ISSN：10213686

# 藝術學報

# Taiwan Journal of Arts

半年刊

第八卷第1期(總90期)

國立臺灣藝術大學

中華民國101年4月

# 序

藝術學報創刊於1966年，是國內歷史最悠久的藝術類學術期刊，能維持至今，需感謝歷屆主編、編輯委員、評審委員、投稿作者以及讀者的努力與支持，才得以持續茁壯成長。

為方便作者投稿，本學報自 83 期起改採全年徵稿方式辦理。另外，為了健全審稿制度及提高審稿流程之時效性，本刊將持續召開出版編輯委員會議，適時修訂徵稿及審查辦法、投稿規則、審查流程…等事項，祈藉由不斷的檢討，使得審查制度更為公平完善，進而提昇學報品質與內容並滿足稿件性質的多元化。

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

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會

民國 101 年 4 月

# 藝術學報　第九十期

## 目　次


美術

一、Digital Immigrants' Artistic Practices –Aesthetic Perspectives from Traditional to Digital Creative Experience 數位移民之藝術實踐 - 從傳統到數位創作的美感經驗 / 林敏智、林昭宇 ..... 1

二、從 Krzysztof Wodiczko 的作品談時空、記憶與觀眾於藝術中的交會與力量 / 范銀霞、賴雯淑 ..... 29

三、An Analysis of Digital Working Process of Childrens BookIllustrato 兒童圖畫書插畫家之數位工作流程探析 / 陳麗秋 ..... 47

設計

四、The Relation between Design Thinking and Team Creativity A Case Study of Industrial and Academic Green Activities 個人設計思考力與團隊創造力之關係以綠色產學活動為例 / 謝佩芯 ..... 69

五、臺灣時尚工藝「Yii」手感品牌象徵語意分析 / 蘇佩萱、黃婷琪 .. 89

傳播

六、由魯曼的社會系統觀點探討台灣電影新進者之行動與意義：以 CatchPlay 為例 / 鄭志文 ..... 117

七、女大學生電視收視多寡、身體質量指數、自尊感、內化理想體型與身體意象研究 / 連淑錦 ..... 141

八、在浪漫愛情中吟誦美麗詩篇：《璀璨情詩》的影音美學、敘事形式與性別形象 / 趙庭輝 ..... 167

表演

九、生命史在演奏藝術家研究上的應用 / 王潤婷 ..... 189

十、「單弦」的曲牌研究 / 申亞華 ..... 209

十一、威尼阿夫斯基《詼諧塔朗泰拉》之技術研究及其練習解析 / 張雅晴 ..... 233

十二、德布西歌劇《佩利亞斯與梅莉桑德》詩文象徵意涵與音樂關係之分析 / 蔡永文 ..... 257

十三、論述建構與觀點變異 - 臺灣舞蹈史初探 / 趙玉玲 ..... 287

人文

十四、劉天華《病中吟》演奏詮釋之探討 / 朱文瑋 ..... 305

十五、渴望．解決．酬賞系統：聽眾對於終止式的情緒反應 / 蔡振家、陳容姍 ..... 325

十六、情境教學於學生因數與倍數概念發展之行動研究 / 謝如山、潘鳳琴 ..... 347

十七、『詩中詩創作法』課程之設計與體驗 / 鄭月秀、蕭仁隆 ..... 373

十八、中國「藝術」的流轉—「藝術」辭彙概念轉變初探 / 鄭硯文 ..... 403

十九、明代文人的講學生活 / 呂允在 ..... 437

# TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.90 April 2012

## CONTENTS

1. Digital Immigrants' Artistic Practices –Aesthetic Perspectives from Traditional to Digital Creative Experiences/Lin Min-Tzu, Lin Chao-Yu..... 1

2. Power and intersection of space-time, memory, and viewers in art from Krzysztof Wodiczko's works/Yin-Hsia Fan, Wen-Shu Iai..... 29

3. An Analysis of Digital Working Process of Childrens BookIllustrato /Li-Chiou Chen..... 47

4. The Relation between Design Thinking and Team Creativity A Case Study of Industrial and Academic Green Activities/Pei-Hsin Hsieh..... 69

5. Analysis of symbolic semantics applied in the Taiwanese hand-touch brand of fashion crafts and design ''Yii''/ Pei-Hsuan Su, Ting-Chi Huang..... 89

6. Actions and its implications of a new Taiwan cinema player from the perspective of Niklas Luhmann's 'Systems Theory':The case of CatchPlay/Chih-Wen Cheng. 117

7. Television Viewing and Taiwanese College Women's Perceptions of Body Image/Shu-chin Lien..... 141

8. Reciting Beautiful Poems within Romantic Love:Visual-Audio Aesthetics, Narrative Form and Gender Image in Bright Star/Daniel Ting-Huei Chao..... 167

9. The Application of Life History Research on Music Performance Artists /Jun Ting Wang..... 189

10. A Study on the Chupai of Danxian/Shen,Ya-Hua..... 209

11. H. Wieniawski Scherzo-Tarantella An Analytical Study of Techniques and Practice Methods/Ya-ching Chang..... 233

12. Claude Debussy's Opera Pelléas et Mélisande Analysis of the Relationship Between the Symbolism of the Poem and the Music/Yung-Wen Tsai..... 257

13. Discourse Construction and Perspective Transformation-A Preliminary Inquiry on Taiwanese Dance History/Chao, Yu-ling..... 287

14. An Investigation Of Performance and Interpretation of Liu Tian-hua's " Moaning in Sickness"/Wen-Wei Chu..... 305

15. Desire, Resolution, and Reward System: Listeners' Emotional Responses to Cadences/Tsai Chen-Gia, Chen Rong-Shan..... 325

16. An action research of situated instruction in development of students' concepts of factor and multiple/Hsieh Ju-Shan, Pan Font-Ching..... 347

17. The course design and experience based on the method of "The Poem of the Poem Creation"/Cheng Yueh Hsiu Giffen, Hsiao Jen-Lung..... 373

18. The Changing Concept of Art in China: A Study of the Chinese Term Yishu /Yen-wen Cheng..... 403

19. Ming Scholars' Life of Giving Lectures /Lu Yun-Tsai ..... 437

# 序

藝術學報創刊於 1966 年，是國內歷史最悠久的藝術類學術期刊，目前也是國科會臺灣人文學引文索引 THCI 收錄期刊，能維持至今，需感謝歷屆主編、編輯委員、評審委員、投稿作者以及讀者的努力與支持，才得以持續茁壯成長。

爲方便作者投稿，本學報自 83 期起改採隨到隨審方式辦理。另外，爲了健全審稿制度及提高審稿流程之時效性，本刊將持續召開出版編輯委員會議，適時修訂徵稿及審查辦法、投稿規則、審查流程...等事項，祈藉由不斷的檢討，使得審查制度更爲公平完善，進而提昇學報品質與內容並滿足稿件性質的多元化。

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

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會

民國 99 年 10 月

# 101 學年度出版編輯委員會委員名單

| 審查類別 | 姓名 | 服務單位 | 職稱 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| 主任委員 | 楊清田 | 本校視覺傳達設計學系 | 教授兼教務長 | 校內 |
| 美術學門 | 林進忠 | 本校美術學院 | 教授兼院長 | 校內 |
| | 呂清夫 | 實踐大學時尚與媒體設計研究所 | 教授 | 校外 |
| | 郭博州 | 國立台北教育大學藝術與造形設計系 | 教授兼系主任 | 校外 |
| 設計學門 | 林榮泰 | 本校設計學院 | 教授兼院長 | 校內 |
| | 林品章 | 銘傳大學設計學院 | 教授兼院長 | 校外 |
| | 葉俊顯 | 國立新竹教育大學藝術與設計學系 | 教授兼 | 校外 |
| 傳播學門 | 謝章富 | 本校傳播學院 | 教授兼院長 | 校內 |
| | 黃葳威 | 國立政治大學廣播電視學系 | 教授 | 校外 |
| | 林富美 | 世新大學傳播管理學系 | 教授 | 校外 |
| 表演學門 | 蔡永文 | 本校表演學院 | 教授兼院長 | 校內 |
| | 歐陽慧剛 | 實踐大學民生學院 | 教授兼院長 | 校外 |
| | 伍曼麗 | 中國文化大學舞蹈學系 | 教授兼系主任 | 校外 |
| 人文學門 | 張浣芸 | 本校人文學院 | 教授兼院長 | 校內 |
| | 李筱峰 | 國立台北教育大學臺灣文化研究所 | 教授 | 校外 |
| | 余民寧 | 國立政治大學教育學系 | 教授 | 校外 |

# 序

藝術學報創刊於 1966 年，是國內歷史最悠久的藝術類學術期刊，目前也是國科會臺灣人文學引文索引 THCI 收錄期刊，能維持至今，需感謝歷屆主編、編輯委員、評審委員、投稿作者以及讀者的努力與支持，才得以持續茁壯成長。

爲方便作者投稿，本學報自 83 期起改採隨到隨審方式辦理。另外，爲了健全審稿制度及提高審稿流程之時效性，本刊將持續召開出版編輯委員會議，適時修訂徵稿及審查辦法、投稿規則、審查流程...等事項，祈藉由不斷的檢討，使得審查制度更爲公平完善，進而提昇學報品質與內容並滿足稿件性質的多元化。

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

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會

民國 99 年 10 月

# 序

藝術學報創刊於 1966 年，是國內歷史最悠久的藝術類學術期刊，目前也是國科會臺灣人文學引文索引 THCI 收錄期刊，能維持至今，需感謝歷屆主編、編輯委員、評審委員、投稿作者以及讀者的努力與支持，才得以持續茁壯成長。

爲方便作者投稿，本學報自 83 期起改採隨到隨審方式辦理。另外，爲了健全審稿制度及提高審稿流程之時效性，本刊將持續召開出版編輯委員會議，適時修訂徵稿及審查辦法、投稿規則、審查流程...等事項，祈藉由不斷的檢討，使得審查制度更爲公平完善，進而提昇學報品質與內容並滿足稿件性質的多元化。

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

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會

民國 99 年 10 月

# Digital Immigrants' Artistic Practices – Aesthetic Perspectives from Traditional to Digital Creative Experiences

Lin, Min-Tzu* Lin, Chao-Yu**

## Abstract

The aim of this paper is to investigate digital immigrants' (e.g. most contemporary digital artists) artistic practices and the possible direction of digital art as influenced by the development of high-technology through the implementation of interview studies. Two key issues were addressed based on the literature review: 1) digital immigrants' perspectives of presenting digital art forms based on the development of high-technology; and 2) The relationship between digital immigrants' digital and traditional experiences for a range of artistic practices.

The participants' digital arts experiences related to interdisciplinary collaborations, the relation between high-technology and art, artistic processes using computers, and the aesthetic character of digital art were compared with their traditional arts experiences. The important findings show that the future of digital art is likely to be even more interdisciplinary in nature, with increased cooperation between artists and individuals in a number of different fields, such as engineers and designers of computer software and hardware. Such interdisciplinary collaborations will lead to new forms of emerging arts practices in the digital age. In addition, the concepts of digital art are influenced by the context of social phenomena and cultural symbols, as reflected in the participants' artworks in terms of aesthetic perspectives, artistic expressions and art forms.

**Keywords :** *interdisciplinary collaborations, digital immigrants, digital art*

*Assistant Professor, Department of Computer Aided Media Design, Chang Jung Christian University.
**Assistant Professor, Department of Digital Media Design, Ming-Chuan University.

## 1. Introduction

The creation of art is a mirror that reflects the social, cultural and technical phenomena of an era. The current artistic expressions, creations and genres involve close connections with the application of science and technology in the digital age. Much has been written on the possibilities of using high-tech media or equipment in creating contemporary digital art (Rush 1999; Francastel 2000; Lambert 2003; Yeh 2008; Lopes 2009). The aim of this research is to investigate the influence of developments of digital art using interviews of contemporary digital artists. Two key issues were raised from the literature review: 1) digital immigrants' (e.g. most contemporary digital artists) perspectives of creating various forms of digital artworks, and 2) the relationship between digital immigrants' digital art experiences and traditional art experiences in the technology-driven developments.

Concerning the selection of subjects and sample sizes, target subjects were recruited based on Diamond's (1999) suggestion. The expert interviews were used to elicit artists' opinions on using various technological tools and their digital and traditional experiences for artistic processes. Approaches to interview analysis were also discussed, including narrative structuring, meaning categorisation and meaning condensation. Meaning condensation was deemed as an appropriate method for interview analysis due to condensation of the intended themes for demonstrating the possible directions of digital art under the influences of high-technology.

Five themes related to participants' digital and traditional experiences were analysed, including interdisciplinary collaboration, the relation between high-technology and art, artistic processes using computers and the aesthetic character of digital art. The important finding from the interviews shows that a new collaborative approach for digital technology and art has moved away from pure production of art using technology to integration of interdisciplinary connections in its expression in digital platforms. In addition, interdisciplinary collaborations involve artists, engineers and programmers who can solve artistic problems based on their specific professional perspectives. Interdisciplinary collaborations are also considered as a future trend in Digital Art.

## 2. Literature Review

This section discusses the literature related to the definition of traditional and digital art, Digital Art as influenced by high-technology and contemporary digital artists as digital immigrants. The key research questions about technological, artistic and historical developments of Digital Art related to digital immigrants' artistic practices will also be presented at the end of this section.

**2.1 Traditional and Digital Art**

The term Traditional Art refers to fine arts that use various media or a medium as a material for creating artworks. In the visual art world, traditional forms of art include painting, printing, photography, and sculpture (Paul 2003). These forms are made based on specific media or materials that offer art experiences in their texture and volume. For instance, in terms of painting, materials include the type of paint used and the material base to which it is applied in various textures (Ralph 1991). In sculpture, different hard materials (e.g. stone, wood, metal, plaster and so on) are sculpted or combined to form a three dimensional object that you can touch and feel with our hands.

A number of studies have defined Digital Art as artworks created using digital technology (Rush 1999; Francastel 2000; Lambert 2003; Yeh 2008). Paul (2003) states that the forms of Traditional Art, such as painting, printing, photography, and sculpture, can be digitally transformed by being produced, stored and presented exclusively in digital formats. With regard to how Digital Art is related to the wider field of visual art, Paul (2003) also states that the methods of creating digital artworks vary from art form to art form, including net art (Figure 1), software art, digital installation and virtual reality (Figure 2), all of which are recognized artistic practices. These art forms naturally share some of the inherent characteristics of digital technologies in their aesthetics and manifestations (Paul 2003). As can be seen, a work of digital art is not only made by means of different types of technological apparatus (e.g. computers and digital video, digital sound devices and so on), but is digitally presented based on the character of the tools or machines used for its display (Ziv 2009). Although works of Digital Art are digitally made using computers as a medium and tool that cannot provide either texture or volume, traditional arts experiences seem to be extended through digital art experiences based on digital technologies, including both software and hardware. In the next section, I will discuss how Digital Art is influenced by the development of high-technology in order to gain an understanding of technological and art-historical evolution.

**2.2 Digital Art influenced by the development of high-technology**

The development of Digital Art is inextricably linked to the evolution of technology and art-historical influences. Digital technology has impacted a wide range of artistic practices during the past decade. In the 1990s, the rapid development of digital technology lead to the so-called "digital revolution". It also opened up new opportunities for artistic processes and activities in the field of visual arts. Ziv (2009) states that 'as technology changed the art world in the beginning of the 20th century, digital technologies are changing contemporary artistic practice.'




Figure 1 **Knowbotic Research**, IO_dencies«, 1997-9



Figure 2 **Jeffrey Shaw**, Place - a user's manual, 1995

With regard to the high-tech developments in the artistic spheres of Digital Art, Tseng (2010) examines the conceptual framework of Digital Art between computer coding and technological civilization, based on Heidegger's theory of the essence of technology (Figure 3).




Figure 3 the framework of Digital Art between computer coding and technological civilization

Tseng's research is similar to Lopes' concept of computer coding as the essence of technology that plays a major role for various stages of the creation of artworks (Lopes 2009). Digital Art also has strong connection to technological civilization in terms of concept, event and audience participation based on the characteristics of high-technology (Paul 2003). Digital Art has always used the technology of its time, reflecting the aesthetics of representation and visual perception in a technological and art-historical context.

Contemporary digital artists extend the boundaries of artistic expression in response to the development and innovation of advanced technologies. Nowadays, artists are more accepting of digital technology, such as computer drawing systems, to facilitate a range of processes of art making in its conception and production (Whale 2002). Vaughan (2003) points out that contemporary artist are more likely to incorporate digital elements into their works, and only rarely make pure digital art. In addition, the British Council England (2006) stated that artists are more likely to take advantage of using digital techniques for an interdisciplinary art practice which incorporates new and traditional media through crossing, combining or/and hybridizing art disciplines in its expression in digital platforms. This idea of interdisciplinary creative art seems to be situated at the crossroads of technology-driven developments in art.

However, although Digital Art has been increasingly influenced by the development of high-technology, this does not seem reason enough to investigate digital immigrants' artistic practices in the technological and art-historical context. In the next section, the definition of digital immigrants and contemporary digital artists as digital immigrants will be discussed in order to understand their digital and traditional arts experiences for a range of artistic practices.

**2.3 Contemporary digital artists as digital immigrants**

Several studies have revealed that artists' creative experiences could be useful to examine the alliance of ideas and techniques needed for artistic processes (Mao 1985; Lambert 2003; Yeh 2008; Lopes 2009). Adam (2009) states that an artist's life and experiences can play an important role in

the broad range of their artistic practices. In order to illuminate issues related to current digital artists' creative experiences, the concept of "Digital Immigrants" may be useful to gain an awareness of artists' background and the sociocultural implications of digital technology. Prensky (2001) uses the term digital immigrants to discuss people who were born before the 1980s and the widespread use of digital technology. These individuals are regarded as people who were started to use technologies at a later stage in life. The broad characteristics of digital immigrants are show in Table 1.1 (Bayne & Ross 2007).

| Digital immigrants' characteristics |
|---|
| ●Slow |
| ●Old |
| ●Past, or 'legacy' |
| ●Logical and serial thinking |
| ●Text |
| ●Serious |
| ●Looking backward |
| ●Analogue |
| ●Knowledge |
| ●Isolated |

Table 1.1 The characteristics of digital immigrants (Bayne & Ross 2007)

Such characteristics of digital immigrants may influence their perspectives on the use of new technological tools or products in the technology-driven developments (Prensky 2001 and Bennett et al 2008). For example, most young people, born after the 1980s, use mobile phones for entertainment, listening to music, watching videos or playing games. By contrast, many digital immigrants could simply use mobile phones for communication rather than for entertainment. In addition, most contemporary artists are generally considered as digital immigrants who obtained their foundational skills and creative experiences using traditional art forms, and only later, at a relatively mature age, began using digital media or technology (Yeh 2008). Such contemporary artists moved away from the traditional to experimental, cross-disciplinary and/or interactive art in the digital age. This has resulted in digital artists as digital immigrants who have rich creative experiences using traditional art forms, but are not fully immersed in digital technology.

Lambert (2003) interviewed a number of artists about their experiences in using computers, and the computer's contribution to their artworks in order to examine the artistic developments in the digital age, and he states that 'these artists do not accommodate themselves with the computer, but

rather follow directions suggested by their computer experience whilst pushing the machine along a path they want to take, regardless of whether it can be realised exactly (Lambert 2003).'

As can be seen, this statement seems to support the characteristics of digital artists (digital immigrants) which are likely to influence their experiences for artistic processes using emerging digital technology. The issue of contemporary artists as digital immigrants may be explored to highlight possible trends in the field of Digital Art.

To sum up, the influence of the artistic and historical developments of Digital Art were examined in this literature review. However, although the definition and development of Digital Art are useful for an understanding of the implications of digital media and technology in the artistic contexts, there is a lack of discussion on contemporary digital artists as digital immigrants' digital and traditional arts experiences for a range of artistic practices. Therefore, the aim of this study is to examine two key research questions raised from the literature review, as follows:

1.Digital immigrants' (e.g. most contemporary digital artists) perspectives of presenting digital art works based on the development of high-technology.

2.The relationship between digital immigrants' for a range of artistic practices.

From the literature review, there are four key aspects that can be used to investigate digital immigrants' artistic practices from traditional to digital creative experiences, as follows: 1) interdisciplinary collaborations 2) the relation between high-technology and art 3) artistic processes using computers 4) the aesthetic character of digital art.

## 3. Methodology

### 3.1 In-depth interviews

According to Neuman (1997), qualitative research is a means of investigating social action through narrative interpretation while avoiding calculation of percentages or statistical analysis. One of the common qualitative approaches is in-depth interview. The in-depth interviews used in this research are useful for investigation of reflection of current phenomenon for demonstrating the possible directions of Digital Art based on the subjects' digital and traditional creative experiences for a wide range of artistic practices. Moreover, the interviews on the target subjects are a conversation with no prepared questions or predetermined line of investigation, and are based on the interviewee's responses in non-threatening conversations.

**3.2 Selection of subjects and sample sizes**

In social sciences such as history of art, museum studies and so on, ‘qualitative evaluations (e.g. unstructured interviews) often require small numbers of subjects that are selected for specific reasons (Diamond 1999).’ Thus the researchers chose a small number of subjects for interviews on the basis of their expertise (digital artists and instructors as digital immigrants) in areas relevant to Digital Art. The researchers thus recruited seven subjects who are academic scholars as well as artists in well-known universities. Their positions and areas of expertise are shown in Table 1.2:

| **Expert** | **Expertise areas** |
|---|---|
| Artist and Professor (interviewee #1) | ●New media art<br>●Digital installation |
| Artist and lecturer (interviewee #2) | ●Computer art<br>●Digital animation |
| Artist and Assistant Professor (interviewee #3) | ●Full-image 3D laser<br>●Digital animation |
| Artist and Assistant Professor (interviewee #4) | ●New media art<br>●Digital installation<br>●Light art installation |
| Artist and Associate Professor (interviewee #5) | ●Digital sculpture<br>●Digital installation |
| Artist and Assistant Professor (interviewee #6) | ●Digital image<br>●Digital painting |
| Artist and Assistant Professor (interviewee #7) | ●Digital image<br>●Digital animation |

Table 1.2 The interviewees' positions and wspertise area

**3.3. Approaches to interview analysis**

Methods for analyzing and interpreting qualitative interviews vary widely depending on the research purposes. Analysis of qualitative interviews includes several main methods: narrative structuring, meaning categorisation and meaning condensation (Kvale 1996). Meaning condensation was deemed as an appropriate method for interview analysis in this work because the aim of this study is to elicit the experts’ views through in-depth conversations in order to condense thematic topics to demonstrating the possible direction of Digital Art under the influence of high-technology. For this study, therefore, qualitative content analysis was conducted through meaning condensation.

This entails an abridgement of the meanings expressed by interviewees into shorter statements. The analysis was conducted in accordance with the five steps described by Kvale’s (1996)

suggestions:

- All interviews were transcribed verbatim and read by the researchers with the purpose of obtaining a sense of the all.
- The meaning units expressed by the respondents were identified by the researchers.
- The themes in the findings were stated as simply as possible.
- The meaning units expressed were interrogated in terms of the aim of the study.
- The researchers summarized the themes of the interview in a descriptive reference to thought meaning sentences.

An applied, a phenomenological based meaning condensation to the interview was based on earlier learning. Kvale (1996) discussed the thematic purpose of meaning condensation using a quote by Giorgi who said it was 'to try to discover exactly what constitutes learning for ordinary people going about their everyday activities and how the learning is accomplished.' Therefore, these interview studies were conducted to determine the artists' experiences in creating their works of art and their point of view on the potential of digital technology or computer software for the arts through the method of analysis of meaning-condensation.

## 4. Result Analysis of Interviews

The interview studies were conducted from November 2009 to January 2010. From the literature review, digital immigrants' digital arts experiences with regard to interdisciplinary collaborations, the relation between high-technology and art, artistic processes using computers and the aesthetic character of digital art, were compared with their traditional arts experiences. However, not all the subjects (i.e. Interviewees #2, #3, #5 and #8) have digital arts experience of interdisciplinary collaborations, and thus they were not asked questions about such collaborations. Each item in the findings related to interviewees' digital and traditional arts experiences were stated as Meaning Units which were then condensed as *Central Themes*.

**●Interdisciplinary collaborations**

Question: what is the most difficult part of interdisciplinary or media crossing? (Interviewee #1)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Interdisciplinary actually involves the overall aspects of art. As material has its own thoughts and techniques, media would certainly contain the newly developed process as a result of evolution. The contemporary art is not focused on material, techniques, or concepts, but is a thought that crosses different fields, which should ideally create much new probabilities for art. Interdisciplinary is deemed as a kind of prediction, which should last for a certain period of time in the art history. The essence inside field crossing is to cooperate and to learn from each other, rather than simply to capture the contents of other sides. By doing so, it would not be difficult to work and learn with each other. The most difficult part of field crossing is to understand the contents of other sides. As you work closely with each other, you might be able to discover the core part that you can work on together once someone from a different area comes up with his ideas. You should always appreciate and evaluate artistic works from an artistic point of view which may contribute interesting results or processes in their overlapping part. Finally, each one goes back to its own field to make efforts, creating the benefits of inspiration, fusion, and consulting with each other from each field. | ●The spirit of interdisciplinary art involves co-operation and mutual learning.<br>●Technology brings new probabilities for art creation.<br>●Interdisciplinary is deemed as a kind of prediction or future trend.<br>●The technology allows many new alternatives to the use of materials and concepts of art making.<br>●The most difficult part of interdisciplinary art is to understand the contents of other sides.<br>●The existence of possibilities for artists and engineers to engage in collaborative artwork.<br>●Artwork appreciation and evaluation must come from an artistic angle. |

Question: what is the advantage of interdisciplinary work? (Interviewee #1)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Prediction is an on-going matter. The strength of interdisciplinary is to resolve the problems, limits, and blind spots in the early-time creation. Therefore, field- “crossing” actually implies no fields. Many traditional and conservative phenomena or concepts will disappear once the boundaries among fields are eliminated, creating a broader horizon and at least a new attitude. | ●Interdisciplinary can resolve the problems and limits of art.<br>●Traditional materials and conservative phenomena or concepts will be eliminated.<br>●The artistic thoughts in future are field crossing is new attitude. |

Question: what are the characteristics and the hardest part of field crossing or media crossing? (Interviewee #3)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| It would be somewhat easier skipping the aspect of technique. There are various ways to display artworks, such as drawing on a painting board or making an image of a clown juggling knifes on a horseback. Creation is not the hard part in the aspect of art, but solving the technical problems when crossing different fields is more difficult. In the beginning, we might be deeply caught in the issues of technique, for example, what kind of techniques we can use and what territories are out of our depth. And we might fall deeper in the consideration of technique. However, now that we have learned art, why should we have to study physics and optics? Then we might be brought back to the level of art. | ●The hardest aspect of field-crossing art would be the part regarding technique.<br>●Creation is not the hardest aspect of art, but solving the technical problems when crossing different fields is most difficult. |

Question: where does your inspiration come from? (Interviewee #4)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| I like to capture things in a way of field-crossing thinking, because traditional artists are used to express sense of beauty through single source material. They live in their own world and seldom watch things outside. I would prefer to see things outside to galvanize some inspiration, such as machines or electronics, but the concepts that I combine and apply are only in technical part. When you are ready to present your own work, you have to position it properly. Through combining some thoughts based on the environmental circumstances with some techniques, maybe you can come up with something different. When using new source materials to make some changes, you might be able to create some dynamics. Sometimes we receive new inspiration from learning and teaching, so I prefer field-crossing thinking to broaden my horizon. | ●Inspiration can be captured in a field-crossing way of thinking for concepts.<br>●Traditional artists are used to expressing sense of beauty through single material.<br>●New inspiration can come from learning and teaching. |

Question: what is the most difficult part of interdisciplinary co-operation between artists and programmers? (Interviewee #6)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Programmers can exchange views with the artists in order to producing artworks in the early stage of the artistic processes. The main purpose of interdisciplinary connections is based on the full discussions from both sides. Artists are concerned about artistic expression and the visual effects through programs. However, programmers are somewhat of unaware of artistic presentation. This situation may be the most difficult part when creating artworks. Programmers need to try or modify codes many times until the program is executed to produce the intended visual effects or presentation. | ●The main purpose of interdisciplinary connections is based on the full discussions from both sides.<br>●Programmers need to try or modify codes many times until the program is executed to produce the intended visual effects or presentation. |

Question: what is the trend of digital art with regard to interdisciplinary integration? (Interviewee #6)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| The trend of interdisciplinary integration is the prevailing benchmark contents, which should be deemed as a way to learn and cooperate. Not only artists but also engineers should learn the trend of new interdisciplinary integration. The integration of interdisciplinary creations by means of high technology may provide opportunities for interacting with audiences for engagement. | ●The engineer and the artist get to learn together in interdisciplinary work which is the co-operation among artists, engineers, and programmers.<br>●The artworks could increase audience interaction and engagement. |

Question: what is interdisciplinary art creation in Digital Art? (Interviewee #7)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Well, I think the concept of interdisciplinary art creation is co-operation between artists and the other fields of experts. For example, if I want to create a digital artwork in a virtual reality environment for a deeper engagement, I will need a programmer to do the programming parts for interactivity. Because many digital artists do not have programming skills, so they need this professional knowledge to complete their works. And also I think that artists and programmers can provide different solutions to problems based on both professional dimensions in artistic processes. | ●The perspective of interdisciplinary art creation is a collaborative relationship between artists and the other fields of experts to solve problems from both professional views.<br>●The use of digital technology such as virtual reality in digital artworks may increase engagement. |

**●The relation between high-technology and art**

Question: what is the relation between high-technology and art? (Interviewee #1)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| From the angle of terms, high-tech and art in Greek define the same thing. Many documents indicate a common source between art and high-tech. Nowadays, many products have been digitalized, and you can hardly find anything that has not yet been done so. Most of the modern products are equipped with high-tech, which also helps to improve our life. In terms of field-crossing art, high-tech is not everything but is essential. | ●The relations between high-tech and art can be seen to have developed together by looking at it from the art history and evolutionary angle.<br>●Besides shared terms in Greek, many documents indicate a common source for art and high-tech.<br>●Science and art are derived from the same origin. |

Question: what is the impact of high-tech on artistic creation? (Interviewee #1)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| It brings new probabilities and new medium for artistic creation. The past experience shows that from the beginning, artists have tried to create things based on the basic effects or functions of new medium. Then they would go through a stage of negotiation and cooperation or cross other fields, followed by a stage of reflection. Finally, high-tech or new techniques will be incorporated into artworks from an angle of humanity. Humanism and high-tech will always be entangled, be connected, cooperate, and interact with each other. | ●Technology tools bring new probabilities and new medium for artistic creation.<br>●Humanity and technology will be entangled and interact all the time. |

Question: what do you see as the future of digital art? (Interviewee #1)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Currently I can only predict the trend of interdisciplinary integration of art, which, of course, includes digital art. The point is how to locate it from high-tech media and then change humans' life and social structure. The new sense of beauty is always found in the interdisciplinary economy. The reposition in the change of new concepts is found to be of much value. When humans are facing the future of art, they would certainly make some predictions. However, future still keeps on going. While we are stepping towards the future, we will own different meanings of life in each space--time. Overall, humans are probing the environment where they live. Maybe they are always selfish and caring for themselves. High-tech (science) is just part of humans, and so is art. | ●The interdisciplinary integration of art and High-tech (science) is part of the future.<br>●High-tech (science) medium must be located new concepts and then used to change humans' life and social structure. |

Question: what relationships do you see between high-tech and art? (Interviewee #2)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| High-tech will always be an issue as digital art creation is involved. At present, the key part is how I would express the image in my mind via high-tech. If I want to do it through a delicate and exquisite form, I would need state-of-the-art functions offered by software and hardware. A computer is not comparable to hand drawing in terms of expression. Through hand drawing, we can express everything we want to. For example, through a pen we can use our own hands to directly draw things. When it comes to high-tech, we usually hope to display more especial or delicate images, which would rely on software. Therefore, high-tech actually helps you to display artwork, which is a way of connection between both. | ●High-tech will always be an issue as digital art creation is involved.<br>●High-tech actually helps artists to display artwork, which is a way of connection between them both. |

Question: what is the impact of high-tech on art? (Interviewee #2)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| It provides convenience in many aspects. For example, when we used to make 2D animation pictures, we need to draw one page for each frame or to draw 18 pages, 24 pages, or 30 pages for one-second long motion picture. It is tiresome and slow to make the pictures page by page. However, there is no need to go through this with the use of high-tech or computers. Thanks to the convenience offered by high-tech (computer), it would be easy to draw a person moving from place A to place B by setting a key frame in A and setting the person walking towards B for 4 seconds in the time panel, with a little modification on the footage. Finally, all you have to do is just to push play button and the high-tech (computer) will enable a much faster process than hand drawing, along with its convenient and recallable functions. When you are using the current available software commands, you might be subject and constrained to computer's commands and would directly use current commands to create your work. Some people would think about what commands or stunts of software can be used for creation. This is not really good, because your creativity is bound by high-tech (computer). You should learn to make use of the commands in computer software or high-tech to display the draft in your mind. | ●High tech provides convenience over traditional artistic means that are tiresome and slow to make some pictures.<br>●Digital (computer) technology provides many powerful functions.<br>●You can learn to make use of the commands in computer software or high-tech to display the draft in your mind. |

Question: what is the most difficult part for a traditional artist crossing into the field of digital art? (Interviewee #3)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| The most difficult part in the initial stage is the cognition of digital art, which is closer to the full-image 3D laser image technique, a part of physics and optics. Laser and light movement in the high-tech art theories that we have studied is purely theoretical. It is not a physical and observable object. We have spent the most time in the theories of physics and optics since the threshold. | ●The most difficult part in the initial stage is the cognition of high-tech art (digital art).<br>●The full-image 3D laser image technique is part of physics and optics. |

Question: does light art need to be calculated by computer? (Interviewee #4)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Calculation is more related to programming. For example, light can be moved once you turn on a light bulb but also can be transformed by some other objects. Neon lamp is a good source material, which not only produces light but also controls the light's movement via computer programming. The LED that we are making will also use computers to control and program the process of its colour change. The calculation in your question actually utilizes part of that but does not involve figures. Nowadays, most computer programs are made in a personalized way so as to reduce the problems caused. | ●Neon lamp not only produces light but also controls the light's movement via computer programming.<br>●Computer programs are made in a personalized manner. |

Question: how does one apply new mediums to the creation of light art? (Interviewee #4)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Currently, LED, optical-fibre, and laser all are used in creation, among which LED and optical fibre are used most frequently. Sometimes we combine some interface effects to make some changes. LED and optical grating creates different effects, which also could be created through other kinds of combination. | ●The combination of LED, optical-fibre and laser all are used in creating artwork. |

Question: what is the impact of information new generation on art? (Interviewee #5)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Definitely it will be very obvious. Actually, when you study all the development process of arts, you will realize several significant reasons. One reason is humanity, which contains people's life, history, regional characteristics, nations, and values. However, the key factor that substantially influences the development of art is instrument and material. The development of high-tech before Renaissance in Europe was sluggish. The so-called new material introduction was slow and hardly applied to the expression of art and utilization of instruments. However, after Renaissance, several sects were introduced, such as impressionism to light art, constructionism to 3D structure, multiple source material, and metal craft. In fact, metal craft has to do with industrial revolution. As metal, material, or the skills to process metal have been improved, a lot of metal products then were introduced in the field of art, especially within the area of sculpture.<br>There were not many kinds of metal sculpture in the medieval years no matter if China or Europe, which usually contained only forging and casting (especially casting). However, when industrialization was well developed, all the machinery, steel, and automatic machines were applied in the field of art. I would quote Volkswagen as the representative during that time. Why did such changes happen in the industrialization period after Renaissance and Didacticism? I am reinforcing and explaining the fact that all the information system instruments, computer system instruments, and computer software would become the new kinds of instruments with the advent of information. As usual, these items will be brought into the field of artistic creation substantially and vividly. Therefore, in a word, the factors that have created impacts on artistic creation are the contents of humanity and the development of instrument, material, and high-tech during that period of time. As information or computers have become the prevailing instruments from the 20th to 21st century, these instruments would no doubt be applied to any part of human's life, such as medical science, general science, military affairs, business, and agriculture, art…etc. | ●Digital technology creates a huge impact on art creation.<br>●The change resulting from the development of technology is widely disseminated in all parts of human's civilization.<br>●What substantially influences the development of art is instrument and material.<br>●In fact, metal craft has to do with industrial revolution.<br>●Computer software could become the new kinds of instruments and tool.<br>●Factors that have created impacts on artistic creation are the contents of humanity and the development of instrument, material, and high-tech during that period of time.<br>●Computers have become the prevailing instruments.<br>●A computer (technology tool) brings new probabilities for human's life in areas such as medical science, general science, military affairs, business, and agriculture, art…etc. |

Question: what are the relations between high-tech and art? (Interviewee #5)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| There is no any contradiction between art and high-tech, meaning that the more advanced high-tech becomes, the more it can provide for the ways of artistic expression. It would be a little unfamiliar to use the word “high-tech”, but would be easier to use “instrument” or “technique”. In the previous time when people planned to forge a car, they had to do it manually due to limited instruments such as hammers and chopping boards. Until a lathe was introduced and controlled by computer system, cars could be manufactured though the new high-tech. In the past, jewels could only be made manually also due to limited instruments, but now could be processed by computer drawing. An automatic carving machine could even process the production much faster. Therefore, artworks are greatly strengthened or reinforced by the contribution of high-tech as more effective high-tech processing methods are utilized. | ●There is no contradiction between art and high-tech.<br>●This means that the more advanced high-tech becomes, the more it can provide ways for artistic expression.<br>●Artworks are greatly strengthened or reinforced by the contribution of high-tech as more effective high-tech processing methods are utilized.<br>●Digital technology provides many powerful functions. |

Question: would art medium change artistic instruments resulting from high-tech in art history?

(Interviewee #6)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Theoretically, the changes would take place simultaneously but could also depend on how artists respond to high-tech medium and field-crossing combination, and also how they would reflect on humanity. Thus a new conclusion will be reached. While the perception of the use of high-tech instruments is different from that of techniques, it would also certainly change the concept of instruments. Therefore, the revolution in medium, media, and field crossing is following the development of high-tech (science), which creates an impact on artists and changes their instruments. However, the development and progress of high-tech is neither equivalent to nor in sync with humanity. That relates to the level of spirits. Therefore, the progress of medium would not be completely in sync with humanity. | ●The activities of the artist go towards that of humanity.<br>●The perception would also certainly change the concept of instruments.<br>●The medium of revolution and progress will have a part in art history.<br>●Technology is progress of medium and would not be completely in sync with humanity.<br>●Humanity and technology will be entangled and interact constantly. |

Question: What are the relations between technology and fine art? (Interviewee #7)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| I think, Art is the way in which people choose to express themselves; it can be through writing, music, drawing, painting, visual media dance, film, photography, theatre, and interactive media and many other ways, those things we call 'art'. If you were to look at art from older eras in time you would be able to see that people in painting aren't dressed as we are now, and the language used in writing may not be the same either. What are the relations between technology and fine art? I think, today it is more about collaboration than competition. For example, many digital artists work with different engineers to create artworks. | ●Arts and science activity are centrally concerned with the maintenance and extension of human culture<br>●The relation between technology and fine art is about collaboration rather than competition. |

**●Artistic processes using computers**

Question: does the computer medium used in art herald the end of hand drawing? (Interviewee #1)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Not necessarily! Following a recent review on the relations between high-tech and art when I was teaching and creating, I have recently used just a pencil to draw on a painting board with a title of "symbiotic flowers," which displayed the status and form of symbiosis. Therefore, I named the topic after symbiosis, aiming to minimize the materiality in painting in a consideration of environmental protection. That is why I use pencils only. Computers can certainly draw. Humanity and high-tech have always been entangled and connected in the history of evolution, so hand drawing will not pale. | ●Computer media and traditional media can coexist. |

Question: how would a digital art creator face the challenge of computer software? (Interviewee #2)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Good question! There has been new software introduced each year. Even the same kind of software could be sometimes upgraded within a year after introduction and each time it would be added with at least 50 to100 commands. There could be hundreds of commands in newly developed software, so I would not recommend an art creator to cover all of these things. Instead, I would suggest you to study only one kind if you decide to move to the field and to learn the software thoroughly and deeply. Of course, if you still have spare time after completely capturing one kind of software, you could then explore others, as each kind of software has always its own good part and bad part. For example, the current professional 3D software could make almost all the images you want to create, but the software has its strength and weakness. Therefore, my answer to the third question is to focus on single software only but to learn others as a supplement. Never try to cover all of them or otherwise you might get messed up. | ●Each type of new computer software is a kind of new instrument.<br>●It is best to focus on single software thoroughly and deeply but only to learn others as a supplement. |

Question: What is the most difficult part of using computers in full-image 3D laser imaging? (Interviewee #3)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Using full-image 3D laser computer software is also a different area of learning. I use a full-image 3D laser for 3D image scanning, which is also a different area of learning. Because, there are main classes of 3D laser scanners. The beam is scanned across the object to collect the full image. The quality of this imaging technique depends on the optics used, and the full-image 3D laser computer software interface. | ●Using full-image 3D laser computer software is also a different area of learning.<br>●Studied the optics and used the full-image 3D laser computer software interface. |

Question: what is the high-tech artists' viewpoint towards software and hardware? (Interviewee #4)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Of course it is harder to dig into hardware because hardware engineering (science) is basically a way of display for artistic creators. In fact, instrument is generally referred to as software in the aspect of art. Each kind of art has its own character. An artist can only use the instrument that he is familiar with to create jobs. He doesn't need to address the problem that a scientist needs to address. Besides, his mental state is for learning art rather than learning science, so hardware is not that easy for them to understand. To create a program is not something that an art-learner can easily catch up with. Therefore, it is like a drag racer whose job is to ride the vehicle to its fullest but not learn to be an auto technician, who is in a totally different field. | ●It is harder to dig into hardware for a high-tech artist; hardware engineering (science) is basically a different area.<br>●Instrument generally refers to software in the aspect of art.<br>●An artist can only use the instrument that he is familiar with to create jobs.<br>●The hardware is not that easy for them to understand; artists only learn to use software programs as tools. |

Question: as hand drawing is still considered a pure kind of art, how would artists face their aversion resulting from the introduction of computer drawing? (Interviewee #5)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| People's reminiscence towards pure handiwork is unstoppable, meaning that it is hard for people to forget that kind of straight feelings derived from nature. However, this does not imply that artists can get away from high-tech. It is ubiquitous and not able to be shut out of artists' life. When we look at each field from the angle of culture diversification, we cannot deny the fact that some people want to return to the simplest origin. However, high-tech is certainly something undeniable and unstoppable for humans. The changing mode in the new world makes your life different. Therefore people are also expecting the ever-changing progress of new science from the viewpoint of diversification. Many things could continue to be handled more easily due to scientific advances. Therefore, there is actually no contradiction in this part. It is not like both items cannot show up at the same time. However, the thing that you said the society generally is not influenced by high-tech is not evidenced unless you have specific meaning or training. Otherwise, it basically changes all the time following social development. For example, some religious groups or parties, such as milash (one of European parties), have no electronic lights but use waterwheels to sustain their livings. Without electricity, they have no electronic appliances. However, these kinds of people are just minority groups; so is art. When the majority of people cannot go against high-tech, those artistic creators might not be able to communicate with the majority if they insist on boycotting high-tech instruments. However, the problem lies in the fact that communication is an important goal for artworks. It cannot be overstretched or made to enforce simplicity or otherwise it will go far away from the reality of social contents. | ●Human reminiscence towards pure handiwork is unstoppable; it is hard for people to forget that kind of straight feelings derived from nature.<br>●This does not imply that artists can get away from high-tech. It is ubiquitous and not able to be shut out of artists' life.<br>●The application of high-tech to art creation is a new method.<br>●The high-tech is certainly something undeniable and unstoppable for humans.<br>●The rapid growth of technology has created a sizable impact on the society.<br>●Those artistic creators might not be able to communicate with the majority if they insist on boycotting high-tech instruments. The problem lies in the fact that communication is an important goal for artworks. |

Question: What is the most difficult part of digital art creation, the use of software or hardware? (Interviewee #6)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Of course, it is software for digital painting, designed for artists by software engineer. Designing software and hardware is engineering work that is part of computer science, which is too difficult, because many times computer repair can be difficult for artists. Artists or digital artists just use software to create artwork. However, they first need to understand how to use the software interface. Second, they need to understand how a 2D software and 3D software can be used to create artworks. | ●Software is more difficult than hardware.<br>●To understand how to use the software interface.<br>●To understand how 2D software and 3D software programs can be used to create artworks. |

Question: is the most difficult part of digital art creation the use of software or hardware? (Interviewee #7)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| I think there is stronger influence from software. Hardware would be just sufficient as long as it provides sizable functions. The commands of software and their applications are harder. Understanding a command does not necessarily mean that you are capable of creating works. They are two separate things. Digital creators are supposed to spend time capturing various commands. Then their next job is how to apply software to creation, so as to create or display the draft in your mind on screen via software commands. The hardest part of command application is creation. An image could take more than 10 commands to be displayed, but a simpler one might take only 3 to 4 commands. I believe the most difficult job for a digital creator is to produce and to transform mind image onto screen images through mastering and applying computer commands. | ●There is stronger influence from software, on digital art.<br>●Hardware would be just sufficient as long as it provides sizable functions.<br>●Digital creators are supposed to spend time capturing various commands for computers. |

**●The aesthetic character of digital art**

Question: would the computer medium used in art reposition aesthetics or sense of beauty? (Interviewee #1)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| New digital medium brings new forms and contents, as well as new high-tech aesthetics and new digital aesthetics… The perception towards art would also be repositioned. It would certainly be related to the joint development of contemporary philosophy, science, society, economy, and humanity. Of course, the aesthetics would also be repositioned. | ●New digital media bring new forms and new digital aesthetics.<br>●New high-tech can certainly be influential on perceptions and aesthetics. |

Question: What is the aesthetic character of digital animation? (Interviewee #2)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Of course, traditional aesthetics are part of the character of digital animation. Because, digital art depends on the tools used. Digital animation aesthetic character can come from traditional animation. Digital animation clearly does have spiritual goals in many contexts. Art is an autonomous entity for philosophy, because art deals with the personal senses. | ●Digital animation aesthetics come from traditional animation. |

Question: what is the character of full-image 3D laser image art? (Interviewee #3)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| The character of art should be observed from many angles. There are two ways to deal with it now. The first one is to observe the image from various corners. The second one is to create a hemisphere composed by all laser points and to use such hemisphere to construct an image. Each hemisphere reflects half of light sources. Those reflected light sources could be clearly observed even in the dark. I think the character of full-image 3D laser art should be displayed or applied to outdoor media. | ●The character of full-image 3D laser art should be displayed or applied to outdoor media. |

Question: what is the aesthetic character of digital art? (Interviewee #3)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Judging from the traditional aesthetic angle, some people rule out digital art as a part of aesthetics. However, the others argue that aesthetics is so comprehensive that it should be applied to the creation by any kind of medium (same field). It depends on how you look at it. To me, it is just a painting. I can tell if it is good or not even if it is made by a pencil or computer drawing. Anyway, it is the aesthetics that counts but not the medium adopted. | ●Judging from the traditional aesthetic angle, some art historiographers rule out digital art as a part of aesthetics.<br>●Others argue that aesthetics is so comprehensive that it should be applied to the creation by any kind of medium (same field).<br>●Technology art contains the combination of the aesthetics that artists own and the aesthetics that artists are seeking. |

Question: have you been through a struggle when your creation went from traditional oil painting to full-image 3D laser image art? (Interviewee #3)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Struggle? I wouldn't say that. In my past research on images, I found a couple of characters of future images. Firstly, we need to make a breakthrough in the 2D (graphic) area, which constrains many kinds of image, such as movies. From the future messages or prophecy, it is widely believed that 2D image would be upgraded to 3D. Based on the viewpoint, we could imagine what kind of images would be upgraded to 3D from 2D and what kind of medium we can adopt. We use light medium to make light composition, thus creating the full-image 3D laser image art. When such laser image art was just introduced, the 4D field plus timing issue for recording was the part that we could hardly understand. That is because it takes much more efforts to cross the field of full-image 3D laser image. Then we contacted the teachers in the Academy of Media (Germany), who happened to apply full-image 3D laser image to art creation works. Many problems are thus solved as theories and art creation are combined. | ●To apply full-image 3D laser image to art creation works, knowledge from both physics and media specialists is needed. Problems are thus solved as theories and art creations are combined. |

Question: What is the aesthetics of digital art? (Interviewee #4)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Aesthetics include balance, rhythm, order proportion, repetition, etc. What is the aesthetics of digital art? These aesthetics include traditional aesthetics with the characteristics of technologies. For example, a work of digital art created by means of virtual reality technologies can provide interactive elements in the virtual environments. | ●The aesthetics of digital art include traditional aesthetics with the characteristics of technologies |

Question: are there new aesthetic viewpoints of high-tech artists? (Interviewee #5)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Of course! There will be new aesthetic viewpoints coming out. The major issue in the last chapter of my Artistic Thoughts in the 20th Century is called the trend of aesthetics in the new century. Why is there a new standard of aesthetics? The change in the benchmark of new aesthetics is mostly derived from the change in life. Life would certainly be affected by high-tech, information, politics, economy, and other kind of factors. For example, in the past people used to communicate with each other face-to-face before computers were not invented. At that time, transportation (also a kind of science) was underdeveloped and so was the air traffic, so people did not go abroad often and thus could not have clear ideas about the whole world. People's walk of life during the certain period would determine a value, which, however, could be changed by scientific development. Therefore, aesthetics would be re-defined by this time. For instance, "missing" [someone], which was deemed as a problem in the past, is now solved by MSN, e-mail, and Skype. Therefore, today our feeling of missing would be totally different from the past. Apparently, high-tech could alter people's mentality, value, and feelings. To artists, this kind of feeling will be displayed via artworks. Of course, the aesthetic perception of art would be different from the past. | ●The trend of aesthetics in the new century includes a new standard of aesthetics. The change in the benchmark of new aesthetics is mostly derived from the change in life.<br>●Life would certainly be affected by high-tech, information, politics, economy, and other kinds of factors.<br>●As life is changed by scientific development, aesthetics would be re-defined by the times.<br>●Apparently, high-tech could alter people's mentality, values, and feelings.<br>●For artists, this kind of feeling will be displayed via artworks. The aesthetic perception of art would be different from the past. |

Question: do you agree that some artists defending traditional moral principles do not consider digital art as a genuine kind of art? (Interviewee #5)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| I think that is definitely wrong. I am not saying I cannot accept traditional art. I agree with the concept to maintain the history, and I also believe there should be some people in each generation who protect the essence of their culture and art that has been created by humans. That is considered from the aspect of records. However, you have to know that there is a kind of character in the society and in human civilization, which is to expect something new and good to exist in each generation. Therefore, from this angle, there is no such standpoint to keep an old object and hope it to remain intact in our society forever. To be strict, I would call it the breach of morality and the violation of principles of humans' civilization development. Therefore, I have put it in a very brief and simple wording. What do we expect from the new generation? It is new and quality content. Otherwise the human's civilization would be stalled and could no longer make any progress; so are art, science, agriculture, and society. We call it the principle of cultural development, which indicates that each generation inherits only part of that rather than all. Then it would create several new things but abandon some of them, followed by the new things invented by the next generation. This is called the principle of cultural development. Therefore, it is impossible to leave the old art all the time and part of it would certainly be eliminated. It could only exist in the field where cultural or historical relics are housed and collected. However, it cannot replace the mainstay of contemporary culture. | ●Some artists defending traditional moral principles do not consider digital art as a genuine kind of art; I think that is definitely wrong.<br>●What do we expect from the new generation? It is new and quality content.<br>●The principle of cultural development indicates that each generation inherits only part of what went before rather than all.<br>●The new things invented by the next generation are evidence of the principle of cultural development. |

Question: what is the aesthetics of digital art? (Interviewee #6)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| Interactive elements are important parts of the characteristics of digital art, such as Net Art. Under digital technology with inexpensive equipment, everyone can become a "creator" to make artworks. The idea of producing artworks also reflects the context of social phenomena and cultural symbols. For example, using personal blogs to create works or present a range of artistic practices in cyberspace. | ●An important part of the aesthetics of digital art is interactivity.<br>●Digital artists always reflect the context of social phenomena and cultural symbols. |

Question: would the use of digital technology as a medium in art reposition aesthetics or sense of beauty? (Interviewee #7)

| *Meaning Units* | *Central Themes* |
|---|---|
| I think that the use of sophisticated digital technology in visual arts can create new art-forms, but these new art-forms are required to undergo aesthetic evaluations or artistic judgements to obtain their values. The aesthetic perception of art forms may be different from the traditional aesthetics. This is because the aesthetic forms and artistic presentations of digital artworks are partly influenced by the use of digital technology as a medium and a tool. | ●Sophisticated digital technology can create new art-forms which are different from the traditional aesthetics. |

The participants' digital art experiences related to interdisciplinary collaborations, the relation between high-technology and art, artistic processes using computers and the aesthetic character of digital art compared with their traditional arts experiences in creating artworks are summarised as follows:

**1.Interdisciplinary collaborations**

●A new collaborative approach for digital technology and art moved away from the pure production of art using technology to an integration of interdisciplinary through connecting multiple disciplines using digital platforms. Such integration of interdisciplinary connections is deemed as a key factor in collaborative strategies for characteristics of contemporary art practices which cross boundaries, interact with audiences and increase engagement. The production of more interdisciplinary collaborations is also considered as a kind of prediction or future trend in digital art.

●Interdisciplinary collaborations may expand the boundaries of artistic fields between media, techniques and disciplines in the future. Such interdisciplinary collaborations involve artists, engineers and programmers who pool their approaches and modify them so that they are better suited to the problem about artistic limits based on their specific perspectives. As can be seen, this idea is that a one to one collaboration can produce something that neither of the two could individually foresee for creative expression.

**2.Relation between high-technology and art**

●A comparison of the artists' digital and traditional arts experiences shows that digital and traditional art forms and media can coexist. Although digital art contains a combination of the aesthetics that artists have and the aesthetics that artists are seeking, nonetheless, such applications of digital technology allow many new alternatives to the use of materials and concepts of art making, and

digital creators need to spend time learning and developing various commands for computers.

- The capabilities of high-tech instruments or machines constantly enable digital artists to enhance their experiences in artistic practices in experimental creations for interacting with viewers.

**3.Artistic processes using computers**

- Contemporary digital artists employ various kinds of computer software as an extension to, rather than replacement for, many traditional artistic skills. Computer techniques can be developed with as much finesse as skills in other media, and those who what to use technologically advanced machines in their artistic creations will need to know their particular quirks and characteristics.
- The digital immigrants, contemporary digital artists, are likely to overcome any problems they face when working with computers, such as commands, by simply practising how to use such systems to create art. In addition, it is a good idea to focus on a single kind of software thoroughly and deeply, and only to learn others as a supplement.

**4.The aesthetic character of digital art**

- New high technology can certainly be influential on artists' perceptions and aesthetics which are different from the past. The development of advanced digital technology brings new forms and contents. Such digital technology also brings new high-tech aesthetics and new digital aesthetics. An important part of the aesthetics of digital art is deemed to incorporate interactive elements.
- The concepts and characteristics of digital art are influenced by social phenomena and cultural symbols, as reflected in the participants' works of art and aesthetic perspectives. The principle and perspective of socio-cultural development indicates that each generation (e.g. digital immigrants and natives) inherits only part rather than all of what went before.

## 6. Conclusion

This paper detailed the implementation of interview studies for research on the influence of developments of Digital Art in a technological, artistic and historical context. The purpose of this study is to investigate digital immigrants' (e.g. most contemporary digital artists) artistic practices and the possible direction of digital art.

Compared with a number of qualitative studies using the literature analysis method that tends to simply scaffold discussions due to a lack of artists' statements, the contributions of this research are mainly in the methodology, condensing thematic topics through in-depth conversations with artistic experts in order to demonstrate digital immigrants' aesthetic perspectives from traditional to digital creative experiences. The seven artistic experts were selected because they not only have professional

knowledge in the field of contemporary art, but have both digital and traditional art experiences for artistic practices with an emphasis on Digital Art. The expert participants' digital and traditional arts experiences related to interdisciplinary collaborations, the relation between high-technology and art, artistic processes using computers and the aesthetic character of digital art were analysed in the interview study.

Digital immigrants' (e.g. most contemporary digital artists) creative experiences moved away from the traditional to digital art in the digital age. They are likely to solve any problems they face when working with computers by simply practising to make artworks. Digital media and technology are generally regarded as an extension to, rather than replacement for, many traditional artistic skills and aesthetic training.

Mixing views, skills and experiences is an increasingly important factor in interdisciplinary connections among artists, programmers, engineers and scientists. The spirit of interdisciplinary connections involves co-operation and mutual learning, and an interdisciplinary way of looking at digital arts resolves any problems that may arise. These networking relationships place more value on collaborative strategies for artistic processes to integrate different modes of creativity in the context of contemporary culture, society and technology. These interdisciplinary collaborations are generally deemed as a new form of emerging arts practices which cross boundaries, interact with audiences and increase engagement in the future trend of digital art.

However, this research may have a limitation in its small number of subjects due to difficulty in gaining access to related expert. Despite this limitation, the findings are beneficial to illuminating some possible trends based on the development of technology, and they could be used to conduct further studies on interdisciplinary collaborations in digital art.

## References

Adams, L. (2009). The methodologies of art: an introduction (2nd ed.). New York, NY: HarperCollins.

British Arts Council (2006). Interdisciplinary arts policy. Retrieved from http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/documents/publications/phpFb0MbD.pdf

Bayne, S., & Ross, J. (2007). The 'digital native' and 'digital immigrant': a dangerous opposition. Annual Conference of the Society for Research into Higher Education (SRHE). Retrieved from http://www.malts.ed.ac.uk/staff/sian/natives_final.pdf

Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. British Journal of Educational Technology, 39 (5), 775–786.

Diamond, J. (1999). Practical evaluation guide: tools for museums and other informal educational settings. Walnut Creek, California: AltaMira Press

Francastel, P. (2000). Art & technology in the nineteenth and twentieth centuries. New York: Zone Books ; Cambridge, Mass. : Distributed by MIT Press.

Kvale, S. (1996). InterViews: An Introduction to Qualitative Research Interviewing. Thousand. Oaks, CA: Sage. Pp 95, Pp189-199.

Lambert, N. (2003). A critical examination of "computer art": its history and application. (PhD Thesis, Oxford University). University of Oxford, Oxford, United Kingdom.

Lopes, D. M. (2009). A Philosophy of Computer Art. London: Routledge. etc.

Neuman, W. L. (1997). Social research methods: Qualitative and qualitative approaches (3th). MA: Allyn & Bacon.

Paul, C. (2003). Digital Art. London, UK: Thames & Hudson Ltd.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, 9 (5), MCB University Press, Retrieved from http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf

Rush, M. (1999). New Media in Late 20th-Century Art. London, UK: Thames & Hudson Ltd.

Tseng, Y.-C. (2010). The Characteristics of Contemporary Digital Interactive Art. (PhD Thesis, National Chiao Tung University), National Chiao Tung University, Taiwan.

Vaughan, W. (2003). History of Art in the Digital Age: Problems and Possibilities. Retrieved from http://www.zeitenblicke.de/2003/01/vaughan/index.html

Whale, G. (2002). Why use computers to make drawings? Proceedings of the 4th conference on Creativity & cognition, ACM New York, NY, USA

Yeh, C. J. (2008) Digital Aesthetics? Analysis of creation of art and culture trends in computer age. Taipei Taiwan: The Artists. Ltd.

Ziv, Y. (2009), Parallels between Suprematism and the Abstract, Vector-Based Motion Graphics of Flash, Retrieved from http://www.intelligentagent.com/archive/IA6_1interfaceziv.pdf

# 數位移民之藝術實踐
# - 從傳統到數位創作的美感經驗

林敏智 * 林昭宇 **

## 摘　要

本文透過深度訪談的研究方法，試圖探討科技發展影響下的數位移民（如現代的數位藝術家）之藝術實踐與數位藝術領域之未來發展。從文獻探討綜述兩個研究問題：1. 數位移民對於高科技的波動與介入當代藝術中，數位藝術的形式呈現之觀點；2. 數位移民的數位與傳統創作經驗為範疇之藝術實踐。

本研究檢視數位移民的數位與傳統創作經驗所延伸之相關議題，包含跨領域合作的創作體驗、高科技與藝術之間相互關係、電腦應用於藝術創作實踐、數位藝術美學的特徵。調查結果顯示，未來數位藝術很可能會更加深跨領域的協同合作模式，這種跨領域的合作將帶動新興之藝術創作手法與形態。此外，數位藝術家從傳統創作經驗轉變成數位創作經驗的美感思維、藝術詮釋、作品型式，反映著數位時代的社會現象和文化符號的脈絡。

**關鍵字**：跨領域合作，數位移民、數位藝術

* 林敏智現為長榮大學媒體設計科技學系助理教授
** 林昭宇現為銘傳大學數位媒體設計學系助理教授

# 從 Krzysztof Wodiczko 的作品談時空、記憶與觀眾於藝術中的交會與力量

范銀霞*、賴雯淑**

## 摘　要

Krzysztof Wodiczko 使用科技裝置與電子錄像進行創作，從單張幻燈片的投影、擷取參與者的影像投影於建築物外觀，到加入聲音於空間中播放的形式，作品藉由科技手段與裝置逐步貼近觀眾並與週遭環境互動。他的創作取材於生活內容、社會情境與政治題材，探討的議題包括暴力、無家可歸、人際疏離、移民與難民的困境等；本文旨在分析 Wodiczko 公共投影系列的作品，從「時間與空間」、「隱喻、敘事與記憶」以及「在藝術中與他人相遇」三論點歸納其作品特質與美學，探討其所產生的影響力量。研究結果顯示，Wodiczko 用藝術的手段治癒當代的問題與傷害，他的作品展現具批判性、社會性與具療癒的美學經驗，並讓我們看見此類作品異於傳統藝術的新向度。

**關鍵字**：Krzysztof Wodiczko、科技裝置、電子錄像、時空、記憶

* 范銀霞現為中國科技大學視覺傳達設計系專任講師、國立交通大學應用藝術研究所博士班候選人
** 賴雯淑現為國立交通大學應用藝術研究所副教授

## 壹、緒論

在十九世紀中以前，藝術的表現形式大多停留在視網膜的階段，藝術家用肉眼來觀察世界並獲得創作靈感，觀者藉由觀看的方式欣賞藝術，對藝術的關注普遍著重於藝術對象物的描繪、色彩與質感等，審美判斷取決於視覺的經驗與感知。邁入二十世紀，科技發展有明顯的變革與進步，影響人類生活的各個層面，包括「藝術」在內。攝影術、電視、錄像與電腦陸續出現，徹底改變人們對藝術的認知，藝術產生新的面貌、媒材與觀念，並更深入社會與生活。本文所探討的藝術家— Krzysztof Wodiczko 即使用科技裝置與電子錄像進行創作，從單張幻燈片的投影、擷取參與者的影像投影於建築物外觀，到加入聲音於空間中播放，作品藉由科技手段與裝置逐步貼近觀眾並與週遭環境互動。他的創作取材自生活內容、社會情境與政治題材，超過 70 件大規模幻燈片、錄影投影於世界各地建築物或歷史紀念碑外觀的作品，關心的議題包括暴力、無家可歸、人際疏離、移民與難民的困境等；也因此在 1998 年，Wodiczko 以對世界和平有所貢獻的藝術家身分獲得日本的廣島藝術獎 (Hiroshima Art Prize) [1]。從本文探討的作品中可見 Wodiczko 擅用藝術的手段療癒當代的問題與傷害，展現與傳統藝術迥然相異的新向度，也讓我們思考當藝術不再是一件放在台座上的雕塑品或是掛在牆上的畫作時，能否更自然地對社會與世界產生更大的影響 ( 是引用嗎？在文章結尾有重覆出現，也有括號 )。

Wodiczko 生長於戰後的波蘭，童年經歷戰爭的慘痛經歷，後來移民於加拿大與美國，成長經歷共產封閉的國家、資本主義世界與消費文化等，這些轉變與過程對其作品的觀念與訴求具關鍵性的影響，也影響並促使他在公共空間展開批判性的藝術創作活動，其作品體現社會、政治、文化、歷史、心靈與美學的交互作用。綜上所述，本文將以其結合攝影、錄像、聲音與建築物的多媒體裝置公共投影系列作品作為研究文本進行探究，從以下三部份作為研究的切入點與分析架構，輔以相關作品進行分析，歸納其作品的特質與美學，最後則探討這樣的藝術形式與內容所擁有的力量何在？以及其對觀眾與社會的影響。

一、時間與空間：分析作品所處的空間意義與時間脈絡對其作品整體概念的影響。

二、隱喻、敘事與記憶：此部份探討從早期使用投影幻燈片到讓觀眾自身敘述所經歷事件的作品，涉及的範疇包括圖像隱喻、觀眾自白與觀眾、建物的記憶。

三、在藝術中與他人相遇：從心理與實體層面探討觀眾於作品中的角色，包括集體創作與社群性、社會與心靈療癒。

# 貳、作品特質與美學

以下透過對 Wodiczko 作品的描述與分析，並與相關作品進行比較論述，從「時間與空間」、「隱喻、敘事與記憶」以及「在藝術中與他人相遇」三論點歸納其作品特質與美學。

## 一、時間與空間

藝術與時間、空間的關聯性可在 Wodiczko 的作品中明顯的觀察到，他的作品藉由巨大的公共實體空間挾帶著建物背後的歷史、權威對社會與群眾進行提問，即涉及了空間與時間的面向。作品進行時的建築物、紀念碑等空間所具備的歷史脈絡與欲透過作品反映的當代性問題，從時間與空間的面向展開對話，因此在他的作品可發現時間脈絡與空間特性於藝術中相互交織，並達到時空的「延續」。這部份探討的重點為藝術與時間、空間的關連性，從「時空的交錯與延續」、「有生命力的空間」、「時空的再詮釋」三部分展開。

### （一）時空的凝聚與延續

時間與空間的交錯在平面藝術範疇早已出現，如杜象 (M. Duchamp) 的作品〈下樓梯的裸女〉把具時間性的連續動作帶入二度空間的平面中，或捲軸畫在一平面展現不可能同時看見的所有視點與畫面，凝結時間與空間於單一畫面。當代藝術家袁廣鳴的作品〈城市失格—西門町〉[2] 亦將同一空間、不同時間的影像集結於畫面中，展現了不同時間點於空間中的聚集。這樣的時空凝聚在 Wodiczko 的作品中達到立體呈現，以其於 1998 年作品〈Bunker Hill Project〉( 圖 1) 說明之。

#### 1. 空間的疊置 (Superposition)

Wodiczko 所選擇的創作場域—建築物、歷史遺蹟與紀念碑，本身即為空間中的實體建物，而此空間除了當下看見的實體外，還隱含了建物初始場域的紀念意義。在其作品〈Bunker Hill Project〉中，Wodiczko 投影當地居民的錄像於邦克山紀念碑，錄像內的人物訴說著家人被謀殺的沉痛記憶。此紀念塔不僅只是當下在此空間所看見的紀念建物，更回溯了 1775 年美國獨立史上最著名的古戰場[3]—邦克山戰役大部分戰鬥確實的發生地點。因此，此件作品涉及參與者透過紀念塔所訴說事件的發生地與空間，以及過去邦克山戰役的發生地點，不同的空間透過作品的發生凝聚在此。這件作品投影當代的影像於歷史的紀念遺址，涵蓋了過去事件被隱藏的空間與當下發生的可見空間。

#### 2. 時間的交融

此件作品中建築物本身紀念的歷史時間點、參與者訴說事件發生的時間與作品進行當下的時間點，各個不同的時間點集合交錯於此作品，實現多時間點於作品上的統



圖 1：Krzysztof Wodiczko (1998)，Bunker Hill Project。2011 年 10 月 8 日，取自：MOCAK 網頁：http://www.mocak.com.pl/en/collections/show/59。

一與交集，歷史、過往與當下於此時並存發展，作品透過時間的多重維尺度來增強批判與論述的強度，是一種時間與藝術的相互交融，也對未來展開的新的意義向度。

### 3. 時空的延續

除空間疊置與時間交融外，作品投影的內容—家人遭受謀殺遇害的經歷記憶，與建物所代表的紀念意義—戰爭的傷亡，有相互映照的呼應，對於居民來說，這裡就是他們的戰場，每隔一個月或一段期間，這裡就發生謀殺案或遭受暴力行為，現在似乎延續著過去的時空。在作品進行的短暫期間後，投射的影像與所喚起的紀念意義看似消失於無形，但對觀眾、社區與環境都產生的感動與反思餘蘊，新的希望、新的生活也從此展開。由此可見，過去與當下的時空相互指涉，作品的發生影響了觀者與參與者的未來，展現過去、現在與未來時空與意義於作品中的延續，創造了藝術、社會與記憶間的有力陳述。

## （二）有生命的空間

Krzysztof Wodiczko 的作品以圖像投影的方式，或加上觀眾的話語、手勢與表情，將建築物的主體與人的肢體合而為一，讓空間活了起來，彷彿有生命的建物，對其所處的環境做出反應。其於 1999 年在日本廣島進行的〈The Hiroshima projection〉作品，就用目前居住在廣島的不同世代居民的聲音與手勢，讓這爆炸事件後倖存的建築物活起來。Wodiczko 與倖存者或其家屬進行訪談，當他們訴說事件經歷與感受時，將他們手部的影像投影於此遺跡下方，如同在原子彈爆炸的震源底下進行作品 ( 圖 2)。觀看者透過聲音與影像接收參與者傳送的某些不可思議與應該被隱藏、不可曝光的訊息，搭配著投影於建物下方的手勢影像，讓建築物如同生命體般地動作，就像是建物本身活起來並沉痛地訴說著在當時所經歷與目擊的一切，而今再次看著河水與這一切再一次發生。人與建物在作品中結合並融為

一體，互動過程讓整個空間活起來，彷彿一部正在展演的社會動畫。儘管 Wodiczko 的作品過程短暫而具機動性，但卻在此時連結了與此事件相關的世世代代，這個原爆遺蹟匯聚過去與未來，成為聚集共同生命的空間，留下的震撼與反思卻是深遠而無盡的。

Wodiczk 認為建築及任何都市中具有象徵意義的結構體，都是一種權力及意識形態的符徵，為了使廣大的民眾警覺到這些隱藏在都市空間中的權力結構及意識形態，免於被其操控與蒙蔽，他的創作手法是透過對社會事件的研究，選取最能諷喻這些建築體的物像，借科技器材之助，將巨大的影像巧妙的投射在其結構上 (Ferguson 等，編，1999)。因此，他選擇進行創作的公共空間是一個價值觀、權力關係、意識形態交雜的場域，也是聯繫了國家、社會、群眾的互動所在；他將藝術創作概念和大眾的公共生活空間結合在一起，作品與空間之間建構了一種整體性關係，不僅在個人與整體空間達到關聯，也將公共空間暫時轉變為私人傾訴、宣洩與解讀的空間，也同時承襲了歷史與社會的脈絡。

### （三）時空的再詮釋

目前多數的公共空間與紀念建物的意義被掌權者、歷史事件等威權所壟斷與屏障，歷史上的勝利者可以選擇要紀念的事件或是誰被紀念，決定公共空間的表達權，也是強化其背後的權威。這樣被壟斷的公共空間讓官方的集體記憶或其他霸權的形式獨占且不朽，如同每日政治或商業宣傳般入侵了我們的日常生活。而 Wodiczko 的作品讓我們思考公共空間的私人表述議題，如同街頭塗鴉藝術尋求在公共空間中進行，希冀在此威權下分享、表



圖 2：Krzysztof Wodiczko (1999)，The Hiroshima projection。2011 年 10 月 8 日，取自：Cinema Politica 網　頁：http://www.cinemapolitica.org/screening/fredericton/krzysztof-wodiczko-projections。

達私人想法，藉由他的作品，這些屬於過去歷史的建物不再僅是對我們訴說背後既定的意義訊息，而是透過作品的藝術家與參與者，對其重新詮釋。

Wodiczko 作品對於建築物與紀念碑的選擇有特別的考量，有時因為其特殊的功能性，如象徵監督機構的議會、公平正義的法院，有時是因為其文化歷史脈絡，如凱旋門為紀念戰爭勝利的建築。藉著這些選擇過的建物實體作為投影背景，他關注其所反射出的集體記憶、共同生命經驗與歷史，希望喚醒更深層的經驗反思。他在夜間將影像投影於巨大的建築物或紀念碑，對一些人們熟悉的建築物的形象作象徵性的改變，不僅指涉建築物本身所呈現的意識形態，更挑戰其背後的政權與意義，賦予它新的能量與詮釋。因此被選定的建築物或紀念碑原先所具備的意義與功能在作品中是極度重要的部分，透過投影藝術家揀選過、具意義的影像於這些公共建築上，空間被重新利用與置換，達到對空間的重新詮釋。隨著時代背景的轉變，對於當代觀眾來說，這些紀念建物的歷史文本在記憶中已經扭曲甚至遺忘，Wodiczko 的作品將我們暫時抽離原本的生活，讓建物不再對我們訴說背後既定的歷史寓意，帶領我們進入另一有意義的對話交流境地。觀眾在觀看作品時，同時接收並反思著建物本身的既定意義與投影影像的敘述故事，將建物與投影影像作整體的觀看與解讀，合而為一的整體具有複合涵義，時間、空間在此都有了新的意義表徵，背景環境與歷史文本在作品中對觀眾投射另一種象徵意義。每個觀眾都可以有一套自己的詮釋，從不同的角度、觀點切入並賦予意義，似乎是透過象徵物件來指涉政治、社會現況的激辯。

作品〈Arco de la Victoria〉( 圖 3) 利用凱旋門為投射基底，將影像投射於其上，此紀念碑原為西班牙內戰相關的建物，用來紀念戰爭的勝利。而 Wodiczko 投影只剩骨頭的手握住的油槍與美軍使用的手槍影像於建物上，上方並投影「Cuantos」( 多少 ) 的文字。油槍、手槍、文字與建物之間建立極具批判性的意義：油價是引導著戰爭的動機，而石油就成為眾多亡魂的隱形殺手，如同戰爭的手槍可以擊斃眾多生命。握著油槍與手槍的骷髏手在此象徵著死神，透過石油操縱著戰爭。建物上方拉載戰勝者的四匹馬，原為誇耀將軍的戰功，在此卻變成對死神讚揚的諷刺，死神成為戰爭的最後贏家。原先屬於西班牙內戰時期、用來歌頌戰勝將軍的歷史紀念物，在此轉變成對現今油價、戰爭的批判，對死神的頌揚。在作品中，紀念建物的歷史文本對觀眾展開另一種象徵意義的表現，原建物的時空意涵均被重新詮釋。

另一件作品〈Soldiers and Sailors Memorial Arch〉( 圖 4) 在南北戰爭中死亡戰士的紀念建物[4]上投影了美國與蘇聯的飛彈，並且兩者的飛彈用鎖鏈連結起來，這樣的配置也呼應了這個歷史紀念建物與其意義。從作品外在來看，飛彈被安排重疊在門拱的支柱上，鎖鏈如同門拱的裝飾物，形成投影與建物的完美結合。在內在作品意義的解讀方面，建物原為

紀念南北戰爭而豎立，但上方投影的內容卻是兩大強國的軍事對立，作品可以是訴求卸除武器、凍結核武，也可以被認為是兩大強權的互依互存或永無止境的軍備競賽。這個作品的詮釋權是開放的，以觀眾個人的經驗來賦予影像與作品意義，觀眾從被動的觀賞者變成主動的辯論者，對作品的時空與意義重新進行詮釋。

Wodiczko 以強力燈光投影的方式凸顯建築體，透過強加的敘述元素，讓觀者閱讀此建築與圖像相結合的文脈，透過反差的連結組合，如紀念戰爭勝利的拱門與反戰意涵相關的圖像投影的並置，作品裡的時間、空間與意涵都已經過再建構。如何透過這些已被屏蔽與壟斷的公共空間讓群眾有重新省思與檢驗社會的機會是藝術家所重視的，公共空間不屬於任何人，任何人都可以是公共空間的再造者，能夠賦予空間新的意義，幫助空間轉化為有意義的場所。




圖 3：Krzysztof Wodiczko (1991)，Arco de la Victoria。2011 年 9 月 18 日，取自： http://spranceana.info/?p=12。



圖 4：Krzysztof Wodiczko (1984)，Soldiers and Sailors Memorial Arch。2011 年 9 月 18 日，取自：http://imagearts.ryerson.ca/imagesandideas/pages/artistpicture.cfm?page=174。

## 二、隱喻、敘事與記憶

Wodiczko 的作品具有顯著的「隱喻」、「敘事」與「記憶」特徵。作者選用的圖像，例如飛彈、手槍、骷髏手等，具有藝術的隱喻意涵，這些被選擇的圖像成為象徵的符號系統，透過隱喻的方式傳遞意念。而紀念建物本身具備的威權與意義也是一種隱喻，戰爭紀念碑、原爆遺蹟均有其各自的歷史意義、威權與象徵。而作品中的建物、投影的圖片、觀眾的聲音與影像都具備敘事的成分，最後則是參與者與觀眾自身個人經驗與記憶的再現與轉化。此部份從這三個要素切入並交互說明之。

### （一）拼貼、隱喻與象徵

Wodiczko 的作品承載著不同的語意、隱喻及象徵，包括選定建築體所含的原始歷史意義、現實意識，與投影的複合影像所具備的多重意義，整體如同一大型拼貼作品。王韻雅 (2011，p.114) 認為隱喻是將某一領域中的經驗用來說明或理解另一類領域中事物的一種認知活動。在 Wodiczko 的作品中，除了建物或空間本身，他更挑選生活中容易被認知的素材 ( 如飛彈 )，利用影像的符號脈絡與意涵來建構欲傳達的意義。他用拼貼、並置來顛覆我們習慣的認知，喚醒我們對於歷史、社會失去的記憶與省思。這種拼貼藝術美學形式於二十世紀初就在歐陸廣泛被前衛派藝術家所使用，他們利用這種具有改造性的藝術形式對社會政治達到批判目的。拼貼 (Collage) 是藉由異質素材、技法相組成而產生新的藝術形態，藝術家選擇特定的影像進行挪用重組，透過隱喻作用的方式，揭露事物的真相並賦予作品

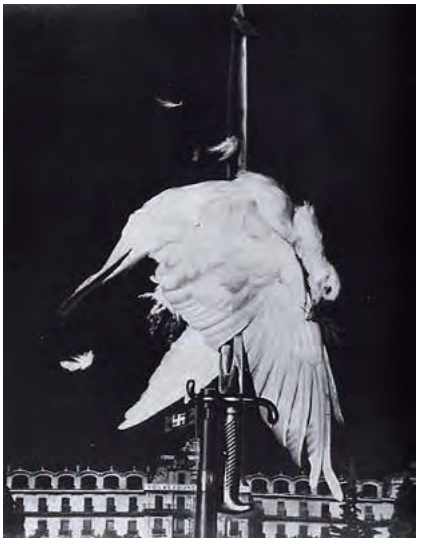


圖 5：John Heartfield(1932)，The Spirit of Geneva，2011 年 9 月 5 日，取自：http://www.museumsyndicate.com/item.php?item=4793。

新的意義內涵。當時 John Heartfield 就使用結合、並置照片拼貼的方式創作諷刺譴責納粹主義 (Nazism) 的作品 ( 圖 5)，以靜態藝術的再現方式呈現照片式的蒙太奇 (montage)，成為有力的傳達工具。而 Wodiczko 的作品如同運用拼貼的方式，將揀選過的投影影像與實體建物的外觀進行疊置，在不同影像交疊的隱誨、曖昧下表達多重的觀看和解讀方式。他將原本分屬於不同時空背景與意義脈絡下的圖像與符號內容，依據當時的所要傳達的訊息重新安排，透過解構與重構，圖像符號脫離原先特定的意義，被賦予新的意涵，呈現新的文化符徵意義，亦具藝術性與視覺能量。透過影像與影像、影像和建物間的關係對當今政治與社會議題進行批判。

在這裡所指稱的「隱喻」除了是藝術上必要運用的手段之外，亦有其政治上的因素。在 Wodiczko 的一篇訪談中提到：在波蘭技術上的限制與和檢查制度對公共領域的監視，讓我無法思考藝術形式的問題，例如一個叫「參閱」(References) 的展出計畫，只是要利用傳媒中的影像，都必須先獲得批准，因為除了國家以外，個人不得擁有影像。在這種情況下，影像的文脈是不可能改變的，因為國家對影像的意符瞭若指掌。要用影像必須放棄直接陳述，而訴求於隱喻 (Ferguson 等 , 編，1999)。因此，在這樣的背景下，藝術家要對社會提出意見，通常會採用隱喻的方式傳達概念，透過象徵意涵向大眾傳達想法。他在作品中不提供具體的意見或答案，鼓勵觀眾在「體驗」作品的過程中，從自己的成長、教育背景、生活經驗認知、政治立場、文化涵養、意識形態中，推衍出符合自己經驗邏輯的結論。



圖 6：Krzysztof Wodiczko (1986)，Untitled Public Projection，2011 年 9 月 5 日，取自：http://www.mattress.org/index.cfm?event=ShowArtist&eid=37&id=181&c=Past。

## （二）記憶承載—空間歷史、個人敘事

Wodiczko 作品裡的記憶承載包括兩個方面—空間歷史與個人敘事。

城市中的空間，包含了街道、建築物、廣場等，在我們的記憶中都佔了重要的位置，因為這些實質存在的場所象徵著形塑主體性之文化資產，而我們也同時受這些場所持續影響著 ( 林蕙玟，2008)。絕大多數空間的歷史經驗是存在的，即使至今已經被重新解構、再構，成為一個具有其他用途的空間屬性。例如原先具紀念、緬懷意義的空間，可能至今讓人記得的只是「觀光勝地」，而透過作品創作策略納入的空間歷史與個人敘事，可重新承載歷史與個人的記憶。

1986 年的作品〈Untitled Public Projection〉( 圖 6) 建築載體為軍事紀念館，用來做為軍事博物館與音樂廳，Wodiczko 在夜晚將骷髏手彈奏手風琴的影像投影在建築體正前方兩側，建物正上方出現各種戰爭的名字，手風琴影像中間的建築體正好構成如同實際手風琴的風箱空間。從作品整體進行解讀，原具有空間歷史性的軍事紀念館，加上藝術家選擇的影像與鋪陳的敘事脈絡—一雙白骨手指彈奏手風琴，如同戰爭為死神帶來勝利，音樂為死神頌揚，在此原先空間的歷史痕跡與功能—軍事紀念館，成為作品不可被分割的一個關鍵，提供觀者再次檢視建物意義的功能。

在連結空間歷史與個人敘事的部份還可以從 2001 年在墨西哥狄瓦納 (Tijuana) 文化中心的作品來探討 ( 圖 7)。Tijuana 位於美墨邊界的人口密集區，有五百家由跨國公司成立的美墨聯營工廠 (Maquiladora，專門使用從外國免稅輸入的部分產品或零件來裝配為成品的工廠 )[5]，由於貪圖當地廉價的勞工，紛紛到此地設廠。在 Tijuana 有百分之九十的勞工階級是年輕婦女、女孩，在此社會背景下，Wodiczko 開始他的作品計畫。Wodiczko 選擇 Tijuana 當地外觀為圓球形的文化劇院作為作品進行的地點，這是中央政府送給這城市的禮物，用來促進當地的現代性與進步，因此這建物是這城市的驕傲，也是當地最具象徵性的建築與主要標誌。這個建物通常會播放紀錄墨西哥文明進化的影片，Wodiczko 選擇在這裡投影的卻是不被記錄與公開的事件：來自墨西哥各貧窮區的勞工冒著生命危險到此工作謀生，但卻發生許多難以被公開說出的生活經歷。他讓參與的女性勞工戴上內嵌式攝影機的頭盔，在參與者敘說個人經歷與記憶的同時，將影像與聲音同步投影於圓形文化中心的外觀。Wodiczko 透過這個藝術計劃揭露此處裝配工廠的文化，讓這些日以繼夜在裝配工廠工作的婦女有公開展露聲音與容貌的機會，訴說自己在此的境遇與不平。所有的禁忌議題都能在此被談論，參與者闡述的話題內容涉及她們面臨的勞工剝削、性虐待、家庭暴力與酗酒等問題。在整個展演策略上，Wodiczko 選擇的建物標的儘管有其背後的政治權威、歷史意義作為其外在的裝飾，但也因而成為某種阻絕人群的隔離層，圓形建物豎立在此邊界，



圖 7：Krzysztof Wodiczko (2001)，Tijuana Projection，2011 年 8 月 5 日，取自：http://www.pbs.org/art21/slideshow/?slide=718&artindex=159。

看似能夠看見、聽見一切，但卻無法言語，無法透過任何設備以聲音與動作來反映現實。建築物與地點本身的選擇具有某種特定的策略目的，藝術家選擇當地代表現代與文明的建築，藉由平常在此處缺席的裝配廠勞工發聲，反向地揭露文明進步的另一面不堪見光的事實，讓建築物與早以被剝奪發言權的觀眾同時有讓人正視的機會，在此發聲的參與者也藉由敘說重寫自我的認同及經驗。這件作品達到了記憶承載的效果，空間歷史與個人敘事在此融合且延續。

## 三、從藝術中與他人相遇

Wodiczko 的投影系列作品從圖像投影到在作品裡加入參與者的敘述、手勢與容貌後，作品逐漸涉及兩個相等的重要元素，一是參與者的「訴說」，另一是觀者的「傾聽」，而藝術家扮演的是則是舞台或場域的設計者與營造者。在他作品中個體彼此對話、連結的交互關係如同 Bourriaud(1998/2002) 提出的「關係美學」（relational aesthetics）之類型作品，強調人類之間的互動 (human interactions) 和社會脈絡 (social context)，作品創造了一個社會環境，觀者共同參與其中共享的活動，觀者參與和體驗作品時，意義也同時發生，產生互為主體的「相遇」

(intersubjective encounters)。此外，Wodiczko 的作品藉由科技設備以直接或間接的方式幫助參與者進行敘說與告白，這樣的藝術形式可被看作一種幫助社會與個人治癒的過程，亦涉及集體創作的概念，在藝術中與其他人於實體空間與虛擬心靈中相遇。

### （一）集體創作與社群性

公共空間可以讓人們自在地談話、交流，是每一個人與他人「相遇」的場所，在公共空間進行的作品並非尋求自身孤立的美感，而是促進人與人、環境的交流，因此作者的消除、個別作品的消除，把對話交流重新引入公共空間中，以創造新的公共空間，反而有利於公共空間藝術的主要目的。自觀念藝術發展以來，打破造型審美為視覺藝術主要判斷標準的框架，開始要求觀眾主動參與，這也是當代藝術的主要特色之一。

Wodiczko 在進行創作論述時提到：這樣的體驗下，我是一個與眾不同的藝術家，不是以前那樣的藝術家，角色已經改變。這不再是我個人的企劃，觀眾不是被動的，而是變成屬於觀眾的計劃，觀眾們才是藝術家、紀念建築物的動畫師與真相的訴說者。原先的藝術家變成一個創作過程的保護者，像媽媽保護他的創作過程一般[6]。在他的作品中，藝術家與觀者的角色開始轉變，兩者共同進行創作與參與。藝術家在作品中只建構了框架，提供展演的舞台，作品成為一個對所有人開放詮釋的空間。作品的成功與否，在於它是否成功的「激發」觀眾的思維意識、參與意願，使觀眾從「被動的觀賞者」成為「主動的參與者」。在共同參與的過程，共同經驗的產生不在於對相同背景的認識，而是經驗中的相同感受，當事件可能被多數人經歷時，則具備建構一個社群的共同基礎。如同在〈Tijuana Projection〉作品裡，參與者的公開發聲連結了社會與他人，也幫助或提供他人了解一部分她們所經歷過的，向世界公開與分享沉痛的生活經驗。

此外，在作品被集體創作的過程中，沒有任何人可以獨占創作的發言權，在這裡所有的言論都可以被聽見、被正視，這種社會、視覺、聽覺、心理的互動，較傳統藝術更加深了群眾間的連結。在後現代的當下，大型敘事史詩被日漸增多的個人敘事所取代，單一說教轉化為故事敘述，強調分享與大眾當下的記憶，而非傳頌去時間化、一般化的歷史故事。就共同記憶的內涵而言，強調的是一種既私密又是群眾能夠產生共鳴的經驗，建立起無階級之分的分享連結。Wodiczko 在公共空間中創造了可讓群體共同創作的框架舞台，實現能夠揭露群體多元經驗及感受的作品方式。如在作品〈Bunker Hill Project〉( 圖 1)，當地居民透過一紀念獨立戰爭的邦克山紀念碑傳達每日發生在週遭的社會事件，獨立戰爭的戰場某程度上與居住在這紀念碑週遭的 Charlestown 居民的抗爭相連結，這裡經常發生的謀殺與抗爭似乎是戰爭的延續。此時無論是「訴說」或是「傾聽」的觀眾在某程度上都被共同居住的環境空間與生活經歷所連結，也透過此連結聆聽彼此、加入彼此，作品成為地區集

體潛意識的真實告白。

## （二）心靈與社會療癒

Wodiczko 的母親是猶太人，她的整個家族都在波蘭華沙猶太人暴動期間被殺，在這期間中生下了 Wodiczko，所以他的童年可謂是在戰爭後的毀滅中度過，在某種程度上，身體、心理與社會觀等都受到影響，這或許也影響著他的創作過程。

對於 Wodiczko 而言，他設計了特殊的裝置，如頭戴式隱藏攝影機鋼盔，這些「治療」的裝置被他想像為技術的義肢或工具，參與者透過這些如同延伸義肢般的裝備，讓他們能更有效而快速地打破沉默，擴展人類溝通與面對自我的能力。這些設備以直接或間接的方式幫助參與者進行告白，進入某種療癒的過程，如同中間的有效代理人[7]。透過這些裝置，提供被忽視與沉默的公民發言權，他們 ( 參與者 ) 用記憶作武裝，打破沉默面對長期被忽視的社會問題。黃素菲認為敘說不只是為人的生活現狀帶來秩序和意義，也反過來提供我們自我概念的架構，我們對自己和別人訴說自己的生命故事同時，我們創造了敘說認同 (Morgan，2000/2008)。Wodiczko 將參與者手、臉、甚至整個身體投影在建築物外觀，結合影像與自我公開的證詞、表白與聲明，瓦解了我們對公共空間與建築傳統的功能認知，也提供一個面對自己與社會的自白空間，達到心靈上的療癒與自我認同。

在〈Tijuana Projection〉、〈The Hiroshima projection〉與〈Bunker Hill Project〉等作品都進行了某程度告解式的集體心理治療，倖存者經過漫長而複雜的記憶過程，透過勝利、高聳但無法言語的紀念建物說話。經由影像與告白，「提醒」、「強迫」觀眾再經驗、再反芻這些作品所提出的事件或問題。這樣個人公開表白的言論涉及「公共」—政治的、司法評斷的，與「私人」—自白、心靈的，兩個面向。Michel Foucault(2005) 在他的作品《傅柯說真話》(Fearless Speech) 分析了「parrhesia」這個字的意義是由 pan（每件事）＋ rhema（那被說出來的）所組成，合起來就是「什麼都說」，也就是沒有保留、顧忌、隱藏的說出心裡的話，向他人完全地開放自己的感受與想法，引申為「說真話」或「自由講述（Free speech）」。這是一種語言的行動，講者敘述有關自己的一切真實，說真話如同一種幫助他人的責任，它是一項社會行動，也是一項與自我關係非常密切的倫理道德行動。

藝術可以讓我們巧妙處理在現實中難以公開訴說的議題，電影、繪畫、戲劇、文學等藝術都是傳達人們於現實生活中無法聽見、看見與公開討論的事情的絕佳管道之一，讓某些不可思議與應該被隱藏的事情可以透過藝術公諸於世並引起討論。Wodiczko 的作品利用藝術美學的形式做為一解決的途徑—部分的真實、部分的虛構，這些參與者的面容，部分是參與者個人的，部分是建築的外觀，部分是公開的表白，部份是場景。相較於直接聆聽某人的話語，這樣的方式反而較容易被接受，也更利於在公眾場合說出私密的事件[8]。

Wodiczko 於訪談中自述[9]：我把自己看作英國心理學家 Derek Winnicott 所稱的「足夠好的母親」(good enough mother)。Winnicott 所提出的「good enough mother」論點認為母親不是滿足嬰兒需求的「工具」，而是具有支持功能的「環境母親」。在幼兒時期若能有一位「足夠好的母親」能提供滿足，幼兒便肯定自己全能的感覺 ( 韓佩凌，2003)。因此 Wodiczko 在作品中進行保護其他人可以發展與創造某事信賴氛圍的過程，引導、發展、強化參與者能夠去處理生活的能力，儘管這些經驗與損害經常讓她們受傷。他與倖存下來、經歷過困苦的這些正在療癒自己的人一同創作，不僅治癒了自己，更對社會進行集體的療癒，讓群眾與紀念建築更容易存活、溝通與康復，使觀者不僅是消極旁觀地觀看結果，而能積極主觀參與「創作過程」，另一方面透過分享，達到一種告解式的集體心理治療。

## 參、藝術力量的展現

藝術作品如同鏡子一樣反射了我們的生活，藝術題材反映當今社會的真實現狀和問題，隨著社會生產力的提高和藝術的發展，擴大了反映社會生活的範圍，使在日常生活中只能用語言表達或圖解的經驗客體化。德國藝術家喬瑟夫 • 波依斯 (Joseph Beuys) 把藝術的概念推展到極致，認為人的思想、語言皆可被視為藝術，他提出「社會雕塑」的概念。社會雕塑之觀念，乃關於藝術的文化與政治性功能，相信社會上每個人都有藝術潛能，而且藝術能夠帶來革命性的改變 ( 黃麗絹，2008)。由此可知，藝術品不再只是被視為物件或藝術風格史的再現，它具有行動力、衝擊力、反省價值以及衍生討論的議題，得以用藝術的手段塑造社會。Wodiczko 的作品可被看成社會雕塑的範例之一，利用短暫的投影影像，在某個夜間投影一段時間後即結束，屬於瞬間性的創作，必須依靠真實的背景空間才能存在，並不具有另外的物質性，無法達到物理性的永久留存，但是對於社會批判的影響深遠，提出讓人深省的議題，短暫驚奇後的無限力量延續，作品企圖喚醒大眾對創作議題嚴重性的關注與省視。

劉千美 (2001) 認為藝術認知的力量在於，經由美感形式的認知，因而轉化了我們與日常生活世界的各種關係，包括一切言行、評價、認知與欲求。而藝術的真正力量所在於揭露真實、體現存有。Wodiczko 運用觀念藝術的創作語法，以新的美感形式對現實積極切入，用作品提出事件、揭示問題，敘述文本的內容變成一種批判、質疑、反思與提問，談論的議題本身成為作品的形式與內容，觀眾在經歷作品過程時必須面對自我道德、情感及立場的矛盾與掙扎，藝術過程成為一種生活現實映照在心靈上的複雜活動，觀眾的「經驗」代替傳統的「審美」，視覺美感無法單一地作為衡量他作品價值的指標。具體地說，在他的作品裡展現的是一種揭露、反映社會的力量。他透過某種觀念性的藝術形式，結合當代的社會議題及大眾的參與，使藝術的社會性及人文精神，在作品中展現其力量與價值。對於觀眾來說，感受到直指內心的藝術力量

—心靈的力量，生活的真實和藝術的有機契合，觸動了潛藏於心中深層思緒的情結，形成了藝術和心靈的震撼。觀者不僅是旁觀而理性地觀看，而是主觀且感性參與「創作過程」，另一方面透過分享，達到一種告解式的集體心理治療。藝術具有無法想像的治癒潛能，不管是對於個人或是社會，賦予我們療癒與活化他人的能力。

Wodiczko 的作品往往成功地吸引大眾對他所提出議題的關注，讓這些處於社會邊緣的人們有機會說話，建立他們的「在場」，並確立自己的權利。他關懷社會的方式是特別而有效率的，他不以激烈的抗爭方式，而是以藝術家的身份、手段，透過作品呼籲正視社會問題。他的作品充滿人文與對弱勢族群的關懷，除深具藝術價值與人文精神外，其存在的社會意義更為深刻，透過他的作品，藝術的社會與心靈力量得以展現。

## 肆、結論

公共空間是我們身處的環境，我們在其中彼此溝通交流，空間也試著向我們透漏訊息，但卻也有著我們看不見的角落、聽不見的聲音。在 Wodiczko 作品的目標就是揭露這些被隱匿與忽視的言論和議題，透過藝術手段使公共空間透過作品、藝術家與群眾來參與發聲，而觀眾的參與作品也讓作品進入群眾的生活、，如同維列茲 (Stephen Willats) 的作品提出了社會互動的文化概念，以藝術跟觀賞者之間建立言說性關係來重新定義藝術，也提出一種美學交流的形式，透過直接合作與反饋的過程，可能受到觀者反應的挑戰 (Kester，2004/2006)。Wodiczko 的作品展現了一種具批判性、社會性與療傷的美學經驗，也是一種空間的介入美學。Wodiczko 從某方面來看可說是生活的藝術家，他激勵我們去思考藝術作品離開美術館後是否可以更自然地對我們及世界產生巨大的影響。 亞瑟・丹托（Arthur C. Danto，2004）曾經提出「藝術終結」（The End of Art）的觀點，宣稱藝術歷史告終，企圖回歸藝術本質，從「哲學」的角度來審視藝術。Wodiczko 作品的最終目的不是圖像，而是一種「反思」的可能，提出一種公眾的思考及自我省視的可能性。

## 參考文獻

Art21, Inc. (2005) .Art in the Twenty-First Century, Season 3. PBS series. Art21, Inc.

Bourriaud,N.(1998),English translation by Pleasance, S. & Woods, F. (2002), Relational Aesthetics, Les Presses du reel.

王韻雅 (2011)。**成語的隱喻藝術**。台北：秀威資訊。

李悅端、賴雯淑 (2008)。誰在說話？—論 Krzysztof Wodiczko 陌生人系列作品的展演策略。藝術評論，18，194 － 224，台北：國立臺北藝術大學。

吳介禎 ( 譯 )(1999)。**與克里茲多・瓦迪寇的談話，藝術論述：後現代藝術與文化的對話**（原作者：Russell Ferguso 等 , 編）。台北市：遠流。( 原著出版年：1990)

吳瑪俐、謝明學、梁錦鋆 ( 譯 ) (2006)。**對話性創作：現代藝術中的社群與溝通**（原作者：Kester,G.）台北市：遠流。( 原著出版年：2004)

林雅琪、鄭慧雯 ( 譯 )(2004)。**在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬**（原作者：Danto,A.C.）。臺北市：麥田。( 原著出版年：1997)

林蕙玟 (2008)。**具變動力量的集體性文化資產：論標注性事件紀念物之紀念性意涵 (** 博士論文 **)**。取自臺灣博碩士論文系統。http://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gsweb.cgi?o=dnclcdr&s=id=%22096NCKU5222055%22.&searchmode=basic。

陳阿月 ( 譯 )(2008)。**從故事到療癒：敘事治療入門**（原作者：Morgan,A.）。台北市：心靈工坊文化。( 原著出版年：2000)

劉千美 (2001)。**差異與實踐：當代藝術哲學研究**。台北縣：立緒。

黃麗絹 (2008)。**公共參與的藝術：1950 年代至今**。台北：藝術家雜誌社。

韓佩凌 (2003，12 月 18 日 )。**做爸媽 「足夠好」就好**。中國時報，家庭版。

鄭義愷 ( 譯 )(2005)。**傅柯說真話**（原作者：Foucault,M.）。台北：群學。( 原著出版年：2001)

## 註釋

1.Hiroshima Art Prize（無日期）。2010 年 2 月 19 日，取自：HIROSHIMA CITY MUSEUM OF CONTEMPORARY ART 網　頁： http://www.hcmca.cf.city.hiroshima.jp/web/main_e/hiroshima_art_prize.html。

2. 袁廣鳴 (2002)。城市失格—西門町。2011 年 10 月 8 日，取自：http://web.arte.gov.tw/digital_teacher/art/artist/page07.htm。

3.The Battle of Bunker Hill 1775（無日期）。2011 年 9 月 10 日，取自：http://www.britishbattles.com/bunker-hill.htm。

4.Soldiers and Sailors Memorial Arch （無日期）。2011 年 9 月 10 日，取自：Brooklyn Public Library 網頁：http://www.brooklynpubliclibrary.org/civilwar/cwdoc101.html。

5.Tony M. Ramirez（無日期）。The Maquiladora Industry: A Brief History。2011年9月10日，取自：http://www.madeinmexicoinc.com/maquiladora-industry/a-brief-history/

6.Krzysztof Wodiczko（無日期）。2011 年 9 月 10 日，取自：Art:21 網站：http://www.pbs.org/art21/artists/wodiczko/clip1.html，與 Art:21: Art in the Twenty-First Century: Season 3-DVD，創作者訪談自述，PBS 出版。

7.Krzysztof Wodiczko（無日期）。2011 年 9 月 10 日，取自：Art21 網站： http://www.pbs.org/art21/artists/wodiczko/#

8. 引述來源同註 6。

9. 引述來源同註 6。

# Power and intersection of space-time, memory, and viewers in art from Krzysztof Wodiczko's works

Yin-Hsia,Fan*、Wen-Shu lai**

## Abstract

Krzysztof Wodiczko applies technical devices and electronic video to his works of art. He includes large-scale slide projection to capture images of viewers to be projected onto architectural facades and adds voice to the space. The artwork increasingly engages viewers, allowing us to interact with the environment around us by applying technical devices to art. The content of his artwork comes from everyday life, social situations, and political themes, with topics that include violence, the homeless, aloofness, immigrants, and refugees among others. The purpose of this article is to analyze the public projections of Wodiczko's works, from three points of view: "time and space," "metaphor, narrative, and memory," and " encounter with others in art" and to explain the esthetics and special approach of his artwork. This study shows that Wodiczko heals contemporary problems and injuries through his art. His artwork represents the esthetic experience of critique, society, and healing, thereby allowing us to realize a new aspect in this artwork, which is different from traditional art.

**Keywords :** Krzysztof Wodiczko, technical device, electronic video, space-time, memory

*Lecturer, Department of Visual Communication Design , China University of Technology.
**Associate Professor, Institute of Applied Arts, National Chiao University.

# An Analysis of Digital Working Process of Children's Book Illustrators

Li-Chiou Chen

## Abstract

The working process of an illustration often depends on how illustrator would like to deliver its image. As the children's book market prefers illustrations which give the appearance of traditional drawing. Therefore technically children's book illustrators would use the computer to create an image as if drawn by traditional means. In this study, the common working processes of digital illustration were explored through an analysis of the evidence the interviewees provided, the interviewees include British and Taiwanese illustrators. To gain an inside of how children's book illustrators integrating traditional and digital working processes. The analysis also provides an understanding of the changes since the introduction of the use of a computer, the alteration of working processes and drawing means.

**Keywords :** digital working process, children's book illustrators, children's book illustration

Li-Chiou Chen: Assistant Professor, Yuan Ze University.

## Introduction

At first sight, it is not easy to understand why some illustrators select one medium over another. Nor is it easy to identify the way in which illustrators engage with materials and processes to produce works of illustration. Audiences often see the finished illustration but not the many sketches and the work in progress that was transformed, changed and altered along the way. These processes, before graphic programs were developed for creating imagery, were generally seen as a linear process which means it is not possible to go back in time to make corrections. It is possible to correct mistakes in other ways but not by tracking backwards. However, the evidence I have gathered suggests that, through employing digital methods, the processes are no longer linear and their practitioners can be considered more relaxed when compared to the characteristics of practitioners working with traditional media (Berkenwald, 2002). This is in part because the use of digital methods means that their work's history can be saved at any point such as in Photoshop a program which provides a 'history' function for memorizing the working processes.

There are no obvious differences between 'general' illustrators and 'children's book' illustrators, in terms of the use of digital methods. A possible difference could be the preference for illustrations which give the appearance of a traditional hand drawing, in the children's book market, for children aged 8 and under. Therefore technically children's book illustrators would use the computer to create an image as if drawn by traditional means. Often, when creating certain parts of a drawing, children's book illustrators would integrate traditional drawing into digital processes, because this would be a less laborious procedure. Artwork produced by digital processes, can be produced on a small scale by initially using traditional hand drawing and then the drawing can be enlarged in a computer in order to manipulate it with other pictures found from sources such as digital image libraries. These processes are a combination of traditional and digital methods, thus there are many ways in which traditional methods can be combined with digital means within a creative process when working on a computer (Chen, 2010; Cui, Misesti, & Lin, 2006; Zeegen, 2005). Digital technologies have the potential to enhance drawings.

## Research Method

In this study, qualitative interviews were undertaken to gain an insight into digital working processes. It was decided to apply qualitative interviews because this structure allowed me to gain insight into practitioners' perspectives which were considered meaningful to the study (Patton, 2002). Purposive sampling has been applied in the study. 4 British and 4 Taiwanese children's book illustrators

have been selected due to they have applied digital drawing techniques. However, it should be noted there is a difficulty in identifying particular drawing methods whether digital or traditional before undertaking interviews, because even those illustrators employing digital processes tend to disguise the effects of being digitized in children's book illustration. Three possible sources of identifying illustrators' working processes are publications, AOI (Association of Illustrators) and field experts. The publications include books (Coates-Smith & Salisbury, 2001; Lai, 2005; Mason, 2000; Rose, 2003) and web pages (Gibson, 2004). Amongst the experts who provided useful information was Shuqiong Zhang (a previous manager of children's book department of Eslite Books) who gave key information on Taiwanese illustrators. The selected 8 illustrators all have had an experience of using traditional media initially and gradually adopting the computer to be part of creative processes. Importantly, they have been working in the field of illustration more than 5 years therefore having an understanding of editorial practices.

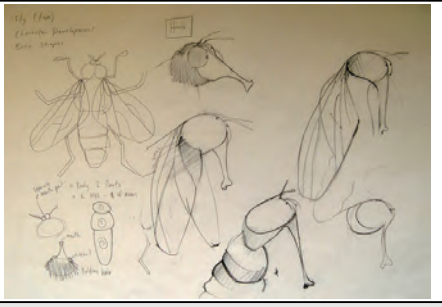
| **British Illustrators** | | **Taiwanese Illustrators** | |
|---|---|---|---|
| BI 1 | Stephen Stone | TI 1 | Zhenxing Zhan |
| BI 2 | Bee Willey | TI 2 | Kaixin Yan |
| BI 3 | Nick Sharratt | TI 3 | Chuanzong Lin |
| BI 4 | Robin Harris | TI 4 | Chinlun Lee |

## Examining the Digital Processes of the Interviewees

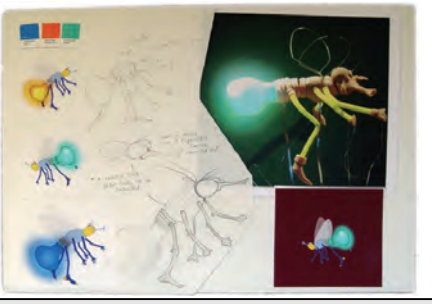
The process of creating images is a complex and personal journey for every individual illustrator. Often seemingly simple images can belie both the craft of the image-maker and the journey that an illustrator may have undertaken throughout previous years in order to reach a point where creating work becomes 'second-nature'. Many illustrators have a favorite range of materials that they would like to work with. In the following section, I will examine the drawing procedures used by my sample of interviewees/illustrators and how the materials and media of traditional drawing are integrated with digital processes or drawn entirely in a computer.

**BI 1: Hand Made Objects with Electronic Collage**

(1)



(2)



(3)



(4)



(5)




Figure 1 The working process was provided by BI 1

"Initially I sketch the character ideas from my imagination and then I produce small rough sculptures from ceramic soft clay which can be re-worked easily. Then I position the characters in poses that are determined by a storyboard of the book. I then produce graphite drawings of which I scan in, then begin the process of colouring them in digitally and adding light etc. I scale and reposition the characters until I get what I like." (BI 1)

The images (1) to (3) are created from conceptual ideas that involve producing a rough version of the main characters, beginning with imagination and later resulting in the production of small sculptures. These small sculptures represent realistic models that can be sketched from different perspectives. Based on these sculptures, the practitioner produced outline drawings. The drawings were subsequently scanned into the computer to begin the process of producing a collage electronically. The textures shown in (4) were designed for image (5) that consists of a tongue and teeth; the pink texture was manipulated to resemble a tongue's taste buds. The final piece of artwork is presented in a style that may have been comparatively difficult to execute before the availability of digital design.

The advantage of using digital techniques for this practitioner meant that the computer allowed him to assemble various forms, thus creating a new visual meaning. As the image showed in (4), the pink paper was designed to be like a tongue, although before the availability of digital design, illustrators could produce a similar appearance, but relied on help from photographers or the reproduction process to gain the effect of lighting and reshaping. Computer applications therefore can enhance the process of an assemblage of different forms, reshaping this into another appearance. The practitioner explained how the process worked "I used a computer for enlarging, and composition in order that I can use scale to reduce the size easily. I used computers for the collage of different forms as with the teeth, I only stuck down several small pieces of paper then scanned them into the computer and then resized them to reassemble real teeth in a mouth." The two rows of small white pieces of paper in image (4) were indicated by the practitioner to show how he had used Electronic Collage, transforming the original appearance.

Generally speaking, Electronic Collage has characteristics that are often used in children's book illustrations and different practitioners use Electronic Collage to achieve various assemblages. Some illustrators only arrange the materials for a collage but do not vary the appearance of the original materials. Others collage materials and then change/transform the materials' appearances into other forms, so that it is hard to distinguish what the original materials were.

**BI 2: Electronic Collage and Retouching**

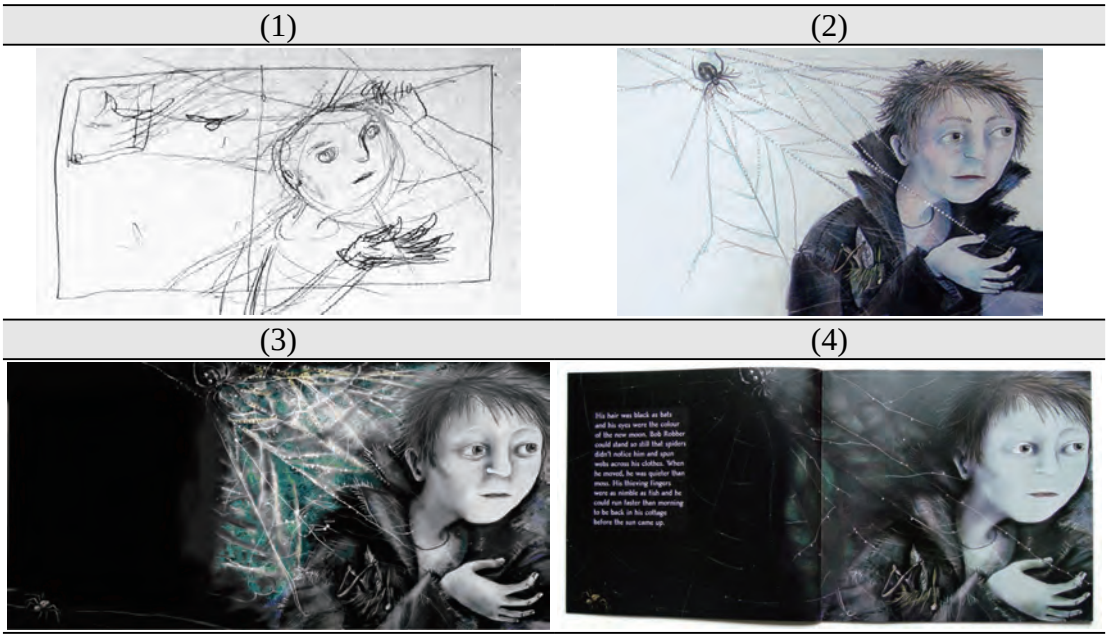



Figure 2 The working process was provided by BI 2

> "I get the layout and general space needed for text, then I do a storyboard for the whole book and once I have got the right flow and emphasis throughout, I do individual more detailed roughs for each spread. Once black and white roughs are approved, I do the colour artwork and scan in different bits which in effect are collaged together." (BI 2)

The image (2) is hand painted using various traditional media such as pencil, paint, wax, pastel, acrylic and ink. The practitioner carefully drew the main character and spider's web and simply left the background empty. The painting was subsequently developed on a computer. Image (3) shows the practitioner gradually adding the background details and transforming the background into a dark atmosphere. Meanwhile, in image (3), the green pattern underneath the web was initially drawn on a small scale by using traditional media, and then scanned onto the computer, and was enlarged and manipulated in order to be part of the background. Finally, the practitioner adjusted and added more details to the painting to compose the text. The final piece is shown in image (4), achieving a gloomy appearance.

For this interviewee, the initial intention to adopt digital technologies was because of a limitation when using traditional media, in this case pastel, which requires enough space when drawing the details of a main character. The use of fingers is important with pastels for blending and smudging colors, which means the size of the character should be relatively large to allow the fingers space in which to manipulate the colors. Meanwhile, to match the character with that of the background, its background must be large enough to compose both together. The use of a traditional drawing relies on a certain degree of scale. The interviewee explained why she decided to incorporate digital tools, "I thought there is no point doing a background because I haven't the time to work this big and the people I draw have to be large enough for me to work the faces. So I need to blow it up to make it big and it's all going to be too hard." Since the practitioner had decided to employ digital techniques, she further described the way she draws a comparatively smaller scale of the images. "I tend to draw on a small scale and then scan it into the computer using a high resolution and then enlarging it. The quality of line still looks the same." Meanwhile, using paper collaged together, she also found "you will see the edge of the paper" because of the thickness of the paper when overlaying them the shadows are still visible. When employing digital applications, this could be erased, as it is in a digital format.

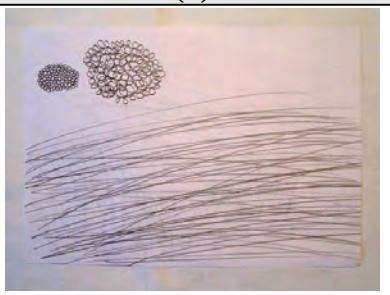
Due to the demands of the market, this practitioner preferred her digital artwork to be viewed in a similar way to her previous work, which had not employed digital technology. She had been used to placing hand drawn strokes or marks from the hand drawings into the computer to give an impression that these strokes were inherent in her digital creation. "… where the ink has made its own shape... I can cut it out and scan it into the computer to make sure it stays there, to pretend it was there..." To create an impression of an image drawn entirely by traditional methods, digital technology is used to collage hand drawn strokes and integrate them into the image to enhance its 'artistic quality'. In this way it provides a very practical solution for practitioners to somehow create the perception that hand rendered strokes or marks are inherent in an artwork, when they have actually been drawn on paper. This is a common technique for collage practitioners who present their work as having employed entirely conventional media.

The use of digital tools means that many practitioners, in particular children's book illustrators, are focused on the appearance of the artwork which could have been created by employing traditional media, as well as benefiting from the efficiency of the electronic process. From a practical perspective, drawing on a small scale with traditional means, then scanning this into a computer using high resolution and enlarging drawings seemingly offers a good solution for illustrators to save time. The

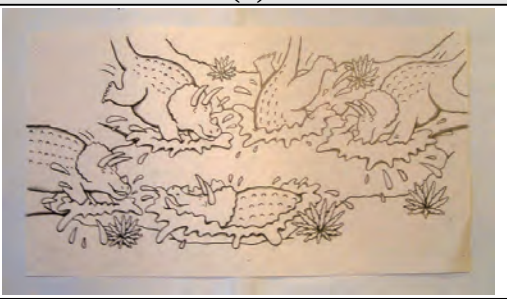
production of background details by traditional methods can be time-consuming. In addition, in order to demonstrate the characteristics of hand drawing by using traditional media, some strokes and marks are taken from other hand rendered drawings and then scanned into the computer to give the impression of a natural appearance in the artwork; this is a commonly applied skill in collage illustration.

**BI 3: Digital Surfaces/Layers and Electronic Collage**

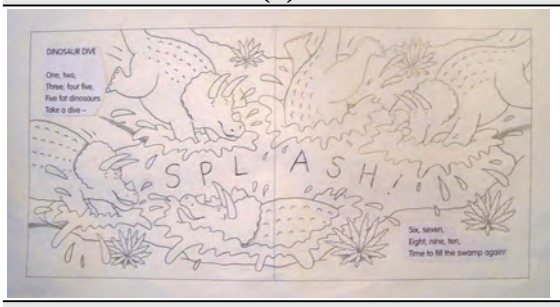
(1)



(2)



(3)




(4)



(5)



(6)




Figure 3 The working process was provided by BI 3

"The process used is: firstly, a pencil rough, working out how to combine text and illustration and deciding on how the image will look

> drawn at 100% printed size. Secondly, the line artwork is drawn in 6B pencil. Approximately 50% printed size. Thirdly, additional texture to be digitally added in colour to the dinosaur skin, plants etc. drawn in 6B pencil. Fourthly, scanned-in artwork, enlarged to 100% printed size, at an early stage of colouring, done in Photoshop, 300 dpi CMYK. Fifthly, completed digital a/w with all patterns and textures added. Finally, the printed book." (BI 3)

The images (1) and (2), were drawn with a 6B pencil and intended to present a broad black-and-white line work and these line works were included according to the composition sample which is shown in image (3). After that the line work (2) was scanned to add colors using the Digital Surfaces/ Layers technique, fitting in colours on different layers. Patterns were gradually placed into the collage from the image (1). Particularly in image (5), the pattern in the green grass was derived from the free lines that are in the bottom of the image (1) and the lines were later distorted and waved in Photoshop. In the final procedure, the creator, in accordance with the initial concept, arranged various weights and angles of the text that curve in a dynamic appearance. The printed page is shown in image (6), illustrating some colorful artwork in harmony with the flowing text.

This is a characteristic of illustration that has been commonly adopted using digital techniques. The practitioner previously used to cut and paste sketches where appropriate. He described the changes before and after employing digital tools. "I used to draw loose drawings and as I developed the character, it was then photocopied in all different sizes because I needed a guide to have all sorts of characteristics. This was to make sure I had the right size character to suit the book. Therefore, I used to have lots of photocopies in different sizes with me. Now I put one key drawing onto the computer and resize it according to the layout of the book ..." The function of the computer does not seem very complicated for the practitioner; he used Photoshop as a substitute photocopier to produce characters for resizing and inserting them to suit the composition.

The change also appeared when using different types of traditional tools. "I do not have to do charcoal anymore, it is very messy and it is horrible… Now I just draw it with a 6B pencil and scan it in." As graphic software has provided a multitude of possible ways to reproduce the line work of pencil to appear as a charcoal drawing, this practitioner thus used soft pencil instead of charcoal and enlarged the line work on the computer. The result shows a similar quality to charcoal and the artwork is less

messy when coloring it.

Moreover, the change of the appearance of more complex patterns post digital technology was described by the practitioner. “Before I just did something which I could manage, I just drew a simple pattern but now I can draw the complex patterns. That is something I love about computers. It really aids me in doing things I would not be able to do previously, such as the patterns.” The patterns in the practitioner’s work could be seen as more complicated than before he adopted digital techniques. Due to the computer facilitating the process of duplicating patterns, patterns can be reproduced as many as users required. In the meantime, if it is necessary, those reproduced patterns can be used as another basic pattern and be rendered again. Thus when some practitioners use the computer their patterns often become more sophisticated than with the use of traditional methods

**BI 4: Image Library with Digital Montage/Collage**

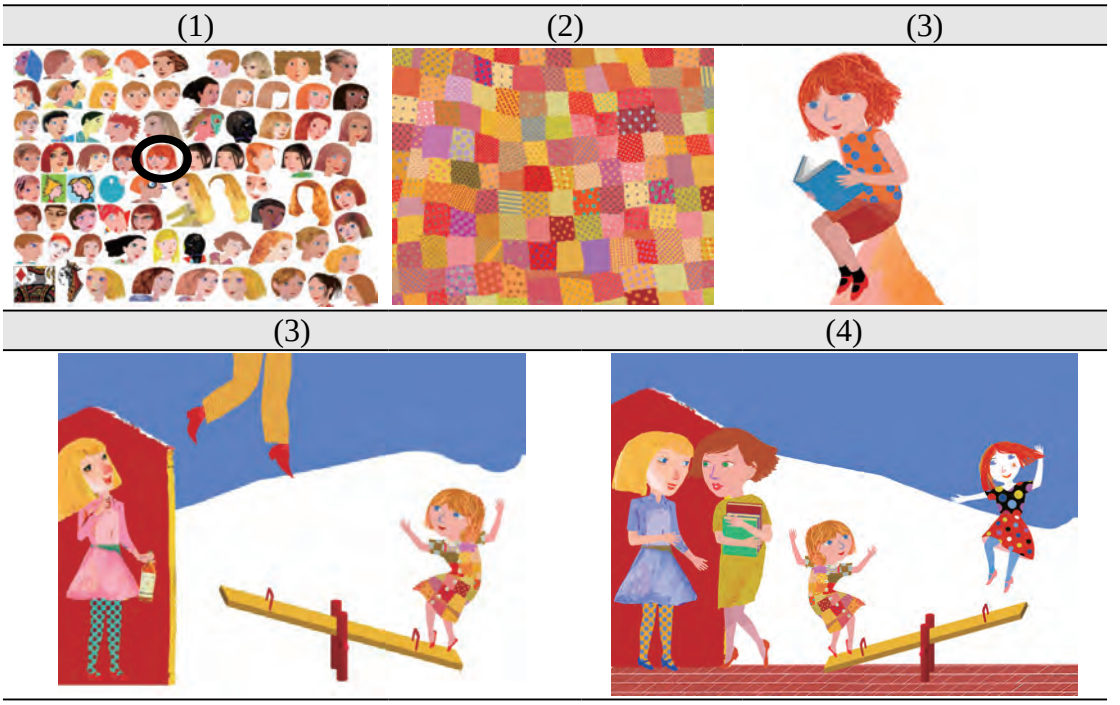



Figure 4 The working process was provided by BI 4

“The heads are character studies partly collected from earlier images, partly created specifically. As it happens I have just been making a new book and I selected one of the heads shown on this page to be the chief

> character in the book. The patchwork of spot patterns was created for the pattern of a character' s dress. I wanted the dress to be the same but different every time we saw the character so I pasted different parts of the pattern into the dress on different pages. The seesaw image is a montage of various elements from other pictures." (BI 4)

Images (1) and (2) were taken from image libraries initially established by the practitioner, and the various features and patterns have been saved as resources for later creating a new book or piece of artwork. Referring to the little girl shown in image (3), her head was obtained from the library (1), the head in black circle, and has been carefully twisted to appear as if she is naturally concentrating on reading a book. The images, (4) and (5), show how the practitioner alternatively has produced two images for monitoring the best expression whilst the narrative was being developed. The girl on the seesaw with the dress wears clothes pieced together; her dress is also derived from the library (2). The colorful background highlights the well composed figures in which the figures appear to be drawn by acrylic; therefore, it has become more difficult to distinguish whether the artwork was drawn in a computer or by hand.

For this practitioner, his pre-digital work did not necessarily appear as a colourful collage with mixed media. "During the time before 'digital', I started working more with collage i.e. putting things together." He explained and thought "If I work like that, the computer is not far away from the way I work. It is in some ways similar to print making, where I am building and putting things together. It is just a slightly different way but it allows a degree of flexibility." To adopt digital techniques, the practitioner felt that the computer provided possibilities for composition, which could not be achieved through using traditional methods. This flexibility was particularly valued when the illustrator shifted to the use of various digital applications, to create the quality of artwork which can only be produced through a considerable range of printing equipment.

For some but not all practitioners, they like to establish image libraries. This practitioner admitted that he preferred to use an image library as part of his working procedure and choose features from it. "As I was creating an illustration for my book, I would establish the image libraries. I search for images from the Internet and change color using Painter. I would scan in sketches to the computer to color, then use the computer. When the illustration needed a head I would search in the libraries, finding any suitable images or heads." The use of personal image libraries has been regarded as a resource

for many digital practitioners when later producing new books and piece of artwork. Images from the libraries could be repeatedly used in different projects, resulting in the production of illustrations with consistent features and the features that exist in the libraries are efficiently recreated.

**TI 1: Digital Drawing/Painting**

(1) (2) (3)




Figure 5 The working process was provided by TI 1

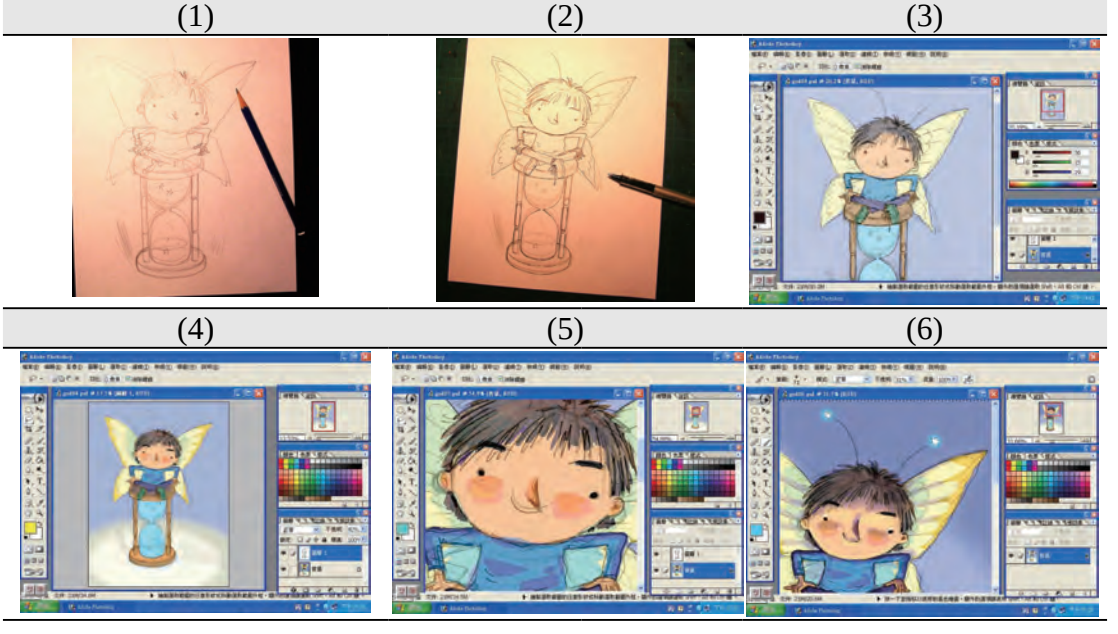
> "Initially, I did a rough pencil drawing until I felt it was right, then I drew black and white lines, marked the colours for further scanning to the computer. On the computer, I began the process of redrawing the line work and colouring, adjusting tones using Photoshop. Since it looked good for me, I added shadows on different layers. At the end, the layers were merged together that was about 10-20 layers altogether, and then I would do some of the final touching." (TI 1)

The images of (1) and (2) are hand drawn sketches and roughly indicate what colors would be applied in the image. The sketch was subsequently scanned in to the computer and the lines were traced to produce the same depth, since the lines in a computer appear neater than the lines of a hand sketch. Once having the digital outlines, the practitioner increasingly added the colors, showed in image (3) in which a blank white heart was left where text would later be included. The final artwork appears with a clarity of line contour, with the inclusion of various accessories spreading throughout the image. This artwork was only one page of the book; the book was designed and completed by the creator before submission to the publisher.

There are two possible ways of commissioning illustrators. One is art directors already have a

rough layout for a whole book design, illustrators thus follow the indication that art directors give and draw in a certain space of a book. This kind of book design generally includes several illustrators in one book; therefore the art director may need to design a spread page where illustrations may be included from a commissioned illustrator. The other way of commissioning is for illustrators to have control of the design and illustration entirely, regarding the work of design as part of the commission, without help from designers at the publishers. In this type of commission, the creator typically is both an author and illustrator at the same time. To some extent, illustrators prefer to include the design and layout when creating a children's book, in particular a picture book. Graphic applications seem beneficial to the illustrators who intend to illustrate and design the book as a whole. This was expressed by the practitioner who created the above work, he said "if somebody submits illustrations to publishers and then their art directors design covers for them, in my case I would prefer to do it by myself. I think I could easily include illustration and design in one without asking designers. I hope I have control over all things up until it is given to printers." There is no doubt that digital technologies have facilitated a design process and this may therefore mean that some illustrators are more willing to include design as part of a commission.

**TI 2: Digital Drawing/Painting**



| (7) | (8) |
| --- | --- |
|  |  |

Figure 6 The working process was provided by TI 2

> "The initial concept came from the requirement of the client. I started doing roughs. Once a rough was approved, I drew black-and-white line work and scanned it to the computer. The line work was translucent on the top layer and the colouring process was executed in several layers, under the top layer. Colouring the image began with fitting in base colours to gradually add details, adjust lights and tones, until the atmosphere was what I felt was right." (TI 2)

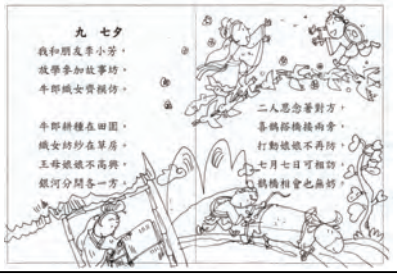
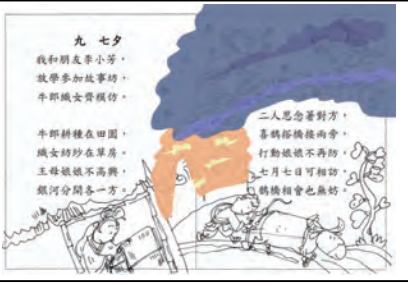
The above images demonstrate an entire digital procedure, from a rough sketch to the final print out. The first sketch is shown in image (1) and is gradually defined with a black pen in image (2) which is later scanned into the computer. Plain colors were subsequently fitted into the digitized sketch shown in image (3) as the base colors of the illustration. With the base colors, the practitioner increasingly added details of the butterfly boy. The images (4) to (7) display a progress of painting in Photoshop in which gradually detailed tones on the boy were added and the background was lightened until the practitioner was satisfied.

Even though this practitioner entirely adopted the computer in his working procedure, he explained he still liked using hand rendered sketches. "I like to do sketches that still need to be on a piece of paper because if I use the computer to sketch I will feel very strange. Generally, sketching with a pencil feels freer and quicker than with a mouse." But the practitioner admitted that sometimes he would sketch on a computer particularly the commissions related to mechanical and scientific subjects. "… depends on the nature of commission, if it is about scientific illustration I probably will draw directly on the computer and if it is about a humanistic story I will most likely sketch using a

pencil." For this digital illustrator, the decision to sketch on a computer may be linked to the topic of a commission and the scale of a drawing. If a commission relates to a mechanical theme or a drawing possesses a relatively simple one to produce on a small scale, then these could possibly be sketched directly onto a computer. As the practitioner considered that digital sketching seemed more efficient than a rough penciled version, which later needs to be scanned to the computer for the generating process. Sketching directly onto a computer can avoid the process of scanning hand sketches. With a small scale commission and a low commission fee, most practitioners generally would be concerned with how efficiently the work can be completed; directly sketching on the computer could be one of their efficient choices.

However, the use of sketching on a monitor directly is also related to two facts, a willingness to sketch digitally and well-equipped computer devices. If practitioners have comparatively good knowledge of applying graphic programmes and particularly if they feel controlling digital devices is no different to handling a pen, then they may have a greater willingness to sketch on a monitor directly. And if they have digital devices such as a tablet and a pressure-sensitive pen, these could help digital illustrators to produce rough work straight away without pencil on paper. In general for illustrators, either traditional or digital users, the preference of using a pencil rather than sketching on a computer does not seem to change.

**TI 3: Digital Drawing/Painting**

| (1) | (2) |
| --- | --- |
|  |  |

| (3) | (4) |
| --- | --- |
|  |  |

Figure 7 The working process provided by TI 3

> "I create the layout first and then left spaces for the text. Later on, I began to draw roughs and put them in the position where I thought it was appropriate. When the roughs were approved, I then traced the lines of the roughs and fitted in plain colours. The colouring was more than ten layers." (TI 3)

This process was entirely based on a computer but was developed from an initial composition of texts and sketches. Images (2) and (3) show the progress of adding details of color until the practitioner was satisfied. Image (4) showed the final piece of work without text.

This practitioner admitted he has been increasingly working on a computer and often used Photoshop. But he noticed that when he wanted to create the effect of watercolors, he would prefer to use Painter rather than Photoshop. "My previous process of illustrating was based on sketching the lines first then adding liquid watercolor, but now I add the colors in Painter which could simulate the effect by 80%." He explained that the dissipation of watercolors was considered unsatisfactory when employing digital techniques to simulate. "…it is difficult to achieve dissipative colors spontaneously as with hand drawn watercolor." Despite the advance of graphic applications, some subtle variations of the natural effects cannot still be fully replicated as that produced by hand. Practitioners would need to be aware of the expertise of different graphic applications in order to choose the one that best mimics traditional media.

**TI 4: Digital Composition**

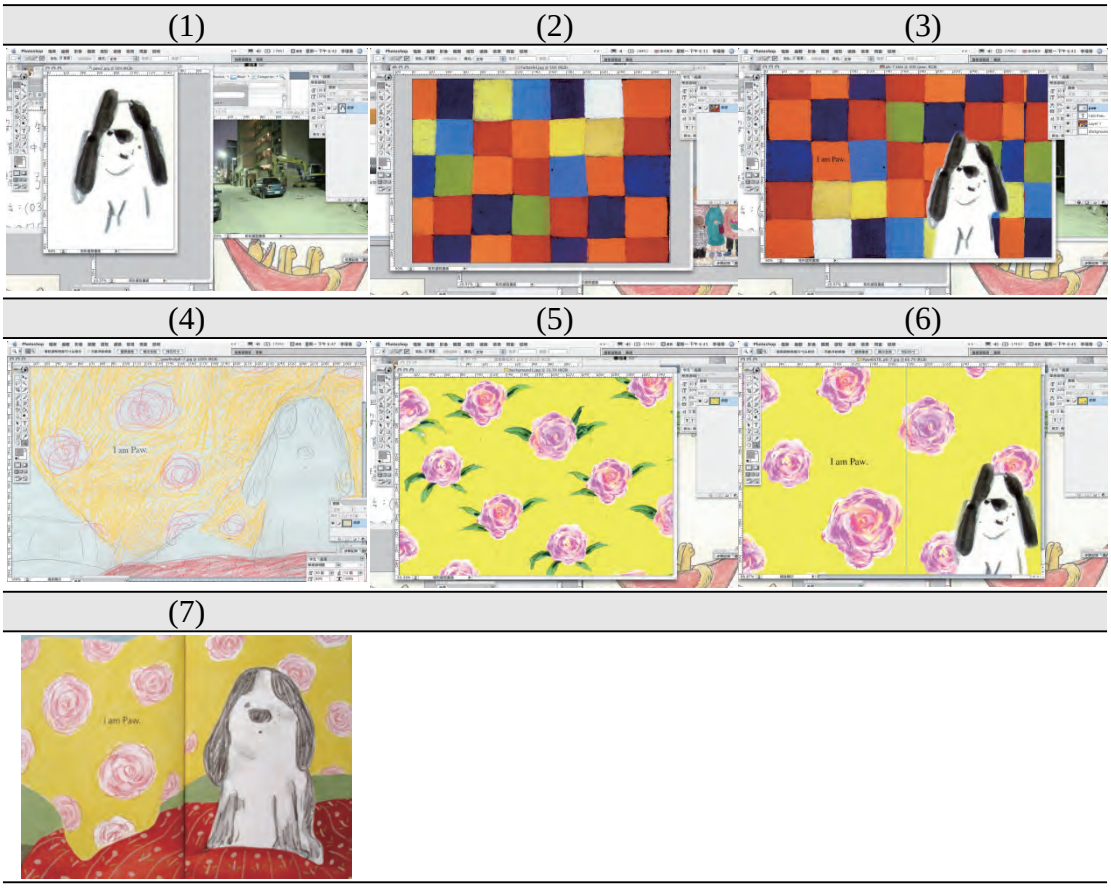



Figure 8 The working process was provided by TI 4

> "I began with conceptual ideas, and then I did a rough storyboard for the whole book. I scanned some elements which may be a hand drawn dog or gathered patterns, monitoring where and which were better for my image. When the composition seemed satisfactory, then I would look at the screen and use traditional media to draw and produce a collage, after that the handmade artwork was submitted to the publishers" (TI 4)

This practitioner only employed Photoshop in the initial stage for monitoring which composition was more effective in presenting the artistic qualities or features. The first row of images (1) to (3) shows the development of the main character, a dog, against a background of colorful squared patterns.

The second row, (4) to (6) is another composition, that of the dog against the background of flower patterns. Since monitoring the screen, the practitioner subsequently chose one of them to be a 'visual' for a later drawing, using traditional media only. Image (7) shows a printed inner spread page that followed image (6) and was drawn with traditional means.

This practitioner described how she used the computer as another tool for visualizing composition. "The significance of computers for me is like another tool for visualizing composition, but after that I still prefer to draw with traditional means until drawing is finished." Digital technologies in this case were used simply as a means of visualizing some of the existing elements of the layouts on which combinations could be further developed through a hand drawing. It was difficult to distinguish whether digital means had been employed. Interestingly, most of the practitioners did not consider that their artwork was related to digital illustration because they felt that their work had not been fully produced through digital means. The definition of using digital method for them was related to the use of graphic software to actually draw and manipulate an image. But when creating a Digital Composition, the artists felt they only look at the composition on a monitor and follow the composition to draw which meant that they did not fully use digital means to produce an image. Noticeably, this may relate to concern over how the quality of an image produced with digital means may be considered inferior, in comparison with that produced through traditional media. However, Digital Composition is a method commonly employed in illustrators' works and including those who have declared they are practitioners who only utilize traditional media.

## Summary of Finding

Through the previous examination, the interviewees have raised several practical issues in relation to the changes in their practice they have introduced since they have begun to employ the computer. These issues are summarized as follows.

• It is possible to have two ways of sketching associated with the digital means. Firstly, sketches from observation or imagination are subsequently scanned into the computer. Secondly, elements are collected and composed on a monitor as a visual example, and then artists use the example to sketch from manually. When following the sketches on a monitor, the computer could be used to quickly compose various elements and show these combinations; artists thus could observe which combination could be further developed into a final sketch.

• The change of possibly drawing on a small scale background. Computer applications allow practitioners to draw on a considerably smaller scale drawing using traditional means initially, and then

to scan a drawing into the computer using a high resolution and to enlarge the drawing to compose the main characters. This practical method is seemingly a good solution for practitioners to avoid over consumption of time when detailing some of the background drawings. These may need to have considerably larger scale drawings, as the size of a background needs to compete with its main characters when they are composed in a piece of artwork.

• The chance of having a greater opportunity to use strokes and marks derived from other drawings or a mark that is accidentally created on paper and later blended into the intended creation. It is a common technique for collage practitioners to present their work employing entirely conventional media. The digital process copies hand drawn marks and manipulates them to give an impression that the marks were initially present in the hand drawn artwork. The graphic applications allow this process to be controlled whilst strokes and marks are merged that may not originally belong to the artwork.

• The use of different types of traditional drawing tools. Due to practical reasons, some practitioners have used other traditional tools instead of the drawing tool that was favored pre-digitally, such as a soft pencil instead of a charcoal. The decision stems from how practitioners can employ new techniques that are now more easily applied. Using the computer can now simulate the appearance of the approaches which used in pre-digital era and yet images of a similar quality can still be produced.

• The appearance of complex patterns. Some practitioners' illustrations have reflected the use of more complicated patterns since adopting digital tools. This may relate to graphic programs providing a multitude of possible ways for repeating patterns and creating multiplex pattern shapes.

• The appearance of more collaged imagery. It is beneficial for practitioners to quickly and easily assemble different forms of material. There are two possible ways to be considered when producing collage artwork. One way is the collaging of different materials without changing their appearances; the other way is the use of collage materials that are further transformed into a new appearance with a new meaning.

• A wish to establish digital image libraries. Many practitioners preferred to establish digital image libraries before creating a new book. The library functions as an image resource that can be used for later artwork.

• A willingness to incorporate design and illustration as a whole. Some practitioners are willing to include design in their actual commission and this willingness is related to digital technology that facilitates a design process; the practitioners therefore can access the process easily as a designer.

Synthesizing, the changes of practitioners since adopting digital processes have suggested

that these changes involve three aspects of alteration. Firstly, the alteration of working processes; practitioners use computers as a convenient tool to substitute certain processes that were difficult to achieve or were time consuming when manipulated through traditional media. The other alteration is in relation to visual appearances, certain characteristics of imagery have become increasingly seen in some practitioners' artwork since employing digital processes, because the computer has facilitated its procedure as well as speeded up its process; these characteristics refer to complex patterns and collage. Meanwhile, the alteration of having a greater intention of doing things which before the digital era were comparatively difficult. To a certain degree, the computer has compelled practitioners to be willing to establish a digital image library and create illustration and design as a whole, and those intentions are now seen as part of the illustrators' practice.

## Conclusions

The digital processes which are employed in children's book practice do not differ significantly between British and Taiwanese illustrators' practice; this can suggest that the way of applying digital technologies in publishing can cut across national boundaries, without fundamental differences in either countries. Illustrators who have adopted digital means are mainly concerned with the convenience of producing the images, and through digital practice their illustrations can even be improved in terms of their aesthetics in comparison with work produced through traditional methods. The rationale for illustrators using digital technologies has occurred partly because of illustrators' dissatisfaction with their existing work. At the same time some of the illustrators may prefer experimenting with new techniques; both of these issues may act as a stimulus for practitioners to adopt digital means.

Through an examination of digital working processes, it has been noted that a partial digital process in which integration occurs with traditional drawing has become the primary choice for children's book practitioners, who have utilized digital technology. For illustrations created by partial processes, it is usually difficult to distinguish whether they have been produced in combination with digital methods because they show similarities with traditional drawing. My research suggests that if practitioners combine traditional and digital means, it can be difficult to identify whether digital techniques have been involved. Those images produced by such hybrid processes generally can benefit from graphic programs that mimic the appearance of traditional media, in order to fulfill personal preferences as well as those of the market. For instant, in Illustration Now! Volume 3 (Wiedemann, 2009) has featured a list of 150 professional illustrators from 30 countries, most of whose work has employed variations of the integrated use of computers and traditional media. The digital process

has been integrated with the hand drawn process, and traditional and digital methods are no longer separable.

## References

Berkenwald, M. (2002). *Exploring the use of digital technologies in art practice*. Paper presented at the Digital art history? Exploring practice in a network society.

Chen, L. C. (2010). *Study in integration of digital and traditional drawing techniques of illustration*. Paper presented at the 2010 Conference of Cultural and Creative Design Industry, Kaohsiung.

Coates-Smith, W., & Salisbury, M. (Eds.). (2001). *Line: no 2, children's books*. Cambridge: Anglia Polytechnic University.

Cui, Y. Y., Misesti, S., & Lin, Y. C. (2006). *The plan of CG illustration: deconstruction techniques of prominent illustrators*. Taipei: Flag Publishing.

Gibson, B. (2004). Illustrating the imagination Retrieved 5 Mar., 2006, from http://www.apple.com/pro/design/mckean/

Lai, W. H. (2005). *Illustration: word, picture and book (插畫：圖文、圖畫、書)* Taipei: National Taiwan Art Education Centre.

Mason, R. (2000). *A digital dolly*. Norwich: Norwich School of Art and Design.

Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research & evaluation methods (3rd ed.)*. London; Thousand Oaks, Calif.: Sage.

Rose, A. (Ed.). (2003). *Magic pencil: Children's book illustration today*. London: The British Library.

Wiedemann, J. (2009). *Illustration now! volume 3 Köln* ; Los Angeles: Taschen.

Zeegen, L. (2005). *Digital illustration : a master class in creative image-making*. Mies ; Hove: RotoVision.

# 兒童圖畫書插畫家之數位工作流程探析

**陳麗秋**

## 摘　要

一位插畫家的繪畫工作流程經常是因為插畫家想呈現出來的插畫風格而使用該技法的工作流程。因為兒童圖畫書市場比較喜歡插畫風格呈現如傳統繪畫樣式，所以在技法上兒童圖畫書插畫家常會利用電腦去技巧性地創作出如使用傳統繪畫工具般。本研究將透過分析所訪談插畫家與其提供的視覺佐證做為了解插畫家常用的工作流程，其訪談者包含英國與台灣插畫家，從分析中深入兒童圖畫書插畫家們如何整合性地應用傳統與數位工作流程，此分析並且提供了解自從使用電腦後插畫家們的工作流程與繪畫工具的變化。

**關鍵字**：數位工作流程、兒童圖畫書插畫家、兒童圖畫書插畫

陳麗秋現為元智大資訊傳播學系助理教授

# 個人設計思考力與團隊創造力之關係以綠色產學活動為例

謝佩芯

## 摘　要

近年來受到全球環境議題的影響，產學合作不失為一個具有經濟性且能提升效益的解決方案，亦是迅速發揮有限資源以維續企業長期優勢的有效選項。設計思考在商務應用的領域，包含培養主動對應的能力、培養創造需求的能力與培養掌握趨勢的能力，然而，個人設計態度的思考與實踐，則需要仰賴團隊設計的激勵加以延伸或擴張。研究方法以問卷調查與準實驗設計法為主，活用企業的生產廢料進行再設計的思考與活動以凝聚環保共識，並分析企業的設計思考力特質與團隊創造力的構成因素，以及設計思考力與團隊創造力之間的相互關係，在特質呈現方面，本研究歸納構成設計思考力的特質包含六項因素：完整、創新、態度等，以完整面向的特質最具影響力；構成團隊創造力的特質包含四項因素：目標導向、溝通關係、融合關係、資源共享與創新資源。本研究發現設計思考力與團隊創造力有高度相關，驗證了設計思考力的特質因素，可對團隊創造力的表現發揮正面的影響，其研究成果希冀能夠作為今後設計教育與產業發展的重要指標或依據，並有助於建構產學得以共存與共榮的知識平台。

**關鍵字**：設計思考力、團隊創造力、產學合作

謝佩芯現為中原大學設計學博士候選人

# 一、前言

在社會層面，近年來受到全球環境議題的影響，各界開始對於環境及生態問題進行省思，環保議題已經成為是一種生活態度或風氣的養成。「永續發展」一詞最早是由「國際自然及自然資源保護聯盟」、「聯合國環境規劃署」、及「世界野生動物基金會」三個國際保育組織，於 1980 年出版之「世界自然保育方案」報告中提出。在企業層面，永續議題也影響各國企業逐漸提升環境的意識，因此，對於利害關係人、顧客，以及環保團體的建議都將納入較高的優先性（Makover,1994），而各類利害關係人在形成環境夥伴關係後，互相對立的情形將會逐漸減少（Poncelet, 2001）。此外，Aydin and Morefield（2008）指出企業的社會責任（corporate social responsibility；CSR）包含市場和社會兩部份，而且兩者相互緊密結合，成為企業的績效指標，Barney (1991) 則認為一個企業處在特殊的社會情境之下，所累積的獨特經歷，即是創造資源無法被模仿的重要因素；在另一方面，企業的資源透過不同的組合方式，也會產生不同的價值或競爭優勢，而不同的組合方式，必須是一項經由個別或群體創意設計所達成的。企業往往受限於僵固的設計思維和組織的慣性，以致於未能充分應用所擁有的獨特資源，以建立獨特的價值；面對高風險環境下的市場，企業與他人共同合作的方式，已成為企業組織獲取資源的重要經營策略（Eisenhardt et al.,1996；Das et al.,2000；Harrison et al.,2001），而產學合作不失為一個具有經濟性且能提升效益的解決方案，亦是迅速發揮有限資源以維續企業長期優勢的有效選項。

從設計層面，合作式設計的價值在於概念數量的增加，主張以非討論模式分開進行小團體的設計發想時，可以提出比大團體合作時更多的概念 (Taylor et al., 1958)。從 Demhis 和 Valacich (1993) 的研究指出，以分開形式進行設計的團隊，其所提出的概念數量為合作形式的兩倍。Warr 和 O’ Niell (2005) 的研究中可以發現，合作式設計真正的價值，應該在於變通能力方面的表現，合作式設計所展現的價值並非在於概念數量的多寡，而是合作過程中概念所涉及不同層面的價值體現，而變通能力所代表的意義並非在於概念的數量，而是在於概念的品質。Stumpf 和 McDonnell (2002) 認為個人對設計想法的思考與實踐需要仰賴團隊設計的討論以獲得延伸或擴張。Simonton(1995) 強調環境會影響個人的行為與他人的理解，而個人的行為與他人對此一行為的理解所產生的互動，會在彼此之間造成影響，而創造就是受到個體與情境交互作用的影響才發生的。

由團隊完成的設計活動是一個社會化過程，因此不可忽視社會互動、角色和關係，亦是影響社會進程的因素，特別是在工程領域，從設計活動或團隊精神的相關分析中，提出一個技術性過程與一個合理化方式為基礎的序列活動。然而，設計的開始也是一種社會過程，例如，設計師如何與他人互動，和客戶或他們的專業同事之間，社會互動會影響團隊的設計活動。而設計方法的解決過程分別為一個技術性的過程、一種認知過程和一個社會過程 (Nigel C. & Anita C.

C., 1995)。

本研究個案的 A 公司創立於 1967 年，擁有優良的企業文化、成熟的研究發展基礎，並具備穩定且充沛的集資能力，追求永續成長的高科技聚酯企業。為了積極實施員工的教育訓練，以提升對於環境永續的理解與認同，因此透過產學合作的運作模式，以期有效提升員工的設計思考力與團隊創造力，在歷經多次實際的產學互動過程之後，如期達到對活動的認知與理念的認同。此外，在企業內部建置產學合作的平台與機制，並成立「A 企業大學」，共同推動各項研究發展與人才培育工作，與周邊大學的推廣教育中心、技術研發單位、設計相關系所進行產學合作，積極運用創新的能力以建立企業的獨特競爭能力（distinctive competence），進而促使企業的個別資源擁有不可移動（immobility）、不可替代（imperfect substitutability）、不可模仿性（imperfect imitability）等資源基礎之競爭優勢。因此本研究以此個案做為研究標的，深入分析產學合作模式對個人設計思考力與團隊創造力的影響。

綜合以上所述，本研究以企業的綠色產學環保活動為例，探討設計思考力與團隊創造力之關係，主要的研究目的為：（1）探討企業的設計思考力特質構成因素、（2）分析企業的團隊創造力構成因素、（3）藉由企業的綠色產學環保活動，探究設計思考力與團隊創造力之相互關係；其研究成果希冀能夠作為今後設計教育與產業發展的重要指標或依據，並有助於建構產學得以共存與共榮的知識平台。

## 二、文獻探討

### （一）設計思考力

設計研究的開端，是將設計視為一種解決問題的方法或策略；而另一種觀點則是針對設計行為所進行的研究，Newell 等人以基本的訊息處理方法，尋求問題的解釋與解決的行為，主張對應訊息提出計畫，並對設計行為提供適當的解釋，而計畫本身即呈現行動與認知的關連性，包含可觀察的設計活動、廣泛差異性的目標解釋，以及具備創造性的問題解決（Newell and Simon, 1972），可以得知設計行為與創造力之間的密切關係。美國心理學會（American Psychological Association；APA），在大力呼籲教育界重視創造力的研究和發展之後，各國開始進行有系統的研究並開發創造力（Guilford, 1986）。我國教育部於 2002 年公佈「創造力教育白皮書草案」，推動創造力教學行動方案，期能能達到創意生活化與生活創意化的目標。創意化的教學與應用發展，已成為今後教育領域的發展目標與趨勢。

英文的 Design 解讀為設計，與 Create 或 Develop 的意義不同，一般而言，以 Idea 促進 Create，由 Strategy 引導 Develop，皆無關於 Design 的表現。Design the strategy 是以明確的意圖加以組織，使之成為有意義的設計體，然而，設計的概念可區分為完全設計體（well-designed）與

不完全設計體（ill-designed）（菅原章，2007）；例如，從外觀檢視居家設計無法實際體驗建築師的真正意圖，完全設計體會周全考量家庭成員、個人喜好與興趣、特有的需求與動線，以及未來成員的變化等因素，呈現獨特的不可取代性，不同於僅呈現美觀表象的不完全設計體，因此，從外在的視覺無法適切地理解設計的內在意含。

設計思考力並不是無中生有的能力，而是利用既有的事物，經由巧思的凝聚而增進附加價值的能力，而且這種能力可經由訓練獲得。有經驗的設計者在進行問題解決的過程中，會表現出「直覺性」的行為 (Akin,1984)，而這種直覺性的行為，可以解釋為對已知知識的重新編譯 (compiled)，有經驗的專家能夠將這些重新編譯的知識經由瓦解與刪減，以得到最少且最有效用的策略形式 (Waterman, 1985)。在問題的處理上隨著搜尋策略的應用，自然無可避免涉及到經驗法則的部分，而經驗法則的重要性在於進行問題解決時，能夠在較為熟悉的方式下提高其執行效率 (Perkins, 1981)，而這種有效率的問題解決程序是有實際效用的 (Polya, 1957)，經驗法則的應用，能夠提供專家或設計師在解決問題時，快速發揮從模糊的概念推展到具體細節的能力（Lloyd, 1994）。

設計思考（Design thinking）強調思考的行為等等，然而設計思考力強調創造力以及思考能力，設計思考力的 5 個關鍵詞彙分別為組織、誘導、鏈結、完美、實現（菅原章，2007）。 1. 組織思考：經由審慎的檢討與準備，並以嚴密的系統或法則所進行的思考。設計不是偶然成形的自然事物，而是極為人工化的產物，因此在進行設計活動之前，必須具備明確的意志與目的，並且追求達成意圖的「組織」。2. 誘導思考：設計思考的策略即為誘導，這種誘導可能背離使用者的期待，但卻可能是「組織」架構最主要的意圖與目的。3. 鏈結思考：在進行策略的要素整合或檢討時，經常出現成果不彰的情況，之後才發現某些要素的缺乏，或是順序與組合上的錯誤等問題。4. 完美思考：設計必須是依循目的設定所完成的完美事物，任何嚴密的組織、精密的誘導或適切的鏈結，都不容許在某個環節出現問題，設計思考即是追求完美的訓練。5. 實現思考：構成設計思考力的最後一項要素為實現，上述的四項要素在任何狀況中，若不能以相同品質重複實現的話則無法稱為好設計，設計是極為人工的產物，任何人都可以經由努力而達成，不能成為只有天才才可達成的事物。

設計思考的有無或完整與否，將影響設計的效果，經由完整的設計思考，任何事物都會增加潛在的價值；換言之，具備相同構成要素的事物，經由設計的思考與處理後，其內涵與價值也會隨之轉變。這種施予完整設計的事物不會被輕易地模仿，設計思考在商務領域的應用，更可協助企業發展特質，以保持競合關係中的優勢。

Kodama（2005）主張新知識的創造是經由涉入、置入、價值共鳴、策略網絡群組的形成、策略領導團體、辯證和組合能力等階段而產生的。Singh and Smith（2004）認為創新的構想主要

來自於日常的作業活動。Watkins, Ellinger, and Valentine（1999）提出組織創新的定義為：「組織中導入某種新事物的一種改變形式；而所謂的新事物可能是一種產品、服務或技術，也可以是新的管理或新的行政活動，或是組織中其他部份的改變」。如 Koudal and Coleman（2005）所述：「企業必須建置一套協同合作與努力的機制來開拓創新機會，以便企業在整體的獲利過程中能夠全力發揮」。Kodama（2005）主張協同合作能使不同的策略群組發展其專業知識，並透過群組之間的經常性溝通與充分的協同合作加以呈現。因此，在有良性互動的企業組織之中，不僅產生創意的能量相對較高，並較能持續性的匯集豐富且多元的構想，以協助創新機會的持續產生，進而對產品、製程與管理等創新亦會產生催化的效果。Koudal and Coleman（2005）指出同步創新的模式需涵蓋創造創新、開拓創新、與建立創新等三個步驟：本研究依上述綠色活動的內涵，包括發揮產學優勢的團隊合作、表現企業理念的創新發想、活用產業廢材的資源再利用等，希冀強化企業在右腦思維領域的設計思考力與團隊創造力，並藉以發展企業特質與永續發展的策略。

## （二）團隊創造力

創造力的研究起初以個體為對象，主要探討個人的人格、創造動機、個別差異等因素對個體創造力的影響，然而，創造力本身會隨研究興趣或取向不同而產生不同的定義，多數的學者認為最好的定義應落在創造力的結果或產出，是由一項具原創性且有價值的想法，生產出既新奇又有用的東西。所謂具創造力的人，是指生產這些事物的人，而創造事物的過程即是創造力的認知歷程（Mayer,1999）。Guilford(1967) 認為創造力是個體產生新的觀念或產物，或融合現有的觀念或產品而改變成一種新穎的形式，這種能力就是創造力。創造力能夠提高解決問題方法的品質、協助產出有效用的創新、產生激勵效果、提昇個人技術，並加速群體績效的產生(Eugene,1981)。然而創造力不只是先天遺傳而來，後天的培養也很重要，經由訓練可使創造力明顯的增加，是一種可以學習和磨練的技巧 (Zemke, 1986)。Osborn (1963) 指出創造力可以透過創造性的思考訓練而獲得進步。

Shonk (1982) 對團隊的定義為包含兩人或兩人以上，由彼此的相互協調完成共同的任務。團隊創造力為達成新構想，透過團隊成員之間的相互討論，以及不斷地將獨創的提案重新塑造，使得新構想趨於完成 (King & Anderson,1990)。Jessup (1992) 主張團隊不只是重視整體目標的達成，更要強調成員之間的相互依賴與彼此承諾的關係。Quick (1992) 認為團隊為成員將完成團隊的目標列為最優先，成員擁有個別的專業或技術，彼此互相支援，自然地合作，並能清楚且公開地與其他成員溝通。Katzenbach and Smith (1993) 提出團隊是結合一小群的個別成員，彼此的才能互補，認同共同的目標、績效標準與工作方法，而且互相信任以完成目標。Ainger, Kaura and Ennals (1995) 提出團隊是由一群有共同目標與意圖的人們所組成的團體，彼此帶給整體專業

的技術與知識。Robbins (2001) 認為團隊是由彼此依賴的個人所組成的團體，共同完成工作目標，並產生正面的綜效 (synergy)；亦即，團體中個體努力後的績效結果將大於個別投入的總和。

未來的科學研究將是團隊創造力的時代，由一群研究者結合成一個研究群體，共同致力於某主題之研究，非單獨一人所能達成（毛連塭等，2000）。Amabile（1993）強調創造力的研究若僅侷限於個人創造力，將帶領創造力的研究趨勢走回頭路，創造力的研究不應忽略技能、經驗、工作動機、領域環境及社會文化環境等因素的影響，因此 Amabile（1997）提出組織創造力的成分理論（The Componential Theory of Organizational Creativity and Innovation），整合個人創造力與組織工作環境的概念，主張工作環境包含組織的創新動機、資源與管理實務，這些工作環境的成分，都會影響個人與團隊的創造力。然而，個人與團隊的創造力是形成組織創新的主要動力來源，所以這項論述最重要的主張就是工作環境會藉由影響如內在的工作動機、專業與創意思考等個人因素，以達到影響創造力的目的。

# 三、研究方法

## （一）研究架構與流程

本研究的主要目的，旨在於透過企業的綠色產學環保活動，以探討設計思考力與團隊創造力之特質，以及二者之間的關係。本研究主要以準實驗設計法與調查研究法的結構式問卷，依據研究架構設計所需的問題，以進行資料收集的工作，全體受訪者所接受的問題一致，以降低可能的偏誤；之後再以驗證性因素分析 (Confirmatory Factor Analysis；CFA) 針對問卷結果進行分析及驗證；最後進行資料的彙整與歸納，以作為後續問題的探索、推論與解釋。研究流程的第一階段：以準實驗設計 (quasi-experimental design) 進行創作活動的規劃與執行；第二階段：針對個人設計思考力調查與團隊創造力的調查進行問卷設計；第三階段：檢驗設計思考力與團隊創造力的構成因素或特質，以及兩者之間的關係；第四階段：分析並討論構成因素或特質之間的共通性，進而對應創作活動的成果。研究架構如圖 3-1 所示。

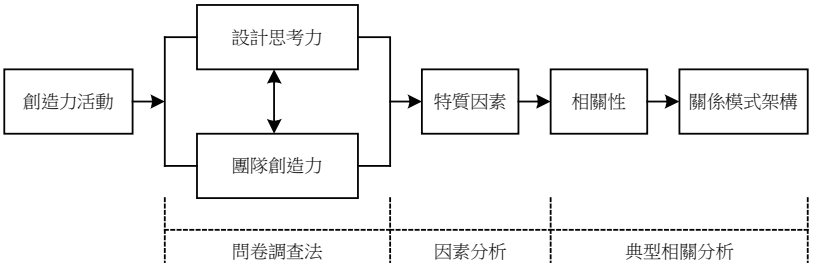



圖 3-1 研究架構

## （二）因素分析與典型相關分析

本研究主要應用因素分析 (factor analysis)、典型相關分析 (canonical analysis) 兩種多變量統計的分析方法，驗證設計思考力與團隊創造力之間的相互關係。因素分析是一種統計技術，把眾多且互有相關的變相 (items) 轉化為少數的因子 (factors)，並編製為變項量表的一種方法 (nachmias,1987)。本研究的目的之一在於簡化設計思考力與團隊創造力兩個構面的變數資料。在每一個新的因素中所抽取的變異數，亦即為特徵值 (eigenvalues)，特徵值的名稱取自於數學矩陣，然而，特徵值與因素數量的問題採用主成分分析，援用凱莎 (Kaiser) 準則，保留特徵值大於 1 的主成分，並以陡坡圖 (scree) 加以檢驗，陡坡圖是 Cattell 在 1966 年提出的一種藉由圖形進行判斷的方法 ( 陳順宇，2000)。

本研究因為兩組的變數都在一個以上，因此採用典型相關分析，目的在於以整體的觀點檢視「設計思考力」與「團隊創造力」之間是否存在相互關係，因此將因素分析後的因素得點資料，利用典型相關分析取得兩個構面之間的典型函數 (Canonical Function)，並以卡方檢定，檢視典型相關係數的顯著性，以及重疊係數的大小，並藉此檢驗「設計思考力」與「團隊創造力」兩個構面相互解釋的程度。

## （三）問卷設計

本研究的問卷設計包含兩大部分，分別為設計思考力與團隊創造力，設計思考力的分析主要以設計思考力所包含的五個構面（菅原章，2007），包括組織思考、誘導思考、鏈結思考、完美思考、實現思考等做為問卷基礎，並參考個人創造力相關研究所發展的量表問卷（Kirton Adaptation-Innovation Inventory；KAI）（Kirton, 1976）設計問卷內容。本研究以五個構成要素做為設計思考力量表之衡量構面，原始題項為 25 題。以 Likert 五點尺度量表，由非常同意至非常不同意給予 1 至 5 的指數加以衡量。

團隊創造力的分析採用 Anderson & West（1998）提出的團隊氣氛量表（Team Climate Inventory, TCI）進行探討，West（1990）提出四個主要構面：（1）願景（Vision）：願景是高層的目標，可以用來激勵成員努力工作，指出一個清楚的目標提供成員努力的方向，並藉此發展出符合成員適性的工作方法；（2）參與的安全感（Participative safety）：成員在參與決策的過程中受到激勵，使成員在工作環境中沒有人際關係的威脅，當團隊成員提出新想法或改善工作的方案時，受到尊重與理解；（3）創新的支持（Support for innovation）：期望、激勵、贊同成員在工作環境中能夠提出新想法或改善方案，並給予實際上的支持，支持創新的執行可從個人資料、政策狀態與口語表達中發現端倪；（4）任務導向（Task orientation）：為了達成共同的願景或預期目標，透過評估、控制系統對於工作的績效與品質，表達團隊成員的關心與承諾。

本研究以上述四項內容做為團隊創造力量表的衡量構面，原始題項共 24 題，在考量員工填答容易度與時間效度上，以 Likert 五點尺度量表，由非常同意至非常不同意給予 1 至 5 的指數加以衡量。

本研究的活動參與由大學設計相關科系三年級學生與公司員工所組成，總數 65 人區分為 15 個團隊，各團隊採取自願分組的方式進行，依規劃共同完成創作活動。在問卷調查的受測者部分，不刻意安排參與者或非參與者、性別、年齡、教育、年資、以及年齡等因素，在回收的有效問卷之中，包括活動參與者 52 人，非參與者 59 人（即指公司員工參與活動過程，但並未與參與實驗活動），設計思考力與團隊創造力各有 111 筆資料，共計 222 筆有效資料。

# 四、研究分析

## （一）背景屬性檢定

接受檢驗的群體包含了 15 組成員，但無刻意安排每組成員的屬性背景，因此對受測群體進行組別與性別的差異分析。設計思考力問卷部分，對不同性別做資料差異檢定，分析的檢驗結果指標，性別為 Wilks' Lambda= 0.67，Rao's R= 1.60，p-level=0.06，顯示其性別差異不顯著；其次對不同年齡做資料差異檢定，分析的檢驗結果指標，年齡為 Wilks' Lambda= 0.33，Rao's R= 1.03，p-level=0.40，顯示其年齡差異不顯著；對不同教育做資料差異檢定，分析的檢驗結果指標，教育為 Wilks' Lambda= 0.40，Rao's R= 1.15，p-level=0.21，顯示其教育差異不顯著；對不同年資做資料差異檢定，分析的檢驗結果指標，年資為 Wilks' Lambda= 0.39，Rao's R= 1.19，p-level=0.16，顯示其教育差異不顯著；對不同參與做資料差異檢定，分析的檢驗結果指標，參與為 Wilks' Lambda= 0.78，Rao's R= 0.90，p-level=0.60，顯示其參與差異不顯著。

團隊創造力問卷部分，對不同性別做資料差異檢定，分析的檢驗結果指標，性別為 Wilks' Lambda= 0.76，Rao's R= 1.06，p-level=0.40，顯示其性別差異不顯著；其次對不同年齡做資料差異檢定，分析的檢驗結果指標，年齡為 Wilks' Lambda= 0.32，Rao's R= 1.11，p-level=0.24，顯示其年齡差異不顯著；對不同教育做資料差異檢定，分析的檢驗結果指標，教育為 Wilks' Lambda= 0.46，Rao's R= 1.01，p-level=0.45，顯示其教育差異不顯著；對不同年資做資料差異檢定，分析的檢驗結果指標，年資為 Wilks' Lambda= 0.43，Rao's R= 1.09，p-level=0.29，顯示其教育差異不顯著；對不同參與做資料差異檢定，分析的檢驗結果指標，參與為 Wilks' Lambda= 0.71，Rao's R=1.40，p-level=0.12，顯示其參與差異不顯著。

經由上述統計分析，整體而言，對於設計思考力與團隊創造力有顯著的影響，即表示不同屬性背景中，有明顯差異。

## （二）信度分析

探求信度主要的意義為於確保量測工具的穩定度（stability）及一致性（equivalence consistency）。信度（Cronbach’s alpha）係數之取捨標準，一般認為 Conbach’s a 值大於 0.7 為高信度，設計思考力量測工具，各細項之 Cronbach’s alpha 係數為：設計思考力量測工具的各細項信度為：組織構面 0.87，誘導構面 0.80，鏈結構面 0.82，完美構面 0.875，實現構面 0.72，整體設計思考力的信度為 0.93。團隊創造力量測工具的各細項信度為：願景構面 0.90，任務導向構面 0.87，創新支持構面 0.85，參與安全感構面 0.78，整體團隊創造力的信度為 0.90。從上述的各項分析數據發現，所有量測工具的信度指標都大於 0.7，且大部分都在 0.8 以上，顯示本研究使用的量表，其內部一致性與穩定性甚為理想，量測問卷具有頗高的信度水準。

## （三）因素分析

### （1）設計思考力

因素分析乃是從一群相互之間具有關係的變項，萃取出少數幾個獨立的因素，做為解釋原變項之間的相關情形。設計思考力的 25 個變數以主成分分析法，經因素分析後以特徵值 (Eigen value) 大於 1 為標準，因為數據顯示特徵在 6 之後有明顯的平滑現象，因此以滿意度特徵值判斷，本研究選取 6 個主成份因素。

因素命名的轉軸方式是以最大變異法 (Varimax normalized) 進行直交轉軸，以取得適當的因素關係，從數據上分析歸納為六大因素，因而將設計思考力的因素重新命名為：完整、創新、態度、周詳、計畫與務實六大面向。這些因素在特徵值的陡坡圖，總共累積了 69% 的貢獻率，如表 1 所示。

表 1 設計思考力因素分析

| 設計思考力 | 完整 | 創新 | 態度 | 周詳 | 計畫 | 務實 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 您的工作態度經常是追求完美的。 | 0.579 | 0.242 | -0.104 | 0.315 | 0.271 | 0.178 |
| 您在執行工作時，會在意每一個小細節。 | 0.797 | 0.230 | -0.024 | 0.080 | 0.111 | 0.212 |
| 您經常考量每一個階段之間的關連性。 | 0.743 | 0.137 | 0.061 | 0.308 | 0.247 | 0.157 |
| 您在執行工作時，總是循著設定好的目的而行。 | 0.667 | 0.021 | 0.293 | 0.190 | 0.190 | 0.053 |
| 您在計畫完成時，會再次確認過每一個環節。 | 0.729 | 0.164 | 0.176 | 0.208 | 0.241 | 0.154 |
| 為達到計畫目標，您會挑戰既有的規範。 | 0.088 | 0.610 | 0.151 | 0.276 | 0.028 | 0.179 |
| 為提升計畫效益，您會運用創意或策略。 | 0.199 | 0.505 | -0.148 | 0.233 | 0.302 | 0.489 |
| 您在日常生活中經常發現新的課題。 | 0.205 | 0.753 | -0.148 | 0.097 | 0.084 | 0.136 |
| 您對舊的議題經常有新的想法或詮釋。 | 0.110 | 0.718 | 0.010 | 0.201 | 0.271 | 0.034 |
| 為達成計畫目的，您甘冒風險嘗試新方法。 | 0.170 | 0.773 | 0.398 | -0.012 | 0.057 | -0.025 |
| 您認為只要努力，每個人都可以完成任務。 | 0.056 | 0.107 | 0.839 | 0.131 | 0.037 | 0.116 |
| 您在執行計畫時，會反覆思考計畫的目的。 | 0.089 | 0.117 | -0.024 | 0.732 | 0.352 | 0.075 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 您在執行計畫時，會進行系統或法則性思考。 | 0.174 | 0.122 | 0.146 | 0.779 | 0.086 | 0.034 |
| 您在執行計畫時，您會表現出明確的意志力。 | 0.270 | 0.262 | 0.280 | 0.718 | 0.027 | 0.185 |
| 您在計畫完成時，會檢視計畫的每一個環節。 | 0.248 | 0.306 | 0.137 | 0.615 | 0.278 | 0.240 |
| 您在遭遇問題時，會尋求其他專業的協助。 | 0.323 | -0.013 | -0.059 | 0.534 | 0.280 | 0.085 |
| 您在計畫完成後，會進行效益的評估或檢討。 | 0.494 | 0.321 | -0.003 | 0.528 | 0.097 | 0.069 |
| 您在執行計畫前，會預先掌握整體流程的順序。 | 0.227 | 0.335 | -0.090 | 0.258 | 0.683 | 0.183 |
| 您在運用策略時，會致力於關鍵要素的整合。 | 0.224 | 0.249 | -0.040 | 0.357 | 0.658 | 0.186 |
| 您可以同時面對許多問題，並進行問題的排序。 | 0.483 | 0.213 | 0.014 | 0.240 | 0.568 | -0.043 |
| 您的計畫內容經常是淺顯易懂，而且容易操作。 | 0.263 | 0.017 | 0.375 | 0.114 | 0.718 | 0.038 |
| 您的計畫可經由反覆操作而得到相同結果。 | 0.258 | -0.001 | 0.546 | 0.133 | 0.563 | 0.176 |
| 在工作中您認為可以落實的創意更具意義。 | 0.344 | 0.189 | 0.076 | -0.017 | 0.080 | 0.785 |
| 進行創意發想時，您會考量實際的可行性。 | 0.088 | 0.059 | 0.239 | 0.354 | 0.129 | 0.751 |
| Expl.Var | 3.749 | 3.031 | 1.696 | 3.486 | 2.794 | 1.826 |
| Prp.Totl | 0.156 | 0.126 | 0.071 | 0.145 | 0.116 | 0.076 |
| 特徵值（Eigenval） | 9.697 | 1.774 | 1.455 | 1.425 | 1.184 | 1.047 |
| 解釋變異量（% total Variance） | 40.404 | 7.394 | 6.061 | 5.936 | 4.933 | 4.362 |
| Cumul. Eigenval | 9.697 | 11.472 | 12.926 | 14.351 | 15.535 | 16.582 |
| 累積貢獻率（Cumul. %） | 40.404 | 47.798 | 53.859 | 59.794 | 64.727 | 69.090 |

（1）因素 1 的完整性面向：設計思考力的特質來自於追求完美、注意每一個細節、考量實際的可行性、計畫每一個環節等主要的量尺所組成，即呈現完美的、細節的、可行性與一貫性等特質，本研究歸納此類因素即為設計思考力的「完整因素」。

（2）因素 2 的創新性面向：設計思考力的特質來自於挑戰既有的規範、運用創意或策略、在日常生活中經常發現新的課題、常有新的想法或詮釋、甘冒風險嘗試新方法等量尺所組成，即呈現具備創意或策略、新的課題，以及新的想法或詮釋的方向等特質，本研究歸納此類因素即為構成設計思考力的「創新因素」。

（3）因素 3 的態度面向：設計思考力的特質來自於認為只要努力，每個人都可以完成任務等量尺所組成，即呈現態度、認知、積極度等方面的特質，本研究歸納此類因素即為構成設計思考力的「態度因素」。

（4）因素 4 的周詳性面向：設計思考力的特質來自於反覆思考計畫目的、進行系統或法則性思考、表現明確的意志力、檢視計畫的每一個環節、進行效益的評估或檢討等量尺所組成，即呈現挑戰心、系統或法則性思考、意志力、效益的評估或檢討等特質，本研究歸納此類因素為設計思考力的「周詳因素」。

（5）因素 5 的計畫性面向：設計思考力的特質來自於預先掌握整體流程的順序、致力於關鍵要素的整合、並進行問題的排序、可經由反覆操作而得到相同結果等主要的量尺所組成，即呈現流程的順序、關鍵要素的整合與問題的排序等特質，本研究歸納此類因素即為構

成設計思考力的「計畫因素」。

（6）因素 6 的務實性面向：設計思考力的特質來自於可以落實的創意更具意義、進行創意發想時，會考量實際的可行性等主要的量尺所組成，即呈現落實的創意、實際的可行性考量等特質，本研究歸納此類因素即為構成設計思考力的「務實因素」。

## （二）團隊創造力

團隊創造力的 24 項變數以主成分分析法，經因素分析後以特徵值 (Eigen value) 大於 1 為標準，數據顯示特徵值在 5 之後有明顯的平滑現象，因此在滿意度特徵值的判斷方面，本研究選取主要的 5 個主成份因素。因素命名的轉軸方式是以最大變異法 (Varimax normalized) 進行直交轉軸，以取得適當的因素關係，根據數據分析，特徵值之陡坡圖可歸納為 5 大因素。團隊創造力因素經由重新命名為：目標導向、溝通關係、融合關係、資源共享與創新資源。此 5 項因素在特徵值的陡坡圖，總共累積了 69% 的貢獻率，如表 2 所示。

表 2 團隊創造力因素分析

| 團隊創造力 | 目標導向 | 溝通關係 | 融合關係 | 資源共享 | 創新資源 |
|---|---|---|---|---|---|
| 您團隊的工作目標是「清楚明瞭」的。 | 0.525 | 0.074 | 0.238 | -0.004 | 0.524 |
| 您團隊的工作目標是「適切有用」的。 | 0.733 | 0.061 | 0.336 | -0.294 | -0.038 |
| 您團隊的工作目標是「可達成」的。 | 0.636 | 0.100 | 0.448 | -0.390 | -0.020 |
| 您團隊的工作目標是「有價值」的。 | 0.548 | 0.159 | 0.344 | -0.370 | 0.144 |
| 您團隊的工作目標是「堅定不變」的。 | 0.734 | 0.002 | 0.287 | -0.090 | 0.103 |
| 您團隊成員能「提供想法並實質援助」以達成任務。 | 0.475 | 0.071 | 0.412 | -0.261 | 0.330 |
| 您團隊成員能「檢討工作缺失」以達成任務。 | 0.709 | 0.041 | 0.390 | -0.064 | 0.041 |
| 您團隊成員能「審慎評估潛在問題」以達成任務。 | 0.719 | -0.045 | 0.018 | 0.086 | 0.175 |
| 您團隊成員能「互相激盪彼此的創意」以達成任務。 | 0.766 | 0.023 | 0.298 | 0.124 | 0.162 |
| 您團隊成員將「團隊績效」重於個人表現。 | 0.776 | -0.106 | 0.196 | 0.184 | 0.124 |
| 您團隊有明確「相互競爭的默契」使成員為達卓越。 | 0.826 | 0.011 | 0.176 | 0.070 | 0.074 |
| 您團隊總是朝著「創新開發」的方向前進。 | 0.674 | 0.082 | 0.100 | 0.056 | 0.493 |
| 您團隊成員會分享資源以開發及應用「新的想法」。 | 0.578 | -0.049 | 0.556 | 0.063 | 0.037 |
| 您團隊成員私下保持了「愉快的聯繫」。 | -0.093 | -0.864 | 0.053 | 0.053 | -0.126 |
| 您團隊成員會使用「各種方法溝通」。 | -0.080 | 0.828 | 0.123 | 0.280 | -0.045 |
| 您團隊的工作氣氛是融洽的。 | -0.027 | -0.862 | 0.097 | 0.006 | -0.005 |
| 您團隊能接受適應立即的「變革」。 | 0.538 | 0.085 | 0.571 | -0.045 | 0.047 |
| 您團隊成員會「尋求新的方法」以因應各種問題。 | 0.447 | 0.079 | 0.666 | -0.023 | 0.102 |
| 您團隊成員會具備「有樂同享、有難同當」的態度。 | 0.164 | 0.027 | 0.829 | 0.084 | 0.191 |
| 您團隊成員會受到「個人言行」的影響。 | 0.358 | -0.132 | 0.737 | 0.082 | 0.149 |
| 您團隊成員對於相關事務會「保持連繫」。 | 0.195 | -0.053 | 0.839 | 0.084 | 0.049 |
| 您團隊中，即使是「少數人」的意見也會被傾聽。 | 0.033 | -0.351 | -0.312 | -0.536 | 0.292 |
| 您團隊中有「資源分享」的機制。 | 0.118 | 0.086 | 0.071 | 0.799 | 0.053 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 您團隊在新產品或服務的開發上能獲得「實際的援助」。 | 0.146 | 0.029 | 0.194 | -0.047 | 0.879 |
| Expl.Var | 6.695 | 2.414 | 4.243 | 1.555 | 1.693 |
| Prp.Totl | 0.279 | 0.101 | 0.177 | 0.065 | 0.071 |
| 特徵值（Eigenval） | 9.794 | 2.485 | 1.834 | 1.320 | 1.168 |
| 解釋變異量（% total Variance） | 40.808 | 10.354 | 7.643 | 5.500 | 4.868 |
| Cumul. Eigenval | 9.794 | 12.279 | 14.113 | 15.433 | 16.601 |
| 累積貢獻率（Cumul. %） | 40.808 | 51.162 | 58.805 | 64.304 | 69.172 |

（1）因素 1 的目標導向：團隊創造力是由適切有用、可達成、堅定不變、提供想法並實質援助、檢討工作缺失、審慎評估潛在問題、接受適應且立即變革等量尺所組成，呈現團隊具備目的性、達成性、堅定性、提供想法並援助、檢討改進與評估問題等特質，本研究歸納此類因素即為構成團隊創造力的「目標導向因素」。

（2）因素 2 的溝通關係：團隊創造力是由保持聯繫、傾聽少數人的意見、愉快的聯繫、以各種方法溝通、氣氛融洽等主要量尺所組成，即呈現成員之間的聯繫、重視少數意見、愉快聯繫、強調溝通與重視氛圍等特質，本研究歸納此類因素即為構成團隊創造力的「溝通關係因素」。

（3）因素 3 的融合關係：團隊創造力是由接受適應立即的變革、具備有樂同享與有難同當的態度、對於相關事務會保持連繫、受到個人言行的影響等量尺所組成，即呈現團隊成員之間產生相互影響的特質，本研究歸納此類因素即為團隊創造力的「融合關係因素」。

（4）因素 4 的資源共享：團隊創造力是由可以傾聽少數人的意見、團隊中具備資源分享的機制等量尺所組成，即呈現彼此尊重與相互支援協調等特質，本研究歸納此類因素即為團隊創造力的「資源共享因素」。

（5）因素 5 的創新資源：團隊創造力是由獲得實際的援助、相互激盪彼此的創意、尋求新的方法、資源的開發應用、榮辱與共等量尺所組成，即呈現實際援助、激盪創意、創新方法、應用資源與責任共負等特質，本研究歸納此類因素即為團隊創造力的「創新資源因素」。

## （四）典型相關

典型相關 (Canonical Correlation Analysis) 的係數大小表示「預測變數組的線性組合」與「準則變數組的線性組合」之間的關係強度，典型負荷愈高，表示共同性也愈大。根據典型相關分析的原理，無論有幾組典型函數，第一典型相關係數一定是最大的，其餘的依序會越來越小，因此，常以最大的相關係數，亦即以第一典型相關作為兩組變數的典型相關之整體指標（陳順宇，2000）。「設計思考力」與「團隊創造力」兩組函數的相關係數與變數的萃取皆為獨立變數，因此，相同組間的相關係數為 0，不同組間絕對值最大的相關係數為 0.671，表示「目標導向」與「完整」的關係較強；不同組間絕對值最小的相關係數為 0.009，則表示「創新資源」與「務

實」的關係較弱。由此得知兩組變數之間具有相關性，相關係數詳如表 3 所示。

表 3 設計思考力與團隊創造力兩組變數之相關系數

| 相關系數 | 完整 | 創新 | 態度 | 周詳 | 計畫 | 務實 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 目標導向 | 0.671 | -0.019 | -0.157 | 0.060 | -0.040 | 0.052 |
| 溝通關係 | -0.055 | 0.060 | 0.114 | -0.040 | -0.245 | 0.342 |
| 融合關係 | 0.169 | -0.060 | 0.107 | 0.043 | 0.088 | 0.062 |
| 資源共享 | -0.116 | 0.016 | -0.053 | -0.141 | 0.119 | 0.031 |
| 創新資源 | 0.062 | 0.063 | 0.063 | 0.067 | 0.064 | -0.009 |

典型相關經由卡方檢定的分析結果，得到一個典型相關係數達到統計上的顯著水準，其中的 P<0.000，卡方值為 108.649，自由度為 30。分析結果，整體而言，設計思考力與團隊創造力之典型函數的相關性高達 0.725。重疊係數為 0.525（即典型相關的平方，表示兩組變數的典型變量間有共同變異的百分比，將它乘上典型變量對該組變數解釋變異的比例，即表示典型變量解釋的平均百分比）。本研究中表示兩組典型變量之間所享有共同變量的百分比也高達 71.4%。綜合以上的分析結果，顯示設計思考力與團隊創造力有高度相關，檢定結果如表 4 所示。

表 4 典型相關之卡方檢定

| 典型根 | 典型根（典型函數）Canonicl R | 重疊係數 Canonicl R-sqr. | 卡方值 Chi-sqr. | 自由度 | p | LambdaPrime |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0.725 | 0.526 | 108.649 | 30 | 0.000* | 0.348 |
| 1 | 0.445 | 0.198 | 31.799 | 20 | 0.046* | 0.734 |
| 2 | 0.211 | 0.045 | 9.081 | 12 | 0.696 | 0.916 |
| 3 | 0.183 | 0.034 | 4.374 | 6 | 0.626 | 0.958 |

設計思考力的變數之中被典型根（canonical roots）亦即變量（canonical variates）( 1- 5) 所解釋的累積比例（變異抽取）為 83.3%，而設計思考力的典型變量可解釋團隊創造力之變異數的比率為 13.5%。團隊創造力的變數之中被典型函數 ( 1- 5) 所解釋的累積比例為 100%，而團隊創造力的典型變量可解釋設計思考力之變異數的比率為 16.2%，而兩組的重疊係數為 0.525，表示兩組具備高度相關，典型相關分析如表 5 所示。

表 5 典型相關分析表

| 兩組變數 | 設計思考力 | | | | | | 團隊創造力 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 典型根 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 典型根 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | 完整 | -0.974 | 0.016 | -0.071 | -0.076 | 0.017 | 目標導向 | -0.954 | 0.067 | 0.277 | -0.055 | 0.075 |
| | 創新 | 0.047 | 0.113 | 0.074 | 0.045 | 0.972 | 溝通關係 | 0.089 | 0.989 | 0.028 | -0.084 | 0.081 |
| | 態度 | 0.170 | 0.244 | -0.803 | -0.044 | -0.067 | 融合關係 | -0.215 | 0.037 | -0.724 | -0.475 | -0.451 |
| | 周詳 | -0.137 | -0.048 | -0.496 | 0.541 | 0.145 | 資源共享 | 0.173 | -0.116 | 0.397 | -0.873 | 0.191 |
| | 計畫 | 0.018 | -0.582 | -0.312 | -0.685 | 0.170 | 創新資源 | -0.075 | -0.053 | -0.491 | -0.042 | 0.865 |
| | 務實 | -0.036 | 0.766 | -0.022 | -0.478 | 0.016 | | | | | | |
| 變異抽取（Variance extracted） | 83.3% | 0.167 | 0.167 | 0.167 | 0.167 | 0.167 | 100.0% | 0.2 | 0.2 | 0.2 | 0.2 | 0.2 |
| 累計重疊係數（Total redundancy） | 13.5% | 0.088 | 0.033 | 0.007 | 0.006 | 0.001 | 16.2% | 0.105 | 0.040 | 0.009 | 0.007 | 0.002 |
| 兩組重疊係數（R2） | | 0.525 | | | | | | | | | | |
| 典型相關 | | 0.725 | | | | | | | | | | |
| P-value | | 0.000 | | | | | | | | | | |

在理論上，典型變數的對數和相對應的典型相關係數的個數可以等於兩組變數中數目較少的那一組變數的個數，其中，相關係數反應的相關成分最多，稱為第一對典型變數；反應的相關成分次之，稱為第二對典型變數。在應用上，只保留前面幾對典型變數，方法上有所不同，本研究方法是以對典型相關係數作顯著性檢定，看顯著性檢定的結果來判定。典型相關係數是觀察變項與典型因素之間的相關，典型根大於 0.3 表示數據有意義，相關值 >=0.50 則屬於高相關，亦可依此判定有意義的相關係數。雖然對兩組變數最多可選取 m 組典型變量，並非每組典

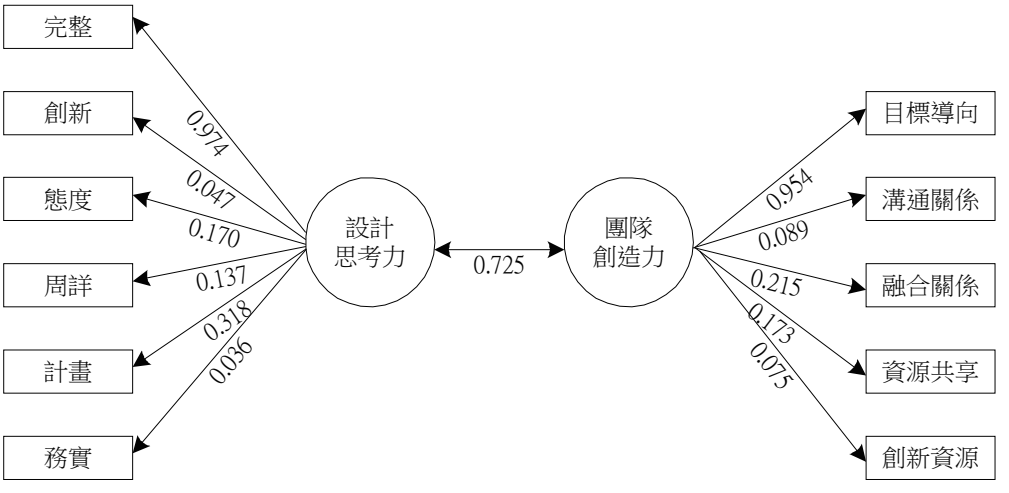



圖 2 典型相關模式架構

型變量都是有用的，經由卡方檢定決定選取多少組典型變量，由分析中發現，在一組變項中有一個典型相關因素，在典型相關的模式架構圖之中（圖 2），顯示設計思考力與團隊創造力之間的相關係數為0.725，表示兩者有高度相關。在設計思考力典型相關變項　1的典型根分之中，以完整性（0.974）為最大，表示完整性對設計思考力的重要性較高，其次依序為態度（0.170）、周詳性（0.137）、創新性（0.047）、務實性（0.036）、計劃性（0.018）；在團隊創造力典型相關變項　1 的典型根之中，以目標導向（0.954）為最大，表示創新資源對團隊創造力的重要性較高，其次依序為融合關係（0.215）、資源共享（0.173）、溝通關係（0.089）、創新資源（0.075）。綜合以上的分析結果，可得知在個人的設計思考力方面，愈是重視完整面向的思考、良好態度與創新思考等特質，則團隊創造力的創新資源、目標導向與融合關係等創造行為也愈容易受到影響或啟發；亦即，個人的設計思考力與團隊的創造力之間具有高度關係。

# 五、結論

## （一）設計思考力與團隊創造力的特質

本研究透過文獻探討與研究變項的內涵考量，經由嚴謹且周詳的討論過程，建構符合研究主軸的變項，並依據研究目的重新組成衡量構面，而在正式施測的檢驗中，信度數據達到良好的內部一致性與穩定性，顯示本研究量測問卷具有頗高的信度水準，可提供設計思考力或團隊創造力相關研究之實證參考。在背景屬性方面，設計思考力與團隊創造力在不同受測組別、性別、年資、學歷等差異性檢定中，均顯示不受影響。在特質呈現方面，本研究歸納構成設計思考力的特質包含六項因素：完整、創新、態度、周詳、計劃與務實，其中又以完整面向的特質最具影響力；構成團隊創造力的特質包含四項因素：目標導向、溝通關係、融合關係、資源共享與創新資源，其中又以目標導向的特質最為明確。

## （二）設計思考力與團隊創造力的關係密切

經由本研究各項數據的分析，發現設計思考力與團隊創造力有高度相關，驗證了設計思考力的特質因素，可對團隊創造力的表現發揮確實且正面的影響；亦即，在個人的設計思考力方面，愈是重視完整面向的思考、良好態度與創新面向等特質表現，則團隊創造力的創新資源、目標導向與融合關係等創造行為也愈會受到影響或啟發。以應用於產學合作的綠色活動設計為例，在工作過程中若能激勵或支持員工在完整面向、態度面向、創新面向等設計思考方面的表現，搭配規劃並導入良好的目標導向、溝通關係、學習氛圍等有助於團隊合作的行動，將可增進員工對於設計思考的自發性動機與行為，並有效達成團隊創造的目標，進而獲得最大的學習成效。經由本研究的實證分析，得知設計思考力與團隊創造力，具有高度的關聯性，不但驗證

設計思考力與團隊創造力的關係模式，亦發現設計思考力對團隊創造力，甚至實際的創造活動發揮正向影響的過程與結構。

無論團體的進步或是個人的成長，都是源於創新的特質，無論是物質或心靈、有形或無形、技術或思維，在知識經濟的大時代之中，創新的定義與社會機能迅速擴展，問題的癥結未必在於理性的技術或方法，廣義的創新更涵蓋感性的溝通、情緒、感覺、觀念等要素，只要是導入適當的解決策略，就是成功的組織創新。從研究發現，設計思考力與團隊創造力兩個因素均包含「創新」特質，然而，特質是所有個人、企業與國家，發展競爭力的基本策略，也是永續經營的課題。在現今漸趨成熟且飽和的市場之中，企業要保持既有的優勢並不容易，因此，現代企業已從有形的技術研發，開始加強或調整導向為無形的感覺或情緒性的策略與方法；換言之，不同於過去技術研發的左腦型理性思考，追求右腦型的觀念與感性思考逐漸受到重視。面對新時代的環境與課題，美國與日本等先進國家的企業正致力於將左腦思考型的「資訊化社會」，逐漸導向為右腦思考型的「觀念化社會」（博報堂ブランドデザイン，2006）。透過本次的產學活動實驗，亦再次驗證創新價值的展現。

## 參考文獻

1.Akin, O.(1984). An exploration of the design process. In Developments in design methodology, ed. Cross N, 189-208. New York: John Wiley.

2.Amabile（1997）, Motivating creativity in organizations: On doing what you love and loving what you do. California Management Review, 40(1), 39-58

3.Anderson, N. R., & West, M. A.（1998）. Measuring climate for work group innovation: development and validation of the team climate inventory. Journal of Organizational Behavior, 19, 235-258.

4.Andews, K. R（1971）., “The concept of corporate strategy,” Dow Jones-Irwin,Burr Ridge,IL.

5.Ansoff, H. I（1965）., “Corporate strategy,” NY：McGraw-Hill

6.Aydin,R. and Morefield,R.(2008) “Corporate Environmental Partnerships: A Framework and Economic Analysis for Managerial Choice”, The Business Review, Cambridge * Vol. 11 ,No. 2, 40-47

7.Barnard, C. I., (1938), “The Function of the Executive,” Harvard University Press, Cambridge, Mass.

8.Barney, J. (1986), “Strategic Factor Market: Expectations, Luck, and Business Strategy,” Management Science, Vol.32, No.10, Oct., 1231-1241.

9.Barney, J.B.（1991）. Firms resources and sustained competitive advantage. Journal of Management, 17, 99-120.

10.Barney,J.B.,Firm.(1991). Resourse and Sustained Competitive Advantage.Journal of

Management,17(1):99-120

11.CFA is a way of testing how well measured variables represent a smaller number of constructs. CFA is its ability to assess the construct validity of a propsed measurement theory. (Hair,2006)

12.Chandler, A. D. (1962), Strategy and Structure, Harvard University Press,Boston.

13.Csikszentmihalyi, M.(1988). Society, culture, and person: A systematic methodology for cognitive modelling. Ed. R.J.Sternberg, 325-329. Cambridge:Cambridge University Press.

14.Das, K.T., & Teng, B. S.(2000). A Resource-Based theory of strategic alliances. Journal of Management, 26, 31-61.

15.Demhis, A. R., & Valacich, J. S. (1993). Computer brainstorms: More head are better than one. Journal of Applied Psychology, 78(4), 531-536.

16.Eisenhardt, M. K. & Schoonhoven, B. C.（1996）. Resource-based view of strategic alliance formation: Strategic and social effects in entrepreneurial firms. Organization Science, 7, 136-150.

17.Eugene, R.(1981).How creative are you. N.Y: Academic press.

18.Guilford, J. P. (1986). Creativity talents: Their Nature uses and Development. New York: Bearly.

19.Hair J.F.,Black.W.C.,Babin.B.J.,Anderson R.E., & Tatham R.L. (2006). Multivariate data analysis6th Ed,. Pearson education Inc.New Jersey.

20.Harrison , J. S., Hitt, M. A., Hoskisson, R. E., & Ireland, D. R.（2001）. Resource complementarity in Business combinations：Extending the logic to organizational alliances. Journal of Management, 27, 679-690.

21.Jessup, H.R.(1992). The Road to Results for Teams. Training & Development Journal, 46(9),65-68.

22.King, N. & Anderson, N.(1990). Innovation in working group. In M.A. West & J.L. Farr(Eds.), Innovation and creativity at work: psychological and organizational strategies.New York: John Wiley & Sons. , 81-100

23.Kirton, M. J.（1976）. Adaptors and innovators : a description and measure”, Journal of Applied Psychology, 61, 622-629.

24.Kodama, M. (2005). Technological innovation through networked strategic communities: A case study on a high-tech company in Japan. S.A.M. Advanced Management Journal, 70(1), 20-35.

25.Koudal, P., & Coleman, G. C. (2005). Coordinating operations to enhance innovation in the global corporation. Strategy and Leadership, 33(4), 20-32.

26.Lloyd, P.(1994). Is there a case for generic design? Languages of design. Vol. 2, 243-262.

27.Makover, Joel. (1994). Beyond The Bottom Line: Putting Social Responsibility to Work for Your

Business and the World. New York: Simon & Schuster.

28.Mayer, R. E. (1999). Fifty years of creativity research. In Sternberg, R. J. (Eds.), Handbook of Creativity. New York: Cambridge University Press. 449.

29.Nelson, R.（1991）. Why do firms differ and how does it matter. Strategic Management Journal, 12, 61-74.

30.Newell, A and Simon, HA (1972) Human Problem Solving, Prentice-Hall, New Jersey

31.Nigel Cross & Anita Clayburn Cross, 1995, Observations of teamwork and social processes in design, Design Studies, Vol 16 No 2 April, UK.

32.Osborn, A. F. (1963). Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking. New York: Scribner.

33.Paul H. Ray. & Sherry Ruth Anderson , 2000, The Cultural Creatives: How 50 Million People Are Changing the World, New York: Harmony Books.

34.Perkins, P.N.(1981). The mind"s best work. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

35.Peterraf, M. A.（1993）. The cornerstones of competitive advantage：A resource-based view. Strategic Management Journal, 14, 179-191.

36.Poncelet, Eric C. (2001). “A Kiss Here and a Kiss There: Conflict and Collaboration in Environmental Partnerships”, Journal of Environmental Management, 27 (1), 13-25

37.Poya, J.(1957). How to solve it. London: Doubleday.

38.Quick, T.L.(1992). Successful team building. New Yo rk: American Management Association.

39.Remult, R. P. (1974), “Strategy, Structure, and Economic Performance”,Harvard University Press, Cambridge, MA.

40.Shonk, J.H.(1982).Working in Teams: a practical manual for improving work. New York: Amacom.

41.Stempfle, J and Badke-Schaub, P (2002) Thinking in design teams - an analysis of team communication, Design Studies, 23: 473-496.

42.Stumpf, SC and McDonnell, JT (2002) Talking about team framing: using argumentation to analyse and support experiential learning in early design episodes, Design Studies, 23: 5-23.

43.Singh, P. J., & Smith, A. J. R. (2004). Relationship between TQM and innovation: An empirical study. Journal of Management Technology Management, 15(5), 394-401.

44.Taylor, D. W., Berry, P. C., & Block C. H. (1958). Does group participation when using brainstorming facilitate or inhibit creative thinking? Administrative Science Quarterly, 3(1), 23-47.

45.Warr, A., & O'Neill, E. (2005). Understanding design as a social creative process, Proceedings of the 5th

Conference on Creativity & Cognition (pp. 629-642). London: ACM.

46.Waterman, D.A.(1985). A guide of expert systems. Oxford: Learned information Press.

47.Wernerfelt, B. (1984), “ A Resource-Based View of The Firm,” Strategic Management Journal, Vol.5, pp. 171-180.

48.Watkins, K. E., Ellinger, A. D., & Valentine, T. (1999). Understanding support for innovation in a large-scale change effort: The manager-as-instructor approach. Human Resource Development Quarterly, 10(1), 63-77.

49.Zemke, R. (1986). Creativity: What the research says. Training, 23(5), 40-41.

50. 毛連塭、郭有遹、陳龍安、林幸台，2000，創造力研究。台北：心理。

51. 王正德，從資源基礎觀點思考台灣數位內容的整合與行銷策略 ，政治大學傳播學院廣播電視學

52. 司徒達賢，1995，策略管理，台北：遠流出版。

53. 李佩玲，2005，現成物對現代設計觀念的衝擊與反思，師大學報人文與社會類，50(1)，91-103

54. 李佳純，2003，以資源基礎理論探討持久競 爭優勢形成之因素 - 以「ePaper 電子報聯盟」為例

55. 菅原章，2007，設計思考力，Think ！，No.22， 24-30

# The Relation between Design Thinking and Team Creativity
# A Case Study of Industrial and Academic Green Activities

Pei-Hsin Hsieh

## Abstract

In recent years, being influenced by global environmental concerns, industrial and academic cooperation could be an economical resolution to increase benefits. It is also an effective option to quickly utilize limited resources to maintain enterprises' long-term advantages. In the field of commercial application, design thinking includes nurturing three capabilities – the capability of pro-active respond, the capability of creating demands and the capability of embracing trend. However, the thinking and exercise of personal design attitude require the stimulation of team design. The research methodology is questionnaire survey and quasi-experiment design. The features of design thinking and the composition factors of team creativity have been analyzed. We also discussed the co-relation between design thinking and team creativity. Hopefully this study result could be a significant indicator or reference for the education or industrial development of design. To some degree, we believe it will be beneficial in building up a platform that may share knowledge of industry and academy at the same time.

**Keywords :Design thinking, team creativity, industrial and academic cooperation**

Ph.D. candidate, College of Design Chung Yuan Christian University.

# 臺灣時尚工藝「Yii」手感品牌象徵語意分析

蘇佩萱* 黃婷琪**

## 摘 要

以 2008-2011 年間，國立臺灣工藝研究發展中心推動工藝時尚「Yii」品牌參與國際文化交流活動與展覽作為研究個案，探討傳統工藝產業如何運用傳統技術結合創新設計，發展具有商業價值的工藝品牌，以締造文化創意產業成功經驗。本研究以質性研究法為主：依據文本分析法，佐以產品語意分析，探討「Yii」作品造形認知意義和文化象徵意涵；再進行三角交叉驗證分析，研究結果發現：（一）情感體驗有助加強手感品牌印象，藉由體驗活動有效帶動工藝文化創意產業發展；（二）發展跨界結盟專案，可整合資源，以提升產業經濟價值；（三）時尚工藝「Yii」以高手感價值創造產品獨特性，建立品牌優勢；（四）「Yii」品牌以創新性的產品語意設計傳達臺灣當代設計美學價值。

**關鍵字：**「Yii」（易）、時尚工藝、手感品牌、文化創意產業、產品語意

* 蘇佩萱現為國立臺灣藝術大學視覺傳達設計學系(所)助理教授
** 黃婷琪現為國立臺灣藝術大學視覺傳達設計學系碩士班研究生

# 壹、緒論

## 一、研究動機與目的

隨著臺灣經濟型態的改變，貿易自由化與東南亞其他國家的低價競爭影響，臺灣傳統工藝產業已從「製造臺灣」轉變為「風格臺灣」，產業發展由以往 OEM ( 代工製造 ) 轉型為 OBM ( 自有品牌 )，朝向創意設計與產品開發路線發展，隨著政府推廣文化創意產業政策，傳統工藝產業則朝向精緻工藝產業發展，建立工藝文化藝術新價值。Pine II & Gilmore 於 1999 年提出現代經濟模式為「體驗經濟時代」，指出經濟模式由工業化製造生產的商品經濟，僅提供商品與銷售服務的消費模式，已不能再滿足當今消費者的需求，需要以情感面的角度出發，提供給消費者一種獨特的感質或創造一種觸動人心的情境感受，形成『體驗過程』的消費模式，由商品消費轉換為體驗消費 ( 林榮泰，2009 & 2011)。消費者將透過感質的體驗與心智的刺激，辨識與其他品牌不同的區隔性與建立與個人經驗連結的獨特性，因此提升品牌競爭能力。

今日傳統工藝產業藉由文化創意產業的熱潮再度復興，透過文化與藝術的融入，促進傳統產業美感升級，同時帶動經濟產值。在體驗經濟模式之下，所謂的「感質體驗設計」潮流 ( 林榮泰，2011)，策略性的強調感官體驗、情感訴說、生活美學與手感設計，轉化工藝產品使具有獨特性、個人化、並富有情感故事，容易引起消費者關注。本研究以臺灣工藝時尚「Yii」為案例，探討在體驗經濟模式下，傳統工藝產業如何轉型提升為文化創意產業與建立手感品牌，提供未來其他工藝產業、品牌創業者發展文化創意產業時參考。研究目的分述如下：

( 一 ) 了解當代工藝產業在體驗經濟模式下發展手感品牌之趨勢。

( 二 ) 以文本分析法研討工藝時尚「Yii」(2008-2011 年間 ) 品牌化的表現。

( 三 ) 以產品語意法分析工藝時尚「Yii」手感工藝作品的造形符號和象徵意涵。

## 二、研究範圍與限制

### （一）研究內容

「Yii」品牌發展策略為：「初期發展目標以打開國際知名度、建立臺灣新工藝形象為主，後續再配合品牌行銷推廣與產品銷售機制，以達到品牌永續發展經營願景」( 賴怡利，2010) 。本研究將過去 5 年間 (2007~2011 年 8 月 )，「Yii」分別於國內、外之重要展覽內容整理如表 1- 1、表 1-2，結果顯示「Yii」於國內參展次數僅有 6 場，其中前 5 場時間多集中於 2007~2009 年間，事隔將近 2 年始於今年 (2011 年 ) 於南投工藝中心辦理第 6 次特展；相較於國外參展次數高達 10 次，每年平均參展次數計有 2 次，顯示目前「Yii」係以深耕國際品牌發展為主，呼應前述「Yii」品牌發展策略。因此，本研究縮小研究範圍，以 2008 年 5 月 ~2011 年 8 月為時間範圍，以「Yii」參與國際文化交流活動與展覽為主要內容。

## （二）作品的選擇

鑒於工藝時尚「Yii」計畫創造產出 ( 或生產中 ) 之作品種類繁多，本研究以目前工藝時尚「Yii」網站公告的作品項目、曾經獲獎作品以及具有代表性的工藝設計作品為研究對象，以期在有限資源內有效掌握「Yii」品牌創作精神及發展特色。

## （三）研究方法的選擇

本研究採個案研究法，為將研究論題的「本質」定性 ( 即概念化／理論化 )，減低研究結果的主觀性，以多個質性研究方法交叉評估現象屬性，據以提升「Yii」手感品牌語意研究之信度；包括，「文本分析法」、「符號學－產品語意分析法」、「三角交叉驗證法」等，共同探討工藝時尚「Yii」的手感品牌發展與產品語意。工藝時尚「Yii」為一個新興且持續活躍的工藝品牌，透過多元文獻資料，如報章雜誌、工藝中心期刊、工藝中心其他出版品及公務報告書、Yii 官方網站與其他網路報導等，佐以專家學者的論述補充說明，避免研究者產生主觀認知與侷限觀點的詮釋。

表 1- 1 時尚工藝「Yii」參與重要國內展覽，展覽時間與展覽名稱

| | 展覽時間 | 展覽名稱 |
|---|---|---|
| 1 | 2007/10/18~10/20 | 台灣國際文化創意設計產業展覽會 |
| 2 | 2007/12/3~12/7 | 暨南國際大學 - 創造力博覽會 |
| 3 | 2007/11/14~11/26 | 台灣工藝競賽 - 工藝時尚特展 |
| 4 | 2008/10/23~10/26 | 台灣國際文化創意設計產業展覽會 |
| 5 | 2009/8/28~9/1 | 台灣工藝精品展 |
| 6 | 2011/5/21~8/21 | 工藝時尚 Yii 特展 |

表 1- 2 時尚工藝「Yii」參與重要國際展覽，展覽時間與展覽名稱

| | 展覽時間 | 展覽名稱 |
|---|---|---|
| 1 | 2008/5/14~6/30 | 臺灣工藝時尚美國巡迴展 |
| 2 | 2008/9/2~9/5 | 日本東京國際禮品展 |
| 3 | 2008/9/5~9/9 | 法國巴黎傢飾用品展 |
| 4 | 2009/4/22~4/27 | 義大利米蘭國際家具展 |
| 5 | 2009/9/4~9/8 | 法國巴黎傢飾用品展 |
| 6 | 2010/4/14~4/19 | 義大利米蘭國際家具展 |
| 7 | 2010/9/3~9/7 | 法國巴黎傢飾用品展 |
| 8 | 2010/12/2~12/5 | 美國邁阿密設計展 |
| 9 | 2011/2 | 德國法蘭克福消費用品展 |
| 10 | 2011/4/12~4/17 | 義大利米蘭國際家具展 |

# 貳、文獻探討

## 一、體驗經濟

Lebergott (1993) 提出「經濟活動的目的並非產出結果，而是消費活動所產生的體驗」。Carbone & Haeckel (1994) 在《營造顧客經驗》文章裡說明，「顧客得到的永遠多過於他們要求的」，因為體驗永遠與產品或服務相隨而至。此『體驗』指的是企業提供產品與服務給消費者的過程中所形成的印象與感受。全方位體驗創造顧客價值，產品建立差異化與企業競爭優勢性。

Pine II & Gilmore 觀察到世界經濟模式的轉變與消費者需求，於 1999 年在《哈佛商業評論》(Harvard Bussiness Review) 提出新的經濟趨勢「體驗經濟時代」，認為經濟價值遞進發展的四個階段分別為初級產品 (commodities)、商品 (goods)、服務 (services) 與體驗 (esperiences)。初級產品和商品是有形實體的，服務是無形的，而體驗是創造令人難以忘懷的，更有「感質」的知覺經驗。

Schmit (2000) 著作《體驗行銷》(Experiential Marketing) 以行銷的模式研究消費者行為與經濟發展趨勢，說明由重視性能與效益 (features-and-benefits) 的傳統行銷，進入塑造感官、心理與思維認同的體驗行銷。Schmit 依據神精生物學論、心理學論與社會學論概念模式，將顧客體驗行銷概念架構劃分為兩個層面：分別為「策略體驗模組」(SEMs, Strategic Experiential Modules) 與「體驗媒介」(Experience Provider, ExPros)。「策略體驗模組」結構包含有感官 (Sense)、情感 (Feel)、思考 (Think)、行動 (Action) 與關聯 (Relate) 等五種體驗模組。

「體驗媒介」則包含有溝通 (Communication)、視覺與語言識別 (Verbal identiey and signage)、產品呈現 (Product presence)、共同建立品牌 (co-branding)、空間環境 (spatial-environment)、網站與電子媒體 (website and electronic media) 以及人員 (people) 等七項。

彼得 • 杜拉克 (Peter F. Drucker) 認為有效的行銷目的，只有一個「創造一個有價值的顧客體驗，如果它是個有價值的體驗，顧客將因此對企業忠誠」。體驗行銷的基礎，在於建構企業與消費者之間的深層互動關係，消費者透過體驗引起的深刻感受而與企業品牌所產生的關聯性，建立顧客對企業產品的忠誠度。體驗經濟在行銷策略中可歸納出 ( 朱俐穎，2008)：

( 一 ) 體驗經濟效應將因人而異，產品雖具體有形，但同時具有感受是無形的附加價值。

( 二 ) 消費者對產品需求由功能、特性與價格，轉換為心靈層次的感受需求。

( 三 ) 體驗經濟為一種對生活情感的感受，傳遞感動給消費者。

綜合以上所述，經濟型態的轉變，經濟模式由農業生產到工業製造社會，再轉變為提供專業服務的高科技社會，但在這科技發達與豐衣食足的年代，提供專業服務與產品保證已不再滿足消費者的心理，消費者對產品需求由功能、特性、價格與服務，轉換為滿足心靈層次、展現

生活型態與建立價值的感受需求。企業除了提供商品與服務，再以體驗經歷，讓消費者留下深刻印象，帶給人們一種享受、融入其中、身歷其境的感受過程，藉由體驗讓企業為商品添加服務，同時也提高產品的價值 (Pine II & Gilmore, 2003)。

## 二、手感經濟

吳昭儀 (2006)《手感經濟》與當時蔚為風潮的創意市集互相呼應，提出「手感」一詞造成的廣大的迴響，發展出手感效應的新經濟模式。手感經濟是手工製作的延伸，產品保有了手工製作的精緻工藝，更蘊含著一種溫暖、幸福與設計者對生活情感的表現。金玉梅 (2006) 指出藉由手工創作產品，帶有情感和手感的工業產品，這樣的產品所帶動的經濟價值，稱為「手感經濟」。吳昭儀 (2006) 提出有些產品雖不是百分之百「由手製造」，卻巧妙地把手作延伸出來的情感、溫度、觸覺等元素，帶進設計概念裡。「手工製造」為手感經濟的重要關鍵，為了維持手工與技術品質，製造過程以條理標準化製造 ( 製作分工、組合模板等等 ) 以達到生產力。手感經濟有別於傳統的手工藝經濟，具有高度經濟附加價值，當代手感經濟產品結合科技、量產、設計風格等現代元素，創造出具有美學、藝術潮流的創意作品，在消費文化發展上產品具有創新思維與情感連結的意義。

手感經濟為體驗經濟脈絡下的一環，具有手感的產品可以增加消費購物的吸引力。在體驗消費主導的時代，手感商品由於結合高度的原創性與美感體驗價值，具有高度的真誠性 (authenticity)，手感的消費物件對消費者而言就是一個強大功能的觸媒，引領消費者進入一般消費物件所無法創造的體驗感受 ( 劉維公，2006)。手感即是一種感覺的時尚，一種呼應現代人內心需求的新經濟模式。

日本知名設計師喜多俊，曾經提出「The soul of design」的觀念，認為設計除了一般大眾普遍認知的形式 (form) 與功能 (function) 之外，還必須要有第三個要素：靈魂 (soul)，也就是說具有靈魂的產品，會讓使用者用心珍惜與對待，產品不僅有實用性還有價值性，當產品有所損毀，也會細心修復繼續使用，這樣的惜物價值就是對物靈的景仰與愛戴 ( 李佩玲，2008)。手感在日本當代設計中，深受傳統精神的影響，將傳統文化與現代設計成功地結合，創造了感性的價值，改變現代人對工藝的看法，更將工藝製作過程視為一種藝術活動，工藝藝術成為一種主流，廣泛運用於日常用品當中，生活裡自然滋養美感文化，也使日本手感經濟獨具美學的文化特色。然而，相較於日本，臺灣的手感經濟，多數產品設計雖具有傳統文化意義的與精湛的工藝技藝，但是並沒有與現代生活作有效的結合，缺乏市場化也失去價值。手感工藝的魅力在於藝術的深度與沉靜的力量，手感經濟的追求在工業化的科技產業時代中脫穎而出，如何運用傳統懷舊文化與現代元素，形塑臺灣產品獨特的魅力風格，將是面對全球化激烈競爭所必須具備的重要能力。

## 三、手感品牌國際案例

愈來愈多的消費者重視物件的品質與創作的意涵，透過產品傳遞給消費者品牌精神以及建立品牌價值觀。Hermes 執行長 Bob Chavez 表示「Hermes 的重點不在於流行，甚至不是時尚品牌，我們是工藝世家」(Chang, 2010)。手感產品，帶有手工、原創的真誠性，保有製作過程的手感度 ( 手工痕跡、材質質感 )，給予感官觸覺的深刻體驗，當消費者以優質工藝的品質標準選擇產品時，傳達自我情感與生活風格的品味主張，在體驗消費時代，具有手感的產品成為品牌行銷勝出關鍵，全面影響當代的消費文化。

手感產品藉由品牌，建立與競爭者的區隔性並傳遞產品價值給客戶，而手感產品價值中經濟性和功能性價值容易被競爭對手以行銷手法或創新的科技技術取而代之；但是心理價值以獲取顧客品牌忠誠度、品牌認同度與品牌喜愛度，不是競爭對手可以短期超越而取代的。手感品牌建立的最終目的：傳達品牌對消費者的價值、與顧客建立關係，並藉由成功的行銷手法，說服消費者購買以達成企業機構經營卓越的目標。再以具日本美學意涵的國際品牌－ Muji 無印良品為例，以提倡簡約、自然、富質感的現代生活哲學，讓「無印良品」多年來實踐著「No Brand」的品牌精神加以延續發展，並貫徹對物品材質、生產流程檢視、簡單化包裝的堅持。無印良品品牌以持續不斷提供消費者，具有生活質感的好商品為經營目標 (Muji Collection, 2011)。在消費過度、精品名牌崇拜、包裝過度的年代，開發中國家廉價生產的商品充斥的世界， 2003 年無印良品的藝術總監原研哉為了改變困境，將品牌重新定位並提出「這樣，就好」的概念，鼓勵人們運用理性，取得生活的平衡 ( 官振萱，2007)。形成一波改革性的消費意識，讓無印良品成為具國際性的知名東方居家品牌。

原研哉認為做設計之前，都會回歸到事物的「本質」，找回最純粹的根本。( 官振萱，2007)。以「感性趨動 (sense ariven)」，也就是針對需求打造物品。他認為製造物品的人們，把「讓人感受喜悅」當作最重要的目標，也就是設想體驗者的感覺，這樣就會製造出一些新鮮的東西 ( 博報堂生活綜合研究所，2007)。因此，無印良品的成功，來自美感為基礎表現的品牌形象傳達，又以簡約而具有設計感的居家主張創造產品，讓人清楚感受本質的部分所帶來的感動與美好。在這樣的前提之下，兼具理性與感性，所創造出來的產品，自然帶給人們真實的好感，同時無印良品也以情感的力量創造了存在的價值。由以上論述可發現手感產品可創造品牌附加價值，帶來經營利潤，在體驗消費時代，手感品牌的發展將成為企業品牌的一種重要關鍵。

# 參、研究方法與步驟

由於國內關於工藝時尚「Yii」的品牌研究目前尚屬不多，加上工藝時尚「Yii」品牌發展仍處於萌芽階段，因此本研究選擇以質性研究的個案研究方法，針對工藝時尚「Yii」品牌進行

探索性研究。運用個案研究法之研究者仍需要投入大量精神去蒐集資料、瞭解、衡量事實，進行分析與驗證求得事實現象，並將研究結論提供給他人作為此事件的「客觀了解」( 張紹勳，2001)。

## 一、文本分析法

文本 (text) 主要是以書寫而成的印刷刊物或者書籍形式的產品，以研究分析觀點，「文本」不限定於某種印刷形式存在的書籍產品本身，同時包含了「詮釋」研究事物及社會現象的過程，並且對所包含的相關事件深入探索分析。「文本分析」是詮釋論述說明的一種形式，是研究意義建構的一種過程。個人研究建立論述時，往往會受到社會環境、文化因素…等影響，所以研究除了解事物表象意涵，同時包含了社會相關層面 ( 陳雍正，2007)。本研究蒐集體驗經濟之手感經濟的發展模式與工藝時尚「Yii」相關文本資料包括有：文宣出版品、工藝相關書籍、期刊雜誌報導、網站資料、政府公開資訊與工藝中心提供資料等文本，分析探討工藝時尚「Yii」如何以設計轉化傳統工藝，運用純手工的精湛技藝創作產品，讓設計與傳統工藝完美融合，成功轉換國際對臺灣工藝的印象。

## 二、符號學－產品語意分析

符號學分析法強調「結構因果性」的邏輯，探索顯於表面的「形」與隱藏於符號背後所要傳達的「意義」( 陳俊弘、楊東民，2004)，考查組合元素間的結構脈絡來拆解文本意涵。產品語意學 (product semantics) 則是從符號學中衍生出來對產品的研究領域，於 1983 年由克雷賓多夫 (Klaus Krippendorff) 與布特 (Reinhart Butter) 共同提出，用來探討產品如何構成它的內涵與意義。陳文印 (2003) 說明「產品語意學是探討人造物體的形態於使用環境下所有象徵性質，以及這些知識在工業設計上的應用」( 頁 131)。本研究以產品語意分析探討 Yii 作品形態的象徵意義，期望能夠了解設計者投注於產品上的情感價值是什麼？引發什麼樣的聯想形式？進而傳達什麼感受與意涵給消費者或觀者。

## 三、三角交叉驗證法 (Triangulation)

三角交叉檢視法 (trangulation)，又稱為多元測定。是檢證資料信度重要方式之一，研究者於研究過程運用多種研究方法進行資料收集，為資料更確實，以利研究分析。胡幼慧 (1996) 認為，透過三角交叉驗證法，蒐集不同來源和型態的資料，再互相檢視、互補、整合，研究者將更了解研究現象，調整偏頗觀點，更能成為知識建構的基礎。Patton (1990/1995) 提出四種形式的三角測定，分別為：

( 一 ) 方法 (method) 的三角測定：採用不同方法蒐集資料，以嚴謹檢驗研究發現的一致性。

( 二 ) 資料來源 (sources) 的三角測定：在同一方法中，檢驗各種不同資料來源的一致性。

( 三 ) 分析者 (analyst) 的三角測定：使用多個分析者重新審查研究發現。

( 四 ) 理論觀點 (theory-perspective) 的三角測定：使用多種觀點和理論去詮釋資料。

本研究採用方法、資料來源以及分析者等三種三角交叉驗證法，以確立本研究之信度與參考價值。

# 肆、研究結果

## 一、文本分析

### （一）品牌精神

2007 年夏天，國立臺灣工藝研究所 (2010 年改制為工藝研究發展中心 ) 與臺灣創意設計中心合作成立策略聯盟，跨領域創新共同研發機制，建立以時尚設計轉化傳統工藝。以當代時尚設計思維結合傳統工藝技法，運用臺灣在地產物材料與臺灣文化內涵為基礎，跨界合作模式激盪出新世代創新工藝，展現出台灣獨特設計觀點 ( 賴怡利，2010)。

為建立臺灣工藝品牌，行銷國際，2008 年工藝中心以「Yii」為品牌名稱，參與 2008 法國巴黎傢飾用品展。品牌名稱為了要能傳達出台灣工藝時尚之內涵價值，因此品牌命名歷經多次激盪討論後，最後決議以「y、i、i」 三個英文字組合成品牌名稱。「Yii」發音同中文「易」，代表東方哲理日月、陰陽、變易與不變；發音同中文「藝」，代表台灣精湛之工藝；發音同中文「意」，代表台灣原創設計 (Yii Collection, 2011)。本研究認為「Yii」不僅只是代表時尚工藝，而是一種臺灣工藝跨越傳統，蛻變重生的意象，其中心思想與衍生之說明，本研究整理如表 4-1：

表 4- 1「Yii」中心思想

| Yii 中心思想 | |
|---|---|
| 轉變 | 以當代設計轉化傳統工藝，打造出兼具傳統與極富現代形體的多元美感。 |
| 尊重 | 多數產品皆採取手工製作，並於製造流程中摒除造成環境負擔的因子，以示尊重環境與大自然的決心，也呼應國際環保、自然風潮流。 |
| 融合 | 以人文及自然之間、設計者與製造者之間、使用者與創作者之間、傳統與現代之間、東方與西方之間的和諧關係為出發點，並傳達以精湛技藝對產品製作品質的追求。 |

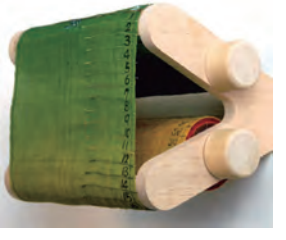
### （二）設計觀點

工藝時尚「Yii」現任國際設計總監海斯 • 巴克 (Gijs Bakker) 在接受國際媒體專訪時指出：「Yii 計畫以設計出擁有臺灣自有文化特色且能與全球對話的產品為目標，而且可以看到一個令人興奮的結果，Yii 設計結合當代設計與傳統工藝，表現出一種亞洲識別性、一種

亞洲的設計態度」( 賴怡利，2011)。工藝中心主任林正儀 (2009) 指出臺灣傳統工藝很多元，過去歷史因素造成許多民族文化融合交流，呈現出多元化的工藝。影響工藝時尚「Yii」之發展除了具有高度工藝技藝，更融入在地文化與創意，以現代設計手法體現於產品設計之中。

根據張光民 (2008) 評論 2007~2008 年工藝時尚「Yii」的產出成果，標示出五種「臺灣式」設計思考的方向或出發點，分別有：1.「直觀」(Intuitive)，符合人類本能和直覺認知的設計，在材質技法以及功能的組合下，令人望之而生意象；2.「文化」(Cultural)，藉設計討論任何文化 icon 被認知以及被使用的方式；3.「單純有機」(Simple and Organic)，設計中呈現單一材質從原料到加工的演化，於漸變之間延伸功能的有機傳達；4.「智性」(Intelligent)，以設計轉化問題情境者； 以及 5.「趣味」(Playful)，以設計增添生動的劇情趣味和張力；舉例說明如表 4-2。

表 4- 2「臺灣式」設計的自主發展路徑 ( 本研究整理 )

| 直 觀 Intuitive | 案例作品語意說明 | |
|---|---|---|
| 設計思考方向<br>符合人類本能感受和直覺聯想的設計構思。<br><br>設計案例<br>1.〈循環萬年曆〉<br>設計師廖軍豪、工藝製作<br>天染工坊<br>2.〈Breeze / 風扇〉<br>設計師周育潤、工藝師陳高明 | 循環萬年曆 (2007 年 )<br>取大自然季節轉變的顏色，以高難度的手工漸層染色技巧應用於年曆的色彩表現，在人們的慣性思考方向之下，用來隱喻春、夏、秋、冬四季的循環變化，可讓人直覺聯想當時季節，這是一種屬於人類直覺思考與本能反應的設計。 |  <br>W20. D14. H14<br>材質：天然染布、木 |
| 文 化 Cultural | 鱗光環照／吊燈 (2007 年 ) | |
| 設計思考方向<br>捕捉傳統文化元素轉化當代藝術風華。<br><br>設計案例<br>1.〈鱗光環照 / 吊燈〉<br>設計師柯迪介、工藝師林盟振<br>2.〈明韻〉<br>設計師陳俊豪、工藝師黃多恩<br>3.〈花景〉<br>設計師廖柏晴、工藝師林國隆、邱錦緞 | 設計靈感以傳統的佛帽銀飾為元素，創造一個屬於東方意象，表現臺灣民間宗教藝術的吊燈。有別以往西方水晶吊燈的炫彩光影，「鱗光環照」運用光影折射效果，讓原本不透光的銀飾自圓環中心逐漸擴散開來，在傳統雕塑與現代造型之間，是一種內斂而具有古典華麗氣息的作品。 |  <br>W16. D30. H36<br>材質：金工細銀 |

| 單純有機 Simple and Organic | 案例作品語意說明 | |
|---|---|---|
| 設計思考方向<br>天然材質使用的演化，保有物品使用的歷史延續性，回歸單純生活態度。<br><br>設計案例<br>1.〈Bamboo / 竹凳〉<br>設計師周育潤、工藝師蘇素任<br>2.〈竹編電腦包〉<br>設計師陳俊豪、工藝師邱錦緞 | 竹編電腦包 (2007 年 )<br>竹簍是古早台灣農夫耕田的必備工具，而現代上班族的裝備則是攜帶電腦包。因此將「必備工具」此共同點，藉由工藝師的巧手，轉化結合而成現代竹編電腦包，表達人們可以藉由物品的使用，追求單純生活的態度。 |  <br>W37. D50. H15.5<br>材質：竹、臺灣花布 |
| 智 性 Intelligent | 案例作品語意說明 | |
| 設計思考方向<br>運用創意設計巧思，帶給使用者驚喜之感覺，同時也增加產品的附加價值。<br>設計案例<br>〈娛盤〉<br>設計師何忠堂、工藝師林國隆 | 娛 盤 (2007 年 )<br>此款設計創意巧思，在於盤子底部有許多凹凸紋路，構成一個精巧圖案。當人們用餐完畢時，剩餘的菜餚醬汁或碎屑自然散落於盤子中，同時也會呈現出底部圖案，創造了一個小驚喜，添增用餐者的樂趣。 |  <br>Ø30. H3<br>Ø30. H2.5<br>Ø30. H2<br>材質：瓷 |
| 趣 味 Playful | 案例作品語意說明 | |
| 設計思考方向<br>趣味性的設計，使作品富有劇情張力，可讓人會心一笑。<br>設計案例<br>1.〈蹓〉鳥籠提包<br>設計師王立心、工藝師邱錦緞<br>2.〈楚河 • 漢界〉<br>設計師林曉英、工藝師林盟振 | 蹓／鳥籠提包 (2007 年 )<br>將傳統鳥籠造型特徵，轉換成現代女性提包。特殊的提包造型與竹編織籠中鳥圖案添增逗趣的感覺。在炫耀、欣賞與驚奇之間，也多了點人文情感，「設計」讓傳統有不一樣的摩登風貌。 |  <br>W24. D12. H24<br>材質：竹、礦石珠寶、金屬掛勾 |

資料來源：張光民 (2008)

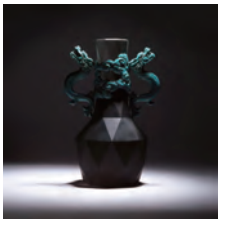
然而，張光民依據工藝時尚「Yii」的作品成果對其所塑造的特質，提出「臺灣式」設計思考路徑，仍可以有進一步的討論、思考空間，在研究過程中發掘工藝時尚「Yii」作品具體的形象不僅只是包含一種設計思考的表現，也可以有多元面向的傳達。例如：「直觀」設計案例－〈Breeze / 風扇〉亦能代表東方竹藝單純有機的設計思考；「文化」設計案例－〈鱗光環照 / 吊燈〉也可以展現傳統工藝技藝藉由設計轉化，成為西方現代家具的新奇感並且富含趣味性；而「智性」設計案例－〈娛盤〉除了運用設計思考轉化，作品帶給使用者驚喜的效果，亦是一種趣味化的設計表現。基於以上，發現工藝時尚「Yii」作品不僅只代表一種設計思考，在不同的脈絡

思考方向下，所代表的設計概念具無限衍生的可能性。

此外，賴怡利 (2011) 則提出工藝時尚「Yii」解讀、詮釋自身文化背景，運用「替換」、「原型」以及「共生」等當代設計思維轉化臺灣傳統工藝，使臺灣工藝在造形型態、材質表現與實用功能中衝擊出最完美的平衡感。所謂的「替換」是指提出突破性觀點在兩個方面上：其一，是將粗的用料與粗曠質地「替換」成日用生活所需之精緻材料質感、另外則是「回歸到東方傳統的器物與工藝的千年傳統中尋求『新』元素來『替換』西方式設計的慣性取材方式」；「原型」(archetype) 是「利用人對物品特有形象產生對物品的關聯情感…你我生活型態的原型，將透過器物製作的細心思考而保存於世」；「共生」是指「東方 ( 臺灣 ) 民俗故事傳統技法與西方家具製作技法的『共生』」使作品重點式的呈現古今、東西對比的新鮮感 ( 賴怡利，2011，pp. 57-58)。據此，工藝時尚「Yii」以現代時尚意象、深具文化內涵的創作，展現出東方設計文化風格，企圖建立當代臺灣生活美學新經典；本研究據其觀點舉例說明，整理如表 4-3 所示。

表 4- 3 臺灣工藝新設計美學概念 ( 本研究整理 )

| 替 換 | 案例作品語意說明 | |
|---|---|---|
| 設計概念<br>在東方傳統器物與千年傳統工藝中，探索新觀點及內在元素，選擇「替換」材質與使用的方式，創作出令人驚艷的作品。<br>設計案例<br>1.〈砌磚計畫〉<br>設計師何忠堂、工藝師林國隆<br>2.〈書法漆器櫃〉<br>設計師廖柏晴、工藝師藍偉文 ( 木雕 )、廖勝文 ( 漆藝 ) | 書法漆器櫃 (2010 年 )<br>創作素材取自台灣八八水災後大量的漂流木，有別於傳統製作櫥櫃的木料材質。並採古法嚴謹製作程序，再塗以精緻漆料，不僅達到環保永續概念，自然有機的造型美感，更增添神祕東方意象，而且保存傳統技法延續文化歷史，此獨特精緻質感深具典藏價值，為台灣優質創作。 |  <br>W94. D45. H176<br>材質：漆、漂流木、黃銅 |
| 原 型 | 案例作品語意說明 | |
| 設計思考方向<br>利用人對物品特有形象，產生對物品之關聯情感。生活型態的「原型」透過器物製作的細心思考而被保存於世。<br>設計案例<br>1.〈銀影〉<br>設計師姚昱承、工藝師蘇建安<br>2.〈未來的痕跡〉<br>設計師盧家恩、工藝師林國隆 | 銀影／花器 (2010 年 )<br>設計概念截取東方傳統印象認知的古董花瓶造型，再以當代設計手法表現。使用金工細銀製作這只鏤空花器，可任意穿透的特性，改變傳統習慣的插花方式，也產生一種雅緻氣息。在古典的東方造型與現代西方設計語言融合之下，充滿新潮流魅力。 |  <br>W20. H32. L20<br>材質：細銀、花崗岩 |

| 共生 | 案例作品語意說明 | |
|---|---|---|
| 設計思考方向<br>以東方風格的臺灣民俗文化、傳統技法與元素，融合西方傢俱製作技法與當代造型設計元素，呈現「共生」設計的新鮮感。<br>設計案例<br>1.〈粄凳〉<br>設計師徐景亭、工藝師陳高明<br>2.〈蟠龍花瓶〉<br>設計師劉晨旭、工藝師呂世仁 | 蟠龍花瓶 (2010 年 )<br>試圖將傳統交趾陶藝與現代工業材質做結合，運用廟宇建築裝飾中常見的「蟠龍」搭配幾何造型設計的瓶身，在古今共生的結合體中，復興了傳統交趾陶工藝文化藝術，而且呈現出一種東方韻味與現代時尚之間完美融合的獨特風格。 |  <br>W21xH32<br>材質：交趾陶、矽膠 |

資料來源：賴怡利 (2011)

上述賴怡利所提出「Yii」作品當代東方新設計美學概念，在探索不同概念之間，仍可獲得不同結論，例如：「替換」設計案例－〈書法漆器櫃〉在呼應環保議題概念中，除了替換砍伐之木材，同時也具有與自然環境共生之意涵。而「共生」設計案例－〈蟠龍花瓶〉在創作材質的轉化選擇，亦是具有替換的精神。因此，工藝時尚「Yii」作品的設計過程中，所應用的設計概念是具多元複合的創造性。

## 二、Yii 產品語意分析

本研究為了解工藝時尚品牌「Yii」工藝作品特色與創作意涵，進行產品語意分析，以理解工藝師如何建構使用者與產品的互動關係，以及環境的關係，同時在設計歷程中還必須考量到社會文化背景及引發心理層面的情感因素。本研究將創作素材歸納分類，單一素材以竹藝創作作品為例 ( 表 4-4)；複合媒材創作作品以與台灣庶民生活經驗連結之作品為例 ( 表 4-5) 進行「Yii」作品語意分析，使用莫理斯 (Charles Morris;1901-1979) 記號學理論三面向：「語用、語法、語意」的分析架構 ( Bernhard E. Burden 著 , 1997, 胡佑宗譯 , p.155 )，深入探討「Yii」重要作品的深層涵義，理解「Yii」作品的價值意義、機能性、使用情境與環境的關係，分述如下。

表 4- 4 工藝時尚品牌「Yii」竹藝創作作品分析

| 作品名稱 / 圖片 | 案例作品語意說明 |
| --- | --- |
| 世界杯系列－蛙鳴 (2010)<br>設計師／劉一德<br>工藝師／葉基祥<br>  | 世界杯系列作品是與全球品牌星巴克 (Starbucks Coffee) 作結合，各類工藝創作品均表現出其獨特性與創意性，運用工藝創作的巧思，賦予了風靡全球的星巴克咖啡，卻一成不變的「紙杯」全新的生命，重新體現出具有人性情感面的星巴克咖啡杯。<br>語用：星巴克咖啡杯　語法：竹材質、以竹雕構成的星巴克咖啡杯。此款杯子設計提倡人與自然關係為創作發想，巧妙的以青蛙裝飾，引發人們對自然關懷。<br>語意：臺灣工藝與全球化企業產品作結合，透過這樣的創作，讓工藝轉換現代生活化，突顯工藝時尚— Yii「易」轉變的精神。 |
| 竹電風扇 (2007)<br>設計師／周育潤<br>工藝師／陳高明<br>  | 透過工藝師精湛編織技藝，把風扇的功能用細膩的情感包覆起來。利用天然竹子素材，做成日常生活用品，讓使用者彷彿親臨大自然般的舒暢感受。<br>語用：竹電風扇、居家生活用品、空間擺飾品<br>語法：工藝師以 Bambool 的竹管技藝，將竹管均勻對稱的剖開，再以精湛編織技藝精巧地控制竹片彎曲弧度，最後規律分佈建構風扇的圓周。以細膩的手感製作，交織出親近自然的日常生活物件。<br>語意：電風扇為日常生活之中常見的工業化產品，透過創意思考，選擇使用竹材質轉換與運用高明工藝技巧，重新塑造風扇的形體，回歸自然本質的表現，令人眼睛一亮。使用風扇的過程中，讓人聯想起漫步於竹林中，微風輕拂的清涼快感與親近自然的舒適愉悅感。 |
| 線 香 (2011)<br>設計師／何忠堂<br>工藝師／陳高明<br>  | 臺灣擁有優秀的製香產業，其中不乏浸淫此領域已超過 5 個世代者。為了讓人感受東方獨特的傳統文化，因此透過獨特美學造形設計，企圖為這項傳統產業帶來新思維。<br>語用：薰香用品<br>語法：線香、金屬、竹<br>語意：創作發想期望保留中國傳統文化特色，並且實際應用於生活之中。藉由製程的改變，運用現代設計手法，創造出獨特曲線的 2 維線條與 3 維型態造型，讓線香在視覺、嗅覺、甚至觸覺經驗上，傳遞新東方美學風格。 |
| 爆 竹－吊燈 (2011)<br>設計師／林桓民<br>工藝師／葉基祥<br>  | 「爆竹」吊燈，望文生義，讓人聯想到東方社會在傳統節日、各類慶典、活動場合，燃放鞭炮表現熱鬧氣氛的情景。<br>語用：竹燈具、居家擺飾品、空間擺飾品<br>語法：竹、玻璃、鋁、燈具組。設計師設定竹管維度的曲度，工藝師再以精湛的彎竹工藝來製作燈具，竹燈管變得當代且前衛。桂竹固定的劈裂曲度，自 4 個維度夾住筆直、纖細脆弱的電腦螢幕背光燈管，自然形成的線條在光影投射下，如同熱鬧的爆竹煙火<br>語意：設計概念源自於本土生活對竹的重視及親近。以台灣竹的彈性與韌性，肯定了既有文字的第二生命，更開啟了人們對文化歷史的聯想。 |

表 4- 4 工藝時尚品牌「Yii」竹藝創作作品分析

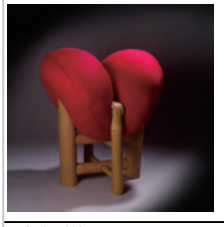
| 作品名稱 / 圖片 | 案例作品語意說明 |
| --- | --- |
| 竹 心 (2010)<br>設計師／周育潤<br>工藝師／蘇素任<br>  | 竹媒材，自然的原生形式，透過手工製作的變化，重新讓竹材製作有新的創作形式。<br>語用：傢俱、居家椅凳、空間擺飾品<br>語法：此款竹椅輕巧而具有彈性，以原生竹管為中心軸散開支架，再以竹片環繞編織，如有秩序的經緯線所構成的圓凳椅。此創作挑戰竹片完美的圓弧曲線，並開發原生竹材的創作造型，以及竹工藝的製作技法。<br>語意：渾圓的造型，交錯而有秩序美感編織，看似傳統的竹籃，展現出竹子自然原生材質特性，挑戰工藝編織技法，運用設計結構的轉變，創作一個具嶄新功能的竹藝產品。 |
| 粄 凳 (2010)<br>設計師／徐景亭<br>工藝師／陳高明<br>  | 傳統東方竹管家具的結構，巧妙結合西方家具椅座布面包覆作法，有趣味性而帶有臺灣本土文化意象，創造出這張人見人愛的小「粄凳」。<br>語用：傢俱、居家板凳、小椅凳<br>語法：此款板凳以竹管、泡棉、織品所構成。帶有傳統風味的原生的竹管，搭配現代彈性織品，產生一種可愛俏皮的風格。<br>語意：設計概念是受早期客家文化的回憶；過往在製作粄條前，常以扁擔擠壓麵粉袋中的米漿，擠出水分來製作粄脆；這個畫面成了粄凳創作的靈感啟發。作品不僅將東西方設計融合共體，更展現出台灣客家民俗生活文化的涵義。 |
| 愛與巢 (2009)<br>設計師／盧家恩<br>工藝師／陳高明<br>  | 平穩的搖籃，來自於工藝師對竹編造型的精確控制與應用，以及對編織細節的掌握。<br>語用：嬰兒搖籃、居家擺飾品、空間擺飾品、置物籃<br>語法：細緻而均勻的竹片交錯編織，堅固而平穩，保留竹材原始的自然色彩，蘊藏一股懷舊之情。<br>語意：創作發想以傳統育嬰工具的搖籃為靈感，以竹片細膩編織出對傳統文化的情感。「愛與巢」象徵著，搖籃裡是父母愛的寶貝，搖籃則是孩子最安全而溫暖的巢，表現出「家」永遠是人們生命之中最重要歸屬與依靠。 |
| 作繭計畫 (2009)<br>設計師／王俊隆<br>工藝師／陳高明<br>  | 作繭計畫分別為吐絲及未吐絲二系列作品。吐絲是以 5000 隻蠶寶寶自然吐絲進行創作，編織出巨大潔白順滑的蠶蛹沙發，令人大呼驚奇；而未吐絲作品則是竹編織繭型椅。<br>語用：蠶蛹竹編沙發椅、居家擺飾品、空間擺飾品<br>語法：竹材質、竹交錯編織構成、蠶蛹造型沙發椅、有機造型。<br>語意：以蠶寶寶自然吐絲進行作品創作，此系列創作呼應了 Yii 品牌精神：「師法自然」與自然共生之和諧關係發展而成，吐絲作品創新大膽的製作過程，添增了自然和諧的美感。 |

表 4- 4 工藝時尚品牌「Yii」竹藝創作作品分析

| 作品名稱 / 圖片 | 案例作品語意說明 |
| --- | --- |
| 曲竹三角凳 (2009)<br>設計師／劉晨旭<br>工藝師／陳高明<br>  | 這組竹凳的設計，是為了突破以往手工製作竹家具的瓶頸，充分發揮竹材的永續環保特性與綠工藝生活的精神。<br>語用：傢俱、居家板凳、室內端景<br>語法：此款設計有 1 高 1 矮，為矮凳。整體造型簡潔俐落，以彎曲椅面設計與堅固的三角支架構成。突破傳統竹家具的製作瓶頸，將竹片彎曲技術量產化製作，並採用木工卡榫技術，表面完整而無組裝銜接之處，不僅堅固且具原始的工藝美感。<br>語意：此款具有懷古風情的竹椅，會讓人聯想到台灣傳統木製圓凳椅，但卻以竹媒材製作而成，讓具有環保效益的竹材取代傳統木製家具，呈現真正綠工藝精神。 |
| 高竹椅凳 Bambool (2007)<br>設計師／周育潤<br>工藝師／蘇素任<br>  | 此款竹凳於 2008 年法國巴黎傢飾用品展，被記者媒體獲選最佳動心動獎之一，其特色為編織複雜、亂中有序的 ( 椅底 )，運用了許多工藝技法也挑戰了竹凳烤彎部份，在設計師與工藝師共同努力之下，完成這精緻堅韌的竹凳，作品本身也富有文化意涵，不單只是獨特的設計形式表現，更是傳達在地文化的情感記憶。<br>語用：高腳竹凳椅、傢俱、居家板凳、空間擺飾品<br>語法：竹材質、以底座以竹編織構成、剖開的竹管為椅凳支撐結構，造型輕巧而堅韌並展現出竹材的特性。<br>語意：設計創作理念以兒時記憶早期竹子曾使用於火把功能，切開的竹管做為設計竹凳的出發點，交錯細膩的編織出台灣文化記憶的情感。 |
| Chair-43 (2008)<br>設計師／ konstantin Grcic<br>工藝師／陳高明<br>  | Chair-43，國際設計大師 konstantin Grcic 與臺灣竹藝大師陳高明研發製作的完美「竹版」經典懸臂椅，優美的曲線與竹材的韌性驚豔各界，也讓台灣竹材登上國際舞台，創新的精湛工藝獲得各界的媒體關注與肯定，改變外界對臺灣工藝的印象，更提升了工藝產業的新價值。<br>語用：世界第一張竹製流線懸臂椅〈43〉、空間擺飾品、傢俱<br>語法：竹材質、43 條竹片構成、流線造型。<br>語意：運用科技技術讓竹製結構呈現優美曲線造型，可穩定支撐人體並運竹材的特性保有彈性功能與舒適感。產品功能與美學兼具，見證「Craft+Design」的融合促成工藝美學造型發展與提升。 |
| 冊 椅 (2011)<br>設計師／劉一德<br>工藝師／陳高明<br>  | 一把簡單的椅子，特殊的組裝結構，不隨著世界流行風潮，卻承戴著東方歷史文化的意義，是一種延續文化情感的精神。<br>語用：傢俱、板凳<br>語法：竹片 、基層竹。將竹片圍繞成圈，再經過組裝成的椅子，結構與古代竹簡相似，竹圈富含韌性且具通透特質，為坐者提供彈性與舒適感。<br>語意：冊椅的設計靈感，取自中國歷史中西周及春秋時代，以「竹簡」記事，竹簡可編輯成冊的概念，經過工藝巧手將東方文化透過創新思維，延伸進入了現代生活空間。 |

表 4- 4 工藝時尚品牌「Yii」竹藝創作作品分析

| 作品名稱 / 圖片 | 案例作品語意說明 |
| --- | --- |
| 竹椅－ WAVE (2011)<br>設計師／<br>Humberto and Fernando Campana<br>工藝師／葉基祥<br>李瑞科、林建成<br>  | 工藝中心邀請國際知名巴西籍設計家 Campana 兄弟，與臺灣藝術家一同合作，發揮臺灣竹特有的彈性，製作出全球獨一無二的竹管烤彎椅「Wave」。<br>語用：傢俱、竹沙發、居家擺飾品、空間擺飾品<br>語法：桂竹管、流暢曲線。製作時必須挑選總長超過 4 米的完整桂竹管，且竹節距離要長、直徑和頭尾要一致，再進行多次烤彎，形成連續而多變化的曲線，不但構成了椅子本身的特殊造型，也同時形成它的結構。<br>語意：台灣的竹工藝師與國際知名巴西籍設計家 Campana 兄弟合作，經過設計巧思讓烤彎的竹管，展現如波浪起伏的動感曲線。這個與以往不同的設計，不但為彎竹技法建立新標準，也替設計師本身樹立了專業里程碑。 |
| 泡泡沙發 (2011)<br>設計師／周育潤<br>工藝師／蘇素任<br>  | 本設計的特色，回歸到最單純的竹編小球，以重複連結的方式組合成沙發。此款沙發椅一方面繼承傳統技法，另一方面結合傳統文化和新時尚以環保自然風，賦予沙發家具樂活且現代感的全新風貌。<br>語用：傢俱、竹沙發、居家擺飾品、空間擺飾品<br>語法：竹球、金屬、橡膠。以 6 片竹片編製成一個簡單的竹球，再將此單一元素重複連結，創造出輕盈、具穿透性與簡潔造形的新世代竹沙發。<br>語意：本設計的特色選擇使用臺灣重要自然材質－竹材，取代一般傳統的材料製作沙發，竹材具環保性的特性，讓此款沙發傳達對於環境保護的理想設計，同時創造新風貌。 |

表 4-5 工藝時尚品牌「Yii」複合媒材創作作品分析

| 作品名稱 / 圖片 | 設計師 / 工藝師 / 作品簡介 |
| --- | --- |
| 書 法 (2010)<br>設計師／廖柏晴<br>木雕工藝師／藍偉文<br>漆藝工藝師／廖勝文<br>  | 本作品以當代面貌保存了工藝文化。創作取漂流木為素材，採用傳統嚴謹繁複上漆手法製作而成的書櫃。<br>語用：書櫃、衣櫃、空間擺飾作品<br>語法：創作素材取自臺灣八八水災後大量的漂流木，並採古法嚴謹製作程序，經 23 道上漆手法製作而成，完成上漆的漂流木極為精緻，木材局部刻意保留無光色澤，彷彿毛筆運筆而成的線條，書法般的流暢筆觸及流動的美感。有機的造型更展現出大自然界的力量。<br>語意：創作概念具環保永續精神，自然有機的造型美感，更增添神祕東方意象，除了保存傳統漆藝技法延續文化歷史，更以當代風貌姿態展現於世。 |

表 4-5 工藝時尚品牌「Yii」複合媒材創作作品分析

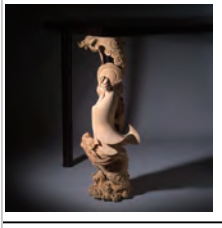
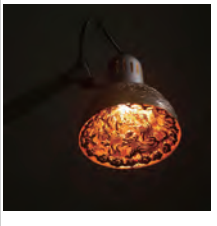
| 作品名稱 / 圖片 | 設計師 / 工藝師 / 作品簡介 |
|---|---|
| 銀 影 (2010)<br>設計師／ 姚昱承<br>細銀工藝師／蘇建安<br>石工藝師／陳培澤<br>  | 運用設計的巧思，重新給予物品新功能性。讓傳統細銀工藝和古典花瓶形體，交織出看似細緻輕盈卻又穩重而堅韌的當代感。<br>語用：花器、空間擺飾品、端景<br>語法：金工細銀構成花瓶造型，以堅固的花崗岩作為底部。細銀簍空的瓶身，可說是整體設計的焦點所在，造形設計不僅保留花瓶的原型，且能保持花朵新鮮濕潤，開放式任意穿透的特性，創新的花藝表現技法，展現出一種雅緻美學風格。<br>語意：設計概念截取東方傳統印象認知的古董花瓶造型，再以當代設計手法表現。在古典的東方造型與現代西方設計語言融合之下，古雅而別緻卻又充滿新潮流的魅力。 |
| 蟠龍花瓶 (2010)<br>設計師／劉晨旭<br>工藝師／呂世仁<br>  | 巧妙的設計，讓傳統交趾陶藝開發新創作方向，預告了新創作表現趨勢，展現出當代融合傳統創作的無限可能性。<br>語用：花瓶、居家擺飾品、空間擺飾品<br>語法：此款創作素材巧妙將傳統交趾陶與現代工業材質的矽膠完美結合，而絲毫不見衝突感。造型形體設計以東方傳統廟宇建築，裝飾中常見的「蟠龍」圖騰，搭配現代極簡造型的多邊形幾何瓶身。<br>語意：將傳統和現代元素並進使用，在古今共生的結合體中，復興了傳統交趾陶工藝文化藝術，並且呈現出一種東方韻味與現代時尚之間完美融合的平衡點。 |
| IKEA plus (2010)<br>設計師／<br>工藝師／<br>材質／<br>  | 以創意概念與臺灣傳統工藝技法，重塑全球知名居家設計品牌 IKEA 的產品，獨特的元素組合，為產品賦予新的價值與意義，帶來意想不到的效果。<br>語用：居家用品、空間擺飾品<br>語法：將 IKEA 桌子重新塑造，在桌腳的部分以「觀音乘龍」的木雕藝術取代，東方宗教信仰文化與別致的木雕，成為此桌子新魅力所在。<br>語意：此系列作品以「再設計」理念為創作發想，將全球化的 IKEA 產品再結合工藝技法或工藝素材，帶出新的風貌與藝術美感。透過工藝創作，提高產品的工藝價值性與使用的保存性；讓大眾化的工業產品，重新展現獨特性。 |
| IKEA plus (2010)<br>臥虎藏龍灯罩<br>設計師／吳孝儒<br>工藝師／蘇建安<br>  | 以創意概念與臺灣傳統工藝，重塑全球知名居家設計品牌 IKEA 的產品，獨特的元素組合，為產品賦予新的價值與意義，帶來意想不到的效果。<br>語用： IKEA 工作檯燈、居家擺飾品<br>語法：此款作品看似普通的 IKEA 工作檯燈，經由設計師「再設計」的創意與工藝師精湛金屬工藝技術，將外罩創造為細緻銀雕，內部則是以台灣知名電影「臥虎藏龍」意象做創作，多層次的立體鍍金龍雕與燈泡相互對應，形成雙龍搶珠的故事，同樣的元素經過不同技法的重新組合，有了全新的感受。<br>語意：以「再設計」的創意理念，將全球化的 IKEA 產品賦予全新的藝術美感，西方工業化與東方傳統文化結合，激盪出令人驚喜的設計火花。 |

表 4-5 工藝時尚品牌「Yii」複合媒材創作作品分析

| 作品名稱 / 圖片 | 設計師 / 工藝師 / 作品簡介 |
|---|---|
| 砌磚計畫 (2010)<br>設計師／王俊隆<br>石雕工藝師／陳培澤<br>  | 磚是臺灣文化象徵之一，砌磚工法在 18 世紀受荷蘭文化影響而逐漸成形。本設計挑戰紅磚作為工藝創作媒材的可能性。<br>語用：以各種可能性的使用功能，試圖追尋器物在生活之間適用與不適用之間的平衡，可以是花器、可以是擺飾品也可以給人更多聯想變成具環保概念磚盤設計<br>語法：此系列作品由磚盤、花瓶及磚碗所組成。創作材質以臺灣常見的建築材料－紅磚，採用先民的砌磚工法再以精工雕刻完成，有機生動的流暢曲線與冷冽堅硬的材質產生完美組合。<br>語意：因為創意，讓紅磚不再侷限於建築用料，而是重生替換成生活器物，在工藝師的巧手之下，粗獷質地的紅磚展現另一種精緻的質感，突破性的媒材創作，豐富工藝創作的層次。 |
| 洛可可計畫 (2011)<br>設計師／王俊隆<br>工藝師／江承堯<br>  <br>高 270 x 寬 200 x 厚 20 公分 | 臺灣是全世界機車密度最高的地方，也有全球最廣泛的機車相關產業；臺灣人的生活方式與機車文化有著微妙的關係。本設計以機車美學為出發點，探討臺灣特有的繁複裝飾風格，及其與西方藝術史上洛可可風格的異同之處。<br>語用：洛可可風格華麗大鏡框。居家擺飾、飯店與旅館室內裝飾品。<br>語法：機車零件、機車後照鏡。作品由 140 片機車後照鏡所組成的巨大鏡子。<br>語意：設計概念以機車美學為出發點，找尋臺灣新穎裝飾風格，同時帶有西方藝術史上洛可可風格形式。氣勢磅礴又充滿華麗質感，試圖創造一種超現實的未來感。 |
| RUSH HOUR －壁掛燈 (2011)<br>設計師／廖柏晴<br>工藝師／廖勝文<br>  | 臺灣僅有 2300 萬人口，卻有高達 1400 萬台的摩托車，日常生活中，隨處可見摩托車流動於鄉城之中，摩托車高密集度形成一種在地生活特色。<br>語用：居家擺飾的壁掛燈、尖峰時刻燈<br>語法：木質基底運用臺灣傳統漆器製作技法，重複刷上層層的黑色生漆，再結合玻璃纖維胎體、機車頭燈、LED 燈、控制組件及軟體。<br>語意：創作靈感來自臺灣街頭獨特的機車文化景象，運用傳統技法結合科技，將臺灣獨特生活文化體現於創作之中。此款掛燈在木質的基底刷上層層黑漆，散發出深邃黑色光澤，結合摩托車的車燈，創造出一種看似鬼魅而神祕的飛行物體，悠遊穿梭於城市之中。 |
| 鐵竹椅－禪椅 (2011)<br>設計師／ Nendo<br>工藝師／邱錦緞<br>  | 日本設計團體 Nendo 的設計師與臺灣工藝師的互相合作，以設計創意延伸竹子加工技法，轉換應用於鋼鐵材質，不僅符合當代工業化製造生產的標準化規格品質，更帶動未來趨勢的發展。<br>語用：以竹子的概念為靈感，卻以鋼鐵製作而成的椅子。<br>語法：管狀的鋼鐵模式取自於竹子加工技術轉換而成，並採用工藝竹編織技法，將鐵以薄片方式編織整合，使冰冷剛硬的鐵材質呈現出一種柔順而輕盈的感覺。<br>語意：透過深度研究臺灣傳統竹子工藝與家具製造的關連性，延伸創新設計，讓傳統竹材透過科技新技術結合鋼鐵材質，展現竹工藝的革新與進步。 |

透過上述設計作品象徵符號語意拆解、歸納建構作品的外觀造型、認知意義，與內部功用意涵資料，發現 Yii 品牌經由產品設計導出多元的象徵文化符號意象，增強與使用者之間情感互動性，幫助使用者了解「Yii」品牌情感特質：是一種臺灣時尚工藝，跨越傳統，蛻變重生，以人文及自然之間、設計者與製造者之間、使用者與創作者之間、傳統與現代之間、東方與西方之間的和諧關係為出發點，並傳達以精湛技藝對產品製作品質的追求，從中產生的情感體驗有助於加強手感品牌形象。

本研究另發現作品所傳達的訊息包括其隱含的文化源頭，且標示了工藝與科技進步的成就，不僅款式樣式的創新，更注重功能性、情感性、使用情境與環境關係以及地域文化色彩的融入，可說是以一種文化創造的力量帶動臺灣工藝文化創意產業發展，可提供給未來文創產業或產品開發設計者，於創新產品造形設計或象徵意涵時參考，並提供新興設計模式給未來設計者創造出富有與臺灣生活經驗與文化寓意聯結的新產品。

## 三、專家深度訪談結果

本研究為以「三角交叉驗證」工藝時尚「Yii」手感品牌，強調研究者在特定時間內透過多重資料蒐集，詳細審視研究現象，並提出具有意義的理論觀點，特別在了解工藝時尚「Yii」專案背景、品牌精神、設計觀點、發展歷程以及進行作品造形符號語意分析後，接續進行專家深度訪談，透過資料的彙整與分析，探討目前體驗經濟模式下，臺灣工藝產業的現況與未來發展趨勢，藉以了解工藝時尚「Yii」在工藝文化創意產業的現況發展以及對臺灣工藝產業的影響。

本研究選擇在工藝領域中具有專業素養，曾參與工藝時尚「Yii」專案計畫的工藝創作者或資深研究學者為訪談對象，如：工藝創作、造形創作專家、藝術美學教育與品牌行銷學者…等，受訪對象背景資歷說明參表 4-6。本研究訪談對象以 4 位工藝創作專家與 4 位專家學者共同探討工藝時尚「Yii」的發展，以融匯多位專家學者的訪談論述，可避免研究者依主觀認知與侷限觀點，據以申述結論。

表 4-6 訪談對象相關背景資料（依訪談日期排序）

| 訪談對象 | 職稱 | 專業領域 | 訪談地點 | 訪談日期 |
|---|---|---|---|---|
| 李豫芬 | 臺灣藝術大學工藝設計學系副教授 | 金屬工藝創作、金工製作實務教學 | 臺灣藝術大學校園 | 2011.4.26 |
| 蘇建安 | 工藝創作專家 | 黃金鑄造、神祉銀帽、金銀工藝 | 臺南・天冠銀帽工作室 | 2011.5.1 |
| 葉基祥 | 工藝創作專家 | 竹雕、複合創作 | 南投縣・藝邨精品企業有限公司 | 2011.5.2 |
| 蘇素任 | 工藝創作專家 | 竹編織、製作竹家具 | 南投縣 23 工作室 | 2011.5.2 |
| 高凱寧 | 銘傳大學商品設計系專任助理教授 | 設計管理、品牌行銷 | 台北丹堤咖啡廳 | 2011.5.4 |
| 林伯賢 | 臺灣藝術大學研究發展處處長 | 藝術理論、藝術美學教育 | 臺灣藝術大學校園 | 2011.5. 4 |
| 林國隆 | 工藝創作專家 | 陶藝創作 | 南投水里蛇窯陶藝文化園區 | 2011.5.9 |
| 宋璽德 | 臺灣藝術大學雕塑學系主任 | 造型創作 | 臺灣藝術大學校園 | 2011.5.17 |

每位受訪者訪談時間約 1 至 2 小時，訪談過程以錄音記錄與觀察筆記，結束訪談後再將資料轉化為逐字稿整理。為求取研究資料的真實性，研究者將訪談整理資料寄給受訪者檢視，確認是否符合訪談原意並給予意見與修改，最後再將所獲得的訪談資料依據研究目的和問題，加以彙整；因論述篇幅有限，訪談內容需擇要精簡呈現；另外，考量部分訪談者表示不願意具名公開陳述意見，重新將資料編碼，以代碼而不以訪談者全名來區分，代碼分別為 A-H。整合工藝創作專家及專家學者的重要觀點，建構對時尚工藝「Yii」品牌象徵語意之認知，分述如下：

| 一、了解當代工藝產業發展體驗經濟模式之趨勢 | |
|---|---|
| [A] | 透過工藝體驗活動可以發掘願意深入學習工藝技藝的人。…工藝種子計畫－在〔體驗〕活動或者〔工藝研習〕課程之中尋找具有〔工藝〕潛能的學生……，那就會詢問同學是否願意繼續深入學習，另外再指導培養工藝種子計畫……。 |
| [B] | 工藝的體驗經濟例如：DIY 手工藝品體驗營，這個部份已經做了很多，但是 DIY 沒有辦法做得很多，因為它時間很短，只能概念性的意象表達、頂多給小孩子一種趣味性的活動罷了等。……目前感覺上 DIY 手工藝好像也已經有個瓶頸，應該需要再走向精緻化，或者增加體驗的時間結合地方觀光旅遊安排 2-3 天的體驗活動……。 |
| [C] | 過去過度工業化製造生產的產品已經讓人沒有感覺，以傳統工藝產業而言，手作的質感部分是工業產品無法取代的……。 |

| | |
|---|---|
| [D] | 手感〔體驗〕工藝來說可以分 2 個層面：<br>1. 工藝家的手感：以工藝家親身製作，用多年的工作經驗並且有許多感情投入工藝品創作之中，以少量的生產方式，所創造的經濟可以稱之為手感經濟。<br>2. 顧客的手感：由顧客親身參與，認識手工藝製作過程，透過 DIY 課程參與，他也能夠真正體會到工藝的層次，真的要學習到像工藝師高深的技藝，的確是需要時間去磨練，因為他從體驗的過程當中了解時間的價值，所以會認同工藝品高層次、高價錢是合理的，也因為他認同價錢是合理的，所以就會刺激市場購買率。〔顧客〕透過這樣手感的接觸，認識到工藝的價值， |
| [E] | ……體驗經濟立意雖好，但是有時候會讓民眾看輕工藝價值，尤其是工藝常說的體驗營，像我們都被規定費用不能設定太高，最好在 200 元以下，否則就沒有人願意報名了。可是它實際上的成本可能是 500 元以上，而金額所不足的部分其實就是主辦單位或政府機關補助的，〔體驗活動〕目的僅在於推廣〔工藝文化〕。 |
| [H] | 「體驗式產業」光靠產品跟服務已經不夠，現在要強調與人類情感連結的體驗。世界設計潮流從為機能設計以使用方便為考量，發展至 21 世紀為轉變為情感設計……體驗式經濟來講也正好跟整個設計趨勢潮流符合。「體驗式經濟」賣給你的是一種生活型態……是一種 feeling……。 |

| 二、探討臺灣傳統工藝在文化創意產業中的發展狀況 | |
|---|---|
| [A] | 工藝創作需要有跳脫的表現，萃取文化精神創作作品，〔產品〕差異性夠大才能具有能量。……結合當地文化特色創作產品，才能傳遞文化精神。 |
| [B] | 工藝產業經營與發展，如果要落實到與經濟層面有關，應該要從「教育」著手。但我們現在的教育體制問題，工藝類的教育學程都改為以升學方向發展，其實那個導向是錯誤的……。<br>體驗經濟部分要做，必需曾從整個教育體制的源頭改起，讓手感工藝美術，融入基本的教學課程，漸進式的培養社會大眾的工藝美學素養〔增加關心工藝產業發展與工藝文化傳承的民眾〕……。 |
| [D] | 曾經國立工藝研究發展中心根據臺灣工藝產業發展做過研究，發現工藝產業發展可以朝 4 個面向：<br>1. 工藝師再精進－走向保存〔工藝〕技術原創，少量創作為主。<br>2. 時尚工藝－與「Yii」專案計畫類似，以少量生產〔產品精緻化〕方式為主。<br>3. 體驗經濟－體驗工藝，一般民眾藉由體驗活動增加對〔工藝產業〕參與感，學習認知〔工藝〕藝術價值，並且認同工藝師長久執著工藝產業的投入〔精神〕與認同工藝〔創作〕。<br>4. 生活工藝－追求工藝產品量化與生活普及化。 |
| [G] | 工藝時尚「Yii」專案對傳統工藝產業的影響，成功的媒合工藝家與設計師，創造出具有藝術、美學與高品質的工藝作品，藉由設計元素的投入與工藝研究發展中心專業人士的帶領，讓傳統工藝成功轉型，也為工藝產業開創新的發展性…… |

| 三、分析台灣手感工藝的表現特色與發展 | |
|---|---|
| [C] | 手感經濟跟體驗經濟是有關連性的。因為所謂體驗經濟〔工藝體驗活動具有手感的部分〕就是讓一般的消費群眾動手去做，去體驗整個工藝製作流程或者是某個部分的流程……，不可能做機械操作，大部分體驗〔活動〕是由手作完成……。 |

| | |
|---|---|
| [D] | 手感創造的經濟分別為：1. 工藝家透過顧客參與學習工藝體驗的課程，可以創造他的收入來源。2. 顧客透過這樣的學習體驗〔活動〕而認同他〔工藝家〕的工藝價值，達到購買的慾望。所以對工藝家來說，透過體驗手感的過程當中，工藝家可以雙管齊下獲得收入來源與推廣工藝創作。 |
| [E] | 〔傳統工藝轉型到工藝時尚品牌〕造型要融入現〔代〕空間，也必須具有〔使用〕功能性，不是單純的只有擺飾品，然後能夠跟生活做一個連結。例如：傳統竹編工藝看起來好漂亮、製作技法好厲害，但是一般現代人生活空間除非家裡很大是個豪宅，那麼它是一個擺飾品不是一個生活用品，我就會覺得距離很遠……。 |
| [G] | ……工藝產品需要行銷的推廣才能擁有消費市場，有銷售才能有生產，對工藝產業發展才有實質的幫助。 |

| 四、研討工藝時尚 Yii，在 2008-2011 年參與國際文化交流品牌化的表現 | |
|---|---|
| [A] | 創意總監 Gijs Bakker 所領導的「Yii」品牌，於 2010 年義大利米蘭展時，獲得展覽會場投票選出表現最好的國家。……無論對工藝師或者工藝產業都是一個好的開始，但是要面對國際舞台競爭，我們的品牌建立經驗宛如初生兒的階段，所以還是有很大的努力空間。 |
| [B] | 〔參加國際展覽〕對於工藝師及設計師而言是有幫助的，它是一個與世界接軌平台，將台灣的工藝師，設計師推向國際，也為 Yii 品牌打開知名度，讓更多人認識台灣的人文素養。泰國從 1996 年即開始實施，台灣其實落後許多了，政府高層比如文建會的高層應該更重視才對。 |
| [C] | ……因為 Yii 品牌受到滿大的矚目，所以有機會進入三年展中心，能夠進入三年展中心不容易，整個亞洲地區就日本跟我們國家，外國人注重作品的表現，英國工藝雜誌主動邀請好幾篇幅的報導。〔2010〕去年我們在法國、巴黎展覽時，還受邀到英國工藝協會去拜訪…等，明顯感受到我們的東西真的的是有受到肯定，才會有這樣的禮遇。 |
| [D] | ……〔參加國際展覽〕這是一個好的管道，不論是工藝師或者是設計師透過國家經營的管道當中，可以增加工藝師或設計師個人的曝光率，也增加個人在國際舞台當中的知名度，我想這個都是相輔相成的。 |
| [G] | 認同工藝時尚品牌「Yii」創新性的工藝產品，有融入台灣文化生活的表現，提高工藝創作品的價值，但推廣至國際媒體時，並不是每個人都了解臺灣的文化，所以建議規畫在產品說明中設計具有故事性的說明，提高消費者的興趣，也能夠在消費市場中突出。 |
| [H] | 透過工藝研究發展中心運用公部門的力量，幫忙推動〔工藝時尚「Yii」〕是有幫助的。個人認為它的優點有—1. 工藝家跟設計師結合開發產品。 2. 推向國際市場。3. 進入具有商業化的模式運作，但仍然不失去工藝美感。目前為止，個人是滿肯定的！ |

| 五、檢測時尚工藝 Yii 品牌經營的現況與特色 | |
|---|---|
| [A] | 〔「Yii」品牌〕內部經營問題，因為礙於政府法令政策，……目前還無法直接販售，雖然是以推廣臺灣工藝為目標，但是只有推廣品牌形象但卻無法買賣商品，雖然有很多訂單卻無法生產。因為政府法制問題約束太多，所以會阻礙「Yii」品牌未來發展與創作動力，也會影響台灣工藝文化的推展……，這是目前個人所見的困境。 |
| [B] | 文建會要獨立一個專門部門推廣，才能讓它更好！ |

| | |
|---|---|
| [C] | 「Yii」品牌……需要有政府的多多關注，並且有中央機關的行政單位的配合，強力推廣整合資源。例如：國外展覽有外貿協會、外交部協助、商品販售有經濟局、工藝傳承有教育局推廣、研究有國科會、工研院支持等。……未來發展需要完整的委外單位，委外公司一開始必須要有投資的精神，如果一開始就以獲利為目標就會對品牌造成危機也會很難回收，委外公司經濟體必須夠大，其實臺灣很多企業財團有文化基金會的運作，這些資金營運費用對企業財團不是很大的問題，只是看他們願不願意投入，比較擔心的是政府單位是否願意繼續支持配合。 |
| [D] | 個人認為目前應該要趕快找出一個經營團隊，這是很重要的事！否則品牌一直經營出去但是無法發揮立即經濟產值，是比較可惜的！要不然有人想要購買，卻不知道要去哪裡買！有時候沒有趕快經營，在國際之間就會變成只是觀看、展覽性質而已，那國際間的買家就無法進入核心，所以必須趕快有一個對外銷售經營的單位，這是 Yii 品牌需要立即去解決的，是不是公部門要求與限制過高，造成想接洽經營的團隊壓力大而卻步，是值得公部門在訂定策略當中及早找出合理之平衡點，激勵經營團隊投入及創造合作的機會。 |
| [E] | Yii 品牌未來可能需要，找更多好的年輕的設計師，來一起參與跟工藝家一起討論製作，不過個人覺得如果 Yii 品牌每一件作品，如果需要花工藝家很多時間製作，那其實就很難推廣，因為它數量有稀少而且價格昂貴。如果我們東西要推廣講真的不能太貴，而且要跟生活結合，如果讓大家覺得，我少了你生活就會很平淡，我有了你我生活就會發亮我就會去買，就像 iphon 手機都不用去推銷，它說要上市大家都徹夜排隊去搶第一，就是因為它有用到而且拿 iphon 可以象徵個人的品味代表。 |
| [F] | 未來在台灣應該會有很多人想要 Yii 的產品，因為好的產品自然會吸引人購買，且「Yii」有在地情感因素，所以應該積極在國內發展，建立市場銷售機制解決產品販售問題。工藝時尚品牌「Yii」既然是臺灣在地生產，就應該先得到在地的民眾支持，在國內行銷推廣建立品牌的知名度，擁有品牌忠實的顧客，讓 Yii 產品在本地國普及化。例如：義大利傢俱販售最多的地點一定是自己國家，因為在地生產製造，所以當地居民購買自己國家生產的產品是普及化的，所以 Yii 品牌必須先有在地民眾支持自己國家製造的產品，未來才能夠面對全世界消費市場的考驗。 |
| [G] | 工藝時尚品牌「Yii」媒合設計師與工藝師的成功策略是有助於工藝產業的發展，設計師藉由工藝專家可以深入了解材質的屬性與特性，而工藝師也藉由設計師的創意發想，一起開發合作將傳統工藝品轉換為具有現代設計感的工藝創作品，豐碩的成果讓各界驚豔臺灣工藝創作能量。未來發展需要注意三個發展方向：1. 考慮販售對象，產品要販售給誰？2. 銷售價格設定，販售層次定位。3. 建立全球化的銷售通路與品牌行銷管理。商品在開發製作，需要考量以上商業要素，販售對象與消費階層設定，商品製作需要有銷售才能有製造生產，並且針對不同族群有不同的行銷方式，推廣工藝時尚品牌「Yii」，以行銷全球的觀點，創造具有競爭優勢的臺灣工藝品牌。 |
| [H] | Yii 品牌為了追求認同把產品往國外推廣，我們必須承認它是具有 2 個好處：<br>1. 希望市場面擴大－文創有很重要的概念「在地行動，放眼天下」，推廣的目的希望我們的產品能夠達到國際市場，如果國際不認同或者地方色彩太強讓國際不能接受認同，那當商品推廣的時候就會有侷限性。<br>2. 臺灣市場有幫助－消費者購物會有盲從心態，如果產品拿到國際去展覽受到認同的時候，當然會有水漲船高的效應存在。 |

## 伍、結論與建議

本研究以「三角交叉驗證」工藝時尚「Yii」手感品牌，從了解工藝時尚「Yii」專案背景、品牌精神、設計觀點、發展歷程以及進行文本分析和作品造形符號語意分析後，接續進行專家

深度訪談，透過資料的彙整與分析，探討目前體驗經濟模式下，臺灣工藝產業的現況與未來發展趨勢，藉以了解工藝時尚「Yii」為手感品牌前驅典範以及對臺灣工藝產業的影響。

## 一、研究結論

世界經濟模式轉變為消費者價值導向的經濟，一種強調與消費者情感連結的體驗型態的商業活動，就是提供一種生活型態。國立臺灣工藝研究發展中心透過創新的企劃全面規劃品牌發展，整合設計力、技術力與行銷企劃工藝時尚「Yii」品牌。媒合專案提供一個平台供設計師與工藝師彼此溝通學習，藉由合作關係，激發創意，邁入國際設計展覽，不僅提升臺灣工藝產業形象，也提高工藝師及設計師個人知名度，具互惠之利益。對產業發展整體而論，面對激烈的全球化競爭，如何在目標市場中脫穎而出，建立手感品牌確實使其具有更好的競爭優勢。

本研究透過檢視工藝時尚「Yii」品牌，探索符號象徵寓意與其作品造形的關聯性。發現其作品除了表現精湛的工藝技術外，更導入臺灣獨特文化元素，藉由作品串連台灣文化情感，讓傳統工藝蛻變到具當代設計感的表現，並發展出無限的可能性。手感價值係透過傳統手工技藝、情感的力量與工藝現代化等面向綜合呈現。也正因為工藝時尚「Yii」品牌充分將手感價值發揮極致，形成「Yii」獨特之手感品牌語意。

「設計」之於工藝時尚「Yii」品牌的意義在於：將傳統工藝與現代生活連結，運用現代科技技術與傳統工藝融合、為作品帶來創新技法、實用性質與現代設計感，同時傳達一種臺灣人文思考主張，表現台灣工藝特色及多樣文化的內涵。

本研究綜論結果如下：（一）情感體驗有助加強手感品牌印象，藉由體驗活動有效帶動工藝文化創意產業發展；（二）發展跨界結盟專案，可整合資源，以提升產業經濟價值；（三）時尚工藝「Yii」以高手感價值創造產品獨特性，建立品牌優勢；（四）「Yii」品牌以創新性的產品語意設計傳達臺灣當代設計美學價值。

## 二、研究建議

為工藝時尚「Yii」品牌之後續發展，本研究提出以下建議：

（一）增加商品流通性，突破法規限制，形成一完整行銷機制以發揮經濟效益；建議國立臺灣工藝研究發展中心未來應積極尋求法規面的突破，使工藝時尚「Yii」正式取得對外銷售的資格，並尋找合適之行銷經營團隊協助品牌未來發展。

（二）進行客群消費定位，提升不同消費客群生活美學素養；為開拓並深耕高消費市場，有效增加產業價值，現階段工藝時尚「Yii」品牌僅以工藝精品為發展目標。但工藝作品精神應具備實用價值並能融入人民生活之中的特性。因此，建議工藝時尚「Yii」可依產品特

性進行市場區隔將目標市場區分為「高品質工藝精品」、「大眾化工藝設計品」等二大類，透過不同目標市場需求，對產品做不同屬性區分，期許增加工藝藝術的涵蓋廣度並有助全面提升全民生活美學素養。

（三）積極推廣工藝教育、培育新興工藝人才，才能持續帶動產業發展；工藝時尚「Yii」手感品牌是一個創新專案，讓更多人發現到臺灣具有精湛工藝技藝與創意設計能力。未來必須加強推廣全民工藝教育，為臺灣民眾生活帶進工藝藝術美學觀點，更可激起人們對工藝產業發展的重視與關注。

## 陸、參考文獻

工藝中心創新研發組（2011）。Yii 品牌簡介。草屯：國立臺灣工藝研究發展中心。

吳昭怡等編著 (2006)。手感經濟 - 感覺的時尚。臺北：天下雜誌。

李佩玲 (2008)。日本の手感設計。臺北：麥浩斯。

官振萱 (2007)。創意亞洲現場—探索十大設計師創意力。臺北：天下雜誌。

林正儀 (2009)。臺灣 • 泰國文化創意產業特展。草屯：臺灣工藝研究發展中心。

林正儀（2011）。工藝時尚 Yii 專輯。草屯：國立臺灣工藝研究發展中心。

原研哉 (2009)。原研哉的設計。李柏黎譯。臺北：雄獅圖書。

張紹勳 (2001)。研究方法。臺北：滄海書局。

陳文印 (2003)。設計解讀—工業設計專業知能之探索。臺北：亞太圖書出版社。

陳俊弘、楊東民 (2004)。視覺傳達設計概論。臺北：全華圖書。

陳雍正 (2007)。文本分析法設計研究方法。臺北：全華圖書。

博報堂生活綜合研究所 (2009)。五感的時代：視、聽、嗅、味、觸覺的消費社會學 。鍾霓 譯。臺北：中衛發展中心。

劉維公 (2006)。創造感受，就是創造市場利基手感經濟，導讀。臺北：天下雜誌。

朱俐穎 (2008)。手感如何經濟 - 台灣創意市集的消費、經營及其問題。國立臺灣大學工學院 建築與鄉城研究所碩士論文。

林榮泰 (2011)。從服務創新思維探討感質體驗設計。設計學研究特刊，100 年 6 月，pp. 14-31。中原大學設計學院出版。

林榮泰 (2009)。「工」不可沒、「藝」不可失－當代藝術的美學表現與可能。臺灣工藝季刊，第 33 期。草屯：國立臺灣工藝研究發展中心。

張光民 (2008)。臺灣工藝設計之自主發展路徑「工藝時尚」聯盟計畫。臺灣工藝季刊，第 28 期，頁 6-9。草屯：國立臺灣工藝研究發展中心。

賴怡利 (2010)。開啟臺灣工藝新視野。臺灣工藝季刊，第 37 期。草屯：國立臺灣工藝研究發展中心。

賴怡利 (2011)。臺灣工藝設計的改變與轉化－工藝時尚 Yii 之設計觀點初探。臺灣工藝季刊，第 40 期，頁 50-59。草屯：國立臺灣工藝研究發展中心。

Chang, A. (2010 年 3 月 )，時尚經典的本質品味誌。臺北：塞魯士。

Burden, B. E. (1997)。工業設計—產品造型的歷史、理論及實務。胡佑宗譯。臺北：亞太圖書出版社。

Carbone (2005)。顧客經驗管理。許梅芳 譯。臺北：培生出版。

Patton, M. Q. (1995)。質的評鑑與研究。吳芝儀、李奉儒 譯。臺北：桂冠。( 原著出版於 1990)

Pine II & Gilmore (2003)。體驗經濟時代。夏業良、魯煒 譯。臺北：經濟新潮社。

Schmitt, B. H. (2000)。體驗行銷。王育英 譯。臺北：經典傳訊文化發行。

Lebergott, S. (1993). Pursuing Happiness: American Consumers in the Twentieth Century. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

# Analysis of symbolic semantics applied in the Taiwanese hand-touch brand of fashion crafts and design ‘‘Yii’’

Pei-Hsuan Su* Ting-Chi Huang**

## Abstract

The 21st century is an era of developing cultural and creative industry. ‘‘Yii’’ has successfully integrated craft art and life aesthetics. It has not only received positive comments and praise from the public, but also stands conspicuous in international stage. Based on those international activities and exhibitions of ‘‘Yii’’ during 2008 and 2011, the reseachers adopted the qualitative research methodology, textual analysis and collected relevant information to reveal the development process of ‘‘Yii’’. Furthermore, ‘product semantic analysis’ was adopted to explore the forming cognition and design meanings of ‘‘Yii’’ artworks.

The study results found that: (1) affectionate experience can enhance brand image, and interactivity can motivate the development of craft and cultural industry;(2) through ‘‘Yii’’ alliance project, craft industry can be thriving again;(3) fashion brand of craft ‘‘Yii’’ possess high value of hand-feel to create product uniqueness and strength in brand marketing;(4) through innovative design, ‘Yii’ successfully deliver the value of oriental art and aesthetics both in Taiwan the world.

**Keywords :** Yii, fashion crafts and design, hand-touch brand, cultural and creative industry, product semantics

* Assistant Professor, Department of Visual Communication Design, National Taiwan University of Arts.
** Graduate student, Department of Visual Communication Design, National Taiwan University of Arts.

# 由魯曼的社會系統觀點探討台灣電影新進者之行動與意義：以 CatchPlay 為例

**鄭志文**

## 摘　要

本文採取「系統理論」（Systems Theory）觀點，透過對 CatchPlay 個案的觀察，試圖指出 CatchPlay 在電影系統演化上的意義。本文指出五點結論：首先，外在環境中的經濟系統對台灣電影產業具有優先決定力量。其次，CatchPlay 說明了環境與系統共同創造內在結構與規則。第三，CatchPlay 說明了新進者透過科技、資金以回應外部環境，決定獨特系統形式。第四，經濟的損益平衡使系統形成封閉。最後，CatchPlay 複雜的功能分化，回應高度現代性社會的常態，也形成未來台灣電影的參照來源。

**關鍵字**：威望國際、電影產業、系統理論、自我生產、自我指涉

鄭志文現為靜宜大學大眾傳播學系助理教授

# 壹、緒論

觀察過去台灣 30 年來的國片發展，將不難發現投資台灣電影市場聽起來像非理性的產業行為，當然這指的是台灣的國片市場投資在過去的歷史中，相對於外片而言非常弱勢，致使電影的經濟投資行為聽起來不可能獲得經濟的效率與票房回饋，因而像是反經濟的非理性思考。然而如果再深入觀察這個現象的背景結構，不難發現這實導因於台灣電影產業上下游發展的不對稱。換言之，就電影價值鏈的製作、發行與映演三大環結分析，台灣的電影映演市場有其基本經濟規模，不過在發行端長期掌握於美商八大的結果，使得控制電影輸出入的市場咽喉不在國內。這種結構性的缺陷再加上國片長期弱勢的製作能量，更使得台灣電影產業體質衰弱。在這歷史的過程中，常使得「願意」投資台灣電影產業的誘因不足，不僅如此，就算有意願，「如何進入市場投資」更是下一個舉步維艱的難題，這也呼應了當前台灣電影複雜的生態現況。

市場的積弱不振長期下來，構成了投資台灣電影行動的外在結構變因，影響並改變了台灣投入電影產業行動的主觀認知，而形成了高度限制的現實環境，左右的是電影創作者、市場投資者，甚至是政策制定者的視野。這使得市場在長期條件限制下演變成創作者無力佔據市場，或投資者無心創作市場的兩極現象。這就產生了上述所謂的上下游市場不對稱，或電影體質無法達到市場獲利循環的困境。然而，歷史環境除了有資本結構導致的必然性之外，也有偶然的外在變因出現，都有可能改變電影產業或市場投資的行動。放眼近 10 年的電影投資案例中，一種以科技業與非傳統電影行動者進入電影產業的行為逐漸成為市場中的特殊現象，這些現象中包含了例如郭台銘、宣明智與王雪紅等台灣科技大亨，對電影或媒體事業的興趣及投資。

在這些投資中，2006 年「威望國際」（2007 年更名為 CatchPlay）的建立與崛起成為台灣電影逆勢成長的鮮明特例，對照國內電影生態結構，CatchPlay 不但點出電影產業的投資趨勢，也展現了台灣本土企業罕見的電影整合策略。CatchPlay 由陳主望與張心望共同創辦，企業經營內容包含電影製作、發行、線上 DVD 租片、線上電影及網路電視等。表面上看來，它代表了一般型電影企業的部門分散結構，然而從 CatchPlay 的發展策略觀察，它展現的是一個鑲嵌在台灣社會、產業與科技發展脈絡中的市場行為。

從歷史的角度而言，這種趨勢引發了本文對傳統電影產業的幾個研究問題。首先，通常這些投資的市場表現如何？能夠真正獲得市場經濟利益，抑或者僅僅是某種嘗試性的行為，蜻蜓點水即結束？其次，為何是科技業而非傳統媒體或傳播事業成為影視業的背後資金來源？第三，可能是更重要的問題，若科技業由不同的產業領域挹注能量到電影業，則其在電影產業的運作方式有何不同？或者也可能是完全相同運作模式？最後，如果真是歷史性地，或產業結構性地大轉變，則如何系統性地理解這種行動在媒介生態上的意義？

上述的疑問使得系統性地耙梳台灣電影在近年的市場經營，並解讀台灣電影產業在這些行

動中的巨觀意義成為本研究的主要目的。在此背景下，電影的投資行為成為一種「組織」的「行動」，而台灣電影產業的投資「環境」構成了電影生態的基本系統規則，這使得投資與策略行為得以在系統的脈絡下運作或改變，也就是說，投資與策略行為得以有「演化」的可能性。為了框架出這些變因的理論視野，本文採取「系統理論」（Systems Theory）觀點，透過對 CatchPlay 個案的觀察，試圖指出 CatchPlay 在電影生態演化上的帶有的系統、環境、組織，及行為溝通的演化意義與內涵又是如何。

## 貳、文獻探討

在談到電影產業或媒介組織經營時，有幾個在傳播學術界常用的取向，其中最常使用的領域通常在產業或文化經濟的範疇。直接針對電影工業為主體的討論中，趨勢之一為政治經濟學之探討，例如廖金鳳（1996）、林伯龍（2008）與根旭星（2009）等人都經由價值鏈的分析，以指出電影產業的工業控制本質。這種分析方式帶有高度的馬克斯主義色彩，成為好萊塢電影批判的主流論述。其次，有更多的討論是由更細部的價值鏈環節切入，以進行映演（如盧非易，1997；徐郁庭，2009）與行銷（如張哲維，2009）的分析。

同樣是類似於電影生產鏈的解讀，但較無批判典範的意味，而是採另一種由競爭優勢或競爭力角度進行的台灣電影產業分析（如葉軒晨，2009；李聖傑，2007；楊士賢，2002），其中也有許多研究投入到台灣電影的總體策略與產業結構的分析（如張桂綸，2004；陳耀竹、張桂綸，2005；鄭嘉詩，2008；劉瑋婷，2010）。儘管都可在廣義的層次上納入產業與文化經濟的領域，但上述的電影研究卻代表著不同的學術典範對話，其一是充滿著批判性政治經濟學（Critical Political Economy of Communications）的色彩，而另一個取向則與傳統北美自由多元主義相近，從理論的層次上，分別又指涉了其背後社會衝突結構與社會功能結構的思維差異。

一般對台灣電影的實務分析上，以帶有自由多元主義產業策略的第二種類型為主軸，與上述台灣電影研究者的觀點吻合，這些研究一則反映了台灣電影在實際市場運作上的需求，二則也代表著將電影視為經濟產品，因此電影產業研究著重在解讀市場運作機制與提升經營績效之道。這種研究取徑源自對媒體產業經營效率的需求，重要的主流研究方式包含了例如在 90 年代後盛行的 SCP 模式（結構—行動—績效／ Structure — Conduct — Performance）（Waldman & Jensen, 2001）、Albarran（1996）的媒體經濟分析、Porter（1998）的競爭優勢或國家競爭優勢理論，以及其它典型的價值鏈或五力分析等。整體論之，這些包含台灣電影工業研究的興趣來自於對電影「市場」運作機制的肯定。在典範的層次上，認為市場乃是電影這個產業體系的具體行動場域，電影產業成為社會結構中的次體系，對於社會結構的意義在於電影成為社會經濟體系、政治體系、媒介體系，乃至於閱聽人體系的整合與協調。電影市場提供各個體系有機

延伸的互動空間，逐漸構成了新的媒體次體系，而這個次體系中所演化的市場及媒體「結構」一則形成電影業者策略與市場行為的基礎，二則也提供了閱聽人選擇的可能性。亦即，這個帶有結構功能意涵的「結構」有效提供電影業者與閱聽人「行動」的基礎，並完成社會的演化。於是這些電影的 「結構—行動—績效」、競爭優勢、價值鏈及五力互動等概念，均可被視為電影系統內部為了適應大社會結構中而產生的機制，例如 Parsons 在一般社會行動理論中的「適應」而不得不的行為，使得電影的市場與策略分析成為一個帶有對社會媒體結構肯定的本體論預設，並期待由自由市場中取得對電影理解的認識論色彩。

市場及文化產業研究的樂觀預設引來了批判學派的批評，如果產業分析是實務取向的主流，則批判取向的研究無論在歐陸、北美都展現高度的反省力量，在台灣的學術研究中，這個學派更有凌駕產業經濟研究的趨勢。上述台灣電影的政治經濟學取向構成了國內電影研究的主要趨勢，這使得儘管表面是對價值鏈與市場的解讀，實際上是企圖揭開電影經濟背後的控制本質。這類型的研究呼應 Karl Marx 對物質控制的預設，因而電影不過是文化商品化後支配社會的反映，具體展現在例如 Shiller（1973）對文化帝國的解讀，或 McChesney（1993）及 Golding 和 Murdock（1991）對傳播政治經濟學的重要發現，而 Bagdikian（1997）對大型壟斷性媒體的具體證據更提供了國內電影研究的重要基礎。整體而言，批判或政治經濟取向的研究否定了整合的系統社會結構，主張物質與經濟結構才是社會結構的本體基礎，電影產業的目的已被扭曲成為鞏固、維持與再生產社會階級的方式，持續了社會不平等的現狀。因此，掀開自由主義的假多元，展開對電影或媒體所有權結構、媒體整合的擴張模式調查，是認識電影研究的必要認識論基礎，這個研究取向也構成了理解當代媒體經營的重要取向。

市場與批判的兩大取向幾乎構成了當代電影產業的研究基礎，盱衡兩種取向，功能的市場研究過度樂觀看待電影產業的經濟發展，而位於光譜另一端的政治經濟學傳統則對結構分析井然有序，但由於對產業的悲觀立場，使得對電影產業分析的實用程度在資本主義環境處處受限。儘管立論差異，但兩者的共同元素是為「結構」與「行動」，只是對電影結構的本質與行動的期望預設不同。在典範的層次上，要在兩者之外另闢途徑並不可行，但在理論的層次上，社會學者如 Anthony Giddens、Ulrich Beck 或 Niklas Luhmann（魯曼）均曾在社會系統的結構運作下，不僅探討社會制度的行動，更積極對系統進行更具批判力的檢驗，以其概念而言，都是對社會結構運作更積極的「反思性」（reflexivity）探討。這種對現代社會結構的反思一則保留了對社會系統的本體預設，二則更切入當代社會變遷的發展過程，以「現代性」為旨，找出現代性下的行動反思。Giddens（1990）以社會慣行（social practices）作為研究的核心，他認為社會觀察重點不是個別行動者的體驗，也非任何總體形式的存在，而是跨越時空後，在現代的社會慣行秩序與後果反思。Beck（1999）則以「非預期結果」與「非知識」（unawareness）論證第二

現代的動力來源，非知識產生的「副作用」也正反身地衝擊回現代本身，使當代社會變成是「副作用的社會」，而有危機檢討的空間。

對魯曼而言，系統的概念與上述學者不同。整體而言，魯曼的理論可由三個層面切入討論。第一個層面是魯曼對於任何系統的分析，將由其組成系統的元素及其組成之系統邊界為始。第二個層面在於尋找系統元素與邊界的過程中，系統具有的反思性（reflexivity）及自我指涉（self-reference）特質。第三個層面則涉及了這些自我指涉及建立系統的演化與分化意義。這個世界分成「環境」與「系統」兩個部分，系統存在的意義在於它不是環境，並且需要由環境中「區別」出來，因此理解「區別」的方式與原理就成為理解系統演化的基礎。在魯曼（1995,p26）的概念中，系統與環境的意義在於其複雜程度不同，環境總是較系統為複雜，為了簡化這種「複雜性」（complexity），系統被迫不斷去進行選擇，被迫選擇就是一種「偶然性」（contingency）。例如媒體組織若沒有隨時觀察政府管制單位與法規動向，則可能冒著媒體執照或內容被政府警告的危險。因此，系統不會比環境複雜，而偶然性不僅意味著不確定性，也意味著一種風險（risk）的存在，系統總是在社會演化中發展出更新的次系統，並用複雜的次系統以應付環境的複雜，而成為了用「複雜性化約複雜性」的社會規律。

本文因此由上述結構功能與批判領域中擷取電影的產業分析與批判觀點，在不否定典範預設並融入延伸的現代性及反思精神下，由魯曼的「系統理論」出發，以討論特定 CatchPlay 個案所代表的系統意涵。儘管同樣奠基於對結構或社會體系的預設，在電影、傳播或媒體研究中，系統理論並不常見，事實上過去在傳播研究中所謂關於系統理論的討論，往往以系統生態的類比過程，出現在傳播的媒介生態（Media Ecology）研究中。然而這並非魯曼所指的系統觀，同樣討論媒體內部資源、競爭與策略，媒介生態通常指的是探討媒介的物種分佈與生態環境之功能，或是物種與環境關係的學科，通常以區位（Niche）理論的方式出現（蔡佳如，1999；彭玉賢，1999）。蘇鑰機（1992）由生態共棲及雜交的角度探討了大眾媒體相互依存的現象，可作為早期的媒體生態代表，而蔡琰（1995）也將這種生態系統在傳播的應用予以更理論化的鋪陳。大致而言，這種生態系統的概念乃以模控論（Cybernetics）的哲學架構為基礎，由環境／組織（生態）、適應／互動／傳播（行為），以及前饋／回饋（控制）來討論媒體的運作。

儘管帶有系統整合的色彩，魯曼所提出的系統概念並不像媒介生態中的系統理論，認為系統生態即是環境與組織所有的共同結構，對魯曼而言，系統理論的確也是一種「關係」的研究，它是一套世界運作的整體關係，也是其中各個元素與組合成份的整體關係，這種整體元素組成的複合體，會與社會或因果網絡有直接或間接的關連（Buckley, 1967, p. 41；Ball, 1978, p. 66）。辨認系統的存在之所以是有意義的，乃是因為「系統」與「環境」有所「區別」，並在區別的過程中理解到系統的運作原理，因此使吾人可理解到系統的存在。據此，上述電影工業

的組織、價值鏈與策略分析，都可以是系統區別環境的觀察對象，而生態分析所隱喻的系統觀仍然有效，只是魯曼在借用「體系」這個具有社會本體論意義的概念時，強調了觀察社會系統的認識論和方法論上改革的重要性。

整體而言，魯曼所指的系統中，其最大的特徵即是這個系統與世界的「複雜性」的一種關係，而這個複雜性即意味著每一個世界，或是系統內的可能性的總體性，系統即是在「同一種複雜性相區分的意義上，建構起其內和外的區別，也就是建構起秩序」（高宣揚，2002，頁 105）。系統秩序與規則的建立，即是要簡化這種來自於環境與系統之間的高度複雜性，因而產生了系統內部的行動與演化。換言之，系統的存在是由於為了解決世界與系統複雜性的過程，是這個「過程」的功能產生了系統結構，而非如傳統系統論者所言是將結構看成是功能運作的基礎。

「過程」於是決定了系統真實存在的基礎。世界對系統而言是個高度複雜的外在結構，因而產生了極大的系統不確定的各種可能性中，也就是所謂的「偶然性」（contingency）的壓力，系統為了維持自身的運作，不得不開始選擇性的進行「簡單化」或「化約」外在複雜性的過程。於是，環境不僅造成系統的危機，同時也促成系統的「自律」，迫使系統開始進行最重要的過程，也就是為了維持自身的統一性，而選擇在過度複雜的環境下，開始透過自我指涉（self-reference）來建立系統的內在秩序（ibid., p. 108）。自我指涉的選擇過程是一種建構系統意義的起點，它構成了一種社會濾網，形成了人們對於真實世界的感知，而成為一種溝通（communication）的過程（Luhmann, 1995）。值得注意的是，這個溝通過程只能透過系統內部的意義網絡進行選擇，因此，使得社會系統成為一種內在封閉的系統（Holmstrom, 2007, p. 256），這也就是說，儘管這個過程開啟了環境觀察系統的可能性，但系統的觀察與理解始終需要來自該系統的特定意義邊界之內的參照才可能達成。

封閉系統成為系統理論的核心概念，在向環境開放的同時，系統內部的內在原則成為系統不斷生產系統持續運作的動力，這使得系統不僅是封閉系統，並且是「自我再製」或「自我生產」（autopoiesis）的系統。這是因為根據魯曼的分析，自我生產系統通常會生產出構成自身的元素，不只是元素本身，自我生產系統也是自我組織的，包括了組織自我邊界，也組織內部結構（Ritzer and Goodman, 2004／柯朝欽、鄭祖邦譯，2004，頁 465-467）。再加上系統的意義參照點往往是由系統中自我指涉，因此構成了系統內部穩定化與再製的封閉特徵。

在系統的自我指涉中，非常關鍵的必然過程是系統的反思過程，它包含了基礎的自我參照、「反思性」（reflexivity）及「反思」（reflection）三個程序（高宣揚，2002，頁 201）。除了基本的自我參照之外，反思性與反思構成了魯曼（1993；1995）強調的對社會系統的一階觀察（first-order observation）與二階觀察（second-order observation）的原則。其中反思性代表了組

織內在的、單一脈絡的世界觀，透過這個內在觀點而組織並產生事件前後的期待基礎；相較之下，反思則展現多樣脈絡的世界觀，使組織與行動者理解到外在系統可能與內在相異的觀點，在此狀況下，系統內部存在的感知與理解有可能只是種偶然罷了（Holmstrom, 2007, p. 256）。

最後，系統透過自我指涉的過程構成了封閉系統的必然性，使得每一個系統與外在環境產生區分，同時卻不斷內在自我溝通、自我指涉、反思，從而建立系統的運作秩序並穩定化，這就成為當代社會系統的特徵。這種為降低高度複雜性以扭轉不太可能性成為可能性的過程，逐漸成為系統不斷錯誤與嘗試的過程，展現並支持住系統的結構，又成為了系統的「分化」（differentiation）過程。這也就是說，外部壓力遂轉化成內部結構，成就了社會系統的演化。[1] 據此，魯曼演化與分化的一般理論，成為討論當代社會系統的工具，在演化與分化的持續下，魯曼的現代社會呈現出的是一種高度分化、象徵化、技術化、全球化與多元化的樣貌。

系統理論不但尋求系統內部的特殊演化過程，也抽取出系統與外在環境的一般性原理，因此大至社會系統，小至組織與個人，都有可能在系統的哲學架構下獲得一種新的觀點或詮釋。於是系統理論也具備了解釋媒體、傳播，或甚至具體化至特定媒體組織與企業策略（行動）的解釋力。然而相異於一般結構功能論的普遍系統預設，本文檢討 Giddens 與 Beck 的系統觀念，並提取現代社會媒體發展背景，再結合了反思的空間，於是藉由魯曼更具系統觀的系統理論，使得電影產業做為一個社會的次系統，有可能在社會「結構」的基礎上，討論其現代型式（即現代性的反映）所造成的「行動」意涵，並確認「反思性」的核心精神（如圖 1）。

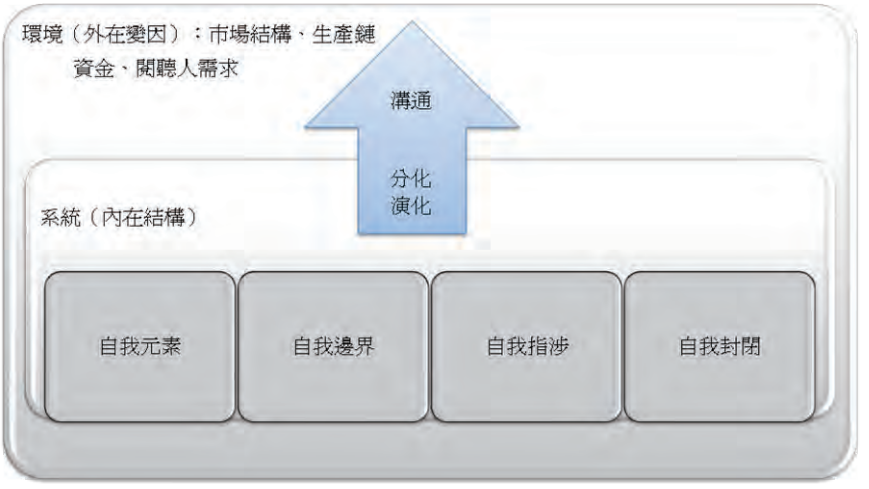



圖 1：研究框架

本文以台灣電影工業的發展為背景，不論其政治、經濟與文化氛圍為何，都成為電影產業組織的大環境。其次，CatchPlay 是近台灣電影工業 10 年來少數達成大投資及生產鏈整合的代表性特例，再現的是台灣的電影投資行動與台灣電影結構的系統演化軌跡，透過系統理論框架，動態地理解出其在數位時代下進行台灣電影投資的現代意涵。在概念化的層次上，「環境」與「系統」的區隔構成主要觀察 CatchPlay 的基礎，根據系統理論要旨，此處的「環境」是以「系統」為中心而構成的週遭複雜性的組合來源，因此唯有在以 CatchPlay 等業者的核心視野下，環境始成環境。其次，在電影業者的系統內部，必須描述並釐清系統的「元素」組成，以找出理解「系統邊界」的充分條件；它同時必也是詮釋系統參照過程，亦即「自我指涉」的反思性是必要條件，才有可能聲稱電影產業行動的「封閉」本質。最後，這個封閉的本質儘管一開始具有結構功能的系統觀，但已在高度反思的系統演化過程中達成封閉，不僅與結構功能做出區隔，也帶有另類系統的批判反思性格。

## 參、尋找下一個明星產業：由科技轉向影視

受制於好萊塢電影，台灣電影事業長期以來在製作與發行環結無法積極拓展。事實上，台灣領先於國際市場的產業，過去指的多是資訊代工產業，它使台灣成為科技產業全球分工網絡下的勞動環節。然而近 10 年來，台灣資訊代工逐漸轉型成具有研發能力的科技產業，並培養出牽動國際市場的產業力量。這些動輒影響上佰億全球科技產業產值的企業都明白，台灣資本市場沒有所謂的百年企業，只有相應於景氣循環順勢而為的市場行為，因此，在台灣尋找下一個明星產業是企業的長治之道。然而弔詭的是，這些目標精準的台灣全球企業尋找的都不是台灣目前強勢的國際化產業，相反地，這些科技業似乎都鎖定了文創事業，特別是長年在經濟谷底的影視產業作為企業佈局的下一步策略，這使得長年以來國內影視產業缺乏刺激的情形，得到前所有未有的改善。由於市場的能量來自資金，科技業的資金挹注自然也使台灣電影事業展現前所未有的活力。

CatchPlay 的創辦人陳主望與張心望同樣也是科技人，出身於王雪紅旗下全球半導體大廠威盛集團的資金，透過轉投資建立了影音平台威望國際（VIA On Demand）。威望國際在 2006 年創立之始以數位內容公司為號召，但實際影視經營方面的市場行動，則是到了 2007 年更名為 CatchPlay，並推動線上租片服務之後，才逐漸有了經營電影通路的雛型。2008 年是 CatchPlay 重要的一年，CatchPlay 正式進入了院線電影與 DVD 事業，開始了其電影市場競爭的重要鏈結之戰——「發行」。2009 年，威望國際設立「CatchPlay 家庭娛樂」（CatchPlay Home Entertainment），以統籌對外市場之行銷與競爭，也才產生了市場品牌宣誓作用。

在長期台灣發行事業被美商八大壟斷的結構下，初入市場者面對的是片源與內容端的真空狀態，因此大量資金投入取得版權代理成為初期市場進入之策略。單就發行的市場之擴張結構和績效觀察，CatchPlay 的市場投資策略開始奏效（見下表 1）。2008 至 2010 短短三年之間，DVD 發行量由 16 部增加至 160 部，提高 10 倍，市佔率也由 3%提升至 40%。然而更重要的是，電影發行由 12 部提高 10 倍到 122 部，市占率驟升至 30%。預估 2011 年結束，其 DVD 發行可達 250 部，市占率 50%；院線電影 160 部，市占率達 40%。掌握發行環結的策略使 CatchPlay 在 2010 年已達損益兩平，對產業新進者而言，其市場擴張行動與績效都引起市場關注。

表 1　CatchPlay 歷年發行量統計

| 時間 | DVD 發行 | DVD 市占率 | 院線電影發行 | 院線電影市占率 |
|---|---|---|---|---|
| 2008 | 16 部 | 3% | 12 部 | 5% |
| 2009 | 100 部 | 20% | 45 部 | 15% |
| 2010 | 160 部 | 40% | 122 部 | 30% |
| 2011（預估） | 250 部 | 50% | 160 部 | 40% |

資料來源：整理自 http://www.catchplay.com/about/tc

威望國際的投資與發展代表了二層意義：首先，就市場論產業，雖然發行不是電影的美學源頭，但它卻是電影市場運作的樞紐。發行與行銷的費用高昂，例如對國內獨立製作而言，發行所需的高成本就常使這些小資金的製作團隊力有未逮。另一方面，發行環節也控制著首輪戲院，掌握電影上市中可能的豐厚利潤來源，同時建立起電影的口碑與聲譽，因此，切入發行環節對電影經營而言是高難度與高門檻的行動，但亦顯示出新進業者宣告市場進入的決心。其次，雖然發行至關重要，但在台灣要切入外片發行，首先要面對的是美商八大壟斷式的寡占競爭，過去除了小型獨立製片所建立起的國內發行商與中型的華語片發行商之外，要代理重量級外片並取得票房利潤非常困難，為取得有競爭力的作品必須投入大量的沈沒成本，並承擔著不一定能建立市場品牌效應的風險。CatchPlay 為建構足夠片源充實內容，往往提列大筆資金切斷外片發行，光其市場資金的充沛即擊敗了許多華商發行業者。2010 年 CatchPlay 院線總票房估計已達 5 億元（見 http://www.catchplay.com/about/tc），對照 2010 年北市首輪外片票房的 26 億 9 仟萬（取自 http://www.taiwancinema.com/ct.asp? xItem=131&ctNode=265&mp=1），CatchPlay 代理的院線電影不僅是在數量上，也在產值上突破傳統外商圍剿困境。

表面上看來，威望國際成立之初資本額僅 500 萬美元，但事實上透過背後威盛與宏達電的加持，CatchPlay 的運作顯示要經營電影發行，需要的仍是大量財務的週轉與槓桿，這也是為什麼通常要台灣的高科技業支持才有足夠的能力進行轉投資。陳主望本身是王永慶二房外孫，威盛集團高階主管及前宏達電子公司多普達董事長，但真正值得關注的是陳主望的阿姨乃是威

盛董事長王雪紅，同時更是台灣首富與 2011 年台灣第一大企業宏達電董事長，科技巨擘進入影視產業的痕跡更明顯檯面化。王雪紅藉由資金入主香港 TVB 之後，也跟著掌握了台灣 TVBS 的經營權，在電視產業之外，CatchPlay 意味著王雪紅在電影產業區塊的媒體帝國規畫。無獨有偶，2010 年 12 月，CatchPlay 宣佈成立「電影創投一號基金」，提出了於 7 年內投資 9 億元拍攝國片與好萊塢片的計畫，將科技業對影視產業的高度期待又帶入另一波高潮。

王雪紅的一連串行動透露科技人轉向影視的趨勢，但這並非有心打造媒體王國的第一個科技人案例，過去 10 年來，鴻海董事長郭台銘投資電影《白銀帝國》，正崴精密董事長同時也是郭台銘弟弟郭台強接手中影，而郭台銘兒子郭守正則創設山水公司，同樣進軍電影發行。此外，中環科技資金更進入中藝、亞藝、得利影視與威秀影城，介入影視生產鏈的企圖心明確。然而論及以大規模資金進入創作環節，則聯電榮譽副董事長宣明智與宏碁董事長施振榮合資成立的「台灣文創一號基金」，則代表科技走入電影生產的里程碑，它意味著一種以「創投基金」吸引並創造市場生產能量的未來台灣電影路線。

這些科技業進入電影對傳統國片或台灣電影市場有著不同意義。首先，不論過去藝術電影如何排斥或敵視商業媒體，但當代文化創意產業對科技業而言，卻是個充滿未來性的產業。鑑於媒介全球化過程中，全球媒體產業長期以來集中化與利潤極大化的趨勢，對於亞洲或泛華人區域建立整合型媒體或文化產業的期望，有可能構成大型企業未來可長可久的獲利來源。其二，建構影視帝國以取得市場利益的想法並不新鮮，但電影產業一向是一種冒著「生產」與「消費」兩端可能斷裂的高風險產業，故產業動能需要同時有資金與資源整合效應，並能承受初期的市場失敗。過去台灣政府與獨立製作都說明唯有足夠資金轉投資，並一舉先行跨過影視產業的初期進入門檻，才有可能承受長期市場波動，而對台灣各企業而言，似乎也只有科技產業才有如此的大型資本。2011 年王雪紅宏達電市值突破兆元，相較之下投資影視產業僅是羽量級的資金移轉，因此只要企業眼光開始注意到亞洲文創，並視之為具有開發潛力的產業，這種文創投資行為的財務景觀流動（financescape），將持續發酵成為台灣的獨特媒介景觀（mediascape）。

## 肆、超越垂直整合：數位匯流的四螢一雲

由谷底選擇影視產業當作潛力事業是一回事，但如何打造未來帝國版圖可能又是另一個方程式。儘管郭台銘、郭台強、宣明智與施振榮皆有建立文創事業的想法，但媒體產業中的文化性格與在地品味殊異，終究不是科技業純粹的生產鏈、毛利率或良率的運作概念。因此，中環開始融入並適應於電影的產業邏輯，相對延伸佈局於發行與 DVD 租片，可謂市場先行之指標。然而在有新進入者的市場嘗試下，CatchPlay 則兵行險著，由發行環節而大膽轉進創製環節，表面上看來，是種介入影視生產鏈的基本策略，但實際上配合背後王雪紅的電視媒體與行動媒體，

CatchPlay 開始組合走入數位匯流的結構優勢。就影視生產鏈運作行動而論，CatchPlay 試圖建立台灣少見的電影事業垂直整合媒體（見圖 1），就因為剛打入市場的整合行動並不容易，突破市場既有結構往往需要創新策略，其中市場區隔與打通電影產業通路都成為關鍵行動。

圖 1　CatchPlay 價值鏈示意




在市場區隔方面，CatchPlay 在短短三年之間，即以差異化特色成為院線電影最大發行商。並且不僅是量的提升，這些外片也深具票房吸引力，有這種市場回饋，來自於威望國際的產品定位與接二連三的另類市場策略。首先，CatchPlay 發行許多獨立製作的作品，儼然成為另類獨立影展大戶，例如 2010 年「Horror Fever 破膽熱：2010 恐怖驚選影展」、「2010 新．地下經典影展」等，不過儘管這為 CatchPlay 樹立某種層面的風格，卻不會帶來市場經濟價值。其次，除了引入大量院線片，CatchPlay 同時也另類地選擇日本和韓國電影做為與其它業者的產品差異化。例如 2009 年引進的日片《不良學園終極電影版：燃燒甲子園》，在日本上映時票房就勝過高知名度的《流星花園》。同時在韓國電影方面，為了解決韓國電影總是不如韓劇賣座的困境，2010 年 4 月 CatchPlay 為旗下引入的韓國影，包裝推動「韓流巨星影展」，結合張東健、車勝元和宋允兒等大牌力量，以刺激其包含《美味情慾》、《最熟悉的陌生人》等在十多部電影的票房熱度。

第三，也是 CatchPlay 最重要的核心策略，CatchPlay 大膽地接受外片競爭挑戰，對準外片中的好片遺珠，使部分電影能進入台灣院線，更透過行銷使其保有越來越高度的票房或口碑效應。這包括了從早期《第一滴血 4》和《世紀交鋒》，到 2010 年四部票房冠軍片《特攻聯盟》、《浴血任務》、《超危險特工》和《天際浩劫》（見表 2），再至 2011 奧斯卡金像獎最佳影片、導演、男主角和原著劇本的《王者無聲：宣戰時刻》，以及最佳男女配角的《燃燒鬥魂》等，再加上在台票房長賣不衰的《三個傻瓜》，更顯示其另類市場選擇所創造的差異化競爭力。於是，CatchPlay 從其早期只能選擇欠缺市場支持的弱勢影片到 2011 年映的《永生樹》，排列於

院線競爭的多部奧斯卡強片和一線巨星主演電影，導致幾近跳躍式的市場成長。

表 2　CatchPlay 發行片之大台北票房列舉（單位：新台幣）

| 片名 | 上映日期 | 下檔日期 | 累積票房 |
|---|---|---|---|
| 特攻聯盟 | 2010.04.16 | 2010.06.04 | 2,545 萬 |
| 浴血任務 | 2010.08.13 | 2010.09.27 | 3,940 萬 |
| 超危險特工 | 2010.10.15 | 2010.11.29 | 3,005 萬 |
| 天際浩劫 | 2010.11.11 | 2010.12.20 | 2,237 萬 |
| 三個傻瓜 | 2010.12.17 | 2011.03.26 | 1,233 萬 |
| 燃燒鬥魂 | 2011.02.18 | 2011.03.25 | 323 萬 |
| 王者無聲：宣戰時刻 | 2011.02.25 | 2011.04.28 | 2,387 萬 |

資料來源：數據綜合整理自行政院新聞局網站公佈資料、台灣電影網及開眼電影網等每日票房記錄，並整合台北市首輪院線映演國產影片、港陸影片暨其他外片之票房歷史統計。

最後，CatchPlay 引入的電影中，有部份更採取跳過院線片而直接發行 DVD 的另類方式進行行銷，例如《雙面人魔》，就成功地為台灣 DVD 市場注入能量。為了滿足 DVD 出租市場與院線電影市場的胃納，CatchPlay 不得不大量增加買片量，就市場策略而言，這種方式只要在資金動能充足的情況下，不但成功地讓自己成為台灣外片市場最大發行商，而且當部份電影在影院市場失利時，也可由 DVD 出租與販售市場來平衡或取回部份電影收益，以避開電影市場的高風險。

除了內容的策略外，在通道方面，CatchPlay 做為一個市場後進者，在台灣面對的競爭更加劇烈。事實上一般電影的映演通道首重戲院，然而這個環節不但有威秀影城不斷拓點地水平擴張，美麗華影城也憑內湖捷運而構成自有的基本市場，此外更有主打華人電影市場，而爭取成為片商的秀泰影城，這使得 CatchPlay 不得不考量另闢線上市場，以完成垂直整合目的，並讓自己成為台灣最大院線發行商（Block, 2010.05）。因此，除了發行來源必須與美商競爭之外，CatchPlay 垂直整合成為 DVD 通路商。

為打破台灣 DVD 出租市場由百事達與亞藝兩大實體通路商獨大，始自 2007 年成立之時，CatchPlay 使用歐美國家行之有年的線上租片服務，推出低價、包月與線上租片服務。2009 年更藉由與 7-ELEVEN 結合，推出「NT39 線上 DVD 租片」服務，一次擴展了近 4,800 家通路。據此，在市場區隔上，CatchPlay 開始主打百事達與亞藝租不到的 DVD，並策略聯盟全台 1,000 多家獨立影音出租店以擴大片庫實力。其次，在市場戰術上，低價與便利成為武器。低價策略重在養成消費者習慣，而超商取片與宅配到府則是滿足消費者的效率與便利需求，以求同時在價格與通路平衡市場後進劣勢。這不僅使 CatchPlay 在 DVD 出租市場的佔有率提升，也刺激了百視達的跟進，結合 hiChannel、全家和 OK 超商，合作推出「線上租片館」，而逐步改變影音出租生態。

除了傳統映演與出租通路，來自科技人的 CatchPlay 更重要的是深知新媒體對傳統媒體使用習慣的衝擊，新媒體不僅是新的通路，更重要的藉由寬頻、行動通訊、消費者終端設備與雲端的啟動，漸次轉換人們的觀影行為。在數位匯流時代，媒體數位轉換的重點有二：一則是傳統媒體類型的「模糊」，不同類別的媒體例如電視、電影與電信等，都因將相互提供服務而匯流。其次，傳統生產鏈也將產生匯流，因此電影產業的「製作—發行—映演」三大環節的生產鏈，終究在數位融合下轉換成「內容—服務或發行—傳輸網絡—操作平台—終端設備」等五大水平層次的服務供應。由是，CatchPlay 的介入網路與平台內容供應，在某種程度上已使 CatchPlay 由傳統的內容發行商，經由平台與終端的策略聯盟，打通了數位匯流時代的新生產鏈，成為各大消費性平台上的雲端服務提供者。

這種匯流的市場操作儘管仍保有上下游整合的特質，卻更符合未來影視產業整合型供應的長遠規劃，並倍數地複雜化原有電影產業運作的範疇。於是電信業者成為數位影視產業傳輸業者，平板電腦成為新終端業者，而融入影視產業的未來發展。在此趨勢下，CatchPlay 不僅在 2009 年啟動線上電影 CatchPlay.TV（見表 2），一年提供超過 700 小時的好萊塢電影、亞洲電影和電視影集隨選視訊的 VOD 服務，同年介入 iPad 平台的影音應用服務，未來更計畫佈局 Google TV 與 Apple TV 等行動與互動媒體，連結新一代觀影人口的媒體使用。從數位通道的結構觀察，CatchPlay 已與台灣五大電信商中的中華電信、遠傳電信與威寶電信三者確立通道合作，使例如 CatchPlay.TV 線上電影可以在 iPad 平台上透過遠傳鏈路被消費。其次，威望國際也與國內五大（數位）有線電視 MSO（多系統經營者）的前二大集團——凱擘、中嘉——策略合作，因而成功實現有線電視數位化後的隨選視訊或包月等加值服務。

除了系統商的策略聯盟，事實上王雪紅於亞洲電視的佈局更凸顯了其於媒體匯流的先行佈局。早在 2008 年王雪紅即有意問鼎當時中時集團，但並未達成。在這些年的過程中屢見科技業進軍電視，例如威剛董事長陳立白買下台灣藝術台，而更值得注意的是王雪紅的哥哥王文洋也在 2010 年買下國衛電視，並有意投資民視，這使得王雪紅的媒體版圖到底包不包含與國衛電視的合作也引起市場注意。2011 年王雪紅聯合香港德祥企業和私募基金 Providence，收購 26%邵式基金在香港 TVB 的股權（經濟日報，2011.05.03），撼動了亞洲電視市場生態，除了因為 TVB 在香港的重要性超越 ATV 之外，更由於香港一向被視為華人影視圈之媒體中心，TVB 在香港與中國大陸，再加上旗下 TVBS 在台灣都屬重量級媒體，掌握 TVB 意味著打通亞洲華人媒體系統。

在電視之外，手機與平板電腦是 CatchPlay 的另一個媒體優勢。特別是王雪紅旗下宏達電所生產的智慧型手機 HTC 系列已經是僅次於 APPLE 系統 iPhone 手機的全球型企業，其生產的平板電腦「Flyer」挾 HTC 優勢，也在 2011 年全面進入市場競爭，兩者都構成了未來媒體以行

動與智慧終端整合內容的產業高度。在這個層次上，宏達電以專業科技領先，投入像是位置感測（location awareness）、擴增實境（augmented reality）及社交整合（social integration）等數位匯流媒體之創新技術，以求先行佔領未來水平分層媒體世界的核心競爭力。此外，2011 年王雪紅也入資王永慶家族第三代的外孫簡民一所創立的線上音樂王國 KKBOX，以 3 億元新台幣取得 KKBOX 之 11.1%股份（聯合報，2011.03.30），再加上宏達電陸續投資的多媒體影音應用軟體 Saffron Media Group，以及線上遊戲業者 OnLive（經濟日報，2011.03.29），王雪紅的數位內容佈局正不斷邁開。於是，CatchPlay 的未來前景實際上超越一般媒體所強調的垂直整合，更延伸了過去數位媒體強調的三螢（電視、電腦與手機）一雲（雲端）的概念，加入了自有品牌「平板電腦」的新「螢」幕，企圖打造未來「四螢一雲」的電影產業。

表 3　CatchPlay 的線上通路聯盟

| 時間 | 合作廠商 | 內容 |
|---|---|---|
| 2007.08.20 | N/A | 線上租片 |
| 2008.09.01 | 中華電信 MOD | VOD 隨選視訊 |
| 2009.02.28 | N/A | CatchPlay.TV 線上電影服務 |
| 2010.04.13 | 威寶電信 Vibo | 線上販售電影票 |
| 2010.07.29 | 中嘉集團 bbtv | SVOD 包月影片服務 |
| 2010.10.01 | 凱擘集團 kbro | PPV 包月影片服務 |
| 2010.10.06 | 遠傳電信 Far East Telecom | 遠傳月月看電影方案 |
| 2010.12.21 | So-net | So Movie 線上電影服務 |

資料來源：整理自 http://www.catchplay.com/about/tc

## 伍、回歸製作，走向全球

當電影由發行環節連節通道環結後，即有高舉傳統媒體「通道為王」的意味，然而似乎所有試圖建立媒體版圖的企業均會很快發現，電影的關鍵始終是內容與形式，因此電影製作環節終究是決定電影事業的基礎。當資金與通道不會是高科技產業轉投資的障礙，則「內容為王」的鐵律遠超過通道的重要性，也因此，當郭台強投資中影，郭守正掌握山水發行，則郭台銘早期宣誓的內容生產，才真正是下游發行與映演階段的前端活水。同樣看到文化產業關鍵的文化內容之核心本質，宣明智與施振榮聯手投資之台灣文創一號基金，即朝內容創作端前進。

在這趨勢下，強烈的媒體企圖心使得 2010 年末「CatchPlay 創投一號基金」的出現，將 CatchPlay 的影視王國帶入市場行動高峰。值得注意的是，儘管創投一號基金在上述所有科技業轉投資中最晚出現，但事實上 CatchPlay 早已先將好萊塢製作試行於市場中。2009 年威望國際曾首度與好萊塢明星，主演《星際大戰首部曲》及《黑天鵝》的奧斯卡金像獎得主娜塔莉波曼（Natalie Portman）共同投入 700 萬美元製作好萊塢電影《心戀往事》（Hesher），這部片在

2010 年發行並迅速達到損益兩平，對 CatchPlay 而言是投資電影內容的重要里程碑，這也激勵威望國際計畫 7 年內投資 9 億元拍攝一連串的好萊塢片與國片，其中 30%於好萊塢電影，40%在國片，30%於跨國合作（經濟日報，2010.12.22），接續拍攝的計畫包含了《七夜》及《天后之戰》等國片。

然而，儘管電影製作的動能在資金，但一般而言，產業競爭的生產條件更需配搭人才資源的組合，這點對以明星制度及文化寫意為主的影視娛樂事業而言更是關鍵。於是，為了搭配製作端計畫，威望國際的下一步行動是為「全電影經紀計畫」，以挖掘培育新生代影視電影人才，支援自身未來的國片、好萊塢片，及電視與音樂等內容創作。同時，也在電影生產各環節，培養編劇、動畫、後製、特效等頂尖人力資源，做為電影創作的根本競爭基礎。

除了對製作的資金挹注，CatchPlay 創投一號也凸顯了佈局電影的一種另類策略，也就是直接跨過中國大陸與華人區，試圖直接進入好萊塢而接軌全球發展的路線。當全球各國國片皆受到外來好萊塢片壓制的當前，一般而言亞洲各國在這種帶有文化壓抑的影視全球化趨勢下，往往有兩種回應策略：其一是確保地方電影的藝術性與在地性格，儘管通常難以產生市場效益，但小眾市場的確仍呈現一種穩定生產的態勢，大致而言，大型媒體或市場規模經濟的生產方式與這種小眾市場無關。其二，一種在地主義的資本化與市場化同時也正在崛起，或可稱為「新在地主義」，這其中包括了特別是例如日本、韓國、香港與大陸的大型電影創作，或者是許多獨立製作同時也在進行小眾市場的市場經濟規模建構、維持與收割。

在台灣，通常維持著第一種保守衰弱的電影市場，但隨著區域新在地主義的普遍崛起，科技業的資金往往思考著最好的市場出口，因此，不論是介入製作或發行環節，台灣的電影潛在市場似乎都在大陸與華人圈。近年來這種趨勢在香港與中國大陸間的合拍模式中成為主流，香港借道《內地與香港關於建立更緊密經貿關係的安排》（CEPA）的中介，成功為 1997 年後香港積弱的電影取得進入大陸市場與吸引資金的可能，其中最關鍵的趨勢在於透過兩岸合拍進入大陸市場。大部份台灣電影的未來也期望循著區域與大陸模式，於是郭台銘投資的是《白銀帝國》，中環投資的是《色戒》、《赤壁》和《梅蘭芳》，郭守正代理的是《蘇乞兒》、《葉問 2》與《新少林寺》等，這種香港模式在台灣與中國簽署《兩岸經濟合作架構協議》（ECFA）早收清單後更加受到期待，也更加為台灣電影投入變數。弔詭的是，過去 10 年來台灣只有 4 部國片真正達到破億的市場回饋，包括《海角七號》、《艋舺》、《雞排英雄》與《那些年，我們一起追的女孩》，卻沒有一部依循華人合作或中國合拍模式。這種區域情勢點出了 CatchPlay 同時選擇好萊塢與國片雙重策略的獨特，不只押寶華語片與華人市場，即使明白要符合全球市場的電影生產門檻極高，然而電影市場終究是資金與創作驅動，投資好萊塢因此一方面展現了 CatchPlay 的資金決心，二方面規避了兩岸之間的政治風險，免去孤注一擲於區域市場的高度不

確定性。

## 陸、CatchPlay 的系統討論

電影產業同時帶有文化性格與商業性格，可以是完整生產鏈的建構，也可以是特定環節的核心優勢；可以由地方出發，自然也能由全球啟動。不論是哪一種方式或途徑，對好萊塢大片廠而言都不稀奇，畢竟好萊塢片廠擁有個別優勢，也整合媒體生產。然而對台灣而言，要突破地方電影與好萊塢電影的不對稱產業發展極為困難，也因此，CatchPlay 更意味著台灣電影在面對高度複雜性的外在環境下的一種簡單化系統的行動，其系統意義分述如下。

### 一、電影系統的元素與邊界重組

單以市場出發觀察電影系統，在將近 30 年的弱勢國片產業之後，事實上台灣電影工業已經成為一種穩定的弱勢系統，並且是封閉無積極可能性的系統。傳統電影工業的內在元素不外乎是以電影生產鏈串起產業，並以票房觀察系統動能。但在過去製作、發行與映演皆弱勢的產業結構中，台灣電影工業被削弱到僅僅是消費市場或消費人口的產業。這種系統存在著兩個結構性問題。首先，這系統的內在規則的確是穩定，然而是弱勢的穩定。一則台灣電影系統減少外部環境複雜性的方式，被簡化成外片的國際映演窗口。二則在系統內的元素上，則呈現少資金、少創製與少有發行與映演通道的綜合組織。在傳統的研究中，生產鏈的弱勢意味著競爭優勢的不足，但在系統中，台灣電影透露的是基本系統的邊界組織都有著結構上的懷疑，換言之，較接近於沒有系統性生產鏈組合的電影生產。其次，台灣電影工業長久在「市場」上的失望與期待，事實上與電影創作者只認知藝術與文化的電影價值，而使電影中市場與文化兩個元素，其內在價值近乎斷裂，使台灣電影原本即有著系統存在與否的本體問題。

在此背景下，CatchPlay 對系統的重組具有積極意義。首先，在資金動能可能稱得上充沛的情況下，CatchPlay 先握有發行層次的核心優勢，並試圖建構完整價值鏈。其次，在原本映演與製作環節的真空下，CatchPlay 的價值鏈開始調整成充滿科技匯流的產業性格，也使得電影與電視、實體租片與虛擬網路，再結合通訊與雲端產業，匯聚成 CatchPlay 異於主流的內容通道，也構成台灣電影事業未來發展的一個典型。必須注意的是，這不是說 CatchPlay 代表著合理的台灣電影工業系統，這裡指的是 CatchPlay 有著形成新系統之存在的機會或可能性。CatchPlay 為了保證自身系統的運作，必須設法以與環境不同的方式而自我生產，換言之，必須不斷地觀察和分析台灣電影市場和國片環境的複雜性和各種偶然性，其中斷裂的生產鏈與弱勢的電影票房自然是環境中的壓力來源，它們不是系統，對 CatchPlay 而言，是形成新系統的外部環境。這使得 CatchPlay 從「資金」與「科技」兩個環節重組內部的生產關係網絡及各種功能，以進行獨立於和區別於傳統電影環境的特殊程序。

於是，以資金重整產業動能，特別是演化成以「創投基金」形式的資金景觀，不僅非常吻合好萊塢或大型商業電影的一般性原則，也在台灣演化成科技業投資電影業的奇特趨勢，並成為台灣或華人區域電影工業的常態，它代表著電影系統在當前的生態下，是從台灣這個資訊產業重鎮下的「系統／環境」開始演化與區別，這種模式未必一定是成功的公式，但的確形成電影投資的可能性，以降低過去環境對電影系統的壓力。CatchPlay 重組的內在規則之二，來自於對發行環節的切入，又顛覆了過去台灣電影系統投資者的常態，當然這項改變來自外部環境中高科技產業的優勢財力、投資意圖，再加上台灣發行系統長期受外商寡佔的事實，才使得欲在台灣投資電影，系統的公式必須由「發行」出發，再延伸到「映演」通道策略聯盟，最後到內容「創製」的進入。CatchPlay 架構在多樣的台灣電影「環境」下，配合自身母公司的條件，換言之，在充滿投資風險的偶然性下，才可能促成系統的新功能程序。

## 二、反思性與自我指涉

CatchPlay 顯示台灣電影工業在面對外來競爭時的行動，前提無非在尋求企業組織次系統的穩定與獨立性。獨立與穩定性的來源在於合理化電影系統的行動程度。CatchPlay 不代表整個電影工業的行動模式，但 CatchPlay 仍舊是在台灣電影工業的大架構下，某種程度上以電影系統的次系統或行動者之姿出現。於是，兩種自身定位的反思過程出現。一種出現在時間維度的參照，一種出現在社會維度的參照。在時間維度上，歷史做為 CatchPlay 最好的意義來源，CatchPlay 一方面與台灣電影市場過去的表現與未來的潛力相對照，同時也與 CatchPlay 自身的過去經驗（由科技而來的經驗，以及由前期僅投資電影發行的經驗）對照，歷史的每一階段都透露出當時的台灣電影工業社會脈絡，或行動者在處理當時面對電影工業危機之偶然性下的經驗，都提供 CatchPlay 最重要的意義連結點，因而儘管資金與科技重構了電影投資行為，發行、映演與創製仍然是關鍵生產鏈結，但這些因素的組合全部交由「市場」表現衡量，以決定這些因素或概念運作的合理性，於是市場成為 CatchPlay 的意義來源和行動基礎。

時間維度構成特定當下任何時刻的行動，其所反映的歷史經驗及未來期待，不僅影響了 CatchPlay 的行動意識，更拉深了電影系統當下行為的複雜歷史過程。這個時間維度直接向社會層次擴散，使得在社會維度上，CatchPlay 透過與台灣社會、文化與政策環境的參照，意識到台灣電影工業的處境與系統位置。於是考量台灣與全球社會對電影的接受與維持度、文化層面看待電影的商業與藝術、以及電影輔導措施和兩岸 ECFA 的政策變因，不僅是社會的、當下的，也是歷史的、未來的參照。在此同時，不僅是大環境，更重要的是當 CatchPlay 又必須與台灣電影工業的他者進行競爭時，也由競爭中進行參照，以區隔出自身的合理位置與利基點。

反思性與反思的內在必然過程，創造出 CatchPlay 的獨特相對自律秩序，促成 CatchPlay 修正台灣電影創作的藝術／商業定位，確立科技優勢的數位匯流利基，建造四螢一雲的先進電影

結構，並打破在地／全球的疆界形式。儘管它反映的是台灣電影的外部環境問題，但 CatchPlay 內部形成的是獨特的自我形式，必須由 CatchPlay 自身方能找到其適應環境的理由。於是 CatchPlay 修正亞洲各國的全球與在地辯證模式，尤其為台灣長期保守的絕對在地主義國片，提供另一個資金出口，同時掌握未來大型國片由台灣走向區域的機會，及台灣資金由好萊塢帶回地方的可能性。伴隨著後 ECFA 時代的來臨，這種電影生產的複雜政經條件不斷相互接合，構連成電影文化迴路生產過程中的不確定性與更多可能性。

## 三、系統的演化與分化

透過環境與系統的區隔，並建構具有自我指涉的電影事業體，CatchPlay 發展出特定的系統模式，這個系統可以被理解為由傳統台灣電影系統向現代電影系統的轉型，也可以被視為是市場新進入者的競爭策略，當然也有可能是台灣電影業者長期在外片不對稱壓力下的抵抗。從系統的角度而言，上述三種命題都可以成立，而且也都成立，並交錯地成為 CatchPlay 這種新系統形式的演化物。CatchPlay「開放」地與環境互動，生存之道是「封閉」地自我指涉與生產，結果 CatchPlay 建立的數位平台參照自身的科技實力，指涉外在世界資訊科技的發展。發行與內容製作的進入對應母企業的資金基礎，指涉外在世界的經濟制度的決定性力量。兩岸三地的電影市場規劃儘管表面指涉經濟制度，但實則參照的是政治面向的錯綜敏感。

由是，系統的存在並非單一市場決定論，也非系統行動者意志的行使而已，這也就是說，儘管市場有決定 CatchPlay 持續運作的能力，但系統的存在反映的是不斷修正與溝通的功能過程。同樣的，儘管 CatchPlay 在陳主望或王雪紅的資金所主導，但系統的意義是向行動者的動機與意志協調，而使組織原則與其相互滲透，換言之，依據的是整個組織的內在因素及其同電影工業外在環境關係的要求而定，形成封閉生產的演化或分化。這個演化的過程可別辨認如下。首先，CatchPlay 的鮮明電影演化過程再現系統演化，透過科技業進入電影業的企業運作過程，形成新的台灣電影嘗試錯誤的「變異」階段。其次，從發行到內容的生產鏈重組，再加上資金到平台、台灣／兩岸三地到好萊塢，完成尋求解決系統問題的「選擇」階段。最後，當 CatchPlay 的生產與回饋達到新的損益平衡，系統就完成了暫時性的獲利或市場佔據目標，達成「穩定化」的最後階段，並在系統規模經濟逐日成長下越益擴張，這也是系統完成演化的時期。

CatchPlay 除了系統演化，也包含分化的過程，換言之，在回應環境的變化時，CatchPlay 的系統演化必須由分化來觀察。為了在電影工業中競爭，CatchPlay 在完成垂直整合與跨平台整合時，除了將目標指向其掌握傳統規模經濟和範疇經濟的企圖之外，也完成了更複雜的系統分化。這也就是說，CatchPlay 透過個別生產鏈環節的分化和整合，傳統戲院、電視、網路與數位平台的分類和匯流，達成高度分化的電影工業系統。高度的「功能」分化反應出當代理性社會的最複雜性形式，並且在高度現代性的社會系統中佔有主導性位置，CatchPlay 的內部分化與整

合，也成為複雜的內部互賴與獨立。一方面，在對台灣電影的理解上，功能分化對傳統台灣電影多數依賴藝術創作及市場的偶然性是個警告，也同時刺激並達成變異與選擇，CatchPlay 至少呈現一個可用的功能效用。但另一方面，功能分化在與高度現代性社會，特別是資本主義社會下的電影生產相互依存時，意味著台灣電影會更獨立，但也更依賴於市場回饋和經濟系統，這種內在結構中越來越商業化的參照與趨勢過程，有可能使純粹的電影創作與藝術情意更加壓抑。

## 柒、結論：兼論與傳統研究取向之別

整體而言，本文透過系統理論以討論 CatchPlay 對台灣電影的意義，結論如下。首先，CatchPlay 凸顯出台灣電影系統的結構，是由外在的社會、文化與政治經濟形式所決定，然而經濟在特定的時間過程中具有最高的決定力量，能否適應於經濟制度（的市場）成為系統生存的偶然性或風險。第二，CatchPlay 指出了新的電影工業進入者，將主動（系統內）或被迫（環境壓力）創造出系統的內在結構與規則，規則的方式則視個別系統行動者面對環境的高度複雜性而異，就如同「資金」與「科技」是 CatchPlay 的系統溝通語言，而發行與製作是其下的策略手段。第三，CatchPlay 的系統元素與生產鏈重組是回應外部環境，但必然指涉內部意義網絡，是市場壓力、科技利基與經濟實力，相互滲透於企業行動者，決定了 CatchPlay 獨特系統形式與地位。第四，CatchPlay 的獨特形式完成了封閉的系統自我生產邏輯，以適應於開放的環境互動。最後，CatchPlay 透過高度複雜的功能分化以完成系統演化，不但回應了高度現代性社會的特徵，也階段性地達到魯曼系統觀中所強調的，系統終究必須以高度複雜性解決高度複雜性。因此，CatchPlay 不但形成極為複雜的電影事業體，也成為台灣電影工業的另一個高度複雜性的來源，CatchPlay 的未來潛力與成果，都成為電影工業下一個觀察與參照的變數。因此，當下論斷 CatchPlay 未來的市場發展與經濟效益言之過早，對系統而言也未必是真正的重點，真正關鍵在於觀察它的興起或殞落，配合其集團化行動和未來電影作品的創作，以及其對台灣—華人區域—全球的三邊互動模式，如何繼續演化一個台灣電影工業運作的有效過程，才能達到系統的意義與理解。

在理論的層次上，CatchPlay 的系統演變與一般產業研究的組織系統有別。做為一個影視產業的企業，結構功能或自由市場理論將資金與經濟效率視為影視媒體的必然績效法則，因此其「系統」指的是組織系統及管理策略系統，這類型的媒體運作方式在以北美媒體整合與壟斷為主的結構中行之有年，並已成為一種市場模式，因此市場運作規則系統似乎已成為是資本主義下的預設邏輯，沒有檢討而只是提供套用的靜態結構。這種觀點在政治經濟學中更容易被觀察出來，弱勢媒體或弱勢文化電影工業中幾乎毫無機會扭轉結構功能觀的系統，或者是既得利益

集團所構成的生產結構。但在魯曼的社會系統中，新興媒體成為一種新系統的可能性，新興電影業者要創造並逐漸合理化自我「封閉」生產的可能，必須定下系統邊界，但看似封閉的系統邊界，其意義並無法由既有產業規則獲得，否則那只是證明新興業者成為被壓迫的結構論。自我邊界的釐清在於界定自我媒體定位，但同時必須向環境「開放」，這使得要取得封閉生產的必要條件反而在於弔詭地開放，亦即接受影視環境高度複雜性的挑戰。

為了維持弱勢媒體系統的運作，接受環境複雜對自我存在的衝擊，CatchPlay 等媒體必須從環境中擷取資源以獲得系統適應的可能，於是傳統被視為商業市場的運作成為內化的規則之一，但並非全部。商業規則或市場運作在此不是系統（僅管那是另一個組織定義下的系統），而是外在複雜性與語言，它提供 CatchPlay 一個化約影視高度競爭生態下的可用規則，CatchPaly 內化部分該規則（例如發行）的可能性，但更發展出其它規則元素（例如考量資金與另類文化）的可能性，導致用高度複雜性化約複雜性的系統邏輯。在此前提下，大媒體的壟斷型式、文創基金的政府支持或許是市場機制下的運作機制，但都是系統概念下特定時空下的環境複雜性，它只在特定的歷史中發生，構成電影系統運作的偶然性，更可稱之為系統不可避免的風險，但系統不將之歸納於系統結構或批判取向的既得利益再生產結構。

由是，資金與科技同樣是系統的外部複雜性，電影系統的本體預設在於接受這些不可測度的偶然可能，儘管資金與科技都提供了某些媒體產業的成功基礎（例如好萊塢八大與 APPLE 企業），但卻不一定是全部媒體成功的充分條件。這兩者即使相結合在新興媒體中仍然只是提供新興媒體系統成功的「傾向」與「可能」，它仍依賴各個電影業者所形成系統充分內化後形成組織參照的一部份，對外參照是必然的運作過程，但同時仍須對系統內部進行參照或指涉，方得以有可能化約成組織自我獨特的語言。因此，資金、科技並非科技決定論，亦非市場／經濟決定論，而是參照的複雜性來源，以提供對環境生存的溝通法則。

基於此，一般對台灣電影產業中「本土文化」層面的強調也非常重要，這個層面往往構成了對於否定產業經濟決定論的重要原則，但在系統中，它的地位在於提供複雜性的來源。對電影的系統觀而言，本土文化關鍵之處在於它提供了系統對環境中閱聽人溝通的絕佳語言，然而失去其它產業規則語言的支持，系統無以為立。因此，對台灣本土文化的堅持可以是當前台灣電影成功的系統規則之一，但它並未使得過去 30 年來的台灣電影成功。對台灣電影研究而言，如何同時兼顧本土文化及市場語言，但又不僅是落入結構功能典型的市場決定或批判理論的文化堅持，系統理論反而展現了動態的結構／行動可能性。以 CatchPlay 來說，其崛起的語言多非依賴本土文化的關懷，因此其自身系統無法說明本土電影的崛起，這更強調出系統演化的去決定論傾向。電影的系統理論分析，因此著重在特定時空的複雜歷史條件下，看出個案系統中活潑的自我演化，提供研究者另一條可供觀察分析途徑，而後續研究更可對於資金、科技與文

化等衝擊系統的外在變因進行個別分析。

## 參考書目

〈王雪紅・華人數位新霸主〉（2011.03.29）。經濟日報。

〈王雪紅延攬張孝威傳任 TVBS 董座〉（2011.05.03）。經濟日報。

〈宏達電花 3 億・入股 KKBOX〉（2011.03.30）。聯合報。

〈勇闖好萊塢，王雪紅要投資電影〉（2010.12.22）。經濟日報。

李聖傑（2007）。台灣電影影城競爭策略之研究。台灣藝術大學應用媒體藝術研究所碩士論文。

林伯龍（2008）。臺灣電影價值鏈與賣座案例之探討。雲林科技大學企業管理研究所碩士論文。

柯朝欽、鄭祖邦譯（2004）。社會學理論（上）。台北：巨流。（原書 Ritzer, G., & Goodman, D. [2004]. *Sociological theory(6th ed.)*. Boston: McGraw-Hill.）

根旭星（2009）。臺灣電影產業供應鏈之探討。東華大學企業管理學系碩士論文。

高宣揚（2002）。魯曼社會系統理論與現代性。台北：五南。

徐郁婷（2009）。臺灣國片映演市場調查：製片規模之可能預測。輔仁大學大眾傳播研究所碩士論文。

張桂綸（2004）。台灣電影產業發展策略之研究。銘傳大學傳播管理研究所碩士論文。

張哲維（2009）。文化創意產業國際行銷策略之研究：以台灣電影產業為例。台北大學公共行政暨政策研究所。

陳耀竹、張桂綸（2005）。〈臺灣電影產業發展策略之研究〉，傳播管理學刊，6（1）：81-98。

葉軒晨（2009）。臺灣電影產業環境與競爭力研究。政治大學廣播電視學研究所碩士論文。

彭玉賢（1999）。從「區位理論」探討網路購物與電視購物對台灣店舖購物的影響：由消費者角度分析之。交通大學傳播研究所碩士論文。

游士賢（2003）。台灣電影產業生存策略 2004-2006。政治大學經營管理碩士學程碩士論文。

楊士賢（2002）。台灣電影產業國際競爭力與全球化策略情境規劃：波特「鑽石體系」之應用。中山大學企業管理學系研究所碩士論文。

廖金鳳（1996）。〈九０年代臺灣電影工業資源分析：1995 年臺灣電影製作、發行、映演近況初探〉，藝術學報，59：194-205。

蔡佳如（1999）。從「區位理論」探討網路電子報對台灣新聞媒體產業之影響：由閱聽人資源角度分析之。交通大學傳播研究所碩士論文。

蔡琰（1995）。〈生態系統與控制理論在傳播研究之應用〉，新聞學研究，51：163-185。

盧非易（1997）。臺灣電影映演市場研究：以 1994 年為例，廣播與電視，3（1）： 167-191。

鄭嘉詩（2008）。從中國電影發展策略看台灣電影進入中國市場之機會與挑戰。政治大學國際經營與貿易研究所碩士論文。

劉瑋婷（2010）。台灣電影產業之未來與挑戰，台灣經濟研究月刊，33（8）：53-61。

蘇鑰機（1992）。從生態觀點探討傳媒的共棲和雜交現象，朱立、陳韜文（編）香港中文大學新聞與傳播學系成立廿五周年紀念學術研討會論文集，頁 149-167。香港，沙田：中文大學新聞與傳播學系。

Albarran, A. B. (1996). Media economics: *Understanding markets, industries and concepts*. Ames: Iowa State University Press.

Bagdikian, B. H. (1997). The media monopoly. Beacon Press.

Ball, R. A. (1978). Sociology and general systems theory. *American Sociologist, 13*, 65-72.

Beck, U. (1999). *World risk society.* Cambridge: Polity Press.

Block, A. B. (2010.5). Filmula's formula for success. *Hollywood Reporter, 414*(31), 4-10.

Buckley, W. (1967). *Sociology and modern systems theory*. New Jersey: Prentice-Hall.

Giddens, A. (1990). *The Consequences of modernity*. Cambridge: Polity Press.

Golding, P., & Murdock, G. (1991). Culture, communications, and political economy. In J. Curran and M. Gurevitch (Eds.), *Mass media and society.* London Edward Arnold.（莊麗莉譯，1995，〈文化、傳播與政治經濟學〉，《當代》，114：32-51。）

Holmstrom, S. (2007). Niklas Luhmann: Contingency, risk, trust and reflection. *Public Relations Review,* 33, 255-262.

Luhmann, N. (1982). *The differentiation of society*. New York: Columbia University Press.

Luhmann, N. (1985). Society, meaning, religion: Based on self-reference. *Sociological Analysis, 46*(1), 5-20.

Luhmann, N. (1993). *Risk: A sociological theory*. New York: Aldine de Gruyter.

Luhmann, N. (1995). *Social systems*. Stanford, CA: Stanford University Press.

Porter, M. E. (1998). *Competitive advantage of Nations*. NY: Free Press.

Schiller, H. (1973). *Mind manager*. Boston: Beacon.

Waldman, D. E., & Jensen, E. J. (2001). *Industrial organization: Theory & practice*. Boston: Addison Wesley Longman, Inc.

## 註釋

1. 儘管系統分化看來如此動態且不可捉摸，但魯曼指出只有少數的分化形式成為系統的常態，分別是片段式分化、層級式分化、中心—邊緣式分化，與功能系統的分化（Ritzer and Goodman, 2004 ／柯朝欽、鄭祖邦譯，P. 474-475）。

# Actions and its implications of a new Taiwan cinema player from the perspective of Niklas Luhmann's 'Systems Theory':The case of CatchPlay

Chih-Wen Cheng

## Abstract

This article employs Niklas Luhmann's 'Systems Theory' to examine the case of CatchPlay, in order to reveal its implication in the evolving Taiwan cinema industry. In this study five conclusions can be drawn: firstly, economic subsystem of the outside world, among other elements and influences, is most decisive particularly to Taiwan cinema industry. Secondly, the example of CatchPlay represents how the environment and system can work together to establish the internal structure and rules within a larger system. Thirdly, CatchPlay demonstrates that a new market player can now connect to its external environment and develop a unique form of system by adopting the two powerful forces, technology and capital in the system. Fourthly, the cause of profit achievement and financial leverage is very likely to force CatchPlay to become a close system of its own. And finally, CatchPlay's complex functional differentiation is not only echoing projecting the critical condition of a contemporary hyper-modern society, but it is also providing a new source that the future Taiwan cinema can easily reference to.

**Keywords :**CatchPlay, Cinema Industry, Systems Theory, Self-reference, autopoiesis

* Assistant Professor, Department of Mass Communication, Providence University.

# 女大學生電視收視多寡、身體質量指數、自尊感、內化理想體型與身體意象研究

連淑錦

## 摘　要

本研究調查 289 位女大學生，檢測電視收視時間、身體質量指數、自尊感、和內化社會理想體型對於身材不滿意度和減肥動力的影響。研究結果發現，臺灣女大學生除了普遍不滿意其自我身材，也呈現相當高程度的減肥動力。相關分析發現，身體質量指數較高、收視電視時間較長、及內化社會理想體型程度較高的女大學生呈現較高程度的身材不滿意感和減肥動力。但是，自尊感較高的女大學生，則較滿意自我身材，也較不想要減肥。另外，階層迴歸分析結果顯示身體質量指數、自尊感、整體電視收視時間、及內化社會理想體型是身體不滿意度的預測因子。而身體質量指數和內化社會理想體型則為減肥動力的預測因子。

**關鍵字**：電視收視、身體質量指數、自尊感、內化、身體意象、減肥動力

連淑錦現為國立臺灣藝術大學廣播電視學系副教授

## 壹、研究動機與目的

愛美是人的天性，「瘦即是美」的審美觀在大眾傳播媒體的推波助瀾之下，已形成社會風潮。近年來，歐美相繼傳出名模為了保持纖瘦身材而刻意節食挨餓，引發飲食失調或罹患厭食症與暴食症等飲食障礙疾病，甚至引發感染死亡的案例層出不窮。面對輿論對過瘦模特兒（紙片人）的批判，西班牙、英國和美國的時尚界及政界相繼呼籲，禁止身材過瘦的模特兒走上伸展台，以防止年輕女性為仿效模特兒，不擇手段追求瘦骨嶙峋身材的行為（聯合報，2007）。這樣的現象已引起傳播和公共衛生健康領域學者對於大眾媒體再現纖瘦身材訊息可能影響女性閱聽人身體意象的關注（Botta, 1999, 2000；Cusumano & Thompson, 1997；Grabe, Ward, & Hyde, 2008；Harrison, 2000；Harrison & Cantor, 1997；Myers & Biocca, 1992；Heinberg & Thompson, 1995；Tiggemann, 2003；Tiggemann & Pickering, 1996）。這方面的研究普遍發現，大眾傳播媒體（例如：電視、電影、音樂錄影帶、雜誌）在形塑女性閱聽人的自我身體意象和再現理想體型刻板印象上扮演著重要的角色。身體意象是自我身體的認知與情感的再現（Kim & Lennon, 2007），它是一主觀的認知，包括「個人對自己身體的觀感（perceptions）、想法（thoughts）和感受（feelings）」（Grogan, 1999, p.1），與個人實際外表不必有必然的相關性（Pruzinsky & Cash, 1990）。在大眾媒介中，電視最常被抨擊鼓吹纖瘦的「完美理想身材」，造成女性閱聽人對自己身材產生焦慮感、挫折感，甚至引發飲食障礙等相關疾病。針對媒體內容進行量化分析的研究顯示，媒體持續不斷地為女性閱聽人呈現纖瘦的理想身體意象（Garner, Garfinkel, Schwartz, & Thompson, 1980；Silverstein, Perdue, Peterson, & Kelly, 1986），而且有愈來愈瘦的趨勢（Garner, Garfinkel, Schwartz, & Thompson, 1980；Wiseman, Gary, Mosimann, & Ahrens, 1992）。媒體中的女性理想身體意象主要是以過度苗條纖細，但身材凹凸有致的模特兒來呈現（Ritenbaugh, 1982；Strasburger & Wilson, 2002）。甚至有研究指出，苗條細瘦的女性身體讓人聯想到有魅力的、有吸引力的、健康的、有成就的（張錦華，2002；Downs & Harrison, 1985；Fouts & Burggraf, 1999, 2000；Garner & Garfinkel, 1980；Kaufman, 1980；Sypeck et al., 2006），或是具有自制能力的（Joseph, 1982）等正面刻板印象；然而，肥胖卻常讓人聯想到負面的刻板印象，例如：不健康的、缺乏自我控制力的或是能力差的（張錦華，2002；Ritenbaugh, 1982）。

從這觀點來看，電視作為閱聽人重要的社會化機制之一，為閱聽人建構、定義社會文化中典型「完美女人」的體型標準、形象和價值。閱聽人經由長期觀看電視的過程中，學習、接受並內化這些不真實的體型標準與其所蘊含的刻板印象。最後，當個人的客觀真實體型與心中理想體型之間有相當的落差時，身體的滿意度就會顯著降低。

一般人大都同意，年輕女性較容易接受和內化媒體所定義和鼓吹的「完美理想身材」，並

將其視為自我心中理想的體型標準。而這種內化媒介所鼓吹理想身材的結果，則可能擴大女性對自己覺知的客觀實際身材和想要的理想身材之間的差距，進而導致自尊感降低的現象。研究者發現，當女性的客觀真實體型與內化的理想體型差距過大時，會對自己的身材感到不滿意（Stice, Schupak-Neuberg, Shaw, & Stein, 1994）、自尊感低落（Jung, Lennon, & Rudd, 2001）、想要減肥（Harrison & Cantor, 1997）或出現不正常飲食行為（Stice & Shaw, 1994）。同樣的，關注於媒體影響閱聽人身體意象的研究（e.g., Harrison, 2003；Harrison & Cantor, 1997；Hofschire & Greenberg, 2002；Irving, 1990；McCreary & Sadava, 1999；Myers & Biocca, 1992；Tiggemann & Pickering, 1996）也指出，暴露於媒體「完美理想身材」影像訊息和閱聽人的身材焦慮感的關係是十分密切的。例如，相關取向（correlation research）的研究發現，媒體暴露量與身材焦慮感是呈現正相關的。也就是，媒體暴露量愈高的閱聽眾呈現愈高程度的身材焦慮感（Botta, 1999；Cusumano & Thompson, 1997；Harrison, 2000；Harrison & Cantor, 1997；Stice, Schupak-Neuberg, Shaw, & Stein, 1994；Tiggemann & Miller, 2010）。特別是，接觸或使用較多以外表身材為訴求媒介內容的閱聽人，所受的影響也就越大（Harrison, 2001；Tiggemann & Pickering, 1996）。另外，以實驗法（experimental design）尋求因果關係探討電視節目或廣告所呈現的理想身材體型訊息影響閱聽人自我感知的身材焦慮感的實證研究則發現，即使是短暫暴露於媒體大力鼓吹的「不真實」完美身材內容，也會影響到閱聽眾的心情或產生身材焦慮感（Heinberg & Thompson, 1995；Stice & Shaw, 1994）。而且，暴露於纖瘦影像訊息的女性比暴露於一般體型影像訊息的女性更在意自己的外表（Tan, 1979），對自己的身材產生較高的挫折感（Stice & Shaw, 1994；Myers & Biocca, 1992）。因此，Myers 和 Biocca（1992）說：「當一個中等身材的女子照著鏡子，她看到的是一個胖女人」（p. 109）。以上的研究結果說明了電視對閱聽人的影響不只是外表、體型或身材尺寸大小的認知，也會影響到閱聽人的情緒與健康。

既然單一次的實驗刺激都能加劇女性受試者的身材焦慮感和挫折感，那麼長期暴露媒介的累積效果應是值得注意的。因此，本研究從社會學習理論（social learning；Bandura, 1977）和社會認知理論（social cognition）觀點，探討女大學生電視收視行為與自我身體意象間的關係。這兩個理論架構將閱聽人的電視收視行為和身材認知連結，假設閱聽人在意自我身材是（一）電視媒介持續不斷地定義和再現女性理想身材標準，並透過象徵性的獎賞和懲罰來教導其規範與價值；（二）女性學習媒介所定義的理想身材標準及其蘊含的社會意義，並將此標準內化為自我理想身材的行為動機與判斷的過程。換言之，電視媒介建構社會真實的過程，形塑一種「瘦即是美」的強勢社會文化壓力，進而造成閱聽人身體意象焦慮、身體意象挫折感或不正常的飲食行為。

研究女大學生電視收視行為與自我身體意象間的關係是重要且有意義的，可以三方面來陳

述：首先，電視作為重要的社會學習代理人，影響和建構閱聽人的社會真實（Gerbner, Gross, Morgan, Signorielli, & Shanahan, 2002）。過去許多把焦點放在觀賞電視暴力節目內容所引發的攻擊性行為（Centerwall, 1995；Donnerstein, Slaby, & Eron, 1994；Paik & Comstock, 1994）和電視描繪種族或少數族群（Armstrong, Neuendorf, & Brentar, 1992；Ford, 1997）的研究皆顯示，閱聽人會從觀看電視過程中學習和模仿演員／偶像的態度和行為，並且在實際生活中複製他們在電視中所學習的行為。因此，電視除了會影響閱聽人對其他社會族群的認知和態度，也可能會影響到自己對於自身所處群體的認知（Armstrong, Neuendorf & Brentar, 1992；Korzenny & Neuendorf, 1980）。由此觀點來看，電視鼓吹理想身體意象的內容不僅會影響男性閱聽人如何解讀、看待女性族群；相對的，也會影響女性閱聽人對自身所屬的女性族群的認知和態度。因此，正視電視媒體對女性自身的身體意象的影響是有根據的。

再者，身體意象和飲食障礙已被視為與文化有關的社會現象之一（Grogan, 1999；Morrison, Kalin, & Morrison, 2004）。研究女大學生電視收視行為和自我身體意象間的關係，能將西方傳統媒介效果研究擴展至其他文化背景。另外，有關體型偏好的文化差異研究指出，不同文化背景對體型胖瘦存在著不同的解讀。比起西方女性，東方國家（例如印度、中國、菲律賓、日本）的女性對於肥胖有較正面的解讀（Fallon, 1990；Iwawaki & Lerner, 1974；Rothblum, 1990；Sobal & Stunckard, 1989）。研究者指出，體重是健康、財富，甚至是社會地位的指標。除此之外，擁有比西方女性較纖瘦身材的東方女性，被認為較不可能罹患身體意象或飲食障礙等相關疾病（Lee, 1998）。不過有趣的是，近期的研究卻發現，中國和韓國的年輕女性比美國的年輕女性更不滿意自己的身材（Jung & Forbes, 2007；Jung, Forbes, & Lee, 2009）。研究者認為，東方女性比西方女性更易受身體意象的影響。這些研究結果顛覆了纖細身材的東方女性比西方女性較不可能罹患身體意象或飲食障礙等相關疾病的思維。因此，本研究探討女大學生的電視收視行為和身體意象認知是有其必要的。

最後，雖然國內外研究及社會輿論皆認為電視媒體對女性身材焦慮感扮演著重要的角色。但是，國內有關身體意象的研究大都侷限衛生教育領域，主要焦點集中於探討身體意象和性別（江承曉、沈珊珊，2002；黃囉莉、張錦華，2005）、節制飲食行為（林宜親、林薇，2000；洪建德、鄭淑慧，1992；劉俊昌，1990；蕭芳惠、林薇，1998）、體重控制（尤嫣嫣，2001；侯心雅、盧鴻毅，2008）、社交行為（江承曉，2002）的關聯性探討，或是瘦身美容廣告（張錦華，2002）對於青少年身體意象的影響。相對的，有關傳播媒介與身體意象相關的研究卻十分缺乏，特別是電視媒介影響女性身體意象的實證研究。因此，本研究除將探討女大學生身體質量指數、自尊感、電視收視時間與內化社會理想體型對自我身材不滿意度及減肥動力的相關性外，並探討內化社會理想體型程度與女大學生的身材不滿意度和減肥動力間的關係。

# 貳、文獻探討

## 自我認知與與身體意象

自我認知（self-knowledge），是指「主觀的我對客觀的我的認知和評價」（時蓉華，1996, p:148）。而自我認知是指自己對自己身心狀態（如：身高、體重、體型、能力、性格、興趣愛好）的認識；自我評價（self-evaluation）則是對自己身心方面的評價。在不同的人生發展階段具有不同的自我追求，例如：在生理的自我階段，追求身體外表的完美、或是物質欲望的滿足；在社會的自我階段則為符合社會要求，積極努力支配自己行為，成為符合社會要求（時蓉華，1996）。自我評價的意識是透過社會交流而逐漸形成的，它可以是根據社會中其他人對自己的態度、或是與自己地位、條件相類似的人的比較、或是自己對自己心理活動的分析來評價自己。換言之，個體藉由觀察自己的行為、觀察他人對自己的反應、以及與自己有關的社會外在訊息，來建構自我的概念（Markus, 1977）。如果自己對自己的評價與他人對自己的評價相差過於懸殊，則對心理的健康是不利的。由此觀之，身體意象是個人對自己身體的觀感、想法和感受，是自我概念的一部分，會因時間、情境、社會發展、或新資訊的加入而改變，而非一成不變的。同時，媒體與身體意象相關效果研究也指出，媒體反應當時社會標準與身體意象相關的價值觀，對個體如何看待自己外型以及評價自己身體扮演重要的角色。Myers 和 Biocca （1992）認為，傳播媒介不斷強調女性身體各部分的理想標準是什麼、暗示美貌和完美體型的重要性，藉以形成社會普遍的價值觀，進而影響女性的身體意象。例如：電視媒介不斷地透過節目或廣告中的明星、演員、或是模特兒建構女性理想身材的標準與重要性，進而內化形成社會認可理想身材標準的認知。接著，當女性內化社會認可的理想身材標準與自己的實際身材差異過大時，則產生身材不滿意感。

## 媒介影響身體意象之實驗研究

既有的媒介效果研究一致認為媒介在閱聽人的身體意象和飲食失調（e.g., Botta, 1999；Harrison & Cantor, 1997；Heinberg & Thompson, 1995；Posavac, Posavac, & Posvac, 1998；Myers & Biocca, 1992）、情緒（e.g., Hargreaves & Tiggemann, 2002；Heinberg & Thompson, 1995；Stice & Shaw, 1994）和自尊感（e.g., Henderson-King & Henderson-King, 1997）上扮演著重要的角色。Myers 和 Biocca（1992）以實驗法探討電視節目和廣告影像對女大學生身材焦慮感的影響。七十六位受試者被隨機指派觀看以完美纖瘦女性身體意象為主要訴求的影片或與外表體型無關的中性影片。研究結果發現，受試者普遍高估自己的身材尺寸。而且，受試者的身材認知會被僅僅 30 分鐘的電視內容所影響。觀看以完美纖瘦女性身體意象為主要訴求的電視節目的受試者比收看中性節目的受試者更容易高估自己的身材尺寸。研究者認為，女性的自我身體

意象是彈性的，而非固定不變的。研究者認為，透過電視反覆強調、再現女性理想身材的訊息會立即引導女性閱聽人去注意自己的身材，進而內化、追求媒體所定義的理想女性身材標準，進而造成情緒低落和自我身材體型焦慮。另外，Stice 與 Shaw（1994）針對「纖瘦完美理想」身材訊息對女性受試者的情緒、身材焦慮、認同纖瘦理想身材的刻板印象等面向進行研究。將 157 位女大學生被隨機分配閱讀三種雜誌圖片（身材極瘦模特兒、中等身材模特兒或無模特兒）中的任一種圖片。研究發現，暴露於極瘦模特兒圖片的受試者比暴露於中等身材和無模特兒兩個組別的受試者出現較高程度的憂鬱感、壓力、罪惡感、不安全、困窘及身體意象挫折感。此外，研究者也發現，負面情緒、體型挫折感和認同纖瘦理想體型是罹患厭食症的預測因子。也就是，情緒越低落、對自己身材越不滿意和越認同纖瘦理想身材的女性，越有可能罹患飲食障礙相關疾病。

延續這個主題研究，Heinberg 和 Thompson（1995）更進一步探討纖瘦嫵媚的電視影像對女性身體意象和情緒的影響。研究者假設，纖瘦嫵媚的影像與受試者的情緒和身材滿意度是呈現負相關的。研究者將 139 位女大學生分成兩組，讓受試者分別觀看 10 分鐘與外表有關的影片及與外表無關的中性影片。研究結果發現，觀看與外表有關影片（如：節食廣告）的受試者比觀看中性外表廣告的受試者，情緒較為低落，身材不滿意度也較高。研究者認為，纖瘦嫵媚的媒介影像對特殊族群有顯著的影響。換言之，外表體型挫折感愈高的受試者愈容易受到電視纖瘦嫵媚的影像影響。

有關電視媒介影響閱聽人自我身體意象滿意度的結果也獲得澳洲學者的驗證（Hargreaves & Tiggemann, 2002, 2004；Tiggemann & Slater, 2004）。Hargreaves 和 Tiggemann（2002）以自我基模理論探討媒體訊息如何影響自我體型概念，試圖了解為何有些人較易受媒體的影響。研究者隨機指派 195 位青少女和 206 位青少男分別觀看「與外型有關」或「與外型無關」其中的一部廣告影片。結果發現，觀看「與外表有關」影片的青少女比觀看「與外表無關」影片的青少女較不滿意自己身材。但對男性受試者則無顯著性影響。延續此主題並針對不同年齡群體，Hargreaves 和 Tiggemann（2004）調查 595 位青少年也獲得相同的研究結果。亦即，觀看以曼妙身材為訴求廣告的青少女比觀看與外表無關影片的青少女，較不滿意自己的身材；但對於男性青少年則無顯著影響。

上述實驗取向研究皆指出，短暫的媒介訊息刺激能影響女性自我身材焦慮感，加劇女性的身材不滿意度。因此，本研究認為長期暴露媒介的累積效果對於女性身體意象的影響，應是更值得注意的。

## 媒介與身體意象之相關研究

不同於實驗刺激研究，閱聽人自陳問卷也常被學者使用於探討女性閱聽人的媒介使用行為

與身體滿意度間的關係。Harrison 和 Cantor（1997）調查 232 位女大學生和 190 位男大學生，有關媒介使用行為（電視和雜誌）和飲食失調的研究發現，媒介對女大學生飲食失調、減肥動力和身材焦慮是有影響力的。就男性受試者而言，使用媒介愈多的男性受試者除了對一般人的纖瘦身材和節食行為愈認同外，也對女性的纖瘦身材和節食行為有較正面的看法。研究結果顯示，受試者的總體收看電視時間與身材焦慮感呈現正相關。收看電視時間愈長的女性，身材焦慮感也就愈高。但是，收看電視時間長短則和減肥動力和飲食失調不相關。相對的，受試者雜誌暴露量則和減肥動力呈現高度的相關性，特別是暴露於以完美理想身材為主要訴求的媒介內容。針對不同年齡族群，Harrison（2000）也發現，小學女生觀看電視頻率越高，呈現愈高的減肥動力，也較容易出現飲食失調行為。

同樣地，Tiggemann（2003）針對澳洲 104 名女大學生的媒介使用行為與身體意象研究也發現，電視和雜誌的暴露量與身材焦慮感有關。也就是，收視電視時間較長的女大學生呈現較高程度的身材焦慮感和較低的自尊感。

雖然研究學者普遍支持電視媒體影響女性閱聽人的身材焦慮感。但是，其他的學者也發現，女性的身材焦慮感或挫折感是和個人身體質量指數（Body Mass Index, BMI）、電視節目類型、感知的電視真實度或認同女性纖瘦理想體型有關。例如，Botta（1999）調查 1224 位女高中生發現，身體質量指數愈高的女高中生愈不滿意自己的身材；認為電視真實度愈高和愈常拿自己身材和電視演員／模特兒的身材相比較的女高中生，愈認同纖瘦理想身材的概念；而愈認同纖瘦理想身材的女高中生，呈現愈高程度的減肥慾望和愈不滿意自己的身材。研究者認為，電視媒介間接鼓勵年輕女性認同纖瘦身材的理想標準，並使她們將電視上所看到的纖瘦身材視為真實的信念。換言之，年輕女性藉由螢幕中明星／演員的身材來定義自己的身材標準，並將這些「理想身材」視為真實的目標來追求。

同樣是關注電視媒體影像訊息的影響，其他研究者進一步檢驗不同節目類型影響女性閱聽人身體意象的研究，電視節目類型和身材焦慮則呈現顯著性相關（Hofschire & Greeberg, 2002；Tiggemann 2006；Tiggemann & Pickering, 1996）。例如，澳洲學者探討女高中生觀看不同電視節目內容對身體意象的效果是否有所不同。研究結果顯示，收視肥皂劇、戲劇節目和電影等類型節目則和身材焦慮則有顯著相關（Tiggemann & Pickering, 1996；Tiggemann, 2006）。換言之，愈常收視電視戲劇節目和電影的女性呈現愈高程度的身體意象焦慮感和挫折感。

相較於澳洲的研究，美國的研究也得到類似的結果。Heinberg 和 Thompson（1992）以社會比較觀（social comparison perspective）探討媒體影像與女性身材焦慮間的關係。研究者特別關注參考團體（reference group）在身材焦慮所扮演的角色。社會比較理論認為，當人們無法直接評估自己時，就會經由與他人相互比較，來評估自己的能力。也就是，社會比較觀點假設，

當女性愈常以電視名人的纖瘦身材來和自我身材比較，她們愈可能不喜歡自己的身材、體型，也愈容易導致不健康的飲食行為。研究者調查 189 位女大學生發現，愈常把電視名人身體影像當作重要的身材參照標準的受試者，愈容易對自己身材感到不安、愈想減肥和愈容易罹患飲食障礙相關疾病。同樣的，Harrison（1997）也發現，愈想要擁有如電視明星般纖瘦窈窕身材的受試者，呈現較高程度的體型挫折感和減肥動力。

Hofschire 和 Greenberg（2002）從認知理論（social cognitive theory）的觀點探討媒介如何影響青少年的身體意象。此理論架構認為，閱聽人會拿自己與因姣好外表而受到較好待遇的名人相比較。假如他們發現自己跟這些名人不一樣，就可能發生體型不滿意的情況及試圖改變自己，讓自己和這些名人相像。研究發現，觀看以身體意象為訴求的節目及戲劇節目與身材焦慮感呈現顯著正相關。他們也發現，愈認同名人／演員的年輕女性愈不滿意自己的身材，愈理想化較小的身材尺寸和衣服尺寸。同時，也會增加體能運動來減重或是雕塑身材。

此外，Harrison（2003）更進一步檢視電視中完美理想身材對收視者理想身體部位（胸部、腰部、臀部）的影響。研究者調查 149 位女大學生和 82 位男大學生發現，暴露於以完美理想身材為訴求的電視影像內容預測女性期望有較小的身材尺寸。換言之，女大學生期望擁有比自己更瘦的身材。她們希望腰部和臀部能小一點，但是胸部卻是希望能較大、較豐滿一點。相對的，暴露於以完美理想身材為訴求的電視影像內容對男性理想的女性身材認知無顯著影響。可是，暴露於以完美理想身材為訴求的電視影像內容卻能預測男性和女性受試者對隆胸和抽脂等整型手術的認同感。例如，胸部豐滿的女性較能接受以胸部縮減手術來改善自我體型；而胸部較小的女性較能接受隆胸手術。

## 臺灣大眾傳播媒介與身體意象研究

在這波身體意象與飲食失調的研究浪潮中，國內相關研究也呈現類似的結果。例如，蕭芳惠和林薇（1998）針對 1204 位女高中生的身體意象與飲食異常傾向研究發現，超過 84% 的女高中生對自己的身材感到不滿意。受訪者中有 558（46.5%）位認為自己的身材是稍胖或是很胖，但卻有高達 879（73.1%）位希望自己能減重、能瘦一點。由此可見，少女的自我實際身材和期望身材是有顯著性差距的。換句話說，大多數的少女期望擁有比實際體型更瘦的身材。其他的研究也發現，青少年，特別是女性，非常注重自己的身材，不論胖瘦都偏好擁有纖瘦的身材。江承曉和沈珊珊（2002）調查 1147 位大專生發現，女性比男性較不滿意自己的身材。有 450（39.2%）位女性覺得自己太胖，而只有 81（7.1%）位女性覺得自己太瘦。相較於女性，只有 17.9% 的男性認為自己太胖，而有 22.9% 的男性覺得自己太瘦。這個研究結果顯示，女性比男性不只呈現較高程度的身體焦慮，也更追求纖瘦的身材。他們也發現，受試者的實際身材和期望的身材型是不一致的。而且，愈瘦的受試者愈滿意自己的身材。

另外，Shih 和 Kubo（2002）針對臺灣 25 位男大學生和 165 位女大學生的體型偏好（body shape preference）和身體滿意度（body satisfaction）的研究也發現，女性比男性較不滿意自己的身材，也較想要減肥。女大學生希望擁有比自己實際體型，或是他人對自己認知的體型更為纖瘦的身材。同時在吸引異性身材感知上，女大學生傾向選擇比男性心中理想的女性身材來的纖瘦的體型。也就是說，女大學生高估纖瘦身材在男性心中的重要性。

相較於上述有關身體意象與衛生教育的研究，林宜親和林薇（2000）進一步探討影響青少年身體意象的因素發現，青少年的身體意象確實受到媒體及社會文化普遍讚許「纖瘦身材」的影響。特別是，愈崇拜偶像身材的女性受試者和未來想從事與身材體型有關的活動，愈在意自己的身材，也愈願意投入更多的時間和精神改善外表。關注不同年紀族群，侯心雅和盧鴻毅（2008）針對女大學生對自我身材不滿意的因素與瘦身意圖研究發現，暴露於纖瘦體型身材有關的媒體內容的受試者較認同「瘦就是美」的概念，也較不滿意自己的身材。另外，研究者也間接肯定社會認知理論的觀點來研究電視媒介影響閱聽人身體意象的效果。認為藉由電視不斷的鼓吹理想身材影像會讓閱聽人接受並內化為真實的概念。也就是，當女性閱聽人的身材認知和媒介內容所呈現的體型影像愈一致時，閱聽人愈容易將媒介中的完美理想身材影像視為理想的仿效標準，也愈可能造成情緒低落和自我身材不滿意。

同樣是關注大眾傳播媒體對閱聽人身體意象的影響，張錦華（2002）針對 540 位（男：219； 女：301）高中及高職生進行瘦／塑身廣告效果研究發現，女性受試者比男性受試者更容易高估身體的肥胖程度和較認同纖瘦的身材。而體型愈胖的受試者、感受到社會壓力愈強者、也愈常拿自己身材與廣告名人相比較者，其自我外貌評價就愈低，改變外貌的動機也愈高。研究者認為，瘦身美容廣告對於青少年的身體意識有顯著的影響力。換言之，媒體訊息大量建構、傳佈有關社會文化認可的理想身材，進而形成社會規範壓力，造成青少年對自我身材不滿意，及增強瘦身意願。另一關注媒介信任度的研究也發現，媒介信任度越高的閱聽人，其身體滿意度越低，而從事體型改變行為也越明顯（黃囉莉、張錦華，2005）。

相對於關注單一媒介內容對青少年身體意象的研究，另一近期研究也再次呼應大眾傳播媒介影響年輕女性身體意象所扮演的重要角色。Zhang 和 Lien（2010）針對 301 位 16 至 18 歲的青春期女學生進行電視收視時間與身體意象相關研究發現，臺灣青少女無論身材胖瘦都普遍不滿意自己的身材，也呈現相當高程度的減肥動力。而這樣的情況以觀看時間較長的重度收視者和體重較重的青少女尤其明顯。研究者並以涵化理論的觀點探討電視媒介對閱聽人身體意象的潛在影響，認為對體重較重、自尊心較低的青少女而言，長時間觀看電視對其身材不滿意度的影響是最為嚴峻的（double dosage）。

綜括前述有關電視媒介與女性身體意象文獻，無論是以單次實驗刺激的研究或是關注電視

收視時間的問卷調查研究皆指出，電視媒介對閱聽人身體意象的影響扮演著重要的角色。本研究以社會學習和自我認知理論架構，擬出以下的研究假設與問題。首先，既有的研究皆指出，體重較重的女性較不滿意自我身材，並有較強的瘦身意願。因此，本研究由此發展出第一個研究假設：

假設一：身體質量指數較高的女大學生比身體質量指數較低的女大學生，較不滿意自我身材，也較想要減肥。

其次，有關自尊感與身體滿意度的相關研究獲致相當一致的結果。也就是，自尊感與身體滿意度呈現高度的正相關性（Grogan, 1997；Tiggemann, 1996）。另外，許多有關女性身材的刻板印象研究（張錦華，2002；Fouts & Burggraf, 1999；2000; Garner & Garfinkel, 1980；Joseph, 1982; Sypeck et al., 2006）指出，纖瘦的身材被賦予正面的刻板意義；而肥胖的身材則被賦予負面的刻板意義。社會文化中對身體的多重定義，使女性不只在意自己的身材，更在意別人的眼光。特別是自尊感薄弱的女性越過份強調曼妙身材的重要性（Zhang & Lien, 2010）。據此發展出第二個研究假設：

假設二：高自尊感的女大學生比低自尊感的女大學生，較滿意自我身材，也較不想要減肥。

再則，作為重要社會化機制的電視，持續不斷地以過度苗條纖細，但身材凹凸有致的模特兒來建構、定義社會文化中典型「完美女人」的體型標準、形象和價值。女性閱聽人從電視中學習或模仿有關身材的社會意義，並在實際生活中複製他們在電視中所學習的行為。也就是，電視媒介不僅內化身材在日常生活中的重要性，更內化身材的社會規範與意義。相關取向的研究指出，看電視時間愈長的女性，身材焦慮感也就愈高（侯心雅、盧鴻毅，2008；Harrison & Cantor1997；Harrison, 2000），呈現較高的減肥動力（Harrison, 2000；Zhang & Lien, 2010）。據此發展出假設三與假設四：

假設三：高度收視組的女大學生比低度收視組的女大學生愈不滿意其身材，愈想要減肥。

假設四：高度內化社會理想體型的女大學生比低度內化社會理想體型的女大學生，較不滿意其自我身材，愈想要減肥。

過去不管從社會認知或社會比較理論觀點探討媒介內容影響女性身體意象的研究，皆強調媒介「內化社會理想體型」對女性閱聽人身體意象的影響力（張錦華，2002；Hofschire & Greenberg, 2002；Harrison, 2003）。女性閱聽人易將電視角色不真實或過度纖瘦身材內化成自我追求的理想標準身材，並以此作為評估自我身材的參照點。換言之，透過電視內化機制運作，灌輸女性對於美的迷思，使女性認為只要能控制自己的身材，就可掌握一切。而且，電視媒介內容也被認為反應社會文化所認可的理想身體意象的標準與價值觀（Guilen & Barr, 1994）。因此，對於閱聽人內化身體意象訊息的程度對於女性閱聽人身體意象的影響，實有探討價值。因

此，本研究擬出以下兩個研究問題：

研究問題一：身體質量指數、自尊感、電視收視時間、內化社會理想體型是否可以預測女大學生的身體不滿意度？

研究問題二：身體質量指數、自尊感、電視收視時間、內化社會理想體型是否可以預測女大學生的減肥動力？

# 參、研究方法

## 一、研究樣本

本研究總共招募 300 位女大學生，以問卷調查法研究女大學生電視收視行為與身體意象之間的關係。所有參與此研究的女大學生皆是自願性參與，並告知可隨時自主停止問卷填寫，退出研究過程。

## 二、問卷設計與施測

此問卷可分為兩部份，第一部份詢問受試者的身高、體重及電視收視時間。第二部份是測量受試者的自尊感、身材不滿意度和減肥動力和內化社會理想體型程度。

電視收視時間：藉由詢問受試者平日平均收看電視時間和假日平均收看電視時間，藉以建構每週總體電視收視時間。

身體質量指數：將受試者自填身高及體重轉換成身體質量指數（Body Mass Index, BMI），BMI 計算方式為體重（kg）÷ 身高（$M^2$）的比值（行政院，2008）。

自尊感：改寫自 Rosenberg（1965）所編製的自尊量表（Self-Esteem Scale, SES）來測量受試者的自尊感。量表總共有 10 個題項（例如：「我覺得自己沒有什麼值得自豪的地方」、「整體而言，我對自己感到滿意」），受試者以四級等距量尺（4 = 非常同意；1 = 非常不同意）做答，高分代表高自尊，而低分則代表低自尊。此 10 題的內在信度為 Cronbach $\alpha$ = .82。

身材不滿意度：改編 Garner、Olmstead、和 Polivy（1983）的飲食失調量表（The Eating Disorders Inventory, EDI）中的「身材不滿意度」子量表，總共有 11 題。受試者以李克氏五級等距量尺（5 = 非常同意；1 = 非常不同意）來表達對自己身材的滿意程度，例如：「我覺得我的腹部太大了」、「我覺得我的大腿太粗了」、「我覺得我的屁股太大了」或「我對我的身材感到不滿意」，得分越高表示對自己身材越不滿意。本研究身材不滿意度的內在信度為 Cronbach $\alpha$ = .88。

減肥動力：改編 Garner、Olmstead、和 Polivy（1983）的飲食失調量表（EDI）中的「減肥動力」子量表，總共有 5 題。受試者以李克氏五級等距量尺（5 = 非常同意；1 = 非常不同意）

來表達自己的減肥動力程度。得分越高代表越強的減肥動力。例題如：「我一心一意想要纖細的身材」、「只要我的體重一增加，我會非常害怕」、「當我吃多了，我有極度的罪惡感」。本研究減肥動力的內在信度為 Cronbach $\alpha$ = .85。

內化社會理想體型：改編 Heinberg、Thompson 和 Stormer（1995）的社會文化外貌態度量表（The Sociocultural Attitudes Towards Appearance Questionnaires, STAQ）中的「內化」子量表，共 5 個題項，用來測量受試者內化社會理想體型的程度。受試者以李克氏（Likert）五級等距量尺（5 = 非常同意；1 = 非常不同意）的作答型式來表達他們對題項敘述的感覺，例如：「我常把電視裡模特兒／女演員的身材、體型外貌，當作我追求的目標」。本研究內化社會理想體型量表的內在信度為 Cronbach $\alpha$ = .82。

# 肆、資料分析

## 樣本描述

本研究總共募集 300 位女大學生，有 11 人因未完成所有題項而被排除，有效樣本為 289。女大學生的平均年齡為 21.06 歲（*SD* = 1.35），平均身體質量指數為 19.89（*SD* = 2.40），而每週平均收看電視時間為 14.65 小時（*SD* = 11.68）。另外從樣本平均數可知，臺灣女大學生普遍不滿意自己的身材（*M* = 3.5, SD = .64），且呈現相當高程度的減肥動力（*M* = 3.3, *SD* = .82）。

假設一探討的是：比起身體質量指數較低的女大學生，身體質量指數較高的女大學生，較不滿意自我身材，也愈想要減肥。根據行政院衛生署（2008）所公佈的成年女性（19 歲以上）身體質量指數標準，將受試者分為過輕組（BMI 小於 18.5）、正常組（BMI 介於 18.5 至 24）與過重組（BMI 大於 24）。單因子多變量變異數檢定（Multivariate Tests）均達顯著，Wilks' $\Lambda$ = .755，$p < .001$。表示身體質量指數高低對身體滿意度或減肥動力是有顯著性差異的。進一步進行單因子變異數分析結果顯示，女性的身體質量指數對身材不滿意度（$F$ (2, 286) = 44.16，$p < .001$）和減肥動力（$F$ (2, 286) = 15.40，$p < .001$）皆具顯著性影響。經事後比較 Tukey HSD 檢驗發現，身體質量過重（*M* = 4.10，*SD* = .46）的女大學生的身材不滿意度明顯高於身體質量正常（*M* = 3.65，*SD* = .55）及過輕（*M* = 3.05，*SD* = .59）的女大學生。而身體質量正常的女大學生的身材不滿意度也明顯高於身體質量過輕的女大學生。同樣的，事後比較 Tukey HSD 檢驗減肥動力顯示，身體質量過重（*M* = 3.57，*SD* = .71）的女大學生的減肥動力明顯高於身體質量過輕（*M* = 2.90，*SD* = .85）的女大學生；身體質量正常（*M* = 3.45，*SD* = .77）的女大學生的減肥動力明顯高於身體質量過輕（*M* = 2.90，*SD* = .85）的女大學生。但是，身體質量過重和身體質量正常的女大學生的減肥動力並無顯著不同。因此，假設一獲得支持。

假設二探討的是：高自尊感的女大學生比低自尊感的女大學生，較滿意自我身材，也較不

會想要減肥。如表一顯示，自尊感與身材不滿意度及減肥動力皆呈現負相關。自尊感愈高的女大學生，身材不滿意度愈低（$r$ = -.24，$p$ < .001），愈不想要減肥（$r$ = -.15，$p$ < .01）。進一步分析高自尊感與低自尊感的女大學生，在身材不滿意度及減肥動力間有何不同。以平均數值為分割點將受試者分成高自尊組（$M$ = 2.90；$SD$ = .23）與低自尊組（$M$ = 2.35；$SD$ = .23）兩組，獨立樣本 t 檢定顯示，高自尊組與低自尊組的身材不滿意度（$t$ (287) = 2.89， $p$ < .01）和減肥動力（$t$ (287) = 2.21， $p$ < .05）皆達顯著。表示，自尊感低（$M$ = 3.64，$SD$ = .53）的女大學生比自尊感高（$M$ = 3.41，$SD$ = .69）的女大學生，較不滿意自己的身材。同樣地，自尊感低（$M$ = 3.43，$SD$ = .77）的女大學生比自尊感高（$M$ = 3.21，$SD$ = .85）的女大學生，呈現較高的減肥動力。因此，假設二獲得支持。

假設三探討的是：高度收視組的女大學生比低度收視組的女大學生愈不滿意其身材，愈想要減肥。相關分析顯示（如表一），受試者的總體電視收視時間與身材不滿意度及減肥動力皆呈現顯著正相關。也就是說，花愈多時間收看電視的女大學生，其身材滿意度愈低（$r$ = .17，$p$ < .01），減肥動力也愈高（$r$ = .17，$p$ < .01）。進一步分析女大學生電視收視時間多寡與身材不滿意度及減肥動力間的關係有何不同。以周平均收視值為分割點將受試者分成高收視組（$M$ = 7.25；$SD$ = 4.33）與低收視組（$M$ = 25.38；$SD$ = 10.60）兩組。獨立樣本 t 檢定顯示，高收視組（$M$ = 3.47；$SD$ = .63）與低收視組（$M$ = 3.55；$SD$ = .65）在身材不滿意度未達顯著（$t$ (287) = -1.12， $p$ > .05），表示高收視組與低收視組的女大學生間的身材不滿意度並無明顯差異。但是，電視收視時間多寡則與減肥動力達顯性差異（$t$ (287) = -2.07， $p$ < .05）。表示高收視組（$M$ = 3.22，$SD$ = .84）的女大學生比低收視組（$M$ = 3.42，$SD$ = .69）的女大學生，較想要減肥。因此，假設三獲得部分支持。

表 1 主要變數雙雙相關係數（$N$ = 289）

| 變數 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. 身體質量指數 | - | .04 | -.15* | -.04 | .52*** | .28*** |
| 2. 總收視時間 | | - | .06 | .21*** | .17** | .17** |
| 3. 自尊感 | | | - | -.14* | -.24*** | -.15* |
| 4. 內化理想身材 | | | | - | .29*** | .42*** |
| 5. 身材不滿意度 | | | | | - | .54*** |
| 6. 減肥動力 | | | | | | - |

*$p$ < .05; **$p$ < .01; ***$p$ < .001.

假設四探討的是：高度內化社會理想體型的女大學生比低度內化社會理想體型的女大學生，較不滿意其自我身材、愈想要減肥。相關分析顯示（如表一），受試者的內化社會理想體型程

度與身材不滿意度（$r$ = .29，$p$ < .001）及減肥動力（$r$ = .42，$p$ < .001）皆呈現顯著正相關。進一步分析以平均數值為分割點將受試者分成高內化社會理想體型（$M$ = 4.02；$SD$ = .61）與低內化社會理想體型（$M$ = 2.63；$SD$ = .35 ）兩組。獨立樣本 $t$ 檢定顯示，高內化社會理想體型與低內化社會理想體型的女大學生的身材不滿意度（$t$ (287) = 3.13， $p$ < .01）和減肥動力（$t$ (287) = 6.40，$p$ < .001）皆具顯著的不同。表示，高度內化社會理想體型（$M$ = 3.58，$SD$ = .63）的女大學生比低度內化社會理想體型（$M$ = 3.31，$SD$ = .63）的女大學生，較不滿意自己的身材。同樣地，高度內化（$M$ = 3.48，$SD$ = .77）的女大學生比低度的內化（$M$ = 2.82，$SD$ = .78）的女大學生，呈現較高的減肥動力。因此，假設四獲得支持。

表 2 內化理想體型與身體滿意度之階層迴歸分析（$N$ = 289）

| | 階層一 （Block 1） | | | 階層二 （Block 2） | | | 階層三 （Block 3） | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | B | SE B | $\beta$ | B | SE B | $\beta$ | B | SE B | $\beta$ |
| 身體質量指數 | 1.45 | .15 | .50*** | 1.43 | .14 | .49*** | 1.49 | .14 | .51*** |
| 自尊感 | -.32 | .10 | -.16** | -.34 | .10 | -.17** | -.25 | .09 | -.13** |
| 電視收視時間 | | | | .10 | .03 | .16** | .06 | .03 | .10* |
| 內化社會體型 | | | | | | | .47 | .08 | .28*** |
| Adjust $R^2$ | | .30 | | | .32 | | | .39 | |

*$p$ < .05; **$p$ < .01; ***$p$ < .001.

針對研究問題一，有關身體質量指數、自尊感、電視收視時間、內化社會理想體型是否可以預測女大學生的身體不滿意度。階層迴歸分析結果顯示（如表 2），在第一階層迴歸模型中，身體質量指數和自尊感對於身體不滿意度具有顯著解釋力，$F$ (2, 286) = 60.13, $p$ < .001，$R^2$ = .30。進一步檢視身體質量指數和自尊感的個別解釋力發現，身體質量指數（$t$ = 9.89，$b$ = .50，$p$ < .001）和自尊感（$t$ = -.16，$b$ = -3.22，$p$ = .001）皆可預測身材不滿意度。亦即，身體質量指數愈高的女大學生，愈不滿意其身材；但是，自尊感越高的女大學生，其身材不滿意度則愈低。在第二階層整體電視收視時間投入迴歸模型後，對於身體不滿意度的解釋力達統計顯著，$F$ (3, 285) = 45.05, $p$ < .001，$R^2$ = .32。顯示在控制身體質量指數和自尊感變項的影響下，整體電視收視時間（$t$ = 3.28，$b$ = .16，$p$ = .001）可以預測身體不滿意度。也就是，身體質量指數愈高、自尊感愈低和觀看電視時間愈長的女大學生對其身材愈不滿意；在第三階層內化理想體型投入迴歸模型後，對於身體不滿意度的解釋力也達統計顯著，$F$ (4, 284) = 46.11, $p$ < .001，$R^2$ = .39。研究結果顯示在控制身體質量指數、自尊感、整體電視收視時間等變項的影響下，內化社會理想體型的強度（$t$ = 5.81，$b$ = .28，$p$ < .001）可以預測身體不滿意度。也就是，加入內化社會理想身材變數後，對身材不滿意度的整體解釋變異由 32% 增加為 39%。即身體質量

指數愈高（$b$ = .51，$p$ < .001）、自尊感愈低（$b$ = -.13，$p$ < .01）、觀看電視時間愈長（$b$ = .10，$p$ < .05）和內化社會理想體型程度愈高（$b$ = .28，$p$ < .001）的女大學生，愈不滿意其身材。

表 3 內化理想體型與減肥動力之階層迴歸分析（N = 289）

| | 第一次迴歸 (Block 1) | | | 第二次迴歸 (Block 2) | | | 第三次迴歸 (Block 3) | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | B | SE B | $\beta$ | B | SE B | $\beta$ | B | SE B | $\beta$ |
| 身體質量指數 | .55 | .12 | .27*** | .54 | .12 | .26*** | .60 | .11 | .29*** |
| 自尊感 | -.153 | .08 | .057 | -.17 | .08 | -.12* | -.08 | .07 | -.05 |
| 電視收視時間 | | | | .07 | .02 | .16** | .03 | .02 | .07 |
| 內化社會體型 | | | | | | | .49 | .06 | .42*** |
| Adjust $R^2$ | | .09 | | | .11 | | | .27 | |

*$p$ < .05; **$p$ < .01; ***$p$ < .001.

針對研究問題二，有關身體質量指數、自尊感、電視收視時間、內化社會理想體型是否可以預測女大學生的減肥動力。資料分析結果顯示（如表 3），第一階層迴歸模型對於預測減肥動力具有顯著解釋力，$F$ (2, 286) = 14.49, $p$ < .001，$R^2$ = .09。進一步檢視身體質量指數和自尊感的個別解釋力發現，身體質量指數（$t$ = 4.70，$b$ = .27，$p$ < .001）可以預測減肥動力。但是，自尊感（$t$ = -1.91，$b$ = -.11，$p$ > .05）則不足以預測減肥動力。亦即，身體質量指數愈高的女大學生，其減肥動力愈高；第二階層整體電視收視時間投入迴歸模型後，對於減肥動力解釋力達統計顯著，$F$ (3, 285) = 12.80, $p$ < .001，$R^2$ = .11。進一步檢視身體質量指數自尊感和整體電視收視時間的個別解釋力發現，身體質量指數（$t$ = 4.62，$b$ = .26，$p$ < .001）、自尊感（$t$ = -2.11，$b$ = -.12，$p$ < .05）和整體電視收視時間（$t$ = 2.94，$b$ = .16，$p$ < .05）皆可預測減肥動力。也就是，身體質量指數愈高、自尊感愈低和觀看電視時間愈長的女大學生呈現出較高的減肥動力；在第三階層內化理想體型投入迴歸模型後，對於身體不滿意度的解釋力也達統計顯著，$F$ (4, 284) = 27.38, $p$ < .001，$R^2$ = .27。研究結果顯示在控制身體質量指數、自尊感、整體電視收視時間等變項的影響下，內化社會理想體型的強度（$t$= 7.93, $b$ = .42，$p$ < .001）可以預測減肥動力。也就是，加入內化社會理想身材變數後，對減肥動力的整體解釋變異由 11% 顯著增加為 27%。進一步檢視身體質量指數自尊感和整體收視時間和內化社會理想身材的個別解釋力發現，身體質量指數（$t$ = 5.69，$b$ = .29，$p$ < .001）和內化社會理想身材（$t$ = 7.93，$b$ = .42，$p$ < .001）皆可預測減肥動力。但是，自尊感（$t$ = -1.03，$b$ = -.05，$p$ > .05）和整體電視收視時間（$t$ = 1.39，$b$ = .07，$p$ > .05）則不足以預測減肥動力。換言之，加入內化社會理想身材變數顯著增加青少女減肥動力的解釋量。也就是，身體質量指數愈高（$b$ = .29，$p$ < .001）和內化社會理想體型程度愈高（$b$ = .42，$p$ < .001）的女大學生，呈現愈高程度的減肥動力。

# 伍、討論與建議

## 一、研究發現與討論

本研究支持社會學習及自我認知觀點探討電視媒介建構社會理想的身材體型，閱聽人在觀看電視的過程中，學習、接受並內化電視所呈現的不真實體型標準與其所蘊含的刻板印象，進而影響女性閱聽人的身體意象。本研究發現，臺灣女大學生的身體意象與美國、澳洲、韓國或中國的年輕女性大略相同。也就是，和其他國家的研究結果一致，臺灣女大學生普遍不滿意自己的身材，特別是收視電視時間較長、身體質量指數較高、高度內化社會理想身材和自尊感較低的女性。本研究主要發現如下：

1. 和東西方既有的研究發現一致，臺灣女大學生不論體型胖瘦，普遍不滿意其自我身材。本研究女大學生的平均身體質量指數為 19.89，雖屬於正常的範圍（18.5＜ BMI＜ 24），但無論是肥胖體型（*M* = 4.10，*SD* = .46）、正常體型（*M* = 3.65，*SD* = .55）、或是過瘦體型（*M* = 3.05，*SD* = .59）者，其自我身材不滿意度皆偏高（大於 2.5）。由此可知，大多數女性對自己身材普遍感到相當不滿意。而這種現象，也同樣反映在女大學生的減肥動力上。總而言之，臺灣女大學生不論體型胖瘦，普遍都不滿意自己身材，而纖瘦身材是她們追求的目標。由此看來，追求纖瘦已是世界化的普及現象，而它可能源自於媒體大力鼓吹的「纖瘦理想身材」審美觀的風潮。
2. 自尊感愈高的女大學生，身材滿意度愈高，減肥動力則愈低。而且，高自尊感的女大學生的身材滿意度明顯高於低自尊感的女大學生；高自尊感的女大學生的減肥動力明顯低於低自尊感的女大學生。此結果說明了有自信心的女大學生，能真正接受真實的自己，較不受媒介窄化的審美標準影響。因此，也較不受制於社會文化所建構的理想身材標準。
3. 整體電視收視時間與女大學生的內化社會理想身材、身材不滿意度及減肥動力有顯著相關性。此結果支持媒介社會化的觀點探討女性身體意象的研究發現，即觀看電視時間愈長的女大學生，呈現愈高程度的內化社會理想身材傾向，愈不滿意其自我身材（Botta, 1999；Harris & Cantor 1997；Tiggemann，2003），減肥動力也愈強（Harrison，2000）。上述發現說明了臺灣女大學生的電視收視行為與其身體意象間的關聯性。從整體收視時間來看，臺灣女大學生花相當可觀的時間（平均每日 2.1 小時）收看電視，電視建構閱聽人對於理想女人身材的內容，會隨著訊息的累積暴露，對觀看者的影響也就愈大。但是值得注意的是，雖然整體收視時間與身材不滿意度及減肥動力達顯著相關性。但是，高收視組與低收視組只有在減肥動力上達顯著差異；而在身材不滿意度上卻未達顯著性差異。這樣的結果可能是：觀看電視節目是不需高度專注力的靜態活動，且可能伴隨食物的進食，身材體重可能增加，因而造成高、低收視組間減肥動力的差異。第二

個解釋可能是：電視收視是一長期且持續的過程，加上高收視組與低收視組的大學女生原本的身材不滿意度就很高，所以整體電視收視時間對身材不滿意度的影響效果就較不易顯著。另一可能的解釋是：整體收視時間可能不是預測身材不滿意度的良好指標。換言之，節目類型、節目內容 ( 畫面、旁白、對話 ) 的呈現方式，值得後續研究檢驗。

4. 內化社會認知理想身材的程度對身材不滿意度及減肥動力有顯著性影響。本研究除了發現內化社會認知理想程度與身材不滿意度及減肥動力間的正向關係外，也驗證內化社會理想體型對身材不滿意度與減肥動力兩個變項的影響力。以上研究結果也呼應過去研究者的研究發現，亦即內化社會理想身材程度愈高的女性，愈不滿意其自我身材（Botta, 1999；Harris & Cantor 1997；Tiggemann，2003）。同樣的，內化社會理想身材程度愈高，也呈現愈高程度的減肥動力（Harrison，2000）。但是，我們也不宜因為整體電視收視時間與內化社會理想體型呈現正向關係，就貿然斷定女大學生的內化社會理想體型的認知是完全來自於電視媒介所建構的女性理想身材標準與重要性。因為由階層回歸係數可知，內化社會理想體型對身體不滿意度及減肥動力的解釋力明顯高於整體電視收視時間。所以，整體電視收視時間可能是內化社會理想體型認知的因子之一，但不是唯一的因子。至於，內化社會理想體型是來自於媒介使用行為？媒介內容？媒介角色？或是人際的影響？皆可做為未來研究的課題。

綜合以上討論，姑不論身體質量指數的影響，本研究發現雖然整體電視收視時間與內化社會理想體型程度對女大學生的身材不滿意度及減肥動力有影響，但似乎內化社會理想程度對這兩變項的預測、解釋力較為顯著。換句話說，我們不宜將整體收視時間視為影響女性身體意象的唯一指標。另外，隨著傳播科技的進步與日常生活型態的改變，影響女性身體意象的因子也更複雜、更多元化。換言之，影響女性身體意象可能是某些特定媒介形式、節目類型、節目內容或是其他因子，而不是單純的電視總收視時間（Tiggemann & Pickering, 1996）。如果貿然以整體電視收視時間與身體意象的線性相關關係，作為推論兩者的因果關係，則會錯失影響女性身體意象的其他因子。因為，如果觀眾長時間觀看的內容是一些較不以女性纖瘦完美身材為訴求的節目，則電視收視與身體意象之間的關係可能被誇大、高估或者扭曲。後續研究關於內化社會理想體型變項的來源應更為周詳，例如：應將媒介類型、節目類別、擬社會互動（parasocial interaction）或是重要他人（significant others）等變項應納入考量，才有助勾勒出內化社會理想體型對於女性身體意象的影響。

## 二、研究限制

首先，本研究的受試樣本具有相對侷限性，受試者皆為女性且年齡集中於 19 至 24 歲間。雖然說年輕女生承受外界對其身體意象較強烈的壓力，也是面臨身材不滿意或身材焦慮的主要

群體。但是，男性的身體意象也逐漸受到心理學家和社會學家的注意。因此本研究建議，未來研究應納入不同性別、年齡族群（例如青少年、青年、中年人和老年人），來探討身體意象。其次，本研究試圖以電視收視時間操作為影響女大學生身體意象的因子，而未針對收視節目類型進行檢測，探討是否特定類型的節目收視時間愈長，愈會加劇其身材不滿意度和增加其減肥動力（例如：Tiggemann, 2003, 2006）。未來相關的研究可納入使用與滿足觀點探討節目類型對身材不滿意度和減肥動力的影響。第三，由於本研究為橫斷面的問卷調查，無法檢視電視內容對女大學生身材不滿意度及減肥動力的因果關係，未來研究可以實驗法釐清電視內容影響身體意象的因果關係，或是以質化研究取向（訪談法或焦點團體），獲致媒介影響閱聽人身體意象更深一層的了解。

最後，不容諱言的，本研究僅關注電視收視時間對女性身體意象的潛在影響，對於真正的媒介使用行為不得而知。後續研究應將廣播、報紙、雜誌、電影或網路等媒介納入考量，讓處於數位媒介匯流時代的閱聽人，對此議題有統整性的了解。

# 參考書目

## 一、中文部份

尤嫣嫣（2001）。由身體意象觀點談體重控制計畫。學校衛生，38：56-69。

江承曉（2002）。南區專科學生身體意象與社交適應行為相關性研究。衛生教育學報，17：147-168。

江承曉、沈珊珊（2002）。你是你身體的主人嗎？一大專生性別與身體意象之相關研究。嘉南學報，28：231-244。

林宜親、林薇（2000）。青少年身體意象與節制飲食行為之研究。中華公共衛生雜誌，19(1)：33-41。

侯心雅、盧鴻毅（2008）。身材不滿意之決定因子及身材不滿意對瘦身意圖的影響：以女大學生為例〉，健康促進與衛生教育學報，29：119-138。

洪建德、鄭淑慧（1992）。台北地區女學生的身體形象和飲食研究。中華衛誌，11(4)：316-327。

時蓉華（1996）。社會心理學。東華書局。

張錦華（2002）。瘦／塑身廣告效果之調查研究。女為悅己者瘦？媒介效果與主體研究，157-197，正中書局。

黃囉莉、張錦華（2005）。臺灣民眾的身體意象及其預測因子：人際壓力、媒體信任作為中介變項。中華心理學刊，47(3)：269-287。

劉俊昌（1990）。師院學生的體型、身體意象、以及有關行為之研究。臺中師院學報，14：111-123。

聯合報（2007.07.09）。模特兒風暴　英將禁止 16 歲以下少女走伸展台。聯合報，10 版。

蕭芳惠、林薇（1998）。臺北市高中生的身體意象及飲食異常傾向之研究。衛生教育學報，11：107-127。

## 二、英文部份

Armstrong, G., Neuendorf, K., Brentar, J. (1992). TV entertainment, news, and racial perceptions of college students. *Journal of Communication*, 42, 153-176.

Babbie, E. (2004). The Practice of Social Research, 10th Ed. Wadsworth.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory. Englewood Cliffs*, NJ: Prentice-Hall.

Botta, R. A. (1999). Television images and adolescent girls' body image disturbance. Journal of Communication, 49, 22-41.

Botta, R. A. (2000). The mirror of television: A comparison of Black and White adolescents' body image. *Journal of Communication*, 50, 144-159.

Centerwall, B. S. (1995). Television and violent crime. In R. L. DelCampo & D. S. DelCampo (Eds.), *Taking sides: Clashing views on controversial issues in childhood and society* (pp. 180-187). Guilford, CT.: Dushkin.

Cusumano, D. L., & Thompson, J. K. (1997). Body image and body shapes ideals in magazines: Exposure, awareness, and internalization. *Sex Role*, 37,701-719.

Donnerstein, E., Slaby, R. G., & Eron, L. D. (1994). The mass media and youth aggression. In L. D. Eron, J. H. Gentry, & P. Schlegel (Eds.), *Reason to hope: A psychosocial perspective on violence and youth* (pp. 219-250). Washington, DC: American Psychological Association.

Downs, A. C., & Harrison, S. K. (1985). Embarrassing age spots or just plain ugly? Physical attractiveness stereotyping as an instrument of sexism on American television commercials. *Sex Roles*, 13, 9-19.

Ford, T. (1997). Effects of stereotypical television portrayals of African-Americans on person perception. *Social Psychology Quarterly*, 60, 266-275.

Fouts, G., & Burggraf, K. (1999). Television situation comedies: Female body images and verbal reinforcement. *Sex Roles*, 40, 473-481.

Fouts, G., & Burggraf, K. (2000). Television situation comedies: Female weight, male negative comments, and audiences' reactions. *Sex Role*s, 42, 925-932.

Garner, D. M., & Garfinkel, P. E. (1980). Socio-cultural factors in the development of anorexia nervosa. *Psychological Medicine*, 10, 647-656.

Garner, D. M., Garfinkel, P. E., Schwartz, D., & Thompson, M. (1980). Cultural expectations of thinness in women. *Psychological Reports*, 47, 483-491.

Garner, D. M., Olmstead, M. P., & Polivy, J. (1983). Development and validation of a multidimensional eating disorder inventory for anorexia nervosa and bulimia. *International Journal of Eating Disorders*, 2 (2), 15-34.

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1994). Growing up with television: The cultivation perspective. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 17-41). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorelli, N. & Shanahan, J. (2002). Growing up with television: Cultivation perspective. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 43-67). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Grabe, S., Ward, L. M., & Hyde, J. S. (2008). The role of the media in body image concerns among women: A meta-analysis of experimental and correlational studies. *Psychological Bulletin*, 134, 460-476.

Grogan, S. (1999). *Body image: Understanding body dissatisfaction in men, women and children.* London: Routledge.

Guilen, E., & Barr, S. (1994). Nutrition, dieting, and fitness messages in a magazine for adolescent women, 1970-1990. *Journal of Adolescent Health*, 15, 464-472.

Hargreaves, D., & Tiggemann, M. (2002). The effect of television commercials on mood and body dissatisfaction: The role of appearance-schema activation, *Journal of Social and Clinical Psychology*, 21(3), 287-308.

Hargreaves, D., & Tiggemann, M. (2004). Idealized media images and adolescent body image: "Comparing" boys and girls. *Body image*, 1, 351-361.

Harrison, K. (2000). Television viewing, fat stereotyping, body shape standards, and eating disorder symptomatology in grad school children, Communication Research, 27, 617-640.

Harrison, K. (2001). Ourselves, our bodies: Thin-ideal media, self-discrepancies, and eating disorder symptomatology in adolescents. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 20, 289-323.

Harrison, K. (2003). Television viewers' ideal body proportions: The case of the curvaceously thin women. Sex Roles, 48, 255-264.

Harrison, K., & Cantor, J. (1997). The relationship between media consumption and eating disorders. *Journal of Communication*, 47, 40-67.

Heinberg, L. J., & Thompson, J. K. (1992). Social Comparison: Gender, target importance ratings and relation to body image disturbance. *Journal of Social Behavior and Personality*, 7, 335-344.

Heinberg, L. J, & Thompson, J. K. (1995). Body image and televised images of thinness and attractiveness: A controlled laboratory investigation. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 14, 325-338.

Heinberg, L. J., Thompson, J .K., & Stormer, S. (1995). Development and validation of the Sociocultural Attitudes towards Appearance Questionnaire (SATAQ). *International Journal of Eating Disorders*, 17, 81-89.

Henderson-King, E., & Henderson-King, D. (1997). Media effects on women's body esteem: Social and individual difference factors. *Journal of Applied Social Psychology*, 27, 399-417.

Hofschire, L. J., & Greenberg, B. S. (2002). Media's impact on adolescents' body dissatisfaction. In J.D. Brown, & J.R. Steele (Eds.), *Sexual teens, sexual media: Investigating media's influence on adolescent sexuality* (pp.125-149). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Irving, L. M. (1990). Mirror images: Effects of the standard of beauty on the self- and body-esteem of women exhibiting varying levels of bulimic symptoms. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 9, 230-242.

Joseph, W. B. (1982). The credibility of physically attractive communicators: A review. *Journal of Advertising*, 11, 15-24.

Jung, J., & Forbes, G. B. (2007). Body dissatisfaction and disordered eating among college women in China, South Korea, and the United States: Contrasting predictions from sociocultural and feminist theories. *Psychology of Women Quarterly*, 31, 381-393.

Jung, J., Forbes, G. B., & Lee, Y-J. (2009). Body dissatisfaction and disordered eating among early adolescents from Korea and the US. *Sex Roles*, 61, 42-54.

Jung, J., Lennon, S. J., & Rudd, N. A. (2001). Self-schema or self-discrepancy? Which best explains body image? *Clothing and Textiles Research Journal, 19(4)*, 171-184.

Kaufman, L. (1980). Prime-time nutrition. *Journal of Communication*, 30, 37-46.

Kim, J-H., & Lennon, S. (2007). Mass media and self-esteem, body image and eating disorder tendencies. *International Journal of Textile & Apparel Association*, 25, 3-23.

Korzenny, F., & Neuendorf, K. (1980). Television viewing and self-concept of the elderly. *Journal of*

*Communication*, 30, 71-80.

Markus, H. (1977). ‘Self-schema and processing information about the self, *Journal of Personality and Social Psychology*, 35, 63-78.

McCreary, D. R., & Sadava, S. W. (1999). Television viewing and self-perceived health, weight, and physical fitness: Evidence for the cultivation hypothesis. *Journal of Applied Social Psychology*, 29, 2342-2361.

Morrison, T, G., Kalin, R., & Morrison, M. A. (2004). Body-image evaluation and body-investment among adolescents: A test of socicultural and social comparison theories. *Adolescence*, 39, 571-592.

Myers, P. N., & Biocca, F. A. (1992). The elastic body image: The effect of television advertising and programming on body image distortions in young women. *Journal of Communication*, 42, 108-133.

Paik, H., & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*, 21(4), 516-546.

Posavac, H. D., Posavac, S. S., & Posavac, E. J. (1998). Exposure to media images of female attractiveness and concern with body weight among young women. *Sex Roles*, 38, 187-201.

Pruzinsky, T., & Cash, T. (1990). ‘Integrative themes in body-image development, devaiance and change. In T. Cash and T. Pruzinsky (eds) Body images: development, deviance and change (337-349), New York: Guilford Press. (check APA)

Ritenbaugh, C. (1982). Obesity as a culture-bound syndrome. Culture, *Medicine, and Psychiatry*, 6, 347-361.

Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Rothblum, E. (1990). Women and weight: Fad and fiction. *The Journal of Psychology*, 125, 5-24.

Silverstein, B., Perdue, L., Peterson, B., & Kelly, E. (1986). The role of the mass media in promoting a thin standard of attractiveness for women. *Sex Role*, 14, 519-532.

Signorielli, N., Gerbner, G., & Morgan, M. (1995). Violence on television: The cultural indicator project. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 39, 278-283.

Sobal, J. and Stunckard, A. (1989). Socio-economic status and obesity: A review of the literature, *Psychological Bulletin*, 105, 260-275.

Stice, E., Schupak-Neuberg, E., Shaw, H. E., & Stein, R. I. (1994). Relation of media exposure to

eating disorder symptomatology: An examination of mediating mechanisms. *Journal of Abnormal Psychology*, 103, 836-840.

Stice, E., & Shaw, H. E. (1994). Adverse effects of the media portrayed thin-ideal on women and in ages of bulimic symptomatology. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 13, 288-308.

Strasburger, V.C., & Wilson, B. J. (2002). Eating and eating disorders. *Children, adolescents, & the media* (pp. 237-270). CA: Sage.

Sypeck, M. F., Gray, J. J., Etu, S. F., Ahrens, A. H., Mosimann, J. E., & Wiseman, C. V. (2006). Cultural representations of thinness in women, redux: Playboy magazine's depiction of beauty from 1979-1999. *Body Image*, 3, 229-335.

Tan, A. S. (1979). Television beauty ads and role expectations of adolescent female viewers. *Journalism Quarterly*, 56(2), 283-288.

Tiggemann, M. (1996). "Thinking" versus "feeling" fat: correlates of two indices of body image dissatisfaction, *Australian Journal of Psychology*, 48, 21-25.

Tiggemann, M. (2003). Media exposure, body dissatisfaction and disordered eating: Television and magazines are not the same!. *European Eating Disorders Review*, 11, 418-430.

Tiggemann, M. (2006). The role of media exposure in adolescent girls' body dissatisfaction and drive for thinness: Prospective results. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 25(5), 523-541.

Tiggemann, M., & Pickering, A. (1996). Role of television in adolescent women's body dissatisfaction and drive for thinness. *International Journal of Eating Disorders*, 20, 199-203.

Tiggemann, M., & Slater, A. (2004). Thin ideals in music television: A source of social comparison and body dissatisfaction. *International Journal of Eating Disorders*, 35(1), 48-58.

Tiggemann, M., & Miller, J. (2010). The internet and adolescents girls' weight satisfaction and drive for thinness. *Sex Roles*, 63, 79-90.

Wiseman, C. V., Gary, J.J., Mosimann, J.E., & Ahrens, A. H. (1992). Cultural expectations of thinness in women: An update. *International Journal of Eating Disorders*, 11, 87-89.

Zhang, Y. B., & Lien, S-C. (2010). Television viewing and Taiwanese adolescent girls' perceptions of body image. *China Media Research*, 6, 15-23.

# 附件：問卷

## 一、個人基本資料

1. 請問妳的年齡：_____ 歲

2. 請問妳平日 ( 星期一至星期五 ) 平均一天收看電視 (　　) 小時 (　　) 分鐘
   請問妳假日 ( 星期六、星期日 ) 平均一天收看電視 (　　) 小時 (　　) 分鐘

3. 請問妳的身高是 (　　) 公分，(　　) 公斤。

## 二、請根據以下陳述，在適合的選項下勾選您的意見：

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. 整體而言我對自己感到滿意。 | | | |
| 非常同意 | 同意 | 不同意 | 非常不同意 |
| 2. 我有時認為自己一無是處。 | | | |
| 非常同意 | 同意 | 不同意 | 非常不同意 |
| 3. 我覺得我有許多優點 | | | |
| 非常同意 | 同意 | 不同意 | 非常不同意 |
| 4. 我做事可以做得和別人一樣好。 | | | |
| 非常同意 | 同意 | 不同意 | 非常不同意 |
| 5. 我覺得自己沒有什麼值得自豪的地方。 | | | |
| 非常同意 | 同意 | 不同意 | 非常不同意 |
| 6. 有時我的確感到自己很沒用。 | | | |
| 非常同意 | 同意 | 不同意 | 非常不同意 |
| 7. 我認為自己是個有價值的人，至少與別人不相上下。 | | | |
| 非常同意 | 同意 | 不同意 | 非常不同意 |
| 8. 我要是能更看得起自己就好了。 | | | |
| 非常同意 | 同意 | 不同意 | 非常不同意 |
| 9. 總的來說，我傾向於認為自己是一個失敗者。 | | | |
| 非常同意 | 同意 | 不同意 | 非常不同意 |
| 10. 我對自己持有一種肯定的態度。 | | | |
| 非常同意 | 同意 | 不同意 | 非常不同意 |

## 三、請根據以下陳述，表達您的意見

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. 我能盡情無負擔的享用甜食或喝含碳水化合物的飲料。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 2. 我考慮要節食。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 3. 當我吃多了，我有極度的罪惡感。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 4. 我一心一意想要纖細的身材。 | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 5. 假如，我長胖一公斤，我擔心我體重會持續增加。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 6. 我覺得我的腹部太大了。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 7. 我覺得我的大腿太粗了。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 8. 我覺得我的腹部尺寸大小剛剛好。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 9. 我覺得我的小腿尺寸大小剛剛好。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 10. 我喜歡我臀部的形狀。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 11. 我覺得我的的髖部太大了。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 12. 我覺得我的大腿大小剛剛好。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 13. 我覺得我的臀部太大了。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 14. 我覺得我的髖部大小剛剛好。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 15. 我覺得我的小腿太粗了。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 16. 我對我的身材感到滿意。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無所謂 | 不同意 | 非常不同意 |
| 17. 我常把電視裡模特兒 / 女演員的身材、 體型外貌，當作我追求的目標。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無意見 | 不同意 | 非常不同意 |
| 18. 我不會渴望自己的身材外貌，跟電視模特兒 / 女演員一樣。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無意見 | 不同意 | 非常不同意 |
| 19. 電視所呈現的苗條纖瘦的女藝人，使我覺得，要是我也這樣苗條纖瘦就好了。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無意見 | 不同意 | 非常不同意 |
| 20. 我要是看起來像個泳裝模特兒就好了。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無意見 | 不同意 | 非常不同意 |
| 21. 我常拿自己的身材，和電視模特兒 / 女演員的身材相比較。 | | | | |
| 非常同意 | 同意 | 無意見 | 不同意 | 非常不同意 |

# Television Viewing, BMI, Self-Esteem, Internalization and College Women's Perceptions of Baby Image

Shu-chin Lien

## Abstract

This study examined the influences of college women's (*N* = 289) television viewing, BMI Index, self-esteem, and internalizations of societal ideals on their perceptions of body dissatisfaction and drive for thinness. The results found that Taiwanese college women were not only dissatisfied their body image, but desired to become thinner also. Correlated analyses indicated that the higher the respondent's BMI index, total television viewing time, and internalizations of societal ideals, the higher her reported body dissatisfaction and drive for thinness. But, the higher the respondent's self-esteem, the lower her reported body dissatisfaction and drive for thinness. Hierarchical regression analyses indicated that BMI index, total television viewing time, and internalizations of societal ideals were positive predictors of body dissatisfaction. And, BMI index and internalizations of societal ideals were positive predictors of drive for thinness.

**Keywords :**television viewing, self-esteem, internalization, body image, body dissatisfaction, drive for thinness

Associate Professor, Department of Radio and Television of National Taiwan University of Arts.

# 在浪漫愛情中吟誦美麗詩篇：《璀璨情詩》的影音美學、敘事形式與性別形象

**趙庭輝**

## 摘　要

紐西蘭導演珍・康萍是1990年代以來，相當重要的女性電影創作者，然而她的影片卻較少獲得應有的關注。珍・康萍的最新作品《璀璨情詩》不僅跨界轉向詩歌、傳記與英國文學史，而且也將「男性」濟慈的傳記故事，翻轉成為「女性」芬妮的愛情追尋。本文引用電影理論觀點、透過文本分析的方法，解讀與詮釋《璀璨情詩》的影音美學、敘事形式與性別形象；同時藉由互文分析的方式，引用《濟慈詩選》與《璀璨情詩》的中譯字幕，與本片不斷地對話，比較與論證濟慈詩作嵌入敘事形式的過程，突顯《璀璨情詩》的特殊意涵。

**關鍵字**：《璀璨情詩》、影音美學、敘事形式、性別形象

趙庭輝現為輔仁大學影像傳播學系副教授

# 壹、前言

《璀璨情詩》（Bright Star, 2009）是紐西蘭女性導演珍 • 康萍（Jane Campion）[1] 最新的電影作品，除了驚悚片《凶線第六感》（In the Cut, 2003）之外，本片是她繼《鋼琴師和她的情人》（The Piano, 1993）、《伴我一世情》（The Portrait of a Lady, 1996）與《聖煙》（Holy Smoke, 1999），睽違 10 年之後，再次以女性作為主要角色進行創作的影片。一方面，珍 • 康萍經常都是從藝術形式裡取材，進行跨界而將其轉換成為影音作品。《鋼琴師和她的情人》主要在於透過鋼琴音樂進行影像書寫；而《伴我一世情》則是改編自 19 世紀美國小說家亨利 • 詹姆斯（Henry James）的同名作品，帶有濃厚的繪畫風格與藝術氣息；《聖煙》更是珍 • 康萍與姐姐安娜 • 康萍（Anna Campion）共同撰寫的小說拍攝而成。而《璀璨情詩》則是跨界轉向詩歌、傳記與英國文學史，同時融合繪畫與音樂的藝術形式，充滿濃厚的文學氣息與詩意風格。

另一方面，珍 • 康萍的電影作品總是充滿對於父權體制的反諷與嘲弄。從《鋼琴師和她的情人》的艾達（Ada）、《伴我一世情》的伊莎貝爾（Isabel），一直到《聖煙》的露絲（Ruth），都展現出各種不同面貌的女性圖像。艾達處在不幸婚姻中，透過三角戀情與鋼琴琴音，終究找到隱晦難測、受虐覺醒的女性地位。而伊莎貝爾對天真浪漫的理想婚姻充滿幻想，最後不得不向父權體制降服。在《聖煙》中，珍 • 康萍一反過去對於女性身處父權體制被迫害與受虐狂的刻板描繪，而將露絲重新定位在突破女性受到的限制與障礙，並且獲得獨立自主的奮鬥歷程。在《璀璨情詩》這部自編自導的影片中，珍 • 康萍不僅延續露絲的基本圖像，而且也捨棄《聖煙》充滿神秘色彩的印度宗教，再次回歸西方藝術跨界的創作方式，重新尋找英格蘭浪漫主義時期的神秘傾向，同時將女性角色引導朝向一個正面積極的生存態度。

無論從藝術形式裡取材進行跨界、或是對於父權體制的反諷與嘲弄來看，《璀璨情詩》都是珍 • 康萍深具突破性的電影作品。在本片中，珍 • 康萍以她獨特細膩、溫柔婉約的女性思維，透過芬妮 • 勃勞恩（Fanny Brawne）[2] 這個英國最短命的浪漫派詩人約翰 • 濟慈（John Keats）[3] 的謬思女神，以及兩人奠基於柏拉圖式理想愛情的心靈交流，在芬妮與濟慈充滿感性的戀人絮語、詩歌朗誦般的對白與濃得化不開的情感描繪之下，藉由艾莉卡 • 英格勒特（Erica Englert）與馬克 • 布拉德蕭（Mark Bradshaw）二重唱的吟唱音樂輔助，層層疊疊堆積出有如空谷跫音、響徹天籟般的美麗詩篇。最特別的是，《璀璨情詩》在原本屬於「男性」濟慈的傳記故事中，強化「女性」芬妮的重要性。從本片顛覆男性觀者與影評人的期待，可以看出《璀璨情詩》試圖達到挑戰父權體制的敘事目的，因此深具重要的學術意義與研究價值。[4]

本片更是不斷地提及第一個以「倫敦英語方言」進行創作的詩人喬叟、斯賓塞、彌爾頓、荷馬史詩《奧德賽》、柯勒律治、華茲華斯，以及與濟慈同樣短命的浪漫派先驅拜倫，使得《璀

璨情詩》如同透過影像與聲音回顧整個英國文學史中的詩作發展。這部由法國、澳洲與英國聯合出資、跨國合作，以及囊括三國演員的影片，除了獲選法國坎城影展正式競賽片之外，也入圍英國倫敦影評人協會年度最佳英國電影，更榮獲 2010 年美國奧斯卡最佳服裝設計提名，[5] 並且來臺參加民國 98 年臺北金馬影展。充分說明《璀璨情詩》是繼《鋼琴師和她的情人》獲得法國坎城影展金棕櫚獎以來，最具有文學氣息、詩意風格與女性特質的影片。

在有關珍・康萍的電影研究中，《鋼琴師和她的情人》是最為受到注目的一部作品。黃毓秀（民 83）曾經以文學理論的觀點，論證艾達的女性再現、情慾主體，以及她與女兒之間的共生關係；而廖咸浩（民 83）則是探索本片的音樂、情慾、自由與弱勢論述。然而對於這個 1990 年代以來，相當重要的女性電影創作者來說，她的其他影片卻較少獲得應有的關注。根據前述，本文以《璀璨情詩》作為研究對象，引用電影理論觀點、透過文本分析（textual analysis）的方法，解讀與詮釋《璀璨情詩》的影音美學、敘事形式與性別形象；同時藉由互文分析（intertextual analysis）的方式，引用查良錚翻譯的《濟慈詩選》（民 91）、以及《璀璨情詩》的中譯字幕，與本片不斷地對話，比較與論證濟慈詩作嵌入（inscribe into）敘事形式的過程，突顯《璀璨情詩》的特殊意涵。

## 貳、《璀璨情詩》的影音美學

### 一、地景空間、感覺論與光影構圖

《璀璨情詩》將時空地景設定在 1818 年倫敦的漢普斯德（Hampstead），在這個芬妮的出生地、以及她與濟慈相戀的地景空間中，透過兩種完全不同的場面調度方式，作為區隔自然景觀與人造建築的界限，藉由角色在地景空間中的活動，傳達浪漫柔和的田野牧歌與緊密閉鎖的人性心理。當角色在人造建築活動時，採用遠景、中景、特寫，甚至大特寫的拍攝角度，以緊的取鏡（tightly framed）將他們侷限在景框中，塑造強烈的壓迫感（焦雄屏，民 94，頁 96）。相反的，當角色在自然景觀活動時，則是採用大遠景與遠景的拍攝角度，以鬆的取鏡（loosely framed）將他們放置於綠草如茵、花團錦簇的英格蘭明媚風光中，強調無限的寬闊感（焦雄屏，民 94，頁 96）。雖然自然景觀與人造建築都是實景拍攝，但是卻在景框不斷地流動的影像中塑造出兩元對比的意涵，目的在於設定本片的視覺基調。

本片也將芬妮與濟慈放置於不同的自然景觀與人造建築裡，暗示只有他們可以穿越空間對身體的阻隔與限制而臻於心靈契合。《璀璨情詩》以觸摸親吻的感覺論（sensationalism）傳達兩人幽微的情感。感覺論又稱感覺主義，是指運用感覺或感覺經驗解釋心理過程的理論。感覺論認為，感覺是心理的唯一來源與基礎，肯定感覺的絕對可靠性，甚至將各種心理現象都視為感覺的堆積、壓縮與變形。[6] 因此感覺論的運用相當符合本片對於英格蘭浪漫主義時期神秘主

義傾向的描繪，特別是濟慈與芬妮手部的微微接觸、嘴部的相互親吻、觸摸牆壁與傳遞紙張、一牆之隔如同共枕而眠，以及躺在床上彼此觸摸互訴情衷等，使得芬妮與濟慈充分傳達刻骨銘心的愛情關係。而濟慈經常淚眼盈眶，芬妮則是在聽聞濟慈死訊之後哀痛逾恆、泣不成聲，更是透過感覺論釋放內心深處情緒能量的藝術表現。

《璀璨情詩》在白晝的人造建築裡，盡可能地仰賴自然光源（available lighting），減少人工照明的干擾（焦雄屏，民 94，頁 40）。影片一開始呈現清晨時分坐在房內窗邊作著女紅的芬妮，窗外由右投射進入黑暗房內的自然光線成為唯一的光源，如同一幅巴洛克時期荷蘭畫家林布蘭特、或是義大利畫家卡拉瓦喬的繪畫作品。在光明與黑暗的兩元對比中，強調光線對於構圖設計的重要性。然而在白晝的自然景觀裡，則是透過柔焦風格呈現如同繪畫般柔和、感性與浪漫的朦朧美感，這種風格的形成是在一個距離之內模糊焦點，使得影像邊緣較為柔順而不再銳利，源自印象主義法國畫家莫內風景畫作與雷諾瓦人像畫作的藝術形式（焦雄屏，民 94，頁 41，頁 575）。而芬妮一家人在湖邊出遊，更是如同點描主義法國畫家秀拉的畫作《大碗島週日午后》（1884-1886）。此外，面向陽光的背光（backlight）攝影產生暈散柔和的視覺效果，不僅使得影像更為細緻幽雅，而且也能夠強調《璀璨情詩》作為一部書寫愛情影片的美學處理（焦雄屏，民 94，頁 42）。

## 二、聲音主導影像與音樂的意義

本片藉由「疊音」與「疊印」（superimposition/reprinting），將分隔在不同空間的芬妮與濟慈思念對方的心理狀態緊密連結。作為一種特殊效果，疊印是將兩種以上不同鏡頭的影像再次拍在同一條底片上（焦雄屏，民 94，頁 573）。然而作為一種具有心理效果的影像表現，疊印則是全知觀點（omniscience）的特殊方式，藉由各種角度鏡頭的移動或是轉換提供嶄新的觀點，並且在很短的時間之內，表明角色的行動、反應與因果關係。疊印不僅可以追溯角色的思想與情感，而且也能夠表達他的想法或記憶，不需要依賴角色的主觀鏡頭，就可以表現他的主觀性（曾偉禎，民 90，頁 470-471；焦雄屏，民 94，頁 165，頁 430，頁 485；廖金鳳，民 92，頁 137-138）。濟慈從倫敦回來，芬妮為他打開衣櫃拿出背心與外套，畫面轉至兩人牽手漫步於希斯樹林，透過疊印將擁吻的他們與正在書寫詩作的濟慈結合在一起，突顯芬妮是濟慈唯一靈感來源的事實。

《璀璨情詩》唯一使用交叉剪接是芬妮病倒在床，終於接到濟慈寄自懷特島的書信。攝影機緩慢地往前推軌，邀請觀者進入芬妮「無聲」的閱讀中（焦雄屏，民 94，頁 137-141）。在濟慈的獨白（monologue）裡，透過疊印將望著遠方「無聲」的濟慈與書信相互重疊，並且插入芬妮、撒母耳（Samuel）與小不點（Toots/Margaret）穿梭於希斯樹林、以及她坐在花間閱讀書信的畫面。芬妮在房內親吻書信，再次出現濟慈的獨白，她開始提筆回信，書桌上與滿室的

蝴蝶成為見證愛情關係的重要印記（inscription）。突然轉變為芬妮的獨白，同樣透過疊印將書信與埋首案前的芬妮相互重疊，也插入撒母耳與小不點在花間捕捉蝴蝶的畫面。芬妮躺在床上閱讀濟慈的回信，同時出現他的獨白，芬妮開口讀出「因為有歡樂的滋潤」而與他的獨白疊音在一起，使得濟慈在愛情歡樂的滋潤中得到心理的撫慰。

從語言學的角度來看，「『疊音』是借用兩個相同的字構詞，以描摹某一聲音，或形容某一狀態。和字的本來意義無關，這時的『字』只是一聲音的符號而已」（竺家寧，民 88，頁 280；轉引自陳美琪，民 96，頁 106）。與語言學相同的是，電影的疊音也在描摹芬妮與濟慈彼此的聲音、或是形容兩人的心理狀態，使得疊音成為能指（signifier）；然而與語言學不同的是，電影的疊音能夠融合聲音與音樂兩種聽覺形式，對於影像進行增強或是填補，形成疊音的所指（signified）。銀幕上的聲音可以區分為影片中角色聽到的「語境內的」（diégètic）聲音、以及他們聽不到的「語境外的」（nondiégètic）聲音（焦雄屏，民 94，頁 235）。當濟慈的獨白與芬妮的讀出產生疊音的聽覺效果時，不僅將芬妮「語境內的」聲音與濟慈「語境外的」聲音連結，而且也透過濟慈的「聲音」填補他「不在場」（in absence）的影像，藉以增強他與芬妮同時「在場」（in presence）的心理作用。透過濟慈與芬妮的獨白先後出現、再將兩人的聲音進行結合，使得「聲音」主導「影像」成為可能。

更進一步地說，芬妮為從倫敦回來的濟慈拿出背心與外套，濟慈的獨白與提琴樂音相互重疊，使得提琴樂音成為影片中角色聽不到的「語境外的」音樂，藉以強調濟慈情緒的轉換與他對芬妮體貼的回應（焦雄屏，民 94，頁 235，頁 245）。由於音樂可以「突顯出一些靠著感應與情感的措辭進行形容的特質」，因此音樂是「高度善於表現感情的象徵系統」（Caroll, 1996, p.141），透過提琴樂音低吟芬妮與濟慈處於同一空間的心靈交流，充分達到修飾音樂（modifying music）的作用，連結情節發展與角色心理反應，進而產生意義。使得非口語表達的音樂能夠作為提供感覺的修飾語（modifier），同時也將這個感覺與影像畫面或情節發展連結起來，鎖定清楚的因果關係而成為指示語（indicator），淋漓盡致地描繪芬妮與濟慈相遇、分離與重逢的過程（Caroll, 1996）。

最重要的是，完全出自布拉德蕭的原創音樂讓提琴樂音成為本片的情緒性音樂（mood music）。首先，使用緩慢悠揚的提琴樂音描繪角色的內心孤獨與憂傷感受，例如芬妮在參與社交舞會之前，於房內設計三層褶花領的裙子。接著，使用輕快明朗的提琴樂音描繪角色的歡愉喜悅與甜蜜滋味，像是芬妮與濟慈玩著 123 木頭人的遊戲，從湖邊樹林跟在小不點身後回家。最後，使用低沉憂鬱的提琴樂音描繪角色的急促緊張與痛苦無奈，例如布朗（Charles Brown）向芬妮一家人宣佈濟慈死訊時，提琴樂音彷彿是在為濟慈演奏安魂曲（requiem）。事實上，《璀璨情詩》透過鳥鳴聲、提琴伴奏的英格勒特與布拉德蕭二重唱的吟唱音樂作為開場白，早已設

定「聲音」主導「影像」的聽覺基調，並且一直延續至最後而成為芬妮與濟慈愛情告白的最佳註腳。英格勒特女聲在前、布拉德蕭男聲在後，不僅隱喻芬妮與濟慈琴瑟和鳴的愛情關係，而且也讓音樂與詩歌兩種同樣屬於聲音、但卻屬於不同藝術形式的表現，與流動的影像連結在一起。

## 三、女性的服裝隱喻與凝視的主動地位

《璀璨情詩》的服裝設計相當具有特色，無論是滾邊翻領或厚褶寬領的造型、馬鈴薯布袋裝或蓬蓬裙等，都在突顯芬妮的編織技巧與設計長才，充分表現喬治四世時期的服裝風格。而芬妮服裝外顯的（explicit）色彩變化，更是能夠指明她在愛情關係中內隱的（implicit）意義。以 Barthes（1968）的話來說，藉由服裝色彩變化的「能指」，本片再現的是芬妮心理狀態的「所指」。影片一開始，透過白色細線縫紉的白色連身洋裝，強調芬妮的單純寧靜。當她愛上濟慈時，愛情的純粹與浪漫使得服裝逐漸在桃紅或是豔紫的色彩中加溫。最終在濟慈死後，藉由黑色細線親自縫製的黑色禮服，呼應芬妮生命過程中愛情旅程的結束。以電影語言來看，像是黑色的冷色調代表平靜、疏遠與安寧，而作為紅色的暖色調則是代表侵略、暴力與刺激（焦雄屏，民 94，頁 47）。色彩不僅使得影像充滿戲劇性的烘托與變化，而且也是一種潛意識（unconscious）的表現，隱喻影片中角色的內在情緒與心境象徵。有關隱喻的說法，來自 Jakobson（1972, 1988）在語言學上的創見（Bredin, 1984），它是指透過省略或組合而創造一個新形象，也就是一個能指為其他相似的能指替代，被替代的能指以潛隱的方式出現。因此《璀璨情詩》透過芬妮服裝色彩變化外顯的影像元素，隱喻女性在愛情關係轉折中內隱的心理起伏。

除了芬妮外顯的服裝色彩變化之外，本片以相互觀看的方式將她與濟慈的精神思緒進行連結，當芬妮從窗簾觀看（looking）躺在草地上的濟慈時，濟慈起身回看（looking back）她。而濟慈獨坐後院花園裡書寫抒情詩〈夜鶯頌〉（Ode to a Nightingale），芬妮則是坐在客廳作著女紅觀看他。最重要的是，芬妮明知布朗禁止她與罹患肺結核的濟慈相見，卻刻意地三番兩次走過窗前觀看濟慈，並且向他作出獻吻的手勢。以某種程度而言，芬妮藉由「觀看」與「回看」濟慈獲得女性的主動地位。如同陳儒修（民 88）指出，這種觀看位置是將 Mulvey（1975）的論述「翻轉」（transverse）過來。Mulvey 認為，電影在觀視女性形象時有三種方式，首先是攝影機的觀看（掌鏡者大多為男性），蘊涵著偷窺與窺視的意味；其次是影片中男演員的觀看，運用鏡頭語言將女性鎖定在他的視線之內；最後則是觀者的觀看，觀者在觀影過程中，不可避免地會將前兩種觀看方式重疊在一起。然而在《璀璨情詩》中，珍 • 康萍顛覆男女觀看位置的權力關係，造成女性凝視（female gazing）的視覺愉悅，並且激起觀者的反快感（unpleasure）經驗。

Kaplan（1982）曾經針對 Mulvey 的論點，提出「凝視」究竟屬於女性還是男性的問題，

並且試圖建構女性主動地位的可能。她提出的問題是，女性何時才可以處於支配的位置上？是否她們可能與男性一樣處於陽剛的（masculine）位置？而女性與男性的主宰形式是否有所差異？或只有「男性」與「女性」分別佔據支配與被支配的位置？ Kaplan 認為，當男性脫離傳統角色而變成女性的情慾對象時，影片中的女性開始轉變為「男性的」角色，她不僅是一個凝視者，而且也是故事情節發展的主要推動者。女性幾乎喪失傳統的陰柔特質（femininity），變得相當冷酷、企圖心旺盛，以及善於支配，而與男性如出一徹、無分軒輊（曾偉禎等，民 86，頁 56-57）。根據 Kaplan 的說法，《璀璨情詩》不斷地強調芬妮「觀看」與「回看」濟慈而獲得女性的主動地位，同時也暗示濟慈作為芬妮情慾對象的可能，挑戰古典電影兩元對立性別編派（gender assignment）的傳統邏輯。

因此《璀璨情詩》影音美學的策略與行動，如同 Kuhn（1982:155-171）對於女性電影的論證。她指出，女性電影經常採取各種不同的策略，藉以擾亂古典電影具有擬真性（verisimilitude）的虛構世界，特別是突顯影片文本中的女性聲音與女性空間，破壞原本一致性的敘事層次，混淆選擇認同的觀看角度，撕裂已經被巧妙縫合的影音與文字關係等，使得觀看的經驗跳脫出傳統視覺表現與敘事快感的模式。正是說明本片突破古典電影在影音美學上框架女性角色的機制，充分達到擴展女性電影語言的可能。

## 參、《璀璨情詩》的敘事形式

### 一、翻轉「男性」濟慈的傳記故事成為「女性」芬妮的愛情追尋

《璀璨情詩》的片頭字幕是以沾水鋼筆的書寫體「Bright Star」作為開始，沾水鋼筆的書寫一直貫穿於情節發展裡。法國導演兼電影理論家 Astruc（1948/1968）曾經將攝影機與鋼筆相互比擬，而提出攝影筆（la caméra-stylo）的概念，意指有創意的導演可以透過攝影機表達思想與感受。珍 • 康萍作為一個隱藏作者（hidden author）與隱藏敘事者（hidden narrator），藉由濟慈的詩歌創作與芬妮推動故事情節的發展進行本片的書寫，留下導演的敘事印記與痕跡。對於觀者而言，由於《璀璨情詩》是一部已經知道答案的影片，因此如何推展故事情節與演繹角色成為極大的挑戰。珍 • 康萍很明顯地以芬妮作為主要角色，將原本「男性」濟慈的傳記故事，翻轉成為「女性」芬妮的愛情追尋。本片的開場白是，芬妮在清晨作著女紅、小不點起床觀看她，確立姐妹情誼（sisterhood）即將主導情節發展的意涵。

《璀璨情詩》採用兩元對立的方式，藉由芬妮的「穩定靜止」，對應濟慈的「虛無飄泊」，建構敘事形式與情節肌理。相對於芬妮一直是敘事形式中存在（being）的推動者，濟慈反而成為一個出現之後暫時消失，繼而再度出現的吟遊詩人（bard）象徵，最終變成躺在棺材中「無法看見而完全消失」的靈魂。同時芬妮在女紅上的天賦異秉，也與濟慈創作的才華洋溢形成對

應。也就是說，芬妮「女性」服裝的巧思，正好類比於濟慈「男性」創作的靈感，暗示詩人的創作靈感其實來自女性、以及他與女性之間的愛情關係，藉以強調女性在敘事形式中的主體地位。如同英國湖岸派詩人華茲華斯的詩作經常參考妹妹桃樂西讀書心得的《札記》，而另一位英國浪漫派詩人雪萊的創作靈感則是得自與太太瑪麗的讀書討論資料一樣（廖炳惠，民 88，頁 86-87）。即使無法像濟慈般經常現身於「男性」的公共領域（public sphere），然而芬妮向他學習讀懂詩作、勤於閱讀濟慈詩集與其他重要詩歌，都是精神昇華的具體行動。

在直線式的情節發展裡，芬妮這個女性推動者全盤掌握來龍去脈，輔以濟慈著名詩作的朗誦與獨白，將每個事件按照時間順序串連起來，使得本片如同在五線譜上跳躍的音符，產生視覺韻律（visual rhythm）的協調感。視覺韻律的概念源自法國印象主義對於電影形式的看法，這些包括阿貝勒 • 岡斯（Abel Gance）在內的導演，認為電影不應該模仿戲劇或是文學講述故事的方法，而是必須奠基於視覺韻律的敘事形式。因為電影的基礎應該是情感、而不是故事，所以影片必須排除因果關係的敘事元素，而只有以視覺韻律進行表現，使得印象主義電影與其他藝術比較起來，更為接近音樂的形式（廖金鳳，民 92，頁 136-137）。在《璀璨情詩》具有視覺韻律協調感的敘事形式中，芬妮與濟慈彷彿是每個事件相互唱和的「主調」與「協奏」，而小不點與撒母耳則是扮演重要橋樑的「調音」，充分化解各種可能的危機。

除了視覺韻律的協調感之外，小不點無時不刻的觀看也是相當重要的視覺焦點。小不點如同「語境內的」觀者，具有「替代」銀幕外觀者的敘事作用。她更像是芬妮刻在牆角之下的精靈公主（fairy princess），幻化成為真人，引領濟慈來到芬妮的情感世界裡。表面上看來，濟慈透過獨白作為第一人稱的敘事者（first-person narrator），彷彿正在講述自己的故事（焦雄屏，民 94，頁 428）；然而其實芬妮才是具有全知觀點的敘事者，清楚地為觀者指明濟慈的思想與情感（焦雄屏，民 94，頁 429-430）；小不點則是成為客觀觀點的敘事者，對於情節發展的來龍去脈進行紀錄，而讓觀者自行詮釋（焦雄屏，民 94，頁 431）。珍 • 康萍的敘事策略使得濟慈在故事情節裡遭到架空，迫使觀者必須採取芬妮與小不點的觀看位置，進而徹底地將原本「男性」濟慈的傳記故事，翻轉成為「女性」芬妮的愛情追尋。

## 二、濟慈詩作的嵌入

《璀璨情詩》最為重要的是在敘事形式中適時地嵌入濟慈的詩作，除了藉由芬妮推動故事情節的發展之外，並且在事件的串連過程裡，突顯與維繫她的主動地位。本片也透過濟慈的獨白朗誦濃縮事件與情節時間（焦雄屏，民 94，頁 260，頁 262），並且在塊狀段落的拼湊裡形成整個架構，特別是採用意識流（stream of consciousness）蒙太奇的剪接手法，[7] 使得《璀璨情詩》的主題意念能夠跨越時間的限制，而在空間並置（juxtaposition）中造成整體性的效果。因此濟慈的獨白朗誦能夠藉著鏡頭場景的切換，達成普遍而間接的敘事作用，為觀者傳達濟慈內

心情緒的觀察與體會（焦雄屏等，民 81，頁 190，220），更進一步地輔助整部影片文字、敘事與對白的不足，指引整體敘事形式的文本脈絡（簡政珍，民 82，頁 103-107）。

事實上，芬妮對於濟慈破洞外套的注意，同時向他展示自己獨特設計的裙褶，都是她將主動接近濟慈的證據。芬妮的具體行動是從閱讀濟慈的心靈開始，她要求小不點朗誦濟慈第二本詩集《恩底彌翁》（Endymion）[8]的序言：「美麗是永恆的喜悅，只會與日俱增，永不消亡煙滅。賜人清靜庇佑，美夢安眠，安泰康健，氣定神閒。所以……」。芬妮將詩集搶了過來翻到次頁親口朗誦：「是的，即便如此，總有如此美形，驅走心底晦暗的棺罩。」暗示不懂詩作的芬妮已經被濟慈的真情至性感動，同時濟慈詩作首次嵌入敘事形式中，先後透過小不點與芬妮的「說出」（speak out）獲得確認，正式推動故事情節的發展。然而芬妮在社交舞會裡，當面向濟慈朗誦《恩底彌翁》的序言卻是小不點朗誦的段落，說明芬妮追尋愛情的過程需要小不點這個精靈公主引導的事實。她提著禮物前往尋找濟慈準備探望湯姆，不斷地稱讚這本詩集的序言堪稱完美，就是藉由濟慈的詩句向他進行愛情告白，再次暗示不懂詩作的芬妮，卻完全懂得愛情。而《恩底彌翁》的嵌入，則是確立《璀璨情詩》「在浪漫愛情中吟誦美麗詩篇」的敘事母題（narrative motifs）。

芬妮更進一步地從實際的生活層面接近濟慈，親手為已死的湯姆縫綉枕頭套藉以表達對濟慈的強烈關心，而勸說濟慈拒絕布朗建議接受與他們一家人共渡聖誕節的邀請，都說明芬妮對於濟慈的影響力如同《恩底彌翁》的序言「只會與日俱增」，使得故事情節順利地往前推展。濟慈暫住的房間是芬妮曾經睡過的地方，她在牆壁上描畫的精靈公主也成為另一個「隱喻」，暗示兩人的愛情關係不僅具有神秘主義的傾向，而且彷彿原本就是天生一對。英國女性主義小說家 Woolf（1929/1981）曾經在《自己的房間》（*A Room of One's Own*）中宣稱，「每個女性都應該有個完全屬於自己的房間，在這裡她可以自由地沈思、冥想與創作」（張秀亞，民 97）。芬妮將濟慈引進自己房間的結果，不僅是讓濟慈能夠穿越這個「物理空間」（physical space）進入她的「心理空間」（psychological space），而且芬妮向濟慈提出讀懂詩作的想法，也使得她作為濟慈謬思女神的敘事假設得以成立。

在聖誕節晚餐裡，濟慈教導芬妮一家人飲用英格蘭茶的禮節，同時跳著蘇格蘭舞取悅他們。小不點向濟慈提出吟詩的要求，讓她作為精靈公主的敘事作用更為明顯。濟慈朗誦十四行詩〈每當我害怕〉（When I Have Fears）[9]：「每當我害怕，生命也許等不及，我的筆蒐集完我蓬勃的思潮，等不及高高一堆書，在文字裡，像豐富的穀倉，把熟穀子收好；每當我在繁星的夜幕上看見，傳奇故事的巨大的雲霧徵象，……」。濟慈思緒的中斷暗示他在湯姆過世之後，開始憂傷自己罹患肺結核的心境，這是濟慈詩作第二次嵌入敘事形式中，它是透過濟慈的「說出」獲得確認。而濟慈趁機輕輕觸摸芬妮的玉手，則是暗示她的愛意已經讓濟慈動情，因為這個「每

當我害怕」的抒情詩人，深深恐懼「生命也許等不及」，所以試圖把握生命中的時時刻刻，終究與芬妮逐漸地墜入情網。

芬妮公開對於濟慈的愛情告白是她接受布朗的挑戰，而朗誦濟慈的敘事詩〈聖亞尼節的前夕〉（The Eve of St. Agnes）[10] 第 23 段：「她匆匆進來，燭火被風吹熄，一縷清煙散入了銀灰的月光；她閉起房門，心跳得多麼急，啊，她已如此臨近仙靈和幻象；……」。聖亞尼是一個為基督教殉教的羅馬少女，傳說在聖亞尼節的前夕 1 月 20 日當夜，少女只要禱告就可以夢見未來的丈夫。從語言學的角度來看，芬妮朗誦段落中的「她」，不僅作為一個相當重要的「主詞」（subject），而且也是她確認自己的女性「主體」（subject）地位。這種如同禱告般的神秘隱喻，象徵她期盼找到真愛的忠誠與執著，這是濟慈詩作第三次嵌入敘事形式中，它是透過芬妮的「說出」獲得確認。然而當芬妮接到布朗充滿不屑字眼的假情書、以及濟慈質問她是否愛上布朗之後，使得芬妮作為原本「已如此臨近仙靈和幻象」的「她」，被這個突如其來的事件中斷兩人閱讀詩作的約定，正好說明《璀璨情詩》的敘事形式藉由濟慈詩作的肌理脈絡，引導與推展故事情節的重要性。

濟慈在尋找夜鶯窩之後重整旗鼓進行創作，以獨白朗誦抒情詩〈夜鶯頌〉[11] 第 1 段：「我的心在痛，困眩和麻木，刺進了感官，有如飲過毒鴆，又像是剛剛把鴉片吞服，於是向著列斯忘川下沉；並不是我嫉妒你的好運，而是你的快樂使我太歡欣—因為在林間嘹亮的天地裡，你啊，輕翅的仙靈，你躲進山毛櫸的蔥綠和蔭影，放開了歌喉，歌唱著夏季。」特寫濟慈放著詩句，而芬妮則是站在走廊。濟慈再以獨白朗誦第 6 段：「我在黑暗裡傾聽；啊，多少次，我幾乎愛上了靜謐的死亡，」然而當芬妮走向布朗家中時，卻轉變為濟慈開口朗誦給布朗書寫：「我在詩思裡用盡了好的言辭，求他把我的一息散入空茫；而現在，哦，死更是多麼富麗；在午夜裡溘然魂離人間，當你正傾瀉著你的心懷，發出這般的狂喜！」藉由獨白轉變為如同對白（dialogue）的方式，將芬妮的影像予以固定（anchor），突顯濟慈無論獨自創作、或是與布朗一同創作，芬妮都是如影隨形的存在。

藉由濟慈以詩歌朗頌夜鶯，塑造成為他對於芬妮愛情告白的轉喻（metonymy）。有關轉喻的說法，同樣來自 Jakobson（1972, 1988）在語言學上的創見，它是指從替換的組合中選擇一個可以代表的單元，並且將其意義轉化，透過某個物件的某種屬性，用以指涉這個物件的整體意義。換句話說，轉喻就是以部分代表整體，不僅意味著能指與所指之間形成一種連帶性的（contiguous）關係，而且也暗示兩者的地位轉移（transposition）與錯置（displacement）（Bredin, 1984）。雖然古希臘神話裡的列斯忘川（Lethe）成為濟慈對於自己生命陰鬱的體會，但是夜鶯卻也如同芬妮刻在牆角之下的精靈公主、或是芬妮本身就是這隻「輕翅的仙靈」，點燃他的愛情渴望，也讓濟慈在面臨死亡時仍然能夠發出「狂喜」（ecstasy）。這是濟慈詩作第四次嵌入

敘事形式中，它是透過濟慈的「說出」獲得確認，並且與芬妮之前朗誦〈聖亞尼節的前夕〉形成相互輝映的敘事作用。

濟慈再次向芬妮進行愛情告白是躺在她的胸前，朗誦生平的最後一首詩作十四行詩〈燦爛的星〉[12]後段：「以頭枕在愛人酥軟的胸脯上，永遠感到它舒緩的降落、升起；而醒來，心裡充滿甜蜜的激蕩，不斷、不斷聽著她細膩的呼吸，……」然而卻沒有朗誦完畢，濟慈向芬妮指明這是為她而作的詩歌。接著濟慈開始朗誦前段：「燦爛的星！我祈求像妳那樣堅定—但我不願意高懸夜空，獨自輝映，……」同樣沒有朗誦完畢。這是濟慈詩作第五次嵌入敘事形式中，它是透過濟慈的「說出」獲得確認，暗示濟慈終究能夠在浪漫愛情中向芬妮吟誦美麗詩篇。其實〈燦爛的星〉是濟慈寫於前往羅馬的船上，本片不僅讓它「提前」發生，而且也在即將接近尾聲時，才清楚地點明片名「燦爛的星」題旨。雖然〈燦爛的星〉與前面四次濟慈詩作同樣都沒有朗誦完畢，但是它卻具有相當程度的敘事作用。這首十四行詩的結語是「就這樣活著—或昏迷地死去」，透過濟慈的未竟之曲似乎已經「預示」故事情節的重要轉折與可能結局。

就在這個「隱藏」的結語中使得情節發展急轉直下，由於濟慈的肺結核一發不可收拾，因此為要鼓勵他重新創作，芬妮朗誦濟慈的抒情詩〈無情的妖女〉（La belle dame sans merci）[13]第1段:「騎士啊，是什麼苦惱你，獨自沮喪地遊蕩？湖中的蘆葦已經枯了，也沒有鳥兒歌唱！」濟慈朗誦第4段：「我在草坪上遇見了一個妖女，美似天仙，她輕捷、長髮，而眼裡野性的光芒閃閃。」與第6段：「我帶她騎在駿馬上，她把臉兒側對著我，我整日什麼都不顧，只聽她的妖女之歌。」芬妮朗誦第7段：「她給採來美味的草根，野蜜、甘露和仙果，她用了一篇奇異的話，說她是真心愛我。」兩人一起朗誦第8段，濟慈：「她帶我到了她的山洞，」芬妮：「又是落淚，又是悲嘆，」濟慈：「我在那兒四次吻著，她野性的、野性的眼。」濟慈朗誦第9段：「我被她迷得睡著了，啊，做了個驚心的噩夢！我看見國王和王子，也在那妖女的洞中。」

這是濟慈詩作第六次嵌入敘事形式中，然而與前面五次分別由小不點、芬妮與濟慈「說出」不同的是，它是透過芬妮與濟慈此起彼落與相互唱和的「說出」獲得確認。同時真正開始朗誦的是芬妮，暗示她不再需要小不點這個精靈公主的幫助，因為芬妮自己已經幻化成為「無情的妖女」，引導濟慈來到「她的山洞」。這首詩作不僅透過擁有「主詞」的「我」與「她」和諧朗誦，使得兩人如同戲中戲（drama within drama）般地分別扮演騎士與妖女的角色，而且也讓芬妮與濟慈愛情關係的神秘主義傾向達於顛峰，充滿文學氣息的豐富感情與浪漫氛圍。

〈無情的妖女〉在連結故事情節的上下文中，具有更為強烈的敘事作用，因為濟慈這個騎士「看見國王和王子，也在那妖女的洞中」。雖然芬妮主動地向母親提出與濟慈訂婚的要求，並且願意陪同他前往羅馬，但是布朗這個「國王」與懷孕的阿比潔兒（Abigail）後來生下的「王子」，最終阻擋芬妮與濟慈的愛情關係。在臨別前夕，濟慈剪下芬妮一小撮頭髮放在詩集扉頁

作為紀念，她試圖留下濟慈，然而濟慈卻向她說：「妳我編織了一張情網，與塵寰相繫，卻構築在我們理想之上。」他堅持必須與芬妮「斬斷情絲」，芬妮堅定地表示「永遠不會」，甚至於願意獻上自己的身體，濟慈認為自己「不能違背良知」。兩人開始一起編織未來結婚之後美麗居住環境的夢想，並且躺在床上透過身體的觸摸互訴情衷，濟慈溫柔地說著「愛撫讓人難以忘懷」，充分傳達出芬妮與濟慈在剎那之間掌握短暫的幸福，使得時間能夠超越空間阻隔而成為永恆。

當布朗向芬妮一家人宣佈濟慈的死訊時，芬妮無法繼續聆聽他朗讀濟慈死前的景象，哀痛逾恆而無法喘息。翌日清晨，芬妮在房內作著女紅、穿戴整齊，卻將自己的頭髮剪斷，暗示她將頭髮送給天上的濟慈，並且與濟慈珍藏自己的髮絲永遠相繫。芬妮走向希斯樹林，她仰望天際緩慢走著，彷彿濟慈就在身旁，開口朗誦〈燦爛的星〉全部詩句，將她與濟慈沒有合作完畢的詩作完成。這是濟慈詩作最後一次嵌入敘事形式中，它是透過芬妮的「說出」獲得確認。最終，在全黑的片尾畫面裡，濟慈獨白朗誦〈夜鶯頌〉全部詩句，然而濟慈的「獨白」與芬妮的「說出」卻迥然不同，因為他的朗誦其實已經安置（locate）於敘事形式之「外」，而不是嵌入敘事形式之「中」。換句話說，芬妮與濟慈的形體被無情的空間阻隔再也無法相會，唯一留存於兩人心裡的是，濟慈在浪漫的愛情中為芬妮吟誦的每一首美麗詩篇。

## 肆、《璀璨情詩》的性別形象

### 一、芬妮與濟慈性別形象的兩元對比

《璀璨情詩》故事情節的背景處於喬治四世時期，芬妮的性別形象是英格蘭 18 世紀後期淑女的典型範例。雖然芬妮能夠略通文字，但是從她精於刺繡、剪影、裝飾桌巾與人物素描等私人領域（private sphere）的技能來看，芬妮所受的教育是專門傳授處理家庭瑣事的女性學校，使得她確實無法完全讀懂詩作。在這個講究紳士淑女、充滿禮教束縛與壓抑克制的時代氛圍裡，主要藉由生理性別的差異，對於男女兩性的教育權利、以及參與公共領域活動進行嚴格的區分。[14] 為要突顯芬妮正面積極的性別形象，本片必須進行相當程度的改造。由於真正的濟慈本人其實相當矮小，大約只有 155cm 高，連一般女性的正常高度都無法企及，因此珍 • 康萍刻意地安排身材健美、略顯圓渾的澳洲女星阿比 • 柯妮許（Abbie Cornish）飾演芬妮，再由較為矮小的英國男星班 • 維蕭（Ben Whishaw）飾演濟慈，使得芬妮在銀幕上的性別形象幾乎與濟慈具有同等的地位。

除了「強化」芬妮與「弱化」濟慈的外表長相之外，本片也在愛情關係中徹底地翻轉父權體制中「男主動、女被動」兩元對立性別編派的傳統邏輯。當芬妮對於濟慈主動表示好感的同時，濟慈卻一直處於被動的位置。濟慈懷疑自己能否真正教會芬妮讀懂詩作，原因在於他對女

性的感情無法掌握，甚至連自己的母親也無法瞭解。莫名地被芬妮吸引而不知所措的濟慈，受到芬妮的愛情啟蒙，她將深愛小不點的感覺清楚地與濟慈分享，試圖藉由姐妹情誼教導濟慈「愛」的應有態度，使得似懂非懂的濟慈將愛情比喻為詩作、而作出「詩歌撫慰靈魂，得以擁抱神秘」的結論。而遭到濟慈誤會、拒絕繼續與他學習讀懂詩作的芬妮，卻又捧著花束出現在他面前，目的是向濟慈要求和好，再次翻轉父權體制中「男主動、女被動」兩元對立性別編派的傳統邏輯，使得濟慈重新接受兩人的愛情關係。

在《璀璨情詩》中，芬妮正面積極的女性形象與濟慈懦弱消極的男性形象，一再地形成強烈的兩元對比。然而本片並不像主流通俗劇一樣，因為主要訴求對象是女性觀者，所以刻意地安排較少的男性角色，同時使得這些男性角色被陰性化（feminized）（Gledhill, 1987, p.30）。[15] 相反的，《璀璨情詩》是在挑戰古典電影按照「異性戀父權體制潛意識」配置而成的慣例，以及敘事形式都是根據男性語言與論述進行組合的常規。因為在古典電影的慣例與常規中，女性並不是一個可以指稱的（一個真正的女性，a real woman）所指，她的主體位置與象徵意義經常只是被省略成為呈現男性潛意識的能指（曾偉禎等，民 86，頁 58-59）。如同 Flitterman-Lewis（1990）從傑哈敏 • 居拉克（Geramine Dulac）與阿格涅 • 華達（Agnès Varda）的身上，找到可以表達女性慾望的新式電影語言，對珍 • 康萍來說，藉由翻轉芬妮與濟慈的性別形象挑戰父權體制，正是實踐女性導演進行陰性書寫（female writing）的可能（陳儒修、郭幼龍，民 91，頁 242）。

芬妮與濟慈來到髒亂不堪的肯特郡、並且主動地向他表達陪同前往羅馬的意願，卻遭到濟慈婉拒。弔詭的是，濟慈從肯特郡逃回漢普斯德之後，反倒是如同孩子般地責怪芬妮不理會他，濟慈的反應確實突顯他是一個尚未長大的男孩，暴露出他對於芬妮的情感依賴。根據 Freud（1924）的看法，由於濟慈父親早逝、以及在本片中「不在場」的緣故，因此使得他無法順利地經歷伊底帕斯（the Oedipus Complex）階段，認同父親而成為真正的男性。對 Lacan（1977a, 1977b）來說，濟慈無法從想像的次序（imaginary order）進入語言的、或象徵的次序（linguistic/symbolic order），因為缺乏父的法則（the Law of Father）介入，所以他也不能轉為成熟的男性。這個將濟慈安置於前伊底帕斯（the Pre-Oedipus Complex）階段的敘事策略，使得他的男性形象更為陰性化（feminization）。

更進一步地說，父母早逝的濟慈也是一個缺乏「愛」的男性。即使只能待上一夜，然而逃回漢普斯德的濟慈，終究「回歸」（return）前伊底帕斯階段裡「母子二重體的自體快感」（the auto-eroticism of the mother-child dyad）。Kristeva（1987:21-26）在延伸 Lacan 有關愛與自戀癖（narcissism）的論證時，強調女性對於陽具的慾望與伴隨去勢焦慮（castration anxiety）而來的母子關係，她發展出以母子關係取代父子關係的論點。如同 Freud（1933:133-134）指出，

母子關係是人類倫理中最為完美無暇的形式，夫妻關係要能達到最佳狀態，也必須轉化成為子母關係。以 Kristeva 的話來說，當濟慈面對死亡威脅時會向芬妮或她的母親尋求幫助，而她們能夠帶領濟慈回到出生之前、處於母親子宮內的空間，也就是前伊底帕斯的「鏡像階段」（the mirror stage）中。在這個只有聲音與律動的空間裡，不僅缺乏父的法則介入，而且也尚未跨越象徵的次序，因此「母子二重體的自體快感」使得濟慈能夠重溫他與母親愛的聯繫和親密撫慰。

從故事情節的上下文來看，濟慈逃回漢普斯德的反應、以及「回歸」前伊底帕斯階段的過程，都充分說明濟慈對於芬妮的情感依賴已經取代父子關係而「重演」母子關係，同時，這種形式也使得兩人的「準」夫妻關係達到完美無暇的最佳狀態。芬妮與濟慈的性別形象不僅形成「女強男弱」的兩元對比，而且她在情慾（sexuality）上也遠比受到道德束縛的濟慈更為開放自主。因此濟慈在面對芬妮的誘惑（seduction）時，以「不能違背良知」婉拒，正是強調他處於前伊底帕斯階段裡「母子二重體的自體快感」。很明顯的，《璀璨情詩》透過芬妮突顯女性在性別權力關係（gender power relationship）中掌握「身體自主權」，並且將愛情與情慾維繫在缺乏父的法則介入與尚未跨越象徵次序的「鏡像階段」中，再次實踐女性導演進行陰性書寫的可能。

## 二、對抗父權體制性別與階級的壓迫

芬妮在追尋愛情的過程中付出極大的代價，她必須同時對抗父權體制男性與布爾喬亞階級（bourgeois）女性的歧視態度。芬妮勇於反擊雷諾茲姐妹（Reynolds sisters）與當時最有影響力的《布萊克伍德雜誌》（Blackwood Magazine）對濟慈作出的嚴厲批評。而她對一再地阻撓自己愛情的布朗進行的反擊更是深具批判性，無論是布朗向別人批評她的服裝而提出異議、或是直接批評布朗的詩作，甚至戴著訂婚戒指闖入布朗與濟慈的工作場合進行主權宣示等，都在挑戰父權體制既存的性別權力關係。芬妮口中的「荷葉邊」與「十字針法」女紅技巧，類比於男性詩歌創作的「韻腳」與「格式」，也是她向父權體制男性揶揄嘲弄的利器。當布朗與濟慈討論劇作受到干擾引發怒氣、轉而如同老師般訓誡芬妮一家人時，卻遭到她舉手發言，以逗笑（amusing）的「諧音」反駁布朗有關詩人冥想（musing）的假設。而芬妮使用「a」musing 這個字詞，也帶有一種「反」冥想的強烈意味，充分達到女性藉由父系語言（patriarchal language）的挪用（appropriation）對抗父權體制的目的，造成「以子之矛，攻子之盾」的敘事快感。

在芬妮對抗父權體制性別與階級壓迫的過程中，本片也透過布朗與阿比潔兒的性別形象與階級屬性，形成另一個強烈的兩元對比。作為濟慈朋友與贊助者的布朗是英格蘭父權體制代理人（agent）的象徵，他鄙視精於女紅的芬妮、將男性工作倫理置於一切之上，都是傳統陽剛特質（masculinity）的表現。有關陽剛特質的描述，基本上都是形容詞式的（adjective），根據

Metcalf and Humphries（1985）的看法，布朗的陽剛特質是激進的、好競爭的、感情遲鈍的、冷酷的、喜好掌權的，以及對性具有獨特的敏銳感。而在討論《璀璨情詩》的陽剛特質時，對Nixon（1997:207）來說，則是必須思考濟慈與布朗的男性關係與陽剛特質的不同、他們陽剛特質與陰柔特質的差異，以及這些陽剛特質在社會階級中的不同，才能夠得到明確的意義。

其實布朗相當欣賞濟慈的才華洋溢，這是兄弟情誼（brotherhood）的具體表現，然而布朗並不知道濟慈是與芬妮萌生愛意之後，才能夠書寫纏綿悱惻的詩句，使得他們的兄弟情誼逐漸地變質，說明女性透過愛情關係對抗父權體制的能動性。苦勸濟慈不成的布朗撒下白色謊言為要避免濟慈與芬妮相見，想不到事與願違間接地害死濟慈。布朗向芬妮坦承他「辜負了約翰・濟慈」（I failed him. I failed him.）的贖罪告白，或許可以視為男性向女性尋求原諒的強烈隱喻，突顯男性似乎永遠無法瞭解「女性要的是什麼」的愚昧態度。相對於布朗一直對愛情充滿無知與不解，濟慈則是因為愛情滋潤而使得詩歌創作更為具有源源不絕的動力。根據 Pease（2000:11-25）的說法，濟慈的陽剛特質不僅受到父權體制的壓抑與影響，而且他的表現甚至比女性更加脆弱。反諷的是，這個深具陰性化的陽剛特質（feminized masculinity）正是「女性想要的」。透過濟慈與布朗兩種完全不同的男性形象，《璀璨情詩》挑戰父權體制兩元對立性別編派傳統邏輯的僵化與謬誤。

布朗若有似無地挑逗芬妮與誘姦來自愛爾蘭的女僕阿比潔兒，使得他的行徑並不像是一個受過高等教育的布爾喬亞階級、反倒是如同普羅階級（prolétariat）的男性。布朗誘姦阿比潔兒的舉動，與芬妮掌握「身體自主權」的情慾迥然不同。不僅揭露男性在性別權力關係中實踐「強制性交」的卑劣行為，而且也藉由阿比潔兒的種族與階級屬性加深這種行為的正當性。更進一步地說，本片透過布朗諷刺「英格蘭布爾喬亞階級男性」矯揉造作的虛偽本質，同時憐憫阿比潔兒作為「愛爾蘭普羅階級女性」的無奈處境。布朗能夠給予阿比潔兒的是婚姻承諾與養育責任，然而芬妮與濟慈卻是擁有最為單純、不受束縛的愛情關係，使得愛情與婚姻在父權體制中獲得重新的定義。阿布潔兒獲得屬於「婚姻」的「物理空間」，而芬妮則是擁有屬於「愛情」的「心理空間」。雖然阿布潔兒能夠提升自己的階級地位，但是她與布朗奉子成婚的關係卻充滿不穩定性。相反的，即使缺乏婚姻契約的保障，芬妮與濟慈彼此之間的真心付出，卻是情證今生、達於永恆。

## 伍、結語

本片透過地景空間與感覺論表現幽微觸覺與心理情緒，並且在光影構圖中塑造出如同繪畫般的藝術氣息與氛圍。《璀璨情詩》也透過「疊音」與「疊印」緊密連結分隔在不同空間的芬妮與濟慈，而電影的獨白與疊音，與語言學既有相似、卻又不同之處。芬妮「語境內的」與濟

慈「語境外的」聲音結合，使得「聲音」主導「影像」成為可能。而提琴樂音則是達到「修飾音樂」、「指示語」與「情緒性音樂」的作用，同時隱喻芬妮與濟慈琴瑟和鳴的愛情關係。芬妮服裝外顯的色彩變化，能夠指明她在浪漫愛情中內隱的心理意義。芬妮藉由「觀看」與「回看」濟慈獲得女性凝視的主動地位，也顛覆男女觀看位置的權力關係，更是暗示濟慈作為芬妮情慾對象的可能，不僅挑戰古典電影兩元對立性別編派的傳統邏輯，而且也充分達到擴展女性電影語言的可能。

作為隱藏作者與隱藏敘事者的珍 • 康萍，以芬妮作為主要角色，將原本「男性」濟慈的傳記故事，翻轉成為「女性」芬妮的愛情追尋。並且在直線式的情節發展裡，透過芬妮「主調」與濟慈「協奏」產生視覺韻律的協調感。同時濟慈在故事情節裡遭到架空，迫使觀者必須採取芬妮與小不點的觀看位置。藉由「意識流蒙太奇」的剪接，使得主題意念能夠跨越時間限制而在空間中「並置」。本片適時地嵌入濟慈的詩作，《恩底彌翁》的序言確立在浪漫愛情中吟誦美麗詩篇的敘事母題，〈每當我害怕〉指明濟慈與芬妮逐漸地墜入情網，〈聖亞尼節的前夕〉讓芬妮確認自己的女性主體地位，而〈夜鶯頌〉則是塑造成為濟慈對於芬妮愛情告白的轉喻。〈燦爛的星〉「提前」發生「預示」故事情節的重要轉折與可能結局，而〈無情的妖女〉則是透過「戲中戲」般的角色扮演讓兩人愛情關係的神秘主義傾向達於顛峰。最終，〈燦爛的星〉暗示芬妮與濟慈的形體被無情的空間阻隔再也無法相會。

芬妮與濟慈在銀幕上的性別形象具有同等的地位，徹底地翻轉父權體制中「男主動、女被動」兩元對立性別編派的傳統邏輯。芬妮正面積極的女性形象與濟慈懦弱消極的男性形象，實踐女性導演進行陰性書寫的可能。將濟慈安置於前伊底帕斯階段，使得他的男性形象更為陰性化，然而「母子二重體的自體快感」卻讓濟慈重溫他與母親愛的聯繫和親密撫慰。芬妮在情慾上遠比濟慈更為開放自主，突顯女性在性別權力關係中充分掌握「身體自主權」。芬妮藉由父系語言的挪用，達到對抗父權體制男性與布爾喬亞階級女性歧視態度的目的。而布朗與濟慈的兄弟情誼逐漸地變質，則是說明女性透過愛情關係對抗父權體制的能動性。濟慈與布朗兩種完全不同的男性形象，充分回答「女性要的是什麼」。透過布朗誘姦阿比潔兒的舉動，諷刺「英格蘭布爾喬亞階級男性」矯揉造作的虛偽本質，使得愛情與婚姻在父權體制中獲得重新的定義。

為要達到反諷與嘲弄父權體制的目的，珍 • 康萍將她完美理想的女性形象投射與再現於不斷地流動的影像與聲音中，如同她曾經說過：「我理解女性，我理解女性的靈魂，女性的一切。」[16] 同時也透過芬妮這個謬思女神的角色書寫，在浪漫愛情裡激發濟慈的創作靈感，與他共同吟誦一首首亙古永恆的美麗詩篇—如同明亮晨星般的璀璨「情」詩。

## 註釋

1. 珍 • 康萍 1954 年生於紐西蘭威靈頓的懷卡內，從小生長在充滿藝術氣氛的家庭，母親是演員兼作家，而父親則是劇場導演。她在 1975 年畢業於維多利亞大學，隨後遠赴英國倫敦雀兒喜藝術學院深造。1970 年代後期拍攝實驗片《紙巾》（Tissues），獲准進入澳洲電影與電視學院，並且榮獲導演學位。她不僅是紐西蘭女性導演與劇作家，而且也是目前國際上最為成功的紐西蘭導演之一。http://www.pots.com.tw/taxonomy/term/663。http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8F%8D%C2%B7%E5%BA%B7%E8%90%8D。
2. 芬妮 • 勃勞恩原名法蘭西絲 • 芬妮 • 勃勞恩（Frances Fanny Brawne），生於 1800 年倫敦的漢普斯德，卒於 1865 年。生平不為人知，一直到 1878 年濟慈寫給她的書信被出版，才發現她與濟慈這段情史。芬妮在 1818 年至 1821 年之間與濟慈熱戀，相鄰而居、進而訂婚，目前該處已經成為濟慈博物館。濟慈死後，她削短頭髮、穿著黑衣，以及戴著訂婚戒指，並且自稱芬妮 • 濟慈，突顯與濟慈合而為一的決心，然而卻在 1833 年結婚。芬妮死前與子女談及過往，同時展示濟慈寫給她的書信，她說：「那是最有價值的日子」，說明芬妮心中唯一的真愛仍然是濟慈。http://en.wikipedia.org/wiki/Fanny_Brawne。
3. 約翰 • 濟慈生於 1795 年倫敦中部，卒於 1821 年，與拜倫和雪萊並稱為英國第二代浪漫主義詩人。濟慈曾經將古羅馬詩人維吉爾的史詩《艾涅阿斯紀》翻譯成為英語，突顯他對詩歌創作的熱情。濟慈命運相當乖舛，童年時爸爸墜馬死亡，媽媽得到肺結核去世，而弟弟湯姆與他也難逃罹患肺結核的宿命。棄醫從事詩歌創作的濟慈，早年作品都是臨摹其他詩人的仿作，一生鬱鬱不得志，無法獲得評論家的青睞。一直到逝世之前不久，詩作才開始出版，並且大大地影響 19 世紀後期的英國詩壇。濟慈最為著名的詩作絕大多數都是在與芬妮熱戀的幾年內完成，充滿感覺論式想像力的作品是英國文學中的 瑰 寶。http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BA%A6%E7%BF%B0%C2%B7%E6%B5%8E%E6%85%88。http://en.wikipedia.org/wiki/John_Keats。
4. 男性影評人藍祖蔚對於本片的故事情節與角色選擇，曾經表達強烈的不滿與失望。他表示，自己「……帶著朝聖的心情走進戲院，……」，卻「……拖著心痛，睏倦又麻木的腳步走出了戲院。」http://4bluestones.biz/mtblog/2010/04/post-1893.html。

5.http://blog.nownews.com/article.php?bid=5245&tid=681966。

6.http://baike.baidu.com/view/1310370.htm。

7. 意識流原本是現代主義小說流派的名稱，出自心理學家威廉 • 詹姆斯（William James）的說法。他的小說家弟弟亨利 • 詹姆斯（Henry James）在《小說的五十堂課》（The

Art of Fiction）一書中，曾經引用他的觀點指出這類小說的本質，即意識流是用以描述人類內心裡的一連串想法與感覺。作為現代主義小說流派之一，意識流模仿人類內心裡的想法流程，並且透過兩種方法呈現意識，一是內心獨白式的旁白，二是自由間接的文體。李維拉（譯）（民 95）。頁 63，65。

8. 本片中譯字幕。
9. 查良錚（譯）（民 91）。頁 63。
10. 同註 9，頁 281。
11. 同註 9，頁 135 與頁 139。
12. 同註 9，頁 95。
13. 同註 9，頁 199-203。
14. http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%96%AC%E6%B2%BB%E5%9B%9B%E4%B8%96_(%E8%8B%B1%E5%9C%8B)。http://zhjyx.hfjy.net.cn/Basic/EBooklib/JXCKS/TS010063/。
15. Hayward, S. (2001). 222-223.
16. http://www.pots.com.tw/taxonomy/term/663。

## 參考書目


李維拉（譯）（民 95）。小說的五十堂課。（原作者：David Lodge）。臺北市：木馬。

竺家寧（民 88）。漢語詞彙學。臺北市：五南。

查良錚（譯）（民 91）。濟慈詩選（原作者：John Keats）。臺北市：洪範。

陳美琪（民 96）。兩周金文重疊構詞彙釋（一）。屏東教育大學學報—人文社會類，27，101-134。

陳儒修（民 88）。女兒的凝視：電影中的父女情結。國立臺灣藝術學院藝術學報，64，121-127。

陳儒修、郭幼龍（譯）（民 91）。電影理論解讀。（原作者：Robert Stam）。臺北市：遠流。

黃毓秀（民 83）。肉身中的女性再現：《鋼琴師和她的情人》。中外文學，第 23 卷第 6 期，55-73。

張秀亞（譯）（民 97）。自己的房間。（原作者：Virginia Woolf）。臺北市：天培。

曾偉禎（譯）（民 90）。電影藝術：形式與風格。（原作者：David Bordwell and Kristin Thompson）。臺北市：麥格羅 • 希爾臺灣分公司。

曾偉禎等（譯）（民 86）。女性與電影：攝影機前後的女性。（原作者：E. Ann Kaplan）。臺北市：遠流。

焦雄屏等（譯）（民 81）。認識電影。（原作者：Louis Giannetti）。臺北市：遠流。

焦雄屏（譯）（民 94）。認識電影（修訂第十版）。（原作者：Louis Giannetti）。臺北市：遠流。

廖金鳳（譯）（民 92）。電影百年發展史。（原作者：Kristin Thompson and David Bordwell）。臺北市：麥格羅・希爾臺灣分公司。

廖炳惠（民 88）。身為女性問題核心的男性。當代，142，84-87。

廖咸浩（民 83）。藍色鋼琴女：《鋼琴師和她的情人》與《藍色情挑》中的音樂、情欲、自由與弱勢論述。中外文學，第 23 卷第 6 期，41-53。

簡政珍（民 82）。電影閱讀美學。臺北市：遠流。

Astruc, A. (1968). The birth of a new avant-grade: la caméra-stylo. In Peter Graham (Ed.). The new wave. (pp. 17-23). London: Secker & Warburg. First published. Naissance d' une nouvelle avant-grade: la caméra-stylo. *L'Ecran français*, 144, 1948.

Barthes, R. (1968). *Elements of semiology.* London: Cape.

Bordwell, D. and Thompson, K. (1986). *Film art: an introduction.* （2nd ed.）. New York: Alfred A. Knopf, Inc.

Bredin, H. (1984). Roman Jakobson on metaphor and metonymy. *Philosophy and Literature*, 8(1), 89-103.

Caroll, N. (1996). *Theorizing the moving image*. Cambridge: Cambridge University Press.

Freud, S. (1924). The dissolution of the oedipus complex. In J. Strachey (Trans. and Ed.) *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*. (Vol. 19). London: Hogarth Press.

____. (1933). Femininity. In J. Strachey (Trans. and Ed.) *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud.* (Vol. 22). London: Hogarth Press.

Flitterman-Lewis, S. (1990). *To desire differently: feminism and the french cinema*. Urbana: University of Illinois Press.

Giannetti, L. (2004). Understanding movies. (10th ed.). *New York*: Prentice Hall.

Gledhill, C. (1987). *Home is where the heart is: studies in melodrama and the woman's film*. London: British Film Institute.

Hayward, S. (2001). *Cinema studies: the key concepts.* (2nd ed.). London and New York: Routledge.

Jakobson, R. (1972). Linguistics and poetics. In Richard T. De George and Fernande M.DeGeorge (Eds.). *The structuralists from marx to lévi-strauss.* (Fernande M. DeGeorge, Trans.). New York: Doubleday.

____. (1988). Concluding statements: linguistics and poetics." In D. Lodge (Ed.). *Modern criticism*

*and theory: a reader. (pp. 32-57). London: Longman.* First published. In T. Sebeok (Ed.). Style in language. Cambridge, MA: MIT Press, 1960.

Kaplan, E. Ann. (1982). *Women and film: both sides of the camera*. London: Routledge.

Kristeva, J. (1987). *Tales of love*. New York: Columbia University Press.

Kuhn, A. (1982). *Women's pictures: feminism and cinema.* London: Verso.

Lacan, J. (1997a). *Ecrits: a selection.* (Alan Sheridan, Trans.). London: Tavistock Publications.

____. (1997b). *The four fundamental concepts of psychoanalysis.* (Alan Sheridan, Trans.). London: Hogarth Press.

Lodge, D. (1992). *The art of fiction.* London: Penguin Books.

Metcalf, A. and Humphries, M. (Eds.). (1985). *The sexuality of men.* London: Pluto Press.

Mulvey, L. (1975). *Visual pleasure and narrative cinema.* Screen, 16(3), 6-18.

Nixon, S. (1997). Exhibiting masculinity. In S. Hall (Ed.) *Representation: cultural representations and signifying practices.* (pp. 291-336). London: Routledge.

Pease, B. (2000). *Recreating men: postmodern masculinity politics*. London: Sage.

Stam, R. (2000). *Film theory: an introduction.* New York: Baker and Taylor Books.

Thompson, K. and Bordwell, D. (1994). *Film history: an introduction*. New York: McGraw-Hill.

Woolf, V. (1981). *A Room of One's Own*. London: A Harvest and Harcourt, Inc. First published. London: Harcourt, Inc., 1929.

# Reciting Beautiful Poems within Romantic Love:Visual-Audio Aesthetics, Narrative Form and Gender Image in Bright Star

Daniel Ting-Huei Chao

## Abstract

Jane Campion, a New Zealand director, could be said the very important female film-maker since 1990s. Nevertheless, her films receive a little attention. Campion's newest work entitled Bright Star (2009) not only crosses the lines to poetry, biography and British literate history, but also transverses John Keats' 'male' biographical story to Fanny Browne's 'female' love-searching. This article cites the perspectives of film theory and adopts the method of textual analysis to read and interpret this film by three dimensions including visual-audio aesthetics, narrative form and gender image. Meanwhile, it also adopts the method of intertextual analysis and cites The Selected Poems of John Keats and Mandarin subtitle of Bright Star, unceasingly dialogizes with this film. This article compares and debates the procedure of inscribing the poems of John Keats into narrative form, in order to make Bright Star prominent.

**Keywords :Bright Star, Visual-Audio Aesthetics, Narrative Form, Gender Image**

Associate Professor Department of Communication Arts, Fu Jen Catholic University.

# 生命史在演奏藝術家研究上的應用

王潤婷

## 摘　要

「演奏藝術家」在李斯特（Franz Liszt, 1811-1886）的年代慢慢脫離身兼作曲家身分，而在20世紀獨立發展成一種蓬勃新興的音樂職業。20世紀以前，人們談到天才音樂神童，基本上是指在作曲上有奇特天賦的孩童，20世紀以後，天才兒童這個名稱開始被放在有演奏天賦的孩子身上。大眾帶著羨慕和崇拜之情觀看演奏台上的人物，但是一個世紀以來，人們對演奏家的藝術養成過程和演奏家的內在思想及美學觀並沒有太深入的瞭解。音樂研究者沉醉於過往作曲家的音樂裡，無暇顧及這個區塊，人文科學的研究者礙於缺乏音樂專業訓練，亦難以深入研究此新興行業。演奏藝術家如同水中悠遊之魚，人們只能在橋上觀望其矯健之身影，卻極難從中明瞭魚的樂與悲。

21世紀的今天，何不讓我們化身為莊子，走進演奏藝術家的世界，明瞭他們的藝術，經由個人的體會說出他們的音樂與人生，讓藝術家走過的路，像一面明鏡啟發和指引著後人的腳步。

本文從藝術家和音樂演奏藝術的特質，得知對演奏藝術家進行研究，必須深入探討藝術家之藝術形成淵源和個人的生命歷程；從人對「人」的研究歷史和社會科學研究在哲學上建立的理論基礎，探討出「生命史」研究的特質、內容和優點正符合上述研究的需求，因此得到「生命史」在演奏藝術家的研究上有其可行性與重要性之結論。

**關鍵字**：藝術家、音樂演奏藝術、生命史研究

國立臺灣藝術大學中國音樂學系專任副教授

# 前言

莊子在濠水橋上與著名的哲學家惠施一起散步。他看見魚兒在水中悠然自得的遊戲，便對身旁的惠施說：“魚兒真是有樂趣啊！”

惠施不以為然的反問莊子：“你不是魚，怎麼知道魚兒快樂？”

莊子反唇相譏：“那麼，你不是我，你怎麼知道我不瞭解魚的樂趣呢？”

惠施辯解道：“我不是你，當然不知道你的感覺。你本來就不是魚，肯定也不會知道魚的感覺。”

莊子是做學問的人，善於總結問題的癥結。他認為兩人爭論的焦點是：惠施問我怎麼知道魚兒的快樂，這是惠施已承認我瞭解魚的樂趣以後，才會提出的問題。於是告訴惠施：

“我認為魚兒快樂是因為我在橋上觀看魚游水時，我的心情很高興，所以我認為魚兒在水中也是很快活的。”

上述寓言是中國古代一場著名的辯論，帶有濃厚的哲學意味。惠施的觀點是「人只能自知，不能他知」；而莊子的觀點則是「人既可自知，又能經由自我的體驗，感知其他事」。

「職業演奏家」在 19 世紀末慢慢脫離身兼作曲家身分，於 20 世紀初發展成一種蓬勃新興的獨立音樂家專職。音樂演奏歷經 19 世紀眾多深具活力和創意之演奏家的努力後，此表演形式已然走進藝術的領域。20 世紀以前，人們談到音樂神童，是指在作曲和演奏上皆享有奇特天賦的孩童；20 世紀之後，音樂神童這個稱謂僅被放在富有演奏天賦的孩子身上。世人對展現於演奏台上的人物充滿著羨慕和崇拜之情，但是一個多世紀以來，人們對演奏家的藝術養成過程和內在思想美學觀並沒有深入的研究與論述，在藝術層面的界定上亦極為模糊。音樂研究者沉醉在過往作曲家的作品裡，無暇顧及這個區塊，也深恐對演奏者的評論陷於個人主觀看法；人文科學研究者則因缺乏專業音樂的訓練，難以深入探索此類人物。演奏藝術家如水中悠遊的魚，人們只能在橋上觀望其矯健身影，卻極難從中明瞭魚的樂與悲，分辨他們在藝術領域上的成就與缺失。

每一門藝術都有其特有的理論基礎和實踐內涵，人們對藝術之精通與評斷必須依靠「藝術的直覺」。「藝術的直覺」建立於長久的音樂實踐，將理論知識和實踐成果摻合為一後，防顯出的能力。音樂演奏雖已走入藝術領域，但其「演奏藝術的直覺」尚未被廣泛建立，此直覺乃是一種「聽覺的洞察力」，能經由聲音領略意義。演奏藝術直覺的缺乏導致人們難以真實明瞭演奏藝術家表達的內在涵意和藝術性、致使樂評論斷往往過於浮面和缺乏建設性，而愛樂者之欣賞力亦常受世俗看法左右，習樂者則失去正確的學習方向。21 世紀的今天，科技快速的發展

使音樂表演藝術面臨巨大的衝擊，聲光音效的刺激讓人們懷疑音樂廳裡細緻的演奏將有走入歷史的一天。面對這快速多元變化的時代，音樂人該何去何從，因為音樂演奏藝術有可能在未建立其特有的藝術直覺就面臨沒落，被時代淹沒？綜觀人類的歷史，「藝術」是表明人存在的重要足跡，音樂表演可以久存，但是它必須被固守在藝術的領域中，如何精益求精，跳脫過往展顯新姿，正是此類藝術需要深思的問題。這裡顯示出經由藝術理論和實踐內涵，建立音樂演奏藝術直覺觀的迫切性，而與音樂演奏藝術有最直接關係的就是演奏藝術家。

針對上述需求，本研究提出「生命史在演奏家研究上的應用」，期望以「生命史研究」打開一條研究音樂演奏藝術，並建立其藝術直覺的路。本研究由兩方面進行：一，闡述「藝術家」及「音樂演奏藝術」的特質，並從歷史觀察「人對人的研究」、「社會科學研究在哲學上建立的理論基礎」與「生命史研究」。二、以上述論點為基礎，進行探討「對演奏家進行『生命史』研究的可行性」，並進一步提出「對演奏家進行『生命史』研究的重要性」。

## 一、藝術家的特質

「藝術家」是進行藝術品創作活動，在藝術領域中具有較高成就的人物。人類社會中，藝術家是較特殊的族類，他們具有高度的審美價值觀和敏銳的感官，能透過不同面向的感受深入心靈探索，聚精會神所觀察的，是事物本身的「形象」，除此之外別無他物；他們以「美」的形式訴說生活的情境，欲在世俗的現實中「創造」理想的天地，以幻象取代現實，將美感分享於世人。因為藝術家所追求的美感超然於現實世界裡的利害得失，美的內涵裡有「真」與「善」，因此他們的作品總存在著聖潔與永恆性。朱光潛 (1996，p. 8) 在《談美》一書論到美感經驗是人生中最有價值的一面時說：「幽幽的過去只是一片漆黑的天空，我們所以還能認識出來這漆黑的天空者，全賴思想家和藝術家所散布的幾點星光。」

由於藝術家對生命具有強烈的使命感，因此所完成的作品必須能表達出人類深刻崇高的精神，發揮改變人心或感動人心的力量，才能獲得內心最深刻的滿足。他們追求精神世界的高度展現，所以不求自溺或虛華。因各種藝術都同時是一種學問，有經歷無數年代所積成的美學理論和實踐技巧，因此藝術家在藝術養成的過程中，從初期的學習與吸收—模仿前人的經驗，到成熟後的自我創新，都必須在傳達意境上下功夫。朱光潛 (1996，p. 112) 認為「凡是藝術家都必須有一半是詩人，一半是匠人。他要有詩人的妙悟，要有匠人的手腕，只有匠人的手腕而沒有詩人的妙悟，固不能有創作；只有詩人的妙悟而沒有匠人的手腕，即創作亦難盡善盡美。」因此真正的藝術家具有永不輕易妥協的性格，懂得自我檢討，不斷更新磨練，且永遠需要進步。

藝術家追求真善美，因而擁有寬大的心胸，能廣泛接納或欣賞他人的作品。他們具有較高的道德觀和美學觀，所創作的藝術品之所以流芳百世，主要是因為它們同時具有普世性和獨特性。

## 二、音樂演奏藝術的特質

在人類生存的環境中，存在著各種各樣的聲音，良好的聲音使人愉悅，嘈雜、混亂的聲音使人痛苦，這是人類對聲音的自然反映。( 張前主編，2002，p. 142) 人可以從大自然發現許多美好悅耳的自然音響；森林裡，鳥兒此起彼落的啁啾；微風中，枝葉配著輕柔節奏的搖擺；人們徜徉於優美生動的自然音響前，心曠神怡，內心感謝造物者精心的創造，卻遺憾大自然的精美可遇不可求，「與人類無限的聽覺需要相比，它們是太不夠，也太不可控了。」( 張前主編，2002，p. 142) 因而，人們模仿悅耳的蟲鳴鳥叫、風吹草動，學習融入大自然的萬物萬象，以「樂音」訴說生命深處的話語；人類所特有的創造力，在豐富生命、滿足生活多樣化的需求下，逐漸以樂音創造出絕美的「音樂」。音樂的創作不斷向上攀升，到達細緻的藝術境界時，音樂藝術不僅讓世人在聽覺的感性需要和發表上獲得飽足，也啟發了人在靈性上的探索。音樂藝術家藉音樂訴說他們的人生感觸，音樂欣賞者則藉由聆聽音樂滿足他們對聲音美的追尋。作曲家們在不斷尋求美的訴說驅動下，憑著內心聽覺的想像和實際音響的結合，源源不斷的創造出不同於以往的作品，使音樂藝術顯示出它最重要的特質—「創造性」。

寶貴的音樂作品可以經由樂譜流傳，然而人欲聽到真實的聲音，必須透過演奏者在樂器上的再現。「音樂」與舞蹈和戲劇相近，需要經由人「肢體」的活動，將符號化為可聽的聲音，才能把訊息傳達出去。

義大利威尼斯在 1673 年成立世界第一個公共歌劇院，「音樂表演」走進一般民眾的欣賞生活，專業的音樂表演人才逐漸地被凸顯出來。在莫札特 (Wolfgang Amadeus Mozart, 1756-1791) 與貝多芬 (Ludwig van Beethoven, 1770-1827) 的時代裡，不受教會和宮廷管轄的獨立作曲家逐漸形成。當時的作曲家皆身兼演奏者身份，在音樂會中演奏個人的作品，透過自我的表達，人們得以認識他們的創作。他們的作品雖有一些手抄本或正式出版本，但大部分都是給學生或業餘音樂愛好者使用。19 世紀中葉，隨著社會型態的改變，音樂演出活動日益頻繁，一方面對演奏家的需求量增加，一方面音樂的創作技巧日益艱深複雜，有時連作曲者本身都無法勝任演奏，音樂表演終於脫離音樂創作，成為一門獨立的專業工作。音樂表演在經歷一個多世紀演奏經驗的累積和傳承，在 20 世紀初出現空前繁榮的景象，演奏家成為作曲家之外，另一類從事音樂工作的重要人物。演奏家們為「音樂演奏」逐步建立的美學基礎和實際的表演形式，形成其獨立的藝術性格，從事此項工作的高超者，成為「音樂演奏藝術家」。

由於藝術的精髓在於藝術家所「創造」出來的「美的意境」，因此音樂演奏亦必須具有「美的創造性」，方能進入藝術殿堂。演奏是在他人的創作上進行作品「再現」與「詮釋」，因此被界定在「再創造」或是「第二度創造」的藝術範疇中。演奏者的審美觀涉及音色變化、演奏技巧、詮釋風格、個人特質和曲目安排。俄羅斯著名的音樂學家根納基 • 莫 • 齊平 (1930-

) 博士[1]在他的著作《音樂演奏藝術理論與實踐》中曾描述法國鋼琴家柯爾托 (Alfred Cortot, 1877-1962) 第一次到俄羅斯巡迴演出前，有些老一輩俄國鋼琴家不認同他具有藝術家的資格，但是他的演奏卻讓所有的人改變了想法。齊平引述格里戈理 • 科甘的說法：「他才剛露面，便立刻讓聽眾產生了深刻的印象。無論你是否喜歡他的演奏，他就像一把雕刻大理石的刻刀一樣，立刻在你的心中雕琢出他的想像。你的「心」是他雕琢的材料；他在人們心中演奏，比他在鍵盤上演奏還起勁。他對你豪不放鬆，直到他在你的心中把他自己的藝術形象完全刻畫出來為止。當你從「誘惑」中清醒過來，離開音樂廳，儘管你對他的音樂和技巧有所批評，有所指責，但是你卻無法忘記他給你的音樂，難以擺脫他在你心中雕琢的那個永久的形象。」( 齊平 / 焦東建、董茉莉譯，2005，p. 86)

齊平用科甘的話說明了何謂藝術性的演奏。當真正的演奏藝術家演奏時，他們所創造出來的是一個充滿美麗聲音的空間，向一個大網把人整個罩住，使人身歷其中無可自拔的隨著音樂的起伏而波動，那是一種完整的展現，不是東一句西一句零碎的敲擊。人們在藝術家身上看不見動作的靈敏與否，只感覺自己的心被無形的力量所牽引。

然而柯爾托在他人心中所雕琢出的形象到底是如何形成的？它內在的奧秘又是什麼？

大提琴家卡薩爾斯 (Pablo Casals, 1876-1973) 在他的《訪談錄》代序中談到：「每個人都有他的看法，一切觀點只要是可信的、誠樸的、真實的，都應受到尊重。我永遠忠實於音樂的人道精神；對我來說，音樂和生活是分不開的。」( Corredor/ 梅玫譯，1995，頁 7) 貝多芬也曾經在 1814 年告訴湯馬塞克 (Johann Wenzel Tomaschek,1774-1850)[2]：「當真正的大演奏家演奏時，那是他一切的累積。」(Schonberg, 1963, p.85) 從這兩段談話，我們可以理出，演奏家的演奏與其生命的發展其實是同步進行，他們所演奏的音樂，其實就是其內在生命的外現。當人們向內探索那些令人感動的聲音時，發現音樂的迷人並不在於演奏家肢體活動的靈巧快慢或是聲音所呈現的力度數據，而是透過其肢體活動所傳達出內在美的心境，音樂裡那令人挖掘不完的迷人境界，主要是圍繞著演奏著「個人」豐富的生命在打轉。

從內涵上說，音樂的再創造並非重新修正或添加樂譜上已有的音符，而是站在第一次創造的基礎上就原有的音符做詮釋，經由演奏家個人的領會，透過其個人的生命特質所創造出來的音樂。這樣的音樂同時保有了原創者的精神與再創造者的生命氣息，它們應該具有鮮活的意境與話語，是一種「生命的再現」。因此，「音樂表演是賦予音樂作品以生命的創造行為」( 張前主編，2002，p. 159)，它的任務就是把樂譜變成活的音樂，是一種「客觀」的實體經由「主觀」的直覺體認而顯現的精緻微妙的聲音。其中蘊含了作曲家與演奏家兩人的靈魂與性格，在演奏者對律動和聲音的控制下展現原作的樂思與情感。想像力豐富且表達力強的演奏者可以為原作增添色彩，豐富原作的精神；反之，則僅能蒼白平淡的將音符奏出，缺乏鮮活的生命力。

因此演奏家的藝術創作領域包含了其內在對美和人文的領會與想像，以及其肢體活動的完美配合與展現，是演奏家的思想、心靈和身體交融在一起後的成果；簡單的說，音樂演奏是個人人格的展現和生命歷史的濃縮與結晶。因此何懷碩論到藝術時，他認為「風格即人格」。(何懷碩，1998，p. 11)

從創作的角度看，作曲家與演奏家身處於兩種不同的領域。前者面對的是如何將心中想像的聲音明確的以音符標示出來，他進行創作的場所可以沒有侷限；後者所面對的，除了將譜上的音符做清晰的演練外，尚且需要站在舞臺上面對觀眾，將藝術展現於眾人之前。因此作曲家與演奏家所承受的壓力各有不同，前者害怕缺乏樂思或無法更新創作手法，後者則恐懼無法在舞台上做完美呈現，成敗總在一瞬間，無法遁形。因此演奏家所承受的心理壓力總是大於前者。

20 世紀以來，演奏家成為高尚的藝術人才，受到社會的重視。社會型態的日趨專業化使演奏家成為擁有經紀人代理的職業，在經濟上亦得到相對的回饋。隨著社會對演奏人才需求量的增加，與演奏相關的行業也一一出現，其中與演奏家有最直接關係的是經紀公司，其次是廣告公司、演出場地以及在錄音技術發達後崛起的唱片公司。當演奏市場愈形擴大時，競爭亦越發激烈；在此同時，各類演奏比賽也經常在各地舉行，音樂比賽除了提供演奏者觀摩學習的機會，亦成為經紀公司發掘年輕藝術家的場所。隨著各地音樂比賽的選拔，從事音樂演奏和教學的音樂家越來越多；與此相對，與演奏相關的問題也慢慢的浮現出來。

由於音樂表演藝術並非只僅止於人的肢體活動，最重要的是它還涉及思想領域和心靈感受，不僅學習過程十分繁複，演奏家一生的演奏歷程亦充滿著變數。許多深具音樂天份的兒童在成長期間因過多的比賽和演出，龐大壓力的累積使他們的成長時發生重大危機，而在成年後銷聲匿跡；也有光彩奪目，極富魅力的演奏家幾度退出又復出樂壇；一些擁有傲人天賦的年輕演奏家，在得過國際大獎後，卻像凋零的落花，失去原有的光澤與芳香；部分從舞台下來，進入大學任教的藝術家，因無法兼顧學校規定與演奏，逐漸失去演奏能力。種種問題顯示出對「演奏家」進行實際研究的重要性與迫切性。

目前以音樂演奏家為主題的研究十分罕見，最常見的是一些訪談。究其原因，職業演奏家是從 19 世紀中葉才慢慢興起的一種行業，在錄音技術尚未發展出來的時代，演奏家的音樂在演奏的剎那間便已永遠消失，一去不返，不似作曲家有樂譜可以作為研究的依據。今天，雖然高度發展的錄音[3]與錄影可以成為人們在這方面進行研究的客觀依據，但是所研究的內容卻只能針對演奏家在樂句上的設計，或是在裝飾音的表現上著墨，因為對照樂譜時，那些彈奏是非常明確的、是有跡可循的事例。當研究牽涉到屬於演奏者個人特質的音樂風格、意境、音色、力度對比時，便受限於研究者對音樂演奏的直覺體會，以及對演奏者表達內在話語的洞悉程度而產生大幅度的差異。部分音樂研究者為求研究的高度客觀性，採用機器數據於力度與音色的

測定上，可惜數據只能顯示音質的優劣和力度高低差距，無法說出聲音內在的意義；從人文角度而言，是根本上的缺失。

面對一個必須進行研究，卻礙於研究手法的缺乏依據，何者是解決之道？究竟什麼是這個世紀可以針對「演奏藝術家」進行研究的模式？

## 三、從歷史觀察人對「人」的研究

柏拉圖 (Plato，427-347 BC) 曾說：「能鳥瞰全體的，乃是哲人。」自有文明以來，中西哲學家無不竭盡可能的在自身理解的範圍內解釋著宇宙、自然界、人體和人類社會的各種現象，探討著「知」與「行」的問題。西方哲學家在 15 世紀文藝復興時期，從中世紀基督教的神學抽離出來，除了重新肯定希臘時代已有的「人是宇宙中心」的概念外，亦開始對自然界各種現象進行深入的瞭解與研究。文藝復興之後，各類科學紛紛獨立，「知」的問題先行脫離了哲學，形成物理學、化學、生物學等自然科學。18 世紀啟蒙主義興起，哲學家的研究重心轉移到人類認知方面，探討人類思想的產生、概念的相互關係和各種現象的內在性質。受到啟蒙主義的影響，19 世紀末，科學研究更擴及「行」的問題，成為新生的心理學、社會學、教育學等社會科學。社會科學是一個相對晚出的概念，是近兩三百年才發展出來的科學群。( 朱紅文，1994，p. 119) 它的母體為古典人文學科，是直接從人文學科中分娩出來的，與人文學科之間的界線比較模糊。社會科學的定義，根據 1980 年版的《美國百科全書》，是指那些對「人類關係」進行學習和研究的領域。( 陳向明，2005，p. 5) 由於自然科學的進步促進了人類生活快速的轉變，因此 20 世紀初即出現「科學迷信」的現象，人們認為所有「知」與「行」的研究皆須合乎自然科學研究之量化實證的「客觀」法則，才具有價值。但是社會科學的研究者卻慢慢的發現，在社會科學研究的領域中，單純以「客觀的原則」進行是一條行不通的路。

自然科學與社會科學的差異性，在於自然科學研究乃是針對某一主要的範圍進行定律的制定和現況的解釋，給予宇宙自然間某一面之事實；在研究過程中，因為不涉及人內在心思變化莫測的因素，因此可以本著「客觀」的研究態度，以系統化和實證的方法獲得知識，並保證其知識的真實可靠。社會科學研究的則是，為社會現象、社會演進過程和人類行為進行理解與分析的過程。歷代研究者在研究過程中發現人類具有自由意志，人的行為沒有絕對一致性，因此無法進行統一預測；社會歷史事件都是獨特又偶然，並不存在普遍的歷史規律。因此對「人」的研究不能單純地使用自然科學的方法進行，必須配合人文學科的「主觀」方式，對具體的個人和事件進行解釋和說明。( 陳向明，2005，p. 4) 著名的德國人文社會學家馬克斯 • 韋柏（Max Weber, 1864-1920）因此主張「客觀與主觀折衷」之研究態度。他認為「社會科學研究必須『客觀』地觀察行動者的行為和思想狀態，同時依靠研究者的『主觀』直覺和理解，對這些行為和

思想的意義做出判斷。」( 陳向明，2005，p. 4) 高達美 (Hans-Georg Gadamer, 1900-2002) 在《真理與方法》中亦不斷強調「精神科學」不建立普遍的法則，而在於用生命經驗去體驗、詮釋和理解人類存在的意義。

## 四、社會科學研究在哲學上建立其理論基礎

哲學在社會科學研究上發揮了指引的作用，因為哲學本身乃是綜合各類知識，從全面的宇宙人生去觀察、解釋並歸納出一切現實世界的現象與實體、物質與精神、過去與未來、事物與價值。自然科學研究的是現象的表面，哲學則深一層直入現象的本體，追溯根源；科學家通過知識理解世界，哲學家則通過真理與本質瞭解人世；科學能給人們事實，卻不能教人們如何選擇理想，人必須仰賴深及心靈層面的哲學思想，才能進行對人內在的理解。具體而言，哲學是對人類做整體而根本的反省，由之獲得啟發，再指引實際生活。( 傅佩榮，2003，p. 44) 因此社會科學研究必然與哲學相結合，以解釋各類價值的主觀判斷，哲學理論則成為社會科學指標性的引導。

笛卡兒（Rene Descartes, 1596-1650）在 17 世紀提出「我思故我在」，相信人是獨立的思考者，不需要外在任何事物與憑藉，靠自己便足已決定自我存在的意義。19 世紀，存在主義提出「存在先於本質」時，更將人的主體性發揮到了極致：無論人的本質是高或低，每一個個體皆有其存在的價值，人對自身具有絕對的選擇權，人類社會中的各種現象皆有其顯現的意義；從藝術的角度看，任何一位藝術家所呈現的創作皆有其存在的意義。20 世紀興起的現象學主要目的就是要「回到直覺和本質的洞察，由此導出一切哲學的最終基礎」( 廖瑞銘主編，1987，p. 149)，此為現象學起始者胡塞爾（Edmund Husserl, 1859-1938）在其主編的《哲學與現象學研究年鑑》中給現象學所下的定義。胡塞爾曾經批評自然主義者企圖把自然科學的方法應用於一切知識領域，包括意識領域。他認為哲學應該回到最真實開端的地方，去除先入為主的看法，對自覺經驗到的現象做直接的研究與描述，不解釋現象的因果關係，排除未經過驗證的先入之見和前提，盡可能的洞察各種現象的基本結構和實質關係，並忠實的描述；換言之，本著對生命的尊重，不對任何現象進行批判，僅止於觀察與描述。( 廖瑞銘主編，1987，頁 149) 現象學者企圖以「還原法」對人事物進行客觀的觀察，以得著現象的本質，但是觀察者本身的直覺仍是一個值得探討的因素，因為每一個個體皆有其直覺的背景。針對同一個現象，不同的個體有不同的解讀。現象學在這方面的缺失後由詮釋學的研究得到了補足。

詮釋學（又稱解釋學）是西方哲學、宗教學、歷史學、語言學、心理學、社會學以及藝術理論等人文科學中有關意義、理解和詮釋等問題的哲學思考系統、方法理論和技術性規則的統稱。( 李幼蒸，1993，p. 360)

史萊瑪赫 (Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher, 1768-1834) 強調詮釋學應該對人的語言進行全面探索，研究語言與心理活動的內在關聯，並從中發現人的性格與精神。「生命存在的一體感」是其哲學的重要基石。他曾在《獨白》一文中對直觀與存在提出他的看法：「人所能給予人的最珍貴禮物，莫過於他在心靈的最內在深處對自己所說的那些話，因為這給予他的是存在著的最偉大的東西，是在一個自由本質中張開的不受干擾的目光。沒有比這更持久的了，因為沒有什麼東西能干擾直觀所給予你的享受，內在的真理保證了你的熱愛。」( 鄧安慶，1999，p. 23)

曾被西班牙思想家奧特蓋 (Jose Ortegay Y. Gasset, 1883-1955) 譽為「19 世紀下半葉最偉大的思想家」的狄爾泰 (Wilhelm Dilthey, 1833-1911) 延續了史萊瑪赫的詮釋學，發展出「生命詮釋學」。狄爾泰認為「生命」是具有「歷史」與「時間」性的實在體，因此他重視的是「歷史」的問題。他試圖從「生命內部來理解生命」。由把握外在客觀的表現來決定內在生命體驗的歷程。換句話說，一件作品不只是作者心意的表達，更反映了作者的生命體驗，以及此生命體驗所生存的社會及歷史內涵，因此他十分看重「人的歷史脈絡」，並研究如何使「歷史」成為人文科學的知識論基礎。

由於每個人都是一個獨立的個體，有其特殊的人格特質和成長背景，在同一情境下，各有其心理反應和行為表現，並非環境 A 必定出現反應 B，其反應是依每一個體內在生命之構成脈絡而定。因此狄爾泰認為「自然科學所從事的活動是一種對因果關係解釋的活動，其研究對象是現象間的因果關係，並因科學家的解釋活動而成立；至於人文科學則不是研究因果關係，而是研究人文現象與活動的意義，意義靠的不是解釋，而是理解，只有在理解意義之後方能進而詮釋意義。」( 沈清松，1983，p. 22) 他很清楚的點明人文科學研究的重點在於理解人行動背後深藏的心理因素，進而詮釋其行為所具有的意義，而「意義是由生命發出來的，人在生命中有一種創造力，也在生命的流露中表現出一種有結構的整體，例如道德行為、藝術作品或文字，都是用一種有結構的整體來表現生命的意義。」( 沈清松，1983，頁 21)，換言之，「有結構的整體」便是人的「價值觀」。理解一個人，無疑在理解他的價值觀，並以此斷定他的行動原則；撇開價值觀，人的真相模糊難辨，即使有理性，也未必是個真實的人。( 傅佩榮，2003，p. 35)

狄爾泰認為詮釋學的源起，正在於社會和人文學科研究的對象（現象）不同於自然科學。由於文化現象的理解牽涉到「意義」，不介入真實的觀察和定性的概念是無法做完整的關照，因此他在詮釋學上的主要貢獻，就是將人文科學與自然科學作了明顯的區分。海德格 (Martin Heidegger, 1889-1976) 延續狄爾泰的學說，提出「現象詮釋學」。他認為研究者可藉由穿透歷史脈絡進入他人最終極的精神領域，亦即明瞭被研究者是如何以其有限的生命在世存有，並觀看、表達世界。他認為人的「存在」只有透過詢問過自身存有問題的人才能呈現出來。( 取自

http://www.nhu.edu.tw/~sts/class/class_03_2.htm)

現象詮釋學是以分析存有之現象為基礎。海德格認為分析存有要有 3 個結構，第一個是「境遇感」，指若要彰顯存有，人必須對自身在歷史之流中的境遇有所覺知，並有所感受，如果人逃避了自身在歷史中的處境，不去真實感受，則將落入不真實的存在之中。第二個是「理解」，指除了由過去所造成之現在的處境外，還能對未來的各種可能展望有所認識，而這種可能性的理解乃是「一個不可分割的整體，因為由此整體所把握到的意義，尚未經各種科學的特殊化的洗禮，因此仍保有其最原始的意義，事物之所以有意義，就是因為這種最原始的理解」（沈清松，1983，p.22）。第三是「言說」，「人因為對自己的歷史處境有所感，並在對未來的展望中，把握了可能性整體，此時人需要將其明說出來，明說出人類共同的境遇感和共同展望的可能性，而明說則有賴於語言，但此處的語言是廣義的，亦包含了不說，也就是靜默」（沈清松，1983，p.22）。重要的是藉由「說話」，人能表達出共同的境遇感與共同的理解，因而人的內在〈存有〉就不斷的被展現出來。海德格認為，人通常不敢面對自己的感覺，不敢面對自己的理解，不敢表達真實的話語，所以就逃避。當逃避後，人處於一種不真實的處境中，而真實的內在仍不斷的召喚自己，這召喚引發了人內在的不安與焦慮，唯有重新誠實面對自身於歷史中的處境，敢於理解，並說出真實，誠懇的回應內在自我的召喚，才能消除此心中的不安與焦慮，他的存有才產生意義。

曾於 1923 年拜海德格及胡塞爾為師的高達美極重視海德格所提出的「理解」觀點，他在《真理與方法》書中發展出以「理解」為核心的哲學詮釋學。針對理解，高達美認為應該更進一步的重視理解背後的「視域」，他把理解看做是「視域的融合」（嚴平，1997，p.137）。因為人活在傳統中，也活在現代裡，在進行理解時，傳統的歷史思想遺蹟與現代的生活視野是同時在影響著研究者的理解與詮釋的過程，且與被研究者或其作品相互交融在一起。這裡牽涉到研究者本身的歷史背景及其知識領域。高達美在其著作裡提到真理存在於藝術、歷史及語言 3 大領域中：在欣賞藝術時，欣賞者乃是被藝術作品引領、轉變而融入其結構或整體的意義中。與作品合而為一的忘我情境使之能逍遙於真理之愉悅，故欣賞者乃是隸屬於藝術作品。由於「人類的歷史總是充滿了過去的回音，過去總是以一種新的聲音回響到人的歷史意識中，而這新的回響構成了人對歷史的新經驗」( 王榮麟，1997，p. 204)。故人乃是隸屬於傳統或歷史意識中。至於語言，其功能並不在於成為符號以代表事物，而在於揭露世界，世界並非成為語言的對象，而是世界本身在語言中得到表現，因而「誰擁有語言，誰就擁有世界，語言乃是我與世界會合之仲介，是我與世界彰顯原初共同隸屬之仲介」。( 王榮麟，1997，p. 204)

由於人隸屬於傳統和歷史中，因而視域和成見也是必然存在，這也使得詮釋者必須充分反省，不斷批判自身的成見及視域，甚至需要經過一種出去再回來的迂迴過程。例如讀一首詩，

如果不離開自己，只用一己的眼光與成見讀詩，讀到的常常就只是一串文字，或是語言結構及語法分析；若要體會詩的意境，就必須先離開自己進入詩，走入詩，詩的境界才能被體會，但光是體會也只能讓我們懂詩，卻還不至於有感動，只有把對詩的體會再融回自身的生命經歷裡，發生呼應與共鳴，感動與震撼才會出現；讀一個人也是如此，只是站在自己的立場看人，難免落入自我的分析與評斷，因此必須離開自己進入對方的境域，才能慢慢的懂他，而在理解的過程中，人對被詮釋者的認識逐漸在改變，因著理解的發生，使人對自己的認識也有了改變，由此產生的詮釋乃是在視域的交融下所生出的結果。

「高達美認為藝術作品源於歷史，它本身就是一個歷史文獻。成功的藝術作品無一不是『持續的站立著』。詮釋者的任務就在於理解藝術品所說出的意義，並使它對於我們自己和他人變的明晰可辨。由此，高達美得出結論說：正是在這種廣泛的意義上解〈詮〉釋學包含了美學。」( 嚴平，1997，p. 116）

由於詮釋學非常看重「人」的整體與存在，因此成為人文與精神科學得其研究形式與內容的唯一基礎，成為對人文現象進行理解可依賴的學問，與對自然界現象進行理解與解釋的自然科學，是學術研究的兩大柱石。社會科學在哲學上建立了穩固的理論基礎，20 世紀中葉之後研究者從事人文社會科學研究，在方法的使用上便顯得十分靈活與自由，特別是質性研究法的提出。

## 五、生命史研究

質性研究主要的研究目的就是針對被研究者的「個人經驗」和「意義建構」做「詮釋性理解」或「領會」。研究者通過自身的體驗，對被研究者的生活故事和意義做出解釋 。( 陳向明，2004，p.13) 從方法上說，質性研究是一個建立在研究者和參與者充份互動基礎上的探討方式。質性研究者必須深入被研究者的生活世界，經過長時間的浸淫和學習以收集資料；並且在研究的過程中觀察、學習、體認、包容和欣賞被研究者的認知架構。它主要使用的方法有內容分析、深度訪談、參與觀察、文本和對談分析、生命史、口述史、民族誌、個案探討、焦點團體和行動研究。( 謝臥龍，2005，p. 18-19) 其中「生命史」研究在架構上的主觀性可以因著對相關人士的訪談達到某種程度上的客觀，至於資料的分析，則近年來以心理學理論作為分析的知識論有越加凸顯的趨勢。(Runyan，丁興祥等譯，2002，p. 231)

由上可知，「生命史」研究屬於人文科學領域，它始於 1920 年代，於 1925 年到 1945 年間到達一個高峰，當時是以出版他人的檔案，如自傳、日記及書信為主，1945 年以後，因為學術研究領域中實驗及量化方法的風行，此類研究走入低潮，至 1960 年代才再次復甦。生命史研究復甦後，開始偏重於對「正常成人」的人格發展做研究，進入嚴肅的社會科學研究領域，

其目的在於探討個人成長過程中「內在生命的發展」，因為人的行為主要是其內在心理的表彰，故又稱「心理傳記學」。「人」是具有歷史性的動物，在生命發展的過程裡，任何結果的背後都有脈絡相依的主軸，因為人這種不可被切割的多變複雜性和各個層次的脈絡交互發展，使得個人和環境無法被分開研究，因此「人」即是「人的歷史」；「人的歷史」即是「人」。(Runyan，丁興祥等譯，2002，p. 14) 就人格研究而言，「生命史」是最能夠完美呈現個體所擁有的「獨特性」的研究。透過「書寫生命」可以瞭解生命行動的淵源，而個人的生命又是社會局部的文化；因此，如欲改造整體文化和社會建構，更必需從個人生命的建構開始做起。 (Runyan/ 丁興祥等譯，2002，p. 14)

生命史最常用的是以「故事敘說」的形式，就主題加以描述和詮釋。羅吉士 (Carl Rogers, 1902-1987) 認為，按現象學的說法，每個人對其週遭情境和事物都有其獨特的「知覺」，他對這個世界的反應乃是以其個人的知覺為依據，客觀世界的情況和事物，並不是決定其反應的唯一因素。人的知覺構成了他的現象場，也就是其主觀的世界，他對每一樣事物、每一個人，以及對他自己，都有其主觀的看法。此主觀看法成為其思想的內在邏輯，是長時間在特有的生活環境中的養成。一個人由其主觀經驗解釋所得的一切資訊，也決定了自身的行為 （黃 堅 厚，1999，pp.160-163)，因此生命史研究重視個人的傳記及個人的述說，讓「被研究者說話」，從說話中理出其生命特有的向度。由於此種研究面對的是以整體性觀點和長時間生命發展為研究單位的跨領域工作，因此目前被視為心理學、社會學、人類學或歷史學領域的附加物，被歸納於社會科學裡「質性研究」的一環。與心理學相關的心理傳記研究，一直到 1990 年代才以學位論文的形式出現，被當成學習人格發展、社會化歷程、文化與人格、心理病理學及家族史等知識的管道。

謝金枝、許文瑞、李昆翰（2003, pp. 259-293）曾針對生命史研究的優點做過如下之歸納：

## 一、生命史研究的優點

### （1）重視個人觀點及其主觀意識

對傳主的內心思考模式，解決問題的策略，及個人的感受都能清楚貼切表達，對教育研究啟發極大。

### （2）資料的提供對社會有貢獻

資料對傳主作一般的描述外，大量的資料對某一事件或政策能提供許多的建言。

### （3）有效的溝通工具

生命史的文字敘述比一般坊間的文學、自傳等的社會學著作可讀性高，讀者群廣泛，透過流通閱讀，使一般社會大眾瞭解不同的世界、文化、背景、與個人的生命歷程、

故事，達到有效的溝通目的。

### （4）了解個人與歷史社會互動的因素

個人存在歷史社會脈絡中，歷史與時間是傳記研究探討個人生命史的重要變項，所謂「時勢造英雄，英雄造時勢。」。

### （5）生命史的研究是珍貴的資料來源

生命史的研究資料來源包括：自傳、日記、札記、文件、口述歷史等等，使我們能更多元豐富且更加正確瞭解社會歷史真相，較不偏頗與失真，且有助於弱勢團體的發聲與生存。

### （6）生命史的研究是個人與社會、歷史、文化的銜接

生命史的研究是以個人為研究焦點，透過個人的回憶，經驗，由社會層面給予他的內在心理建構來談論自己，也可以進一步瞭解，當時特定團體的社會、文化、背景與記實。

生命史研究有其優點，但是也有其限制，謝金枝等亦針對限制做出下列歸納：

## 二 、生命史的研究限制：

### （1）資料有限、解釋受限

傳記在不同的時間，面對不同的情境或對象，其感受解釋不同，或記憶不全，或遺忘，也可以因研究者的研究方式動機、重心、焦點不同，而表達方式受制局限。

### （2）人力、物力的限制

在資料蒐集及檔案分析，需投入大量人力、精力、時間與經費，因此困難度極高。

### （3）實用性不確定

生命史的研究，提供多元的角度了解事情，使社會、個人有反省的機會， 而沒有立即的真實貢獻，使人不能肯定其傳記研究的價值。

### （4）資料真實性的問題

資料源自被研究者肯不肯真實提供，及口述記憶的完整性與否，和研究者的文字表達是否真實傳達，需要多方驗證。

### （5）其他的限制問題

生命史的研究較缺乏因果關係的推論，使客觀性較受質疑。

雖然，生命史的研究有其限制，但經過適當的設計與謹慎的實施，可作為理論的考驗、瞭解，在解釋主體意義，和個人經驗、主觀解析上是值得重視與應用（王麗雲，2000）。因為在

生命史研究的過程中，會涉及對傳主、受訪者和其他相關人士的觀點和看法，因此研究者本身在研究方面必須顧及倫理道德，堅守保密個人不願公開的隱私、公正合理和公平回報的原則。

## 六、對演奏藝術家進行生命史研究的可行性

人是一種撲朔難解的動物，從歷代人對人的探索可以發現，因為人具有自由意志，人的行為沒有絕對的一致性，因此對人的研究便無法秉持著絕對單純的「客觀」原則，必須依靠配合「主觀」的直覺和理解，才能對個體的行為或思想意義做出判斷；需要用生命去體驗生命，由生命內在的理解去「詮釋」人存在的意義。莊子觀魚即說明了人可以由自我的體驗，感知其他事。

在對「人」的研究裡，研究者的主觀辨識既然如此重要，主觀裡的「構成」相對的便成為研究者必須講究的因素，因此高達美提出「視域的融合」，以研究者內在深及心靈層面的哲學思想和美學價值觀，去感知被研究者的生命內涵和美感向度。

從前述得知，藝術家是將「美」作為依歸的創造者，在創造過程中以想像「訴說」心靈的感受，因此藝術品都是藝術家剖心的話語。演奏藝術家把對音符的體會述說成具體的聲音，在聽者的心中創造出一個美的形象，一個充滿話語的世界，是只有聽者的「心」才能體會的世界。演奏家的訴說和聽者的體會都是一種詮釋，演奏家詮釋作曲家的音符，聽者詮釋演奏者之聲音，二者唯有在心靈深入的契合下，才能有交流，二方面皆涉及個人的主觀經歷，視域的融合乃為必需。音樂詮釋過程中，詮釋者必須先走入音樂，體會音樂的境界，但僅是體會並不能有所感動，唯有把對音樂的體會再融回自身的生命經歷裡，發生呼應與共鳴、感動與震撼後，視域的融合才會出現。一如莊子瞭解魚之樂，主要是在心境上他已跳入水中與魚同遊，當他想像著身軀優美的擺動，自由戲水時，他領略著如果他是魚，他是一隻快樂的魚。對藝術家進行詮釋亦是如此，研究者宜避免落入自我立場的分析與評斷，必須離開自己進入對方的境域，才能逐漸理解被詮釋者，因著理解的發生，研究者對自我的認識也有了改變，由此產生的詮釋乃是在視域的交融下所生出的結果。簡單的說，視域的融合是審美的途徑。演奏藝術家既然是以表達人文為最終目標，研究者必然得進入藝術家的生活和藝術養成的過程，方能明瞭他們的藝術語言。

作曲家拉赫曼尼諾夫在論及作曲時曾說：「我的音樂創作是為了表達我的感覺，正如我說話是為了表達我的思緒。」因此「話語」是個人生命的說出，人在每一時刻的說話都反映出一種「現象」，顯出當時的心境。人生雖有不同的生命發展階段，但各階段卻是脈絡相連，因此人是歷史性動物，每一時刻的行為與話語皆有其背後複雜的因素，單從人對食物的選擇，就可以看出那是各種因素匯聚的結果。由此可知，對演奏藝術家進行研究無法從一場或數場演出見端倪，必須深入藝術家的生命歷程作探索；由此推論，對演奏藝術家進行生命史研究有其可行

性。

受現象學的影響，生命史研究重視個人的傳記及個人在任何時刻的訴說，讓「被研究者說話」成為重要的研究手法。因此演奏藝術家的演奏錄音與錄影、傳記以及對其個人的訪談皆可視為被研究者的說話。研究者亦可以與被研究者周遭人物進行訪談，作為其傳記之補足。上述資料都是研究時的客觀憑藉，透過研究者的主觀經驗進行詮釋。由於「詮釋」是一個複雜的名詞，是人文科學（包括藝術理論）中有關意義、理解和解釋等問題的哲學思考系統、方法理論和技術性規則的統稱，因此研究者詮釋音樂演奏家需要具備音樂分析和演奏分析的美學理論基礎，藉以深入演奏者的音樂訴說，也需要具備人格心理學的認知，從心理層面分析被研究者音樂發展的內在生命因素，將二者做完整之融合與陳述。

由上述得知，對演奏藝術家進行研究必須深入探討其藝術形成的淵源和生命歷程，而生命史研究的特質、內容和優點正符合此需求，因此「生命史」在演奏藝術家的研究上便有其可行性。預期的研究成果有：

1. 經由對演奏藝術家長時間的觀察，瞭解其人格特質、成長的背景、心理狀況和貫穿一生之價值觀，可以理解其語言內部之思想邏輯。
2. 經由聆聽演奏藝術家各時期之音樂演奏，分析其音樂語言的演變，歸納其音樂風格。
3. 經由對演奏藝術家創作生活的探索，分析其音樂成形的奧秘，包括其學習經驗、美感體驗、藝術思考架構和實際演練呈現的種種講究與過程。
4. 經由研究演奏藝術家生命成長的經歷，廣泛得知演奏之路可能遭遇的環境與狀況，以及每一個體在特有環境下的因應方式。
5. 藉以觀察演奏藝術家處理藝術與商業行為之間的關係。是否藝術受限於商業，因世俗影響過深使藝術變質；或是在商業需求的情況下，更展現創新的藝術性表現。
6. 藉以觀察演奏藝術家是否均衡顧及其藝術創作和個人生活。
7. 藉以觀察藝術家在成熟之前、在演奏尚未被人肯定時，如何度過挫折，實現自我的理想。
8. 藉以觀察出演奏藝術家之專業性。
9. 透過對演奏藝術家的研究，可以對其所詮釋的作曲家有更深的或不同面貌的認識。

此類研究會產生演奏藝術家認定上的問題，因為凡是牽涉人主觀詮釋的層面必定有不同的看法出現，但是不同看法正是範例豐富的基礎，只要個人在研究中認為某藝術家有被研究的價值，能確實理出其藝術之精妙點、說出其思想與演奏之間的完整性，則越多的探索越能開擴音樂人的聽覺想像力和視野，增加對音樂藝術賞識的層面和深度。假以時日，明確的演奏人文和演奏美學理論自然出現，演奏藝術的直覺觀於是建立。

## 七、對演奏藝術家進行生命史研究的重要性

由於人是社會型動物，無法與他人不發生關係，人在與人的相處中感覺到自己，並以說話表達己意，證明自我的存在。幼年時期的人透過遊戲與同伴交流，在遊戲中，孩子們沉浸在相互創造的情境裡，說著彼此瞭解的語言，成就出一種合諧有趣的交流；人長大後，無法再像孩子般天真無邪、敞開一切玩耍，又因擁有自我的想法，說話內容愈趨複雜，漸漸與他人在交流中產生阻隔和歧見。佛洛姆 (Erich Fromm, 1990-1980) 在著作《自我的追尋》中提到人隨著年歲的增加，逐漸變的孤獨並與世界隔離；人的生存有一個非常矛盾的現象，人既需要尋求接近他人，又需要尋求獨立;既需要與別人一致，又需要保留他的獨特性和特質，在此狀況下，唯有「創作」可以解決人孤獨的問題 ( 佛洛姆 / 孫石譯，2003，p.103)。人在幼時從遊戲所領受的愉悅可以變身為藝術裡的嬉戲，透過創作表明自我並與人交流；成年人的語言豐富深奧，以致於藝術形成一種精緻的話語，但是藝術創造的根本動力還是希望透過美的形式與人說話，和人交流。人在歌劇、交響樂、室內樂的合作創造裡得到以音樂與人嬉戲的愉悅，而在完善的演出裡 ( 包括獨奏 ) 以音樂的感染力與聽眾產生精神上的交流。聽眾從音樂領受的感應往往啟發出演奏者更即興的創造，其間是雙向的互動而非單向的訴說。音樂演奏所達到的最美的境界無外乎奏者與聽者皆滿足於他們共同創造出來的相知相惜。所謂外行人聽熱鬧，內行人聽門道，在這裡我們看出聆聽者越是能進入演奏者的世界，演奏家的述說越具動力。藝術家著力於在聽者的心中刻畫，但聽者心中必須有塊肥沃的田地讓畫成型，這塊肥田是聽者必須有所付出才能獲得；從另方面說，是聽者亦具有豐富的內在生命去感知演奏者的豐富，是聽者內在建立了賞美的體系後方能體會演奏家之精髓，並有所回應。這類創造性的交流讓人們心中充滿美善，提升了彼此之間的互動和瞭解。

兩個世紀以來，音樂學者對歷代作曲家做過很多研究，包括研究他們的作品、個人經歷、思想和美學觀等，希望透過研究瞭解各時代的音樂風格，增進演奏詮釋和拓展作曲寫作技巧。20 世紀後出現一些專門研究鋼琴技巧的書籍，如《傑出鋼琴家和他們的技巧》[4]、《指尖下的音樂》[5] 等，以及僅只敘述演奏家傳記的書籍，如《許納伯傳》、《魯賓斯坦傳》、《曼紐因傳》等，也有一些訪談，如《卡薩爾斯的一生：大師訪談錄》、大衛 • 杜保爾與霍洛維茲的訪談集 [6] 等。以演奏家生命史為研究的論著到了 21 世紀才慢慢出現，如 2006 年伊麗莎白 • 卡爾 (Elizabeth Carr) 在所完成的《最後一位鋼琴大師—許拉 • 卻卡斯基》[7]。作者在書中採用各方訪談資料，雖未針對卻卡斯基在演奏上的細節進行剖析，但是卻在卻卡斯基對音樂藝術極具價值的看法上進行研究。亨利。史坦威 (Henry Z. Steinway) 在此書的引言上寫著，目前有許多關於作曲家的論著，但是有太少關於將樂曲活生生呈現的演奏藝術家的論著。(Carr, 2006, 書背 )

史坦威一語道盡現今音樂研究上的缺失，此缺失所帶進的後果是人們只重視音樂作品的偉

大與否，忽視了實質演奏的內涵，以至於演奏藝術裡只有演奏家單向的輸出，缺少領受者省思後的雙向交流。無法建立演奏藝術的直覺，不能體會演奏藝術裡的細膩語言，又如何能真正分辨音樂作品的美善。在此狀況下，音樂欣賞者易被商業宣傳所左右，習樂者因摸不著音樂藝術中珍貴的美，皆忙碌於演奏流行名曲，汲汲營營於比賽名次和考試高分之比較。作曲家何其寂寞，費盡心血而成的作品淪為一種工具。在這個一切講求快速成效的時代，音樂演出為吸引人們走進音樂廳，開始結合多種聲光效果，習樂者為謀求生計亦相繼走入藝術行政工作。音樂演奏似乎已經快要走到一個瓶頸，或許有朝一日，舞台上沒有演奏家，只剩下舞台工作人員；即使有演出，亦可能只剩下夜總會式的喧鬧和蒼白的語言，因為精緻的藝術已無人能呈現。

契克森米哈賴 (Mihaly Csiksentmihalyi) 在著作《創造力》中曾提出「貨真價實的創造性成就非靈光一閃的結果，黑暗中的閃亮，是來回經年的苦心經營」( 契克森米哈賴 / 杜明城譯，1998，p.10)，他指出創造性人物的成就都是長時間堅持奮戰的成果，非偶發狀況，期間所經歷和克服的艱困自不在話下，因此又說「當我們自行其是，卻慌亂於前所未見的難題與變動之際，不要忘記別人已發展出來的規則與答案」，他非常明顯的說出針對創造性人物進行研究的重要性。

時代的腳步快速向前推進，雖然人與人的距離因科技的發達而縮短，但是一年 365 天並未因此而減少一天，人的生命發展亦未因生產技術的進步而加速。藝術的形成需要長時間的努力，生命的成長亦需要付出心力。今天對演奏藝術家進行生命史研究，所成就的乃是我們自身生命的豐富，以豐富面對豐富，才能獲致雙向的交流。Runyan[8] 在《生命史與心理傳記學》的緒論中談到：「從傑出人物的生命經驗中加以學習，所能獲得的喜悅與視野的擴展，世界上沒有幾件事可以與之相比。理解這些人的生命，對我們自身有著很深的影響，可以幫助我們想像生活在不同的社會及歷史的情境下，生命是何種模樣；也可以讓我們對於生命的運轉產生新的領悟；並且或許可以提供我們一個參考架構，讓我們重新評估自身的經驗、命運以及存在的各種可能性。」(Runyan/ 丁興祥等譯，2002，p. 1)

綜上所論，對經歷過真實創作、藝術生命豐富的演奏藝術家進行生命史研究乃是極具價值的工作。從眾多傑出的生命經驗中學習，不僅擴大個人的視野、減少自我摸索的耗費，更能對生命的運轉產生新的領悟，重新評估自身的潛能、命運以及各種自我生命發展的可能性。在初期的演奏藝術家生命史研究上，研究者的理論裝備和研究手法極可能幼嫩與不成熟，此乃必然現象，也是必經之路，而這一切都不能否定對演奏藝術家進行生命史研究的重要性。希望在不久的將來，吾人可以在演奏藝術家生命史的研究上看到豐盛的研究成果，並從中建立演奏藝術的直覺觀，在個人的成長、培育下一代演奏藝術家和大眾的美感教育上，將會做出具體和廣泛的貢獻。

## 參考文獻

王榮麟 (1997)。*建構實在論*。台北：五南出版社。

王麗雲（2000）。*質的研究方法 - 自傳 / 傳記 / 生命史研究在教育上的應用*。高雄市：麗文。

朱光潛 (1996)。*談美*。台南：大夏出版社。

朱紅文 (1994)。*人文精神與人文科學：人文科學方法論導論*。北京：中共中央黨校出版社。

契克森米哈賴 (Csikszentmihalyi, M.) (1998)。*創造力* ( 杜明城譯 )。台北：時報文化出版企業股份有限公司。

李幼蒸 (1993)。*中國大百科全書*。第二十五冊，解釋學。台北：錦繡出版事業股份有限公司。

何懷碩 (1998)。*大師的心靈*。台北：立緒文化事業有限公司。

沈清松 (1983)。*現代哲學論衡*。台北：黎明文化事業股份有限公司。

帕瑪 (2002)。*詮釋學* ( 嚴平譯 )。台北：桂冠圖書股份有限公司。

吳俊升 (2001)。*教育哲學大綱*。二版。台北：台灣商務印書館股份有限公司。

肯尼迪 (2002)。*牛津簡明音樂詞典* ( 唐其竟等譯 )。北京：人民音樂出社。

佛洛姆 (2002)。*自我的追尋*（孫石譯）。台北：志文出版社。

畢普塞維克 (1997)。*胡賽爾與現象學* ( 廖仁義譯 )。二版。台北：桂冠圖書股份有限公司。

齊平 (2005)。*音樂演奏藝術理論與實踐* ( 焦東建、董茉莉譯 )。北京：人民音樂出版社。

高達美 (Gadamer, Hans-Georg) (1993)。*真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵* ( 洪漢鼎譯 )。台北：時報文化。

_____(1995)。*真理與方法：補充和索引* ( 洪漢鼎、夏鎮平譯 )。台北：時報文化。

陳向明 (2004)。*教師如何作質的研究*。台北：紅葉文化事業有限公司。

_____(2005)。*社會科學質的研究*。台北：五南圖書出版股份有限公司。

黃光國 (2001)。*社會科學的理路*。二版。台北：心理出版社。

黃堅厚 (1999)。*人格心理學*。台北：心理出版社。

郭為藩 (2002)。*人格心理學理論大綱*。台北：正中書局股份有限公司。

張前主編 (2002)。*音樂美學教程*。上海：上海音樂出版社。

張洪模 (1993)。*音樂美學*。台北：洪葉文化事業有限公司。

傅佩榮 (2003)。*哲學與人生*。台北：天下文化出版社。

葉航 (1998)。*美的探索*。二版。台北：志文出版社。

鄧安慶 (1999)。*施萊爾馬赫*。台北：東大圖書股份有限公司。

廖瑞銘主編。(1987) *大不列顛百科全書*。台北：丹青圖書股份有限公司。

蔣一民 (1993)。*音樂美學*。台北：五南圖書出版有限公司。

劉千美 (2001)。“論人的美感向度”*應用心理研究*，第九期 : 167-187。

歐陽中石主編 (2007)。鄭曉華，駱紅 編著。*藝術概論*。台北：五南圖書出版股份有限公司。

謝金枝、許文瑞、李昆翰（2003）。傳記研究。在潘慧玲編著，*教育研究的取徑 - 概念與應用*（頁 259-296）。台北：高等教育。

謝臥龍 (2005)。*質性研究*。台北：心理出版社。

嚴平 (1997)。*高達美*。台北：東大圖書股份有限公司。

Burr, Vivien, and Trevor Butt(1997)。*個人建構心理學入門：解讀你的心靈*　(許慧玲譯）。台北：心理出版社。

Corredor, J. M.(1995)。*卡爾薩斯的一生：大師訪談錄* ( 梅玫譯 )。台北：世界文物出版社。

Runyan, W. M.(2002)。*生命史與傳記心理學* ( 丁興祥、張慈宜、賴誠斌等譯 )。台北：遠流出版社。

Carr, E. (2006). *Shura Cherkassky-The piano's Last Czar.* Lanham, Maryland.Toronto.Oxford: The Scarecrow Press,Inc..

Schonberg, H. C. (1963). *The Great Pianists from Mozart to the Present*. New York: Simon and Schuster.

## 註釋

1. 根納季 • 莫伊謝耶維奇 • 齊平出生於 1930 年 12 月 12 日，是俄羅斯鋼琴演奏學派著名代表之一。現任國立莫斯科師範大學音樂學院演奏系教授、鋼琴系主任 , 是當代俄羅斯享有盛名之音 樂教育家和音樂評論家。因其原名為俄文，在此無法標示。
2. 湯馬賽克是一位優秀的波希米亞管風琴家、教師與作家，曾經兩次拜訪貝多芬，出版過自傳。
3. 十九世紀初人類就已經有記錄聲音的設想及作法。1877 年愛迪生發明了「口述機」（dictating machine），布拉姆斯曾在晚年製作過錄音。1888 年留聲機出現，真正灌製唱片的是男高音卡羅素。（肯尼迪 / 唐其竟等譯，2002, 頁 397）
4. Reginald Gerig 著 Famous Pianists and their Technique
5. Ruth Slenczynska 著 Music at Your Fingertips
6. David Dubal 著 Evenings with Horowitz : A Personal Portrait
7. Elizabeth Carr 著 Shura Cherkassky-The Pianist’ s Last Czar
8. William M. Runyan 為美國哈佛大學臨床心理學博士，現任加州柏克萊大學社會福利學院教授。

# The Application of Life History Research on Music Performance Artists

Jun Ting Wang

## Abstract

"Music Performing Artist" is a new and rising musical profession which gradually departed from being a composer and a performer at the same time after the era of Franz Liszt (1811-1886), developed independently in the 20th century. Before the 20th century, when people talked about musical prodigy, basically they were talking about children who have a unique talent on composing. After the 20th century, the word "prodigy" began to be given to the children who have a performing talent. People often admire and adore those who are on the performing stages. However, during this century, people still do not develop deeper understandings about the fostering process and inner thoughts of the performers. The musical researchers are intoxicated in the music composed by past composers and could not pay attention to this new profession. The researchers of Humanities can't study it deeply either because of the lack of the professional training of music. The performing artists are like fish swimming under the water, and people can only watch their vigorous shape on the bridge but hardly understand the joy and sadness of fish.

Today in the 21st century, why don't we become Zhuang-Zi and go into the performing artists' world to understand their art, and let them speak out their music and life through personal experience, so that the way they walk through can become a mirror to inspire and guide the next generations

From learning the characteristics of the artists and of musical performing art, it is necessary to conduct an in-depth research on the origin of the formation of performing art and the personal life course of the performing artist. We can explore the characteristics, the content, and the merits of life history research in line with the above requirements from the research on people to people by observing the history and the theoretical basis of social science research built upon philosophy. Therefore, it is concluded that there are feasibility and importance of life history research on musical performing artists.

**Keywords :**Artist, Art of Music Performance, Life History Research

Associate Professor of chinese Music Department, National Taiwan University of Arts.

# 「單弦」的曲牌研究

申亞華

## 摘　要

「單弦」是中國北方牌子曲類說唱音樂中，一個非常重要且具代表性的曲種之一，它是在「岔曲」和曲牌結合發展後，所形成的一種成熟的藝術形式。「單弦」中的曲牌來源廣泛，有明、清俗曲、南北崑曲、戲曲、時調小曲及其他說唱曲種等，每個曲牌均有自己的音樂性格及適合表達的情感，「單弦」就是運用此曲牌的特性來敘述完整故事。同時由於「單弦」的曲牌在詞的格律結構上打破字數和句數的限制，使得唱詞變得生動活潑，可根據內容要說就說要唱就唱，因此不但豐富了唱腔，亦增加了音樂上的表現力，至今仍為京、津一帶觀眾喜聽樂聞的曲種。

**關鍵字**：單弦、岔曲、曲牌

申亞華現為國立臺灣藝術大學中國音樂學系專任副教授

# 前言

「曲牌」原是可以歌唱的詞，具有節奏性與韻律性，它們都有固定的格律，作為寫作及歌唱時的依據。因此每一首詞都有一個詞調，有自己的名稱，其旋律、節奏與曲詞之平仄、四聲聲調相互配合，且曲詞之詞情與音樂調性（性格）亦互相吻合，故曲牌名稱與內容相符。在曲牌音樂的重新創作中，文人按固定之旋律、樂句、節奏依聲填詞，因此新詞必須遵循原詞的詞格，才能與音樂緊密結合，呈現出原音樂之樣貌。在說唱藝術中，唱腔由「曲牌」構成的曲種屬於「曲牌體」[1]，此類曲種稱為「牌子曲類說唱音樂」。

「單弦」是中國北方牌子曲類說唱音樂中一個非常重要且具代表性的曲種，形成於清光緒年間 (1875-1908)，全盛時期約在清末民初。它是在「岔曲」的基礎上逐漸演變而成。「岔曲」為滿族八旗子弟於乾隆年間所創，詞體上承襲了中國詩詞恪守音律的特點，詞藻雅馴簡潔。它的曲體結構為八句詞體配上六句腔體，中間有一大過板[2]，剛好將其分為平均的兩部分，前後各有四句詞體和三句腔體，因此將「岔曲」腔體分為「曲頭」和「曲尾」，中間插入曲牌是它豐富音樂及繼續延續生命的方式。

「岔曲」和曲牌結合的過程是漸進的，從加入一個曲牌的「棗核兒」開始，經過「腰截」、「牌子曲」[3]等體式的發展，到最後形成成熟的藝術形式「單弦」時，加入的曲牌已達數十個。「單弦」在「牌子曲」的基礎上，吸收了韻頌性強及長於表達複雜情感之曲牌，例如：表達激烈情感的【怯快書】、【流水板】[4]，可以述說完整的故事，大大提升故事的敘述性及表現力。「單弦」的曲牌在結構上保留了曲牌格律中韻轍和聲調的規定，但打破字數和句數的限制，使曲詞語言變得生動活潑。它可依據內容之需要，要說就說，要唱就唱，因此豐富了「單弦」唱腔，進而增加音樂的表現力，使得「單弦」至今仍為京、津一帶觀眾們喜聽樂聞的曲種之一。

本文首先探討「單弦」之源流、背景及曲體結構，再就其曲牌的來源、性質等方面做歸納整理，最後就曲牌的基本格律及曲調變化進行分析探究，期對「單弦」之曲牌能有全面性的瞭解。

# 一、「單弦」之形成

「單弦」從「岔曲」經由「棗核兒」、「腰截」、「牌子曲」的發展過程中，逐漸成熟，成為北方牌子曲類說唱音樂曲種中最突出的代表。關於「單弦」之形成，首先來看各論著對其的概述：

其一：中國曲藝集成編輯委員會編《中國曲藝集成，北京卷（上）》〈單弦概述〉

> 單弦又名單弦八角鼓、單弦雜牌子曲，單弦牌子曲，它是在牌子曲的基礎上發展起來的。單弦的產生有其必然性－為了擴大曲目的題材，表現豐富的故事情節，精緻地刻

畫人物，就必然要突破原有牌子曲而有所發展。[5]

其中說明了單弦為了多樣性的故事內容及深刻刻畫人物的個性，在牌子曲的基礎上發展起的新形式是必然的趨勢。它有「單弦八角鼓」、「單弦雜牌子曲」、「單弦牌子曲」等不同的名稱。

其二：白奉霖編著《單弦音樂欣賞漫談》〈單弦〉

「牌子曲在逐步發展的過程中形成了多種演唱形式，其中一為自彈自唱，名叫〝單弦〞。…司瑞軒，是清．光緒時代（1875 － 1908）一位八旗子弟票友，別號〝隨緣樂〞。……他在牌子曲的基礎上，發展了一種自彈自唱的說唱形式，並創作了一些中篇（可連續唱幾段）曲目。這種形式特點是：形式新－自彈自唱的〝一人班〞；曲目新－自編自演，多位前所未有的曲目，自唱自伴－即興發揮，有說有唱，說說唱唱，它既能在一場演出中唱全一個完整的故事，又可讓聽眾欣賞其中多種不同的曲牌音樂。」

「司瑞軒在牌子曲的基礎上，不但創立了單弦這種新的說唱形式，並創作了許多單弦曲目（據說他曾改編，演唱野史小說《十粒金丹》的長篇弦曲目；在音樂曲調上也創造性的吸收了多種說唱形式，以加強〝單弦〞的表現力。」[6]

由上之說明中可得知「單弦」是由司瑞軒在牌子曲的基礎上，創作許多新曲目，一人自彈自唱即興發揮，同時也吸收了其他姊妹說唱藝術的曲調，運用有說有唱的方式講唱－完整的故事。

其三：中國曲藝志北京卷編輯委員會編《中國曲藝志北京卷》〈單弦牌子曲〉條目

「清代同治、光緒年間（1861 － 1908）旗籍子弟司瑞軒（藝名隨緣樂）於岔曲〔曲頭〕〔曲尾〕中間穿插若干新的曲牌，用來編寫《青石山》等曲目…，他在音樂上對牌子曲革新，將當時流行的具有韻誦特點的曲調，如〔南城調〕〔怯快書〕〔四腔腔〕〔剪靛花〕〔湖廣調〕〔小磨房〕等吸收為單弦牌子曲曲牌。這些曲牌有的似說似唱，有的半說半唱，都比較活潑、跳躍、朗朗上口，能容納更多的唱詞，便於演唱故事，豐富了牌子曲音樂，形成了曲牌聯綴體的音樂結構。」

「單弦曲牌的文體有長短句、上下句兩種，以長短句為主，較常用三字頭、垛句、疙字、襯字等。曲目內容早期有不少反映清代風貌及旗籍子弟生活的……。自司瑞軒編演中、長篇以後，則多根據《聊齋志異》、《水滸傳》、《古今奇觀》等小書改編成分本演唱的曲目，如《胭脂》四本，《杜十娘》五本、《翠屏山》五本、《武十回》等，為增加這趣味性，常採用古事今說的手法，插科打渾，輕鬆活潑、極富特色。」[7]

此段說明了司瑞軒在岔曲的〔曲頭〕〔曲尾〕中插入若干具有韻誦特點的曲牌，便於講唱故事，豐富了單弦音樂的表現力，文中更進一步闡述了單弦曲牌之文體及司瑞軒改編自古典小

說，將其分本（段落），採用比較活潑的語言來講唱故事，使聽者獲得更生動美好的藝術感受。

從以上各論著對於「單弦」之形成所提出的說明和敘述內容中，可了解「單弦」是在「牌子曲」的基礎上發展而成，尤其曲牌的選擇多樣使「單弦」更豐富，如增加了韻誦性強的曲牌，能加強曲調中說的成分，而這種似說似唱、又說又唱的形式，也大大提昇了單弦音樂的表現力。其中司瑞軒創發的表演內容，改編自許多聽眾耳熟能詳的古典小說，在文體上使用了又散又白較輕鬆、活潑的文詞，重新詮釋，深得聽眾的喜愛。所以「單弦」也因此而有了很好的發展。

## 二、背景因素

「岔曲」源於軍中，嗣後傳入宮中受到乾隆的賞識及喜愛而加以推廣，他鼓勵旗籍子弟編唱「岔曲」並頒發龍票，允許他們在外演唱，故「岔曲」在滿族八旗子弟中非常盛行，有很多八旗子弟從小就開始學習，並以此自娛，書會和票房是他們演唱及創作的場所。隨著清朝廷的衰敗，八旗弟子沒了國家的糧餉，又無其他專業能力，為了養家餬口，有許多八旗子弟「下海」[8]到賣藝場所演唱售票賺錢維持生計。由於岔曲內容大都以寫景寓情為主，文辭雅馴，不易迎合一般市井民眾，雖然岔曲發展到後來亦加入故事，但情節是片段不完整的，不夠生動活潑，在當時難以滿足觀眾。演出者為吸引觀眾，知道必須講唱有完整故事的長篇。但故事的轉折變化，終究會受限於岔曲六句腔體基本格律的限制，在音樂及詞格上無法產生更多更大的變化，來豐富表現力，若要使故事曲折，音樂變化多端，引人入勝，在形式及內容上都須有所突破，在時事的需求下，「岔曲」的改變是必然的趨勢。

「棗核兒」是「岔曲」突破原有曲體，汲取其它曲牌以豐富音樂的第一步，它只選擇和原「岔曲」所描寫情境大致相同之一支曲牌，內容以寫景抒情為主。「腰截」是「棗核兒」之後繼續發展的新曲體結構，所選用的曲牌數基本上五個且較固定，內容仍以寫景、吉慶為主。雖然在音樂上有所發展，但要發展成講述人物故事的長篇，仍有它的局限性。「牌子曲」是「岔曲」走向講述長篇故事非常重要的曲體形式，中間插入的曲牌已非常多樣，沒有基本的排列方式，一般按照曲牌表現功能，連接起來講述故事。由於「牌子曲」中曲牌大多為表現悲傷及歡快喜悅的情感，較缺少故事情節敘述性及各種複雜的情感，因此功能性及表現力不夠，加上「牌子曲」群曲集體的表演形式雖然熱鬧，但整齊規整的節奏使音樂表現無法生動活潑，影響它繼續朝著表現完整故事獨立的表演形式發展。在因緣際會下由司瑞軒創立了「單弦」，他不但是演唱「八角鼓」的能手，也是「八角鼓」演出組織的負責人「把兒頭」。據傳在一次由他規劃製作的演出中，演員因為某些原因而罷演，使演出受影響，他為了解決眼前的問題，繼而創發出一種自彈自唱的演出形式。並且一人演出可以自由即興發揮，隨意增添自編的新曲目讓內容更豐富。此種表演形式演出後，受到聽眾的喜愛。當時有人建議此種演出形式仍稱「牌子曲」，

但司瑞軒認為他唱的已非牌子曲，所以取名為「單弦八角鼓」[9]，之後被稱為「單弦」。「單弦」指的是只有一擔三弦，一人自彈自唱即可演出一場晚會。[10] 司瑞軒相繼又創作了許多「單弦」曲目，亦吸收其他多種說唱曲種的曲牌，豐富了音樂，也加強了「單弦」的表現力，使它成為成熟的藝術形式。

## 三、「單弦」的曲體結構

「單弦」的曲體突破了「牌子曲」在【曲頭】」、【曲尾】中間插入若干曲牌的曲體結構，其保留了岔曲的「曲頭」，當做一支曲牌來使用，作為曲目開篇的功能，「曲尾」則由表現緊張激烈的【怯快書】和【流水板】取代，以增加「單弦」表現力。茲舉《杜十娘》、《王佐斷臂》、《風波亭》、《打漁殺家》、《響鈴公主》之曲體結構為例以表列之：

表 1 單弦曲體結構表

| 曲　目 | 曲　　牌　　名　　稱 |
|---|---|
| 《杜十娘》 | 【曲頭】＋【數唱】＋【太平年】＋【靠山調】＋【四板腔】＋【湖廣調】＋【雲蘇調】＋【流水板】 |
| 《王佐斷臂》 | 【曲頭】＋【數唱】＋【太平年】＋【南城調】＋【湖廣調】＋【怯快書〕 |
| 《風波亭》 | 【曲頭】＋【數唱】＋【太平年】＋【靠山調】＋【撥浪鼓】＋【靠山調】＋【湖廣調】＋【金錢蓮花落】＋【四板腔】＋【流水板】 |
| 《打漁殺家》 | 【曲頭】＋【數唱】＋【石韻】＋【太平年】＋【羅江怨】＋【雲蘇調】＋【金錢蓮花落】＋【南城調】＋【流水板】 |
| 《響鈴公主》 | 【曲頭】＋【數唱】＋【太平年】＋【南城調】＋【剪靛花】＋【靠山調】＋【怯快書】＋【流水板】 |

製表者：申亞華

從上表中可看到，所有曲目都是【曲頭】後接【數唱】的方式，它是有規律可循的。每個曲目都是一完整故事，一般在開頭要對故事做個介紹，【數唱】曲調簡單，適於平鋪直敘的對故事作簡單介紹，之後才進入故事情節的發展。這種【曲頭】接【數唱】的方式在牌子曲的形式就已是如此；另【曲尾】在單弦中已看不到，原因是岔曲形式的【曲尾】，三個樂句每一句的落音都有拖腔，其速度較緩慢，並不適合劇情發展到高潮結束全段的張力，因而由速度較快的【流水板】、【怯快書】取代。

## 四、「單弦」曲牌的來源及特性

「棗核兒」中的曲牌主要以南北曲為主；「腰截」基本曲牌中【南鑼】、【羅江怨】、【數唱】、【倒推船】來自明清俗曲，【石榴花】來自南北曲；「牌子曲」的曲牌除沿用「腰截」所使用的曲牌外，亦吸收了一些明清俗曲及戲曲的曲調，約 30 餘首；發展至「單弦」階段時的曲牌來源更為廣泛，曾始用過的有 120 餘首，流傳至今也有 70 餘首。[11] 以下參考《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》、《單弦音樂欣賞漫談》等資料，將「單弦」曲牌的來源及特性分別整理

闡述如下：

## （一）「單弦」曲牌來源：

「單弦」中的曲牌繼承了「牌子曲」大部分的曲牌，另外更大量吸收當時流行於其它說唱曲種、民歌及戲曲之唱腔，以增加音樂表現力。茲將「單弦」的曲牌來源整理如下：

1. 明清俗曲：【倒推船】、【雲蘇調】、【寄生草】、【羅江怨】、【剪靛花】、【湖廣調】、【太平年】、【倒推船】、【虞美人】、【柳子腔】、【疊斷橋】、【銀紐絲】、【耍孩兒】、【黃鸝鳥】、【數唱】、【南鑼】、【金錢落子】。
2. 其他說唱曲種：【流水板】、【南城調】、【樂亭調】、【靠山調】、【怯快書】、【硬書】、【關東調】、【石韵】等。
3. 崑曲中的南北曲：【小桃紅】、【石榴花】、【小上樓】、【萬年樂】、【點絳唇】、【俏東風】、【梅花鹿】、【孝順歌】、【鎖南枝】、【柳葉錦】、【滿江紅】等。
4. 戲曲：京劇中「西皮」、「二簧」的各板式，如：【導板】、【流水板】、【吹腔】等；河北梆子中的【二六板】、【快板】等。
5. 北京時調小曲：【紗窗外】、【打新春】、【鮮花調】、【百忍圖】、【小磨房】、【正對花】、【尋巢燕】、【鬥蛐蛐】等。
6. 模仿社會生活中的音調：【香鑽】、【放焰口】等。

其中在「單弦」中的基本曲牌有：【曲頭】、【數唱】、【太平年】、【羅江怨】、【雲蘇調】、【南城調】、【靠山調】、【怯快書】、【流水板】、【金錢落子】、【南北鑼鼓】等；另常用的曲牌有：【倒推船】、【剪靛花】、【四板腔】、【湖廣調】、【梆子佛】、【山東落子】、【小磨房】、【南銀紐絲】、【鮮花調】、【軍樂歌】、【打新春】、【關東調】、【鬥蛐蛐】、【虞美人】、【小桃紅】等。

## （二）「單弦」曲牌的特性：

每個曲牌都有自己的音樂性格及適合表達的情感，「單弦」就是按照曲牌的功能性及特性，連綴起來敘說故事。它所使用的曲牌大致上分為五種性質：

1. 長於敘事，亦能抒情，在曲調唱腔上具有較廣泛表現力的曲牌，如：【數唱】、【太平年】、【南城調】、【金錢落子】、【靠山調】、【硬書】、【怯快書】、【流水板】等。
2. 音樂旋律性較強，速度較慢，適用於哀傷感嘆及抒情敘景情感的曲牌，如：【湖廣調】、【疊斷橋】、【寄生草】、【剪靛花】、【羅江怨】[12]、【倒推船】、【柳青娘】等。
3. 曲調短小活潑跳躍，適合歡快情感的曲牌，如：【南鑼、北鼓】、【南鑼】、【耍孩兒】、【鮮花調】、【百忍圖】、【雲蘇調】、【紗窗外】、【俏東風】、【小磨坊】等。

4. 表現幽默風趣的特性，曲調給予人輕鬆愉快感覺的曲牌，如：【打新春】、【疊落金錢】、【關東調】等

5. 用於贊詠景、物、人，曲調較高亢的曲牌，如：石【榴花】、【梅花鹿】、【吹腔】等。

其中第一類曲牌的基本唱腔介於說和唱之間，可以根據內容創造出表現各種情感的不同唱腔，可塑性很大，如：曲牌【太平年】運用在《高老莊》中，內容敘述美猴王孫悟空去到高老莊化齋水，途中遇見莊主的長隨，此人述說此莊員外為女兒娶親，結果招贅了一位長的三分像妖精七分像鬼的女婿，後悔時，想找張天師抓妖的過程。唱腔速度較快，唱詞中加入許多有節奏的韻文及口白，頗具諧趣；而在《王佐斷臂》故事中，則是描寫岳飛的將領王佐，喝著酒想為元帥解憂，後決定利用斷臂詐降的方法，到金營去刺殺金兀术立功，以報答岳元帥的恩情，此段表達的情緒是沉重的，唱腔的速度也就較為緩慢。

其它類的曲牌大都是一個曲調表現一種情感，不過大體上不離悲和喜兩個範疇，但在運用的過程中常會發生曲詞內容和曲牌音樂在感情中不能配合的情形，針對此點，白奉霖在《單弦音樂欣賞漫談》中提及前輩的藝術家會對「曲調在速度的快慢，語氣聲態的輕重緩急，以及音量的強弱等方面，都給予內容需要的加工處理，促使曲牌音樂的發展變化。因此各個曲牌音樂雖有它基本的表現功能性，但還是會因內容的需要經過加工而有所變化。」[13] 譬如【湖廣調】原是曲調速度緩慢適用於哀傷感嘆及抒情敘景情感的曲牌，在單弦《杜十娘》、《霸王別姬》、《開吊殺掃》、《窮逛萬壽寺》中分別反映出哀怨、嫻靜優美、輕佻潑辣、幽默風趣不同的情感，卻未予人有不適之感，這說明曲牌音樂在「單弦」中的可塑性。[14]

## 五、「單弦」曲牌的格律

曲牌的音樂在重新創作中因為「倚聲填詞」的關係，使曲牌唱詞產生本格格律，包括句數、字數、句長、韻長、音節、協韻 ( 韻轍 )[15] 、平仄、聲調、對偶等因素，但曲牌在長期的發展過程中，會因詞情及聲情之需加入襯字或增減句，突破本格的規範而產生變化。「單弦」曲牌的詞體只在「句數、字數、韻轍、聲調」上有所規範、稱為「四定」。但因「單弦」是自彈自唱的形式，曲牌音樂在使用中，變成部分曲調改為說白及說中隨時可起唱的情形，打破原曲牌格律中固定字數的限定，雖然在唱詞的格律上有了變化，但是卻大大豐富了音樂的表現力。

### （一）「單弦」曲牌之詞體結構

在「單弦」眾多曲牌中，各有不同的詞體及不同的基本格律，除少數不常用的多句數曲牌如【石榴花】、【柳葉錦】、【朝天子】外，大致可依其詞體的結構歸納成二句體、三句體、四句體、五句體、六句體、七句體等，其中二句體和四句體的曲牌佔最多數。下面將每種詞體各舉一詞例，以對其結構有梗概的了解：

1. 二句體【流水板】唱詞「( 表得是 ) 英雄怒火欲燒天，橫渡長江 ( 啊準備血 ) 染刀環。」( 選自《打漁殺家》)。
2. 三句體【倒推船】唱詞「小橋流水潺潺響，粉蝶雙雙舞花忙，戲水魚吹浪。」( 選自《大春景》)。
3. 四句體【花園讚】唱詞「狗贓關藏在房中，計上心頭把話明，派人忙把李岩 ( 去 ) 請，求他來 ( 解 ) 救危急 ( 之 ) 情。」( 選自《紅娘子》)。
4. 五句體【羅江怨】唱詞「( 石三郎 ) 叫 ( 了一 ) 聲和尚，細聽端詳，黑夜到此，( 和尚！) 有甚 ( 麼 ) 勾當，( 你 ) 快快說明我 ( 就將唉就將 ) 將你放。」( 選自《翠屏山》)。
5. 六句體【鬥蚰蜒】唱詞「悟空開言道 ( 呃 ) 叫聲大老嘿，緊忙跟我走 ( 呃 ) 千萬莫累贅，好乖乖好寶貝，別拉屎莫撒尿，掉過膀來插二臂，急忙就把高老庄回。」( 選自《高老庄》)。
6. 七句體【寄生草】唱詞「( 但則見 ) 朱字金牌攔去徑，君保馬上 ( 細 ) 看分明，上寫著天下英雄全無用，是何人能把這江山定。我父河東劉 ( 老 ) 令公，招夫牌誰人敢惹 ( 我 ) 劉金定，配良緣需當要把姑娘勝。」( 選自《雙鎖山》)。

同句體曲牌的格律有些是相同或類似，但有些是局部不同或有些變化，譬如以四句體曲牌[16]為例，上例中【花園讚】的「四定」為：(1) 句數：四句；(2) 字數：七、七、七、七[17]；(3) 韻轍：第三句可不落轍，其它須押韻；(4) 聲調：平、平、仄、平。其它如【太平年】、【打新春】的「四定」中除第一句詞字數為三三句式的六字句，其它韻轍與聲調和〔花園讚〕相同；【剪靛花】、【虞美人】、【山東落子】的定字：七、七、五、五，定聲：仄、平、平、平，定轍：第一句可押或不押，其它三句須落轍；【鮮花調】、【邊關調】的定字：五、五、八、十一；定聲：平、平、平、去；定轍：四句都須落轍；【疊斷橋】除第三句詞為七字句外，其它和【鮮花調】、【邊關調】格律相同；又如【湖廣調】的定字：八、八、十、九；定聲：平、平、去、平；定轍：四句都落轍。下面將例中四句體曲牌本格的差別以表列之：

表 2 四句體曲牌本格四定的比較表

| 曲牌名稱 | 定句 | 定字 | 定聲 | 定轍 |
|---|---|---|---|---|
| 【花園讚】 | 四 | 七 . 七 . 七 . 七 | 平 . 平 . 仄 . 平 | 轍 . 轍 . 不限 . 轍 |
| 【太平年】【打新春】 | 四 | 六 . 七 . 七 . 七 | 同上 | 同上 |
| 【剪靛花】【虞美人】【山東落子】 | 四 | 七 . 七 . 五 . 五 | 仄 . 平 . 平 . 平 | 不限 . 轍 . 轍 . 轍 |
| 【鮮花調】〔邊關調】 | 四 | 五 . 五 . 八 . 十一 | 平 . 平 . 平 . 去 | 四句都需落轍 |
| 【疊斷橋】 | 四 | 五 . 五 . 七 . 十一 | 同上 | 同上 |
| 【湖廣調】 | 四 | 八 .. 八 . 十 . 九 | 平 . 平 . 去 . 平 | 同上 |

製表者：申亞華

由表中可看出，同為四句體的曲牌雖各有不同基本格律，但它們之間仍有相類似的部分，

有些是聲調相同，有些是韻轍相同。

## （二）「單弦」曲牌的基本格律與變格

### 1.「單弦」曲牌的基本格律

上文中提及「單弦」中每個曲牌的文體在句數、字數、聲調、韻轍上有所規範，藝人就是遵循這個規定來創作。但在發展過程中，因應詞情和聲情加入字和句，使得本格的字數及句式產生變化而造成「變格」，譬如原為四.三句式的七字句，在加三字，就成為三.四.三或三.三.四句式的十字句。「單弦」中僅保持有本格格律的曲牌甚少，下舉腰截《大春景》中【南鑼】唱詞[18]來說明曲牌的基本格律：

【南鑼】到春來燕北忙，
春日暖透紗窗，
桃開杏謝梨花放。[18]

由例中分析出：其一，句數：詞體有三句；其二，字數：六(三.三句式)、六(三.三句式)、七(四.三句式)。其中第一 、二句詞「到春來燕北忙」、「春日暖透紗窗」為三.三句式的六字句，第三句詞「桃開杏謝梨花放」為四.三句式的七字句；其三，聲調：第一句詞末字「忙」落在「陽平」，第二句尾字「窗」落在「陰平」(本格第二句尾字聲調不限定)，第三句尾字「放」落在》「去聲」；其四，韻轍：三句都入「江陽轍」。

從【南鑼】詞體「四定」格律的句數、字數、聲調、韻轍等因素分析來看，此曲雖短，但描寫春天的情境，應是曲調輕快活潑的明亮風格。

### 2.「單弦」曲牌的變格

曲牌的固定格律有其侷限性，易造成音樂的僵化，因此說唱音樂中「單弦」時的曲牌，以發展為運用各種手法突破「定字」及「定句」對曲詞語言的限制，並依據內容在唱中夾「說白」或從說中起唱，使得曲調得以靈活運用。

曲牌中每段詞反覆時的字數甚至句數(因為嵌入句子)，都有長短不同的變化，這些變化並無一定的規律；有的在詞中嵌入少量的字，如《八大仙》中【太平年】片段[19]：

東方朔話未完，
忽聽背後（又）有人言，
大叫老仙（你們）齊退後，
諸事讓我禮當先。

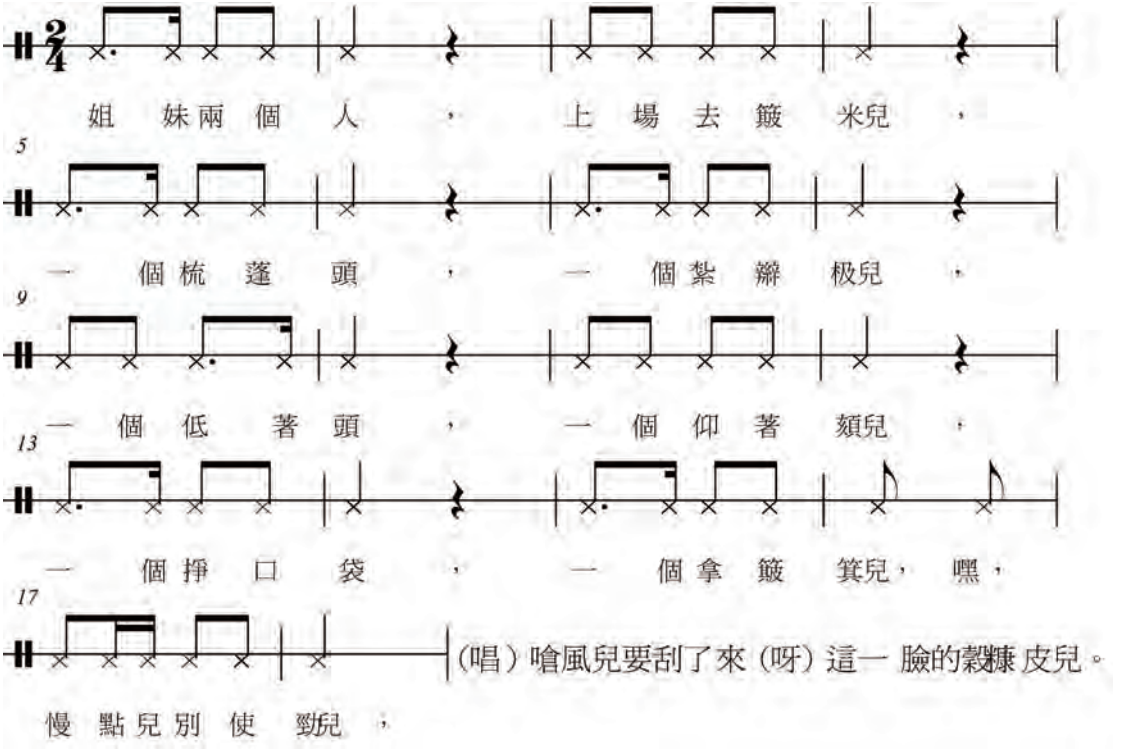
例中括號內的「又」、「你們」是屬於「嵌字」，在演唱中不增加節拍。有時在原格律前或中間增加三字頭或四字句以增加表現內涵的清晰度，例如《打漁殺家》中【流水板】片段[20]：

（趁著那）岸上無人，（不敢停留，急）忙解纜，

（就在這，殘月之下，煙霧之中，悠然而去，漸遠漸小、但則見，

渺茫茫），一發遙空（啊，只有）天水相連。

例中括號內這些加進去的三字頭及四字句唱詞稱為「嵌句」，並無聲調及韻轍的要求。有




時加入帶節奏的韻文使音樂多變化，如《遊春》中【南城調】片段[21]：

這種韻文在韻轍上有要求，即「上句詞可不押韻，下句詞須押韻」。例中下句的「米兒」、「根兒」、「箕兒」、「勁兒」等入「小人辰轍」[22]。有時在兩個樂句間加入一句無節奏的口白以符合故事情節之發展，如《金山寺》中南【鑼北鼓】片段[23]：

（唱）傻和尚喊連天，

尊長老出來看，

（白）今兒個這廟裏頭怎麼那麼亂？

（唱）有兩個女子找許先。

例中唱詞在不影響曲牌格律和曲調的情況下，於第二、三句唱詞間加入一句口白，稱為「過口白」。有時曲牌唱詞前段變成說白，後半段再起唱讓觀眾易於理解故事內容，如《打漁殺家》

中【雲蘇調】片段[24]：

（白）說著話由裏面走出來一人，那麼裝模作樣的（唱）神氣活現，

（白）就彷彿能夠擒虎屠龍（唱）扛鼎拔山（吶）。

【雲蘇調】詞體是上、下句結構的二句體，原曲調音樂單調變化不大，「單弦」階段，則將其變成說、唱結合的形式，在每句的前半句改成字數不限的說白，後才起唱，這種情形在「單弦」的很多曲牌中可以見到。也有在兩句唱腔間加入一大段的敘述，如《響鈴公主》中【靠山調】片段[25]：

（唱）要你劍下喪命。（白）老王爺在盛怒之下，手拔利刀，在這時，忽有一人跪倒在地……他可是王爺的心腹之人，王爺說：〝愛臣，你有何事言講〞……王爺傳令命公主回宮，侍從退下，只剩下那巴札木爾，（唱）他是獻計陳（吶）情。

由上面例子看出，「單弦」曲牌中詞的變格，突破唱詞語言中「定字」的限制，使得曲調在反覆時不再呆板。這種有說有唱，說白相間的靈活運用，不但增強了人物故事的描寫及進行，亦造成曲調的豐富多彩，進而提升單弦的藝術層面，吸引更多的聽眾。

下面將「單弦」中曲牌格律詞體變化的五種形式以表列之：

表 3「單弦」中曲牌格律詞體變化表

| 曲牌格律變化類型 | 說 明 |
|---|---|
| 1. 嵌字 | 在原格律的詞中增加少量的字，演唱中不增加節拍。 |
| 2. 嵌句 | 在原格律的詞前加三字句或詞中加入四、五字句，加入的字句，沒有韻轍的要求。 |
| 3. 嵌帶節奏的韻文 | 加入的韻文有上句詞不押韻，下句詞歸韻的要求。 |
| 4. 嵌過口白 | 在兩個樂句間，伴奏間奏時加入話白，不影響曲牌的格律和曲調。 |
| 5. 嵌散文白 | 樂句的前半變為說白，字數可多可少，後半再起唱。 |

製表者：申亞華

## 六、「單弦」中曲牌的腔格及音樂特徵

雖然「單弦」的曲牌不受曲牌固定格律中字數的限制，但仍受聲調及韻轍的約束，因此唱詞寫作時亦須受此規範。

### （一）「單弦」曲牌的腔格

每支曲牌都有自己固定的腔格，其中第一句唱腔大都以完整的曲調演唱，在多次的反覆中，會因詞的變化而造成節奏、節拍、旋律上局部的不同，但原腔格是不會變的。以下透過【羅江怨】之分析，來說明「單弦」曲牌的曲調腔格。

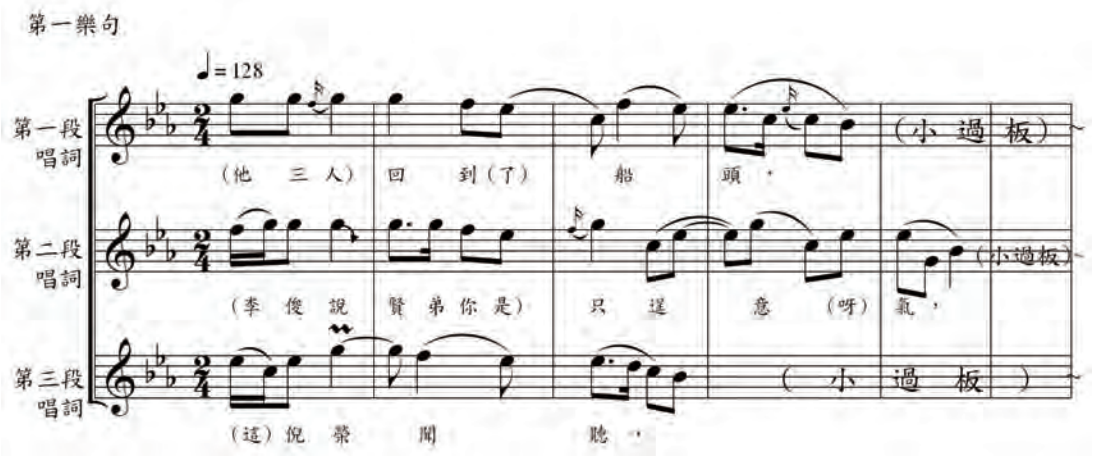
【羅江怨】用途非常廣泛，可表達不同的情緒，是「單弦」的主要曲牌之一。其詞體的基本格律為：1、句數：五句；2、字數：四、四、四、四、七；3、聲調：不限、平、不限、平、

去；4、韻轍：不限、轍、不限、轍、轍。其中聲調方面：第一、第三句詞的尾字不限，第二、第四句詞尾字入平聲，第五句詞尾字入去聲；韻轍方面：第一、三句可不落轍，其它三句都需落轍。另在基本詞體前可加入一到二個三字句，或在詞中加入一、二個字，也可加少量的口白。詞體的這些規律均相對應在音樂上。

【羅江怨】在音樂的腔格上分為五個樂句，第一、三樂句的落音相同，第二、四樂句落音相同，第五樂句為一下行拖腔。下僅以譚鳳元演唱之《打漁殺家》中【羅江怨】[26] 第一～三段的唱腔來做說明：

譜例 1

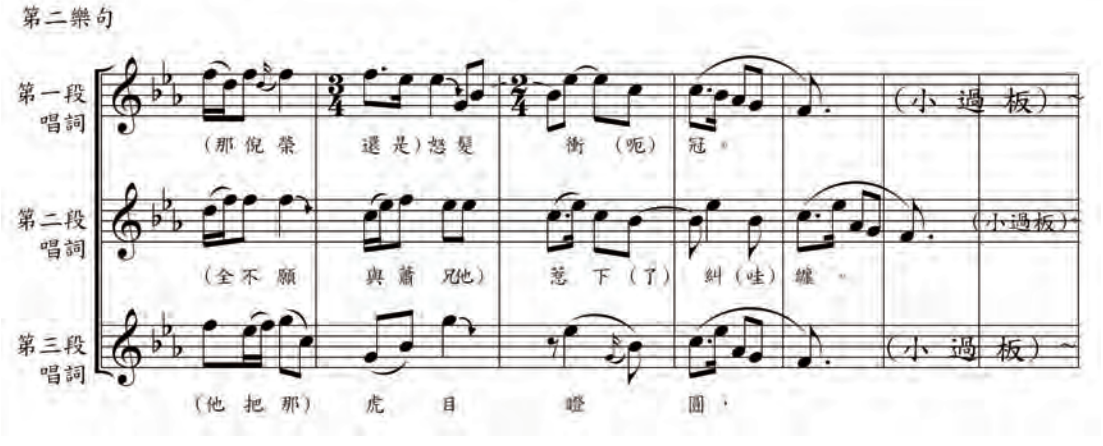
( 曲譜資料來源：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 442 頁 )




由譜例中可分析出幾點現象：

## 1. 詞體方面：

(1) 聲調：第一、三句唱詞尾字 ( 頭、日、氣、休 ) 有平有仄，聲調不限。第二、四句唱詞尾



第三樂句

第一段唱詞 (我 真 不 信) 光 天 化 日 (小過板)

第二段唱詞 (那丁某他是) 聽 不 干 (啊) 你 ， (小過板)

第三段唱詞 (說 弟 不 能) 既 為 魚 肉 ， (小過板)

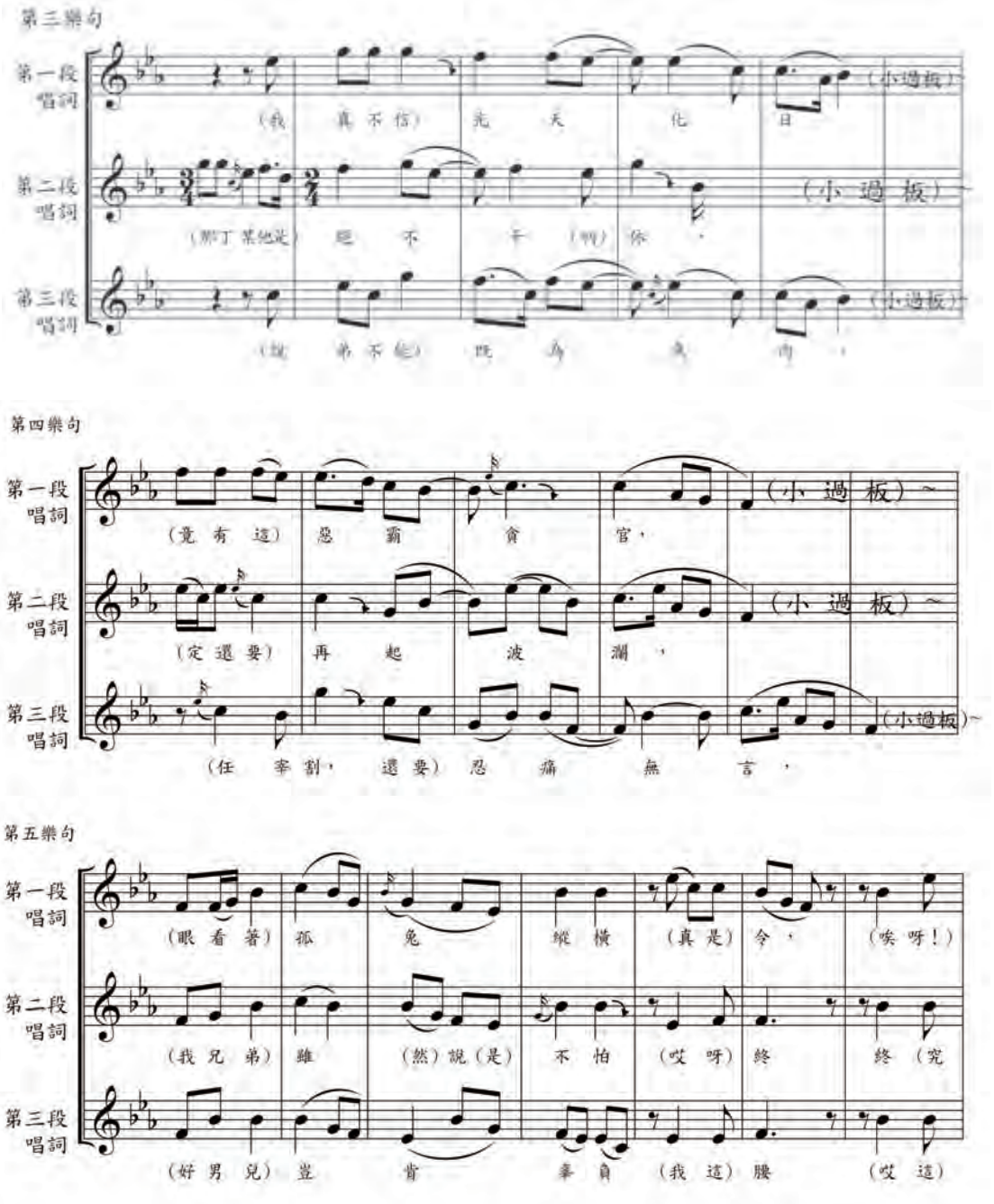
第四樂句

第一段唱詞 (竟 有 這) 惡 霸 貪 官， (小過板)~

第二段唱詞 (定 還 要) 再 起 波 瀾 ， (小過板)~

第三段唱詞 (任 宰 割， 還 要) 忍 痛 無 言 ， (小過板)~

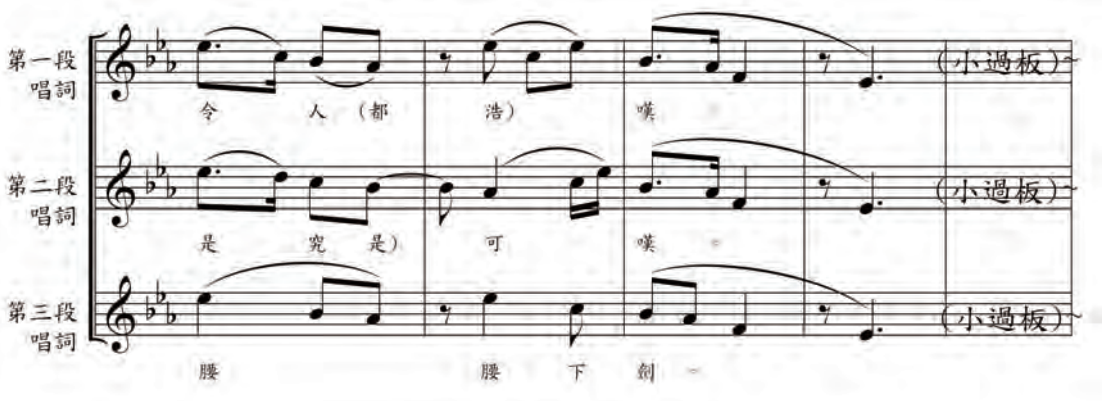
第五樂句



第一段唱詞 (眼 看 著) 孤 兔 縱 橫 (真 是) 令 ， (唉 呀！)

第二段唱詞 (我 兄 弟) 雖 (然) 說 (是) 不 怕 (哎 呀) 終 終 (究

第三段唱詞 (好 男 兒) 豈 肯 辜 負 (我 這) 腰 (哎 這)




字分別為入「陰平聲」( 冠、官 ) 及「陽平聲」( 纏、瀾 )，第五句的尾字入「去聲」( 嘆、厭 )。

(2) 韻轍：第一、三句唱詞尾字 ( 頭、日、氣、休 ) 可不押韻，第二、四、五句唱詞尾字落於「言前轍」。

(3) 每句唱詞前或中間均加入三字句和少量嵌字，另第五句詞本格七字中的第五字重複一次，如：「( 眼看著 ) 狐兔縱橫 ( 真是 ) 令 ( 哎呀 ) 令人 ( 浩 ) 嘆」。

2. 唱腔方面：

(1) 第一、三句唱腔尾字音落於「徵」，第二、四句唱腔尾字音落於「商」，第五句唱腔尾字上有一下行旋律的短拖腔，最後落於「宮」音。

(2) 每一樂句重複部分唱腔的落音和第一段完全相同，但由於唱詞改變，使得曲調的旋律及長短有局部上的不同。

由上觀之，可看出「單弦」中的曲牌，因受限於唱詞的格律而有固定腔格，無論唱詞如何改變，唱腔仍在同一個格式框架中，包括那些唱詞前半句變為說白後半句起唱的曲牌，無一例外。

## （二）「單弦」曲牌的音樂特徵

上一節中分析了「單弦」曲牌的腔格，其旋律在每次反覆中都會有部分不同，這些曲調上的變化也是曲牌音樂的特點。本節就「單弦」曲牌的組織結構，包括調式、音階、節拍、音程、旋律等進行探討。

1. 調式

「單弦」是曲牌連綴體，每個曲目都由數個曲牌連接起來敘述故事，其中的曲牌均有自己的調式，在連接的過程中有兩種方式：

(1) 旋宮：即曲牌的調式在不同宮 ( 調高 ) 上隨意更換，但頭、尾的曲牌仍維持同宮。如：譚

鳳元演唱之《打漁殺家》[27]。

表 3《打漁殺家》曲體結構表

| 曲牌名 | 曲頭 | 數唱 | 石韻 | 太平年 | 羅江怨 | 云蘇調 | 金錢蓮花落 | 南城調 | 流水板 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 調高 | 1=bE | 1=bE | 1=bB | 1=bE | 1=bE | 1=bE | 1=bE | 1=bE--bB | 1=bE |

從表中可看出〔石韻〕的調高由前一曲牌【數唱】的 bE 轉到下四度的 bB 上，接【太平年】又回到 bE，到【南城】調時開始仍為 bE，中間轉為 bB，最後又回到 bE，頭和尾保持同一調高，維持它的統一性。

(2) 同宮轉調：即所有曲牌都在同一調高，其中有曲牌轉到其它調式。如：榮劍塵演唱之《杜十娘》。[28]

表 4《杜十娘》曲體結構表

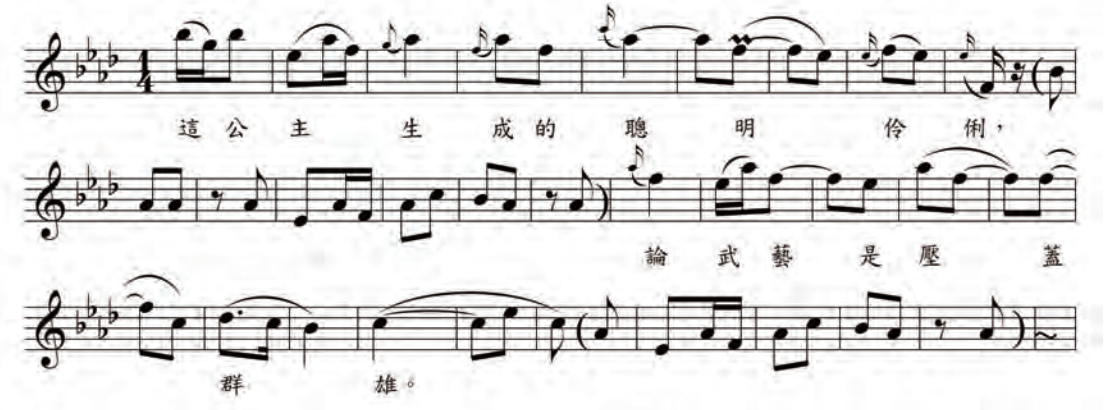
| 曲牌名 | 曲頭 | 數唱 | 太平年 | 靠山調 | 四板腔 | 湖廣調 | 云蘇調 | 流水板 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 調式 | 1=F( 宮 ) | 1=F( 宮 ) | 1=F( 宮 ) | 1=F( 宮 ) | 1=F( 宮 ) | 1=F ( 轉羽 ) | 1=F( 宮 ) | 1=F( 宮 ) |

從表中可看出《杜十娘》的曲牌均在 F 調的調高上，其中【湖廣調】從前面【四板腔】的宮調式轉為羽調式，到【雲蘇調】再轉回宮調式。

另在「單弦」中曲牌的調式還有另一現象；一般調式的辨別主要看結音，調式結音如同調性主音，以它為中心，組成一個以上、下五度為支柱音及三度、六度為副支柱音之音階系統。「單弦」中曲牌的結音不一定是調式的主音，下以趙玉明演唱之《響鈴公主》中【數唱】[29] 第一段音樂為例說明之。

譜例 2

( 曲譜資料來源：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 564 頁 )




【數唱】是一個上、下句二句體結構的曲牌，從譜例中可看到第二句唱腔的結音落在「角」

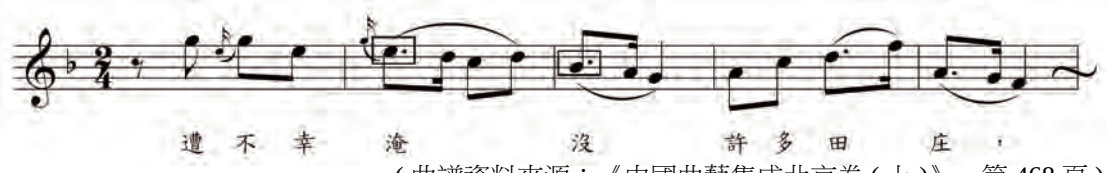
音，但它並非「角調式」而是「宮調式」；原因在於一、二句唱腔的落音依據字調的規律，分別落在「羽」及「角」音上，但從開始的大過門及的小過門均穩定的回到「宮」音，因此「宮」調式的性格非常明顯。

## 2. 音階

中國的音階除五聲外也有六聲及七聲；七聲音階是以五聲音階中的五個「正音」[30] 為骨幹，加上二個「偏音」[31] 而成，分為三類：(1)「雅樂音階」又稱「正聲音階」。(2)「燕樂音階」又稱「清商音階」。(3)「清樂音階」又稱「下徵音階」；六聲音階有兩種：(1) 在五聲音階的五個正音外加入兩個偏音中的一音；(2) 加入兩個偏音，去掉五聲音階五個正音中的一音。[32]「單弦」中的曲牌在音階運用上並無一定規律，而是視演唱者 ( 創腔者 ) 的藝術修為及喜好而定，故同一曲牌的音階使用，會因不同演唱者而有所差異。整體而言七聲音階使用的最多，六聲音階次之，五聲音階最少，這和中國北方傳統音樂中較常使用七聲音階之現象吻合。

在「單弦」中的七聲音階主要是「清樂音階」；「清樂音階」的半音位置在第三、四及第七、八音之間，如：譚鳳元演唱之《河伯娶親》中【太平年】[33] 片段。

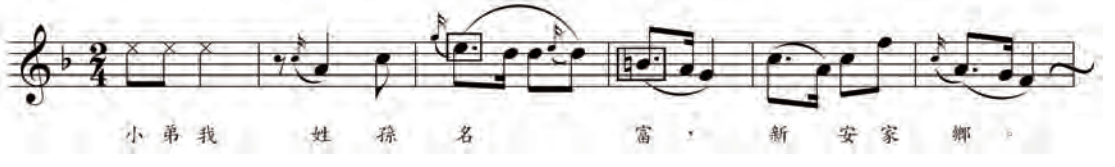
譜例 3




( 曲譜資料來源：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 468 頁 )

譜例中可看到唱詞「淹」字音為第七音「變宮」，「沒」字音為第四音「清角」；亦有使用「雅樂音階」；「雅樂音階」的半音位置在第四、五及第七、八音之間，如：榮劍塵演唱之《杜十娘》中【太平年】[34] 之片段。

譜例 4




( 曲譜資料來源：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 324 頁 )

譜例中可看到唱詞「名」字音為第七音「變宮」，「富」字音為第四音「變徵」。這些六、

七聲音階中的「偏音」常置於強拍當作音階的重要音使用，已不是經過音或裝飾音的性質，也不具有調式交替轉換的功能。

### 3. 節拍

「單弦」中曲牌的節拍主要以一板一眼的 2/4 拍為主，其中有些曲牌敘述性及語言性較強，會使用有板無眼的 1/4 拍，如：【數唱】；另表現哀傷感嘆內容的曲牌一般音樂性較強，也有使用一板三眼 4/4 拍的情形，如：【湖廣調】。另外「單弦」的曲牌曲調之強弱拍 ( 板眼 ) 常是不清的，主要是因早期在「腰截」、「牌子曲」時，有些曲牌為一板一眼 (2/4 拍 ) 規律的節奏，如：【倒推船】、【羅江怨】、【寄生草】等，其有負責打鼓板的人 ( 稱掌正 )，但「單弦」是一種自彈自唱自由的說唱形式，早就沒有擊節的約束，雖演唱者手持「八角鼓」邊唱邊擊節，只是烘托伴奏樂器三弦音樂氛圍的作用；[35] 還有些曲牌因唱詞字數增加而引起強弱拍的混淆，如：【金錢落子】唱詞的基本句式為七字的單尾句，其曲調板眼的規律是句尾字須落在眼上，但因唱詞的增字使得曲調中出現反板 ( 句尾字落在板上 ) 情形，這時唱者就會利用改變拍號的方式來解決板眼要求，以符合語言自然節奏的規律。下面以譚鳳元演唱《打漁殺家》中【金錢蓮花落】唱詞片段 [36] 為例說明。

譜例 5



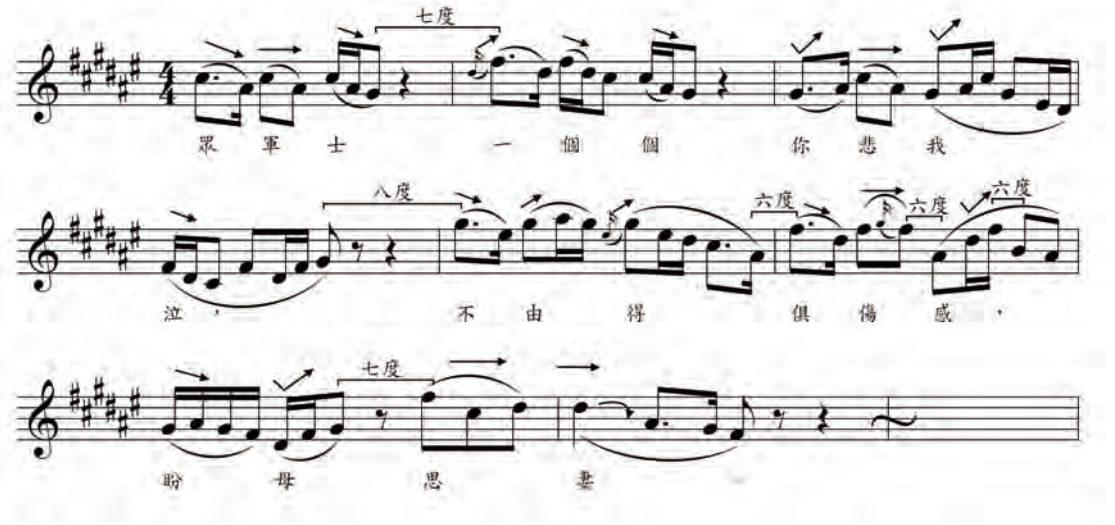

( 曲譜資料來源：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 456 頁 )

由例中看到唱詞本格「漁網漁叉抵了欠」為四三句式的七字句，括號內的字為增字，原拍號為 2/4 拍，中間若不改拍號為 3/4 拍，尾字「欠」就會落在板上，違反了「單弦」中曲牌曲調的板眼規律，造成板眼的混亂，因此在唱詞「連我那」處改為 3/4 拍，到唱詞「全部拿去」處再回 2/4 拍，以符合單尾句尾字需落在眼上的板眼規律。

### 4. 音程

說唱音樂主要是利用唱著說、說著唱的方式講唱故事，過多的大跳音程造成旋律線幅度太大，並不符合說唱的特質，因此一般曲牌唱腔旋律的起伏不致於過大。「單弦」的曲牌唱腔在旋律進行中，以五度以下的音程使用多，其中二、三、四、度音程為最普遍。另外大跳音程也存在但比例較少，大都用在一些表達感嘆或敘景抒情音樂性較強的曲牌中。如：石連城演唱《霸王別姬》中【四板腔】[37] 之片段。

譜例 6




( 曲譜資料來源：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 541 頁 )

## 5. 旋律

說唱音樂藝術中語言和音樂之間的關係非常密切，漢語是帶有聲調 ( 字調 ) 的語言，聲調是一種附屬在韻母上不佔時間的語言成分，有音高變化，聲調不同所代表的意義也就不同，是影響曲牌唱腔旋律最重要的因素。

「單弦」的語言屬北京語，又稱普通話，它的聲調依《中原音韻》劃分為陰平、陽平、上聲、去聲等四聲，調性為高平、高升、降升、全降，調值為 55 ( 陰平 )、35 ( 陽平 )、214 ( 上聲 )、51 ( 去聲 )[38] 。「單弦」曲牌唱腔的曲調旋律就是按照北京話的四聲的調值來行腔。每首曲牌均有固定的腔格，因此落音相同，但旋律進行中的曲調，會因唱詞相異或演唱著個人經驗及審美習慣而有所不同，但大致皆符合語言四聲的調性規律。筆者仍以譜例 6 為例，說明北京話四聲與「單弦」曲牌唱腔曲調走向之關係。

由譜例 6 中可看到唱詞之調性和唱腔旋律走向，其中雖有些字的聲調和旋律走向看似不契合，但關注其前後音形，則是經過特別的安排，如：「悲」字的調性是高平，後接「我」字的調性為降升，唱者在兩音間下行的音，來表現字調先抑後揚的調性；又如「得」字為陽平聲，字調是高升，唱者在「商」音前加一個下倚音來調整字調，但又常在字正後曲調旋律向下，以塑造音樂形象來增加音樂之表現力，其它如「我」、「泣」、「感」字等均是如此。

# 結語

經由對「單弦」曲牌的探討與分析後，歸納出下列幾個本質現象：

## 一、就曲牌來源而言

「單弦」中的曲牌除保留「牌子曲」時大部分曲牌外，更大量吸收當時流行於民歌、時調、說唱及戲曲等之唱腔，並利用曲牌的特性及功能性靈活運用，突破故事敘述性，大大提升音樂表現力。

## 二、就詞體而言

「單弦」曲牌的詞體依其結構，大致可分為二、三、四、五、六、七句體，其中以二、四句體的曲牌佔最多數。

## 三、就「單弦」曲牌的格律而言

「單弦」的每個曲牌原都有句數、字數、韻轍、聲調的基本規律，但為避免音樂的僵化，利用加入嵌字、嵌句、帶節奏的韻文、或在唱腔中加入口白等方式突破字數、句數的限制，以豐富唱腔曲調。

## 四、音樂特色而言

(一) 腔格：每個曲牌都有固定的腔格，唱腔曲調在多次的反覆中會因詞的變化而有不同，但落音是相同的。

(二) 調式：每個曲牌均有自己獨立的調式，連綴過程中會運用旋宮及同宮轉調兩種方式連接。

(三) 音階：七聲音階使用最多，六聲音階次之，五聲音階最少；七聲音階大都採用「清樂音階」，也有使用「雅樂音階」。另在音階中的「偏音」常置於強拍當作重要音使用，但不具調式轉換之功能。

(四) 節拍：「單弦」中曲牌的節拍以一板一眼的 2/4 拍為主，語言性較強的曲牌會採用有板無眼的 1/4 拍，抒情性較強的曲牌也有採用一板三眼的 4/4 拍；另外由於曲調中的板眼常因唱詞增字而引起板眼混淆，會運用改變拍號的方式處理，以符合其語言節奏的自然規律。

(五) 音程：唱腔旋律中以五度以下之音程為主，其中二、三、四度音程最為普遍，但在音樂性較強的曲牌會加入五度以上的大跳音程，使曲調不至於太過平順單調。

(六) 旋律：曲調旋律是依北京話的四聲調值來行腔，並運用上、下倚音、音程跳進及字音先正後倒等方式，來塑造音樂形象增加表現力。

「單弦」中的曲牌種類廣泛，可依據內容表達出多樣的情感，同時唱詞詞體突破曲牌對語言的限制，使其說白和唱腔相間，不但造成音樂豐富多彩，亦提升了藝術層面，使「單弦」藝

術至今仍歷久不衰。

## 參考文獻（依出版時間順序排列）

### 一、專書

1. 鄭騫 (1982)。從詞到曲。台北：順天出版社。
2. 中國大百科全書戲曲曲藝編輯委員會 (1983)。中國大百科全書戲曲 . 曲藝卷。大百科全書出版社。
3. 楊蔭瀏 (1986)。語言與音樂。台北：丹青圖書公司。
4. 東方音樂學會編 (1989)。中國民族音樂大戲 . 曲藝音樂卷。上海：上海音樂出版社。
5. 許講真 (1992)。歌唱語言藝術。大連：大連出版社。
6. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)。中國曲藝集成北京卷 ( 上 )。中國 ISBN 中心。
7. 鑾桂娟 (1998)。中國曲藝與曲藝音樂。北京：人民音樂出版社。
8. 中國曲藝志編輯委員會編 (1999) 中國曲藝志。中國 ISBN 中心。
9. 王潤婷 (1999)。音樂的探索。台北：大陸書店。
10. 白奉霖 (1999)。單弦音樂欣賞漫談。北京：人民音樂出版社。
11. 伊增塤 (2004)。古調今譚。北京：知識產權出版社。
12. 申亞華 (2009)。岔曲研究。台北：全磊企業社。
13. 王友蘭 (2009)。說唱文學語說唱音樂。台北：藝之馨文化音樂坊。
14. 施德玉 (2010)。板腔體與曲牌體。台北：國家出版社。

### 二、論文

1. 徐元勇 (2003)。< 明清俗曲再說唱音樂中的流變 > 。中國音樂學，第四期，頁 49-62。
2. 楊華 (2008)。< 單弦牌子曲與長陽南曲淵源關係探討 > 。湖北民族學院學報，的三期，頁 45-48。
3. 楊華 (2009)。< 長陽南曲與牌子曲 > 。三峽文化研究，頁 39-45。
4. 王宇琪 (2010)。< 單弦牌子曲腔詞結合關係探微 > 。內蒙古大學藝術學院學報，第一期，頁 105-109。
5. 張玉恆 (2010)。< 單弦的藝術魅力 > 。大舞台，頁 80-81。

## 註釋

1. 說唱之曲詞依其體製規範可分為「詩讚系」與「詞曲系」兩大類，音樂上「詩讚
2. 系」發展為「板腔體」，「詞曲系」發展為「曲牌體」。

3.「過板」是指唱腔旋律樂句間的間奏音樂。

4.「腰截」、「牌子曲」之說明見本文「背景因素」一節。

5.〔流水板〕原為「聯珠快書」中〔春雲板〕、〔流水板〕、〔聯珠調〕三種板式中的

6. 一種，其速度適中，被「單弦」吸收當成曲牌來使用。「單弦」中的〔流水板〕以其中速加垛句的方式，用於故事結尾激烈緊張的內容上。

7. 中國曲藝集成編輯委員會編（1996）:《中國曲藝集成，北京卷（上）》，頁 289。

8. 白奉霖 (1999)：《單弦音樂欣賞漫談》，第 268-269 頁。

9. 中國曲藝志北京卷編輯委員會編 (1999)：《中國曲藝志 • 北京卷》，第 67 頁。

10. 清末光緒以後，旗籍子弟失去國家糧餉的特殊待遇，為謀生計，相繼至民間以「岔曲」等八角鼓藝術為職業，稱之為「下海」，「下海」之名詞亦由此出。

11.「單弦八角鼓」簡稱「八角鼓」，又稱「文明單弦」，還因演唱幽默風趣而稱「滑稽單弦」。

12.「單弦」當時「一人班」的表演方式是形勢所然被迫如此，目前已不復見，現在「單弦」的演出形式，是演員手持八角鼓演唱，並由弦師用三弦伴奏。

13. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 185 頁。

14.〔羅江怨〕在腰截中是常用基本的曲牌之一，它用於表現悲傷情緒，亦可用於唱情唱景，敘述對話，亦適用於幽默歡快的內容，用途非常廣泛，後成為單弦的主要曲牌。

15. 白奉霖 (1999)：《單弦音樂欣賞漫談》，第 284 頁。

16. 白奉霖 (1999)：《單弦音樂欣賞漫談》，第 383 頁。

17. 協韻即押韻。詞押韻才能保持語調之協和。

18. 因「單弦」中二句和四句體詞體的曲牌最為普遍，故筆者以四句體的詞體為例分析說明。

19. 括號內的字為嵌字。

20. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 208 頁。

21. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 208 頁。

22. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 298 頁。

23. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 523 頁。

24.「小人辰轍」包括人辰、梭波、乜斜、灰堆、一七轍的兒化韻。

25. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 416 頁。

26. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 450 頁。

27. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 580 頁。

28. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 442 頁

29. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 420 頁

30. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 320 頁
31. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 564 頁。
32.「正音」是指五聲音階中宮、商、角、徵、羽五音。
33.「偏音」是指六聲、七聲音階中「宮」音上方的第四及第七級音。
34. 詳見王潤婷 (1999)。《音感的探索》，第 112-115 頁。
35. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 486 頁。
36. 國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 324 頁
37. 詳見白奉霖 (1999)：《單弦音樂欣賞漫談》，第 293 頁。
38. 國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 456 頁
39. 中國曲藝集成北京卷編輯委員會編 (1996)：《中國曲藝集成北京卷 ( 上 )》，第 541 頁
40. 此 1-5 的數字主要標示漢語四個聲調調值的起訖點，為相對音高，非簡譜記法。

# A Study on the Chupai of Danxian

Shen,Ya-Hua

## Abstract

"**Danxian**", a very important representative Chinese northern narrative music, is a mature art form of "**Chaqu**" and **Chupai** combination. The Chupai of "**Danxian**" has widely sourced from popular melody of Ming and Qing Dynasty, northern and southern Kun Opera, opera melody, popular songs, and other narrative music melodies. Each **Chupai** has its own music character and suitable expression of emotion. **Danxian** narrates complete story by using the special nature of **Chupai.** As the same time, the format of **Danxian Chupai** has been very lively by breaking the limit of Chinese characters and phrases. We can narrate or sing according to the plot of telling story. It enriches the style of singing and also adds the effect of music expression. **Danxian** has been very popular at Beijing and Tianjing so far.

**Keywords :**Danxian, Chaqu, Chupai

Associate Professor of Chinese Music Department, National Taiwan University of Arts.

# 威尼阿夫斯基《詼諧塔朗泰拉》之技術研究及其練習解析

張雅晴

## 摘　要

本研究以威尼阿夫斯基的《詼諧塔朗泰拉》小提琴曲，作品編號 16 為對象，探求其完美演奏的方式。樂曲歸納出四項技術重點：換把位、雙音、斷弓、跳弓，文中闡述正確、合理的演練方法。運用「簡化」及「複雜化」兩種方式，將技術問題點分層解析、重新組合，並以科學的思考模式輔助，提出事半功倍的練習方法。

**關鍵字**：詼諧塔朗泰拉、威尼阿夫斯基、練習方法、小提琴

張雅晴現為國立臺灣藝術大學音樂系兼任助理教授

# 壹、緒論

## 一、研究目的

亨利克 • 威尼阿夫斯基 (Henryk Wieniawski, 1835-1880) 的小提琴曲《詼諧塔朗泰拉》(Scherzo- Tarantella) 作品編號 16，是極受喜愛的炫技小品，在大大小小的音樂會、比賽會場都常聽得見。一些教師喜歡讓小朋友演奏它，用反反覆覆機械式的練習，像訓練賽馬般，節拍器一格一格的往上加來鞭策速度，最後，演奏者用小而靈巧的雙手博得掌聲，但光彩耀目的底下，音準、音質、清晰度，在辛苦忙碌的拉奏下都被捨棄；演奏出來的音樂，其實是金玉其表，敗絮其中。

有效的練習比一昧的苦練，更能事半功倍，但練習者往往輕易的遺忘這一點。恩師常告誡「練習的時候，不要像在演奏」，[1] 她將各種技術分門別類的分析，用科學的方式練習，等到雙手能冷靜的駕馭音符，便是能隨心所欲的演奏時。

筆者承襲道統，以威尼阿夫斯基的《詼諧塔朗泰拉》做為研究，整理、分析每個技術點的困難處，並提供練習方式，以期樹立有效練習的典範。

## 二、研究方法

以演奏者及教育者的經驗為基礎，參考小提琴教育家的論述，做一統合及分析；小提琴教育家塞夫希克 (Otakar Sevcik)[2] 為本曲寫的練習本亦是啟發及參考的重要工具之一。[3]

研究所用的是弗朗切斯卡悌 (Zino Francescatti, 1902-1991) 於 1966 年校訂，由 International Music Company 出版的樂譜；本文以【原譜】的標示呈現原始樂譜，經過筆者修編的樂譜以【譜例】標示。

# 貳、作曲家簡介及樂曲介紹

## 一、作曲家簡介

亨利克 • 威尼阿夫斯基出生於波蘭的名門，父親是醫生，母親是鋼琴家。威尼阿夫斯基六歲開始學習小提琴，八歲時被巴黎音樂學院破格錄取，畢業後開始旅行演奏；厭煩了各地旅行演奏的生活，威尼阿夫斯基又回到了學校，正式的學習作曲的技巧，畢業後，以作曲兼小提琴家的身分遊走世界。

1862 年威尼阿夫斯基遷居俄國，與朋友安東 • 魯賓斯坦 (Anton Rubinstein)[4] 組建聖彼得堡音樂院 (Saint Petersburg Conservatory)，並擔任小提琴教授直到 1868 年，對俄國近代的小提琴演奏發展，影響甚深。威尼阿夫斯基的音樂及演奏正如其人，熱情洋溢、光輝燦爛卻虛華不實，浮誇而充滿炫技，與他最尊崇的演奏家帕格尼尼 (Nicolo Paganini, 1782-1840) 如出一轍；威尼

阿夫斯基私生活極不檢點，酗酒、狂賭、玩女人，因此身體脆弱而早衰，在貧病交迫中結束了年輕的生命。

## 二、樂曲介紹

詼諧曲 (Scherzo)，從十八世紀後期開始在交響曲中漸漸被拿來代替小步舞曲 (Minuet)，快速而性格多變，可以是輕快愉悅，也可以是凶惡恐怖的風格，它承襲了小步舞曲三段的形式，到浪漫時期，成為可以獨立的樂曲。塔朗泰拉舞曲 (Tarantella) 是一種源於南義大利的舞蹈，多為 6/8 拍，以快速的八分音符為主，調性不斷在大調與小調間轉換，十九世紀作曲家多用其節奏型態來寫作成觸技曲。

威尼阿夫斯基的《詼諧塔朗泰拉》綜合以上兩種形式的特性：它的調性從主題 g 小調到中段的 G 大調，當主題再現，調性回到 g 小調，之後如歌的段落 (Cantabile) 轉為 D 大調，主題再現時又回到 g 小調；最後一次的主題再現，卻是以 G 大調的面貌呈現，然後樂曲結束。兩段插入段特性與小步舞曲相同，是與主題有強烈對比性格的樂段，抒情且具歌唱性，除此之外，全曲皆保持著塔朗泰拉舞曲快速而火熱的風格。

# 參、詼諧塔朗泰拉之技術研究及基本概念

綜觀全曲，技術可分成四項：換把位、雙音、斷弓、跳弓；前兩項是左手的技術，後兩項則是右手的技術。

## 一、換把位（Shift）

換把位的動作，快、準，是練習者的目標，但如何達到？

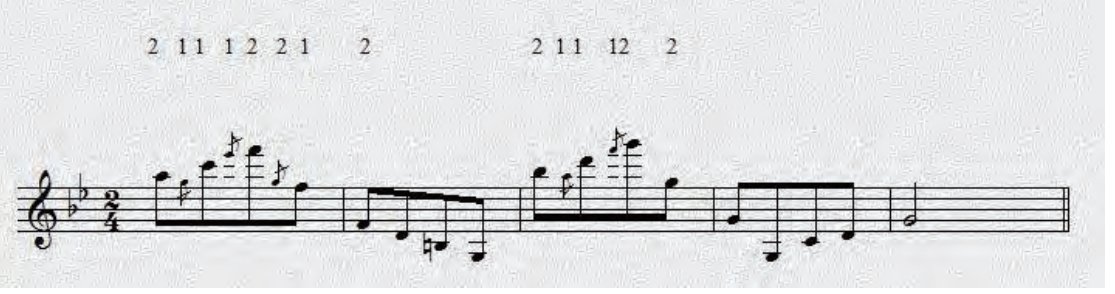
1. 換把位須由手臂帶動手指移動，第五把位 (position) 以後才使用手腕帶動，動作需單一化，運行才能順暢。
2. 大拇指在換把位扮演的角色極為重要，當練習者覺得換把位不順暢時，試著放鬆大拇指、輕觸琴頸，避免因緊張而用力抓住琴頸，導致滑動不易。另外，大拇指由高把位往低把位移動時扮演著「支點」的角色，此時大拇指需要稍微用力頂著琴頸，讓手腕有所依靠而不需附著於琴上，換把位才能流暢。
3. 弗雷許 (Carl Flesch)[5] 對於換把位最重要的「距離感」，[6] 做了如下的解釋：

> 換把位是否準確決定於憑我們手、臂等部分的感覺對所要移動的距離的精確估量是否迅速，必須精確估量，以便使手指按下的地方誤差很小，手指能夠不費力地、不被聽出地做糾正動作。(Flesch, 1924/ 馮明譯，1985，頁 35)

因此，練習者須透過不斷的練習，專心而敏銳的用聽覺去辨別，讓身體各個器官去感覺而估算出距離感。

4. 要正確掌握換把位的距離感，清楚手指移動的實際距離也很重要。我們在譜例 9a 探討的是實際移動距離，而非音與音之間的音程，更精確的解釋，如譜例 1，小音符代表媒介音，也就是該把位一指所按的音符，而兩音之間實際的距離，即是把位到把位間的音程；這也是換把位的慢動作解析。

【譜例 1】



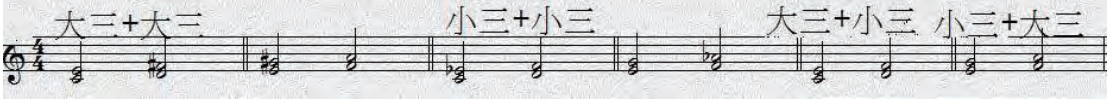

## 二、雙音（Double Stops）

本曲並無太多的雙音，但有許多的分解和絃，練習者若直接按照原譜練習困難片段，久了會枯燥乏味，如將和絃排列組合成雙音練習，除增加練習變化，並可訓練手指即早準備下一音的習慣，這是能否演奏得快速的關鍵之一。

雙音在水平與垂直音程間的關係不同，手型各不相同，明瞭不同音程的不同手型，是掌握音準的基本要件。

1. 三度：比較大三度與小三度雙指間的距離，大三度距離較小，小三度距離較大。不同三度的組合，手指間距離各不相同，如譜例 2，連續兩個大三度，二與三指緊靠，其餘分開，或是一與二指、三與四指緊靠，中間兩指分開；連續兩個小三度，四指全分開，或一與二指、三與四指緊靠，中間兩指分開；大三接小三度，一與二指緊靠，其餘分開；小三接大三度，三與四指緊靠，其餘分開。

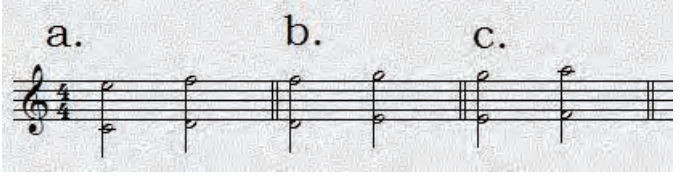
【譜例 2】




2. 六度：大六度，跨弦相鄰的兩指分開；小六度，跨弦相鄰的兩指緊靠。
3. 八度：一與四指拉奏的八度，雙指距離是完全四度，上高把位，手指距略為縮小。

4. 十度：一與四指撐開到極限的距離；連續十度音的運行，不外乎以下三種組合 ( 譜例 3)。譜例 3a，一指 C 到 D 音是大二度，四指 E 到 F 音是小二度，運行時集中注意在一指移動的大音程上，四指會自然小幅移動，此距離通常正好是小二度，反之如譜例 3c，關注在四指的運行，一指會自然到位；兩指移動相同的音程，雙指固定不動 ( 譜例 3b)。

【譜例 3】




除注意音程關係，樂曲進行中秉持手指盡可能按在弦上不離弦的原則，可避免手指不必要的動作，也可提供下個音正確位置的依據。

## 三、斷弓（Martelé）

弓速運用的適當與否操縱著斷弓的成敗，斷弓能運用自如，Accent、Staccato 等技術也都能迎刃而解。

解析斷弓的動作：它必須完全靜止在弦上，手指對弓桿稍為施壓，此時的弓猶如奔跑前的助跑動作，蓄勢待發、充滿張力，弓拉奏出去的一剎那，是弓速最快、弓壓最強的時候，發出的聲音是清脆、有爆發力而無雜音，音的末尾弓壓減輕、弓速減慢。

整個過程需三個動作的協調搭配：

1. 手臂拉弓的動作，快速而與琴弦垂直。
2. 手指對琴弦迅速而有力的咬合住。
3. 弓拉奏出去時，手指的水平動作快且迅速減壓。

## 四、跳弓（Sautillé）

許多人誤解跳弓的動作，總以為要拍才能使弓跳，殊不知自然才是最高原則；以下是技術分析。

1. 弓的位置：適合演奏跳弓的地方在中弓，也就是弓彈性最好的地方，但隨著弓的重量與彈性、音符的速度，需要適當調整弓的位置。
2. 弓桿方向：要取得弓最好的平衡，是弓毛四平八穩的平貼在琴弦上時，許多演奏者以為要演奏跳弓，是弓接觸在琴弦上的重量越輕越好，因此將弓傾斜，讓極少的弓毛接觸琴

弦，那是不正確的。

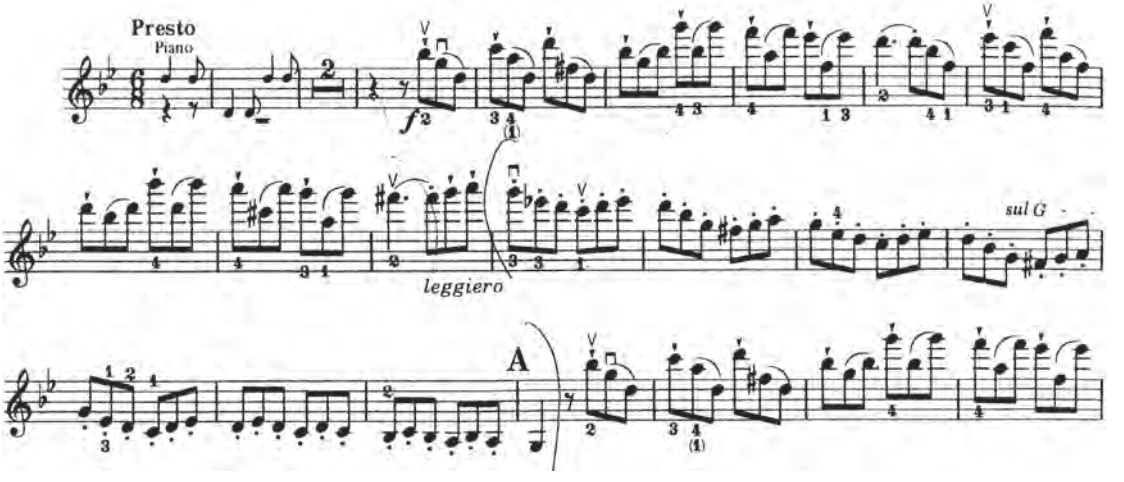
3. 動作：跳弓其實是由分弓 (detaché) 的動作而來。練習者用一樣的速度、一樣的動作，在適當的位置拉奏分弓，慢慢的將食指的力量減輕，拿弓的重心從食指轉移到中指及無名指，弓即自然彈跳，不需費力。

「演奏者應該當作自己只是在拉短而快的分弓，把弓子跳躍看做意外的事而不去理會」（Flesch, 1924/ 馮明譯，1985，頁 136），因此，完美的跳弓，是隨時能與分弓自然轉換、交替拉奏的。

## 肆、詼諧塔朗泰拉之練習解析

### 一、主題前段（第 5-13 小節）

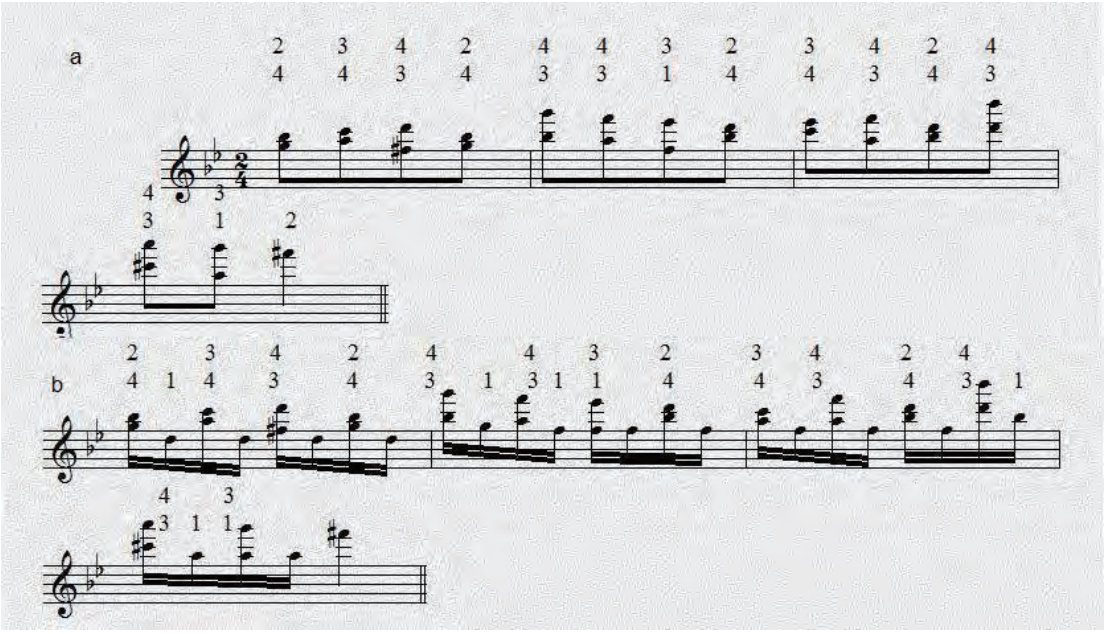
【原譜 1】第 1-20 小節




《詼諧塔朗泰拉》的主題，是八小節連串的分解和絃組成，這八小節的句型從頭至尾出現過數次，偶有變形及轉調。

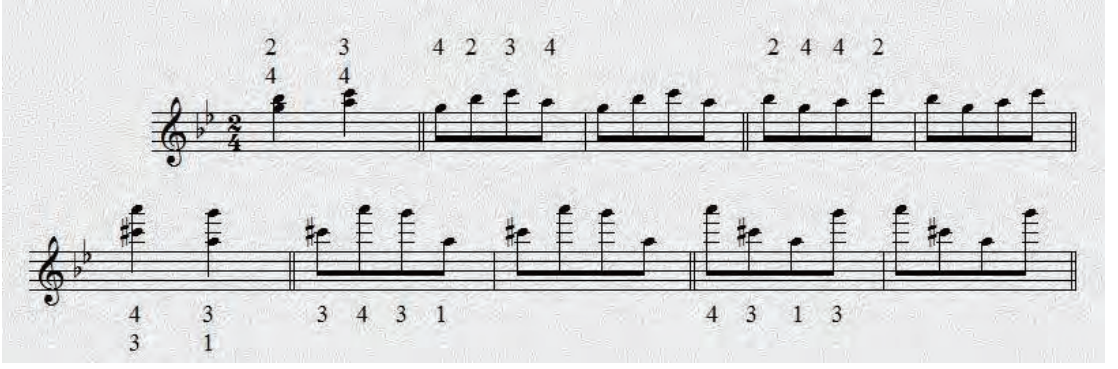
1. 將每一拍的前兩音挑出來，組成雙音練習 ( 譜例 4a)，讓手指習慣成雙成對的按弦，而不是一個音一個動作的按指，如此除有助於手指移動的敏捷性，對音與音之間的相對音程，也能更清楚掌握。雙音轉換間，連續三度、大小六度，練習者需事先計算音程，並明白指型的差異。
2. 將每拍的第三個音加進來練習 ( 譜例 4b)。第 1 小節一指保留不動，第 2 小節後，雖然原譜上沒有使用一指的音，但把位移動時須由一指帶領著移動把位，因此把每個把位中一指所該按的音一併加入練習，讓練習者更清楚把位的所在。

【譜例 4】




3. 雙音間的連接極為重要，可以再以交叉的方式加強練習。( 譜例 5)

【譜例 5】

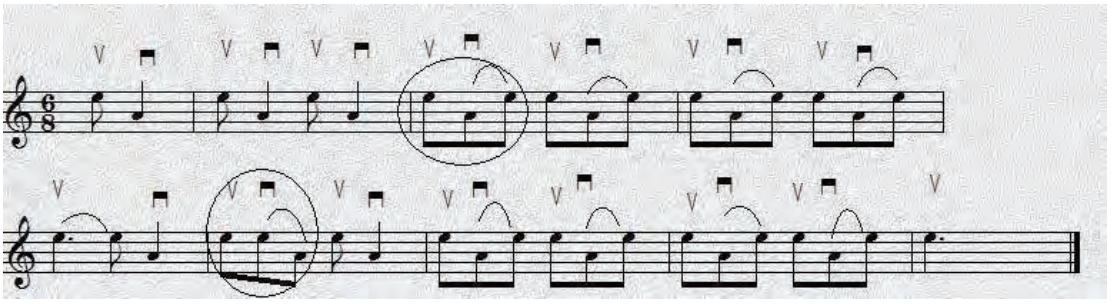


4. 右手的技術，在於斷弓 (Martelé) 的動作。這裡需要堅實有力的音色，加上有不斷換弦的動作，因此在弓根演奏會過於笨重，中弓則彈性太好容易彈跳，在弓尖演奏是最好的選擇。為了明白換弦的變化，將音群簡化成空弦加以練習 ( 譜例 6)；第 3 與第 6 小節換弦的規律突然改變，需要留意。

上弓的一個八分音符與下弓的兩個八分音符，弓長需要一樣，弓才不會越拉越往弓尖或往弓根推 ( 弓需保留在原地演奏 )，因此，上弓的弓速要比下弓的弓速快一倍，如此也正符合斷弓弓速快的需求。上弓是斷弓，連接的下弓是圓滑奏，上弓與下弓間還需要換弦，這樣的動作，練習者需在每個下弓的末端留有 1/100 秒準備的時間，斷弓的動作方能做完整，音色才能乾淨，另外，藉著換弦的高低落差，讓手腕在上弓時增加拍打的動作，亦有所幫助。

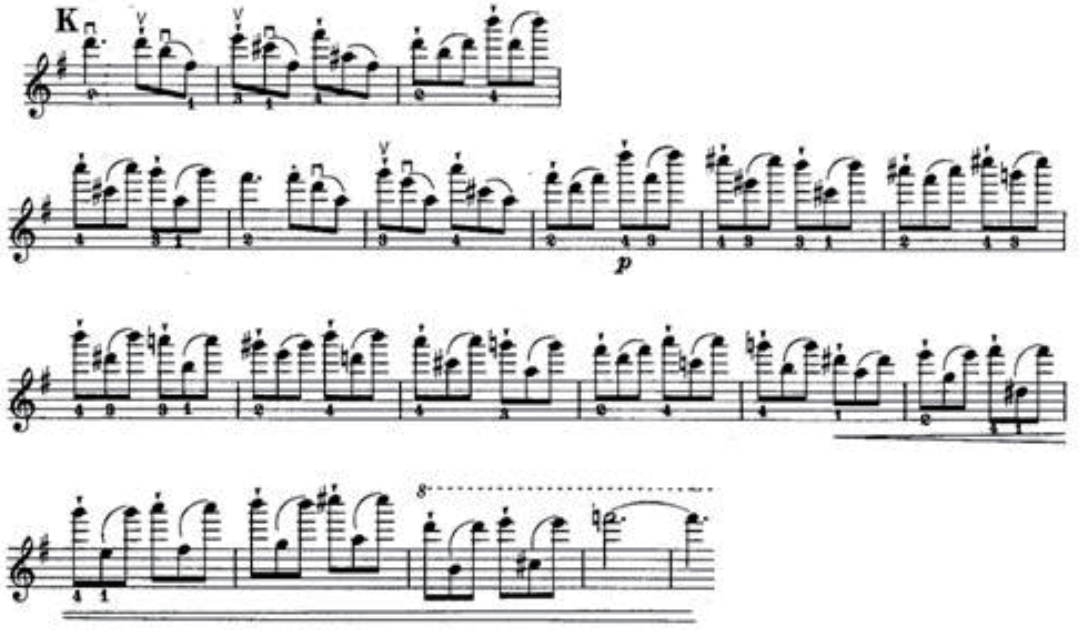
樂曲最後出現的 G 大調主題段，練習方式相同，不贅述。

【譜例 6】



## 二、K 段（第 231-250 小節）

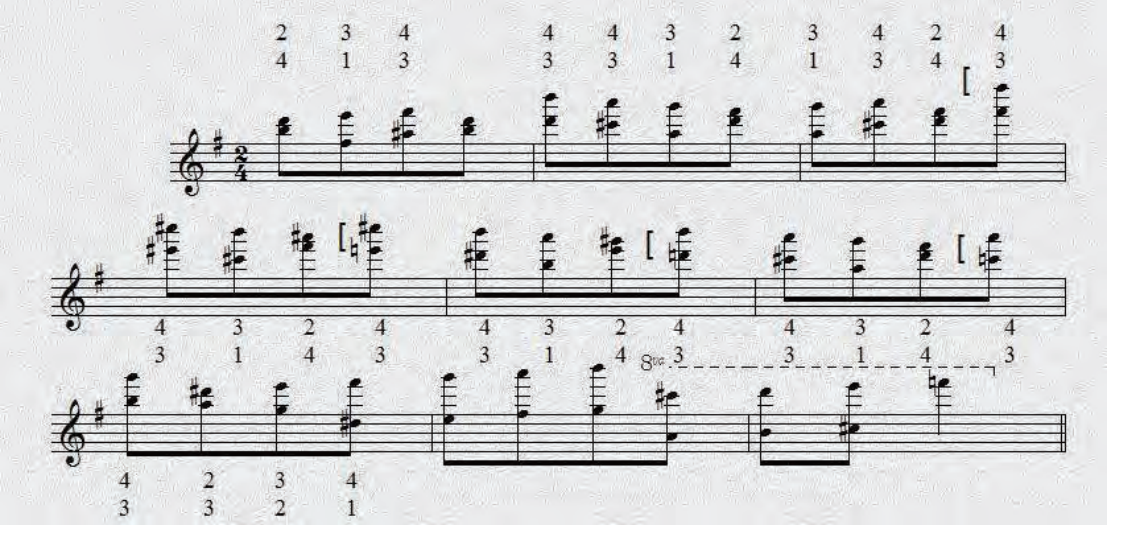
【原譜 2】第 231-250 小節



與主題雷同的段落，除高把位外，增加了十度音的技術。

1. 譜例 7 是挑選出的雙音組合及建議的指法。從譜例第 3 小節的第四個八分音符開始，以每四個八分音符為一組，共有四組音，每組的音程從平行、垂直來看幾乎都一樣，因此套用一樣的指法。進一步分析，每一組的前兩個雙音都是六度音，除了第一組的兩音都是小六度，其餘三組都是大六接小六度；每一組的後兩個雙音，除了第四組外，其餘都需要運用到四個手指，這四指間相互的關係，是二與三指緊靠，其餘手指皆分開。
2. 連續七組十度雙音，一指水平向的音程關係分別為：小二、大二、小二、大二、大二、大二度，四指為：小二、大二、大二、大二、小二、大二度，音程移動相異的在第三到第四組，第五到第六組，前者是一指移動小二度、四指移動大二度，後者反之；一與四指音程不同的移動時，專注在大二音程的移動，小二音程便能自然帶到。十度與八度雙音練習的不同，在於如上述的音程差異，相同的是手指伸張，及手型定型動作的練習。

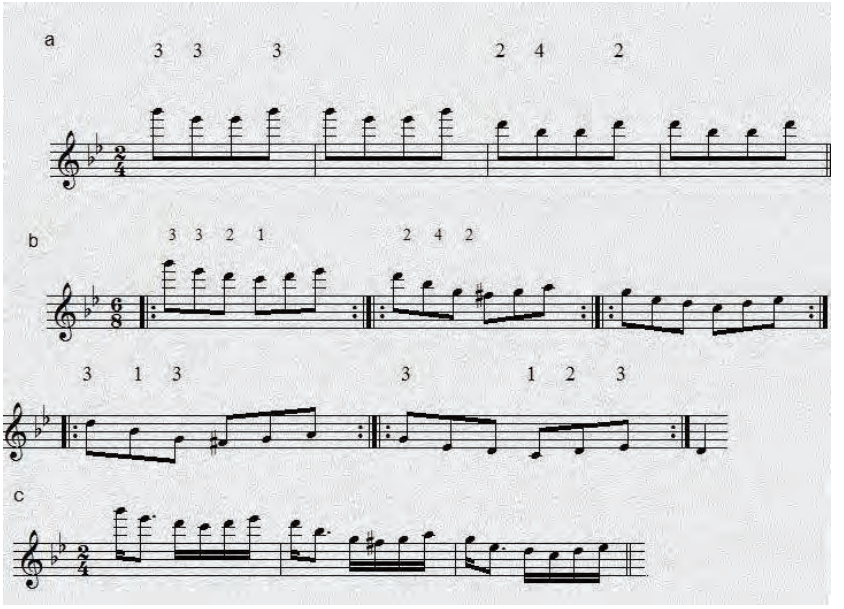
【譜例 7】



## 三、主題後段（第 13–21 小節）

1. 第 29 小節開始的單音音群 ( 原譜 1)，需解決的技術在兩次換把位的地方：G 到 E-flat 音及 D 到 B-flat 音。先單獨出來做上下行練習，以確實掌握移動的距離 ( 譜例 8a)；再來把所有的音符放進來，以一個小節為單位做反覆練習，佐以節奏變化訓練手指的靈敏度 ( 譜例 8b)；更快速的練習時，加長換把位後的音，可以方便檢查、糾正音準 ( 譜例 8c)。

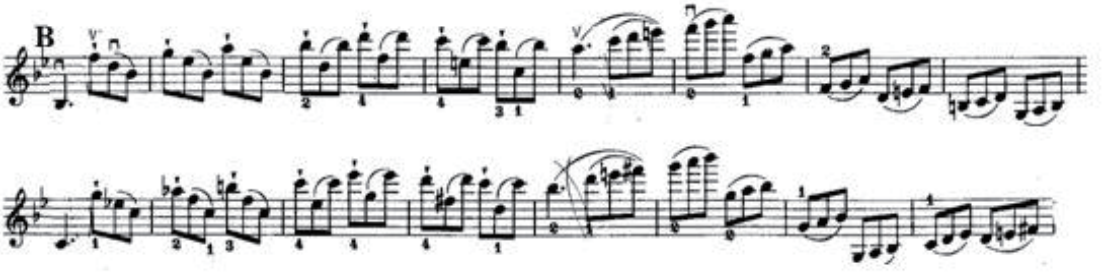
【譜例 8】




2. 照原譜演奏時是以跳弓 (Sautillé) 拉奏，因此練習時也需要考慮右手運弓的問題。練習時，一定要用平弓，達到每個音符顆粒清楚，如此不僅能聽清楚拉奏出的音準，也是奏好跳弓的準備，當練習到足夠快的速度，手的動作、運弓的位置不變，只轉換右手握弓的平衡點，弓便能自然彈跳，切記不要想用力讓弓彈跳。

## 四、B 段（第 37–52 小節）

【原譜 3】第 37-52 小節



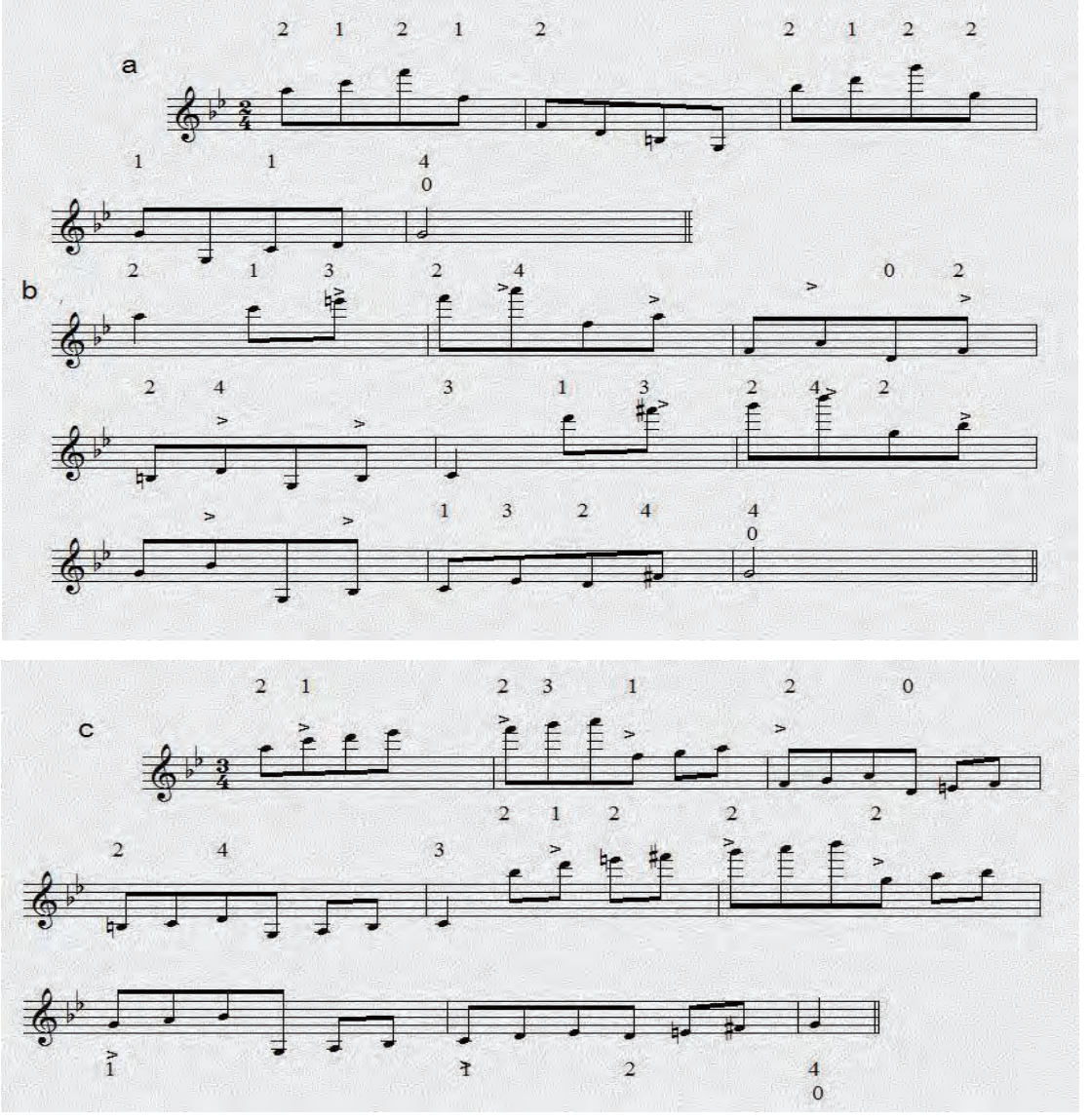

這個樂句的前四小節與主題段相同，後四小節的困難點在於不斷的換把位，及音程的大跳。

1. 把換把位的音獨立出來 ( 譜例 9a)，練習者要清楚移動的音程，從漫無目標在音準上的摸索，轉換成數字的概念。譜例 9a 第 1 小節四個音之間的移動，實際應該是一指的 G 到 C 音，C 到 E 音及 E 再到 F 音，音程分別為完四、大三及大七度；第 3 小節移動的

是一指的 A 到 D 音，D 到 F 音，F 音到 F 音，分別為完四、小三及完全八度。

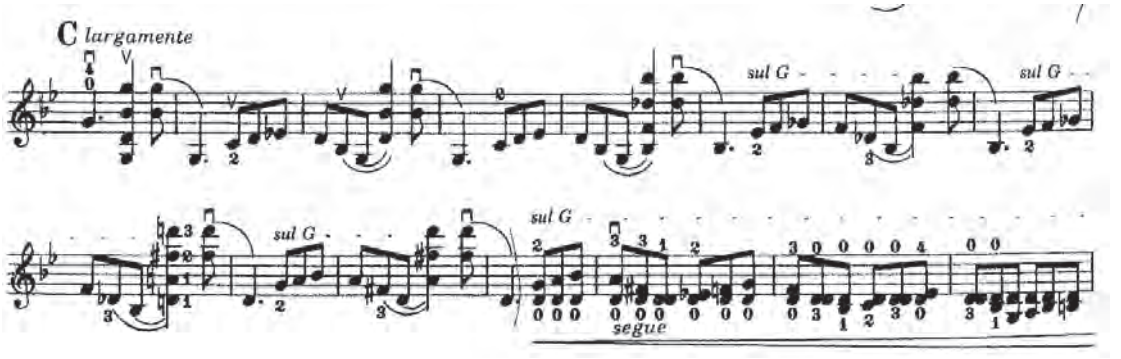
2. 把原譜一拍中的第一及第三音結合起來練習 ( 譜例 9b)，在後半拍的音符上加重音，可以強化三連音中常被忽略的第三音，也像築起兩道牆，讓每個把位的手型能夠穩固。
3. 所有的音符用等值的音長練習，加上不同的節奏變化以訓練手指的控制能力；換把位後的音加上重音，是預防手指滑動過快的方法 ( 譜例 9c)。

【譜例 9】



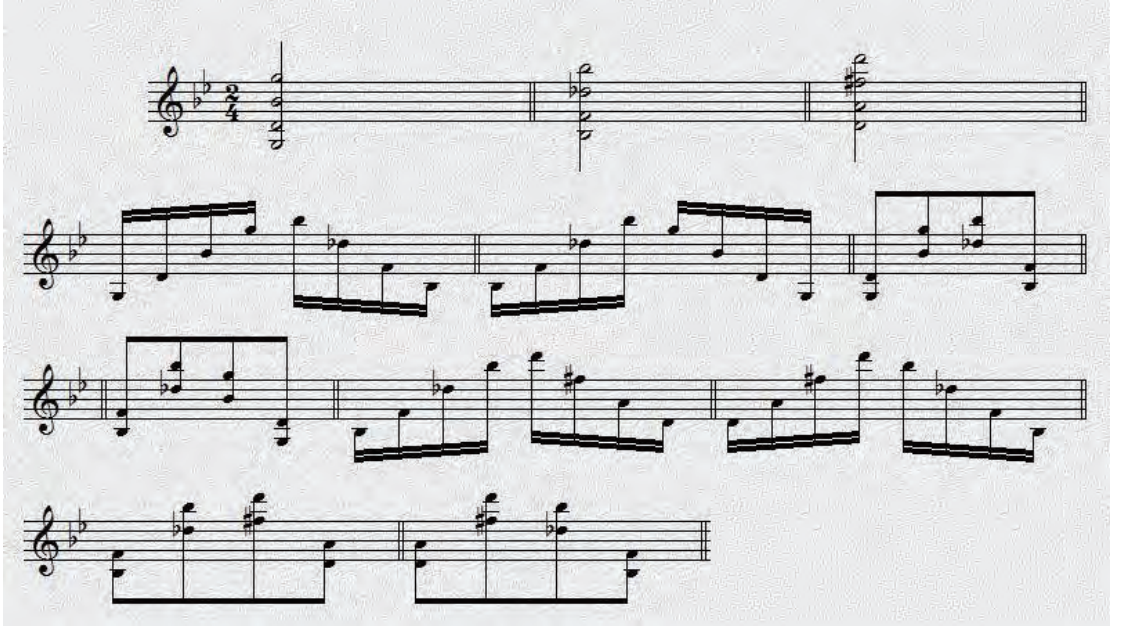
## 五、C 段（第 53–68 小節）

【原譜 4】第 53-68 小節




C 段有三個和絃 ( 譜例 10），第一個和絃是兩個空弦跟高音的大六度雙音，手型上相鄰的一與二指要分開；第二個和絃，低音是完全五度，同指按在相鄰兩弦的同樣位置上，高音也是大六度；第三個和絃的低音同樣是完全五度，高音則是小六度，相鄰兩指須緊靠。譜例 10 的練習，是將和絃的四音兩兩交錯，練習者在單音中比較容易辨別音準，藉此明白指型的安排，也訓練手指動作的靈活度。

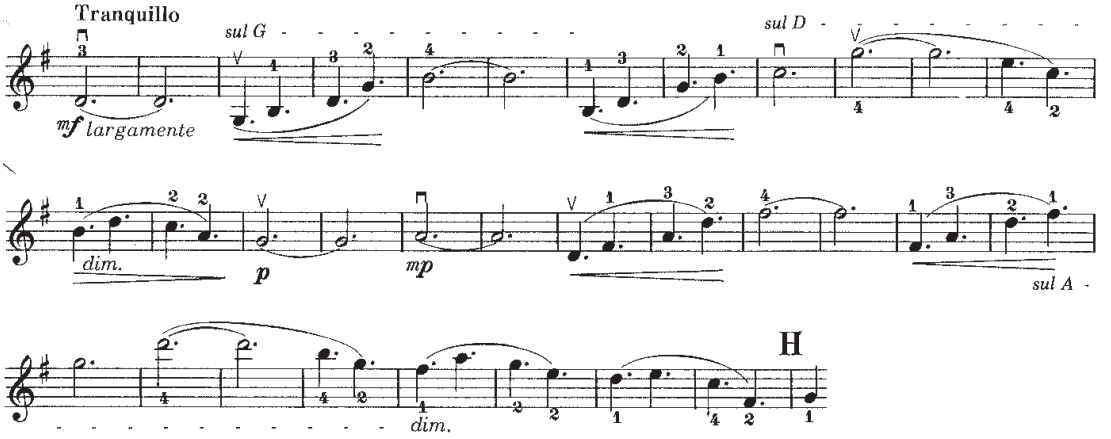
【譜例 10】



## 六、中段前段（第 141-173 小節）

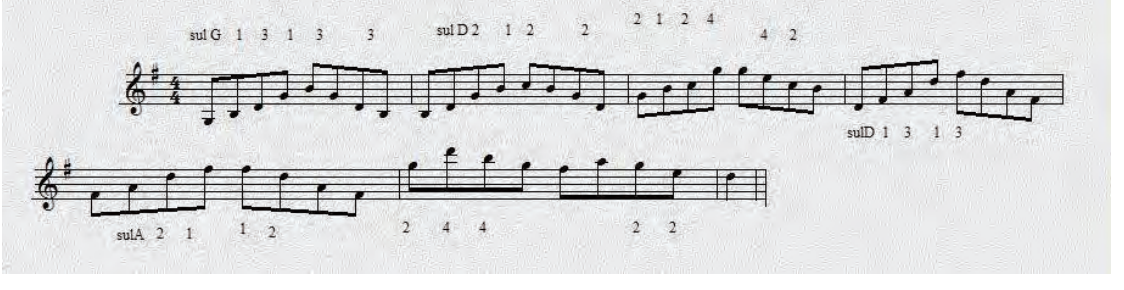
樂曲中段 (Tranquillo) 是由許多琶音組成的抒情樂段，如何讓琶音的移動圓滑而不著痕跡，是這裡的課題 ( 原譜 5)。第 141 到 173 的三十二個小節，前十六小節是由 G 大調 I 級、I 級第一轉位及 IV 級七和絃組成，後十六小節是 V 級、V 級第一轉位及 I 級組成，把它們簡化成六小節，琶音用上下行練習 ( 譜例 11)。

【原譜 5】第 141-173 小節



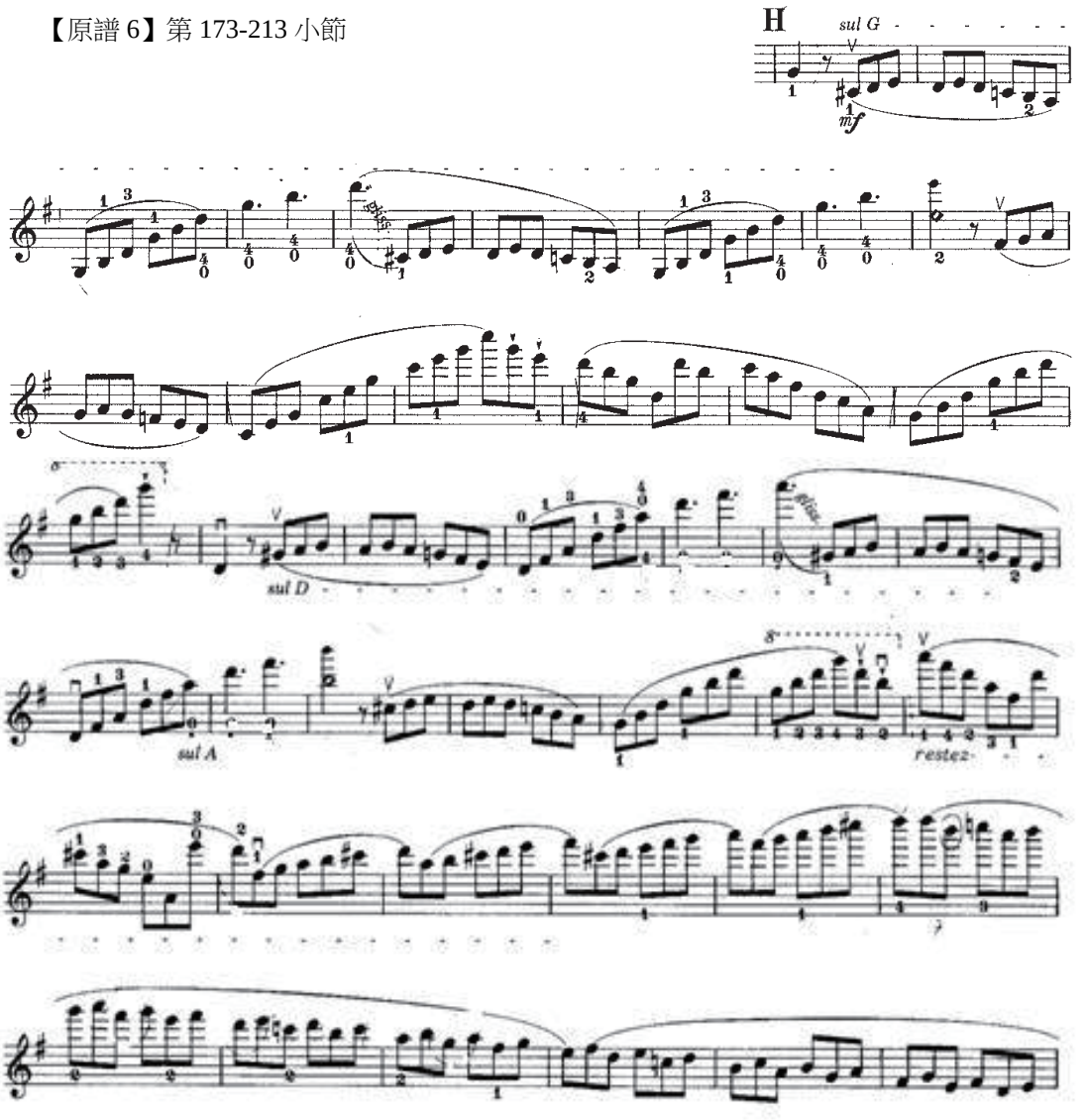

練習時一指盡量保留，指法的選擇以強壯的一指代替二指來移動，譜例 11 為建議的指法。譜例 11 第 3 小節的 C 到 G 音，二指在上把位後應先按在媒介音 E 音上，四指再找出高小三度的位置，相同的，第 6 小節的 G 到 D 音，二指須先按在 B 音上；加節奏練習是絕對必要的。琶音移動順暢，就更進一步需要注意音色的問題，欲奏出渾厚 G 弦的音色，練習者須將右手肘提高至 G 弦的高度，琴弓朝著上方而不能朝下拉奏，拉奏 D 弦時因為是在高把位，千萬不能壓弦，音色會過扁。

【譜例 11】



## 七、H 段（第 173–213 小節）

【原譜 6】第 173-213 小節



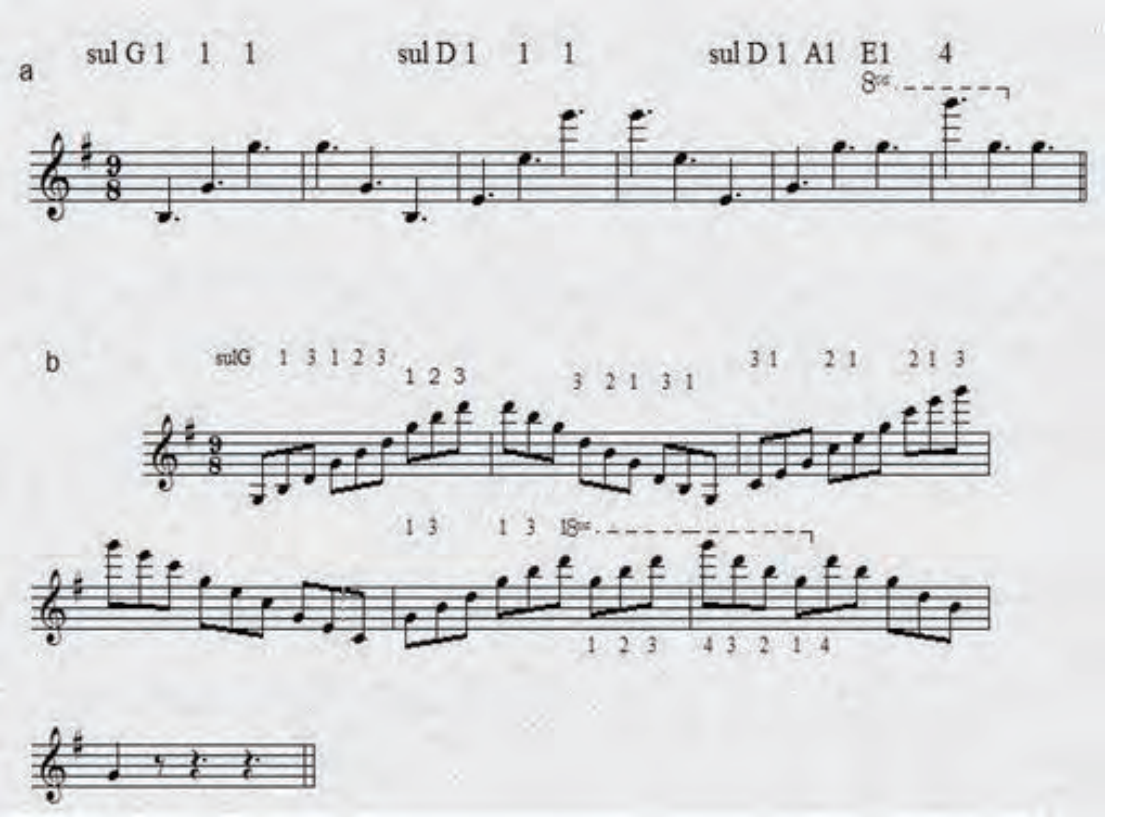

H 段可分為兩大樂句，兩個大樂句又分別由三個小樂句組成，第一大句 ( 第 173-188 小節 ) 有 G 大調的 I、IV、V 級和絃，第二大句 ( 第 189-213 小節 ) 有同調的 V 級及 I 級和絃 ( 原譜 6)。

1. 以第一大句為例，把每個把位一指的音挑出來，成了單指八度大跳的練習 ( 譜例 12a)；指法的選擇，第一句都在 G 弦上拉奏，因為高把位的音程距縮小，所以第二個八度直接使用一、二、三指，三個泛音 (harmonic) 也可用一、二、三指，同樣情形在第三句

的 188 小節，也是使用一、二、三指；可以增加節奏練習來強化左手指的力量 ( 譜例 12b)。

2. 泛音要能響亮，除了弓需緊靠琴橋，一點點的弓壓跟不快的弓速、左手按指用偏指尖較結實的地方按壓，都能使泛音更紮實；練習者要把握泛音殘響的原理，藉著右手還在拉奏持續音符的殘響時，左手開始做換把位的動作，如此樂句的連接性會更好。

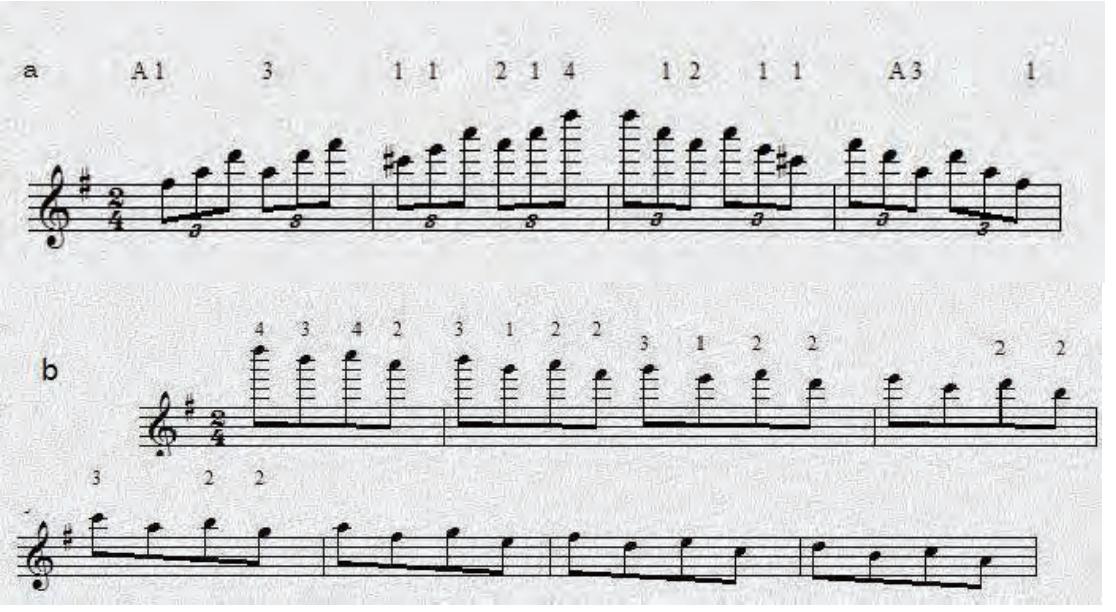
【譜例 12】




第 203 小節開始的樂句，把每個小樂句的句首、換把位音，再加上任一音成一組，做上下行的反覆練習。譜例 13a 的第 1 小節沒有換把位音，但二、三、四指均須伸展開來；第 2 小節以一指為主的換把位音 (C-sharp, E, A) 可以再提出來個別練習，以掌握換把位的距離感。

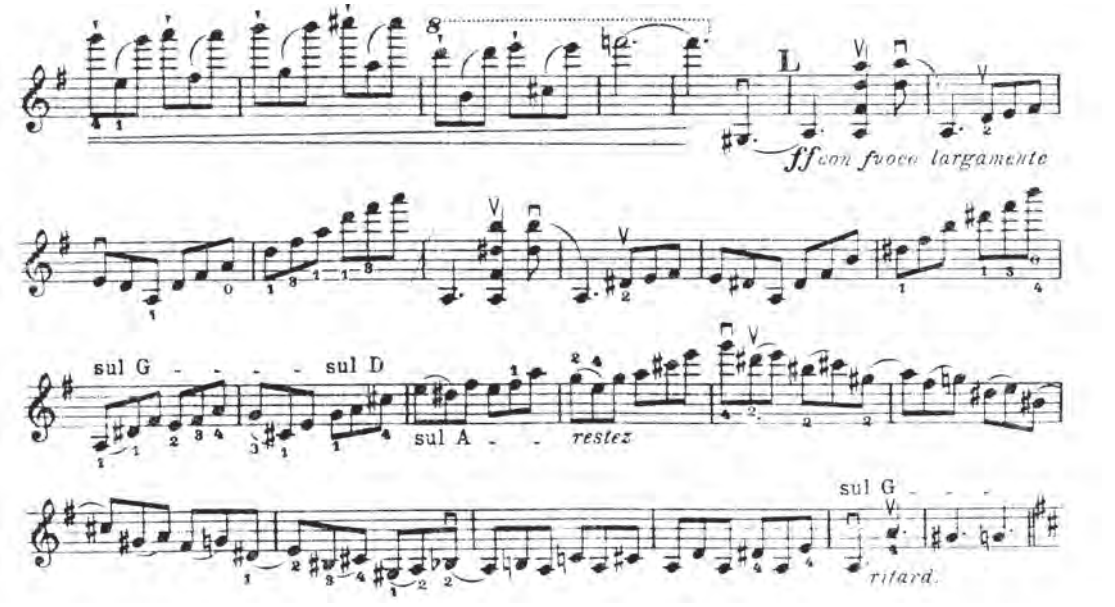
譜例 13b 是建議的指法，移動的把位以基數 (I、III、V、VII) 把位為主，而取代原譜的雙數把位，原因在於演奏者通常對基數把位較為熟悉。

【譜例 13】




## 八、L 段（第 251-270 小節）

【原譜 7】第 246-270 小節

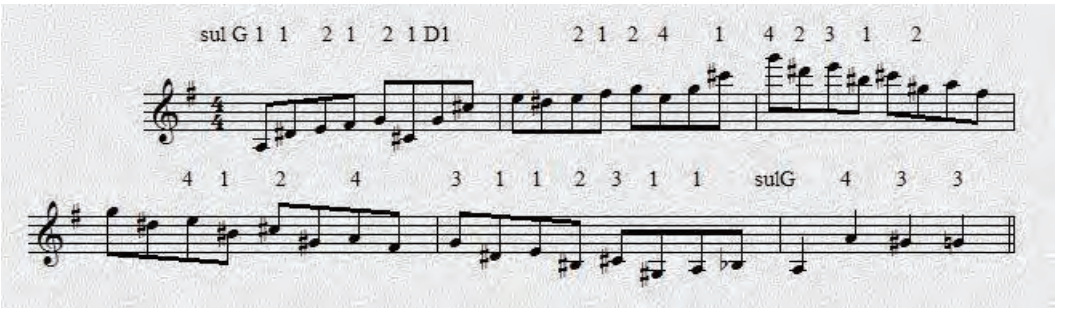



第 259 小節開始的四小節，將每一拍裡換把位的音，及需要伸張手指的音獨立出來 ( 譜例 14)；譜例 14 第 1 小節 A 到 D-sharp 的增四度音程、第三拍 G 到 C-sharp 音的減五度 ( 但是實

際移動距離，是一指的 F-sharp 到 C-sharp 音的完全四度 )，及第 2 接第 3 小節 C-sharp 到 G 音的大二度，是需要注意的音程。

第 3 小節開始是依照原譜的音，將原有的複拍子更改成單拍子練習，以去除切分音，並且讓弓法簡化，這樣練習者可以先專注在克服左手的技術。第 3 小節 E 到 B-sharp 音，雖然實際移動只有半音，切勿以伸張手指替代換把位動作；第 4 小節 G 到 D-sharp 音，二指先移動到 C-sharp 音，把位的位置才能明確。

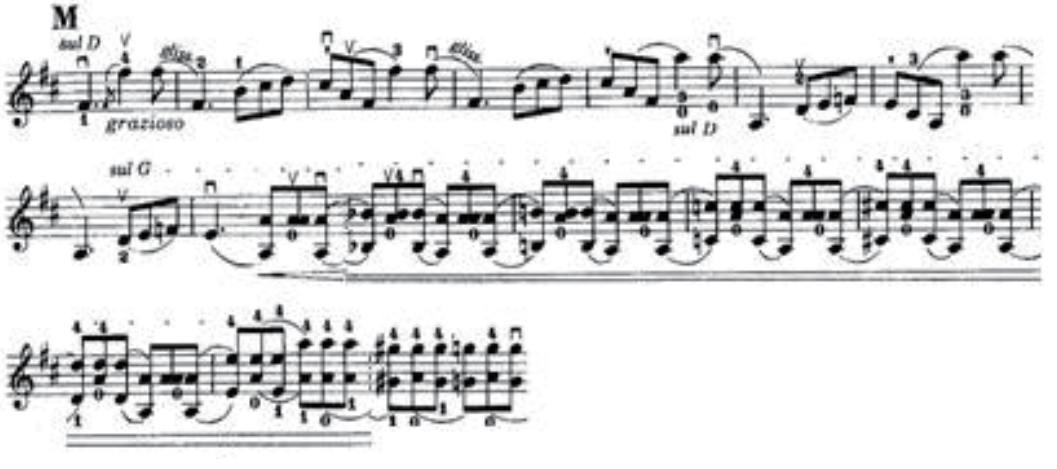
【譜例 14】




## 九、M段（第 301-316 小節）

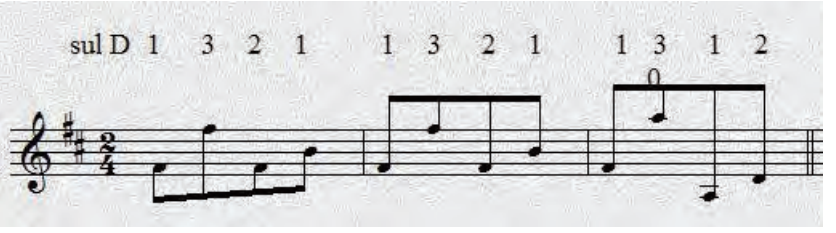
301 到 308 小節遇到的困難點，在於同弦八度音的大跳。第 301 到 302 小節的三個 F-sharp，如果兩個低音都使用一指，接下來的 B 音又使用一指，會導致一指的使用過於頻繁，因此建議，第一個 F-sharp 使用一指，高音的 F-sharp 以強壯的三指代替四指，再回來的低音 F-sharp 用二指拉奏 ( 譜例 15)。

【原譜 8】第 301-316 小節



原譜上在 F-sharp 間有裝飾音及 gliss. 的術語，適合使用 “Heifetz portamento”， 因此前述的換把位方式在這裡並不適用，動作應該是：第一音換把位前，三指先輕按在 A 音，往上滑到 F-sharp，距離是大六度，第二音接第三音之間，原譜有高音 F-sharp 的裝飾音，因此以三指滑下把位到 G 音，再換二指，距離是大七度。

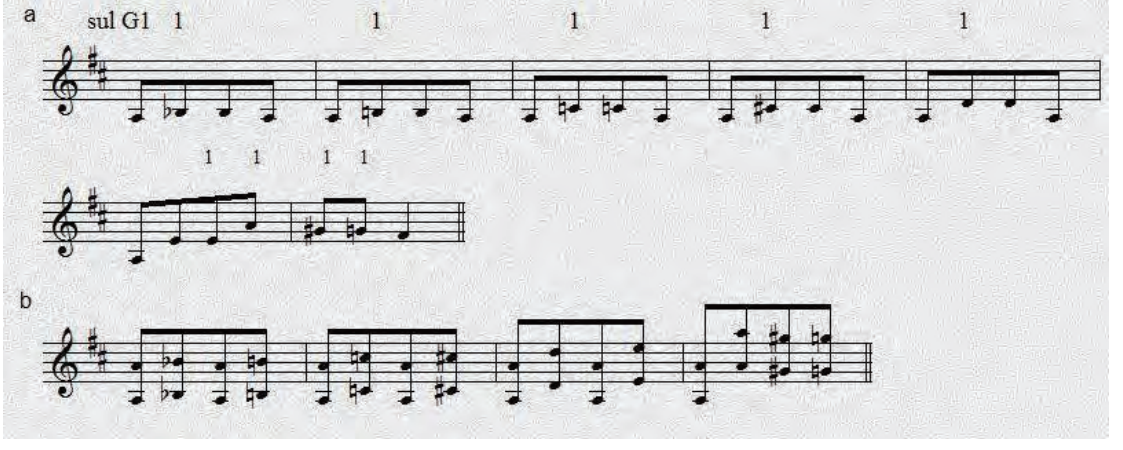
【譜例 15】




309 到 316 小節連續八小節的八度音。

1. 八度雙音的基礎在低音，低音準確了，高音才能依賴它，單獨練習一指是絕對必要的 ( 譜例 16a)。練習中，確實做好「完全移把位」動作，而不能只做「半部移把位」， 因為當拉奏八度雙音時，是需要做「完全移把位」；練習者要確定，練習與演奏，使用的方法須完全一致，才不至於浪費時間在錯誤的練習上。這個音型以 A 音為基礎，以半音往上遞增，移動時以 A 音為支點，手臂上下來回擺動，到第 6 小節音程距突然增加為全音，需要格外注意。

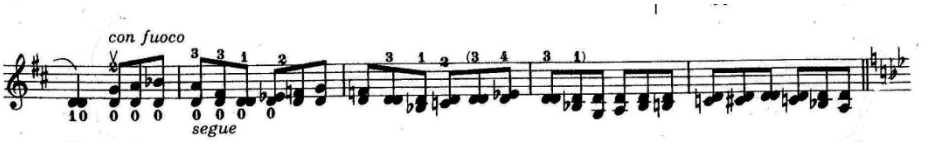
【譜例 16】



2. 左手一及四指擺在八度音的位置上，仍舊只奏出低音。
3. 同時拉奏出八度，低音與高音的音量比例大概為 3:1，搭配出的音響會恰到好處 ( 譜例 16b)。

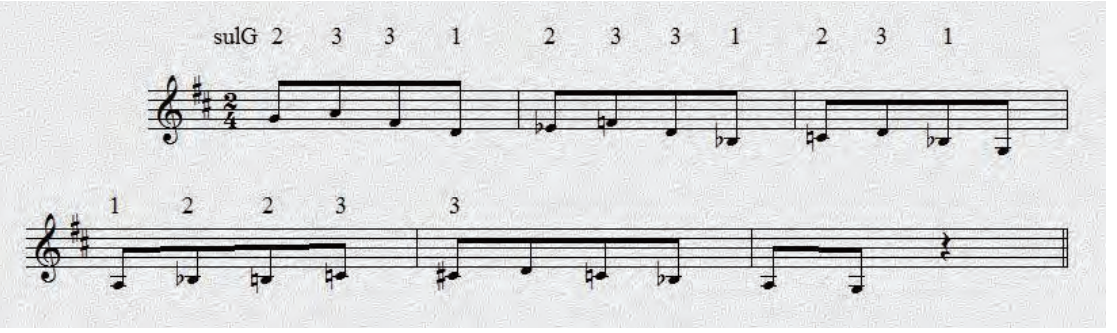
## 十、主題段過門（第 317-354 小節）

【原譜 9】第 350-354 小節



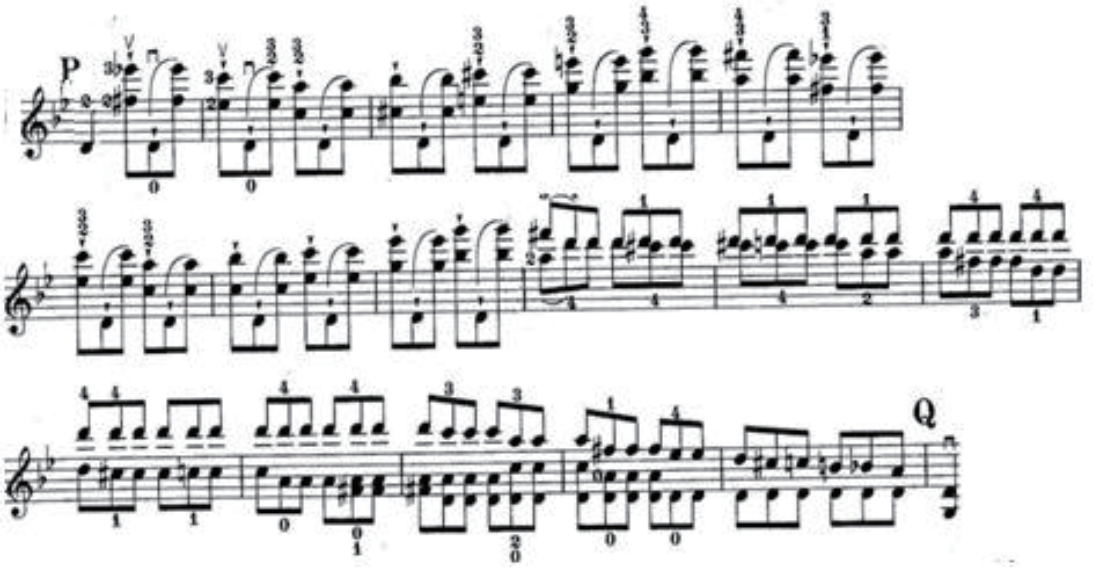

主題再現前五小節的雙音，因為 D 音是空弦因此只需練習 G 弦的音，原譜上每第二拍的級進上行三音，都以二指開始，因此將三個音簡化只練習二指的音，接下來第一拍的三個音包含換把位及伸張手指，因此三個音都加進來練習；譜例 17，前兩小節三指到三指的距離都是小三度，三指與一指的音程都是大三度。

【譜例 17】



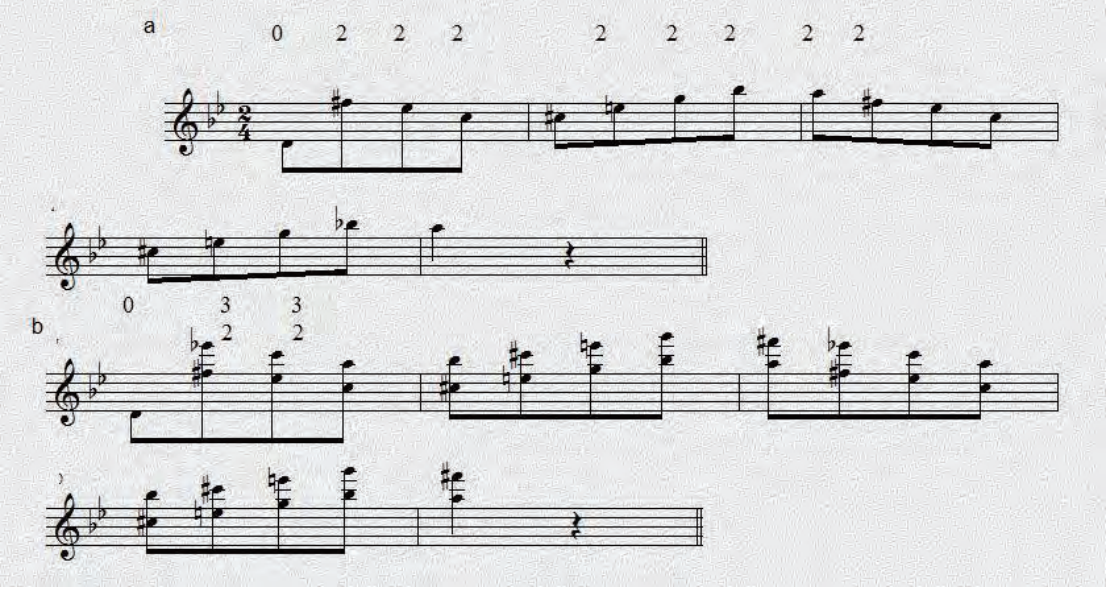
## 十一、P 段（第 387-402 小節）

【原譜 10】第 387-403 小節



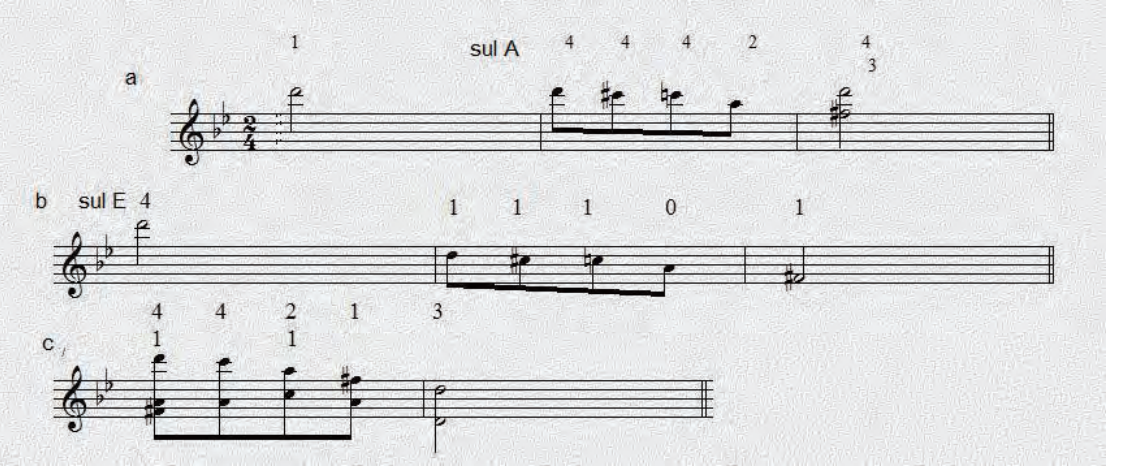

1. 先把前八小節低音的二指音，單獨拿出來練習，譜例 18a 中，每小節裡的四個音，音跟音之間水平走向的音程距都一樣，是小三度或增二度。

【譜例 18】



2. 同樣的，雙音因為音名的不同而解讀出不同的音程，但實際垂直的音程關係都是相同的，因此跟八度練習一樣，注意固定手型即可 ( 譜例 18b)。
3. 後八小節可以分成三個小樂句練習 ( 譜例 19)，譜例 19a，第 1 小節的一指需保留到第 3 小節，同樣的，譜例 19b 的四指需保留三小節，譜例 19c 則是零星的雙音練習；每一句反覆的練習，培養手指伸張的柔軟度，並且熟悉雙指間的距離。照原譜練習時，為了避免快速音群左右手都有可能的失去控制，可以在每一大拍的第一個音上加重音。

【譜例 19】




# 伍、結論與建議

## 一、結論

威尼阿夫斯基的《詼諧塔朗泰拉》，包含了四項重要的技術：換把位、雙音、斷弓及跳弓。換把位與雙音，同樣的需要掌握手指盡量保留的原則，手指在距離的測量上才能更精準；徹底明瞭音與音之間垂直與水平的音程關係，也極重要。斷弓與跳弓，一個需掌控弓速的變化，一個需掌握弓的平衡感，細部動作是否正確無誤，是成功的關鍵。

弗雷許說：「絕大多數技巧問題都是由幾個不同的困難部分構成的，必須把這些困難一個一個地分開，分別地加以克服。」(Flesch, 1924/ 馮明譯，1985，頁 72) 這些技術點，我們用兩種方式來解析、練習，一個是簡化，一個是複雜化。當音群多而複雜時，把音符簡化，先挑出換把位的音或難解的音程，連貫成樂句加以練習，如此可以節省時間及體力，專注在困難處。當有分解和絃時，把音符兩兩成對集結起來，用更複雜的方式練習，如此可以利用音程的和諧度辨別音準、訓練手指的提前動作，再回歸到樂譜拉奏時，能更得心應手。

## 二、建議

有效的、科學的練習方式，是事半功倍的不二法門，在這同時，耳朵的傾聽、有耐性的反覆練習，也是不可或缺的重要關鍵。但不要忘記，當我們克服左右手的技術，擁有良好的工具時，並不只為了機械式的拉奏，而是為造就感動人心的音樂。

# 參考文獻

## 書目

馮明 ( 譯 ) ( 民 74)。卡爾 ・ 弗萊什。小提琴演奏之藝術。台北：黎明文化事業股份有限公司。( 原著出版年：1924 年 )。

林維中與陳謙斌 ( 譯 ) ( 民 69)。葛拉米安。小提琴演奏與教學法。台北：大陸書店。( 原著出版年：1962 年 )

廖叔同 ( 譯 ) ( 民 82)。列夫 ・ 拉阿本。古今傑出小提琴家。台北：世界文物出版社。( 原著出版年：1966 年 )。

Flesch, C. (1930). T*he Art of Violin Playing Book Two.* New York: Carl Fischer, Inc.

Keller, H. (Ed.). (1958). *The Memoirs of Carl Flesch*. New York: The Macmillan Company.

Randel, D. (Ed.). (1986). *The New Harvard Dictionary of Music*. London: Harvard University Press.

Stowell, R. (Ed.). (1992). *The Cambridge Companion to the Violin.* New York: Cambridge University Press.

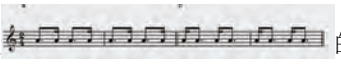
## 樂譜

Francescatti, Z. *Wieniawski Scherzo-Tarantella opus 16, for violin and piano.* (1966). New York: International Music Company.

Shipps, S. H. *Weiniawski, Scherzo-Tarantelle. Complete Violin & Piano Score. Analytical Studies & Exercises.* (2011). Philadephia: Hal Leonard.

# 註解

1. “When you practice, don’t play!” (M. Auclair, private lessons, 1995.)
2. Otakar Sevcik (1852-1934)，捷克小提琴家及教育家，著作一系列小提琴練習法。
3. Shipps, S. *H. Weiniawski, Scherzo-Tarantelle. Complete Violin & Piano Score. Analytical Studies & Exercises. (2011).* Shipps 將 Sevcik 絕版多年，針對某些特定樂曲的練習方法重新整理、出版，本曲為其中一首。

4. Anton Rubinstein (1829-1894)，俄國鋼琴家、作曲家。
5. Carl Flesch (1873-1944)，出生於匈牙利的小提琴教育家，撰有小提琴學習者奉為圭臬的 *The Art Of Violin Playing, Books 1 & 2*。
6. 距離感，小提琴教育家 I.Galamian 稱之為 “feeling of distance”。 (Galamian, 1962/ 林維中與陳謙斌譯，1980，頁 27)
7. 見 Stowell, 1992: 112-113. 有關於雙音練習更詳細的說明。
8. 加入  的節奏練習。
9. 請參考移把位細則 (Flesch, 1924/ 馮明譯，1985，頁 35-37)
10. 加入  的節奏練習。
11. 這動作稱之為〝煞閘〞重音，用〝煞閘〞重音去喚醒正在向前〝奔馳〞的左手的〝理智〞。(Flesch, 1924/ 馮明譯，1985，頁 356)
12. 如  的節奏。
13. 或 “B-portamento”，換把位時，下一個音符的手指先按再滑動，以製造出滑音效果。(Stowell, 1992: 128.)
14. “complete shift”，把手和拇指一起移至新的把位上。“half shift”，拇指不改變其與琴頸的接觸點，利用手指彎曲和伸直的動作使手和指頭移上或移下到其他的把位上去。(Galamian, 1962/ 林維中與陳謙斌譯，1980，頁 24)

# H. Wieniawski Scherzo-Tarantella An Analytical Study of Techniques and Practice Methods

Ya-ching Chang

## Abstract

This study aims to analyze “Scherzo-Tarantella” Op. 16 by Henryk Wieniawski. With thorough investigation on performance practice, the research sums up four key points on techniques – shift, double stops, martele and sautille. In this paper, these technical issues are examined in details from different aspects. A practice method is suggested to achieve an artistic presentation in performance.

**Keywords :**Scherzo-Tarantella, Wieniawski, practice method, violin

Part-time Assistant Professor, Music Department of National Taiwan University of Arts.

# 德布西歌劇《佩利亞斯與梅莉桑德》詩文象徵意涵與音樂關係之分析

蔡永文

## 摘　要

德布西歌劇《佩利亞斯與梅麗桑德》於西元 1902 年完成和演出，著實令十世紀以來至古典音樂派所確立的大、小調機能和聲受到相當大的震憾與創出，甚至在十九世紀浪漫樂派的半音階法與大幅轉調的擴張到極至時，給予一道出路。而在突破、擺脫華格納 (Richard Wanger, 1813-1883) 那無人能重複，無人能超越的「樂劇」(Music Drama)，德布希創造出以吟誦體的歌唱形式（事實上已不是歌唱，而是介於一種朗誦與歌唱之間）來完全符合象徵派詩人梅特林克 (Maurice Maeterlinck, 1862-1949) 的同名舞台劇《佩利亞斯與梅麗桑德》這齣抒情詩劇中所孕育的朦朧詩意，再加上梅特林克的詩作中的對話語韻高於啟發性，劇情多夢幻氣氛，但卻包容了更多的人性，這種人性與與富啟發性的語言，使德布西覺得在與音樂或管弦樂團的結合上更有其延展空間，因此，在《佩利亞斯與梅麗桑德》的歌劇中，該劇的詩文象徵意涵與德布西所創出包含教會調式、五聲音階與全音音階等這些調式，音階的重新組合有了更緊密的關係。而這些緊密的關係，牽涉到歌劇劇情有關聽覺、視覺及頭髮、刀、劍的情節，在本文之中，將有詳細之分析與詮釋。

**關鍵字**：德布西、梅特林克、象徵主義、全音音階

蔡永文現為本校音樂學系(所)專任教授兼表演藝術學院院長

# 壹、前言

談到歌劇《佩利亞斯與梅麗桑德》必須先了解本劇的劇作家～象徵派詩人梅特林克的詩作風格；莫里斯・梅特林克 (Maurice3 Maeterlinck, 1862-1949)，比利時法語劇作家、詩人、散文家、象徵主義戲劇的創始人。

象徵主義產出的意涵和背景，跟梅特林克出生的 19 世紀下半葉，有絕對關係，此一時期歐洲游漫著資本家背景，史學家眼中的「美好時代」，但此一「美好時代」的背後卻真實地存在著腐敗的人性，與大多數人們的頹廢與失望，這些影響促使悲觀和頹廢主義席捲全歐，因此梅特林克的作品充分反應這些情緒的元素～對世界的荒誕感到不滿，並承認命運的不可改變而讓悲觀和宿命的情緒，繼續著主宰著人性……。

梅特林克前期的 2 部作品，包含 1889 年馬蘭納公主 (La Princesse Maleine)，和 1892 年創作的《佩利亞斯與梅麗桑德》此二部作品，作者是懷著絕望的心情來審視這個荒誕的世界，流露出事與願違，無可奈何和對世界不可知的情緒，劇作充滿了悲觀絕望的氣勢。

這二部作品經常發展出善與惡、美與醜的對立。而劇情的結果均以悲劇作結束。《馬蘭納公主》有一個殘暴的安娜王后，而《佩利亞斯與梅麗桑德》卻有善忌心壞兇狠的哥勞王子，此二人為惡的典型象徵；相對應的二個善的象徵：馬蘭納公主～單純、天真，忠於愛情的少女，佩利亞斯～俊美、無邪，單純的少年；這二位屬於善與美的角色，一出場即賦予他們一種至善至美的象徵性格，並隨時來應付、挑戰邪惡的勢力，但總是擺脫不了命運的枷鎖，只能等待死亡。

佩利亞斯在劇作開始場時即預感不祥的結果，因此，他一直告訴暗示他周圍的人，他將出海遠遊，且不再回來，更令人遺憾的是，他在第四幕與佩利亞斯「愛的告別時」，雖然被多忌的兄長～哥勞王子發現，他一點都不慌亂、也不逃跑，甚至走向哥勞王子，讓兄長的劍刺入他的身體，結束了他短暫的一生……。至於善良的馬蘭公主，更是可憐，她千辛萬苦來到夏勤瑪爾王國，也找不到自己芳心所屬的愛人—夏勤瑪爾王子，但卻被狠毒的安娜王后～因她想把自己的女兒嫁給王子，因此施以毒計，假裝善意去照顧病中的馬蘭公主，趁著為公主梳頭之際，勒死了公主，而夏勤瑪爾王子和試圖協助王子對抗王后的姊姊和老師，他們根本不是王后的對手，他們無法看到惡勢力的凶狠，終於被吞沒，而一點自保的能力都沒有。

梅特林克所要表彰的象徵主義戲劇的最根本特點：現實世界是虛幻的、飄渺的、痛苦不堪的，而另一個世界才是真正的、善良的、美麗動人的，它的目的就在於暗示這種虛無飄渺的「另一個世界」要求用晦澀澀難解的語言刺激感官，產生恍惚迷離的神秘聯想，形成某種意象，即所謂的象徵。

梅特林克的象徵手法，在於表現看不見的精神世界和心靈向劇中的主角發出警訊：第三幕

梅麗桑德站在塔樓上梳理長髮，同時也和塔樓下的佩利亞斯說話，一不小心長髮從塔樓潑灑而下，突然纏住佩利亞斯的脖子，而無法解開。這個暗示及象徵手法，觀眾已能預先意識主角悲慘的下場……。

梅特林克的戲劇魅力，表現於舞台上的效果是神秘而飄緲的詩般畫境，他的情境以詩般的語言潤飾，他的對白用暗示喻式的寓言，更重要的是他標示出令人深思的結局，這些十分容易激發許多音樂家創作的動機與靈感，德布西就是在受本劇作的同名歌劇《佩利亞斯與梅麗桑德》的感動之餘，終於在後浪漫樂派華格納式的那種喧囂、熱情激盪的歌劇發展到盡頭之際，找到一個更有藝術發展的突破口，為廿世紀的歌劇及音樂歷史立下一個里程碑。

由於德布西的努力，結合了梅特林克的鉅作，使得本劇獲得極大的成功，梅特林克的戲劇創作及詩人的地位更提升到世界級的盛譽。

本文在經研究整齣歌劇之後，歸納出五種劇情情節常出現的象徵意涵，包括:視覺的〝光〞、聽覺的〝聲〞、頭髮、刀與劍，均有特殊的音樂包圍其間，因此，將根據此五大點予以分析，討論之。

## 貳、德布西筆下的角色性格特徵

### 一、梅麗桑德

德布西說：「梅麗桑德這個角色顯示出自我的顫慄與不幸」，缺乏十分堅定的精神，她在長時間的憔悴壓力之下，被報復到這「她沒有做的事。」音樂上，她經常被賦予斷斷續續的音節，而旋律的形式是細碎的快速音符，這在第一幕時梅麗桑德的驚叫：「不要碰我！不要碰我！」開始，在某些景（第三幕第一景）她幾乎不說話；第三幕第一場中，「我的長髮」是令人喜愛的中古調式，這個曲調經常會令人把時間暫停在紛紛擾擾的靈魂之上。梅麗桑德很少自我流露，她總是隱藏自己，讓人都無法了解她的一切，即使是身為丈夫的哥勞也是一樣。埃瑪紐埃爾說:「她從不自我放棄，一直到第四幕的最後一景，被熱情的佩利亞斯奪走。她害怕不幸，就如同她在最初時的預言，第五幕平靜的象徵德布西一直以竊竊私私語般的氣氛來進行，主要的意涵在於在她的唇中，某些人有很溫和的改變。」

### 二、佩列亞斯

一個純真憨厚的少年，充滿了奔放的熱情，愛情給了他力量，但也賜予他十分特殊的死亡。在音樂上，佩列亞斯的歌聲旋律的曲線是透過精確的音程，雄渾的音色以及堅定的抒情朗誦來表達。

## 三、哥勞

容易衝動，因為疑心和嫉妒而導致報復的兇手，他的矛盾和狼狽，單靠音樂輪廓的少許變化是無法表達的；因為他的性格特質，在梅麗桑德的想法中經常是不安與陰鬱之後變得溫柔和感悟，她讓身為丈夫的哥勞內心痛苦（切分音與半音），拙劣的疑心症（無規律的變化音程與全音階），易怒與激烈的發狂，嚴重的失去理性（重音，節奏的加快，衝突的和聲）。聽聽他的動機是以頑固的節奏建立在二個音之上，它經常被賦予且匍伏在管弦樂的內裡與深處，但是響亮的音響也象徵著威勢的表明。

## 四、阿凱爾（Arkel）

莊嚴、仁慈的典型，他的智慧是絕對受到命運的支配。他經常提到：「人是無力去避免命運的」。他的寬厚和樂天所表現的痴呆，德布西透過完全弧度的自然音階來顯露。

## 五、管弦樂

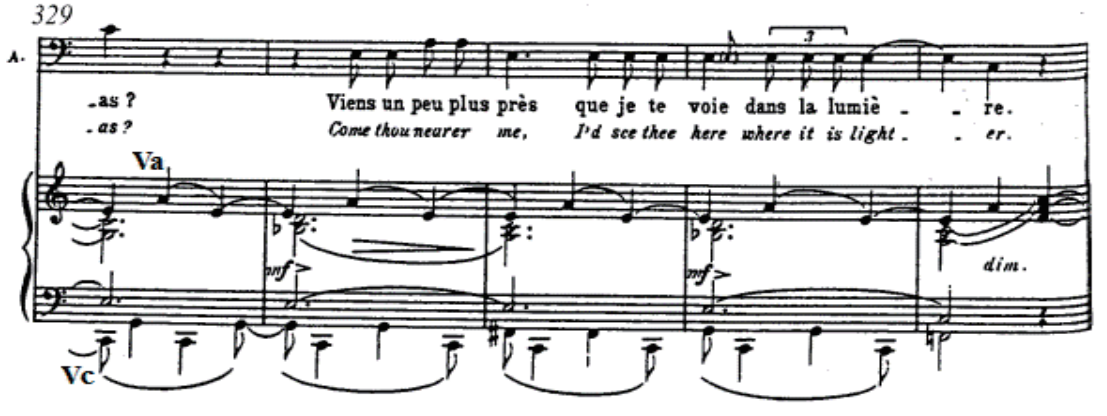
必須以一個演員角色來看待，它時而激情時而安靜的陳述，使得幕間曲有時陰暗但有時也發光，它補足了一些角色所未講完的話，它使每一景不同情緒的情感表達更細緻，更富象徵的意涵。

# 參、詩文象徵意涵上，視覺（光線）與音樂的關係

## 一、第一幕第二景

祖父阿凱爾對第一次出場的佩利亞斯說：” Est-ce toi, Pelléas? Viens un piu prés que je te voie dans la lumiére.”（是你嗎？佩利亞斯？你走近些，我可以在亮處看見你。）佩利亞斯正為朋友之病重傷悲，阿凱爾藉著光亮，要佩利亞斯走出心中的陰霾。

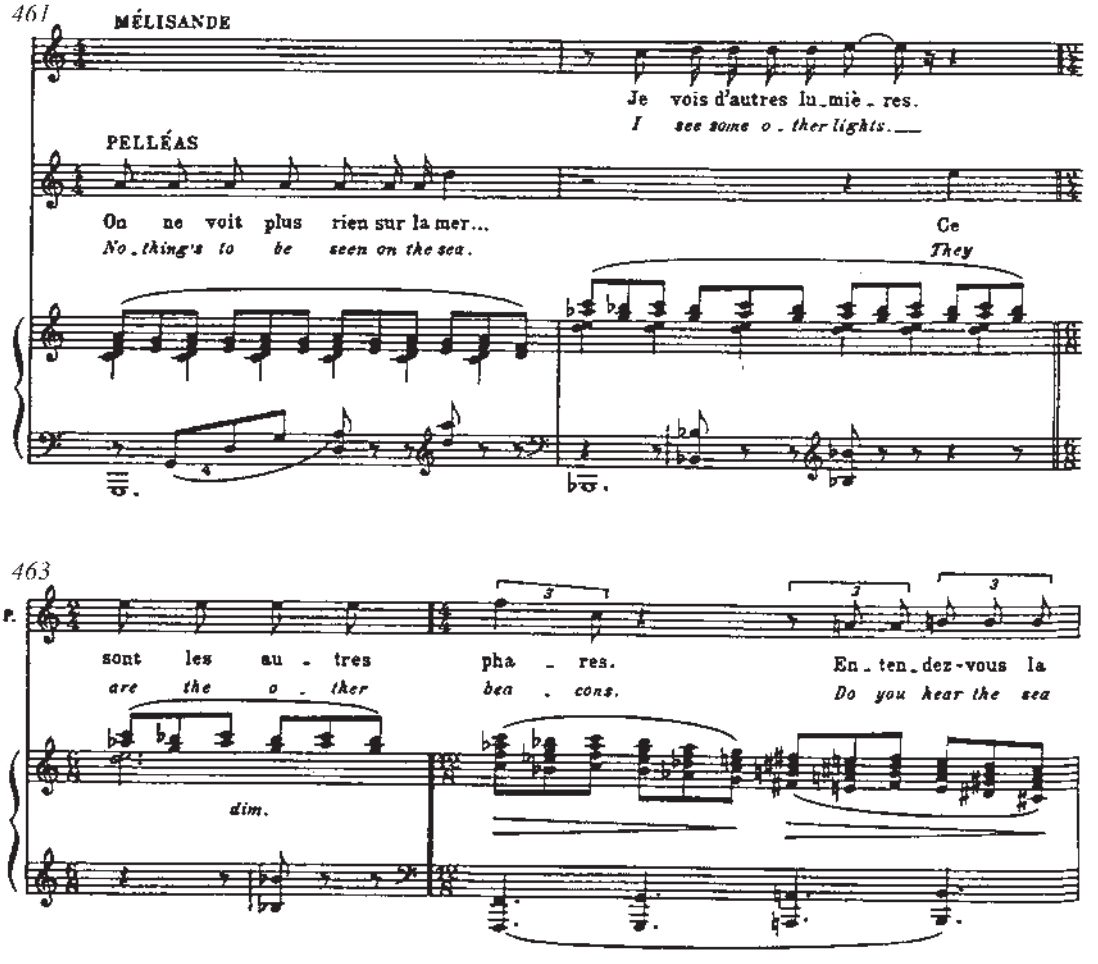
譜例一



## 二、第一幕第三景

母親珍妮薇耶夫與梅麗桑德在海邊漫步，後來佩利亞斯加入，妮薇耶夫藉故離去，剩下他倆，佩利亞斯說：大海面上，什麼都看不見，但梅麗桑德答：“Je vois d’ autre lumieres.”（我看到其他的燈光。）事實上，那是其他燈塔發出的光，梅麗桑德對光的渴望十分積極的…，黑暗的海邊，「光」一直是大家心中的期望，梅麗桑德初來乍到，心中的企盼總是多了一些。

譜例二

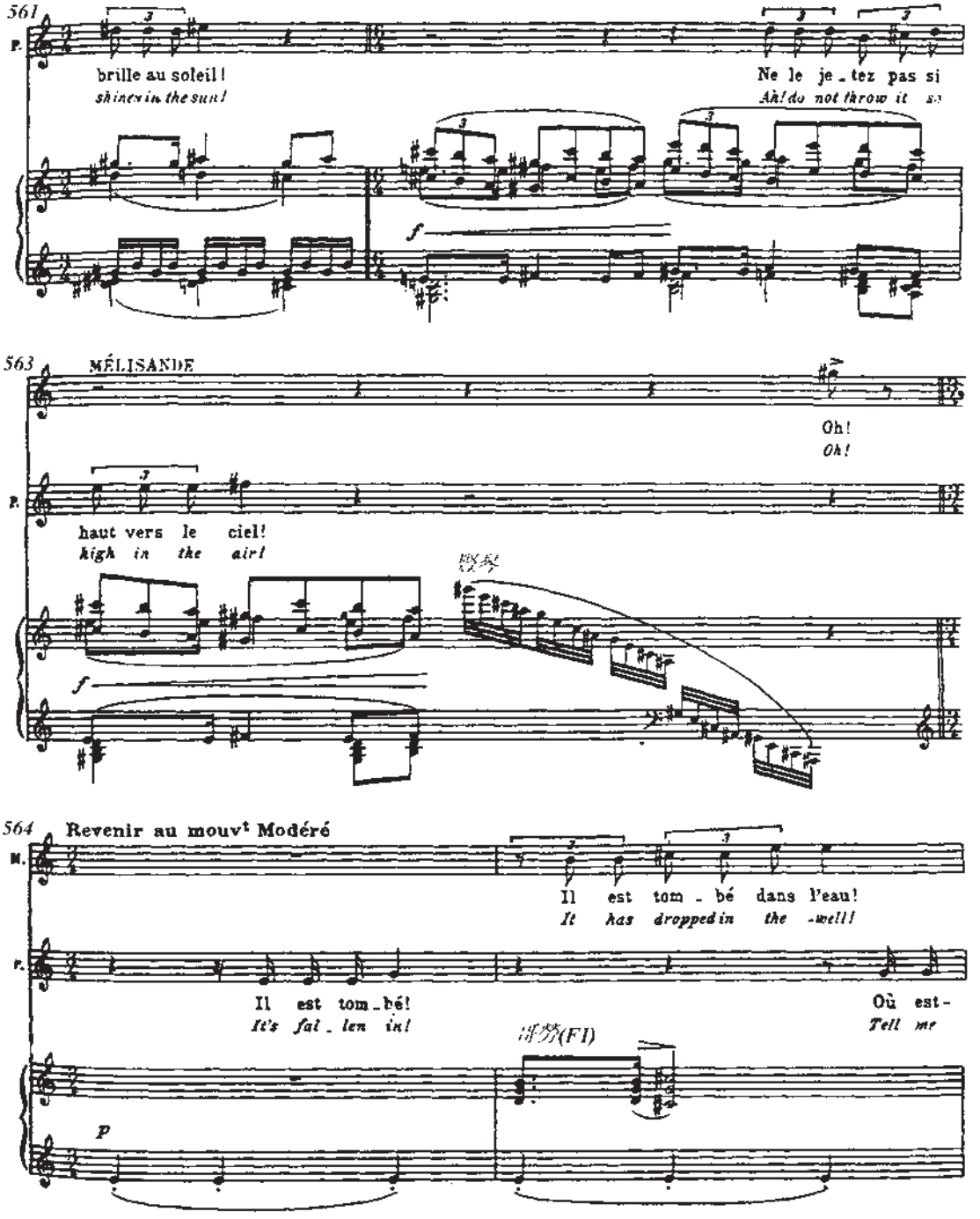



## 三、第二幕第一景

562-563 小節時，佩利亞斯警告梅麗桑德別把戒指拋得太高，梅麗桑德根本不當一回事，終於戒指掉入水中，德布西以豎琴快速琶音下行的俐落手法，表示戒指的掉下來，而哥勞的動機亦在下方如影隨形，似乎也被梅麗桑德拋開也與戒指一併落入水中。這一段的人聲與樂團的

安排，十分富戲劇性。（見譜例三）

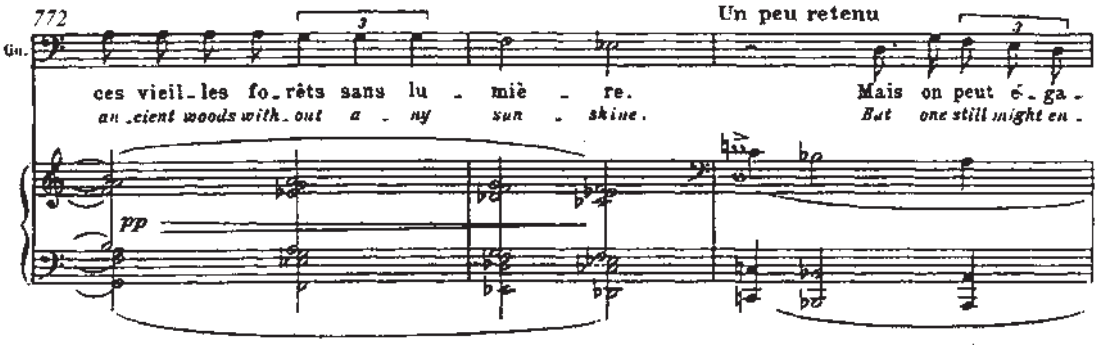
譜例三



## 四、第二幕第二景

哥勞從馬背上落下受傷，梅麗桑德在旁服侍，但有些怨言，哥勞也坦承古城中陰暗、寒冷，他說：“Toutes ces vieilles forêts sans lumière.”（所有那些蒼老而看不見陽光的森林……）陰暗、無陽光的森林古堡，令人心生寒意，無法開朗。772-773 小節：描寫老的森林中，見不到陽光，整個管弦樂團木管與弦樂採全音階的下行，其效果亦發散發出陰森而暗無天日的印象氣息。（見譜例四）

譜例四

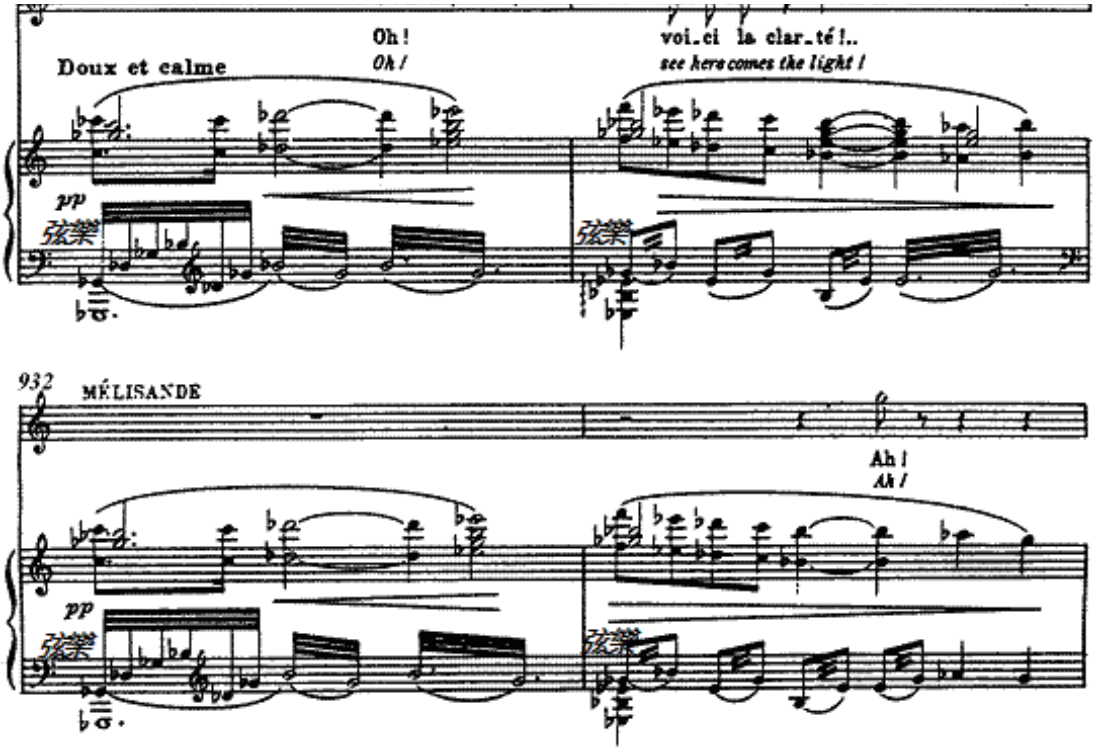



## 五、第二幕第三景

佩利亞斯帶領著梅麗桑德到巖洞前找遺失的結婚戒指，（簡直是荒唐的欺騙）在走向巖洞途中，佩利亞斯一直重覆描述：黑暗、陰沈……，但最後突然大叫：“Oh! Voici la clarté!”（啊！這裡有亮光！）原來這在本景出現的唯一亮光，竟然是三個年老的乞丐，乞丐和亮光多少為本景之陰暗添些變化，但劇中不太為梅麗桑德所接受，她立刻要求佩利亞斯將她帶離開現場。

930-932 小節中佩利亞斯突然驚覺有亮光照進巖洞時，哥勞的動機在其唱出「喔」時，已先行由木管奏出，而弦樂奏出快速之顫音描繪光源的射入，十分逼真；2 部豎琴的快速滑奏也令人驚艷（見譜例五）。

譜例五




## 六、第三幕第一景

哥勞即將出現在兩人面前，局面十分緊張，梅麗桑德的長髮（由塔樓垂下之長髮）被佩利亞斯綁在柳枝上，千鈞一髮中，佩利亞斯說： “Tes cheveux sont autour des branches. Il se sont accrochés dans l’obscurité.”（你的頭髮纏繞著樹枝，它們在黑暗中鉤住了。）幸福如同頭髮般延伸，但無法曝光的戀情，僅能在黑暗中。

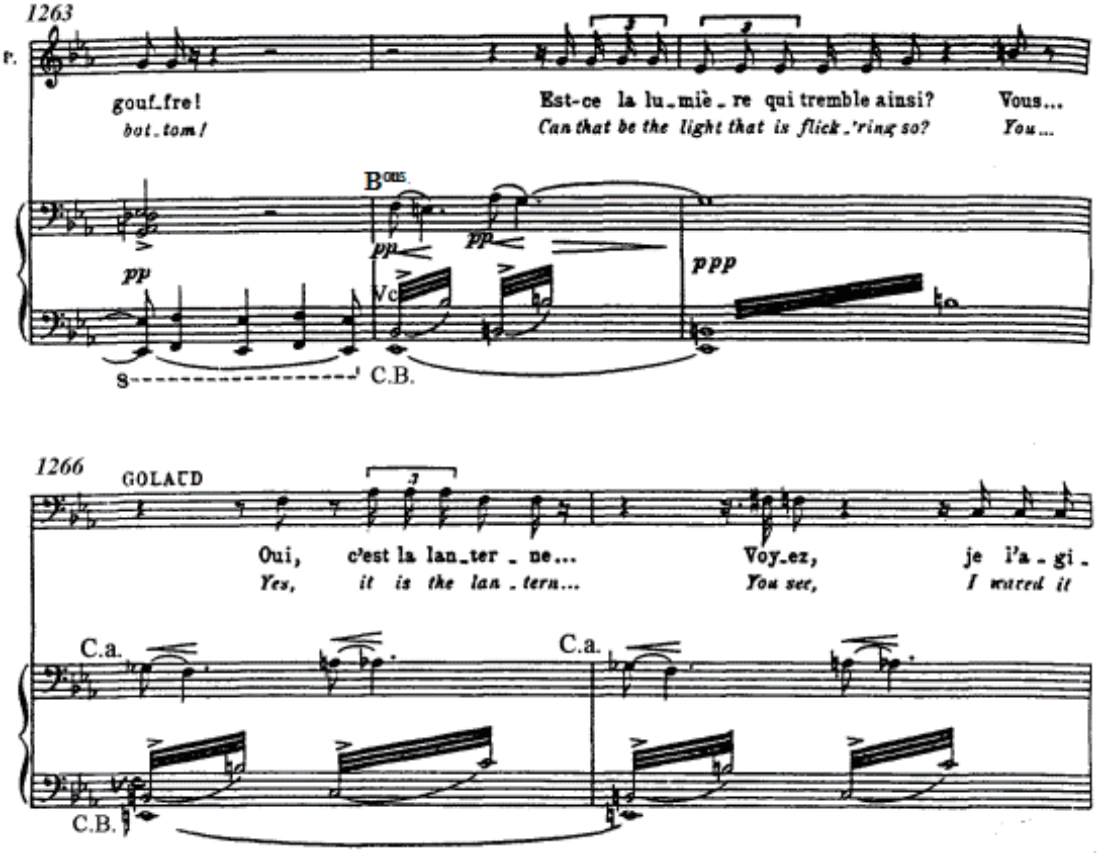
## 七、第三幕第二景

哥勞約佩利亞斯到城堡的地窖走一趟，佩利亞斯一面觀察地形，一面說：“Oui, je crois que je vois le fond du gouffre. Est-ce la lumière qui tremble ainsi? Vous…”（是的，我相信我能看到這小窪水池的底部。那搖晃的燈光是什麼？是你在……）黑暗的地窖是不會自己發光的，佩利亞斯應能意識到哥勞如何來掌控他手上的光……。*(* 刪除一段重複文字 *)*

1264-1267 小節是描繪地窖中的滯（死）水池及小窪的水池底的注視下，佩利亞斯驚異的突然發現一道道搖晃的光線（在黑暗中的這數道光的確會令人驚恐。）猛回頭卻發現哥勞他…，不待他再問，哥勞即顧左右而言他，說是為了照亮岩壁之故，所以搖動了燈籠…。雖然他的

理由是個欺騙（真正原因哥勞是想要看看他弟弟的表情，以窺視佩利亞斯的心中。）但也造成了驚恐的畫面，哥勞有被洞悉用意的恐怖，佩利亞斯則是被突來的光線所驚嚇…。樂團部份 1264-1265 小節先以低音管奏出半音下降的效果，製造出驚奇的情緒，而大提琴和低音提琴則以快速震音以上升半音的音型展示燈光的搖晃。1266-1267 小節在管樂部份則改為英國管，低音弦樂則同上。德布西能將情緒與光影在器樂上作如此驚悚的創意，令人嘆服。（參見譜例六）

譜例六



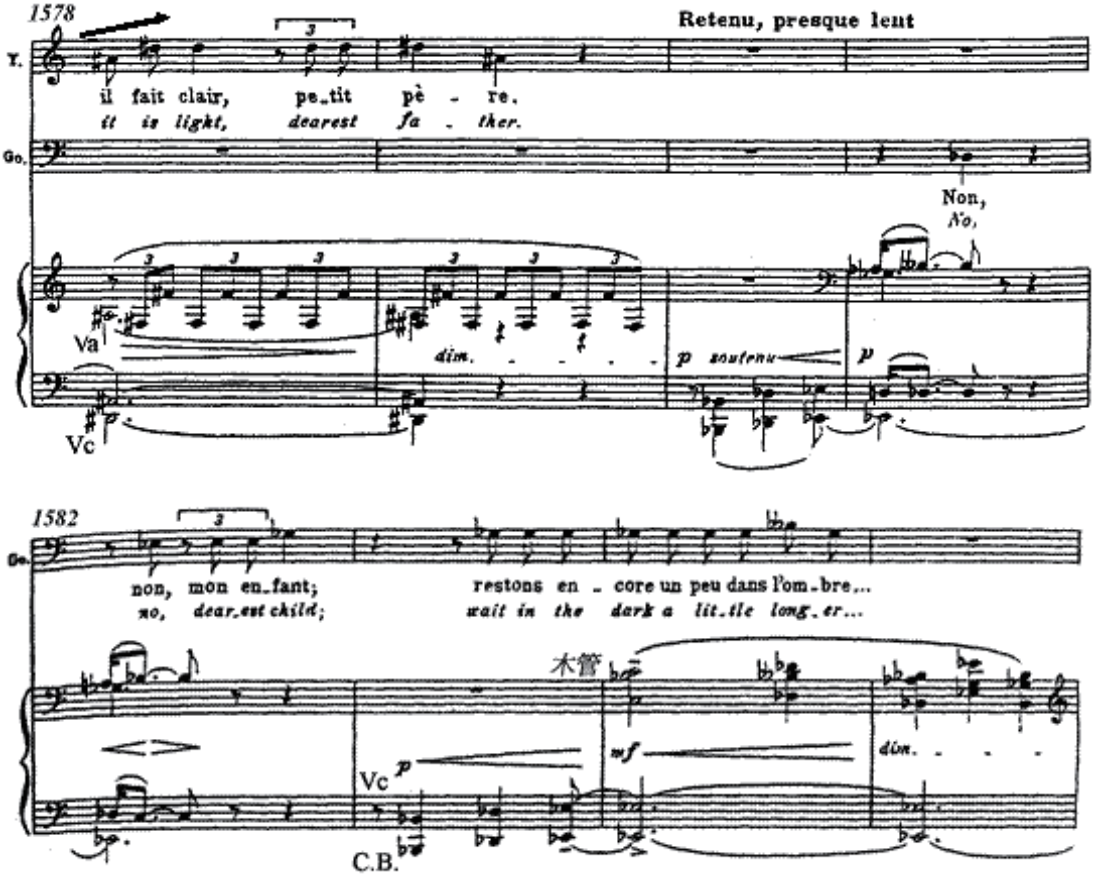

## 八、第三幕第四景

梅麗桑德的房間突然因為她點了燈，而整個房間亮了起來，伊尼奧馬上要求去梅麗桑德的房間，哥勞再問一次：「要去那裡？」伊尼奧回答“Où il fait clair, petit père.”（去亮的地方，爸爸。）伊尼奧渴望明亮的地方，正如小孩懼怕黑暗，他單純希望較健康的待人方式。在緊接著哥勞又以較遲疑的口吻說：“Non, non, mon enfant; restons encore un peu dans l'ombre.”（不，不，孩子，讓我們在暗處再待一會兒。）

哥勞懷疑和不十分光明的胸襟，由此可見。哥勞把伊尼奧舉高以便窺視梅麗桑德和佩利亞斯，哥勞問伊尼奧：“Ils regardent la lumière.”（他們在看著燈。）燈所散發出來的光與熱正是他倆所希與期待的，何況處在這陰鬱的森林王國。

首先看 1578 小節表現「亮」與 1584 小節表現「暗」，德布西在語韻上和音旋律的筆法上有其卓越的能力；“il fait clair”（光亮之處），“dans l’ombre”（暗中），光亮的音程向上，有光線奔放流動的意象，而「暗中」的音程向下，有陰沈及底暗的深沈之印象，再聽其配器，在亮的部份，以中提琴輕巧的八度交錯三連音，製造出搖動的光線感；而在暗的部份，則加強在切分節奏的大提琴與低音提琴的重疊八度，加重了「暗」的深沈之感，而木管樂器的和弦音以半音上升後再下降的方式，產生和弦連接時調性模糊的不安定感，那是「暗」帶給人的一種不安，而這些憾人的光與影的感受，正是德布西所擅長的。（參見譜例七）

譜例七

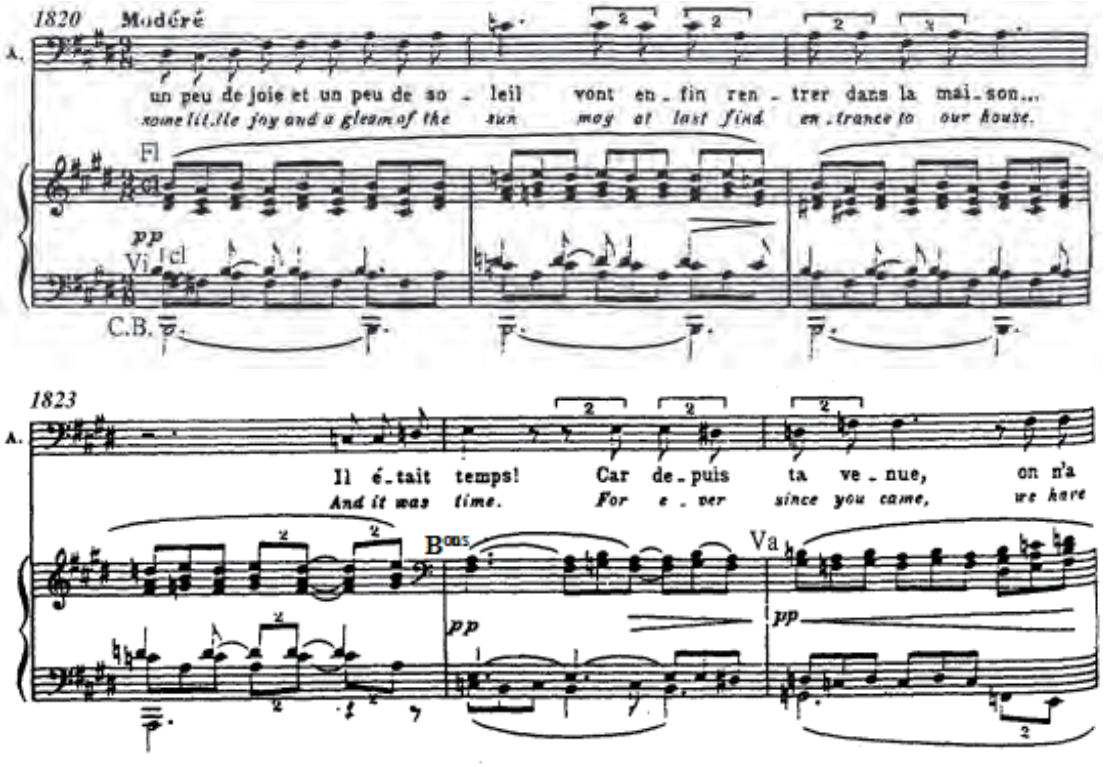


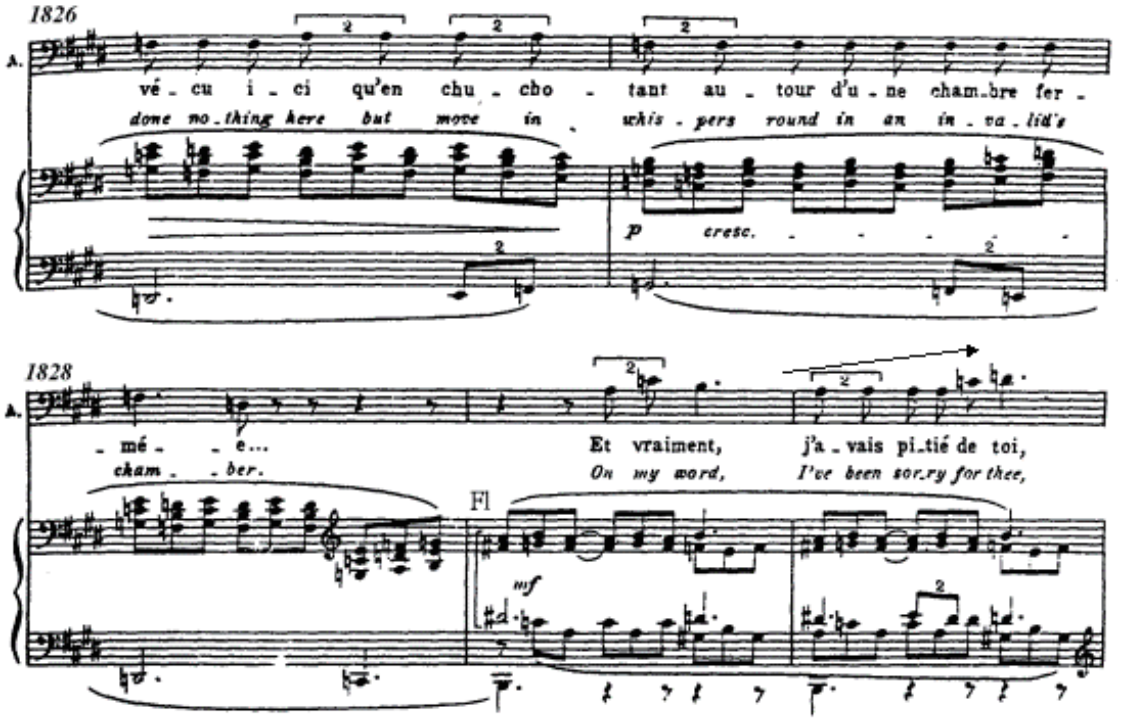
## 九、第四幕第二景

阿凱爾對年輕的梅麗桑德的講話，有二句，第一句為： “Un peu de joie et un peu de soleil vont enfin rentrer dans la maision”……（一點點的歡樂和陽光終於回到這房子裡來……。）第二句為： “Car tu es trop jeune et trop belle pour vivre déjà jour et nuit sous l’haleine de la mort.”（因為你太年輕也太美麗，不該日夜生活在死亡的陰影之下。）由這二句也得知陽光與歡樂，陰影與死亡的情緒表達，是多麼的相異其趣，德布西有了這樣光線變化而引動不同情緒的詩文當然會有更高的創作動機。

1820-1831 小節間樂團以搖動的三連音符貫穿其間，這些三連音在第一幕第一景時出現過，這個動機當時是安插在哥勞迷失在森林中時不安、驚恐的搖曳三連音；阿凱爾的話，也多少表示對梅麗桑德的悲憫，樂團的「不安」情愫的表達，暗示她內心的不安。（參見譜例八）譜例中的三連音主題的樂器由長笛和單簧管轉到低音管再交給中提琴，但到 1829 小節時，阿凱爾說出十分同情梅麗桑德的話時，因為音域的揚高，主題動機又再交給了長笛。（參見譜例八）

譜例八






## 十、第四幕第三景

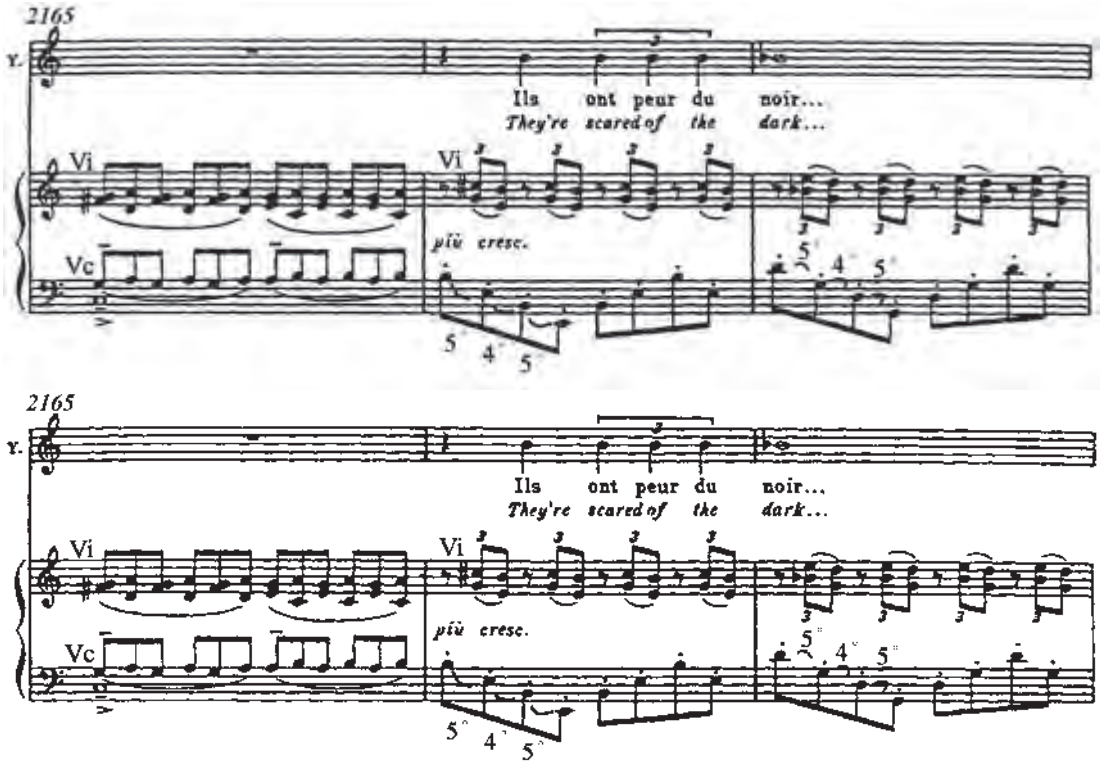
伊尼奧看見一群羊被趕過來，他說：“Oh! Oh! J’entends pleurer les moutons. Tiens! Il n’y a plus de soleil…….”（哦！哦！我聽見羊兒們在哭泣，喲！太陽不見了……（下山）。太陽下山，黑夜降臨，羊兒不知所從，只能哭泣般咩咩的叫。

2165-2167 小節中描寫羊群因害怕黑暗而擠成一團的情景，令人印象深刻；在 2165 小節仍然是一以貫之的三連音節奏，二度與五度和聲交錯，屬於羊蹄聲動機音型，但到 2166 小節起，低音管活躍起來以斷奏的吹奏方式吹出五度與四度的相距完全音程，且漸增它們的音量，而弦樂部份，以



的節奏拉奏出，與低音管的斷奏形式一個不平衡的交錯節奏型…在配合伊尼奧的歌唱，羊群的紛亂，可以十分深刻的感受。（參見譜例九）

譜例九

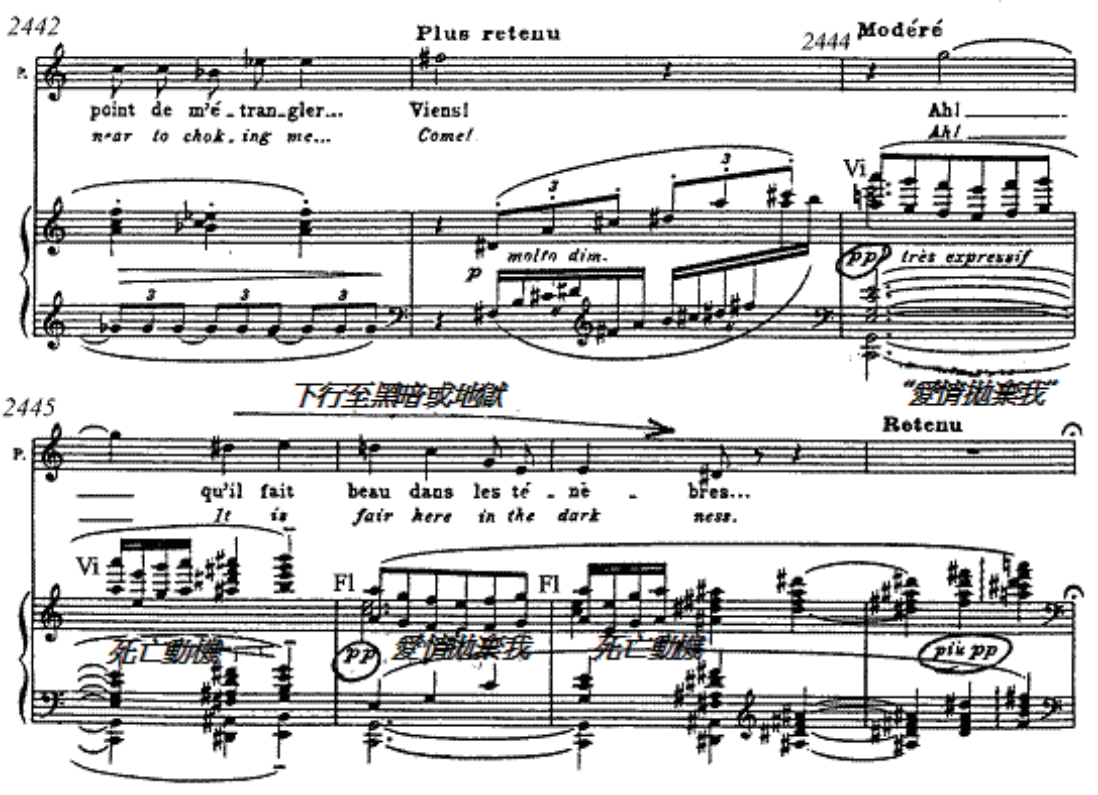



## 十一、第四幕第四景

佩利亞斯與梅麗桑德擁抱在一起時，佩利亞斯說：“Mon Coeur est sur le point de m’etrangler……Viens! Ah, qu’il fait beau dans les ténèbres!”（我的心臟幾乎使我窒息……來！在黑暗中多美啊！）不倫之戀不容於現實，只有在黑暗的掩飾之下才能品茗愛情之美，這是份十分淒苦的愛情。

在 2444-2448 小節由佩利亞斯的一句驚嘆後的歌詞令人深思，「啊！再黑暗中（可視為地獄中）多美啊！」佩利亞斯必須以輕聲唱出音高 $g^2$ 的「啊！」而後以下行的音程往下沉淪，如同下沉到地獄一般，而 “ténèbres” 可譯為黑暗，亦可譯為地獄，歌唱旋律的安排令人動容；而此時樂團竟由小提琴與長笛分別奏出「愛情拋棄我與死亡的動機」佩利亞斯正慢慢的享用等待著這死亡的愛情，德布西的這般暗喻，已是可讓聆賞者內心中有一場心裏準備好的戰爭了。（參見譜例十）

譜例十

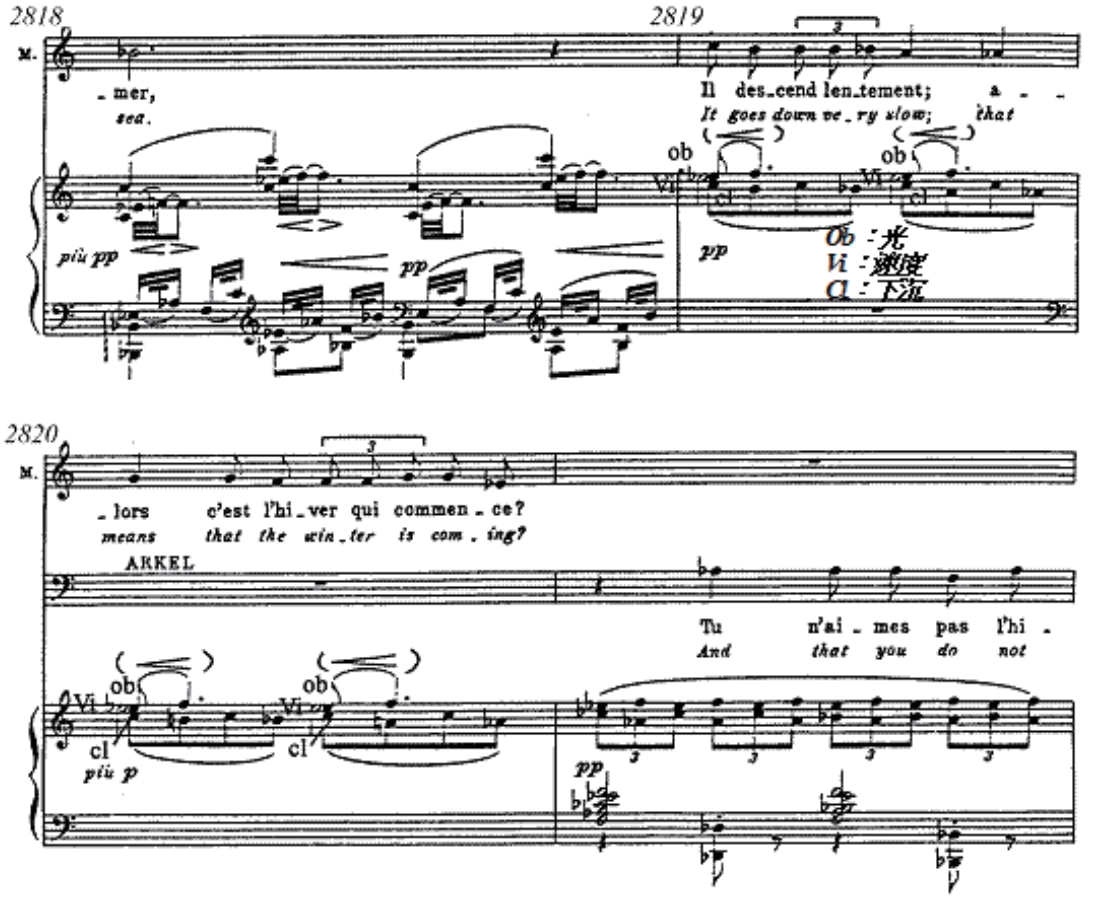



## 十二、第五幕

梅麗桑德已命在旦夕，她躺在床上，身心俱疲；祖父阿凱爾在一旁照料，他問梅麗桑德會冷嗎？需要把窗戶關上？梅麗桑德回答：“Non, ……jusqu’a ce que le soleil soit au fond de la mer.”（不！……直到太陽沈下大海之前不要關。）梅麗桑德對人生仍充滿亮麗之回憶，她儘量不要失去看著陽光留在地球上的每一分每一秒。

2819-2820 小節，當梅麗桑德唱「太陽沉得很慢…」管弦樂有很細膩的描述；雙簧管，有四次在二拍中，以切分的節奏由弱到強的全音音程的級進，這是陽光落海之前的光芒乍現；小提琴的二分音符拉奏是沉穩緩慢的情緒，是暗喻「沉得很慢」；至於單簧管的八分音符，以半音→全音，小三度→大三度的音程下行，則是深刻的描繪出太陽沉入海中的影像……，只是一句梅麗桑德的“Il descend lentement……”（太陽沉得很慢……），德布西在管弦樂團的著墨令人印像深刻。（參見譜例十一）

譜例十一




# 肆、詩文象徵意涵上，聽覺與音樂之關係

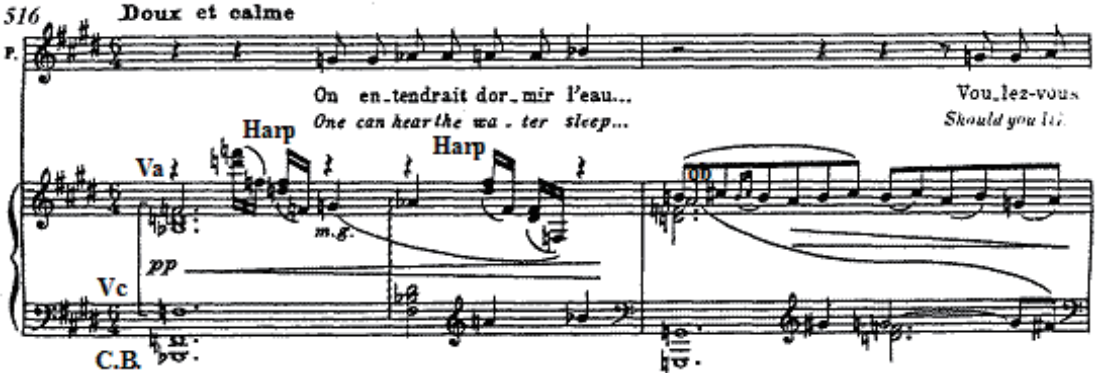
## 一、第二幕第一景

佩利亞斯和梅麗桑德在花園裡的一座噴泉旁，由於是午後，周遭十分安靜；梅麗桑德說：*“Comme on est seul ici……on n’entend rien.”*（好像只有單獨我倆在這，什麼聲音都聽不到。）佩利亞斯回答：“Il y a toujours un silence extraordinaire. On entendrait dormir l’eau.……”（這裡總是特別的安靜，你幾乎可以聽到水在睡覺，……）梅特林克在詩文中描寫「安靜」，可以用「幾乎可以聽到水在睡覺」來形容，令人叫絕；而本景可謂在全劇中，唯一較明朗的一景，「聽不到任何聲音」是梅麗桑德的孤單，但卻是不一樣的幸福。

在聽覺反應部份，佩利亞斯在這靜得連針掉地都聽得到的中午時刻，說出：「你幾乎可以

聽到水在睡覺。」516 小節樂團以中、大、低音提琴的和弦再轉以豎琴輕巧的跳躍，在這此微弱而輕盈的節奏下，水均勻的呼睡聲響就十分自然的躍然紙上了。（參見譜例十二）

譜例十二

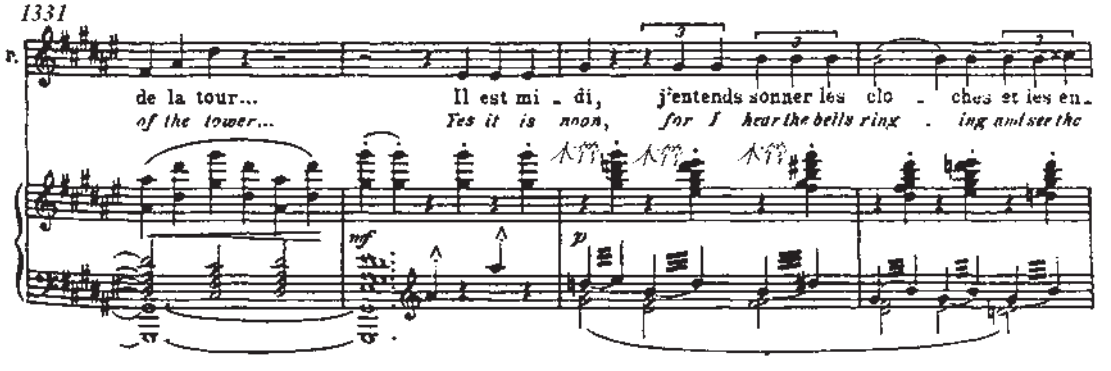



## 二、第三幕第三景

佩利亞斯和哥勞走出沈悶、陰顯的地窖，來到地窖進口處的較高平臺，呼吸著清新的空氣，佩利亞斯說：“……Il est midi, j'entends sonner les choches et les enfants descendent vers la plage pour se baigner.……”（……。是中午了，我聽見鐘的聲響，孩子們下海灘去游泳。）這裡的鐘響配合著孩子們衝向海灘的快樂，這樣的音響聽在耳內，是一種逃出窒悶迎向愉悅的幸福之音。

1333-1334 小節中佩利亞斯聽到了遠方正午的報時鐘響，木管樂器如長笛、雙簧管、英國管以及單簧管合奏出和弦代表了鐘響，此一鐘響又代表著祥和，令人心生喜悅。（參見譜例十三）

譜例十三



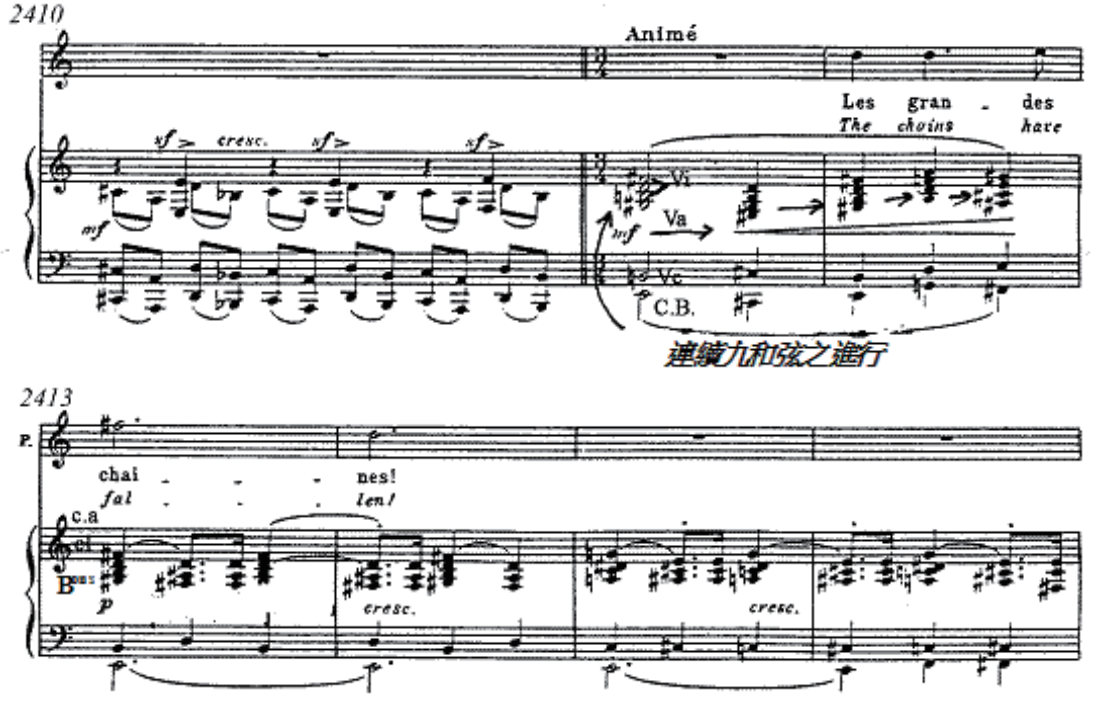
## 三、第四幕第四景

（一）佩利亞斯與梅麗桑德的密會時，佩利亞斯聽到關城大門的聲音；佩利亞斯說：“Nous ne pouvons plus rentrer! Entends-tu les verroux? Écoute, écoute……les grandes chaînes!”……（我們不能進去了！你聽到上門閂的聲音嗎？聽！聽！沈重的鎖鏈！……）

關城大門與上門閂的鐵鍊聲響，可謂聲聲擊中佩利亞斯沈痛的心，但對梅麗桑德～這位謎般的女人，卻是一個豁出去的機會。

「沉重的鎖鏈」（Les grandes chaînes!）樂團施以九和絃的連續進行，以弦樂奏以顫音方式，以產生十分不和協的聲響，以影射此一大而沉重的鎖鏈，壓制著一對戀人的心坎，此段在 2411-2412 小節中被呈示出來；至於 2413-2414 小節的「鎖鏈」的詞意，卻被哥勞的片斷動機來配搭，此一動機由英國管、單黃管及低音管來演奏。「哥勞」代表「鎖鏈」，震懾，壓抑這對戀人，這樣的隱喻，十分貼切。（參見譜例十四）

譜例十四



（二）佩利亞斯與梅麗桑德相互擁抱時，梅麗桑德比較敏感，她覺得他們的背後有人，但佩利亞斯覺得他沒有看見任何人；接梅麗桑德說：“J’ai entendu du bruit.”（我聽見有聲音。）佩利亞斯：“Je n’entends que ton coeur dans l’obscurité.”（在黑暗中我只聽見你的心跳聲）梅麗桑德：“J’ai entendu craquer les feuilles mortes.”（我聽見枯葉被踩的喀喀聲。）三句「聽」的對話中，佩利亞斯神經線較粗，是陷入愛河的情緒，梅麗桑德則在聽覺上認定那是哥勞發出的聲響。情緒隨詩文與音樂飄散開來，造成一個緊張的氣氛。

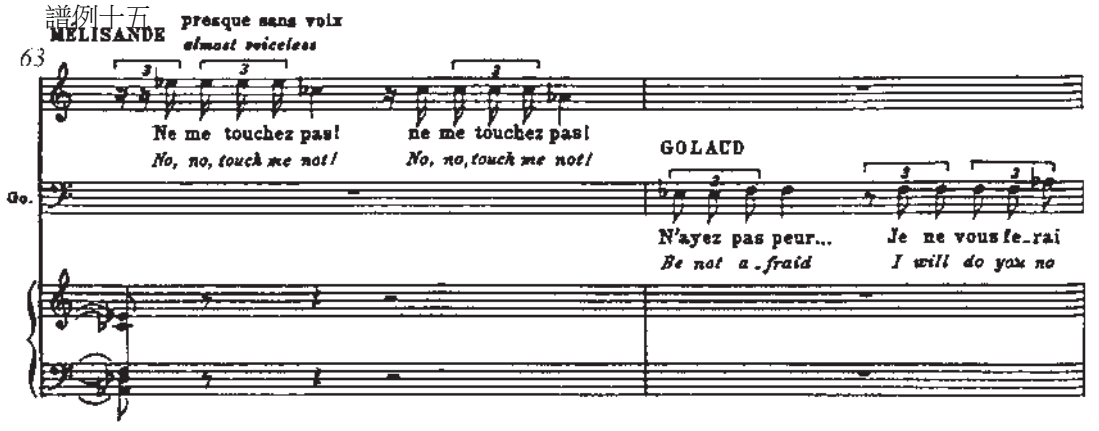
## 伍、詩文象徵意涵上，「伸手給我」與音樂的關係

### 一、第一幕第一景

哥勞雖然在森林中迷路，但不忍看梅麗桑德一人獨留在森林，他希望帶她離開，他說：“…… toute la nuit toute seule……Ce n’est pas possible, Melisande. Venez, donnez-moi la main.”（整夜一個人……不行的，梅麗桑德。來，把手伸給我。）梅麗桑德回應：“Oh, ne me touchez pas.”（喔！別碰我。）梅麗桑德驚恐的拒絕～對哥勞潛意識存有不安的情緒。

針對哥勞忽然近身的詢問，梅麗桑德唱出本劇的第一聲：“Ne me touchez pas ！ ne me touchez pas ！”（不要碰我！不要碰我！）以法文的語韻與節奏來說，63 小節（見譜例十五）是急促的緊張到一個幾近失去聲音的呼喊，德布西使用了十六音符地快速之連音，但到 64 小節哥勞的安撫：“N’ayez pas peur……Je ne vous ferai pas……”（不要怕，……我不會對您怎樣……），這句話所使用的節奏便以八分音符地三連音和緩下來，（亦參見譜例十五），在本劇的幾近宣敘的許多唱詞中，德布西善用語韻的節奏，創造出令人稱奇的效果。（參見譜例十五）

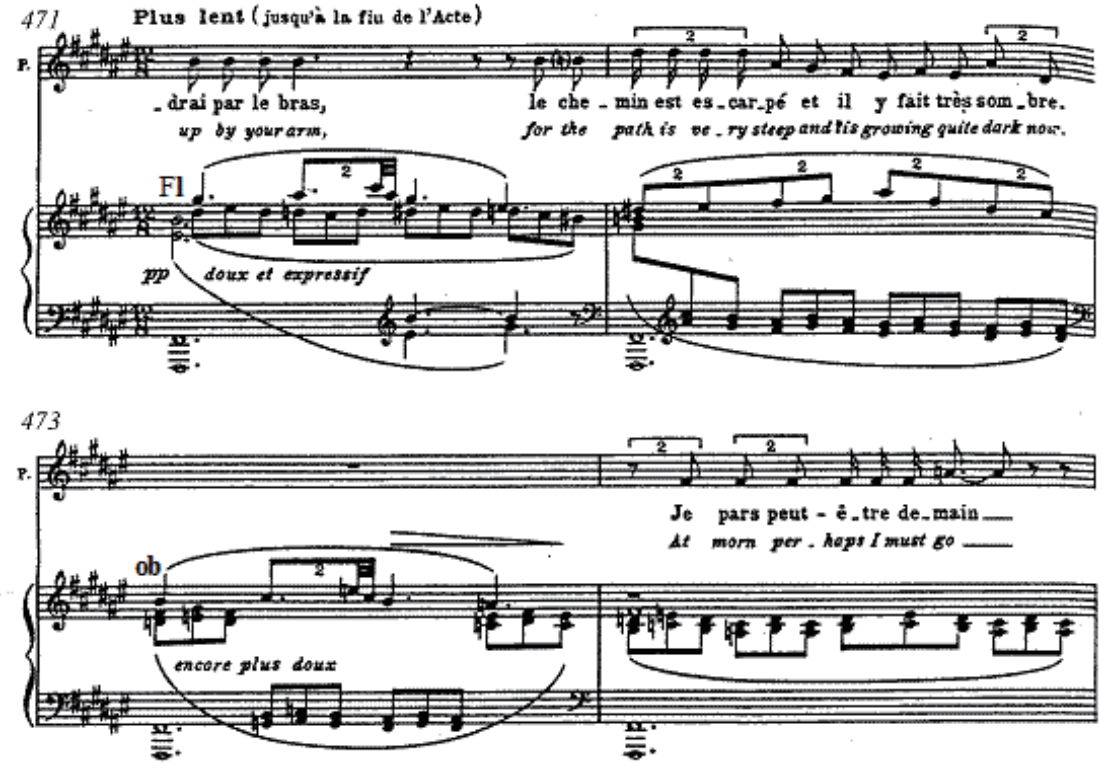
譜例十五



## 二、第一幕第三景

佩利亞斯與梅麗桑德在海邊第一次相遇，當他倆要回去時，佩利亞斯說：“Descendons par ici, Voulez-vous me donner la main.”（……我們從這兒下去吧，請把妳的手給我。）梅麗桑德答：“Voyez, voyez, j’ai les mains pleines de fleurs.”（但是，你看，我手上都拿滿花。）由此對話可知梅麗桑德對佩利亞斯有著內心的希望和喜悅，藉著花婉拒。

467-481 小節：467 小節佩利亞斯為了要梅麗桑德下陡坡時的安全，向她要求牽她的手，但梅麗桑德以手上拿滿了花兒來回應，（但並未像在第一景 167-168 小節時，當哥勞也提出相同要求時，梅麗桑德十分驚懼的喊出「別碰我」）471 小節當佩利亞斯挽住她的手臂（因手上有花）時，長笛和雙簧管分別吹出梅麗桑德的動機，而且以非常富表情的情感來詮釋，顯示梅麗桑德的「願意」，此段速度也變得緩慢，德布西係描寫他倆緩步走下陡坡的情景。（參見譜例十六）

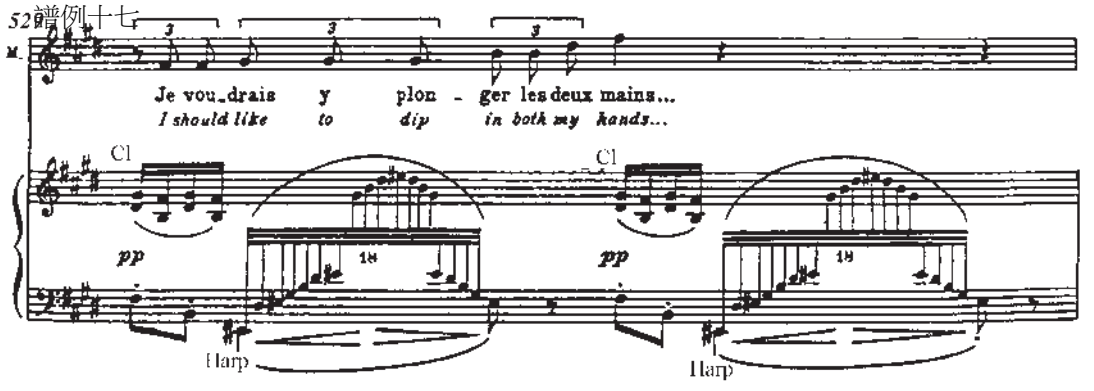


## 三、第二幕第一景

佩利亞斯和梅麗桑德在公園的一座噴泉旁，梅麗桑德想碰一下水，身體有些傾斜，佩利亞斯說：“Prenez garde de glisser. Je vais vous tenir par la main.”（小心，不要滑倒，我來拉住你的手。）梅麗桑德：“Non, non, je voudrais y plonger les deux mains.……”（不！不！我想要兩手都碰到水，……）這是梅麗桑德的欲擒故縱手法。

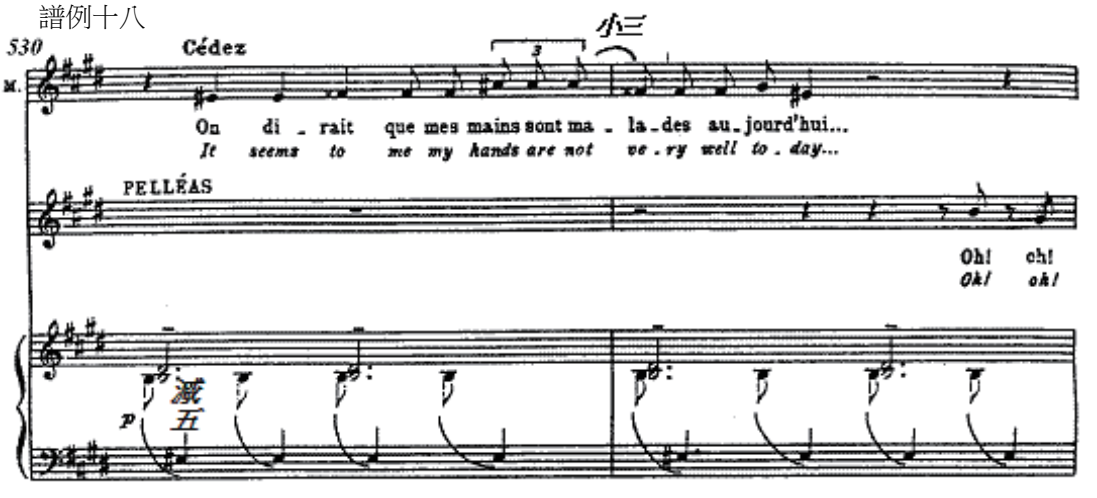
529 小節梅麗桑德唱：「我想兩手都碰到水。」此時單簧管和豎琴交錯溢出，音響中由單簧管的前導再引入豎琴的快速琶音，早已暗示雙手觸水時會引起的漣漪。（參見譜例十七）。

譜例十七




530 小節梅麗桑德表示今天她的雙手好像不太舒服；不舒服的法文為 “malades”（不舒服，生病），而此 malades 所用旋律的進行由 *a*#1-*f*x1 是小三度，而樂團伴奏為豎琴的減五度下行，而且兩小節一直在進行（參見譜例十八），造成一個稍為緊張的局面。

譜例十八



## 四、第四幕第四場

佩利亞斯決心離開，行前與梅麗桑德在公園的噴泉旁密會，當梅麗桑德第一次回應佩利亞斯的愛情，表示其實她也深愛著他之後，佩利亞斯欣喜若狂的說出：“……Donne-moi, donne-moi tes mains. Oh! tes mains sont petites! Je ne savais pas que tu étais si belle!”（……給我，把你的手伸給我，喔！你的手那麼小，我以前未發現你是如此的美麗！）梅麗桑德的手終於被握在佩利亞斯的手中，二人的情愛終能短暫的在一起了。

「伸手給我」:哥勞共提出二次要求，但二次都讓梅麗桑德萬分驚恐。(一次是陌生的關係，另一次則發戒指不見，哥勞勃然大怒。），而佩利亞斯四次的要求，只有最後一次情投意合的握住手，前三次梅麗桑德也表現出濃烈的善意。

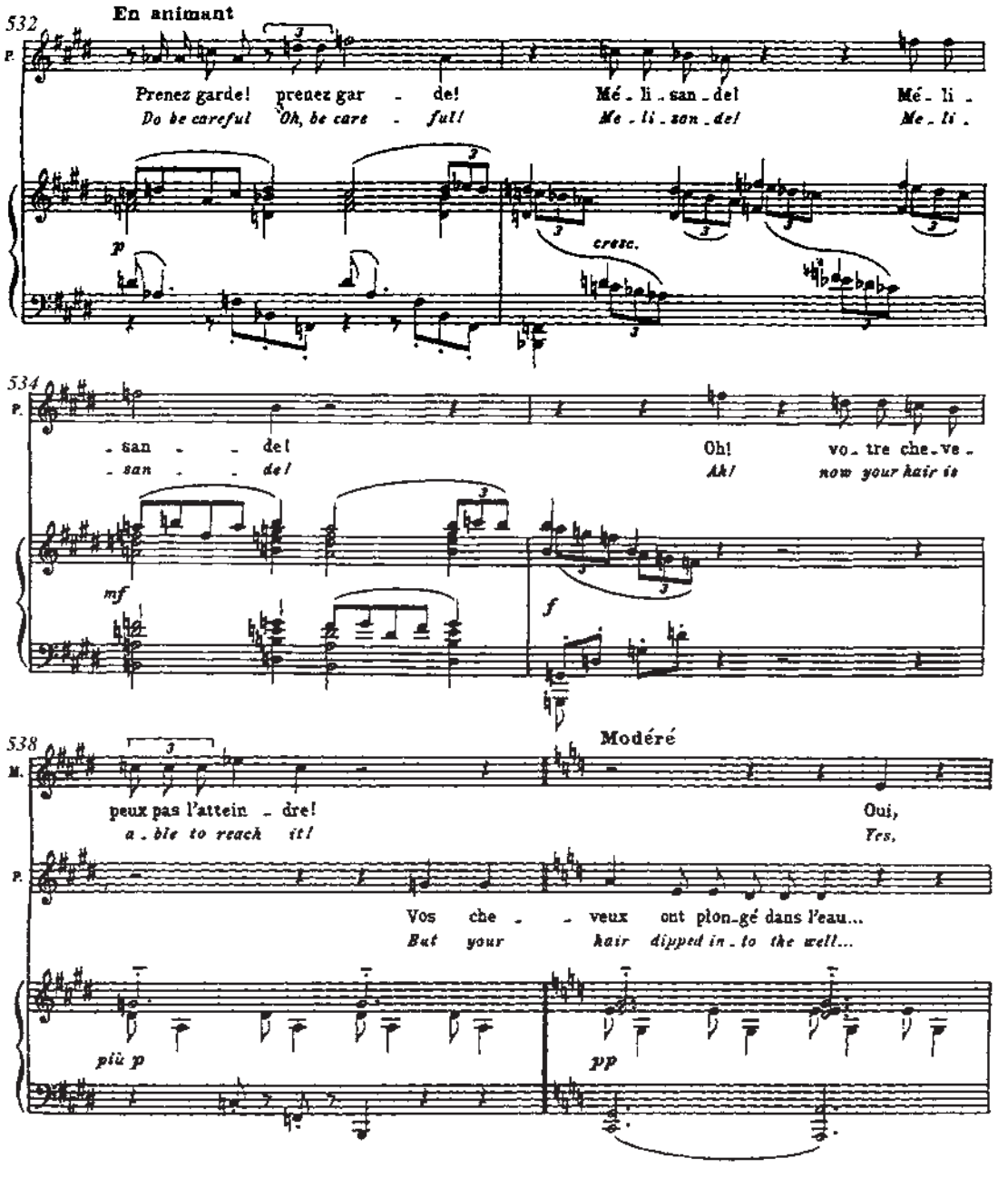
## 陸、詩文象徵意涵上，有關「頭髮」與音樂的關係

### 一、第二幕第一景

在公園的噴泉井邊，梅麗桑德由於雙手不適，想把雙手放進水裡，她反覆傾身想做這個動作，本來佩利亞斯要她注意別把身體傾得太斜以免發生危險，卻沒想到梅麗桑德的長頭髮引起他的注意，他說：“Vos cheveux ont plongé dans l’eau.”（你的頭髮碰到水啦。）梅麗桑德答：“Oui, ils sont plus longs que mes bras, ils sont plus longs que moi.”（是的，它們比我的手臂長，比我這個人還長。）頭髮，尤其是女性的長頭髮，德布西經常將其當成美麗的象徵，在此景之中，梅克林特所要表達的是少婦的優雅之美；德布西另一抒情詩劇：「被揀選的少女」其中女中音的旁白宣敘調（第 69 小節）也有形容長髮之美的形容詞彙：“Ses cheveux, qui tombaient le long de ses épaules Etaient jaunes comme le blé mûr.”(她的頭髮沿著她的肩落下”如同黃色的成熟麥子。）

532-534 小節描述佩利亞斯警告梅麗桑德要小心，但梅麗桑德不聽勸告，嚇得佩利亞斯連叫兩聲，而且一次比一次高吭，顯示佩利亞斯的急切。而在第 535 小節的前兩拍，在人聲的暫停之時長笛和雙簧管同時吹奏兩組三連音的快速下行音階，暗示下一拍是梅麗桑德的頭髮要下滑了。（參見譜例十九）

譜例十九

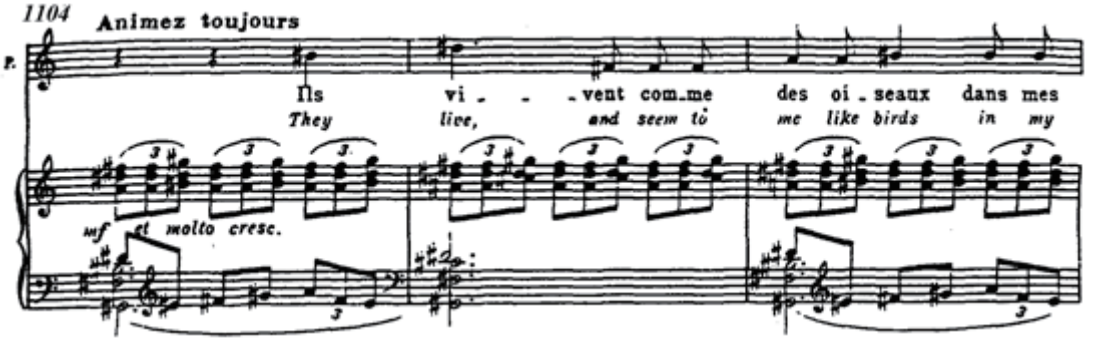

En animant
Prenez garde! prenez gar - de! Mé - li - san - de! Mé - li -
Do be careful Oh, be care - ful! Me - li - san - de! Me - li -
cresc.
- san - - de! Oh! vo - tre che - ve -
- san - - de! Ah! now your hair is
Modéré
peux pas l'attein - dre! Oui,
a - ble to reach it! Yes,
Vos che - - veux ont plon - gé dans l'eau...
But your hair dipped in - to the well...
più p
pp

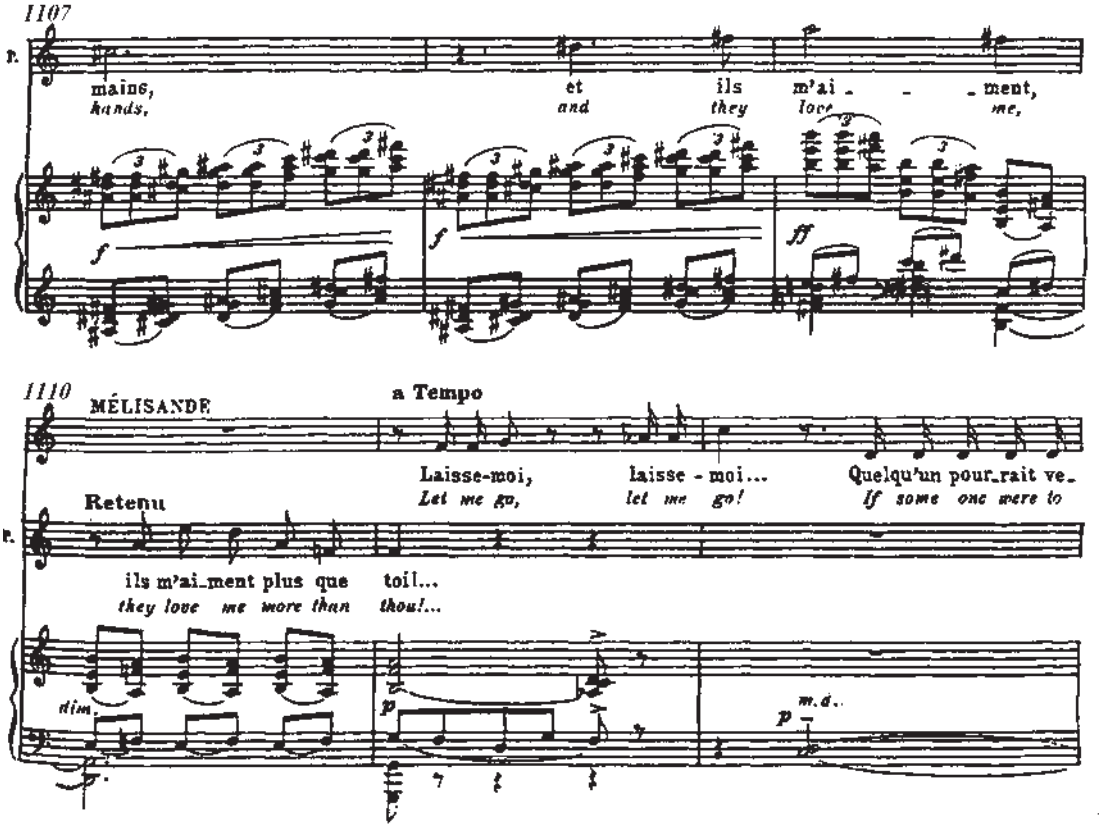
## 二、第三幕第一景

梅麗桑德在本景的「長髮之歌」，所採用的中古調式，結合著優美的歌詞，是一直令人喜愛的，歌詞的涵意在說明與塔同高的長髮整天的等待著情郎。德布西在使用梅特林克的這段詩文時，一定體認兄嫂與小叔之間愛情的道德規範如同塔樓般的高、遠，但是梅麗德美麗的長髮，卻是他們之間長距離、大間隔的媒介，除了展示少婦的優雅、純美，更讓佩利亞斯能觸摸到它，而產生更親近的愛情。現在把比較象徵典型情愛的詩文作一節錄：佩利亞斯在城塔下叫著： "……Mélisande, penche-toi un peu, que je voie tes cheveux dénoués."（梅麗桑德，把你的身子再傾出來一點，這樣，我便能看到你散開的秀髮。） "……Ils vivent comme des oiseau dans mes mains, et ils m'aiment, ils m'aiment plus que toi."（……你的長髮在我的手中像小鳥般的活著，它愛我，比你更愛我。）"……Regarde, regarde, J'embrasse tes cheveux tes cheveux. Je ne souffre plus au milieu de tes cheveux."（看！注意，我吻著你的頭髮，在你的髮際裡，我不再悲傷。）"Tu entends mes baisers le long de tes cheveux? Ils montent le long de tes cheveux. Il fout que chacun t'en apporte."（你聽到我的吻聲沿著你的頭髮上來嗎？而我的每一個吻聲，將藉著你的長髮傳帶給你。）

1108-1111 小節是本劇截至目前，佩利亞斯在狂喜之後把內心的秘密作最大膽的坦白；在之前的 1104-1107 小節，佩利亞斯在宣洩他內心的壓抑時，他把頭髮握在手中並感性的認為這些頭髮像活的小鳥一樣的富有生命，因此整個管弦樂團「動」了起來：在 1104 開始到 1106 小節弦樂都保持平穩的三連音，三連音的流動，使得與歌詞「像活的小鳥」有了對應，但到了 1107 小節原來平穩固定的旋律開始往上行，到了 1109 小節的"m'aiment"（愛我）是本部份第三次的高潮，音高達到 a2，靠著這個高音，佩利亞斯的壓抑有了宣洩，但德布西不作太多的渲染，馬上在次一小節「降溫」。（參見譜例二十）

譜例二十





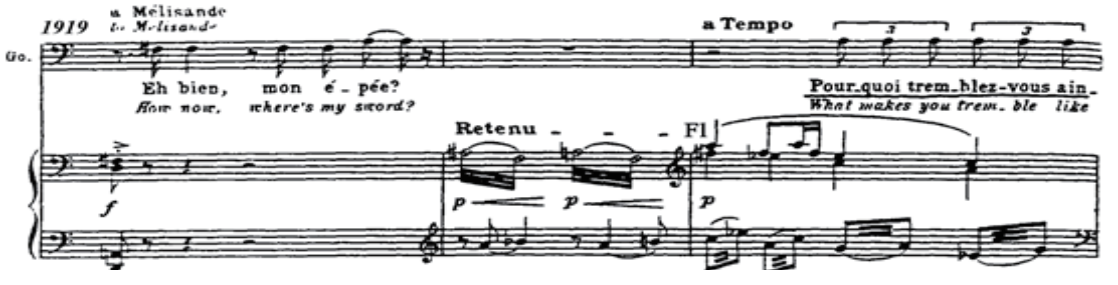

## 柒、詩文象徵意涵上，有關“箭”“刀”與音樂的關係

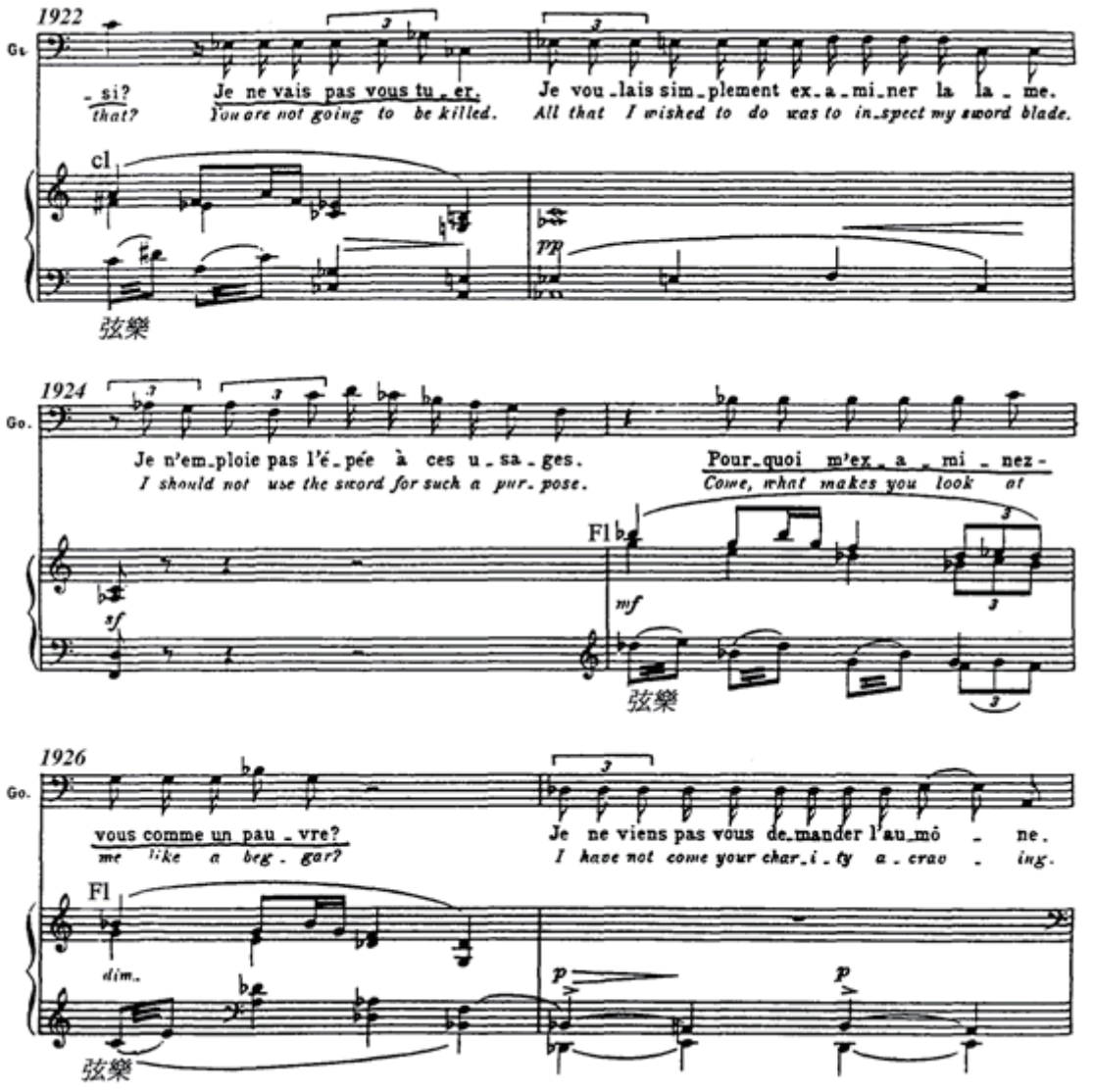
### 一、第四幕第二景

哥勞來到梅麗桑德面前並對她說：“Eh bien mon épée?”（好了，我的劍呢？）這句話是一個恐赫的威脅，藉找劍來預示背叛愛情的下場～被刺死。

哥勞有兩句十分嚴厲質問梅麗桑德的話，這兩句“為什麼？”使樂團馬上湧現她動機，這分別在 1921-1922 小節與 1925-1926 小節間呈現，而弦樂的顫音亦造成質問時緊張的場面。（參見譜例二十一）

譜例二十一






## 二、第四幕第四景

佩列亞斯和梅麗桑德已看到哥勞走過來，梅麗德說：“Il a son épée.”（他拿著他的劍。）而佩列亞斯卻說：“Je n’ai pas la mienne.”（我沒拿我的。）佩列亞斯的答話，已明顯示意～不抵抗、待犧牲，而哥勞的劍已點燃了殺氣。

## 捌、結語

一、由於德布西在本歌劇所譜寫的音樂得到大的肯定，即大部份的音樂都表現在支持真正的戲劇發展，因此本歌劇的任何角色在戲劇上所扮演的特質與歌者在個人性格上自然的表露，都不會因語言的壟斷而造成陳腐的、制式的傳統窠臼。梅特林克的戲劇是典型的象徵主義，他所撰寫的任一時間與地點的情節，除了具神祕性之外，其詩文的意涵表現在「事情的一半」，而德布西的音樂創作，則在表現其難以表達的另一半。

二、在歌唱的技巧與方式上，本歌劇有許多的歌曲演唱時，管弦樂並沒有給予太多的支持，不過它為聲樂（音）提供了變化，緊密的抓取、填補與吐字的間距；相對於此一歌劇音樂均較柔和的觀點，德布西將朗誦的歌唱技巧表現在一個興奮及幾乎接近講話形式的歌唱技巧；此一歌唱技巧，可以透過字詞的引導而顯示出戲劇的價值，當然它更需貼近音調、節奏與正確、傳神的宣讀法語，這樣的情況之下，戲中角色在心理、情感上可以得到真正的支持而不妨害戲劇發展的真義。

三、《佩列亞斯與梅麗桑德》歌劇中，一般歌劇裡常使用的重唱、合唱的形式被取消，因此劇情的高潮比較顯得鬆散和無力，這樣的安排，德布西顯然是針對劇本的精神而來，因為梅特克的詩文的結構在於一種平衡與對稱，因此太激烈的、太戲劇性的精彩大合唱或重唱，均不見容於此部歌劇之中，更何況詠嘆或宣敘的音樂結構。為了解決這長達五幕的歌劇演出不會呈現過分平淡和鬆垮的情景，德布西必須運用一些手法來緊密其內在的精神，而這種特殊的手法即為動機和調性的範疇，透過此一手法，將使全劇在情節發展的各個重要的地方顯示出動機的意涵，而調性範疇的貫穿更可達到全劇意函緊持的效果；至於外在的平淡、鬆弛亦可隨意的示出，但因內在的貫穿，而達到一個清新且完全符合更多人性的戲劇層次表達。

德布西的《佩里亞斯與梅麗桑德》有著遠離傳統以及特殊的手法，它具有耀眼的特質，和聲的豐富變化，精確的配器，感情表達的內斂與特殊處理手法，它是廿世紀現代歌劇創作的最初成功作品，並提供給世人一種新的思維，讓現代的歌劇能脫離傳統，奔向任何一個可以挑戰成功的嶄新大道。

四、在光 *(* 視覺 *)* 的探討上，音樂表現出希望，看不見的森林則反映出絕對與幽暗，在聽覺上，則幾乎以安靜來回應詩人梅特林克詩文中的〝靜劇〞的境地，至於〝把手伸給我〞、頭髮、刀、劍等劇中情節，音樂與其結合的結果，總是令聽眾去揣思，達到梅特林克詩中的境界，亦是德布西忠於其風格的寫照。

# 參考書目

## 一、中文部分

于學友。論德彪西管弦樂作品的音色處理，沈陽音樂學院學報。

方銘健（1997）。論音樂情感與意義，台北市：逸雲公司。

孔繁雲（1990）。法國文學與作家，台北市：志文出版社。

平島一郎（2000）。德布西—作曲家別名曲解說珍藏版第 10 冊。台北：美樂。

李哲洋（民 66）。音樂的印象主義者－德布西全音音樂文摘第六卷第二期。台北：全音樂文摘社。

吳祖強（2000）。德布西 • 佩利亞斯與梅麗桑德歌劇經典 17。台北：世界文物出版社。

余丹紅（1998）。歌劇「佩里亞斯與梅麗桑德」的音樂結構，上海音樂院學報 1998 年第一期。上海：上海音樂學院出版。

邵義強（民 75）。歌劇對白解說 2。台北市：樂韻出版社。

邵義強（民 77）。200 世界歌劇 -8。台北市：天同出版社。

彼得 • 斯 • 漢森（1991）。二十世紀音樂概論，孟憲福翻譯。北京：人民音樂出版社。

波特萊爾（1992）。巴黎的憂鬱，胡品清翻譯。台北市：志文出版社。

桑桐（1998）。德彪西歌曲中的調性呈現方式。中國期刊網音樂研究季刊 1998 年第 3 期。

陳東（1989）。西方音樂史教程。北京：中國國際廣播出版社。

陳敏（2002）。飄忽微妙奇幻深邃的靈境－梅特林克的「靜劇」藝術探微，中國期刊網福建師範大學學報，2002 年第 2 期。福建：福建師範大學。

莫諭（1991）。法國十九世紀詩選。台北市：志文出版社。

許常惠（民 72）。杜步西研究。台北市：百科文化公司。

梁小玲（2002）。撲朔迷離的夢幻－試析德布西作品的朦朧美特點。廣東教育學院學報第 21 卷第 4 期。廣東：廣東教育學院。

黃瘉蘭（1996）。二十世紀音樂（上），西洋音樂百科全書 7。台北：台灣多克股份有限公司。

張弦（1992）。西洋歌劇名劇解說下冊。北京：人民音樂出版社。

張慶陽（2000）。「非功能性」音響的歷史意義－兼論德彪西 • 拉威爾 • 薩蒂音樂作品的某些特點，人民音樂第 413 期。山東：臨沂師範學院。

張沁文（1999）。尋找青鳥：現代精神寓言，漢中師範學院院報第 57 期。漢中：漢中師範學院。

張國申（2002）。梅特林克及象徵主文戲劇，中國期刊網安徽農業大學學報 2002 年第 5 期。安徽：安徽農業大學。

普希金 • 卡拉姆津（2001）。鮑里斯 • 戈都諾夫，世界歌劇文學系列，周士紅翻譯。北京：

人民音樂出版社。

傅列民（2000）。論德彪西管弦樂的語言特徵，樂府新聲，2000 年第 2 期。瀋陽：瀋陽音樂學院：

曾興魁（1985）。新音樂透析。台北市：天同出版社。

葛利菲斯（1898）。現代音樂史，林勝儀譯。台北市：全音出版社。

劉志明（1979）。西洋音樂史風格。台北市：大陸書店。

蔣一民（1993）。音樂美學。台北市：五南出版社。

蔡永文（民 90）。德布西抒情詩劇「被揀選的少女」作品研究。國立臺灣藝術大學藝術學報第六十九期。台北：國立臺灣藝術大學出版。（民 91）。德布西五幕神祕劇「聖 • 謝巴斯蒂安的殉教」作品之研究。國立高雄師範大學音樂系系刊，第 4 期。高雄：高師大學學會出版。（2002）。音樂的情緒表達，國教世紀，第 200 期。新竹：國立新竹師院國教世紀月刊雜誌社。（民 90）。佛瑞連篇歌曲作品 106「封閉的花園」樂曲演唱與詮釋，屏東縣文化藝術特區，第 24 期。屏東：屏東縣文化局。（民 86）。佛瑞連篇歌曲作品 61「美好的歌」樂曲演唱與詮釋。台北市：生韻出版社。

潘皇龍（1983）。現代音樂的焦點》。台北市：全音出版社。

## 二、西文部分

*(* 刪除一段文字 *)*

*Boucourechliev, André (*1998*). Debussy-La révolution subtile. Paris: Éditions Fayard,.*

*Cao, Hélène. Debussy. Paris: Éditions Jean-Paul Gisserot.*

*Crocker, Richard L (*1966*). A History of Musical Style. New York: McGraw-Hill Book company.*

*Debussy, Claude (*1987*). Monsieur Croche et autres ecrits. Paris: Éditions du Gallimard.*

*G.. Cobb, Margaret (*1975*). Discographie de L'Oeuvre de Claude Debussy. Genève: Éditions Minkoff.*

*Goléa, Antoine (*1983*). Claude Debussy-Pelléas et Mélisande. Genève-Paris: Éditions Slatkine.*

*Goubault, Christian (*2002*). Claude Debussy la musique à vif. Paris: Éditions Minerve.*

*Grout, Donald Jay (*1996*). A History of Western Music. New York: W.W. Norton & Company.*

*Hanse, Peter S (*1977*). An Introduction of Twentieth Century Music. Boston: Allyn and Bacon, Inc.*

*Honegger, Marc (*1990*). Dictionnaire des Oeuvres de L'Art Vocal.* 3 *Vols., Paris: Bordas ,P~Z.*

*Jarocinski, Stefan (*1970*). Debussy-impressionnisme et symbolisme. Paris: Éditions du Seuil.*

*Kennedy, Michael (*1994*). The Oxford Dictionary of Music. New York: Oxford University press.*

*Lesure, François (*1993*). Claude Debussy Correspondance 1884-1918. Paris: Éditions Hermann.*

*(*1980*). Iconographie musicale-Debussy. Paris: Éditions Minkoff & Lattes.*

*Rondeleux, Louis-Jacques (*1977*). Trouver sa Voix. Paris: Éditions du Seuil,.*

*Sadie, Stanley (*1980*). The New Grove Dictionary of Music and Musicians(* 刪除幾個字 *), London: Macmillan.*

*Simon, Henry William (*1989*). 100 Great Operas and Their Stories. New York: Doubleday.*

*Smith, Richard Langham (*1982*). Cahiers Debussy. Paris: Éditions Minkoff.*

*Terrasson, René (*1982*). Pelléas et Mélisande ou L'initiation. Paris: Éditeur Edimaf.*

*Wold, Milo (*1990*). An Outline History of Western Music. California: Wm.C.Brown.*

## 三、樂譜

*Debussy, Claude.* "*Pelléas et Mélisande,*" *Vocal Score. Florida: The WELL-TEMPERED PRESS,*

_____ . "*Pelléas et Mélisande,*" *Full Score. New York: Dover,* 1985.

## 四、CD

*Debussy, Claude.* "*Pelleas et Melisande*" *, in Debussy Opera, perf. by Orchestra the Metropolitan Opera, New York and Conductor by Emil Cooper. NAXOS Historical* 8. 110030-31.

_____. _____, _____*, perf. by Orchestre National and Conductor by D.E. Inghelbecht. MONTAIGNE archives v*4854.

_____. _____, _____*, perf. by Orchestre National de France and Conductor by Bernard Haitink. NAÏVE V*4923.

_____. _____, _____*, perf. by Orchestre Symphonique de Montréal and Conductor by Charles Dutoit. DECCA* 430 502-2.

_____. _____, _____*, perf. by Berliner Philharmoniker and Conductor by Hergbert von Karajan. EMI* 7243 5 671682 7.

## 五、DVD

*Debussy, Claude.* "*Pelleas et Melisande*" *in Debussy Opera, perf. By Orchestra and Chours of Welsh National Opera and Conductor by Pierre Boulez. DEUTSCHE GRAMMOPHON DVD* 073 030-9.

# Claude Debussy's Opera Pelléas et Mélisande Analysis of the Relationship Between the Symbolism of the Poem and the Music

Yung-Wen Tsai

## Abstract

C. Debussy's opera "Pelléas et Mélisande" was completed and premiered in 1902. The harmonic function between major and minor has been used between 10th century and the classical era. In the 19th century the chromaticism and large-scale modulation of Romantic era opened the new way for composition. Although Richard Wagner's Music Drama couldn't surpassed, C. Debussy created the "Sprechstimme" that is a form of vocal expression partly like speech and partly like song. The new singing style was totally suited to the symbolist poet Maurice Maeterlinck's drama "Pelléas et Mélisande". In the romantic poetic drama, the misty poetic sentiment and the conversational rhyme of Maeterlinck's poem helped create an illusion-like atmosphere in the plot of the play. The atmosphere could contain much humanity. This kind of humanity and instructive language enable Debussy to enlarge the acoustic space of the orchestra, so the meaning of symbolic function and Debussy's scale allowed the church modes, whole-tone and pentatonic scale to be combined together in new close relationship.

**Keywords :**Pebussy. Maeterlinck. Symbolism. Whole tone scales

Dean of College of Performing Arts, Professor, Department of Music.

# 論述建構與觀點變異－臺灣舞蹈史初探

**趙玉玲**

## 摘　要

後現代史家認為歷史編纂的內容是在諸多權力機制影響下形成的論述，各派觀點競相爭奪代言權。參考瓊・蕾森 (June Layson, 1994a, pp.12-14) 提出關於舞蹈歷史書寫之新觀點，本研究檢視 1911 年以來臺灣與大陸出版 13 項臺灣舞蹈史書稿，發現詮釋與書寫的差異。不同生活經驗、不同檔案資料、不同舞蹈類型、不同文化認同、不同國家主義，導致不同觀點與論述。本研究經由比較臺灣島內不同世代的研究者的書寫，發現由中國認同到臺灣認同的轉變；經由比較分住兩岸的研究者的著作，顯現文化認同與國家認同的立場差異。本研究初探臺灣舞蹈史論著，發現歷史書寫游移變異的特質。

**關鍵字**：臺灣舞蹈、歷史編纂、國家認同、文化認同、意識形態

趙玉玲現為國立臺灣藝術大學表演藝術學院戲劇系副教授

## 一、前言

西元 1911 年推翻滿清創建的中華民國，經歷北伐統一、抗日戰爭、國共內戰，到 1949 年中國國民黨政府遷臺、推行三民主義。隨著國際政治現實的改變、中華民國退出聯合國，中國共產黨在大陸成立的中華人民共和國（1949 － ）日益強大，使得共產中國成為大多數國家承認的唯一中國代表。由於國內外政治操作空間有限，使得當時國民政府致力「反攻大陸、光復國土」的可能性逐年遞減，導致中華民國逐漸臺灣化。自 1989 年解除戒嚴以來，臺灣地區由於政治、社會與文化變遷，文化運動早已由復興中華文化改為宣揚臺灣文化；國家議題漸漸由鞏固中國認同轉移到建構臺灣認同；舞蹈論述的方向也由書寫中華舞蹈轉為記錄臺灣舞蹈。影響所及、關於臺灣舞蹈發展之研究與出版漸漸增多，在某種層面上反映出臺灣舞蹈界與社會中臺灣意識浮現、追尋臺灣文化根源以及探究當代臺灣文化特質的現象。歷史的書寫也無法自外於社會文化之變遷，臺灣舞蹈史之書寫也反映出這種轉向的影響。與此形成對比的是、中國大陸出版關於臺灣舞蹈史之文稿，延續「一個中國」也就是中華人民共和國一貫之統一立場，將臺灣納入共產中國之論述。在一片慶祝中華民國建國一百年的氛圍中，研究者反思臺灣舞蹈史，探討影響學子認知臺灣舞蹈的著作中歷史書寫多元變異的特質。

## 二、反思臺灣舞蹈史

後現代史學家由認識論、意識型態以及方法論三方面批判傳統史學研究，質疑其單一線形的進步史觀以及看似客觀且權威的歷史書寫。後現代史學認為史學以研究過去為目的，但卻無法重建過去。認為歷史的書寫是史家受到其所處環境之學院教養訓練、學術社群規範、通用寫作形式以及出版機制條件等因素影響下，產生的一種不穩定的、移動的論述。後現代史學強調歷史的寫作是書寫者對於過去的詮釋，無法等同於真實的過去；認為「歷史編纂」(historiography)、也就是史學家著作的內容，是在諸多權力機制影響下形成的論述，是各派觀點與勢力競爭的場域。對此、學術界持正、反兩極意見與憂心觀望者都有，引發之論戰更衝擊國內外史學界。[1] 從這個角度看來、舞蹈歷史書寫依賴文字記錄、描述、分析與詮釋過去發生的事件，也是權力網絡下的產物。面對這項挑戰、瓊・蕾森 (June Layson, 1994a) 與亞歷珊卓・卡特 (Alexandra Carter, 2004b) 兩位舞蹈史學者皆將此視為發展新舞蹈史研究的契機。

面對後現代運動（尤其是受到傅柯理念影響的後現代史學）、批判社會學以及女性主義對傳統史學研究的批判，蕾森 (Layson, 1994a, p.11) 認為「不同於傳統悠久的一般歷史訓練，舞蹈史可以立即回應、適應甚至接受激進的思想模式」。對蕾森而言、舞蹈歷史具有「重建過去」(re-creating the past) 與「詮釋過去」(interpreting the past) 的本質，使得歷史的研究不同於科學的研究 (Layson 1994a, p.4)。蕾森認為舞蹈歷史的研究是「開放的，永遠接受再詮釋」，並且具

有一種「不確定性與創造性的可能」(Layson, 1994a, p.4)。蕾森將歷史當作是史家針對消逝的過往所提出的見解，不同立場、不同觀點因而造就變動的、多版本的詮釋。相似的看法也出現在卡特 (Alexandra Carter, 2004a, 2004b) 關於舞蹈史教學與學習之文章，雪莉．柏歌 (Shelley C. Berg, 1999) 關於史學編纂與舞蹈的論文，以及列娜．海莫侖 (Lena Hammergren, 2004) 關於舞蹈史料與詮釋之研究。

相較於英美舞蹈史研究體系之發展，臺灣舞蹈史研究起步晚、尚停留在建立檔案以及書寫初探成果的階段。過去六十多年來雖然已發展為學術研究，然而大多依循經驗主義慣例，將舞蹈資料（不論是文字、視覺與聽覺資料）[2] 視為中立、客觀的證據。「根據記錄」、「資料顯示」、「有圖為證」、「證據會說話」、「見證歷史」等常用話語，都是順著將資料當作是事實的邏輯而產生的推論。加上大部分書寫臺灣舞蹈歷史的文稿，並不像學術論文一般包含研究方法論。如果書寫歷史的內文缺乏說明處理爭議性資料的方式 ( 例如分析資料來源、性質、開放情形與動機，或是分辨資料之證詞、確實性、可靠性與研究價值 )，對普通讀者而言、這般歷史書寫更加鞏固經驗主義慣例，將舞蹈遺跡視為客觀的證據。因此不會思索舞蹈史料或是舞蹈檔案資料是受外在因素影響而塑造出的材料，是後天人為篩選與運用而生，不是先天存在的證據。由於以上認識論與方法論的慣性，導致一般讀者無法分辨、甚至無法察覺資料中蘊含的意識型態。正因為無法判別歷史書寫中蘊含的資料已經不是中立客觀的，對於歷史書寫蘊含的問題就更無感，自然將其視為述說真實的過去。

如同凱斯．詹京斯 (1999) 在*歷史的再思考*中指出，歷史學家經由寫作闡明其對於「過去」的瞭解，但是對於無法喚回、無法重現的過往，「歷史編纂」所論述的並不等同於消逝的往事。詹京斯（1999，頁 56）由「歷史乃論述過去，但絕不等於過去」，進一步申論歷史編纂因為史家觀點與方法的差異而有不同的詮釋以及再詮釋。因此歷史論述「永遠在進行，永遠在分解和重組，永遠是以定位或是正在定位，因而，它需要由那些使用他們的人不斷地予以自我檢查。」( 詹京斯，1999，頁 61）研究者認為臺灣舞蹈史的書寫也有一般歷史論述在先天上具有的兩種缺陷，也就是 (1) 無法對照消逝的過往檢驗求證，(2) 資料收集、分析與詮釋的不完整性。這兩種先天缺陷，導致歷史書寫多觀點、多詮釋與多變異的特質。也正因為歷史編纂游移變異的特性，學習臺灣舞蹈史、運用臺灣舞蹈史書稿的研究人員更應該檢視這些資料蘊含的認識論、方法論與意識型態特質，由哲學層面、實務層面以及詮釋層面深入探討。本研究探討 1911 年以來臺灣與大陸出版之舞蹈歷史論著，發現文字論述中國家與文化認同意識形態之轉變與差異，探討臺灣舞蹈史游移變異的特質。

## 三、發展新型研究法

參考過去五年臺灣舞蹈系/所與表演藝術碩士班/系/所，公布於網站上的相關課程大綱（例如：臺灣舞蹈發展史、當代舞蹈發展史、中國舞蹈史、西洋舞蹈史、東西舞蹈研究、舞蹈史研究、臺灣舞蹈專題），研究者鎖定以下幾本常用之教科書，以便分析其中關於臺灣舞蹈史之書寫。這些書籍分別是：關於舞蹈發展史之*中國舞蹈史* ( 李天民、余國芳，1998)、*臺灣舞蹈史*（上、下冊）( 李天民、余國芳，2005)、*20 世紀中國舞蹈* ( 王克芬、隆蔭培、章世齡，1993) 、以及*中國近現代當代舞蹈發展史* ( 王克芬、隆蔭培主編，2004)；*舞蹈賞析教科書舞蹈欣賞* ( 平珩 主編，1995) 以及*舞蹈欣賞* ( 伍曼麗 主編，1999)；結合舞蹈發展史與賞析之*中國舞蹈概論* ( 高棪，1984)；以及關於舞蹈文化與風格之*與自然共舞－臺灣原住民舞蹈* ( 劉鳳學，2000)、*臺灣傳統舞蹈* ( 李天民，2001)、*中國民間舞蹈文化教程* ( 羅雄岩，2001)。此外、研究者參考官方與民間文化史中的舞蹈論述，例如：李天民 (1981) 在*中華民國文化發展史*書中的舞蹈專文，高棪在*中華民國建國七十年叢書：中國之文化復興*介紹「七十年來的舞蹈」(1981)，以及王廣生（1997）刊載於*中華民國史文化志 ( 初稿 )* 的舞蹈文稿。以上 13 種著作除了以「史」為名之著作、亦包含以「欣賞」或是「概論」為名之出版，如同本刊*藝術學報*一位論文審查委員之意見，舞蹈賞析或是舞蹈欣賞之作者「可能無意撰述歷史，或從歷史的角度著眼」。雖然這些作者關注的不是歷史議題，研究者認為他們在處理賞析與美學議題之外，卻連帶地道出他們認知中過去臺灣舞蹈發生的事實，因此有必要探討其中有關臺灣舞蹈歷史的書寫。

本論文最初是以摘要形式在研討會中發表，[3] 當時曾有一位舞蹈研究者認為如果由嚴格的角度檢視、當時研究者運用的臺灣舞蹈史書稿大都不是學術寫作，認為這些作者雖然跳舞跳很久，但並不保證就會寫歷史；認為這些舞蹈家 / 作者都不是史學家；甚至這些論述都不能用。研究者的看法正好相反、認為作者與其論著都是社會文化的產物，都是後繼研究者參考與借鏡之對象。首先、早期書寫臺灣舞蹈、發展臺灣舞蹈研究的前輩，他們或許沒有受過史學研究之訓練，他們的寫作或許不能算是歷史編纂，但是這並不代表他們的論述不能做為歷史研究之參考。其次、這些前輩雖然沒有學過後世認為必備之理論、術語以及研究方法，但這並不表示他們的書稿中論及的事件、資料與觀點不曾存在，端看研究者如何粹取其中的話語，評估、分析、參考與運用。再者、前人的論述（尤其是成為教科書或是主流觀點者），影響其後舞蹈界的認知、也奠定新世代臺灣舞蹈學者立足的基礎。不論同意、質疑或是反對，都需要先對原作詳加審視。某些研究者可能因為觀點與目的不同，而不採用前人的臺灣舞蹈史稿，但這並不表示前人的書寫所有人都不能用、與所有議題都無關。過去舞蹈界偏重實務展演、創作與教學的情況下，舞蹈研究相對的缺乏關注。考量歷史書寫本質的先天不良、加上舞蹈研究環境的後天失調，研究者認為臺灣舞蹈史的書寫更需要在現有的基礎上，建構紮實的舞蹈史學研究方法論、拓展

學術研究議題以及強化論述之邏輯與說服力。

蕾森 (Layson, 1994a, pp.12-14) 曾由「時間」、「類型」、「脈絡」與「方法」四個面向切入，說明過去舞蹈史書寫的問題，同時提出受到後現代史學研究影響之新型舞蹈史之書寫策略。(1) 就「時間」面向而言、蕾森 (Layson, 1994a, p.12) 認為新的舞蹈史書寫不同於傳統的線性、建立常規的大敘事方式，採取非線性的方式、呈現片段湧現的事件、包容短暫不明的現象並且關注特例。(2) 在「類型」面向、蕾森 (Layson, 1994a, p.12) 認為新的舞蹈史書寫反對傳統對於舞蹈活動與群體之命名與階層架構，認為這種貼標籤的方式在選擇與分類當中，已經去除某些舞蹈形式，同時劃分位階順序。(3) 蕾森 (Layson, 1994a, pp.12-13) 認為影響舞蹈現象書寫的「脈絡」的因素有許多，而且這些因素連結組成一種動態的實體。新舞蹈史書寫不同於傳統強調少數某些核心因素，靜態且漸層的模式。同時質疑是否某些脈絡被凸顯為影響歷史上舞蹈發展之因素，而有則是略而不談。(4) 在分析「方法」上、蕾森 (Layson, 1994a, pp.13-14) 指出傳統的歷史書寫往往為了建立大敘事的一致性，而影響資料的篩選、排列與重組。例如、個人的預設立場影響資料的解讀與呈現；研究者無視於資料本身可能以不同方式解讀與詮釋，而發生資料之誤判與誤用；書寫者將個人對於過去發生之事實的詮釋與推論以近似報導真實事件的方式呈現。新世代舞蹈史家將資料視為再現作者對於當年事件的詮釋，因此對於歷史事件不同、甚至是衝突的詮釋，皆可看作是為各自目的服務的正確觀點。

## 四、初探臺灣舞蹈史

以下研究者參考蕾森 (Layson, 1994a, pp.12-14) 的觀點，由「時間」、「類型」、「脈絡」與「方法」切入，分析 1911 年以來臺灣與大陸出版關於臺灣舞蹈史之 13 篇論著。希望經由分析歷史編纂的內容發現歷史書寫是在諸多權力機制影響下形成的論述，顯現舞蹈史書稿中不同意識型態觀點爭奪代言權的跡證。經由前人研究成果的回顧與評析，發現其專擅與限制、同時探索未來研究之新議題。

### （一）「時間」面向

大部分舞蹈教科書將臺灣舞蹈活動納入中國舞蹈史，以下由四本具代表性著作為例，比較分析其中線性歷史敘事之建構以及代表性事件之篩選。

#### 1. 中國舞蹈歷史論述中的臺灣舞蹈

前文列舉之書籍大多都是將臺灣舞蹈活動之書寫，納入中國舞蹈史的論述中。其中高棪 (1984) 在*中國舞蹈概論*一書中第五章第五節由周朝開始，以 13 個段落書寫「中國歷代舞蹈的情形」，一直到「民國舞蹈」段落。關於臺灣的部分、則由光復開始書寫，並未論及光復之前的舞蹈活動。

李天民、余國芳（1998）之*中國舞蹈史*由舞蹈起源開始書寫，之後依照夏商周三代以及其後正史各朝代、經民國建立一直到1948年逐章論述。該書第19章「民國早期之舞蹈」的第六節，才介紹「臺灣地區之舞蹈」。

李天民、余國芳（2005）在*中國舞蹈史*之上冊由史前篇開始，經過古代篇「十六世紀前的舞蹈－南島先民之舞」由中國歷代 ( 先秦、漢魏、隋唐、宋元、明 ) 一直到近代篇「十七世紀前期的舞蹈－荷、西三十八年之舞」、「十七世紀中後期的舞蹈－明鄭二十二之舞」、「十八、十九世紀的舞蹈－納入清版圖之舞」、「二十世紀上半葉的舞蹈－日據五十年之舞」、「四十年代中後期的舞蹈－光復伊始之舞」、「五十年代的舞蹈－探索與戰鬥之舞」、「六十年代的舞蹈－普及與民族之舞」、「七十年代的舞蹈－引進與現代之舞」、「八十年代的舞蹈－開放與多元之舞」、「九十年代的舞蹈－邁向新世紀的舞蹈」。下冊則是專注於臺灣傳統舞蹈之「原住民的歌舞風情」、「漢族舞蹈的移植和創新」、「戲曲舞蹈」、「宗教舞蹈」、「現代社會娛樂舞蹈」、「舞蹈教育與出版」。

王克芬、隆蔭培、章世齡合著 (1993) 之 *20 世紀中國舞蹈*將臺灣舞蹈發展納入上世紀中華人民共和國舞蹈發展史的書寫中。該書由「清末」、「五四運動」、「抗日戰爭」、「新中國建立前期」、「中華人民共和國的建立」、「十年浩劫」一直到「新時期」，最後在第九章由隆蔭培 (1993) 書寫的「香港、臺灣舞蹈藝術概貌」之第二節才介紹「臺灣舞蹈概況」。

### 2. 線性歷史敘事中的片段篩選

不論是將臺灣納入中國數千年歷史或是二十世紀「新中國」發展的脈絡來看，以上四書之章節或是段落的命名以及順序可以看出，作者在力圖建構線性歷史敘事中，仍無法避免片段篩選與斷裂的狀態。例如李天民、余國芳（1998，頁 897-942）在*中國舞蹈史*第 19 章分六小節書寫「民國早期之舞蹈」，前四節為舞蹈類型之發展（分別是「西方舞蹈的傳入和中國現代舞的起步」、「學堂體育舞蹈與兒童舞蹈」、「民間舞蹈的延續和變異」、「戲曲舞蹈的改良和創新」），後兩節則是區域舞蹈活動（分別是「東北地區之舞蹈」、「臺灣地區之舞蹈」）。首先在區域部分、只敘述東北與臺灣兩地，幾位在日後臺灣舞蹈發展具有影響力的舞蹈家抗戰時在四川地區的活動卻沒有介紹。再者、「臺灣地區之舞蹈」內文包含「臺灣原住民舞蹈」（九族）、「臺灣漢民族舞蹈」（「廟堂祭祀之雅舞」、「民間之民俗舞蹈」），可惜作者寫到 1948 年的活動便停筆。

高棪 (1984，頁 108-124) 在*中國舞蹈概論*一書中第五章第五節第 13 部分的「民國舞蹈」包含三主題，分別是對日抗戰時在四川的「中國民間樂舞研究會源起」、國民政府遷台後「成立改進山地歌舞講習會」、光復後臺灣「舞蹈研究社應運而生」。這部分正好是 14 年後出版的*中國舞蹈史*（李天民、余國芳，1998）書中沒有的。高棪（1984，頁 108-112）於書中介紹

抗戰時期國民政府遷都四川重慶時期成立的「中國民間樂舞研究社」，並記載在當時在大後方的高梓、高棪、戴愛蓮三位舞蹈教育家的創作、教學與演出舞蹈活動。高棪（1984，頁 108-112）在「民國舞蹈」部分，亦介紹 1947 年抗戰勝利後於京滬演出的《新疆青年歌舞訪問團》之成員、舞作與風格。[4]

李天民、余國芳（2005）的*臺灣舞蹈史*涵蓋史前到近代的資料，在時空範圍以及資料量、都遠遠超出過去關於臺灣舞蹈歷史之書寫。由於作者採用之史前、古代、近代、明清兩朝、荷西與日據時期之資料本身已經是片段且不連結，因此作者必需以其詮釋與推論串聯前人的紀錄、資料與觀點，更加凸顯歷史編纂之不完整性。例如*臺灣舞蹈史*上冊中「可以想像」（頁 5）、「也可能產生」（頁 7）、「可能」（頁 21）、「也許」（頁 24）、「雖然沒見於……必然是」（頁 39）、「據說」（頁 53）、「相傳」（頁 53），都是作者常用的推測話語（李天民、余國芳，2005）。

由隆蔭培 (1993，頁 254-263) 刊登在 *20 世紀中國舞蹈*之「臺灣舞蹈概況」的書寫可看出，作者努力串聯有限的片段資訊、試圖描繪發展軌跡。該文對於林懷民與《雲門舞集》，以及中國文化大學舞蹈系與其創系系主任高棪著墨較多。該文缺乏不少臺灣舞蹈發展歷程中非常重要的活動、團隊與人物，例如「中華民族舞蹈比賽」、中華民國舞蹈學會、《新古典舞團》，劉鳳學、林香芸。此外、幾位在國民政府遷台之前已經活躍於中國大陸的一些陸籍（例如高梓、高棪、李天民）與臺籍（例如林香芸）舞蹈家的活動與貢獻，亦不見提及。

## （二）「類型」面向

經由比較兩個不同出版社發行之教科書*舞蹈欣賞*，以及三本關於臺灣舞蹈文化與風格之書籍，可以發現臺灣舞蹈作為一種類型之差異劃分。

### 1. 臺灣舞蹈之命名、架構與分類

伍曼麗主編的*舞蹈欣賞*著眼於「中外各主要舞蹈種類」( 伍曼麗，1999，頁 1)，因此在結構上依序分「中國舞蹈」、「芭蕾舞」、「現代舞」以及「娛樂舞蹈」四章，該書最後一章（第五章）介紹「如何欣賞舞蹈」。臺灣舞蹈史之書寫出現在書中兩小節，分別是隸屬於「中國舞蹈」的「臺灣的民間舞蹈」段落（其下包含「漢民俗舞蹈」、「原住民祭儀歌舞」），以及附屬於「現代舞」的「臺灣現代舞」。由以上章節規劃看來，該書關注的是起源於中國與西方的舞蹈風格種類，臺灣舞蹈並非由單一風格構成、因此分別在不同風格之章節中論述。

平珩主編的*舞蹈欣賞*則是將舞蹈分為九章介紹，主題依序是「人與舞蹈」、「芭蕾的產生」、「現代舞的產生與演變」、「後現代舞蹈的產生與風貌」、「中國舞蹈發展的過程」、「臺灣的民間舞蹈」、「臺灣舞蹈史」、「大陸舞蹈發展的過程與現況」、「亞洲的舞蹈」。平珩（1995，頁 3）在編者序文中說明以上九章之段落與比重的規劃考量，其中：「舞蹈藝術成型的三種大

的型式，芭蕾、現代與後現代」，都屬於該書前半部。平珩（1995，頁 4-5）進一步說明「在本書的後半段，我們將相當篇幅特別放在臺灣的舞蹈上面。一來是在粗略瞭解舞蹈歷史發展之後，可以對照我們身處的臺灣，在舞蹈方面是經過怎樣的歷程，也看看這些歷程是站在世界舞蹈的哪一個脈絡中；再來也可以由我們較熟悉的臺灣舞蹈史發展中，看出一些舞蹈形式、舞蹈演進與歷史腳步的關連。」該書前半是介紹西方藝術舞蹈論述居多的「舞蹈歷史發展」，後半則是關於臺灣舞蹈發展，兼論與其相關之大陸舞蹈發展以及亞洲舞蹈發展。亦即是「舞蹈歷史發展」與「臺灣的舞蹈」是構成該書兩大區塊，因而比較重要、佔有較高位階。影響所及、其他舞蹈類型，例如國際標準舞、爵士舞、踢踏舞，則不納入。

羅雄岩 (2001，頁 197-219) 在*中國民間舞蹈文化教程*中運用其發展出的「五種文化類型」（分別是「農耕文化型」、「草原文化型」、「海洋文化型」、「農牧文化型」、「綠洲文化型」），介紹中國民間舞蹈。該書第九章討論「海洋文化與沿海民族民間舞蹈」，其中關於臺灣舞蹈部分的書寫分別出現於「海洋女神與民間出會」、「漢族漁民的民間舞蹈」以及「多元古拙的高山族民間舞蹈」三部分。羅雄岩依照大陸的分類法將臺灣的原住民族統稱為「高山族」，在分類層級方面則將臺灣分類的九個「族」降級為九種「人」，分別是「阿美人」、「排灣人」、「泰雅人」、「賽夏人」、「布農人」、「曹人」、「雅美人」、「魯凱人」、「卑南人」。[5] 羅雄岩 (2001，頁 216-219) 在書中列出臺灣「高山族」的四種「主要的歌舞型」，分別是「在群聚區廣泛流傳」的「拉手舞」、泰雅的「口弦舞」、「高山族曹人的一個分支」邵的「杵歌」以及雅美的「髮舞」。作者並未說明分類與選擇標準，關於臺灣舞蹈的書寫則是強調大陸官方與研究者自己的分類與命名系統。

不同於羅雄岩之研究、劉鳳學（2000）的*與自然共舞－臺灣原住民舞蹈*專門介紹臺灣早期由人類學家命名的九族之文化與舞蹈風格，不介紹遷臺漢族或其他中國大陸各族之傳統舞蹈。劉鳳學結合運用 1954-1978 年間參與「田野調查、錄影、重建」工作累積之資料，並以拉邦舞譜 (Labanotation) 記錄「各族群具代表性之舞蹈與動作」。（劉鳳學，2000，頁 11-12）其中、「泰雅族舞蹈」以《示愛舞》為代表，「雅美族舞蹈」以《頭髮舞》為代表。

李天民 (2001) 在*臺灣傳統舞蹈*中提出，臺灣島上各族群的舞蹈活動，「歷久不衰，而永恆流傳者，稱之為『傳統舞蹈』也是『民族舞蹈』亦可稱為『移住民舞蹈』」。李天民認為臺灣傳統舞蹈的發展可分為三個時期，分別是「臺灣原住民舞蹈」、「漢民族移民舞蹈」、以及 1949 年國民政府遷臺引發「中華民族大遷移」將中華各民族傳統舞蹈文化導入。因此李天民在該書中將「臺灣傳統舞蹈」依發展順序，分為「臺灣原住民舞蹈」、「臺灣民俗藝陣舞蹈」以及「傳統舞蹈中之古典舞、民俗舞」三類介紹。其中「臺灣原住民舞蹈」細分為 11 部分，包含總論風格的「臺灣原住民族共同舞步」，以及十族舞蹈介紹－「阿美族舞蹈」、「泰雅族舞

蹈」、「賽夏族舞蹈」、「布農族舞蹈」、「鄒族舞蹈」、「排灣族舞蹈」、「魯凱族舞蹈」、「卑南族舞蹈」、「雅美族舞蹈」、「邵族舞蹈」。( 李天民，2001，頁 15-52) 以上十族舞蹈中、作者提出「泰雅族舞蹈」以《口琴舞》（口簧琴舞）為代表、「雅美族舞蹈」以《頭髮舞》為代表、「邵族舞蹈」以《杵舞》為代表。

2. 舞蹈型式的取捨與位階順序的劃分

伍曼麗 (1999) 主編的*舞蹈欣賞*先介紹中國舞蹈、再介紹西方劇場舞蹈，對讀者而言可能暗示中國舞蹈較為重要。但該書西方舞蹈篇幅與比重較多的狀況，也有可能引發讀者推論西方舞蹈較重要。該書在芭蕾舞以及娛樂舞蹈兩章只刊載臺灣舞蹈家之演出照片卻無文字介紹，容易造成外界誤解、以為這兩類舞蹈型式在臺灣不發達。同樣是書寫西方舞蹈篇幅較多，另一本*舞蹈欣賞*的主編平珩（1995，頁 4）解釋：「雖然比較起來，我們用了三章的篇幅來說西方舞蹈四百年來的演進，只用了一章來說中國舞蹈千年來的發展，好像份量有所差別，但也正是看出在中國的歷史發展中，對舞蹈的一種限制。」對不明究裡的讀者而言、先介紹西方劇場舞蹈史再介紹中國舞蹈史，加上西方舞蹈的書寫多於中國或是臺灣舞蹈，容易讓人產生一種錯誤的推論，那就是、西方舞蹈在位階上較為重要、在發展歷程中較不受限。在不同程度上、以上兩本書在舞蹈類型之取捨以及位階順序之劃分，皆受到人為評選之影響。因此一些臺灣現存的舞蹈型式，有的佔據重要地位、自成一類；有的則是不被視為單獨的舞蹈類別、因此分散在不同類型內；有的有圖為證、但缺文字書寫；有的則沒有納入論述。

前文提及、羅雄岩 (2001，頁 197-219) 在*中國民間舞蹈文化教程*一書中以「高山族」稱呼臺灣原民各族，而不採用其研究對象在臺灣本地的名稱、現況以及臺灣舞蹈界與人類學界相關研究發現。這種方式、首先在位階面向將臺灣原民各「族」降級為「人」，令讀者錯認各種「人」之間差異不大，都是系出同「族」。接著在命名面向也容易產生誤解，以為臺灣原住民族皆居住於高山內，殊不知臺灣的平原之中、海島之上亦有原民聚落。再者在代表性方面、以「拉手舞」、「口弦舞」、「杵歌」、「髮舞」作為臺灣「高山族」的「主要的歌舞型」的篩選標準不明，只有凸顯泰雅、邵與雅美（達悟）三個少數民族的舞蹈。如果只是針對這三族來看、羅雄岩 (2001) 與李天民 (2001) 都選擇相同的代表性舞蹈，不同的是劉鳳學 (2000) 選擇《示愛舞》為「泰雅族舞蹈」之代表，邵族則不在其書中九族論述之內。

## （三）「脈絡」面向

國家政策、元首文告、主義、信仰等社會文化因素，往往具有指標性意義，引起研究者關注、進而影響其歷史書寫之脈絡。

1. 從民生主義育樂兩篇補述、三民主義到中國文化的書寫脈絡

高棪在*中華民國建國七十年叢書：中國之文化復興*發表的專文－七十年來的舞蹈 (1981，頁 591) 以及*中國舞蹈概論* (1984，頁 119-120) 中指出蔣中正總統的*民生主義育樂兩篇補述*為復興中國舞蹈的動力。不同於高棪以*民生主義育樂兩篇補述*做為民國以後（包含政府遷臺後）舞蹈發展之動力，李天民則是在他的書寫中指出*三民主義*才是臺灣的舞蹈發展應當依循之脈絡。李天民、余國芳（1998，頁 897）在*中國舞蹈史*關於「民國早期之舞蹈」、引用國父孫中山先生之話語：「對於世界諸民族，務保持吾民族之獨立地位，發揚吾固有之文化，且吸收世界之文化而光大之，以期與諸國並趨於世界」。作者認為「國父的教導對於民國以後舞蹈的發展，有著重要的指導意義。」（李天民、余國芳，1998，頁 897）秦孝儀（1981，頁 6）在*中華民國文化發展史*編者序文中指出，該書之寫作編輯即是「矢志由三民主義的模範省的建立，來實施重光大陸、重建中華的目標」。因此該書 ( 第八章第二節 ) 負責撰寫舞蹈部分的李天民 (1981，頁 1453)，在文章最後一段討論「中國舞蹈之展望」即倡議「創造中國三民主義文化精神之舞蹈」。

相較於前述作者對臺灣舞蹈發展的看法，王廣生（1997）在*中華民國史文化志 ( 初稿 )* 的第九章採取較為寬廣、政治中立的脈絡，提出她對「當前中國舞蹈發展之趨勢」的看法。認為：「現代的中國舞蹈，仍將以芭蕾、民族舞及現代舞為三大主流……總而言之、不論芭蕾、民族舞或現代舞，也不論是抒情或是形式性，今後的發展趨勢仍是以個人風格取向的表達方式為主體，以其發揚中國文化高尚優雅之風格，並光大教化。」（王廣生，1997，頁 447）王廣生的書寫依循「中國文化」的脈絡，取代前人遵循之孫中山的「*三民主義*」，或是更早期服膺蔣中正*民生主義育樂兩篇補述*的脈絡。

2. 山地歌舞改進

不論是高棪在*中華民國建國七十年叢書：中國之文化復興*發表的文章－七十年來的舞蹈 (1981)、*中國舞蹈概論* (1984)，或是李天民、余國芳合著的*臺灣舞蹈史*，都是由參與推動「改進山地歌舞講習會」的專家角度書寫。該活動是由漢族為主的臺灣省政府領導，根據高棪 (1981，頁 590) 的看法、當時的民政廳長「有意要改進充實山地歌舞的內容」，以便推廣到學校與軍隊。高棪 (1981，頁 590) 提及當時全省 30 鄉，「選派保送歌舞最佳女青年參加……達 68 人之多」。歌謠的部分改進面向有二、分別是 1.「給山地歌謠製譜……使山地歌曲由有調無譜，進而為有調有譜」，2.「為山地歌曲配詞……配詞的原則，不但增加文學意味，合乎美的要求，還要富有意義，灌注愛國的民族精神。同時文字要淺近，使得每個懂國語的人，唱時都能了解其內容。」( 高棪，1981，頁 590) 高棪接著在同一篇文章指出「改編舞蹈內容的原則是：（一）保留其特性的風格。（二）增加現代舞的優美動作。（三）加強節奏變化，使段落清晰有序，減少重複。（四）增加排列變化。」( 高棪 1981，頁 591)

## （四）「方法」面向

不論是抗拒、順從或是參考主流觀點，寫作者身為社會成員因此或多或少帶有預設立場，導致對過去產生不同的解讀。經由比較臺灣作者盧健英與大陸作者歐建平的文章，可以看出立場之差異。

### 1. 修改原稿之書寫、強化論述與評價

盧健英於1995年先後發表的兩篇臺灣舞蹈史文章－舞過半世紀，讓身體述說歷史（1995b)、臺灣舞蹈史（1995c)。比較這兩篇文章可以發現作者以十年為一階段、由1940年代開始書寫，文章主要描述現代舞發展，兼論芭蕾、民族舞蹈、土風舞。研究者發現盧健英關於特定舞蹈活動之社會文化背景脈絡以及舞蹈現象本身的描述、推論與評價，在用語以及出現的段落與順序方面，出現調整增補的狀況。例如八月先發表於*表演藝術雜誌*的文章（舞過半世紀，讓身體述說歷史）先介紹李彩娥、然後蔡瑞月，同年底刊載於*舞蹈欣賞*之文章（臺灣舞蹈史）改為先介紹蔡瑞月並增加她的三項「開創性成就」。例如各年代政經與藝文重要事件的選定，以及說明這些「大事」與舞蹈的連結的話語，在第二篇專文中也出現調整。這些更動標示出作者改變她對某些資料的解讀與詮釋，更改其歷史書寫中的評判與資料使用方式。由前者可看出、盧健英在較晚發表的文稿（臺灣舞蹈史）中改變看法，除了增添關於蔡瑞月之論述，她更將蔡瑞月置於李彩娥之前、強化其對臺灣舞蹈之重要性與貢獻。

### 2. 增補他人之書寫、變更詮釋與評價

同樣是書寫臺灣舞蹈、比較歐建平 (2004) 的文章（臺灣舞蹈發展概況）與盧健英 (1995c) 的文章（臺灣舞蹈史）。可以發現歐建平 (2004) 文章中部分小節與段落中的文字與盧健英 (1995c) 文章中相應的段落近似，加上部分引文註明出自盧健英 (1995a, 1995c) 的兩篇文章，顯示這些段落之資料來源為盧健英。例如「三、蔡瑞月：桃李滿天下的一代宗師」第二段的前半文字 ( 歐建平，2004，頁 598-599)；「四、李淑芬與林香芸：前輩中的另外兩位」第一段、第二段與第三段中間文字 ( 歐建平，2004，頁 600)，第二節「民族舞蹈運動」之第二段與第四段之文字 ( 歐建平，2004，頁 601)，以及第十四節「外國土風舞在臺灣」的書寫 ( 歐建平，2004，頁 553-655)。[6] 以上這些歐建平寫作與盧健英文章之差異可以分為三類，分別是：1. 維持語意但稍微改換或添加文字、2. 增添舞蹈資訊、3. 加入不同的個人評價（例如國家認同、文化認同）。

### 3. 意識型態的差異

比較上述兩位作者的文章，研究者發現個人的預設立場、例如意識型態之國家認同與文化認同，往往有意識地或是淺意識地影響個人對資料的解讀與呈現。例如關於日本習舞經驗對臺

灣舞蹈先驅林明德的影響，盧健英 (1995c，頁 186) 認為「有趣的是、在經過新舞蹈藝術的學習後，林明德對中國古典舞蹈更為嚮往」，歐建平 (2004，頁 596) 則將「對中國古典舞蹈更為嚮往」詮釋為「為中國舞蹈的發展效力」。例如針對「民族舞蹈運動」、作者評價該運動之的話語，其實蘊含意識形態元素。盧健英 (1995c，頁 194) 認為「在那個時代裡，它是臺灣舞蹈家的『鄉愁』，充滿了對『祖國』的幻想，但當『反共』時代結束時，『民族舞蹈』難以避免掉政治時空的局限，它在藝術價值上的定位也就面臨了嚴苛的考驗」。歐建平（2004，頁 602）的評價則為「民族舞蹈在臺灣經歷了一個相當政治化的階段，而內地赴臺灣的舞蹈家們為傳播正宗的民族民間舞、促進當地民族民間舞的蓬勃發展，均發揮了重要的奠基作用。」例如高棪、李天民、劉鳳學等「臺灣舞蹈先驅」，在盧健英的文章是以「外省籍」舞蹈家稱呼，以便與「臺籍」舞蹈家區隔。歐建平則是以「來自內地的舞蹈家」，稱呼這些在臺灣「傳播正宗的民族民間舞」的舞蹈家。

由以上三組比較可以看出，歐建平的書寫強調中國對臺灣的影響。他不但將盧健英 (1995c，頁 186) 筆下對中國古典舞「嚮往」的林明德，轉變成為中國舞蹈「發展效力」的林明德 (歐建平，2004，頁 596)。他在文章中、還進一步強調大陸遷臺舞蹈家，在臺灣傳遞中國舞蹈的重要性與正統性。( 歐建平，2004，頁 602) 此外、盧健英 (1995c，頁 190) 文中運用臺灣「民族舞蹈運動」時期的反共話語，例如：「來呼應當時政治上『消滅萬惡共匪』的戰鬥氣息」、「則是與大陸站在對立的立場上，特別是與共產黨以扭秧歌動員群眾的策略相對應」。前面第一段文字在歐建平 (2004，頁 601) 的書寫中轉變成「以早日實現 " 反攻大陸 " 的夢想」，第二段文字則被刪除、沒有任何替代文字。研究者認為受到意識形態的影響，歐建平不只在資料的詮釋部分傾向中國共產主義，他的資料篩選與觀點陳述也是如此。

## 五、結論

研究者由以上「時間」、「類型」、「脈絡」與「方法」四個層面檢視 13 項臺灣舞蹈史書稿，發現臺灣與大陸的研究者為了建立歷史敘事之一致性，在篩選、排列、重組資料之外並針對重要事件加以命名、分類並劃分位階順序。這些研究者由於意識型態的差異、強調某些因素對臺灣舞蹈發展脈絡之影響，導致對過去產生不同解讀與論述。不同生活經驗、不同檔案資料、不同舞蹈類型、不同文化認同、不同國家主義，導致不同觀點與書寫。由這個角度看來、不同版本的臺灣舞蹈史可以視為是諸多權力機制影響下、各派觀點之表述。不論是將臺灣舞蹈納入五千年中華民族歷史或是在世界舞蹈的脈絡中單獨討論；不論是將臺灣舞蹈寫入中華民國或是中華人民共和國的歷史論述；不論是將臺灣舞蹈聚焦改進充實山地歌舞或是介紹原民傳統舞蹈的敘述；不論是將臺灣舞蹈發展的動力寄託於三民主義、共產主義或是中華文化，歷史研

究者經由論述闡明不同角度的看法、展現不同立場的評價。

正如詹京斯 (1999，頁 61）指出歷史論述「永遠在進行，永遠在分解和重組，永遠是已定位或是正在定位」。經由比較臺灣島內不同世代的研究者的書寫，可以發現由中國認同到臺灣認同的轉變；比較分住兩岸的研究者的著作，更可以見到文化認同與國家認同的立場差異。研究者認為面對不同觀點的歷史編纂、讀者都需要帶著批判的態度檢視，探究不同論述背後的意識型態的特質。如此一來、由消極的態度看來、可以避免將這些歷史書寫視為關於消逝的過去的真確描述；由積極的態度看來、可以轉而將這些歷史書寫等同人為建構、游移變異的論述。

卡特 (Carter, 2004b, p.17) 在文章中鼓勵不同年齡層的學生效法史學家發展理解力與想像力，研究者認為舞蹈專業教師與學術工作者亦如是。都需要保持對歷史理論問題的敏感度以及批判分析的態度，經由知曉過去的研究限制、慣性與預設立場，進而參與研討、分析辯論；經由解開複雜的歷史問題，進而瞭解歷史書寫的多元變異的樣貌，從而洞察歷史書寫的本質、彰顯歷史論述的豐厚。

# 參考書目

## 中文書目


王克芬、隆蔭培 （主編）(2004)。*中國近現代當代舞蹈發展史*。北京市：人民音樂出版社。

王克芬、隆蔭培、章世齡 (1993)。*20 世紀中國舞蹈*。青島市：青島出版社。

王晴佳 (2002)。*臺灣史學五十年 (1950-2000)：傳承、方法、趨向*。臺北市：麥田出版。

王廣生 （1997）。舞蹈。載於 國史館中華民國史文化志編纂委員會 （主編），中*華民國史文化志 ( 初稿 )*（429-447 頁）。台北縣新店市：國史館。

平珩 （主編） (1995)。*舞蹈欣賞*。臺北市：三民。

平珩 (1995)。序。載於 平珩（主編），*舞蹈欣賞*（1-7 頁）。臺北市：三民。

朱重聖 （主編） (1981)。*中華民國建國七十年叢書：中國之文化復興*。臺北市：文化大學。

伍曼麗 （主編） (1999)。*舞蹈欣賞*。臺北市：五南。

伍曼麗 (1999)。序。載於 伍曼麗（主編），*舞蹈欣賞*（1 頁）。臺北市：五南。

李天民（1981）。舞蹈。載於 秦孝儀（主編），*中華民國文化發展史*（1422-1454 頁）。臺北市：近代中國出版社。

李天民 （2001）。*臺灣傳統舞蹈*。臺北市：國立臺灣藝術教育館。

李天民、余國芳 （1998）。*中國舞蹈史*。臺北市：大卷文化。

李天民、余國芳 （2005）。*臺灣舞蹈史（上、下冊）*。臺北市：大卷文化。

杜維運 (2005)。*史學方法論*。臺北市：三民。

高棪 (1981)。七十年來的舞蹈。載於 朱重聖 （主編），*中華民國建國七十年叢書：中國之文化復興*（587-606 頁）。臺北市：文化大學。

高棪 (1984)。*中國舞蹈概論*。臺北市：維新。

秦孝儀 （主編）（1981）。*中華民國文化發展史*。臺北市：近代中國出版社。

秦孝儀 （1981）。序。載於 秦孝儀 （主編），*中華民國文化發展史* （1-6 頁）。臺北市：近代中國出版社。

國史館中華民國史文化志編纂委員會（主編）（1997）。*中華民國史文化志 ( 初稿 )*（429-447 頁）。台北縣新店市：國史館。

凱斯・詹京斯 (1999)。*歷史的再思考（初版）*（賈士蘅 譯）。臺北市：麥田出版。( 原著出版年：1991)

凱斯・詹京斯 (2000)。*後現代歷史學－從卡耳和艾爾頓到羅逖與懷特 （初版）*（江政寬 譯）（vii-xxxi 頁）。臺北市：麥田出版。( 原著出版年：1995)

喬伊絲・艾坡比、琳・亨特、瑪格麗特・傑考 (1998)。*歷史的真相*（初版）（薛絢 譯）。臺北市：正中書局。( 原著出版年：1994)

歐建平 (2004)。臺灣舞蹈發展概況。載於 王克芬、隆蔭培 （主編）。*中國近現代當代舞蹈發展史*（596-682 頁），北京市：人民音樂出版社。

劉鳳學 （2000）。*與自然共舞－臺灣原住民舞蹈*。臺北市：商周編輯顧問。

盧建榮 (1999)。後現代歷史學指南－讓我們重畫國內大學歷史教學的版圖。載於 凱斯・詹京斯 (1999)。*歷史的再思考* （初版）（賈士蘅 譯）。臺北市：麥田出版。( 原著出版年：1991)

盧建榮 (2000)。權充導讀。載於 凱斯・詹京斯，*後現代歷史學－從卡耳和艾爾頓到羅逖與懷特*（初版）（江政寬 譯）（vii-xxxi 頁）。臺北市：麥田出版。( 原著出版年：1995)

盧健英 (1995a)。為中國文化而跳的臺灣舞蹈家－李淑芬。載於*臺灣舞蹈史研討會專文集*（84-96 頁）。臺北市：國立藝術學院。

盧健英 (1995b)。舞過半世紀，讓身體述說歷史。*表演藝術*，33，7-21。

盧健英 (1995c)。臺灣舞蹈史。載於 平珩（主編）。*舞蹈欣賞*（182-219 頁）。臺北市：三民。

羅岩雄 (2001)。*中國民間舞蹈文化教程*。上海市：上海音樂。

## 西文書目

Adshead, J. & Layson, J. (Eds.). (1986). *Dance history*. London, England: Dance Books.

Adshead-Lansdale, J. & Layson, J. (Eds.). (1994). *Dance history: An introduction.* London, England: Routledge.

Berg, S. C. (1999). The sense of the past: Historigraphy and dance. In S. H. Fraleigh & P. Hanstein (Eds.), *Researching dance: Evolving modes of inquiry* (pp.225-248). London, England: Dance Books.

Carter, A. (ed.). (2004). *Rethinking dance history.* London, England: Routledge.

Carter, A. (2004a). Making history. In A. Carter (Ed.), *Rethinking dance history* (pp.1-9). London, England: Routledge.

Carter, A. (2004b). Distablising the discipline: Critical debates about history and their impact on the study of dance. In A. Carter (Ed.), *Rethinking dance history* (pp.10-19). London, England: Routledge.

Fraleigh, S. H. & Hanstein, P. (Eds.). (1999). *Researching dance: Evolving modes of inquiry*. London, England: Dance Books.

Hammergren, L. (2004). Many sources, many voices. In A. Carter (Ed.), *Rethinking dance history* (pp. 20-31). London, England: Routledge.

Layson, J. (1986). Methods in the historical study of dance. In J. Adshead & J. Layson (Eds.), *Dance history* (pp.15-26). London, England: Dance Books.

Layson, J. (1994a). Historical perspectives in the study of dance. In J. Adshead-Lansdale & J. Layson (Eds.), *Dance history: An introduction* (pp. 3-17). London, England: Routledge.

Layson, J. (1994b). Dance history source materials. In J. Adshead-Lansdale & J. Layson (Eds.), *Dance history: An introduction* (pp. 18-31). London, England: Routledge.

## 註釋

1. 請參考喬伊絲・艾坡比 (Joyce Appleby)、琳・亨特 (Lynn Hunt)、瑪格麗特・傑考 (Margaret Jacob) 在*歷史的真相*（*Telling the Truth about History*）論述的「後現代主義與現代精神的危機」(1998，頁 184-219)；盧建榮 (1999，頁 7-36) 於*歷史的再思考*（*Rethinking History*）之導讀，提出「後現代歷史學指南－讓我們重畫國內大學歷史教學的版圖」。盧建榮 (2001，頁 vii-xiv) 在*性別、政治與集體心態－中國新文化史*之導讀，討論「毒蛇猛獸來了－新文化史的實戰操作手冊」；盧建榮 (2000，頁 vii-xxxi) 在凱斯・詹京斯*之後現代歷史學－從卡耳和艾爾頓到羅逖與懷特*（*On What is History: From Carr and Elton to Rorty and White*）書中的導讀文章；王晴佳 (2002，頁 234-257) *臺灣史學五十年* (1950-2000)：*傳承、方法、趨向*，提出「反省與展望：民族史學之『後』」；杜維運 (2005，頁 1-8) *史學方法論*之增寫版自序。
2. 卡特 (Carter, 2004, p.15) 強調「舞蹈研究的主要資料是視覺資料、亦即是舞蹈本身，而不是傳

統使用的文字資料」；蕾森 (Layson, 1994b) 則是在一篇有關舞蹈史料的文章中提議研究舞蹈文字、視覺和聲音資料。

3. 本論文之最初概念是以摘要形式，於 2011 年 10 月 23 日發表於「『回顧與展望 百年舞蹈風華』臺灣舞蹈研究學會國際學術研討會」，當時標題為「臺灣舞蹈史的再思考」。經過大幅增添細部比較分析與整體評判詮釋，本文改為聚焦討論臺灣舞蹈史之書寫，因此標題改為「論述建構與觀點變異－臺灣舞蹈史初探」。
4. 令人不解的是、李天民（1981，頁 1432-1433）在 1981 年秦孝儀主編*中華民國文化發展史*的舞蹈部分確實有提及高梓、高棪、戴愛蓮在四川的活動以及新疆歌舞團在京滬演出。不知何故、1998 年李天民、余國芳合著的*中國舞蹈史*書中卻沒有記載這段，2011 年李天民、余國芳發表的*世界舞蹈史*書中、芭蕾與現代舞部分也沒有記錄。（李天民、余國芳 2001，頁 684-689， 頁 770-775）
5. 「曹」與「雅美」兩名稱是參考臺灣的舊稱，現在臺灣改稱為「鄒族」、「達悟族」。此外、該書出版後臺灣原住民族數目已超越原本分類之九族，逐漸增為 14 族。新增之五族分別是邵族、賽德克族、太魯閣族、撒奇萊雅、噶瑪蘭族。
6. 不論是觀念參考或是文字引用；不論是歷史、或是其他人文學門、還是科學領域著作，研究者建議有志從事寫作者都得清楚載明資料出處、標示出參考運用之觀念或是文字段落，以免日後引發抄襲的疑問與困擾，更重要的是此舉有助於日後資料搜尋與檢視，以便進一步研究探討。

# Discourse Construction and Perspective Transformation-A Preliminary Inquiry on Taiwanese Dance History

Chao, Yu-ling

## Abstract

Post-modern historians regard historiography as discourse subject to influence of powerful institutions. Rival ideologies and institutions compete for the right to represent the past. Consulting the new approach of writing dance history proposed by June Layson (1994a, pp.12-14), This paper analyses 13 texts of Taiwanese dance history published in mainland China and Taiwan after 1911 and discover the difference on interpreting and writing the past. Different experience of life, different archival materials, different genre classification, different cultural identity and different national identity result in diverse perspectives and discourses. A transformation from Chinese identity to Taiwanese identity is discovered through comparing works written by different generation of researchers based in Taiwan. The standpoint difference on cultural and national identity is revealed through comparing works written by researchers cross the Taiwan Strait. Through a preliminary inquiry on writings of Taiwanese dance history, this research discover the transformational characteristic of history.

**Keywords :Taiwanese dance, historiography, national identity, cultural identity, ideology**

Associate Professor (Department of Drama, College of Performing Arts, National Taiwan University of Arts)

# 劉天華《病中吟》演奏詮釋之探討

朱文瑋

## 摘　要

《病中吟》是劉天華依其創作年序中最早的一首二胡曲。樂曲抒發作者感嘆當時社會動盪不安所帶來的茫然與無奈之情，尤其以二胡獨特的音色，來表現本曲憂鬱轉化為悲壯的色彩再貼切不過。

這首二胡作品從蘊釀到完成歷經 15 年，在在表現出劉天華敏銳細膩的音樂情感，其樂曲的特點在於其擅用民間音樂在旋律發展技法，使音樂產生起伏綿延深具歌唱性；運用中國曲式中的循環體裁，將各樂段的情緒轉折表達得自然而流暢；在音區和力度上的變化使音樂產生前後呼應與對比的豐富色彩。

劉天華的《病中吟》一曲，深刻的表現他偉大的愛國情操與鬱鬱不得志的心情，聽者無不被其深邃的意境所感動。所以，音樂的表現不只是表象的音符，還要窺探、融會作者的用意，更要深入體悟樂曲的精神與意涵，如此，才能深刻呈現對樂曲之詮釋。

**關鍵字**：劉天華、二胡、病中吟、循環體裁、詮釋

朱文瑋現為國立臺灣藝術大學中國音樂學系專任講師

# 壹、前言

## 一、研究動機與目的

劉天華是五四時代我國優秀的器樂作曲家，也是卓越的二胡、琵琶演奏家和音樂教育家。他的作品歷久彌新，可謂中國器樂曲的經典代表。因其對音樂的貢獻倍受肯定且影響深遠，所以確立了他在民族音樂領域裡不可動搖的歷史地位。

《病中吟》是劉天華創作十首二胡曲的第一首，筆者在分析與研究這首樂曲時，對於劉天華萌發創作這首樂曲的動機是甚麼？汲取甚麼養分與素材？運用甚麼創作技術？表現甚麼樣的時代思想與情感？其目的要傳達甚麼樣的藝術境界？筆者從演奏詮釋的角度為出發點，除瞭解其創作的始末外，力求層層的發掘與領悟，才能更深刻理解作品的內涵，並認識當代作品的文化底蘊。

## 二、文獻探討

本文以演奏詮釋為研究重點，除了在聆聽與實際演奏體驗之外，筆者根據蒐尋的資料，可分為以下幾個方向進行研究：

劉天華對民族音樂的努力是多方面的，無論是創作、演奏、教育等，皆有其重要貢獻。有基於此，中國大陸舉辦劉天華的紀念活動頗多，並有著大量的相關文獻資料。

筆者首先以瞭解作者背景為研究基石，主要參考由其胞弟劉北茂口述，劉育輝撰寫的《劉天華音樂生涯》一書 ( 劉育輝，2004)，本書內容詳述劉天華的家世背景、童年生活、求學與創作過程、社會活動等方面，是針對劉天華個人生涯研究相當具有參考價值的文獻資料。其他相關文章有楊蔭瀏《在困難中奮鬥的劉天華》( 楊蔭瀏，1980)、袁靜芳撰寫《音樂論著叢書》中的〈“五四”時代優秀民族器樂作曲家、革新家劉天華先生〉、〈劉天華作品的時代精神〉( 袁靜芳，2005) 兩者除描述劉天華生平之外，楊蔭瀏還探討劉天華為民族音樂披荊斬棘，在篳路藍縷的過程中所做的貢獻；袁靜芳則對劉天華創作的十首二胡作品，進行曲式結構、旋律的發展與演奏技巧的突破創新等一一作出分析，並對劉天華作品的時代精神也有精闢的解析。董榕森的《劉天華南胡音樂研究》（董榕森，1992），主要在探討劉天華的音樂思想、創作理念並針對其創作的十首南胡作品進行分析研究。其中對於相關的演奏技巧以科學的聲學測試印證學術性上的假設，亦是本書之特色，說明以科學方法佐證學術論點的重要過程。

## 三、研究步驟實施流程與研究方法

研究步驟實施流程如圖 1

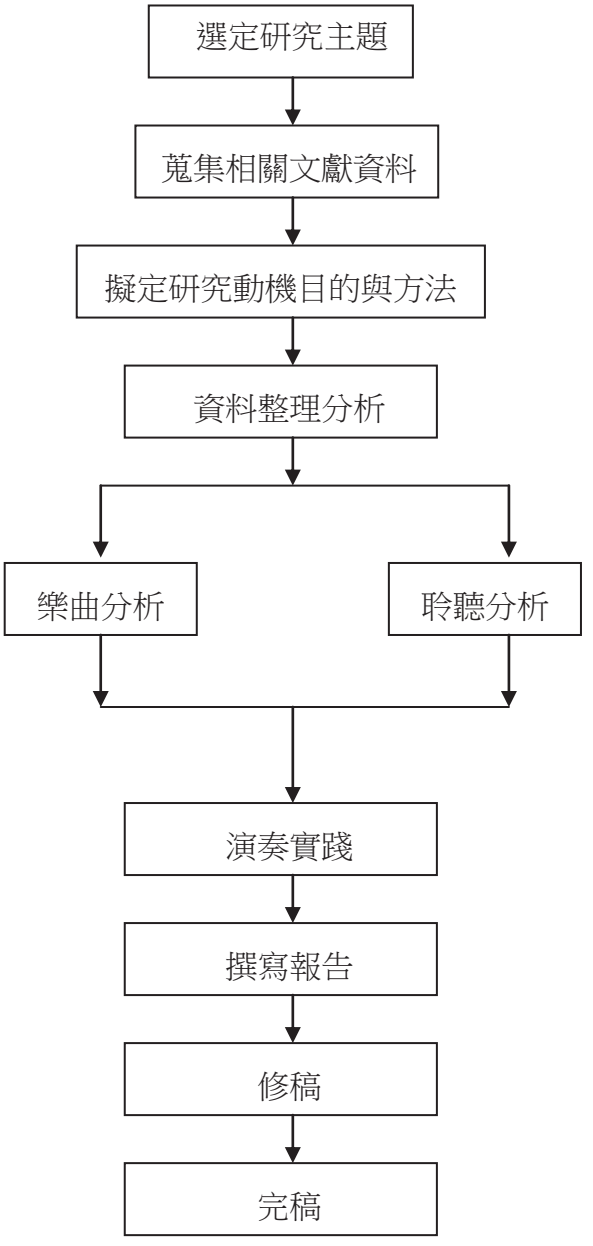



圖 1 研究步驟流程

本文運用之研究方法如下：

### （一）文獻分析

蒐集相關研究之文獻，內容包括專書、期刊、論文，爾後將蒐集資料加以分類、比對再行彙整，作為筆者進行撰述、探討內容之依據。

### （二）樂曲分析

筆者對於《病中吟》之樂曲內容，包括樂曲背景、曲式結構、旋律與節奏特徵、演奏速度與技法等進行研究分析與歸納，藉以理性的分析基礎再深入作品的精神內涵。

### （三）聆賞分析

聆聽劉天華對本曲之原聲錄音，藉由其對音樂速度、技法與樂曲張力等呈現，進行分析與判斷。

### （四）詮釋分析

1. 以文獻、聆賞與樂曲等分析為基礎，加以融會整合並有所觀點。
2. 進行實際演奏並對樂曲之詮釋撰寫成文，以達深化樂曲之目的。

## 貳、《病中吟》之樂曲背景

### 一、劉天華 (1895~1932) 的生平

劉天華是五四年代我國傑出的器樂作曲家，擅長二胡、琵琶演奏亦是音樂教育家，一生對於音樂的貢獻不遺餘力。

劉天華 1895 年出生於江蘇省江陰縣，由於家境清寒，1911 年中學畢業後，即投入音樂相關活動。最初於上海“開明劇社”工作，後來返鄉擔任中學音樂教師，在課餘中，向民間藝人學習二胡、琵琶。1915 至 1918 期間完成二胡曲《病中吟》、《月夜》 、《空山鳥語》初稿。1922 年後在北京大學音樂傳習所、北平女子文理學院音樂系、北平藝專音樂系授課，將二胡與民間音樂引進高等學府。1922 至 1932 在北京期間，編寫二胡、琵琶教材，尤其在二胡教學方面，首次譜寫了四十七首練習曲，使二胡在演奏教學上有了一套由淺入深、循序漸進的系統化教材。另外，創作了《光明行》、《良宵》等二胡獨奏曲，琵琶作品有《歌舞引》 、《改進操》和合奏曲《變體新水令》等。劉天華積極搜集民間音樂並加以整理，因深感樂譜之於音樂發展的重要性，如同文字之於文學的發展，是絕對不可或缺的因素。所以改變過去民間「口傳心授」的教學法，詳實記譜以便於日後之傳習，貢獻非凡，〈梅蘭芳曲譜〉就是經由劉天華聽寫編輯而成的。1927 年他和一些音樂家創辦“國樂改進社”，並出版“音樂雜誌”，其歷年之創作與文章多發表此刊物中。1932 年不幸因猩紅熱逝世於北京，享年 37 歲 ( 劉育輝，2004)。

劉天華身處五四文化運動前後，對於傳統文化的繼承十分重視，相對又受新文化思潮與西方音樂的影響頗深，所以如何尋求民族音樂的新聲與發展在他心中是刻不容緩之事。有鑑於此，無論在音樂思想、創作、演奏、教學與研究，劉天華充分掌握民族音樂的特徵並融合西方音樂的科學方法，對於我國音樂文化的推動與影響極為深遠。

## 二、《病中吟》的創作理念

根據劉天華胞弟劉北茂先生之描述，劉天華於 1915 年春構思《病中吟》的旋律並完成初稿；1917 年至 1921 年間撰寫完成全曲；1923 年定稿；1930 年正式發表，歷時 15 年。

《病中吟》的創作時間是 1915 至 1930 年，此時正處中國軍閥割據，人民生活困難艱苦，時局動盪不安的年代。劉天華在青年時，深深受到“同盟會” 自由民主的思想影響，面對政府的貪婪腐敗，其憂國憂民的情懷遂油然而生。除此之外，1915 年又遭遇他的父親與世長辭。面對接踵而至的打擊，劉北茂撰文回憶：

> ..... 這對年僅二十歲的青來說是多麼沉重的打擊啊！天華懷著滿腔的愛國激情，有理想、有抱負，但他的希望卻一次又一次的破滅，在貧困、痛苦而坎坷的生活道路上，他不斷的碰壁、奮鬥、掙扎，結果仍然找不到出路，這才使他如夢方醒，從美好的幻想和願望中回到殘的現實裡來，心中感到無限的惆悵。

這段文字，說明劉天華創作《病中吟》的歷史背景，同時對《病中吟》的樂思鋪設了基本的樂調。

## 三、《病中吟》曲名的更迭

1915 年劉天華遭受人生最悲痛的至親永訣；國家臨危與時局的動盪不安；自身的貧病交迫……，於是心中生起“人生何適之感”，開始創作《病中吟》。初稿名為《胡適》，後來改為《安適》。“胡”與 “安”在古語中皆是疑問詞。初名“胡適”因與人名偶合，再名之“安適”但又易被解讀為安逸舒適之意。因此，劉天華一再的斟酌考量，最後定名為《病中吟》( 董榕森，1992)。

我們從《病中吟》的標題去領略音樂的意象，容易被誤解作曲者病入膏肓痛苦之呻吟，表現對人生已了無生趣之感，其面向是消極而頹廢不振的。而「病」字於此有其時代背景所產生的各種病態，諸如國家前途之憂、喪親之苦、貧病潦倒之痛等，劉天華在重重的病繭中，試圖破繭而出，在黑暗的重圍裡尋求一絲光明，如此堅強的意志，有其積極的象徵意義。所以「病」字於此具有廣義的意涵，而非僅只肉身之病痛。因此，無論從演奏或聆賞的角度面對本曲，對於作者心中悲苦之情應有所體會與理解。

## 四、創作風格特色

劉天華成長在重視西學（西方教育）的家庭，在 20 歲以前就學習過西洋銅管樂器、鋼琴、小提琴等，並對西洋作曲理論有初步的接觸。20 歲時接觸二胡自己琢磨著拉，非常喜歡。兩年後因與周少梅在同一所學校兼課的機緣，隨周少梅學習二胡和琵琶；其後又學習過古琴、三絃等，對傳統戲曲也有廣泛的接觸和研究。他曾任教北京大學，組織「國樂改進社」，為國樂的改良及推廣作出最大的貢獻。他在音樂上的成就，正如其胞兄劉半農所說：「中西兼擅，理藝並長，而又能會通其間者，當世概無第二人」( 劉復，2005)。

在各類中國音樂之中，他影響最深遠的莫過於二胡音樂。他改革二胡並創作十首獨奏曲及四十七首練習曲，使二胡由伴奏樂器躍升成為獨奏樂器。其中他所創作的十首二胡獨奏曲，深刻反映出“五四時期”部份知識分子的生活與思想，每一首作品無論在旋律的起伏變化，節奏的靈活運用亦或速度、力度的表現等，可以看到他在傳統的表現手法中，巧妙地融入西方的作曲特性，形成獨特的音樂風格。

此外，他還建立循序漸進的二胡教學體系，培養出許多傑出的學生。雖然他人生只有短暫的 37 年，但是透過學生及再傳弟子或追隨者的傳播與研究，構成一個以劉天華為宗的二胡流派，二胡也逐漸成為中國樂器當中深具表現力的獨奏樂器。( 李堅雄，2006)

# 參、樂曲分析

## 一、曲式結構

《病中吟》為三段體附加尾聲之形式所構成。第一段為 4/4 節拍的慢板，共 32 小節；第二段為 4/4 節拍的較第一段略快，共 16 小節；第三段為 4/4 節拍的慢板，共 8 小節；尾聲為 4/4 節拍的快板，共 8 小節。全曲共 64 小節，第一段至第三段的篇幅由大漸小，且呈減半倍數規則式的小節結構，速度的變化由慢 - 快 - 慢 - 快交織而成，整體音樂線條迴盪迭起，相當扣人心弦 ( 袁靜芳，2005)。( 曲式結構如表 1)。

表 1 《病中吟》曲式結構表

| 段落 | 小節 | 拍號 | 調號 | 速度 |
|---|---|---|---|---|
| 第一段 | 1-32(32 小節 ) | 4/4 | G | 慢板 |
| 第二段 | 33-48(16 小節 ) | 4/4 | G | 較前段略快 ( 快板 ) |
| 第三段 | 49-56( 8 小節 ) | 4/4 | G | 慢板 |
| 尾聲 | 57-64( 8 小節 ) | 4/4 | G | 快板 |

## 二、旋律特徵

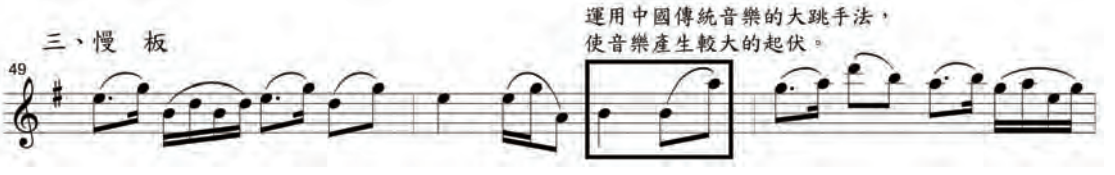
### （一）二胡多把位之演奏法

二胡上的三個把位演奏法，非劉天華首創，劉天華在民國十六年，國樂改進社出版的第一卷第二號中曾說過：「胡琴上所謂三把演奏法，為時尚未久，大約是從三弦、琵琶等樂器上脫化而來的。」

然而劉天華創作曲中所使用的音位，並不止三個把位，他從原來的三個把位，擴增為五個把位，對於二胡音域，在視聽上開啟寬廣的新風貌。而《病中吟》曲調的發展採取第一把位至第三把位，茲將各樂段把位之運用簡述如下：

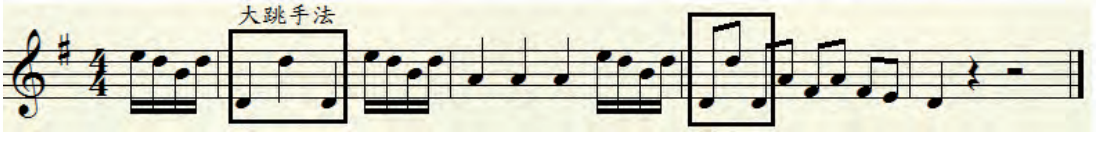
1. 第一段慢板，以第一、二把位為重心，速度緩慢，旋律極富憂傷色彩。
2. 第二段較前段略快，音位涵蓋第一到第三把位，此段除了速度加快之外，音域也提升至第三把位，將整體音樂情緒帶入苦悶與悲憤的高峰。
3. 第三段慢板，主要環繞在第二與第三把位。其中由第一把位跳把至第三把位，此大跳的音樂張力，表達音樂情感既苦楚又深邃。( 如譜例 1)
4. 尾聲快板，音符快速周旋於第一到第三把位，旋律線的跳動較為激烈，表達徬徨、苦悶、無奈的情感。

譜例 1 《病中吟》二胡 49-51 小節

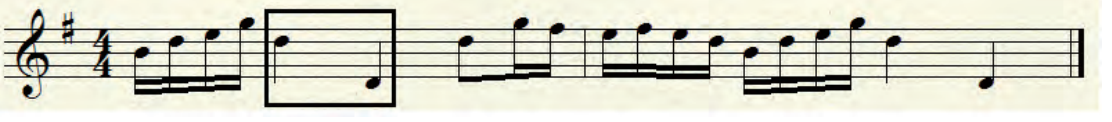



大跳手法與不同的節奏結合，可產生不同的情感表現，傳統樂曲《旱天雷》因大跳音程而營造出熱烈的氣氛。( 如譜例 2)；《漢宮秋月》因節奏上的疏密互現，大跳所表現的氛圍就顯得既瀟灑又典雅。( 如譜例 3)；《步步高》的大跳律動，情境表現愉悅而輕快。( 如譜例 4)

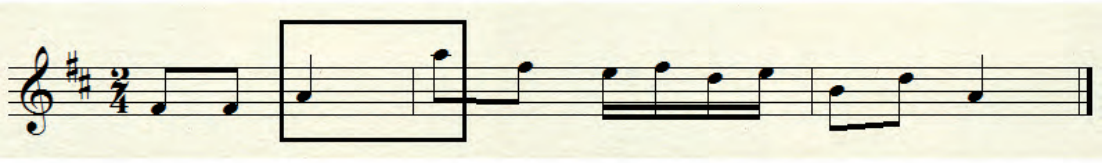
譜例 2 《旱天雷》1-4 小節




譜例 3 《漢宮秋月》1-2 小節



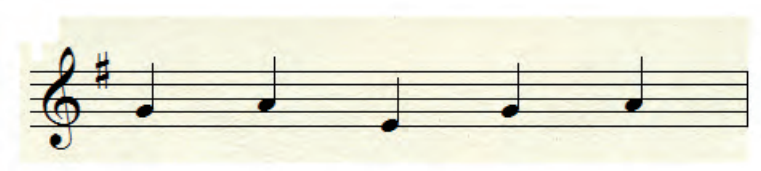
譜例 4 《步步高》1-2 小節



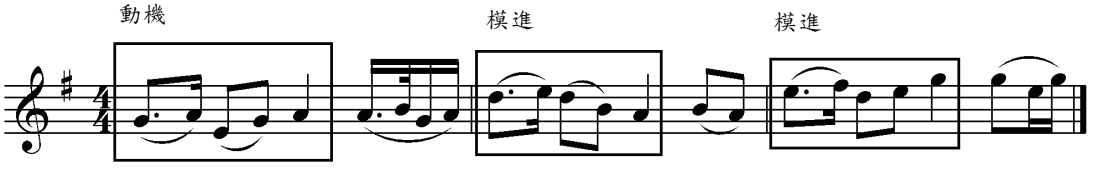
本曲從第一段至尾聲，級進音程的旋律起伏，深刻地表達出作者內心細緻且敏感的變化，時而穿插中國傳統音樂的大跳手法，使音樂產生較大的起伏，全曲情緒層次豐富，深深觸動人心。

### （二）曲調變化特點

《病中吟》主題樂句的動機音型為下列五個音所組成：



再延伸為模進音型並拓展形成主題樂句 ( 董榕森，1992)。

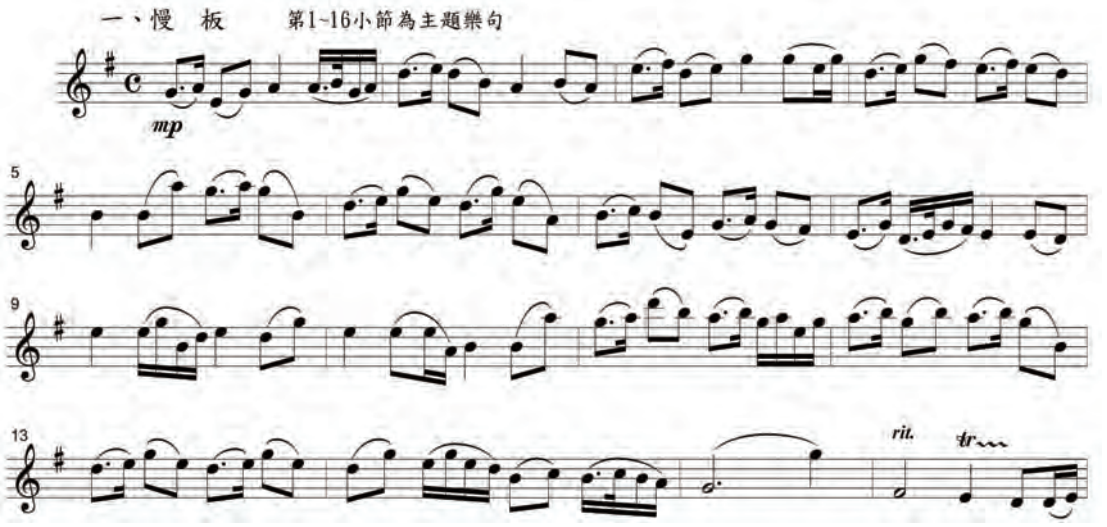



本曲旋律段落以宮調和羽調交替互現於全曲之中。而樂段取決於宮調或羽調，在於樂曲的核心音調、旋律段落是否圍繞或坐落歸屬於 G 音或 E 音上 ( 胡志平，2007)。茲將各樂段曲調特點分析如下：

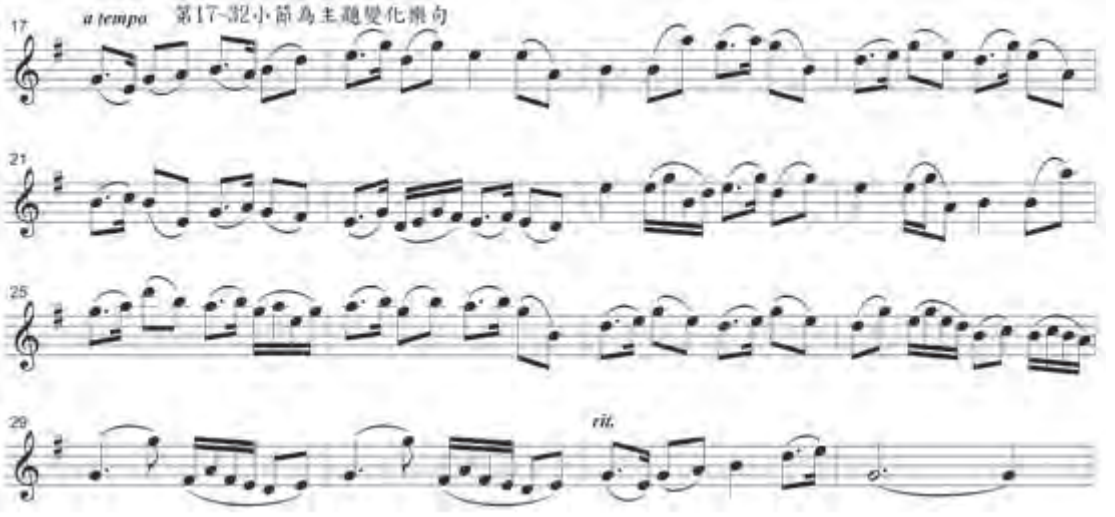
#### 1. 第一樂段慢板

第一段慢板為 G 宮調，曲調徐緩而深沉，曲調發展動機音型為第 1 小節至第 16 小節為主題樂句，第 17 小節至第 32 小節為主題變化樂句。( 如譜例 5、6)

譜例 5《病中吟》二胡 1-16 小節



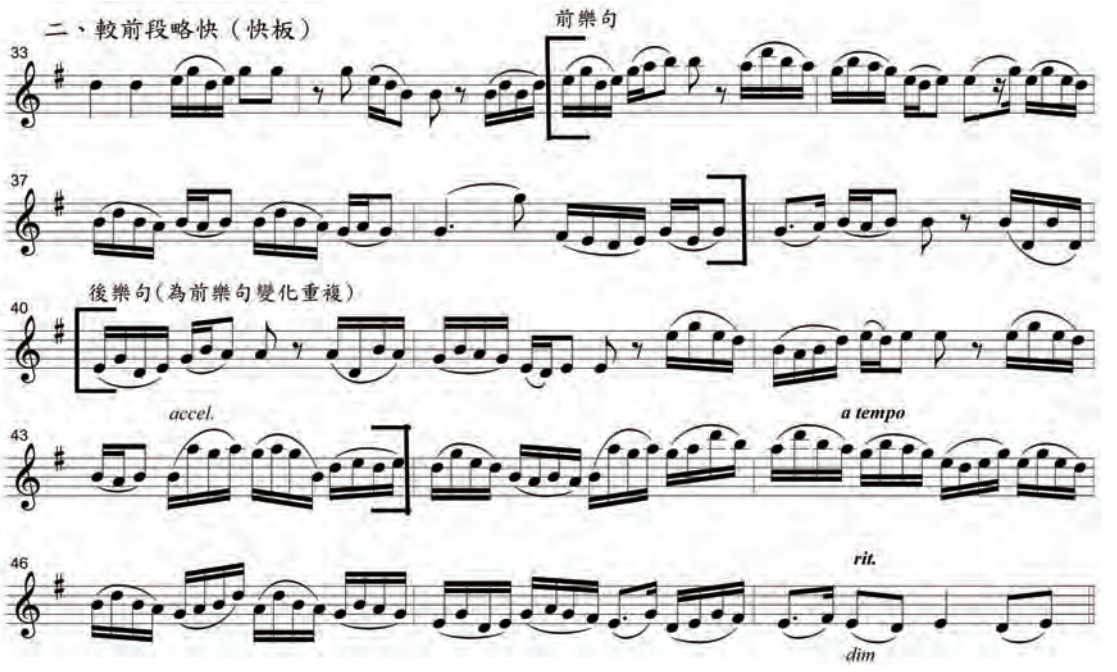

譜例 6 《病中吟》二胡 17-32 小節




**2. 第二樂段較前段略快（快板）**

第二樂段較前段略快，為 G 宮 E 羽調，此段由慢漸快之速度進行，音樂的曲調素材同第一段，由前後兩個樂句構成，後一樂句是前一樂句的變化重複，最後以快速四連音做起伏將音樂張力達到最高潮。( 如譜例 7)

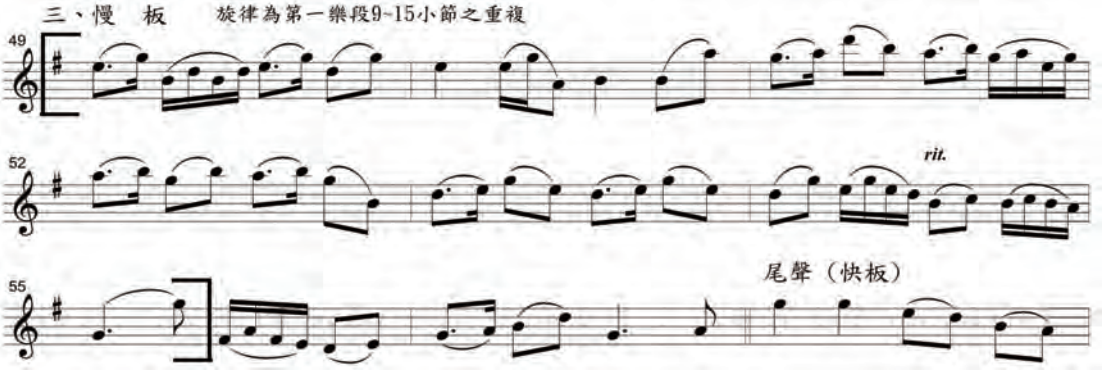
譜例 7《病中吟》二胡 35-43 小節




### 3. 第三樂段慢板

第三樂段總共 8 小節，為 G 宮調，其旋律是第一段主題樂句第 9 小節到第 15 小節的重複手法。( 如譜例 8)

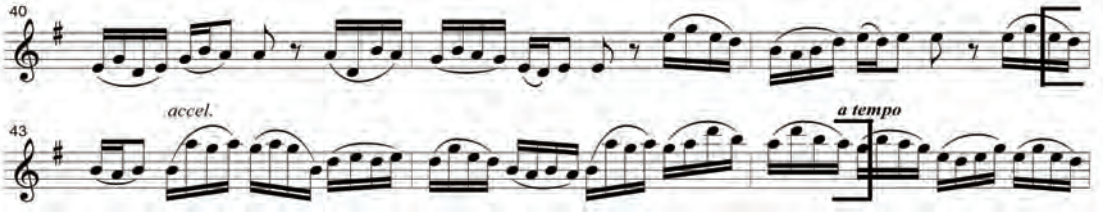
譜例 8 《病中吟》二胡 49-56 小節



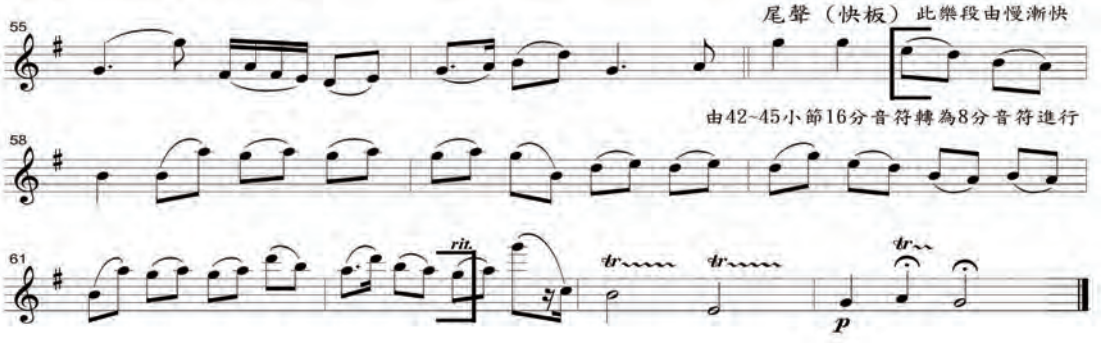

### 4. 尾聲（快板）

尾聲為 G 宮調，為第二段 42 小節至 45 小節的重複手法，在音符的拍值上由 16 分音符轉變為 8 分音符。( 如譜例 9) 連續大跳並在高音區盤旋，音樂張力又出現另一高潮，最後由高音 $g^3$ 滑落至主音 $g^1$ 上。( 如譜例 10)

譜例 9 《病中吟》二胡 42-45 小節




譜例 10 《病中吟》二胡 57-62 小節

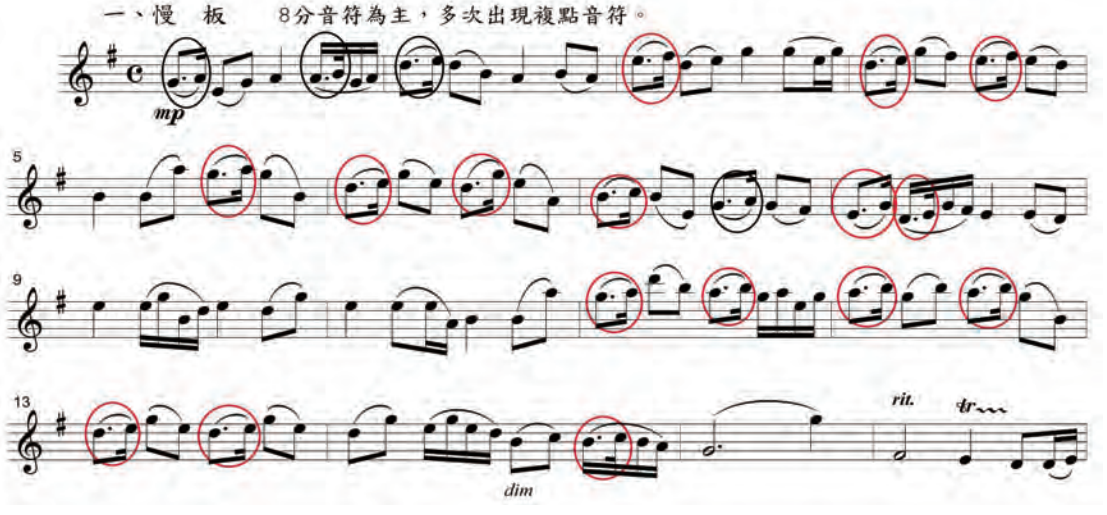



## 三、節奏分析

### 1. 第一樂段慢板

以 8 分音符為主體，16 分音符穿插其間，本樂段出現多次的附點音符為其特點，節奏的舖陳產生欲行欲止、前途茫然而坎坷的意象。( 如譜例 11)

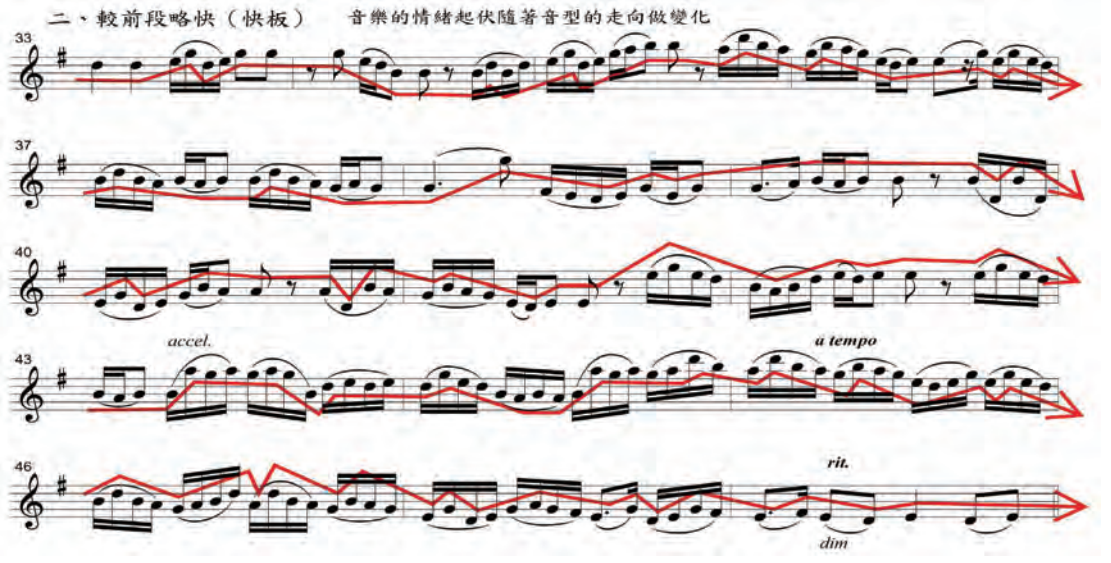
譜例 11 《病中吟》二胡 1-16 小節



2. 第二樂段較前段略快（快板）

以 16 分音符為主，因節奏的形式和第一段形成鮮明的對比，所以整體音樂呈現慷慨激昂、不畏艱難的形象。( 如譜例 12)

譜例 12 《病中吟》二胡 33-48 小節




3. 第三樂段慢板

此樂段從第 49 小節到 56 小節，共 8 小節。節奏的形式為第一段的第 9 小節至第 15 小節之重複，頭尾略為不同。

4. 尾聲（快板）

尾聲的節奏採用增值手法，將 42 小節第 4 拍的後半拍之後的 16 分音符，拉大為 8 分音符的形式，也是頭尾略為不同。

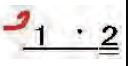
## 四、速度分析

《病中吟》的速度第一段為慢板，第二段為較前段略快 ( 快板 )，第三段為慢板，尾聲為快板，綜合形成慢 - 快 - 慢 - 快的循環特徵。劉天華在第二段與尾聲之間安插一個再現慢板的核心旋律音調的樂段，使整體音樂情感的表現更為迂迴婉轉，內涵細緻且生動，深刻地呈現作者內心的矛盾與徬徨。劉天華在傳統的曲體結構中注入了新的元素，不但表現出對於西洋曲式再現原則的吸收運用，也體現傳統音樂以速度變化所形成的循環特徵。

## 五、技法分析

茲將本曲所使用之左右手技法與範例表列如下 ( 如表 2)：

表 2

| 右手 | 左手 |
| --- | --- |
| (1) 帶指滑音：第 4 小節第 2 拍的  | (1) 基本弓法：拉推弓、分弓、連弓 |
| (2) 上滑音：第 1 小節第 1 拍的  | (2) 大頓弓：第 54 小節第 3 拍的  |
| (3) 原位滑音：第 33 小節第 1 拍的 5 | |
| (4) 顫音：第 16 小節第 3 拍的  | |
| (5) 連線滑音：第 1 小節第 2 拍的  | |
| (6) 大上滑音：第 5 小節第 2 拍的  | |
| (7) 大下滑音：第 5 小節第 4 拍的  | |

## 肆、樂曲詮釋

劉天華因逢當代局勢混亂與家庭之變故，創作了《病中吟》這首描述社會與個人的苦痛。其胞弟劉北茂先生曾寫道：

> 樂曲的曲調時而深吟慢速，時而慷慨激昂，時而纏綿悱惻、淋漓盡致地表達了天華鬱鬱不得志的心情和憧憬的理想，是他二十年來坎坷生活的一個縮影。同時也集中反映了當時病態社會的重壓下，一批像他那樣具有愛國主義和民主主義思想的知識分子們共同的心聲。

有基於此，筆者將從三個面向來詮釋《病中吟》：

1. 以五四動盪的時代背景與劉天華有志難伸之心情，作為舖陳樂音之意象。
2. 根據樂譜上之記載，如音高、力度、速度等以理性的角度去分析音樂。

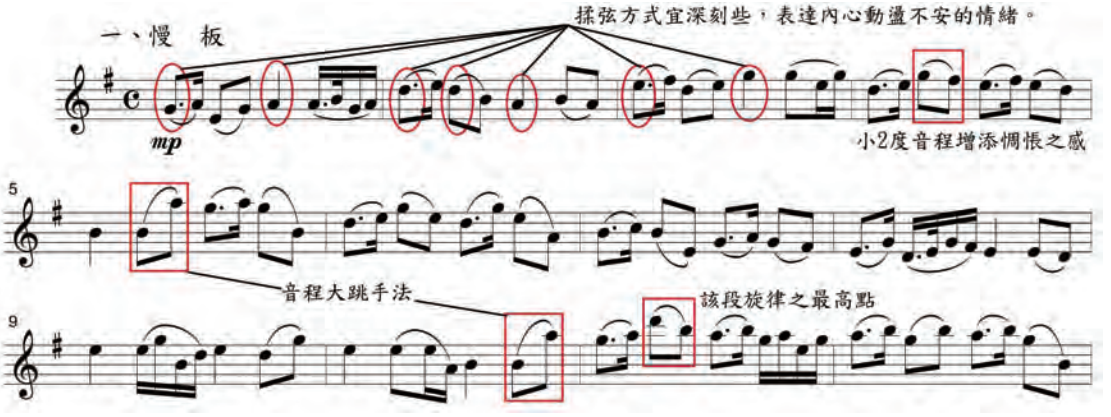
3. 以上兩點作為演奏之基礎，創設音樂情境，再對樂曲之情緒張力與意涵多予領略，以達深化樂曲之目的。

本曲分三個樂段，共 64 小節。劉天華對本曲之原聲錄音，在第一樂段慢板中缺奏第 15 小節到第 28 小節 ( 共缺奏 14 小節 )，而第 15 小節到第 28 小節是屬於第一樂段的後半部分，為主題變化樂句，在演奏技法上和前半段大同小異，但在音樂層次與張力的變化應更為深沉悲痛。筆者為不影響樂曲詮釋之完整性，在陳述中仍以原譜作為依據。

## 一、第一段慢板

速度的掌握恰當與否，是詮釋音樂成功要件之一。樂曲一開始的 $g^1$ 音速度緩起，音量 mp，運弓方面要沉穩且慢，委婉深刻地表現內心的痛苦與徬徨不安，在演奏中，除了左手運用一般的揉弦方式之外，還可選擇以壓揉的方式，使音樂達到更為深刻的效果。( 如譜例 13)

譜例 13　《病中吟》二胡 1-6 小節



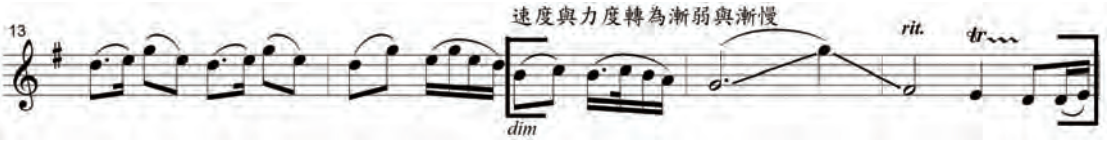

通過壓揉方式，讓人感到作者內心動盪不安的情緒。滑音可分上下滑音，滑動速度亦可快可慢。本曲之滑音從第 1 小節的第一個 $g^1$ 音，可奏出一個速度慢且短的上滑音，然後在第 2 小節第 2 拍的後半拍 $b^1$ 音上做了較慢的下滑音，第 4 小節的 $g^2$、$f^{\#2}$ 同指異音的小二度音程滑音，在處理 $g^2$ 音時揉弦宜深刻些，更能增添樂曲落寞之感。

進入第 5 小節第 2 拍 $b^1$、$a^2$ 的兩個音，使用了民間音樂中常用的音程大跳手法，做了一個較長距離的大上滑音，此小節最後又是一個向下滑落在 $b^1$ 音上的大下滑音。無論是透過大滑音或是上下滑音所產生的音響，足以表達作者內心的惆悵和苦悶。第 7、8 小節在力度的掌控上隨著音形的走向做變化，勿刻意使用弓頭音以免破壞樂曲的流暢性。第 9 小節到第 12 小節張力的變化上和第 5 小節到第 8 小節，皆有 $b^1$、$a^2$ 的七度大跳音程，但第 5 小節到第 8 小節的旋律走向逐漸往低音區進行，而第 9 小節到第 12 小節旋律逐漸在高音區盤旋，所以，第 9 小節到第 12 小節張力表現更突顯內心的激盪不安。尤其在第 11 小節第 2 拍 $d^3$ 、$b^2$ 是本段旋律的最

高點，滑音的伸展與揉弦的處理上要更加悲苦，弓速不要快，但是帶有飽滿度，才能強調內在的張力，呈現出不同的音樂層次。

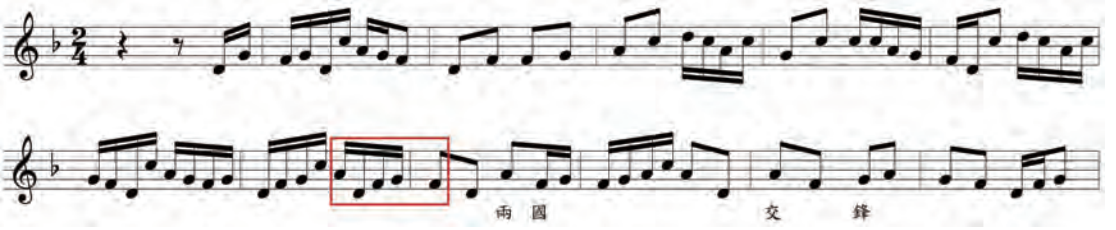
在第 14 小節的第 3 拍開始，速度與力度做漸弱與漸慢的處理，直至 15 與 16 小節低音區的環繞，呼應心中的嘆息連連，所以大滑音技巧處理宜緩慢且深沉，呈現出黯淡的音色。( 如譜例 14)

譜例 14　《病中吟》二胡 14-16 小節

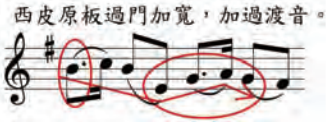



另外，劉天華除了重視民間音樂的傳承之外，對戲曲藝術相當熱愛推崇。在本曲中，採用京劇西皮原板過門的素材，( 如譜例 15) 很自然的在音符做了些改變。我們從第 7 與 21 小節 ( 與第 7 小節相同 ) 的音符拉寬，並加上過渡音中即可窺探一般。( 如譜例 16)( 徐金陽，2005)

譜例 15 《失街亭》西皮原板 1-12 小節

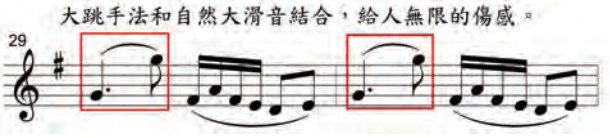



譜例 16 《病中吟》二胡第 7 小節




由第 14 小節的漸慢行至第 17 至第 32 小節為主題變化樂句，在速度上又回到原速，變化樂句表現音樂的起伏，依舊隨著音型的走向做變化。特別之處在於第 29 至第 30 小節，大跳的手法和自然的大滑音結合，給人無限的感傷，在滑音的處理上，速度宜不疾不徐，手腕放鬆並自然帶動，音樂線條自然深刻感人。《病中吟》的段落銜接特色是每個樂段結束要進入下一樂段時，其實並沒有結束之感，都藉由長音後，過渡至下一段落。( 如譜例 17)

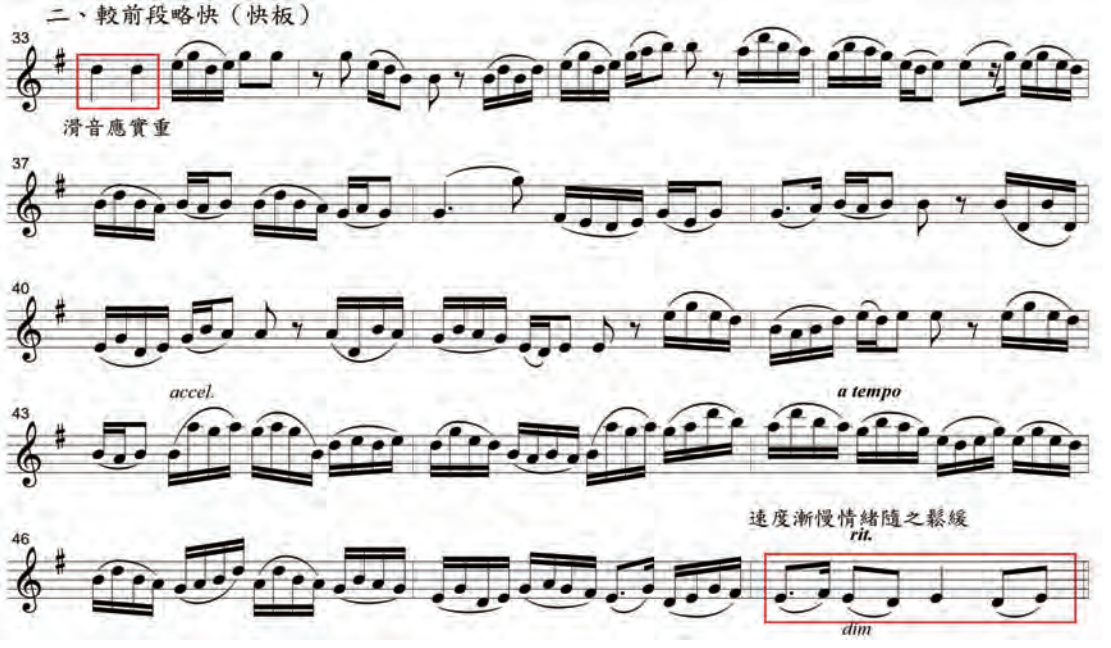
譜例 17 《病中吟》二胡 29-30 小節




## 二、第二段較前段略快（快板）

此樂段的音區和力度變化促使音樂有前後呼應且產生對比的色彩，力度由第一段的 mp 轉為 mf，在節奏的運用上以快速四連音為進行樂句表達，象徵作者雖處於艱困的環境之中，但仍以堅強的意志與努力不懈的精神去面對現實。一開始的兩個滑音應實重、肯定些。在表達此樂段時應注意十六分音符四連音的平均時值與音準，留意左手的換把與快速四連音換弓的配合，避免左右手不相齊的現象，力度的掌握依音型的走向而變化，在結束時的最後 1 小節中，因速度逐漸轉慢，情緒也隨之鬆緩、平靜地帶入第三樂段。( 如譜例 18)

譜例 18 《病中吟》二胡 33-48 小節

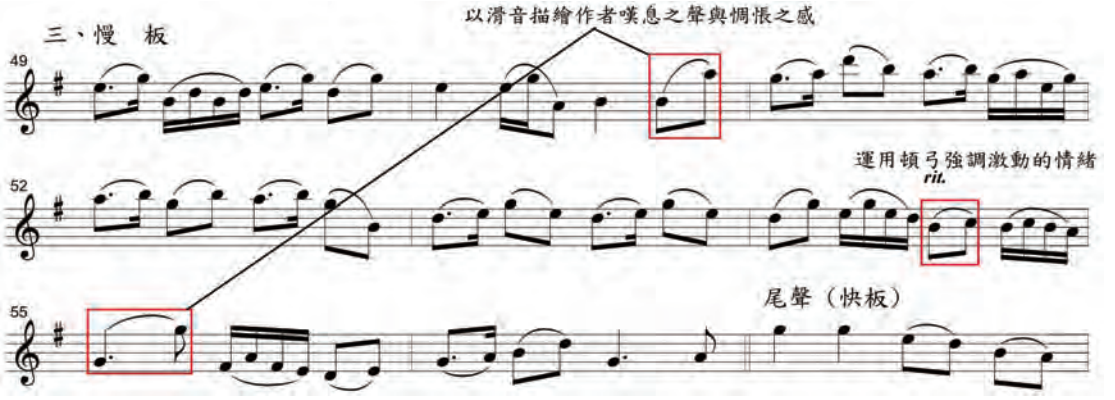



## 三、第三段慢板

速度由上段的快板回復到慢板，為第一段的再現，此樂段共八小節，可謂第一段的縮影。氣口的處理要清楚且沉穩，在表達痛苦茫然的情緒上才會更加深刻。第 50 小節與第 55 小節皆有大滑音，深刻描繪作者嘆息、惆悵之感。54 小節漸慢的速度變化，與尾聲快板的對比更為鮮

明，第三拍的 $b^1$、$c^2$ 兩音為半音音程，又以頓音來演奏，運用頓挫與半音所形成的飽滿悲傷的音色，去解讀作者內心糾結、痛苦是相當貼切的。( 如譜例 19)

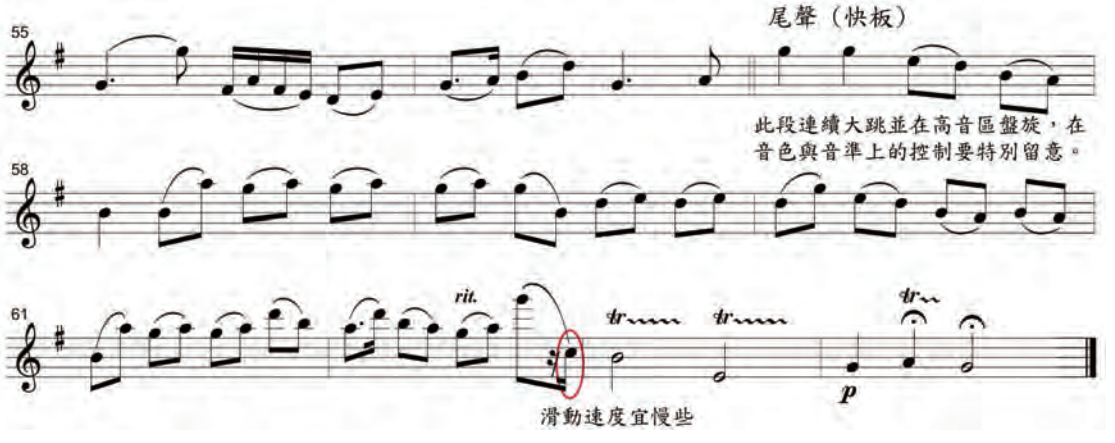
譜例 19 《病中吟》二胡 50-55 小節




## 四、尾聲快板

此樂段將第二段主題由慢漸快進行，作者將痛苦茫然與努力奮鬥融為一體，更為強烈的呈現出來。此段連續大跳並在高音區盤旋，在音色與音準上的控制要特別留意，第 62 小節速度漸緩，情緒悲痛至極，休止符的作用於此營造無聲的悲痛，大下滑音的 $c^2$ 音在滑動速度宜慢些，音樂的氣息在微弱中帶著徬徨與無助，最後的顫音可想像為內心的嘆息與啜泣聲，演奏上應輕巧，力度的掌握漸趨緩且弱。( 如譜例 20)

譜例 20 《病中吟》二胡 57-64 小節



## 伍、結語

劉天華是我國優秀的器樂作曲家，他的第一首二胡創作曲《病中吟》之所以感人肺腑，是因為他洞悉當時社會的動盪不安所產生的茫然無助，以音樂作為表現手法，闡述了當時人們共同的心聲。

在民族器樂的表現，我們一向以特定的旋律來表現樂曲的內容，《病中吟》具備了流暢的旋律，劉天華擅用民間音樂在旋律發展上常用的大跳手法，使音樂產生起伏綿延深具歌唱性；對於京劇的熱愛，也的將其聲腔融於樂曲之中；又運用中國曲式中的循環體裁，將各樂段的情緒轉折表達得自然而流暢；在音區和力度上的變化使音樂產生前後呼應與對比的豐富色彩。劉天華的《病中吟》一曲，深刻的表現他偉大的愛國情操與鬱鬱不得志的心情，聽者無不被其深邃的意境所感動。所以，音樂的表現不只是表象的音符，還要窺探、融會作者的用意，更要深入體悟樂曲的精神與意涵，如此，才能深刻呈現對樂曲之詮釋。

本文在研究的過程中瞭解劉天華在創作、教育與改革上均有卓越的成就，筆者認為其在二胡方面的貢獻有四：

1. 在演奏方面他將原只具有伴奏地位的二胡，發展為獨奏樂器，擴大了二胡的演奏領域與表現力。
2. 創作譜寫十首二胡曲，使原本“口傳心授”的傳統教學方式，因有樂譜可依，更有利於音樂的傳承。
3. 將傳統音樂的表現手法，巧妙融入西方的作曲特性，形成獨特的音樂風格，為後人樹立優良的作曲典範。
4. 有感於二胡與民間音樂的重要性，所以將其引人高等學府，除得以延續傳承之外，也提升其社會價值與地位。

現代二胡演奏藝術，深受西方音樂體系之影響，在音準、速度、技巧等難度上均快速發展與提升，相對於中國的戲曲、民歌、曲藝的涉獵則較為不足。如何將二胡藝術獨特的風格再現，我們必須認同自己的文化，深刻瞭解歷史、地域和人文的緊密關聯，對於傳統音樂的特徵和表現手法加以實踐，使之對樂曲所要表現的精神內涵與風格特色能充分的理解與掌握，進而達到理性、感性兼備的音樂層次。

# 參考資料

## 一、書目

袁靜芳 (2005)。音樂論著叢書。上海：上海音樂學院出版社。

董榕森 (1992)。劉天華南胡音樂研究。臺北市：學藝出版社。

劉育輝 (2004)。劉天華音樂生涯。北京：人民音樂出版社。

## 二、期刊

李堅雄 (2006)。“蘇南現象”與中國二胡藝術發展的四次超越—紀念劉天華先生誕辰 110 周年斷想。黃鐘 ( 武漢音樂學院學報 )，1，80-85。

胡志平 (2007)。劉天華二胡曲樂音形態分析與探討 ( 上 )。黃鐘 ( 武漢音樂學院學報 )，2，45-52。

徐金陽 (2005)。劉天華二胡創作與京劇西皮音樂的聯繫。藝術教育，2，31。

楊蔭瀏 (1980)。在困難中奮鬥的劉天華。音樂研究，2，4-5。

劉復 (2005)。書亡弟天華遺影後。劉天華誕辰百週年紀念專集—圖文之部，香港：龍音製作有限公司，107。

## 三、樂譜

吳素華 ( 1992 )。二胡教材 ( 第二冊 )。臺北：台北市立國樂團推廣組出版部。

董榕森 ( 1993 )。南胡教本 ( 第一冊 )。臺北：生韻出版社。

劉天華南胡十大名曲 (1980)。臺北：學藝出版社。

## 四、有聲資料

音樂大師劉天華誕辰百週年紀念專輯 ( 音樂 CD)(1994)。香港：龍音製作有限公司。。

劉天華十大名曲 / 張銳演奏專輯 ( 音樂 CD)(1995)。臺北：搖籃唱片有限公司。

2004 臺北胡琴藝術節 - 第四輯 ( 音樂 DVD)(2005)。臺北：臺北市立國樂團。

劉天華阿炳二胡曲全集 / 王國潼演奏 ( 音樂 CD)(2008)。香港：香港二胡藝術中心。

大浪淘沙 - 宋飛二胡獨奏音樂會 ( 音樂 DVD)。北京：環球音像出版社。

劉天華十大名曲 / 陳家崑二胡演奏專輯 ( 音樂 CD)(2010)。臺北：喜瑪拉雅事業股份有限公司。

# An Investigation Of Performance and Interpretation of Liu Tian-hua's " Moaning in Sickness"

Wen-Wei Chu

## Abstract

"Moaning in Sickness" was Master Liu Tian-hua's earliest Er-hu composition. This piece of composition represented the feeling of the composer to the unstable society and the hopeless and anxious atmosphere surrounded at that time. The change of the mood from depressing to heroic was precisely expressed by the unique timbre of Er-hu.

It took Liu 15 years to finish the master piece "Moaning in Sickness." And it totally represented the sensitive emotion of Liu's inside world. Liu's perfect application of using the melody of folk music makes the music itself rise and fall vocally. Besides, by using the cyclic form of traditional Chinese classic music, Liu successfully connected every section of the piece. The emotion of each section was transferred so naturally and smoothly. Also, the change of the sound zone and sound strength echoing across the whole piece produces rich colors to the music.

Master Liu's "Moaning in Sickness" deeply showed his patriotic spirit to the nation and his depressing in life. Listeners would be touched by his feelings in the music. Therefore, music is not only seen by the symbols apparently, but also embraced by the backgrounds of the composer, and moreover, the spirit of the composing. With a good understanding of the entire picture, the interpretation to the music could be insightful.

**Keywords :**Liu Tian-hua、Er-hu、Moan in Sick、cyclic form、interpretation

Lecturer, Department of Chinese Music, National Taiwan University of Arts.

# 渴望．解決．酬賞系統：聽眾對於終止式的情緒反應

蔡振家*、陳容姍**

## 摘　要

聆聽音樂所產生的情緒反應以及腦部的活化，一直是學者與普羅大眾相當關切的議題。2011 年初，Salimpoor 等神經科學家所發表的〈音樂情緒巔峰的期待與體驗，導致了多巴胺在不同腦區的釋放〉一文，首度指出聆賞音樂可能牽涉到的兩種情緒：「渴望」，與繼之而來的「樂在其中」。本文希望結合樂曲分析與聽者的生理反應數據，探討音樂終止式中的「渴望」與「樂在其中」如何引起聽眾的情緒與感動。從臺灣流行歌曲與德文藝術歌曲可以觀察到以下現象：第一，有些終止式確實較能引發聽者的巔峰情緒（由膚電反應所顯示），但此情緒發生的時間點則視狀況而異；第二，終止式需要被渲染，才能夠有效引發聽者的巔峰情緒，渲染方式包括速度與力度的變化、旋律線的走勢，並搭配材料的重複出現；第三，同一首樂曲的不同詮釋，對於聽者可以造成不同的情緒反應。

**關鍵字**：情緒心理學，音樂終止式，副歌，德文藝術歌曲，膚電反應

* 蔡振家現為國立臺灣大學音樂學研究所副教授
** 陳容姍現為國立臺灣大學音樂學研究所碩士生

# 壹、緒論

腦部造影 (brain-imaging) 研究方法興起以來，神經科學家針對音樂的各種面向進行探索，成果斐然，隱然建立起音樂心理學的新典範。在音樂的神經科學 (the neuroscience of music) 這個領域裡面，聆聽音樂所產生的情緒反應，以及腦中情緒迴路的活化，一直是學者與普羅大眾相當關切的議題。

關於音樂在聽眾腦中所引發的愉悅感與不悅感，神經科學家首先以諧和音與不諧和音來進行研究；Blood 等人 (1999) 發現，諧和音程可以引起眼眶額葉皮質 (orbito-frontal cortex) 的活化，至於像小二度這樣的不諧和音程，令聽者感到十分不舒服，則可以活化素有「情緒中樞」之稱的邊緣系統 (limbic system)。由於「諧和音程」跟「令人愉快的音樂」不能畫上等號，因此 Blood 與 Zatorre (2001) 在兩年之後又做了一次實驗，他們讓受試者攜帶自己最喜愛的音樂來到實驗室，作為引發愉悅感的刺激材料，這次的結果顯示，腦中的酬賞系統 (reward system) 在聆聽極為動聽的音樂時會活化，深達皮質下的腹側紋狀體 (ventral striatum)。循著這個方向，Menon 與 Levitin (2005) 以更高解析度的腦造影技術，確認了悅耳音樂所引起的酬賞系統活化，主要為神經傳導物質多巴胺 (dopamine) 的中邊緣路徑 (mesolimbic pathway)，包括腹側蓋區 (ventral tegmental area) 與伏隔核 (nucleus accumbens)，此路徑跟欣快感 (euphoria)、動機 (motivation)、成癮 (addiction)……等有關 (Cools, 2008; Di Chiara & Bassareo, 2007; Sesack & Grace, 2010)。

2011 年初，科學界的頂尖期刊《自然：神經科學》(Nature Neuroscience) 刊登了一篇劃時代的論文〈音樂情緒巔峰的期待與體驗，導致了多巴胺在不同腦區的釋放〉(anatomically distinct dopamine release during anticipation and experience of peak emotion to music)，此研究首度發現：聆聽音樂時，聽者腦中的尾狀核 (caudate) 在預期即將體驗情緒巔峰時活化，而當情緒巔峰的體驗真正抵達時，活化的腦區則轉移至伏隔核 (Salimpoor, Benovoy, Larcher, Dagher, & Zatorre, 2011)。之前的研究已經發現，聆聽悅耳音樂可以活化腹側紋狀體（伏隔核）、背側紋狀體（尾狀核）(Koelsch, Fritz, von Cramon, Müller, & Friederici, 2006; Mitterschiffthaler, Fu, Dalton, Andrew, & Williams, 2007)，而〈音樂情緒巔峰的期待與體驗，導致了多巴胺在不同腦區的釋放〉該文的貢獻，主要在於區分了這兩個腦區的活化時間：當聽者預期到快感經驗即將來臨，尾狀核便會活化，做好心理準備；而當音樂真的抵達高潮時，則換伏隔核活化，此時聽者感到高度愉悅。

該論文在討論實驗結果的意義時，指出了音樂形式（結構）與聽者情緒的關聯：

> 動聽的音樂傳入耳中之後，「期待快感」與「體驗快感」所活化的腦區有所不同，這

> 意味著其中有著不同的神經機制。套用「錯誤預測模型」來說，這兩個神經機制可能分別對應到酬賞的「渴望」(wanting) 與「樂在其中」(liking) 這兩個階段。在預期階段，時間上的線索預示著一段可能帶來愉悅感的聽覺序列正逐漸接近，此時會激發對於快感狀態的期待，製造一種渴望的感覺以及對酬賞的預測。音樂所帶來的酬賞是完全抽象的，很可能涉及了被懸宕的預測 (suspended expectation)，以及一種解決的感覺 (a sense of resolution)。事實上，作曲家與演奏家經常利用這種音樂現象，他們藉由讓聽眾期待落空來操縱他們的情緒，或是在解決之前故意延遲被預期的音樂事件（例如插入一些意外的音符或是放慢速度），藉以提升完成的動力 (motivation for completion)。當「垂涎已久」的音樂傳入耳中，此際所引起的巔峰情緒反應，即代表「樂在其中」的階段，同時，也達成了對於酬賞的準確預測。我們認為，「渴望」與「樂在其中」這兩個階段都牽涉到多巴胺的釋放，但分別在紋狀體的不同次迴路 (subcircuit) 中釋放，這兩個迴路具有不同的神經連結及功能。(Salimpoor et al., 2011)

看到以上這段有關「渴望」與「樂在其中」的敘述，熟悉西方古典音樂的讀者可能會聯想到和聲中的終止式 (cadence)，特別是屬和弦被延展、懸宕效果被誇張的正格終止 (authentic cadence)。舉例而言，Ludwig van Beethoven (1770–1827) 的小提琴協奏曲第一樂章裡面，當獨奏的小提琴在 D 大調屬和弦的伴奏聲中翩然登臺，第一主題卻未即刻出現，小提琴「顧左右而言他」，演奏一些音群；遲遲不解決的屬和弦吊足了聽眾的胃口，讓「渴望」被加強、放大。而當小提琴旋律上行，主和弦「千呼萬喚始出來」，聽眾對於音樂的強烈期待終於得以實現；此際，「樂在其中」的情緒滿溢而出，甚至延續到接下來小提琴獨奏出的第一主題[1]——經過一番折騰之後，最後得到的果實（第一主題）似乎格外甜美！

欣賞音樂雖然是高等生物的特有能力，但其所涉及的情緒處理，仍然利用了古老的神經迴路，例如在脊椎動物演化史上很早便出現的酬賞系統 (O'Connell & Hofmann, 2011)。神經學家所謂的酬賞系統，是一個藉由「引發愉快情緒」來操控行為與學習的神經結構。若是某個行為有助於個體的生存與繁殖，酬賞系統便會驅動這樣的行為，並在完成任務目標之後給予獎賞。例如當身體缺水時，我們會有強烈的動力去找水來喝；喝下水之後「久旱遇甘霖」的快感，便是腦送給自己的酬賞。中文裡面的「渴望」一詞，恰如其分地指出：口渴的感覺可以推廣到酬賞系統所作用的其他目標，包括人們對於美食、菸酒、金錢、溫暖、愛情……等的慾望，甚至是樂曲中懸宕拉長的屬七和弦與繼之的主和弦。

〈音樂情緒巔峰的期待與體驗，導致了多巴胺在不同腦區的釋放〉(Salimpoor et al., 2011)

一文，首度指出聆賞音樂時可能牽涉到的「渴望」與「樂在其中」情緒，以及相應的神經機制，而本研究則希望在此一基礎上，探討音樂終止式的聆聽行為。

雖然音樂的情緒表現力曾經遭到某些美學家的質疑 (Hanslick, 1854)，但回顧近年的情緒心理學發展卻可以發現，有關巔峰情緒經驗的實證研究，最常使用的刺激材料就是音樂 (Benedek & Kaernbach, 2010)。俗話所說的「被音樂感動得起雞皮疙瘩」、「被某人的歌聲電到」，這類巔峰情緒經驗在心理學中稱為 chill 或 thrill，有學者試圖找出能引發此一經驗的音樂形式特徵，這方面的研究始於 1990 年代 (Panksepp, 1995; Sloboda, 1991)。最近十年，不僅腦造影技術被用來研究音樂所引發的巔峰情緒 (Blood & Zatorre, 2001; Menon & Levitin, 2005)，較為平價、簡便的生理訊號測量，更是廣被使用，有時候也跟腦造影技術並用 (Baumgartner, Esslen, and Jäncke, 2006; Salimpoor et al., 2011; Steinbeis, Koelsch, & Sloboda, 2006)。

當聽者被音樂引發強烈的情緒時，身體的變化會顯示在某些生理指標上面，情緒心理學家經常測量的生理訊號包括：皮膚導電度 (skin conductance)、心跳速率 (heart rate)、呼吸速率 (respiration rate)、呼吸深度 (respiration depth)、汗毛豎立 (piloerection)、手指溫度 (finger temperature)、唾液中的可體松 (cortisol) 濃度、顴肌 (zygomatic muscle) 與皺眉肌 (corrugator muscle) 的收縮……等，其中皮膚導電度的變化是測量音樂情緒的可靠指標，優於心跳速率、呼吸速率、手指溫度等生理指標 (Craig, 2005; Rickard, 2004)。

皮膚導電度的測量是將兩個電極放置在非慣用手 (non-dominant hand) 的食指與中指上，以微小的穩定電流來記錄電位。由外界刺激所導致的交感神經系統活化，會促進手部汗腺的分泌，皮膚導電度隨即上升，此即膚電反應 (skin conductance response)；外界刺激傳入之後一到三秒內的任何膚電反應，都屬於該刺激所造成的結果 (Levinson & Edelberg, 1985)。皮膚導電度早已被視為生理警醒程度 (arousal level) 的可靠指標 (Lang, Greenwald, Bradley, & Hamm, 1993)，近年來，與此相關的神經機制也陸續有學者進行探討 (Critchley, 2002; Laine, Spitler, Mosher, & Gothard, 2009)。由於聆聽動人的音樂可以造成膚電反應，因此有些實驗將它與特定的音樂事件作共時性 (synchronicity) 的對照分析 (Grewe, Kopiez, & Altenmüller, 2009; Grewe, Nagel, Kopiez, & Altenmüller, 2007a, 2007b; Guhn, Hamm, & Zentner, 2007; Khalfa, Isabelle, Jean-Pierre, & Manon, 2002)。

本研究結合樂曲分析與聽眾的膚電反應數據，以兩個實驗分別探討流行歌曲及德文藝術歌曲中的終止式。在一首樂曲裡面，終止式可以出現許多次，並不是每一次都能引起聽者的巔峰情緒，因此，本研究將聚焦於可以引起顯著膚電反應的正格終止。

## 貳、流行歌曲〈我的愛〉、〈月光光〉引起的情緒反應

數十年來，臺灣的流行歌曲在華語世界大放異彩。為了符合多數聽眾的習慣，也為了能夠大量生產作品，大部分的流行歌曲都遵循著「主歌 - 副歌」的曲式 (verse-refrain form; verse-chorus form) 來創作，此曲式會將最重要、最感人的素材集中於副歌。主歌的功能是醞釀情緒，到副歌則進入全曲的高潮。唱片公司在打歌時通常截選副歌的部份在媒體上大量播放，有些副歌的歌詞也可以成為歌名，由此可見副歌的重要性。副歌的英文 chorus 原指合唱，兼具音量增強的意義，此外，副歌的音域及節奏上通常都比主歌更為生動，和聲上則趨於穩定，在主歌轉副歌之際經常會有一個正格終止。「主歌 - 副歌」的曲式有多種變化，例如在主歌與副歌間加入導歌 (pre-chorus)，或是在最後兩次副歌之間插入一個對比段落（稱為 bridge 或 C 段），種種處理，都是為了凸顯全曲最重要的副歌。

本研究的第一個實驗，目的在於探討聆聽流行歌曲之際的巔峰情緒經驗，由於受試者較少，因此具有先導研究 (pilot study) 的屬性。筆者猜測，主歌轉副歌之際最容易造成強烈的「渴望」與「樂在其中」情緒，這樣的情緒可能會反應在聽者的膚電曲線上面。

本實驗的受試者共計七位，皆為臺大音樂學研究所的成員，其中一位的數據因為儀器問題而作廢。刺激材料為一個預先剪接好的聲音檔，受試者只需聆聽一次這個聲音檔便完成實驗。為了確保音樂與生理訊號紀錄的同步性，在這個檔案的開頭有五個拍點（由短促高音代表），施測者必須在第五拍按下「開始」鍵，儀器便準確地在這個時間點開始紀錄生理訊號。接著是這個聲音檔的主體，包括五首臺灣當代的流行歌曲：〈我的愛〉、〈月光光〉、〈城裡的月光〉、〈身騎白馬〉、〈愛的可能〉，本論文僅針對〈我的愛〉、〈月光光〉做討論。

本實驗每次只測量一名受試者的數據，當所有的生理訊號偵測器在受試者身上安置妥當之後，請他開始填寫實驗同意書。實驗進行中，除了紀錄其膚電反應之外，我們也佐以半結構式訪談 (semi-structured interview)，讓受試者談談聽歌的感覺，因此，相鄰兩首歌曲之間留有空白兩分鐘，以便進行訪談。每位受試者總共約花費 50 分鐘完成實驗。

皮膚導電度的紀錄，是將電極固定於受試者右手食指和中指的第二指節，其信號線連接至主機 Biopac MP35，它將接收到的類比信號轉換為數位信號，以利電腦分析（使用筆者自行撰寫的 MATLAB 程式）。膚電曲線雖然大致反映著受試者生理警醒程度的起伏，但在進行膚電測量時，因為電荷可能在電極與皮膚的交界處逐漸累積，因此膚電曲線會有緩慢下降的趨勢，這個現象是膚電測量的特性之一，與受試者的生理狀態無關。瞭解這樣的特性之後，以下便根據受試者的膚電反應來分析樂曲。

## 一、〈月光光〉

邱幸儀的〈月光光〉曾在 2004 年獲得高雄第一屆客家流行歌曲創作比賽亞軍，由她包辦作詞、作曲、演唱。邱幸儀將客家童謠「月光光，秀才郎」放在最重要的副歌，除了藉此緬懷自己無憂無慮的童年之外，也道出留學飄泊之後的尋根心境[2]。在音樂上，副歌之前有個音階上行與漸慢，然後以正格終止進入副歌。從主歌到副歌的轉折雖然不算劇烈，卻自然流露出「柳暗花明又一村」的喜悅；屬和弦至主和弦的解決，搭配副歌的再現，似乎襯托著徬徨之後的歸鄉情懷。

〈月光光〉全曲為 C 大調，以鋼琴伴奏，編曲相當單純，和聲進行也無出奇之處，不過仍然能夠引起聽眾的膚電反應。圖 1 顯示了幾位受試者在聆聽〈月光光〉時的膚電曲線，曲式段落則標記在曲線上方。根據膚電反應可以標示出一些重要的音樂事件，在圖中以小寫英文字表示。

〈月光光〉的主歌與副歌皆為兩段式。主歌的前半段標記為「主歌 1」，後半段標記為「主歌 2」，後者是以「主歌 1」的旋律增加字詞來做變奏（因此唱詞節奏變得更密集）。副歌則是完整重複兩次，但最後一句的和絃略有變化。前半段副歌最後停留在屬和弦，轉到副歌後半段第一句「月光光」時剛好形成正格終止；副歌後半段則以完全正格終止停在主和弦。

此曲的前奏以鋼琴提示副歌的旋律，最後停留在 C 大調的屬和弦，這個半終止式讓受試者 S1 出現膚電反應（事件 a）。進入副歌時加入了鋼琴音階上行以及漸慢，這樣的手法反覆出現，事件 b 和事件 d 出現鋼琴音階上行接到副歌的地方，皆為 C 大調不完全正格終止，此際 S2、S3、S6 產生膚電反應。在這個承上啟下的轉折點，正格終止可以強調副歌的出現，而不完全的終止式（最高聲部非為主音），則可避免音樂陷入停頓狀態。第一次副歌結束，則為完全正格終止（事件 c），S2、S3 產生膚電反應。

在第二次副歌，重複唱著「月光光」便能夠讓聽者有種「故友重逢」般的感動，事件 e（不完全正格終止）讓 S1、S3 產生膚電反應。接下來，副歌材料再度重複，並引起 S3、S6 的膚電反應，這似乎顯示「音樂材料再現」在聆聽行為中的重要性。

## 二、〈我的愛〉

〈我的愛〉這首歌曲出自於孫燕姿的專輯《Stefanie》（2004 年由華納音樂出版），作詞者為小寒，作曲者為林俱玉（林毅心），編曲者為吳慶隆。此曲的主題為緬懷過去的戀情，主歌與副歌配合著歌詞意境，具有不同的音樂特徵。

在和聲與調性方面，主歌與接下來的導歌分別為 E 大調與 C# 小調（關係大小調）。進副歌前停留在 C# 小調的屬和弦，接著第一句副歌「我的愛」則解決到 C# 大調的主和弦（具有

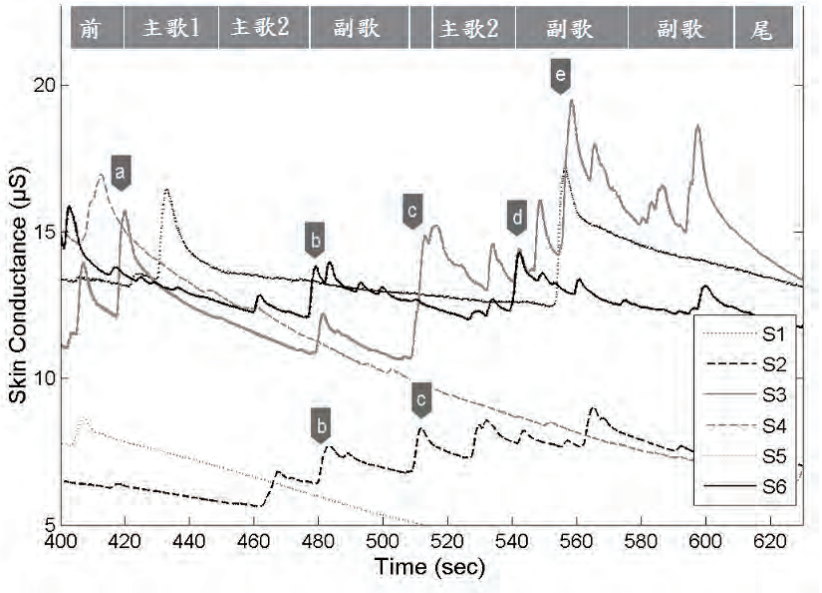



圖 1：流行歌曲〈月光光〉的膚電曲線。各曲線代表不同的聆聽經驗，曲線上方標示曲式段落，各字母則標示可以引起膚電反應的音樂事件。詳見正文的說明。

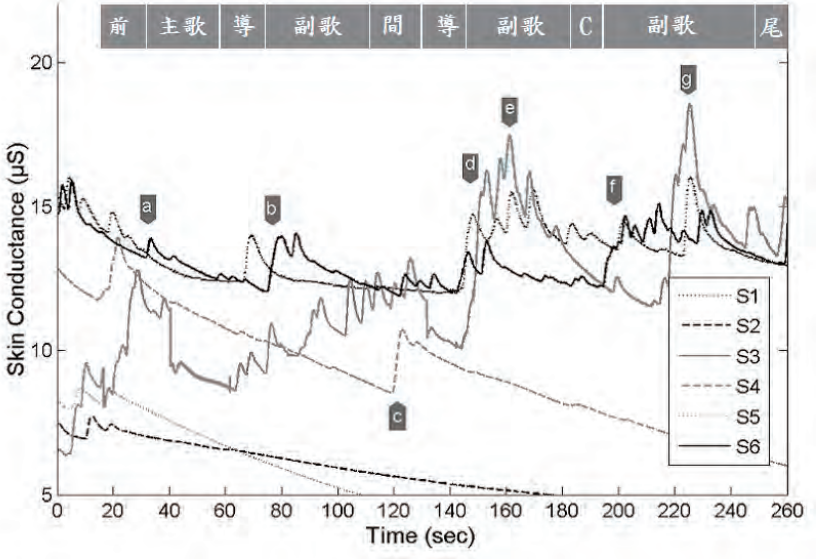



圖 2：流行歌曲〈我的愛〉的膚電曲線。各曲線代表不同的聆聽經驗，曲線上方標示曲式段落，各字母則標示可以引起膚電反應的音樂事件。詳見正文的說明。

Picardy 三度），為不完全正格終止。在速度上，副歌的前一拍稍作延長，增強聽眾的期待感。在編曲層面，副歌以弦樂渲染情緒，且三次出現時都以不同的手法處理，於是能夠在聽眾身上造成一波又一波的感動。

此曲器樂前奏之後，歌聲進入（主歌），S6 立即產生膚電反應（事件 a）。接下來副歌第一次出現時，S3、S6 產生膚電反應（事件 b）。間奏轉調瞬間，S4 產生膚電反應（事件 c）。副歌第二次出現時，加入了吊鈸的漸強，S1、S3、S6 產生膚電反應（事件 d），該主題馬上再重複一次，S1、S3 產生膚電反應（事件 e）；這次副歌的音量，特別是孫燕姿的歌聲音量，比第一次副歌略強一些。

跟前兩次副歌比較起來，第三次副歌的特殊之處在於突然的轉調，從 f# 小調轉為 D 大調；此處有個俗稱「C 段」（亦稱為「橋」）的對比段落來做鋪墊，令人產生耳目一新之感。「C 段」最後停留在 f# 小調的屬和弦，準備解決，但卻意外接到 D 大調的正格終止。這第三次副歌的出現，在 S1、S3、S6 身上引發了膚電反應（事件 f），其中 S1、S3 的膚電反應不強，S6 的膚電曲線則呈現「陡升之後趨平再陡升」的特殊形態，可能是由意外的和聲進行所造成。

〈我的愛〉此曲以慣用的編曲手法渲染每一次正格終止，讓副歌出現之際都能造成膚電反應，例如第二次進副歌之際的吊鈸漸強，以及第三次副歌的移調（俗稱「升 key」）。究其原因，流行歌曲作為便於聽眾學習的商品，必須在歌曲中重複主題以讓聽眾熟悉，但另一方面，又要避免因音樂材料重複出現而導致聽眾煩膩、習慣化（habituation），所以每一次副歌出現之際，必須在和聲、編曲，甚至是演唱詮釋上略有變化。孫燕姿在此曲副歌每一次出現時都加強的音量，甚至在最後一次副歌唱到「忍耐」的「耐」字時（事件 g），使用真假音轉換的技巧，讓 S1、S3 出現顯著的膚電反應。

## 參、藝術歌曲〈告別〉所引起的情緒反應

上個實驗中的兩首流行歌曲，雖然能夠引起一些受試者的膚電反應，但因為受試者人數較少，因此只能算是一個先導研究。以下所述的第二個實驗，招募較多受試者，且將實驗數據進行統計，能夠藉此觀察特定音樂事件與平均聆聽行為之間的關係。

本研究的第二個音樂聆聽實驗，選擇以 Hugo Wolf (1860–1903) 的德文藝術歌曲作為刺激材料，因為其表情十分豐富，極具戲劇性，終止式附近經常有速度與力度的變化。此外，我們很容易找到藝術歌曲的不同錄音，便於比較詮釋手法差異所帶來的不同聆聽經驗，這也是實驗二的研究議題之一。

本實驗探討德文藝術歌曲中的正格終止，所使用的刺激材料有八種（四首歌曲的片段 × 兩種詮釋版本），四首歌曲皆出自 Hugo Wolf 的《莫里克詩篇》（Mörike-Lieder）：〈送子鳥報

訊〉（Storchenbotschaft）、〈復甦的愛〉（Neue Liebe）、〈告別〉（Abschied）、〈漫遊所見〉（Auf einer Wanderung），本文僅探討〈告別〉部分音樂段落的實驗結果。詮釋版本有兩種，其一由 Dietrich Fischer-Dieskau 演唱、Sviatoslav Richter 鋼琴伴奏[3]，其二由 Ian Bostridge 演唱、Antonio Pappano 鋼琴伴奏[4]。由於本實驗著眼於終止式的速度與力度變化，而非整首歌曲的音樂、歌詞、意境……等，因此，以下將不會詳述這些藝術歌曲的創作背景與作品特色，對此有興趣的讀者，可以參考其他的相關資料（席慕德，1997）。

本實驗招募 20 名受試者，皆為臺大音樂學研究所的成員。所有的受試者皆未精通德文，而且不熟悉 Hugo Wolf 的《莫里克詩篇》，因此本實驗排除了歌詞語意影響聆聽行為的可能性。本實驗的主體分為四個段落，每個段落長約七分半鐘，結束後休息一分鐘。每個段落之內共有四小段音樂，擷取自四首歌曲的某個（完整）片段，順序為〈送子鳥報訊〉、〈復甦的愛〉、〈告別〉、〈漫遊所見〉。兩個錄音版本交替播放，其順序採取交互平衡設計 (counter-balanced design)，以減低音樂播放的順序效應 (order effect)。每段音樂之前 3 秒與之後 2 秒，播放一個微弱的警示音（600 Hz 的純音，長度為 0.1 秒），提示音樂的開始與結束。上一段音樂結束之後有 40 秒的寂靜，之後才開始播放下一段音樂。

在數據處理方面，我們先將皮膚導電度曲線做了濾波：去除 10 Hz 以上的高頻、去除 0.1 Hz 以下的低頻。去除高頻可以減少雜訊，而去除低頻則是將原本的膚電水平 (skin conductance level) 轉換為膚電反應 (Boucsein, 2001)，後者注重的是被特定短暫事件所引起的膚電值瞬間變化。

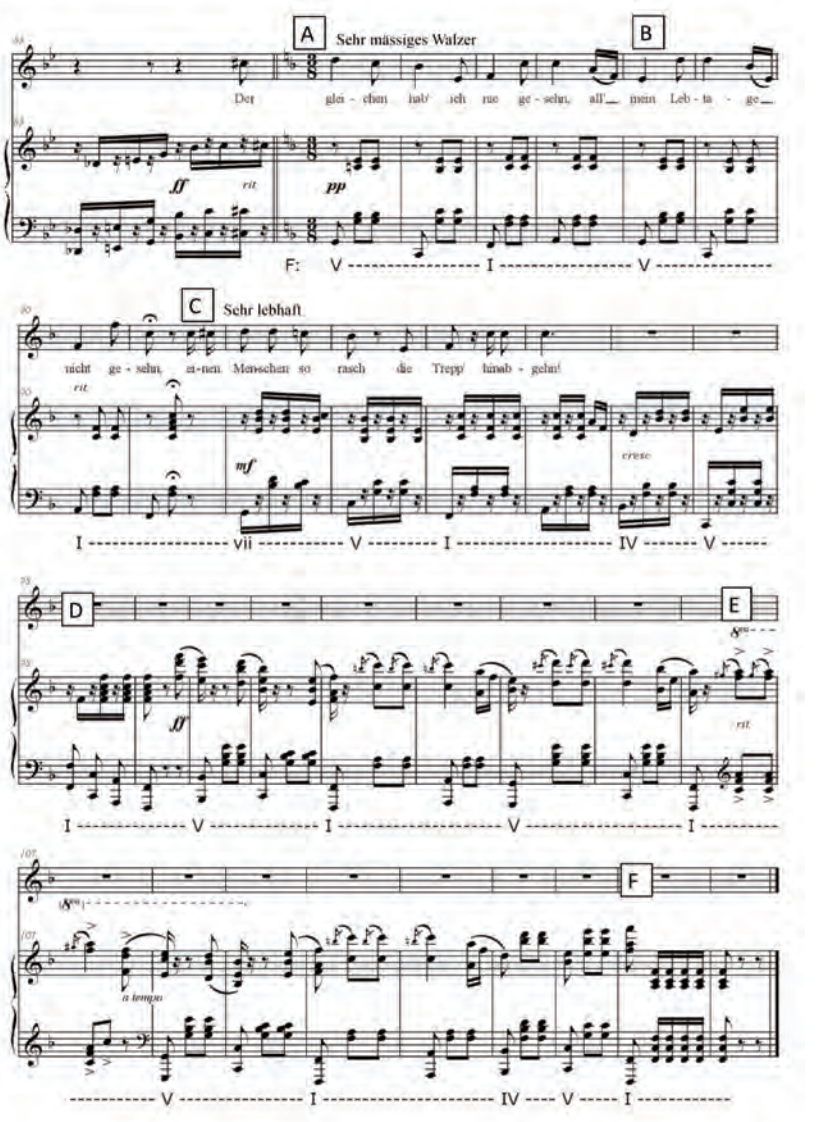
接下來，我們計算膚電反應的瞬間斜率。以膚電反應的瞬間斜率作為生理警醒指標，是一個較新的研究方法，它具有時間解析度較高、計算方式較為直接等優點 (Blain, Mihailidis, & Chau, 2008; Blain, Power, Sejdic, Mihailidis, & Chau, 2010; Azadeh, Jillian, Satyam, Gillian, & Tom, 2011)。本實驗中將膚電反應的斜率超過 0.02 $\mu$S/sec 者納入統計，若低於此值，則以零計之。為了從 20 位受試者的數據中獲得平均的聆聽行為，在每一個時間點計算 log(1+SCRslope) 的算術平均 (Dawson, Schell, and Filion 2007)，其中 SCR_slope 為膚電反應的斜率。為了進一步減少雜訊，log(1+ SCRslope) 的平均值再經過低通 (low-pass) 濾波處理，只保留 1.5 Hz 以下的低頻訊號。

根據濾波之後的 log(1+ SCR_slope) 平均值，可以估計歌曲在聽眾身上所引起的警醒程度變化。結果發現，在所有的音樂刺激材料之中，以〈告別〉結尾的 log(1+ SCR_slope) 平均值較有顯著變化，因此以下針對這部分音樂來進行討論。

譜例 1 為〈告別〉83-115 小節的樂譜，可以看到，在此曲的最後 32 小節，出現了四個八小節的樂句，它們都結束在 F 大調的正格終止，依序為不完全正格終止、完全正格終止、不完

全正格終止、完全正格終止。這最後四個樂句中，前兩個樂句是以人聲唱出主旋律、鋼琴在底下做背景律動（華爾滋）與和聲支撐，後兩個樂句則去除人聲，鋼琴家以右手彈出主旋律，左手做類似的支撐。

圖 3(a) 顯示 Fischer-Dieskau 與 Richter 詮釋的〈告別〉頻譜圖及膚電曲線，其中有六個膚電反應較為顯著（超過 0.04），以下分別敘述其相關的音樂事件（以 A 至 F 六個字母表示）。



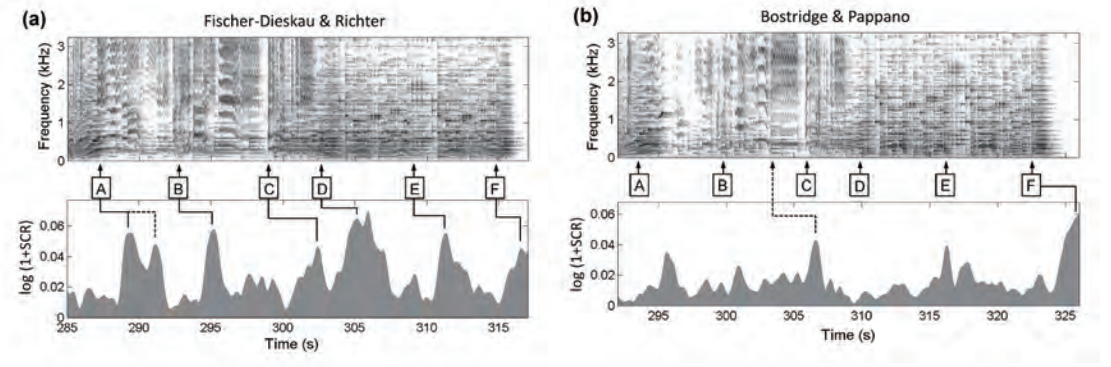

譜例 1：Hugo Wolf 藝術歌曲〈告別〉83-115 小節的樂譜及和聲進行，譜上並標記了 A 至 F 等六個音樂事件。這個音樂段落中，出現了四個八小節的樂句，它們都結束在 F 大調的正格終止。

音樂事件 A 為突然轉調並由快轉慢的戲劇性變化（第 84 小節），這個事件引發了雙峰膚電反應（biphasic SCR），兩個尖峰的潛伏期分別為 2.0 秒及 4.0 秒（如實線及虛線所示），這種特殊形態的膚電反應也在其他的音樂聆聽實驗中被觀測到 (Dellacherie, Roy, Hugueville, Peretz, & Samson, 2011)。音樂事件 B 為屬七和弦上歌聲音域的擴張（第 88 小節），潛伏期為 2.4 秒，由音域擴張所引發的膚電反應由 Guhn 等人 (2007) 首先提出。音樂事件 C 為突然由慢轉快的戲劇性變化（第 91 小節末拍），潛伏期為 3.5 秒。音樂事件 D 為完全正格終止（第 98 小節的主和弦），潛伏期為 2.6 秒。音樂事件 E 為不完全正格終止，鋼琴在高音域強奏（第 106 小節主和弦的第二拍），潛伏期為 2.2 秒。音樂事件 F 為完全正格終止（第 114 小節的主和弦），潛伏期為 1.8 秒。

圖 3(b) 顯示 Bostridge 與 Pappano 詮釋的〈告別〉頻譜圖及膚電曲線，在 A 至 F 六個音樂事件中，僅有最後一個事件引起了顯著的膚電反應（超過 0.04）。在事件 C 之前歌手所唱出的長音，可能是因為其凸出的音量與明亮的音色，引起了顯著的膚電反應（如虛線所示）。

本實驗的目的之一，在於觀察不同演奏（演唱）詮釋是否可以造成不同的聆聽經驗。圖 4 比較了〈告別〉這兩個錄音版本曲末的速度變化，由此可以觀察到不同音樂家的詮釋差異。在 D 與 E 這兩個音樂事件中，Fischer-Dieskau 與 Richter 的詮釋有較明顯的彈性速度，特別是此圖第 99 及第 107 小節第三拍被延長（黑線的尖峰處），與下一小節的加速形成較大反差，這可能是該錄音版本可以引起強烈膚電反應的原因。此外，事件 D 與 E 之後接續到屬和弦之際，鋼琴家 Richter 對於速度的掌握相當高明；在正格終止銜接至屬和弦之際稍作遲疑，音樂的進行「似斷非斷」，聽者彷彿可以揣想那「將落未落」的華爾滋舞步，於是深受感動。相對的，Bostridge 與 Pappano 在 D 與 E 的彈性速度處理沒有那麼誇張，這可能是該錄音版本無法引起強烈膚電反應的原因；不過該詮釋演奏在最後兩個小節使用了彈性速度，故造成了較大的膚電反

圖 3：藝術歌曲〈告別〉的頻譜圖與膚電曲線（所有受試者的平均值），(a) 與 (b) 為兩個不同的錄音版本。這段音樂中有 A、B、C、D、E、F 六個事件為分析的重點，其中 D、E、F 這三個事件為正格終止。由此圖的膚電曲線可以觀察到，Fischer-Dieskau 與 Richter 的詮釋（圖 a）在 A、B、C、D、E 這些音樂事件中皆引發較強的膚電反應（潛伏期為二至四秒），而 Bostridge 與 Pappano 的詮釋（圖 b）則在音樂事件 F 引發較強的膚電反應。圖 a 的虛線表示雙峰膚電反應的第二個尖峰，圖 b 的虛線表示一個由凸出歌聲所引發的膚電反應。




應（跟 Fischer-Dieskau 與 Richter 的詮釋相比）。

## 肆、試析終止式的感動力量

本研究結合樂曲分析與聽者的膚電反應數據來探討終止式，特別是正格終止，主要的發現可以歸納為三點。第一，有些終止式確實較能引發聽者的巔峰情緒，但此情緒發生的時間點視狀況而異。第二，終止式需要被渲染，才能夠有效引發聽者的巔峰情緒，渲染方式包括速度與力度的變化、旋律線的走勢，以及在聽眾所熟悉的曲式框架中再現材料。第三，同一首樂曲的不同詮釋，對於聽者可以造成不同的情緒反應。以下分項討論之。

### 一、「渴望」與「樂在其中」——何時較感人？

當幾位聽者被同一個音樂事件引發膚電反應，我們可以比較這些反應發生的時間點，但實際上在界定音樂事件所涵蓋的時間範圍時，共時性的問題常常困擾著我們，因為不同受試者對於同一個音樂事件的膚電曲線尖峰，時間差距可以長達五秒，這個現象可能跟受試者處理音樂訊息的方式不同有關。Dellacherie 等人 (2011) 最近發現，樂曲中的不諧和音可以引發雙峰膚電反應，這可能是音樂認知的特性之一（視覺刺激所引發的膚電反應只會有一次）。我們在實驗中觀察到，受試者除了可以在正格終止的「樂在其中」階段深受感動（應伴隨著伏隔核的活化），也可以在之前的「渴望」階段即已被感動（應伴隨著尾狀核的活化），例如〈告別〉的

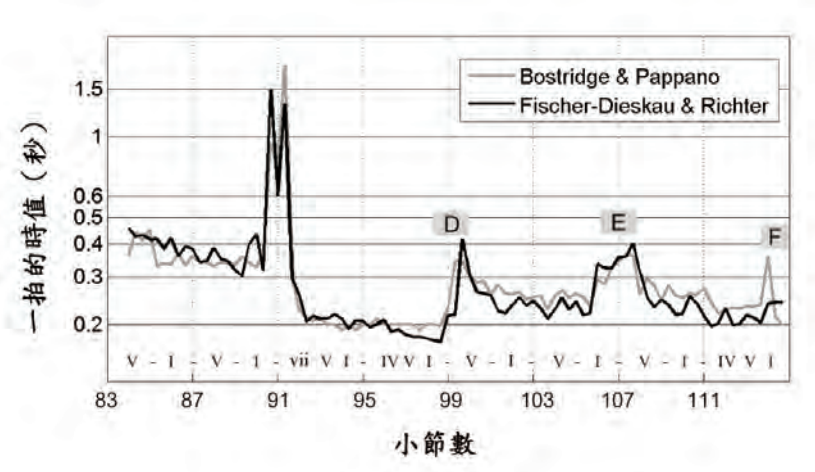



圖 4：藝術歌曲〈告別〉最後 32 小節的速度變化，縱座標表示一拍的時值（以對數尺度呈現）。這 32 小節由四個八小節樂句組成，每個樂句皆結束於正格終止（參見圖中的和聲進行），且搭配速度變化。詳見正文的說明。

音樂事件 B，在屬七和弦上擴張歌聲音域（第 88 小節），應能強化此和絃的張力。

在〈音樂情緒巔峰的期待與體驗，導致了多巴胺在不同腦區的釋放〉文中提到一個發現：雖然受試者的愉悅感強度與其伏隔核的活化最為相關，但愉悅感強度與尾狀核活化的相關性也達到統計顯著。此外，受試者在聆聽一大段樂曲時，尾狀核活化之際的快感強度顯著高於全曲的平均值。作者 Salimpoor 等人 (2011) 對於這個結果的解釋為：尾狀核活化之際的期待酬賞階段，可以讓愉快情緒達到高峰。如此解釋，跟我們在膚電反應實驗中的觀察大致相符。

音樂終止式中的張力與解決，可能分別對應到尾狀核所調控的酬賞預測與伏隔核所調控的快感。Salimpoor (2011) 整理近年的相關文獻指出：與特定脈絡 (specific context) 緊密相連的酬賞重複出現之後，酬賞所活化的腦區會從伏隔核轉移至尾狀核。此一模型符合他們的實驗結果：樂曲中足以預測酬賞的脈絡線索 (contextual cue)，也會活化尾狀核。對於音樂學者而言，音樂酬賞來自於聆聽行為中的預測，這樣的觀點並不令人意外，因為 Meyer (1956, 1967, 1973) 早已指出「預測」在音樂認知中的重要性，其學說有不少追隨者，包括 Narmour (1990, 1992) 對於旋律分析所建構的理論，一直到最近 Huron (2006) 的專書《甜美的期待：音樂與心理學中的預測》(Sweet Anticipation: Music and the Psychology of Expectation)。

## 二、正格終止的渲染

在一首樂曲裡面，終止式可以出現許多次，就好像文章中的逗號、分號、句號，具有不同程度的收束意味 (Huron, 2006: 154)，並不是每一個終止式都能引起聽者的巔峰情緒。從本研究

的初步結果來看，即使是效果顯著的正格終止也需要被渲染，才能夠有效引發聽者的巔峰情緒，渲染方式包括速度與力度的變化、旋律線的走勢，以及在聽眾所熟悉的曲式框架中再現材料。

正格終止附近的速度變化，以漸慢較為常見，本研究所涉及的歌曲中僅有〈告別〉的最後一個正格終止以漸快收尾，其他都是漸慢。倘若先撇開詮釋者自行添加表情的情形不談，就樂譜上的指示而言，正格終止附近的力度變化在本研究中相對少見。

除了上述的變化原則之外，正格終止還可以由旋律的可預測性來渲染；藉由強化聽者對於音樂事件的預測能力，來引發巔峰情緒。接近正格終止時，可以讓旋律線順著慣性而行，例如〈告別〉的事件 D 與 F，鋼琴的右手聲部都是模進上行，解決音很容易預測。更直截了當的手法，是在接近正格終止時安排上行音階，如〈月光光〉的主歌接副歌之處。順勢上行的旋律，除了增加可預測性，另外也可以在和聲解決之前，逐漸拉高音樂張力。

增加音樂的可預測性，也適宜由材料的再現來強化正格終止的感動力。藝術歌曲〈告別〉藉由樂句的重複來搭配正格終止，而流行歌曲則以副歌的再現為感人的瞬間，此際的正格終止甚至會加上吊鈸等樂器的漸強音作為提示，聽眾在熟悉的曲式框架中聽到這樣的提示，自然容易對於材料的再現與正格終止特別有感覺。在過去的音樂聆聽實驗中，較強調「出乎意料的音樂進行」可以引發情緒反應 (Grewe, et al., 2007a, 2009; Guhn et al., 2007; Panksepp, 1995)，而本實驗則強調另一種不同的觀念：合乎預期的音樂進行亦能感動聽眾。附帶一提，西洋古典音樂的奏鳴曲式與迴旋曲式中，也經常可以見到結合主題再現與正格終止的手法[5]。

## 三、演奏（演唱）詮釋

既然終止式的渲染需要倚賴速度與力度的細微變化，演奏者（演唱者）的詮釋便十分重要。以往針對樂曲詮釋所做的音樂心理學實驗，有些是讓聽眾對於不同詮釋版本的情感表達進行評量 (Sloboda & Lehmann, 2001; Timmers, 2007)，另外也有些實驗加入了生理訊號測量。Vieillard 等人 (2011) 比較了機械式的演奏詮釋與充滿情感的演奏詮釋所引發的聆聽反應，發現充滿情感的演奏詮釋所引發的膚電反應較強。Koelsch 等人 (2008) 研究和聲進行所造成的腦電位與膚電反應，發現令人感到意外的和絃可造成較顯著的腦電位與膚電反應，而且充滿感情的演奏比機械式的演奏更能引起兩者較大的反應。

在本研究的第二個實驗中，比較了兩個不同的錄音版本，從圖 3 可以看到，就〈告別〉的音樂事件 D、E 這兩個終止式而言，Fischer-Dieskau 與 Richter 的生動詮釋都比 Bostridge 與 Pappano 的詮釋能引發更強的膚電反應，而音樂事件 F 則以 Bostridge 與 Pappano 的彈性速度詮釋引發更強的膚電反應。同一個終止式的不同詮釋，對於聽者可以造成相當不同的情緒反應，本研究的實驗數據提供了具體的例證。

Fischer-Dieskau 與 Richter 的錄音為音樂會實況（1977 年於 Salzburg），〈告別〉曲末的

華爾滋極富戲劇性，掀起高潮，兩位音樂大師的舞臺魅力在此嶄露無遺；相對的，Bostridge 與 Pappano 的詮釋較強調諷刺意味，冷雋而不失優雅。圖 4 所顯示的彈性速度處理，最關鍵的差別在於 D、E，鋼琴家 Richter 在樂句的結尾製造「似斷非斷」的效果，力度與速度的搭配十分巧妙。

## 伍、結論

哪些音樂特徵可以引起聽者的情緒反應？其認知機制為何？這些議題曾經吸引了不少學者的注意，近年來，生理測量工具與腦部造影技術帶來了這類研究的新契機。在過去的音樂聆聽實驗中，較強調「出乎意料的音樂進行」可以引發情緒及生理反應 (Grewe, et al., 2007a, 2009; Guhn et al., 2007; Panksepp, 1995)，包括音域的擴張、新的或預期之外的和聲、從樂團伴奏銜接至獨奏（獨唱）之處、突然的音量與織度變化。本研究則發現，終止式若是搭配上述的音樂轉折，容易引發聽者的巔峰情緒，渲染方式包括速度與力度的變化、旋律線的走勢、材料的再現，其中速度與力度的處理經常跟演奏（演唱）詮釋有關。值得注意的是，本研究中的受試者皆具有一定的音樂素養，對於終止式應該相當熟悉；至於一般聽眾對於被渲染的終止式有何聆聽經驗，還有待未來做進一步的研究。

許多學者皆致力研究音樂的聆聽行為，有趣的是，不同學科領域各有其研究方向；電機資訊領域的學者對於訊號處理與技術應用較為擅長，心理學家與神經科學家著眼於認知機制，音樂學家則對於樂曲文本 (text) 以及社會歷史脈絡 (social-historical context) 較感興趣。藉由記錄聽眾的情緒反應與生理訊號，來界定並分析樂曲中的感人段落，這個新觀念結合了樂曲文本內容分析以及聽者的認知歷程分析，在 2007 年之後才陸續有研究論文發表 (Grewe et al., 2009; Grewe et al., 2007a, 2007b, Guhn et al., 2007; Nagel et al., 2008)；由德國漢諾威音樂戲劇大學「音樂生理學與音樂家醫學中心」(Institute of Music Physiology and Musicians' Medicine, Hannover University of Music and Drama) 所發展出來的這個研究工具，與一些研究影片觀賞行為的方法略有相通之處 (Baltes, Avram, Miclea, & Miu, 2011; Gilissen, Koolstra, van Ijzendoorn, Bakermans-Kranenburg, & van der Veer, 2007; Kreibig, Wilhelm, & Gross, 2007; Vecchiato, Astolfi, De Vico Fallani, Cincotti, Mattia, Salinari, Soranzo, & Babiloni, 2010)，未來可望被廣泛應用。

雖然生理訊號測量是簡單而平價的實驗方法，使用這個方法所發表的研究論文也越來越多，但未來仍需累積更多的經驗，才能夠逐漸改善分析數據及詮釋數據的理想方式。作為音樂聆聽實驗的初步嘗試，本研究所呈現的膚電曲線，似乎指向音樂學研究方法的一個可能性：聽眾的生理訊號可以跟音樂文本分析的結果相互印證，在「樂曲分析」與「音樂文化脈絡分析」兩種研究取徑之間，搭起一座實證的 (empirical) 橋樑。

## 致謝

本文為國科會專題研究計畫 ( 編號 NSC 99-2410-H-002111-MY2) 之部分研究成果，並由研究生王俐晴協助實驗執行，特此申謝。

## 參考資料

席慕德（1997）。《沃爾夫歌曲集「莫里克詩篇」之研究》。臺北：世界文物。

Azadeh, K., Jillian, F., Satyam, M., Gillian, K., & Tom, C. (2011). Comparison of blood volume pulse and skin conductance responses to mental and affective stimuli at different anatomical sites. *Physiological Measurement*, 32, 1529-1539.

Balte , F. R., Avram, J., Miclea, M., & Miu, A. C. (2011). Emotions induced by operatic music: psychophysiological effects of music, plot, and acting: A scientist' s tribute to Maria Callas. *Brain and Cognition*, 76(1), 146-157.

Baumgartner, T., Esslen, M., & Jäncke, L. (2006). From emotion perception to emotion experience: emotions evoked by pictures and classical music. *International Journal of Psychophysiology*, 60(1), 34-43.

Benedek, M., & Kaernbach, C. (2010). Physiological correlates and emotional specificity of human piloerection. *Biological Psychology*, 86(3), 320-329.

Blain, S., Mihailidis, A., & Chau, T. (2008). Assessing the potential of electrodermal activity as an alternative access pathway. *Medical Engineering & Physics*, 30, 498-505.

Blain, S., Power, S.D., Sejdic, E., Mihailidis, A., & Chau, T. (2010). A cardiorespiratory classifier of voluntary and involuntary electrodermal activity. *BioMedical Engineering OnLine* 9:11.

Blood, A. J., & Zatorre, R. J. (2001). Intensely pleasurable responses to music correlate with activity in brain regions implicated in reward and emotion. *Proceedings of the National Academy of Sciences U S A*, 98(20), 11818-11823.

Blood, A. J., Zatorre, R. J., Bermudez, P., & Evans, A. C. (1999). Emotional responses to pleasant and unpleasant music correlate with activity in paralimbic brain regions. *Nature Neuroscience,* 2(4), 382-387.

Boucsein, W. (2001). Physiologische Grundlagen und Meßmethoden der dermalen Aktivität. In F. Rösler (Ed.), *Enzyklopädie der Psychologie, Bereich Psychophysiologie* (Vol. 1, pp. 551-623). Göttingen: Hogrefe.

Cools, R. (2008). Role of dopamine in the motivational and cognitive control of behavior.

*Neuroscientist*, 14(4), 381-395.

Craig, D. G. (2005). An exploratory study of physiological changes during "chills" induced by music. *Musicae Scientiae*, 9(2), 273-287.

Critchley, H. D. (2002). Electrodermal responses: what happens in the brain. *Neuroscientist*, 8(2), 132-142.

Dawson, M. E., Schell, A. M., and Filion, D. L. (2007). "The Electrodermal System." In: J. T. Cacioppo, L. G. Tassinary, and G. G. Berntson (Eds.), *Handbook of Psychophysiology* (pp. 159–181). New York: Cambridge University Press.

Dellacherie, D., Roy, M., Hugueville, L., Peretz, I., & Samson, S. (2011). The effect of musical experience on emotional self-reports and psychophysiological responses to dissonance. *Psychophysiology*, 48(3), 337-349.

Di Chiara, G., & Bassareo, V. (2007). Reward system and addiction: What dopamine does and doesn't do. *Current Opinion in Pharmacology*, 7(1), 69-76.

Gilissen, R., Koolstra, C. M., van Ijzendoorn, M. H., Bakermans-Kranenburg, M. J., & van der Veer, R. (2007). Physiological reactions of preschoolers to fear-inducing film clips: effects of temperamental fearfulness and quality of the parent-child relationship. *Developmental Psychobiology*, 49(2), 187-195.

Gomez, P., & Danuser, B. (2007). Relationships between musical structure and psychophysiological measures of emotion. *Emotion*, 7(2):377-387.

Grewe, O., Kopiez, R., & Altenmüller, E. (2009). The chill parameter: Goose bumps and shivers as promising measures in emotion research. *Music Perception*, 27(1), 61-74.

Grewe, O., Nagel, F., Kopiez, R., & Altenmuller, E. (2007a). Emotions over time: synchronicity and development of subjective, physiological, and facial affective reactions to music. *Emotion*, 7(4), 774-788.

Grewe, O., Nagel, F., Kopiez, R., & Altenmüller, E. (2007b). Listening to music as a re-creative process: Physiological, psychological, and psychoacoustical correlates of chills and strong emotions. *Music Perception*, 24(3), 297-314.

Guhn, M., Hamm, A., & Zentner, M. (2007). Physiological and musico-acoustic correlates of the chill response. *Music Perception*, 24(5), 473-484.

Hanslick, E. (1854). *Vom Musikalisch-Schönen. Ein Beitrag zur Revision der Ästhetik der Tonkunst.* Leipzig: R. Weigel.

Ho, M. K., & Tyndale, R. F. (2007). Overview of the pharmacogenomics of cigarette smoking. *Pharmacogenomics Journal*, 7(2), 81-98.

Huron, D. B. (2006). *Sweet Anticipation: Music and the Psychology of Expectation*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Khalfa, S., Isabelle, P., Jean-Pierre, B., & Manon, R. (2002). Event-related skin conductance responses to musical emotions in humans. *Neuroscience Letters*, 328(2), 145-149.

Koelsch, S., Fritz, T., von Cramon, D.Y., Müller, K., & Friederici, A. D. (2006). Investigating emotion with music: an fMRI study. *Hum Brain Mapp*. 27(3), 239-250.

Koelsch, S., Kilches, S., Steinbeis, N., & Schelinski, S. (2008). Effects of unexpected chords and of performer’ s expression on brain responses and electrodermal activity. *PLoS One*, 3(7), e2631.

Kreibig, S. D., Wilhelm, F. H., Roth, W. T., & Gross, J. J. (2007). Cardiovascular, electrodermal, and respiratory response patterns to fear- and sadness-inducing films. *Psychophysiology*, 44(5), 787-806.

Kreutz, G., Ott, U., Teichmann, D., Osawa, P., & Vaitl, D. (2008). Using music to induce emotions: Influences of musical preference and absorption. *Psychology of Music*, 36(1), 101-126.

Laine, C. M., Spitler, K. M., Mosher, C. P., & Gothard, K. M. (2009). Behavioral triggers of skin conductance responses and their neural correlates in the primate amygdala. *Journal of Neurophysiology*, 101(4), 1749-1754.

Lang, P. J., Greenwald, M. K., Bradley, M. M., & Hamm, A. O. (1993). Looking at pictures: Affective, facial, visceral, and behavioral reactions. *Psychophysiology*, 30(3), 261-273.

Levinson, D. F., & Edelberg, R. (1985). Scoring criteria for response latency and habituation in electrodermal research: A critique. *Psychophysiology*, 22(4), 417-426.

Menon, V., & Levitin, D. J. (2005). The rewards of music listening: Response and physiological connectivity of the mesolimbic system. *Neuroimage*, 28(1), 175-184.

Meyer, L. B. (1956). *Emotion and Meaning in Music*. Chicago: University of Chicago Press.

Meyer, L. B. (1967). *Music, the Arts, and Ideas:* Patterns and Predictions in Twentieth-Century Culture. Chicago: University of Chicago Press.

Meyer, L. B. (1973). *Explaining Music: Essays and Explorations*. Berkeley: University of California Press.

Mitterschiffthaler, M. T., Fu, C. H., Dalton, J. A., Andrew, C. M., & Williams, S. C. (2007). A functional MRI study of happy and sad affective states induced by classical music. *Human Brain*

*Mapping*, 28(11), 1150-1162.

Nagel, F., Kopiez, R., Grewe, O., & Altenmüller, E. (2008). Psychoacoustical correlates of musically induced chills. *Musicae Scientiae*, 12, 101-113.

Narmour, E. (1990). *The Analysis and Cognition of Basic Melodic Structures: The Implication-Realization Model.* Chicago: University of Chicago Press.

Narmour, E. (1992). *The Analysis and Cognition of Melodic Complexity: The Implication-Realization Model.* Chicago: University of Chicago Press.

O'Connell, L. A., & Hofmann, H. A. (2011). *The vertebrate mesolimbic reward system and social behavior network: A comparative synthesis. The Journal of Comparative Neurology*, doi: 10.1002/cne.22735.

Panksepp, J. (1995). The emotional sources of "chills" induced by music. *Music Perception*, 13(2), 171-207.

Piston, W. (1987). *Harmony (5th edition).* New York: W. W. Norton.

Rickard, N. S. (2004). Intense emotional responses to music: A test of the physiological arousal hypothesis. *Psychology of Music*, 32(4), 371-388.

Rosen, C. (1972). The Classical Style: Haydn, Mozart, *Beethoven*. New York: W. W. Norton.

Salimpoor, V. N., Benovoy, M., Larcher, K., Dagher, A., & Zatorre, R. J. (2011). Anatomically distinct dopamine release during anticipation and experience of peak emotion to music. *Nature Neuroscience*, 14(2), 257-262.

Salimpoor, V. N., Benovoy, M., Longo, G., Cooperstock, J. R., & Zatorre, R. J. (2009). The rewarding aspects of music listening are related to degree of emotional arousal. *PLoS One*, 4(10), e7487.

Sloboda, J. A. (1991). Music structure and emotional response: some empirical findings. *Psychology of Music*, 19(2), 110-120.

Sloboda, J. A., & Lehmann, A. C. (2001). Tracking performance correlates of changes in perceived intensity of emotion during different interpretations of a Chopin piano prelude. *Music Perception*, 19(1), 87-120.

Steinbeis, N., Koelsch, S., & Sloboda, J. A. (2006). The role of harmonic expectancy violations in musical emotions: evidence from subjective, physiological, and neural responses. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 18(8):1380-1393.

Timmers, R. (2007). Vocal expression in recorded performances of Schubert songs. *Musicae Scientiae*, 11(2), 237-268.

Vecchiato, G., Astolfi, L., De Vico Fallani, F., Cincotti, F., Mattia, D., Salinari, S., Soranzo, R., & Babiloni, F. (2010). Changes in brain activity during the observation of TV commercials by using EEG, GSR and HR measurements. *Brain Topography*, 23(2), 165-179.

Vieillard, S., Roy, M., & Peretz, I. (2011). Expressiveness in musical emotions. *Psychological Research.* doi: 10.1007/s00426-011-0361-4.

## 註釋

1. 這個例子參考了 Piston 在和聲學教科書中對於屬七和弦的解說 (Piston, 1987: 57)。
2. 副歌作為懷舊或向傳統致敬的段落，還有其他的例子，例如：徐佳瑩演唱的〈身騎白馬〉在副歌引用歌仔戲的【七字調】、「謎」（Enigma）樂團的〈Return to Innocence〉在副歌引用阿美族古調。

3.1998 年由 Deutsche Grammophon 發行。

4.2006 年由 EMI 發行。

5. 樂學者 Rosen 認為，「第一樂章奏鳴曲式」體現了歐洲古典樂派的戲劇風格，其中最具戲劇性的音樂事件為發展部接到再現部的瞬間；除了第一主題的再現之外，和聲上解決到本調，更是該曲式的關鍵結構 (Rosen, 1972: 99)。

# Desire, Resolution, and Reward System: Listeners' Emotional Responses to Musical Cadences

Tsai, Chen-Gia* Chen, Rong-Shan**

## Abstract

Research on the emotional responses and brain activations evoked by music has been a topic of great academic and public interest. The paper "Anatomically distinct dopamine release during anticipation and experience of peak emotion to music" by Salimpoor and colleagues (2011) suggests the involvement of two emotions during music listening: "wanting" and "liking". Inspired by their research, the present study attempts to combine music analysis and listeners' physiological measures to explore the listening behavior of musical cadences, which may evoke the emotions of "wanting" and "liking". Using popular songs in Taiwan and Lieder as stimuli, we observed that some cadences tend to induce listeners' experience of peak emotion (as indicated by skin conductance responses), with the timing of such experiences varying across individuals. Moreover, cadences with the combination of changes in tempo/loudness, characteristic melodic contour, or the recurrence of a theme tend to evoke listeners' peak experience. Finally, different interpretations of the same music piece can evoke different emotional responses in listeners.

**Keywords :** Affective psychology, musical cadence, refrain, Lieder, skin conductance response

*Associate Professor, Graduate Institute of Musicology, National Taiwan University.
**Master Student, Graduate Institute of Musicology, National Taiwan University.

# 情境教學於學生因數與倍數概念發展之行動研究

謝如山*、潘鳳琴**

## 摘　要

本研究目的有二：第一，依情境設計原則，設計符合學生學習的因數與倍數教學課程；其次，由學生上課的學習歷程，了解課程的執行成效。本研究採用合作行動研究法，由師資培育大學教授、學校同事與研究者共同參與修正教學流程以檢視學生學習成效。參與者為桃園縣國小五年級學生。研究結果發現，透過專業對話，研究者修正出更符合學生學習的數學教學模式，由師生的對話中看到學生的表現出現具體的學習效果。本合作行動研究教學模式，可為因數與倍數教學提供具體可行的參考案例。

**關鍵字**：因數、倍數、合作行動研究、情境教學

* 謝如山現為國立臺灣藝術大學師資培育中心副教授
** 潘鳳琴現為桃園縣林森國小教師

# 壹、 緒論

有關數學教學的情境設計，詹士宜和李鴻亮 (2005) 提出幾項優點。第一，學生可將數學的知識應用至生活，學生能了解數學在生活中的脈絡關係；其次，學生可從情境中所隱藏的生活問題，進而發現問題與解決問題；再者，學生可透過圖像的視覺表徵，了解數學問題，並解決數學問題；第四，情境式的教學設計能整合多元的數學觀念，強化學生推理與演繹的數學思考；第五，情境學習進行分組合作的活動，對學生溝通、發表等能力有明顯的效果；最後，重視學生多元的解題過程，可發展學生解題策略的能力。Verschaffel 和 De Corte (1997) 以實驗組與控制組的比較研究發現，實驗組的學生能應用結合生活的數學課程來強化他們的學習效果，能轉化問題至不同情境，在課程結束後學生的學習經由延宕測驗，其學習效果並未減弱。

於國小數學課程，學生在學習因數與倍數的表現會有一些學習困難 ( 何東樨、蕭金土，1996；林珮如，2002；游麗卿，1997；謝堅，1995）。林珮如（2002）指出學生因粗心而對於因數與倍數出現遺漏或多選的情況。再者，學生在學習因數時存有若干迷思概念，因為因數的概念相當抽象，學生的生活經驗也缺乏與因數結合的活動。何東樨和蕭金土 (1996) 看到學生出現關鍵字的錯誤或是對於應用問題的理解產生困難。同時，他們也發現學生對於因數與倍數的連結不甚了解。整體而言，學者發現學生在學習因數與倍數概念時出現不同的學習困難。因此，了解學生的學習經驗，以設計適合學生學習的結構性課程以進行「因數與倍數」的教學，為本研究的主要目的。

# 貳、文獻探討

以下依教學設計的理論基礎、學生於因數與倍數的學習困難及教科書於因數與倍數的相關單元分別論述。

## 一、教學設計的理論基礎

為達情境教學的有效性，本研究依數學課程與評量標準 (National Council of Teachers Matheamtics[NCTM], 1989)，強調培養學童於數學溝通、推理與思考能力，同時強調數學情境化的重要性。

### （一）情境化與教學

Brown、Collins 和 Duguid（1989）首先倡導情境認知理念，認為知識蘊含於情境之中，個體不斷與情境互動過程中建構自己的知識。學生在真實的情境下進行有意義的知識學習，能有效提升數學學習興趣及數學成就（李建亭，1999；辜華興，1998；徐新逸，1996）。

Norman（1993）則認為學習情境的設計考量豐富性和形成學習遷移，提出七項原則（引自

林玫紅，2000）：1. 設計的目標明確一致；2. 引發學習者強烈參與感，產生自動學習；3. 提供適度的挑戰性任務，引起動機鼓勵探索；4. 營造高吸引力氣氛，加深學習意願；5. 高回饋與互動，增強學習持續力和行為修正能力；6. 提供適當輔助工具，提升學習效果；7. 避免對建立主觀經歷產生干擾的因素。

情境化學習為學習者提供一個真實的經驗，讓學習者產生具體的意義，若是經驗沒有自情境抽離，那麼這個經驗沒有轉變成有意義、有目的的學習（施郁芬、陳如琇，1996）。更具體的說，「情境化」是學習的重要過程，提供真實情境或虛擬情境讓學生對知識有感覺，才能產生有意義的學習。「去情境化」也是學習的重要過程（陳慧娟，1998）。當學生將所學知識與經驗「去情境化」後，相對提升其認知思考能力。

辜華興 (1998) 主張應該協助學生透過生活情境的互動，進行認知結構的修正與再建構來產生真正的學習。所以設計數學問題時，必須考量學生的學習軌道，為學生的思維做階段屬性的安排，讓他們可以依照自己的能力，從形式數學的學習到發明數學的層次 (Simon, 1995)。當學生無法了解抽象符號的意義時，可以回到具體的活動中，即本來最熟悉的地方，再次建立具體的解題歷程，進而於抽象與具體間建立形式化的數學知識 ( 辜華興，1998)。

方吉正 (2000) 亦彙整有關情境學習的學者觀點，提出情境認知理論在環境方面強調情境對於學習的重要性與學習活動的真實性；在內容方面主張分散式智慧，主張知識即工具；在方法面重視涵化的學習過程與學習的主動性，個體在情境中會產生引導性的參與 (Lave & Wenger，1991；Brown, Collins, & Duguid，1988)。所以，情境化學習為學生提供一真實的經驗，讓學生產生具體的意義 ( 施郁芬、陳如琇，1996)。也就是說，「情境化」是學習的重要過程，提供真實情境或虛擬情境讓學生對知識有感覺，才能產生有意義的學習。情境化的教學強調：提供脈絡化的數學情境，探索隱藏的數學資訊，給予視覺化的訊息結合多元的數學概念，強調合作學習方式，重視問題的思考與推理，彈性的布題與解題等教學策略 ( 詹士宜，2001)。

綜合上述，本研究的教學設計著重學生生活的情境設計，以結合學生生活經驗，連結數學學習概念。

## （二）數學概念學習

概念學習是隱含於大腦思維中的一種心智運作過程。Piaget 認為個體在適應環境時，心理上將連續不斷交替出現平衡和失衡的現象，基模同時也將經歷同化或調適過程。每經一次失衡而又平衡的過程，基模就會產生改變，個體也因此吸納更多知識經驗（引自張春興，1996）。當學習者以概念形成、同化或數學語言形式獲得概念意像，消除意像中不完整印象與完整概念間的差異時，即能逐步形成概念域或概念系，並從而完整地把握概念（喻平、馬再鳴，2002）。Skemp 則認為數學的理解來自依心理學仔細安排的教材，及學生能參與、介入和了解

因果關係的學習情境，當學生知道自己在學什麼時，才能談到邏輯論證（陳澤民譯，1995）。因此，清楚學生所理解的數學概念和迷思關鍵，是提升學生思考，引發建構知識的基本元素（Fraivilig,1999）。

概念學習的標準有四種：具體、辨認、類推、形式，數學概念是具層次性的結構，數學概念學習是一種包含連結與認知因素的訊息加工過程，在此過程中學習者藉著概念同化、概念形成以及數學語言學習以獲取概念意象，逐步形成完整的數學概念。因此，教師教學時，應將新概念做結構分析，引導學生主動連結、建構，而非直接灌輸數學定義，避免學生學習數學概念連續抽象化的過程中產生誤解，而影響學習結果。數學的學習從獲取信息的感知階段到反思，經建構、記憶、遷移到儲存抽象化原則，數學概念就此習得。

### （三）建構式教學

建構主義的觀點認為學生學習知識是主動參與的，學習時以己身的先備知識和經驗來建構新知識。Wheatley（1991）的建構理論從兩個不同層面探討：一是知識是由認知主體主動建構的；二是認知的作用是為了適應。其目的是為了將經驗組織而非發現物體的本質，所以無法發現真理，但可以組織自己的經驗，給予合理化（引自陳家弘，1998）。

由於學者們對知識本質的看法和對知識建構過程觀點有所分歧，因而形成許多派別，概分為根本建構論、個人建構論、社會建構論加以介紹。

根本建構論：主張知識的獲得由認知個體主動建構外，認知的功能是調融經驗世界。甯自強（1987）認為知識並非被動而得，乃為認知主體主動建構而成；知識獲得的方式是調融的，認知的功能是用來組織外在的經驗世界，而非發現已存在的本體現實。根本主義建構論強調學習者根據先前經驗主動建構知識，強調學習者在學習歷程中的「主動性」與「主體性」，也強調知識的「變動性」、「適應性」和「社會性」。

個人建構論：起源於 Piaget 的發生知識論以及心智基模理論（Kilpatrick, 1987），強調學習者的主動性及透過自己的心理歷程的操作建構自我的知識體系。Kelly 提出個人建構論的基本主張有二：學習是學習者主動建構的過程；知識是個人主觀的建構，有意義的學習必須建基於個體舊有的經驗基礎上。

社會建構論：強調社會文化環境間的交互作用對個體認知的影響。和 Vygotsky 理論相同，提出兒童可能發展區的觀點，即是在兒童周圍的人所提供之協助或引導，對兒童的認知發展具有促進的作用（張春興，1996）。Vygotsky 認為人的認知發展始於社會互動和個人內化的歷程，經由不斷的與他人協調、溝通的人際社會歷程轉為個人內在的心理歷程。

所以建構理論對數學教育的影響，是提出以學生為主，調和個體與群體互動時產生認知平衡的動態過程，教師必須提供思考與建構知識的機會。因此本研究教學採用分組合作學習與討

論探究式學習，有其時代背景。

綜合上述理論基礎，本研究依建構取向、合作學習與情境模式的教學設計為基礎，以布題與解題為主軸，透過質疑、辯證、澄清、溝通的過程，建立學生的概念學習。

## 二、學生於因數與倍數的學習困難

學生在學習因數與倍數單元時，會產生迷思概念，如林珮如（2002）指出學生在學習因數時存在若干迷思；黃國勳和劉祥通（2003）就實務教學經驗和診斷學生因數教材迷思概念的實例，發現部份學生可能在認知運思能力、先備知識、生活經驗、語意理解和過程概念五層面，會發生學習困難。黃寶彰（2002）針對六、七年級學生，數學科學習困難部份的思考方式、錯誤解題策略或迷思概念，發現在「因數與倍數」的學習困難和錯誤情形是：對因數、倍數、兩數的公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數…的意義了解並未產生困難，但求法上因粗心而有所遺漏；文字題部份的困難是在不理解並如何利用最大公因數或最小公倍數來解題。根據相關因數與倍數學習困難的研究，提出對應的解決策略，整理如表一。

表一 國小因數與倍數的學習困難與解決策略

| 研究主題 | 學習困難 | 研究者 | 解決策略 |
|---|---|---|---|
| 寫出某數的因數<br>寫出兩數的公因數 | 粗心而出現遺漏或多選的情形。<br>常忘了任意兩個數的公因數為 1。 | 黃寶彰（2002）<br>林珮如（2002）<br>邱慧珍（2001）<br>謝堅（1995） | 利用兩兩配對的方式窮盡所有的因數。如：24 ＝ 1x24；24 ＝ 2x12；24 ＝ 3x8；24 ＝ 4x6，所以 24 的因數有：1、2、3、4、6、8、12、24。<br>利用找因數成員，發現 1 是任何數的因數；也是任意二數的公因數。 |
| 區別因數與倍數的名稱 | 名詞混淆或對陌生名詞不了解。概念混淆。<br>公因數、公倍數的名詞混淆 | 黃寶彰（2002）<br>陳標松（2002）<br>邱慧珍（2001） | 進行命名活動 - 增進因數與倍數名詞的理解。<br>透過具體活動促進概念的理解。如分糖果、畫數線。<br>利用情境布題，並透過擬題，增進公因數與公倍數的理解。 |
| 解文字題有困難 | 轉譯文字題的題意有困難。<br>策略概念錯誤。<br>採用關鍵字解題。 | 黃寶彰（2002）<br>陳標松（2002）<br>林珮如（2002）<br>邱慧珍（2001）<br>游麗卿（1997）<br>何東墀、蕭金土（1996） | 改為情境題，增進學生對文字的理解。<br>學童的策略概念錯誤是沒有連結解題和解題紀錄，因此透過質疑、辯證與澄清過程，經討論與發表，將解題策略紀錄後發表。<br>布題時提供認知衝突和關鍵字有關的題目，進行辯證與解題。 |
| 因數和倍數的連結 | 部分學生缺乏因數及倍數關係形成和類化能力。 | 何東墀、蕭金土（1996） | 進行因數與倍數的轉化活動。如：24 ＝ 3x8，3 是 24 的因數；24 是 3 的倍數…。<br>利用古氏積木與數線察覺因數與倍數的關係。 |

### 三、因數與倍數單元於教科書內容之分析

教育部 (2003) 於五年級之數學指標要求學生須認識因數與倍數、求因數與公因數及求倍數與公倍數。於六年級則須認識最大公因數與最小公倍數，至於認識合數與質數，可在高年級階段引入。本研究參考各版本的教學設計，進行教學架構之分析比較。三種版本教科書的教學重點雷同，但教學架構卻各有主張。康軒 (2006) 的設計為先教因數，再教公因數，之後再教倍數與公倍數，再探討因數與倍數關係，最後判別 2、3、5、10 的倍數； 南一（2006）的內容則分為「因數和倍數」和「公因數和公倍數」兩單元，將因數與倍數概念放在第一層次，公因數與公倍數的概念放在第二層次，教學著重在情境布題與具體操作來幫助理解；翰林 (2006) 的課程為先教因數的認識，再教質數與合數；之後教公因數與最大公因數，再教倍數的認識，之後再教公倍數與最小公倍數，最後教因數和倍數關係。由版本的差異可看出，康軒與翰林版本先教因數，再教倍數，而南一版本為同時進行因數與倍數的教學。也就是說，教育部所核定的版本，並未規範因數與倍數的教學順序。究竟先教因數還是先教倍數，是否會影響學生學習？研究者根據學生的學習脈絡，了解學生對倍數的掌握是比較清楚的，倍數的學習從二年級就有先備經驗；然而「因數」卻是新出現的學習術語，相對「倍數」而言是抽象的，沒有經驗的。是故，如何讓因數不會這麼抽象，從何引入因數的概念，是本研究教學設計的前提。本研究之研究目的有二。首先，依情境設計之原則，應用建構理念教學之方法，對於因數與倍數之教學內容，能設計符合學生學習之教學方案。第二，本研究能由教學過程之師生互動中，檢視學生學習因數與倍數的學習成效。

## 參、研究背景與過程

以下依參與研究場域、研究方法、研究工具與資料的蒐集與分析分別陳述。

### 一、研究場域

以下依學校環境，教學者背景與合作行動研究小組分別敘述。

#### （一）學校環境

研究對象為桃園縣中壢市某國小，是一所大型的都會學校，該校為常態編班。教學的對象為五年級某班學生，全班 35 人，男 17 人，女 18 人。學生均表現正常，僅一名為學習障礙學生。教學者為本文第一作者，合作諮詢教授為本文第二作者。

#### （二）教學者背景

教學者已任教國小二十五年，從師專畢業、進修師院至研究所，一直對國小數學教學進行專業成長，擔任桃園縣數學領域輔導員有十三年。針對本研究，研究者除負責教案編擬、設計

教學活動外，並擔任教學者之角色。

### （三）合作行動研究小組

教學過程中，有五年級三位教師參與，提供教學觀察與回饋。諮詢教授有長期與小學合作數學課程發展之經驗，研究領域為數學教育。教學者主要為教案的設計者與施教者，三位教學觀察者提供具體教學建議與教案修改，參與的諮詢教授對教案的設計流程與情境概念，及所欲達成的教學目標，提供了檢視與整體修正的建議，如建議使用魔法情境的概念進行教學等。

## 二、研究方法

本研究採合作行動研究的模式，有教學者、諮詢教授及三位觀察教師一同參與。在實務中發現問題，然後提出解決辦法。研究流程分為：規劃、教學、檢核、分析四個部分，規畫階段蒐集各種因數與倍數的文獻，提供教學設計的依據與參考。教學階段進行觀察教學與學習的成效，其他小組成員擔任觀察員，提供觀察分析。課程設計採合作學習法，以分組討論模式，依之前四年級的數學成就進行異質性分組，分成六組（五組六人，一組五人）。檢核與分析階段為學生的學習反應與表現，同時老師與學生間的對話亦為分析的重點。

為確保合作行動研究的縝密度，本研究分兩階段的教學實驗過程：第一階段 - 先蒐集文獻、選定研究主題與對象和合作夥伴，進行第一次教學設計的實驗教學；第二階段 - 經過合作行動研究的專業對話重新檢討修正教學設計，進行第二次教學實驗後檢驗其教學與學習成效。

第二階段針對研究小組的專業對話與觀察者的建議，教學設計以脈絡化、情境化、系統化、鷹架化與連結化為主，學習策略與連結指標結合，包括：操作察覺、轉化、解題與溝通和討論發表。教學活動有六個步驟：（一）教師鋪陳活動、（二）學生探索學習、（三）檢驗學習關鍵、（四）掌握數學本質教學、（五）辨正澄清、（六）回饋與反省。此六步驟以「教師鋪陳」「學生探索」為軸，以「辨正澄清」為緯，隨時「檢驗學習關鍵」與「掌握數學本質」，最後「回饋與反省」，做一系統性的循環檢視的動態學習過程。

## 三、研究工具

本研究工具有二，一為前測與後測設計，前後測設計的目的在檢視學生在學習本單元時運用一般教學進行因數與倍數教學的成果，後測則是運用本行動研究教案設計下的成果。依據文獻中有關因數倍數的診斷測驗，參考施皓耀（1997）「錯誤類型、迷思概念的診斷與補救教學模式的研究」中，所提供的診斷試題，並依據教學目標，自編「因數大考驗」、「倍數大考驗」、「因倍數大考驗」，做為學習的檢測資料。其信、效度說明如下：於專家效度，試題請本校數學輔導員協助修正。於內容效度部份，設計後請研究成員三位老師協助，確認測量內容與題意正確符合學生所學；並請未參與研究的五班學生進行預測，修改後正式施測。二為教案設計，

教學情境設計由故事引發學生的學習動機，進而探究因數與倍數的觀念。

為了解學生於因倍數可能發生的學習困難，以釐清兒童於因倍數概念學習的發展，本研究依現有課程進行修正，以情境理念進行教案設計，本課程特性有四。第一，本研究採用先教倍數再教因數的邏輯順序，源於學生先前於二年級時先建立倍數問題的解題經驗，此為五年級介紹公倍數的先備經驗；而於三年級時建立除法的等分除概念，此為公因數的先備經驗（國立教育研究院籌備處，2002）；相關研究亦指出，學生先學習倍數的課程是較為容易的（黃培甄，2004；史英，2007）。其二，研究者設計與學生相結合的趣味情境，Lave 和 Wenger（1991）提出知識是情境化的，唯有在情境中產生和應用的活動，知識才具有意義。第三，本研究引入教具操作，如數線及古氏積木等以強化學生於概念學習的了解。第四，本研究著重於因數與倍數的連結設計，有研究顯示學生缺乏因數倍數關係形成與類化能力 ( 蕭金土，1994），故本研究的教學設計擬由數字關係的察覺，透過方瓦的矩陣排列與古氏積木的操作，連結因數與倍數的關係。

情境設計以「叮叮咚咚魔數大變身」為主題，下分五個子題:「數字王國」、「魔法變變變」、「數字密碼」、「怪怪家族」、「魔鏡森林探險」。故事情境發生在數字王國，王國中有叮叮和咚咚兩位精靈，由咚咚大顯身手張貼告示引起動機，要學生破解魔法，亦即查覺數字的倍數關係與因數的存在。「數字王國」( 第一節課 ) 中讓學生查覺數字的關係，設計出各種家族，如奇數家族、偶數家族、倍數家族、因數家族 ... 等，做為學習因數與倍數的暖身活動。「魔法變變變」（第二到三節課）由咚咚的魔數 2、4、6…再變身會是什麼？查覺倍數的意義；6 還原成 1、2、3、6；12 還原成 1、2、3、4、6、12…，讓學生查覺因數是可以整除某數的數。「數字密碼」（第四、五節課）則是讓學生查覺兩數中存在共同的密碼，公因數與公倍數。「怪怪家族」由數列中察覺質數（第六節課）。「魔鏡森林探險」（第七節課）則藉由探險中遇到的難題，讓學生腦力激盪共同解決問題，亦即進行倍數與因數的學習評量。

## 四、資料的蒐集與分析

教育行動研究中，以自我效度、同儕效度、學習者效度，宣稱其建構知識具有效度（吳明龍，2000；黃志賢，2004）。本研究的自我效度是指研究者蒐集相關文獻資料、教學省思，做持續性的觀察、紀錄，並檢核資料的準確性與詮釋的有效性。同儕效度是指合作行動中的小組成員做為意見的批判者，將研究所蒐集的資料，分析結果，透過專業對話，提出意見，做為修正教學設計的依據。學習者效度是研究者在教學活動中，儘量蒐集學生的學習資料，在各種文件資料中交叉比對，做為研究修正依據。於學生的學習資料採用 Farnham-Diggorg（1972）的分析模式，

Farnham-Diggorg（1972）進行教學設計發現，具體與辨認的階層中，原型的獲得是隨著

示例的呈現方式而發生，於混合示例與詢問（Inguisitory presentation）間建立清楚的原型。Klansmeier（1985）把概念形成分為四階層：具體階層（concrete level）、辨認階層（identity level）、類推階層（classificatory level）、形成階層（formal level），概念學習的認知運作在具體階層要注意事物特徵，由不同事物區辨某一事物，然後記得區辨的事物；辨識階層要找出不同形式的通則；類推階層則是要找出同一類兩種以上不同例子的通則；形式階層則是要區辨概念的類別屬性與不同屬性（引自趙寧，1998），概念學習的認知運作如下圖：

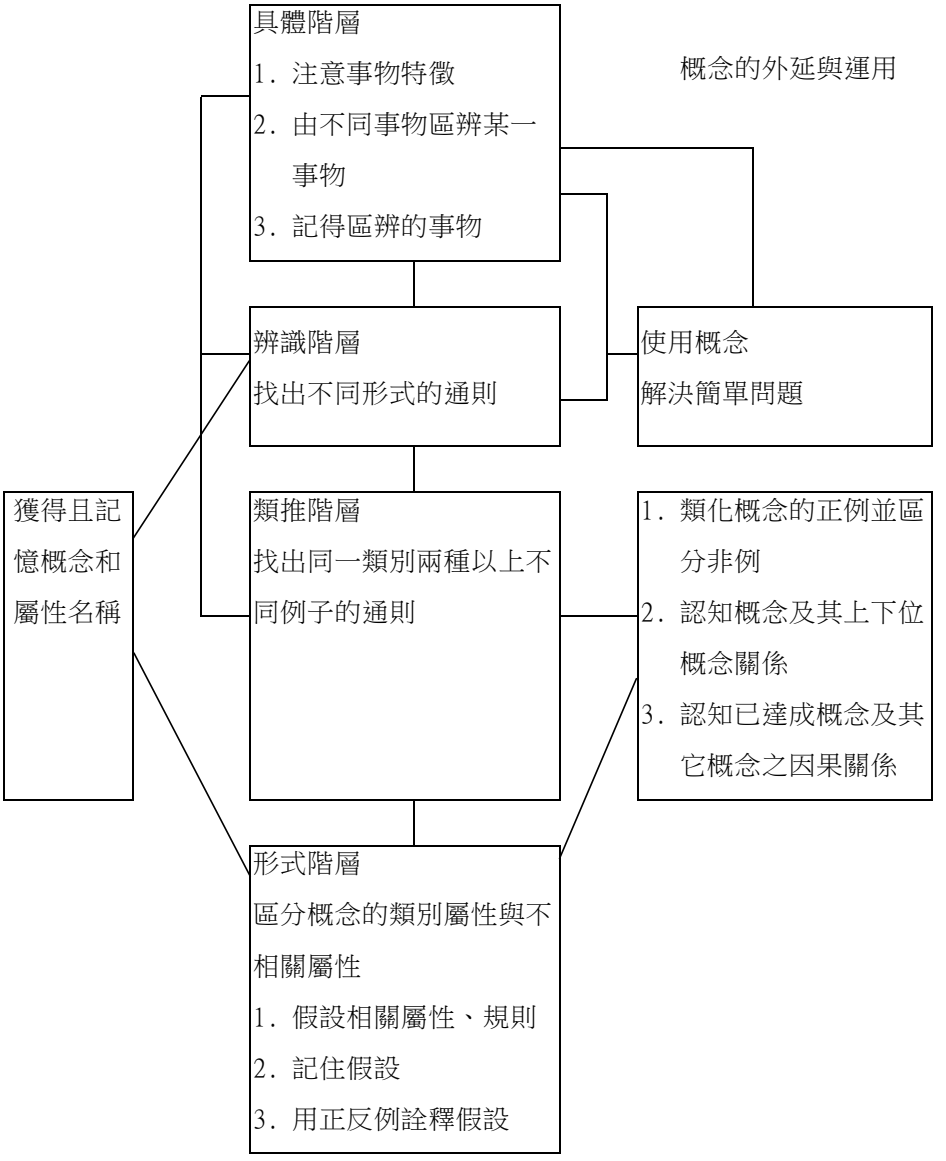



圖 1　概念學習的認知運作

從圖 1 的概念學習認知運作得知：概念學習從具體到辨識、類推，由區辨事物到找出不同形式的通則，再類推到兩種以上的通則，最後可形式化，發展數學的公式定理。因數與倍數的概念從具體操作中理解因數的概念，先從簡單 20 以內的數求因數，觀察區辨找因數時，發現哪一些通則，最後擴大到 50 以內的數，甚至於 100 以內的數，類推發現求因數的方式，並形成求因數的配對方法，能窮盡求因數的個數。

## 肆、研究結果

研究結果可分三部份，第一部份為設計因數與倍數情境設計的關鍵性對話；第二部份為應用情境教學於學生四個概念學習的進行對話分析；第三部份對學生於上課的想法與教師的反思進行探討。

### 一、情境教案設計的關鍵對話

以下為教學者於對話過程中的關鍵轉變，於研究過程中，諮詢教授提出了一個觀點，整個「倍數與因數王國」的教學設計和傳統的編序教學一樣，學生學習要有創意，應該增加學生感興趣的元素。譬如：皮卡丘、哈利波特…等，會魔法變身，提供學生發散性的思考，在合作學習的過程中激盪思考，拓展學生建構數學概念的機會。因此有了第二次教學設計的激盪過程。以下對話的編碼依序為，諮詢教授為諮，教學者為教（960825 討）。

諮：所謂教學創新應該要有別於傳統，「倍數與因數王國」整個教學設計跟傳統的編序教學一樣，是否可以加入其他的元素，增加學生的學習興趣和發散性思考的機會？（教授拋出問題）

諮：（進一步說明）編序教學法是比較結構式的，一步一步引導學生學習，是不是可以提供更開放式的探索，促進學生放射性的思考，建構更多樣性的想法？

諮：例如，哈利波特魔法變身，2 變成 4、6、8…，就可以察覺倍數的魔法，因數也一樣…。

教：哦，我懂了，利用「魔法」的構想，其實是倍數與因數的數字變化…，增加學生的學習興趣，並吸引他們探究。

諮：嗯，類似啦，應該有很多可以思考的，最主要是讓學生更開放的想像與學習。

教：我記得教授曾說過，直覺的數學，提供一種學習情境，讓學生憑他的直覺理解數學。

諮：順著學生的感覺，幫助學生提取已有的數學知識，連結到新的數學知識的學習。布魯納認為新知識的發現還包括直覺思考，目前的教育制度抑制了學生的直覺思考，補救的方式是在教學時強調基本的概念，及其之間的關聯；促進問題解決的啟發過程；鼓勵有根據性的推理…。

這次的會談，產生很多思考的面向，經過峰迴路轉的思考激盪過程，才產生「叮叮咚咚魔

數大變身」的故事性教學設計。教學的主要內涵不變，只是增加故事來串連，不失去原本教學流程的順序。以「叮叮咚咚魔數大變身」為主題教學，首先的暖身活動是：「數字王國」，引學生進入整數王國中，以 1-10 數字做分類，檢驗學生對數字的先備經驗；然後進入主軸教學：「魔數變變變」讓學生查覺倍數、找倍數、定義因數、找因數（第二到三節課）；「數字密碼」進行的教學活動有查覺公倍數、最小公倍數、公因數、最大公因數；並查覺因數與倍數關係、公倍數與最小公倍數關係（第四、五節課）。「怪怪家族」是在數列中找出質數的特質，對質數做命名（第六節課）。最後「魔鏡森林大探險」，讓學生帶著公因數、最大公因數與公倍數、最小公倍數這些數字密碼，進入魔鏡森林去解有關因數與倍數的問題（第七節課）。（960830 討）

接下來的對話為再一次重構的歷程。行動研究的特點就是遇到問題，就要設法解決，是一個探索與尋求解決之道的過程，合作行動研究小組在行動研究的過程中，扮演了集體合作、腦力激盪、質疑、澄清與辯證的功能，讓遇到的問題有諮詢的對象，不會陷入苦思與僵局。本研究的教學設計經過一而再，再而三的腦力激盪過程，思考、蒐集資料、解讀…，是一段解構再重構的過程。以下對話的編碼依序為，諮詢教授為諮，教學者為教，觀察者為觀（960901 討）。

諮：以學生的角度思考，加入他們最愛的皮卡丘寶貝玩偶、哈利波特…等虛擬情境，像魔法變身一樣，6 是 1、2、3、6 的倍數，1、2、3、6 就是 6 的因數。加入這些創意的元素，觀察學生的發散性思考，應該比較有創意吧！

教：國小階段的學生很有想像力，以學生的觀點融入學生的世界，像皮卡丘、數碼寶貝等，提高學生的學習興趣…。

諮：以開放的情境布題，用魔數變身的故事，提供學生察覺因數與倍數。

教：我們教學群老師曾在「七巧板王國」的教學設計中，以故事串連來進行教學，還用了叮叮和咚咚兩個虛擬人物，帶領學生探究形體王國，這次的教學設計，是不是要加入這樣的元素？

諮：沒錯，就是這個意思，以叮叮咚咚魔數大變身為主題，變身去體驗數字王國中的因數倍數關係，在童話世界裡理解因數、倍數、甚至公因數公倍數的存在，數學像在探險般，增進學生挑戰與學習的樂趣。

諮：因數與倍數要教得好並讓學生學得好，需要考慮因數與倍數的連結；因數與公因數的關係、倍數與公倍數的關係；熟練找因數、最大公因數、最小公倍數。

教：針對這三方面我在教學設計上做了三件事：第一，在魔數變身中體會倍數的魔力是無限多的倍數相乘。如：咚咚魔數變身 2、4、6、8…，讓學生體會咚咚的魔數是倍數；咚咚現在是 8，他可能是哪些數的倍數，讓學生思考因數與倍數的關係。並透過排方瓦矩陣，了解兩數

相乘等於某數，某數是那兩數的倍數，而那兩數是某數的因數。第二，利用數線跳格子查覺倍數與公倍數的關係；利用古氏積木查覺因數與公因數關係。第三，透過學生合作討論的方式，查覺兩數中找最大公因數與最小公倍數的方法； 利用配對的方式窮盡找因數個數。

最後，於教學檢討的專業對話中亦看出教學的具體成效。

諮：教學以故事情境串連，以活動的方式進行，以布題與解題為主軸，學生分組合作學習，解題過程中注重學生討論與發表，質疑與澄清，是以學生為主體的教學，老師只是引導者的角色。

教：我為了讓本教學設計普及化，教學的班級是隨機抽樣的班級，不是自己班的學生，所以對學生的先備知識與學習背景不熟，比較難掌握學生個別學習狀況以及整體學生知識獲得的歷程，還好有觀察者介入，可補不足。

觀：我看到教學的優點有 1. 活動式的教學，學生感覺數學變活了，學數學比較有趣。2. 系統性的教學活動，老師較易掌握教學脈絡。3. 情境入題，的確可以促進學生的理解並感覺數學與自己有關；不再覺得數學是抽象的。4. 教學由故事情境引入，學生學習興趣大增。

諮：教學創新部份有 1. 以故事情境引入，提高學生學習興趣；2. 教學設計考慮因數與倍數學習的層次與學生認知發展問題，並著重在觀察學生的概念改變與問題解決策略；3. 找公因數、最大公因數與公倍數、最小公倍數時，以探究歸納方式幫助學生自己建構知識。4. 借用「數線」、「方瓦」以及「古氏積木」教學資源，提供學生具體操作，促進學生理解因數與倍數的關係。

從以上的關鍵性對話可看出，教學者有其教學的困難點，諮詢教授能看到教學者的問題並進而引導進行教學情境設計的轉變。由於教學者於數學領域有較深入的教學經驗，對於情境式教案設計可以很快的進入修正並設計出能引發學生學習的教案，這樣的模式已提供具體合作行動研究的做法。

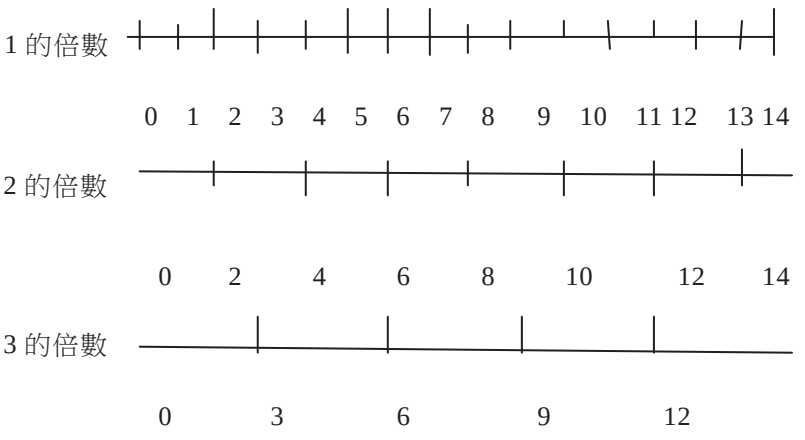
## 二、因數與倍數的學習概念

以下依概念學習的四個層次，具體屬性、辨認屬性、類推屬性與形式屬性於學生的學習成果，依序分析。

### （一）具體屬性部份

於活動設計中，找倍數成員活動、由數線找倍數、公倍數、跳格子找倍數、公倍數、方瓦矩陣排列、找因數成員及使用古氏積木找因數、公因數均為透過具體物的方式得到數學概念的理解。可由下列情境中發現。活動目的在於找出兩個倍數家族中的關係，公倍數、最小公倍數都和倍數有關係，他們都是親戚理解公倍數的初始意義。老師為師，學生為生。

師：( 示範在黑板上先畫 1-14 的數線，再用數線標示 2 和 3 的倍數 )




師：( 布題：請在數線上標出 5 和 10 的倍數 )

生：個別在白紙上畫數線標 5 和 10 的倍數。

於下面的活動中為教師使用跳格子找倍數的部份對話。學生能由與生活結合的情境中，發現最小公倍數的使用需求。

師：（在黑板上畫出 2、3、5 的倍數之數線；並拿出小黃和小藍兩張圖卡）小黃每兩天放學就到圖書館看書，小藍每 3 天放學就到圖書館看書，他們兩人最快幾天後會在圖書館碰面？

生：（齊聲回答）6 天。

師：為什麼？

生：因為 3 個 2 是 6；2 個 3 是 6，6 是 3 的倍數，也是 2 的倍數。

師：小黃如果 3 天去圖書館，小藍 5 天去圖書館，那他們最快什麼時候碰面？

生：15 天。

師：為什麼？

生：3 的 5 倍是 15，5 的 3 倍是 15。

下面的部份為學生用記錄的方式表現對於最小公倍數的理解。老師於畫數線的那一節課，學生 35 號畫 1 的倍數、2 的倍數、3 的倍數、5 的倍數、6 的倍數，老師要她回答 2 和 3 的共同倍數，3 和 5 的共同倍數有哪些，然後回答發現了什麼？要怎麼找公倍數？結果在她的記錄上發現：

（1）3 和 5 的共同倍數：3x5 ＝ 15，然後在 15，30，45，60…一直下去。

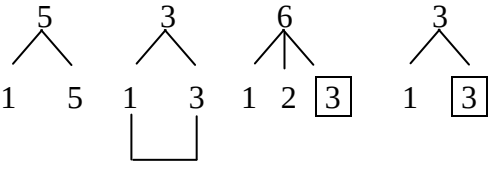
3x5 ＝ 15 還註記是算最小的共同倍數

（2）2 和 3 的共同倍數：2x3 ＝ 6，然後在 6，12，18，24…一直下去。

2x3 ＝ 6 還註記是算最小的共同倍數

（3）如果以上面兩題來看，老師問說：如果舉 6 和 3 的最小公倍數用 3x6 對嗎？

學生：不對 因為




## （二）辨認屬性

於活動設計中，由情境引入魔數大變身、數字密碼及張貼數列察覺質數等為辨認屬性的活動。以下為學生發現倍數關係的對話，教師先應用魔數大變身的活動說明什麼是倍數，進而引導學生學習的過程。

師：咚咚要表演魔法變身，歡迎所有整數家族成員共襄盛舉，可以破解魔法的人，就會成為咚咚的傳人。咚咚倍數變身：先變成 2，再變成 4，6…，請問再來會變成多少？

生：8、10、12。

師：真厲害，一下子就破解咚咚的魔法，咚咚再變身：5、10，再來呢？

生：15、20、25。

以下是有關數字密碼的活動，期能使學生能熟練求最大公因數或公因數，老師在黑板上布題如下，透過布題的練習後，學生可以發現共同的因數為何？

| 題目 | 公因數 | 公因數 | 最大公因數 |
|---|---|---|---|
| 9、11 | 9 的因數：1、3、9<br>11 的因數：1、11 | 1 | 1 |
| 3、7 | 3 的因數：1、3<br>7 的因數：1、7 | 1 | 1 |
| 5、6 | 5 的因數：1、5<br>6 的因數：1、2、3、6 | 1 | 1 |

師：發現了什麼？怎麼求公因數？

生 1：兩數除了 1 之外，沒有其他共同因數，他們的最大公因數是 1，如 9、11；3、7；5、6。

生 2：兩數互為因倍數關係則最大公因數是因數的那個數（如：3 是 6 的因數，6 是 3 的倍數，3 和 6 的最大公因數是 3）

生 3：兩數有共同因數可以直接找出共同因數。如：14、21 直接看到有 7 的因數；16、12 有因數 2，各除以 2 變成 8、6，還有因數 2，再除以 2 變成 4 和 3，除了 1 沒有共同因數了，所以 16、12 最大公因數是 2x2 ＝ 4。

師：數字密碼是什麼呢？就是任意數中的最大公因數，有了他們就可以解決很多生活上的

問題。

以下活動為建立學生什麼是質數的觀念，目的在於澄清不是所有的質數都是奇數。於活動中師生共同找出 50 以內的質數並且定義合數。

師：50 以內還有哪些質數？ 1 算不算質數？

生：不算

師：為什麼？

生：…（困惑不太能回答，老師直接說明）

師：質數有 1 和本身兩個因數，1 只有 1 一個數而已啊，所以他比較特別，1 是所有數的因數但不叫做質數。

師：2 是質數嗎？

生：是。

師：所以不是所有的質數都是奇數哦，因為有 2 這個偶數是質數。( 師生從 3-50 找出出 50 以內的質數。) 像 2、3、5、7、11、13、17、19…只有 1 和本身兩個因數叫質數，那麼像 4、6、8、9、10…不是質數的數叫什麼呢？這些除了 1 和本身還有其他因數的家族我們就叫他們「合數」。質數有什麼用啊？譬如有兩個數：3 和 5，他們都是質數，我們就知道他們的共同因數只有 1，所以最小公倍數是兩數的乘積 15；譬如 4 和 6，他們是合數，有公因數 1 和 2，他們的最小公倍數就是 4×6÷2 ＝ 12。

生：所以知道質數幫助我們求公因數和最小公倍數。

師：嗯，厲害！大家都是叮叮咚咚的傳人！

### （三）類推屬性

於活動設計中發現老師和學生是什麼關係? 又如同班同學之間有什麼關係? 之後進入 1-10 的數字關係。最後為最小公倍數與公因數求法求法的歸納

首先，為了要建立學生對於關係的概念，老師做了如下的引導，於情境的部份為數字王國有兩位精靈叮叮和咚咚，咚咚說：「數字成員的關係複雜」，老師問：「數字有什麼關係呢？」，從老師開放性的提問中，學生了解了 2、3 與 5 的倍數關係。

師：連老師有 36 人，我們同在一個班級，我們有沒有關係？

生：（有人回答沒有；有人回答有）。

師：有什麼關係？

生：師生關係。

師：（任意指兩位學生），你們有什麼關係？

生：同學關係。

師：我們有關係，數字 1-10 有什麼關係？

師：1-10 數字家族你們會怎麼分類（布題：老師將 1-10 十張數字卡貼在黑板上）？

生：1、2、3、4、5、6、7、8、9、10 鄰居關係；都差一。

以下的對話為建立學生的倍數關係。

師：這個數列有什麼關係 ( 為了引倍數概念，老師排了 3、6、9 的數列 ) ？

生：3 的倍數關係。

師：3 的倍數有？

生：3、6、9。

師：2、4、6、8、10 是 2 的倍數，2 的倍數家族第六個成員會是誰？

生：12。

師：那麼 5 的倍數成員有？

生：5、10、15、20、25、30、35…

以下對話為用跳格子活動建立公倍數的概念。學生能發現兩數之間存在互為因倍數關係時，身為倍數的那個數就是他們的最小公倍數，同時能發現公倍數就是最小公倍數的倍數，學生在定義公倍數讓學生理解公倍數與最小公倍數的關係

師：我們來玩跳格子遊戲。抽兩位小朋友，一位是小黃，一位是小藍，假如小黃是 5 的倍數家族，小藍是 10 的倍數家族，看誰最快跳格子找出他們共同的倍數。遊戲開始（抽三組學生，進行 5、10；3、6；4、12 的找共同倍數跳格子遊戲）發現了什麼？

生：5 和 10 最小的倍數是 10；3 和 6 最小的倍數是 6，4 和 2 最小的倍數是 12，因為 10 是 5 的倍數，6 是 3 的倍數，12 是 3 的倍數

師：在數線上找一找，5 和 10 的共同倍數有哪些？

生：10、20、30…

師：還有呢？誰能說出更多的共同倍數？

生：40、50…

師：為什麼？

生：因為 10 的倍數就是 5 的倍數，共同倍數有 10、20、30…都是 10 的倍數，所以 40、50、60…都是他們的公倍數。

師：共同的倍數可以簡稱為「公倍數」。

師：請看數線，5 和 10 的最小公倍數是誰呢？發現了什麼？

生：10 是最小公倍數，公倍數正好是最小公倍數的倍數。

**（四）形式屬性**

於活動設計中使用動動腦快速找出答案、找遮住的數與解應用題等。即為魔鏡森林探險，旨在檢視學生是否了解因數與倍數單元，應用題型詳如附錄。

## 三、學生學習心得與教師的反思

以下依學生學習心得與教師的反思分別陳述。

### （一）、學生學習心得

上完全部單元後，老師要求學生寫下上課心得，發現學生有以下的想法。

生 1：分組學習，覺得很好玩。

生 2：感覺有些同學很聰明，一下子就找到公因數與公倍數。

生 3：用數線求倍數、公倍數雖然畫數線比較慢，卻比較不會忘記，好像不用死背。

生 4：我覺得可以用另一種方法學數學。

生 5：我覺得我的數學進步了。

生 6：老師問的問題有時候回答不出來，可是老師不放棄會用另外一種方式再問，直到我們清楚意思，能作答為止。

生 7：每個活動之後老師都會再問問題，讓我們概念更清楚。

生 8：數學遊戲、闖關活動雖然很難，但是很有趣。

生 9：老師出的數學問題很不一樣，真得像偵探柯南要動腦思考。

生 10：我覺得上數學課好像在腦力激盪，我覺得我的頭腦變靈活了。…

從「學後感想」可知學生在本研究的教學設計中的情意表現是正向比較多的，並得到以下結論。首先，活動式、遊戲式的情境的教學活動可以引起學生學習興趣，尤其故事串連，虛擬人物叮叮咚咚很吸引學生，同時可讓學生思考，透過不斷的闖關活動，學生就好像在玩數學，從數學的變化中學習，學習效果很顯著；第二，從合作學習的設計中可以促進學生於數學問題間的討論，由思考的激盪，可以引發解題的策略；談到印象最深刻的是什麼時，大部分學生都說叮叮咚咚、闖關（魔鏡森林探險）、講故事、跳格子、排方瓦…。第三，由於學生很多的答案是自己發現的，時間雖然較長，但是印象深刻，因為是學生自己想出來的。

學生的學習成果，可由前後測的比較看出來，如表二，前測的平均分數為 72.66，標準差為 14.05，後測的平均分數為 83.89，標準差為 14.68，t 考驗的值為 6.34，已達顯著差益。

表二　學生於前後測及課堂表現差益之比較

| 學生編號 | 前測成績 | 後測成績 | 平時表現 | 會思考 | 討論情形 | 發表情形 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 91 | 91 | 良好 | 良好 | 普通 | 良好 |
| 2 | 69 | 52 | 成績差 | 胡亂思考 | 普通 | 普通 |
| 3 | 94 | 100 | 粗心 | 良好 | 普通 | 普通 |
| 4 | 97 | 100 | 優 | 優 | 優 | 優 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 64 | 73 | 太粗心 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 6 | 72 | 100 | 對數學沒興趣 | 不好 | 不好 | 不好 |
| 7 | 79 | 88 | 普通 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 8 | 86 | 97 | 優，很有主見 | 優 | 優 | 優 |
| 9 | 81 | 97 | 普通 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 10 | 61 | 82 | 不好，被動 | 不好 | 不好 | 不好 |
| 11 | 64 | 70 | 不好 | 不好 | 不好 | 不好 |
| 12 | 67 | 91 | 認真但粗心 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 13 | 70 | 88 | 腦筋靈活 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 14 | 32 | 37 | 學習障礙 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 15 | 44 | 79 | 普通，比較懶 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 16 | 68 | 79 | 普通，粗心 | 普通 | 不好 | 不好 |
| 17 | 67 | 88 | 表現不穩 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 18 | 83 | 94 | 良好 | 普通 | 不好 | 不好 |
| 19 | 78 | 91 | 良好 | 普通 | 不好 | 不好 |
| 20 | 76 | 97 | 良好 | 良好 | 良好 | 良好 |
| 21 | 91 | 91 | 普通 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 22 | 68 | 76 | 普通 | 不好 | 不好 | 不好 |
| 23 | 78 | 94 | 普通 | 不好 | 不好 | 不好 |
| 24 | 61 | 64 | 不好 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 25 | 55 | 67 | 不好 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 26 | 59 | 67 | 不好 | 不好 | 不好 | 不好 |
| 27 | 65 | 64 | 不好 | 不好 | 不好 | 不好 |
| 28 | 80 | 82 | 表現不穩 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 29 | 83 | 91 | 良好 | 良好 | 良好 | 良好 |
| 30 | 77 | 94 | 良好 | 良好 | 良好 | 良好 |
| 31 | 90 | 94 | 優 | 優 | 優 | 優 |
| 32 | 83 | 82 | 普通 | 不好 | 不好 | 不好 |
| 33 | 76 | 91 | 普通 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 34 | 72 | 85 | 普通 | 普通 | 普通 | 普通 |
| 35 | 92 | 100 | 良好 | 良好 | 良好 | 良好 |

## （二）教師的反思

首先，研究者在經過教學後發現，這場教學好像學生和老師共舞，老師事先設計好了腳本，學生配合演出。演出的精采與否全賴腳本的精緻度，才發現教學設計的重要。這場教學亦是教學相長的過程，老師從學生的反應再修正教學活動，學生從老師的教學引導提取舊經驗並建立學習的新基模，如此反覆循環，教學不斷精進，而學習不斷增長。

再者，本教學能有效的協助學生建立倍數與因數的概念。不但可容易的建立公因數與公倍數的概念，連最困難的最大公因數與最小公倍數等概念都可自然的引導了解。均有賴於教學流程的設計符合孩子的學習經驗，如先有倍數經驗，再有因數學習等。

第三，找到好的視覺表徵學習工具 - 數線、古氏積木、方瓦排列，再次印證適當的教具可

以幫助學生學習。學生透過數線的學習效果可達 90% 以上，透過古氏積木的排列等均能很快的使學生了解。

第四，教學真是一門藝術，教學亦無一定的方法，老師要努力找到最適合教學的模式，了解學生並從生活著演設計出結合數學的課程是相當必要的。

最後，從教案設計發展到「教學實錄」，真實紀錄師生教與學的對話歷程，透過真實教學情境檢視教與學「質變」的部份，提供真實的學習歷程參考，引用「面質」技巧，增進提問的精緻度，以澄清、質疑、辯證促進學生學習。

有關教師觀察的紀錄請參表三。由表三可以發現觀察教師在給教學者進行教學的整體建議。

表三　三位教師教室觀察的結果

| 觀察向度 | 觀察結果 |
|---|---|
| 學生反應 | 1、參與度很高，回答很踴躍<br>2、有些學習程度差的學生也能參與學習<br>3、分組討論很熱絡<br>4、發現一些學生表現出乎意外的好<br>5、能自己歸納出數學結果<br>6、能發表數學的解題策略 |
| 老師教學表現 | 1、很輕鬆很自在<br>2、學生活動為主，教師只是布題、行間巡視，不同於大部分老師的講解式教學<br>3、老師的課程規劃很重要 |
| 學習興趣 | 1、學生非常有興趣<br>2、活動式、遊戲式，用闖關活動比賽，學生學習很熱絡<br>3、從學習心得單可看出學生有興趣的居多 |
| 課程安排 | 1、教學流程脈絡分明<br>2、布題設計比較情境化<br>3、整體感覺從生活中引進因數倍數的概念，再統整歸納出公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的求法，是學生主動獲得的知識，讓人訝異學生的潛能；最後的綜合活動、數學遊戲闖關做進一步的思考延伸，並在其中解題檢核學習成果，算是有連結、很系統的設計<br>4、會設計鷹架提供學生順利學習，譬如：用數線學倍數<br>5、放手給學生分組完成任務，從系統的布題中找出求公因數的規律，學生學得更紮實。 |
| 學習結果 | 1、數學習作的練習答對率增加<br>2、先做統整的教學，以遊戲方式教學，學生理解能力增加<br>3、比較驚訝的是：因數倍數單元可以這麼生活化，學生都可以擬題<br>4、學生前測總分 2553，平均 72.94；本單元的學習總結性評量總分 2994，平均 85.54，有顯著進步<br>5、個別表現方面：低成就學生有顯著進步，參考附錄五 |

| | |
|---|---|
| 教學優點部分 | 1、合作學習很好 - 一起解題大家可以幫忙想，尤其在白板上解題，學習興趣比較濃<br>2、低成就學生比較愛上數學課了，因為老師不會單獨叫他，比較有安全感<br>3、每個學生都很有主見，會說出自己的想法，也勇於表達意見<br>4、分組學習比較主動 |
| 教學需改進部份 | 1、解題時意見多組員比較吵<br>2、有些程度不錯的學生並不主動發表意見<br>3、過動兒旭軒有學習障礙，是否聽得懂老師的問題要再確認<br>4、學生最不會的是 3 和 5 的兩數關係，應該是老師提問的口語的關係<br>5、最大公因數和最小公倍數仍會混淆<br>6、最小公倍數計算時，不會考慮共同的因數 |
| 表現最訝異的地方 | 1、反應很快<br>2、公倍數用數線教，剛開始拋出題目學生不懂老師的用意，懂了之後學得很快，馬上就理解倍數、公倍數、最小公倍數的求法，變成他們解題的工具<br>3、沒有花很多的時間引導，學生在討論時竟然能歸納出重點 |
| 如果是你上課，會和我有哪些不同？ | 1、不會規劃那麼好，每個部分不太能融合統整起來<br>2、不知道可以用數線求倍數<br>3、不會讓學生分組歸納出公因數、公倍數的結果<br>4、沒想到用合作學習的方式<br>5、會想要了解每個學生的學狀況 |

# 伍、討論與結論

以下依討論與結論分別論述。

## 一、討論

從教學實錄的佐證可看到情境教學設計可啟發學生以下的學習成果。

### （一）學生學習階層的確立

本研究首次應用 Klausmeier (1985) 學習階層的概念於數學領域，即發現學生學習數學概念的架構與層次相當清楚。第一層次為具體屬性，其功能即應用數線、古氏積木等具體物協助學生認識因數與倍數，學生學習效果可達 90% 以上。於辨認屬性部份，則為引導學生發現數學的因數與倍數關係，透過情境設計的引導，可激發學生的學習動機，雖為第二層次，學生亦能快速的反應了解。於第三層次，類推屬性，偏向於歸納數字間的關係，由關係中發現公因數與公倍數，進而發現最大公因數與最小公倍數的過程，此過程因為學生自行發現，故可避免一些對於公因數與公倍數不了解的迷思概念，或是對文字題產生誤解，如黃寶彰 (2002) 的研究，此為重要階段，也是本教學過程中的關鍵。最後為形式屬性，僅為應用題與活動的練習，希望學生能應用本教學活動的學習觀念。

### （二）情境教學設計的有效性

首先，本研究亦驗證學生學習的印象可更為深入，如 Verschaffel 和 De Corte (1997) 之研究，

學生因自己想出因數與倍數的概念，故可加深學生的學習概念。如活動中由「數字關係」引入，可引發學生舊有的數學知識，即學生於小學二年級時有關倍數的學習經驗，如倍數家族、捨去家族、兩兩相乘家族等，所以對於因數與倍數，也看成是數字間的關係，對學生而言很容易理解。

與先前研究的成果一致，本研究亦驗證出學生能主動發現數學知識 ( 李建亭，1999；徐新逸，1996；辜華興，1998；鄭晉昌，1993)。有別於教科書從因數介紹的方式，本研究建議從倍數先引入，如從「找倍數與因數成員」的活動發現，學生能查覺自己是自己的最小倍數，某數一定有 1 和本身兩個因數，1 是所有數的因數，將兩數中所有的因數均列出來後，共同有的因數就很清楚，學生可以很容易的發現 1 是兩數共有的因數。又如「畫數線」可以幫助學生更清楚倍數是幾的幾倍，理解最小公倍數是求兩數的最少倍數的共同倍數，如 3 和 4 的最小公倍數是 12，因為 3 的 4 倍和 4 的 3 倍就是共同的倍數；結果亦發現透過質疑、辯證的問答方式，可以幫助學生查覺更多的數學知識。如：老師問：『5 和 10 的共同倍數有哪些？』學生回答：『10、20…』，再深究為什麼時，學生能回答：『10 是 5 的倍數，5 和 10 的最小公倍數就是 10，兩數的公倍數就是 10 的倍數。』

本研究亦設計與生活結合的實例，如「畫數線跳格子」可以幫助學生理解相遇問題，相遇問題即為生活上運用最小公倍數的實際案例，發現學生對此活動有相當高的學習興趣，亦與 Verschaffel 和 De Corte (1997) 的研究一致。

最後，分組合作學習可以幫助學生同儕學習，互相激盪想法，共同探索並解決數學問題。學生透過同組間的發表，可先行修正自己的想法，如學生認為 3 與 4 的最小公倍數為 9，同組學生說，那不是 4 的倍數，12 才可以被 4 除。學生的一些錯誤概念於同組中就可被調整了。

## 二、結論

本研究建立了一個情境教學的合作行動研究模式，提供教師於因數倍數教學設計的參考；同時亦建立了有關教學認知的檢核方法，提供學生於學習層次的檢核。另外於教具的使用與教學策略的多元性，提供了具體的教學建議；於課後的學生學習心得與教師的教學反思，可釐清與掌握學生學習的關鍵。由學生的心得可看出，學生學習數學的興趣提高，透過學生的反應與發表，常令老師驚訝，學生的思考與解題的潛能是無限的，由學生的解題策略多元，可說明學生的創意是超乎老師所預期的。是故，基層教師要能改變現有的教學型態，使用情境化的教學方式，激發學生學習的潛能，為要努力的方向。

## 參考文獻

方吉正（2000）。**認知學徒制在國小數學解題教學成效之研究**。國立高雄師範大學教育學系博士論文，未出版，高雄。

史 英（2007）。**數學想想**（五上）。台北：人本教育基金會。

李建亭（1999）。**文化概念教學模式對國小學生數學成就、數學焦慮及數學態度之實驗研究**。新竹師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，新竹。

何東樺和蕭金土（1996）。**國小數學學習障礙學生之鑑定、學習問題診斷、學習策略教學效果之研究**，未出版，台北。

吳明龍（2000）。**教育行動研究導論－理論與實務**。台北：五南。

施皓耀（1997）。**錯誤類型、迷思概念的診斷與補救教學模式的研究**。國科會計畫報告。

林玫紅（2000）。**情境式留學英語非同步教材之研發：從英語教學文化面向出發**。淡江大學教育科技碩士論文，未出版，台北。。

林珮如（2002）。**國小學童因數解題與迷思概念之研究**。國立屏東師範學院數理教育研究所碩士論文，未出版，屏東。

南一（2006）。**南一第九冊數學科教學指引**。台南：南一。

邱慧珍（2001）。**國小學童倍數解題及迷思概念之研究**。屏東師範學院數理教育研究所碩士論文，未出版，屏東。

施郁芬和陳如琇（1996）。**情境脈絡與學習遷移**。教學科技與媒體，29，23-31。

徐新逸（1996）。**情境學習在數學教育上的應用**。教學科技與媒體，29，13-22。

康軒（2006）。**康軒第九冊數學科教學指引**。台北：康軒。

張春興（1996）。**教育心理學**。台北：五南。

教育部（2003）。**國民中小學九年一貫課程數學綱要**。台北：教育部。

國立教育研究院籌備處（2002）。**國小數學教材分析－ 整數的數量關係** 。台北：國立教育研究院籌備處。

陳家弘（1998）。**建構教學對國小四年級數學學習障礙學生四則運算問題之研究**。國立花蓮師範學院碩士論文，未出版。

陳澤民譯（1995）。**數學學習心理學**。台北：九章。

陳標松（2002）。**國小六年級數學學習困難學生因數倍數問題解題之研究**。彰師大特殊教育學系碩士論文，未出版，彰化。

陳慧娟（1998）。**情境學習理論的理想與現實**。教育資料與研究，25，47-53。

甯自強（1987）。**根本建構主義－認知研究的另一種架構**。師友月刊，240，30-32。

喻平和馬再鳴（2002）。**論數學概念學習**。數學傳播，26(2)，89-96。

游麗卿（1997）。**從實做表現診斷學生乘除法的錯誤概念**。測驗與輔導，149，3094-9098。

辜華興（1998）。**情境學習環境中媒體特性對學習成就與學習態度的影響**。淡江大學科學系碩士論文，未出版，台北。

黃志賢（2000）。**科學探究教學模組對國小中年級兒童科學本質影響之行動研究**。國立屏東師範學院數理教育系教育研究所碩士論文，未出版，屏東。

黃寶彰（2002）。**六七年級學童數學學習困難部分之研究**。國立屏東師範學院數理教育系教育研究所碩士論文。黃國勳和劉祥通（2002）。歡樂滿堂的數學課 - 因數教材創新教學之實踐。科學教育研究與發展季刊，26，52-64。

黃國勳和劉祥通（2003）。**五年級學童學習因數教材困難之探討**。科學教育研究與發展季刊，30， 52-70。

黃培甄（2004）。**國小六年級因數與倍數單元之創新架構研究**。南大學報數理與科學類，39（1），61-89。

詹士宜（2001）。**情境式數學教學面面觀**。台北：師大書苑。

詹士宜和李鴻亮 (2005)。**情境式數學教學在學習障礙學生數學學習的應用。載於洪儷瑜、王瓊珠、陳長益 (** 主編 **)**。突破學習困難 - 評量與因應之探討 ( 頁 215-246)。台北：心理。

蕭金土（1994）。**國小數學學習障礙學生之鑑定、學習問題診斷及學習策略教學效果之研究**。國立政治大學博士論文，台北。

翰林（2006）。**翰林第九冊數學科教學指引**。台南：翰林。

謝堅（1995）。**因數與倍數教材的設計**。國民小學數學實驗課程教師手冊第九冊。台北：國家教育研究院籌備處。

趙寧（1998）。**教學設計呈現方式在概念學習上的應用**。台北：師大書苑。

Brown, J. S., Collins, A. & Duguid, P. (1988). *Situated cognition and the culture of learning*. ERIC Document Reproductuon Service No.ED 342357.

Farnham-Diggorg. S. (1972). *Cognitive Processes in Education: A Psychological Preparation for Teaching and Curriculum Development.* Harper & Row Publishing.

Fraivilig, J. L. (1999). Advancing childrens mathematical thing in everyday mathematics classrooms. *Journal for Research in Mathematics Education,* 30, 148-171.

Kilpatrick, J. (1987). *A Retrospective Account the Past 25 Years of Research on Teaching Mathematical Problem Solving. In Learning Mathematical Problem Solving: Multiple Research Perspectives*, 1-15. N. J.: L. Erlbaum Associates.

Klausmeier, H. J. (1985). *A Process Guide for School Improvement*. Publisher: Unviersity Press of America.

Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation.* England: Cambridge University Press.

NCTM (1989). *Curriculum and Evaluation Standards for School Mathematics*. Reston, VA：Author.

Simon, M. (1995). Reconstructing mathematics pedagogy from a constructivist perspective. *Journal for Research in Mathematics Education*, 26, 114-145.

Verschaffel, L. & De Corte, E. (1997). Teaching realistic mathematics modeling in the elementary school: A teaching experiment with fifth graders. *Journal for Research in Mathematics Education*, 28 (5), 577-601.

Wheatley, G. H. (1991). *Constructivist Perspectives on Science and Mathematics learning*. Science Education.

# An action research of situated instruction in development of students' concepts of factor and multiple

Hsieh, Ju-Shan* Pan, Font - Ching**

## Abstract

Two aims proposed in this study. First, according to the situated learning, whether the design of curriculum is able to meet students' need to have better achievement. Secondly, to examine the effect of instruction on students learning, the dialog between students and instructor were analized. The research used the cooperated action research. Professor, school colleagues and researcher all participated to conduct this study. The participants were from one fifth- grade student's classroom in Tao-Yung county. The results found that instructor revised the mathematics teaching model to meet students' learning in the period of professional conversation. Through the dialog between students and teacher, students' performances in mathematic comprehension were significant. The model of cooperated action research provided an implemental program for mathematics instruction.

**Keywords : factor, multiple, cooperated action research, situated instruction**

*Hsieh, Ju-Shan, associate professor, National Taiwan Uniuersity of AB.
**Pan, Fong.Ching, teacher, cin-sen Elementary Sshool, Taoyunt Country.

# 『詩中詩創作法』課程之設計與體驗

鄭月秀*、蕭仁隆**

## 摘　要

本研究以德希達的解構理論為根本，以新詩進行讀寫雙重閱讀之自我創作，發現此文本具有〈詩題有變，詩境不變〉、〈詩題有變，詩境有變〉、〈詩題不變，詩境不變〉和〈詩題不變，詩境有變〉等四種變化類型，及內延性、斷裂性、隨意性、遊戲性、虛空化、概念化、詩意化等七大特點。本研究根據此特性建構了「詩中詩創作法」體驗課程，並透過現場觀察、問卷以及訪談，探索此法應用於課程活動的可行性。根據體驗課程執行的結果分析，證實：『詩中詩創作法』所具備的 7 大特性除有效提升文學創作能力之外，更可以應用於創意思考的訓練課程。

**關鍵字**：創意方法、非線性文學、詩中詩、課程設計

* 鄭月秀現為國立雲林科技大學創意生活設計系所助理教授
** 蕭仁隆現為自由作家

# 壹、緒論

## 一、背景

自從德希達 (Jacques Derrida, 1930-2004) 在 1967 年發表奠基解構理論的鉅著後，人類的文字書寫方式，隨著解構理論的核心觀念「延異」（Différence）開始挑戰當時的結構主義世界，使傳統的文字書寫習性與觀念日漸產生差異。德希達所採取的「延異」方式就是以語言與文字對西方文化的形上學進行理論上的辯證，德希達所採取的「延異」工具就是一種不同於傳統的閱讀方式，是一種對文本進行重新閱讀和解釋，以無固定模式，無固定結構，無閱讀規則的方式，重新引導讀者重視文本一直存在的「邊緣」，然後在「邊緣」、「盲點」或「空白」處發現任何可能的閱讀方式，進而解構文本，產生新的文本。本研究乃以具「延異」觀念的讀寫雙重閱讀為方法，以德希達解構理論為非線性文學的基礎，探索讀寫雙重的閱讀文本的遊戲性，運用傳統讀寫所未能察覺的「空白」和「盲點」進行非線性文學課程的設計與體驗。然而，德希達解構理論的讀寫雙重閱讀僅是文外有文的文本嫁接方式，在文本解建的「空白」和「盲點」中尚有未被發掘的空間！於是作者以新詩文本為實驗樣本進行內延異的自我創作，意外發覺讀者透過讀寫雙重閱讀進行閱讀時，可以對於原始文本進行文本內多層文本的再創作，讓讀寫者透過此文本遊戲發現文本中未曾顯現的、新鮮的意義。本研究將此命名為「詩中詩創作法」，即透過「文內藏文」與「詩內藏詩」的多層次遊戲文本，進行非線性詩學的創作。然而，詩作並非本研究成果之貢獻，畢竟作詩有其獨到結構與專業性，而是透過詩作的過程，達到創意靈感啟發的設計訓練目的。

## 二、目的

本研究為建構此一新文本寫作型態的可行性，以及在詩作的創作、賞析、閱讀學習上可否產生不同的效能與應用範圍，乃以元智大學中語系學生作為「詩中詩創作法」進行讀寫雙重閱讀的解建創作體驗課程設計與問卷調查對象，企盼能為「詩中詩創作法」獲得可行的確認，觸發中文非線性遊戲文本獨特的表現空間，更期待應用於文學課程之外的創作靈感訓練領域。

作者群在探究遊戲文本的構建後，建置「詩中詩創作法」，而在此創作法的解建過程中發現「詩中詩」遊戲文本具有 1. 詩題有變，詩境不變、2. 詩題有變，詩境有變、3. 詩題不變，詩境不變、4. 詩題不變，詩境有變，共計四種變化類型，及內延性、斷裂性、隨意性、遊戲性、虛空化、概念化、詩意化等七大特性 ( 蕭仁隆，鄭月秀，2010)，此遊戲文本更可以作為新詩閱讀、賞析、創作的新方式，是另類的讀寫雙重閱讀模式。為確認「詩中詩創作法」的變化類型與特性，可否提升新詩創作與賞析的能力與閱讀的興趣，乃作為本研究的探究目的之一。其二，則是透過『詩中詩創作法』的設計與體驗，驗證此法所具有四種變化類型與七大特性應用於其

他課程訓練活動的可行性。

## 三、研究架構與流程

『詩中詩』遊戲文本概念來自於結構理論的基礎，經由作者嘗試創作後，將其特性歸列為四種詩詞變化的手法，以及七大特點，再以這兩項特性作為課程創作體驗的設計依據，完成『詩中詩創作法』的體驗設計，並且為產出創作進行特性的分析，最後再輔以問卷工具進行課程體驗設計的交叉分析，確認本研究結果的正面貢獻以及應用於創作課程的正向因素。完整之研究架構如圖 1 所示。

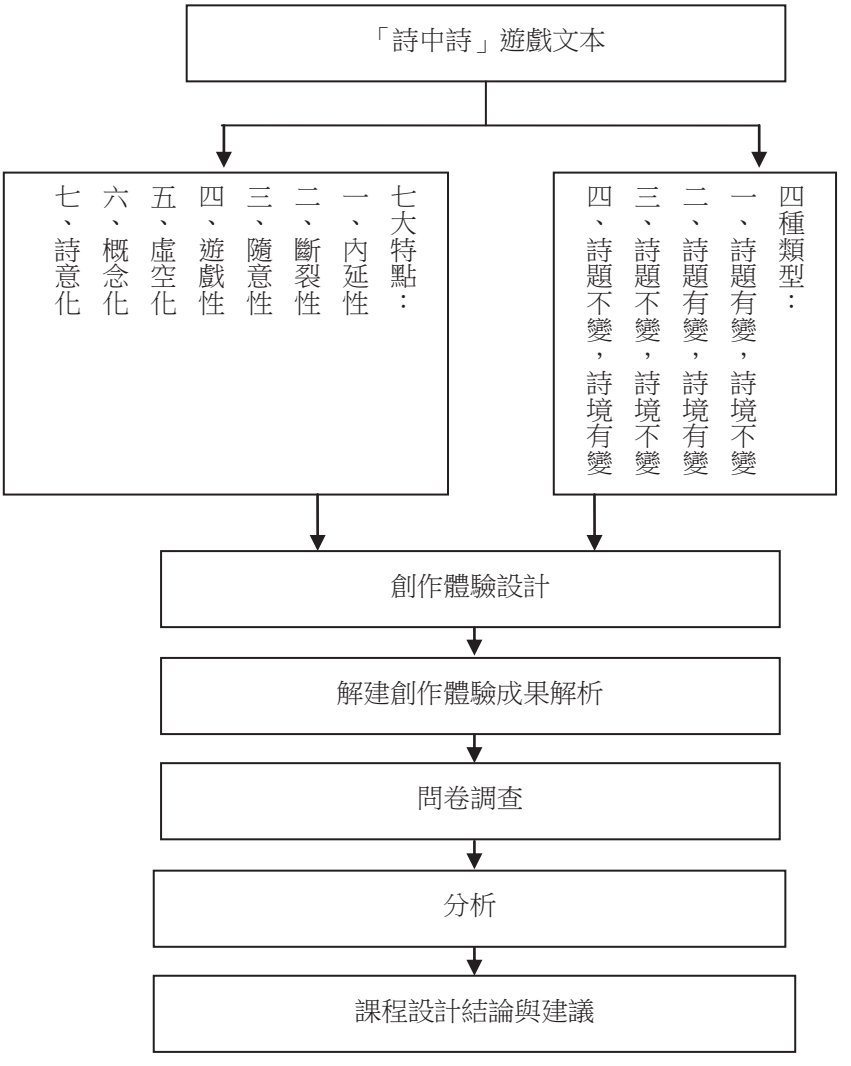



圖 1　研究流程圖 資料來源：本研究繪製

## 貳、德希達解構理論

以提出解構理論而享譽於二十世紀的法國哲學大師德希達，出生於阿爾及利亞，成名於美國。德希達不但解構他人的著作，也一直在解構自我。解構是持續不斷的進行和發生的，這應該是對德希達最好的註解。德希達在學術上的貢獻，是藉由語言與文字對西方文化的形上學基礎進行理論辯證。德希達的解構理論主要是一種不同於傳統的閱讀方式；是對文本進行重新閱讀和解釋，而傳統的閱讀方式是以閱讀為中介去體會文本中的理念或真理。因此，德希達所進行的解構閱讀，並無固定模式，固定結構，亦未制定一套閱讀規則。但為解構文本，重新引導讀者對「邊緣」的重視，以「邊緣」或「盲點」做為媒介，從中發現多種可能的閱讀方式，進而解構文本。所以德希達的解構理論是屬於一種特別的閱讀方式，如此的閱讀方式超越了傳統閱讀的邏輯觀念，其目的在於消除哲學與文學界線，最後形成解構理論所具有的獨特概念，即是文本解構的概念（楊大春，1996）。本研究根據此一概念以非線性文學的遊戲性為區分，將德希達的解構理論特徵歸納有以下四點：

- 讀寫合一的遊戲：藉由批評性閱讀，對於文本進行重寫，用以提出新文字的痕跡，新的意義。引發讀者的創造性和生產性，並讓讀寫人陷入難以測量的意義深淵。
- 共同性的遊戲：排除本體中心論，讓作者無優先性與權威性，讀者具有重寫權力，使讀者和作者具有雙重性。兩者之間沒有明顯的界限，兩者可以隨意地、自由地、遊戲地在文本上創作，沒有固定的場所，也沒有確定的起點與終點。這種自由的組合，使其相互交叉，相互重疊，從而產生一種無限可能性的意義。
- 多視線的遊戲：讀寫人可以自由的閱讀書寫，文字是不受任何因素影響的。文字沒有起源，也沒有確定的目的，其背後的意義是多重的。文字的起源和目的之間的界線被消除，也就是拆解了過去、現在、將來之間的界線。因此，書寫是任意的，沒有一定的形式與敘事方向。所產生的意義無規則，無固定方向地在被解構的文本之間播撒。
- 延異嫁接的遊戲：在讀寫之間以「邊緣」、「盲點」、「空白」、「意向」作為媒介進行播撒連結，形成延異的鍊條，使延異產生空間上的分離，分化、差異，和時間上的延擱、延遲。並保留其蹤跡，讓文字游盪、跳躍其間，促使文本產生非自足性和無限開放性。

### 一、德希達空白與雙重閱讀

德希達的解構閱讀是在閱讀文本時，希望探詢文本中的歧義或矛盾，再進行文本重寫，因為文本就是一個編織的網，而網所交織的線索，形成邊界意義上的連結。所以當閱讀時，只能以銳利的目光對文本進行搜索，卻在這時發現文本的意義開始不斷增生。之所以造成這種現象，是因為新發現的意義不斷被嫁接進入文本所產生，所以我們若要參與文本這張大網，就該一起

進入這大網，才能共同編織文本的意義（楊大春，1995）。因為閱讀時要共同編織文本的意義，所以這時讀和寫是同時進行的，讀就是寫，讀就是改寫，是一體兩面雙重進行的。但解構閱讀屬於批評性的閱讀，讀者具有相當的隨意性，對於文本內的真理既不關注，也不積極尋源，只當成一種遊戲來閱讀，以致作者的原有意圖消失，不再干預讀者的閱讀方式，終於讓閱讀成為一種遊戲。讀者可自由地透過遊戲，發現文本中未曾顯現的、新鮮的意義。由於這種閱讀方式顛覆傳統的閱讀概念，開啟文本的遊戲性，同時發現傳統閱讀所未能察覺的「空白」和「盲點」。

德希達認為解構閱讀的目的就是對於文本的「空白」和「盲點」破譯與遊戲。破譯要依賴文本解釋而存在，才能將散逸的遊戲和符號的源頭找回來。遊戲則是不再以文本解釋為源頭，並試圖超越在整個形上學或存在神學歷史中一直在場的現象。在解構批評方面是以傳統文本為寄託，借傳統閱讀來進行重複、重建與解釋原文，此即是雙重閱讀（楊大春，1994）。對於解構批評家而言，讀者和作者都具有讀者和作者雙重身分，作者在面對自己的文本時，並無優先性和權威性，這時作者只是普通的讀者，而讀者在閱讀文本時，就能參與作者的創作，這就是所謂的「閱讀中的讀和寫的雙重的活動」，讀和寫在閱讀遊戲中不再分離。讀者與作者共同在閱讀文本中進行創作，此即所謂的雙重閱讀（楊大春，1996）。

## 二、德希達延異與斷裂

對德希達而言，文字是「自然的」，是「自由的」，是「隨心所欲」的（尚杰，1999）。德希達以質疑文字為基礎，採用「斷裂」與「延異」的方式把文學與哲學的界線打通(Derrida,1998)。在「斷裂」與「延異」的狀態下，文本的意義形成了既是在場，又不在場的雙重存在現象。以致陷入無休無止的「遊戲戰爭」中，只留下辨認不清的蹤跡。所以，解構的讀是「拆和寫」，但「拆和寫」的活動卻破壞傳統閱讀的結構和心理模式，消解本體中心的文化，讓文本回歸本源。因為文本是自然的守護者，最接近自然，寫在自然之上。解構的進行，一方面意味著突破文本原有的系統，打開其封閉的結構，排除本源和中心二元對立的概念。此一概念即是針對傳統書寫真理的突破，使之產生斷裂現象，於是書寫不再是傳統的概念。另一方面，將瓦解後各種隱含的因素曝現，然後將文本原有因素與外在因素自由組合，使他們相互交叉，相互重疊，從而產生一種無限可能的意義。被瓦解的書寫系統在斷裂之後產生延異現象，新的文本於是滋生而出（尚杰，1999）。當以解構的方式閱讀原有的文本時，就會發現原有文本的界限已不存在，文本已經無限開放。因此，每當進行解構閱讀就會發現「新意」，而每次的「新意」並非固定不變，而是在文本的相互交織中組成新的「意義鏈」。這「意義鏈」並無規則，也無固定方向，卻在解構的文本之間播撒。但播撒本身並無意義，只是意義的增殖。解構閱讀證明了「意義」是持續產生的，文本具有非自足性和無限開放性 (Derrida, 2004）。由此可知，德希達的構解理論就是要將書寫「擴大化」與「徹底化」(Derrida,1999)。

## 參、『詩中詩創作法』體驗課程設計

本研究目的係探討「詩中詩」遊戲文本在新詩創作、賞析及閱讀興趣上，可能產生向上提昇的效能，以及應用於其他能力的培養的可行性。所以規劃「詩中詩創作法」體驗設計的課程，期望藉由課程活動的執行， 自學員創作的成品中驗證「詩中詩」遊戲文本所具備的四大變化類型以及七大特質，希冀做為未來非線性與藝術啟發等教學及學習訓練之用。詳細『詩中詩遊戲文本』創作之概念與方法本研究已發表於美育期刊，此文僅以《一封無法寄達的情書》簡述『詩中詩』遊戲文本的創作範例。該篇文章經由作者群之一蕭仁隆建構了三層文本，亦即共有四層的解建文本，如下所示：

《一封無法寄達的情書》

把妳我的影音
玫瑰的芳香
摺入
小小的粉紅信箋
步過深深空巷
在孤零零的郵筒前
投入
東風
從郵筒窄窄的窗口
竄出
把信帶向長長雲空

《空 巷》

我

步過深深空巷
　孤零零的

東風
從　　窄窄的窗口
竄
　　向長長雲空

《空 巷》

我

步過深深空巷
　孤零零的

《空 巷》

我

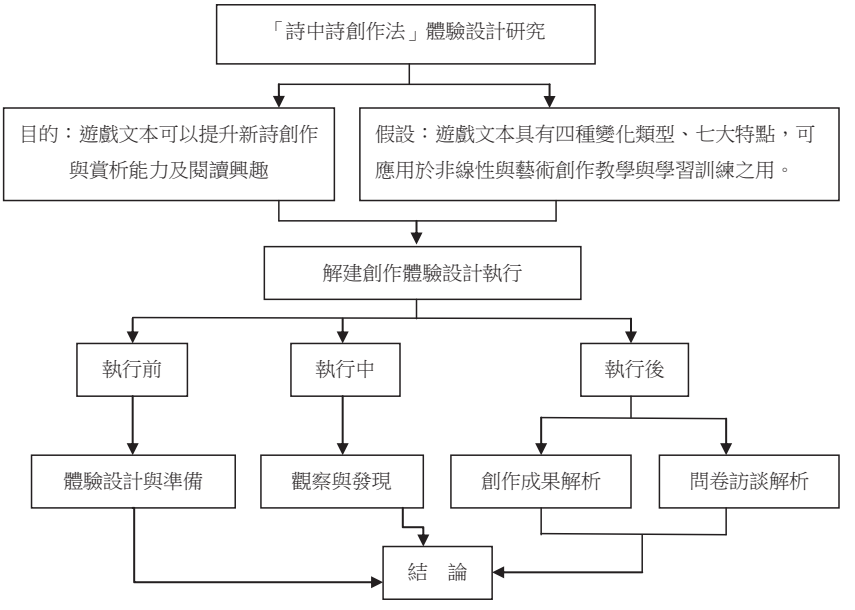



圖 2「詩中詩創作法」體驗設計研究流程圖 資料來源：本研究繪製

## 一、「詩中詩創作法」體驗設計研究流程

「詩中詩創作法」體驗設計之執行可分為執行前、執行中、執行後三個階段進行，執行前係對於體驗創作進行的各項設計與準備。執行中則是對於體驗創作進行的各項設計之實際執行，並進行現場的觀察與發現。執行後則是對於創作的成果與問卷進行歸納與解析，然後產生研究結論，如圖 2 所示。

## 二、「詩中詩創作法」體驗設計執行

### （一）流程規劃

本研究以大眾所熟習的紙面文本作為稿紙進行紙面解構創作。在體例型態選擇方面，業已由本研究提供之新詩文本創作為示範樣本，僅就第一層解構之原始文本進行解建創作與文本命名之設計，解建創作可以至第二至四文本。實際「詩中詩創作法」體驗設計進行步驟循環流程，如圖 3 所示。本研究考慮體驗時間的限制，自作者群之一蕭仁隆創作之情詩系列挑選意境明顯、文句淺白的短詩 ( 玫瑰之飲 )( 耳之外 ) 與 (85 度 C 咖啡 ) 為原始文本，學員以此三個原始文本進行解建創作。選定這三首的主要因素在於，經由作者們自我前測所進行的『詩中詩』遊戲文本的創作經驗中，發現越短的詩句，其解建的難度越高。考量本研究所招募的學員都是第一次參與體驗，於是選用中庸長度的這三首新詩作為原始文本的創作，至於可以達到幾個層次的創作文本則沒有限制。

《玫瑰之飲》 *蕭仁隆*

飲下釀造已久的玫瑰
那一頁一頁撕落的空白
墜入夕陽斜下的醉紅
據說那醉的精靈
如鐘乳一滴滴緩緩鋪陳
把原生的矜
持逐漸褪去
讓玫瑰一瓣一瓣剝離
裸露酒精與香精的酥胸

打開釀造已久的玫瑰
妳我以眼裡的彩虹對飲
夕陽停留在晚風的酩酊中
把剝離的花瓣一一復原
還一束樸真的玫瑰誰說
交融之後沒有醇香？

《耳之外》 *蕭仁隆*

有人把窗外的風關起來
說是要聽聽風聲
我總是納悶不解
有一天我也關掉窗外的風
坐在聽骨上靜靜聆聽
所謂的風聲

我輕輕地移動窗戶
把兩扇窗緊緊靠攏
這才恍然覺悟
世間上最美妙的風聲
就在關窗之後

《85 度 C 咖啡》 *蕭仁隆*

妳一點點
我一點點
妳又一點點
我又一點點
再一點點
又一點點
我們一點點一點點品茗
85 度 C 咖啡
在午後
一個腳步匆忙的人行道旁

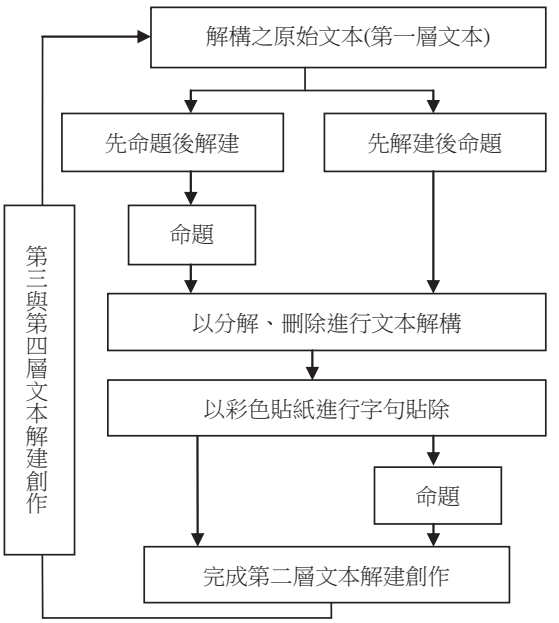



圖 3 「詩中詩創作法」體驗設計進行步驟循環流程圖 資料來源：本研究繪製

## （二）「詩中詩創作法」執行規則

參與的學員必須針對本研究所選擇的原始文本進行解建，首先要考慮選擇先命題後解建，還是先解建後命題。若選擇前者就當先命題，若選擇後者則命題於解建後在進行。然後才對於原始文本的字句，依據自己對於詩寫作或欣賞的瞭解進行分解、刪除，只保留想要建構的詩句，讓被分解後的字句也能成為一首新詩。當完成文本的解建之後，再以顏色貼紙貼在被刪除的字詞上，把沒被刪除的字詞保留下來，這就成為新的文本。但保留下來的字詞，必須依照原位置保留下來，使這些空白產生留白的效應。當第一個新的文本完成後，也就是第二層的解建文本完成後，再以這個新文本繼續進行第三層文本分解與刪除的工作，即重複前面執行的步驟，如此重複循環的步驟直到第四層文本解建完成為止，或直到最後一個無法解建的文本為止。為此，在每一次解建時，需考慮為下一層文本的詩保留可能的詩句，讓接下來的文本解建有持續下去的字句可以應用。

## （三）執行場域記錄

執行時間：2010 年 11 月 29 日晚上 18：30

執行地點：假元智大學五館中國語文學系之系會議室舉行。

參與學員：元智大學人文學院中國語文學系在學學生，五位就讀二年級，五位就讀三年級。

參與人數：主持者一人，男性。助理一人，女性。學員十人，其中男性一人，女性九人。

觀察與記錄：現場架有 DV 高畫質攝影機一部，錄音筆一支，五百萬單眼數位照相機一部作為議程進行紀錄之用。

創作體驗時間：90 分鐘

成果分享與討論：主持者以引導方式鼓勵下學員朗誦並分享自己所創作的成品。時間 60 分鐘

## （四）問卷設計

問卷調查以「詩中詩」遊戲文本具有的七大特性作為問題假設，經由讀寫雙重閱讀，可以透過遊戲文本提昇新詩的創作與賞析的能力以及新詩閱讀的興趣，係本研究問卷調查的目的之一。問卷目的其二在於，探討創作體驗之心得，並從中了解此法或可應用於其他領域。此問卷設計採用李克特（Rensis Likert）式五點尺度量表，涵括個人基本資料共計 42 題。題項大綱如下：

| 大綱 | 題項 |
|---|---|
| 內延性的存在 | 文本的字詞具備雙關詞義越多越容易分解和建立文本嗎？<br>文本的詩句越多越容易分解和建立文本嗎？<br>文本的意境 ( 如：空巷、午後 ) 越豐富越容易分解和建立文嗎？ |
| 斷裂性的存在 | 文本字詞的獨立意義 ( 如：我、酥胸 ) 越完備越容易分解和建立文本嗎？<br>本詩句的象徵意義 ( 如：鐘乳、空白 ) 越完備越容易分解和建立文本嗎？<br>文本的意象 ( 如名詞、動詞 ) 越多越容易分解和建立文本嗎？ |

| | |
|---|---|
| 隨意性的存在 | 文本是隨字詞結構來建構詩句嗎？<br>文本的分解和建立文本是相當自由嗎？<br>創作文本比一般詩的創作更為自由嗎？ |
| 遊戲性的存在 | 文本的閱讀像玩一場遊戲的感覺嗎？<br>文本的創作像在設計一場遊戲的感覺嗎？<br>本的賞析像在分析一場遊戲的感覺嗎？ |
| 虛空化的存在 | 文本的留白可以產生虛空的現象嗎？<br>文本的留白是隨著字詞減少而增加嗎？<br>文本的留白可以產生更多想像空間嗎？ |
| 概念化的存在 | 文本的詩句跟詩題意義的相互襯映關係越來越密切嗎？<br>文本對於詩句的不連貫性越來越需要嗎？<br>文本對於字詞的雙關意義越來越需要嗎？ |
| 詩意化的存在 | 文本的詩句越來越精煉嗎？<br>文本詩句的意象越來越強嗎？<br>文本詩句的象徵意義越來越強嗎？<br>文本的字詞的多義性越來越強嗎？ |

# 肆、「詩中詩創作法」體驗成果與問卷調查解析

## 一、體驗成果分析

### （一）遊戲文本解建的四種變化類型解析探討

根據本研究對於「詩中詩」遊戲文本的實際創作發現具有下列四種的變化類型：

- 詩題有變，詩境不變
- 詩題有變，詩境有變
- 詩題不變，詩境不變
- 詩題不變，詩境有變

在解建創作體驗設計的十位參與者中僅 S04 創作八篇解建文本，其餘都創作九篇解建文本，合計共有八十九篇文本。參與者解建創作文本完成原樣（局部選樣），如圖 4 所示。礙於篇幅限制，本文僅將全部參與者解建文本的層次與原始文本的關係（以詩題為代表）表列於圖 5 到圖 7。

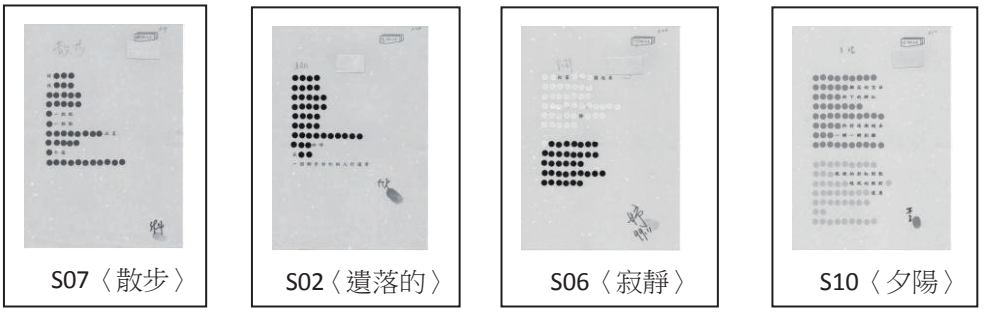



圖 4　參與者解建創作文本完成原樣（局部選樣）資料來源：本研究解建創作體驗資料

從圖 5 到圖 7 三個原始文本與解建文本關係圖可以很清楚觀察出兩者間的關係，以及各解建文本的詩題。根據參與的學員所創作的成品統計發現：同一作者對相同原始文本的解建文本的詩題有兩個以上完全相同者達三十六篇；而不同作者對不同原始文本的解建文本詩題相同者有八篇，即共有四十三篇文本詩題維持不變，有四十六篇文本為詩題有變。以下為四種的變化類型之歸納與舉例說明。

**1. 詩題有變，詩境不變類型之解析**

創作體驗解建文本經歸納後，屬本類型之文本有：S01 之 ( 飲 ) 與 ( 酒 )、( 美妙 ) 與 ( 關 ) 與 ( 聽 )，S02 之 ( 靜心 ) 與 ( 心之牢籠 )，S09 之 ( 靜聽 ) 與 ( 悟 )，S10 之 ( 窗 ) 與 ( 聽 ) 與 ( 悟 )。茲以 S09 之 ( 靜聽 ) 與 ( 悟 ) 為例解析，兩篇都源自原始文本（二）( 耳之外 )，詩題與詩句有變，但都是陳述靜靜聆聽風聲之後的覺悟，而風聲與覺悟為何？並未詳述！ S09 在 ( 靜聽 ) 一作闡述較多關於風和窗之間的框架，慢慢導入虛無卻豐富的恍然，但也僅止於此而以。到了第二層的創作 ( 悟 ) 則直接了當進入自我體驗頓悟的剎那，並以詩題作為內文的提示，再以留白作為詩題的意境。( 耳之外 ) 於蕭仁隆的原始文本中，透過諸多字詞描述去啟動「覺悟」的引子，但經過 S09 之手後，「悟」不一定僅存於耳之後，而是充斥「納悶」的心。此例，可見 S09 雖然將詩題改變了，但卻能比原始文本更極簡且豐富喻意的表達詩境。

《靜聽》 *S09*

風關起來
說是要 聽風聲
我 納悶不解
有一天我也關掉
靜靜聆聽
輕輕地移動窗戶
緊緊靠攏
這才恍然覺悟

《悟》 *S09*

我 納悶
靜靜聆聽
緊緊靠攏
這才恍然覺悟

**2. 詩題有變，詩境有變類型之解析**

屬本類型之文本有：S01 之 ( 茶 ) 與 ( 你在哪？ ) 與 ( 傍 )，S02 之 ( 慢活 ) 與 ( 賞日 ) 與 ( 遺落的 )，S03 之 ( 覺醒 ) 與 ( 放縱 ) 與 ( 寂寞 )、( 八卦 ) 與 ( 內自省 ) 與 ( 家務事 )、( 翹課之後 ) 與 ( 說分手 ) 與 ( 說分手以後 )，S04 之 ( 玫瑰紅 ) 與 ( 酒醉 )，S04 之 ( 玫瑰紅 ) 與 ( 酒醉 )、( 偷閒的下午 ) 與 ( 街角 ) 與 ( 生活 )，S08 之 ( 清 ) 與 ( 替 ) 與 ( 需 )、( 醒 ) 與 ( 旁 ) 與 ( 空 )、( 復 ) 與 ( 遇 ) 與 ( 享 )，S09 之 ( 醉香 ) 與 ( 原點 )，S09 之 ( 風聲 ) 與 ( 靜聽 )、( 下午茶 ) 與 ( 品茗 ) 與 ( 忙碌 )，S10 之 ( 剝落 ) 與 ( 夕陽 ) 與 ( 逝愛 )，S10 之 ( 品茗 ) 與 ( 我們 )，本類型篇數最多。茲以 S02 之 ( 慢活 ) 與 ( 賞日 ) 為例解析：兩篇都源自原始文本（三）(85 度 C 咖啡 )。( 慢活 ) 係對於生活上匆忙壓力的感受，( 賞

日 ) 則是對於午後陽光的悠閒享受，兩者除了詩境互異之外，更以詩題去加強這一點一點的匆忙和一點一點的午後，而有趣的是，透過詩題的下筆，前者讓讀者感受到匆忙似乎佈滿了生活，因為她是一種「慢活」，而後者雖然也有一種日復一日的重複訊息，但卻比較偏向一種愉悅的步調，因為她是一種「賞日」。從蕭仁隆的 (85 度 C 咖啡 ) 原始文本所品嘗的咖啡，到 S02 對於 ( 慢活 ) 和 ( 賞日 ) 兩種截然不同的生活態度，可見 S02 巧妙應用詩題的變化去強調兩者渾然不同的詩境內容。

《慢活》　*S02*

一點
一點點
又一點
又一點點

我　一點點一點點品茗

匆忙

《賞日》　*S02*

一點點
一點點

我們一點點一點點品茗

午後

3. 詩題不變，詩境不變類型之解析

屬本類型之文本有：S01 之 ( 飲 ) 兩篇，S02 之 ( 療傷 ) 與 ( 靜心 ) 各兩篇，S04 之 ( 玫瑰與酒之交杯 ) 與 ( 玫瑰紅 )，S05 之 ( 飲酒歌 ) 三篇、( 聽說 ) 三篇，S06 之 ( 裸露後的交融 ) 三篇，S06 之 ( 寂靜 ) 兩篇，S07 之 ( 醉 ) 三篇，S09 之 ( 醉香 ) 與 ( 享 )，S10 之 ( 我們 ) 兩篇。茲以 S06 之 ( 寂靜 ) 兩篇為例解析：兩篇都源自原始文本（二）( 耳之外 )，前者雖然陳述詩句較多，但傳達的訊息與留給讀者的想像卻不一定比較多，而後者明顯字句較少，但卻更能傳達寂靜的樂章。不過兩者都認為在關窗之後的寂靜才能聽見最美妙的風聲，其詩境維持相同。雖然 S06 沿用單一詩題，以及雷同的詩境描述，但對於詩本身的內涵卻有不同程度的傳達，因為後者的「空白」構成，讓讀者更有想像的空間。

| | |
|---|---|
| 《寂靜》　*S06*<br><br>有人把窗　　關起來<br>說是要聽聽風聲<br>我總是納悶不解<br>有一天我也關掉窗外的風<br>　　靜靜聆聽<br>所謂的風聲<br><br>　輕輕地移動窗戶<br>　　窗緊緊靠攏<br>這才恍然覺悟<br>世間上最美妙的風聲<br>就在關窗之後 | 《寂靜》　*S06*<br><br>　把窗　　關起來<br>　聽聽風聲<br><br><br>　　靜靜聆聽<br>　風聲<br><br>　　移動窗戶<br>　窗緊緊靠攏<br><br>　最美妙的風聲<br>在關窗之後 |

**4. 詩題不變，詩境有變類型之解析**

學員成品中屬此類型的文本有：S05 之 ( 一點之歌 ) 三篇，S06 之 ( 寂靜 ) 之二與之三兩篇，S06 之 ( 悠閒 ) 三篇，S07 之 ( 半夢半醒 ) 三篇與 ( 散步 ) 三篇。茲以 S07 之 ( 散步 ) 兩篇為例解析：兩篇都源自原始文本（三）(85 度 C 咖啡 )，( 散步 ) 之一係描述男女兩人散步於午後，並對於午後光景一點點的品茗，其情緒是悠閒的，也是快樂的。但 ( 散步 ) 之二則只有午後兩字，其他都是空蕩蕩的，以留白顯現這個午後的散步是孤寂的、無聊的或是空虛的，明顯的是一個沒人陪伴的午後散步。同是以午後為詩題，散步的情景卻呈現兩樣情懷！此例趣味在於，(85 度 C 咖啡 ) 對蕭仁隆而言是一場與咖啡漫步品嘗的午後，但對 S07 卻猶如過去和現在的兩樣情表現，透過兩首系列的散步，緬懷有妳有我的過去，以及品嘗孤獨的現在。此例 S07 以空白傳達空虛，以極簡文字傳達單一的情緒，進而鑄造散步兩字與午後之間的情緒。

| | |
|---|---|
| 《散步》　*S07*<br>妳<br>我<br><br>　一點點<br>　一點點<br>　　品茗<br><br>　午後 | 《散步》　*S07*<br><br><br><br><br><br><br><br>午後 |

## （二）遊戲文本七大特性解析

本研究在「詩中詩」遊戲文本創作中發現並歸納具有七大特性，即：內延性、斷裂性、隨意性、遊戲性、虛空化、概念化、詩意化的特性。茲以參與者解建創作體驗設計的文本，舉例確認「詩中詩」遊戲文本七大特性之解析如下：

### 1. 文本的內延性

解建創作體驗設計的原始文本僅有三篇，經參與者解建後產生八十九篇解建文本。研究活動的規劃是經內延的文本最多只有三個層次，以十位參與者每位三篇計算，每層皆可產生三十人次三十篇文本，所以三個層次應有九十人次九十篇文本產出，實得為八十九人次八十九篇文本產出，經統計發現有三十三人次三十三篇文本只進行第二層次文本的解建，其餘皆內延至第四層文本。由此可證三篇原始文本的內延性相當強，可以內延至八十九篇文本。

原始文本內延的情況，舉 S 04 創作為例說明：從原始文本開始，當創作者閱讀原始文本 (85 度 C 咖啡 ) 後，就進行解構與建構雙重的構思。首先創作者必須思考的是：在原始文本有限的詩句中如何經營第一個意境？或說是詩境，當詩境的框架浮現之後，才可能進行原始文本的解構，即是刪去其中不需要的字句來營造詩境。如 S 04 的創作，刪除了兩行詩句及若干字詞，形成一個下午偷閒的詩境，喝的不是 85 度 C 咖啡，喝咖啡的人已經轉成中性，可能是情人，也可能是一群人去咖啡街偷閒，所以詩題為 ( 偷閒的下午 )。當轉到第三層次文本時，已經刪去六行詩句，詩題成為 ( 街角 )，乍看之下似乎延續偷閒的下午，然而主題變成對於街角上匆忙景象的品茗，這時品茗的意象轉為強烈，多義性增強，已經無法以飲料的品茗視之，而是一種學習，一種感受。匆忙又與詩題 ( 街角 ) 形成互襯的效果，此時「品茗匆忙」成為這首詩的眼睛，詩的全部詩境之呈現。到了第四層次文本，詩題再轉為 ( 生活 )，詩句只剩兩行四字，這時已經不是品茗匆忙，而是真實的一點匆忙，為何而匆忙？就在詩題上明說。當然如果創作者的詩題以 ( 無題 ) 為題，則象徵意義更為濃厚，詩意更強，把所有的想像空間留下給讀者。完整的四個文本如下：

| 《85 度 C 咖啡》 *蕭仁隆* | 《偷閒的下午》 *S04* | 《街角》 *S04* | 《生活》 *S04* |
|---|---|---|---|
| 妳一點點 | 一點 | | |
| 我一點點 | 一點點 | 一點 | 一點 |
| 妳又一點點 | 一點點 | 一點 | |
| 我又一點點 | 點 | | |
| 再一點點 | | | |
| 又一點點 | 我們一點點 點點品茗 | 我們 品茗 | |
| 我們一點點一點點品茗 | 咖啡 | | |
| 85 度 C 咖啡 | 在午後 | | |
| 在午後 | 匆忙的人行道 | 匆忙 | 匆忙 |
| 一個腳步匆忙的人行道旁 | | | |
| （第一層文本／解建原始文本） | （第二層文本／解建文本） | （第三層文本／解建文本） | （第四層文本／解建文） |

## 2. 文本的斷裂性

詩是語言的藝術，也是最為精煉的文字，更是所有文學作品中最具斷裂性的作品。從 S04 對於原始文本 (85 度 C 咖啡 ) 的解建文本中，可以清楚發現「一點」與「匆忙」是直到第四層文本都保留下來的字詞，兩者具有強烈的單義性以及多義性，也就成為這個解建文本最具斷裂性的字詞。然而字詞的斷裂性並非一層不變，係隨著作品與創作者的運用而改變。一樣以原始文本 (85 度 C 咖啡 ) 為例，作者是 S03，此作品以「我」、「一」、「人」的斷裂性最強，其次是「妳」、「一個腳步匆忙的人行道旁」。此例可證，當文字結合空白的意義之後，其斷裂性則明顯增加，詩的斷裂性越強，則傳遞給讀者的想像自然會增多。四個文本的轉變情形如下：

| 《85 度 C 咖啡》 *蕭仁隆* | 《翹課之後》 *S03* | 《說分手》 *S03* | 《說分手以後》 *S03* |
|---|---|---|---|
| 妳一點點 | 妳一點點 | 妳 | 我 |
| 我一點點 | 我一點點 | 我 | |
| 妳又一點點 | 妳又一點點 | 妳 | |
| 我又一點點 | 我又一點點 | 我 | |
| 再一點點 | 再一點點 | | |
| 又一點點 | 又一點點 | | |
| 我們一點點一點點品茗 | 我們一點點一點點品茗 | | |
| 85 度 C 咖啡 | | | |
| 在午後 | 午後 | | 一 人 |
| 一個腳步匆忙的人行道旁 | 一個腳步匆忙的人行道旁 | 一個腳步匆忙的人行道旁 | |
| （第一層文本／解建原始文本） | （第二層文本／解建文本） | （第三層文本／解建文本） | （第四層文本／解建文本） |

### 3. 遊戲文本的隨意性

在這次的體驗課程中，學員根據蕭仁隆所創作的三篇原始文本進行解建創作，成品總計有八十九篇，於此意味以詩作為遊戲開始的文本，必然具有相當強的隨意性，才能讓文本持續內延，其中近三分之二以上的學員可以在 90 分鐘內分別為這三篇原始文本內延三次。檢視文本的隨意性與否，除了就體驗課程學員所衍生的作品數量之外，其實也可以從文本的詩句字詞分析中理解，舉原始文本 ( 玫瑰之飲 ) 第一段為例，句中有「飲下」、「釀造」、「玫瑰」、「一頁」、「撕落」、「空白」、「墜入」、「夕陽」、「斜下」、「醉紅」、「據說」、「醉」、「精靈」、「鐘乳」、「一滴滴」、「緩緩」、「鋪陳」、「矜持」、「逐漸」、「褪去」、「一瓣」、「剝離」、「裸露」、「酒精」、「與」、「香精」、「酥胸」等，學員可以輕易將這些字詞隨意組合之後，句句都可成詩。例如依前後次序揀選，可以組成以下的句子：「飲下」「玫瑰」「一頁」「空白」，「夕陽」「醉紅」「逐漸」「褪去」「剝離」。至此為止，豈不就是一首很浪漫癡迷的情詩，而這些字詞的隨意性必然很強。又例：「醉」「一滴滴」「緩緩」「鋪陳」，「矜持」「逐漸」「褪去」。又是一句含蓄浪漫的情詩。若以自由排列組合，則「飲下」「空白」一句顯得含忍哀怨，「酥胸」「斜下」則充滿浪漫情懷，「夕陽」「醉紅」則是對於黃昏美景最佳的寫照，「一滴滴」「釀造」則可以是時間的漫長，也可以是感情的積聚。以 S10 所解建的三分文本為例，其詩題採用了「剝落」「夕陽」和「逝愛」，這些詞句都具備了不確定性以及似與不似之間的特性，如此強化了該篇詩境的隨意搭配性與內延性以及遊戲性。所以詩的隨意性越強，其組合能力越強，遊戲文本的原始文本自然需要這樣的特性，方能顯現其隨意性。

| 《玫瑰之飲》 *蕭仁隆* | 《剝落》 *S10* | 《夕陽》 *S10* | 《逝愛》 *S10* |
|---|---|---|---|
| 飲下釀造已久的玫瑰 | 一頁一頁撕落的空白 | 撕落的空白 | |
| 那一頁一頁撕落的空白 | 墜入夕陽斜下的醉紅 | 斜下的醉紅 | |
| 墜入夕陽斜下的醉紅 | | | |
| 據說那醉的精靈 | 一滴滴緩緩鋪陳 | | |
| 如鐘乳一滴滴緩緩鋪陳 | 把原生的矜持逐漸褪去 | 矜持逐漸褪去 | 逐漸褪去 |
| 把原生的矜持逐漸褪去 | 讓玫瑰一瓣一瓣剝離 | 一瓣一瓣剝離 | 剝離 |
| 讓玫瑰一瓣一瓣剝離 | | | |
| 裸露酒精與香精的酥胸 | | | |
| | | | |
| 打開釀造已久的玫瑰 | 眼裡的彩虹對飲 | 眼裡的彩虹對飲 | |
| 妳我以眼裡的彩虹對飲 | 晚風的酩酊中 | 晚風的酩酊 | |
| 夕陽停留在晚風的酩酊中 | 把剝離的花瓣一一復原 | 復原 | 復原 |
| 把剝離的花瓣一一復原 | | | |
| 還一束樸真的玫瑰 | 誰說 | | |
| 誰說 | 交融之後沒有醇香？ | | |
| 交融之後沒有醇香？ | （第一層文本／解建文本） | （第二層文本／解建文本） | （第三層文本／解建文本） |
| （第一層文本／解建原始文本） | | | |

**4. 遊戲文本的遊戲性**

既是遊戲文本則其遊戲性必然要充足，否則如何遊戲？如 ( 玫瑰之飲 ) 第一段所拆下的字詞，經組合就可以有許多意想不到的變化，若將其空間開放則遊戲性更強大。這是文學的遊戲，也是詩的遊戲，遊戲的構成必有其條件。經本研究的探討發現：當詩句的內延性、斷裂性與隨意性都很強大時，其遊戲性必然強大，反之則越小，因此，獲得一個公式：遊戲性＝內延性＋斷裂性＋隨意性。以語意來說明這個公式，即是：若需要很強的遊戲性，則內延性、斷裂性、隨意性必須增強。相同的，當內延性、斷裂性、隨意性增強時，遊戲性必然增強。遊戲性強則解建文本的層次越多，命題的相異性越大，所以遊戲性＝解建文本的層次＝命題的相異性。就此次應用於體驗課程的三篇原始文本的遊戲性分析，可自學員創作衍生的成品中發現 ( 玫瑰之飲 ) 的隨意性最強，(85 度 C 咖啡 ) 的斷裂性最大，( 耳之外 ) 的內延性最深，而三者之間共通的特質則在於詩文本所具備的遊戲特性釀造了閱讀過程中的作者，呼應羅蘭巴特的名言：「作者之死換得的是讀者的誕生…一部作品之不朽，並不是因為它把一種意義強加給不同的人，而是因為它向每一個人暗示了不同的意義 (Barthes, 2001) 。」又如同詩人白靈 (2006) 所說：詩的創作是遊戲性的。她對詩所定義的三項特性：『不確定性』、『非實用性』以及『似與不似之間』，因為如此，詩的創作更滿足了哲學與文學於形而上的一種遊戲行為。遊戲與工作或學習

之所以不同，在於其趣味性的過程，以及得以滿足歡愉天性的人類需求。在這次的體驗課程中，學員們都是招募而來的自願者，而且在沒有授課老師的權威要求狀況下執行。從現場的觀察和作品的深度與數量的交叉表對之下，我們發現，學員們的配合態度大部分來自於個人對此趣味創作方式的興趣，而趣味不正是遊戲方式的一種行為。

**5. 遊戲文本的虛空化**

當遊戲文本以原始文本為遊戲的來源時，遊戲的空間即被受到限制，字詞的所在位置也被限制固定，不得任意遷移重組，只能在固定的位置刪除，又不能增添半字，此時文字遊戲的考驗才開始。在原始文本有限的空間，有限的字詞資源下構思新的文本，又限制只減不增，越減越少，於是原始文本原有文字的空間；隨著解建文本的解建層次增加而減少，相對的空白的空間增加，這時虛空化的現象就產生。虛空化具有視覺聚焦的作用，以及擴大想像的作用。例如：S04 從原始文本 ( 玫瑰之飲 ) 而來的 ( 逝愛 )，以三行的詩句營造出逝去愛後逐漸復原的心情。文本所釋放出來的空白，恐怕才是作者想要表達的意念，也就是說那曾經擁有的愛情，就隨著時間的流逝吧！在記憶中的愛情也就讓它空白了，等待的是心情的復原，或是下一次的愛情！( 逝愛 ) 文本如下：

《逝愛》　*S04*

逐漸褪去

剝離

復原

原始文本：蕭仁隆 ( 玫瑰之飲 )

**6. 遊戲文本的概念化**

對於遊戲文本的刪字創作而言，詩已經是很簡練了，還須一次一次的裁剪下去，去蕪存菁之後，詩就出現了概念化的觀念。遊戲文本就在逐漸精煉與裁減的概念化後，將文字縮減釋放了空間，形成詩的另一種美學表現。本研究所提的文本概念化其實與白靈所提想法謀和，她認為透過各種遊戲手法所得的詩句，只是柔軟想像、揉搓出詩意的方式之一，只是一首詩的小開頭，必須有很好的歸納和分析的後續訓練，才能讓詩創作成熟。對本研究而言，學員透過空白、刪減以及命題去概念化一首詩的內涵。以 S014 從原始文本 ( 玫瑰之飲 ) 而來的 ( 酒 ) 而言，把所有的詩句刪除到只剩兩個字和一個問號，這是概念化最佳的例子。以問號和醇香兩字跟詩題 ( 酒 ) 相呼應，留下一切的空白給讀者去想像。酒與醇香具有何種關係呢？這是一種質疑的句子，而酒在此除了代表一種叫做酒的物品外，還是動詞的喝酒，以及跟酒有關的記憶，甚至是過往的友情，那麼友情會越陳越香嗎？每個讀者的生活背景不同，所能聯想的事物就會大不同，這篇文本就成為一篇頗富嚼味的詩。詩的原文本如下：

《酒》　　*S01*

醇香？

原始文本：蕭仁隆 ( 玫瑰之飲 )

### 7. 遊戲文本的詩意化

既是詩的創作文本，詩意化是必然的構成要件。由於詩境不是實境，所以作者要透過意象的經營與作者的想像，這些充滿意象的文字才能能夠呈現詩的意境，也就是詩境或是本研究所論的詩意化。遊戲文本的最終目的就是詩意的節節呈現，「詩中詩」遊戲文本的七大特性最終的目的都朝向詩意化。而整個詩意化的過程就是一種文學遊戲，意象的豐富與內文的精簡都必須以詩意化為主軸。以同樣源自於原始文本 ( 玫瑰之飲 )S05 的 ( 飲酒歌 ) 與 S08 的 ( 替 ) 而言，都具有豐富的意象以及詩意。( 飲酒歌 ) 說的是飲酒，寫的是一段愛情的記憶，或是一段海誓山盟的往事。( 替 ) 說的是夕陽與晚風的交替景況，寫的是一幅夕陽西下晚風拂來的美景，卻隱約中提示了可能與夕陽有關的往事，一個不得不將美麗的夕陽替換成晚風的事實。而一頁一頁又象徵了心中的徘徊與無奈，是一首相當含蓄的情詩。這篇文本的意象較少，詩意卻一樣可以明顯感受得到，是一首情景交融的詩。詩的原文如下：

《飲酒歌》　　*S05*

飲下　　玫瑰

墜入　　醉紅
精靈
如鐘乳　　緩緩鋪陳
矜持　　褪去
玫瑰　　剝離
露酒　　香　的酥胸

打開　　玫瑰
妳我以　　彩虹對飲
晚風　酩酊

誰說
交融　　沒有醇香？

原始文本：蕭仁隆 ( 玫瑰之飲 )

《替》　　*S08*

一頁一頁　　的
夕陽

緩緩
褪去

晚風
一一
的

交融

原始文本：蕭仁隆 ( 玫瑰之飲 )

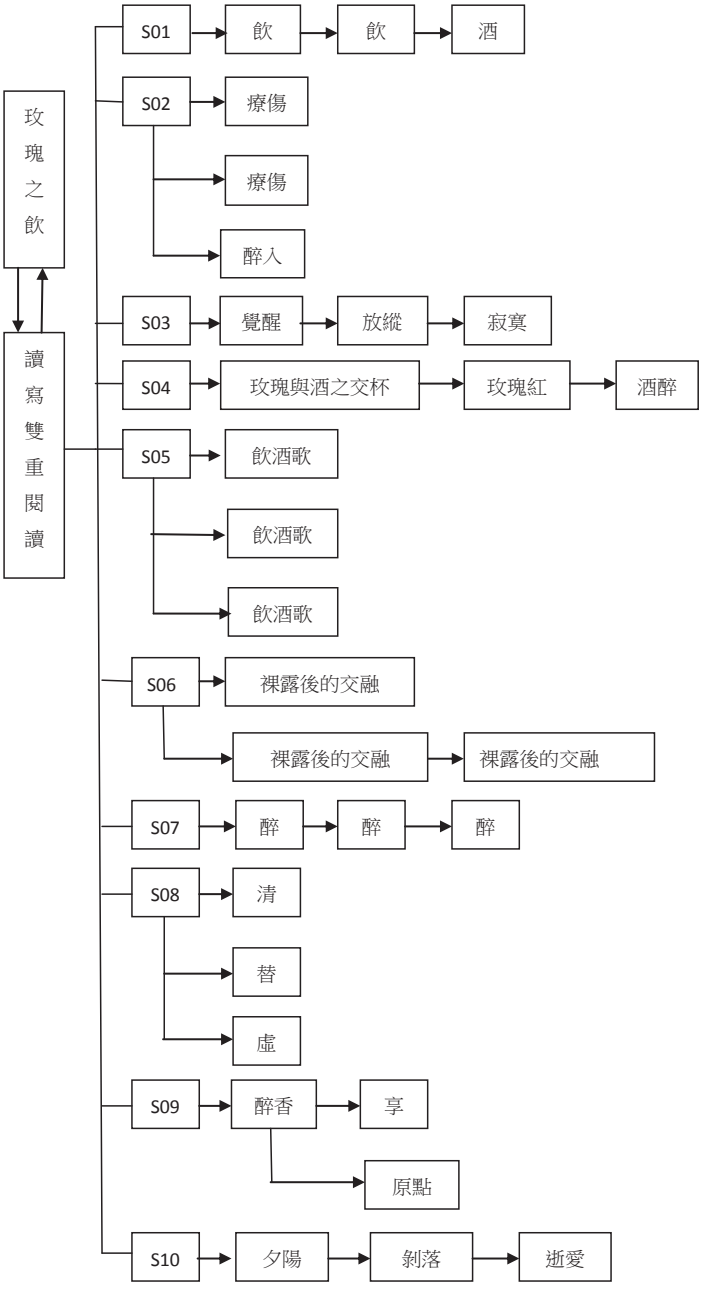
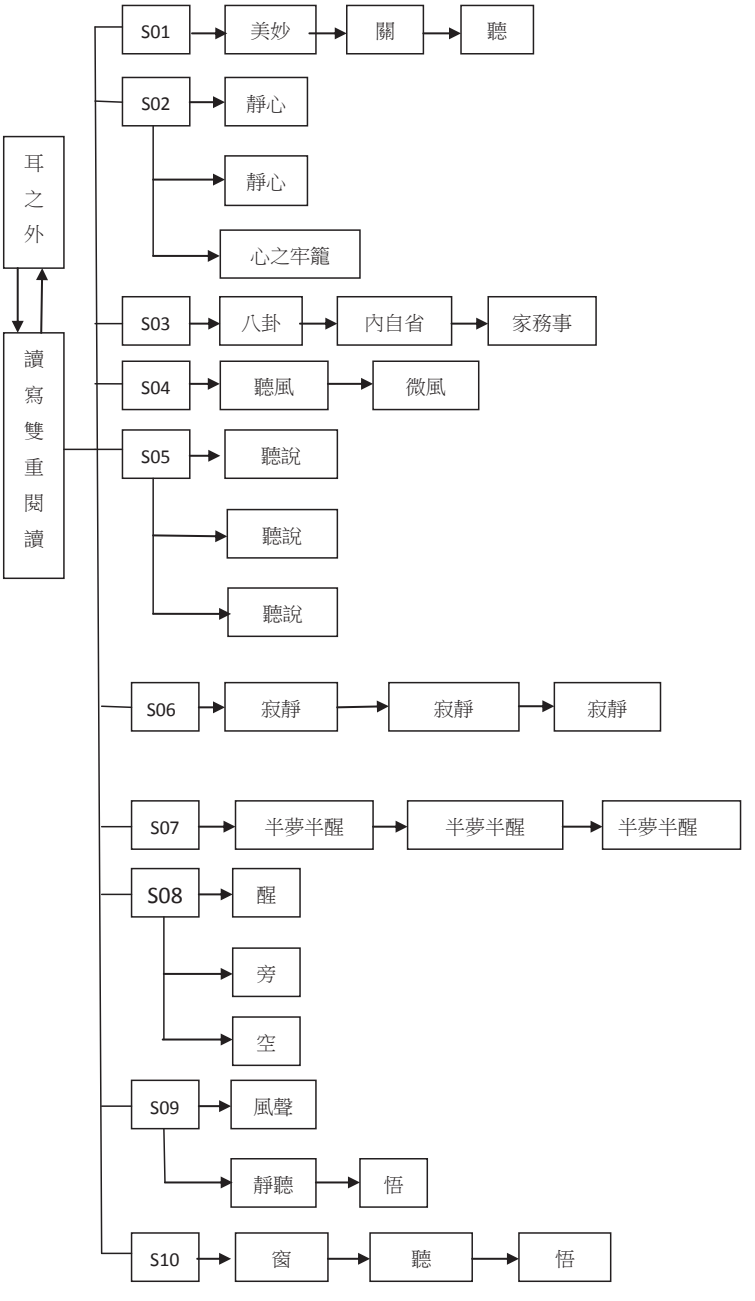
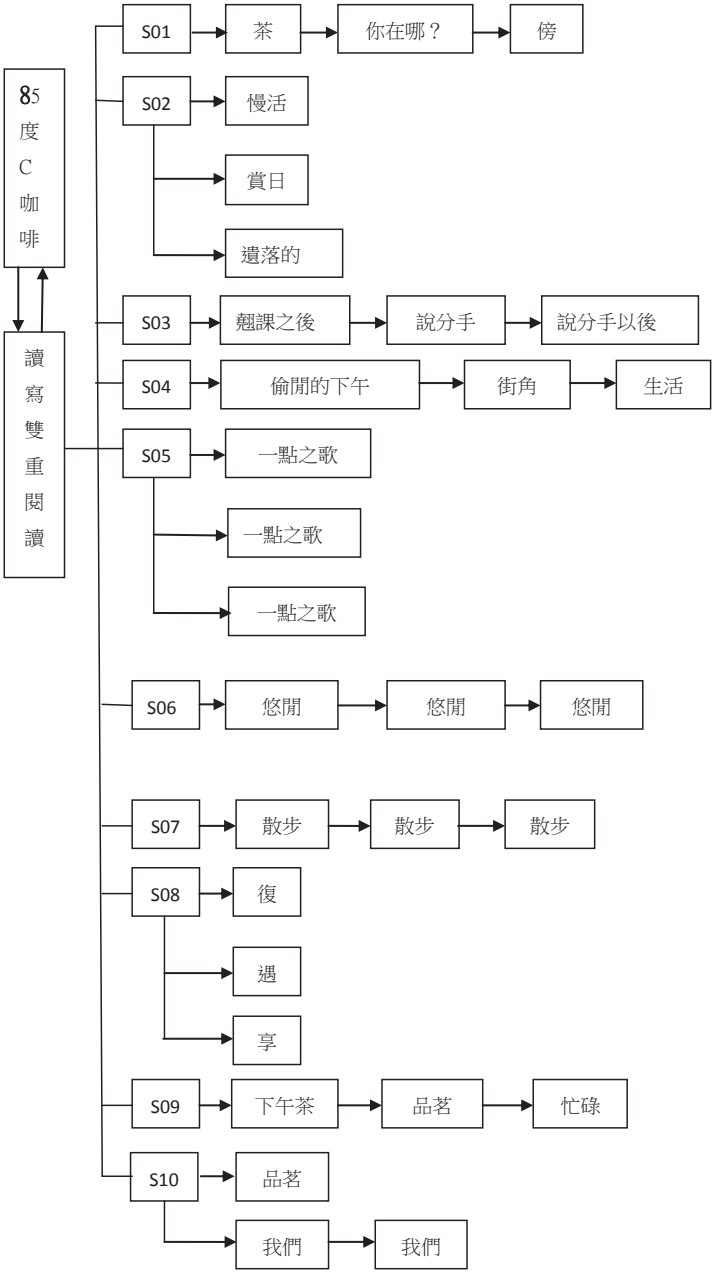



圖 5　原始文本（一）( 玫瑰之飲 ) 與解建文本關係圖




資料來源：本研究繪製

圖 6　原始文本（二）( 耳之外 ) 與解建文本關係圖




資料來源：本研究繪製

圖 7　原始文本（三）(85 度 C 咖啡 ) 與解建文本關係圖　資料來源：本研究繪製

## 二、問卷調查解析

根據學員於體驗後所填寫的問卷結果，本研究將統計資料分析歸納成以下回應：

### (1) 文本內延性

「詩中詩」遊戲文本字詞所具備的雙關辭義越多與所顯示的意境越豐富兩個條件，是容不容易分解與建構文本的關鍵，即兩條件具備越多、越豐富則越容易分解與建構文本，反之則越不容易分解與建構文本。至於遊戲文本詩句的多寡不是必要關鍵條件，一般認為詩句越多必然越容易解建文本，事實可能相反！這還涉及創作者對於詩創作的能力問題。

### (2) 文本斷裂性

在意象表現方面，參與者一致認同意象越多越容易解建文本，但在字詞獨立義方面則顯示字詞越獨立越容易被解建。但在象徵意義上則有不等的認同。象徵字義原本不易被瞭解，但參與者有八成的認同度已經不容易。其實象徵是詩重要的因素，詩不具象徵意義常會把詩寫成散文化的詩，其詩意的份量減弱。

### (3) 文本隨意性

參與者一致認同「詩中詩」遊戲文本是隨字詞結構來建構詩句，這是「詩中詩」遊戲文本解建的方式，所以問卷顯示相當的一致性，這表示參與者在體驗設計活動中已經很清楚「詩中詩」遊戲文本的解建方式。不過應用於本次體驗課程的原始文本乃由作者群之一的蕭仁隆所創，部分學員在創作自由度這個題項的反應呈現負向意見。就非線性文本的創作而言，「詩中詩」遊戲文本已經驅除了詩的不明朗以及詩句的分行考慮，字詞位置的擺放，運用什麼字詞較佳，詩句需要多少才算等等，初學者很容易碰到的困惑。總體來看，遊戲文本的隨意性示強烈的，但也同時意味著自由度限制的事實。

### (4) 文本遊戲性

參與者一致的認同「詩中詩」遊戲文本的閱讀與創作就像玩一場遊戲，在賞析的認知上則發生分歧現象。稍微認同者 1 位，認同以上者 9 位。這可能發生在所謂美感認知上的差異，也就是遊戲具有美感嗎？以純藝術而言，很難認同遊戲是具有美感的。因為在電玩遊戲充斥的情形下，很多人會將遊戲等同電玩，其實電玩只是遊戲的一種。而藝術其實就是在玩一場創作的遊戲，遊戲者就是創作者，以此觀念來看待非線性文學創作亦然。

### (5) 文本虛空化

「詩中詩」遊戲文本隨著字詞減少而增加留白，留白產生虛空現象，虛空造成文本字詞的壓縮。在一增一減之間流溢美感。從統計資料顯示：參與者一致性的認同「詩中詩」遊戲文本虛空化的現象，與本研究的預期相符。

### (6) 文本概念化

「詩中詩」遊戲文本的概念化是由繁趨簡的過程，到最後只剩一種詩意的表現，字詞與詩題的產生密切關係，猶如杜象以一句詩或一個簽名來跟藝術品相輝映。在這方面，參與者亦以一致性的認同態度同意「詩中詩」遊戲文本具有概念化的特性，與本研究的假設相符。

### (7) 文本詩意化

詩意化為「詩中詩」遊戲文本基本的要求，也是最終的目的，若以詩文本為原始文本，卻無法完成詩意化的作品，則不是創作者能力堪慮，就是其原始文本毫無詩所需的基本要素，無從解建文本。詩的詩意化第一步，就是從詩句的精煉開始，然後是對於字詞多義性的掌握，接下來是意象的增強，即產生象徵的意義，最終出現意境，將詩詩意化。遊戲文本則隨著文本層次的增加強化詩意化。從統計資料顯示：在詩句精煉、多義性增強、意象的增強方面都獲得一致性的認同，僅在象徵增強一項有 1 位持稍為認同的態度，其餘都持認同以上的態度。這又是對於象徵意義的認知問題，其實象徵是在意象與意境之間，借意象而存在，借意境而展現。在遊戲文本中字詞會因為濃縮造成意象、象徵與意境重疊的現象，也就是一字多義，一字多表的情形，體會此意，則非線性文學的欣賞與創作必然遊刃而有餘。

### (8) 問卷開放題回應

在這些參與者中，對於「詩中詩創作法」的共同感覺就是：「非常新鮮、有趣、特別、興奮、新奇及快樂」，除此之外，所提出的議題可作參考的有：S02 認為的「詩中詩創作法」可以提供創作者思考的方向，可以縮短創作時間，觸碰不曾想過的題材及思考方向。S03 則認為「詩中詩創作法」可以激發靈感，激盪創意，更建議未來可依玩家程度不同提供不一樣的文本，讓各年齡層都能輕易進入創作的樂趣之中。S05 認為「詩中詩創作法」打破成規的作詩方式，並在無形中消除詩文的界線。S06 認為「詩中詩」遊戲文本與創作法可以讓人更接近創作，不再視寫詩為棘手的事，適合應用於教學以及對於詩作的學習，但是若發表文章則容易被認為是抄襲。S07 則認為以「詩中詩創作法」創作比較簡單容易。S08 認為「詩中詩創作法」可以激發自己動腦思考，希望以後可以有更充裕的時間體驗創作。S09 則以為「詩中詩創作法」刺激前所未有的思考方向。S10 認為體驗設計活動比課堂的學習快樂、有趣，也讓詩的創作變得簡單容易。

# 伍、結論

## 一、體驗課程結論

從解建創作體驗設計完整的研究過程及產出的作品，探討「詩中詩」遊戲文本所假設的內延性、斷裂性、隨意性、遊戲性、虛空化、概念化、詩意化七大特點，發現文中之文詩中之詩遊戲文本確實具有此七大特性。如今十位參與者可以在三篇原始文本之上解建達八十九篇新文本，足以證明遊戲文本具有充分的隨意性。何況所解建的文本沒有一篇是重複的，至於詩題方面雖有重複，但意境不同，詩句各異。

當創作也可以這麼隨意時，其遊戲性就無庸置疑。在研究中亦發現：內延性、斷裂性、隨意性相加等於遊戲性，等號之一方若想加強其性質，則等號之另一方就需加強其因子，也就是說內延性、斷裂性、隨意性之和越大，其總和的遊戲性必然越大，這個結果可以作為未來設計遊戲文本時的參考。而遊戲性又與文本解建層次及命題相異性成正比的關係。在虛空化、概念化、詩意化的三化方面又與遊戲性成等號關係，也就是遊戲性等於虛空化等於概念化等於詩意化，此三化又與文本解漸層次具有密切的關係，即文本解建層次越多，則遊戲性越高。虛空化越強則概念化就越強，詩意化也跟著越明顯。在此本研究獲得一個明顯的現象：遊戲文本最後的結果都導向詩意化。再從內延性、斷裂性、隨意性三大特性分析發現：此三大特性正是作為詩語言或說是詩文字所必備的條件，或說是特性，從詩的特性開始，透過遊戲文本的解建過程，最終都將文本導向詩意化，這豈不是每位寫詩的創作者夢寐以求的寫詩方法？而詩的讀寫者可以透過詩的遊戲文本在遊戲中認識詩，賞析詩，創作詩，進而提高其閱讀詩的興趣以及賞析詩與創作詩的能力。

本研究認為提升興趣最佳的方式就是遊戲，因為遊戲會產生趣味。赫伊津哈（1992）認為詩在古代是一種神聖的遊戲，這個遊戲也是詩的雛型。朱光潛（1989）則認為「遊戲之中就含有創造和欣賞的心理活動」，更認為遊戲是藝術的雛型。本研究的「詩中詩」遊戲文本即是以文學的遊戲為目的，在遊戲的氣氛下閱讀詩文本，讓閱讀詩是一種享受，一種遊戲。只要懂得其遊戲規則，會比讀一篇篇的詩集還有趣。當有了興趣就會產生賞析的動力，在遊戲的過程中必須對詩句進行解構，這時就需要開始對於詩句進行賞析，才知道該如何刪除認為不要的詩句或字詞。當進行刪除字詞時，卻又面臨詩的建構問題，而詩的建構正是詩的創作思考。當遊戲完成時，詩的創作也結束了，整個學習記憶的運作又循環一遍。所以，一場遊戲下來，從閱讀詩到賞析詩，一直到創作詩都接觸了。雖然所創作的可能是別人已經完成的詩作，但遊戲者已經從讀詩、賞詩乃至改寫一首詩中，讓遊戲者不知不覺完成一首詩的創作，於是對於創作詩的距離更為貼近，更具信心。

本研究從以上體驗成品的解析以及問卷調查結果獲得五項結論：

(一)「詩中詩」遊戲文本確實具有四種變化類型，即詩題有變，詩境不變、詩題有變，詩境有變、詩題不變，詩境不變、詩題不變，詩境有變。

(二)「詩中詩」遊戲文本確實具有內延性、斷裂性、隨意性、遊戲性、虛空化、概念化、詩意化七大特性。

(三)「詩中詩」遊戲文本具備傳統閱讀從閱讀、賞析以及寫作詩的學習路徑，但「詩中詩」遊戲文本可以經由讀寫雙重閱讀，透過「詩中詩」遊戲文本來提昇新詩的創作與賞析的能力，以及新詩閱讀的興趣，而且增添了藝術創作的自信心。

(四)「詩中詩創作法」可以應用於未來遊戲文本的開發與詩學教學，以及創意靈感的啟發。

(五)「詩中詩創作法」讓寫詩變得容易也提升新詩創作的興趣。

## 二、「詩中詩中創作法」執行之建議

本研究根據體驗課程的執行觀察和經驗，以及問卷回應和部分學員的隨機訪談，確認了「詩中詩中創作法」融入創作訓練課程的可行性。經由學員作品的分析，本研究更深入發現「詩中詩」遊戲文本所具有的四種變化類型以及七大特性，可藉由其各異的屬性特色，應用於創意思考的各項訓練。於此本研究於文末針對「詩中詩中創作法」應用於創意相關課程的設計重點提出以下建議，希冀增添學習的樂趣，以及培養幽默和輕鬆的創作能力。

(一) 依據課程目標和學員文學能力的迥異，「詩中詩」遊戲文本所具有的四種變化類型可分別適用於以下訓練目標：

- 詩題有變，詩境不變：具有強化以及重複詩境的意涵。適用於平行式的思考訓練，可以培養深度聯想，挑戰學員平行創意的變化能力。
- 詩題有變，詩境有變：此法乃屬最成功的轉借手法，其產出最具創作價值，創作過程的靈敏度也是最高的。適用於舉一反三的多元思考訓練，提高學員聯想能力的訓練。
- 詩題不變，詩境不變：此乃專注於文字與背景之間虛與實的挑戰，可提升學員觀察入微的獨到觀點，非常適用於具象詩或文字造型編排等基礎設計的視覺造型訓練。
- 詩題不變，詩境有變：此法類似系列故事發展的模式，除了訓練學員說故事的能力之外，同樣也是磨練學員做深度聯想的方法。

授課者可針對訓練目標選擇給予學員原始文本或是由學員自創原始文本，根據本研究分析結果顯示：

- 授課者提供原始文本，讓學員進行解建創作：適用於靈感啟發以及創意蒐集階段。此法同時兼具創意發想與邊界限制，對於需要深入思考訓練的初學者是很好的開始。
- 學員自創原始文本，再接續解建創作：適用於主題式的靈感尋找，以及類似心智模型思考的訓練目的。此法具有極度創作的自由，但卻也有可能造成極度創作的限制，此乃取決於學員

自我突破和思考跳脫的能力，適用於跳耀式思考以及強迫深入聯想的訓練。

(二) 以上四種訓練目標，無論授課者選用何種類型進行命題，最重要是必須挑選適用的原始文本。誠如體驗課程結論所提，原始文本的屬性影響了學員創作的隨意性和內延性，自然影響了學員受訓練的成果表現。於此，以下針對「詩中詩」遊戲文本的七大特性進行創意訓練項目的歸納，提供授課者挑選原始文本之參考，其中內延、斷裂、隨意以及遊戲性乃屬文本特性選用，授課者可於課前規劃的範圍，而虛空、概念和詩意化乃屬學員解建的內化範疇，授課者可於成果分享階段進行引導式的訓練。

- 內延性：強調此特性的課程適用於培養學員具有深入發現的能力，可以在閱讀的同時進行寫作的發現，此法適用於文學造詣以及同步能力的培養，是一種思考與想像的基礎訓練。
- 斷裂性：此特性文本適用於培養學員對空白和盲點的應用，斷裂性越強的文本其空白的內涵則越為顯耀，但解建難度恐就提升，內延性也會降低。此特性文本可應用於同步隱喻以及虛與實的視覺訓練，建議基礎課程階段可先降低原始文本的斷裂性，讓學員在解建過程中循序漸進提高作品的斷裂性，呼應少即是多的設計道理。
- 隨意性：強調隨意性高的原始文本適用於基礎訓練的階段，因為字句本身的自由度高，學員容易串連意涵，使詩境容易概念化，想法也就容易白話。不過也因為過於容易理解，反而造成斷裂性的缺乏。於此，本研究建議可針對特定訓練目標斟酌原始文本的隨意性，其中包含『不確定性』、『非實用性』以及『似與不似之間』的字詞數量多寡，或是提供原始文本與否，都能影響隨意性的自由度。
- 遊戲性：此特性乃為詩文本所具備的天性，但文本的遊戲性強弱則決定於其斷裂性和隨意性，尤其隨意性越高，其遊戲性自然提升，主要原因在於詞句本身的『似與不似之間』容易引發遊戲的歡愉性，讓學員在發現與轉變間體驗到樂趣。此法適用於幽默能力的培養與創作自信的建立，屬於初階入門的必備課程條件。
- 虛空化：「詩中詩創作法」乃是一種不斷將文字遞減，卻要留下的文字增添更多喻意與內涵，這個過程是一種可見意義的虛空化，但卻是另一種隱藏意義的豐富化。此類文本與斷裂性文本相呼應，文本自身的斷裂性高，其虛空化的能力就減少，反之亦然。此法適用於視覺焦點的培養，尤其在點線面的構成能力訓練更甚，透過點所串成的線，可以是虛空也可以是實體，有擴大想像的效用。
- 概念化：學員經由字句意涵的歸納，透過詩題的應用，將解建後的詩作予以概念化。此法適用於邏輯性的訓練，亦可活絡思考能力。授課者可放大體驗後的分享時段，讓學員以相同的詩文內容變化不同的詩題，藉此放大概念化的訓練。
- 詩意化：詩意與美學的軸心相同，講求的都是一種協調的平衡與意義和符號的衍生，當意涵

多於表面可見元素時，其詩意化的美學相對提升，反之亦然。此法適用於符號概念的訓練，學員在作品分享的過程中必須概念化其作品之外，更要使其品詩意化，培養學員對於美學和文學之間靈活交替應用的能力。屬於進階創意培養的訓練階段。

## 參考文獻

Barthes, R. (2001). The Death of the Author. In Vincent B. L.(Ed.), *The Norton Anthology of Theory and Criticism.* New York: W. W. Norton & Company.

Christopher Johson (1997/1999)。**德希達 (** 劉雅蘭 譯 **)**。臺北：城邦。

Derrida (1998)。**文學行動 (** 趙興國 譯 **)**。北京：中國。

Derrida (1999)。**論文字學 (** 汪堂家 譯 **)**。上海：上海。

Derrida (2004)。**書寫與差異 (** 張寧 譯 **)**。臺北：麥田。

Huizinga, J. (1955) HOMO LUDENS a study the play-element in culture. Boston:Beacon Press.

白靈（2004）。**一首詩的玩法**。台北：九歌文化。

白靈（2006）。**一首詩的誕生**。台北：九歌文化。

尚杰（1999）。**德希達**。長沙：湖南。

楊大春（1994）。**解構理論** Deconstruction。臺北：楊智文化。

楊大春（1995）。**解構理論** Jacques Derrida。臺北：生智文化。

楊大春（ 1996）。**解構理論**。台北：揚智出版社。

楊大春（1996）。**德希達**。臺北：楊智文化。

蕭仁隆，鄭月秀（2010）。文中之文，詩中之詩 : Web 2.0 世代中非線性文學的遊戲文本。**美育，**(178)，34-73。

# The course design and experience based on the method of “The Poem of the Poem Creation”

Cheng,Yueh Hsiu Giffen* Hsiao, Jen-Lung**

## Abstract

The methodology in this research, “The Poem of the Poem” by applying the playful context to create, called “The Method of Poem of The Poem” for short, is to make use of read-write dual reading with difference idea, combining Derrrida’s Deconstruction and nonlinear literature as its base. According to Our research term’s previous out comes, the playful context containing the following four types of changeful forms; namely, “If only the topic of poem changes and the poem’s locale stays the same” “If only the topic of poem changes and the poem’s locale does, too” “If only the topic of poem stays the same and the poem’s locale does the same, too,” and “If only the topic of poem stays the same and the poem’s locale changes,” as well as the seven kinds of characteristics; that is, Difference, Noncontinuousness, Chance, Game, Empty, Thinking, and Poetic. The core concept of this paper is to develop a workshop for “The Poem of the Poem” creation, In order to identify if the four types of changeful forms and the seven kinds of characteristics mentioned above are true, and the possibility of infusing them into course activities. According to the results carrying off from the participants of this workshop and surveies, which including course observation, questionnaire and interview, this paper has justified that four types of changeful forms and the seven kinds of characteristics from “The Poem of the Poem of Playful Context Creation Method” is not only a great use of literature creation , but a capacity for creative thing discipline oriented course.

**Keywords : Creative Method, Nonlinear Literature, The Poem of the Poem, Course Design**

*Assisant Professor, Dep. Of Creative Design, National Yunlin University of Technology & Science
**Freelance Writer

# 中國「藝術」的流轉—「藝術」辭彙概念轉變初探

**鄭硯文**

## 摘　要

「藝術」一詞在今日常被用來翻譯英文的「art」或「arts」，然而在中國古代卻常指「技巧」、「才能」，特別是關於中國傳統醫卜方面的專業知能，非今日所指「具美學概念的『藝術』」，如繪畫、雕塑、音樂、戲劇等。中外學者皆討論過中國「藝術」辭彙在概念上的轉變，但卻成少有專門研究追溯該詞的使用及所蘊含的概念。考量文獻資料類型複雜（叢書、筆記、文集等），本文主要使用正史文獻追溯「藝術」辭彙的概念及使用，或許並不全面，但其由官方編纂的特性，相對具代表性、權威性，透過本文分析仍可了解中國的「藝術」辭彙原義，具美感「藝術」類型的發展，並從漢語辭彙發展的角度討論十九世紀「藝術」概念的轉變過程。

**關鍵字**：藝術、美術、美學、漢語辭彙、中日交流

鄭硯文現為國立臺灣藝術大學美術學院客座助理教授

# 中國「藝術」的流轉—「藝術」辭彙概念轉變初探[1]

## 一、引言

今日漢語「藝術」一詞的使用相當廣泛，似乎只要主觀認為所從事活動具精神、美感價值，即可稱之為「藝術」；另外，「藝術」與「美術」也常被用做同義辭彙，而出現混淆和爭議。事實上，英文對「art」的定義也相當模糊，特別是自二十世紀以來，除了傳統定義的「藝術」型態——繪畫、雕塑、文學、戲劇等——外，多元的藝術形式不斷出現，如裝置藝術（installation art）、數位藝術（digital art）等，挑戰著傳統「藝術」理論的定義。因此瞭解「art/s」的定義和概念，將有助於我們討論今天常用的「藝術」辭彙。根據 Raymond Williams 的研究，自十三世紀起，英文的「art」便指各種技巧（skills），且沿用至今日。十七世紀時，中世紀大學課程（medieval university curriculum）用「the arts」或「the seven arts」指其中的七種學門——文法（grammar）、邏輯（logic）、修辭（rhetoric）、幾何（geometry）、音樂（music）、天文（astronomy）；同時，「the seven arts」亦指七種繆思（the seven muses）——歷史（history）、詩歌（poetry）、喜劇（comedy）、悲劇（tragedy）、音樂（music）、舞蹈（dancing）、天文（astronomy）。今日使用「art」指稱包括繪畫（painting）、素描（drawing）、雕刻（engraving）、雕塑（sculpture）等技巧的理論則至十九世紀才完整建立（Williams, 1985, pp.40-41, s.v. “art”）。也就是說，英文「art」一字的定義和使用是不斷改變的。

至於現代漢語對「藝術」一詞的定義可見於《簡明大英百科全書》1988 年版（下稱中文《簡明版》）：

> 利用技巧與想像力，創造可與他人共用的物品、環境或經驗，以表達美的觀念者，即稱藝術（頁 87）。

這個漢語譯本源自 The New Encyclopædia Britannica, Micropædia, *15*th ed.（1989；下稱英文《簡明第十五版》），其條目「art」原文如下：

the use of skill and imagination in the creation of aesthetic objects, environments, or experiences that can be shared with others (p.594).

相似的內容亦可見於 *Encyclopædia Britannica Online*（下稱《線上版》）的「the arts」條目：

modes of expression that use skill or imagination in the creation of aesthetic objects, environments, or experiences that can be shared with others. (2006/05/21 檢索 )

需要特別注意的是《線上版》與上述英文《簡明第十五版》及中文《簡明版》以「art」作為條目標題不同。此外，《線上版》「the arts」條目下進一步談論到其所包含的藝術類型：

Traditional categories within the arts include literature (including poetry, drama, story, and

so on), the visual arts (painting, drawing, sculpture, etc.), the graphic arts (painting, drawing, design, and other forms expressed on flat surfaces), the plastic arts (sculpture, modeling), the decorative arts (enamelwork, furniture design, mosaic, etc.), the performing arts (theatre, dance, music), music (as composition), and architecture (often including interior design). (2006/05/21 檢索 )

這段關於傳統分類模式也見於中文《簡明版》（1988）的「藝術」條目下：

藝術的另一種傳統分類法，是將它劃分成文學（包括詩、戲劇、小說等）、視覺藝術（繪畫、雕刻、素描等）、平面藝術（畫圖、素描、圖案及其他平面表達形式）、造型藝術（雕刻、模造）、裝飾藝術（搪瓷、傢俱設計、拼鑲藝術等）、表演藝術（戲劇、舞蹈、音樂等）及建築（往往包括內部設計）。

其所對應的英文《簡明第十五版》（1989）原文如下：

Another traditional system of classification, applied to *the fine arts* [emphasis added], establishes such categories as literature (including poetry, drama, story, and so on), the visual arts (painting, drawing, sculpture, etc.), the graphic arts (painting, drawing, design, and other forms expressed on flat surfaces), the plastic arts (sculpture, modeling), the decorative arts (enamelwork, furniture design, mosaic, etc.), the performing arts (theatre, dance, music), music (as composition), and architecture (often including interior design).

從上述《線上版》「the arts」條目與英文《簡明第十五版》「art」條目引文可知，「the arts」亦可稱為「fine arts」（常譯作「純美術」），對應到中文《簡明版》的「藝術」條目時，可知這裡所謂的「藝術」指的是英文定義下的「純美術」。

此外，在中文《簡明版》（1988）的「藝術」詞條中，也闡釋了「藝術」的分類與目的：

傳統上，藝術分成美術與學藝兩部分。後者指語文、演辯及推理等表達的技巧。美術除了更關注純美學的目的外，許多藝術作品亦與實用目的有關，如陶器、建築、金屬製品及廣告設計等。從純美學目的及純用途目的的線索觀之，各種藝術都有其範疇。藝術家與匠人之別即在後者太注重實用目的，不過，這決不可以呆板尺度視之。即令在同一藝術形式中，動機亦可能有天壤之別，如一位陶工或織工，可能製作既有實用性又精美的作品，如一只碗或一條毯子，但他也可能純粹為欣賞而創作。

其英文《簡明第十五版》（1989）對應原文如下：

Traditionally, the arts are divided into the fine and the liberal arts.The latter are concerned with skill of expression in language, speech, and reasoning. The fine arts, a translation of the French *beaux-arts*, are more concerned with purely aesthetic ends, or in short, with the

> beautiful. Many forms of expression combine aesthetic concerns with utilitarian purposes; pottery, architecture, metalworking, and advertising design may be cited as examples. It may be useful to conceive of the various arts as occupying different regions along a continuum that ranges from purely aesthetic purposes at one end to purely utilitarian purposes at the other. This polarity of purpose is reflected also in the related terms artist and artisan, the latter understood as one who gives considerable attention to the utilitarian. This should by no means be taken as a rigid scheme, however. Even within one form of art, motives may vary widely; thus a potter or a waver may create a highly functional work—a salad bowl, for example, or a blanket—that is at the same time beautiful, or he may create works that have no purpose whatever beyond being admired.

根據此二段引文，「藝術」又可分為「純美術（fine arts）」和「學藝（liberal arts）」二類。其中對於以純美學或以實用為目的所製作的作品討論卻不見於《線上版》「the arts」條目，而是置於「art」條目下：

> The various *visual arts* [emphasis added] exist within a continuum that ranges from purely aesthetic purposes at one end to purely utilitarian purposes at the other. Such a polarity of purpose is reflected in the commonly used terms *artist* and *artisan*, the latter understood as one who gives considerable attention to the utilitarian. This should by no means be taken as a rigid scheme, however. Even within one form of art, motives may vary widely; thus a potter or a weaver may create a highly functional work that is at the same time beautiful—a salad bowl, for example, or a blanket—or may create works that have no purpose beyond being admired. (2006/05/21 檢索 )

而「art」何義？《線上版》定義為：

> a visual object or experience consciously created through an expression of skill or imagination. The term *art* encompasses diverse media such as painting, sculpture, printmaking, drawing, decorative arts, photography, and installation.（2006/05/21 檢索）（筆者譯：一個視覺物件或經驗透過技巧或想像力的表現被有意識地創造。「art」一詞包含不同媒介，例如：繪畫、雕塑、版畫、素描、裝飾藝術、攝影、裝置藝術。）

此條目提到「art」亦可稱為「visual art」（常譯作「視覺藝術」）。根據《線上版》解釋可知，「art」（又稱為「visual arts」）是「the arts」（或稱「fine arts」）的其中一種類型。

透過比較不同版本的《大英百科全書》可知，西方逐漸對「art/s」的定義與涵蓋範圍有更

仔細的區分。反觀漢語的「藝術」一詞同時包含「art」和「the arts」二辭彙的定義和範圍，亦即漢語的「藝術」一詞同時具有「視覺藝術」和「純美術」不同層級的內涵，也使得在理解「藝術」一詞時，容易產生混淆。而本文主要討論的藝術類型屬於西方定義下的「視覺藝術」，至於文學、音樂、舞蹈和其他藝術類型將不予討論。

## 二、先秦時期「藝」與「術」的字義

Victor H. Mair（1992）在“East Asian Round-Trip Words”一文中指出，「藝術」在古漢語裡本指技巧（skills）和技術（techniques），但在日文中語義則轉借譯指英文的「art」，此後現代漢語便保留日文譯借後的詞意。要了解古漢語「藝術」的涵義，需要先討論「藝」、「術」二字在古漢語中的意義。《康熙字典》中，「藝」作為名詞時，在各典籍中有不同解：《禮記・禮運》作「才」解，指才能；《周禮・周官保氏》指禮、樂、射、馭、書、數等「六藝」，即學子必備的六項技能;《尚書・虞書舜典》作「文」解，即美德;《漢書・藝文志》則指易、書、詩、禮、樂、春秋等「六經」；《左傳・文公》作「準」解，指準則；《孔子家語》中指「分別貢獻之事」;《國語・晉語》作「極」解，即極限。另作為動詞時，則指「種植」。另外在《說文解字》中，「藝」寫做「  」，左為「埶」，意「土塊垄垄也」，右為「丮」，「持種也」，作動詞解時，指「種也」，即「種植」之意。此字亦可寫做「蓺」、「埶」、「  」。《說文解字》又談到「儒者之於禮、樂、射、馭、書、數，猶農者之樹埶也。」由上可知儒家用「藝」來栽培儒者，除了指「六藝」外，亦指「六經」，用來培育儒者的才能、智識。

「術」在《康熙字典》主要作「技術」解，其他解釋有：《禮記・樂記》作「道」，即心之所往；《禮記・儒行》指學習方法。《說文解字》中，「術」指「邑中道」，並引申為「道業」。從先秦典籍中「藝」與「術」的字義解釋可知，二者皆具有「才能」、「技巧」之意，因此可單獨使用，而非如今日作為一個辭彙使用。

## 三、正史列傳中「藝」與「術」的辭彙組合及涵義

「藝」、「術」二字連用可見於正史列傳中之一類—《藝術列傳》。在《晉書》、《周書》、《隋書》中，《藝術列傳》紀錄了在醫、卜、星、相方面著名的人物，而在《魏書》中，同樣主題的人物傳記歸入《術藝列傳》內，這說明了「藝」與「術」二字是同義單詞（synonymous monosyllables），如上段討論，二字皆蘊含「技巧」、「才能」之義，因此可以在辭彙中互換位置。此外，從傳記主題也可得知，「藝術」一詞當時並不用來專指具美感的「藝術」。在其他正史列傳中，也出現類似主題的傳記類別，但卻給予不同標題名稱，包括《後漢書》用「方術」；《北齊書》、《舊唐書》、《金史》、《明史》用「方伎」；《新唐書》、《宋史》、《遼

史》、《元史》用「方技」作標題。事實上，關於醫、卜、星、相等技藝，在《漢書 • 藝文志》中有不同的分類方式：占卜相關著作「天文」、「曆譜」、「五行」、「蓍龜」、「雜占」、「形法」等歸於「術數略」，而醫學相關著作「醫經」、「經方」、「房中」、「神僊」等入「方技略」。由上述醫卜主題內容可知，「術數」在漢代以後似乎併入「方伎／技」類中，而以「方伎／技」指稱包含醫、卜等相關技能似乎成為傳統。[2]

在《漢語大詞典》（1997）中，「方術」作幾種解釋：（一）學術，特定的一種學說或技藝。與道家所謂無所不包的「道術」相對；（二）泛指天文（包括星占、風甲、堪輿、讖諱等）；（三）專指道教採藥煉丹及養身之術；（四）方法；策略。從《後漢書 • 方術列傳》中可印證，傳主皆精於上述技能中至少一項。另外，「方技」亦作「方伎」指（一）醫藥及養生之類的技術，或指（二）《後漢書 • 方術傳》，其傳主多通醫術及天文、占卜、相命、盾甲、堪輿等術。《新唐書》、《宋史》相沿有《方技傳》，《明史》有《方伎傳》，遂以「方技」泛指醫、卜、星、相等術。不論標題是用「藝術」、「術藝」、「方術」、「方技」、「方伎」，這個類別收錄了醫卜專長的人物傳記；同時也說明了「藝術」一詞主要指與醫卜相關的「技巧」、「技能」，而非今日通指的具美感「藝術」。

上述列傳所記人物多精於醫、卜、星、相等，但其他技能，包括近於今日西方定義下的美術，也偶見於藝術、方伎列傳中。如《周書 • 藝術列傳》有傳主精於書法;《魏書 • 術藝列傳》、《元史 • 方技列傳》有工於建築／雕刻、繪畫者;《隋書 • 藝術列傳》、《舊唐書 • 方伎列傳》、《宋史 • 方技列傳》有長於音律者；精於其他工藝（包括建造大砲）者見於《魏書 • 術藝列傳》、《元史 • 方技列傳》、《隋書 • 藝術列傳》。如表一所列，精於卜筮星相之傳記最多，次為醫藥專長者，而其他技藝則相對較少：長於醫藥之人物，僅在《周書 • 藝術列傳》、《金史 • 方伎列傳》、《明史 • 方伎列傳》中占半數以上；專於醫卜以外技藝者，僅在《元史 • 方技列傳》中占半數，或許也說明了元人重工藝的特色。另要特別注意的是，在各正史列傳中，雖然「藝術」、「方伎」別為一類，但所載人物有限，最多不超過五十人。

表一 正史藝術、方伎列傳主題分析

| 標題 | 卜筮星相 | | 醫藥 | | 其它技藝 | | 總計 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 小計 | 百分比 | 小計 | 百分比 | 小計 | 百分比 | |
| 《後漢書・方術列傳》 | 44 | 96% | 2 | 4% | 0 | 0% | 46 |
| 《晉書・藝術列傳》 | 24 | 100% | 0 | 0% | 0 | 0% | 24 |
| 《魏書・術藝列傳》 | 7 | 50% | 5 | 36% | 2 | 14% | 14 |
| 《北齊書・方伎列傳》 | 11 | 85% | 2 | 15% | 0 | 0% | 13 |
| 《周書・藝術列傳》 | 1 | 14% | 4 | 57% | 2 | 29% | 7 |
| 《隋書・藝術列傳》 | 8 | 73% | 1 | 9% | 2 | 18% | 11 |
| 《舊唐書・方伎列傳》 | 21 | 70% | 8 | 27% | 1 | 3% | 30 |
| 《新唐書・方技列傳》 | 18 | 90% | 2 | 10% | 0 | 0% | 20 |
| 《宋史・方技列傳》 | 19 | 51% | 17 | 46% | 1 | 3% | 37 |
| 《遼史・方技列傳》 | 3 | 60% | 2 | 40% | 0 | 0% | 5 |
| 《金史・方伎列傳》 | 5 | 50% | 5 | 50% | 0 | 0% | 10 |
| 《元史・方技列傳》（工藝附） | 3 | 38% | 1 | 13% | 4 | 49% | 8 |
| 《明史・方伎列傳》 | 10 | 40% | 15 | 60% | 0 | 0% | 25 |
| 總計 | 174 | 69% | 64 | 26% | 12 | 5% | 250 |

註：若一傳主精於多術，以最專者歸類。

## 四、二十四史中《藝文志》、《經籍志》所載「藝術」

若古漢語「藝術」定義與今日不同，那麼從前人是如何看待今日所謂書法、繪畫、建築等具高度美學價值的作品？是否如醫卜般僅屬於技藝的一部份？或是已察覺到其美學價值，而有別於醫卜技能？自古中國知識份子便用書目紀錄來「辨章學術、考鏡源流」，而正史《藝文志》、《經籍志》中所列典籍，主要根據當時代對於學術的認識和分類取捨編排，故透過分析書目記載，或許可以提供一些線索。然而多數收錄典籍早已亡佚，無法得知確切內容，且《藝文志》、《經籍志》對收錄典籍少有詳細解題，因此僅能就著錄題名討論分析，或許並不夠全面，但這些有限的資料所提供的訊息卻相當值得玩味。

在使用正史《藝文志》、《經籍志》之前，必須先了解其特殊性。第一，正史《藝文志》、《經籍志》所著錄典籍主要來自於皇室收藏，但在編纂著錄時，部分典籍或許已散失亡佚，僅見於過去編纂，留存於尚在流通的公私目錄中，編纂者並未實際取得並檢閱，僅根據前人記錄著錄，此類情形多見於政治和軍事不穩定時期（李瑞良，1993，頁 71-77，169-177）。這樣的情形當然會影響目錄的品質和可信度；此外典籍來源的局限（皇室收藏或私家收藏），也會影響目錄的權威性和全面性。同時需要注意的是，正史多是由承接朝代編纂前朝歷史，因此除了展現前朝特色外，同時也反映了編纂當時的態度和觀點，如《漢書》〈藝文志〉根據劉歆的《七略》所編纂，《七略》是一部皇室收藏典籍的目錄，而《隋書》〈經籍志〉是以毋煚所編的私家目

錄《古今書錄》為本（李瑞良，1993，頁 47，131，169）。第二，雖然多數正史《藝文志》、《經籍志》是由政府主持編纂，但所著錄典籍並不全面，出於政治和道統考量，對於典籍的選擇和審查自古皆然，如通俗文學，特別是戲曲一類，被認為不具收錄價值，往往被屏除在正史《藝文志》、《經籍志》之外（姚名達，2002，頁 353）。雖然正史《藝文志》、《經籍志》並非典籍流通的完整紀錄，但仍反映出當代對學術思想的態度和政府的取捨考量。第三，中國目錄分類系統主要根據所得資料進行主題分類，用以「辨章學術，考鏡源流」，追溯各學科的消長發展，有別於西方著重於檢索功能的分類系統（章學誠，1999，頁 553）。因此在中國目錄學史中，並未發展出完善或通用的分類系統，各家目錄皆根據自己的收藏進行分類編目工作，且對於同一主題典籍的分類依據，以及分類標題也各有不同。自古目錄學者皆嘗試使用不同分類方式企圖建立起完美的分類系統，但由於著錄資料來源和各家著重觀點不同，完成的目錄系統皆俱其獨特性，無法廣泛運用在其他目錄編纂上。在中國目錄學的發展歷程中，甚至直到今日，主要採用「四部分類法」，但仍有其限制。例如，若同一主題典籍數量過少，不足以自成一類者，往往忽略其內容主題，而依編排格式歸入主題不同但具相近格式的門類中。這樣的分類方式在該類主題典籍數量增加，或分類系統改變時，目錄體系會顯得混亂，且容易使讀者感到困惑（周彥文，1995，頁 17-28）。這類情形將會在下述實例中展現。

正史《藝文志》、《經籍志》著錄了今日定義下具美感「藝術」類型，如書法、繪畫、建築、青銅器、石刻等著作，這些著作散見於四部—經、史、子、集—分類體系下，而本文僅討論具代表性者，以了解不同藝術類型的發展和改變，至於二十四史《藝文志》、《經籍志》所收錄各藝術類型著作可參見表二。

表二 二十四史《藝文志》、《經籍志》中與「藝術」相關門類

| 題名 | 分類與藝術類型 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 《漢書 • 藝文志》 | 六藝略<br>– 小學<br>書法（文字學） | 諸子略 | 詩賦略 | 兵書略 | 術數略 | 方技略 |
| 《隋書 • 經籍志》 | 經<br>– 小學<br>書法（文字學） | 史<br>– 雜傳<br>先賢畫像<br>– 譜系<br>竹譜<br>錢譜<br>– 簿錄<br>書譜<br>畫譜 | | 子<br>– 小說<br>《古今藝術》<br>敘器 | | 集 |

表二 ( 續 )

| 題名 | 分類與藝術類型 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 《舊唐書 · 經籍志》 | 甲（經）<br>– 小學<br>書法（文字學）<br>書法（品評）<br>爾雅圖 | 乙（史）<br>– 雜傳<br>先賢畫像<br>– 目錄<br>書譜<br>畫譜 | 丙（子）<br>– 儒家<br>敬器<br>– 農家<br>竹譜<br>錢譜<br>– 雜藝術<br>《今古術藝》 | 丁（集） |
| 《新唐書 · 藝文志》 | 甲（經）<br>– 詩<br>〈毛詩草木蟲魚圖〉<br>– 小學<br>書法（文字學）<br>書法（品評） | 乙（史）<br>– 雜傳<br>先賢畫像<br>– 儀注<br>玉璽譜<br>五服圖<br>– 目錄<br>書譜<br>畫譜 | 丙（子）<br>– 儒家<br>敬器<br>– 農家<br>竹譜<br>錢譜<br>– 小說家<br>錢譜<br>– 雜藝術<br>《今古術藝》<br>繪畫（作品）<br>繪畫（品評）<br>繪畫（譜錄） | 丁（集） |
| 《宋史 · 藝文志》 | 經<br>– 小學<br>書法（文字學）<br>書法（品評）<br>《鼎錄》 | 史<br>– 故事<br>訓鑒圖<br>〈交廣圖〉<br>– 儀注<br>禮圖<br>祀圖<br>《營造法式》<br>– 目錄<br>金石譜 | 子<br>– 雜藝術<br>繪畫（作品）<br>繪畫（品評）<br>繪畫（譜錄）<br>文房譜<br>博奕譜 | 集<br>– 總集<br>石刻 |
| 《明史 · 藝文志》 | 經 | 史<br>– 儀注<br>禮圖<br>祭器圖<br>樂器圖<br>祭壇圖<br>殿宇圖 | 子<br>– 藝術<br>繪畫（品評）<br>繪畫（譜錄）<br>書法（品評）<br>書法（譜錄）<br>文房譜<br>金石譜<br>璽印譜 | 集 |

## （一）書法

最早見於正史《藝文志》、《經籍志》的藝術類型是與書法相關的著作，收錄於《漢書・藝文志・六藝略》的「小學」類之下。[3]根據劉歆（約西元前 50-23 年）為「小學」類所作序，書寫能力是古時評量學子能否為官的重要依據，如《史籀》為周宣王時期（西元前 827-780 年）太史所作，用以「教學童書也」；《倉頡》則為秦始皇（西元前 246-210 年在位）命李斯（西元前 280-208 年）為統一文字所作。因此，書法最早被視為書寫技能，且學子需要良好地掌握方可為官，並非今日所認知地屬於具高度美學價值的藝術活動，而這樣的觀點更影響了往後中國目錄的編排。縱使六朝時期（約西元 220-589 年）已發展出對書法美學的品評及理論，這些觀點也深深影響後人對書法價值的鑑賞，但與書法相關的著作始終歸入經部「小學」類中。歷經了《隋書・經籍志》、《舊唐書・經籍志》、《新唐書・藝文志》，直到《明史・藝文志》才將書法相關著作歸入子部「藝術」類，似乎到了清代，編纂者才開始重新思考書法的藝術價值，並重新定位。

## （二）人物畫像—像贊

除了書法，其他藝術類型之相關著作不見於《漢書・藝文志》中。但有一種藝術類型—像贊—發展也很早，相關記載可見於西漢時期（西元前 202- 西元 9 年）著作中，例如劉向（西元前 77-6 年）所作《列女傳》，每一人物傳記皆有一圖描繪傳主及其故事，不過這些圖繪並未與傳記文本一起流傳下來。[4]此外，許多漢代時期的畫像石、畫像磚也多是文圖並俱，似乎當時圖繪也被視為是人物故事的一部份。需要特別說明的是，本節所謂「人物畫像」並非作為祭祀祖先時所用替代先祖的人物畫像；「像贊」主要有一段韻文讚頌帝王或先聖，並根據頌詞有人物圖繪，這類作品多藏於皇宮中。[5]早期像贊形式的繪畫作品主要作為宣揚政治、道統的媒介，雖然《漢書・藝文志》並無記載，但可見於《隋書・經籍志》史部「雜傳」類中，這一分類方式延續至唐代，可知唐代以前帝王先聖的像贊主要作為德行典範，具勸戒功能，而少美學創作概念。到了《宋史・藝文志》，勸戒畫如〈三朝訓鑒圖〉、〈仁宗觀文鑒古圖〉則歸入史部「故事」類中，此門類下多收錄與前朝、皇室、宗族等有關的軼事、訓誡等，可知這些作品除了勸戒功能外，還蘊含了紀錄性質。

## （三）書畫目錄

在《隋書・經籍志》史部「簿錄」類中，收錄了三部與書畫相關的著作：《法書目錄》、《書品》、《名手畫錄》。這一門類標題提示了該類主要收錄與書籍目錄有關的著作，可知這一歸類應是由於書畫目錄數量不足以自成一類，故按其具相似編排格式的特點（目錄、條列式）歸入書籍目錄中。在《舊唐書・經籍志》和《新唐書・藝文志》中，《書品》依其內容改歸入

「小學」類中；《名手畫錄》和《法書目錄》仍見於《舊唐書 • 經籍志》和《新唐書 • 藝文志》史部「目錄」類中。其中《名手畫錄》複見於《新唐書 • 藝文志》子部「雜藝術」類；而《法書目錄》也依內容收錄於《新唐書 • 藝文志》經部「小學」類中。此後，所有與書法相關的著作，無論採用何種編排格式，皆歸入「小學」類中。更值得注意的是，《名手畫錄》和《法書目錄》在《新唐書 • 藝文志》不同部類中重複著錄，不但反映了其內容和編排格式的特色，同時展現了中國目錄學中「互見」的概念及方法。

## （四）繪畫與繪畫品評

具相當數量的繪畫作品題名，特別是人物畫（非上述畫贊），收錄於《新唐書 • 藝文志》子部「雜藝術」類中，《宋史 • 藝文志》「雜藝術」類也收錄不少畫作題名，除此之外，繪畫作品並不見於其他正史《藝文志》、《經籍志》中，條列繪畫作品似乎並非常例。另外，除了繪畫作品外，與繪畫相關的目錄和評論也收錄於這一門類中。唐代以後《藝文志》、《經籍志》的「雜藝術」類所收錄與繪畫有關著作中，以繪畫目錄和評論為主；其他與繪畫相關者，還有與文房用具相關的目錄。

## （五）「藝術」

一部直接以「藝術」為題名的著作—《古今藝術》—收錄於《隋書 • 經籍志》子部「小說」類中。根據「小說」類序，「小說者，街說巷語之說也」，這些言談直接反映了大眾的思想，是在上位者施政時不容忽視的訊息。收錄在這一門類中的著作，以「道聽塗說」、街談巷議之內容為主。本文已討論過「藝術」包括了醫、卜、工藝等技能，故將與「藝術」相關的著作置於以「街說巷語」為主的門類中的考量是值得進一步討論的。我們或許可以從「小說」類序中尋得解答，這段文字引用了《論語》中孔子曾說過的一句話：「雖小道，必有可觀者焉，致遠恐泥」，說明了這些「街說巷語」作為「小道」的重要性。這樣的歸類是否意味醫、卜、工藝等技能在當時被認為是不能忽視的「小道」之一，因此將《古今藝術》置於「小說」類中？

由於《古今藝術》書名直接與本文所討論的主題相關，且是正史《藝文志》、《經籍志》記載中第一部以「藝術」為題名的著作，因此其內容和題名值得更進一步探討。劉美玲（1998）在〈由中國歷代目錄的分類談藝術類系統的發展〉一文中，將《古今藝術》所包含內容，定位在今日具美感的「藝術」概念下。然而依據本文之前所討論的，「藝術」應涵括醫、卜、工藝等，《古今藝術》也應包含這些技能，或者更大膽地說，《古今藝術》或許談論了具美感的「藝術」類型，但主要內容應以醫卜為主，誠如上段討論，正史《藝術列傳》中所列傳主以醫卜技能為主。

一部與《古今藝術》非常相似的著作—《今古術藝》—收錄於《舊唐書 • 經籍志》子部「雜

藝術」類中。由於這兩部著作皆已亡佚，且無解題等資訊，無法證明二者是否為同一部著作，但根據本文討論過「藝」與「術」早期為同義單詞可互換位置一點來看，這二部著作若非同一部，則其內容必定十分相似。另外值得一提的是，《舊唐書 • 經籍志》以「雜藝術」為門類標題在正史《藝文志》、《經籍志》中首見，這一門類主要收錄與博弈等遊戲為主的著作，可知「藝術」在這一門類中應屬「技藝」概念，特別是博奕方面的技能，並非今日美學概念的「藝術」。[6]《今古術藝》也同樣收錄在《新唐書 • 藝文志》子部「雜藝術」類中，如前所述，這一門類中，收錄了大量的繪畫作品及繪畫品評，此外與博奕等遊戲有關的著作也具相當數量，再一次說明了繪畫與「藝術」的「技巧」屬性。此後《古今藝術》和《今古術藝》再也不見於正史《藝文志》、《經籍志》中，但這部著作的題名和所屬門類讓我們更了解中國古代對「藝術」的態度。

## （六）金石

璽印目錄記載於《新唐書 • 藝文志》史部「儀注」類，表現了璽印在中國古代的「禮儀」性質；而在《宋史 • 藝文志》，與璽印、青銅器、青銅銘文等相關著作收錄於經部「小學」類，但與青銅器、青銅銘文和石刻有關的目錄則收錄於史部「目錄」類中。同樣著作主題（金石）卻收錄於不同門類展現了不同的分類概念：收錄於「小學」類中的著作，以作為書寫範本為主要功能；收錄於「目錄」類中的著作，主要依據編排格式與其他具目錄性質的著作並列。再次表現了中國目錄依「內容」或「格式」分類的編排概念。此外，《宋史 • 藝文志》中大量增加的金石相關著作也反映了當代文人「尚古」的特色。到了《明史 • 藝文志》，與金石有關的著作改收錄於子部「藝術」類中，或許是由於青銅、石刻等製作亦具有「技藝」性質。

## （七）建築

一部與建築規範有關的重要著作—《營造法式》—收錄在《宋史 • 藝文志》史部「儀注」類中，這一分類反映了建築在皇權時代被視為禮儀系統的一部份，但此後不見於任何正史《藝文志》、《經籍志》中。直到清代另一部同樣由官方頒布的建築規範《工程做法》（即《清工部工程做法則例》）才收錄於《清史稿 • 藝文志》史部「政書」類下的「考工」屬中，表現了由「官方」頒布的「工程規範」特色。《營造法式》及《清工部工程做法則例》為中國古代由官方頒布與建築標準相關的唯二巨著，具有相當重要性，雖然在分類系統上反映了其獨特地位，但由於其具官方獨佔特性，且無任何其他建築相關著作可以參考，正史《藝文志》、《經籍志》的著錄無法明確表現中國古代對建築的概念。

通過討論正史《藝文志》、《經籍志》所收錄與「藝術」相關的著作，可以歸納出下列要點。第一，宋代以前，「雜藝術」類主要包含繪畫和博奕二類著作，但《明史 • 藝文志》「藝術」

類則偏向收錄繪畫和醫學著作，這樣的分類方式或許表現了繪畫同時具有「技巧」和「娛樂」性質，與今日表達美感的「藝術」不同。第二，《新唐書・藝文志》和《宋史・藝文志》收錄了大量與書畫相關的著作，由於《新唐書》為北宋歐陽修等人編纂，《宋史》紀錄了宋代歷史，皆體現了宋人對書畫的看法，可以展現宋代書、畫、書畫理論的高度發展。第三，從周代開始，書法就被視為是知識份子的基本能力和出仕的基本條件之一，故多收入經部「小學」類中，直到《明史・藝文志》才收入「藝術」類。第四，人物畫像和具禮儀功能圖像（如輿服）由於具政治、教化功能，都被視為是歷史紀錄的一部份，而非今日的藝術作品。第五，其他今日博物館、美術館常見的器物，如欹器、錢幣、青銅器等則在各正史《藝文志》、《經籍志》散見於不同門類中，有的是依據內容主題分類，有的按照編排格式，但從所屬門類中可知，這些器物並非依其「藝術」美感分類。

簡言之，正史《藝文志》、《經籍志》的編纂者嘗試將不同主題、不同編排的著作納入四部分類體系中，但四分法仍有其限制，無法忠實表現出每一著作的獨特性，然而這樣的嘗試，對於分類概念和分類標準的確立是很有幫助的。討論各正史《藝文志》、《經籍志》所收錄著作題名，幫助我們了解不同時代對不同「藝術」的觀點和態度，甚至後期似乎也逐漸意識到「藝術」的美學價值。

## 五、清代「藝術」概念

### （一）《四庫全書總目提要》收錄「藝術」類型

清代的《四庫全書》，顧名思義，是採用四部分類法所編目錄，可以說是中國典籍的集大成著作，而依據其內容所編《四庫全書總目提要》（下稱《四庫提要》）則是中國目錄的最高成就，更可從中發現中國傳統「藝術」概念有了明顯的轉變，故本段以《四庫提要》分類為例，討論「藝術」分類的轉變（表三）。

表三 《四庫全書總目提要》中與「藝術」相關門類

| 分類與藝術類型 | | | |
|---|---|---|---|
| 經 | 史 | 子 | 集 |
| | －政書 | －藝術 | |
| | －－考工 | －－書畫 | |
| | 《營造法式》 | 繪畫（品評） | |
| | －目錄 | 繪畫（譜錄） | |
| | －－金石 | 書法（品評） | |
| | 金石文字、法帖（品評） | 書法（譜錄） | |
| | 金石文字、法帖（譜錄） | －－琴譜 | |
| | | 琴譜 | |
| | | －－篆刻 | |
| | | 璽印譜 | |
| | | －－雜技 | |
| | | 博奕譜 | |
| | | －譜錄 | |
| | | －－器物 | |
| | | 銅器譜 | |
| | | 文房譜 | |
| | | 錢譜 | |
| | | 香譜 | |
| | | 茶、酒譜 | |
| | | 花、鳥、蟲、魚等譜 | |

如同《明史 • 藝文志》，在《四庫提要》經部「小學」類中已不見書法相關著作。而在史部，《營造法式》歸在「政書」類「考工」屬之下（與其他正史《藝文志》、《經籍志》二階層分類架構不同，《四庫提要》採用三階層架構，著作分類更精細），反映了該著作是官訂工程標準的特色。史部還收錄了金石文字譜錄，在「目錄」類序中提到「金石之文，隋唐志附小學，宋志乃附目錄。今用宋志之例，並列此門而別爲子目，不使與經籍相淆焉。」故金石譜錄歸在史部「目錄」類「金石」屬，同時體現了其歷史紀錄價值和編排格式特色。

子部「藝術」類下也細分成「書畫」屬、「琴譜」屬、「篆刻」屬、「雜技」屬等四門類。其中「書畫」屬包含書畫譜錄及品評著作，書畫作品則不收錄，前段討論過僅《新唐書 • 藝文志》和《宋史 • 藝文志》子部「雜藝術」類收錄畫作，似乎自明代以後書畫品評、理論等較書畫作品更受到重視。另外值得注意的是，在《四庫提要》子部「藝術」類下四屬中，以「書畫」屬佔比例最重，成為各類型「技能」中最主要技藝。刀、劍、青銅、文具等器物譜錄在二十四史《藝文志》、《經籍志》中，根據不同主題和編排格式，散見於不同部類，但在《四庫提要》則集中於子部「譜錄」類「器物」屬，依據著錄主題重點，區分金石器物和金石文字的編排方式是一大進步。

總結來說，《四庫提要》原則上採用四部分類法，但為因應龐大著作數量而做了部分調整。例如，《四庫提要》使用三階層架構—部、類、屬—並按時代編排條目，而著作則依主題（書、畫）或編排格式（目錄、品評）分類。雖然自隋代以降這些編目原則和分類架構便見於各家目錄中，但直至清代才真正確立下來，較前朝完善，這也使得在查檢著作時更為容易。此外，「藝術」類所收著作中，占比重最大的「書畫」屬說明了具美感的「藝術」概念或許在當時已開始建立發展，其他同樣亦可視為「技能」的藝術活動，如音樂、博奕、篆刻等也歸於「藝術」類中，但作為中國古代主要美學理論的討論對象，書法和繪畫的美學地位與其他藝術活動不同，故《四庫提要》「藝術」類所收錄大量的書畫著作或可說明「藝術」辭彙概念正在轉變。

## （二）《清史稿》〈藝術列傳〉收錄「藝術」主題

《清史稿 • 藝術列傳》在編排上承繼《四庫提要》按主題分類，較前二十四史《藝文志》、《經籍志》更有條理。此外，如前討論，二十四史《藝術列傳》中，傳主多精於醫、卜等技能，故《清史稿 • 藝術列傳》傳主精於書畫的比重增加也值得重視，事實上《清史稿 • 藝術列傳》所收技藝類型較前二十四史《藝術列傳》更廣，且相較其他正史《藝術列傳》，《清史稿 • 藝術列傳》收錄傳記數量也大幅增加（表四）。如《清史稿 • 藝術列傳》序所言：

> 自司馬遷傳扁鵲、倉公及日者、龜策，史家因之，或曰方技，或曰藝術。大抵所收多醫、卜、陰陽、術數之流，間及工巧。夫藝之所賅，博矣 矣，古以禮、樂、射、御、書、數為六藝，士所常肄，而百工所執，皆藝事也。近代方志，於書畫、技擊、工巧並入此類，實有合於古義。

可知《清史稿 • 藝術列傳》收錄範圍擴增並非特例，如地方志早已收錄不同型態「藝事」，應可視為當時編纂傳統。此外，過去佔大宗的卜筮類傳記在《清史稿 • 藝術列傳》大幅減少，醫藥類傳記增加是否可說明了清代科學知識的進步？而在眾多類型的技藝中，過去二十四史《藝術列傳》零星收錄的書畫類傳記在《清史稿 • 藝術列傳》中卻占半數以上，這說明了什麼？收錄技擊、建築、陶瓷、槍砲、機械等專長者又代表了什麼？這些轉變是否與當時政治、軍事、社會情勢相關？這些都是值得進一步探討的議題，但本文旨在討論「藝術」概念的轉變，故在此不詳論清代政權、軍事等變革的影響。不過透過觀察《清史稿 • 藝術列傳》收錄範圍確知，今日被視為具美感藝術類型的書法、繪畫、建築、陶瓷等佔了多數，但這是否表示這些主題在當時已反映了西方的「藝術」概念？雖然《清史稿 • 藝術列傳》序說明了其所收錄對象主要為工於「技藝」者，但無論如何，收錄大量具美感「藝術」專長者是不爭的事實，這或許表現了清代在維護中國傳統思想與接收西方概念的轉變時期，後段將更仔細探討這一歷程。

表四 《清史稿》〈藝術列傳〉主題分析

| 主題 | 小計 | 百分比 |
|---|---|---|
| 卜筮星相 | 5 | 4% |
| 醫藥 | 32 | 28% |
| 書法 | 13 | 11% |
| 繪畫 | 50 | 42% |
| 技擊 | 7 | 6% |
| 建築 | 3 | 3% |
| 陶瓷 | 2 | 2% |
| 槍砲 | 2 | 2% |
| 機械 | 2 | 2% |
| 總計 | 117 | |

## 六、明治時期日本藝術、美學概念的轉變

許多學者在談到近代中國「藝術」學科的形成時，皆提到現在西方具美感「藝術」概念是先傳至日本，再由日本到中國，因此在了解中國傳統「藝術」概念後、討論近代「藝術」概念形成前，我們需要認識日本當時如何看待西方「藝術」概念。西方對藝術、美學的概念大約在十九世紀中期（即明治維新時期）傳至日本，而今日日文使用「芸術（geijutsu）」、「美術（bijutsu）」、「美学（bigaku）」譯指「art/s」、「fine arts」、「aesthetics」即始自明治維新時期。

根據《日本国語大辞典》（2002），「芸術」一詞的使用可追溯至西元八世紀起，是採擷三組辭彙中的單字組合而成：「学芸（gakugei）」的「芸（gei）」和「技術（gijutsu）」的「術（jutsu）」；「武芸（bugei）」的「芸（gei）」和「技術」的「術」。其中「学芸」的「学（gaku）」指的是「学問（gakumon）」，包括中國文學、佛經、日本詩歌等；而「芸」指「技芸（gigei）」包括美術、工藝等手工藝技能。而今日「芸術」的定義始自明治時期，當時日本大量吸收西方文化，需要一個新的辭彙用以涵蓋西方的藝術概念（頁 1246-1247）。日本學者之所以選擇採用固有辭彙「芸術」來翻譯西方藝術概念，很可能是因為該詞原本就具有「各種技術、技巧」的涵義，與英文「art」原有辭義相通（相賀武夫編，《日本大百科全書》，1984，頁 82）。「芸術」一詞之後更專指任何具精神或美學價值的技巧或技法。

西周（Nishi Amane；1892-1897）的《百学連環（*hyakugaku renkan*）》為日本最早將西方出版品譯註成日文的著作之一，其中可見西周於 1870 年將「science and art」譯作「学術（gakujutsu）」。而二字的區分在於：

> …science and art may be said to be investigations of truth, but science inquires for the sake of knowledge, art, for the sake of production, and science is more concerned with the higher

truth, art, with the lower.（筆者譯：「学」與「術」皆為真相的探求，但「学」為求知識，「術」則是為生產，且「学」關注較高層真實，「術」則較低層。）

西周更進一步分析日文中「science and art」原指「学術技芸（gakujutsu-gigei）」，其中「学」指「學習」，「術」則與「芸」同義，「技」指「手業（tewaza）」（即手工藝），「芸」指「業（waza）」（職業），但由於「学術」一詞已包含「技芸」詞意，故之後便縮減以「学術」一詞代指「学術技芸」。此外，西周解釋「art」（或「術」），乃「a system of rules serving to facilitate the performance of certain actions（筆者譯：一標準系統用以協助某些活動的完成）」，並且包含兩種概念：「mechanical art〔原文如此〕（技巧教育）」和「liberal art〔原文如此〕（博雅教育〔中文《簡明版》譯作「學藝」〕）」。前者可譯作「技術」，針對身體的運用；後者譯作「芸術」，為心靈的發揮。二者又可理解成「useful art〔原文如此〕（實用教育）」和「polite art〔原文如此〕（優雅教育，即純美術）」，或「industrial art〔原文如此〕（工藝教育）」和「fine art〔原文如此〕（美術教育）」。也因此「芸術」一詞在當時又作為「fine arts」的譯詞。另外同樣值得注意的是當時日本在使用、理解、翻譯「art/s」辭彙時，並未關注其單複數形式，或許是成為日後該辭彙使用混淆的原因之一。

西周也是第一位將現代西方美學概念引介至日本的學者，他在 1872 年寫了《美妙学説（bimy*ō*gaku setsu）》，並於 1907 年首次出版（Leaman ed., 2001, p. 21）。他在文中將「エツセチクス（aesthetics）」定義為哲學之一類，著重於「investigates the principles of the so-called fine art〔原文如此〕（ハインアート）（筆者譯：研究所謂「純美術」的原則）」。而他所謂的「純美術」包括「画学（gagaku）」即「ペインチング（painting）」、「彫像術（*chōzō-jutsu*）」即「スカルプチユール（sculpture）」、「彫刻術（*chōkoku-jutsu*）」即「エングレーキング（engraving）」、「工匠術（*kōshō-jutsu*）」即「アルキテクト〔原文如此〕（architect，此處應指建築，即 architecture）」、「詩歌（*shi'ika*）」即「ポエト〔原文如此〕（poet，此處應指 poetry）」、「散文（sanbun）」即「プロス（prose）」、「音楽（ongaku）」即「ミジウク（music）」。另外，西周也認為其他如「書（*sho*）」（書法）、「舞楽（bugaku）」（日本一種伴隨舞蹈的音樂類型）、「演劇（engeki）」（戲劇）也符合美學規範。西周在此將「aesthetics」譯作「美妙学（bim*yō*gaku）」，而「fine art〔原文如此〕」則譯為「美術（bijutsu）」。在兩年之後出版的《百一新論（hyakuichi Shinron）》中，西周同樣認為「aesthetics」是哲學學科中的一類，但將德文「ästhetik（エステチーキ）」譯作「善美学（zenbigaku）」。可知當時日文並無固定辭彙翻譯「aesthetics」。

現在日文將普遍「aesthetics」譯作「美学」，這個譯詞最早見於中江兆民（Nakae

Chōmin；1847-1901）在 1883 年的《維氏美学（ishi bigaku）》，該著作譯自 Eugène Véron（1825-1889）1878 年所作 L'esthétique。其中，雕塑、繪畫、建築、詩歌、音樂皆含括在「芸術」這一辭彙之中。這一觀點十分接近現代西方「fine arts」的概念，但中江兆民使用「芸術」一詞。此外，「審美学（*shinbigaku*）」一詞也曾在明治時期用來翻譯「aesthetics」，例如森鴎外（Mori Ōgai；1862-1922）在其文《審美論（shinbiron）》中便將「aesthetics」譯作「審美学」。而旅日西方學者 Ernest Francisco Fenollosa（18531908）在 1882 年的演講《美術真説（bijutsu shinsetsu）》中談到，「美術」類型包括音樂、詩歌、書畫、雕刻、舞蹈等，這就與西方「fine arts」定義下的藝術型態相似。很明顯地，在西方思潮大量傳入日本的明治時期，日本學者正嘗試用不同辭彙翻譯「art/s」、「fine arts」、「aesthetics」等字傳達其內涵。另外，從上述討論中也可知當時對「芸術」和「美術」的界定並不明確，二辭彙皆可指今日所謂的「純美術」，包括「視覺藝術」、「表演藝術」、「文學」等不同藝術類型，並未如今日西方嚴謹區分「art」和「the arts」。

## 七、轉變的中國「藝術」概念

雖然目前沒有明確且可靠的文獻資料證實中國開始使用「藝術」、「美術」、「美學」等辭彙的確切時間，不過中外學者皆認為這三個辭彙是從日本流傳到中國的（高名凱與劉正埮，1958，頁 88）。《中國美術大辭典》（2002）雖然並未提供資料來源，但在「美術」條目中提到，該詞在 1919 年「五四運動」時期由國外傳入，之後在中國廣為使用。陳池瑜（2001）指出中國藝術理論的建立與發展是在二十世紀初期受到日本的影響，他所援引的文獻資料為豐子愷的譯著《藝術概論》，該著作譯自黒田鵬信〔原文如此〕（黒田鵬心 Kuroda Hōshin；1885-1967）所作《芸術概論（geijutsu gairon）》，並在 1928 年由開明書店出版，不過事實上，該譯著早在 1925 年便由上海商務印書館出版。另外，鄭工（2003）也援引侯毅在 1907 年於《震旦學報》所發表的譯作《近世美學》—原作為高山林次郎（Takayama Rinjirō），即高山樗牛（Takayama Chogyū），所作《近世美学（kinsei bigaku）》—提出日人以「美学」對譯德文「asthetik」（即「ästhetik」），並於 1907 年以前傳入中國。另一譯本（由劉仁航譯）在 1920 年同樣由上海商務印書館出版。如同日本透過翻譯著作引進西方思想，中國也透過翻譯日本著作引進「藝術」、「美術」、「美學」等辭彙及其內涵，並最晚在 1920 年以前便在中國廣泛使用。

不過，用「美術」、「美學」表達西方「藝術」概念的更早例證可見於《清史稿》，其西方影響主要表現在清末的教育系統上，如《選舉志・學校》記載，「美學」在 1903 年訂為「優級師範學堂」教育的「加習科」之一。採用西方學校教育體系是清末維新政策中相當重要的一個項目。「美術」一詞則見於〈戴鴻慈列傳〉，他在 1905 年以五位清使之一的身分，出訪多

國考察各國政治，在歸國後的報告中提出「法民好美術而流晏逸，其國失之過奢」的觀點。從這二例可知，早在清末「美術」、「美學」已經使用，雖然並無證據說明當時與學校教育或戴鴻慈報告的相關文件中，這二詞是否為首次使用，不過至少說明了「美術」、「美學」辭彙的使用早於現代中國學者所認知的時間。

至於「藝術」一詞在中國已使用了一千多年，更值得進一步討論其涵義的轉變。前段已討論過，「美術」、「美學」為明治時期日本學者所創辭彙，後傳入中國；而根據現代中國學者研究，「藝術」屬於「回歸借詞（return loan）」（高名凱與劉正埮，1958，頁 83-84；北京師範學院漢語系漢語教研組編，1959，頁 78、81）。義大利學者 Federico Masini（馬西尼，1993）則進一步從「原語借詞（original loan）」和「回歸借詞」的判斷標準討論「藝術」辭彙，他認為由於「藝術」一詞在明治時期已從「技巧」原義轉指西方具美感「藝術」概念，因此應屬於日語「原語借形詞（original graphic loan）」（頁 147、213）。若是如此，「藝術」何時開始在中國指西方蘊含美感的「藝術」概念便相當值得深究。

Masini 引用了二部十九世紀末出版的中國著作作為其論理的參考：黃遵憲在 1890 年所著《日本國志》和康有為在 1898 年所撰〈進呈日本明治變政考序〉。若「藝術」在這二部著作中蘊含西方具美學「藝術」概念，那麼這二部著作即為目前可知最早的例證。黃遵憲在《日本國志》卷四中提到：

> ……餘聞之西人，歐洲之興也，正以諸國鼎峙，各不相讓，藝術以相摩而善，武備以相競而強，物產以有無相通，得以盡地利而奪人巧…。

以及卷三十二：

> ……特憾其時西人藝術猶未美備，不獲博採而廣用之耳。百年以來西國日益強，學日益盛，若輪舶、若電線日出奇無窮……彼西人以器用之巧，藝術之精，資以務財訓農，資以通商惠工，資以練兵，遂得縱橫倔強於四海之中…。

在《日本國志》中，「藝術」一詞出現過三次，但由於文中並未對「藝術」涵義多所著墨或加以註疏，因此僅能根據上下文意推論其義較接近「技巧」、「技術」，而較少美感概念。在黃遵憲另一著作《日本雜事詩》（1879 年初版、1898 年修訂版）中，「藝術」用來專指子部「藝術」類，可知「藝術」在此指「技巧」。從黃遵憲這二部成於十九世紀末的著作可以看出，他在使用「藝術」一詞時，還是以「技巧」、「技術」的概念為主。

另外，1898 年康有為（1858-1927 年）在上表給光緒皇帝（1871-1908 年；1874-1908 年在位）〈進呈日本明治變政考〉的序言中鼓勵光緒帝參考日本模式進行變法改革：

> ……然二十年間，〔日本〕遂能政法大備，盡撮歐美之文學藝術而鎔之於國民，歲養數十萬之兵，與其十數之艦，而勝吾大國…。

與前例相同，文中並未闡釋「藝術」定義，然而就上下文意可知其義較接近現代西方具美感「藝術」的概念。[7] 通過上述例證可知，十九世紀末「藝術」涵義正在從中國原義轉變成現代西方具美感概念。

## 八、結語

通過研究分析文獻資料，本文主要釐清了幾項與「藝術」詞彙和其概念轉變的相關議題。第一，今日「藝術」一詞常籠統地指各種具美學概念的作品（如：繪畫、雕刻、建築、陶瓷、文學、電影製作等）或活動（如：舞蹈、戲劇、音樂等），這個辭彙常作為英文「art」的漢語譯詞。然而如本文一開始所討論，英文的「art」往往隨著時代而有不同涵義，不但很難精準地將該辭彙翻譯成漢語，也使得漢語「藝術」所含概念相當模糊。因此在使用「藝術」一詞時，特別在指涉中國傳統藝術類型、作品、活動時，需了解中國古人對「藝術」的態度、觀點、解讀與今人不盡相同。

第二，今天具美學概念的「藝術」一詞源自日文「芸術」，由於「芸術」與「藝術」在日本和中國、「art」在西方原都有「知識」、「技巧」之意，因此日本學者在十九世紀引進西學時，便將「art」譯作「芸術」，並特別指西方具美學概念的「藝術」，而非泛指各種「技巧」，即不論「art」、「芸術」或「藝術」其義涵皆已轉化並重釋。至於中、日學者需要用「藝術」、「芸術」一詞翻譯「art」，主要是因為中、日文原本並無特定辭彙指稱具美感的「藝術」概念、作品、活動。

第三，若深究中國原有的「藝術」，雖然作為同義單詞的「藝」與「術」原泛指「知識」、「技巧」，不過「藝術」在使用上主要指醫、卜技能，而後擴及書畫、音樂、博奕等技藝。有趣的是，早在西元三世紀（六朝時期）開始，中國知識份子在文學、書法、繪畫作品的鑑賞和理論上，已有相當討論和見解，藝術理論和美學概念實際上已高度發展，但與西方相當不同，並未發展出系統性的理論和概念性辭彙（如：「aesthetics」、「art/s」、「fine arts」）（Cai, 2004）。更值得一提的是，異於西方兼容、欣賞不同「藝術」類型，中國古代較不重視「藝術」活動，在今日定義下的「藝術」類型中，在中國古代可被視為「藝術」者，主要為文學、書法、繪畫三類，其他如建築、雕塑、陶瓷、音樂等藝術類型則被視為「技藝」，少有「美學」上的討論。

本文通過史料、文獻、語言文字方面的分析，釐清了「藝術」辭彙使用和「藝術」概念轉變的漫長歷程。事實上，其他與「藝術」相關的辭彙和概念還可見於大量文學作品—品評（如謝赫《古畫品錄》）、小說（如劉義慶《世說新語》）、筆記（如陶宗儀《南村輟耕錄》）、文集（如董其昌《容臺集》、《畫禪室隨筆》）、叢書（如《四庫全書》）、類書（如王應麟《玉海》）等—之中，中外學者或多或少都曾討論過，但目前尚無對中國「藝術」辭彙及其蘊含概

念的議題做完整、全面性研究，故期望本文所嘗試的研究方法及方向能提供在「藝術」相關議題上更多的思考與討論。

# 參考文獻

## 傳統文獻

《二十四史》，北京：中華書局，1997。

漢・劉向撰，清・梁端注，《列女傳校注》，收入《四部備要》，上海：中華書局，〔1936〕。

三國・吳・韋昭，《天聖明道本國語》，臺北：藝文印書館，1958。

清・永瑢、紀昀等編纂，《四庫全書總目提要》，臺北：臺灣商務印書館，1983，武英殿本。

清・阮元，《十三經注疏：附校勘記》，臺北：藝文印書館，1960。

清・段玉裁，《說文解字注》，臺北：藝文印書館，1974。

清・康有為，《戊戌奏稿》，《續修四庫全書》，上海：上海古籍出版社， 1995，第 511 冊。

清・章學誠，《校讎通義》，昌彼得編，《中國目錄學資料選輯》，臺北：文史哲出版社，1999。

清・黃遵憲，《日本國志》，上海：上海古籍出版社，2001。

清・黃遵憲，《日本雜事詩》，〔臺北：〕文海出版社〔1974〕。

趙爾巽等編纂，《清史稿》，北京：中華書局，1977。

## 近人論著

北京師範學院漢語系漢語教研組編（1959）。《五四以來漢語書面語言的變遷和發展》。北京：商務印書館。

周彥文（1995）。《中國目錄學理論》。臺北：臺灣學生書局。

姚名達（2002）。《中國目錄學史》。臺北：臺灣商務印書館。

高名凱與劉正埮（1958）。《現代漢語外來詞研究》。北京：文字改革出版社。

陳池瑜（2001）。〈20 世紀前期中國藝術學學科研究評述〉。《文藝研究》，4，頁 35-40。China Academic Journals（中文期刊全文數據庫）<http://proxy.library.upenn.edu:9916/kns50/single_index.aspx>（檢索日期：2006 年 6 月 9 日）。

楊朝明（2005）。《孔子家語通解：附出土資料與相關研究》。臺北：萬卷樓圖書股份有限公司。

劉美玲（1998）。〈由中國歷代目錄的分類談藝術類系統的發展〉。《國立中央圖書館台灣分館館刊》，4.4，頁 25-36。

鄭工（2003）。〈美術理論的學科概念合學科建設〉。《美術學》，3，頁 83-87。China

Academic Journals（中文期刊全文數據庫）<http://proxy.library.upenn.edu:9916/kns50/single_index.aspx>（檢索日期：2006 年 6 月 9 日）。

（日）土方定一（Hijikata Teiichi）編（1975）。《明治芸術文学論集（Meiji geijutsu bungaku ronshū）》。東京：筑摩書房。

（日）大久保利謙（Ōkubo Toshiaki）編（1967）。《明治啓蒙思想集（Meiji keimō shisōshū）》。東京：筑摩書房。

Cai Zong-qi (2004). Chinese Aesthetics: The Ordering of Literature, the Arts, and the Universe in the Six Dynasties. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Goldberg, Stephen J. (1997). "Chinese Aesthetics." In A Companion to World Philosophies, edited by Eliot Deutsch and Ron Bontekoe. Cambridge, Mass.: Blackwell, pp. 225-234.

Leaman, Oliver (2001). Encyclopedia of Asian Philosophy. New York: Routledge.

Marra, Michael F. (2001). A History of Modern Japanese Aesthetics. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Masini, Federico (1993). The Formation of Modern Chinese Lexicon and Its Evolution Toward A National Language: The Period from 1840 to 1898. Berkeley, CA: Journal of Chinese Linguistics.

Tsien Tsuen-Hsuin (1952). "A History of Bibliographic Classification in China." The Library Quarterly 22.4: 307-324.

Williams, Raymond (1985). Keywords: A Vocabulary of Culture and Society. New York: Oxford University Press.

Zhu Liyuan and Gene Blocker, eds (1995). Contemporary Chinese Aesthetics. New York: Peter Lang Publishing, Inc.

## 註釋

1. 本文英文初稿撰於 2006 年，其後做了多次修改與補充，在此特別感謝 Dr. Nancy S. Steinhardt、Dr. Victor H. Mair、Dr. Paul R. Goldin、Dr. Jidong Yang 等多位教授的指導與建議。

2.「方伎／技」一詞通指與醫、卜、星、相有關的主題，然而在談到《漢書・方技略》時，由於其所包含僅限於中醫學方面著作，故西方學者常譯作「the Epitome of Medicine」；但在使用「方伎／技」一詞時，往往包含醫卜等技能。

3.《漢書・藝文志》是正史《藝文志》、《經籍志》中唯一採用六分法者，餘採四分法。

4.《漢書・藝文志》載《列女》包括「傳」、「頌」、「圖」三部份，但今日流傳的《列女傳》版本僅餘「傳」、「頌」，缺「圖」。

5. 關於祭祀祖先所用的人物畫像 Patricia B. Ebrey 已作了仔細的研究，此處不贅言。

6.Ebrey, Patricia B., “The Incorporation of Portraits into Chinese Ancestral Rites,” in The Dynamics of Changing Rituals: The Transformation of Religious Riturals within Their Social and Cultural Context, edited by Annette Deschner, Constance Hartung, and Jens Kreinath (New York: P. Lang, 2004), 129-140.

7. 在《舊唐書》〈經籍志〉中，醫卜著作收入子部其他類別中，如「天文」、「曆算」、「五行」、「經脈」、「醫術」等。與《藝術列傳》不同，醫卜相關著作在正史《藝文志》、《經籍志》中各有其類。

8. 雖然中國學者普遍認為「文學」一詞屬於日語「回歸借詞」，不過根據 Masini 的研究，「文學」應為「意譯詞（semantic loan）」。無論何種分類較為精確，「文學」一詞的涵義確實已經改變——最早指孔門「德行」、「言語」、「政事」、「文學」四科，而現在則指西方概念下的以語言文字為工具塑造形象來反映現實的「藝術」。在中國用「文學」一詞表達西方語言文字藝術概念的歷史較使用具西方美感概念的「藝術」的歷史更長久，例如在 1623 年耶穌會義大利傳教士艾儒略（Giulio Aleni）便已使用「文學」指西方的藝術類型之一。到了十九世紀，使用、接受具西方概念的「文學」一詞已相當普遍，所以在康有為這篇〈進呈日本明治變政考序〉中，將「文學」一詞以西方藝術類型之一的概念解讀較中國原義合理，而由此可推論緊接著的「藝術」一詞應同屬西方概念，即具美感「藝術」（Masini, 1993, pp. 204-205）。

# The Changing Concept of Art in China: A Study of the Chinese Term *Yishu*

Yen-wen Cheng

## Abstract

The Chinese word *yishu* is often translated into English as “art” or “arts” today. However, the term *yishu* used in the dynastic histories often refers to skills—especially on divination and medicine—rather than art/s with aesthetic concept as its modern definition, such as painting, calligraphy, sculpture, music, drama, and so on. It is widely known that the translation of *yishu* in the sense of beauty is a modern concept derived from the West via Japan in the mid-nineteenth century, and soon the characters of *geijutsu* in Japanese, *yishu* in Chinese, returned to China and were used to indicate art/s with aesthetic meaning. Although this is a known fact, not much research has been done on examining the changing context of the term yishu in the long history of China. Reviewing the term *yishu* also generates another issue of how ancient Chinese considered art with aesthetic sense. This paper, thus, attempts to clarify the changing concept of *yishu* in China, and, meanwhile, studies idea of aesthetics and art in imperial China. Considering various types and quantities of textual sources (e.g. collectanea, reading notes, collected literary works, and so on), this research uses dynastic histories as primary textual sources to survey the long history of the concept of art and various meanings of yishu in imperial China. This study may be limited in scope, but the dynastic histories, sponsored by imperial governments, are comparatively representative and authoritative. Hence, my attempts to clarify the original meaning of *yishu* and its modern meaning—art with the aesthetic sense, especially during the transition period of the 19th century, are considered accomplished.

**Keywords :art, fine arts, aesthetics, Chinese lexicon, Sino-Japanese cultural interactions**

Visiting Assistant Professor, College of Fine Arts, National Taiwan University of Arts.

# 明代文人的講學生活

呂允在

## 摘　要

明代文人勤學苦讀，嗜書如癡，窮年累月，堅持不輟，蔚然成風，「讀書」成了他們生活的一部分。文人在此背景下於是呼朋引伴，結社講學就因而興起，講學與結社有著非常密切的歷史和精神聯繫，藉由他們對講學與讀書的深刻反省，而使其讀書生活更為多元而豐富。讀書需要靜謐的環境，神寧氣定，邊讀書、邊賞析、邊思考。從書裡到書外，充分感受閱讀的美妙，以便專心致力於知識學問的追求，體驗孤獨、寂靜的意境。然而離群索居的孤悶，有時仍會藏於文人內心，渴望與志同道合的同伴互動，所以部分文人轉而強調朋友群聚的重要性，藉由朋友相聚可以講經論道、砥礪學問，如何慎選良友、群聚論道，則成為文人讀書生活重要的先決條件。

許多讀書士人藉由科舉考試，進入仕途獲得政治的發展，但部分官員在從政過程中，仍不忘讀書的生活價值，因此在尋求個人自發性的讀書生活之外，藉由講學、書院等活動，則提供了官員「仕而優則學」的嘗試。因此，不論是將讀書視為內在的自我提升，或是取得仕途的方式，都將讀書作為生活的態度之一。同時，讀書又因朋友或同道的群聚，使講學的活動更加興盛，因此本文僅就師友結社、內在自省、周遊各地等三個面向，探討讀書與講學的相互關係，以及文人講學的生活面貌。

**關鍵字**：明代、文人、讀書、講學、生活

呂允在現為國立臺灣藝術大學通識教育中心薦任助理教授、圖書館組長

## 壹、前言

明代文人讀書需要靜謐的環境，神寧氣定，邊讀書、邊賞析、邊思考，從書裡到書外，充分感受閱讀的美妙，以便專心致力於知識學問的追求，體驗孤獨、寂靜的意境。然而離群索居的孤悶，有時仍會藏於文人內心，渴望與志同道合的同伴互動，所以部分文人轉而強調朋友群聚的重要性，藉由朋友相聚可以講經論道、砥礪學問，如何慎選良友、群聚論道，則成為文人讀書生活重要的先決條件。明代文人在讀書之餘也喜好講學，講學的目的在於尋找數人或幾十人以上志同道合的文友，組成詩文社、讀書社、講學會，一同對文章思想進行討論與批評，藉由這種文會過從的方式，使文友之間的思想與感情更為緊密。因此，必須建立在具有共同信仰的基礎上，甚至以盟誓、社約的形式來實踐對講會關係的約束。在文人設會講學吟詩、著書立說下，創作無數感嘆人生、抒情言志、藏諸名山的作品，成為後世極為寶貴的精神資產及智慧泉源。

明嘉靖以來所興起的陽明學派，講求對理學心性的探討，首重個體自身的精神修養，以及道德實踐的意義，因此所謂的講學強調「敬德」以「修業」，既不脫離日常事物，同時又賦予日常事物的道德價值與意義，所以講學與日常生活有極為緊密的關係。[1] 講學活動也受到各地方發展的關係而有所差異，包含學者個人的政治生命、學術歷程，以及科舉與講學關係等因素，以吉安府為例，是陽明講學的鼎盛地區，學者雲集，師友關係深厚，都助長了講學活動的興盛。[2] 同時，在吉水文人羅洪先 (1504-1564)、永豐文人聶豹 (1487-1563) 等著名學者的推動之下，吉安府甚至成為全國講學最鼎盛的地區。[3] 另外，關中地區的講學活動，則在呂柟、馮從吾的推動之下，建構出「讀經重禮」、「關學意識」等講學特質的發展脈絡。[4]

許多讀書士人藉由科舉考試，進入仕途獲得政治的發展，但部分官員在從政過程中，仍不忘讀書的生活價值，因此在尋求個人自發性的讀書生活之外，藉由講學、書院等活動，則提供了官員「仕而優則學」的嘗試，江西、南京等地的部分書院，甚至出現以講學論道、修身養性的聚會方式，作為官員在從政之後，仍不忘對精進學問的生活態度。[5] 因此，不論是將讀書視為內在的自我提升，或是取得仕途的方式，都將讀書作為生活的態度之一。同時，讀書又因朋友或同道的群聚，使講學的活動更加興盛，因此本文以師友結社、內在自省、周遊各地等三個面向，探討讀書與講學的相互關係，以及文人講學的生活面貌。

## 貳、師友結社的講學

講學是一生讀書、思考、心得的累積歷程，化作另一種形式的「立言」。講會活動盛行於嘉靖年間（1522-1566），特別是與陽明學派的建構和發展有關。由於陽明學派的學術活動，在初期的發展上並不屬於官方學術立場所認可，於是陽明學派藉由文人結社、作會等普遍文人社

交活動，進行學術思想的傳遞。晚明地方社會中存在著許多文人組成的定期性講會組織，會中進行著祭祀、歌詩、靜坐、默想、論學、散步、省過等注重身體力行的各式活動，不僅講授、實踐、傳播陽明學，也連絡地方精英。這類具有地方草根性的講會，同時也塑造了像紹興文人王畿 (1498-1583)、餘姚文人錢德洪 (1476-1574) 等周遊各地講學的新名師風範，又因為地緣關係，講會成員對地方公共建設與教育、風俗也有重大的影響。許多講會都是書院建構的前身，講學和書院興建的過程，也多有地方官員和鄉紳的主導和資助。

因此就某一意義而言，陽明講會不僅是學術性活動，更直接參與地方公共事務與政治的活動。[6] 陽明講會是地方鄉紳文人定期的學術交友活動，在性質上與文人結社相近，是故，地方講會的興盛，促進了書院的興修，而書院的興修是鄉紳和地方官員共同合作的結果。而餘姚文人王守仁 (1472-1528) 與增城文人湛若水 (1466-1560) 是先後推動明代書院講學興盛的重要人物之一，王守仁以「致良知」為學術宗旨；而湛若水主張「隨處體認天理」。[7] 他認為文人應該由「讀書、親師友、酬應，皆隨體認天理。」[8] 湛若水從學於白沙，自四十歲以後的五十多年內，無日不授徒講學。以致於《明儒學案》稱其「平生足跡所至，必建書院以祀白沙，從遊者殆遍天下。」[9] 湛若水的著作很多，論述範圍極廣，久位高官，生平所建書院頗多，從學弟子甚眾，據吉水文人羅洪先 (1504-1564) 所撰《湛甘泉墓表》記載，達三千九百人之多。王守仁與湛若水的思想都是從心學的前驅陳獻章思想發展而來。

講會不僅是地方社會中一種屬於家族血緣外的社團活動，而講會成立的目的，又再藉志同道合的朋友切磋問學以進德修業。因此，朋友、師長之倫對其組織存在的正當性自然格外重要，而在實際的生活裡，同志講會所提供的師友聯屬的情形，則透過精神上的倚靠，物質上的資助，尋求學友的理想下，熱衷參與講會的生活型態。

所謂：「獨學而無友，則孤陋寡聞」，讀書生活的實踐與思想內涵之間的緊密關聯，清楚反映在獲得學友的重要性。當文人論及朋友的重要時，也多強調參與講會的重要，所以強調友倫的主要目的，便促成講會活動興盛的主因。王陽明曾說：「學問之益，莫大於朋友切磋，聚會不厭頻數也。」[10] 這便指出學問是來自於朋友之間的切磋、辯論，越辯越能獲得學問的真諦與價值，因此聚會就是促成朋友之間，討論學問的重要活動方式。泰州文人王艮 (1483-1541) 也認同師友共同講學論道的重要：

> 道義由師友有之，不然鞏所為雖是，將不免行不著，習不察，深坐山中，得無喜靜厭動之僻乎？肯出一會商確千載不偶。[11]

羅洪先則說參與講學效用，「非徒敘朋友契闊，實益風化不少，近來與同郡諸君相聚首始覺會友之樂。」[12] 王畿更直指：「學於朋友如魚之於水，一日相離便成枯渴，每月定為月會，縱有俗務相訪，亦須破冗一會，虛心相受，共成遠業。」[13] 以「如魚之於水」的緊密關係，來

形容讀書與朋友之間的重要性，畢竟讀書求學，除了自我的沉思靜修之外，還需要朋友間相互反覆的辯論。明代文人在論及朋友對講學的重要時，並非只是強調朋友對道德修養的重要，更包含聚講與討論的活動而言。對於強調朋友的重要性，除了反應當時文人讀書時求友心切的生活方式，更有使文人對於讀書產生崇高化的效果。

朋友一倫對於喜好讀書的文人而言，是一種重要的精神依賴與知識交流的對象。宜興文人周衝（1485-1532）曾提及他對朋友相聚講習之間的精神契合情形：「若三五日不得朋友相講，便覺微弱，遇事便會困，亦時會忘。」[14] 同樣的感受也出現在羅洪先的書信當中：

> 弟賴諸公初有知識，居今之世，孤陋獨立，固知其不可，故旬日不見友人，則皇皇不自寧，有以諸公片言至即倒履走奉。[15]

周衝與羅洪先的看法，表達出能與朋友相聚講學的喜悅之情，若是少了朋友的參與講學，似乎就在精神上若有所失、不能集中的心理狀況。如此強烈地表達對朋友倚賴的心理，不僅是他們意識到朋友對於修身成德的重要，更是反映他們樂於參與師友之間讀書、論學、教學相長的生活經驗。

明代文人對於師友之間相聚論學的快樂與喜悅之情，往往有很細膩而生動的描繪。南城文人羅汝芳 (1515-1588) 認為：「師友談論，胸次瀟灑，則是心開朗，譬之冰遇暖氣消融成水，清瑩活動，亦勢所必至也。」[16] 體驗到師友之間如春風般的感染力，可以使人襟懷開懷，洗滌內心思慮，這種朋友講聚時的精神流動，生意盈然，絕非獨自靜坐讀書可比擬。張元忭也說到自己與安福文人鄒德涵 (1538-1581)、黃安文人耿定向 (1524-1596) 等人共同講學的助益：「吾之燥心日以平，慾心日以釋」，他更說自己能得此數君子與之共學，是上天的厚意：「天亦有以厚我，而將使之不終于無成耶！」[17] 海門文人周汝登 (1547-1629) 喜愛參與講學的讀書生活，更有深刻的感動：

> 余一生全得友樂，全得友力，少時習舉，八九為群，肝膽相對，形骸盡忘，寧可終歲不問田園，而必欲當時相聚書舍；寧可半載不近房室，而不可一日不見友朋。中年慕道則有道友，孚合談証，趣味尤為不淺。花時、月時、風雨時、必得道友談道斯慰；愁時、苦時、病時、寂寞時、昏憒時、過 時、沉溺時，一得道友談道乃開。後遇宗門之友更自奇特，或以微言相挑，或以峻語相逼。一日問予如何是心，予以訓語相答，喝之曰：「奴才話」；數日又問，予不敢答，止曰：「尚未明白」，又喝之曰：「為人不識自心，狗亦不直」，時大眾中面為發赤而心實清涼，無可奈何，而意實歡喜。歸來，終夜不寐，參求不得，辛苦徬徨，而次日下床又惟恐其會之不早集，語之不加厲也，余得友之樂如此。[18]

周汝登的言論說明，與學識程度相當的朋友相聚，可以心無旁騖，專心一致的讀書論學，

而這正是文人所尋求最高的讀書境界，並將與朋友論道分為「少時習舉」、「中年慕道」兩種階段，前者在於相聚讀書之外，更有一種義氣肝膽相照的情感；而後者則是對於學問之道的切磋，並擴大到風月、悲苦、寂寞等世間的感慨，因此以「道友」稱之，甚至牽涉到心性之間的論辯，可見從少時的習舉之友，到中年的慕道之友，代表著知識學問，可以從書本的閱讀，進而達到對人世間萬物的了悟。由此可知，人生讀書體驗藉由談論的精微深奧，同時還標舉著追求儒學聖道的崇高理想。

群聚讀書論學之際，除了朋友之間精神心靈上的契悟與啟發外，在實際生活上與物質層次上，更應相互的資助和提攜，才是算是理想的交友之道，也就是所謂的「責善、輔仁、規過、通財，古人之交。」[19]例如「蓬萊會」的會約中就申明：

> 吾輩素分守禮，諒無一朝之患，或變生不測，有意外欺凌，非所自取者，凡我同盟，務相體諒，維持保護，弗令失所，此一體休戚之情也。[20]

南直隸寧國府涇縣的「赤山會約」也論及到資助之事，希望鄉里中的富者平時即能捐穀，幫助極貧的宗鄰。[21]關中地區文人的會約中也規定，對於年老無子或有子而貧甚者，以及士大夫之後極貧乏者，應由眾士大夫分擔，資助其金錢和糧食，遇到喪故時，也要資助辦理喪事。[22]這些都是體現明代文人「民胞物吾」的崇高情懷。

講學的同志、學友之間情誼，從讀書學問的探索與追求，有時更會轉而成為緊密的友誼。〈冬日記〉曾記載講會將散之時的離別之情，甚至有相送至百里而返的舉動：

> 先師（羅汝芳）平生將有所適，則同志預戒以待，及其至也，輒數十人在同寢食矣，次日多至百人，少亦不下五六十人，再過一二日則二三百人，此其常也。其去也，相信者依依不忍別，常送至二三百里而後返。[23]

如此深厚不捨的情感，反映出講學社群成員之間親密的友誼，或許也正因為這種對志同道合的朋友相聚論學的嚮往之情，更吸引許多明代文人精英不遠千里的參與。

此外，學友之間私人的幫助與贈予，更是屢見不鮮。例如王艮講學的「東淘精舍」，即是由王艮私自出資，提供一所舊園和三間堂屋，再由門人林東城出銀十兩，與門下諸友將其整建，又由婺源文人洪垣 (1507-1593) 出官銀九十兩增蓋講堂和掖房而成。[24]閒居在家的羅洪先，生活貧困，屢有友人主動贈金分財，欲以幫助維持家計生活，[25]其間雖然多為羅洪先所婉拒；不過，羅洪先在之後的修建「石蓮洞」，作為讀書論學場所時，仍受到臨海文人王宗沐 (1523-1591) 和永新文人尹臺 (1506-1579) 等朋友的資助。[26]被定罪充軍貴州的永豐文人何心隱 (1517-1579)，不僅靠朋友程學顏的奔走而獲釋，在後來逃難的日子，更是多方寄居朋友門下，遭難之後又靠朋友收其骸骨安葬，其與程學顏之間的深摯友誼表露無遺。[27]另外，還有羅汝芳對學顏均不遺餘力的生活幫助，[28]這些都說明講學的師友之間，不僅能提供學問精神上的滿足，更能在實際

的金錢物質上作互相的幫助。這種文人之間贈予資助的行為，可視為明代朋友讀書生活的特色，除了提供學問與精神的支持之外，在實際物質上和社交上的幫助也是不可忽視的時代現象。

## 參、內在自省的講學

明代文人對個人內在的自我省察，所採取的行止，或避居山水園林、或寄情於古玩奇器、或求仙問道，無非欲使生命自在自得的情境，得以脫棄桎梏，而愉懌心志，華亭文人陸樹聲 (1509-1605) 在〈適園記〉便提及：

余方倦游，思去煩以息靜也，故得之若以為適者，然以余之苦於驅疾病以事奔走也，既休吏鞅返初服以便取息，則求以愉懌心志，寄耳目之適者，寔借是焉。故余每憩是也。於泉石渟結、雲物往來、花目喬秀、禽魚之下上飛泳者，日與之接，耳目所遇，皆樂其為己有也，凡余之所為適者若此。[29]

宦途倦游之時，便思去煩擾、驅疾病、了奔走，故脫卻朝服冠帽之贅累，退居林下，悠遊於泉石飛瀑、花鳥禽魚、閒雲空谷之中，以息奔競之心、滌塵俗之情，而享自得之樂。

有別於個人內在自我省察的自得、自適，講會則採集體性的方式進行自我省察。讀書講學的環境，通常是靜肅嚴整的風貌，以一種著重在自我內心處省察與修持，避免虛談妄說，塑造出嚴謹氣氛的講會風格。由於講學的明代文人，或從各地聚集一處會講，因此常有彼此交換意見、印證學問的行為，對於彼此的疑惑與提問，則需以默思為準則。例如〈西原會規〉的規定：

> 學貴潛心，勿恃言說。凡同志共聚一堂，務在凝神習靜，切己體認。果有所見或疑而未明欲質問者，從容呈吐以請裁正。若問答之際，彼此意見不同，姑默而再思，以俟功深之後，自將融釋，不必競相執辨，徒恣口耳，且長勝心。
>
> 會時宜肅容斂氣，毋□側、毋褻侮、毋戲謔、毋諠譁、毋忿詞遽色、毋談鄉邑是非及一切浮泛之事、毋身在席間而心馳宮牆之外、毋以赴會為姑應故事而雖聞理義竟無悅心之味。大抵此會只以靜肅受益為主。[30]

會規規定講學時需凝神習靜，切己體認，若有疑問欲提出時，則需以從容態度詢問，即使彼此意見不同，則先靜坐默思，切不可以競相爭辯，以免流於情緒化的口舌之爭。此外，講會中除了義理的講明和辨析，也有祭祀、靜坐、歌詩、反省等活動，強調身體上的實踐工夫。

另外，從「白鷺洲書院」的會條也可特別強調類似的靜肅氣氛。安福文人王時槐 (1522-1605) 在「白鷺洲書院」續寫的會條規定：「凡赴會，正坐宜自思平日此心放逸，何以收攝。此心昏昧，何以開明。素行有缺，何以修飭。……默默內省，即圖自勉。」「會日以靜坐澄心，操存涵養為主，勿身在會堂，心馳會外；勿閑談俗事、虛費光陰；勿漫爾隨群，視為故事，不加體認；……倘平日於學有得，可請印證；於學有疑，可請裁決，不妨從容質問。即酬答不契，姑默而靜思，

勿恣浮辨。」[31]

無錫文人顧憲成 (1550-1612) 因創辦東林書院而被人尊稱為「東林先生」。顧憲成把講學看作是文人的合法權利：「夫士之於學，猶農之於耕也」，力圖說明自由講學的合理性，顧憲成親擬對聯：「風聲雨聲讀書聲聲聲入耳，家事國事天下事事事關心」，由讀書、講學、議政而歸結到對天下事的關心。在東林書院展開的這種與議政相結合的自由講學活動，吸引了諸多有志之士。顧憲成、高攀龍 (1562-1626) 等東林人士打破禁錮，爭取自由講學，在某種程度上，有反對封建思想文化專制的積極意義。[32]

儒家修身的最高標準是聖人的道德，浦江文人宋濂不僅講求「內聖外王」之道，而且以此教導後學。並向朱元璋講授「帝王之學」。另寧海方孝儒為宋濂的門生，其講學不同於一般鄉塾先生，以背功為法，而是串講，尤以文義為法，與諸生談道不倦。其教學思想，正是引動四方，求學問學者日眾的原因之一。[33]

孔子曾提及「益者三友」的論點，所謂「益者三友，損者三友：友直，友諒，友多聞，益矣。」其中的「友直」、「友諒」主要是對性格上的規勸與砥礪，「友多聞」則包含對學問知識或人際關係上的廣博，因此有些講學則標榜的朋友以直諒相規的作風，如「會中同志或有過失，不必對眾面斥，在我既失忠厚，在彼亦或難堪。君子忠告善道，相愛相成，不當如是也。惟婉詞勸諷，或於僻處密相規戒，庶為得之。」[34]隱人之惡、揚人之善的作風，皆屬於人情世故，但是文人一生讀書旨在追求學問與道理的探索，所以應擺脫世俗作風，直指彼此的病痛與弊端，以便尋求知識的真理。

## 肆、周遊各地的講學

文人的讀書講學有時不限於一地，而是採取周遊各處的講學生活，黃安文人耿定向 (1524-1596) 曾描述安福文人鄒守益 (1491-1562) 勤於周遊講學的讀書樂趣：

> 若越之天真、閩之武夷、徽之齊雲、寧之水西，咸一至焉；至境內之青原、白鷺、石屋、武功、連山、香積，歲每再三至，遠者經年，近者彌月；常會七十，會聚以百計，大會凡十，會聚以千。[35]

山陰文人張元忭 (1538-1588) 自言身在浙江不足以盡天下之士，因此「自束髮以來，嘗孳孳求友于四方，聞其名，聞其名則識之，過其地則造而訪之，遇其人不以為不知也，而急欲與之合。」[36] 在這種周遊四方以為讀書講學的理想，最顯著反映在杜蒙的言論，他說：「吾東西南北人也，若廩則不能遍游四方，親師友以求益也。」[37] 這種以「東西南北人」自況的觀念，正是說明文人熱衷講學、交友的讀書生活型態。

不過，由於文人喜好讀書講學，甚至經常遠遊各地，少或旬月，多則經年，如此經年累月

的離家遠遊，雖然專注於知識學問或性命之學的追求，但必然對於家庭有所忽略，對於重視家庭生活的儒家倫理，無疑是一大缺憾，此時的家庭倫常維繫，更需依賴家人的諒解與相助。38 泰和文人胡直 (1517-1585) 在〈王氏冠山墓記〉中提及好友王有訓的生活寫道：

> 有訓從先師學，取友四方，遠越數千里，近或百里，多至踰年，少或踰月浹旬，蓋不知其幾。而孺人為緝衣峙，脫卸珥，亦不知其幾，咸未嘗有怨色慙言。故有訓得內繫孝友，外獲有天下士。[39]

文人在實踐讀書與講學求友的理念而遠遊各地時，這些立志高遠的文人背後，確實需要仰賴家人與妻子在精神和物質上的支持與配合。王畿曾在其妻張氏所寫的哀辭中說道：「予性疎慵，不善理家，安人纖於治生，拮据綢繆，終歲勤動，料理盈縮，身任其勞，而貽予以逸，節費佐急，豐約有等，家政漸裕，不致蠱敗渙散，安人成之也。」[40] 可見在為求知識學問的文人內心，對於家庭生活之中兒子、丈夫和父親的角色扮演，的確存在著衝突與糾葛。然而對於熱衷講學的文人來說，這些仍無法改變追求讀書知識的理念，以年逾八旬仍出遊講學的紹興王畿為例，他就十分重視講學遊歷的經驗，並實際於各地參與講學（參見：圖 1、圖 2），更強調男子應以天地四方為志：

> 時常處家與親朋相燕昵，與妻奴佃僕相比狎，以習心對習事，因循隱約，固有密制其命而不自覺者。讒離家出遊，精神意思便覺不同，與士夫交承，非此學不究，與朋儕酬答，非此學不談。晨夕聚處，專幹辦此一事，非惟閑思妄念無從而生，雖世情俗態亦無從而入，精神自然專一，意思自然沖和，教學相長，欲究極自己性命，不得不與同志相切相觀法。同志中因此有所興起，欲與共了性命，則是眾中自能取益，非吾有法可以受之也。男子以天地四方為志，非堆堆在家，可了此生。吾非斯人之徒而誰與，原是孔門家法，吾人不論出處潛見，取友求益，原是己分內事。[41]

王畿對於讀書的方法，是強調得其精華之要而淘汰其滓穢，因此「讀書時，口誦其言，心繹其義，得其精華，遣其粗穢，反身體究，默默與聖賢之言相符，如先得我心之同然。不為言詮所滯，方為善讀書。」[42] 同時，也注重讀書講會的重要性，認為進德修業比家庭更為重要，更藉由「精神專一，意思沖和，教學相長」，「眾中自能取益」等論述，把讀書講會塑造成一個文人知識交流的學術場域。

在文人的內在意識之中，朋友之間的砥礪心志、追求學識言行，是比家庭生活更崇高而且必要的行為。《明儒學案》記載劉秉堅（正德三年，1508 進士）的事例來說，當劉秉堅匹馬、奚童往來山谷之間的講會，儉約如寒士，他母親問：「兒孝且弟，何必講學？」他回答道：「人見其外，未見其內，將求吾真，不敢不學。」[43] 此外，海寧文人董澐 (1458-1534) 雖年至七十，仍襆被而出，雖家人不可止之，並且與王陽明守歲予書舍；太平文人周怡 (1506-1569) 於「海

內凡名王氏學者，不遠千里，求其印證」；臨川文人陳九川 (1494-1562) 在致仕後，「周流講學名山，如台宕、羅浮、九華、匡廬，無不至也」；戚袞「往來出入，就正於師友者，凡七、八年」。山東文人張後覺（1503-1578）不僅於各地結友作會，更慕名而遠就證於「水西會」；潮安文人薛侃 (1486-1545) 於正德正德十二年（1517 年）擢進士，也曾遠遊江浙、青原山、入羅浮，講學於永福寺，前後九年而還家。[44]

以上事例，正是說明在明代文人內心的意識中，重視朋友之間的論交，能夠稍解愁苦、疾病與寂寞之情，能夠開釋昏憒、沉溺的心靈。因此，就重視內在心靈領域的探索而言，在明代文人的生命之中，與朋友講學確實是讀書生活中極為重要的核心價值，也是一種讀書生活向外延伸的一種立言形式。

## 伍、結語

讀書可以開拓視野，明晰人生；讀書可以陶冶性情，活化智慧。「講學」與明代文人自然有著密不可分的關係，藉由本文探究得知，讀書與講學是構成明代文人讀書生活的重要內容之一。講學活動都是明代文人雅士讀書意志淬鍊的過程，也是文人藉此累積藏書，增長智慧的重要手段。在促進古籍的利用和文化的傳播上，扮演著功不可沒的角色及地位，也為中國的藏書與編著事業做出了重要的貢獻。明代文人一生嗜學不輟，講學活動，每有心得，便日夜校勘，至老不衰，此種孜孜不倦的勤學精神，對於時下學子依然具有教化意義。

明人講學生活的一個側面反映了當時的社會文化風貌，給後人留下甚為珍貴的文獻史料，對於研讀古籍及研究古代學術皆能有實質之助益。基於傳統儒家思想的三不朽：立德、立功、立言，其中「立言」最能代表個人內在思考的歷程，特別是嘉靖時期以來的陽明學派，鼓勵文人結社的社交活動，藉由定期性講會組織，傳播其學術思想，同時藉由講學的風氣，對內在於切磋學問，無論是師友之間，或同儕之間，彼此都能共同精進，以求進德修業；對外則積極參與地方公共建設、風俗教育等層面，影響甚為廣泛。

此外，明代文人對於講學的活動，並不侷限於個人內在的學習心境，或所處的地域範圍，有時更跨越這些藩籬，藉由長時間的遠遊尋求更廣闊的知識與講學活動。遊歷各地所參與的講學活動，不僅開展見識，更藉由遠地的同道之間，建構為進行知識交流的學術場域。這些思想正是符合儒家所謂「獨學而無友，則孤陋寡聞」的精義，於是明代文人藉由遠遊的講學活動，提出了「東西南北人」的概念，透過遊歷四方、遍訪名師諸友，以求共同切磋，精進學問，作為文人熱衷於講學的讀書生活型態。

明代文人對於讀書知識的追求，勤學苦讀，堅持不輟，蔚然成風，「讀書」成了他們生活重要的一部分，而讀書需要朋友之間的鼓勵與論辯，在此背景之下，文人藉由朋友的群聚，互

相討論、分享讀書的心得，於是結社講學因而興起。講學與結社有著非常密切的歷史和精神聯繫，藉由文人之間對於講學與讀書的深刻反省，使得讀書生活更加的多元而豐富。在明代文人讀書的樣態之下，從內在自省的追求，到師友結社的講學，進而周遊各地的講學，從內而外，由進而遠，展現出文人讀書講學的歷程，不再侷限於書本知識或自我滿足，而呈現出文人講學生活的整體面貌。

## 註釋

1. 林樂昌，〈王陽明的講學生涯和社會教化使命－兼論明代儒教民間講學的現代意義〉，《哲學與文化》23 卷 1 期，1996 年 1 月，頁 1244-1257。
2. 呂妙芬，〈明代吉安府的陽明講會活動〉，《中央研究院近代史研究所集刊》35 期，2001 年 6 月，頁 197-199、201-272。
3. 吳宣德，《江右王學與明中後期江西教育發展》( 南昌：江西教育出版社，1996 年 )。
4. 陳時龍，〈關中地區的講學活動〉，《國立政治大學歷史學報》，27 期，2007 年 5 月，頁 215-253；28 期，2007 年 11 月，頁 93-129。
5. 鄧洪波，〈仕學書院：明代在職官員的進修之所〉，《哲學與文化》，35 卷 9 期，2008 年 9 月，頁 19-29。
6. 呂妙芬，《陽明學士人社群：歷史、思想與實踐》（臺北：中央研究院近代史研究所，1992 年初版），頁 297-298。
7. 清 • 黃宗羲，《明儒學案》( 臺北：華世出版社，1987 年 2 月臺 1 版 )，卷 37〈甘泉學案一 • 文簡湛甘泉先生若水〉，頁 876。
8. 明 ·湛若水，《湛甘泉文集》(《四庫全書存目叢書》集部 56 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1997 年 6 月初版，據山西大學圖書館藏清康熙二十年黃楷刻本 )，卷 7，〈答陽明〉，頁 18 下。
9. 朱漢民，《中國的書院》( 臺北：臺灣商務印書館，1993 年 10 月初版 )，頁 59-60。
10. 明 • 王守仁，《王陽明全集》( 上海：上海古籍出版社，1997 年 8 月第 1 版 ) 卷 2，＜與朱守忠＞，頁 25。
11. 明 • 王艮，《重鐫心齋先生全集》（東京：高橋情報，據日本內閣文庫藏明萬曆間耿定力等刊本影印，1990 年），卷 4，＜與俞純夫＞，頁 1 下。
12. 明 • 羅洪先，《石蓮洞羅先生文集》（東京：高橋情報，據日本內閣文庫藏明萬曆四十五年跋陳于廷校梓刊本影印，1993 年），卷 7，＜與蔡督學＞，頁 40 上 - 下。
13. 明 • 王畿《龍谿王先生全集》(《四庫全書存目叢書》，集部 98 冊（臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995 年 9 月初版），卷 2，＜桐川會約＞，頁 39 下。

14.《王陽明全書》一，＜傳習錄中 • 啟問道通書＞，頁 47。
15. 明 • 羅洪先，《念菴文集》，( 臺北：商務印書館，1983 年 )，卷 3，＜答王龍溪＞頁 26 上。
16. 明 • 羅近溪，《盱壇直詮》( 臺北：廣文書局，1967 年 )，卷上，頁 64 下。
17. 明明 • 鄒德涵，《鄒聚所先生外集》(《四庫全書存目叢書》，集部 157 冊（臺南：莊嚴文化，1997 年），頁 27 下 -29 下。
18. 明 • 周汝登，《周海門先生文錄》(《四庫全書存目叢書》，集部 157 冊（臺南：莊嚴文化，1997 年），卷 4，＜題友人書札＞，頁 10 下 -12 下。
19. 明 • 聶豹，《雙江聶先生文集》（《四庫全書存目叢書》集部七二冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995 年 9 月初版，據明嘉靖四十三年吳鳳瑞刻隆六年印本影印），卷 4，＜送李子歸寧都序＞，頁 11 下。
20.《龍谿王先生全集》，卷 5，＜蓬萊會籍申約＞，頁 3 下。
21. 明蕭雍 •《赤山會約》，(《百部叢書集成》1585 冊（臺北：藝文印書館，1967 年），頁 16 下。
22. 明 • 馮從吾，《馮少虛集》（蘭州：古籍書店，1990 年），卷 5，頁 1。
23.《盱壇直詮》，下卷，頁 73 下。
24. 明 • 王艮，《重鐫心齋先生全集》，( 東京：高橋情報，據日本內閣文庫藏明萬曆間耿定力等刊本影印，1990 年 )，卷 1，＜祠堂始末事狀＞，頁 25 下。
25.《念菴文集》，卷 4，＜與吳蓀塘邑令＞，頁 37 下 -38 下；卷 4，＜答王克齋都憲＞，41 上 -42 下。
26.《念菴文集》，卷 4，＜答尹洞山＞，頁 59 下 -60 下。
27. 明 • 何心隱，《何心隱集》（北京：中華書局，1960 年 9 月第 1 版），容肇祖＜何心隱集序＞，頁 1-3；《何心隱集》附錄，鄒元標＜梁夫山傳＞，頁 120-121。
28.《明儒學案》，卷 34，〈泰州學案三〉頁 761。
29. 明 • 陸樹聲，《適園雜著》（《四庫全書存目叢書》子部 163 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995 年 9 月初版，據中央黨校圖書館上海圖書館藏明萬曆刻本 )，卷 11，〈適園記〉，頁 1 下 -2 上。
30. 明 • 王時槐，《塘南王先生友慶堂合稿》（《四庫全書存目叢書》集部 144 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1997 年 6 月初版，據清光緒三十三重刻本影印），卷 6，頁 17 下。
31. 明 • 王時槐，《塘南王先生友慶堂合稿》(《四庫全書存目叢書》集部 144 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司 1997 年 6 月初版，據清光緒三十三重刻本影印 )，卷 6，＜續白鷺洲書院正學會條三條＞，頁 43 上。
32. 步近智、張安奇，《顧憲成、高攀龍評傳》( 南京：南京大學出版社，1998 年 12 月第 1 版，

頁 164-165。

33. 王春南、趙映林，《宋濂、方孝儒評傳》( 南京：南京大學出版社，1998 年 12 月第 1 版，頁 76-351。

34.《塘南王先生友慶堂合稿》，卷 6，＜西原會規＞，頁 18 上。

35. 明 • 耿定向，《耿天臺先生文集》（臺北：文海出版社，1970 年，明萬曆二六年刊本），卷 14，頁 27。

36.《鄒聚所先生外集》，頁 27 下 -28 上。

37. 明 • 楊起元，《太史楊復所先生證學編》（《四庫全書存目叢書》子部 90 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995 年 9 月初版，據明萬曆四十五年余永寧刻本影印），卷 3，＜明逸儒黃峰杜先生墓誌銘＞，頁 42 上，另外羅汝芳亦曰：「余亦思賦遠遊而為東西南北之人矣。」見明 • 羅汝芳，＜書取益四方卷＞，《羅明德公文集》（東京高橋情報據日本內閣文庫藏明崇禎五年序刊本影印，1994 年），卷 5，頁 47 下 -48 上。

38. 呂妙芬，＜婦女與明代理學的性命追求＞（羅久蓉主編，《無聲之聲：近代中國的婦女與文化，1600-1950》，臺北：中央研究院近代史研究所，2003 年），頁 133-172。

39. 明 • 胡直，《衡盧精舍藏稿》(《文淵閣四庫全書》，1287 冊，臺北：臺灣商務印書館，1986 年 )，卷 12，＜王氏冠山墓記＞，頁 14 下 -15 上。

40.《龍谿王先生全集》，卷 20，＜亡室純懿張氏安人哀辭＞，頁 110 上 - 下。

《龍谿王先生全集》，卷 5，＜天柱山房會語＞，頁 28 上

41.《龍谿王先生全集》，卷 5，＜天柱山房會語＞，頁 28 上 - 下。

42. 方祖猷，《王畿評傳》（南京：南京大學出版社，2001 年 5 月第 1 版），頁 294-296。

43.《明儒學案》，卷 19，〈江右王門學案四〉，頁 444。

44.《明儒學案》，卷 14，頁 290；卷 19，頁 457；卷 25，頁 457；卷 29，頁 637；卷 30，頁 657。

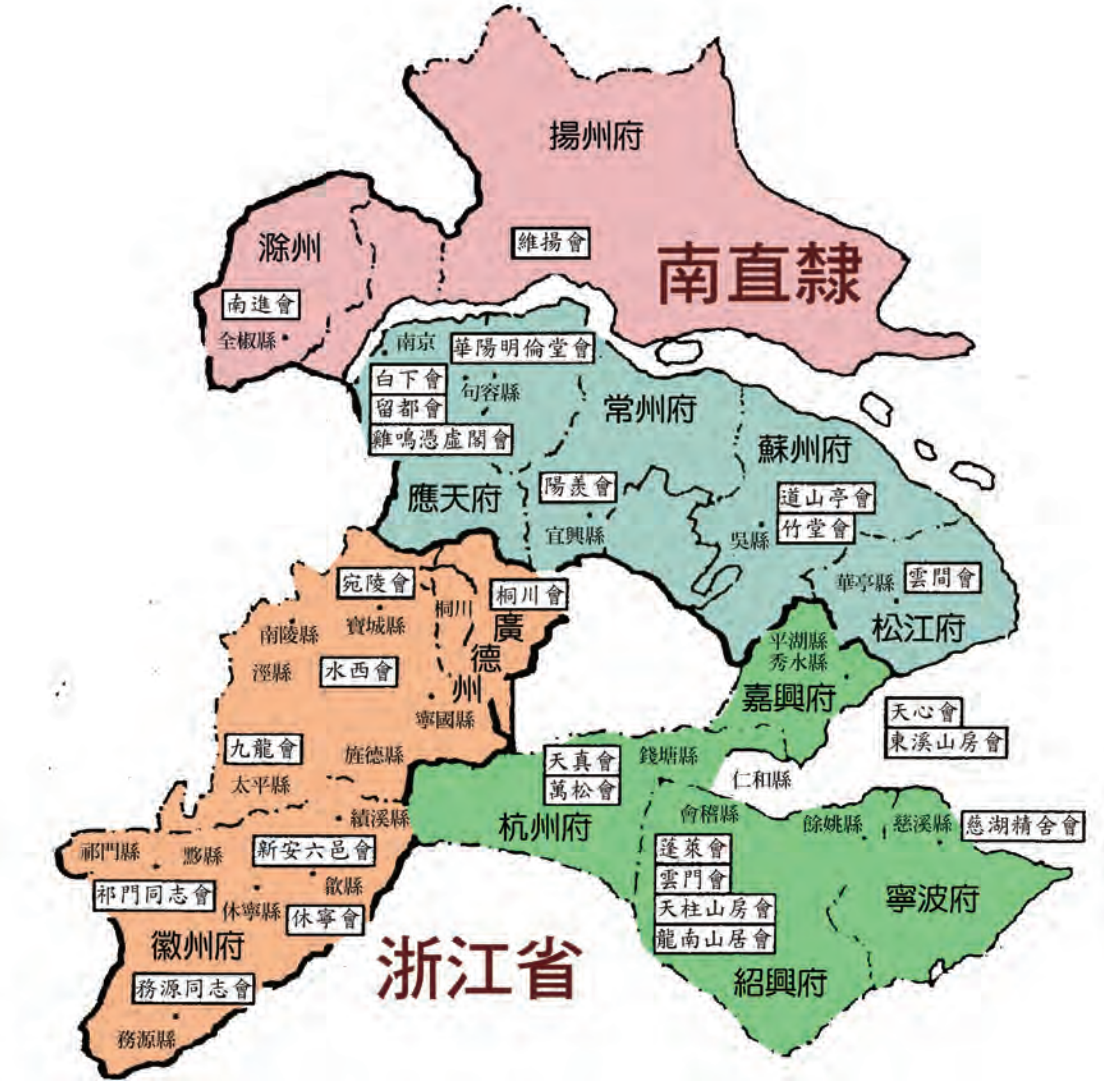



圖 1　王畿講學活動圖一

資料來源：方祖猷，《王畿評傳》( 南京：南京大學出版社，2001 年 5 月第 1 版 )，頁序；譚其驤，《中國歷史地圖集・元明時期》第 7 冊（北京：中國地圖出版社，1996 年 6 月第 1 版），〈王畿的講學活動〉。

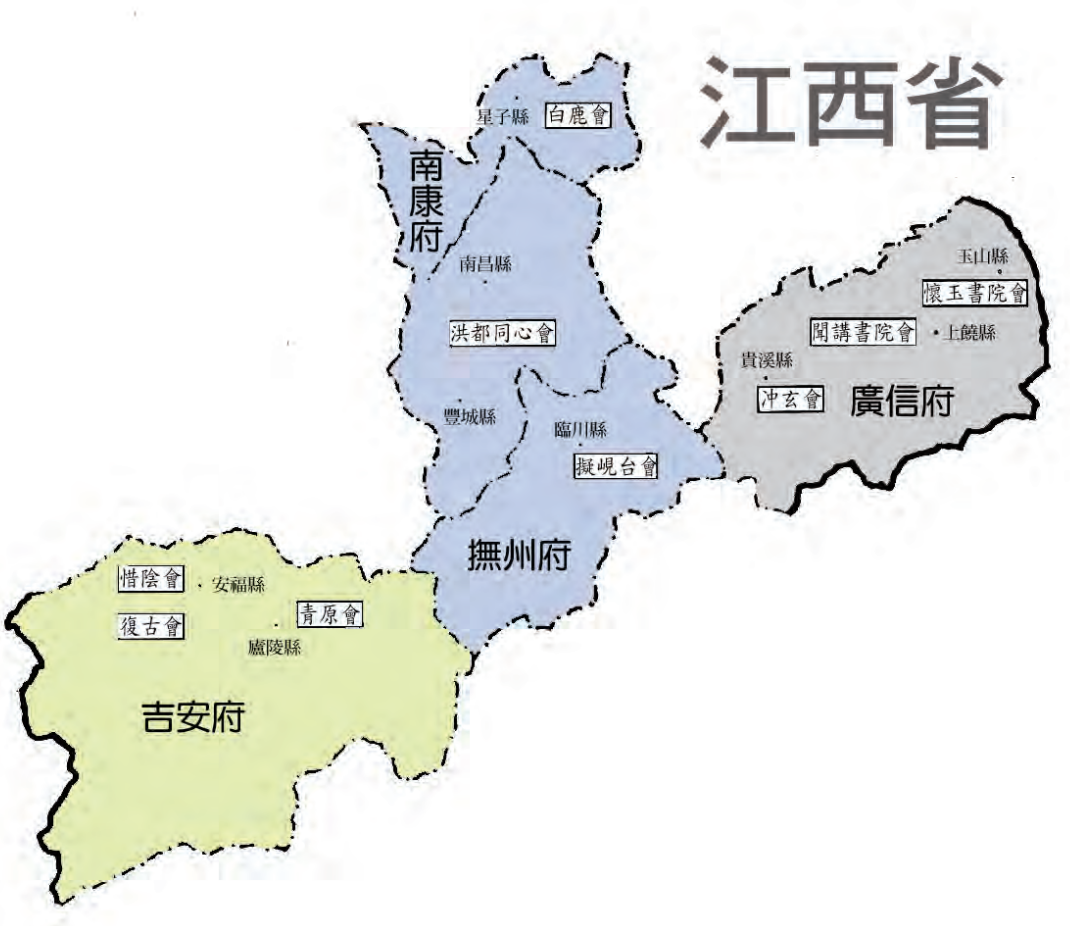



圖 2　王畿講學活動圖二

資料來源：方祖猷，《王畿評傳》( 南京：南京大學出版社，2001 年 5 月第 1 版 )，頁序；譚其驤，《中國歷史地圖集．元明時期》第 7 冊（北京：中國地圖出版社，1996 年 6 月第 1 版），〈王畿的講學活動〉。

# Ming Scholars' Life of Giving Lectures

Lu Yun-Tsai

## Abstract

Scholars in Ming Dynasty studied hard, day by day, year after year. "Studying" had become part of their life. That's why they gather friends to give lectures to make their life more colorful. Although it needs a quiet place to study, some of them eager to find friends who has the same ambition to talk to. Making friends had become a main factor of studying life.

Many scholars were involved in political affairs and became government officials through the imperial examination. Some of them still considered studying as a way to increase life value. In order to have more opportunities to interact with other scholars, they held more and more lectures, academies, etc. This article focus on the interactions of studying and giving lectures. In order to find more life details of being scholars in Ming.

**Keywords :**Ming Dynasty, Scholars, Reading, lectures ,Life,

Part-time Assistant Professor, General Education Center, National Taiwan University of Arts.
Librarian, National Taiwan University of Arts Library.

# 國立臺灣藝術大學「藝術學報」撰稿格式

## 壹、稿件：

請用 A4 格式電腦打字，存 word 文字檔，上下左右邊界為 2.5 公分，稿件需具備中、英文題目與作者中、文英姓名暨服務單位；中、英文摘要以不超過 250 字、中英文關鍵字以不超過 6 個為原則。

## 貳、文章結構：

一、封面：依次包括（一）論文題目、（二）作者姓名、（三）服務單位、職稱。

二、摘要：

（一）、實證性文章：研究問題、研究對象、研究方法、研究結果（含顯著水準）、結論與建議。

（二）、評論性或理論性文章：分析主題、目的或架構、資料來源、結論。

三、本文：

（一）、緒論：研究問題與背景、研究變項定義、研究目的與假設。

（二）、研究方法：研究對象、研究工具、實施程序。

（三）、研究結果：

（四）、結論與建議（或研究限制）

（五）、參考文獻：採 APA 格式。

## 參、文獻引用：（詳閱 APA 格式第五版）

一、作者為一個人時，格式為：（中文文獻部份為筆者的意見）

（一）、英文文獻：姓氏（出版或發表年代）或（姓氏，出版或發表年代）。

（二）、中文文獻：姓名（出版或發表年代）或（姓名，出版或發表年代）。

二、作者為二人以上時，必須依據以下原則撰寫：

（一）、原則一：作者為兩人時，兩人的姓氏（名）全列。

（二）、原則二：作者為三至五人時，第一次所有作者均列出，第二次以後僅寫出第一位作者並加 et al. (等人)，同一段內則年代再省略。

（三）、原則三：作者為六人以上時，僅列第一位作者並加 et al. （等人），但在參考文獻中要列出所有作者姓名。

（四）、原則四：二位以上作者時，文中引用時作者之間用 and（與）連接，在括弧內以及參考文獻中用 & (、) 連接。

三、作者為組織、團體、或單位時，依下列原則撰寫：

（一）、易生混淆之單位，每次均用全名。

（二）、簡單且廣為人知的單位，第二次以後可用縮寫（如 APEC, 行政院教改會），但在參考文獻中一律要寫出全名。

四、未標明作者（如法令、報紙社論）或作者為無名氏時，依據下列原則撰寫：

（一）、未標明作者的文章，把引用文章的篇名或章名當作作者並加雙引號，如：（“Educational Leadership,”1994）或（“領導效能”，民 84）。

（二）、未標明作者的書、期刊、手冊、或報告，把書名、期刊名、手冊名稱、或報告名稱當作作者並劃線，如：(Total Quality Management, 1995) 或(全面品質管理，民 84) 或 (師

資培育法，民 83)。

（三）、作者署名為無名氏時，以「無名氏」當作作者。

五、作者姓氏相同時，相同姓氏之作者於文中引用時均引用全名，以避免混淆，如：R. D. Luce (1995) and G. E. Luce (1988)，中文部份則可加註文章名稱或書名以之區別。

六、括弧內同時包括多比文獻時，依姓氏字母（筆畫）、年代、印行中等優先順序排列，不同作者之間用；號分開，相同作者不同年代之文獻用，分開。如：(Pautler, 1 992; R azik & Swanson, 1993a, 1993b, in press-a，in press-b) 或 研究顯示 (吳清山、林天祐，民 83，民 84a，民 84b；劉春榮，民 84，印行中-a，印行中-b)。

七、引用資料無年代記載或古典文獻時：

（一）、知道作者姓氏，不知年代以 n.d . 代替年代。

（二）、知道作者姓氏，不知原始年代，但知道翻譯版年代時，引用譯版年代並於其前加 tr ans.

（三）、知道作者姓氏，不知原始年代，但知現用版本年代時，引用現用版本年代並於其後註明版本別，古典文件不必列入參考文獻中，文中僅說明引用章節。如：Aristotle(n.d.) argued，或 (Aristotle, trans. 1945) 或 (Ar istotle, 1842/1945) 或論語子路篇。

八、引用特定文獻時，如資料來自特定章、節、圖、表、公式，要一一標明特定出處，如引用整段原文獻資料，要加註頁碼。如：(Shujaa, 1992, chap. 8) 或 (Lomotey, 1990, p. 125) 或 (Lomotey, 1990)…( p. 125) 或 (陳明終，民 83，第八章) 或 (陳明終，民 83，頁 8)。

九、引用個人紀錄時，不必列入參考文獻中，引用時要註明：作者、個人紀錄類別、以及詳細日期。如：(T. A. Razik, Diary, May 1, 1993) 或 (林天祐，日記，83 年 5 月 1 日)。

十、其他方面，如：（see Table 2 of Razik & Swanson,1993, for complete data）或（詳細資料請參閱：林天祐，民 84，表 1）。

## 肆、參考文獻：（詳閱 APA 格式第五版）

一、編排格式

（一）、英文文獻每一列均為雙行距，每一筆英文文獻開頭要縮排五個英文字母，長度超過一行時，次行以下不縮排，如：Razik, T. A., & Swanson, A. D. (1995). Fundamental concepts for educational administration and leadership. New York: Macmillan.

（二）、中文文獻開頭可縮排兩個中文字，長度超過一行時，次行以下不縮排，如：張芬芬 (84 年 4 月)。教育實習專業理論模式的探討。毛連塭 (主持人)，教師社會化的過程。師資培育專業化研討會，台北市立師範學院。

二、引用格式

（一）、期刊、雜誌、新聞文獻：

1. 中文期刊格式 A：作者 (年代)。文章名稱。期刊名稱，期別，頁別。
2. 中文期刊格式 B：作者 (印製中)。文章名稱。期刊名稱，期別，頁別。
3. 英文期刊格式 A：Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (1995). Title of article. Title of Periodical, xx(xx), xxx-xxx.
4. 英文期刊格式 B：Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (in press). Title of article. Title of Periodical, xx(xx), xxx-xxx.
5. 中文雜誌格式：作者 (年月日)。文章名稱。雜誌名稱，期別，頁別。
6. 英文雜誌格式：Author, A. A., & Author, B. B. (1996, January 9). Article title. Magazine Title, xxx, xx-xx.

7.中文報紙格式 A：作者 (年月日)。文章名稱。報紙名稱，版別。
8.中文報紙格式 B：文章名稱 (年月日)。報紙名稱，版別。
9.英文報紙格式 A：Author, A. A. (1996, January 9). Article title. Newspaper Title, p. xx.
10.英文報紙格式 B：Article title. (1996, January 9). Newspaper Title, p. xx.

（二）、書籍、手冊、書的一章：

1.中文書籍格式 A：作者 (年代)。書名。出版地點：出版商。
2.中文書籍格式 B：作者 (年代)。書名 (版別)。出版地點：出版商。
3.中文書籍格式 C：單位 (年代)。書名 (編號)。出版地點：作者。
4.中文書籍格式 D：書名 (年代)。出版地點：出版商。
5.英文書籍格式 A：Author, A. A. (1993). Book title. Location: Publisher.
6.英文書籍格式 B：Author, A. A. (1993). Book title. (2nd ed.). Location: Publisher.
7.英文書籍格式 C：Institute. (1993). Book title. (No. 123.). Location: Author.
8.英文書籍格式 D：Book title. (1993). Location: Publisher.
9.中文書文集格式：作者 (主編) (年代)。書名。出版地點：出版商。
10.英文書文集格式 A：Author, A. A. (Ed.). (1995). Book title. Location: Publisher.
11.英文書文集格式 B：Author, A. A., & Author, B. B. (Eds.). (1995). Book title. Location: Publisher.
12.中文百科全書或辭書格式：作者 (主編) (年代)。書名 (第 2 冊)。出版地點：出版商。
13.英文百科全書或辭書格式：Author, A. A. (Ed.). T itle (3 rd. ed ., Vol. 1 ). Location: Publisher.
14.中文翻譯書格式 A：原作者中文譯名 (譯本出版年代)。書名 (版別) (譯者 譯)。出版地點：出版商。(原著出版年：1984 年)
15.中文翻譯書格式 B：書名 (譯本出版年代)。(譯者 譯)。出版地點：出版商。(原著出版年：1984 年)
16.英文翻譯書格式：Author, A. A. (1996). B ook titl e (B. Author, T rans.). Locatio n: Publisher. (Original work published 1983)
17.中文書文集文章格式 A：作者 (年代)。文章名稱。載於 文集作者 (主 編)，書名 (頁別)。出版地點：出版商。
18.中文書文集文章格式 B：作者 (年代)。文章名稱。載於 文集作者 (主編)，書名 (章別)。出版地點：出版商。
19.英文書文集文章格式 A：Author, A. A. (1 993). Article title. In B. B. Author (Ed.), Book title (pp. xx-xx). Location: Publisher.
20.英文書文集文章格式 B：Author, A. A. (1993). Article title. In B. B. Author (Ed.), Book title (chap. 3). Location: Publisher.

（三）、專門及研究報告：

1.中文政府報告格式 A：單位 (年代)。報告名稱 (報告編號：xx)。出版地：作者或出版商。
2.中文政府報告格式 B：作者 (年代)。報告名稱 (◯◯單位報告編號：xx)。出版地：作者或出版商。
3.英文政府報告格式 A：Institute (1996). Report title (Rep. No.). Location: Publisher.

4.英文政府報告格式 B：Author, A. A. (1996). Report title (Rep. No.). Location: Publisher.

5.ERIC 報告格式：Author, A. A. (1 995). Report title (Repo rt No. xx xx-xxxxxxxxx). Eugene, OR: Uni versity o f Oregon, ER IC C learinghouse o n E ducational M anagement. (EA xxx xxx)

（四）、會議專刊或專題座談會論文：

1.已出版之會議專刊文章格式：依性質分別與書文集或期刊格式相同。

2.中文專題研討會文章格式：作者 (年月)。論文名稱。研討會主持人 (主持人)，研討會主題。研討會名稱，舉行地點。

3.英文專題研討會文章格式：Author, A. A. (1995, April). Rep ort title. In B. B. Author. (Chair), Symposium topic. Symposium title, Place.

4.中文會議發表論文格式：作者 (年月)。論文名稱。會議名稱，會議地點。

5.英文會議發表論文格式：Author, A. A. (1995, April). Paper title. Paper presented in the Meeting Title, Place.

（五）、學位論文：

1.DAI 微縮片格式：Author, A. A. (1995). Dissertation title. Dissertatio n Ab stracts International, xx(xx), xxxA. (University Microfilms No. AAC95-14263)

2.DAI 原文格式：Author, A. A. (1995). Dissertation title. (Doctoral Dissertation, University Name, 1995). Dissertation Abstracts International, xx, xxxx.

3.中文未出版學位論文：作者 (年代)。論文名稱。○○大學○○研究所碩或博士學位論文，未出版，大學地點。

4.英文未出版學位論文：Author, A. A. (1 995). Dissertatio n title. Unp ublished do ctoral dissertation, University Name, Place.

（六）、視聽媒體資料：

1.中文影片格式：製作人姓名 (製作人)，導演姓名 (導演) (年代)。影片名稱【影片】。(影片來源，及詳細地址)

2.英文影片格式：Author, A. A. (Pro ducer), Au thor, B. B. (Direct or). (199 5). Film title [Film]. (Avail from Company Name, Address)

3.中文電視節目格式：節目製作人姓名 (製作人) (年月日)。節目名稱。電視台地點：電視台名稱。

4.英文電視節目格式：Author, A. A. (Executive Producer). (1996, May 1). Program title. Place: Television Company.

（七）、電子媒體資料：

1.中文線上查詢格式 A：作者 (年代)。文章名稱。期刊名稱【線上查詢】，期別。線上查詢的詳細程序(如：http://www.tmtc.edu.tw/~primary/ right.htm)。(上網查詢日期，如：民 89 年 10 月 27 日）

2.中文線上查詢格式 B：作者 (年代)。文章名稱【線上查詢】。線上查詢的詳細程序。(如：http://www.tmtc.edu.tw/~primary/ righ t.htm)。(上網查詢日期，如：民 89 年 10 月 27 日）

3.英文線上查詢格式 A：Author, A. A. (1996). Article title. Periodical Name [On-line], xx. Available: Sp ecify p ath(如：http://www.ed.gov/ pub s/planrpts.html) ( V isited d ate 如：

October 27, 2000）

4.英文線上查詢格式 B：Author, A. A. (1995). Title [On-line]. Available:Specify path(如：http//www.ed.gov/pubs/planrpts.html) ( Visited date 如：October 27, 2000）

5.中文 CD-ROM 文章摘要格式：作者 (年代)。文章名稱【光碟】。期刊名稱，期別，頁別。光碟資料庫別：文章摘要編號。

6.中文 CD-ROM 論文摘要格式：作者 (年代)。論文名稱【光碟】。光碟資料庫別：論文摘要編號。

7.英文 CD-ROM 文章摘要格式：Author, A. A. (1995). Article title [CD-ROM]. Journal Title, xx, xxx-xxx. Abstract from: Source and retrieval number.

8.英文 CD-ROM 論文摘要格式：Author, A. A. (1995). Article title [CD-ROM]. Abstract from: ProQuest File: Dissertation Abstracts Item: 9514263.

（八）、法令：

1.中文法令格式 A：法令名稱 (公布或發布年代)。

2.中文法令格式 B：法令名稱 (修正公布或發布年代)。

3.英文法院判例格式：Name vs. Name, Volume Source Page (Court data).

4.英文法令格式：Name of Act, Volume Source §xxx (1995).

## 伍、圖表製作：(詳閱 APA 格式第五版)

一、表格的製作：

表格主要包括：標題、內容、以及註記三個部份，格式如下：

（一）、中文表格標題的格式：表 1. 標題或表 2. 標題，…等。(置於表格之上)。

（二）、英文表格標題的格式：Table 1. Table Title（均置於表格之上)。如為定稿，則改為 Table 1. Table Title 不再分為兩行。

（三）、中英文表格內容的格式：格內如無適當的資料，以空白方式處理，如有資料，但無需列出，則劃上斜線／。列數可酌予增加，但行數愈少愈好。同一行的小數位的數目要一致。

（四）、中文表格註記的格式：於表格下方靠左對齊第一個字起，第一項寫總表的註解 (如：本資料係由九位評審依五等第計分法…，資料來源：…)，第二項另起一列寫特定行或列的註解 (如：n1=25. n2=32.)，第三項另起一列寫機率的註解 (如：*p < .05. **p < .01. ***p < .001.)

（五）、英文表格註記的格式：與中文格式原則相同，但以英文敘述，第一項為 Note.，第二項為 n1=20. n2=30.，…等，第三項為 *p < .05. **p < .01. ***p< .001.等。

（六）、中文表格資料來源的格式 A：註記第一項可說明本表的出處，來自期刊文章可寫：資料來源：“文章名稱”，作者，年代，期刊名稱，期別，頁別。

（七）、中文表格資料來源的格式 B：如來自書籍可寫：資料來源：書名 (頁別)，作者，年代，出版地：出版商。

（八）、英文表格資料來源的格式 A：Note. From “Title of Article,” by A. A. Author, 1995, Title of Journal, xx(xx), p. xx. Copyright 1993 by the Name of Copyright Holder. Reprinted [or Adapted] with permission.

（九）、英文表格資料來源的格式 B：Note. From Title of Book (p. xxx), by A. A. Author, 1995, Place: Publisher. Copyright 1993 by the Name of Copyright Holder. Reprinted [or Adapted]

with permission.

二、圖形的製作：

圖形包括：標題、內容、註記三部份，格式如下：

（一）、中文圖形標題的格式：圖 1. 標題 或 圖 2. 標題，…等。（置於圖形下方）。

（二）、英文圖形標題的格式：Figure 1. Title. (置於圖形下方)，在投稿時，APA 要求所有圖形標題全部另紙打印在一張紙上。

（三）、中英文圖形內容的格式：縱座標本身的單位要一製致、橫座標本身的單位也要一致，而且不論縱座標或橫座標，都要有明確的標題，並且要在圖形中標出不同形式的圖形代表何種變項。

（四）、中英文圖形註記的格式：與表格的格式相同。

（五）、每一圖表的大小以不超過一頁為原則，如超過時，可在前表的右下方註明（table continues）或（續後頁），在後表的左上方註明（continued）或（接前頁）。

## 陸、數字與統計符號：（詳閱 APA 格式第五版）

一、小數點之前 0 的使用格式：一般情形之下，小於 1 的小數點之前要加 0，如：0.12，0.96 等，但當某些特定數字不可能大於 1 時（如相關係數、比率、機率值），小數點之前的 0 要去掉，如：r (24)=.26, p < .05 等。

二、小數位的格式：小數位的多寡要以能準確反映其數值為準，如 0.00015 以及 0.00011 兩數如只取三位小數，無法反映其間的差異，就可以考慮增加小數位。一般的原則是，依據原始分數的小數位，再加取兩位小數位。但相關係數以及比率須取兩個小數位，百分比須取整數。推論統計的數據一律取小數兩位。

三、千位數字以上，逗號的使用格式：原則上整數部份，每三位數字用逗號分開，但小數位不用，如：1,002.1324。但自由度、頁數、二進位、流水號、溫度、頻率等一律不必分隔。

四、統計數據的撰寫格式：M = 12.31, SD = 3.52, F (2,16) = 45.95, Fs (3, 124) = 78.32, 25.37, t (63) = 2.39, $\chi$2(3, N = 65) = 15.83…等，其中推論統計數據，要標明自由度。（請參閱該手冊，第 113 頁）。

五、統計符號的字形格式：除$\mu$,$\alpha$, $\varepsilon$,$\beta$以及 V 等符號外，其餘統計符號均要在其下劃線，如：ANCOVA, ANOVA, MANOVA, N, n1, M, SD, F, p, R…等。如為定稿，這些統計符號的字形一律以斜體羅馬字形呈現。

藝術學報 第九十期

刊　名　：藝術學報
出版機關：國立臺灣藝術大學
發 行 人：謝顒丞
出版年月：中華民國一〇一年四月
創刊年月：中華民國五十五年四月
刊期頻率：半年刊
地　　址：新北市板橋區大觀路一段五十九號
網　　址：http://www.ntua.edu.tw
電　　話：(02)2272-2181-1151
印　　刷：領航協會 曦望美工設計社 /(02)2309-3138
定　　價：新台幣 500 元整
展 售 處：五南文化廣場 / 臺中市中山路 2 號 (04)2226-0330
國家書店松江門市 / 臺北市松江路 209 號 1 樓
(02)2518-0207

版權所有．不准翻印

GPN：2005500004
ISSN：10213686

TAWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.90 April 2012

PUBLISHER:

Heieh, Yung-Cheng

EDITOR:

Editional Board of the National Taiwan University of Arts, Republic of China

ADDRESS OF ADMINISTRATION OFFICE:

59 Daguan Rd Sec. 1, Banciao City, Taipei, Taiwan 220 Republic of China

SUBSCRIPTION RATES:

NTS 500.00

ALL RIGHTS RESERVED

No part of this book may be reproduced in any form, by mimeograph or any other means, without permission in writing from the publisher, except by a reviewer, who may quote brief passages in review to be printed in a magazine or newspaper.

GPN：2005500004

ISSN：10213686



ISSN 10213686
00500
9 771021 368004
GPN：2005500004
定價：新台幣500元整