

ISSN : 10213686

藝術學報

Taiwan Journal of Arts

半年刊

第四卷第1期 (總82期)

國立臺灣藝術大學

中華民國九十七年四月

藝術學報 第八十二期

目次

- 一、身體行為與極限體驗的影像探討——以馬修·巴尼的錄像藝術為例
／陳永賢…………… 1
- 二、一方寸見一世界——試析戰國時期北方黃金牌飾的美學意涵／李建緯…………… 15
- 三、造形讀寫技術的開發與其效能／鄭凱元…………… 33
- 四、臺灣設計產業發展現況與願景之探討／林榮泰 王銘顯…………… 49
- 五、臺灣藝術大學設計教育的改變——以「校友經典設計大展」為例／霍鵬程…………… 71
- 六、非寫實性電腦繪畫表現之研究／陳鎡鋆 鐘世凱…………… 85
- 七、佛包裝視覺形象研究——以八里「柚香美人果醋、果茶」伴手禮為例
／卓展正…………… 107
- 八、Application of Prown's Model in Analyzing the 1880s Corset of
the Goldstein Museum
普朗（Prown）物件分析程序：探討高登斯坦博物館的 1880s 馬甲
／陳錦滿…………… 133
- 九、「動物」幽靈／孫松榮…………… 151
- 十、李白音樂素養初探——以李白詩中的樂器演奏與鑑賞為主／王友蘭…………… 165
- 十一、舞蹈的創作與肢體運用／楊淑菁…………… 189
- 十二、布雷希特「史詩」「劇場」之關聯與演進／李其昌…………… 207
- 十三、博物館品牌鑑價的策略與方法初探／原來…………… 227

TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.82

April 2008

CONTENTS

1. The Image of Body Action and Limit Experience--A Discussion on Mathew Barney's Video Art / *Yung-Hsien Chen*..... 1
2. A World View in Inches-The Aesthetic Signification of Northern Gold Buckle in Warring States Period / *Chian-wei, Lee*..... 15
3. The Development of the Technology of Plastic Reading / Writing and Its Benefits / *Kai-Yuan Cheng* 33
4. A study of development and prospect of Taiwan's design industry in 2003-2005 / *Rungtai Lin Ming-shien Wang*..... 49
5. Changes in the Design Education in National Taiwan University of Arts with Reference to the "Exhibition on Classical Designs from Alumnae" / *Ho Peng-Cheng*..... 71
6. The Study of Artistry Painting in Non- photorealistic Rendering / *Chen Ming-Chug Chung Shih-Kai*..... 85
7. The Packing Vision Image Research ~Take the Bali Area "Pomelo Fragrant Beauty Fruit Vinegar and Fruit Tea" as the Example / *Chan-Cheng, Cho*.....107
8. Application of Prown's Model in Analyzing the 1880s Corset of the Goldstein Museum / *Chin-Man Chen*.....133
9. "Animal" Fantom / *Song-Yong, Sing*.....151
10. The Musical Sensibility of Poet LiBai--Discussion of the Instrumental Music and the Musical Sensibility in LiBai's Poems / *Yu-Lan, Wang*.....165
11. Choreography and Body Creativity / *Shu-Chin Yang*.....189
12. The Relationship between "Epic" and "Theatre" in Brecht: A Historical Perspective / *Li, Chyi-Chang*.....207
13. The Strategy and Method Regarding Brand Valuation in the Museum / *Leo Yuan*.....227

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。

九十六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	林 昱 廷	本校中國音樂學系	教授兼教務長	校內
美術學門	羅 振 賢	本校美術學院	教授兼院長	校內
	熊 宜 中	華梵大學藝術與設計學院	教授	校外
設計學門	張 青 峰	臺北市立教育大學視覺藝術學系	教授	校外
	林 榮 泰	本校設計學院	教授兼院長	校內
	林 品 章	國立臺灣科技大學工商設計學系	教授	校外
	管 偉 生	國立雲林科技大學設計學院	教授兼院長	校外
傳播學門	謝 章 富	本校傳播學院	教授兼院長	校內
	蔣 安 國	銘傳大學新聞系	副教授	校外
	陳 儒 修	國立政治大學廣電系	副教授	校外
表演學門	施 德 玉	本校表演學院	教授兼院長	校內
	黃 玲 玉	國立臺北教育大學音樂學系	教授	校外
	曾 永 義	世新大學中文系	教授	校外
人文學門	趙 慶 河	本校人文學院	副教授兼院長	校內
	葉 海 煙	東吳大學哲學系	教授	校外
	羅 曉 南	世新大學新聞系	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

第一條 宗旨：

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

第二條 徵稿：

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

第三條 撰稿原則：

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

第四條 稿件格式：

- 一 中文字體請使用新細明體，如須強調請用標楷體，文稿格式為橫向排列、左右對齊，並註明頁碼（置每頁文末右下角）；英文字體字體請使用 Times New Roman 體。

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

第五條 著作財產權事宜：

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

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

第七條 稿件交寄：

- 一 來稿請以掛號郵寄板橋市（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 稿件於截稿後擇期召開出版編輯委員會議，並請出版編輯委員會各學門召集人負責初審事宜。
- 二 初審通過之稿件，由委員薦請學有專精之校內外專家擔任審查工作。
- 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，註明總分及意見後送回。
- 五 稿件審查人之姓名不對外宣布。
- 六 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。
- 七 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。

第九條 本辦法經行政會議通過後施行，修正時亦同。

身體行為與極限體驗的影像探討 —— 以馬修·巴尼的錄像藝術為例

陳永賢

摘 要

本文以戰國時期一件北方草原地區出土的黃金牌飾為分析對象，試圖發掘一種文獻以外的美學意涵。本文在「器之顯現」的四個主要因素，即「質料因」、「動力因」、「形式因」與「目的因」，從工藝、現象觀察、形式分析、考古脈絡、圖像意涵等方法的多元視野，以交疊出此器物的豐富文化意涵。本文並參考當代理論中所強調觀者的視界融合因素，試圖在文獻不足的有限條件下分析戰國時代北方民族的審美觀與世界觀。

本文透過黃金牌飾畫面的形式構圖，發現其審美觀係表現在「多元視點」的並置、以及「二元對立」上。這種衝突與其說是負面的力量，不如說是一種生命必須接受的自然法則，是一種物競天擇的自然法則，一種絕對化的自然，一種只能遵守不能對抗的超越性自然。

關鍵字：黃金牌飾、戰國、北方草原地區、器之顯現、視界融合、二元對立

壹、緒 論

從電影脈絡來看錄像藝術的發展，Michael Rush 在《錄像藝術》(Video Art) 中闡述，錄像媒材很快地被藝術家認定是有意義的，創作者無論是紀錄片、編劇者、工程師或政治參與者等角色，他們似乎認定這是通往獨立影像製作的路徑。(Michael Rush, 2003) 換言之，歷經數十年的錄像藝術，即是生活與科技的一體兩面，早期創作從跨越電視媒材到實驗性質的嘗試，陸續開發出與身體、觀念、紀錄、電影、電腦、互動、裝置等相互結合的概念，讓它從多元藝術流派中冒出新芽而茁壯；並在科技不斷創新、人文觀念不斷革新的環境中，使它在藝術史的座標中逐漸佔據重要地位。(陳永賢，2007)

錄像藝術家馬修·巴尼 (Matthew Barney) ¹ (圖 1) 雖然不是從小學習藝術，但以異於一般藝術家思考的模式，將創作表現具體地擴充至身體與媒體裝置等媒材上，作品混合了行為、表演、攝影、錄像和裝置等視覺語言，經常以時髦而亮麗、詭譎而唐突的影像表現，形塑出一種失語狀態的、神秘的、顛覆的藝術語彙。他是繼美國藝術家安迪·沃霍爾 (Andy Warhol)、傑夫·昆斯 (Jeff Koons) 之後又一引領風騷的靈魂人物，誠如藝評家 Calvin Tomkins 在藝評上的表述：「自從 1950 年代的 Jasper Johns 以來，從來沒有一位年輕藝術家，能夠像 Matthew Barney 一樣造成如此巨大的迴響。」顯然，Matthew Barney 早深受國際藝壇矚目是個不爭的事實，然而，他如何以自己的醫學背景來詮釋藝術圖像？如何從運動過程與身體行為來進行實際的藝術實驗？在動態體能與身體張力之間與創作平台，如何開創個人獨特的藝術觀點？這些提問直接關連到他的己身經驗，以及創作媒材的選擇。當然，更重要的是，Matthew Barney 富含寓言玄機的不確定影像意涵，觀者又如何從他的圖像表徵與陳述意義等角度來解讀呢？



圖 1 馬修·巴尼 (Matthew Barney) 化身為作品中的人物

(資料來源：<http://www.cremaster.net/home.htm>)

本文以 Matthew Barney 的錄像藝術作為探討主軸，動機來自筆者觀看其作品展覽數次，並觀察到他所掌握的表現手法不同於其他藝術家，而其影像符碼亦具有獨特的個人式語彙。不過，一般觀者認為他的作品是艱澀難懂，許多藝評家甚至認為，他的作品是無法被分析，或者是根本沒有內容可以解讀。例如藝評家 Jerry Saltz 苛刻地形容其象徵語言，晦澀之處對大多數觀眾而言，只是一個美麗的迷團而不得其門而入；張心龍則以國王的新衣來形容其作品，質疑它在誘人的喧嘩之下，中心思想與藝術性本質的存在與否。（張心龍，2002）

的確，Matthew Barney 作品顛覆傳統手法，他以個人體能經驗轉移至錄像創作並具有強烈的詭異特徵。單就他的拍攝技巧和情節鋪陳並不足以檢視其內在的創作觀念，相對的，如何窺探他在影像語言中的虛構章法，以及分析其影像所隱藏的符碼伏筆，不得不面對其視覺表徵所透露的身體行為和及其極限體驗的影像進行推論。

事實上，擁有豐富運動細胞的 Matthew Barney，高中曾經是球員和摔角選手，也擔任過四分衛足球隊的歷練，大學時期曾自修運動和醫學知識，特別是人們在體育和重量訓練過程中，如何以阻力造成傷害進而刺激肌肉成長的獨特理念，成為他日後藝術創作中不可或缺的概念之一。他初次以運動與藝術產生關連的創作，可遠溯於大學時期的作品〈描繪束縛〉(Drawing Restraint) (圖 2)，這也是嘗試將創作與體能極限結合的處女作。此件作品以影像紀錄方式呈現，將自己拴住於彈力繩一端，在繩索的牽絆下身體奮力地努力向前衝，然後在預備的紙上留下一筆一筆痕跡，成為行動繪畫的雛形。接著在 1990 的〈球場穿戴〉(Field Dressing) 中則展露出複雜的象徵語彙，例如展場中分別置放一塊黃色的摔交軟墊、一套由珍珠粉覆蓋表面的啞鈴、一個塗滿凡士林油膏的舉重板凳，以及在畫廊角落的四台電視機。電視螢幕所呈現的影像分別放映四個單元錄像作品，包括藝術家自身裸體扮演魔術師哈利·胡迪尼 (Harry Houdini)；魔術師遭受足球名將詹姆·奧圖 (Jim Otto) 攻擊，不斷猛烈拳擊其腹部；藝術家本人赤裸裸地攀爬於天花板與牆面，最後走進一個大冰庫，裏面擺放一具塗滿凡士林的舉重板凳；Matthew Barney 穿上黑色長裙和高跟鞋，推著一個美式足球的訓練檔架等系列影像。從這些早期的作品概念可以看出，Matthew Barney 試圖以過去對於身體運動的經驗轉移至視覺藝術上表現，他所詮釋的手法值基於自我身體觀點，在非劇情式與固定情節結構下，足以窺見其跳躍式的思考藉此不斷延伸。無論是其喃喃自語的符碼象徵，抑或以顛覆傳統的影像手法，他以身體的耐力作為第一道思索，借此將體能運動與藝術創作的過程做平行對比，試圖把藝術家創作時所經歷的心路歷程予以實體化實現。



圖 2 馬修·巴尼〈描繪束縛〉

(資料來源：<http://www.cremaster.net/home.htm>)

回顧錄像藝術從 1960 年代至今，拍攝器材的便利性，讓藝術家得以在個人工作室拍攝一系列關於自我身體的影像。以攝錄影機、觀景窗、身體等三者之間所代表的層次感而言，猶如畫家的自畫像一般，藉由攝影機拍攝、取景的運用，藝術家與自己面對面，面對被拍攝下的身影而成為另一形式的動態畫像，並賦予身體與所處空間一個特別的測量方法。無論是身體測量或儀式性的身體表徵，均凸顯出身體知覺與科技體現彼此交錯的介面關係，亦如 Maurice Merleau-Ponty 所指：「相互轉圓的存在肉身，都在可見性與不可見性的混融交錯中不斷發生。」（尚新建、杜麗燕譯，1992）從現象學理解下的人類動作與在世存有狀態（Being in the World）來看，Don Ihde 曾指出：第一人稱的身體，即是指第一層身體（Body One）；披覆在身體之中的經驗意涵，即為第二層身體（Body Two）。以此架構推論，現在橫跨於第一層身體和第二層身體之間的第三層向度，其向度就是科技媒體帶來的身體經驗向度，或可稱為第三層身體（Body Three）。（Don Ihde, 1990）藉此來探測 Matthew Barney 錄像中的身體表現，攝錄器材與身體行為之關係亦可視為第三層的身體意涵，它脫離了藝術家自身的身體表層，經由媒體呈現方式演譯為新的詮釋辯證。以下藉由第三層的身體意涵，從 Matthew Barney 的「懸絲系列」、「掙脫系列」等作品繼而分析其影像特質。

貳、詭譎的身體影像：懸絲系列之分析與探討

康德的哲學系統論證在於探索「人是目的自身」，他從認識活動、倫理行為和美的鑑賞等三個領域出發，繼而提出三大批判：《純粹理性批判》、《實踐理性批判》和《判斷力批判》。進一步來說，人作為認識活動的主體，作為一個經驗的存在而構成為自然界的一部分時，

是沒有真正的自由；而人作為理智世界的主體，方能脫離感性世界的約束成為自律。由此，晚近學者繼而揭露基本「人觀」，重視人的自由本質，如加達默爾(H.-G. Hans-Georg Gadamer)《真理與方法》指出「人類世界經驗的基本形式，即透過藝術創造體現了人生在世的不斷追求自由的最高理想。」(Gadamer, 1995)

從圖像表徵而言，Matthew Barney 執迷於肉體、凡士林油膏、洞穴與變形人物的轉譯，他以醫學、耐力與征服運動等隱喻來編織個人的視覺歷程，因而，其作品可視為顛覆傳統手法並具有強烈的個人行為概念。無論是一種虛構的痛苦，還是批判敵對對象的感官刺激，這些仍然引人好奇其創作的路徑與脈絡，是否在其新穎媒材之覆蓋下仍可嗅出些許潰腐的體味，抑或在痛苦的肉體掙扎過程中，令人留下一種不確定性的影像伏筆。雖然，藝術作品的影像本身，是創作者對於自由態度的追求，高宣揚認為：「藝術的自由是一種由其自身確定其方向的不確定性，因而也是一種自然而然地進行著自我確定的『不確定性』。」從德希達的角度來看，這是一種由自身產生區別的遊戲，是無需藉由自身以外的任何他者，無寧是其自身的「不確定性」而產生可能的區別，進而達到最高自由。(Derrida, 1967, Alan Bass translated, 1980)

以下透過 Matthew Barney「懸絲系列」作品，分析其詭異之影像所隱藏的符碼特徵。「懸絲系列」(The Cremaster Cycle) 為 2003 年紐約古根漢美術館開幕展覽之作，他在美術館的螺旋形展示空間呈現，展出從 1994 年至 2002 年間的創作，包括素描手稿、立體雕塑、平面攝影、服裝配件、錄像等視覺物件，串聯出整體系列的創作原型與思考概念。創作者從身體與運動、肌肉與耐力、體能與極限等觀念切入創作領域，這系列作品是一種堆積性的建構模式，並不是逐年按照順序加以完成，而是如同跳躍運動般的現象。事實上，「懸絲系列」標題所指的「Cremaster」是一個醫學名詞，指懸吊睪丸上的一條薄肌，也是控制睪丸體溫的肌肉，當太冷或太熱之時，這條薄懸肌便會把睪丸拉上，使它靠近身體而調節成適當的體溫。因此，藝術家所圍繞主題在於生殖器官的延伸，對於胎兒受孕後六週所處於一種無性別的狀態，體內隨著生殖線(Gonad)上升或下沉逐漸形成睪丸或卵巢生殖器官。這種無性階段的渾沌狀態對 Matthew Barney 而言，是否代表著一種期待與未知可能性？判定性別本身的感知，是否也藉此宣告此可能性的死亡與終結？抑或是永遠沉溺於無性時期的妄想？

「懸絲系列」從作品完成年代的順序來看，Matthew Barney 最早完成的〈懸絲 4〉(Cremaster 4, 1994) 拍攝場景來自他是愛爾蘭血統的曼島(Isle of Man)，這個歐洲島嶼也是 60 年代舉辦汽車越野賽的聞名之地。在這件作品中，Matthew Barney 扮演一個長耳、半人半羊的動物，另外有三個女性舉重運動員所扮演的紅髮仙女隨侍身旁。畫面穿插兩個主要場景，包括白色房屋裏的人獸與仙女在無聲中梳妝或扭動身軀，以及時髦賽車在加速器的轟鳴聲中穿過原野飛馳而去。之後人獸合體的動物跳著踢躡舞，從樓板的小洞掉入水中，他艱難地在水底行走，再依序潛入洞口裏面游泳，稍後又爬進半透明的管子中。彷彿巨型腸子的管道，裏面充滿濃稠的白色粘液，人獸不斷向上攀爬也不斷滑落，其表情和肢體動作的扭動讓人感受極深痛楚。然而，洞口上方的地面，賽車正飛馳而過。整體而言，作品影像以低調冷峻與彩度濃豔為對比，意象上吸取北歐神秘怪誕的寓言，因而呈現一種光怪陸離的象徵意涵。正如批評家詹姆斯·林伍德(James Lingwood)所說：「作品中人類之島

的神話和形象，源自於一種高度成熟的儀式、身體行為和象徵語言，構成了影片中那個虛幻的世界。」(James Lingwood, 1995)

再依照作品完成先後來看，〈懸絲 1〉(Cremaster 1, 1995) 拍攝於愛達荷州野馬足球場，以此連結於作者出身於足球運動的背景。〈懸絲 5〉(Cremaster 5, 1997) 把人們帶到布達佩斯過去的鎖鏈橋、巴羅克歌劇院和所謂新藝術運動的浴缸裡。〈懸絲 2〉(Cremaster 2, 1999) 場景在加拿大的北極圈，藉此緬懷他與父親共同旅行的童年回憶。而此系列作品最後完成的〈懸絲 3〉(Cremaster 3, 2002) (圖 3、4)，場景則選在紐約的克萊斯勒大樓 (Chrysler)，於此展現繽紛色彩的城市印象。然而，Matthew Barney 闡述此系列創作概念，他說：「〈懸絲 1〉是作品原始概念的觸發點；〈懸絲 2〉是對此概念的駁回付思；〈懸絲 3〉是回歸於這個概念的迷戀階段；〈懸絲 4〉是意識到即將來臨的惶恐與困惑；〈懸絲 5〉(圖 5) 則是分裂狀態，一種雙重的結束，把原始概念最終的死亡釋放出來，同時再繞回到睪丸薄懸肌的路徑之中。」這種獨特的架構，讓作品本體隨著思維辯證自然地演進，與其所探討的主題造成呼應關係。



圖 3 馬修·巴尼〈懸絲 3〉(Cremaster 3, 2002)

(資料來源：<http://www.cremaster.net/home.htm>)



圖 4 馬修·巴尼〈懸絲 3〉(Cremaster 3, 2002)

(資料來源：<http://www.cremaster.net/home.htm>)

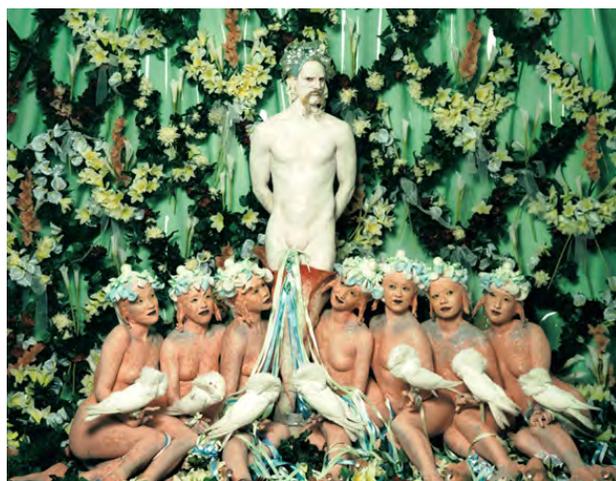


圖 5 馬修·巴尼〈懸絲 5〉(Cremaster 5, 1997)

(資料來源：<http://www.cremaster.net/home.htm>)

綜觀總長度共約七小時的「懸絲系列」五件系列作品，Matthew Barney 以詭異的場景、華麗的服裝與道具，搭建了一個眩人耳目卻又光怪陸離的幻想世界。其身體影像的語法可歸納為下列幾點：

- 一、創作觀念從生物學出發，經由一連串荒謬而怪誕的劇情，透露著一種回歸到無性狀態的企盼，其中利用大量的象徵物體，將個人成長過程以及對歷史回憶、神話故事和心理學的認知，參雜在影像發展結構之中，最後糾結成為一個龐大而難以解讀的迷團。
- 二、影像底層的訊息不時透露出拒絕被決定性別的迷惑，卻又難以清晰地說出其曖昧關係，尤其在華麗而媚惑的外表下，時而加入與這些故事都似無關聯的劇情，讓人聚精會神的觀看著，卻又因無法理解而產生失焦的焦慮感。
- 三、「懸絲系列」架構出兩種漸進式的意涵，第一是顯性結構，作者將個人歷史融入作品結構裏，進一步打碎原本已經極度抽象的敘事情節。這種看似唐突的做法，無形中由敘事情節的角色釋放出來，最後讓場景與道具取而代之，成為傳遞情感的主要工具。第二則是隱性結構，執行拍攝的時間與地理位置，卻又形成了作者個人身體與歷史記憶的隱性架構，成為作品內層的潛在訴求。

參、極限體驗的意涵：掙脫系列之分析探討

如上所述，Matthew Barney 以晦澀的語法指涉自身經驗，而鋪陳之手法常讓人感到目眩而產生疑惑。不過，從藝術家對生物學研究的癡迷與執著來看，他不僅融合了個人記憶、歷史場景、神話寓言與身體機能等交雜的視覺架構，也將畫面捏造成一個不為人知的虛幻世界。然而，在其自我虛幻底層的結構下，不時出現一種與毅力、體能相互共存的信念，甚至彰顯個人式的極限體驗。

以身體意涵而言，藉由物質化機制的身體，並不是由主體自身去挖掘其血脈傳承，而是去思考主體的異質性生產過程。傅科 (Michel Foucault) 在《訓育與懲罰：監獄的誕生》中認為「靈魂是身體的監獄」(the soul is the prison of the body)，這意味著身體的思想、概念把身體給監禁起來，它來自身體的實踐過程，但也矛盾地反將身體網綁在它的結構範疇中。他表示，「身體是事件銘刻的表面 (被語言所追蹤，被理念消解)；是我 (Me) 被消解的焦點 (身體想賦予實質統一性於此)，也是一個永遠不融合的容積。」、「所有的東西都碰觸著身體：飲食、氣候與土壤，身體彰顯過去經驗的銘記」(Foucault 1994/1998)，他所指稱「極限體驗」(Limit Experience) 是身體去碰觸的存在體驗的極限與不可能，將經驗賦予撕裂主體本身，或否定、消解主體的任務。(Michel Foucault, 劉北成譯, 1992) 極限經驗不僅是身體釋放各種更多知識與權力的可能性，同時，極限經驗的追求，提醒一個馴化身體的經驗是如何的被知識和機構等範疇所局限。

藉由身體極限體驗的角度來探測，Matthew Barney 對於雌雄同體者、身體愉悅和規訓策略的視覺主題，貼近傅科以愛麗斯夢遊仙境的例子，指稱那隻貓消失卻留下一口露齒而笑的嘴在空中，這種身體逾越是無法指向根源的曖昧。以下討論 Matthew Barney 物質化的客體化機制如何造成身體的極限體驗，並以「掙脫系列」作為分析。

Matthew Barney 「掙脫系列」(Drawing Restraint) 包括十四個單元，其中〈掙脫 1〉到

〈掙脫 6〉猶如體能競賽運動，以重複跳躍或攀爬動作，挑戰身體極度耐力考驗。創作者以此自我設限，將綁腿皮繩和工作室場景結合為一，採用自己身體彈跳動作與作畫姿勢融為一體。〈掙脫 1〉Matthew Barney 於工作室地面設置綁腿繩具，他綁住自己的雙腳不斷面對牆面攀爬，而牆面的畫紙正是身體延展目標，藉此慣性動作向左右兩邊的方向靠近，重複地以雙手展現於紙上的作畫動作。〈掙脫 2〉則在畫室裡加入更多束縛繩索和爬坡斜板等道具，這也迫使他在身體彈跳之間的難度更為明顯，讓手中握筆作畫的動作益形艱鉅。〈掙脫 3〉將自己扮演成舉重選手，有趣的是，舉重器的一邊是金屬材質，另一邊則是以石蠟和凡士林所塑造的質感。如何在兩者重量不平均的情況下舉起重擔？這也成為 Matthew Barney 體能測驗的一大挑戰。而〈掙脫 4〉他將自己扮妝為一位頭戴假髮、身穿小碎花連身裙的婦女造形，之後奮力在地上的直線上爬行，期間亦不斷將舉重盤向前推移，過程中讓地上留下蠟筆移動的痕跡，成為行動繪畫紀錄。〈掙脫 5〉則是一件公開表演作品，他手持投擲器往室內牆面連續丟擲三個陶盤，之後在落點處標示位置，然後以此範圍徒手作畫。同樣是在工作室場景中，〈掙脫 6〉是他站立於跳床上用力躍起，同時手上拿著蠟筆，不斷藉由跳躍時與接觸天花板的瞬間動作，逐漸在天花板上畫出自己的肖像輪廓。

不同於上述幾件連作之身體極限的挑戰內容，〈掙脫 7〉與〈掙脫 9〉則分別添加敘述性影片的視覺結構。他的〈掙脫 7〉以三螢幕錄像投影為裝置主體，影片內容描述一台禮車經由隧道開往紐約市中心，前座的小羊人玩弄著自己的尾巴，而後座有兩公一母的大羊人彼此搏鬥著，最後則衍生出相互剝皮的場面。Matthew Barney 在畫面元素刻意堆砌和融入一些矛盾、分裂的視覺經驗，例如賽車和自然的呼應關係、狂妄怪誕和當下現實的對比等，同時也導入一波一波敘述情節，將希臘神話故事搬到現實處境，猶如電影畫面在虛無、壓抑、離奇、誇張的視覺衝擊下，讓切割影像在唐突轉變中呈現現代版的寓言故事。〈掙脫 8〉不含實際的行動表演，而是由平面式的玻璃展示櫃所組成，透明的玻璃櫃中展示著藝術家的手稿，包括六組鏡框圖像和七組展示櫃，這也是此系列中唯一的靜態作品。〈掙脫 9〉(圖 6)是藝術家此系列的創作高峰，作品以影片方式呈現，保持其一貫的華麗與詭異調性。此作由 Matthew Barney 與愛妻碧玉 (Björk) 擔綱演出，內容描述日本一艘鯨肉加工船艦所發生的情節，當然這些並不是以平鋪直敘手法去演出劇情式的節奏，而是以兩個故事相互穿插而成。第一軸線影像是有關儀式性的遭遇，在船員、客人與婚禮的組合下，製造一種既神秘又詭異的視覺衝突。第二軸線影像則是藉由固態凡士林的溶解，慢慢覆蓋男女身體，引發彼此陶醉而相互割取腿肉進食的畫面，最後兩人雙腿蛻變成鯨魚尾鰭並游入大海。片長總計一百四十五分鐘的影片，有如暴風雨中的搖盪船隻，不時傳達一種令人摒息且迷惑般的視覺震撼。



圖 6 馬修·巴尼〈掙脫 9〉(Drawing Restraint 9, 2005)

(資料來源：<http://www.cremaster.net/home.htm>)

隨後，分別創作於日本金澤 21 世紀當代美術館的〈掙脫 10〉與〈掙脫 11〉，前者在美術館的玻璃屋空間，地上擺置傾斜式跳床，他藉由一小時的連續跳躍動作，在彈跳之間以右手畫上鉛筆線條，一跳一躍地持續動作而畫出一條鯨魚的輪廓。後者則以攀爬岩壁的動作在挑高的展覽廳裡向上攀爬，牆面與天花板交界處是藝術家的作畫空間，畫出子宮、胃腸等器官的線條圖像。而創作於韓國三星美術館的〈掙脫 12〉，依照美術館空間設計更為複雜的攀爬路徑。〈掙脫 13〉、〈掙脫 14〉於舊金山現代美術館完成，屬於特定場域的行為創作。於此，Matthew Barney 裝扮成麥克阿瑟將軍的模樣，在美術館內由下往上攀爬，而接近挑高的天窗處即是藝術家的作畫空間，最後在建築載體上留下一些圖繪痕跡。

整體而言，Matthew Barney 藉由自我的身體行為，從繪畫與雕塑連結到醫學與運動的創作觀念，基本上是透過行為藝術的理念轉譯至錄像思維的脈絡上。當觀者在觀看或閱讀其身體時，他的身體已不僅限於審美意義的對象而已，而是在其行為過程中與身體相關的所有因素，如他的姿態、動作、表情、呼吸、活動、聲音、移動等等，成為作品移置和延伸的構成要件，如維特根斯坦 (Ludwig Wittgenstein) 所說的「人的身體是靈魂的風景」般，緩緩切入一種儀式化的身體行動過程。因而，在「身體」與「場所」相互對照的關係下，無形中也解構身體形式之美醜、迷戀與體能耐力的極限挑戰，直接消解了人體唯美的根本差異。

再者，Matthew Barney 以個人式的「極限體驗」轉化為寓意命題，一個對內自省、自我觀察的身體成為社會規範的俘虜時，主體早已是規範思想的複製品，那個知識、權力侵

入身體的社會化過程便不再為「經驗的」身體所經驗，甚至宣告肉體正式分化解消。Matthew Barney 作品透露出先驗性的感知，其極限經驗讓身體跨出既有的知識和分類範疇，身體因而不再是個本質上固定不變的實體，經驗也不再只是標準化的公式，與社會中的思想體系同一的身體實踐，被認為是社會對身體的解放和救贖之後，不同於被社會歸類為「正常」的身體實踐，並對極限體驗的營為語言，不僅顛覆人們經驗的快感可能，並超越一般已知的知識範疇和更多元語意架構。

肆、結 論

綜合上述，Matthew Barney 的身體有著一股強烈的傾向，他的作品反映了 90 年代後期國際當代藝術的一種趨勢，例如時髦光鮮的色彩裡夾雜著虛構與形而上的視覺精神，代表全球化時代廣受消費文化、國際資本主義體制和虛擬社會的箝制所影響。然而，除了挑戰視覺的華麗與詭異的對比外，事實上在其冷漠的表現形式之外，他也提供一種對生活片斷、短暫快感的訊息，在現實主義的反彈之中，回應著人類以身體去重新思考自我的必要性，而這些視覺所呈現的意涵不斷地回歸到 Matthew Barney 的身體記憶中。

對於 Matthew Barney 錄像作品所潛藏的身體記憶為何？而存在與消失之間的詭異圖像又有何象徵意義？以作品陳述而言，其五件〈懸絲〉系列作品分別象徵了胚胎連續發展的不同階段，如受精卵分裂後的胚胎期、胚體所形成胎盤到發育中的胎兒等過程。他刻意將此無性時期的不同階段，從無性徵狀態的現象到性徵逐漸明確之分裂階段作為視覺鋪陳，並透過〈懸絲〉到〈掙脫〉以非敘述性的影像結構，暗喻胎兒在母體中的成長過程，並將自我回歸於一種充滿神秘色彩的生命源頭。而「掙脫系列」則是再度對自我認同進一步揭示其自身思維辯證的成長歷程，在自由心證底層，讓每單元作品的概念與角色盡情發揮，由個人式之萌芽、成熟乃至衰老的過程予以具體形象化。歸納 Matthew Barney 的詭異圖像所隱藏的符碼包括下列元素：

- 一、我們看見 Matthew Barney 的身體是一種受限的、掙扎的、痛苦的、華麗的與愉悅的交織狀態，而看不見的部份，即是潛藏在第二層次的身體記憶，無論是他展演自己的身體狀態，或是自我囚禁、噤聲、限制的身體，足以羅列於他的身體記憶之中。再者，Matthew Barney 之身體記憶可說是片段的，它的出現可能是刻意地回想或是經由感官、聲音、影像等召喚而出現。誠如斯科特·麥奎爾 (Scott McQuire) 所述，記憶暗示著篩選、組織、敘述、立場，歷史等形像化而傳達其價值觀，於「保持性回憶」(Voluntary Memory)、「迸出性回憶」(Involuntary Memory) 不同範圍下，藉著重覆以及沒有變化的自己，讓自我永遠保持相同的穩定回憶而不致造成偏執及僵化，相對的，記憶的存在也同時暗示著遺忘的存在。(Scott McQuire, 1998)
- 二、我們也看到 Matthew Barney 的自我經驗使其記憶具有意義，他的身體經驗與身體記憶成為緊密結合的相互關係。然而現代快速變動的生活使得經驗結構改變，現代化使個人失去了「將感覺、資訊以及事件吸納為整合的庫存經驗的能力，致使經驗成了微渺的、難以言表的、充其量只算過度的片刻。」(John McCole, 1993) 片段式的身體經驗經由無意識作用而產生，再度轉化至 Matthew Barney 的〈懸絲〉與〈掙脫〉作品中，

尤其是這些系列影像沒有完整的故事和對話，只有一些怪誕的情節片斷、意象、聲音和狂妄的造形、道具、場景和人物的裝扮，引發其經驗累積的意識驟然出現。

三、Matthew Barney 的身體經驗是在一種極耗體能耐力的狀況下所產生的視覺符號，這也是他作品中強而有力的視覺焦點。如前分析，創作者鉅細靡遺地透露出他過去身體經驗中的種種，其意義經由身體記憶而建構，而他的身體經驗亦找回過去所失落的記憶。假如以傅科 (Michel Foucault) 的「極限體驗」來檢視這個概念，Matthew Barney 的身體可說是強烈的耐力經驗，包括愉悅和痛苦……等，過程中產生所謂的越界 (Transgression) 的經驗或行為，試圖來突破既存的範疇或分類，進而改變自我認識與自我感受。易言之，極限體驗 (Limit Experiences) 即在現有知識 (Conventional Bodies of Knowledge) 界線之上或之外的體驗，借著肉體上的極端愉悅或痛苦的體驗，試圖跨越一些約定俗成的範疇或界線，突破知識範疇或限制而超越自我，並激發出改變後的自我，一種具有不同靈魂和肉體的範圍。因而，在這個嶄新的個體內，Matthew Barney 無形中也逐漸形構了以自我為中心的「異托邦」世界 (Heterotopia)。

如此，其詭譎氛圍中的不確定性意旨為何？在自身思維辯證下，觀者確實看到 Matthew Barney 以偶發方式揭露真實的綿延狀態，在其多半隱而不言的身體記憶情境下，所有華麗視覺只是個遮蔽的屏障，其實卻潛藏著更多重意識的意志執行。然而，藝術家身體之存在與消失之間，同時提出一個「我」與「他者」的微妙關係，這正也是其作品所製造另一個相互封閉又開放的「異域」系統，進而顯露出詭譎氛圍狀態的不確定性，令人產生多重聯想。

註 釋

1. 1967 年生於美國舊金山的馬修·巴尼 (Matthew Barney)，從小對熱愛體育活動，高中時期擔任摔跤選手以及校內足球隊員，曾獲州際競賽冠軍。1985 年進入耶魯大學醫學系就讀，大二時期因個人興趣而轉至藝術系學習，此後開啓了他對藝術探索之路，1989 年從耶魯大學藝術系畢業後，便遷移定居於紐約從事專業藝術創作。1991 年他在洛杉磯的史都華特藝廊 (Stuart Projects) 舉行首次個展，之後隨即於舊金山現代美術館發表個展而備受肯定，因而陸續受邀參加德國文件展、惠特尼雙年展、1996 年榮獲第一屆 Hugo Boss 藝術獎、2000 年代表美國參加威尼斯雙年展並獲歐洲獎等殊榮。

參考文獻

外文書籍

Barney, Matthew. *Cremaster III*. DVD. Jonathan Bepler, 2002.

Biemann, Ursula. Ed., *Stuff it-The Video Essay in the Digital Age*. Institut fur Theorie der Gestaltung und Kunst Zurich (ith), 2003.

Derrida, Jacques (Author). Bass, Alan (Translator). *Writing and Difference*, University Of Chicago Press,

1980.

Elwes, Catherine. *Video Loupe*. London: KT Press, 2000.

Kemp, Martin and Wallace, Marina. *Spectacular Bodies: The Art and Science of the Human Body from Leonardo to Now*. London: Hayward Gallery, 2000.

Foucault, M. and M. Blanchot, Foucault/ Blanchot, NY: zone books. 1986.

Ihde, Don. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*, Indiana University Press, 1990

Kotz, Liz 'Video: Process and Duration', *Acting Out--The Body in Video: Then and Now*. London: The Royal College, 1994.

Lingwood, James. 'Keeping Track of Matthew Barney', London: The Tate Art Magazine, Summer, pp.52-53, 1995.

McQuire, Scott. *Visions of Modernity: Representation, Memory, Time and Space in the Age of the Camera*. London: Sage, 1998.

McCole, John. *Walter Benjamin and the Antinomies of Tradition*. Ithaca: Cornell University Press, 1993.

Molesworth, Helen. *Image Stream*. Ohio: Wexner Center for the Arts, 2003.

Paik, Nam June & Hanhardt, John G. *The Worlds of Nam June Paik*. New York: Distributed Art Pub Inc, 2003.

Paul, Christiane. *Digital Art*. London: Themes & Hudson, 2003.

Rush, Michael. *New Media in Art*. London: Themes & Hudson, 1999.

———. *Video Art*. London: Themes & Hudson, 2003.

尚新建、杜麗燕譯，《梅洛龐蒂：現象學與結構主義之間》（臺北：桂冠圖書公司，1992），頁 156。

張心龍。〈從錄影藝術展望 21 世紀的前衛藝術〉。《典藏今藝術雜誌》（2002 年 6 月，第 117 期）：84-86。

傅柯（Foucault, Michel）著，劉北成譯，《規訓與懲罰：監獄的誕生》，（臺北：桂冠圖書，1992），頁 120-150。

陳滢如。〈象徵與符號的繁殖與轉換—馬修·巴邦「掙脫」系列〉。《藝術家》（2006 年 8 月號，375 期）：362-373。

陳永賢。〈試論錄像藝術的發展歷程與創作類型〉。《藝術評論》（2007 年 5 月）：第 17 期：81-112。

葉謹睿。〈談馬修·巴尼之「罕丸薄懸肌系列」〉。《典藏今藝術》（2005 年 5 月號）。

漢斯—格奧爾格·加達默爾（H.-G. Hans-Georg Gadamer），《真理與方法》，臺北：時報文化，1995。

網站資料

<<http://www.cremaster.net/home.htm>> [2007-5-10].

The Image of Body Action and Limit Experience

--A Discussion on Mathew Barney's Video Art

Yung-Hsien Chen

Abstract

American Video Artist, Mathew Barney, has transferred his individual physical experience to the creation of video art work. His visual representation features an emphasis on body image and a reverse of the traditional visual semiotics. The extending continuity of reality is disclosed as the dialects of body and self proceed. Sheltering under the splendid visual appearance is contextual memory of the body as a speechless metaphor, which further highlights the atmosphere of treacherous uncertainty. Hence, the essay intends to analyze a series of his works with an interest on the significance of his visual images. The study concludes that the symbols of uncertainty in his video works are classified into three categories: first, a double existence of “voluntary memory” and “involuntary memory” results from the intertexture of struggle and pleasure. Second, the interaction between Mathew’s body experience and body memory inspires an outburst of experiencing consciousness. Third, his body experience is a visual symbol generated by exhausting his ultimate physical strength. It is a retrospect on the “limit experience” through body experience in order to recapture the lost memory of the past. Thus, Mathew Barney’s creative works disclose the body “transgression” of ecstasy and anguish, which also construct the inner “Heterotopias” of the self. The resulting state of treacherous uncertainty gives the viewer multiple associations for imagination to play with.

Key words : Matthew Barney, Video Art, Performance Art, Contemporary Art

一方寸見一世界 —— 試析戰國時期北方黃金牌飾的美學意涵

李建緯

摘 要

本文以戰國時期一件北方草原地區出土的黃金牌飾為分析對象，試圖發掘一種文獻以外的美學意涵。本文在「器之顯現」的四個主要因素，即「質料因」、「動力因」、「形式因」與「目的因」，從工藝、現象觀察、形式分析、考古脈絡、圖像意涵等方法的多元視野，以交疊出此器物的豐富文化意涵。本文並參考當代理論中所強調觀者的視界融合因素，試圖在文獻不足的有限條件下分析戰國時代北方民族的審美觀與世界觀。

本文透過黃金牌飾畫面的形式構圖，發現其審美觀係表現在「多元視點」的並置、以及「二元對立」上。這種衝突與其說是負面的力量，不如說是一種生命必須接受的自然法則，是一種物競天擇的自然法則，一種絕對化的自然，一種只能遵守不能對抗的超越性自然。

關鍵字：黃金牌飾、戰國、北方草原地區、器之顯現、視界融合、二元對立

一方寸見一世界——試析戰國時期北方黃金牌飾的美學意涵

就臺灣當前金工設計整體概況而言，它不斷地向西方金工創作與當代藝術汲取靈感——臺灣目前大多數金工創作作品，其形態或為抽象造形，或以動植物為題，或具象非具象，總之以表達個人理念為主。此等重視個人理念與創作者主體性的金工創作脈絡，主要受到西方工藝美術的啟發，反而較少受漢文化或臺灣原生傳統工藝的影響。這種發展的失衡並不代表東方傳統金工技不如人；事實上，中國自古以來對於攻金術的掌握程度，遠超出我們的想像。他們不僅在攻金之法上獨步，而迄今我們仍能在先民的金工設計中，清楚地感受其世界觀、審美觀與藝術表現，它甚至具某種穿透時空的現代新穎感。圖一的作品正是這樣一件不論是在工藝水準、設計感與美學觀都已臻至高峰的代表作；它既是傳統金工作品，卻具前衛感；它看似寫實，卻同時具抽象形式表現性。



圖一 內蒙古杭錦旗阿魯柴登徵集的——對黃金牌飾

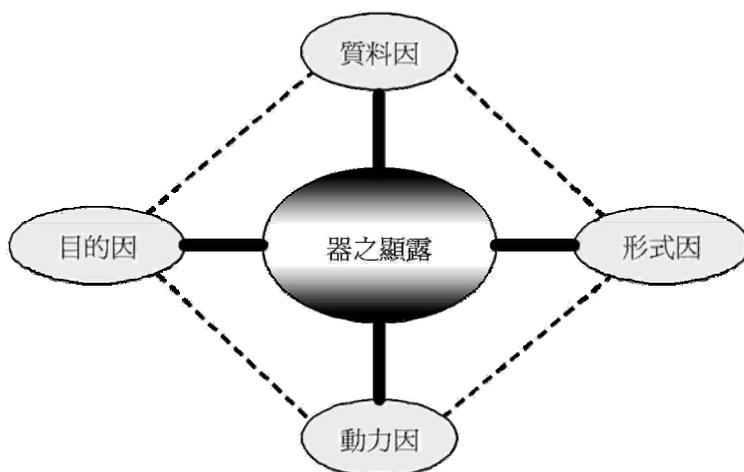
圖版來源：筆者 2008 年 3 月攝於內蒙古博物館

這對被定為戰國晚期的黃金牌飾係徵集自內蒙古杭錦旗阿魯柴登，當地屬乾燥草原，生活於此的是逐水草而居的遊牧民族。他們在艱難的氣候環境中舉步為艱，隨時面對來自惡獸猛禽的威脅。游牧的生活方式使得他們生活用品少見陳設用的大型物件，而是以便於隨身攜帶的個人配件為主。這些配件以鍍錫青銅為主，少數是由貴金屬如黃金與白銀製成，而其中最引人注目的莫過於裝飾身體、尺寸大小不等的黃金首飾。這些佩飾表面經常飾以動物圖像，而它出土時伴隨著其它豐富隨葬物，更說明了擁有者的非凡身份，故它們也被視為個人的身份表徵，甚至是以各地部族族徽作為圖案。圖一這件作品目前已累積豐碩的

研究成果，然其結論不外是作為文化交流、生活場景再現，或是作為族群中社會地位表徵物件，反觀它自身的美學形式分析，特別是其構圖的特殊性，圖像的運用與空間的處理方式，甚至是更直接的觀看視覺效果，其實仍有待我們更深入探究。

分析作品目的莫非是去發掘作品的形式、內涵與製作意圖，但在找出作品意圖之先，首要便是先如何「觀看」作品。觀看模式的建構，會隨著描述順序或方法差異而引導著不同的觀看順序，而不同的觀看方法與描述方式，更會導致不同的詮釋結果（不同的描述方法之間並無高下之分）。就當前作品研究方法論而言，單一方法或單一面向的作品詮釋已難以滿足理論深化的當代文化觀。因此，本文透過工藝與工匠、現象描述、考古學、圖像研究方法與詮釋學的次序操作，試圖在多元視野下分析單一作品，以交疊出其豐富意涵與多元面向。

與形上學與美學不同的是，物質研究初步勢必要面對「物性」(materiality)問題，而單一的作品也必需在「物」的基礎上，才能進入我們的審美結構。物質從「原料」(raw material)到成「器」(artifacts)，來自四種構成要素，即亞里斯多德提出的「四因說」，即「質料因」(Material Cause)、「動力因」(Efficient Cause)、「形式因」(Formal Cause)與「目的因」(Final Cause)【圖二】。¹而這件黃金製品之所以從無到有的「顯現」(Bringen)，得力於此四個層次的互相緊密結合。就圖一作品來看，在質料因的部分，來自其物性的黃金材質；形式因則是它的形式方面的問題，如風格或是形態之來源；而動力因指的是改變事物的動力及起因，也就是工匠透過他的生產力與技術的運用，促成其效果，也可說是一種實踐因；目的因的部分則是它被製作之動機與功能，以及文化角色。這四種要素，缺一不可。



圖二 器之顯露的四個因素

壹、從材料到製作

中國古代北方游牧民族對黃金性質的認識，並非建立在西方物理學觀念下的知識，因此他們僅能從外觀與實踐中理解。從古文獻來看，對黃金的認識比使用來得晚：游牧民族如何稱呼黃金已不可考，但先秦古文獻中的「金」字其實包括了銅、銀、鐵等金屬，它並非黃金的專屬用字。在文獻明確中指陳「黃金」二字者，則需晚至戰國時期，例如在信陽楚墓第 2-07 號簡中便明確記載了「……一索革帶，有玉鈎，黃金與白金之錯，其佩」，²而透過考古資料的檢視可以發現，起碼在商代北方游牧民族已經有意識地拿黃金作為身體配件，也說明了他們已認識到黃金有異於其它如青銅或銀的金屬性質。

在器物成形的要素中，除了透過黃金作為器物之外顯的物性之外，倘若無工匠與工藝的實踐，則「萬事具備，只欠東風」，器則無以顯現。黃金成形所需的技術與工藝，從最初的黃金原料之採集、加工一直到成品完成，大抵包括了幾個步驟，即採金煉金到熔金成塊，之後分別為成形（鑄造、鏤雕與累絲工藝）、細部加工（錘、鍛、敲花等）、焊接工藝到表面處理幾個步驟。攻金之法不僅是技術問題，還反映了不同時代的人們對黃金的不同認識態度，也是人們用以佈置他身體與器體的技術發展。就黃金工藝來說，可以發現隨著時代的發展，黃金製品種類或工具類形組合，愈來愈帶有預先設計的趨勢。愈到晚期，其製作愈複雜，甚至已經標準化了。

由於黃金質地很軟，硬度為 2 又 1/2，牙齒可在其表面留下咬嚼痕跡，因此以硬質工具敲擊其表面使之變形，便成為最符合其物理性質的工藝手段。此外，不與氧起作用的性質，更使得它大多被貼或敷在器表上以防鏽。歸納與黃金有關的工藝技法有：包金（gold wrapping）、鑄造（casting，含失蠟法 lost wax casting 及範鑄法 mold casting）、貼金箔（gold foil）、鑲金（mercury amalgam gilding）、錯金銀（gold and silver inlay，即鑲嵌）、錘鑠（raising or hammering，冷鍛片狀加工）、鍛敲（forging，熱鍛棒形加工）、敲花（chasing and repoussé）、鑿刻（engraving，即雕鑿）、模衝（matrix-hammering）、鏤空（chisel-cut shapes and piercing）、細珠工藝（granulation）、焊接（soldering）、拉絲（drawing wire，或稱拔絲）、扭絲（twisted wires or filigree，或稱絞絲）、包鑲（bezel wire）、拋光（polishing）……等。上述的這些工藝不同於中國早期以鑄造為主的青銅工藝，後者係以大型作坊為主，為技術密集與勞力密集工業，且因需翻模，需與製模的陶工密切結合，而且往往是由國家統一規範；而黃金加工因材料量少，不需大量人力，但所需的技術熟練度與創作語彙的精確度，卻遠高於青銅工藝之所需。因此，黃金工藝既不同於以琢磨為主的玉器工藝，亦異於用以鑄造大中型容器或雕塑的青銅工藝，故一般以「金銀細工」稱呼之。

根據相似的出土材料判斷，在上述的金銀細工工藝中，本作品實際上使用的工藝上應係以「失蠟失織鑄造」法製造。這種工藝主要流行於戰國至漢代的黃金或青銅飾牌，藉由牌飾背後的織紋，可判定來自蠟模外層的紡織物。以布敷蠟的優點是蠟層較薄，能降低金屬熔料之用量，使成品更輕更薄。艾瑪邦克（Emma Bunker）教授認為，此法係中國工匠所創，靈感來自當時的漆器夾紵工藝；³而河北易縣燕下都冶鑄遺址發現的兩件黃金牌飾，其背後便有失蠟失織法的證據。⁴失蠟法是北方草原民族慣用鑄造金銀器的方法，延續時間甚長，並常結合寶石鑲嵌等裝飾工藝，尤其該區常見的動物形飾牌或動物圓雕多以此法製作。⁵

這種工藝的優點是可大量複製，而且複製成品與原件極形似，除了可處理極繁複之細部花紋，且由於未使用焊接，故成品極堅固；但由於成品是實心，故黃金之用料增加了，而且鑄成之後表面多有粗糙之砂眼，需經過拋光後較美觀。

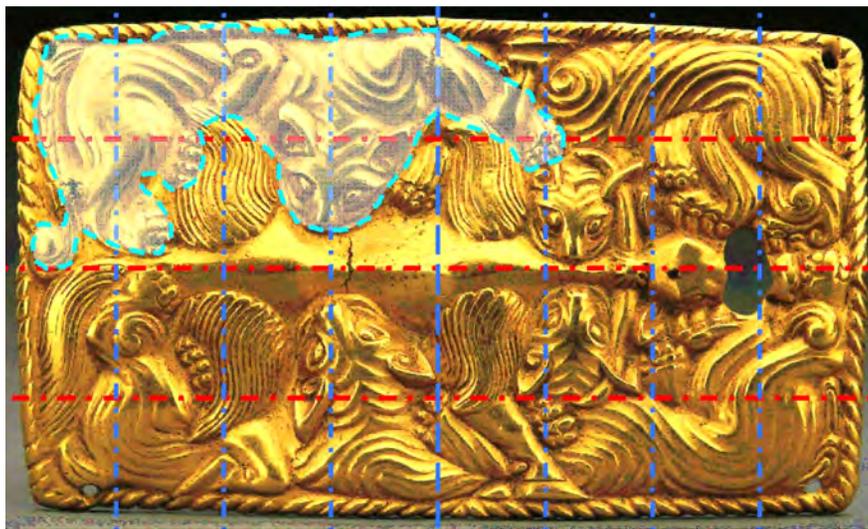
和青銅鑄造工匠相比，以各種鍛造技法為主的金銀匠勞力付出較少；特別是以冷熱鍛錘打製成的黃金飾物，通常比其它高溫熔鑄的金屬器更纖巧細緻，金屬耗損量亦更省。不同於青銅熔鑄過程中所需大量的密集勞力與專業分工的特色，金匠通常由他們選好材料後，便能一氣呵成地由個人完成整套製作工序，因此就工藝與器物形制間的影響程度而言，金器受到個人手藝與巧思的影響恐怕比青銅器來得大。而且，由於黃金稀少，不適合以大型集體作坊的方式生產，它反而較接近玉器小件式的生產形態，而東周時期應已出現專業的貴金屬作坊了。邦克教授認為，雖然個別金銀匠可能因技巧的高超而聲名遠播，但一般來說他們仍隸屬於作坊的。⁶因此，這件作品極有可能是某位極為熟練黃金工藝的金匠，以他的純熟手法與設計完成。

另一個重要的問題是，這件黃金牌飾是由當地的遊牧民族製作，抑或是由南方的中原工匠製作？我們並無直接證據，但根據戰國晚期的內蒙古西溝畔匈奴二號墓出土的兩件「虎豚咬鬥紋金飾牌」來看，在虎金牌邊緣處均有刻劃漢文字：一件為「一斤五兩四朱（銖）少半」；另一件為「一斤二兩二十朱（銖）少半」，另外還刻有「故寺豚虎三」五字；另外七件銀虎頭亦同樣刻有漢字。⁷這說明當時匈奴族所使用器物，產地在中原，可能為匈奴人委託中原工匠製作。有鑑於此，本文所分析的這件黃金製品亦不能排除是匈奴委託漢人藝匠所製作。

貳、現象與形式

在形式的討論上，一種是以「物自身」為對象，進行現象學式的現象觀察與外觀描述；另一種是透過形式風格的描述進行作品比較與分析。在現象學描述客體的方法上，初步是以「懸置」(epoché)，也就是將作品存而不論，以括弧括起來，而主體在此並不參與任何主觀判斷活動，僅單就現象進行描述。這種方法的描述與觀察，提供了一種與物自身溝通的平台，雖然容易被詬病的是它在作品詮釋上，無法提供作品歷史文化深度，而且現象觀看的本身，業已交雜了某種觀看意涵與主體意向；但是，在未充份理解作品的客體現象前，作品的詮釋容易流於天馬行空的漫談，因此現象的描述是詮釋前的必備功課。

該物件作扁平淺浮雕之長方形【圖三，為圖一的放大】，厚度未及 0.2 公分，長寬比為 1.7：1，接近黃金比例。長方形框之四周被一圈寬 0.2~0.3 公分不等之長斜線繩紋圍住，上下兩端之繩紋各以縱中軸線為中心，其右側之繩紋向右斜、左側則為向左斜，兩側對稱；左右兩端繩紋亦以橫中軸線為界，各向上下作對稱傾斜。接近四角處各有一不規整之圓孔，四孔靠近繩紋處有磨損痕跡，孔直徑未及 0.2 公分。在橫中軸線上靠右側約八分之一處有一似心形孔，孔長 1.2 公分、寬 0.7 公分。

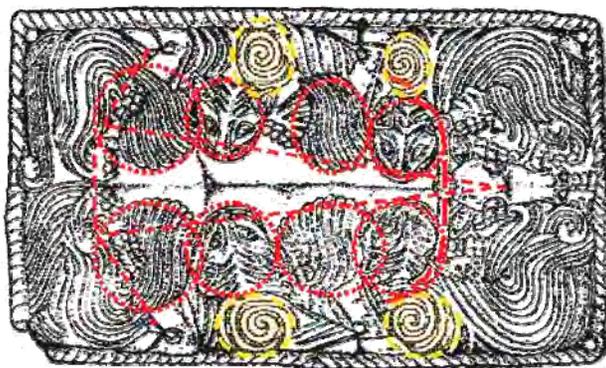


圖三 內蒙古杭錦旗阿魯柴登徵集之黃金牌飾

圖版來源：《中國金銀玻璃珐瑯器全集》金銀器卷（一），圖 27

在長方形繩框內，為五獸圖案，由外觀判斷，似為一牛形（以下簡稱牛）、四大型貓科動物（似虎，以下簡稱虎）。牛平臥居中，其視點位於牛背正上方，而頭、背、尾則分處於中軸線上，頭朝畫面右側，身體攤平並鋪滿長方形繩框內之器面：頭頂帶角，角自水平中軸線之四分之一處各向上下兩側延伸，角之末端緩彎曲，分別將其兩側虎之左右耳「穿刺」。牛之脊背作波浪狀突起，分別於橫中軸線上由右向左算來約二分之一與四分之三處拱起，呈現出脊背之肌肉與空間感，背脊將構圖平分為上下部分。牛平攤之四腿各向繩框處內卷作蜷屈狀，有蹄，後蹄足壓於左側二虎腰上，前蹄足則將左右虎隔開。在該動物身體兩側，即橫中軸線之上、下部分，各為兩簇外形作逗點狀、內為十餘條平行之 S 形凸起之淺浮雕線條，判斷為自牛科動物軀體延伸之體毛；而橫中軸線左側末端即牛之尾端，為以十一道平行之細陰刻線刻劃之元素，應為扭向右側之牛尾毛。

牌飾上下兩部分各為虎形動物，分別佔據右上、右下、左上、左下四部分，各占構圖四分之一。四虎身體均作側面描寫，身體蜷曲，並各以四至六道之深瓦溝紋表現身體扭曲之量感。以【圖三】左上之虎為例（淺色線條），其略屈之右後腿扭向牛臀，四趾虎爪深陷牛臀，而右前爪攀住牛腰臀部附近之長鬃毛，左前腿被壓於右上側虎之右前腿、牛左前腿與長毛下方，然爪端上抬並搭在右上側虎頭之右後方上；尾端自臀部延伸，夾在右後腿與左側繩框間，末端作捲屈逗點狀；獸頭作上方俯視狀，各部位分別以水滴狀之瞳目、有兩孔之直鼻、豎耳，各單元獨立而互相呼應，全體構成辨識獸頭之元素。左下方之虎與此基本為上下對稱，惟其尾端自左後腿下方向上勾起；而右側之貓科動物則與此作左右對稱處理，然各部線條較左側者為密實，頭部尺寸亦較左側略小，身背之右側為一明顯之螺旋。四虎頭分別咬住牛之頸、腰部，而大小有別之虎頭與牛背兩側之體毛羅列於牛背上，並以牛頭為中心作斜 15 度角處理。遠觀四虎與其身體，除了頭部較為清晰可辨之外，其餘均接近非具像的線條與量塊的表現【圖四】。



圖四 內蒙古杭錦旗阿魯柴登出土金牌飾線繪圖

單就作品本身進行現象學描述，雖有助於我們更仔細地分析作品本身的顏色、構圖、深度、光影……等形式要素，於細微處發掘出他人未觀察到的作品結構，但是這種描述方式卻無法提供作品更深入的形式脈絡（context of form）；換言之，我們無法得知這樣一件作品形式如何會出現於此時此地。在這方面的討論可透過不同作品圖像形式的追溯而獲得解決。

和今日強調創作者的主體性（subjectivity）與創意（creativity）的當代創作形式不同的是，古代作品不能以今天的藝術創作概念理解之：它們強調的並非作者理念，因為作品形式主要得力於整個人文環境所提供的某種特定圖像之形式源頭，而少部分則是來自於贊助者的要求或作者（工匠）之巧思，或是這三種力量互相碰撞後發生變化。貢布里希（E. H. Gombrich）對於「藝術為何有歷史」的解釋，正解釋了「圖像」為何會有歷史的提問：人們總是無法無中生有，他勢必在過去習得的形式語彙或成規（context）中，加上自身的理解，並予以修正（matching）。⁸因此，圖像形式的源頭總是會留下痕跡而被辨識出來。有鑑於此，若我們透過比對其它圖像，將會發現北方民族偏愛以動物作為表現主題，特別喜愛描寫猛獸（禽）與草食動物間的搏鬥【圖五、圖六】。相形之下，動物撕咬母題卻少見於中原地區。因此，這種圖像並非藝術家或贊助者一時興起之作，而是在文化長時間累積下的表現傳統。



圖五 寧夏固原回族自治區藏·虎噬鹿金扣飾
圖版：《中國文物精華大全·金銀玉石卷》圖 11



圖六 西漢 內蒙鄂爾多斯西溝畔·金虎噬咬鬥文飾牌
圖版來源：筆者於 2008 年 3 月攝於內蒙古博物館

我們還可以發現阿魯柴登金牌飾存在幾種特色：首先是虎身體扭轉並作瓦溝紋之表現【圖七】；其次是虎身後肢呈現出不自然之扭曲。這些表現手法其實並非工匠獨創，在北方草原地區戰國晚期至漢代初期出土的動物牌飾或立體造形物件上，便可見到這種以凹凸的瓦溝紋營造光影之手法呈現出動物肌肉的扭轉效果【圖八～十】。而此種以螺旋紋或彎曲、扭轉線條的表現形式，源頭更指向了俄國南方阿爾泰山一帶活動的草原遊牧民族斯基泰族（Scythian）【圖十一】；而且，圖一中四虎後肢與身體反轉所呈現的失重形態，也是斯基泰人藝術中常見的表現形式【圖十二】。為何後肢作反轉表現？我們可以推測，北方草原民族經常觀察自然界動物奔跑姿態。當牠們奔跑時，後腿會蹬起，特別是在獵食之際（獵物與獵食者均然）。故這種後肢反轉圖像，最初要表現的可能是動物後肢躍起以其前肢擒住動物那一剎那間的場景，而在早期動物圖像下半身雖然見扭曲，卻是柔軟而有韻律感的。然而，在圖像長久輾轉流傳的過程中，後仿工匠由於只能照本宣科，模仿他所見的圖像，故後肢翻轉的表現隨著圖像不斷地複製、再複製而愈顯生硬，最後遂與身體呈現不自然的折斷姿態。中國北方草原地區出土的幾件更晚期的黃金牌飾便普遍存在這種現象。



圖七 內蒙古杭錦旗阿魯柴登金牌飾上之虎與身體
圖版：《中國金銀玻璃珐瑯器全集》金銀器卷（一），圖 27



圖八 戰國晚期陝西神木納林高兔匈奴墓·金虎
圖版：筆者·2006.5.23 攝於陝西歷史博物館



圖九 戰國晚期陝西神木納林高兔匈奴墓·金怪獸
圖版：《中國文物精華大全·金銀玉石卷》圖 15



圖十 戰國晚期陝西神木納林高兔匈奴墓·銀虎
圖版：《中國文物精華大全·金銀玉石卷》圖 13



圖十一 西伯利亞 Tuetka 一號墓塚出土的皮革剪影裝飾
圖版來源：Frozen tomb in Siberia，圖 137



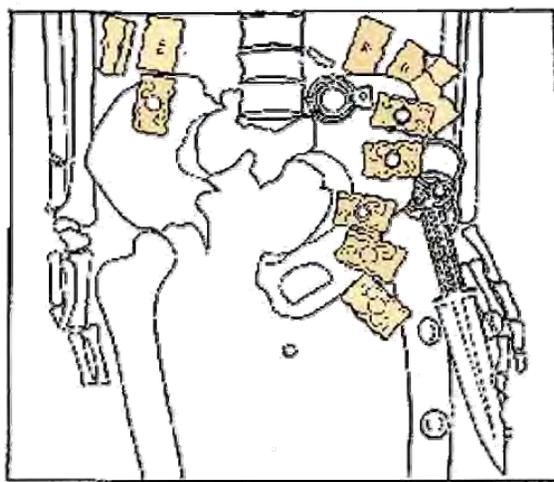
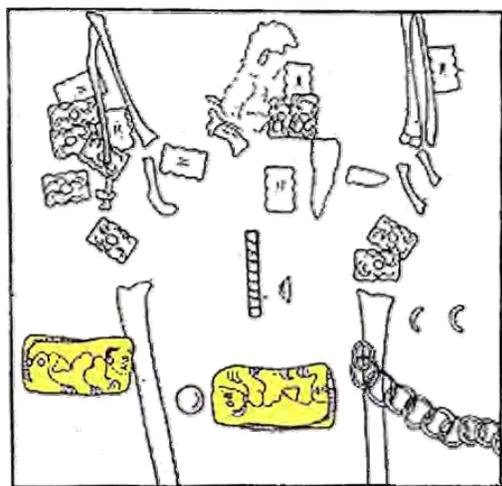
圖十二 帕澤雷克一號墓塚出土馬鞍上的裝飾
圖版來源：Frozen tomb in Siberia，圖 110

參、目的與成因

追問器物的製造目的，就是追問來它與社會（人）的關係，即其贊助者、用途以及當時社會如何賦予這樣一件作品的文化意義……等相關問題。若我們更嚴謹地思考，會察覺器物本身的用途並不等於器表上的圖像意涵，實際上兩者是可以分開討論的，而這部分可透過考古學與圖像學方法獲得解釋。

在考古學對物質遺存的研究中，它主要關心的是「物」(objects) 或「器」(artifacts) 與「人」之間的關係，因此最被強調的便是物件功能——物之所以重要，是因為它與人產生了「使用」關係，服務於人，因此這些人工製品能夠成為揭示當時人類生活方式的一種活生生的訊息。⁹ 它提供的不只是人與物的關係，也提供了建構過去歷史或過去文化的可能性。由於這種「以物論史」方法的材料並未經過人為刻意篩選，因此在程度上具一定客觀立場。此研究從「物」著眼，強調文化為人類社會所造，具有時代賦予的用途與文化意涵。對它而言，遺留至今的文物如同「歷史文本」(historical text)，容許我們從物的解讀進而瞭解過去的生產組織、分工工藝、消費方式與社會關係等議題。¹⁰

這種「以物論史」或「透物見人」的考古學是以復原物質原本的脈絡關係 (original context) 為核心工作——其中，時間、空間、器物與人是研究的四大要素。¹¹ 根據考古報告指出，本文所討論的黃金牌飾為內蒙古自治區伊克昭盟杭錦旗阿門其日格公社桃紅巴拉生產隊在阿魯柴登以南 3 公里沙窩子所發現，當時共出一批金銀器，共 218 件，重達 4,000 餘克，故它們均非墓葬出土品，該報告並推斷它疑似匈奴河南白羊王或林胡王其中一支的王墓。¹² 雖然從墓葬脈絡我們無法直接判斷其用途，但若藉由其它類似形制的器物出土於腰際可得知【圖十三、圖十四】，本文討論的這件作品被考古學家稱為「牌飾」(buckle; belt ornament)，也就是作為腰帶上的飾件，它同時也具有扣住腰帶兩端的功能。



圖十三 春秋晚期內蒙涼城毛慶溝 M5 (女性墓)

圖十四 春秋晚期內蒙涼城毛慶溝 M60 男性墓

圖版來源：《鄂爾多斯式青銅器》，頁 245、頁 248。

一般而言，過去人類的遺存多保存於地下，故考古學也是一種發掘地下遺存的方法，而考古學方法中的「層位學」與「類型學」則是考古學家用來復原在過去時空下人類行為的兩大支柱。然而，由於考古遺物可能只反映在物質層面上，故它是唯物的，對於精神遺存卻是束手無策的；也就是說，本文所討論的黃金牌飾形式所反映的美感與精神意涵，似乎是難以從考古學的實證方法中獲得解決。此外，考古雖被視為是科學的，但它能反映過去畢竟有限——考古出土材料之於過去實際使用器物總數，如繁星之一塵。那麼，我們是否應放棄以考古物為詮釋材料？其實不必如此極端，因為它畢竟還是當時時空下所遺留的物質之一環，不僅能補足文獻之空隙，更是我們詮釋作品時不可或缺的可信來源。

作為視覺藝術研究先鋒的藝術史，除了形式分析，其最為人津津樂道的方法莫過於「圖範學」(iconography) 理論。圖範學最初是用來解讀西方宗教作品中的肖像畫，以辨識出肖像的題材與內容為何。因此，它處理作品的態度便是去解碼 (decode)，解開隱藏在作品背後的密碼或主題，但是作品意義的揭露往往並不如想像中的單純，其意涵可能是複合的，甚至意義是不斷地變動的。西方研究圖像的藝術史大師潘諾夫斯基 (Erwin Panofsky, 1892-1968) 曾提出的「圖像學」(iconology，也有譯為「圖意學」，本文沿用一般說法) 將作品分為三個層次：

第一層：前圖範的研究 (Pre-iconographical description)：即自然意義 (natural meaning) 上的藝術母題形式；

第二層：圖範的分析 (Iconographical analysis)：即文獻 (文本，即 text) 中的主題，因此它必須透過文獻的蒐羅，以理解圖像之主題或內容；

第三層：圖像詮釋 (Iconological interpretation)：即整體文化面貌下的作品內在意涵或象徵價值。¹³

我們可先就他提出的圖像學三步驟模式，進行操作：

在第一層次上來看，我們可以發現圖一物件表面上的圖樣，就其自然意義來說是四虎與一牛。

圖像學的第二層次，其實就是結構主義學者強調的文本（text）與原生脈絡（context）的討論。經文獻的考察，我們可在漢代典籍《風俗通》中找到「虎者陽物，百獸之長也。能食鬼魅……亦辟惡」之說，但因北方游牧民族並未留下任何與此相關之文獻，故未從得知此「四虎一牛」在傳統所代表的特定主題、內容；另一方面，即便我們幸運地找到了「虎與牛」在文獻中的隻字片語，這也僅能說明了它在文字論述傳統中的意涵，未必直接等同於圖像本身傳統的意義。

在第三層次上來看，即更高一層的文化意涵，指的是在整體文化氛圍中，特定作品具有何種「文化表徵」（representation of culture）？而文化表徵的深究需回歸到此類圖像如何被使用、以及它在原生傳統中如何被看待的問題。雖然【圖一】作品為當地徵集，出土情形已不詳，但就這類物件出土的情形來看，它大多出於隨葬品較多的墓葬，可說是被草原民族的貴族所使用，這與它屬於由上層階級壟斷的黃金材質有關。而法國漢學家（Jean Paul Roux）魯保羅認為草原民族上這些成對的牌飾「在宗教繪畫中扮演了重要角色，它同時使人聯想到人類與神祇之間和侍從與主子之間的關係，同時也使人聯想了性關係」，也就是性合的象徵。¹⁴但如果要進一步分析，對當時而言【圖一】這件作品是否存在某種特定意涵，其實在資料不足的條件下，詮釋正不正確仍無法被拍板定案。誠如潘諾夫斯基所說，此一層次的詮釋是最難的部分，因為要非常貼近作品原生的文化意義，詮釋者本人應如同百科全書一般的博學。

若回到方法上的討論，我們察覺圖像學詮釋作品的背後本身存在著一個基本信念，即相信符號運作中的「能指／符徵」（signifier）與「所指／符旨」（signified）之間，也就是形式與內容的關係未必是固定的，但起碼是穩定（stable）的。身為符號學家卡西爾（Ernest Cassirer, 1874-1945）弟子的潘諾夫斯基，沿續了藝術作品作為一種意義載體（vehicle）的觀念。他雖表明這三層次來分析作品乃權宜之計，因為作品是不可分割的，但他這種深信不同層次意義深藏於作品的概念，帶有某種結構主義的影子——不僅是因為他對作品抱持的結構觀，實際上還來自於其概念中隱含的二元對立觀，即作品是「符徵」（signifier）而作品主題與內容則是「符旨」（signified），而且符徵與符旨之間的關係經常是穩定的。¹⁵當代影像理論家布希亞（Jean Baudrillard, 1929-2007）對於傳統符號或結構理論提出的質疑是，符號形式背後的符旨意義可能是扭曲的甚至是缺席的，而形式圖像更可能是符號的空洞運轉，真正或唯一的意義並不在場。若我們藉由這種質疑來將古代藝術品的意義貼上了「虛無」標籤，其實只是將當代影像符號浮濫的現象投射到古代的圖像情境。但是古代圖像總是「言之有物」，純粹作為一種空洞符號的可能性微乎其微，它與當代影像被大量使用以致於空耗而虛無化，並刻意誤用、嘲諷、拼貼這些圖像而從不需瞭解其文化背景是不同的。也就是說，傳統圖像勢必指向某物或某種意涵，只是我們不可輕信這些意涵是永恆不動的：作品意涵不是缺席的，只是它並未指向某一特定的終極意圖，而且也受限於歷史條件，受限於觀看事件的發生。

肆、從器之顯現到器之觀看

從上述討論可以發現，這些研究結構仍屬靜態——但要讓觀看事件發生，還需有「觀者」(beholder)的參與，器才得以顯現。一旦有了觀者的參與因素，物質研究架構中的時間因素遂流動起來，而時間軸線的綿延也讓物質文化研究更具動態性，讓作品不隨時間的流逝而步入塵封的歷史，反而一再成為觀看對象，不斷地觸發觀看事件，隨時允許當下意義的發生。那麼，既然過去與現在的界限已然消泯，研究過去的物件，其意義與研究當代的物件之間的差異似乎不如我們想像之大。透過我的「此在」(being here)去觀察古代作品，亦屬一種當代視野 (contemporary horizon)。值得深思的是，這些透過考古發掘的古代物質檔案，活生生的呈現在我們當下，不斷地在我們面前形成形塑成視覺事件。

西方詮釋學 (Hermeneutics) 與接受理論 (Reception Aesthetics) 指出，從作者完成作品到觀者關注作品之間所發生的時間差，此一時間距離是不可能被克服的，因為即便發明時光機器，將自我重新投入到那歷史洪流中，也不可能得到相同的歷史解釋，因為我們的意識是由歷史演變所決定的，也就是觀者的視界 (horizon)。個人的此時此刻和他的歷史條件會預先進入詮釋活動，並成為理解本身的素材，並與觀看對象融合，稱為「視界融合」(diffusion of horizon)。¹⁶ 因此對觀者而言，不斷超越與重建是他的責任；而且其目的不單單是指出作品的原義為何，而更是作品對評論者或觀者暗示了什麼，其重點在於作品為讀者提供了何種「文本(脈絡的)意涵」(textual significance)。

若透過詮釋角度分析阿魯柴登的黃金牌飾，參考前文器之顯現四要素所導出的綜合觀察並加以修正，這種詮釋更能言之有據，也更具寬鬆的詮釋能動性 (agency of interpretation)。在這種詮釋模式中，作為觀看對象的形式其實就是詮釋的主要憑藉；若透過器物更深入的形式分析，我們似乎可在文獻與作品功能的考察之外，發現形式本身所隱含的美學觀與世界觀。

從該物件形式審美觀來看，可以發現它強調空間疊壓關係與追求流暢之視覺運動感。在它「空間疊壓」處理手法上，可謂一絕。此物厚僅 0.2 公分，如何在如此薄的厚度呈現出深度空間感，對當時的工匠來說是一項極大的挑戰。因此，工匠利用「隱起工藝」來暗示可信的三維空間效果，視覺上由於縱中軸線左側二虎各部位關係較右側二虎舒緩，故呈現左鬆右緊之心理感受；同時，由於自牛角至尾間之中央背脊部分未安排任何元素，形成中間高兩側下滑擠壓之心理感受，更增強牛之背脊突起的空間效果，塑造出四虎低於牛背且攀於該處之錯覺。而各部位如爪、腿、毛之間的互相上下疊壓關係，更透過了暗示方式以表達可信空間，使得觀者之視線能流連停佇在該場景。

在前文描述中，乍看下我們認為這件牌飾相當強調空間深度，但更深入分析的話，這件作品雖暗示了空間的存在，卻又以大量的平行流動線條干擾空間深度的營造。就畫面整體來看，若以橫中軸線與縱中軸線分割畫面，該構圖雖基本作上下左右對稱之鏡像處理，但由於四虎頭部構圖作斜線安排，擺脫了水平垂直的單調鋪陳，而且上下左右四虎細部均有微變而未完全一致，故使得構圖平衡卻不生硬；搭配著虎身與牛鬃毛之扭動與旋轉深凹槽所呈現的光影流動感受，使整體畫面呈現流暢之節奏韻律感，虎身上的螺旋 (spiral) 與平行大弧度曲線亦造成畫面的氣動感。由於螺旋線具有生生不息，無限伸延的性質，它可

以圓心的極點為中心，作點和線的發射；螺旋線的無限延伸構成了體積和空間的無限變化，一次次的循環並非又回到原點，而是一步步成螺旋狀向上提升或遞減，產生一種動態的眩目卻又生機勃勃的視覺感受。

這件作品上特殊螺旋的使用並非孤例。除了前文提及的西伯利亞一帶出土的虎圖像身上有螺旋紋母題之外【圖十二】，在陝北神木納林高兔出土的一件戰國晚期的黃金圓雕鹿角格里芬（Griffin）母題身上【圖十五】，亦布滿了大小纏繞的螺旋紋。這說明了螺旋並非鹿角獸身上作為鹿毛的再現式元素（representative element），反而具有抽象表現意味。這些以半浮雕式的凹凸瓦溝紋組成的螺旋不僅表現了光影對立效果，引導我們的視線迷失於作品內部。就視覺表現元素而言，螺旋本身的形式上具有不確定性。因此，這些螺旋的使用背後動機，是不是要給予觀者某種不確定感，甚至是非明確可辨的空間層次？



圖十五 陝北神木那林高兔出土·金圓雕怪獸與局部 筆者·2006.5.23 攝於陝西歷史博物館

透過圖一作品中的空間營造手法來看，有趣的是其空間一方面是被強調的；另一方面卻又沉溺在大量的光影與線條遊戲中，將觀者的注意力由整體空間引導至細節去，分散了我們對統一知覺的注意。這似乎存在一種抗拒明確性的整體空間掌握：遠看它幾乎是線條與凹凸量塊的組成，如同山水一般的流動，生生不息，扭轉的線條彷彿化成雲氣，飄渺在牛頭、牛背與虎頭所構成的高山峻谷中。因此，此作品就母題表現上是具象的，乍看相當抽象，再細看的話卻又發現各元素的處理相當謹慎仔細，顯見抽象非其原始意圖。在符號使用的意向上，圖像不斷地游移在可辨識與不可辨識之間，這種圖像所顯示的是沉溺在線條量塊的表現上，不光是營造出一個可信的元素；另一方面卻也仔細處理物與物之間的量感與深度，營造出可信的空間。

伍、結論：多元視點與二元對立的世界觀

阿魯柴登的四虎噬牛黃金牌飾除了展現了獨特的形式美感，它同時也透露出某種世界觀。由畫面構圖的「多元視點」（diversified view points）的並置，以及「二元對立」（binary

opposite) 可加以說明。首先,在多元視點並置的表現上,呈現俯視的牛與側視的虎為多點透視處理手法,它並不屬於單一視點透視法的空間描寫。各母題各部位間並非以嚴格的單點透視法描寫,也異於單一視點中凍結的時間感與停滯的空間感,而是透過散點透視構圖,讓我們的視點不停的移動,作品時間也隨之流動了起來。在文學作品中,敘事性的產生來自幾個要素:角色、情節(或故事)與場景,而圖一的作品正具備了上述的條件。虎與牛是事件發生的角色;情節是四虎撕咬牛的殘忍畫面;場景則是透過上空俯看此一事情發生的空間地點。由於這件黃金牌飾上角色間的互動,使得其故事成為某時某刻發生的場景,這與中國早期青銅藝術上獸面紋所呈現的靜態世界迥然不同。

在「二元對立觀」方面,構圖中的疊壓呈現兩種關係:虎與虎之間的手部的交疊是一種合作的群體關係;而虎疊壓在牛背之上卻是一種食物鏈中的階級關係。四虎搭在牛背上,使得牛無處脫逃,臣服於虎爪與虎口之下。虎與牛所呈現的二元關係,其主題表面上是草食與肉食動物間的爭鬥,深入地說是食與被食、強與弱、征服者與被征服者、上與下,甚至是光與暗、陰與陽之間黑白分明的關係。這種關係是一種弱肉強食的關係,畫面強調的是一種衝突的、殘忍的自然法則。這種殘忍的關係透過畫面的線條與空間表現,被美學化了。關於「二元對立」的觀點,學者從神話研究角度出發,將它歸屬於薩滿文化(Shamanism)的特徵:

在薩滿的藝術中,經常見到雌雄二分法,並列、對立、聯繫與成對的關係中繪製,在不同的動物群中,如山羊、鹿、長毛象代表雄性,而公牛、母鹿則代表雌性……。獸搏圖是一個非常古老的藝術主題,體現在其中的二元對立,則為被搏殺或追逐的動物代表壞、惡、黑暗、弱等否定因素,而後面得食肉動物則代表著好、善、光明、強等肯定因素,其文化意味即為肯定因素等戰勝否定因素。¹⁷

二元對立並非專屬於薩滿文化之思維。根據涂爾幹(Émile Durkheim,1858-1917)以及李維史陀(Claude Lévi-Strauss)的結構主義(Structurism)研究,二元對立的基本二分法不僅是語言符號系統的規律,而且也是人類文化活動各個系統的規律,如神聖與世俗、生與死、生食與熟食……等。¹⁸總之,人類多半是按照著二元對立的原則進行思維和行事的傾向。¹⁹雖然在 70 年代以後的後結構與解構的後學思潮逐漸打破了二元結構的觀點,但古代藝術作品確實經常反映出二元的世界觀:牌飾上的猛獸與草食動物之間的爭鬥所表現的主題,的確透露出一種二元對立的觀點。

事實上,畫面中那種食與被食的關係,而且事件凝結在生、死的一剎那間,在此一剎那中,展現了生命的衝突。從構圖來看,在那一剎那之間,牛以牠最後的力氣,以牠身上唯一的武器牛角,刺穿兩側的虎,但終未能改變牠的命運。虎在食物鏈的金字塔中屬於最高位者,而草食的牛則是中低位者,因此當中也存在上下階層的問題,這同時也呼應到前文,牛被疊壓在虎之下方的空間疊壓處理方式。這種衝突與其說是負面的、輓歌式的呈現,不如說是一種生命必需接受的天然法則(natural law)的描寫,這是一種物競天擇的天然法則。在這構圖中所表現的自然是一種絕對化的自然,一種只能遵守不能對抗的神性自然。

北方游牧民族以逐水草而居方式生活著。他們生活不定,完全依賴自然,因此接受大自然所安排的一切,是他必需體認到的——唯有順天而行,和諧的使用大自然資源,並體

認與學習自然法則，方是存活之唯一方法。日本學者加茂儀一認為游牧生活只能透過與家畜共生，而在艱難的自然環境中生存：「他們的生活不能由人類的願望而起變化，因為他們的行動乃決定於隨伴著他們的家畜的意志的。這就是游牧民族的本質。」²⁰ 因此在他們的器物表現題材上，動物出現的比例之高便可以想像。進一步來說，游牧民族的「自然」和我們今天所理解那種附屬於人類、作為各種原料來源的「倉庫自然」不同；游牧民族相信自然是一種絕對力量，是人類無法克服、只能服從的超自然力量，因此，此地居民雖然也會利用自然，但卻沒有無節制或改變自然的企圖。在這種人類和自然關係絕對性的論點中，我們可以知道他們所謂的自然是一種既神聖又神祕的超自然。島田正郎認為游牧民族相信自然是神所創造的，所有的自然現象都是基於神的意志而發生，人事的一切也是神的意志所表現。而這種信仰正呼應前文所說的「薩滿信仰」。²¹

透過這件作品，我們不僅見到北方民族審美觀與觀看世界的方式，並且在他們題材的選擇上，也反映出他們對自然法則的想像。而這件方寸大小的作品，讓我們窺見了一種世界觀的顯現。

（本論文之撰寫，感謝教育部「96 年人文領域人才培育國際交流計畫」之補助，赴內蒙古取得金器相關研究材料）

註 釋

1. 此說最早來自亞里斯多德（Aristotle, 384 BC - 322 BC）的「四因說」（The Four Causes），後來海德格也從此說出發，討論到作品的技術問題。見海德格（Martin Heidegger）著，宋祖良譯，《海德格爾的技術問題及其它文章》，臺北：七略出版，1996年，頁10。
2. 河南省文物研究所，《信陽楚墓》，北京：文物出版社，1986年，頁129。
3. 「失蠟失織法」係演變自間接失蠟法，首先是將牌飾原型翻出單面陶範，待乾後澆注蠟液，其上敷以麻布，蠟液凝固後連麻布整塊掀起，以澄泥將多次塗抹及澆注造成鑄形，以高溫火烘烤讓蠟與織物一併溶掉，再灌注金屬熔液造成鑄件。見Emma Bunker, "The Metallurgy of Personal Adornment," in *Adornment for Eternity: Status and Rank in Chinese Ornament*, Denver Art Museum, 1996, p. 41.
4. 相關報告見河北省文物研究所，《燕下都》（上），北京：文物出版社，1996年，頁684-731。
5. Jenny F. So & Emma Bunker, "Luxury Exports from China to the North," in *Traders and Raiders on China's Northern Frontier*, Washington, D.C.: Smithsonian Institution, 1995, p.59.
6. Emma Bunker, "The Metallurgy of Personal Adornment," p.44.
7. 伊克昭盟文物工作站、內蒙古文物工作站，〈西溝畔匈奴墓〉，《文物》，1980：7，頁1-10。
8. E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, London: Phaidon Press, 1977, 5th edition, p.18-25.
9. 科林·倫福儒、保羅·巴恩（Colin Renfrew and Paul Bahn）著，中國社會科學院考古研究所譯，《考古學：理論、方法與實踐》，北京：文物出版社，2004年，頁49-70。
10. 余舜德，〈物與身體感的歷史：一個研究取向之探索〉，《思與言》，第44卷第一期，2006年3月，頁29-32。
11. 張忠培，〈中國考古學的展望〉，《考古、文明與歷史》，臺北：歷史語言研究所，1999年，頁64。
12. 田廣金、郭素新，〈內蒙古阿魯柴登發現的匈奴遺物〉，《考古》，1980：5，頁333-338。

13. Erwin Panofsky, "Iconography and Iconology," in *Meaning in the Visual Arts*, Chicago: University of Chicago Press, 1982 (1939 first print), pp. 40-41.
14. 魯保羅 (Jean-Paul Roux), 耿昇譯, 〈草原藝術與宗教〉, 《西域的歷史與文明》, 新疆人民出版社, 2006 年, 頁 40。
15. 著有《雲的理論》的法國藝術符號學家 Damisch, 對於藝術史中的圖像學方法將作品意義扁平化的傾向提出了質疑。Hubert Damisch, "Semiotics and Iconography," in *The Art of Art History: A Critical Anthology*, N.Y.: Oxford University Press, 1998, pp.234-241.
16. Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method*, New York: Seabury Press, 1960.
17. 湯惠生, 〈薩滿教二元對立思維及其文化觀〉, 《東南文化》, 1996: 4, 總 114 期, 頁 37-38。
18. Emile Durkheim, *The Elementary Form in Religious Life*, Trans. By Karen E. Fields, New York: Free Press, 1995(1912); Claude Levi-Strauss, *Structural Anthropology*. Trans. Claire Jacobson. New York: Basic Books, 1963。
19. 一般認為結構式的思想係隱含有二元觀點, 如索緒爾提出符號中符徵與符指之間的意義運作模式; 但也有對此持不同看法, 而認為李維史陀的結構不僅試圖打破二元對立觀, 而提出符旨與符徵之間的意義還需有第三個元素的加入, 意義的動能才會啟動 (與陳泓易先生於 2007 年 10 月 31 日於《藝術社會學》課堂上之討論)。
20. 島田正郎, 〈亞洲乾燥地帶的自然和文化〉, 《考古人類學刊》, 第 13、14 期合刊, 臺北: 臺大考古人類學系, 1959 年 11 月, 頁 13。
21. 島田正郎, 〈亞洲乾燥地帶的自然和文化〉, 《考古人類學刊》, 頁 14。

參考文獻

中文書目

- 田廣金、郭素新, 〈內蒙古阿魯柴登發現的匈奴遺物〉, 《考古》, 1980: 5, 頁 333-338。
- 伊克昭盟文物工作站、內蒙古文物工作站, 〈西溝畔匈奴墓〉, 《文物》, 1980: 7, 頁 1-10。
- 余舜德, 〈物與身體感的歷史: 一個研究取向之探索〉, 《思與言》, 第 44 卷第一期, 2006 年 3 月, 頁 5-47。
- 河北省文物研究所, 《燕下都》, 北京: 文物出版社, 1996 年。
- 河南省文物研究所, 《信陽楚墓》, 北京: 文物出版社, 1986 年。
- 張忠培, 〈中國考古學的展望〉, 《考古、文明與歷史》, 臺北: 歷史語言研究所, 1999 年, 頁 63-75。
- 湯惠生, 〈薩滿教二元對立思維及其文化觀〉, 《東南文化》, 1996: 4, 總 114 期, 頁 34-43。

翻譯文章

- 科林·倫福儒、保羅·巴恩 (Colin Renfrew and Paul Bahn) 著, 中國社會科學院考古研究所譯, 《考古學: 理論、方法與實踐》, 北京: 文物出版社, 2004 年, 頁 49-70。
- 特里·伊格爾頓 (Terry Eagleton) 著, 王逢振譯, 〈現象學、闡釋學與接受理論〉, 《現象學、闡釋學與接受理論—當代西方文藝理論》, 南京: 江蘇教育出版社, 2006 年, 頁 53-87。

海德格 (Martin Heidegger) 著，宋祖良譯，〈技術問題〉，《海德格爾的技術問題及其它文章》，臺北：七略出版，1996 年。

魯保羅 (Jean-Paul Roux) 著，耿昇譯，《西域的歷史與文明》，新疆人民出版社，2006 年。

原文

Bunker, Emma, "The Metallurgy of Personal Adornment," in *Adornment for Eternity: Status and Rank in Chinese Ornament*, Denver Art Museum, 1996, pp.31-54.

Damisch, Hubert, "Semiotics and Iconography," in *The Art of Art History: A Critical Anthology*, N.Y.: Oxford University Press, 1998, pp.234-241.

Durkheim, Émile, *The Elementary Form in Religious Life*, Trans. By Karen E. Fields, New York: Free Press, 1995(1912).

Gadamer, Hans-Georg., *Truth and Method*, New York: Seabury Press, 1960.

Gombrich, E.H., *Art and Illusion*, London: Phaidon Press, 1977(5th edition_.

Lévi-Strauss, Claude., *Structural Anthropology*. Trans. Claire Jacobson. New York: Basic Books, 1963.

Panofsky, Erwin, "Iconography and Iconology," in *Meaning in the Visual Arts*, Chicago: University of Chicago Press, 1982 (1939 first print), pp.26-54.

So, Jenny F. & Emma Bunker, "Luxury Exports from China to the North," in *Traders and Raiders on China's Northern Frontier*, Washington, D.C.: Smithsonian Institution, 1995.

The Packing Vision Image Research ~ Take the Bali Area “Pomelo Fragrant Beauty Fruit Vinegar and Fruit Tea” as the Example

Chan-Cheng, Cho

Abstract

Suggesting the concept of “one town one product”, local culture and their particular product is one of the ways to promote tourism industry which has been carried out by the government in recent years. This study intends to comprehend the uniqueness and needs of the cultural product, generalizing the symbolic image and the features of its shape for the reference of after researchers, and furthermore to find out the methods and patterns of applying the visual image on the local industries. Centering on the relation between visual packaging, brand image, marketing plan and the entire local culture, this study aims to research and collect the historical and cultural information, together with the interview with the industry, followed by a complete analyze and advices. The result of this study, including the suggestion on color, pattern, typeface and shape which is related to the visual effect designing, will later become the reference for the marketing and design professional.

Key words : Packing Vision, Brand Impression, Sells Circuit

造形讀寫技術的開發與其效能

鄭凱元

摘要

隨著造形語言的開發，技術成為認知及管理環境的一種戰略，促使媒體之形成以載述著概念與倫理。同時媒體也成為閱讀二次自然（社會生態）的重要工具。就演化的效益其主要的的作用不在於吸收訊息，而在回應訊息。如今處於多元對話的時空，圖像以單句的言語供觀覽者閱讀其意義成為記號（sign）。記號又以符碼（code）的形式被用來標示觀察者所判別之事物的關係位置，將一些屬於認知之內在世界的結構逐次也被繪製出來，藉此轉化為方法論進行規劃與創作。將如此運作的形式注入造形文脈中，編製著對話型影像。造形語言也就如此地開啓演繹、辯證、編碼、抽離種種過程，引領人們展現讀寫經驗，令文本隨著時空延伸。本論文依記號、圖示、筆觸、色彩、影像、位移等造形技術語言之發展及認知結構進行分析，以探究其在讀寫效能演化機制，並作評論。

關鍵字：技術、造形、語言、媒體、讀寫能力

前 言

環境的變遷刺激著生靈的感應，從感官的反應引發了心裡的感受而獲得經驗的累積，促使概念之形成。當此概念表達出來之際，訊息的雛形既定，然而必須透過符號及文脈之組成的形式方得以呈現。本文以視覺造形所呈現的表述結構來探討每個階層與環境的認知的關係，並且就其間的表達的方式在時空及環境的演進所產生的技術議題，將如何改變此款語句的傳達形態，進行剖析探討。

記號通常以單一語詞視之，它是藉由對他者的觀察和自我身心經驗的記述相互凝縮的現象而組成之型態。人因對事物的結構分析建立了邏輯型態，將之導入語言既為語言結構。而在造形上，它應用記號以及形態結構，以圖示來分析被觀覽的事物，藉此作為理解的工具，建構出造形的時空訊息之脈絡，也作為時空訊息壓縮或解壓縮的技巧。接著要探討的是色彩與筆觸，這兩者可視之為組成語句調性的主要元素。筆觸是對生理及心裡（緩急、波動）有種直喻的功能，而色彩是經驗和感應的隱喻作用，它們既交織成造形上各式各樣的修辭技術。影像是前面幾個元素所合成的訊息主體內容。這般的內容在讀寫進程中有著不同層次的 image 的轉化，此乃人對影像認知活動的核心架構。其可說是讀寫活動中的相對主體性之主要介面。此款內容不斷推演出所謂的媒體互動機制，致使位移這個涉及運動、律動、節奏甚至是角度、視點的造形元素朝向實務型和虛擬型之動態方式展現。如此一來令觀覽活動變成體驗與檢視；詮釋及閱讀因而轉向為對話的一種場域。

造形讀寫技術隨著時代不斷地推展，在其生產和消費活動中刺激著人對文明認知的新領域之形成，在此之際所引發的效益及缺失將是人性發展上值得審視的地方。然而本論文因篇幅的關係，側重於結構上的探討，因此對其效能上的利弊暫且不作論述。

壹、技術·造形·語言

「思想是技術創作的前奏嗎？或者反過來，技術才是為思想和美學提供了機會？」（Sicard, 1998/2005, Pp.109）就文明演化的觀點來看，思想是整理感知領域的途徑，技術則是對客體產生行為作用的方法，感知亦為對環境的吸納，行為作用於對環境的反應（有需求、有防禦）。人為了忠實眼睛所見來進行陳述，發展出透視法的景觀描繪。在那拉出各式直線的平滑透鏡，因觀察不同物件的需求有的變凹，有的變凸，將之相互組合應用既可將距離拉開至辨識大型物件的全貌，也可把物體拉近看清其微型的形態。同時承接著一把解剖刀劃開有機體探得生命循環結構，這些技術所揭示的觀測點，指示出十八世紀的啟蒙及理性的方向。透鏡交由光學以化學的形式銘印在機械的感應影像上，形成一個十九世紀客觀性的視點來記錄「歷史」，闡述時空交匯的族群意識「民族」。解剖刀只能用來探勘結構或組織，透過影像的載錄推演其生長的方式與過程。然而放射性透視技術可對活體作內部觀察，再藉著動態影像的記錄探得生長的「變貌」和「速度」，同時探索著內在的成因（生理的、心裡的），還有外觀的效果（社會的、經濟的）。使得二十世紀的類比發展至模擬，經由數位的分析及重構產生了心理的「交感」和環境的「超越」編製出虛擬時空活化此刻的想像空間與經驗的記憶。

判斷環境的優劣需藉由意志開發生存繁衍的技術，以及透過思惟去利用環境產生效能的技術來評量，無形中編寫著觀看環境所能佔有的角度形成概念。為了將之載述以便傳遞也就描繪出象徵性的造形。隨著時空的轉移，自然環境和人文環境不斷變遷，既定的概念不足掌握這個世界以利於生存，只得將載錄經驗的象徵符號相互比對，形成可供推演的理念論述型語言。語言在文學上被賦於感染力以發揮其效能，既在此思惟中產生了修辭的美學。而人在形態的描繪上也發展出拋離、凝縮等等減的演算「修」，另一方面則是吸納、延展等等加的演出「飾」，經由此兩項技藝將量與能作出轉換技術，達成一款造形美學上的消費功能。

技術置於生態中，它是物種求生的意識作出生化的編碼令其形態演化出其個別的形體。(Carroll, 2005/2006) 而技術在人文的環境裡往往循著社會演化形勢的命題作出物我分離，進行求真的工程，再藉此回過頭來詮釋自我的意念著手於理的論述或關係結構的圖像描繪。就文化發展而言，均視之為提供思惟的語言型工具，闡述著人類的理想與想像。日本文化評論家伊藤俊治指出：技術是人類外化所形成的一種形態。(伊藤俊治, 1999) 對生態之演化未嘗不是如此。如今已躍進千禧年的資訊生態，在「虛擬」進攻「真實」的戰略裡創造出可跨越領域的溝通管理之環境；從物質的支援提升為概念的啟發。

受到這急速變易時代的洗禮，圖像以單句的言語供觀覽者閱讀其意義成為記號。記號又以符碼的形式被用來編製出可標示觀察者所判別之事物的關係位置，將一些屬於世界的內在結構逐次也被繪製出來，以提供辨識關係位置的圖示技術。藉此轉化為方法論進行規劃與創作。將如此運作的形式注入造形文脈中，編製著對話型影像。另一面，對實體的之組成的描繪與記錄挑起筆觸存否的辯證，在科技的催促之下受光體的色彩自行發起光來，演繹著多項測量型式供人們應用，並幻化著造形修辭學上的讀寫技巧。同時凝縮於畫面的律動被釋放了出來，主客之間在時空中相互盡情地嬉戲藉此展開。

貳、記號的形體閱讀

萌智初開的人類如幼兒一般，以觀察統合意象的方式描繪出一個簡易幾何形象指示為某款事物作為載述認知的圖像。首先畫出個圓代表著頭部，再轉換成其自身的「我」。接著和其他事物比對，將同類的圖像點出其間的差異以作區分；在圓內點著對稱的兩點既完成臉孔的描述，而在其中央只點上一點則指示為太陽。他們都很清楚所描繪的不是事物的本身，而是認知與事物之間作為中介的形態便以記載。這個中介在生活及生命經驗之統合過程裡趨向於認知之結構上的整理即組合出概念形意象，以記號型態表達，如卍字指為佛教。反之，若趨向於事物之特質及相互關係的轉換，那就以象徵形式的形象為記號予以呈現，如雪花代表低溫。然而因人類文明隨著詩學的轉喻功能之開拓，此兩者卻經常合為一體。(圖一)

於此舉出東西方上古文明的兩個記號：太極圖與大衛之星，進行造形語言的閱讀比較，可以發覺兩者所認知世界方式有所差異，也就演繹出不同的思惟模式。太極是由 S 形曲線在圓內劃分出宛如腰果頭大尾小的陰陽兩儀置於相對位置而並合成一個形體。造形上，在頭部個別點上一圓點描繪出胚胎的形體，作為萬物起源之象徵。同時指示著生命體具有漸

變之演化方式，論述認知行為之規範，進而投射至物外作為物極必反「道」之意象。從可見之經驗轉化為可述的認知，推演至不可見之宇宙內在定理的圖像。兩個正反對立三角形重疊組合的大衛之星，其正三角形釋放著劍、陽具等形象，象徵男人、權力、攻擊、慾望；倒三角形則是認知活動所繪製的杯子、子宮，象徵女性、生命、承受、施捨，流傳至基督教世界裡以聖杯為其意義的統合。此款對峙交錯的結構，作為一款概念的統合，既指向辯證及二律背反的思惟模式。太極陳述著自然演化的本體，大衛之星則標示人對環境的認知所作出的分析而產生思惟上的論述。就現象學而言這兩者一為素材、一為工具，本體與論述可相互循環。

提供認知的記號一旦落入凡事都要講求效益的環境中，符號（記號的形體）須達到指示和辨識等基本功能。而在詮釋型消費的過程，它要有足以喚醒共同文化的認同及塑造個別文化的價值，所以其需具有閱讀上的層次，這既為造形語言編製的課題。2008 年北京奧運的運動項目標誌是採用篆體字的筆畫結構融入 new painting 的調性作為視覺訊息溝通的策略；以象形文字的造形將之中國化，以徒手的筆觸將書法意象的圖示功能催化出現代感的形象、年輕的語言且保有其造形文化的特質。然而在溝通實務上其辨識功能是有所缺失，所幸可需藉助傳媒的動畫技術加強宣導。再舉個案例來看，幾年前 X-Box 的商標出現於市場上，以其會發光的“X”販賣著神祕與奇幻。是否也以“×”來對一些事物作否定，刺激叛逆者的需求（多數消費群的心理需求）。如今產商把它置於圓球之上，是想要用來表示其為具體的個體，還是行為與環境之圈叉、對錯的辯證，挑動著大眾。

記號是經驗統合出來的概念投射著每個文明階段的時空感知作當下的載述。而記號本身是否有其不自知地隱藏著某種概念的雛形留給別人閱讀詮釋。如此就形成文本與詮釋相互作用的文化再造。吾等不妨以此角度審視德爾斐（Delphi）神殿裡的世界之臍（Omphalos）——宙斯為了求得世界之中心點於是朝向東西兩方各放出一隻鴿子，在牠們交匯處，設立此物作為標示。這是否意味著上古地「方」之說，卻內藏著人對地「圓」的感應以「天圓」來詮釋所湧現之意象呢？或則，在當時的既定認知下人類的慾望及其叛逆的本性很自然地投入未知的領域，且脫離現有知識和能力登上無邊無際的想像世界（已知與未知、外感應與內感應的間隙），而去揭露被隱藏的事實。（Caillois, 1978/1988）這是否可作為對記號最有效益的探索方式呢？（圖二）

記號的技術作用於其語意的開發和統合，而其媒體技術則著重在溝通的戰略應用。因此記號不僅是用來標示異同，也繪製出其間思惟方式以詮釋事物的運作方式而構築著一種價值觀，定下信仰的準則。另一方面人們對其詮釋及思維過程中所反射出的文化、社會等議題，也就供給了各種層次的演繹，或消費方式。這也就不難理解為何流行服飾會出現納粹的相關符號，以標示消費者心靈欲反轉的意象位置而非其意識形態的象徵。（星野克美，1991）

參、從圖示結構到結構圖示

為了有效地利用環境吾等對事物進行歷時性活動的觀察以取得所謂客體性的認知，發覺其間演化的關係藉此記錄資訊作為知識的基礎，以利於思惟的路徑理出不同階段之產物間的流動方向。依此借用記號連結前後因果關係，補助記憶的缺陷。（伊藤俊治，1999）因

此塑造出一個場域現象——格式，作為對其組成方式的掌握，便於形成一項主張的論證方法，這樣的思惟形態若用圖樣來標示，既以圖示呈現。圖示的運作方式有兩種型態，一是用頭腦來看而以眼睛進行分辨，猶如偵探般地勘察事物著手於解密的工作，組合著事物的相關性以建立起系統作為揭發一款內在世界的訊息介面。另一個型態則是用眼睛來思考，藉著頭腦操作資訊的分類以置入系統中，將組成的訊息創造出外顯的世界予以發表。這兩者之間存在著強烈的交感性的仲介作用，那既是想像力，也就營造出知性能力和意象的複合建制。

由於探明事物原委的欲求人類將歷時性的經驗在其活動空間標示著刻度，以便於記憶和反思也作為認知上的工具。為了使它在環境裡的各次元空間位置之測量能配合幾何形態應用，以取得座標的關係位置，數學因而逐一發展了出來。數學的作用不是描寫已經存在世界，而是試著完整地建立宇宙的邏輯。然而這些關係式投映於已經存在的事物上，卻取得一種結構方面的理解。同時建構著內在世界的陳述，提供著比較與推演的方式。那是「我」在描繪事物於置身感知現場的反思，並藉著記錄其外觀所指引出相互推演之辯證過程，摸索事物不可見的關連性及隱蔽的運作。其引領空間配置著心裡期待完整的關係結構所展現出美感創作，在時間軸策動演化和思辨的效能。（圖三）如松果及鸚鵡螺所內藏之比例數列的螺旋結構、觸發人體美感的黃金比率，還有那能分析出海岸滲透曲線的碎形，均藉此思惟方式圖示著生成的變化與尋求可掌握的律動以達敘述張力之結構，並賦於功能上的詮釋。我們也以這種結構分析方式進行圖解來檢視人類自身所創作的事物，藉由它探索尚未展露的意識活動之奧密。此乃是項視覺方面的智慧歷練，直接觀察事物且穿透其內部而表達於形式結構，並理出其運作而得的成效之原由以資創作新的認知角度。在此舉出一例，電影銀幕長寬幅比從 30 年代的與人對話之 1.33 倍率進行敘述，演化為廣角觀覽環境的 2.33 倍率以達成誘發人們深層的統覽及鑑賞之感應（Rose, 2001）。

利用視覺分辨事物的差異而設置各種記號將之資訊化，接著整理其間邏輯性操作流程而以造形符號加以編組既設計出圖示造形。因其訊息操作方式與目的的不同，其可分為表格、圖表、關係連接圖（chart）、圖譜（score）、圖解、地圖等。表格是將資訊分類後再加以排列，側重於文字型的表列藉由視覺能力來抽取資訊，可看作是準視覺圖示，除非加上色彩或字體的變化而產生造形的配置，才會達成圖像辨識功能。圖表可以說是資訊座標化的視覺形體。以上兩者是經驗累積的統計圖示。另外標示著關係流程者有關係連接圖與圖譜。前項是透過眼睛的方位辨識來把握組織的結構而形成文脈系統化的表現，其既古老又典型的形態則是樹狀圖，它編寫著時間性演化的系譜。後項為記號加上線性活動指引所複合組成之形態，以看譜的方式詮釋符號間的流動以激發出行為的質與量相互運用的效能，宛如 DNA 指導著蛋白質的組成方式，也因生命體對環境的認知及意識形態的生成而展現不同風貌。圖解及地圖是用來表達環境結構和可運作方式。其間的差別是，圖解大多利用具體素材說明相關物件的運作方式，依循繪製者的想像力來發揮不在場的指導功能。而地圖則需經由對環境的探索以命題為中心做出總合性的調查，因此其具有較全面性且系統性地提供資訊搜尋之功能。無論何種圖示均為資訊經由主體認知進行編組，形成敘述型訊息而以圖像作為載錄，還將質、量和語調轉換成視覺元素營造出相關的文本界域，以其文脈的展開分配著適宜的方位，在這進程既展露了修辭上的技藝和構思。（西岡文彥，1988）況且

在每個圖示造形都蘊藏著環境或生態的緣由，在其視覺語彙的使用之際也表露著歷史文化的背景以及對美的感知能力。就實際功能而言，它不斷指示輸出方式的演繹，行使資訊統合之消費管理的任務。(圖四)

符號是種概念的統合，而圖示所揭示的是人類觀察事物及統合資訊的技術，而其標明著各階段性的位置以啟動運作之準則和意念。有人說是為了理解佛教而去認知曼荼羅這款圖譜，還不如說是為了理解曼荼羅而認知了佛教。(坂根巖夫，1987) 佛教指示著一個生命的境域，密宗則以圓形與正方形為基礎結構來圖解著對宇宙真實的覺醒之認知方法，是一個主體在感知世界中藉此搜尋著其意義與本體。

肆、可用來寫實也可寫意的筆觸

筆觸可說是造形陳述的最為原初單元，也是陳述者所表達出其自身的性格以及和媒體的特質相融合所顯現著時代與環境的技術條件，進而呈現一種風格。在超寫實主義的氣燄之下，有人宣稱實體世界裡沒有筆觸的存在，一切都是面的轉折因光線切入的角度而產生漸層的變化。就物理界而言，所有實體是由粒子與波來組合，那麼粒子與波是否是一種微觀的筆觸型介子，如同印刷中的網點或顯示器的光點對應著視覺細胞。在感觀領域對實體的確認除了視覺觀察之外，還經常透過觸覺，實際地撫摸著粒子排列成序(波律)的肌理感應質感的差異，就此樣觸感和視網膜經驗從記憶中釋放出筆觸敘述認知客體的方式。(圖五)然而，天象是觀察得到卻觸摸不得的，同樣地顯微世界是借用光學儀器投射於眼底，觸覺神經卻未能對之產生感應的。其兩者間的肌理純由視覺經驗藉著筆畫來記述，以宏觀的水氣來作渲染，以微觀的分子進行點描。可觸摸的實體物件則可以直接拓印、攝影並將它放大，呈現為肉眼可辨識的質感語言。拓印有著粒子之排序的多樣性以引出觸覺感應的意象。而各種透鏡的研磨方式、快門的緩急之韻律變化以及各式溶劑粒子顯像處理的技術，也就藉此款自然科技所組成的影像映照著情境上的絲絲絮絮。

已故畫家郭柏川先生曾經說過，西方繪畫是以兩個面去組成一條線，而東方繪畫則以一條線來劃出兩個面。前者是主體對本體的追求從中所獲得的體驗，以作為存有的實踐；後者則試著一語道破的悟性呼喚主體對本體的意識，以取得一個自在。竟管到了印象派藉由一個筆觸(線)既是一個面的技巧去表達物件的樣態，如莫內的睡蓮；說得更真切的，那是面受光折射出作者心智幻化而成的蓮華。其發展至極致的例子在賽尚的作品中，也就啟蒙了立體派的風格。至於秀拉的點描法之筆觸，更是默示型的科技。在立體藝術上，米開朗基羅晚年自光滑眾神像鑿下一刻痕一氣脈的凡俗，至羅丹的一捏痕一肌理的地獄群像，也就將生命的能作量感的質化。另一方面，在水墨畫作的技巧上，由於沾墨的方式及飛白的運作，一條線既為一物件(墨竹、枯松)築起氣節之景象。書法也就利用此項技法劃出氣勢、收斂於節奏。這兩種創作方式甚至利用墨色濃淡轉折渲染為層次，汨汨情思款款道來。米羅從中得到啟示去進行返普歸真的功課。而輪廓線的白描法，卻是畢卡索筆下的眾神的狂亂。線條已是種意象的筆觸，刻出莫爾(Henry More)的肅穆，琢磨著阿耳布(Jean Arp)石塊的彈性，架構成佩蒙斯納爾(Antoine Pevsner)雕蝕樂章。由此可以發覺造形是採用筆觸各種攻略，令媒材是放出不同的語言。(圖六)如斯意象型質感在文化產業的催化

下落實於生活器物之中，致使機能性的造形語法投入情境轉換之消費策略進行運作。(詹偉雄，2005)

傳統物理學理，凡是實體均存在三維的積量。因此筆所畫出的一點、一線、一面僅在表達種概念，如字詞般去推砌著事物或現象；以類比的方式探索著未能言明的本體，有的宣稱為自然主義、寫實主義，有的號稱是超現實主義、超寫實主義，就此開拓出論述的場域。今日的數位時代應有積量陳述的能耐，卻以「虛擬」為其所表述的型態，縱使終端機的光屏和列表機的運作，還有三維、四維影像之投影均可以趨近於科學方式展現，可是不時顯示著虛擬二字，告知我們它是意象的圖示。好似人類將訊息的分子分解至自然科學的基本型態，但始終達不到那個本源。換言之，數位是一種粒子型微觀類比（視覺細胞等感應粒子），而其所組合而成的物件卻呈現為誇大的意象類比。這正是受光物所呈現的活動，在量子學上其只能通過統計學來了解，並不具有完全的精確性。換言之，那僅是技術性程式之運算；可視之為一筆觸項的設定，以及認知目的所行使的判斷；一款風格之形成。既然如此，有誰能認定筆觸的大小與型態之真偽呢？！

物質藉助於粒子反射型態呈現其自身的序列——質地。而人就其造形（記述）能力將精神的質素投影其上，牽引著思惟秩序產生了筆觸和風格；更何況是借用數位思惟形態進行排序的電腦為介面之媒體。物件質地的同一性，卻在思維進程中有了差異性的變化。也就是說筆觸隨著物我的關係位置有著不均衡性，猶如德勒茲（Gilles Deleuze）所提舉的褻（pli），在其同一與差異的矛盾律中蘊藏著能量，令創作下的實體有著內聚及外延的彈力。（Deleuze，1988/1998）

伍、修辭學上的色彩功能

人類利用圖像輪廓來表達訊息的歷史比藉助色彩作意念的傳達，來得長遠。描繪造形圖像輪廓的工具較易取得，先民隨處拾取一塊小石子或一根樹枝就可轉訴所認知客體之可相對測量的幾何結構（形狀、大小、高矮、方向）。而色彩之色料的生產是需要採集、提煉等技術方可獲得，藉此來輔助以傳達客體在自然界的光學反應所經驗的感官之影像。就閱讀方式而言，形體除了視覺還可以用觸覺來辨識，而色彩則全然要靠視覺來接收其訊息。對於後天失明者，色彩則呈現在其他感官對應於記憶及經驗的幻影中，也就是令聯想在其間產生作用。這種認知方式反向地投入眼明的人，就讓不可視者變成可視，使得味道、情緒、概念有了顏色。在這樣的表達訊息的演化與感官形式，圖像的形態既佔據了名詞的主格地位指示明確的個體及界域。而色彩則處於補述或修飾詞的角色，因此經過多年來的色彩心裡和生理之意象調查分析，大多以行為型用語或情緒型形容詞來論述其作用。種種視覺創作都會藉由它的這項功能來設置造形主體的表情，營造著感染型訊息。（Sadka，2004/2005）然而在修辭學發達的文明活動中它卻也標示著各種事物的概念性特質成為象徵以供人消費。

可用來表現色彩的型態有色料與色光兩種基礎格式，一者是物質轉變原理，一者是投影自然界所反射之實體作用原理，在數位型工具裏，兩者的意象表達過程中其輸出及輸入經常是互換的。也就是說今日的科技已將各式媒體與媒材交互安排致使色彩有效地合併成

重現與再現的展示機制。色料較直接傳遞物質本身自然反射之實體，隨著時空推移產生了冷熱、鮮明、晦暗，甚至季節等綜合層次變化，同時在官能摧動之下也產生酸、甜、香、臭事物的色彩辨識體驗，及其在科學實驗中的酸鹼質測試所形成的辨識概念。這些種種感應現象已被編成各式色譜作為強弱遞變的數據型的標示值，藉此以色彩編寫訊息的程度型語句之依據或轉化為設定型法則。在色光這一方，從自然光的顯影到人工光源的投射再現，所展示的是其傳媒將環境切割出的虛的形體。縱使所投影方式為 360 度的或立體的，還是被閉鎖於特定的界域（一種切割的型態）來感知。當今各式的物理學上的光波被應用來顯影，也不再只是產生好似鬼魅的 X 光攝影圖像，透過紫外線帶領視覺踏入迷幻色彩的饗宴，更不用說微波輻射所浮現的詭異色彩變化。此款媒材均利用色彩的光學及電子之反射介面標示著自然界的科學現象，卻在人肉眼所經歷的世界中顯得十分不自然。這種矛盾已被整合至數位資訊時代化作可超越時空的通道，引領群眾前往真實與虛幻之間遊走、判讀、組合情境及概念。

色彩在各式社會形態所擔負的功能，也具有色譜般的測量檢視效益，最典型的是呈現階級的辨識。最早先以彩度與明度的高低來作標示，鮮明的色彩代表著持有者（開採、提煉技術的掌控者，而非執行者）的駕御權力的能量，而承接暗色系和濁色系者相對之下其管理的活動就顯得無所作為。色相方面，原料不易取的色料愈能象徵地位愈高者，畢竟其所投資的成本及技術較為龐大。（Sharpe, 1974）另個社會意義的延伸方向則是色彩在自然環境所佔據的分量和權力的詮釋相互呼應，如埃及太陽之子的白，中國之中土概念的黃。因此發展一套群社的限定符碼，以訂定禁忌或規範的條律。然而色彩的應用之發展至今，已從階級管理演化為市場管理。在其規劃之際必須從個人的直觀與生命旅程的體認所產生的偏好和聯想，並且凝聚成意識形態化為一種主張的傾向徵候來賦予商品某種情境。因應求新求變的資訊環境的消費需要，色彩不得不藉著科技進行開發，令其展露出各式新舊材質的反射波增添層次，提供多元化的閱讀。再加上配色的運用，使得它有一套特有的修辭運算方式（色彩與色彩之間於色環的夾角大小、彩度或明度的差距、反射率的強弱、……………）。另一方面，大多數的研究是以語義分析法測出色彩、色調以及配色的感應意象和偏好度來規劃色彩行銷的戰略。意象會凝結為語言可用來營造訊息效益，而偏好度則因多元化族群而產生不同層級的社會與消費效益。在此其間常常會發現「脫逸色彩」的現象。（松岡武，1986）異常的意象感應是環境變易中的生命型態所體認的一種狀態，而超乎常人的偏好往往是邁向個人品味的創作空間，或開闢著另一款社會的空間意象（例如青紫的高貴且莊嚴等意象脫逸為羞恥與倦怠；從貴族輪落成弱勢族群的象徵）。此兩者均在暗示我們認知心靈在不斷變遷的環境中有其微妙的演進，即牽引出另一個色彩語彙的樣貌。

不管是自然的造化還是人文的活動都以各種色彩技法書寫著現象世界。其藉由感官刺激心理在經驗中的體會而開拓著精神世界，色彩也就轉換為對環境的概念認知和象徵，以及內心情緒及情感的表達。這些面向因技術的開拓與歷史價值的推演不斷地交互運作，迫使這項造形語言經常在改變現實性的意義，沖刷及粉飾著生命情境。（圖七）

陸、影像認知之型態

談到影像就會引發一連串的字詞：圖像、形象、印象、意象。於是吾等經常對 image 這個字彙作書不同層面描述。圖像是對現象的感應，而被設置或描繪出來，呈現於現象的兩側有如變色龍、章魚其膚色的圖樣及事物的賦形（inform）而構成一個具體的輪廓（figure）。形象乃為圖像促成一種概念而浮現的形態作為一種記憶。影像則是透過一款介子的運作所投射之物，可以置之於媒體的型態。因其運用客觀的物理技術和主觀角度組成各式各樣的視點陳述主體所觀察而得的經驗或論說。當它被鎖定為論說傳遞訊息既轉化為客體，一但為收訊者的心靈所攝取既凝縮為印象，準備進行對話。就此可以理解為什麼對光線瞬息萬變與色料對話的歷時性的截面之表現稱之為「印象派」。至於意象，其產生於主體性的想像，用來解決經驗邏輯上的困境。因而開啟新的思維方式，轉喻為一款圖示。（圖八）在生命型態裡將自己想像為他者，進行投影或擬態的演化以爭取生存環境的契機。也就是重新設置本身的圖像以改變生態現象的讀寫方式。就藝術創作而言，影像總是凝聚時代的意義及面向，也吸收了不同歷史評價，如「蒙娜麗紗的微笑」被看作美學上的經典。杜象將它視為一個偶像型圖像，在其臉部下八字鬚投射著反美學的意象訊息。而畢卡索則在「圖像」與「影像」之間大玩其多重視點的遊戲。他們充滿顛覆能量的想像型活動確實不斷地衝擊當今的文化環境的思惟和組成方法。

圖像映入觀察者及闡述者的眼中既為再造而非可複製的體裁，形象、印象、意象等是意識型態的閱讀與對話所產生的意念截面。影像可視之為一款媒體，是技術的總合作為開啟對話的機制。感官與認知連成一線利用工具來描繪其認知或感知對象，既觸動心物互動與辯證的技術探索，在物質的條件下個中意圖注入機具程式中，表達訊息的深度及廣度。在此之際，強迫各式媒材所聚合的媒體製造出某種無法預知，或不可能存在的影像，這是否外在的技術探究著儲存於意識深層的影像。賦形於內的是藉由感官圖像來作表述，賦形於外的想像意象則供閱讀和消費。賦形不時反應著時代技術的觀點。例如史前之記憶與意念相互投影的圖騰描繪，上古則是宣揚身心感知經驗的雕塑，接著文藝復興以理性拉出了物我的距離營造出透視法，十九世紀策動複製的戰略催促下靜默的傾訴功能轉化為傳播的溝通對話。如今數位電子風潮創造了虛擬投影的技術，讓概念與意念所延伸的想像有了對照的影像。歷史經驗交錯的評斷使得現今環境走向多元標準的審視，作為一種情勢上的消費需求。置身這般瞬息萬變且弔詭的資訊通道，人更要有自決能力方可選擇其觀點來對某個現象做出「主題」描繪。誠如蘇里歐（P.Souriau, 1889）所言，縱使面對醜陋又不真實，或有違自然，畫家重要的工作就是呈現現實的時候做出選擇。這種現實不時地對閱讀者發出邀請，甚至誘惑，其間所做出的抉擇則是一款自我救贖的藍本。而在技術的操控方面，需在新媒體狂飆麻痺意識程序之前，依此藍本修正刺激人們感官的比率。這不僅是造形的意識管理，也是對環境和心靈管理。

相對於陳述的位置既是閱讀。若欲引發閱讀上的張力，影像必須要有延展的功能。它不僅為單純的文獻，而是個謎，卻也是物證，宛如沙漠海市蜃樓的本體，留下主體的痕跡。換言之，呈現的形體具備不可預測的徵候，往往置身於作者意圖之外。畢竟我們在詮釋圖

像之際，總是慣於充當一個揭密者，索取各種層次的內容來反映主客關係投入於一款相互的論證的活動。因為認知對影像的接收是訊息與社會組織意識互動的現象，是文本價值與閱讀價值轉換的結果，其在對任何時代做出陳述時，反應著時空距離內藏著心性的轉折。佛洛伊德就此策略對達文西的各種型態畫作，與他進行潛意識的對話及性心理分析。那是影像所處的不明確的視點衝擊著想像力，引誘觀閱者進行認知活動的跳躍，踏入其生命型態之塑造而產生環境上的氛圍，或美學評斷的方式：美是自戀的原體，還是自我壓抑的面具所載錄之整體性創作；從中獲得社會道德上的救贖。

影像的描繪是自我對認知環境的投射，而在技術的鍛製之下卻默示著作者未意識得到的內外情勢。我們以解開時空膠囊方式來閱讀，不免陷入主體、本體、客體之間的辯證。(Swingewood, 1977/1997) 若以另個方式置入他者與親在 (dasein) 的你相互對話又何妨，甚至僅作直觀型的掃描化為心性所呈現的另一個形象，藉此將心靈凍結、淨化。

柒、解構中的位移編組

物件受外力而移動，是一般性的物理型態地移位。還有一種乍看是靜止的移位方式，經由時間與環境之經驗的累積而內藏於物件的形體中。(圖九) 累積促使生成的運作出一種反制或應力現象，提供動能結構與生成效益的探索以用來詮釋形體組成的因，而內藏者往往突露於形體成為徵兆，或是一款語法的形態作為其個體訊息活動的特有姿態，與他人對話。這些移位的型態因其物理性或生理性而產生各種形態的位移之演化。在生物界不難發覺，其為了解決環境外來的流體力學上的阻擾，基因就會重新編組其形體符碼規劃出流線型的肢體，縱使在靜止的狀態中，也預告著行動的方向顯現著生命的張力。這款主客互動的力量經常被引用於外顯於造形的結構創作上，營造組合物件彼此間牽引出來的拉力我們稱之為律動，指示著審美活動。例如當人們觀賞塞尚的畫作，畫面上靜態的蘋果卻沿著桌布的皺折線散發著拉力和推力相互作用的微妙運動，猶如舞台上走位的景象。

因攝影的啟發，二十世紀初期藝術表現試圖做出移位現象之時空因素的直接陳述，於是有了藉由空間轉移之概念而產生視點位移的立體派、以及利用快門速率載錄物件瞬間性運動殘像的未來派。上列作品呈現方式均屬於靜態，卻利用視覺經驗和記憶的安排，營造出心裡的運動之感知效能。時空元素借用物理性或機械性技術的規劃，致使動態的的位移能直接透過造形做具體的運作。卡爾得 (Alexander Calder) 借用自然力的漂浮創作，還有杜象發軔的機動藝術為此款表現型態之代表。世紀末的解構與重組的藝術活動方式衝擊著訊息結構，畫面和台座擴散為舞台或場域，因此行動藝術以移位作為陳述的介面 (行動和環境的隨機性既為影像)，激起觀者對主體的探討。另一方面，在裝置藝術藉由空間結構延展為環境結構來對觀覽者做出互動的邀請，移位的成效交給流動的主體各自截取 (影像取決於觀覽者的視角)。有時再加上電腦操作介面和相關科技的應用，移位的產生取決於參與者的意識行為，選擇影像的閱讀內容及其組合結構。

就傳統視覺藝術的體驗而言，位移效果在於靜態中的「生動」之感應；相對於機械媒體和概念，宛如機體演化之形態，以內藏、壓縮之形式載入時空位移之意向。早在謝赫的筆下理出氣韻生動的創作方法的論述。氣韻是造形活動裡所安置的節奏，在書法領域其乃

是筆畫和行氣相互呼應的結果，在繪畫方面則為畫面上虛與實之間的進退。現今的造形訊息設計承接康丁斯基所謂「定向了的緊張」來處理此一命題，其潛藏於影像與其組成訊息元素的相互結構中引領著感官的流動，是以此種機制左右著心理的投射與對話，或者激發各種意識層次所挑起的意念以達成訊息效益的彰顯。因這意念強度的差異，既產生感覺、感觸、感動等主體之間彼此的訊息傳遞。當今的數位迴路也參與此一課題架構出一個情境，讓人身處其間任由他觸動變換溝通的方式，致使造形語彙在影像有了變化。就此項媒體來看，從閱讀及想像的心智活動轉換成共享式的體驗，也就是說將情境上的神遊實踐為親身悠游於虛擬的界域中。

每個影像是主體經驗的時空凝縮於其旋律運轉的機制和距離所折疊的層次，並加入意念上的運作和情感的波動，也就必然令所欲載述對象發生碎裂，重整出接近主體核心的對應位置。藉此組合方式將世界納入心靈所嚮往的形態。（葉謹睿，2005）在現代藝術的思惟模式卻將之演繹為體系的分解，引入自然力、機械力，利用它們作用於物件所產生時空位移來完成主題或意圖。發展至後現代其訊息對話模式逐漸藉由數位感應裝置延展之下，將位移所映入神經指示系統的引導性、必然性，轉換為一款免疫系統般的自發性化學變化，產生偶發性、錯綜性的官能，作為體驗重構認知環境的促媒，玩味於觀察者自己所感應的閱讀途徑。然而其致力於真實移位的效果，卻突顯情境的「虛假」，至於人是否「在場」還是交由閱讀與鑑賞去評斷。換言之，雖然可以直接消費卻存有著迷思。在此情況之下，是否能激起人對主體的探索和掌握。

捌、結 論

人類開發環境資源之能力早先是相當有限的，因此訊息必須經由概念之統合壓縮來呈現，視覺造形表達技術也朝這一方向在展開。空間因透視法壓縮為平面；時間則在形體與畫面上的物件之間的關係位置埋藏著相互牽引的虛線製作感官動勢之感應，或者以無理數和級數變化的尺寸比例營造美的韻律。而色彩甚至走得極端，以中國的墨色五彩為其經典。在此過程中讓主體轉化為形象，投映入腦海裡的意象，促使閱讀及演繹作用於文化之演進。科技隨著歷史的腳步不斷地開發資源，訊息也就得以更直接、更具體的方式做出解壓縮的處理，因而多元且多層次的表現型態孕育而生。視覺語言不再是僅僅提供閱讀而已，講求的是互動型對話框式的功能，甚至要求身體與官能移動，從實體體驗走向虛擬（一套概念軟體的陳述）探索，再返回現實的環境進行再造。一些化約的語詞就如同色彩發生了脫逸現象，新的意涵因人、物、時、地源源不絕地湧出。

記號載入感知和認知經驗，詮釋著意象的指向。圖示是分析與結構的思考途徑的記錄，從演化的型態化作演繹性的藍圖，供人展延個別的行為及技藝。筆觸則是理念到技術思惟之辯證軌跡。色彩以視覺感知現象為起點，踏往理性評量的編碼之角色扮演，同時也不斷地將現象抽離為意象，改變了其角色的價值。影像是個較為具體的文本結構，正式啟動讀寫的機制。而位移是隱於作品的內在結構，它要的不僅是對話，而是邀請人將文本納入體驗。造形語言也就如此地開啟演繹、辯證、編碼、抽離種種過程，引領人們展現讀寫經驗，令文本隨著時空延伸。

上帝死了，主流價值沒了；作者死了，論述主體也沒了。如此的時代人對過往及現代的認知方式會有什麼改變。一幅畫、一本書既限定了內容以區隔出個「田地」，這個「田地」描述者和觀覽者現在已相互跨越了出去，界面既變得透明且可穿刺成為介面，就此發生詮釋作用及消費效益。所有的內容都是意象投射於兩邊各有所感，各取所需。如果說藝術創作是心性的表徵那不妨將他們視為希臘的眾神，引領至柏林國會大廈的玻璃圓頂迴廊，在其象徵天庭的拱頂之眾神壁畫化作透明的介面，流通其間的是觀閱者的心性，同時也是以心性在進行體驗的人；向外觀覽著環境，向內審視自己的生命型態。

圖.1 記號組成方式

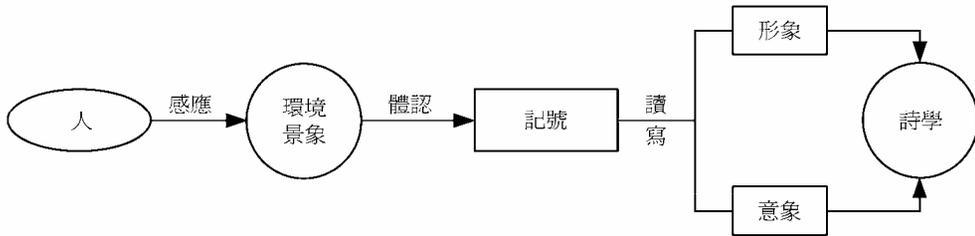


圖.2 記號之功能

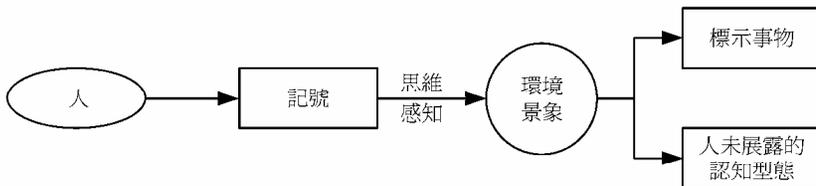


圖.3 圖示結構之作用



圖.4 結構圖式之作用

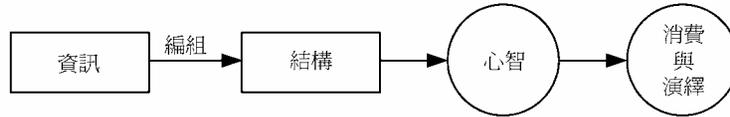


圖.5 筆觸之形成

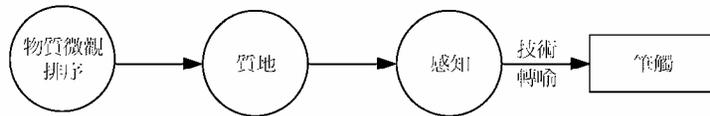


圖.6 創作過程的筆觸位置

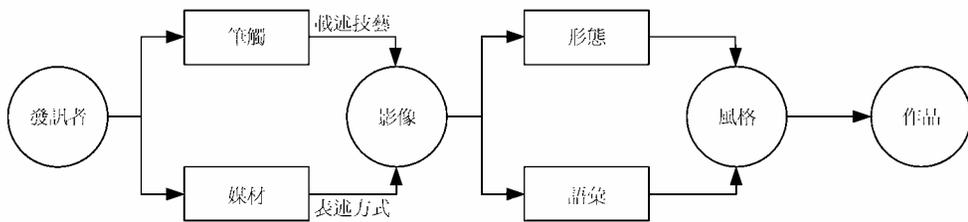


圖.7 色彩語意與環境的關係

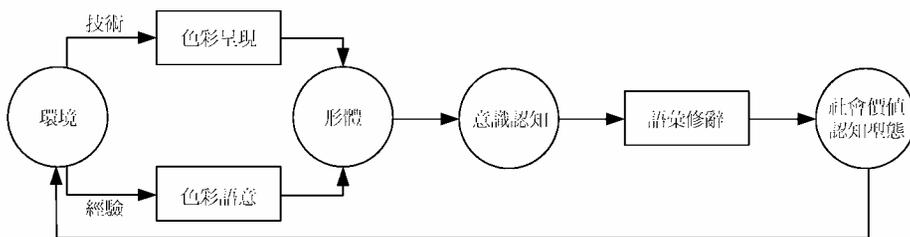


圖.8 圖象創作之過程

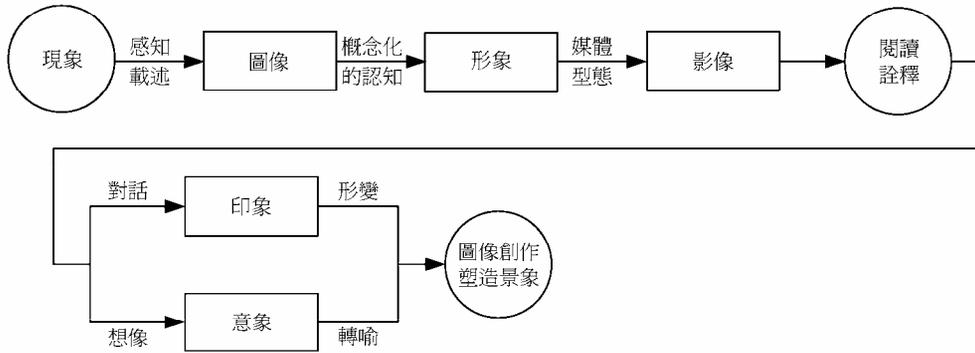
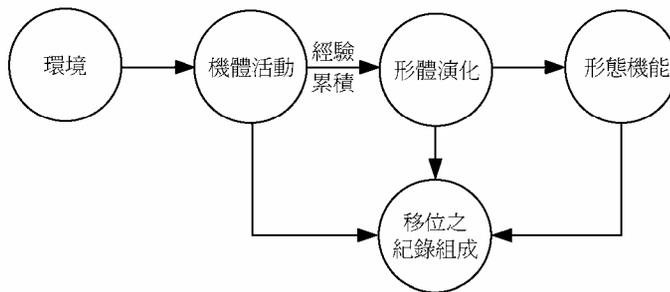


圖.9 具有位移形態的形體之形成方式



參考書目

1. 山本雅子 (譯) (2005)。 *Dewey Sadka The Dewey Color System Choose Your Colors, Change Your Life* (原作者: Alan Swingewood)。東京都: 河出書店新社。(原著出版年 2004)。
2. 王惟芬 (譯) (2006)。 *蝴蝶、斑馬與胚胎* (原作者: Sean B. Carroll)。台北市: 商周出版。(原著出版年 2005)。
3. 西岡文彦 (1988)。 *圖解發想法*。東京都: JICC 出版局。
4. 宇野邦一 (譯) (1998)。 *褻: Leibniz et le baroque* (原作者: Gilles Deleuze)。東京都: 河出書房新社。(原著出版年 1977)。
5. 伊藤俊治 (1999)。 *電子美術論*。東京都: NTT 出版株式會社。
6. 坂根嚴夫 (1987)。 *image 的迴廊* (中譯)。東京都: 朝日新聞社。
7. 松岡武 (1986)。 *色彩與 personality* (中譯)。東京都: 金子書房。
8. 高宣揚主編 (1994)。 *現象學與海德格*。台北市: 遠流出版。
9. 陳姿穎 (譯) (2005)。 *視覺工廠* (原作者: Monique Sicard)。台北市: 邊城出版。(原著出版年 1998)。
10. 黃恆正 (譯) (1991)。 *符號社會的消費* (原作者: 星野克美)。台北市: 遠流出版。
11. 馮建三 (譯) (1997)。 *大眾文化的迷思* (原作者: Alan Swingewood)。台北市: 遠流出版。(原著出版年 1977)。
12. 葉謹睿 (2005)。 *數位藝術概論*。台北市: 藝術家出版。
13. 詹偉雄 (2005)。 *美學的經濟*。台北市: 藍鯨出版。
14. 塚崎幹夫 (譯) (1988)。 *image 與人類* (中譯) (原作者: Roger Caillois)。東京都: 思索社。(原著出版年 1978)。
15. Rose' Gillian (2001). *Visual Methodologies-An Introduction the Interpretation of Visual Materials*. London: ISBN.
16. Sharpe' Deborah T. (1974). *The Psychology of Color and Design*. Chicago: Nelson Hall Inc.
17. Souriau' P. (1889). *L'Eshetique du mouvement*. Paris: Alcan .

The Development of the Technology of Plastic Reading / Writing and Its Benefits

Kai-Yuan Cheng

Abstract

With the development of plastic language, technology has become a strategy of recognizing and managing environment, facilitating the media encompassing concepts and ethnics to come into being. Furthermore, in the light of the benefits of evolution, media as a significant implement of reading the Second Nature (social ecology) does not take on its function of receiving messages but responding to them. In an environment of multi-lateral dialogues, an image can be read as a single sentence by its viewer and thus become a “sign”. The “sign” is codified to anchor the relative position made by its observers, gradually remapping their underlying cognitive structure and is eventually turned into a methodology of planning and creating. Instilling this process into the plastic context, a dialogue image will be produced. Therefore, the plastic language has unfolded a serial process of interpretation, dialectics, encoding and decoding, leading people to show their experiences of reading and writing, rendering the text to extend in accordance of the space and time.

Key words : Technology, Plastic, Language, Media, Reading and Writing Ability

臺灣設計產業發展現況與願景之探討

林榮泰*

王銘顯**

摘要

文化創意產業納入行政院「挑戰 2008：國家發展重點計畫」，顯示臺灣經濟發展面臨轉型的殷切，已經是朝野的共識。最近政府一連串的措施，例如成立臺灣創意中心連結文化創意與產品設計，甚至訂定文化創意產業優惠貸款辦法等等，再再顯示政府推動文化創意產業的決心。臺灣的經濟奇蹟，靠的是過去中小企業勤儉努力的打拼精神與便宜的勞動工資，但這幾年來這些優勢已經被中國所取代。臺灣如果想在全球的經濟中佔有一席之地，必須建立起臺灣自己的文化品牌，除了技術的提升外，還必須兼備創意的設計與人文的關懷，這也是政府推廣文化創意產業的目的。因此，本論文主要目的係針對設計產業現況發展，探討當前產官學界對於設計產業的努力與亟待精進的地方，並提出設計產業值得深思的問題與相關建議。

關鍵字：設計產業、文化創意產業、產品設計

* 林榮泰現為國立臺灣藝術大學工藝設計系所教授

** 王銘顯現為景文技術學院視覺傳達技術系講座教授

壹、前言

臺灣過去的經濟奇蹟是架構在臺灣人勤儉的習性，拼的是如何「降低成本 (cost down)」生產「物美價廉」的產品，即所謂的代客加工 (OEM, Original Equipment Manufacture)。隨著臺灣人消失中的勤儉美德，加上產業結構丕變與外移，我們意識到降低成本固然重要，經由設計「提高價值 (value up)」更重要，即所謂代客設計 (ODM, Original Design Manufacture)。最後，透過文化加值設計產業，自創品牌，提升產品的「附加價值 (value added)」，所謂自創品牌 (OBM, Original Brand Manufacture)，正是目前我們努力的方向 (林榮泰，2005)

假如說臺灣的「經濟奇蹟」是因為臺灣人的「勤儉」習性，經由努力工作得來的；那麼臺灣「設計產業發展的奇蹟」，則是架構在臺灣人「務實」的作為。企業為了生存，降低成本固然重要，但是在競爭的壓力下，慢慢體會經由設計提高產品的價值，才是企業永續經營的不二法寶。這種利用 OEM 的優勢，透過設計來提高產品附加價值的作法，正是臺灣發展工業設計務實的作法。尤其是經濟部在 1980 年代後期，開始執行「全面提昇產品品質計畫」(1988-2003)、「全面提升工業設計能力計劃」(1989-2004)與「全面提昇產品形象計畫」(1990-2005)三個五年計畫。目前國家現正執行「挑戰 2008：國家發展計劃」中，「文化創意產業發展計畫」、「產業高值化計畫」都與「創新設計」和「品牌形象」有著直接關係。這種一貫持續提升設計產業的政策，促成設計產業今天的榮景 (經濟部，2000，2004，2005，2006，2007)。

今天，企業面臨「經濟全球化」的衝擊，如何結合文化發揮設計創意，以「設計在地化」營造產品特色，面對這一波「市場全球化」的挑戰，將是未來臺灣發展文化創意產品，提升設計產業競爭力的首要課題。因此，本文主要目的係針對設計產業的現況進行深入剖析，探討當前產官學界對於設計產業的努力與亟待精進的地方，並提出設計產業值得深思的問題與相關建議。

貳、設計產業的定義與範圍

設計產業是指以設計思考活動為核心價值的產業，其主要以產品設計與服務設計為兩大範疇主軸，同時若延伸其設計思考活動概念，則可以將設計產業再外擴至活動設計及空間設計等關聯產業；目前國內各政府或學術單位均將圖 1 所列範疇歸納為設計服務業，以此區分企業設計部門。因此，目前各政府或學術單位對設計產業所做的研究調查，包括設計產業家數、營收總額、分布情況及資本結構等，皆是以設計服務業者為參考對象，但由於企業設計部門逐漸成長，未來若各相關單位能夠充分掌握企業設計部門狀況，則對於設計產業的相關數據推估，便更能表達整體產業情勢 (臺灣創意設計中心，2005，2006)。

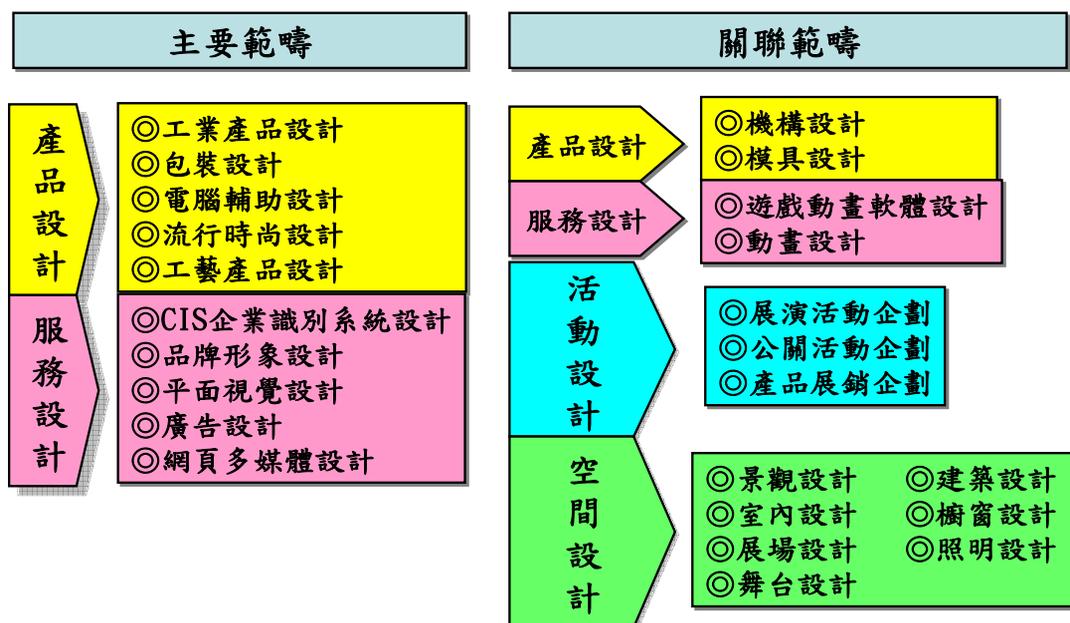


圖1 設計產業範圍

(資料來源：設計服務業產業政策簡報，臺灣創意設計中心，95年)

過去，設計常附屬於各產業體系之下，但近年來由於設計概念開始於各產業鏈中產生轉化作用，設計正式被視為產業高度加值的關鍵因素，設計產業一詞開始出現；而各設計相關專業領域開始被檢視及探討，並依據相似特性納入設計產業，然而事實上，設計範疇是難以被區隔的，從設計產業鏈體系中可看出，一旦設計概念被擴大解釋，其運用範疇將可被無限延伸。本文所指的设计產業係根據行政院主計處，「中華民國行業標準分類」第7次修訂的定義。設計產業涵蓋：

- 一、產品外觀設計（包括服裝設計），行業代碼：7109-11；
- 二、專利商標設計，行業代碼：7109-12；
- 三、未分類其他專門設計服務業（包括機械設計及包裝設計），行業代碼：7109-99。

參、設計產業的現況發展

經濟部在1980年代後期，開始執行「全面提昇產品品質計畫」（1988-2003）、「全面提昇工業設計能力計劃」（1989-2004）與「全面提昇產品形象計畫」（1990-2005）三個五年計畫，以應付這種由OEM到ODM的轉型，促成後來設計產業蓬勃發展。目前國家現正執行「挑戰2008：國家發展計劃」中，「文化創意產業發展計畫」、「產業高值化計畫」都與「創新設計」和「品牌形象」有著直接關係。經建會提出的「服務業發展行動綱領」，亦將設計

產業列為十二大項未來的明星服務業之一，並提出「推動卓越臺灣設計 (DIT) 旗艦計畫」。以下根據行政院主計處 (2005)、經濟部 (2006) 及其他相關資料 (王健全, 2005) 等，就設計產業過去三年的發展現況作一分析。

一、就家數及營收總額分析——營收成長衰退·市場趨於飽和

就設計產業廠商家數與營收總額資料來看，雖然不同行業的消長各有不同，但是從 2003 年到 2005 年間都是呈現成長狀況，請參考圖 2。若單以成長幅度來看，2005 年的家數成長幅度 8.9%，大於 2004 年的 5.4%，然而 2005 年的營收總額成長率 4.2%，卻遠不如 2004 年成長的 32.8% 的表現。再以營收總額的變化來看，2004 年外銷與內銷收入皆有所成長，但是到了 2005 年內銷收入卻開始呈現下跌情況；由於內銷市場減少導致營收成長率下跌，再加上設計廠商家數增加，使得設計服務業者市場占有率逐漸縮小，進而使營收總額逐漸減少，詳細資料請參考表 1。因此，目前臺灣設計產業的內銷市場正逐漸呈現飽和狀態，營收總額的成長也趨緩。

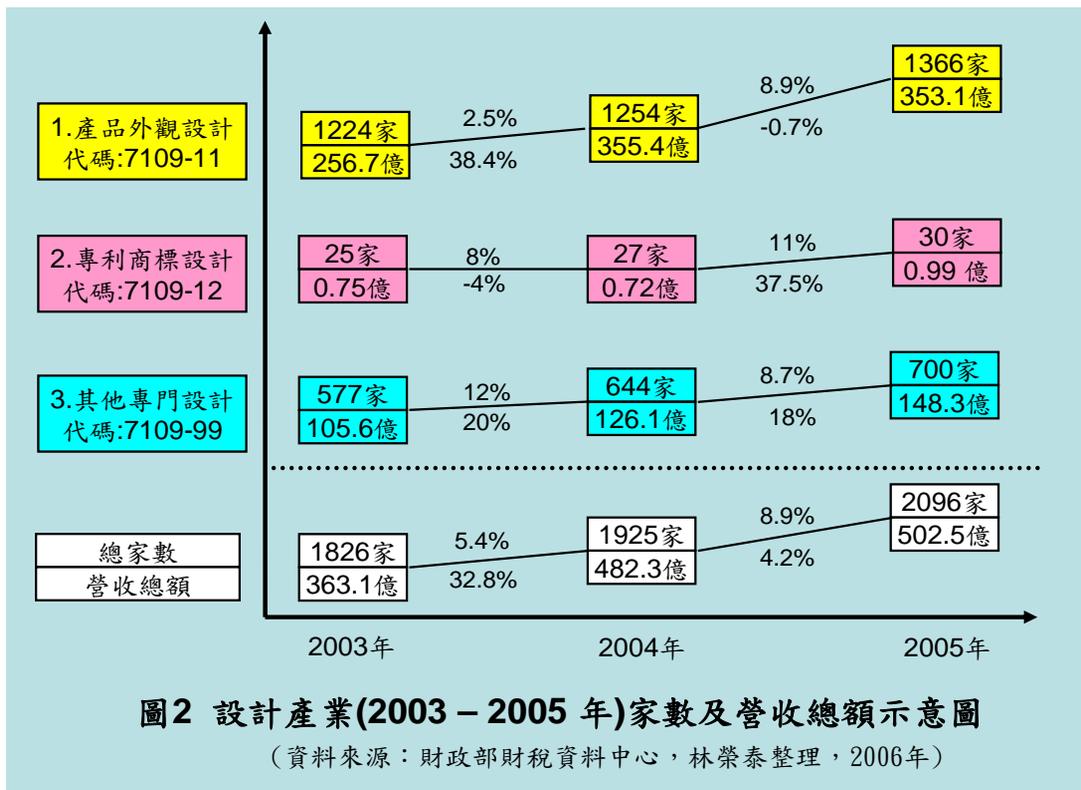


表 1 設計產業（2003-2005 年）家數及營收總額 單位：家 / 新臺幣千元

2003 年	家數	成長率	營收總額	成長率	外銷收入	成長率	內銷收入	成長率
產品外觀設計 (包括服裝設計)	1,224	-	25,673,948	-	9,112,042	-	16,561,906	-
專利商標設計	25	-	75,454	-	0	-	75,454	-
未分類其他專門 設計服務業	577	-	10,560,838	-	2,908,571	-	7,652,267	-
合計	1,826	-	36,310,240	-	12,020,613	-	24,289,627	-
2004 年	家數	成長率	營收總額	成長率	外銷收入	成長率	內銷收入	成長率
產品外觀設計 (包括服裝設計)	1,254	2.45%	35,549,899	38.47%	11,488,436	26.08%	24,061,463	45.28%
專利商標設計	27	8.00%	72,362	-4.10%	0		72,362	-4.10%
未分類其他專門 設計服務業	645	11.79%	12,614,271	19.44%	3,456,954	18.85%	9,157,317	19.67%
合計	1,926	5.48%	48,236,532	32.85%	14,945,390	24.33%	33,291,142	37.06%
2005 年	家數	成長率	營收總額	成長率	外銷收入	成長率	內銷收入	成長率
產品外觀設計 (包括服裝設計)	1,366	8.93%	35,318,631	-0.65%	15,846,430	37.93%	19,472,201	-19.07%
專利商標設計	30	11.11%	99,611	37.66%	542		99,069	36.91%
未分類其他專門 設計服務業	700	8.53%	14,838,854	17.64%	4,256,854	23.14%	10,582,000	15.56%
合計	2,096	8.83%	50,257,096	4.19%	20,103,826	34.52%	30,153,270	-9.43%

資料來源：財政部財稅資料中心，臺灣創意中心整理（2006）。

二、就組織結構分析——經營規模不大·外商淡出市場

就設計產業的組織結構而言，請參考圖 3 與表 2。以 2005 年為例，有限公司有 977 家最多，佔總家數的 46.6%，卻只有 56.8 億佔營收總額的 11.3%。其次是獨資 728 家，佔總家數的 34.7%，營收更少只有 13.1 億佔營收總額的 2.6%。股份有限公司則有 323 家，佔總家數的 15.4%，其營收卻高達 378.8 億佔營收總額的 75.4%。其他包括外國公司則有 68 家佔總家數的 3.2%，營收 53.8 億，佔營收總額的 10.7%。上述的資料顯示，設計產業的組織結構以有限公司最多，規模不易作大，難以達到有效的經營；同時，獨資式的個人工作室佔了很高的比例，其原因值得進一步探討。

另外，單獨就外國公司、外國公司辦事處與分公司來看，近年來皆有減少的趨勢。以 2005 年為例，外國公司家數只有 16 家，探討其主要原因可能在於臺灣國內市場逐漸飽和、國際市場興起有關。由於近年來外銷收入成長情況判斷，國內部份設計服務業者也開始往國際市場移動，可看出中國設計風潮的興起，也帶動國內設計服務業對於國際市場的興趣。

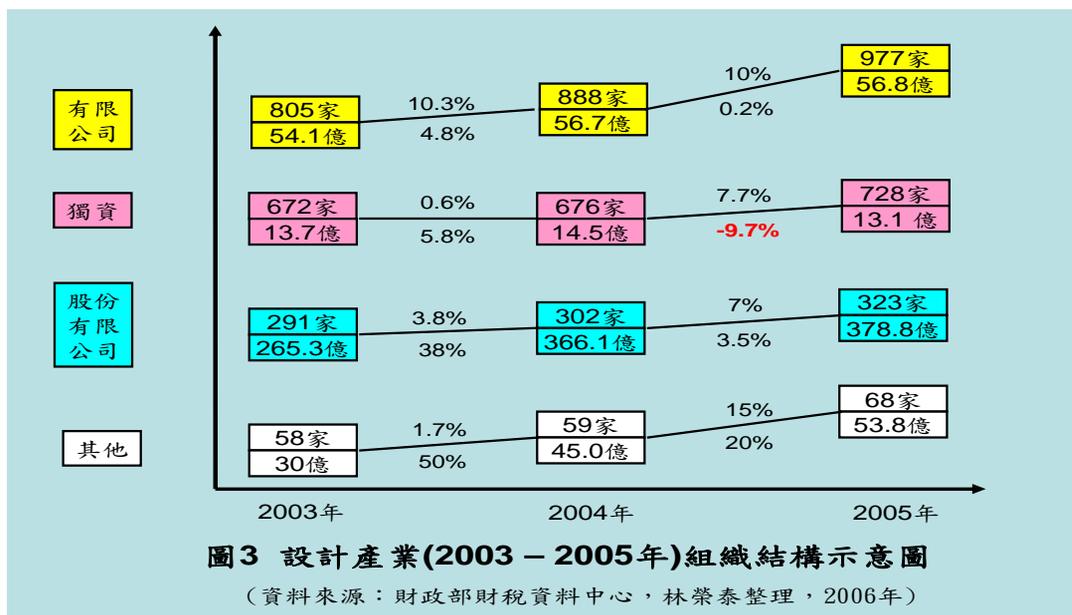


表 2 設計產業 (2003-2005 年) 之組織結構

單位：家 / 新臺幣千元

組織型態	2003 年		2004 年		2005 年	
	家 數	營收總額	家 數	營收總額	家 數	營收總額
有限公司	805	5,414,923	888	5,671,604	977	5,675,797
獨 資	672	1,377,846	676	1,452,875	728	1,313,015
股份有限公司	291	26,533,676	302	36,610,944	323	37,886,214
合 夥	35	85,544	32	92,699	40	101,746
外國公司	16	418,884	18	1,102,987	16	1,692,567
分公司	3	2,031,117	2	2,932,243	4	3,206,661
其 他	4	445,670	6	372,723	7	381,097
合 計	1,826	36,307,660	1,925	48,236,087	2,096	50,257,096

資料來源：財政部財稅資料中心，林榮泰整理 (2006)。

三、就經營年數分析——進入門檻不高·永續經營困難

就設計產業的經營年數而言，請參考圖 4 與表 3。以 2005 年為例，經營 5 年以下的公司計有 1295 家佔總數的 61.8%，其營收 240.1 億佔營收總額的 47.8%。2005 年的家數雖然成長 6.1%，營收相較於 2004 年卻是負成長 (-16.22%)，也證實前述的設計產業有營收成長衰退，市場趨於飽和的現象，值得業者警惕與深思。隨著經營年數的增加，設計產業的家

數急劇減少；例如經營年數 5-10 年只剩 509 家，也就是只有經營 5 年以下總家數的 41%，營收也減少 30%。經營 10-20 年的公司只剩下 253 家，是 5-10 年的 50%，其營收也減半。此外，從表 3 可以看出經營年數在 20 年以上設計產業，在 2003 年為 25 家，2004 年增為 30 家，2005 年則為 39 家，占全部設計服務業者家數不到 2%。簡言之，資料顯示進入設計產業的門檻不高，永續經營卻很困難；以 2005 年為例，目前經營經營 5 年以下的 1295 家設計產業，15 年後只剩下 3% 的公司。其主要原因在於設計產業的競爭壓力大、變化速度快，造成設計產業的生命週期較其他產業短暫，也成為設計服務業者考量永續經營時的一大挑戰。

從設計產業主要營收主要還是來自於國內市場，且大部分新設的設計服務業者皆由國內市場開始做起。經營年數在 3 年以下業者，其內外銷比重約為 1：3 左右，到了經營第 5 年以後，這些設計服務業者便開始跨足外銷市場。從表 4 經營年限與收入概況，大致可以了解設計產業以內銷市場為主，逐漸跨足外銷市場的趨勢。

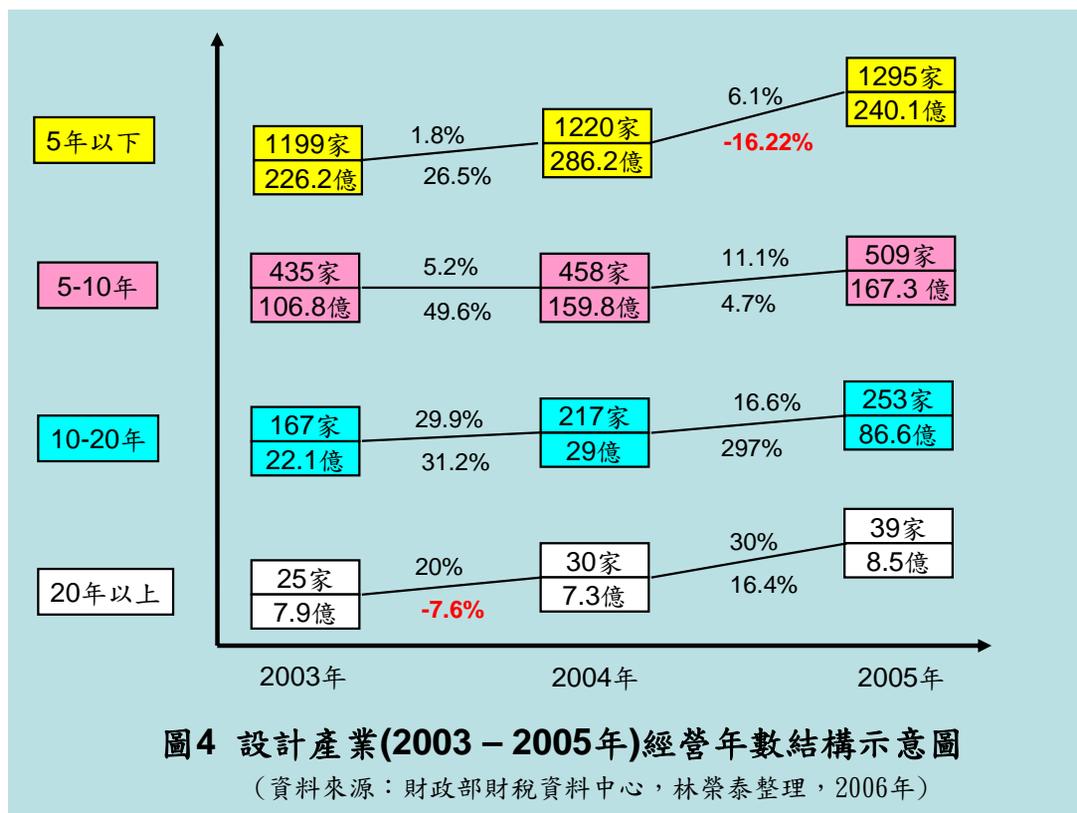


表 3 設計產業 (2003-2005 年) 之經營年數結構

單位：家 / 新臺幣千元

經營年數	2003 年		2004 年		2005 年	
	家數	營收總額	家數	營收總額	家數	營收總額
1-2 年	339	11,725,497	288	1,887,429	262	1,997,129
2-3 年	241	2,951,476	283	17,262,840	253	1,582,512
3-4 年	190	4,630,082	214	3,017,863	245	16,686,189
4-5 年	143	2,090,873	171	5,443,797	196	3,347,883
5-10 年	435	10,689,831	458	15,980,030	509	16,735,554
10-20 年	167	2,217,385	217	2,900,915	253	8,665,196
20 年以上	25	791,176	30	735,328	39	850,286
合 計	1,826	36,307,660	1,925	48,236,087	2,096	50,257,096

資料來源：財政部財稅資料中心，林榮泰整理 (2006)。

表 4 設計產業經營與收入結構

單位：家 / 新臺幣千元

2003 年家數及營收總額			2004 年家數及營收總額			2005 年家數及營收總額		
經營年數	外銷收入	內銷收入	經營年數	外銷收入	內銷收入	經營年數	外銷收入	內銷收入
1 年以下	428,814	782,525	1 年以下	4,313	1,003,573	1 年以下	28,872	363,475
1-2 年	2,897,328	8,828,170	1-2 年	502,946	1,384,483	1-2 年	56,021	1,941,109
2-3 年	1,702,990	1,248,486	2-3 年	3,913,946	13,349,439	2-3 年	310,937	1,271,574
3-4 年	1,762,297	2,867,784	3-4 年	1,723,326	1,294,537	3-4 年	6,608,466	10,077,723
4-5 年	376,913	1,713,951	4-5 年	2,219,830	3,223,967	4-5 年	2,094,753	1,253,130
5-10 年	4,089,217	6,600,734	5-10 年	5,719,517	10,260,513	5-10 年	8,630,748	8,104,805
10-20 年	553,686	166,170	10-20 年	690,486	2,210,329	10-20 年	2,198,895	6,466,301
20 年以上	209,369	581,807	20 年以上	171,025	564,303	20 年以上	175,135	675,151
合 計	12,020,614	22,789,627	合 計	14,945,390	33,291,142	合 計	20,103,826	30,153,270

資料來源：財政部財稅資料中心，臺灣創意設計中心整理 (2006)。

四、就空間分布分析——北部主要市場·東部逐漸成長

臺灣設計產業的空間分布資料顯示，請參考圖 5 與表 5。北部還是設計產業的主要市場，東部地區開始逐漸成長。就大區域來看，北部地區 (含基隆市、臺北縣市、桃竹苗縣市等)

佔 61.4% 仍然為設計產業主要聚集地區；南部地區（含臺南市縣、高雄市縣、屏東縣市等）佔 13.79 相對的比較少，也算是另一種設計產業的城鄉差距，顯示南部地區設計產業尚有發展的空間。東部地區（含宜蘭縣、花蓮縣及臺東縣等）雖然只佔 1.34%，但已經開始有設計業者進駐。圖 5 係設計產業分布縣市最多的前 6 名，就 2003 年臺灣設計產業分布縣市來看，前 6 名分別是臺北市（567 家，31.1%）、臺北縣（372 家，20.4%）、臺中市（180 家，10%）、桃園縣（108 家，5.9%）、臺南市（81 家，4.4%）以及臺中縣（77 家，4.2%），共佔總家數的 76%，佔營收總額的 78.7%。就 2005 年設計產業分布縣市最多的前 6 名並沒有改變，分別是臺北市（619 家，29.5%）、臺北縣（438 家，20.9%）、臺中市（217 家，10.4%）、桃園縣（154 家，7.3%）、臺南市（103 家，4.9%）以及臺中縣（90 家，4.3%），共佔總家數的 77.3%，佔營收總額的 73.9%。就設計產業的空間分布，家數雖有成長，總營收略有衰退，又再次證實設計產業成長趨緩的事實。

若單以縣市成長率與地區別來看，北部地區以桃園縣，中部地區以南投縣，南部地區以屏東縣等縣市成長較為明顯。再者，就圖 5 與表 5 的資料顯示，雖然臺北縣市業者家數占臺灣地區 50.43%，但從臺北縣市 2005 年成長率來看，顯示出北部市場飽和狀態。因此，未來設計產業如何透過政策的誘導及設計教育的推廣，以開拓更大的潛力市場，普及全國的設計產業，值得進一步深思與未來拓展設計產業的重要課題。

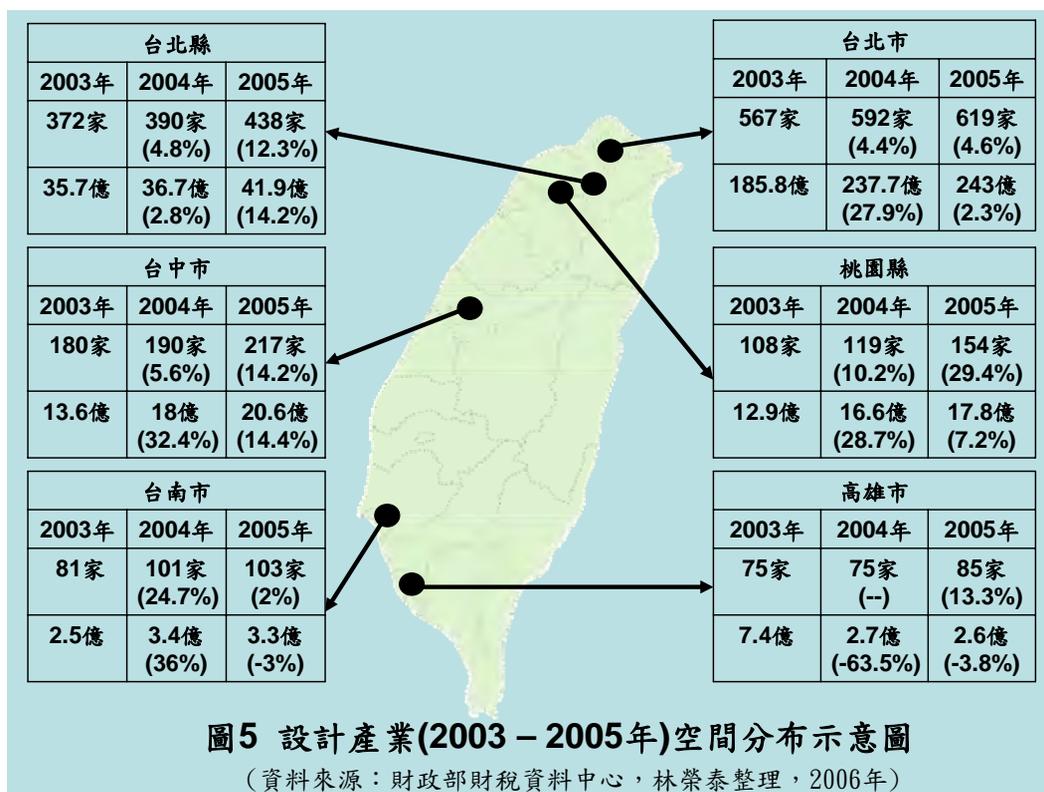


表 5 設計產業 2003-2005 年之空間分布情形

單位：家 / 新臺幣千元

地區分布	2003		2004		2005	
	家數	營收總額	家數	營收總額	家數	營收總額
臺北市	567	18,587,952	592	23,775,021	619	24,316,071
臺北縣	372	3,570,112	390	3,669,281	438	4,190,747
臺中市	180	1,358,297	190	1,799,751	217	2,058,504
桃園縣	108	1,289,224	119	1,659,818	154	1,782,766
臺南市	81	252,467	101	339,230	103	328,521
臺中縣	77	1,273,649	82	1,521,563	90	1,523,617
高雄市	75	741,812	75	270,241	85	264,489
新竹市	69	4,766,416	64	7,909,151	72	7,252,239
彰化縣	63	194,717	69	252,489	62	204,214
臺南縣	57	206,284	61	239,918	54	167,266
嘉義市	14	83,846	14	84,892	17	20,363
新竹縣	33	3,295,649	40	5,899,550	42	7,451,521
高雄縣	31	236,968	32	364,426	35	245,307
基隆市	20	47,357	19	35,834	19	43,897
宜蘭縣	18	175,303	20	88,614	20	59,521
南投縣	14	25,056	13	28,675	16	27,427
苗栗縣	14	36,000	12	24,461	15	15,794
嘉義縣	11	35,058	10	18,068	8	109,228
雲林縣	8	60,179	8	101,934	9	121,382
屏東縣	7	40,609	8	113,394	12	61,552
花蓮縣	5	29,400	4	37,606	6	11,173
澎湖縣	1	1,307	1	1,426	1	1,084
臺東縣	0	0	1	746	2	415
金門縣	1	0	0	0	0	0
合計	1,826	36,307,660	1,925	48,236,087	2,096	50,257,096

資料來源：財政部財稅資料中心，林榮泰整理（2006）。

五、就資本結構分析——小本經營為主·資金投入不足

就設計產業的資本結構來看，多係小本經營，資金投入稍感不足，請參考圖 6 與表 6。以 2005 年的資料顯示，資本在 100 萬元以下的公司計有 925 家，佔總家數的 44.1%，佔營收總額的 10.3%；資本額介於 100 萬元到 1000 萬元之間的公司計有 976 家，佔總家數的 46.6%，佔營收總額的 27.9%；資本額介於 1000 萬元到 1 億元之間的公司計有 150 家，佔總家數的 7.2%，佔營收總額的 13.8%；資本額 1 億元以上的公司計有 45 家，佔總家數的 2.1%，佔營收總額的 48%。從上述的資料顯示，資本額 1 億元以上的 45 家囊括了將近一半的營收，是否設計產業有資金投入不足的情形。如果對照表 6 的資料，資本額未滿 10 萬元的計有 259 家，佔總家數的 12.3%，佔營收總額的 7.3%，更顯示設計產業需要在挹注更多的資金。

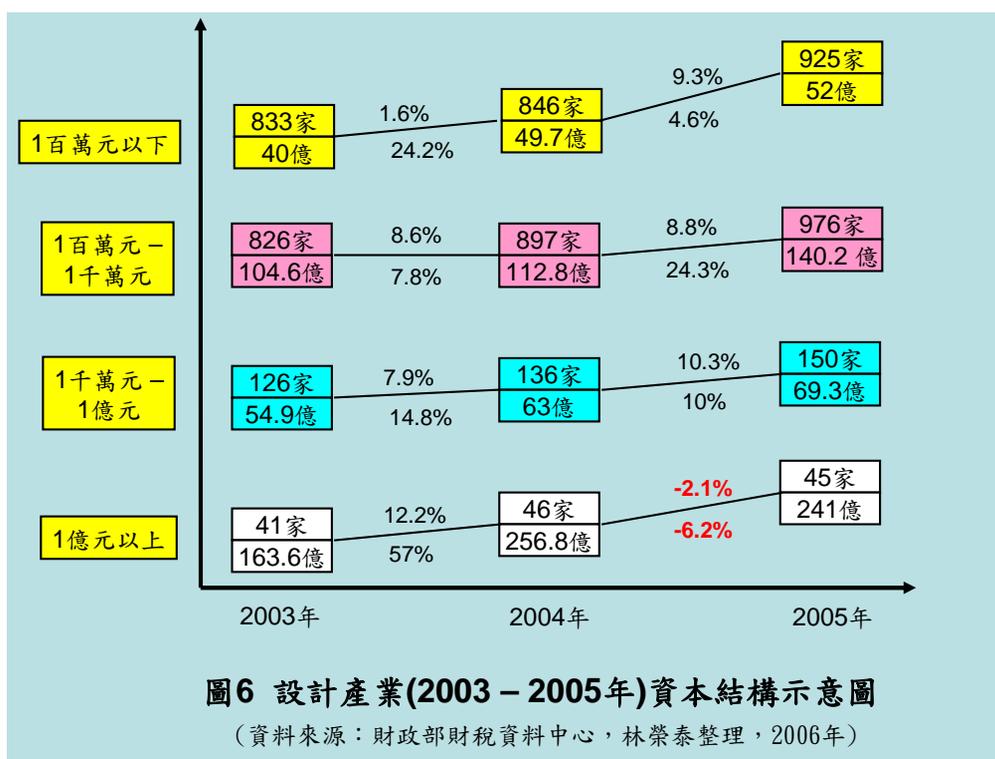


表 6 設計產業（2003-2005 年）資本結構

單位：家 / 新臺幣千元

資本結構	2003 年		2004 年		2005 年	
	家數	營收總額	家數	營收總額	家數	營收總額
未滿 0.1 百萬	246	2,495,418	251	3,436,939	259	3,666,559
0.1-1 百萬元	587	1,507,662	595	1,534,930	666	1,540,178
1-5 百萬元	603	5,578,729	667	6,598,208	734	8,302,583
5-10 百萬元	223	4,895,812	230	4,679,177	242	5,728,137
10-20 百萬元	69	2,022,684	71	2,499,650	74	1,867,123
20-30 百萬元	29	1,263,335	29	1,528,427	36	2,536,166
30-40 百萬元	8	773,118	10	1,250,382	10	1,100,492
40-50 百萬元	3	131,367	3	106,051	5	89,197
50-60 百萬元	5	614,058	7	200,794	6	82,310
60-80 百萬元	7	440,890	10	370,237	13	943,876
0.8-1 億元	5	221,063	6	337,483	6	288,098
1-2 億元	18	8,763,751	19	10,634,620	18	6,865,146
2 億元以上	23	7,599,773	27	15,059,189	27	17,247,232
合計	1,826	36,307,660	1,925	48,236,087	2,096	50,257,096

資料來源：財政部財稅資料中心，林榮泰整理（2006）。

六、就銷售額結構分析——小企業競爭激烈，大企業穩定成長

就設計產業的銷售額結構來看，請參考圖 7 與表 7。顯示中小企業競爭激烈，大企業則穩定成長。以 2005 年為例，銷售額在 500 萬以下的公司，計有 1549 家，而其總營收額卻只有 18.2 億，平均營收額只有 117.8 萬。銷售額介於 500 萬到 1000 萬的公司，計有 459 家，其總營收額 63.1 億，每年的平均營收額 1374 萬。銷售額介於 5000 萬到 1 億的公司，計有 36 家，其總營收額 24.2 億，每年的平均營收額 6722 萬。銷售額 1 億元以上的公司，計有 52 家，其總營收額 396.9 億，每年的平均營收額 7.64 億。從銷售額結構的資料來看，2005 年的設計產業 2.5% (52 家 / 2096 家) 的公司，創造了 79% (396.9 億 / 502.6 億) 的總銷售額。

從圖 7 與表 7 的資料，比較 2005 年與 2004 年的銷售額，2005 年銷售額在 500 萬元以下的公司計有 1549 家，比 2004 年的 1402 家成長 10.5%；而其總營收額卻只有 18.2 億。只比 2004 年的 17.6 億成長 3.4%。銷售額介於 500 萬元到 5000 萬元的公司，則是 459 家銷售 63.1 億元，家數成長 4.8%，銷售額卻衰退 0.7%；銷售額介於 5000 萬元到 1 億元的公司，則是 36 家不變，銷售額 24.2 億元，銷售額卻衰退 6.2%；銷售額在 1 億元以上的公司，從 49 家增到 52 家 (6.1%)，銷售額從 375.2 億元增加到 396.9 億元 (5.8%)。更證實前述的小公司競爭激烈，經營困難；大公司雖然經營穩固，成長卻趨緩；值得準備進入者警惕，目前的經營者深思。

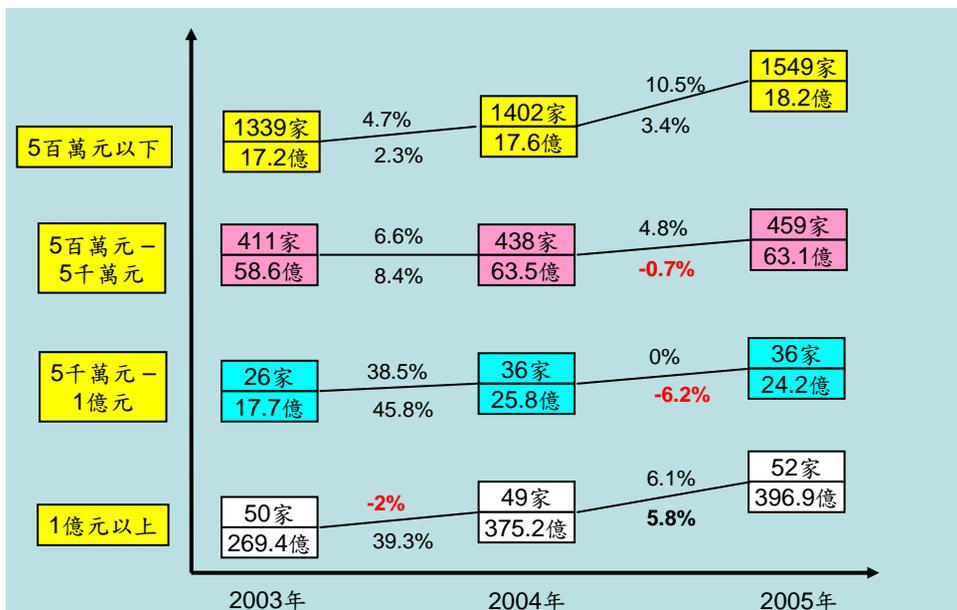


圖 7 設計產業(2003 - 2005年)銷售額結構示意圖

(資料來源：財政部財稅資料中心，林榮泰整理，2006年)

表 7 設計產業 2003-2005 年之銷售額結構

單位：家 / 新臺幣千元

資本結構	2003 年		2004 年		2005 年	
	家數	營收總額	家數	營收總額	家數	營收總額
未滿 0.5 百萬元	504	73,249	528	73,934	652	92,129
0.5-5 百萬元	835	1,655,293	874	1,692,213	897	1,732,908
5-10 百萬元	196	1,401,406	212	1,514,723	219	1,540,937
10-20 百萬元	134	1,872,528	134	1,875,311	147	2,051,262
20-30 百萬元	37	910,453	41	1,019,666	58	1,436,427
30-40 百萬元	26	896,391	33	1,136,731	27	928,343
40-50 百萬元	18	779,102	18	807,314	8	350,945
50-60 百萬元	9	493,919	7	376,965	14	769,155
60-70 百萬元	8	526,470	9	569,007	8	500,022
70-80 百萬元	4	301,391	8	596,150	7	527,293
80-100 百萬元	5	452,915	12	1,043,244	7	622,867
1-2 億元	21	2,962,352	18	2,622,234	21	3,039,577
2 億元以上	29	23,982,191	31	34,908,596	31	36,665,230
合計	1,826	36,307,660	1,925	48,236,087	2,096	50,257,096

資料來源：財政部財稅資料中心，林榮泰整理（2006）。

肆、設計產業當前的問題

根據臺灣創意設計中心 2005 年委託蓋洛普徵信公司，針對產業界運用設計情況所做的研究報告，此研究係針對 1,002 位設計服務業公司負責人或設計相關部門主管，進行問卷調查統計。調查結果顯示，66% 的受訪者認為設計運用對公司的營運非常重要，28% 的受訪者認為重要。顯示設計已經成為企業營運重要的「關鍵績效指標，KPI (Key Performance Index)」。透過資料分析顯示，78% 的企業皆有運用設計創新的經驗，其設計主要被運用在型錄 DM 設計、電腦繪圖、產品 / 商品企劃等。同時，研究報告也指出未來五年企業對於設計相關支出也將大幅成長（臺灣創意設計中心，2005，2006）。

為了進一步了解目前活躍於臺灣的設計公司與企業的設計部門主管們，對於當前設計產業的看法與見解，撰者曾經於 2005 年訪問了包括明基電通 (BENQ) 的設計總監王千睿、華碩電腦 (ASUS) 設計經理黃華郁，以及宏碁電腦 (ACER) 設計處長彭學致等 13 家公司的設計部門主管，以及 GE / FITCH 設計的執行總監陳禧冠、浩漢設計設計總監林炳昕，以及漢邦國際設計設計總監陳永祥等 6 家知名設計公司的主管。藉由訪談了解這些臺灣的設計產業的領導者，如何成就臺灣的設計奇蹟。也指出臺灣設計產業的當前問題，茲分三個方面簡述如下：

一、臺灣需要設計大師或經營設計團隊

2004-2006 年，臺灣在國際工業設計界的驚人成長，贏得許多世界有名設計競賽的大獎，如圖 8 與圖 9 所示。陸續吸引許多國際級的設計大師來訪，看看臺灣的設計界到底發生了什麼事？國際設計大師紛紛來訪，證明了臺灣工業設計的成就，自有其足以傲人的特點。雖然有人感嘆說：臺灣需要培養像菲利普·史塔克 (Philippe Starck) 這樣的設計師，持這種看法的人是「見樹不見林」。因為臺灣工業設計是隨著經濟的成長而發展，1980 年代以前，臺灣的代客加工 (OEM) 以「降低成本」，生產「物美價廉」的產品，成功的立足世界製造業。但是這種只有「成本」沒有「價格」，只知道「cost down」，不知道「value up」的 OEM，雖然成就了臺灣階段性的經濟奇蹟，長而久之，依賴成性，無形中變成企業發展設計，自創品牌的阻力。在 OEM 的代工時代，廠商趕貨應急生產都來不及的環境下，那有時間發展設計，如何能培養設計大師？

今天，臺灣企業的設計部門已經是一個獨立的單位，不再是附屬於行銷或工程部門的單位，有些公司甚至把設計部門獨立出來，成立設計公司或設計工作室。臺灣設計發展的奇蹟，促成今天與設計服務相關的公司蓬勃發展，臺灣設計發展的務實做法，造就臺灣許多成功的設計團隊。臺灣雖然沒有亮麗的明星級國際設計大師，但是臺灣企業為了求生存，以「設計」換「訂單」，透過「設計」經營「品牌」的務實作法，卻造就臺灣驍勇善戰的「設計團隊」，臺灣設計揚威國際自可預期。



圖 8 贏得 2006 年日本 G-Mark 產品設計獎的鍵盤

(資料來源：Ming's 設計，臺灣禎信公司生產製造)



圖 9 臺灣學生設計團隊贏得 2006 年德國 iF 概念設計獎

(資料來源：Ming's 設計提供)

二、臺灣需要設計產值或發揮設計價值

從經營管理層面來看，結果「市場行銷」是這群臺灣設計團隊的領軍者，在設計實務中最重視的因素，代表設計業者在面對強大的競爭力下，設計的目的是為了成功行銷產品。另一方面，產品設計開發的目的是要將產品成功的「商品化」，以達到商業上的利益，所以「成本」因素也同時成為重要的考量因素，也間接證明透過「設計」創造「產值」，是產業應用設計的主要目的之一。

就設計過程而言，傳統的「功能性」、「介面」、「技術」是決定產品是否成功的重要因素，然而這三項要素並未成為新一代設計主管，作為評價設計的最重要因素，這也印證了臺灣產品設計起源於 OEM，經過三、四十年的發展後，業者在技術的整合、機構設計、量產化等，技術層面的掌握已經漸趨成熟，足以因應各類創新的產品設計。如何把「人性」的生活型態，融入「科技」的感性產品中，反而是大家對於未來產品設計的共識。另一方面，從設計內涵探討「美學」，已經成為這些設計專業經理人最重視的因素，代表賞心悅目的產品，是打動消費者最直接有效的方法。值得一提的是，「文化」因素也成為重要的設計評鑑指標，證明臺灣在全球化市場的競爭環境下，「文化」差異已經成為全球化下產品設計「同中求異」的趨勢。這些轉變在在說明如何發揮設計的價值，已經是未來設計產業必需面對的重要課題 (Yair et al., 1999, 2001)。

三、跨國競爭全球市場·區域文化在地設計

另一項被提出來的因素是跨國性的競爭，在全球化與科技進步的推波助瀾下，這也是臺灣的設計團隊面臨的新挑戰；因此為了因應這種跨國的設計競爭，如何以區域文化特色為主，轉換為文化創意產品的產品設計模式蔚然成形。社區是生活基地，需要總體營造；文化是生活型態，需要大家關心；創意是感動認同，需要文化加值；設計是生活品味，需要無盡創意。從產品設計與品牌的角度來看，在經濟全球化，生活地球村風潮的影響下，各國的產品設計呈現一致的國際化風格，缺乏各自的特色，無法顯示出地區性的文化特質。近年來，在消費者導向設計趨勢的影響下，人們開始喜歡個性化或差異化的產品，甚至尋求具有文化認同或表現文化特色的產品，世界各國亦發展出強調自己文化特色的設計風格 (Lee, 2004; Leong & Clark, 2003)。

全球化 (globalization) 是企業追求成長生存之道，但是企業在追求全球化的過程，如何保留地區特性以營造特色，就益形重要 (Moalosi et al., 2004)。因此，所謂的本土化、地區化或在地化 (localization)，已經成為企業在全球化過程中，如何「同中求異」的方法。在地化已經成為產品設計的新契機，各國無不想盡辦法在產品設計的過程中，融入其區域文化特色，以利產品能在全球化市場得到共鳴。企業面臨「經濟全球化」的衝擊，如何結合文化發揮設計創意，以「設計在地化」營造產品特色，面對這一波「市場全球化」的挑戰，將是未來臺灣發展地區特色的文化產品，提升社區產業競爭力的首要課題。

伍、未來發展趨勢與因應策略

文化創意產業納入行政院「挑戰 2008：國家發展重點計畫」，顯示臺灣經濟發展面臨轉型的殷切，已經是朝野的共識 (行政院, 2002; 王健全, 2005)。最近政府一連串的措施，例如成立臺灣創意中心連結文化創意與產品設計，甚至訂定文化創意產業優惠貸款辦法等等，在在顯示政府推動文化創意產業的決心。臺灣的經濟奇蹟，靠的是過去中小企業勤儉努力的打拼精神與便宜的勞動工資，但這幾年來這些優勢已經被中國所取代。臺灣如果想在全球的經濟中佔有一席之地，必須建立起臺灣自己的文化品牌，除了技術的提升外，還必須兼備創意的設計與人文的關懷，這也是政府推廣文化創意產業的目的。因此，臺灣產業未來需要保持 OEM 的優勢，展現 ODM 的創意，發揮 OBM 的加值。因應臺灣設計產業未來發展，如何透過文化創意加值設計的「文化創意產品」，下列幾點是臺灣設計產業未來發展趨勢與因應策略，簡單說明如下。

一、放眼全球·在地行動

科技始終來自於人性，生活卻需要更多的創意，回歸生活還是文化；讓地方的「手藝」融入「經濟」，再加上「創意與設計」，經由地區產業形塑臺灣成為一種品牌指標。未來社區產業的品牌創意必需是「放眼全球·在地行動」(Think Globally, Act Locally)，其實際的做法將是結合博物館的「數位典藏」、區域的「文化創意」與地方的「社區產業」，利用地方「手藝」，結合文化「創意」，形成「生意」的知識經濟模式 (林榮泰, 2005, Lin, 2007)。

二、品味設計・品牌臺灣

因應文化創意產業，臺灣產業結構需要做的改變是保持 **cost down** 的優勢，加強設計的 **value up**，追求文化加值設計的 **value added**。簡言之，過去臺灣發展科技生產實質產品，例如資訊及其周邊產品；現在要努力的是文化加值設計的「內容產品」，例如雲門舞集、李安的電影等，未來則應努力塑造推銷臺灣生活風格的「經驗產品」。臺灣是全球化市場的經濟體之一，人們只知道「**Made In Taiwan**」，或只知道它叫「福爾摩沙」，但是這個美麗寶島不只是科技之島，也是個多元文化融合的國度，當知識經濟的科技，遇到地區文化的工藝，可以透過創意的「**Design in Taiwan**」，達到品牌的「**Branding New Taiwan**」的新境界（林榮泰與王銘顯等，2006）。

三、文化創意・加值設計

未來的設計必須回歸到人文美學的觀點，科技只是技術輔助的工具，不能用來主導產品設計。未來的設計乃是藝術、文化與科學的整合，以解決社會的問題，並重新定位生活型態。設計是文化創意活動，其最終的目的在於形成生活文化，營造人性化的生活環境。尤其是 21 世紀的數位科技世界，以「人性」為本，以「文化」為體的設計更加重要，即所謂的文化創意設計。如何經由「文化」轉換為「創意」，加值產品「設計」，也就是「文化創意」如何「加值設計」（林榮泰，2005；Wu et al., 2004, 2005）。

四、品牌創意・知識經濟

品牌創意係根基於「文化」，經由「設計」營造生活品味，透過「品牌」形成生活型態。「創意」是經由感動的認同，「品牌」則是實現文化設計創意的媒介、手段或方法。因此，「文化」就從「品牌創意」中轉變為「經濟」。圖 10 是利用微笑理論的架構，把文化的「手藝」擺中間，當「手藝」向左走，經由「設計」表現「創意」，再透過資訊加值、知識加值與創意加值，形成「創新」的機會。當「手藝」向右走，經由「行銷」促成「生意」，再透過文化差異、地區特色與創意產品，形成「創業」的機會。因此，品牌創意簡單的說就是文化透過「創意」設計，經由「品牌」行銷實現一種設計品味或生活型態。當「文化」碰到「科技」，展現「設計」的「創意」，必然可以透過文化創意產業的品牌創意加值，再創臺灣經濟奇蹟（林榮泰等，2005，2006）。

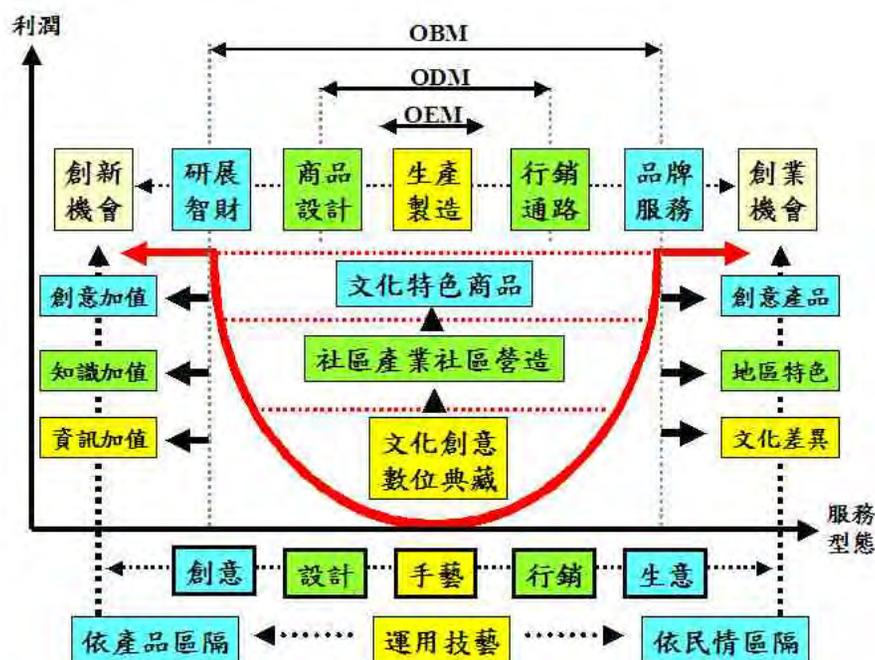


圖 10 品牌創意運用文化產生知識經濟的概念圖 (林榮泰等, 2006)

五、設計產業未來因應策略

最近在一項因應「國家設計政策之現況研究與展望」的專家座談會中，提出了下列有關設計產業的相關議題，值得關心設計產業的產關學界深思因應的問題，簡單扼要說明如下 (文化建設委員會, 2004, 2005; 臺灣創意設計中心, 2005, 2006)：

1. 設計產業推動：臺灣產業正值升級轉型契機，企業需要在優異製造能力基礎上，從「成本、彈性、速度」提昇到「價值、創意、服務」，政府除了補助式的設計輔導外，應採行何種設計政策來引導企業投入設計研發，強化我國產業與民間的設計能量，以協助國內設計產業的發展？
2. 設計人才培育：根據經建會「設計服務業發展綱領及行動方案」(2004 年 5 月)中提及，設計科系每年畢業生近 6000 人 (含碩、博士)，就業率 39%，顯見學校培育的「量」與業界需求的「質」有明顯落差，如何透過政策引導來突破既有的設計人才培育機制與教學方式？
3. 行政資源整合：相關於設計政策之主管單位、執行單位橫跨經濟部、文建會、教育部、內政部與新聞局、臺灣創意設計中心……等，各單位對「設計」各有職司，雖著力於橫向協調而期整合，但也有可能因之延緩綜效與時效，且資源分割過細恐難以發揮任務效能，如何調整因應？設計主導機構之功能角色？
4. 整備設計發展環境：目前臺灣環境呈現的美感與創意能力不足，可藉由什麼樣的方法執行，來提升全民設計認知，營造優質的創意環境，以吸引國內企業、海外台商與國際優秀設計工作者，進一步促成設計產業群聚以及異業互動？

5. 強化設計研究能力，建構設計知識：政府推動建立設計知識與資源之分享管理平台，並已逐步落實執行，但在執行上，類多面廣且時程緊迫，且多以量化指標呈現；什麼樣的重點設計議題值得推動研究，或如何支持設計前端的基礎性調查與深入研究，並作前瞻性、長效性的規劃，以強化設計能力並累積設計知識？

陸、結論與建議

設計已經被廣泛的運用在各個產業範疇，而設計運用的程度則隨著企業的特性而不同。臺灣創意設計中心 2005 年「產業界運用設計現況調查」的研究中，顯示目前產業運用設計的主要原因在於提昇品牌價值、開發新產品與服務、協助市場開發以及提升獲利率等。許多公司管理者也意識到設計創新，有助於提昇公司業務或營運；除了創造利潤的實質效益外，對於公司形象、客戶忠誠度、顧客滿意度等公司無形資產，亦有很大的助益，這也證明設計產業能量正在逐漸成長當中。

回顧臺灣過去三年的設計產業發展的情況可以歸納為下列六個狀況：

- 一、就家數及營收總額分析——營收成長衰退，市場趨於飽和。
- 二、就組織結構分析——經營規模不大，外商淡出市場。
- 三、就經營年數分析——進入門檻不高，永續經營困難。
- 四、就空間分布分析——北部主要市場，東部逐漸成長。
- 五、就資本結構分析——小本經營為主，資金投入不足。
- 六、就銷售額結構分析——小企業競爭激烈，大企業穩定成長。

其原因除了上述的分析外，過去多數企業係以委外方式與設計服務業者合作，隨著市場環境複雜的因素與消費行為的改變，如何確保創新設計意念的傳達與解決設計溝通的問題，成為企業與設計服務業是否合作的評估因素。因此，許多企業開始設立設計部門，以充分掌握市場趨勢與消費者訊息，降低產品與消費者之間的鴻溝。雖然這些設計部門目前仍以產品設計為主，但隨著設計層面的移轉，未來企業將面臨如何利用設計來建立企業的品牌印象。上述的現象將直接衝擊設計服務業，值得產官學界進一步探討的議題。

經由上述的探討與分析，臺灣設計產業當前面臨下列三個值得思考的問題：(1) 臺灣需要培養設計大師或經營設計團隊。(2) 臺灣需要設計產值或發揮設計價值。(3) 跨國競爭全球市場，區域文化在地設計。臺灣如何發揮設計的「價值」，已經是未來設計產業必需面對的重要課題；另外，如何結合文化發揮設計創意，將是未來臺灣發展文化創意產業的首要課題。過去臺灣設計發展的務實做法，造就臺灣驍勇善戰的「設計團隊」，臺灣設計，揚威國際，自可預期。針對上述的問題與困境，臺灣設計產業未來因應策略則有面臨下列的五個面向：(1) 設計產業推動；(2) 設計人才培育；(3) 行政資源整合；(4) 整備設計發展環境；(5) 強化設計研究能力，建構設計知識。臺灣設計產業正值轉型契機，未來應採取何種設計政策，強化設計產業，培育適才適所的設計人才；進一步調整政府設計主導機構之功能角色，以協助國內設計產業的發展，以期臺灣的設計產業達到：(1) 放眼全球，在地行動；(2) 品味設計，品牌臺灣；(3) 文化創意，加值設計；(4) 品牌創意，知識經濟。

文化創意未來勢必成為設計發展的重點，創意產業在設計各國的推動下，設計已經成為文化創意產業的一環。在知識經濟的時代，文化與產業的關係日益密切。對產業而言，文化加值創造了產品價值的核心理。同樣地，對文化而言，產業是推動文化發展的動力。其所形成的文化產業影響日常生活，形成生活型態，又造成影響產業文化的重要因素。如果能夠把文化的概念，融入各類的產品設計，則可以讓藝術生活化，生活藝術化，並達到產業文化化，文化產業化，建構一種新的設計型態，以凸顯臺灣的國際形象。因此，臺灣除了強調經濟奇蹟外，更應該推銷經濟成長為臺灣帶來的富裕生活、民主自由、多元文化的事實，先推銷臺灣的生活經驗，形塑臺灣風格的產品，才能成就臺灣自有品牌，讓臺灣真正成為亞太華人地區之設計領航員。

參考文獻

1. 文化建設委員會 (2004)。2004 文化統計。網址：<http://www.cca.gov.tw/>。
2. 文化建設委員會 (2005)。2005 年視覺藝術市場現況調查。臺北：文化建設委員會。
3. 王健全 (2005)。2005 年度「文化創意產業發展策略研究及年報彙編」。臺北：中華經濟研究院，臺灣創意設計中心委託研究報告。
4. 行政院 (2002)。挑戰 2008：國家發展重點計劃。臺北：新聞局。
5. 行政院主計處 (2005)。2005 家庭收支調查。網址：<http://www.dgbas.gov.tw/>。
6. 行政院經濟部 (2006)。中華民國進出口貿易統計，2000-2005。網址：<http://cus93.trade.gov.tw/fsci/>。
7. 林榮泰、王銘顯、洪德仁、孫銘賢、孫俊彥 (2006)。社區文化之創意產品設計模式——以北投溫泉精品計畫為例。《藝術學報》，第二卷第 2 期 (79 期)，頁 93-108。
8. 林榮泰、王銘顯、范成浩 (2006)。應用文化創意於產品造形之研究。《藝術學報》，第 2 卷第 2 期 (79 期)，頁 81-92。
9. 林榮泰、范成浩、洪天回 (2005)。區域文化特色應用於產品設計初探——臺灣廟宇文化應用於手機設計之個案。《藝術學報》，第 76 期，頁 157-175。
10. 林榮泰 (2006)。來自原住民服飾的文化創意——包山包海的設計。《藝術欣賞》，第 2 卷第 3 期，57-65。
11. 林榮泰 (2005)。文化創意，設計加值。《藝術欣賞》，第 1 卷第 7 期，26-32。
12. 經濟部 (2007)。2006 年臺灣文化創意產業發展年報。臺北：經濟部文化創意產業推動小組辦公室。
13. 經濟部 (2006)。2005 年臺灣文化創意產業發展年報。臺北：經濟部文化創意產業推動小組辦公室。
14. 經濟部 (2005)。2004 年臺灣文化創意產業發展年報。臺北：經濟部文化創意產業推動小組辦公室。
15. 經濟部 (2004)。臺灣文化創意產業發展計畫導覽手冊。臺北：經濟部文化創意產業推動小組辦公室。
16. 經濟部工業局 (2000)。工業設計發展策略及措施。臺北：經濟部。
17. 臺灣創意設計中心 (2005)。產業界運用設計現況調查。臺北：臺灣創意設計中心。
18. 臺灣創意設計中心 (2006)。設計服務業產業政策簡報。臺北：臺灣創意設計中心。
19. Lee, K. P. (2004). Design methods for a cross-cultural collaborative design project. In J. Redmond, D. Durling, & A. de Bono (Eds.), *Proceedings of Design Research Society International Conference* –

- Futureground* (Paper No.135), Melbourne: Monash University.
20. Leong, D., & Clark, H. (2003). Culture-based knowledge towards new design thinking and practice - A dialogue. *Design Issues*, 19(3), 48-58.
 21. Lin, R. (2007). Transforming Taiwan Aboriginal Cultural Features Into Modern Product Design – A Case Study of Cross Cultural Product Design Model. *International Journal of Design*, Vol. 1, No. 2, 47-55.
 22. Lin, R., Cheng, R., & Sun, M. (2007). Digital Archive Database for cultural product design. *HCI International 2007*, 22-27 July, Beijing, P.R. China. paper- ID:825, Proceedings Volume 10, LNCS_4559, ISBN: 978-3-540-73286-0.
 23. Lin, R., Sun, M. Chang, Y., Chan, Y., Hsieh, Y., & Huang, Y. (2007). Designing “Culture” into Modern Product --A Case study of Cultural Product Design. *HCI International 2007*, 22-27 July, Beijing, P. R. China. Paper-ID: 2467, Proceedings Volume 10, LNCS_4559, ISBN: 978-3-540-73286-0.
 24. Moalosi, R., Popovic, V., & Hudson A. (2004). Sociocultural factors that impact upon human-centered design in Botswana. In J. Redmond, D. Durling, & A. de Bono (Eds.), *Proceedings of Design Research Society International Conference – Futureground* (Paper No.716), Melbourne: Monash University.
 25. Wu, T. Y., Cheng, H., & Lin, R. T. (2005). A study of cultural interface in the Taiwan aboriginal twin-cup. In G. Salvendy (Ed.), *Proceedings of the 11th International Conference on Human-Computer Interaction* [CD ROM], Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
 26. Wu, T. Y., Hsu, C. H., & Lin, R. T. (2004). A study of Taiwan aboriginal culture on product design, In J. Redmond, D. Durling, & A. de Bono (Eds.), *Proceedings of Design Research Society International Conference – Futureground* (Paper No.238), Melbourne: Monash University.
 27. Yair, K., Press, M., & Tomes A. (2001). Crafting competitive advantage: Crafts knowledge as a strategic resource. *Design Studies*, 22(4), 377-394.
 28. Yair, K., Tomes, A., & Press, M. (1999). Design through marking: Crafts knowledge as facilitator to collaborative new product development. *Design Studies*, 20(6), 495-515.

A study of development and prospect of Taiwan's design industry in 2003-2005

Rungtai Lin* Ming-shien Wang**



Abstract

Cultural and Creative industries have already been officially listed into the “Challenge 2008 National Development Plan,” demonstrating the government's eagerness of transforming Taiwan's economic development as its national focus. A series of public policies reveal the government's determination to promote cultural and creative industries, for example; establishing a Taiwan Design Center to combine cultural and creative industries with product design, and making law of cultural and creative industries loan. Taiwan's economic miracle was promoted by small enterprises through the hard working spirit and cheap labor of the people. But all these advantages have been replaced by China in recent years. If Taiwan still wants to plays a role in the global economy, it should establish a Taiwanese culture brand. Besides its skill leverage, it has to cover both creative design and humanity care, which is the purpose of promoting cultural and creative industries from the government's point of view. Therefore, the main purpose of this paper is intended to study the recent development of cultural and creative industries focusing on the efforts among the government, enterprise, and academia sides. It is necessary to bridge the gap between the national policy and design practicing to establish a design strategy for educational, research, professional and administrative endeavors.

Key words : Design Industries, Cultural and Creative Industries, Product Design

* Professor, Crafts and Design Department, National Taiwan University of Arts.

** Visiting Professor, Visual Communication Design Department, Jin Wen Institute of Technology.

臺灣藝術大學設計教育的改變—— 以「校友經典設計大展」為例

霍鵬程

摘要

民國 46 年，國立藝專成立美術工藝科，成為當時臺灣大專院校第一所設計科系，對於而後臺灣設計教育的開展具有開創性的意義。民國 96 年，適逢臺灣藝術大學成立設計科系五十週年，在臺藝校友及老師們的建議下，視覺傳達設計學系、工藝設計學系專兼任老師、同學的努力之下，完成「臺灣藝術大學設計教育五十年系列活動」。

設計教育系列活動之一的「校友經典設計大展」，是結合臺藝不同時期的畢業校友參加展出，將從事不同設計行業的校友齊聚一起，除了展現個人具有代表性的設計作品以外，甚至於呈現了臺灣社會各個時期不同的「面貌」，它本身即具有面對「臺灣設計史」的象徵意義，不同於一般性的設計展覽。

本研究目的：是透過「校友經典設計大展」的作品，一方面檢視長久以來設計的改變，一方面探尋設計教育未來的方向。藉由比較分析與深度訪談的研究方法，試圖解讀影響設計改變的「中介變項」。本研究初步發現：為順應電腦資訊科技時代來臨，臺灣設計教育應該有所「變」，以及有所「不變」。

關鍵字：臺灣設計、臺灣設計教育、視覺傳達設計、工藝設計、經典設計

壹、緒 論

一、研究問題與背景

民國 96 年，適逢臺灣藝術大學成立設計科系 50 週年，在校友及老師們的敦促下，完成「國立臺灣藝術大學設計教育五十年系列活動。」活動時間自 10 月 31 日起至 11 月 10 日止。活動項目包括：1. 校友經典設計大展。2. 臺灣設計教育回顧與發展學術研討會。3. 變形蟲視覺藝術展。

國立臺灣藝術大學視覺傳達設計學系系主任張國治談到「校友經典設計大展」作品徵集的原始構想：

「邀請視覺傳達設計、平面設計、工藝設計及產品設計類傑出設計師，每人一件，全開尺寸展示其平生代表作，代表作需為臺灣某一年代與生活、文化、記憶……等相關影響。」

此次參展 96 位校友（視傳 46 位、工藝 50 位），徵求作品共計 225 件（視傳 125 件、工藝 100 件），平面部分包括海報、插畫、標誌及系列設計等，其中平面部分的廣告、包裝等作品件數較少；立體部分包括陶藝、工藝設計、產品設計、室內設計等，其中立體部分的玻璃、木工、金工、編織、漆器等作品數量較缺；動畫及影像部分受限於展場的空間限制，幾乎沒有作品展出（圖 1、2）。



圖 1 研究大樓 B1 展出現場 (1957-2000)



圖 2 研究大樓 B2 展出現場 (2000-2007)

二、研究目的與方法

本研究目的：除了介紹「校友經典設計大展」的展出作品以外，並且希望藉由不同時期臺藝畢業校友的作品，與臺灣設計教育的文獻資料相互對照，試圖解讀此次展出所代表「臺灣藝術大學設計教育的改變」的象徵意涵。

所謂「經典設計」的作品必須透過社會的價值認定才能存在，或是設計作品本身具有特殊的表現。本研究認為影響臺灣設計業的各種因素，包括有整體經濟環境、資訊科技使用、設計風格改變、設計行政與產品行銷等因素（圖 3）。

本研究方法：一方面閱讀「臺灣設計教育回顧與發展學術研討會」專家學者的相關論述，一方面選擇臺藝校友早、近期具有代表性的作品研究比較；然後進一步作深度訪談，試圖瞭解影響臺灣設計產業的內、外在因素，以及探索臺灣藝術大學設計教育應如何面對設計環境的改變。

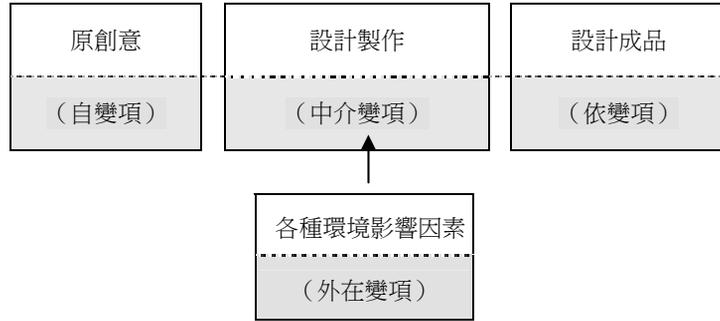


圖 3 影響設計改變的因素

貳、文獻探討

民 46 年，國立臺灣藝術專科學校成立美術工藝科，「美工科」遂成為「設計教育」最初時期的代名詞。由於臺灣設計就業及市場需要等因素，而後有「工業設計」、「應用美術」、「商業設計」、「室內設計」、「廣告設計」等設計科系相繼紛紛成立，「設計教育」進入細分的時期，「美工科」反而成為一個過時的名詞。

然而以整個臺灣設計教育 50 年的比例而言，民 83 年「國立臺灣藝術專科學校」改制為「國立臺灣藝術學院」，美工科改名為「工藝學系」，為時長達 37 年的「美工科」，無論就名稱或就設計教育的實質內容而言，「美工科」對於臺灣的設計教育具有深遠的影響。

一、藝術系時期

民 36 年省立臺灣師範學院（現今國立臺灣師範大學）成立圖畫勞作科，師資主要來自日據時期石川欽一郎。民 38 年臺灣師範學院圖畫勞作科更名為藝術系，從民 46 年與日後設計教育有關的必修科目看來，僅有透視學、色彩學、圖案、用器畫，全部 78 學分中僅佔 12 學分，課程安排的重點仍在培育美術師資。當時的美術設計工作幾乎全部由師範學院的畢業生擔任¹。

二、美工科時期

民 46 年國立藝專美工科五專部、私立復興商工美工科成立，民 51 年國立藝專美工科三專部成立，民 52 年文化學院美術系成立，藝專美工科與師大藝術系成為當時的臺灣設計教育最高學府。國立藝專美工科課程項目繁多，根據民 54 年「設計人」刊物所登錄的美工科專業課程及教師陣容看來：高等的設計教育已初具規模（表 1）。

民 53 年明志工專成立工業設計科，民 54 年臺南家專設立家庭工藝科（民 59 年改成美工科），民 55 年東方工專成立美工科、銘傳商專成立商業推廣科，（民 61 年更名為商業設計科），民 57 年醒吾商專成立二年制商業廣告科。民 63 年政府推行十大建設，民 60 年後高級職業學校紛紛設立美工科、廣告設計科，到民 70 年為止，共計有 28 所高職設立相關科系²。

表 1 國立藝專美工科課程及師資

課 程	教 師	課 程	教 師
色彩學、美學、美術史、藝術概論	施翠峰（主任）	櫥窗設計、工藝材料學、編織工藝	婁經緯（講師）
攝影及幻燈	郎靜山（教授）	木材工藝、油畫	許其和（講師）
油畫	李梅樹、李石樵（教授）	廣告畫設計	高山嵐（講師）
基本設計、色彩學	顏水龍（教授）	陶瓷工藝	王修功（講師）
素描	陳敬輝（教授）	雕塑、油畫、素描	游祥池（講師）
基本製圖	王輔春、王立士（教授）	油畫	陳銀輝（講師）
形態構成學、室內裝飾	高敬忠（教授）	基本圖案	王鍊登（講師）
印染	沈新民（副教授）	塑膠工藝	藍達選（講師）
國畫	陳丹誠（講師）	印刷設計	黃德謙（講師）
木材工藝	秦彥斌（講師）	工藝史	凌嵩廊（講師）
金屬工藝	林耀庚（講師）		李元亨、王哲雄（助教）

資料來源：民 54，設計人第二期，P38。

三、視傳系時期

民 70 年後，「商業設計」的名稱逐漸取代「美工科」，民 73 年中原大學設立商業設計系。到民 80 年為止，全臺灣的美工、廣告設計、商業設計、應用美術等相關科系已相繼成立 87 所之多，在校學生更高達三萬六千多人³。民 83 年大業大學成立全國第一所以「視覺傳達設計系」為名的學系，「視傳系」成為學界所共同接受的名稱。

民 73 年國立臺灣藝術專科學校美工科正式分為工藝組、設計組兩班，民 76 年增設陶瓷組。民 83 年藝專改制為「國立臺灣藝術學院」，美工科改名為工藝學系。民 89 年改設工藝設計學系與視覺傳達設計學系。民 90 年臺灣藝術學院升格為「臺灣藝術大學」，工藝設計學系與視覺傳達設計學系隸屬於設計學院。民 92 年首屆多媒體動畫藝術學系學士班招生，設計學院遂成立為三個系所。

參、研究比較

本欲囊括臺藝五十年畢業校友的「經典設計」，但由於徵求作業上的困難，卻無法涵蓋所有校友的精心傑作。本研究從此次參展 96 位校友的 225 件作品中，挑選具有象徵時代意

義的設計作品作比較，並試圖以是否具有「社會的意義」予以說明（表 2）。

一、不同時期設計作品的表現

王鼎（民 60 年美工科畢）民 70 年的室內設計，當時沒有太多的建材可以選擇，室內設計仍在「裝潢」階段，作者把在學校所受的美學概念應用在室內空間之中；蔡奇睿（民 83 年美工科畢）民 95 年的室內設計，已經兼顧空間與視覺的設計，尤其善於處理間接燈光的效果。

陳志成（民 54 年美工科畢）民 68 年的封面設計，善於利用商業攝影表現的時代，將設計用的工具與鳥巢相結合，代表設計協會是設計人的家；林翰宗（民 96 年視傳所）民 94 年的海報設計以白色為底，使用電腦繪圖的技巧，呼籲享受性愛歡愉的同時，請確實的使用保險套。

曾經擔任聯合報美術組長林浩榮（民 74 年美工科畢）民 82 年以棒球場為背景的插畫，內容揭發一些不為人知的內幕，畫面呈現爆炸性的張力；王韶薇（民 95 年視傳系畢）創作的來源自中國南方神獸「朱雀」，以擬人化方式結合電腦繪圖的手法表現。

呂豪文（民 66 年美工科畢）民 86 年推出沐浴刷，以歐洲為主要市場，擬人化的幽默語言，反應當時的後現代設計風格；時瑞璐（民 93 年工藝系畢）民 93 年以擰毛巾的概念作果汁機，配合透明的馬克杯設計，兼具功能性與安全性的考量。

戴清村（民 53 年美工科畢）民 74 年設計的燒水壺與酒精爐，利用陶、銅與木的材質搭配，符合實用與美感的設計理念；方柏欽（民 88 年工藝系畢）民 95 年陶製茶具，將人與大地的關係，轉化至茶具的形式之中，與其說它是一件用具，不如說它是一件藝術品

楊明迭（民 53 年美工科畢）民 96 年藉由版畫與玻璃的不同媒材，結合玻璃的水和火的透明概念，溶製出如冰般透徹境界；惠芳玲作品「寶貝」是以敲花技法塑出凹凸螺紋，「藪果」是以植物果核造形為主題的鍊墜手飾，「藏愛」結合愛心與植物果核造形設計的珠寶手飾（以上參閱設計者作品解說）。

表 2 校友經典設計展不同時期作品比較

<p>王鼎 / 室內設計作品應用學院派的美學概念的，有別於當時流行的古典主義。</p>			<p>蔡奇睿 / 室內設計兼顧視覺與燈光的處理，追求極簡主義的現代設計。</p>
---	---	--	--

<p>陳志成 / 利用商業攝影來表現創意，是當代具有代表性的設計手法。</p>			<p>林翰宗 / 使用電腦繪圖的技巧，作品已經顯示電腦印前作業系統的成熟化。</p>
<p>林浩榮 / 以手繪方式表現張力，仍然不失為現代插畫表現筆觸的方法。</p>			<p>王韶薇 / 使用電腦繪圖的插畫表現，如今電腦畫的方式已逐漸地被採用。</p>
<p>呂豪文 / 設計造型反應當時後現代設計的「幽默」風格。</p>			<p>時瑞璐 / 產品設計配合注重旅遊與休閒的時代來臨，設計考量功能性與安全性。</p>
<p>戴清村 / 表現早期產品的設計概念，符合實用美學設計理念。</p>			<p>方柏欽 / 將人文的思想、藝術的創作觀念注入茶具的設計。</p>
<p>楊明迭 / 突破個人長期版畫的創作風格，結合版畫與玻璃多媒材的表現方式。</p>			<p>惠芳玲 / 為飾品設計注入藝術性與故事性，並試圖表現個人的創作風格。</p>

資料來源：本研究整體

二、經典設計參展者深度訪談

本研究特邀請參加此次展出的校友作深度訪談，對象為具有設計實務經驗的兼任助理教授、兼任講師、在職研究生，就對於「影響設計業改變的因素」作探討，將訪談的內容規劃成為兩個階段，以便於作進一步的比較分析（表 3）。

表 3 影響設計改變的因素

類別	臺藝校友	（早期）1957 至 2000 年	（近期）2000 至 2007 年
印刷設計	中央研究院計算中心多媒體組美術視覺設計、臺灣藝術大學視覺傳達設計學系兼任講師 / 莊孟姬	印前設計系統早期以傳統的照相分色製版為主，平面設計工作者以手工方式製作設計原稿，包含了量字、發照相打字、圖字拼貼、標色、印刷指示說明…等。程序十分繁複。從設計理念形成→色稿製作→完稿製作→交付印刷，過程冗長，若遇有修改則所有流程必須重來一次。因此設計是一份費時費力的工作。此時的設計師必須是訓練有素且經驗豐富的老手，才能縮短工作時數及縮小印刷成品與期望值落差的距離，也是決定作品成敗好壞的重要關鍵。	電腦印前作業系統成熟化、個人化之後，使設計者的創意想像得以自由馳騁，從前需仰賴傳統製版方能呈現的印刷特效，此時已完全操控於設計者之手了。從色稿提案、完稿製作、修改等，均能快速及準確完成，只要一人一機獨立作業，省時省力，並大大改善了以往雜亂的設計工作環境。唯電腦影像特效過於一致性，若泛濫使用則容易僵化設計思考來源，值得設計者省思。
廣告設計	東方廣告股份有限公司創意部資深藝術指導、臺藝大視覺傳達設計系所碩士在職專班 / 鄭文正	在 1997 年電腦繪圖的使用漸漸普及化，廣告公司大部分使用 MAC 電腦來設計製作，有些資深的廣告設計師，紛紛轉型從手繪改學電腦繪圖，但有部分 CD 級的人物依舊堅持手繪，或由別人代工。	2000 年以後，臺灣總廣告量由 1000 億快速萎縮到 400 多億，近五年來廣告公司的型態大變革，外商媒體購買為主的公司紛紛成立，有貝立德、傳立、凱洛等公司，廣告公司淪落為大型的設計公司，獲利大不如前。近兩年來經濟不景氣，本土廣告公司紛紛縮編或被併購。
插畫設計	聯合報副刊等插畫工作者、臺藝大視覺傳達設計系所碩士在職專班 / 林浩榮	在 80 年代，報紙副刊還是黑白的，但黑白卻更能表現出深沉的張力。民國 81 年受邀為聯合報副刊舉辦的小說獎得獎作品「幻想擊出一支全壘打」配兩幅插畫，那時，我還是插畫界的新兵，接到這樣的任務，自然是戰戰兢兢，依稀記得小說內容雖然與棒球有關，但作者真正的意圖卻是在探索生命的種種。	作畫過程是辛苦的，稿費報酬卻是微薄的，只滿足了自己的表現慾。真羨慕歐美日等先進國家重視設計、重視插畫，國內卻鮮有能靠插畫生活的插畫家，在過去經濟起飛的年代，現在就更不用說了。但那是一種興趣，更是一種使命，我們還是要努力的創作、努力的畫下去。

<p>室內設計</p>	<p>臺灣藝術大學視覺傳達設計學系兼任講師 / 蔡奇睿</p>	<p>早期國內設計師還有很大一部分的人，是做古典風格的室內設計，約在 1980 年~1985 年間歸國設計師、建築師將較為簡潔造形的現代主義風格，帶入到國內室內設計界，從此國內設計師不論是本土還是留洋，在經過幾年的薰化之後，國內室內設計界則已經瀰漫了現代主義風格的簡潔風格。</p>	<p>2000 年早已是現代主義的天下了，越來越少人會再去做古典風格，甚至有些人更將之發展成低限主義的風格。2000 年以後應是現代主義風成熟的年代，設計師從開始嘗試到市面上充斥著這一類的作品，往後會再發展更精緻或開始再度引入別種風格。</p>
<p>工業設計</p>	<p>呂豪文工業設計公司設計總監、臺灣藝術大學工藝設計學系兼任助理教授 / 呂豪文</p>	<p>1967 年中華民國工業設計師協會成立，視為工業設計在台灣發展的起點，前 10 年雖有產品的研發，較傾向於工藝的領域。70 年代是台灣 OEM 產業發展重要的年代，培養工業設計師的企業主以電器廠商為主，80 年代台灣開始出現相關工作室及設計公司，90 年代台灣資訊產業飛躍發展，具有電器設計經驗的工業設計師，多數投入資訊產品設計的領域，擔負了承先啟後的作用。</p>	<p>2000 年以後，大量相關科系的畢業生投入職場，資訊產業提供了相當可觀的就業機會，台灣社會前所未有的思想開放，傳統產業升級的壓力及政府的推動，都是促成工業設計獲得較普遍認知的的原因，然而也因為台灣產業的外移，石油危機的影響，台灣的工業設計發展也正面臨前所未有的挑戰。</p>
<p>陶瓷工藝</p>	<p>臺灣藝術大學工藝設計學系兼任助理教授 / 方柏欽</p>	<p>2000 年前，臺灣的陶瓷教育似乎較從技術層面上切入，藉由實際製作工藝類陶瓷器皿來了解陶瓷的各方面知識，如各種黏土、釉藥知識、燒成技法及相關史學，在有一定的基礎後才拓展創作想法的部分。</p>	<p>2000 年後，由於與國外的交流日漸頻繁，西式教育方式的影響，除了技術上的要求外，同時著重想法上的建構。所呈現的創作形式也更加多樣化，也不再局限於陶瓷媒材上的限制。</p>
<p>金屬工藝 / 珠寶設計</p>	<p>臺灣藝術大學工藝設計學系兼任講師 / 惠芳玲</p>	<p>1995 年起我獨鍾「銀」材質溫潤內斂的特性，不論是「寶貝」(Shell) 系列中細緻的貝殼紋理，或是「朝露」(Dew) 系列中花朵枝葉的姿態，透過銀的傳達，令人驚嘆自然與創作之間讓人感動的關係。從事銀雕創作以來，一直堅持為飾品創作注入“藝術性”，這是讓作品能夠與眾不同而有新意的唯一方式。</p>	<p>延續銀雕的作品發展出「驚驚」與「蒴果」系列，應用了銀材質的延展性塑型，扭轉彎曲成型似葉片與核果的造型，在鐵鎚敲打之後留下了凹凸狀的表面質感。2007 年的個展則有三個系列：藏愛、花火、與核果。</p>

資料來源：展出者深度訪談，本研究整理

三、臺灣設計改變比較分析

臺灣的設計業隨著設計環境的變化而有所改變，設計教育也配合設計就業的需要，隨時調整設計教學的內容方式，本研究根據不同時期設計作品比較、經典設計參展者深度訪談，以及有關設計教育研究結果⁴，作出「臺灣設計改變比較分析」(表4)。

表4 臺灣設計改變比較分析

	整體經濟環境	資訊科技應用	設計行政與行銷	設計流行風格	其他改變
視覺傳達	深受整體經濟轉變影響，改變廣告、媒體等相關視覺設計表現。	電腦資訊科技改變印刷設計、影視後製等傳統製作方式。	視覺設計需要政府行政支持、例如舉辦大型國際活動，提昇設計力。	視覺設計深受設計流行、價值觀與生活態度的影響。	學生思考能力有降低或過度依賴電腦的趨勢。
工藝設計	文化創意產業愈來愈重要，設計產品需加入文化、地方特色元素。	電腦資訊科技改變設計繪圖的表現方式。	透過產、官、學合作開發新產品及新市場，例如觀光商品、地方產業等。	創作形式趨於多樣化，不再局限於單一媒材的限制。	「設計」愈來愈重視環保、節能等觀念。

資料來源：本研究整理

肆、研究分析

根據臺藝校友設計作品的研究比較，以及與展出校友所作的深度訪談後，得以證實：影響臺灣設計的環境因素包括整體經濟、資訊科技、設計行政、市場行銷、設計流行等因素，其中又以「電腦」的普遍使用，對於改變臺灣設計及設計教育的至深且廣：

一、臺灣設計深受電腦科技而改變

校友經典設計大展海報中1957的1字是用「鴨嘴筆」表示；2007的0字用「滑鼠」表現，已經清楚地說明：設計的工具已經改變(圖4)，90年代傳媒科技的不斷地改進，「電腦」對設計的衝擊，遠勝於歷年來插畫、攝影、噴畫、印刷效果所帶來的影響與改變。

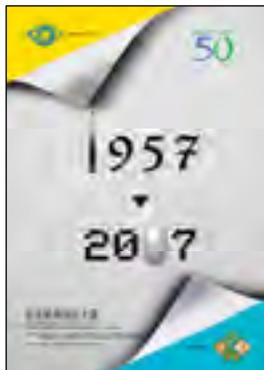


圖4 校友經典設計大展海報
(海報設計：莊孟姬、標誌設計：霍鵬程)

不習慣使用電腦的設計工作者，離開了原先的設計工作（例如廣告設計），或者因為電腦的使用，改變了設計的作業程序，因而失去工作的情形（例如印刷完稿）；相對的，電腦動畫也為動畫工作者帶來新的工作機會，與不斷地創新的表現方式，也為設計者提供新的設計表現方式（例如產品設計、室內設計）。

二、臺灣設計行業的界線越來越模糊

長久以來，臺藝畢業校友從事設計及相關工作，無分產品組、裝飾組，也無分視傳系、工藝系與動畫系，例如原先在學校就讀的是視覺傳達設計學系，也許就業是從事電腦動畫工作，原先在廣告公司擔任平面設計工作，後來在室內設計從事於立體設計工作，從事於實際設計工作的各個行業，其間的界線原本就具有模糊性。

電腦科技所帶來的衝擊，甚至於改變了從事設計工作者所要具備條件，原本不善於手繪工作的非設計科系出身，利用電腦的軟體設備，同樣地能夠從事設計工作（例如電腦動畫師），從事設計工作的本科系學生，面對與非設計科系的同業競爭，就業以後仍需時時充實自己的電腦知識，面臨瞬息萬變的設計工作需要嚐試不同的電腦軟體。

而工藝設計與工業設計之間，也同樣具有產品設計定位的模糊性，國立臺灣藝術大學工藝設計學系所主任林伯賢在創系五十週年特集序文所言⁵：

「工業產品和工藝品在本質上的界線逐漸模糊，而工藝設計系長久以來在這兩個領域同步發展，其中最大的交集正是同學們在作品中所展現的創意與美感。」

三、臺灣設計教育的「變」與「不變」

90 年代電腦改變了影視後製、數位攝影、電腦動畫、印前作業等方式，甚至於廣泛被使用於產品設計、工藝設計、室內設計、景觀設計的電腦模擬設計表現，各設計學校的相關科系，亦大幅度地增加電腦教學的相關課程。

由於過於重視電腦教學的方式，往往忽略設計的本質在「創意思考」，有關設計的細部、手繪的效果尚不能完全由電腦所替代，過於重視電腦效果，反而忽略了設計的創意表現。國立師範大學美術系研究所兼任副教授何清輝在設計教育學術研討會論文中談到⁶：

「學生大多養成太過依賴電腦工具與工具書、圖庫，思考能力與文字運用判斷力每況愈下。」

伍、結語

半個世紀以來，無論是臺灣藝術專科學校、臺灣藝術學院、臺灣藝術大學時期，經由美工科、工藝系及視傳系培育出來的菁菁學子，在臺灣設計界均有極傑出表現，「藝專美工科」除了開啟臺灣的設計教育以外，同時也帶動了臺灣設計界的發展。

一、校友經典設計大展的展出意涵：「校友經典設計大展」結合不同時期的臺藝畢業校友參加，從事不同設計行業的校友齊聚一起，展出個人具有代表性的設計作品，它本身就不同於一般性的設計展覽，具有面對「臺灣設計史」的歷史意義。

二、**臺藝設計教育面臨更嚴峻挑戰**：時至今日，設計教育面臨臺灣整體經濟的改變、傳媒科技的不斷更新、設計行業彼此的競爭等問題，臺藝設計教育是否要考慮加強專業科目的課程，例如空間設計、包裝設計等，以增加競爭力與縮短就業的適應期。

三、**臺藝設計教育參與文化創意產業**：臺灣的設計發展成就在內銷市場的需求、房地產的崛起、傳媒的解嚴等因素，偏向於「設計服務業」的屬性。臺藝設計教育今後更應該加強「產品設計」的重新開發，發展屬於「臺灣品牌」的文化創意產業，如同國立臺灣藝術大學設計學院院長林榮泰在本次學術研討會所言⁷：

「未來的設計必須回歸到人文美學的觀點，科技只是技術輔助的工具，不能用來主導產品設計，未來的設計乃是藝術、文化與科學的整合，以解決社會的問題，並重新定位生活形態。」

註 釋

1. 賴建都 (2002):《台灣設計教育思潮與演進》, P34。
2. 賴建都 (2002):《台灣設計教育思潮與演進》, P 35。
3. 林榮松 (1992):〈台灣設計學堂〉《設計界》, P 32。
4. 霍鵬程 (2007):〈台灣平面設計團體與設計師互動性研究〉《2007 年設計教育學術研討會論文集》。
5. 林伯賢編輯 (2007):《97 年工藝設計系系所年刊》, P6。
6. 霍鵬程 (2007):〈台灣平面設計團體與設計師互動性研究〉《2007 年設計教育學術研討會論文集》, P11。
7. 學術研討會籌備會編輯 (2007):〈台灣設計教育未來的展望〉《2007 年設計教育學術研討會》, P27。

文獻資料

期刊

- 張文宗主編 (1965)。設計人, 第 2 期。國立臺灣藝術專科學校工藝學會發行。
- 林榮松 (1992)。臺灣設計學堂。設計界。臺北市: 中華民國美術設計協會出版。
- 林俊良 (2005)。EXPO 2005 愛知博覽會設計取經。設計界。臺北市: 中華民國美術設計協會出版。
- 楊清田 (2005)。臺灣設計展海報風華。藝術欣賞。7 月號。板橋市: 國立臺灣藝術大學出版。
- 楊清田 (2006): 封面設計與臺灣設計發展。藝術欣賞。10 月號。板橋市: 國立臺灣藝術大學出版。
- 林伯賢編輯 (2007): 97 年工藝設計系系所年刊。板橋市: 國立臺灣藝術大學工藝設計系出版。

書籍

- 賴建都 (2002)。台灣設計教育思潮與演進。臺北市: 龍辰出版社。
- 國立臺灣藝術大學編輯。國立臺灣藝術大學簡介。板橋市: 國立臺灣藝術大學出版。

學術論文

- 陳建勳 (2006)。從產學合作觀點探討博物館商品開發組織之研究——以樹火紀念紙博物館為例。2006 藝術管理研討會論文集。臺北市藝術管理學會主辦。
- 霍鵬程 (2006)。文化創意之產學研究。2006 年視覺傳達設計國際學術研討會。板橋市: 國立臺灣藝術大學設計學院視覺傳達設計學系、所主辦。
- 霍鵬程 (2007)。臺灣平面設計團體與設計師互動性研究。2007 年設計教育學術研討會論文集發表。臺灣設計教育回顧與發展研討會主辦。

學術研討會

- 楊清田 (2007)。臺灣文化性海報設計之發展風貌。2007 年設計教育學術研討會。板橋市: 國立臺灣藝術大學設計教育 50 年系列活動籌備會出版。
- 林榮泰 (2007)。臺灣設計教育未來的展望。2007 年設計教育學術研討會。板橋市: 國立臺灣藝術大學設計教育 50 年系列活動籌備會出版。

Changes in the Design Education in National Taiwan University of Arts with Reference to the “Exhibition on Classical Designs from Alumnae”

Ho Peng-Cheng

Abstract

The National Taiwan Academy of Arts established the School of Arts and Crafts in 1957 and was the first tertiary institution to establish a design department in Taiwan, which carried an innovative message of the development of design education in Taiwan. The Year 2007 marks the 50th anniversary of the establishment of the Design Department of National Taiwan University of Art. Part-time or specialist instructors and students from the Department of Visual Communication Design and Crafts and Design Department put together a series of activities on the 50 Years of the Design Education in National Taiwan University of Arts on the recommendation of the alumnae and instructors of the University.

The “Exhibition on classical designs from alumnae” is one of the activities of the design education, which integrates the works of the University alumnae from various periods and assembles alumnae from various design industries. The Exhibition demonstrates art works with individual characteristics, and displays various aspects of the Taiwanese society. The Exhibition represents the recognition of the “Design History in Taiwan” and is different from other ordinary exhibitions.

The aim of this research is to review the design changes developed throughout this long period of time and to explore the design direction of the future via the works demonstrated in the “Exhibition on classical designs from alumnae”. The research shall attempt to analyze the “mediators” which affect the design changes. The research preliminary discovers that the design education in Taiwan has changed in certain ways while certain developments were preserved to accommodate the era of computer information technology.

Key words : Designs in Taiwan, Design Education in Taiwan, Visual Communication Design, Crafts and Design and Classical Designs

非寫實性電腦繪畫表現之研究

陳鎂鑒*

鐘世凱**

摘 要

照相寫實，長久以來一直位居電腦圖學的主流，然而對於建築、技術、藝術等注重表現圖片，卻不能有效的傳遞其意圖；而非照相寫實電腦繪圖技術的出現，正好可以解決其不足之處。非寫實性電腦算圖（NPR）之目標不在於表現其圖像的真實性，而是要呈現圖像的藝術特質或是模擬手繪的藝術作品。NPR 的技術發展極為迅速，依其表現形式可分為：卡通著色技術、鋼筆描繪的圖案、技術類的圖案以及畫家著色技術。本研究將會以電腦動畫的 NPR 畫家著色技術為研究基礎，利用畫家本身的繪畫經驗，透過材質模擬的方式輔助 NPR 畫家著色技術，結合科技與藝術創作，以達到個人作畫風格之繪畫效果的呈現。

關鍵字：非寫實電腦算圖、筆觸、畫家著色技術、材質模擬

* 陳鎂鑒現為龍華科技大學多媒體與遊戲發展科學學系講師

** 鐘世凱現為國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系副教授

壹、研究動機與目的

運用非寫實技術的表現形式，不但可以使一些圖片更容易的傳遞影像訊息，更可以帶給觀眾別於寫實世界的超現實空間，就像 1998 年《美夢成真》(What Dreams May Come)，成功的將我們的視覺感官，從現實世界引領到繪畫的虛幻世界中。(圖一)



圖一 運用非寫實表現，將主角帶入繪畫世界中；不但讓觀眾得到新的視覺享受，更為該影片劇情加分不少。左圖為電影拍攝實景；右圖是做過合成特效之非寫實繪畫效果。

圖片來源：<http://www.vfxhq.com/1998/dreams.html> (1998)

目前電腦動畫的非寫實技術，多以開發程序性的運算程式為主流，依現階段的 NPR 技術來看，它無法將畫家的習慣及用色一一算出，其隨機性和任意性有一定的限度，更不會因為使用者的不同，而運算出風格差異極大的藝術作品；任何人只要使用類似參數設定，就可以算出來差不多的作品來，這樣的運用方式，對一個熟悉繪畫的人來說，實在可惜。因為藝術家在創作作品時，往往會藉由畫筆與各種媒材，盡情的將自身的情感融入於畫作之中，使得作品更具有獨特的風格與魅力；這也是本研究的原始動機。

現今發展的電腦繪圖學領域中，也針對模擬畫家繪畫效果開發了許多技術，已能算出相當不錯的繪畫模擬作品。研發者以傳統繪畫的作畫方式，作為 NPR 繪畫著色技術的主要架構，將傳統繪畫分成筆刷位置、筆觸數量、色彩、筆刷大小及形狀等元素，由藝術家去選擇調整這些元素，再交由電腦計算產生，但這樣還是未能達到像真正畫家所繪製的繪畫效果，這是由於程序性的 NPR 畫家著色技術，並不能真正的模擬藝術家在作畫時的人性，如：思緒、情感、習性等。

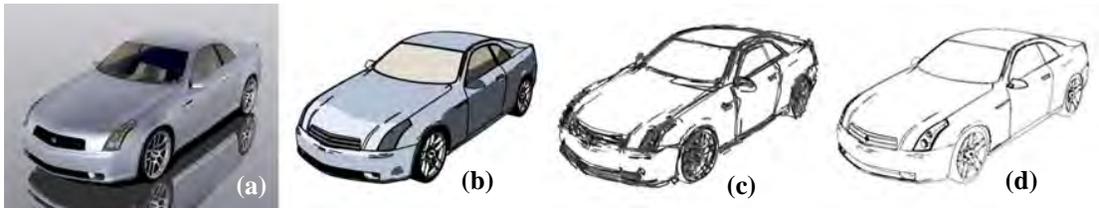
為了使 NPR 畫家著色技術，更具畫家的思維習慣、藝術特質，所以本研究將分析歸納 NPR 著色技術，並將自身繪畫的經驗以材質模擬的方式整合應用，目的是讓 NPR 畫家著色技術，能夠充分表達出創作者的情感思緒，使得動畫更具備個人風格之獨特魅力。

貳、非照相寫實

許多研究電腦繪圖的研究學者發現，某些手工圖片在傳遞訊息時，往往會比照相寫實

的圖片更為有效，例如：一些資訊圖片、具繪畫特質的圖片等（圖二）。這些圖片往往都由類似建築師、藝術家、插畫家等所繪製的；描繪圖像時，常將所要描述的景物做適當的取捨，有時會將它形象化、結構化，有時將其加強對比、情境效果，以致於使我們忽略較不重要的細節，而將視覺焦點注意力集中在所想要表現或敘述的重要特徵上（如圖三）。

NPR 正是電腦繪圖學研究出來計算這類手工圖像的算圖技術，依照 NPR 技術算圖時所需的資料處理結構分類，大致上可以將非寫實分為以影像為基礎的 NPR (Image-based NPR)：即以掃描或電腦產生的影像作為依據，而繪製出的 NPR 圖像作品；以及物件基礎的 NPR (Object-based NPR)：這一類的作品，主要是利用在 3D 模型上所取得的某些數值資料，經計算產生的 NPR 影像。舉例來說，假設我們需要繪畫一個建築結構圖，為了使建築物表現出更好的透視感，可以利用 3D 的深度暗示，將靠近視點的線條加深、加粗，而在遠處得線條畫的較細、較淺（如圖四）。(Schlechtweg & Strothotte, 2002)

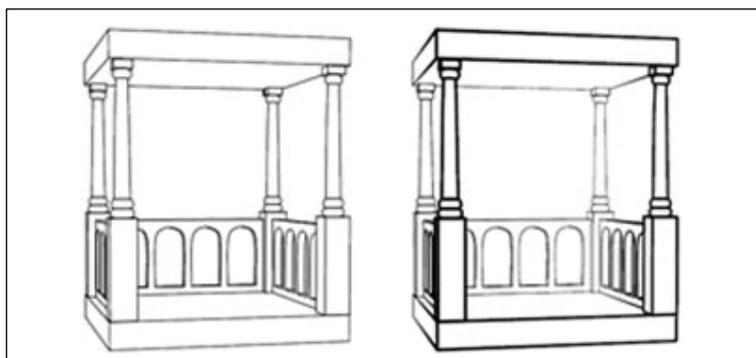


圖二 寫實的照片(a)在暗示圖像形狀上，其效果並沒有非寫實圖像(b)、(c)、(d)來的清楚明白。
圖片來源：<http://www.artistrymag.com/docs/begin.html> (2005)



圖三 在繪製的過程中，創作者將不重要的背景細節簡化，讓觀者視覺焦點集中在男孩生動的表情之上。

圖片來源：<http://www.artistrymag.com/docs/begin.html> (2005)



圖四 在左圖中，所有的線條粗細皆相同；而右圖中，依照空間的遠近給予不同寬度線條，在透視表現上較左圖優秀。

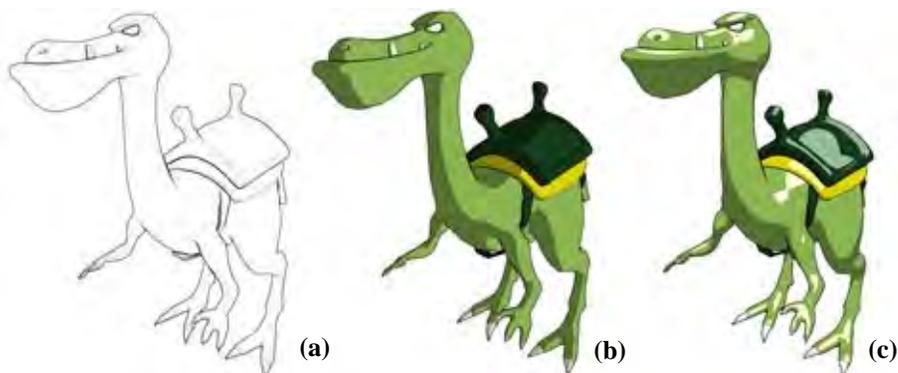
圖片來源：Strothotte & Schlechtweg (2002)

參、NPR 形式表現主要分類

從 1986 年，Strassmann (Strassmann, 1986) 在 SIGGRAPH 中發表了以路線和風格的隱喻來創建單個筆刷，試圖運用路線風格模擬日本藝術煙灰墨畫 (Sumi-e) 至今日，各專家學者也紛紛提出各種不同的 NPR 演算技術，模擬各種手繪製圖的表現形式，大略可以歸納為以下幾類：

一、卡通著色技術 (Cartoon Rendering)

又稱為風格化繪製 (Stylistic Rendering)，主要是在模擬傳統動畫使用賽璐珞片繪製的效果 (Taylor, 1990)。我們將卡通著色技術分為：輪廓線的擷取 (Outlines Extraction) (Hertzmann, 1999; Strothotte & Schlechtweg, 2002) 以及卡通著色 (Cartoon Shading) 兩個流程來做運算 (如圖五)。(Hertzmann, 1998; Marshall, 2000)



圖五 (a)輪廓線的擷取，(b)輪廓線擷取加上卡通著色，(c)與(b)相同，但多一個高光級別 (Highlight)。

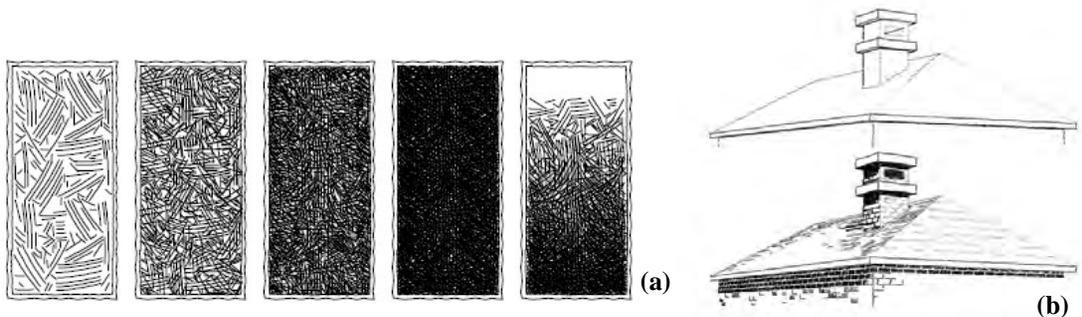
圖片來源：<http://www.hpi.uni-potsdam.de/vrs/html/gl2.php> (2005)

二、鋼筆描繪的圖案 (Pen-and-Ink Illustration)

將鋼筆描繪的圖案應用在藝術上作為一種繪畫形式，最早可追溯到十九世紀末手抄書上插圖的使用，其特徵是用不規則的筆觸及筆壓去表現各種輪廓線的紋理質地，並使用最簡單有效的筆觸線條，去表現被描述物的色調和材質；這樣的繪畫方式，不但可以省去不重要的細節，讓重點更清楚的呈現；更因為圖示只單純用黑色的紋理線條，資料量小，傳送更為方便。在電腦圖學 NPR 技術中，依照其作畫特色，將鋼筆描繪的圖案分成：

- (一)、筆觸：指各種具有彎曲寬度、密度等屬性的線條；
- (二)、色調和紋理 (Tone and Texture)：結合筆劃，來表現整體的色調及紋理；
- (三)、輪廓線：分為邊界輪廓(Boundary Outline)和內部輪廓 (Interior Outline)，

如圖六所示。(Deussen & Strothotte, 2000; Salesin, Salisbury, Barzel & Anderson, 1994; Salesin & Winkenbach, 1996)



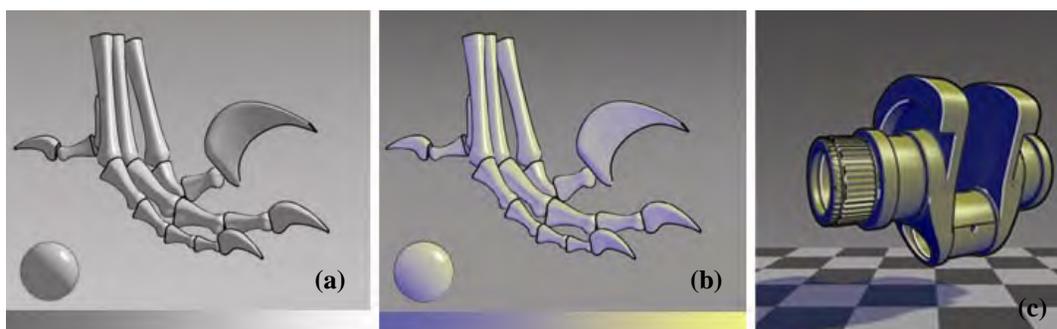
圖六 (a)同一種結合筆觸的材質紋理，表現不同色調明度。(b)利用邊界輪廓線將屋頂、煙囪、磚牆，清楚區分出來。

圖片來源：(a) Salesin，等 (1994)；(b)Salesin & Winkenbach (1996)

三、技術類的圖案 (Technical Illustration)

常用在一些技術性的操作手冊，或是文字書的說明插圖，以及百科全書的圖解實例等；它除了會忽略不重要的細節之外，和鋼筆繪製圖案不相同之處—加強物體材質的屬性與色彩，卻不強調圖案插圖的立體感；圖示是否能夠傳達良好的說明性與溝通性，才是其訴求之重點。依 NPR 技術類圖案的相關理論，將它分為線條風格 (Line Styles)、著色、陰影等部分 (如圖七)。(Cohen, A. Gooch, B. Gooch & Shirley, 1998; Bruce, Gooch, Sloan & Shirley, 1999; Saito & Takahashi, 1990)

從設計產業主要營收主要還是來自於國內市場，且大部分新設的設計服務業者皆由國內市場開始做起。經營年數在 3 年以下業者，其內外銷比重約為 1：3 左右，到了經營第 5 年以後，這些設計服務業者便開始跨足外銷市場。從表 4 經營年限與收入概況，大致可以了解設計產業以內銷市場為主，逐漸跨足外銷市場的趨勢。



圖七 (a)只用明度色調表現物體；(b)圖運用寒暖色系來暗示深度，為此形式之一大特色；
(c)除了黑色線條之外，還會使用白色線條象徵物體高光之處，此外單一光源，陰影
主要投射於場地平面之上，鮮少作用於模型上。

圖片來源：(a)(b)圖 Cohen 等 (1998)；(c)圖 Bruce 等 (1999)

四、畫家著色技術 (Painterly rendering)

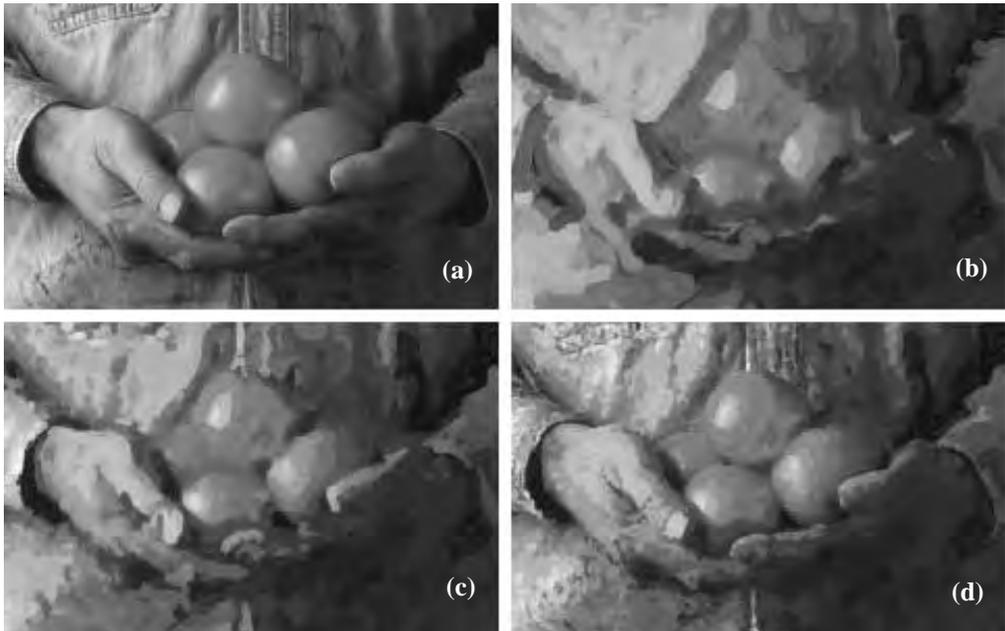
依照模擬方式可分為以作畫媒材為研究方向的物理學的模擬 (Physical Simulation) (Anderson, Curtis, Fleischery, Salesin & Seims, 1997) 與運用畫家自身的圖像語言 (筆法、造型、色彩等) 去繪製藝術作品的自動化繪畫 (Automatic painting)；又分為影像空間的畫家著色技術 (Image space Painterly rendering) 和物件空間的畫家著色技術 (Object space Painterly rendering)，本研究將深入探討後者。

(一) 影像空間的畫家著色技術

將電腦計算產生的影像，或是生活中的相片作為計算的依據，並在筆觸資料庫中，選擇作畫風格所需的筆觸樣式，再經過 2D 繪畫系統或後製的效果處理，製作出不同風格的繪畫作品，像是印象派 (Impressionist)、表現主義 (Expressionist)、點描派 (Pointillist) 等。(Haerberli, 1990; Watt., 2000)

Aaron Hertzmann (Hertzmann, 1998) 所提出的論文，就是這技術典型的一個例子。在這篇論文中，它先輸入的影像進行模糊化後，並與原先影像相比，找出不同筆觸大到小圖層順序，增加其粗糙到細緻的細節，當顏色超出兩張影像的值域範圍，或者筆觸的長度達到最大的範圍極限，就會停止再繼續繪製。

和以往最不同之處，它使用 Anti-aliased Cubic B-spline 為筆觸路徑，在套用上不同參數後，可繪出多種筆觸風格，製作出不同畫派的藝術作品，更重要的是，它可繪出改善以往畫家著色筆觸長度的限制，繪製出較長的筆觸線條 (圖八)。



圖八 圖(a)為原始影像，(b)、(c)、(d)使用了大到小的筆觸（半徑分別 8、4、2）增加其細節。
圖片來源：Hertzmann（1998）

（二）物件空間的畫家著色技術

最大的特點就是應用 3D 物件空間的資訊。首先，先建立一個幾何模型，再將具有繪畫特色的筆觸貼圖，放置於各物件的各表面；並運用 3D 中的打光營造氣氛，創造出畫面的整體感，更可以增加場景的空間透視效果。

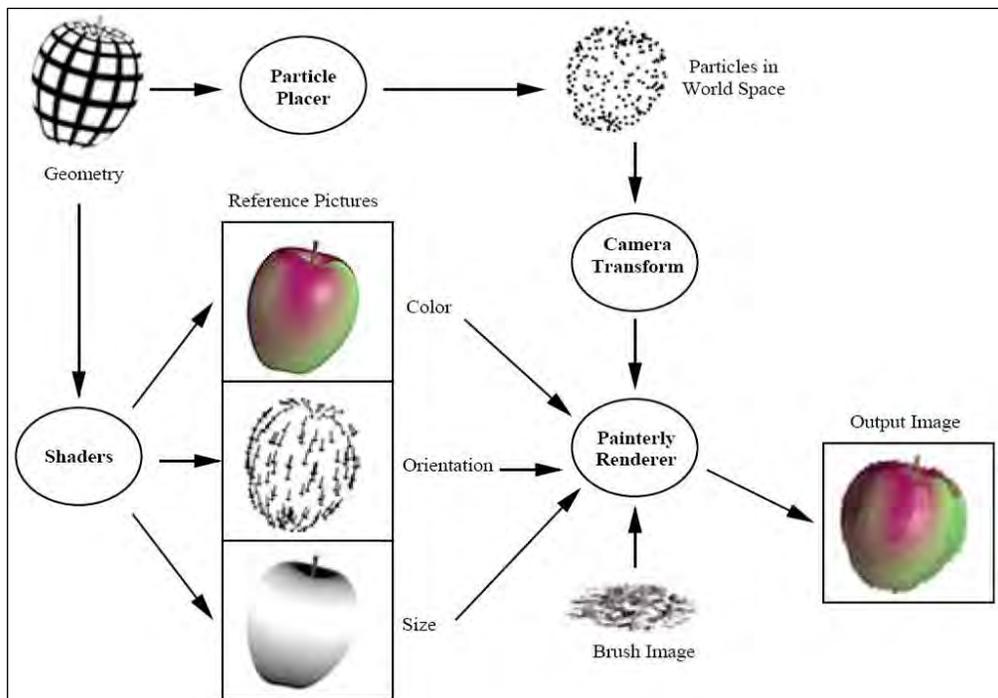
在 SIGGRAPH 年會上（Meier, 1996）發表了這樣的一篇論文。先將粒子（Particles）放置在世界空間（World Space）的模型表面上；再參考輸入的影像貼圖及參數，使每個粒子轉變成螢幕空間（Screen-space）的筆觸，並產生出各種風格的繪畫圖像（圖九），流程見圖（圖十）。

提出這樣的論點和技術，最主要是要為了減少手繪動畫及動態影像空間畫家著色技術中閃爍的現象，加強筆觸之間的連續性；除此之外，運用這樣的貼圖運算方式，也會比直接運用材質貼圖（Texture-mapped），更接近繪畫藝術的本質。



圖九 藉由輸入不同的數值與貼圖，計算出不同風格圖像。

圖片來源：Meier (1996)



圖十 流程圖。

圖片來源：Meier (1996)

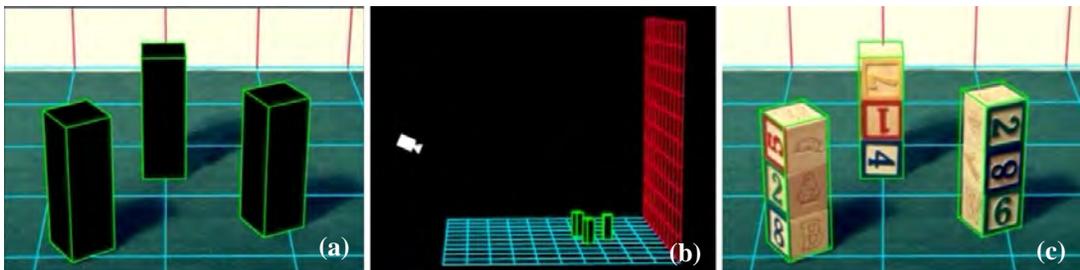
就如先前文中所提之技術，我們不難發現目前畫家著色技術和真實藝術繪製的差異。舉例來說，雖然畫家著色技術運用了亂數，模擬筆觸位置、色彩選擇、筆刷大小、筆畫方向等的任意性和自由性，但還是比不上手繪作畫的自主性與隨意性。有鑑於此，為了提升創作的藝術性，將再提出電腦繪圖之其他技術理論，使得動畫不但擁有畫家著色技術特色，更能加強畫家著色技術動畫中傳統手繪自然的作畫特質。

五、輔助 NPR 畫家著色的其他技術

電腦動畫的製作步驟中，手繪貼圖的製作與真實畫家作畫的感覺最為接近。因此，提出模擬畫家繪畫表現的材質貼圖技術——將 3D 場景視為畫布，讓畫家在模型物件上作畫；如此的應用方式，不但能保有繪畫上的自然特質，更能夠降低動態上不連貫的畫面閃爍現象。

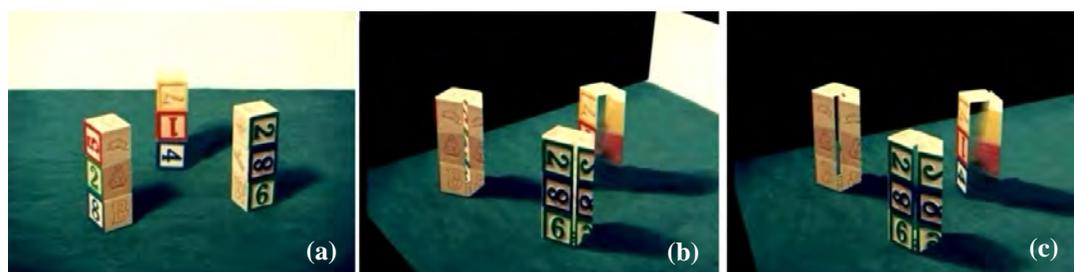
(一) 攝影機貼圖 (Camera Mapping)

攝影機貼圖就是為了增加鏡頭運動的靈活度，而從背景彩繪衍生出來的一種貼圖技術，可分為用在拍攝影片或照片資料，之後再進行攝影機對位和材質貼圖的後製 (postproduction) 攝影機貼圖，以及在背景彩繪之前，先製作 3D 元素和設置攝影機的正向 (straight ahead) 攝影機貼圖兩種 (如圖十一)。攝影機一旦被設定貼圖後，便不可再移動，若要進行攝影機移動，需在設置動作用專屬攝影機，否則會照成貼圖的錯位；其次，雖然鏡頭運動的範圍增加，仍有限制 (圖十二)，有些鏡位許可情況下，可以不使用真正的 3D 模型，以節省計算資源；此外，由於攝影機貼圖是屬於 2.5D 和 3D 兩種綜合的資料結構，不但可以將繪圖影像投影在 3D 物件上，亦能引用 3D 元素，加強整體畫面的燈光氣氛與大氣特效等。(Sedov, 2003;)



圖十一 (a)圖為 3D 的幾何模型，經過(b)圖的攝影機貼圖投影，即為(c)圖。

圖片來源：<http://www/dvgarage.com/prod/prod.php?maplab> (2001)

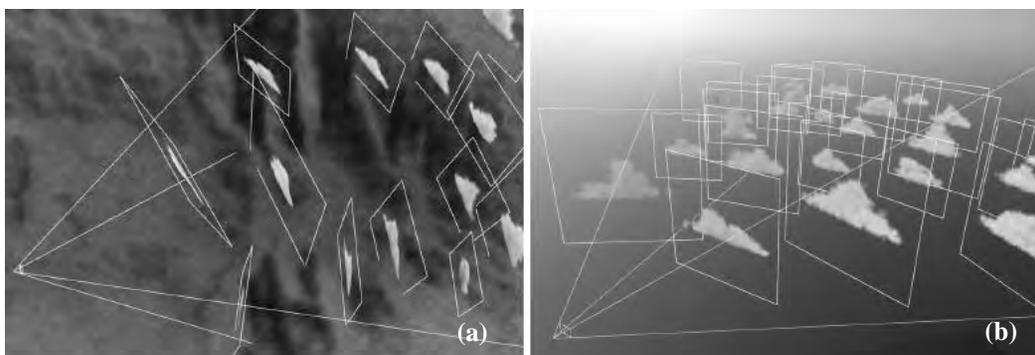


圖十二 (a)圖的貼圖正常，(b)、(c)圖因為動作之攝影機範圍超過限制區域，故造成貼圖錯誤。

圖片來源：<http://www/dvgarage.com/prod/prod.php?maplab> (2001)

(二) 告示板貼圖 (Billboard)

屬於影像的算圖 (Image-Based Rendering) 方式的一種，將 2D 平面座標的材質貼圖，放置在 3D 空間座標的一片平面模型上，並依循著觀者的視角作旋轉角度的改變，使得材質貼圖的正面，永遠面向觀看者的視線中 (圖十三)。有時因為不同場景需要，也會作相當程度的變化；舉例來說，我們在表現樹林時，並不會用一片告示板貼圖來表現樹木，而使用兩片垂直交叉的告示板貼圖，因為這樣不但可使樹木擁有正確的透視，且較具體積感，這樣的運用在虛擬實境、電動遊戲或是建築示意圖上常可見到。



圖十三 不管視點如何運動，告示板貼圖永遠面向觀者的視線。

圖片來源：Harris (2002)

肆、畫家著色技術與其他輔助技術之整合應用

以繪畫成像元素 (即為色彩資訊與筆觸變化)，觀察分析真實的手繪作品 (圖二十的 b 圖) 與經電腦畫家著色技術所算的圖像 (圖二十中的 e、f 圖)；可以發現前者用色上，不但可以隨心所欲，筆法亦能揮灑自如；反觀後者，不論是色彩與筆觸上，皆無法令使用者完全的感到稱心如意，詳見圖表一。

表一 真實手繪作品與畫家著色製圖之成像分析比較。(參考資料：王秀雄，1991；謝明鋈，1998；Cayton, Bone, Ocvirk, Stinson, & Wigg, 1997；Gorst, 2003；Meier, 1996；Senligman, 2004；Solso, 1994)

分析項目 / 製圖工具		真實手工製圖	畫家著色算圖	
畫面構圖 (空間表現)		2D 描繪方式 (影像空間)	3D 建模方式 (物件空間)	
填色繪製	繪製 (方式)	筆刷塗抹 (畫筆工具)	材質模擬 (貼圖座標)	
	色彩資訊	面積 (分佈)	以自身喜好運用 (畫家決定)	由粒子分佈決定 (電腦隨機)
		溶和 (暈染)	以水或油料為媒介 (變化無窮)	以圖層之間疊加達成 (效果有限)
		顏料 (來源)	色料系統 (減法模式)	色光系統 (加法模式)
	筆觸變化	落筆 (位置)	經驗習慣 (自由隨性)	粒子系統 (隨機散佈)
		旋轉 (方向)	筆刷扭轉 (手的操控)	指標控制 (數值輸入)
		畫筆 (大小)	筆刷特性 (力道運用)	Alpha 通道 (數字調整)
		數量 (密度)	無從統計 (不需計算)	精確數字 (面積比例)
最終成品 (效果呈現)	處理畫面 由大到小 全面繪製 (筆法用色 風格獨特 整體感佳)	場景物件 逐一設定 個別模擬 (筆觸上色 皆具規則 區域性強)		
成像過程 (空間轉換)	真實世界→繪製用紙→繪製用紙 (3D 空間→繪畫空間→繪畫空間)	真實世界→模型物件→影像圖片 (3D 空間→物件空間→螢幕空間)		
附註說明	為達繪畫動態影像穩定效果，會降低幀的數目；並利用淡入/出轉場，也是一個有效緩和筆觸閃動的方法，但非研究重點，暫不探討。	為了減少 NPR 畫家技術的閃爍現象，畫家著色技術中，尚有貼圖深度設定與攝影機深度圖層轉換設置，在此並未討論。		

根據以上之兩者分析比較，可以簡單的瞭解其差異性。儘管 NPR 畫家著色算圖非真實手工製圖如此的具自由與任意性；但對於不擅長作畫的使用者而言，它不失為一個相當有成效的製圖方式；但對於一位作畫經驗較豐富的操作人員而言，實為不足；故提出輔助技術運用於 NPR 畫家著色技術上，並實際的整合應用之。

在此，再次強調本研究以材質模擬為主要，將創作者所在繪畫上的色彩資訊、筆觸應用，正確的表現在 3D 空間物件之上；然而，燈光材質往往密不可分，不同的打光的模式，往往影響著材質效果最終呈現，故以下將就這兩部分探討。

一、關於材質模擬

為了使畫家著色技法更接近手繪效果，除了先前提到的攝影機貼圖與告示板貼圖之外，並再針對畫家著色技法的顏色貼圖（即 Diffuse Map）提出網格繪製（Mesh painting），解決顏色貼圖被拉扯、變形的情形，讓顏色盡可能的呈現在創作者所要的位置。

（一）攝影機貼圖

攝影機貼圖可在 NPR 繪畫表現中，表現出手繪著色的自由性，並可節省算圖資源，通常會作為場景的物件貼圖，不適合用在運動太大的物件上，如：走動的人。在本研究中，將攝影機貼圖作為整體筆觸貼圖，增加畫家著色技術物件和物件之間的顏色筆法相關性，破壞 3D 單一模型材質效果的完整性，促進畫面效果之整體感。（如圖二十中，將 e、g 對照觀察經過攝影機貼圖後，整體層次豐富許多，明暗對比更為強烈主題物件也更為清楚，色彩也增添上了作者的習慣用色；在比較 NPR 後的 f、h 圖，可清楚的發現-因攝影機貼圖投影後，色彩層次增多，分佈範圍呈現較不規則，繪畫的效果更自然了許多。）

先前已提過攝影機貼圖最大缺點-攝影鏡頭移動限制，它只對貼圖所投射範圍產生效果；以及邊緣仍是非常平滑完整的曲面（圖十四）。針對攝影機貼圖投影範圍受限之改善——可架設較多數量的攝影機做貼圖；由於貼圖為帶 Alpha 通道的整體筆觸位圖，而物件上仍有著自身 Shader 屬性及貼圖影像，故在投影交接觸較不易產生過大的接縫。（圖十五）



圖十四 攝影機貼圖的缺點。(a)為攝影機的投影貼圖的範圍；超出貼圖範圍則需另設一攝影機貼圖；(b)圖顯示其邊緣為尚未運算 NPR 之完整平面，單一使用無法顯示繪畫效果；(c)圖為算過 NPR 之效果，平滑的邊緣曲線被破壞。

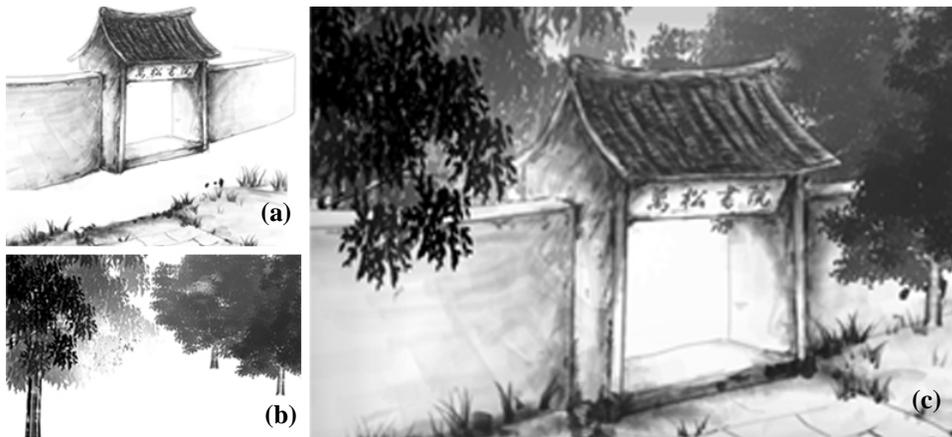


圖十五 一般的攝影機貼圖製作繪畫效果，接縫之處容易產生清晰的筆觸不連續現象，這是因為投射的貼圖為完整的位置所致；但若只投射筆觸，未繪製筆觸之處，仍保由原始物件材質設置，則如(c)圖所示，茶壺接縫，並不明顯；若 NPR 後，應更難察覺。說明：(a)、(b)為攝影機貼圖投影，相間 45 度夾角；(c)圖介於兩夾角間。

(二) 告示板貼圖

告示板貼圖為一平面多邊形，其最大優點可以完全的表現手感的繪製，就像 3D 中的一塊 2D 畫布模型，立體感的呈現上較弱；攝影機上亦有一定限制，當運動角度過大時，便會識破物件非真實 3D 模型，一般用在較遠的背景、樹木、石頭、雲霧，或是攝影機動作較小的場景上；若運用在近景上，則攝影機位移與旋轉量變化，需相當小。

與攝影機貼圖相同，採用非全面性的貼圖圖層-僅貼所繪製筆觸於 NPR 物件空間之模型上；如同在局部區域模型上，疊加了一張圖層 (Heidrich and Seidel, 1998)。此方法優點為：可添加局部畫面之整體感 (如圖二十一之 a、d 圖，在 a 圖中，可以看出光線是由右前方向左後方射出；但加上告示牌貼圖後，似乎可以看到茶壺上方，似乎隱約的有一盞微弱聚光燈，整個場景也更明亮了些，這樣的作法可以省下一些燈光資源，節省算圖時間。) 、所繪製的筆觸可破壞其平滑邊緣，以及繪畫筆觸可完整保留呈現；而不利之處即——攝影機移動距離與範圍有限制，除了告示牌貼圖，可能會被識破非 3D 物件；再者即是筆觸並不會因距離改變，而自動調整其大小，如圖十六。



圖十六 (a)圖是上使用告示板貼圖的部分，(b)圖是 3D 模型部分，(c)圖為最終之渲染效果。此一效果是作用在攝影機移動角度較小之場景畫面，故可將告示板貼圖使用在前景之物件上。

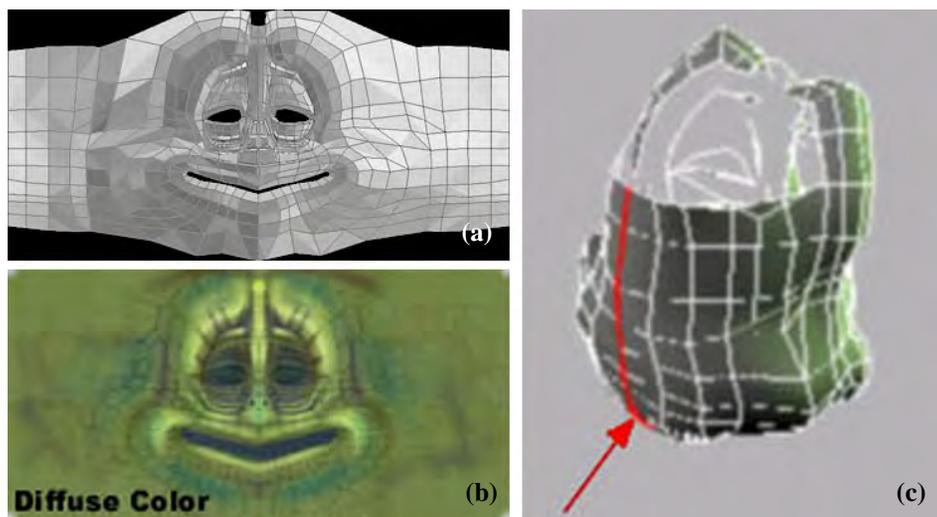
(三) 網格繪製

當物體貼圖產生變形時，會使用 Unwrap MAP 去作拆貼圖，解決變形之處 (圖十七)；但並非每個物件都適合運用拆貼圖的方式，並且它對於 NPR 繪畫表現而言，也不是一個很直覺的上色方式。故本研究將運用網格繪製的方式 (MAXON, 2005)，作為畫家著色技術顏色貼圖之上色方式，讓顏色位置資訊更為正確 (圖十八)。

圖二十一之(b)為實地的將運用網格繪製於 NPR 畫家著色中，可以清楚看到在桌布上所繪製較大之清楚筆觸，仍可清楚看出；再與二十之(f)圖比較，顏色資訊分佈更接近圖二十之(b)的手繪作品一點，但確保有原始 3D 物件物理材質的金屬屬性；就材質質感處理而言，這是使用 3D 優於純手繪的地方，作畫者只需設置好材質屬性，把注意力放置在物體表現的

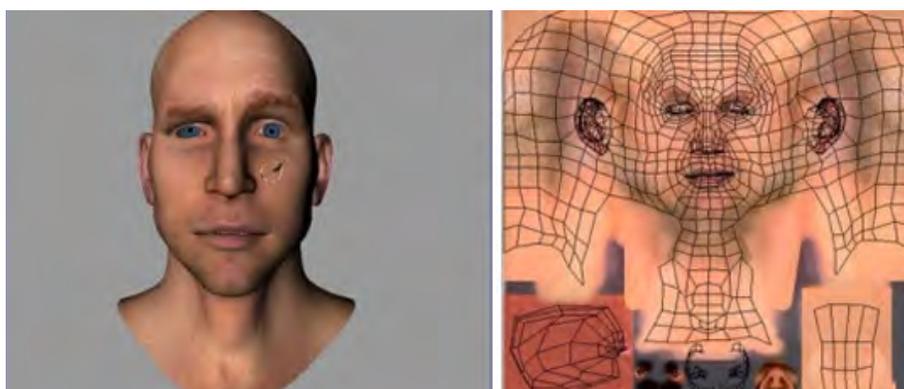
色調與筆觸的規劃上，在製作上可以獲得更有效的掌控時間。

將上述輔助技術，與告示板貼圖相互運用組合（圖二十一之 c、d、e、f），圖二十一之 (f) 為最終渲染 NPR 算圖之結果，可以看出較圖二十之 (f) 的 NPR 算圖的更接近作者手繪的圖像，但仍覺得整體色調太弱、不夠完整，畫中主體的對比表現上，還待加強；故將材質調整最具影響的燈光設定，做一探討與測試，更進一步的接近研究所設定之目標-NPR 的繪畫性。



圖十七 依照處理後的 Unwrap Map(a)，繪製材質(b)後，在貼回模型上；但需注意接縫處，(c)圖中箭頭所指的位置，易發生貼圖不連續，利用此法處理貼圖，繪製時較不直覺。

圖片來源：<http://www.anticz.com/texture.htm> (n. d.)



圖十八 網格繪製。(a)圖為在 3D 物件上繪製貼圖，(b)圖所畫之貼圖；完成後的 diffuse，不會有接縫問題。

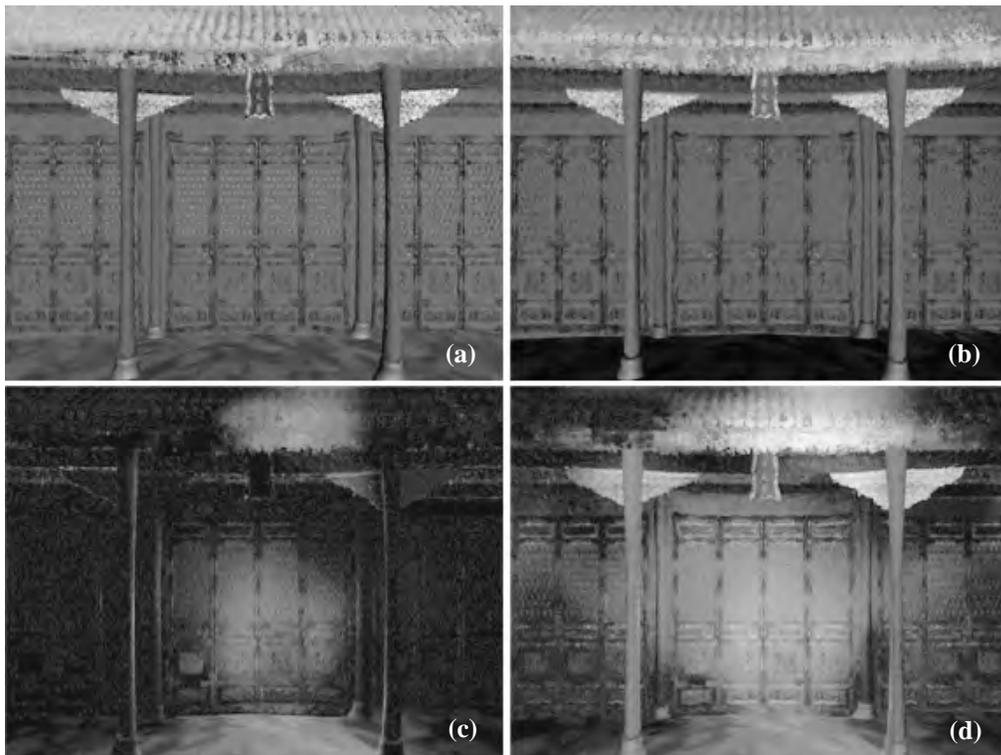
圖片來源：http://www.maxon.net/index_e.html (2005)

二、燈光設置

在 NPR 繪畫效果中，燈光的影響不只是整體色溫明暗度的控制，還可以視為 NPR 繪畫中的一種渲染筆法；如同寫實中的熱輻射算圖，計算物體之間間接照明-光能傳遞的相互影響，會產生物體顏色之關連性，即為渲染效果（Color Bleeding）。由於繪畫性的 NPR 所要求之效果暈染，並不完全同於全局照明（GI）的真實物理之仿真計算，追求場景之自然寫實；而是強調其主題的畫面特徵或視覺焦點，並省略不必要的細節處。

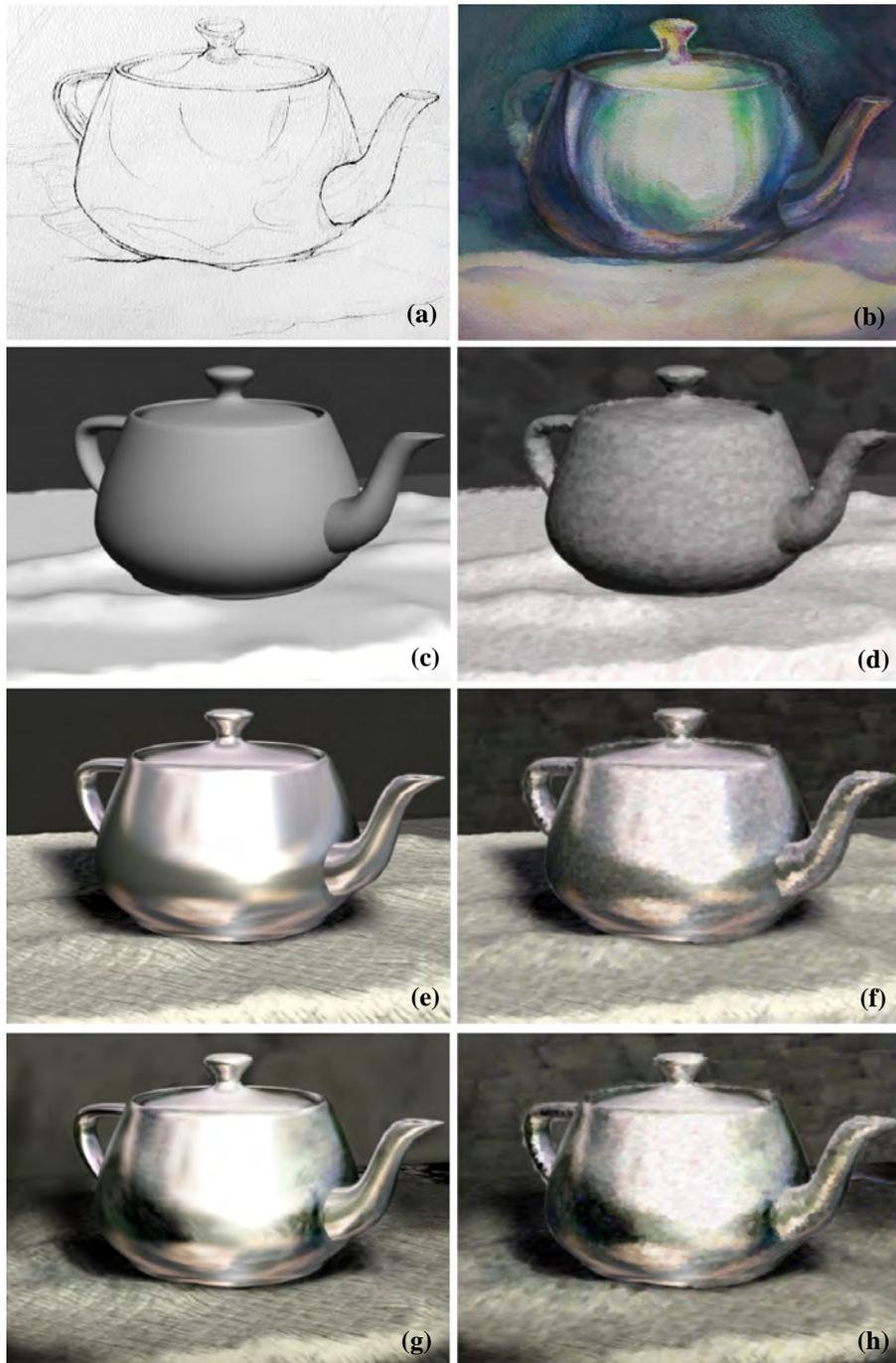
故採用環境類型的效果燈光，此種燈光與一般的打燈目標不同；旨在產生均勻的燈效，並非強調於物件模型之立體感，故可產生平面且一致性的場景光效（Birn, 2000），並利用其衰減、色溫的特性與作者繪畫時的上色習慣，自由的放置效果燈光之位置；讓相鄰模型相互產生暈染之色渲效果，亦可打上負值燈光，使不必要之細小環節變暗消失，使觀看者能視覺集中於作者所要強調主題之處；如圖十九所示。

將效果環境燈光加入實驗的場景之中（圖二十一之 g），增加其整體顏色的層次性，並做出染色的效果；讓茶壺、桌布與背景之間的顏色，產生相互的影響，做出整個畫面的色調，圖二十一之(h)為最終 NPR 渲染效果。



圖十九 (a)圖：3D 軟件之預設光源之原始光源；(b)圖：僅設置主光，做出主要物件之立體效果；(c)圖：僅效果燈，模型物件較缺乏深度效果，較為平面；(d)圖：結合兩者之燈光效果。利用此方法，雖可以任意控制暈染位置，但缺點是若場景過大，可能會需要較多數量的燈光，導致算圖的時間大量增加。

註：上圖皆使用 NPR 畫家著色引擎渲染之效。



圖二十 (a)、(b)圖為作者手繪作為測試之用的作品，圖(a)繪圖打稿，利用線條的粗細與明暗，簡單的勾勒出物件明暗色塊以及空間概念；(b)圖為手繪水彩畫，使用的是溫沙牛頓顏料；(c)圖為 3D 原始模型，為 3D 中的畫面構圖；(d)圖為未做設定之 NPR 畫家著色技術的算圖效果；(e) 為模型增加其物理屬性，(f)為增加物理屬性後的 NPR 算圖效果；(g)圖純為攝影機貼圖投影之算圖效果，(h)此為攝影機貼圖輔助 NPR 效果。



圖二十一 (a)為單純網格繪製算圖結果；(b)圖為網格繪製後與 NPR 之算圖效果；(c)圖為告示板貼圖與攝影機貼圖效果，(d)告示板貼圖與網格繪製之算圖結果；(e)將攝影機貼圖、告示板貼圖與網格繪製，一起使用之算圖結果，(f)集合所提出之輔助技術（攝影機貼圖、告示板貼圖與網格繪製）結合 NPR 畫家著色技術之最終算圖；(g)圖為運用所有的材質及燈光輔助技術之算圖，(h)圖為(g)圖加上 NPR 引擎算圖最後效果呈現。

圖二十、二十一為所提之輔助技術一一測試實驗的結果，並以此為根據分析比較其優缺，列於下表二之中。

表二 攝影機貼圖、告示板貼圖與網格繪製對之 NPR 繪畫性效果分析比較。

分析比較 / 輔助技術		攝影機貼圖	告示板貼圖	網格繪製
材質繪製方式		筆刷繪製		
色彩面積分佈		使用者決定		
筆刷大小數量				
筆觸方向位置				
顏料系統來源		加法色光亦可模擬減法色料		
顏色溶和暈染		圖層加疊或作畫媒材物理性模擬		圖層加疊
空間系統		2.5D	2D	3D
比較分析	筆觸完整性	可	優	可
	色彩正確性	可	優	優
	物件之邊緣	平滑完整		
	貼圖接縫處	仍有接縫		
	畫面整體感	投影範圍處理	局部畫面處理	單一物件處理
整體說明	色彩、筆觸皆會因攝影機之透視，而有所拉扯；但畫面整體氣氛的處理較有益。	可以完整的呈現所繪製的資訊，只是需注意使用的物件與範圍距離。	需注意整體畫面效果處理；需要事前想清楚畫面效果。	
其他附註	若要製作出動畫效果，需仔細考慮攝影機的鏡位，再製作之。		整體感不足時，可藉由燈光效果加以改善。	

伍、總結及建議

本研究將現有電腦圖學技術理論互應用之，並非開發新技術。材質模擬過程與作畫程序，不盡相同，研究重點在模擬最終之繪畫效果。此一非寫實性電腦繪畫效果研究其主要目的是為了增加使用者對 NPR 畫家著色效果的自由操控性，讓使用者可以創作出更具個人特色的作品風格，因此並未解決長期困擾 NPR 畫家著色效果之動態畫面穩定性問題。此外，在筆觸大小與筆法方向之設置，由於 NPR 為後端的算圖引擎，故任何手繪貼圖的筆刷效果，皆會被處理成較具規則性的筆觸（見圖二十），因此仍受限於現有電腦繪圖軟體之限制而不夠理想。唯色彩的呈現上，能透過輔助技術後；使用者在 NPR 畫家著色技術上，可獲得較為精確的顏色設定資料；亦能讓自身用色習性發揮較大的自由度。

目前，臺灣研究者都大多以研究國畫程序性著色工具（Shader）居多；然而，具繪畫性的 NPR 是一種手工製圖，需要的不只是程式方面的開發人員，更需要熟知繪畫的人才，兩者應互相溝通研究。在 NPR 繪畫性的動態作品上，畫面的閃爍的現象，仍是目前無法完全改善之處。除了可以朝此方向研究之外，亦可將其繪畫性的特色——筆觸，作為發揮題材，讓筆觸產生動畫流動，創造出一種屬於繪畫性 NPR 特有的獨特動畫風格。

參考文獻

1. 王秀雄 (民 80)。《美術心理學》。臺北市：臺北市立美術館。
2. 謝明錫 (民 87)。《水彩的奧秘》。臺北市：雄師美術。
3. 光與影的對話 (周彥璋譯) (民 93)。臺北縣：視傳文化。(Patricia Seligman, 2004)
4. 光與影的對話 (周彥璋譯) (民 93)。臺北縣：視傳文化。(Patricia Seligman, 2004)
5. 光與影的對話 (周彥璋譯) (民 93)。臺北縣：視傳文化。(Patricia Seligman, 2004)
6. 動畫技巧百科 (林泰洲、喬慰萱譯) (民 89)。臺北市：遠流出版事業股份有限公司。(Richard Taylor, 1996)
7. 藝術原理與應用 (江怡瑩譯) (民 93)。臺北市：六合出版社。(David L. Cayton, Otto G. Ocvirk, Philip R. Wigg, Robert E. Stinson & Rober O. Bone, 1997)
8. Dennis Sedov (2003)。視覺特效用的 Matte painting。3D USER 電腦繪圖期刊，12，42-45。
9. Sean E. Anderson, Ronen Barzel, David H. Salesin and Michael P.Salisbury. (1994) Interactive Pen-and-Ink Illustration. *Proceedings of SIGGRAPH 94*, page 101-108
10. Jeremy Birn. (2000). *Digital Lighting and Rendering*. America: New Riders.
11. Elaine Cohen, Amy Gooch, Bruce Gooch and Peter Shirley. (1998). A Non-Photorealistic Lighting Model For Automatic Technical Illustration. *Proceedings of SIGGRAPH 98*, page 447-452.
12. Sean E. Anderson, Cassidy J. Curtis, Kurt W. Fleischery, David H. Salesin and Joshua E. Seims. (1997). "Computer-Generated Watercolor." *Proceedings of SIGGRAPH 97*, page 421-430.
13. Bodypaint 3D R2. (2005). http://www.maxon.net/index_e.html, MAXON, (20 Apr. 2005)
14. Oliver Deussen and Thomas Strothotte. (2000). Computer-generated pen-and-ink illustration of trees. *Proceedings of ACM SIGGRAPH 2000*, page 13-18.
15. Amy Gooch, Bruce Gooch, Peter-Pike J. Sloan, Peter Shirley and Richard Riesenfeld. (1999). Interactive Technical Illustration. *Proceedings of SIGGRAPH 99*, page 31-38.
16. Paul Haeberli. (1990). Paint By Numbers: Abstract Image Representations. *Proceedings of ACM SIGGRAPH 90*, page 207-214.
17. Mark J. Harris. (2002). Real-Time Cloud Rendering for Games. *Proceedings of Game Developers Conference 2002*, page 1-14.
18. Aaron Hertzmann. (1998). Painterly Rendering with Curved Brush Strokes of Multiple Sizes. *Proceedings of SIGGRAPH 98*, page 453-460.
19. Aaron Hertzmann. (1999). Introduction to 3D Non-Photorealistic Rendering: Silhouettes and Outlines. SIGGRAPH 99 Course, L.A.
20. Wolfgang Heidrich and Hans-Peter Seidel. (1998). View-independent environment maps. In *Eurographics. SIGGRAPH Workshop on Graphics Hardware*, pages 39-45.
21. Jiro Katayama. (2003). <http://www.penguin3d.com/>, Penguin, (10 Apr. 2005).
22. Carl Marshall. (2000). Non-Photorealistic Rendering: Real-Time 3D Cartoon Animation. *Game Developers Conference 2000*, P1-4.
23. Barbara J. Meier. (1996). Painterly Rendering for Animation. *Proceedings of ACM SIGGRAPH 96*, page

477-484.

24. OpenGL Shading Language (GLSL). (2005). <http://www.hpi.uni-potsdam.de/vrs/html/gl2.php>, (15 Oct. 2006)
25. Takafumi Saito and Tokiichiro Takahashi. (1990). Comprehensible rendering of 3-D shapes. *Proceedings of ACM SIGGRAPH 90*, page 197-206.
26. David H. Salesin and Georges Winkenbach, (1996). Computer-Generated Pen-and-Ink Illustration. *Proceedings of SIGGRAPH 96*, page 91-100.
27. Samples from Camera Mapping Lab. (2001). <http://www.dvgarage.com/prod/prod.php?prod=maplab>, Camera mapping Lab, (20 Apr. 2005).
28. Schlechtweg, S and Strothotte, T. (2002). *Non-Photorealistic Computer Graphics Modeling, Rendering, and Animation*. America: Morgan Kaufmann .
29. Steve Strassmann. (1986). Hairy Brushes. *Proceedings of ACM SIGGRAPH 86*, page 225-232.
30. Texture. (n. d.), <http://www.anticz.com/texture.htm>, anticz, (11 May 2005).
31. Ursula Freer. (2005). <http://www.artistrymag.com/docs/begin.html>, Artistry Corel Painter Beginners Tutorials, (10 Apr. 2005).
32. Alan Watt. (2000). *3D Computer Graphics*. England: Addison Wesley.
33. <http://www.vfxhq.com/1998/dreams.html>

The Study of Artistry Painting in Non-photorealistic Rendering

Chen Ming-Chug*

Chung Shih-Kai**

Abstract

Photorealistic rendering, has been the mainstream rendering technique in computer graphics all the time. However, in some important applications, such as construction, technology, and arts, which emphasis the transmission of information, photorealistic rendering may ineffective to display the informative graphics. Being the complement of photorealistic rendering, the goal of Non-Photorealistic rendering (NPR) rather focuses on the realism of pictures, but cares more about artistic characteristics of the work or artist's performance in artistry drawing. The technical development of NPR is very fast in recent years. According to its form of expression, we can roughly classify NPR into four categories: cartoon rendering, pen-and-ink illustration, technical illustration and painterly rendering. Our work utilizes painterly rendering in NPR as the foundation of this research. Artist's painting skill and experiences are integrated in the creation framework through the way of texture simulation in painterly rendering. Combining technology advancement and art creation, artists' painting styles can be effective displayed.

Key words : Non-photorealistic Rendering, Brush, Painterly Rendering, Texture Simulation

* Lecturer, Department of Multimedia and Game Science, Lunghws University of Science and Technology.

** Associate professor, Department of Multimedia and Animation, National Taiwan University of Art.

包裝視覺形象研究 —— 以八里「柚香美人果醋、果茶」伴手禮為例

卓展正

摘 要

地方文化與特產是政府近年來所推的觀光產業發展的一環，提倡「一鄉鎮一特色」的概念。本研究的目的為掌握文化特產之特徵與需求，歸納出標誌意象與造型特徵。以期讓後繼研究者參考，並進一步探究專業視覺形象運用在地方產業上的方法與模式。以包裝視覺、品牌形象、行銷通路與整體地方文化的關聯性為軸線，本研究蒐集地方文史資料並以產業調查訪談，進行整體的分析與建議。本研究結果提出對視覺效果設計相關圖形、文字、色彩、造型等元素之建議，以供日後行銷及設計人員的衡量指標參考之用。

關鍵字：包裝視覺、品牌形象、行銷通路

壹、緒 論

一、研究背景

臺灣加入 WTO 之後，政府正積極的在重建與改造地方產業之形象，探討並協助尋求可以提升地方產業形象與競爭力的解決之道，期能建立在在地文化之特色與兼具現代精神，以改善目前的形象與行銷方式。

在設計過程中，設計師普遍較難有效率的整合消費者、企業主以及設計專業三方面的構想，針對商品之視覺形象從中提出進行地方特產包裝設計之建議，並找出地方特產包裝設計的品牌形象衡量面向。本研究主要目的在探究「八里鄉農會伴手禮」文化創意產業形象再造計畫之設計概念。

二、研究目的

近年來行政院農業委員會為解決 GATT 與 WTO 對國內農業的衝擊，重視休閒農業發展並提高鄉鎮特色、一鄉一特產、觀光遊憩為主的經濟建設力，期望能將鄉鎮特產之特色確保鄉鎮特色的延續，且更能朝向多元化發展。

本研究目的有以下三點：

- 1.藉由產業調查、資料蒐集與田野調查採集相關資料，掌握地方產業之文化、特色、模式與價值，並量化輔助評估與分析，掌握文化產業之特徵與需求。
- 2.由研究對象潛藏的認知模式中，歸納整理出標誌意象與造形特徵，將研究成果作為日後從事視覺形象設計及研究者參考。
- 3.探究如何以專業的視覺形象設計應用於地方產業上，掌握文化創意產業，以及地方產業形塑之視覺設計的方法與模式。

三、研究範圍與限制

本研究根據資料收集及田野調查等方式，針對三大重點：包裝視覺、品牌印象、行銷通路，分別進行研究探討。

臺灣之地方特產種類繁多，本研究考量各方面限制，將地方特產樣本限定為：有品牌名稱印製於包裝上，由農會或產銷班在臺灣島內製造生產，足以代表地方特色的農業加工食品。本研究選定八里鄉農會特產文旦柚所延伸出的農業伴手禮－柚香美人（果茶、果醋）（如圖 1、圖 2 所示），做為此次主要研究目標。為使研究結果能夠契合實際銷售環境的需求，故將受測者限定為：注重休閒旅遊、具有消費能力的社會大眾。以網路問卷方式進行調查。



圖 1



圖 2

貳、文獻探討

包裝之視覺設計在於包裝之外表包含圖形、文字、色彩、造型及裝飾等因素之形成及其配置，將製造者所要聲明的資料傳達給消費者，使其對消費者產生視覺衝激效果，引起顧客注意，對他發生興趣，進而採取購買行為，也就是藉由包裝來提高產品對消費者心理上的價值，將銷售意念與企業經營方針具體的表現在包裝上主要功能在促進銷售，是屬於商業包裝的領域（龍冬陽，1994）。因此本章節將彙整出包裝設計、消費者購買行為、行銷通路之相關理論，以做為本研究之分析探討之後續研究基礎。

一、包裝視覺設計

根據心理學的理論，人類日常接收外界刺激所獲得的“訊息”經由視覺器官所獲得者約占所有知覺器官（聽覺、味覺、嗅覺、觸覺及視覺）70%以上；再者，經由視覺器官所收集的訊息，在人類記憶庫中具有較高的回憶值（朱陳春田，1996）。故此，包裝除著重保護功能外，對整體的視覺功能必須兼顧，以視覺要求為設計重點，塑造品牌形象，以供消費者識別與認同，促進購買慾望。侯曉蓓認為，若從單純的視覺表現而言，除了策略及基本構圖和配色運用外，包裝的背景層次表現及選擇是影響整體包裝視覺感官很重要的因素，做到襯托出整體的包裝質感，是成就一件包裝作品整體視覺感受好壞的重要條件（龍冬陽，2006）。可以看出，包裝是商品的臉面和衣著，它作為商品的視覺形象進入消費者的視線，強烈地刺激著消費者的購買慾望（張小藝，2005）。因此，包裝除了實用性的功能以外，在溝通品牌個性上也扮演重要的角色；並且須有效的應用產品包裝主要之圖形、文字、色彩、造型，來提供產品的品牌和各式別的辨識性（Michael R. Solomon 等，2007）。由上述在包裝整體外觀中其構成的視覺要素主要可歸納為圖形、文字、色彩、造型四大主要之設計屬性要素，以下則分別針對其四大要素論述：

1. 圖形

包裝圖案設計之目的在創造有效的視覺吸引力，或者是營造引人遐思的情感引喻，以其激發消費者之購買慾，因此包裝圖案設計均有其欲表達之重點與其欲傳達之要素（鄧成連，1995）。張家瑜（2005）則認為圖案設計不僅只創造視覺上的識別，它在構思複雜完整的整的識別系統時，也同時面對與企業內部體制型態的溝通。此外，圖像更可以將中心

議題整個包含其中，在以快速有效的方式傳達出去，有時圖像本身就足以說明產品，使消費者知道包裝中包的商品，而有時圖像只能用來隱喻產品，展現的只是一種圖像、情緒或心情，以及慾望與需求的滿足 (Calver, 2004)。李硯祖 (2002) 認為圖形式設計中的關鍵，它直接影響了包裝整體效果和內在張力，從而也影響了訊息的有效傳遞，它透過圖形化的視覺設計表現，傳達的訊息和感情的視覺衝擊，更進一步地影響著人們對包裝的感性判斷力。王友江 (2004) 指出圖形具有廣泛的使用意義，我們生活的周圍圖形無處不在，尤其是現在各種國際交流非常頻繁，可以說圖形是一種國際語言，無論是來自哪個國家、哪個家族，說著不同的語言，但通過視覺圖形都能夠傳達彼此的信息，所以現代圖形的國際性越來越強。

2. 文字

隨著社會架構的逐步成形，人類開始以繪畫方式進行信息與思想的傳遞。單純的繪畫記號 (Pictoral Sign) 稱為繪圖文字 (Pictogram) 最具代表性的是閃族 (Sumer) 與克里特之繪圖文字和甲骨文字，以及中美洲古代馬雅人、北美土著、西伯利亞土著等繪圖文字 (洪鼎、陳叡, 2003)。文字的起源與發展都足以證明文字的演變是人們對文字圖形不斷創造與設計的過程 (李硯祖, 2002)。並且字體設計是對文字的象形、意形、字母按視覺傳達規律以整體考慮的設計，是通過對字形、字意、字音的聯想，以意念思維所創造的新的文字造型形象，有著很高的宙美價值，具有可讀性、趣味性和識別性，是現代視覺信息傳達的重要語言之一 (王友江, 2004)。

在快速變動的社會裡，文字已成為最直接、最有效的視覺傳送 (Visual Communication) 要素，文字透過快速而大量的印刷媒體，將所要傳達的訊息，很快的傳播至世界各地，因此，文字在包裝設計上的運用適當與否，及成為包裝是否達成促銷功能的關鍵之一 (龍冬陽, 1994)。消費者最直接與快速的評價，仍以文字部分為主要參考資料，因此文字的標準字型運用始終均立於首要位置。

3. 色彩

人類對於色彩，常經由視覺發生各式各樣的判斷，諸如色彩的前進後退或者膨脹收縮的判斷，色彩的輕重判斷或冷暖感覺判斷等等，甚至還有其他各種的色彩共感覺現象 (陳俊宏、揚東民, 1998)。色彩與商品的內容及品質性格有著相互依存的內在聯系。各類產品都在消費者心目中產生了根深蒂固的「概念色」、「慣用色」與「想像色」，商品的色彩直接影響消費者對商品內容的判斷，所以色彩代表商品的形象 (王友江, 2004)。如果產品特色能在包裝上面以色彩表達其特性，是有助於購買者產生直關認識。包裝能刺激消費者產生購買慾，其前提是消費者能接受包裝色彩、包裝的樣式，如果色彩缺乏魅力，再有創意的設計亦是徒勞無功的，因此優美和諧的色調是最容易被接受的配色法則，而鮮明活潑的色彩最容易引起消費者的注意 (李天來, 2004)。所以一個包裝具有良好的視覺特性，具有使人愉悅的色彩調配及應用，去捕捉人們的注意力，這樣的包裝無論是在超級市場上，或是

任何公開場合上，他都會是一個成功的推銷員（龍冬陽，1994）。

4. 造型

造型最重要的要素是形狀，其可分為平面與立體兩種，立體形狀是指一件產品三度空間的造型，由其表面（內凹、外凸）之變化而來，而形狀隨產品之旋轉改變，不同的觀察位置有不同的視覺效果，平面形狀是由產品一個平面之輪廓而得，其形狀並不因觀察位置之移動有所變化（龍冬陽，1994）。金子修也（1998）將包裝的造型又稱形態，是達成包裝道具性機能工具，也就是扮演單位化、保持化、可搬化及用途化的角色，而形態又可分為瓶類、筒類、桶類、箱類、殼類、台類、袋類、編織類及包裹類。

二、消費者購買行為之研究

人類因有了需求或刺激，而將會產生購買動機，卒而形成行為。所以動機是促動個人需求滿足的一種驅力，而購買動機係以產品來滿足個人的需求與欲望，因此動機是購買行為的原動力（林欽榮，2002）。Wells 的說法認為有需求和目的才會使一個消費者採取行動，先天和習得的需求會影響每一個購買行為（王森平譯，1997）。由此可見，在大多數的購買行為中，產品是主要目標。榮泰生（1999）提出消費者的購買行為是指最終消費者的購買行為，而他們購買目的是為個人或家庭使用，而非商業用途。Solomon 認為消費者對產品的評價會受到其外觀、口味、質地或氣味的影響，一個好的網站可以讓消費者用眼睛看就能對產品有感覺、嘗到味道和聞到氣味（陳志銘等譯，2005）。因此，我們可能會因為包裝的形狀和顏色而搖擺不定，許多產品的意義都隱藏在包裝和廣告之下。

有時候，消費者購買某項產品或服務，並不是為了產品或服務本身，而是為了滿足內心的需要，或是為了解決某些問題（汪志堅，2006）。例如，消費者之所以會購買酒類商品，有時並非完全要食用它，而是為了包裝收藏、送禮大方、視覺上的感受及其他情緒和心理的利益。

參、研究方法

一、實施流程

本研究探討現階段地方農會伴手禮的包裝設計、視覺設計和行銷策略，產業調查先期透過地方文史資料蒐集與文獻歸納的整理，並經由實際的田野調查與問卷調查的分析與評估，整理歸類伴手禮的優缺之處。研究過程分成四階段進行。第一階段的目的在於取得目前市售，且能展現代表地方特產作為伴手禮的樣本選取；第二階段歸納目前地方農會伴手禮包裝樣本的「圖形」「文字」「色彩」「造型」等設計因子；第三階段衡量消費者對於地方農會伴手禮包裝設計的認知情形；第四階段則是將第二、三階段的研究結果，進行相關的分析，期望能達成本研究建議的最終目的。

二、地方文史資料收集

本研究分別就八里地區之自然環境、人文環境、觀光休憩資源與農特產品進行瞭解，其中人文環境又可再細分為地方人文、自然生態及地方景觀三方面。

三、研究對象

以網路調查總人數共 150 人，其中男性 69 人，女性 81 人。

四、產業調查訪談

1. 產業訪談紀錄

本研究針對八里「柚香美人」伴手禮之包裝視覺與行銷策略做實際產業訪談紀錄，從中發現諸多問題，例如：產品訊息不清楚、展售館地點位置不佳……等，急需整體的檢核評估與實際可行的包裝視覺與行銷策略建議輔助。本研究進行兩次訪談，分成三個部分整理，第一次的訪談地點在八里鄉農會，針對伴手禮的特色、生產、包裝設計構想等問題進行探討；第二部分的訪談遠赴八里文旦柚農場-龍源農場，針對農場產業狀況與伴手禮的原料生產栽植、行銷通路現況、伴手禮口碑評價等；第三部分的訪談於桃樂絲森林餐廳，探討餐廳經營現況、柚子料理餐點研發，以及最後的觀光景點討論。透過產業訪談，使本研究對「柚香美人」伴手禮有更深層的認識，進而對「柚香美人」伴手禮之包裝設計、視覺形象及行銷策略，加以探討。

2. 產業案例調查

本研究針對八里農會「日光水岸——柚香美人果醋、果茶產品」進行地方文獻資料與產業調查。

3. 問卷調查

本研究將問卷調查所得數據，進行整理、歸納，分析受測者對八里農會「日光水岸——柚香美人」伴手禮的認知情形、偏好及包裝設計的型態等多樣變項因子對伴手禮的影響，進行研究結果討論建議。根據文獻資料與產業文化活動實際現況，擬定本問卷內容分為五大部分。

第一部分：基本資料

了解主要消費族群的基本資料，人口統計變項共計 5 題。

第二部分：臺北縣八里鄉形象

測試受測者對八里鄉整體印象的認知構面，包括景點、產品、色彩、造型等代表意象變項題數，共計 6 題。

第三部分：臺北縣八里鄉農產品知名度

主要分為兩大構面；第一構面為八里鄉農產品的知名度以及產品的聯想，計 3 題；另一構面為對農會伴手禮的認知程度，計 3 題，共計 6 題。

第四部分：臺北縣八里鄉地方農會伴手禮行銷通路

對現今消費者在購買上的行銷通路選擇構面調查，包括通路、媒體、行銷訊息、節慶活動等變項題數，共計 5 題。

第五部分：臺北縣八里鄉地方農會伴手禮包裝視覺設計

內容有兩大構面，包含對八里農會標誌形象的認知構面 2 題；另一構面為伴手禮包裝設計量表，本量表共計有 13 題，在量表問題選項前，加入伴手禮的代表彩色圖片，方便受測者能圖文對照。

4. 問卷調查分析

第一部分：基本資料

(1) 性別與年齡：

此次接受問卷調查的總數有 150 人。男性 69 人佔 46%，女性 81 人佔 54%。男女比例將近 1：1，受測參考數值將更客觀（如圖 3 所示）。年齡方面計有男性 69 人佔 46%，女性 81 人佔 54%。其中又以 21~25 歲為主，其次為 26~30 歲，這階段消費能力為第二高順位，更是未來的主要消費族群（如圖 4 所示）。

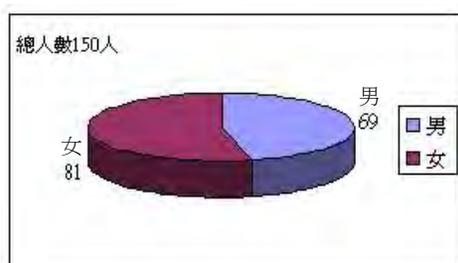


圖 3

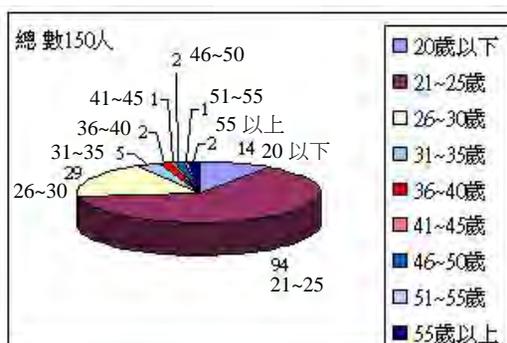


圖 4

(2) 職業與教育程度：

受測對象以學生族群為首，位居第二為服務業，其次是工、商業（如圖 5 所示）。受測對象教育程度普遍以大專佔 87%為主，其次為研究所佔 8%（如圖 6 所示）。

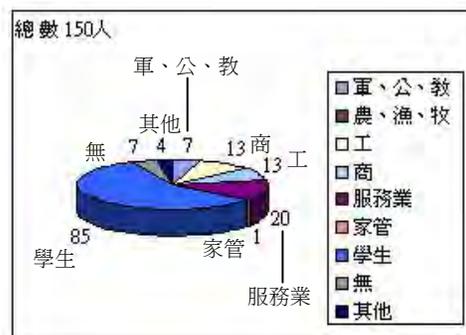


圖 5

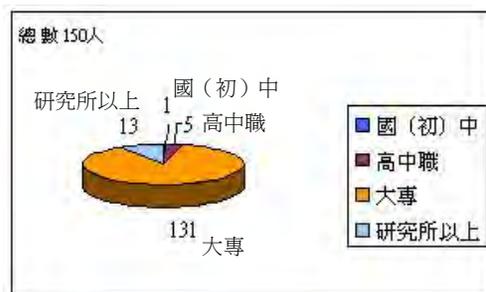


圖 6

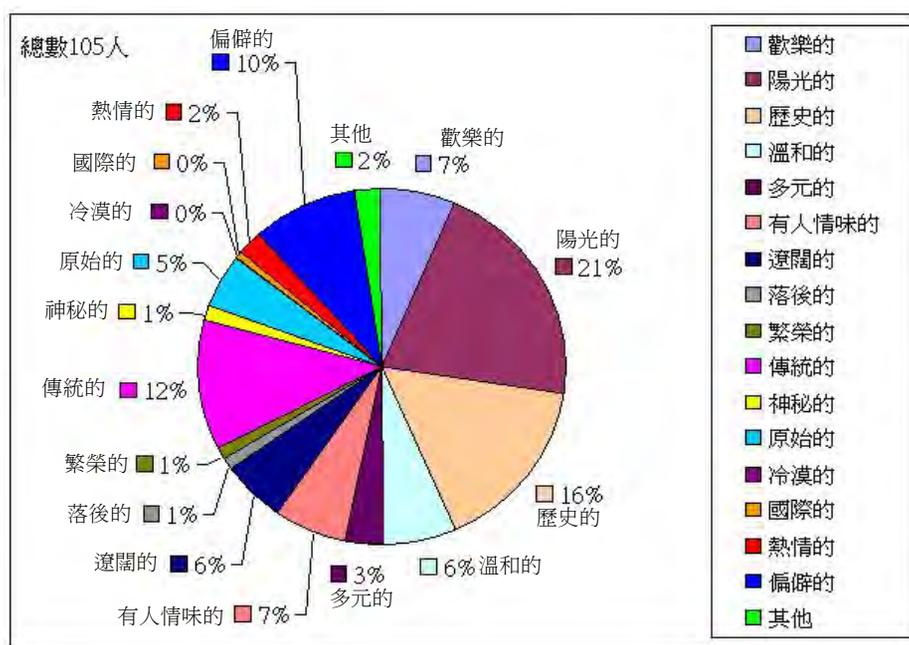


圖 9

(3) 請問您認為以下選項中何者最能代表〈八里鄉〉的特色？

調查結果以近年來八里鄉積極規劃的觀光地區為主，近期風光一時的十三行博物館佔 34% 沿線至八里左岸公園佔 30%。排行第三的是休閒水上樂園八仙海岸佔 24%。(如圖 10 所示)。

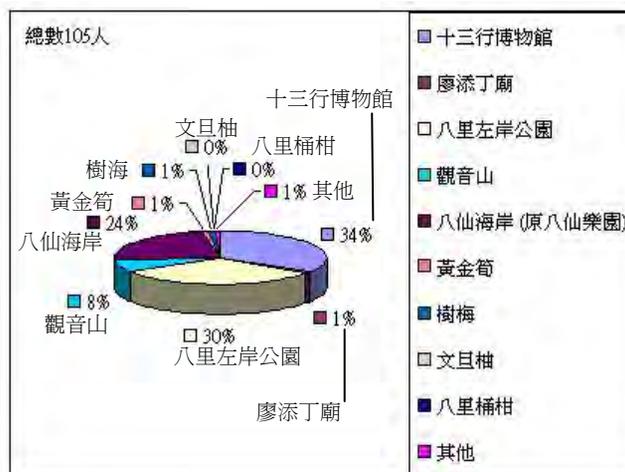


圖 10

(4) 請問您覺得〈八里鄉〉適合哪一種色彩？

調查結果以藍色佔 31% 為最適合八里鄉的色彩，其次為棕色佔 14% (如圖 11 所示)。

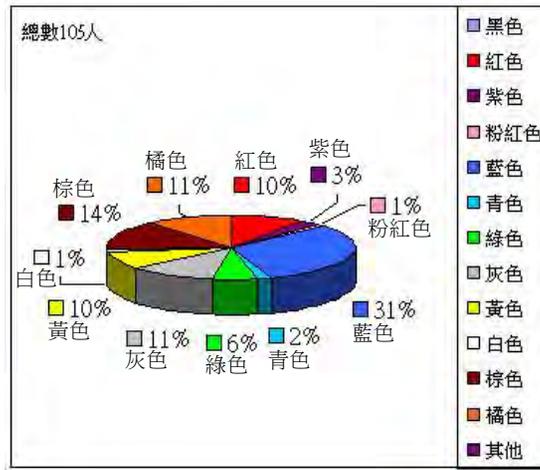


圖 11

(5) 請問下列幾何圖形中，您認為何者最適合應用於〈八里鄉〉的標誌？認為圓形的人佔有 24%、橢圓形的佔有 21%，圓形類的選擇就將近佔有 50%，與現今所使用的農會標誌橢圓形不謀而合（如圖 12 所示）。

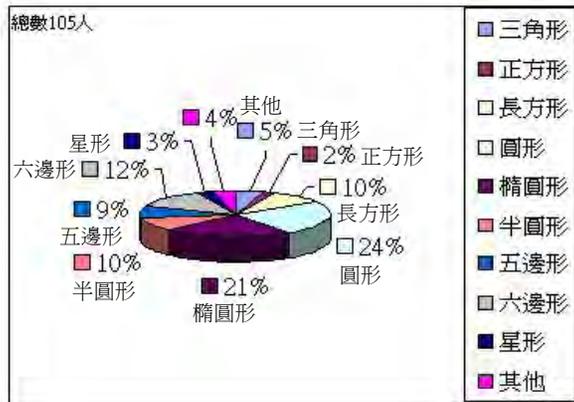


圖 12

(6) 請問您會用哪一個季節來代表〈八里鄉〉？選擇春天的超過半數佔 61%，其次才是秋天佔 22%（如圖 13 所示）。

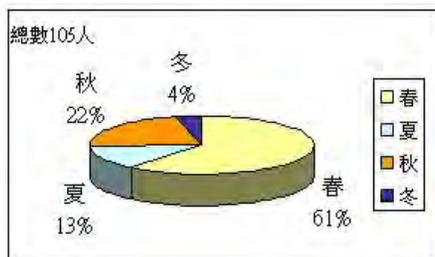


圖 13

小結：第二部分主要是在瞭解八里鄉形象，包含對八里鄉代表特色、印象、色彩、形狀與季節的受測項目。綜合調查結果得知最能代表八里鄉的特色的是十三行博物館，另外，在色彩上的受測結果以藍色所佔比數最多，而季節意象的受測結果以春天最能反映出八里鄉的季節印象；至於標誌造形，受測結果以圓形所佔比數最多，與現今所使用的農會標誌橢圓形不謀而合。

第三部分：臺北縣八里鄉農產品

(1) 請問讓您對印象深刻的〈八里鄉〉農產品有什麼？

圈選無印象的人數高達佔有 60%，此項調查結果顯示八里鄉在農產品推廣上有待加強，藉由本研究分析與建議找出有利的優點，將八里農產品推廣給一般消費大眾。其次為八里農會主要推廣的文旦柚達佔 15%（如圖 14 所示）。

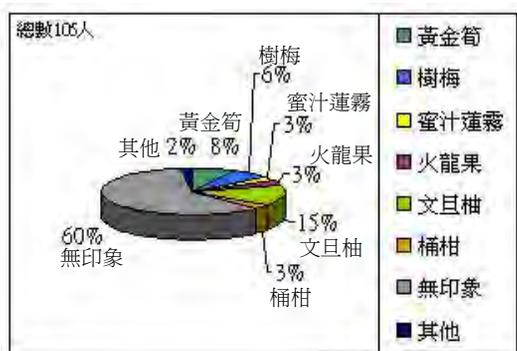


圖 14

(2) 請問您認為最能代表〈八里鄉〉的農產品是什麼？

最能代表八里的農產品以文旦柚佔有 37%為第一。（如圖 15 所示）。

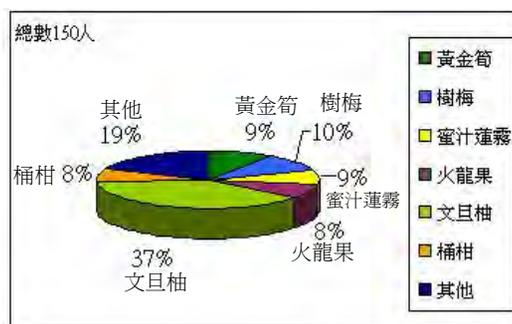


圖 15

(3) 請問您認為〈八里鄉〉文旦柚的聯想是什麼？

以「純樸的」佔 57%最高，評價多為正面讚賞的，依次為「新鮮的」佔 46%、「清爽的」佔 44%、「美味的」佔 43%、「天然的」佔 41%等（如圖 16 所示）。

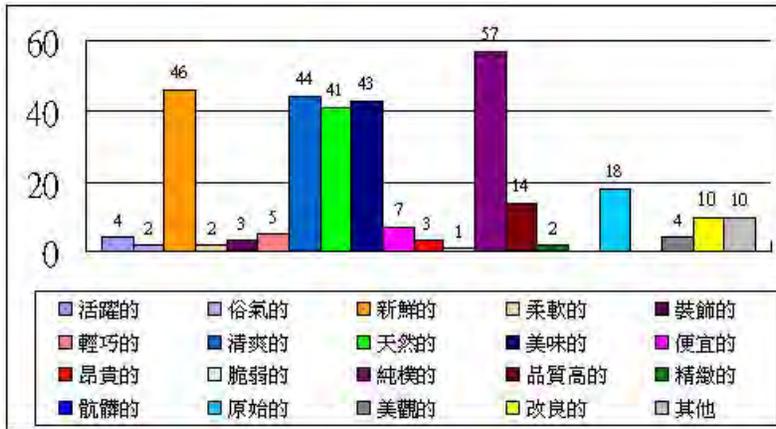


圖 16

(4) 請問您是否知道〈八里鄉〉已開發「地方農會伴手禮」？

在伴手禮推廣方面，多數的人還是不知道八里鄉已有開發地方農會伴手禮，且百分比高達 92%，由此可知，在伴手禮行銷推廣與品牌建立方面，還有很大的改進空間（如圖 17 所示）。

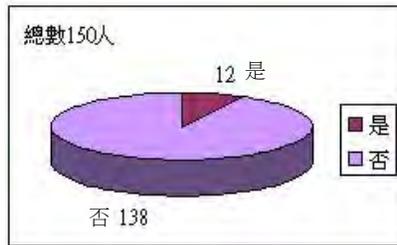


圖 17

(5) 請問您知道〈八里鄉〉有哪些農產品已被開發「地方農會伴手禮」？

以現有知道八里鄉農會有開發地方農會伴手禮的人來分析，64%的民眾選擇文旦柚，其次則是另一項大宗地方農特產黃金筍，佔 29%（如圖 18 所示）。



圖 18

(6) 請問您所知道的〈八里鄉〉「地方農會伴手禮」有哪些？

以調查結果來說，大家最為熟悉的為桶柑禮盒佔 24%與柚香美人果茶佔 23%，再來為預冷綠竹筍佔 19%（如圖 19 所示）。

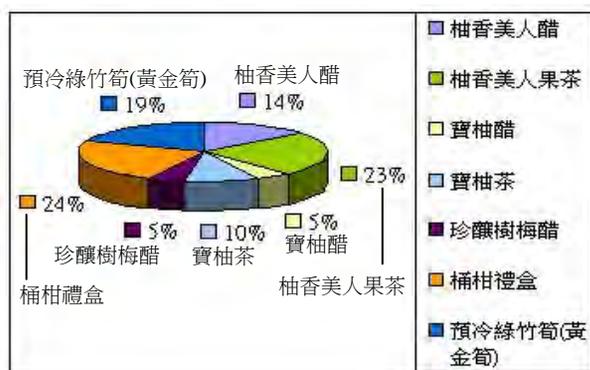


圖 19

小結：在近幾年來，八里鄉積極舉辦許多節慶活動，透過媒體的報導宣傳，消費者已對文旦柚有更深的認識。在伴手禮推廣方面，調查結果顯示八里鄉在伴手禮的推廣上有待加強，柚伴手禮的行銷推廣與品牌建立方面，仍有改善的空間。

第四部分：臺北縣八里鄉地方農會伴手禮行銷通路

(1) 請問您是否曾經購買〈八里鄉〉「地方農會伴手禮」？

以購買經驗來說，實際購買行動的消費人口僅有 6%，問題點與產品的銷售通路方式與品牌建立有相關性（如圖 20 所示）。



圖 20

(2) 請問您如何購買〈八里鄉〉「地方農會伴手禮」？

大部分的消費者還是採取親自去展售館區購買居多佔 56%，網路購物佔 44%為主（如圖 21 所示）。

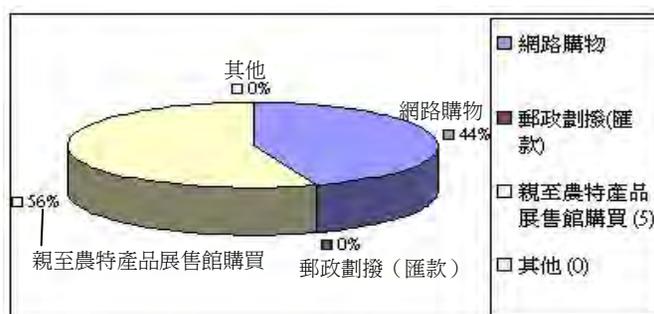


圖 21

(3) 請問您從何得知〈八里鄉〉「地方農會伴手禮」訊息？

從農特產品展售區得知訊息佔多數有 33%，消費族群大多以觀光客為主，可得知在地消費為銷售主力。其次透過網路、活動宣傳、親友推薦分居第二佔 17%（如圖 22 所示）。

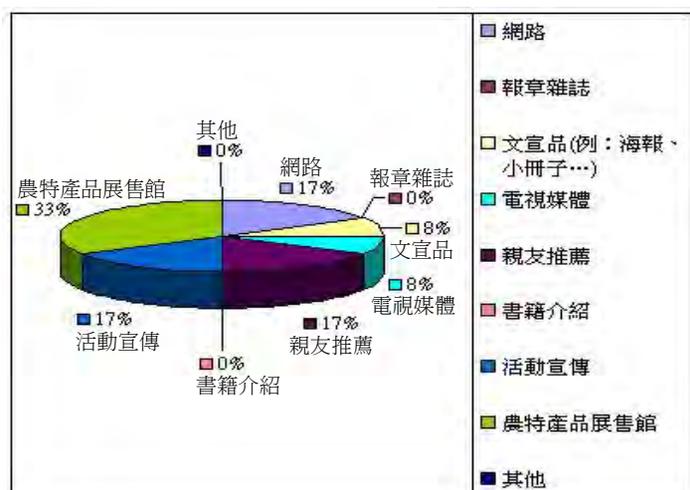


圖 22

(4) 請問您曾經參與過〈八里鄉〉哪些農產品節慶活動？

在節慶活動方面，涉及活動宣傳推廣等因素，地區與時間都將成為影響的因子，而大部分的受測者，有 56% 的人還未曾參與過任何活動盛會（如圖 23 所示）。

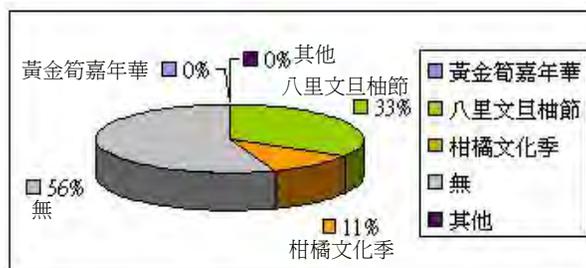


圖 23

(5) 請問您曾經因為參與過〈八里鄉〉農產品節慶活動並購買伴手禮嗎？

對於有購買經驗的人而言，因參與相關活動而產生實際購買行為的人只佔少數 22%。（如圖 24 所示）。



圖 24

小結：從第四部分的八里鄉地方農會伴手禮行銷通路調查結果，可得知主要消費族群以觀光客為主，親自去展售館區購買居多，是屬於在地消費者。至於在接收伴手禮推廣訊息方面，多為觀光客至八里當地才得知伴手禮的推廣，其次才是網路，顯示了銷售通路方式與品牌建立的相關性仍可再加強。而在節慶活動的推廣行銷上，伴手禮的推廣效益與節慶活動宣傳成效的確有緊密的關係。第四部分的調查結果顯示八里鄉節慶活動舉辦成效不足，伴手禮的推廣搭配節慶活動的效益也跟著降低。

第五部分：臺北縣八里鄉地方農會伴手禮包裝視覺

- (1) 請問你對〈八里鄉〉慣用之全國性區域農會標誌  的印象是？

八里鄉全國性區域農會標誌予人的印象以本土的(63票)位居第一，其次是傳統的(52票)，有機的(37票)、親切的(31票)、陽光的(29票)排名在後。

- (2) 請問你對〈八里鄉〉農會所設計的產品標誌  印象是？

由於標誌色彩的因素，予人陽光的(54票)、明亮的(34票)的印象。其次是本土的、傳統的、親切的，各有(27票)，在設計圖形因素上，標誌是以當地的自然環境地形為設計發想，所以與受測結果部分相符合。

- (3) 請問你對〈八里鄉〉「地方農會伴手禮」包裝的印象是？

受測者對於柚香美人伴手禮之色彩、文字、造型、圖案等包裝設計元素，印象調查結果為傳統的(45票)、溫和的(43票)、親切的(39票)。

- (4) 針對問卷內容進行填答八里鄉地方農會伴手禮包裝設計之各項問題：

伴手禮包裝設計量表問題的設計使用「李克尺度法」，受測者可以用幾個不同的答案：非常同意、同意、普通、不同意、非常不同意，來回答問題，以得知對包裝設計的觀感。在量表統計方法上，統計方法為給予的分數為：非常不同意-2分、不同意-1分、普通0分、同意+1分、非常同意+2分，再加乘票數，得出總值，最後除以總票數得其平均值。平均值為正值(>0)為正向意見，而負值(<0)為負面意見，數值越大，代表正面意見之強度。根據統計的結果繪製量表結果圖，以清楚瞭解包裝設計缺失之處(如表1所示)。

表 1

* 八里鄉農會伴手禮包裝的圖案表現效果佳？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
0	22	61	64	3

總值：48分 平均值：0.32

* 八里鄉農會伴手禮包裝的文字表現效果佳？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1	9	51	80	9

總值：87分 平均值：0.58

* 八里鄉農會伴手禮包裝的色彩表現效果佳？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
3	24	54	59	10

總值：49分 平均值：0.33

* 八里鄉農會伴手禮包裝的造型表現具獨特性？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
3	38	58	45	6

總值：13分 平均值：0.09

* 八里鄉農會伴手禮包裝設計具有系列化表現？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
3	17	61	63	6

總值：52分 平均值：0.35

* 八里鄉農會伴手禮包裝設計具有企業形象表現？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
5	25	71	46	3

總值：17分 平均值：0.11

* 八里鄉農會伴手禮包裝設計具有美感？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1	15	62	64	8

總值：63分 平均值：0.42

* 八里鄉農會伴手禮包裝設計能傳達產品訊息？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
0	24	56	63	7

總值：53分 平均值：0.35

* 八里鄉農會伴手禮包裝設計使產品辨識度高？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
4	24	66	49	7

總值：31分 平均值：0.21

* 八里鄉農會伴手禮包裝方式便於使用與開啟？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
2	8	56	77	7

總值：79分 平均值：0.53

* 八里鄉農會伴手禮包裝方式便於攜帶？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1	5	53	85	6

總值：90分 平均值：0.6

* 八里鄉農會伴手禮包裝方式便於保存？

非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1	7	54	85	2

總值：80分 平均值：0.53

肆、研究結果

一、八里「柚香美人」伴手禮之機會優勢與問題分析

八里鄉農會標誌沿用地區農會標誌，給人的印象是本土的與傳統的，而在八里鄉的「日光水岸」標誌，是以當地的自然環境地形為設計發想，受測結果為陽光的、明亮的，與八里鄉的形象相符合；在伴手禮包裝設計部分，針對每個包裝設計細節作深入的調查，調查結果能清楚設計優缺之處，由上述結果得知八里鄉所開發的文旦柚伴手禮包裝設計在「文字表現」、「使用與開啟」、「攜帶性」、「保存性」幾個項目表良好，而在「企業形象表現」、「系列化表現」與「獨特性表現」還有待改善之處。(如表 2) 藉由調查問卷結果、文獻探討及產學訪談記錄觀察分析，八里農會「柚香美人果醋、果茶」伴手禮之機會與問題點如下

機會點：(1) 八里文旦柚品質極佳，有『南麻豆、北八里』的稱號。

(2) 榮獲多項獎勵與認證，柚香美人伴手禮品質備受肯定。

(3) 定期舉辦文旦柚節活動推廣，提升柚香美人伴手禮知名度。

(4) 八里交通便利，觀光休憩資源豐富，適合推展八里地方伴手禮。

問題點：(1) 加工產品屬於市場導入期，推廣與開發之經費來源拮据，展示與販售地點較少。

(2) 包裝設計有多處訊息不清，標誌被重疊使用，易產生混淆。

(3) 部分地方農會積極開發柚子相關伴手禮，同質性商品眾多，競爭激烈。

(4) 柚香美人伴手禮行銷通路及推廣之來源訊息不足。

以 SWOT 加以分析 (如表 3)，使產品能有競爭之價值性。

表 2 八里「柚香美人」伴手禮包裝設計量表結果

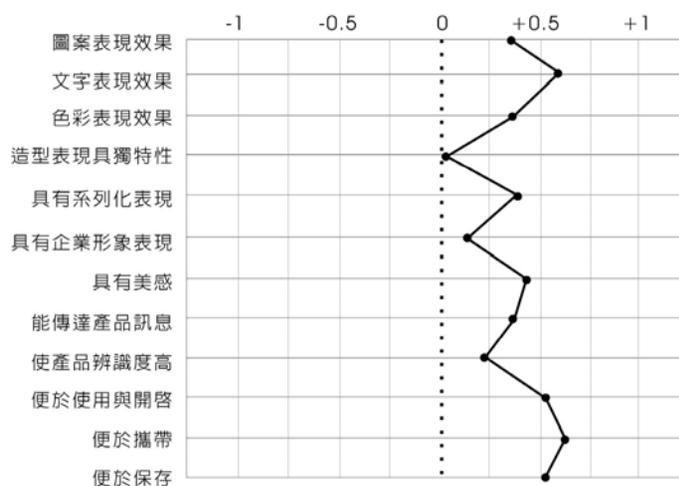


表 3 SWOT 分析表

優勢 Strength	機會 Opportunity
<ul style="list-style-type: none"> * 八里文旦柚聞名台灣，有『南麻豆、北八里』的稱號。 * 果肉酸而不澀，柚子香氣極為特殊，品質極佳。 * 八里交通便利，觀光景點集中，觀光農園林立，極適合推展農特產品。 * 柚香美人伴手禮每年主動加入 2005 年與 2006 年「台灣新伴手禮主題展示區」參展。 	<ul style="list-style-type: none"> * 相關柚子的開發產品，可陸續研發上市。 * 每年定期舉辦活動推廣，大幅增加曝光宣傳機會。 * 可結合當地地區特色，做為未來視覺規劃的參考指標。 * 結合當地觀光休憩產業，提高消費者興趣。
弱勢 Weakness	威脅 Threat
<ul style="list-style-type: none"> * 加工產品屬於市場導入期，消費者尚未建立食用習慣。 * 柚香美人包裝無明顯標示，產品訊息不清楚，包裝上的圖案不具任何特色代表性。 * 電子資訊無可查詢，所以消息推廣與行銷通路薄弱。 * 展售地點空間侷限，展示位置不明顯，容易遭消費者忽略。 * 包裝訊息上有多重標誌，易讓消費者產生混淆，無法累積視覺認知。 * 行銷人才培育不易。 	<ul style="list-style-type: none"> * 韓國柚醬已聞名海外，消費者易與拿來做比較。 * 伴手禮開發計畫的經費來源拮据，包裝設計費用仍待補助。 * 其他地方農會積極開發柚子相關商品，競爭激烈。

二、伴手禮之檢核結果與分析

本研究以視覺形象、包裝設計與行銷策略三大方面為伴手禮之檢核結果與分析。視覺形象方面——就標誌設計應用現況與現況檢核兩方面做探究分析。其中標誌設計應用現況，以日光水岸品牌標章（發展契機、設計理念與應用，以及標誌設計現況檢核）為分析物。本研究所作之標誌設計檢核表，乃根據林盤聳所下標誌的特性（識別性、領導性、同一性、造形性、延展性、系統性、時代性）來作為評判標準。依據每個檢核項目的表現層次來設定等級，等級分別從 0、20、40、60、80 到 100，表現不佳者從 0 開始予以檢核，直至 100 為表現優良。

本研究標誌設計問題點分析與說明，依據前述檢核成果，將標誌設計問題點詳細列出（如表 4 所示）。由檢核結果得知，「日光水岸」的標誌較傳統的八里農會所慣用之全國區域性標誌，具有造形時代性之優勢，故常被應用在產品瓶身、包裝盒、包裝袋、活動 DM、海報上等。標誌顏色運用對比應用強烈明顯。但單以「日光水岸」的標誌來看，卻無法瞭解它所代表八里農會的意涵為何，容易與當地頗具特色的八里左岸地標混淆，讓消費者誤以為是左岸公園附近的商店或商品的代表標誌。

表 4

		
評判標準	檢核等級	分析與說明
識別性	60	1. 字體與字型適中，清楚傳達「日光水岸」之字樣，但卻不易與八里農會產生關連性。 2. 中英文字樣標示清晰。
領導性	80	比照其他地區農會，八里鄉農會標誌具有陽光、明亮、本土…等要素，標誌的一目了然使得在其他農會標誌裡來得更具領導性。
同一性	60	有關於八里鄉伴手禮或其他應用，均統一使用此標誌。
造形性	80	1. 蝴蝶的造型簡單明瞭。 2. 象徵八里的自然地形，也象徵八里如展翅高飛的蝴蝶。
延展性	80	此標誌延展性高，使用在各式各樣的商品、包裝、網站與宣傳刊物上；並且在不同的地方搭配不同的輔助圖樣。
系統性	40	在部分的包裝設計上，標誌所放置的位置並沒有統一。
時代性	80	擺脫以往農會標誌採用的稻米形式，而去尋求簡單大方的圖案。

另外，在應用包裝設計方面，有四點發現：(1) 標籤無「日光水岸」的標誌的出現。(2) 身上出現雙重標誌，有「臺灣好伴手」「日光水岸」等兩款標誌出現，讓消費者混淆，無法認定主要生產者為何。(3) 包裝紙盒也出現雙重標誌，只在紙盒正商上方出現，側邊則無，且紙盒上的「日光水岸」的標誌遠小於其他標誌，有喧賓奪主的意味。(4) 包裝紙袋上也出現雙重標誌，易產生混淆、雙頭馬車的情形。

包裝設計方面——就包裝設計現況進行瞭解與檢核，柚香美人果醋，分別就瓶身、標籤、包裝紙盒、外提袋四項進行分析瞭解。而柚香美人果茶，則就瓶身、包裝紙盒與外提袋三項進行分析瞭解。根據世界包裝聯盟的優良包裝設計標準所下的定義（便利性、適當的資訊性、銷售訴求、審美性、精巧的結構、低廉的材質、環保概念、適當的地域特質），為此包裝設計檢核表之評判標準。依據每個檢核項目的表現層次來設定等級。

依據檢核成果，將包裝設計問題點詳細整理列出（如表 5 所示）。

表 5

		
評斷標準	檢核等級	分析與說明
便利性	80	包裝結構方面有利於攜帶及保存。
適當的資訊	20	包裝上無適當的內容訊息，未標示出商品名稱「果醋」二字，讓消費者無法明確得知購買的內容物。
銷售訴求	20	有關於八里鄉伴手禮或其他應用，均統一使用「日光水岸」標標誌。
審美性	60	產品包裝並未呈現伴手禮應具備之高級感。圖像設計與「柚香美人」無直接連關係，無法做為八里鄉伴手禮的代表。
精巧的結構	60	紙盒固定瓶身緊密，具有良好的包裝結構設計。
低廉的材質	80	使用低廉材質，降低製作成本，但精緻度不易建立。
環保觀念	80	使用環保材質的紙類與玻璃罐，以利於資源回收。
適當的地域性特徵	40	與「八里鄉」無直接連關係，插圖與商品無關連，也無法做為八里鄉伴手禮的代表給予消費者強烈的八里印象。

針對本次研究調查的柚香美人伴手禮包裝設計，歸納出下列的優缺點：優點有四點：(1) 讓消費者清楚知道品牌的存在。(2) 清楚標示商品內容以及使用功能。(3) 標誌、內容物、出處、管理用訊息（如條碼）、法定必須標示的訊息（如回收標誌）等標示清晰無誤。(4) 整體顏色協調或統一。缺點則有：(1) 產品名稱標示不明顯或不清楚。(2) 產品識別標誌、內容物成分、重量、容量或數量、營養標示、產品食用說明、保存方式、製造商、進口商名稱地址等標示不明確，或僅標示在內包裝，外包裝未標示。(3) 包裝上無產品圖片，幫助消費者了解產品。(4) 視覺設計沒有特色，包裝色調、意象傳達沒有帶出地方風味和產品特色。(5) 系列產品系列感不足。(6) 印刷字體的識別性不佳，如字體太小、字壓圖、字體顏色和底色相近。(7) 產品包裝在展示架上的展示效果差，如產品名稱被遮住。(8) 包裝材料選用不當，未能保護產品。

行銷策略方面——就行銷策略應用現況與問題方面，以品牌識別、展售館、節慶活動、媒體與網路行銷、文宣形象與週邊商品細項面進行瞭解與檢核。經分析結果得知八里柚香美人伴手禮之行銷問題點有七點：(1) 目前八里柚香美人伴手禮的產品知名度尚未建立，宣傳不足。(2) 包裝訊息未清楚點名產品名稱，定位不清，不能使消費者印象深刻。(3) 展售館內各式產品的展示設計不佳，無法突顯商品特色。(4) 目前八里柚香美人伴手禮銷售據點不夠廣泛。(5) 目前柚子加工品市場競爭激烈，同質性商品眾多。(6) 尚未規劃完整精美的平面宣傳品，伴手禮消費資訊缺乏。(7) 八里柚香美人伴手禮購物網站精緻度不高。

綜觀上述，本研究歸納整理出一整合行銷推動架構圖（如圖 25 所示）。

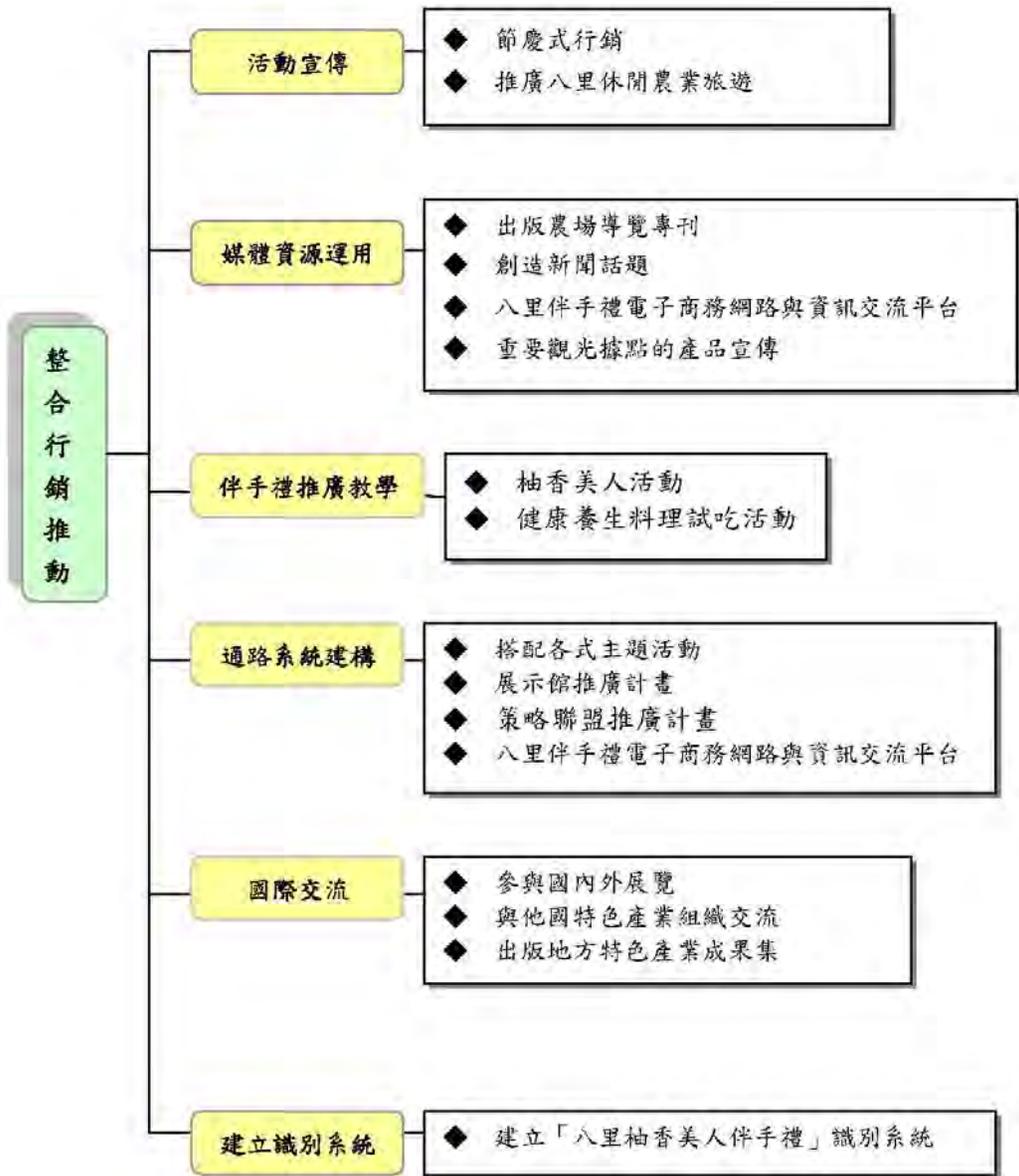


圖 25

伍、結論與建議

本文以八里「柚香美人果醋、果茶」為研究議題，針對八里「柚香美人果醋、果茶」地方性農特產品的包裝視覺形象設計之相關研究。在文化特產之特徵與需求，歸納出標誌意象與造型特徵，提出設計相關圖形、文字、色彩、造型等元素與行銷策略之分析。

一、包裝視覺設計建議

根據本研究結果，提出視覺設計相關圖形、文字、色彩、造型等元素之建議：

1. 圖形

地方伴手禮的發展必定跟當地的文化產業有緊密的關係，在八里柚香美人伴手禮包裝設計上，應奠基於文化產業根基，尋求地方形象特色與伴手禮的連結，因此以下幾點建議可提供包裝圖形設計時之參考：(1) 考慮在圖案設計上加入八里知名景點。(2) 尋找農友種植文旦柚的趣味或辛勞故事為題材，以手繪插畫的方式，訴說文旦柚的優質與得來不易的成果。或可用包裝名稱「柚香美人」繪製圖形設計，營造美麗浪漫情境。(3) 建議以天然健康為定位，可從文旦柚功能，塑造柚香美人伴手禮的天然健康形象。(4) 利用攝影手法，將柚茶沖泡飲品做一完美的呈現，增加消費者購買慾。

2. 文字

目前八里柚香美人伴手禮包裝設計的標題採書寫方式，高雅秀麗，能夠符合產品消費對象的特質，字體編排有大小變化，並有線條圖案輔助，圖案與字體設計相互搭配得宜。建議文字印刷上可採用特殊效果（燙金、上亮膜……等），以增加活潑生動與親切感。包裝上除了商品名稱外，成份或注意事項等的文字之字體與級數，要以清晰可辯為最高原則，以便讓消費者清楚瞭解產品訊息。

3. 色彩

綜觀市場上大多柚子加工品（文旦柚茶、文旦柚醋）多以加工原料的顏色為依據，使用黃色、棕色、金色作為包裝之色彩，使得柚子加工品（文旦柚茶、文旦柚醋）同質性高，彼此的區隔性相對降低。本研究建議本產品可跳脫原料顏色，依據文旦柚青綠新鮮特質，作為八里柚香美人伴手禮包裝設計時主要的色彩。此外，根據問卷調查的結果，最適合八里鄉的色彩計畫為藍色，因此建議在包裝色彩設計時，可增加八里鄉蔚藍的海洋氣息，讓柚香美人伴手禮添增活潑朝氣的特質。

4. 造型

包裝的造型是屬於立體形式，消費者對於造型的感受力較平面大。綜觀現今文旦柚伴手禮在包裝設計上，多以玻璃罐裝為主，真實呈現內容物。以下幾點建議可提供包裝造型設計時之參考：(1) 個包裝玻璃罐裝上塗布霧面材質，使內容物可隱約看見，也能使質感與精緻度提升。(2) 在外紙盒包裝上，可以應用鏤空造型作為立體呈現的效果，使個包裝與外包裝的造形更能完整呈現。(3) 外提袋要能依據與延伸前述的個包裝與外包裝設計，呈現伴手禮的精緻大方，並加強結構的安全性，以保障伴手禮的優良品質與運送安全。

二、行銷策略建議

行銷工作是商品成敗的重要關鍵，地方農會伴手禮亦然，但因經費限制，大多僅能分

散式舉辦小規模的行銷活動，其成效是有限的。因此建議可由農會邀請產、官、學界專業人士組織整合行銷推動計畫，以專責推動地方特色產業的行銷通路工作。以下為本研究給予八里柚香美人伴手禮的行銷策略上的幾點建議：

1. 活動宣傳

主題活動是一個聚集人潮的行銷手法，藉由特定主題搭配各式各樣的活動內容，達到聚集目光及吸引人潮到當地消費的目的。八里鄉現在已有的主題活動，如：八里文旦柚節、黃金筍嘉年華、柑橘文化季等，或參與全國大型之柚子推廣活動節慶，如：臺灣文旦展售會、全國柚花季等，推廣行銷八里柚香美人伴手禮。

透過體驗行銷讓消費者深刻了解地方特色伴手禮的背景、特色、獨特性、文化所在，滿足知識的需求；伴手禮影響感官的味道，它還牽動著人的情緒和記憶，左右我們的購買行為。因此建議參照柚子種植成長過程，適時推出八里休閒農業套裝旅遊動線，從柚花聞香賞花結合各區休閒農業旅遊景點的體驗活動行程，營造出八里特有之柚香美人浪漫情懷，例如：每年 3-4 月之柚花盛開之際能在八里推出「柚花季」，並營造出一股流行風潮，可以增加消費的內心印象與認同度，提升消費者對產品的好感。

2. 媒體資源運用

以月刊或季刊的方式報導八里特色產業，提供給消費者有關地方特色產業與伴手禮的消費資訊，而每期可設定特色主題，如柚香左岸之旅、柚花季賞花活動之旅、特色柚香景觀餐廳報導（如：桃樂絲餐廳）等，以豐富多變的內容吸引消費者的目光。此外，內附優惠券亦是吸引消費者前往旅遊體驗的方式。

新聞話題經常是大眾關注的焦點，亦是媒體爭相報導的內容，期能以最少的成本獲取最大的曝光效果，如：中國時報旅遊版面、TVBS 美食週報、易遊網、非凡大探索等。或以專題專文製作從文旦柚種植到柚香美人伴手禮研發的報導，建立完善的伴手禮資訊。

建立專屬網站以整合八里鄉地方伴手禮入口網站（電子商場）及相關資訊，或使用其他代銷網站，例如：臺灣伴手禮網站、臺灣文旦網路商城、臺北縣農會真情食品館、聯合農產品網路商城等。網站上除了提供消費者旅遊與伴手禮資訊外，也應提供給消費者網路直接下單的管道。

八里鄉目前最能吸引人潮的觀光據點很多，例如：十三行博物館、八里左岸公園、觀音山與渡船頭等，如果能夠在這些地點顯目之處，懸掛戶外看板，張貼產品海報；或者在某些商品與博物館入口處，提供產品宣傳小冊，這些都是增加產品的曝光度之手法。

3. 伴手禮推廣活動

文旦柚不僅可以吃出健康，也可以讓美麗加分，建議可以以此作為切入主題，搭配文旦柚節慶活動推廣，活動內容可與「美」主題相關，吸引更加愛美女性消費者族群的注意，例如：柚香美人選拔、柚花聞香賞花等活動，營造出柚香的美麗浪漫情懷。並可定期舉辦八里文旦柚健康養生料理教學活動，並搭配柚香美人伴手禮，透過活潑生動的教學方式，讓柚香美人伴手禮健康自然養生的概念推廣出去。

由政府主辦一年一度全國性地方特色產業博覽會，將特色產業成果、產品、技術等作展示與促銷，以使更多的消費者認識地方特色產業，提升知名度並促進消費，並可藉由其他各地所舉辦主題活動（如墾丁風鈴季、古坑咖啡節）等大型活動來推廣伴手禮。同時，建立專屬網站整合八里鄉現有的地方特色伴手禮入口網站（電子商場），提供給消費者網路購物的管道。再者可以整合八里鄉現有的地方特色產業，建立展示館或行銷服務中心，為當地特色產業做行銷推廣。

此外，發揮同業結盟力量，整合臺南、苗栗、花蓮文旦產業聯盟，藉由「臺灣文旦聯盟」之整合及推動有效的組織運作，發揮整體的產銷機制。最後，參與國內外展覽與他國特色產業組織建立長期合作與交流，以及出版地方特色產業成果集。然為建立「八里柚香美人伴手禮」之完整的視覺識別系統，建議重整並修正系統性的視覺元素，包含以下幾種項目類別：（1）品牌識別基本元件設計、（2）應用物品設計、（3）商品包裝設計、（4）平面宣傳一般文宣設計、（5）特殊設計。

本研究因人力、時間上的不足，僅就網路進行問卷調查。使受測者未接觸到商品對產品使用性、攜帶性、保存性等選項所回答的可信度可能有所偏差，若有進一步調查的機會，期能以對面式問卷調查，提高信度。對於本研究調查結果能有不盡客觀之處，儘以日後行銷及設計人員的衡量指標參考之用。

註 釋

1. Likert 量表又稱加總量表法 (summated rating scales)，表示量表的總分是由數個分別题目的得分加總所得。Likert 格式是廣泛應用在社會與行為科學研究的一種測量格式，適合於測量態度或評估意見。典型的 Likert 量表由測量某一個相同特質或現象的题目組成，每題均有相同的重要性 (王明堂 2006，全華科技圖書股份有限公司，臺北市，pp. 175)。

參考文獻

- 朱陳春田 (1996)，**包裝設計**，新形象出版事業有限公司，臺北縣中和市。
- 龍冬陽 (2006)，**臺灣藝術經典大系·視覺傳達藝術 4：形象包裝**，藝術家出版社，臺北市。
- 張小藝 (2005)，**紙品包裝設計教程**，江西美術出版社，南昌。
- 龍冬陽 (1994)，**商業包裝設計**，檸檬黃文化事業有限公司，臺北市。
- 金子修也 著，廖志忠 譯 (1998)，**包裝設計——夜晚和地球都是包裝**，遠圖書股份有限公司，臺北市。
- Earl Babbie 著，林佳瑩、徐富珍校訂，邱泯科、陳佳穎、蔡毓智、姜馨彥合譯 (2006)，**研究方法：基礎理論與技巧**，新加坡商湯姆生亞洲私人有限公司臺灣分公司，臺北市。
- 鄧成連 (1995)，**最新包裝設計實務**，星狐出版社，臺北市。
- 張家瑜 (2005)，**設計管理**，六和出版社，臺北市。
- 李硯祖 (2002)，**視覺傳達設計欣賞**，五南圖書出版股份有限公司，臺北市。
- 王友江 (2004)，**平面設計基礎**，中國紡織出版社，北京。
- 洪鼎、陳叡 (2003)，**視覺傳達設計**，鼎茂圖書出版股份有限公司，臺北市。
- 李天來 (2004)，**設計 VS. 包裝**，紅蕃薯文化事業有限公司，臺北市。
- 林欽榮 (2002)，**消費者行為**，揚智文化事業股份有限公司，臺北市。
- 榮泰生 (1999)，**消費者行為**，五南圖書出版公司，臺北市。
- Wells 著，王森平 譯 (1997)，**消費者行為**，臺灣西書出版社，臺北市。
- Michael R. Solomon 著，陳志銘、郭庭魁、杜玉蓉、蕭幼麟、周佳樺 譯 (2005)，**消費者行為**，臺灣培生教育出版，臺北市。

The Packing Vision Image Research ~ Take the Bali Area “Pomelo Fragrant Beauty Fruit Vinegar and Fruit Tea” as the Example

Chan-Cheng, Cho

Abstract

Suggesting the concept of “one town one product”, local culture and their particular product is one of the ways to promote tourism industry which has been carried out by the government in recent years. This study intends to comprehend the uniqueness and needs of the cultural product, generalizing the symbolic image and the features of its shape for the reference of after researchers, and furthermore to find out the methods and patterns of applying the visual image on the local industries. Centering on the relation between visual packaging, brand image, marketing plan and the entire local culture, this study aims to research and collect the historical and cultural information, together with the interview with the industry, followed by a complete analyze and advices. The result of this study, including the suggestion on color, pattern, typeface and shape which is related to the visual effect designing, will later become the reference for the marketing and design professional.

Key words : Packing Vision, Brand Impression, Sells Circuit

Application of Prown's Model in Analyzing the 1880s Corset of the Goldstein Museum

Chin-Man Chen

Abstract

Western women had dressed in corsets for hundreds of years. Corsets function to keep the wearers' upper torsos straight and to mold their bodies into ultimate silhouettes. Whalebone, laces, and busks are components used to construct corsets that keep the wearers' upper torsos erect as a result of compressing their waists. The purpose of this study is to analyze an 1880s corset ribbed with featherbone stiffeners by applying Prown's object-analysis process. Prown's model involves four major steps including description, deduction, speculation, and interpretation. Results show that this mass-produced 1880s corset made by Warren Featherbone appears to be a quality product. Its rigidity is achieved using numerous featherbone stiffeners along with two-layer linen to mold the wearer's body into a graceful shape. The corset was possibly worn by a middle-class woman who was young, single, and educated. She may have worn the corset underneath her dress for a formal occasion.

Key words : Corset, Whalebone, Featherbone, Nineteenth-Century

INTRODUCTION

In Western society, women wore corsets underneath dresses for hundreds of years. Corsets function to flatten the abdomen, to slim the waist, to prevent their muscles from sagging, and to firm the shape of the torso. When the stomach is flattened, the upper torso is erect, the chest is protruding, and the shoulders are raised and leveled. Corsets keep the upper torso straight. The maintenance of such good posture helps both beauty and health, according to the Corset and Brassiere Association of America (1990-1976). Poor posture, including slumped shoulders and a curved back affects not only appearance, but also health. Muscles, tissues, and organs will not reside in their natural position or work normally if women have poor posture (the Corset and Brassiere Association of America, 1990-1976).

Women who were not able to maintain good posture were encouraged by the fashion agency, the Corset and Brassiere Association of America, to use corsets in compressing their stomachs and supporting the muscles of the back. Whalebone, laces, or busks constructing corsets are effective mechanical devices to accomplish the compression (Shep, 1993). Whereas strong laces thread through metal eyelets and tighten the corsets over the ribcage and waist, busks are removable panels usually placed in the center front of corsets to keep the upper torso straight. Whalebone fixed on the sides, front, and back reinforce the compression (Summers, 2001). Whalebones, laces, and busks were the major components in compressing the waist area and molded the ultimate silhouettes of the wearers into a cone shape from the 16th century up to the 18th century. By the end of the 18th century, corsets were made following the natural curves of the female body and provided support to the breasts and hips. However, in the second quarter of the 19th century, corsets were dictated by fashion that emphasized the contemporary beauty of a slim waist. New materials, such as cording, steel, plant, and featherbone were developed to substitute whalebone and to help the compression on the waist.

The objective of this study is to investigate an 1880s corset, ribbed by featherbone, and study its relationship to the beliefs or values of producers and users. Prown's model is applied to analyze the relationship of the 1880s corset of the Goldstein museum in St. Paul, Minnesota, to the culture of its time. Prown's object-analysis model includes four stages of description, deduction, speculation, and interpretation. After observation is completed, content analysis is conducted to test the hypothesis.

FUNDATIONS OF CORSETS

Since the 14th century, corsets have been called by various names or terms. Historically, people thought corsets were undergarments that provided artificial support to wearers and helped them keep erect posture. The wearers' upper torsos were erect as a result of compressing the waist area. The components, such as laces, busks, and whalebones, were used to construct corsets

that compressed the waist area inward to achieve erect posture and mold ultimate silhouettes for wearers.

Maintaining Erect Posture

Women donned corsets that gave them the unnatural and straight posture promoted by fashion as a result of compressing women's waists and providing support to their back muscles (Shep, 1993). The consequence of the compressing above and below the waist areas created a slender appearance at the wearer's waist, yet still allowed their lungs to work well (Lord, 1993). Once compression on the waist area was executed, good posture including flattened abdomen, straightened back and legs, and parallel feet, was induced. When the torso was raised, muscles, tissues and organs would assume their natural positions and function properly (Corset and Brassiere Association of America, 1900-1976).

Molding Body Silhouettes

The whalebone corset, consisting of a busk in the center front to keep the wearer's stomach in, was introduced in France in the early 16th century. In addition to the busks, laces tightened on the back or front and whalebones were fixed on the bodices to form the ultimate silhouettes of the wearers.

The busk on the center front

The "whalebone boddies" corset, which originated in Spain, was worn by women since the 16th century. Catherine de Medici (1519-89) introduced the whalebone corsets to France (Lord, 1993; Steele, 2001). The "whalebone boddies" corset carried the busk, a stiffener made of wood, metal, horn, whalebone, or ivory. The busk was inserted in a slot in the center front of the corset (Steele, 2001; Waugh, 1991), and it could be taken out of the slot and shown around. Thus, many valuable busks were engraved with pearls, silver, or fine inscriptions (Fontanel, 1997). The busk kept the stomach in, and it did not allow the wearer to bend her body from the waist. The wearer could not completely sit down on a chair, because the busk could pop out of her cloth upward or downward when she sat back (Miller, 2000). Occasionally, two busks were worn to ensure firmness in flattening the stomachs (Summers, 2001).

The whalebone on bodices

In addition to the busk, strong laces tightened corsets over the ribcage and waist and supplied the power to form the body into a certain shape (Summers, 2001). The compression was reinforced by adding whalebone to the sides, front, and back bodices (Waugh, 1991). Whalebone was a stiff material that required strength and skill to cut it into pieces of equal thickness. These pieces had to be inserted or stitched on the bodices. The number and position of the bones depended on whether the corsets were standard-boned or heavy-boned, and the arrangement of

bones on corsets affected the ultimate silhouettes of female figures (Steele, 2001).

In the 16th century, the silhouette dictated by fashion appeared to be a cone-shaped: a flat stomach and bust and a narrow waist (Fontanel, 1997). In the 17th century, the corsets continued to emphasize the flat stomach and bust that reflected the preference of a masculine look rather than a feminine image. In the 18th century, corsets still dominated the female bodies by making them cone-shaped. Numerous whalebone strips with various width and length were placed in all directions (Waugh, 1991). The three-dimensional shape of the 18th century corsets was accomplished through numerous whalebone strips as well as a heavy piece of whalebone that was placed across the chest to prevent the breast from being prominent, to compress the ribcage, and to emphasize the narrow waist. In addition, a piece of stiffener, possibly made of a card and paste, was placed across the stomach area. Thus, the extraordinarily three-dimensional shape was sculptured using whalebone, fabric, card, or paste (Sorge-English, 2005). However, by the end of the 18th century, the boned corsets were no longer serving to flatten the breasts and compress stomach. Corsets became less rigid without the busk on the front center. The use of whalebone on corsets intended to make corsets more flexible and better fitting (Fontanel, 1997; Mactaggart and Mactaggart, 1979). The corsets designed to push the breasts upward from below, so the breasts seemed to protrude at the edge of dresses (Fontanel, 1997).

Furthermore, corsets made of fewer layers of fabric became more flexible and less heavily-boned by the end of the 18th century. The corsets conformed to the natural body shape and allowed women to be more comfortable (Sorge-English, 2005). However, the fashion that provoked a slender waist brought the rigid corsets back in the mid-19th century (Fontanel, 1997). Although the rigid corsets that took control of the natural female forms had been brought back, women's desire for comfort did not completely vanish. Women wanted corsets to accurately fit their curved and soft figures and adequately provide their breasts and hips with support. The corsets were required not only the slender appearance of the waist but also great fullness that offered support (Shep, 1993).

Other material substituted for whalebone

In the 18th century, upper-class women of all ages wore corsets as undergarments. Corsets were fixed with whalebone or wood, made of as many as five-layer linen, and tightened up with laces on the back or front. Corsets molded the body into an unnatural or constrained cone shape by applying whalebones in combination with stiff fabric, paper boards, and paste. However, rattans, canes, packthreads were substituted for whalebone in the 18th century (Sorge-English, 2005). In the 19th century, horsehair, felting, metal, wood, leather, and steel wire were incorporated to strengthen the firmness (Summers, 2001). According to Lara Corsets and Gowns (2006), whalebones were expensive and more difficult to obtain in the 1880s, so a variety of materials were used as alternatives. Popular materials such as cording, wire, plant, and featherbone were applied to develop more flexible materials to stiffen corsets (Lara Corsets and

Application of Prown's Model in Analyzing the 1880s Corset of the Goldstein Museum

Gowns, 2006; Smith, 1991).

In the late 19th century, corsets were made to be softer and more comfortable to wear. Instead of binding, compressing, or squeezing, some corset makers produced corsets that supported the curved bodies. However, few of them insisted that rigid corsets molded female figures into better shape. Therefore, corset styles became more diverse and more specialized (Shep, 1993). William Pretty, a corset manufacturer, produced corsets without whalebones or steels that were often broken if the wearer exercised intensively. Fanny Gibson, a corset designer, created corsets that provided the overweight women with appropriate support and figure improvement. Gibson's corsets were made bigger to fit large-sized females. In contrast to Gibson's design, Anna Hatchman introduced severely restrictive corsets which compressed the large abdomens. Her corsets consisted of extra oval-shaped panels fastened by buckles and eyelets, and this attached panel was reinforced with pieces of steel or whalebone to flatten the abdomen (Summers, 2001).

METHOD AND RESULTS

Historians are normally interested in economic systems, human behavior or culture where objects have meanings. They depend on people have said or written, so most conclusions regarding object analysis tend to confirm facts revealed in the past. Furthermore, clothing is less valuable to historians unless clothing is usable as evidence to help answer questions about economic or social systems. Because historians are trained to focus on human behaviors, they lack imagination of life and appreciating of dress beauty (Rexford, Cunningham, Kaufman, and Trautman, 1998). Using Prown's model that proposes "deduction" can broaden researchers' imagination, and thus clothing becomes an evidence for itself. Specifically, deduction is a stage interpreting the interaction between the garment and wearer, and interpretation explores how garments reflect characteristics or culture of people who wear them.

In this study, I applied Prown's (Prown, 1982) model in analyzing the relationship of this corset to the culture of its time. Prown's object-analysis model includes: 1) "description" of what is observed on the object, 2) "deduction" referring to the imagination of the interaction between the object and the users without involvement of subjective conjectures, 3) "speculation" considered as formation of research hypotheses that need to be tested, and 4) "interpretation" of the findings after the hypothesis testing (Steele, 1998).

Description

The analysis started with the "description" to record the dimensions, material, construction, shape, form, color, and texture of the corset. The 1880s corset that was observed currently belongs to the Goldstein museum (see Figure 1). The boned corset consists of two uniform halves. It is laced in the back by a woven string and fastened in the front by a clasp busk. The lace threads in and out of the fourteen pairs of metal eyelets located between two pairs of 3/8" wide

steel stays. The clasp busk is a pair of 1 1/8" wide steel stiffer with four metal hooks and eyes. Although the front clasp busk and back stays are made of rigid metal, all stiffeners inserted between the 2-layer linens are pliable featherbones. Rows of vertical stitching create slots where four sets of featherbones are inserted throughout the sides and back. Each set is encased with one 1/4" and one 1.5/8" featherbone. On the front bodice, one set of 3-stride 1.5/8" featherbones vertically run over the bust area. Tiny stitches are all over the corset that indicates the corset is a machine-made object. On the reverse, the trade mark of a piece of feather and the information of "Featherbone, PAT.OCT.16th, 1888, PAT.FEB.3rd, 1885, COPYRIGHTED MAY 5, 1884, COPYRIGHTED MAY 31, 1887," are printed on the clasp busk. All the seams are delicately finished. The body of the corset is made of linen with the 1/2" wide lace decorated on the top edge and the 1.5/8" binding on the bottom. The corset is measured 19" around the waist. The measurements for top and bottom circumference are 31" and 35.5" respectively. The top and bottom edges flow in a waving manner, giving the corset an uneven appearance as the corset is placed on the table. The corset is flared at the mid-hip line and protrudes at the bust by the bulge design. The three-dimensional silhouette demonstrates a hourglass shape.

Deduction

The second step, "deduction," is to picture the interaction between the corset and the wearer without subjective conjectures. Meanwhile, the comparison with other corsets is necessary to obtain related and supplemental information. Based on the observation, I image that the wearer is able to get dressed this corset by herself. The corset with laces running down the back and a clasp busk going in front allows the wearer to fasten her own corset and to get out of it without assistance from a servant or husband. Second, the vertical support of featherbones on the corset generates a three-dimensional shape that fits female figures well. The design of fullness provides support to the wearer's breasts and hip, so she is able to demonstrate an hourglass shape of the ultimate silhouette. Third, the flexible and soft featherbone corset conforms to the wearer's figure, and the light-weight material diminishes pressure on the wearer. However, the 2-layer linen would give the wearer an uncomfortable texture when the wearer makes a movement or tries to walk gracefully. Moreover, this harsh linen in combination with numerous featherbone stiffeners limits the wearer to do exercise intensively; the rigidity would prevent her from breathing deeply. Fourth, the wearer has to be a petite and slim woman in order to fit into the corset with a slim waist. Finally, the comparisons with other corsets are conducted to obtain external and supplemental information.

Among the four pieces of the 1880s corsets that are observed, the Warren corset owned by the Goldstein is quite similar to the R & G one which belongs to the Minnesota Historical Center (Table 1). Both of the corsets measured 19" at the waist, and they are constructed by using the featherbone stiffeners. Although the Warren corset is stitched with less numbers of featherbone

Application of Prown's Model in Analyzing the 1880s Corset of the Goldstein Museum

stiffeners, the Warren one demonstrates the same degree of rigidity as the R & G corset due to its thickness of linen. However, it is interesting to find the R & G corset's eyelets are unevenly distributed in the back at the waist area. The distance between its two eyelets placed at the waist area is shorter than those of others. On the other hand, the eyelets of the Warren corset are evenly distributed. The other difference between the two corsets is the reinforcing strip. The R & G corset is stitched a reinforcing strip inside the bodices, but the Warren one is not. Another difference is that the color of the Warren corset is ivory while the R & G corset is dark green. From the construction aspect, the Warren corset is stitched more neatly. The 2-layer linen is so strong that this corset would endure the force that is exerted on the waist.

The other two 1880s corsets measured 27" and 19" at waist. Both the corsets are inserted with steel stiffeners. The bigger size, manufactured by P & D Company, contains 14 stiffeners, whereas the small one produced by an unknown maker contains only 10 stiffeners. These two corsets are subject to rust. Dirty rusty spots are permeated through the fabric on the surface.

Speculation

The third step, "speculation," is to form hypotheses or research questions that need to be tested against the evidence observed from the corset. I have come up with two major hypotheses and questions centering on the producer and wearer.

- 1) How did the maker produce the corset?
 - a) Was the use of featherbone to construct corsets common in the 1880s?
 - b) Who was the maker of this corset?
 - c) Was the corset mass-produced, homemade, or customized?
 - d) Were the sizes of corsets well-fitted in the 1880s?
 - e) Were small size corsets usually stitched with a large number of featherbones?
- 2) Why did the wearer choose this type of corset?
 - f) Was the 19" waist circumference on a corset common in the 1880s?
 - g) Who could potentially wear the corset?
 - h) What was the wearer's marital status?
 - i) What were the wearer's social status and lifestyle?
 - j) What was the occasion for wearing the corset?

Interpretation

Once the research method-content analysis is determined and hypothesis testing is completed, interpretation follows to explicate the meanings of the 1880s corset. Evidence is found to answer the two parts of the research hypothesis centering on the producer and wearer. The first part of the research questions is: a) Was the use of featherbone to construct corsets

common in the 1880s? b) Who was the maker of this corset? c) Was the corset mass-produced, homemade, or customized? d) Were the sizes of corsets standardized in the 1880s? e) Were small-sized corsets usually stitched with a large number of featherbones?

a) Was the use of featherbone to construct corsets common in the 1880s?

Among the first part of research questions, question "a" focuses on the use of featherbone in corset making. In fact, the major component that was used to construct corsets and form the ultimate shape of the wearer was whalebone. Due to its strength and flexibility, whalebone was commonly used throughout the 19th century. However, whalebone became scarce in the 1880s, and the dramatically soaring prices led corset manufacturers to apply alternative materials in corset design (Smith, 1991). One of the alternatives was turkey feathers, or featherbone. Edward Warren was the inventor who first used featherbone for ribbing the corsets; he received the patent in 1883. Warren owned a dry goods shop in Three Oaks, Michigan. He learned from his customers that the bone price was climbing. After he noticed that large amount of useless feathers were dumped by duster manufacturers and one of his workers fixed a broken whalebone stiffener with a turkey feather quill, Warren decided to develop featherbone as a substitute for whalebone (Kiplinger, 2005; Galien River Watershed Project, 2006). Most corset makers, especially those who produced the medium-to-high price corsets, preferred featherbone to steel because metal stiffeners rusted and caused static electricity. Other alternatives such as rattan or cane were used for the very inexpensive corsets (Doyle, 1997). Thus, featherbone became a popular substitute for whalebone in corsets.

b) Who was the maker of this corset?

The trademark, a piece of feather printed on the reverse side of this corset, indicates Warren Featherbone, a company established by Edward Warren, was the manufacturer. Even today, the company adds new products and marketing strategies to cater to the changes of fashion and consumer lifestyles. In the past, the company's products ranged from featherbone bustles to featherbone-stiffened fabric dated back to the late 19th century. Warren Featherbone built showrooms in many cities and held fashion shows to demonstrate the newly developed featherbone products to customers. In 1893, the company began publishing the magazine "Featherbone Magazinette" and distributing it to dressmakers and retailers. The company also advertised products in other magazines. Warren Featherbone did not stop manufacturing featherbone products until 1960. Currently, Warren's major line is children's wear (Kiplinger, 2005). Although Warren Featherbone no longer produces featherbone corsets, the 1880s featherbone corset is proof of the company's quality production. I nearly mistook this corset for a customized one because of its sophisticated construction, but the trademark printed on the clasp busk is evidence that this corset was made by Warren Featherbone.

c) Was the corset mass-produced, homemade, or customized?

The logo of a piece of feather printed on the reverse side of the corset indicates it was produced by Warren Featherbone. This 1880s corset was made through a mass-produced process by Warren Featherbone which received a patent in 1883. As the mass-produced corsets prevailed in the 19th century, corset makers printed trademarks inside the bodices for customers to recognize their names. A large quantity of mass-produced corsets was made to satisfy the needs of the increasing numbers of middle-class consumers. According to Smith (1991), the middle-class customers enjoyed mass-produced corsets better than the homemade or customized products in the 1870s and 1880s. The major corset companies produced basic styles which were easily modified into various designs with fresh looks and also enabled the manufacturing process to be quickly adjusted. The manufacturers sold their less-expensive products at small grocery stores and their high-priced goods at department stores that were equipped with specialized fitting rooms. Department stores hired well-trained saleswomen to evaluate the figure types of customers and recommend the proper styles and sizes to them (Smith, 1991).

d) Were the sizes of corsets well-fitted in the 1880s?

Corset makers provided consumers with various styles and sizes. They began to solve the problem of lacking anthropometric information and developed a standardized sizing system in the 1860s and 1870s. By the mid-1870s, the Warner Brothers had acquired general body measurements of female clients. They exchanged measurement information with anthropometrists, designers, and other individuals who were interested in creating comfortable and healthy corsets. By the 1880s, the Warner Brothers completed a set of standardized sizes and tested how these sizes fit into women's figures. They produced small quantities of the corsets that successfully fit the majority of women. Only a few women with unusual figures required custom-fitting (Smith, 1991). The standardization in sizes helped spread the mass-produced corsets nationally. In the 1880s, the American market was dominated by the corsets made in sizes ranging from 18" to 30" at the waist. Both smaller and larger sizes were available. The mass-produced corsets satisfied the needs of different target markets varying in demographic backgrounds, lifestyles, and body types (Steel, 2001).

Although mass-produced corsets with various sizes met the needs of many female consumers, corsets might not be properly fitted women's waist areas if the distance between eyelets was large. Since corsets were undergarments that required precise fit and well-accommodated to women's figures, Warren Featherbone should have designed corsets that placed eyelets with short distance at the waist area. In other words, the small distance between eyelets helps corsets fit better at lower back curvature as strings were tightened.

e) Were small-sized corsets usually stitched with a large number of featherbones?

Corset manufacturers tried to meet the customers' demand for well-fitting products. They

established standardized sizes and studied female body types. Indeed, they classified the female body into four categories-Junior figure, Misses figure, Average figure, and Full figure- and they suggested the fitting criteria for each type of figure. Women classified as “Junior figure” had immature and less proportioned figures, firm flesh, small and high breasts, small and high waists, and narrow hips. The criterion in fitting was to mold the immature figure into a normal and healthy body shape. The Misses figure was a more developed figure in which the breasts, hips, and waist were close to maturity. Women representing this figure type had firm flesh that required careful fitting, so their future figures would be graceful. The Average figure was characterized as women having mature breasts, waists, and hips and soft flesh. The figure type was well proportioned and easy to fit, requiring a corset that molded and controlled the body shape. The Full figure was the fully developed body with large breasts, a thick waist, full and broad hips, and firm or soft flesh. Women with this body figure needed a corset that was well-fitted over the hips and gave the figure sufficient control and support (Corset and Brassiere Association of America, 1900-1976).

Manufacturers suggested the fitting criteria in order to help consumers select corsets that fit their body shape. The 1880s corset would possibly target young women with less mature bodies categorized as the Misses figure. The small-sized corsets were stitched with numerous stiffeners and made of two-layer linen to achieve rigidity that functions to mold the wearers' body shapes. Although the 1880s Warren corset is ribbed with less featherbone stiffeners than the R & G corset, it demonstrates a graceful three-dimensional silhouette that accommodates the female body. The small-sized corset is not necessarily stitched with a larger number of featherbone stiffeners to achieve a three-dimensional look. With the aid of the two-layer linen, this piece of 1880s corset sculpts a young woman's figure into a graceful hourglass shape and prepares the young woman for her social role.

The second part of the research questions centers on the wearer's culture: f) Was the 19" waist circumference on a corset common in the 1880s? g) Who could potentially wear the corset? h) What was the wearer's marital status? i) What was the wearer's social status? j) What was the occasion for wearing the corset?

f) Was the 19" waist circumference on a corset common in the 1880s?

Middle-class young women started wearing corsets between the age of four and seven years and continued to wear them throughout their lives. In the 1880s, parents still believed that corsets were helpful to correct poor posture and prevent growing bodies from bending improperly. Corsets were the training tools that ensured that the girls' bodies conformed to the contemporary beauty standard of an erect posture resulting from compressing the waist area. Although fashion was dictated by a slim waist, women could choose how closely to conform to the beauty standard. The 1880s statistics in Table 2 show the natural and reduced waist measurements of young women when they were in corsets. The girl named V.G., who had a natural waist of 22", reduced

Application of Prown's Model in Analyzing the 1880s Corset of the Goldstein Museum

her waist size to 12". The difference between her natural waist measurement and the corset's measurement was 10". In contrast, the girl whose name was Alice M. reduced her natural waist measurement of 16" to 14"; the difference was 2" (Steel, 2001). Although the differences between natural waist measurements and corsets' waist measurements of these young women varied, the range of corsets' waist measurements were not quite different among these girls. While the girl named Nelly G whose corset was measured at 16", the biggest measurement, the girl named V. G. wore a corset measured at 12", the smallest. It seems that the fashion of a slim waist was between 12" and 16" among these girls.

Although the difference between the natural and reduced waist measurements of the young girls was varied, women generally reduced their waist measurement as much as possible from 1837 to 1901, during the Victorian time period. Particularly, the trend of an extremely slim waist was dominant in the 1860s. Miller (2000) revealed that the range of reduced waist measurement was from 17" to 21" in the late 1860s, in spite of the natural waist measuring between 25" and 28". Davies (1982) cited a study done by Richardson and Kroeber who computed the ratios of waistline to body height on portraits and model plates (Table 3). Their findings showed that the smallest ratio of waistline to body height was 8.2% within 1851-1860. During the 1881-1890 and 1861-1870, 8.5% ratio of waistline to body height were ranked as the second smallest ratio. Although the 1850s, 1860s, and 1880s were the decades in which an extremely slender waist was appreciated and the 19" corset was very common, Steel (2001) did not find many Victorian corsets that measured 18" at waist in the Symington Collection of the Leicestershire Museums Service. In the collection, there was only one piece that measured 18" out of the 197 corsets, 11 were 19", and most were between 20 and 26" (Steel, 2001). The possible reason for limited numbers of small-sized corsets remaining today could be the economic factor. The small-sized corsets were usually worn by single young women whose body figures changed to be bigger and heavier as they aged. It is possible that women gave away their corsets to younger sisters if the corsets no longer fit. Perhaps, the middle-class women were likely to try to save money by wearing used corsets during the depression between 1873 and 1896, and, as a result, the demand for small-sized corsets did not grow as much as the big sizes.

g) Who could potentially wear the corset? h) What was the wearer's marital status? i) What was the wearer's social status? j) What was the occasion for wearing the corset?

In the 1880s, the demand for large-sized corsets was increased due to adult women's involvement in various social activities. In the mid 19th century, the social revolutions advocated the right for women to participate in education, politics, the labor market, and other areas of social life (Smith, 1991). Many women were well-educated and pursued careers as educators by the end of the 19th century. By 1910, women comprised 80% of the teachers in elementary schools, 39% of the undergraduate students in colleges, and 20% of the college faculty members (Horany, 2006). Although an increasing number of women were well-educated, women in the

upper class tended to depend on their wealthy husbands for a living. These wealthy women spent their leisure time playing croquet, bicycling, or ice-skating. Furthermore, the young single women engaged in flirtation during outdoor activities, because they wished to find a suitable husband (Johnson, 2006).

Regardless of social status, women participated in outdoor activities such as croquet, archery, tennis, golf, and bicycling. Croquet, archery, and tennis were the popular sports that allowed women and men to play together. Indeed, archery was one of the first activities for women to regularly take part in during tournaments, and due to its slow pace, tennis was the most popular sport within the entire Victorian era. Golf was another sport that was well accepted among women, even though it was restricted to the wealthy class. The last popular sport was bicycling, which benefited women's health. Bicycling was an active recreation, setting women free from restrictive dresses since women would wear loose dresses with no corsets for bicycling. College women, especially those enrolled at Vassar, Smith, Wellesley, and Bryn Mawr universities, made requests of loose corsets or no corsets for bicycling (Owen, 2006).

Although the educated women intended to revolutionize fashion, the demand for corsets actually increased when women had more opportunities to engage in social activities. Their active involvement in political and social life generated a need for corsets used in specific occasions. In the second half of the 19th century, women's fashion became specific in terms of season, activity, and period of the day. Lightweight and modest dresses were worn in the morning, whereas dresses made of heavier and deep color fabrics were considered appropriated for the evening. Other dresses were worn for midday or for more specific activities such as working. Women wore proper corsets underneath dresses to work, to visit friends, and to do other social activities. A well-dressed woman was actually in a rigidly boned corset (Gordon, 1996). If respectable women went out in public wearing an uncarpeted dress to visit their neighbor or go to the grocery store, they were arrested like prostitutes (Blanchard, 1995). Corsets were regarded as a sense of morality.

Well-dressed women wore proper corsets underneath their clothes to represent a superior image. The need for corsets spread from the middle-class society to the working class. For example, the factory workers routinely wore corsets and long dresses to do physical work, even though it was very inconvenient and impractical (Gordon, 1996). Knowing their needs for strong corsets, Pretty Housemaid, a corset designer, targeted the working-class women to promote durable and cheap corsets equipped with extra cording over the abdominal area. The strong corsets resisted huge pressure while the wearers were bending and performing labor work. Housemaid's patented corset was stitched with metal stiffeners and made of durable fabric. The Pretty Housemaid corset allowed the working-class women to achieve the fashionable hourglass silhouette (Steel, 2001).

The involvement of women in education, in the labor market, and in other social life created a desire for less constricting dresses and corsets. Women's use of corsets varied according to age,

Application of Prown's Model in Analyzing the 1880s Corset of the Goldstein Museum

social class, occasion, personality, body size, and figure type of the individual woman (Steel, 2001). Based on the analysis, the potential wearer of this 1880s corset could be a young, single, and middle-class woman whose figure was close to mature. She could be employed and would have wished to get married and have a family. She could also be an independent and socialized person since this rigid corset would have been worn underneath a formal dress for a dinner party.

CONCLUSION

This 1880s corset that belongs to the collection of the Goldstein museum was manufactured by the respected company, Warren Featherbone. The mass-produced corset that measured 19" at waist was sophisticatedly constructed. The small-sized corset, that was ribbed with numerous featherbone stiffeners and made of two-layer linen, shaped the female body into an hourglass silhouette. The young middle-class woman, who might be single and educated, wore the corset underneath her dress to attend a formal social occasion. With an attempt to find a husband, she appeared to be well-dressed and demonstrated a graceful image.

REFERENCES

- Corset and Brassiere Association of America. (1900-1976). *Foundations for fashion: Facts, figures, feature material*. New York: The Association.
- Davies, M. (1982). Corsets and conception: Fashion and demographic trends in the nineteenth century. *Comparative Studies in Society and History*, 24(4), 611-641.
- Doyle, R. (1997). *Waisted efforts: An illustrated guide to corset making*. Toronto, Ontario: Sartorial Press Publications.
- Fontanel, B. (1997). *Support and seduction: The history of corsets and bras*. New York, N.Y.: Abrams.
- Galien River Watershed Project. (2006). Retrieved April, 2006 from http://www.berriencounty.org/newsletters/drain_jan02.pdf.
- Gordon, B. (1996). Women's domestic body: The conceptual conflation of women and interiors in the industrial age. *Winterthur Portfolio*, 31(4), 281-301.
- Horany, E. (2006). Women in Education. Retrieved April, 2006 from <http://www.cwrl.utexas.edu/~ulrich/femhist/education.shtml>
- Johnson, C. (2006). *The Development of Leisure Amongst the Social Classes During the Industrial Revolution*. Retrieved April, 2006 from <http://www.cwrl.utexas.edu/~ulrich/femhist/leisure.shtml>
- Kiplinger, J (2005). *The Legacy of Warren Featherbone*. Retrieved April, 2006 from <http://www.fabrics.net/joan905.asp>
- Kunzle, D. (1982). *Fashion and fetishism: A social history of the corset, tight-lacing, and other forms of body-sculpture in the west*. Totowa, N.J: Rowman and Littlefield.
- Lara Corsets & Gowns. (2006). Retrieved April, 2006 from

http://www.laracorsets.com/History_of_the_corset_08_1880s.htm

- Lord, W. B. (1993). *Freaks of fashion: The corsets and the crinoline (1868)*. Mendocino, CA: R.L. Shep.
- Mactaggart P, and Mactaggart A. (1979). Ease, convenience and stays. 1750-1850. *Journal of the Costume Society*, (13), 41.
- Miller, L. S. (2000). "The many figures of eve: Styles of womanhood embodied in a late-nineteenth-century corset" in *American artifacts: essays in material culture in material culture*, eds. J. Prown & K. Haltman, East Lansing: Michigan State University Press, pp. 129-147.
- Moore M. (2006). Retrieved April, 2006 from <http://www.cwrl.utexas.edu/~ulrich/femhist/marriage.shtml>
- Moss, O. B. (1900). *A modern hygeian*. George Frost Company. Boston, Mass: George Frost Co.
- Owen S. R. (2006). *Women and Sport*. Retrieved April, 2006 from <http://www.cwrl.utexas.edu/~ulrich/femhist/sports.shtml>
- Prown, J. D. (1982). Mind in matter: An introduction to material culture theory and method. *Winterthur Portfolio*, 17, 1-19.
- Prown, J. D., and Haltman, K. (2000). *American artifacts: Essays in material culture*. East Lansing: Michigan State University Press.
- Rexford, N., Cunningham, P., Kaufman, R., and Trautman, P. (1988). Studying garments for their own sake: Mapping the world of costume scholarship. *Dress*, 14, 68-75.
- Shep, R. L. (1993). *Corsets: A visual history*. Mendocino, CA: R.L. Shep.
- Smith, B. (1991). Market development, industrial development: The case of the American corset trade, 1860-1920. *Business History Review*, 65(1), 91-129.
- Sorge-English, L. (2005). "29 doz and II best cutt bone": The trade in whalebone and stays in eighteenth-century London. *Textile History*, 36(1), 20-45.
- Steele, V. (2001). *The corset : A cultural history*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Summers, L. (2001). *Bound to please: A history of the Victorian corset*. Oxford; New York: Berg.
- Waugh, N. (1991). *Corsets and crinolines*. New York: Routledge/Theatre Arts Books.

Application of Prown’s Model in Analyzing the 1880s Corset of the Goldstein Museum



Figure 1. The 1880s corset belonged to the Goldstein museum

Table 1 The Comparisons with Other Corsets

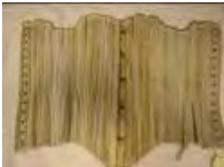
				
Owner	The Goldstein Museum	The Minnesota Historical Center	The Minnesota Historical Center	The Goldstein Museum
Year	1883-1887	1885	1885-1890	1880s
Manufacturer	Warren	R & G	P & D	Unknown
Waist measurement	19”	19”	27”	18”
Color	Ivory	Dark green	White	Ivory
Materials of stays	Featherbone	Featherbone	Steel	Steel and featherbone
Number of stays	12	18	14	10
Unevenly distributed eyelets	No	Yes	No	No
Reinforcing strips inside at the waist	No	Yes	Yes	No
Construction quality	Superior	Ok	Good	Good

Table 2 The 1880s Statistics of the Natural and Reduced Waist Measurements

Name	Age	Size of waist	Reduce to
Nelly G.	15	20"	16"
Helen Vogler	12	21"	15"
G. Van de M.	14	19"	13"
V.G.	13	22"	12"
Alice M.	17	16"	14"
Cora S.	16	18"	13"

Source: Steel (2001)

Table 3 Ratio of Waistline to Body Height, Averages by Decades, 1801-1900

Period	Width of waist
1801-10	14.0%
1811-20	12.5
1821-30	11.0
1831-40	10.0
1841-50	8.7
1851-60	8.2
1861-70	8.5
1871-80	9.5
1881-90	8.5
1891-1900	9.0

Source: Davies (1982)

普朗 (Prown) 物件分析程序： 探討高登斯坦博物館的 1880s 馬甲

陳錦滿

摘 要

西方婦女穿著馬甲已有數百年時間。穿著馬甲可使著裝者上身挺直，並且使著裝者的身體雕塑成爲特定曲線。藉著鯨骨，蕾絲，及拔士克 (busk) 這些主要的構成原件，馬甲緊縮著裝者的腰部而使其上身挺直，這個研究的目的，主要是以普朗 (Prown) 的物件分析程序，分析一件 1880s 年代的羽骨馬甲，這個程序包含敘述，演繹，推斷，和詮釋。結果顯示，這件量產，卻具有高品質的馬甲，其製造公司是華倫羽具。數隻羽骨和雙層亞麻布所造成的堅硬輪廓，雕塑著裝者的身體，使之成爲優雅線條，這件馬甲的穿著者，有可能是中產階級，年輕單身，且受過教育的女性，這位仕女穿著馬甲在禮服的內層，去出席一個正式的場合。

關鍵字：馬甲、鯨骨、羽骨、19 世紀

「動物」幽靈

孫松榮

摘 要

電影作為一種人類的「再一現」的藝術之表現形式，在呈現「動物」或「動物性」時不僅指涉了「轉換」的程序，更有「理念構造」的進程。如果電影的「動物」或「動物性」之命題得以可能，它是以何種影音型態與理念模式現身／聲？本論文擬透過幾種不同的文類、影片及類型對「動物」或「動物性」所做的「再一現」及理念化進程，開展三個雜糅了有關主題的、形象的及能量的面向（既非人又非獸、介於的人性與「動物性」、毀滅人性的「動物性」？）之描述、分析及詮釋。

關鍵字：再一現、理念構造、動物、動物性、形體、能量形體、變形、幽靈、缺席的缺席

壹、前 言

對「動物」或對「動物性」所做的詮釋，從詞源學、哲學、到社會文化史、藝術、美學或甚至科學領域等等，都具有不同的意涵。如果先從詞源學的角度來檢視的話，「人類皆是動物」，人類與「動物」之間並非有何不同。這樣的解釋是因為法文「animal」的拉丁詞源「anima」具有某種物質性的意思，亦即「靈魂」(âme)與「有生命」(animé)的意思。所以「動物」與人類一樣，皆可謂是具有情感與思想雛型的基本生物。但這種對「動物」的解釋在 16 世紀以後就失落了，變成了「animalia bruta」，即「原始或野蠻的動物」。儘管各個領域的相互差異性與方法學上的龐雜，但可以確認的一點的是，總體而言對「動物」或「動物性」的認定，其中一個明顯的特徵就是建立在它絕對且高度不同於人類特性的特性上，即是以「動物」或「動物性」缺乏理性、意識（例如對存在與死亡的意識）、語言、情感、崇高、尊貴與神聖的思想、各種邏輯推理的能力，或甚至臉面與手等面向去界定「牠」們與人類之間的「對立」與「不同」。極端的情況，人類對「動物」或「動物性」可以達到多愁善感（對寵物的愛戀），或憎恨至極的地步（獸交即為一種絕對的「禁忌」）。當然，如果將這樣一種對「動物」或「動物性」的詮釋，或人類對「動物」或「動物性」的界定所展現出來的「人道主義」或「人類本位主義」放置於當代思想，尤其是後結構主義的脈絡中是非常具有問題的。法國哲學家例如賈克·德希達（Jacques Derrida）的著作《我所是的動物》（*L'animal que je suis*, 2006），及德·芬德娜（Elisabeth De Fontenay）的《論畜牲的沉默：抗拒動物性的哲學》（*Le Silence des bêtes. La philosophie à l'épreuve de l'animalité*, 1998），即曾對此進行細膩且深刻的思辨。以德希達的作品為例，他以為由《創世紀》（*Livre de la Genèse*）至各個時代的重要哲學家都「理所當然」地把「動物」或「動物性」視為「非人」及「他者」的「相異性」，完全將其「特殊性」及「差異性」擦抹而去，不加以思考。對德希達而言，如果欲對「動物」或「動物性」的語言進行重新的省思，不一定就得以人類的語言做為絕對的基準，而可從「動物」所遺留下來的或抹去的「痕跡」建立起來。或者，不該詢問「動物」是否能夠「回答」(répondre) 還是僅能「反應」(réagir)，而正視它能否「忍受痛苦」〔邊沁 (Jeremy Bentham) 語〕。

這一種對人類與「動物」絕對二元化的界定與劃分所展開的質疑，在德希達的學生貝納爾·史蒂格勒 (Bernard Stiegler) 的作品《技術與時間》(*La Technique et le temps: 1. La faute d'Épiméthée*, 1994) 中，亦以為具有商榷的必要性。因為在他看來，人類的源起就是散居於「動物」之中，人類與「動物」共同擁有自由、感知、慾望與恐懼等相關性質。但是，人類與「動物」最大且「本體論」上的不同之處，在於：人類沒有任何屬於自己的本能，而是得藉由模仿各類「動物」的特性以便習得「本能」。換言之，人類與「動物」本來的差異性，不是因為——人們現在普遍相信的及以為的——前者一誕生下來就比後者擁有更多不同或甚至高貴不凡的各種特質，而根本在於：「缺乏」。於是當人類從甚麼都沒有到習得「本能」，並進而擁有語言及創造技術的時刻開始，事實上他不是進化到甚麼驚人的程度或了不起的境界，而是——如果按照史蒂格勒的書寫邏輯進行推論的話——「人類就不存在了」。這即為人類的「非自然化」或「動物」的「非自然化」的演變之開始。如果講得更加激烈

一些的話，即為人類「墮落」的源起。當然，這樣一種對人類墮落的起源論，或人類／性與「動物」或「動物性」的截然劃分的詮釋在德希達的《我所是的動物》的書寫進程中，老早就從上帝賦予人類擁有「命名」、「控制」及「宰制」先被創造出來的「動物」的一切權力開始了。

當代哲學家這一種對「動物」或「動物性」所做的重新思考，不只是侷限在哲學與倫理學的領域裡，同時在其他學科發生著。譬如專門對人類與「動物」的關係進行研究的社會文化史，就是當中一個最為明顯的例子。晚近的研究者極力地想要對過去一種高度呈現二元（分）化思維的「人類中心主義」——既是一種把所有的現象與事物譬如文化、心靈或人類劃分為自然、肉體與「動物」或野（獸）性的對立面的帝國主義，也是一種將「動物」視為「非人」的或甚至將有待征服的與被征服的「野蠻人」視為「比動物更加低等的動物」的殖民主義——進行修復。換言之，他們試圖將過去不曾被認真思想過的「動物」或「動物性」拯救出來。其中一個論辯的中心，即不再堅持人類對「動物」的問題，而是「動物」「對」人類（即主客移位）所可能造成的影響、作用及關連性。恰好，這樣的思考轉向亦在當代的影像與美學的論述領域中發生著。約翰·柏格（John Berger）即曾在一篇題為〈為何凝視動物〉（“Why Look at Animals?”, 1977）的文章之結尾處，特別地書寫到人類該開始好好地看在動物園內被邊緣化的「動物」所看到的看¹。言下之意，就是呼籲人類得依自身的責任與義務主動地給予「動物」應有的對待方式、存有狀態及權利。

這一種「批判性生態論」的出現，尤其表現在相較於過去人們普遍對藝術家——從 20 世紀初的曼·雷（Man Ray）、杜象（Marcel Duchamp）、布紐爾（Luis Buñuel），「維也納行動派」（Wiener Aktionismus）的尼曲（Herman Nitsch）到波依斯（Joseph Beuys）的《土狼，「我喜歡美國，美國也喜歡」》（Coyote, “I like America and America likes me”, 1974）——利用活的或死的「動物」進行實驗性展演的「可以忍受」，當代藝術的展演如果涉及到將「動物」當作成品的一部分時，皆勢必受到來自保育團體等機構的挑戰、討伐與圍剿。法國藝術史學家娜塔莉·漢妮熙（Nathalie Heinich）在最近的一篇討論作品的藝術價值與「動物性」存在的價值，或美學界域與倫理學界域的爭論的論文（“Between Ethics and Aesthetics: Art and Animality”, 2006）裡，即以 1990 年代中期巴黎龐畢度中心因為一位大陸藝術家黃永砅企圖在裝置作品《世界劇場》中使用各類昆蟲而慘遭各方攻擊，最後在受不了強大輿論壓力的情況下只能取消展演，徒留作品構想的事件，作為論辯的起點²。

從本論文粗略地以幾個人文社會學科與藝術展演領域對「動物」或「動物性」所做的討論來看，所謂的「動物」或「動物性」既是一種屬於哲思的、想像的，也是實存的與可觸及的生物之概念。就此一議題而言，稍微可以暫時確定的是，「動物」或「動物性」的存有或缺席，不會是屬於絕對而單一的問題，卻看來是「致命地」與人類有著不可分割的複雜關係。換言之，對這一個曾被阿多諾（Theodor W. Adorno）與霍克海默（Max Horkheimer）喻為「沒有概念的世界」的「動物」或「動物性」進行思考（Theodor W. Adorno & Max Horkheimer, 1944, p. 269），是無法完全將之「自外於」人類的所屬範疇而開展的。對電影的「動物」或運動影音的「動物性」進行思考，亦面臨了相似或更形複雜的問題。原因簡單而實質，不管是紀實的還是虛構的運動音像，都可謂是一種人類的「再一現」（représentation）的藝術之表現形式：任何透過攝影機直接地被記錄或被銘刻下來的「音像—

物體」，既是自身／聲的「參照物」也是自身／聲的「痕跡」。以「動物」或「動物性」為例，它或是以「可見的」或「缺席的」、「形象化的」或「非形象化的」、「完整的」或「片斷化的」影音構型現身／聲。更甚的是，從「動物」或「動物性」被記錄下來並成為影音構體的那一瞬間開始，它自身／聲所表徵的真實性、完整性與相似性不僅已涉及到人類所操作的「再次呈現與轉換」之過程，更進一步成為了「理念構造」(l' *idéation*) 的特殊性產物。因此，如果電影的「動物」或運動影音的「動物性」之命題得以可能成立的話，欲該探問的不再純粹是「動物」或「動物性」有沒有被應有地或被正確地對待，毋寧是它到底如何被「再一現」及被理念化的處理。問得更加準確一些，作為電影的譬喻與理念化影像的「動物」或「動物性」，是以何種影音型態與理念模式現身／聲的？相較於上述幾個從人文學科乃至展演藝術領域對相關問題所進行的反思，電影的風格史或相關理論之書寫對同一議題曾經呈現過甚麼樣的思考面貌？電影究竟曾思索了甚麼樣的「動物」或「動物性」？面對此一電影的「動物」或運動影音的「動物性」之提問，本論文擬透過幾種不同的文類、影片及類型對「動物」或「動物性」所做的「再一現」及理念化進程，開展三個雜糅了有關主題的、形象的及能量的面向之描述、分析及詮釋。

貳、既非人，又非獸

老早在電影尚未被發明之前，「動物」即曾以不可被磨滅的形象進入了影像史。這是兩個在視覺歷史中，佔據著重要而決定性時刻的事件：一個是 1619 年德國牧師克里斯多夫·史納爾 (Christopher Scheiner) 在其所設計的實驗中，將公牛的眼睛移出，並將覆蓋在後眼的薄膜切除。然後將一張薄紙或蛋殼放置在被切除了薄膜的地方，眼睛被嵌入一扇特製的百葉窗孔洞中，以便讓瞳孔朝外，後眼則完全留在黑暗的房間內³。這一個實驗的目的是為了想要在用薄紙或蛋殼代替了「動物」視網膜的區域上，看見外在的景象。這一種利用「動物」進行科學實驗的做法，到了 19 世紀另一位生理學家維利·屈內 (Willy Kuhne) 的實驗中，有了更為效率的演進。不變的是，科學實驗的犧牲品仍然是「動物」。這一次，不幸的是一隻兔子。屈內以兔子的眼睛做為標本，拍攝了一張照片。他先是用布將兔子的腦袋蓋住，讓其「視紫紅質」在桿錐細胞上累積。爾後揭開蓋布，將兔子腦袋緊緊地把持著，使它面對一扇有水平條紋的窗口。曝光三分鐘後，殺死兔子，取出它的眼睛浸泡於一種化學溶液中，使得被漂白的「視紫紅質」能夠留下窗口的影像⁴。這兩個為了影像科技的發明而運用「動物」進行科學實驗的事件，即使到了電影真的被發明出來之後，仍舊沒有停止過。法國科學家馬黑 (Etienne Jules Marey) 使用其發明的連續攝影機 (*chronophotographie*) 進行的「動物運動」(*La machine animale: locomotion terrestre et aérienne, 1890-1904*) 之實驗，即為其中一個著名的例子。在運動影像中，「動物」由無辜祭品的肉身形象，轉變成為施展運動的載體——作為一個純粹為了被分解與被分析的實驗對象或完美的「動物」標本。

運動著的「動物」形象嚴重迷惑了科學家，亦對 20 世紀初握有攝影機的探險家產生了不可抗拒的魅力。《金剛》(*King-Kong, 1933*) 的兩位始作俑者 (Ernest B. Schoedsack 與 Merian C. Cooper) 早在 1920 年代的時候，即曾深入泰國北部森林拍攝了一部充滿異國情調的劇情影片：《張：野性的劇場》(*Chang: A Drama of the Wilderness, 1927*)。爾後使得他們兩名垂

不朽的《金剛》，可謂是立基於鋪陳野生動物的自由與本能的敘事調性上，卻是顯得更為激進的結晶之作。相較於早期作品，《金剛》大膽地以現代世界的視野，史無前例地具體化了史前史的巨碩生物形象。其中，所述角色「金剛」之所以顯得高度曖昧，不純然是因為當時的科技效果所致，而是「牠」以一種「非人的人」(l'homme du non-humain)之形態特質現身/聲。「牠」不會說話，當「牠」生氣或稍微愉悅時會大力地拍擊胸膛表示。當然，處於「前」語言狀態並置身於絕對原始環境的這一隻巨大的哺乳「動物」或「猿類」，在影片中絕不只「是」一隻史前的或處於進化狀態的生物，更重要的「牠」是一個體現或隱喻人類如何「墮落」成為「非人的人」或「非人的動物」的所述形體。換言之，「金剛」作為一具從僅有高度野性與蠻荒特質本能的巨獸，發展到擁有投射想像，慾望及各種象徵性意義的科技實體。因此，與其說「金剛」是被人性化、人格化與擬人化的巨碩生物——半獸半人或半人半獸——，倒不如說「牠」是一種集象徵性與寓言性特質於一身的矛盾「動物」，來得更加得貼切。相較於同一個時代的德國電影，分別以伴隨著滿坑滿谷的老鼠現身的「吸血鬼」(絕對恐怖而不死的魔鬼形象)，或極度聰明卻敗壞的犯罪精英份子「馬布斯博士」(神祇般而無所不在的「超人」)體現國家政體過度潛藏、不能再壓抑卻被壓抑的崩潰危機，「金剛」則表徵了一種見證腐敗人類試圖以其工具性與邏輯理性宰制世界，最終卻釀成經濟大蕭條或各種反動勢力的「動物」身份。換言之，似人非人、似獸非獸的「金剛」可被視為「首」具不願落入被物化、商品化、技術化、資本化與機械化或泰勒主義所馴服，並做出強力抵抗的頑固「生物」、從外面內移的「異形」。

如果說美國古典好萊塢中的類型電影或 B 級神怪電影是對「動物」或「動物性」形象過度執迷(殖民)的國家電影，恐怕一點也不為過。在戴維·斯卡爾(David J. Skal)所著的一本題為《魔鬼秀：恐怖電影的文化史》(*The Monster Show: A Cultural History of Horror*, 1993)的書裡，作者即試圖將「異乎尋常的」(abnormal)的「動物」或「動物性」形象與人類的「變形」掛鉤起來，如數家珍般細述各種「奇形異狀」。當中，被斯卡爾草草帶過的一部由法國導演賈克·杜訥爾(Jacques Tourneur)於1940年代的美國所拍攝的《貓人》(*Cat People*, 1942)，可謂超越了作者所能詮釋與思考的範疇。因為《貓人》的超乎尋常並非源自「可見的」恐怖，而是完全屬於一種開創性的恐怖音像之形式。杜訥爾看似以「動物」或「動物性」的古老傳說之名出發，卻是在行創造運動影音之實：這是因為——一方面就敘事的面向而言——如同《金剛》一樣，對「動物」或「動物性」形象的塑造，仍奠基於一種不可被追蹤及不可被還原的神話與原鄉的向度上(即影片中的女主角由於自己是豹的後裔，一直擔心自己的「變形」會將身邊所愛的人殺死。所以儘管來到了美國大都會與一位白種男人結了婚，但卻一次又一次地拒絕其丈夫的索愛，乃至於最後丈夫移情別戀，引發了女主角不可逃避的終極「變形」)；另一方面——就影音特質在《貓人》的故事敘境中的表現形式來看——，杜訥爾絕不隨大部分同時代的類型電影起舞，呈現出一種當下「變形」的特效畫面。他，避重就輕，「捨實求虛」，僅以「陰影」體現所述主角不可能被馴服、不能被控制及不可被辨識的「動物性」——一種相較於人類文明世界的非理性，卻高度具有實質生命意義的「變形」力量與強度。

在影片中，一旦女主角有了嫉妒與報復的慾望，她即會「形變」為豹。三場與此相關的場景(分別為豹嘯及其於爛泥上留下蹤跡、游泳池畔豹影與粼粼波光融為一體並於現場

留下一件被撕爛的衣裳，還有就是豹影與精神分析師的相互廝殺反映在牆面上的「豹」影幢幢)，即透過「陰影」與豹嘯進一步體現「人獸同形」作為不可「再一現」的「再一現」、不可想像的想像，以及不可看的看。將這部影片置於整個古典好萊塢的敘事系統之中，「陰影」明顯是構型人體—貓人外部表象與內心真實、情慾愛戀與死亡慾力關係糾葛的重要鏈條。但若從「形體」表現的面向進行檢視的話，「陰影」卻弔詭地、靈巧地脫逃於古典敘事傳統所載明的高度形象化、闡明功能及敘事的嚴格規範。由此，連繫於「變形」的與「正常」的身／聲體的「陰影」，可謂是一個「暫時」逃逸於被完整或既定意義所固定、所網羅及所形構的「能量形體」(le figural)。換言之，不同於當時許多的美國神怪電影——譬如《黑貓》(*Black Cat*, 1934) 或《狼人》(*The Wolf Man*, 1941)——中對「動物」或「動物性」的形象及意義，專斷地標定於一種相較於文明與理性世界的極「惡」、原始性且深具「掠食」，或甚至「食人」的「可見」形象，杜訥爾的人體—貓人的「動物性」卻為一個無法及時被指定或直接被參照的「物象」、一個主動地形塑自身／聲的「區域」、一個無法被即刻歸類為典型對象的「痕跡」。「陰影」僅是一個暫緩的、無法被立刻嵌入任何指定意符的「這個」或「那個」、「這裡」或「那裡」。置於引號內的「陰影」姑且屬於一種既是「介於」或「尚未」的狀態，也是一種——如果以更為明確的語彙表示的話——人體—貓人的「動物性」對自身／聲所進行的預期的無法預期、介入的無法介入：「陰影」的「動物性」或「動物性」的「陰影」將「變形」的「貓人」身／聲體形構為一個能量與強度來源的「場域」，及一個無時無刻皆可能「自動地」成為「變形」與「還原」的真實性「事件」。

參、介於的人性與「動物性」

面對《貓人》易變形且無實體的「陰影」，運動影音中的「動物」或「動物性」變得輕易地可被分類及專斷地被詮釋。這是電影虛構政體（不管是劇情影片還是實驗電影）對所述對象可操作的一種高度表現性，及風格化的手法或甚至「特權」。換言之，一種透過攝影術、照明方式及蒙太奇對所述對象——譬如以《貓人》為例——進行兼具「仿／照」與「訪／造」的創造性過程：即運動影像中的「動物」或「動物性」是一種由「像」至「不像」、由「是」至「不是」、由「在」至「不在」的形體化進程。「豹」不是一頭清清楚楚看得見其身形與面貌的「動物」，而是一種可感、可知及可觸及的不可言明之「物象」，「區域」及「痕跡」，或甚至是一種不可明晰察覺的可察覺之「像」。

如果換做是「另」一種電影紀實政體的話，以上所書寫的一切惟恐不可能被允許或甚至不容被立即地實踐。我們所試圖言明的不是那種屬於「純粹」的自然生態電影，對「動物」或「動物性」所做的客觀性記錄：因為在那裡，為了歸類與認同之便，「動物」或「動物性」被人類有意圖地、盡量地及有距離地加以「呈現」。作為純粹的記實者或影像的獵人，專門為禮讚自然與野性的不可思議與不可想像而來的絕大部分人類，不會為了拯救在死亡邊緣掙扎的「動物」而喪失珍貴影像記錄的機會，而是將攝影機時時刻刻地對準著展現「動物性」的生靈，或甚至是「牠」們與在地的或沿海的人類搏鬥之驚險過程。相反地，本論文嘗試思考的是以民族誌視野拍攝人體在儀式進行的過程中，所展現出來的一種彷彿《貓人》的「動物性」的「變形」，或立即性的「異變」之狀態。身為啟發了法國「新浪潮」(La

Nouvelle Vague)的重要創作者尚·胡許(Jean Rouch)在《瘋狂仙師》(*Les Maitres fous*, 1958)中記錄了一群在日常生活裡，面臨了自身無法解決的困境的非洲平民百姓。胡許拍攝他們如何透過一個附身的儀式展現「破例的」(而非「不正常的」)行為與舉動(口吐白沫、「變成」了「另」外一個人或甚至是神祇的身分、用火燒烤身體、宰殺狗並將之吞食)，並在儀式結束後解決了各自原有的難題，且不記得自己在這過程當中的一切所作所為。

面對如此高度劇烈且「過度」激進的人體樣態之展現，當時胡許根本不可能「事先」預期任何可能的狀況，乃至於手持十六厘米攝影機的他是以一種處在無法完全好好地省思，震盪及近乎驚慌失度的狀態，完成一部非洲部落的附身(聲)儀式的記錄片。這一個拍攝過程與經驗，使得胡許發展了一個「附身電影」(ciné-transe)的實踐理論⁵：每一個當下性現實事件的發生，皆屬蒙太奇決定性的瞬間(大腦、手、眼與攝影機的當機立斷)；是拍攝的主體促使持攝影機的人做出自動而立即的思考與行動，並進一步讓後者以入神的、非思的狀態進入到「另」一種現實的樣貌。

在此一脈絡之下，人類「動物性」的「變形」或立即性的「異變」狀態在1950年代末期的胡許作品中，展現了「另」一種不同的態勢與涵義。長期在非洲居住才逐漸地成為當地人民所信賴的外來拍攝者的胡許⁶，不再是以想像虛構想像，而是於真實的時空語境以「附身的攝影機」呈現一種——對「外於」非洲文化的其他所有文化而言——如同「虛構般」的現實向度。換言之，若是將胡許這一部在當時或甚至在現今一些評論文集中，仍被視為是對非洲人民的醜化之作重新地加以檢視的話，所謂非洲人民在影片中所展現出來的「動物性」之意涵，並非必定即為一種——在西方或東方既定文化準則與意涵的對照下——代表著極度野蠻、獸性、底度開發的行為舉止，或被過度壓抑的「例外」行為。這個詞彙所可能表徵的，可以是指涉屬於非洲人民及其整體社區日常生活甚至信仰的「一部分」，以及不可被簡化或甚至不可被化約的「共存現實」狀態(就好像在附身儀式進行中，沒有一位在地目擊者或旁觀者有顯示出不可教人置信的驚訝模樣)。因為對此一部落的人民而言，這一個透過附身儀式及宰殺犬隻，並將之烹煮與吞食的現實場景，不過是其中一種可以(或可能)克服他們諸多生活困擾的有效方法。換言之，從《瘋狂仙師》的語境來看，「動物」之於附身儀式的功能(無奈也無可否認的是，生靈總是作為無辜且受苦的犧牲品及「耗費」)，及人類「動物性」的「變形」或甚至其神性行為與狀態的劇烈湧現，在非洲族群的信仰裡中可謂「是」一種社會的實踐，以及「是」他們身/聲體共存的實質狀態及能量或強度之展現，而非總是代表著一體的兩面(表象的理性、潛藏的非理性活動)。

如果試圖將此一在當時甚至直到現在仍受到爭議的「動物性」的可能論點推進，再做「另」一種向度的思考的話，《瘋狂仙師》的非洲人民於整個附身(聲)儀式中，所展現出來的各種——在絕大部分的書寫策略中被形構為——慣常行為舉止「以外」的「狂亂不已」，或者理性中潛藏的「過度躁動不安」，仍舊可被視為人性的「動物性」之表現嗎？還僅「是」人性本質的「還原」呢？或是屬於非洲傳統與信仰系統的「聖靈」的實質之「呈現」⁷？面對此一系列提問，進而思考甚麼是被完好定義的「理性」，甚麼又是「非理性」。換言之，如果《瘋狂仙師》確實是像絕大部分的書寫所論及的是屬於一種人類「動物性」的展現的話，那究竟這是一種「甚麼樣」的「動物性」，以及是屬於「誰」的「動物性」之理念。講得更加準確一些，如果《瘋狂仙師》不屬於「動物性」的意義範疇，亦不屬於身/聲體共

存的實質狀態及能量或強度的展現的話，所謂人類的「動物性」可不可能「是」一種本能的習得或模仿，就好像史蒂格勒曾書寫的，一種人類經由模仿「動物」而獲取「本能」之表現。

再者，如果將當時此一非洲族群被英國殖民的經驗考慮進去的話，《瘋狂仙師》裡非洲人民對「動物性」能量與強度的展現或甚至「召喚」，亦可被視為試圖對現實時空所做的一種可能「顛覆」之行動，或甚至高度想像的「動力」論。最好不過的例子是他們在被附身通靈之際，紛紛以物件與食物對殖民統治者的服飾與形象進行模仿與扮演。換言之，附身（聲）儀式（直接「變成」殖民者的形象），及吞食狗肉作為「諧擬」或「模擬」西方白人殖民統治的同等「殘暴」（「墮落」的「墮落」、「動物性」的「動物性」、「宰制」的「宰制」），或是藉由一個瞬間「異己性」的創造性形象，可被視為是一種對殖民宗主國的凝視所做的摧毀性之「回視」。

肆、毀滅人性的「動物性」？

當胡許對「動物性」影音所做的啟發性與開發性的記錄，在整個電影的風格史中可謂是獨特且少數的。大多數的作者——即使是西方「電影現代性」（*modernité cinématographique*）的重要旗手——在絕大部分的時候都將「動物」或「動物性」與野性、暴力性、「掠食性」或甚至「食人性」之意涵，連接起來。柏格曼（Ingmar Bergman）在《狼的時刻》（*Vargtimmen*, 1967）中，即將所述人物兇殘殺人的姿態與烏鴉兇猛啄食的特寫鏡頭，直接聯繫起來。一前一後的兩個鏡頭，不只展現了一種可被安爾海姆（Rudolf Arnheim）推崇的「影音的間接表現」，更是表述了進行獵殺的人類不是真正的元兇，而是穿戴著一個凶禽「面具」的「非人的人」。當然，柏格曼另一個更為精彩的影音表現則是在《假面》（*Persona*, 1965）：一位名為「瓦格勒」（“Vogler”在德文裡具有「捕食者」之意）的女主角以緘默的形體配合著其意識與行為，一步一步地吸吮了照顧她的女護士艾瑪（“Alma”）的鮮血，「吞食」其靈魂，並讓後者完全變成了她的「獵物」。

幾年以後，柏格曼影片中這一種呼之欲出的「掠食性」或「食人性」，在帕索里尼（Pier Paolo Pasolini）的《豚小屋》（*Porcile*, 1969）中以更具體的方式展現出來：透過兩個時空（原始、蠻荒的不確定過去及現代社會）的平行剪接，呈現諸多人物雖在兩邊時空與物資生活方式上存在著極大的差異性，卻在各自的語境中進行著掠食動物，或甚至殺人及食人的相似行為。在帕索里尼的影像思維裡，由原始的古代至壟罩在法西斯統治的現代社會中，人類的「原始性」、「動物性」之各種行動與表現方式，看來毫無二致。人類宰殺及生吞「動物」，人類烹煮及食用人肉，或人類被自己的同類所裁決、被野狼生吃活剝，或甚至是自願被豬群活活地吞噬的死亡方式，在在展現了帕索里尼對何謂「人性」與「動物性」的高度質疑與批判。在《豚小屋》中，「人性」與「動物性」（或「人性」的「動物性」）於兩個不同歷史時空脈絡中所顯現出來的一種「差異性的沒有差異性」，好像從世界源起的那一刻開始即已是如此這般了：人類一點都沒有改變或進化，這可謂是比史蒂格勒所書寫的「沒有本能」或「墮落論」更形激進的理念。

西方導演這一種對「人性」的真偽與善惡的無法再信任或甚至徹底的幻滅，在第二次

世界大戰結束以後，尤其隨著殺戮集中營的發現達到了頂點。或者，這一切恐怖災難的到來，實際上早在 1930 年代德國納粹政權上台之後，就分別以不同的途徑進行著。例如 1937 年希特勒 (Adolf Hitler) 即對「退化的藝術」展開過嚴厲的斥責，甚至出現了將「動物」比喻為低等的種族 (其臉面及其輪廓外形) 之言論。這也就是後來阿多諾與霍克海默在合著的《理性主義辯證論》(*Dialektik Der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, 1944) 之篇章〈人類與動物〉中所論述的：當人們「侮辱」一隻動物，或甚至人性中的「動物性」時，「法西斯」的陰影即已隱隱若現⁸。對他們兩位哲學家而言，對「動物」的不同情，或以「動物性」論及或比作人性都是不公不義與不道德的。由此看來，阿多諾與霍克海默對「動物性」的思辯可謂是非常徹底的。因為，人們對這些字詞的價值使用與賦予它們的意義，不只是可議的，甚至是帶有「法西斯」所囊括的一切可怕意涵與恐怖之向度。因此可以這麼講，阿多諾與霍克海默的表述可以進一步回過頭來拆解，那些以達爾文 (Charles Darwin) 的《物種演化》(*On the Origin of Species*, 1859) 為基礎所進行的有關面相學之比較研究。由於自達爾文以降的相關論述，譬如 19 世紀開始即有些論者〔例如義大利犯罪人類學家龍布羅索 (Cesare Lombroso)〕以進化論的基準，將近似「動物」面相的人類直接視為犯罪份子，而將五官或面容姣好的歸入高尚、天才或甚至具有神性的表徵。如果再試著延續阿多諾與霍克海默的思路，戰後的影音作品對於有關二次大戰歷史事件的「再一現」，也許還是顯得不夠具有真正反省的意圖，或往往顯得太過於直接。電影如何能夠在談論「非人性」之殘酷的時，避開對「動物性」的想像與援引？它對「動物性」的「再一現」可不可以只是一種「索引的索引」或「影像的影像」？阿多諾與霍克海默的真知灼見，挑起了人們得對相關課題做出重新思考與再次定義的必要性：電影的「非人性」必然是與「動物性」相互關連嗎？電影的「動物性」不可能與「非人性」、「非理性」或與之相關的意義網絡，毫無關係？

這一系列的提問，可視為電影作為運動影音的藝術媒體對「動物」或「動物性」的「再一現」，所面臨的其中一項難題與考驗。就此一面向而言，絕大部分的影音創作者尚未以更形徹底的方式，將對「人性」的思索與「音像性」的「動物」或「動物性」形象完全地分離開來。後者在影片中的現身 (聲)，常常不僅僅是指涉了自身 / 聲的形體，更多的時候還是對人類及其相關的事件進行著譬喻的功用。譬如喬治·馮苜 (Georges Franju) 在 1948 年一部描述巴黎早晨的一間屠宰場的記錄影片《獸之血》(*Le Sang des betes*, 1948)，就不可能不讓當時戰後倖存的觀眾，將之與納粹種族滅絕行動做出直接的聯想與比較。這也難怪高達 (Jean-luc Godard) 會特別地將影片中一個利用高壓電擊棒擊斃馬匹的畫面，重新置入於《二十一世紀之起源》(*L'Origine du vingt et unième siècle*, 2000) 中，作為形塑恐怖歷史的直接譬喻。高達這一種創作手法在其鉅作《電影史》(*Histoire(s) du cinéma*, 1985-1998) 裡，達到了最高點：譬如第一個章節〈所有的歷史 / 故事〉(“1A: Toutes les histoires”) 裡，作者即引用了人與獸在爛泥上扭打成一團，以及「動物」在尚·雷諾 (Jean Renoir) 的《遊戲規則》(*La Règle du jeu*, 1939) 中無辜遭受射殺的影像，試圖將納粹的低等種族論調與潛在的暴力進行形象化的比較。至於東方導演，今村昌本則在《911 事件簿》(2002) 中的一部短片，藉由一名日本皇軍在戰敗後歸國「變形」為蛇的行為，論辯人性被「非人性」的戰役所扭曲甚至被「去人性化」，乃至於完全地被「動物化」。從這一個「變成一蛇」的「國族寓言」

來看，今村昌本建構了兩個截然相反的意義迴路：一方面，戰敗以至於「變成一蛇」是一件極度恐怖的事件，因為這一種「再生的形變」如同一種地獄般的審判與絕對的懲罰，喪失了理性、語言及所有相關的能力，只剩下爬行與不時閉合的口或舌……。另一方面，「變成一蛇」則可以是一種創造性的事件，它是對表徵了身份的、道德的與情感的政治象徵主義所進行的拒絕與否認，亦是對一具身體進行強度展現之嘗試。

由《貓人》至今村昌本在《911 事件簿》中對「變成一蛇」的「再一現」，「變形」作為主題、形象及能量的表現性影音形式，可謂是未曾停止過。這也是當代電影用來聯繫人類與「動物」或「動物性」最為普遍，亦是最直接的方式。簡言之，相對於《貓人》，「變形」在當代電影中的意涵比較是一種從人性過渡至「非人性」，或甚至是被征服及絕對退化的狀態之表徵。值得強調的是，這些作品不將「變形」置入於一種表現性的手段中，而是不斷地質問：「變形—動物」的身體能夠展現何種強度或能量？因為，在此一「變形」的狀態中，人類的身／聲體甚麼都不是，半人半獸、非人非獸。尤其，這一種「變形」的理念在 20 世紀末的當代電影中，展露了一種影像的新意義：在大衛·林區 (David Lynch) 的《驚狂》 (*Lost Highway*, 1995) 裡，人類在兩個世界不穩定地來回「穿越」，以及最終在被陌生他者緊追不休的情況下，其臉面持續地且快速地「變形」為獸形又變回了人形，成為一具「介於」人類與「動物」的混合與奇異形體。而在蔡明亮的《洞》(1999) 中，人類「變形」為一種爬蟲類「動物」，不再是對「非人性」殘酷進行直接的控訴，而是以緩慢的、被動的身體狀態去面對一個再也無法適應與生存下去的病毒世界。人類成為了自身／聲高度理性與不可想像的災難性進步的不再免疫者，及絕對排斥者：受害者的受害者、宰制者的被宰制者，「動物的動物」。一隻感染了世紀病毒乃至於衰弱無力、絕望、無助的「變形—蟑螂」，遂是對所有有關人類所代表的價值與思想體系進行「變形」及「逃逸」。到了泰國青年導演魏拉希沙可 (Apichatpong Weerasethakul) 的《熱帶幻夢》 (*Tropical Malady*, 2004) 中，一具赤裸人體則從都市潛逃 (或潛返) 至森林，於夜間「變形」為傳說中的「老虎」。在此一作品中，魏拉希沙可試圖思辨人體的「動物性」，並非僅是屬於一種單向性的「變形」過程 (即「自我」直接轉變為「動物」)，而是透過一位以偽裝真實形象藏匿於叢林間等待其裸身戀人現身的武裝士兵，在深夜當中面臨「老虎」的特寫畫面所做出的一種複雜的對質與思辨過程：在與「老虎」面對面的過程之中，武裝士兵彷彿在一個近乎全黑與非真實的時空中看到自己可能的原貌，或甚至「變形」為「他者」的陰影。魏拉希沙可的「動物性」，遂具有了傅柯 (Michel Foucault) 所書寫的某種反射人物身體所佔據的地點之效果，即人體在與「老虎」的相互注視中，既看到了自己，又轉向了自己，使得人體與「老虎」所佔據的對望空間，如同「鏡子」一般變得既具體又富想像性⁹。由此，魏拉希沙可將人體「變形」為「動物性」這一原本屬於視覺性事件推向到一種處於開始、尚在進行，卻同時好像永遠處在「變形」的過程中的時間性事件。換言之，對魏拉希沙可而言「變形」為「動物」既屬於內部，亦屬於在外部進行的生成事件，或甚至是思維性事件。

伍、結 論

行文至此，如果簡單地歸納有關電影的「動物」或「動物性」理念之展現，明顯地可

以發現「動物」或「動物性」的影音型態與理念，在本論文所討論的大部分影片中被賦予了一種過渡非理性、非人性、野性、暴力性，神話與高度典型化之意涵。再者，它可以是一種被征服的恍惚感（例如今村昌本於 1964 年所拍攝的《紅色殺意》，即利用被關在籠子裡受驚與失衡的白鼠來表現女主角被性侵後的狀態），亦可為隨著人類面容的無法辨識所展現出來的恐怖或暴力的掠食性特質〔法國導演杜蒙（Bruno Dumont）的《情色沙漠》（*Twenty-nine Palms*, 2002）與《野獸邏輯》（*Flandres*, 2005），即為最近的例子〕。可以這麼簡略地講，相較於各種人文社會學科與藝術展演領域對「動物」或「動物性」所做的省思，絕大部分在本論文中所討論的運動影音作品——不管是出自大師之手，還是從事商業電影產製的導演——整體而言仍不脫以極具二元化的思考軌跡，形塑人類與「動物」或「動物性」、文化與自然、理性與非理性、感知與非感知相互抗衡的關係。這即為本論文以為的電影與「動物」或「動物性」的「其中」一種可能之關係與版本。當然，杜訥爾的《貓人》的「能量形體」、胡許的《瘋狂仙師》的身／聲體共存狀態與能量或強度之展現，及當代電影中（大衛·林區、蔡明亮與魏拉希沙可）「變形—動物」身／聲體的可塑性表現，則可謂是當中幾個成功擺脫人性的「動物性」之框架，並嘗試逃離可模仿性、典型化、特定意義的異數。總體而言，不管是上文提到的人性面中非理性或「非人性」的表述，還是像今村昌本在另一部力作《檜山節考》（1983）中試圖以自然界的各種生物作息與行為——透過鏡頭的並列或插入方式——對照與人類相似的生活方式及思維型態，電影的「動物」或「動物性」仍是常常透過「比較」的方式與人類產生最直接的聯繫與關連。一言以蔽之，作為影音母題的「動物」或「動物性」於電影中的「再一現」，由艾森斯坦（S. M. Eisenstein）運用各種動物影像（猴子、鬥犬、狐狸、貓頭鷹）至狄斯耐將「動物」轉化為高度個人化的動畫影片，絕大部分可謂都是為了象徵人類而存在、而「變形」、而死亡，看來與「牠」自己一點都沒有直接的關係。「動物」或「動物性」，作為人類將自身／聲想像為他者的代替物，乃至於「牠」好像無所不在（不是太過非人性）、無時不在（就是太過非理性），其實是前所未有的抽象：「動物」或「動物性」遂如同「幽靈」、如同幻影、如同標本，總是缺席，淪為影像的影像，痕跡的痕跡。這乃是本論文以為的，電影中的「動物」的「不在」及「不再」之位置：電影對「牠」的「再一現」，即「再次呈現與轉換」之意，不僅是對其形象操作一種高度的虛構化程序，更是一種「缺席的缺席」之表現。電影中的「動物」與「動物性」遂絕非鬼魂或虛像，而是一種「動物」的幽靈或幽靈的「動物」。如此一來，其中一個關鍵的問題浮現了：電影如何能夠在「再一現」「動物」或「動物性」的時候，卻又不必然地落入僅是對人性之惡，或其逃逸所做的表徵形式，看來仍是一個有待思考與開發的提問。

這一個有關運動影音中「動物」或「動物性」的理念之構製問題，或許可以透過羅伯·布烈松（Robert Bresson）在《驢子巴達薩》（*Au Hasard Balthazar*, 1966）裡的一場「動物」互換觀視的戲，開展「另」一種兼具敏感性與觀察入微的思考。這一回，被人類多次轉讓與脫手的驢子被轉賣到了馬戲團，「牠」在後台遇見了其他四隻「動物」，分別是一隻老虎、一隻熊、一隻猴子、一隻大象。透過幾組的反向鏡頭，「牠」們的觀視於彼此的身上作了片刻的停留，並短暫地傳送了各自不能被命名的眼神及聲響。「再也沒有慾望、貪婪、小孩、成人、自然、道路、可能的故事……真實完整的揮發性的唯一時刻：這一次，動物是屬於

去除了人類負擔的影像，也就是說免去了詮釋故事的責任與負擔」(Jean Louis Schefer, 1997, p. 48)。同時，這是一個展現了強大潛在性與啟示性的影像：「動物」的觀視及眼神不是為了被人類看見，而是讓自身得以看見，並進而看見彼此的看。換言之，這不僅是一個屬於被理念所創造出來的電影「動物」或「動物性」的觀視形式與可能性，一個開向其觀視所擁有的世界，更重要的這「是」一個「再一現」「身為」動物的特質與狀態（而非去形構或確認身為人類的狀態）的影音型態與理念，一個被音像創造出來並被轉化為敏感性與觀察性的影音理念。

註 釋

1. 這篇文章於 1977 年發表於 *New Society*，爾後收錄於 *About Looking* (New York: Pantheon Books, 1980)。
2. 這篇題為〈美學界域與倫理學界域：論作品藝術價值與動物性存在價值之爭議〉的論文，刊登於《哲學與文化》，林惠娥譯，第 389 期，2006 年 10 月，頁 57。
3. 這裡參考的是威廉·維斯 (William C. Wees) 所著的《光和時間的神話：先鋒電影視覺美學》(*Light Moving in Time: Studies in the Visual Aesthetics of Avant-Garde Film*, 1992) 的簡體字中文版本，胡繼華等譯，四川出版集團與四川人民出版社，2006，頁 46。
4. 參見同上的注釋，頁 33-34。
5. 附帶一提，胡許並非是第一位在異國情境中因受到拍攝主體的激發，而發展出獨特影像理念的西方人類學家——創作者。早在胡許以前，德國著名藝術史學家瓦布克 (Aby Moritz Warburg) 曾於 1920-30 年代期間在美國印第安人的部落侯爾畢 (Hoppi)，透過部落儀式中蛇的形象發展出兩個新穎的影像意念：一個是《拉奧孔》(*Laocoon*) 圖像中蛇纏繞人體所展現出來的一種悲天憫人之影像形式 (蛇的纏繞作為「運動的再現」)。另一個理念，則是從蛇的運動中推衍出一種立即性與連續性的蒙太奇形象。
6. 參見尚·胡許的文章〈令人擔憂的物體之運轉〉(“Mettre en circulation des objets inquietants”)，刊登於《新批評》(*La Nouvelle Critique*)，第 82 期，1975 年 3 月，頁 74。
7. 在此感謝《藝術學報》匿名審稿者的寶貴意見，對於本論文的相關論點提供了「另」種詮釋的可能性：「值得提問的是在西方尚未進入非洲之時，這種儀式早就存在已久，並非西方進入非洲之後，才在非洲發生。換言之，這是非洲的傳統。再者，當非洲的通靈人儘管在電影中有血淋淋的吞食動物的場面出現，但他所呈現的意義是非洲先祖的『神靈性』、『神聖性』，而非『動物性』。雖然表現的如凶猛動物一般，但圍觀聽示的非洲人皆是見證了他們信仰中心的『聖靈』，而非電影所呈現的『動物性』。」
8. 這裡參考的是《理性主義辯證論》(*Dialektik Der Aufklarung. Philosophische Fragmente*, 1944) 的法文版本，Eliane Kaufholz 譯，Ed. Gallimard, 1974，頁 275。
9. 參見傅柯 (Michel Foucault) 的文章〈不同的空間〉，收錄於周憲編譯的《激進的美學鋒芒》，北京：中國人民大學出版社，2003，頁 22-23。

參考文獻

外文書籍

- Adorno, Theodor. W. & Horkheimer, Max. (1974). *La Dialectique de la raison*. Paris: Gallimard. (Original work published 1944)
- Baker, Steve. (2000). *The Postmodern Animal*. London: Reaktion Books Ltd.
- Berger, John. (1980). *About Looking*. New York: Pantheon Books.
- De Fontenay, Elisabeth. (1998). *Le Silence des bêtes. La philosophie à l'épreuve de l'animalité*. Paris: Fayard.
- Derrida, Jacques. (2006). *L'animal que je suis*. Paris: Galilee.
- Schefer, Jean Louis. (1997). Au hazard Balthazar. In Paini, Dominique (Ed.), *Robert Bresson: Eloge* (pp. 44-49). Ed. Mazzotta & Cinémathèque française.
- Skal, David J. (1993). *The Monster Show: A Cultural History of Horror*. New York: W. W. Norton.
- Stiegler, Bernard. (1994). *La Technique et le temps: 1. La faute d'Epimethee*. Paris: Galilée.

外文期刊論文

- Rouch, Jean. (mars, 1975). Mettre en circulation des objets inquiétants. In *La Nouvelle Critique*, n° 82.

中文書籍

- 周憲譯，Michel Foucault 等原著（2003）。《激進的美學鋒芒》。北京：中國人民大學出版社。
- 胡繼華等譯，William C. Wees 原著（2006）。《光和時間的神話：先鋒電影視覺美學》。四川出版集團與四川人民出版社。

中文期刊論文

- 林惠娥譯，Nathalie Heinich 原著（2006）。〈美學界域與倫理學界域：論作品藝術價值與動物性存在價值之爭議〉。《哲學與文化》，第 389 期，2006 年 10 月，頁 51-67。

“Animal” Fantom

Song-yong, Sing



Abstract

Cinema, as an artistic form of so called “re-presentation” of mankind, involves referring not only to the procedure of “transformation”, but also the process of “ideation”. If the proposition that cinema has its “animal” essence or “animality” is permissible, what models of sound and image as well as patterns of ideation will the cinema re-present?

This thesis tries to perform three descriptive, analytic and hermeneutic studies concerning to the thematic, figurative and energetic dimensions (i.e. the dimension of non-human and non-animal, the dimension between humanity and “animality”, and the dimension of “animality” which is destructive to humanity) through the re-presentations and processes of ideation towards the issue of “animal” or “animality” shown in different genre, films and types.

Key words : Re-Presentation, Ideation, Animal, Animality, Figure, Figural, Metamorphosis, Fantom, Absence of Absence

李白音樂素養初探 —— 以李白詩中的樂器演奏與鑑賞為主

王友蘭

摘 要

李白是唐代詩人中浪漫主義的代表人物，他灑脫不羈的性格、縱橫洋溢的才氣，表現在他上千首的詩歌中，贏得了「詩仙」的雅號。

唐代音樂融合了各種族音樂與外國音樂，因此，李白雖非音樂家，但音樂在李白詩中佔了大量篇幅，包括「演奏」、「歌唱」、「鑑賞」與「創作」，從李白詩中的相關資料，可以發現他對音樂的鍾愛與素養，也證明了唐代音樂對文人的影響。

本文擬透過李白詩歌探討其音樂素養，限於篇幅，僅集中於李白個人的樂器演奏與對他人奏樂的鑑賞，筆者將整理李白詩中的樂器資料，並分析詩文意境，探討其音樂才華、音樂鑑賞力、音樂對其生活與寫作的影響，以及李白的音樂觀。

關鍵字：音樂、李白、唐詩、琴、笛

前 言

唐代詩人李白(701-762)雖非音樂家,也不似白居易、元稹等人有音樂思想的論著¹,但音樂在李白詩中佔了大量篇幅,姑且不論唐代詩歌在當時是可以入樂的,而詩人們多以作品能傳唱於歌伎口中為榮,只就李白詩中的音樂相關資料,就能發現李白對音樂的鍾愛與其音樂素養。

所謂音樂素養是指一個人在「演奏」、「歌唱」、「鑑賞」、「創作」其中某一方面的經驗,李白能彈琴(如《春日獨酌》:橫琴倚高松)、能歌唱(如《將進酒》:與君歌一曲,請君為我側耳聽)、能鑑賞(如《聽蜀僧濬彈琴》:為我一揮手,如聽萬壑松)、能創作(如《清平調》:因援筆賦之,龜年歌之,……上因調玉笛以倚曲),對於上述音樂才華,李白顯然四者兼具。

本文擬探究李白的音樂素養,限於篇幅,僅集中於樂器演奏的親自參與、以及對他人奏樂的鑑賞,文中將從李白詩中的樂器資料與詩文意境作分析,首先探究李白詩中出現的樂器與唐代音樂環境是否有關聯?其次,摘選李白在詩中自述曾親自演奏過的樂器,以及樂器鑑賞詩篇,除了分析李白是在何種情況、什麼心情之下彈奏、吹奏樂器或聆賞音樂?更探討其音樂才華與音樂鑑賞力、音樂對李白的的生活與寫作有何影響?並觀察李白在唐代音樂環境之下,與歷代雅俗樂的對立現象中,又抱持著何種音樂觀?

壹、李白詩中的樂器資料

中國樂器包括吹管類、彈撥類、擦絃類與打擊類,李白詩歌中出現樂器者約一百六十餘篇,去其重者,仍占李白詩歌總數約六分之一,包括吹管樂器的笙、簫、笛,彈撥樂器的琴、瑟、箏、琵琶、筑、箜篌、五絃,以及打擊樂的鼓與鐘,足見李白對樂器的關心與涉獵範圍很廣。然而,李白詩中的樂器類型獨不見擦絃樂器。何故?

由於魏晉以來已孕育各民族音樂文化的融合基礎,有著胡人血統的唐代統治者,更是大舉開放,從唐代《燕樂》中的《九部樂》與《十部樂》的樂器名稱觀察,可發現各民族音樂與阿拉伯系、印度系等外國音樂的融合,在唐代已達高峰,據唐·段安節《樂府雜錄》統計唐代樂器約有三百種左右(包括同類樂器的變形,如琵琶有大琵琶、琴琵琶、五絃琵琶、大五絃琵琶、小五絃琵琶),其中主要類型樂器約四十餘種,大多於《燕樂》中居重要地位,而唐《九部樂》與《十部樂》中的《燕樂》樂器僅有吹管類、彈撥類與打擊類,也沒有擦絃類,雖然,陳暘《樂書》已記載唐代有軋箏與奚琴這兩種擦絃樂器,但它們都是以竹片擦絃發音,和元代以後用弓絃的胡琴不同,在當時並未受到重視,也不普遍,因此,李白筆下的樂器都是隋唐兩代盛行者,擦絃樂器在唐代並不發達,自然不容易出現在他的詩篇中。

經統計,李白詩中的樂器以彈撥樂器的「琴」(即古琴)數量最多,連同以「伯牙絃」²或「絲桐」³等為代名詞者共約六十首,其次是打擊樂的「鼓」,有三十四首,其餘樂器的出現都在二十首以下,數量最少的則是琵琶與五絃,各一首,其次是箏與箜篌,各二首。李白詩中的樂器,古琴地位居冠,出現次數更大於其他彈撥樂器的總和,反倒是在唐代被

視為重要樂器之一的「琵琶」⁴，卻僅出現一篇，即《夜別張五》，詩中的琵琶還與橫笛平分秋色，同為歌舞樂中的伴奏而已。附錄於下：

吾多張公子，別酌耐高堂。聽歌舞銀燭，把酒輕羅裳。
橫笛弄秋月，琵琶彈陌桑。龍泉解錦帶，為爾傾千觴。

盛唐詩人中，田園詩人王維雖然善彈琵琶，但他的詩中未見「琵琶」，反倒有七首詩寫「琴」，孟浩然有十七首詩寫「琴」，「琵琶」僅出現《涼州詞》一首，邊塞詩人高適與岑參雖以邊塞胡地為對象，但都各有九篇寫「琴」，高適未寫「琵琶」，岑參也只有四篇寫「琵琶」，即便是中唐時期極為重視樂教、以《琵琶行》著名的白居易，在他所有的詩篇中仍有一百三十五首寫「琴」，比起他寫「琵琶」二十一首，數量超過六倍以上，證明唐代宮廷雖然重視琵琶，文人卻仍以古樸典雅的古琴，意象著高尚的情操，因此，李白重視「琴」而忽視「琵琶」，則不足為奇。

李白詩中的樂器資料雖有笙、簫、笛、琴、瑟、箏、琵琶、筑、箜篌、五絃、鼓、鐘等，由於本文以探討其音樂素養為主題，因此僅摘選李白親自演奏樂器的資料，以及李白對他人演奏樂器的鑑賞詩篇，經分析，發現李白詩中曾自述演奏的樂器，有彈撥樂器「琴」與「瑟」、以及吹管樂器「笙」與「簫」，而且仍以「琴」為主，約二十五首，其餘瑟五首、笙二首、簫一首；至於李白對於他人樂器演奏的鑑賞，則表現在「聽琴」、「聞笛」與「聽箏」三者。

貳、李白自述的樂器演奏

前述李白詩中提及自奏的樂器有「琴」、「瑟」、「笙」與「簫」，這四種樂器對於李白作詩有何意義？李白除了確實會彈古琴之外，偶而是否真的曾經親自鼓瑟、吹笙或吹簫？李白又是在何種背景、何種心情下彈奏或吹奏樂器？茲依詩中文句分析如下：

一、琴

所謂「琴」，指的是古琴，又稱瑤琴、玉琴、七絃琴，是中國最古老的絃樂器之一（另一為瑟），李白詩中除了出現「琴」之外，也曾用「瑤琴」、「古琴」、「玉琴」、「絲桐」、「蜀琴」、「綠綺」或「孔子琴」等別稱，如《金陵聽韓侍御吹笛》中的「瑤琴」：

韓公吹玉笛，侖儻流英音。風吹繞鐘山，萬壑皆龍吟。
王子停鳳管，師襄掩瑤琴。餘韻度江去，天涯安可尋。

如《淮南臥病書懷寄蜀中趙徵君蕤》中的「古琴」：

吳會一浮雲，飄如遠行客。功業莫從就，歲光屢奔迫。
良圖俄棄損，衰疾乃綿劇。古琴藏虛匣，長劍挂空壁。……

如《古風》第二十七首的「玉琴」：

燕趙有秀色，綺樓青雲端。眉目豔皎月，一笑傾城歡。
常恐碧草晚，坐泣秋風寒。纖手怨玉琴，清晨起長歎。
焉得偶君子，共乘雙飛鸞。

又如《聽蜀僧浚彈琴》與《游泰山》中的「綠綺」，是我國古琴中四大名琴之一⁵，為漢賦大家司馬相如所彈奏的古琴，因梁王曾慕名請他作《如玉賦》，詞藻瑰麗，氣韻非凡，梁王欣喜，遂以收藏的傳世名琴「綠綺」回贈，琴內有銘文曰：「桐梓合精」，從此相如以「綠綺」絕妙的琴音，展現精湛的琴藝，使「綠綺」名噪一時，終於成了古琴的別稱。

至於「絲桐」一詞，已於本文註 3 詳述，除了註中舉《怨歌行》為例之外，再舉《東武吟》片段如下：

依巖望松雪，對酒鳴絲桐。因學揚子雲，獻賦甘泉宮。
天書美片善，清芬播無窮。歸來入咸陽，談笑皆玉公。
一朝去金馬，飄落成飛蓬。賓客日疏散，玉樽亦已空。
才力猶可倚，不慚世上雄。閒作東武吟，曲盡情未終。
書此謝知己，吾尋黃綺翁。

值得一提的是「孔子琴」與「蜀琴」，兩者都是名琴。所謂「孔子琴」又名「仲尼琴」，早期古琴形式多樣，製琴家多發揮藝術特色而創作，傳說孔子向師襄學琴⁶之後，也以自己的理想去研製琴式，讓音色清雅純正，這種式樣的琴被稱為「仲尼式」，後人稱孔子琴為仲尼琴，李白《憶崔郎中宗之遊南陽遺吾孔子琴撫之潸然感舊》則以「孔子琴」為名，睹物思人：

昔在南陽城，唯餐獨山蕨。憶與崔宗之，白水弄素月。
時過菊潭上，縱酒無休歇。泛此黃金花，頽然清歌發。
一朝摧玉樹，生死殊飄忽。留我孔子琴，琴存人已歿。
誰傳廣陵散，但哭邛山骨。泉戶何時明，長掃狐兔窟。

至於「蜀琴」強調製琴的材質與製琴技術，白居易在《夜琴》詩中寫「蜀琴木性實，楚絲音韻清。」段安節《樂府雜錄》則云「貞元中，成都雷生善斲琴」，四川既有適合製造琴的好桐木，又有製琴高手，雷氏的蜀琴至今仍然是古琴演奏家們的最愛。李白生長在四川，自然對蜀琴情有獨鍾，如《長相思》：

日色已盡花含煙，月明欲素愁不眠。
趙瑟初停鳳凰柱，蜀琴欲奏鴛鴦絃。……

古琴曾被列為文人必修課程「琴棋書畫」四藝之首，孔子、伯牙、司馬相如、蔡邕、蔡文姬、嵇康、王維、白居易、都是以彈琴著稱的文人。鄭德淵亦在〈琴賦與琴詩〉⁷文中說：

在近五萬首的唐詩中，提到最多的樂器就是古琴了，反映了有關古琴藝術的種種。一些詩人對琴十分愛好，經常彈奏，或創作出琴曲，包括王績、王維、李白、顧況、白居易、溫庭筠等詩人，他們因對琴曲有深劇的領會，因此在詩篇中作了很生動的描繪與精辟的詳論，從這些文章可以了能當時琴曲的藝術成就與影響。

文中舉出唐代愛好古琴、經常彈奏或創作琴曲的詩人有王績、王維、李白、顧況、白居易、溫庭筠等人，李白也榜上有名，鄭德淵《中國樂器學》⁸中提及唐宋流傳下來的琴曲中，有《蔡氏五弄》就是李白與王維、李賀、顧況、令狐楚等人填曲，因此，李白對於四藝之首的「古琴」能彈奏、能創作。

（一）琴與酒

李白彈琴並非偶一為之，而是他生活中的一部分，他在松林彈琴、在月夜彈琴；送別時彈琴、飲酒時也要彈琴；失意悲傷需要彈琴、攜友同樂更要彈琴，所以，他與朋友之間經常以琴交往，如李白《山中與幽人對酌》：

兩人對酌山花開，一杯一杯復一杯。我醉欲眠卿且去，明朝有意抱琴來。

又如李白《送袁明府任長沙》：

別離楊柳青，樽酒表丹誠。古道攜琴去，深山見峽迎。
暖風花繞樹，秋雨草沿城。自此長江內，無因夜犬驚。

前引兩首詩中不論「抱琴來」或「攜琴去」，李白都喝酒了，世人皆知李白寄情於酒，卻不知道他常將「酒」與「琴」視為同伴，如李白《獨酌》：

春草如有意，羅生玉堂陰。東風吹愁來，白髮坐相侵。
獨酌勸孤影，閒歌面芳林。長松爾何知，蕭瑟為誰吟。
手舞石上月，膝橫花間琴。過此一壺外，悠悠非我心。

又如《春日獨酌》二首之第二：

我有紫霞想，緬懷滄洲間。思對一壺酒，澹然萬事閒。
橫琴倚高松，把酒望遠山。長空去鳥沒，落日孤雲還。

又如《前有一樽酒行》二首之第二：

琴奏龍門之綠桐，玉壺美酒清若空。催絃拂柱與君飲，看朱成碧顏始紅。
胡姬貌如花，當壚笑春風。笑春風，舞羅衣。君今不醉將安歸。

又如李白《悲歌行》，更強調「琴鳴酒樂兩相得」：

悲來乎，悲來乎。主人有酒且莫斟，聽我一曲悲來吟。
悲來不吟還不笑，天下無人知我心。君有數斗酒，我有三尺琴。
琴鳴酒樂兩相得，一杯不啻千鈞金。悲來乎，悲來乎。
天雖長，地雖久。金玉滿堂應不守，富貴百年能幾何。……

可見李白彈琴經常與酒連在一起，甚至加入遐想，如李白《擬古》十二首之第十：

仙人騎彩鳳，昨下閩風岑。海水三清淺，桃源一見尋。
遺我綠玉杯，兼之紫瓊琴。杯以傾美酒，琴以閑素心。
二物非世有，何論珠與金。琴彈松裏風，杯勸天上月。
風月長相知，世人何倏忽。

為了嚮往隱居的神仙境界，李白甚至遐想有仙人贈酒杯與瑤琴，說此「二物非世有」，然後在仙境悠閒地邊飲酒、邊彈琴。

(二) 琴與松林、月夜

李白詩中絕少傾訴男女情愛，所以，李白彈琴也不會出現司馬相如或張生彈奏《鳳求凰》般的情景，灑脫不羈的性格，必須徜徉在戶外才能抒發情緒，當李白有感而發時，山間松林，伴隨風聲、水聲、琴聲，這才是李白要求的抒懷情境。茲舉數例，如《幽澗泉》⁹：

拂彼白石，彈吾素琴。幽澗愀兮流泉深，善手明徽高張清。
心寂歷似千古，松颺颺兮萬尋。中見愁猿弔影而危處兮，叫秋木而長吟。
客有哀時失職而聽者，淚淋浪以霑襟。乃緝商綴羽，潺湲成音。
吾但寫聲發情於妙指，殊不知此曲之古今。幽澗泉，鳴深林。

又如李白《白毫子歌》：

淮南小山白毫子，乃在淮南小山裏。夜臥松下雲，早餐石中髓。
小山連綿向江開，碧峰巉巖綠水迴。余配白毫子，獨酌流霞杯。
拂花弄琴坐青苔，綠蘿樹下春風來。南窗蕭颯松聲起，憑崖一聽清心耳。
可得見，未得親。八公攜手五雲去，空餘桂樹愁殺人。

由於古琴音色清幽，尤其強調絃外之音與借景抒情的意境，李白在山間松林彈琴多以抒懷為志，因此，在寧靜的月夜彈琴，更能內外相合，例如《夜泊黃山聞殷十四吳吟》中，李白夜宿黃山，在月色下、松林間撫琴：

昨夜誰為吳會吟，風生萬壑振空林。龍驚不敢水中臥，猿嘯時聞巖下音。
我宿黃山碧溪月，聽之卻罷松間琴。朝來果是滄洲逸，酩酊醜盤飯霜栗。
半酣更發江海聲，客愁頓向杯中失。

即便是李白嚮往的隱居處或虛無飄渺的仙境，在李白的詩中，仍然會將琴與松、風、月夜，連在一起，如李白《遊泰山》六首之第六：

朝飲王母池，暝投天門關。獨抱綠綺琴，夜行青山間。
山明月露白，夜靜松風歌。仙人遊碧峰，處處笙歌發。……

又如李白《送紀秀才游越》：

海水不滿眼，觀濤難稱心。即知蓬萊石，卻是巨鼇簪。
送爾遊華頂，令余發烏吟。仙人居射的，道士住山陰。
禹穴尋溪入，雲門隔嶺深。綠蘿秋月夜，相憶在鳴琴。

再如李白《鳴皋歌送岑徵君》（時梁園三尺雪，在清泠池作）：

若有人兮思鳴皋，阻積雪兮心煩勞。
洪河凌兢不可以徑度，冰龍鱗兮難容舠。
邈仙山之峻極兮，聞天籟之嘈嘈。
霜崖縞皓以合沓兮，若長風扇海湧滄溟之波濤。……
……尋幽居兮越巖嶠。盤白石兮坐素月，琴松風兮寂萬壑。
望不見兮心氛氳，蘿冥冥兮霰紛紛。水橫澗以下淥，波小聲而上聞。
虎嘯谷而生風，龍藏溪而吐雲。……

古琴彈奏風格是平和而內斂的，自古以來，多少文人藉由古樸淡雅的琴音紓解情慾，自我修養，因此，從李白詩中彈琴的地點背景來看，除了為贈別朋友必須在特定場合之外，大多在山間松林。

（三）琴與友情

李白詩中不乏交友的作品，尤其是藉彈琴傳達對友情的珍惜，如李白在《鄴中贈王大》中以「我願執爾手，爾方達我情。相知同一己，豈惟弟與兄。」來敘述彼此的友情，於是為朋友撫琴吟歌：

……投軀寄天下，長嘯尋豪英。恥學瑯琊人，龍蟠事躬耕。
富貴吾自取，建功及春榮。我願執爾手，爾方達我情。
相知同一己，豈惟弟與兄。抱子弄白雪，琴歌發清聲。
臨別意難盡，各希存令名。

再如《陳情贈友人》：

……論交但若此，友道孰云喪。多君騁逸藻，掩映當時人。
無舒文振頽波，秉德冠彝倫。卜居乃此地，共井爲比鄰。
清琴弄雲月，美酒娛冬春。薄德中見捐，忽之如遺塵。
英豪未豹變，自古多艱辛。他人縱以疏，君意宜獨親。……

李白與裴侍御（裴隱）交情匪淺，有兩篇寫二人共同泛舟洞庭湖的情景，其中一篇《夜泛洞庭尋裴侍御清酌》，裴侍御曾為李白彈琴，曲名《昆雞》，抄錄於後：

日晚湘水綠，孤舟無端倪。明湖漲秋月，獨泛巴陵西。
過憩裴逸人，巖居陵丹梯。抱琴出深竹，爲我彈昆雞。
曲盡酒亦傾，北窗醉如泥。人生且行樂，何必組與珪。

由於裴侍御酷愛琴藝，李白另有一首《酬裴侍御留岫師彈琴見寄》，留待下節「李白對於樂器演奏的鑑賞」中再述。

（四）無絃琴

李白詩中有三首寫「無絃琴」，分別是《贈臨洺縣令皓弟》、《戲贈鄭溧陽》、《贈崔秋浦》，據說神農造琴，最初有五根絃，象徵著金、木、水、火、土，後曾出現十根絃或七根絃，漢代定型為七根絃，不論如何，沒有絃怎麼彈呢？其實「無絃琴」這個典故出於陶淵明，五柳先生陶淵明曾擔任過祭酒、參軍、縣令等官職，最後一任彭澤縣令，也因不滿官場風氣，掛冠而去，從此隱居，晉書《陶潛傳》：

嘗言夏月虛閑，高臥北窗之下，清風颯至，自謂羲皇上人，性不解音，而蓄素琴一張，絃徽不具，每朋酒之會，則撫而和之，曰：「但識琴中趣，何勞絃上聲？」

《淮南子》有云：「瞽師放意相物，寫神愈午，而形諸於絃者。」陶淵明則將琴音重絃外之音的意境，發揮極致，因此，李白這三首詩都從「陶令」寫起，《贈臨洺縣令皓弟》更化用了老子的『大音希聲，大象無形。』¹⁰的哲學思想，當時李白正遭逢被訟停官，因此以陶淵明的辭官來自我紓解：

陶令去彭澤，茫然太古心。大音自成曲，但奏無絃琴。
釣水路非遠，連鼉意何深。終期龍伯國，與爾相招尋。

另外兩首詩《戲贈鄭溧陽》與《贈崔秋浦》中，也都提及「無絃」：

戲贈鄭溧陽 李白

陶令日日醉，不知五柳春。素琴本無絃，漉酒用葛巾。
清風北窗下，自謂羲皇人。何時到栗里，一見平生親。

贈崔秋浦三首之第二 李白

崔令學陶令，北窗常晝眠。抱琴時弄月，取意任無絃。
見客但傾酒，爲官不愛錢。東臯春事起，種黍早歸田。

此兩首詩中「素琴本無絃」與抱琴時的「任無絃」，充分看出李白以陶淵明自喻，其心情是「無絃勝有絃」，「無絃琴」的絃外之音不言而喻。

二、瑟

李白詩中有關樂器「瑟」的記載，不到十首，從詩文字面看，李白親自鼓瑟的詩篇約有五首，分別是《別韋少府》、《上崔相百憂章》、《聞丹丘子》、《登峨嵋山》與《感興六首之四》，本節將探討李白詩中的「瑟」有何意境？也針對李白是否親自鼓瑟作一推論。

「瑟」與「琴」為中國最古老的兩件彈絃樂器，《世本·作篇》云「伏羲作琴。」「伏羲全瑟。」傳說伏羲最初所製的瑟是五十絃，後來，黃帝覺得音色太悲，遂破為二十五絃。¹¹比起琴的古樸，改制後的瑟，高處更加鏗鏘有力、低處則渾厚圓潤，因此，「琴」與「瑟」的搭配演奏，象徵融洽與喜悅，如《詩經》有「琴瑟友之」¹²、「鼓瑟鼓琴」¹³、「琴瑟擊鼓」等句¹⁴，都是描寫喜慶而莊重場合的詩句，因此，瑟音仍需具有莊重雅致的氣質。《禮記·樂記》：「清廟之瑟，朱絃而疏越，壹倡而三歎，有遺音者矣。」孔子強調樂教，能彈琴也擅鼓瑟¹⁵，他曾教誨子路彈的瑟音因性剛而有殺伐之聲¹⁶，不合雅頌。

在感情豐沛的詩人筆下，「瑟」則象徵著多重意涵，它可以象徵男女之情，如李白《擬古》十二首之二：

高樓入青天，下有白玉堂。明月看欲墮，當窗懸清光。
遙夜一美人，羅衣霑秋霜。含情弄柔瑟，彈作陌上桑。

「瑟」也可以在喜慶場合或仙境中與其他樂器齊奏，象徵歡娛，如李白《古風》五十九首之五十五：

齊瑟彈東吟，秦絃弄西音。慷慨動顏魄，使人成荒淫。
彼美佞邪子，婉孌來相尋。一笑雙白璧，再歌千黃金。
珍色不貴道，詎惜飛光沈。安識紫霞客，瑤臺鳴素琴。

又如李白《登峨眉山》、《感興六首之四》與《夢遊天姥吟留別》都有嚮往中的仙境，《登峨眉山》有「雲間吟瓊簫，石上弄寶瑟」句、《感興六首之四》有「吹笙坐松風，汎瑟窺海月。」句，都留待下節「笙與簫」再敘，茲抄錄《夢遊天姥吟留別》片段如下：

……千巖萬轉路不定，迷花倚石忽已暝。
熊咆龍吟般巖泉，慄深林兮驚層巔。
雲青青兮欲雨，水澹澹兮生煙。
列缺霹靂，丘巒崩摧。洞天石扇，訇然中開。
青冥浩蕩不見底，日月照耀金銀臺。
霓爲衣兮風爲馬，雲之君兮紛紛而來下。
虎鼓瑟兮鸞迴車，仙之人兮列如麻。……

另外，《聞丹丘子於城北營石門幽居中有高鳳遺跡僕離群遠懷亦有棲遁之志因敘舊以寄之》也以「松風清瑤瑟」作為李白求仕失敗後，有遁世心志的隱逸遐想：

春華滄江月，秋色碧海雲。離居盈寒暑，對此長思君。
思君楚水南，望君淮山北。夢魂雖飛來，會面不可得。
……聞君臥石門，宿昔契彌敦。
方從桂樹隱，不羨桃花源。高風起遐曠，幽人跡復存。
松風清瑤瑟，溪月湛芳樽。安居偶佳賞，丹心期此論。

性格不羈的李白，在詩中敘述鼓瑟行為，篇數不多，初步統計約僅五篇，其中有兩篇與酒相伴，如《別韋少府》有「瑤瑟與金樽」，《上崔相百憂章》則有「金瑟玉壺」，茲抄錄前者如下：

西出蒼龍門，南登白鹿原。欲尋商山皓，猶戀漢皇恩。
水國遠行邁，仙經深討論。洗心句溪月，清耳敬亭猿。
築室在人境，閉關無世誼。多君枉高駕，贈我以微言。
交乃意氣合，道因風雅存。別離有相思，瑤瑟與金樽。

不過，這兩篇與酒相伴的「瑟」，並沒有歡娛之情，反而借「瑟」字有蕭瑟、寒冷、孤獨之意，來表達思念、感懷或憂愁，如上述《別韋少府》是天寶十二載（753年）李白幽州謀軍職失意後漫遊至宣城，為感念朋友之情所作，因此說「交乃意氣合，道因風雅存。別離有相思，瑤瑟與金樽。」至於《上崔相百憂章》（時在潯陽獄）是至德二載（757年）李

白因禁於潯陽之獄而向崔渙求助，自覺受政治牽連，滿心憤慨，遂有「萬憤結習，憂從中催。金瑟玉壺，盡為愁媒。」句，茲抄錄片段：

……萬憤結習，憂從中催。
金瑟玉壺，盡為愁媒。舉酒太息，泣血盈杯。
臺星再朗，天網重恢。屈法申恩，棄瑕取材。
冶長非罪，尼父無猜。覆盆儻舉，應照寒灰。

雖然，李白這四首詩都有親自鼓瑟的敘述，但深究其意，有三篇是李白嚮往或遐想中的境界，李白的神仙詩或隱逸詩中，經常將遐想仙樂飄飄，詩中的仙人或隱士能鼓瑟、吹笙或吹簫……，因此，李白在《聞丹丘子》、《登峨嵋山》與《感興六首之四》中，都把自己想像成仙人或幽人，在深山仙境間「鼓瑟」、「吹笙」或「吹簫」，然而，這些行為是假想的，並不真實。

至於《上崔相百憂章》，李白正在獄中，如何鼓瑟？「金瑟玉壺，盡為愁媒。」不過是把樂器與酒壺這兩件令人愉悅的東西，都因身陷囹圄而觸景傷情，因此，這四首詩都無法證明李白真的會鼓瑟或曾經鼓瑟。

唯《別韋少府》有可能因別離而「鼓瑟」與「飲酒」，「瑟」與「琴」自古為文人推崇，或許能彈琴者對瑟也有興趣，不過如果李白真的擅鼓瑟，詩集中卻只見《別韋少府》一篇，與他彈琴的篇數相較未免懸殊，因此，筆者對於李白是否真的曾經鼓瑟，抱存疑問，有待日後再作考證。

三、笙與簫

笙與簫都是中國古老的吹管樂器，笙是由十七根竹管參差相對排列而成，外型很像鳳翼，也稱鳳笙，又因它的音聲似鳳，所以又稱鳳鳴，早期的簫為排簫，也是由許多長短不同的管排列而成，後來才演變出單管的直簫，音色圓潤輕柔，恬靜典雅，這兩種特色的吹管樂都很適合演奏飄飄仙樂。因此，前已述及李白的神仙詩或隱逸詩中，經常出現吹笙或吹簫的仙人隱士，如李白《鳳臺曲》：

嘗聞秦帝女，傳得鳳凰聲。是日逢仙子，當時別有情。
人吹綵簫去，天借綠雲迎。曲在身不返，空餘弄玉名。

樂趣此外李白《鳳吹笙曲》有「仙人十五愛吹笙，學得崑丘彩鳳鳴。」李白《古風五十九之七》有「兩兩白玉童，雙吹紫鸞笙。」李白《上元夫人》有「閒聞鳳吹簫」……等句。所以，李白嚮往仙境時也會假想自己和他們一樣，這些詩篇數量與「瑟」差不多，初步統計，李白詩中寫「笙」約十二首、寫「簫」九首，其中，李白親自吹奏者，只有笙二首、簫一首。

《感興六首之四》、《登峨眉山》兩篇，寫的都是仙山幽境，前者是「笙」與「瑟」搭

配，後者是「簫」與「瑟」對句，抄錄於下：

感興六首之四 李白

十五遊神仙，仙遊未曾歇。吹笙坐松風，汎瑟窺海月。
西山玉童子，使我鍊金骨。欲逐黃鶴飛，相呼向蓬闕。

登峨眉山 李白

蜀國多仙山，峨眉邈難匹。周流試登覽，絕怪安可息。
青冥倚天開，彩錯疑畫出。冷然紫霞賞，果得錦囊術。
雲間吟瓊簫，石上弄寶瑟。平生有微尚，歡笑自此畢。
煙容如在顏，塵累忽相失。儻逢騎羊子，攜手凌白日。

李白另外一首自稱吹笙的詩為《憶舊遊寄譙郡元參軍》，據施逢雨《李白生平新探》¹⁷，這首詩李白追憶了開元十二年末離洛陽南返途中，在隨州與好友元演（元參軍）會合，二人同受當地刺史¹⁸與道士胡紫陽的款待情形：

……我向淮南攀桂枝，君留洛北愁夢思。不忍別，還相隨。
相隨迢迢訪仙城，三十六曲水迴縈。
一溪初入千花明，萬壑度盡松風聲。
銀鞍金絡倒平地，漢東太守來相迎。
紫陽之真人，邀我吹玉笙。
餐霞樓上動仙樂，嘈然宛似鸞鳳鳴。
袖長管催欲輕舉，漢中太守醉起舞。……

詩中筵席場面，有酒、有樂、有舞，其中音樂部分被李白稱之為「仙樂」，有「鳳鳴」之稱的「笙」，是李白詩中仙人隱士的最愛，所以紫陽邀李白吹笙，是可以理解的，況且李白偶而也有遁世思想，被稱為「謫仙人」，因此，紫陽邀他吹笙也隱喻著邀他歸隱之意。

雖然李白吹笙與鼓瑟篇數都極少，可以證明他對吹笙並不擅長，但在詩中所述飲酒作樂的歡娛情形之下，李白應邀吹笙、太守因醉起舞，是完全可能的，所以，筆者大膽推論：李白確實曾經吹笙，但不擅長，至於吹簫，僅有的一篇資料「雲間吟瓊簫，石上弄寶瑟」，卻是同時出現簫與瑟，應該是「想像」大於「事實」。

參、李白對於樂器演奏的鑑賞

詩人每寫樂器演奏自然加以形容，可謂不勝枚舉。然而能針對所聆聽的樂器演奏，特別推崇而留下詩篇者，極有價值，因為可以看出詩人的音樂鑑賞力，如楊師道的《詠琴》談古琴有不同的地方風格、沈佺期的《霹歷引》評論唐代新創樂曲、李欣的《聽董大彈胡笳弄兼寄弄房給事》談演奏技巧、韓愈的《聽穎師彈琴》論琴聲的變化、白居易的《琵琶

行》更是讚嘆琴藝膾炙人口之作。

從李白的詩集中，初步可以找到《聽蜀僧浚彈琴》、《月夜聽盧子順彈琴》、《酬裴侍御留岫師彈琴見寄》、《金陵聽韓侍御吹笛》、《春夜洛城聞笛》、《清溪半夜聞笛》、《觀胡人吹笛》、《與史郎中欽聽黃鶴樓上吹笛》、《邯鄲南亭觀妓》與《春日行》等詩篇，前三首是古琴的鑑賞，演奏者都是技藝超群的好琴手，有僧人、有道士、還有幽人隱士；最後兩篇提及「箏」，演奏者都是女子，其餘五篇則是李白對於笛聲的讚嘆，吹奏者除了《金陵聽韓侍御吹笛》為李白好友之外，其他都是不知名的市井小民。

一、聽琴

首先介紹李白三篇聽琴的詩，《聽蜀僧浚彈琴》是李白在江南宣州所寫，詩中蜀僧名濬由四川峨嵋山來訪，並為李白彈奏琴曲，他的演奏技藝，李白借大自然景象與「伯牙鼓琴」的典故來形容：

蜀僧抱綠綺，西下峨眉峰。為我一揮手，如聽萬壑松。
客心洗流水，遺響入霜鍾。不覺碧山暮，秋雲暗幾重。

從《荀子》的「伯牙鼓琴」到《列子》與「伯牙善鼓琴，鍾子期善聽。」建立了彈琴者與聽琴者的知音關係，《高山》與《流水》所以被後人衍生為伯牙所彈的曲名，其典故就出在《列子·湯問》：

伯牙善鼓琴，鍾子期善聽。伯牙鼓琴，志在登高山，鍾子期曰：「善哉！峨峨兮，若泰山。」志在流水，鍾子期曰：「善哉！洋洋兮，若江河。」

因此，李白在《聽蜀僧浚彈琴》詩中除了讚嘆蜀僧的琴音有如「萬壑松」宏偉多變的震撼力與「遺響入霜鍾」的繞樑餘韻之外，更藉伯牙與子期典故中的「流水」意象，寫出知音的心聲，並有洗滌遊子心的功效，最後又以「不覺碧山暮，秋雲暗幾重。」有時光流逝之感，突顯琴音與鐘聲悠悠，讓人百聽不厭。

李白另一首琴詩《月夜聽盧子順彈琴》，也運用了鍾子期死而伯牙痛失知音的典故¹⁹，篇名中的「盧子順」是一位隱士，所以李白在詩中稱他「幽人」，並點出《悲風》、《寒松》、《白雪》、《綠水》等四支琴曲之名，再以「亂纖手」讚嘆盧子順指法靈活，以「清虛心」形容琴音的恬淡意象，最後則以「無知音」的感歎來隱喻自己懷才不遇：

閒夜坐明月，幽人彈素琴。忽聞悲風調，宛若寒松吟。
白雪亂纖手，綠水清虛心。鍾期久已沒，世上無知音。

第三首琴詩《酬裴侍御留岫師彈琴見寄》是李白流放夜郎經岳州所寫，侍御是裴隱的官銜，此時正謫居岳州，因為酷愛琴藝，又與李白重逢，所以邀約擅琴藝的道士岫師²⁰彈

琴唱和，詩中形容岫師彈奏琴曲《白雪》，可以讓秋天展現出春天的朝氣，引發詩人思鄉之情：

君同鮑明遠，邀彼休上人。鼓琴亂白雪，秋變江上春。
瑤草綠未衰，攀翻寄情親。相思兩不見，流淚空盈巾。

相較起楊師道、沈佺期、李欣、白居易等人的論琴詩篇，李白的鑑賞方向，比較偏重寫「情」，大多著墨在知音感受與大自然景物的抒情意象。

二、聞笛

李白詩中寫「笛」者約十七首，其中有多首是歌詠「聞笛」的詩篇，如《金陵聽韓侍御吹笛》、《春夜洛城聞笛》、《清溪半夜聞笛》、《觀胡人吹笛》、《與史郎中欽聽黃鶴樓上吹笛》等，詩中的「吹笛者」雖然除了《金陵聽韓侍御吹笛》之外，其他都是不知名的市井小民，而且都僅點出樂曲名稱，分別為《折楊柳》、《梅花引》、《出塞曲》與《落梅花》，並未從音樂角度多作品嚐。李白對於笛音的鑑賞，只有《金陵聽韓侍御吹笛》與《春夜洛城聞笛》兩篇有較多的著墨。

《金陵聽韓侍御吹笛》有明確的地點金陵與吹笛者韓侍御，雖然未寫曲名，卻對韓侍御的吹笛極端推崇：

韓公吹玉笛，侖儻流英音。風吹繞鐘山，萬壑皆龍吟。
王子停鳳管，師襄掩瑤琴。餘韻度江去，天涯安可尋。

首先從他的侖儻性格突顯笛音的個性，然後以大自然景象來形容音聲的氣勢，再藉古代重量級樂師們的「停鳳管」與「掩瑤琴」烘托韓侍御的演奏技藝，最後強調餘韻裊裊，李白用「度江去」取代了「繞樑」的形容，誇讚如此令人回味的笛音，即便天之涯、海之角，也找不到如此的技藝了。這首詩簡直是極盡誇讚之能事，充分展現了李白侖儻不羈的性格，率性地寫意似乎比寫實的敘述更能馳騁在李白詩中。

在其他幾首聞笛詩篇中，以《春夜洛城聞笛》最具代表，這首詩是開元年間李白客居洛陽所作，詩中點出笛子所吹的曲名為《折楊柳》，這個曲調原本敘述分別時折柳相贈的離情：

誰家玉笛暗飛聲，散入春風滿洛城。此夜曲中聞折柳，何人不起故園情。

李白先用「暗飛聲」形容笛聲的悠揚飄渺，然後從「飛」而「散入」再「滿」，笛聲在深夜更能顯出寧靜與淒婉，不僅讓洛城的遊子感受到曲調的意象而思鄉情切，同時，李白也讚嘆笛子的吹奏技巧，否則，這首《折楊柳》也不會同時牽動著吹笛者與聞笛人的「故園情」了。

其餘幾首大多從聞笛者的感受心境反襯笛音之美，如《清溪半夜聞笛》是李白在江南

秋浦所作，所吹的曲名為《梅花引》，詩中所謂「羌笛」與其他聞笛詩篇中的「玉笛」其實都已經是唐代改良後的竹笛，羌笛乃源於漢代的西羌²¹，玉笛則是指玉飾的笛，馬融《笛賦》云「近世雙笛從羌起」，唐代的笛與先秦《周禮》所記載的笛不同，已經是胡人的樂器了，又被稱為羌笛或胡笛，因此，李白此詩作於江南，用「羌笛」引出「腸斷玉關聲」的思念之情，更道出笛音的扣人心弦：

羌笛梅花引，吳溪隴水情。寒山秋浦月，腸斷玉關聲。

另《觀胡人吹笛》（觀一作聽）是李白流放夜郎途中聞見胡人吹笛而觸動他盼望受朝廷重用的失意心情，所吹曲調為《出塞曲》，以「出塞」來隱喻自己的遭遇：

胡人吹玉笛，一半是秦聲。十月吳山曉，梅花落敬亭。
愁聞出塞曲，淚滿逐臣纓。卻望長安道，空懷戀主情。

又《與史郎中欽聽黃鶴樓上吹笛》²²是李白流放夜郎被赦之後在武昌寫的，在黃鶴樓上他聽到的笛子名曲《落梅花》²³：

一為遷客去長沙，西望長安不見家。黃鶴樓中吹玉笛，江城五月落梅花。

這首詩與前一首同樣對笛子吹奏技巧未多著墨，只強調因笛音觸動了懷念長安的心弦，看來李白對聞笛的鑑賞，主觀意識比客觀評論為多。

三、聽箏

「箏」即今所謂古箏，在李白詩中僅出現兩首，即《邯鄲南亭觀妓》與《春日行》，演奏者都是女子，不過，後者《春日行》是李白應制之作，意不在「箏」，詩中只以「絃將手語彈鳴箏」敘述女子在春日以首撥彈箏絃的事實，它的功能是引出曲名《昇天行》作為詩的旨意而已，李白並無論及彈奏技藝：

深宮高樓入紫清，金作蛟龍盤繡楹。佳人當窗弄白日，絃將手語彈鳴箏。
春風吹落君王耳，此曲乃是昇天行。因出天池泛蓬瀛，樓船蹙沓波浪驚。
三千雙蛾獻歌笑，撾鐘考鼓宮殿傾。萬姓聚舞歌太平，我無為。……

唯有《邯鄲南亭觀妓》紀錄了李白觀賞歌妓表演的情形與傷感，是李白詩中唯一鑑賞「箏」的詩作：

歌妓燕趙兒，魏姝弄鳴絲。粉色豔日彩，舞袖拂花枝。
把酒顧美人，請歌邯鄲詞。清箏何繚繞，度曲綠雲垂。

平原君安在，科斗生古池。座客三千人，于今知有誰。
我輩不作樂，但爲後代悲。

「箏」是由瑟演變而來²⁴，唐代古箏的十三絃是絲絃，發音哀怨，又稱「哀箏」，與後來以鋼絃改製的十六絃、十八絃、二十一絃、二十五絃乃至四十四絃的古箏音色不同。因此，詩中有「魏姝弄鳴絲」，即使李白形容歌妓彈奏的音樂何等「繚繞」，伴隨著舞蹈與歌唱，更是響遏行雲、相得益彰，曾經吸引了「坐客三千人」，但時不我與，絲絃古箏音色清幽又帶點傷感，正好奇興感嘆，與白居易《琵琶行》的自喻，有異曲同工之妙。

肆、李白的音樂觀

綜上所述，李白對音樂確實有濃厚的興趣，由於古代文人必修「琴棋書畫」，所以，李白對於古琴是有研究的，他曾寫過一篇《琴讚》²⁵：

嶧陽孤桐，石聳天骨，根老冰泉，葉苦霜月。
斲爲綠綺，徽聲粲發，秋風入松，萬古奇絕。

短短的三十二個字，介紹了製琴的上等桐木與琴徽飾物，並誇讚一把好琴的悠揚琴音，能如「秋風入松」，堪稱「萬古奇絕」。從李白詩中的樂器資料與詩文意境分析，更可以確知音樂對於李白的的生活與寫作，極具份量。因此，筆者將李白的音樂觀歸納如下，第一，李白崇雅樂、更愛俗樂。第二，李白以音樂作為抒情之用。

一、崇雅樂，更愛俗樂

「雅樂」與「俗樂」的對立，一直存在於中國歷代社會中。中國古代音樂的起源，不論勞動歌或祭祀樂舞，先民的音樂乃發自人類的本能，前者稱為「夯歌」，如劉安《淮南子》²⁶所云「舉重勸力之歌。」後者則通常與舞蹈結合，祭祀酬神，《尚書》有「予擊石拊石，百獸率舞。」²⁷的記載，敘述先民慶賀豐收，以敲擊「石磬」為節奏，祭祀神明。正如《禮記·樂記》所云：

凡音之起，由人心生也。人心之動，物使之然也。感於物而動，故形於聲。聲相應，故生變；變成方，謂之音；比音而樂之，及于戚羽旄，謂之樂。

這種完全出於自然的音樂創作，儘管有伏羲作琴瑟、黃帝作律管等記載，都只是音樂的工具而已，先民的音樂最初是不需賦于人為目的或任何音樂理念的。

但到了堯舜即帝位之後，君王與民同樂，音樂則開始出現了特殊意義，《尚書·舜典》云：

夫聲樂之入人也深，其化人也速，故先王謹爲之文。……故禮樂廢而邪音起者，危削侮辱之本也。故先王貴禮樂而賤邪音。其在序官也，曰：「脩憲命，審詩商，禁淫聲，以時順脩，使夷俗邪音不敢亂雅，太師之事也。」

「雅樂」之名，最初見於《論語·陽貨十七》：

子曰：「惡紫之奪朱也，惡鄭聲之亂雅樂也，惡利口之覆邦家者。」

「雅樂」最初指的是古代朝廷宗廟之樂，包括「六樂」，根據《周禮·春官宗伯》記載，有黃帝的〈雲門〉、堯的〈咸池〉、舜的〈大韶〉、夏禹的〈大夏〉、商湯的〈大濩〉、周武王的〈大武〉，²⁸它的性質必須中和、淡雅、莊重。因此，由上古到周代，可謂雅樂極盛時期，但從《詩經·國風》亦可找到許多民間樂舞與其他種族樂舞，稱為「散樂」與「四夷之樂」，而雅樂因有朝廷與學者的推崇，極為彰顯，俗樂僅能潛沉於民間，甚至被孔子鄙稱為「亂雅音」的「鄭聲」，被荀子稱為「邪音」、「淫聲」、「夷俗」之樂，《樂記》更形容為「姦聲以濫」、「溺而不止」，或說成「溺音」。

先秦諸子的音樂觀極為分歧，此後，雅樂與俗樂的性質，則代有變更，兩者之間的對立現象，也隨之此起彼落。如：秦代雅樂開始流失而漸弱，地方性的俗樂在秦代君臣的支持下，已經嶄露頭角；漢代的雅樂與俗樂地位並重，漢高祖曾讓懂秦樂的叔孫通制定宗廟之樂，他的皇后唐山夫人則用楚聲來作《房中歌》，漢武帝更在掌管雅樂的「太樂官署」之外，另外增設「樂府官署」，專門掌管俗樂；從魏晉六朝到隋代，雅樂漸漸衰竭，民間的新樂種「清商樂」在繼承漢代相和歌的基礎下發展而成，幾乎取代了古曲雅樂。隋煬帝喜「玩淫曲」，《隋書·音樂志》說：「御史大夫裴蘊揣知帝情，奏括周齊梁陳樂工子弟集人間善聲調者，凡三百餘人，並付太樂」，接受各民族地方音樂，因此，隋大業時期《九部樂》中除了第一燕樂與第二清商之外，全是胡樂，反而獨缺雅樂，雅樂再度跌入冷宮。

由於魏晉以來已孕育各民族音樂文化的融合基礎，有著胡人血統的唐代統治者，更是完全開放與外來音樂的交流，從唐代《燕樂》中的《九部樂》與《十部樂》的樂器名稱觀察，可發現各民族音樂與阿拉伯系、印度系等外國音樂的融合，在唐代已達高峰，民間音樂也因各族融合而蛻變出多采多姿的嶄新面貌，雖然唐高祖曾命祖孝孫制定大唐雅樂，雅樂可望復甦，但唐太宗李世民在《貞觀政要·論禮樂》中，提出「悲悅在於人心，非由樂也。」的音樂觀，唐玄宗善作詩、喜戲曲，既兼樂師、又好演戲，所以極力提倡俗樂，將音樂分為「立部伎」與「坐部伎」二部，雅樂則排在這兩部之外，舉凡各類民族音樂、民間樂府、里巷曲子（不論清新或淫邪），在唐代都能蓬勃發展。這無疑打破傳統儒家認為政治受音樂左右的觀念，也這正符合個性灑脫不羈、寫作風格不落俗套的李白。

不過，隋唐以來，雅樂與俗樂仍然處於對立狀態，在朝廷的支持下，民間俗樂蓬勃發展，文人學者的音樂觀則產生兩極現象，一是唐太宗、魏徵、乃至部分文人雅士尊重民間俗樂，另一則是更多學者或思想家所堅持的崇雅抑俗觀念，儒家樂教認為音樂深化人心，是附屬於社會教育的工具，因此，在唐代文學復古之風盛行之下，連文學創作都必須載道，更遑論被認為會影響人心的音樂？白居易、元稹等就是這一派的代表。

李白雖然沒有像元、白那樣發表音樂思想文論，但從他的詩作看來，不僅推崇雅樂，更欣賞胡樂與民間俗樂，例如李白有《觀胡人吹笛》、《九日登山》中的「胡人叫玉笛，越女彈霜絲。」《示金陵子》的「楚歌吳語嬌不成，似能未能最有情。」李白詩中出現的「羌笛」與「玉笛」其實都已經是唐代改良後的竹笛，唐代的笛與先秦《周禮》所記載的笛不同，已經是胡人的樂器了，所以，李白絲毫不受儒家樂教觀念所影響，對於雅俗音樂的感受，全然是瀟灑自如地徜徉其間。

二、以音樂作為抒情之用

從李白詩中的樂器資料與詩文意境分析，可以發現李白不論獨處或與朋友交往、不論失意或歡樂，許多場合都可以發現：音樂也是他抒發感情的方法。李白雖非「為音樂而音樂」，但卻能運用其對樂器音色特質的體會，而在詩中傳達喜怒哀樂不同的情緒。

例如：古琴音色清幽，尤其強調絃外之音與借景抒情的的意境，所以，李白在山間松林彈琴多以抒懷為志；「瑟」音具有莊重雅致的氣質，它可以與「琴」搭配演奏，描寫融洽而莊重的喜慶場合，如「琴瑟和鳴」，在李白詩中，「瑟」的出現更具有多重意涵，它可以在仙境中與其他樂器如「笙」、「簫」齊奏，象徵歡娛、飄邈，也可以透露李白求仕失敗後遁世心志的隱逸之意，更可以借「瑟」字有蕭瑟、寒冷、孤獨之意，來表達思念、感懷、憂愁甚至憤慨。

若論對樂器演奏的鑑賞，李白比較擅長寫音樂的意境與人物的心境，他所稱讚的樂器演奏者，除了《金陵聽韓侍御吹笛》的韓侍御之外，其餘皆是平民，有僧人、有道士、有幽人隱士、有歌伎，還有不知名的市井小民，李白詩中讚嘆演奏技藝並非從音樂的技藝來評論，而僅止於藉大自然景物來形容，是以寫意為主，不過，李白更將音樂作為自我慨歎的途徑。

例如：羌笛或胡笛在李白詩中別具意義，李白雖曾供奉翰林（天寶元載至三載），得玄宗寵幸，但終遭陷害，被「賜金還山」，離開京城長安，天寶十四載以後，又因永王事件而兩度逃亡，更惹上官司，被叛流放夜郎，懷才不遇的李白，長年漫遊「求仕」卻無法如願，因此，李白曾在江南秋浦作《清溪半夜聞笛》，用扣人心絃的「羌笛」引出「腸斷玉關聲」的思念之情；而李白在《觀胡人吹笛》詩中，描寫他流放夜郎途中聽到胡人所吹的《出塞曲》，觸動其失意心情，格外貼切。

又如：「箏」樂發音哀怨，清幽又帶點傷感，李白曾在《邯鄲南亭觀妓》詩中欣賞歌妓彈奏，表面上是誇讚其何等「繚繞」，吸引了「坐客三千人」，但下文「于今知有誰。」其絃外之音則是藉絲絃古箏的「哀音」來自我感嘆。

李白在《幽澗泉》中說「吾但寫聲發情於妙指」，在《早秋贈裴十七仲堪》中也說「功業若夢裏，撫琴發長嗟。」可見音樂在李白的寫作中是抒發情感的、而且是動態的。

伍、結 語

李白詩歌千餘篇，出現樂器者一百六十餘篇，占李白詩歌總數約六分之一，包括吹管樂器的笙、簫、笛，彈撥樂器的琴、瑟、箏、琵琶、筑、箜篌、五絃，以及打擊樂的鼓與

鐘，足見李白對樂器的關心與涉獵範圍很廣。

從李白詩集中樂器資料的整理分析，李白自述曾經演奏過的樂器，有彈撥樂器「琴」與「瑟」，以及吹管樂器「笙」與「簫」，從數量上看，古琴地位居冠，從詩文的意境分析，李白與自古多數文人一樣，也擅撫琴，「琴」與李白的的生活息息相關，不僅欣賞，更在抒情、送別、懷念……時，自彈自唱，他飲酒時要彈琴、失意時需要彈琴，交友時更要彈琴，松林間、月光下、深山裡、古道旁、泛舟上、酒席前……，都有李白撫琴的影子。

李白除了能彈琴之外，其他三種樂器——瑟、笙與簫，雖然相關詩篇為數甚少，但深究其詩意，可知他確實有過吹笙的經驗，但並不擅長，至於李白是否真的「鼓瑟」與「吹簫」？筆者抱存疑問，甚至大膽推斷為「想像」大於「事實」。不過，李白能掌握樂器音色的特質，來詮釋詩中感情，足證李白是「懂」音樂的，李白甚至寫過三篇「無絃」的琴，當時李白正遭遇被訟停官，因此，其心情是「無絃勝有絃」，不僅化用了老子的『大音希聲，大象無形。』的哲學思想，更以辭官的陶淵明自喻，自我紓解。

李白對於他人樂器演奏的鑑賞力，則出現在「聽琴」、「聞笛」與「聽箏」三者。李白的詩集中，「聽琴」三篇、「聽箏」兩篇、「聞笛」五篇。李白論琴大多藉大自然景象與「伯牙鼓琴」的典故來形容，不僅寫出知音的心聲，突顯彈琴者指法靈活、琴音悠悠，《月夜聽盧子順彈琴》中更以「無知音」的感歎來自喻。李白有「聞笛」詩五篇，以《金陵聽韓侍御吹笛》與《春夜洛城聞笛》兩篇為代表作，前者對吹笛者韓侍御的技藝簡直是極盡誇張之能事，後者詩中點出笛子所吹的曲名為《折楊柳》，李白不僅寫出笛聲在深夜中的寧靜、淒婉與悠揚飄渺，也讚嘆笛子的吹奏技巧能同時牽動著吹笛者與聞笛人的「故園情」。因此，李白對於音樂的鑑賞，比較偏重「寫意」與「寫情」，主觀意識比客觀評論為多。

從李白詩中的樂器資料與詩文意境探析，筆者將李白的音樂觀歸納為兩點，分別是「崇雅樂、更愛俗樂」，以及「以音樂作為抒情之用」。

「雅樂」與「俗樂」的對立，一直存在於我國歷代社會中。雖然唐代俗樂大盛，雅樂有被俗樂取而代之的趨勢，但許多文人、學者或思想家仍堅持儒家樂教崇雅抑俗的音樂觀念，個性灑脫不羈的李白，雖然沒有像白居易、元稹那樣發表音樂思想的文論，但從他的詩歌來看，李白不僅推崇雅樂，更欣賞胡樂與民間俗樂。李白雖非音樂家，卻能在詩中運用對樂器音色的體會，傳達不同的情緒；如古琴音色清幽、瑟音莊重雅致、箏樂發音哀怨，羌笛或胡笛對於懷才不遇、旅居客鄉的李白，更有觸動心弦、引發感傷的作用。

由此可知，音樂對李白的的生活與寫作有一定的影響力，雖然，本文僅先就李白詩中的樂器演奏與鑑賞為主要分析主題，尚未涉及唐代文人或後人對於李白音樂素養的記載，亦未彙整李白的「歌唱」與「音樂創作」（如《清平調》），但已可看出李白對音樂的鍾愛與鑑賞力，更發現「音樂」也是李白詩境中抒發感情的助力之一。

註 釋

1. 白居易在《論禮樂》、《與元九書》、《策林》中都有音樂思想的論述，收錄《白氏長慶集》，臺灣藝文印書館，1957年。
2. 伯牙為先秦著名古琴家，《荀子·勸學》：「昔者瓠巴鼓瑟而流魚出聽，伯牙鼓琴而六馬仰秣。……」李白《春日歸山寄孟浩然》有「愧非流水韻，叨入伯牙絃」句，此「絃」即指古琴。
3. 古琴製造用桐木做面、梓木為底、繩絲為絃。桓譚《新論·琴道》：「神農氏繼而王天下，於是始削桐為琴，繩絲為絃，以通神明之德，合天人之知。」司馬相如的名琴「綠綺」銘上記載了「桐梓合精」。所以李白所謂「絲桐」即指古琴，如《怨歌行》：「為君奏絲桐」。後白居易《廢琴》有「絲桐合為琴，中有太古聲」句。
4. 《唐書·音樂志》：「漢遣烏孫公主入番，使知音者，馬上奏琵琶以慰悅之，琵琶為胡樂無疑，而沛公鄭譯修正樂律，乃以琵琶絃諧之，為隋唐以來燕樂之主要樂器，……」唐代以前，古琵琶曾是所有彈撥樂器的總稱，後改稱阮或阮絃，唐代所謂琵琶是專指漢魏以來由西域傳來的胡琵琶，唐初大量引進胡樂，其中四根絃的曲項琵琶盛行，成為朝廷燕樂的重要樂器之一，也是大曲樂隊的領銜。唐·段安節《樂府雜錄》記載了唐代眾多著名樂師，其中琵琶樂師最多，琵琶也受到文人的推崇，如白居易《琵琶行》、《聽曹剛琵琶兼示重蓮花》、元稹《琵琶歌》等。
5. 古琴四大名琴分別為齊桓公的「號鐘」、楚莊王的「繞樑」、司馬相如的「綠綺」和蔡邕的「焦尾」。
6. 見《史記·孔子世家》：『孔子學鼓琴師襄子，……蓋云《文王操》也。』
7. 見國立臺南藝術大學民族音樂中心網站名「登堂入室」《古琴》進入〈琴賦與琴詩〉。
8. 見鄭德淵《中國樂器學》第十三章「琴箏族樂器」323頁，臺北：聲韻出版社，1984年。
9. 見瞿蛻園、朱金城《李白集校注》（上）頁298，蕭云：樂府《幽澗泉》山水二十四曲之一，王琦注《樂府詩集》以此首入琴曲歌辭中。上海古籍出版社，1980年。
10. 見《老子》第41章。
11. 見《史記》：「太帝使素女鼓五十絃瑟，悲，帝禁不止，故破其瑟為二十五絃。」
12. 見《詩經·周南·關雎》：「參差荇菜，左右采之。窈窕淑女，琴瑟友之。參差荇菜，左右芼之。窈窕淑女，鍾鼓樂之。」
13. 見《詩經·小雅·鹿鳴》：「呦呦鹿鳴，食野之芩。我有嘉賓，鼓瑟鼓琴。鼓瑟鼓琴，和樂且湛。我有旨酒，以燕樂嘉賓之心。」
14. 見《詩經·小雅甫田之什》：「琴瑟擊鼓，以御田祖，以祈甘雨，以介我稷黍，以穀我士女。」
15. 見《論語·陽貨篇》：「孺悲欲見孔子，孔子辭以疾。將命者出戶，取瑟而歌，使之聞之。」
16. 《論語·先進》子曰：「由之瑟，奚為於丘之門？」門人不敬子路。子曰：「由也升堂矣，未入於室也。」邢疏：「子路性剛，鼓瑟，不合雅頌，故孔子非之。」朱注：「家語云『子路鼓瑟，有北鄙殺伐之聲。』……」
17. 參閱施逢雨《李白生平新探》第二章第二小節第五條與注27，臺灣學生書局，1999年。
18. 據李白《憶舊遊寄譙郡元參軍》王琦注「漢東」條，漢東即隨州，詩中同時出現「漢東太守」與「漢中太守」，後者實為訛誤，因漢中即梁州，李白蹤跡從未到過梁州，詳見瞿蛻園、朱金城校注《李白集校注》頁846，上海古籍出版社，1980年。
19. 見東漢·應劭《風俗通》卷六：「伯牙方鼓琴，鍾子期聽之而意在高山，子期曰：『善哉乎！巍巍

若泰山。」傾之間而意在流水，鍾子又曰：「善哉乎！湯湯若江河。」子期死，伯牙破琴絕絃，終身不復鼓，以世無足為音者也。」

20. 見《李白集校注》頁1130，詹鍈評箋引《湖南通志》流寓人物傳：「裴隱官侍御，謫居岳州，與岫道人鼓琴自娛，李白流夜郎過之，相與唱和由宴。」
21. 據《舊唐書》記載，說橫吹的竹笛來自羌人，漢時由西域傳入，武帝時丘仲等人將羌笛加以改造而成。東漢馬融《長笛賦》：「近世雙笛從羌起，羌人伐竹未及已。龍吟水中不見已，截竹吹之聲相似。剡其上孔通洞之，裁以當籥便易持。易京君明識音律，故本四孔加以一。」馬融認為漢笛由羌人傳來，京房在此種羌笛上加了一個後出孔，音定為商聲，讓它能奏全宮、商、角、徵、羽五聲。
22. 《千家詩》中收錄李白此詩，另題名《題北謝碑》。
23. 《樂府詩集》卷二十四〈橫吹曲〉：「《梅花落》，本笛中曲也。按：唐大角曲亦有《大單于》、《小單于》、《大梅花》、《小梅花》等曲，今其聲猶有存者。」李白《與史郎中欽聽黃鶴樓上吹笛》詩中「落梅花」一詞，清·王琦注《李太白全集》即引《樂府詩集》之語，安旗《李太白全集編年注釋》注云：「《落梅花》即《梅花落》」（1437頁），四川：巴蜀書社，1990年。
24. 《玉篇》云：「箏似瑟，十三絃。」朱駿聲《說文通訓定聲》也說：「古箏五絃，施於竹如筑，秦蒙恬改為十二絃，變形如瑟，易竹以木，唐以後加為十三絃。」所以箏是秦朝才開始有的，又叫「秦箏」。
25. 收錄於《李白集校注》卷二十八〈記頌讚二十首〉。
26. 見《淮南子·道應篇》：今夫舉大木者，前呼邪許，後亦應之，舉重勸力之歌。
27. 見《尚書·虞書·益稷》：夔曰：「擊鳴球，搏拊琴瑟以詠，祖考來格，虞賓在位，群后德讓。下管鞀鼓，合止祝嘏，笙鏞以間；鳥獸蹀躞。〈簫韶〉九成，鳳皇來儀。夔曰：「於！予擊石拊石，百獸率舞，庶尹允諧。」
28. 見《周禮·春官宗伯》：「乃奏黃鐘，歌大呂，舞〈雲門〉，以祀天神。乃奏大簇，歌應鐘，舞〈咸池〉，以祭地示。乃奏姑洗，歌南呂，舞〈大韶〉，以祀四望。乃奏蕤賓，歌函鐘，舞〈大夏〉，以祭山川。乃奏夷則，歌小呂，舞〈大濩〉，以享先妣。乃奏無射，歌夾鐘，舞〈大武〉，以享先祖。凡六樂者，文之以五聲，播之以八音。」鄭玄注：「黃帝樂曰雲門……，咸池，堯樂。……，大韶，舜樂。……，大夏，禹樂。……大濩，成湯樂。大武，武王樂。……」

參考文獻

- 王先謙集解（1971年）。荀子集解。臺北：世界書局。
- 司馬遷（1973年）。史記。臺北：臺灣商務印書館。
- 白居易（1957年）。白氏長慶集。臺北：藝文印書館。
- 老子（2002年）。道德經。臺北：臺灣商務印書館。
- 朱熹（1969年）。詩經集傳。臺北：世界書局。
- 朱熹（1936年）。四書集註。臺北：中華書局。
- 朱駿聲（1966年）。說文通訓定聲。臺北：藝文印書館。
- 李白著、王琦注（1977年）。李太白全集。北京：中華書局。

- 李白著、瞿蛻園、朱金城注 (1980年)。李白集校注。上海：古籍出版社。
- 李白著、安旗注 (1990年)。李白全集編年注釋。四川：巴蜀書社。
- 杜佑 (1984年)。通典。北京：中華書局。
- 阮元 (1982年)。十三經注疏附校勘記。臺北：大化出版社。
- 施逢雨 (1992年)。李白詩的藝術成就。臺北：大安出版社。
- 施逢雨 (1999年)。李白生平新探。臺北：臺灣學生書局。
- 荀況 (1968年)。荀子。臺北：臺灣中書書局。
- 紀有功 (1982年)。唐詩紀事。臺北：木鐸出版社。
- 桓譚 (1966年)。新論。臺北：臺灣中書書局。
- 孫通海、王海燕 (1999年)。全唐詩。北京：中華書局。
- 郭茂倩編 (1967年)。樂府詩集。臺北：世界書局。
- 許之衡 (1965年)。中國音樂小史。臺北：臺灣商務印書局。
- 楊蔭瀏 (1985年)。中國古代音樂史稿。臺北：丹青圖書公司。
- 葉國良 (譯注) (1988年)。千家詩。臺北：五南出版社。
- 鄭康成 (清同治十一年)。周禮。山東：山東書局開雕尚志堂藏板。
- 劉安 (1976年)。淮南子。臺北：臺灣商務印書局。
- 劉昫 (1976年)。舊唐書。臺北：鼎文書局。
- 歐陽修 (1955年)。唐書。臺北：藝文印書館。
- 應劭 (1912年)。風俗通。湖北：官書處。
- 顧野王 (1965年)。玉篇。臺北：臺灣商務印書館。

The Musical Sensibility of Poet LiBai-- Discussion of the Instrumental Music and the Musical Sensibility in LiBai's Poems

Yu-Lan, Wang

Abstract

LiBai is one of the most prominent figures among the romantic poets in the Tang Dynasty. His buoyant disposition and outstanding talents for writing were fully shown in thousands of poems he composed, and have won him the title of “ShiXian”, or “the Immortal Poet”.

In the Tang Dynasty, music is the combination of traditional Chinese music, a variety of folk tunes and foreign pieces. As a result, though LiBai was not a musician, music concepts like “instrumental performances”, “singing”, “musical sensibility”, and “composition of musical pieces” appeared frequently in his poems. From related literature on LiBai's poems, we can not only find his love and sensibility for music, but also the influence of music on poets in the Tang Dynasty.

This paper intends to examine LiBai's musical sensibility through his poems. Due to the limitation of pages, the essay will only focus on the instrumental performances put on by LiBai, and LiBai's musical appreciation for other people's instrumental performances. By collecting information about the instruments appeared in LiBai's poems and analyzing the connotative meanings in them, the author seeks to discuss LiBai's talents for music, his power of musical appreciation, the influence of music on his life and writing, and his musical sensibility.

Key words : Music, LiBai, Tang Poems, Qin (a 7-Stringed Zither), the Chinese Flute

舞蹈的創作與肢體運用

楊淑菁

摘 要

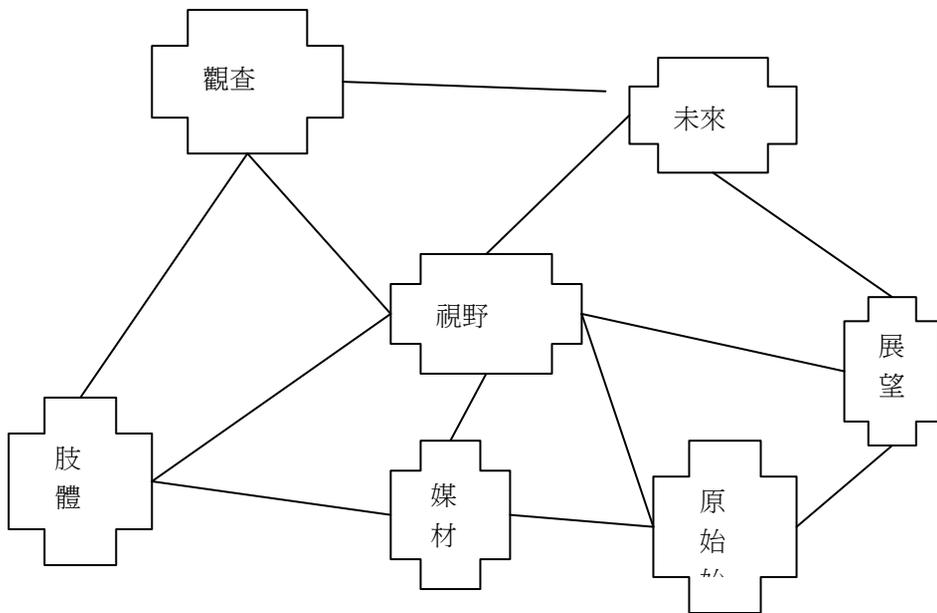
由古至今、由東至西，舞蹈的發展由簡單入繁雜，受周遭各種社會發展的變化而更動。舞蹈表現出身體的線條、衝勁、情感、意象，肢體運用是發展舞蹈創作的泉源，本文尋求探索舞蹈界的各家各派如何運用肢體的方法，視為發展舞蹈創作的方法，舞動時可以表現感情思考，它是一種群體動作的語言。相關動作的省思與貫穿之聯結，將帶動更多元的創意思考。

關鍵字：肢體語言、舞動、思考

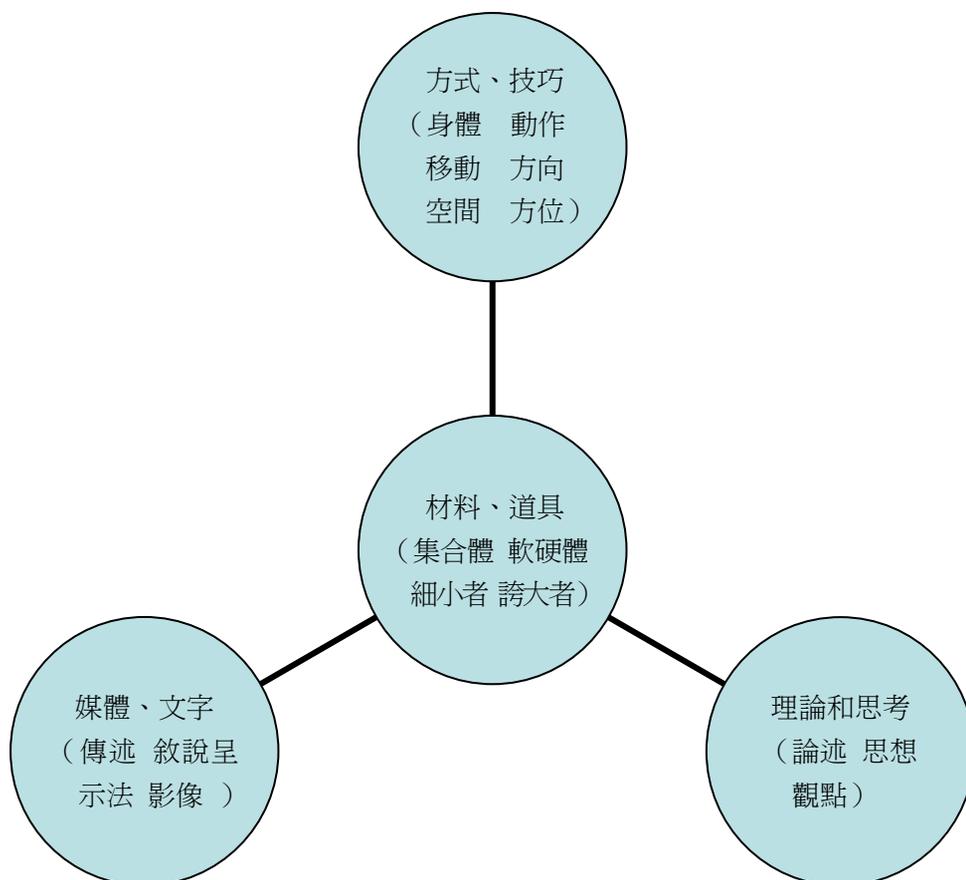
壹、前 言

舞蹈到底有多重要？古語言：「禮崩樂壞」時，則人們的行為缺乏優良的仁德信仰。音樂與舞蹈的呈現展現一個世代、時代或者朝代興與盛，舞蹈的存在對禮記綱要的支持，具舉足輕重地位。身體的展現如此重要地與生活層面掛鉤，並表現現代人生需求，如何表現身體？方法數萬千種，發現呈現身體具像存在的藝術，廣闊而多元。發現身體是一個有趣的遊戲，原始的舞動排列為圓圈而舞，漸漸進行有趣的行動性變動，由環型舞蹈變更為變化多端的隊伍。身體的表現由單一個人到群體表現，漸進性的發展，連貫人與人之間感情和意見的溝通。

舞蹈的肢體運用，可以是進入禪學的無我境界，也可以切入各種模仿方式，透過宗教、狩獵、禮儀、圖騰、巫術和頌揚英雄，將身體展現到極致，如馬戲團般高度技巧應用，像是法國太陽馬戲團，或者到自然形成生活常見之動作如梳洗刷牙一舉一動，皆可以展現舞蹈的意義。又如碧那 包許 (Pina Bausch) 運用人聲，加上簡單上之手臂的支撐，將一個主要要演員由舞台一角接替到舞台另一角，展現如她的創作《藍鬍子》，有歌舞秀般的場景，也許劇中並非有完全的舞蹈成分，但是動作的展現，卻強烈而清晰地詮釋舞意。貝特克用簡單的呈現法，將簡單劇本主題提升至後現代主義，單一而強烈的意境結構，動作簡單地被應用，形成舞蹈或者表演藝術的主要元素。以下展現舞蹈與各項思考的結合如下圖：



貳、研究方法



以上圖表安排相關於肢體創作的資源，源源不絕，各種方式、技巧、材料、道具、媒體、文字、理論和思考，皆可以結合成為創作法，思考如何創作為本文主要探討方向，提出各種創作方式及方向，其方法再發展為有區分性的創作型態。

身體連貫各種相關連結之想法如：媒體、文字、理論思考和道具材料，之後連結動作技巧就成為「肢體創作」一個循環性的呈現。

若是舞蹈結合各種以「文字」為主題的的媒材，相關舞台裝置以文字書寫為主題，身體與文字相配合，動覺就是文字書寫時的動向，編舞思考朝向文字述說，文字呈示而表現。例如雲門舞集以身體書寫為主表現的作品：《行草》，草書得原則規範與書寫方式，就成為舞蹈呈現的標的。舞動是單純的動作，創意思考的應用結合複雜化的草書書寫知識，動作和知識結合成為舞蹈的哲學。書法書寫時筆跡和運筆方法，如同身體流暢活動時的各種動向。

參、資料來源

各種舞蹈型演出方式的探求，參考各種相關肢體應用的書籍和相關舞蹈影片，特別是影片的資源，它將肢體動感的呈現表達最為完整。東方西方肢體的應用及各種東西方相關於身體舞動理論分析，神秘而令人深思地展現在舞蹈創作思維中。

肆、身體如自然界

身體模仿大自然界各種型態，由最原始的舞蹈中呈現，如非洲舞中對於駝鳥的模仿動態或者將動物激烈熱情交媾的情誼展現在舞動中，非洲巫師執拿著龜殼算計生靈的生命過程預知未來，舞動自然並發生動作的過程在於恍惚中形成。舞蹈的構成，將身體展現各型各色的物件，它是一種信仰的表現，人類可能因為希望呼風喚雨而產生動作和儀式型態。

日本「白虎社」運用熱帶雨林將神秘的祭祀文化展現得淋漓盡致。(P3 蘇珊 克蘭) 春、夏、秋、冬的四季過程經常被運用在舞蹈中，它是時間和地點的轉換變幻無窮，有時雨；有時晴，天時冷、時溫，其間的變化就成為舞動的創意資源。日本的舞蹈模仿自然界中如昆蟲形、動物體的象徵，展現人生與物種生活相似點，動物的原始點就如各物件發展的原創點，值得進一步探討，從最開端出發，探究最原始的出處，發展其原創性。臺灣舞蹈空間舞蹈團的創作「史派?奇遇記之八角伶娜」舞者被幻畫為蝴蝶、瓢蟲、大黃蜂，或者蜻蜓或者蜘蛛，展現故事劇情，呈現結合道具，使肢體變形成為想像中的昆蟲，如此展現法，外觀的展現輕鬆明瞭，不同於完全使用肢體來詮釋變化物的舞蹈。

佛金 (Michel Fokine) 在蘇俄芭蕾舞鼎盛時期編創了《垂死的天鵝》，將動物的生命及模仿的動作形體創作為出色感人的舞蹈。「天鵝湖」由魯道夫 紐瑞耶夫 (Nudolf Noureev) 於 1961 年於巴黎演出時，動物天鵝的形態被編舞者改變成擬人化動作，富含有思考與感情，羅曼蒂克的呈現，展現出感人的芭蕾舞。原始時期人類模仿動物而舞，因為週遭事物的刺激而創作，現在有無數創作以自然生物為主題，改編為舞蹈動作而呈現觀者眼前。

羅曼蒂克芭蕾舞時期創作品強調神話故事，以自然界的精靈為主角，故事述說精靈或者神話化人物與人類的相遇，例如《仙女》一舞，森林中出現的人物，像自然界非常神幻式的出現各色角色，彷彿可以呼吸到森林中芳香氣味。

伊莎多拉 鄧肯 (Isadora Duncan) 脫離腳尖鞋和古典動作的束縛，開始仿自然界的風海樹木花草而舞動，自然舒緩的風格，就如同高帝的建築作品般流線型的圍牆或者窗戶，人們可以呼吸到恬靜的田園與壯闊高山海洋，海洋的呼喚，山野的推動，使人體動作呈現各色想像，雲彩飄忽感、流水的動向，蝴蝶飛舞狀，再配合鄧肯對於希臘神殿的崇敬感恩思考點，神殿的神秘感，充分表現她的希臘神殿試的廣博思緒。

尼金斯基的《牧神的午後》，牧神是為神格人物，將他在自然界的生活動向人格化，神仙行動等於人的行為，它的故事中提到表現情慾、嗅覺、對女性的欽慕等等。



仿自然界的各型物件如花草、樹木和海洋而創作之高第的建築作品（楊淑菁攝）

伍、舞動是生活的表象

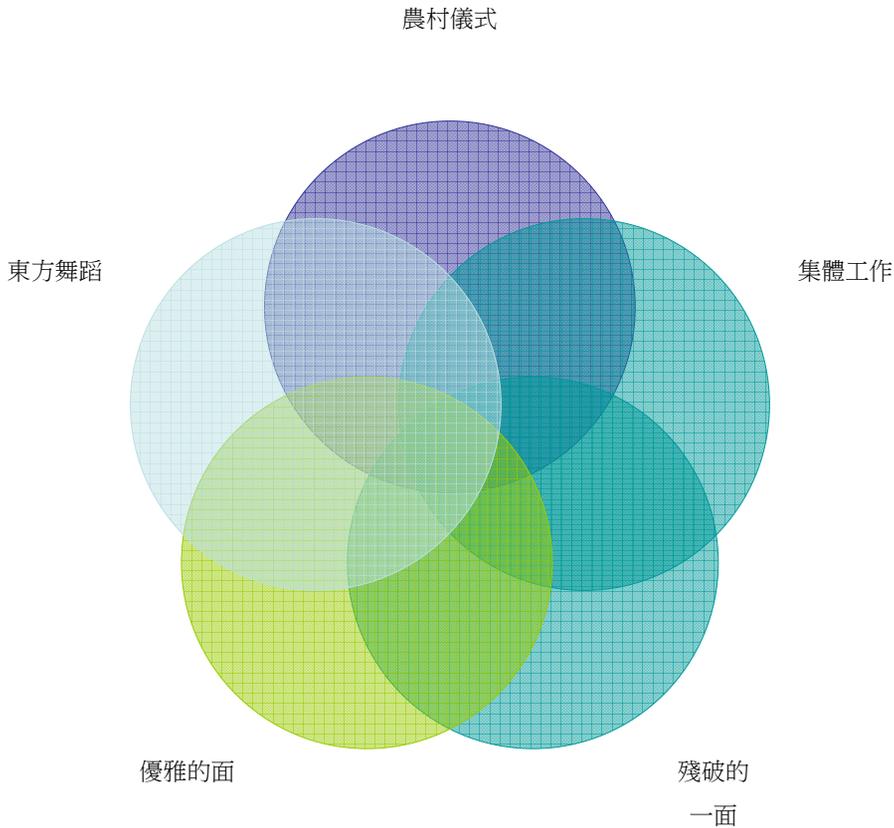
舞動表現生活型態，如製陶情形、紡織過程、耕種、飼養家畜的情狀等等，同時詮釋工作形式，人們交流狀況；合作時歡愉的情形等等。魯道夫 拉班發現「動作分析法」（Movement Analysis）時，由舞動的過程分析出方向、力道、時間和空間的區隔，其間用來分析工廠中工作者的動作，用來節省工作者體力和時間，如此的科學性分析法，將生活中動作與符號結合以作為紀錄。生活動作過程就是一種舞動。

克特 瓊斯（Kurt Jooss）編創的作品《綠桌》（The Green Table），強調人與人之間勾心鬥角，與如戰爭時期各種派別紛紛起而鬥爭。人與人之間居心叵測，舞蹈中人物戴面具而舞動，動作表現色姿態，圍一大桌子而舞，像是競爭或者討論批判事情般，展現出嘲笑、譏諷、指責、對罵，舞蹈表現生活中的表象。

陸、西化與中化之間的身體詮釋

瑪麗 魏格曼（Mary Wigman 1886-1973）的舞蹈是西方的，而東方舞蹈沒有華爾茲沒有佛朗明哥，也許參雜著禪學與民間農村意相，若是化為現代社會的舞蹈，因為生活現代化，汽車、建築、文化的切入，產生相似的舞動文化觀，例如展示鄉間情態，集體工作，呼朋引伴的舞蹈，不斷工作不斷重覆相似的工作方法延伸至舞蹈動作中。魯道夫 拉邦（Ludolf Laban 1879-1958）在戰後發展的動作分析（Laban Movement Analysis）理論，同時分析農民的工作方法態度及改革法。日本五十年代戰後殘破現象裡，人類陰狠的行為，強權與卑

微者的競爭，原子彈對日本戰爭和社會的影響，都被藝術家以不同方式解釋成為藝術。舞蹈是動的藝術肢體，表現殘破不堪、不全的身體與受傷的身體，四肢的舞動形成詭異的動態，都是創意的原點。以下圖表表現舞動涵蓋的特點：



柒、身體的神格化的神祕性與動作發展

人類想像身體展現的姿態，包含幻想型與事實型，有時它的呈現為求朝向一神格化的發展，而接近所謂的神祕性，例如日本的舞蹈能劇以貴族象徵演出方式為主，展現神格的故事，脫離一般庶民主題，而歌舞伎則以平民劇場為主，一是上流社會的活動；一為一般人民生活動態，肢體的發展依循相異文化行為及思考方式而進行，肢體動作設計產生「神格化」的神祕境界，由動作中神格化動作與仿人格動作相互交織，肢體想像為求更多元方法，可以到達穿透抽象的意境境界。

例如臺灣「優人神鼓」的展演以鼓為主要道具，動作傳述「禪」道的無為意境時，何謂無為？一動也不動嗎？沒有動作嗎？當人體在舞台上展現時，肢體的存在佔有一席之地，肢體在台上的表象富有生命存在的意義，此生命的存在富有神祕感，

動作編創者希望在展現的空間裡傳述一種動態的氛圍，觀者的想像也許並未完全與創

作者相仿，他們之間觀感的差異，同時也造成相互間比對、交流的不同觀點，進而增加觀者對於作品的神秘感。

創作者如永子與高麗（Eiko & Koma）將肢體展現不侷限在舞蹈上，而是將身體加上特殊賦予：如裝置作品般的前衛思辨：生命與身體共同而存在一個展示的空間裡，他的存在不只有動作，而是經由時間的流轉而產生的肢體意義。此意義富有神秘性，相對於富有宇宙的使命。

艾文艾利舞蹈團將黑人的文化精神生活故事編創進入舞動之中，靈歌讚頌顯示宗教信仰的熱誠，舞蹈動作敘述教會崇拜活動和一般生活，顯示黑人在美國文化的特色，歌聲與舞蹈結合融入神聖的信仰，動作融合非洲原始舞蹈特徵，展現原始的崇敬，是結合自然原始的神祕舞蹈。

尼金斯基（Nijinski）演出芭蕾舞劇吉賽爾（Giselle），正式而傳統，轉變到《牧神的午后》，「牧神」的思考幾乎與他的思緒結合為一，尼金斯基像是進入幻像般將演出想像成真，音樂強烈的改變古典樂風格，舞蹈是一種創意的遊戲，想像出來的故事與境界藉由動態呈現，當時故事新風格與思考引發爭論，音樂的呈現新嘗試也同時引發爭論，經過一翻辯論或者討論，觀者與編舞者漸漸產生共識，新風格的舞動再度展開。

宗教主題同時呈現性別特色，如杜麗斯韓福瑞（Doris Humphrey）的舞蹈作品震盪教徒（The Shakers），神秘性祈求上蒼的應許，旋轉間展現宗教神秘感。

基於信仰與相信神的存在，艾文艾利的《Revelations》，表現基督徒對於宗教信仰謙誠狀，純淨潔白的靈魂，用長白布條表現一條遙遠河流與源源不盡的資源。

捌、肢體置身於各色裝置中的大雜燴舞蹈

一、碧那 包許的舞蹈劇場

碧那 包許將舞蹈呈現結合各大型裝置，如鋼琴、大河馬、無數康乃馨花朵、高跟鞋、人體、椅子、手風琴、仙人掌、草皮、船、鱷魚、泥土、枯葉和水等等。舞者在裝置設置中展現歡顏、哭泣、喊叫、歌唱、喜、怒、哀、樂、呼吸、翻滾、跌撞、收縮、迭起、親密擁抱和奔走，碧那 包許規劃人物演出與舞台裝置協同發展的劇場意境，探戈和華爾茲將可以拼貼為生活場景；看過、嚐過土耳其浴的舒適感與風味，她創作一場關於生活，關於愛，關於互動，的生命之舞；她發現呼吸的特殊性而編創成與飛翔有關的舞作；仙人掌與日光浴有關；草皮與死亡；誇大門窗與渺小人類；破碎的高牆與危機四伏；水與求生存；浴缸與赤裸；火山與熱情；加州與紅杉木林；羅馬浴與希臘史詩相關等等。由於在智利看到花海情形，她的《康乃馨》裡運用數千朵康乃馨花，舞台頓時豐富飽滿；她將到各國的見聞編創成為舞蹈，無論是島國風情、西班牙舞動的情態、城市故事、香港的政治情況、熱情場景、阿根廷風味、東方思想、人際關係、戲劇故事和文化特色。

碧那 包許的舞作展現的方法，本文探討界定為以下方式：動作如對話，動作與表情之間連串出動作所指的意義，舞台裝置是一種啟示，表現氣氛及環境，當數位舞者以相異角色站在台上時，畫面可呈現一連串舞動的對話。當一群舞者以相同姿態展現在舞台上時，

動作的意義加強而更生動有力。動作不分界線無論是現代舞、芭蕾舞、民族舞蹈、社交舞、街舞和特性舞，接合到生活的動態和文化意涵，她就能夠呈現創作的資源，也許有粗暴場面，也許有溫馨感人畫面。群體展現無限的動能，孤獨的單人展示突出主題，雙人舞她經常作為愛情與溝通橋樑的呈示，有力而膠著連結，例如她編創的《春之祭》，祭典依循著無言的規則，規定男與女獻祭的方式，身體的犧牲與奉獻將表現是對神明的尊崇。

1917 年左右，畢卡索創作融入舞蹈作品中，他的「立體派」創作應用在道具和服裝上，有如馬型的裝置和各色建築及服裝。服裝的樣態改變舞者身分，抽象的展現，呈現五花八門的舞動方式。

動作、道具、語言和音樂，各式拼貼，錯愕或者唐突和荒謬的出現，所有呈現在舞台上的元素都被包許應用到創作中，碧那 包許表現的是人與人之間的舞，她高跟鞋的應用是一種「投足而歌」的技巧，卻讓人們欣賞到線條和顏彩的美，動作沒有不可能的。

二、日本舞蹈

日本舞蹈團體「大駱駝艦」(Dai Rakuda-kan) 將各種相關物件堆置於舞台上，傳述相關的文化主題，舞動呈現便因為裝置的故事性而產生「時代性」。裝置的存在可以傳輸意境與故事主題，如何運用？結合何種材質？為何而運用？運用到何種程度？誇張性與簡單性交互呈現，跨越空間主題與材質表象，物件產生的能量？固體、液體、空氣、色彩，服飾、布幔、繩子、竹竿，日本舞蹈甚至將繩子或竹竿界定為生靈生命的維繫點。人體微妙地富有生命而也微妙地維繫相關週邊事物，一堆米，一堆鹽，一片雪花，無盡的落葉，大型動物肢的存在而是可能有一頭蓬鬆頭髮或者光頭；有粗壯身體或者肥胖腰身；誇張的眼神誇大的身高；無限延長的衣裙等等，肢體結合軟、硬體，使舞蹈富有更奇異的思考與辨證。

三、現代舞各型態的應用

「光環舞集」應用嬰兒油或者水，使肢體舞動具有「滑行」功能，可以使舞者在舞台空間上之視覺增加流暢性，豐富舞動的質感。由他們曾經發展的「奧林匹克嬰兒油系列」演出，取材自游泳池水中遊戲系列，再接續以聲音發展為客家舞蹈創作的主题之延伸，到最近 2007 系列以一片或者數片塑膠片發展動作元素。裝置與舞蹈的變化性像是一場遊戲般，能夠透過遊戲而玩出效果。

法國芭蕾舞劇團在 1996 年巴黎演出的《鐘樓怪人》，教堂、鐘樓和廣場為演出主要場景，故事的呈現由陰暗的鐘樓到教堂中彩色玻璃裝置五彩的建築形象，觀者感受光線的變化及場景的相異性，傳統芭蕾舞動作結合劇場動作呈現，場景的存在，產生地點變化，而非利用場景做新型創作。而相反地新版的《鐘樓怪人》則產生動作與舞台相結合的效果。

法國新版的歌舞劇《鐘樓怪人》，1998 年巴黎首演，法國文化部不僅納收本國精英，尚包括義大利、西班牙和魁北克等地專業藝術工作、表演者合作，不以傳統百老匯風格為重點，竭取當代流行肢體語彙如嘻哈舞、攀岩、直排輪、與抗爭之象徵物如圍欄、木架、綱架、袋子和大鐘等，具歐洲歌舞劇風貌，將音樂戲劇與舞蹈融入香頌、龐克、搖滾等時尚，不同於一般風格。結合音樂、雜耍、特技和舞蹈，頭頂地或者翻筋斗，可以穿透空間之舞

動元素被應用得淋漓盡緻。吸收現代風格，融合傳統是此劇特出的原因之一。

1920 年左右包浩斯 (Bauhaus) 在人體舞蹈服飾上，裝置各色立體型態物件，圓形、螺旋形、方型、長方形、鐘形、尖銳狀、錐形和多角型等等。如此的造型舞者具有標誌性，抽象的結構將四肢分為不同方位組裝造型，像是作曲般呈現相異的角度和線條，分段性效果和身體活動範圍改變，都令舞者的生命呈現空間質地和角色切換的特殊意義。新型態裝置附加在舞者身體上的呈現是包浩斯發現建築形式應用的另一途徑，它是「可以活動的建築」，此空間與身體結合的主題後來也發展為服裝設計效果的主要來源。

畢卡索的繪畫與設計結合舞蹈，可以由舞台的呈現表現立體派畫作風格，由影片「畢卡索與舞蹈」(“Picasso and Dance (“Le Train Bleu”/“Le Tricorne”)”) 展現舞者特出的服裝線條，顏色豐富，包括舞台設計顏彩、房屋架構等，表現畢卡索繪畫風格。抽象而非寫實的景象也可以展現在舞者肢體上，形成立體派畫作特色。

玖、具有技巧與非技巧的身體

舞動的表現無論是傳統舞蹈或者現代舞蹈，大部份強調技巧的存在，而新風格舞蹈，可能思考將技巧轉換為反技巧的動作方法，摒棄唯美動作表現，發展前衛動作方法，編創者不管技巧或者非技巧而是以發展動作的主題性為主軸。例如舞踏使用的「蟹型腳」，將腳板往內扣，是日本傳統農夫耕作時為了防止滑倒的腳步，運用在舞動成為象徵性動作。大野一雄視此動作特徵種為一種技巧，一般人也許認為那是動作特徵非完全是技巧。舞踏的舞動有時應用抽動、翻白眼、伸舌頭，扭曲臉部表情於動作主題中。誇張而持續，使舞蹈怪異而表現肢體不全狀。如此的表現似非技巧又似乎是一種特殊技巧。但是絕對是非快樂的呈示。東方舞蹈大部分應用身體屈膝下彎到低位置，可以接近地面表示對大地的崇敬；西方舞蹈可能採取開展式動作揮灑洋溢誇大地展現身體於空間或者空中。舞蹈的「型」被應用在肢體展現上。而「非型」又如何呈現？碧那 包許因為巴西之行後發展的舞動相關於巴西音樂與熱情動作，許多對舞的情境於是產生；而她日本的行旅後將葉片裝置在舞臺演出中，仿佛如秋葉落下情狀；她的中國之行後將陰、陽原理的詮釋放於編創中。當她編創時，她取材的動作呈現熱情的擁舞，轉換至靜寂的動作或者左右相對稱的動作，規律地被置入舞蹈主題演出裡，漸形成演出中的主題動作。創作這取決方向決定舞蹈的呈現法，技巧或者非技巧皆可以做為動作應用資源，使她的特色演出表現「舞蹈/劇場」特色。

肢體可能在非常傳統的技巧中生成，技巧的需求成為舞動作主流，但是改革的舞蹈，將結合多樣專業而形成動作主軸。「非技巧」的存在使舞動展現自然純粹風格，日本的舞踏將演出的「招牌」動作，展現再舞作的主題動作中，它與一般各型舞蹈技巧，如芭蕾舞現代舞或者民族舞蹈等不同，而舞踏的動作，可以稱之為此招牌動作，可能是翻白眼、張開大口、誇張的臉部表情和奇怪得腳部內拐動作。本文強調此動作為「非技巧性」的動作。

喬治 巴蘭琴 (George Balanch 1904-1983) 將優雅的芭蕾舞動作由古典派改革為趨向羅曼蒂克的相對稱、抽象型肢體結構。使舞動更為清晰化，改革舞者的身材比例，強調修長的舞者之重要性，將傳統芭蕾舞演出服飾簡單化，動作設計呈現清楚的舞蹈對白動態，以故事結構芭蕾舞劇場形式之演出，由蘇俄到紐約展開拓展現代芭蕾舞的生涯，紐約可以

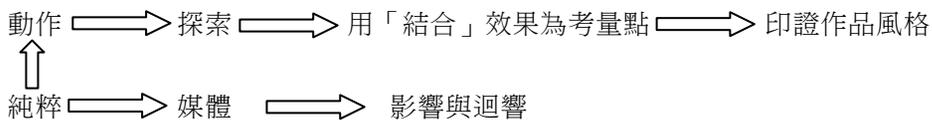
讓巴蘭琴無限地發展他的創意構思。巴蘭琴曾經運用史特拉文斯基音樂編創 *Agon* 一曲，紐約市立芭蕾舞團曾經演出此舞碼，舞作中展現相對稱動作的應用。巴蘭琴應用動作呈現技巧性，但是由於舞作中故事的存在，使技巧更加生輝，音樂之結合以及他改革的「動作相對稱」原理使舞動的畫面清晰明確。肢體結合故事強調敘事性的傳遞，巴蘭琴的動作型態敘述天份，加上音樂的詮釋與音樂家緊密合作過程，創造出九十多首舞作，連結芭蕾舞到音樂喜劇、電視與電影中，同時他在紐約市立芭蕾舞團三十五年的貢獻，他的創新成就等於是當時紐約舞蹈的象徵。

1991 年基洛輔芭蕾舞團(The Kirov Ballet St. Petersburg)於蘇俄馬林斯基劇院(Marinsky Theater)演出作品如：*Chopiniana*, *Pertushka*, *Barbers Adagio*, *Le Corsaire*, *The Fairy Dall*, *Markitenka*, *Paquita* 等等，留存傳統舞蹈的原創性，改革並增加動作及劇場性呈現流暢度，獨舞者原有的高度技巧性，統合在群舞的組合間，風格獨特。

崔莎 布朗 (Trisha Brown)、佛內 瑞能 (Yvonne Rainer)、馬利迪克 蒙克 (Meredith Monk) 等屬於後現代創作的編舞家，以「觀念進展」為主要呈現標地，將動作視為舞蹈元素的發展觀念藝術的方案之，其選擇的觀念可能為呈現「一張椅子」的用法，而成為舞蹈觀念，整個舞蹈與椅子離不了關係；因為要「以背部說故事」，而展現背對觀眾而舞，觀眾仍然可以感受舞者背部陳述的詩意；或者因為建築物如樓房，將「攀爬」設計為舞蹈現場，也是舞蹈元素。湖面是風景，卻可成為舞蹈展現的場景。它是技巧嗎？說它是一個「主題觀點」則更為明確，技巧與非技巧之間的身體表現，就要視觀者感受而定，編創夠絞盡腦汁發展想法，後現代的編舞方式，似乎將「數字」放置入動作中，以「猜謎」方式展現也可以算做跳舞，其中觀念與意境的表現才是主要精髓。

拾、與影像結合的創作法

舞蹈不再只是單一運用肢體，結合各種道具及舞臺效果已經非常普遍，近代的飛快科技發展，多媒體應用呈現特殊風格，各型態的媒體可能是文字或者影像也許拼貼也許是全方位應用，打造變換式舞臺。



編舞家崔拉 莎普 (Twyla Tharp 1941-) 編創的媒體與動作應用，提昇動作自然型態發展，結合手部和上肢動作描述法。由簡入深，應用行為 (動感) 與較大動作呈現，使舞蹈具有生活性動態，結合聲音及影像呈現場景的位置及環境；身體周圍環境的應用發展；舞者突發奇想即興動作，以互動方式接納媒體環境與動作觀想，使動作與媒體相互融合。

應用映像作為創作的方式，每一年因為科技的發展愈形多元化。在法國每年的舞蹈影片展，完整記錄及簡介，提供豐富影像介紹途徑，尤其是創作理念，背景或後台相關製作。

影像與舞蹈之結合近年來越形豐富，例如參看莫斯 康寧漢 (Merce Cunningham 1919)

的舞作〈軌跡〉(Trackers 1991) 應用 Life Form 的軟體製作電腦影像，將舞動與影像相結合後，使得「軌跡」二字的意義更為深遠，如同動作產生的軌道與影像相仿。康寧漢作品〈頻道 / 插入〉(Channels/Inserts 1981) 被稱為 Film dance 之作，在電視螢幕中展示舞動及各種頻道的相異影像創作，舞臺上發生動作即興式切入舞蹈中，各種不一樣的呈現，串聯式更動、發展都以即興形態展現。康寧漢創作《夏天的空間》(Summerspace 1958) 應用服裝與背景相互協和方式，舞者服裝與舞台顏彩相同的設計，塑造出人體仿如立體雕塑構造的效果。另一舞作《雨林》(Rainforst 1968)，舞台上吊掛著許多金色枕頭，舞者游移於其間，自由展現肢體，服裝與道具或者舞台設置成為康寧漢應用肢體呈現的主要變數，他挑戰視覺上的變化技術，編舞時卻連同嘗試「數字」變化「機會主義」和「文字的改變」，舞者依照遊戲規則而舞動，就如同一齣舞蹈及興創意遊戲。康寧漢所謂的「後現代舞蹈」發展了三十年，應用影象聲音發展舞蹈創作，將「機會」創作作為主要創意方向，隨機而舞，隨機而編，尤其是聲音的應用與約翰考居(John Cage)合作，「後現代音樂」與「後現代舞蹈」相互融合。艾文尼可萊斯 (Alwin Nikolais) 舞作《Noumenon》，三位舞者在可延展衣料的袋子中舞動，創造出各色雕塑形，如此的舞蹈應用材料，將身體變化成非人形的樣態而動作。馬麗迪斯 蒙克(Meridith Monk)的舞作〈十六公釐微小耳環〉(16 Millimeter Earrings 1966) 將人頭影像投射到舞者手持的白色「大燈籠」上，以作為舞蹈的關係媒材，燈籠的圖案在舞者的身上轉換變化，表現思考轉換情境；瓊斯 (Bill T. Jones 1952-) 的〈未命名〉(Untitled 1989) 製作為影片時名為〈非由軸心而活〉(Alive From off Center)，肢體動作與媒體相合傳輸；他的〈仍然在此〉(Still/Here 1993) 應用格列其 班得 (Gretchen Bender) 影像作品，詮釋人生，影像包含：心臟、各色人種和人臉，透過各種造像呈現解說人生，如此隱喻性提示，令肢體表現更具力量。另一位影像藝術與舞蹈嘗試者，艾文尼可萊斯 (Alwin Nikolais 1910-1993) 作品如〈嚴酷考驗〉(Curcible 1989) 應用影像及鏡子倒影使人體看起來如彩色光纖體，肢體組構成具有五彩的特殊圖案，身體不再只是身體而是多元的媒介。



在法國每年的旁畢度中心舞蹈影片展，完整記錄及簡介舞蹈相關影像 (楊淑菁攝)

拾壹、身體是線條與文字的組成

身體可以展示二種主要的舞動方法，也就是二種主觀方式：身體如文字地呈現各種抽象意念；或者身體仿文字呈現文字外觀。一為傳達動作意義；一為傳達文字型態。身體是一建築物，架構為文字或者架構為意象，呈現編創者的思考。

身體如果可以是文字，就如同文字一樣地呈現思想！身體的舞動就是要傳輸文字的意念，楊桂娟的組合語言舞團應用書法的呈現，而編創舞蹈與文字象徵性的動作組合，身體產生的形體印象，在觀者眼前產生整體性肢體造型，文字是線條的呈現，身體可以模仿呈現雷同形狀，文字是不能動的個體，身體組合方法卻是無窮的，身體與書法的共同點在於相仿的型態，而人體的流暢度與墨水流動方法不完全相同，而其間力量的呈現各有相異的趣味性。

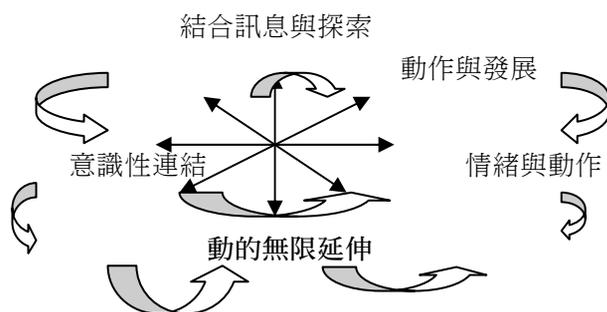
東方的傳統舞蹈以上肢表現戲劇性文字意向，加上肢體流暢圓形呈現為主題動態，形成東方身體表現的主要特點型態，大部分以圓柔和美為主；而西方身體將腳部、手部動作誇張化，技巧呈現抽象意識，大部分誇大而外張。

畫家運用線條來詮釋作品，舞蹈者運用身體表白創意，身體規劃後的線條及造型就如同文字展現在舞台上。身體線條視為符號或者象徵，結構各色造像成為一組創作的符號。

瑪莎 葛蘭姆 (Martha Graham) 發明收縮與延展如同呼吸般為動作主題，強調表現感情；杜麗絲 韓福瑞 (Doris Humphrey) 將她的現代舞蹈技巧設定為「跌落復起」。肢體的變化多端，呈現編舞者需要的主題。



米羅畫作 繪畫線條仿中國書法原理 身體以線條與文字展現 是創作的另一道泉源 (楊淑菁攝)



(p.1863 楊淑菁 2004)

美國芭蕾舞劇院 (American Ballet Theater) 呈現馬克莫瑞斯 (Mark Morris) 對四位男舞者的編創《天生狂野》(Born to be Wild) 影片的舞蹈作品，發展舞者特性，將肢體呈現表現得淋漓盡致，身體為動作與音樂結合的最大動能，動作呈現如跳躍的主題，舞者盡情在空間遊走中，動作的構圖配合勻稱的肢體，編創者希望能將音樂的活躍性展示在各種跳躍動作的呈現中。藉著影像，觀者清楚地看出身體如書法般呈現各種姿態。身體能夠切分音樂音符流暢過程，動作的呈現使觀眾看見音符的流轉，動作音樂化或者音樂動作化，在影像的紀錄中清楚可見。

莫力斯 貝嘉 (Morris Bejart) 曾經創作《春之祭》，它發主張展人體動作為可述說型態的文字，用以發展他被定位為「羅曼蒂克」風格的編創，基本上他的編創除了現代形式的動作外，尚結合芭蕾舞，肢體傳述訊息如文字表現。如他創作的編創《胡桃鉗》，將貝嘉自我的孩童時期故事及心中思考放置入編創元素運用中，主題中有一個代表母親的形象的雕塑及一位芭蕾舞教師，教師是舞劇中主角的推手，協助他練習舞蹈及協助他選擇生命中的各項目標，舞劇中除創新動作呈現，尚包括傳統舞劇《胡桃鉗》中傳統芭蕾舞動作的展現，二者之間在舞蹈表現裏產生對比作用。

舞蹈語言可結合多元性發展的語彙，例如結合芭蕾舞、現代舞和爵士舞的動作，特拉 莎普 (Twyla Tharp) 的創作《蘇的腳》(Sue's Leg) 將此三種型態舞動結合為一。是後現代舞蹈代表。勞拉 汀 (Laura Dean) 以「旋轉」為主題創作一首舞作《歌曲》(Song)，旋轉成為此舞作中的標題動作。後現代舞蹈創作以單一內容或者極簡主題而發展作品。崔莎布郎 (Trisha Brown) 以在牆上走動為主題發展一個舞作 (Man Walking Down the Side of a Building)，將空間和各重器材運用作，為物舞蹈創作元素，使舞動不侷限於舞臺上，牆上也可以展現。

拾貳、舞蹈劇場的開發

德國舞蹈由瑪莉 魏格曼開發的「舞蹈劇場」，舞蹈涵蓋人本體的現象，生活、工作、飲食、身體展現與身體大自然的結合；與環境結合；社會現象與舞蹈創作；肢體動態呈現歷史發展與社會現象等等，都納入動的呈現。當時魯道夫 拉邦 (Rudolf von Laban) 克特 瓊斯 (Kurt Jooss) 欣格德 里德 (Sigurd Leeder) 結合魏格曼等人，將身體科學化，身體動態可被分析出方向、力量、時間、觀感和範圍，甚至如多面體 (如十六面體) 一樣被分析動

態理論的極微細關聯，將身體運用來呈現一個主題觀念，如戴上面具的人體，表現人的內心衝突面，如克特 瓊斯《綠桌》一舞，或者如巫師的簡單四肢舞動展現，像魏格曼的《巫舞》(Totentanz (Danse macabre) 1926)。拉邦的身體與自然界相融的肢體訓練，到山間和草地上與到馬背上，為了了解身體如何接觸大自然或者知悉接收大自然的各元素的重要性，強調陽光、空氣與生命。

肢體產生簡易動作，如二人相對動作，產生簡單對話，群體動態發展出具有說服力的氣氛，此為劇場舞蹈想要呈現的表象。魏格曼創作的《Les Ombres 1932》舞者的身上遮蓋著一塊布，舞者不斷旋轉而舞，魏格曼思考展現「追尋」和「神聖」的意義。她認為身體自由活動結合敲擊樂節奏韻律將產生詮釋性的力量，是自由的意境。

在歐洲瑪姬 馬漢 (Maguy Marin) 編創《May B》(1981) 時將舞者臉部塗上白粉身著白衣打扮成老者，展現社會各色人物現象，舞者表情展現驚訝、突然、痛苦、懷疑、生氣、失望、無助和哀求，此劇場舞蹈的運用，結合應用化妝效果與劇場動作意義，動的藝術展現如演一齣生命的旅程。(1997 Jean-Pierre Pastori) 4 身體：教導過程中透過行動、意念、思考、技巧、特點、情感、故事、顏彩、簡繁、文字等等程序解說，課程設置融入真實與虛幻，舞蹈訓練泉源便更遼闊。規律約束成為分類課程，邏輯化並配合反覆思考和層層辯證，嘗試動的學習者，擁有自由活動的身體，於是繁雜的肢體語彙就能產生涵蓋自我審美之架構：

- 一、表現情感
- 二、由情感刺激而應運產生肢體語彙。

拾參、結論

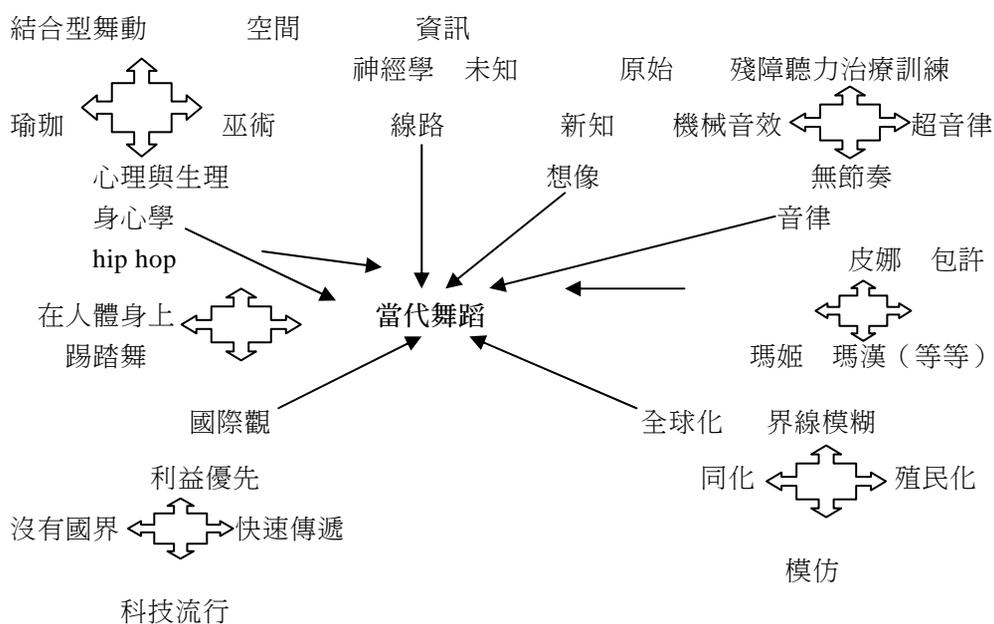
歌聲、芭蕾舞動作和歌劇動作能夠結合嗎？1972 年左右巴蘭琴 (George Balanchine) 與羅賓斯 (Germon Robbins) 將此三種元素結合，由紐約市立芭蕾舞團演出，又歌又舞，肢體展現爵士風格再接上芭蕾舞技巧，身體變幻無窮，詮釋柔美或者黑暗，自由無限制。當「西城故事」(West Side Story) 於 1957 年製作為有包含故事陳述與舞蹈呈現的歌舞影片時，肢體的動作運用的層面更漸漸寬廣，至今日數十年肢體與科技的結合，電腦運用則又是活生生的舞動與冷冰冰的科技器材的組合。人體隨時因為伴隨的媒體媒材改變，展現多元動態觀感。

反觀東方肢體，日本歌舞伎中簡化的動態，代表戲劇過程同時，舞踏將肉體展示勾結象徵的肢體意義，可以表現出男與女關係，自然界生物、生靈，人類工作的情況等等，日本五十年代的土方撰及大野一雄，對肢體的表象發表「暗黑舞踏」的主題，人類可以回歸自然，就像是動物般的呈現肉體，是活生生的物件，肉體的存在，具有思辯和意境可以展現，抽象也可以展現具象思考，日本的舞踏在身體上的應用，可以是如胎兒出生過程或者以繩子或者樹枝來表現身體的支持物件，能展示宗教儀式或者田野風光，各種方式的肢體展現將舞動情誼擴張。本文探討各方肢體的應用，是發展舞蹈創作的有力泉源。

當代的舞蹈探討、結合多元藝術資源和相關的元素，舞蹈已經不是單一只有動作或者身體而已。談到動作和影像，必須結合多媒體呈現，表現媒材將身體轉化為例一種「詩意」

的情態；身體動作結合心理治療談及巫術和身心療法，展現醫學的醫理與治療的重要性；音樂有節奏性，它呈現聲音因來源，編創時取非音樂性的聲響，如拆房子的聲音，或者了無聲響，展現另類創作法。各類的資訊傳播加速，人與人之間的交往方式可能藉由電子郵件傳輸，而非人與人本身的接觸，國際之界線愈形模糊，科技的流行，各種訊息傳輸比以前快速，舞蹈的型態也隨之迅速更動。

但是人與人確切渴望真正的接觸，本文提出動作資源與規劃思考法，展望學習者能享受於「動」的寫意中。增進學習者動的能力，關注於多元藝術展現，思考以動作學習世界變化，創想迎合過往與將來，動作的觀想，將幻化無窮。



(p 424 楊淑菁 2005)

參考文獻

- 蘇珊 克蘭 (Susan B. Klin) 著 陳志宇譯 日本暗黑舞蹈：前現代與後現代黑闇陰暗舞蹈的影響 臺北 左耳文化 2007
- 羅伯特 高特力伯 (Robert Gottlieb) 著 陳筱詒譯 巴蘭欽 (George Balanchine) 臺北 左耳文化 2007
- 吳士宏著 舞蹈評析與身體觀 五南圖書 民90
- 歐建平著 世界藝術史 舞蹈卷 北京 東方出版社 2003
- 楊淑菁 學報：淺談舞蹈動作教學 台南科技大學學報第二十四期第二冊 2005
- 楊淑菁 由空間分析主題設計動作 (舞蹈) 教學教材 國立屏東師學院期刊 2004
- Jean-Pierre Pastori “La Danse 2/Des ballets russes a l’avant-garde” Decouvertes Gallimard 1997

參考影像

- “Balanchine” American Masters KULTUR 製作
- “Notre-Dane de Paris” Opera National de Paris DTS 製作 1996
- “Born to be Wild” Dance in America KULTUR 製作 Mark Morris 編創 2002
- “Kirov Classics” The Kirov Ballet St. Petersburg Art Haus Musik 製作 1991
- “La La La Human Steps Amelia” Edouard Lock Opus Art 2006
- “Picasso and Dance (“Le Train Bleu”/ “Le Tricorne”)” Paris Opera Ballet 1994

Choreography and Body Creativity

Shu-Chin Yang



Abstract

From antiquity until now, from the East to the West, develop of dance is from simple to complexity, it changes because the sociality changes. Dance presents binders, driven, emotion, image, and the use of body, they are the choreography mints. This research find the way of body uses in the different choreography styles, are the way of creative. When dance we declare sentiment which is the world language. The thought of movement and the mutuality of the thoughts are connecting which bring us more creativity.

Key words : Body Language, Dance, Thought

布雷希特「史詩」「劇場」之關聯與演進

李其昌

摘要

本文研究對象為布雷希特的史詩劇場，研究方法以此對象為主縱軸起點，再向上溯源至古希臘、印度與中國，然後順此而下橫向搜尋相關理論回到現代，試圖發掘史詩劇場理論核心。主要研究問題為「史詩」與「劇場」兩者之間的關聯性、兩者在歷史上的衝突，以及布雷希特如何協調兩者，進而成為影響表演藝術深遠之理論。研究結果擬以尼采的阿波羅（史詩）與戴歐尼色斯（劇場）二元性相互交融於舞台上，來解釋布雷希特的史詩劇作藉此二元的對立性，引發觀眾辯證，不僅獲得戲劇娛樂，也學習有用的社會知識。因此，建議現代劇場已慣用的「觀眾參與」技巧，應以讓觀眾「學習新知」為目的，以幻覺劇場為基石，輔以疏離效果（V-effect）¹，讓劇場進化至增進自我（演員與觀眾）的客觀知識，進一步得到改善社會的新思惟，獲致更高的喜悅。

關鍵字：布雷希特、史詩劇場、疏離、尼采、亞里斯多德劇場、觀眾參與

李其昌現為國立臺南大學幼兒教育學系兼任講師；澳大利亞國家大學藝術學院戲劇博士候選人

壹、緒論

「史詩劇場」(Epic Theatre) 中,「史詩」又譯敘事詩,含有疏離情感的元素;「劇場」表演,則意圖吸引觀眾移情。「史詩」與「劇場」兩者間——疏離與移情——的關聯性理應相互排斥,如何能於戲劇大師布雷希特(Bertolt Brecht 1898-1956)的劇作中取得協調?值得深究。因此,「史詩劇場」的理論發端與發展,以及其與劇場史和哲學理念的關聯性,均為本文的研究問題。

根據文獻探究,現代劇場中,「史詩劇場」完整演出肇始於皮斯卡特(Erwin Piscator 1893-1966);其理論,係由布雷希特發揚光大,影響劇場藝術宏遠。本文研究方法擬將「史詩」與「劇場」疏離出來,分別探討其關聯性,然後再予以結合,從現代劇場史著手探究,進而往上溯源其理論演進,最後歸納出「史詩劇場」的哲學理論核心與社會使命。

貳、現代戲劇中的「史詩劇場」

一、背景

「史詩劇場」的演出雛型,約於一九一九年至一九二〇年代初期出現在德國劇場。建立者為馬丁(Karlheinz Martin 1888-1948)和皮斯卡特(Erwin Piscator 1893-1966),他倆的新劇場形式可綜合為:視舞臺為「講道壇」(pulpit),藉演出,與工人階級的公眾「討論」現下關心的政治與社會議題(Styan, 1996, p. 128)。馬丁於一九一九年在柏林創立「論壇劇場」(The Tribune Theatre),為了避免演員成為明星,節目單上全無參與人員的姓名;不久,他離開該劇場,轉而與皮斯卡特一同服務於「無產階級劇場」(The Proletarian Theatre),竭力為社會服務;然而在一九二〇年後,馬丁轉而為雷因哈特(Max Reinhardt 1873-1943)的劇場工作,因此「無產階級劇場」由皮斯卡特獨自挑起經營大任(Brockett, 1991, p.242)。皮斯卡特與布雷希特合作,約在一九二五至一九二八年期間,布雷希特參與《拉斯普京》(Rasputin, 1927/11/10 首演)和《好兵帥克》(The Good Soldier Schweik, 1928/01/23 首演)的劇本改編工作,尤其後者的演出,讓皮斯卡特名揚劇壇。

二、「名詞」創始者

「史詩」一詞在劇場出現,約在《好兵帥克》首演的前四年,一九二四。布羅凱特(Oscar G. Brockett)與芬德雷(Robert Findlay)(1991, p. 242)認為,皮斯卡特首先在其作品,標上「史詩」(epic)之名;學者艾德蕭(Margaret Eddershaw)(1996, p. 11)在她的《布雷希特演出》(Performing Brecht)一書中,亦提及「史詩劇場」這個名詞係由皮斯卡特所創立。不過,皮斯卡特(1963, p. 75 & 68)卻在他的《政治劇場》²(The Political Theatre)書中表示,一九二四年在他導演的《旗子》(The Flags, 1924/05/26 首演)演出之前,該劇作家巴克(Alfons Paquet 1881-1944),客觀地搜集歷史事件進入戲劇性的連環圖畫中,因而在編排該劇時,定其副標題為:「一齣史詩劇」(An Epic Drama);皮斯卡特進一步指出,幾年後,其他人始以「史詩劇場」一詞稱頌他的作品。換言之,按皮斯卡特的說法,第一個導演史

詩劇的是他自己，第一個賦予現代劇場「史詩」之名的是巴克，而創立「史詩劇場」這個新名詞則來自「其他人」——按此推論，此名詞應為當時的劇評家，順著「副標題」而稱呼皮斯卡特的劇場作品為「史詩劇場」。

三、首部劇作

《旗子》的副標題「史詩劇」，如皮斯卡特所言（1963, p. vi），或可稱為「政治的風格」（political style），專為社會主義服務；而該名詞，係為了有別於當時「現實主義」（realism）的佈景，所以皮斯卡特利用「史詩劇場」的場景來表現「無產階級戲劇」。

第一個史詩劇作《旗子》係於柏林演出。在這齣戲裡皮斯卡特運用許多的劇場科技，來強調一八八六年五月初於美國芝加哥的「乾草市場事件」（Haymarket Affair）：員警與罷工的勞動團體，在市場因一顆莫名的炸彈爆發，導致嚴重衝突與死傷的歷史事件。皮斯卡特與巴特借此史實（1963, p. 67），並以無政府與左傾的政治思維為軸心，批判一九二三年十二月，雖然德國政府已在民主黨與勞工團體的壓力下通過「一日工作八小時」之法案，雇主們卻仍不遵守法規，恣意剝奪勞工權益。是以，皮斯卡特運用舞台效果，諸如：投影機、影片與銀幕等等，呈現美國當時社會與經濟的動態背景（Brockett, 1991, p. 243）。皮斯卡特（1963, p. 68）稱呼銀幕「就像黑板一樣，目的是為了報導與提供文獻資料」。因此，在此階段的史詩劇場專注於政治與社會議題，以及如何結合當時的新科技於劇場表演之中。

四、理論發揚者

然而，真正創立史詩劇場的理論並足以影響現代戲劇，乃是舉世聞名的劇作家布雷希特。在皮斯卡特的《政治劇場》（1963, p. 355）中記錄布雷希特早於《旗子》首演的兩個多月前，編導《愛德華二世》（*Edward II*, 1924/03/19 首演）時，「首先運用史詩劇場的元素：場景情節摘要化、精確的動作姿態、士兵臉上化白妝表露恐懼。」布雷希特在後來曾向班雅明（Walter Benjamin 1892-1940）表示，這齣戲是他在慕尼黑排練時，首次湧現史詩劇場的想法，決定讓士兵的臉塗上厚厚的白妝（Benjamin, 1983, p. 115）；但是該理論和術語並未形成，因為布雷希特認為（1970, p. 439）那些做法只是當時為了「打破德國劇場裡普遍的莎士比亞劇場傳統」。史詩劇場理論的形成，還得等到布雷希特一九二四年九月初搬來柏林，相繼在雷因哈特與皮斯卡特的劇場工作以後。

根據布雷希特在〈科隆廣播節目談話〉³（‘Kölner Rundfunkgespräch’）中表示（金雄輝、董祖祺，1990，頁 129），他創作的劇本《人是人》（*Man is Man*）是符合史詩劇（epic drama）的理論。此劇前身為《高爾蓋》（*Galgei*）⁴，布雷希特自一九一八年開始構思，一九二〇年發展劇情，於一九二五年年底完成，首演於一九二六年九月 25 日。原劇趣點在於德人高爾蓋如何受矇騙失去原姓名，自木匠變成奶油商人皮克（Pick）。創作期間，約在一九二四年十一月以後，女助理霍普曼（Elisabeth Hauptmann）協助布雷希特瞭解吉普林（Rudyard Kipling 1865-1936）——一位生長於印度的英國人，他所描寫英軍在印度殖民地時期的小說。布雷希特閱讀這本德譯小說後，更名劇作《高爾蓋》為《人是人》，將主角改編成愛爾蘭籍的碼頭工人 Galy Gay，描繪一個無法說「不」的人，在印度只是出門買條小魚，卻在

路上遭受英國士兵欺騙，改名換姓「替代」一名失蹤士兵 Jip，最終 Galy Gay 荒謬性地失去自己的姓名，「取代」Jip 甚至比他更會打仗，諷刺性地變成戰爭工具；爭議性的是，即使真士兵 Jip 回歸，舊同僚也當他為陌生人。

《高爾蓋》與《人是人》兩相比較後，可以看出布雷希特開發史詩劇場理論的明顯痕跡。他以「地點」（異國）、「敘述性臺詞」、士兵全臉化白妝（延續他在《愛德華二世》的史詩劇場元素）、以及身著粗壯的軍服等等手法，來疏離當時的德國觀眾、參予批判：「人」是否等於「另一人」之議題。是以，《愛德華三世》的突破（1924 年 3 月），可以視為史詩劇場理論的發端；而《人是人》的劇情轉折時間點（1924 年底），可以視為史詩劇場理論的進一步發展。

此外，一九二六年七月 30 日，布雷希特在柏林接受專訪時表示（1997, pp. 14-16）：「我是為了史詩劇場而存在」，並在訪談中提出此劇場是「為了觀眾」，「讓他們從理智的活動中獲得樂趣」，以及「讓他們不是為了移情（empathy），而是為了瞭解（understood）而來〔劇場〕」。學者懷爾特（John Willett）在此譯文的批註中，認定這是布雷希特第一次發表「史詩劇場」的原理；然而霍普曼有不同的觀點（1974, pp. 52-53），她於同年七月 26 日的筆記表示：

〔布雷希特〕警覺優勢的（大的）戲劇形式不適合用來描寫現代新式的過程，例如關於世界小麥的分配與當代人類生活的過程，還有事實上所有包含有結果的事件。布雷希特說：「在我們的場景裡，這些事件不是戲劇性的，如果它們被人『再重寫』，那麼就不再真實，此時的戲劇也就不全是一個事件；此外，當有人看見我們今天的世界不再適合戲劇，那麼此戲劇也就不適合這個世界。」在這樣的學習過程裡，布雷希特有系統地陳述他的「史詩劇」（epic drama）理論。

霍普曼接著表示（1974, p. 53），她回想，在同年（1926）三月 23 日她已偶然記下：「布雷希特發現史詩劇法的法則」。雖然懷爾特認定那僅是霍普曼的回憶之詞，即使真有其事，也只是在描述寫作的方向而已（Brecht, 1997, p. 17）；然而我們現在著重於此一名詞的肇始之時，筆記中的這句話顯得彌足珍貴。

因此，我們可以歸納為以下三點：

1. 皮斯卡特曾言，《旗子》（1924）演出幾年後，「史詩劇場」這個名詞才出現；據此再綜合霍普曼之詞，幾可確定，「史詩劇場」正式被使用，不晚於一九二六年三月。
2. 綜合懷爾特與霍普曼的筆記，布雷希特的史詩劇理論初步完成，並明確地講述出來，係介於一九二六年七月 26 至 30 日之間。
3. 自《愛德華二世》布雷希特首次產生史詩劇場的想法，再從《高爾蓋》改寫成《人是人》，均可算是他的劇本朝向史詩劇發展的重要證據。霍普曼自一九二四年十一月於柏林協助布雷希特，雖於來年年底才完成該劇，事後又再改寫，最終於一九二六年九月演出。這一九二四年年底可被推算為布雷希特孕育史詩劇場理論的重要關鍵，然後持續醞釀、發展，直至該劇演出前兩個月，始開花結果。

上述這三個歸納，均與布雷希特有著莫大的關聯，由此展現他對史詩劇場的重要性，難怪被戲劇界賦予極高的桂冠，學者卡爾生（Marvin Carlson）曾讚揚他（1989, p. 382）：

沒有其他廿世紀的作家對於劇場的影響之深遠，能夠與既是戲劇家也是理論家的布雷希特相比擬。他所關心重點在於劇場所含的社會與政治之特點。

而本文討論的核心，係於「史詩」與「劇場」兩個元素之間的歷史性與相對性，初步認定史詩劇場的由來雖然創始於上世紀的二〇年代左右；然而萬物皆有其源，布雷希特創立史詩劇場的理論過程，必有其由來與根據。筆者在布雷希特逝世屆滿五十周年之際，有志效法其對身後墓碑的要求——無窮化⁵，試圖從布雷希特生前提及的古希臘、印度與中國的「史詩劇場」作一溯源研究；再對於他借鑒英國拜倫「詩劇」、德國歌德與席勒的「敘事詩劇」來作比較；最後以尼采「史詩」與「對話」體裁和諧運轉的悲劇理論，再輔以布雷希特「調和」兩者間的辯證關係，作為總結。



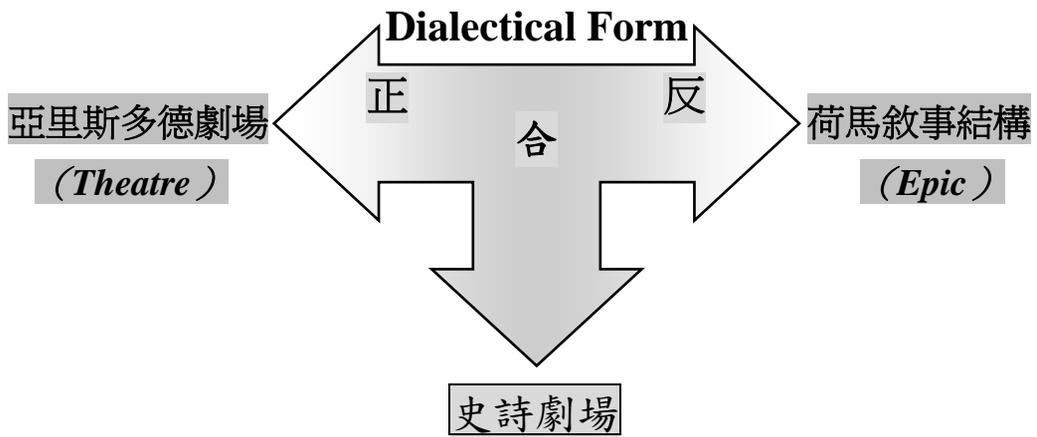
圖一 布雷希特夫婦倆合葬於柏林「桃樂斯守衛公墓園」(Dorotheenstädtischer Cemetery)一角，緊鄰布雷希特檔案博物館(原為布雷希特之家 Das Brecht-Haus)；其妻為世界著名演員魏格爾(Helene Weigel 1900-1971)，以飾演「勇氣媽媽」(Mother Courage)一角永垂劇史(筆者攝)

參、「史詩劇場」溯源與解釋

史詩(epic)一詞，起源於希臘文 *ἔπος*，涵義為「以言詞表達、敘事體、歌曲」(“Epic”, 1978)，因而也可以直接與荷馬(Homer 9th-8th BC)獨特的敘事體風格相連結；此風格為：向一般民眾講述古希臘神話或傳奇故事。荷馬史詩中的故事，不但提供古希臘悲劇家創作不朽的劇本題材；甚至至今，還普及至英國的小學教育裡(“Homer”, 2000)。重要的是，布雷希特所發揚光大的「史詩劇場」一詞，亦增訂於英國牛津字典一九七二年的增修版(*A Supplement to the Oxford English Dictionary*)裡(“Epic”, 1972)，對Epic一字的解釋中，在第二條增列了布雷希特的大名，並解釋何為史詩劇場：

史詩劇場：一齣或多齣劇以現實主義 (realism) 的方式描繪，並且缺乏戲劇性的手段。……1957 霍加特 (R. Hoggart) 《奧登十五》(Auden 15)，運用劇場技巧係為了呈現社會問題、為了得到觀眾意識、鼓舞觀眾參與；觀眾似乎有從德國社會主義劇作家布雷希特早期「史詩劇場」中學習到一些東西。

在《牛津簡明劇場指南》(The Concise Oxford Companion to the Theatre) 中 (“Alienation”, 1996)，又表示「這個詞語取自亞里斯多德 (Aristotle 384-322 BC)，……由布雷希特與皮斯卡特所使用」；於《劍橋劇場指引》(The Cambridge Guide to Theatre) (Banham, 1995, p. 345) 裡說明「這個名詞係用來反對亞里斯多德，不過皮斯卡特與布雷希特對此術語有不同的使用方式。」因此，大體而言，兩位戲劇大師對於史詩劇場的貢獻與做法不同。再者，史詩劇場的作品包含歷史性與辯證式的特點，係因以亞里斯多德的戲劇理論為據點，再轉移至荷馬的敘事性結構批判亞里斯多德，最後結合兩者之優點而形成之（如圖二）。



圖二 史詩劇場的辯證形式

一、荷馬的敘事詩 (Epic Poem)⁶

亞里斯多德相信敘事詩與悲劇是相關連的，但是他認定敘事詩的文學結構低於悲劇。雖然如此，他相當稱讚荷馬的寫作能力。他說：

此間我要重複我曾說過的，無人更能證明荷馬比其他的詩人遠為卓越。荷馬並非意圖表現特洛伊戰爭之全部，雖然此一戰爭是完整的，有一定的開始與結束。自感覺上言顯得太長，不能使人一目了然；即非如此，其中事件之變化亦過於複雜。因此他選取整個故事中的一個片斷；其他的許多事件則作為插話……（姚一葦，1989，頁 181）。⁷

荷馬的作品《伊利亞特》(Iliad) 將長達十年的特洛伊戰爭 (Trojan War) 縮減至不到兩個月，係因為他運用插話 (episodes)，並只撰寫 15,693 行的詩句來完成敘述這麼巨大的故事場景。布雷希特亦借用荷馬敘事詩的技巧在他的戲劇之中，例如《勇氣媽媽和她的孩子》(Mother

Courage and Her Children)，這齣劇的背景為三十年戰爭 (Thirty-years War)，布雷希特僅運用十二個場次、三個小時左右，就於舞臺上呈現這三十年戰爭的後果。

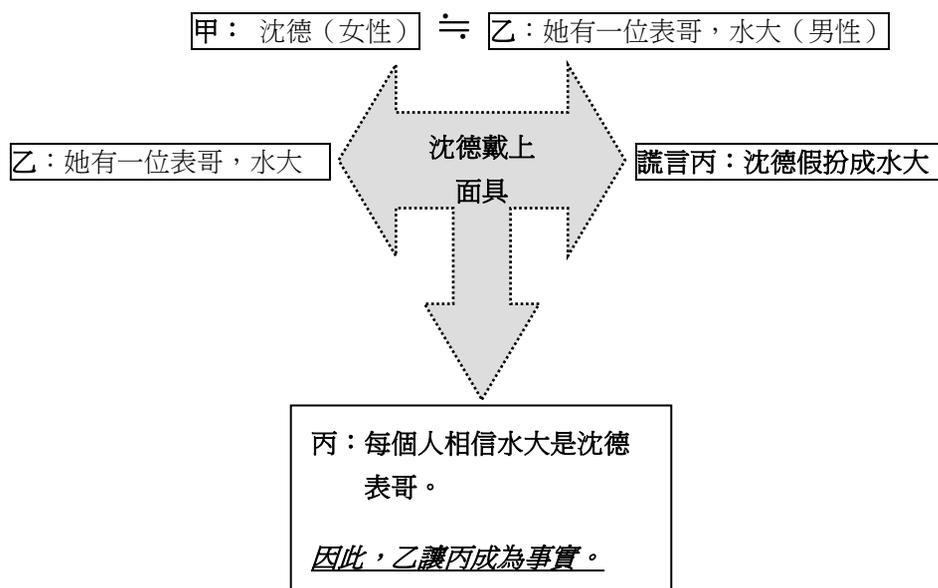
此外，在布雷希特的《四川好女人》(*The Good Woman of Setzuan*)中，當沈德 (Shen Te) 出現在第一景時，她直接面對觀眾敘述一段簡短的開場白。這不僅向觀眾告知這場戲距離序幕已經過了三天了，而且還自報家門似的向觀眾介紹沈德的天真性格，還有她期望在社會上作好事的心情。這段戲，除了有中國京劇的影子外，亦可算是布雷希特向荷馬表示敬意，如同亞里斯多德的稱許 (姚一葦，1989，頁 189)：「荷馬在一篇簡短的序言之後立即讓男、女或其他人物登場。他們沒有一個是缺乏性格的，每一人均有特殊的個性」。沈德在《四川好女人》中藉由直接向觀眾講述，運用敘事詩的理性，在這段簡短的敘述中，不僅反映了沈德的戲劇動作，也表現了她的性格，藉此與觀眾直接交心，形成強而有力的鏈結。

再者，布雷希特也運用了荷馬的「謬誤推論」(paralogism) 在他的作品中，亞里斯多德啟發性的分析 (Aristotle, 1982, 1460a19-25)：

荷馬特別教育其他需受指導的詩人，該如何講述謊言。達成的方式係憑藉使用謬誤推論。那就是，當一個存在的事件 (甲) 需要第二個存在事件 (乙)，或者一個發生的事件 (甲) 需要第二個發生的事件 (乙)，人們就會誤以為倘若第二個事件 (乙) 存在，在此之前的事件 (甲) 也是存在或發生；不過事實上並非如此。進一步論之，如果這個先前的事件 (甲) 是個謊言，然而某個其他事件 (乙) 必須存在或發生，倘若它 (乙) 是真的，這個真的事件 (乙) 應該加入謊言 (甲) 裡，因為我們都知道第二個事件 (乙) 是真的，我們的想法會錯誤地推論先前的事件 (甲) 也是個事實。

運用「謬誤推論」可以使劇情變得更加有趣。也就是甲因乙而生，乙發生甲必發生的錯誤推論，就如老鼠跑 (甲) 因貓在追 (乙)，可是貓有時在追毛球 (暫定為丙)，不是追老鼠 (乙)，所以乙發生不一定甲亦會發生。換言之，甲與乙相關連；乙可以讓謊言丙成為事實。如同亞里斯多德所舉的例子，對《奧德賽》(*Odyssey*)〈沐浴景〉(The Bath Scene) 的論證：先前的事實是奧德修斯 (Odysseus) (甲) 曾經迷航至克里特島 (Crete) (乙)，但奧德修斯因參與特洛伊戰爭，再加上歸鄉時的迷航，總共耗費二十個年頭才返回家鄉；那時，他假扮成一位老人，並向妻子潘妮洛媿 (Penelope) 表示自己來自克里特島 (乙)。並藉此 (乙) 欺騙他的妻子他是一位克里特島人 (丙)，她竟也相信奧德修斯是克里特島人，不是她的丈夫。因此，乙讓丙成為事實，這就是謬誤推論。

同樣在《四川好女人》中 (Brecht, 1966, p. 32)，沈德是一位好「女」人，但是當她遭遇壞人的迫害導至無法承受時，其中一位角色提醒她：「沈德 (甲)！親愛的！為什麼妳不讓妳的……表哥 (乙) 來處理這個難題呢？」之後，沈德帶上面具假扮成男性的水大 (Shui Ta) (丙)，其他的角色竟也一同相信「他」(沈德假扮) 就是她的表哥 (見圖三)。



圖三 史詩劇的謬誤推論

布雷希特運用荷馬敘事詩的技巧來發展他的史詩劇作除了可以上溯至古希臘外，根據〈科隆廣播電臺的談話〉（1990，頁 129），也提及史詩劇在劇場史的情況，他言道：「創作敘事劇⁸的嘗試在很早以前已有過。……它們開始於科學大發展時期，而在上一個世紀。自然主義的開端也正是歐洲敘事劇的開端。其他的文化地區，如中國和印度早在二千年前已經歷了這個先進的形式。」由此可知，布雷希特認為最早符合史詩劇場理論的演出，早已發生於古印度與中國，筆者將據此溯源論證。

二、史詩劇場在古印度

古印度最主要的兩齣史詩：《摩訶婆羅多》（*Mahabharata*）和《羅摩衍那》（*Ramayana*），是以梵文在大約西元前五〇〇至西元三二〇年之間寫成。《摩訶婆羅多》描寫潘達瓦（Pandava）五兄弟以及他們同父異母的兄弟在靠近現在的德里（Delhi）的庫魯克契剎（Kuruksetra）內戰的過程（“Mahabharata”，2003）。《羅摩衍那》則是描述羅摩（Rama）王子得到自家兄弟與猴王哈奴曼（Hanuman）的援助，與十頭惡魔羅伐那王（Ravana）在蘭卡大戰（Lanka）後，解救羅摩的夫人喜姐（Sita）（“Ramayana”，2003）。兩部史詩的故事均以喜劇收場，其題材亦常為印度的劇作家所運用。

印度劇類似古希臘荷馬敘事詩與悲劇的結合，因為它們的演出方式：

係以敘述的段落，並配合對話的結構，建立的情況以及相關的事件一同發生在舞臺內部。就好像在小說裡，人物時常描述他們最深處的感情。場地的變換相當自由。至於長度，印度劇相當多樣化，從一幕到十幕均可。……在舞臺上，寫實主義是被避免的。每一場表演之前先藉著設計好的儀式來邀請神明，並且安置演員與觀眾處於正常的心情。（Brockett, 1974, p.280）

印度梵文劇像古希臘悲劇一樣，呈現戲劇的目的均為了尊敬他們的神明。然而，兩者不同的是，印度劇的結局是以喜劇收場；而古希臘三聯劇係以悲劇收場。再者，印度劇的演員可以自由地運用敘述與對話的體裁來使觀眾瞭解劇情，這與希臘悲劇演員僅運用對話的體裁不同。印度劇的這些特色，應是布雷希特認為印度早在兩千年以前即已呈現史詩劇的緣由。

三、史詩劇場在古中國

史詩劇場亦曾在中國發生，不過它與古印度和古希臘不同，因為在中國方面沒有宗教因素的影響。根據《史記》〈滑稽列傳〉的「優孟衣冠」（司馬遷，約 91 B.C.）一節，演員優孟運用史詩劇場的表演，成功地幫忙一位已故宰相之子以「戲薦」楚莊王（614 B.C. to 581 B.C.）的方式，讓宰相之子獲得應有的報償。

《史記》中記載楚國宰相孫叔敖知道優孟是位賢人，生前善待他。當孫氏重病時，囑咐兒子在他逝世後，倘若貧困交迫，可以去請求優孟的協助。果不其然，數年過後，其子窮困背薪與優孟相逢；他將父親的遺言告訴優孟，結果優孟允諾相助，並著孫叔敖衣冠，模仿他的言行。一年多後，像極了孫叔敖，甚至楚王及其左右均不能辨。一日，莊王在酒宴中，優孟上前向他請安，莊王大驚以為孫叔敖復生，想再立他為相。優孟回答（筆者引譯）：「敬請允許我回去與妻子商量此事，三日後再來就任楚相。」莊王同意他。三日之後，莊王詢問：「你的妻子說什麼呢？」

優孟回答（筆者引譯）：「我太太要我謹慎，千萬不要答應擔任楚國宰相，就如孫叔敖曾為楚相，廉潔盡忠治理楚國，讓楚王稱霸。現在死了，他的兒子竟落得無處可居，窮到要靠砍柴討生活的下場。如果要像孫叔敖那般擔任宰相，不如自殺。」然後唱著歌：

山居耕田苦，難以得食。起而為吏，身貪鄙者餘財，不顧恥辱。

身死家室富，又恐受賂枉法，為奸觸大罪，身死而家滅。貪吏安可為也！念為廉吏，奉法守職，竟死不敢為非。廉吏安可為也！

楚相孫叔敖持廉至死，方今妻子窮困負薪而食，不足為也！

優孟在歌詞中表示，貪官死後家有餘財、廉官死後妻兒砍材度日，以此諷刺莊王不懂得照顧功臣遺子，又有何人願當楚相呢？這些強烈的「批判性歌句」，將楚王疏離出這場模仿笑劇之中，作出客觀的決定：召見孫叔敖之子，封賜他寢丘四百戶之邑，以供祭祀孫叔敖之用；此後，十年沒有斷絕。

演員優孟面向觀眾（楚莊王及其左右侍臣）演出孫叔敖的角色，此時劇場的元素已經發生。優孟不僅與觀眾對話，尚運用敘述性的歌詞疏離莊王及其左右，不僅達成了史詩劇場的理論，在這場喜劇之中，也將莊王引導進入優孟創造的劇場氛圍裏，讓莊王成為「被壓迫劇場」（Theatre of Oppressed）中的「觀演者」（spect-actor），使莊王介於「現實世界」與「劇中世界」之間，達成波瓦（Augusto Boal）所謂的「置中作用」（Metaxis）⁹之理念。

優孟所唱的「批判性歌曲」打斷觀眾的幻覺（illusion），他的演出激發觀眾離開他所熟悉的答案（正），移至對立面（反），辯證他舊有的觀念，朝向綜合出一個「嶄新的解決方

式」，以符合當時楚國的社會要求，難怪司馬遷盛讚優孟：「此知可以言時矣」。也就是說，優孟運用智慧、把握良機，以表演來批判時政；從這史實可以驗證史詩劇場早在古中國已經發生。

四、新敘事詩劇在歌德 (Goethe) 的時代

中國的戲劇影響布雷希特明顯之處，係以其擷取元雜劇《灰欄記》於《高加索灰欄記》(*The Caucasian Chalk Circle*) 的序幕裡，最為明顯。這齣戲包含角色「歌手」(*The Singer*) 擔綱如同「說書人」(*narrator*) 的角色，該歌手不只與劇中其他人物對話，也講述故事。這一點經常被誤認為是史詩劇場的矛盾之處，不過布雷希特解釋道 (1997, p. 70)：

史詩的作品，例如那些荷馬與中世紀的吟唱詩人，在同一時間亦算是劇場的演出。戲劇的作品，像歌德的《浮士德》(*Faust*) 和拜倫的《曼弗禮德》(*Manfred*)，被人們認同其功能性更有如書本。因此，即使亞里斯多德藉由戲劇與史詩不同的構建模式來定義他們之間係屬於不同的形式；他所採用的規則，乃是將其分屬成兩種不同的美學支派來處理。此構建模式係以憑藉呈現作品於大眾面前的不同方式為準則，有時候經由舞臺，有時候藉由書本；然而，這與史詩作品裡有「戲劇元素」(*dramatic element*)，以及戲劇作品裡有「史詩元素」(*epic element*) 是完全無關的。

顯然布雷希特不贊同亞里斯多德僅以「舞臺」、「書本」的呈現方式，來分類「戲劇」與「史詩」成為兩個不同的派系；他辯證思考後提出，為何兩者不能合而為一呢？也就是，史詩劇場係從亞里斯多德的理論出發，允許利用荷馬的史詩形式；反之亦然。因此，史詩劇場可以如同古印度劇一般，彈性地運用敘述故事的方法來取代亞里斯多德的對話模式；也可以運用對話模式來呈現歷史情節，表現戲劇動作。

此外，布雷希特運用兩個劇作，一為歌德 (Johann Wolfgang von Goethe 1749-1832) 的《浮士德》，一為拜倫 (Lord Byron 1788-1824) 的《曼弗禮德》，舉例說明戲劇形式與史詩曾被合為一的情形。由於歌德與拜倫的偉大作品，均非為了劇場演出而作，寧可稱他們的作品為「詩劇」(*dramatic poems*) 或「敘事詩劇」(*epic poetry*)，而不是劇本。

在拜倫方面，在他流亡義大利期間，聲稱所有他撰寫的劇本均不是為了舞臺；他也下定決心，有計劃地以古希臘悲劇的模式來撰寫作品，以對英國的浪漫主義表示抗議 (Stanton & Banham, 1996, p. 52)。在《曼弗禮德》裡，主角曼弗禮德與他的妹妹有一段亂倫的愛情，這樣近親亂倫的主題通常被古希臘的劇作家所取材。拜倫在他的「詩劇」中，應用「敘事詩的題材」打破英國浪漫派的傳統。

在歌德方面，他與席勒 (Friedrich Schiller 1759-1805) 創造出新的「敘事詩劇」之理論，他們相信只要讀者不會對結局好奇，就會專注於劇中每一段獨特情節的移動。在席勒一七九七年四月 21 日的信件裡，他解釋：「詩作每節的獨立 (the independence of its parts) 是敘事詩劇的主要特性」 (Mason, 1967, p. 271)。歌德立即於隔日回信給席勒：「關於那個能使讀者滿意的方式：事先知道詩作的結局。這樣，好奇心就不會分擔在作品之中，反而能使它的主旨成為每個變動的重點」 (Mason, 1967, p. 271)。

歌德提及他的《浮士德》就像荷馬的《奧德賽》一樣有一個圓滿的結局。正如古希臘的神明站在奧德修斯這邊，浮士德的神明亦在結尾時站在他這邊一樣。因此，無論在劇情中有任何的困難發生在浮士德的身上，觀眾將會專心地欣賞它們，非但不會同情，反而會以理性的態度來面對 (Mason, 1967, pp. 271-272)。在同年六月 27 日的信件中 (Mason, 1967, p. 271)，歌德再次寫信給席勒：

我應得關注這些段落是被贊同且具有娛樂性的，還有需給讀者一些東西去思考；到目前所被關注的整體，仍將總是一個片斷，而這新的敘事詩劇理論，可能將會對我有相當多的幫助。

歌德運用「詩作每節的獨立」之新主意來撰寫《浮士德》，不過他繼續請求席勒的援助—關於「整體」的故事。從此可以瞭解到這兩個欲求：整體與每節獨立；對於歌德的衝突挑戰。最終，歌德運用「延遲的規則」(the law of retardation) 鏈結這兩個觀念，並解決這個問題。也就是，讀者因被有計劃地藉由「延遲的規則」打斷情緒，而產生理性的思維來閱讀整劇的每個章節。

此外，席勒認為「史詩」(epic) 是被敘述並且發生在「過去」，然而「戲劇」(drama) 是主動性質的表演，係發生於不真實的「現在」。史詩和戲劇係屬相反的範疇並且

兩者的形式應該處理帶有「重要且明確的」的主題，並且帶有人物處於「經由一段文化的時期，而且在此時期中，自發性的動作仍然具有可能」。也就是，史詩與悲劇的英雄們擁有權力去作出決定，並且必須存在於同一個宇宙之中，在此他們擁有權力所作出的決定，就變得格外有意義。(Silk, 2001)

歌德和席勒的敘述詩劇，在每段獨立的場景裏，英雄因他們的決定而遭受了巨大的困境；換言之，「劇中的角色」(戲劇) 擁有能力在當下作出屬於他們的決定，而觀眾早已瞭解這個「過去的故事」(史詩) 將會有個圓滿的結局。當《浮士德》裡的「浮士德博士」(戲劇)，為了在有限的生命裡，探求無窮的自由與無盡的知識，他與惡魔交易，作出「回到過去」(史詩) 的決定，重新擁有青春與愛情；此時，讀者因閱讀浮士德的欲望後果—接踵而來的逆境事件；理性學習到敘述詩劇裡作者的主題：渴求無限的自由與學問；係因讀者早已知道上帝在最後一刻將拯救浮士德博士的靈魂，所以在整個事件的進行中是處於心寧平靜的狀態。

布雷希特在其一九四八年一月九日的日記中 (1993, p. 385)，抄錄席勒於一七九七年十二月 26 日寄與歌德的信件，內容概為席勒對「戲劇」的現在性與「史詩」的過去性之看法。不過，由於布雷希特贊同演員須簡單、確實地演出雙重角色 (a double role)¹⁰ (1997, p. 194)：亦「古」亦「今」。所以他進而於〈戲劇小工具〉(‘A Short Organum for the Theatre,’ 1949) (1997, p. 194) 裡批評席勒局限敘事詩劇的「吟誦者」：視演出的題材為過去、視表演為此時此地；這一點已不再使人信服。雖然如此，布雷希特還是擷取席勒敘事詩劇的其他技巧，融會於他的史詩劇場理論裡。

布雷希特可能運用歌德與席勒的理念如下：

1. 史詩劇場的「標題必須含有歷史的特性」(Brecht, 1997, p. 140)。
2. 在史詩劇場「每一場為了它自己存在」，觀眾的眼睛專注在每一場的演進，而不在于於

它的結局」(Brecht, 1997, p. 37)。

3. 史詩劇場運用敘事手法「將觀眾轉換成一位觀察者」(Brecht, 1997, p. 37)。這正如同布雷希特引用席勒之言：「甚至在一開始與中間時就讓觀眾知道結局，在整齣劇裡讓觀眾保持獨立冷靜」(Brecht, 1997, p. 194)。
4. 史詩劇場需要觀者的「理性」(reason)，所以觀者必須被打斷，這樣他們看戲時，就有如「站在外面學習」(Brecht, 1997, p. 37)。

奠基於歌德與席勒的敘事劇詩理論，布雷希特不但認為史詩劇場是敘事與戲劇性的形式之結合，更進一步據此論述史詩劇場演員的表演方法，他表示 (1997, p. 194)：

演員藉由生動地描繪，來敘述他的角色，他瞭解的總是超過劇中角色；並且不會藉由遊戲的慣例，對待屬於角色的「此時」(now)與「此地」(here)，以虛假的方式將它們變成可能；而是要把重要的事物以**昨天和另外的地方**¹¹來區分，以便使這些事件鏈結一起之處，清楚可見。

換言之，倘若演員疏離出劇中角色所發生的「當下」事件，改以「過去式」的臺詞與「其他的場景」來審視每個角色所處的事件，此事件就會顯得更客觀清楚、更簡而易懂。例如四川沈德遇見神明的事件，依循慣例演員會依沈德的當下時、空，藉扮演，使事件看起來像真的一樣，這就是演員認同角色的處境；但是布雷希特要求演員疏離出來，建議演員視沈德遇到神明為「已」發生在昨天的事件，再加上這事若發生在譬如「美國」(其他場景)；換個角度思考，讓演員表演這個事件變得更理性客觀。

五、史詩與對話體裁在尼采的時代

歌德與席勒於十八世紀討論他們的敘事詩，而尼采 (Friedrich Nietzsche 1844-1900) 在一八七二年亦撰寫《悲劇的誕生》來討論史詩與戲劇的關聯性。尼采運用希臘神話區分悲劇為兩個領域 (1956, p. 36)：一個是荷馬「史詩」(epic)¹²——以阿波羅 (Apollo) 為代表；另一個是自歌隊衍生的「對話」(dialogue)¹³——以戴歐尼色斯 (Dionysus) 為代表。尼采分析 (1956, p. 19&24)，阿波羅是一位「夢想的藝術家」象徵造型 (plastic)、獨立、歡樂、智慧、以及美麗的幻象；戴歐尼色斯則是一位「引人入神的藝術家」代表非視覺性的音樂藝術、集體、佔有、神秘、與陶醉。

尼采認為希臘的悲劇劇作家們讓「夢想的藝術家」與「引人入神的藝術家」合而為一；也就是說，史詩與對話可以一同被融合於悲劇的題材裡；他舉愛斯奇勒斯 (Aeschylus 525/4-456/5 B.C.) 與索發克里斯 (Sophocles 約 496-406/5 B.C.) 的劇作來證明他的論點 (1956, p. 76)：

讓我們重新搜集關於我們自己是如何不可思議地被歌隊，以及被悲劇這類不幸的英雄所影響。這些悲劇拒絕遵照我們的習慣或是傳統，也就是直到我們發現那個不相同之處，是與非常原始的希臘悲劇的本質捆繫在一起的，就像表達兩個相互影響的藝術推動力——阿波羅與戴歐尼色斯。

尼采認為介於阿波羅（史詩）與戴歐尼色斯（對話）的不相同之處，被愛斯奇勒斯與索發克里斯成功地協調為和諧共處，所以我們原始的感情被祂們所改變，並朝向悲劇的新形式。因此，尼采批判第三位古希臘劇作家——優里庇底斯（Euripides 約 485-407 B.C.），因為他汙名了戴歐尼色斯。優里庇底斯就如其筆下的潘修斯（Pentheus）一樣，以戴歐尼色斯宣揚「狂熱入迷」（ecstasy）之罪名，將祂監禁。在《酒神的女信徒》（Bacchae）中，潘修斯嚮往一個理性的社會；然而，戴歐尼色斯使人狂醉的力量太過強烈，以致於難以抗拒。潘修斯亦然，起初他雖拘禁酒神，終究無法抵擋祂的誘惑，狂熱入迷地換上了女裝，最終被祂的女信徒（潘修斯之母）肢解死亡。因此，「優里庇底斯挫敗於創建僅有阿波羅的單一理性的戲劇元素，取而代之的是，他的反戴歐尼色斯的傾向，讓他成為缺乏藝術性的自然主義（naturalism）者」（1956, p. 79）。

優里庇底斯失敗後，接踵而至的蘇格拉底（Socrates 469-399 B.C.），還有信奉蘇格拉底的人，卻成功地消滅了戴歐尼色斯的精神。因此，尼采稱蘇格拉底為「魔鬼」（daemon）（1956, p. 77），並質疑他說：「一旦戲劇，不再自神秘的戴歐尼色斯曙光裡的音樂而來，它還能以那種形式被呈現呢？」尼采同時批判歌德的作品《瑙希卡》（*Nausicaä*）（1956, p. 78）是一齣戲劇化的史詩，他認為這部戲裡的角色不可能憑著「優美的方式自殺」而成為悲劇；更據此進而評論，該演員因無法有「全部演員的意識」而變成僅是一個「吟誦史詩的人」（epic rhapsodist）¹⁴；此一論點與布雷希特對席勒的批評相似。

為了保護戴歐尼色斯的精神，也為了讓悲劇令觀眾獲得「更高的快樂」，尼采為悲劇的獨特性質而戰，他說（1956, p. 126）：

就像一位強而有力的巨人泰坦（titan），悲劇英雄肩挑起整個戴歐尼色斯的世界，並移除我們的負擔。同時，悲劇裡的神話透過英雄的形象，把我們從單僅為了渴求物質性的滿足中解救出來，並且提醒我們尚有另一種存在，以及更高的快樂。

然而，尼采知道戴歐尼色斯的精神，仍需仰賴理性的元素來調和，因此他認為（1956, pp. 128-129）阿波羅精神把我們

從戴歐尼色斯的普遍性中解放出來，並且使我們快樂地專致於個別的形式。在這些形式中，祂讓我們聚焦於憐憫，因而滿足了我們追求美的天性，也就是那渴求偉大與高尚的化身。在我們面前，祂展耀生活的意像，並且激勵我們去抓住祂的觀念本質。透過意象、概念、倫理學說、與同情心的巨大衝擊，這阿波羅精神不但蒙蔽人類關於戴歐尼色斯事件的普遍性，還把人類從戴歐尼色斯的自我毀滅中「扭轉」出來。

在這段說明中，布雷希特可能站在阿波羅這方，正分享著阿波羅的精神將觀眾從幻覺的欺騙裡「扭轉」出來；觀眾雖自戴歐尼色斯那方獲得娛樂，也透過阿波羅的喚醒獲得教育。換言之，史詩劇場立基於戴歐尼色斯的娛樂，再藉阿波羅的精神使觀眾有著清醒的頭腦來觀賞演員的演出，參與劇場的批判，讓觀眾成為智者，享受學習後獲得新知的「更高快樂」¹⁵，而不陷入「自我毀滅」之中。

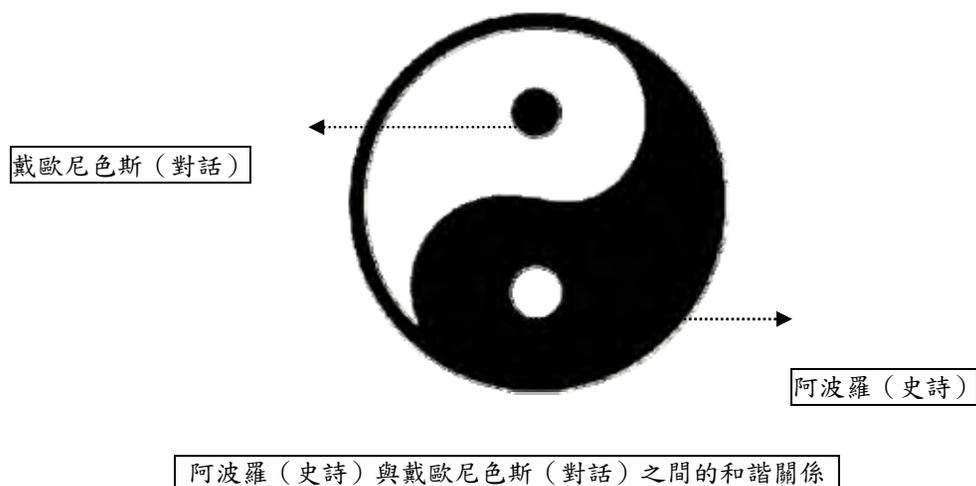
雖然布雷希特站在「史詩」這方來編輯他的劇本，亦可能運用尼采的構想來組織劇場的目的，係介乎於娛樂與教育之間。在此，尼采（1956, p. 131）慎重地揭露「史詩」精神，

以及客觀地結合悲劇中的「對話」體裁，亦運用下列的辯證過程，系統化地闡述心目中最完美的悲劇（筆者將譯文分為四個段落）：

1. 在最終的悲劇效果中，戴歐尼色斯元素重新勝利：祂的結尾音調是從未在阿波羅界聽過。
2. 阿波羅幻象（*illusion*）露出祂的身分，顯示在演出時祂持續遮蓋著戴歐尼色斯的含義（*meanings*）。
3. 然而，在結束時戴歐尼色斯的幻象太強大，以至於阿波羅的戲劇被擲入一個領域（*sphere*）¹⁶，在那裡祂開始以戴歐尼色斯的智慧來表達，從而阿波羅否定祂自身還有祂的阿波羅具體形象（*concreteness*）。
4. 悲劇裡兩元素間的複雜關係，可藉著這兩位神兄弟¹⁷的和諧來象徵：戴歐尼色斯說著阿波羅的語言，終於阿波羅也說著戴歐尼色斯的語言；因此，便達成了悲劇與一般而言的藝術最高目的。

尼采聲稱最完美的悲劇，係介由「史詩」（論點）與「對話」（反論點）體裁之間的正、反轉移，就能「綜合」（*synthesize*）兩者進入一個新的「領域」（*sphere*）。這兩個極點的鏈結，天衣無縫地合而為一，雖然兩者彼此間頻繁地相互衝突，這個領域的內部亦是流動如兩個不同支流的河水一起匯入湖泊，這正是「基本的自然操縱力量」（“*Friedrich Nietzsche*”，2004）。換言之，這兩個原本水火不容的元素，介於阿波羅與戴歐尼色斯之間，一旦和諧融合，正是悲劇的誕生。尼采認為，對悲劇藝術而言，只要兩位神祇自然地相互交流後，即可帶給觀眾「更高的快樂」。這個論點與中國「天人合一」哲學相仿；根據道家老子的說法：「道生一，一生二，二生三，三生萬物。萬物負陰而抱陽，沖氣以為和。」（老子，2002，頁 286）也就是說，道生宇宙萬物的原理在於環抱陰、陽兩儀，兩極相互作用，在虛空的氣體之間，互抱的球體，在其「領域」（*sphere*）因達到平衡、和諧而運轉，亦即達到天人合一之境，形成所謂太極，這亦是宇宙萬物生存的基礎原則。

道家的陰與陽，正類似於尼采所敘述的戴歐尼色斯與阿波羅，相互間衝突構建而成「悲劇球體」（見圖四）。陰與陽相互對應、相互作用、相反運行，因而構成不斷流動的宇宙。這些相互衝突所引發的悲劇，呈現予觀眾；舉凡在人物與人物之間、人物與神明之間、人物與環境之間，亦可以此原理加以解釋。



圖四 太極圖——尼采的悲劇藝術最高的目標

尼采的悲劇藝術最高的目標類似於亞里斯多德的理念。或許是這個原因，經由筆者至今的研究，以及引用戲劇學者席爾克 (Michael Silk) 的文章 (2001)，均發覺布雷希特沒有對尼采的理論有加註過任何的意見，可能是布雷希特寧願僅專致批判亞里斯多德的戲劇理論。然而，從布雷希特的傳記中，例如赫曼 (Ronald Hayman) (1983, p. 56) 的《布雷希特傳》(Brecht: A Biography) 斷定「尼采確實影響〔布雷希特〕」、艾文 (Frederic Ewen) (1992, p. 100) 的《布雷希特：他的人生、藝術、與時代》(Bertolt Brecht: His Life, His Art, and His Times) 認定「〔布雷希特〕崇拜尼采」；均可發現布雷希特深受尼采的影響以及對他的崇拜；因而促進布雷希特藉史詩劇場理論，來「調和」亞里斯多德與非亞里斯多德劇場的衝突性為己任。

根據布雷希特一九四一年一月十二日的日誌記載 (1993, p. 125)：

我有把握自己的演出，能夠沿著亞里斯多德的理論使用非亞里斯多德劇場。

換言之，布雷希特能夠確實地取得雙方不同的優點，類似於尼采對史詩與對話體裁的觀點，將「史詩」(非亞里斯多德)與「劇場」(亞里斯多德)，運用辯證的思維，使兩者和諧地運用在戲劇的領域 (sphere) 裡，不停地轉動。

肆、結語

當史詩劇場最初出現於現代劇場時，僅被用來批判時下的政治議題。皮斯卡特首先運用荷馬的「史詩」一詞導創史詩劇場的作品，然而卻是布雷希特創作與發展史詩劇的理論架構。從布雷希特的談話中可知，他認為史詩劇場肇始於古印度與中國，再透過西方亞里斯多德《詩學》(Poetics) 中所討論的荷馬敘事詩技法，布雷希特不僅學到敘述性的寫作方法，還能應用亞里斯多德的戲劇模式。

在十八世紀，拜倫、歌德與席勒嘗試了他們的戲劇性的史詩創作，一稱「詩劇」、一稱「敘述詩劇」；此處值得一提的，是歌德與席勒企圖讓他們的讀者成為一位客觀，且切勿移情於他們的敘述詩劇之中。至十九世紀，尼采綜合他於史詩（阿波羅）與對話體裁（戴歐尼色斯）上的觀點，最後系統性地闡述完美的悲劇是此二者之間的調和，否則演員將只成為一位「吟誦史詩的人」而已。

不論是什麼形式，荷馬、亞里斯多德、拜倫、歌德、席勒、與尼采，所有哲人均聚焦於如何創作或論述出一個「寓教於樂」的新藝術品來讓觀眾評鑒與欣賞。例如，歌德與席勒的想法是先讓觀眾知道結局，這是為了讓觀眾在觀看劇作時可以激發他們「思考」；再者，尼采論述在悲劇家的作品中，需如何平衡史詩與對話體裁，才可以讓觀眾達到「更高的快樂」。最後於二十世紀，布雷希特融合上述的理念，再運用馬克思（Karl Marx 1818-1883）的辯證法則，系統化屬於他自己的史詩劇場理論，並在逝世前五年（1951）間，改名為「辯證劇場」（dialectical theatre），突顯其運用劇場教育觀眾擁有辯證思惟的社會目的。（這議題沒有空間在此討論，就像一齣戲的結局，又是另一齣好戲的開始，值得另起篇章繼續深究。）

布雷希特結合眾家的戲劇理念，特別強調「觀眾」在劇場內的參與與觀察，這亦是史詩劇場最重要的部分。正如布雷希特所言，他是為了史詩劇場而存在；然而，他的史詩劇場也是為了觀眾而存在。一旦觀眾自認在劇場內，參與批判後「學習到新知」；此時，他們不但學到增進自我的知識，也得到改善社會的新思惟，獲致更高的喜悅，也達到戲劇的兩個主要目的：教育與娛樂。

藉此方寸，對此位永恆存在的戲劇大師——布雷希特，誠摯敬悼！

註 釋

1. 布雷希特縮寫德文 *Verfremdungseffekt* 為“V-effekt”，此專有名詞，通常英譯為“Alienation effect”（疏離效果）。學者馬丁·艾斯林（Martin Esslin 1919-2002）與法蘭瑞克·詹森（Fredric Jameson 1934-）根據布雷希特的簡詞，英譯為“V-effect”。
2. 此書初版於 1929 年；不過，這些重要言論都是該書再版時（1963 年），皮斯卡特再添加於書中。
3. 出版於 1963 年《劇場論集一：1918-1933》（*Schriften zum Theater I: 1918-1933*）的原標題〈科隆廣播節目談話〉（*Kolner Rundfunkgesprach*）並無明確標示談話時間，只知道是在 1933 年以前。在此（1992 年版）引用的《伯圖·布雷希特作品》（*Bertolt Brecht Werke*）全集之第廿二部裡，編者改此標題為〈新戲劇藝術〉（*Neue Dramatik*），並將此文章歸類於 1929-30 年間的首篇，應認定它係於 1929 年年初所作。不過，研究德國文學學者卡勒（Christian Kahler）在其 2004 年的新書網頁（www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/35503.html）上認定此訪談時間為 1928 年。是以本篇談話約在 1928-1929 年之間完成。
4. *Galgei*：布雷希特取主角喬瑟夫·高爾蓋（Joseph Galgei）的姓氏暫為劇名。原劇之場景設在布雷希特故鄉奧格斯堡（Augsburg），高爾蓋是巴伐利亞人（Bavarian，與布雷希特相同），是個幼稚的胖木匠。按布雷希特於一九二〇年七月六日的日記描述（1977, pp. 246-247）：「Joseph Galgei 市民落入壞人的陷阱並遭受虐待，壞人取走他的名字，僅留下他一人，身穿假的與無皮透明的衣服。」

每個人均可以看見他的肌膚。」

5. 2005年十一月初筆者參訪布雷希特於柏林的故居時，曾詢問館方人員，為什麼布雷希特的墓碑上沒有生卒年。館方人員回答說，這來自布雷希特的遺言，因為他視自己是「無窮地」(infinitely)存在。值得一提的是，夫妻倆的墓碑石塊，崇尚自然，未受人工鑿痕。
6. Epic Poem：以荷馬完全運用「敘述故事」的方式來呈現其詩作，而翻譯為「敘事詩」。藉以區別布雷希特的史詩劇 (epic drama)。
7. 原文段落為 1459a31-7。
8. 原引文譯為敘事劇，不同於筆者的史詩劇。不過原文皆為 epic drama。
9. Metaxis，此處以字義翻譯，不音譯為「馬遜希斯」。此字源自柏拉圖《會飲篇》(Symposium) 的 $\mu \epsilon \tau \alpha \xi \iota \nu$ ，此字有「中間立場」之意，波瓦用此字來表達「觀演者」在劇場中，介於自己的生活與劇中人物的兩者世界之間相互作用，故譯為「置中作用」；此處「觀演者」演出亦源自於布雷希特〈街頭一景〉(The Street Scene) 中的「目擊證人」之示範 (demonstration)，不但有自己的觀點，也示範車禍當時的實況。
10. 此處布雷希特讚賞勞頓 (Charles Laughton) 的表演符合史詩劇的表演法：演出《伽利略》(Galileo) 時，既是伽利略 (古)，亦是勞頓 (今)，具有雙重角色。
11. 我標示為粗體字。
12. 本處的分類不以眾所皆知的造型藝術來表示阿波羅，而取尼采在第五章提及尊稱荷馬的史詩作品為最古老的純粹阿波羅精神的祖先。以及在第十二章尼采更以「史詩的阿波羅精神」(epic Apollonian spirit) (1956, p. 78) 來稱呼阿波羅。
13. 本處的分類不以眾所皆知的非造型藝術來表示戴歐尼色斯，在第八章中，尼采以「戴歐尼色斯的歌隊」(1956, p. 56) 交錯的合唱來論斷這是衍生戲劇「對話」的體裁的源頭，這令讓觀眾入情於角色，產生狂喜。
14. 史詩的吟誦者 (An epic rhapsodist) 是一位朗讀史詩作品的人。在古希臘，吟誦者僅朗讀荷馬的詩作卻沒有在觀眾面前作出表演的動作。(Nietzsche, 1956, p. 78)
15. 「更高快樂」：對史詩劇場而言，就如同學生解了多次的數學題，最終解出，獲得新知、拍案自喜的那種喜悅。觀眾在劇場因「經歷戲劇事件」之時或之後，參與批判，從中領會新知，因而獲得喜悅，此喜悅係奠基於原本的戲劇娛樂，再藉由觀者的理性思考而成，故稱為「更高的快樂」。
16. Sphere (球體) 在這句子，字義為阿波羅被投入一個「領域」或「勢力範圍」，因而改變自己。筆者試著在文後，將此「領域」視為中國哲學的太極球體，陰陽兩儀協調，譬如酒神與日神。
17. 阿波羅與戴歐尼色斯是同父異母的兄弟，其父為希臘神話的天帝宙斯 (Zeus)。
18. Brecht abbreviates Verfremdungseffekt into “V-effekt” which is often translated into “Alienation effect.” Both critics Martin Esslin (1919-2002) and Fredric Jameson (1934-) translate Brechtian term into “V-effect.”

參考文獻

中文部分

- 司馬遷 (約 91 B.C.)。滑稽列傳。史記，卷一百二十六，第六十六。2006 年五月 23 日，取自
http://www.seas.upenn.edu/~yding/history/Shi_ji/sj126.html
- 老子 (2002)。老子。載於黃晨淳 (主編)，老子名言智慧 (頁 275-296)。臺中市：好讀。
- 金雄輝、董祖祺 (譯) (1990)。在科隆廣播電台的談話。載於劉國彬、金雄輝 (主編)，布雷希特論
戲劇 (頁 125-131)。北京：中國戲劇。(Brecht, B., 1992)
- 姚一葦 (譯) (1989)。詩學箋註。臺北市：臺灣中華書局。(Aristotle)

外文部分

- Alienation. (1996). Retrieved 17 June 2006, from
<http://www.oxfordreference.com.virtual.anu.edu.au/views/ENTRY.html?subview=Main&entry=t79.e57>
- Aristotle. (1982). *Aristotle's Poetics* (J. Hutton, Trans.). New York: W.W.Norton & Company.
- Banham, M. (1995). *Epic Theatre, The Cambridge Guild to Theatre*. Cambridge: University of Cambridge.
- Benjamin, W. (1983). *Understanding Brecht* (A. Bostock, Trans.). London: Verso.
- Brecht, B. (1966). *Parables for the Theatre: Two Plays by Bertolt Brecht* (E. Bentley, Trans.). London: Penguin Books.
- Brecht, B. (1970). *Bertolt Brecht Collected Plays: Volume 1* (Vol. 1). New York: Pantheon.
- Brecht, B. (1977). *Bertolt Brecht collected plays* (Vol. 2). New York: Vintage.
- Brecht, B. (1993). *Bertolt Brecht Journals: 1934-1955*. London: Methuen London.
- Brecht, B. (1997). *Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic* (J. Willett, Trans. 28 ed.). New York: Hill and Wang.
- Brockett, O. G. (1974). *The Theatre: An Introduction* (3 ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Brockett, O. G. a. R. F. (1991). *Century of Innovation: A History of European and American Theatre and Drama since the Late Nineteenth Century* (2 ed.). Needham Heights: Allyn and Bacon.
- Carlson, M. (1989). *Theories of the Theatre* (3 ed.). Ithaca: Cornell University.
- Eddershaw, M. (1996). *Performing Brecht: Forty Years of British Performances*. London: Routledge.
- Epic. (1972 ed). *A Supplement to the Oxford English Dictionary*.
- Epic. (1978 ed). *The Oxford English Dictionary*.
- Ewen, F. (1992). *Bertolt Brecht: His Life, His Art and His Times*. New York: Carol.
- Friedrich Nietzsche. (2004, 18 October 2004). Retrieved 20 October, 2004, from
http://en.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Nietzsche
- Hauptmann, E. (1974). Notes on Brecht's Work in 1926 (J. Peet, Trans.). In H. Witt (Ed.), *Brecht: As They Knew Him*. Berlin: Seven Seas.
- Hayman, R. (1983). *Brecht: A Biography*. New York: Oxford University.
- Homer. (2000). Retrieved 6 September, 2004, from

- <http://www.oxfordreference.com/views/ENTRY.html?subview=Main&entry=t113.e3701>
Mahabharata. (2003). Retrieved 11 October, 2004, from
<http://www.oxfordreference.com/views/ENTRY.html?subview=Main&entry=t140.e45728>
- Mason, E. C. (1967). *Goethe's Faust Its Genesis and Purport*. Berkeley and Los Angeles: University of California.
- Nietzsche, F. (1956). *The Birth of Tragedy and The Genealogy of Morals* (F. Golfing, Trans.). Garden: Doubleday & Company.
- Piscator, E. (1963). *The Political Theatre* (H. Rorrison, Trans.). London: Eyre Methuen.
- Ramayana. (2003). Retrieved 11 October, 2004, from
<http://www.oxfordreference.com/views/ENTRY.html?subview=Main&entry=t140.e63517>
- Silk, M. (2001). Tantalus: Epic Drama. Retrieved 12 October, 2004, from
<http://didaskalia.open.ac.uk/issues/vol5no2/silk.html>
- Stanton, S., & Banham, M. (1996). epic theatre, *Cambridge Paperback Guild to Theatre*. Cambridge: University of Cambridge.
- Styan, J. L. (1996). *Modern Drama in Theory and Practice: Expressionism and Epic Theatre* (Vol. 3). New York: Cambridge.

The Relationship between “Epic” and “Theatre” in Brecht: A Historical Perspective

Li, Chyi-Chang

Abstract

This research focuses on Brecht’s Epic Theatre and its role in modern drama, as well as its sources in ancient Greece, India and China. This historical examination is necessary to understand what should be regarded as the “core theory”—the V-effect (Verfremdungseffekt or Alienation)—of Brecht’s Epic Theatre. Further, the relationship between “Epic” and “Theatre” will underlie the main questions of this essay: How did both conflict in drama history? How did Brecht harmonize both so that “Epic Theatre” has become an influential theory in the contemporary performing arts?

This paper uses Nietzschean theory to examine the relation between “Apollo” (Epic) and “Dionysus” (Theatre). It shows how, in Brechtian theatre, both “epic” and “theatre” interact and intermingle on stage in a way that, it is argued, allows spectators access to a fuller, a more complete and useful, experience than Aristotelian theatre. Contemporary theatre, I shall argue, should aim to provide audiences with “useful and dialectical knowledge,” which is based on both Aristotelian theatre (illusion) and Brecht’s V-effect¹⁸ and which thereby encourages audiences actually to participate in theatre. This will not only advance the actor’s and the spectator’s knowledge, but will also achieve the “higher delight” and might even, conceivably, help improve society.

Key words : Bertolt Brecht, Epic Theatre, V-effect, Friedrich Nietzsche, Aristotelian Theatre, Audience Participation

Part-time Lecture, Department of Early Childhood Education, National University of Tainan; PhD Candidate in Drama, Faculty of Arts, The Australian National University.

博物館品牌鑑價的策略與方法初探

原來

摘 要

正值博物館邁向公共文化事業的目標，加上博物館行銷課題日益重視之際，本文更將行銷最終目標具體化，提出博物館品牌鑑價之創新思維。品牌鑑價是一種協助進行企業做價值評估的技術，它也是一種有價值的衡量，可有效協助達成以顧客為焦點的市場導向策略。針對博物館文化事業的特性所設計的品牌鑑價制度，正可以做有價值性的量化評量，同時也可正面導引博物館走向對的發展方向。文中介紹多種品牌鑑價方式，並以市場主流 Interbrand 品牌鑑價制度為範例，試圖嘗試建立適合博物館的品牌鑑價之芻議，期望能在博物館行銷討論中，提供一個新思維，以建立並輔導各博物館做好經營的工作。

關鍵字：博物館行銷、博物館品牌、品牌鑑價、博物館評鑑

背景概述

如果國立歷史博物館要出售的話，可以賣多少錢？這的確是一句很粗俗而直接的話，博物館價格化的思維可能完全忽略其使命與價值，但是如果把價格放在極遠程的目標，或以大方向觀之，應該可以帶給博物館經營管理與行銷一些新的課題，或是另一層次的思考。這樣的議題在國內不是首例，楊靜姍博士曾於 2006 年「製作博物館」學術研討會發表「科博館值多少？」論文，即以文化經濟學的學理來解釋博物館經濟價值的計算。該研討會論文集尚未出版，無法即時引述，殊為可惜。

在博物館的行銷實務上，我們經常遇到這樣的問題，如果要在商品包裝冠上故宮博物院的品牌圖案，故宮之品牌授權費用要收多少才合宜？如果要在國立歷史博物館舉辦文化展演活動，其場地之租金應訂於何種價位方屬合宜？哪一家博物館品牌形象經營得有聲有色，消費者最喜歡去那裡欣賞展覽品，換言之，如果國外博物館或相關機構要在臺灣舉辦一個展覽，有哪些指標可以參考，哪一家博物館的形象比較切合這個展覽？

近年所討論的國立博物館行政法人化方案，希望將博物館從科層行政體系獨立出來，設為擔任特定公共業務的行政法人，這對需要一定經費從事文化傳承認務的典藏、研究相關工作的博物館而言，會不會因為預期的經費短缺，反而走向教育推廣和文化娛樂一途？值得在政策拍板前再次三思。因為其營運機制從以往的「程序主義」轉變為「績效主義」，從「事前管理」轉變為「事後評鑑」，雖然博物館未來可望朝向企業化經營，業務專業化與效率化，但是博物館經營者、研究員、展覽及教育人員能有多大的共識與決心，的確值得探討與溝通。

如果績效主義掛帥，會不會導致博物館經營者便直行事，廣邀社會團體、學生以衝高觀眾人數？會不會將場地廉租給社會團體，辦理超多場展覽及活動，使年度各項數據製造得相當漂亮？如果沒有一個完整有效的評鑑制度，是很容易走偏鋒的。

值得注意的是，由政府與博物館以外的第三者對博物館進行績效評鑑並公開結果，這樣的機制之意義與作用不只是一種客觀的監督手法而已，一份評鑑報告中包括了許多不同層次的訊息——政府對博物館事業的態度（如何規劃評鑑機制的目的與原則），博物館對相關課責的回應方式（各項活動與成果的紀錄），社會有識者（評鑑委員）對博物館的認知等（如何看待博物館的績效），而社會對一份公開的評鑑報告也有行輿論評議之權。（黃貞燕，2004）

問題在於評鑑的主控權在哪一方？如果沒有完整周延的評鑑項目，而由所謂的博物館專家及社會有識者主導，則容易產生外行領導內行，理論理想與經營事實脫節，評鑑敷衍行事等人為弊端產生。如果有一個完整周延的評鑑項目，該評鑑可以引導評鑑委員思考的方向，其評鑑報告的客觀性可期，而且也可以忠實反映該博物館的經營實況。

更嚴苛的課題在於，做為一個公共文化事業的博物館，如何暨符合重視成本效益與收益的企業經營原則，又能確保博物館事業之意義與價值？

前國立歷史博物館館長黃光男指出，所謂的博物館企業化經營，絕非「商業化」而是「有效化」，其意見可總合為以下四點：一、堅持博物館非營利而永續經營之教育機構的屬性與使命。二、博物館各項事業品質的提昇，如典藏、研究、展覽、文化服務、國際交流

等。三、宣傳與行銷的重視。四、社會資源的運用（黃光男，2002）。

有效化是事業經營的必備的條件，就是非營利事業也必須有效化經營，將所得之利潤再投入公共文化事業內；但是有效化的最終目的，也是要尋求出一個可以讓博物館不完全依靠政府的補助，而達到永續經營的有效化經營目標。私立博物館理應如此，公立博物館也應以此為目標，即早調整經營體質，以應付日趨嚴峻的政府歲收之艱難環境。

博物館行銷研究之多個論點

博物館行銷相關論述一直有學者提出，各有切入的角度與呈現的面向。

從博物館從業人員的立場而言，面對行銷的課題，會存有文化與商業界線不清的疑慮，梁光余即提及：有不少博物館將「行銷」視為「商業化」、「庸俗化」的表徵，深怕過於重視「行銷」會使博物館喪失公益性格，甚至斷送文化功能。其實，這些似是而非的觀念，只是不諳行銷或逃避變革的盾牌。「行銷」不僅是一種觀念，也不只是一種口號，「行銷」是一種包含分析、規劃與控管的整體方案和過程，在現代社會的資本年代裡，「商品化」所代表的是一種選擇性的多元，而不是本質的扭曲否定。博物館強調「行銷」並不是在為博物館館長襯托個人主義的意圖，而是在為博物館自己形塑願景與營造未來（梁光余，2003）。

從事業的觀點而言，陳其南曾說文化進步國家最興盛的「行業」是博物館行業（陳其南，2005），即使是非營利事業也要講究行銷，若博物館以行業觀之，博物館行業的經營課題絕對沒有這麼簡單，以臺灣鹽博物館為例（梁光余，2006），斥資一億七千萬興建的博物館，台鹽公司卻在民營化後以博物館是賠錢生意為理由不願接手經營，目前雖有單位承接經營，卻是面對博物館行銷這個嚴峻課題的開端而已。臺灣和中國大陸之博物館合計約將近千家，三分之二左右的博物館正面臨經營艱困的處境，或許我們可以說，展望未來，博物館行銷應該是最活躍的討論話題。

從國家文化資源的立場看博物館行銷課題，蔡旺洲（2005）提出博物館行銷與發展的新方向，若博物館看待自己是文化觀光發展趨勢的助力，則可以整合文化觀光、體驗產業和地方文化資源，而形成了一個有深度文化內涵的觀光模式，博物館可以成為重要的文化據點（Cultural Attractions），環視各文化進步國家，博物館經常是旅遊的重要景點之一，可見博物館也可視為當地的文化龍頭事業。

只是單以博物館門票機制而言，張婉真（2004）亦指出經過超過一世紀的免門票制度，隨著社經環境變遷促使博物館營運必須作出回應，當代博物館不但開始收取門票，並進一步將門票當作實踐經營管理策略的工具。在正反兩方對門票機制互做有力攻防之際，法國博物館在大戰之後，面對國庫耗竭補助削減之窮困處境，也必須正視門票收費機制；當然，法國博物館因為門票收費稍加舒緩營運的壓力，卻也不斷地檢討與制定免費入場時段等措施，以提供各個階層接觸文化藝術的平等機會，期望在文化資產共有權與行銷營運之間取得適切的平衡點，這是值得我們學習的。今日，公立博物館之門票收入雖只佔年度預算一至三成之譜，卻是民間博物館重要的收入來源，尤其是舉辦跨國性特展，在運送保險裝潢等經營成本壓力下，門票訂價是必然的行銷作為。既然門票收費必不可免，應在博物館行銷策略上善加規畫，以求最妥適的行銷組合。

如果從行銷理論著眼，套用於博物館經營各層面，也可以推論出屬於博物館的行銷組合模式，張秀娟（2005）利用德菲法取得博物館專家的專業意見，對於博物館行銷組合的內涵提出七項策略與 19 個構面，其中受到最大重視程度之構面，茲簡略地以★符號表示，其他最大重視程度之細項指標就不予列出。

1. 產品策略：展（藏）品★、學術研究、教育推廣活動★、衍生性產品
2. 通路策略：可使用性（時間）、可通達性（位置或路徑）、延伸性（館外服務）
3. 價格策略：定價政策、差異票價
4. 推廣策略：形象推廣、媒體宣傳★、公共關係、直接郵寄
5. 過程策略：流程管理★、品質管制
6. 實體呈現策略：實體環境、服務設施
7. 人力資源策略：員工管理（正式人力）、人力開發（非正式人力）

由上述研究可知，博物館行銷架構與一般商品行銷與企業經營相同，重視商品設計與功能，加強媒體廣告與訴求、著重生產管理與成本控制等等，參考企業之相關行銷理論與實務，是一項事半功倍的便宜作法。

從各個層面討論，應可漸次形成博物館文化事業的行銷模式，誠然，行銷並不是只談商業利益而已，在行銷理論與實務上，還討論品牌定位、特色與訴求，以及生產品質與製程控管等課題，這些前人已經累積成熟的經驗，正是博物館行銷的豐沛養分；再者，唯有邁向自給自足目標的博物館行銷，隨時要想著政府的預算補助可能減少的危機意識，才有永續經營的可能性。

若論及博物館行銷的整體績效，博物館本身的品牌形象與表現就是一個可以參考的方向，博物館本身就是品牌，其展品展覽就是商品，博物館品牌本身若具有獨特性與差異性，其展覽的規劃與訴求自然特色獨具，觀眾對於該博物館所展覽推廣的議題，當然會投注更大的關心度，因此博物館品牌本身在行銷環節中處於相當重要的地位。

博物館價值之文化觀點

世界各地的文化，都是經由適應其物質環境而產生的，因此可以透過其物質環境來解釋文化的展現。這個以「文化唯物論」(Cultural Materialism)為立場的命題可以解釋在沙漠、高原、低窪地、島嶼等不同地理環境底下，其文化或有差異，是因為他們成功挑戰了所處環境的重重考驗，而不是本身所原有的觀念使然。傑克森 (William Jackson) 即認為，「文化唯物論」提供了一個方法，將文化納入物質世界中，就像經濟學一樣。誠然，聯合國世界文化暨發展委員會 (the UN World Commission on Culture and Development, 1995) 已清楚表示，在任何社會中，文化概念和發展概念都糾纏在一起，無法解開。大衛·索羅斯比 (2003) 即言文化乃其存在的基本表現，文化是置於經濟脈絡裡，而此脈絡決定了物質環境進步的程度。

從最商業的角度來看，「文化工業」是霍克海默和阿多諾對大眾文化被商品化的絕望控訴。在追求利潤極大化，採取科層體制和工業複合體，製造與傳播娛樂產品的公司，是不會顧及人類創造力這等之事；Philip Smith (2008) 即言文化工業產品的一個典型特徵，就

是它會提倡順從、消費、努力工作和個人成就等這些會刺激勞動力、阻礙集體行動的觀念。時至今日，大眾媒體和全球化高度相連性所形塑的現代社會，加上對於現代主義美學的反思，造成了詹明信（1989）所提的「距離感消失」，這個後現代主義的全部特徵。符號與象徵無止盡的循環，與全球性的資訊流，享樂式的形象消費成為這個階段資本主義的核心，展現出一種新式的平面感與無深度感。

快速跳躍過兩大文化理論，就突顯了博物館在變動年代的不變與變，一世紀來的政治、經濟、社會、哲學思潮等更迭與變革，博物館有變：蒐藏、研究、教育、推廣、娛樂、到展覽行銷等，博物館也有不變：文化傳承的價值與使命感是恆久不變的。但是，身處於資本社會的成員，博物館縱然是非營利機構，忠實地扮演其應有之文化任務，其經營管理與會計原則也是以營利機構為之，只不過是年終所得之純益再投入其文化目標與標的物，而非一般營利機構將收益分享給股東。

在經濟脈絡裡，有許多文化的表現形式可被視為文化資產，如藝術品、建築遺址等有形的文化資產，以及傳統、習俗等群體擁有之無形文化資產，這些文化資產同時擁有文化價值與經濟價值，我們可視為在某一時點的資本存量，是一種可用經濟和文化方式來評價的資產。

對經濟學家而言，博物館也擁有其文化資產，或言經濟價值，其建築物與館藏的資產價值，這些資產所提供的服務，以及因博物館而產生的外部性收益或外溢效果。但就文化經濟學的觀點而言，評價一個博物館的價值，不應以經濟評價方法概括所有文化價值，我們必須認真思量文化價值之評價方法與理論完整性，希望未來在決策理論上，當我們討論博物館等文化機構、文化商品與服務時，可以同時並列其經濟價值與文化價值。

博物館品牌價值探究

品牌，是經營企業的重心，建立一個強勢的品牌可以長期吸引忠誠度高的消費者，穩定自己的營運利潤，保護旗下相關系列商品，並與其他品牌做區隔，增加辨識度；誠如 Duncan & Moriarty（1997）所言，建立一個理想品牌，進而創造競爭優勢，領導市場與有價值的品牌資產，以成功的開發新顧客及維持忠誠顧客，同時也讓品牌資產逐漸成為忙碌的顧客在資訊爆炸、產品種類繁多的市場情況下，減少選擇困擾、選擇時間與降低購買風險的消費保證。

但是，博物館需要有品牌價值嗎？

受到大眾媒體、網路傳播與交通便捷的影響，地球村裡的事物同質性越來越高，甚至產生了雷瑟（George Ritzer）提出的麥當勞化（McDonaldization）概念，效率、可計算性、可預期性和控制。全球性的強勢影響促使了在地反思；換言之，差異與在地特色，透過全球化的過程再度被確認。

博物館對於地域風格的建立與都市品牌的塑造，扮演舉足輕重的角色。今日著名的城市，無不貼上博物館的文化標籤，博物館與所在都市已然密不可分，舉凡紐約大都會博物館、倫敦大英博物館、巴黎羅浮宮皆屬之。然而，許多默默無名的地區卻更希望藉由興建博物館，建立地方風格，並創造文化品牌，提高地方知名度，最著名的就是位於西班牙畢

爾包的古根漢美術館與日本的美秀博物館。(耿鳳英, 2005)

博物館已經不再只是物件收藏與展示的場所,也不再是提供教育與社區參與的空間而已,博物館應該進一步創造地方風格,並建立所處都市獨特的品牌形象。這樣的思維很容易引起「文化產業化」的憂慮,但文化既然置於經濟脈絡內,又不可能自外於當地物質環境,若能夠注重市場需求,適度導入商業經營機制,並依照本身特殊條件而創造有利的形象,文化與產業結合的目標其實是很自然的。

博物館需要品牌塑造以建立該地區的文化特色與知名度,但是博物館需要品牌價值嗎?尤其是博物館的經營成效與財務營收並不相謀合的情況下;其實,品牌價值就是一個企業經營成果的量化指標體系,博物館行銷的策略構思若能從這的大方向著眼,其文化推廣的效率必然增加。

一般企業之品牌價值衡量方法大致區分為兩種,一是客觀的財務面衡量方法,一是主觀的顧客面衡量方法。

若從財務面衡量該品牌財務價值,將從財務比率、資產管理特性,和市場特性等做計算,博物館雖然是非營利事業,但是其運作方式與營利事業相同,自可以據以評估與改進。

若從顧客知覺面的衡量,其指標相當多樣,包括品牌聯想、品牌知名度、品牌熟悉度、品牌形象、品牌喜好度、知覺品質、知覺價值、品牌個性、品牌態度、信任感和情感承諾等,博物館期望能扮演地域風格建立與都市品牌塑造的重要角色,其執行的成效也必須經由客觀調查與分析,不可以文化或非營利之名,而逃避形象推廣成效之檢驗。

無論採用哪一種品牌價值衡量方法,博物館都可以透過一種客觀的方式,檢視形象策略制定方向是否正確,目標與實際情況之落差多少,如果能夠多思考品牌價值的特色與差異化,就不會有眾多「歷史博物館」的產生,縱然有數十座歷史博物館,也各有其品牌特殊價值。

博物館行銷的最終目標,就是展現該博物館的品牌價值,如果能夠成功地提升該博物館的品牌價值,才可以說「文化進步國家最興盛的『行業』是博物館行業」等類的斷語。

博物館品牌鑑價思維初探

品牌價值的量化指標系統,就是品牌鑑價;但是博物館為什麼要這麼計量化?

先從企業的立場談起,在競爭激烈的商業環境,企業做品牌鑑價的目的,大體上有以下幾點:

1. 了解自己和競爭對手的品牌價值,這是知己知彼的關鍵要素。
2. 公開自己應有的品牌價值,或可因為價格偏高,避免被競爭對手敵意收購,意即讓競爭對手自付無法負擔併購的資金,因而放棄其意圖。
3. 將品牌價值之無形資產放入公司之資產負債表,可適時反應到公司股票價格,藉以提高公司總資產價值。
4. 公司併購之買賣交易的價值參考。
5. 公司遭清算或其他法律糾紛時,可當作價值參考。
6. 品牌授權談判之合理價值參考。

7. 公司向金融機構貸款之參考資料。
8. 員工認股權證價值之參考資料。

現今知識經濟的時代，一家公司所擁有之專利技術等智慧資產價值經常都是公司財務帳上土地機械等有形資產價值的數倍之多，這些無形資產如何反應到品牌價值上，使公司的品牌價值呈現了實際的價值面呢？桂格 Quaker 前 CEO John Steward 曾說過：「如果我們的企業要分了，我會給你土地，還有所有的一磚一瓦，而我只要帶走品牌和商標權，而且我還會覺得佔了妳便宜。」（陳淑珍，2005）

所以，品牌鑑價如同一種協助進行顧客價值評估的技術，若公司擁有強勢品牌，品牌鑑價是一種有價值的衡量，可有效協助達成以顧客為焦點的市場導向策略（Cravens and Guilding, 2000）。

若能夠確實實施品牌鑑價，則會使企業資產負債表架構更健全，透過將品牌資產化，使得企業負債降低，債款的比例大幅降低，顯示企業資產的擔保較好，獲得銀行大筆貸款的可能性大大提升。從而也就更能形成金融市場對公司的價值有較正確的看法。另對公司各個品牌價值做出評估後，有利於公司的行銷和管理人員，對品牌投資做出明智的決策，合理分配資源，減少投資的浪費。品牌經過評價後，可以告訴大眾自己的品牌值多少錢，以此顯示自己這個品牌在市場上的地位。（黃海清，2007）

博物館肩負著文化傳承與推廣的使命，有必要做品牌鑑價嗎？實務上確實無法執行與落實，其間有太多模糊難定的變數，光是文化之無形價值，以及博物館影響當地社會經濟文化之效益計算等，目前仍無共識。既知如此，為何筆者執意提出博物館品牌鑑價的議題？

如果沒有期望達到的遠程目標，請問如何判定目前的博物館行銷思維與做法正確與否？制定遠程目標可以使用文化發展等願景用詞，也可以使用量化指標，每一個目標都可行，只要達成共識都可行，筆者提出的博物館品牌鑑價，應該也是可以考量的目標之一，其提出的理由如下：

1. 品牌鑑價是企業經營所有層面的總合，是行銷成效量化指標，也是企業經營者與股東的最終獲益所得，博物館正可以套用這樣的量化指標，藉以檢視文化行銷的最終成果。
2. 博物館從業人員可以藉由品牌鑑價各項評鑑項目，數字消長變化，檢視與改善館內各個資源與作業，使經營更具實質效益。
3. 品牌鑑價是個客觀的評比，也是綜合各項有形與無形資產的量化指標，各博物館與文化機構從業人員、學者等都可以藉由這個指標汲取博物館經營成效卓越的經驗，以及發展相關性的研究。

從近幾年博物館行銷論述看來，現在提出博物館品牌鑑價的思維，或許會覺得關聯性不大，或許沒有迫切的必要性；但是，如果博物館行銷是一條必須走的路，環視企業經營與行銷最終的路徑就是品牌鑑價，博物館行銷到最後還是會遇到這個問題，因為品牌鑑價是所有行銷行為的最終成果的客觀評鑑，短期內不會有直接相關，在可見的未來，這個議題應該會列入考量。

以下是假設性的情況，試想，如果臺灣各公私立博物館做了品牌鑑價，並且制訂排行榜，每年展現了各博物館的經營績效，其預想的正面效應可能如下：

1. 各博物館開始思考其定位問題，以謀求品牌差異化，這樣可避免全臺灣到處都有名稱類似的「歷史博物館」、「臺灣博物館」產生，或是名稱與典藏品內容不太相符的問題，否則其品牌價值必然不高。
2. 各博物館開始檢討展覽內容與訴求，增設多種博物館服務項目，並且開始研究與觀摩品牌鑑價前十名之博物館的各項成功案例，以確實改善該博物館內部的行銷措施，否則其品牌喜好度之分數將會很低。
3. 各公立博物館開始認真討論行銷議題，並藉以改進多項措施，因為這可能與政府補助金額相關，換言之，政府主管機關可藉以參考其補助金額之比例分配；對於認真經營的博物館，其經營之成效將可以量化呈現。
4. 各博物館開始認真思考贊助、典藏、文化商品設計與銷售、教育推廣等各個經營環節，以求行事效率最大化，充分發揮博物館應有的文化傳承與規廣的功能，其成果展現將會顯現在財務報表上。
5. 博物館進行品牌授權廠商生產文化創意商品之時，對於品牌授權費用將有一個合理的參考價格；廠商也會參考品牌鑑價的資料，對簽約的博物館品牌形象更有信心。

若從負面效應推想，在競爭壓力之下，各博物館可能以利益為考量，而忽略了博物館應具有的典藏、研究、展覽與教育之責，但是這可以在品牌鑑價的評鑑制度裡面加以設計與規範，因此，整體看來，品牌鑑價對於博物館而言雖然是新思維，但是卻不失為一項導向博物館行銷正確方向的做法。

品牌鑑價方法概述

目前最常被使用的三種無形資產鑑價方法分別是：成本法、市場法和收益法，以及延伸之經驗法則和現金流量折現法兩種，另外也介紹市場品牌鑑價公司 **Interbrand** 的品牌鑑價模式。

1. 成本法 (**Cost Approach**)，在品牌建立之過程中所花費的成本做為該品牌的價值，其成本計算分為兩種，一為 **Reproduction Cost** 重建成本，意即複製相同資產所需的成本；一為 **Replacement Cost** 重置成本，意指達到相同效用所需的成本。成本法所計算出來的數據之可信度雖高，但是卻模糊了品牌真正的價值，換言之，品牌建置成本並無法與品牌價值成正比。若在論及品牌價值的升降依據？品牌授權或移轉之百分比？成本法可以做為品牌買賣雙方的底限價，但往往不具有任何意義，故實用性不高。
2. 收益法 (**Income Approach**)，預測該品牌未來經濟效益，例如每一年該品牌所貢獻的稅後淨利之預估值，再使用折現率折現為現值。其計算之方式如下：

$$V = \sum_{i=1}^n \frac{CF_i}{(1+r_i)^i}$$

CF_i — 第 i 期的收益
 r_i — 第 i 期的折現率
 i — 各期期數
 n — 總期數

3. 市場法 (Market Approach)，亦稱為比較法，比較或參考市場上品牌銷售或授權的價格，以及資產分項鑑價，買賣雙方取得共識，調整上述價值。
4. 經驗法則 (Rules of Thumb)，一般以買方實現節約成本的 25-33% 為權利金計算的起點，再以買方因品牌授權後產生的淨收益，意即新增加的收益減去達成此收益之各項直接與間接成本，所得到的就是該品牌授權的稅前盈餘。
5. 現金流量折現 (Discounted Cash Flow)，先預測企業未來某段時間之現金流量、總成本與投資之淨值，以決定買方在此項品牌投資可獲得的報酬。
6. Interbrand 品牌鑑價模式 (陳淑珍，2005)，Interbrand 結合量化的財務分析以及質化的品牌活動分析。基本上量化的財務分析和上述的收益法類似，都是求現金流量的淨現值。一個品牌鑑價的過程會經過四個程序：
 - (1). 進行財務分析 (Financial Analysis)，從過去合併營收與對未來的財務預測，計算出品牌的無形營收 (Intangible Earnings)。
品牌收益 - 營運成本 = 未計利息、稅賦及攤銷前之盈餘 (EBITA: Earnings Before Interest, Tax, and Amortization)；
EBITA - 應繳稅額 (Applicable Taxes) = 稅後淨營業利益 (NOPAT: Net Operating Profit After Tax)；
稅後淨營業利益 (NOPAT) - 資本費用 (Capital Charge) = 無形營收
 - (2). 進行品牌角色指標分析 (RBI Analysis)，從無形營收中計算出該品牌的品牌營收 (Brand Earnings)，即為無形資產所產生的結果。
品牌營收 = 品牌角色 (%) × 無形營收
 - (3). 進行品牌強度指標分析 (BBS Analysis)，從品牌營收中計算出品牌折價比率 (Discounted Brand Earning)，這是進行品牌風險評估。
品牌折價比率 = 無風險利率 (Risk Free Rate) + 品牌溢酬 (Brand Premium)
 - (4). 將品牌的淨現值 (Net Present Value) 進行加總，得出品牌價值 (Brand Value)；意即依循「品牌營收」與「品牌折價比率」兩大分析之結果，並透過會計運算法，算出未來三至五年品牌盈餘的 NPV 值。(羅凱，2007；張彥輝、許牧彥、莊水豪，2006)

由於對外貿易發展協會在辦理「臺灣國際品牌價值調查」所援用的就是 Interbrand 公司對於品牌的財務分析公式，Interbrand 是目前國際最具公信力的品牌價值顧問公司，因為該公式具有企業體檢功能，能協助被評估企業了解自己缺點以改善之，同時有助於本土品牌與國際接軌，因此對於 Interbrand 的品牌鑑價各細項指標，茲加以整理說明供參考。

項目	意義說明	
品牌角色指標	品牌角色指標 (Role of Branding Index, RBI) 用來權衡影響顧客需求的關鍵因素, 以及無形營收當中, 品牌所扮演的角色。越是趨近消費性產品的性格的商品, RBI 通常比趨近週邊產品零組件產品性格的商品高, 就行動電話與網路轉接頭兩種商品相比, 前者的 RBI 通常較後者高。	
品牌強度指標	品牌與品牌之間互相比較, 可運用品牌強度指標分析 (Brand Strength Score, BSS), BSS 決定品牌在可見的未來能帶來預期收益的能力, BSS 高的品牌比 BSS 低的品牌, 具備更多的可靠性。	
BBS 七項子指標	市場 Market	衡量該產業所在市場的整體發展方向, 例如個人電腦市場或行動電話市場。
	穩定性 Stability	衡量該品牌存續的時間, 歷史較悠久的老品牌, 穩定性比剛創立的年輕品牌高。
	領導地位 Leadership	衡量該品牌在所在產業的全球或區域性地位, 是否屬於前三名的領導品牌。
	趨勢 Trend	從該品牌近來的表現、決策與作為中, 衡量該品牌在未來可能的發展方向, 業績可望更高、保持停滯甚至緩慢下降。
	支援 Support	衡量為品牌進行的支援活動品質與效應, 包括各種廣告文宣、贊助、公關、網站與相關包裝。
	地理範圍 Geography	衡量品牌營銷活動的地理廣度, 到底是只在少數國家, 或者遍布全球五大洲。
	保護 Protection	衡量該公司為品牌商標在全球各地所進行的法律註冊程度。

資料來源：林義凱、翟欣怡 (2004)

上述各項計算方式對於博物館而言, 都無法完全套用, 尤其是博物館的非營利性質與文化傳承推廣之工作; 但是我們應該可以擷取上述的評量與指標的觀念與作法, 試圖創造一個專屬博物館的評鑑方式, 一個兼顧營利與非營利兩方面的評鑑方式。

要以品牌鑑價的方式評鑑博物館, 其難度本來就很高, 各項爭議也很多, 例如以參觀人數為主要指標, 雖有帶動大眾文化活動之功, 但也有商業化傾向且實質教育意涵薄弱之虞; 若以媒體報導篇數為教育宣傳之主要指標, 卻有逼使博物館為求曝光而自降品質、譁眾取寵之嫌; 如何兼顧博物館文化傳承研究及教育之責, 同時也能夠促使博物館有效經營, 進而成為推動文化能量的一大助力? 這確實需要經過不斷地討論與修正, 務求完成一個週全不偏失的評鑑制度。

博物館品牌鑑價之芻議

博物館品牌鑑價制度無法在數年之內施行與落實，因為這涉及太多評量標準討論與核定，以及鑑價方式的選擇等，最後，還有一個大思辨，就是博物館需要這麼價格化嗎？這個大問題不一定要得到明確的結論，但是，品牌鑑價可以成為博物館行銷觀念的一個提醒，一個大方向的思維，或是在行銷實務上做一些修辭或策略的參考。

筆者僅以拋磚引玉之初衷，先嘗試初步建置一個博物館品牌鑑價的制度，所使用的大架構係參考市場主流 Interbrand 的思維模式，希望能夠引起博物館學界的注意，能將評鑑的架構與方式修正得更合乎博物館的經營現實。

使用 Interbrand 的模式主要是考量直接套用國際商業環境上具有公信力的品牌鑑價模式，而本國經濟部國貿局、外貿協會自 2003 年開始也聘請 Interbrand 進行臺灣品牌的評估與調查，可見 Interbrand 之品牌鑑價模式確有其參考價值。

博物館品牌鑑價的過程會經過四個程序：

1. 進行財務分析，從博物館該年份的媒體報導效益（核算等值的媒體市場價格）、各項有形之營收與資產（典藏品、贊助、門票、文化商品銷售、展覽場地、商品轉借與授權、教育活動等），計算出品牌的整體收益，減去營運成本後，扣除應繳稅額，將所得之淨營業利益減去資本費用，即是該博物館的無形營收。

上述考量的重點與特色，在於加強無形資產的評鑑，以「媒體報導效益」為例，可以將博物館之展覽研究等文化推廣宣傳活動，以當時媒體市場之委刊價格計算，再按一定的成數比例核算，所得到的宣傳價值，是目前文化推廣工作中，堪稱可以量化的指標之一。

博物館的文化推動，其影響力雖然巨大，但是很難量化，但反過來思考，在媒體報導最多的訊息，其影響力也相對地廣大，如果能將媒體曝光之購買價格視為博物館的無形效益，則有助於實際反應該博物館的無形資產。

2. 進行品牌角色指標分析，從博物館的立場而言，可以從博物館品牌影響社會的各項指標考量，意指博物館產出的各個展覽、出版數、觀眾人數、研究發表、教育推廣等，設定平面媒體、網路討論該博物館的次數，以及展覽或研究所引發的社會話題性，另外社會大眾對於該博物館展覽或研究的關心度與理解程度，以及引發社會大眾進一步學習的成效，或是相關書籍銷售情況等文化影響力，從從上述之品牌角色指標以百分比形式乘以無形營收，即是該品牌的品牌營收。

博物館與社會大眾有互動，無論是實質的入館參觀，或是在其他媒體獲知博物館的研究成果，博物館都發揮了應有的文化教育功能，所以計算上述的各項要素，應可推估該博物館的文化推廣能力。

3. 進行品牌強度指標分析，各博物館品牌之間互相比較，對於該博物館未來預期的有形與無形收益做出強度比較，將無風險利率加上品牌溢酬，就可算出品牌折價比率。
4. 將品牌的有形無形資產進行加總，再根據品牌強度指標適度調整，得出品牌價值。

依據博物館文化事業的特殊性，一些評鑑的指標與一般商業公司應有不同，以下係提出筆者的建議，茲列出可能之子指標如下：

媒體報導效益	以當時之媒體市場定價，按報導博物館的電台秒數、平面媒體的版面等，計算該報導的等值廣告價格。
典藏品價值	依當時國際拍賣成交價格，相同朝代、地區、流派等做相對等的價值評估
贊助	社會大眾捐贈金額或捐贈典藏品之價值
門票	全年度門票（含特展門票）總收入
文化商品銷售	該博物館及設於外處之文化商品販售處之全年業績
展覽場地	全年度展覽場地之租金收入
商品轉借與授權	博物館典藏品出借給其他單位之收入，以及典藏品圖案應用於商業用途之授權費用
教育活動	博物館教育推廣活動產生之收入
研究發表	博物館研究人員之研究論文發表數量，被引用的次數，以及博物館出版專門論著的數量
社會話題性	因博物館展覽或研究所延伸之各媒體討論報導，以該報導之等值廣告價格計算，以及出版社配合話題出版相關書籍之銷售量

以上只是筆者的芻議，衷心希望能夠透過這個新思維，對於博物館行銷的課題能有跳脫局外重新思考的機會，只要對博物館文化事業能有實質性的助益，都值得去思考與嘗試。

本研究旨在提出一個新思維初探，冀望對博物館行銷能有一個完整的討論與規劃，由於筆者能力不及，所制定之評鑑標準仍未臻完善，不敢妄自為各博物館評定其實際之品牌價值，關於此點，敬請見諒。

參考文獻

- 大衛·索羅斯比 (2003), 文化經濟學, 張維倫等譯, 臺北市: 典藏藝術家庭股份有限公司, p. 15。(原
著出版年: 2001 年)
- 林義凱、翟欣怡 (2004), 在火焰中甦醒的品牌鬥魂, 臺北: 數位時代雙週刊, 91 期, p. 45-49。
- 耿鳳英 (2005), 文化品牌與地方風格之建立: 以日本吉普力美術館為例, 博物館學季刊, 19(4): 23-45。
- 梁光余 (2003), 公立博物館的行銷, 博物館學季刊, 17(3): 139-142。
- 梁光余 (2006), 博物館的經營理念, 博物館學季刊, 20(1): 123-125。
- 張秀娟 (2005), 國立博物館行銷組合之研究, 中華管理學報, 第六卷, 第四期, p. 51-72。
- 張彥輝、許牧彥、莊水豪 (2006), 以關係價值觀點建構連鎖加盟品牌鑑價模式, 政大智慧財產評論,
第四卷, 第一期, p.145-167。
- 張婉真 (2004), 博物館門票的訂價策略與營運: 以法國的經驗為例, 博物館學季刊, 18(2): 111-127。
- 黃光男 (2002), 他山之石可以攻錯: 博物館的企業化經營, 2002 年博物館公辦民營政策之理論與實
務研討會論文集, 台東: 國立臺灣史前文化博物館, p.5-12。
- 黃貞燕 (2004), 從「文化行政」時代到「公共文化事業」時代: 以日本經驗試論國立博物館行政法
人化的意義與挑戰, 博物館學季刊, 18(4): 97-121。
- 黃海清 (2007), 品牌價值評價模式之研究——以雲門舞集為例, 國立政治大學商學院經營管理碩士學
程 (EMBA-NPO) 商學碩士論文。
- 詹明信 (1989), 後現代主義與文化理論, 唐小兵譯, 臺北市: 合志文化事業股份有限公司, p.223。
- 陳其南 (2005), 鹽業博物館春節前開幕。1 月 26 日。臺北: 中國時報 B1。
- 陳淑珍 (2005), 品牌價值與鑑價, 94 年度「跨領域科技管理研習會」國內受訓心得報告, 臺北: 經
濟部技術處跨領域科技管理研習班, 未公開文件。
- 蔡旺洲 (2005), 全球化趨勢下的臺灣博物館展望: 整合型地方文化行銷策略, 博物館學季刊, 19(4):
49-57。
- 羅凱 (2007), 高品牌價值之品牌識別設計傾向與標誌模式探究, 國立臺灣科技大學設計研究所碩士
學位論文。
- Cravens, Karen S. and Chris Guilding, Measuring customer focus: an examination of the relationship
between market orientation and brand valuation, *Journal of Strategic Marketing*, Vol. 8 Issue 1: 27-45,
2000.
- Duncan, T. and Moriarty, S. (1997), *Driving Brand Value: Using Integrated Marketing to Manage
Profitable Stakeholder Relationships*, New York: McGraw-Hill.
- Hunter, Laurie, Webster, Elizabeth, and Wyatt, Anna (2005), *Measuring Intangible Capital: A Review of
Current Practice*, Australia: Intellectual Property Research Institute of Australia, Working Paper No.
16/04, ISSN 1447-2317.
- Lonnqvist, Antti (2002), Measurement of Intangible Assets-an Analysis of Key Concepts, *Frontiers of
E-Business Research* 2002.
- Smith, Philip (2008), 文化理論面貌導論, 林宗德譯, 臺北縣: 韋伯文化國際出版有限公司, p. 66。(原
著出版年: 2001 年)

The Strategy and Method Regarding Brand Valuation in the Museum

Leo Yuan

Abstract

To stride forward to the goal of the public cultural enterprise, and to think highly of the museum marketing issues, the purpose of this article is to point out the ultimate goal of museum marketing which are the new ways of thinking as museum brand valuations. Brand valuation is a technique of conducting value assessment of enterprises, and it is also a valuable type of measurement to assist the enterprises in reaching the market, based on the customer focus and therefore lead these tactics effectively. The brand valuation system, which focuses on the museums cultural enterprises, can benefit the value quantification and leading positive development in the correct manner. This article introduces some methods of brand valuation, and gives a model of the Interbrand brand valuation system, which is the mainstream of marketing, and to try to set up a proper museum brand valuation. The article is based purely upon my own opinions. It will hopefully provide a new direction of thinking for issue discussion, as well as building up and guiding the management and marketing strategy amongst the museums.

Key words : Museum Marketing, Museum Brand, Brand Valuation, Museum Assessment

藝術學報七十五至八十一期目錄

第七十五期

- 一、王壯為的篆刻藝術——以商周文字入印創作賞析……………林進忠
- 二、何紹基晚年書藝——變容與轉化之契機……………李銘宗
- 三、「歲供」體例在臺灣傳統建築裝飾圖稿的運用……………劉淑音
- 四、虛擬環境中跟隨鏡頭與尋路績效之關係研究……………王年燦、陳佳欣
- 五、視覺與聽覺網路廣告型態對消費者態度之影響……………王年燦、陳訓平
- 六、綠色產品成功商品化設計之研究……………杜瑞澤、張孟哲
- 七、巴洛克時期髮型與服飾演進之研究……………詹慧珊、鄭如伶
- 八、動畫中漫畫表現形式研究——以漫畫造型與漫畫符號為中心……………朱善傑、鐘世凱
- 九、由視覺比喻研究廣告設計的認知差異……………陳郁佳
- 十、由高齡者居家生活探討產品介面設計——以微波爐操作為例……………陳明石、吳佳卿
- 十一、大專校院藝術學門評鑑制度及工具之發展……………謝顯丞
- 十二、臺灣地下電臺面面觀……………吳聲品
- 十三、網路遊戲式學習環境之設計與建置……………游光昭、蕭顯勝、韓豐年
- 十四、「諸宮調」套式之探討——以《董西廂》為範例……………施德玉
- 十五、中文歌唱的咬字與吐字……………申亞華
- 十六、莫札特鋼琴奏鳴演奏法論析……………蔡奎一
- 十七、中國舞蹈腕手動作之生理解剖學分析……………曾照薰
- 十八、發現浪漫主義之嚴肅性：漢斯利克論布拉姆斯交響曲……………陳慧珊
- 十九、競技體操發展的回顧……………鄭黎暉、吳福明
- 二十、國際體操規則修訂對男子地板運動影響之研究……………賴高司、吳森琛、張宏文

第七十六期

- 一、台灣傳統建築集瑞裝飾的構圖排列與意涵……………劉淑音
- 二、宣影布色彩複製特性之研究……………謝顯丞
- 三、印刷造紙業資本結構與經營績效關係之研究……………陳其陽
- 四、數位化發展趨勢對我國電視新聞之影響……………趙天慰、朱全斌
- 五、趙元任結合詩樂創作的理念與實踐——以〈教我如何不想他〉為例……………李美燕、黃揚婷
- 六、我國大專音樂系學生與教授對音樂資優教育成效之調查研究……………陳曉嫻
- 七、史特拉文斯基《婚禮》與俄國民間音樂傳統……………林淑芳
- 八、荀白克鋼琴作品研究——Op.11, No.1……………駱淑嫻
- 九、以 MI 的理念談社區性格的形成……………吳守哲、呂裕文
- 十、台灣主題樂園環境符號之視認性與美感評價初探……………楊清田、莊婷琪
- 十一、黑色與白色遮蔽物對圖像辨識差異之視知覺研究……………王藍亭、黃詩珮
- 十二、線上漫畫網站之開發與創作分享行為之研究……………王年燦、傅遠超
- 十三、普普風格應用在網頁設計之研究——以 Keith Haring 作品為例……………王年燦、朱淑琳

- 十四、從民族性探討日本與美國動畫風格之差異……………林珮淳、奚岳隆
 十五、從中國繪畫探討具中國特色動畫之構圖與運鏡……………林珮淳、林宏駿
 十六、實驗動畫創作觀念與媒材之探討……………林珮淳、陳緯倫
 十七、科技藝術新探——運用電腦視覺技術於互動情境之探討……………王照明、吳宗德
 十八、奈米環保材料於綠色產品設計應用之分析評估……………杜瑞澤、吳俊寬
 十九、傳統卡通動畫準則在 3D 電腦角色動畫中的應用……………鐘世凱
 二十、區域文化特色應用於產品設計初探——臺灣廟宇文化應用於手機設計之個案
 ………………范成浩、洪天回、林榮泰
 二十一、以 Mpeg-4Facial Animation 參數法建立臉部表情……………白弘毅

第七十七期

- 一、章太炎援佛解儒略論稿……………李銘宗
 二、數位典藏之應用加值——以「植物染與編織藝術數位應用加值中心」為例……………謝顯丞
 三、大陸歷史劇《三國演義》：陽剛特質的建構與再現……………趙庭輝
 四、校園網路電台節目與網站內容初探……………陸中明
 五、論曲牌體、板腔體之名義、體製與異同……………施德玉
 六、論【鮮花調】在地方箏派音樂中之存見與流變……………張儷瓊
 七、探討音感訓練在音樂內涵激發上所扮演的角色——大學多元入學方案實施後大學音樂系
 音感訓練課程的發展與方向……………呂淑玲、楊絢晞
 八、許常惠鋼琴獨奏曲《五首插曲》之復古傾向與浪漫風格……………吳玲宜
 九、黃友棣的音詩“琵琶行”研究……………申亞華
 十、從美學觀點論音樂即興、演奏及作曲之交互關係……………林文琪
 十一、析論雙槓技術特性與發展趨勢……………張宏文、吳森琛、賴高司
 十二、由視覺比喻研究設計的理解性與趣味性……………陳郁佳
 十三、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
 十四、Toward a Successful Computer Animation-Producing and Production Management in CGI
 Animation……………李宏耕、鐘世凱
 十五、互動式媒體藝術創作觀念之探討……………陳永賢
 十六、摩登仙杜麗娜——廣告女性角色描繪與視覺訴求之跨文化研究……………葉金燦
 十七、唐宋時期人體花飾功能性及選材品類關係之研究……………朱惠英、詹慧珊

第七十八期

- 一、非設計科系通識課程產品創新教學案例分析……………趙方麟
 二、產品類型影響創意認知的相關研究……………范成浩、林榮泰、邱文科、王文正
 三、從形態構成研究文字的造形與圖像設計之可行性……………蔡奇睿
 四、塗鴉藝術創作觀念之探討……………周鴻祥
 五、台灣紀錄片再現模式分析——以 921 地震紀錄片《生命》為例……………王慰慈
 六、偶像劇《流星花園》的文本分析：青少年次文化的建構與再現……………趙庭輝
 七、民眾參與表演藝術觀賞行為之研究——以文建會九十三年度表演藝術團隊表演為例
 ………………陳麗娟、陳為任、唐瑞芬、鄭天明、李宗鴻
 八、原始主義在繪畫與音樂的兩面性……………謝斐紋

- 九、從西方音樂劇的歷史與特質看台灣音樂劇的發展..... 王潤婷
 十、荀白克鋼琴作品研究——Op.11, No.2..... 駱淑姿
 十一、古琴以「澹」為美之意涵析論..... 李美燕

第七十九期

(1) 綜合類

- 美術.....
 一、系譜、危機與認同：多納·庫斯比（Donald Kuspit）的現代藝術理論..... 譚力新
 二、徐渭「遊戲」繪畫的特質與表現..... 陳宣彤
 三、Creative Minds between ‘Digital Fantasy’, ‘Pictorial Aura’ and ‘Photographic Reality’
 ——Digital Computer as a Virtual Studio in Contemporary Fine Art Imaging Practice
 介乎於‘數位虛幻’、‘繪畫氛圍’與‘影像真實’之創作意念
 ——數位電腦如同為當代影像藝術創作的虛擬工坊..... 翁銘邦
 四、杜象達達應否為當代藝術「亂象」負責..... 林素惠

設計

- 五、應用文化創意於產品造形之研究..... 王銘顯、范成浩、林榮泰
 六、社區文化之創意產品設計模式——以北投溫泉精品計畫為例
 林榮泰、王銘顯、洪德仁、孫銘賢、孫俊彥
 七、傳統色彩與視覺環境的研究——以金門視覺印象數位化之建構為例..... 謝蘭芬
 八、輪椅使用者廚台工作與移動需求研究..... 趙方麟 謝觀光
 九、Artistic Expression Design and Implementation of Human Walking for 3D Computer Animation
 電腦動畫人物走路的藝術表現設計及製作..... 鐘世凱

傳播

- 十、地方縣市數位典藏增值應用模式之探討——以高雄縣數位文化建設發展為例
 謝顯丞、江茂源
 十一、公民投票與人民的選擇—解讀 2004 年總統大選出口民調
 李慧馨、王詠宣

人文教育

- 十二、大專甲組體操選手運動傷害發生原因、處理方式與預防策略之研究..... 鄭黎暉
 十三、高中舞蹈教師工作壓力與職業倦怠關係之研究——以台灣地區公立高中舞蹈班為例
 柯澍馨、林靜怡
 十四、團體音樂活動應用於注意力缺陷過動症幼兒注意力行為影響之研究..... 徐庭蘭、康恩昕
 十五、徐悲鴻藝術理論與實踐之復古元素..... 宋千儀
 十六、公立樂團團員表演工作行為意圖之研究..... 鄭天明、陳麗娟

(2) 表演類

表演

- 一、曲牌組合形式之探討..... 施德玉
 二、伊福部昭與江文也「民族性音樂作品」風格研究..... 吳玲宜
 三、解析浦浪克〈Tocatta〉彈奏技巧..... 謝綉莉

四、蕭邦作品第二十二號風格之探究	楊景蘭
五、蕭邦 g 小調第一號敘事曲	朱友梅
六、山東琴書曲牌《鳳陽歌》在箏樂作品中的應用	張儷瓊
七、浪漫芭蕾《吉賽兒》之研究與分析	吳素芬
八、陝北民歌「信天游」初探	申亞華

第八十期

(1) 綜合類

美 術	
一、2006 年台北市立美術館觀眾研究	李斐瑩

設 計

二、初探隱喻廣告中隱喻與表現形式的效果	吳岳剛、侯純純
三、「仿生造形」中華節慶紀念酒瓶視覺意象之探討	莊孟姬、許杏蓉
四、領袖崇拜在政治宣傳海報運用之研究——以納粹德國希特勒為例	蔡綺
五、台灣電視新聞播報視覺亂象之研究	霍鵬程、楊清田
六、形而上理論對原創性設計之探討	王銘顯

傳 播

七、論貝拉·巴拉茲的沉默概念，或緘默影音美學的誕生	孫松榮
八、電子書製作與出版——以「圖文傳播天地數位內容開發及加值應用」為例	謝顯丞、李汝宥、鄭惠文

人文教育

九、創造性藝術教學活動對幼兒園大班幼兒創造力表現影響	徐庭蘭、郭靜緻
十、私立美術館觀眾休閒動機與休閒滿意度之研究——以朱銘與鴻禧美術館為例	黃世明、傅建三、傅嘉輝

(2) 表演類

表 演

一、二胡演奏藝術的三個構面	林昱廷
二、由巴哈義大利協奏曲 BWV971 看巴洛克時期協奏曲之發展對巴哈的影響	朱友梅
三、京劇髯口在特殊狀態下之運用	王小明
四、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	楊青琳
五、淺談中國戲曲劇場形式、觀念與表演之關係	紀家琳
六、劉天華二胡學派的發展歷程	蔡秉衡
七、台語歌曲之語言聲調與曲調的關係研究 ——以蕭泰然創作《出外人》與《上美的花》二首歌曲為例	許麗雅
八、客家箏曲《出水蓮》乙凡音之按顫手法模式分析 ——一個時距定量的測音方法與附加頻率落點分析之應用研究	張儷瓊

第八十一期

美 術	
-----	--

一、十九世紀後期法國人喜好中國藝術中神怪動物題材的品味問題探究 ——以德內利博物館收藏為中心.....	張婉真
二、書道自然——漢唐書論「自然」之探析.....	徐永賢
三、禪的思維與新媒體藝術——以臺灣當代藝術為例.....	陳永賢
四、The Use of a Diagnostic Profile of Art Understandings in the Assessment of Taiwanese Art Students' Written Responses to Chagall's The Birthday 使用藝術認識「分析工具」之研究：以臺灣藝術系大學生對夏卡爾的畫作「生日」 所做之書面回應為例.....	馬丁福克、張妙珍
設 計	
五、造形語言的心性活動論「小藍與小黃」繪本之創作訊息體驗.....	鄭凱元
傳 播	
六、數位典藏學程期中診斷性評量之實證研究.....	謝顯丞、韓豐年、徐昌男、張淑佩、周美岑
表 演	
七、佛瑞聯篇歌曲 op.95 “夏娃之歌” 第一至四首作品之研究.....	翁嘉琳
八、從巴哈“c 小調第二號組曲 BWV 826” 檢視巴哈鍵盤組曲創作之變化.....	朱友梅
九、迪士尼動畫中的丑角表演.....	朱靜美
十、跨文化美學的音樂詮釋-以臺灣當代作曲家之藝術觀為例.....	陳慧珊
十一、成本在活動精熟度與持久利益之關係研究——以街舞休閒活動為例	鄭天明、曹又心、李佳豪
人文教育	
十二、明代浙江山陰世家張元忞的文人生活與著述.....	呂允在
十三、戰爭題材於動畫之研究.....	林佩淳、彭立洲
十四、美學的轉向：從體現的哲學觀論新媒體藝術之「新」.....	邱誌勇

藝術學報 第八十二期

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：中華民國九十七年四月

創刊年月：中華民國五十五年十月

刊其頻率：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：昆毅彩色製版股份有限公司 / (02)2971-8809

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

版權所有 · 不准翻印

GPN：2005500004

ISSN：10213686

TAWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.82

April 2008

PUBLISHER:

Huang, Kuang-Nan

EDITOR:

Editorial Board of the National Taiwan University of Arts,
Republic of China

ADDRESS OF ADMINISTRATION OFFICE:

59 Dagan 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