ISSN：10213686

藝術學報

Taiwan Journal of Arts

半年刊

第七卷第2期(總89期)

國立臺灣藝術大學

中華民國100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，能維持至今，需感謝歷屆主編、編輯委員、評審委員、投稿作者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 100 年 10 月

藝術學報 第八十九期

目 次

美術

一、Visual Metaphor as a Weapon: Conflict Imagery in Northern Ireland Political Cartoons (1900-2009)
以視覺隱喻為利器：論北愛爾蘭政治漫畫中之爭鬥圖像(1900-2009)/ 馬丁・福克、張妙珍 1

二、從物質觀、技術與飾身角度詮釋傳統與當代金工之傳承與變革 / 李建緯 31

設計

三、1960 年代臺灣設計留學生對當代設計界的貢獻與影響探討－留學德國篇 / 王銘顯、林淑蕙 61

四、藝術家與設計師的對話－文化創意商品的設計溝通策略 / 王蓼、林妍均、陳湘婷 81

五、不同產品設計階段中促發學生想像的心理因素探究 / 許育齡、黃英修、梁朝雲 103

六、消費者對傳統文化的創新設計偏好之研究－以文化公仔設計為例 / 陳俊智、沈致軒 127

傳播

七、創意生活產業顧客體驗設計之探討—以蜻蜓雅築珠藝工作室為例 / 張淑華 151

八、從意象探討中國動畫短片《三個和尚》之內涵 / 黃淑貞 175

九、數位電影製作 RAW 檔案之運用研究－以短片《杏歡》為例 / 丁祈方、張國甫 195

表演

十、崑曲曲牌【刮地風】之研究—以集成曲譜為例 / 葉添芽 227

十一、論《輪舞》之戲劇理念 / 林尚義 257

十二、鋼琴家露絲・史蘭倩絲卡鋼琴教學理念的形成與特質 / 王潤婷 289

十三、戲劇與哲學：以沙特與貝克特為例 / 朱鴻洲 317

人文

十四、文化主體性之組成—談文化消費與藝術活動之策略
／鄭凱元 343

十五、故事戲劇在受創幼兒學習情緒反應轉換之歷程研究
／李之光、葉詩婷 365

十六、華語兵器詞語的文化意涵研究／宋千儀 395

十七、藏書、校書、刻書與明人讀書生活／呂允在 419

TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.89 October 2011

CONTENTS

1. Visual Metaphor as a Weapon: Conflict Imagery in Northern Ireland Political Cartoons (1900-2009)/Dr. Martin Forker, Dr. Miao-Jen Chang..... 1

2. Inheritance and Innovation of Gold and Silver Metalworking Craft – a Study through Material View, Techniques and Body Decoration/Chian, Wei-Lee..... 31

3. A study on the influences of the early Taiwan students studying abroad in 1960s on the present Taiwan design with an emphasis on Germanic returned students/ Wang Ming-Shean, Lin Shui-hui..... 61

4. A Dialogue between the Artist and the Designer –The communication strategy of Cultural-creative Products Design/Tsen Wang, Lin Yen Chun, Chen Hsiang Ting..... 81

5. Exploring the psychological Factors to Stimulate Design Learners' Imagination in Different Design Phases/ Hsu, Yu-Ling, Huang, Ying-Hsiu, Liang, Chaoyun... 103

6. The Study of Consumer Preference for Traditional Culture Creativity Design-A Case of Figure Designs/Chun-chin Chen, Zhi-Xuan Shen..... 127

7. The Exploring of Customer Experience Design in Creative Life Industries -- A Case Study of "Dragonfly Beads Art Studio"/Chang, Shu Hua..... 151

8. Exploring the Connotation of the Chinese Short Animation "The Three Monks" Through Images Theory/Shu-Cheng Huang..... 175

9. An application Study in using RAW files on Digital Film Production-An example in short film《APRICOT》/Chi-Fang Ting, Allen Chang..... 195

10. A Study on the Kun Opera Qupai "Blowing in the Wind" --Collected Scores as an Example/Yeh, Tien-Ya..... 227

11. The Performing Idea of Reigen/Lin San-Yi..... 257

12. The Philosophic Formation and the Characteristics of the Piano Education of Pianist Ruth Slenczynska/Junting Wang..... 289

13. Theatre and Philosophy: Sartre and Beckett as Examples/CHU, Hung-Chou..... 317

14. Constituting Topical Subject of Culture ---Discussing Culture Consumption and Art Activity Tactic/Kai-Yuan Cheng..... 343

15. A Study of Story Drama on Response Transformation of Learning Emotion for Traumatic Children/Tez-Kuang Lee, Shih-Ting Yeh..... 365

16. A Study of the Cultural Connotations of the Chinese Weapon Terms /Chien-I Sung..... 395

17. Collecting, Correcting, Printing, and Reading Life in Ming Dynasty /Lu Yun-Tsai..... 419

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會組織辦法

89.10.17 八十九學年度第六次行政會議通過
91.03.05 九十學年度第十五次行政會議修正通過
93.12.14 九十三學年度第九次行政會議修正通過
97.2.19 九十六學年度第九次行政會議修正通過

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

第二條　本會負責學校出版品之法規、徵稿、審查、編輯、印行等相關作業之研議。

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

第四條　本會置主任委員一人，由教務長擔任並兼會議主席。

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

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

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

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

第九條　本辦法未盡事宜，悉依相關法令辦理。

第十條　本辦法經行政會議通過後實施，修正時亦同。

100 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	教授兼總務長	校外
傳播學門	謝章富	本校傳播學院	教授兼院長	校內
	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

「國立臺灣藝術大學藝術學報」徵稿及審查辦法

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

第一條 宗旨：

一 本校爲處理藝術學報之徵稿及審查事項，特訂定「國立臺灣藝術大學藝術學報」徵稿及審查辦法，以下簡稱本辦法。

二 本學報以鼓勵教師從事學術研究，提高學術水準，促進學術交流爲宗旨。

第二條 徵稿：

一 本學報爲與藝術相關之論著與調查報告之發表園地，於每年四月及十月出版，除提供本校教師投稿外，並歡迎全國各大學院校教師暨學術研究機構之研究人員投稿。

二 本學報得視各類別稿件及字數情況，決定獨立出刊以下類別：藝術學報（美術類）、藝術學報（設計類）、藝術學報（傳播類）、藝術學報（表演藝術類）、藝術學報（人文教育類）、藝術學報（綜合類）。

第三條 撰稿原則：

一 來稿所用文字，以中文、英文爲限。

二 稿件請用電腦橫打，每篇文稿（含中、英文摘要、本文、註釋、參考文獻、附錄、圖表）字數以八千字至兩萬字爲原則（含標點符號），圖文併計以 24 個版面（純文字滿頁 38 字×38 行＝1,444 字）爲限。

三 稿件正文與中、英文摘要請自行印出一式四份，連同投稿者資料表，寄交出版編輯委員會，經通知錄取後，再繳交確認文稿磁片（請用 word 文字檔儲存）及本校製發之授權書乙份。

四 中、英文摘要以 250 字爲原則，摘要包含：研究動機、目的、方法、結果等；並列出中、英文關鍵字（key-words），關鍵字以不超過 6 個爲原則。

五 爲便於匿名審查作業，正文及中、英文摘要中請勿出現任何個人資料，來稿之附註及參考書目，請用 APA 格式。

第四條 稿件格式：

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

二 稿件首頁爲 1、論文題目；2、作者姓名；3、任職機構及職稱、聯絡地址、傳眞、E-mail。

三　稿件次頁爲論文題目、論文摘要及正文。

四　稿件末頁以英文書明論文題目、作者姓名及任職機構、職稱。

五　稿件裝訂順序爲：1、首頁資料；2、中文摘要（含關鍵字）、正文（含參考文獻、注釋）、圖表；3、英文摘要（含關鍵字）。

第五條　著作財產權事宜：

一　本學報刊載之論著以未經發表爲原則。請勿一稿兩投，違反學術倫理，或侵犯他人著作權。

二　經本學報接受刊登之著作，其著作權仍歸作者所有，但作者同意授權本學報得再授權其他資料庫業者，進行重製、透過網路提供服務、授權用户下載、列印等行爲。並得酌作格式之修改。且未經本校同意，不得在其他刊物再行發表。

三　來稿若經採用，本刊因編輯需要，保有文字刪修權。

四　文稿有抄襲爭議者，概由撰稿人自行負責。

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

第七條　稿件交寄：

一　來稿請以掛號郵寄板橋市（220）大觀路 1 段 59 號臺灣藝術大學教務處綜合業務組「藝術學報出版編輯委員會」收。

二　有關本刊之「投稿者資料表」、「授權書」等，請逕至國立臺灣藝術大學網站查詢，網址爲：http://www.ntua.edu.tw。洽詢電話：（02）2272-2181-1151。

第八條　審查：

一　投稿稿件與本刊撰稿原則及稿件格式等規定不符者，主編得逕予退回投稿者。

二　稿件於投稿後委請出版編輯委員會各學門召集人或學門委員負責初審事宜。初審通過之稿件，聘請相關領域之專家擔任審查工作。

三　稿件複審分別委請校內、外學者專家三位審查之，經二人以上通過者始准予刊登。

四　送請審查之稿件，請審查人於三週內審閱完畢，註明審查意見後送回。。

五　稿件審查採雙向匿名方式進行，投稿者及審查人姓名均予保密。

六　審查意見共分四級：

(A) 同意刊登（建議 80 分以上）

(B) 修正後刊登（建議 80 分以上）

(C) 修正後再審（建議 79-70 分）

(D) 不同意刊登（69 分以下）

七　當審查分數或意見落差過大，稿件刊登與否，由「出版編輯委員會」依審稿委員之意見討論後決議之。

八　學報稿件之審查，酌致審查人審查費；其審查費之支給標準採按字計酬，每千字中文一百七十元，外文二百一十元，每人每件審查費之請領金額以貳仟元爲限。

九　審查通過之稿件，本刊因編輯上之需要，保有刊登期數調整權。同一期同一作者以刊載一篇論文稿件爲原則，如作者係一人以上者，則以第一作者爲認定基準；如確有需要須及時刊載者，同一作者同一期中以加刊一篇爲限。

十　投稿者撤稿之要求，需以書面提出，並敘明撤稿理由。爲避免資源浪費，凡於送外審階段提出撤稿者，本刊一年內不接受其投稿。

第九條　本辦法經行政會議通過後施行，修正時亦同。

Visual Metaphor as a Weapon: Conflict Imagery in Northern Ireland Political Cartoons (1900-2009)

Dr. Martin Forker* Dr. Miao-Jen Chang**

Abstract

This study set out to explore how political cartoonists use visual metaphor as a 'weapon' in their 'cartoonists' armoury' (Gombrich, 1963). It analyzed cartoons from 1900-2009 which depicted leading political figures and important political issues which affected the development of a nascent Northern Ireland and in the recent Northern Ireland conflict. The findings show that political cartoons are a form of 'conflict imagery' (Loftus, 1982). The findings also reveal that visual metaphor as a weapon was employed to generate and manipulate public opinion in Ireland and in Britain and to reinforce each conflict group's own version of Irish history. Furthermore, many visual metaphors expressed Ulster Protestant and British superiority over Nationalist Catholics. Additionally, each cartoon contained various examples of binary oppositions which underscored the very complex nature of the Northern Ireland conflict. The findings also show a proliferation of imagery which reflected a number of conflict theories: ethnocentrism, the psychological enemy image, the psychological need to establish enemies, sanctification and demonization, and dehumanization. It is apparent that visual metaphor as a weapon is effective in many ways. For example, supporting the established model of authority, by challenging or threatening it or by removing the 'mask' of the intended object to reveal its true face, or by allowing us to look beyond the literal and to generate deeper levels of meaning. This is revealed in the great diversity of visual metaphors as weapons in the selected cartoons. Such an ingenious array of imagery not only shows that political cartoons are "dark and dangerously close to magic" (Coupe, 1962, p.65) but also underscores the extraordinary power of visual metaphor as a weapon in the cartoonist's armoury.

Keywords: political cartoons, visual metaphor, conflict imagery, weapon, binary oppositions

* Associate Professor, Shih Chien University Kaohsiung Campus, Taiwan.
** Associate Professor, Fortune Institute of Technology, Kaohsiung, Taiwan.

This study explores in which way political cartoonists use visual metaphor in their ‘cartoonists’ armoury’ (Gombrich, 1963). Gombrich’s concept of an ‘armoury’ is important as it implies that a cartoon is a form of ‘weapon’ in generating and manipulating public opinion. It is argued that political cartoons are a form of ‘conflict imagery’ (Loftus, 1982). Loftus claims that each conflict group has its own ‘way of seeing’ and therefore each group’s comprehension of politics, religion, and other aspects of their lives become separate. Consequently, this difference in visualization provides conflict groups with an arena of conflict. Ten cartoons produced between the years 1900-2009 were chosen because they depicted leading political figures and important political issues related to the development of a nascent Northern Ireland and the recent Northern Ireland conflict. Each cartoon is analyzed in terms of its usage of visual metaphor as a ‘weapon’; its historical context; its significance as a ‘conflict image’ and in terms of its binary oppositions. Structuralists emphasize the importance of relations of paradigmatic opposition. The primary analytical method employed by many semioticians involves the identification of *binary oppositions* (e.g. us/them, public/private) in texts or signifying practices. Such a quest is based on a form of *dualism* which is deeply-rooted in the development of human categorization. Jakobson & Halle (1956, p. 60) underpin that “the binary opposition is a child’s first logical operation.” Accordingly, the binary oppositions which we employ in our cultural practices help to generate order out of the dynamic complexity of experience. At the most basic level of individual survival, humans share with other animals the need to distinguish between “own species and other, dominance and submission, sexual availability or lack of availability, what is edible and what is not” (Leach, 1970, p.39). Binary opposition is one of the most important principles governing the structure of languages (Lyons, 1977, p.271). Consideration is also given to various *conflict theories* which draw attention to power differentials and generally contrast historically dominant ideologies. Simply put, conflict theory seeks to classify the ways in which those in power seek to stay in power. Conflict theory exemplars include notions of *ethnocentrism*, the *psychological enemy image*, the psychological need to identify enemies and allies, *sanctification* and *demonization*, and *dehumanization*.

Political Conflict in Ireland: A Brief History

Historically, the Norman Conquest of Ireland at the beginning of May in 1169 laid the foundations for eight centuries of a protracted ethnic Anglo-Irish conflict. It has been posited that ethnic conflict, like the seeds discovered in Egyptian pyramids, can lie sleeping for centuries, and given the right conditions, spring into life (Darby, 1995). In a sense, all history is applied history to

the Irish and that the past is simply a convenient pit which provides ammunition to use against contemporary enemies (Stewart, 1977). In 1609, six years after the accession of James VI of Scotland to the throne of England as James II in its line of kings, a scheme was developed for planting Ulster with Scottish and English settlers. The actual settlers were mostly Scottish so the Ulster Plantation took on the character of a Scottish occupation of the northern part of Ireland. The plantation took place with great ferocity replacing Irish land ownership with British settlers who removed the rights of the tenants (Green, 1908, p.14). Both conflict groups selectively remember, interpret and celebrate a shared history resulting in divergent ethnic memories (Falconer, 1988; Wright, 1988). The tension and suspicion between the two groups initiated during the early years of the Plantation was intensified as a consequence of the wars of the 17th century. The massacres of 1641 left permanent and deep scars in the group memory of the Protestant settlers. In the collective memories of Ulster Protestants, the Siege of Derry in 1689 and the victory of King William of Orange over King James II at the Battle of the Boyne in 1690 are important events which led to Ulster Protestants' supremacy over Irish Catholics. Constant rioting between Protestants and Catholics in Belfast has been documented from the 18th century onwards (Boyd, 1969). Today, the majority of Northern Ireland's population is Protestant and many of them are descendants of the Plantation of Ulster (1609). There are four main protagonists in the Northern Ireland conflict: the Protestant-Unionist-Loyalist bloc, the Catholic-Nationalist-Republican bloc, the British government, and the government of the Irish Republic. Protestant Unionists are in the majority whilst Catholic Nationalists are in the minority. Legitimacy of the state is an important concept for Northern Ireland because most Catholic Nationalists do not perceive the state to be valid. Conversely, the mainly Protestant Unionist community believes that Northern Ireland should remain part of the United Kingdom. In 1916, the Easter Rising in Dublin sparked a chain of events leading to civil war and the partition of the island. In the south, twenty-six counties formed a separate state while six counties in the north stayed within the United Kingdom. Over successive decades, the Catholic Nationalist minority in the north suffered discrimination over their loyalty to the British Crown, housing, and jobs. In 1969, Catholic Nationalist Civil Rights marches and counter-protests by Protestant Unionists spiralled into violent disarray and British troops eventually came into conflict with the Irish Republican Army (*IRA*). Protestant paramilitary groups responded with a campaign of sectarian violence against the Nationalist community. As a result, Northern Ireland's parliament was suspended and 'direct rule' was imposed from London. Throughout the 1970s, 1980s and early 1990s, the Provisional IRA (*PIRA*)

carried out attacks against informers and also bomb and gun attacks in Britain and Northern Ireland that targeted police, soldiers, politicians, and civilians. Consequently, Protestant paramilitaries targeted Catholic Nationalists in reprisal killings. In the early 1990s, negotiations took place between Northern Irish political parties and the British and Irish governments. After several years of discussions with the Provisional IRA and Protestant paramilitary forces, ceasefires were instigated and in 1998 the Good Friday Agreement was signed. Eventually, a power-sharing executive with ministerial posts distributed by party strength and elected assembly was proposed. The Belfast Agreement was backed by voters in referendums in Northern Ireland and the Republic of Ireland which abandoned its constitutional claim to Northern Ireland. Finally, on the 8 May 2007, Northern Ireland's main political parties agreed to start sharing power. However, since the power-sharing agreement was established, there were several setbacks to the agreement. The major obstacle was the Real IRA's refusal to accept the Belfast Agreement but it still remains on course.

The Function of a Political Cartoon

The etymology of the word 'cartoon' originates from the French word *carton* which literally meant 'strong heavy paper'. In due course, its meaning was transferred to the preliminary sketches made by artists on such paper. In its modern meaning, the term was first employed in the mid-19th century when the British satirical monthly magazine *Punch* used it as a title for a series of comical illustrations lambasting the government's plans for a new lavish parliament building and contrasted such extravagance with the extreme poverty of many ordinary people (Kleeman, 2006). However, no discipline has truly embraced the study of political cartoons, yet at the nexus between several disciplines, there is a growing academic literature on political cartoons (Hess & Kaplan, 1975; De Sousa, 1981, 1984; De Sousa & Medhurst, 1982; Medhurst & Benson, 1984; Edwards, 1992; Gamson & Stuart, 1992). This study argues that political cartons are 'conflict images'. Humour is a key element in all political cartoons and the conflict function of humour is expressed mainly by means of irony, satire, sarcasm, caricature, parody, and burlesque. The particular flexibility of humour as a conflict 'weapon' lies in the fact that humour may conceal malice and allow expression of aggression without the consequences of other overt behavior. Conflict humour not only functions to express aggression but also serves to strengthen the morale of those who use it and to undermine the morale of those at who it is aimed (Stephenson, 1951, p.569). A universal view of humour about ethnic outgroups has been that "it perpetuates negative stereotypes and that it constitutes a form of aggression against outgroups" (Zenner, 1970, p. 93). This analysis of ethnic humour fits the

'superiority theories' of humour, which embrace that laughter is directed at those who are considered inferior and is in itself a form of triumph and superiority (Berlyne, 1968). This hypothesis sees the "deflation of the target and the enhancement of morale of those who tell the joke as the function of humour" (Koestler, 1964, p.52). Coupe postulates that a cartoon is "not something which merely produced a wise smile", it is dark and dangerously close to magic as it transcends normal reality and possesses a heightened and independent reality all of its own (Coupe, 1962, p.65). Cartoons as pictures are constructed within a 'joke frame' which indicates to viewers not to take them too seriously and to suspend their disbelief (Graesser et al., 1989, p.148). Cartoons literally take place within a frame, which we approach with certain expectations, and certain knowledge and values shared by creators and readers. Humour contributes to reveal all sorts of abuses and incongruities in society and leads us to reflect on the inconsistencies of social conventions and prejudices (Koestler, 1964). It may also be employed as a weapon in subverting the dominant ideology. Additionally, political humour can affect the political context in a broad spectrum of ways; from supporting the prevailing pattern of authority and power relations, to undermining or subverting it (Paletz, 2002). Furthermore, cartoon captions give added meaning to the image as the meaning of images is always related to a linguistic message. The most common function of the linguistic message is "*anchorage* because images are by nature *polysemous* implying 'a floating chain' of *signifieds*" (Barthes, 1977, p.39). Therefore, language is needed in order to fix both the denoted and the connoted meanings of the visual by identifying and interpreting what the image is depicting. Political cartoons are satirical in nature. Although satire is usually meant to be funny, the purpose of satire is not primarily humour in itself so much as an attack on something of which the author strongly disapproves, using the weapon of wit. Guilhamet uses the term *transformation* to stress that satire is essentially "a borrower of forms" which it deforms and transforms into a new generic identity by disruptive, fictional techniques (Guilhamet, 1987, p.13). Traditionally satire has always "borrowed its ground-plan, parasitically and by ironic inversion, from other forms of ordered expression in art or in life" (Stopp, 1958, p.201) and is the "literary art of diminishing a subject by making it ridiculous and evoking toward it attitudes of amusement, contempt, indignation, or scorn" (Abrams, 1971, p.153).

In political cartooning, the "combination of the emotional power of the drawing and the critical analysis of social and political issues creates a highly complex message" (Berlyne, 1968, p.56). In his *Tale of a Tub* (1704), Jonathan Swift presented a consistent satire of religious excess and envisaged satire as a sort of glass in which the viewer generally discovers everybody's face but their own (Swift,

1704, p.140). The rhetorical interpretation of political cartoons focuses on the “interaction of the creator, message, and audience” (Hsiao, 1995, p.17). In other words, how cartoonists use signs or rhetorical devices to invite readers to render judgments about the person or event depicted. A political cartoon is designed to present the subject of its ridicule as unfavorably as possible in order to create psychological and political pandemonium (Roberts, 1998). The views expressed may identify with certain ideologies, clarify issues, contrast *self* with *other* or reinforce certain positions and attitudes (Meyer, 2000). Visual metaphor is a conventional instrument used in political cartoons and is one of the main ‘weapons’ in the ‘cartoonist’s armoury’ (Gombrich, 1963). Cartoonists using visual metaphors as weapons in their armoury encourage mental stimulus and intellectual nourishment without stating any determinate proposition. It is the task of the viewer to use the image to gain insight (Carroll, 2001). The metaphoric process reorganizes and vivifies; it paradoxically “condenses and expands; it synthesizes often disparate meanings and in this process, attributes of one entity are transferred to another by comparison, by substitution, or as a consequence of interaction” (Feinstein, 1982, p.45). Gombrich’s notion of a ‘cartoonist’s armoury’ is highly significant as it posits that a cartoon is a type of ‘weapon’ in creating and manipulating public opinion. Political cartoons have always been used to manipulate public opinion. For example, Martin Luther (1483-1546) would not have spent valuable time pondering and executing ideas for his anti-Papal cartoons, had he not been convinced of their efficacy in manipulating public opinion. In terms of the power of manipulating public opinion, it has been argued that a political cartoon “allows the cartoonist to express views that are extreme, mean-spirited, or politically incorrect” (Gilmartin & Brunn, 1998, p.536). In order to achieve extreme views, a cartoonist may use stereotyping or caricature. Cartoonists employ stereotypes by necessity; they rely on the mundane in order to convey their points visually and efficiently. However, it would be “imprudent to assume cartoonists use stereotypes and other frames of meaning thoughtlessly” (Hernandez, 1994, p.14). The word *caricature* means to exaggerate, change, or overload. In caricature, “exaggerated drawings of an individual’s deformities are hailed as the height of humour; the more vindictively cruel, the funnier the drawing is deemed to be” (Johnson, 1937, p.21). *Caricaturas* are basically a form of ‘counter-art’ and are for the most part composed of two elements: *caricature*, which parodies the individual, and *allusion*, which creates the situation or context into which the individual is placed. Caricature aims to communicate “the perfect deformity and thus reveal the very essence of a personality” (Gombrich & Kris, 1940, p. 10). The classic theory of caricature claims that the caricaturist “seizes on the essence of his victim and provides a negative

counterpart to the idealizing tendencies of the normal portraitist" (Gombrich, 1963, p.131). He destroys his victim's persona (mask) by penetrating to the reality behind the appearance presented to the world and revealing the true man behind the mask of pretence and showing up his essential littleness and ugliness. In a sense then, the art of caricature is also an art of the *grotesque*. This notion combines ugliness and ornament, the bizarre and the ridiculous, the excessive and the unreal. The term derives from the Italian term for grottos (*grotteschi*), i.e., the ruins in which statuettes of distorted figures were found in the 15th and 16th centuries. Victor Hugo (1802-1885), for whom the grotesque was indispensable opposite the sublime, aptly indulged his penchant for antithesis when he claimed that the grotesque was the richest source nature can offer art. For Hugo, the sublime represents everything that is ethereal, aesthetic, ennobling, and all that it above us, all that we aspire to and venerate. The *grotesque*, by contrast, is ugly, dark, abnormal, and distorted, all that is beneath us, all that we should put behind us and reject. The pairing is as ancient as the human experience, the perpetual conflict between the flesh and the spirit. Because both exist in nature, Hugo concludes, both must exist in art (Hugo, 1827). Mikhail Bakhtin (1895-1975) places the *grotesque* at the heart of the *carnivalesque* spirit (Bakhtin, 1968). Grotesque imagery with its insistence on ironic reversals and on fluent and fertile opposites depicts the world as being upturned or a chaotic universe where things are no longer in their place, where order is disrupted, where hierarchies tumble, and the joker is king. Leonardo da Vinci used artistic explorations of "the ideal type of deformity in which he attempted to understand the concept of ideal beauty" (Hoffman, 1957, p. 15).

The Stereotyping of the Irish

The word *Irish* is seldom linked to the word *civilization*. Consistently, the Irish were depicted as being inebriants, feral, charming, flagitious, or corrupt, but not especially 'civilized'. However, Cahill (1995) tells the untold story of Ireland's heroic role in the evolution of European civilization through the influence of Irish learning. Cahill claims that after the Irish had been converted to Christianity by Saint Patrick; it was Irish monks, who as scribes, had preserved the very record of Western civilization copying the manuscripts of Greek and Latin writers, both pagan and Christian. While libraries and learning in Europe were forever lost, these Irish monks brought their uniquely Irish worldview to the undertaking. Hence, Ireland acquired the moniker of 'the island of saints and scholars'. As we shall see, this image of the Irish as being 'saints and scholars' was not mirrored in the cartoon imagery of 20th century British cartoonists. To them, the Irish were considered as being belligerent, ape-like, and especially anti-British. Irish immigrants in the late 19th century are

perceived as one of the main recipients of British colonial exploitation and as forms of racial discrimination (Jackson, 1963; Engels, 1969; Husband, 1982; Curtis, 1984). The racial conceptions of the Irish were the "product of the new scientific reason that developed in Britain over the course of the 19th century" (De Nie, 2004, p.6). In terms of the *other*, the Irishman was regarded as being unclean or dirty. 'Dirtiness' has been used as a metaphor for barbarism in anti-Irish discourse for centuries. This is evident in Elizabethan writings and Victorian accounts of Ireland which described the dirtiness, misery, and primitiveness of Ireland and the Irish. In the 19th century, the Irish love of violence and disorder was seen as a result of an inborn fiery temperament and the brutaility of Irish peasant society. Because of his servile status and idolatrous religion, the Irishman, also proved an easy mark for demagogues, both native and foreign. The Irish were disloyal by nature, and as Catholics, they could never offer the state their fidelity. The papacy's claims to religious supremacy raised the spectre of divided loyalties among Roman Catholic citizens. As Paz (1986, p.605) points out, "the Roman Catholic faith is a religion of charms, magical relics, fraudulent miracles and exorcisms, winking statues, and swarms of saints." The terms *Irish* and *primitive* soon implicated each other and the image of the unclean, primordial Irishman became familiar to the English imagination through jokes, cartoons, and other popular forms of representation. Such images have proliferated at times of political turmoil in Ireland, with the Irish frequently depicted with simian or pig-like features (Curtis, 1971; Darby, 1983). Such derogation is evocative of Douglas' pollution theories related to ideas of purity/danger and clean/unclean where the enemy is perceived as being impure, dangerous, and contaminated (Douglas, 1966). For example, a Protestant Unionist councilor once viciously accused Catholic Nationalists as being duplicitous "evil gunmen who had crawled out of the ghettos of West Belfast". He labeled them as being "evil human pus" and as "Republican poison" (Belfrage, 1990, p.295). After the partition of Ireland, the word 'dirty' continued to be a favorite epithet to humiliate Catholics in Northern Ireland. Again in terms of the o*ther*, James Redfield (1852) dehumanized the Irish (Ryan, 1996) by comparing them with dogs. Colonial racism stemming from Anglo-Irish relations and the construction of the Irish-Catholic as a historically significant *other* of the English-Protestant has formed the experience of the Irish in Britain (Hickman, 1995). Culturally, specific subject positions were produced for the Irish as *Colonial Others*, within the context of a 'shared life' between migrants and the 'host' society at the imperial centre (Jackson, 1963; Holmes, 1988; Dummett & Nicol, 1990). The steady metamorphosis of *Paddy the Irishman* into a grotesque Celtic Frankenstein between 1860 and 1880 was the price exacted from Irishmen for

their "increasing political activity and agrarian protest" (Curtis, 1971, p. 22). Charles Darwin's estimation of the Irish as being a lower species was primarily influenced by William R. Greg who described the archetypal Irishman as being "careless, squalid, unaspiring, feeds on potatoes, lives in a pig-stye, dotes on superstition, and multiplies like a rabbit" (Greg, 1868, p. 360). After visiting Ireland, Charles Kingsley cynically wrote: "I am haunted by the human chimpanzees I saw in Ireland…to see white chimpanzees is dreadful; if they were black, one would not feel it so much" (Curtis, 1968, p.84). Such derogatory and overtly racist comments led to Irishmen being depicted by several 19th century British cartoonists as simianized creatures.

Analysis of Cartoons (1900-2009)

In the subsequent imagery, we shall explore how cartoonists use visual metaphor as a 'weapon' in their armoury and how cartoons illustrate Loftus' (1982) concept of 'two ways of seeing' in conflict imagery. Let us begin by examining a 1900 cartoon by Matt entitled *Perjury, Brutality, Public Opinion, Neeson* (See Figure 1). Clearly, the image depicts an arena of conflict. It can be best understood in terms of the binary oppositions: defenders/attackers, good/evil, weak/powerful, them/us or religion/irreligion. This is an excellent example of a cartoonist using visual metaphor as a weapon in creating and manipulating public opinion. In fact, the phrase 'public opinion' in included in its title. As a conflict image, it concurs with Loftus' argument that each conflict group has its own 'way of seeing': the British saw Irish Protestants and Catholics as a group to be 'divided and conquered' whereas Ulster Protestants saw the police as their guardians against Irish Republicans; Irish Nationalists saw the police and judiciary as mere puppets of a biased and corrupt regime. The cartoon illustrates the tale of Daniel Neeson, a Belfast Catholic working-class man, who Belfast police suspected of involvement in sectarian rioting. The police forced their way into his home and seriously assaulted him in front of his family. Such brutality outraged Nationalists and Unionists alike. An injured and bandaged Neeson stares at an imposing figure of a magistrate weighing the impartial scales of British Justice as he treads on an agonized, and presumably corrupt, policeman. The magistrate clasps a sword engraved with the name *Public Opinion* in his left hand. To underline the policeman's corruption, the word *perjury* is inscribed on the back of the policeman's uniform and the word *brutality* is etched unto his baton to highlight his viciousness. This image is in accord with Paletz's claim that political humour can undermine or subvert the established authority and power relations (Paletz, 2002). However, although this image seems to connote Nationalist and Unionist solidarity in their revulsion of police brutality; it basically reinforces the notion of British Justice and

supremacy in Ireland. In reality, British policy in Ireland had been one of 'divide and conquer' for many centuries. Such a strategy agrees with idea that we have an innate psychological need to dichotomise and to establish enemies and allies (Allport, 1954; Brown, 1988; Mack, 1990). As Carroll (2002, pp.81-82) notes: "Typically, imperial powers depend on the inability of oppressed local populations to muster a unified resistance, and the most successful occupiers are skilled at exploiting the differences among the occupied."

Figure 1: Matt, *Perjury, Brutality, Public Opinion, Neeson.* Nomad's Weekly, Belfast, 4 August 1900.

Duncan (1968) has claimed that sometimes we march to death in the sacred name of the God symbol in order to conquer countries, reinforce our ideologies, and to achieve our destinies. It seems that those in power present themselves as heroes struggling against villainous powers who seek to destroy sacred principles and social order. The villain in art and drama and the devil in religious ritual are symbolic figures created to form attitudes necessary to carry us into action. Sir Edward Carson has a unique iconic status in Ulster Protestant mythology as a valiant hero of a minority populace in a foreign and hostile country defending its sacred territory against Irish-Catholics. Myths of territory define the place where a nation first discovers itself (Schopflin, 1997). Symbolically, this is the land where the nation's purity is safeguarded and where its virtues are preserved before contact with alien invaders. Such myths are associated with the concept of a *Golden Age*. It would seem that Ulster Protestants generate the myth that they defend their sacred space and exact revenge on Irish Catholics;

their perceived 'psychological enemy' (Ryan, 1996). This perception is echoed by many Protestants in Northern Ireland who identify with Old Testament stories related to the sufferings of the Israelites and it is particularly evident in their memories of the Ulster Plantation in 1609. As a conflict image, it is in accordance with Loftus' argument that each conflict group has its own 'way of seeing': Ulster Protestants saw Irish Catholicism as a religious contagion and a threat to their ownership of their 'sacred' Promised Land whereas Irish Catholics saw Ulster Protestantism as a religious anathema and its disciples as a threat to their religion and their territorial rights to Ireland. Clearly, the image depicts an arena of conflict. Greer's image can be best understood in terms of the binary oppositions: defenders/attackers, good/evil, religion/irreligion or them/us (See Figure 2). In Greer's image, the perception of Carson as a modern-day Samson defending his sacred Ulster against Irish-Catholic philistines is axiomatic. Irish-Catholics were considered to be what Fraser (1974) terms *bogeymen* figures. Unquestionably, Carson has a steely presence as a gargantuan figure armed with pistols blocking the road to Ulster from a Home Rule supporter stereotyped as a demonized abject Irish leprechaun. A road sign boldly declares *No Road for Home Rulers*. Exaggeration of the human figure in cartoon imagery is one of the defining features of visual satire. The transformation of Carson's figure into a colossal sinister adversary underpins Guilhamet's (1987, p.13) claim that satire is fundamentally 'a borrower of forms' which it then deforms and transforms into a new generic identity through fictional techniques. This image also coincides with Paletz's claim that political humour can undermine or subvert the established authority and power relations (Paletz, 2002). Also, it suggests that "we should not take cartoons too seriously" (Graesser et al., 1989, p.148). Moreover, it is also in accord with Feinstein's (1982) claim that metaphor encourages us to look beyond the literal and to generate new and deeper levels of meaning. Indubitably, it exemplifies the idea that we have an innate psychological need to dichotomise and to establish enemies and allies (Allport, 1954; Brown, 1988; Mack, 1990).

Figure 2: A. Greer. *Ulster at Bay*, Nomad's Weekly, Belfast, 5 October, 1913.

Bernard Partridge's *The Philanderer* (See Figure 3) depicts a grotesque female *Sinn Féin* figure imploring a narcissistic and philandering American president, Woodrow Wilson to *Be Mine*. Wilson replies "I do hope I haven't given you too much encouragement - but I can never be more than a brother to you." Wilson's 'fourteen points' for post-war peace included the free, open-minded and impartial adjustment of colonial aims which encouraged Sinn Féin to demand national self-determination for the whole of Ireland; a demand that was eventually rejected at Westminster. As a conflict image, it is in agreement with Loftus' (1982) claim that each conflict group has its own 'way of seeing': Irish Republicans saw a future Ireland as an autonomous sovereign country whereas Woodrow Wilson saw a problem in juggling America's advocacy of democracy and Ireland's right to claim self-determination and alienated American-British relationships. Clearly, the image depicts an arena of political conflict. Partridge's image can be best understood in terms of the binary oppositions: male/female/ beautiful/ugly, them/us or weak/powerful. Partridge depicts Sinn Féin as a petitioning *Mother Ireland* figure or as a demonized Irish *sans-cullote* figure carrying a rifle. She is the quintessential personification of Irish militant womanhood. As a mother, she is also akin to a Medean-like figure. There is a distinction between motherhood as experience and motherhood as institution; thus, motherhood is socially organized and is subject to historical and cross-cultural variations. Nationalist myths of motherhood operate at the psychic level of the conscious and unconscious and are subject to interventions by institutions like the state. They include constructs about proper maternal practices and the myths create tension between the 'good' and the 'bad'

mother. ‘Good’ mothers are pure whilst those who do not conform to social constructs are ‘bad’ mothers. Medea is the personification of the ‘bad’ mother who killed her children. Symbolically, she can be interpreted as a threat or a political argument. In Nationalist symbolization, even though *Mother Ireland* encouraged her children to suffer and die for her holy cause, she is still symbolized as being ‘good’ because the nation is sacred. Partridge presents the Sinn Féin figure as an object of ridicule; a symbol of psychological and political chaos (Roberts, 1998). Her evident grotesqueness is evocative of Irish *Sheela-Na-Gig* imagery (Smith-Shank, 2003). This cartoon is a good illustration of Abrams (1971, p.153) definition of satire as “the literary art of diminishing a subject by making it ridiculous and evoking toward it attitudes of amusement, contempt, indignation, or scorn.”

Figure 3: Bernard Partridge, *The Philanderer*. Punch, 25 June 1919.

Figure 4: JAK (Raymond Jackson) *In Christ’s Name*. Evening Standard, London, 16 August 1969.

Some analysts claim that violence is endemic to religion (Wright, 1973, 1988; Juergensmeyer, 1992; Bruce, 1994). Religious ethnocentrism has played a major role in the protracted Northern Ireland conflict for centuries (Wright, 1973) and it was a major factor in the recent Northern Ireland conflict. In May 1969, even though Terence O'Neill, then Prime Minister of Northern Ireland, expressed a stereotyped view of Irish Catholics, he encouraged his fellow-Protestants to be more tolerant towards them. O'Neill's liberalism was rejected by the Protestant Unionist Party, and by most Ulster Protestants, and consequently the conflict in Northern Ireland commenced a few months later. On 15 August 1969, riots left five people dead. Catholic homes were set alight in Belfast by Protestant mobs and after three continous days and nights of rioting, British troops were ordered on to the streets of Londonderry to supplement a fatigued Royal Ulster Constabulary (RUC). The title of JAK's cartoon entitled *In Christ's Name* suggests that the conflict was a religious war between Catholics and Protestants (See Figure 4). As a conflict image, it is in accord with Loftus' argument that each conflict group has its own 'way of seeing': Catholics saw Ulster Protestants as a group denying them civil and religious rights whereas Ulster Protestants saw Irish Catholics as anarchists and devotees of the anti-Christ. Clearly, the image depicts an arena of conflict. It can be best understood in terms of the binary oppositions: attackers/defenders, religion/irreligion or them/us. Certainly, this is not an image of over-sentimentalized suffering. Houses are depicted as dark empty tomb-like structures against a dramatic Golgotha-like sky. Five grotesque corpses are sprawled on a street covered in debris underscoring the notion of human victims as collateral damage. The cartoonist strategically places a child's cadaver at the center of the composition to highlight the notion of *blood sacrifice*. Another corpse at the bottom-left of the composition appears to have been shot through the heart. Therefore, this image accentuates the notion of blood sacrifice which is linked to the concept of ethnic victimization. *Ethnic victimization* occurs when the safety of a group is traumatized by violence and aggression, when human and civil rights have been violated, and when there is an assault that represents a continuous threat generating a fear of extermination of the victim (Montville, 1990). Certainly, it coincides with Allport's (1954) claim that we have an inherent psychological need to dichotomise and to establish enemies and allies.

Figure 5: Michael Cummings, *We're pagan missionaries*. Daily Express, London, 12 September 1969.

As noted earlier, religious ethnocentrism and violence has been a major factor in the recent Northern Ireland conflict. Michael Cummings cartoon entitled *We're pagan missionaries* uses metaphor to generate humour in a conflict regarded by the British as becoming increasingly confused (See Figure 5). As a conflict image, it concurs with Loftus' argument that each conflict group has its own 'way of seeing': Ulster Protestants and Nationalist Catholics saw the same God from the same streets and the same death count (Kelly, 1996) whereas the pagan missionaries saw Irish Catholics and Ulster Protestants as hypocritical demonized Christians. Cumming's image is best understood in terms of the binary oppositions: black/white, defenders/attackers, good/evil, them/us or religion/irreligion. He uses the visual metaphor of a group of African pagans attempting to save the unsophisticated Irish from their imminent self-destruction. Cummings employs metaphor to show how dehumanized Irish Christians viciously slay their fellow-Christians in the name of their God. The caption at the bottom reads: *We're Pagan missionaries come to try and make peace among the bloodthirsty Christians*. Irish Protestants and Catholics seem to be engaged in a Manichean struggle between good and evil on opposite sides of a terrace block. Also depicted are an unbalanced dustbin and a sign in the middle of the street which reads: *Cage: To keep the wild animals apart*. The racist implication is that the African tribesmen are more human and more Christian than the Northern Irish. This image reflects the view of ethnic humour that fits within superiority theories of humour which claim that laughter is directed at those who are considered inferior and is in itself a form of triumph and superiority (Berlyne, 1968). Additionally, the image supports Abrams' (1971, p.153) definition

of satire as “the literary art of diminishing a subject by making it ridiculous and evoking toward it attitudes of amusement, contempt, indignation, or scorn.” It especially reflects Stopp’s claim that “satire uses ironic inversion in art or in life” (Stopp, 1958, p.201). Moreover, it is an excellent instance of Bakhtin’s claim that grotesqueness is central to the heart of the carnivalesque spirit (Bakhtin, 1968).

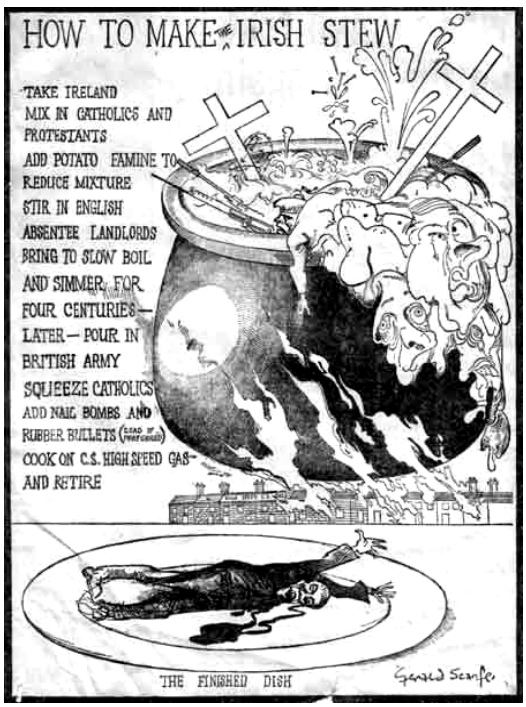


Figure 6: Gerald Scarfe, *How to Make the Irish Stew*. Sunday Times, London, 15 August 1971.

A Gerald Scarfe cartoon entitled *How to Make the Irish Stew* (See Figure 6) attempts to explain the conflict to a confused British audience. As a conflict image, it corresponds to Loftus’ claim that each conflict group has its own ‘way of seeing’: the British saw Ulster Protestants and Irish Catholics as religious extremists or anarchists worthy of legitimate extermination. Clearly, the image depicts an arena of conflict. It can be understood in terms of the binary oppositions: good/evil, them/us or religion/irreligion. Scarfe uses the visual metaphor of a gigantic cooking pot in this visceral image. Two Christian crosses signify the ethno-religious nature of the ghoulish recipe as Catholics and Protestants are boiled alive in a gargatuean cooking pot. They have been transmogrified by the

intense heat generated by flames of hatred emanating from their smoldering houses into dehumanized, flaccid and amorphous abominations. A sinister corpse dripping with blood is spread on an ernomous plate with the inscription 'the finished dish' underneath it. The ghoulish menu reads:

> "How to make Irish stew. Take Ireland. Mix in Catholics and Protestants. Add potato famine to reduce mixture. Stir in English absentee landlords. Bring to slow boil and simmer for four centuries. Later – pour in British army. Squeeze Catholics. Add nail bombs and rubber bullets (lead if preferred). Cook on C.S. high speed gas and retire."

Overall, the image proposes the annihilation of Irish Catholics and Irish Protestants. As such, the blood sacrifice of the victims can be allied to the notion of ethnic victimization which occurs when there is fear of extermination of the victim (Montville, 1990). This image also supports Kuper's (1990) claim that conflict groups are apt to draw on deep levels of their unconscious and identify the enemy group as the 'embodiment of evil'. It also sustains Abrams (1971, p.153) definition of satire as "the literary art of diminishing a subject by making it ridiculous and evoking toward it attitudes of amusement, contempt, indignation, or scorn." Additionally, it shows how grotesque imagery creates a topsy-turvy world where things are dislocated and a chaotic universe contains sinister comical warnings to the viewer. It also supports Zenner's claim that satirical humour perpetuates negative stereotypes (Zenner, 1970, p. 93). Indubitably, it also agrees with Allport's (1954) claim that we have an instinctive psychological need to dichotomise and to establish enemies and allies.

Figure 7: Rowel Friers, *Miss Free Derry*. Catto, M. (1977) Art in Ulster 2, Belfast: Blackstaff Press.

Symbols of womanhood in Ireland have long histories of signification and are well understood within Irish visual culture (Sawyer, 1993; Forker, 2002, 2007; Forker & McCormick, 2009). Female personifications of Ireland such as *Erin*, *Deirdre* and *Dark Rosaleen* were promoted by the Celtic Revival. *Maeve*, *Macha*, *Emer*, *St. Brigid* and the *Virgin Mary* were promoted by the *Inghinidhe na hEireann* (Daughters of Ireland). Catto (1977, p.129) includes an image of Irish womanhood which is the complete antithesis of Irish womanhood as symbolized by the Celtic Revivalists. *Miss Free Derry* by Rowel Friers underscores the issue of civil rights. As a conflict image, it agrees with Loftus' claim that each conflict group has its own 'way of seeing': Irish Nationalists saw female protesters in Derry as women demanding their civil rights whereas the British saw them as forms of Irish militant womanhood offering support to their husbands, fathers or brothers in the IRA. Friers' image is best understood in terms of the binary oppositions: beautiful/ugly, them/us, clean/unclean, or superior/inferior. The cartoonist uses the representation of a dehumanized 'dirty' blood-spattered *Miss Free Derry* standing alongside stunningly attractive competitors in a Miss World contest (See Figure 7). Such derogation is evocative of Douglas' pollution theories related to ideas of purity/danger and clean/unclean (Douglas, 1966). Douglas has shown 'dirt', and by extension anything that is classified within a given culture as filthy, excremental, or taboo, may be re-sacralized through religious ritual. Classifying something as 'dirt' helps to bring order and establishes boundaries for a given culture. In this sense then, Friers' *Miss Free Derry* can be classified as a 'boundary figure'. The cartoon is also a good illustration of Abrams (1971, p.153) definition of satire as "the literary art of diminishing a subject by making it ridiculous and evoking toward it attitudes of amusement, contempt, indignation, or scorn." It also exemplifies Stopp's claim that satire uses ironic inversion from other forms of ordered expression in art or in life (Stopp, 1958, p.201). It is also an excellent exemplar of Bakhtin's claim that grotesqueness is central to the heart of the carnivalesque spirit (Bakhtin, 1968).

Figure 8: JAK, *The Irish*, Evening Standard, London, 29 October 1982.

One of the most politically controversial cartoons created during the conflict was *The Irish* by JAK (See Figure 8). The cartoon appeared at a time when paramilitary violence showed no sign of abating and when Anglo-Irish relations were still strained as a result of the Republic of Ireland government's 'neutral' attitude towards Britain during the Falklands War. In July, two IRA bombs in London had killed eight people and injured over fifty others. On 27 October, three Royal Ulster Constabulary (RUC) officers were killed in a massive explosion in Lurgan, County Armagh. As a conflict image, it agrees with Loftus' claim that each conflict group has its own 'way of seeing': the British government saw Irish Republican and Protestant Loyalist paramilitaries as terrorists whereas the paramilitary groups saw themselves as defenders of their communities. JAK's image is best understood in terms of the binary oppositions: good/evil, attackers/defenders. Clearly, the image depicts an arena of conflict. JAK uses the visual metaphor of a large billboard poster to underline his satircal message. An onlooker stares at the poster which garishly declares: *Emerald Isle Snuff Movies present the Ultimate in Psychopathic Horror*. Underneath, the caption reads: *The Irish*. A pack of demonized zombie-like Irish paramilitaries with gnashing fangs and grimaced faces, armed with daggers, drills, dynamite, saws, and other crude forms of weaponry are depicted fighting in an orgiastic frenzy above a cemetry with white crosses. JAK also emphasizes the extreme awfulness of the movie by inserting the letter X four times instead of the ususal three for x-rated horror movies. JAK makes no attempt to explain Irish political complexities or distinguish between different paramilitary groups and homogenizes the Irish as a race of psychopathic and dehumanized monsters

who delight in violence and bloodshed. The caption underneath states: *Featuring the I.R.A., I.N.L.A., U.D.F., P.F.F., U.D.A., etc. etc*. Thus, every political group of every political persuasion is demonized (Kuper, 1990). This image is an excellent example of Bahktin's claim that grotesqueness is central to the heart of the carnivalesque spirit (Bahktin, 1968). Additionally, it concurs with Gombrich's claim that "the caricaturist destroys his victim's persona (mask) by revealing the true man behind the mask of pretence and shows up his essential littleness and ugliness" (Gombrich, 1963, p.131). It also reflects Kuper's (1990) claim that conflict groups tend to draw on deep levels of their unconscious and identify the enemy group as the 'embodiment of evil'. Thus, conflicts come to be seen as holy wars where one side is upholding the 'forces of light' against the 'forces of darkness.'

Figure 9: JAK, *Creatures from an Alien World*. Evening Standard, London, 21 March 1988.

JAK's cartoon entitled *Creatures from an Alien World* depicts one of the most appalling and unspeakable abominations in the history of the conflict (See Figure 9). On 16 March 1988, in an act of singular Loyalist bravado, Michael Stone became notorious when he attacked the mourners of an IRA funeral for three IRA members who were slain in Gibraltar by the SAS. Television images showed Stone throwing several grenades and opening fire on the mourners killing three and injuring over fifty. Three days later, the funeral of one of the victims, IRA member Kevin Brady, took place in the same area in an atmosphere of heightened tension and suspicion. When a car suddenly drove at high speed into the funeral cortège, many in the crowd thought it was another Loyalist murder attack. It was in fact driven by two British army corporals named Derek Wood and Robert Howes who were

dressed in civilian clothes. Later official army sources claimed that they had arrived at the scene by accident but their presence has never been satisfactorily explained. Although Derek Wood fired a warning shot both soldiers were quickly dragged from the vehicle, beaten, stripped and then taken to waste ground where they were shot by the IRA. The deaths had an enormous impact on people everywhere, mainly because the attack had been filmed by television cameras and by army helicopter surveillance. Television footage of the sheer brutality of the corporals' deaths shocked world opinion, and the picture of a Catholic priest, Father Alex Reid, kneeling in prayer over the semi-naked body of one of the soldiers seemed to encapsulate the tragedy of the Northern Ireland conflict. As a conflict image, it is in accord with Loftus' claim that each conflict group has its own 'way of seeing': Irish Republicans saw the two British army corporals as potential Loyalist killers or as members of the SAS whereas the British saw the two slain soldiers as martyrs brutally slaughtered by flagitious Irish savages. JAK's image is best understood in terms of the binary oppositions: alien/native, defenders/attackers, or good/evil. Without doubt, the image depicts an arena of conflict. JAK depicts the demonized and simianized faces of the sub-human attackers akin to reincarnations of the grotesque figures of the 19th century British cartoonist, John Tenniel. His use of visual metaphor as a weapon in manipulating public opinion underpins the prevailing impression of the killers as bloodthirsty alien savages and captures the incomprehension of most people in Britain that such actions could actually take place in part of the United Kingdom. This image supports Bahktin's claim that grotesqueness is central to the heart of the carnivalesque spirit (Bahktin, 1968) and it also shows how "the subject's persona (mask) is revealed through its fundamental littleness and ugliness" (Gombrich, 1963, p.131).

Figure 10: Steve Bell, *Real IRA*. The Guardian, 10 March 2009.

Steve Bell's *Real IRA* cartoon (See Figure 10) depicts the Real IRA's refusal to accept the Belfast Agreement. As a conflict image, it is in accord with Loftus' argument that each conflict group has its own 'way of seeing': the Real IRA did not see the Belfast Agreement as the final solution to the conflict between the Irish and the British as they still aspired to a united Ireland. Bell's image is best understood in terms of the binary oppositions: defenders/attackers, good/evil, weak/powerful or them/us. Clearly, the image depicts an arena of conflict. A Republican carnivalesque hybrid of Frankenstein and Dracula is depicted rising from his coffin. A stake of wood pierces through the sacred Irish Tricolour in which his corpse has been enshrouded. Metaphorically, this elevates him to the status of a political martyr. On the nearby wall, kitch bouquets of flowers are neatly arranged on two rectangular frameworks in order to identify this beast's paramilitary affiliation: the Real IRA. This masked abomination glares ominously with protruding eyes at the viewer. Symbolically, the implication is that Irish Republican aspirations for a united Ireland shall never die and they will be resurrected at some future date. The symbolic linkage to vampirism also suggests the idea of blood sacrifice (Montville, 1990). This image is also an excellent example of Bakhtin's claim that grotesqueness is central to the heart of the carnivalesque spirit (Bakhtin, 1968) and it also agrees with Gombrich's claim that the caricaturist destroys his victim's persona (mask) by revealing "the true man behind the mask of pretence and shows up his essential littleness and ugliness" (Gombrich, 1963, p.131).

Conclusons

This study set out to explore how political cartoonists use visual metaphor as a 'weapon' in their 'cartoonists' armoury' (Gombrich, 1963). The study analyzed cartoons from 1900-2009 which depicted leading political figures and important political issues which affected the development of a nascent Northern Ireland and in the recent Northern Ireland conflict. Loftus' (1982) concept of 'conflict imagery' postulates that each conflict group has its own 'way of seeing' and therefore each group's comprehension of politics, religion, and other aspects of their lives became separate. Consequently, this difference in visualization provides conflict groups with an arena of conflict. The findings clearly show that political cartoons are a form of 'conflict imagery' (Loftus, 1982). The findings also reveal that visual metaphor as a weapon was employed to generate and manipulate public opinion in Ireland and in Britain. It was also used to reinforce each conflict group's own version of Irish history. Furthermore, many visual metaphors expressed Ulster Protestant and British

superiority over Nationalist Catholics. It is evident that 20th century British cartoonists did not rely so much on the simian metaphor but they still dehumanized and demonized the Irish as the *other*. Additionally, each cartoon contained various examples of binary oppositions which underscored the very complex nature of the Northern Ireland conflict: self/other, responsibility/irresponsibility, innocent/guilty, defenders/attackers, good/evil, weak/powerful, them/us and religion/irreligion. In addition, the findings show a proliferation of imagery which reflected a number of conflict theories: ethnocentrism (Sherif, 1966; LeVine & Campbell; Tajfel & Turner, 1986; Jetten et al., 1996), the psychological enemy image (Ryan, 1996), the psychological need to establish enemies (Allport, 1954; Brown, 1988; Mack, 1990), sanctification and demonization (Kuper, 1990), and dehumanization (Ryan, 1996). It is also apparent that visual metaphor as a weapon is effective in either supporting the established model of authority by challenging or threatening it (Paletz, 2002) and for removing the 'mask' of the intended object to reveal its true face (Gombrich, 1963). Visual metaphor as a weapon is also powerful when using ironic inversion (Stopp, 1958), in creating depictions of psychological and political chaos (Roberts, 1998) and stressing the grotesque in the spirit of the carnivalesque (Bahktin, 1968). The findings also show visual metaphor as a form of weaponry is effective when it is used to deconstruct the reality of this world and reconstruct a new symbolic world for the viewer which is potentially full of multiple interpretations. In other words, visual metaphors as weapons allow us to look beyond the literal and to generate deeper levels of meaning (Feinstein, 1982). This is revealed in the great diversity of visual metaphors as weapons in the selected cartoons. For example, an injured and bandaged protester, an Irish magistrate weighing the impartial scales of British Justice, a gargantuan Unionist politician as a modern-day Samson, pagan African missionaries lambasting blood-thirsty Northern Ireland Christians, a female Sinn Féin supporter as a French *sans-cullote* figure, Northern Ireland paramilitaries depicted as zombies, spectres, vampires, a colossal cooking vessel boiling Protestants and Catholics alive from the heat created by the flames their of sectarian hatred, a grotesue blood-spattered Irish Miss World contestant and a vampire-like Real IRA member draped in an Irish tricolor in a coffin. Such an ingenious array of imagery not only shows that political cartoons are dark and dangerously close to magic (Coupe, 1962, p.65) but also underlines the remarkable power of visual metaphor as a weapon in the cartoonist's armoury.

References

Abrams, M.H. (1971). A glossary of literary terms. New York: Holt, Rinehart &Winston.

Allport, G. (1954). The nature of prejudice. New York: Beacon Press.

Bakhtin, M. (1968). Rabelais and his world. Cambridge: MIT Press.

Barthes, R. (1977). Image, music, text. London: Fontana.

Belfrage, S. (1990). The crack: A Belfast year. London: Deutch.

Berlyne, D. (1968). Laughter, humour and play. Handbook of Social Psychology, Lindzey, G. & Aronson, E. (Eds.), Reading, Mass., 2, 795-852.

Boyd, A. (1969). Holy war in Belfast. Dublin: Anvil.

Brown, R. (1988). Group processes: Dynamics within and between groups. Oxford: Blackwell.

Bruce, S. (1994). The edge of the union: The ethnic case. Oxford: Oxford University Press.

Catto, M. (1977). *Art in Ulster 2*. Belfast: Blackstaff.

Cahill, T. (1995). *How the Irish saved civilization: The untold story of Ireland's heroic role from the fall of Rome to the rise of medieval Europe*. New York: Doubleday.

Carroll, N. (2001). *Beyond aesthetics*. Cambridge: Cambridge University Press.

Carroll, J. (2002). *Constantine's sword: The Church and the Jews*. New York: Mariner.

Coupe, W.A. (1962). Political and religious cartoons of the Thirty Years' War. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, The Warburg Institute, ***25*** (2), 65-86.

Curtis, L.P. (1968). *Anglo-Saxons and Celts: A study of anti-Irish prejudice in Victorian England*. Connecticut: University of Bridgeport.

Curtis, L.P. (1971). *Apes and angels: The Irishman in Victorian caricature*. London: Smithsonian Institution Press.

Curtis, L.P. (1984). *Nothing but the same old story*. London: Information on Ireland Press.

Darby, J. (1983). *Dressed to kill*: *Cartoonists and the Northern Ireland conflict*. Belfast: Appletree Press.

Darby, J. (1995). Conflict in Northern Ireland: A background essay. In S. Dunn (Ed.), *Facets of the conflict in Northern Ireland*. London: Macmillan.

De Nie, M. (2004). *The eternal Paddy: Irish identity and the British Press, 1798-1882*. Madison: University of Wisconsin Press.

De Sousa, M. (1981). The editorial cartoon as visual rhetoric: Re-thinking Boss Tweed. *Journal of Visual Verbal Languaging*, ***2*** (2), 43-52.

De Sousa, M. (1984). Symbolic action and retended insight: The Ayatollah Khomeini in US editorial cartoons. In M.J. Medhurst & Benson, T.W. (Eds.), *Rhetorical Dimensions in Media: A Critical Casebook*. Dubuque, IA: Kendall/Hunt.

De Sousa, M. & Medhurst, M.J. (1982). Political cartoons and American culture: Significant symbols of campaign 1980. *Studies in Visual Communication, 46*, 66–84.

Douglas, M. (1966). *Purity and danger: An analysis of concepts of pollution and taboo*. London: Routledge & Kegan Paul.

Dummett, A., and Nicol, A. (1990). Subjects, citizens, aliens and others. London: Weidenfeld & Nicolson.

Duncan, H. (1968). *Symbols in society*. Oxford: Oxford University Press.

Edwards, J.L. (1992). Metaphors of enmity in Gulf War political cartoons. *Ohio Speech Journal*, *30*, 62-75.

Engels, F. (1969). *The condition of the working class in England*. London: Panther.

Falconer, A. (1988). The reconciling power of forgiveness. In *Reconciling Memories*, A. Falconer (Ed.), Blackrock, Co. Dublin, Columba Press, 84-98.

Feinstein, H. (1982). Meaning and visual metaphor. *Studies in Art Education*, Reston: National Art Education Association, ***23*** (2), 45-55.

Forker, M. (2002) A diagnostic profile of art understandings and social attributions based on written responses to conflict imagery. Unpublished Doctoral dissertation, Queen's University of Belfast, Northern Ireland.

Forker, M. (2007). The role of motherhood symbolization in the conflict imagery of Northern Ireland. *Visual Culture &* Gender, Northern University of Illinois, U.S.A., *2*, 2-87.

Forker, M., & McCormick, J. (2009). Walls of history: The use of mythomoteurs in Northern Ireland murals. *Irish Studies Review*, England: Taylor & Francis, ***17*** (4), 423-465.Fraser, R.M. (1974). *Children in conflict*. Pelican: England.

Gamson, W., & Stuart, D. (1992). Media discourse as a symbolic contest: The bomb in political cartoons. *Sociological Forum, 7*, 55–86.

Gilmartin, P., & Brunn, S.D. (1998). The representation of women in political cartoons of the 1995 world conference on women. *Women's Studies International Forum, 21*, 535–49.

Gombrich, E.H. (1963). The cartoonist's armoury. In E.H. Gombrich (Ed.), *Meditations on a Hobby Horse and other Essays on the Theory of Art*, London: Phaidon, 127-142.

Gombrich, E.H., & Kris, E. (1940). *Caricature*. Harmondsworth: Penguin.

Graesser, A., D. Long & Mio, J. (1989). What are the cognitive and conceptual components of humorous text? *Poetics*, *18*: 143-163.

Green, A.S. (1908). *The making of Ireland and it's undoing*. Macmillan: London.

Greg, W.R. (1868). On the failure of 'natural selection' in the case of Man. *Fraser's Magazine for Town and Country*, *78*, 353–362.

Guilhamet, L. (1987). *Satire and the transformation of genre*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Hernandez, D.G. (1994). Cartoonists confront political correctness. *Editor and Publishers*, 14-34.

Hess, S. & Kaplan, M. (1975). *The ungentlemanly art: A history of American political cartoons*. New York: MacMillan.

Hickman, M.J. (1995). *Religion, class and identity: The State, the Catholic Church and the education of the Irish in Britain*. Hants: Avebury.

Hoffman, W. (1957). *Caricature from Leonardo to Picasso*. New York: Crown.

Holmes, C. (1988). *John Bull's island: Immigration and British policy, 1871-1971*. London: Macmillan.

Hsiao, H.W. (1995) *Political cartoons in Taiwan: Historical profile and content analysis* .Unpublished Doctoral dissertation, Temple University: Philadelphia, Pennsylvania, U.S.A.

Hugo, V. (1827). Preface to Cromwell. *Prefaces and Prologues to Famous Books Series*, The Harvard Classics, C. W. Eliot (Ed.), New York, P.F. Collier & Son, *39*, 1909-14.

Husband, C. (Ed.). (1982). '*Race' in Britain: Community and change*. London: Hutchinson.

Jakobson, R., & Halle., M. (1956). *Fundamentals of language*. The Hague: Mouton.

Jackson, J.A. (1963). *The Irish in Britain*. London: Routledge & Kegan Paul.

Jetten, J., Spears, R., & Manstead, A.S. (1996). Intergroup norms and intergroup discrimination: Distinctive self-categorization and social identity effects. *Journal of Personality and Social Psychology*, *71*, 1222-1233.

Johnson, I.S. (1937). Cartoons. *The Public Opinion Quarterly*, Oxford University Press, ***1*** (3), 21-44.

Juergensmeyer, M. (1992). *Violence and the sacred in the modern world*. New York: Frank Cass.

Kelly, L. (1996). *Thinking long: Contemporary art in the north of Ireland*. Kinsale: Gandon.

Kleeman, G. (2006). Not just for fun: Using cartoons to investigate geographical issues. *New Zealand Geographer, 62*, 144–151.

Koestler, A. (1964). *The act of creation*. London: Hutchinson & Company.

Kuper, L. (1990). Theological warrants for genocide: Judaism, Christianity and Islam. *Terrorism and Political Violence*, ***2*** (4), 351-379.

Leach, E. (1970). *Lévi-Strauss*. London: Fontana.

LeVine, R.A., & Campbell, D.T. (1972). *Ethnocentrism*: *Theories of conflict, ethnic attitudes and group behaviour*. New York: Wiley.

Loftus, B. (1982). *Images in conflict: Visual imagery and the Troubles in Northern Ireland 1968-1981*. Unpublished Doctoral dissertation, Keele University, Cambridge.

Lyons, J. (1977). *Semantics*. Cambridge: Cambridge University Press.

Mack, J.E. (1990). The enemy system. In *The Psychodynamics of International Relationships: Concepts and Theories*, Volkan, V.D. & Montville, J. (Eds.), Lexington, MA, Lexington Books, 57-69.

Medhurst, M.J., & Benson, T.W. (Eds.). (1984). *Rhetorical dimensions in media: A critical casebook.* Dubuque, IA: Kendall/Hunt.

Meyer, J.C. (2000). Humor as a double-edged sword: Four functions of humor in communication. *Communication Theory*, ***10*** (3), 310–31.

Montville, J.V. (1990). *The psychodynamics of international relationships*. Lexington, MA: Lexington Books.

Paletz, D. (2002). *The media in American politics: Contents and consequences*. New York: Longman.

Paz, D.G. (1986). Anti-Catholicism, anti-Irish stereotyping and anti-Celtic racism in mid-Victorian working-class periodicals. *Albion*, ***18*** (4), 601-616.

Redfield, J. (1852/2003). *Comparative physiognomy or resemblances between men and animals*. Whitefish, Montana: Kessinger.

Roberts, H. (Ed.) (1998). *Encyclopedia of comparative iconography*. Chicago, IL: Fitzroy Dearbon.

Ryan, S. (1996). The voice of sanity growing hoarse?: A comparative analysis of destructive processes in violent intercommunal conflict. In *The Politics of Difference: Ethnic Premises in a World of Power*, P. McAllister & Wilmsen, E. (Eds.), Chicago:University of Chicago Press, 144-161.

Sawyer, R. (1993). *We are but women: Women in Ireland's history*. London: Routledge.

Schopflin, G. (1997). The functions of myth and a taxonomy of myths. In *Myths and Nationhood*, G. Hosking & Schopflin, G. (Eds.), (pp.19–35). London: Hurst.

Sherif, M. (1966). *Group conflict and co-operation: Their social psychology*. London: Routledge & Kegan Paul.

Smith-Shank, D.L. (2003). The Sheela-Na-Gig: A post-modern medieval mystery. In *Women Art Educators III*, R. Irwin, K. Grauer & Zimmerman, E. (Eds.), Vancouver: The Canadian Society for Education through Art, 248-255.

Stephenson, R.M. (1951). Conflict and control functions of humour. *American Journal of Sociology*, Chicago: The University of Chicago Press, ***56*** (6), 569-574.

Stewart, A. (1977). *The narrow ground: Aspects of Ulster*. London: Faber & Faber.

Stopp, F. (1958). *Evelyn Waugh: Portrait of the artist*. London: Chapman & Hall.

Swift, J. (1704/2010). *A tale of a tub and other works*. M. Walsh (Ed.), Cambridge: Cambridge University Press.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1986). The social identity theory of inter-group behavior. In *Psychology of Intergroup Relations*, S. Worchel & Austin, L.W. (Eds.). Chigago:Nelson-Hall.

Wright, F. (1973). Protestant ideology and politics in Ulster. *European Journal of Sociology*, *14*, 226-228.

Wright, F. (1988). *Reconciling the histories of Protestant and Catholic in Northern Ireland*. Dublin, BlackRock: Columba.

Zenner, W.P. (1970). Joking and ethnic stereotyping. *Anthropological Quarterly*, Washington: The George Washington University Institute for Ethnographic Research, ***43*** (2), 93-113.

Visual Metaphor as a Weapon: Conflict Imagery in Northern Ireland Political Cartoons (1900-2009)

以視覺隱喻為利器: 論北愛爾蘭政治漫畫中之爭鬥圖像 (1900-2009)

馬丁・福克[1] 張妙珍[2]

摘 要

本論文探討政治漫畫家在他們的「漫畫家軍械庫」中如何以「視覺隱喻」作為利器(Gombrich, 1963)。文中所分析之漫畫圖像計從西元 1900 年到 2009 年，以影響北愛爾蘭初期到近期爭鬥發展中主要政治人物和議題為主。研究結果顯示政治漫畫為爭鬥圖像的一種形式(Loftus, 1982)。以視覺隱喻做為利器用來操縱愛爾蘭和英國輿論，並且強化彼此族群本身對愛爾蘭歷史之衝突。許多視覺隱喻描述北愛爾蘭新教徒和英國人優於民族主義的天主教徒。此外，每幅漫畫中包含各種二元對立的例子，一種極錯綜複雜的北愛爾蘭爭鬥。同時也發現有越來越多圖像反映出爭鬥理論，例如民族優越感、心理敵人肖像、樹立敵人之心理需求、神聖化和魔鬼化、以及非人性化。顯然地，將視覺隱喻做為利器具有多種效益，可挑戰既有權威、可藉由摘除意欲目標之面具來揭示其真實面貌、或讓大家不看表面之意而探索更深層意義。本文所選之漫畫圖像揭露出視覺隱喻作為利器之多樣性: 圖像巧妙配置不僅顯現出政治漫畫近乎危險黑暗魔力(Coupe, 1962 p.65)，而且也強調漫畫家軍械庫中以視覺隱喻作為利器之非凡能力。

關鍵字：政治漫畫、視覺隱喻、戰爭圖像、利器、二元對立

1.馬丁・福克現為實踐大學高雄校區應用英語系副教授
2.張妙珍現為和春技術學院應用外語系副教授

崑曲曲牌【刮地風】之研究
—以集成曲譜為例

葉添芽

摘　要

崑曲曲牌【刮地風】是流傳久遠的詞牌和曲牌，是明代非常流行的“時曲”，後被用在散套及劇套中，在南曲和北曲中都有，屬於黃鐘宮。它的句格有七句、九句、十句、十一句、十二句等多種形式。本文以《集成曲譜》中，八首不同折子戲中之崑曲曲牌【刮地風】做為研究對象。崑曲化後之【刮地風】，在《集成曲譜》中皆為十二句，五十個正字；然多有增字、減字、增句，或字格有不合格律之處。

本文先探討【刮地風】之源流。透過分析了解其所屬套數，也深入探討其格律及音樂旋律，再尋其繁衍之樂曲；了解崑曲化後之【刮地風】，並非一成不變的「程式化之樂曲」，每首都是重新打譜或是創作，每一首新的【刮地風】都有不同之意境。

關鍵字：崑曲曲牌、刮地風、集成曲譜

葉添芽現為國立臺灣藝術大學中國音樂學系講師

壹、緒論

曲牌是我國傳統音樂中獨特的樂曲形式，在任教的中國音樂學系中，師生常搬演之傳統演奏或演唱的樂曲，有許許多多源自於唐宋以降之曲牌音樂，這些曲牌音樂隨著時代的更迭，人民生活情境的改變，通過各種傳播的途徑，繁衍出多彩多姿的傳統或現代樂曲，它散播在民歌、器樂曲、戲曲音樂、曲藝音樂中。

東西音樂的創作是有很大的不同，西方是單曲單用，我國傳統樂曲常是單曲多用，如《八板》，繁衍出各種歌樂曲、器樂曲，如：《大八板》、《碰八板》、《慢六板》、《金蛇狂舞》等樂曲。而曲牌音樂是我國傳統音樂中最常被選為創作的素材，也是產生流變、繁衍最多的一群。通過對曲牌音樂的研究、透過其文本及曲體，探討曲牌音樂的主題、題材、結構、風格、體裁變異及其發展的規律性，讓我們更接近曲牌音樂的本質。透過單一曲牌的探討，認識其聲情、曲情，更進而探討其在宮調中之運用，瞭解其在散套及劇套之劇情。而曲牌《刮地風》是產生在宋元後入於南北曲中的黃鐘宮，繁衍眾多變體，甚至被用在台灣之南管、北管樂曲中，非常值得我們研究。

我國歷代的曲牌題材廣泛，形式多樣，手法變化多，令人目不暇接。從微觀個案入手來考察和探討歷代累積的曲牌群體，以個案研究來對曲牌音樂進行整體性的歷史觀照，是我探討曲牌【刮地風】的心情寫照，期能以小觀大，深入淺出，對單一曲牌分析其：1.流變 2.套數 3.唱詞 4.旋律之變化，亦梳理它在其他地區繁衍與應用，提供給學習戲曲音樂者探討的一個方向。

貳、曲牌【刮地風】之源流

曲牌，亦稱曲牌音樂，也是曲子的調名。

我國之詩文自古多與音樂結合，詩經、楚辭、漢魏樂府、唐詩、宋詞、元曲，均為合樂之文學，由於詩詞與音樂的結合，產生了詞曲結合之聲樂曲牌與純音樂之器樂曲牌兩大類。兩者孰先孰後難界定，但它們關係密切，各自形成，相互吸收與影響。

而聲樂曲牌可分為文人聲樂曲牌、民間聲樂曲牌、宗教聲樂曲牌三大類。有些文人聲樂曲牌與民間聲樂曲牌較難嚴格加以區分，而文人聲樂曲牌是古代文人音樂家創作的曲牌，多數在士大夫和知識階層中流傳，作詞的文人大多數有署名，而作曲者則很少有署名。

器樂曲牌與聲樂曲牌不同，無文人曲牌與民間曲牌之分，從曲牌的標題性質來看，可分為有：一、標題性器樂曲牌，如：【柳青娘】、【山坡羊】等；二、無標題性器樂曲牌，如：【八板】、【八段錦】等。

本研究設定以崑曲之文人聲樂曲牌為對象，以《集成曲譜》中八首【刮地風】為例。

在燕樂中的所有曲牌都隸屬於各自的宮調，在唐宋詞調系統的宋金諸宮調中，用了二百三十多首曲牌，按宮調分類中，有仙呂調、中呂調、黃鐘宮、正宮…等，其中黃鐘宮有十八章：

侍香金童、喜遷鶯、四門子、柳葉兒、快活爾、出隊子、雙聲疊韻、黃鶯兒、降黃龍滾、刮地風、整金冠…快活年。[1]

在宋金諸宮調之黃鐘十八章中，是目前最早出現曲牌【刮地風】的文獻。在元曲系統的《天寶遺事》中，新增八十多首曲牌，而據周德清所著《中原音韻》共列曲牌三百三十五章，其中黃鐘宮二十四章，有：

醉花陰、喜遷鶯、出隊子、刮地風、四門子、水仙子…尾聲。[2]

在明代朱權所著《太和正音譜》中亦列出如上黃鐘宮之二十四章，並以劉東生散套一曲【刮地風】為例：

疏剌剌一弄而秋聲不斷續，真乃是萬籟笙竽，一年中好景休辜負，…見水輪飛出雲衢。[3]

明代沈自晉編之《南詞新譜》中將【刮地風】列為黃鐘宮過曲之一，亦舉《拜月亭》中一曲為例：

舉止與孩兒不甚爭，廝跟去你心肯，情願做奴為婢身多幸，…就此處權停。[4]

康熙年間，王奕清等奉敕編撰之《康熙曲譜》亦列黃鐘宮十二章，有醉花陰、喜遷鶯、出隊子、刮地風、四門子…. 賀聖朝。亦是舉劉東生散套一曲為例。

清乾隆十一年(1746 年)刊行的宮廷內府朱墨本《新定九宮大成南北詞宮譜》卷之七十列有南黃鐘正曲【刮地風】二首，卷七十三列有北黃鐘調隻曲【刮地風】十首，卷七十四北黃鐘、醉花陰套曲列有【刮地風】七首，卷七十五北黃鐘、醉花陰合套列有北【刮地風】二首，卷之七十黃鐘宮正曲其中一首是南戲《江天雪》中的唱曲，其詞為：

刮地狂風聲猛烈，怎禁得路跋涉，荒郊野曠天將暝，使奴襪小鞋弓難走迭，踣手共腳…撲頭撲面風雪。[5]

《江天雪》中【刮地風】首句是否為曲牌牌名有直接關係，不得而知。

《江天雪》句格為 10 句，是變格形式，五聲音階羽調式，[6]音樂與歌詞同屬悲壯蒼勁，符合【刮地風】之“風乍起，掠地大風，刮得黃塵滾”之意境。

在《集成曲譜》中所收錄之八首曲牌【刮地風】，有三首為北套、五首為南北合套之正曲，屬北套者為七聲音階，屬南北合套者為五聲音階，同為羽調式。它們的句格都為 12 句，與鄭騫之《北曲新譜》中所收錄劉兌《世間配偶》的【刮地風】句格一樣，曲調亦有相同之處。

由上所述可知：是誰先寫下曲牌【刮地風】之詞句，因無資料，無從查考，但歷經宋金諸宮調、南北曲、說唱、民歌等之流變，產生無數之再創作之曲，多數音階、調式、骨幹音都

較類似，為同宗之變體，相信這首曲牌仍將繼續繁衍。

叁、《集成曲譜》中曲牌【刮地風】之套數分析

《集成曲譜》是王季烈、劉鳳叔所編輯訂定，於 1924 年由商務印書館刊行。該譜分為金、聲、玉、振四卷，每卷八冊，共三十二冊，輯有崑曲的折子戲四百五十齣，它是崑曲音樂史上最豐富的工尺曲譜。

《集成曲譜》為了使人們學習崑曲能夠很快入門，在編譜時，由《納書楹曲譜》等只編訂板與中眼之崑曲工尺譜，改進為不僅註明小眼，亦將正板與贈板分清楚，也註明裝飾小腔之“豁腔”、“撇腔”等，對於鑼鼓、笛色、賓白與科介，亦詳加記錄，在眉批中亦標明常讀錯之讀音；它可說是集結了清代以來，崑曲工尺譜記譜成功之經驗，也是保留戲曲音樂遺產中，工程浩大的一部巨著。

基於上述之因，故此次研究之主題崑曲曲牌【刮地風】，集中以《集成曲譜》中八首【刮地風】為探討之對象。

曲牌【刮地風】在宮調體系中屬於黃鐘宮，茲將其曲牌套數分析如下：

〔黃鐘宮〕套曲在南北曲中皆有，在楊蔭瀏所著之《中國古代音樂史稿》中就元雜劇的 171 本劇套統計，北曲用過〔黃鐘宮〕套的僅有 12 套。[7]在鄭騫《北曲套式彙錄詳解》中，有劇套七套，尾聲不計，引子、過曲共用了十二首曲牌，其中說道：

> 醉花陰、喜遷鶯、出隊子、刮地風、四門子、古水仙花：此六首照例連用，其後綴以尾 聲，七曲成套，是為黃鐘宮連套之通用基本形式。其有稍加變化者，皆是於古水仙子與尾聲之間加用古寨兒令，神仗兒等牌調，上述六曲仍須依次連用。[8]

由上可見〔黃鐘宮〕套數結構非常規律，以【醉花陰】為第一首曲牌連接【喜遷鶯】【出隊子】【刮地風】【古水仙子】(亦常稱【水仙子】)，六首曲牌連用。

而〔黃鐘宮〕在南曲的套式則較繁雜，在王守泰主編之《崑曲曲牌及套數範例集—南套》中云：

> 通過對大量折子進行核實，詳細鑑別了套牌孤牌之分，歸結出三種套式。它們是：(1)【畫眉序】套，包括【畫眉序】、【滴溜子】、【滴滴金】、【鮑老催】、【雙聲子】五個曲牌。(2)【啄木兒】套，包括【啄木兒】、【三段子】、【歸巢歡】三個曲牌。(3)【獅子序】套， 包括【獅子序】、【太平歌】、【賞花宮】、【降黃龍】、【黃龍衮】五個曲牌。[9]

由上之排比分析，可知南套〔黃鐘宮〕所使用的曲牌較具複雜性。

北曲《黃鐘・醉花陰》套除了獨自使用之外，也常和南曲《黃鐘・畫眉序》套結合成南北合套，這是崑曲中常用的套數，而所要探討《集成曲譜》所收八首【刮地風】所使用的套曲折

子戲中，《鈞天樂・訴廟》、《連環記・問探》、《水滸傳・劉唐》是北套，屬於《黃鐘・醉花陰》本套，其他五折子戲中《牡丹亭・圓駕》、《邯鄲夢・雲陽》、《長生殿・絮閣》、《麒麟閣・三檔》、《雷峰塔・水鬥》則是屬於南北合套。

依〔黃鐘宮〕南北合套使用的慣例，其結構為北【醉花陰】、南【畫眉序】、北【喜遷鶯】、南【畫眉序】、北【出隊子】、南【滴溜子】、北【刮地風】、南【滴滴金】、北【四門子】、南【鮑老催】、北【水仙子】、南【雙聲子】、北【煞尾】。在《集成曲譜》所收南北合套五部折子戲中，《牡丹亭・圓駕》、《長生殿・絮閣》、《雷峰塔・水鬥》三部合於上述之結構。

《邯鄲夢・雲陽》則在北【刮地風】後刪去南【滴滴金】而接南【双聲子】了，結束前以南【哭相思】代替北【煞尾】。《麒麟閣、三檔》中應原有二首南【畫眉序】，刪去一首、亦刪去北【出隊子】及南【滴滴子】，使南曲北曲之曲牌順序易位，依此，最後應以南曲收尾，但實際上雖用南曲【尾聲】名收尾，但詞式內容卻是北曲的【煞尾】。

肆、曲牌【刮地風】之唱詞分析

將《集成曲譜》中八首【刮地風】與鄭騫所著《北曲新譜》中之【刮地風】作比較，以《北曲新譜》之曲牌【刮地風】放在第一行，《集成曲譜》中之八首放在下方，作排比分析，觀察【刮地風】句格、字格、增字、減字、增句等，以及字格是否有不合格律之處，詳述如下：

【刮地風】

一、 句格與字格

(一)句格：十二句。

(二)字格：七。。四。。七。。四。。四・四。。三・三・四。。三・三。。 四。。

(三)第四句下句增「十仄平平。。」四字一句，宜屬上與第四句對，不宜屬下。

二、依句格分析如下：

第一句：七字　　十仄　平平〔平上〕ム〔平上〕◎[10]

《北曲新譜》	疎剌剌一弄兒秋聲	不　斷	續
《鈞天樂・訴廟》	噯呀可笑你假　癡呆	沒　解	嘲
《牡丹亭・圓駕》	噯呀那陰司一樁樁	文　簿	查
《邯鄲夢・雲陽》	噯呀討不得怒髮　沖冠	兩　鬢	花
《長生殿・絮閣》	噯呀則這御榻　森嚴	宮　禁	遙
《連環記・問探》	噯呀俺只見後隊　雲長	氣　勇	驍
《水滸傳・劉唐》	噯呀想起那權　臣忒	煞　也	勢
《麒麟閣・三擋》	噯呀這馬兒一聲聲	不　住	嘶

《雷峰塔・水鬥》　噯呀恁道佛力　無邊　　任　逍　　遙

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈圓駕〉「司」字為平聲，不合格律。

(二)〈問探〉「氣」字為去聲，不合格律。

(三)〈劉唐〉「權」字為平聲，「忒」字為仄聲，「煞」字為去聲，「勢」字為去聲，不合格律。

(四)〈三擋〉「兒」字為平聲，不合格律。

(五)〈水鬥〉「任」字為去聲，「逍」字為平聲，不合格律。

第二句：四字　　十仄　　平平◎

《北曲新譜》　　真乃是萬籟　　笙竽

《鈞天樂・訴廟》　　待打碎他白馬　　青袍

《牡丹亭・圓駕》　　使不著恁猾律拿喳是君王

《邯鄲夢・雲陽》把似恁試刀痕頸玉　　無瑕

《長生殿・絮閣》　　早難道有神女　　飛度

《連環記・問探》　　倒拖著偃月　　長刀

《水滸傳・劉唐》　　噯甚　　驍

《麒麟閣・三擋》　　休作了項羽　　烏騅

《雷峰塔・水鬥》　　俺也能飛度噯　　沖宵

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈劉唐〉此處「減字」。

第三句：七字　　增句　　十平　仄　仄　　平平去◎

《北曲新譜》　　一年中好　景　　休辜負

《鈞天樂・訴廟》　　難道是石人　土　偶　　能談笑

《牡丹亭・圓駕》　　有半付迎魂駕臣和　宰有玉　　鎖金枷

《邯鄲夢・雲陽》　　雲陽　市　好一抹凌煙畫

《長生殿・絮閣》　　噯中霄只問這兩般兒信　物是　何人掉

《連環記・問探》　　焰騰騰策　馬　　紅纓罩

《水滸傳・劉唐》　慣縱著心腹貪饕　慣縱　著　心　　腹貪饕

《麒麟閣・三擋》　　俺也可負驊騮　似　向　　鹽車棄

《雷峰塔・水鬥》　　休說恁百般兒佛　力　　無窮妙

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈圓駕〉「鎖」字為仄聲，「枷」字為平聲，不合格律。

(二)〈劉唐〉本句「增句」。

(三)〈劉唐〉「縱」字為去聲，「著」字為平聲，「心」字為平聲，「腹」字為仄聲，「饕」字為平聲，不合格律。

(四)〈水鬥〉「佛」字為平聲，不合格律。

第四句：四字　　十仄平平 ◎　增句

《北曲新譜》　　漸看他柳減荷枯

《鈞天樂・訴廟》　　反變了木客山魈

《牡丹亭・圓駕》　　那秦太師他

《邯鄲夢・雲陽》　　俺也曾施軍令斬首如麻

《長生殿・絮閣》　　可怎生般鳳有鸞交

《連環記・問探》　　朴通跳雙蹄突陣咆哮

《水滸傳・劉唐》　　那生辰綱載的是珍和寶

《麒麟閣・三擋》　　怎能彀百戰騰飛　　翻做了一宵潛逝

《雷峰塔・水鬥》　只能俺怯身軀也不怕分毫

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈三擋〉本處「增句」。

(二)〈劉唐〉「珍」字為平聲，「寶」字為仄聲，不合格律。

第五句：四字　　十　平　　十　去○

《北曲新譜》　　畫屏般碧　雲　　紅　樹

《鈞天樂・訴廟》　　活世界無　門　　懇　告

《牡丹亭・圓駕》　一進門忒愣愣黑心槌敢搗　了　　千　下

《邯鄲夢・雲陽》　　領　頭　　軍該到咱

《長生殿・絮閣》　　到　日　　三　竿

《連環記・問探》　　劉元德弩　箭　　真奇　妙

《水滸傳・劉唐》　　逐件件是民　間剝下的噯脂　膏

《麒麟閣・三擋》　　怎吐得萬　丈　　虹　霓

《雷峰塔・水鬥》　　恁是個出　　家　人

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈圓駕〉「了」字為仄聲，不合格律。

(二)〈絮閣〉「日」字為「入作去聲」，「竿」字為平聲，不合格律。

(三)〈問探〉「箭」字為仄聲，不合格律。

(四)〈劉唐〉「膏」字為平聲，不合格律。

(五)〈三擋〉「霓」字為平聲，「逍」字為平聲，不合格律。

(六)〈水門〉「人」字為平聲，不合格律。

第六句：四字　　平仄　平去◎

　　十仄　平平◎

《北曲新譜》　錦機似彩鴛　白鷺

《鈞天樂・訴廟》　死魁儡何法　推敲

《牡丹亭・圓駕》　淅零零的紫筋肝剁作　三花

《邯鄲夢・雲陽》　幾年間回首　京華

《長生殿・絮閣》　猶不　臨朝

《連環記・問探》　發一矢能射雙鵰

《水滸傳・劉唐》　只見那搜括價把民　財耗

《麒麟閣・三擋》　我打打得他兵　似泥

《雷峰塔・水門》　為甚磨鐵石　心喬

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈雲陽〉「首」字為仄聲，不合格律。

(二)〈三擋〉「似」字為去聲，不合格律。

(三)〈水門〉「石」字為仄聲，不合格律。

第七句：三字　　十　仄　〔平上〕○

《北曲新譜》　炎　氣　浮

《鈞天樂・訴廟》　可知你心　暗　焦

《牡丹亭・圓駕》　把那撇道兒搭　長

《邯鄲夢・雲陽》　我到到了這落　魄　橋　下

《長生殿・絮閣》　都只說殢君王是我這庸姿　劣　貌

《連環記・問探》　這壁廂那碧廂金　鼓齊　敲

《水滸傳・劉唐》　又見那輸運價把民　力　擾

《麒麟閣・三擋》　將　似　釐

《雷峰塔・水門》　生擦擦拆散了俺鳳　友鸞　交

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈絮閣〉「貌」字為去聲，不合格律。

第八句：三字　　十　仄平○

　　十　平仄○

《北曲新譜》　　日　影晡

《鈞天樂・訴廟》　　氣　正囂

《牡丹亭・圓駕》　淅零零的紫筋肝剁作　三花

《邯鄲夢・雲陽》　則恁這狠夜叉也閑　弔牙

《長生殿・絮閣》　那知道戀歡娛別有個雨窟雲巢

《連環記・問探》　天生震星　斗搖

《水滸傳・劉唐》　若說起怨聲兒激　遍囂

《麒麟閣・三擋》　讒得個逍遙　雲際

《雷峰塔・水鬥》　為甚磨鐵石　心喬

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈雲陽〉「刻」字為仄聲，不合格律。

(二)〈絮閣〉「情」字為平聲，「倒」字為仄聲，不合格律。

(三)〈問探〉「中」字為平聲，「帳」字為仄聲，不合格律。

(四)〈劉唐〉「子」字為仄聲，不合格律。

(五)〈水鬥〉「腦」字為仄聲，不合格律。

第九句：四字　　十　平　十去◎

　　增句　　十　仄　平平◎

《北曲新譜》　　送長天落　霞　孤鶩

《鈞天樂・訴廟》　　也相　憐　同調

《牡丹亭・圓駕》　桃條打罪名加　　桃條打罪名加

《邯鄲夢・雲陽》　　甚升天斷　頭　閑話

《長生殿・絮閣》　　雖則是蝶　夢　酣鴛

《連環記・問探》　　地地軸翻沸起　波濤

《水滸傳・劉唐》　　俺呵猛拌碎　塗　肝腦

《麒麟閣・三擋》　　早來到玉關岩　鐵　鎖巍

《雷峰塔・水鬥》　　把那佛道兒絮　絮　叨叨

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈圓駕〉此處「增句」。

(二)〈劉唐〉「腦」字為上聲，不合格律。

(三)〈三擋〉「鎖」字為仄聲，不合格律。

第十句：三字　　仄　平　平○

《北曲新譜》　　掃　纖　塵

《鈞天樂・訴廟》　　只教俺淚　輕　拋

《牡丹亭・圓駕》　　你做　尊　官

《邯鄲夢・雲陽》　　阿吓天吓再休想片時刻得爭

《長生殿・絮閣》　　浪翻春情　顛　倒

《連環記・問探》　　中　軍　帳

《水滸傳・劉唐》　　入虎穴把虎　子　掏

《麒麟閣・三擋》　　憑著這羽箭兒賽過文　移

《雷峰塔・水鬥》　　我不耐嘴喳喳這般煩　惱

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈圓駕〉此處「增句」。

(二)〈雲陽〉「刻」字為仄聲，不合格律。

(三)〈問探〉「中」字為平聲，不合格律。

(四)〈絮閣〉「情」字為平聲，不合格律。

(五)〈劉唐〉「子」字為仄聲，不合格律。

(六)〈三擋〉「鎖」字為仄聲，不合格律。

第十一句：三字　　十　ム〔平上〕◎

《北曲新譜》　　淨　太　虛

《鈞天樂・訴廟》　　首　漫　搔

《牡丹亭・圓駕》　　勾管了簾　下

《邯鄲夢・雲陽》　　差恁把俺虎頭燕頷高　懸　挂

《長生殿・絮閣》　　他困迷離精神難　打　熬

《連環記・問探》　　號令出　曹　操

《水滸傳・劉唐》　　料不為　蠅　頭

《麒麟閣・三擋》　　好像那他鄉遇　故　知

《雷峰塔・水鬥》　　管教恁一寺盡　嚎　啕

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈圓駕〉「簾」字為平聲，不合格律。

(二)〈雲陽〉「懸」字為仄聲，「挂」字為去聲，不合格律。

(三)〈問探〉「曹」字為平聲，不合格律。

(四)〈劉唐〉「蠅」字為平聲，不合格律。

(五)〈水鬥〉「嚎」字為平聲，不合格律。

第十二句：四字	十	仄	平平◎
《北曲新譜》	見冰輪飛	出	雲衢
《鈞天樂・訴廟》	放著這悶葫蘆獨	自	魂銷
《牡丹亭・圓駕》則道是沒真場風流過些甚麼饒不過這嬌滴滴的女			孩家
《邯鄲夢・雲陽》	還只怕血淋侵	展汙了俺袍花	
《長生殿・絮閣》	怎負他鳳墀前鵠	立噯	群僚
《連環記・問探》	他們掌三	軍展	六韜
《水滸傳・劉唐》	激動得	個	英豪
《麒麟閣・三擋》嗯呀親娘吓念慈親珠淚垂	嗯念慈	親珠	淚垂
《雷峰塔・水鬥》	則怕你要夜迢迢夢	斷噯	魂銷

從以上之排比，分析其格律得知：

(一)〈問探〉「軍」字為平聲，「六」字為仄聲，不合格律。

(二)〈三擋〉此處有「增句」。

(三)〈三擋〉「親」字為平聲，「淚」字為仄聲，不合格律。

三、綜上觀之，分析崑曲曲牌【刮地風】的格律可總結如下：

(一)各曲首句之前例加〈噯呀！〉兩字，是墊句，是感嘆詞，加兩板或為散板，有的直接入板，如：《鈞天樂、訴廟》；有的作為底板用，再入板。

(二)全曲共有句格 12 句，其句格為：七。。四。。七。。四。。四・四。。三・三・四。。三・三。。四。。

(三)全曲有五十個正字，可分為五個詞段，有六個逗號，五個句號。

(四)全曲有八個韻位，第五、七、八、十句可韻可不韻。

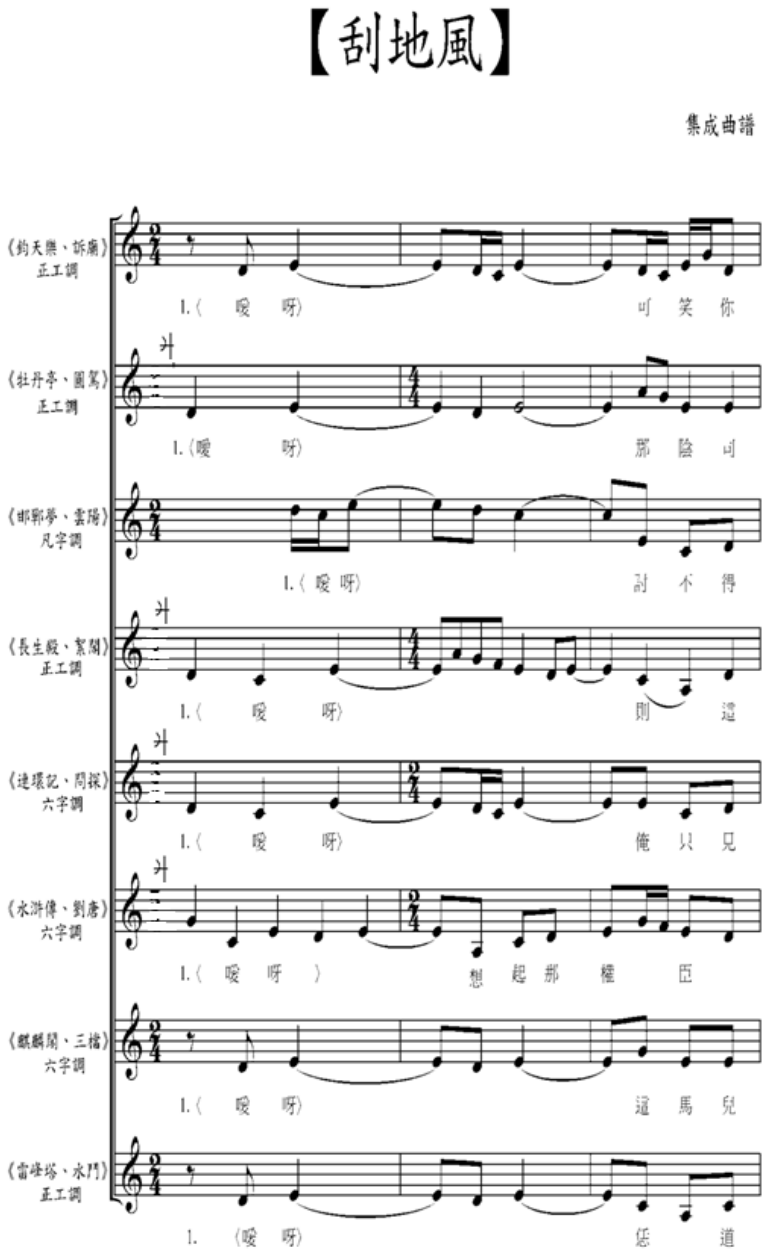
(五)全部八首【刮地風】之句格、字格變化多，非常豐富，墊句、增句自由，尤以增句來說，有的在句格之前，有的在句格之後，顯現創作者依聲情、詞情而作不同的考量，把原來的格律加以變化。

(六)不合格律的字非常多，是依劇情與文字表情之需也。

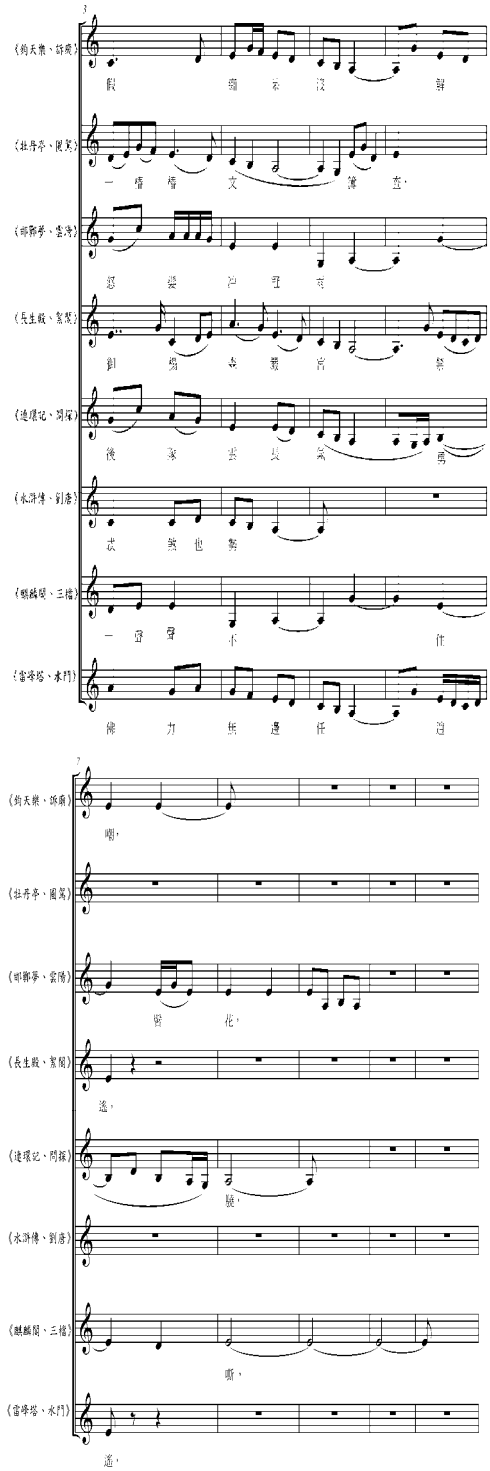
四、崑曲之句格，較具靈活性，在曲牌中，在嚴格的字位上宜用某聲字時，絕對不宜代以另一聲之字；在某些字位上，可任意用字，不受四聲限制，誠如錢南揚所言：「格律應服務於內容，不應犧牲內容以遷就格律。」[11]

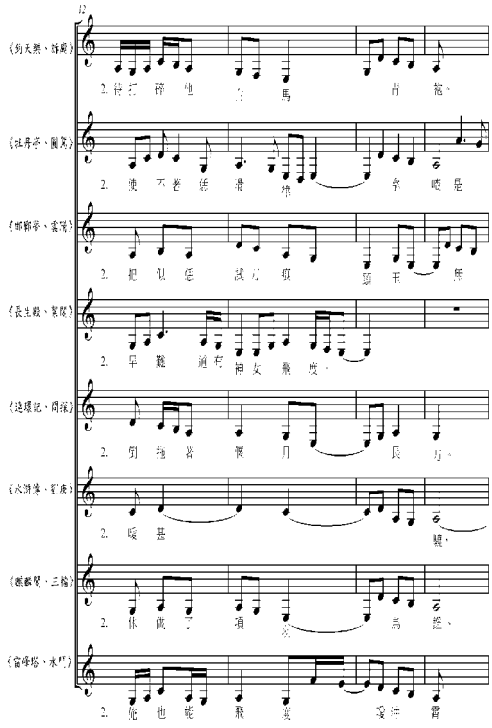
伍、曲牌【刮地風】之旋律分析

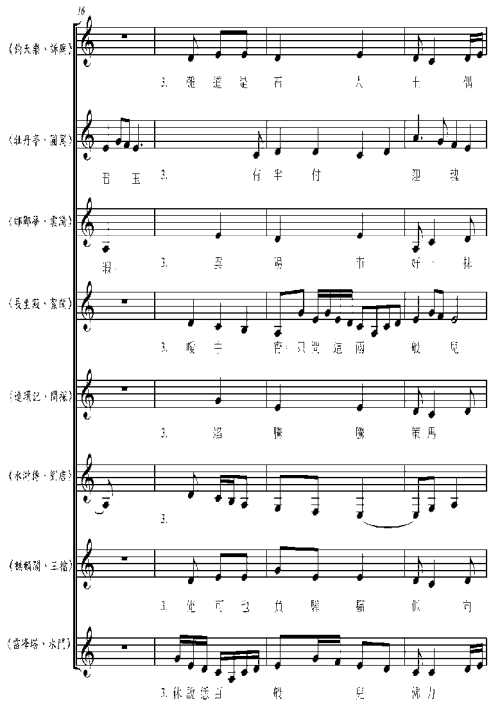
茲將《集成曲譜》中八首崑曲曲牌【刮地風】之旋律依句格分段排比如下，以作詳細分析：

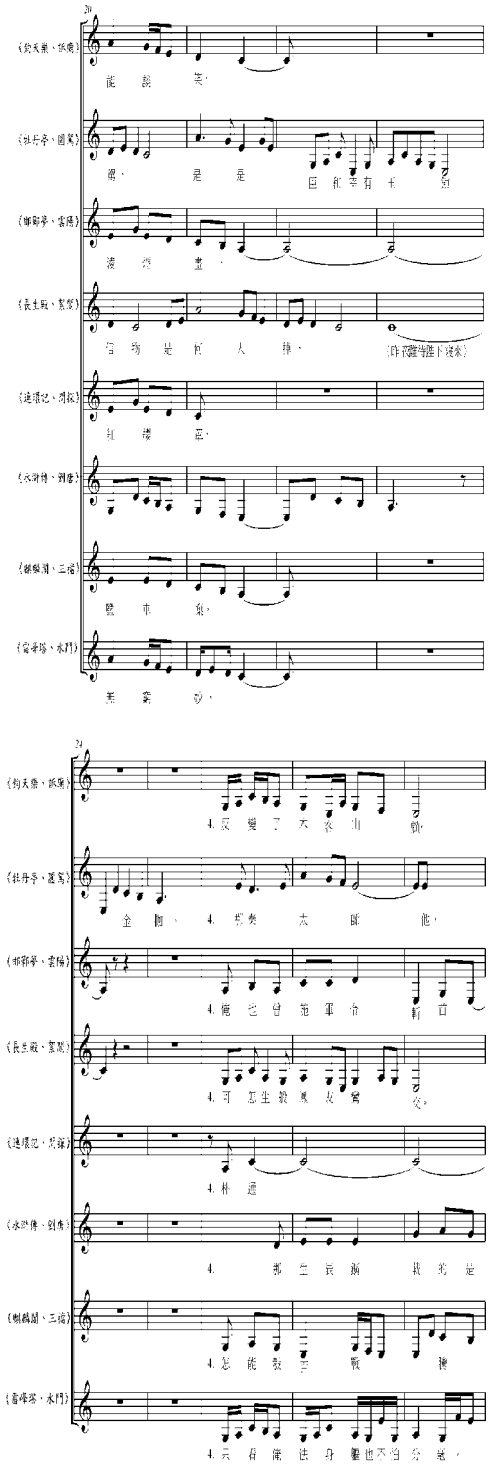


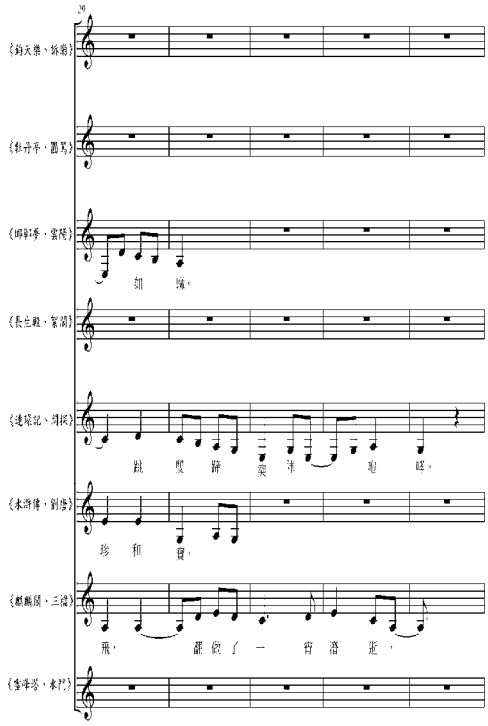
譜例 1.

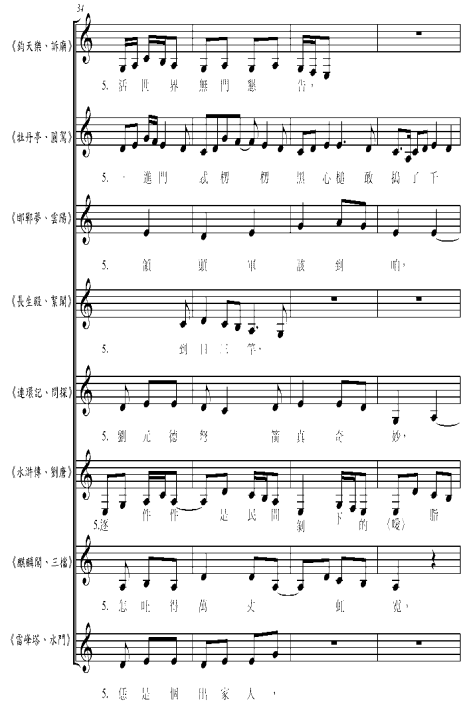

3
《鈞天樂、訴廟》
假 痴 呆 沒 解
《牡丹亭、圍篤》
一 檔 檔 文 簿 查，
《邯鄲夢、雲陽》
怒 婆 沖 聲 刻
《長生殿、絮閣》
劉 楊 表 叢 宮 祭
《連環記、問探》
後 家 雲 長 氣 勇
《水滸傳、劉唐》
忒 熱 也 嚇
《麒麟閣、三檔》
一 聲 聲 不 住
《雷峰塔、水門》
佛 力 無 邊 任 逍
7
《鈞天樂、訴廟》
嘲，
《牡丹亭、圍篤》
《邯鄲夢、雲陽》
鬢 花，
《長生殿、絮閣》
遙，
《連環記、問探》
驍，
《水滸傳、劉唐》
《麒麟閣、三檔》
嘶，
《雷峰塔、水門》
遙，

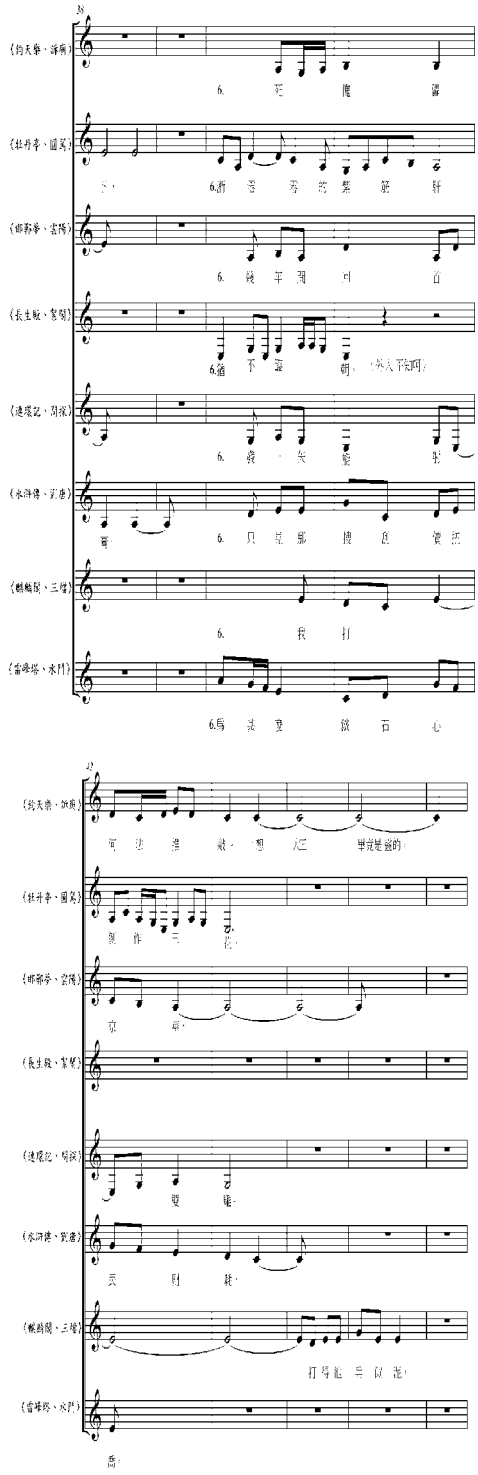

12
《約天鼎、許願》
2. 從 江 陵 他 乞 馬 肯 施、
《杜丹李、關寶》
2. 使 不 著 活 潛 地 拿 暗 是
《鄧鄧爭、雲霄》
2. 把 似 俗 就 不 旗 那 王 無
《長生殿、賞荷》
2. 早 難 通 秀 神 女 歌 度、
《連環記、問探》
2. 劉 地 答 報 月 長 方、
《火燒滿、軍旅》
2. 暖 是 親、
《斷橋緣、三檢》
2. 休 疏 了 項 必 為 怎、
《雷峰塔、水鬥》
2. 他 也 能 報 恩 愛 在 齊

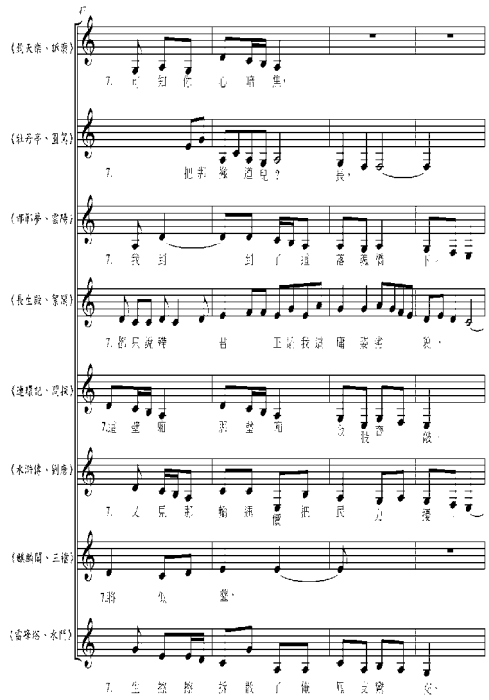

16
《約天鼎、許願》
3. 還 這 是 百 大 十 倍
《杜丹李、關寶》
百 玉 3. 有 半 付 迎 魂
《鄧鄧爭、雲霄》
報 3. 要 說 市 好 林
《長生殿、賞荷》
3. 喊 主 你 只 說 這 兩 般 兒
《連環記、問探》
3. 遙 隱 隱 策 馬
《水滸傳、買虐》
3.
《斷橋緣、三檢》
3. 他 可 引 負 關 騎 就 向
《雷峰塔、水鬥》
3. 依 說 您 自 般 兒 沸 力

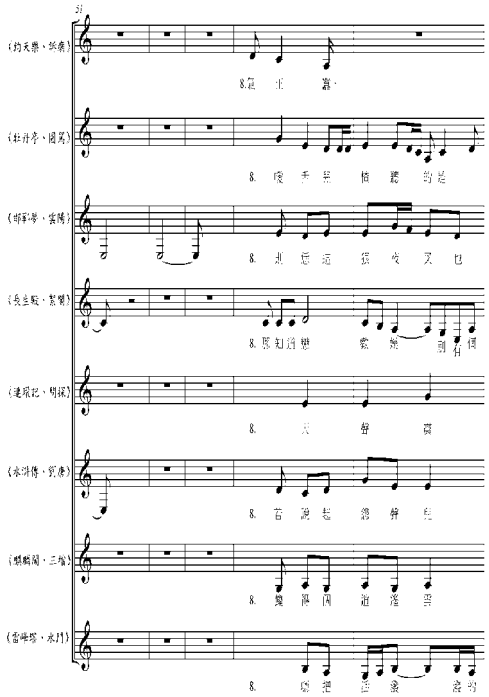

20
《鉤天樂、訴魔》
能談笑，
《牡丹亭、圓駕》
嚮，是是
《鄉鄉亭、雲陽》
淒煙畫，
《長生殿、聖閣》
何物是何人掉，
《連環記、問探》
紅樓裏，
《水滸傳、劉唐》
《蝴蝶園、三橋》
鹽市泉，
《音嘩塔、水門》
無業砂，
21
《鉤天樂、訴魔》
4.反變了太客山頭，
《牡丹亭、圓駕》
金圓，4.那奏太師他，
《鄉鄉亭、雲陽》
4.俺也曾施軍令斬首
《長生殿、聖閣》
4.可怎生殺風友鸞交，
《連環記、問探》
4.林通
《水滸傳、劉唐》
4.那生長顏我的是
《蝴蝶園、三橋》
4.怎能教芋戰擁
《音嘩塔、水門》
4.只看俺法身軀也不怕分毫，

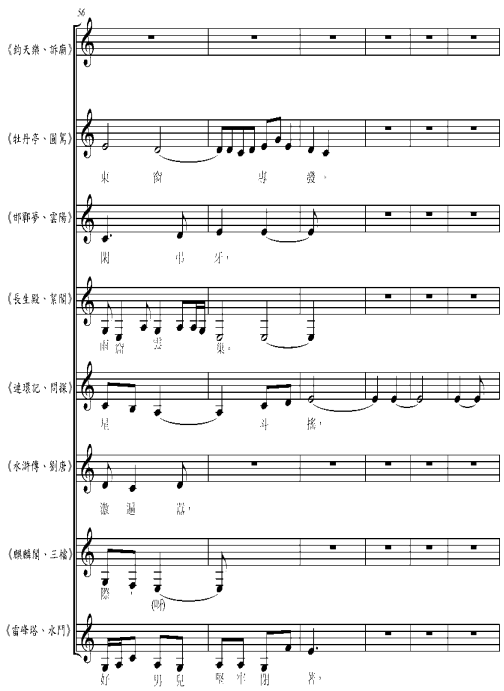

29
《鈞天樂、訴扇》
《牡丹亭、圓駕》
《邯鄲夢、雲陽》
如 蝙，
《長生殿、絮閣》
《連環記、問探》
跳 雙 蹄 突 準 跑 嗟，
《水滸傳、劉唐》
珍 和 寶，
《麒麟閣、三檔》
飛， 翻 飲 了 一 宵 瀋 逝，
《雷峰塔、水門》

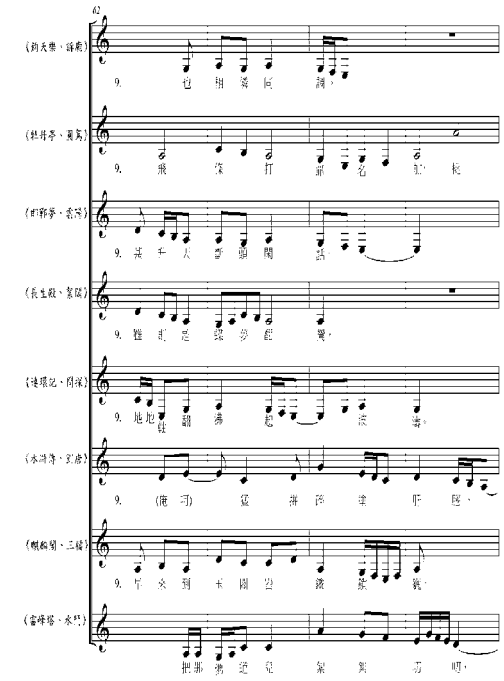

34
《鈞天樂、訴扇》
5. 活 世 界 無 門 懇 告，
《牡丹亭、圓駕》
5. 一 進 門 或 楞 楞 黑 心 槌 敢 搗 了 千
《邯鄲夢、雲陽》
5. 領 頭 軍 該 到 咱，
《長生殿、絮閣》
5. 到 日 三 竿，
《連環記、問探》
5. 劉 元 德 弩 箭 真 奇 妙，
《水滸傳、劉唐》
5.逐 件 件 是 民 間 剝 下 的 《暖》 脂
《麒麟閣、三檔》
5. 怎 吐 得 萬 丈 虹 霓，
《雷峰塔、水門》
5. 恁 是 個 出 家 人，

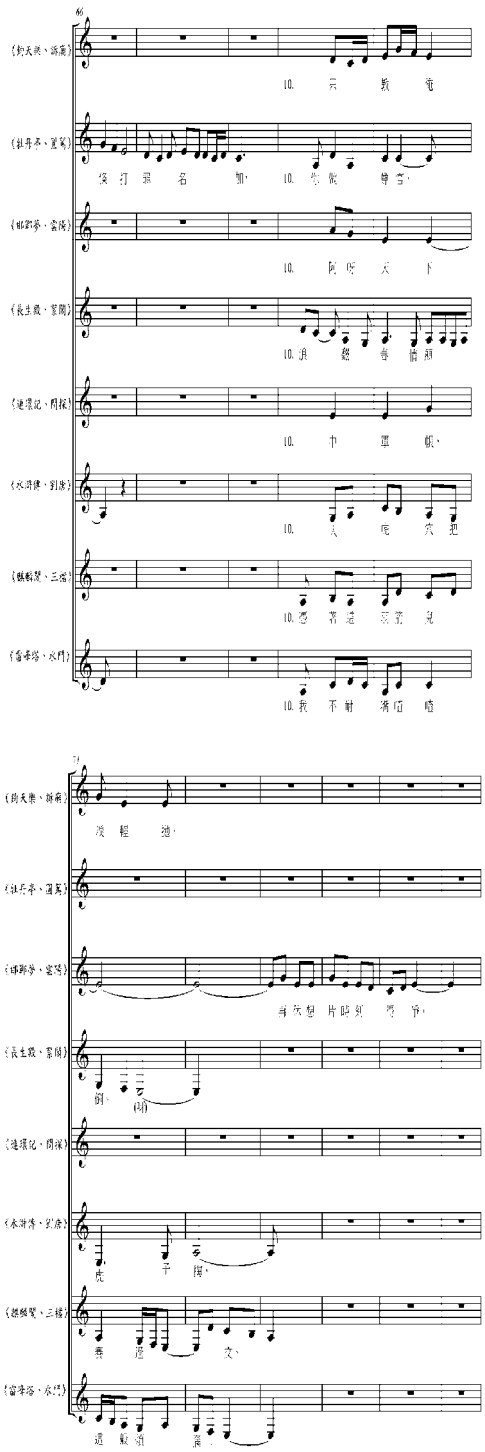


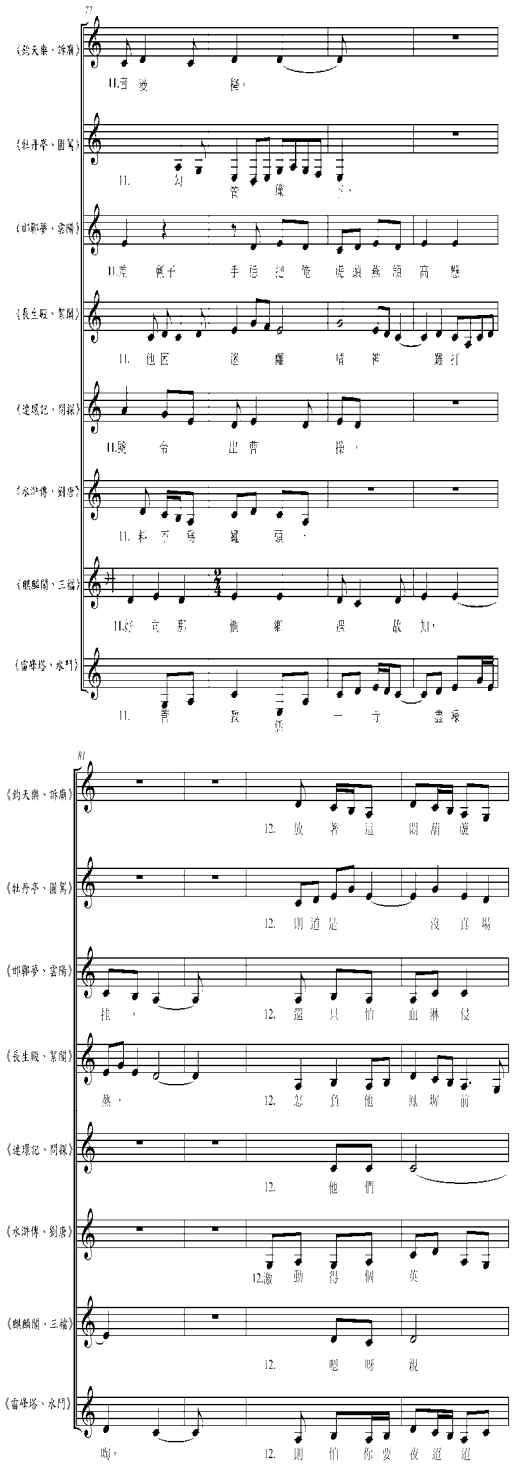

(約天瑟、低音)
(杜丹亭、圓笑)
(那軒學、雷陽)
(吳生殿、雲賢)
(連環記、明探)
(朱洪建、劉唐)
(麒麟閣、三傑)
(雷珠珏、水門)
7. 已 到 你 心 窩 焦，
7. 把 我 灌 酒 兒？ 兵，
7. 我 到 到 了 這 落 魂 情 下，
7. 都 只 說 韓 昔 王 原 我 跟 曙 婆 婆 說，
7.這 盤 頭 那 盤 旋 又 我 要 做
7. 人 原 來 輸 連 環 把 民 火 獲，
7.將 生 盤，
7. 生 然 撥 折 散 了 喉 咙 支 骨 尖，

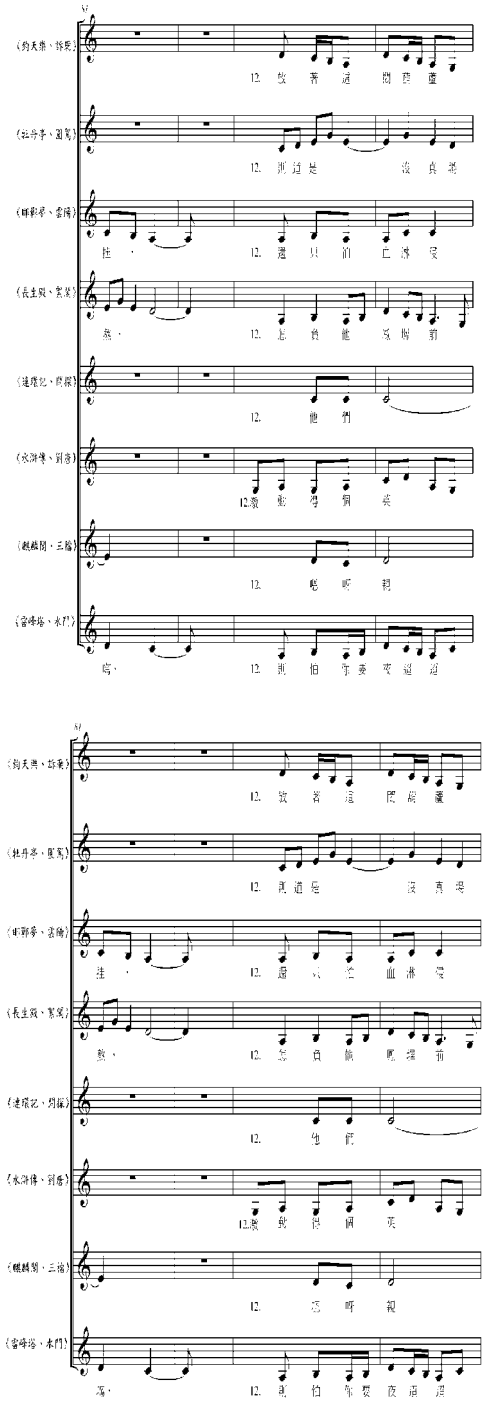

(約天瑟、低音)
(杜丹亭、圓笑)
(那軒學、雷陽)
(吳生殿、雲賢)
(連環記、明探)
(朱洪傳、劉唐)
(麒麟閣、三傑)
(雷珠珏、水門)
8.是 王 富，
8. 陰 手 兒 情 願 的 這
8. 此 恩 這 恁 戈 又 也
8. 原 知 酒 樂 癡 然 到 個
8. 文 韓 爾
8. 百 說 起 淚 滿 紅
8. 雙 陽 回 道 落 雪
8. 的 把 金 盞 滿

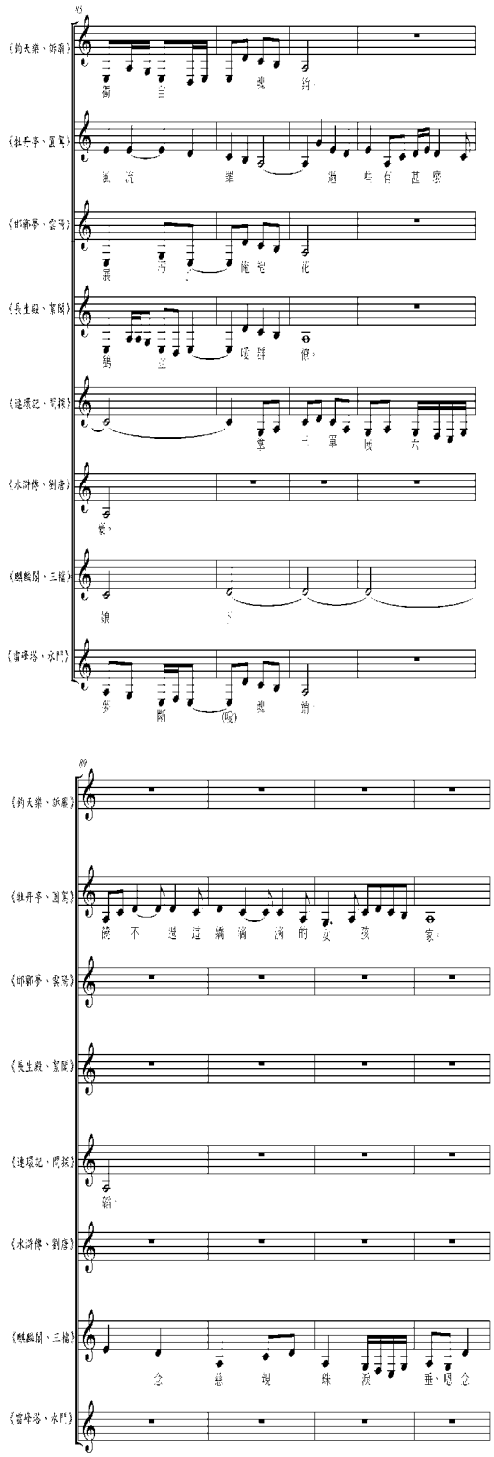

56
《鈞天樂、訴龍》
《牡丹亭、圓駕》
東窗專發，
《邯鄲夢、雲陽》
閑弔牙，
《長生殿、絮閣》
雨霽雲集，
《連環記、問探》
星斗搖，
《水滸傳、劉唐》
激遍囂，
《蝴蝶閣、三檔》
際，
(附)
《雷峰塔、水門》
好男兒聚牢閉著，

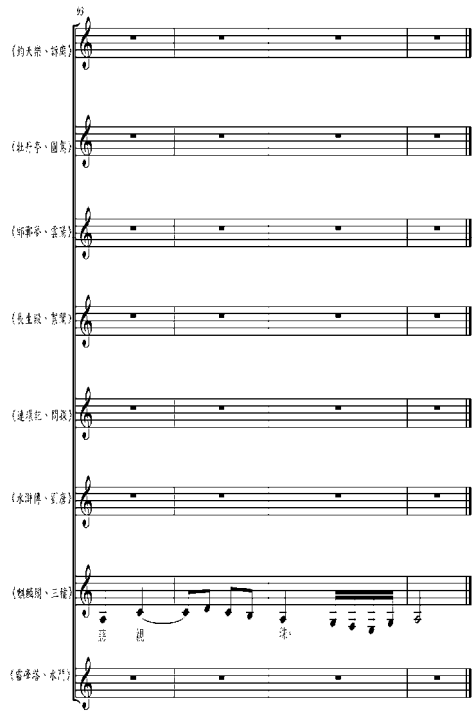

62
《鈞天樂、訴龍》
9. 也相憐同調，
《牡丹亭、圓駕》
9. 飛條打罷名狀桃
《邯鄲夢、雲陽》
9. 某千天雪頭閑話
《長生殿、絮閣》
9. 雖那是蝶夢醒覺，
《連環記、問探》
9. 地地鼓翻拂起波濤，
《水滸傳、劉唐》
9. (庵司) 蹙拼陷塗肝腦，
《蝴蝶閣、三檔》
9. 早來到玉關岩鐵旗旗，
《雷峰塔、水門》
把那拂逆兒架無功明，


66
10. 云 教 他
10. 恨 他 尊 言
10. 阿 呀 天 下
10. 浪 翻 毒 腦 顛
10. 中 軍 帳
10. 天 庇 穴 把
10. 憑 著 這 豆 筍 兒
10. 我 不 耐 清 咕 嘻
71
淺 輕 地
再 休 想 片 時 刻 爭
倒
虎 平 揚
賽 遊 文
這 數 頭 篇


77
《鈞天樂、訴廟》
11.音 渡 隆，
《牡丹亭、圓駕》
11. 勾 管 魔 了，
《邯鄲夢、雲陽》
11.蔗 餅子 手 恁 把 篦 虎 頭 燕 頷 高 懸
《長生殿、絮閣》
11. 他 因 迷 癡 情 神 難 打
《連環記、問探》
11.臉 令 出 曹 操，
《水滸傳、劉唐》
11. 料 不 為 羅 頭，
《麒麟閣、三檔》
11.好 立 那 他 繼 遇 故 知，
《雷峰塔、水門》
11. 管 教 集 一 子 盡 乘
81
《鈞天樂、訴廟》
12. 放 著 這 悶 葫 蘆
《牡丹亭、圓駕》
12. 則 道 是 沒 真 場
《邯鄲夢、雲陽》
挂，
12. 還 只 怕 血 淋 侵
《長生殿、絮閣》
熬，
12. 怎 負 他 鳳 墀 前
《連環記、問探》
12. 他 們
《水滸傳、劉唐》
12.激 動 得 個 英
《麒麟閣、三檔》
12. 嗯 呀 親
《雷峰塔、水門》
啕，
12. 則 怕 你 要 夜 迢 迢




85
89



(古彩玲 製譜)

由上述之譜例，分析可得如下：

一、同屬〔黃鐘宮〕，有北曲、有南曲合套，調性上〈訴廟〉、〈圓駕〉、〈絮閣〉、〈水鬥〉四首用正工調(D 調)〈雲陽〉用凡字調(Eb 調)，〈問探〉、〈劉唐〉、〈三檔〉用六字調(F 調)，以 C 調譯譜音域確實較低，若以正工、凡字、六字為調首，則音域在 g 到 f2 之間，非常適宜演唱。八首中，〈圓駕〉和〈絮閣〉的板式為一板三眼，餘皆為一板一眼。在墊句。

二、「噯呀！」一詞中，〈訴廟〉、〈雲陽〉、〈三檔〉和〈水鬥〉四首已入板，餘皆以散板唱出「噯呀」後再入板。〈圓駕〉和〈絮閣〉因是一板三眼，顯現出樂句緩慢而冗長，餘六首板式為一板一眼，樂句段落長短相差無幾。

三、〈訴廟〉、〈問探〉、〈劉唐〉屬北曲，是七聲音階樂曲，餘皆南北合套之曲，屬五聲音階樂曲，在調式上皆為羽調式，但基本骨幹音相類似。

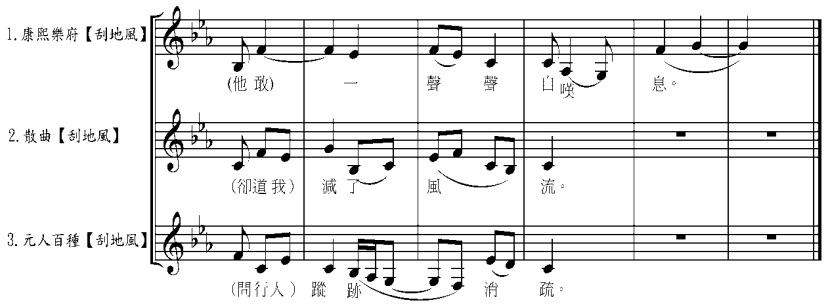
四、歌詞屬於雄健、蒼勁，在曲調上常有跳進之舉，甚至有七度跳進情形，可以說詞情與聲情相同，運用得當。

五、「噯呀！」一詞曲調幾相同，主要是 Re Mi，或 Re Do Mi；這的確是很特殊之唱法，難道每首曲牌加墊句，其唱法都該相同？但目前的確找不到第二首。另有一主腔型是由高音 a1 級進下行至 a 再跳至 g1，其旋律如下一句：6・53・2｜176-｜65-，跳進由重拍至側眼上，且常被使用，非常顯著。

陸、曲牌【刮地風】在各樂種、劇種之繁衍

在現存的民歌小調、曲藝音樂、戲曲音樂中，【刮地風】是一首流行廣泛的曲牌。但因時、因地產生之【刮地風】，其曲調型態變化多樣，既有相似，亦有存在差異較大的地方，現在以劇曲、曲藝、民歌、南管、北管列舉分述如下：

一、在《九宮大成南北詞宮譜》中，舉三首【刮地風】末樂句作比較：



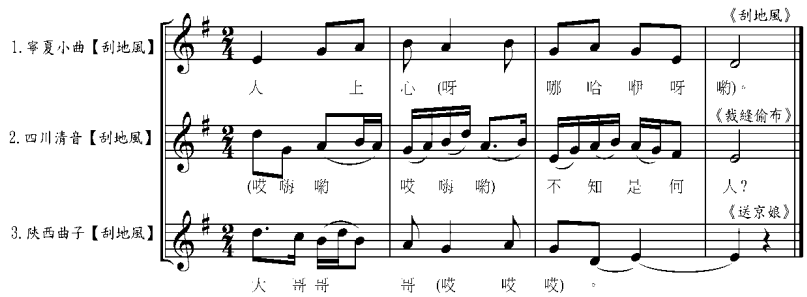
譜例 2.

(曲譜選自劉崇德(1998)，《新訂九宮大成南北詞宮譜校譯》。第一首 4517 頁，第二首 4513 頁，第三首 4515 頁，古彩玲 製譜)。

上述三首，第一首角調式，第二、三首為羽調式，旋律線條卻有明顯不同。

二、在曲藝音樂中，【刮地風】亦舉三首末句做比較：

譜例 3.



1.寧夏小曲[12] 2、四川清音[13] 3、陝西曲子[14] (古彩玲 製譜)

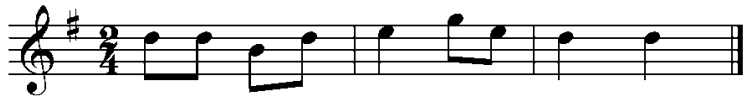
從上面三首不同曲種之【刮地風】的本樂句可看出，曲名相同，但句格、字格各不相同，

音階、調式、旋律也差異很大，音樂結構與風格多所不同。

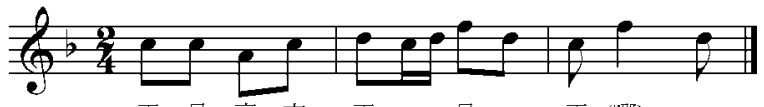
三、在各地區的民歌小調【刮地風】中，舉三首之首作比較：

譜例 4.

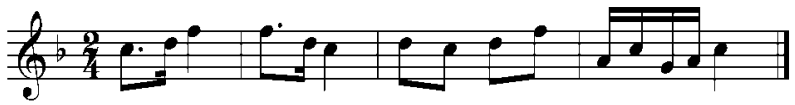
1. 甘肅定西縣【刮地風】



2. 蘭州市【刮地風】



3. 陝西鳳翔縣【刮地風】



甘肅定西縣【刮地風】[15] 2、蘭州市【刮地風】[16] 3、陝西鳳翔縣【刮地風】[17]

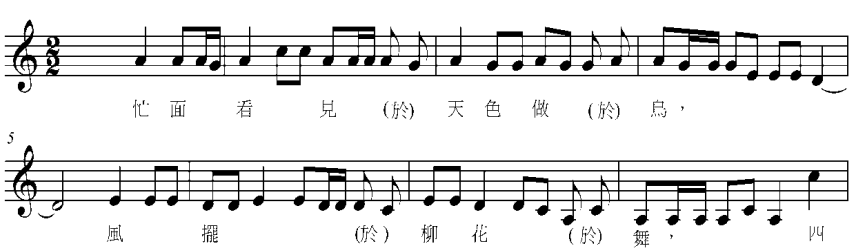
(古彩玲 製譜)

上述三首民歌第一首與第二首可說雷同，第三首旋律有加長些，但有部分雷同。第一、三首為五聲徵調式，第二首為七聲徵調式。

四、在台灣南管中，也有採用【刮地風】之樂曲：

譜例 5.

刮地風



(曲譜選自呂錘寬(1982)，《泉州絃管(南管)研究》。國立台灣師範大學碩士論文，199 頁，古彩玲 製譜)。

上述譜例二二拍，二十五板，為一段式，五聲音階徵調式之樂曲。

五、在北管牌子中也有【刮地風】，其亦名【刈地方】、【刮地方】。[18]

綜上觀之，【刮地風】是一首流傳甚廣之曲牌，形態亦多樣，有同宗之變體，亦有同名異曲，甚至調式、音階皆有變化。

柒、結論

曲牌與詞牌都是依聲填詞，一種固定的音樂形式，有固定之音樂旋律、板式、格律，且嚴格規範。在宋詞、南北曲時期，其譜曲是「依聲行腔」，不須記譜，詞譜就代表曲譜，口傳心授，正因為不記譜，使得許多曲牌音樂消失，只剩下文字部分。分析崑曲曲牌【刮地風】之後，結論如下：

一、崑曲曲牌【刮地風】早在宋金諸宮調中即有此詞譜與曲譜，但就真正記譜流傳來說，恐怕也是在清代的《九宮大成南北詞宮譜》才有。在時光長河中，經過不斷的流變，因劇情、詞情、聲情、人物、場次下來，它不再是一成不變的「程式化」的唱腔，雖是如此，千變萬化的曲牌音樂，仍會保留或多或少原曲牌的音樂特性。

二、透過套數分析，了解其隸屬黃鐘宮，可看出它在北曲中之套數排列，在南北合套中如何合套方式，在《集成曲譜》八首【刮地風】在〈黃鐘宮、喜遷鶯〉套數中，變化仍多。

三、經過對崑曲曲牌【刮地風】的文本格律之分析、可觀察【刮地風】增字、減字、增句變化多，多有不合格律之處，以及其排比方式。

四、對於旋律的分析，透過譯寫，查其繁衍內涵，可以了解每一首歌詞意境的變化，同一曲牌在不同的戲劇中，為避免同一首曲牌重複使用，曲調過於單調，因而譜上不同的唱腔，為變而變，可以說是重新創作。

五、崑曲曲牌【刮地風】不斷繁衍，在戲劇、曲藝、民歌、南管、北管音樂中皆有【刮地風】，被廣泛使用。

崑曲在舞台上實踐已有六百年，它不斷的更新與創作，是樂工與伶人加工創作的成果，千變萬化，可見古代樂師驚人的創造力，也證明了曲牌音樂有很大的創造空間，在曲牌音樂的變與不變當中，保有相當嚴謹的規矩，保留其特性，確立其變與不變的本質。

註釋

1.龍建國(2003)。《諸宮調研究》。江西：江西人民出版社，65 頁。

2.周德清(1996)。《中原音韻》。台北：學海出版社，156-157 頁。

3.朱權(1991)。《太和正音譜》。台北：學海出版社，127 頁。

4.沈自晉編(1984)。《南詞新譜》。台北：學生書局，553 頁。

5.王秋桂主編(1987)。《九宮大成南北詞宮譜》。台北：學生書局，146-158 頁。

6.旋律見劉崇德(1998)。天津古籍出版社，4366 頁。

7.楊蔭瀏(1997)，《中國古代音樂史稿一下》台北：丹青圖書有限公司，3-119 頁。

8.鄭騫(1973)，《北曲套式彙錄詳解》台北：藝文印書館，4-6 頁。

9.王守泰(1993)，《崑曲曲牌套數範例集一南套》上海：上海文藝出版社，995 頁。

10.分析所採用之符號係採鄭騫《北曲新譜》中所用之符號。說明如下：

。。協韻之句　　•協韻與否均可　◎句尾協韻　　○句尾協韻與否均可

平　平聲　仄　仄聲　　+　　平仄不拘　　〔平上〕平上不拘　　厶 宜去可上

11.蔡孟珍(2003)，《曲學探賾》(台北：學生書局)，168。

12.曲譜寧下小曲 選自蕭自平主編(2003)，《中國曲藝音樂集成、寧夏卷》。北京：新華書店， 474 頁。

13.曲譜四川清音選自蕭自平主編(2003)，《中國曲藝音樂集成、四川卷》。北京：新華書店， 206 頁。

14.曲譜陝西曲子選自蕭自平主編(2003)，《中國曲藝音樂集成、陝西卷》。北京：新華書店， 343 頁。

15.曲譜甘肅定西縣之【刮地風】取自王鳳賢主編(1997)。《中國民間音樂集成一甘肅卷》。北京：新華書店，376 頁。

16.曲譜蘭州市之【刮地風】取自王鳳賢主編(1997)。《中國民間音樂集成一甘肅卷》。北京：新華書店，377 頁。

17.曲譜陝西鳳翔縣之【刮地風】取自王鳳賢主編(1997)。《中國民間音樂集成一陝西卷》。北京：新華書店，840 頁。

18.呂錘寬(2007)。《台灣傳統音樂概論、器樂篇》。台北：五南圖書公司，136 頁。

參考書目

王易(2006)。《中國詞曲史》。北京：團結出版社。

呂錘寬(1982)。《泉州絃管(南管)研究》。台北：國立台灣師範大學碩士論文。

_____(2007)。《台灣傳統音樂概論、器樂篇》。台北：五南圖書公司。

周維培(1997)。《曲譜研究》。江蘇：江蘇古籍出版社。

洪惟助(2010)。《崑曲宮調與曲牌》。台北：國家出版社。

_____(2010)。《名家論崑曲》。台北：國家出版社。

馮光鈺(2009)。《中國曲牌考》。合肥：安徽文藝出版社。
齊森華、陳多、葉長海主編(1997)。《中國曲學大辭典》。浙江：浙江教育出版社。
楊蔭瀏(1997)。《中國古代音樂史稿—下》。台北：丹青圖書有限公司。
蔡孟珍(2003)。《曲學探賾》。台北：學生書局。
龍建國(2003)。《諸宮調研究》。江西：江西人民出版社。

二、曲譜

王奕清主編(2000)。《康熙曲譜》。湖南：岳麓書社。
王季烈、劉富樑合撰(1981)。《集成曲譜》。台北：學藝出版社。
王守泰主編(1997)。《崑曲曲牌及套數範例集—北套》。上海：學林出版社。
---------(1993)。《崑曲曲牌及套數範例集—南套》。上海：文藝出版社。
王鳳賢主編(1997)。《中國民間歌曲集成》。北京：新華書店。
朱權(1991)。《太和正音譜》。台北：學海出版社。
沈自晉(1984)。《南詞新譜》。台北：學生書局。
呂驥主編(2003)。《中國曲藝音樂集成》。北京：新華書店。
吳梅編著(1997)。《南北詞簡譜》。台北：學海出版社。
鄭騫(1973)。《北曲套式彙錄詳解》。台北：藝文印書館。
-------(1973)。《北曲新譜》。台北：藝文印書館。

A Study on the Kun Opera Qupai “Blowing in the Wind” --Collected Scores as an Example

Yeh, Tien-Ya

Abstract

The Kun Opera Qupai “Blowing in the Wind” had been words and music spread long time before, was very popular in Ming Dynasty and later used in suite, both in Nanqu and Beiqu. Belonging to Key of C, its format has varieties of 7, 9, 10, 11, 12 phrases forms. The target of this study “Blowing in the Wind” is the 8 different excerpts from the “Collectet Scores”. After Kun Opera, “Blowing in the Wind” the Scores are all 12 phrases, 50 characters; then added, detracted characters by words , phrases or word format unqualified legal place.

This study explores the origin and development of “Blowing in the Wind” first through the analysis the respective number of the suite to discuss the rhyme, melody, and variation of the music; to understand “Blowing in the Wind” after Kun Opera is not static programmable music. Each scored and newly created “Blowing in the Wind” has different art conception.

Keywords: Kun Opera Qupai,Blowing in the Wind, Collected Scores

Lecturer, Department of Chinese Music, National Taiwan University of Arts.

論《輪舞》之戲劇理念

林尚義

摘　要

有關《輪舞》這篇論文主要重點是討論亞瑟．薛尼茲勒的戲劇理念，內容首先針對這齣戲的主要劇情架構做了說明，從劇中十個人物在這劇中的十場戲，以及男人與女人的對話的關係，十個劇中的人物有士兵、年輕男人、丈夫、詩人、伯爵、妓女、女僕、已婚女人、甜美小姐、女演員等十位角色，劇情的演變就像在舞會中的交換舞伴一般，輪過一位舞伴之後，又迎接下一位共舞，如此輪轉下去就變成一個圓形，也成了劇作的名稱《輪舞》。《輪舞》全部為兩人一組的對戲，十組的對戲分別為妓女與士兵、士兵與女僕、女僕與年輕男人、年輕男人與已婚女人、已婚女人與丈夫、丈夫與甜美小姐、甜美小姐與詩人、詩人與女演員、女演員與伯爵、伯爵與妓女，共產生了十場的戲，《輪舞》劇中的「性愛」是主要的主題，而本論文對於劇中人物的對話、人性的描寫、當時布爾喬亞的時代背景，以及角色心理方面的象徵符號，來進行分析與討論。

關鍵字：輪舞、布爾喬亞、輪轉、性愛、象徵、舞台

林尚義現為國立臺灣藝術大學戲劇系專任副教授

壹、前言

亞瑟・薛尼茲勒（Arthur Schnitzler）生於西元 1862 年奧地利首都維也納的一個猶太籍醫生家庭，1879 年薛尼茲勒以優異的成績畢業於學術文理中學，之後在維也納大學就讀醫學系，1885 年獲得醫學博士學位。他是位享有世界聲譽的劇作家、小說家、日記撰寫家，以及評論家，也是德語文學史上現代派的重要人士。薛尼茲勒從醫生的身份，轉為作家投身於藝術創作，其作品致力於描繪十九世紀末奧匈帝國解體前為社會背景，作者用懷疑的眼光，深度剖析了現實生活的種種，敘述當年維也納中產階級市民，以及上流社會人物的心理狀態。其作品具有明顯的人道主義和社會批判，同時描述人們在非正常情況的心理狀態，他藉助了人與人之間內在的關係，以細膩的心理分析手法，揭發了中產階級和貴族們精神上的頹廢與道德墮落，同時也流露出對於美好生活的嚮往與追求。

有關《輪舞》這篇論文主要重點是討論薛尼茲勒的戲劇理念，內容從劇中十個人物在這劇中的十場戲，以及男人與女人的對話的關係，其劇情的演變就像在舞會中的交換舞伴一般，輪過一位舞伴之後，又迎接下一位共舞，如此輪轉下去就形成一個圓形，而這輪轉與迎合其背後似乎又有特別的含意。劇中全部為兩人一組依序的對戲，總共有十組的男女關係。《輪舞》劇中的「性愛」是本文主要的主題，而對於劇中人物的對話、人性的描寫、當時布爾喬亞的時代背景，以及角色心理方面的象徵與符號，本文依序進行了分析與討論。

貳、劇作家創作的背景

一、維多利亞時期的歐洲

十九世紀英國維多利亞女王（Alexandrina Victoria）統治時期為西元 1837 年至 1901 年之間，這個時期被認為是英國工業革命和大英帝國的盛世。英國人稱此時為維多利亞時代（Victorian Era），歷史學家認為所謂「維多利亞時代」的真正結束，乃是在第一次世界大戰結束以後，也習慣稱為歐洲的十九世紀是「維多利亞時期」。而維多利亞時期除了是一個科學、文化和工業都得到很大發展的繁榮盛世之外，維多利亞時代的歐洲人，他們以崇尚道德修養和謙虛禮貌而著稱。維多利亞時期還形成了生活上進餐的禮儀並盛行下午茶，下午茶漸漸成為一種例行儀式，社會民眾普遍圍繞著這種下午茶習俗，形成了多采多姿的咖啡館文化，很多高級的旅館開始設起咖啡館，街上有了向公眾開放的咖啡館，喝下午茶、小酌與舞會更成為一種社會形式，維多利亞時代的淑女小姐們在此與男士們會面聊天，這是民眾普遍的社交模式。另外當時的印刷術促進了文學藝術活動的繁榮，書籍與報刊的普遍閱讀，使得這一時代男女平等的觀念日益重要，歐洲這個時代也是思想進步的體現時刻。

二、十九世紀「布爾喬亞」（Bourgeoisie）的思維

薛尼茲勒成長背景是在奧匈帝國的維也納城，奧匈帝國是西元 1867 年至 1918 年間中歐的一個大國。十九世紀之前「布爾喬亞」的稱呼原本來自法語，原意為「市民階級」，更早乃是源於義大利語的“borghesia”其來源主要是出現在中古時期的義大利地區，在那時住在城市中的居民，開始變得比在附近鄉間的人民還要富足，因此他們可以獲得相對上較多的權力和影響力，他們越來越接近統治階級和教會神職人士，這個詞大部分情況下指的就是低於貴族、高於農奴和無產階級的廣大人群，「布爾喬亞」就是這群廣大人群的稱呼，之後就泛指中產階級的民眾。布爾喬亞無論從思想的開放，或經濟的繁榮來說，十九世紀可說是歐洲的黃金時期。在這輝煌百年中，它創造出過去人類社會歷史不曾有過的「布爾喬亞」階級。人們的未來命運幾乎交付在這群龐大的消費群體手中。當我們從現今來回顧，原來我們今天認為進步象徵的許多消費形式、物質科技的使用、甚至各類思想觀念的啟發，在歐洲十九世紀裡已經是日常生活的重要步驟，比如像百貨公司的消費方式、對注重運動與休閒、餐飲、度假與旅遊，科學知識的普及化，還有對於時尚生活與拜金的追求，如香水、流行服飾等等，十九世紀的「布爾喬亞」是邁入工業革命所帶來的繁榮社會。

三、史學家對十九世紀的解析

如果維多利亞時代是一個金色的時代，而「布爾喬亞」卻是代表著多種啟蒙文化閃亮光點的社會階級，二十世紀的美國文化史學家彼得．蓋伊（Peter Gay）認為在維也納最有影響力的劇作家薛尼茲勒，乃是十九世紀最佳的象徵人物，其著作的《薛尼茲勒的世紀》（*Schnitzler 's Century*）書中更重新評估了十九世紀的文化，他將薛尼茲勒個人的生平日記裡，探討了有關於薛尼茲勒生前未公開的軼事，薛尼茲勒的父親曾經擅自翻閱了他正在青春時期的日記內容，發現薛尼茲勒青年時期，就與女人發生了性關係，進而引發了一場父子之間的對抗。

> 「一本日記被發現了，當時是最新的那本─提及埃米莉（Emilie）的。被父親狠狠的修理。」接下來的章節，我要去探索這則扼要日記的深遠意蘊。雖然我是要利用這場看似一瞬即逝的家庭小衝突作為通向維多利亞時代中產階級意識的線索，卻不打算宣稱父親刺探兒子隱私的情形在當時是普遍現象。儘管如此，它仍然足以充當一個雄心勃勃的交響樂曲的簡短序曲，讓人預聆一些稍後將會以巨大音量和廣闊音域反覆奏起的主題。史尼茲勒父子的咀嚼，仍是我們進入十九世紀布爾喬亞文化大世界的敲門磚。
>
> （彼得．蓋伊 2002）[1]

薛尼茲勒的父親發現了他的嫖妓行為，憤怒的把性病百科全書遞給他看，父子之間極具衝突性的性愛、性病、行為、道德、隱私等觀念產生對抗，充分彰顯了在十九世紀，中產階級文化隱瞞的另一面。史學家彼得．蓋伊以薛尼茲勒父子關係，來層層推進演繹中產階級文化，對

十九世紀價值觀的影響。從精神分析的觀點探入當時維多利亞時期的性意識、對於性關係的態度、還有中產階級所帶來的焦慮問題，得到了實質的見解與分析。在薛尼茲勒的日記中也窺探出他在年輕時期尋找女人的性慾生活，以及對女性純潔有著強迫官能症的病態追求，在善於調情女子和放縱自己的私生活形式，也使得他在文學與戲劇上的表現，有異於常人的創作風格。一般人士所認知的維多利亞時代的「布爾喬亞」認為是崇尚道德修養，同時注重生活禮儀而著稱，對於性關係的態度是被壓抑的，而家庭的倫理觀念更是必須遵循的觀念，除了在女人的權益獲得重視之外，十九世紀至今的中產階級還是面臨許多的問題，如對於性關係的態度、子女的教養等等，當時婦女還是負責大部份的家務事，男人主要在外工作負責家庭開支。十九世紀的布爾喬亞開始有多餘的時間與金錢，用來消費、購物、到劇院觀賞戲劇演出。當時的藝術家們，造就了歐洲藝術殿堂的盛世。但是從另外觀點我們也瞭解到，十九世紀的布爾喬亞其負面是虛偽的、重視物質的、庸俗的、缺乏慷慨、同理心、以及關愛別人的能力，同時也曝露了貪婪、自私、不擇手段、冷酷無情、剝奪勞工權益、以及貪污等等現象，在當時文學與戲劇的作品裡不斷被搬演著。

四、弗洛伊德與薛尼茲勒兩者之背景和觀點

當時弗洛伊德 (Frend Sigmund 1856-1939)其醫學地位，在維也納是著名的人物，因為他是心理學家與精神分析學派的創始人。弗洛伊德從事文學、心理學和臨床治療。他的思想常常引述歷代的文學、歷史、醫學、哲學、宗教等題材，其思考經常揭示人類心靈的底層。薛尼茲勒比弗洛伊德年輕六歲，因為兩人醫學背景相近，專業都是神經學，而且都是猶太人，並同樣生活於維也納城，容易使人連想，兩者是否有所關係，然而根據薛尼茲勒傳記裡，他們卻極少有見面的機會。西元 1906 年 5 月弗洛伊德寫給薛尼茲勒的一封書信中，兩人的思想中有著深遠之認同感。

> 信中弗洛伊德表示，他一向對兩人在一些重要心理學問題看法上的不謀而合印象深刻。他說，他常常問自己：「你是從那裡得到這樣或那樣的秘密知識呢？」這是弗洛伊德常有的那種典型例子，那是一種不帶忌恨的嫉妒，是一種研究心靈的科學家會對藝術家產生的嫉妒，因為後者不需要像精神分析學家那樣經過「艱苦的研究」，幾乎只憑本能就足以穿透一些晦澀的、防衛周密的領域。
>
> （彼得・蓋伊 2002）[2]

弗洛伊德十分好奇，薛尼茲勒是從何處得到許多心理秘密的知識，每當弗洛伊德讀到其作品時，就會發現小說與劇作背後的那些論點以及解決方法，和弗洛伊德本身的思想是許多有相似的地方，這也正表達了兩位在社會、醫學或是在文學與藝術革新之間互有著貢獻，雖然他們有太多的共同點，但很難判斷到底是誰影響了誰。但是薛尼茲勒曾經有一段時間投入催眠術

（Hypnosis）與感應（Suggestion）問題的研究，薛尼茲勒在此時也發表他一生唯一的醫學論文。之後，薛尼茲勒的興趣轉向文學藝術，但基本上，兩人的理論可說殊途同歸。[3]

五、十九世紀末藝術家的表現

十九世紀末乃是所謂的世紀末的時期，此時歐洲的文學以及藝術家們紛紛醞釀出對當時政局與社會現象的批判，例如在英國唯美主義的王爾德（Oscar Wilde, 1854 - 1900），在其劇作裡呈現出一種似是而非的幽默，反映當時社會扭曲的人生觀，作品充滿富於機智的言詞和對話，其中《不可兒戲》是受到熱烈回響的劇作。十九世紀末的歐洲當時面臨政治與經濟上的變化，醞釀著各種潮流思想的興起，在這種的大環境改變下，正衝擊著藝術文化。在過去前一個世紀所盛行的新古典主義與理性主義，新古典主義戲劇其本身崇尚理性，比較不重視情慾的表達，理智和感情的矛盾是製造戲劇衝突的基本內容，其最終都以理智的勝利作為結局，而個人情慾卻是相對的壓抑與克制。歐洲十九世紀下半時期許多的藝術作品，許多都在描述當時面對世紀末的不安、困惑、放蕩、頹廢等，此時的歐洲在科學方面受實證主義（Positivism）所影響，人的個性受命運與環境決定的說法，自然也傳染到人文領域，此實證認知角度，後來在法國發展出蓬勃的印象主義。在維也納藝術家的印象主義也受感官實證主義影響，他們企圖捕捉不受想像所混淆的印象，表達相對的主觀意識，所有一切都歸向自我感官認知，藝術家們表達的對象不是客體的外在世界，而是藝術家從外在世界得到的印象。印象主義強調瞬間思維帶來嚴重的後果，因為如果眼前瞬間短暫的印象是真實的，其有效性也只在瞬間之內。由於印象隨時隨刻在變，真實失去它持續的價值，取代「真實」概念的是真實的相對性，人無從掌握可留住的事物，人因此會失去信心。[4]所以外在世界一切現象，就等同於藝術家他們內在世界裡的表達。

六、薛尼茲勒藝術創作的世代反應

十九世紀末在改變與突破的年代下，薛尼茲勒的藝術創作探索了社會底部的意識，揭露社會私底下沉淪的情慾暗流，充滿了地域特色，不僅有維也納城市的人生百態，薛尼茲勒意圖將批判社會現況的現象，描寫在戲劇作品中，其創作裡的情節，大多根基於處於世紀轉折點的維也納，筆下裡的人物是當時典型維也納的形象，例如高級官員、醫生，藝術家、軍官、詩人、名演員和生活放蕩不羈的上流社會人士，或是描寫遊手好閒的富家子弟、性感衣著的女子，還有政治人物的腐敗與虛偽面。

（一）小說著作的世代反應

西元 1893 年薛尼茲勒在維也納門診部的喉科擔任其父助手，在此期間他已嘗試寫作。1880 年他的首部作品《女芭蕾舞演員的情歌》（*Liebeslied der Ballerine*）發表於雜誌《自由的信使》（*Der freie Landbote*），之後又相繼在許多雜誌上發表詩歌與小說。西元 1900 年他所寫下的小

說《辜司特少尉》（*Leutnant Gustl*）以「內在獨白」[5]的方式呈現，充滿了喜劇式的意識流獨白，這作品主要描寫一名軍官的內在恐懼與神經官能症作祟下的行為，對奧地利軍隊榮譽傳統的攻擊，因而影響了當時軍人英勇形象，這本小說遷怒了當時的軍方，薛尼茲勒因此被解除了軍方預備役主治醫師的頭銜。他的寫作生涯向來飽受批評，經常受禁於檢查單位的尺度。《伊瑟小姐》（*Fraulein Else*）是他的第二部獨白小說，在文學史上的地位更顯卓越，原因此部小說中使用的意識流「內在獨白」之技巧發展的更純熟與深入，此種書寫技巧在當時尚未普及，《伊瑟小姐》主要描寫一名少女伊瑟的意識、思考、感覺與內在衝突。伊瑟被母親逼迫去向別人借貸 3 萬元，以挽救父親的財務困境與社會聲譽。願意借錢者其條件是希望伊瑟必須裸身呈現，時間是十分鐘。在心情極度複雜與不情願的伊瑟內心陷入交戰狀態，她在內心混亂與意識不清的情況下，在旅館一處大廳除去衣服，並服下過量的安眠藥，接下來精神崩潰下，似夢、似解脫、似臨死的境界相互交錯與掙扎其中。對作者本身來說，其呈現小說伊瑟少女內心的感覺、衝突與天人交戰，沒有比「內在獨白」手法更能適切呈現這位年少女的心理狀態。[6]整部小說時而被人物的對話所中斷，但從手法運用的份量看來，這部小說堪稱是一部徹底的「內在獨白」小說，在德語讀者圈內一時蔚為風潮，薛尼茲勒可謂開風氣之先，後續不斷有作家沿用「內在獨白」技巧寫作。另外 1926 年的《夢幻故事》（*Traumnovelle*）跳脫了道德的束縛，著重性愛吸引力的描述，使他後來被德國納粹歧視為猶太人下流次等民族的證據。這部小說環繞了懸疑環境的氣息，小說中描述了疏離與逐步冷淡的男女婚姻關係，還有肉體情慾的誘惑與迷失，十分深刻地印驗到世紀末男女之間的性關係，他寫實的描繪當時社會上瀰漫的荒淫氛圍，奠定了他個人所揭露時代的意義。《夢幻故事》就是這樣的一部小說，充份展現了薛尼茲勒大膽而細膩的文學風格，在西元 1999 年此小說被美國改編為電影《大開眼戒》（*Eyes Wide Shut*），在電影界反應熱烈。

（二）戲劇作品的世代反應

薛尼茲勒以個人私生活漫無目的找女人，尋歡作樂的經歷為依據所寫的劇本和小說，捕捉了這種欲罷不能與尋歡作樂的氛圍，從中提供了一些美妙的回憶，例如一個女人回憶自己如何失去初夜，未婚的青年男女毫不顧忌長輩的道德觀念，演繹出一幕幕的風流韻事。1892 年第一部成功的劇作《阿納托爾》(*Anatol*)中，劇中的主角重複了這種感情回味，更確切地說明他乃是那時代，脫離道德束縛的代言人。接下來戲劇《調情》（*Liebelei*）於 1895 年 10 月在維也納城堡（Burgtheater）劇院上演，[7]突破當時的社會禁忌，描述三個社會階層交錯的戀情事件，在當時佈景設計中壁爐架上是舒伯特（Schubert）的畫像，而書架上擺設是放著席勒的書集。席勒（Schiller,1759-1805）是德國十八世紀著名詩人和劇作家，也是德國啟蒙文學的代表人物之一。《調情》其劇情與席勒的劇作《陰謀與愛情》（*Kabale und Liebe*）在結構與題材上有許多

是相似之處，《陰謀與愛情》此劇主要揭露德國上層統治階級的腐敗生活，與宮廷中不公義的行為，而《調情》劇情挑戰道德的尺度更高，發生在一位年輕軍官和一位貴族夫人的不倫戀情，之後，卻真正愛上了一位平民樂師的女兒，年輕軍官的風流韻事，遭到夫人先生的異常憤怒，並決定以決鬥來相應，年輕軍官在決鬥時被殺，樂師的女兒最後以自殺身亡做為結局，此劇西元 1958 年於法國被拍成電影劇名 *Christine* 中文譯名為《花月斷腸時》。人們深處的慾望和焦慮是薛尼茲勒反應的重點，而性與死亡是薛尼茲勒表達的手法，他的許多作品很喜歡在創作中影射十八世紀的德國作家歌德（Goethe, 1749-1832）所創作的《浮士德》（*Faust*），似乎在背後有一位魔鬼，帶領著人的靈魂走向死亡的境界。

1897 年他的《輪舞》以十場性愛吐露維也納中上階層的社會現象，劇中透過五男與五女的對話與性愛需求表現，藉此傳達當時國內道德的墮落，追尋慾望與滿足人性的本質。劇情坦率討論性的慾望與媚力，薛尼茲勒再次成了性解放的代名詞，在文壇上被認為是個情色作家，《輪舞》在奧地利舞台上遭禁演長達二十餘年，西元 1950 年法國將此劇拍成電影。薛尼茲勒處理人的心理與內在問題，一直是他的戲劇與小說作品引人矚目之關鍵性元素。西元 1928 年他新婚不久的女兒於威尼斯自殺，這原本是薛尼茲勒很容易描寫的小說情節，沒想到竟發生在他女兒的身上。這對薛尼茲勒來說，是他有生以來難以承受的殘酷傷痛，女兒自殺有如徹底擊垮了他往後的生涯，1928 年他完成了長篇小說《一個女人的一生 德雷莎》（*Therese.Chronik eines Frauenlebens*），西元 1931 年中篇小說《在黑暗中的逃亡》（*Flucht in die Finsternis*）是他最後一部作品，那年 10 月 21 日他六十八歲與世長辭於維也納[8]，並留下了八千多頁他本人生平日記的手稿。

參、《輪舞》之劇情架構

有關於《輪舞》這齣戲主要是討論十九世紀末維也納這城市社會中上階層，當時城市民眾人慾望的本質，透過「性愛」的過程，來描述男與女彼此之間的關係，劇中十個角色人物借由輪轉作用，演繹出十種性愛前後不同的對話與現象，此劇情充分表達了人類原始的慾念及原罪，表現當時人們面臨情慾時的心理狀態，並藉由人與人內在的關係，以極為細膩的心理分析手法，呈現各階級間精神上頹廢與道德上的墮落，並流露出他們對美好時光的嚮往與懷念。本劇的內容以現今的眼光來看，令我們瞭解於十九世紀末，維也納布爾喬亞對於性愛的態度，其實和二十世紀與二十一世紀初現實的男女觀念相差不遠，只是當時的社會階層表面上，仍然不能接受這種事實的存在，再加上薛尼茲勒意圖批判社會現況的現象，遭到奧地利政府禁演的命運。但是《輪舞》卻成為薛尼茲勒最具代表性的劇作。面對這樣一個有趣又大膽的劇本，又是德語系中率先來探索當下社會的心理層面，在當時上演時曾引發極大的震撼。如今社會雖然已經開放許多，但是對任一個劇團來說，不管過去與現今要執行這樣的演出，仍然都是一項有趣的挑戰。

一、《輪舞》劇中人的關係圖

《輪舞》劇中的性愛主題、人物的對話、人性的描寫，皆顯示了劇作家身為擅長於精神疾病研究的醫師，其細膩觀察的深度與解讀，《輪舞》所描述的是人性有精神層次慾望的狂想與追求，《輪舞》於 1900 年以自費印刷手稿兩百份非賣品的方式發表之後，被認為是首次將「性愛」為主題，公開搬上舞台的戲劇作品，十個場景的戲，五位男士與五位女士，劇中的人物有士兵、年輕男人、丈夫、詩人、伯爵、妓女、女僕、已婚女人、甜美小姐、女演員等十位角色，劇情的演變就像在華爾滋舞蹈中的交換舞伴一般，輪過一位舞伴之後，又迎接下一位共舞，如此輪轉下去就變成一個大圓形，也成了劇作名稱《輪舞》。

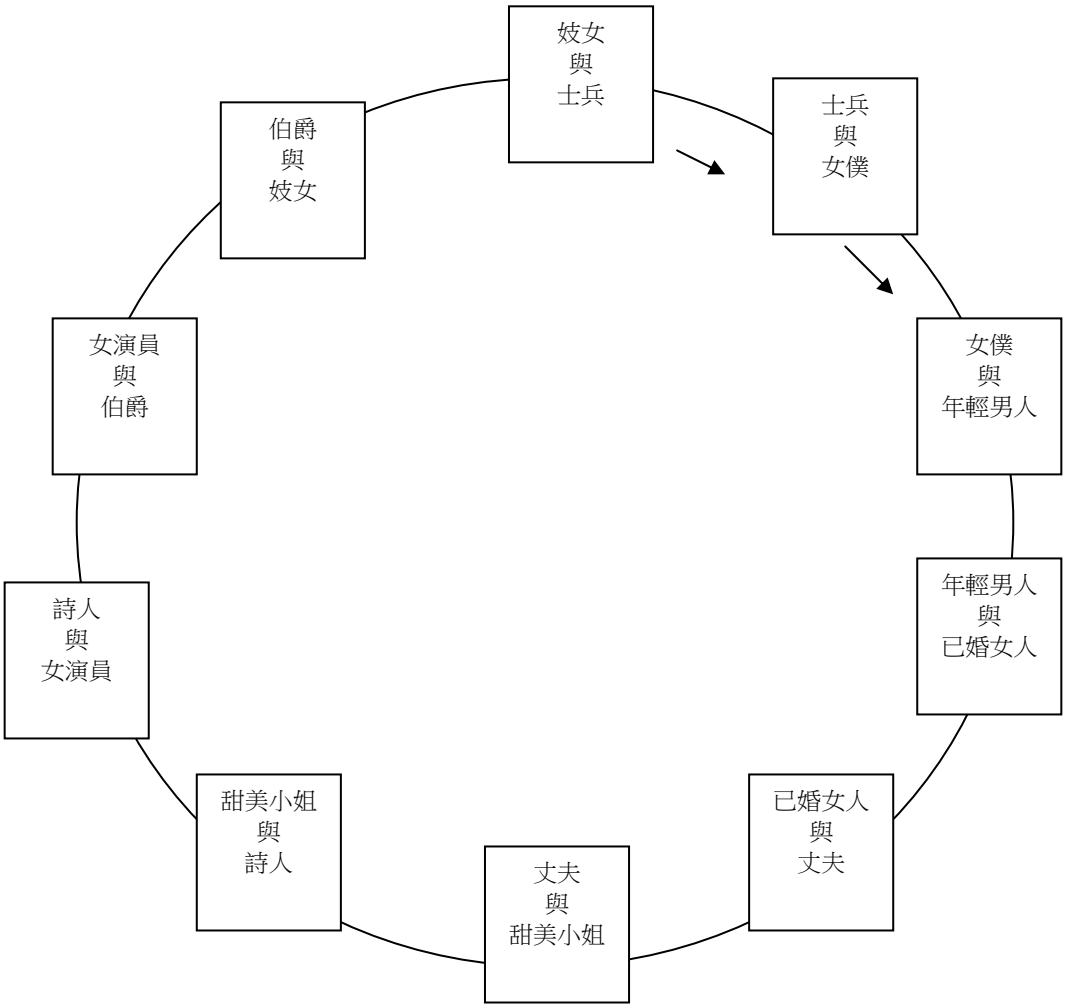


圖1.《輪舞》十個場景的戲，五男五女其性關係由妓女與士兵開始輪轉的圖表。

二、第一對妓女與士兵的邂逅

《輪舞》主要戲碼主要是由十對伴隨著男女「性愛」關係的對話所構成，十個人物每一場的性愛關係都由上一場的另一位角色構成，不管是男是女的輪換都是男與女的相會合，整齣戲從頭到尾就像一場不斷替換舞伴的舞會，也就是這齣戲的名稱由來。戲的開始第一對妓女與士兵的邂逅，兩人是不認識的路人，時間是進入夜晚的時刻，在河邊公園的橋旁，士兵休假結束，吹著口哨走來，他正想回軍營去，由妓女勾引士兵展開此戲。

妓女：嘿，跟我來吧!

士兵：別鬧了，我沒錢。

妓女：我是不用錢的。

士兵：（停頓住。兩人站在路燈旁。）不用錢？那麼妳是靠什麼過日子呢？

妓女：那些百姓會給我錢的。像你這樣的軍人，總是在我家免費過夜的。

士兵：啊，原來妳是這種人，胡柏（Huber）就跟我提起過妳這樣的人。

妓女：我可不認得誰是胡柏。

士兵：一定就是妳。你知道那河岸邊的咖啡館嗎？他就是從那兒跟妳一起到妳家的。

妓女：嘿！在咖啡館裡，我曾經帶過許多人到我家裡去過夜。

士兵：那我們就走吧！走吧！[9]

當這位士兵看上這位妓女，正準備要和這位妓女回她家，但是要有十分鐘的路程才能到妓女家，士兵發現時間已不多，因為軍營收假時間快要到了，想要對方留下地址再聯絡，妓女卻回答不要錯過這機會，任何時間地點都可以即時行樂的，並強調彼此明天不知道會不會還活著呢！因此兩人匆忙往下走到河道旁，一個簡單的遮蔽處就做起愛來。當兩者性事辦完以後，妓女卻伸手向士兵要錢，士兵不但不給錢，反而掉頭立即就溜跑了，隨後引起妓女一陣粗口的漫罵。文本在這裡顯示了奧地利軍紀的散漫，妓女與士兵的故事內容，並不是男女戀愛對象，原本只是男女性交易的行為，此處士兵卻表現白嫖不給錢。軍隊是保衛國家的棟樑，平時是要愛護自己的百姓，而且在軍方的紀律上，不管任何的國家的軍隊都是不能魚肉鄉民的，士兵的表現有損當時奧地利國家軍人的形象，其次是顯示妓女為了性交易，用欺騙來求取同情心的手段。

三、第二對士兵與女僕的相遇

士兵與女僕的相遇是在舞會裡認識的，在一個星期天的晚上普拉特爾（Wurstelprater）公園旁的舞會場合，一條道路從公園通向昏暗的林蔭大道。這裡還可以聽見從公園傳來的雜亂的群眾與音樂聲，由管樂隊演奏的是一曲通俗的波爾卡舞曲，士兵把女僕從舞會帶到旁邊一處黑暗的公園，準備對她有更親密的接觸，而女僕在半推半就之下順從了士兵的企圖，與他在公園的草坪上發生了性關係。之後，士兵對這位女僕立即變得異常的冷淡，已經很晚了女僕要求士兵能夠送她回家，士兵只是表面上敷衍了事，並另尋舞伴甩掉這位女僕。

士兵：是嗎！噢，那我們是同一條路回家的，不過現在還太早，現在回去還太早，我今天還有時間，十二點鐘以前我用不著回軍營，我還想繼續去跳舞。

女僕：當然了，我已經知道了，現在該輪到那個臉蛋長的不是很正的金髮女郎跟你跳舞了。

士兵：哈哈，其實，她那張臉並不難看。

女僕：啊，天啊，男人都不是好東西，你肯定對每一個女人都是這樣。

士兵：妳這話可有點過分。

女僕：弗朗茨，我求您，今晚別再跳舞了，就陪陪我吧，你看……

士兵：好啦，好啦，我會陪妳，但是我再跳幾支舞好嗎？

女僕：我現在也不想跳舞了。

士兵：妳看，她已經來了。[10]

接下來，士兵就輪換下一個舞伴，找上了一位金髮女郎，繼續玩樂下去，留下癡情的女僕傻傻的等待，最後還是獨自一人傷心的走回家。第二對的現象，男的其所追尋的是玩樂、感官的享受與不負責任不斷輪換伴侶，女方在此表現的是希望得到愛情，而最後所得到是被遺棄。但男方由士兵來代表，更顯現奧地利國家軍人道德形象的觀感。

四、第三對女僕與年輕男人不尋常的主僕關係

第三對男女相遇的場景是在一個炎熱的夏天下午的家庭裡，年輕男人的父母親已到鄉下渡假去。廚師外出，女僕在廚房裡，正在寫信給一位男友，年輕男人的房間裡搖起鈴聲，女僕站起身來，走進年輕男人的房間，年輕男人側臥在躺椅上，一面抽著煙，一面正在讀一本法文小說。

女僕：（進來時，十分坦然的面帶微笑。）

年輕男人：瑪利，我是想問妳，今天早上修勒醫師是不是來過了。

女僕：沒有，今早上誰也沒來過。

年輕男人：是嗎，真奇怪。那麼說，修勒醫師沒來過，妳到底認識修勒醫師嗎?

女僕：當然認識，不就是高個子，還留著黑色大鬍子的那位。

年輕男人：是的，說不定他來過了吧？

女僕：沒有，誰也沒有來過，先生。

年輕男人：(下定了決心)妳過來，瑪利。

女僕：(走靠近一點)您要什麼，先生。[11]

年輕男人：靠近點，再過來一點，啊，我只是以為……

女僕：先生，您要什麼呀?

年輕男人趁著家裡沒有任何人的時候，以主人身份使喚著女僕做無關緊要的事情，並利用此機會靠近女僕的身體，做更進一步的肢體接觸。這裡還是一個有趣的現象，就是年輕男人接連不斷的尋問女僕有沒有訪客進這家門，當確定沒有任何訪客時，就鼓起勇氣對女僕做親密的接觸，正要進一步與女僕發生關係時，女僕卻對年輕男人說有人可能會在這時來訪，年輕男人卻以機會難得，回應不要開門來應對，正當在兩者發生關係剛結束時，門鈴響了，當年輕男人要女僕去開門時，女僕卻是說現在沒有人。此處文本並未說明清楚，到底是不是真的有人來，或是訪客按完鈴就走了，但是明顯的說明主僕之間，不尋常的發生關係時，有人進門是年輕男

人心理，持續壓力的存在，劇作家薛尼茲勒在此處，心理狀態的安排是十分細膩。

五、第四對年輕男人與已婚女人

時間晚上，年輕男人走進客廳，點燃了蠟燭，然後打開隔壁房間的門，客廳裡的燭光隱隱約約照到隔壁房間的一張雙人床上。年輕男人從穿衣鏡處拿起一個香水瓶，把紫羅蘭香水噴灑在床上的軟墊上。他又拿著香水瓶走到客廳四處噴灑，使整個客廳散發著紫羅蘭的香味。然後，他點上一支香煙，抽起來，然後給自己倒了一杯甜酒，一飲而盡來緩和自己的情緒。接著不停看著手錶，在客廳裡踱來踱去，隨後在大鏡子前面站了一會兒，從口袋中取出一把小梳子，梳整儀容**.....**，這時門鈴響了，他有點被嚇到立即去開門去迎接，已婚女人蒙著面紗走進客廳，左手按著胸口，難掩她心中的壓力。

（一）偷情失靈的尷尬場面

有關《輪舞》男女十場性愛部份，劇本內文每一場性愛部份，是台詞上屬不方便說出來的文字，也沒有任何舞台指示，文本裡每場使用性愛部份會在兩者對話完之後以刪節號“... ...”表示，第四對年輕男人與已婚女人全部對話裡，卻有兩次以刪節號表示性愛部份，第一次的刪節號之後的這段對話裡出現有趣的情節，就是年輕男人在第一次偷情的關鍵時刻，因太過緊張，發生了男人性功能障礙的窘境，年輕男人在尷尬情況之下，搬出了司湯達爾（Stendhal,1783-1842）這本《愛情論》理論來自我解嘲。

年輕男人：啊，在這本書裡有段故事很有意義。

已婚女人：是甚麼樣的故事？

年輕男人：有一群騎兵軍官聚在一起。

已婚女人：是的？

年輕男人：他們都談到自己的豔遇經驗，每個人都說，在他們愛得最熱的女人身邊，他愛她，嗯，她愛他，總而言之，每個人在這女人面前都發生了和我現在一樣的狀況。

已婚女人：是嗎？

年輕男人：這是非常特別的。

已婚女人：是嗎？

年輕男人：這還沒結束呢，但其中有一人宣稱，在他一生中從來沒有發生過這樣的情況，可是，司湯達爾又補充了一句，那人一定是個臭名遠揚的吹牛者。

已婚女人：啊！是嗎?

年輕男人：可是，討厭就討厭在，儘管這種事情是無所謂的，可是還是令人沮喪。

已婚女人：當然，你也知道，你曾經答應我，你要對我守規矩的。

年輕男人：現在，不要笑，這樣並沒有幫助。

已婚女人：可是，我沒笑，我沒笑你，司湯達爾書裡講的那件事的確非常有趣。我一直以為只有上了年紀的老頭子，或者是那些非常……你知道嗎，就是那些縱慾過度的人才會變得這樣。[12]

（二）有關司湯達爾的愛情心理學

有關司湯達爾所寫的《愛情論》其內容，主要描寫他在義大利米蘭這個城市認識一位貴夫人，她長得十分美麗大方，其丈夫是一個年長她二十歲的伯爵。夫人婚姻生活並不幸福，她勇敢離開了米蘭，並躲到了瑞士居住，司湯達爾對她傾心熱戀，百般追求，但卻絲毫沒有任何結果。《愛情論》就是在司湯達爾追求愛情失敗之後，而寫了關於愛情專論的書。根據司湯達爾的定義把愛情分為四種類型有激情之愛、趣味之愛、肉體之愛、虛榮之愛。激情之愛也很容易由於受挫敗，因而轉化成虛榮之愛。這本書被認為是充分展現，作者兩面人性格的最典型作品，他對貴夫人一往情深，但這位夫人卻不愛他，也不理會他對她的恭維與奉承，他以失戀者的心聲完成了這本著作。司湯達爾因為其貌不揚，長得又矮又胖，經常是一位情場失意的理論者，而這本書被視為作者本人，在情感經驗與追求方面的哲理分析，他強調其一生，就是由不斷地陷入愛情，而又失去愛情的一連串事件構成。《輪舞》劇中年輕男人在性事尷尬情況之下，搬出的這本《愛情論》的觀點來自圓其說，強調愛得太認真與太真誠出現失敗是男人正常的現象，以化解對已婚女人性功能失靈的窘態。

六、第五對已婚女人與丈夫彼此之間的背離

一間舒適的臥室，在夜裡十點半，已婚女人躺在床上看書。丈夫身穿睡衣，正好走進屋來。第五對已婚女人與丈夫的關係，原本夫妻之間的關係是正常合情合理的，可是在兩人的對話卻各藏玄機，雙方貌合神離虛有其表，彼此之間有各自心理的秘密，雙方並不說實話。已婚女人對丈夫的周期性冷淡已經習以為常。劇作家在這一場安排，讓做丈夫的大男人心態，有著合理的解釋行為。首先這位丈夫不說真話，他不說因為自己外面有女人，其合理的解釋是一段時間冷淡，是為下一次親密做準備，暫時的分離，乃是小別勝新婚。其次，這個自以為是的丈夫，還要進一步對其妻子道德說教，他認為其眼中的妻子標準，是純潔無知且有受良好道德的女子。當妻子坦率地問他，有沒有已婚情婦時，丈夫感受到了背叛的威脅，向妻子強調永遠不能跟那種女人扯上關係，又以詛咒論來回應。

已婚女人：那麼，你也曾經做過這樣的事是？

丈夫：是的，艾瑪，這是我最悲哀的回憶。

已婚女人：那女人是誰呢？告訴我！我認得她嗎？

丈夫：妳怎麼會有這樣不正當的想法？

已婚女人：這已經是很久以前的事了嗎? 在妳和我結婚以前很久嗎?

丈夫： 別問，請妳不要問。

已婚女人：可是，卡爾！

丈夫：她已經死了。

已婚女人：這是真的嗎？

丈夫：是的，這話聽起來非常很可笑，不過我有這樣一種感覺，所有這種女人差不多都年輕命薄，不得長壽。

已婚女人：你很愛她嗎？

丈夫：說謊的女人我是不愛的。[13]

第五對已婚女人與丈夫的關係說明了，一個丈夫為了給自己的在外有女人的行為找藉口，丈夫把這些女人，說成是不幸與可憐的一群，好像嫖妓就是從貧困中，拯救這些女人的正確行為。其次，為了對其妻子進行道德教化，丈夫認為物質上的貧困，並不是女人墮落的真正原因，主要乃是她們道德上的貧窮，顯示其虛偽的價值觀。丈夫為了擔心潛在的背叛威脅，還教導自己的妻子說，不可和這般人往來，而行為不軌的女人通常都不得長壽，來詛咒她們早死。當他承認以前自己有過情婦，妻子好奇問及他是否愛這位情人時，他又義正詞嚴的說他根本不愛，因為他不會愛那些說謊的女人，也就是所謂那些欺騙自己丈夫的女人。這自負的丈夫卻萬萬也沒想到自己妻子，就是一位對他不忠實的女人，甚至正是因為丈夫的要求而蒙騙他。此段戲的對話，劇作家站在男女平等的立場來觀察，也十足諷刺男人性道德的意識形態，當丈夫盡是希望自己的妻子都是守婦道的，自己卻在外面沾惹良家婦女，而又說這些女人全是蕩婦，劇作家在這觀點上，表達了當時維也納大男人，其自私自利的心態。

七、第六對丈夫與甜美小姐婚外情關係

第六場丈夫與甜美小姐的戲碼，劇作家主要刻畫這位中產階級丈夫，如何去勾引一位甜蜜的女孩。丈夫在外面街頭，很快的認識了一位頗具吸引人的年輕小姐，並順利將其帶到飯店的一個單獨房間進行約會，房間陳設漂亮舒適，房間暖爐燒得十分旺盛，桌上可以看見吃剩的菜肴，還有一些菜、水果、乳酪，酒杯裡裝著匈牙利白葡萄酒。丈夫正吸著一枝哈瓦那雪茄煙，並靠在沙發的一角，甜美小姐坐在他旁邊，正滿足的享用飯後的奶油甜點，酒足飯飽之後，丈夫緊迫釘人，頻頻尋問這甜美小姐的私生活、家人、有無情人等等，他的動作十分貼切這位年輕小姐的身體，接著就在甜美小姐酒醉之中，半推半就之下，與她發生了性關係，以下的對話，在發生性關係之後，甜美小姐變得有些昏睡的狀態。

（甜美小姐閉著眼睛，靠著沙發的一角。）

（丈夫點燃了一支香煙，然後，在這小房間裡走來走去，沉默了好一會兒。）

丈夫：(仔細看了一下甜美小姐，自言自語。)誰知道，這位小姐到底是個什麼樣的人？去他的……那麼快……我這樣做，實在是很不謹慎……嗯……

甜美小姐：(眼睛沒睜開。)在這酒裡面，一定是放了甚麼東西？

丈夫：為什麼？

甜美小姐：要不然……

丈夫：妳為何把這一切問題，都怪罪在酒呢？

甜美小姐：你在哪？為什麼你站得那麼遠，到我這兒來呀！

丈夫：(向她走近並坐下。)

甜美小姐：現在你告訴我，你是不是真的喜歡我?

丈夫：這你不是已知道……(他很快)當然。

甜美小姐：你知道嗎？事情是……你把實話告訴我，酒裡面到底有什麼？

丈夫：哎呀，你以為我是一個……下藥的人吧？

甜美小姐：你看，我簡直都迷糊了，我原來可不是這樣……我們認識到現在才，我不是這樣的……我可以向上天發誓，你要是以為我是這樣一個女人……

丈夫：哎呀，你都在擔心些什麼呀，我一點也沒有把妳往壞處想。我相信，妳也是愛我的。

甜美小姐：是的……

丈夫：話說回來，要是兩個人單獨處在一個房間裡面，吃晚飯，又喝酒，那麼酒裡也就根本用不著有什麼藥。

甜美小姐：我也只不過是，這麼說說罷了。[14]

丈夫在豐盛晚餐上灌醉甜美小姐之前，還花了許多時間，像強迫官能症一樣，頻頻詢問這位年輕女子的愛情經歷。這也正如劇作家本人的個性一樣，在追求一位完美的女子。此位丈夫關心她的情人，最好只有他本人一位，在心理上想佔有一個對他忠誠愛情的女子，有如比在肉體上跟發生關係，更能讓他感到滿足。我們可以藉此看到劇作家，對當時社會上男人現象的解析，在和女人發生性關係之外，也認為要對女人提出另一種要求，就是要徹底佔有享有女人的一切。反觀這位甜美小姐在這維也納城市裡所追求的，是要事業有成的男人，能夠供她吃喝玩樂，來飽足她的物質享受，她以自身的姿色與甜美來誘惑男人，可是又礙於羞愧與自尊心的作祟下，又推託說對方是不是在酒裡下了甚麼藥，才造成她變得如此隨便。總而言之，丈夫與甜美小姐的戲碼，是一個願打而一個願挨的，兩者就在這樣情況下，發展出男人婚外情的事件。

八、第七對甜美小姐與詩人的戀情

甜美小姐是典型的愛慕虛榮的女孩，也是當時在維也納城市帶有幾分鄉村氣息的女孩，某些現象又像剛步入社會的女孩，她甜美的條件頗具姿色，也深深吸引住許多男士的目光，但這裡也表達當時一位城市女孩如何運用她的姿色來吸引男人，她的兩位男友，前面一位是事業有成並且是有家室的男人，而第二位是一位知名的藝術家，基本上甜美小姐交往這兩者的對象，主要在物質條件上能夠滿足她，前面丈夫是一頓豐盛的晚餐來招待她，而第二位的詩人把甜美小姐帶到其私人的工作室時，一開始在念一些他寫的詩詞，像陽光、沐浴、朦朧的光、大衣…等文詞之美，詩人接下來問甜美小姐想不想吃點什麼，或者喝點什麼嗎？而甜美小姐卻回答：「她的肚子有點餓」，顯然小姐也不太懂得甚麼是藝術，也不懂得欣賞藝術、詩詞等等，她所希望的是在物質條件上能夠滿足她。而偏偏這位詩人也是劇作家，是個極度浪漫的藝術家，他房間佈置得舒適而又雅致，紅色的帷幔，窗簾低垂，室內光線半明半暗，桌上面散亂地放著寫作紙張和書籍，靠牆有一架鋼琴，房間處在半暗狀態，顯得非常有羅曼蒂克的氣氛。詩人希望他的才華，能被人欣賞進而被仰慕，並尋問甜美小姐是否知道貝比茲（Biebitz）這個名字？甜美小姐則回答不知道，而貝比茲在劇中，顯然是一個知名的作家，也是詩人本人的筆名。這一場還有特別的地方，就是詩人對甜美小姐姿色，把她當成藝術品與他形容的詩詞玩弄著。

詩人： 妳真是漂亮，妳是美麗的化身，妳甚至於是大自然，妳是那麼聖潔與單純。

甜美小姐：唉呀，疼死啦！ 你把蠟燭油都滴到我身上了，你看，你多不小心！

詩人： (把蠟燭拿開) 妳就是我長久以來尋找的天使，妳愛的只有我，哪怕我是一個賣雜貨的小販，妳也會愛我的。這真叫人心裡舒服，我向妳坦白，到此刻為止，我一直沒有能夠擺脫某種懷疑，妳老實說吧，妳難道也沒有想到我就是貝比茨（Biebitz）嗎？

甜美小姐：去你的，我真不知道你想要我怎樣，我根本就不認識什麼貝比茨。

詩人：名譽是什麼！哦，不，忘記我跟妳說的話吧，甚至於忘記我告訴妳的那個名字吧。我就是羅伯特。我是妳心裡永遠是羅伯特。我只不過開了一個玩笑而已。(輕鬆地) 我並不是作家，我只是一個推銷小販，晚上為樂團伴奏彈彈鋼琴。

甜美小姐：現在我可真給弄迷糊了。哦，看你的那副神氣的樣子。怎麼了，你到底是怎麼了？

詩人：非常奇怪，我還從來沒有經歷過這樣的事情。我的甜心，我簡直都要掉眼淚了，因為妳深深地打動了我。讓我們倆永遠在一起吧，我們要永遠相愛在一起，直到海枯石爛。

甜美小姐：你？你是真的是給那些樂團伴奏的人嗎？

詩人：是的，可是妳不要再問了，如果妳愛我，那妳就別再繼續問了。說吧！妳能有幾個星期的時間完全自由呢？[15]

詩人在此段的演出，除了充分顯示了藝術家的浪漫與狂妄，同時也顯露其特殊不正常的癖好行為，如故意佈置房間使光線昏暗，拿著蠟燭用微弱的燭光，把甜美小姐的身體，當成完美的藝術雕像一樣，來回照尋著，並對甜美小姐姿色和他形容的詩詞把玩著，另外問她是否知道貝比茨名劇作家是誰，一會兒又故意說他只是個無名小販。甜美小姐對詩人坦率地回答的對話，不僅顯現她的無知、天真以及可愛之處，年輕小姐一直沒有弄清楚詩人的名字，因為有沒有名氣並不重要，有錢與物質享受比較實際。有些回話也揭露了男人的心態，也暗示著給男人的企圖機會，如甜美小姐在昏暗的房間裡，說她的麻甲（豎身衣）讓她感到疼痛，詩人則立即說：「脫掉吧！」，甜美小姐回答：「好的，但是你不能利用機會占我便宜。」，兩者的對話充滿趣味與挑逗，耐人尋味，甜美小姐的表現，有如是二十世紀愛慕虛榮與拜金女郎的初步徵兆。

九、第八對詩人與女演員的對戲

一家鄉間旅館的一個房間，這是一個春天的夜晚，月亮懸掛在夜空中，窗戶敞開，外面是一片草地和小山。周遭一片寂靜，詩人和女演員走進屋來，兩人一進屋，詩人手裡拿著的燈立即就熄滅了，女演員走到窗前跪下來，雙手合一在祈禱，女演員在劇中所扮演的人物，應該是知名度相當高的一位女藝人，她有一項奇特的現象，就是把聖母像帶在身邊，其作用就是要護佑著她。當兩人躺在床上，正談論究竟對誰不忠實時，基本上，兩者均未誠實對應，而是有如是一場真真假假的「戲中戲」。

詩人：我來了（到她床上）

女演員：現在你小心，安分地躺著……噓……別亂動。

詩人：好吧，妳想出什麼主意來了！

女演員：我想，你很想和我有段風流韻事吧？

詩人:我想，妳大概已經明白了吧。

女演員: 是啊，很多人都想跟我風流一番。

詩人:此時此刻，我的希望最大，對吧！

女演員: 那麼來吧，我的小蟋蟀，我從現在起，就叫你小蟋蟀。

詩人：很好。

女演員: 你說，我背叛了誰？

詩人: 誰？莫非背叛了我？

女演員: 我的寶貝，你的腦袋有毛病。

詩人:要不然就背叛了一個，妳自己從來也沒有看見過的人，一個妳不認識的人，一個上

天為妳指定，而妳永遠也找不到的那個人……

女演員：請不要說得那麼愚蠢又深奧。

詩人:這事不是很奇怪嗎……連妳也……讓人家還得相信。不，還是別這麼想吧。要是這麼想妳，那就意味著破壞了妳的形象……來，來吧……來吧[16]

當兩人面對在一起時，就是一個劇作家加上一個女演員，女演員演著詩人所寫的劇本，詩人為了女演員寫下劇本，女演員有如生活在戲劇的舞台上，而戲劇就是她的生命，她的生活的一切又一切，當女演員問起詩人，她究竟對誰不忠實時，詩人回答相當有趣，說她背叛了一個你自己從來也沒有看見過的人，也就是意指著劇中的那位男主角，戲劇是虛幻的，戲裡的男主角也是由劇作家來安排，詩人所謂一個上天為妳指定，而妳永遠也找不到的那個人，就是女演員在戲裡是有一位絕佳的拍檔的男人，而「上天為妳指定」也代表詩人他自己本人，因為他創造戲劇。可是在現實環境女演員，就不是舞台的上的那位最佳女主角了，舞台下女演員與詩人互相演著現實面的床戲，兩者激情性愛過後，女演員的第一句話就是：「這比演那愚蠢的舞台戲要美妙多了。」

十、第九對女演員與伯爵的逢場作戲

女演員給外人表面是完美的形象，因此也得到了伯爵的好感與仰慕，女演員與伯爵的對戲是描寫當時維也納，上流社會階級的人物的名流交際，也代表著維多利亞式的生活，當時上層階級對於餐飲非常講究，餐飲舞會更成為一種社會形式，維多利亞時代的淑女們常在那裡與男士們會面約會，劇中對話裡也伯爵談到吃飯常吃到很晚。而伯爵對女演員的拜訪，也是典型歐洲維多利亞時代禮節拜訪，女演員的臥室佈置得富麗堂皇，時間約中午十二點，百葉窗還關著。床頭櫃上點著一根蠟燭，女演員還躺在她那華麗的床上，被子上面放著許多報紙，伯爵身穿龍騎兵軍官服裝，走進屋來時仍在門口站著。兩者談話基本上，剛開始崇尚禮節修養與謙虛禮貌的對話，可是談到生活面的空虛，兩者對生活的意義產生了質疑。

伯爵：我認為您已厭倦社交的女人，從事表演藝術想必常會發生這樣的事情。如果在這種崇高的境界遨遊時……咳，您日子過得很不錯啊！您至少已知道，您為什麼而活著。

女演員：誰說的，我根本不知道我為何活！

伯 爵：您別這麼說，小姐，您擁有名聲、榮譽……備受讚揚。

女演員：難道說這是快樂嗎？

伯爵：快樂？請聽我說，小姐，快樂是不存在的。大家最常說的事情，恰是不存在的東西，例如愛情就是如此。

女演員：這點您可是說對了。

伯爵：無非是享受，無非是陶醉，那好吧！這就沒什麼可說的了，這是有把握的。現在我在享受，好，那我知道我在享受，或者說我現在陶醉了，那很妙啊。這可是抓得住的，等到事情過去之後，那一切也就消失無蹤了。

女演員：(神情莊重的)事情過去了！

伯爵：可是，一旦你不……我該怎麼說才好呢？一旦你不享有眼前這一瞬間，也就是說仰慕未來，或者回顧過去，那麼一切全將結束。今後種種令人悲哀，以前種種是漫無把握，簡而言之……只變得得一片迷失，我說得對嗎?

女演員：（睜大眼睛，不停點頭）您可真是理解了人生的真諦。[17]

如果我們把《輪舞》劇情中，那些尋求性愛的行為稱為戀愛的話，這和動物求偶是不太一樣，可是結果又十分相似。人類的文明是有道德的標準與約束，倘若性愛的伴侶不斷的替換、輪換，就顯示了這是道德淪喪，與情慾沉淪的現象。伯爵與女演員兩者相見，表面充滿了禮節修養，兩者謙虛有禮，彼此談論到生活的哲理與人生的真諦，其目的之最後，無非是把握現在即時行樂。伯爵在完成與女演員的親密的性行為之後，伯爵又立即恢復具有修養的紳士風格，他風度翩翩非常有禮貌向女演員行告辭之禮。

十一、第十對伯爵與妓女的酒後甦醒

時間早晨將近六點鐘，房間十分破舊，一扇窗掛著破爛暗綠色的窗簾，五斗櫃上面放著幾張照片，桌上鋪著一塊發紅的桌布，上面有一盞煤油燈，冒著黯淡油煙燃燒著，旁邊擺著酒杯，杯裡面還有剩酒。床邊的地上散亂的放著女人的衣服。妓女仍在床上熟睡，另一邊沙發上橫躺著的伯爵，全身穿戴整齊軍服，帽子掉落在地板上。伯爵在酒醉之後醒來，發現自己是躺在妓女的房間裡。

（他站起來，油燈微弱的燈光一直晃著。)哎呀！(他看一看睡著的女人。)她倒是睡得挺香的啊！雖說昨晚的事我什麼也記不得,我還是在她的梳妝匣上放點錢吧,再見！(他站在妓女的床前，久久地端詳著她。)要是不知道她是什麼人就好了。(他久久地觀察她。)我認識不少女人，她們在睡覺的時候，也沒有這種高潔的氣質。我發誓……露露（Lulu）又要說我在講哲理了。不過我覺得睡眠對任何人都一樣，都是平等的，這是真實的，就好像睡眠的兄弟死亡一樣那麼平靜。我只想知道，是不是……別想了，為何非得去想這件事情……不，不，我是立即就倒在沙發上的……什麼事情也沒有發生……有時候，所有的女人看上去都很像，這可真是難以相信……好吧！走吧!(他想走了)啊，對了！(拿出錢包正打算從錢包裡拿出一張鈔票）

妓女：(醒來）啊…… 是誰這麼一大早?（認出他來)您好啊，親愛的！

伯爵： 早晨好！ 睡得好嗎？

妓女:（伸伸懶腰)啊，過來，親親我。

伯爵：（向她低下腰，考慮了一下，又退了回去。)我正想走呢……

妓女：要走？[18]

原本前一天伯爵與女演員講好，晚上在劇院散場之後，兩人相約見面，然後到女演員的家，沒想到昨晚酗酒的他，竟然會誤認了妓女，並與她共赴家中睡覺，等到清晨醒來才發現自己約錯了人，也跑錯了地方。但醒來一連串內心獨白，顯現了幾個特點，原本被上流社會所鄙視的妓女，也有這種平靜高潔的氣質，另外伯爵被妓女的雙眼給迷惑了，也讓他想起和他本人所認識的女人很像，似乎表明女人不應該有貴賤之分，同時也說明了睡眠對任何人都一樣，都是平等的，就好像睡眠的兄弟是死亡，同樣也是那麼平靜。伯爵與妓女的相遇是第十場之最後一場戲，伯爵看到妓女想起像他認識的一個女人，這像妓女的一個女人到底是誰？卻是沒有說明清楚，但是對話之後的背影又好像傳遞著某些信息，好像是訴說伯爵在上流社交界場合的認識的女人，其實和妓女沒有甚麼兩樣，而且其背後說不定又有更複雜的故事。這裡伯爵與妓女的相識，並不像世界重要的名著小說，背後有著偉大的情節與動人的故事，只說明了人性的本質，男女都會尋歡作樂，在任何國度的社會，普天之下的每個巷弄角落裡，無論貧窮與富貴，在任何階層都有可能發生的現象。

肆、有關《輪舞》的舞台藝術

在此劇的前幾場中，男人與女人在發生關係前後，基本上的對話表面上好像都沒什麼有意義，其內涵卻值得讀者深思，其戲劇動作可以簡略歸結為，事前是男人央求女人，向女人表達對其誠意；事後是女人想挽留男人的愛情，如女僕想留住士兵的情感。《輪舞》彼此之間也充滿著欺瞞與不忠實伴侶的複雜現象，男女之間的談話，與其說是發自內心，其動作卻不如說是出於人類肉體的慾望。在這裡的，我們看不到什麼偉大的愛情故事，以及動人的戀愛精神，只看到性本能向對方提出要求，希望得到滿足這種要求，其直接顯得理所當然又符合人性本質，在此我們也觀察到，男女之間因為輪流，替換，顯示著這是道德淪喪與沉淪的現象。《輪舞》將男女輪換性愛的伴侶搬上舞台的戲劇表演，乃是劇作家薛尼茲勒意圖將批判社會現況的現象，在劇場公開披露出來，其情節大多根基於處於十九世紀末轉折點的維也納城，當時整體歐洲正處於世紀末的不安、墮落與混亂，從批判現實主義的角度，展現著一股批評的色彩，也是開拓現代主義的先驅之舉。

一、《輪舞》的舞台

有關台灣藝術大學戲劇學系於 2011 年 1 月 22 日至 23 日間，於實驗劇場所演出的《輪舞》。這齣戲是三年級全班的演出，對於十場男女的性愛關係的表演，在於同學們因年齡層，屬於二

十初頭的階段，要深刻體會人世間，成人男女彼此複雜的關係，的確是有些困難，加上此戲以一個學期的時間，在消化劇中的台詞方面，要完成加以詮釋表演，不是十分容易的。因此在演這齣戲的時候做了許多的修改，主要的著眼點是要抓住劇作家要表達的精神，薛尼茲勒意圖將批判社會現況的現象，而這種批判社會現況如何在劇場將它呈現出來，乃是台灣藝術大學戲劇學系演出的重要目標。

（一）時空概念轉移的表達

《輪舞》此原劇作主要詮釋奧地利當時維也納城市人生百態，揭露社會私底下沉淪的情慾暗流，而台藝大戲劇系《輪舞》的演出將時空的概念做了轉移，這是這次演出最大的特色。《輪舞》的背景雖然是維也納，但是卻讓觀眾感受是模糊的背景，又帶有現今的時空的概念，告知是十九世紀末的元素，但是又有現代感的設計，如此對話可以盡量保留原劇作的台詞，而其他關係到舞台設計、服裝設計、燈光設計、音效設計卻是充滿了現代感的設計，而在表演的動作將舞蹈融合其中，以此增加戲劇的豐富性，又不與現代的社會保持太大的距離。

圖 3.台灣藝術大學戲劇學系《輪舞》演出，序曲的開始是以舞蹈形式來表現，舞台設計是帶有模糊的時空的概念，告知是十九世紀末的元素，但是又帶有現代感的設計。

圖 4.台灣藝術大學戲劇學系《輪舞》演出，妓女與士兵的對戲。

（二）「性愛」表演的詮釋

《輪舞》十場男女的性愛關係的表演是本劇的重點，其中男女的是從古至今一直為大眾所關心的話題，有關於如何在劇場現場演出？也是在國內尺度問題上需要做些研究與考慮，例如定尺度的問題是輔導級或保護級、普通級？以及在「性愛」方面表演要如何去表達？這些都是對於演員的一項挑戰與突破，這次台藝大的演出，在舞台指示上做了許多的形式上的表達，如本劇台詞方面做了一些修改，並加了舞蹈的動作，舞蹈的動作除了在序曲開演時，讓觀眾在進入劇情的前，由舞蹈來帶動與潤澤，同時也將舞蹈的動作增加美感的表達。《輪舞》劇中主要象徵含意，乃是男女之間的男歡女愛，就像舞會一樣在輪換舞伴。而在「性愛」方面的表演，除了在動作上有點到為止的行動表達，在十場男女的性愛關係也不能千篇一律，一定要有所設計與變化，否則對於觀眾將很容易感到疲乏與厭倦，因此舞蹈動作將也是最佳的表達方式，因為舞蹈動作容易將一些僵化的動作加以美化，達到表演動作的造形美感。除此之外，《輪舞》隨著演員人物的出場，如何在自然的人類本性，表達社會之道德色彩？如何表達對話的虛偽與幽默？讓全劇的肢體語言變得豐富起來，這些都是在表演上需要突破與詮釋的地方。

圖 5.《輪舞》演員表演的「性愛」動作，放在布幕後面以剪影的效果來表達，可以增加「性　　愛」動作的神秘感，並將其動作美化與影像化。

圖 6.《輪舞》演出背景多媒體的顯現，是一枝燃燒的蠟燭，此視覺上的感受是要表現性慾望的昇華。

（三）舞台藝術的設計

《輪舞》這齣戲的舞台設計，以布幕背景為主要景觀，並加上道具的靈活應用為輔，因為這齣表演需要有舞蹈的演出，加上十個場次的輪換，雖然其中將第五場已婚女人與丈夫，與第六場丈夫與甜美的年輕女孩，合併成同一場演出，使場次變成九個場次的輪換，但是場次的輪換仍舊算十分頻繁，舞台需要有順暢的流動空間，大道具的替換務必非常快速與順利，因此

舞台上需要保留一定的空間，同時大道具如床、沙發、躺椅、桌子、椅子如何共用與替換。道具的靈活應用是表達的方向，而背景的布幕可以有兩種功能，首先可以將演員的一些表演動作放在布幕後面，例如演員表演的「性愛」動作，放在布幕後面以剪影的效果來表達，可以增加「性愛」動作的神秘感，以此將其動作美化與影像化。另一方面布幕可以在多媒體設計做一些發揮的功能，如心理的情境反映，或是許多象徵形式的圖像表達，如圖六最後在全劇演出結束前，背景多媒體的顯現，是一枝燃燒的蠟燭，此視覺上的感受，是要表現性慾望的昇華。在服裝方面也是這次舞台藝術的表達重點，因為《輪舞》的背景雖然還是不脫離維也納，但是卻希望觀眾感受不是確定的時空背景，而是帶有模糊的時空概念，而以十九世紀末的造型元素放入服飾的概念，讓維多利亞式的美感簡略並融合在具有現代感的設計中。其次海報設計風格，乃是利用舞台背景影子效果，用女人身體的剪影效果，有如掉入輪舞的情慾漩渦中。《輪舞》這次演出其整體的設計風格，重點乃是現代感並帶有古典的元素，期盼能夠帶給蒞臨觀賞的觀眾，有一番新的體驗。

圖 7.《輪舞》海報設計風格，乃是利用舞台背景影子效果，用女人身體的剪影效果，有如掉入輪舞的情慾漩渦中。

二、揭露當時的社會現象

《輪舞》原劇本充滿著維也納地域特色，其劇中的人物是當時典型維也納的形象，例如渙散的士兵、妓女、遊手好閒的紈絝子弟、有外遇的丈夫、紅杏出牆的已婚女人、愛慕虛榮的年輕女孩、狂妄藝術家個性的詩人、有名的女藝人、以及生活放蕩不羈上流社會等等。《輪舞》不單只是反應現實，也不僅是揭露社會的現象，也在表達著人們對情慾的慾望，當男人遇到女人所發生的情愛故事，將社會現況作為背景將它描繪出來，情慾是首要主題，在這些劇中的人

物，不同社會與經濟條件背景的人物在面對自己的異性，均表現了人為了慾望，都有一致的企圖與野心，他們共同表露了赤裸裸肉體的慾望。因此當時被認為把性行為搬到舞台上演出是極為不正當的，在 1920 年於柏林公演時，造成對當時社會的震驚，劇團因而遭到政府傷風敗俗的訴訟，雖然劇中人物所表現的行為是不正當的，但是戲本身的中心思想，確是披露當時社會被隱瞞的另外一面。

三、表達了三個步驟

《輪舞》原劇本十場戲都在表達了三個步驟，就是情慾的產生、滿足了慾望、滿足之後的空虛與無奈，這三個步驟都不斷的輪流重複著，男人在情慾的支配下對女人展開追求，女人為滿足也展開了對男人引誘，在第一場開始時妓女就以不用錢為理由招攬顧客上勾，而士兵看上了妓女給的這項免費的服務，吃上這點也就毫不思索展開攻勢，之後妓女認為已經滿足了對方性需求，就向對方索取金錢，沒想到士兵竟毫不留情的一走了之。總之，男女雙方扮演的角色，都有可能是追求者也有可是被追求者，一個願打一個願挨雙方彼此利用各自對慾望的企圖，彼此都知道接下來會發生甚麼情況，男女雙方各樣的花招與理由來滿足自己。已婚女人在與年輕男人的碰面時，其所面臨的難題充滿著矛盾、掙扎、自責與慾望的泥濘中無法自拔。

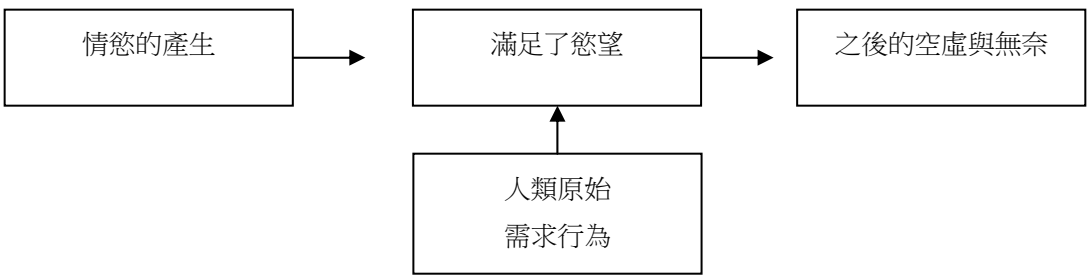


圖 8.《輪舞》慾望過程的三個步驟

《輪舞》男女的性慾追求，以及滿足情慾過程，他們都是相互配合著完成了一場，又一場的追逐遊戲。劇中有趣的對話以及角色的思慮，有的想要把情慾與愛情連接在一起，如女僕對於士兵有所鍾情，詩人問甜美的女孩，如果他是無名的小販，女孩還愛他嗎？但是這些對話之後卻是矛盾的，因為對方根本無意對伴侶忠心，而這些對話也得到不是很認真的回答，其結果就是這愛情問題，與性慾是沒有任何關聯的意義，這些男女還是為了性慾的鼓舞下，不斷輪換行使人類原始之性需求行為。在《輪舞》十場戲裡，角色在滿足情慾之後，所表現言行是本齣戲有趣的地方，如這些愛侶對話的庸俗，冷淡、自私、無情、虛偽、現實的態度，例如年輕男人一旦與女僕完成性愛行為，立即恢復了嚴肅的面孔向女僕交待工作，好像之前並無發生不當

的任何事情，妓女向士兵所索討金錢博取同情心，士兵則表現一幅冷酷無情的態度一走了之。女僕在公園裡與士兵發生關係之後，向士兵提出能否送她回家，士兵卻把她甩掉，繼續投入舞會中繼續尋找新歡。在不同的反應中有個共同的特點，就是在情慾滿足的前後，人物角色的表現截然不同，總而言之，想要得到情慾的，在滿足性慾之後所得到是空虛，想祈求得到愛情的，卻只有性愛的得到，然後又是一片茫然與無奈。

四、《輪舞》的象徵符號

《輪舞》戲裡也出現了許多的象徵符號，這是薛尼茲勒在劇作方面，表達了心理學方面的特色。在薛尼茲勒所處的時代裡，當時歐洲戲劇界最引人注目的是比他早出名的挪威劇作家易卜生（Henrik Johan Ibsen,1828－1906），以及同一個時代的愛爾蘭劇作家蕭伯納（George Bernard Shaw,1856-1925）。易卜生被認為是現代現實主義戲劇的創始人，他用毫不留情的眼光來看當時生活的實際寫照，提出了許多的道德問題，也被公認為創作了現代的舞台劇。蕭伯納則主張藝術應當反映迫切的社會問題，反對「為藝術而藝術」。這兩位劇作家對於現代戲劇影響頗深，薛尼茲勒與這兩位劇作家比較雖然各有特色，但是《輪舞》這齣劇作更深入現代人心理的層面，尤其對於男女之間的「性關係」，完全顯露了二十世紀現代社會的底部。薛尼茲勒處理現代人的心理，與內在問題所掙扎的寫實性，向來是其劇作與小說作品中，最引人矚目之關鍵因素。

（一）「十」的符號與意義

《輪舞》在這一點超越了批判的層面，而揭示進入現代社會人們在墮落背後的無可奈何，這十位男與女除了墮落的下一個步驟，還能繼續隨著沉淪走入下一個局面，如此輪轉下去，也好像有如坐上旋轉木馬車，或天輪旋轉車期待能夠繼續的旋轉下去。可是為何是十位人物角色，以及是十場的男女的對戲，「十」似乎在這齣戲裡是個有趣的數字，首先我們從英文的「墮落」（Decadence）這個字來分析，「墮落」英文是“Decadence”，英文字母裡就顯現「十」這個字意，因為前面“Deca”這個字來源就是「十」的意思，而後面“dence”字音又與英文舞蹈“dance”相近。在來看德文的「墮落」，「墮落」的德文是“Dekadenz”， 前面字“Deka”與“Deca”類似，但是德文“denz”的意思是趨勢或是潮流，有如「墮落」就是十種的趨勢，而英文趨勢與潮流的字是“Tendency”前面又出現了「十」這個字“Ten”，從「十」這個字有趣的數字，我們可以發現在西方的定義，確實是有特殊的含意與代表。《輪舞》劇中人物「十」位，每個人物的背景與性格都是社會階層的代表與趨向，從劇本中所列出的十位角色的名稱，只有職位或稱呼，並沒有特別給予角色名字，這是在一般的劇作中是比較少見的，雖然在劇中有彼此稱呼對方的名字，但是名字在劇中又是遊走不確定，例如詩人羅伯特一會兒稱自己是貝比茨，還有在彼此之間已經進入非常關係之後，才問起對方名字。十位人物代表著人與人之間，隔離的關係與象徵，

另一方面在職位稱呼上，也說明了其身份是代表著某一類人的符號，而具體人物被這樣稱呼給予模糊，例如丈夫所代表的是有妻室的男人，在法律上是一夫一妻，如果丈夫外面有情人而且又發生性愛，這是違法的，同樣做為一個妻子外面不可在外面與男人通姦，這在法律與道德上同樣是違背的，而古今社會下的男人與女人，誰又能保證這些傷風敗俗的事件不會發生，而劇中十位人物角色人物，不是只有這些人物的故事，這「十」是代表著這整個現代社會普遍性的事件。

（二）「門」的象徵

《輪舞》並非完全的非寫實的，劇中每個人物角色的對話完成符合他們的社會身份，劇中人物性格雖然有些不是非常明確，這點讓演出的演員可以用自己的特質來表現，但是在劇中的背景與環境空間中又是讓人感到，人物的對話裡也刻劃了某種氣氛，人物的背後因素有時候，也會讓人感到內心的處境，而「門」在這齣戲也是一項重要的象徵，如第三對女僕與年輕男人不尋常的主僕關係中，年輕男人接連不斷的尋問女僕有沒有訪客進這家門，「門」似乎是這年輕男人心理的一道防線，他深怕有人進來，正當在兩者發生性關係，剛結束時門鈴突然響了。另外在第九對女演員與伯爵的逢場作戲裡，剛開始伯爵仍在門口站著顯示有些膽怯，當兩人在床上相互開誠布公時，伯爵覺得「門」隨時都要打開似的，而女演員卻說這「門」外面是打不開的。最後第十對伯爵與妓女的酒後清晨甦醒，當伯爵準備離開妓女的房間時，妓女向伯爵說女僕已經起床了，伯爵出去的時候可以給她點錢，而且「門」也開了，這「門」似乎打開了心理的境界，也象徵另外一輪的輪轉之「門」。

（三）「時鐘」輪轉的概念

事實上《輪舞》十場戲的背後都有著複雜的故事，而每一場戲又像是整齣戲的濃縮，他們男男女女似乎相互關聯著，表面上又像是相連在一個大大的圓圈裡，而這大圓圈又像形成了一個奇大無比的「時鐘」，記錄著每場戲的時間，從第一場的妓女與士兵是在夜晚，而這夜晚應該是日落之後不久的時刻，因為士兵正要收假回營，而接下來第二場的士兵與女僕也是晚上，而這晚上應該是比較晚了，而女僕因為太晚了希望士兵能夠送她回家，接下來第三場女僕與年輕男人劇本就有時間的記錄，他們之間是在下午的五點的時刻。第四對年輕男人與已婚女人劇本寫著，是在傍晚的六點一刻，第五對已婚女人與丈夫是在晚上的十點三十分。之後，第六對丈夫與甜美小姐，他們之間的對話，丈夫告訴甜美小姐的時間是十一點半。第七對甜美小姐與詩人的戀情，兩人是在晚上不到九點鐘，而第八對詩人與女演員的對戲，開始時劇本寫著是晚上，女演員準備要就寢其時間，所以時間應該是九點鐘之後。接著之後，第九對女演員與伯爵的逢場作戲，劇本寫著是在中午十二點鐘，最後一場第十對伯爵與妓女的戲，劇本上寫著是清

晨的六點鐘。從這齣戲的開始到結尾，這故事的發生，不論是當天或是隔天的時辰，都是有時間的次序。從「時鐘」有順序輪轉的記錄，代表這些事件的時刻順序上，是隨著時間慢慢的在發生。好像在維也納城裡，發生了當下男女彼此的遭遇，描述他們的命運、慾望、煩惱、病態，這一切又隨著「時鐘」裡的指針，有如消沈的意志，逐漸沉淪，墮落下去。時間是日以繼夜的旋轉著，而我們的一雙眼睛，就好比是窺探的眼神，目睹了這種種社會八卦事件。

伍、結論

薛尼茲勒在德語文學中，是十九世紀末到二十世紀初，顯著的印象派風格的劇作家，其作品具有明顯的人性本質與想像的境界，因為也注重女性的立場，種種現象的不公平，以及對社會批判的作風。而《輪舞》表現著當代人各種的不正常的心理，並藉著男人與女人之間「性愛」的關係，用細膩的心理分析手法，表現城市居民其精神上的頹廢，以及道德上的墮落，在這當中也流露出人們對於精神生活，與物質文明的嚮往。在文學藝術上，《輪舞》的情節並沒有偉大的愛情故事，劇情結構形式上，並不是十分的扣人心弦。《輪舞》的劇本場次之間，具有似乎連貫，但是每場又有著單一事件的特點，這十場戲在輪轉當中，又追求一種連環的敘事效果。《輪舞》在舞台上的表演，看不到激烈的衝突，每個角色人物大多顯得溫文爾雅，或是謙虛有禮，為了無盡的慾望，相互不忠實、不誠實，事後又顯現空虛與無奈。另外對於女性立場又有著對等的看法，例如丈夫與已婚女人，兩人床上的對話，表面上似乎丈夫在過去有著性愛伴侶，對於外遇問題男人似乎占了便宜，可是相對已婚女人，只是隱瞞著不說而已，劇作家是站在男女平等的立場來觀察，似乎也希望觀眾給予男女相等的評論。

薛尼茲勒在性慾望的驅使的動能方面，有如佛洛伊德在有關性這方面的心理分析，許多的文學劇作表達了當時維多利亞時代避而不談性與死亡這方面的禁忌。性與死亡也呈現在《輪舞》對話當中，例如妓女告訴士兵，沒有人能把握誰明天還活著，暗示士兵要及時行樂。但薛尼茲勒和佛洛依德看法來比較，又不全然相同，佛洛依德把人們的心理比喻像冰山一樣，浮出海面的是一部分而已，表面似乎有一股意識，而潛藏在海面底下的卻是大部份的整體，它默然不語主導著人的行動意識，這就是所謂的潛意識（Subconscious），而薛尼茲勒卻將社會的本質揭示為是有意識的，《輪舞》的角色人物對性慾望的言行舉止，是主意識在控制的，也是有意識去主宰著它，並且是主動地運作，同時也反映了人內心獨白的明顯意識。《輪舞》的演出讓觀眾能夠探悉現代人類，其內心直接的深處、矛盾與空虛，也表達了當時社會面對世紀的不安、困惑、放蕩、頹廢等等現象，這總共包括十種現象的行為，劇作家在這篇劇作裡，表現了觀察敏銳和創作上的技巧，還有對於現代人身心靈，深刻的理解，這些都值得活在現今社會的人們一再的思考與反省。

註釋

1.Peter Gay 著。梁永安譯（2004）。《史尼茨勒的世紀；布爾喬亞經驗一百年》。台北：立緒。頁 2。

2.同前註頁 100。

3.席尼茲勒 (Arthur Schnitzler) 著。陳淑純譯（2010）。《伊瑟小姐》。台北：聯經。頁 6-7。

4.同前註頁 4-5。

5.內在獨白法，也稱自白法，就是由人物自言自語或其個人的默想，來描寫與表現人物內心活動的方法。這種方法，其敍事手法是一種極具說服力的意識流，能夠把人物心靈底層最隱秘的部分直接述說出來，引起閱讀者的共鳴，進而發出強烈的感染力。

6.席尼茲勒 (Arthur Schnitzler) 著。陳淑純譯（2010）。《伊瑟小姐》。台北：聯經。頁 3-82。

7.同前註〈中譯導讀〉。頁 23。

8.同前註〈中譯導讀〉。頁 28。

9.劇本台詞本文已修改過，參自以下譯本並依原文對照修改：阿爾圖爾・施尼茨勒(Arthur Schnitzler)。張玉書譯（2004）。《輪舞・一位作家的遺書》。北京：北京大學出版社。頁 98。

10.同前註頁 104-105。

11.同前註頁 108。

12.同前註頁 120。

13.同前註頁 132- 133。

14.同前註頁 143-144。

15.同前註頁 154-155。

16.同前註頁 163-164。

17.同前註頁 171-172。

18. 同前註頁 180-181。

參考書目

1 .Peter Gay 著。梁永安譯（2004）。《史尼茨勒的世紀；布爾喬亞經驗一百年》。台北：立緒。

2. 席尼茲勒 (Arthur Schnitzler) 著。陳淑純譯（2010）。《伊瑟小姐》。台北：聯經。

3. 阿爾圖爾·施尼茨勒(Arthur Schnitzler) 著。張玉書譯（2004）。《輪舞・一位作家的遺書》。北京：北京大學出版社。
4. 薛尼茲勒（Arthur Schnitzler）原作。陳蒼多譯（2006）。《輪舞》。台北：八方。
5. 施尼茲勒著。林娓（2010）。《夢幻故事》。北京：新星。
6. 許光華編著（1995）。《司湯達傳》。台北：業強出版社。

The Performing Idea of *Reigen*

Lin San-Yi

Abstract

The main purpose of this thesis is to discuss the performing idea of Authur Schnitzler. At first, it expresses the story structure. There are 10 characters, 10 plays and 10 relationships. The 10 characters include a solider, a young gentleman, a husband, a poet, a count, a prostitute, a housemaid, a young woman, a sweet girl and an actress. The story goes forward just like a round dance: dancing partner changes one after another. In the *Reigen*, the ten plays are the prostitute with the soldier, the soldier with the housemaid; the housemaid with the young gentleman; the young gentleman with the young woman; the young woman with the husband; the husband with the sweet girl; the sweet girl with the poet; the poet with the actress; the actress with the count; the count with the prostitute. Sex is the key subject in this drama. However, the thesis also analyses and comments on the dialogues between characters; humanity; symbol of psychology and the background of Bourgeoisie.

Keywords: *Reigen, Bourgeoisie, Round Dance, Sex, Symbol, Stage*

Associate Professor, Department of Drama, National Taiwan University of Arts.

鋼琴家露絲・史蘭倩絲卡鋼琴教學理念的形成與特質

王潤婷

摘　要

美國當代鋼琴家露絲•史蘭倩絲卡 (Ruth Slenczynska, 1925-) 於 2009 年 4 月應台北藝術大學音樂系的邀請，由紐約至關渡任客座教授兩個月。台北藝術大學音樂系為她安排每週兩場鋼琴講座 (piano lecture) 及數堂鋼琴個別課程。史蘭倩絲卡在講座中講述並演奏全套布拉姆斯 (Johannes Brahms, 1833-1897) 鋼琴作品曲集(Klavierstuke)，以及蕭邦 (Fredrich Chopin, 1810-1849) 和舒曼 (Robert Schumann, 1810-1856) 的鋼琴作品。她的教學是理論與實際並重，每一堂課都是一場 lecture recital，她將作品結構的音樂思維放到實際的演練中，以極透明簡潔的方式將音樂美的塑造過程呈現出來。學生們從中吸取諸多特殊實用的觀念並擴大了音樂的視野。

86 歲的史蘭倩絲卡在鋼琴演奏的世界中歷練 80 餘年之久。幼年時期名聲響遍歐美，當時之鋼琴名師如霍夫曼(Josef Hofmann)、許納伯(Artur Schabel)、柯爾托(Alfred Cortot)、巴克豪斯(Wilhelm Backhaus)、拉赫曼尼諾夫(Sergei Rachmaninoff)等，皆為她學習的對象，紐約時報曾讚譽她為「莫札特以來最耀眼的神童」。史蘭倩絲卡在 15 歲時，因反抗父親錯誤的帶領而消失於樂壇，12 年後重返舞台，二度成為世界知名鋼琴家。她以 39 歲的年紀接受美國南伊利諾大學的聘請，成為該校駐校藝術家。豐富的歷練讓她在鋼琴教學上顯出其獨特之處，曾於 2002 年至臺灣東吳大學音樂系任客座教授一年。

本文採敘說分析(narrative analysis)之研究方式，觀察史蘭倩絲卡鋼琴教學理念形成的過程，並分析研究其實際教學，歸納出鋼琴教學裡十四項特質，再從十四項特質統整出史蘭倩絲卡三項最重要的內在教學理念。

關鍵字：露絲・史蘭倩絲卡、鋼琴教學、鋼琴家、音樂教育

王潤婷現為國立臺灣藝術大學中國音樂學系專任副教授

壹、前 言

美國當代鋼琴家露絲‧史蘭倩絲卡 (Ruth Slenczynska, 1925-) 於 2009 年 4 月應台北藝術大學音樂系的邀請，由紐約至關渡任客座教授兩個月。台北藝術大學音樂系為她安排每週兩個鋼琴講座 (piano lecture) 及數堂鋼琴個別課程。史蘭倩絲卡在講座中講述並演奏全套布拉姆斯 (Johannes Brahms, 1833-1897) 鋼琴作品曲集(Klavierstuke)，以及蕭邦 (Fredrich Chopin, 1810-1849) 和舒曼 (Robert Schumann, 1810-1856) 的鋼琴作品。她的教學是理論與實際並重，每一堂課都是一場 lecture recital。她將作品結構的音樂思維放在實際的演練中，以極為透明簡潔的方式將音樂美的塑造過程呈現出來。學生們從中吸取諸多特殊實用的觀念並擴大了音樂的視野。台北藝術大學音樂系系主任蘇顯達表示：

> 史蘭倩絲卡教授對布拉姆斯和蕭邦的鋼琴作品有非常深入的研究，帶給學生們極大的震撼和影響。我相信與她相處的這段時光，一定會成為他們人生當中深刻而且珍貴的經歷。（王潤婷，2011，訪談蘇顯達主任[1]）

86 歲的史蘭倩絲卡在鋼琴演奏的世界中歷練 80 餘年之久。幼時名聲響遍歐美，當時之名師如霍夫曼(Josef Hofmann)、許納伯(Artur Schabel)、柯爾托(Alfred Cortot)、巴克豪斯(Wilhelm Backhaus)、拉赫曼尼諾夫(Sergei Rachmaninoff)等，皆為她求教的對象。紐約時報曾讚譽她為「莫札特以來最耀眼的神童」。她於 15 歲時，因反抗父親錯誤的帶領而消失於樂壇，12 年後再度復出，二度成為世界知名鋼琴家，並以 39 歲的年紀接受美國南伊利諾大學的聘請，成為該校駐校藝術家，豐富的歷練讓她在鋼琴教學上顯出獨特之處。

史蘭倩絲卡將數十年燦爛的演奏經驗和教學心得集結成書，於 1961 年出版《指尖下的音樂》。書中就鋼琴演奏各個層面做深入探討。2009 年，她本人還在不斷的進步，不僅在演奏曲目上從蕭邦的專研擴及到布拉姆斯的音樂，教學上也愈形精進。由於史蘭倩絲卡的教學獨具風格，受惠之學生皆因她的啟發與帶領，開啟了廣闊的藝術視野與細膩的美感體會。在她還活耀於教學的現況下，從她長久的生命歷程觀察她教學理念的形成，以及由此理念所衍生出來的獨特教學特質，應具非常積極的意義。

本文採敘說分析(narrative analysis)之研究方式，希望從史蘭倩絲卡的生命歷程的敘說觀察其鋼琴教學理念的形成，再經由對其實際教學的分析和研究，歸納出她在鋼琴教學上的特質。在資料的引用上，除了史蘭倩絲卡本人的論著：《琴緣一生》、《指尖下的音樂》、相關的鋼琴教育文章及部分鋼琴講座的紀錄外，Carol Shannon Hyde 在 1988 年一篇以史蘭倩絲卡為例之駐校藝術家的研究論文[2]給予本文極大的幫助，因為文中附有多篇由 Hyde 訪談史蘭倩絲卡和史蘭倩絲卡任教於美國南伊利諾大學諸多同事的紀錄；除此之外，本文還引用筆者個人受教於

她的資料以及其他人就音樂教育訪談史蘭倩絲卡的文章。由於有許多關於史蘭倩絲卡的實質教學成果需經由實際經驗印證，應研究的需要，筆者邀請蘇顯達、林和惠、史坦・福特（Stan Ford）、廖惠慶、鍾天惠等教授，康迪特(Virginia Condit)女士以及曾經在東吳大學和台北藝術大學受教於她的鍾郁敏、許凱閔、參與訪談，以訪談內容印證文中所述。筆者在此對諸位受訪者表達衷心的感謝。

貳、史蘭倩絲卡教學理念的形成

史蘭倩絲卡在 6 歲的時候曾經立下一個志願：

> 我將來要成為一位鋼琴教師，當我教導幼小孩童時，一定要讓他們盡情的享受手中的音樂。我要在一旁幫助他們奏出他們內心想像的音樂，我不要一再的打擊他們，說他們的彈奏是錯誤的、表達是不對的。(Hyde, 1988, p.222)

幼年身為天才兒童的史蘭倩絲卡，在青少年時期曾經經歷過一段非常痛苦的時光，除了承受著父親嚴重的體罰外，心理上也遭受著諸般折磨：

> 小時候，我父親常跟我說：「妳的想法一點價值都沒有。」我當時非常相信他說的話。可是身為一位音樂家，認為自己的想法沒有價值是一件很可怕的事。(Ho and Dickman, 2002)

曾經有人認為她所經歷的折磨足以把一個最有天份的孩子的創造力徹底的毀掉。但是在度過了所有的磨難後，史蘭倩絲卡心底對音樂美的追求並未有一絲消滅，反而更為堅定：

> 我心裡很肯定，在音樂的訴說裡一定有一條出路，因為音樂是美的。早年，父親制止我內在許多想要表達的想法，凡事都得跟從於他的指示。我極度厭惡這種做法。因此決定，如果哪一天我成為老師，我要做一位優秀的老師，幫助年幼的學生發展他們心裡想說的話。(Hyde, 1988, p.212)

史蘭倩絲卡在 15 歲時逃離舞台，中斷演奏，而在 16 歲時考進加州大學柏克萊分校(University of California, Berkeley)。當時她選擇念心理系，原因是希望對「人」有更多的瞭解。她想知道為什麼音樂那麼的美，但是她的學習過程卻是那樣的艱苦，她期望在教學上找出一條新路，以不壓迫的方式引導學生盡情的置身於音樂的天地裡。

因為史蘭倩絲卡在大學唸書時，需要負擔自己的學費，因此她盡可能的利用時間打工。她嘗試過各種工作，最後發現在餐廳裡洗碗是最穩定的工作。由於那個年代沒有洗碗機，所以她經常被高強度的肥皂粉泡得雙手發紅。雖然她並不是真的喜愛那份工作，但是為了每小時有美金 75 分的工資，並有餐點供應，她還是持續地做了下去。在那同時，她經常到學校的國際學

社練習鋼琴；某日，一位女孩走到鋼琴旁，詢問史蘭倩絲卡是否能教她彈奏鋼琴；從未教過學生的她，馬上回應：

> 「教琴」這個主意就像一道光，照在我心裡，我的確是可以靠教琴賺錢的啊！我馬上回答她：「我非常樂意教妳。」(Hyde, 1988, p.213)

「教琴」不僅是以她熟知的音樂賺錢，一堂課學費美金 5 元，也比洗盤子要好太多了；但是，她真的不知道要從何教起，也不知道該建議這位大學生買什麼樂譜：

> 一開始，我是一個很差勁的老師。那個學生對音樂一竅不通，我也對教琴一無所知，不曉得該從什麼音樂下手。回想我四歲在第一場音樂會上彈奏的曲目；心想，這位學生已經是大女孩了，當然可以彈奏我四歲彈奏的音樂，所以我便告訴她去買一本《巴哈二聲部創意曲》。.....後來我才瞭解，優美的巴哈創意曲是需要經過良好訓練，具有高度音樂認知的學生才能表達的樂曲，它並不是初學者的鋼琴教本。...
>
> 所以，我也是一步一步，慢慢學著當一位教師。(Hyde, 1988, p.213)

一步一步走出些微心得後，1940 年，就在史蘭倩絲卡最窮困潦倒之際，她得到一份教職，在舊金山伯林根慈濟會修女(Catholic Order of the Sisters of Mercy)主持的高級女子學院裡教授鋼琴。她非常珍惜那份工作，不敢掉以輕心，也不敢出絲毫差錯。她盡心盡力的教導學院裡來自各地的富家女，對於不花時間練琴或是練不好的學生，她沒有絲毫不悅之色，只是盡可能的以各種方式引導她們，陪她們練琴。沒想到長時間下來，獲益最多的竟然是自己。她培養出無比的耐力和教導各種程度學生的經驗，教學生涯為她打開了另一扇門通往音樂的路：

> 我的教學生涯為我打開了另一條通往音樂的路，我從各種音樂的講解中，讓學生明瞭音樂是一種語言，我以規律地、自然單純的方式，把音樂最初吸引我的美化成了語言、化成了音樂的思想，傳達給學生。 (史蘭倩絲卡，1957/王潤婷譯，2005，頁 287)

27 歲的史蘭倩絲卡於 1952 年重返演奏台，離開加州到紐約謀生。她當時的身分雖然是職業演奏家，但是幼時的名聲已不復返，一切必須從頭開始，靠演奏賺得的錢非常微薄，因此教學仍然是她重要的收入來源。最初，她沒有什麼私人學生，等到逐漸教出一些名氣，許多從外地來紐約舉辦演奏會的鋼琴教師因為心情緊張，便求教於她：

> 他們希望我在演奏上能給予他們一些協助，後來一傳十，十傳百，我的私人學生便多了起來。有的時候老師帶著學生來，有的時候家長也一起跟著來。(Hyde, 1988, p.214)

在經紀人的安排下，史蘭倩絲卡於 1957 年開始在各地舉辦的鋼琴講座上演講。第一次面對鋼琴講座時，她心中有一些質疑：

> 我問經紀人：「什麼是講座？」
>
> 講座經紀人是一位男士，他說：「妳走上去，開始說話就是講座。」
>
> 我又問：「要講些什麼？」
>
> 他說：「隨便找個關於音樂的主題，就開始說。」(Hyde, 1988, p.238)

第一次鋼琴講座是在肯薩斯州的威契塔市(Wichita, Kansas)進行。過程中，她非常的緊張：

> 我站在講台上，兩膝緊張的直發抖，不知道第一句話該從何說起。腦袋裡只記得經紀人說：「妳是個女人吧？如果妳是個女人，妳就知道該如何開始說話了。」……這就是我所有的準備！(Hyde, 1988, p.288)

她上台說了一些關於練琴的方法，說得不太好也不太差。經歷第一次講座後，她對自己有了一點信心，接下去的講座就先寫好大綱，再一點一點的將內容加進去。逐漸地，她研究出二十多個各式各樣的演講主題，短則 3 小時、長則可以講上 5 天，一年的講座慢慢的累積到 20 餘場次。

有一年，美國新澤西州音樂教師協會主席，莉莉安・羅森鐸爾（Lillian Rosenthal）請她到新澤西州演講「巴哈音樂裡的裝飾音」：

> 這是個很有意思的題目。我的構想是以巴哈創意曲為例，講述各種裝飾音在巴哈音樂中的用法。我告訴聽眾：「你看到這個記號，就這樣彈；看到那個記號，就那樣彈……。」
>
> 演講結束，羅森鐸爾跟我說：「妳有一篇文章可以發表了。」她告訴我可以把這個演講寫下來寄給音樂雜誌的某某某。我以前從未想過這些事，我以為講完，一切就結束了。(Hyde, 1988, p.288)

美國的〈練習曲〉雜誌(Etude)曾就「蕭邦練習曲」訪問過少年時期的史蘭倩絲卡，並將訪問訴諸於文字。1956 年，史蘭倩絲卡的名氣逐漸響亮後，開始在雜誌上投稿，所刊登的文章大部分以講述天才兒童心路歷程為主。羅森鐸爾女士建議她把鋼琴演奏的心得寫下來，這件事對她而言是個新的嘗試，於是她拿了另一篇較為完整的文章寄到音樂雜誌社去，此後便一路的寫了下去。1965-1988 年成為〈克拉維亞〉（Clavier）雜誌的顧問；1984-1987 年為〈鋼琴季刊〉（Piano Quarterly）寫定期專欄。

史蘭倩絲卡的寫作分成好幾個方面：一部份是她在鋼琴講座上所講的內容。一部份是教學時，被突如其來的念頭所提醒的教學法；每當學生遇有無法克服的樂段，她為他們找到解決的

方法後，這些方法就成了她筆下的文章。一部份是她針對演奏家及社會現象所抒發的感想。除此之外，有一些文章是她個人的成長心得。

她通常不存留那些已經發表過的文章，常常忘記它們的存在，也極少回顧已完成的書。她的觀念是：

> 書完成後，我的想法已經寫在那裡面，我便不再回顧；即使在演講的時候，我也不提那些書的內容，不提我寫過它。我在講座中只談論當下的問題，講座裡聽眾問我的問題讓我深感興趣，總能興起我再寫一篇文章的念頭。(Hyde, 1988, p.144)

1960 年夏天，史蘭倩絲卡接受羅德島大學的邀請，在該校舉辦的暑期鋼琴講座和大師講座中任教。這樣的安排持續了好幾年。為了節省時間，她經常在旅行演奏途中寫下鋼琴演奏的心得和教學觀點，回到紐約後再請人打字做整理。1961 年，史蘭倩絲卡彙集了足夠的份量，請一位音樂專欄作家安・林格(Ann Lingg)為她的文章潤稿，出版《指尖下的音樂》(Music at your Fingertips)，書中很明確的將自己在鋼琴演奏各層面的看法做了完整的闡述，所以當她在 1964 年擔任南伊利諾大學駐校藝術家的時候，她已經是一位成熟又有論著的教師，無論是在教法或是在課程的規劃上，都已胸有成竹，具備完整有系統的教學理念。成為南伊大駐校藝術家後，全美各地與國外的講座邀請蜂擁而至，一年多達 40 餘場次。她總是將演奏和講學安排在同一個地點，或是在就近的地區以保持演奏與教學並重的職業生涯。她在各處的演奏與教學為南伊大招進來自不同國家的學生，並將學校的名聲遠播。

史蘭倩絲卡曾於 1977 年獲美國賓州 Lebanon Valley College 大學頒發榮譽音樂博士學位，2000 年獲南伊大頒發榮譽藝術博士學位。

叁、史蘭倩絲卡鋼琴教學的特質

特質一：不挑選學生，單純的教學

歷經天才兒童時期艱困的學習和豐富的鋼琴求教過程，史蘭倩絲卡在很年輕的時候就期許自己是一位具有良知的教師：

> 在我二十餘歲時，我就只想「單純的教學」，不想成為一個勢利的老師。我不挑選學生，對沒有天份的學生也一視同仁。我認為教導學生如何講述音樂語言、傳達美好的訊息是我應該做的，也是我真正想達到的目標。(Hyde, 1988, p.23)

史蘭倩絲卡不是一個喜愛挑選優秀學生的老師，她不願意把自己侷限在只教導有天份的學生的小圈仔裡；相反的，她也喜歡教導那些天份不足的學生：

> 我希望我能盡到做教師的最高天職，帶領每一位學生完美的講述音樂語言，讓手中的演奏盡善盡美。有些鋼琴家把教學的對象鎖定在天賦高的學生身上，其實這

對鋼琴家而言，是一種損失。因為教導天賦稍低的學生，教師必須時常深刻的思考如何把意思講述得清楚，好讓學生的潛能能被引導出來；而在經過了完整的教導過程後，當成果真的在學生身上顯出時，教師會瞭解「自己」在教學上的進步。(Hyde, 1988, p.234-235)

史蘭倩絲卡很努力及用心的教導天份較差的學生，她總能把他們的琴藝提升到可以與天份高的學生相抗衡的地步；在此同時，她也刺激了天份高者，如果他們想保持琴藝絕佳的超然地位，必須投注更多的努力。

雖然幼年時期的她曾被譽為「莫札特以來最傑出的天才兒童」，但是史蘭倩絲卡絲毫不認為身為天才兒童具有任何意義。她曾經在一篇〈提早開花的天才兒童〉文章中談到她個人對於天才兒童的看法：

天才兒童就像一株在溫室裡生長的花。這朵花因為長在溫室裡面，所以是在一種不自然，一種被迫成長的狀況下長大；產生提早成熟、過早盛開的現象。雖然它們提早開了花，但那並不意味著，它們都是卓越的花。[3]

由於史蘭倩絲卡一路腳踏實地的苦練過來，從不認為自己具有多麼顯著的天賦，所以學生天賦的高低絕非她考慮教學的重點，任何人只需要彈奏給她聽，在時間的許可下皆能成為她的學生。時常有父母帶著孩子來求教於她，「希望」他們的孩子往後能成為音樂家。但是她總是告訴他們，孩子學音樂的動力如果僅僅是因為「父母的期望」，他們便絕不可能成為真正的音樂家。她認為孩子本身必須有一顆熱愛音樂的心才能成就這事，因為熱愛音樂，他們會主動的練習；只喜愛音樂而不練琴，無法成就任何理想。

對某些缺乏自信又自卑的學生，她總是藉著自己曾走過的路引導他們。有一位 20 幾歲，沒有自信又欠缺彈奏經驗的男孩告訴她，自己老是無法完整的奏完一首樂曲，而且沒有一個人能幫助他從失誤中脫身，幾乎所有的老師都告訴他，這是因為他反應太慢的緣故。這位學生非常卑微的表達，史蘭倩絲卡不需要把時間浪費在他這麼一個無法被造就的人身上；但是，他實在是喜愛音樂。

於是史蘭倩絲卡從實地的教學上，成功地幫助他完美地達成了理想。她說：

他只要「喜愛音樂」，一切就好辦了。

許多學生缺乏喜愛音樂的心，沒有耐心跟隨老師的腳步，不能以小小的進步為滿足，以致於永遠無法達成遠大的抱負。(Hyde, 1988, p.245)

因此當史蘭倩絲卡教學的時候，她就是單純踏實的教學，不尋求天才。幾乎每一位母親都認為自己的孩子是天才，但是她認為，沒有一個人知道真正的天才在哪裡，因為具有音樂天份的人比比皆是：

其實天賦是個很普通的東西，擁有它們並不稀奇。許多學生的天賦比我還好，天賦就像你擁有一對灰色或褐色眼珠那般普通。很多人都擁有音樂天份，只是沒有被察覺罷了。那些被發現具有天份的人，是因為他們曾接受過良好的教育，能夠把音樂美好的呈現出來。

(Hyde,1988, p.222)

從多年的教學經驗中，她體會出天份高的學生對音樂有他們自己的看法和感受，因此她最多在技巧上提供他們精進的方法，或是在演奏會的曲目搭配上給予建議。絕大部分天份高的學生不太願意在正規的練習方式裡磨練自己，建立良好的練習習慣。他們依持著自己的才份，卻不善加利用，面對這種狀況，她深感無能為力。

史蘭倩絲卡有教無類，尊重每一個體的內在潛能，她單純的教學只是為了實現美好的音樂，沒有其他目的，因此在教學上她極盡耐性的鼓勵學生。幼時慘痛的學習過程並沒讓她延續仇恨，反而在成為教師後不斷地督促自己，以最大的耐心支持學生的自我發展。

特質二：不重功利的教學態度

史蘭倩絲卡重視學生學習音樂的內在動力，引發她對於兒童音樂教育的諸多看法。極不贊成在音樂教育裡放進太多功利的思想的她曾在一篇「天才兒童經驗談」中談到：

聰明的父母在引導孩子傾聽音樂時，應該避免把「聽音樂」說成一個「事件」。當孩子聽見大人們說「多聽一點布拉姆斯的音樂對你是有益的」時，孩子心裡會想「布拉姆斯」和「菠菜」有什麼兩樣？ (Slenczynska, 1957, p.71)

史蘭倩絲卡這段話的重要啟示是，音樂應該是因為人們想聽、想唱、想奏而充滿於家中。孩子在輕鬆自由的氣氛中吸取音樂的美，音樂才會在日後不知不覺的走進他們的人生，成為他們重要的朋友。

她認為心中對音樂懷著根深柢固的「熱愛」是孩子們發展音樂的最大依據。有了熱愛音樂的心，孩童才能負荷長時間的練習和克服艱困的瓶頸；成年後才能逐步從他人的督導中走入自我的要求裡，從讓人餵食學會自己覓食，從他人成功的範例主動吸取經驗，擴充自我的不足。

從各方面看，孩童在幼年時期便接觸音樂及學習音樂是最理想的狀況，因為他們的肌肉發展、對音樂語言的習慣、背譜等各方面的協調都處於新的起步階段：

幼兒時期吸收東西的速度快且堅固。我個人所認知的視譜、演奏、和聲、旋律表達和音高的準確性，都是自小就在體內發展。重要的是，早期養成的練習習慣可以避免日後反抗心理的出現，因為一切都是自然形成，和吃飯一樣的理所當然。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 79）

在鋼琴的學習上，史蘭倩絲卡非常贊成孩童從幼小時期便接受教導，但是在心態上，她卻不斷的強調要讓「音樂回歸音樂」。就像「美德的回報僅是美德」，學習音樂不應該有任何額外的目的，若將任何音樂之外的目的，如財富、名聲或個人慾望滲入藝術的殿堂，音樂便失去了其最初，最美的價值。

特質三：給予清晰完整的音樂觀念

聘請史蘭倩絲卡到南伊大任教的音樂系系主任布萊克里博士 (Dr. Lloyd Blakely)曾經讚譽她是一位優秀的音樂家，也是一位具有獨特教法、耐心教學並有要求的鋼琴家。(Hyde, 1988, p.324)

曾於 9 到 11 歲的年紀受教於拉赫曼尼諾夫的史蘭倩絲卡，終生受惠於拉赫曼尼諾夫的音樂觀念。他的教學異於一般鋼琴老師的教法，因為他總是很細膩的從作曲的角度思考樂曲：

> 他教我從作曲者的視野看一首樂曲，以深入瞭解樂曲的結構詮釋音樂，而不是從聲音的大小著手。他非常注重音樂線條的延續和走向，他的思緒甚至會擴及一整場音樂會，從第一首音樂的第一個音到最後一首音樂的最後一個音，在情緒上都是連貫的。(Tobias, 2007, p.14)

大師們的教導為史蘭倩絲卡的音樂觀念奠下了扎實的基礎，當她自己成為一位成熟的教師後，發現鋼琴教師所能給予學生最重要的資產，就是幫助他們建立健康又實在的音樂觀念和彈奏習慣，因為這些觀念和習慣一旦被建立起來，學生便能終生受惠：

> 健康又真實的音樂觀念及良好的彈奏習慣，讓學生在琴鍵上有安全感又能享受彈琴的樂趣。擁有了這些難得的觀念及能力後，學生才能在未來獨立的表達音樂，即使他往後中斷學習或練習，也能在沒有老師的教導下，重新拾回過去的彈奏能力。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 139）

史蘭倩絲卡的「鋼琴教學」其實就是她個人音樂演練的過程，像一面放大鏡，人能從中一窺其音樂成形的種種細節與步驟。

針對每一首樂曲，她卡都鉅細靡遺的將音樂的細節清楚的示範出來，教導學生分辨各類音色在表達上的差異，並將音樂的結構和欲呈現的景象，做清晰的講述：

> 音樂演奏裡如何表達一個樂句，如何思考整首作品的結構，是非常重要的過程。我們不只是把白紙上的黑色音符敲打出來而已，它們內裡有著更多更深的涵義。年輕人需要透過引導和和幫助，才能理解那些深植於音符背後的意義。(Hyde, 1988, p.235-236)

史蘭倩絲卡在臺灣與本地音樂家有許多密切的交流。鋼琴家林和惠上完史蘭倩絲卡的鋼琴個別課後，發現以往她雖然知道每一首音樂成形後的模樣，可是始終無法真實的達成，那種感

覺就好像是站在 A 點朝 B 點張望，雖然很嚮往、很羨慕，但是就是無法從 A 點跳到 B 點，史蘭倩絲卡的教學為她鋪了一條踏實的路。她說：

> 史蘭倩絲卡的教學為我鋪了一條踏實的路。她很清楚的告訴我如何從 A 點走到 B 點，那裡該轉彎，那裡該爬坡，怎麼轉、怎麼爬，一清二楚。
>
> 她並且一定要陪我爬一段，讓我身歷其境體會箇中滋味。原來她口中的引導與幫助就是這麼巨細靡遺的要求和如此費心的陪伴。（王潤婷，2011，訪談林和惠教授）

特質四：明確的講述練習步驟與方法

史蘭倩絲卡認為「聽他人彈奏音樂」和「自己表達音樂」完全是兩回事。欲將清晰的音樂觀念落實於真實的音樂表達上，需要經由完整的訓練和良好的練習方式。

她卡從過去豐富的練習經驗整理出一套紮實有效的練習步驟與方法，當她教學時，就把每日的「練習方式」記在學生的樂譜上，給予他們最實際的指引。在鋼琴的彈奏裡，對樂句的理解、手指的靈敏反應和細膩的感受皆需由每日不斷反覆咀嚼磨鍊才能獲得，學生必須在磨練的過程按部就班的學習。她指出：

> 有許多年幼的孩童不願意練習，主要是因為他們不知道每天要練些「什麼」及「如何」練習。因此教師應該給予他們明確的指示。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 140）

面對大學裡的大孩子們，她也是以非常明確的練習方式帶領他們，讓他們有路可循。在她的教學裡，「慢速度分手及合手練習」是非常重要的練習方式：

> 我一直強調「慢速度分手、合手練習」是達到完整表達音符的基礎。許多人不喜歡練習左手，只願意好好的練習右手，右手練好後便馬上加入左手一起彈奏。這是錯誤的觀念與作法，因為不經過仔細的推敲，你無法瞭解左手部分的音樂結構，也不能徹底的認識左手的音符。(Tobias, 2007, p.16)

她認為今天有太多人喜歡急就章，找不出時間慢慢練琴，總是以中等速度開始一首新的作品，再以快速的彈奏結束練習，練習過程因為速度快，樂譜上幾乎一半的音樂標示都被忽略了：

> 他們像喜歡開快車的人，從不仔細留意路邊的標示，等到車子出事了，才問「為什麼」。鋼琴演奏中有很多錯誤是可以避免的。(Tobias, 2007, p.39)

彈奏巴爾托克奏鳴曲的許凱閔回顧史蘭倩絲卡的個別課，說：

> 巴爾托克奏鳴曲是我準備很久的一首曲子。記得第一次彈完後，我跟老師說我彈了好多錯音；老師說，所以你需要用節拍器慢慢地練，仔細地聽每一個 8 分音符和 16 分音符，注意每一個小細節，這樣可以避免錯音，並且順利的完成它。(王

潤婷，2011，訪談許凱閔)

史蘭倩絲卡的教學過程分成幾個步驟：指法的設定、爬行和行走、想像力的運用、試飛和演奏的教導。她在每個步驟上都嚴謹的要求學生，而在所有的練習步驟裡，都持續強調和緊守著「優美音質」的要求，視之為音樂演奏的基石。

特質五：將想像與優美音質做結合

在南伊大跟史蘭倩絲卡學習 4 年，目前任教於奧地利薩爾茲堡莫札特音樂院(Mozarteum Salzburg, Austria)的史坦・福特回憶她的教法時說：

> 史蘭倩絲卡老師認為，奏出具詩意吟唱的音色（singing tone）是鋼琴演奏教學上的首要要求，她也經常強調鋼琴家的聲音必須能充滿整個演奏廳。（王潤婷，2011，訪談史坦・福特教授）

史蘭倩絲卡對於音色的要求，是經由一遍又一遍聆聽學生分手合手的彈奏來實現。她在很慢的速度裡，教導學生仔細聆聽自己的聲音，除了分辨出她所謂的音色優異，建立自身彈奏優美音色的能力外，她並且要求學生「感覺聲音」。她認為優美的音質除了與身體放鬆和指尖力度有關外，想像力也是決定因素之一。彈奏者在琴鍵上按下一個音或一串音之前，如果能預先想像音符所蘊含的意思和情境，內裡有了美的景象和想說的話，指尖的聲音便能自然的反映出心裡的感覺，所奏出的聲音才能在聽者的心裡引起共鳴和波動。基於這個原理，她在教學上時常以小故事啟發學生，打開他們的內心世界，練習將聲音與感覺連在一起。她說：

> 從一首樂曲的初步教學開始，我就要求學生對此首音樂的意境有所尋求，並逐步發展出他們對此曲內涵的表達。音樂是一種語言，因此鋼琴家必須學習把他自己──他的感覺和情緒──放到聲音裡面。很多人能大聲的把音符彈的飛快，但是卻無法讓音樂感性的說話，...事實上，鋼琴家的指尖必須唱出優美帶表情的音樂。(Tobias, 2007, p.15)

唱出優美帶表情的音樂與手指掌握圓滑奏(legato)的能力息息相關。史蘭倩絲卡認為，將數個單一的優質美音彼此相貼的、沒有間隙的、以些微差異的力度連接出音樂線條的走向，能讓音樂說出有意義的話語，因為音與音之間黏密的互動，能產生一種牽動人心的音樂張力，它們並非只是奏巧碰在一起的音符而已。(Tobias, 2007, p.16)

特質六：具音樂性且突破困境的指法設計

史蘭倩絲卡在指導學生進入一首新的樂曲時，先幫助學生建立良好的指法。她提及 6 歲在德國隨許納伯先生學習時，曾就「指法」得到一個重要的啟示：

> 有一天，我正在琴室外研究貝多芬奏鳴曲作品四十九，一位高瘦，看起來有點笨拙的男孩突然跑過來，他看我在樂譜上寫的指法，就說：「我不喜歡妳的指法。」

> 我問他：「你會使用什麼指法」他寫下他認為比較恰當的指法給我看。我告訴他，我認為我的指法比他的易於彈奏，他則說：「良好指法的選擇不應該是因為易於彈奏，而是因為它們能夠幫助妳完美的表達樂句，具有豐富的音樂性。」(Rabinowitz, 1999, p.94)

那位十多歲，從英國來的男孩叫克里夫・科森 (Clifford Curzon)，因為史蘭倩絲卡能用英文與他交談，因此 2 人成了好朋友，當時誰也不知道他們後來皆成為著名的鋼琴家。

富有音樂性的指法不僅解決了音樂線條密接的問題，更加深了背譜的容易度。史坦・福特認為史蘭倩絲卡擁有找出正確指法的非凡能力：

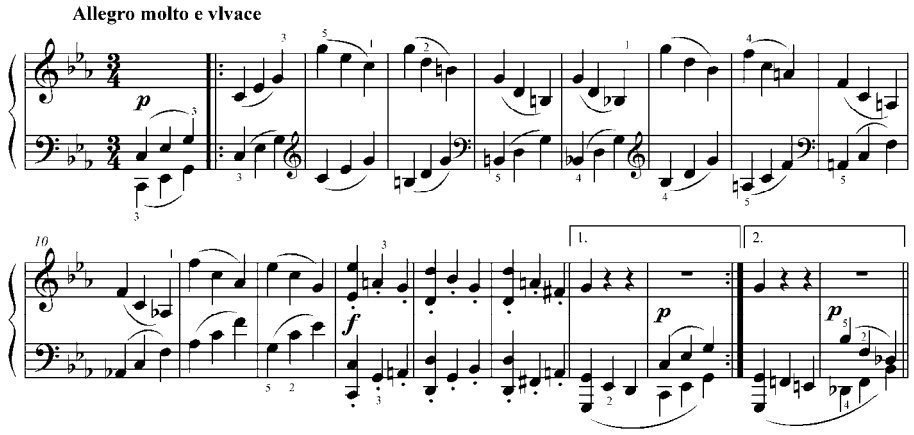
> 她會簡單地為我寫下指法，並且強調優秀的指法對音樂的表達有很大的影響，不適當的指法會造成許多無謂的練習和時間的浪費。她總是在樂譜上默默地寫下指法，但是我總能直覺地將這些指法的內在邏輯吸收起來，就像孩子學語言一樣，成為我這個人的一部份。（王潤婷，2011，訪談史坦・福特教授）

由下面譜例的兩相對照，可以探知史蘭倩絲卡使用指法的思維：

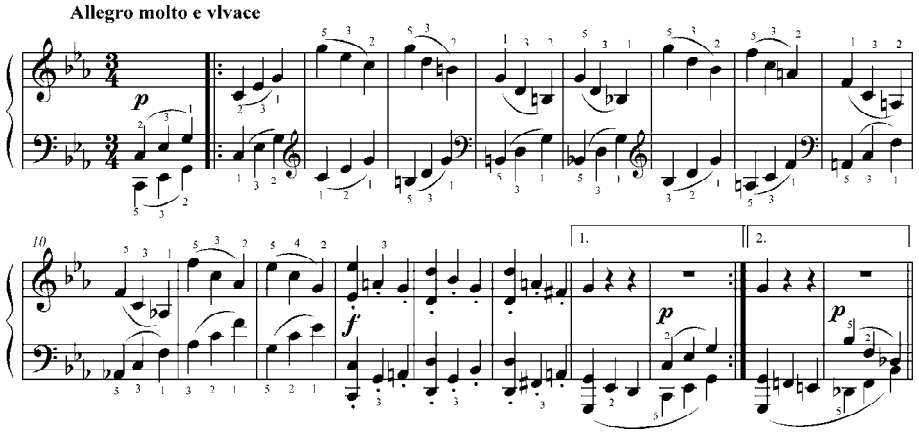
A、當單線條快速進行時，中間有大跳音程，可藉良好的指法設計增加音與音之間的密接度，幫助彈奏者在快速彈奏時不致於迷失位置，並幫助背譜。

例 1：貝多芬奏鳴曲，作品 27 之 1，第 3 樂章，第 1～17 小節

(a)　原指法（G. Henle 版本）：



（b）　史蘭倩絲卡指法：

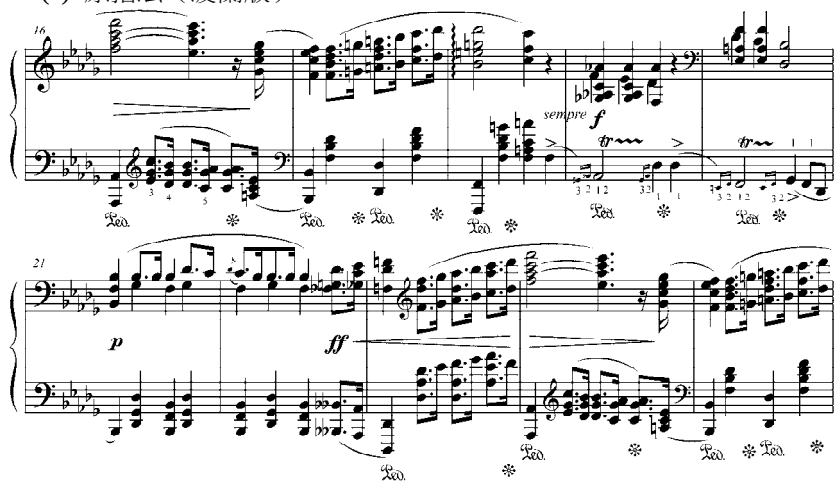


原指法以左手 321 指、右手 123 指開始，此指法容易造成兩手在第 1 句的第 3 音 G 到下一句的 C 音過於跳躍，失去長旋律走到高音 G 的方向感。倘若第 2 小節右手的 G 使用第 1 指，再以第 5 指彈奏第 3 小節的高音 G，便不致於因距離太大而造成失誤或記憶模糊；不僅音樂有方向，八度亦容易由手指的使用而熟記位置。左手以琶音的基本指法彈奏則好記又達到音樂線條的連貫性。[4]

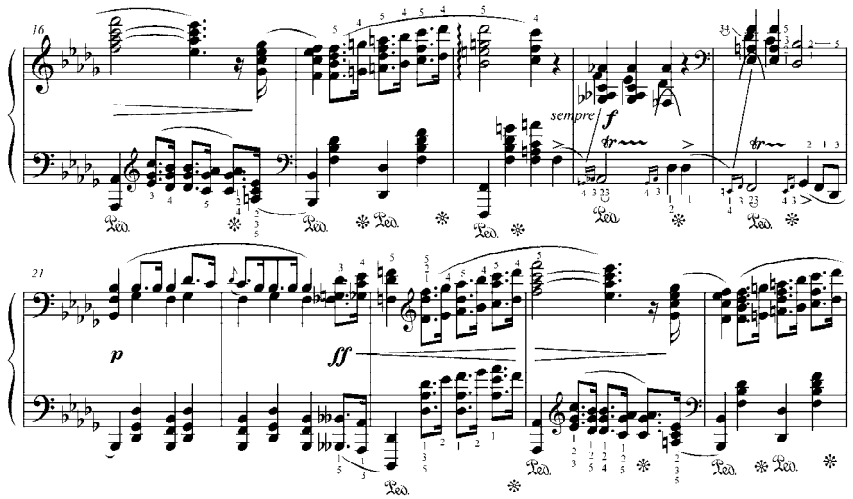
B、蕭邦音樂中，裝飾音彈奏的時間點及指法的配合。

例 2：蕭邦奏鳴曲，作品 35，第 3 樂章，第 16～20 小節

(a) 原指法（波蘭版）：



(b) 史蘭倩絲卡指法：



史蘭倩絲卡非常強調：蕭邦的裝飾音屬於其音樂線條的一部份，不能被隨意且快速的彈奏過去，因此對裝飾音出現的時間點和指法需要有所認知。此例的裝飾音出現於左手第 19 小節及第 20 小節的第 1 拍及第 3 拍的旋律上。她建議裝飾音於正拍上彈奏，結合右手和弦後產生不和協的音響，以符合此處音樂的強度和樂曲氣氛的要求。為了以左手第 1 指幫助右手彈奏上方和弦的降 G 音，史蘭倩絲卡使用左手第 4 指彈奏裝飾音的第一音。因為音樂音響的要求，彈奏者不能在此處任意刪減和弦音符。一般彈奏者因右手無力將此和弦完整的奏出，只能以滑音做表達，然而滑音無法呈現音樂沉重之感，往往使音樂流於空洞與滑稽，她的指法解決了彈奏者的困境，同時展現了音樂的本質。[5]

特質七：以「陪著練」完成放鬆精準的要求

史蘭倩絲卡認為從開始彈奏鋼琴，就應該在鍵盤上培養出良好的彈奏習慣，所有肢體的活動都需要朝「放鬆」、「敏捷」與「正確」的目標努力，而最簡單的方法，就是最好的方法。在完成指法的設定後，史蘭倩絲卡便以嚴格的方法，分毫不差地帶領學生進入統合視覺、聽覺、觸覺、感覺和思想的「爬行」階段，以熟悉樂譜。作者曾經在《指尖下的音樂》中文版譯者序中談到她的教法：

> 史蘭倩絲卡要我從慢如老牛拖車的速度做分手及合手的練習，利用節拍器，兩星期內只能進五個速度。她允許我，並規定我，在吸收音樂的過程中「爬行」。

爬行的好處是學生有足夠的時間打磨手中的音符，練習統合視覺、聽覺、觸覺，感覺和思想於一首新的音樂上，像說話一樣的注意音符的精準、樂句的圓滑與走向、音色的情緒變化和樂曲的結構。在此同時，倘若學生手指的力度無法承擔音色的要求，或手指之間的力度不均勻，她便給予特別的練習方法，例如不改變節奏的「重音練習」，藉以增強指力，因為均衡有力的十指乃是敏捷彈奏的基礎。史蘭倩絲卡總是幫助學生將樂曲分成若干段落，就每個段落的困難處做專門的練習，避免囫圇吞棗；而熟知音樂的每一個段落，也可以因應緊急之需，她說：

> 你初次拿到一首樂曲時，就應該把它分成若干個練習段落，在練習過程中熟知每一個段落，以備緊急之需。最好能從每個段落上開始彈奏，尤其是面臨複音音樂的時候，更是需要這種特別的訓練。你可以練習從正方向或反方向的某一段彈到另一段，例如：某首樂曲我們將之分成 8 個段落，你必須能從第 1 段開始，而後 2、3、4、5、6、7、8 依次接下去彈奏，也可以從第 8 段開始，接著第 7 段，再 6、5、4、3、2、1 依次接下去彈奏。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 198）

雖然分段練習可以讓學生對樂曲有透徹的認識，每當他們迷失於樂曲中間，都能在瞬間找到某個段落接續下去，但是年輕的學生在面對分段及慢速爬行的訓練時，往往無法耐著性子練習，此時，史蘭倩絲卡便在一旁「陪著練」。曾經在東吳大學旁聽她教課的廖惠慶老師說：

> 她真的是有教無類，從不說哪一個學生資質不好，或是有任何嫌惡的表情，遇到學生有瓶頸，她就是「陪著練」.....有一次在東吳的課堂上，有個男孩在彈奏，他彈得不錯，可是聲音和手指都沒有彈對，史老師就當場陪著他分手合手的練了半個鐘頭。我們在台下覺得：「哇──這個小朋友今天得了個寶。」半個鐘頭後他的音樂立刻呈現不一樣的情境，就那麼兩三行音符，老師用了各式各樣的方法增進他的表達能力。（王潤婷，2011，訪談廖惠慶教授）

一位琵琶第音樂院畢業的康迪特小姐在旁聽了史蘭倩絲卡於東吳的教學後，也有同感：

> 我發覺她的教學很實際，對學生很有實質的幫助，也有很深入的分析；最重要的

是，她非常小心不傷害學生，總是試著找出每一個學生的優點，盡最大的努力給予學生鼓勵。（王潤婷，2011，訪談康迪特女士）

史蘭倩絲卡在每一堂鋼琴課上都是一遍又一遍，以陪伴和傾聽的方式幫助學生養成正確彈奏的習慣，一旦學生在課堂上克服了彈奏的障礙，領略了音樂的美，在私下的練習裡便有能力照著她指示的速度向前進展。與她密切配合的學生在爬行階段結束時，手指的力度會增強、音色能明亮、指法熟練、樂句的方向和音樂的結構也能講述清楚；重要的是，在此同時，他們的身體放鬆了。

特質八：誇張的行走與背譜的秘訣

慢速度的爬行能讓彈奏者的肢體在沒有壓力的狀況下，磨練出美好及準確的聲音，和掌握音樂的均衡度。待爬出一些成績後，學生們被允許「行走」，下面是作者對行走的描述：

穩定的爬出了一些成績後，我被允許「行走」。我必須分手合手地背下所有音符、休止符及細節，而後再一點一點地增加速度。這個階段的音樂像極了放慢的影片，一切都是慢動作，但是音樂裡所有的表情都存在，音樂的張力亦被誇張地表現著，樂句有方向，線條間也有呼吸。在不勉強肌肉及不破壞均衡彈奏音樂的完整性下，慢慢地加快。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 13）

對一首樂曲的熟悉度產生後，學生便面臨背譜的需要，史蘭倩絲卡曾經在一篇《背譜的要訣》(Thoughts on Memorizing)的文章中談及：

常有程度很好的學生告訴我，他們已經盡了最大的努力，可是依然無法完整的音樂把背好，這些都是我在鋼琴教學上最感到最困擾的時刻。我回想我自己早期的學習，老師們從不告訴我如何背譜，只是知會我何時該背完一首樂曲，剩下的是我自己得去解決所有的困難。我也曾詢問許多鋼琴教師關於背譜的方法，但是鮮有人針對這個問題提出解決。

史蘭倩絲卡是一位完美度相當高的演奏者，可是她在著作中卻提到自己是一個非常緩慢的背譜者，長期以來試驗過無數背譜的方法，但是沒有一種方法比「分手合手慢速度漸進式背譜」更有效果：

以節拍器上各種速度背譜，迫使彈奏者在不同的速度裡重複清晰的聽到每一樂段的音符，音樂裡各個細節便穩固的存在腦中；慢慢的，經過一遍又一遍去蕪存菁的練習後，彈奏者的頭腦和雙手便在不知不覺中吸收滋長了每一首樂曲。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 46〉

她建議學生常做一些紙上功課，例如分析樂曲的和聲架構，寫出旋律的音程特色及和弦名稱等，這所有的理解都能加深對音樂的記憶。當背譜遇有記憶模糊的情況時，便需要馬上打開

樂譜做仔細的複習和檢查，不能有絲毫馬虎：

> 有的時候，你的眼睛知道該做些什麼，耳朵也預期聽到些什麼，但是你手指的肌肉卻不聽使喚，無法反應。因此在練習過程裡，不論何時，你都需要不時地看譜練習，以持續地加強作曲家的意念於指尖。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 201）

由慢速推進到快速的背譜方式，不但背譜的效果紮實，也能讓學生體會出什麼樣的速度是太快或太慢，進而抓住真正合乎自己想要詮釋的速度。在這個過程中，學生可以加入踏瓣，嘗試各種型態的表達方式，誇張的或是保守的、音響碩大的或是聲音纖細的，也可以在各個細節裡做不同的試驗；經過不斷的探測之後，音樂的氣氛才會慢慢地在手中成形，而在鋼琴上描繪出原先內心所嚮往的那朵花。

雖然史蘭倩絲卡不斷地對學生耳提面命，在音樂的創造裡不能只顧著模仿他人的詮釋而失去自我的想法，但是自我的詮釋卻不是憑空而得，它奠基於深刻的磨練和研究之後：

> 音樂的詮釋是完全屬於個人的。一顆晶瑩發亮的鑽石在甲的手上也許很有價值，但是在乙的手上很可能只是一個玻璃碎片而已。完全模仿他人的音樂表達，聽起來就像人造花一般，既不自然又不真實。在音樂的世界中，唯有經過了艱辛的磨練與研究，深刻了解樂曲後，才能咀嚼出完全屬於個人、能使人信服的音樂語言。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 75〉

特質九：嚴格管制踏瓣的使用

史蘭倩絲卡非常堅持，在練習一首作品的程序上，必須要等到音樂成形之後再加上踏瓣。因為踏瓣的使用因人而異，也因琴而異，因此演奏者必須對自我的詮釋有了相當的把握與認知，加上的踏瓣才具真實的效用，否則踏瓣只是掩飾彈奏者弱點的工具。

她以「強調色彩」為使用踏瓣的主要目的，因此教導學生在使用時要觀察並決定，樂曲中那一個線條，或是那一個橫向的旋律是制音踏瓣所要支撐的，因為並不是所有的高音聲部都是最主要的聲部，主旋律也許出現在低音，也許出現在中間聲部。如果雙手能做到優美的圓滑奏，就盡可能不使用踏瓣，因為習慣使用大量踏瓣，在演奏台上的緊張情緒往往會反映在雙腳上，它們會不由自主的、重重的踩在踏瓣上，完全無法被控制。完全不靠踏瓣的練習可以將彈奏者的一雙手創造成一個完整的調色盤，史蘭倩絲卡很明顯的點明：

> 鋼琴家本身能同時掌握「使用踏瓣」和「不使用踏瓣」兩種方式的表達，雙手無疑擁有了兩種調色盤，在鋼琴彈奏上具有絕大範圍的控制力。(Slenczynska, 1962, P.16)

史蘭倩絲卡對鋼琴中間的延音踏瓣也有很深入的研究，認為它在保留低音上具有良好的效

果，使用於管風琴改編的音樂及印象派音樂，可以發揮很大的作用。她建議：

> 在〈蕭邦練習曲作品 10 之 10〉的結尾處，當左手按住低音降 A 的八度後，踩住延音踏瓣，如此可以保留低音的音響，也不干擾高音聲部清晰的彈奏，不但有助於彈奏的容易度，並具有良好的音響效果。(Slenczynska, 1962, P.15)

針對弱音踏瓣，史蘭倩絲卡回憶拉赫曼尼諾夫有一個非常特別的弱音踏瓣使用方式：

> 拉赫曼尼諾夫認為弱音踏瓣可以成為一種「練習音色」的設計，在表達巴洛克時期及印象樂派作品時，因為音樂的需要，必須以輕柔的音色呈現，在練習的過程中使用弱音踏瓣，能夠幫助彈奏者的耳朵熟悉弱〈P〉到非常弱〈PP〉等範圍的音色和音響，聽覺的認知能指引手中的觸鍵，去掉弱音踏瓣後，依然可以表達出內心嚮往的聲音。 (Slenczynska, 1962, P.16)

在一篇《關於踏瓣》的文章中，史蘭倩絲卡提到：不同的鋼琴在音色與音響上有不同的效果，具有敏銳耳朵的鋼琴家在制音踏瓣的使用上便因琴而異，所以要找到具權威性踏瓣設定的樂譜幾乎是不可能的事。在音色明亮的鋼琴上彈奏華爾茲和波爾卡舞曲可以使用短促的制音踏瓣，但是在薄弱音響的鋼琴上卻需要運用一些比較冒險的方式。

探討過鋼琴的三個踏瓣後，史蘭倩絲卡最後的結論是：

> 最安全的演奏其實是建立在你有一雙值得信賴的雙手和非常敏捷老練而且流暢的雙腳，如果在使用踏瓣和不使用踏瓣中做取捨，最好的方式就是寧可犯下不使用踏瓣的錯誤，因為不使用踏瓣的清晰彈奏不會製造出任何問題，而不當的踏瓣卻會扼殺一位傑出的鋼琴家。(Slenczynska, 1962, P.16)

特質十：藉節拍器建立穩定的律動感和四肢的協調

在史蘭倩絲卡的教學中，「節拍器」佔了一個重要的地位，學生必須按照她所給予的速度練習，她的觀念來自於幼年時期的學習，並實化於數十年的演奏生涯：

> 在我學習的過程裡，老師們時常灌輸給我一個很重要的觀念，那就是：在練習時使用節拍器，最終的目標，乃是建立我們本身具有自然反應的律動感。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 46〉

沒有一個人天生具有穩定的律動感、精確的節奏感和四肢的完美協調。許多學習鋼琴的學生最大的煩惱就是四肢不協調，兩隻手的配合已經不容易，加上兩隻踩踏瓣的腳更是時常出狀況。配合節拍器的練琴方式，有如學生身旁坐著一位打著拍子的嚴格教師，遵照史蘭倩絲卡的速度指示一步步走，便能在極短的時間裡建立穩定和敏銳的彈奏能力。除了律動的穩定有助於彈性速度的表達外，順著肌肉反應逐漸加快的速度，也能讓手中的音樂在四肢協調的放鬆狀態下健康的成長。曾在東吳大學接受過史蘭倩絲卡教導的學生鍾郁敏深有所感地說：

> 史老師最特別的，就是把你當作零開始教。老師一開始上課，就教我們對節拍器，由慢速度一點一點地練。她讓我首度從很慢的速度中聽到我們彈的東西到底是什麼。我以前彈什麼樂曲都是速成，裡面的東西都不紮實。學會慢速練習後，無論面臨考試或上臺演奏，我都不再慌亂。我認為這樣的教法很對！（王潤婷，2011，訪談鍾郁敏）

史坦・福特則認為敏銳的節奏感是他跟隨史蘭倩絲卡學習的重要收穫之一：

> 我從她學到最重要的事之一，就是我對「節奏」有了敏銳的體認，尤其是在古典奏鳴曲的慢板樂章上非常有價值。她讓我從樂曲中最小值的音符開始打拍子，藉著給最小的單位定速度，我體會了小音符的步伐，當我將小部分的節奏感擴及於整個樂段甚至整曲的節奏步伐時，音樂律動的美感便出現了。（王潤婷，2011，訪談史坦・福特教授）

特質十一：想像力的奇妙運用

在學生建立了穩固的基礎後，史蘭倩絲卡開始以各種情境的想像與感覺的描述、示範，帶領學生在琴鍵上飛翔。她的啟發總是能打開學生們的想像世界，那是一個有著全新視野，由聲音和影像所組成的迷人境界。從 1990 年到 1997 年跟隨史蘭倩絲卡學習將近 7 年的鍾天惠說：

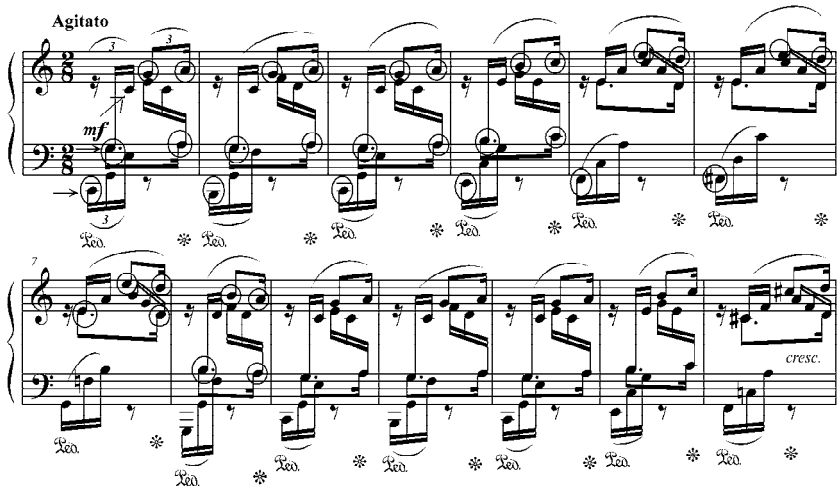
> 有一次，她隨著樂曲的進行說故事給我聽，我聽得入迷，一座神奇的森林圍繞著我，讓我流連忘返，從此我學習音樂的態度改變了。以前我對音樂的感受不多，現在我感覺我的心與音樂相呼應，我的生命也變得豐富和有意義，我感到音樂有無限的可能性。（王潤婷，2009，訪談鍾天惠）

一般人彈奏蕭邦敘事曲大約都能順著音符的走向想像一些情景，但是面對他的 24 首前奏曲則多半感到技窮，想不通蕭邦那一幅幅小畫裡到底要表達些什麼。史蘭倩絲卡於 2003 年在東吳大學的鋼琴講座上提出她對蕭邦前奏曲的詮釋，下面是她對第 1 首前奏曲的研究與描述：

> 在整組前奏曲的寫作裡，第 1 首音樂是最後才寫出來的。蕭邦在此曲的速度標示上寫著「Agitato」，可見音樂氣氛相當的迫切（見例 1）。多年前我到我妹妹家裡玩，有一天，看到她幼小的孩子從學校一路狂奔回家，他不斷揮舞著手中的紙張，氣喘吁吁地大聲嚷嚷，上句話還沒說完，下句話又冒了出來，最後我們才弄清楚，原來他得了一張全 A 的成績單，他急切又驕傲的想告訴媽媽他輝煌的成績。當時我正煩惱著這首前奏曲的涵義，看了那孩子的表情，我恍然大悟，樂曲不就是形容這種「急切喘息」、「迫不及待」、一句重疊一句的心情嗎？蕭邦在完成 23 首前奏曲時，他的心情一定和那孩子一樣的驕傲又快樂，他的成就感完全紓發在這第 1 首前奏曲的音樂中。

此曲重要的音樂線條有 3 個，如下例箭頭所示。

例 3　蕭邦前奏曲，作品 28 第 1 首



特質十二：「試飛」的理論與教學

經過長時間的磨練，當一首樂曲在學生的手上慢慢成形時，學生所奏出來的音樂並不是很穩定；這時，史蘭倩絲卡便帶領他們進入「試飛」的階段。史蘭倩絲卡時常形容自己像一隻知更鳥，總是哄著、引導著她的孩子們學飛，一旦他們自己抓到了飛翔的訣竅，她便可以坐下來，休息一下。她之所以對自己有這樣的描述，主要是因為：

> 我家前門外，有一窩知更鳥，牠們住在門外右側一堆高高的樹叢裡。媽媽知更鳥坐在鳥巢中孵蛋，裡面有兩 3 個蛋，爸爸知更鳥不斷地來回飛，帶食物給她吃。有一天我在樹下發現帶著藍色斑點的蛋殼碎片，發現鳥巢中有一些灰色的小東西。幾天後，我看見爸爸、媽媽知更鳥銜著食物丟進那些嗷嗷待哺的小嘴裡。最讓人感動的是，當小知更鳥長大學習飛翔的時候。一天，大概有半小時那麼久，小知更鳥站在鳥巢邊，爸爸知更鳥在牠前面飛來飛去，媽媽知更鳥也在一旁飛，並一面用嘴推小知更鳥，把牠推離鳥巢；小知更鳥總是小飛個六英吋就停下來，媽媽知更鳥則一次又一次地做著同樣的動作，這個飛翔的功課延續了 4、5 天。你看得出來那些小紅絨毛初學飛行時的驚嚇；但是很快的，牠們就能繞著家園飛來飛去；不久後，小知更鳥都不見了；再過了一天，爸媽知更鳥也消失了。(Hyde, 1988, p.235)

她認為身為一位教師，唯一能做的就是帶著那些展翅欲飛的年輕鋼琴家們飛得高一點，超越他們原先能飛的高度；但是她也知道她不能做到全部，只能在一旁幫忙，學生們還是得靠自

己的雙翅飛翔才可以：

> 每一個人都有很大的潛能可以被挖掘出來，如果他們願意提升自我，靠自己的力量飛翔的話。(Hyde, 1988, p.235)

她的試飛理論曾經在她所設定的「鋼琴音樂作品研究[6]」課堂中實現。當她在南伊大任教時，這堂課每星期上 3 天課，是學生們試飛個人曲目的場所。

她認為，當一個人獨自練琴的時候，把音樂按照自己的詮釋及想像彈奏出來是一件很簡單的事；但是，在某一個特定的時間裡，在眾人前面欲將音樂呈現出來，就完全不是那麼一回事了。曾經有一些具有天份又很努力的學生面對觀眾演奏時總是失敗，且屢試不爽，幾乎每一個沮喪的學生都認為自己是全世界最緊張的人；針對此點，她的試飛理論得以成立與實行。在她的課堂中，學生一星期有 3 次機會演奏，從畏怯到自信，手中的音樂由一次次的試飛逐漸茁壯，等到他們面對真實的演奏會時，可以有百分之百的把握。她在「試飛」中教導學生「習慣在人前與音樂溝通」，從這些非正式的小型音樂會中，他們彼此觀摩學習、討論曲目，並分享演奏的寶貴經驗。

在學生準備演奏會期間，史蘭倩絲卡要學生「任何時間一坐到鋼琴前就彈奏開場曲」，她也總是抓住機會，要學生在他人面前演奏此曲。她深知當彈奏者初上舞台，所有的燈光、觀眾及舞台空間都會在瞬間、在精神上造成無法預料的緊張，因此必須把開場的樂曲準備到不需要思考，便能自動完美呈現的狀態。豐富經驗的使然，她知道演奏者在一個陌生的樂器上演練的愈多，演奏便愈有可能成功。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 202）

許多學生在演奏會當日皆有惶惶不安、緊張失序，面對所有的曲目不知該如何是好的經歷。她建議最好在當日能再一次確定所有的曲目，由於快速練習只會讓心情更浮躁緊張，所以安穩的節拍器可以發揮鎮定情緒的效果，以 6 個不同的慢速度練習每首作品，並在所有艱難的片段上做兩次不同速度的重音練習，而在即將到達預定速度的前兩個速度上，關掉節拍器。等換上演出服準備出場前，她說：

> 可以在無聲鍵盤上，看譜伴以節拍器做最後的練習。在感覺最不安全的地方好好練一下，然後從最後一首「安可」曲向前復習；最後複習的曲目剛好就是你走上舞台的第一首音樂。（史蘭倩絲卡，1961/王潤婷譯，1991，頁 202）

特質十三：注重「學習與成長」的教育觀點

史蘭倩絲卡記憶裡的魯道夫・塞爾金（Rudolf Serkin）是一位非常用功的鋼琴家。當他在 30 多歲決定從鋼琴伴奏轉為鋼琴獨奏者時，著實付出很大的努力。有一年他到巴黎演出，彈完某一首貝多芬奏鳴曲後，11 歲的史蘭倩絲卡跑到後台問他：「魯迪（Rudi，塞爾金的小名），難道你不覺得你的那首貝多芬奏鳴曲的第 3 樂章彈得有點慢嗎？」塞爾金回答她：「不錯，是慢

了點，等我再多認識它一點，我就會彈得快一點。」（史蘭倩絲卡，2003，音樂講座）因此，自小她就知道，音樂在演奏家的手中需要時間「成長」。

由艱辛的歷練走來，史蘭倩絲卡深切體會到一個獨立的藝術家應該對事情有其個人的看法，他必須有看法，並且能把看法說出來。她個人長時間的舞台生涯，就是不斷地把看法說出來，並發展它們，捨棄一些舊的再創造一些新的。因為演奏是一種不斷向前走的藝術，與雕塑和繪畫不同，後者一經完成，創作就結束了；但是每一首音樂在演奏家手上卻可以不斷地變化與成長。她自己不斷地向前走，視成長為自然之事，幾乎在每一次的演奏詮釋上都有一些改變，即使到七、八十歲，她還認為自己的音樂在成長。曾經與她共事過的南伊大鈴木教學法創始人，小提琴教授約翰・肯拓爾（John Kendall）曾就這一點說：

> 她真是一位天真的人，有一次聽了我們弦樂四重奏的演出，她對大提琴家說：「噢！你的音樂聽起來真是一年比一年進步！」(Hyde, 1988, p.352)

他人對這句話的領受與她說這句話的內在意念，極可能南轅北轍。她認為「成長」是對藝術家的高度讚美，但是一般人卻並不以為然。因為注重在音樂的世界裡成長，因此史蘭倩絲卡的教學理念就是「喜歡看學生成長，喜歡和他們一起經歷小的成功和大的成就。」

史蘭倩絲卡相信一個人只要永遠保持著「學習」的精神和能力，他體內的生命便能持續成長。藝術家們總是不斷地學習新的樂曲以豐富他們的演奏曲目，學生亦當如此。史蘭倩絲卡喜愛嘗試新的曲目，也時常從他人的音樂會裡吸取新的知識，這些新知都被她應用在教學上。作曲家普羅高菲夫(Prokofiev)的作品時常出現於她的演奏和教學曲目，但她卻是在經過了多年的摸索後，才認識這位作曲家的作品。

史蘭倩絲卡擁有許多教學曲目，對學生的資質也有很敏銳的洞察力，總是能為每位學生挑選適合個人表現的音樂。她不喜愛跟隨流行的給予學生光彩奪目卻過於艱深的作品，因為超過學生能力負荷的樂曲，不僅易使肌肉受傷，也會讓他們的情緒產生困擾，造成懼怕在他人面前彈奏的永久性傷害。如果教師在曲目上多有一些涉獵和知識，就能找到適合各類程度學生彈奏，又令人印象深刻的音樂作品。學生在能勝任的曲目上可以安心和充滿信心的表現，相較於那些彈奏艱難作品的學生，反而容易在鋼琴比賽中獲得名次：

> 我曾經讓一位女孩到德州參加比賽，她彈的是貝多芬第 2 號協奏曲。她到了那裡打電話給我，她說那些參賽者彈的都是拉赫曼尼諾夫和柴可夫斯基的作品，我告訴她：「甜心，妳只管彈妳的貝多芬第 2 號，妳在這首曲子上演奏的非常美好，妳只管好好的練，不要慌，妳會有很好的表現；或許妳不會贏得獎項，但那不是重點，重點是妳在這首音樂的表現上是完美的。」
>
> 她後來得了第一名。這件事證實了，世間有很多很優美的曲子是可以拿來彈奏與

表達的。(Hyde, 1988, p.322)

史蘭倩絲卡走過天才兒童掙扎的日子，也歷成過功演奏家的生涯，所以她可以把成功的經驗與途徑指引給學生，省掉他們很多盲目又痛苦的摸索。她在柏克萊大學唸心理系所獲得的知識也都應用在她的教學上，她曾在《指尖下的音樂》提到：「信任老師」是在學習初期便需要建立的重要心態。因為從心理學上來看，學習的能力可以在圖表上畫成一個平放的大 S 形狀，意指學習的高潮與低潮總是此起彼落、相互間隔，當學生面臨低潮時，他需要依靠對老師和追尋目標的信心，才能安然度過一切。對於那些下了真工夫但仍有挫折感的學生，她總是善盡安慰和鼓勵。鍾天惠說：

> 老師是一位極其樂觀又正面的人。她總是給予我面對困境時最大的勇氣，她教導我相信我自己，並且要不斷地嘗試。以往我是一個悲觀主義者，但從她身上我學會從正面思考事情，所以我比較能夠享受我的人生了。記得大三時，我和南伊大管弦樂團合作貝多芬第 3 號鋼琴協奏曲，我在裝飾奏上彈奏得很糟糕。回到後台，我心裡難過得想痛哭。老師是第一個到後台看我的人，她抱著我說：「這是很好的嘗試，日後這首音樂在妳手中再成長一點，妳就會彈得更好了。」她教導我不要害怕失敗，勿讓失敗打擊了我的學習意志。她總是鼓勵我。（王潤婷，2011，訪談鍾天惠教授）

特質十四：以開放的心，給予學生思考的空間

幾乎在每一場演講之始，史蘭倩絲卡都要強調她的演講只是針對她個人在鋼琴演奏和教學上的心得做講述，大家可以接受她的觀點，也可以不接受。

一生喜愛學習並不斷成長的史蘭倩絲卡，喜歡以開放的心面對可以精進的藝術。她在自我的演奏詮釋或教學上總持守著「為什麼不？」(史蘭倩絲卡，2003,2,19)的問句鞭策自己。因為有「為什麼不？」，她在音樂詮釋上廣泛的嘗試各種可能性，在教學上歡喜聽到學生經過思考後的詮釋觀點，並體會他們要表達的意境。筆者在求學期間，曾有一個學期，史蘭倩絲卡指定學生全部都彈奏拉威爾小奏鳴曲。期末考時，第二樂章的彈奏上出現了兩種表達方式。一部分學生以整曲的音域及音色為基準，表現出高雅深遠的氣氛，速度較慢。另一些學生則根據樂章標示的「小步舞曲」詮釋出稍具活力，節奏較明顯的音樂。

史蘭倩絲卡的教學態度讓學生體會了音樂的表達裡沒有對錯，具有個人生命的精緻音樂訴說才是最重要的追求目標。台北藝術大學音樂系主任蘇顯達在觀察她的教學後說：

> 學生最大的收穫就是史老師給了他們很大的空間。一方面，她會明確的就自己本身所理解的音樂美及詮釋風格告訴學生；另一方面，她不斷的強調那只是她個人的看法。這是一種很大的胸襟和雅量，很令我欽佩。（王潤婷，2011，訪談蘇顯達主任）

肆、結 語

從史蘭倩絲卡教學理念的成型過程，我們看到一位誠實的人，毫不避諱的坦承自己曾經是一個一竅不通的教師；從她的教學特質則看到一位誠懇的教師，很明白的闡述鋼琴演奏裡那些需要實地花費功夫才能完整呈現的枝枝節節。她不講述天才的神話和瞬間可得的奇蹟，但是從第一個音符的教導到整首音樂的奏出，她傳授了完整的、可以挖掘學生潛能的、是朝向演奏藝術前進的一條路徑，裡面融合了她個人寶貴的成長經驗和藝術理念。

史蘭倩絲卡的鋼琴教學理念充滿著自我的期許。經由前述之探討，本文將其理念統整為三個重點，每個重點都蘊含著史蘭倩絲卡的某一教學理念和由此理念所衍生出來的教學特質：

理念一：音樂家有其個人想說的話語，自我肯定與自我認同是非常重要的心態

雖然史蘭倩絲卡自 4 歲開始，就是一位眾所矚目的天才兒童，但是其成長過程卻備經艱辛，因其父為求成功，不斷以體罰和言語的否定加諸在她身上。經歷過痛苦的失敗、被否定的人生和重返藝術領域的成功，她建立了以「愛的尊重」為最基本的教學理念，在此基礎上發展出學生們的自我肯定和自我認同，並以自我成長為學習的目的。理念一所衍生的教學特質有：

特質一：不挑選學生，單純的教學

特質二：不重功利的教學態度

特質十三：注重「學習與成長」的教育觀點

特質十四：以開放的心，給予學生思考的空間

理念二：幫助學生享受手中的音樂，奏出內心想像的意境

史蘭倩絲卡天生對音樂美的追求和音樂意境的嚮往不僅讓她在孩童時期得到「莫札特以來最耀眼的神童」的美譽，也是一直支持她在音樂藝術上不斷超越困境，勇往直前的動力。因此她很明瞭愛音樂的人，在內心對想像世界的尋求以及實現理想時所需要的幫助。她曾在 6 歲時立下志願，將來要成為一個鋼琴教師，幫助學生奏出內心想像的音樂，並且盡情地享受手中的音樂。這個理念衍生出

特質三：給予清晰完整的音樂觀念

特質五：將想像與優美音質做結合

特質十一：想像力的奇妙運用

理念三：肯定「在音樂的訴說裡一定有一條路可以完整的呈現自我。因為音樂是美的」

天才兒童時期的史蘭倩絲卡曾在父親的帶領下遍尋歐美名師的指導，她親身經驗大師們藝

術創作的過程，手中儲存了許多表達音樂的方法，雖然在失敗中她曾經懷疑過自己的能力；但是她的內心堅信，在音樂的訴說裡一定有一條出路，因為音樂是美的。經過長時間實際演練以往的所學和融合數十年的教學經驗，她歸納出一套完整並實用的自我呈現方式，並將之用於教學。理念三衍生出下列特質：

特質四：明確的講述練習步驟與方法

特質六：具音樂性且突破困境的指法設計

特質七：以「陪著練」完成放鬆精準的要求

特質八：誇張的行走與背譜的秘訣

特質九：嚴格管制踏瓣的使用

特質十：藉節拍器建立穩定的律動感和四肢的協調

特質十二：「試飛」的理論與教學

人經由「語言」的表達呈現「個人的存在」。音樂是一種語言，因此人可以藉音樂表達自我，但是在表達途中需要具備清晰準確的發聲和完整合乎邏輯的講述能力。音樂到達藝術層面時，它對美有極度的需索，因此音樂藝術的呈現是一種「美的語言的完美訴說」。19 世紀末 20 世紀初，著名的波蘭鋼琴教師雷雪替司基(Theodor Leschetitzky, 1830-1915)發展出一套非常完整的教學系統。他的學生必須接受各種手部姿勢的訓練，以明瞭肌肉的使力與放鬆，目的在於發出美麗如歌式的聲音和強大不生硬的音響。他的教法極其靈活，藉著想像和感覺啟發學生的創造靈感；非常特別的是，除了基本的教學外，他還走入學生們的私生活和精神生活的領域(Schonberg, 1963, p.77)，注重學生們內在心境與外在表達的養成。

研究史蘭倩絲卡的鋼琴教學，可以發現一位教師最重要的資產，就是以各種方式幫助學生從理性的思考建立表達自我的能力，以各種想像啟發學生對自己和人文世界的瞭解，讓他們言之有物，能海闊天空的翱翔於寬闊的藝術天地。她以藝術家的胸懷和高度，與學生們分享音樂藝術之美；她肯定每一位學生的價值，卻不將他們做為自我誇耀的工具；她以教育家高度專業的能力和踏實的態度，一步步陪伴來成就學生，為藝術教育工作者立下一個極佳的典範。

本文經由對史蘭倩絲卡鋼琴教學的觀察和研究而成，期望在鋼琴教學和音樂教育上成為實用的參考。

註釋

1.取自《鋼琴家露絲・史蘭倩絲卡研究》訪談紀錄，本書尚在校訂中，頁碼未定。

2.Hyde, C. S. (1988). A case study of an artist-in-residence:Ruth Slenczynska,concert pianist. Unpublished doctoral dissertation, University of Illinois at Urbana-Champaign.

3.取自 Sandra Heagy 的”Prodigy Blooms Prematurely”。此文乃是一篇剪報，由南伊大提供，但未表明出處與時間，目前該校正在查證中。

4.取自筆者受教於史蘭倩絲卡之上課紀錄(2001 年 7 月)

5.取自筆者受教於史蘭倩絲卡之上課紀錄(2001 年 7 月)

6.她讓學生從「彈奏」真實的音樂作品去認識作曲家，而不是從「聆聽」唱片的方式認識音樂。學生在每個學期裡可以由他人彈奏的作品中學習到各類曲目，對每一首作品的指法、詮釋及練習方法也都擁有完整的概念。

參考資料

一、書目

王潤婷 (2002)。*鋼琴演奏的藝術*（第五版）。台北：全音樂譜出版社。

王潤婷 (2011)。鋼琴*露絲・史蘭倩絲創意鋼琴教學法的碳套*。大陸書店。

史蘭倩絲卡(Slenczynska, R.) (2005)。*琴緣一生*（王潤婷譯）。台北：聯經出版事業股份有限公司。(原作 1957 年出版)。

史蘭倩絲卡 (Slenczynska, R.) (2003)。*指尖下的音樂*。 （王潤婷譯）。台北：大呂出版社。（原作 1961 年出版）。

Hyde, C. S. (1988). *A case study of an artist-in-residence:Ruth Slenczynska, concert pianist*. Unpublished doctoral dissertation, University of Illinois at Urbana-Champaign.

Schonberg, H. C. (1963). *The Great Pianists From Mozart to the Present.* New Youk: Simon and Schuster, Inc.

二、報告

Ho, A. B. (2000). Final Report. Development of the Slenczynska Archive at Lovejoy Library.

Ho, Allan B. (2001). .Ruth Slenczynska: A Chronology of Her Career.

三、期刊及剪報

Mach, E. (1998, December). Practice note. *Clavier, 37*(10), 45.

Rabinowitz, P. J. (1999). I never look back: A conversation with Ruth Slenczynska. *Fanfare,* 86, 89-90, 92-94, 96.

Heagy, Sandra 的”Prodigy Blooms Prematurely”。此文乃是一篇剪報，由南伊大提供，因出處與時間不明，目前正請南伊大圖書館查證中。

Slenczynska, R. (1957, September). Orbit of a prodigy. *HI-FI Music at home*, 33-35, 72.

Slenczynska, R. (1958, April-May). A conflict and a comeback. *Music Journal*, 60-61, 93.

Slenczynska, R. (1962, May-Jun): About Pedaling. *Piano Teacher*, 15-16.

Tobias,K.M. (2007, April). Madam Ruth.*Clavier*, 46(4), 12-16, 38-39.

四、網路資料

Ho, A. B., Dickman T. (2002). A Fond Farewell. http:/www.siue.edu/~tdickma/Ruth Biography. html. 2004. 8. 4.

Slenczynska, R. (2001). Thoughts on Memorizing. http:/www.siue.edu/MUSIC/Html/ruths.html.2004. 8. 10

五、有聲資料

史蘭倩絲卡(2003.2.19)。鋼琴講座：Building a Concert Program。新加坡：南洋藝術學院。

史蘭倩絲卡(2003.5.9)。音樂講座：這些樂壇的摯友們。台北：國家音樂廳。

史蘭倩絲卡(2003.10.13)。鋼琴講座：貝多芬鋼琴奏鳴曲作品 10 之 3。台北：東吳大學音樂系音樂廳。

史蘭倩絲卡(2003.10.20)。鋼琴講座：蕭邦前奏曲作品 28。台北：東吳大學音樂系音樂廳。

The Philosophic Formation and the Characteristics of the Piano Education of Pianist Ruth Slenczynska

Junting Wang

Abstract

In April 2009, Ruth Slenczynska, an American pianist of the time, was invited to Guandu from New York by the Department of Music of Taipei National University of the Arts to be the visiting professor for two months. The Department of Music of Taipei National University of the Arts arranged two piano lectures and several personal piano classes for her every week. Ms. Slenczynska narrated and performed whole sets of Brahms Klavierstuke, works of Chopin and Schumann. Her teachings emphasized on both theories and actuality. Every class was a lecture recital. She integrated the musical thoughts of structure of the music work into practical practice. She performed the beautiful forming process of the music in extremely transparent and succinct ways. She won high praise for letting the students absorb a lot of special and practical thoughts and be enlarged of their view of music.

Slenczynska who is 86 year-old has lived in the world of piano performance for more than 80 years. She became well-known in America and Europe in her childhood. At that time, famous pianists such as Josef Hofmann, Artur Schabel, Alfred Cortot, Wilhelm Backhaus, and Sergei Rachmaninoff were admired by her and were also her guidance. The New York Times praised her for being the most dazzling child prodigy since Mozart. She once disappeared from the music because of resistance to the misleading of her father at age fifteen. But she came back on stage after twelve years and the second time, became a well-known pianist in the world. At age thirty-nine, Slenczynska was employed honorably by Southern Illinois University in the United States to be a resident artist. A wealth of experience let Slenczynska bring out the uniqueness of her piano pedagogy.

The study method of this article is narrative analysis. Fourteen characteristics of Slenczynska's piano teaching can be concluded by observing the formation of her piano teaching philosophy, analyzing and studying her process of practical teaching. Furthermore, three important aspects of her philosophy of music education have been summarized from those unique characteristics.

Keywords: Ruth Slenczynska, piano pedagogy, pianist, music education.

Associate Professor of Chinese Music Department, National Taiwan University of Arts.

戲劇與哲學：以沙特與貝克特為例

朱鴻洲

摘　要

從 1940 到 1960 年代，可算是法國現代戲劇的黃金年代。但主要指的並非是這個時期的創作蓬勃發展，而是因為它產生了不少重要的、有影響力的作品。是歷史背景或其他原因的影響下，給了法國戲劇新的活力？這個時期的法國戲劇又有何特殊性？本論文要以沙特(Jean-Paul Sartre)與貝克特(Samuel Beckett)為例，探討這個時期具代表性的兩種劇場。儘管兩者的戲劇作品無論是在主題內容與表現風格上都大相逕庭，但他們的共通點在於藉由戲劇作品表現人類的存在問題與生存狀況。

存在主義思想的先驅齊克果(Søren Kierkegaard)曾說：不同於抽象思維的工作在於—以抽象方式理解具體，相反的，主觀思想者(或存在主義者)的任務則是—以具體的方式理解抽象。不論是沙特或是貝克特，他們的戲劇都是用具體來幫助我們理解抽象。這也是為何我將藉由存在主義的觀點，分析比較他們的異同之處。

換言之，這個研究的主要目在於指出兩者的戲劇中，各自不同的存在主義思想與越界書寫的特色。但同時也要釐清存在主義哲學(做為一種哲學思潮)與所謂存在主義戲劇的關連性。透過這個比較研究，我們試圖說明戲劇超越哲學的現象。更明確來說，是戲劇如何，矛盾地，成為存在主義哲學的最佳傳播者(代言人)。或者說，前者，作為一種視覺表陳藝術，或許比任何其他表現方式，更能忠於後者的核心理念。

其中就沙特的戲劇部分，分析的作品包括:《蒼蠅》(*Les mouches*, 1943)與《污穢之手》(*Les mains sales*, 1948)；貝克特的劇作則為：《等待果陀》(*En attendant Godot*, 1952)及《哦 美好的日子》(*Oh Les beaux jours*, 1963)。

關鍵字：存在主義哲學、存在主義戲劇、沙特、貝克特、第二次世界大戰與法國戲劇、越界書寫

朱鴻洲現為中國醫藥大學通識教育中心專任助理教授

緒論

在《*小舞台*大劇場》(*Petites scènes*. GRAND THEATRE)這本回顧法國從 1944 到 1960 年原創戲劇的著作中，蒐集了當時對這些作品的評論。在這十六年間，法國戲劇之所以蓬勃發展[1]，與第二次世界大戰的影響息息相關。在經過了四年德軍佔領期的嚴格政治思想檢查與宵禁生活，戲劇創作在戰後旋即爆炸似的洶湧而出。沙特(Jean-Paul Sartre, 1905-1980)與貝克特(Samuel Beckett, 1906-1989)同屬於這個時期的作家。但在同一股政治氛圍之下，他們的作品異質性為何如此強烈? 對此現象，我們可提出什麼樣的解釋？ 再者，要如何探討這兩種戲劇作品的差異？比較的意義又為何？ 以上這些問題，我希望藉由兩者與存在主義哲學的關聯性來探索，並分析他們對於人類存在問題不同的關注。這個比較研究，一方面是在比較兩種不同內涵的存在主義，探究貝克特式與沙特式存在主義的不同處；另一方面則是比較研究這兩種不同類型的戲劇作品對於同一哲學問題的不同思維與表現方式[2]。

此外，本文也要思索哲學在兩位作家的戲劇作品中所扮演的角色。如果說，沙特的戲劇語言是其哲學語言的轉化，那貝克特的戲劇也是一種「應用哲學」嗎？如果說，存在主義是兩者的共同處，事實上，它更是其差異之處。因此，本論文除了是針對兩位現代劇作家的比較，同時也著意探索戲劇與哲學的關聯與兩種越界書寫。

戲劇與哲學的關聯性可從兩方面來思考：一為形式，一為內容。在形式方面，古希臘哲學家蘇格拉底或柏拉圖皆善於運用**對話的模式**來進行其哲學思維的辨證。這種對話情境的書寫，事實上可被視為已近乎可呈現於舞台上的劇本。哲學論述的戲劇化呈現，其主要目的應當在於幫助哲學真理的驗證，與增進希望達成的說服效果。反過來看，戲劇創作本身與哲學有何關聯？其間又有何種差異性？ 或許我們可從戲劇家與哲學家各自與真理關係之不同得到解答。例如，對真理的定義與表達方式。概括而言，哲學追求人世間**普遍、絕對**與**永恆的**真理，使用(或依賴)充滿邏輯的理性論述，讓世界更透明、清晰與理性化。戲劇的真理則比較不明確，它有相當的相對性與時間性。此外，在舞台上被呈現的是生活上的**關鍵性片刻**。戲劇探尋真理的目的並非在達成理性共識，揭露問題的重要性常遠勝於對觀眾的說服。哲學的揭露與批判方式是直接的，戲劇則是常用遮掩或偽裝的方式來**裸露**人性與世界。

存在主義哲學與戲劇

針對本論文的研究對象：沙特與貝克特，本文試圖說明他們的劇作與存在主義哲學的關聯。在此之前有必要先釐清所謂「存在主義」(L'Existentialisme)的定義與範疇 。首先，存在主義這個概念是有爭議性的。所有哲學思考的問題事實上皆與人的存在問題相關，因此存在主義

一詞真有其獨立的必要性嗎？ 存在主義若有別於其他哲學思想，其主要差異為何？ 根據富其業(Paul Foulquié)的說法，存在主義的特質主要在於與「本質性哲學」(la philosophie essentialiste)作區分 (5-8)。所謂本質性哲學，可以柏拉圖的思想作解釋。柏拉圖將世界分為感官世界與精神世界，而他的哲學所處理的問題主要是後者。根據柏拉圖的定義，哲學探討形而上(精神與靈魂)的問題、超人世(宗教、神)的存在。哲學的作用是在觀念化世界運行的準則。如果說，存在給予本質一個真正的實體，柏拉圖卻認為存在並不能豐富本質，反而將之貧窮化、侷限化與有限化。據此論點，哲學所應該關心的是本質性的、精神層面的，而非感官的、世俗的世界。

而存在主義哲學則是與傳統的形上哲學分道揚鑣，甚至相互對立的一種哲學。兩者主要的區分在於它並不對本質性、抽象性的事物感興趣。它所關注的，毋寧是實際且具體存在的人、事、物。所謂存在主義，也就是思考人存在的狀況與生存問題。再者，存在主義本身又充滿相當的異質性 [3]，有多少存在主義哲學家，即有多少不同的存在主義。然而，如果存在主義希望觸及的是具體的存在問題，它又如何超越具體與抽象的矛盾？ 易言之，它有可能捨棄抽象的文字表達方式來說明具體的存在問題嗎？ 就沙特的例子來說，戲劇正好提供了絕佳的媒介，因為舞台正是他的抽象存在主義哲學理論《存在與虛無》，得以具體表達的地方與方式。準此，所謂存在主義，應該是一種**看得見的哲學(une philosophie visible)。**

一、沙特式存在主義溯源 ： 不存在主義與存在主義

要談論沙特的存在主義，首先需要認識其哲學思想的演變歷程。其哲學思想的起源，原是一種無神論的虛無主義：完全否定人類存在的價值與意義的荒謬哲學。我們甚至可以將之定義為一種「不存在主義」。然而這個虛無且否定一切的悲觀哲學如何演化為入世積極的存在主義思想？主要的關鍵來自第二次世界大戰的影響。沙特曾說：

> 戰後(給我)帶來真實的經歷，這個真實的經歷是社會性質的。我認為首先有必要跨越英雄主義的神話。在大戰前的人物，像是斯湯達爾(Stendhal)式的利己主義者，應該要能在深陷於無從選擇的歷史環境的同時，保有自我決定的可能性。我認為人總是可以對加諸於他的社會有所反制。(Sartre, 1972,p.101)

儘管沙特的哲學在戰前與戰後有巨大的改變，「自由」卻是自始至終貫連他的哲學的中心思想。對早期的沙特而言，自由是一種能將自己置身於能觸動自己內心的事物之外的能力，並使這些事物不能再影響他。自由來自**意識，**是人與週遭保持距離的能力。這個拒絕能力讓自我可以不被他者決定，讓我們進行有思考的選擇與行動。也就是說，自由是一種不讓外在的世界型塑自己的拒絕力量。

此外，沙特定義的自由帶有悲劇的色彩。因為它具備一種清晰銳利的眼光，讓人看見人類孤獨與喪失尊嚴的生存狀況，也就是存在的真相。意識的自由對沙特而言並不是人類睿智

(sagesse)的展現，反而是帶來人的分裂。他曾說:「出走，走出世界，走出過去，走出自己。自由是流亡，而我便是被判要服自由的刑勞」 (Sartre, 1976, p.285)。他更強調：「真正有意識的人是能要成為**不是自己的人**，也就是不要成為**現在的自己**。自由人是活在一種持續自我抽離的暴力狀態中存在。人的虛無便是來自於這種自由的意識，人要用能否定自我的態度面對自己。」但沙特的這種自由概念並不能替人找到出路，而是讓人像被判決般，活在一種沒有真正作用的抗爭之中。若進一步分析，可發現這種自由的堅持，事實上有一部分是來自**驕傲**(orgueil)。沙特式的自由人拒絕來自外界的協助，是一種無用的激情(passion inutile)，而失敗似乎是最後必然的結果。因此可說，早期沙特的自由論是充滿矛盾與悲劇性的，因為這是一種不自由的自由，並且產生虛無的自由。

如果說「自由」對早期的沙特是屬於本質論(liberté ontologique)，在經歷大戰之後，則轉化為倫理性質(liberté éthique)，並從抽象的自由論轉為具體的實踐。他思考的出發點來自這幾個面向的問題，意即人與責任、人與世界、與如何實踐真實的我(autenticité de l'homme)。

戰後的沙特曾就其存在主義思想以專書《存在主義是一種人道主義》 (*L'Existentialisme est un humanisme*)說明。他首先強調存在主義是一種人道主義，一種無神論的存在主義，以便與賈斯柏(Karl Jaspers) 及瑪爾賽(Gabriel Marcel)的「天主教式的存在主義」(p.17) 有所區隔。沙特的存在主義的著名核心思想為「**存在先於本質**」，強調人自我決定的重要，用意是在提高個人的自我決定意識。的確，對沙特而言，沒有(存在)意識的存在是不能被稱為存在的。人不應像物品，在產生前就被決定日後的功能、作用與命運。換言之，人不應該被事先定義，而需要人自己去塑造完成。

沙特哲學思想中的自由論有其與眾不同之處。其中很重要的一點是，他認為自由是身為人的責任而非權力。他定義下的自由並非保持超然、不涉入，反而是要迫使人不斷參與行動。因而這樣的自由並非讓人先除去所有負擔，進而保有心靈的平靜。相反的，在自由的道路上，人必須隨時作出選擇，而這也正是為什麼沙特的自由反而會讓人產生猶豫與焦慮。沙特式的存在主義是要人完全掌握自己，同時也對自己的存在負完全責任。易言之，沙特不認為人的自由是種恩賜，卻反而是種「判刑」。因為人自出生以降，沒有選擇、沒有依靠，卻得不斷的成就自我及創造自我。這種自由可謂人類生存最重要的意義與責任，而這種具有強烈社會意識的自由，可想而知，容易產生社會焦慮(angoisse)等負面影響。明確來說，這種焦慮來自於個人對其他人負有的責任感，與來自他人無時無刻投注在自己身上的眼光所導致[4]。

除了意識的自由，沙特認為，人只有在行動中才是自由存在。沙特式的存在主義要求人必須超越狹隘的個人主義，這是一種積極參與社會運作的理性思想，因而可被視為一種自由與道

德結合的社會主義。這樣的存在主義要面對的問題是人類生存的社會意義，而非人的本質問題。我們因而可以用自由、行動與責任來概括沙特式存在主義的中心思想。

二、從存在主義哲學到存在主義戲劇

如前文所言，戲劇被哲學家運用為其思想的傳播媒介。沙特與戲劇的關係亦然嗎?戲劇是否只是沙特用來呈現其思想的工具？ 沙特的戲劇可以被簡約為其哲學思想的呈現嗎？ 或者說沙特的哲學思想可完整解釋他的戲劇作品嗎？ 又如果只是簡單地重複其哲學思想，沙特的戲劇作品又有何意義呢？

在分析了沙特的存在主義內涵之後，本文要進一步探索沙特走向戲劇的理由。沙特認為法國從十九世紀到二十世紀中葉的一百五十年間，布爾喬亞戲劇一直佔據著主導地位(這個社會階級也是劇場的主要經濟來源)。就沙特而言，所謂的布爾喬亞戲劇是一種呈現自己階級形象的戲劇，是一種主觀且沉浸於自我意識形態的戲劇。它沒有真的行動，因為行動代表改變。沙特所支持的是民眾戲劇，一種與政治緊密關聯的戲劇，也是一種有**解神秘功能**(démystification)的戲劇。這也是為何當時許多法國知識分子對布萊希特(Bertolt Brecht)戲劇有許多正面的評價[5]。布萊希特之所以在法國造成如此大的文化藝術衝擊，主要來自幾個原因，例如：戲劇形式的創新、政治社會傾向的內容，凡此都是當時的法國戲劇藝術欠缺的。在面對法國戲劇的腐敗與停滯，特別是心理劇的氾濫之際，沙特提出了他對戲劇的理念，並將之命名為「狀況劇場」 (un théâtre de situations)，而所謂的狀況劇場，其內涵為：

> 戲劇之所以能令人能動容之處，在於它所呈現的是一個正在形成的性格角色。這自由決定的選擇時刻，表現一種道德與全部生命的投入……自由藉此展現他的最高的境界，因為他接受迷失、困惑，以便能夠顯示他真實的存在。(Sartre, 1973, p.20)

更明確來說，所謂的狀況劇場，指的是一齣劇作要能有不停出現的狀況，劇中人在被限定的情境、狀況下必須不斷作出自由的選擇。戲劇不應呈現一種幾乎可以被預測的人物，而是不斷改變的人物。從這個戲劇理念可以明顯看出沙特的哲學思想如何與其戲劇觀聯結。如前文所提及，兩者的中心議題主要都在於彰顯沙特式的自由，因此，戲劇有助於沙特將其個人自由主義思想更加具體化與社會化。

事實上，沙特在很多場合不斷地對戲劇的內涵與形式提出許多個人的看法，故戲劇絕非僅僅是其思想的舞台，作品意涵也多能超越其哲學思想內容，特別是能引導我們進行更開放性的思考和批判。

然而戲劇之所以是沙特的存在主義思想最佳的呈現方式，主因在於存在主義所關注的是具體的事件與行動，而戲劇正是最能表現這種以**行動**為核心價值的存在主義的媒介。

三、戲劇之於哲學　：戲劇的超越

以下我們將以兩部劇作，《蒼蠅》(*Les mouches*, 1943)與《污穢之手》(*Les mains sales*, 1948)為例，說明沙特的戲劇作品如何呈現與擴展其存在主義思想的核心議題 ：自由。

《蒼蠅》是沙特於第二次世界大戰期間所創作，是他的第二部戲劇作品。此作品改寫自古希臘神話，劇情敘述自幼年即流亡於異邦的王子毆亥斯特(Oreste)在家庭教師的陪同下，四處造訪不同國度，最後來到祖國阿果思(Argos)。因時間久遠，這裡的居民並不認得他，毆亥斯特起初以陌生人的身分發現祖國的人民沉浸在一種懺悔的情境中，原因是前任國王亞加曼儂(也是他的父親)被謀殺篡位，皇后(他的母親)則改嫁。這項事實為全民所知，但卻無任何行動來糾正這項罪惡。毆亥斯特目睹這個國家如人煙稀少的廢墟，各地門戶緊閉，蒼蠅到處肆虐橫飛，且因十五年來城市裡的酸腐惡臭而日益肥碩。毆亥斯特起初只是冷眼旁觀這一切，但恰巧來到阿果思的時間碰上了死者的節慶日。在這一天，全民舉行釋放死人至人世的儀式，死者會回到人世與他們的家人相聚。但這天並非歡樂的團聚，而是居民再次面臨他們加諸死者的罪惡，特別是會聽到前任國王死前的嘶喊聲。事實上，現任國王每年舉行這個儀式有其政治目的，為的是讓其人民持續活在個人與集體的罪惡感中，並且自我禁錮，成為完全無行動力的禁囚。阿果思十五年來便是如此度過的。

毆亥斯特起初雖表示憤怒，但並無改變城市命運的意圖，也就是謀殺現任國王。毆亥斯特的中立態度因朱彼德神(Jupiter)的意見而更為堅定。朱彼德神認為亞加曼儂的兒子並沒有這樣做的必要，因為與其統治一個半死狀態的城市，不如做一位戰功彪炳軍隊的隊長。對他而言，阿果思的居民是罪人，他們槁木死灰的存在是在償還他們所默認之罪。伴隨毆亥斯特旅行的家庭教師也加入勸導：

> 現在的你年輕、富有、俊美，且有了長者的智識，擺脫了所有的奴役身分與信仰，沒有家庭、沒有祖國、沒有宗教、沒有職業，要涉入任何事是完全自由的。但要知道，一個有能力在大學城裡傳授哲學或建築的人上之人，是不該將自己投入的，而你卻還有所抱怨 (p.95)[6]。

但所有的這些勸說挑起了毆亥斯特更高的存在意識，所受的懷疑主義與自由精神教育也受到挑戰：一個自由的人不應該介入(s'engager)政治社會事務嗎 ?事實上，毆亥斯特對阿果思悲慘現狀的冷漠是有客觀原因的，因為沒有共同的感情、生活經歷與記憶，對於這個城市的慘狀，他是完全無辜清白、沒有責任的。但當他目睹妹妹艾勒克特(Electre)奴隸般的遭遇，與她反抗其母親的場景，毆亥斯特冷漠的態度發生了轉變。於是他決定不離開阿果思。

在第二幕中，毆亥斯特目睹死人節大會的進行。祭司釋放死人讓活著的成人與幼兒，各自公開所犯的罪惡。所有的市民在畏懼死人的負面情緒之中生活，死人節的舉行讓居民活得更加痛苦。

照例，亞加曼儂的女兒艾勒克特應參與這項典禮，但是她卻選擇在這個場合公開控訴，擾亂儀式進行。她不敬的坦白引起眾怒與國王的懲罰，毆亥斯特提議一起逃離，卻受到指責，因為她相信她真正的胞兄會來解救她。

在艾勒克特的言語刺激下，毆亥斯特坦白自己的真正身分，但艾勒克特在聽到這位從小被布爾喬亞家庭收養而過著安逸生活，卻自稱是毆亥斯特的陌生人，她表示寧願相信她的親兄弟已死，也不想承認有這樣的兄弟。毆亥斯特的清白無辜反而成了他的妹妹所嘲弄的對象。毆亥斯特開始質問自己的存在問題：「我是誰？我能給人什麼？我幾乎是不存在的。在城市中遊蕩的鬼魂，沒有任何一個比我還像幽靈。」……「我要像一般人一樣存在」(pp.136-137)。

毆亥斯特因而求助於神明的指引：「宙斯，天國之王，假如你加諸於我的律令是聽天由命和無恥的謙卑，請用記號顯現你的旨意，因為我已完全看不清楚了」(pp.137-138)。但神祇並不能提供指引，毆亥斯特只能自己選擇一條道路前行，彰顯自己是阿果思的一份子。他對自己說：「我要成為全國居民**內疚的竊盜(**voleur de remords)」(p.140)，也就是要移除他們的罪(惡感)。在這時候，他的妹妹艾勒克特才首次承認他是哥哥，並告訴他說：「我們要領先走在大苦難之前」(p.142)。

在毆亥斯特往自由道路前進的同時，朱彼德神(Jupiter)知道毆亥斯特將前來殺害國王艾吉斯特(Egisthe)，遂事先將此訊息告知當事人，國王卻拒絕招來守衛保護自己。我們聽到的是國王為其所犯之罪的懺悔。朱彼德神比較國王與祂之間的相似處：

> 朱彼德神：你恨我，但我們是相似的；我以我的形象創造了你：國王是人世間的神祇，像神祇一樣的高貴與令人畏懼。
>
> 艾吉斯特：令人畏懼？ 您？
>
> 朱彼德神：看著我。(*停頓*) 我說過，你是以我的形象而做成的。我們兩個都在掌管秩序，你統治阿果思，我統治世界；我們的內心被同樣的祕密沉重地壓制著。
>
> 艾吉斯特：我沒有秘密。
>
> 朱彼德神：不，你有的。神祇與國王們共同的痛苦秘密是:人民是自由的，但不同的是你(艾吉斯特)知道這個事實，而他們(人民)自己並不知道」(p.155)。

國王所看到的並不是令人敬畏，而是令人作嘔的自己。除了罪惡感，國王感受到的還有恐慌，因為毆亥斯特的自由將感染阿果思所有人民，挑起他們的反抗意識。劇情的另一個轉折是國王與皇后被殺，亦即毆亥斯特與艾勒克特復仇之後，兩人卻有不同的反應：原先執意復仇的

艾勒克特卻在事後懊悔，朱彼德神則順勢運用話語挑起兩人的罪惡感。相對於艾勒克特的退縮，毆亥斯特則顯得更加堅決。在與朱彼德神展開最後的爭論之後，他作出了屬於自己的決定：帶走全市民的罪惡與蒼蠅，離開阿果思。

朱彼德神：你的自由不過是讓你發癢的疥瘡、不過是你的流亡。

毆亥斯特：我被迫只能聽從自己的法令，... 每個人都應該要創造他自己的道路。

毆亥斯特：阿果思的百姓是我的子民，我要打開他們的眼睛。

朱彼德神：可憐的人啊！你給他們的禮物是孤獨與羞恥。你將會扯掉我已覆蓋在他們身上的布料，讓他們突然地發現自己猥褻與黯淡的存在，一個他們被賦予，卻沒有任何價值的存在。

毆亥斯特：人類的生命是在與絕望對立的另一邊才開始的 (pp.182-183)。

孤立無援的毆亥斯特最後的宣言：「阿果思人，看著我，你們已明瞭這個罪行是屬於我自己的。在太陽面前，我承擔這個罪。這是我活著和我自豪的理由。你們既不能責罰我，也不能替我抱怨。這就是為何我令你們害怕的原因。」……「我要成為一個沒有土地，沒有子民的國王」(pp.189-190)。沙特藉由毆亥斯特這個角色，提出了對古希臘悲劇的新觀點，重新詮釋了傳統認知下的悲劇精神，更呈現了具有現代意義的自由。

四、自由的現代意義、倫理價值與悲劇特質

《蒼蠅》所採用的人物與題材是眾所周知的古希臘神話，但作者的這項選擇並不是因為缺乏原創力。我們可分析歸納幾個動機，其中之一為規避政治審查。本劇為沙特於二次大戰德國占領法國期間所發表之作品，內容影射當時被認為辱國的維奇(Vichy)政府。為避免暴露此一訊息，沙特以神話隱喻。另一個動機是沙特欲藉此喚起對古希臘悲劇的新認識。更明確來說，沙特認為這些主角的悲劇並非來自一般所認為的命運，而是自由。不論是伊底帕斯、普羅米修斯或安蒂岡妮，他們的悲劇下場都是其自由意識展現的結果，亦即沙特所稱之「自由的悲劇」(la tragédie de la liberté)。因此，希臘悲劇不是讓沙特藉以躲藏，而是讓存在主義定義下的自由得以伸展的舞台。本文要進一步追問的是：在這個大家已熟知的故事中，沙特有何新的運用？ 又希望帶給觀眾什麼新的意涵？ 以下以自由為主軸，進一步分析沙特藉由《蒼蠅》一劇對自由的定義。

沙特在《蒼蠅》這部劇作中引出幾個問題，首先是自由的意識從何而來？ 沙特劇中的配角—**教育者—**並非沒有特別作用。要成為自由人，教育是基礎的培養，只不過這位教育者希望培養的是個零負擔，完全不介入參與的自由人。這也是毆亥斯特一開始保持的態度，因為他沒有家庭、社會、政黨、宗教與需要服從的指令，是為**冷漠的自由(liberté d'indifférence)。**然而這種置身事外思考型的自由並非沙特所主張，這也是為何毆亥斯特會有所轉變。在劇中毆亥斯特另

一個層次的自由意識來自於與他者關係的建立。在聽過艾勒克特的談話後，毆亥斯特陷入存在問題的疑惑：他的存在只是像影子或鬼魂般嗎？但如何真正地存在呢？

毆亥斯特的反思恰巧與艾吉斯特(殺害亞格曼農者)的懺悔呈現明顯對比。前者突破到另一層次的自由，後者的存在卻完全囚禁在罪惡感之中。觀眾可聽到篡位國王絕望的嘶吼：「現在，我看著我自己，我比亞格曼農更像死人…… 啊！我寧願用我的王國換取熱淚！」(p.149) 另一個對比的對象是阿果思的居民。對沙特而言，這是一群活在集體罪惡感、完全沒有自由意識的人。他們完全被囚禁在懺悔中，沒有行動意願與能力。

然而，沙特所創造的毆亥斯特是否代表一種新的個人英雄神話？沙特本人似乎沒有特別意識到這個問題[7]。他所關注的，毋寧是在如此的非常時刻，如何提醒屈服的法國人明白這種集體罪惡感的懦弱毫無用處，必須努力爭取自由並有超越自我的行動。因此毆亥斯特並非特異的英雄，他所扮演的是個可效法的典範。

透過這齣戲，沙特不僅呈現個人如何從僅屬意識形態的精神自由，提升到具體實踐的自由，同時也明白點出關於限制與自由的矛盾關係[8]，意即限制可創造更多的自由。沙特並非毫無保留的歌頌自由。他所提倡的自由是有思想、有行動、有社會責任的，同時也要能對自由進行批判。

五、布爾喬亞式的自由或自由的批判

以下將以《污穢之手》為例，說明沙特式的存在主義與其劇作的關聯。本劇敘述一位布爾喬亞階層家庭背景的知識青年雨果(Hugo)，在二次世界大戰期間加入共產主義之地下反政府組織。該組織因其學識背景派他擔任文宣工作。雨果因為希望參與實際行動，所以並不滿意這項安排。在明白表明他的不滿之後，雨果於是被指派暗殺另一位成員—俄德亥(Hoederer)，因為後者的現實政治路線有背叛組織理念之嫌。劇中，雨果雖取得俄德亥的信任，卻因了解其政治理念反而心生猶豫，最後是因誤解俄德亥與其女友的曖昧關係而將其槍殺，並因此而入獄。本劇採用倒敘方式，在第一幕開始，雨果服刑期滿而出獄，組織因擔心俄德亥死亡的政治陰謀被洩漏，而派遣歐爾嘉(Olga)前去殺害雨果，雨果則試圖了解自己殺害俄德亥的真正理由。在第二幕的回顧中，我們看見整個謀殺事件發生的經過。最後一幕回到本劇開始的時間，雨果知道現在的組織其實是走俄德亥當初的現實政策路線，因不願再接受組織的操控，拒絕配合掩飾真相，他坦然選擇死亡。

沙特以本劇的主角雨果為例，用各種諷刺的方式批判布爾喬亞階級的「利己主義自由思想」。例如，地下組織負責人路易(Louis)表達對雨果的看法：「他是一個沒有紀律的小無政府主義者，一個只知道要表現姿態的布爾喬亞知識份子。他工作只為了能得到愉悅。他可以因為任何一個原因而將工作放棄不管」(p.26)[9]。劇中，不僅眾人對他沒有信心，從一個雨果具有象

徵性的行為之中看出甚至包括他自己都有自信的危機。在遷徙旅途中，雨果總是帶著自己不同時期的照片。他的女友潔西卡(Jessica)在發現照片後戲謔說：「十二張做著夢想的青春期照片。三歲、 六歲、 八歲、 十歲、十二歲、 十六歲。你父親把你趕出家門時，你就帶著這些相片們。它們到處跟著你，好像你多麼需要愛自己」(p.71)。從頭到尾，潔西卡都不曾認真看待雨果的謀殺行動，她對他說 ：「我可憐的小蜜蜂。如果你想要說服我你將成為一個殺手，首先你應該要說服你自己」(p.117)。

俄德亥的保鏢也譏諷他加入組織的心態，說他：「不懂民生困苦，只是要尋求自尊」(p.96)。雨果氣憤的回答說，他就是因為不能忍受別人之前對他如此恥笑而離家。相較於這些保鏢，加入黨是脫離貧困的唯一途徑，雨果則是出於自己的選擇。目的雖與經濟無關，卻充滿個人需求。儘管俄德亥替雨果反駁。雨果卻自己主動聲明他長期以來承受這些誤解與羞辱。他說 ：「我加入地下組織的目的是要自我遺忘」(p.111)。

雨果對自己缺乏自信的事實又可從俄德亥對其未婚妻所散發的魅力看出，以至於他甚至想要模仿俄德亥的行為表現。由下文雨果的告白更可說明：「當他(俄德亥)的手碰觸到的時候，這咖啡壺看起來好真實。所有他的手碰過的東西都好真實。當他將咖啡倒在杯裡，我看著他喝，我感覺真的咖啡的味道就在他的嘴裡(*停頓*)。真的咖啡的味道將要消失了，一起消失的還有真的熱情、真的光芒。」(p.129)

雨果在此對俄德亥的評價已超出政治對立的意識形態。在他的眼中，俄德亥儼然已成為他心中的**自我理想(idéal du moi)**[10]。在這個認同敵人的過程中，雨果認同他者與否定自我是同時進行的。一方面評價他人，另方面也被迫檢視自己的種種匱乏(déficience)與不信任(défiance)。但這個認同俄德亥的行為若造成雨果的憂鬱之情，其中應當還有無意識自戀心理的影響。雨果找到理想的我，但卻陷入另一種存在危機。

六、存在的危機（la crise de l’existence)與動態的存在主義

雨果自己並非完全意識到所面臨的存在問題。離家出走、加入地下組織、 自告奮勇參與最危險的任務，都是一種嘗試尋找自我與換取新生命的行為。在這些選擇的過程中，表面上是出於自由意志，但是這種自由還是相當受到布爾喬亞意識型態的限制。不過沙特除了批評這種狹隘個人主義的自由意識，更重要的是他提出轉變的可能性。

雨果的轉變主要來自兩個層次。一為外在的，在與俄德亥的交談中，他原本堅信的政治理念已產生動搖，最後雨果得知要他殺死俄德亥的黨內同志後來卻走俄德亥所主張的政治路線之後，這個真相帶來更大的衝擊與羞恥。另一個衝擊來自於雨果最後的殺人行為。他回顧說 ：「我發現我那時太年輕了。我曾想要將我犯的罪像石頭般掛在脖子上，我又害怕它太過沉重無

法背負。這是怎樣的錯誤！這個罪實際上是輕盈的，非常可怕的輕盈」(p.238)。雨果矛盾地無法承受這樣的「輕盈」，因而質疑自己是否真的殺死俄德亥了。

事實上，本劇所欲探討的問題主要可分兩個層面：一為理想派與務實派之辯；二為如何真正實踐人的自由。前者為集體性的問題，後者則為個人存在問題。前者呈現沙特政治思想的演變過程或曖昧之處，後者則具體表現其以自由為中心的存在主義思想。另外，本劇也可說明第二次世界大戰與法國的政治實況對沙特戲劇創作的影響。沙特曾如此自白說：「每個人都是政治的。但是只有在 1945 年接觸了戰爭後，我才開始明瞭其中的意義。在戰前，我自認是一個與我所生存的社會無關的個體。我是單一孤獨的，是一個因具有獨立思想而與社會對立的我。這個我對社會並無虧欠，社會亦無法對其操控，因為他是自由的」 (Sartre, 1972, p.*233)*。戰後，沙特對個人與社會之間的關係有了不一樣的看法，特別是藉由戲劇來檢視個人存在主義如何在集體意識、道德意識的影響下實踐。透過這個作品，觀眾可以更清楚的看出沙特存在主義哲學中有關自由的特殊意涵。

對於民權運動者來說，人生而自由，自由是天賦的權力。沙特所提出的**自由是刑罰**的觀念，則是人沒有權力放棄自由，一切阻礙行動自由的理由都站不住腳，而被視為懦弱者的藉口。《污穢之手》的主角雨果面臨兩股力量：一為加諸於他的外在阻礙(家庭、社會現況)，使其無法自由行動；一為他企求突破這些外在阻礙與內在猶豫心理的矛盾阻力。對於沙特而言，自由意識的產生是關鍵性的問題。自由意識常常是需要被啟發，且會轉變的。以劇中主角雨果為例，在劇中大部分的時間裡，他的自由意識是處在一種渾沌的狀態，他說：「自由是種奇怪的感覺，它讓人頭暈目眩」(p.239)。沙特藉此批判雨果的社會主義意識與行動的動機似乎是被某種近乎盲目的理想主義所引導。雨果因而未能在這些決定中找到自己的定位，與實踐真實的自我，也就是說雨果的理想主義只是一種假性的自由,或者說一種擁有自由的幻覺,要等到經歷了槍殺事件與監禁之後，他才發覺真正的自由與實踐它的勇氣。

儘管雨果最後為這自由付出相當的代價，但他終於能擺脫布爾喬亞個人主義與所信奉之社會主義的束縛。如前所述，對沙特而言，實踐自由是人存在的必要職責，也是存在主義哲學的最重要圭臬。透過這個作品《污穢之手》，沙特一方面讓其存在主義哲學具體化呈現，另一方面則對自由的內涵進行哲學思辨。

七、我自由，所以我存在或自我欺騙(la mauvaise foi)的存在

對沙特而言，沒有一個人的存在是既定的事實。一個真實存在者要不斷的躍昇、超越，否定不存在的我，要把他虛無化，讓這個存在的我在各種不同的狀況下建構真實的我。相對於笛卡爾的我思故我在，沙特的存在主義似乎往前推一步，意即人是否存在的要件不只是會思考，更要會思考否定自我，以創造有意識的自由。

沙特在這兩個劇作所創造的主角，有不少的共同點：他們都是在布爾喬亞家庭長大、充滿理想的年輕知識分子，他們都意識到存在的問題。雨果在安逸的生活中感受到父權的窒息，為此離家；而毆亥斯特從小喪父，流亡國外，他的存在問題是在回到祖國之後產生。雨果所處的年代給了他一個尋找與證明自己價值的契機。如果要分析他選擇加入地下共產組織的動機，基本上有社會意識與個人意識兩層面。雨果希望消滅階級社會，而爭取公眾利益的社會意識是雨果超越自身布爾喬亞身分教育的努力。雨果意識到自己負面的異質性，進而尋求社會同質性，只不過這個努力的背後，並非無私人動機──雨果要藉此行為擺脫以前帶著恥辱的雨果，只是這個需求似乎又有自戀的因素在其中(隨身帶著過去的照片)。雨果尋找其存在意義的方式有著雙重目的，同時也凸顯個人存在與集體存在的模糊界限。雨果的例子凸顯了沙特存在主義的另一特點:從個人式的存在主義擴展到集體或社會的存在主義，也就是從思考自我與自我的關係延伸到思考自我與他人的關係，但是在這個過程中總會產生**疏離**的現象。

要擺脫被自己所否認的我並不容易。雨果加入地下共產組織雖然是經思考後的自由選擇，但深入觀察之後可發現在這個自由背後另有關鍵性的家庭因素。雨果的第二個自由選擇是要求具體的行動，即執行暗殺任務。然而雨果所做的這個選擇，是否超出其能力之外？是否又是將自己無意識地掙脫出自己的行為呢？前文提到，雨果的存在意義有部分是靠別人給予的信心，但他周邊的人顯然對他並不具信心。表面上雨果的反駁似乎義正辭嚴，但這個自由的選擇顯示雨果曖昧的自由與混亂焦慮的心理狀態。在外表上言辭肯定的雨果，內心卻不確定，並且不能自覺，因為他必須扮演一個可信賴的人。雨果於是進入了一種所謂**自我欺騙**的狀態。

沙特在他的哲學著作《存在與虛無》(*L'être et le néant*)對「自我欺騙」(la mauvaise foi)這個詞彙有專文解釋。沙特特別區分謊言與自欺的差別，對一個欺騙他人的人來說，他在欺騙的同時明確知道何者為「真」，但是他刻意將之隱藏起來。對自欺而言，欺騙者與被騙者為同一人，但是這種現象如何發生？如果說騙人者清楚知道真假，他如何能被自己的謊言所欺騙？關鍵即在於自欺的行為牽涉到相信(仰)。自欺者在面對自己的「謊言」時，意識被信仰取代，導致騙人的我容易說服被欺騙的我。須知，自欺的行為不僅是認知的行為，也是本能性的，也就是無法避免的。沙特說，當我們困擾或焦慮時，自欺是一種幫助逃離這種狀態的方法。在《污穢之手》中，面對潔西卡的質問，雨果的回答提供了最好的例證。

八、多重疏離與真實自我的創造

雨果在追求自由的道路上，同時所要面對與處理的是疏離的問題。雨果選擇加入以普羅大眾為成員，以其利益為主的共產黨，一方面把自己從自己所屬階級中抽離出來，但是在黨中卻又與社會中下階層黨員格格不入。從家庭的疏離到黨的疏離，雨果的第三次疏離則是面對是否謀殺俄德亥的自己。在接受任務時雨果充滿信心，但是當他實際接觸俄德亥後卻有所動搖。主

要原因並不在於他被俄德亥的政治主張所說服，而是感受到俄德亥所代表的一種真實的存在。原先他預計要謀殺的對象，卻意外、矛盾地變成可以幫助自己成長的模範，因為俄德亥具有雨果所缺乏，而且是能啟發他的人格。認同敵人並不是一種失敗，而是雨果因有意識的自由選擇，再次與之前的自己的疏離。

在作者的安排下，雨果最後還是槍殺了俄德亥，但真正值得討論的是雨果殺俄德亥的動機：忌妒？ 驕傲？ 被欺騙 ？ 或意外？ 事實上這個結局正彰顯了本作品之原創性與開放性。就實際狀況而言，雨果槍殺俄德亥的主要動機是因為目睹他與潔西卡的擁抱，也就是說因為激情因素。然而其中又含有其他隱藏因素，這個擁抱的動作，令雨果對俄德亥的信賴破滅。然而諷刺的是，這一切只是因為雨果偶然在這一分鐘闖入撞見這個令他誤會的場景。因為事實上俄德亥對潔西卡並無任何曖昧的情慾，但雨果卻因為陰錯陽差導致的錯誤判斷而謀殺俄德亥。對於要藉由高貴超然的殺人行動證明自己，提升自己的雨果，這樣的結果不是勝利，而是挫折與恥辱，並無法實證他所堅持的社會主義理念。這也是為何他後來稱此為「沒有殺手的謀殺事件」(p.236)。因為殺害俄德亥的他，並沒有實踐一個追求已久的**理想的我(le moi idéal)**。

原本決定承認這個情殺理由的雨果，在獲知他所相信與服從的組織竟然採用俄德亥的政治妥協策略後，再度感受挫敗。殺害俄德亥完全是盲目與被操控的行為。為了要彌補這項錯誤，雨果最後的台詞是有相當自省意涵的，他說：「我還沒有殺死俄德亥。我現在才要殺死他，連我也算在內」(p.248)。也就是說雨果抗拒組織的命令，拒絕承認情殺的理由，代表著他對俄德亥第二次謀殺，而且這一次才是真正為政治的理由，讓俄德亥之死能發揮真正的政治價值。雨果這個決定的意義是一方面還給俄德亥應有的評價，一方面藉此真正從利己的個人自由主義走向利他的自由主義，同時也創造了一個真實的自我。雨果的犧牲，可用沙特的話來注解：是自由的悲劇，但也是自由的勝利。透過這些戲劇人物，沙特著實賦予其存在主義哲學血肉之軀。他的戲作更是跨越了政治、道德、與哲學的書寫。

與沙特年紀相仿，一樣經歷第二次世界大戰的作家貝克特，在戲劇作品上卻有截然不同的表現。本文將先就貝克特劇作中的存在主義進行說明，以進而比較兩種存在主義戲劇的不同之處。

九、貝克特與(後)存在主義 ： 戲劇的哲學潛能

針對貝克特劇作與哲學的關係，在綜合多位學者的研究後可分幾個面向來討論。首先是貝克特的哲學背景。卡薩諾娃(Pascal Casanova)的著作《貝克特:抽象者》(*Beckett l'abstracteur*)對此有詳細的論述。書中論證在 17 世紀荷蘭哲學家格林克(Arnold Geulincx)的「**受限的自由觀**」**(liberté contrainte)**的影響下，貝克特創造出的人物多為沒有行動力的人，在他們身上存在一種「**會移動的停滯**」 **(immobilité mouvante)**的矛盾。另一個哲學影響來自同袍愛爾蘭理想主義者

貝克萊(Berkeley)。他對人自身與世界的懷疑主義引導貝克特尋找一種「**不存在的存在**」。從這些影響中看出貝克特對人世中「**對立事物的疊合**」**(la coïncidence des contraires)**現象尤其感興趣。努德曼(François Noudelmann)對此有所分析 :「在貝克特的策略中，多組相反的維持指出了他拒絕這些對立面的超越。貝克特式的思想反抗所有的辯證」(p.27)。然而如果這些哲學概念對貝克特有所啟發，他的戲劇作品所表代表的是這些觀念的轉化和呈現方式的藝術創新。

其次，就貝克特戲劇作品本身而言，最容易引起評論家將之哲學化的原因在於其作品的抽象特質與其著重於探討人類生存本質的內容。這也是為何許多評論者將貝克特的戲劇與虛無主義畫上等號，或貼上特定哲學流派-解構主義的標籤。

然而貝克特戲劇與哲學關係又可從它所引起的新的哲學批評詞彙與對哲學家產生的思想激盪來觀察。例如德勒茲(Deleuze)選擇「**耗盡的**」**(epuisé)**一詞來詮釋貝克特的作品。萊恩(Richard Lane)所編撰《貝克特與哲學》(*Beckett and Philosophy*)一書中列舉了二十世紀重要哲學家與貝克特的關聯。例如傅科(Michel Foucault)對瘋狂議題的分析與貝克特作品的異同。貝克作品對身體的關注令人注意到他與梅洛龐帝(Merleau-Ponty)之現象學的關聯。

事實上貝克特的戲劇不僅影響了現代哲學思考方式與內容，他更是對哲學的批判。德希達(Derrida)曾說貝克特作品存在著某種虛無主義與對他的超越，兩者相當靠近卻又相互競爭。貝克特是，也不是虛無主義者(Lane, 2002, p.55)。在面對貝克特的作品，他自嘲要進行分析是相當困難的 :「我如何能為文對貝克特的作品做回應？ 我如何能避免所謂的學術形上語言的單調陳腐？」(Lane, 2002, p.40) 對某些評論家而言，貝克特的戲劇甚至是對哲學的滑稽嘲諷(parody)。羅思來(L. M. Roesler)在其文章論述貝克特如何從一個笛卡爾(Descartes)的讀者，體認到哲學實為一種虛構與權威的代表，以至反成為哲學的滑稽模仿者。事實上，文中萊恩揭示了貝克特與哲學之間不相容的關係。在同一文集中，愛格史東(Robert Eagestone)更直言指出貝克特對哲學的抗拒。

儘管綜觀以上多位學者從不同角度的分析可發現貝克特與哲學之間存在著多種矛盾與對立關係，這些研究實有助於釐清一些誤解。首先，將貝克特作品視為某種哲學流派，實非作者所願。他的作品也不應被詮釋為另一種哲學書寫。另外企圖用哲學概念來概括貝克特之創作亦將會窄化與貧窮化其作品。因此在進入分析之前，筆者要強調的是，若本文將其劇作歸類為一種存在主義，事實上只是要從這個面向分析之，而非將其限制於存在主義哲學中。

此外本研究的重點不在對貝克特戲劇作品作哲學性的主題分析，因為類似的研究似乎已相當充沛，而在說明它如何具有激盪哲學性思想的特殊性，由此驗證其劇作的哲學價值乃在於揭露令人驚奇與讚嘆的真理以重新賦予哲學誕生的理由。換言之，貝克特的戲劇或許有助於哲學之本質與功能的再生。

同樣經歷過人類相互屠殺的世界大戰，不論在風格或內容上，貝克特的劇作都與沙特的戲劇大相逕庭。最明顯的差異是，在貝克特的劇作中，政治問題似乎不見蹤影。但他的戲劇雖不直接碰觸政治議題，並不代表不受其影響。事實上，貝克特體驗了人類殘酷的極端行徑，發現人的存在問題已超越了某種極限，因而採用另種一種方式來思考戰後人類存在的問題，我們可因而稱之「**後存在主義**」。然而貝克特所要呈現的是何種層次的存在問題?這些問題與哲學又有何關聯？如前文所言，不同於沙特，貝克特並非刻意要用戲劇來討論或具體化哲學之抽象議題，也不是用政治議題來凸顯人的存在問題，而是透過具體呈現在生活中，看似零碎、粗淺的事物，來對存在問題提供更深入的思考。矛盾的是，貝克特這種表面看來相當無意義，甚至庸俗(vulgaire)的呈現，反而激起更多關於存在的思索，進而引起諸多哲學家的討論。

相較於本質主義哲學的抽象思考，存在主義更關注人類存在的具體問題，因之，貝克特在舞台上呈現的是再平常不過、再具體不過的事物，這也是本文將貝克特劇作與存在主義聯結的基本原因。這個戲劇的原創性在於，透過庸俗的戲劇元素的呈現，更能顯露社會底層、不顯眼的問題，而成為另一種與沙特截然不同的**民眾劇場(théâtre populaire)**。

然而生活化的題材並不盡是存在主義的體現。貝克特著重日常生活的戲劇，強調非寫實風格與馬賽克似的拼湊方式，讓日常生活事物的具體意義崩解、爆裂，而需要被再重組，並將這些日常行為的意義提升到另一個思想層次。於是這些看似不起眼，微不足道的事物成了貝克特最鍾愛的戲劇元素。貝克特藉此陌生化了觀眾熟悉的世界，讓觀者能腳踏實地，從頭、從零、從根本來認識人的生存狀況(la condition humaine)與存在問題。以下本文將就作品《等待果陀》(*En attendant Godot*)及《哦 美好的日子》(*oh les beaux jours*)來說明貝克特式的存在主義。

《等待果陀》的主角是兩個穿著破爛的流浪漢。一開始，兩人在荒郊不期而遇，像是久別重逢的朋友，他們在那裡守候一整天，為了等待一位名叫果陀的人的到來。期間，一位性情暴戾的主子與其奴僕經過，這對主僕之間的關係有如馬戲團的馴獸師與野獸，讓兩位主角看了有些驚奇，不知所措。第一幕結束前，一個小孩前來通知果陀今日無法前來。第二幕，暴君主人與其僕人再度經過，但前者已成瞎子。兩位主角欲敲其竹槓，接著又是一天白白的等候，果陀依然未現身。

十、存在的虛無或矛盾 :貝克特的受苦哲學(une philosophie de la souffrance)

本劇一開始，主角艾斯塔貢(Estragon)坐在石頭上，試圖要脫掉鞋子，幾經重複之後氣喘如牛，卻始終未能完成這個動作。他放棄，並說:「做什麼都沒有用了」(p.9)。另外一位主角，福拉德彌爾(Vladirmir)，回答說:「我開始相信這個了，過去我長期抗拒這個想法，對自己說，福拉德彌爾，理性一點，你還沒有全部嘗試過，我便提起勁來再奮鬥」(p.9)。

貝克特在本劇的開頭，似乎就給了觀眾一記當頭棒喝：生存是無意義的。因為經過再多次的努力，人依舊拖著臭皮囊，一貧如洗地活在苦難中。生存的考驗並沒有給人帶來更堅強的意志與成熟的歷練，而是更多的挫折與脆弱。生存的考驗使人陷入比一無所有還貧乏的存在。成長與學習在貝克特式人物中是不存在的，相反的，只是讓人更加退化、重複相同的錯誤。劇中的兩位主角雖然口頭上說：「做什麼都沒有用了」。事實上，他們還是繼續一樣賴活著。貝克特對人類堅持活下去的能力是充滿戲謔的。

由此看來，我們似乎可以很容易地將貝克特的存在主義與虛無主義(nihilisme)畫上等號，然而如果檢視虛無主義的定義 ：破滅的幻影、痛苦的存在、空虛、自殺的企圖等等，或根據布赫該(Paul Bourget)對虛無主義的說明：「(它)表現一種對存活致命性的疲憊，一種視所有努力為虛榮無用的陰鬱感知」(p.11)，《等待果陀》的兩位主角似乎完全沒有這些症兆。相反的，他們依舊緊緊抓住生命，即使口袋裡只剩下幾根紅蘿菠，即使不知果陀為何物，不確定果陀是否會來，他們一直不放棄等待。如果說虛無主義者放棄生存，不如說貝克特的人物尚未達到這一個層次的生命體驗，更精確來說，是他們沒有能力擁有真正的絕望。他們的困境是不知如何渡過一個無法被摧毀的生命。諷刺的是，這種能力的缺乏來自於人的基本生存本能，也是人類生存的悲劇性本質。因此，貝克特的存在主義並非虛無主義，他所要表現的是人的矛盾性存在，其中包括語言上、時間上、與他者的關係。而這也是其劇作所附帶的最寶貴的哲學真理價值之所在。

傳統的戲劇語言是處理衝突的語言，目的在凸顯是非真理。貝克特的戲劇語言特點則是自我否定，或是對話者的語言相互造成彼此意義的失效。這類的對話不僅不能引出真相，甚至會造成意義的消解。它的功能主要不在於溝通，而是支撐說話者無重心的生存，讓人空洞破碎的存在得以連結，語言成了人物所剩的真正骨架。

所謂語言的**自我否定，**我們可用同樣的例子來說明。兩位主角在整齣戲中的**等待**行為完全否定他們在劇中不時重複的一句話：「做什麼都沒有用了」。其次，關於對話者語言的**相互消解，**可以下面的片段說明：

艾斯塔貢：「幫我！」

福拉德彌爾：「你不舒服嗎？」

艾斯塔貢：「不舒服！他問我，我是不是不舒服！」

福拉德彌爾：「從來就不是只有你才受苦！我，我就不算嗎？我想看你要是站在我的位置時會怎麼說。」

艾斯塔貢：「你不舒服嗎？」

福拉德彌爾：「不舒服 ！他問我，我是不是不舒服！」(p.11)

在這段對話裡，呈現了在荒謬劇中常見之沒有交集(或張冠李戴)的交談。沒有交集的原因來自彼此的不了解，也來自相互溝通的不可能性。在這個例子裡，福拉德彌爾對艾斯塔貢腳痛的反應頗為諷刺，甚至對很清楚明顯的事實表示漠視。但福拉德彌爾看不見艾斯塔貢在受苦，似乎有深刻的理由，因為他自己也在受苦。只是這個是形而上的苦與艾斯塔貢在肉體上的痛並不在同一個層級之上，這也是艾斯塔貢無法了解的，因此後者只能用模仿說話的方式諷刺對方。這個模仿語言的行為，最後消解了兩者對話與所受之痛苦存在的意義。

另一種矛盾是人與時間的關係。《等待果陀》的「**等待**」，提醒我們時間在貝克特的戲劇中扮演重要的角色。對劇中的兩位主角而言，「等待」有幾種涵義與功能。「等待」是他們用來渡過造成負擔的時間，讓沉重與呆滯的時間得以通過與行進。「等待」之所以能夠持久，主要是因為時間的不確定性(他們不知果陀何時會來)，因而每一刻的等待可以是一個新的時間單位。又例如透過回憶，創造與插入另一種時間。對他們來說，等待是一種停滯，但又因變化而具有行動力的時間，因而不是絕對靜止不動，而是**會移動的停滯**。另一個矛盾是：原先空洞的存在，希望藉等待時間的延展性而得救，卻也讓時間似乎停留在一個無止盡的漫長等待之中，劇中主角與時間的關係就是處於這種介於流動與停滯之間的矛盾。時間是劇中人存在的負擔，卻也是延續他們生存橋梁的可能性。

《等待果陀》另一個要呈現的存在矛盾是人與他者的關係。貝克特筆下的人物是沒有孤獨能力的。他透過本劇呈現兩種人際關係，以主角艾斯塔貢與福拉德彌爾為例，這一對主角表現出他人與自己的關係為一種無奈的需要與莫名的排斥關係。另一種關係則是，以一對路過的主僕波佐(Pozzo)與幸運(Lucky)為例，人際之間淪為命令與服從的變態虐待與奴役關係。艾斯塔貢問波佐說：「為什麼(僕人)不放下行李？ 為什麼不讓自己自在些？」波佐回答：「為了讓我留下深刻印象，為了讓我同情，留下他。要趕走這樣的人是不可能的」(pp.41-42)。兩種關係都呈現了愛與殘酷的矛盾結合。相對於愛，殘酷是維繫與他者關係更有效的方式。殘酷這個主題也引出了貝克特戲劇的暴力元素。其中有世界加諸人的暴力，有人加諸人的暴力。誠如桑泰爾(Jean-Paul Santerre)所言：「藉由暴力的使用，(貝克特的)人物進入了真實世界。而貝克特的劇作也因此走出了形上學。在幸運與艾斯塔貢遭受拳頭打擊，肉體深陷的那一刻，觀眾不能再相信自己正泰若自然地在上一堂哲學課。」(p.61)

十一、如緩刑(sursis)般的生存

貝克特對存在問題的關注，除了呈現矛盾的生存狀態之外，也藉由身體的衰敗現象來表現。例如在另一齣劇作《哦 美好的日子》，主角威妮(Winnie)，是一位已進入身體衰敗期的五十多歲婦人。本劇分為兩幕，在第一幕中，威妮身陷於土堆之中，觀眾只能看見其上半身活動。威妮在全劇中完全無法走動，所有的動作僅限於手能碰觸的範圍與臉部表情。幕一開始，時間似乎

是早晨，威妮的第一句台詞：「又是聖潔的一日」(p.12)。她從包包裡拿起牙刷，準備刷牙。她的目光停留在牙刷上的說明，但因看不清楚上面的字跡，隨後拿起眼鏡，試圖看清整句說明。然而這個動作總是無法完成，因為威妮之後又從包包裡不斷掏出一些生活用品，包括：藥瓶、鏡子、口紅、梳子等等。絕大部分的時間，當威妮拿出這些物品時，總有說不完的獨白。這些日常用品，每一樣似乎都讓威妮面對年老的殘酷、身體衰敗的事實。到了第二幕，威妮的軀體陷得更深。面對觀眾，她只剩下可活動的頭部可展示在外。

一如《等待果陀》裡的兩位主角，威妮似乎處之泰然，對身體日漸無法掌控的情形毫無驚恐之心。如同其他貝克特筆下的人物，觀眾不太容易辨別威妮對迫近的身體衰敗現象有何意識。表面上她似乎不在意，但事實上卻是用不同的方式閃躲，不停的轉換主題，於是問題的深處永遠不被真正觸及。藉此，每一天對威妮而言**不得不**是更美好的一日，卻是貝克特形塑的人物所具有的見不到真相的特質。這種幾近強迫性的樂觀，否認現實(déni de la réalité)的能力，讓貝克特的人物幾乎瀕臨病態。從外表上，觀眾看不出威妮被任何存在的問題所困擾，然而她的包包裡卻放著一把手槍，這個可以結束生命的工具似乎在那裡等待馬戲的結束，以便派上用場。對這些人物來說，存在似乎成了一種刑罰。在生命自然結束前，每個人都是處在一種**緩刑**的狀態。貝克特塑造的人物對自己的存在充滿矛盾，因為他們所受的傷害，反而是迫使他們繼續存在的力量。尼采的思想可為這種矛盾註解：「人對生命所表示的拒絕，會不可思議地大量產生對生命更微妙的接受；這個毀滅自我的主人，即使當他自我傷害，接著強迫他繼續活著的正是這個傷口。」(p.216) 威妮的生存困境有來自於外在老化無法抗拒的因素，但更來自於內在的矛盾。這種矛盾便是前文所提及的**對立事物的疊合**，而這也是幾乎所有貝克特人物的失敗與

貝克特劇作的哲學價值在於它提供一些看似陳舊的哲學議題的新思考。例如前文所提及許多早期評論家對貝克特劇作主題的認定幾乎都是圍繞在這些議題上:「孤獨」、「絕望」、「陳腔濫調的對話」、「人之不可溝通性」。這些早期評論並非誤讀的結果，而是他們不能進一步發現貝克特在表現這些議題上的新思維。貝克特的戲劇也因此種難以捉摸的深刻性與矛盾性，讓企圖詮釋其作品的哲學論述有無限的自由想像潛能，而這也是貝克特越界書寫的特色之一：邀請哲學書寫的再越界—過渡回到文學。

結論

從以上針對沙特與貝克特劇作的個別分析可清楚了解，這兩類幾乎同時代，卻風格迥異的哲學性劇作，對於人的存在問題的詮釋角度與表現方式是截然不同的。對沙特而言，存在的問題幾乎等同於自由的命題。他所關注的焦點是自由意識有無的問題，與如何實踐所謂真正的自

由意識。因為唯有如此經過社會實踐的自由，人才算是真的存在。這樣的自由意識是要讓人能突破社會階級、政治意識形態與道德的束縛，負起生命的責任，創造真實的人。

對沙特來說，只要能實踐人的自由，真實的存在是可能的。然而對貝克特來說，人的存在是個空轉的輪子，前進只是幻影，其實是永遠繞著走不出去的圓圈踏步或往沙堆下陷。對沙特，擁有自由是人類尊嚴的守護者；對貝克特而言，人的尊嚴是個令人發笑的發明，因為人從來只會毫不遮掩地令自己活得越來越無尊嚴。

相較之下，貝克特的戲劇作品，對存在的問題的關注似乎更為廣泛，他不針對某一特定族群人物作為書寫對象，主題更日常生活化。基本上貝克特對人的存在意義是持否定態度的。他不刻意強調自由的問題，他感興趣的反而是人的**不自由存在。**貝克特的人物永遠在虛度光陰，他們的生存困境是沒有出路的。人之所以被束縛，其原因可從他所創造的角色得知，亦即這些人物即使對生存的種種困境有些微的感知，他們永遠不會真的知道，不會承認，也不知如何承擔存在是種錯誤、是種監禁的事實。人之所以無法走出這個困境，應歸咎於人的生存本能，總是提供假象，讓人不斷的再找另一個方式逃脫。對貝克特而言，生存成了貓捉老鼠的遊戲。人同時扮演貓與老鼠的角色，永無止盡的、不知疲憊地繞圈圈。

如果說沙特的人物所面對的是自由的考驗，貝克特人物的存在意識則環繞著 時間、孤獨與焦慮的三種考驗。在後者的劇作中，主角們表現出一種荒謬的穩定性，因為他們總是能找到各種方式轉移問題。對貝克特來說，生存即是一種醜聞(scandale)，人的存在是處於一種非生亦非死的狀態(或者如前文所提及：緩刑的狀態)。但是本文也提到，貝克特劇作的特殊性並非強調人存在的痛苦和虛無，而在於創新的表現方式，讓這些難以言喻的存在問題能被具體呈現。《等待果陀》的兩位主角在劇中各種看似滑稽的言行，其目的無非在擺脫時間這個雙頭怪物，以便給自己一個「存在的印象」，他們幾近「不存在的存在」**具體**的表現出**空而不空**的虛無的存在。

但這些人物的特殊性又在於他們充滿曖昧性的存在狀態：一方面，他們像是無思考能力、行動笨拙的傀儡；另一方面，他們又並非完全沒有意識，總是有意無意在替生活找意義，替困境找出口。貝克特式的戲劇人物的另一個特點是，他們都是永遠跌不倒的、沒有真正疼痛感的小丑型人物，所有的不幸皆可淡而化之。他們沒有極度憤怒的情緒，只有小小的抱怨，而且馬上可以被化解。相對於沙特的思考型與自我追尋的正面人物，貝克特這種否定人物存在價值的戲謔與背後意圖也很獨特。但貝克特式的**殘酷**包藏著更真誠的憐憫與更深刻的理解之愛。

誠如法國現代哲學家侯賽(Clément Rosset)對尼采的評註：「對尼采而言，表面並非是深奧的對立詞。相反地，表面使深奧成為可見，也是後者之所以能顯現的櫥窗」(p.59)。貝克特的劇作之所以能產生更大的力量，就在於這些同時包含簡易與複雜的表象人物，反而帶來更深刻

的思考與震撼。貝克特的人物是天真幼稚，或是歷經滄桑?他們是不會思考的布偶人物，或是自我壓抑能力甚強的病態人？這些貝克特人物內在的不協調，以及異質混雜元素的並存，是最令人匪夷所思之處，也是劇作能進而引起哲學性問題探索的原因。貝克特作品因簡易而深奧難懂，事實上也是最大的矛盾，因為貝克特並非刻意隱藏，亦非哲學化所要傳達的意涵，相反的，他希望藉由戲劇，以最赤裸的方式呈現人的生存窘境。

貝克特戲劇的哲學價值在於對觀者的衝擊與引導歸零的思考。他能利用一般人生活中司空見慣的瑣事，引起我們對生存問題從原點開始的思考，並且揭櫫令人意外的真理。反觀沙特，他的存在主義戲劇依賴傳統辯論式的修辭學，將他的自由存在主義論具體化。不過儘管理論先行，沙特的戲劇作品並非死板的傳聲工具，相反的，他的戲劇作品有時可驗證甚或突破其哲學理論思維之盲點，提供比哲學論述更開放性的思考空間。如果說哲學可幫助了解戲劇的深刻內涵，以沙特的戲劇與哲學的關聯為例，可知戲劇有助於哲學思想的具體化與清晰化。

儘管兩者的戲劇主張與表現方式有著極大的不同，其相同之處在於讓戲劇的功能超越哲學的抽象思辯，把難以解釋的人類存在困境具體呈現。沙特藉由戲劇，讓人了解它獨特的自由論。貝克特則對生存問題有更多元與底層化的探討，也因其特殊的戲劇表現方式，激發更多的哲學思考議題。相較於沙特具有理性思辯的哲學戲劇，我們或許可將貝克特的戲劇命名為一種包藏**愛之殘酷**的「驚奇哲學」(la philosophie d'étonnement)。前者屬於明喻式與直線性的藝術，後者則充滿隱喻與迂迴。如果第二次世界大戰使沙特的創作更彰顯自我與改造社會的功能；對貝克特的影響則為一種戰後**廢墟的思考**，意即前一種存在主義劇場積極昇華人的價值，後者則是被迫揭露比一無是處更無價值的存在(moins que rien)，甚至，提早在五十年前，超越了對人類**喜劇性的悲劇存在**的想像與描述。

相對於沙特的戲劇與其哲學思想有直接傳承與依存關係，貝克特的戲劇與哲學的關係則顯得較為複雜。事實上或許可將貝克特的戲劇稱之為「**副**哲學」 (**para**-philosophy)。「Para」取其內在對立的雙重意義。作為字首的 Para 有多重含義，其中包括「在側旁」但又不相互碰觸，因此可有鄰近與疏遠之意。此外它又有「凌駕之上」「非正常狀態」「反抗」與「保護」「輔助」之意涵。沙特的越界書寫是其哲學思想成熟的果實，但也突顯了哲學論述的無法自足性，反之貝克特的越界寫書寫則是無心的，並且表現了藝術創作的自主性與前衛性。

*本文為國科會研究計畫成果。計畫原名為「歐洲現代戲劇藝術的哲學研究：以貝克特與沙特為例」(NSC96-2411-H-039-001-)

註釋

1.根據本書的統計，在這十六年中，法國誕生了 122 個重要的新創作，分布在 23 個小劇場演出。

2.例如，兩者對人與自由、人與謊言與否認現實，人與暴力這幾項哲學議題不同的思考與戲劇呈現。

3.例如，富其業(Paul Foulquié)在其著作中將存在主義哲學分為基督教式的存在主義與無神論者的存在主義。

4.關於這一點，我們可從沙特的另一齣劇作《無路可出》(*Huis Clos*)，得到更具體的說明。

5.例如，羅蘭巴特(Roland Barthes)用如同一場火災(incendie)形容布萊希特劇團(Berliner Ensemble)在法國演出(1954)所帶來的啟示(illumination)。因為從此法國戲劇在其眼中就如同廢墟一般，被一掃而空。他說:「布萊希特讓我看見了所有其他劇場的不完美，從此刻起，我就不再踏入劇院了。」(p.20)

6.《蒼蠅》譯文為筆者依據法文原著自行翻譯。Jean-Paul Sartre, *Les mouches*, Paris : Gallimard, 1943.

7.沙特曾言：「我並未想過將毆亥斯特與耶穌基督作比較，對我來說毆亥斯特在任何時刻都不是英雄。我甚至不知道他是否具有異於常人的天賦，但他是不願意自絕於人群的。他要在大眾能夠、而且應該自己有了意識的時候，走在解放之路的最前頭。他是個靠著他的行動引導他們道路之人。當這個目的達成時，他可以平靜地回歸默默無名的身分在人群之中休息」(Sartre, 1973, p.234)。

8.沙特曾言:「我們從未曾在其他任何時刻比在德軍的佔領下活得更自由」(Sartre, 1949, p.39)。

9.《污穢之手》譯文為筆者依據法文原著自譯。

10.「自我理想」一詞借自佛洛伊德精神分析詞彙。其意涵為：「指精神內部一種相對自主的形成物，其作用在於做為自我的參考以便自我評估其實際成就。它的起源主要屬於自戀性質：『他(人類)投射在自己面前的理想，是其童年失落之自戀的替代物；當時，它本身便是自己的理想』。」(精神分析詞彙, p.199)

11.沙特的社會主義思想的產生有一部分是來於與自己決裂的結果。他曾將自己形容成布爾喬亞階級的「掘墓者」，並預想到一起被埋葬的危險(Sartre, 1980, p.276)。沙特劇作的主角經常帶有他自己的影子。本劇的兩位主角雨果與俄德亥代表著沙特不同時期的社會主義思想。一為初期的理想社會主義，一為他寫作當時認同的現實社會主義。沙特的社會主義思想一直以來都是支持被壓迫者，特別是工人階級，並主張社會革命運動。但他也深知這些工人階級同時也是摧毀思想的物質主義者，對於馬克思主義他也並非全盤接收，他特別反對馬克思共產

主義制度下的極權與階級社會，沙特的社會主義因此陷入兩難。於 1946 年，他如此質問自己:「是要因服務真理而背叛普羅大眾，還是要以普羅大眾之名背叛真理?」(Jeanson, 1960, p.157) 《汙穢之手》的出版甚至引起共產主義者的撻伐，並將沙特視為敵人。

12.可參閱前文所列舉**咖啡壺事件**之例證。

13.阿多諾(Theodor W. Adorno)在其文章《了解局終》甚至將貝克特的劇作視為對存在主義哲學的滑稽模仿。

14.關於哲學初始的本質與功能在於帶來令人驚奇的真理，下文將就「哲學的驚奇」與「驚奇的哲學」一詞進一步說明。

15.這也是為何沙特雖然一方面稱許《等待果陀》為三十年來的戲劇佳作，但同時也對它加以批評的主因。他將之歸類為一種難以讓大眾接近，而且正是他所要對抗的布爾喬亞戲劇。

16.沙特認為:「所有《等待果陀》的主題都是布爾喬亞式的，像是: 孤獨、絕望、陳腔濫調的對話、人之不可溝通性。這些都是布爾喬亞者內在的孤寂感所產生的。」(Sartre, 1973, p.75) 必須強調的是，沙特的這項評論並未能指出貝克特戲劇超越政治的存在主義內涵。這也是本文希望釐清的問題。

17.請參閱萊恩(Richard Lane)主編之論文集 *Beckett and Philosophy*。

18.譯文為筆者自行翻譯。

19.兩位主角事實上是有結束生命意圖與行為的，然而這個意圖並沒有深刻的虛無思想支撐，結果反而因為他們手腳之笨拙(將褲子作為上吊工具卻滑落)，將自殺轉變成一種滑跡可笑、更令人喪失尊嚴的失敗行為。形式悲劇的不可能是貝克特戲劇所特有的新悲劇性。

20.「時間」一直是貝克特所感興趣，也是他作品中的重要主題。早在文學創作生涯之前(1931)，他就曾發表對《往事追憶錄》(*À la recherche du temps perdu*)的評論專書 《普魯斯特》(*Proust*)。針對時間的雙重性，透過本文，他寫道:「我們將檢視一個同時是讓人下地獄的懲罰，也是人的拯救的雙頭畸形怪物(bicéphale):時間」(p.21)。

21.觀於此點可以德勒茲的評論「耗盡的」(epuisé)，或是努德曼以「使更少」(l'amoindrissement)的概念分析貝克特作品為例。

22.貝克特的「憐憫」絕非是宗教性的。《上帝之死》的作者尼采曾說，這種憐憫只會「剝奪生命力」、「使痛苦蔓延」、「使各種失敗的人繼續存在」與「增加不幸並保存一切不幸的東西」。貝克特的憐憫是近似斯多葛派不帶憂傷的情感。對《等待果陀》的作者而言，**揭露真相即是憐憫**。

23.艾賀虛(Jeanne Hersch) 認為對事物感到詫異是哲學家具有的特質，也是促使哲學誕生的重要精神源頭，因而將她的西方哲學史著作定名為《哲學的驚奇》L'étonnement philosophique ,

une histoire de la philosophie。貝克特尤其對顯而易見卻令人盲目的事物感到詫異，他的劇作一方面有著類似哲學帶給觀者驚奇與讚嘆的作用，另一方面它所代表的又是一種在表現方式上令人驚奇的哲學。筆者希望透過此名稱彰顯貝克特戲劇與哲學之間關聯的雙重特質。

參考文獻

Adorno, Theodor W. (1984). *Notes sur la littérature.* Parsi : Flammarion.

Angel-Perez, Elisabeth. (2006). *Voyage au bout du possible, les théâtre du traumatisme de Samuel Beckett à Sarah Kane.* Paris：Klincksieck.

Badiou, Alain. (2006). *Beckett : l'increvable désir.* Paris：Hachette littératures.

Barthes, Roland. (2002). *Ecrits sur le théâtre.* Paris：Seuil.

Beckett, Samuel. (1952). *En attendant Godot.* Paris : Minuit.

_____.(1963). *Oh les beaux jours.* Paris：Minuit.

_____.(1990). *Proust* (Traduit de l'anglais présenté par Edith Fournier). Paris : Minuit.

Bibliothéque nationale de France. (2005). *Sartre.* Paris：Gallimard.

Buffat, Marc.(1991). *Les mains sales de Jean-Paul Sartre.* Paris：Gallimard.

Calder, John. (2001). *The Philosophy of Samuel Beckett.* London：Calder.

Casanova, Pascale. (1997). *Beckett l'abstracteur : anatomie d'une révolution Littéraire.* Paris : Seuil.

Chestier, Alaine. (2006). *La littérature du silence, Essai sur Mallarmé, Camus, Beckett.* Paris : l'Harmattan.

Durozoi, Gérard. (2006). *Samuel Beckett : irremplaçable.* Paris : Hermann.

Esslin, Martin. (1971). *Théâtre de l'absurde.* Paris : Buchet /Chastel.

Ferrini, Jean-Pierre. (2003). *Beckett et Dante.* Paris：Hermann.

Foulquié, Paul. (19890. *L'Existentialisme.* Paris：PUF.

Galster, Ingrid. (1986). *.Le théâtre de Jean-Paul Sartre devant ses premiers Critiques.* Paris：Jean-Michel Place.

Goldmann, Lucien. (1970). *Structures mentales et création culturelle,* Anthropos. (Problèmes philosophiques et politiques dans le théâtre de Jean-Paul Sartre, pp.193-238).

Grossman, Evelyne. (2004). *La défiguration : Artaud - Beckett – Michaux*. Paris : Minuit.

_____.(1998). *L'esthétique de Beckett.* Paris : SEDES.

_____.(1998). *Samuel Beckett : l'écriture et la scène.* Paris : SEDES.

Guigot, André. (2000). *Sartre et l'existentialisme.* Toulouse : Milan.

Hersch, Jeanne.(2010). *L'étonnement philosophique.* Paris：Gallimard.

Janvier, Ludovic. (1979). *Beckett*. Paris：Seuil.

Jeanson, Francis. (1965). .*Le problème moral et la pensée de Sartre.* Paris：Seuil.

_____.(1960) : *Sartre par lui-même.* Paris：Seuil.

Lane, Richard. (2002). *Beckett and Phiosophy*. Palgrave.

Latout, Geneviève.(1986). *Petites scènes...GRAND THEATRE.* Paris：Éditions de l'ADAC.

Marcel, Gabriel. (1981). .*L'existence et la liberté humaine chez Jean-Paul Sartre.* Paris : Libraire Philosophique J. Vrin.

Naugrette, Catherine. (2004). *Paysages dévastés.* Belval：Circé.

Nietzsche, Friedrich.(2000). *Eléments pour la généalogie de la morale.* Librairie Générale Française.

Noudemann, François et Gilles, Philippe.(2004). *Dictionnaire Sartre.* Paris：Champion.

Noudemann, François.(1993). *Huis Clos et Les mouches de Jean-Paul Sartre.* Paris：Gallimard :

_____. (1998). *Beckett ou la scène du pire.* Paris：Champion.

Rosset, Clément. (1983). *La Force majeure.* Paris：Minuit.

Sartre, Jean-Paul. (1943). *Les mouches.* Paris：Gallimard.

_____.(19430. *L'être et le néant.* Paris：Gallimard.

_____.(19480. *Les mains sales.* Paris : Gallimard.

_____.(1948). *Qu'est-ce que la littérature.* Paris : Gallimard.

_____.(1949). *SituationsIII,* Paris : Gallimard.

_____.(1970). *L'Existentialisme est un humanisme.* Paris：Nagel.

_____.(1972). *Situations IX*. Paris：Gallimard.

_____.(1973). *Un théâtre de situations.* Paris : Gallimard.

_____.(1976). *Le Sursis, Les chemins de la liberté.* Paris : Gallimard.

Verstraeten, Pierre. (1972). *Violence et éthique, Esquisse d'une critique de la morales dialectique à partir du théâtre politique de Sartre.* Paris : Gallimard.

Theatre and Philosophy: Sartre and Beckett as Examples

CHU, Hung-Chou

Abstract

From the forties to the sixties of the 20th century, this period can be called the golden age of modern French theatre. It is less because of the abundance of new plays, than because of the birth of many important and influential plays. If it is the historical background who gives a kind of new energy to the French theatre ? Or there are other reasons to explain this phenomenon? And what is the particularity of the French drama in this period?

I take Sartre's and Beckett's theatres for example for revealing two kinds of representative theatres of this period. Though these two theatres differ extremely in content and in form, they have something in common. Both of them try to show us the problems of existence and the condition of humanity.

Søren Kierkegaard, the precursor of the existentialism, says that whereas the abstract thinking devotes to understanding abstractly the concrete, the subjective thinker (or the existentialist), on the contrary, engages in understanding concretely the abstract. Both of Sartre's and Beckett's theatres endeavor to help us to understand the abstract by the concrete. That is the reason why I take the existentialism as the point of view for analyzing and comparing these two playwrights.

In other words, this study aims to reveal two kinds of existentialism in the modern French drama, and the relationship between the existentialism as philosophy and the existentialist theatre. In fact, as conclusion, I suggest further the superiority of the latter over the former. In the sense of the theatre becoming the best messenger of existentialism. And the existentialist theatre, as visual representation, perhaps, is more faithful than any other way's representation to the core conception of existentialism.

This study concentrate specially on Sartre's two plays, *The Flies*(1943), *Dirty Hands* (1948), and on Beckett's plays as *Waiting for Godot* (1952)and *Happy Days* (1963).

Keywords: Existentialism, Existentialist theatre, Jean-Paul Sartre, Samuel Beckett, the Second World War and the French theatre

Assistant Professor, Center of General Education, China Medical University.

文化主體性之組成
—談文化消費與藝術活動之策略

鄭凱元

摘　要

當一個文化成為消費品，即需視之為實體化的客體，置於時空環境中予以拆解。這可依個人需求，經由詮釋來進行換置，也可以就社會的機制作結構性的調整。此乃因應文化霸權的一種策略，在其間以心智的思辨規劃一個可換置物件的戰略性軟體。甚至採用類比性的想像力將個個型態之文化主體分解轉換為各式訊息符號，以作為自身歷史結構上的隱喻，而去掌握時空延展的契機及對話方式，方能促成新的主體意義之產出。在此款運作的過程中無形地架構著另個的文化組成，從中所創造而得的作品以及產品既可將之推至市場以展露其消費上的效益。這樣策動出來的文化演化方式，旨在於文明隨著歷史時空的機遇，不斷在開拓生命體蛻變的活動場域，呈現於技藝的展示，或是一款美學的表述。據此論述，希望能提供文化產業的組成如何融入在地新意，且較為內在結構的觀點與規劃方向。

關鍵字：文化、主體、消費、限定符碼、精密符碼

鄭凱元現為萬能科技大學商業設計系副教授

壹、緒論

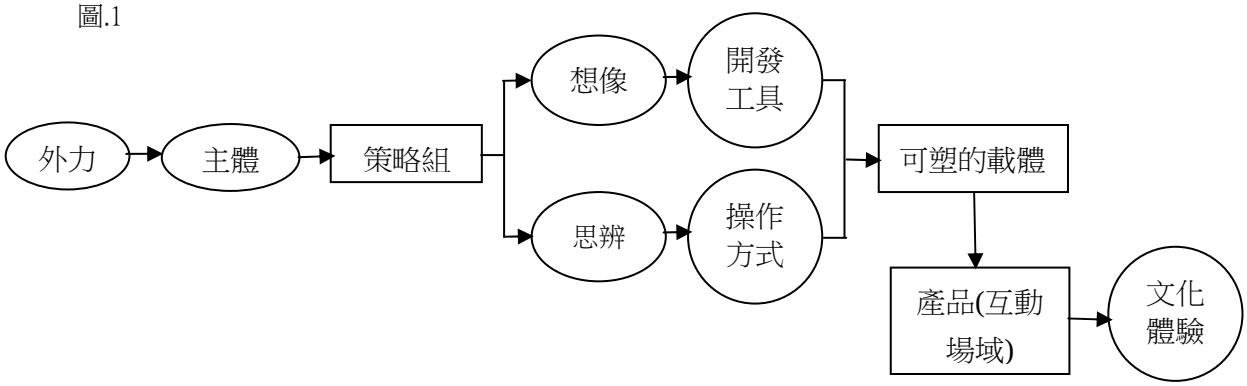
組織依據環境的條件設置其運作形態，一旦環境發生不穩定的狀態，組織為了其存有的相關議題即開始推敲著其自身結構的外延性，試圖整頓訊息的運作趨勢，為它擬出標示點與尺度，開闢認知及疏導的途徑以便有效地掌控這個環境的流變。而環境本身的組成元素與法則，卻隨著組織的視點游移和隱蔽。游移的是組織自身價值的認同，作為現世可資利用的資產；隱蔽的是某種慾望及事實，以有待來日鑿出組織的缺口，刺激未來發展之可能，以供追求、探索，從中迫使它不斷更新重組。這款控管機制乃在因應時空條件之轉變，而設置一道活門；文明的章法並非一陳不變。人類文明演進至今既明白此一道理，也就拿出二律背反（註.1）這項工具再次觀看環境與組織的交會與爭辯：「文」。在此之際產生了對環境文本的重新詮釋。什麼叫做重新詮釋？乃是賦予感知事物新的意義，察覺其未曾為人有所發覺的可能性。然而面對一個正在演化的環境文本時，其意義的產生即端看主體要如何拆解及調理其內容進行吸收，以製造語句、符號，滋養自我，修飾一個生命認知的體系和組織價值的重構：「化」。 也就是說轉向於自身而進行活動型態之調節，並非直接與外界形勢產生互動的因果關係，其目的在於如何生產出一個能銜接所有他者及宇宙之整體結構（ Warnier, Jean-Pierre ，2003：121）。筆者可以明確地指出，其結構永遠會不完備；依據文明的宿命，主體的感知會因經驗的累積有所演化；而環境由於受到外力衝擊以及自身週期性的更迭，雙方很自然地製造彼此的缺口。

當新的命題來自於環境無法滿足認知的欲求，或是環境的改變令生存條件變差。況且諸多感知或環境有了這般變易時，隨即帶來衝擊。有衝擊才有演化，演化是對衝擊的反應，是個機體的現象。在其觸發演化之際，是否採取防衛或則要吸納等活動須經由各分量的計算，就生靈而言是種思辨的效能，至今蛻變為系統性的規劃與製造系統的技術。至於分量，自有其內在和外在的因素的刺激，由時空形成一個情勢。我們在此感念著它、肢解著它，欲求它提供一絲線索，以探得一個審核的方法構築可供想像的經緯，從中拉出場景的透視，重構機體的型態，以帷幄回覆環境脈動的策略。其終究呈現於活動形態的展延，以便應接各式命題的衝擊。已逝的法國哲學家德勒滋(Deleuze, Gilles，1988/1992：90)宣稱：「肉體隱瞞並藏匿了一種隱言。生命的能量在形式多樣變化的隱密處進行著明與闇更替之神祕工作，好似一個內在宇宙的脈動。思惟是在此間隙所產生的氣流，其試圖破解隱言之內可用來閱讀的語法及想像的符號。」然而這肉體型態的有機組織卻對於朝思暮想的本體永遠落後著一段距離 。因此我們面對的無論是形而上還是形而下，總是採用詩意般隱喻來創造藝術形態的認知，讓那隱密的深處觀照著吾等的悟性去領略其多重性，以突破現階段的範疇去探索其中層次變化。生命這個機體是知性與感性的交會所在，先是內視型的衝擊引發調節機制，然後以反向的作用力法則射出能量，轉化為活

力。於是將所有的他者化作物質（客體）型態，以轉換成為自身的工具；設定、製造文明產物為媒介，藉之讓思想潛入本體的距離，以達到思所未思的境界，創造出生命的層次，推動機體之演化。

在梅洛龐帝（ Merleau-Pontty, Maurice）、傅柯（ Foucault, Michel）、 德勒茲（Deleuze, Gilles）等所掀起的後現代文化論述（註.2）中，總把人的認知型態投入一個內在肉身。之所以稱他為肉身，因為他不是全然理性，更非形而上的心靈，對於外界的感知往往是直覺感應。形而下的事物經由他的經驗形成價值的概念；形而上的種種則藉由價值概念所延伸的意識型態，透過此款肉身之運作將它物件化為工具組件，以取得生活的社會文化意義。這般機制型態的肉身一旦感應到環境的變遷與衝擊，即產生了經驗和處理命題的模式。從中令他對於時空的掌控方式烙下一些印記；一種文化基因。然而環境的脈動不斷在增進，文明社會裡所湧現的區塊性資訊和全球性資訊，需要利用符號操作來製造訊息。訊息的呈現，可以說是兩個語言符號體系（linguistic code)，精密符碼(elaborated code)與限定符碼(restricted code)相互作用。前者是可作軟性類比的選取，開拓較為寬廣的詮釋場域。而後者為了強化物件及社會的結構組成，須做出嚴謹的系統論述。（ Douglas, Mary ，1970：58-59 ）筆者藉此兩個類型符碼的交相運作方式，來探索藝術創作、消費等文化活動的策略之擬定方法。就上述的肉身主體，一旦受到外力的衝擊，即會籌劃可因應之策略。策略在實際的運作方式可採用想像類比的方式來開發工具，並且對其操作方法進行思辨，再藉由可塑的時空載體作為介面將感知得到的各式形態語彙及物件，轉換為工具性產品，以敞開為可互動的場域之型態。如此運作策略的目的乃是拓展文化消費的體驗層次。（圖 1）在此進程中建立起文化開發與消費的主體性。

圖.1



文化消費可以說是主體對環境中各宗載體的體驗，從中咀嚼兩種語言符號體系所運作出的物象環境，乃至社會文本。就此尋求論述的主題概念，而概念的展示在藝術活動中，大多循著

主體探索的活動型態，做出主觀性內在的觀照，再藉由可塑的載體營造一個語意迷宮；在廣義的消費社會中可將它定位為，裝置著詮釋和效能互動的產品。這款迷宮是由符號所建構的，人們若能在此擷取出訊息與之相互對話，並在物我兩側撰寫著認知途徑、體會存有的意義，其個人的文化主體即有了雛形。一旦落實於生活型態中，即將延展出美學感知活動，體驗周遭可對話的他者之存有，調控品味的層次，轉換與他者溝通的途徑。這往往又是一個藝術活動的開端。

生命形態的本質是自成組織的機制，形成其機體與環境的介面，產生一層可感應的「膜」，「膜」可以置於細胞的層次產生反應，也可以投入基因型態裝載訊息傳遞時空的經驗。在此千萬不可將類比轉換的基因和數位化載錄的去氧核糖核酸（DNA）劃上等號，因為一個是訊息範疇，另一個是物質提供資訊觀覽的範疇。況且基因是訊息的包裹並非實體，而 DNA 分子僅是個媒體更不是訊息。「膜」的真正的運作，就像似羅曼尼辛(Romanyshn, Robert，1989：11)在現代與後現代之間進行區分之際，所剖析出的人類第三號身體（擅於運作理性語言的官能）。其與真實世界是有些距離，於是朝向以非真實的境遇、想像界的語言來重新認知其所感知的世界。以此策略將肉身主體經驗轉換為夢幻身體、記憶身體和慾望身體，作為銜接環境變易的通道。因而改造一個機體的機制結構。也就是說演化並非物理性的必然性，而是想像型態的多樣化。當今物化且力求速成的社會，渴望著一以貫之的公式，卻經常在其量化分析之際難免會中斷現象與本體之聯繫各種通道。於是模糊其間的結構關係，也就產生模稜兩可的價值觀，讓一個機體運作機制陷入困境，迷失了它的進程。

貳、 組成文化主體之方略

通訊與運輸系統高度發展導致知識和資訊的匯集，使得每個文化區塊漂浮於褶曲形的時空；空間距離不能以時間長短來計量，時間並不隨著空間轉移而分歧；透過媒體往往以同步形態呈現。可穿刺的虛擬介面和可融入的實體體驗，不斷地令距離成為抽象概念型的辭彙。一旦有個話題激起波浪，往往會導致蝴蝶效應般地串起團團颶風襲擊現有的文化區塊。其所產生的效應，有的是一場嘉年華會似的風潮，營造短暫氛圍的轉變；有的是以文化霸權的態勢顛覆整個環境，甚而致使區塊的主體結構瓦解而萬劫不復。其關鍵在於各主體生存意志所佈局的戰略位置為何。 德勒茲（Deleuze, Gilles ，1988/1992：159–168）在〈何謂部署？〉一文中所提的三項基本軸線索交錯的戰略位置：可見的對象 / 可引發的論述、可施力的方向、多維向量可供主體延展的位置。再從傅柯（Foucault, Michel 1976）的物種社會本能來看，所謂的戰略位置不外乎三大向度：知識、權力、主體性之局。戰略運作成效，乃在於本身所使用的方法是否正確，而方法則是，以自身和他者之相對價值認知而凝聚為知識型判斷，再經由主體生存權的評量所組成的內容，以及可供調配之內外組件及情勢為其重要關鍵。

一、兩個文化現象之間

在地的文化是文化區塊依據本身歷史不斷做出新的表述。歷史產生於環境有機性的脈動之消長，也是提供其講述的模本，可表彰的是文化如何利用環境的應力，來活化傳統的思惟價值。當今每個文化區塊都籠罩在文化全球化的外在環境中。此種現象起因於經濟霸主有計畫地進行系列性的技術生產，將一套思惟的方法植入創意者使之變成價值的裝配員，用來製造文化產品，將其價值概念不斷地擴充至人類的生活領域，已達成行銷全球之目的。其戰術上，先取得智慧權的保障，將之裝載於貨品內或服務流程，以「教化」其他文化。貨品的選取既觸發價值的判斷；服務流程是將權力進行策略性的轉換與軟化（以服務來仲介人與物，乃至人與事、人與人的關係）以改變人際活動的方式，影響著倫理及道德的行使。實際上每個機體透過各式媒體迎向眾多文化快速湧進，基於追趕潮流的心態，根本未來得及釐清策動者之思惟的脈絡和內容，因此呈現個意指（signifie)間隙，各區塊的機體其主體性也就有機會沁進全球化的語意空間進行填補。換個角度來看，那既為文化之間認知上的隔閡，所造成的必然情勢；主體性詮釋權。畢竟沒有區塊的主體性詮釋權 ，既沒有文化的風貌，文化史就無從講述其相互特徵之轉變。此刻可觀察到其間的運作形態，一方面引用各種文化所表現的區塊差異、在地特質，一併納入現代生活型態的脈動 。另一面是由大量的貿易及傳媒，將各區塊的文化產業集合成一個超級大賣場。前者製造著訊息內容；後者是媒體（將訊息作展示），也是類似 DNA 的結構提供交換的場所。文化策動者需要著力的是隨時地審視其間所能轉換的價值與效益，編組精密的符碼(elaborated code)。

區塊文化的運作有如梅理．得格拉斯(Douglas, Mary，1970，19–59)曾提及的：其為一個人以自己為中心所立足之基礎，來標示與他人的關係之法則。一旦參與群社組織，既依其個別的質與能來設置出一個秩序，以便劃分不同的界限(物理的)和境界(心裡的)，從中置入限定性的符碼(restricted code)；以確認及檢視其所屬位置，作為權力行使的思考藍圖。在此所形成的社會，自然地引發精神傾向的象徵，創造出一連貫具有強烈哲學、宗教及政治傾向的精密符碼(elaborated code)，編寫出主體的訴求 。同時試圖藉此安置價值的秩序，萬一任何人都無法掌握秩序的穩定性(文化主體在管理上發生失控的狀況) 時，就會導致情勢緊張，頓時令精密的符碼無法適應，自我的喪失、欲求的不滿。那可掌控的契機在哪，是否能擬出完整的步驟趁機投入這文化市場的競爭，從中磨練實力也好，重燃鬥志也可；試著進行各項語言型態轉移變化，創造藝術的形態據此加入區塊的圖騰符號，那內容是什麼。暫且不問是否有深層的內容，那目的是什麼。就算是參與現階段之資訊型小眾生活營造及生產，可是終將面對殘酷的現實，接受正規市場的考驗。這就利用媒體行銷的手法來宣導其價值，既可獲得文化消費的效益嗎？

二、策略的組成方式

法國人類學家尚—皮耶・瓦那耶(Warnier, Jean-Pierre，2003)行遍世界各地，他發覺造成族群文化滅絕的罪魁禍首，往往是身為區塊文化的策略實體：國家，而非肇因於文化霸權的做法。有些國家政情不穩，一旦捍衛認同的缺口大開，防衛的能力也就全失。此一狀況大多發生於非洲的新興國家。但是，也有些國家並非情勢動盪而是由於文化政策並不完備，令認知的符碼與內容載體無法有效的連結，只能產生短暫的風潮，再經外來力量沖刷，就聽不見其任何聲響。有如八 0 至九 0 年代的台灣電影產業。當前的文化政策之擬定，必須要認清所謂的文化全球化，是一種刺激區塊文化演變之因素或過程，而非結果。況且有個事實我們可以意識得到，只要有人類的地方，既會分裂為利益衝突和觀點的相互對立之小團體，導致文化因其意識型態區塊化、階層化。畢竟人天生就是創造差異的叛亂份子，那就利用此項個人主義的特性在市場和實驗室開發出可納入生活型態的模本，或可供意識型態論述的議題，以刺激環境的創新及成長，這是區塊值得去好好孕育的能量。接著吾等的焦點應放在文化全球化這個模本中，其可參照著什麼對策，如訊息策略，商品定位、市場攻略，更重要的是如何在消費中作出區塊性的主體詮釋與意義之轉換。藉此反過來疏理當代多元主義的虛幻空間裡所呈現之價值的分裂與分散。若能理出其間的脈絡，既可撰寫新的文化文本。

文化產業是區塊進攻全球化的戰略性機體，既是分與合的二元辯證型的市場裝置。因而在此必須強調千萬不要把文化產業和文化混為一談——前者是文本的製造型態；後者是詮釋之後融入個別主體所欲認知環境脈動的結果呈現，否則就是臣服於強權媒體那種指鹿為馬的做法。今後我們不妨據此意識來接觸好萊塢這般的全球化之商品，就將之當作聆聽生命體置於各式生存議題所發生的聲響；提供著詮釋生存意識之樣本，是各款生態內外在環境詩意的展延，以啟迪不同層次之生命脈動的認知，藉此試著採集其間具有詮釋性功能之類比的象徵符碼以解讀出其所運作的歷史或社會型態之限定符碼，再編入為自己的象徵符碼。這樣的戰略曾經被應用於 80 年代蘭陵劇坊的《代面》。劇作家將哈牡雷特的矛盾心思化為兩個面孔，在舞台上安排著六朝神祕祭典的意象，以投射出人性的情感的糾葛與宿命的無奈，作為內外經驗的溝通平臺。這款的佈局是否指向時空既為虛設的裝置，人性則為主體的宿命，藉此塑造議題提供人性思考的文化面相。2006 年大陸導演馮小剛以偶像化的攻略將之改編成名為《夜宴》的電影。這款媒體是否能拓展更寬廣的消費型態，或作出更精緻的詮釋，以延伸其文本之相關符碼的撰寫。而在日本，也有過將《咆哮山莊》裝載至其戰國時代予以改寫，以《嵐(這個日文的漢字，翻譯成中文指的是風暴) 》這部電影重新表達大和民族特有的情慾美學。此乃戲劇創作者將時空措置，敘述其劇中人物「在世性」對話，以開啟消費者的反思及審美之場域。其間採用的技術流程：穿過外來的主體結構，重編區塊環境之時空進程，吸納在地元素，創造風格(訊息介面)，

組成媒體，載入主體。 這樣的商品僅提供消費者的是一種情境上訊息的對話。還是可引發跨區域的文化人之意念，因其而產生認知的變化呢；是否隨即開啟消費形態的評論文本。

參、思辨與想像之間的運作

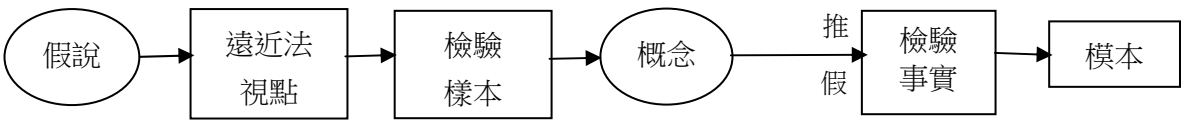
任何形態的訊息，在傳送過程均會納進相關周邊環境的共伴元素而形成復數波段作編組，以使得其存有的意涵能相互對應且流暢地呈現。這是當今訊息市場化的溝通策略。其參數組有生活形態、價值判斷、認知切面等等。可是這樣編組的文脈到達另個主體面前，既產生曖昧性，隨之形成詮釋的場域。就傳統的方法上，分別以分析資訊和搭建架構兩種型態來處理；用歸納法辨別事實的異同，採用演繹法推理出組織架構，就劃出偶然性事件的事實真理及普遍性社會結構之理性真理。實際上歸納是「辨」的運作形態，著重在分解樣本群進而比對出個關係式來。倘若我們以知覺進入事物，也就觸動了一連串的「自然」行為模式，往往是種社會性本能，那又如何去辨明所經驗的事物。主體必須回到自身，在心智諸形式的自身內部(直觀)尋找衡量真實性和內在意義的尺度及標準。(Cassirer, Emst，2002/1925：9)而演繹則為「思」的一種方略，其功能是消化其元素以編組另一個系統，促使生成的展現。在這過程中身體的知覺作用是實在的，隸屬心裡領域的事物知覺(factual perceptions)，而知覺內容則形成「物質」、「自我」、「世界」、「他人」等非實在的形相知覺(eidos perceptions)，也就是想像。(龔卓軍 2006：62)

上述主體的存在與認知世界的交纏關係乃是任何技術的根源。在此兩者已不是在包裝著真理的訊息，而是機體演化的機制。縱使康德(Kant, Immanel，1790/2004)視之為物自體感官刺激，經由認知加工的後天知識，卻指引著生存的方法推動進化。吾等不可忽略感官上的本能反應與直觀的本質，其形成過程中所落實的完形結構之意識。而康德所宣稱對時間空間的先天知識，若不能參與存在的意義及本質的探索，其價值又為何呢？我們有必要運用主體的內在經驗基礎來辨認出他者的內在動勢，縱使只能得到一個間接性的理解，那至少也提供了製造工具的概念。

一、彙集經驗、想像、自由

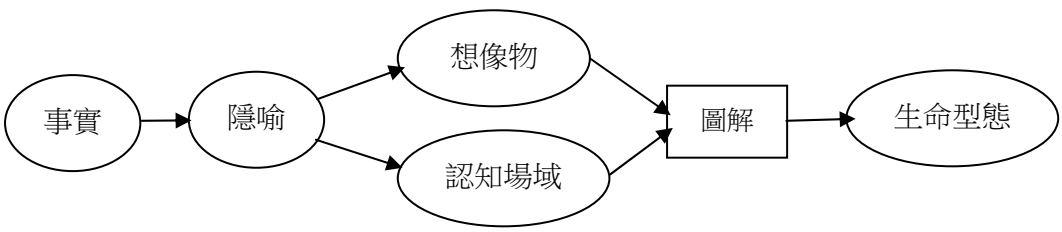
時代轉變的開端稱之為革命。其以社會革命及科學革命兩種形態更遞著歷史。社會革命的肇因是人的社會性身體對於所分配得到的利益感到不滿，而以有利於他的證據與條件歸納出權力的正當性，形成意識形態為其存在的價值奮戰。科學革命則是生理的身體對環境產生適應的缺憾，因此將現有的時空重新演繹，繪製合理的生存模式。在人文科學領域裡大多採用演繹法進行辯證以設立一項假說，藉此重新組成遠近法的視點來觀察實驗性樣本的運作形成概念，接著用推演的方式從假說理出結論再度檢驗事實，營造一個模本。（圖 2）其典型的例子是，從市場調查所做出來的消費形態之模型。實際上樣本的選取左右了思惟的途徑，所以須藉由經

圖.2



驗用來作比對，求得最終的判斷之依據。然而經驗是否受限於情勢，一切被操控於閉鎖的宿命。換言之，樣本與經驗既屬於階層性、區塊性。藝術創作就此將想像代替經驗，以自由意識和樣本建立關係，也就以此款意識做為實相之流通工具(Walker, Evan Harris，2003/2000：219)。於是築起隱喻的殿堂讓事實來獻祭。這其間所意識到的想像物在我們的認知場域當中，即將現實物的生命形態圖解了。（圖 3）如創世紀為主題的宗教壁畫。此項技藝也就結構了真實界的想像，往往導致意識型態及信念的產生。生命深層內部（自我存在之本能意識）就是不甘心在環境與命運中當一個從屬者，而要作個對等的聽者；對話者，唯有如此方能擁有自由的機會。

圖.3



自由不應視為意志，其可超越自我的感知場域，對物本體的意義敞開，以到達他者(Heidegger, Martin，1996/1990：28)。心靈的身體感知藉此機會破解限定符碼，而與知覺、記憶脫鉤，讓物本體匯入，認知於是進一步穿透其間而有所轉換，修飾著知覺及記憶，並導致一種折射變形的意象狀態，以啟動精密符碼的編寫。想像在本質上畢竟具有某種意識活動的層次，隨著自由意識跳離現實經驗網絡，甚而突破現實這個界面躍進一個褶曲的時空開啟想像活動，藉由它心靈既可招喚超驗的，純虛構的意識對象來到面前，使心性鑿開通道前往日常生活中無法觸擊的本質直觀。自由改變了主體的角色，因此突顯了想像活動的「中性化」的本質。就胡塞爾(Husserl, Edmund ，1973：35)觀點來看，自由想像在心性認知的地位是優於知覺經驗。

二、隱喻的技藝

思辨是項觀念的開發技術，基於認識論的陳述組成靈活的轉換機制，卻促使想像以類比的方式創造象徵與隱喻的空間，引發詩學般的活動。在這款限定符碼朝向象徵符碼發展過程中，機體組織的本質和實體既開始重新評估內外在環境以改造其結構。從技術層面來看，隱喻是以「移譯」或「翻譯」方式中介於兩個事物，將其個別意義投映在一個概念，導致一端向另一端轉化，使得一端可以在語意上代替了另一端。這不僅是向另一個範疇的轉化，更是這個範疇的創造。而象徵則是一項符號表述的衝動所引出兩種形式；客觀的形態在外部世界顯現之際，刺激了主觀的形象感知衝動，於是為他的命名提供了場合和手段。(Cacsirer, Emst，2002/1925：75-76)藉由思辨與想像兩項活動將「技」的生存方法提升為「藝」的生成方法，在現實的法則中尋找能量的本質，以作為審視環境價值與機體重構之創作動力。其中每個步驟都是機體經驗的一面鏡子，而這面鏡子事實上又有折射的角度。在演化的過程中，其作用超出已展現「存有」的事物而獲得一定向的意義，就此引出個改變其存在方式的概念。隱喻與象徵兩者的表現型態並非僅僅是修辭的過程，而是一個生物過程。

為了生存物種模擬著環境，甚而提出工具的命題改造著內在環境，闡述其意志而令基因改變。當外在環境有所變易，物種即將自己想像為別的物種，就此扮演為他者納入其生成模式，演化出新的成長機制。例如野生蘭科植物，為了因應各式環境下的生態命題至今演生著成千上萬的族群樣貌，寄存於生態中展現其造形語言的美感。也因這樣的育化的機制而被引進實驗室藉著人類的技藝讓族群更上一層的延伸。

模仿擬態是種生命生存的本能，然而自由意識迫使想像活動創作出演化的藍圖，再藉由意志將基因改造而展現了其形態的演變，重新設定與外界對話的語言。這對於在文明社會成長的人們來說是什麼？此乃依據經驗性的樣本在相異的時空條件及命題所凝聚的視點，背負著生成的宿命探索著欲求之延展，以革新自身的感知活動及技術致使文化有所成長，也就創造個別的層次以設定彼此的位置，就此和客體及另一個主體對話，呈現其感應的靈敏度所揭開宇宙之隱蔽處——所有動能可開發的本體。正是憑著這些能力，我們成功地建立和組織人類特有的知覺世界、概念世界、直覺世界。從實務觀點來看，在生物界是由寄生調節為助力，再演化為共生。而就社會體制而言，人類精神是邁向客體化，以顯現自我諸條道路，經由供給到回饋的認知作用才形成溝通和互惠的機制，在此創造存有的意義。

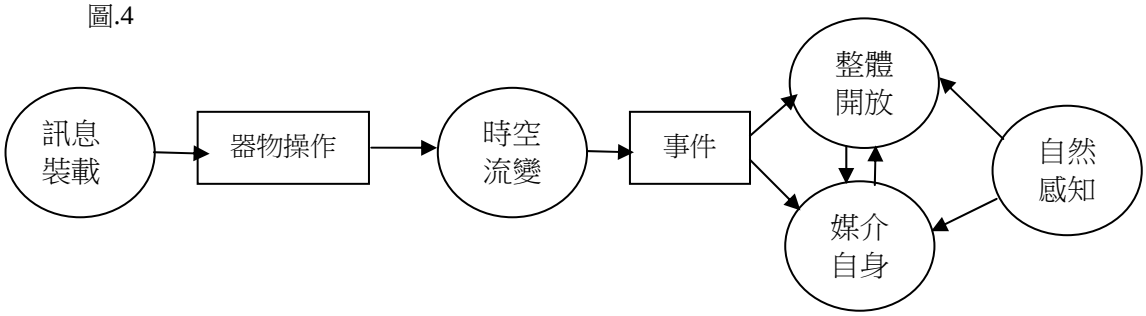
肆、塑造時間與空間載體

機體利用時間前進的能量裝載著經驗，促使個個主體認知了其與他者的關係，繪製出感知世界的經緯置入環境以便觀察及觀測，提供評斷價值的依據，藉此構築一個模型，也就將歷史所含的能量化作塊狀的質——潮流。卻也讓個別的主體因意識型態在此產生價值的爭辯，將時代於歷史之河中趕至過去，再把質化為能量，時間也就朝向未來前進。前進的方向卻又在能量崩解之際才得以辨識清楚；另一個潮流形成。之所以會崩解，乃是環境之結構遭到撞擊、組成元素消散或重組等的種種因素干擾了物我的因果關係，心靈為了決解此類問題，既轉換其思惟方式及行為機制以整合各種散落在空間的類似感知經驗，再透過藝術創作來將破碎的時間揉合成一個先驗意象，作為前語言（註.3）的基礎。換言之時空是個滿足觀測者需求所承載的主體經驗之感知矩陣，排序著可能已發生但事實並未發生的事物（意識經驗所投射的潛意識之慾望藍圖）。致使事物投映到象徵性語句，從心靈的意識迴路散落在現實環境裡。藝文活動乃是時空區塊的沈積物，也可視之為文化的象徵性語句的展示，其生態不斷地牽涉著抵抗、詮釋及再現時空的壓縮，迫使策動者的企圖而有所蛻變；突破環境，化作未知的自我闖進另個時空編組新環境。在此過程 藉由象徵化的限定符碼，將時空經驗轉換為精緻符碼之詮釋，闡明了空間、時間和尺度濫觴於意識的流動。

一、時空現象：文本

觀測者總是慣於設定出某個專有名詞以劃上時空刻度，方便於描述觀察得到的現象與結果，進行詮釋、推演一個可套用的方法。傳統所習得的刻度兩端隨即銜接起二元的概念。在靜止的時空其為對立的套組(過去與未來；真實與虛擬) ；而在有所運作的環境中則是相對的，甚至是彼此轉換——潛藏或展露。就物理學而言物質所存在的現象是種能量的波動，因而我們認知的實體是意識感應活動以思惟的方式繪製的形態。（Krauss, Lawrence M.，1997/1997：66-67）物件所存在的空間與時間的實體認知基礎，必須根據觀測者看待某一現象的點而產生限定條件上的差異。問題是，觀察者在此實體所探得的時間性的事件與行動，還有可放置於空間閱覽的器物與文本，就可視之為其條件嗎？是否需要將之擺進去訊息傳輸的進程裡，納入編組者(發訊者)和解讀者(收訊者)此兩個要素。前者是將訊息機能投影為形態，後者則把形態分解為機能，意識在此凝聚成意志通道，讓兩者心智匯流，交換事物的價值及觀念。其間的運作是，當裝載訊息的器物經由主體操作投入時空之流變，既以事件型態上演，因而促成一個開放的整體與媒介自身，讓自然知覺體驗相互重疊，交纏。（圖四）

圖.4



消費者所注視的焦點在於器物所扮演角色要如何辨明其意涵，以此作為可彙編成符號系統以供載述。 (Koch, Walter A.，1987/1988：151–152) 在現階段的生活型態中，藉此塑造各式各樣的自我語言。這一系統的組織結構於不同的生存環境的命題之下，因主體的生成意志就產生了差異性的組成演化。就好似生物界的外骨骼及內骨骼承受著不同的環境壓力之分量，也可以說是因行為的欲求之展露改變了相關物件的形態。

有時器物乃至器官、感知組件、價值概念之社會模式會被應用到另項行為去發展，以調整意志對時空的操做方式，據此來處理其生存的命題。因而改變了外形與工具，也就轉換了訊息表達的模式。觀察者從中領略到的應該是，符號換喻系統驅使著本體自在存有的能量。這項技藝並非靠著經由他者的身上模仿而得來，而是從不同事物間，直觀地透視其組織結構之轉化，所揭發出各宗物本體及主體經驗所內藏的能量及其波動之脈絡。生命的演化是透過感知介面與各式形態所給出的「不完全符合」體驗，而刻畫為根本的差異；經驗型的認知主體和想像型的慾望主體，導致主體處於分裂狀態。其優於單一邏輯的整合經驗，主體也就在這分裂的狀態藉由內在結構築成邏輯形成其生成的同一性。此款同一性記錄了時空交錯的內外演化的經歷。

二、「情」與「境」

時空的塑形是款超越自我主觀，掌握的自律性意象之覺醒所感知的進行時態，為了便以記憶必須以符號的型態載入一個場景。換言之生命機體的內在意象並非經由個別主觀認知而得來，而是通過引發自我意向的各式各樣事物在時空屏幕中截取物我相互投射，致使意象符號從中呈現出來，依據這樣的形態和他人傳遞訊息。

外界事物的樣態因距離會有改變，就一般實際感知方式和經驗法則而論距離愈近者呈現的形體即愈大。然而在藝術活動之展延上，場景在穿越意識的符號認知能量之縮放所進行探索之際，自然地於延伸了出去，致使事物相對縮小了。感知世界裡，我們不是通過腦中摹寫「絕對空間」的現成模型，而是通過類比化的書寫運作各種感覺領域，把它們當作彼此的徵候和符號，才創造出可以和感知系統聯繫在一起的認知世界之空間。而認知活動則通過直接感覺經驗中，

可互相代替的各組完整感性知覺，以整合為觀念。另一方面又把這個統一性貫穿於其具體的組成分量之多樣性中，我們才直觀到空間的結構。

大小、遠近兩項二元觀念相互運作，既令觀察者領悟空間裡的物件之相對性，標示著空間本身而非空間之物，據此觀念在大小宇宙間的界面鑿洞引景，也就展演著中國庭園特有的技藝。同一個景物在洞門之框內造景成遠山，跨出洞門之外則為堆石它自身節奏，心性就此以視覺意象之類比轉換納入時間軸。在這樣的時空，整體並非產生於它的各部份，而是整體的議題導入心靈及感知複合的自律序列，於是其感知讀寫之部署方式賦予它們根本的意義。此乃東方藝術，「遊」的真諦。依此認知型態，去觀覽「紅樓夢」即可發覺，若是沒有大觀園這個場景，那又如何道出賈寶玉所看不破的過往；追不得的現在；不堪盼睞的未然，唯獨走出那個場域他方能得到救贖。

三、「空白空間」

物件所載述的記憶或許因其徵候所處於每個事件得以佔有的分量各有不同，於是在心智所鋪陳的光屏中相互交錯編製一個意象語意空間 。就拿那被譽為繪畫神學：委拉斯圭茲(Velazquez， Diego)的「宮娥圖」來進行探討。場景是情感歷時性的投射，其畫面人物的目光均朝向觀賞者，藉此介面映照著其間的角色之視線交錯；小公主瞳孔裡的物件：國王及王妃的影像反射至牆上的鏡子，並繪置於僅看到背面的畫布。因而整個事件既為委拉斯圭茲截取一個相對性透視的面。畫面在這屬於感受性質的形式中所具現的正是一種力量關係的特異性，在此則是畫家與君王間「閃爍更迭無止盡」之關係。此款力量的圖式同時實現於描述畫面與陳述曲線之中。(Deleuze, Gilles ，1986/2000：151)

觀畫者的位置既為國王與王妃的位置，也就投入畫中鏡射的虛擬假象中，成為畫家在那時空所描為的主體(具有消費意識的閱讀主體)。身為這個位置的主體，不僅僅指向康德式的先驗主題，也指向梅洛龐蒂式的在場肉身，並且指向各種非主體的界面出現一個中介地帶：感知、圖像、語言、論述都在這個傅柯所謂的「空白空間」之中與其對象形成距離。(龔卓君，2006：179)而此一活動的第三人稱之觀測者，卻早已是委拉斯圭茲所設置的旁觀者之符號，且安排在畫面的中央消失點之前方。之所以會如此，也許我們是循著畫中的形象之交替更迭（alternance）、相互排除（exclusion r`eciproque)、相互交織（enterlacs)所組成的「空白空間」，投入於國王的位置。（Foucault, Michel， 1966/2001：323）

畢卡索進入這個「空白空間」重新做對話，令時間於此空間轉動，錄製一系列的個別場景，而他自己較為滿意的是最初那個顯現及最終的隱匿者。(田名網敬一/稻田雅子，1996：75)接著攝影家喬爾．彼特．維佗金(Joel Pieter Witkin)將形象作出實體化的配置方式，再度躍進委拉斯圭茲的「空白空間」。卻營造著一個超現實的場景。他也就利用此時空截面納入發言者(委拉

斯開茲)、 對話者 (畢卡索)、詮釋者 (喬爾自身)，在這方塊宇宙匯集生、死、慾、念，組成意象迷宮令時空褶曲，導致三個時代產生拉鋸作用，而形成的主客相互對話的透視景象。現象與實體的陳述總有言而不及的間隙，自此引發敏銳的觀察者從他的意識源流湧現不可思議的天地照耀著實存境域。

思惟的運作縱使在嚴謹的科學研究裡，也會被發現有其疑惑之處，此一間隙反而讓文明獲得利益；那就是詩的隱喻能量在這區間活躍了起來。 (Caillois, Roger，1975：137) 天地間所引發的觀測者的錯覺，往往演繹論述之主題。也是藝術創作的成功要素，時空也就利用這種手段向吾等指明自然之所在。實存的環境儲納著眾生主觀意向所經營的幻象，投映在觀察者腦海中，其心智將之圖像化為實體化地吸收因而喚醒想像力來創作出現實界域的意象迷宮。鑑賞者就在這園地悠遊，同時轉換其間符碼的價值。也就是說生命機體並非在利用時空這個實體一味地說服他者，而是擷取實體的徵候，藉助詞與形象所編組的遊戲熱能以發揮感染效果。甚至將那迷宮的思惟迴路編碼於經驗的記憶而置入染色體中，或烙印在另款晶片裡 。

伍、文化消費之體驗層次

當今的經濟社會，人們通常透過消費以體驗不同的生活文化的形態和層次。消費起自交易之疏通有無，在物質方面是擁有物件文本的「有」與轉化為消費效能間隙的「無」的位移而並非消失。 既定功能是被設置於物件之中，令它「有」了形體，「有」了功用。效能則在於使用者的發揮，而筆者所謂的效能間隙，指的是以上兩者之間的主客體（物我）所操作出來的距離；消費者對於物件的功能擁有其主體性的詮釋空間，予以開發新的或專屬個人的功能運作之型態。（圖五）消費體驗則是在於功能行使中取得效益之展開，此乃轉化為消費效能間隙的「無」到產生意象與詮釋，促使一個文本現象形成的「有」的延伸：事件或經驗。所以消費是以物質位移為手段，以達身心將之置於經驗裡得以吸收養分化為能量。消費是種對物質及訊息之解構，為的是令其在一個主體內有新的結構產生。我們不太可能將交易中所獲得的事物任意地讓它隨著時空的外在條件及環境的集體信念將之侵蝕， 除非那個消費主體意識喪失。鄭愁予以「在別人的故事裡，流著自己的眼淚」來描寫戲子。消費者如同戲子對著物質型態的文本以其消費型態來詮釋並將意念幻化出感知的介面產生鏡射作用。

圖.5

此款作用其突顯出存有學（註.4）上「無中生有」的虛構、突變與裂變性；可見者本身在嚴格意義上擁有了某項不可見者的替身(doublure)，它把在場者化為某個不在場者。(Merleau-Pontty, Maurice，1964： 85)也就組成一個商品情境的介面，人既藉此重塑身心的時空經緯勾起被隱蔽的主體性之感知點，雖然進入同樣的情境，卻觸動不同的心思。這如同羅蘭・巴特（Barthes, Roland ，1982）在視覺影像造形中所發覺的「刺點（punctum 註.5）」。消費者一旦將自己移至觀測者的位置，既可窺視不曾浮現的內在，對外觀照著大千世界，在這樣的迷宮，由他的心性所牽引而投入非自身經驗的體驗中，就此穿透了他者，令事物的展現有了自我的面貌。這也就進入藝術活動之生活型態，其融入不僅是「美」，更是「詩」的撰寫。

一、生活物件的意義產出

可供消費的物件呈現於意念之際意識便開始啟動，隨著慾望能量的遞增化為意志，向對象請求一個答案。答案投映在對象時，符號以物質的型態對發問者敞開。情念依據記憶的瀏覽與核對，探索著那揮撒不去的時間刻痕，而心性則面對著環境的認知，嘗試著安置物件的位置。這可以說是人們借用它一方面把時間和流變(becoming)連接起來，另一方面將空間和存有(become)連結起來，組合物我的關係，以用來辨識與陳述感知世界的透視法(Bondi, Liz，1990/1994：616)。然而意志提供思考能量去設定對象，其發問的方式是：「他在說什麼」。意識卻僅告知知覺的方向，聽聞對象存在的「說話」。物我關係距離要是能夠相互牽引，主體即成為經驗流而非心靈的實體，所有訊息的溝通均在「可能是什麼」到「實際是什麼」之區間運作。現今吾等所探討的品味，可說是這款感知活動投射於生活美學的一項議題。其如何實踐於生活修辭，不妨試著打開梅洛龐蒂(Merleau-Pontty，1964：127) 所謂的「等值交換系統」(syst`eme d`equivadlences 註.6) 以脫離主體與商品的表象秩序，突顯了感知經驗蘊含的諸多距離。這就造成一種定位不明的狀態，其似乎指向自我構成為審美的判斷或創作主體。透過自我修養的實踐、自我詮釋技巧，成就主體經驗的一種轉化工夫。

符號消費的市場裡，商品的造形戰略不只是在滿足身心需求或撫慰心靈，重要的是如何引發內在意向的延伸。當代產品造形大師 Philippe Starck 1989 所設計的牙刷，附設著一個自圓錐體橫切出來的「插座」，而其握柄依手掌向內彎的操作面化為流線之仿生造形倒插於「插座」。牙刷的材質則採用半透明 PVC 材質，就所染的顏色的不同在其灰色基座(插座)燃起橘紅色的火

苗；飄著一縷白色的雲煙；冒出翠綠的新芽；勾勒出紫色的情挑。是哪個意象投射於效能間隙的「無」，這不僅在於使用者色彩偏好，甚至指涉著各式情境與其生活環境對話，或作為氛圍的轉移。再看看這位鬼才於 1998 所生產的 Dr. Skud 撲蠅拍，以網點的方式呈現狡黠眼神之容貌，作為物件的主體。這個主體是消費者在使用此物件時，其意志展露的一面鏡子。就整體結構而言，既標示成消費者的眼(注視著標的物)、腦(行為動機)、手(工具行使之效能)等意念具現於功能的效益中，同時鏡射成符號。整體外形宛如單足三爪而立的外星人，然而其佈滿了形態的修辭語彙，擺進一個反思型態的時空，其是否也達到杜象(Duchamp, Marcel)的「泉」之即物藝術型態般的展示功能，而為它重新命名。

瓷製便斗是工業社會大眾生活對於水的生態循環之需求，而製造出來「第二自然」的產物，杜象以其反諷的手法將之轉換為批判社會審美價值的語句。Dr. Skud 則是將物件的形體擬人化，而賦予表情，將觀賞型態與功能型態於此相互轉換。總之，想要轉換商品的樣貌而生產這般效能之條件是，想像的類比模式是否指示出意識的方向，以及科學知識和生活形態之間的運算是否靈敏。 功能是否在此隱遁於情境想像之實踐的美學攻略。對 Philippe Starck 而言，不時地以各種方式邀請人們進入他那幽默的生活哲學之中，作為創意者之職責所在。 就上述的分析不難發覺，創作者是將生活功能的限定符碼(物我之關係模式)加入主體經驗或情境的類比認知活動，就此策略設計出具有精密符碼撰寫契機之物件。

二、環境之構築與活動演出

直接受到文化霸權衝擊的場域既是都會，然而能夠展現其抗衡的主體力量與本體認知態度，也必須藉由都會所擬定的消費活動策略，以塑造其特有的社會樣貌來展現。101 大樓以其擎天之姿飾上佛塔的形象作為宣示主體的符號策略，卻臣服於文化霸權的都市哲學戰略：建築的離心力技術既為連接國際重要據點之指標。筆者在此尚未能釐清此一區塊之城市本體認知為何，但就東方的「動力領域」(註.7)是與西方高塔般地上升型態相反，而以水平方向延伸，甚至示滲入地面。(Labam, Rudolf Von， 1966：10)也就形成「壇」以及「境」的概念作為人文活動的場域。因此西方的塔具有其信仰意函，進而化作聚落之指標性硬體設施；如今在阿拉伯世界已將它演化為垂直城市的概念，陸續地大興土木， 投映出對遠古亞述文明之憧憬。在東方則圍出一塊「地」，於其中央設置「人」的管理中心，並在兩側築起晨鐘、暮鼓的基座作為「天」的時日循環計量物件。就此將「天」植入地面，與其同步運行。根據此項中國的大型聚落之結構所部署認知，2008 北京在市區的軸線依序地將「人」民大會堂、水立方(方為「地」) 以及和它對應著向「天」敞開的圓形（天的象徵）鳥巢，並在天安門廣場兩側配置了「實」體的圓形國家大劇院(在場的實體展演) ，而其另一方則對應著筐出「虛」的矩陣之中央電視台（無限定在場的訊息傳播），規劃出新的建築景觀。北京藉這次的奧運機會將全球化的建築造形技術

及話題，進行其區塊人文思想的鋪陳，從中表露出文化活動的軟硬體之場域佈局，還有當政者的政治哲學企圖。 就藝術活動策略而言，北京利用這個時機重闢其二十一世紀的都市矩陣，於是將限定符碼的場域引入後現代及新極簡主義建築語言作出類比，轉喻為文化部署的美學文本。

回頭來審視國內最近幾個重大建築案例，台中海綿狀的大都會歌劇院、高雄甲殼形態的世運會場，以及自地底隆起曲線玻璃帷幕的美麗島捷運站，其揭舉的在地意函為何？就美麗島捷運站而言，其象徵族群的分裂還是融合，在現今的政治氛圍令它不明。況且建築的外觀造形與管理的相關措施，似乎與在地人的生活環境及型態有所抵觸。如上所列的種種軟硬體的問題若未能解決，其意義如何被消費以製造更多的文本。或則只得任憑脫序的文本現象發生。

真正的所謂文化所消費的不只是物件，也是在消費一個事件的內在情境，以營造出外在環境的流變。環境乃是人將物件帶進時空中，以刻劃出意識型態的標記而製造出的載體。然而主體之自我組成的欲求，隨即重構物象型態的載體其外在功能和結構，再度編寫對於經驗之時空進程，吸納認知的元素，以便創造出深具主體風貌的訊息形態，載入媒體。就此策略製作出一個物件作為其感知世界與他者溝通的介面。也就是說，創作所投射的主體訊息，可以是物我的思辨所擬出的概念，投入類比形態的想像空間，建立起提供閱讀的知覺世界。想像是隱喻的動力，又使生命機體踏進此款感知空間擷取符號，再次將時空編組。至於能否發揮感染效能，這不僅是策略規劃的議題，且是技術實務操作的能力問題。

若想要參與這款溝通途徑進行主體性的對話，那必須躍進物件的每個功能間隙所組成的迷宮，讓活動於其間的人之本性(質)和每個區塊歷史經驗(文)都能發揮其能量。現今的消費活動之文化策略是不可能達成彬彬之均衡，而是需在物我渾渾對話中不斷劃下新的刻痕。不妨採用前段所述的策略迫使主體持續地與物件對話而移動其認知的方位。如此方能達到品味、玩味，乃至鑑賞之消費層次。甚至設立起主題要求對話，提出概念進行訊息的編寫以載入一件「物象」。況且對於文化之傳承，也要採取有效的消費對策，讓其主體概念能隨著時空的變遷，而產生活化各式型態之作用。藉此營造嶄新的活動環境，誘發各式語言型態在此創作具有區塊特色的事件演出。

陸、結論

在群性驅使之下融入共存機制固守著一個倫理性的園地與情念，卻又欲求著自由意識去探險以獵取能讓主體茁壯所需之養分，而涉入新的環境與議題令組成結構蛻變。由於此款意識不斷的延展，致使所有自然及社會等相關事物均被視為文本而逐一分解，提供個個主體向各時空的他者提出質問之場域，再依其意識形態的價值判斷去推動行為的進程——詮釋、選取、消費

之文化活動模式。於是心靈既在全球性以及地域性市場所展示的精緻美學與通俗美學之間隙遊走。有人擺出超然的姿態以反文明，或則說不直接觸及完整文明型態的「拙」去設置其生活型態。也有人以反美學為戰略去探險，尋找另個可能——醜陋美學、黑色美學等等反動的態勢，挑起被壓抑的負能量而與之對話。甚至有人藉由靜默美學來調解情緒及思緒，以作為觀照著生命的介面。其間所採取種種的不直接承襲物件的主題功能之態度，主要的目的是在未然之時空開發著迷宮般的意象迴路，藉此設置幾個間隙，以便於組成自我的空間。這般部署的場域無非是在抗拒既存及外來勢力，其所設置的生活型態和認知價值。

筆者在第二章末了所擬出「 穿過外來的主體結構，重編區塊環境之時空進程，吸納在地元素，創造風格(訊息介面)，組成媒體，載入主體。 」這樣的技術性策略是否足以用來面對外來文化霸權的衝擊。那就有必要檢視這個社會機體所開發的軟體，是否顯現各種意識型態的一條道路，經由供給到回饋的認知作用所形成溝通和互惠的機制，在此創造存有的意義。而其運作過程中不可忽略的是，時空環境在各式的觀察角度相互牽引之下是否有它的可塑性。畢竟人的心智會將主觀意向所經營的幻象作實體化地吸收，於是喚醒想像力來創作出現實界域的意象迷宮。鑑賞者就在這園地悠遊，同時轉換其間符碼的價值。也就是說生命機體並非在利用時空這個實體一味地說服他者，而是擷取實體的徵候，藉助詩的熱能以發揮感染效果。這可以說是藝術活動之策略雛形。任何策略的成效必須落實於消費形態活動，其間各式型態之運作所投射的主體訊息，在消費過程中有必要化為一個文本的資訊形態。若想要參與這款溝通途徑進行主體性的對話，那必須躍進文本所部署之物件的每個功能間隙所組成的迷宮，讓活動於其間的人之本性(質)和每個區塊歷史經驗(文)都能發揮其能量。 就此篩檢、活化當今全球化之資訊市場，以建立起主體消費的方略，探索自身的物我價值。 這才是物件創作及促成事件之意義所在。

現階段熱烈討論的文化產業，其為文本的製造機制，旨在啟發消費群的詮釋能力，進而融入其自身所認知的環境脈動，促使文化展演出各式風貌。在此款進程去判讀限定符碼，再做應用、配置，構築出具備感染功能的語意空間。接著發揮類比與想像能力來撰寫精密符碼，在物件或文本的功能之鏡射作用中，將意義延伸。時空是個可塑的載體，所有的訊息介面於此展開，是戰略性的市場佈局，也是消費主體在這確認訊息功能以及自身的需求，乃至建構主客、物我的關係位置。雖處於語意迷宮中，却不迷失行走的方向。

2011 年初日本劇作家鈴木忠志應官方的邀請，打造出一齣以台灣流行歌曲貫穿全景的《茶花女》音樂劇。其外圍角色身著黑色皮衣，窺視著以台灣話語來表達的法國戀情。是的，我們藉此將外來的主體解構，以本土的心思和性情對它作詮釋。而這區塊的主體性就此得以展現嗎？一旦跨出境外登上國際舞台它須做哪一層面的調整，以便和外界對話？還有一個未能實現

的跨國計畫；文化相關單位曾欲邀請碧娜・鮑許（Bausch, Pina　註.8)來編導出別具本土特色的舞碼，如《熱情馬祖卡》般類型的展演。對此兩事件，筆者不經要問，我們的文化難道還處於開發中國家階段，需要尋找著重量級的「代言人」嗎？反觀日本，其《山海塾》直接進駐巴黎（註.7），以對在地（法國）文化提供鏡射、反思的場域為策略，以達共生的機制。李安雖進駐洛杉磯，卻大多以他的語言訴說著好萊塢型態的故事；若要以區塊文化來評論，也不甚合理。

日本文化其形式上的本質是「減的」，也就發展出「簡的」風貌。順著現代設計（modern design)的風潮感染著全球市場。而其內在的情念，卻佈滿著矛盾，致使感官世界折曲。三宅一生將其透過傳統「皺褶」的製造技藝化作物的讀寫技巧，在服飾語彙中展示「蛻」的演出。而中華民族在長期儒士教化下，其美學習性偏好於「繁」，也就走向裝飾主義。可是我們的藝術情懷，總是不由自主地前往道家或禪宗的境域。這文化主體的特質，能否像賈寶玉穿梭於大觀園般的當今外在環境，浸淫其間各式符號的讀寫經驗。一旦跨出大觀園，即可回歸為曹雪芹（主體經驗的我）撰寫紅樓夢，營造感知與悟性的世界。空既是色；色既是空。此乃東方文化固有的基因結構，而前半段已被大和民族揮霍殆盡，那麼後半段理應合乎我們的修辭品味，藉此技藝開鑿物我的介面。色是慾念的表達，向來投射於裝飾主義型態來展現，難題是如何將其重新作詮釋與編組以達空的意象呈現。況且面對當今淺層的享樂文化市場，如何開闢一個可供沈澱的論述或體驗之機制，是文化工作者有必要進行思考的議題。畢竟從花花世界要走向空靈的境域，更須生活體驗來修煉。

文化議題已是區塊的「存在」議題，因其內在的意識形態的自我探索，還有外在的條件(如現階段區塊與全球化對峙的情勢)形成必然的命運之形勢，它需要在不斷換置及融合的過程中創造出可因應各式情勢的物件與活動，這般情勢都必然地迫使我們越來越遠離原來的生活模式。 Culture 不僅是一味地崇拜或流行(cult)去成就一個文化霸權，而是要依據區塊的環境因素，參透文化產物再作耕耘(cultigen) 和開拓其時空的延伸性。況且對形態的知覺，也需透過歷史系譜的批判為仲介，更廣泛地去理解其結構、群集、配置方式，以啟發自己如何面對強權壓境而加以回應。接下來則是如何去開發新的技藝撰寫未然的歷史，就此背負這項使命刺激區塊成長(cultivate)。（鄭凱元，2010：397）文化活動研究的精髓是將所認知的文化產業和文化現象相與比敘，從實際的體驗消化其養分，再就主體的機體置入環境的變遷，推敲適時的機制來進行整理及重組，以供各式符碼彼此交換，令其綻放嶄新的風貌，作為技藝的展現。

註釋

1 康德所論述《純粹理性的批判》一文曾提出二律背反， 指的是，傳統的正反二分法的事物，並非各自獨立而是相互之間提出反證，因為正反兩面都可能導致矛盾的結果。

2.後現代文化論述偏重於結構分析，探討著人類在其環境中所領略以及撰寫符號體系的外在因素和內在感知等面相。

3.組成各式型態訊息的概念上之文脈關係位置，作者在此稱之為前語言。就影像創作而言，即為草圖。

4.外在自然與精神並非個別獨立，存有學因而探索於存在之物的共同質素和法則。

5.羅蘭・巴特在《影像反射》一文中，主張在影像存有某些點會自閱讀中避開而不成為能指，而以其難以捉摸的特性震撼觀者。

6.梅洛龐蒂於《心與眼》一書指出等值交換系統的多樣化，切斷了物象外殼所依附的形態，促使我們創造新的物質或新的表達方式。

7.Rudolf Laban 在《 *Choreutics* 》一書裡「動力領域」(kinesphere)這個詞彙定義則為：一道環繞在我們身體四周的空間，它的周圍能展延出去的身心所能感知和延伸的領域。

8.碧娜・鮑許（Bausch, Pina)德國女編舞家，1973 成立烏帕塔舞蹈劇場（Wuppertaler Szene)。

9.《山海塾》由天兒牛大所創立的日本暗黑舞踏的表演團體。其已脫離情念的講述，而走向內在的蛻變之展演。1992 年該團體進駐巴黎市立劇院。

參考文獻

中文部份

鄭凱元（2101）。〈從訊息的「質」與「素」之組成演化論文化語言的產出〉，藝術學報第六卷弟 2 期。

龔卓均(2006) 。《身體部署》， 台北市：心靈工坊文化。

Bondi, Liz(1990).〈 女性主義、後現代主義和地理學 〉，王志弘 譯 (1994)，《 空間的文化形式與社會理稒讀本》，台北市：文明書局。

Cassirer, Ernst(1925).《語言與神話(Sprache und Mythas)》，于曉等 譯(2002)，台北市：皇冠出版。

Deleuze, Gilles (1986).《德勒茲論傅柯(Foucault)》，楊凱麟 譯(2003)， 台北市：賣田出版。

Foucault, Michel (1966).《詞與物———人文科學考古學》，莫偉民 譯(2001)， 上海市：上海三聯書局。

Heidegger, Martin(1954).〈技術問題(Die Frage nach der Technik)〉，《海德格爾的技術問題及其他文章》宋祖良　譯(1996) ， 台北市：七略出版社。

Kant、Immanuel (1790).《判斷力批判》，鄧曉芒 譯(2004)，台北市：聯經出版。

Krauss, Lawrence M.（1997）.《物理之道》，竺靛芸　譯（1997）， 台北市：牛頓出版。

外文部份

田名網敬一/稻田雅子(1996)，《100 米の觀光》， 東京都：筑摩書房。

Barthes, Roland （1982 ）,Camera Lucida: Reflections on Photography. Translated by R. Howard. London: Jonathan Cape.

Caillois, Roger (1975) ，《イメージと人間》，塚崎幹夫　譯 (1988)，東京都：思索社。

Deleuze, Gilles (1988) . “What is a dispositif ?”in *Michel Foucault. Philosopher*, tran. T. J. Armstrong(1992) . New York: Routlege.

Douglas, Mary (1970) . *Natural Symbols Explorations in Cosmology*. London: Barrie ＆ Rockliff .

Foucault, Michel　(1976) . *Histoire de la Sexualit`e*. Paris: Gallmard.

Husserl, Edmund (1935) . *Crisis of European and Transcendental Phennomenology*. Tran. Edward G. Ballard and Lester E. Embree(1967) . Evanston: Northwestern Unversity Press.

Korch, Walter A. (1988)，〈演劇の生得的基礎〉，日本記號學會，《文化のインターフェイス》，東京都：東海大學。

Labam, Rudolf Von　(1966) . *Choreutics* . London: MacDonald Evans.

Merleau-Pontty, Maurice(1964) .　*L`CEIL ET　L`ESPRIT* . Paris : divions Gallimard.

Romanyshn, Robert(1989) . *Technology as Symptom & Dream* . New York: Routledge.

Warnier, Jean-Pierre (2003) . *La mondialisation de la culture* . Paris　：　La D`ecouvrere.

Constituting Topical Subject of Culture ---Discussing Culture Consumption and Art Activity Tactic

Kai-Yuan Cheng

Abstract

While some culture becomes some sort of consumption, we should regard it as substantive object, which can be deconstructed in space-time environment. This can be done by interpretation in process of transposition due to personal demand, or by structural adjustment according to social mechanism. It appears to be some kind of tactics responding to culture hegemony, so that it impels to materialize each subject through intellectual dialectics or even analogical imagination. Each subject may take himself as structural metaphor in order to grasp the extension pattern in space-time for creating new meanings. That is, it may frame the new culture construction and so achieve the consumption benefit. This kind of culture benefit purports that history provides the evolution of living entities through ages, and is presented in artistry exhibitions or aesthetics statements. In accordance to the thesis, we look forward to more internal structural viewpoints and dimensions that may provide innovative local significance for the integration and composition of the cultural enterprises.

Keywords: *words: culture, subject, consumption, elaborated code, restricted code*

Associate Professor, Commercial Design Depot.Vanung University.

故事戲劇在受創幼兒學習情緒反應轉換之歷程研究

李之光[1] 葉詩婷[2]

摘 要

本研究以故事戲劇為教學媒介探究其對受創幼兒情緒反應上的轉換歷程。研究對象為屏東縣林邊鄉遭受八八水災影響之幼兒。研究者根據文獻編製「觀察大綱」，並且運用故事戲劇的方式設計一套教學活動，於每星期至幼稚園教學一次，為期四週。觀察幼兒在教學中的情緒反應之影響，輔以錄影、錄音、文獻，三角檢證觀察結果的客觀性。研究結果如下：在活動過程中逐漸建立幼兒的信任感、降低幼兒的心靈創傷，使幼兒積極主動的學習新知，對困難的事物不再畏懼，使其情緒由負向轉為正向，此外，也建立了幼兒與幼兒間良善的互動關係。根據上述研究結果，本研究將針對教育實務者與未來研究者提出相關之建議。

關鍵字：故事戲劇、受創幼兒、情緒

1.李之光現為屏東科技大學幼兒保育系助理教授
2.葉詩婷現為屏東科技大學幼兒保育系碩士生

壹、緒論

災變是種巨大的，很難抗拒的，為時不長卻又影響到很多人的環境化變。它對人的衝擊是全面的，對個人的生理、心理、心靈衝擊，對個人的生活、生計衝擊，也對個人的物理生活環境、社會生活環境，休閒與心靈生活環境衝擊（吳英璋，2000）。研究顯示在持續的高度壓力中和異於尋常的環境下，導致負面情緒持續的存在，生理上出現對事物的反感，最後將影響自己面對危機的反應（McTeague et al., 2010）。在八八水災中遭遇親人生離死別與家園全毀的災民人數非常眾多，而在其中已經開始有不少人產生情緒低落或行為異常的症狀，如果這些心靈創傷無法即時得到幫助，恐怕會陷入長期地沮喪與嚴重地心理問題。過去亦有文獻指出幼兒時期的創傷經驗可能增加其未來相關情緒疾病、藥物濫用的發生率（Steinberg & Avenevoli, 2000），以及影響成人期之生活功能表現（Rubonis & Bickman, 1991）。

兒童聯盟執行長王育敏：「災難發生時，孩子永遠是最脆弱、最需要立即援助和妥善照顧的一群。幼兒面對親人死亡時可能會有：好奇、害怕、沒感覺、傷心與難過等情緒反應出現（陳淑霞，2002）。由於孩子對未來的恐懼來自他對未來的無知，以及對可能無法應付未來危機的擔心（葛書倫譯，2002）。再加上學童在日常生活中所經驗的情緒相當多樣（吳秀香，2006）。因此，面臨災難的孩子是我們需要加以關注且輔導的。Pynoos & Nader（1993）指出，對受創幼兒或高危險群幼兒的心理復健，若能落實在學校內進行，會有良好的效果。因為校園提供了一個合適又安全的發展環境，讓專業人員有機會接觸學童，促使他們的正常發展。更有研究指出，培養多樣化的趣味活動能夠減少負向情緒的產生（Quoidbach et. al., 2010）。藉由適當的活動對情緒有正面的影響，活動後可以消除活動前不愉快的心情（Rachell & Samue, 2010）。

故事戲劇即是將繪本和故事結合進行扮演的活動。故事對兒童有莫名的吸引力，透過說故事教學的引導可以增加學童學習興趣和語彙能力，並提升說話技巧（戴琲樺，2006），經過故事講述，以討論的方式可以幫助幼兒去思考如何表達自我情緒，促進幼兒的自我概念發展（嚴單桂，2001）。因此，以故事作為課程設計的觸媒，實有助於學習者投入學習情境（許雅婷，2003）。美國國家戲劇治療協會表示採用戲劇能達到情緒與生理上的整合功效。透過戲劇的歷程來促進改變，在安全與支持性的活動情境中，教師以遊戲、故事、面具、劇本和角色扮演等技巧來達到目標（Landy, 1994）。在郭瓊錳（2005）的研究發現戲劇教學方案有助於降低幼兒產生負向情緒的頻率；更能以正向的方法來調節自我情緒，培養幼兒較積極正向的情緒能力；覺察自己與他人情緒表達的敏感度逐漸也提高。杜品儀（2007）的研究中也指出，「樂觀學習課程方案」對提昇學童之樂觀解釋型態與正向情緒具有立即效果及延宕效果。因此本研究採取能引發幼兒興趣的故事戲劇活動為媒介，藉由故事戲劇喚起幼兒的生活經驗，使活動中的事件

或情境成為連結幼兒舊有經驗的中介過程（宋宜宣，2009）。總之，以幼兒生活經驗為主體性發展的戲劇課程內容是有效的（蔡春珠，2010）。

總結上述，八八水災對台灣居民造成重大衝擊，尤其是屏東縣林邊鄉的居民更為慘重，對於災區受創的幼兒而言，災難所造成的心理問題和疾病，可能會影響未來的發展與適應。而故事戲劇的教學活動可以引導幼兒情緒的正向發展。因此，本研究以屏東縣林邊鄉災區之幼稚園幼兒為對象，追蹤其災後的情緒反應，並運用故事戲劇實施雨和風相關的科普教育活動，觀察幼兒的情緒反應之轉換歷程。

貳、文獻探討

一、故事戲劇的理論基礎

（一）故事戲劇的定義與價值

「故事戲劇」源自於美國創造性戲劇之母溫妮佛 • 伍爾德在一九四七年及一九五二年分別出版的兒童戲劇專書－《兒童戲劇創作》（Playmaking with children）及《故事戲劇化》（Stories to Dramatize）中。由於書中的戲劇活動多來自故事或詩等兒童文學作品，教案組織也多以故事架構為主，因此稱之為「故事戲劇」（林玫君，2005）。

故事戲劇是屬於創造性戲劇的進階課程，其進階的創作性戲劇活動式是應用表演、戲劇媒介、文學故事等創作素材，以戲劇的創作技巧，在戲劇性組織的結構中作表現的教學活動。它可作為課程的中心活動，讓學習者循計畫、演練、討論、評價的過程實作，使表現的內容更為完整精煉，也可以創作成果具體的呈現給同學觀眾欣賞（張曉華，1996）。

故事戲劇化是屬於有計畫的安排、老師的主導性高；透過教師的引導，將既有的故事由小朋友計畫扮演，用自然的扮演、自發性的行動跟對話把它演出來（謝華馨，2003）。由於圖畫書具有圖文兼備的特質，加上故事內容架構較為完整；往往能使創造性戲劇說故事教學活動中之戲劇活動較容易順利進行。參與者對圖畫書故事內容的理解，較易進行戲劇性的扮演（謝華馨，2003）。

透過戲劇扮演，幼兒學習運用語言和肢體表達非常好的一種學習模式，尤其戲劇本身具有完整的故事結構性，幼兒透過親身扮演，除了練習口語表達能力，對故事中的主題、主角、場景、事件、行動與結果之概建立助益極大（郭美雲，2008）。把故事演出來的活動可以讓故事更具體化，讓幼兒對原本書中的用語更為理解，進而對書本越產生喜愛與親近，同時也可能在日常生活中增加戲劇遊戲的頻率與品質（戴琲樺，2006）。

（二）故事戲劇的運用

戲劇教學運用在情意教學時，教師要以積極開放的態度接那學生反應，善用戲中的對話，幫助學生投入感情，以及引導學生進入戲劇情境（宋宜宣，2009）。根據林玫君（2005）將故事戲劇之流程大致可包含五個階段，並且只要老師及學生們喜歡，可以不斷地再計畫與再呈現。研究者將其整理後呈現如下：

1. 故事之導入

活動開始時，利用發問討論、音樂或一些道具，來引入將要進行戲劇活動之主題。有時帶領者會以簡短的戲劇遊戲、熟悉的短歌或帶動唱等活動，來集中參與者注意力，培養團體互動的默契。另外「直接介紹故事」也是一種方法，可以利用講故事的方法把主題呈現出來。

2. 故事之發展

講完故事後，接著可帶領幼兒發展故事發生的情節或角色之特性，老師可以利用發問的技巧，鼓勵幼兒分享個人之想法，同時也可以做部分口語或肢體的練習，這將是影響整個故事發展的關鍵階段。

3. 戲劇之分享

分享為把戲劇內容發揮的淋漓盡致的部份。在教師與幼兒對故事之片段內容有了充分的討論與練習後，就可以準備將完整的故事呈現。一般在正式呈現前，必須先做「計劃」，這是整個故事具體呈現前的討論部份。

4. 故事之回顧

這項工作在整個創造性戲劇的過程中是很重要的一環。戲劇引導人們對其行為、道德及人類處境做反省。在演出呈現後，孩子會很想分享他們的經驗與心得，且老師也可以藉此機會協助幼兒對自己的行為、創作內容做回顧與檢討的工作。

5. 故事之再創

對於喜歡的事情，小朋友通常都願意一做再做，對戲劇也不例外。老師可以引導小朋友重複以上計畫，演出檢討之過程，把重點放在不同的角色或故事中其他片段，也可以在重複加強第一次演出的部份。

（三）故事戲劇應用於科學的相關研究

在科學教育中發現，學童對於自己有親身經歷或操作過的活動，較能留下深刻的印象（林艾蓓，2008）。進行科學遊戲也讓學童認為是好玩、有趣，且可從中學到許多科學知識，大多應用創意教學策略較能突顯學生的科學創造力中的敏覺力（許傳方，2006）。實施多元教學策

略後對學童學習自然科學態度有正面的提升，也提高了學習興趣（洪憲志，2008）。科學故事融入科學教育時，可針對不同的故事內容與主題選用角色扮演的教學策略（李謙秉，2006）。

由於趣味的科學活動教學方式比傳統教學模式在科學態度上較正向積極有效（林義修，2006）。因此，研究者使用充滿創意與趣味性極高的故事戲劇活動，促使幼兒能夠在參與的過程中投入其中，不但能學習到科學知識，也能夠使情緒朝正向發展。

綜合上述，故事戲劇對於幼兒學習科學活動是有正向效果的，運用繪本的故事情節讓幼兒進行角色扮演的活動，更能夠使幼兒樂在其中。故事戲劇中的反省與再創是一個不斷重複、不斷循環的過程，經由這樣的過程不但讓孩子能夠更加熟悉所要學習的東西，也讓孩子在重複扮演中增加自己的自信心。

二、情緒的理論基礎

（一）情緒的定義與重要性

Lazarus（1991）提出情緒是複雜的心理歷程，由特定型態的事件所引起。情緒是複雜的反應，牽涉到我們的心靈和身體。這些反應包括：主觀的心理狀態；想要採取行動的衝動；身體的重大變化（李素卿譯，2001）。張馨文（2007）提及情緒乃是個體能夠覺察、瞭解、表達及調節自我與人際間的情緒，並運用情緒訊息來指引個體適當行動，以解決問題、積極適應生活的一種能力。

情緒對個人的身體健康、生活效率、人格發展與人際關係均有重大的影響（黃珮貞，2008）。情緒調節是一種調節正向情緒及負向情緒的歷程；從情緒的激發喚起，個體如何詮釋此情境，選擇要或是不要因應，怎樣的因應方式，這連串的過程，即是情緒調節（林昭慧，1999）。幼兒是從互動與建立人際關係中；從觀察別人的情緒表達之中；從參與激發各種情緒反應的活動之中；從標籤或描述自己與他人的情緒之中；從情緒對話的經驗之中，學習到有關情緒的一切。這種種的早期經驗，在幼兒情緒、動機、社會、智能等各方面的發展，埋下了既深遠又廣泛的影響（Marion C. Hyson，1999；莊素芬譯）。

研究證實進入學步期（12-18 個月）的幼兒，可以逐漸控制自己的情緒；Calkins（1994）認為情緒調節的發展，是從嬰兒形成到兒童早期，是一個持續前進的歷程。盧素碧（1993）提出情緒的發展對幼兒而言，具有重要的意義，它主宰著幼兒的心理活動，更影響著幼兒未來個性的形成與人際關係。情緒調整的發展，攸關個體的生活適應和身心健康（江文慈，1999）。

總結上述，研究者認為情緒乃是個體經驗刺激後的一種反應狀態，大體而言包括正向與負向的兩大類情緒。個體面對情緒的產生是不能控制的，然而情緒會隨時干擾到自己與他人的關係。情緒它不但會影響個體的外在情形，甚至會影響到生理的健康狀況，因此情緒的調節與控制是十分重要的。

（二）災區幼兒的情緒特徵

「創傷」（trauma）係指事件毫無預警且突然的出現，造成人們驚嚇、恐慌，威脅到人們的心理健康或福祉（謝明昆，2010）。創傷事件包括地震、水災、暴力事件或意外車禍等各種事件（張宏業，2006）。成大醫院斗六分院精神暨長期照護部主任陳柏熹（2010）指出，當有極端壓力產生，像是颱風、洪水等天然災害，因事件無法預期、控制、逃避，因此受難災民感受、難過、恐懼會特別深。這些創傷若未能獲得立即的幫助，恐將陷入長期沮喪，以及心理創傷的問題。例如經歷八八水災，往往會產生極度害怕、無助，兒童可能出現混亂或激動行為，若災害過後持續這種情緒反應 超過一個月，就稱為「創傷後壓力症候群（Posttraumatic Stress Disorder,簡稱 PTSD）」。

在八八水災中遭遇親人生離死別與家園全毀的受創災民們，已有不少人產生行為怪異或是情緒低落的症狀，患者在持續的高度壓力中和異於尋常的環境下，導致負面情緒持續的存在，生理上出現對事物的反感，最後將影響自己面對危機的反應（Lisa et al., 2010）。Doka（2002）亦提到創傷事件會直接引發失落，同時也會造成相關失落－有些實際的或心理上被威脅到的失落，包括：安全感、希望、健康、信任感，甚至是童年的純真。孩子可能有各種不同的反應來處理這些失落（葛書倫譯，2002）。

Katzenbach（1986）所寫：「兒童可以調適特別的恐懼、痛苦、疾病或死亡，真正讓他們害怕的是未知，然而他們沒有知識足夠以了解世界如何運作，所以他們感到十分脆弱。」創傷事件後，孩童可能反應經驗創傷重要時刻的片段。這些重現可能在兒童的視覺、聽覺或嗅覺，思緒、夢中、遊戲或活動，再次的恐懼、經驗或勾起對事件的記憶反應（李閏華、張玉仕、劉靜女，2001 譯）。

研究者根據中國心理學會（2002）的衛教資料整理出於 2 歲半至 6 歲間，幼稚園時期的孩子可能的創傷反應如下表 2-3-2 可能的受創反應－幼稚園篇。

表 2-3-2 可能的創傷反應－幼稚園篇

可能的創傷反應
1.重覆說與災難有關的事情
2.明顯的焦慮與害怕
3.退縮或靜默不語
4.日常的行為退化到較小年紀的模樣
5.與父母分開時出現明顯的分離焦慮
6.失去對活動或遊戲的興趣
7.睡眠失調
8.對死亡與災難的原因解釋不清
9.對災難有神奇的解釋
10.對災難有某些視覺影像與不愉快的記憶，揮之不去又不能表達自己的痛苦。

資料來源：中國心理學會（2002）。九二一災後心理復健實務。台北市：衛生署。

Scheidlingerc 和 Kahn 認為，由於兒童年齡小，又缺乏自我保護能力，當兒童面對創傷時，往往無法將悲傷的情緒表現出來，因此兒童受到創傷事件影響的程度往往比成人還大。Doka（2002）更進一步指出孩子的情緒麻木反應變化很多，可能從短期的震驚，到相信如果感覺讓他們如此痛苦，他們將完全「拒絕」感受任何事情（葛書倫譯，2002）。

（三）災區幼兒的介入措施

Harris（1991）提出支持可以是物質方面、資訊方面或情緒方面的，而其中情緒支持是最重要的。謝明昆（2010）亦提出針對 88 水災後續輔導建議多採行遊戲治療方案的介入。如果教師對於受災學生適應過程中的課程與教學策略運用得宜，則受災學生的學習適應較佳（涂美琳，2011）。林芳宜（2009）研究中提出幾點給教師介入的建議：1.盡量提供兒童安全感，不要讓他們孤單沒人陪伴，讓他們覺得教室是安全的地方，老師是可以信賴的人。2. 鼓勵孩子以遊戲、圖畫、言語、文字表達對災難的哀傷、緊張和害怕。3. 鼓勵他們和其他孩子玩以轉移注意力，於正常的遊戲中逐漸恢復正常的活動，因為這樣可以讓他們覺得跟別的孩子相同，可以在情緒上得到紓解。

由於創傷的影響需要長期關注及追蹤評估其影響，對於受創的幼兒須提供以身心發展為藍圖的長期心理復建方案，不論何時開始介入都不嫌晚（趙家琛，2005）。面對學生的悲傷情緒，教師採取的輔導原則為：直接協助學生學習情緒調適、與學生建立良好的關係，彌補學生情感的失落、教師本身在情緒輔導上的成長與學習（林芳宜，2009）。

台大創傷心理學研究室的災難與創傷衛教資訊提出災難心理衛生介入原則，可提供心衛人員與單位從事災後初期及中期介入的參考，這些內容源自 2007 年歐美創傷災難專家召開的共識會議（Hobfoll et al.,2007）。主軸是大型災害與創傷後的主要介入原則，最終歸納出五項具

備實徵基礎介入原則。這五項原則包括：1.促進安全感（safety）；2.促進平靜穩定（calming）；3.提升自我與集體效能感（personal- & collective efficacy）；4.促進聯繫（connectedness）；5.灌注希望（Instilling hope）。

三、故事戲劇與情緒的相關研究

故事戲劇顧名思義就是故事與戲劇的結合。由於故事對兒童有莫名的吸引力，透過說故事教學的引導可以增加學童學習興趣（戴琲樺，2006）。透過故事講述，以討論的方式可以幫助幼兒去思考如何表達自我情緒（嚴單桂，2001）。而最容易呈現故事的方式就是繪本，繪本具有圖文兼備的特質；故事內容架構較為完整；加上學童對繪本故事內容的理解，因此易於進行戲劇性的扮演，使活動更為順利（謝華馨，2003）。更有研究指出，結合繪本與創造性戲劇教學能提升學童語文、肢體、人際、內省智慧（蔡慧君，2008），使學童更能有自信的展現自我（簡良哲，2008）。

在郭瓊錳（2005）的研究中顯示，藉由角色扮演、對話練習與分享、學童從中學習轉換自我情緒的方法。在美國國家戲劇治療協會也表示採用戲劇能達到情緒與生理上的整合功效。透過戲劇的歷程來促進改變，在安全與支持性的活動情境中，教師以遊戲、故事、面具、劇本和角色扮演等技巧來達到目標（Landy, 1994）。透過情境模擬的方式讓孩子在安全宣洩情緒的環境下，提升其自我情緒管理、社交技巧（戴琲樺，2006）。也讓幼兒將自己內在的情緒於活動中自然表現出來，並且學習如何利用肢體和語言來表達自己的情緒（林宣妤，2005）。透過戲劇情境的轉化，參與者從中重新認識自己的情緒，進而能控制、舒緩、解放情緒，接受並且瞭解情緒與社會行為的關係（張小萍，2006）。

經過戲劇教學方案後，孩童對於覺察自己與他人情緒表達的敏感度逐漸提高，也比較懂得用合適的方法管裡自己的情緒，並且能夠用明確的方法來調節自己的情緒，願意改變以往封閉自己情感的表現而主動與他人分享情緒，甚至願意主動幫助別人，培養學童較積極正向的情緒能力（郭瓊錳，2005）。對於自我情緒的管理已能用合適的方式來管理負面情緒，有效降低負面情緒發生的頻率。學童願意主動與他人分享情緒，對於覺察自己與他人情感表達的敏感度逐漸提高。實施創造性戲劇教學能提升兒童的社會能力（黃明麗，2009）。

戲劇提供一個沒有失敗及挫折的環境，營造「想像」的場景引導學生進入情境，有助於情意教育（宋宜宣，2009）。身心動作教學活動方案對於輔導學童改善情緒與行為困擾具有正面效果（張玉佩，2006）。藉由經常性的鼓勵孩子們表達自我，及對內心情感的探索、澄清，讓他們在正向的參與經驗中表達情感、看法與意見，增加其自尊心及團體歸屬感（李翠玲，2003；戴琲樺，2006）。使參與者在身體、心理、情緒與口語上，均有表達的機會，自發性的學習，以為自己未來人生奠定基礎（楊佳惠，1999）。不僅如此，由於戲劇活動是經由班級師生互動、

分享、討論之下所產出的，因此兒童的情緒能漸次被引導和改變，並得到適度的抒發，增進幼兒在情緒教學上的學習（林宣妤，2006；林靜琍，2007）。

在陳志明（2007）的研究中提出，戲劇策略能協助學生覺察自我概念及同儕關係，並能做到情緒管理、觀點取替、社交技巧與價值澄清等方面的學習。施雅芝（2009）的研究也說戲劇治療團體對於團體成員情緒能力具有激發與修復之功能。總而言之，「戲劇」它不止給我們想像的空間，也給我們一個情緒的發洩管道，可以表達出自己所關心或困擾的問題，藉由創作的過程及結果，對自己及問題產生覺察、宣洩及面對（戴琲樺，2006）。兒童戲劇活動的效益與優點是能鼓勵學生去探索、澄清以及表達情感、看法與意見（李翠玲，2003）。

參、研究方法

一、研究設計

本研究針對八八水災相關之自然科學概念設計活動主題，研究者選擇以「雨」和「風」主題為主進行故事戲劇活動，經由活動過程中的觀察記錄，探究幼兒的情緒世界，促進其情緒的正向發展。

（一）歸納「觀察大綱」的理論基礎與介入策略

1. 歸納學習情緒中的教育目標：「提升挫折忍受力」、「培養積極樂觀」及「利他的人生態度」。
2. 歸納介入措施：「促進安全感」、「提升自我與集體效能感」及「灌輸希望」三個介入措施作為觀察變項。

（二）採用觀察法檢核研究對象的情緒轉變歷程

研究者依據文獻擬編之「觀察大綱」針對幼兒在活動中的語言、聲調、表情、肢體動作等進行深入的觀察，並以錄影和錄音的方式記錄全程，以利研究進行詳盡與客觀性。本研究所採之觀察法為「參與式觀察法」，研究者必須融入被觀察的情境，透過密切的互動過程，深入體驗和傾聽，並且在教學後透過教學中的錄影檔做觀察，以利觀察的客觀性。因此，本研究團隊共有三名：兩位在現場參與觀察、一位共同參與觀察，前者其中一位負責在現場執行教學活動，另一位負責在現場指導、修正教學活動的實施，兩位在參與教學過程中皆同時進行觀察研究，而第三位則負責排除前兩位在教學活動實施過程中，可能會產生的偏見給予提醒，如此本研究的參與式觀察結果可獲得高度客觀性。故研究者歸納出本研究的整體架構，以圖 3-1-1 研究架構圖顯示研究者的整體概念。

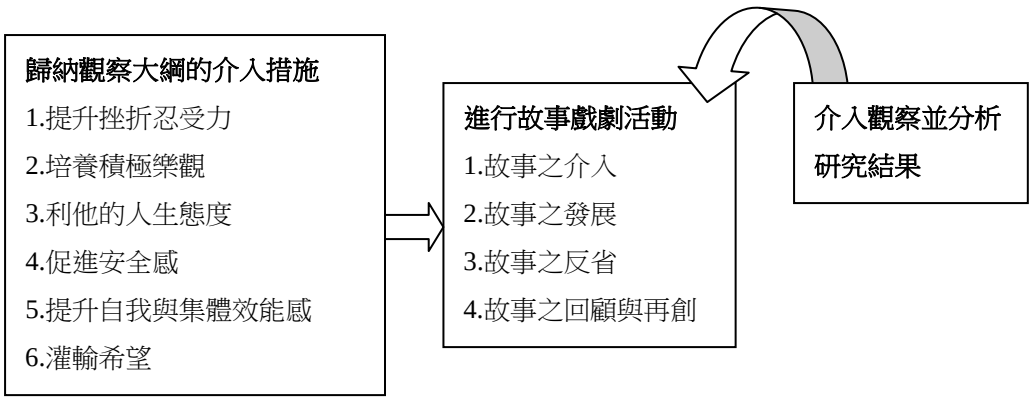


圖 3-1-1 研究架構圖

二、研究對象

本研究依據立意取樣的方式選取屏東縣林邊鄉之花花國小附設幼稚園（化名）之混齡班 12 位受創幼兒為主要對象，其中有 6 位男生、6 位女生；大班 8 位、中班 4 位。由於八八水災造成南台灣嚴重的水災，而其中屏東縣林邊鄉位於沿海地帶，因海水影響導致災情慘重，幼稚園在水災當時幾乎被淹沒，幼兒親眼目睹災情之慘重，研究者基於以上之原因，因此選擇此幼稚園為之幼兒為研究對象。研究者將研究對象之相關資料彙整成表 3-2-1 花花幼稚園幼兒資料表。

3-2-1 花花幼稚園幼兒資料表

幼兒代號	年齡	性別	幼兒代號	年齡	性別
SB1	大班	男	SG1	大班	女
SB2	大班	男	SG2	大班	女
SB3	中班	男	SG3	大班	女
SB4	大班	男	SG4	中班	女
SB5	中班	男	SG5	中班	女
SB6	大班	男	SG6	大班	女

三、研究工具

（一）學習情緒觀察表

研究者參考莊秀敏、簡淑真（2008）的研究結果編製出表 3-3-1 學習情緒觀察表，其中包含「提升挫折忍受力」、「培養積極樂觀」及「利他的人生態度」三大項。首先，「提升挫折忍受力」的操作型定義為：幼兒能勇於面對衝突；接著「培養積極樂觀」的操作型定義為：幼兒能期待下一個新活動的新挑戰；最後「利他的人生態度」的操作型定義為：幼兒與同儕間能夠互相幫助。由於這三項觀察變項能引領幼兒走出創傷，使其再度提起勇氣，學習面對且解決困難，透過和他人的良性互動下，進而能夠順利的面對未來的生活。基於以上的理由，因此將以這三個觀察變項作為編擬觀察大綱的依據。

表 3-3-1 學習情緒觀察表

學習情緒	提升挫折忍受力	培養積極樂觀	利他的人生態度
觀察重點	1.當幼兒的回答並未獲得教師肯定時，幼兒會再舉手發言其他回答。 2.幼兒能接受教師的拒絕。 3.幼兒即使面對到失敗，還是會再次接受挑戰。 4.幼兒經教師的指導後願意再次接受挑戰。 5.幼兒能在接受教師的提醒後做出表演。	1.幼兒會期待再聽一次故事。 2.課程結束後，幼兒期待再進行活動。 3.幼兒會期待再次進行遊戲和活動。 4.幼兒勇於挑戰新活動。 5.幼兒能在活動中感到愉快。	1.幼兒會注意到其他人的反應。。 2.幼兒和同儕間有良好的互動。 3.幼兒會主動協助其他需要幫助的幼兒。 4.幼兒能尊重其他幼兒的選擇。 5.幼兒會主動觀察他人的表演。

（二）介入措施觀察表

研究者根據台大創傷心理學研究室的災難與創傷衛教資訊提出災難心理衛生介入原則編擬表 3-3-2 介入措施觀察表，其中包含「促進安全感」、「提升自我與集體效能感」及「灌輸希望」三個變項。由於這三項介入措施和幼兒生活具有密切關聯，安全感為幼兒的基本需求，因此必須先讓幼兒感到安全，才能夠帶領幼兒樂觀面對往後的生活事件，據此以這三點編擬出觀察項目。

表 3-3-2 介入措施觀察表

介入措施	促進安全感	提升自我與集體效能感	灌輸希望
觀察重點	1.當幼兒的視線被擋住時不會感到不安。 2.老師請幼兒回答時，幼兒不會感到不安。 3.幼兒主動和教師分享自己的感覺。 4.當幼兒接觸到風和雨時，不會感到害怕。 5.幼兒在進行活動過程中，能夠安心的聽從教師的指令。	1.幼兒能勇於表達自己的想法和感受。 2.從肢體動作中看到幼兒的參與力。 3.幼兒能專心聆聽故事內容。 4.幼兒能積極參與表演活動。 5.幼兒能積極參與討論的過程。	1.幼兒會期待教學過程中的每個新活動。 2.幼兒能積極參與故事的過程。 3.幼兒能積極參與活動的過程，主動投入活動當中。 4.幼兒會給予自己鼓勵。 5.幼兒會勇於嘗試新的活動。

四、活動設計

本研究以故事戲劇進行與「雨」和「風」相關課程的教學活動，研究時間為研究者每週至幼稚園一次進行教學，為期四週。自民國九十九年四月至九十九年五月，總計一個月。課程設計與教學策略如下表 3-4-1 故事戲劇教學課程設計表：

表 3-4-1 故事戲劇教學課程設計表

日期	主題	故事戲劇活動
99.04.08	有一個下雨天	1、故事之導入：繪本「有一個下雨天」 2、故事之發展：安排角色、團體討論 3、故事之分享：故事戲劇的演出 4、故事之回顧與再創：反省檢討、再度演出
99.04.15	小雨滴歷險記	1、故事之導入：繪本「小雨滴歷險記」 2、故事之發展：安排角色、團體討論 3、故事之分享：故事戲劇的演出 4、故事之回顧與再創：反省檢討、再度演出
99.04.29	風喜歡和我玩	1、故事之導入：繪本「風喜歡和我玩」 2、故事之發展：安排角色、團體討論 3、故事之分享：故事戲劇的演出 4、故事之回顧與再創：反省檢討、再度演出
99.05.06	颱風那一天	1、故事之導入：繪本「颱風那一天」 2、故事之發展：安排角色、團體討論 3、故事之分享：故事戲劇的演出 4、故事之回顧與再創：反省檢討、再度演出

五、研究程序

（一）蒐集國內外相關研究文獻資料

透過全國博碩士論文、國內外的相關期刊以及國家圖書館的資料後，蒐集整理國內外與「災後輔導」、「學習情緒」、「故事戲劇」等相關的文獻，為此研究的可靠性扎根。

（二）分析文獻資料，編擬觀察大綱與活動設計

將所整理出的重要資料進行重整、分析、再重整、再分析…不斷循環的過程，以利於研究者歸納編擬出要觀察的重點以及整體的活動規劃流程，經過不斷的修整與檢討完成「觀察大綱（包括學習情緒觀察表與介入措施觀察表）」與「故事戲劇教學課程設計表」（請參閱 P.10-11）。

（三）分析評估研究工具與活動方案的可行度

運用文獻資料與專家、研究團隊共同評估出研究工具的可靠性。接著依據資料設計教學活動教案，總共設計出四次的故事戲劇教學方案。相關活動方案。

（四）正式在幼稚園執行活動方案，同時進行活動觀察與介入

為使研究結果更具完整性，研究者在過程中運用觀察大綱中的項目檢視幼兒的學習情緒反應之轉換。

（五）觀察資料的處理與分析

在每次的活動結束後，研究者將錄影、錄音所獲得的資料，進行逐字稿的編碼，透過反覆觀察，並與專家和研究團隊共同討論以確保資料分析的完整度。

（六）撰寫研究報告，統整研究資料的詮釋與討論

最後將研究結果和結論撰寫成完整的研究報告。

六、資料處理與分析

本研究所蒐集的資料包括文獻、研究者的教學省思、觀察記錄、錄影、錄音等方式，希望藉由這些資料作為有系統的三角檢證。本節分為兩大部分：（一）資料的蒐集；（二）資料的整理與分析。

（一）資料的蒐集

1. 教學現場觀察記錄

研究者不僅是個教學者、觀察者、也是個參與者，在進行教學活動的同時觀察幼兒的參與情形，了解幼兒的行為和反應，也觀察師生間、同儕間的互動情形，並在教學後詳加記錄。

2. 錄影與錄音

研究者在教學情境中同時進行錄影與錄音，因為研究者也是教學者，為了避免在教學過程中錯失了某些幼兒的行為表現或言語互動，並顧及觀察的客觀性，在研究過程中架設了攝影器材全程拍攝教學的過程，每次教學時間約為 40 分鐘，在教學後將能更仔細的補充現場的觀察記錄。

3. 文獻資料

研究者主要利用圖書館、網際網路等方式，搜尋圖書、期刊、論文等資料進行閱讀，藉此獲得繪本教學及情緒調節相關的理論基礎。

（二）資料的整理與分析

研究者將研究過程中所蒐集的資料進行整理與分析，藉此呈現出幼兒的學習情緒表現。先將初步的得到的資料編碼後做成文字稿；再進行分類整理，並請有經驗之學者檢覆；經過重複的閱讀、分析、比較後形成架構；最後綜合出幼兒在活動中的反應，並針對實施的結果加以詮釋。

1. 資料的編碼

在每次的課程結束後，研究者針對錄影及錄音的部分，轉譯謄寫成文字資料，用文字記錄整個過程，並針對幼兒的語言、語調、肢體動作等作出記錄，其編碼方式如下表 3-6-1 資料編碼方式說明表：

表 3-6-1 資料編碼方式說明表

資料種類	編碼方式	舉例說明
日期	以年月日記錄日期	99.04.08 表示研究者於 99 年 4 月 8 日的教學紀錄
教師	以 T 表示教師 （ ）表示動作 < > 表示第幾次教學	T：（模仿小雨滴） 表示教師作出模仿小雨滴的動作 99.04.08 <2>表示於 99 年 4 月 8 日第二次教學
幼兒	以 S 代表幼兒， QSB 代表男生幼兒， QSG 代表女生幼兒， 數字代表學生代號	QS 表示所有的幼兒一起回答。 QSB6 表示男生 6 號幼兒的回答。 QSG1 表示女生 1 號幼兒的回答。

2. 資料的分析

本研究採用三角檢證法（triangulation）與持續比較法（constant comparison method）進行分析。

（1）三角檢證法

本研究將蒐集的相關文獻、研究團隊的討論、錄影及錄音的觀察記錄三者交叉檢證，以確認幼兒在參與活動之前與之後的學習情緒獲得改善。在研究團隊的部份共為三名，包括：研究者二名與研究夥伴一名。第一研究者任教於大學幼兒保育系，教授幼兒戲劇與創造性戲劇課程，因此在理論與實務上皆受過充實與豐富的訓練，在研究中擔任修正與指導的角色。第二研究者於幼兒教育科系畢業，並擁有合格幼稚園教師資格，目前為幼兒保育系研究生，在研究中擔任觀察與執行教學的角色。研究夥伴為幼兒保育研究生，在研究中共同參與觀察，以協助排除研究者偏見。全部資料由研究團隊共同分析之，藉由共同的比較、修正與整合後，統整出研究結果。

（2）持續比較法

本研究將資料反覆比較、修正、整合，尋求資料間的關聯性。研究者針對資料會進行初步的閱讀，接著依據觀察大綱作出分類，篩選出與研究目的有關的重點，並再一次的整合，對於歸納分類的方式將不斷的修正，藉由反覆的閱讀和檢視資料，發展出研究結果。

肆、結果與討論

本研究探究以「故事戲劇」為媒介進行「雨」和「風」的相關教學活動對於災區幼兒的學習情緒反應之轉換。利用觀察大綱中的六大項內容進行觀察，分別為「提升挫折忍受力」、「培養積極樂觀」、「利他的人生態度」、「促進安全感」、「提升自我與集體效能感」、「灌輸希望」。詳細說明如下（逐字稿以 T 表示教師、小括號表示動作、QS 表示所有的幼兒一起回答、QSB5 表示男生 5 號幼兒的回答、QSG2 表示女生 2 號幼兒的回答、< > 表示第幾次教學，最後以年月日記錄觀察日期）：

一、提升挫折忍受力

（一）幼兒經教師的指導後願意再次接受挑戰

幼兒在呈現戲劇的過程中，會遇到教師給的一些建議和提示，當幼兒面對教師所給予的困境，能夠開心的接受，並承諾會注意並改善，然後再次呈現出更正確的演出。

T：我們剛剛有沒有說水蒸氣是慢慢的飄上去，還是快快的飄上去？

QS：慢慢的！

T：請問剛剛你們是這樣（慢慢的）飄上去，還是嗚（快快的）就飄上去了？

QS：哈哈哈哈！

T：你們都變成快快的！

QSB5：水蒸氣碰到那個太陽就…就…（用手比出往下掉）

QSB2：哈！哈！哈！

T：等一下演水蒸氣的時候請你慢慢的飄上去！

QSB4：（做出慢慢飄上去的水蒸氣動作）

99.04.15 <2> 逐字稿

（二）幼兒能接受同儕間的指導

在表演的過程中，其他幼兒也會專心的看表演，並在其後提出覺得要改進的部分，當被提醒的幼兒也能哈哈大笑的接受同儕間的指教，並且改進呈現出更好的表演。

T：那剛剛演大象的小朋友躲到樹下後有沒有什麼問題？

QSG2：有！

T：什麼問題？

QSB3：因為變成人啦！

T：因為剛剛表演的時候有人跑到樹下後，不知道為什麼就變成人了耶！

QS：（小朋友們哈哈笑）

99.04.08 <1> 逐字稿

（三）幼兒能自己解決衝突事件

當幼兒在教學過程中，即使跌倒了會自己站起來，也不會在意其他同儕間的取笑，能夠勇敢的面對衝突事件。

QSB2：（跌倒）

QS：哈哈哈哈哈！

QSB2：（自己站起來又開心的拿著風車跑走了）

99.04.29 <3> 逐字稿

二、培養積極樂觀

（一）幼兒勇於挑戰新活動

當教師提出要進行下一個新的活動時，幼兒不會感到害怕或不安，會積極的想要參與，並好奇的問接下來要做什麼，顯示出期待的樣子。

T：你們等一下要認真聽這個故事，因為等一下我們要來當小雨滴唷！

QSB5：那怎麼玩阿？

99.04.15 <2> 逐字稿

（二）幼兒能在活動中感到愉快

幼兒在活動的過程中感到快樂和滿足，即使在過程中同儕間有碰撞也不會不高興，全心全意的將心思放在參與活動的過程中。

QS：（全部的小朋友都就地直接倒在地上，互相壓到對方也還是開心的笑）

T：哇！又變成地上的水了。好！現在坐好囉！

QSG2：好好玩唷！

99.04.15〈2〉逐字稿

（三）幼兒會期待下一次的演出活動

當教師下一次還要再進行戲劇活動時，幼兒的反應是快樂且願意的，顯示出幼兒對於下次演出的期盼。

T：那我們以後都玩這種好玩的遊戲！

QSG2：好！

99.04.08〈1〉逐字稿

（四）幼兒會期待再次進行遊戲和活動

幼兒會主動的和教師分享戲劇活動很好玩，不僅如此，還主動提議要再玩一次。當教師問到想再玩一次的舉手時，全班的幼兒都用力舉手贊成。可見得故事戲劇活動的豐富和有趣，即使請幼兒重複體驗，幼兒也是非常期待的。

QSG2：好好玩唷！老師！

T：好玩嗎？

QSB：好玩！

QSB4：再來玩一次！我要玩一次！（大喊）

99.04.15〈2〉逐字稿

（五）幼兒不會擔心自己表現的不好，願意挑戰困難的活動

當教師提到接下來的活動會比較困難時，幼兒們不會感到害怕，還會覺得不難，許多幼兒舉手想要嘗試挑戰，可見得戲劇活動讓幼兒變得樂觀且勇於挑戰。

T：等一下我們要演這個故事唷！

QSB3：好！（點頭）

T：這很難唷！

QSB6：好簡單唷！

99.05.06〈4〉逐字稿

三、利他的人生態度

（一）幼兒能尊重其他幼兒的選擇

在第一次的教學活動中，有其中一位幼兒想要當扮演鱷魚的角色，但另一位幼兒不願意讓他當，認為他不可以當。但之後的教學中這樣的情形已經不再出現，幼兒們學會尊重其他人可以有不一樣的選擇。

QSB3：我要當鱷魚！我要當鱷魚！

QSB5：我也要當鱷魚！

QSB3：你幹什麼當！（指著 SB5）

QSB5：為什麼不行！（雙手插腰）

99.04.08 <1> 逐字稿

（二）幼兒會主動觀察他人的表演

當某位幼兒對於扮演有想法並呈現出來時，其他幼兒也會跟進，主動模仿出動作或者說出怎樣的呈現方式會更好。

QSB4：（做出慢慢飄上去的水蒸氣動作）

T：你們快看！他表演得很好！（指著 QSB4）

QSB4：這樣！（再一次做出慢慢飄上去的水蒸氣動作）

QSB1：這樣！（做出慢慢飄上去的水蒸氣動作）

T：他們兩個都表演得很好，你們有沒有看到！（指著 QSB1、QSB4）

QSG2：（看到後也跟著做）

T：你也很好！你也不錯！（QSB2 也做出動作）慢慢的！

QSB3：慢慢的完成。

99.04.15 <2> 逐字稿

（三）幼兒和同儕間有良好的互動

在教學過程中，從幼兒一些細微的肢體動作中，可以觀察出同儕間的良性互動，例如：聊天、擁抱、摸摸臉等。

（四）幼兒會鼓勵其他人的表演

在表演完後的分享中，一開始幼兒經教師的引導，會用拍手等方式鼓勵其他幼兒的表演，但後來幼兒不需要教師指導就會拍手鼓勵其他幼兒，不但如此，還會說出哪位幼兒的哪項表演很好，並提出表演很好的原因。

T：那你們覺得他們表演的好不好？

QS：好！（大喊）

T：還有沒有可以更好的地方？有沒有人要說說看？

QSG：那個許○○表演的雨傘很好。

…

99.04.29 <3> 逐字稿

（五）幼兒能夠注意到他人的感受而不影響他人

當教學過程中出現會影響他人的情形時，幼兒們會注意到如何能不傷害到別人，例如：在小雨滴歷險記的故事中，幼兒們擠在一起接著要倒到地上，幼兒彼此會注意到不能互相壓擠到對方，因此去找出一個不影響別人的空位倒下。

（六）幼兒會幫助同儕解決問題

在第一次和第二次的故事戲劇活動中，幼兒並沒有出現幫同儕解決問題的情況，但在第三次和第四次的活動中，幼兒出現幫助他人的行為，例如當教師提到那個角色要表演時，幼兒們就會提醒那個不知道要出場演出的幼兒。

QSG4：颱風天要儲水備用。

QSB3：水！水快去！（揮手）

99.05.06 <4> 逐字稿

四、促進安全感

（一）幼兒不會擔心自己表現錯誤或不好

幼兒在過去的經驗中，極少接觸到戲劇類的活動機會，因此在一開始的教學時，他們會不太清楚自己要做什麼，即使知道也因不確定而感到不安，沒辦法投入在活動當中。但經過幾次的教學活動後，他們慢慢熟悉戲劇活動的內容及模式，因此可以在一次又一次的表現後越來越好，在最後一次教學時已經完全沒有不安的情況，幼兒們都能夠順利的進行戲劇活動。

T：好~小女孩要到外面來玩~

QSG3：（拿著氣球站在準備區不敢表演台走）

QSB2、QSB3：（推推她）

T：小女孩快點，來了！

QSG3：（往前走）

99.04.29 <3> 逐字稿

（二）幼兒對於教師安排的角色分配不會感到不安

在第一次故事戲劇活動選擇角色時，使用少數服從多數的方式，但幼兒因為自己想要的角色沒有被選到就不願意表演，一直在原地不動。但在第二次以後，幼兒對於選角不會感到不安，因此即使是教師直接指定角色，幼兒也會欣然接受並表演。

QSB6：（一直坐在地上）

T：站起來囉！你是什麼？

QSB6：我是花豹。

T：我們今天沒有要當花豹了，你要當什麼？

QSB6：（站著不動）

99.04.08 <1> 逐字稿

（三）幼兒主動嘗試有別於他人的表演方式

在進行故事戲劇活動時，大部分的幼兒會因為怕表演不好或錯誤，所以相互模仿，但漸漸地幼兒能安心的表演後，就會嘗試和別人不同的動作或表現方式。

QSB1：（自己用匍匐前進和其他幼兒不同的姿勢）

99.04.15 <2> 逐字稿

（四）幼兒不會害怕碰到風

在戲劇課程中幼兒能夠更輕鬆的上課，所以在課程中即使接觸到「風」也不會感到不安或是害怕，甚至閉上眼睛享受被風吹的感受。

T：（那出扇子對小朋友們搧）

QS：（小朋友們閉上眼睛享受被風吹的感受）

99.04.29 <3> 逐字稿

五、提升自我與集體效能感

（一）幼兒能積極參與表演活動

在故事戲劇的教學活動中，幼兒皆能積極參與表演，像是在表演水蒸氣時，幼兒們經過重複的表演過程後更投入，每個動作都會用力的表現。

T（小豬）：（T 學小豬的姿勢躲到樹下）

QSG2：跑！跑！（對著演小老鼠的幼兒們）

T（小豬）：可是後來又來了兩隻犀牛跟我一起躲雨耶！

QSB2：（彎著腰對著 SG1）

QSG2：（站在旁邊雙手彎曲著）

…

99.04.08 <1> 逐字稿

（二）幼兒能積極參與討論的過程

在和幼兒團體討論的過程中，因為幼兒本身有參與表演，對於親身經歷過的事物討論起來就特別熱烈，討論過程中幼兒還會手舞足蹈的邊做動作邊發表意見，運用各種肢體動作來表現想表達的事物。

T：小雨滴是什麼樣的呢？

QSB4：ㄒㄩㄟˇㄒㄩㄟˇㄒㄩㄟˇ！（用食指從上往下揮動）

QSG1：（也跟著用食指揮動）

QSB2：（雙手在半空中上下抖動）

QSB1：（單手上下揮動）

…

99.04.15 <2> 逐字稿

六、灌輸希望

（一）幼兒會積極爭取角色

幼兒能積極的爭取自己想要表演的角色，例如當教師問到想表演的舉手？幼兒不但主動用力的舉手，還會大聲的說出自己想表演的角色，也顯示出幼兒積極參與戲劇活動的狀況。

QS：我要…（小朋友們往前衝）

T：那可是這裡面有這麼多小動物，我們要選哪個動物…

QSB6：我要選！

QSG6：大象！

QSG1：我要老鼠！

…

99.04.08 <1> 逐字稿

（二）幼兒勇於爭取表演機會

幼兒不但會積極爭取自己想要的角色，也會依據角色想出自己喜歡的呈現方式，並表演給大家看。當有表演機會時，幼兒都會主動的舉手爭取機會。

T：誰要來表演大象阿？

QSB6、QSB2、QSG5：（做出大象鼻子的動作）

T：那大象是怎麼走路的？

QSG2：都這樣走！（站起來踏步）

T：他是這樣走（輕輕的走），還是這樣走（用力的走）？

QSB2：這樣！（站起來用力踏步）

T：碰！碰！碰！那我們現在大家一起來試試看，大家站起來！我看誰是很棒的唷！預備~開始~

QS：（小朋友們全都捏著鼻子拉長手，踏著用力的步伐）碰！碰！碰！碰！碰！

T：那他的鼻子會不會動？他的鼻子可以動喔！（將當鼻子的手左右搖晃）

QS：碰！碰！碰！碰！（晃動手、用力踏腳）

T：大家表演大象都太厲害了！那我現在來換下一個囉！

…

T：還有沒有人要表演別種犀牛？（SB3、SG4 舉手）

QSB5：換我了！

QSB4：我要！我要！我要！（大吼）

99.04.08 <1> 逐字稿

（三）幼兒會給予自己鼓勵

在活動結束後，幼兒都會以愛的鼓勵的方式給自己掌聲，還會大聲的喊出「ㄏㄡˋ ㄏㄟˋ」，幼兒們對於自己的鼓勵一次比一次大聲，到最後一次教學時，還有幼兒使用肢體動作主動地表現出自己很強很棒的樣子。

T：小朋友今天演得不錯！幫自己拍拍手！

QS：（拍手）（SB5 雙手彎曲往上舉，像展現肌肉的姿勢，嘴巴股滿了氣）

T：給自己一個愛的鼓勵！

QSG2：ㄏㄡˊ ㄏㄟˊ

S：（拍出愛的鼓勵節拍）ㄏㄡˊ ㄏㄟˊ ！

T：再一次！

QSB5：ㄏㄡˊ ㄏㄟˊ （很開心的喊著）

QS：（拍出愛的鼓勵節拍）ㄏㄡˊ ㄏㄟˊ ！

99.05.06 <4> 逐字稿

綜合上述，從觀察資料中顯示出幼兒情緒的轉變過程，研究者將上述內容彙整為下表 4-1-1 故事戲劇教學中幼兒學習情緒反應摘要表。從表中可以看出，在提升挫折忍受力、培養積極樂觀、利他的人生態度、促進安全感、提升自我與集體效能感、灌輸希望，六項觀察中幼兒在四次的教學活動中皆有改變。

表 4-1-1 故事戲劇教學中幼兒學習情緒反應摘要表

	第一次教學 →	第二次教學 →	第三次教學 →	第四次教學
提升挫折忍受力			幼兒在活動中跌倒被取笑，也能勇敢接受。	幼兒經教師的修正後，會接受並承諾再接再厲。
培養積極樂觀		幼兒主動提議要再次進行活動。		雖活動困難，幼兒還是想嘗試。
利他的人生態度	幼兒會阻止其他幼兒想要扮演的角色。	幼兒能尊重他人有不一樣的選擇。	幼兒會提醒輪到該角色出場的幼兒。	不需教師引導就會主動鼓勵其他幼兒的表演。

（續後頁）

表 4-1-1 故事戲劇教學中幼兒學習情緒反應摘要表（續）

	第一次教學 →	第二次教學 →	第三次教學 →	第四次教學
促進安全感	幼兒因不熟悉戲劇活動而感到不安。	幼兒開始嘗試與他人不同的呈現方式。		幼兒都能安心的表演，不會擔心表演的不好。
提升自我與集體效能感		重覆的歷程讓幼兒積極投入於活動中。		幼兒親身經歷過活動，因此團討時更為熱烈。
灌輸希望		幼兒會主動舉手爭取表演機會。		幼兒運用肢體表現出鼓勵自己。

伍、結論與建議

一、結論

（一）建立幼兒的信任感

幼兒在故事戲劇的教學過程中，對於教師的課程安排和教學內容不會感到不安，要上台表演時也不會害怕表現得錯誤或不好，安全感的建立有助於幼兒的學習。另外，幼兒變得更勇於表現自己，當教師在帶領新活動的時，幼兒配合度提高，很快就能進入狀況。由此見得，透過教學活動建立了與幼兒的信任感。

（二）降低幼兒的心靈創傷

豐富有趣的教學活動在幼兒的親身體驗下，從原來會刻意避開到後來能接受面對，即使接觸到更強大的風、雨時，也不會感到害怕，能平靜的感覺風和雨帶給自己的感受，勇敢面對原本存在於內在心靈的深度恐懼。整體而言，幼兒心靈原有的創傷已經逐漸縮小，甚至消失了。

（三）幼兒積極主動學習新知

從幼兒勇於表達、樂於表現，表示想再重複進行課程的回應中不難發現，幼兒對於每次的教學活動越加期待，即使面對到挫折或者困難的情境，皆能勇往直前解決問題。從幼兒的回饋中就可以看出幼兒強烈的學習渴望，而這些課程也能滿足幼兒的需求，達到良好的成效。

（四）幼兒面對困難勇於挑戰

從研究歷程中可發現，幼兒的行為和參與上由被動轉為主動，主動爭取表演機會、主動投入活動過程、主動給予自己鼓勵。課程中會期盼再次進行活動；過程後也會期待下一次的活動，即便教師提出會有比較困難的情況，幼兒並不會感到畏懼而逃避，反之，想要去嘗試、挑戰新事物。

（五）幼兒的情緒由負向轉為正向

綜合分析幼兒的行為、動作、表情、語言回應後，得知幼兒的負向情緒逐漸減弱，轉為積極進取的學習精神。當幼兒有負向情緒產生時，也能夠自己化解危機，正向思考處理方式，進而順利解決問題，使負向情緒不會影響到自己的學習。由此發現得知，幼兒已培養出正向思考的能力。

（六）建立幼兒間的良善互動

從幼兒肢體動作的呈現中觀察出同儕間彼此交流的情形。一開始幼兒容易為小事情就產生衝突，甚至會因自己的情緒不悅而動手攻擊對方。經多次教學過後，同儕間互助的情況有增強，由負向的互動轉為正向的互動。因此，在學習情緒上能夠穩定的接受教學活動。

二、建議

（一）教育實務者

針對災區幼兒的輔導上是目前教育實務者較少面對到的情況，但由於台灣屬於海島型國家，災難更為頻繁。因此建議教育實務者可以運用故事戲劇的方式帶領幼兒遠離創傷，重整幼兒的學習情緒，使其樂於參與活動。

（二）未來研究者

本研究建議未來研究者可以將故事戲劇運用在不同災區的幼兒，本研究是以八八水災為例，冀望未來研究者可以運用故事戲劇這種活潑有趣的活動，將此研究發展至不同的受創幼兒，幫助其正向的情緒發展。

致謝

本研究獲得行政院衛生署之「莫拉克颱風災後心理重建計畫」補助，特此感謝。

參考文獻

中國心理學會（2002）。**九二一災後心理復健實務**。台北市：衛生署。

江文慈（1999）。**情緒調整的發展軌跡與模式建構之研究**。國立臺灣師範大學教育心理與輔導研究所博士班論文，未出版，台北市。

吳秀香（2006）。**兒童情緒事件與因應方式之個案研究－以一位國小女童為例**。國立臺中教育大學教育學系碩士論文，未出版，台中市。

吳英璋（2000）。心理的（復）重建與心靈的（復）重建。載於教育部舉辦之「**九二一震災心理復健」學術研討會論文集**（頁 16-35），台北市。

宋宜宣（2009）。**戲劇教學策略融入社會領域情意教學之行動研究**。國立台北教育大學課程與教學研究所碩士論文，未出版，台北市。

李素卿（譯）（2001）。Richard S. Lazarus, Bernice N. Lazarus 著。**感性與理性：了解我們的情緒**（Passion and reason: making sence of our emotions）。台北市：五南。

李閏華（譯）（2001）Charles A. Corr & Donald M. Corr 著。**死亡與喪慟：兒童輔導手冊**。台北市：心理。

李翠玲（2003）。**戲劇性活動融入語言領域教學之研究－以低年級為例**。國立新竹師範學院台灣語言及語文教育研究所碩士論文，未出版，新竹。

李謙秉（2006）。**以互動式科學故事教學提升國小五年級學童對科學本質能力指標內涵理解之行動研究**。國立新竹教育大學人資處應用科學系教學碩士班碩士論文，未出版，新竹。

杜品儀（2007）。**樂觀學習課程方案對國小六年級學童樂觀解釋型態及正向情緒之影響**。國立台南大學教育學系課程與教學碩士班碩士論文，未出版，台南市。

林艾蓓（2008）。**以趣味科學融入教學探究國小一年級「空氣」概念之概念學習**。國立台北教育大學自然科學教育學系碩士班碩士論文，未出版，台北市。

林玫君（2005）。**創造性戲劇理論與實務：教室中的行動研究**。台北市：心理。

林芳宜（2009）。**教師協助學生條是悲傷情緒之研究**。國立花蓮教育大學國民教育研究所碩士論文，未出版，花蓮。

林宣妤（2006）。**運用創造性戲劇於幼稚園情緒教育之行動研究**。國立台南大學幼兒教育研究所碩士論文，未出版，台南市。

林昭慧（1999）。**幼兒在幼兒園中情緒調節之研究**。中國文化大學兒童福利研究所碩士論文，未出版，台北市。

林義修（2006）。**趣味科學活動對學童學習成就與科學態度之影響研究**。國立新竹教育大學人資處應用科學系教學碩士班碩士論文，未出版，新竹。

林靜琍（2007）。**運用創造性戲劇活動在教學場域的運用與實踐－以幼稚園大班為例**。國立新竹教育大學語文學系研究所碩士論文，未出版，新竹。

施雅芝（2009）。**戲劇治療療效因子對高風險家庭兒童情緒能力的影響**。淡江大學教育心理與諮商研究所碩士班碩士論文，未出版，新北市。

柯虹如（2006）。**從科學玩具遊戲教學探究國小學童的科學相關態度**。國立台北教育大學自然科學教育學系碩士班碩士論文，未出版，台北市。

洪憲志（2008）。**實施多元教學策略及多元評量對國小六年級學童自然科學習成效之行動研究**。台北市立教育大學自然科學系碩士班，未出版，台北市。

涂美琳（2011）。**國小學生災後學習適應及學校因應策略之研究－以高雄縣和屏東縣八八水災受災學生為例**。國立屏東教育大學教育學系碩士論文，未出版，屏東。

張小萍（2006）。**幼稚園戲劇教學之行動研究－以中班幼兒為例**。國立屏東教育大學教育行政研究所碩士論文，未出版，屏東。

張玉佩（2006）。**身心動作教育應用於輔導國小四到六年級學童改善情緒與行為之研究－以小團體輔導為例**。國立台東大學體育教學碩士在職專班碩士論文，未出版，台東。

張宏業（2006）。**九二一地震災區學童創傷後壓力反應與校園介入方案追蹤研究**。長庚大學臨床行為科學研究所碩士論文，未出版，桃園。

張曉華（1996）。**創作性戲劇原理與實作**。新北市：黎明。

張馨文（2007）。**台北市國小學童情緒智力與同儕衝突因應策略之相關研究**。國立花蓮教育大學國民教育研究所碩士論文，未出版，花蓮。

莊秀敏、簡淑真（2008）。提升弱勢社經幼兒情緒調節能力之行動研究。載於國立台東大學師範學院、教育學系(所)、幼兒教育學系暨碩士班舉辦之「**2008 行動研究學術研討會**」**研討會論文集**，台東市。

莊素芬（1999）。**情緒發展與 EQ 教育**。台北市：桂冠。

許玉來、成蒂、林方浩、陳美琴、楊筱華、葛書倫、呂嘉惠（譯）（2002）。Kenneth J. Doka, Ph. D.著。**與悲傷共渡：走出親人遽逝的喪慟**。台北市：心理。

許雅婷（2003）。**敘事式課程之理論與實踐－以「情緒教育主題」故事繪本為例**。國立中正大學教育研究所碩士論文，未出版，嘉義。

許傳方（2006）。**應用創意教學策略與網路輔助教學以促進國小學童科學創造力**。國立花蓮教育大學科學教育研究所碩士論文，未出版，花蓮。

郭美雲（2007）。**幼稚園繪本教學之歷程分析－以大班幼兒說故事能力為例**。國立花蓮教育大學幼兒教育學系碩士學位在職進修專班碩士論文，未出版，花蓮。

郭瓊瑛（2005）。**戲劇教學方案對國小學童情緒能力輔導效果之研究**。國立台南大學教育學系輔導教學碩士班碩士論文，未出版，台南市。

陳志明（2007）。**戲劇策略融入國小五年級學童團體輔導之行動研究**。國立台南大學戲劇創作與應用學系碩士班碩士論文，未出版，台南市。

陳柏熹（2010），**天災之後謹防「創傷後壓力症候群」**，載於 2010 行天宮精神醫學系列講座。

陳淑霞（2002）。**幼兒死亡概念與情緒反應之質性研究－以嘉義市某幼稚園四歲至六歲幼兒為例**。南華大學生死學研究所碩士論文，未出版，嘉義。

黃明麗（2009）。**創作性戲劇對兒童社會能力與學業成就之影響**。大葉大學教育專業發展研究所碩士論文，未出版，彰化。

黃珮貞（2008）。**運用兒童繪本進行情緒教育之研究**。國立新竹教育大學教育學系碩士班碩士論文，未出版，新竹。

楊佳惠（1999）。**創作性兒童戲劇研究**。國立台東師範學院兒童文學研究所碩士論文，未出版，台東。

趙家琛（2005）。**災後心理反應歷程與心理處置歷程之長期追蹤研究子計畫三：災後心理復健校園介入方案之探討 (I)**。行政院國家科學委員會專題研究計畫結案報告（NSC91-2625-Z-182-001）。台北市：國立台灣師範大學教育學系。

蔡春珠（2010）。**幼稚園實施創造性戲劇融入生態教育主題課程之研究**。朝陽科技大學幼兒保育系碩士班碩士論文，未出版，台中市。

蔡慧君（2008）。**結合繪本與創造性戲劇教學活動對國小三年級學童多元智慧的影響效果之研究**。逢甲大學公共政策研究所碩士論文，未出版，台中市。

盧素碧（1993）。**幼兒的發展與輔導**。台北市：文景。

戴琲樺（2006）。**故事與戲劇活動在生命教育教學上的應用**。國立屏東教育大學教育行政研究所碩士論文，未出版，屏東。

謝明昆（2010）。遊戲治療方案在 88 水災與 921 地震災後兒童心理復健－一所大學介入之研究。**幼兒教育年刊，21**。45-75

謝華馨（2003）。**應用創作性戲劇說故事教學活動之研究－以安和國小一年級為例**。國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，未出版，台東。

簡良哲（2008）。**創作性戲劇活動提昇學童同儕人際關係之行動研究**。國立臺灣海洋大學教育研究所碩士論文，未出版，基隆。

嚴單桂（2001）。以故事教學促進幼兒自我概念發展之嘗試歷程。載於中國文化大學幼稚教師教學學程中心編**「幼稚園實習教師」專題研究**（頁 103-123），台北市。

Calkins, L. M. (1994). *The art of teaching writing*. NH: Heinemann Portsmouth.

Hobfoll, S. E., Hall, B. J., Canetti-Nisim, D., Galea, S., Johnson, R. J., & Palmieri, P. A. (2007). Refining our understanding of traumatic growth in the face of terrorism: Moving from meaning cognitions to doing what is meaningful. *Applied Psychology , 56,* 345-366.

Quoidbach, J., Berry, E. V., Hansenne, M., & Mikolajczak, M. (2010). Positive emotion regulation and well-being: Comparing the impact of eight savoring and dampening strategies Original Research Article. *Personality and Individual Differences, 49*(5), 368-373.

Landy, R. J. (1994). *Drama therapy: Concepts, theories and practices*. Springfield, IL: Charles C.Thomas.

McTeague, L. M., Lang, P. J., Laplante, M. C., Cuthbert, B. N., Shumen, J. R., & Bradley, M. M. (2010). Aversive imagery in posttraumatic stress disorder: Trauma recurrence, Comorbidity, and Physiological Reactivity. *Biological Psychiatry, 67*(4), 346-356.

McTeague, L.M., Lang P. J., Laplante M., Cuthbert B. N., Shumen J. R., Bradley M. M. (2010), "Aversive Imagery in Posttraumatic Stress Disorder: Trauma Recurrence, Comorbidity, and Physiological Reactivity, " *Biological Psychiatry*, Vol. 67; No. 4; pp. 346-356.

Harris, P. L. (1991). *Children and emotion: The development of psychological understanding*. Malden, MA: Blackwell publishing.

Pynoos, R.S., & Nader, K. (1988). Psychology first aid and treatment approach to children exposedto community violence: Research implications. *Journal of traumatic stress*, 1, 445-473.

Anderson, R. J., & Brice, S. (2010). The mood-enhancing benefits of exercise: Memory biases augment the effect. *Psychology of Sport and Exercise*, 12, 79-82.

Rubonis, A. V., & Bickman, L. (1991). Psychological impairment in the wake of disaster: The disaster-psychopathology relationship. *Psychological Bulletin*, 109, 384-399.

Scheidlinger, S., & Kahn, G. B. (2005). In the aftermath of September 11: Group interventions with traumatized children revised. *International Journal of Group Psychotherapy, 55*(3), 335-355.

Steinberg, L., & Avenevoli, S. (2000). The role of context in the development of psychopathology: A conceptual framework and some speculative propositions. *Child Development*, 71, 66-74.

A Study of Story Drama on Response Transformation of Learning Emotion for Traumatic Children

Tez-Kuang Lee* Shih-Ting Yeh**

Abstract

The study has resorted to story dram as the instructional media to investigate the transformation process of emotional response for traumatic children, and the subject of study is of the children who suffered from impact of 88 waterflood at Linbian Township of Pintung County. The researcher has based on “observation outline” produced with literatures, and made use of story drama to design a set of teaching activities, which will be conducted of instruction once a week for a period of four weeks. The study will observe the impact of emotional response from children during instruction, and it is assisted with film recording, sound recording, and literatures as it resorts to triad verification to inspect the objectivity of observation. Results of the study are: sense of trust among children is built up during the process of activity and lower the mental trauma of children, so that they are willing to learn knowledge on their own and won’t be intimidated by difficult things. Thus, emotion is turned from negative into positive. In addition, it has also helped establish favorable interaction among children. Based on the above-mentioned study results, this study will put forth related suggestions focusing on practitioners of education and future researchers.

Keywords: Story Drama, Traumatic Children, Emotion.

*Assistant Protessor, Department of Child Care, National Pingtung University of Sciemnce and Technology.
**Graduate Student, Department of Child Care, National Pingtung Uiversity of Science and Technology.

華語兵器詞語的文化意涵研究[1]

宋千儀

摘　要

語言與詞彙展現歷時的文化承傳以及共時的現實傳統共同形成的文化語境，華語熟語中的兵器詞語以比喻方式呈現語言使用者對人和事的評價感受，此比喻意涵在華語文化語境方得彰顯。

本研究的目的是在文化語境中探討兵器詞語的內涵與用法。首先釐清現代華語兵器詞語的用途及其比喻意涵，繼之推究古文物兵器的形制用途，並考察文學文本中的兵器技法，以及操使兵器的人物個性，據此辨明兵器詞語的文化意涵。研究材料包括近代至現代通俗小說以及現代華語語料。

本研究的結論是：兵器詞語的象徵意義來自實體兵器的特性，在小說中兵器象徵人物個性，兵器詞語展現文化承傳。

關鍵字：華語、兵器、熟語、文化、小說、人物

宋千儀現為國立臺南藝術大學通識教育中心講師

壹、前言

華語熟語之中的兵器詞語為數甚夥，包括成語、慣用語、諺語、歇後語等。兵器詞語原為描寫兵戎戰事，但在語言歷時演變中，兵器詞語用途漸廣，用於刻畫人物言語舉止、形容世俗情態狀貌、描繪事件場面景況。

兵器之始乃因人間戰爭，說文解字：「兵，械也。」兵器為雙方交戰時進攻敵營或護衛身體的器械，兵器除了用於主動攻擊，還可用於防衛，人們乃運用兵器發展功夫武術以防身護體。經籍與史書記載典章禮制以及戰事，實體兵器因而進入史料典籍。現實世界的兵器到了文學家手中，文學家發揮天馬行空的想像力，虛構了諸般奇巧兵器、神通技法、武功招式。史料中的兵器與小說中的武術技法成為豐富的語言素材，進入現代人日常生活。

本研究的目的是在文化語境中探討兵器詞語的內涵與用法。首先釐析現代口語及書面語中兵器詞語的用途及其比喻意涵，繼之推究實際古文物兵器的形制用途，並考察文學文本中虛構的兵器技法，以及操使兵器的人物角色與其個性，據此辨明兵器詞語的文化意涵。

本研究所指的「兵器詞語」是詞語之中帶有兵器詞的「熟語」。[2]「熟語」的特色是詞語的結構「比較複雜，許多有詞組或句子的結構」，並且是固定詞組，「這些結構的成分和格式是語言應用中長期形成的，一般不容變更」，此外「他們的意義往往有整體性」，其含意不能從個別語素成分推導出來（符淮青，2008，頁 197）。

本研究中「兵器詞語」所指的「兵器」，依據《中國戰史大辭典‧兵器之部（上）》，「兵器」一詞的定義為「直接用於殺傷敵軍人員和破壞敵方作戰設施裝備的工具」（1996，頁 4）。中國古代兵器的發展，以火藥發明為分界，從西元前三千年到西元十世紀宋代火藥發明以前屬於冷兵器時代，從火藥發明直至十九世紀末為火器與冷兵器並用時期。冷兵器歷史久遠，與戰爭相隨，流傳數千年。冷兵器依照殺傷作用區分，可分為刺殺兵器、砍劈兵器、打擊兵器；依照形制區分，可分為長兵器、短兵器、柔性兵器、投射兵器；依據兵器的用途區分，冷兵器分為格鬥兵器、護體兵器、遠射兵器、防護器具（鄭文翰，1992，頁 280）。本文討論範圍為經常在熟語中出現的「冷兵器」。「兵器詞語」指熟語中帶有兵器、或熟語即是一種兵器、或熟語是一種技法，兵器熟語未必指涉戰事，可以比喻方式運用於寫作與言談。

本研究的材料包括文學文本以及現代語料。文學文本選用近代通俗小說，主要為《三國演義》、《水滸傳》、《西遊記》、《封神演義》、《說唐》。所選用的說部作品或描寫刀光血影的戰爭場面、或擬構奇特的武器法寶，小說人物各有稱手兵器及拿手功夫。選取這幾部通俗小說為研究材料，一方面是因為書中言及武事，作者創造了許多異器奇技；另一方面，這幾部

小說之本事亦敷演為戲曲，流傳於市井。俗文學由於通俗，因而深入人心，其中的兵器詞語廣為民間採擷並靈活運用，已超越了描述戰爭，擴及摹寫人情世事。

本研究使用的現代語料採用兩岸三地的語料庫[3]資源，語料來源包括台灣、北京、上海、澳門、新加坡，據此觀察華語地區的兵器詞語運用狀況。本文另以古今辭書[4]為參考資源，確定詞語定義、用法。

貳、現代華語兵器詞語的比喻義

日常用語中常見兵器詞語，例如：

沒想到他會使出這記「回馬槍」，害我全盤皆輸。

他聽到這個消息，彷彿一記「悶棍」打來，頓時失去知覺。

他做事向來極有主張，動輒「大刀闊斧」地改革陋習，絕不拖延。

選前爭論這項議題,最多只是一場「脣槍舌劍」。

我不跟他往來，因為他「笑裡藏刀」，太狡猾了。

他突如其來的一個笑話，緩和了室內「劍拔弩張」的氣氛。

這些兵器詞語有些刻畫人物的膽識或個性，例如「笑裡藏刀」；有些描寫人物處事態度手段，例如「殺回馬槍」、「大刀闊斧」；有些描繪物象或事情的景況場面，例如「劍拔弩張」。詞語之中帶有兵器，但未必用來敘述戰事、形容戰況，而是借用這些兵器詞語以比喻方式描述現實世界的人情與情境。這些結構固定的熟語含有字面以外的比喻意義，不能隨意變動其中的成分。

本節意旨為說明：現代華語中的兵器詞語不論描寫人物或是敘述情境，多半有比喻意義與作用。本文依兵器詞語的指涉，將熟語分為兩類：一、描寫「人情世態」的熟語；二、描寫「場面情境」的熟語。

一、描寫「人情世態」的熟語

這一類熟語描寫世俗情態，描述對象的是人，包括人的個性、言談、反應、人與人交涉的手段等人際關係。細分為刻畫人性或描述人物個性才識、描寫人物的言語行徑或處事手段、描繪世俗狀態三類。

1. 刻畫人性或描述人物個性才識

(1) 他從設計、繪圖、估價到監工，十八般武藝樣樣通。

比喻多種武藝或技能。

(2) 你笑笑時，鐵定不會笑裡藏刀。當我哭時，好像全世界都下著雨。

比喻外貌和善可親，內心卻陰險。比喻義來自兵器「刀」的巨大破壞力。

(3) 王義夫近幾年不僅寶刀未老，功力反倒日漸爐火純青。

比喻人的精神或技能不因年紀大而衰退。

(4) 三分鐘後，捷克前鋒漢姆斯基單刀赴會晃過防守隊員巧射入網，將場上比分改寫為 4 比 0。

比喻膽大。

(5) 但對在大陸的臺商則口蜜腹劍，百般溫言慰撫，全面新聞封鎖。

形容一個人嘴巴說的好聽，而內心險惡、處處想陷害人。

2. 描寫人物的言語行徑或處事手段

(1) 市府著眼都市發展現況及遠景，大刀闊斧加以整頓。

比喻處事興革果斷有魄力。比喻義來自「刀」與「斧」之厚重以及揮砍之威力。

(2) .美國發生獨立戰爭，法國人首先拔刀相助，他們從不認為這是干涉別國。

(諺語)比喻見義勇為，打抱不平。比喻義來自「刀」的攻擊力以及小說中用刀之人的直率剽悍個性。

(3) 魯迅對膽與識、智與勇者所持的態度是：我佩服會用拖刀計的老將黃漢升，但我愛莽撞的不顧利害而終於被部下偷了頭去的張翼德。

比喻陰謀、圈套。比喻義來自小說中黃忠假裝敗逃攻人不備之典故。

(4)武術院邊設擂臺，關公面前耍大刀。

(歇後語)比喻在高手前賣弄本領。比喻義來自小說中關公本領高強，專精操使青龍偃月刀之典故。

(5)這是知識產權引發貿易戰致勝的殺手鐧之一。

喻指取勝的絕招。比喻義來自秦瓊與羅成各留一招之典故。

(6) 區裏對這十家店又殺了個回馬槍，有六家整改到位。

比喻冷不防的反擊。比喻義來自秦瓊與羅成各留一招之典故。

(7) 院長指立委不應惡意批評放冷箭。

暗中設計陷害他人。

(8) 昨日一早便在國是論壇時間開砲。

對人嚴厲批評。砲為火器，比喻義來自火砲的強大殺傷力。

(9) 孤立伊拉克的美國吃下一記悶棍。

比喻趁人不備的攻擊。

(10) 伊拉克早先以西方人質充當擋箭牌以抵擋多國部隊攻擊。

比喻借辭推託或掩飾的藉口、理由。比喻義來自實體「盾」牌防護遮掩的功能。

(11)保守黨副主席尼科爾森女士週五倒戈投誠反對黨自由民主黨。

比喻背叛。

3. 描繪世俗情態

(1) 三級制造成行政效率不彰，但廢省大動干戈，應可廢除鄉鎮。

比喻行事大肆聲張、勞師動眾或大費手腳。比喻義來自「干」與「戈」為早期主要戰　鬥裝備，動干戈便是起戰事。

(2) 不少中生代的精英出走，並有同室操戈，兩敗俱傷的擔憂。

比喻兄弟不睦或內部的爭鬥。

(3) 兩人作禮貌一吻，這可會是化干戈為玉帛的先兆？

比喻將衝突轉變為和平。

(4) 如此是封殺，是慘無人道，更謂「鳥盡弓藏，兔死狗烹」。

比喻可與共患難，不可與共安樂。

二、描寫「場面情境」的熟語

這一類熟語或形容事情景況境界，或描述事件發生的場面，有些雖是形容戰爭狀況，亦可用以比喻其他一般事物的景況。

(1) 譚雪本人也具備了衝擊金牌的能力，但是明槍易躲，暗箭難防，譚雪躲過了雅各森的明槍，卻沒料到薩格尼斯的暗箭。

比喻暗中的攻擊比較難以提防。比喻義來自「槍」用於正面攻擊，而「弓箭」用於遠射，被襲之人甚至不知為何受傷。

(2) 當時有為數不少的台塑員工在場，現場氣氛劍拔弩張。

形容情勢緊張。比喻義來自「劍」與「弩」一為格鬥兵器、一為遠射兵器，出動劍弩便有戰事。

(3) 為了民族大義，就算是刀山火海，我也絕不退縮。

比喻非常危險和困難的地方。

(4) 這一場幫派械鬥，只見刀光劍影，甚是嚇人。

形容殺氣騰騰的場面。比喻義來自「刀」「劍」是最古代常用的格鬥兵器。

(5) 整治公用部位也不像以前那樣刀槍不入了。

形容非常強壯堅固，連刀槍都無法損傷。

(6) 男裝近三年來，復古風似乎吹到了強弩之末。

比喻原本強大的力量已經衰竭，不能再發揮效用。

(7) 這筆經費已撥付縣府，拆除工作已箭在弦上。

比喻勢在必行。比喻義來自射箭步驟，必先置弦張弓然後便發箭。

(8) 美國首次派遣包括喬丹在內的 NBA 球員參加奧運會,將對手殺了個片甲不留。

形容戰敗逃走的狼狽狀。

(9) 隨身帶回的是大量有關美國經濟的書籍資料，按她的話講，這叫臨陣磨槍，現學現用。

意謂事態急迫，匆忙應變。

(10) 跳上國際舞臺，包管你名垂宇宙，包管你把世界列強打得棄甲曳兵而逃。

形容戰敗逃走的狼狽狀。

參、實體兵器的特性與小說中兵器的個性

兵器詞語的要素「兵器」來自實體兵器，實體兵器在小說家的筆下衍生出形形色色奇特兵器技法，小說中的兵器指涉了兵器以外的對象，標誌著小說中的人物性情。本節旨在探索通俗小說中各兵器技法的特色，以及使用兵器的人物個性，嘗試說明：小說中的兵器實為「符號」，兵器的個性正象徵其使用者的個性。

一、十八般武藝

「武藝」是習武人物基本的武學涵養，指的是應用武器施展的技藝。南宋華岳《翠微南征錄》、明代謝肇淛《五雜俎》及朱國禎《涌幢小品》都提及十八般武藝（段清波，1998，頁 2）。十八般武藝是：「弓、弩、槍、刀、劍、矛、盾、斧、鉞、戟、鞭、鐧、撾、殳、叉、耙頭、綿繩套索、白打」，最後一種「白打」是拳術而非兵器。清朝褚人獲《堅瓠集》記載的十八種兵器為：「弓、弩、劍、牌、斧、鉞、矛、槍、戈、戟、棒、鞭、撾、耙、錘、鏈、銃」至此十八般武藝全為兵器。十八種兵器除了「銃」，悉為冷兵器，施展運用時必須有相當的體力和機變反應。

小說《水滸傳》中九紋龍史進央求王教頭點撥「十八般武藝」，[5]這十八般武藝是「矛、鎚、弓、弩、銃、鞭、鐧、劍、鏈、撾，斧、鉞并戈、戟，牌、棒與鎗、杈」。後來講唱文學之中提到十八般武藝多半是「刀、槍、劍、戟、斧、鉞、鉤、叉、鑭、棍、槊、棒、鞭、鐧、錘、抓、拐子、流星。」這十八種兵器包含了長兵器與短兵器，其克敵方式有刺、劈、砍、打等，若要十八般兵器樣樣精通，必然身強體壯、敏捷過人，就武學而言，是多才多藝的能人。

二、刀

《釋名・釋兵》：「刀，到也，以斬伐到其所刀擊之也。其末曰鋒，言若鋒刺之毒利也。其本曰環，形似環也。其室曰削，削，峭也，其形峭殺裹刀體也。」（1983，頁 879）據此，

刀的特徵是刃口鋒利，柄端有環，適於砍斬。這種裝有長柄的砍斫武器刀，早在商代就已出現，刀身為青銅，刀背呈弧形曲線，如果裝置長柄，便可以從遠處攻擊（圖 1）。

（圖 1）商《帶穿長條青銅刀》　1989 年江西新贛大洋洲出土

西周春秋之際已出現環形首的刀，刀背彎如新月，刀首環狀（圖 2）。漢〈稿砧今何在〉：「何當大刀頭？破鏡飛上天。」大刀頭是環首刀，「環」諧「還」音，大刀頭意指回還。

（圖 2）西周～春秋《刀》　內蒙西自治區文物考古研究所藏

刀的形制除了有長柄刀，還有短柄適合隨身攜帶的手刀。台灣原住民的「驅惡靈刀」刀身寬，刀尖前銳後方，有兩耳可以纏綁藤圈隨身配掛，既有實用的護身功能，又有裝飾效果（圖 3）。

（圖 3）雅美族（達悟族)《驅惡靈刀》　國立臺灣博物館藏

刀是單刃厚背的兵器，因此使刀之人多半勇猛健壯，個性剽悍。《水滸傳》中身刺九條青龍的九紋龍史進使一柄三尖刀，史進一旦惱怒，那可要「問得我手裏這口刀肯，便放你去」，雙方戰個高下才能罷休。《水滸傳》另一好漢八臂那吒項充裝扮是「鐵帽深遮頂，銅環半掩腮。

傍牌懸獸面，飛刃插龍胎。」[6]裝備則是「使一面團牌，背插飛刀二十四把，百步取人，無有不中。」項充的二十四把飛刀應是短柄刀，適於近戰格鬥，機動性強。《水滸傳》中花和尚魯智深則持禪杖戒刀，使的是長兵器大刀，其人一腔熱血，不畏惡勢力，「禪杖打開危險路，戒刀殺盡不平人。」[7]

《三國演義》中劉關張於桃園結義，劉備便為雲長造青龍偃月刀，又名冷豔鋸，重八十二斤。[8]小說中手持長刀的關羽神勇重義，因而民間奉為關聖帝君。關羽使刀，自然有使刀的戰術，關羽首次遇黃忠，便想：「老將黃忠，名不虛傳：鬥一百合，全無破綻。來日必用拖刀計，背砍贏之。」剽悍壯士拖刀顯得格外狼狽，其實正是武士計謀，攻敵之不備。

實體刀刃之鋒利程度甚至能「削鐵如泥，吹毛立斷」，在小說之中，刀有莫大威力，不論劈、砍皆乾淨俐落，同樣的，使刀的人物身手雄健有力，個性和兵器一致，剛正、坦率、不造作。

三、劍

《釋名‧釋兵》：「劍，檢也，所以防檢非常也。又其在身拱時斂在臂內也。其旁鼻曰鐔，鐔，尋也，帶所貫尋也。其末曰鋒，鋒末之言也。」（1983，頁 880）劍的兩端有刃，可以用於近戰劈刺，也能橫斬，又因形體較窄，可以隨身配戴用以防身。持劍者多半有相當地位和權力，外型常是丰姿俊朗。

早在西周時就已出現柳葉形的青銅劍，形體小巧的短劍便於攜帶防身。寶雞竹園溝 19 號墓出土的帶鞘短劍有木質襯裡、外包銅皮的精美劍鞘，劍體兩側刃薄而鋒利，出土時放置在棺木之中墓主身側，或許正是墓主生前防身利器（圖 4）。

（圖 4）西周《帶鞘短劍》　寶雞竹園溝 19 號墓出土

中國南方由於地理環境等因素，戰事以步兵近戰為主，進而促使春秋時吳、越、楚等國造劍技術精進（楊力文，2002，頁 23），鑄劍水準超過中原地區。地處春秋越國古甌地的浙江龍泉盛產寶劍，龍泉境內有高山鳳陽山黃茅尖、流水甌江，山溪蘊藏純度高的鐵砂， 稱為「鐵英」，是鑄劍的原料。此外龍泉出產「亮石」，用以砥礪刀劍，所出寶劍鋒利異常，有「陸斷犀兕，水截鯨鯢」之稱。[9]

湖北江陵望山出土的春秋時期越國《越王勾踐劍》刃薄而鋒利，正面為藍色玻璃，背面為綠松石鑲嵌花紋，閃著青冷劍光，劍身飾滿黑色的菱形花紋，外型精巧優雅，與青銅刀的豪俊各有千秋（圖 5）。

（圖 5）春秋晚期《越王勾踐劍》　湖北省博物館藏

小說中操持劍的人多半有相當地位和權力，《三國演義》中袁紹、董卓、曹操、劉備皆持劍。桃園結義之後劉備命良匠打造雙股劍自用；[10]魏國曹操有寶劍二口，一名「倚天」，一名「青釭」，[11]倚天劍自己佩帶，青釭劍令夏侯恩佩之；就連蠻王孟獲也懸著兩口松紋鑲寶劍，以為身份表徵。

劍也是與仙人最匹配的兵器，小說中仙風道骨的角色必當配劍。《封神演義・第七十八回三教會破誅仙陣》誅仙陣內有四口寶劍，「俱是先天妙物」，三教破誅仙陣之後，四口寶劍「誅」、「戮」、「陷」、「絕」為廣成子、赤精子、玉鼎真人、道行天尊四位所持，《封神演義・第八十三回三大師收獅象狍》，仙人們祭起四口寶劍以破萬仙陣。

劍在小說中代表超絕群倫與不可侵犯，其特性則是尖銳直接，不避正面衝突，持劍的人物或在人間呼風喚雨，或於仙界神通廣大。

四、矛

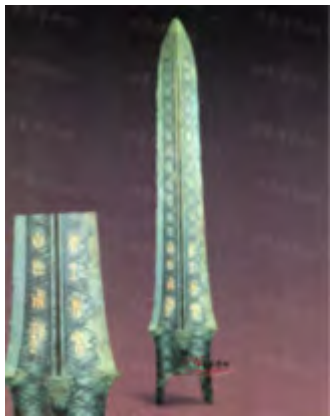
《釋名・釋兵》：「矛，冒也，刃下冒矜也。下頭曰鐏，鐏，入地也。松檀長三尺，其矜宜輕，以松作之也。檀，速檀也，前刺之言也。」（1983，頁 879）根據《說文解字》，矛別名「槊」。矛的長度至少兩公尺以上，矛頭尖端鋒利，是用來直刺的格鬥兵器，可以舞動矛的武士多半孔武有力。《尚書・周書・牧誓》記載武王討伐商紂王，與眾兵宣示：「稱爾戈，比爾干，立爾矛，予其誓。」可知在周代矛已經是重要的戰爭裝備了。

商代就已出現青銅矛，商早期的矛身狹（圖 6），商晚期的矛身變寬（圖 7），春秋後期的矛身細長、有紋飾。

（圖6）商《四稜錐形青銅矛》　1989年江西新贛大洋洲出土

（圖7）商晚期《鑲嵌蛇紋銅鉸玉矛》　中國社會科學院考古研究所藏

春秋時期吳越諸國以以高超的製劍技術製矛，湖北江陵馬山出土的《吳王夫差矛》矛身類似劍身，中脊凸起，脊上有血槽，矛身飾滿黑色的菱形暗紋，其精美不輸《越王勾踐劍》（圖8）。



（圖8）春秋晚期《吳王夫差矛》　湖北省博物館藏

長矛可以用來直刺敵方戰車上的甲士，因此持矛的武士多半力大無窮，並勇於衝鋒陷陣。《三國演義》劉備為張飛造丈八點鋼矛，[12]《水滸傳》跳澗虎陳達也操丈八矛，[13]兩人都是體格強壯、生性粗魯之人。

雖然「槊」為矛之別名，持槊之人體格強健卻未必粗魯，倒帶些豪氣。《三國演義》曹操橫槊賦詩，[14]何等氣概；《說唐》中單雄信使一根金釘棗陽槊，[15]呼應其人耿直桀傲。當魯直勇壯的「矛」轉變為「槊」時，操持兵器的人物個性也少了矛的粗豪，多了幾分英雄氣概。

五、槍

槍是在唐代之後由矛演化而來，有長桿和槍鋒。可以扎、刺，舞動時變幻莫測，可以瞬間攻人之不備。槍的用途甚多，兩軍相向時可用之刺敵，紮營安寨時可樹之為營，渡河時可捆之為筏（王兆春，1999，頁 32）。槍盛行於宋明，槍桿往往較矛桿有彈性，[16]格鬥時以槍桿撥掃敵人兵器，桿身的彈性借力打力、化解敵人攻擊，再迅速刺向敵人，而能制敵。

臺灣的原住民也以槍為武器，但為投射武器而非扎刺武器，因此原住民的「槍」體制雖長卻輕巧，狩獵時可以用以投擲刺殺野獸（圖 9）。

（圖 9）卑南族《槍》　國立臺灣博物館藏

槍可用於扎、刺，制敵手段乃在「速度」與「變化」。《三國演義》中趙雲的兵器就是槍，小說中趙雲初現，是「少年將軍，飛馬挺鎗」。[17] 趙雲「生得身長八尺，濃眉大眼，闊面重頤，威風凜凜」，一出場就以先聲奪人之勢直取文醜，與袁紹大將文醜大戰五六十合，確實不同凡響。《說唐》中羅成擁有家傳槍法，[18] 年僅十四歲即擅長羅家槍，其人勇猛卻少年氣盛。

小說中使槍之人多半反應機巧靈敏，槍的特性正如使槍人物：其奧妙高超在變化莫測、守中帶攻，令旁人無從招架。

六、戈

《釋名・釋兵》：「戈，過也。所刺擣則決過，所鉤引則制之，弗得過也。」（1983，頁 879）是帶鉤又帶啄（圖 10）的兵器，[19] 殺傷力強，商代就已普遍使用。《尚書・周書・牧誓》記載武王伐紂，此役武王軍隊主要兵器是矛與戈，《尚書・周書・武成》：「罔有敵於我師，前徒倒戈，攻於後以北，血流漂杵。」 戰爭中紂王軍隊「前徒倒戈」，武王得以伐紂成功。考古出土的文物也證明商人已用戈於戰爭，河南偃師二里頭遺址出土銅戈、戚、鉞等兵器，其中的青銅戈是史上較早的銅兵器（中國社會科學院考古研究所，2008，頁 130）。

（圖10）戰國《三獸銅啄》　江川李家山出土

最早的戈是直援的（圖 11），商晚期出現帶胡帶穿的戈（圖 12，圖 13），戈刃加長、便於裝柄，殺傷力大增，後來與援平衡的戈內也有鋒刃，更為犀利。

（圖 11）商晚期《齒刃長援戈》　四川省文物考古研究所藏

（圖 12）商《四穿長胡青銅戈》　1989 年江西新贛大洋洲出土

（圖 13）戰國《虎紋中胡戈》　四川省博物館藏

戈的殺傷力強，小說中使用戈的人也較敢於攻擊。《三國演義》中孫權向劉備討荊州卻不見歸還，於是派周善下書，假稱孫國太病危，接孫夫人與阿斗回吳，扣留阿斗爲人質，以換取荊州。[20]周善使用的就是戈，周善雖是小人物，卻承擔誆人重任，還要對付奪阿斗的趙雲，確實膽量驚人。

七、戟

《釋名‧釋兵》：「車戟曰常。長丈六尺，車上所持也。八尺曰尋。倍尋曰常，故稱常也。」（1983，頁 879），另有短小便於直握的「手戟」：「手戟，手所持擿之戟也。」（1983，頁 879）戟兼有矛、戈兩兵器的功能，可以直刺、橫啄、倒鉤。戟的殺傷力強，且形制龐大，長一丈六尺，製作不易，因此執戟之人多半是體貌偉岸的貴族，執戟而立頗見威儀。隋唐之後，戟漸成為儀仗品。（圖 14、圖 15）

（圖14）戰國《長刺連鉤銅戟》　廣東省博物館藏

（圖15）戰國中期《鉤內戟》　河南省南陽市博物館藏

車戟的的標準形制為一丈六尺，使用戟的武士必是體型偉岸、容貌英武。《三國演義》中的呂布「生得器宇軒昂，威風凜凜，手執方天畫戟」，[21] 出陣時的裝束是「頭戴三叉束髮紫金冠，體挂西川紅錦百花袍，身披獸面吞頭連環鎧，腰繫勒甲玲瓏獅蠻帶；弓箭隨身，手持畫戟，坐下嘶風」，戟的莊嚴威武外型和呂布儀表相當。

為了和戟匹配，小說中持戟之人都是俊帥威風的年輕人，《水滸傳》中不打不相識的小溫侯呂方和賽仁貴郭盛都操戟。兩壯士初次見面，呂方紅衣紅甲，連坐騎都是「胭脂抹就如龍馬」，手執一柄朱紅畫桿方天戟；郭盛則是白衣白甲白馬，操持寒戟銀蛟方天畫戟。[22]

小說中戟與戟的主人就外型而言，都威風莊嚴；就作戰實力而言，戰鬥力強，可知戟在小說中成了人物威儀的標記。

八、斧與鉞

斧鉞皆為劈砍兵器，斧刃較窄，鉞刃較寬。《釋名・釋兵》：「鉞，豁也。所向莫敢當前，豁然破散也。」（1983，頁 881）殺傷力強，即使大敵當前，手執斧鉞的武士足令萬夫不擋。《尚書・周書・牧誓》記載周武王伐紂誓師時：「王左杖黃鉞，右秉白旄以麾」，可見在商代鉞不但是兵器，還是權力的象徵。殷墟婦好墓出土大型青銅鉞飾有虎撲人頭紋樣，讓人怵目驚心，足以震懾敵軍，更是墓主統兵沙場的權威表徵。（圖 16）

（圖 16）商《青銅鉞》　河南安陽殷墟婦好墓出土

斧是厚重的兵器，斧的使用者多是力大無窮。《水滸傳》中個性莽撞的黑旋風李逵「使兩把板斧，及會拳棒」。[23]《說唐》中又傻又搞笑的程咬金使一柄宣花斧，程咬金受尤俊達教授用斧，生性駑鈍怎麼也學不會，後來在夢中一老人教與斧法，程咬金醒來就能把斧頭舞得光如白晝。[24]斧頭主人的個性總跟其所操使的兵器相配，性情愚魯，小說中的斧也就成了小說人物個性戇直象徵。

九、鐧與鞭

鐧的形制似劍，但看似無刃，鐧身四面，是用來砸擊的短兵器。因為四面皆有稜角，格鬥時甚有威力。鐧與鞭形制特殊，屬於雜兵器，武將力士喜用，並未成為軍隊建制中的必須裝備。（圖 17）

（圖 17）清代武舉家傳鐵鐧

鐧有稜角，殺傷力強。《說唐》中秦瓊祖上傳留一件兵器，是兩條一百三十斤鍍金熟銅鐧，秦家鐧和羅成家的羅家槍俱有名聲。少年羅成與秦瓊盟誓，互相傳授羅家槍與秦家鐧，但「秦瓊把鐧法一路路傳與羅成，看看傳到殺手鐧，心中一想：『不要吧，表弟勇猛，我若傳了他殺

手鐧，天下只有他，沒有我了。』羅成學了一回，也把槍法一路路傳與秦瓊，看看傳到回馬槍，也是心中一想：『表兄英雄，若傳了他，只顯得他的英名，不顯得我的手段了！』 」[25] 兩人各留一手。「殺手鐧」、「回馬槍」都是武士絕招，在極限狀況下才不得不使出，一旦用上，勢必克敵。

十、棍、棒、杵、殳

棍、棒、杵、殳的形制簡單，是一根長直的棍子，乃是古代常用的砸擊兵器。有些棍棒另加改良，增添攻擊力，例如狼牙棒在棒的前端紮帶錐刺，戚家軍的夾刀棍在棍的前端裝一刀刃，其殺傷力遠優於一般棍棒。（圖 18）

（圖 18）戰國《虎噬牛狼牙棒》　雲南省博物館藏

《西遊記》中孫悟空誆騙麒麟山獬豸洞賽太歲大王，說是朱紫國的陣仗「弓箭刀槍甲與衣，干戈劍戟並纓旗。剽槍月鏟兜鍪鎧，大斧團牌鐵蒺藜。長悶棍，短窩槌，鋼叉銃鉋及頭盔。打扮得鞾鞋護頂並胖襖，鐧鞭神彈與銅鎚。」[26] 長短、輕重兵器齊備，其中的「長悶棍」是齊眉大棍，具有粗勇的特徵。

十一、弓、弩、砲

弓、弩、砲屬於遠射兵器，乃利用機械裝置將有殺傷力的箭鏃、石彈發射至敵方。《釋名・釋兵》：「弓，穹也，張之穹隆然也。」（1983，頁 878）「弩，怒也，有勢怒也。」（1983，頁 879） 弓弩皆有蓄積能量、突然釋放擊中遠方目標的特色。《史記・卷六十五孫子吳起列傳》孫臏於馬陵道便是以萬弩伏擊龐涓，龐涓智窮兵敗而自刎。

商代已鑄造精美的弓，河南安陽小屯出土的晚商弓形器，馬頭形臂端，弓身有蟬紋，鑲綠松石，鑄四條龍，眼耳均鑲綠松石。（圖 19）

（圖 19）商晚期《馬頭弓形器》　中國社會科學院考古研究所藏

臺灣原住民狩獵也使用弓弩，十字弓僅見於賽夏族與鄒族，是由弓與托弓槍組成的投射武器，出現較晚。（圖 20）

（圖 20）賽夏族《弩弓》　國立臺灣博物館藏

十二、甲與盾

甲與盾都是防衛器具，甲是穿在武士身上，保護身體；盾是以手握持，抵擋攻擊。《釋名・釋兵》：「盾，遯也。跪其後避以隱遯也。」（1983，頁 880）其功能不在進擊格鬥，而在防禦，盾常用以抵禦箭矢，因此遮擋飛箭的盾牌俗稱「擋箭牌」。（圖 21，圖 22）

（圖 21）雅美族（達悟族)《藤甲》（正面）　國立自然科學博物館藏

（圖 21）雅美族（達悟族)《藤甲》（背面） 國立自然科學博物館藏

（圖 22）雅美族（達悟族)《籐盾》 國立臺灣博物館藏

《三國演義》中蠻王孟獲使用犀甲，後聽聞烏戈國有藤甲軍，乃尋求烏戈國藤甲軍的支援。藤甲做工繁複，「其藤生於山澗之中，盤於石壁之內；國人採取浸於油中，半年方取出晒之；晒乾復浸，凡十餘遍，卻纔造成鎧甲；穿在身上，渡江不沈，經水不濕，刀箭皆不能入。」[27] 甲既為防衛器具，自然越堅固越見功效。《三國演義》中諸葛亮七擒孟獲，孟獲個性頑強，不輕易屈服，犀甲與藤甲正反映其剛強固執的性情。

肆、結語

語言是溝通的工具，語言反映價值觀、規範和意識形態，語言文字貫穿於社會和文化（陳原，2001，頁 442-463）。克魯伯和克拉克洪認為文化是可傳遞的，傳遞的媒介是「一些符號，這些符號與它們所指稱或代表的事物，並不必然具有直接的或自然的關連性。」（徐雨村譯，2005，頁 96）群體中最常用的符號就是語言。

本研究的兵器詞語屬於「熟語」，熟語必有其形成之「理」與現實之「用」，兵器詞語的整體意義有其理據，其理據來自實體兵器的特性。當實體兵器進入文學，文學家賦予兵器技法以標誌功能，兵器於是成為象徵人物個性的符號。語言如同文學，展現文化的歷時承傳以及共時現實二者共同形成的文化語境，華語中兵器詞語往往是象徵符號，其意涵來自實體文物的特性以及虛構兵器人物的個性。

華文化講究含蓄禮貌、人我和諧，褒貶人物力求彬彬有禮（顧曰國，1992）。華文化語境中，讚美與批評人物需保持文雅態度，當明晰規則（Rules of Clarity）與禮貌規則（Rules of Politeness）衝突時，華人選擇以隱晦間接的方式表達感受（施玉惠，1999）。兵器詞語以比喻方式呈現語言使用者對人的評價、對事的感受，顯現民族思維的共性，褒貶品評的比喻意涵唯有在華語文化語境方得彰顯。

註釋

1.本論文據論文〈漢語兵器詞的文化意涵研究〉增補，並依據三位匿名審查教授審查意見修正完成，審查教授賜予寶貴意見，作者致最高謝忱。作者論文〈漢語兵器詞的文化意涵研究〉於 2010 年 6 月 19 日發表於《第 4 屆 CIEE 華語文教學研討會》，臺北市：國立政治大學。

2.本文所述「熟語」的定義及範圍參考《辭海》（上海：上海辭書出版社，1979），頁 1572，以及竺家寧：《漢語詞彙學》（臺北市：五南圖書出版股份有限公司，2004 年），頁 416。「熟語」是指：「語言中定型的片語或句子，使用時一般不能任意改變其組織，包括成語、諺語、格言、歇後語等。」

3.香港城市大學語料庫 http://rlcondor.cityu.edu.hk/search.php?lang=tc（包括北京、上海、台灣、香港、澳門、新加坡等地區）；中央研究院現代漢語平衡語料庫 http://dbo.sinica.edu.tw/ftms-bin/kiwi1/mkiwi.sh?ukey=-1497153511&qtype=-1；北京大學漢語語言學研究中心現代漢語語料庫 http://ccl.pku.edu.cn:8080/ccl_corpus/index.jsp?dir=xiandai 。

4.漢・劉熙撰（1986）《釋名》，《景印摛藻堂四庫全書薈要》第 79 冊，臺北市：世界書局。漢・許慎撰，清・段玉裁注（2005）《說文解字注》，臺北市：藝文印書館。清・張玉書等撰（1986）《御定康熙字典》，《景印摛藻堂四庫全書薈要》第 81-82 冊，臺北市：世界書局。教育部重編國語辭典修訂版 http://dict.revised.moe.edu.tw/index.html。

5.《水滸傳》第二回〈王教頭私走延安府，九紋龍大鬧史家村〉。

6.《水滸傳》第五十九回〈吳用賺金鈴弔掛，宋江鬧西嶽華山〉。

7.《水滸傳》第三回〈史大郎夜走華陰縣，魯提轄拳打鎮關西〉。

8.《三國演義》第一回〈宴桃園豪傑三結義，斬黃巾英雄首立功〉。

9.據《古代兵器大展專輯》：相傳春秋時期歐冶子在浙江龍泉鑄劍，龍泉寶劍因而名揚天下。龍泉因得地利而產寶劍，龍泉劍是花紋劍，紋樣是在鑄造時自然形成，形態千變萬化。林智隆等著：《古代兵器大展專輯》（高雄市：國立科學工藝博物館，2005 年），頁 26 至 28。

10.雖然此時劉備尚處於市井，卻為自己打造雙股劍，小說作者似乎藉寶劍肯定劉備的貴族血統，另一方面暗示劉備日後的權位。

11.《三國演義》第四十一回〈劉玄德攜民渡江，趙子龍單騎救主〉。

12.《三國演義》第一回〈宴桃園豪傑三結義，斬黃巾英雄首立功〉。

13.《水滸傳》第二回〈王教頭私走延安府，九紋龍大鬧史家村〉。

14.《三國演義》第四十八回〈宴長江曹操賦詩，鎖戰船北軍用武〉。

15.《說唐》第五回〈秦叔寶窮途賣駿馬，單雄信交臂失知音〉。

16.區別槍與矛的方式，一說是矛長槍短；一說是刃長為矛、刃短為槍；一說是矛頭圓錘狀、槍頭棱錘狀；一說是矛桿較長且沒有彈性、槍桿有彈性。鄭軼偉：《中國古代冷兵器》（上海市：上海文化出版社，2008 年），頁 22。

17.《三國演義》第七回〈袁紹磐河戰公孫，孫堅跨江擊劉表〉。

18.《說唐》第九回〈奪先鋒教場比武，思鄉里叔寶題詩〉。

19.「啄」是中國南方少數民族用的兵器，整體呈 T 字形，其殺傷原理類似「戈」，見：楊力文：〈中國古代的格鬥兵器〉，《歷史月刊》178（2002.11），頁 28。

20.《三國演義》第六十一回〈趙雲截江奪阿斗，孫權遺書退老瞞〉。

21.《三國演義》第三回〈議溫明董卓叱丁原，餽金珠李肅說呂布〉。

22.《水滸傳》第三十五回〈石將軍村店寄書，小李廣梁山射雁〉。

23.《水滸傳》第三十八回〈及時雨會神行太保，黑旋風鬥浪裏白條〉。

24.《說唐》第二十一回〈俊達有心結好漢，咬金學斧鬧中宵〉。

25.《說唐》第九回〈奪先鋒教場比武，思鄉里叔寶題詩〉。

26.《西遊記》第七十回〈妖魔寶放煙沙火，悟空計盜紫金鈴〉。

27.《三國演義》第九十回〈驅巨獸六破蠻兵，燒藤甲七擒孟獲〉。

參考書目

一、古籍

漢・孔安國傳，唐・孔穎達等正義（1979）。尚書正義。十三經注疏，第1冊。臺北縣板橋市：藝文印書館。

楊家駱主編（1997）。新校本史記三家注并附編二種。臺北市：鼎文發行：大華傳真總經銷。

元・施耐庵撰（2001）。足本水滸傳。臺北市：世界書局。

明・吳承恩著（1983）。西遊記。臺北市：桂冠圖書公司。

明・許仲琳著，明・李雲翔續著（2005）。封神演義。臺北市：台灣古籍。

明・羅貫中撰（1998）。三國演義。臺北市：三民書局。

清・鴛湖漁叟校訂（1992）。說唐演義。臺北市：桂冠圖書公司。

二、專書

王兆春（1999）。中國古代兵器。臺北市：台灣商務印書館。

竺家寧（2004）。漢語詞彙學。臺北市：五南圖書出版股份有限公司。

林智隆等（2005）。古代兵器大展專輯。高雄市：國立科學工藝博物館。

段清波（1998）。刀槍劍戟十八般──中國古代兵器。成都市：四川教育出版社。

施玉惠（1999）。語言禮貌與外語教學。修訂二版。臺北市：文鶴出版有限公司。

徐雨村（譯）（2005）。文化人類學——文化多樣性的探索（原作者：Conrand Phillip Kottak）。臺北市：桂冠圖書公司。

符淮青（2008）。現代漢語詞彙。北京市：北京大學出版社。

陳原（2001）。語言與社會生活——社會語言學。臺北市：台灣商務印書館。

鄭軼偉（2008）。中國古代冷兵器。上海市：上海文化出版社。

中國社會科學院考古研究所編（2008）。中國早期青銅文化：二里頭文化專題研究。北京市：科學出版社。

三、期刊論文

楊力文（2002）。談談中國古代兵器。歷史月刊，175，22-28。

楊力文（2002）。中國古代的格鬥兵器（三）。歷史月刊。178，23-28。

顧曰國（1992）。禮貌、語用與文化。外語教學與研究，總 9 2，10-17。

四、辭書

漢・劉熙撰（1983）。釋名。增訂漢魏叢書八十六種。臺北市：大化書局。

漢・許慎撰，清・段玉裁注（2005）。說文解字注。臺北市：藝文印書館。

清・張玉書等撰（1986）。御定康熙字典。景印摛藻堂四庫全書薈要，第 81-82 冊。臺北市：世界書局。

鄭文翰主編（1992）。軍事大辭典。上海市：上海辭書出版社。

中國戰史大辭典兵器之部編纂委員會（1996）。中國戰史大辭典・兵器之部（上）。臺北市：國防部史政編譯局。

在線新華字典 http://xh.5156edu.com/

教育部重編國語辭典修訂版 http://dict.revised.moe.edu.tw/index.html

五、語料庫

中央研究院現代漢語平衡語料庫

http://dbo.sinica.edu.tw/ftms-bin/kiwi1/mkiwi.sh?ukey=-1497153511&qtype=-1

北京大學漢語語言學研究中心現代漢語語料庫

http://ccl.pku.edu.cn:8080/ccl_corpus/index.jsp?dir=xiandai

香港城市大學語料庫 http://rlcondor.cityu.edu.hk/search.php?lang=tc

六、圖片庫

中華博物銅器兵器 http://www.gg-art.com/copper/Type/index_b.php?tid=60

國立自然科學博物館數位典藏 http://digimuse.nmns.edu.tw/

國立臺灣博物館原住民數位典藏 http://117.56.50.37/aborigine/

網路孔子學院 http://www.chinese.cn/treasure/article/2010-03/24/content_119249.htm

A Study of the Cultural Connotations of the Chinese Weapon Terms

Chien-I Sung

Abstract

The language and vocabularies show our values. In the cultural context the metaphorical meaning can be demonstrated.

The goal of this research is to explore the use and the connotation of the Chinese weapon terms in the cultural context. At first, the metaphorical meanings and the uses of the modern Chinese weapon terms will be studied. Then the forms and the uses of the weapons will be examined. After that, a research on the fiction characters will be conducted. The cultural connotation of the weapon terms will be clarified at the end of the essay.

The research materials include the modern fictions and the modern Chinese corpora.

Keywords: Chinese language, Weapon, Idiom, Culture, Fiction, Character

Lecturer, General Education Center, Tainan National University of the Arts.

藏書、校書、刻書與明人讀書生活

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。藉著積極從事訪書、購書、借書、抄書等方法，努力搜求，取得書籍。經由訪探尋求積累藏書，並將古籍加以精校，更不惜巨資予以刊刻印行，雖僅是斷簡殘篇可讀，也不厭其煩且樂於沉溺其中，正因為文人投入古籍的珍藏、校勘、刊刻，進而出版，為明代保留了豐富的文化資產，對於古籍整理與文化保存，確實具有相當的貢獻與意義。明人喜愛讀書而傾力於藏書之人甚多，不但能賞心悅目亦可增智，刻書可增加藏書的蒐藏量，校書可使藏書更具價值與可讀性，藏書、校書、刻書三者與讀書是密不可分的，所以身為明代文人皆不憚其煩地從事此類工作，進而享受其讀書生活的樂趣。本文分為前言、藏書與讀書生活、校書與讀書生活、刻書與讀書生活、結語等五部分，來窺探明代文人讀書生活一隅。

關鍵字：明人、讀書生活、藏書、校書、刻書

國立臺灣藝術大學通識教育中心兼任助理教授
國立臺灣藝術大學圖書館組長

壹、前言

藏書、校書、刻書，屬於不同層次的文化活動，在明代文人的讀書生活中，也具有不同的意義和影響，因而開展面向殊異的生活文化風貌。明代由於城市與經濟的發展，刺激圖書的流通與消費；鬆綁的出版文化政策，為書籍問世提供了良好的環境，也因此產生多樣的著作。隨之而起是日常用書的需求，使得各類著作大量出現，此時印刷技術的提昇，造成圖書出版事業的繁榮昌盛，為讀書生活、藏書活動與文化傳播提供有利的條件。[1]明人喜愛讀書而引發藏書的風氣，為歷代之最，對明代藏書文化事業貢獻最大。

明人喜愛藏書，認為：「善積者，與積寶玩，寧積食醫藥；積食醫藥，無寧積書也。」[2]：「凡事不宜貪，若買書則不可不貪。」[3]可印證明人買書成痴，貪書近狂的愛書習性，由愛書，買書，到藏書，文人樂於享受此種坐擁書城，駕馭古今文史寶庫的快感，由此而勾勒出明人藏書與讀書生活的大致輪廓。

明代藏書風氣的盛行一時，致使藏書、校書、刻書的文化活動應運而生，文人不惜奔波跋涉、曠時費日，為求「書」承受著精神上的折磨與挑戰。對於喜愛閱讀的明代文人而言，珍藏的圖籍是其一生重要的心血結晶。明代文人常在積書之餘，將自身藏書作為彼此流通、交換，對於書籍保存更具有更深遠的意涵，不少藏書家不僅大加蒐購書籍典藏，更將蒐羅到的善本精校，不惜巨資予以刊刻印行，[4]正因為文人投入古籍的刊刻與出版，為明代保留了豐富的文化資產。

明代文人參與刻書的可能原因，一方面是為增加自己藏書，另一方面則是將所刻之書用以贈送、出售或交流。同時基於延續傳統文化的考量，藉由本身的專業素養，參與校對考證或刻工要求，以提高書籍刊刻的品質。由於不少文人參與校書、刻書的活動，促使書籍無論是在品質或校勘方面，都獲得一時品質的提昇，在文獻學、版本學皆具有極高的價值。

藏書是為了讀書，而不論是藏書或讀書，都必須有閒暇時光可資利用。為提高藏書的質與量，及利於查閱之需，往往將藏書加以編目整理，沉浸於校書與刻書之中。本文期能透過明代文人如何極盡心思從事藏書、校書、刻書與讀書的種種活動，來窺探明代文人讀書生活的多元面貌。給時下現代人在讀書之餘也能有所啟發與學習借鏡的參考。

貳、藏書與讀書生活

明太祖時，於「洪武初，建大本堂，聚古今圖書，上為〈大本堂記〉。延四方名儒，教太子、親王，分番夜值，才俊之士充伴讀，時賜晏賦詩，商確古今，評論文學無虛日。」[5]開國肇基之始便樹立藏書、讀書的風氣。至中葉以還，城市經濟發展興盛，對外貿易發達，產生了

多樣的文學藝術著作。市民日常用書的需要，又使得各類著作大量出現，加上印刷術的不斷改進提高，書坊的盛行，造成圖書出版事業的繁榮局面，為私家藏書的積累和傳播提供了有利的條件。[6]

藏書向為文人讀書生活的一環，在明代文人興起一股藏書風潮之下，影響所及文人皆以蒐藏圖籍為樂事，即使官員亦藏書頗豐。如：南京兵部主事孫交，公餘獨自退居一室，默坐觀書，更喜藏書。[7] 歸德沈鯉(1531-1615)在宦遊京師之後，感於藏書的重要性，開始蒐羅古今書籍數千卷，並收儲納於「存蠹齋」之中。[8] 而徐㷗的書齋名為「綠玉齋」，更自署所居之前云：「不讀數千卷書，不得入此室」。[9] 一時之間，蒐藏古今圖籍成為文人之間重要的文化活動。但是藏書只是蒐集圖書的基本功夫，如何來保護、珍惜、閱讀書籍，才是讀書生活更重要的文化意涵。

文人基於愛書、惜書的觀念，在閱讀之際時常告誡：「勿捲腦，勿折角，勿以爪侵字，勿以唾揭幅，勿以作枕，勿以夾紙；隨損隨修，隨開隨掩，則無傷殘。」[10] 惜書的態度就如同珍重珠寶名器一般，故而在藏書時，尤重保存之法，使書軸珍本存蓄在最完善的狀態下。雖然文人百般愛護書籍，但不免因為天災人禍等因素，而使書籍遭到破壞，於是明代文人歸納出藏書可能的九厄，以作為警惕：

> 昔人言藏書八厄：水一也，火二也，鼠三也，蠹四也，收貯失所五也，塗抹無忌六也，遭庸妄人改竄七也，為不肖子鬻賣八也。周吉甫言：「里中謝家小兒，喜聞裂書聲，乳媪日抱至書室，恣裂之，以招嘻笑。此當為藏書九厄。」[11]

藉由避免藏書的數厄，並妥善注意藏書環境，即能減少對書籍的毀壞。「天一閣」為范欽（1505-1585）的藏書樓，其對於防火、防潮、防蠹等保護圖書的措施，極為重視；為了防火，「天一閣」四面臨水，書樓內皆用磚瓷而減少使用木料建築。在書櫃下放置石英以吸取濕氣，避免在潮濕之處貯放圖書、書櫥內放置芸草以防蠹蟲、書樓多設窗戶以利通風，[12] 可見范欽對於圖書保存的重視程度。

不獨范欽如此愛護書籍，不少明代文人也都各自擁有護書的方法。如在防潮方面，於梅雨季之前將書晾曬，並存於櫃中密封，不使其受潮。在防鼠、防蠹方面，可置芸香、麝香、樟腦等以避免鼠嚙蟲蛀。華亭陳繼儒所藏萬卷異書，多「襲以異錦，薰以異香，茅屋蘆簾，紙窓土壁。」[13] 而「古人藏書多用芸香辟蠹，即今之七里香是也。麝香收書櫥中，亦可辟蠹，一法用樟腦亦佳。」[14] 長樂謝肇淛(1567-1624)更是主張只要經常翻閱書籍，自然就能使其通風，則蛀蟲、鼠嚙就無法破壞書籍。[15] (參見：圖 1)

書籍最忌祝融之災，因此在防火方面，文人尤其重視。藏書者必須對火極其謹慎，周如磐（1466-1525）曾言道：

> 世業零替，子孫不能守先人之籍，重以壬戌（嘉靖四十一年，1562）倭變，一舉灰燼，其僅存者直十之一二耳。吁！惜哉！吾兄爾修君，悲舊業之已荒，懼後人之莫考，歲庚子（萬曆二十八年，1600），讀書山中，遂以歷覽之暇，取章林岩藏稿重訂之，彙為若干帙，因付諸梓，授余卒業焉。[16]

弘治年間的歷城邊貢（1476-1532），曾任太常博士、兵科給事中等官，晚年喜蒐書即因藏書樓遇火，面對祝融肆虐後的一片灰燼，畢生心血付諸流水，不禁仰面痛哭，遂抑鬱至極而長辭於世。[17] 書籍是極為易燃的物品，惟有多加謹慎注意，才能防止星星之火，燬去一生心血的努力。

在書籍整理、貯書空間上，需將藏書置於高爽通風之處，可避免水、蠹等諸厄，這也是藏書適合的收儲空間。因此，文人常為居家的藏書處，精心佈置與安排，極具匠心雅意。[18] 華亭張鼐(？-1629)在《枕中秘》更仔細說明如何規劃書房、藏書室、會客室，以及書籍的分類擺放：

> 潔一室，穴南牖，八窻通明。廣榻、長几各一，几勿多陳，書、筆、墨、硯田楚楚。旁一小几，置素箋百幅。小架陳得意書數種，古帖一本，讀則取之，讀已仍還架。心目間常空洞無物，則意思灑灑多靈。別二室，一室藏書，書分十二部，部分十二架，曰制書部、曰經部、曰史部、曰子部、曰集部、曰文部、曰政部、曰類部、曰說部、曰騷部、曰性部、曰禪部；一室供面壁達摩，陳古爐鼎，茶具一、酒一壺、古窑杯一具，讀倦則浮白以助其氣；別設一榻，客至焚沉水，品茶相對坐也。[19]

書籍雖然容易受到自然因素的損害，但是遭到書傭俗儒肆意的塗抹、竄改，乃至於不肖子孫的賤賣，更是令人懊惱與難忍的「人禍」。此外，尚有堆積不閱讀、秘本不肯流傳等缺失，如《客座贅語》所載：

> 閭里中故家子有分書不計部數，以為不均，每遇大部，兄弟平分，各得數冊者。有藏書不庋篋笥，狼籍大米桶中，或為人踐踏者。此其厄，視梁元帝、南唐黃保儀之焚毀，又何如哉！至若為庸夫作枕頭，為村店糊壁格，為市肆覆醬瓿，為婢嫗夾鞋樣，比於前厄差降一等。其它如堆積不曉披閱，收藏不解護持，秘本悋惜不肯流傳，新刻差訛不加讎校，書之眾厄，又有未易枚舉者矣。[20]

江寧顧起元(1565-1628)所言書籍遭到踐踏毀棄、糊貼門壁等諸事，句句讀來，皆令人扼腕與嘆息。明人甚至將這些書籍恣意遭到的破壞舉動，列舉出十八項，稱為「屈辱十八事」，當中包含：俗子妄肆雌黃、達者一覽便擲、儉夫攘為己有、拘儒塗抹更改、游閒手卷作笥、學究破句

點讀、林沙強溷敷陳、惡客豪呶嗤誚、憨人狼籍作踐、市井聚談擾溷、仕途包封書帕、巷內路傍粘帖、窻下障風代枕、酒肆茶坊膾炙、措大裱褙裹書、內人挾冊裁剪、酒肆書頭上帳、傭書胡寫亂鈔。[21] 以上都是不愛護書籍者的隨意舉措，進而造成對書籍的污損破壞。

相對於書籍遭到無端的損壞，明代文人也提出愛書、護書的高雅情操。如：淨几名香展對、韻士宴會賞鑒、名飲揭置座右、野老晴雨較量、同心登眺提攜、空谷時當足音、良辰美景稱說、可兒錦囊懷袖、佳人知趣把玩、馴僕拂晒蒐藏、奇石彝鼎相傍、趣人珍護送還。[22] 由文人讀書之際，需佳人、韻士隨側，伴以淨几名香、奇石美景，即使歸還書籍還要遣專人護送，足見文人讀書之情趣和惜書之深情，書籍若能得文人雅士的護持，方可不致遭逢諸厄。此外，鑑於人謀不臧的弊端，部分明代文人提出：

> 古人珍重書籍，家藏率皆精好。……然不肖子孫，蕩產如風掃籜，即萬語諄諄，安能禁使不鬻哉？但得鬻於賞鑒之家，代我珍藏，尤勝於無賴子，架上鼠嚙雀汙，揩几和泥也。[23]

若文人一生珍藏的圖籍，落入不肖子孫的手中，將使書籍遭受莫大的損害，此時若能轉手鬻予善於賞鑒者、嗜讀之人，將尤勝於不肖子孫的敗壞，從客觀的立場而言，確實對圖籍的保存與傳播具有正面的意義。

藏書是傳統中國文化的一個組成部分，古人認為文人重視藏書，藏書是學問的根本之一。藏書家的樂趣，不僅僅在讀書生活中的閱讀、鈔書、校對、考證上，更重要是欣喜於獲得鍾愛圖書的心境，隨手批註、鈐上藏書印章，都表達文人的個性情志，而歷來古今藏書家多為性情中人，從追尋圖書的蹤跡，到愛護書籍的專注，都透露出喜愛讀書的典雅深邃、逸靜閒適的悠然氣息。明代文人藏書的目的是為了自己閱讀使用方便，他們也同樣強調讀書的重要性。[24] 的確，藏書本身也是文人讀書生活中必修的功課，但藏書家本身亦希望能充分利用自己的藏書之便多讀些書，因此許多知識階層都特別強調藏書一定要與讀書結合起來。[25]

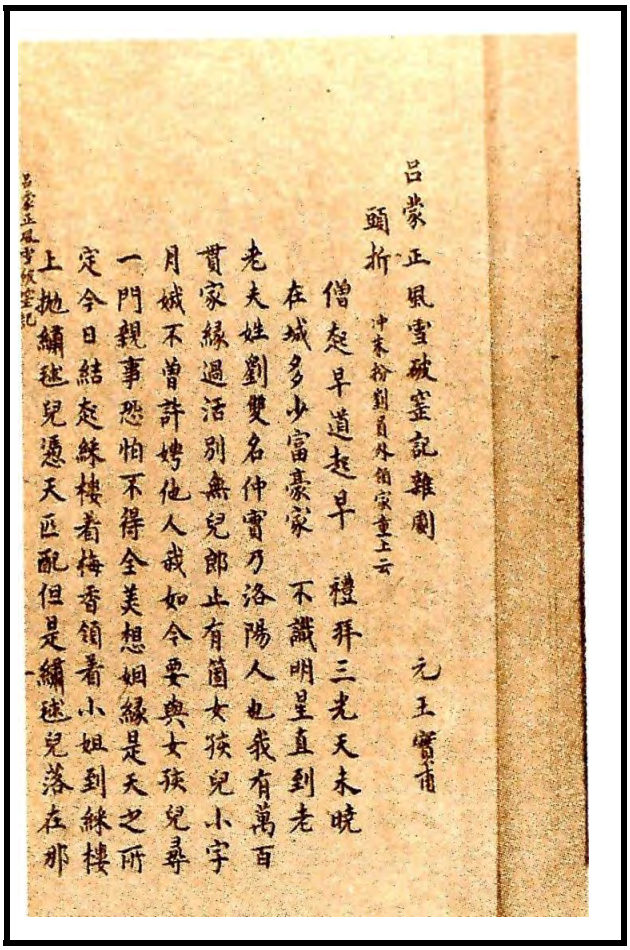


圖 1：《乾坤鑿度》范氏天一閣《范式奇書》藏本

資料來源：趙前，《明本：插圖珍藏本》(《中國版本文化叢書》，南京：江蘇古籍出版社，2003 年 8 月第 1 版)，頁 152。

參、校書與讀書生活

文人校書基本上是以自家藏書為校勘對象，或孤軍奮戰、或相互切磋，長年累月地進行無休止的校書工作，是文人普遍的日常工作之一。

明代考據學風興起，主要源自於明代中葉的學術環境，既由心學諸家與復古運動相激盪而形成。其因素包括：一為理學內部之要求；二為廢學的反動；三、復古運動的影響；四為楊慎的提倡；五為刻書的興盛。[26]由於文人藏書、刻書的風行，致使明人對於考證的層面，涵蓋經學、史學、文學、戲曲、小說、金石等範圍，並以嚴謹、博正、客觀等態度為其發展方向。[27]古典文獻等藏書在傳鈔、傳刻過程中，時常會出現脫文、訛字、倒字、重文、疊字、缺頁，誤改甚至妄刪、假托偽造等問題，須經過校勘、辨偽，以更正補訂，方便閱讀。[28]校書工作雖然繁重，有謂：「魚豕之訛，非獨殘斷者難辨；校讎之苦，若非忍耐者不堪。」[29]但對於文獻的保存，實具有深遠的意義，故而讀書家皆願勞心勞力，專注無畏地從事此項艱辛的工作。有些人甚至認為是讀書著述生活中的樂趣，反而不以為苦，如《燕居功課》所載：

> 山人既以誦讀為業，凡書亡不積，不可買者，必抄得之。每春秋二時，及暑月早涼，寒冬燈底，筆硯在前，丹鉛不去，手遇訛字，必考其本旨、察其文氣，及以其他日之說，或酌以時勢之宜，十可得其七八。若無可參悟，及一時未了者，亦必明註其訛，以須異日方其展轉思索。真聖人所云：忘食比其得之而樂可知也。書閣無事，大半以此往來，胸中自笑，此一蠹魚之有靈性者耳，乃舍此，又無它務，奈何！[30]

文人讀書本質在於手遇訛字時，考其本旨、察其文氣，兩相參悟之下，方能明辨學問是非。

明代文人對於圖書從形式到內容的完美追求，主要表現在對於圖書的愛護，並針對圖書內容作一校勘補正，以及對殘缺圖書的搜訪補齊。[31]進而整理研究古籍，其形式包括：章句、校勘、訓詁、今釋、輯佚、編纂、補缺等，不管以上任何一種形式的整理，都是一種學術文化活動，也都需要參閱眾多的相關參考典籍。[32]中國古代從事校讎工作者，不只要對照不同版本的字句訛異，還要旁徵博引，考據其典故來源，多方引證之後，才能確定其正誤。[33]因此，校勘訂正典籍是一項堅苦耐勞的工作。校書之人必須嚴謹而博學。[34]因此，一般認為校書有五難：一、不偽不漏之難；二、資料不備之難；三、資料太多之難；四、無資料可憑之難；五、資料是否可信之難。[35]

明代文人擁有豐富的知識以及充棟的藏書，並且具有專業的經驗，所以在從事這一方面的工作時，自然較之一般人更為得心應手。如明末清初仁和吳任臣(1628-1689)，以薦舉授翰林院檢討一職，據《武林藏書錄》載：

> 既入翰林，十年不遷，會詞曾奉命校書，多謬誤，每奉詰責。眾懼，競以書致，乞代校，迫於情，竭四十晝夜乃終卷，而心疾作。迨中允之命下，而託園(吳任臣)以先一日死，年六十二。[36]

其他詞臣皆因校書被責，只有仁和吳任臣因而升遷，其後雖因此而過勞致死，但亦可見翰林文人在校讎工作上更勝於一般文人之處。

除校讎工作以外，若要維護圖書內容的完整以及外觀的整潔耐用，便須加以補訂。[37] 明代文人在讀書之餘，對於日常的補訂工作非常重視且必須經過長時間的耐心綴補，才可以完成的。如上海陸深(1477-1544)說：

> 余家窮鄉，又故農也，素無遺書。迨余又力薄，故其致書比於他難也。十五、六時喜讀蘇氏書，側聞先儒悉謂蘇實原於戰國，因訪諸友人，得以斷簡，蓋〈齊策〉至〈楚策〉凡十卷，受而讀之，其事至不足道，而其文則至奇，時恨未睹其全也。壬戌(弘治十五年，1502)之春會試南宮始購得之，猶非善本，下第南還，避谷亭者幾兩月，始伏讀之，然殘闕者多，未免遺憾。……正德改元，余第進士之明年始於同館徐子容(徐縉)借得繕本，手自補校，而余之所有《戰國策》者乃僅可讀。於是竊嘆夫學欲及時，而淵源不可少云。[38]

陸深初獲《戰國策》，僅斷簡殘篇可讀，其間歷經十餘年的光陰，才得以補正，讀書之不易由此可證；同時也必須是極端愛書護書的人，才能有此恆心及毅力，終底於成。文人一心一意要將藏書補全，必須得到善本作為補全的依據，間或求之不得，心中焦慮往往形之於色，其苦心孤詣也實在令人同情。

明代文人基於愛護圖書的心意，即使是別人的圖書，只要在自己的手裡見到破損，都必須立刻加以補訂。如華亭陳繼儒便曾呼籲：

> 借人典籍皆須愛護，先有缺壞，就為補治，此亦士大夫百行之一也。濟陽江祿讀書未竟，雖有急速，必待整齊，然後得起，人不厭其求假。或有狼藉几案、分散部帙，多為童幼婢妾所點污、風雨犬鼠所毀傷，實為失德。[39]

要求愛護典籍之心，絕不可分彼此，尤其是借來的書，更必須加以愛惜，不可任意毀損，這是基本做人處事的道理，凡是愛書人皆必須遵守。

烏程沈節甫(1532-1601)酷好讀書，基於愛書之心，凡書有殘破之處，必親手補綴以成完帙。海鹽胡震亨家富藏書，對於圖書破損遺缺的內容，必盡力蒐羅群籍加以補全。「藏書萬卷，日夕搜討，凡秘冊僻本、舊典佚事，遺誤魯魚漫漶不可句讀者，無不補綴揚搉，稱博物君子。」[40]秀水曹溶(1613-1685)曾憂心古人詩文集日漸亡佚，便在讀書、藏書之餘，努力加以補綴完全。曹溶說：

> 予又念古人詩文集甚夥，其原本首尾完善，通行至今者不過十二三，自宋迄元，其名著集帙者，及今不為搜羅，將遂滅沒可惜。故每從他書中隨所見惕出，補綴成編，以存大概。如孫復明、劉原父、范蜀公等，頗可觀。……使人盡此心，古籍不亡，斷自今日始矣！[41]

許多殘缺的古籍，便在文人如此不厭其煩地從其他典籍當中，一字一句加以挑出補綴，才成為今日所見的傳世善本。對於古代中國文化事業的傳承，確實提供了相當重要的助益。

考據風氣的興起，固然是受到文學復古運動的影響與文人讀書、藏書、刻書的風行，然而現實環境書坊作偽濫惡的盛行，更是導致文人藏書校訂的活動。[42]泰和楊士奇（1365 1444）曾就元人楊鐵崖（1296-1370）《三史正統》一書仔細研讀，發現「其間多闕誤，頗為正之」，又取崇德貝廷臣（1314-1378）著〈鐵崖傳〉校之，發現「此編又有表，表謬誤尤多。」而校讀《兩漢詔令》時，又考辨出其中頗有脫誤，對缺漏之處進行補錄。崑山歸有光（1506-1571）也曾從其友人周孺允家借書校對：「余友周孺允家多藏書，予嘗從求《星槎集》以校家本，孺允並以此書見示，蓋二人同時入番，可以相參考。」[43]

校書既然需要具有考證的學問功夫，因此必須嚴謹而博學，若只是隨意敷衍了事，則不如不校。陸深曾提及其友人邢子才，好藏書卻不甚讐校，見人校書常笑曰：「何愚之甚！天下書至死讀不可遍，焉能始復校此且誤書，思之，更是一適。」[44]此乃對於知識傳承有負面的作用，明代部分文人受到當時學風空疏的影響，學問既不廣博，又好隨意妄改古書，以致於清初以來的學者對此甚為批評，甚至有：「刻書而書亡」的感嘆。崑山葉盛（1420-1474）曾記載以下事例：

> 近代雜書著述，考據多不精。如《翰墨全書》以彭思永為明道母舅、《事文類聚》以「閒門要路一時生」為「侯門要路一時生」之類，至傳寫刊刻皆然，所謂《氏族大全》尤甚。湯公讓指揮以博學強記自許，一日，劉草窗家偶及趙明誠，湯以為趙抃之子。予偶記抃之子 ，明誠則宰相挺之子也。湯大以為不然。徐元玉（徐有貞）在座，亦不能決，曰：「明日當考書，負者作東道耳。」湯退，既詳考得實，乃携《氏族大全》叫呼而來，曰：「本子誤我矣。」近考廣州十賢，

> 李朝隱一作李尚隱，因訛而為李商隱，亦出《氏族大全》云。[45]

正因為《氏族大全》刻本內容的錯誤，導致湯讓在史實的記憶上造成錯誤。而秀水馮夢禎（1548-1605）在校書之際，也曾為同樣事件所困擾，與其子校讀《東坡集》時，讀至〈趙清獻神道碑〉，記載有子二人皆名「屹」，馮夢禎發覺當中必有錯誤，但是查閱另外兩本皆記載相同，最後是友人黃端甫（1523-1573）恰有《監懲錄》一書有所記載，才得知其長子名「屹」，次子名「屹」，於是馮夢禎有所感：「以此知校書之難，而事亦有適然者。」[46] 文字訛誤不僅只是字體上的錯誤，更是知識錯誤的傳播，加上書商或編者蓄意刪改字句、書名、卷次，都是造成圖書亡佚問題的嚴重性。[47]

校讎與補訂，校讎即校對書籍，以證誤謬。補訂是要維護圖書內容的完整以及外觀的整潔耐用，故二者常被傳統中國讀書文人視為不可或缺的基本功夫；而校讎更是以書籍為對象的「治書」之學，既然治書是以書籍為根據，若書本內容不真，則學問必有膚淺誤繆之處。[48] 正因為能以謹慎、正確態度追求書中內容，所表現出的個人涵養必定是誠信無欺，時人所謂：「校書能闕疑者，其平生口無誑語可知也」即是此理。[49] 然而校讎並非易事，需要具備長時間的恆心與毅力方能完成，明代文人讀書生活中認為校讎如同掃落葉、塵埃一樣，一面掃，一面生，即使已經三、四校，仍有脫繆之處。[50] 馮夢禎即曾邀請友人姚士粦一同校對《宋書》，歷時三個月的時間，參照《南北史》、《通典》、《通志》等諸書，「凡補舊闕七十字，增一百九十餘字，正一千一百餘字，餘點畫差訛而改正者，約數千字。」最後校刊時又有闕誤多處，於是馮夢禎始信校讎的難處，並稱道：「古人諭之掃塵，愈掃愈有，果然！」[51]

反覆再三的校改書籍，固然需要耗費不少精力，但確有不少明代文人自少至老，樂於沉溺其間。如明初無錫倪瓚（1301-1374）的「清閟閣」，其中藏書萬千卷，他亦喜好校書，書籍多經其手勘定。[52] 無錫周子義(1529-1586)篤好藏書，舉凡家中所藏書籍，必親手校讎補訂。[53] 而上海董宜陽(1510-1572)，更是生平嗜好書史、古刻名帖，經常日坐室內，往往校勘至深夜而不休。[54] 另上海陸深更對訛誤的讀本，抱持努力不懈的態度，最後終能貫通全篇，他曾說到：

> 深在史館日，嘗於同年崔君子鍾（崔銑，1478-1541）家獲見《史通》寫本訛誤，當時苦於難讀也。年力既往，善本未忘。嘉靖甲午（十三年，1534）之歲，參政江西，時同鄉王君舜典以左轄來自西蜀，惠之刻本，讀而終篇，已乃采為會要，頗亦恨蜀李之未盡善也。明年乙未（十四年，1535），承乏於蜀，得因舊刻校之，補殘刊謬凡若干言。乃又訂其錯簡，還其闕文，於是《史通》始可讀云。[55]

對於《史通》寫本訛誤，陸深雖以難讀而一度放棄，後獲得蜀本舊刻加以訂正，終能讀通《史通》內文，這也說明傳本的訛誤確實會造成閱讀理解上的阻礙。[56]華亭陳繼儒（1558-1639）精於校讎、刻書，對於校讎之事更有深刻體會，曾謂：「校過復抄，抄後復校，校過付刻，刻後復校，校過即印，印後復校，然魯魚帝虎，百有二、三。」[57]足見校讎之難。

華亭何良俊（1506-1573）對於校讎的工作極為喜愛，甚至提出校讎乃其前世的「宿業」，以致於動輒校讎而不知寒暑：

> 古人云：「校書如拂几上塵。」言旋拂旋有也。余前身或是雕蟲所化，每至長夏，置蒻几於前榮，橫陳一冊，朱白不去手，則是日不知有暑，不然則煩悶欲死，乃知此固其宿業也。又古人言誤書，思之亦是一遭，苟適其適，又何憚焉！故見者雖或嗤誚之，不置也。[58]

何良俊認為也正因為校書的「宿業」，讓他得以在酷熱煩悶的夏季之中，心靈能有所寄託，在不知不覺中暑過寒來。嘉興高承埏（1602-1647）喜好校讎，嘗多至數萬卷，寢處其中，校勘不倦。[59]而無錫秦汴（1511-1581）對校書之喜好，也不亞於何良俊、高承埏，時常「校讎披閱，朱墨狼籍痕，胸裒為滿。」[60]比起何良俊的「宿業」說，秦汴更以校書所帶來的朱墨盡沾胸前衣襟而感到自豪。

即使年邁病痛，文人對於讀書、校書依然念念不忘，體現明代文人對知識文化的執著態度。嘉興周履靖（1542-1632）以年老眼花，以致無力審校書籍，即曾感嘆道所藏圖書徒飽蠹魚之腹。[61]更有一些文人在臨終之前，仍然懸念校書之事，如崇德呂留良(1629-1683)即是一例：

> 某衰病日深，支骨待死，……醫事久已謝絕，惟點勘文字則猶不能廢，平生所知解，惟有此事。即微聞程朱之墜緒，亦從此得之，故至今嗜好不衰，病中賴此，摩挲開卷，有會時一欣然覺。[62]

雖然年老昏花、患病日深，但病中藉由開卷校讀，確實能帶來精神上一時的舒暢快意。

明代文人隨著文字內容校讎訂正的專精，逐漸發展到鑒別書籍真偽的層次，如山陰祁承㸁（1563-1628）即對於鑒別書籍的真偽，歸納出：審輕重、辨真偽、核名實、權緩急、別品類等五項論點。「審輕重」，在於經、史、子、集四類之中，以經書為最重要，以其能垂於古而不能續於今者，所以在分類次序上，則以經書為首，史書重於子書，子書重於集部。「辨真偽」，認為經史子集之中，經不易偽，史不可偽，集不必偽，所以偽書多出現在子部書籍，並勸誡子孫在購書、讀書時需要多加以鑒別。「核名實」，是針對藏書之中經常遇到的名實不符的書籍，有些「實同而名異者，有名亡而實存者，有得一書即可概見其餘者，有得其所散見而即可湊合

全文者，又有本一書也，而故多析其名以示異者」，面對這種拆裂、拼湊的情形，惟有專心研讀之後，方能瞭解精要之處。「權緩急」，則認為藏書的最主要目的在於經世致用，其中史部相較於子部、集部書籍為重要，以其能汲取前人經驗；而史部書籍之中，則以正史為要，霸史、雜史次之，因此在這種前提之下，特別著重於國朝典故、街談巷議的資料蒐集。「別品類」，則是祁氏對分類編目的獨特見解。[63]

不少圖籍流傳既久，加上屢經鈔寫刊刻，內容難免異文錯誤。為了校讎工作的正確性，善本與異本的取得參考，則是讀書校讎工作的重要步驟，以便發現各版本之間文本的差異性，而加以適時的訂正，然而這些條件都必須建立在知識博學的基礎上。如退歸鄉里的支如玉，認為里中士人知識多集中於經學，對於經學之外的學問多不甚瞭解，難以談論其他各項學問：

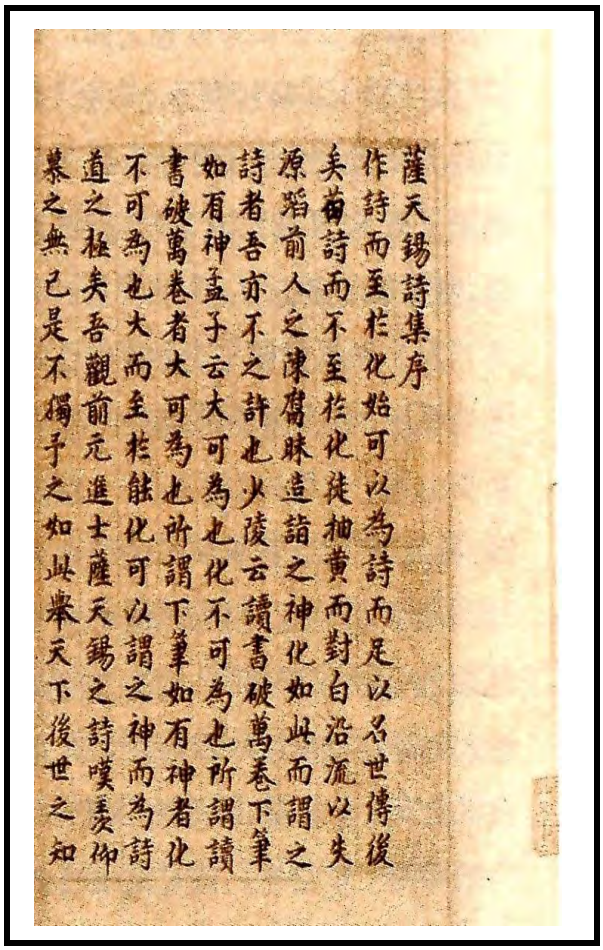
> 會丙戌（萬曆十四年，1586）歸里中，暇繙故籍，而問欲有所雌黃，出邑內購他本，無論不得，即不能舉其名。邑人士自經學數種外，問語典墳百子、玉笠貝葉之文，則大齚舌以為欺我，即諸頂進賢而韋帶者，迄白首憒憒如面墻也。倘有輶軒觀風者至，吾何以應之？[64]

校書之時既難取得他本參照，又無法與同道論析，將對校書造成不少的困擾。對於改正刻本錯字的方法，可用蒸粉與楮樹汁調和，若無楮汁亦可用膠和麵糊，然後塗抹紙上；[65]或是以刮洗、紙貼，以及塗抹雌黃，皆能達到相同的功效。[66]

秀水馮夢禎(1548-1605)，家富藏書，也喜好校勘書籍。居官時，不因公務纏身而廢止校讎之業，反而常常利用公暇之餘，校勘書籍。他在任職國子監祭酒時曾經告訴友人說：

> 監務希少，得校閱史書謬誤，授之剞劂。端陽前後，《三國志》成；涉秋，《史記》亦成矣！此國子先生日課也，一笑。[67]

馮夢禎篤好藏書，把校書當成是日常的課程之一，真不愧其為當代藏書家之名。而校書雖然在一般人看似枯燥乏味，但是對於作為一個文人而言，卻是相當有趣的工作。正如華亭莫是龍(1537-1587)所言：「蓄一古書，須攷校譌誤，及耳目所不及見者，真似益良友。」[68]校書之樂，文人常能銘心感受。(參見：圖 2)


薩天錫詩集序

作詩而至於化始可以為詩而足以名世傳後矣黃詩而不至於化徒抽黃而對白沿流以失源猶前人之陳腐睦造詣之神化如此而謂之詩者吾亦不之許也少陵云讀書破萬卷下筆如有神孟子云大可為也化不可為也所謂讀書破萬卷者大可為也所謂下筆如有神者化不可為也大而至於能化可以謂之神而為詩道之極矣吾觀前元進士薩天錫之詩嘆羨仰慕之無已是不獨予之如此舉天下後世之知

圖 2：《呂蒙正風雪破窯記》勝望館《古今雜劇》本

資料來源：趙前，《明本：插圖珍藏本》(《中國版本文化叢書》，南京：江蘇古籍出版社，2003 年 8 月第 1 版)，頁 159。

肆、刻書與讀書生活

明代書坊集中於建陽、金陵、蘇州、杭州、三衢、新安、臺州、湖州、武進、北京等地，其中尤以建陽、金陵、杭州及蘇州等地最為興盛。明代書坊就現今可考見者共計有四百零五家(不包括毛晉、華氏、安氏等)，其中福建省一百五十一家，刻書五百六十種；浙江省(包括杭州、三衢、新安、湖州、臺州、穀州)五十家，刻書二百零四種；廣東省三家，刻書三種；北直隸(只有北京一地)九家，刻書三十五種；南直隸(包括金陵、蘇州、武進、新安、歙縣等地書坊)一百三十一家，刻書三百四十三種；此外，尚有一些書坊未能考證其地點者共六十一家，刻書八十七種。總計書坊刻書共有一千一百三十二種。另毛晉刻書共六百五十餘種，[69] 華埕《尚古齋》十五種，華堅《蘭雪堂》五種，華氏(未詳何人)二種；安國《桂坡館》十種，[70] 總計一八〇九種之多。[71]

一、文人參與刻書的背景

由於書籍流通與市場需求，刊刻書籍成為明代重要的文化事業，各地陸續出現刻書的機構，前文胡應麟指出當時刻書之地，集中在江南、東南的吳、越、閩三地，揚州地區也有為數不少的刻書事業。[72] 而中晚期以後的刻書重鎮，則以福建建陽地區的各家書坊最為蓬勃，萬曆以後更躍昇為全國刻書量之冠，刻書事業更趨重要。[73]

建陽書坊從宋元以來一直都為刊刻書籍的中心，以後陸續有刻書世家的參與，至嘉靖、萬曆以後，建陽地區的刻書事業進入鼎盛時期，出現書鋪林立的繁榮景象。其中的刻書世家有：余氏刻書、劉氏刻書、熊氏刻書、葉氏刻書、鄭氏刻書、楊氏刻書、詹氏刻書、陳氏刻書等數十家，內以余氏刻書的刻書數量最大，傳播最廣。余繼安為余氏刻書的創始人，並設立「雙峰堂」從事刊刻事業，傳至孫子余象斗，使余氏刻書事業更為發達。

余象斗，字文台，號仰止山人，福建建陽縣人，承襲祖父的「雙峰堂」，又另創「三台館」。由於早年儒業不售，遂放棄舉業，從事圖書刊刻的事業，並以自身所擁有的知識，實際參與編纂，甚至自編自刻書籍，刻書的數量龐大，書坊的經營規模日趨壯大。余象斗刻書始於萬曆年間（1573-1620），終於明末，所刊刻書籍種類遍及經史子集、野史小說等，現存於世者約近四十餘種。余象斗在書籍的推銷與宣傳上，也將類似廣告宣傳方式，直接刊印在書籍卷首，如余象斗在《新例三台明律招判正宗》（或稱《明律正宗》）的廣告說明：

> 坊間雜刻《明律》，然多沿襲舊例，有瑣言而無招擬，有招擬而無告判，讀律者病之。本堂近鋟此書，遵依新例，上有招擬，中有音釋，下有告判瑣言，井井有條，鑿鑿有據，閱者了然，買者可認三台為記。雙峰堂余文台識。[74]

書坊在宣傳時先暗指坊間雜刻品質的低下，特別強調版本的新穎，增加瑣言、招擬、告判等內容，井井有條，使閱讀者容易理解。余象斗之後陸續有余氏家族成員參與刻書事業，造就建陽余氏的刻書成就，甚至被譽為自宋代以來刻書之盛，首推閩中建安的余氏為最。[75]

除此之外，福建建陽地區還有劉氏「翠岩精舍」、「日新堂」、「慎獨齋」等刻書；熊氏「種德堂」、「宏遠」刻書；葉氏「廣勤堂」刻書；鄭氏「宗文堂」、「輝聯堂」刻書；楊氏「清江書堂」、「歸仁」刻書等數十家書坊，競爭頗為激烈。[76]其中劉氏「翠岩精舍」刻書，在明初時期的刻書事業，還曾凌駕過余氏刻書，成為建陽書坊的第一世家，其後刻書事業轉趨消沉，傳至劉洪的「慎獨齋」，才使劉氏刻書事業再度中興。劉洪字弘毅，號木石山人，自幼喜讀史書，頗注重史籍的刊印，[77]由於「慎獨齋」刻工的精細與專業校正，頗得當時士人之間的好評，不少地方官府多委由其刊刻書籍，高濂曾稱讚「慎獨齋」刻書細字，似亦精美。[78]甚至有正德時期（1506-1521）的「慎獨齋」《文獻通考》細字本，遠勝元人舊刻，大字巨冊，頗為壯觀，[79]其經營事業的興隆情況，可與余氏刻書一較長短。

基於各地書坊的商業競爭，為求獲得更高的利潤，不少書坊開始注重刊刻科舉應試之書、民間日常實用之書、通俗文學等書籍種類，對於通俗文化的推動與蓬勃發展，確實具有相當的重要性。但是在惡性競爭之下，部分書坊開始以宋元刊本作偽，或假託名人著作，或剽竊他人著作為能事，[80]甚至因為建陽書坊的版本字體過於荒謬錯誤，嘉靖五年（1526）還曾一度引起官府的重視與禁令。[81]面對書坊在經濟考量之下，所出現刻本浮濫、訛誤、作偽等弊病，衝擊傳統文化的延續，因此身為知識分子的明代文人開始思考參與刊刻圖書的文化事業。

二、文人參與刻書的成果

有鑑於明代中期以來出版事業的發達，雖然促進書籍快速流通，卻也造成刻本浮濫與仿古作偽的現象。福建地區號稱刻書重鎮，但卻專以貨利為計，凡遇到各地所刻好書，一聞價高即便予以翻刊，卷數目錄雖相同，內容篇章竟多所刪減，一部書僅需原價的一半，以致於人人爭購，從中謀取高利。仁和郎瑛(1487-1566)即感嘆此舉猶如秦火焚書：

> 嗚呼！秦火燔而六經不全，勢也。今為利而使古書不全，為斯文者寧不奏立一職以主其事，如上古之有學官，或當道于閩者，深曉而懲之可也。[82]

另外，明代文人興起偏好宋版書的時代風氣，由於宋版書年代較久遠，存世日少，加上宋刻書的校讎精良，錯誤較少，是極佳的本子其文化價值很高。由於明代文人過度喜好蒐購宋版書的「佞宋」心態，[83]讓宋版書的價值不斷增加，不少書商開始仿作宋版書的偽書，藉以牟求鉅利：

近日作假宋版書者，神妙莫測，將新刻模宋版書，特抄微黃厚實竹紙，或用川中繭紙，或用糊扇方簾綿紙，或用孩兒白鹿紙筒捲，用槌細細敲過，名之曰刮，以墨浸去臭味印成。或將新刻版中殘缺一二要處；或濕徽三五張，破碎重補。或改刻開卷一二序文年號；或貼過今人注刻名氏留空，另刻小印，將宋人姓氏扣填兩頭角處。或妝茅損，用砂石磨去一角；或作一二缺痕，以燈火燎去紙毛，仍用草烟熏黃，儼狀古人傷殘舊迹。或置蛀米櫃中，令虫蝕作透漏蛀孔；或以鐵線燒紅錘書本子，委曲成眼，一二轉折，種種與新不同。用紙裝襯綾錦套殼，入手重實，光膩可觀，初非今書，仿佛以惑售者，或扎夥囤，令人先聲指為故家某姓所遺。百計瞽人，莫可窺測，多混名家，收藏者當具有真眼辨證。[84]

這些書商的宋版書作偽手段高明，可分為兩部分：

(一)製作方法的精細：從紙張的選取、墨色，以及刮痕、破補等細節，一一予以仿作，為求逼真還以草煙燻黃，彷彿古書殘舊破迹之狀；又將紙張故作缺痕，或至於蛀米櫃令蟲蛀蝕，如此種種細膩的手段，皆為求仿造古書殘舊的外表。

(二)宣傳手段的技巧：古書雖然殘舊，但是要如何誘使他人購買？書商於是將這些古書置於綾錦套襯，藉以顯示此書被珍貴蒐藏的景象，又刻意先行令人宣揚，此書曾為故家某姓所有，然後散遺在外，營造出此書既古且貴、曾經存在的假象，誆騙購書者上當。正因為部分不肖書商的作偽古書高明，也驅使明代文人在古籍圖書的賞鑑上更為講究與專業，甚至成為文人必須具備的專業素養與學問。[85]

除了作偽、造假之外，直接刪改或剽竊原作者的內容，也是不少以利益掛帥的書坊所作之舉動。明末清初的文人李漁（1611-1680），以創作詞曲、戲劇而聞名，曾寫出相當膾炙人口的作品，但卻也引來不肖書坊的浮濫翻刻，李漁曾為此商請官府出面嚴禁，仍舊無法遏止此種歪風。從其寫給友人的書信內容，可看出李漁對此事的氣憤與無奈：

弟之移家秣陵也，只因拙刻作祟，翻版者多。故違安土重遷之戒，以作移民就食之圖。不意新刻甫出，吳門貪賈即萌覬覦之心，幸弟風聞最早，力懇蘇松道孫公出示禁止，始寢其謀。乃吳門之議才熄，而家報倏至，謂杭人翻刻已竣，指日有新書出貿矣。[86]

即使官府出面禁止蘇州地區書坊的翻刻，但另一處杭州書坊卻又已經翻刻完畢，實在防不勝防，最後李漁親自在南京開設書鋪取名「芥子園」，專以刊刻精美書籍取勝，希望藉此以稍稍抵制不肖書坊的翻刻行徑。

明代文人參與刻書的可能原因，一方面是為增加自己藏書，另一方面則是將所刻之書用以贈送、出售或交流。同時基於延續傳統文化的考量，藉由本身的專業素養，參與校對考證或刻工要求，以提高書籍刊刻的品質。有明一代藏書家所刻書最多是毛晉，時有「毛氏之書走天下」的說法，[87] 由於不少文人參與校書、刻書的活動，促使書籍無論是在品質或校勘方面，都獲得一時品質的提昇，在文獻學、版本學皆具有極高的價值。因此在不少文人的刻書之中，許多被時人目為精品，受到當時和後代藏書家的特別重視。

由於出版事業的發達，所引起的刻本浮濫與作偽等劣質現象，讓古籍的保存一度遭受到破壞，於是不少有志於文化傳承的文人，開始投入刻書的事業，藉由自身精於古籍與校讎的專業學識，嘗試扭轉這些不良的風氣。文人參與校書、刻書的活動，並非完全基於營利的考量，因此所刻的書籍種類與數量都相當有限，但是究其品質內容而言，確實比坊間書肆、書坊的本子來得精美、專業，內容訛誤之處較少，所以頗具蒐藏的價值。明代文人刻書家列舉如次：

1.沈與文「野竹齋」刻書

沈與文，字辨之，號姑餘山人、野竹居士，喜愛藏書，每遇異本輒親手鈔錄，人稱沈鈔，家有「野竹齋」與「繁露堂」，盡力蒐羅書以致藏書甚多。[88] 又喜好刻書，凡所刻之書以「野竹齋」為名，由於刻工之精細，甚至被不少藏書家誤認為是元刻本，所存沈與文所參與的刻書圖籍有：

《韓詩外傳》十卷，漢韓嬰撰。嘉靖沈與文「野竹齋」刊本，內有「吳郡沈辨之野竹齋校雕記」牌記。

《西京雜記》六卷，晉葛洪撰。嘉靖元年（1522）沈與文「野竹齋」刊本，卷六後有「吳郡沈與文野竹齋校勘翻雕」兩行牌記。

《何氏集》二十六卷，明何景明撰。嘉靖三年（1524）沈與文「野竹齋」刊本，書口下方有「野竹齋刊」四字。

《鍾嶸詩品》三卷，梁鍾嶸撰。嘉靖沈與文「繁露堂」刊。

《近言》一卷，明顧璘撰。嘉靖「繁露堂」刊，卷一後有「吳郡沈氏繁露堂雕」牌記。

2.葉氏「菉竹堂」刻書

「菉竹堂」為蘇州崑山葉盛藏書樓名，生前未建，後由其玄孫葉恭煥承先人遺志而建。葉恭煥字伯寅，號括蒼山人，嘉靖二十五年（1546）舉人。喜好藏書，繼承其曾祖父葉盛數萬卷藏書後，並訪求各地圖書有所增益，為當時著名藏書家。現存葉恭煥「菉竹堂」所刊刻書籍有：

《雲仙雜記》十卷，唐馮贄撰。隆慶五年（1571）葉恭煥「菉竹堂」刊，卷十後有「王峰葉氏菉竹堂中繡梓」牌記。

《清異錄》二卷，宋陶穀撰。隆慶六年（1572）葉恭煥「菉竹堂」刊。

3.安國「桂坡館」刻書

安國（1481-1535）字民泰，號桂坡，常州無錫人。家產豐饒，個性喜好古書畫及鼎彝，多藏異書，所藏之書鈐有「大明錫山桂坡安國民太氏書畫印」、「桂坡安國賞鑒」等諸印，所刊刻書籍種類繁多，另有以銅活字本刊印《顏魯公集》、《初學記》等書。[89]其現存書籍有：

《石田詩選》十卷，明沈周撰。正德年間（1506-1521）安國刊本。

《顏魯公文集》十五卷、《補遺》一卷，唐顏真卿撰；《年譜》一卷，宋留元剛撰、《附錄》一卷。嘉靖二年（1523）安國銅活字本，此書半頁十三行，每行二十六字，書口上方有「錫山安氏館」五字。

《吳中水利通志》十七卷。嘉靖三年（1524）安國銅活字本，半頁八行，行十六字，注文雙行，行字同，單魚尾，卷十七後有「嘉靖甲申錫山安國銅版刊」一行。

《左粹類纂》十二卷，明施仁輯。嘉靖年間（1522~1566）錫山「安國弘仁堂」刊，序後有「錫山安國刻於弘仁堂」牌記。

《初學記》三十卷，唐徐堅撰。嘉靖十年（1531）錫山「安國桂坡館」刊。書口上方有「安桂坡館」四字。

4.袁褧「嘉趣堂」刻書

袁褧（1495-1573），字尚之，號謝湖，蘇州吳縣人。諸生，工詩文，善書畫，喜藏書，有「石磐齋」、「兩庚草堂」藏書處，「嘉趣堂」為其刻書之所，現存所刻之書有：

《六家文選注》六十卷，梁蕭統編，唐李善、張鏡、呂延濟、劉良、呂向、李周翰注。嘉靖二十八年（1549）袁褧「嘉趣堂」刊本，根據袁褧自序云：「余家藏書百年，此本甚稱精善，因命工翻雕。匡郭字體，未少改易，計十載而完，用費浩繁，梓人艱集。今模拓傳播海內，覽茲冊者，毋徒日開卷快然也。」袁褧翻刻《文選》以刻工精細著稱，在當時即被視為珍品，藏書家競相蒐購。[90](參見：圖 3)

《大戴禮記注》十三卷，北周盧辯撰。嘉靖十二年（1533）袁褧「嘉趣堂」刊本，是書有「嘉靖葵巳吳郡袁氏嘉趣堂重雕」字。

此外，袁褧所刊刻書籍尚有：《楚辭集注》、《世說新語注》、《國寶新編》、《夏小正戴氏傳》、《金聲玉振集》、《奉天刑賞錄》等。

5.王延喆「恩褒四世之堂」刻書

王延喆，字子貞，蘇州吳縣人，曾任山東兗州府推官。藏書多善本，精於校書，所刻之書極為精緻。根據史料記載，曾有人持宋版《史記》求售，索價三百金，王延喆要求書暫留其家，約一月後再來取書款，售書人離去之後，王延喆即讓工匠依照原書宋本摹刻。待一個月後，售

書人如期而至索款，王延喆以摹本還之，售書人經過一段時間才因紙張低劣而發覺有誤，足見王延喆所刻宋版，與原版無異，幾可亂真。[91] 葉德輝認為此事未免言過其實，並予以駁斥：

> 按此說最不可信。以如許巨帙之書，斷非一月所能翻刻完竣，且既欲仿刻以欺鬻書者，則其事當甚秘密，如其廣召刻工，一月臧事，鬻書人豈有不向其索還之理，此可斷其必無之事。[92]

以如此巨大部頭的書籍，難於一個月內刻完，若刻書之人找來群工，定會被賣書之人發現，怎不會向其索討書籍，以此推論絕無此事。

王延喆現所存的刻書有：《史記集解索隱正義》一百三十卷，漢司馬遷撰、南朝宋裴駰集解、唐司馬貞索隱、張守節正義，嘉靖四年（1525）震澤王延喆恩褒四世之堂刊，序後有「震澤王氏刻於恩褒四世之堂」十二字隸書雙行牌記，扉頁有「震澤王氏刻梓」六字。此《史記》刻本與王諒刻本、秦藩刻本被譽為嘉靖年間重要的《史記》三家注合刻本。[93]

《本草單方》八卷，明王鏊撰。嘉靖五年（1526）古吳王延喆刊。

6.高承埏「稽古堂」刻書

高承埏（1602-1647）字澤外，號寓公，晚號鴻一居士，浙江秀水人。高承埏於崇禎十三年（1640）中進士，曾任遷安、寶城、涇縣知縣，南明時期曾任工部主事，明亡後隱居不出，以藏書、校勘為樂，家藏圖書七萬餘卷。史稱高承埏雖值干戈紛擾之際，猶吟哦不輟，其藏書之豐，足以與項氏「萬卷樓」媲美。[94] 稽古堂所刻書籍有：

《稽古堂叢刊》十一種，四十三卷，明高承埏編。崇禎八年（1635）秀水高承埏稽古堂刊本，其中此書所收：《雲仙散錄》十卷，唐馮贄撰；《劇談錄》二卷，唐康駢撰；《隋唐嘉話》三卷，唐劉悚撰；《劉賓客嘉話錄》一卷，唐韋絢錄；《友會談叢》三卷，宋上官融撰；《南部新書》十卷，宋錢易撰；《史剡》一卷，宋司馬光撰；《梁溪漫志》十卷，宋費袞撰；《平江紀事》一卷，元高德基撰。另刻有陳繼儒《灌畦暇語》一卷、《續偃曝談餘》一卷；袁宏道《吳中遊歷》等。

明代坊刻事業十分活躍，也由於文人的相繼投入，著作不斷的問世，刺激書坊、書肆亦隨之活絡起來，許多民間大眾讀物多由這些書坊刻印出版。反映民間生活、社會風俗、文人生活的資料，也可從這些書中找到所需。相對的，這種景象也間接帶動造成市場的繁榮與閱讀的風氣，在普及文化、教育方面的貢獻亦是不容抹煞的。

六家文選卷第一
梁昭明太子撰
唐五臣注
崇賢館直學士李善注
賦
京都上
班孟堅兩都賦二首 善曰自光武至和帝都洛陽西京父老有
怨班固恐帝去洛陽故上此詞以諫和帝大悅也
兩都賦序
班孟堅 統曰漢書云班固字孟堅扶風安陵人九歲能屬文至明帝時為蘭臺令史遷為郎後實憲出征匈奴以固為中護軍憲敗坐免官死獄中明帝徙洛陽西土父老怨帝不都長安

圖 3：《六家文選注》嘉靖十三年至二十八年袁褧「嘉趣堂」刻本

資料來源：趙前，《明本：插圖珍藏本》（《中國版本文化叢書》，南京：江蘇古籍出版社，2003 年 8 月第 1 版），頁 110。

伍、結語

手工業及印刷術的迅速提昇，造成了明代圖書出版事業的繁榮昌盛，隨之而起，即是其日常用書的需求，使得各類著作大量出現，為讀書生活、藏書活動與文化傳播提供有利的條件。[95] 明人喜愛讀書而引發藏書的風尚，為歷代之最，雖然涵蓋官方藏書與文人雅士，但仍由民間社會私人藏書引領風騷，進而廣泛帶動時代讀書的風氣。

讀書可以開拓視野，明晰人生；讀書可以陶冶性情，活化智慧。「書」與明代文人自然有著密不可分的關係，藉由本文窺探得知，藏書、校書、刻書與讀書等各種活動，是構成明代文人讀書生活的重要內容之一。為讀書而藏書是其一生必修的功課，為此，即使擁有資產萬貫，若無耗費許多的心血與精力，實在難以獲得珍寶，所以許多明代文人為蒐藏奇文祕冊，勤於求訪，親訪師友之間，足跡遍及市肆。在積書之餘，又將自身所藏書籍作為彼此互借流通、傳抄、交換、校書、刻書，與友共享，對於保存文獻、傳播知識具有更深一層的意義。

因此，藏書、校書、刻書等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，也為中國的藏書事業做出了重要的貢獻。

明代文人一生嗜學不輟，每有心得，便日夜校勘，甚至歷經訪、購、抄、借、刻的過程，抱持努力不懈的態度，至老不衰。此種精神，對於時下學子依然具有教化意義。也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的助益。

註釋

1.韓文寧，＜明清江浙藏書家的主要功績和歷史局限＞，《東南文化》，1997 年 2 期，頁 141。

2.明‧張萱，《西園見聞錄》(中華文史叢書之四十二，民國二十九年北平哈佛燕京學社排印版，華文書局股份有限公司印行)，卷 8，〈藏書〉，頁 68 右。

3.清‧張潮著、方雪蓮注釋，《幽夢影》(臺南：漢風出版社，1997 年 6 月五印)，頁 38。

4.邱澎生，＜明代蘇州營利出版事業及其社會效應＞，《九州學報》，5 卷 2 期，1992 年 10 月，頁 143-144。

5.明‧鄭曉，《今言》(《元明史料筆記叢刊》，北京：中華書局，1984 年 5 月第 1 版)，卷 4，〈三三一條〉，頁 187。

6.朱倩如，《明人的居家生活》(宜蘭：明史研究小組，2003 年 8 月初版)，頁 168。

7.明・李廷機，《皇明名臣言行錄》(《明人傳記叢刊》48 冊，臺北：明文書局，1991 年 10 月初版)，卷 17，＜陳茂烈＞，頁 9 上

8.明・沈鯉，《亦玉堂稿》(《景印文淵閣四庫全書》集部 1288 冊，臺北：臺灣商務印書館，1983 年 3 月，據國立故宮博物院藏本影印)，卷 7，＜存蠹齋記＞，頁 10 上-下。

9.明・徐㶿，《鼇峰集》(《續修四庫全書》集部 1381 冊，上海：上海古籍出版社，1995 年，據明天啟五年南居益刻本影印)，＜壽徐興公先生六十一序＞，頁 14 上-15 上。

10.明・項元忭，《蕉窗九錄》(《筆記小說大觀》6 編 7 冊，部 66 冊，臺北：新興書局，1983 年 1 月初版)，＜書錄＞，頁 21。

11.明・顧起元，《客座贅語》(《元明史料筆記叢刊》，北京：中華書局，1997 年 11 月第 1 版)，卷 8，＜藏書＞，頁 253。

12.王美英，＜試論明代的私人藏書＞，《武漢大學學報》哲學社會科學版，1994 年 4 期，頁 118。

13.明・陳繼儒，《巖棲幽事》(《叢書集成新編》24 冊，臺北：新文豐出版公司，1985 年 1 月，據《寶顏堂秘笈》本排印)，卷 1，頁 5 下。

14.明・不著撰者，《居家必用事類全集》(《四庫全書存目叢書》子部 117 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995 年 9 月初版，據明刻本影印)，＜戊集・收書＞，頁 66。

15.張民服，＜明清時期的私人刻書、販書及藏書活動＞，《鄭州大學學報》，1993 年 5 期，頁 102。

16.明・周如磐，《澹志齋集》（臺北：漢學研究中心景照明萬曆四七年序刊本），卷 4，＜刻章林岩藏稿序＞，頁 30 下。

17.展望之，《居室雅趣：中國裝飾文化》(上海：上海古籍`出版社，1999 年第 1 版)，頁 168。

18.陳冠至，《明代的蘇州藏書—藏書家的藏書活動與藏書生活》(宜蘭：明史研究小組，2002 年 2 月初版)，頁 178-181。

19.明・衛泳輯，《枕中秘》(《四庫全書存目叢書》子部 152 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995 年 9 月初版，據明刻本影印)，張鼐，《二六時令》，頁 4 上。

20.《客座贅語》，卷 8，＜藏書＞，頁 253。

21.《枕中秘》，《護書》，＜屈辱十八事＞，頁 2 上。

22.《枕中秘》，《護書》，＜宜稱十二事＞，頁 1 下。

23.明・謝肇淛，《文海披沙》，(《四庫全書存目叢書》子部 108 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995 年 9 月初版)，卷 8，＜藏書＞，頁 1 上。

24.江慶柏，＜圖書與明清蘇南社會＞，《中國典籍與文化》，1999 年 3 期，頁 49-50。

25.江慶柏，＜圖書與明清蘇南社會＞，頁 51。
26.林慶彰，《明代考據學研究》，(臺北：臺灣學生書局，1983 年 7 月初版)，頁 22-25。
27.南炳文等著，《明代文化研究》（北京：人民出版社，2006 年 6 月第 1 版），頁 166-168。
28.韓文寧，＜明清江浙藏書家的主要功績和歷史局限＞，頁 143。
29.明・吳從先輯，《小窗自紀》(《四庫全書存目叢書》，子部 252 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995 年 9 月初版，據明萬曆刻本影印)，卷 1，＜雜著＞，頁 38 上。
30.明・安世鳳，《燕居功課》(《四庫全書存目叢書》子部 110 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995 年 9 月初版，據山東圖書館藏明萬曆刻本影印)，卷 15，＜冗事・校書＞，頁 2 上。
31.蕭東發等，＜建陽余氏刻書考略＞，《文獻》，21 期，1984 年，頁 51-53。
32.嚴佐之，〈目錄學對古籍整理的功用〉，《圖書館雜誌》，1982 年 4 期，頁 20。
33.李家駒，〈我國古代藏書樓的典藏管理與利用(下)〉，《教育資料與圖書館學》，25 卷 2 期，1987 年 12 月，頁 221。
34.陳冠至，《明代的江南藏書—五府藏書家的藏書活動與藏書生活》，頁 268。
35.王叔岷，〈論校書之難〉收入《文史論叢》(九龍：中華書局香港分局，1974 年 3 月港版)，頁 247-254。
36.清・丁申，《武林藏書錄》(《中國目錄學名著》第 1 集，臺北：世界書局，1980 年 10 月第 4 版)，卷下，〈吳託園先生〉，頁 56。
37.陳冠至，《明代的江南藏書—五府藏書家的藏書活動與藏書生活》，頁 277。
38.明・陸深，《陸文裕公行遠集》(《四庫全書存目叢書》集部 59 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1997 年 6 月初版，據明陸起龍刻清康熙六十一年陸灝齡補修本影印)，卷 12，〈書戰國策後〉，頁 31 下-32 上。
39.陳繼儒，《珍珠船》，(《四庫全書存目叢書》子部 148 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995 年 9 月初版，據清華大學圖書館藏明萬曆繡水沈氏刻寶顏堂祕笈本影印)，卷 4，頁 29 下-30 上。
40.清・王彬等，《光緒・海鹽縣志》(《中國方志叢書》華中 207 冊，臺北：成文出版社，1975 年 8 月臺 1 版，據清光緒二年刻本影印)，卷 15，〈人物一〉，頁 60 上。
41.明・曹溶，《絳雲樓書目題詞》(臺北：國家圖書館藏清咸豐三年刻本《絳雲樓書目題詞》，卷 1，頁 2 下-3 上。
42.明・郎瑛，《七脩類稿》(北京：文化藝術出版社，1998 年 8 月第 1 版)，卷 45，＜書冊＞，頁 554-555。

43.明・歸有光，《震川先生集》（臺北：源流出版社，1983 年 4 月初版），卷 5，＜題瀛涯勝覽＞，頁 115。

44.明・陸深，《春風堂隨筆》（《筆記小說大觀》13 編 5 冊，臺北：新興書局，1976 年 7 月版），頁 1 下。

45.明・葉盛，《水東日記》（《元明史料筆記叢刊》，北京：中華書局，1997 年 12 月第 1 版），卷 5，＜氏族大全多誤＞，頁 53-54。

46.明・馮夢禎，《快雪堂集》(《四庫全書存目叢書》集部 165 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1997 年 6 月初版，據明萬曆四十四年黃汝亨朱之蕃等刻本影印)，卷 31，＜書監懲錄後＞，頁 1 下-2 上。

47.傅杰，＜明代以前的古籍校勘述略＞，《福州大學學報》哲學社會科學版，14 卷 3 期，2000 年 7 月），頁 89。

48.胡橫安等，《校讎學》（臺北：臺灣商務印書館，1990 年 7 月臺 2 版），頁 2。

49.《巖棲幽事》，頁 12。

50.明・李如一，《水南翰記》（《筆記小說大觀》38 編 4 冊，臺北：新興書局，1985 年 1 月初版），頁 1 上。

51.明・姚士粦，《見只編》(《叢書集成新編》119 冊，臺北：新文豐出版公司，1985 年元月初版)，卷中，頁 126。

52.清・錢謙益，《列朝詩集小傳》(臺北：世界書局，1985 年 2 月 3 版)，甲前集，＜雲林先生倪瓚＞，頁 28。

53.明・王世貞，《弇州山人四部稿》(《明代論著叢刊》，臺北：偉文圖書出版公司，1976 年，據明萬曆間世經堂刊本影印)，卷 67，＜周文恪公傳＞，頁 20 上。

54.明・王兆雲，《皇明詞林人物考》(《明代傳記叢刊》17 冊，臺北：明文書局，1991 年 10 月初版)，卷 11，＜董子元＞，頁 53 上。

55.明・陸深，《儼山集・續集》(《文淵閣四庫全書》207 冊，臺北：臺灣商務印書館，1986 年 3 月)，卷 86，＜題蜀本史通＞，頁 1 下-2 上。

56.有關明代知識分子對史評、史部書籍的討論與發展，詳參：錢茂偉，《明代史學的歷程》(北京：社會科學文獻出版社，2003 年第 1 版)，頁 1-503。

57.《巖棲幽事》，頁 13。

58.明・何良俊，《四友齋叢說》(北京：中華書局，1959 年 4 月第 1 版)，卷 36，＜考文＞，頁 325。

59.清・李桓，《國朝耆獻類徵初編》(臺北：文海出版社，1966 年臺初版)，卷 461，＜隱逸一・高承埏＞，頁 24 上-下。

60.明・錢士升，《賜餘堂集》(《四庫全書存目叢書》集部 10 冊，北京 ： 北京出版社，2000 年第 1 版影印，據清乾隆四年錢佳刻本)，卷 11，＜中憲大夫雲南姚安軍民府知府次山秦公墓表＞，頁 12 上。

61.明・周履靖，《梅顛稿選》(《四庫全書存目叢書》集部 187 冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1997 年 6 月初版，據北京大學圖書館藏明刻本影印)，卷 18，＜夷門廣牘序＞，頁 1 下-2 上。

62.清・呂留良，《呂晚邨文集》(臺北：臺灣商務印書館，1977 年 3 月初版)，卷 1，＜答葉靜遠書＞，頁 28 上。

63.明・祁承㸁，《澹生堂藏書約》（《叢書集成新編》2 冊，臺北：新文豐出版公司，1985 年 1 月，據《知不足齋叢書》本影印），＜藏書訓・鑑書＞，頁 43-61。

64.明・支如玉，《半衲庵筆語》(臺北：漢學研究中心明崇禎刊本景照)，文集卷 3，＜題孫終和藏書記＞，頁 18 上-下。

65.《巖棲幽事》，頁 1。

66.明・李如一，《水南翰記》(《筆記小說大觀》38 編 4 冊，臺北：新興書局，1985 年 1 月初版)，卷 1，頁 1 上。

67.《快雪堂集》，卷 44，〈與朱修吾〉，頁 11 下。

68.清・葉昌熾，《藏書紀事詩》(上海：上海古籍出版社，1999 年 12 月第 1 版)，卷 3，〈莫雲卿廷韓〉，頁 154。

69.周彥文，《毛晉汲古閣刻書考》(臺北：東吳大學中文研究所碩士論文，1980 年 6 月)，頁 1。

70.林品香，《我國歷代活字版印刷史研究》(臺北：中國文化大學史學研究所碩士論文，1981 年 6 月)，頁 177-181。

71.陳昭珍，《明代書坊之研究》(臺北：國立臺灣大學圖書館研究所碩士論文，1984 年 7 月)，頁 7。

72.王澄編著，《揚州刻書考》（揚州：廣陵書社，2003 年 8 月第 1 版），頁 11-52。

73.蕭東發，＜建陽余氏刻書考略＞，頁 230-247。

74.明・余員註招、葉伋示判，《新刻御頒新例三臺明律正宗》（臺北：國家圖書館影照日本內閣文庫藏明雙峰堂余氏刊本），卷首，頁 1。

75.清・葉德輝，《書林清話》(臺北：文史哲出版社，1973 年 12 月初版)，卷 2，＜宋建安余氏刻書＞，頁 5 下。

76.謝水順，《福建古代刻書》（福州：福建人民出版社，1997 年 6 月第 1 版），頁 262-333。
77.張秀民，《中國印刷史》（上海：上海人民出版社，1989 年），頁 386-387。
78.明・高濂，《遵生八牋校注》(北京：人民衛生出版社，1994 年 6 月第 1 版)，卷 14，＜燕閑清賞牋上・論藏書＞，頁 537。
78.《書林清話》，卷 7，＜元刻書多用趙松雪體字＞，頁 2 上。
80.謝水順，《福建古代刻書》(福州：福建人民出版社,，1997 年 6 月第 1 版)，341-347。
81.清・梁章鉅，《歸田瑣記》（北京：中華書局，1997 年 12 月第 1 版），卷 3，＜麻沙書板＞，頁 53。
82.《七脩類稿》，卷 45，＜書冊＞，頁 554-555。
83.《書林清話》，卷 10，＜藏書偏好宋元刻之癖＞，頁 27 下。葉德輝曾批評明代文人過於喜好收購宋板書，曰：「此則佞宋之癖，入於膏肓，其為不情之舉，殆有不可理論者矣。」
84.《遵生八牋校注》，卷 14，＜燕閑清賞牋上・論藏書＞，頁 537。
85.金炫廷，《明人的鑑賞生活一江南文人的鑑賞活動與鑑賞自娛》（臺北：中國文化大學史學研究所博士論文，2004 年 6 月），頁 222-225。
86.清・李漁，《一家言文集》（《四庫禁燬書叢刊》補編 85 冊，北京：北京出版社出版，2005 年，據清康熙刻本影印），卷 13，＜尺牘上・與趙聲伯文學＞，頁 27 下-28 上。
87.《藏書紀事詩》，卷 3，＜毛晉子晉＞，頁 308。
88.范鳳書，《中國私家藏書史》(鄭州：大象出版社，2001 年 7 月第 1 版)，頁 254。
89.《書林清話》，卷 8，＜明安國之世家＞，頁 10-11 下。
90.趙前，《明本：插圖珍藏本》(《中國版本文化叢書》，南京：江蘇古籍出版社，2003 年 8 月第 1 版)，頁 112-113。
91.清・王士禎，《池北偶談》(《清代史料筆記叢刊》，北京：中華書局，1997 年 12 月第 1 版)，卷 22，＜談異三・王延喆＞，頁 536。
92.《書林清話》，卷 10，＜明王刻史記之逸聞＞，頁 12 上。
93.趙前，《明本：插圖珍藏本》，頁 103-109。
94.清・朱彝尊，《靜志居詩話》(北京：人民文學出版社，1990 年 10 月第 1 版)，卷 19，頁 583。
95.韓文寧，〈明清江浙藏書家的主要功績和歷史侷限〉，頁 141。

Collecting, Correcting, Printing, and Reading Life in Ming Dynasty

Lu Yun-Tsai

Abstract

In Ming Dynasty, scholars were obsessed with books. The addiction to reading was seen as a fashion life style. To expand their book collection, scholars were eager to get books by visiting, purchasing, borrowing, transcribing, etc. They can spend huge amount of money and lots of time to renovate antique books even the stray fragments for republishing. These efforts enriched Ming's cultural assets. There are many scholars devoted to collecting books, but correcting and printing are also important skills to treasure up the books. This article is an overview on the portion of reading life in Ming Dynasty within five parts, including Preface, Collecting and Reading, Correcting and Reading, Printing and Reading, and Conclusion.

Keywords: Ming Dynasty, Reading Life, Collecting, Reading, Printing

Part-time Assistant Professor, General Education Center, National Taiwan Unirersity of Arts.
Librarian, National Taiwan University of Arts Library.

從物質觀、技術與飾身角度詮釋傳統與當代金工之傳承與變革

李建緯

摘　要

在西方近數百年來「重觀念輕勞動」的創作傳統下，不論是在西方傳統學院所定義的美術，或是在當代藝術圈中，應用藝術乃處於邊緣，因此對它的研究便未受到與純藝術同等的關注。在各種應用藝術中，金工藝術更屬小眾。有鑑於此，本文試圖在這片仍待開墾的研究領域中，大膽地將傳統金銀細工與當代金工創作進行跨時空的比較，以期更清楚地透過歷史系脈絡以認識金工藝術創作形式之意涵。

透過「物的符號性」、「工藝技術」以及「飾身系譜」三個面向，本文指出「現代性」對現代生活與創作態度雖影響深遠，然而對於金工創作模式所造成的衝擊卻不明顯。特別是在技藝的傳承，以及相信作品是召喚觀者參與作品形式意義建構的概念上，更見傳統金銀細工與當代金工之間的延續性。這份傳承，有極大的成因涉及到金工創作本身強調以身體為創作起點的身體修養觀，讓身體與物的對話成為古今金工創作的連結之點。

關鍵字：金銀細工、當代金工創作、符號、技術、身體裝飾、修養

李建緯現為逢甲大學歷史與文物研究所專任助理教授

壹、緒論：釐清工具化與理性化對金工創作之影響1

自從西方美術（fine art）概念逐漸成形後，數百年來藝術傳統便偏向「重理念輕勞動」。今日，這種創作氛圍雖已逐漸鬆動，但應用藝術（Applied Arts）仍需更大的空間提供發揮。以台灣為例，目前工藝設計雖受到國家文化創意產業計畫的支持而貌似復甦，但在當代藝術所看重的數位媒體與影像潮流的大肆包圍下，應用藝術仍顯得蒼白而失語，[2] 因此對它的研究便未受到與其它種類藝術同等的關注--遑論金工藝術創作更可謂是小眾中的小眾。雖然國內金工創作相關研究所累積的論述已不容小覷，[3] 但仍有待更深入的研究。[4] 本文正試圖在這片仍待開墾的叢林中，大膽地將傳統金銀細工與當代金工創作進行跨時空的比較，以今喻古，以古鑑今，試圖以對位的概念標定出金工創作的傳承與變革問題。

筆者深知兩種創作概念原本就存在差異，因此將傳統金銀細工與當代金工創作的比較，不免會被質疑牽強附會。這種懷疑除了來自兩者時空背景的差距，在創作觀念上的距離原本就造就形態上的差異，而更是兩種生產條件不可同日而語。因此，筆者為何仍就此兩者比較？主要基於以下幾個動機。

首先，它們的創作概念皆受外來影響：就中國古代金銀細工的情形而言，開始使用金銀的品味、以金銀飾身、工藝的奠定乃至於金銀器之風格，莫不是受到北方遊牧民族的影響；[5] 相同地，臺灣當前金工創作的整體環境主要也向歐美金工藝術與當代藝術汲取靈感--臺灣當前多數金工創作作品，其形態或為抽象造形，或以動植物為題，或具象、非具象，總之是以個人理念的表達為主。[6] 此等重視個人理念與創作者主體性的金工創作脈絡，無疑地是西方工藝美術下的脈絡，[7] 沿續的是漢人傳統金銀工藝之外的另一條脈絡。再加上 1985 年以後台灣大專院校美術相關科系中開始設置金工藝術組或課程後，更加明顯，[8] 近年來並多次邀請國際級金工大師來台傳授技法與觀念交流。[9] 由此可見，中國古代金銀細工和當代台灣金工創作的發展脈絡皆具移植性，卻都能走出自身的創作生命。

其次，就創作形態而言，金工創作屬於應用藝術，是當前藝術創作中少數堅持仍以手作為創作的形式，它不僅保留了雙手勞動在創作中的重要性，也不斷地堅持傳統技法，並在傳統中尋求創新。這種對雙手和個人技術的強調，亦為古代金銀細工藝創作的主要特徵。兩者皆尊重雙手，而且不將手在作品材料上留下的痕跡視為是直指作品觀念的障礙物，反而讓材料說話。

第三，它們同樣都是從視覺上對形式進行某種反思，也就是認為作品即便是創作者工藝或思想的表達，「批判」並非其創作的主要動機，亦不會刻意去攻擊觀眾，使觀眾產生質疑或不快之感。

最後，西方的「現代性」（modernity）對金工創作的衝擊並不如純藝術所受到的影響大，因此傳統金銀細工與當代金工的沿續性甚於變異性。有關現代性的討論已汗牛充棟，此不贅述；對它的定義大抵上不外乎是資本主義、機械化、工具理性、啟蒙的延續等概念，可以總結成一個觀念，即「技術」的最大發揮與效益性；然而，技術也常被視為造成主體心靈的異化之因。在這種「現代性」的定義下，普遍認為它與可操控的、可預測的、以及和科學理性的文明傾向有關，並形成了現代社會中千篇一律的生活樣貌。雖然「現代性」改變了人類生活面貌，在某程度上亦造成了今日金工創作概念的變化，然而，雙手並未被其視為馴化心靈的箝制工具，而技術也不被看成是對自然或人性的背離。有鑑於此，下文將從物的「符號性」、「工藝技術」以及「飾身技術」三個部份進行討論。

貳、從物的「符號性」反思古今金工作品之定位

對傳統金銀工匠或當代金工創作者而言，他們面對材料的態度上極相似，皆是出於珍惜、迷戀物質（特別是金屬）之「戀物」行為。[10] 其中部份創作者雖刻意以捨棄貴金屬為創作形式，甚或擺出貶抑材質之姿態，然其它多數創作者仍專注於材質之美與形式之美。若透過不同時代中物的符號性質角度思考，亦可發現兩種金工作品具不同之文化意涵。

一、金銀製品的符號性：營造視覺奇觀，宣達社會意義

在古代，民生大事無非是吃飯與穿衣。彼時物之用途主要是滿足人之生理需要，因此物的優先考量基本上是其實用性。過去人們使物役物之際，對他們而言，對物的式樣關心程度尚不及物質應給出的功能性。若藉由海德格（Martin Heidegger，1889~1976）的理論來說，此即功能遮蔽了藝術之本質。[11] 總言之，物不管是實用性或是裝飾性，它們都具有一定程度之功能。和現代商品陳設於櫥窗、等待消費者前來購買的現象不同的是，彼時之物是在被需求的前提下製作，因此這些物都是被人們需要，因人們的召喚而誕生，人們反過來也透過物讓其世界意義更加完整。在此，器物是人們探索世界的一個重要中介，或者可以說它們本身就等同於世界的意義。

當我們再進一步回溯至當時器物的文化脈絡，可以發現這些過去之物既未附屬於人，亦非人之寵物，而被視為具主體性、被尊重的對象。班雅明提出的「神韻」（aura）對此有非常透徹的詮釋：他指出在大量複製時代之前，藝術作品（物）本身其實和身體的關係更為緊密，更為直接。[12] 當時物本身的存在不單只是一種物理事實，也包含人們對它的尊重與敬畏，有某種「物靈」（spirit of artifacts）的存在。[13]《左傳‧昭公七年》記載：在魯昭公七年鄭早年被殺的伯嚭鬼作祟，子產為了安撫亡魂，提拔他的兒子擔任高位，作祟之事才告平息。後子產赴晉，晉大夫問之「伯有猶能為鬼乎？」子產答曰：「能。人生始化曰魄，既生魄，陽曰魂。**用物精**

多，則魂魄強，是以有精爽至於神明...（伯有）三世執其政柄，其用物也弘矣，其取精也多矣，其族又大，所馮厚矣，而強死，能為鬼，不亦宜乎！」[14] 上文提到用物愈多，魂魄愈強，隱約透露古人視「物」不只是「物質」之意涵，它不同於現代已失去靈光的商品--在某種程度上，物就如同人類一般而非一堆材料的拼湊。物與身體之間的在場經驗，既無法被複製，亦很難用言語去掌握。若是從「場所精神」這種認為每處特定場域皆具有神秘性與不可取代性的觀點出發。[15] 物與身體則不能被歸結為消費與被消費的買斷關係。

除了物質擁有「物精」的靈魂概念，另一方面物在古代也被賦與豐富的社會意涵。古代的各種物質中，金銀是既稀少且美觀的物質，也由於它們的稀少性，因此也很難被歸類到消費品。作為集中於上層貴族的稀有之物，它不是流動性的符號，又因為其外觀極其吸引人，作為身份指稱符號意味濃厚，因此金銀又充份地與其符號功能聯繫。以先秦時代以前的中原地區為例，金銀所標示的身份往往是一種在玉和青銅所代表的正統以外的世俗身份。[16] 有鑑於此，作為一種社會性的自我指涉，它具體地標示出個人品味與財富。

和當代消費現象比較，古代金銀製品的流通既非展示於陳列櫃中隨時吸引客人目光以刺激消費，更無媒體宣傳以增加其曝光率。因此它的每一次出現，對觀看者而言都是一種意義完滿的外顯性符號，召喚著觀者參與它美麗的、活生生展現在佩帶者身體外表的形式之美，同時也標示著擁有者的社會身份。這種完滿的性質，無法以今日消費物的概念涵蓋之，就像是它擁有物精，具有自身的主體性。

圖 1：西安南郊馬騰空村漢墓・金牌飾 漢代 圖版：劉雲輝編著，《陝西出土漢代玉器》，文物出版社，2009 年，頁 124

從視覺意義上分析，精緻細膩、光采流金的金銀製品在其它相對黯然失色的物質中可說具有「視覺奇觀」效果。「奇觀」（spectacle）一詞係由西方當代理論家蓋・德波（Guy Debord,

1931-1994）於 1967 年提出，指的係當前媒體時代中的影像泛濫情形，[17] 在他從視覺上吸引大眾注目的論點上，本文引伸為某種特殊場景、吸引注目之景象。中國古代的金銀製品係一種尺寸很迷你的「奇觀」（mini spectacle）營造。一般來說，「奇觀」可透過大規模場景、強烈顏色光線或對比效果、或是對視覺成規的革新來達成。以黃金製成的物件，雖非大尺寸，但是卻能透過它本身奇異的光芒吸引目光，在方寸中以巧思營造出細膩、具體而微的自我完滿的世界，如中原地區鑲綠松石的黃金帶勾或北方遊牧民族所佩戴的黃金牌飾皆是。[18] 對先民來說，這些珍器的奇觀效果對當時人們而言，實不下於當代影像藝術品的聲光震撼。當上古禮制逐漸崩壞後，身份從原來的由血緣親疏決定到透過外在之物彰顯時，有經濟能力的貴族或巨賈遂透過稀有且美觀的金銀器營造奇觀，標示其世俗身份【圖 1】。金銀製品遂成為擁有者彰顯其社會身份的審美物件與符號指標。

二、當代金工作品的符號性：突破消費物品重圍，召喚昔物之魂

隨著文明的進步，特別是工業革命的發展與大量物品的生產，使得規模日漸龐大的社會具備生產各式各樣物的能力，也讓人們的擁有物的慾望愈來愈強大。物的增加導致物逐漸被「去魅」（disenchantment），使得原來具主體性之「物」逐漸淪為「物質」。藝術作品在人類社會中的發展也呼應了這樣的趨勢：傳統藝術作品是少數人對神特殊體驗之特定對象；然而，工業革命所導致的機械複製時代下的藝術作品，具有大量生產與可複製性，作品不再是提供少數人某種宗教性的精神體驗或特殊氛圍的對象，於是藝術品被物化，不僅淪為唯物的，人與藝術的遭遇成為群眾都可到接觸的看似獨立、實則集體的經驗，藝術品淪為大眾集體觀看的物件。[19] 於是乎，傳統藝術中物的魂魄被掏空，遺留下的是美麗而空洞的軀體--這時物的存在不光是為了被觀看或被膜拜，存在是為了存在而存在，存在本身便是意義。由於作品被大量生產，於是襲仿（pastiche）成為藝術因應大量製作而衍生的模式，失去了形而上的意義深度與時空深度，[20] 而將作品的存在赤裸裸地投向觀眾。此時，物的符號既不指涉某種超越性的精神，亦非社會意涵，它的意義就是它自身。

其次，物的增殖衍生而來的問題便是人的需求隨之膨脹，因而人的欲望也得以擴張。但這種欲望和傳統社會中那種對物本身的渴望不同，而是「對物的渴望」這件事讓人們去產生欲望（如同去「愛一個人」和「喜歡上愛一個人的感覺」是有差異的）。筆者引用布希亞（Jean Baudrillard, 1929-2007）針對當代消費物過剩的現象提出的論述為依據，他認為當代的物給人一種癌細胞增殖的印象，這些人類生產之物，它們會反過來包抄人，圍攻人，將人變成另一種物。[21] 在他的觀察中，當代社會之物被存放在大型購物中心、中小型陳列商店的櫃子中。人們已不缺衣物與食物，因此消費這些物品的目的不是滿足人們的實際需求，而是讓人們去享受購買的過程，在物所給出的整體氛圍中，以氣氛提高物的價值並與物進行視覺交會。在這種先有

物才有購買的消費模式中，物的生產是為了召喚人們，去加入物與物所構成的物體系統，看來好像是人擁有物，實際上卻是物擁有人。人在物的世界中，人也就變成了物；反過來說，物看似被擬人化，實則是偽人性化。

這種人變成物而物變成物質的現象，布希亞在《物體系》中有深入的討論。他指出，現代社會中的物出於功能性的考量，因此是從實用組織體制考量出發，其象徵價值深深地為組織價值所掩蓋，也就是物的個性消失於整體考量：在此，我們不再賦予物品「靈魂」，物品也不再具有象徵性的臨在感，人與物的關係成為客觀的性質，變成排列佈置和遊戲的關係。這些功能物的價值不再屬於本能或心理層面，它只是策略層面的價值。[22] 不僅是物失去了它作為象徵的充份性，即便是藝術品也不再以一種具有絕對性價值的地位出現在現代生活中，而是以一個組合元件的模式進入其中。布希亞以版畫為例說明，它之所以在現代裝潢中大受青睞遠勝過繪畫的原因是因為它的絕對價值較小，而組合價值相對提高。[23] 因此，現代物不是以絕對的、象徵性的、單獨的形象出現，而是組合的、功能互相搭配的、無靈魂的樣子出現。也就是說，物的角色如同寵物一樣是人的附庸；反過來說，人也是物的奴隸。

面對上述這種當代物已失去靈光、用完即丟的消耗模式，當代金工創作卻嘗試在工業化追求效率與量產無生命的物件堆中，以「賦形」來召喚已消失的物之靈魂--他們仍深信其作品中的「韻味」(aura)，透過他雙手打造獨一無二的作品，帶給觀眾「此時此刻」獨一無二的存在性。當代金工創作如古代一般試圖掌握金屬奧秘，除了對其可能性進行探索思考外，更在不同金屬或不同屬性材料的嘗試結合中，尋求理念的整合。當創作者透過光、熱的火之作用，以其創作語彙與理念熔鑄金屬，使金屬因藝術家意念化為形體，獲致靈魂，這整個過程仿佛拉回到煉金術年代。中國六朝以後相信黃金可賦與人不死的生命：「夫金丹之為物，燒之愈久，變化愈妙。黃金入火，百煉不銷；埋之，畢天不朽。服此二物，煉人身體，故能令人不老不死」(《抱樸子・內篇》）說明人們已將金屬生命化、不朽化，而古代煉金術士也不斷嘗試以各種液體將銅變化成黃金，[24] 企盼成為自然界神秘的代言者。當代金工創作者亦通過形式與意念將無主體的金屬原料化為一件件的金屬作品，彷彿用煉金術將物質本質給改變而賦與其主體性。

當代藝術主流係透過影像呈現創作觀念。這種作品體驗不再是人對物的直接體驗，而是人隔著影像面對物的二手體驗。當前過盛的物與物的影像，尤其是營造視覺奇觀的各式作品，以目不暇給的聲光、影像與新奇觀念，不斷刺激著人們的感官，而感官卻漸漸麻木，甚至在已逐漸麻木的感官中再以更強力的方式介入喚醒它們，以致於陷入惡性循環，直到感官無法承受。相較之下，當代金工創作中精雕細琢的靜態作品被絢麗光影的當代藝術與反覆出現數量龐大的產品包圍，在喧囂的當代語彙中安靜自處。當代煉金術士不僅未被各式不斷喧嘩的影像幽靈奪去魂魄，反而回歸到物進行本質上的思考。金工創作者不著墨在作品的批判力度，而是直追創

作本質：單純的形式與意念的討論。這些靜默的作品，只要觀者沉殿心境，直觀地面對它們，便可聽見宇宙梵音【圖 2、圖 3】。

圖 2：李恆 〈女人與髮簪-滿堂〉 黃銅、鋁 20.5cm×17cm×7.5cm 2009 年 圖版：作者提供

圖 3：林蒼玄 〈鑽戒 I 〉 紅銅、現成物 5cm×5cm×7cm 2009 年

當代金工創作者雖然企圖突破消費物的重圍，但卻迷戀於金屬自身的美感。由於金工創作者與金屬長期私密的對話，久而久之也產生一種迷戀，一種戀物之欲。此處的「戀物」，是一種唯物美學，一種對金屬的執著，沉溺於金屬性質的空間可能性，在空間中延展、漫延的形態。

另一方面，金工創作者對其創作作品的自我意識使得他不同於戀物癖或商品戀物中的被動程度，但仍具有某種自我匱乏的狀態，企圖透過金屬創作來填補，是一種在金屬上延展出來的力比多（libido）。[25] 金工創作者看見金屬不免會產生某種衝動，要將之進行修飾或整形一番，甚至破壞金屬原本光滑的表面，好像只要有機會可以展示對金屬的控制變形的欲望，他就很難擺脫這種衝動。這衝動係金工創作者的自我投射，將自我的想像投注於金屬材料中。[26] 金屬材料本身優異的造形性質與美感，更使得創作者迷戀於此等物性，或可以「忠誠」形容之。[27] 透過對金屬的鍛鍊，金工創作者在沉迷物性（戀物性）與擺脫物性（技藝鍛鍊與意念表達）之間完成自身創作的主體性，尋回自身的失落形象。

叁、傳統金銀細工與當代金工創作中的「技術」性質

一、傳統金銀細工中的「技術」：技術是對圖式成規與身體節奏的回應

「藝」者，技也。不論東西方，藝術或是 Art 一字原皆有技藝之意味，不同於近現代的「藝術」僅代表「純美術」。有鑑於此，英國裝飾藝術家莫里斯（William Morris, 1834-1896）提出

了「工藝美術」（crafts arts）一詞，並將工藝提升至藝術地位者的，試圖恢復中世紀的手工藝精神，以尋回歷經工業革命後已失落的宗教與道德，特別是雙手的勞動被他認為具有某種道德性。同樣尊重技藝的日本工藝美學倡導者柳宗悅（1889-1961）則指出，工藝與藝（美）術的差異在於「美術是為了欣賞而製作，工藝則具有實用性」。[28] 這樣的劃分雖簡單明瞭，但對於金銀工藝來說卻未全然適用，因金銀不耐磨，故它多是被拿來作為純欣賞用之飾品，若在柳氏的觀點則純屬美術品。然而，他所提出手工藝的幾個要素：用途、材料、手工與工具、技能與技術、勞動與組織、傳統與時代，[29] 仍可作為我們思考金銀細工的創作背景。

工藝中的「技術」經常被視為一種形而下的勞動事件，並有礙觀者直指作品的觀念。以中國古代的道家或儒家角度，工藝技術或由它產生出來的器，都帶有一種有礙人們直指「道」或背離德性、難登大雅之堂。如《莊子‧天地》：「通於天地者德也；行於萬物者道也；上治人者事也；能也所藝者技也。」對於技巧，中國始終認為是不登大雅之堂的。[30] 換言之，中國古代的「技巧」必需服務群眾，若過於沉溺於技巧本身，則有流於奇器或淫巧之虞。《周禮‧考工記》載之「知者創物，巧者述之，守之世，謂之工」，此文說明了創物是智者之事，而有技術的巧者僅能承襲智者所創之物，也只能是「工」。從「致用為本」的概念出發，在中國「技」與「巧」受到比西方更大的限制，除了需服務於功能外，且往往被強迫披上道德的外衣，否則便會被扣上「玩物喪志」的帽子。[31] 因此，在中國文獻中的「技術」多是某種遠離本質的負面形象；然而，知識份子對技術的負面評價反而透露出技術的普及事實。中國古代金銀製品所透露的驚人技藝，訴說的非但不是對工藝技術的貶抑，反而道出了文獻以外工藝高度被重視的事實。

和當代金工創作相同，中國古代金銀細工極為強調雙手技巧的實踐。羅森（Jessica Rawson, b.1943）指出，技巧對於已存在傳統穩定性的意義與貢獻，在於創作者透過技巧的學習能較輕易地實踐某種設計。在某一藝術創作領域中，與其相關的所有技巧都需被學習，愈是複雜的任務與技巧，愈需要仰賴於前一代的教育。因此藝術中愈容易失敗的，愈需要去學習。在古代作坊中，在學徒學會能完全掌握創作出完整的器物形式而未犯錯之前，他是沒有機會上場的；一旦學成，他便無太大自由被容許變動圖案或成品。[32] 技術一旦習得，要能隨心所欲地擁有更大的創作空間則需要更長時間的訓練與嚴格考核，特別是經常服務於貴族的金銀細作。[33] 由於金銀細工藝大多未形諸於文字，普遍化與普及化程度不高，故金銀匠的教育大多是透過以心傳心的無言方式來傳承技術。

古代金銀細工創作形式雖非現代機械生產意義下的標準化，然而一旦某種圖案或器物設計已固定或大受歡迎，其風格的變動性基本不會太大，甚至成為多數作坊的模仿對象。然而，並

非每位金匠皆才華洋溢，能主動甚至是被鼓勵去開發新的造形，惟有少數極有天份的金匠有此條件。

若我們以現代性所強調的創作主體之觀點剖析古代金銀匠師的創作，則會遭遇困難：作者論的研究強調藝術家的「創新」，並將「我」的主體性視為創作行為與作品之核心；然而，這種以自我為中心的創作意識，雖未必不存在於古代藝術創作中，但他們的創作過程中受社會生產體制限制更大。眾所周知，古代器物如青銅器之製作者為青銅工匠，陶器是陶工，金銀器則是金銀匠。與現代藝術家不同的是「匠」所指的是有技藝的勞動者。他們或能發揮創意，卻又不將這種創意據為己有，將創作看成是其主體性的展現--後結構主義者所言之「作者已死」（la mort de l'auteur）的去作者論之觀點，[34] 相當貼近於古代工藝的創作行為。金銀匠所打造的金銀製品外形，根據的是前人留下來的圖式（schemas），因此其課題便是如何以舊圖式為基礎，以迎合各種贊助者（如貴族或王室）求變或保守之品味，達到傳承與變異間的微妙平衡。真正重要的是，他們如何在雙手的實踐中探索能被接納的新意。

拋開理性邏輯，而從身體與創作狀態考量「技術」，則「技術」亦能被提升至「技藝」層次。楊儒賓解讀莊子養身篇的庖丁解牛一說，認為道家並非全然否決技藝的正面性，因為當庖丁之手與他的技藝進入到目無全牛時，身體、雙手、工具與對象的分別識已然消泯，這時完美的技藝創造者不是意識，而是身體。他指出：

> 只有意識的作用散佈到全身，全身精神化以後，技藝才可以有質的飛躍，由匠昇華至道的展現。精神化的身體即是身心合一的身體主體，在技藝的創造中，它的重心可以在指、在手、在腳、在腹、在呼吸，但不管在哪一部位，身體其他的部位也要共襄盛舉。[35]

此時，當技藝的主體不是創作者的意識而是其全身的身體，技藝的對象也就失去了認知的身份，這種參與如同道家所追求的「形・氣・神」中的去人稱狀態，也接近了莊子所追求超越性主體的修養狀態。[36] 當代工藝創作者也強調技藝中與物我消泯的境界，或將技藝的鍛鍊比喻為個人修養境界的磨鍊，[37] 並賦與技藝某種崇高性質。

這種身體、技術與對象之間互相交融的狀態聽來幾近玄學，學界對此有各種討論：它是一種非概念思考的身體直觀綜合能力，根據的是一種「身體圖式」（schéma corporel; bodily schema），能夠在身體感受的記憶與預期之間進行比對想像。[38] 我們也可貢布里希在《秩序感》的〈導論：自然中的秩序及其用途〉一文中關於身體節奏與身體技藝的討論上，找到清楚的解釋。對貢布里希來說，身體技藝的節奏就是身體的秩序感，他是這麼說的：

> 我們學習任何一種技藝都想要達到一個目的，即要使各個動作變成無意識的自動的動

> 作。無論使用打字機、騎自行車還是彈鋼琴，我們首先學會的是一些基本動作，在掌握了這些基本動作之後，我們就用不著時時想著它們該怎麼做。……任何的技藝都是由較小的動作所組成的。有整體感的較大動作支配著這些較小動作，如編辮、結編、針織、雕刻等技藝，就必需要掌握這種由清醒頭腦控制較大動作支配較小動作的整體結構。[39]

因此身體技藝來自身體自身本有的節奏，而當我們一旦掌握了這種身體節奏，對我們來說便不需要時時想著對象，也就達到了目無全牛之境界【圖 4、圖 5】。

圖 4：鹿港金雕師鄭應諧先生作坊內正在製作金鎖片的金工師父　圖版：筆者自攝，於鹿港龍山珠寶銀樓

圖 5：國立臺南藝術大學應用藝術研究所金工與首飾創作組林麗娟示範敲花工藝　圖版：筆者自攝，於臺南藝術大學應用藝術研究所金工與首飾創作組工作室

另一方面，筆者也不得不承認，以道家的「技藝」詮釋古代黃金工匠的創作狀態，雖是一種詮釋，卻也無法被證明--因為我們永遠無法契入每位工匠的創作狀態，或許在他腦中想的更是如何去符合其贊助者的無理要求，以及如何謀生。但製作過程中的身體節奏並不會與來自贊助者的社會成因互相衝突。

二、當代金工創作中的「技術」：技術即主體意念與身體的並顯

西方自文藝復興以後，藝術逐漸與工藝技術保持距離。此時藝術的好壞與否與技術訓練熟練度關係較小，與天分的關係較大，而在所有創作類型中，與天賦、靈感最息息相關者就屬建築家、畫家與雕刻家。古希臘曾隸屬於藝術國度的手工藝，因為其技術重於靈感之傾向，使得它不知不覺地被逐出藝術烏托邦，「技巧」也不再被視為是「藝術」本身。至十八、十九世紀以後，藝術被加上形容詞：美的，自此藝術變成「美術」（fine arts），不再與技術混為一談；或者說，美術正式宣告與技巧（術）分道揚鑣。這是由於建築、雕刻與繪畫試圖將自身地位提

升至工藝之上，並賦予自身美之創造者的地位--他們自抬個人創造力的身價，將其靈感視為來自上帝的啟蒙--卻忽略技巧也是成就其藝術作品之美的關鍵。反觀需高度技巧的手工藝雖屢見佳作，卻因無法搭此順風熱潮，而在「美的藝術」篩選中敗下陣來。[40] 自此，工匠與「藝術家身份」分道揚鑣。[41] 值得注意的是，彼時美術雖與技巧分流，卻未敵視技巧。

另一波重要的發展是十八、十九世紀的工業革命。它帶來的一項概念就是「標準化」與「工具化」，由於標準化方能使產品大量生產，因此當機械介入生產後，雙手的勞動性不再是必然條件。這時真正被重視的是反倒是產品設計，惟有設計方能大量商品化，因此技術也不再是這些作品的必要條件。於是，手的勞作不再被視為原始社會中用以改造環境並實踐自我之事，更非中世紀觀念中那種道德、純樸心靈與身體合一的狀態，反而在工業革命與資本主義覆蓋下淪為一種生產力，是馬克思所批判的那種被上層階級所壓榨的下層勞動者謀生的異化工具。

雖然十九世紀英國羅斯金（John Ruskin 1819-1900）和莫里斯提出「工藝美術」試圖將雙手的勞動與技術提升至藝術層次，但在其後相繼而來的一波波藝術潮流中，這種對雙手技巧的堅持仍屬鳳毛麟角。至現代主義時期之後，在藝術殿堂中「技巧」更非必需。二十世紀初杜象（Marcel Duchamp, 1887-1968）「觀念」（idea）式的藝術，已暗示了創作者個人的勞作與技術非但不是藝術的必要條件，反而是排除條件。

因此，部份當代「純藝術」創作者據此而認為技巧對於理念的傳達是有害的，因為它阻礙觀者直指創作者本心，不應讓藝術客體與觀看者之關係，降格為視覺愉悅層次；其次，他們也認為，巧奪天工恰到好處的「巧」（artifice）雖賦予作品美感，但那種美感卻將作品墮落為心靈麻醉劑。在現代主義中，巧奪天工即意味著作品是完滿的，若形式完整的作品不需再增添任何一筆的話，它並不值得探索，而且這種完整形式的背後隱含有被主流意識馴服之虞。[42] 因此，現代藝術不斷以刻意拙劣之技術彰顯自身的不完滿性。藝術家透過拙劣或引起驚異之手法，喚醒我們麻木的感官，以觸發大眾真正地思考，不是沉溺在形式之美上面。

作為否定性與批判性的法蘭克福學派中堅思想家，阿多諾（Theodre Wisengrund Adorno, 1903-1969）更提醒我們，好的藝術品不是提供人們視覺愉悅的心靈麻醉劑，如同啟蒙時代以後那被異化的虛假藝術；[43] 而是觸發我們思考、引起不愉悅感、或是讓我們反省自身處境的解毒劑。阿多諾以否定態度來面對「技術」，這種「技術」是工具理性意義下的技術，是一種去魅、去人性，追求標準化、程序化的技術。對阿多諾來說，在現代社會下的技術高度發達，結合了技術的科學看似為人類打開了光輝燦爛的遠景，但技術的現代化並沒有使我們生活世界更和諧，反而由於現代社會的理性只在意文明進步，以整齊劃一的面貌來規劃文明，卻忽略人的情感與複雜性。文明社會的規格化、技術化並未讓人性更好，反而壓抑人性，抹平差異性。亦即是說，技術非但沒有讓我們自由，反而成為束縛我們的牢籠。由於人們過度相信科學技術進

步，從啟蒙時代以後便陶醉於征服自然，而忘卻了人的自然性，因此阿多諾認為應當與這種技術烏托邦保持距離。他的作法便是以「否定的辯證法」（Negative Dialectics），企圖以拒絕社會的藝術來否定理性技術與文化工業。因此，阿多諾並非全盤否定技術，而是反對被理性化、工具化的技術。

同樣地，金工創作過程中強調的手工性讓他們對於工業化帶來的機械性與勞動的剝削現象雖然抱持著懷疑的態度，但他們並未以偏激的態度否定技術，摒棄技術；相反地，技術非但不被視為一種不自由的箝制，反而是有助於探索物質與自我的重要法門--在這點上與傳統金工一脈相承。當代金工創作者直言，技術與人性並非二元對立的，反而是一種解放心靈的途徑：

> 由於漫長的過程加上反覆動作與聲響節奏，會使人容易發覺自我忽起忽落的心緒變化。竄流的意識狀態，或者是一種內在的放空心境，猶如宗教儀式或修煉般，在動作與聲音的過程催化下，進行某種心靈氛圍。[44]

這種狀態就如同《莊子‧養生主》的庖丁解牛中身心交融的鬆脫狀態。在當代手工藝中，技術命定是無法被排除的，誠如當代金工創作者對於金屬材質的體會：

> 似乎有某種堅持的理由使得我對金屬的傲慢多有容忍，時間漸漸養成攻金之人雙眼容不進骯髒的潔癖，於是乎線條之美要成為理所當然，結構之準成為理所當然，技巧俐落成為理所當然，即便觀者之心亦想緊掠。攻金之路漫漫綿長，步步著實，金屬特性不容誇大輕浮，草率了事。[45]

由於對形式的潔癖，要求形式高度簡練與恰到好處，不論是當代或古代的金工創作都要求作品形式精準，一線一面一敲皆馬虎不得，都是創作者長期鍛鍊而來的成果，也是身體節奏外化的結果【圖 6】。金工作品鮮少以「拙劣」技巧為號召，這使得金工初學者首要面對課題便是「攻金之法」。特別是以貴金屬創作來說，對技巧的掌握要求遠高於其它金屬媒材，僅管金銀製作失敗可以重新融鑄再利用，但由於它質地軟，雙手動作需熟練而精準，一鎚一鑿皆會於表面留下不可磨滅的痕跡。就此來說，技巧不是飄浮空中的抽象觀念，它無法脫離材料而獨立存在，是長久以來人們從材質中體悟的攻克心法，更是從過去的匠至當代創作者用來與材料直接對話的造形言說(parole)方式。創作者透過鑄造、錘鏨、鍛敲、壓（敲）花、鏨刻、穿刺、折彎、包鑲、拉絲、炸珠、焊接、鑲嵌、鏽化、染色、包金、貼金、電鍍、上釉、熔融、拋光等技法，將金屬整形。技巧的掌握度愈高、愈純熟，愈能掌控材質。從技法、雙手、與金屬三者的對話這點來看，這是古代金工與當代金工的最大交集。[46]

圖 6：陳逸作品 《單足器 II》紅銅、化學染色 鍛敲製作 2006 年 圖版：陳逸提供

另一方面，當代金工創作者雖未排斥傳統工藝中的量化與規格化生產，卻也未奮不顧身地投向市場懷抱，同時，他們對於機械複製的產品仍然保持中立態度。他們在作品上刻銘，強調作品形式是創作者的意志而非由傳統與成規（tradition & convention）所決定；作品亦往往不著墨於實用性（practical function）。他們探索形式，自視是開拓者更勝於傳承者，雖然在工藝技巧上深植於自身傳統，但也嘗試以跨媒材的方式結合不同技法：玻璃、陶瓷、纖維、紙、塑料，甚至是當代流行的影像藝術等，以創造出異質混合（hybrid）的新質感。在某種程度上，他們更接近美術而非工藝，強調創作（creation）而非製造(making)。[47] 其作品的獨一無二性、純粹的形式語彙，以及作者刻銘，皆使得這些作品具高度收藏性，似尺寸極小的精緻雕塑作品【圖 7-圖 9】。

圖 7：姚仲廷《心緒》鋁、紅銅、樹脂土 1
16cm×7cm 2008 年 圖版來源：姚仲廷提

圖 8：邱惠愉《之間—II》白銅、化學染色 48x30x32cm 2009 年 圖版來源：邱惠愉提供

圖 9：蔡依珊 《在森林裡的精靈們》與局部放大 紅銅、銀、壓克力、透明片 130x30cm 2008 年 圖版來源：蔡依珊提供

就當代金工作品的創作理念來說，可概分為形式主導與觀念主導兩類：前者認為其作品是美的傳達者--這種思維讓金工創作類同其它空間物件的創作者，將作品本身的符旨（signified）與符徵（signifier）對等起來，作品的符號內涵便是它的皮相（phenomenon），從純化的形式去說出語言未能表達的。這些作品或採有機形式，如植物或動物形態【圖 10】，或以點、線、面的構成，總之是以簡練形式呈現。後者則是在當代以觀念主導藝術潮流的影響下，也開始藉由器來表達其觀念（idea），期待透過器來彰顯他的道，並在金屬物性與精神性的辯證關係中思考器/藝術的本質。器由先前的展示價值，轉變成由創作者為起點觸發觀者思維的複合體。在此前提下，某些作品雖重新披上過去社會或傳統文化中象徵形式的外衣，但脈絡已被轉化，經創作者選擇而置於他的個人語境中。器或仍具形式美，但形式美已不再是首要目的，此即「形隨意念」(form follows idea)。需強調的是，即便作者意念在器的創作過程中占主要地位，這種意念卻是透過金屬被表現出來的，因此創作者對於材料的熟悉度與創作語彙的精準度，影響其所表達的內容甚鉅。然而觀念最終仍無法凌駕其物質性，或者說，物質即概念，而且這種創作觀念通常傾向於形象思維更勝於邏輯思維。

圖 10：楊夕霞　《所以盛開》　2007　錫　80×40×40 ㎝　圖版來源：楊夕霞提供

因此，當代金工的「技術」除了包括掌握物質形態的工藝技術，以及認識身體韻律與金屬造形的對話之外，還包括了個人如何在觀念技術下創新，認識自我，將世界的意義透過金屬而敞開。

肆、從身體裝飾系譜返照兩種身體技術

人類天生就有愛美的本性。在文字出現以前，中國舊石器時代的山頂洞人就已經使用骨、牙、貝、石珠…等材質製成飾品來裝飾其身。[48] 這顯示人類審美意識的出現還早於對語言文字的使用。

在各種飾身物質中，金屬因質美材堅而引起注意，特別是稀有金屬更被另眼對待。因此古今中外皆偏好以貴金屬作首飾，同時具審美與標示身份之效。而在傳統與當代金工創作的作品形式中，首飾仍居主流。若追溯它與身體關係的系譜，其系譜關係可概分為三個階段，分述如下。

圖 11：玉門火燒溝出土金耳環(重 3.8g、3.9g 與 5g)與金鼻環(環直徑 5 公分、線粗 0.18mm、 圖 12：甘肅民樂東灰山出土金鼻環，重 9.3g) 圖版：《中國金銀玻璃琺瑯器全器》金銀器(一)，河北美術出版社，2004 年，圖 筆者 2009 年 7 月攝於甘肅省博物館八、九

第一階段，首飾作為身體的裝飾，這時首飾與身體之間的關係是賓主關係，身體是主而首飾是賓【圖 11、圖 12】。彼時裝飾的材質有骨、角、牙、玉以及金屬，社會分化現象仍未明顯。首飾最初的目的可能是作為某種護身符，並增加身體外觀之吸引力。[49]

圖 13：春秋時期 北方民族酋長級佩戴之金項圈 北京延慶軍都山墓地出土 圖版：筆者攝於首都博物館

圖 14：戰國時期北方匈奴王的頭冠首飾 內蒙古阿魯柴登出土 圖版：左 筆者攝於內蒙古博物館

第二階段，隨著社會階層分化的加劇，首飾儼然成為社會身份表徵的外顯標誌。此時首飾與身體仍是賓與主的關係，因它具有區分身份或族群之社會功能，因此首飾大多以工藝、稀有材質或技巧的純熟度以襯托出社會人的身體--其中，貴重的金銀備受青睞。身體外表展示金銀首飾之目的已不再僅是審美，亦是傳遞社會訊息，如配載者的社會位階、族屬或是性別【圖 13、14】。

第三階段，身體逐漸成為首飾展示的載體，首飾與身體的關係不再是賓與主的關係，首飾首次從身體附屬物的角色獨立出來而以自身的姿態展現，而與身體遂一同成為美學化的展示對象，但此時的身體的主導屬性尚未消失。進一步的發展則是身體完全成為首飾之承載體，喪失

作為有機體之性質，而身體的主體性讓位給首飾的主體性，身體的力量讓位給首飾的力量。從社會功能來看，首飾除了仍具有社會身份指標功能外，它還具有記憶、個人心境、情緒、政治聯繫、敘述等更深層的文化脈絡等面向。

透過上述可發現，傳統與當代首飾之間存在極大的斷裂，這種斷裂則表現在身體與首飾之間的賓主關係。第一、二階段身體仍是主角，第三階段中的身體則成為首飾的陪襯物。

一、傳統金銀首飾的身體裝飾觀：金銀首飾作為身體的外延

就傳統金銀首飾來說，其主要身體技術屬於第一階段和第二階段。就古代金銀製品與身體裝飾的關係來說，賓主分明。這些首飾配合著身體曲線點綴輪廓，並透過光澤與顏色的強調讓身體更醒目；首飾的形態上多以幾何與動物造形為主。透過貢布里希（E. H. Gombrich, 1909-2001）在《秩序感》中的裝飾理論可知，[50] 裝飾人體或物體的概念是在不改變對象的結構下改變物體－－人體裝飾可以改變人們的知覺，例如橫線使得人體寬大、豎線使得人體顯得苗條。這些金銀首飾雖然改變了我們對其配戴者的整體外觀感受，但絕非破壞身體線條。此階段之首飾與性別有較為明顯的呼應關係，有時是一種展現身體線條以增加性感之作為。

貢布里希進一步指出，裝飾概念有三種方式：構框、填補與連接。構框就是強調輪廓、填補是為了避免空白，而連接是讓視覺產生流暢感。[51] 以此觀點出發，傳統金銀首飾的裝飾方式同時具備填補、構框與連接三種概念。若將此概念沿伸到人體，則不論是人的頭部、面、頸部、胸腹或腰部，這些部位既可視為身體的空白處，亦是連接身體其它部位的起點，因此飾身的傾向就很容易地集中在這些部位：由於我們看人通常第一眼是從頭（臉）開始，其次再往下看胸腰，最後才是足部或四肢，因此以金銀來裝飾這些視覺焦點部位更具畫龍點睛、事半功倍之效。加上它本身的奪目光澤，因此逐漸成為和玉並駕齊驅的佩件首選材質。

從社會角度來看，古代金銀首飾所裝飾之身體多屬貴族的身體，是在上者展現與在下者之差異的手段。而且，即便是貴族彼此間的飾身方式亦非一成不變：雖然貴族會模仿或複製傳統文化中的飾身成規，但是貴族也會在具體的裝飾語境中即興創造新的規則，而愈有財力的貴族愈避免簡單地去複製這些規則。特別是透過黃金與白銀所展現的身體技術，很明顯地是沿著上層貴族引領風潮而下層貴族不斷追隨的進程發展。

二、當代首飾的身體裝飾觀：身體為物之展場

二十世紀以後，由於科技的進步，新材料與新技術不僅改變了冶金與稀有金屬（鋁、鎳、鈦等合金）的運用，甚至連塑膠、壓克力、陶瓷、琺瑯、玻璃或是動物屍體都被拿來作成首飾的材質，除了僅供讓首飾具更多可能性，同時它的價位趨於平價而人人負擔的起，金銀首飾不

再是貴不可攀，因此亦非僅供貴族展現等級區分的手段。成功的設計師的設計概念能將銅鐵等便宜材質，轉化成為精緻的首飾藝術，因此其設計價值凌駕於材料的量化價值之上。

此外，當代首飾創作也已擺脫了傳統首飾中工整對仗的概念，而強調三度空間如雕塑（sculpture）一般的造形，環繞著身體的圓形不再是首飾唯一的造形，而可能是方形、幾何形，或是不規則形。[52] 這時裝飾物件的重點是突出它自身，打破人體線條，破壞人體本身的結構，以喧賓奪主的方式，以歧出身體輪廓形狀的量塊來吸引目光，把身體視為有待造形的對象，[53] 創造出巴洛克般的裝飾概念【圖 15、16】。

圖 15：侯雅榛 〈裝飾 II〉手飾 漆包線 26×25×19cm 2009 年 圖版：作者提供

圖 16：王安琪〈面試〉黃銅、poly 55×16×5cm、45×13×4cm 2009 年 圖版：作者提供

另一方面，當代金工中首飾與身體之間的主從關係除了已互相置換之外，當代身體所處的環境亦已然不同--和傳統身體最大的不同，在於當代多是以城市作為身體的展示舞台，特別是匿名性（anonymity）強化了人們對於外表的重視。隨著 19 世紀至 20 世紀城市的大幅度擴張，人與人之間遭遇的匿名性，使得人們試圖通過時尚與偽裝來靈活利用技巧與外表。這種裝扮加劇了城市的戲劇性效果，並將人們的注意力集中於身體外表，並把身體與衣著視為個體存在意義的指示器。[54] 城市如同是個大舞台，而個人外表的經營即「自我」的展示技術。因此城市提供了現代生活公共戲劇的一處寬闊舞台。[55] 而在此舞台上，時尚呈現出非常繁榮熱鬧的景象。人與人之間的「陌生人」遭遇，只能在稍縱即逝的時間內給彼此留下淡漠的印象。城市生活的這種日益匿名化導致了人們愈來愈重視「解讀」他們所憑介的外表。[56] 因此，在個人「身體」逐漸被視為「自我」的觀念前提下，首飾所代表的與其說彰顯佩戴者的社會地位，不如說是個體企圖加深他人印象之載體。

這種以首飾作為主體的展示模式，在後現代金工首飾的創作中有了更進一步的發展。荷蘭前衛首飾家海斯・巴克（Gijs Bakker, b.1942）的一段話，更明確地指出當代金工創作的身體裝飾，強調的不是它作為個人身份表徵或自我標記的外沿，強調的卻是「過程」：

> 西元 1973 年我用一根很細的金絲製作了一副「手鐲」。金絲被僅可能緊地箍在手臂上，直到它完全勒入肌膚之中，只留下看得見的勒痕（標記）。下一步我就不再 使用金絲，而只展示以前金絲所造成的勒痕，這種勒痕就有了一件首飾的功能，你也可以稱它為一件「有機首飾」（organic jewellery piece）--是在以下的意義上才稱為「有機」的，即一個印痕是具有清晰層面的逐漸出現的過程。一個動作造成一個印痕的出現、加深，一段時間後消退了，直至完全消失。此外，我還在嘗試在布下放置某些物體，以此方法來製作一件不可見的首飾。[57]

這種新的金工裝飾概念與過去認知的身體技術有極大的差異。首飾不必在場，但它又不完全從身體領域退出，而是一種不在場的在場，透過痕跡來暗示它的在場，但卻又不直接將作品搭在身體外表，成為一種不可見的首飾。

從材質的選擇來說，當代首飾亦不固著於貴金屬製品，其原因和一般對貴金屬的文化認知有關。古代首飾以金銀製作的需求極高，一方面是因為金銀經常被看成經濟上的量化價值，隨身攜帶可以應不時之需，同時金銀又被看成是地位表徵；反觀當代已不需以金銀來加持其身份。再者，金銀在古代被賦與某種具有物神一般的地位，特別和宗教性質有關。這種物神（fetish）「是經由對物的崇拜或膜拜而賦與該物某些權力或能力，雖然這些物是否真正擁有這些能力並不相關。然而也是經由賦予權力的過程，該物就擁有這些力量。」[58] 例如佛像、法器或祭器等以金銀製作之例不在少數。至於當代金銀材質之神聖性已被去魅（disenchanted），它們僅是一種價位很高的創作媒材。這並非表示金銀在當代已淪為和一般物質同等的地位，只是在當代首飾創作中，金銀的性質多少已帶有一種具商品性質的美學價值，而非宗教或政治價值。

伍、結論：古今金工創作的同與異

透過前文的分析可知，西方的「現代性」對金工創作的衝擊並不如純藝術所受到的影響大，因此傳統金銀細工與當代金工的沿續性甚於變異性。雖然「現代性」改變了人類生活面貌，在某程度上亦造成了今日金工創作概念的變化，然而，雙手並未被其視為馴化心靈的箝制工具，而技術也不被看成是對自然或人性的背離。

表一：傳統金銀作與當代金工創作模式的比較（李建緯製表）

項目＼創作模式		傳統金銀細工	現代性	當代金工創作
時空背景		現代性出現以前的金銀細工。		現代性以後的金工創作。
物的「符號性」	使用材料	貴金屬，以黃金與白銀為主，偶也搭配青銅、玉、綠松石和玻璃。		貴金屬，有黃金、白銀或白金、但以銅為主。跨材質的情形相當常見，如紙、陶瓷、玻璃、塑膠、纖維，甚至是動物屍體等。
	社會中金工作品的價值觀	來自交換的行為，人對物的匱乏導致物的需求。金銀製品是在物當中最被渴望的高階之物。		物品的量呈現滿盈狀態，而物的價值來自於剩餘狀態中的被生產出來的需求，因此其價值是象徵上的而非本質上的。至於金工創作則試圖召換回物原本的靈魂。
工藝技術		完全以手工製作，是機械複製時代出現以前的生產方式。以小型作坊形式為主。		為機械複製時代出現以後，主要為手工，輔以機械工具。作品經常可被量化。創作通常是工作室（近似古代作坊）。
		創作者為金銀細工匠（勞動者）；作品造形主要配合社會傳統與贊助者之需求。		創作者為藝術家（設計者）；作品造形來自創作者個人的發想，其形式來源可能是傳統來源，也可以結合當代議題或個人意念。
身體裝飾觀		金工作品作為一種個人身份配件，彰顯個人，是人的附屬物；它們介入生活。		金工作品作為一種純粹觀看物件（展示性），它自我圓滿，某些雖也作為身體裝飾，但它不是身體的附屬物；另一方面，某些非首飾類的金工作品近似於小型雕塑，則遠離生活，以陳設功能為主。

本文透過物的符號性、工藝技術與身體技術三層面分別討論，結論如下。首先，在對物的符號性質的發展上，傳統相信物皆有物精，而不論是從社會是宗教角度來看，金銀製品帶給其使用者某種特殊的氛圍，如同光圈一般。相較之下，傳統這種深信圍繞在金銀所產生的「光暈」（靈光），亦可在試圖招喚物靈的當代金工作品中找到類似的創作概念。

其次，在工藝技術方面，傳統與當代金工極強的連貫性係透過身體韻律與雙手勞動而得到表現，這可能與身體本身帶有一種回歸自然的、不易受外在潮流影響的傾向有關；而不論是傳統或當代金工，技術是一種具修養論性質、與生命緊緊交纏、提升自我的憑藉，而非異化人類的技術，非現代性中工具化理性的技術。

最後，從身體裝飾的角度來說，傳統金銀首飾雖未必是實際上使用的物，但仍具有功能性，並襯托著身體；至於當代飾品卻更脫離社會性，不僅未將飾品的效用看成是必然之事，反而讓飾品發展朝向美學化與哲學化發展。

註釋

1.本文的完成，感謝國立臺南藝術大學應用術研究所徐玫瑩教授的建議；關於當代首飾與身體關係之論點，亦承台南藝術大學材質創作與設計學系康立穎老師之啟發。此外，在論文撰寫過程中，筆者亦受國家傳統工藝獎得主黃金藝師鄭應諧先生、薪傳獎得主錫藝大師陳萬能先生之指教，對傳統金屬工藝有更深的體會。

2.例如在 H.H. Arnasson 所編的《西方現代藝術史》中，主要仍以西方美術定義下的繪畫、雕塑與建築為對象，完全未將應用藝術收入本書。

3.在國立臺南藝術大學所設立的應用藝術研究所中，有兩組以金工為主的創作，一是金屬產品與珠寶設計組、一為金工與首飾創作組，已累積數十本碩士技術報告。

4.相關研究可見周尚儀，〈金工藝術之美與設計〉，《裝飾》，總 69 期，1996：1，頁 17-19；徐玫瑩，《閱讀金屬‧徐玫瑩金屬創作集》，台北：九龍建設股份有限公司出版部，2002 年；王梅珍，〈反映時代容顏的金工飾品〉，《臺灣工藝》，總 18 期，2004 年 8 月，頁 5-13；陳國珍，〈臺灣金工珠寶四部曲〉，《臺灣工藝》，總 18 期，2004 年 8 月，頁 15-25；陳威志，《1985 年以來台灣的大學院校金工藝術之發展》，國立屏東師範學院視覺藝術教育研究所碩士論文，2005 年。外文方面有 De Bolla, Peter, “Toward the Materiality of Aesthetic Experience,” in Diacritics, Vol.32, no.1, spring, 2002, pp.19-37. Ioannou, Noris, “Metal-Forging Identities,” in Master of Their Craft: Clay, Glass, Metal, Fibre, Wood, Australia: Crafstman House, 1997, pp.127-162；Kathleen Browne, “Labor to meaning,” in Contemporary Craft: Labored by New Labor international Symposium, Tainan National University of the Arts, 2007, 11, pp.22-32; Marthe Le Van, The Penland book of jewelry: master classes in jewelry techniques, N.Y.: Lark Books, 2005.

5.Bunker, Emma., “Gold in The Ancient Chinese World: A Cultural Puzzle,” in Artibus Asiae, vol.53, 1/2, 1993, pp.27-50；喬梁，〈美玉與黃金：中國古代農耕與畜牧集團在首飾材料選取中的差異〉，黃翠梅主編《2003 海峽兩岸藝術史學與考古學方法研討會論文即》，台南：國立台南藝術大學，2005 年，頁 215-229。

6.李建緯，〈從器的觀點論當代金工創作的幾個面向〉，《現代美術學報》總 12 期，2006 年 12 月，頁 72-73。

7.根據《世界工藝史》作者 Edward Lucy-Smith 指出，傳統的手工藝由於向當代藝術取經，因而發展成為「藝術手工藝」（art handicraft）。這些作品訴求對象是那些厭倦工業革命以後粗製濫造的機械產品、或是便宜的手工藝品，而喜愛製作精美的手工藝的人。但手工藝家在前

衛藝術鋪天蓋地的影響下也受到影響，例如創作從作品形式轉向作品「過程」（process）的呈現；另一方面，美術領域中所引用大量的哲學思想，也刺激了工藝家極力想擺脫其傳統創作範圍的限制。特別是和財富、炫耀聯繫在一起的裝飾性質濃厚的珠寶首飾方面的手工藝，在當代藝術思潮的影響下也開始騷動起來。見愛德華・露西・史密斯（Edward Lucie-Smith）著，朱淳譯，《世界工藝史》，浙江：中國美術學院出版社，2006 年，頁 246。

8.陳威志，《1985 年以來台灣的大學院校金工藝術之發展》，國立屏東師範學院視覺藝術教育研究所碩士論文，2005 年，頁 1。

9.徐玫瑩，〈工藝設計人才培訓與國際交流－國立台南藝術大學應用藝術研究所金工與首飾創作組之經驗〉。台北：國立台灣師範大學文化創藝產學中心，2009 年。

10.李建緯，〈從器的觀點論當代金工創作的幾個面向〉，頁 82-85。

11.海德格（Martin Heidegger）著，孫周興譯，〈藝術作品的本源〉，《林中路》，上海譯文出版社，1997 年版，第 1-71 頁。

12.Benjamin, Walter, Illuminations, edited by Hannah Arendt, New York: Schocken Book Press. 1969. 中文見 Walter Benjamin（華特・班雅明），〈機器複製時代的藝術品〉，張堅、王曉文譯，《現代藝術和現代主義》，上海：人民出版社，1988，頁 346~352；《迎向靈光消逝的年代》，許綺玲譯，台北：台灣攝影出版，1996 年。

13.黃應貴在〈物的認識與創新〉一文中，提到布農族人相信萬物都含有 hanitu，並不限於有機生物，而且物還有自身的主體性。但經人的知識造出來的人造物會失去 hanitu。見黃應貴，〈物的認識與創新〉，《物與物質文化》，台北：中研院民族學研究所，2004 年，頁 386。

14.見《左傳》卷四十四〈昭公七年〉。

15.Christian Norberg-Schulz（諾伯舒茲），《場所精神－邁向建築現象學》（Genius loci : towards a phenomenology of architecture），台北：田園城市，1995 年。

16.李建緯，《先秦至漢代黃金製品工藝與身體技術研究——兼論其所反映的文化交流與身份認同問題》，國立台南藝術大學藝術創作理論研究所博士論文，2010 年 1 月，頁 230。

17.Guy Debord, La société du spectacle, 1967, numerous editions; in English: The Society of the Spectacle, Zone Books 1995.

18.李建緯，〈一方寸見一世界—試析戰國時期北方黃金牌飾的美學意涵〉，《藝術學報》82 期，2008 年 4 月，頁 15-32。

19.瓦爾特・本雅明（Walter Benjamin）著，許綺玲、林志明譯，〈機械複製時代的藝術作品〉，《迎向靈光消逝的年代》，桂林：廣西師範大學出版社，2004 年，頁 64。

20.Fredric Jameson, “Postmodernism and Consumer Society,” In Studies in Culture: An Introductory Reader, ed. Ann Gray and Jim McGuigan, London: Arnold, 1997, pp. 192-205.

21.尚・布希亞（Jean Baudrillard），蔡崇隆譯〈消費社會與消費欲望〉，《當代》，總 65 期，1991：9，頁 48-71。

22.布希亞（Jean Baudrillard）著，林志明譯，《物體系》，台北：時報文化，1997 年，頁 19。

23.布希亞，《物體系》，頁 22。

24.在吠陀經與佛教經典中，曾指出 hataka 液體可將銅變成純金。見 Andrea Aromatico，李曉樺譯，《煉金術：偉大的奧秘》，上海：世紀出版集團、上海書店出版社，2002 年，頁 16。

25.本文所用的「力比多」（libido）一詞引自於佛洛伊德的說法。原本指的是人的原欲、本能的衝動，狹義是性慾（見弗洛伊德著，熊凱莉譯，〈群體心理學與自我的分析〉，《論文明》，台北：華成出版社，2003 年，頁 203-206）。

26.楊夕霞，《發現我不在尋找的：楊夕霞創作自述》，國立台南藝術學院應用藝術研究所金屬工藝創作組第一屆藝術碩士畢業創作自述，2001 年，頁 17。

27.如創作者所言：「長時間與材料相處，不僅是在物質層面上接觸後養成的熟悉與熟練，在精神層面上逐漸蘊釀出的情感牽繫，才是忠誠的動力」（見徐玫瑩著，《閱讀金屬・徐玫瑩金屬創作集》，頁 14）。這顯現出創作者對於金屬材質一種長時間實踐後而生的感情。

28.柳宗悅著，徐藝乙譯，〈藝術的分類〉，《工藝美學》，臺北：地景企業股份有限公司，1993 年，頁 27。

29.柳宗悅著，《工藝美學》，頁 112。

30.如《墨子・魯問》：「公輸子削竹以為鵲，成而飛之，三日不下。公輸子自以為巧，子墨子謂公輸子曰『子之為鵲也，不如匠之為車轄，須臾留三寸之木，所任五十石之重。故所為工利於人之謂巧，不利於人謂之拙。』」

31.李建緯，〈從器的觀點論當代金工創作的幾個面向〉，頁 76-77。

32.Jessica Rawson, Chinese Ornement: The Lotus and the Dragon, London: the British Museum Publication, 1984, p26.

33.根據齊東方的研究，唐代金銀器的製作是由中央政府與皇室壟斷，唐代前期管理機構是掌治署和金銀作坊院，中晚期以後則由文思院管理。金銀匠來源是強制性地徵調自中原各地技藝高超的巧匠。這些被集中的工匠能彼此學習觀摩以求進步。由於官府作坊原料充足，生產條件優越，故產品可不計成本。每件作品完成後，參與者按不同身份由低到高將人名刻在器物上，嚴格監督。唐代還制定了教授，培養後備人才的制度。金銀器的製作養成教育需要四年

的工夫，通過嚴格考核後才能成為正式工匠，而官府工匠後代優先被選為繼承父業者。齊東方，《唐代金銀器》，北京：文物出版社，1999 年，頁 4-5。

34.Roland Barthe, The Death of the Author, London: Collins, 1977, p.46.

35.楊儒賓，〈技藝與道—道家的思考〉，《王叔岷先生學術成就與薪傳論文集》，臺北：臺灣大學中文系，2001 年，頁 165-191。

36.根據鄭應諧先生的形容，當他在敲打作品過程中，經常處於一種時、空、人、物交融的狀態，接近一種打坐修行的經驗。

37.徐玫瑩於《閱讀金屬》中賦予「技藝」（crafsmanship）某種崇高的性質：「技藝來自前人的智慧與經驗之累積，非一蹴可及。技藝與技法關係密切，當技法被學習、理解、熟練後，才有可能進入技藝的殿堂。技藝是超越技術性、物質性、知識性的，它是一種境界。所謂『技藝高超』包含的不僅僅是技法技術的精準，還隱含著歷練、修養等背後非一蹴可及的深度。因此對當代工藝創作者而言，技藝是一座可敬的高山，技法則是幫助登山者鍛鍊本事的利器。」見徐玫瑩，《閱讀金屬・徐玫瑩金屬創作集》，頁 13。

35.進一步研究請見龔卓軍，〈身體感與時間性〉，《身體部署》，台北：心靈工坊文化，2006 年，頁 68-123。龔卓軍關於「身體圖式」觀念，主要承自於梅洛龐帝在《知覺現象學》中的討論。見 Maurice Merleau-Ponty, Phénoménologie de la perception, Paris: Gallimard, 1945.

39.E.H. Gombrich, The Sense of Order：A Study of Psychology of Decorative Art. London：Phaidon Press. p. 11.

40.作坊中的匠人通常在整個作品製作工序中只負責其中的一部份，如陶藝中的拉坯、著色、上釉等步驟都由不同的工匠負責，因此他們並不被認為是在創造而是生產。集體作坊中的個人雖也有巧思，但通常是以集體勞作與組織形式，沿續著成規，因此在當中個人的創作自由度是不敵傳統的，匠也就不被視為是藝術家（見柳宗悅，《工藝美學》，頁 136-146）。但黃金工匠則有差異。因它所需的技術性層次高，以鍛造技法為主的金銀匠勞力付出較為輕鬆，特別是以冷熱鍛錘打而成的黃金飾物，通常比其它高溫熔鑄的金屬器更纖巧細緻，金屬耗損量亦較省。與其它材質的作坊所需的大量勞力密集、專業分工的特色所不同的是，金銀匠通常由他們選好材料後，比較一氣呵成地由個人完成整套製作工序，因此個人意匠更受到重視。

41.Wladyslaw Tatarkiewicz，劉文潭譯，〈藝術：概念史〉，《西洋六大美學理念史》，台北：聯經出版社，1989 年，頁 6。

42.阿多諾認為，藝術作品對完美的追求是一種錯誤的發展，因為這種作為理想的完美是空洞的、膚淺的，必然滑向文化工業用以欺騙人的華麗文化商品；但如阿多諾指出的，偉大的藝術家從不去製作一種無瑕疵的完美風格，而是把風格作為加強他們反對苦痛的駁雜表現，使

之以一種否定的真理呈現的。見楊小濱，〈T.W.阿多諾：最低限度的和諧〉，《否定的美學》，上海：三聯書店，1999 年，頁 146。

43.楊小濱，〈T.W.阿多諾：最低限度的和諧〉，頁 117。

44.陳逸在他的《敲・痕》創作自述中，將鍛敲和自我意識、夢境的探索重疊在一起：「冗長的鍛敲過程，常讓人進入某種潛意識般的放空狀態，心境自然而然跟隨重覆循環的敲打動作與聲音節奏共鳴。反覆恍神與回神之間，情緒得波長也跟著影響運動頻率。敲打的過程如鼾睡入夢中的身體，呼吸和鼾聲是敲打的動作與聲音；而默默影響節奏變化的，是夢境般潛意識的心理狀態。」正文與上文內容皆引自陳逸，《敲・痕》，台南：國立臺南藝術大學應用藝術研究所，2008 年 6 月，頁 8。

45.周金團，《向陽性：周金團創作自述》，台南：國立臺南藝術學院（現改制為大學）應用藝術研究所，2002 年，頁 18。

46.在一場由臺南藝術大學應用藝術研究所與材質創作與設計學系所主辦「新勢力：當代工藝」研討會中，Kathleen Brown 指出，當代純藝術有一種拒絕科技工具，重新擁抱手工創作的趨勢。她引用 Ginger Gregg Duggan 所策的展《Over and over：Passion for Process》（於伊利諾大學 Krannert 博物館）表示，這種抗拒科技工具的傾向可能是因為「在我們這個數位影像泛濫、視覺動畫成災的時代中，感覺出乎意外青澀，陌生的現象」；她自己也認為「是對於生活周遭過剩的廉價產品，身為人類的我們重新產生一種渴望，想看到投入了心力、時間、執著、技藝而完成的作品。」見 Kathleen Brown, “Labor to Meaning,” in Contemporary Craft: Labored by New Labor International Symposium, Tainan National University of the Arts, 2007:11, p.24.

47.藝術創作與製造是 H. W. Janson 在他的《藝術史》一書中對於藝術與工藝所作的分別。見 H. W. Janson, Introduction in History of Art, Abrams & Prentice-Hall, 1981,p.10-12.

48.施勁松，〈人類發展史上的紀念碑：北京周口店遺址及北京人與山頂洞人〉，《二十世紀中國百項考古大發現》，北京：中國社會科學出版社，2002 年，頁 3。

49.Noris Ioannou, “Metal-Forging Identities,” p.129.

50.Gombrich, E.H., The Sense of Order：A Study of Psychology of Decorative Art, 1979.

51.E. H. Gombrich，《秩序感》中文版，長沙：湖南科學技術出版社，2000 年，頁 184-185。

52.劉萬航，〈首飾藝術的新面貌〉，《雄獅美術》總 185 期，1986：7，頁 147。

53.Tacey A Rosolowski, Sculpture for the Body, Craft Arts, No.72. 2008, pp.39-45.

54.喬安妮・恩特維斯特爾（Joanne Entwistle），《時髦的身體》，桂林：廣西師範大學出版社，2005 年，頁 142。

55. 相關研究見高夫曼（Erving Goffman）著，徐江敏、李姚軍譯，《日常生活的自我表演》，台北：桂冠圖書公司，2004 年。

56.喬安妮・恩特維斯特爾（Joanne Entwistle），《時髦的身體》，頁 142。

57.Edward Lucy-Smith 著，《世界工藝史》，北京：中國美術學院出版社，2006 年，頁 246-247。

58.Tim Dent 著， 龔永慧譯，《物質文化》，台北：書林，2009 年，頁 60。

參考書目

一、中文書目

1.專書或專書之一章

李建緯（2010）。《先秦至漢代黃金製品工藝與身體技術研究──兼論其所反映的文化交流與身份認同問題》，國立台南藝術大學藝術創作理論研究所博士論文。

徐玫瑩（2002）。《閱讀金屬・徐玫瑩金屬創作集》，台北：九龍建設股份有限公司出版部。

徐玫瑩（2009）。〈工藝設計人才培訓與國際交流－國立台南藝術大學應用藝術研究所金工與首飾創作組之經驗〉，台北：國立台灣師範大學文化創藝產學中心。

徐玫瑩編（2000）。《開物》，臺南：國立臺南藝術大學。

張靜、齊東方（2008）。《金銀器》，北京：文物出版社。

陳威志（2005）。《1985 年以來台灣的大學院校金工藝術之發展》，國立屏東師範學院視覺藝術教育研究所碩士論文。

黃奇松（2005）。《黃金首飾》，香港：萬里書店。

黃雷開（1981）。《首飾鑲製技術》，台北：華聯出版社。

黃應貴（2004 年）。《物與物質文化》，台北：中研院民族學研究所。

經濟部工業局編（1994）。《黃金與飾品》，台北：經濟部工業局。

2.期刊

王梅珍（2004）。〈反映時代容顏的金工飾品〉，《臺灣工藝》，總 18 期，5-13。

李建緯（2006）。〈從器的觀點論當代金工創作的幾個面向〉，《現代美術學報》，總 12 期（12），63-88。

周尚儀（1996）。〈金工藝術之美與設計〉，《裝飾》，總 69 期（1），17-19。

陳國珍（2004）。〈臺灣金工珠寶四部曲〉，《臺灣工藝》，總 18 期（8），15-25。

喬梁（2005）。〈美玉與黃金：中國古代農耕與畜牧集團在首飾材料選取中的差異〉，黃翠梅主編，《2003 海峽兩岸藝術史學與考古學方法研討會論文集》。215-229。台南：國立台南藝術大學。

黃熙宗（2001）。〈工藝、藝術與審美〉，《視覺藝術》，第 4 期，165-176。

劉萬航（1986）。〈首飾藝術的新面貌〉，《雄獅美術》，總 185 期（7），145-147。

3.翻譯書

朱淳譯・愛德華・露西・史密斯原著（2006 年）。《世界工藝史》，浙江：中國美術學院出版社。Lucie-Smith, Edward1（981）. *The Story of Craft*, N.Y.: Cornell University Press.

尚・布希亞原著（1991）。〈消費社會與消費欲望〉，《當代》，總 65 期（9），頁 48-71。Baudrillard, Jean（1970）. *La Société de consomation*, Paris: Denoël.

林志明譯・布希亞原著（1997）。《物體系》，台北：時報文化。Baudrillard, Jean（1968）. *Le Système des objects*, Paris: Gallimard.

孫周興譯・海德格原著（1997）。《林中路》，上海：譯文出版社。Heidegger, Martin（1950）. *Holzwege*. Frankfurt: Vittorio Klostermann.

徐江敏、李姚軍譯・高夫曼原著（2004）。《日常生活的自我表演》，台北：桂冠圖書公司。Goffman Erving（1956）. *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York: Doubleday.

徐藝乙譯，柳宗悅著（1993）。《工藝美學》，臺北：地景企業股份有限公司。

郜元寶等譯・喬安妮・恩特維斯特爾原著（2005）。《時髦的身體》，桂林：廣西師範大學出版社。Joanne Entwistle（2000）. *The Fashion Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory*, Cambridge: Polity Press.

許綺玲譯・華特・班雅明原著（1996）。〈機械複製時代的藝術作品〉，《迎向靈光消逝的年代》，台北：台灣攝影出版。Benjamin, Walter（1935）. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Zeitschrift für Sozialforschung.

二、原文書目

1.專書或專書之一章

Benjamin, Walter（1969）. *Illuminations*, edited by Hannah Arendt. N. Y.: Schocken Book Press.

Browne, Kathleen（2007）.Labor to meaning, *Contemporary Craft: Labored by New Labor international Symposium*. Tainan National University of the Arts, 22-32.

Bunker, Emma（1996）. *Adornment for Eternity: Status and Rank in Chinese Ornament*, Denver Art Museum.

Debord, Guy（1995）. *La société du spectacle*, 1967, numerous editions; in English: *The Society of the Spectacle*, Zone Books.

Foucault, Michel（1972）. *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*. Trans. A.M. Sheridan Smith. N.Y.: Harper and Row.

Gombrich, E.H（1979）. *The Sense of Order：A Study of Psychology of Decorative Art.* London：Phaidon Press.

Ioannou, Noris（1997）. Metal-Forging Identities, *Master of Their Craft: Clay, Glass, Metal, Fibre, Wood.* Australia: Craftsman House. 127-162.

Le Van, Marthe（2005）. *The Penland book of jewelry: master classes in jewelry techniques.* N.Y.: Lark Books.

McGrath, Jinks（2005）. *The Jeweller's Directory of Decorative Finishes*, London: Quarto Publishing plc.

Parry, Linda（1996）, *William Morris,* London: Victoria and Albert Museum.

Schadt, Hermann（1996）. *Goldsmiths' Art: 5000 years of jewelry and Hollowware*, Stuttgart: Arnoldsche.

2.期刊

Bunker, Emma(1993). Gold in The Ancient Chinese World: A Cultural Puzzle, *Artibus Asiae*, vol.53, 1/2, 27-50.

De Bolla, Peter（2002）. Toward the Materiality of Aesthetic Experience, *Diacritics*, Vol.32（1 ）.19-37.

Rosolowski, Tacey A（2008）. Sculpture for the Body. *Craft Arts,* No.72. 39-45.

Wilcox, Timothy（2007）. Virtuoso in Metal. *Craft Arts,* No.71. 48-52.

Zilioli, Ellen Maurer（2007）. Geometry For the Body. *Craft Arts,* No.70. 43-47.

Inheritance and Innovation of Gold and Silver Metalworking Craft – a Study through Material View, Techniques and Body Decoration

Chian, Wei-Lee

Abstract

Because of Western creation tradition “more concept, less practical application”, applied art is marginalized whether from the perspective of fine art defined by Western academic art tradition or from the point of view of contemporary art. As a result, there is less concern for applied art than pure aesthetics. Among all applied art, metalworking art is the most marginal. Accordingly, this research breaks into unexplored territory of metalworking craft, a study with a bold attempt to analyze through past to present the gold and silver fine metalworking craft. With this historical context, this study hopes to give a more explicit picture about the form and the meaning of metalworking craft.

In terms of “symbolism”, “crafting” and “genealogy of body decoration”, this study tends to point out: the modernity invokes an important influence on modern life and art creation attitude, but less obvious impact on how to create a metalwork. Moreover, there is continuity between ancient and modern metalworking art. Because both stress on craft inheritance and believe that the participation of audience contributes to the meaning construction of metal craft work. This continuity deeply results from an emphasis on body-mind philosophy which integrates into metalwork at the beginning of a metalworker’s creation, no matter when it comes to ancient or modern metalworking. This perspective of creation philosophy enables a dialogue between body and metalwork as well as a link between ancient and modern metalworking creation.

Keywords: gold and silver metalworking fine craft, contemporary metalsmithing, symbolism, craft, body decoration, body-mind philosophy.

Assistant Professor, Graduate Institute of History and Historical Relics.

1960年代臺灣設計留學生對當代設計界的貢獻與影響探討－留學德國篇

王銘顯[1] 林淑蕙[2]

摘 要

民國八十八年(1999)，楊靜(Ching-yang)教授以《我國早期工業設計教育師資及教學成就之探討》為國科會專題研究計畫，探究過去由企業派往日本及德國的設計留學人士，返國後從事設計活動，及外國技術的支援與師資培育計畫，藉此探討臺灣設計教育的發展歷程。鑑於 1960 年代迄今已逾 40 餘載，這批當時的菁英已屆 70 歲以上高齡，而逐漸從第一線退下，甚至逐漸凋零。本研究試圖延續楊靜教授的議題，以留學海外第一代設計工作者的身分，抱持最後的使命感，將以口述歷史、文獻分析等方式，詮釋這批早期設計界的前輩們，對目前臺灣設計及設計教育界的影響，另輔以第二代設計教育工作者之訪談，查證及肯定他們的成就與貢獻，用以補充臺灣設計教育發展的後半段歷史，提供薪火相傳。

本文以國科會《1960 年代早期臺灣設計留學生對目前設計界的影響之探討(I)》研究計畫為基礎，繼第一階段(留學日本的設計人士)之後，第二階段以留學德國的郭叔雄、王鍊登、鄭源錦、梁又照、趙國宗、侯平治、曾坤明、馬家湘等 8 人為對象。除個別闡述其專長特色與成就外，另外從產、官、學界三方面作綜合比較。結果顯示：在產、官、學界的貢獻各有所長，其中以在學術界的貢獻與影響較為普遍，幾乎全員都有在大專院校從事教職(專任)的記錄；有些甚至轉戰十餘校，而多校兼課者也很普遍，甚至多數人是在擔任教職中退休，顯見作育英才的職志高昂。反觀在產業界的發展方面，早期以任職大企業設計部門為主；少數自營事業者發展不易，或與當時風氣未開有關。另外，在官方的貢獻方面，大體以協助政府機構推動專案為主，也有一些長期擔任經濟部外圍機構(半官方性質)要職者，應只是少數個案而已。

關鍵字：設計教育、口述歷史、1960 年代、留德學生

1.王銘顯現為明道大學數位設計學系教授
2.林淑蕙現為明道大學時尚造形學系助理教授

一、緣起與目的

(一) 研究背景

作為臺灣早期第一代設計領域的海外留學生之一，看到目前同時代留學海外的戰友逐漸凋零，深感不勝噓唏。這些前輩過去抱持著滿腔熱血，為臺灣設計寫下轟轟烈烈的一頁，在 1970 到 1980 年代間，為臺灣設計界灑下種子，如今都已開花結果。讓臺灣目前新一代的設計人才在健全的環境下成長，逐漸與世界水平接軌。如今，這些前輩完成第一階段的使命後，功成身退，也卸下辛苦的重擔。

雲林科技大學楊靜教授，在 1999 年的國科會專題研究計畫中，以〈臺灣早期工業設計師資及教學成就之檢討〉為題，採用口述歷史、訪談等方式，針對臺灣早期(約 1950 年代)的設計環境有詳細的描述；文中談到：在美援會的建議下，由政府機構成立「手工業推廣中心」、「中國生產力及貿易中心產品改善組」、「金屬工業中心」、「工研院」等機構，並以此為橋樑，從國外聘請設計專家到臺灣從事工業設計的訓練活動，同時藉由工業設計科系的成立，為臺灣工業設計教育史寫下第一個篇章(楊靜，1998)。本人身有所感，乃觸動接續研究的動機。

回顧過去，1962 年中國生產力及貿易中心(CPTC)邀請日本工業設計專家小池新二來臺訪察，建議臺灣成立短期工業設計訓練班；1963 年提出的建議書中，提及執行目標為：1.培養人才方案　；2.聘國外專家來臺指導；3.成立工業設計研究指導機構；4.促成工業設計人員組織，培養國人學習設計之風氣；5.舉辦優良設計作品比賽；6.國際合作等六項。1963 年吉岡道隆等人來臺協助開班，為國內正式工業設計短期訓練之濫觴。接著 1965 年 CPTC 及 MIDC 遴選專業人員及在 CPTC 暑期訓練班之優秀學員，赴美、日、德等國留學或考察。

其中，1967 至 1974 年間到德國考察人員，計有蕭汝淮、郭叔雄及梁又照等三人。當時考察人員的資格分為兩種，一種是必須有工業設計相關行政經驗或受過工業設計正規教育的；其二是由德國專家直接推薦德國留學生，背景可分為企業、學校及政府推派三方面。在赴德獎學金方面，除了梁又照領取聯合國獎學金外，其他都是申請 CDG(Carl Dusberh Gesellschaf)中德技術合作計畫獎學金。留學生到了德國之後，必須經過三個月的德語訓練，俟通過 CDG 德語訓練中心考試後，才能申請學校就讀，並展開其個人參訪、考察行程。當時福克旺造型學院的工業設計課程大致區分為基礎課程與進階課程，臺灣留學生以 CDG 獎學金就讀者，可以直接選修進階課程，如產品企劃等(楊靜，2005)。

(二) 研究動機與目的

根據楊靜(1999)在《我國早期工業設計教育師資及教學成就之探討》論文中，整理出 1967－1974 年臺灣工業設計留德人士一覽表（如表一），包括留學期間、推薦單位、遴選單位、留學形式及獎學金出處等，對 CDG 獎學金的先後及 CPTC 暑期訓練班的關聯一覽無遺。

表一：1967-1974 年臺灣工業設計留德人士資訊一覽表

留學時間	人員	推薦單位	遴選單位與形式	獎學金出處
1967.11－1968.08	蕭汝淮	CPTC	CPTC/考察	德國 CDG 獎學金
	郭叔雄	明志工專	CPTC/考察	
1967.10－1969.10	王鍊登	明志工專	CPTC/留學	
	侯平治	振吉電化公司	CPTC/留學	
1968.10－1969.04	梁又照	MIDC	CPTC/考察	聯合國獎學金
1969－1971	鄭源錦	大同公司	CPTC/留學	德國 CDG 獎學金
1969.05－1972.03	趙國宗	明志工專	CPTC/留學	
1971.10－1973.08	曾坤明	大同公司	CPTC/留學	
1971.08－1974.07	馬家湘	MIDC	MIDC/留學	

資料來源：楊靜，1999，p.58；本研究彙整。

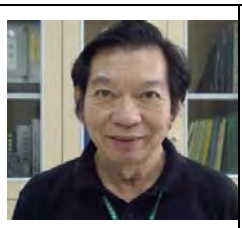
當時除了在國內設置工業設計系科外，同時由政府機構或公司企業作有計畫性的派遣留學生赴海外學習，於是 1960 年代第一批設計領域海外留學生於焉產生。這批留學生回國後，奠定了臺灣設計界的基礎，也成為臺灣的設計教育第一代的設計師資。爾後，這批早期留學回國的師資，如何在臺灣這塊設計荒蕪之地辛勤開墾，培植下一代的設計人才與滋潤臺灣設計園地，至開花結果、與世界水平齊頭並進，這些顯著的事績與無形的影響力，值得進一步的研究探討，這也是個人盤縈心頭、在茲念茲的長期心願。

筆者身為設計界第一代海外留學人士，也曾經領導過臺灣設計教育界(臺藝大校長)，現在堪稱為第一線設計教育的碩果僅存者。基於與已退伍的老戰友的深厚情誼，希望將他們後半段努力的過程及產出成果，利用深入訪談及口述歷史的方式留下紀錄，並藉由臺灣設計發展軌跡文獻資料之蒐集比對，以印證他們對臺灣設計界有形及無形的貢獻，並瞭解前輩們在退休前後的現況，補充楊靜教授對早期留學生對臺灣設計貢獻未及之處。

(三) 研究範圍與對象

本研究除了對這批設計界前輩表示敬意外，也將補充台灣早期設計教育的歷史空缺，提供下一代設計人的學習與傳承。筆者有幸獲得 97 學年度國科會專題研究補助：《1960 年代早期台灣設計留學生對目前設計界的影響之探討(I)》，執行期間為 97 年 08 月 01 日-98 年 07 月 31 日(計劃編號 97-2410-H-451-007)，在第一階段已針對留學日本教育界之李薰宏、王銘顯、蘇茂生；設計實務工作界的王健、郭叔雄等人進行訪查。本研究接續第二階段，以留學德國、設計教育界的趙國宗、曾坤明、王鍊登、馬家湘；在設計實務界有侯平治，鄭源錦、梁又照、郭叔雄等人為對象做訪查分析，相關人士基本資料如表二。

表二：1960 年代早期臺灣設計留學德國人士基本資料一覽表

受訪者				
姓名	郭叔雄	侯平治	梁又照	王鍊登
出生	1934.1.22	1939.5.14	1939.1.4	1933.2.11
國內畢業學校及年度	國立臺灣師範大學藝術系 1958	國立臺灣師範大學藝術系 1962	國立臺灣大學機械工程系 1962	國立臺灣師範大學藝術系 1954
留德學校	德國西德埃森福克旺造形學院 (曾於美國 praft lnstitute 留學一年)	德國西德埃森福克旺造形學院	德國西德埃森福克旺造形學院	德國西德埃森福克旺造形學院
資料來源	文獻資料及電話訪談	文獻資料	文獻資料及電話訪談	文獻資料
受訪者				
姓名	馬家湘	鄭源錦	曾坤明	趙國宗
出生	1941	1939.1.9	1940.4.16	1940.7.1
國內畢業學校及年度	國立臺灣藝專美工科	國立臺灣師範大學藝術系 1964	國立臺灣師範大學藝術系	國立臺灣師範大學藝術系 1963
留德學校	德國西德埃森福克旺造形學院工業設計系	德國西德埃森福克旺造形學院工業設計系	德國伏柏達藝術造形學院工業設計系	德國西德埃森福克旺造形學院工業設計系
資料來源	文獻資料	文獻資料及電話訪談	文獻資料及電話訪談	文獻資料及電話訪談

二、研究方法

本研究主要採用文獻分析、訪談及口述歷史紀錄方法進行。著手方向說明如下：

(一)資料蒐集與文獻分析

蒐集目前臺灣設計界及設計教育界之相關活動訊息，並從研究對象之個人著作、網際網路、學術刊物、或各種相關文獻中擷取資料，作歸納、整理或分析；學術論著則包括楊靜教授之研究報告或論文集等。

(二)深入訪談及口述歷史

針對 1960 年代早期前往德國留學的 8 位設計前輩，先蒐集其相關資料，再邀約訪談(或電話訪談)並作記錄，用以查證相關資料之正確性。訪談對象包括：趙國宗、曾坤明、王鍊登、馬家湘、侯平治，鄭源錦、梁又照、郭叔雄等。相關對象及訪談方式詳如表三。

(三) 電話訪談

根據上述資料，訪談第二代設計教育工作者，對象包括：林榮泰、官政能、秦自強、鄧成連…等活躍設計界人士，進行電話訪談並作記錄；對照研究對象在設計教育界的表現，作交叉比對分析。

表三：本研究訪談對象、時間、方式與內容一覽表

姓名	郭叔雄	梁又照	鄭源錦	曾坤明	趙國宗
時間	2010/02/18	2010/04/11	2010/03/20	2010/08/15	2010/05/05
方式	文獻資料、電話訪談	文獻資料、電話訪談	文獻資料、電話訪談	文獻資料、電話訪談	文獻資料、電話訪談
訪談內容	・確認本人文獻資料。 ・設立首席設計傳播公司時間與地點。	・確認本人文獻資料。 ・確認擔任 CIDA 理事長時間。 ・擔任臺北科大何種行政職務。 ・現任工作、職務。	・確認本人文獻資料。 ・在貿協工設處活動。 ・確認米蘭設計中心總經理時間。	・確認本人文獻資料。 ・確認大同公司任職期間及大同工專教職。 ・離開大同大學以後的教職及工作情形。	・確認本人文獻資料。 ・離開明志工專以後，任職學校、職務。 ・在北藝大擔任的行政工作職務名稱。

1.本研究受研究對象有八人，其中郭叔雄、梁又照、鄭源錦、曾坤明、趙國宗等五人，做文獻資料分析及電話訪談。侯平治、王鍊登、馬家湘等三人，做文獻資料分析。

2.第二代教育工作者:秦自強、林榮泰、鄧成連、官政能等人均用電話訪談(時間未記錄)電話訪談內容，均對前輩在教學上情形做比對。

三、1960年代留德學生對臺灣設計界的貢獻

根據本研究針對 8 位 1960 年代留德學生：郭叔雄、王鍊登、鄭源錦、梁又照、趙國宗、侯平治、曾坤明、馬家湘等人，做文獻資料分析及訪談。證諸第二代設計教育工作者：秦自強、林榮泰、鄧成連、官政能等人之電話訪談，及交叉比對結果，綜論其個人成就及對臺灣設計界的貢獻，分別敘述如下：

(一)郭叔雄－臺灣設計界的開路先鋒

1.近代設計的導火線－工業設計訓練班

郭叔雄，1934 年出生於臺北市，國立臺灣師範大學藝術系畢業後不久，適逢臺灣政府經濟政策轉向，為了促進工業產品外銷，必須提昇工業產品設計之水平。因此，財團法人機構中國生產力及貿易中心（CPTC）在 1960 年代聘請美、日、德設計專家來臺協助設計業務，並在 1963 年 7 月成立工業設計訓練班，受訓人員包括設計師、各級學校、美術、美工相關教師、一般公司之設計部門人員及藝術工作人士。相關活動在政府的推動下，如火如荼地展開。郭叔雄當時從藝術系畢業，又精通日語，故從工業設計暑期訓練班第一期（1963 年 7 月 22 日至同年 9 月 30 日）開始擔任吉岡道隆、石川弘等教授的助教工作，堪稱為臺灣近代設計的導火線。也是我國在近代設計訓練的重要推手，爾後更在第二期（1964 年 7 月 6 日至同年 9 月 5 日）、第四期（1966 年 7 月 4 日至同年 9 月 10 日）及第五期（1967 年 6 月 26 日至同年 9 月 2 日）擔任國內外教授的助教、講師。可以說在早期臺灣工業設計的訓練工作上幾乎無役不往，而這些工業設計訓練班的畢業生，日後也大部分都成為推動臺灣設計界的教授或專家(楊靜，1998)。

2.參與最早的近代設計教育－明志工專工設科

1963 年吉岡道隆等日本專家來臺協助臺灣工業設計發展時，即與當時的企業家王永慶等人接觸，經日本專家的建言，1964 年在明志工專成立工業設計科。當時郭叔雄已從日本千葉大學工業意匠系學成歸國，成為明志工專工設科第一屆的教師陣容，雖然教學期間短暫，但目前於設計教育界有名教授例如：雲科大的游萬來教授、交通大學的莊明振教授、明志科大的秦自強教授等人均曾受教於郭叔雄。

3.協助臺塑企業的企業形象設計

當時在明志工專工設科服務的郭叔雄，頗得台塑企業董事長王永慶的賞識，除了在學校教書以外，也為明志工專設計校車的外型，也設計了迄今仍在使用的網狀企業的 LOGO，對企業整體 CI 的設計，堪稱近代臺灣首度企業整體 CI 設計的起跑者。

4.開設首席設計及環境設計公司

為了要協助臺塑企業的相關設計，在董事長王永慶的協助下，1968 年成立類似台塑企業外圍組織的首席設計公司(李薦宏，1999)。除了服務台塑集團，也對外承包業務，之後因經營不善而結束營業，當時該公司的成員林景政、朱守谷等人，聲稱結束的理由係因收支不平衡所致。不久之後，再與明志工專工設科第三屆畢業生黃清賢、曹朝慶等人重組公司並命名為「環境設計公司」，迄今仍在繼續營運。不過最近郭叔雄因年事已高而告老退休，實際上，他已善盡了對臺灣設計教育、設計實務的責任。

(二)王鍊登－才華洋溢的長青樹

1.首位留學德國公費生

王鍊登從小學到大學畢業均名列前茅，1952 年畢業於省立臺中師範學校，曾在豐原國小擔任美術老師，兩年後考上國立臺灣師範大學藝術系，在學期間屢獲繪畫首獎；1956 年至 1958 年間連續三年獲得黃君璧獎學金。畢業後曾在國立藝專(現為臺藝大)及明志工專(現為明志科大)任教。在 1960 年代初期，有不少日本、美國及德國工業設計專家來臺輔導，1967 年西德 Carl Duisberg Geselischaft(CDG)基金會提供工業設計獎學金，而王鍊登和侯平治是臺灣第一批留德公費的留學生，在當時臺灣設計界是相當的光采與榮譽。

2.奉獻設計教育界，任教多所學校

王鍊登自德國學成返國迄今，在臺灣設計教育界多所大專院校設計科系任教，南北奔波不遺餘力。從明志工專開始，國立藝專、文化大學、臺北工專、臺中商專、成功大學、臺師大、銘傳學院、長庚大學、大葉大學、明道大學等，迄今仍在臺南藝大及大葉大學服務，任職設計教育界之廣闊，無人能出其右。王教授奉獻設計教育界，可以說是桃李滿天下；從南部成功大學任教的吳豐光、賴新喜、陳國祥，雲林科技大學的游萬來、何明泉、李傳房、管倖生，臺中技術學院的李淙柏、蕭嘉猷，交通大學的莊明振，臺灣藝術大學的林榮泰，明志科技大學的秦自強…等，以上皆為今日設計教育界的重要領航者，都曾受教於王鍊登教授。透過電話訪談，林榮泰、秦自強教授等人對於王教授的教學內容均頗為讚許。

3.終生懷抱造形文化傳承的理想

王鍊登一直認為人類要進步，不僅要靠科學技術，更要努力發展包括工藝在內之造形藝術。理由很簡單，前者只能「製造」東西，後者才能「創造」出大家所喜愛及對生活更具價值的物品，如此才能提升大眾生活美學 (王鍊登，1984) 。

王教授不但是一位設計教育家，也是一位工藝產品設計家。一方面致力於教學，另一方面創造各式各樣的產品。從最早的量秤，裁信刀、燈具開始，一生不斷的設計、不斷的開發，為全國各地的廠商設計產品。王教授也曾開設計公司，希望能創造出大家喜愛的生活器具，以提

升全民的生活美學。甚至想從根本的設計教育做起，創辦一間像包浩斯(Bauhaus)的設計大學。這個理想目前他還在努力奮鬥中，但依目前教育部創辦新校規定，恐怕相當困難。對照早期的設計留學生幾乎都已退隱江湖，更凸顯王鍊登教授堪稱是臺灣設計界的長青樹了。

(三) 鄭源錦－推廣外貿設計的尖兵

1.早期橫跨教育界與實務界

鄭源錦於 1964 年從臺灣師範大學藝術學系畢業後，曾於成淵中學擔任美術教師(鄭源錦，2003)，之後在臺北中華傳播公司參與設計部的工作，1967 年轉任大同工專(現為大同大學)工設科擔任講師。在這段期間正值全國推展工業設計教育，他在 1967 年 6 月(至 9 月)參加中國生產力及貿易中心舉辦的「工業設計研究班」；因為具有這個訓練班的經歷，1969 年才能考上西德 Carl Duisberg Geselischaft (CDG)基金會提供的工業設計獎學金到德國留學。同年獲得獎學金的還有趙國宗(楊靜，2005)。鄭源錦於 1969 年 5 月~1971 年 5 月，在德國埃森福克旺造形學院研究所進修。畢業後，除了在大同工專設計科系繼續任教外，也擔任大同公司工業設計課的課長及副處長，時間長達 8 年(1971 年 6 月至 1979 年 3 月)。這段期間，在他的設計指導下，大同的彩色電視、洗衣機、事務機器、冰箱、電腦顯像器、終端機等產品，屢獲全國工業設計優良設計獎(鄭源錦，2003)。

2.掌管外貿協會產品設計處

鄭源錦教授具有留德的學歷及大同公司、大同工專的經歷，1979 年擔任中華民國對外貿易發展協會產品設計處處長，任職中期間頗獲當時外貿協會董事長武冠雄的器重。擔任外貿協會設計處處長、主任期間，在國內、外也大力推廣設計工作，開疆闢土努力衝刺。除了帶領團隊參與每一屆國際工業設計社團代表大會(ICSID)之外，推展的業績相當顯著：1979 年成立工業設計包裝推廣單位、1980 年外貿協會之設計雜誌「包裝與設計」季刊創刊號問世、1981 年建立外銷產品包裝「優良設計」獎、1982 年舉辦全國各大學院校設計展、1983 年舉辦 ICSID 亞洲區工業設計會議、1984 年第一屆國際交流設計營、1985 年舉辦臺灣產品設計週、1989 年當選 ICSID 常務理事、1989 年主辦全面提升工業設計五年計畫、1991 年舉辦「國家形象計畫」、1993 年在英國 ICSID 舉辦「臺北之夜」、1995 年 9 月舉辦第 19 屆世界設計大會(臺北)；全世界逾千人參加，為臺灣設計界盛況空前之創舉(鄭源錦，2003)。從 1979 年 6 月到 1998 年 4 月，長達 19 年掌管外貿會工設處設計推廣中心，所推動的設計工作不勝枚舉，無法一一詳盡說明，僅能列舉其大概而已。

3.退而不休，繼續參與設計教育工作

1998 年 5 月，他被調往義大利米蘭設計中心擔任總經理職務，2000 年 3 月回國擔任財團法人鞋類設計暨技術研究中心總經理，直到 2002 年退休。退休後轉任景文技術學院(現景文科大)

擔任教授級技術教師，後轉任大同大學任教指導博士班學生。在大同工專時代所教過的邊守仁、林季雄等人對於鄭教授的教學印象深刻。

其實鄭源錦在外貿協會擔任處長、主任時，就不斷發表學術論文及演講。1986 年至 1999 年間在海外的設計演講就有 13 場，論文從 1969 年至 2000 年共計有 44 篇，可見他在推廣設計工作之餘，仍不忘從事學術研究。最難能可貴的是在 1995 年 9 月至 1998 年 7 月，獲得英國國立萊斯特・德孟佛大學專業榮譽設計管理博士；2000 年 10 月獲得英國國立萊斯特・德孟佛大學設計科博士學位(PHD)，他努力不懈的精神值得提供設計界學習的典範。

(四) 梁又照－臺灣設計界產、官、學三項全能

1.少數在工設界中的機械工程出身人才

梁又照，於 1962 年畢業於國立臺灣大學機械工程系，之後轉入工業設計領域，是少數理工科系出身的設計人才。當時設計留學生中除了臺北工專的謝牧民教授、成大建築系的廖有燦教授外，其他幾乎都是臺師大藝術系或藝專美工科出身。後來因為兼具藝術與工程技術的專長，獲甄試進入當年聯合國發展方案(UNDP)計畫下之金屬工業發展中心，擔任機械室主任及產品發展組副組長。1967 年金屬發展工業中心工業設計室透過「國際勞工局」，邀請德國工業設計專家 Mr. Jorg Glasenapp 至該中心工業設計室做為期一年的服務，一方面從事教育訓練，一方面則協助產業進行產品設計工作(楊靜，2005)。翌年(1968 年 2 月至 1969 年 6 月)，我國政府在中德技術合作計畫下，邀請另一位工業設計專家 Mr. Frank Sander，這些輔導設計計畫及產品設計工作，梁又照均全程參與，並與郭叔雄、蕭汝淮到德、日、美考察，獲得禮遇。當時梁又照一方面在半官方性質的金屬工業中心服務，一方面也在臺北工專、東方工專工設科兼課。

2.在北科大推動產、官、學合作案

1973 年「中華民國工業設計暨包裝中心」成立，當時由袁國泉擔任總經理，下設工業設計組、產品包裝組、資料出版組、設計教育組、展覽宣傳組和綜合業務組等六個部門，分別由梁又照、陳連福、賴瓊琦等人擔任經理，負責國內工業設計之推廣、研究及設計示範工作，。當時原本認為服務廠商可以自給自足，但因國內廠商對設計工作認識不清，而設計暨包裝中心也無法提供足夠之財力，導致該中心最終在 1978 年宣布解散。爾後，梁又照轉任臺北工專工設科(現為臺北科大)任教，歷任教授、系主任、院長等職。在校期間兼任經濟部委校辦理之「提升工業設計能力計畫」北區中心副主任、「工業技術研究聯合工業研究所產品設計研究中心」主持人、工研院機械工業研究所顧問、經濟部技術處學界科專「兒童產業創新研發與知識管理服務設計計畫」提案人，退休後並繼續以執行顧問之身分協助北科大執行該計畫案。

3.退休後仍然奉獻於設計實務與設計教育

梁又照民國 93 年自北科大退休後，獲長庚大學管理學院設計研究所聘任為客座教授，為該院引進「使用者導向跨領域(專案)合作創新設計學程」，協助該校結合綜合醫學院、工學院、管理學院及設計系所資源，申請經濟部技術處學界科專「智慧型高齡者醫療照護系統及臨床器械研發計劃」，並親自任該計畫核心分項計畫「智慧型高齡者醫療照護互動型 Dr.e」產品研發之主持人，以上為其退休後到長庚大學擔任客座教授時期的貢獻。現轉任同樣為台塑企業系統的明志科大客座教授，繼續發揮其教學與實務之專長。

梁又照在產學合作與設計實務工作上有傑出表現，如「肩背式」的農藥噴霧器設計作品，於 1961 年曾獲聯合國文教基金及 ICSID 選入國際 30 件優良設計代表作 (楊靜，2010) 。其他作品亦曾入選為德國 IF 獎、日本 G Mark、中華民國產品形象金質獎、中華民國優良設計首獎、優良設計及金品獎等多項國內、外獎項。在社團方面，曾當選過中華民國工業設計協會(CIDA)理事長，推動海峽兩岸工業設計之實務交流。如以上所述，梁又照應可稱為是產、官、學界三項全能之學者。

(五) 趙國宗－臺灣的保羅・克利 (Paul klee)

1.具全方位之設計才華

趙國宗，1963 年於臺灣師大藝術系畢業以後，進入剛成立不久的東方廣告公司服務兩年，專門負責編輯兒童雜誌及兒童圖書創作。1966 年應聘專任明志工專(現明志科大)工設科專任教師，在職期間於 1969 年考取西德 Carl Duisberg Geselischaft (CDG)基金會提供之工業設計獎學金(同期考上還有鄭源錦)，1972 年在德國埃森福克旺造形學院工業設計系高級部畢業(楊靜，2005)。畢業製作作品是書桌椅，作品設計頗獲好評。畢業後回到明志工專繼續任教，期間獲聯合國文教基金會、教育廳第一屆兒童讀物最佳插畫獎。1975 年至 1977 年應聘實踐家專美工科，1977 年至 1982 年應聘擔任臺北工專工設科專任教師。任教期間獲臺灣省政府之中華兒童叢書獎、金書獎；1982 年至 2005 年應聘擔任國立藝術學院(現為北藝大)專任教師，曾擔任系主任及所長。在教學期間屢開個展，展覽地點包括臺北阿波羅畫廊、東方畫廊、臺中臻品畫廊、高雄市世界集藝術中心畫廊、臺北市立美術館、國父紀念館畫廊、高雄美術館、臺北福華美術館、臺北國際會議中心，甚至在香港光華新聞文化中心、澳洲國立臥龍崗大學斯巴克畫廊、澳洲國家大學支力荷美術館等地。他的作品想像力豐富，風格獨特頗受好評，堪稱是設計界的天才畫家。

2.簡潔活潑的設計風格

1919 年至 1933 年間，德國包浩斯造形學院曾有一位了不起的教授保羅・克利(Paul klee)，他的設計風格天真無邪、活潑浪漫，讓人聯想到留德人士趙國宗的畫風。由於具有留學德國學

習設計的背景，使他的畫風具有強烈的設計風格，又能湧現自然隨意輕鬆的氣息，不受任何束縛。這種特質也充分流露在媒材和技法上的掌握，不管是以細筆配合水性顏料畫在紙上的圖畫，或是以剪貼表現的形式，還是用釉彩畫在陶板上的創作，每件作品都瀰漫著天真無邪具有童趣的風味。他除了藝術創作之外，也在信誼基金會擔任顧問，從事兒童插畫的工作。因為有些語言文字的學習書籍，對兒童而言是枯燥無味的，但如能加上像趙國宗這些名家的插畫，使書本內容更加活潑有趣，則能提昇兒童學習的興趣。同樣是在藝術學府執教，又是藝術創作工作者，趙國宗堪稱是臺灣的保羅・克利(Paul klee)。

(六) 侯平治－導入近代室內設計的美學家

1.開拓臺灣現代室內設計的思維

侯平治出身於鹿港望族，於 1962 年畢業於國立臺彎師範大學藝術系，畢業後進入剛成立不久的東方廣告公司，在廣告公司裡表現優異，升任立體課課長。1966 年曾在大同工專任教，後來大同工專陸續遴聘謝贊夏、蕭本龍、鄭源錦、邱秀雄、竺福來、王健等優秀教師陣容。1967 年經由振吉電化公司之推薦，侯平治考上西德 Carl Duisberg Geselischaft(CDG)基金會提供之工業設計獎學金，與王鍊登同時成為第一批留德的公費留學生(楊靜，2005)，在當時轟動整個臺灣設計界，成為佳話。侯平治於 1967 年至 1969 年於德國埃森福克旺設計學院畢業，留學中也考察英、法、義、瑞士、荷比盧、丹麥、希臘等國家工業設計之現況。1969 年獲該校研習證書及德國聯邦工業設計師文憑，旋歸國後投入臺灣大專院校工業設計教育及室內設計工作。隨後並擔任中華民國工業設計協會總幹事，教學期間發表不少著書作與論文，其中在 1971 年出版的《現代室內設計》算是國內最早的一本現代室內設計經典之作，成為當時教授大專室內設計課的教科書範本。除此之外，從 1968 年至 1988 年，20 年間經筆者統計，侯平治在明志工專發行的《工業設計》雜誌季刊發表了 16 篇關於工業產品、室內設計、家具設計等文章，也在《藝術家》、《當代設計》、《室內》等藝術、設計雜誌發表十幾篇的論文報告(王銘顯，2009)，是當時臺灣設計留學生返國服務後，發表文章篇數最多的人之一。他的論文引導臺灣近代室內設計的思維，且理論與實務並進，在臺灣有不少侯平治的室內設計作品。迄今，他仍以包浩斯室內設計公司負責人的身分，持續地推動臺灣近代的室內設計工作。

2.跨入影像美學的世界

侯平治是一位全方位的藝術家，他不但是一位室內設計大師，對於繪畫、平面視覺設計、工業產品設計、攝影藝術以及藝術品維修等領域亦有涉獵。藝術家何懷碩說：「侯平治的『人文組影』有三個擴展攝影藝術表現力的創意：空間的延伸，在空間中表現時間，以及使圖像飽含作者意念性情思的創造性設計。」(侯平治，2003)，侯平治卻能將美術設計的創意融入攝影，拓展了攝影的「文法」，就好像電影中的「蒙太奇」(montage)。的確，他的攝影作品採組影的

創意方式呈現，將兩張照片組合成一件作品，突破了傳統單張照片的表現方式，增加了視覺圖像的詮釋效果，擴展攝影在空間甚至時間的表現力。他的攝影個展從 1980 年臺北版畫家畫廊的「景觀攝影」，到 1988 年臺北三原色藝術中心的「拉薩行」個展共計 5 次，在紐約與巴黎則有團體聯合展，作品也曾刊登在臺灣、中國、瑞士等地，侯平治的表現可以說是一位多才多藝的全方位藝術家。

(七) 曾坤明－科技與美學結合的實踐者

1.兼具工業設計的教育與實務工作

1940 年出生的曾坤明畢業於臺灣師範大學藝術系，雖然是美術系畢業但其工學造詣深厚。畢業後不久，於 1966 年應聘大同工專(現大同大學)工設科兼任教職，擔任過講師、副教授與系主任。他教授學生的方式相當嚴格，並且教導學生正確的設計觀念，在他的著作論文中曾提到在工業產品中的基本需求：1.造形的美感性、2.機能的使用性、3.操作的方便…等以上三點所構成的設計理念一直是不變的基礎認知。但今日在產品不同的領域裡，設計師必須能夠分辨其差異性、重要性；在許多產品的機能或操作程式裡已經符合公認的邏輯和習見的方法，生產技術也已經成熟時，「造形」所延伸出來的附加功能、因素，反而成為產品成功的符碼。透過以上正確的設計思想才得以造就出目前設計界的菁英人才，例如實踐大學的官政能、大同大學的林季雄、臺師大的鄧成連、北科大的黃子坤、景文科大的邊守仁…等，這些大學教師均為當今工設教育界的重要成員。

曾坤明教授在教職期間也在大同公司設計單位擔任設計師、課長等職位，因為大同公司設計部門與日本豐口設計公司合作的關係，他與負責人豐口協成為好友，並經由公司的派遣，曾任日本東芝會社意匠部冷熱組研修設計師。到了 1971 年 1 月至 2 月擔任 AEG-Telefunken 實習設計師。1971 年由大同公司推薦考上西德 Carl Duisberg Geselischaft(CDG)基金會提供工業設計獎學金，同年考上還有馬家湘(楊靜 2005)。曾坤明於 1971 年 10 月至 1973 年 8 月於德國伏柏達大學藝術造形學院工業設計系畢業，經國家考試及格，獲得工業設計學位 Industrial design (grad)，跟當年留學生全部到埃森福克旺造形學院有異。他返國後繼續留在大同工學院服務，大同工學院畢業生官政能、鄧成連等人均稱其為「嚴格的曾坤明」，雖然受到他嚴厲的鞭策但卻受益匪淺。曾坤明大同退休後曾在萬能科大當系主任，也到過臺藝大、成功大學、實踐大學、大葉大學兼任，最後轉銘傳大學專任教授、系主任、院長等職，後來在銘傳大學退休。在這段期間，1988 年曾以 Lap-top computer 入選德國 IF Industrieform Hannover 優良設計獎。

2.工業設計中的心靈修養

在曾坤明教授的著作《21 世紀的設計展望》中曾提到「另一方面心靈方面的修養活動：繪畫、手工藝、插花、舞蹈的活動，也將推動未知的產品發展，同時，具有地方色彩的工藝之美

的再起，在具有文化主體性的國家不想被外來的強勢文化取代：這些活動必將振興各地方性產業，也就是文化產業的興盛，是可以預期的。」可見，在工業設計中除了重視科技之外，曾坤明也特別重視心靈上的修養，也就是美的薰陶。

事實上，曾坤明除了在工設教育與工設實務工作之外，也不斷在繪畫裡尋求心靈上的修養。從 1994 年在東亞畫廊的教授聯合畫展，一直到 2004 年在元培科大光禧展覽室舉行「曾坤明油畫水彩個展」，期間還有臺灣師範大學的八方畫會首展，以及名冠藝術館的「曾坤明油畫展」等多次的畫展中，可以發現他對繪畫的光影與肌理的把握，在畫中可以看到他感情的流露，讓人感覺到嚴肅中也有柔軟的一面，真是一位結合科技與美學的實踐者。

(八) 馬家湘－臺藝在南部工設界的奇葩

1.留德生中唯一出身於臺藝

1960 年代早期經濟部李國鼎部長決心要引進工業設計以振興臺灣的工業與經濟。雖然，早在 1961 年中國生產力與貿易中心 CPTC 產品改善組，就已聘請美國專家 Alfred B. Girardy 吉拉迪擔任產品與包裝設計顧問(楊靜，1999)，同時也在國立藝專(現為臺藝大)美工科授課。因此國立藝專美工科堪稱是臺灣最早接受現代設計教育的學校。雖然後來藝專美工科的學生幾乎都從事商業設計或廣告設計的工作，唯有馬家湘等少數幾個人選擇工業產品設計這條路。馬家湘藝專畢業後，1965 年考上半官方的金屬工業研究發展中心，一直到 1984 年 9 月在產品發展組主任退休。其中在 1971 年由 MIDC 推薦考上西德 Carl Duisberg Geselischaft (CDG)基金會提供工業設計獎學金，一直到 1974 年 7 月才回國，是留德生中滯德時間最長的一位。後來取得埃森綜合大學工業設計碩士學位 (Universitaet Gesamthochschule Industrial Design)，他的畢業製作轎車作品，頗受好評。學成歸國後，又回到金屬工業研究發展中心服務。在 1974 年 3 月至 1974 年 6 月回國之前，曾在德國西門子電器公司產品設計部擔任設計師。對馬家湘而言，這是一段很重要的經歷。後來，在 1984 年 8 月轉到成功大學工業設計擔任專任教職，一直到退休為止。

2.主持南區工業設計人才培訓暨研究發展中心

1989 年 7 月至 1992 年 6 月間，經濟部委託成功大學辦理「南區工業設計人才培訓暨研究發展中心」，當時的主任是陳連福、副主任則由馬家湘擔任。這段期間的研發報告：1990 年 7 月有「資訊產品之研究開發」，1992 年 6 月「資訊網路中心規劃與研究」，1992 年 6 月「吉普研究發展之策略與應用」等多項研究報告，為南部工業設計界提供研究平臺(馬家湘，1990)。馬家湘除了上述主持南區 ID 研發中心之外，也曾當選中華民國工業設計協會(CIDA)理事長，對海峽兩岸工業設計事務之交流不遺餘力。

四、結論與建議

(一) 研究結論

本研究經由相關文獻資料的整理，及對相關當事人(含第二代設計教育工作者)的訪談、查證，分析、歸納出 1960 年代早期前往德國留學的 8 位設計前輩，各有其顯著的成就定位，對臺灣設計在產、官、學界均有其貢獻與價值，敘述如下：

1. 早期留德人士對臺灣設計的個別成就

(1)郭叔雄：在 1960 年代即參與財團法人中國生產力及貿易中心(CPTC)聘請國外專家來臺講學活動；自 1963 年 7 月起開始從事的助教及講師工作，是影響臺灣近代設計的開路先鋒。另外，投入明志工專設計教育及臺塑企業設計政策工作，對臺灣近代設計史有重要的啟發作用。

(2)王鍊登：曾任明志工專工業設計科主任及設計中心主任。爾後南北奔波、奉獻於台灣設計教育，曾任教過之大專設計院校達 12 所之多。迄今仍在設計產品、服務廠商，堪稱臺灣設計界的長青樹。

(3)鄭源錦：曾服務於大同工專及大同公司之設計部門，留學歸國後掌管外貿發展協會工設處(後改名設計中心)達 19 年之久。任職期間為臺灣設計界開疆闢土立下許多汗馬功勞；除了推動國內各項設計活動，對國際宣揚臺灣設計亦不遺餘力。退休後還致力於設計教育之經驗傳承任務。

(4)梁又照：在臺灣產、官、學界三項全能，在產業界協助宏碁電子、華宵設計、臺塑企業研發設計各項產品；服務過半官方的金屬工業發展中心、中華民國工業設計暨包裝中心；在設計教育界曾在 6 所大專院校開課授業，當過 CIDA 理事長，對臺灣設計界貢獻良多。

(5)趙國宗：堪稱台灣的保羅・克利 (Paul klee)，除了在明志工專、實踐家專、臺北工專、臺北藝大及中國科大擔任教授、主任、所長外，亦在插畫、繪畫、陶瓷畫方面享有盛名，尤其在信誼基金會指導兒童書籍插畫頗受好評。

(6)侯平治：是導入近代室內設計思想的先驅，其著作《現代室內設計》，是國內最早的一本現代室內設計經典之作，為當時教授室內設計教科書之範本。曾發表多篇文章及學術論文，影響臺灣近代室內設計之思維，之後進入影像美學的世界，獨樹一格。

(7)曾坤明：是科技與美學結合的實踐者，曾服務過七所學校，教學嚴謹，國內不少設計名家與教授都是他的門生；擔任過教授、系主任及院長，退休前後熱衷於繪畫創作，繪畫風格頗受好評。

(8)馬家湘：是留德生中唯一出身國立藝專(現為臺藝大)，是臺藝在南部工設界的奇葩。雖是藝術學校的背景，但仍參與工業設計的發展工作，曾在金屬工業發展中心擔任主任。後轉任成

大工設系任教，並擔任經濟部委託辦理「南區工業設計人才培訓暨研究發展中心」副主任，曾任中華民國工業設計協會(CIDA)理事長等職，對南臺灣的設計界貢獻良多。

2.留德人士對臺灣產官學設計的貢獻

設計工作者發展與貢獻的主要場域，包括：產業界、官方、學術界等三方面。1960 年代早期前往德國留學的 8 位設計前輩，在臺灣設計產、官、學界貢獻的程度不盡相同。根據表四彙整，這批留德人士在臺灣產、官、學界的發展與貢獻如下：

(1)對產業界的貢獻：包括在企業擔任設計師、設計部門主管，或自(合)創公司擔任負責人等。前者如鄭源錦擔任大同公司設計處副處長(1969)、梁又照擔任宏碁電子公司設計部主管、侯平治曾任東方廣告公司設計師、曾坤明曾任大同公司工設處課長等；後者，如郭叔雄開設首席設計公司(1968 年)、梁又照成立華冑設計公司、侯平治現任浩斯設計公司負責人等，都對產品設計有直接貢獻。

(2)對官方的貢獻：指在政府機關或半官方機構任職，負責產品設計之推廣業務者。前者如梁又照曾任金屬工業發展中心(經濟部)產品開發組組長、馬家湘擔任金屬中心發展組主任(1965-1984) 等；後者如鄭源錦擔任外貿協會產品設計處處長(1976)、駐米蘭臺北海外設計中心主任(1998)等，對產品設計的研究開發有推廣之功。

(3)對學術界的貢獻：指在公私立大專院校擔任專任或兼任教職，或於學術機構從事學術研究並發表論著者。其中，幾乎所有成員都有擔任教職經歷。曾任專任教職者有：郭叔雄(明志工專)、王鍊登(明志工專、臺灣師大、大葉大學等)、鄭源錦(大同工專、景文科大)、梁又照(臺北科大、長庚、明志科大客座)、趙國宗(明志工專、臺北工專、臺北藝大等)、侯平治(大同工專)、曾坤明(大同工專、大同工學院、銘傳大學等)、馬家湘(成功大學)等；兼任教職者更幾乎全員都有，作育英才功不可沒。又，擔任大專院校教職，為了教學或升等，必須從事學術研究並發表論著，對設計學術的發展貢獻斐然。

綜觀上述留德人士對臺灣設計產、官、學界的貢獻，似乎以學術界作育英才的貢獻較為卓著。不但全員均曾於大專校院任教，甚而轉戰十餘校或兼課多校者也很普遍，甚至多數是在擔任教職中退休。反觀在產業界的發展方面，仍以依附大企業為上；自營事業發展不易，成功案例較少，或與當時風氣未開有關。另外，在對官方的貢獻方面，成果亦未見顯著，大體以協助政府機構推動專案為主。其中，鄭源錦長期擔任外貿協會(半官方性質)要職，推展產品設計的研究開發不遺餘力，應只是少數個案而已。

表四：早期留德人士對臺灣設計產官學的貢獻彙整表

姓名 / 類別	郭叔雄	王鍊登	鄭源錦	梁又照
產業界	1968 年開設首席設計公司，協助臺塑企業 曾任環境設計公司負責人	現任普藝中心總裁	1969 年大同公司設計處副處長 2009 年曾任鞋類設計暨技術研究中心總經理	華冑設計公司負責人 宏碁電子公司設計部門負責人
官方	1963-1965 協助工設訓練班助教及講師		1976 年外貿協會產品設計處處長 1990 年外貿協會推廣中心主任 1998 米蘭臺北海外設計中心主任	曾任金屬工業發展中心機械室主任及產品開發組組長 曾任設計包裝中心經理
學術界	1966 參與明志工專教職	曾任明志工專、國立藝專、文化大學、臺北大學、臺中商專、臺師大、成功大學、銘傳學院、長庚大學、明道大學、臺南藝大教職，現任大葉大學教授	曾任大同工專教職 曾任景文科大教授級技術教師 現任大同大學兼任教授	曾任北科大教授 曾任長庚大學客座教授 現任明志科大客座教授
其他		曾任中德技術研究會會長，現任常務理事 曾任臺灣應用藝術學會會長	1989 年 ICSID 常務理事 1995 年 CIDA 理事長 現任臺灣設計管理學會理事長	曾任 ICSID 亞洲區教育代表 曾任 CIDA 會長
姓名 / 類別	趙國宇	侯平治	曾坤明	馬家湘
產業界	曾任信誼基金會編輯顧問	曾任東方廣告公司設計師 現任浩斯設計公司負責人	曾任大同公司工設處課長 曲直產品設計公司總設計師 東元、和泰、燦坤等公司設計顧問	
官方				1965-1984 金屬中心發展組主任
學術界	曾任實踐家專、臺北工專、臺北科技大學教職 曾任臺北藝大系主任、所長	曾任大同工專教職	曾任大同工學院工設系主任 曾任教臺藝大、實踐大學、成功大學、臺師大、萬能科大等大學教職	曾任成功大學工設系副教授
其他	曾任臺北市、高雄市、臺灣省美展評審委員	曾任 CIDA 總幹事 1980 侯平治東方景觀攝影展	曾獲德國 IF 獎項 曾多次油畫個展	1989-1992 曾任南區工業人才培訓暨研究發展中心副主任 曾任 CIDA 會長

資料來源：本研究整理。

(二) 檢討與建議

1.本研究限於時間、經費與體力因素，對於深度訪談部分尚未完全齊備，部分細節仍待後繼者持續追蹤研究。

2.1960 年代留德人士迄今皆已超過 70 歲(目前多數仍健在)，趁其尚可查考之際，應鼓勵學術界從設計史的角度，從事完整的個人傳記之研究與出版，為臺灣設計界留下珍貴的文化資產，並藉以補充國內設計發展史料之不足，豐富臺灣設計史的內容。

3.建議教育部或文建會等相關單位，能為這一批留德人士籌組設計文化的外圍組織，當作設計諮詢顧問團。例如比照日本政府為資深設計工作者組織「工藝協會」；日本草創時期的先驅者明石一男、小池岩太郎等在退休之後也常到「工藝協會」接受諮詢、訪問。或提供經費，鼓勵撰寫其經驗奮鬥史，以利傳承並嘉惠臺灣設計之發展。

參考文獻

王銘顯(2007)。〈1960 年代早期臺灣設計留學生歸國後在文章發表之研究—以《工業設計》1968-1988 所發表文章為例〉。2007 亞洲基礎造型聯合學會筑波大會論文集。

王銘顯(2010)。《1960 年代早期臺灣設計留學生對目前設計界的影響之探討(I)》。97 年行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告(NSC98-2410-H-451-009)。

王增榮(1983)。《光復後台灣建築發展之研究（1945-1976）》。成功大學建築研究所碩士論文。

王鍊登(1985)。《現代工藝觀》。臺北：北星出版社。

王鴻祥(1997)。〈設計史再思考-一個臺灣設計史論述的假設〉。《設計學報》，2 卷 1 期，1997 年 6 月。

余崇齡。《光復後臺灣室內設計變遷之初探—以外來影響為主（1950-1980 年代）》。中原大學建築研究所碩士論文。

吳道艮(1968)。〈我國工業設計現況及中華民國工業設計協會成立之目的〉。《中國工業設計》，No.1。

李薦宏(1999)。《臺灣工業設計教育 1964-1988》。臺北：視傳文化出版。

金屬工業發展中心編(1973)。《十年來之金屬工業發展中心》。高雄。

侯平治(2003)。《侯平治的人文影響》。臺北：藝達康科技事業有限公司。

馬家湘(1990)。《資訊產品設計之研究與開發》。經濟部工業局南部人才培訓暨研發中心研究專輯。

張天津(1968)。《臺灣手工業發展趨勢研究》。中國文化大學家政研究所碩士論文。

陳文泰(1997)。《探討臺灣近代建築發展之文獻研究》，國立雲林科大建築研究所碩士論文。

陳鳳雀(1999)。《我國早期工業設計起步與教育之探討--以 60 歲以上人物訪談為主》。國立雲林科技大學工業設計研究所碩士論文。

楊靜(1970)。《1960-70 年代德國專家與留德人士對臺灣工業設計的貢獻事蹟及其影響》成果報告(NSC94-2411-H-224-003)。

楊靜(1998)。《我國早期工業設計教育師資及教學成就之探討》。87 年行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告(NSC88-2516-S-224-001) 。

楊靜(2005)。《1960-70 年代德國專家與留德人士對臺灣工業設計的貢獻及其影響》。94 年行政院國家科學委員會補助專題研究計畫(NSC94-2411-H-224-003)。

臺灣設計史年表(2000)。QUENCY 輯。

鄭源錦(2003)。《鄭源錦設計論文集》。臺北：龍辰出版事業有限公司。

蕭汝淮(1979)。《臺灣工業發展史》。臺北：藝術家。

※感謝國科會贊助本計畫研究（編號：NSC 98-2410-H-451-009）

A study on the influences of the early Taiwan students studying abroad in 1960s on the present Taiwan design with an emphasis on Germanic returned students

Wang Ming-Shean* Lin Shui-hui**

Abstract

T In 1999 professor Ching-yang conducted a research project subsidized by the National Science Council titled “A Study on the Early Industrial Design Educator and Development of Education in Taiwan”. The study investigated the students studying design in Japan and Germany granted by the National Science Council and enterprises in the past half century, inquired their contributions to the promotion of design activities, and analyzed how the early industrial design education of Taiwan was established through the importation of foreign technique and teacher training programs. It has been over forty years since 1960s; The Taiwan design field they developed has been flourishing. However, these design elites in Taiwan are now at the age of 70s and fading away.

This study intended to connect the early related research, and hold a final mission as the first generation of designer studying overseas by using the method of oral history and qualitative research, to interpret these partners whose outward or inward influences on Taiwan design field and design education. In addition, the study complements the latter history of Taiwan design, and on one hand, it pays a tribute to those students; on the other hand, the next generation can inherit in endless succession.

The study was based on the project of “A study on the influences of the early Taiwan students studying abroad in 1960s on the present Taiwan design (i)” subsidized by the National Science Council. The first stage, with an emphasis on the students graduated from Japan, was succeeded by the second stage focusing on the students graduated from German. The interviewees included design educators Zhao Guozong, Zeng Kunming, Ma Jiaxiang, and Su Mao-sheng; professional designers Hou Pingzhi, Zheng Yuanjin, Liang Youzhao, and Kuo Shushion. Most of them contributed their design profession in the field of education and industry. Only a minority of these frontiers played important roles in the government.

Keywords: design education, oral history, 1960s

*Mingdo University-Department of Digital Design professor.
**Mingdo University-Department of fashion lmaging Assistant professor.

藝術家與設計師的對話
－文化創意商品的設計溝通策略

王蓼[1] 林妍均[2] 陳湘婷[3]

摘　要

藝術家與設計師所持的目的不同，藝術家追求美的反思與創作的價值，設計師為目的性的服務追求合理的解決方案，但兩者都是追求創意的表現。 然而藝術在個人內化的浪漫精神轉化到符合大眾美學品味的商品化過程中，設計在其中變扮演了積極和重要的角色。 文創商品在知識的轉化和加值的同時，藝術的感性碰到設計的理性，設計團隊在商品的開發上往往會碰到許多邏輯上的困難。 因此，本研究試圖尋找出一套能解決此問題的設計溝通方式，進而讓商品在開發的過程中，設計師和藝術家之間能達到充分的溝通和理解。 故本研究提出三個面向來探討：一、藝術加值商品的發展現況。 二、藝術加值商品發展的設計困境。 三、發展設計團隊的溝通策略。 在研究方法上，使用文獻探討、內容分析、案例調查、深入訪談等方法進行資料分析與檢視。 在研究步驟上，以調查近年來市場上藝術加值商品，蒐集其相關資料並分析其商品的藝術加值與設計加值過程，並做成問卷對其風格和感質意象進行問卷調查，從而得到感質商品的五大核心之數據，並做成圖表進行內容分析(五力分析)，最後並將其結果與專業設計師進行的深入訪談與建議進行比對和分析，試圖找出目前市場上藝術加值商品所發展的問題與可行策略。 本研究成果試圖呈現藝術加值商品的開發技術和創意整合上所遭遇的問題，並提出兩點未來的發展可能的溝通策略建議：一、尋求品牌與藝術的跨界合作，二、建立以設計中心的溝通平台。 未來在研究上希望能透過本研究的初步探究，整合藝術與創意設計，促進文化降產業的發展，為未來的藝術加值商品尋求可行性的設計策略方案。

關鍵字：文化創意、藝術加值、設計溝通策略

1.王蓼現為國立臺灣藝術大學視傳達設計學系/所助理教授
2.林妍均現為國立臺灣藝術大學視傳達設計學系/所研究生
3.陳湘婷現為國立臺灣藝術大學視傳達設計學系/所研究生

壹、緒論

一、研究動機與目的

根據 國際平面設計協會[1]（International Council of Graphic Design Associations；Icograda）在聯合國《2010 年創意經濟報告》（Creative Economy Report）的評述中提及：自 2002 到 2008 年之間「創意產業（creative industry）」（如藝術品、創意設計、電影、音樂、新媒體、表演藝術等創意服務）的出口總數成長了將近兩倍的比率。 甚至在全球經融危機時期，創意產業的產值仍屹立不搖、保持穩定的發展狀態。 而數據顯示：創意產業總產值至 2008 年為止已接近 $ 592 美元的大關，其成長率更在此六年來超過了 14%（UNCTAD, 2010）。 由以上來看，創意經濟產業對於整個社會經濟的發展有著重要的影響。 我國政府為提升本國於全球的競爭力，自 2002 年起，行政院也將「文化創意產業發展計畫」列入《國家發展重點計畫》之一。 由此可見文化創意產業發展對於國家經濟成長的重要性。

國際知名建築設計大師 理查・羅傑斯（Richard Rogers）曾說過，「創造力」有兩個涵義；分別是「從無到有」和「賦予新生」，意即利用想像力或根據既往的經驗而產生的增值過程（Howkins，2003）。 而文化活動的商品化一直是文化創意產業所積極努力的目標。 藝術在個人內化的浪漫精神轉化到符合大眾美學品味的過程中，設計在其中便扮演了積極和重要的角色。 然而在藝術加值商品的開發過程中，設計師與藝術家最大的差異在於彼此之間的目的性不同。 換言之，亦即為服務的對象不同（或為個人美學和心靈的追求，或為消費者的需求），但兩者皆在追求美學與創意的展現。 如同林榮泰教授所提：「『設計』即是一連串的『溝通』活動；『認知』沒有鴻『溝』，『傳播』才能暢『通』，『設計』方能成功（林榮泰，2010）」。因此，在轉化的同時，當藝術家的感性碰到設計師的理性，設計團隊在商品的開發上往往會碰到許多情感商或邏輯上轉譯的困難。 故本研究的目的便企圖發掘兩方的觀點、並試圖找出解決此問題的方法和溝通策略。

二、研究問題與假設

如日本設計師福田繁雄所指出：「設計是配合一切事物的存在」、「設計師的天賦，就是不斷思考別人需要什麼」（藍麗娟、王曉玫，2010）。 從他的話語中可以驗證設計師與藝術家最大的差異。藝術家透過色彩、造型、文字等來表達自己；但設計師必須具備機能，背後有某種目的，就是要保護和促進我們的生活文化。 藝術家與設計師所持的目的不同：前者追求美的反思與創作的價值，後者為目的性的服務追求合理的解決方案。 然而在藝術加值商品的設計展開過程當中；藝術家與設計師之間，從美感創意到設計資訊的注入，加上美學和技術等繁複

的磨合過程。 文化創意常常會在如此複雜的設計過程中流失。 於是在本研究的假設上，在面臨如此複雜的溝通過程，現今的設計師和藝術家們應該如何在藝術加值商品的發展過程中，發展出一套有效的「設計溝通策略」? 參考國外的經驗，建立協調的溝通平台或是一個可能的解決方案?

三、研究範圍

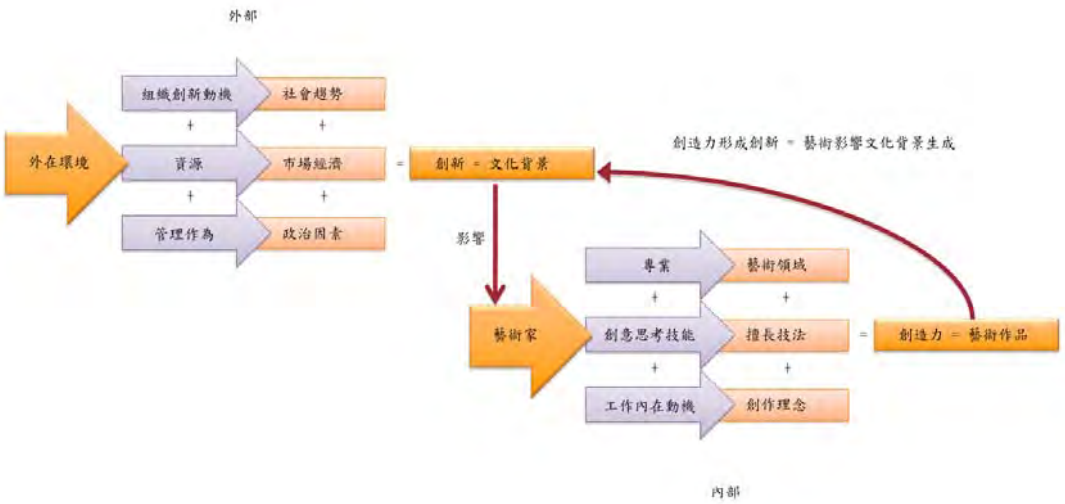
「藝術加值商品」原意為使商品賦予更多藝術價值，將藝術實踐於生活之中，透過良好的設計使眾人們能享受藝術的美好，並助於美學的推廣。 觀看現今的消費市場，消費者的趨向與以往不同，在購買商品的同時，已不會被其單純外貌及實體給吸引，背後所富含的文化意義及創意價值也是產生購買慾望重要的一環。 如同日本索尼（SONY）前董事長兼執行長 出井伸之所提出的「感質（Qualia）」概念；指出當今的消費者除了服務品質上的需求外，更渴望能透過商品與社群連結，進而觸動心靈形成獨有經歷與體驗記憶（Lee, 2005）。 其中在 2010 年的台灣感性學會研討會中，林榮泰教授便以「薰衣草森林之緩慢金瓜石店個案研究」為題，討論在文化創意產業的體驗過程模式中，無形的感質體驗如何被轉換為有形的創意商品（林榮泰，2010）。 因此，由於藝術加值商品所涵蓋的方面很廣闊，因此本研究將範圍縮小，以近年來所提倡的「感質體驗」出發，探討藝術加值商品如何將無形的美學價值轉化在設計溝通上。

貳、文獻探討

一、藝術加值與創意設計

「從創造利潤到提高競爭力，文化是越來越多產業所倚賴的關鍵因素（劉維公，2004）。」藝術加值商品主要是將藝術品或藝術活動與商業做結合，將藝術商品化，透過設計來推廣生活美學。 換言之，也就是將藝術品欣賞、收藏、增值的特色，賦予實用與生活化，讓藝術不在是少數人所擁有，而是社會中各個階級都可體驗藝術的美好。 臺灣創意中心執行長 張光民曾提及：「文化是創意的內涵，創意是產業的核心，有了文化內涵的作品，才有生命（張光民，2006）。」因此，在藝術加值商品化的同時；其背後所賦予的意涵需要「創意」的加持及擁有能觸動人心的意義，而獲得購買者對藝術加值商品的認同感。 從藝術創作的面向來看，哈佛商學院教授 泰瑞莎・阿馬貝爾（Teresa Amabile）以社會學觀點將藝術品視為創造力的展現，並提出著名的「創造力成份理論（The Componential Theory of Creativity）」。阿馬貝爾認為個體創造力是「專業（expertise）」、「創意思考技能（creative thinking）」與「工作內在動機（intrinsic task motavation）」的綜合表現（Amabile，1983）（見圖 1）。 從此可以看出一件藝術品被創造除了是透過藝術家其藝術領域、擅長技法與創作理念外；其外在環境的社會、市

場和政治等文化背景都會成為藝術創作的成分。 因此，藝術品本身在加值潛力上，其豐富文化意涵、市場背景和溝通設計的多元可能性。



（圖 1）「創造力成份理論（The Componential Theory of Creativity）」示意圖（Amabile, 1983）。

二次戰後包浩斯展現了藝術家對設計教育的貢獻，藝術家於十八世紀的藝術與工藝運動也展現了藝術在生活設計上的可能性；結合藝術的原創美感和設計的商業和實用，二十一世紀藝術家的感性品味要如何與設計師的理性構思巧妙結合？ 2009 年知名藝術評論家 艾利斯·羅宋（Alice Rawsthorn）女士在紐約時報(New York Times)撰寫了一篇重要的報導「當藝術家穿上設計師的外衣(Artists in Designers' Clothing）」。 羅宋藉由 2009 年義大利「威尼斯藝術雙年展(La Biennale di Venezia)」中藝術家的金獅獎得主：德國當代藝術家 托比亞斯．裡赫伯格（Tobias Rehberger）的咖啡廳空間設計得獎作品為例，深入闡述藝術與設計的關係（見圖 2）。在 2009 年「製造世界」的主題之下，裡赫伯格利用「綠園（Palazzo delle Esposizioni）」展館閒置空間的一角建造了一個新的概念咖啡館、象徵「生產過程」的咖啡館消費營業空間，同時也是一個結合藝術觀念與實用設計展覽空間。 羅宋在文中指出：「好的設計傳達的不只是美學」，當提倡實用和商業化的設計碰上充滿個人自醒和美學的當代藝術，好的設計必須傳遞美學以外的價值（Rawsthorn，2009）。在此案例當中，藝術家 裡赫伯格用設計師的方式思考，針對閒置的空間重新思考、設計，並針對參觀者的需求導入咖啡廳的設計；但更進一步的，藝術家用美學的創意增加了此空間的可看性和品味風格。

（圖 2）2009 年義大利「威尼斯藝術雙年展(La Biennale di Venezia)」中藝術家的金獅獎得主：德國當代藝術家 托比亞斯・裡赫伯格 Tobias Rehberger 的概念咖啡廳（Image from: New York Times, 2009）。

二、藝術家與設計師的溝通

藝術家與設計師的關係一直都處於模糊狀況，且藝術家扮演設計師的角色早已不稀奇，十六世紀文藝復興時期藝術家 李奧納多・達文西（Leonardo di ser Piero da Vinci）早已跨界人體、植物、音樂、機械與數學的研究，也可稱他為自然科學家與設計工程師。 相同的，1960 年代的普普藝術（Pop Art）大師 安迪・沃荷（Andy Warhol，1928~1987），他早期擔任雜誌和廣告插畫設計師，後援引現成的卡通漫畫或消費品作為繪畫題材，加上設計的圖文排版，和印刷設計的絹印技巧，轉身變成為了舉世知名的普普藝術家。 安迪・沃荷的作品介於設計與藝術間，選擇的媒材則緊扣消費和媒體時代大眾的戀物和崇拜現象，他的藝術可以解釋為介於藝術和商業的曖昧交界。如同安迪・沃荷曾經說過：「我一直是個商業藝術家（Warhol，N.D.）。」安迪・沃荷主張藝術與金錢結盟，模糊了藝術家本身的性質，卻也開啟了 20 世紀當代藝術的大門。

談到藝術與設計的合作，其中最具代表性的事件即為美國的凱斯•哈林（Keith Haring， 1958 ~ 1990）[2] 與普普大師安迪・沃荷（Andy Warhol，1928~1987）的商業合作。 凱斯・哈林的創

作成功的成功將地下塗鴉延展到傳統畫布、swatch 手錶和各式商品上，甚至在紐約和東京開設「普普商店（Pop Shop）」。 1986 年，哈林在紐約的蘇活區（SoHo）成立了一家普普商店（Pop Shop），裡面販售印有哈林作品的衣服、玩具、磁鐵等東西。 面對保守藝術人士對於他將藝術傾向商業化的攻擊，凱斯・哈林希望透過普普商店的方式，營造如同在紐約地下鐵的塗鴉一般的互動情境。 他希望透過這個商店的型態，進而讓藝術能吸引更廣大的觀眾，除了以往畫廊中有錢的收藏家之外，也能讓布朗克斯區（貧民區）的小孩也可以走進來，認識藝術、與藝術互動 [3]（鄭惠文，2008）。而從現代的觀點來看，這便是結合藝術加值與文化創意設計的最佳典範。 如同村上隆在《藝術創業論》一書中所提及，「藝術是一種賺錢的手段，為了實現他理想中的「藝術創業」，藝術不但要投入金錢，也要擁有國際視野及宣傳策略（村上隆，2007）。」如今的藝術家不因為與品牌或設計結合而羞恥、或喪失藝術的純粹性。 在強調藝術品牌與行銷的今天，凱斯・哈林也可以說是塗鴉藝術成功的將圖像（icon）的元素進行創意加值與設計商品化結合的第一人。

藝術家與設計師的領域模糊的主因在於，跨界到不同的領域到了九○年代以擴大到跨科學領域的交流，現階段又有新媒體的參與，不少藝術家開始考慮運用一些全新的新媒體技術，來表達自己的藝術觀點，達到新的創意和效果。 但基於藝術家的學習背景因素，跨領域的合作或交流式需要專業人員的技術支援與知識傳授，這時設計師就扮演極為重要的角色。 在此筆者提出藝術家與設計師合作的重要觀念，合作並不是為了超越，而是為了相互交流、淘汰一些不必要的觀念，產生新的藝術觀點。 各自提供專長與專屬的領域，進行創意、技術、文化、思想的交流。在技術上，以雙方的專長來融合，例如油畫的質感如何透過設計來表現，則須經由雙方的專長來解決問題。 思想上，由於雙方對自身有所屬的領域有不同認知，必須經由想法上的溝通達到雙贏的局面。 此外，藉由合作探討藝術家本身的創作模式與作品是否易於轉化成文創商品，透過經驗以利於下一次的合作與發展。 更重要的是，跨領域的合作交流對藝術家而言是一種潛在的需求，因為他可以讓藝術家通過多樣的媒介，去直接面對當前的社會現實（賈樟柯，2009）。 這對藝術家而言算是一種必需的體認與趨勢的掌握。 從上面的例子看來，設計師在藝術加值商品發展的過程來說，所要扮演的角色其態度則是試著尊重藝術，保持作品的原創性。藝術家與設計師合作所產生出來的文創商品，或許則是相互溝通所展現出的新觀念，並以產品的形式呈現，並賦予藝術品本身更多的價值。

三、全新的溝通策略－感質體驗

管理學者 湯姆・彼得斯（Tom Peters）認為設計和創新是企業發展的重要策略，其中又以藝術美學概念出發的創意設計最能夠創造最高的經濟價值（張光民，2009）。 而文化創意產業的主要意涵在於產業轉型方面，不僅要不斷賦予藝術加值商品更多的創意、更要提升其品質

內涵。 唯具有「風格」、「美學」的商品能夠脫穎而出；也由於設計與美學逐漸成為商品本身的重要元素，再配上其所應有的品質，逐步聚焦而建構出「感質（Qualia）」（林榮泰，2010）。臺灣產業目前正處於由傳統製造為主的型態，逐漸轉向以服務導向為主的觀光和民生產業。 當今的消費者已經從以往的基本功能和品質需求，轉向對於抽象的風格及感質的追求。 有鑑於此，經濟部中小企業處在 2009 年透過「感質（Qualia）中小企業推動計畫」來全面提升中小企業的競爭能力，企圖將感質理念傳遞於商品設計中，並且以魅力(Attractiveness)、美感(Beauty)、創意(Creativity)、精緻(Delicacy)、工學(Engineering)為五大核心主軸作為計畫發展之手段策略（林榮泰，2010）。

「感質（Qualia）中小企業推動計畫」的重點在於協助企業營造「感質體驗」，如：文化特色、場域設計、故事體驗等抽象的溝通特色發掘，從而進一步能建立企業之「品牌」或「形象」設計。其中又以「薰衣草森林」的「緩慢金瓜石民宿」的感質體驗模式，獲得經濟部感質計畫所舉辦之「2010 感質商品與服務推薦」優秀賞的肯定（林榮泰，2010）。 透過對環境和在地文化的探究，「緩慢金瓜石民宿」以天然的歷史遺跡和風景特色，將品牌定位於「慢活」，綜觀內外等環境等分析後，並鎖定目標於 30 歲左右、喜歡旅行之消費族群。 在此個案研究中，林榮泰教授更整合，哥倫比亞商學院國際品牌管理中心創立者兼主任 伯德·施密特（Bernd H. Schmitt）所提出之「品牌效益產生模式」，將「感質」體驗形式進一步歸納為：感官、情感、思考、行動、關聯等體驗步驟（Schmitt, 2000）。 從此案例當中可以發現，「薰衣草森林」藉由「慢活」的品牌故事為出發，並將故事的主題與感質體驗的步驟連結，強化消費者的記憶與文化連結。 透過有形產品設計及服務流程來形塑企業特有的風格，增加產品本身附加價值，進而提升整體產業競爭力。

四、小結

從哈佛商學院教授 泰瑞莎．阿馬貝爾（Teresa Amabile）的「創造力成份理論（The Componential Theory of Creativity）」出發，我們可以看出藝術品本身的社會、文化、經濟等多面向的創意內涵的構成面相，而藝術加值商品的開發與設計的過程中，或許也應逆向的從藝術家的創造性思維的背景中去思考，就其在專業、技能和動機等層面分析，從而發展其文化創意的副架價值與內涵。自 1960 年代的普普運動開始，藝術與商業的跨界構成已不再是被認為低俗或汙衊藝術的行為。透過藝術加值，行銷商品的種種手段已成為商業品牌創造利潤的手段之一。因此，如何從藝術加值的過程中創造品牌的商業價值將是未來設計師所面對的重要挑戰之一。

參、問題探討－藝術加值的困境與溝通策略

一、藝術加值商品的發展現況

近年來台灣文化創意產業開始蓬勃發展，藝術家與設計師的跨域合作也愈來愈多，許多精彩的藝術加值商品也於這幾年中展現。 其中最經典的，莫過於由 2008 年由台灣竹藝師 陳高明與德國工業設計師 康斯坦丁・葛契奇[4]（Konstantin Grcic）所合作之「懸臂椅(chair-43)」。在設計上，葛契奇將「新簡潔主義（new simplicity）」的設計哲學放在他所設計的作品中，而「新簡潔主義（new simplicity）」所代表的量產、簡約、理性和環保等特色也使他成為當代設計師的代表（應瑋漢，2007）。 除了理性思考的簡潔設計之外，葛契奇也在 2010 年被《Wallpaper*》雜誌評審團選為「最佳家具設計師獎」，而其原因正是因為他跨領域的設計功力葛契奇曾說：「我的父親非常喜愛 18 世紀的畫，母親則從事當代藝術畫作的生意，因此在這個環境下，我領略到傳統與新潮也能夠共存，並從中領略相互結合的美感（黃宗茂，2007）。」葛契奇的設計往往在於看似理性的設計當中，加入文學般的詩意和文化底蘊。 透過藝術美學的浪漫思維與設計跨領域理性的結合，正是葛契奇的作品能常受歡迎的原因。 葛契奇最受國際矚目的作品便是「懸臂椅 MYTO」，他以環保新材質為訴求，入選為紐約當代藝術館（MoMA）的永久收藏。 原本 MYTO 由高速極耐塑料（Ultradur）製作，椅背的設計結合力學結構，以沒有支撐的設計結合美學造型。 在與台灣工藝所藝術家所合作設計的竹片椅「43」上，懸臂椅搭配上台灣孟宗竹的材質重新詮釋。 原本高科技的耐塑料由兼具彈性和強度的天然台灣孟宗竹所取代。 在材質上，竹子的韌性十足，可以支撐一百公斤以上的重量；另一方面，在符號與意涵上，竹同時也呈現了東方極致工藝和文人美學的優雅氣質。在此，「chair-43」的案例向我們展示了兼具了「文化加值」、「藝術加值」以及「工學」應用的藝術家值商品，清楚傳達之五大核心精神。

因為篇幅的限制，以下便例舉 2008~2010 三年來國內藝術加值商品，其中在案例的選擇上，藝術加值商品的選擇以有與知名藝術家合作、市場知名品牌、及國際得獎作品為案例為主，列表示意如下（見表 1）。

其進行方法詳列如下：

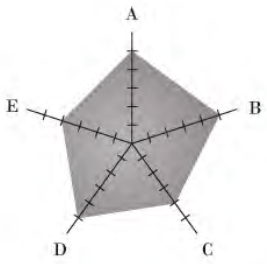
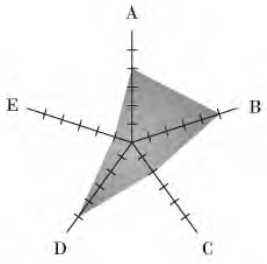
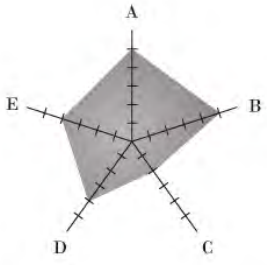
研究步驟：進行的步驟上以調查近五年(2006~2010)之市場上藝術加值商品，蒐集其相關資料並分析其商品的藝術加值與設計加值過程，並做成問卷對其風格和感質意象進行問卷調查，從而得到感質商品的五大核心之數據，並做成圖表進行內容分析(五力分析)，最後並將其結果與專業設計師進行的深入訪談與建議進行比對和分析，試圖找出目前市場上藝術加值商品所發展的問題與可行策略。

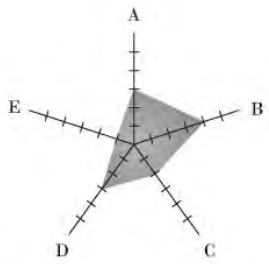
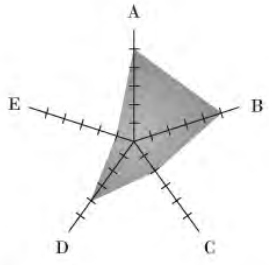
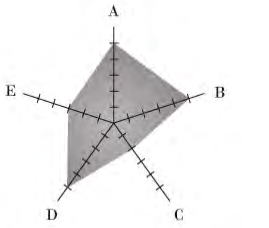
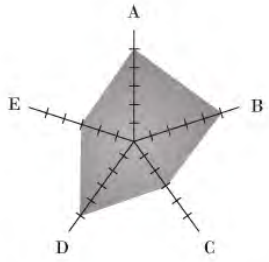
研究方法：以文獻調查、案例分析、問卷調查、內容分析、深入訪談等方式進行。

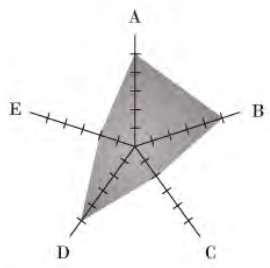
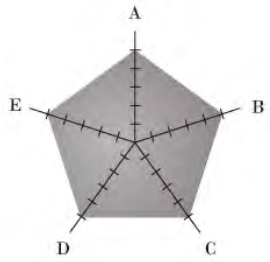
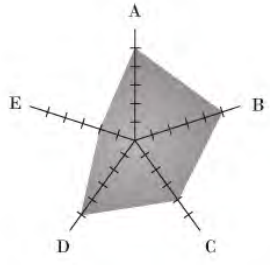
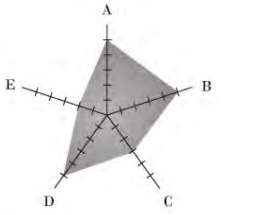
調查對象：由於本表牽涉到專業度較高的感質意象來做分析，需對於專業辭彙(如: A 魅力、B 美感、C 創意、D 精緻、E 工學)有一定程度的理解能力，因此本研究選擇具有美學和設計相關背景之美術或設計相關科系之大專院校學生為調查對象。

訪談對象：因為受限於對美感和設計的認知，深入訪談的對象以業界資歷十年以上的資深設計師和藝術家為目標。

（表 1）藝術加值商品之案例分析表

年代	案例名稱	加值過程		加值成果
		藝術家 風格描述	設計師 設計加值	感質意象五大精神分析 （A 魅力 B 美感 C 創意 D 精緻 E 工學）
2010	椅君子 (Image from: http://www.dragonfly.com.tw)	**陳高明/工藝** 國寶級竹藝 傳統技術 手工製造	**清庭/石大宇** 幾何圖形 方圓框並列 文字意象	
2010	台灣良質藝術咖啡杯組系列-雙牛 (Image from: http://buy.yahoo.com.tw)	**林惺嶽/油畫** 自然力量 生命力 澎湃情感 寧靜祥和 莊重平和	**集瓷** 新骨瓷工藝 細膩質感 超現實風格 延生想像 圖案解構	
2010	菱角壺杯組－蓮池 (http://www.dragonfly.com.tw)	**林玉山/膠彩畫** 文人畫家 寫生工筆畫 多樣化元素 細緻典雅	**清庭/石大宇** 菱角外形 對稱曲線 人體工學 優雅平衡 圖案解構	

2010	台創藝術畫作名片型隨身碟 (Image from: http://www.taiso-design.com.tw)	**林惺嶽/油畫** 自然力量 生命力 澎湃情感 獨特見解	**台創設計** 設計圖騰 高雅別緻 方便收納 圖案解構	
2010	青花狗多媒體喇叭 (Image from: http://www.ntmofa.gov.tw/)	**洪易/雕塑家** 本土神采 民俗紋樣 攪和本土、當代、歡愉與無比俗艷的活潑景象。	**國立台灣美術館** 延伸設計 音響功能。	
2010	「萱草花」、「荷花」系列 (Image from: http://bravotaiwan.com.tw)	**黃磊生/水墨畫** 大自然之美 內在精神 撫慰人心	**桔思創意 RONDO 品牌** 顯現自然 簡單大方 以柔克剛 圖案解構	
2009	兩泉提樑壺杯組 (Image from: http://www.dragonfly.com.tw)	**岳敏君/油畫** 微笑主義 諷刺意涵	**清庭/石大宇** 現代幾何元素 白陶瓷壺身 不鏽鋼壺架 線切割工法 兩壺嘴設計	

2009	台藝美學絲巾 	**龐均/油畫** 東方寫實表現主義創新表現風格 氣韻生動 東方油畫風格	**王蓼** 交錯元素 彰顯人文特性 東方色彩	
2008	chair-43 (Image from: http://www.archiexpo.com)	**陳高明/工藝** 國寶級竹藝 傳統技術 手工製造	**康斯坦丁．葛契奇 Konstantin Grcic** 力、美學結合 極簡主義	
2008	Parfums (Image from:Comme des Garcons.com)	**Kaws/塗鴉** 黑白手感塗鴉 原創風格 對比視覺效果	**川久保玲** 反差應用 相互交流 圖案結合	
2008	FENDI Baguette 10+ (Image from: FENDI.com)	**董陽孜/書法** 突破筆劃限制 留白交錯 虛實濃淡 視覺空間	**陳瑞憲/建築師** **陳俊良/平面設計師** 空間感 詩意 東方意涵 文字解構	

二、藝術加值商品發展的設計困境

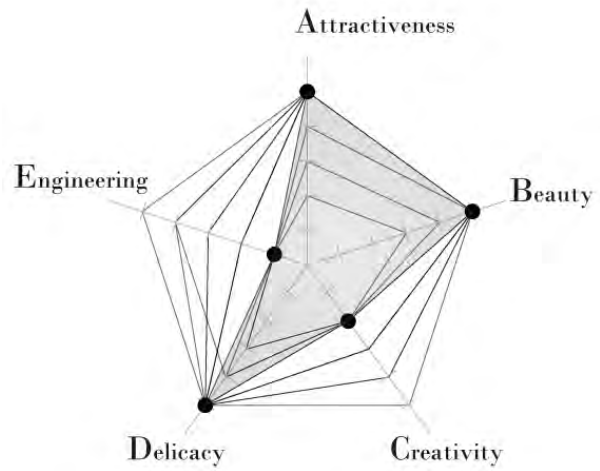
綜合以上之案例調查與分析，可整理成藝術加值商品「感質體驗」五大核心綜合分析表（見圖 3），整體在「創意」和「工學」部分的問題較為明顯，這也可以映證在多數深入訪談中藝術家與設計在溝通過程上較為需要花費時間的部分。 在訪問過多位文化創意產業相關設計師與藝術家的過程中（如：樊哲賢、程湘如、呂琪昌…等）可以發現多數設計師所重視在「溝通」

出現的相同觀點。 基於藝術家的學習背景因素，跨領域的合作或交流是需要專業人員的技術支援與知識傳授，此時設計師就扮演極為重要的角色。 藝術家與設計師的相互合作並不是為了超越，而是為了相互交流、淘汰一些不必要的觀念，產生新的藝術觀點。 彼此之間可透過不同的溝通技巧（如：手繪、文字或肢體語言等）來傳達自己的概念，進而獲得對方的回饋，來改善原本的設計理念或使雙方達成共識。 因此，團隊溝通之頻率及品質的提升，往往被視為強化設計團隊創造力重要作法之一 (張文智、江潤華，2008)。經由案例調查中，可以整理有以下幾點問題：

1.「創意」傳達：多數藝術加值商品的設計加值過程，設計師常直接使用藝術家的圖案進行拆解、再製或解構等方法延伸應用於商品上，鮮少思考到藝術家的藝術作品所要表達之意涵與商品之間的連結性，因此缺乏五大核心中「創意」傳達的部份。

2.「工學」體驗：由表一中之案例，以茶具組為例，多數茶壺杯具本身具設計感及創意，像是「包包壺」，其茶杯整體設計為圓弧形，看似不易放置於桌子上站立。 然而透過另外在杯盤上加上了一圈彩色的矽膠圈，近乎全圓的瓷杯身可隨意的擺放在搭配的瓷盤上。 透過適當的設計便可使消費者不僅在享受茶香之餘，也能體驗將無形體的水掌握於一手之中的恣意感受。另外，獲得德國 2010 紅點設計大獎的「椅君子」以及「chair-43」，順應竹的特性，用簡單幾何圖形勾勒出坐椅結構，同時完成椅子應有的舒適度。竹圈間的空隙通風，竹條並曲線條優雅，坐於上有如在飄浮般的輕彈感，合理表現出竹材獨有的特質與美感。 椅子結構與竹條極限，在兩條思路中尋找完美的交點。除了像以上「椅君子」、「chair-43」和「包包壺」等少數注意到機能和工學的思考，從圖表的分析看來，大部分的設計仍然缺乏人體工學和設計的考慮，甚至多有不切實用的情形。

3.「溝通」問題：藝術加值商品多數的問題在於，設計與藝術作品做結合時，往往只是將原作品之部分圖案分別印刷在分別的茶壺杯具上，並無任何相關連結的創意設計。 在多數的訪談中，在藝術加質商品的設計過程，大部份藝術家並未與設計師做直接及詳盡的溝通，有時甚至沒有溝通行為。 設計公司在經由藝術家授權作品圖像之後，直接應用於商品上，無任何賦有意義的設計加值行為。 因此，在藝術加值商品的設計過程中，藝術家與設計師的設計溝通策略將扮演極為重要的手段。



（圖 3）藝術加值商品「感質體驗」五大核心綜合分析表

三、發展設計團隊的溝通策略

義大利管理大師羅伯特・維甘提(Roberto Verganti)在 *設計啟發創意*（*Design-driven innovation*）文中提到，你可以將自身的文化瑰寶，以及企業內同事和外面同行的瑰寶，都導向創造經濟價值（Dell'Era, C. & Marchesi, A. & Verganti, R）。 結合藝術創作與商業設計，藉由藝術家的創意增強文化認同的內涵與設計商品的價值，已經成為一種蔚為潮流的「新形態經濟產業」。 在文化意識高漲的年代，藝術與文化涵養、文化價值劃上等號，也造就藝術商品廣大消費市場的發展。 「藝術品不在只是藝術家抒發自我的呈現，它已經成為一種有價的文化資產，成為一個經濟社會的繁榮象徵（王玉齡，2004）。」換句話說，藝術品不再只限於藝術家自我的呈現，藝術品已經成為一種另類的文化資產，一個特殊化商品的形態。

如國際知名設計公司 IDEO 執行長提姆・布朗（Tim Brown）指出，讓設計思考者成為一家公司的董事會成員是不可或缺的，應一同參與行銷決策和初期的研發工作。由此可見，設計並不是在商業流程中那最後一個無關痛癢的裝飾功能階段而已，更應該是在每個「溝通」階段的過程中，都需具有的策略思維。而如上述所提出的「創意」傳達及「工學」體驗更需要在藝術家與設計師的良好溝通下達到完美的平衡及呈現。 藝術家的美學可包容殘缺、不完整或多變、詭譎的意象；相對的設計師對美學的認知則是合理性、實用性、邏輯性與可解決性。 藝術也經常以不同的形態呈現，如何將藝術家的豐富創意轉化為商品更需要設計師敏銳而小心的溝通過程。 在眾多文化創意的溝通失誤下，在 2010 年澳大利亞布里斯本所舉辦的「國際平面設計社團協會設計週（Icograda Design Week）」的論壇當中， 來自荷蘭平面設計公司（Lava graphic design）的策略總監保羅・休斯（Paul Hughes）大膽的宣告「設計已死（Design is Dead,

Design should be Alive）」。 Lava 被評選為 2010 年度「歐洲最佳設計經銷機構（European Design Agency of the Year 2010）」。 如休斯在論壇中所提計的觀念，設計是思考發展的過程，Lava 在面對不同的客戶要求中，設計團隊以思考、彈性、開放且強調團隊合作的設計哲學，使得 Lava 不僅在設計上、更使客戶在商業上因為設計的提升而獲得更大的成功。 因此，在設計開發的過程中，商品的開發過程需要透過與許多藝術專家的訪談、藝術家資料的收集、創意的加值、數位資訊的轉換、設計團隊的溝通和製作廠商材質的掌握等；而面對水彩、油畫、水墨甚至於音樂等不同形態的藝術作品形式，藝術家的感性和設計的理性往往需要費時和謹慎的溝通與技術的諮詢。 這樣大量且繁複的前置作業及製作過程中，需有設計團隊的合作模式的建立；在與藝術家做溝通交流之前，設計團隊應先有其本身的溝通策略，在面對商品開發設計的過程中，才能做更專業的執行及提高商品製作效率。 正如澳大利亞平面設計協會（AGDA, Australia Graphic Design Association）執行長 Rita Siow 在 2011 年國立台灣藝術大學所舉辦的設計論壇「轉變中的文化：設計與社會」中所指出，澳洲成功的文化創意產業經驗建築在 4C 的信念上；即是諮詢（Consult）、創意（Creative）、連結（Connect）、合作（Cooperation）。 這正是一個成功的設計團隊所需要的中心價值，也可以作為解決設計師與藝術家溝通的策略參考。

從眾多學者和專家的建議得知，在藝術與設計溝通的過程中，可以有許多彈性和協助溝通與聚交的模式，整理表如下(見 表 2)：

（表 2）設計團隊的溝通策略整理

項次	學者/設計師	溝通策略
1	義大利管理大師羅伯特・維甘提 (Roberto Verganti)	設計啟發創意的過程 以創造經濟價值思考
2	IDEO 執行長提姆・布朗（Tim Brown）	強調設計思考 強調溝通過程中的策略思維
3	荷蘭平面設計公司 (Lava graphic design) 策略總監 Paul Hughes	開放與彈性的思考策略 重視設計思考的過程
4	澳大利亞平面設計協會（AGDA, Australia Graphic Design Association）執行長 Rita Siow	4C 的信念 諮詢（Consult） 創意（Creative） 連結（Connect） 合作（Cooperation）

肆、結語－推動對話的未來趨勢

對藝術而言，文化創意產業將藝術品商品化之後，商業價值的增加讓高高在上的藝術(High Art)更具市場性；同時讓民眾更加注意藝術、進而了解藝術，生活中也能接觸藝術。 對商品而言，賦予產品文化意涵，提升美感與收藏價值。 藝術商品化所代表著經濟高度發展與自我意識抬頭，表現於選購產品的特徵上，具有美感、獨特性與價值性。如同美國哲學家 李察・羅狄（Richard Rorty）對於後現代優質生活的標準闡述，他認為就是自我慾望的實現，感性和品味的追求，及探索更多的可能性（Rorty, 2009）。 因此，在經濟發展的時代，更美、更好的生活成為人類共同追求的目標。 從上一段藝術加值商品的發展現況得知，大多數的藝術加值商品在設計發展過程中，常因為缺乏溝通的設計而導致創意與文化與一的流失，因此良好的設計團隊應需有良好的溝通來強化創意符碼的傳達和溝通。 以下就針對藝術加值商品的設計提出以下兩點未來的發展的溝通策略上的建議：

一、尋求品牌與藝術的跨界合作

近年來眾多知名品牌紛紛尋找與藝術家跨界合作的機會，企圖將藝術結合設計，發展跨界合作的流行文化的商品。 最知名的案例當屬奢華時尚的代表品牌路易・威登（Louis Vuitton）於 2001 年所推出的「塗鴉（Graffiti）系列」。從 1977 年起，該品牌的時尚設計總監馬克・賈古柏(Marc Jacobs)首度與紐約知名塗鴉藝術家史帝芬・史報斯（Stephen Sprouse）嘗試跨界的合作，將經典的 LV 組合設計圖案（Monogram）替換為藝術家手寫的塗鴉字體。 在合作的過程中，如同馬克・賈古柏所指出，「打破規則」是該系列最成功的設計精神要素，而經典的設計結合塗鴉藝術「叛逆（Rebellion）」的表述更是引起市場共鳴的重要原因。 透過跨界的合作，藝術家的美學活力成功的將路易・威登（Louis Vuitton）這個老品牌添加了年輕活潑的氣息。 無論與藝術家村上隆(Murakami Takashi)合作設計「櫻桃包」，或與塗鴉藝術家史帝芬・史報斯(Stephen Sprouse)合作設計的「塗鴉包」等，這些跨界的藝術與品牌設計的合作都替這傳統的法國品牌重新演繹了新的品牌形象，並創造了更多了利潤。 從此案例當中可以發現，如同「感質（Qualia）」體驗中所強調的，路易斯威登從強調傳統精緻的製作技術，在產業轉型的過程當中，透過藝術加值的過程不斷賦予商品更多的創意和內涵，使商品除了本身應有的品質之外，加上設計與藝術家的創意，逐步聚焦呈現出「風格」和「美學」的品質內涵。

二、建立以設計中心的溝通平台

為藝術家與設計師成立一個完整的溝通平台，對於藝術加值產業不僅在未來有良好且有效的幫助，亦可能是目前國內外藝術加值產業發展的趨勢走向。 如同作者曾訪問之澳大利亞工

藝與設計中心（Object: Australia Center for Craft and Design），是專為雪梨的設計師媒合產業的合作和展示設計作品的組織及展示中心。 在過去 40 年間，Object 致力於設計創新和推動澳洲設計及工藝產業的創新。 特別是針對那些剛進入職場的畢業生或設計工作者提供建議和媒合工作機會。 Object 在位置上屬於 Surry Hills 地區，附近以畫廊、書店、咖啡店等文藝商店著稱，區域結合生活、設計與美學的氣氛，成功的營造了一個美學介入生活的與設計概念。 因此，附屬於 Object Gallery 的文化創意商店”Collect” ，便成為澳洲年輕設計師最佳的對外展售的平台。 從珠寶、玻璃、家飾到陶藝等生活美學商品，顧客從”Collect”商店中可以直接購買到最新的設計創意和生活美學的概念。 由於 Object 為非營利性的組織，提供商品的設計師可以從獲得 100%的金額回饋，協助設計師的收入和發展。 另一方面，在教育上 Object 透過不同的教育活動；從幼童、青年一直到老年的不同年齡階層，舉辦各式的講座和導覽活動，增進與民眾的互動。 定期出版的 Object 雜誌在今年由實體的出版轉為數位的發行，從 podcasts, vodcasts, 到虛擬的線上展覽和藝術家介紹，Object 試圖用個多樣化的方式推廣設計和創意。 澳大利亞工藝與設計中心為設計師和民眾搭起了一個溝通的橋梁，在文化創意產業的經營案例上扮演了積極和重要的角色。

除此，香港亦在 2001 年成立了香港設計中心（Hong Kong Design Center），藉由這一個設計管理中心，提供多元領域的結合並透過有效的策略手段，使藝術家與設計師之間擁有良好的合作關係。 台灣在 2004 年正式啟動營運台灣創意設計中心（Taiwan Design Center），目前更積極發展與規劃跨領域、前瞻設計及多項設計專案技術，如：材質服務設計與色彩服務設計…等諮詢和研究。 並透過設計資源之平台與網絡，加強合作單位之間的溝通，協助整合其所需資源。 因此，成立「設計管理中心」已經成為各國文化創意發展的重要趨勢，透過設計中心的平台建立，促進藝術家與設計團隊間的良好溝通。 並從設計和行銷的專業角度出發，對內「加強內部單位溝通、增進凝聚共識」，對外「藝術加值、創意加值、提升商品價值」。 整合藝術創意與設計，為未來的文化創意美學尋求可行性的解決方案。 如同國際知名建築設計大師 理查・羅傑斯（Richard Rogers）曾說過，「創造力」有兩個涵義；分別是「從無到有」和「賦予新生」，也就是利用想像力或根據既往的經驗而產生的增值過程（Howkins，2003）。文化活動的商品化一直是文化創意產業所積極努力的目標，也是藝術在的浪漫精神轉化到符合大眾美學品味的過程。

* 本研究論文感謝國家科學委員會，提供國科會計畫補助「文化創意商品的迷思--藝術家與設計師的對話」，計畫編號 99-2410-H-144-014-，使本研究得以順利進行。 另本研究論文英文翻譯和校正編輯部分，十分感謝吳道沄小姐的協助。

註釋

1.「國際平面設計社團協會」（International Council of Graphic Design Associations, 簡稱 Icograda）為非官方的民間團體組織，是一個從平面設計和視覺傳達的設計專業的世界性組織，也是一個聯絡全球平面設計師的平台。 Icograda 總部與秘書處設於加拿大蒙特婁（Montreal, Canada）。該組織以「設計關愛世界」的使命出發，因此，如何透過設計專業的討論、資訊的交通、設計教育的推廣和技術的研討等都成為該組織所關心的重要議題。

2.凱斯・哈林（Keith Haring， 1958 ~ 1990）。 曾就讀於紐約視覺藝術學院的凱斯・哈林可以說是連接新普普藝術、塗鴉藝術與後現代主義之間的最重要的藝術家，他的創作和傳奇的身世也是 20 世紀最重要的藝術表現語彙之一。 最初凱斯・哈林在紐約的地鐵中以粉筆創作類似卡通人物的簡單的輪廓線條，以造型來表達情感的象徵，如吠叫的狗，跪趴著的小人等。

3.引用自：鄭惠文（2008）。論後現代藝術的淺平性：向下沈淪或向外開放?。通識論叢，4。2010 年 9 月 4 日，取自<http://www.mdu.edu.tw/~ged/bulletin_04.html>。原文是“Here’s the philosophy behind the Pop Shop: I wanted to continue this same sort of communication as with the subway drawings, I wanted to attract the same wide range of people, and I wanted it to be a place where, yes, not only collectors could come, but also kids from Bronx (Gruen, 1991, p.148.）.”

4.康斯坦丁・葛契奇（Konstantin Grcic），1965 年生於德國慕尼黑生。2007 年被《德國 A&W》雜誌」評選為「年度設計師(Designer of the Year)」。 2010 年獲得國際設計界年度論壇與展覽盛事邁阿密設計（Design Miami）「年度最佳設計師」獎項。 2010 年同時也獲得《Wallpaper*》雜誌頒。

參考文獻

中文書目

王玉齡（2004）。*視覺藝術─從在地到全球的人文產業思考*。臺北：典藏藝術家股份有限公司。

村上隆（2007）。*藝術創業論*，臺北：商周出版。

林夏旻（2006）。*探討世代、生活型態及文化價值觀差異對傳統文化創意產業產品購買行為之影響*。大葉大學事業經營研究所碩士論文，094DYU00163040。

林榮泰、陳璽敬、王村煌、曾美鈴、蘇錦夥、張淑華（2010）。*創意生活產業的感質體驗--薰衣草森林之緩滿金瓜石店個案研究*。2010 年 10 月 23 日，東海大學，台灣感性學會研討會論文。

林榮泰、劉邦初、李英傑、蘇錦夥、張淑華（2010）。*創意生活產業的感質體驗—The One 南園之個案研究*。2010 年 10 月 23 日，東海大學，台灣感性學會研討會論文。

卓玲妃、陳乃菁（2003）。*文化產業設計與創意*。歷史月刊，第 187 期，110-114。

吳思華（2004）。*文化創意的產業化思維(上)*。典藏今藝術，136 期，114-117。

吳思華（2004）。*文化創意的產業化思維(下)*。典藏今藝術，137 期，134-137。

吳翰中、吳琍璇（2010）。*美學 CEO*。台北：謬思出版。

張文智、江潤華(2004)。設計溝通模式與團隊創造力關係之探討。2009 年 6 月，*設計學報*，第 14 卷，第 2 期。

黃宗茂（2007）。生活美學先驅推薦 葛契奇 Miura 高腳椅。*大紀元*。2007 年 11 月 5 日，取自< http://www.epochtimes.com/b5/7/11/5/n1890721.htm>。

藍麗娟與王曉玫(2010 年 3 月 8 日) 。福田繁雄：不做藝術家，要做替生活把脈的設計師。*天下雜誌*。民 100 年 7 月 5 日，取自：http://lifestyle.msn.com.tw/ViewA7697.aspx

鄭惠文（2008）。論後現代藝術的淺平性：向下沈淪或向外開放?。*通識論叢*，4。2010 年 9 月 4 日，取自<http://www.mdu.edu.tw/~ged/bulletin_04.html>。

劉維公（2001）。當代消費文化社會理論的分析架構：文化經濟學(cultural economy)、生活風格(lifestyles)與生活美學(the Aesthetics of Everyday life)。*東吳社會學報*，11 期，113-136。

詹宏志（2003）。台灣的下一個繁榮--發展創意產業的 3 個理由與 2 個策略。*數位時代*，58 期，106-109。

楊敏芝、辛晚教（1998）。全球化經濟趨勢下臺灣文化產業發展策略研究。*中華民國都市計劃學會一九九八年年會及學術研討會論文集*，城鄉發展、文化與生活，2-2-1。

應瑋漢 (2007 年 11 月 4 日)。隋棠與設計大師葛契奇擦出火花。*華人世界時報*。民 100 年 7 月 4 日，取自：http://tw.fashion.yahoo.com/article/url/d/a/071103/21/5qp.html

蘇明如（2004）。*解構文化產業*。臺北：春暉出版社。

藍麗娟、王曉玫（2005）。福田繁雄：不做藝術家，要做替生活把脈的設計師。*天下雜誌*，第 334 期 11 月號。

翻譯書目

Bruno S. F. (2003). Arts & Economics—Analysis & Culture Policy 蔡宜真、林秀玲（譯）當藝術遇上經濟－個案分析與文化政策。臺北：典藏藝術。

Richard C. (2003). Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce.仲曉玲、徐子超（譯）文化創意產業－以契約達成藝術與商業的媒合(上) (下)。臺北：典藏藝術。

Hesmondhalgh, D. (2006). The Cultural Industries.廖珮君（譯）文化產業。臺北：韋伯文化。

Howkins, J. (2003). The Creative Economy：How People Make Money From Idea.李璞良（譯）創意經濟--好點子變成好生意。臺北：典藏藝術。

Schmitt, B. H.（2000）. Experiential Marketing 王育英、梁曉鶯（譯）體驗行銷。臺北：經典傳訊。

Storey, J. (2001) .Cultural Consumption and Everyday Life. 張君玫（譯）文化消費與日常生活。臺北：巨流圖書。

外文書目

Adorno, T. (1975). 'The Culture Industry Reconsidered', in *New German Critique*, 6:12-19.

Adorno, T. (1991). *The Culture Industry*, London and New York: Routledge.

Amabile, T. M. (1983), *The social psychology of creativity*, New York: Springer-Verlag.

Butter, R. (1989). Putting Theory into Practice : An Application of Product Semantics to Transportation Design. *Design Issues*,Vol.5, No.2, pp. 51-67.

Buse, P. 1996, 'Nintendo and Telos: Will You Ever Reach the End', *Cultural Critique*.

Caves, R. E. (2000). Creative Industries: Contracts Between Art And Commerce, Cambridge, Mass. London: Harvard University Press.

Gapinski, J. H. (1980). 'The Production of Culture',Review of Economic and Statistics 62 4:578-586.

Gay, P.D., Hall, S, Janes, L., Mackey, H. & Negus, K. (1997). Doing culture studies: the story of the sorry walkman, Lomdon:Sage.

Leong, D. & Clark, H. 2003, Culture-based knowledge towards new design thinking and practice- A dialogue, Design Issues,19(3), 48-58.

Lee, Pei-Ling & Ho, Ming-Chyuan (2005). Research on the context of aesthetics pleasures shared in fashion communities. Joining Forces, University of Art & Design Helsinki.

Pratt, A. C. (1997). 'Production Values: From Cultural Industries to the Governance of Culture', Environment and Planning A29: 1911-1917.

Rawsthorn, A. (2009, June 7). Artists in Designers' Clothing. The New York Times, P. A15.

Rorty, R. (2009). Philosophy and the Mirror of Nature: Thirtieth-Anniversary Edition. Princeton: Princeton University Press.

Dell'Era, C. & Marchesi, A. & Verganti, R (2010). 'Mastering technologies in design-driven innovations: how two Italian furniture companies make design a central part of their innovation process', *Research Technology Management*, March-April 2010, 12-23.

Wynne, D. (1992). The Culture Industry: The Arts in Urban Regeneration, Ashgate Publishing

Company.

Yair, K, Tomes, A. & Press, M. (1999). Design through marking: crafts knowledge as facilitator to collaborative new product development, Design Studies, 20(6), 495-515.

Garnham, N. (1990). Capitalism and Communication: Global Culture And the Economics of Information, London, Newbury Park: Sage.

GHesmondhalgh, D. (2002). The Cultural Industries, London: SAGE.

Caves, R. (2003). Creative Industries：Contracts Between Art and Commerce.

UNCTAD. (2010). Creative Economy Report 2010, New York: United Nations

A Dialogue between the Artist and the Designer –The communication strategy of Cultural-creative Products Design

Tsen Wang* Lin Yen Chun** Chen Hsiang Ting***

Abstract

Although both are aiming at the same goal — a presentation of creativity, between an artist and a designer, each has his own initial purpose in their creative process: an artist pursues an investigation into beauty and the value of art while a designer seeks appropriate solutions as a service. Nonetheless, in the "metamorphosis" of art, in which it changes from purely personal and internal appreciations into a product that has to meet public aesthetics, design plays a critical role throughout the course. In this course of transformation and value-adding process—when an artist's sensibility meets a designer's sense—it is not uncommon that the design team would encounter some fundamental difficulties when developing a product. Therefore, the objective of this research is to seek effective communicative strategies so that the designer and the artist can reach a full understanding of each other. The research proposes three aspects for further discussion: a) the status quo of artistically value-added products, b) the difficulties in designing artistically value-added products, and c) the communicative strategies of the product-development team. As for methodologies, the research employs literature review, content analysis, case study and in-depth interview. Firstly, the research revisits successful cases of collaboration between artists and designers. Secondly, interviews with senior artists and designers are conducted while questionnaires and records on artistically value-added are analyzed. The goal is to observe, analyze and conclude the difficulties in the process of integrating technical development and creative forces, so as to figure out appropriate communicative strategies in design. In the future, the research looks forward to integrating art and design, promoting the cultural industry in Taiwan, and seeking more possibilities in designing artistically value-added products.

Keywords: Cultural-creative, artistically value-added, communicative strategies in design

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

不同產品設計階段中促發學生想像的心理因素探究

許育齡[1] 黃英修[2] 梁朝雲[3]

摘 要

本研究採問卷調查，目的在針對產品設計領域，探究學習者心理影響促發想像的相關因素，及其在不同設計階段的運作歷程，並考驗互異的人口變項對促發想像的差異。結果得知：促發學生想像的心理因素包括：「認知生產」指透過不同的思考方法進而促發想像；「促發動機」指當設計者感覺有趣、好奇等動機時，能促發設計者想像；「情緒感受」指設計者的情緒感受會影響想像的促發；「做中悟」指設計者會在動手操作與反覆檢視草模的過程中促發想像；「自我效能」指當設計者具備預想設計成品樣貌、設定目標等效能感時，將能促發想像。此五個因素在不同設計階段，有獨特而互異的作用存在；同時，此差異也顯現在不同年級，以及不同學校類別的學習者之間。

關鍵字：產品設計、促發想像、學習心理

1.許育齡現為元智大學通識教學部助理教授
2.黃英修現為東海大學工業設計學系助理教授
3.梁朝雲現為元智大學資訊傳播學系教授

壹、緒論

一、研究問題

創意設計是提升國家競爭力的重要關鍵，創意設計更被定位為當前台灣的關鍵國力，可喜的是，近年來越來越多令消費市場眼睛一亮的好設計，都掛著臺灣品牌。優良的產品設計不僅可以為企業發展自有品牌，更可以提高產業的附加價值。影響設計的成敗關鍵莫過於創造思考，而想像力則是培養創造思考的重要基礎，亦是設計能不斷求新求變的原動力。創造力研究在國內外皆已進展經年，但至今，仍鮮有研究能清晰論述「想像」的浮現及促發，更遑論專注於設計領域的想像力研究。本研究有鑑於「想像」是創造思考能力發展的核心關鍵，也源於創造思考在設計領域的價值，同時，亦注意到影響想像的心理因素之促發歷程，往往隨著設計歷程而可能有所不同，因此，本研究聚焦於產品設計領域的專業培育，探討：（1）促發產品設計學生想像的心理因素；（2）探討心理因素在不同設計階段如何促發產品設計學生的想像。「想像」在本研究中，係指「產品設計系所學生面對設計任務時，其內心圖像的演化歷程」，此類圖像通常會發展自個人的意象記憶，並從舊的內容型塑成為新的事物。

二、文獻探討

(一) 產品設計歷程

產品設計又稱工業設計，結合了工學、美學、經濟學等為基礎，對工業產品進行的設計，它是 20 世紀初工業化社會的產物，而隨著社會邁向以訊息化為特色的知識社會的同時，產品設計也由專業設計師的工作向更廣泛的用戶參與演變，用戶參與、以用戶為中心成為設計的關鍵詞；其設計的理念，也發展成為「在符合各方面需求的基礎上兼具特色」。莊明振、吳昆家（2003）即指出，「產品設計的任務，在於期望能讓人以合理的價格，安全、舒適又有效率地使用產品，為生活和環境帶來美感、趣味及豐富生活經驗，又不會對環境與資源帶來污染與浪費。」也因此，諸如功能、操作、人因、外觀、觸感等，所有實質或心理的元素，都是將是產品設計領域可以探討的議題。

此外，想像是創作者內心圖像演化的歷程，是創作者對既有的記憶改造或創造出新形象的過程；而具創意的創作成品，則往往是高品質想像的外在表現。也因此，設計教育重視如何增進學生的設計思考發展，以及協助學生建立優質的設計能力的同時，想像力的培育也就受到應有的重視 (Verma, 1997)。而 Jones (1992, p. 10) 更指出，設計內涵是可以任何的想像形式來預期將達到的目標；此外，設計歷程往往也是一種資訊的產物，在整個設計過程中會有許多資訊和制約需要整合處理，因此有學者藉由控制理論和資訊傳播理論，

協助設計師，將想像力與創造活動的運思 (thinking) 具像化，進而建立如「設計創造過程模式」 (model of the design creative process) 和「一般設計程序的步驟模式」 (General procedural model of the design process) (Joseph, 1996)。

也因此，掌握產品設計流程，往往可以協助創作者或設計師，作為整體設計方案發展的計畫 (Austin, Baldwin, Li, & Waskett, 1999, p. 279) ；進行評估概念化程度 (Portillo, 1994, p. 404-405) ；測試問題解決的功能性 (Roozenburg & Eekels, 1995, p. 83) ；或構思足夠的策略與方法來滿足特定的設計需求 (Wallace, 1990, p. 210) ；亦可處理複雜的想像、決策與測試的一系列設計行為的影響因素 (Zeisel, 1991, p. 6) ；亦可提供洞悉設計內部問題的思考行為模式 (Lloyd, 2000, p. 357)。Bailetti、Callahan 和 McCluskey (1998) 更指出，產品設計可以是四種模組的組合：機會特性 (opportunity specification)、系統發展 (system development) 、細部設計 (detailed design) ，以及系統整合 (system integration)。綜合以上學者論述，因設計系所學生無論在學習或設計中均會經歷不同的過程，因此，本研究便將心理因素對促發想像的作用，分為三個歷程：「問題定義與設計分析」、「概念發展與草模製作」、「細部設計與測試修改」；研究團隊將針對不同的設計階段，探討心理因素對促發學生想像的作用。

(二)想像力及其相關研究

Barr 和 Steele (2003) 認為，透過想像能力的培養，有助於啟發人文特質，並能對狹隘的理性與唯理性主義發揮矯正效果，因此對於當前高等教育階段的學子，更具重要性與價值。因為，歷來歷史性的創造，往往是激進想像的集合體，因此，高等教育不應只是授予知識，更重要的是發展個體的能力。透過教育的歷程，協助成年的學習者，發展自我行動的主體性與學習能力。學習如何去學，學習去發現，以及學習創新。而社會的發展與制度的變遷，亦是持續地從集合性的不斷創造可能性和改變而發展出來，持續累積的結果，則能產生歷史性的創造 (Castoriadis, 1997)。此外，Loasby (2001) 也認為，理性思維源於生產特定的樣態（pattern），以及協助學習者解釋現象與產生行動，在人類的認知系統中，扮演一定的角色。但若欲產生新的樣態，則更需借助想像，以重新省思先前既有樣態不足之處。正是透過想像，個體有能力從慣性的行為中解放出來，並開放存於心智中的記憶（包括意識到的經驗，以及未意識到的經驗）。同時，由於想像並非直線進行的邏輯思考，其可能透過交互連結，進而產生創新的想法，以及透過想像未來，進而做出新的決定。李璞珉（1996）也進一步根據想像的目的性，將其分為「有意想像」 (voluntary imagination) 及「無意想像」 (involuntary imagination) 兩類。並根據想像過程中之獨立性、新穎性和創造性三種特性的高低程度，將想像分為「再造想像」、「創造想像」，與「幻想」等三種類型。「再造想像」必須要靠既有圖文說明來進行想像，若不依賴現成描述即可進行想像，

就稱做「創造想像」，創造想像需有其他條件配合才能發展，如原型啟發、積極的思維，與靈感等三項條件。

蔡淑桂（1999）則將想像力分為：記憶想像力（將記憶事件組合串聯）、逼真想像力（對特定事件的細察與擬真）、幻想想像力（自由隨興的冥想），以及夢之想像力（夢境的延伸）等四大類，以區別個體內心思考與感受。陳淑鈺（2004）綜整各家說法，認為：（1）想像是一個心理過程，表現在語言與行為兩個方面；（2）想像活動是以過去儲藏的記憶形象做為材料的改造過程，意即是從舊內容衍生出新內容；（3）想像活動必須有其他因素參與，例如感知、情感與生活經驗等；（4）想像可以分為有意想像和無意想像兩大類，有意想像包含為再造想像、創造想像；無意想像包含幻想；（5）再造想像憑藉眼前的刺激物才能進行，獨立性和新穎性不高，創造想像不受制於眼前的刺激物，獨立性和新穎性較高；以及（6）聯想則是創造想像和再造想像的基礎。

Trotman (2006) 也根據想像的運思，歸納出六種不同情境而定的實務行為（簡稱情境實務）：獨思 (solitary) 、自覺性運思 (contemplative) 、向外試探 (correspondence) 、外顯 (contributory) 、不和諧 (dissonance) ，集體互惠 (collective-reciprocal or reciprocal collective) 。「獨思」是促進學習、思考、創新，與維持與個人內在世界接觸的關鍵方式，也是個體進行想像的必備活動 (Storr, 1988) 。從「獨思」到「自覺性運思」是一種方向的移轉，人們在此時會進行自我思考、感受與探索。個體隨後逐漸會將自己的想像讓他人進行評斷，這與同理心（移情）的發展息息相關。與前段非常私自地試探不同，「外顯」階段則是將想像具象化，以簡報、演出、發表、展覽等形式展露。當自我想像經與外界社會接觸後，多少會遇到一些「不和諧」的狀況，對此種不和諧的容忍度與彈性大小均會影響想像的運行。想像的「集體互惠」通常會顯現在社群、齊一、互相等連結方面，是一種集體的想像行動。無論從其運行或實務行為都可以瞭解，想像都與外在環境與及內在的圖像演化歷程息息相關。

Passmore (1985) 認為，教師應提供學生另類思考方案與多樣化生活經驗，並打破固有信念，強化新創事物的可能性。這是一種「愉悅引發」的刺激，有自由馳騁的快感。Büscher、Eriksen，Kristensen 和 Mogensen (2004) 以工作環境、使用工具與工作內容作為題項，尋求設計工作在不同領域之間變換時的最佳化組合。Karwowski 和 Soszynski (2008) 亦呼應，想像力教學必須與學生興趣和習慣結合，據此開發出一套角色扮演遊戲的培育活動。由此，不難看出想像力的培育與其學習心理，甚或是校外的社會環境，有密不可分的互動關係。臺灣致力創造力教育成果斐然，但對創造力的內隱─想像和想像力，卻缺乏參透。有鑑於此，國科會自 2009 年，啟動對「未來想像」研究的推動，期待有多元與豐碩的學術成果能被發表與應用。

(三)學習心理與想像

有關學習心理與促發想像之間關係的相關研究，散見於教育、心理，以及設計思考的相關研究當中 (Barr & Steele, 2003; Büscher, Eriksen, Kristensen, & Mogensen, 2004; Karwowski & Soszynski, 2008)，然而，有系統地從學生學習的角度，並做認知、動機與行為層面整合深入探究的相關研究，仍亟待累積。本研究之文獻整理，奠基於教育及心理領域，有關認知、動機、情感，以及效能等因素，對學習者促發想像影響之研究 (Amabile, 1994; Finke, 1990, 1996; Garcia, McCann, Turner & Roska, 1998; Hennessey, 2000; Pintrich, 2003) ，以及研究群的初探性研究（許育齡、梁朝雲，2011），進而整理出五個主要因素，作為研究心理因素影響學生促發想像的基礎，並將透過研究持續精煉：

1.認知生產與想像

從學習者的學習心理來說，論及想像的認知生產 (Cognition generating)，往往與學習者的感覺、知覺，以及不同促發想法的方式有關。本研究的初探研究中發現，學習者認為多元複合的表徵方式 (representation) 較能夠促發其想像。此外，在認知層面的相關文獻指出，想像可視為一種心智模擬的運作，促發學習者的想像可透過感覺知覺的延伸，或藉由探索與試試看的心智模擬，進一步產生意象的凝結 (Finke, 1990, 1996)。其中，對於設計領域學習者而言，透過近距或遠距聯想、設想身歷其境、使用譬喻類比、將設計議題進一步連結「假設…」或「如果…」來思考等，是文獻指出較具影響的思考型態。對照設計歷程設計者的運思，認知生產，將與「問題定義和設計分析」，以及「概念發展與雛型檢視」階段息息相關；也將與 Trotman (2006) 指出之獨思 (solitary) 、自覺性運思 (contemplative) 、向外試探 (correspondence) 等三項實務情境密切聯結。

2.促發動機與想像

關於設計起始階段促發想像的動機 (Prime motive)，若學習者接觸設計主題時，感覺到有趣、好玩，對主題感到好奇，將對促發想像有助益，可視為促發想像的動機，問題是，欲促發學習者動機，需要仰賴學習者自身啟動探索多，或者外在環境可以扮演重要的角色？Garcia, McCann, Turner 和 Roska (1998) 曾指出：學習者學習意向形成階段的動機，主要受內在導向 (intrinsic goal orientation) 動機、作業價值 (task value) 的影響。而內在導向動機，正是指讓學習者感到有趣、愉悅、滿意、好奇、能夠自我表達、感到有挑戰性進而促發的動機，此似乎顯示，學習初始階段對想像的促發，與學習者的內在動機有密切關係。更有趣的是，當代有關「知覺主動」(active perception) 以及「心智模擬」(mental stimulation) 的相關理論指出，促動心智模擬的活動，可以由學習者自身主動促發，這部份的理論，是說明促發動機可由學習者主動引發的重要觀點 (Gallese, Keysers, & Rizzolatti, 2004; Taylor, Pham, Rivkin, & Armor, 1998; Thomas, 1999) 。Rosenbaum（1991）甚至指出，人類形成行

動前的計畫，可以透過內在心智模擬，以及外在訊息導入而持續精煉，同時，經由模擬形成的計畫，雖未行動，亦可以達到相當精緻的程度。亦即，意向形成階段，能夠促發學習者內在動機，結合想像對設計議題進行心智模擬，將有助於作品的執行，及提高作品預想的品質 (Oettingen, & Mayer, 2002)。

3.情緒感受與想像

關於情緒感受 (Emotional sensibility) 因素，Pintrich 認為學習歷程中情感因素是指：「學習者對學習任務的情感反應，或對自己的感覺，包括自尊等情感需求以及焦慮因素」(Pintrich, 2003; Pintrich & Schunk, 2002)。在意向形成階段，情感因素可能影響個體注意力的選擇性，以及內在的偏好感；在意向執行階段，情感因素可能影響個體投入和使用策略的意願、學習活動的表現，以及顯現與學習任務無關的行為等（Garcia et al., 1998）。目前有關情緒影響學習的相關研究指出，正面的情緒讓學習者有堅持承諾的動力，正面的情緒，也會讓思考和記憶增強 (Clark, 1998; Ford, 1992)。至於針對負面情感對學習者的影響，Brehm 與 Brehm (1981) 指出，當個體因自由受威脅而引發負向情感反應時，會直接引發個體產生反對反應或行為。初步歸納情感或感受因素與促發想像之間的關係，仍視作業性質，情緒和感受強度，以及情緒與基本生存條件結合的密切程度等，而產生或促進或抑制想像的結果。

4.做中悟與想像

日本當代設計師 Naoto Fukasawa，在談論設計經驗時，特別指出「First Wow」和「Later Wow」現象 (Takeshi, Sasaki, & Naoto, 2004)。其指出有些設計作品，可以讓人在第一印象產生「Wow」的印象，此為「First Wow」；但更富於設計精隨的作品，則是當深入體驗時，藉著融入環境或作品後所感受到的「Wow」，深澤直人將這樣的經驗命名為「Later Wow」。深澤直人的說法，闡述了設計者的實際體驗與看法。本研究於初探性研究時發現，對學習者而言，學習者體驗到個人「後設思考」 (meta-thinking) 的運作，在因素分析的表現上，與「動手操作」、「雛型檢視」和「審視把玩」，還有「直覺靈感」等認知活動產生聚斂，進而部分呼應了 O'Connor 和 Aardema (2005) 對個體擷取現實認知 (reality cognition)，和模糊的邊緣訊息之間的變化組合的理論假設，進而將因素命名為：「做中悟」(Inspired by doing)，此因素所涵蓋的內涵甚廣，從雛型檢視，以及動手把玩的真實所產生的知覺，到幾乎接近幻想的想像之間的動態比例變化關係，仍有相當大的探討空間。

5.自我效能與想像

動機影響想像的因素，除了促發性的動機所涵蓋的好奇、有趣等因素之外，值得注意的是，個體在實際的學習過程中，並不會一直處於內在動機主導，或只有內在動機推動行為的單純環境中 (Amabile, 1994)。而外在動機是指，當學習者投入學習或任務時，為達成

工作本身以外的目標所激發的動機，這顯示設計領域的學習者，在設計作品的執行階段，其動機狀態可能與意向啟始階段主要受內在動機影響有所差異 (Hennessey, 2000; Hennessey, Amabile, & Martinage, 1989; Hennessey & Zbikowski, 1993) ，同時，更可能與個人的效能感息息相關。因此，本研究除了意向起始階段的促發動機之外，亦將關於「預想自己是否有能力達成」、「評估自己的能力適時調整」、「能夠堅持達到目標」，以及「作品得到他人肯定」等因素納入考量，因為，這些動機因素會影響學習者對目標的評估與努力的投入程度。本研究認為，雖然關於想像能力的探究，一直以來相當強調內在動機的重要性，然而外在動機在學習歷程促發想像的過程當中的角色，亦值得被探究。

貳、研究方法

一、研究對象

本研究抽樣邀請的研究對象，為亞東、銘傳與東海等大專院校之產品設計相關學系，請大二至碩士以上的學生進行施測，以瞭解不同專業成熟度之心理因素對促發想像的差異。在扣除無效問卷後，第一階段（即問題定義與設計分析階段）共回收有效問卷 225 名，其中 62 名男性、163 名女性，大二生 71 位、大三生 68 位、大四生 64 位、碩士生 22 位，75%在一般大學、25%為技術學院。第二階段（即概念發展與草模製作階段）共回收有效問卷 221 名，其中 73 名男性、148 名女性，大二生 68 位、大三生 76 位、大四生 61 位、碩士生 16 位，67%在一般大學、33%為技術學院。第三階段（即細部設計與測試修改階段）共回收有效問卷 210 名，其中 68 名男性、142 名女性，大二生 78 位、大三生 64 位、大四生 54 位、碩士生 14 位，73%在一般大學、27%為技術學院（參見表 1）。

表 1. 各設計階段之人口資料分析與信度檢驗

人口資料與信度	第一階段	第二階段	第三階段
樣本總量	225	221	210
性別			
男性	62（27.6%）	73（33%）	68（32.4%）
女性	163（72.4%）	148（67%）	142（67.6%）
年級			
大二生	71（31.6%）	68（30.8%）	78（37.1%）
大三生	68（30.2%）	76（34.4%）	64（30.5%）
大四生	64（28.4%）	61（27.6%）	54（25.7%）
碩士生	22（9.8%）	16（7.2%）	14（6.7%）
學校			
一般	169（75.1%）	148（67%）	154（73.3%）
技術學院	56（24.9%）	73（33%）	56（26.7%）
Cronbach’s α			
總量表	.727	.848	.900
刪除單題項後	>.713	>.841	>.896
Cronbach’s α	(.713-.729)	(.841-.846)	(.896-.900)

二、研究工具

本研究因無過往成果可資參考，亦無現成工具可供應用，因此研究團隊依文獻探討與自身設計教學經驗，開發出新的施測量表。本研究問卷雛型原有 29 個題項，並依相關文獻分為：「認知生產」 (cognitive generation) 、「促發動機」 (prime motive) 、「情緒感受」 (emotional sensitivity) 、「做中悟」 (inspired by doing) ，以及「自我效能」 (self-efficacy) 等五個因素。本問卷係採用 Likert-type Scale 量表設計，為促使受調者明確表態，研究團隊決採四維量度設計。從無影響、很少影響、有影響、非常有影響等分四級，計分的方式分別給予 1、2、3、4 分，其中，若有未填答的選項則設定為遺漏值。問卷雛型經三位學有專精的研究夥伴進行專家效度檢驗，並經 20 名吻合目標對象的大學生進行表面效度檢驗，以確認各題項之代表性、準確度，以及可讀性。研究團隊隨後透過學術團體邀請，邀得近百名同學進行預試，並獲得預試結果分析顯示，其內部一致性信度係數（Cronbach’s α 係數）均有 .871 以上的水準，探索性因素分析的結果，亦顯示所獲得的數據，非常合適進行因素分析（KMO 值＞.80）。研究團隊判讀預試結果，共刪除四題：將因素負荷較低的三題刪除，分別是：「以觀察的方法來促發想像」、「以自我對話來促發想像」、「我會自我肯

定」，並將「行動前會先試想後續的發展」與「遇想設計成品的最終樣貌」合併。同時，針對高因素負荷量的「情緒感受」因素，增加「感受到愉悅的氣氛」、「感覺受到尊重」，以及「感受到壓力的氣氛」與「感受到競爭的氣氛」等三個題項，最後選定了 29 題做為問卷內容（問卷之題項與因素分析結果詳見表 2）。

研究團隊進一步運用此適用普遍性高的預試問卷改進後，運用於產品設計領域進行施測檢驗，並設定以下標準做為依據，進行項目分析：題項平均值（介於±1.5 個標準差之內）、標準偏差（>.75）、偏度“（<± 1）、極端值測試（$p < .05, t > \pm 1.96$）、相關係數（>.3），以及因素負荷值（>.3）均獲得確認。研究團隊復進行信度檢驗，結果發現整體量表在三個設計階段的 Cronbach's α 值分別為：0.727、0.848 和 0.900，而每一個題項 Cronbach's α 良好（> 0.713），其中以第二階段與第三階段內部一致性信度較為穩定。經測試後，本問卷可做為「產品設計領域」的施測問卷，而相關的檢驗結果與探究，呈現於研究結果當中。

三、實施程序

本研究搭配各校系之專業必修課程進行，每位參與者都會收到一封邀請信與問卷，信中說明參與本調查均屬自願性質，他們的回應也都會匿名處理。研究團隊會要求參與者必須依當時的設計階段，選定每一個心理因素對他們促發想像的影響程度。調查問卷的施測係依文獻所得之三個設計階段進行，第一階段於 2010 年 10 月前兩週施測，第二階段安排於 2010 年 11 月的最後兩週，第三階段則在 2011 年 1 月的中段兩週進行，三個階段都是發放相同的問卷。進行此一施測程序的研究生，均受事前訓練，以瞭解施測之注意事項並演練問題回應技巧，搭配該課程的授課老師進行，以提升問卷填答的品質。

叁、研究結果與討論

本研究因素分析結果，與文獻分析結果最為吻合而穩定的因素分群，出現在設計的第二階段，29 個題項經因素分析選取因素負荷量高於 .30 者，其因素聚斂的結果與依學習心理相關文獻所整理的 5 個因素相互呼應，本研究再次印證於產品設計領域之因素分群與命名結果，而各階段各題項的因素負荷量，詳列於表 2。在第一階段中，第一個浮現的因素為內含 6 個題項的「認知生產」，此因素係指個體使用各種不同的思考方式，對促發想像的影響程度；第二個因素內含 5 個題項，研究者將其命名為「促發動機」，係指個體透過主動探索內在或環境刺激，進而感受到有趣、好奇、或自主與自由感等與內在動機密切相關的動機，而促發想像；第三個因素「情緒感受」有 6 個題項，係指個體感受到愉快或環境愉快氣氛，將能夠促發想像；第四個因素命名為「做中悟」有 5 個題項，係指學習者在一邊動手、一邊檢視雛形，一邊連結到過往設計經驗的過程中，透過直覺或後設思考而產生靈感或進一步的想法，將帶動豐沛的想像。第五個因素命名為「自我效能」有 7 個題項，

係指學習者透過預想作品成果、評估自己的能力、調整目標、堅持目標等，以及運用美學素養，並熟悉相關設計工具或軟體，將能夠促發想像。

至於產品設計的第一階段，除了五個因素各題項的因素負荷量，初步達到標準之外（因素負荷量在 .30 以上），有幾個題項同時在兩個因素中出現較高的因素負荷量，包括：「促發動機」之作業的挑戰度與設計者的好奇之題項，同時在「做中悟」因素有較高的因素負荷量；「促發動機」之設計過程的自由度則同時在「自我效能」因素有較高的負荷量；「促發動機」之勇於提出不同看法也在「認知生產」因素有較高的負荷量。而「情緒感受」因素，也出現有關尊重、快樂與愉悅等正向情緒題項，同時在「促發動機」有較高的負荷量。此外，「做中悟」因素之過往的設計經驗，與對問題的直覺反應等題項，亦同時在「認知生產」有較高的負荷量，此顯示在產品設計領域「做中悟」因素，除帶動活化舊經驗與拓展直覺之外，亦與學習者的「認知生產」有相當程度相關。另外，這些數據也顯示，在產品設計領域，「做中悟」因素也可能涵蓋了設計者「促發動機」之挑戰性與好奇動機；設計者的「自我效能」因素，也可能涵蓋了「促發動機」的自由度；而正向的情緒感受也會內含在設計者的「促發動機」當中。

關於產品設計的第三階段，最值得注意的是「情緒感受」之尊重、快樂與愉悅等正向情緒題項，同時在「做中悟」因素中有高因素負荷；而「做中悟」因素之各題項，同時在「認知生產」因素中有高因素負荷。此數據顯示，對於產品設計者或學習者而言，第三階段「做中悟」因素內涵帶動的學習經驗相當多元與豐富，其既會帶動學習者認知生產與思考，也會牽動學習者的情緒感受。本研究有關產品設計領域心理因素影響促發想像的因素分析，如表 2。

表 2. 產品設計領域各設計階段之因素負荷量與因素信度檢驗

因素／題項	階段一						階段二						階段三					
	1	2	3	4	5	h^2	1	2	3	4	5	h^2	1	2	3	4	5	h^2
因素一：認知生產																		
自我的生活經驗促發想像	.508					.311	.699					.553	.675					.507
身歷其境的感官探索促發想像	.529					.315	.603					.434	.649					.458
聯想促發想像	.395					.365	.600					.379	.601					.413
「假設…會怎樣？」的問題促發想像	.640					.547	.708					.567	.344					.455
「就好像…？」的問題來促發想像	.548					.400	.652					.502	.373					.551
將問題化為圖像或符號來促發想像	.392					.383	.398					.308	.318					.265
因素二：促發動機																		
設計主題的有趣程度		.294				.240		.539				.327		.493				.386
設計作業的挑戰度		.322		**.599**		.525		.636				.460		.552				.617
探索未知的好奇心		.383		**.573**		.340		.588				.364		.704				.507
設計過程的自由度		.350			**.547**	.344		.615				.456		.628				.427
勇於提出不同的想法		.388				.309		.639				.497		.671				.496
因素三：情緒感受																		
感覺受到他人尊重		**.465**	.302			.309			.591			.637			.238	**.652**		.478
個人的快樂情緒		**.419**	.342			.244			.644			.564			.235	**.805**		.704
個人的焦慮情緒			.531			.439			.752			.608			.661			.485
周遭的愉悅氣氛		**.455**	.336			.289			.643			.524			.395	**.679**		.541
周遭的競爭氣氛			.495			.327			.568			.527			.820			.686
設計作業的壓力			.574			.468			.517			.429			.740			.583
因素四：做中悟																		
邊動手操作、邊進行想像				.540		.391				.525		.429	**.553**			.217		.441
邊審視設計雛型、邊進行想像				.577		.506				.361		.456	**.619**			.223		.453
自我過往的設計經驗	.517			**.345**		.338				.365		.312	**.673**			.242		.478
進行設計過程之靈感乍現				**.467**		.463				.604		.456	**.642**			.482		.505
對設計問題的直覺反應	**.450**			**.369**		.343				.615		.401	**.536**			.262		.308
因素五：自我效能																		
預想設計作品的最終樣貌					.496	.313					**.532**	.473					.551	.423
自我的美學素養					.454	.503					**.563**	.371					.447	.465
自我對設計工具或軟體的熟悉程度					**.494**	.296					**.595**	.369					.628	.470
預想我有能力可以完成					**.724**	.550					**.654**	.475					.802	.670
視自我能力來調整預設目標					**.739**	.584					**.655**	.503					.698	.500
堅持達到預設的目標					**.424**	.314					**.651**	.456					.671	.478
設計作品得到他人的肯定					.322	.370					**.480**	.373					.473	.533

一、各設計階段不同性別差異比較分析

本研究對性別差異進行比較，先通過變異數同質性考驗後，進行單因子變異數分析，以 Scheffé 法進行事後比較，統計分析顯示，三個設計階段中，男女生在第一、二階段差異未達顯著水準。但不同性別的差異出現於第三階段，且男生較女生更認同促發動機之「設計作業的挑戰度」，以及「勇於提出不同看法」，對於促發想像的影響。此間，男女差異僅出現在第三階段「促發動機」之設計作業的挑戰度，以及勇於提出不同看法兩題項，可能的原因是第三階段需要將前二階段的設計構想，以真實的模型表現出來，但在模型製作的過程中，有相當多的不確定性、不同的表現方法、不同的製作過程，而從本研究結果可以發現，男生較女生更認同設計作業的挑戰度，及勇於提出不同看法之因素，對促發想像的影響。差異分析結果如表 3。

表 3.　**各設計階段不同性別之變異數分析與事後檢定結果摘要表**

因素	階段一			階段二			階段三		
	F	Sig.	Scheffé	*F*	Sig.	Scheffé	*F*	Sig.	Scheffé
因素一：認知生產	.033	.856	／	.962	.328	／	2.941	.087	／
因素二：促發動機	2.017	.157	／	1.279	.259	／	4.005	.046*	男＞女
設計作業的挑戰度	／	／	／	／	／	／	4.228	.040*	男＞女
勇於提出不同看法	／	／	／	／	／	／	4.612	.032*	男＞女
因素三：情緒感受	2.798	.094	／	.525	.470	／	.167	.682	／
因素四：做中悟	1.583	.122	／	.439	.508	／	3.143	.077	／
因素五：自我效能	1.515	.313	／	.412	.521	／	2.952	.108	／

*p< .05. **p <.01. ***p <.001.

二、各設計階段不同年級差異比較分析

本研究接著仍以單因子變異數分析，檢定心理因素對不同年級參與者促發想像，是否存在差異？研究發現，第一階段「認知生產」、「情緒感受」和「自我效能」等三個因素都達到顯著水準，經 Scheffé 事後比較分析出大二學生與研究所階段的學生，受到相關因素影響的樣態較為不同。其中大二學生認為受到「情緒感受」與「自我效能」的影響，大於大三與大四學生；而研究所學生，則在「認知生產」，以及「情緒感受」之設計作業的壓力、「自我效能」之預想設計作品最終樣貌，等特定題項上與大學階段學生不同。第二階段，較顯著的差異是，大三學生認為「自我效能」之設計作品得到他人肯定影響促發想像，高於大二學生，其餘無顯著差異存在。至於第三階段，仍顯示大二學生與其他階段學生，更認同「情緒感受」、「做中悟」，以及「自我效能」之對工具或軟體的熟悉程度，對促發想像的影響，並與大三及研究所學生有所差異。統計分析詳見表 4。

表 4. 各設計階段年級之變異數分析與事後檢定結果摘要表

因素	階段一			階段二			階段三		
	F	Sig.	Scheffé	*F*	Sig.	Scheffé	*F*	Sig.	Scheffé
因素一:認知生產	2.795	.041*	碩士＞大四	1.428	.235	／	.061	.980	／
因素二:促發動機	1.578	.196	／	1.979	.118	／	1.362	.255	／
因素三:情緒感受	9.343	.000***	大二＞大三 大二＞大四 碩士＞大三 碩士＞大四	2.028	.111	／	4.454	.005**	大二＞碩士
個人的焦慮情緒	4.523	.004**	大二＞大四		／	／	3.417	.018*	大二＞碩士
週遭愉悅的氣氛	5.068	.002**	大二＞大三	／	／	／	／	／	／
週遭競爭的氣氛	5.242	.002**	大二＞大三 大二＞碩士 大四＞碩士	／	／	／	／	／	／
設計作業的壓力	13.999	.000***	碩士＞大二 碩士＞大三 碩士＞大四	／	／	／	／	／	／
因素四：做中悟	.228	.877	／	／	／	／	2.830	.039*	大二＞大三
對設計問題的直覺反應	／	／	／	／	／	／	4.102	.007**	大二＞大三
因素五:自我效能	4.736	.001**	大二＞大四 碩士＞大四	2.700	.047*	大三>大二	3.137	.026*	大二＞大三
預想設計作品的最終樣貌	4.997	.002**	碩士＞大四	／	／	／	／	／	／
自我的美學素養	6.499	.000***	大二＞大四	／	／	／	／	／	／
預想我有能力可以完成	／	／	／	／	／	／	4.024	.008*	大二＞大三
設計作品得到他人的肯定	／	／	／	3.172	.025*	大三>大二	／	／	／

*p< .05. **p <.01. ***p <.001.

三、各設計階段不同學校類型差異比較分析

在所屬學校方面，*F* 檢定結果顯示，在第一與第三階段之「促發動機」、「情緒感受」、「做中悟」，以及「自我效能」等四個因素上達到顯著水準，且都是對一般大學學生的影響會大於技術學院的學生，第二階段，則無明顯差異；而到第三階段又出現差異，包括：「促發動機」、「情緒感受」，以及「做中悟」等三個因素有差異，而這些差異也均是一般大學學生自評其影響會大於技術學院的學生。進一步細究達顯著差異因素之題項則發現：第一階段「促發動機」因素之設計作業的挑戰度達到顯著；「情緒感受」因素之個人焦慮情緒、週遭競爭氣氛、設計作業的壓力等三個題項達到顯著；「做中悟」因素之動手操作促發想像、審視雛型促發想像等題項達到顯著；「自我效能」因素之預想設計作品最終樣貌、堅持達到預設目標等題項達到顯著差異。至於第三階段，則有促發動機因素之有

趣性、挑戰性、自由度與勇於提出不同想法等題項有差異；「情緒感受」因素之愉悅氛圍；「做中悟」之靈感乍現等題項有差異存在。差異分析結果摘要如表 5。

表 5. 各設計階段所屬學校之變異數分析與事後比較結果摘要表

因素	階段一			階段二			階段三		
	F	Sig.	Scheffé	*F*	Sig.	Scheffé	*F*	Sig.	Scheffé
因素一：認知生產	.665	.416	／	.360	.549	／	2.063	.152	／
因素二：促發動機	7.792	.006**	一般＞技術	1.095	.297	／	4.745	.000***	一般＞技術
設計主題的有趣性	／	／	／	／	／	／	13.514	.000***	一般＞技術
設計作業的挑戰性	12.105	.001**	一般＞技術	／	／	／	4.834	.029*	一般＞技術
設計過程的自由度	／	／	／	／	／	／	8.870	.003**	一般＞技術
勇於提出不同想法	／	／	／	／	／	／	12.797	.000***	一般＞技術
因素三：情緒感受	22.654	.000***	一般＞技術	.795	.374	／	17.486	.031*	一般＞技術
週遭愉悅的氣氛	／	／	／	／	／	／	14.132	.000***	一般＞技術
個人焦慮的情緒	4.812	.029*	一般＞技術	／	／	／	／	／	／
週遭競爭的氣氛	7.359	.007**	一般＞技術	／	／	／	／	／	／
設計作業的壓力	71.753	.000***	一般＞技術	／	／	／	／	／	／
因素四：做中悟	33.317	.000***	一般＞技術	.810	.369	／	6.408	.012*	一般＞技術
邊動手操作、邊進行想像	190.497	.000***	一般＞技術	／	／	／	／	／	／
邊審視雛型、邊進行想像	21.922	.000***	一般＞技術	／	／	／	／	／	／
進行設計過程之靈感乍現	／	／	／	／	／	／	15.890	.000***	一般＞技術
因素五：自我效能	4.142	.043*	一般＞技術	3.117	.079	／	2.707	.101	／
預想設計作品的最終樣貌	8.199	.005**	一般＞技術	／	／	／	／	／	／
堅持達到預設的目標	8.141	.005**	一般＞技術	／	／	／	／	／	／

*p< .05. **p <.01. ***p <.001.

四、各因素與題項在各設計階段差異比較分析

此外，本研究亦針對各因素在不同設計階段的差異進行單因子變異數分析，Scheffé 事後比較結果顯示，產品設計領域學習者的心理因素在「認知生產」與「自我效能」因素上，設計的第二階段明顯高於第三階段；「促發動機」與「情緒感受」因素，則呈現第一階段高於第三階段，而「情緒感受」則亦顯示第二階段高於第三階段的趨勢。此分析結果意味著，產品設計領域，學習者的認知生產運作，是到設計的第二階段才大量活躍，但「促發動機」與「情緒感受」因素包括：主題有趣、能提出自我看法、愉快的情緒、週遭愉悅氣氛或競爭氣氛，則是從第一階段便影響學習者且延續到第二階段。

統計分析摘要詳見表 6。

表 6. 各因素與題項在各設計階段之變異數分析與事後檢定摘要表

因素／題項	第一階段		第二階段		第三階段		F	Sig.	Scheffé
	M	SD	M	SD	M	SD			
因素一：認知生產	3.18	.367	3.23	.401	3.14	.415	3.090	.046*	第二階段＞第三階段
以「就好像…？」的問題來促發想像	3.00	.741	3.10	.657	2.90	.685	4.033	.018*	第二階段＞第三階段
將問題化為圖像或符號來促發想像	2.96	.790	3.17	.710	3.12	.656	4.803	.008**	第二階段＞第一階段
因素二：促發動機	3.36	.345	3.33	.382	3.24	.451	5.799	.001**	第一階段＞第三階段
設計主題的有趣程度	3.60	.576	3.55	.516	3.42	.600	5.383	.005**	第一階段＞第三階段
勇於提出不同想法	3.40	.590	3.29	.657	3.22	.684	4.420	.012*	第一階段＞第三階段
因素三：情緒感受	3.36	.357	3.32	.424	3.16	.500	13.454	.000***	第一階段＞第三階段 第二階段＞第三階段
感覺受到他人尊重	3.27	.642	3.34	.593	3.14	.722	5.380	.005*	第二階段＞第三階段
個人的快樂情緒	3.67	.489	3.48	.600	3.41	.637	11.960	.000***	第一階段＞第二階段 第一階段＞第三階段
周遭的愉悅氣氛	3.48	.648	3.46	.567	3.29	.696	5.516	.004**	第一階段＞第三階段 第二階段＞第三階段
周遭的競爭氣氛	3.41	.628	3.31	.652	3.02	.827	17.368	.000***	第一階段＞第三階段 第二階段＞第三階段
因素四：做中悟	3.26	.367	3.29	.389	3.23	.440	1.178	.309	／
進行設計過程之靈感乍現	3.53	.598	3.47	.614	3.36	.656	4.023	.018*	第一階段＞第三階段
因素五：自我效能	3.23	.402	3.29	.409	3.16	.441	5.400	.005**	第二階段＞第三階段
自我的美學素養	3.46	.633	3.43	.581	3.30	.677	4.079	.017*	第一階段＞第三階段
自我對設計工具或軟體的熟悉程度	3.16	.786	3.37	.693	3.20	.683	5.318	.005**	第二階段＞第一階段 第二階段＞第三階段
設計作品得到他人的肯定	3.56	.646	3.54	.599	3.36	.707	5.935	.003**	第一階段＞第三階段 第二階段＞第三階段

*p< .05. **p <.01. ***p <.001.

伍、結論與建議

一、不同學習心理因素對促發想像的差異分析

研究群經由因素分析所歸納出的五個因素，與先前文獻回顧的結果能夠互相呼應 （如 O’Connor & Aardema, 2005），但透過精細分析，也發現了一些值得持續探究的現象。整體而言，在產品設計領域「促發動機」與「情緒感受」這兩個因素，設計者自評影響想像最鉅（而促發動機略高於情緒感受），其次是「做中悟」因素。雖然「認知生產」排序最後，但其平均值（三階段分別為：3.18、3.23、3.14）仍然居高。此一結果顯示，與情緒和動機直接相關的因素，諸如愉悅、有趣、快樂等，是最有力的影響因素，其次是學習者對自我能力的評估與目標設定相關的「自我效能」因素，雖然，與思考方法有關的「認知生產」因素在排序上似乎居後，然而其內容確是決定想像內涵品質的關鍵。換言之，此五個心理因素的對學習者促發想像的影響，分別扮演著不可或缺但又相互異質的作用角色。

產品設計的第一階段主要任務在於對使用者需求進行了解，並進行定義與分析，由於不同的設計者雖可能面對相似的問題，但卻可能以相當不同的解決方法來因應。本研究根據研究結果發現，學生公認最具影響力的前 8 個心理題項依序是：個人的快樂情緒、設計主題的有趣程度、設計作品獲得他人肯定、週遭愉悅的氣氛、設計過程中的靈感乍現、自我的美學素養、自我過往的經驗，以及週遭競爭的氣氛等。而這 8 個題項，分別來自本研究所分類的五個因素。此結果除了更強化五個心理因素對學習者促發想像的影響，分別扮演著不可或缺但又相互異質的角色之外。也說明了，在設計的第一階段，營造正向愉悅、相互支持、引發美學素養等面向，對學習與設計過程的助益。

產品設計的第二階段主要除了延續發展第一階段的構想外，通常還要透過持續收集資料，與草圖發展來解決設計的需求。在此階段中，學生公認最具影響力的前 8 個心理題項依序是：設計主題的有趣程度、作品獲得他人肯定、個人的快樂情緒、設計過程的靈感乍現、週遭愉悅氣氛、美學素養、過往的經驗、對工具或軟體的熟悉度等 8 項。此一結果與第一階段差異不大，對工具或軟體的熟悉，以及過往設計經驗在第二階段提升其影響程度則反映出，產品設計學生在此概念發展階段，需要大量熟用工具或軟體實踐所想，也將借助過往吸取的經驗輔助實踐。

產品設計的第三階段是細部設計及測試修改，需要大量模型製作上的專業知能，才能將草圖的想法，以真實的材料、表面處理，和製作技巧以模型表現出來。在此階段的前 8 項包括：設計主題的有趣性、個人的快樂情緒、設計作品得到他人肯定、設計過程靈感乍現、設計過程的自由度、自我的生活經驗、自我的美學素養，以及週遭愉悅的氣氛等。此一結果與前兩階段差異不大，惟整體平均數略降，然仍以此 8 項是學習者認為最具影響的因素。

至於性別差異在不同學習心理因素對促發想像的差異檢定的結果顯示，男女之間的差異，僅於第三階段出現，同時進一步細究，仍可細察到，男性整體較重視促發動機，而女性則較易受情緒感受層面因素的影響。此外，本研究亦得知男女差異，主要出現在第三階段「促發動機」之設計作業的挑戰度，以及勇於提出不同看法兩題項，此似乎顯示產品設計領域到第三階段時，需要將前二階段的設計構想，以真實的模型表現出來，同時，因為在模型製作過程中，有相當多在表現法、製作過程等因素的不確定性，而男生相較於女生，更認同挑戰性與提出不同想法等因素，對促發想像的影響。我們雖然無法就此斷論，產品設計領域男性學生的想像較易受到外在環境影響，女性學生的想像較易受到週遭氣氛及內在心理影響，不過，此一結果為我們開闢了一條有價值、可持續深入探討的研究議題。

就學生年級不同在學習心理對促發想像的差異而言，研究分析顯示，大二學生的學習經驗，顯著地與其他年級學生，及研究所階段學生有所不同；研究所階段學生的需求，亦與大學階段學生有所差異。在設計的第一階段，大二學生較研究所階段的學生，更認同「情緒感受」與「自我效能」因素對促發想像的影響；而研究所學生，則在「認知生產」，以及「情緒感受」之設計作業的壓力、「自我效能」之預想設計作品最終樣貌等特定題項上與大學階段學生不同。同時，經過了年級差異較不明顯的第二階段後，到設計的第三階段，又再次顯露出大二學生認同「情緒感受」與「自我效能」因素對促發想像的影響力。本研究初步推論，現今台灣的產品設計教育體制中，大部份學校的大一課程，均是設計的基本美學訓練，例如：基本造形、素描、表現技法、圖學...等；也就是說大二學生才正是進入產品設計的訓練課程，因此大二學生可能因為自已對產品設計的過程不熟悉，也不清楚不同設計階段的要求及方法，因此設計的第一及第三階段中，會較受「情緒感受」及「自我效能」影響；但在第二階段時，其設計內容為構想草圖的發展，及圖面的表現，這個技能均是大二學生在大一時所受到訓練，因此在第二階段中，大二生的「情緒感受」及「自我效能」與其他年級之間的差異較不明顯。另以研究生來看，大部份的研究生已經受過四年的產品設計的訓練，同時也執行過多次的設計作業，因此，在情緒與設計過程掌控程度、自我管理上，將比其他年級來得穩定。這些結果似乎指向，當大二進入產品設計專業課程時，教師須要在學習歷程中促發其動機，並提供提升效能感的相關訓練。但若要進一步推論大四或碩班等高年級學生因其專業知能與表現技巧都已較為成熟，教師相對不需太多促發其動機，諸此推論則需要更多其他研究資料的補充與支撐。

就不同學校類型在學習心理對促發想像的差異分析結果而言，整體而言，似乎均顯示一般大學更認同諸此內在心理因素對促發想像的影響，同時，這樣的差異特別顯現在第一階段與第三階段當中。而主要的影響因素包括：「促發動機」、「情緒感受」與「做中領悟」等因素，細究其中題項，尤以主題有趣、富於挑戰、過程自由、勇於表達看法等「促發動機」層面的因

素，以及愉悅氣氛、焦慮情緒、競爭氣氛、作業壓力等「情緒感受」層面的因素，表現出顯著差異。這些結果一方面可以初步推論，一般大學與技術學院學生的學習經驗和需求有所差異，且一般大學學生較技術學院學生，更認同諸此心理因素對促發想像的影響。同時，這樣的差異，如何進一步轉變為教學方法或學習方法上的配套，以促發學習者在設計歷程中的想像，殊值進一步深入探究。

二、不同階段中學習心理因素對促進想像的作用

根據文獻探討所得，本研究將設計流程概分為「問題定義與設計分析」、「概念發展與草模製作」，以及「細部設計與測試修改」等三個階段。對照本研究各因素與題項在各設計階段差異檢定的結果顯示，第一階段「問題定義與設計分析」很需要設計者的動機投入與情緒感受引發，以促發想像，而引導設計者或學生投入設計動機的措施，可能是設計主題本身的重要性或有趣性，也有可能是其他非設計的動機，例如參加比賽或是同學師長的鼓勵，都有可能成為設計動機。同時，情緒感受的引發，在第一階段的設計分析及使用者定位，大多需要進行情境分析及構想的情境設定，因此，在此階段設計者或學生，均會試想使用者在情境中的可能需求，並加入個人不同的情緒感受來輔助思考。因此，本研究的在設計的第一階段所分析出的動機投入與情緒感受能促發想像力，與設計實務歷程頗能呼應。然而，值得注意的是「做中悟」的相關因素雖相對地較不明顯，但在設計的過程中，設計者或學生往往會設計未曾設計過的題目，尤其是在第一階段的「問題定義與設計分析」中，都是不斷的「做中悟」的過程；此外，大學的產品設計教育，也通常會以多樣的設計主題來訓練學生經歷整個設計過程，「做中悟」不僅是在第一階段或最終的設計成果階段，而是整個設計過程均相當重視的因素，這部份的影響可透過進一步的研究再加釐清。

在產品設計歷程的第二階段，除了第一階段的「情緒感受」影響持續延伸到此階段外，此階段影響想像力的因素，相較於第一與第三階段，較為顯明的心理因素分別是：「認知生產」、「情緒感受」與「自我效能」。在此階段的設計活動中，包含了概念發展和草模雛型製作的設計行動，亦充塞著各類與概念發展和雛型製作相關的行動，設計者既須感性地從使用者情境中構思設計概念，亦須理性地將抽象的形體，轉換成具體的草圖及草模。也就是設計者或學生必須將大腦所想所思，落實在實際的設計構想與成品製造上；此外，學習者也將面對各種問題情境，包括：老師的要求、工具的不可得、時間的約束、技術的短缺，或成員的創意倦怠等，因此，在學生內在心理氛圍的營造上，需要重視其情緒感受的抒發和引導，但也需要重視學習者認知生產的品質，和對自我效能評估的方向和重點。此結果恰與學習者自評很需要維持對設計主題的有趣感、作品獲得他人肯定、個人的快樂情緒、靈感乍現之捕捉、週遭愉悅氣氛、美學素養、過往的經驗，以及對工具或軟體的熟悉度等因素相呼應。此階段對於學生的引導，需要

教師保持開放的態度，採取靈活的立場，依照不同學生之設計需求及使用者定位進行引導，適時提供不同的案例和設計方法，讓學生多方面去嘗試，將能促發學生在此構想階段的想像並落實執行。

在產品設計歷程的第三階段是細部設計與測試修改，主要將檢視設計最終模型與設計構想之細節表現及展示效果，同時學生對設計任務執行力與完成度也會表現在最後設計成果及表現上。第三階段的產品設計，將特別須要注重執行力和行銷概念。相對於充滿了既意象又分析的矛盾階段，第三階段需要重視收斂且注重對外溝通。同時，此階段雖然多項因素學習者自評其影響權重下降，但學習者仍然希望能夠擁有充滿鼓勵和愉快的學習情境。此外，學生在此階段通常都有要緊急完成作業的現實壓力，過多額外的刺激除了無法為學習者消化吸收之外，也將加重認知的負荷，因此，學生在此時通常不願再接受過多挑戰和競爭氛圍，而希望自己的設計作品，能在一個友善與被支持的氣氛下接受評鑑。上述這些不同階段的區隔和發現，都可以做為教師發展教學策略的參考資訊，同時，就研究的觀點而言，也值得投入資源進一步確認與驗證。

綜言之，本研究發現，心理因素對促發產品設計學系學生之想像確有顯著影響，尤其是在第一個設計階段。其中又特別以「促發動機」及「情緒感受」兩因素及其細項在第一和第二階段對學生想像的影響特別明顯，而「做中悟」因素在不同階段的影響則有待更多的探究。同時，到設計的第二階段時與認知生產相關的因素越見活躍；自我效能因素也在其中扮演重要角色。此意謂著，在教學策略上，或許可以設計流程或者在設計內容上，規劃一套配合此動機與認知之雙因素運行的教學策略 (Tindall-Ford, & Sweller, 2006) ，並應用於正確的時機以促發學生對設計標的之想像。這樣的推論，遙遙呼應了 Büscher 等人 (2004) 尋求工作環境、工具使用，與設計任務之間最佳組合，以利於跨域發展想像的論述。

陸、結語

「想像」在本研究中，專指「產品設計系所學生面對設計任務時，其內心圖像的演化歷程」，此類圖像通常會從個人的意象記憶發展而來，並進而型塑成為新的事物。設計者在將想像力或創造運思具像化的過程，會歷經多個階段，也會受多重內外在因素的影響。而卓越的產品設計者意味著，其具備有豐富的想像、模擬可見與未見，以及組合需求創造美感的能力，這樣的能力非一蹴可及，尤須長時間在外在環境促發與內在心理涵養深化，才能培育出出色的設計者。如何釐清學習者內在心理因素對促發想像的影響，如何進一步建構想像能力導入設計歷程中，都將是設計教育者需要共同面對之實務與理論的挑戰，本研究專研探討學習者內在心理相關因素對促發想像的影響，並進一步在產品設計領域中進行實證研究，未來將進一步以此實證研究

做為基礎，結合教學策略與方法，持續深探想像的作用與運行並導入到教學與學習歷程中，以帶動設計領域之想像力的展現，進而發揮其積極性的創造作用與創新展現。

致謝

本研究受國科會 98 年度「設計、跨界、想像力─設計教育中促發想像力的影響因子、學習過程與教學方法」專題計畫補助（NSC98-2511-S-155-005-MY2），研究助理韋賢政、蔡茱婷、呂俊毅、殷羿姮、游亮輝、莊惠璿、張家瑄，與陳新霖等，在統計分析及文獻探討方面多所襄助，於此一併致謝！

參考文獻

李璞珉（1996）。心理學與藝術。北京：首都師範大學。

莊明振、吳昆家（2003）。初次遇見工業設計。文教基金會會訊，68。2011 年 2 月 10 日，取自：http://www.gigabyte.org.tw/under/industry/industry-2.html。

許育齡、梁朝雲（2011）。影響設計領域學習者想像之學習心理因素探析。台中教育大學人文藝術學報，25(1)，1-19。

陳淑鈺（2004）。寫實性圖畫書與想像性圖畫書對大班幼兒想像力的影響。南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文。

陳瓊花（1995）。藝術概論。臺北：三民。

蔡淑桂（1999）。想像力與創造歷程。創造思考教育，9，54-56。

Amabile, T. M. (1994). Motivational synergy: toward new conceptualizations of intrinsic and extrinsic motivation in the workplace. Human Resource Management Review, 3, 185-201.

Austin, S., Baldwin, A., Li, B., & Waskett, P. (1999). Analytical design planning technique: A model of detailed building design process. Design Studies, 20(3), 279-296.

Bailetti, A. J., Callahan, J. R., & McCluskey, S. (1998). Coordination at different stages of the product design process. R&D Management, 28(4), 237-247.

Barr, J., & Steele, T. (2003). Revaluing the enlightenment: reason and imagination. Teaching in Higher Education, 8 (4), 505–515.

Brehm, S. S., & Brehm, J. W. (1981). Psychological reactance: A theory of freedom and control. NY: Academic Press.

Büscher, M., Eriksen, M. A., Kristensen, J. F., & Mogensen, P. H. (2004). Ways of grounding imagination. Proceedings of the eighth conference on participatory design: Artful integration:

interweaving media, materials and practices (Vol. 1). Retrieved January 25, 2010, from http://www.daimi.au.dk/Workspace/site/content/heading_07/papers/PDC2004.pdf.

Castoriadis, C. (1997). World in fragments: Writings on politics, society, psychoanalysis, and the imagination. Stanford: Stanford University Press.

Clark, R. E. (1998). The CANE model of motivation to learn and to work: A two-stage process of goal commitment and effort. In J. Lowyck (Eds.), Trend in corporate training (pp. 1-25). Leuven Belgium: University of Leuven Press.

Finke, R. A. (1990). Creative imagery: discoveries and inventions in visualization. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Finke, R. A. (1996). Imagery, creativity, and emergent structure. Consciousness and Cognition, 5, 381-393.

Ford, M. E. (1992). Motivating humans: Goals, emotions, and personal agency beliefs. Newburk Park, CA: Sage Publications Inc.

Gallese, V., Keysers, C., & Rizzolatti, G. (2004). A unifying view of the basis of social cognition. Trends in Cognitive Science, 8, 396–403.

Garcia, T., McCann, E. J., Turner, J. E., & Roska, L. (1998). Modeling the mediating role of volition in the learning process. Contemporary Educational Psychology, 23, 392-418.

Hennessey, B. A. (2000). Self-determination theory and the social psychology of creativity. Psychological Inquiry, 11(4), 293-298.

Hennessey, B. A., & Zbikowski, S. (1993). Immunizing children against the negative effects of reward: A further examination of intrinsic motivation training techniques. Creativity Research Journal, 6, 297-307.

Hennessey, B. A., Amabile, T. M., & Martinage, M. (1989). Immunizing children against the negative effects of reward. Contemporary Educational Psychology, 14, 212-227.

Jones, J. C. (1992). Design methods. NY: John Wiley and Sons.

Joseph, S. (1996). Design systems and paradigms. Design Studies, 17(3), 227-239.

Karwowski, M., & Soszynski, M. (2008). How to develop creative imagination? Assumptions, aims and effectiveness of Role Play Training in Creativity (RPTC). Thinking Skills and Creativity, 3, 163–171.

Lloyd, P. (2000). Storytelling and the development of discourse in the engineering design process. Design Studies, 21(4), 357-373.

Loasby, B. J. (2001). Cognition, imagination, and institutions in demand creation. Journal of Evolutionary Economics, 11, 7-21.

O'Connor, K. P., & Aardema, P. (2005). The imagination: Cognitive, pre-cognitive, and meta-cognitive aspects. Consciousness and Cognition, 14, 233-256.

Oettingen, G., & Mayer, D. (2002). The motivating function of thinking about the future: expectations versus fantasies. Journal of Personality and Social Psychology, 83(5), 1198–1212.

Passmore, J. (1985). Recent philosophers: A supplement to a hundred years of philosophy. NY: Duckworth.

Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). Motivation in education: Theory research and applications (2nd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Merrill.

Portillo, M. (1994). Bridging process and structure through criteria. Design Studies, 15(4), 403-416.

Printrich, P. R. (2003). Motivation and classroom learning. In W. M. Reynolds & G. E. Miller (Eds.), Handbook of psychology: Educational Psychology (Vol. 7, pp. 103-122). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Roozenburg, N. F. M., & Eekels, J. (1995). Product design: Fundamentals and methods. NY: John Wiley & Sons Ltd.

Rosenbaum, D. A. (1991). Human motor control. San Diego, CA: Academic Press.

Storr, A. (1988). Solitude. London, UK: Flamingo Press.

Takeshi, G., Sasaki, M., & Naoto, F. (2004). The ecological approach to design. Tokyo: Shoseki Co.

Taylor, S. E., Pham, L. B., Rivkin, I. D., & Armor, D. A. (1998). Harnessing the imagination: Mental stimulation, self-regulation, and coping. American Psychologist, 53(4), 429-439.

Thomas, N. J. T. (1999). Are theories of imagery theories of imagination? An active perception approach to conscious mental content. Cognitive Science, 23(2), 207-245.

Tindall-Ford, S., & Sweller, J. (2006). Altering the modality of instructions to facilitate imagination: Interactions between the modality and imagination effects. Instructional Science, 34, 343-365.

Trotman, D. (2006). Evaluating the imaginative: Situated practice and the conditions for professional judgment in imaginative education. International Journal of Education & the Arts, 7(3). Retrieved January 25, 2010, from http://ijea.asu.edu/v7n3/.

Verma, S. (1997). Design theory education: How useful is previous design experience? Design Studies, 18(1), 89-99.

Wallace, K. (1990). A systematic approach to engineering design, In Oakley, M. (ed.) Design management. NY: Basil Blackwell Ltd.

Zeisel, J. (1991). Inquiry by design: Tools for environment-behaviour research (2nd edition). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Exploring the psychological Factors to Stimulate Design Learners' Imagination in Different Design Phases

Hsu, Yu-Ling*　Huang, Ying-Hsiu**　Liang, Chaoyun***

Abstract

This study aims at exploring the factors and the processes of learners' psychological influence on imagination stimulation in the field of product design. On the one hand, we analyze what psychological factors can stimulate imagination and explore how these factors stimulate imagination in different design phases. On the other hand, we examine the effects of gender, academic standing, and kinds of college on imagination stimulation in different design phases, in order to construct the empirical research for future studies. Five psychological factors were emerged during this study including: the first factor, cognitive generation, measured the degree to which participants considered what cognitive approaches would stimulate imagination. The second factor, prime motive, assessed participants' perceptions of the influence from the initial driving force. The third factor, emotional sensibility, measured the extent of which participants reported being influenced by an intention to include. The fourth factor, inspired by doing, examined how participants felt that their imagination was influenced by the meta-thinking with hands-on practice. The fifth factor, self-efficacy, evaluated the extent of which participants reported being influenced by the belief in their own competence. Our results indicate that there are significant differences among genders, academic standings, and institutions in the three phases.

Keywords: imagination stimulation, learning psychology, product design

*School of General Education, Yuan Ze University Assistant Professor.
**Department of Industrial Design, Tunghai University Assistant Professor.
***Department of Information Communication, Yuan Ze University Professor and Dean of Student Affairs.

消費者對傳統文化的創新設計偏好之研究 -以文化公仔設計為例

陳俊智[1] 沈致軒[2]

摘 要

本研究在探討消費者對於傳統文化創新設計的評價與偏好，釐清影響消費者文化產品偏好評價之重要文化屬性與造形參數。研究以「應用台灣傳統文化元素為設計之公仔」為例，藉由二維尺度概念之 Kano 品質模式的應用，探討消費者文化屬性評價與偏好度之間的不同品質關係。研究歸納出消費者對於傳統文化創新設計之評價因子，包括：文化性、趣味性與個性化等三個構面，且各因子構面對於偏好度評價具備了不同程度的影響力。同時，在 Kano 品質分類的結果，說明各文化屬性項目與偏好度之間確實存在不同線性與非線性之 Kano 品質分類之關係，藉由 Kano 品質概念可釐清消費者對於文化產品設計之品質需求差異，提供文化創意設計定位、文化屬性項目權衡取捨之參考；最後，藉由數量化Ⅰ類分析，探討造形參數與消費者偏好之相關性，歸納出影響消費者文化商品設計偏好之重要文化屬性與造形參數，以為後續設計者之參考。

關鍵字：消費者偏好、造形參數、台灣傳統文化、公仔、Kano 品質模式、文化創意設計

1.陳俊智現為國立高雄師範大學工業設計學系副教授
2.沈致軒現為國立交通大學應用藝術研究所研究生

壹、緒論

一、研究動機與背景

新經濟形態已轉變為以創新為主之知識經濟，「全球思考，在地行動」更成為 21 世紀之主流思維。文化是一種力量，面對全球化的浪潮，台灣應成為具創新文化力的國家。隨著全球設計界正風行向古人學創意，國立故宮博物院以「Old is New─時尚故宮」為精神主軸，嘗試讓新與舊對話、創意激盪，讓傳世至今的中華文物，得以成為靈感的泉源，用嶄新的面貌走入現代生活，激盪故宮文物無限的想像與新生，也創造無限可能的新經濟價值。其中發表的「寵物宮仔系列 (Puppy dynasty & pets figure)」，將五位古代宮廷名人與五樣故宮典藏器設計成公仔，每組公仔搭配都有其時代背景，當時在萊爾富預購不到五天即搶購一空；全家便利商店於 2007 年七月推出的「好神公仔」，是以台灣傳統神像作為造形設計，創下 400 萬隻兌換紀錄 (李翠瑩，2006) ；而國內專門製作轉蛋模型精品的新大公司(Tommy Bear) 也設計幾款八家將和原住民系列公仔，銷量卻沒前者來的亮眼。同樣，是以台灣傳統文化作為設計的題材，所呈現的公仔造形各有特色，不過，從銷售數據上不難看出消費者對於不同造形公仔的偏好程度有著明顯差異；換言之，如何將在地傳統文化，創意的詮釋、轉換成具體的造形，創造產品的文化異質性與獨特性，即是成功文創設計作品所應具備的基本條件。面對感性消費時代的來臨，消費者所重視的不再只是功能性的滿足，更包括在精神上的滿足，也就是所謂的「心理品質」；換言之，文創產品具備的「文化性」特質，即是影響消費者「偏好度」的「心理品質」（quality）之一，亦是決定產品成功的關鍵因素。

公仔收藏熱潮為近年來的趨勢，然而相關研究中有關文化主題公仔的探討並不多見，因此，本研究以「應用台灣傳統文化為主題之公仔設計」為例，探討消費者對於傳統文化的創新設計之評價與偏好行為，釐清公仔具備之文化屬性特質(品質)對於消費者偏好評價之影響力，。

二、研究假設與目的

公仔造形設計過度依賴設計師的經驗、知識、造形能力與技術。如果能透過公仔文化屬性評價與造形參數之相關性探討，提供設計師更多的相關造形設計構想，協助設計師掌握產品角色的造形特色，將可以減少設計時間，提高設計的效率。因此，研究假設：文化公仔之造形參數對於消費者文化屬性評價具不同之影響力。同時，在相關品質績效與消費者滿意度的研究，大多是以線性關係加以探討，然而，對於某些心理面品質而言，當產品已符合使用者的滿意程度，或提供的品質被視為理所當然時，強化該品質項目並不能對滿意度的提升有所影響；相反地，使用者往往會因為某些令人愉悅或驚喜的品質項目之提供或改善，而在滿意度方面有大幅

的提升。換言之，品質績效與滿意度之間的關係，未必是線性的關係 (Anderson & Sullivan, 1993)。為改善線性假設之缺點，本研究假設：各公仔造形具備之不同文化屬性評價績效，其與消費者偏好度之間存在二維的(線性的與非線性)品質關係，明確了解文化屬性評價與消費者偏好度的不同關係，同時，釐清造形參數對消費者文化屬性評價的影響力，期能更完整地解釋消費者對於傳統文化創新設計之偏好行為，以釐清消費者的真正需求。

三、研究限制

本研究在探討以台灣傳統文化為主題之創新公仔，其具備之文化屬性與造形特徵對於消費者偏好度之影響，並不以玩家收藏之評價觀點為主，因此，在受測對象的選定是以一般大眾為主，專業收藏家不列入探討之對象；同時，由於時間、人力之考量，實驗之 40 位受測對象採方便抽樣，以高雄師範大學之大學部與研究所學生為代表。研究進行是採實驗法，針對受測者對於測試樣本(刺激)－「台灣傳統文化元素之公仔」，以 5 階 Likert 量表，進行文化屬性與偏好度之評價。目前玩具公仔產出數量眾多，本研究樣本的蒐集以國內公仔之專書與相關雜誌為主。另一方面，由於實體樣本收集不易，故本實驗之刺激呈現是以彩色圖片為主。

貳、相關文獻探討

一、文化創意設計

文化創意在人們的心目中，具有無形的價值，如何巧妙地將文化從藝術的層面抽離，將其精神與產品兩相結合，進而將文化所蘊含的無形的價值商品化，創造更高的產值，正是現今產業界所思考與追求的目標。劉維公(2001)提出文化產業有三大重要要素：分別為「美感」、「價值」和「故事」。「美感」是形式與外顯的必要的條件；「價值」之構成在於平常的人文素養、討論與構成，通常都是隱含的、透過外顯的形式間接表達；「故事」則較可能在表現中扮演主要的功能，但所謂的故事並非只是單純的尋找過去的故事，而是「發現過去」(discover the history)，甚至是「再發現(rediscover)過去」。設計者進行文化產品設計工作時，必須理解產品與文化之間存在相互依存、互動的關係。產品是文化的實體表現，而文化則附著在產品之上，形成象徵與意義的溝通。設計者藉由產品形態進行意義的編碼，將文化特色與內涵予以具體化，形成產品的文化意象，及文化識別性。消費者則透過造形的認知與解碼，完成象徵意義與文化的體驗。因此，傳統文化的創新設計，並不是單純的將傳統圖案的標籤貼在產品上的簡單轉換；而如何將傳統轉換為現代產品的新外衣，賦予其嶄新的生命動感，以引出消費者對於產品內在層次的傳統文化的共鳴。

Leong 與 Clark (2003)提出了一個研究文化產品設計的架構，將文化空間區分為：外在層次

(outer)、中間層次(mid)與內在層次的(inner)。以文化層次來區分，外在層次包含：有形的、物質的；中間層次指的是：使用行為的、儀式習俗的；而內在層次則包括：意識型態的、無形精神的，以此三個層次形成文化整合的設計論點。Lin (2007)以此架構，根據三個文化空間的不同文化層次，將產品設計時所需考慮的因素，進一步加以區分，如圖 1 所示。三個層次之文化產品設計屬性包括：(1) 外在或外形層次：包括－色彩、質感、造形、表面紋飾、線條、細節處理，構件組成等屬性，為最直接的產品解讀；(2) 中間或行為層次：涵蓋－功能、操作性、使用便利、安全性，結合關係等屬性，為產品結合文化儀式習俗的操作行為，進一層訴說該產品的文化故事；(3) 內在或心理層次：包涵－產品有特殊涵意、產品有故事性的、產品有感情的、產品具文化特質等，讓產品富有內容，訴說自己的故事，才能感動消費者，形成文化溝通。為有效拉近設計者與消費者認知差距，釐清不同的文化屬性、造形參數與消費者偏好度之間的相關性，找出關鍵之文化屬性項目(消費者之真正需求)，也是設計者迫切需要解決的問題。

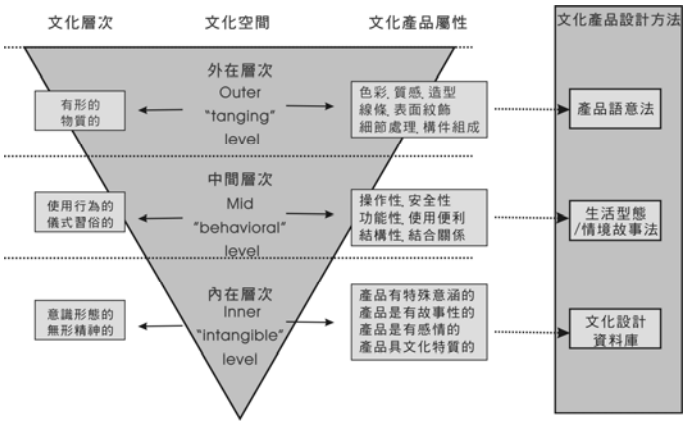


圖 1 文化產品設計之操作模式 (Lin,2007)

二、Kano品質模式

(一)Kano 品質模式的概念

為有效地達到消費者偏好度的提升，設計者不僅要釐清消費者對於不同文化屬性的重視程度差異，同時，也必須了解文化屬性與偏好度之間的不同關係性。因此，研究導入「Kano 二維品質模式」的觀點，來詮釋產品品質與消費者滿意度(偏好)的相關性。

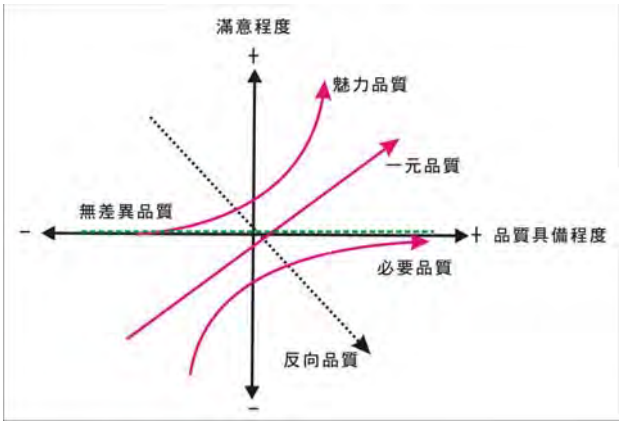


圖 2 Kano 品質與滿意度關係圖

狩野紀昭等人(Kano et al.,1984)提出「二元品質模型」,其概念修正早期品質管理中對於「品質」的看法。如圖 2 所示，橫軸代表「品質」充足與否的程度，縱軸代表「滿意度」或「不滿意度」。圖中五種曲線分別代表「Kano 模式」的五種品質關係：1.「魅力品質」(attractive quality)：當「品質」充足時，「滿意度」會大幅提升；但是當「品質」不充足時，消費者的「不滿意度」並不明顯提升； 2.「一元品質」(one-dimensional quality)：當「品質」充足時，「滿意度」會隨充足程度，呈等比例上升；但是當「品質」不充足時，消費者的「不滿意度」亦隨不充足程度，呈等比例下降； 3.「必要品質」(must-be quality)：當「品質」充足時，「滿意度」並不會因此提升；但是當「品質」不充足時，消費者的「不滿意度」會大幅增加； 4.「無差異品質」(indifference quality)：無論「品質」充足與否，消費者的「滿意度」皆不受影響； 5.「反向品質」(reverse quality)：當「品質」充足時，「滿意度」呈等比例下降；但是當「品質」不充足時，消費者的「不滿意度」呈等比例上升 (Kano et al., 1984) 。

(二)Kano 品質模式的建立

Kano 品質屬性的判定，最常使用、且容易判讀的，是透過 Kano 品質「雙向問卷」的結果來界定。 (Matzler & Hinterhuber, 1998)。同時，應用「回歸分析」來決定「品質屬性」，具有一定的可信度，在「Kano 品質模型」的相關研究，也被廣泛運用(Llinares & Page, 2011; Mittal, Ross & Baldasare, 1998; Ting & Chen, 2002)。在相關 Kano 品質研究中，應用「迴歸分析」來決定 Kano 品質屬性(Ting & Chen,2002)。Kano「迴歸分析」判斷「品質屬性」的方法是：將「品質」分為「品質充分」與「品質不充分」兩部分，並分別對應其「迴歸方程式」；在計算後以「迴歸係數」之正負號與其「顯著性」，來判斷「品質屬性」。此「迴歸方程式」如下：

$$US = C + \beta_1 \times K_n + \beta_2 \times K_p \quad (1)$$

US 為「滿意度」、C 為常數項、K_n 為「品質不充分」的程度(品質評價)、K_p 為「品質充分」的程度(品質評價)、β_1 與 β_2 分別為其「迴歸係數」。(Ting & Chen, 2002)

在此「線性的」迴歸方程式中，單一個「品質評價」必須分成 K_n 與 K_p。透過 β_1 與 β_2 兩者顯著性的關係，可得知各「品質」的「品質屬性」，其關係如表 1 所示。

表 1 迴歸係數顯著性與品質屬性的關係

		β_1(負向)Sig.	β_2(正向)Sig.	備註
品質分類屬性	魅力的	n.s.	*	$\beta_1=0$；$\beta_2>0$
	一元的	*	*	$\beta_1<0$；$\beta_2>0$
	必要的	*	n.s.	$\beta_1<0$；$\beta_2=0$
	無差異的	n.s.	n.s.	$\beta_1=0$；$\beta_2=0$
	反向的	*	*	$\beta_1>0$；$\beta_2<0$

Sig.<0.05 具顯著性；*：顯著，n.s.：不顯著

「魅力的」意義是：當「品質評價」為負時，對於「滿意度」並無顯著的影響；但當「品質評價」為正時，對於「滿意度」有顯著的提昇；「一元的」意義是：當「品質評價」為負時，對於「滿意度」有顯著的影響；當「品質評價」為正時，對於「滿意度」亦有顯著的提昇；「必要的」意義是：當「品質評價」為負時，對於「滿意度」有顯著的影響；但當「品質評價」為正時，對於「滿意度」並無顯著的提昇；「無差異的」意義是：當「品質評價」為負時，對於「滿意度」並無顯著的提昇；但當「品質評價」為正時，對於「滿意度」亦無顯著的提昇；「反向的」意義則與「一元的」相反。

參、研究方法

一、測試樣本挑選

本研究以「台灣傳統文化」為創作主題之公仔為探討對象，採用之傳統文化主題包括：1.原住民系列：以台灣官方所承認的十三族為主；2.宗教神明系列：以台灣本土主要宗教 (道教和佛教) 所供奉之神明為主；3.布袋戲系列：以台灣本土所發展的布袋戲為主 (例：金光、天宇、霹靂布袋戲等)；4.吉祥物系列：以民間流傳故事的角色、傳統吉祥物為主 (例：孫悟空、劍師、如意等)。透過市面上已販售或曾在網路、書籍、雜誌、展覽中發表過的「具台灣傳統文化特質之公仔」做為樣本的收集對象，首先從網路取得產品圖片，初步收集「原住民系列公仔」34 個、「宗教神明系列公仔」58 個 、「布袋戲系列公仔」23 個與「吉祥物系列公仔」27 個，總數共 142 個樣本。再委請 6 位專家(具有 6 年以上設計實務背景之設計師 3 位；另外，具 15 年以上公仔與模型收藏經驗之玩家 3 位;其中,男生 4 位、女生 2 位),進行焦點小組 (focus group) 的討論。參與之專家根據文化主題進行初步之分類，再根據造形手法之相似性進一步加以分群最後，從中挑選出代表性樣本，共計 28 個，做為實驗之測試樣本，如圖 3 所示。

二、文化屬性品質項目的設定

委請上一階段之 6 位專家，依據挑選出的 28 個公仔代表樣本，採開放式請每一位專家以自己的觀點提出公仔文化屬性評價項目，整理專家意見，初步歸納所得結果，再參考相關研究成果(何明泉、林其祥、劉怡君，1996；符麗娟，2007；徐啟賢，2004；陳俊智、李依潔，2007；張文智、劉建欣，2007；蔡瑋馨，2007)，由專家進一步進行焦點小組的討論，根據其所具備的文化屬性、特徵與功能等屬性，加以定義與說明，最後挑選出 13 個影響消費者偏好度評價的公仔設計之文化屬性，如表 2 第二欄所示。

三、文化屬性品質評價與偏好度調查

研究主要分二個部份實驗：(1) 受測者對測試樣本(圖 3)在各文化屬性品質之績效評價 (2) 樣本整體偏好度實驗。研究委請 40 名受測者（男 20 名、女 20 名，年齡 18~28 歲，其中，具玩具模型製作 5 年經驗以上者有 28 位，具公仔蒐集經驗 3 年以上者 12 位，皆為對公仔具高度興趣者），對於 28 個文化公仔樣本進行各文化屬性之品質評價。實驗受測樣本皆列印置於 15cmx15cm 之小卡片上，將受測樣本調整其整體大小，使其在觀看時約略相同。評價量尺採用 5 階的 Likert 量表，右側代表負向品質，-2、-1 代表文化屬性項目的不充足程度；左側代表正向品質，2、1 代表屬性項目的充足程度。第二部份的實驗同樣採用 5 階的 Likert 量表，對上述 28 個文化公仔樣本進行整體偏好度評價，1 分代表最低之偏好度，5 分代表最高之偏好度。

	2	3	4	5
Tommy Bear 九族系列公仔 文化特性:阿美族女性傳統服飾與圖騰	原住民品牌 Yuli Taki 文化特性:阿美族女性傳統服飾與圖騰	全家 加油小隊系列公仔 文化特性:阿美族傳統頭飾與圖騰	頑石創意-阿羅漢公仔 文化特性:嚴見羅漢的表情，加上傳統服飾、法器，並結合傳統雲彩	全家 嘻遊記公仔 文化特性:孫悟的傳統服飾與法器
6	7	8	9	
2008 台北國際玩具大展原創角色 文化特性: 孫悟空的傳統服飾	Tommy Bear 八家將系列公仔 文化特性:八家將柳爺的傳統服飾與法器	Tommy Bear 中國神話系列公仔 文化特性:哪吒的傳統服飾與法器	全家-好神公仔 文化特性:媽祖的傳統服飾與法器結合「有求必印」的蓋印	
10	11		12	
Mi2-Buddha's Delight 文化特性:釋迦牟尼頭與「卍」字符號	橙果-閻判公仔 文化特性:結合閻羅王審判時的硯台與「閻」的古字		全家-好神公仔 文化特性:邯鄲爺 + 籤詩	
13	14	15	16	17
TOY2R-QEE 異度魔界霹靂公仔-葉小釵 文化特性: 近代布袋戲服	2006 第一屆數位典藏商業應用大賽-「人物玩偶組」 文化特性:霹靂布袋的「黑白郎君」簡化的頭飾與法器	素還真二十週年紀念版公仔 文化特性:近代布袋戲服飾與法器	全家-霹靂武林運動會Q版公仔-素還真 文化特性:近代布袋戲頭飾	全家-霹靂Q版公仔-素還真 文化特性:近代布袋戲服飾與法器

圖 3「台灣傳統文化公仔」測試樣本

(續) 圖 3「台灣傳統文化公仔」測試樣本

18	19	20	21
 霹靂激鬥名鑑 -素還真 文化特性:近代布袋戲服飾與法器	 全家-台灣 6 星公仔 文化特性:傳統布袋戲服飾	 九星個性化禮品- 燕歸人布袋戲公仔 文化特性:近代布袋戲服飾與法器	 跤趾彩藝術禮品 文化特性:招財進寶劍獅
22	23	24	
 陳岳樟-安平劍獅 文化特性:安平劍獅符號	 頑石創意-納福搖搖獅 文化特性:傳統守護神石獅子	 水越設計-土地公 文化特性:土地公的傳統服飾結合蓋印	
25	26	27	28
 全家-招財星公仔 文化特性:傳統招財獸-龍龜,代表「衣錦龍龜」	 萊爾富-恭喜發仔 文化特性:結合吉祥話「六六大順」與象徵「福祿壽」的「鹿」	 石灣公仔 文化特性:傳統福祿壽吉祥符號	 頑石創意-福祿壽好運公仔 文化特性:取「福祿壽」的諧音「蝠鹿獸」創造出一隻吉祥獸，並結合筊杯與籤詩

肆、研究結果

一、消費者文化屬性評價因子

首先，將受測者對於28個公仔在13個文化屬性項目績效評估結果，進行KMO與Bartlett 球型檢定，確認使用因素分析之適切性。其KMO值＝0.728＞0.7 (KMO值大於0.60，代表取樣具適切性)，表示萃取之共同因素效果顯著。Bartlett 球型檢定亦達顯著性0.000 的水準，顯示資料適合進行。根據主成分分析(principal component analysis)，萃取因素特徵值(eigenvalue)大於1的三個元素，再經正交轉軸最大變異數(varimax)，經旋轉後所得的因素組成摘要表，如表2所

示。同時依據Cronbach's α判斷結果顯示，各因素構面的Alpha(α)值皆高於0.8，總量表α值為0.81，表示三個因素內部的各變數間相當地一致與穩定，具可信度。

因素分析結果取得三個因子，累積解釋總變異量為89.78%。根據各因子所構成文化屬性項目的意涵，進一步解釋。因子一：「文化象徵意義傳遞具情感特質」、「文化圖騰的應用」、「文化象徵意義傳遞具易辨性」、「文化象徵意義傳遞具熟悉感」與「具心靈寄託」，以上屬性項目代表文化象徵、辨識與理解的面向，故稱為「文化性因子」；因子二：「造形具可愛感」、「造形具趣味性」、「具玩味功能」、「造形具現代感」與「具實用功能」，以上屬性項目代表公仔設計的表現形式與使用互動特質，故稱為「趣味性因子」；因子三：「反應個人風格」、「造形具前衛感」與「造形具設計感」，以上屬性項目代表個人風格與造形偏好的面向，故稱為「個性化因子」。

表 2 轉軸後之因素組成摘要表

構面	評價項目	因子 1	因子 2	因子 3	Alpha(α)
文化性	文化象徵意義傳遞具情感特質	**0.97**	0.01	0.15	**0.93**
	文化圖騰的應用	**0.92**	-0.14	-0.26	
	文化象徵意義傳遞具易辨性	**0.88**	-0.04	-0.37	
	文化象徵意義傳遞具熟悉感	**0.87**	0.01	-0.39	
	具心靈寄託	**0.85**	0.20	0.26	
趣味性	造形具可愛感	-0.06	**0.95**	-0.16	**0.90**
	造形具趣味性	-0.10	**0.90**	0.31	
	具玩味功能	0.23	**0.77**	0.45	
	造形具現代感	-0.23	**0.71**	0.48	
	具實用功能	0.25	**0.67**	0.25	
個性化	反應個人風格	-0.08	0.11	**0.96**	**0.89**
	造形具前衛感	-0.28	0.39	**0.82**	
	造形具設計感	-0.07	0.43	**0.69**	
	解釋變異量(%)	33.10	30.67	26.01	
	累積解釋變異量(%)	33.10	63.77	89.78	

為了解消費者對於測試樣本偏好度之評價是否具差異性，研究針對各樣本之評分結果，以單因子變異數分析，以 0.05 的顯著水準加以檢定，檢定結果顯示各測試樣本之間的偏好度評分有顯著的差異，代表受測者對不同的測試樣本具有不同程度的偏好度評價。再利用 SNK (Student-Newman-Keule，α=0.05)多範圍 t 檢定法(multiple range t- test)，對測試樣本偏好度評分差異的檢定，了解測試樣本之間其偏好度程度的差異是否有某一模式或趨勢。檢定結果將 28 個測試樣本分為 7 群；說明受測者對於文化商品之偏好度評價具有明顯的差異，其中，以 No.9 偏好度最高的樣本，No.20 為偏好度最低的樣本。受測者對於樣本之偏好度評價，可用一些彼

此有顯著差異的代表樣本來加以表示，如圖 4 所示。

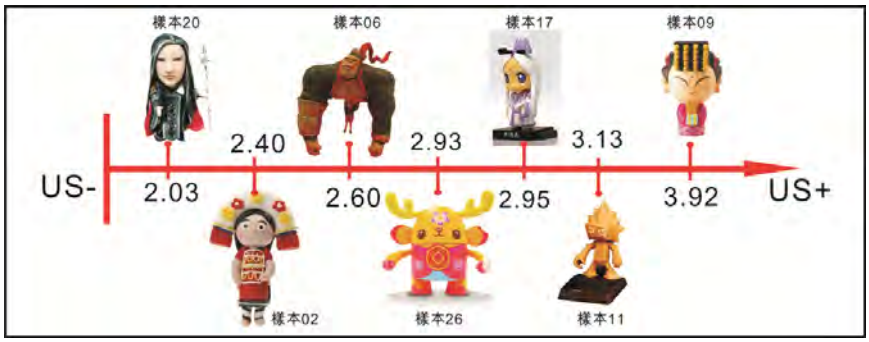


圖 4 偏好度評價差異示意圖

由圖中可看出公仔之設計風格有明顯的差異性，而圖 4 中越往右(高偏好度)之文化公仔，藉由文化符號的形變表現出設計感與趣味性，左側的產品風格，則以寫實性與傳統性表現為主；換言之，公仔具備之文化屬性特質，會影響消費者之偏好。因此，研究進一步以線性複迴歸分析，探討測試樣本偏好度評價與評價因子的相關性。分析是以 28 個樣本在三個因子的因子得分為自變數，偏好度評分為依變數，求得偏好度與因子得分之多元迴歸方程式，找出具顯著影響力之因子項目，結果如表 3 所示。

表 3 因子得分與偏好度之複迴歸分析

變 數	未標準化係數 B	標準化係數 Beta	t 值	顯著性
常數項	3.10		78.52	0.000
文化性因子	0.17	0.33	4.31	0.000
趣味性因子	0.35	**0.68**	8.83	0.000
個性化因子	0.28	0.54	7.08	0.000
R=0.93 ; R^2=0.86 ; Sig.=0.000 ; Std. Error of the Estimate=0.21				

分析結果中的標準化係數 (Beta)，代表此因子項目與偏好度評價的相關性；若係數為正值者，代表文化屬性的正向品質能提升消費者偏好度；相對地，為負值者則表示負向品質項目能提高偏好度；而係數的絕對值表示兩者的相關程度，數值愈大表示愈具影響力。由表 3 中可知，「趣味性因子」(因子 2)、「個性化因子」(因子 3) 與「文化性因子」(因子 1) 的係數值分別為 0.68、0.54 與 0.33，對消費者滿意度均有正向的影響，且皆具有顯著性，說明此三個因子構面是設計者對於文化象徵轉譯為產品形態與意義編碼所應強調的設計因子，是影響消費者公仔設計偏好度評價的重要因子。根據複迴歸分析之標準化係數值說明了「趣味性因子」對於公仔設計的偏好度評價最具影響力，亦即消費者對於傳統文化主題轉換為公仔設計的方向，在於強調造形的趣味與現代感表現，以創造新的視覺驚喜，另一方面，對於如何創造人與產品的互動亦相當重視；公仔是玩具亦是一種收藏，是表現個人性格與品味的媒介，如何透過設計手法呈現

個人風格與設計感亦是相當重要的，個性化因子為影響偏好度之次要構面。相對地，在以傳統文化命題為公仔設計表現要求，各測試樣本在文化符號的情感、熟悉性與辨識性等因素的表現皆具一定之水準，因此，對於偏好度之影響力相較於其他構面為弱。

二、文化屬性之Kano品質分類判定

為探討各個文化屬性項目與消費者偏好度之間的不同關係(線性與非線性)，研究進一步以 Kano「迴歸分析」來區分品質的類別。「迴歸分析」是採用「線性」的模型，根據消費者對各個樣本在 13 個文化屬性項目的評價結果(平均數)，進行正、負品質的判別，以為「自變項」，偏好度評價為「依變項」，進行回歸分析，如方程式(1)。各文化屬性項目的迴歸分析結果如表 4 所示，根據 β_1、β_2 是否顯著及數值的正負(參考表 2)，可判定各文化屬性項目的 Kano 品質分類(表 4 右欄所示)。

表 4　Kano 迴歸分析方法分析結果

構面	評價項目	線性迴歸分析方法					
		β_1(負向)	Sig.	β_2(正向)	Sig.	R^2	品質分類
文化性	文化象徵意義傳遞具情感特質	-0.298	n.s.	0.145	n.s.	0.169	無差異
	文化圖騰的應用	-0.030	n.s.	0.024	n.s.	0.002	無差異
	文化象徵意義傳遞具易辨性	0.257	n.s	0.367	n.s.	0.072	無差異
	文化象徵意義傳遞具熟悉感	0.164	n.s.	0.277	n.s.	0.041	無差異
	具心靈寄託	-0.601	*	0.050	n.s.	0.397	必要的
趣味性	造形具可愛感	-0.318	n.s.	0.324	n.s.	0.319	無差異
	造形具趣味性	-0.398	*	0.471	*	0.554	一元的
	具玩味功能	-0.658	*	0.358	*	0.788	一元的
	造形具現代感	-0.466	*	0.433	*	0.611	一元的
	具實用功能	-0.587	*	0.081	n.s.	0.413	必要的
個性化	反應個人風格	-0.470	*	0.199	n.s.	0.345	必要的
	造形具前衛感	-0.536	*	0.214	n.s.	0.435	必要的
	造形具設計感	-0.465	*	0.528	*	0.745	一元的

Sig.<0.05 具顯著性；*：顯著，n.s.：不顯著

趣味性因子的分析，「造形具趣味性」、「具玩味功能」、「造形具現代感」判定為「一元的」品質，說明消費者將造形誘發之趣味性、現代感視為影響偏好度之重要文化屬性品質，當品質提升，使用者滿意度也會跟著升高；「具實用功能」被歸類為必要品質，亦即公仔必須具備基本功能性，否則會導致不滿意的反應；然而，進一步增益實用性並不能有效提升使用者滿意度；換言之，相較於收藏家之需求，一般消費者期盼公仔設計能結合簡單、實用的功能，增加公仔與消費者生活之間的互動性，例如，樣本 No.9 之「好神公仔」，具「有求必應」之蓋印功能；

樣本 No.11 之「閻判公仔」,具有便條紙與筆之功能等;「造形具可愛感」則歸類為無差異品質,對於消費者偏好並無顯著影響性。個性化因子中,「反應個人風格」與「造形具前衛感」判定為「必要的」品質,換言之,公仔造形必須要具備個性與前衛感,否則會導致不滿意的反應;然而,過於前衛或個性化不能有效提升一般消費者的偏好度。在相關公仔的研究中,指出公仔收藏者對於個性化與專屬訂製的需求,是商品發展的大趨勢,換言之,前衛或個性化品質的強調應能有效增益消費者之偏好,應被歸類為一元的或魅力的品質;然而,根據分析指出,對於一般消費者,個性與前衛感的訴求則被歸類為不同的品質屬性(必要的),此結果說明了不同消費族群對於品質需求之差異性,透過 Kano 品質分類之結果,可根據消費者對於品質之不同需求性(必要、一元及魅力),為不同的消費者區隔(customer segments)量身定作,滿足消費族群特別的問題,提升滿意的水準。「造形具設計感」判定為「一元的」品質,亦即公仔設計感屬性的增益或降低,能成等比例(線性)的影響消費者偏好。文化性因子的分析,「具心靈寄託」判定為「必要的」品質,此結果說明了對於消費者而言,傳統文化的創新表現,不應只是強調符號圖騰的表現,其所傳遞的象徵意義能與消費者產生心靈的互動,是設計所應具備的必要條件,此結果也說明了以傳統文化為主題的公仔設計,多以宗教、傳統故事或儀式等為主,強調心靈寄託之賦予,例如,樣本 No.28 之「福祿壽」好運公仔,取「福祿壽」的諧音「蝠鹿獸」創造出一隻吉祥獸,並結合筊杯與籤詩,將傳統民俗求神問事之儀式行為融入公仔的設計。在文化象徵意義之情感性、易辨性、熟悉感與文化圖騰之應用等屬性項目,則歸類為「無差異」品質,在進一步觀察各樣本之評價結果發現,因各樣本文化符號的表現皆具一定之水準,評價差異性並不大,造成對於消費者偏好度評價之影響中並未達到顯著水準。

研究進一步探討各因子構面與偏好度之間的 Kano 品質屬性關係,分析以偏好度為「依變項」,因子得分為「自變項」進行 Kano 線性回歸模式的分析,結果如表 5 所示。

表5 文化屬性評價因子之 Kano 品質分類結果

文化屬性評價因子	線性迴歸分析方法					
	β_1(負向)	Sig.	β_2(正向)	Sig.	R^2	Kano 品質分類
文化性因子	-0.32	n.s.	0.04	n.s.	0.12	無差異
趣味性因子	-0.38	*	0.41	*	0.46	一元的
個性化因子	-0.39	*	0.24	n.s.	0.30	必要的

其中,「趣味性」(因子 2) 歸類為「一元的」品質,表示品質的充足(正品質)能增加消費者的偏好度;相對的,負品質則降低消費者的偏好度;而「個性化」(因子 3) 歸類為「必要的」品質,表示對於偏好度具影響性,然而僅需符合消費者可接受之品質程度,並不需要過多供給(over-fill)與強調;至於「文化性」構面(因子 1) ,由於採用之設計樣本皆以傳統文化為表現主題,樣本之間在此構面之品質績效差異不大,對於偏好度之影響較不顯著,在此案例的分析中,

歸類為「無差異」品質。

三、不同Kano品質分類之績效對偏好度的影響

為說明不同 Kano 品質分類之文化屬性項目其績效與偏好度的相關性，研究進一步以消費者偏好度評價中具顯著性差異的文化公仔為例 (如表 6 所示)，進行比較。在「一元的」品質：「造形具趣味性」其評價愈高偏好度亦隨之提升，說明偏好度會隨品質的充足程度比例地增減；「必要的」品質：「反應個人風格」中樣本 No.27 的評分(-0.48)低於平均值(0.18)，並未達成消費者的基本要求，因此造成相當程度的不滿；相對地，樣本 No.20 雖然在該項品質的績效(0.48)大於平均值，偏好度卻最低，說明了「必要的」品質的提供，僅能避免消費者之不偏好度，品質的提升並不能增益消費者之偏好度，因此，在設計決策中僅需維持(提供)可接受之基本品質水準(平均值)；在「無差異」品質：「文化象徵意義傳遞具情感特質」可看出品質績效與偏好度之間並無顯著性影響。

表 6 偏好度評價具顯著性差異樣本品質績效比較

	No..20	No..27	No.3	No.28	No.9		
文化屬性項目						28個樣本評分平均值	品質分類
文化象徵意義傳遞具情感特質	-0.38	0.25	-0.58	-0.33	0.40	-0.13	無差異
造形具趣味性	-0.20	-0.78	0.73	1.18	1.15	0.47	一元的
反應個人風格	0.48	-0.48	0.20	0.73	0.25	0.18	必要的
整體偏好度	2.03	2.30	3.10	3.80	3.90	3.10	
	低		中	高			

藉由 Kano 模式對各品質分類的定義，能有效釐清消費者之真正需求，協助設計者或決策者在設計發展或產品定位時，對於「品質」與「偏好度」的控制更加精確。以 No.9 (高偏好度)與 No.27(低偏好度) 樣本為例， No.9 樣本在「必要的」品質項目已達消費者可接受之程度(平均值)，只需繼續維持即可，設計方向應強調在「一元的」品質的改善，以進一步有效提升消費者偏好度。相對地，No.27 樣本在「必要的」品質項目尚未達可接受之程度，必須優先加以改善，避免消費者不偏好度的產生；同時，為能提升偏好度必須再進一步強化「一元的」品質，對於「無差異」品質項目，則應予以忽略。綜合上述之分析，說明文化屬性項目與偏好度之間確實存在不同的 Kano 品質屬性之關係(線性與非線性)。

三、造形參數與文化屬性評價構面之相關性

研究進一步觀察樣本在各文化屬性評價的結果，從其高低評價比較表(表 7)中可看出，高低分樣本所呈現之造形特質與表現手法與明顯的差異性。

表 7 樣本文化屬性評價比較

題項	情感特質	圖騰應用	易辨性	熟悉感	心靈寄託	可愛感	趣味性	玩味功能	現代感	實用功能	個人風格	前衛感	設計感
Max	0.48	1.45	1.53	1.40	0.13	1.30	1.23	1.05	1.23	0.90	1.05	1.23	1.18
No.	**4**	**27**	**15**	**5**	**12**	**9**	**23**	**12**	**10**	**9**	**10**	**14**	**28**
Min	-0.93	-0.30	-0.85	-1.00	-1.08	-1.28	-0.78	-0.75	-1.25	-1.38	-0.75	-1.40	-1.20
No.	**2**	**23**	**6**	**6**	**2**	**27**	**27**	**21**	**27**	**2**	**1**	**27**	**27**

(Max 為最高分之樣本；Min 為最低分之樣本)

以「文化象徵意義傳遞具熟悉感」為例，同樣皆以孫悟空為角色主題，透過不同造型特徵與手法的應用，評價結果差異甚大。為了解不同造形參數與手法所產生的形態變化與公仔文化屬性評價的相關性，進一步應用數量化 I 類分析模式加以探討。首先，研究蒐集相關公仔之研究與書籍(林國梅, 2007；陳春輝、邱秋德, 2009；李姍姍、李文淵, 2010; 蕭坤安、陳平餘, 2010；羅仁宏, 2009)，研究指出臉部表情、色彩應用、頭身比例、造形表現風格等，皆是影響消費者偏好之造形參數。根據上述基礎，研究進一步再委請 6 位專家(實驗設計階段邀請之專家)進行造形參數的拆解，由於公仔造形形態眾多，因此在初步分析時，先採開放式請每一位專家以自己的觀點進行公仔造形元素拆解與分類，整理專家意見，初步歸納所得結果，再由專家進行焦點小組，並應用形態分析法(morphologic Analysis)，根據 28 個測試樣本所具有的「形態特徵」與「象徵圖形表現手法」進行解構、分析。形態分析法(morphological analysis)可以幫助造形設計時以系統化描述造形或重塑風格，也可以經過這樣的方法將某種風格做延續，在保留風格中又有創新設計的思維產生。透過小組之討論歸納出影響傳統文化公仔的「形態特徵」與「表現手法」，最後建構出影響消費者評價之 9 項傳統文化公仔造形參數，與造形參數項目說明、其各項目的形態因子（類目）變化如表 8 所示。

表 8 傳統文化公仔之造形參數項目與定義

造形參數項目	類目(level)	定義
A 臉部表情	誇張化、簡化、寫實、無表情	公仔臉部表情的變化
B 整體形態特質	具象、變形、簡化抽象	公仔整體造形之形態處理
C 造形線條處理	有機、幾何-剛硬、幾何-柔和	公仔結構與造形線條之處理
D 色彩變化性	鮮豔、中性、樸素	公仔色彩鮮豔(brilliant)程度
E 頭身比	小於三頭身、三~四頭身、五頭身以上	公仔頭部與全身的比例
F 風格表現	童趣(Q版)、中性、成熟(成人版)	公仔風格之表現特性
G 象徵圖案之轉換	簡化、變形、寫實	公仔使用的圖案符號轉換手法
H 姿勢變化	一體化(肢體描寫不明顯)、動作姿態、靜態正面姿態	公仔動作與姿態之表現性
I 互動性	高互動(機能性)、中、低互動(裝飾性)	公仔之賞玩與機能性

同時，為判定各測試樣本(28 個測試樣本) 在各造形參數(項目)所採用(具備)之形態因子變化(類目)，再委請 5 位設計專家(具 6 年以上產品設計實務背景之設計師 5 位，其中，男性 3 位、女性 2 位)，根據造形參數之定義與判定基準，進行 28 個測試樣本所採用類目之判定。研究為釐清造形參數/類目與偏好度、因子構面之相關性，進一步進行數量化 I 類分析。數量化 I 類是「有目的變數時」的手法之一，與複迴歸分析是非常類似的手法。而與複迴歸不同之處在於說明變數的尺度上，複迴歸使用的是連續數值，而數量化 I 類則是使用名目尺度 (陳耀茂，1999)。研究分析是以 28 個測試樣本之因子得分與偏好度為依變數，而測試樣本之造形參數/類目(名目尺度)，以為自變數，分別進行數量化 I 類之分析，以找出影響文化創意化設計之重要設計因子，作為品質改善與使用者偏好度提昇之造形發展的參考依據。數量化 I 類的分析結果，如表 9 所示。

其中，複判定係數(coefficient of multiple determination，以 R^2 表示)用以解釋造形參數對於依變數變異量的解釋能力， R^2 介於 0-1 之間，數值愈大解釋力愈佳。在偏好度、趣味性(一元的品質)與個性化(必要的品質)構面之 R^2 皆相當高(R^2>0.80)，表示造形參數能有效解釋依變數之變異，相對地，文化性構面(無差異品質)之 R^2 值(0.66)較低，其解釋力仍為可接受之水準。偏相關係數(partial correlation coefficients)值的大小說明各自變數(造形參數)與依變數之間的關係性強弱。以趣味性構面為例，造形參數：A 臉部表情(0.78)、B 整體型態特質(0.76)、I 互動性(0.76)、G 象徵圖案之轉換(0.71)之偏相關係數皆大於 0.70 可知，此 4 個造形參數與趣味性評價的相關性較高，較具影響力；H 姿勢變化(0.42)則最不具影響性。另一方面，在個性化構面的分析結果中，偏相關係數值大於 0.5 之造形參數為：B 整體型態特質(0.65)、A 臉部表情(0.53)與 F 風格化(0.52)，說明了不同造形參數對於不同因子構面、不同 Kano 品質分類(「一元的」與「必要的」品質)之影響力是不同的。

表 9 數量化 I 類之分析結果

造形參數		文化性(無差異的)		趣味性(一元的)		個性化(必要的)		偏好度	
項目	類目	類目得點	偏相關係數	類目得點	偏相關係數	類目得點	偏相關係數	類目得點	偏相關係數
A 臉部表情	A1 誇張化	0.07	0.71	-0.32	0.78	0.38	0.53	-0.05	0.78
	A2 簡化	-1.06		0.07		-0.36		-0.13	
	A3 寫實	1.05		-0.88		0.27		-0.30	
	A4 無表情	5.15		2.72		1.30		2.06	
B 整體形態特質	B1 具象	0.51	0.71	-0.16	0.76	-0.27	0.65	-0.34	0.82
	B2 變形	0.50		0.40		0.40		0.43	
	B3 簡化抽象	-4.18		-1.81		-1.56		-1.54	
C 造形線條處理	C1 有機	-0.18	0.47	-0.04	0.44	-0.23	0.51	-0.05	0.46
	C2 幾何-剛硬	1.94		0.68		0.18		0.52	
	C3 幾何-柔和	-0.09		-0.07		0.39		-0.01	
D 色彩變化性	D1 鮮豔	0.38	0.42	0.18	0.47	-0.33	0.50	0.11	0.32
	D2 中性	0.09		0.03		0.15		-0.05	
	D3 樸素	-0.66		-0.30		0.34		-0.11	
E 頭身比	E1 小於三頭身	-0.16	0.54	0.29	0.67	0.01	0.47	0.01	0.30
	E2 三~四頭身	-0.44		-0.08		-0.41		-0.11	
	E3 五頭身以上	1.12		-0.82		0.54		0.14	
F 風格表現	F1 童趣(Q 版)	-0.87	0.74	-0.66	0.66	-0.15	0.52	-0.38	0.72
	F2 中性	3.79		0.73		1.14		0.69	
	F3 成熟(成人版)	0.29		0.93		-0.11		0.45	
G 象徵圖案之轉換	G1 簡化	-0.04	0.35	0.49	0.71	0.23	0.49	0.23	0.55
	G2 變形	0.59		0.13		-0.53		-0.12	
	G3 寫實	-0.34		-0.80		0.02		-0.25	
H 姿勢變化	H1 一體化	1.48	0.68	0.25	0.42	-0.42	0.50	0.04	0.08
	H2 動作姿態	-1.46		-0.17		0.38		-0.02	
	H3 靜態正面姿態	0.18		-0.10		0.00		-0.02	
I 互動性	I1 高互動(機能)	1.08	0.54	0.66	0.76	0.53	0.43	0.50	0.71
	I2 中	-0.48		-0.36		0.08		-0.30	
	I3 低互動(裝飾)	-0.23		-0.11		-0.23		-0.08	
常數項(X)		0.00		常數項	0.00	常數項	0.00	常數項	3.10
決定係數 R^2		0.66		R^2	0.93	R^2	0.82	R^2	0.84

同時，研究進一步比較各造形參數之重要性(偏相關係數)可知，A 臉部表情(誇張化、簡化、寫實、無表情)、B 整體型態特質(具象、變形、簡化抽象) 、G 風格表現(童趣、中性、成熟) 與互動性(高互動(機能性)、中、低互動(裝飾性))等造形參數，在分析結果之偏相關係數值都較大，也就是對於因子構面與偏好度之影響力皆相當顯著，反映受測者對於公仔設計的評價上重視如何將傳統文化透過創意，進行形態的變形與風格賦予，同時期望公仔設計能提供更多的互動可能性；相對地，偏相關係數較低者(<0.4 者)，表示該造形參數對於因子構面與偏好度效益之影響性較不顯著。「形態因子」(類目)的類目得點是代表該類目對於依變數(因子構面與偏好度)之

效益值，數值愈大者，代表受測者認為此類目是有助益於依變數績效的增加；反之，數值為負值者代表採用此「形態因子」會降低「測試樣本績效」，是應該避免採用的形態因子。而類目得點的絕對值大小表示其影響程度，數值愈大愈具影響力。以「臉部表情」造形的分析結果為例，對於強化公仔設計的「個性化」的排序為：「A4 無表情」(1.30)＞「A1 誇張化」(0.38) ＞「A3 寫實」(0.27)＞「A2 簡化」(-0.36)。A4、A1 與 A2 形態因子的採用對「測試樣本個性化」是有助益的；相對地，A2 形態因子的採用是受測者所不能接受的表現模式，換言之，並不適合應用於傳統文化公仔造形的操作。同時，分析結果之各形態因子(類目)的類目得點可以跨造形項目予以比較，由表 9 得知，影響「個性化」設計的前三個形態因子分別為：「A4 臉部表現－無表情」(1.30)、「F2 風格化－中性」(1.14)與「E3 頭身比－五頭身以上」(0.56)；相對地，「B3 整體型態特質-簡化抽象」(-1.56)、「G2 象徵圖案之轉換-變形」(-0.53)與「E3 頭身比－三~四頭身」(-0.41)則是應該避免採用的造形手法。

根據數量化 I 類分析結果，本研究歸納出影響各因子構面與偏好度之重要造形參數/類目，同時，亦將避免使用之設計形態因子加以列出，如表 10 所示。

表 10 影響消費者評價之重要文化造形參數/類目建議 (灰色區域為避免採用之造形類目)

項目	類目排序	類目得點	重要性排序			
文化性	A4 臉部表情-無表情	5.15	F 風格表現	A 臉部表情	B 整體形態特質	H 姿勢變化
	F2 風格表現-中性	3.79				
	C2 造形線條處理-幾何-剛硬	1.94				
	H1 姿勢變化-一體化	1.48				
	B3 整體形態特質-簡化抽象	-4.18	0.74	0.71	0.71	0.68
	H2 姿勢變化-動作姿態	-1.46				
	A2 臉部表情-簡化	-1.06				
	F1 風格表現-童趣(Q版)	-0.87				
趣味性	A4 臉部表情-無表情	2.72	A 臉部表情	B 整體形態特質	I 互動性	G 象徵圖案之轉換
	F3 風格表現-成熟(成人版)	0.93				
	F2 風格表現-中性	0.73				
	I1 互動性-高互動	0.66				
	B3 整體形態特質-簡化抽象	-1.81	0.78	0.76	0.76	0.71
	A3 臉部表情-寫實	-0.88				
	E3 頭身比-五頭身以上	-0.82				
	G3 象徵圖案之轉換-寫實	-0.80				
	H1 姿勢變化-一體化	-0.42				

(續)表 10 影響消費者評價之重要文化造形參數/類目建議

項目	類目排序	類目得點	重要性排序			
個性化	A4 臉部表現-無表情	1.30	B 整體形態特質	A 臉部表情	F 風格表現	
	F2 風格化-中性	1.01				
	E3 頭身比-五頭身以上	0.54				
	B3 整體形態特質-簡化抽象	-1.56	0.65	0.53	0.52	
	G2 象徵圖案之轉換-變形	-0.53				
	H1 姿勢變化-一體化	-0.42				
偏好度	I3 互動性-低互動(裝飾)	1.90	B 整體形態特質	A 臉部表情	I 風格表現	I 互動性
	C1 造形線條處理-有機	0.54				
	B1 整體形態特質-具象	0.45				
	B2 整體形態特質-變形	-1.70	0.82	0.78	0.72	0.71
	A4 臉部表情-無表情	-0.32				
	I2 互動性-中	-0.29				

根據分析結果可知，公仔文化性的表現在於強調風格的中性化，消費者並不喜好可愛 Q 版之造形風格，臉部表情以中性、無表情較適當；形態上則強調幾何-剛硬之線條感、一體化造形，整體之表現並不接受過於簡化抽象之形式，容易造成文化訊息傳達之隔閡；趣味性屬性的表現消費者對於中性化、成熟感風格皆能接受，臉部表情以無表情較適當，不喜好寫實的風格；形態上不喜歡過於寫實、簡化抽象之表現形式，同時，強化公仔與消費者之互動亦是重要的因素。個性化的表現在於強調風格的中性化、無表情的臉部表現，較能呈現個性，同時，形態上以頭身比-五頭身以上，不喜好一體化造形，強調符合人體比例感，不似一般玩具的孩童比例感，不以可愛為表現性；同時，亦不強調簡化抽象之表現形式，才能適當呈現公仔角色之背景、性格或故事。透過分析之結果，可提供設計者進行傳統文化為主題之公仔造形設計發展之參考。

四、偏好度推論模式之驗證

為了驗證數量化 I 類分析模式在偏好度推論之有效性，接著進行偏好度評價之驗證實驗。研究委請相同之 40 位受測者，針對 6 個測試樣本(如圖 5 所示)，進行公仔造形偏好度評價。預測值的推論是針對各公仔之造形特徵，依據造形參數項目定義表(表 8)，依序進行編碼，再依據樣本編碼結果計算其推估值，推估公式需將所有造形項目之類目得點(A、B、C… I)與偏好度之常數項進行加總(參考表 9)，其數學公式為：

$$A+B+C+D+E+F+G+H+I+X(\text{常數項})=Y(\text{預測值}) \quad (2)$$

為比較預測值與受測者評價結果之差異，針對 6 個測試樣本之資料數值（數量化 I 類之預測值與受測者評估平均值），進行單一樣本 t 檢定。檢定的虛無假設是指某一母群體評估平均數與某一指定常數值（評價預測值）之間沒有差異存在（μ 偏好度評價=預測值），若檢定結果之觀測顯著水準大於 0.05，表示該模式之預測結果與問卷結果無顯著差異，即問卷結果落在以該

預測值為母群體平均值的 95%信賴區間內，此預測值是可被接受；反之，檢定結果之顯著水準小於 0.05，表示該模式之預測結果與問卷結果有顯著差異，即預測結果與受測者的評價不同，分析結果如表 11 所示。表中顯示除了樣本 No.2 之偏好度評價與預測值差異較大之外(Sig=0.06 >0.05，但仍未達顯著性差異)，整體仍具相當之預測準確率，說明了本研究提出之數量化 I 類分析模式在偏好度推論之有效性。

No.1	No.2	No.3
 霹靂音樂公仔之 劍曲絃音 8 文化特性:近代布袋戲服飾與法器	 2009 府城藝術節 —八家將(夏神) 文化特性: 八家將之服飾與法器	 2010 三義國際木雕藝術節 文武達摩小公仔 文化特性:傳統達摩之形象
No.4	**No.5**	**No.6**
 台南文化局西拉雅平埔族公仔 文化特性: 皇清職貢圖中之平埔族形象與服飾	 全家-好神公仔 文化特性：土地公傳統服飾與法器結合「有求必印」的蓋印	 木趣設計-土地公 文化特性: 土地公的傳統服飾結合薰香功能的木製神像公仔

圖 5 驗證樣本

表 11 驗證結果

No.	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6
預測值	3.45	2.95	3.27	2.28	3.85	3.21
平均值(*SD*)	3.65 (0.92)	3.20 (0.82)	3.50 (1.04)	2.15 (0.70)	3.88 (0.83)	3.48 (1.13)
t 值	1.37	1.92	1.40	-1.18	0.22	1.48
Sig.	0.18	0.06	0.17	0.25	0.83	0.15

伍、結論

一、實驗研究成果

如何結合文化發揮設計創意，以「設計在地化」營造產品特色，是台灣發展文化創意產業，提升產業競爭力的首要課題。本研究以「台灣傳統文化」為主題之公仔設計為例，應用 Kano 品質模式探討消費者偏好與產品文化屬性評價間的相關性。分析結果指出 13 個文化屬性項目

可被歸類為不同之品質分類(一元的與必要的)，研究結果中並未發現「魅力」品質之文化屬性項目；魅力品質的提供能有效增益消費者之滿意度，往往是消費者潛在的需求性，發掘較不易，因此，在後續研究中，可利用多次的深度訪談、從更多元之角度來進行評價屬性之設定，更完整探討消費者對於傳統文化創新設計的需求性。同時，研究透過因素分析歸納出消費者對於文化公仔評價的認知構面，包括了：「文化性」、「趣味性」與「個性化」構面；各因子構面對於消費者偏好評價具備不同程度的影響，當中以「趣味性」構面最為重要，具備了「一元的」品質特性，說明了消費者期盼傳統文化之創新設計是能表現出現代感、趣味的造形，與強化公仔與消費者的互動性等是消費者偏好之設計特質；「個性化」構面則歸類為「必要的」因子，個人風格與前衛感被視為理所當然、公仔不可缺少的基本必備要項，若未達成消費者的要求，則將造成相當程度的不滿，但該項品質的提升並不能有效提高滿意度；因此僅需維持最小、可接受之品質水準即可，無須追求高標準，造成資源的浪費；而「文化性」構面，因各樣本文化象徵的表現皆具一定之水準，評價差異性並不大，造成對於消費者偏好度評價之影響中，並未達到顯著水準，在此研究案例中歸類為「無差異」品質。綜合研究之結果說明了：文化屬性評價與消費者偏好度之間確實存在不同(二維)的相關性，而非僅有線性的相關性。本研究藉由 Kano 模式的應用，能釐清消費者對於公仔文化屬性(品質)的需求差異，對影響消費者滿意的品質特性能有更好的定義，並有助於產品開發前的了解。例如：不只是改善已存在的必要需求，更能改變現存產品的一元需求及魅力需求。

研究進一步藉由數量化 I 類分析的應用，將各造形參數之變化對於消費者評價之影響性，以數量化之方式加以說明，歸納出影響各因子構面與偏好度之重要造形參數/類目，亦將避免使用之造形因子加以列出；並透過驗證實驗的進行，說明數量化 I 類分析結果能有效推論公仔造形(造形參數組合)所能誘發之消費者偏好評價，亦証明了：公仔之造形參數對於消費者文化屬性評價是具不同之影響效力。藉由研究獲得之造形參數與消費者評價的數量化結果，能提供未來設計者進行傳統文化公仔設計之參考依據。

二、後續研究與建議

產品的「品質屬性」並非固定不變，而是隨產品類別、時間、族群、環境…等外界因素而改變。因此，未來研究可針對不同族群(玩家與一般大眾之比較)、時間變動性(定期對同一產品評價之追蹤)與不同產品(不同類型之文化產品)之議題加以探討。

參考文獻

一、中文書目

李姍姍、李文淵(2010)。公仔情感感受之研究。2010 第 17 屆人因工程學會年會暨學術研究研討會[光碟版]，台北：人因工程學會。

李翠瑩(2006)。文化力新加值。台北：大康出版社。

何明泉、林其祥、劉怡君(1996)。文化產品開發之構思。設計學報，1(1)，1-15。

林國梅(2007)。公仔流行商品之變遷與創作研究。未出版之碩士論文，中原大學商業設計研究所碩士論文，中壢。

符麗娟(2007)。台灣文化元素應用於木製公仔之研究。未出版之碩士論文，國立台灣藝術大學工藝設計系所碩士論文，台北。

徐啟賢(2004)。以台灣原住民文化為探討文化產品設計的轉換。未出版之碩士論文，長庚大學工業設計研究所碩士論文，桃園。

陳春輝、邱秋德(2009)。臺南市赤崁樓乾隆御碑公仔手機充電座設計之研究，2009 後設計發展國際研討會，高雄：樹德科技大學。

陳俊智、李依潔(2007)。應用 Kano 品質模式探討文化紀念品之關鍵設計屬性。中華民國設計學會第 12 屆設計學術研究成果研討會[光碟版]，高雄：中華民國設計學會。

陳耀茂(1999)。多變量解析方法與應用。台北：五南出版社。

張文智、劉建欣(2007)。應用文化元素之產品設計手法探討。中華民國設計學會第 12 屆設計學術研究成果研討會[光碟版]，高雄：中華民國設計學會

蔡瑋馨(2007)。3C 產品設計文化風之探究-以手機與文化的創意結合為例。中華民國設計學會第 12 屆設計學術研究成果研討會[光碟版]，高雄：中華民國設計學會。

劉維公(2001)。當代消費文化社會理論的分析架構：文化經濟學、生活風格、與生活美學。東吳社會學報，11，113-136。

蕭坤安、陳平餘(2010)。愉悅產品之認知與設計特徵。設計學報，15（2），1-17。

羅仁宏(2009)。公仔產品造形與感性之關聯性研究。未出版之碩士論文，國立花蓮教育大學科技藝術研究所，花蓮。

二、外文書目

Anderson, E.W. & Sullivan, M.W.(1993). The antecedents and consequences of customer satisfaction for firms. *Marketing Science*, vol.12 (spring), 124-143.

Kano, N., Seraku, N., Takanashi, F. & Tsjui, S. (1984), *Attractive Quality and Must-be Quality*, Journal of the Japanese Society for Quality Control (April), 14(2), pp.39–48.

Leong, D., & Clark, H. (2003). Culture-based knowledge towards new design thinking and practice - A dialogue. *Design Issues*, Vol.19, No.3, 48-58.

Lin, R. T. (2007). Transforming Taiwan aboriginal cultural features into modern product design: A case study of a cross-cultural product design model. *International Journal of Design*, Vol.1, No.2, 45-53.

Llinares, C., & Page, A.F. (2011). Kano's model in Kansei Engineering to evaluate subjective real estate consumer preferences. *International Journal of Industrial Ergonomics* Vol.41, 233-246.

Matzler K., & Hinterhuber H. H. (1998). How to make product development projects more successful by integrating Kano's model of customer satisfaction into quality function deployment. *Technovation*, Vol.18, No. 1, 25-38.

Mittal, V., Ross, W.T., JR.& Baldasare.(1998). The asymmetric impact of negative and positive attribute-level performance on overall satisfaction and repurchase intention. *Journal of Marketing*, Vol.62, No. 1, 33-47.

Ting S.C., & Chen C.N.(2002).The asymmetrical and non-linear effects of store quality attributes on customer satisfaction. *Total Quality Management*, Vol.13, No.4, 547- 569.

The Study of Consumer Preference for Traditional Culture Creativity Design-A Case of Figure Designs

Chun-chin Chen*　Zhi-Xuan Shen**

Abstract

The purpose of the study is to explore the consumers' preference and cognition for creativity design derived from traditional culture, and to identify the important cultural design features and form attributes. To identify the attractive and important attributes of cultural product design, Kano model is used to explore the relationships between quality performance and consumer preference from the case study of cultural figure designs. Firstly, factor analysis was used to explore the users' perceptions of cultural figure designs, from which three main factors: cultural identification factor, delight factor and individualization factor were identified. Moreover, each factor has different effects on consumer preference of cultural figure design. Then the Kano's regression method was conducted. The 13 cultural attributes were categorized as different Kano's classifications, including must-be quality, one-dimensional quality and indifferent quality. Furthermore, three factors could also be classified into different Kano's classifications. This implies that there exist linear and non-linear relationships between cultural attributes performance and consumer preference of cultural figure designs. Based on the result of Kano categorization can help designers to better understand consumer requirements, to identify the critical and high-return factors of consumer satisfaction, and to resolve the trade-off dilemma in multiple-criteria decision making. Finally, Quantitative theory type I was used to explore the relationship between consumer preference and form design attributes. The result indicates the critical cultural design feature and form attributes for figure designs, and it can provide useful insights for designing cultural figures for enhancing consumer satisfaction.

Keywords: Consumer Preference, Design Attributes, Traditional Taiwan Culture, Figure Design, Kano Model, Creative Culture Design

*Associate professor, Department of Industrial Design, National Kaohsiung Normal University
**Graduatestudent, Institute of Applied Arts, National Chiao Tung University

創意生活產業顧客體驗設計之探討
—以蜻蜓雅築珠藝工作室為例

張淑華

摘　要

創意生活產業是台灣文化創意產業政策中，因應體驗經濟於 2003 年提出的具體政策。研究以個案--「蜻蜓雅築珠藝工作室」，探討體驗流程及體驗線索之設計。研究發現：(1)經營者之生活理念，影響顧客體驗動機；(2)文化符號融入品牌視覺設計，引發體驗的記憶；(3)文化符號作為產品故事，使顧客產生體驗價值；(4)五感感官融入體驗流程及體驗線索設計；(5)服務、活動設計與顧客生活經驗連結；(6)結合週邊的文化資源，豐富顧客的體驗認知；(7)體驗流程及線索起始點的設計，讓顧客產生容易產生體驗認知；(8)體驗價值的認知，因顧客生活風格差異而有所不同。後續研究可透過多重個案研究，以建立顧客體驗設計的理論模式。

關鍵字：文化創意產業、創意生活產業、體驗經濟、顧客體驗設計

張淑華現為國立臺灣藝術大學工藝系兼任講師、財團法人中衛發展中心總監

壹、前言

2002年台灣提出「挑戰2008國家發展重點計畫」，將創意生活產業列入「文化創意產業發展計畫」，成為文化創意產業13項範疇之一。產業範疇涵蓋食、衣、住、行、育、樂、健、美等生活產業，衡諸歐、美、亞洲等推動文化創意產業的國家，創意生活產業是其他國家所未涵蓋的範疇，呈現出台灣在地化發展文化創意產業的獨特性。又，2010年1月立法院通過「文化創意產業發展法」，創意生活產業明列為16項產業範疇之一，納入法定範疇，顯示創意生活產業具有法律位階穩定性，也成為產業經濟與文化政策推動的必要性。

觀看全球經濟變遷趨勢，20世紀後半時期以來，隨著貿易全球化、市場的開放，文化全球化漸漸走向市場競爭的舞台(郭為藩，2006)。以「內容」為基礎的文化創意產業，由於創意多樣表達的可能性，具有相當高的市場附加價值，「文化」開始進入了經濟舞台，成為國家競爭力的展現。英國文化媒體體育部（Department of Culture, Media and Sports，DCMS）自1997年施行至今的創意產業政策，實行10年以來，在全球所延伸的效應，不僅影響了紐西蘭、澳洲、香港與新加坡的創意產業政策，更觸動了全球創意經濟的新思潮。此一現象，顯示國家的競爭力走向強調文化特色、創意加值的「軟實力」。

未來學家Toffler(1970)曾指出經濟發展包含農業、工業、體驗業三個階段。Pine II and Gilmore(1999)發表「體驗經濟」一書後，顯示體驗經濟廣泛地應用在旅遊、藝術、文化等相關的經濟活動。如何運用文化差異性、美學、想像及記憶等，創造顧客體驗的價值，成為企業塑造差異化競爭優勢的重要因素。

文化的價值，在休閒觀光領域向為重要的一環，如文化觀光、部落旅遊、博物館、產業文化旅遊等等，均是從文化內涵融入經濟活動，以休閒旅遊方式提供價值。Toffler(1970)認為以藝術為基礎的體驗產業，通常以休閒、大眾娛樂、教育或特定的心靈服務形態來呈現。由此可知文化創意產業可以「內容」為元素，經由體驗過程，形成休閒、娛樂、教育等經濟活動，帶給消費者休閒體驗的價值。

創意生活產業係以既有產業為基礎，引導以美學、文化元素，透過文化創意產業所具有的「表達價值」，發展體驗的產品或服務，藉由差異化的體驗作法，促使經營服務模式創新，可說是將文化創意產業核心的美學、文化元素延伸至農業、製造業、服務業等的創意加值。強調經由以其核心知識透過體驗設計，增進顧客體驗價值；觀察現行文化創意產業雖亦提出體驗經濟趨勢的結合，然而在16產業範疇中，創意生活產業則是具體提出產業應將體驗設計融入經營模式中，展現文化軟實力創新的產業類別，因此，創意生活產業如何運用「體驗」，增進顧客體驗價值，創新經營模式，具有提供文化創意產業相關屬性之產業類別，發展體驗營運模式之

學習價值，對於文化經濟政策而言，當為值得探討的重要議題。

原住民文化是台灣文化特色之一，其中，排灣族將琉璃珠、青銅刀、陶壺視為三寶，該三種寶物是貴族婚禮中主要的聘禮，在排灣族文化中象徵生命的泉源。排灣族的「蜻蜓雅築珠藝工作室」，從事琉璃珠工藝已20餘年，從琉璃珠工藝延伸為創意生活產業的經營，在台灣具有相當代表性的角色，也因與電影「海角七號」合作，更為社會大眾認識到琉璃珠的文化及經濟價值。「蜻蜓雅築工作室」從早期的琉璃珠生產製作，轉型經營為體驗的場域，如何從產品製作，結合文化休閒服務，朝向創意生活體驗服務的創新營運，讓消費者透過體驗過程，產生體驗價值，是一值得觀察的現象。

創意生活事業多屬於跨產業領域之複合經營，不同類別創意生活事業的顧客群亦有所差異，顧客對於體驗價值的期待亦可能不同，是以，如何建立體驗的營運模式，以提供顧客完整體驗的價值，則是一重要課題。本研究目的以「蜻蜓雅築工作室」為對象，提出以體驗流程及體驗線索的架構，探討經營模式的體驗內涵，如何透過顧客體驗設計產生創新的價值。

貳、文獻探討

一、創意生活產業概況

文化創意產業定義指「源自創意或文化積累，透過智慧財產之形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升之產業」，創意生活產業為其中13類產業範疇之一(經濟部工業局，2004)。2009年時，由文建會統整相關部會的文創推動計畫，提出「創意台灣—文化創意產業發展方案」，發展重點包括環境整備及6大旗艦計畫等二大主軸，創意生活產業則列為6大旗艦計畫之一(行政院文化建設委員會，2009)。2010年通過「文化創意產業發展法」，創意生活產業明列為16項產業範疇之一，納入法定範疇，顯示創意生活產業具有法律位階穩定性，也成為產業經濟與文化政策推動的必要性。

(一)產業定義及特色

創意生活產業自2003年開始納入政策計畫推動以來，強調跨產業領域，著重融合1、2、3級產業特性，形成6級產業的新樣貌。政策推動背景乃是因應「體驗經濟」趨勢，將台灣的產業經驗，融入生活文化，以期達成經濟與生活品質共榮的發展模式，達到產業經濟與文化政策結合的價值，突顯出在「體驗經濟」下具體的政策措施(經濟部工業局，2004)。此一政策強調經由體驗設計，增進顧客體驗價值，由於體驗價值來自顧客體驗，營運模式多以跨領域、複合式經營為特色，跨越傳統對於農業、製造業、服務業單一產業分野的概念，呼應產業界線日漸模糊的現象，也就是Toffler(1970)提出「體驗業」的觀點。

2004年創意生活產業定義修訂為「以創意整合生活產業核心知識，提供具有深度體驗及高質美感的產業」，若依體驗類別，可分為飲食文化體驗、流行時尚體驗、生活教育體驗、自然生態體驗、特定文物體驗、及工藝文化體驗等6大類。為利產業政策推行，對於產業對象採用「評選」認定方式，訂定產業推動對象的標準，自2002年至2010年，經經濟部工業局評選認定的創意生活事業達159家(經濟部工業局，2010)，評選出具代表性的案例，以對產業界產生示範學習的效果，帶動一般企業的轉型升級或投資創業。評選項目包含「生活風格的經營理念」、「核心知識的運用」、「深度體驗的模式」、「高質美感的感受」、及「整體事業經營特色」等5大項。深度體驗涵蓋「服務」、「活動」介面，高質美感則透過「場所」、「產品」等創意運用。其中(1)產品創意：產品功能與造型推陳出新或賦予文化新意。（2）服務創意：提供與顧客人際互動之多元或新穎的體驗，創造生活愉悅的價值。（3）場所創意：塑造創意環境，感動顧客心靈。（4）活動創意：定期或非定期舉辦創新活動，提供消費者學習體驗。

(二)產品或服務特性

從產品價值而言，郭為藩(2006)認為文化創意產品的價值應可分三層面：1.產品的實用價值或本質價值。2.產品的交換價值或市場價值(具供需關係)。3.創意的價值或符號價值，即產品經過文化包裝後的認同性之附加價值。有關文化創意產品/服務的符號價值，如同法國社會學家Baudrillard的符號消費論(symbolic consumption theory)，認為人們並不消費物的本身（使用價值），而是以物品的消費來彰顯個人的符號，讓個人產生身份認同(Baudrillard, 1998)。

Caves (2000)認為創意產品多數為體驗性產品(experience good)，消費者在未實際使用之前，難以了解其良窳。創意生活產業提供的是種生活體驗的價值，反應了生活多樣性、風格等特徵，是否產生消費體驗的價值，來自企業提供的體驗內容，並與消費者個人生活經驗與體驗認知有關。因此，體驗過程中，所接觸到的產品、服務、環境空間的感覺、甚至經由互動活動，均可能影響消費體驗價值的產生。

二、顧客體驗價值

Pine II and Gilmore(1999)從經濟活動產生的價值，提出「體驗經濟」，將「體驗」視為是種經濟型態的產出，是種可交易的財貨或商品所具有的附加價值，其將經濟價值演進的4個階段區分為貨物(commodities)、商品(goods)、服務(services)與體驗(experience)。從體驗經濟觀點，製造業的經濟活動是以有形物品的交易作為收入來源，服務業以服務的活動為主，體驗業則是販售消費者願意支付的體驗內容，從中得到體驗產品或服務的滿足。顧客願意付費享有一段美好的體驗，消費體驗的愉悅與否影響顧客支付費用的意願(夏業良、魯煒(譯)，2003)。

(一)體驗(experience)

創意生活產業定義所涵蓋的產品、服務、活動、空間，在政策性的評選要點已提出相關概念，該四項介面於一般的產業亦多為必要的內容，惟創意生活產業所欲突顯的「深度體驗」、「高質美感」，是在這四項中融入美學、文化等元素加以表現。Dewey提出「一個體驗」(an experience)概念，認為體驗有完整與不完整之分，人們具有一種獲得完整經驗的內在需求，一個體驗就是一次圓滿的體驗。完滿性是美學體驗的重要特質，其融合了創作與欣賞、理智與情感活動的完整體驗，故稱為「一個體驗」，使得一個體驗完滿且完整的美學性質是情感性的；美學體驗來自個人與美學物件(客體)間的互動(Dewey, 1934)。依Dewey看法，體驗是來自主體與外在環境交互作用產生的結果，而藝術、美學即為完滿體驗的詮釋。因此，個人認知的體驗可以引起美學如何能整合至更多日常生活構面的討論。

心理學文獻對於體驗的探討，多認為體驗是由三部分組成：體驗的主體、體驗的客體、及體驗的過程。主體能夠體驗到客體，乃是經由感官、情感、知識性、想像、心理、及心靈的不同方式而產生體驗。美學體驗、文化體驗等也是由上述更多基本元素所組成(Lanier, 2008)。因此，體驗的本質上，應指主體與客體間，經由互動的過程中產生的結果。Csikszentmihalyi(1975)曾提出心流體驗(flow experience)的概念，意指當人們進行活動時，完全地融入情境當中，並且集中注意力，同時過濾掉所有不相關的知覺，最後進入一種流暢狀態，此是生活中最佳的體驗與享樂。

文化產品/服務的表達價值，如何讓顧客產生感受、認知？與消費者的感性活動有關。Kant(1790)在其在「人類學」一書中，認為人的情感分為快感和不快感，其中最能反映人的本質的即是「美學」，「美學」是感性愉快的一種，它必須有外在對象，同時需有外在感官和內在感官的活動，才能產生感性活動。內感官指人的精神、認識、情感、直覺、意志等綜合總體。外感官包括了視、聽、觸、嗅、味五種。內外在感官結合起來，構成了人的感性能力(曹俊峰, 2003)。此意謂著當顧客消費文化產品/服務時，經由內外感官的感性活動，產生體驗價值，也就是文化產品/服務的提供者，透過特定的體驗作法，引起顧客的感官活動，而產生感性認知。

（二）顧客體驗（customer experience）

顧客體驗(customer experience)的探討由來已久，此係源於產品/服務在消費價值的轉變。Shaw and Ivens(2002)認為顧客體驗是競爭優勢的來源，具有由外向內(outside in)而非由內而外(inside out)檢視的效用，並能增加收入、降低成本、品牌具體化的作用。Abbott(1955)認為人們真正要的並非產品本身，而是一個令人滿意的體驗，藉此滿足他們內心想要的感覺，關注的是如何透過服務措施提供消費體驗及消費體驗的重要性。由此可知，產品只是提供消費體驗的媒介之一。

從消費者行為研究，顧客體驗包含二個層面，一種為傳統的資訊流程及決策導向的途徑，另一種為體驗的觀點，前者認為顧客的參與是種目的導向的活動，透過資訊蒐集、評估可行方案，產生是否購買的決策，此是假設消費者擁有相當的知識及意願並有認知的基礎；至於消費的體驗觀點，認為消費是一連串想像、情感及愉快的過程，消費的行為不必然是目的導向(Frow & Payne, 2007)。由此可知，消費行為的組成包含理性及情感兩部分，情感的要素將日形重要。

在行銷領域中，Schmitt(1999)從顧客心理學分析顧客行為，並以行銷與管理觀點提出了體驗行銷（Experience marketing）；Schmitt認為，產品功能的特性和效益、產品品質、及品牌形象，已難以滿足顧客的需求，因此，應將行銷的焦點置於顧客體驗，提供感官、情感、思考、行動及關連上的價值。是以，顧客想要的是「驚奇的感覺、深觸其心靈、鼓舞心靈成長」，更甚者，顧客想要的是與其生活風格相符的事物。從行銷的領域來看，著重的是如何創造體驗的供給，促使顧客產生難以忘懷的回憶，體驗的過程通常被用來確保體驗得以實現，體驗的主體則被視為是被動的結果(Lanier, 2008)。

顧客體驗也被視為影響顧客忠誠度的一個重要因素，因為當顧客有一個好的體驗時，顧客可能會再重購或是產生正向的口碑效果。Voss and Zomerdijk(2007)認為體驗服務指的服務是著重在顧客與組織互動的體驗，而非僅是伴隨著從產品或服務傳遞而產的功能性效益。休閒及娛樂產業傳統上即是著重在顧客的體驗，體驗即是其主要所提供的，如主題公園、電影院等。因此，顧客與組織間的每一個接觸點(touchpoint)都是一個體驗(an experience)。

綜合上述相關文獻，消費行為的決策及價值，反應在消費者體驗的想像、愉快的過程，進而產生體驗價值的認知與共鳴。影響文化創意產品消費行為決策，感性的因素通常多於理性因素，而在消費過程中，若能促使顧客參與體驗，產生愉悅的體驗價值，可能形成良好的口碑效應(張淑華，2008)。

（三）顧客體驗管理

Bolton and Drew(1991)指出，消費者具有較高的體驗價值，將會提高消費者的滿意度。因此，企業若具有提升體驗價值的能力，將能提高消費者的滿意度，並進而增強公司在市場上的競爭力。

Carbone and Haeckel(1994)認為體驗管理（experience engineering）應注意體驗線索(clues)來源及線索型態，線索來源包括：產品、服務、環境等三個層面。Berry, Carbone, and Haeckel(2002)也建議管理顧客體驗的首要步驟，須先界定一家公司傳遞給顧客的所有線索，顧客的完整體驗是由這些線索所組成。體驗設計則是種透過有形與無形服務要素的謹慎規劃，創造與顧客間情感連結的方法(Berry, et al., 2002)。Berry and Carbone(2007)進一步提出顧客體驗的線索可分為功能性(functional)、機械性(mechanic)、人因性(humanic)三種，功能性線索是顧客所認知到的技術

品質，指透過產品或服務傳達理性價值；機械性，指在物理環境所傳達出的無形服務，如建築設計，即是經由服務環境來溝通情感體驗；人因性，指服務人員的表現及行為，如聲音語調、熱情程度、服裝儀容等，即藉由服務人員的互動來溝通情感。Berry, Carbone, and Haeckel(2002)提出執行顧客完整體驗(total customer experience)的步驟，首先即需確認到顧客消費過程中的所有線索(clues)，再建立體驗主題(experience motif)。

創意生活產業定義對於體驗的內涵，大致反應在產品、服務、活動、空間體驗所形成的深度體驗及高質美感。相關文獻對此之探討，綜整如下：

1.產品體驗：Hekkert and Schifferstein(2008)在其探討產品體驗研究時，將主觀的產品體驗(product experience)定義為經由與產品間互動過程中，所引發出心理效用的認知，包括感官被誘發的程度、接觸產品所產生的意義及價值、情感及情緒等。因此，產品的購買及消費在行銷學的觀點扮演了重要角色，人們每天的體驗所指涉的是單純的使用及享受產品，了解本項意義，企業及設計者才能進行所謂的「為了體驗而設計(design for experience)」。

2.服務體驗：Bitner, Faranda, Hubbert, and Zeithaml (1997)的研究中，視服務體驗為顧客與組織、相關的系統或流程、服務的員工間互動的結果；同時，強調探討顧客在創造服務體驗的品質與生產力中的角色。Grace and O'Gass(2004)進一步指出服務體驗包含核心的服務內容、員工的服務及服務場景。Grove, Fisk and Bitner(1992) 整合相關研究，將服務體驗視為「劇場」，顧客的服務體驗源自於組織將演員、觀眾、場景結合，提供美好的表演，構成了服務接觸的基礎。

3.活動體驗：活動(program)在休閒、教育領域等探討頗多，於商業活動通常應用於市場行銷。休閒領域指的活動乃「為了紀念、慶祝特殊的時刻，或為了達成特定的社會、文化、企業目標，而精心刻意設計出來的獨特儀式、典禮、演出、慶典」(陳希林、閻蕙群譯，2004)。從休閒活動內涵，可知活動體驗須有參與者的互動、操作流程設計、環境氛圍塑造等等要素，以激起參與者的體驗融入，產生休閒體驗的價值。

4.空間體驗：劇場理論提出的場景是表演的場所，意指顧客與服務人員互動的實體環境。Baker and Cameron(1996)認為服務環境構面可分為三類，第一類周圍的要素(ambient elements)，此是指無形的背景條件，影響非視覺性的感受，如照明、溫度、音樂等效果。第二類為設計要素(design factors)，指展現環境視覺及相關有形的要素，顧客可明顯察覺的視覺刺激，如色彩、傢俱及空間設計效果。第三類為社會要素(social factors)，指服務環境中的人，其外表、行為、和彼此間的互動關係，將會影響到顧客認知。

從流程的角度來看，Mascarenhas, Kesavan, and Bernacchi (2006)提出顧客完整體驗(total customer experience)，是指消費與供給間積極互動過程，透過個人消費鏈的所有主要過程，滿

足顧客在物質及情感上的經驗。如何增進顧客的體驗價值，須從顧客體驗的流程來塑造，顧客的體驗流程可分為蒐尋(searching)、發現(finding)、使用(using)及使用後(post-usage)等4階段。蒐尋階段，指消費資訊的蒐集，如透過網路、廣告等；發現階段，包括銷售人員互動、產品視覺、觸感、情感的體驗，品牌的色彩、形狀、材質等；使用階段，包括消費使用時的愉快、驚奇感等；使用後階段，包括對於顧客滿意或不滿意的回饋等。Wilburn(2007)認為顧客體驗的要素將會影響態度的忠誠度(attitudinal loyalty)，接著影響再次購物的行為(repurchase behavior)，體驗要素指產品品質、通路的服務、價格、購物環境、品牌形象等項。綜整相關文獻，Carbone(2007)提出的功能性、機械性、人因性等體驗線索構面之要素，與創意生活產業提出產品、服務、活動、空間之商品形貌，及Mascarenhas, et.al (2006)體驗流程中之各個接觸線索或Wilburn(2007)所指體驗要素觀點，其概念均有相同之處。本研究爰將體驗線索界定為顧客與企業接觸的各個環節中，所體驗之有形及無形的接觸點，為利探討仍以產品、服務、活動、空間等介面為分析，體驗線索則將鏈結於體驗流程之中。

(四)顧客體驗價值

「價值」在經濟領域中，往往是跟效用、價格等評估有關。Holbrook(1994)認為價值是在使用產品或服務之後才形成，因此價值與體驗具有關係。體驗則來自個人與外在環境互動的回應，體驗價值反應的是消費者與企業提供產品或服務所體驗到的價值。Sheth, Newman, & Gross (1991)認為消費者選擇是一個多重消費的價值功能，顧客價值可分為功能性價值、情感性價值、及社會性價值。Mathwick, Malhotra and Rigdon(2001)提出體驗價值的意義，指消費者對於產品屬性或服務績效的認知及相對偏好，價值的提升是可以藉由互動來達成，但互動可能會幫助或阻礙消費者目標的達成。並就零售業發展出體驗價值的衡量尺度(experiential value scale, EVS)，包括1.消費者投資報酬(CROI)衡量經濟價值、效率變項；2.服務優越性包括優越性的思考、商品的專業性；3.趣味性包括逃離現實、愉悅感；4.美感包括視覺吸引力、娛樂性等。至於從文化產業領域，Throsby (2001)認為文化產業特性，是以創意發源為核心，向外擴展與其他元素結合，具有「表達價值」如：美感價值(aesthetic value)、精神價值(spiritual value)、社會價值(social value)、歷史價值(historical value)、符號價值(symbolic value)、真實價值(authenticity value)等。由此可發現不論經濟或文化領域，均關注到象徵性(符號)、社會意義的溝通。

三、小結

上述的文獻探討，多數認為增進顧客體驗價值，須包含顧客體驗流程及體驗線索或接觸點的設計。創意生活產業的體驗價值，從政策的觀點，著重以生活主張價值，融入產業核心知識，經由具體的產品、服務、活動、空間介面的體驗設計，促使消費者體驗到生活價值。體驗價值

如何透過設計讓顧客產生感知，綜整相關文獻，可將顧客的體驗過程視為旅程(journey)的設計，從開始蒐尋資訊(searching)、發現(finding)、使用(using)及使用後(post-usage)等階段的旅程，融入顧客與創意生活產業互動的體驗線索或接觸點，即產品、服務、活動、空間環境等線索。Wilburn(2007, p. 2)認為顧客體驗應能帶給企業特定的效益，第一個效益是對於所謂「企業」意義的新詮釋：企業所涵蓋的範圍，應包含顧客與企業接觸的全部部分；第二個效益之「顧客體驗」意涵，應是以顧客為中心(customer-centric)的觀點，「體驗」所著重的焦點是超越企業所提供的服務及產品的功能面向。因此，顧客體驗與企業間的重要關連應包含品牌形象、顧客與服務人員間接觸所產生的情感意義。究其觀點，顧客體驗價值最終應能反應企業品牌的價值，此正可說明創意生活產業從生活文化轉化為經濟活動的實踐。

參、研究方法

本研究欲探索創意生活產業的體驗設計模式，相關體驗價值的研究，多在體驗行銷應用、消費者體驗內涵等探討，有關顧客體驗設計模式之研究仍相當少，由本研究及文獻探討可以看出，本研究欲探討與分析的現象較缺乏相關研究發表，因此本研究較屬於探索性，個案研究應為適合的方法 (Yin, 1994)。個案研究的資料蒐集方法，包含文件、訪談、問卷、觀察等，證據來源可能是質性或量化的，或二者兼具(Eisenhardt, 1989)。至於個案研究的對象，Benbasat, Goldstein, & Mead (1987)認為單一個案的研究適合於某些理論產生的初期以及理論測試的後期，因此，如果單一個案的研究，能夠產生具價值性的啟示，將可能對於新理論的創造將有所助益；多個個案的研究，則適合敘述性的分析或是理論的建立。本研究主題屬探索性質，在於探討顧客體驗價值設計理論概念的可能性，從單一個案進行深入的探討。

本研究以第一個以原住民琉璃工藝文化，評定為「創意生活事業」的「蜻蜓雅築工作室」作為研究對象。琉璃珠是台灣排灣族原住民傳統工藝特色之一，2007年國片「海角七號」熱賣，琉璃珠在片中藉由電影情節的傳達，使得一般人對於琉璃珠的認識加深，也使得參與電影合作的「蜻蜓雅築工作室」，加深消費者對於「蜻蜓雅築」品牌的認知。「蜻蜓雅築」製作的琉璃珠對於消費者的價值，不光是從電影情節中所衍生的心理投射，更重要的是「蜻蜓雅築」對於排灣族琉璃珠生活工藝的表達價值，透過產品、服務、活動、空間的設計體驗，帶給顧客體驗價值，也帶來營運創新的價值，頗值作為本研究個案探討的案例。

參考前述文獻探討，可知體驗流程及體驗線索的設計，將是影響顧客體驗價值的變數，本研究以Mascarenhas, et al.(2006)提出蒐尋、發現、使用及使用後之流程，結合創意生活產業定義所提產品、空間、服務、活動等體驗線索等作為探討，研究架構如圖1。

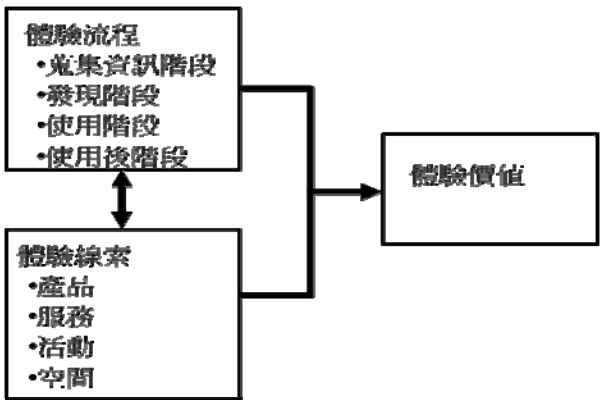


圖 1 研究架構

如何界定組成顧客體驗的要素，Wilburn(2007)認為可運用焦點團體、訪談第一線直接與顧客接觸的員工、檢視與企業相關的出版品等。為蒐集個案研究的資料，本研究採取參與觀察、深度訪談法及次級資料等來探討蜻蜓雅築的顧客體驗設計，次級資料包括蜻蜓雅築的相關文章、專書、消費者於網路部落格文章等等，作為檢視受訪者所提供的資訊之正確性， 以提升資料的信度。依據研究架構，在體驗流程方面，依訪談經營者、分析網站部落格文章，界定體驗流程；另以空間、產品、服務、活動等體驗線索探討之。

創意生活產業的營運模式，從政策推動的觀點，乃訴求生活體驗價值的創造，係以消費需求角度，創意整合一、二、三級產業的元素，不論是製造業、農業或服務的轉型升級，均呈現B2C的特色，並著重空間場域的塑造，融合產品、活動、服務等介面讓顧客進入生活情境的體驗，創意生活產業的消費場域，基本上似均具有零售環境的特質，如何衡量顧客的體驗價值，似可以Mathwick, et al.(2001)提出的體驗價值的衡量尺度(experiential value scale, EVS)為基礎，再參採Throsby (2001)認為文化產業應具有的表達價值，因此，對顧客而言，創意生活產業的體驗價值，應包含功能性價值、服務優越性價值、趣味性價值、美感價值、及表達價值等。參考相關文獻，前述Mathwick, et al. (2001)提出之體驗價值應屬於顧客對零售業評量的共通性構面，Throsby (2001)所提表達價值則是從創作者、提供者的角度，傳達所欲溝通的價值。

顧客對於創意生活產業體驗在體驗流程、線索及體驗價值的認知情形，後續仍有待從多個個案體驗設計的關鍵要素，參照體驗流程、線索、及體驗價值展開為體驗認知評量的指標，從體驗流程及體驗線索展開的設計，檢測顧客的體驗價值認知，以回溯了解創意生活產業體驗設計的價值主張，是否讓顧客產生體驗認知。驗證的方法，應可參考滿意度、忠誠度、及行為意圖理論等運用，進一步探討顧客於體驗認知之後，對於創意生活產業所產生行為態度、品牌忠誠度等，以助於了解事業經營的成效。驗證指標之發展，可於後續研究續行。

肆、蜻蜓雅築珠藝工作室個案分析

一、個案背景

排灣族最早的琉璃珠是如何傳入，祖先如何製作琉璃珠的問題，現在已難以找到答案。早期，琉璃珠只能由貴族配戴，也是婚聘中不可缺少的寶，族人相信琉璃珠不只是尊貴的象徵，也有祈福、消災與護身的功能，將之視為傳家之寶。電影「海角七號」在台灣掀起令人振奮的文化商機，不僅電影叫好賣座，影片中巧妙出現的琉璃珠，因與感人劇情連結，興起觀眾收藏片中物品的熱情，產自屏東山地門的「蜻蜓雅築」，也因此訂單不斷，讓「蜻蜓雅築」的品牌廣為人知。

排灣族本名日夢日縵的施秀菊，於1983年成立「蜻蜓雅築珠藝工作室」，將排灣族的生活與文化以琉璃珠來創作創新，使具有原住民文化特色的藝品走入一般人生活中。成立初期以工作室型態經營，在市場推廣方面，施老師帶著工作室的姐妹在百貨公司、文化中心等展覽活動，透過現場燒製琉璃珠之特色，爭取訂單製作。第二階段約從2000年開始，將經營的重心回到屏東山地門，在第一階段美、日訂單來源較穩定後，施秀菊老師認為排灣族的琉璃珠乃根植於在地性的文化與生活場域，為使工作團隊具有文化的歸屬感，並使顧客產生認同感，「蜻蜓雅築」的經營主力回歸屏東山地門。第三階段(2003年以後)，由於外地顧客造訪「蜻蜓雅築」漸增，原來的工作室型式，由於體驗空間不足以服務顧客需求，因而貸款投資擴建服務的空間，重新展現「蜻蜓雅築」的風格特色，也將琉璃珠的故事紀錄後，衍生與創作琉璃珠轉化賦予現代生活的意義，透過琉璃珠藝產品之故事設計、文化走廊展示設計、及文化導覽等項，促使顧客產生參與體驗的互動，由顧客引起自我的體驗的想像及融入等。「蜻蜓雅築」從早期的產品銷售為主，朝向文化體驗、產品創作、休閒餐飲結合的經營模式，也從單純的產品市場，轉向文化旅遊市場，藉由深化、創新體驗內涵，發展其品牌體驗的價值。底下簡述「蜻蜓雅築」的經營概況：

1.目標市場：「蜻蜓雅築」的目標客群，主要包括國民旅遊、外國人來台自由行、國內外禮品贈送者等。國民旅遊遊客、外國人自由行是以深度旅遊、文化旅遊愛好者為主，訴求的是文化休閒的互動；禮品贈送者，以東方人送禮文化的人際關係為訴求，著重在送禮者的心意表達。

2.經營理念：施秀菊老師認為蜻蜓雅築工作室的核心在於琉璃珠文化的價值，因此透過記錄琉璃珠的故事，保留傳統價值，再創新融入現代生活美學，讓琉璃珠文化可以隨時代變遷而留傳。

3.組織特性：為了連結琉璃珠與三地門地域的歷史性、故事性，工作室內的員工都是部

落的婦女，不僅帶來部落族人的工作機會，也藉此形成族人對於文化的認知與認同。由於員工都是家庭主婦，施老師將員工視為自己的村人姐妹，希望員工一起學習研究燒製琉璃珠的技術，以雕琢藝術品的心情一同創作，也同時能兼顧到家計生活。蜻蜓雅築提供的工作機會，不僅是種技能，更是生活文化的傳承。

二、體驗流程及體驗線索分析

本研究從現場觀察、訪談施秀菊老師及造訪蜻蜓雅築訪客於網站的文章發表，依研究架構，從體驗流程及體驗線索的體驗設計加以分析，重點整理如表 1，並詳述如後。

表 1 蜻蜓雅築工作室體驗設計流程及線索

體驗線索 體驗流程	空間	服務	產品	活動
蒐尋階段：初識琉璃珠情緣				
事先蒐尋基本資訊	以創辦人親情延伸創業精神的故事，轉化網路虛擬空間情境體驗	線上資訊交流服務，如網友留言、線上預約等，提供服務便利性、社群交流真實性價值	網站資訊提供暢銷產品排行、及故事卡下載	週邊套裝行程等服務資訊，增加參觀體驗的附加價值
發現階段：開啟五感，築一段在蜻蜓雅築的故事舞台				
體驗入口迎賓	蜻蜓意像迎接訪客	服務環境設施融合在地材料，如漂流木突顯原民風	琉璃珠融入地面空間設計，突顯畫龍點眼的裝飾效果	---
參觀琉璃珠展示	珠藝裝飾融入整理服務場域，如海角七號主題、洗手間	導覽解說琉璃珠之故事及特色，增加深刻感動元素	12 月份主題故事產品及琉璃珠生活應用設計	選擇延伸在地部落文化體驗
參觀工坊	豐富色彩的琉璃珠材料，轉化為展示陳列元素	導覽解說琉璃珠製作匠師均為婦女的故事特色	認識琉璃珠產品製作的專業性	欣賞琉璃珠製作表演，體驗匠師製作的真實技藝性
使用階段：作自己最佳的主角				
體驗自由創作	(自由創作的空間與工坊相同)	匠師親自引導琉璃珠燒製過程	想像琉璃珠創作的對象，醞釀個人心中琉璃珠的製作意義	體驗一段琉璃珠藝師創作的樂趣與學習價值

體驗餐飲休憩	善用排灣族文化及琉璃珠元素裝飾餐飲空間	體驗原鄉餐飲服務的質樸	原民創意風味料理	---
使用後階段：成為蜻蜓雅築的朋友				
後續顧客互動	網站空間作為與顧客後續互動的虛擬介面	專人投入社群關係服務與維繫	-----	-----

(一)蒐尋階段：初識琉璃珠情緣事先蒐尋基本資訊：

當顧客在前往「蜻蜓雅築」之前，可先經由「蜻蜓雅築」網站資訊、網友社群的分享等，認識到施秀菊老師創辦「蜻蜓雅築」，源自於對思念母親的親情。透過事前的資訊蒐尋，讓顧客初識琉璃珠情緣，引起親赴現場體驗的期待。

(1)以創辦人親情延伸創業精神的故事，轉化網路虛擬空間情境體驗

網頁上記載著琉璃珠的故事，讓顧客在接觸琉璃珠前，能夠先認識到琉璃珠文化價值。

排灣族人相信，琉璃珠是造物主賜給族人最珍貴的禮物，象徵了尊貴、榮美，更代表了身分、權利和地位。對於排灣族人而言，每顆琉璃珠具有不同的特色，也蘊藏著不同的神話及神聖意義。(蜻蜓雅築珠藝工作室網站)

施秀菊老師家族原為排灣族的貴族，收藏了很多琉璃珠，因家道中落，不得不變賣琉璃珠來醫治母親的病，琉璃珠也因此全賣掉了。創業動機始自對於母親的思念及琉璃珠的特殊情感，因此和她的先生陳福生，將對琉璃珠的興趣轉化成對文化的實踐，兩個人藉著不斷地學習琉璃珠技藝，從事研發、試燒，逐步雕琢出成熟的燒煉琉璃珠技術。後來因先生意外去世，臨終前對她留下最後一滴不捨的眼淚，深深烙印在施秀菊的記憶裡，將淚珠化為一股力量，決心持續實現兩人曾今籌劃過琉璃珠的夢想。

(2)線上資訊交流服務，如網友留言、線上預約等，提供服務便利性、社群交流真實性價值

對於初次造訪蜻蜓雅築網站的顧客，經由網友留言等訊息，了解網友與蜻蜓雅築的互動情形，及蜻蜓雅築對於顧客留言的回復服務等，顧客得以感受到其服務的真實性，產生親臨實地體驗的期待。進而可透過線上預約或線上專人服務，讓參訪行程前的資訊蒐集得到正確的回應。

(3)網站資訊介紹暢銷產品排行、及產品故事卡下載，提升顧客認知產品特色

瀏覽蜻蜓雅築網站內容，為了讓顧客加深產品特色的認識，列出暢銷產品排行情形，吸引顧客好奇地一窺產品的多元化，產品排行榜也形成顧客共創體驗價值的儀式；以12月份主力產品琉璃珠的故事卡提供下載服務，增加產品形象的蒐藏意義，也讓消費者從網站體驗到故事性的美感。

(4)週邊套裝行程等服務資訊，增加參觀體驗的附加價值

蜻蜓雅築地處台灣南端，顧客在蒐尋行程資訊時，可能產生在目的性造訪後的其他順遊行程，蜻蜓雅築網站提供三地門相關旅遊資訊、套裝行程的服務安排，延伸性的活動資訊，減少顧客蒐尋規劃行程的心力成本，事前提供參觀體驗的附加價值感。

在資訊蒐尋階段，消費者認識到琉璃珠文化特殊意義，排灣族琉璃珠的象徵意義，原代表了尊貴的社會階層，如今將尊貴的符號轉化為現代生活價值，而少了社會階層的特定性，也正能反應了人們對於生活意義的追尋。創辦人施秀菊老師從琉璃珠熱愛到創業的經歷，使消費者對於「蜻蜓雅築」品牌故事產生感動之情，吸引消費者到訪琉璃珠原鄉。

(二)發現階段

本階段指在「蜻蜓雅築」的實際場域發現的體驗，如從進入入口到與銷售人員的互動、品牌識別的體驗、產品接觸的體驗等。

1.體驗入口迎賓：

(1)蜻蜓意像迎接訪客

走進蜻蜓工作入口處，高高懸掛著一隻蜻蜓造型藝術(圖2)，吸引顧客對於入口處為何有著一隻大蜻蜓產生好奇心。讓人在空間視覺上強烈地感受到「蜻蜓雅築」的品牌形象。

(2)服務環境設施融合在地材料

進入入口之後，目光所及的週邊服務環境的設施均是在地取材，例如用廢棄的輪胎作為服務資訊的裝置藝術，指引標示牌以漂流木材料等善加運用，服務環境設施的材料儘量是在地取材，考量與原住民生活經驗相結合的素材，讓顧客感受到進入到原住民生活的空間場域。

(3)琉璃珠產品融入地面空間設計，突顯畫龍點眼的裝飾效果

當遊客踏進入口的通道地面時，向下望則是色彩豐富的琉璃珠鑲嵌其中，原本瑕疵琉璃珠作品化為地面空間的藝術裝飾，琉璃珠物盡其用，表現出蜻蜓雅築善用回收資源的創意，讓顧客感受到走進了琉璃珠世界(圖3)。

(4)原住民婦女導覽服務介紹蜻蜓雅築的故事，增加深刻感動元素

導覽服務人員均為當地的原住民婦女，反應了蜻蜓雅築的組織特性，導覽人員開始介紹著蜻蜓雅築名稱的由來、創辦人施秀菊的理念等....，一開始服務人員訴說著在這裏發生的情感故事，引發顧客的感動因子。

2. 體驗琉璃珠展示：

(1)珠藝裝飾融入整體服務場域

進入工作室的展售空間，首先映入眼簾的是琉璃珠以多采多姿樣貌裝點展售區，漂流木的

裝置藝術，增添了質樸的原民文化印象(圖4)。在洗手間以排灣族男女服飾及圖騰為區隔，亦是饒富趣味。

圖 2 偌大蜻蜓意像，佇立門口迎賓

圖 3 琉璃珠回收，化作地面裝飾

圖 4 多采多姿的琉璃珠展示區

(2)原住民婦女導覽解說琉璃珠之故事及特色

導覽服務人員均為當地的原住民婦女，反應了蜻蜓雅築的組織特性，一開始服務人員訴說著在這裏發生的情感故事，引發顧客的感動因子。例如蜻蜓的美麗傳說成為品牌設計的元素：

「蜻蜓珠」是排灣族對琉璃珠的稱呼，傳說中，排灣族的祖先捕捉了很多蜻蜓，將蜻蜓美麗的眼睛採下來放在木灰裡，用木臼覆蓋，並囑咐村裡的小孩不可打開，這樣上帝才能創造世界上最美麗的禮物送給鄉民。經過一天一夜之後，居民小心地把木臼掀開，裡面果然出現了許多晶瑩剔透、絢爛美麗的「蜻蜓珠」(施秀菊老師訪談)。

(3)12 月份主題故事產品及琉璃珠生活應用設計

「蜻蜓雅築」運用琉璃珠的文化意涵，詮釋琉璃珠在人的生命中各種情感，把琉璃珠的故事串成「舞動生命 12 篇」轉化成 12 月份的主力產品，包括日光之珠、眼眸之珠、蝶蛹之珠、仕梳之珠、蜻蜓之珠、月牙之珠、手腳之珠、孔雀之珠、淚痕之珠、土地之珠、勇士之珠、織工之珠等，讓傳統的文化符號，用美麗的配載，讓現代人在生命中的每個缺口，可以找到一個安慰心靈的出口。琉璃珠珠藝透過故事文本的設計，結合至產品的象徵意義，令顧客產生價值的認同感，例如孔雀之珠，傳說是天上的孔雀王子愛上排灣族頭目的女兒，跨越彩虹長橋從天而降，帶走了頭目的女兒，從天上灑下一粒粒的琉璃珠，排灣族於是稱為「孔雀之珠」。因與電影《海角七號》合作，成功將琉璃珠的符號象徵意義推廣給社會大眾，也由於琉璃珠花紋、圖騰是傳統流傳下來，並沒有版權，在產品的品牌發展上，蜻蜓雅築透過編織工藝與琉璃珠的結合取得專利，為文化創意產品取得品牌的加值(圖 5)。

蜻蜓雅築在推廣琉璃珠文化時，除了結合傳說故事的美麗的想像外，進一步將琉璃珠結

合現代生活風格，朝向與現代生活用品及藝品融合創新，使琉璃珠的價值，不僅是飾品，更有使用或心靈紀念的意義。主要的產品品項除傳統的手鍊、項鍊外，還將琉璃珠設計帶入家居掛飾、時鐘、時尚女鞋、生活器皿等，讓顧客得以體驗琉璃珠的創意生活設計(圖 6)。

圖 5 「海角七號」中，取得編織專利的作品

圖 6 琉璃珠設計為餐具禮品，饒富趣味

(4)選擇延伸在地部落文化體驗

體驗琉璃珠文化不僅在於珠藝技藝，更須了解排灣族人在琉璃珠與生活文化的連結，因此，蜻蜓雅築透過部落導覽套裝行程，讓遊客深度走訪三地門的文化場域，聆聽認識排灣族琉璃珠的傳說。

3.工作坊參觀：

(1)豐富色彩的琉璃珠材料，轉化為展示陳列元素

工坊中將製作琉璃珠的琉璃棒，依色彩排列於陳列櫃中，讓顧客一眼看到的是多采多姿未成形前的原材料，形成展示陳列的視覺特色。

(2)導覽解說琉璃珠製作匠師均為婦女的故事特色

導覽人員接著解說現場製作琉璃珠的匠師全是排灣族的婦女，在蜻蜓雅築工作讓婦女們可以有一技之長，並能就近兼顧家庭的照顧，連結的是幾十戶家計的生活情感。

(3)認識琉璃珠製作的專業性

琉璃珠的製作是種細膩創意的技藝，解說人員說明了需經由預熱、細絲、胚體、著纹、冷卻、組合等步驟，才能完成一顆琉璃珠。顧客在工坊中親身體驗到多位原住民婦女員工專注投入琉璃珠燒製的過程，由於琉璃珠顏色變化多，匠師平均一天頂多僅能燒出 60-70 顆琉璃珠，讓人感受到琉璃珠工藝創作的專業性及真實性。

(4)欣賞琉璃珠製作表演，體驗匠師製作的真實技藝性

匠師在現場製作時，專心一意地投入每個製作的細節，匠師面對眼前800度高溫的火筒，用心仔細反覆地燒著琉璃棒，有時需將表面磨平、轉亮、雕刻等，最後完成一顆顆饒富意義的琉璃珠，讓參觀的顧客時而摒氣凝神專注看著前眼火線上的演出。

(三)使用階段

1.自由創作體驗：

(1)醞釀個人心中琉璃珠的製作意義

工坊中陳列各式各樣的琉璃珠材料棒，形成空間展示陳列的特色，讓顧客從視覺上體驗琉璃珠如何從一根根的材料，形成造形多變的生活藝品。從工作室中最具代表性的八顆琉璃珠中擇一，代表顧客自行選擇了某一文化符號的象徵性，例如孔雀之珠，象徵了堅定的愛情。

(2)匠師親自引導琉璃珠燒製過程

之後，由匠師指導顧客燒製琉璃珠服務，減少顧客在燒製過程中的技藝難度，所創作出的琉璃珠是屬於顧客親身經歷、獨一無二的作品，產生了與自身經歷相關的象徵意義。

(3)體驗一段琉璃珠藝師創作的樂趣與學習價值

顧客在認識了琉璃珠的文化特色後，經由自行參與琉璃珠創作DIY活動。體驗的空間即是匠師燒製的工作坊，在這個空間場域中，令人感受到專業的尊重性，也讓人親身體驗琉璃珠燒製創作的成就感。

2.體驗餐飲休憩：

因為愛喝咖啡，施秀菊老師覺得朋友上山來需要歇息的空間，所以經營「唯一咖啡」，後來因空間不足以服務來訪的朋友，於是改建擴大，在二樓設立了「唯一咖啡」。

(1)琉璃珠元素與個人風格裝飾餐飲空間

咖啡廳入口處懸掛的原木上，寫著施秀菊老師對於生活的心情：*「向生活要一個口袋，珍藏來時擁有的感覺，擺盪中揮別麻木，蕩出您值得典藏的唯一或感覺。」*讓遊客在進入咖啡廳空間，頗能牽引起生活的想像。

在用餐的空間上，陳列著12月份代表的琉璃圖騰，餐桌的布置，也善用琉璃珠裝飾點綴，令人隨時可欣賞到琉璃珠充分與空間環境融合的巧思。

(2)體驗原鄉餐飲服務的質樸

唯一咖啡廳除了是創辦人施秀菊老師個人的喜愛外，也善加運用與現場體驗活動在燒製過程的等待時間接軌，顧客在等候琉璃珠燒製降溫的時段，可至二段的咖啡廳享用原鄉的餐飲服務。服務人員在送餐點時，偶有趣味性的介紹產品的特色。若未參與琉璃珠的體驗活動，在咖啡廳中悠閒的氣氛，服務人員與顧客的互動交談，讓人感受到質樸原住民的熱情。

(3)創意原住民風味料理

餐點的特色，均是取材自原住民食材的風味餐料理，令人味覺享受到獨特的原民風味，而陶製的餐具器皿，具有觸覺、視覺的原鄉感。從遊客部落格文章，或有提及原住民食材特色、份量充足等功能性，關於餐具器皿的樣式等，多會感受到餐食器具的趣味性。

(四)使用後階段

後續顧客互動：

(1)網站空間作為與顧客後續互動的虛擬介面

透過電子報、加入會員等方式，蜻蜓雅築與顧客保持持續互動，讓顧客獲得蜻蜓雅築的新資訊。同時，顧客經由在網站留言，與蜻蜓雅築進行虛擬空間的互動。

(2)專人投入社群關係服務與維繫

「蜻蜓雅築」對於顧客回饋服務的體驗，如同朋友社群般的關係，在「蜻蜓雅築」員工的部落格中，彙集了「蜻蜓雅築」相關的文章及訊息，包括顧客體驗後的感想、重要的活動訊息。例如，曾有顧客因手鍊的小問題寄回後，服務人員發現珠子破損，主動重新燒製琉璃珠手鍊，當時時逢過年佳節到來，服務人員額外附贈上一份祝福的琉璃珠配飾，這些貼心的朋友關係，讓顧客備受感動，顧客也將感動的心情透過部落格傳達，形成良好的口碑價值。

伍、結論與建議

根據以上分析，創意生活產業如何透過體驗流程及體驗線索帶給顧客體驗價值？本研究進一步發展以下的相關結論：

一、研究結果與發現

(一)經營者對於生活價值的理念主張，影響顧客體驗消費的動機

從本研究個案分析，蜻蜓雅築工作室負責人施秀菊老師對於琉璃珠的特殊情感，從傳統文化的社會價值到家庭的情感價值，成為蜻蜓雅築品牌故事的主軸，透過網站資訊的溝通行銷、顧客體驗後的在網站文章發表的口碑效應，具有在決策消費前，產生深刻的品牌形象認知，引導顧客正向體驗消費的動機。

(二)文化符號融入品牌視覺設計，具有引起顧客強烈體驗的記憶

在蜻蜓雅築入口處裝置一醒目的大蜻蜓，從施秀菊老師規劃的想法，即是突顯「蜻蜓」傳說與琉璃珠文化的故事連結，「蜻蜓」傳說原是象徵排灣族琉璃珠的文化符號，透過視覺藝術裝置，吸引顧客看到「蜻蜓」而產生探索體驗的動機。從網站文章中，顧客對於蜻蜓雅築的體驗，多會將入口處的大蜻蜓拍照記錄，由此可見視覺感官的體驗設計對於品牌體驗識別的重要性。

(三)善用文化符號作為產品故事，使顧客產生文化產品的體驗價值

施秀菊老師認為每一顆琉璃珠都有一個故事，須傳頌琉璃珠的故事，才能使琉璃珠的生命延續下來，因此保留紀錄琉璃珠傳說，經由原住民婦女工作團隊的技藝，透過琉璃珠創作與生活藝品的結合，與顧客溝通其經營理念。為了增進顧客對於琉璃珠的認識，運用十二月份的琉

璃珠圖騰轉化為展示內容、產品卡等，讓顧客體驗琉璃珠傳達的美感、心靈、象徵等價值。如孔雀之珠之故事，訴求愛情的珍貴，期望讓顧客產生心神領會時空愛情故事的美感、堅定愛情的象徵感等。

(四)五感感官融入體驗流程及體驗線索設計，產生深刻的體驗價值

琉璃珠原具有色彩豐富的特色，蜻蜓雅築透過空間佈置、產品的多元化創新，促進顧客體驗的知覺而產生意義。眼目所及的環境空間包括視覺形象、原住民婦女匠師現場燒製琉璃珠產品的過程、服務人員的解說互動，及餐飲過程的視覺、味覺、觸覺、嗅覺等，使顧客經由體驗過程所接收到的訊息，相信所體驗線索的真實性。

(五)服務、活動設計，須與顧客生活經驗連結，引發體驗價值

蜻蜓雅築的服務特色中，琉璃珠燒製匠師、服務人員均是原住民婦女，在導覽解說服務、語言溝通、聲音語調等訊息傳達，有助於令人相信文化溝通的真實性。活動設計，在於引發顧客主動性地投入參與，例如顧客DIY琉璃珠時，所選擇琉璃珠所代表的意義與顧客產生的情感連結，能使顧客創造自己所獨有的體驗，讓活動的主角在於顧客本身，顧客不再處於訊息的被動接收者，而能為自己創造出意義。

(六)結合週邊的文化資源，豐富顧客的體驗認知

琉璃珠是三地門排灣族的三種寶物之一，三地門的生活文化環境，正是傳頌琉璃珠故事的真實場域，因此，蜻蜓雅築將部落導覽解說作為顧客體驗服務的一部分，走訪當地的生活空間，讓顧客對於排灣族生活產生文化的認知，更能增進顧客對於蜻蜓雅築致力琉璃珠文化推廣的信賴度。

(七)著重體驗流程起始點的設計，讓顧客產生容易產生體驗認知

蜻蜓雅築珠藝工作室之體驗設計，在體驗流程設計方式，可發現重視顧客蒐尋資訊階段，以排灣族族人的家庭情感與創業故事之連結，經由網站服務資訊的線索，讓顧客產生情感上的認同，進而引發消費決策。在顧客接近發現工作室時，運用巨大蜻蜓的識別標誌，強調顧客一開始親臨實境的美感視覺體驗。

(八)體驗價值的認知，可能因顧客生活風格差異而有所不同

從網站部落格文章，對於民藝文化有興趣的遊客，細膩觀察到琉璃珠製作的各個細節，詳細記載著在蜻蜓雅築的DIY工作室體驗的步驟，並紀錄琉璃珠在蜻蜓雅珠工作室各個空間的運用，如餐點、壁飾等，由此可發現此類的顧客，對於美感、趣味性體驗價值應有明顯的認知。另，亦有遊客反應服務人員的熱情、風味餐足夠兩人份等，顯示對於服務優越性、功能性價值(消費者投資報酬)的體驗價值。

法國社會學者Bourdieu認為個人的品味的展現，受到文化資本、經濟資本等的影響。品味

除了表現在藝術或文學等文化資本之差異外，也會展現在飲食、烹調、休閒與運動、甚至個人對於室內佈置、髮型等等日常消費的差異，因而產生不同的生活風格(Bourdieu, 1984, pp. 97-225)。顧客是否體驗到該價值，可能與個人的生活風格型態有關，因此人口統計變數可能為影響顧客體驗價值認知的因素。

二、建議

(一)管理意涵

本研究初探創意生活產業的顧客體驗設計，提出從顧客體驗角度，體驗價值的溝通是來自創意生活事業本身具有的生活價值主張，經由顧客體驗價值的創造，形成風格的品味消費，當顧客認同體驗價值時，將有助於品牌形象的建立。本研究從個案分析中，提出下列建議，供「蜻蜓雅築工作室」未來體驗設計精進的參考。

1.蜻蜓雅築從單純的產品銷售轉為文化旅遊服務，在有限的空間環境中，當同時有團客及散客參觀時，當散客在自由參觀體驗過程時，由於無團體客的導覽解說服務，接待服務水平可能讓顧客覺得受忽視或受到團體導覽解說的干擾，建議可邀請散客加入團體行程中或引導不同的參觀路線，以便關注到散客的體驗感受。

2.在琉璃珠創作展示體驗空間，陳列琳瑯滿目的琉璃珠作品，如無導覽解說，可能不易了解作品的特色。建議可從工作室中，擇重點的珍藏作品，輔助展示設施及說明，引起顧客主動探索的意願，加深體驗深度的記憶。

3.蜻蜓雅築工作室中，員工是文化溝通、生活理念傳達的重要媒介。員工服務水平的一致性，包含對於文化深度的了解，並能深入淺出地傳達蜻蜓雅築琉璃珠的文化特色，因此員工服務訓練，仍須持續提升，以使員工與顧客的互動，能產生品牌體驗的一致性。

(二)研究限制及未來研究建議

創意生活產業涵蓋食、衣、住、行、育、樂等多種生活領域，若從產業核心知識分類，亦有工藝文化等六種類別，體驗設計的流程及線索，是否因類別不同而有差異，尚待進一步進行更多案例的探討，以了解創意生活產業體驗設計模式的差異性及關鍵要素。本研究屬初探性質，先以探索方式詮釋、分析個案體驗設計的重點內容，所得到初步的發現，主要是來自於單一個案的分析，因此，在外部效度上仍有所不足。

創意生活產業雖列為文化創意產業16項範疇之一，不論製造業、農業或服務業的轉型升級，均強調以地域生活的體驗空間，係以在地生活元素、文化資源融入產業經濟活動之消費場域。產業具有跨產業領域特性，與文化創意產業其他呈現單一產業產業鏈之類別不同，因此，本研究所探討之體驗設計，仍以提供消費性場域之文化創意產業較可能適用推展，如工藝產業

中提供休閒服務之工藝、博物館等，惟體驗模式之設計，未來可再經由個案探討，研析體驗流程及線索之關鍵要素及組合方式。

參考文獻

Abbott, L. (1955). *Quality and competition*. New York: Columbia University Press.

Baudrillard, J. (1998). *The consumer society : Myths and structures* (G. Ritzer, Trans.). London: Sage.

Benbasat, I., Goldstein, D., & Mead, M. (1987). The care research strategies in studies of information system. *MIS Quarterly, September*, 369-374.

Berry, L. L., & Carbone, L. P. (2007). Build loyalty through experience management. *Quality Progress, 40*(9), 26-32.

Berry, L. L., Carbone, L. P., & Haeckel, S. H. (2002). Managing the total customer experience. *MIT Sloan Management Review, 43*(3), 85-89.

Bitner, M. J., Faranda, W. T., Hubbert, A. R., & Zeithaml, V. A. (1997). Customer contributions and roles in service delivery. *International journal of service industry management, 8*(3), 193-205.

Bolton, R. N., & Drew, J. H. (1991). A multistage model of customers' assessments of service quality and value. *Journal of consumer research, 17*(4), 375-384.

Bourdieu, P. (1984). *Distinction : a social critique of the judgement of taste* (R. Nice, Trans.). Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Carbone, L. P., & Haeckel, S. H. (1994). Engineering customer experiences. *Marketing management, 3*(3), 8-19.

Caves, R. E. (2000). *Creative industries : Contracts between art and commerce.* Cambridge: Harvard University Press.

Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety: The experience of play in work and games*. San Francisco: Jossey-Bass.

Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Minton, Balch & Company.

Eisenhardt, K. M. (1989). Building theories from case study research. *Academy of management review, 14*(4), 532-550.

Frow, P., & Payne, A. (2007). Towards the 'perfect' customer experience. *Journal of brand management, 15*(2), 89.

Grace, D., & O'Gass, A. (2004). Examining service experiences and post-consumption evaluations.

Journal of service marketing, 18(6), 450-461.

Grove, S. J., Fisk, R. P., & Bitner, M. J. (1992). Dramatizing the service experience: A managerial approach. *Advances in services marketing and management, 1*, 91-121.

Hekkert, P., & Schifferstein, H. N. J. (2008). Introducing product experience. In R. Shusterman & A. Tomlin (Eds.), *Product experience*. London: Routledge.

Holbrook, M. B. (1994). The nature of customer value: an axiology of service in the consumption experience. In R. T. Rust & R. L. Olivers (Eds.), *Service quality: New direction in theory and practice* (pp. 21-71). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Kant, I. (1790). The critique of aesthetic judgment. In K. Aschenbrenner & A. Isenberg (Eds.), *Aesthetic theories: studies in the philosophy of art* (pp. 171–224). NJ: Prentice Hall.

Lanier, C., Jr. (2008). *Experiential marketing: Exploring the dimensions, characteristics, and logic of firm-driven experiences.* Unpublished Ph.D., The University of Nebraska - Lincoln, United States -- Nebraska.

Mascarenhas, O. A., Kesavan, R., & Bernacchi, M. (2006). Lasting customer loyalty: A total customer experience approach. *The journal of consumer marketing, 23*(7), 397-405.

Mathwick, C., Malhotra, N., & Rigdon, E. (2001). Experiential value: Conceptualization, measurement and application in the catalog and Internet shopping environment. *Journal of Retailing, 77*(1), 39-56.

Pine II, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Boston, Mass: Harvard Busibess School Press.

Schmitt, B. H. (1999). *Experiential marketing: How to get customer to sense, feel, think, act, relate to your company and brands*. New York: The Free Press.

Shaw, C., & Ivens, J. (2002). *Building great customer experiences.* Palgrave Macmillan: Basingstoke.

Sheth, J. N., Newman, B. I., & Gross, B. L. (1991). Why we buy what we buy: A theory of consumption value. *Journal of business research, 22*(2), 159-170.

Throsby, C. D. (2001). *Economics and culture*. New York: Cambridge University Press.

Toffler, A. (1970). *Future shock*. New York: Random House.

Voss, C., & Zomerdijk, L. (2007). *Innovation in experiential services-an empirical view*. Retrieved from http://downloads.experience-economy.com/files/Innovation.pdf

Wilburn, M. (2007). *Managing the customer experience:A measurement-based approach.* Milwaukee, Wis ASQ Quality Press

Yin, R. K. (1994). *Case study research: Design and methods*. CA: Sage Publishing.

行政院文化建設委員會（2009)。創意台灣—文化創意產業發展方案行動計畫(2009-2013) 【線上資料】，來源： http://www.ey.gov.tw/public/Attachment/912816305071.pdf [2010, March 20]。

夏業良、魯煒(譯)(2003)。體驗經濟時代 ： 消費是一個過程,當過程結束後,體驗的記憶將恆久存在 。(原作者Pine II, B. J., & Gilmore, J. H.)。台北: 經濟新潮社。(原著出版年：1999)。

張淑華(2008 年 5 月)。探討創意生活產業的顧客完整體驗模式。陳國祥(主持人)，媒體科技創意產業與文化經濟學術匯聚論壇，台南成功大學。

陳希林、閻蕙群(譯)(2004)。節慶與活動管理。(原作者 Allen, Johnny)。台北: 五觀出版。

曹俊峰(2003)。康德美學導論，台北: 水牛出版社。

郭為藩(2006)。全球視野的文化政策，台北：心理。

經濟部工業局(2004)。2003 年臺灣文化創意產業發展年報，台北：經濟部工業局。

經濟部工業局(2010)。2010年創意生活產業發展計畫成果報告，台北：經濟部工業局。

The Exploring of Customer Experience Design in Creative Life Industries -- A Case Study of “Dragonfly Beads Art Studio”

Chang, Shu Hua

Abstract

Following the trend of the experience economy, the policy on creative life industry has been promoted since 2003, which is one of the cultural and creative industries in Taiwan. This paper discusses the concept of service innovation design in terms of customer experiences, and as applied in the creative industries. The case study: “Dragonfly Beads Art Studio” is used to illustrate its approaches in creating total customer experience. This study found the followings: (1)the service providers’ philosophy in life and cultural value affect the customers’ motivation; (2) the experiential values of the customers start from the entrance point of the venue or the website; (3) the cultural symbols as product stories can arouse customers’ experiential value; (4) more integration of five senses with experiential process and more focused experiential clues can generate more experiential values; (5) the combination with cultural resources around customers’ cognition of culture; (6) in order to enhance experiential value, the service and promotion design have to link with customers’ lifestyle;(7) emphasizing the design of experience process and experience clues from the start touchpoint, inspire customers have the experiential values easily; (8) the cognition of experiential values, due to the customers’ lifestyle.

Keywords: Cultural and creative industries, creative life indnstries, experience economy, customer experience design

Lecturer, department of crafts & Desing, National Taiwan University of Arts; Director, Corporate Synergy Development Center.

從意象探討中國動畫短片《三個和尚》之內涵

黃淑貞

摘　要

任何藝術作品，皆是結合「形象思維」、「邏輯思維」與「綜合思維」而成。其中，「形象思維」所涉及的，是「意」與「象」之形成及其表現；「邏輯思維」所涉及的，是「意」與「象」之組織；「綜合思維」所涉及的，是「意」與「象」之統合；故任何藝術作品皆可以廣義之「意象」，將其主要內涵「一以貫之」，進而探討其運用。本篇論文即從傳統意象出發，兼攝電影藝術等相關理論，探討創作靈感取自中國民間俗諺之《三個和尚》動畫短片。不僅從「事象」、「物象」探求其個別意象之意涵及其生動表現；更經由整體結構及個別畫面之構成，探討意象群在整部影片中之組織；進而透過意象之統合，從源頭梳理整體意象，以掌握其「主題」與「風格」。

關鍵字：三個和尚、意象、形象思維、邏輯思維、綜合思維

黃淑貞現為慈濟大學東方語文學系助理教授

一、前言

作為中國傳統美學範疇骨架的「意象」理論，其源頭可上溯至《老子》的有無思想與《周易》的象意概念（陳望衡，1998，頁 13-21），而「意」與「象」所構成的「意義」與「表現」，正是藝術的「意味」及其「形式」；因此，「意」之於「象」，實具象徵性關係。此種以小見大、以一總萬的象徵性，也正是藝術美學的法則之一，故可由哲學過渡到藝術美學（葉朗，1987，頁 93；黃淑貞，2005，頁 1-21）。

據索緒爾（Ferdinand de Saussure, 1857-1913）的研究，符號具有表示成份的「所指」（signified），和被表示成份的「能指」（signifier）兩個基本構成成分；故「所指」即相當於作為中國「意象」理論中之「意」，「能指」即相當於「象」（高辛勇，1987，頁 65；古添洪，1984，頁 34-36）。「意象」為藝術中的「符號」，具有「符號」的一切特性（葉朗，1987，頁 97-101）。克里斯汀昂・梅茲（Christian Metz）〈電影符號學中的幾個問題〉也認為電影藝術與文學藝術，實位於同一的符號學「層次」（烏伯托・艾柯（Umberto Eco）等，1998，頁 6-12）；故自現實世界中選擇、抽離出創作素材，然後有系統地加以組織、統合，使其成為有意義的、美的藝術型態的電影，與意象也有緊密的關係。

創作靈感取自中國俗諺的《三個和尚》動畫短片，是導演運用自己獨特的鏡頭、語言等符號元素來述說的一個「故事」；它具有一種詩的、音樂的、美學的語言，也有其意象（狹義）、主題與風格，以表達一種思想或情感（史蒂芬遜（Ralph Stephenson），1989，頁 35-36），其藝術價值深受肯定，其語言符號有待讀者去解析。因此，本篇論文試從傳統意象理論出發，兼攝電影藝術等相關理論，探討中國動畫短片《三個和尚》之內涵。

二、意象理論述要

西方的「意象」（image）一詞，原為心理學名詞。如韋勒克（René Wellek）、華倫（Austin Warren）《文學論》即稱為「過去的感覺或已被知解的經驗在心靈上再生或記憶」之「心靈現象」（韋勒克、華倫，1987，頁 303）；後為文學批評援引於藝術、文學，指以各種藝術媒介（如文字）所表現的心理上的圖畫。它偏指「象一物」，與王弼所謂的「意生象」分指「意」、「象」二物，略有出入（張漢良，1986，頁 360-370）。

做為中國文學批評的「意象」源頭，可上溯至《周易》與《老子》。如《老子・二十一章》：「道之為物，惟恍惟惚。惚兮恍兮，其中有象。」出現了「象」的範疇。《周易・繫辭上》：「聖人立象以盡意，設卦以盡情偽，繫辭焉以盡其言。」又〈繫辭下〉：「古者庖犧氏之王天

下也，仰則觀象於天，俯則觀法於地，觀鳥獸之文與地之宜。」有了「立象以盡意」、「觀物以取象」兩個命題，於是意象學逐漸成為中國美學的中心範疇（葉朗，1987，頁 93）。

其後，虞摯〈文章流別論〉、陸機〈文賦〉，以及最早標舉「意象」美學概念的劉勰《文心雕龍・神思》，指明詩歌創作中的「形」與「情」的鍾嶸《詩品・序》，提出「詩有三格」的王昌齡《詩格》、與窺見「內意」和「外象」關係的白居易《金針詩格》；更有總結前人積累的藝術經驗及理論成果，把「物象」與「心意」聯繫起來的司空圖《二十四詩品》。乃至後來梅聖俞《續金針詩格》、王廷相〈與郭價夫學士論詩書〉、沈德潛《說詩晬語》、方東樹《昭昧詹言》等，對「意象」都有一脈的繼承與發展（李元洛，1990，頁 161-209）。

《易傳》以充滿秩序、變化規律的卦爻之「象」，來表達對流動不居的事物之吉凶判斷、預測與憂患之「意」；故「意」之於「象」，實是符號的「所指」之於其「能指」，包孕著一種極為重要的本體論與方法論意義，包孕著「心」與「物」、「主」與「客」、一般普遍性（哲理的）與具體個別性（形象的）之象徵性關係。它是抽象主觀之「意」與具體客觀之「象」，在語文中的和諧交融、辯證統一，具體展現了審美主體在認識、把握世界的過程中的心理活動規律；故它可由哲學過渡到藝術美學（葉太平，1998，頁 305-328；黃淑貞，2007，頁 180-185）。章學誠《文史通義・易教下》：「象之所包廣矣，非徒《易》而已，《六藝》莫不兼之；蓋道體之將形而未顯著也。睢鳩之於好逑，樛木之於貞淑，甚而熊蛇之於男女，象之通於《詩》也，……故道不可見，人求道而恍若有見者，皆其象也（章學誠，2000，頁 18）。…」

「好逑」、「貞淑」之「意」，抽象而難以把握，必經「睢鳩」、「樛木」之「象」，使之具象化，故「象之通於《詩》」。對此，可以「同構」審美心理，來加以說明。由於外在世界之力（物理）與內在世界之力（心理），在形式結構上具有「同形同構」或「異質同構」的關係，它們會在大腦中激起相同的電脈衝，產生「主客」、「物我」的協調同一，使得不同質的外在對象（景、事、物）與內在情感思想（情、理）具有相似吻合之「力的式樣」，合拍一致，從而在相對映的對稱、均衡、節奏、韻律、秩序、和諧中，構成新體，產生審美的快適體驗（魯道夫・阿恩海姆（Rudolf Arnheim），2001，頁 47）。因此，比興、興象、形神、氣韻、神韻、意境等傳統美學範疇，可說皆是建構在「意象」的骨架上（陳望衡，1998，頁 201）。

綜觀古人詩文，可以得知「意象」：一指意中之象。如劉勰《文心雕龍・神思》：「獨照之匠，窺意象而運斤。」二指意與象。如何景明〈與李空同論詩書〉：「意象應曰合，意象乖曰離。」三指客觀景象。如姜夔〈念奴嬌序〉：「予與二三友曰盪舟其間，薄荷花而飲。意象幽閑，不類人間。」四指作品中的形象。如方東樹《昭昧詹言》：「意象大小遠近，皆令逼真。」（陳慶輝，1994，頁 62）故「意象」實有個別與整體、狹義與廣義之分。由若干「個別意象」構成的整體，就是「整體意象」；構成「整體意象」的若干局部，就是「個別意象」（楊春鼎，1996，頁 48）。

廣義者指全篇，屬於整體，可析為「意」與「象」；狹義者，指個別之意象，大都用其偏義，往往合「意」、「象」為一來稱呼。

「意象」的主要內容成分，不外「情」、「理」、「事」、「物」四者。「象」，包括具體材料的「事象」與「物象」；「意」，則包括核心的「情」與「理」。任何藝術作品，皆是結合「形象思維」、「邏輯思維」與「綜合思維」而成。其中，探討「意」與「象」之形成及其表現者，屬「形象思維」範疇。若從「意象」之組織來看，則與「邏輯思維」有關。至於「綜合思維」所涉及的，則是「意」與「象」之統合。由此可知，任何藝術作品皆可以廣義之「意象」，將其主要內涵「一以貫之」，進而探討其運用（陳滿銘，2002，頁 19-55；吳應天，1989，頁 345-353）。

三、《三個和尚》意象之形成及其表現

探討「意象」之形成與表現者，為狹義之意象學，它可從「事象」、「物象」及其「生動化的表現」等方向來加以探討（陳滿銘，2006，頁 24-25）。

以藝術構思的角度而言，「意象」之形成過程，即「化虛為實」、「使情成體」的過程，它賦予無形、抽象的情思（「意」），以可感、具體的形象（「象」）（陳慶輝，1994，頁 68）。一部影片的誕生，其「靈感」或來自導演個人的生活經驗、反思，或源自一齣戲、一本小說、一首詩、一句諺語的觸發（史蒂芬遜（Ralph Stephenson），1989，頁 35-36）；故凡「人事之陰陽、善惡、窮通、常變、悲愉、歌泣」等「事象」，或「天地、風雲、日星、河嶽、草木、禽獸、蟲魚、花石之高曠、夷險、清明、黯靄、奇麗、詭譎，一切可喜可駭之狀」（方東樹，2002，頁 30）等「物象」，皆是創作材料。

《三個和尚》之創作靈感，得自中國民間流傳甚廣的「俗諺」。導演統合和尚、菩薩、老鼠等眾多物象，敘述三個和尚所發生的一連串事件，創造出富有教育意義與藝術美學的作品。隨著片頭序曲出現的是俗諺：「一個和尚挑水吃，兩個和尚抬水吃，三個和尚……。」俗諺或歇後語是流行於社會大眾間之口頭語言，代表一種集體的智慧與幽默，裡頭常含有顛撲不破之真理、嬉笑怒罵之機智，以及面對無可奈何人生的自我嘲弄。導演特意運用「藏詞」手法，只講出俗語中的一部分用詞，卻藏起某部分詞彙，與讀者捉迷藏，令讀者尋找作者的用心，並享受發現作者真意後的喜悅（黃慶萱，2002，頁 132、167）。茲將個別意象之內涵及其表現，闡述如下：

（一）和尚

和尚，也稱「比丘」。「比丘」，是梵語（Bhiksu）的音譯，為男子出家修行受具足戒者的通稱，如僧肇《維摩詰經》注：「比丘，秦言或名『淨乞食』，或名『破煩惱』，或名『淨持戒』，或名『能怖魔』。天竺一名該此四義。」（《維摩詰經》，2007，頁 3）然流傳於中

國民間社會大眾口頭的「對著**和尚**罵賊禿」、「老**和尚**看嫁妝」、「小**和尚**念經」等俗諺或歇後語，又喜賦「破煩惱」、「淨持戒」的和尚形象一種調侃意味，表達其仍未盡脫「我相」、仍存有眾生習性。

一個成功的角色，必有其「特徵」（大衛・鮑德威爾（David Bordwell）、克莉絲汀・湯普遜（Kristin Thompson），2008，頁 94）。如此部動畫中，三個和尚**即穿著**紅、藍、黃（橘）三色衣服，以凸出角色的性格特徵。色彩，作為電影表象的最重要特質，表現力豐富。每種色彩又有其獨特的象徵性、暗示性、感染性，能予人不同的感受。它既反映作者豐富之情感、獨特之理念，表達事物真正的內在本質，也擁有改變「氣氛」的能力（史蒂芬遜（Ralph Stephenson），1989，頁 219-221）。影片中的紅衣和尚，抬水時喜佔藍衣和尚的便宜；藍衣和尚不抬了，隨即想出以手、以尺為丈量工具；夜來對坐敲木魚，老鼠誤入僧鞋，他又難掩竊喜之情。凡此種種，皆為影片增添不少詼諧氣氛。而此種機伶、應變力強的人格特質，恰與紅色所具有的積極、前進、擴散、膨脹、自我表現等性質相似。當紅色加入積極元素（黃色），便成為更有活力的橙色。純正黃色，可使人聯想至燦爛之陽光、積極進取之態度；橙色是黃色晉升的結果，使人更覺其積極、外向之活力。這可從黃（橘）衣和尚配合背景音樂，提鞋涉水的輕靈腳步中見出。相反的，藍色消極、沉靜、收斂，有向內旋入的收縮感，常令人聯想至陰影，但又不具刺激性，故看起來似乎要遠離讀者（阿恩海姆（Rudolf Arnheim），1985，頁 340-342）。此與藍衣和尚在影片中所展現的人格特質，也頗為相符。

純粹的紅色、黃色、或藍色，其基本色相皆是中性的。唯有當一個色彩靠近另一個色彩而產生張力時，才能顯現其動力與表情。也唯其有了張力，色彩的表情始能豐富起來。因色彩的含義並非絕對，它具有多方面之指涉，主要仍取決於電影內容與其所要表達的意涵，其意義要在前後文的「環境」中產生（簡政珍，1994，頁 18-20）。於是，當「三」個和尚、矮高胖「三」種身型，紅藍黃（橘）「三」種顏色等物象匯聚一起時，即產生以少寓多的象徵意。

漢語裡的數詞很多時候並非實指，而是虛數。最常見的「虛數詞」，即是「三」。以「三」表「多」之觀念，淵源久遠。「長」、「老」、「首」、「眉」、「子」等甲骨文，皆以三條線表多數的毛髮；「木」以三畫表眾多的樹枝樹根；「又」、「鬥」以三畫表手指；「水」、「川」、「州」以三畫表水流。《周易》八卦以三條線組成，象徵宇宙萬事萬物。其他，如《老子》：「道生一，一生二，二生三，三生萬物。」《論語・公冶長》：「季文子三思而後行。子聞之，曰：再，斯可矣。」《孟子・離婁上》：「今之欲王者，猶七年之病求三年之艾也。苟為不畜，終身不得。」《史記・律書》：「數始於一，終於十，成於三。」皆可見出古人大量使用「三」表虛數「多」之觀念（竺家寧，1999，頁 372-375）。

「三」既象徵「多」，矮、高、胖「三」種身型，即象徵所有人類身型；紅、藍、黃為色彩三原色，可調配千萬種色彩，是所有人性的概括。此種藝術美學法則，正運用以邇見遠、以偏概全的象徵性；而人人皆存有「自私」本性之寓意，也不言可喻。

（二）老鼠

對劇情推展具穿針引線功能的老鼠，共出現四次。一是小和尚夜來獨坐念經，狎弄敲打；二是誤入僧鞋，遭受高和尚敲打；三是無人肯挑水時，啃食蠟燭，引發一場火災。

無論文學或電影，常運用「象徵」技巧暗示或明示抽象意念。而「慣例符號」又大都是由「先例」推演而來，再經個人詮釋、社會情境潤飾，演變成衆所熟知的樣貌，呈現於讀者眼前；故它反映社會的集體意識、形態，甚至也反映大衆對現實的想法，因而不斷重複出現（路易士・吉奈提（Louis Giannetti），2006，頁 420-424），「老鼠」這一「慣例符號」亦是如此。如《詩經・魏風・碩鼠》中「食我黍」、「食我麥」、「食我苗」的大老鼠；《詩經・召南・行露》：「誰謂鼠無牙，何以穿我墉」、白居易〈凶宅〉：「風雨壞簷隙，蛇鼠穿牆墉」、孟郊〈弔盧殷〉：「故書窮鼠嚙，狼藉一室間」等詩句中，穿牆墉、嚙書籍的老鼠；以及柳宗元〈三戒〉中「竊時以肆暴」的永某氏之鼠；皆脫離不了膽怯鬼祟、藏匿潛伏、驚惶奔竄、貪婪可憎、形態猥瑣、心術不正等形象。於是影片中老鼠的每一次出現，皆引發人性中種種負面情緒。

不論符號再周延，仍留有相當廣闊之「空白」難以規範、填補，而這種「未定性」（indeterminacy），也正是所有藝術賴以存在之本體。「象徵」既可指涉「非表面」的意義，其意義亦會隨劇情脈絡的不同而有所改變，令意象充滿迷人的不可知性（王建元，1988，頁 44-45；簡政珍，1994，頁 85-101）。加上導演這一「作者」的「個人詮釋」，又為老鼠這一早已被讀者所接受、熟知的「慣例」符號添上一層新裝，賦以人類「自私」天性的象徵義，使得流動在其間的「所指」，極力挑戰讀者的解讀能力。因此，當和尚們超越了「我相」，超越了「自私」天性，合力撲滅「無明」之火時，也正是老鼠第四度出現被怒吼革除時。

（三）菩薩

「具足自利利他大願」，「精進勇猛求大菩提」（《佛地論》），又「發大心為眾生求無上道」（《淨名疏》）的「菩薩」，為菩提薩埵（梵文：Bodhisattva）的簡稱。「Bodhi」為「覺悟」，「sattva」為「有情眾生」；「菩薩」，即「覺有情」、「道眾生」之意（《維摩詰經》，2007，頁 3）。手持淨瓶、柳枝，聞聲救苦的觀世音菩薩，是慈悲的化身，心中常誦念供奉其名號，可助眾生：「若有眾生多於淫欲，常念恭敬觀世音菩薩，便得離欲；若多嗔恚，常念恭敬觀世音菩薩，便得離嗔；若多愚癡，常念恭敬觀世音菩薩，便得離癡。」（《妙法蓮華經觀

世音菩薩普門品》，1993，頁 255）。但影片中的菩薩，為何端居佛案，靜觀鼠輩橫行、和尚嗔癡愚？

《金剛經》記載，當「佛在舍衛國祇樹給孤獨園」，「長老須菩提在大眾中即從座起，偏袒右肩，右膝著地，合掌恭敬而白佛言」，如何才能「降伏其心」時，佛世尊再三答以「所謂佛法者，即非佛法」、「所言一切法者，即非一切法，是故名一切法」、「三十二相，即是非相，是名三十二相」等類似句式。佛世尊之所以再三答以「A，即非 A，是名 A」的句式，其意旨在點悟眾生，**「凡所有相，皆是虛妄；若見諸相非相，即見如來」。**一如「善」與「惡」，雖似相對，但一念覺明，即可「執其兩端」而入菩提。

因此，導演似乎試圖藉由靜觀人事變化的菩薩來呈顯：人若想要健全、成熟、超越「老鼠」所象徵的「無明」、「自私」、「計較」等識心，以「見出」本自具有的「本明」、「菩提心」、「如來」，有賴於人之「覺性」的自我醒覺；而喚醒「覺性」的主動權，又操在人自己手中，即使是佛菩薩也不能侵犯這一「主動權」。以此之故，「菩薩，即非菩薩，是名菩薩」，「普度眾生，即非普度眾生，是名普度眾生」，菩薩無言又無語的背後，實是一種很深的「平等心」（智崇居士，2002，頁 230-245）。

但人又要如何喚醒「覺性」？佛家以為首要尊重自己的天性，然後於成熟、健全「我相」的過程中，轉化貪、嗔、癡、慢、妒等負面思維，以達離「我相」、超越「我相」的修行目標。換言之，修行的第一步，即是自我承擔；也唯有當三個和尚願負起全責，找回對生命的承諾，能力自然發揮出來，通過火災的考驗，並合力解決取水問題（智崇居士，2004，頁 60-68）。

（四）柳樹、柳枝、淨瓶

菩薩手中所持的淨瓶、柳枝與廟旁的柳樹，也是影片中的重要意象。「柳」、「留」音同，柳在文學中有時指離情，如《詩・小雅・采薇》：「昔我往矣，楊柳依依」、李白〈憶秦娥〉：「年年柳色，霸陵傷別」；有時象徵女子婀娜姿態，如蘇軾〈洞仙歌・詠柳〉：「細腰肢自有入格風流，仍更是骨體清英雅秀」。陶淵明希慕柳下惠「身行惠德」，喜歡以柳自況。曹丕〈柳賦〉、傅玄〈柳賦〉贊柳「含精靈而寄生」，剛柔相濟，以應中和；又「信永貞而可羨」，堅守根本；「雖尺斷而逾滋」，生命力堅韌；更能「象乾道之屢遷」，「配生生於自然」；故柳在魏、晉間，別具殊勝意味（童勉之，1997，頁 145；黃淑貞，2006，頁 32-33）。

中國人也視柳為聖木，能避邪驅鬼。《釋氏要覽・卷下・柳枝淨水》：「比人風俗每至重午等毒節日皆以盆盛水，內插柳枝，置之門前辟惡」；「折楊枝掃拂灑，病者皆癒，毒氣消亡，辟除眾惡，萬事吉祥故」（《大正新脩大藏經・第五十四卷》，1998，頁 305）等記載，就是柳信仰的痕跡。《爾雅》：「檉，河柳。」疏：「生水旁，皮正赤如絳，一名『雨師』。」（阮元，清，頁 158）於是水邊柳也被聖化為雨神信仰。

柳枝，又稱楊枝。楊枝即「齒木」（梵語：danta-kastha），供「揩齒刮舌」（《大正新脩大藏經‧第二十二卷》，頁 176）。「淨瓶」（梵語：kalasa），為貯水、洗濯之具。兩者，皆大乘比丘隨身十八物之一（《大正新脩大藏經‧第四十卷》，頁 563-580），以表潔淨。《觀世音菩薩普門品‧楊枝淨水讚》：「楊枝淨水，徧灑三千。性空八德利人天，福壽廣增延。滅罪消愆，火焰化紅蓮。（《觀世音菩薩普門品》，1993，頁 244）」以此之故，影片裡的柳枝，隨「無明」的蒙蔽而枯萎，亦隨「覺性」的喚醒而復活。

（五）其他

「主意象」為核心靈魂，統攝全篇。「副意象」對「主意象」起著說明、鋪墊、補充之作用，「裝飾性意象」是「主意象」與「副意象」的陪襯與點綴（王長俊，2000，頁 185-190）。無論「主意象」、「副意象」、或「裝飾性意象」，始終滲透著作者深沉的思想、情感，成為每部電影的「敘事元素」。

若說三個和尚居於整部影片中「主中主」（「主意象」）的地位，菩薩、老鼠屬於「主中賓」（「副意象」）；烏龜、鳥雀、蝴蝶、花朵、河、魚、太陽、柳枝、淨瓶、神案、燭火、木魚、蒲團、木桶、扁擔、水缸、布簾、滾輪、水、火等意象群，即屬於「賓中主」或「賓中賓」性質（「裝飾性意象」）。這些微小卻有其作用的意象群，合理交代劇情發展的邏輯性，豐富、細膩整部影片的內涵，具有說明、烘托、陪襯與點綴的作用。

克里斯汀昂‧梅茲（Christian Metz,1913-1993）在討論〈電影符號學中的幾個問題〉時也指出，電影畫面裡的意義多藉由「意象群」的個體與個體、個體與整體之間的關係「顯示」（烏伯托‧艾柯（Umberto Eco）等，1998，頁 6-12）。故羅納德‧阿勃拉姆森（Ronald Abramson）〈電影中的結構與意義〉明言，導演進行創作時，即在創造一部「語言詞典」（烏伯托‧艾柯（Umberto Eco）等，1998，頁 64）。

仰頭觀看「鳥雀」被絆倒的紅衣和尚為「小烏龜」翻身，藍衣和尚以一朵「粉紅小花」引開「蝴蝶」，黃（橘）衣和尚放「魚」入「河」。影片透過三個和尚與意象群的細微互動，說明人本自具足的「善性」。在電影「動作美學」中，往上飛揚的畫面，不僅暗示心靈想像的升騰，也象徵希望、歡愉與威權，予人欣喜、展望、躍升之感（簡政珍，1994，頁 77-79）。深山藏古寺，古寺是供奉神佛的屋舍，也是修行的道場，和尚「望山」入「寺」喝「水」的情節安排，自是合理。

有意味的是，古寺亦是事件發生的處所。為解決高山飲水問題，「木桶」、「扁擔」、「水缸」衍為民生必需品，無人挑水時，這些必需品自然閑置一旁。老鼠啃咬「神案」上高燃的「燭火」，火勢蔓延「布簾」，為古寺失火之因。光線的明暗變化，也具有濃厚的象徵意，光亮大都代表希望與愉悅，黑暗則指涉邪惡與恐懼（簡政珍，1994，頁 77-79）；故火災發生

時，黑幕為墨色渲染而成。三個和尚因一場「火」悟覺合作的重要，甚而創新發想，以「滾輪」等工具解決供「水」問題。此外，三個和尚的出場模式、配樂等元素一再重複，代表著經驗的重複。此種相似、反復的形式結構，可形成視覺及生理上的韻律，令眼睛跳過設計表面，而理解到整體之平衡。它極為簡單，卻可強化隱喻，加深觀眾印象（路易士‧吉奈提（Louis Giannetti），2006，頁 82）。

三、《三個和尚》意象之組織

意象之組織，是指意象群在整部電影中之排列、組合而言。此可分從「整體之結構」、「個別畫面之構成」兩方面來探討。

（一）就整體之結構而言

任何影片，皆是合「內容」與「形式」而成。就「內容」而言，它包含具體的物、事及抽象的情、理。至於影片的「形式」，則是一種系統，在系統之內又有一定的原則、條理，將一群相互關連、彼此依賴的符號元素安排、組織在一起，為它們建立彼此的關係，以敘說一個故事。所謂「敘事」，即是發生在某段時間、某些地點、具有因果關係的一連串事件。「因果」、「時間」及「空間」，是構成「敘事」的三大因素；其中，又以「因果」為核心。一個故事，皆由一個狀況開始，然後依據「因果」關係模式引起一系列變化，最後產生一個新的狀況，給該敘事一個結局。而「因果」的動力，通常是「角色」，「角色」可以引起事件，並給予回應。一旦「因」製造了情況，「植」下相關伏筆，接下來即由人類的欲望、動機及目的，承接事件的發展（「果」）（大衛‧鮑德威爾（David Bordwell）、克莉絲汀‧湯普遜（Kristin Thompson），2008，頁 77-91）。

整體而言，《三個和尚》就是形成「先因後果」結構。「因」紅衣和尚掛單寺廟（原因一），藍衣和尚（原因二）、黃（橘）衣和尚也掛單寺廟（原因三），皆不肯挑水，「結果」引發一場火災，三人才發現合作的重要。此種按照客觀事物「因果」關係來安排組織材料的結構方式，用於記事，可引起閱讀興趣，全面瞭解事件原委；用於議論，可對事物本質作出正確判斷，得到一種省力的快感。它符合人們認識活動與思想發展的邏輯，依據此種因果律，用以推求事物「所以然」之理，自是健全而可靠（成偉鈞等，1996，頁 698-949；曹冕，1934，頁 255）。

因果關係，是敘事的根本，它必也發生在「時間」之範疇內。時間，為所有敘述最基本的元素之一。影片是個別鏡頭與個別鏡頭之間連成一氣的流動狀態，「流動」、「連續」的本質，即具時間性。若依其連接的順序，又有直線型、顛倒型、交錯型、平行式之分。《三個和尚》所採用的，是最簡單、最傳統的「直線型」方式，依邏輯與時間順序連接起所有畫面，來表現簡單的情節（傑拉‧貝同（G. Betton），1992，頁 96-97）。這種最初本，也最易引人共鳴的

時間安排方式，來龍去脈清楚，讀者易掌握；既符合事物本身發展的自然規律，也吻合美感情緒的「初震」、「再震」、「震動的高峰」、「震動的回收」這一規律（張紅雨，1996，頁 245）。

（二）就畫面之構成而言

個別意象與個別意象、個別意象與整體意象之間的關係，可「顯示」電影畫面的意義；而景框、鏡頭、構圖與形式、角色的表演位置與距離關係等元素，則決定畫面的構成（簡政珍，1994，頁 33-79）。

先就景框而言。景框內有中央、上、下、邊緣等區域之分，每一特定位置皆有其隱喻或象徵意。如影片中的片頭字幕、日升日落、水桶、老鼠穿鞋、三個和尚捧水喝等畫面，皆安排在景框中央，以強化視覺焦點，驅策讀者的注意力。菩薩、神案等，則安置於景框上半部，象徵權力、權威或精神信仰；相對地，景框下方的三個和尚，則代表服從。左、右邊緣部分，離中央太遠，距景框外的黑暗又太近，常是缺乏光明與希望的象徵，多具「危險」義；人類又是領域性動物，空間被侵犯時，即感壓力、緊張與焦慮，往往劃地以「自保」，故當紅、藍二位和尚因自私而起紛爭時，即分據左右景框的黑暗部分（路易士‧吉奈提（Louis Giannetti），2006，頁 73-93）。

次就鏡頭而言。鏡頭的角度，反映的是導演賦予角色在讀者心中的地位；鏡頭的遠近，探討的是人或物與背景的各種關係。每一種取景角度，即代表一種選擇，鏡頭角度的「形式」，即畫面的「內容」；故各種鏡頭的交替使用，是導演介入事件現場，指引讀者注意的焦點，具有明顯的敘事功能（路易士‧吉奈提（Louis Giannetti），2006，頁 33；傑拉‧貝同（G. Betton），1992，頁 33-40）。影片中，三個和尚的出場，遇見鳥雀、蝴蝶、魚兒，入廟參拜、飲水、挑水、念經敲木魚等，大都運用「中景鏡頭」，令讀者見出人與人、或人與物的關係，以及襯托此種關係的背景。二或三個和尚或坐或立或行的「雙人鏡頭」、「三人鏡頭」，最富戲劇性趣味，運用也最廣。和尚們有所對話、互動、或爭執時，則運用「近景鏡頭」，令讀者近觀人物表情，捕捉肢體語言。三個和尚依次來到大山前，則運用「遠景鏡頭」，然後鏡頭隨視線向上飛騰而逐次縮小，變成「特寫鏡頭」，定焦於山頂古寺，強化局部與全體的對比（馬斯賽里（Joseph V. Mascelli），1986，頁 35-36）。

巧妙運用「特寫鏡頭」，可放大物體在讀者心中的形象，無形中將讀者導入常為肉眼所忽略的細節，達到戲劇或心理效果。如紅衣和尚入廟禮拜菩薩後（中景鏡頭），隨即以特寫鏡頭帶領讀者注意菩薩手中的淨瓶及枯萎柳枝，為情節發展埋下伏筆；然後又藉鏡頭停留，逼使讀者看見菩薩這一角色極其細微的眉眼變化。由於特寫鏡頭只集中凸出某一角色的臉部，顯示或洩露其內心情感，故最易打動讀者的心（馬斯賽里（Joseph V. Mascelli），1986，頁 35-36）。

再就構圖與形式而言。為了追求穩定、和諧，無論在「數量」或「重量」上，許多元素的安排，常以平衡、對稱構圖為基本原則，強化雙邊的結構關係。由於人眼習慣由左而右觀看事物，往往會加強左邊以取得平衡。上半部遠比下半部重，單獨的人或物又比群體重。因此，紅衣和尚初次入廟跪拜時，畫面上方菩薩及佛案的重量，遠大於下方的紅衣和尚；取下淨瓶、柳枝時，紅衣和尚、布簾一角、佛案前端，共同構成畫面的左方，右方卻僅有跪墊一張，使左方重量遠大於右方，達成視覺心理上的平衡。

奇數構圖形式，較具動感，以象徵變動、不定的關係，讓主元素之間不斷產生變化。三個和尚搶水喝、夜來菩薩前席地而坐的中景鏡頭，火燒布幕引發一股濃煙時的特寫鏡頭等，就是以「三」為基數來組構圖案。相對地，偶數構圖形式，較平穩、安定。藍、紅二位和尚分據景框左右敲木魚，或手持扁擔敲醒在景框左方睡著的黃衣和尚等，皆採二單位構圖法。三人皆不肯挑水，藍衣和尚（左）、紅衣和尚（右）、黃衣和尚（下）與菩薩（上）恰形成四單位構圖法，分佔景框四方，場面僵持的意味，也不言自喻。

人的視覺，習慣於由左至右水平移動，故三個和尚皆於畫面左方出場，向右前行。垂直線由上而下，具擠壓的重量感，心理上顯得沉重、負擔；向上飛揚，則有崇高、神聖、輕鬆、自由之感。介於水平、垂直兩者之間的斜線，深具「動感」（大衛・鮑德威爾（David Bordwell）、克莉絲汀・湯普遜（Kristin Thompson），2008，頁 170；簡政珍，1994，頁 50-56）；故三個和尚幾度上下山挑水時，左右反復轉換所形成的斜線，傳達了山路之蜿蜒與取水之難。

末就角色的表演位置與距離關係而言。角色的表演位置，有「完全正面」、「四分之一側面」、「側面」、「四分之三側面」、「背對攝影機」之分。從心理學上看，每種方位都代表不同的隱喻。《三個和尚》為第三人稱敘述角度，多以「側面」方位來推展情節，間或採用其他方位。如紅衣和尚禮拜菩薩的鏡頭，即「背對攝影機」；端坐畫面正上方的菩薩，與眾生關係最親密，也是整個事件的目睹者，為「完全正面」。

人類的「距離關係」，可分為親密的、個人的、社會的、公眾的等四種，以暗示角色與角色之間的關係，及其微妙之心理。如紅、藍兩位和尚在兩個人的場合裡，卻保持著「社會距離」，分據於景框最左與最右兩端，一種冷淡而不友善的計較意味，隨即與之生發。（路易士・吉奈提（Louis Giannetti），2006，頁 73-120）。

四、《三個和尚》意象之統合

意象之統合，主要是指「主題」、「風格」從源頭對整體意象的梳理而言。

（一）就主題而言

藝術表「情」達「意」的唯一方式，便是找出一組物象、或一連串事件（事象），當這些訴諸感官經驗的外在形象出現時，一種特別的「情意」立即被呼喚而出。這是由於每個個別意象皆是可變體，一旦進入作品，個別意象之間會產生相互映襯、對照、或互補之作用，甚而令意象之意義向某方面傾斜，共同指向整體的「情感」或「主題」。「譬之萬山磅礴，必有主峰，龍袞九章，但挈一領」；於是「氣脈貫注，結束緊密，轉折靈通」（宋文蔚，1983，頁 88）。然後在「主題」統貫下，和尚、菩薩、老鼠、廟、柳樹、柳枝、淨瓶、燭火、水、烏龜、鳥雀、蝴蝶等個別意象一旦完成統合，即獲得總體生命；而此總體生命，大大超越各個意象相加之合（吳曉，1995，頁 29）。

「寫」一部影片，就是將各種物象或事象加以組織、統合，形成一個美學的、客觀的或主觀的、詩意的世界，呈現其個人的、獨特的世界觀（傑拉・貝同（G. Betton），1992，頁 1-2）。羅納德・阿勃拉姆森（Ronald Abramson）也認為一種「真正結構主義」的電影研究，所要揭示的是「主題」（或動機）之核心（烏伯托・艾柯（Umberto Eco）等，1998，頁 64）、作者之「用意意圖」（intention）（陳鵬翔，2001，頁 231-261）。因此，從淺層來看，《三個和尚》賦中國民間俗諺以新意涵，傳達人應超越自私天性，通過合作達成整體或組織的最大利益。然而如何才能超越自私天性，以謀得整體（含個人）的最大利益，雖然影片中並沒有明示出來，但從意象之統合來看，它實可經由「覺性」之自我醒覺、經由「我相」之健全成熟逐步達成。這一隱而不顯的深層意旨，是貫串、統合整部電影的主要脈絡。

生活是修行的道場，如何在生活中修行成道？《楞嚴經》提供二十五種（六根、六塵、六識、七大）方便法門，以發菩提心，證圓通道。如「沐浴」本是日常生活中一件小事，跋陀婆羅卻因專心沐浴，而在沐浴中修行成道（南懷瑾，1995，頁 304）：「於浴僧時，隨例入室，忽悟水因，既不洗塵，亦不洗體，中間安然，得無所有（《大佛頂首楞嚴經》，1987，頁 154）。」

「不舍道法而現凡夫事」（《維摩詰經・弟子品》，2007，頁 41），故「挑水」這一類日常生活小事，只要專心如實地做，也可修行成道。又如《頓悟入道要門論卷下・諸方門人參問語錄》記載：「有源律師來問：『和尚修道，還用功否？』師曰：『用功。』曰：『如何用功？』師曰：『飢來喫飯，困來即眠。』曰：『一切人總如是，同師用功否？』師曰：『不同。』曰：『何故不同？』師曰：『他喫飯時不肯喫飯，百種須索；睡時不肯睡，千般計校；所以不同也。』」（慧海禪師，1986，頁 12）

正因「百種須索」、「千般計校」，誰也不肯好好挑水，當欲念中種種負面思維四處竄流起伏時，也正是老鼠幾度出沒、菩薩幾度變臉、柳枝幾度枯萎時；當欲念、煩惱起至最高點，甚且引燃一場無明火災。

然「當知一切煩惱為如來種，譬如不下巨海，終不能得無價寶珠；如是，不入煩惱大海，則不能得一切智寶」；「譬如高原陸地，不生蓮花；卑濕淤泥，乃生此華。如是，見無為法入正位者，終不能復生於佛法；煩惱中乃有眾生起佛法耳」；「火中生蓮華，是可謂希有；在欲而行禪，希有亦如是」（《維摩詰經・佛道品》，2007，頁 143）。因此，三人若能「轉識成智」，化煩惱為菩提，不僅可合力滅火，甚且可開啟人類智慧的寶藏，解決難題，改善生活。而這一清除、轉化「貪、嗔、癡、慢、妒」為正向思想的過程，即是「我相」成熟健全的過程（智崇居士，2004，頁 89-134）。

《金剛經》：「我相即是非相，人相、眾生相、壽者相即是非相，何以故？離一切諸相，則名諸佛」（〈**離相寂滅分**〉）；故「若菩薩有我相、人相、眾生相、壽者相，即非菩薩」（〈**大乘正宗分**〉）。修行要「明心」之後才能「見性」，「明心」的過程即是要瞭解自己的習性、我執、欲望、願望……，種種一切，進而勇敢承擔、接受、改善自己。當「我相」健全成熟時，才能超越「我相」，進入「人相」，不帶一己偏見，從別人的立場去審度事情，之後再超越「人相」，進入「眾生相」。

「眾生相」是以「團體組織」（「三個」和尚即為一「團體組織」）的立場為基礎，所看到的一切相。當個體與個體之間達到同體、無分別時，即代表超越了「眾生相」，進入「壽者相」。而「壽者相」是以「一切生命」或「時間」的立場為基礎，所看到的一切相。因此，一進入「壽者相」，思量事情皆是長長久久，永續經營（智崇居士，2002，頁 197-229；2009，頁 41-70）。由此可知，「覺性」之自我醒覺、「我相」之健全成熟，實為貫串、統合整部影片的深層意旨。全片也因而在三人皆有水喝的尾聲中，圓滿作收。

（二）就風格而言

除了「主題」，「風格」也與意象之統合密切相關。「主題」是最核心之「意」，至於統合各意象之形成、表現、排列與組合所形成的一種抽象力量，即是「風格」；故電影風格是各種特點的綜合表現，其中又以「節奏」關係最密切（楊幸、甘霖，1991，頁 173；王菊生，2000，頁 232-233）。節奏是美感之重要來源，它包含運動過程的「時間」關係與強弱變化的「力」之關係。決定一部電影節奏的要素很多，與《三個和尚》節奏形成關係緊密的「剪接」、「場面調度」、「鏡頭位移」、「配樂」等要素，各自擁有「韻律」之形式，也相互影響以達成整體和諧的風格（大衛・鮑德威爾（David Bordwell），2008，頁 263；史蒂芬遜（Ralph Stephenson），1989，頁 154-155）。

先就剪接而言。「剪接」（cutting），就廣義而言，可視為一種鏡頭的連接，與剪輯同義（克里斯汀昂・梅茲（Christian Metz），1996，頁 139-146）。它是形成一部影片節奏的最主要因素，也是電影語言中最特殊之元素，可任意左右時間、空間、背景與人物，其本身就是一種創作。宛若中國長卷軸畫由左至右依次推展的《三個和尚》，所運用的是近似「直接剪接」手法，它從一個場景鏡頭，自然變換、切入至另一個場景鏡頭，然後將畫面與畫面、景框與景框直接連結起來，有層次地講述故事。換言之，《三個和尚》是由各種鏡頭所攝取的畫面，統合而成的動態影像作品，它有賴於各種鏡頭的交插運用，然後再經由近似「淡入」（fade-in）的畫面轉移法（馬斯賽里（Joseph V. Mascelli），1986，頁 201-203），把一組影像串連起來，以產生節奏感。

至於鏡頭之轉換，則是由戲劇內涵、或某一特定敘述角度所決定，如三個和尚出場（遇烏龜蝴蝶魚群、仰山）等主戲的處理時間較長，「日升日落」等一再出現的過場戲，則簡略交代。除了場面長短的處理，遠景、中景、近景或特寫等各種角度的鏡頭，也彼此交織成韻律，並主導這些鏡頭成為寓有譬喻、象徵等義涵的語言。如濃煙瀰漫古寺時，一連串的和尚臉部特寫鏡頭，引導讀者看見角色人物神情的所有細節變化，製造一種高度戲劇張力。剪接點愈多，節奏愈明快，如三個和尚奮不顧身合力救火時，一連串快速短鏡頭，迅速推展劇情，烘托出緊促之氣氛；火勢受控制後，愈來愈慢的鏡頭，又製造一種逐漸回復平靜、壓力得到舒緩的感官印象（路易士・吉奈提（Louis Giannetti），2006，頁 130）。也就是透過這些「鏡頭語言」，透過鏡頭的長短、遠近、大小與快慢等各種構成要素的綜合運用，使和尚、菩薩、老鼠等意象群，統合成賦有內在秩序、韻律感的藝術形式，同時牽引著讀者觀賞時的心理節奏（傑拉・貝同（G. Betton），1992，頁 42-77）。

次就場面調度而言。鏡頭，即是導演的「意識」，它決定著整體諸項元素或組成部分之間所構成的運動，此運動又使得各組成元素不斷地重新整合成全體；故《三個和尚》意象群之統合、節奏之產生，還有賴於完整的「場面調度」。「場面調度」有如繪畫藝術一般，是在景框中的平面影像，也是一種視覺元素的流動韻律，它包含兩個不同面向。一是「鏡頭調度」，即通過攝影機的動作，產生鏡頭景別、視角、水平、高度等變化，來表現畫面上一切視覺元素的安排、變動、轉換與節奏；二是三個和尚所展示的人與人、人與環境之關係，形成所謂的「演員調度」。於是由攝影機移動與演員調度所形成的「場面調度」及「剪接」，將諸多單一鏡頭組織、統合成隱含各種意涵的畫面，組織、統合成一氣呵成的整體（大衛・鮑德威爾（David Bordwell）、克莉絲汀・湯普遜（Kristin Thompson），2008，頁 230-231）。

再就鏡頭位移而言。鏡頭的每一個移動都被導演賦予表現空間的任務，成為一種「現場描述」。也因為移動，它不僅能描述，同時具有心理的、戲劇性之作用，令讀者綜觀全景，又可

見個別角色的細膩表情。由於《三個和尚》的主體多為靜止的人物圖畫，故影片中的每一格畫面皆是單獨拍攝，再以每秒二十四格之速度放映，產生類似「鏡頭位移」與鏡頭轉換的效果，造成影片空間的流動與轉換，形成一種節奏美（簡政珍，1994，頁 121-125；傑拉・貝同（G. Betton），1992，頁 42-77）。

末就配樂而言。配樂不單是裝飾或填塞的元素，同時也是一種語言，可補足影像的力量，增強影片表現力。如「上海電影製片廠」、「一個和尚挑水吃，兩個和尚抬水吃，三個和尚」等片頭字幕升起時，鼓聲、木魚聲與引磬聲，宛如序曲，一一指向「和尚」這一個主要角色，烘托出整部影片之精神氣氛。紅、藍和尚出場時，以板胡為主，以擦撥弦樂為輔的同一旋律的反復出現，則予人簡純之感。配樂也可烘襯舞蹈、步行等動作，強調或暗示人的表情、心理。如黃衣胖和尚提鞋過河時，在抑揚有序的嗩吶、揚琴、胡琴的幫襯下，反賦予肥腴身形以輕靈感；當他飲盡缸中水酣睡時，胡琴、笙、揚琴等樂音，又隨鼾息聲消長起伏，逗引得藍、紅二位和尚的計較心念節節高張。音樂與劇情配合緊密，也可預示即將發生的事件。如失火時，在嗩吶、胡琴二種主要樂音相互追趕下，原本寧靜的寺廟忽然緊張起來；火勢被撲滅的那一刻，節奏又隨之舒緩。凡此種種，皆在配樂的烘托渲染下，有效調控讀者情緒的轉換（路易士・吉奈提（Louis Giannetti），2006，頁 243-246）。

綜上所論可知，《三個和尚》一方面以「覺性」之自我醒覺、「我相」之健全成熟這一深層意旨，貫串、統合眾多個別物象（和尚、菩薩、老鼠等）與一連串事件（事象）。也重視個別畫面之構成元素（景框、鏡頭、構圖與形式、角色的表演位置與距離關係等）的排列、組合，並按照「先因後果」結構來組織整體，引導讀者全面瞭解事件原委。另一方面，也善用各種電影形式要素（剪接、場面調度、鏡頭位移、配樂等），令彼此交織成韻律，製造一種閱讀節奏、氣氛，使全片沒有一句對白的《三個和尚》獲致極大之音效美學，進而帶引讀者感受流動其中的意識與風格。

五、結語

恩伯托・埃科（Umberto Eco）〈功能與符號・建築的符號學〉的研究指出，所有文化現象皆是符號系統，電影、文學及其他藝術皆等量齊觀（G.勃羅德彭特（Geoffrey Broadbent）等，1991，頁 5-6）。它們從不同側面體現「思維」，而人們若要通過「思維」認識客觀世界運動、發展、變化之規律，即不能離開對「意象」之感知。「意象」具有「符號」之一切特性，而「自足性」、「模糊性」或「不確定性」等特性，又構成意象之多義性、寬泛性與豐富性，留給讀者無限創造餘地（吳曉，1995，頁 4-29）；故從意象之形成、表現、組織、統合等方面，來探求、詮釋源自中國民間俗諺的《三個和尚》動畫短片，自有其可觀之處。

「意象」是藝術的本體，主觀內在之「意」，唯有通過客觀外在之「象」，始能顯現出來，故和尚、菩薩、老鼠等個別意象之形成與表現，不但構成故事場域、人物外貌，也形塑角色的內心世界、人格特質（鄭樹森，2005，頁 4-9）。若再就意象群在整部影片中的排列、組合而言，它所形成的「先因後果」整體結構，符合認識與發展的邏輯，可對事物本質作出正確判斷，引發閱讀興趣；而與個別畫面構成有關的景框、鏡頭、構圖與形式、角色的表演位置與距離關係等元素，則成為電影美學之基礎。若從意象之統合來看，它所建構的意象系統，既是傳遞思想、情感之手段，又是目的；故「主題」作為最核心之「意」，是貫串、統合整部影片的主要脈絡；而剪接、場面調度、鏡頭位移、配樂等要素擁有各自韻律形式，又彼此交織、影響，以達成整體和諧的風格。以此可知，從意象切入，不僅可推求《三個和尚》個別意象之意涵及其生動表現，更可經由整體結構及個別畫面之構成，探討意象群在整部影片中的組織，進而透過意象之統合，掌握其「主題」與「風格」。

註釋

1.〈三個和尚〉片長約 20 分鐘， 1980 年由上海美術電影製片廠出品，徐景達（1934-1987）執導，曾獲中國文化部優秀影片獎（1980）、第 4 屆丹麥歐登塞國際童話電影節銀質獎（1980）、首屆中國電影金雞獎最佳美術片獎（1981）、第 32 屆西柏林國際電影節短片比賽銀熊獎（1982）、葡萄牙第 6 屆埃斯皮尼奧國際動畫電影節最佳影片獎（1982）、菲律賓第 2 屆馬尼拉國際電影節特別獎（1983）等。

2.《詩經・魏風・碩鼠》注疏：「猶君重斂漸漸以稅使民困也。言貪而畏人，若大鼠然。」（阮元，清，頁 211）

參考文獻

（一）古籍

清・阮元（嘉慶二十年江西南昌府學開雕）。《十三經注疏・爾雅》。臺北：藝文印書館。

清・王夫之等撰、丁福保編（1971）。《清詩話》。臺北：明倫出版社。

清・章學誠撰、葉瑛校注（2000）。《文史通義》。臺北：頂淵文化事業公司。

清・方東樹（影印光緒二十年刻本）。《攷槃集文錄》（收於《續修四庫全書》1497 冊）。上海：上海古籍出版社。

（二）中文論著

王孝廉（1977）。《中國的神話與傳說》。臺北：聯經出版事業公司。

王建元（1988）。《現象詮釋學與中西雄渾觀》。臺北：東大圖書公司。
王菊生（2000）。《藝術造型原理》。哈爾濱：黑龍江美術出版社。
古添洪（1984）。《記號詩學》。臺北：東大圖書公司。
成偉鈞、唐仲揚、向宏業主編（1996）。《修辭通鑑》。臺北：建宏出版社。
吳　曉（1995）。《詩歌與人生：意象符號與情感空間》。臺北：書林出版社。
吳應天（1989）。《文章結構學》。北京：中國人民大學出版社。
呂新昌（1998）。《歸震川及其散文》。臺北：文津出版社。
宋文蔚（1983）。《評註文法津梁》。高雄：復文圖書出版社。
李元洛（1990）。《詩美學》。臺北：東大圖書公司。
周振甫（1989）。《文學風格例話》。上海：上海教育出版社。
竺家寧（1999）。《漢語詞彙學》。臺北：五南圖書公司。
南懷瑾（1995）。《楞嚴大義今釋》。臺北：老古文化事業公司。
姚一葦（1992）。《戲劇原理》，臺北：書林出版公司。
高辛勇（1987）。《形名學與敘事理論：結構主義的小說分析法》。臺北：聯經出版事業公司。
張紅雨（1996）。《寫作美學》。高雄：復文圖書出版社。
張漢良（1986）。《比較文學理論與實踐》。臺北：東大圖書公司。
曹　冕（1934）。《修辭學》。上海：商務印書館。
陳引馳、林曉光注譯（2007）。《維摩詰經》。臺北：三民書局。
陳望衡（1998）。《中國古典美學史》。長沙：湖南教育出版社。
陳滿銘（2002）。《章法學論粹》。臺北：萬卷樓圖書公司。
陳滿銘（2006）。《意象學廣論》。臺北：萬卷樓圖書公司。
陳慶輝（1994）。《中國詩學》。臺北：文史哲出版社。
陳鵬翔（2001）。《主題學理論與實踐：抽象與想像力的衍化》。臺北：萬卷樓圖書公司。
智崇居士（2002）。《現代金剛經直解》。臺北：圓覺文教基金會。
智崇居士（2004）。《享受修行》。臺北：圓覺文教基金會。
智崇居士（2009）。《宇宙生命的奧秘》。臺北：圓覺文教基金會。
童勉之（1997）。《中華草木蟲魚文化》，臺北：文津出版社。
黃淑貞（2005）。〈論辭章之「象不盡意」：以稼軒詞為例〉。臺灣師大《師大學報－人文社會類》，第 50 卷第 2 期，頁 180-185。
黃淑貞（2006）。《以石傳情：談廟宇石雕意象及其美學》。臺北：國立臺灣藝術教育館。
黃淑貞（2007）。《辭章章法四大律》。臺北：文津出版社。

黃慶萱（2002）。《修辭學》。臺北：三民書局。

慈濟文化（1993）。《觀世音菩薩普門品》。臺北：慈濟文化志業中心。

楊辛、甘霖（1991）。《美學原理》。臺北：曉園出版社。

楊春鼎（1996）。《直覺、表象與思維》。福州：福建教育出版社。

葉太平（1994）。《中國文學之美學精神》。臺北：正中書局。

葉　朗（1987）。《中國美學的發端》。臺北：金楓出版公司。

葉　朗（1993）。《現代美學體系》。臺北：書林出版公司。

慧海禪師（1986）。《大珠和尚頓悟入道要門論》。臺北：善門文庫。

蔡振念（2002）。《杜詩唐宋接受史》。臺北：五南圖書公司。

鄭樹森（2005）。《電影類型與類型電影》。臺北：洪範書局。

黎運漢（2000）。《漢語風格學》。廣州：廣東教育出版社。

簡政珍（1994）。《電影閱讀美學》。臺北：書林出版有限公司。

（三）外文譯著

Rudolf Arnheim（魯道夫・阿恩海姆）著、李長俊譯（1985）。《藝術與視覺心理學》。臺北：雄獅圖書公司。

G. Betton（傑拉・貝同）著、劉俐譯（1992）。《電影美學》。臺北：遠流出版社。

David Bordwell（大衛・鮑德威爾）、Kristin Thompson（克莉絲汀・湯普遜）著、曾偉禎譯（2008）。《電影藝術：形式與風格》。臺北：台灣麥格羅・希爾公司。

Geoffrey Broadbent（G.勃羅德彭特）等著、樂民成等譯（1991）。《符號・象徵與建築》。北京：中國建築工業出版社。

Noel Burch（柏奇）著、李天鐸、劉現成譯（1997）。《電影理論與實踐》。臺北：遠流出版有限公司。

E. Cassirer（凱西勒）著、羅興漢譯（1990）。《符號、神話、文化》。臺北：結構群文化事業公司。

Gilles Deleuze（德勒茲）著、黃建宏譯（2003）。《電影 I・運動－影像》。臺北：遠流出版有限公司。

Umberto Eco（烏伯托・艾柯）等著、李幼蒸譯（1998）。《結構主義和符號學：電影文集》。臺北：桂冠圖書公司。

Louis Giannetti（路易士・吉奈提）著、焦雄屏譯（2006）。《認識電影》。臺北：遠流出版公司。

Joseph V. Mascelli（馬斯賽里）著、羅學濂譯（1986）。《電影的語言》。臺北：志文出版社。

Christian Metz（克里斯汀昂・梅茲）著、劉森堯譯（1996）。《電影語言：電影符號學導論》。臺北：遠流出版有限公司。

Ralph Stephenson（史蒂芬遜）著、劉森堯譯（1989）。《電影藝術面面觀》。臺北：志文出版社。

René Wellek（韋勒克）、Austin Warren（華倫）著、王夢鷗、許國衡譯（1987）。《文學論》。臺北：志文出版社。

Exploring the Connotation of the Chinese Short Animation "The Three Monks" Through Images Theory

Shu-Cheng Huang

Abstract

Any art form is a combination of form, logic and complex thinking. Of any images, form is the forming and expressing, logic is the organization and complex is the integration. In a broad sense, any art form can be approached through images study.

Images are the signs of any art form and have all the characteristics of signs in semiotics. Film as an art form is of the same semiotic level as any literature work.

With the traditional images theory and also other film theories, this thesis explores the creative inspiration of the short animation "The Three Monks" in three aspects.

1. From the materials used (events and objects) to explore the context of the vivid images.
2.Through overall structure and individual frame to explore the images organization of the animation.
3. By integral study of all the images and their origins to grasp the animation’s theme and style.

Keywords: The Three Monks, images theory, form thinking, logic thinking, complex thinking.

Assistant Professor, The University of Tzu Chi’s Department of Oriental Languages and Cultures.

數位電影製作RAW檔案之運用研究－以短片《杏歡》為例

丁祈方[1] 張國甫[2]

摘　要

電影與其他藝術表現的特質相異。其影像表現須透過時間、空間、運動、色彩、光影等影像美學外，並藉此同時強調其為一空間性的再現藝術，也說明了這樣形式的紀錄強大地影響了電影的表現力。在數位技術推陳出新的當下，影片素材的立即可用性逐漸成為電影製作方式的選擇要項。數位製作也有逐漸忽略前述表現本質的傾向。因此認識各種數位影像的記錄與其得以發揮的特性，與慎選電影影像表現手段實為當務之急。本研究藉由檢視電影底片的記錄特性，及數位影像的 RGB 三色紀錄原理之差異，分析並建構出數位沖印和數位毛片與數位檔案管理，為數位電影製作的基礎觀念。再經由數位電影作品《杏歡》在製作上的運用進行實證研究之同時，將引用自底片概念的 RGB 全彩和 YUV 色彩取樣編碼之差異，把原生 RAW 檔在影像表現上，分別以在空間中的色彩、光影的描繪能力進行實證研究，進而歸納出熟知製作與工作流程、負片概念的原生 RAW 檔製作可提升影像藝術表現性、與調整現場監看概念、及依據製作需求慎選數位檔案製作格式為結論，呼籲數位潮流中電影製作的適切態度。

關鍵字：電影影像表現、數位沖印、數位電影製作、原生 RAW 檔、《杏歡》

1.丁祈方現為國立臺灣藝術大學電影學系助理教授
2.張國甫現為義守大學電影與電視學系助理教授級專業技術人員

壹、電影影像表現與途徑的再探

電影的影像美學表現，有多項其他影像藝術表現上不易呈現的特質。電影因為「包括了許多與舞台藝術相同的元素，例如場景、燈光、服裝、及肢體動作，也因此延用許多舞台戲劇的用語」（David Bordwell & Kristin Thompson，2007）。例如場面調度就是導演為攝影機安排調度某事件的場景以利拍攝。再如，電影中場景色系的變化，往往被影片作者用做來成為輔助情節發展[1]，呈現敘述上角色之人性或是非人性所存在的現狀。也因如此，導演必須要與攝影師共同控制攝影性質，確實地掌握拍攝的內容與拍攝的方法。

電影必須透過時間、空間、運動、色彩、光影等的影像空間，搭配戲劇及運用光影加以描繪。所以這些描繪與表現的元素和掌握的能力，成了得否具備電影的表現美學的重要項目。電影影像在表現的力道上，有多種運動特性的元素。例如影像加以紀錄和放映時的頻率為每秒遊走 24 影格；或是將具有生命狀態、移動中的主體曝光並將之顯影在膠卷上所需的感光時間；或是因為時間的變動所造成形體變化等動態特性等。上述的特點也同時強調可論及影片在空間和時間上對於刻劃影像的力度。故電影膠片中的每一個鏡頭都具需要底片、曝光、速度等面向的攝影特性；每個鏡頭畫面上包含了透視、內焦距、焦點、特殊效果、取鏡等畫面構圖上的要素；並且每個鏡頭在拍攝時間的長度上，也需要考量到長時間鏡頭等的物理因素。

在膠片等儲存媒材的電影上，一個鏡頭必須要等到光影在底片上留下痕跡才算完成影片的第一步。因此影片作者對於「電影感」[2]的追求，始終是在製作期間所保持的一種無窮盡的理念。這與電影本身具有一種令人魅惑的雙重性有關。也就是說，電影鏡頭的功能不僅能呈現攝影機前的客觀事物，也能表現出作者本身的主觀意識(Mark Cousins，2004）。

這在創作與製作要件上同時需要長時間的電影製作，近年來因為數位製作設備的推陳出新，電影人士不斷地把是否可在製作上更加便利、能否提供更多的運用彈性、是否更加節省製作費用等，當成是否採用某製作設備的檢視標準。例如現場「即拍即用」的立即性以利後期剪接工作的進行，也成為向電影製作業的一大訴求重點。ARRI 公司在專業影像製作的雜誌便刊登有「Save Your time.」、「拍攝完可立即剪輯」等廣告文案。[3]早於此時，數位化的製作便以製作預算能否節省為題被論述和研究。以實拍的製作方式為例的電影製作費用，[4] 在拍攝、剪輯與到上映的總費用，因為省略了底片耗材的使用與處理數位中間等的費用之故，可以約僅底片的 12 分之 1 的製作費用便得以完成（丁祈方，2007）。這在每一部電影實際上僅花費約為千萬元上下製作費的臺灣，令人有更大的想像空間。

如同以往影片故事表現上的幾項挑戰，例如場景的規模可否成功地在美學上呼應、以及影像美學能否與美術設計融合等創意的磨合，所有的電影製作皆須經由影像加以記錄和表現。考

量到國內運用 RED ONE 攝影機[5]的原生 RAW 檔，在進行表現與製作的相關論述不足、與論者深感探究 RAW 檔案方式的製作、和後期工作在影片製作時的一致性與周延性等，在影片製作與實務電影教學，和製作研究與表現上的實務運用有其必要性。雖然影片製作受限於研究經費有限，但獲得多數友人鼎力襄助，遂著手進行相關製作研究。

數位電影攝影機自從 1999 年問世以來，迄今有多種不同的核心標準與紀錄格式。歷經有影像記錄方式由錄影帶轉換成 HDD 硬碟或是記憶卡、感光元件的尺寸從以前的 2/3 吋 CCD 到全片幅及 65mm 的 CMOS[6]、與色彩還原方式等改變等。在此前提下電影的表現力和影片作者的藝術實現力上，論者以為在影像本質上所必須重視的要項，如空間解像力、影像動態範圍的呈現力和色域空間的表現力上，無論是運用數位或傳統膠片，都是作者所追求的極致目的。故本研究係以影片作者的立場，在電影數位製作的途徑上針對影像再現與表現力、特別是經由影片拍攝所獲得的影像之差異，以及適用的製作途徑為何所展開的相關探索研究。

貳、研究目的與方法

目前國內雖然勵行影片的數位化製作，但因欠缺交流平台等造成技術封閉，多數影片的製作流程依然多依靠摸索或是傳聞方式得知。加上數位設備因大量生產造就了產能提高售價降低之故刺激購買。例如國內 RED ONE 攝影機的數量在半年內從 9 部增加到 14 部。而於 2010 年第四季在臺灣交貨供應使用的 ARRI ALEXA 數位電影攝影機，迄 2010 年 5 月止，更是以驚人的速度增加到近 20 部的情形，相較於近 3 年前開始發售的 RED ONE 攝影機的熱銷狀況是有過之無不及。[7]雖然高階數位電影製作因為入門的門檻降低許多，而使得設備商快速斥資購入提供技術服務，但國內的製作環境因為製作費的壓縮與不足，加上國內的影片製作技術多依靠自我摸索尋找適合自己的途徑和方式等現況，加深了設備運用上的知識與技能之封閉性。

本研究聚焦在電影的表現力和其對於藝術的實現力之配合。也就是影片作者應該重視影像表現上的空間解像力、影像動態範圍的呈現力和色域空間的表現力等項目。這樣的核心技術首推應為顯像技術與紀錄格式。影像的成像原理係來自於光線的分光之故，實則應與底片相同，以 RGB 全彩的方式進行紀錄時的色彩分頻與取樣。但數位影像因相異於底片的化學變化原理，須顧及到資料處理量與儲存媒體方式，導致當前的數位電影攝影機的記錄方式，存在著許多不同規格的取樣比和影像的壓縮，來針對景物進行影像的色彩和明暗的紀錄。但是這些狀況對於電影作者來說，特別是製作技術正在不斷往創新方式邁進的同時，卻欠缺了足夠的認識而被評擊為藝術家對於新技術缺乏了解和敏感（葛菲，1998）。因此，以身為影片作者的立場在考量製作所需的記錄與儲存媒材時的特點要項，應是首要之務。

雖然本研究撰寫時 RED ONE 攝影機在國內已經問世近 3 年，並且也有許多電影以其進行製作拍攝。[8] 在電影製作上因為當時無法將原生檔直接進行後期工作之故，往往便以匯出成破壞性的 ProRess4444 與 ProRess422 的 Quick Time 檔案格式進行影片的後期工作。這種國內的電影製作多數非以 RAW 原生檔的方式進行後期工作的現象，導致其工作方式與所應具備的知識和認知不足外，且相關的製作方法也未能進行廣泛的交流。因此本研究冀望可在面臨巨大數位衝擊環境中的電影教育單位，應有一相對應的製作文體以供電影界和研究學者及學生交流參考。

再者，國內於攝影、數位沖印與後期剪接和套(原始底)片及印製放映拷貝等，數位方式的色彩與明暗之美學表現上，探索創作方法之運用研究亦較欠缺。本研究也將同時以檢視電影短片《杏歡》在製作環節上有關於美學表現的方法，經整理其運用概念並加以彙整論述，藉此嘗試建構成一份可供電影數位製作人才教育所需之參考。

本研究及《杏歡》在諸多的影片製作方式之中，選擇以原生檔案的 RAW 紀錄方式，進行影片的創作。故於文中將以運用原生 RAW 檔的影像紀錄方式是否應為理想的電影影片製作之選擇為命題，與影片創作同步進行實證製作研究。電影表現文本和主題、以及影像的表現上必須是充分呼應而非獨立存在。是故，影像表現和美學呈現的論述與文本之間有著充分的關聯。本研究亦暫且排除影片製作所須考量的諸多要件，如便利性、經濟性等因素，單純以影像表現力進行研究。

論者參與製作的電影短片《杏歡》，故事大綱，係在臺灣光復之初為時空背景，當時社會雖然接受了許多外來新思想的衝擊，但是對於兩性之間的地位並沒有太大的改變，反而女性的地位似乎變得更為薄弱。在當時許多女性為了生計而被迫當酒家女，遭受社會歧視的眼光看待。故事描寫當代特定女性在面臨困境及長期受壓抑的父權社會下，內心所抑鬱的情感。透過影片的氛圍傳遞出早期女子的無奈與悲哀。影片更呈現出當代生活的環境及社會背景，藉此讓觀眾更能深入影片，融入於當時的社會氛圍。壓抑著情感的秀琴，面對著即將離去的久美子，只能默默地煮著這最後一碗杏仁茶，及享受著這最後一次的「性歡」。[9]

本研究聚焦在影像的表現運用上，因為影像表現係與內容相襯映之故，本文的中將依序把電影情節內容與對應的影像建構進行簡述，以利影像表現之詮釋和選擇。並藉此提供影片作者進行影像作畫時、所欲追求的影像構成和應採取的數位方式為對象進行論述。

電影短片《杏歡》全片以 RED ONE 數位電影攝影機拍攝，解像度設定為 4K（4096×2048），每秒 24 格，影像取樣及紀錄壓縮格式是為 REDCODE36、檔案格式稱為 R3D 的原生 RAW 檔。[10] 本研究中所加以圖例分析的檔案，使用的是完成作品的影像檔案，圖例解析與色彩構成是 2K、RGB 的 Cineon[11] 或 DPX[12]。而針對影像表現上的色彩、光影與空間等的構成元素，分別

在高光、中間調與暗部層次表現或調整寬容度等項目所作之比對論述項目中的實例圖像，使用的則是 RAW 原生檔案(R3D)。上述各項在本研究中，將針對為何以 RAW 檔進行數位沖印後所得的影像表現之特性加以論述。

本研究採用底片在曝光後所生成的潛影現象[13]，須再進行沖印後方可變成人眼可視的影像為概念，沿用在數位的影像製作流程，並將其稱之為「數位沖印」。在檢視如何選擇前述的色彩、光影與空間鏡頭的影像上所表現之動態範圍和寬容度時，以 RED 公司所推出的、專為其 RAW 檔(R3D)進行「數位沖印」轉檔工作的軟體「REDrushes」、與調色軟體「RED ALERT!」的參數調整後之影像檔案進行「數位沖印」工作。並將此工作流程所得影像，搭配專業剪輯軟體「AVID Media Composer 5.0ver」中的「AMA SOURCE SETTING」功能，來相互檢視 RAW 檔案影像上的表現能力，藉此進行與原始檔在色彩和光影的藝術表現比較之同時，梳理出使用數位電影創作所應該具備的正確認識，和製作設備與創意表現之間的關係，並於結論處經由實例檢驗歸納出數位電影製作上所應該抱持合宜與正確的觀點。

叁、當代影像再現與再製觀念上再認識

一、製作的工作流程之相異與相似處

（一）數位沖印

一般數位方式的影像生成結構，與電影底片感光後所生成的潛影須經沖印廠的顯影與沖印技術之狀況不同。在底片上的後期沖印，係指感光乳劑組成的鹵化銀晶體受光後在底片上成為顯影影像(並形成一種暫時的、非安定的停留)…這些微量的銀所記錄下的圖像，因為很小並且肉眼無法辨識，所以這個潛像需要放大，才可使其可辨視並且能夠被進行運用，成為永久安定的狀態。這樣日後才可以被運用的工作流程與技術，稱為後期沖印（Eastman Kodak）[14]。

數位影像因為無須經由前述的沖印等繁複的過程，便具有監看容易、紀錄與還原簡單、和傳遞處理輕便等特性，這在後期剪輯工作上相對地容易處理。論者以為這樣的現象起因於視訊攝影機紀錄、保存、運用和傳上的便利，但卻相異於底片在追求影像美學的「實現的過程」之概念，與要經由沖印廠將底片沖印後，影像才可視也才可進行下一道工作流程不同。

運用原生 RAW 檔方式的數位電影拍攝時，就如同底片的後期沖印顯影後才可辨視之故，本研究以「數位沖印」稱之。圖 3-1-1-1 為製作上以數位方式在影片拍攝完畢進入到後期剪接工作時的工作流程。相對於底片需要沖印廠的處理，RAW 檔方式所拍攝的影片則是以經數位沖印，也就是由各自的軟體進行「顯影」的處理後，才可同底片般將影像從潛影轉換成為人眼可視的影像。數位影像也至此才完成影像的再現機制。

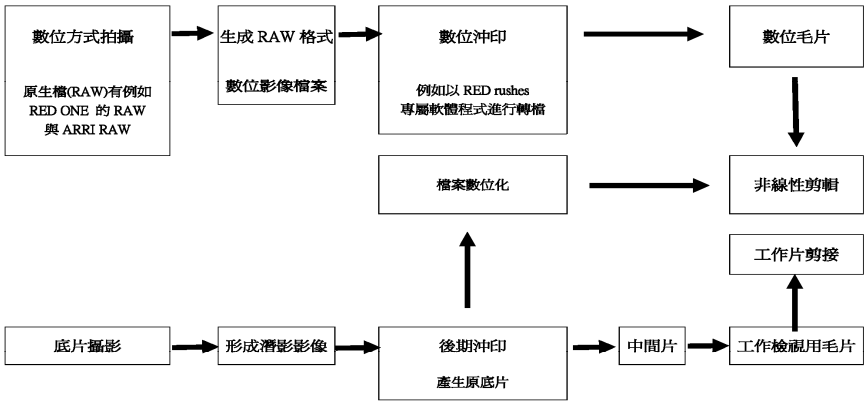


圖 3-1-1-1. 原生 RAW 檔與底片進行拍攝與剪輯工作的流程簡圖

（二）數位毛片Digital Dailes

在完成數位沖印後，原生 RAW 檔將可以產生多種如 4K、2K、HD 等解析規格、以及如 ProRess4444、ProRess422、Uncompressed 422 /8 bit、Avid DNx /10bit 等影像編碼格式的影像檔，也可在上述影像格式中選擇未來要完成的影片格式，或是依據當下工作需求進行其它轉換。這本是數位環境因應各項專業須求各不相同的一種特質。此外，原生檔案轉換後所使用的 Quick Time 格式影像時，可選擇在影片上顯示電影片邊號碼 Edgecode 以輔助影片在檔案中的確切位置和影片的檔案號碼。這與電影負片感光沖印後，提供給後期工作拷貝上的片編號碼功能相同。這樣的數位毛片在供給後期剪接工作上，得以迅速顯示準確影像素材的依據。

此外影片完成的調色工作，都因不同調色系統間資料和訊息的轉換，會展生檔案訊息無法復原的結果。數位毛片可以在數位製作大量成長的現在，用來進行初期的配光、並將此配光上的參考依據完整地保留給不同的系統工作之間進行交換。利用數位樣片[15]，當前期的調光資訊在後期的工作系統可以讀取時，作者創作意圖的一貫性和製作上的溝通，便更可加速影片製作上圓融化，打通了後期製作人員在影調色調控制問題上溝通的管道（孫略，2010）。

數位毛片在製作難度較高的影像時，可拿來在拍攝現場加以比對，以利評估調色時是否與理想值相當。數位毛片可以協助後期調光師據此進行調色。從某種意義上講，數位毛片可以

增強攝影師在數位影像製作流程中對影調、色調的控制能力，也拓展了前後期工作上得以迅速準確顯示。此種訊息的處理，將剪輯與後期調光工作的需求，在拍攝時便予以考量。在拍攝後之剪接初期的運用，便得與劇組團隊進行下一階段的創作工作流程。如圖 3-1-2-2。當定剪版本(影像的剪接點確定時)出爐時，便可依照著原始的剪接確定表 EDL 或是 Cut List，再依序將原生檔輸出成為 Cineon 或是 DPX 格式的影像檔，以便進行影片的數位後期調光工作和轉錄成戲院放映拷貝用的 DPX 檔與 Cineon 檔。如圖 3-1-2-2、3-1-2-3。

圖 3-1-2-2. 將原生 RAW 檔以「REDrushes」進行數位毛片轉檔時，可以在影像下方顯示影像檔案中總影格數和目前的影格、原檔案名稱以及相對時間碼等數據以供剪接與整理 cut list 時進行套片確認使用

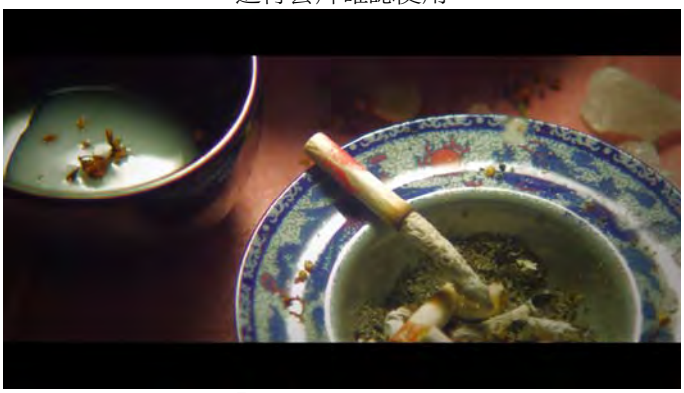


圖 3-1-2-3.將原生 RAW 檔以「REDrushes」將檔案轉換成 DPX 格式的影像例

圖 3-1-2-4.將原生 RAW 檔以「REDrushes」將檔案轉換成 Cineon 格式的影像例

（三）檔案管理的重要性

建構影片檔案備份的雙重保險根據我國檔案管理局對於檔案管理的定義，係指各機關或團體之檔案管理專責單位直接對檔案實體文件和檔案資訊進行整理，不僅是將已處理的文書及有關檔案資料歸檔，妥善予以保管，並且能提供應用服務的各項業務工作的總稱(行政院研究發展考核委員會檔案管理局，2002)。

在影片製作進入數位處理的當下，檔案管理的建全概念更顯重要。相對於電影製作在底片管理上，攝影組的攝影助理須將感光畢的底片放入不透光的底片袋後再放入防光片盒內，連同仔細記載的攝影報告表送沖印廠沖印的工作，數位製作則需要有專人將儲存有在現場拍攝完畢的影像檔案進行管理的專項任務。因為在拍攝現場所使用的儲存媒材(media)如記憶卡的 CF 卡、S×S 卡或是 HDD 硬碟等，不同於膠片的不可重複使用，它的可重複使用是其無限展延的特性外，更是數位製作得以節約儲存媒材的而降低製作成本，並使其蔚為風潮的要因之一。但是這些需重複使用的儲存媒材所記錄下來的影像檔案的複製和備份工作，同於將拍攝的原始底片送沖印廠，與進行妥善保存有著相同重要的意義。拍攝現場或是每日拍攝工作結束時，必須將記錄在儲存媒體上的原始資料，備份到工作效能較優異、與配備有傳輸速度較快和記憶容量大的硬碟之電腦上。在進行備份時必須要完整檢視影像檔案的完整性與正確性，確保所有檔案的參數資料的完整複製，並且再行第二次的複製，以防止檔案遺失的意外。當檔案複製成功之後，才可將攝影用的儲存媒材格式化繼續遞給攝影工作使用。因為當格式化之後，原本所儲存在此的所有資料將無法完整重現之故，必須在此以保護原始底片的態度與觀念進行備份工作。而前項所述及的數位沖印則是以備份後的檔案資料進行。

論者便曾發生過此慘痛的經驗，業界也曾發生過攝影機租賃商因此須賠償高達重拍所需的數十萬元費用之例。由此可見建構雙重保險的機制，配置專項工作負責人員、如檔案管理人的重要性。

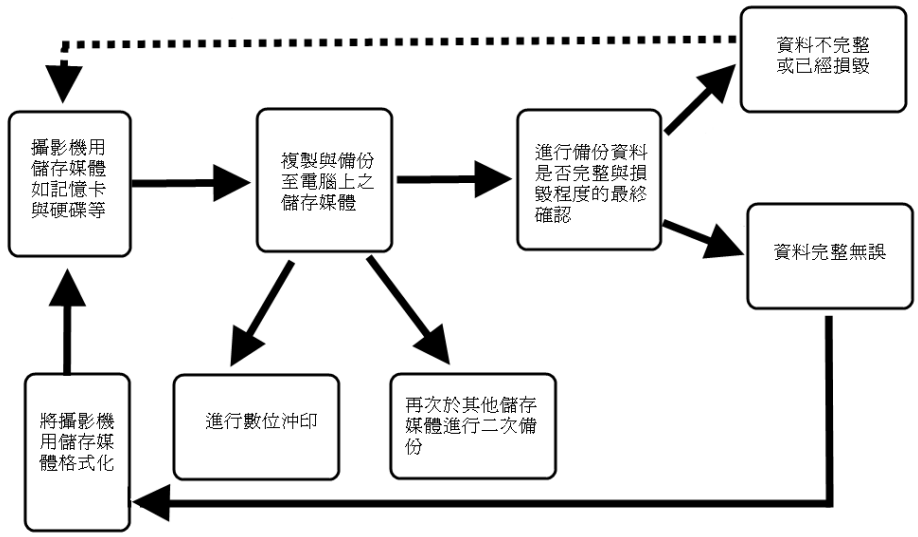


圖 3-1-3-1 數位拍攝檔案管理的工作流程圖

二、以數位負片所建構而成的影像－影像的再製(紀錄)與藝術表現

人類眼球中有兩種光感受體來感受光線，分別是視覺桿狀細胞(ROD)&錐狀細胞(CONES)。視覺錐狀細胞所接受到的訊號總和來表示明亮程度，而視覺桿狀細胞則是對於所有波長的光線都有相同的感度，但是無法感受到物體的顏色。它將所有物體看成具有陰影的灰，因為它對於光線比視覺錐狀細胞敏感，這也就是感受到物體的明暗時的神經作動之原理。

人類在色彩的感知上則是由視覺桿狀細胞所作為的。因人的可見光範圍頻譜是在 400~700nm 間。所有的色光是依據可見光譜中的紅色（R）、綠色（G）和藍色（B）三種來組成。當光頻譜中的長波段色光的展現較佔優勢時可以看見紅色。中段波長的展現較佔優勢時可看見綠色，短波長的光線展現佔優勢時看見藍色。因此人類所看見的顏色組合都由這三種存在於視網膜上的三種類型來構成。(Eastman Kodak) [16] 故依此，紅色（R）、綠色（G）和藍色（B）稱為色光三原色。

（一）色彩

大部分的物體顏色皆被簡單地描述成為亮的或是暗的，或是一種由有兩種顏色的組合；例如紅與藍，(帶紅的藍或是帶藍的紅)。因此，紅和綠組合而成為黃，所以物體會呈現有帶綠的黃或是帶黃的綠。這些感覺是由藍色與紅色視覺椎狀體，在不同量的訊號下所做的生理感受。當所有色光依比例融合時，我們便僅看見純粹的白色。這樣的原理在色彩紀錄是為「加色原理」（Additive Synthesis）。因此，底片和數位感光材料的顯影(紀錄)模式，便基於這樣的構造上分別以綠、紅、藍色的感光乳劑層所構成，如圖 3-2-2。

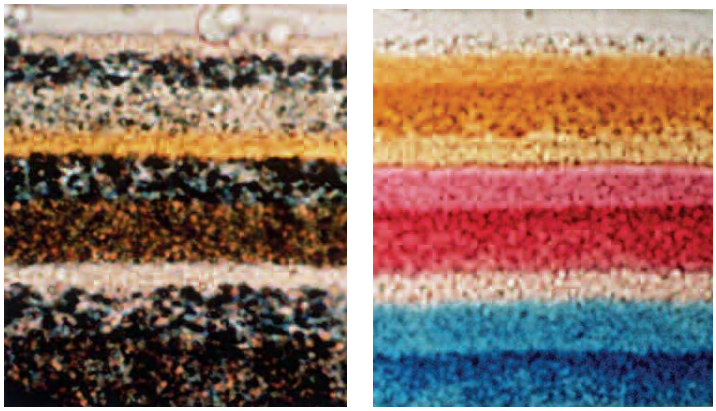


圖 3-2-2 .底片的乳劑塗層分佈
左邊是負片的乳劑配置，自上至下為藍、綠、紅塗層，右邊是正片的劑
圖層剖面，由上至下為綠、紅、藍塗層【資料來源，Eastman Kodak】

長久以來電影製作上以負片拍攝記錄影像的首要原因，就是因為底片上的乳劑塗層的排列方式，是由乳劑的固有分光感度來決定的。負片的表面在經由沖洗出來之後會稍微感到是黃紅色的現象，就是因為發光劑的關係，也因此在印片時較容易處理色彩補正。而這種對色彩調整的需求在影片數位化製作時，必須要建立起正確的觀念。因為在數位色彩的再現上，不同於以光線穿透之後的光束表現之故，而是在影像本身是否具備有足夠充分的各種色光元素的總量所影響。

然而，三原色的原理不是出於物理原因，而是由於生理原因（Mark Fischetti，2005）。這是肇因於大腦與視覺椎狀體在處理訊號過程中，我們無法看見帶綠的紅或是帶紅的綠。因為三種視覺錐狀細胞並非分別對紅色、綠色和藍色最敏感，而是這三種色光可以分別對三種錐形細胞產生刺激。因此將三原色光以不同的比例複合後，便會形成人的眼睛可以感受到的各種可見光譜等的色覺。因此除了底片的紀錄上是運用可見光區的紅綠藍三色光，並且加以分別記錄與組成外，這樣的機制也形成了影像的紀錄與再現的基礎。如圖 3-2-3。

圖3-2-3. 影像的色彩分別由色光加以記錄儲存後與複合【資料來源，Eastman Kodak】

1.RGB的色彩取樣

若是純粹地將色光分別以 RGB 的訊息量，進行同樣資料量的傳送與處理時，以前述的論理為依據時，自然可以和底片紀錄方式有著近似的結果。這樣的前提，在儲存媒材上假若依據每一色光以量化 8 bit(位元)的模式為例來計算，由三色光所構成的每單個畫像素則需要 8x3=24 bites。這樣的結果可以預期影像將產生在明暗與色彩的表現上都可容易具備有最高的畫質表現。在數位光學上通常每單個畫素以 24bit 位元編碼的 RGB 值，使用三個 8 位元無符號整數（0 到 255）分別表示紅色、綠色和藍色的強度。這是當前主流的標準表示方法，用於真彩色（True Color）和 JPEG 或者 TIFF 等圖檔格式裡的通用顏色轉換上。這種方式稱為 RGB444 的色彩取樣。這與將三種原色光在每一畫像素中組合後，可成為從全黑色到全白色之間各種不同的顏色光的原理相同。目前在電腦硬體中採取每一像素用 24bit 表示的方法，所以三種原色光各可分別有 8bit，每一種原色的強度依照 8bit 的最高值為 2 的 8 次方、則為 256 個值。用這種方法可以組合產生共 16,777,216 種顏色。這種三色全彩取樣的方式與膠片的三種色光的乳膠塗層保有最為近似的顏色反饋和還原特性。

然而所產生的這 1,600 餘萬種顏色組合，超過人眼可以分辨的最大量 1,000 萬種顏色之故，對人眼來說其中很多已經分辨不開。假如所有的影像依照 RGB 全彩取樣方式、對傳輸頻寬和儲存媒材所需空間的消耗需求過大。加上人類生理上對於亮度變化的感覺較色彩變化的感覺敏感之故，運用「人眼對明度較敏感，而對色度較不敏感」的特性，便發展出來使用色差處理過後的影像與原始影像的差異難被察覺的色彩還原方式，被稱為 YUV 的色差過濾分配取樣。

2.YUV的色彩編解碼[17]

YUV 的色彩編解碼模式是將 RGB 的全彩影像訊號，轉換為「Y」表示明度(Luminance、Luma)，「U」和「V」則是色度(Chrominance)與濃度(Chroma)。這是在每單一畫像素單位中，綠、紅、藍依固定的比例配置存在的模式。因此在數位影像的紀錄和再現上，也依序發展出以 YUV444、YUV422、YUV411、YUV420 等取樣方式來表現和記錄色光的規範[18]。以 YUV 422 為例，其含義是為每單一畫像素儲存一個 8bit 的亮度值(也就是「Y」值)，每 2x2 畫像素儲存 2 個「U」和「V」值。圖像在肉眼中的感覺不會起太大的變化，所以相較於用全彩的 RGB 都是

8bit 模式，單一畫像素需要 8x3=24 bites 相比，僅需要 8+(8/4)+(8/4)=12bites，平均每個畫像素只佔有了 12bites 的情形下，紀錄圖像時所需要的數據頻寬與檔案大小就壓縮了一半。

經色差取樣處理後、事物的顏色值與明度之間的差異值經轉換過後的顏色，較 RGB 全彩在 8bits 時的訊息量顯著的減少，這樣的原理運用在處理數位訊號、但未具備色彩的感測能力感光元件上時，需要經由濾鏡將色彩過濾出來。這當中較為廣泛運用的係以貝爾濾鏡排列樣式（Bayer filter pattern）進行所進行的色彩的過濾分配取樣最為普遍，如圖 3-2-3-1 所示。

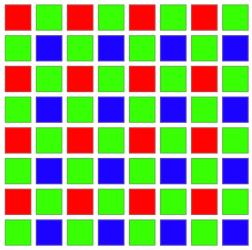


圖 3-2-3-1 貝爾濾鏡排列樣式

貝爾濾鏡排列樣式是把由 RGB 三原色所構成的事物之色彩與色光的排列方式，先以綠紅交錯排列成一列，另一列是以藍綠交錯成一列的排列方式組成。這樣依然足夠為成為區分與還原物體的明暗與色彩表現能力的方式。這樣借自光學表現上色光本身的明暗表現能力，在數位訊號上的明暗和色彩之紀錄與再現，以 RGB 三色的濾過比例區分的貝爾濾鏡排列樣式，雖是源自於肉眼上對綠色光的波長最敏感，而過濾成綠色為主色的原因，但是在處理器將紅綠藍的訊號組合後依然可造成視覺上的全彩影像的感知（Mark Fischetti）。

事實上 YUV 的色彩編碼是依據國際電信聯盟（ITU）組織在考量傳輸頻寬和儲存媒體所需空間的消耗太大之故，在量化的位元制訂為標準是 8bit、擴大規格是 10bit 的模式最為典型。近年來蔚然成影片拍攝時的紀錄和後期工作上的一種色彩記錄方式的 ProRes422，便是以此色取樣模式的數位紀錄影像。

（二）數位底片的使用概念－原生RAW檔

原生 RAW 檔的影像檔案格式且並非統一標準的。不同的數位元影像設備商使用各自專有的格式，這些影像格式一般都被稱為是原生 RAW 檔圖像。RAW 檔包含感光元件上每個圖元點的訊息，一般被記錄為 12 或 14 bit 的數據。RAW 檔案格式很不統一。它是發自於單眼相機的紀錄，因此各廠牌所使用的格式皆不同。受限於絕多數的動態影像的視訊紀錄，採用的是 YUV 色彩編碼，雖然在人眼上無法準確辨識，但是影像的處理上卻受到相當的限制。但是以 YUV 色彩編碼方式因為所需要的儲存空間與檔案較小之故，卻也因此提昇了使用上的便利性。在 RED ONE 上之原生 RAW 檔案格式為 R3D。

從表 3-2-1 中可以得知，假若 RAW 檔案格式無法馬上運用到後期工作時，ProRess 影像編碼方式，在這幾種常用的高規格影像當中所佔的檔案大小最為簡便，並且依照人眼在輝度的靈敏程度高過於色彩的靈敏度的緣故，造就了許多的影像製作多以 ProRess4444 和 ProRess422 為建議使用規格。此外我們也可從此表中得知，RAW 檔在不進行結構性的破壞之下，所需要的儲存空間約是有 YUV 色彩編碼的一半。表中的 RAW 是以 4K(4096×2048)的解析為原生檔的格式，當解析僅需一半 2K（2048×1024）的時候，所有影像格式的資料量皆大於它。

動態影像紀錄用的 RAW 檔，目前運用在電影上的則以 ARRI RAW 與 RED RAW 和 SONY RAW 為商業運用上的三大類。目前已經運用在電影攝影上的幾種規格與相對影的電影攝影機對照表，如表 3-2-2 所示。

表 3-2-1 常用影像編碼格式的檔案大小比較例表

RED RAW 原生檔的格式爲 4K 解析、影片段落總長度爲 15 秒，檔案大小 342.8M						
影像編碼格式 2K(1/2 解析)	ProRess 422	ProRess 4444	Uncompressed 10bit 422	Uncompressed 8bit 422	Avid 1080p DNx175/185 10bit	Avid 1080p DNx175/185 8bit
檔案大小	406.6MB	458.3MB	1.55GB	2.09GB	344.5MB	344.5MB

表 3-2-2.幾種規格與相應數位電影攝影機對照表

原生 RAW 檔的數位電影攝影機　　製表日期　2011/10/10

製造商	ARRI		RED		SONY*
攝影機型號	D21	ALEXA	RED ONE	EPIC	F65
感光元件類型	單片 CMOS	單片 CMOS	單片 CMOS	單片 CMOS	單片 CMOS
感光尺寸 mm	23.76×17.82	23.76×13.36	24.2×13.7	27.7 x 14.6	24.92×18.67
有效畫數	2880×2160	2880×1620	4408×2304	5120 x 2700	3820×2160
畫面長寬比	4:3/16:9	4:3/16:9	16:9/2:1	16:9/2:1	2.35:1/16:9
動態範圍	12 stops	13.5-14 stops	13 stops	13.5 to 18 stops	14 stops
感度(EI)	200(100~800)	800(160~3200)	320(100~6400)	200~12800	320
可拍攝格數 fps	1~30HD444、ARRI RAW16:9 1-60HD422、ARRIRAW4:3	0.75~60fps	1–60 fps 2540p, 4K, 2K 1–120 fps 2K, 720p	1-120 fps 5K,4.5K, 4K 1-180 fps 3K 1-225 fps 2K	1~120fps
取景器	光學	電子	電子	光學/電子	電子
快門開角度	11.2~180	5~359	8.6~270	— —	11.4~180
鏡頭口徑	PL	PL	PL	PL	PL
影像紀錄格式	ARRI RAW	ARRI RAW	RED RAW	RED RAW	SONY 16bit RAW
資料處理位元	12bit	12bitRAW/16bit Lineal	12bit REDCODE32	12bit/16bit REDCODE30~225	16bit

*本文整理時尚未發售

三、攝影藝術的表現－空間中的色彩，和光影的描繪

底片攝影時可依底片的特性造就不一樣的影像風格。另外也可以與沖印廠做好是否要加減光、高低反差等塑造心中畫面「理想」的影像創作。這種概念放在所有領域的影像創作都可適用。

然而數位生成影像是否可以如同底片般地具有彈性，除了底片可以將 EI 曝光值加減檔等的特性進行影像的創作之外，在攝影的藝術表現上，可否提供給影片作者足夠的揮灑空間，大大地影響了影片作者的原意和創意的影像表現空間。本研究的影像表現論述並非集中在「技術」層面。雖然論者深信技術層面的精進是為了要實現情感層面的途徑與手段，兩者實不宜區分。

在數位技術的展現上更是如此。數位技術為電影的發展提供了新的藝術創造手段，但是藝術和手段二者都能得到充分發揮而不是相互抵消。因此，也唯有將兩者加以充分融合體現成一時，影片外在影像表現方可與其內在豐富情感攜手打動觀眾(席威，2009)。影像表現的藝術，在設計與燈光表現之外，特別針對影像特性的空間解像力、色彩解像力與是否有重疊失真以及動態範圍表現及色域表現等項目，以《杏歡》一片的鏡頭設計為例，進行表現美學上的探討。

（一）影像空間上的色彩表現

色彩是電影語言的一部分，我們使用色彩表達不同的情感和感受，就像運用光與影象徵生與死的衝突一樣。色彩在電影中不僅起到表現客觀事物的寫實功能，而且起到烘托環境、表現主題、塑造人物形象的重要作用（宮科，2011）。不同色彩的意味是不同的，而且不同文化背景的人對色彩的理解也是不同的(李小寧與李東風，2010)。這是人類眼球對色彩最直接刺激的反應。

在電影《大紅燈籠高高掛》中的紅色，是結合紅燈籠的出現，其色彩象徵連貫了整體影片的情節，又與全片的主題關係彼此呼應。電影利用這種多義的滲透性來開啟觀眾的想像（王亮傑，2007）。田洁(2010)也提及，色彩作為電影藝術的一種不可或缺的表現形式，往往透過對人物場景空間的色彩佈局和構成、視覺氣氛的渲染、畫面構圖的經色彩運用的變化使觀眾感受某種超出故事情節之外的內容。

張藝謀本人也曾提及，觀眾在電影《英雄》觀後多年，會記得的是影片中的那些顏色。這是他對電影色彩可以建立影像成為觀眾所銘記的一種獨特印象的表達和自我見解。雖然此般論述是對近年中國大陸強調電影傾向奇觀鉅片趨勢的一種再考，[19] 但是也道盡了影片作者在色彩上所欲著墨的力道和期許。

圖檔 3-3-1-2 至 3-3-1-5 系列中，是描述電影《杏歡》坐在梳妝檯前的久美子，因為日商大人以付高額的「贖身」金條，而必須與其遠赴日本、離開這個酒店和同性戀人秀琴。在此為了表現久美子心中的矛盾、並與總是夜夜笙歌、陳列有豐富色彩的歡愉房間加以對照，因此房間

的美術陳設需要得以跳脫出來，成為久美子的矛盾或是心知所向(思)的寫照。在此便需要突顯房間中的空間，並且讓此空間得以深深地烙印在心中。這與電影的色彩表現上，有內部的實體、感情的狀態、主觀的表達等，以及朝向幻想式的內容逐漸靠攏的表現一致(Rod Whitaker，1970/1983）[20]。

在此可以清楚地認識到，假若在色彩空間中的 RGB 皆在調整值的範圍之內，可以預見到的是這樣的影像在創意表現上的色彩調整空間非常的大。結果可以從圖 3-3-1-5 看出，整體色彩在紅黑白黃與其他色彩之間展現出空間中多層次的色彩。在這樣的場景人物設定下背景相對是明亮的。而深色的事物、例如從鏡中所反射出來的久美子的頭髮與人物的臉部便會被突顯在此空間中。而空間中的佈景與道具陳設則會較為突出。為了強化前述的準則，要加深兩者之間程度表現以求實現這樣的目的。從圖 3-3-1-1~圖 3-3-1-5 中的比較後，可得知使用 RAW 檔進行圖 3-3-1-2 的 Log 色彩空間設定，作者將以色彩來建構人物與空間的內在與外在之關係對比的創意表現，擁有非常高度的創意揮灑空間。這與劇中人物久美子雖表面欣然接受了日本商人的重金贖身，但是身上穿著深色旗袍的對比色彩，在此也有擔負著重疊印象的任務。RAW 檔的拍攝充分提升了影片在此空間中，可以協助在描述上所須強調色彩表現上的揮灑空間。

從圖 3-3-1-2 的 Log 色彩空間例中，RGB 三色光所被記錄下來的細節，也因為 RAW 檔案原本便將三色光加以記錄下來的關係，即便轉換成為對數 Log 的方式，也因為訊號母源的細節並未因傳輸與儲存媒材的考量而被犧牲，提高了影片創作上的許多可能性。

同樣地，在此系列圖例中也可見，從曝光(Exposure)、明亮(Brightness)、對比(Contrast)、色彩飽和度(Saturation)、紅色(Red)、綠(Green)、藍(Blue)等項次的參數值，皆為可調整的拉桿式工作區，顯示出原生 RAW 檔在調光上具有當充分的寬容度。這樣的寬容表現和可運用的空間，也可從一旁的色域分佈圖中獲得映證。足見原生 RAW 檔在色彩表現上以影片作者的立場和思維的傳遞與表達上是相當有利的。

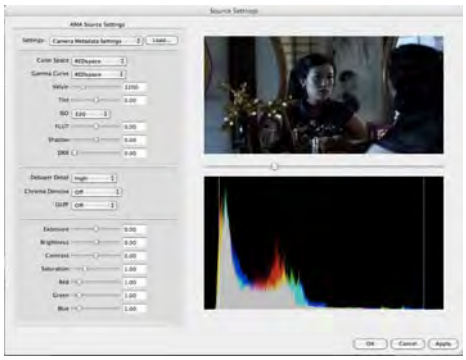


圖 3-3-1-1 .原始設定的 RAW 原生檔

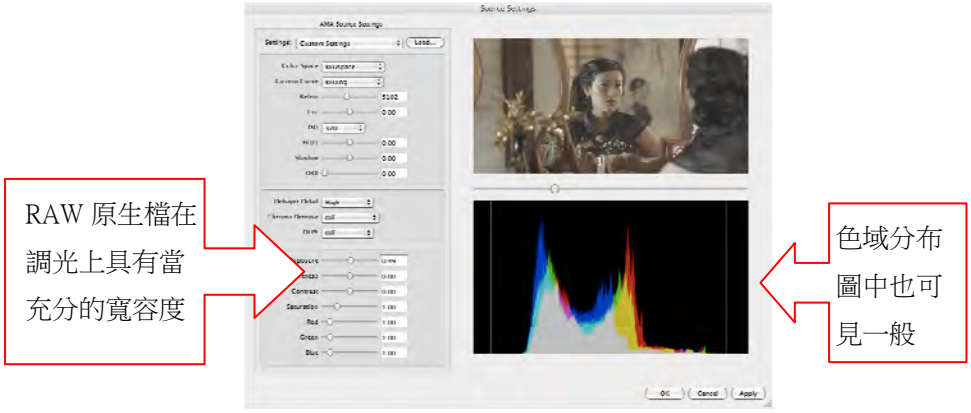


圖 3-3-1-2.轉換成 Log 色彩空間的設定

圖 3-3-1-3. 經原始檔套片並調光完畢後所轉檔後匯出成的 Cineon 檔案格式檔案格式之數位拷貝圖檔

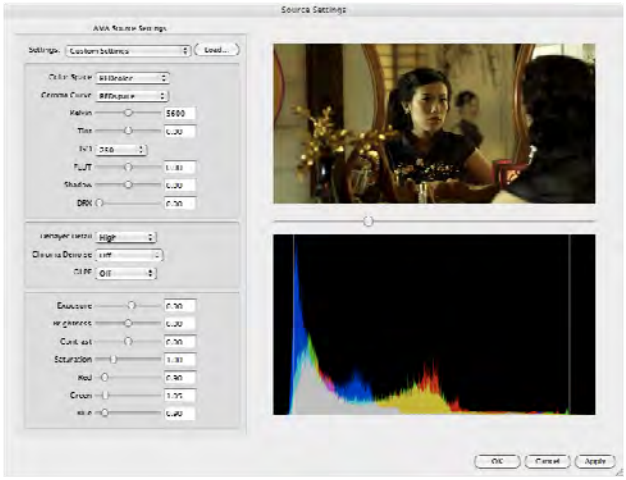


圖 3-3-1-4 .EI 值 250 色彩空間是原始設定

圖 3-3-1-5. 經原始檔套片並調光完畢後轉檔後匯出成的 DPX 檔案格式檔案格式之數位拷貝圖檔

（二）空間中的光影

燈光幾乎可以決定一個影像的震撼力。在電影中，燈光不止是為了照明，一個畫面中的明暗部份不但影響整個構圖，也能引導觀眾去注意某些物體或動作，…亮光處，可以吸引注意或是透露一些重要的舉動；陰暗處則掩飾某些細節製造懸疑。燈光也可以展現質感如臉龐的柔細線條、木頭的紋理、蜘蛛網的網路、玻璃的光澤、寶石的閃耀（David Bordwell、 Kristin Thompson，169）。

燈光對於電影內容的暗示其實是無限的。因此，可見得電影中的燈光在資訊面上，除了將場景加以展示之外，也同時包含了時間的展示。不僅如此，燈光在故事上的描述性、以及情感上，則包含了更為複雜與多重的意義（Rod Whitaker，113）[21]。

電影中導演和相關人員，致力將前述的光線所得以蘊含的物理性描述與情感性描述的綜合特性，進行影片調性的全盤性思考，並依以來設定各重要段落或是場次的訴求特性，所需要採用的適當光影表現。在此分別以《杏歡》中的幾個場次中的鏡頭表現，以高光、中間調性與暗部的項目加以論述原生 RAW 檔的使用特性。

1.高光部分的表現

故事情節是秀琴一如往常地在杏花園酒店的廚房中，熬煮每日招待客人飲用、也是同性戀人愛喝的杏仁茶。雖然幹著的是苦差事，但因為也可藉此將熬煮濃醇的杏仁茶送給戀人久美子飲用之故，秀琴的心情是愉悅和期待的。

這樣的故事設定，可從圖 3-3-2-1 到圖 3-3-2-3 的系列圖中，以燈光來修飾物體感受出。光線照明的使用可以經由邊緣光(勾光)，將物體的邊緣明顯化，加強了重疊面，使物體得以從背景中突顯出來。但是在拍攝中相當重要的，便是拍攝時如圖 3-3-2-1 所示，是以 EI320 的原始設定進行拍攝。如前述般，為了強調秀琴的內心世界，電影經常使用外在環境和演員的表演來互相襯托。因此在右後側光源的照明下，秀琴是以背光方式承受這樣的場景主光源，整場戲的照明表現為明調。但是因為人物的表演也需要清晰可辨之故，在此前提往往都是要降低主光源的照度，與提升秀琴的面光，以免在開放光圈的同時造成背景的高光部分失去層次。

當運用原始拍攝時的照明比約 8：1、約 3 檔(stops)照明比的情形下，以降低感光指數調整到 EI200 時，除可維持原照明比外，藉此也將人物的散光加以強調的。在此同時並未犧牲後方早晨透過窗外射入的光線，照射與穿透過玻璃與身上工作服的質感。建構出空間的氛圍和人物所蘊藏的情感。這是以 RAW 檔方式拍攝時在高光狀態上影像表現的一項電影影像所追求的特質。

圖 3-3-2-1 .EI 值為 320 的原始設定

圖 3-3-2-2. 將 EI 值調整為 200

圖 3-3-2-3 經原始檔套片並調光完畢後轉匯輸出成的 DPX 檔案格式之檔案格式之數位拷貝圖檔

2.暗部層次表現

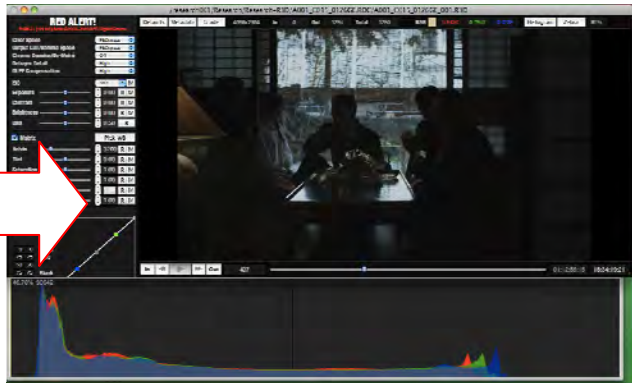
同樣地影像當中的光影層次，可以運用配合重疊、陰影和比例縮減的等元素，成為創造景深的有效方式。而創造景深則是為了要在深度空間進行電影表演的一個途徑。

《杏歡》的故事在此，是日商大爺（叼煙斗者）與仲介商人(伸手推送贖金者)，依約將贖身金條拿到杏花園酒店的媽媽桑（左方年紀較長女性）跟前，而久美子（畫面右方嬌豔年輕女性）在一旁溫順地接待著大家。媽媽桑依然表現出高度殷勤招呼著這兩貴客。這樣的狀況下，故事場景中的和室外，是和久美子有同性情誼的秀琴（蹲坐在後方廊道上），在此負責招待在店裡重要的賓客。但是，心中卻是百感交集卻無法悲形於色。在一旁的店外頭的，是被久美子媚惑的年輕海關關務員，正在大聲嘶吼叫喊要久美子和其遠走高飛。[22]

這場的表現是要強化日商大爺(面向鏡頭抽菸斗者)與仲介商人(畫面右方著西裝者)兩位來者之冷酷以及唯利是圖的氛圍，並與束手無策的秀琴對比。因此以具縱深的深焦鏡頭來加以描寫，是藉由在畫面上有個很深的空間，在面與面之間有個相當的距離的線性透視的關係，使平行線在聚合點消失，製造出強烈的景深感，嘗試以此空間的長度來強化時間漫長，藉以加劇秀琴對於此事的無奈和心痛。

原本在攝影計畫上是以翦影的概念來進行鏡頭運動（搭配往前的慢推軌）和光影設計。所以拍攝當下便在室內行低照度的布光，僅以前景的檯燈為陰光進行補光，而主要光源是暗藏在桌上天花處的 DIVA Lite2 呎 4 管的燈具，配合戶外照射進來的陰光散光、與和室走道上的 500w 效果光源，製造出近寫實性的室內暗調照明。但這樣的低照度狀況下，從圖 3-3-2-4 中可見，秀琴、久美子和商人等人物，較無法有可以令人辨識到臉部上情感的差異與變化，在長廊上正坐著的秀琴也會被忽略。因此需要將人物的特定部位之軀體上的明度提高，因此將 EI 值調整成為 320 時、如圖 3-3-2-5 所示的狀況可將此構想實現，並且不致過度犧牲屋外的景物層次。

但是更重要的是，在此低照度的前提下的人物、景物和事物的細節表現依然得以保留。強烈的主光源將「贖身」金條由仲介商人在桌上推送給媽媽桑的重要動作下，突顯出來媽媽桑的見錢欣喜、日商大人的唯我獨尊、仲介商人的交涉成功所展現的成就感、久美子的面無神情，和將這一切都看在心中無比無助、傷心但僅能無語的秀琴。這些種種在低調照明中充分展現了人物的細部的情感表現。當然，人物服裝上的高級衣料質感、桌上的葡萄之青翠、場景中的木質地板、贖身金條「風呂敷」上的花色與質地等[23]，也因為全部加以保留住而得以將此場戲的內外做了一個呼應。



將 EI 設定成為 100 時，紮實將所有人、景和細節加以紀錄下

圖 3-3-2-4　EI 值 100 的原始設定

將 EI 設定成為 320，強調出此低照度的場景中，人物微弱的迎光面之情感反

圖 3-3-2-5 EI 值調整成 320

即便在出此低照度的場景中，除了人物微弱的迎光面之情感反應和外，景中事物之細節亦得以詳實地呈

圖 3-3-2-6 經原始檔套片並調光完畢後轉檔輸出成的 DPX 檔案格式之檔案格式之數位拷貝圖檔

3.中間調性層次表現

影片的故事承接上一段，在此狀況中要將秀琴的心中感受經由影像加以表現，便以胸上取鏡的方式來強調。這時所著重的是人物在此狀況下的情感轉折與壓抑，因此照明的設計是要協助觀眾融進秀琴的心中。背景的自然光源和在走道上的效果光源，是此鏡頭場面調度的光源，在取鏡的配合下對應著傷心無語的秀琴的，是唯我獨尊的日商大爺（右下部份臉部）近乎翦影的側面人像。在一個應該要有反應卻不得有反應的狀況下，秀琴幾乎已經失去其它的外在知覺反應。在情感突然被迫無法展現的狀態下，以人物所在的環境中面臨的驟大改變之表演為訴求重點，而人物的神情與眼神更為表現重點。從圖 3-3-2-9 中將 EI 值調整為 320 後，我們便可見到秀琴的眼神與臉部表情。此外，人物整體在光影照射下的層次表現也很因此突顯起來。這意味著 RAW 檔所記錄下的影像的細部之豐富性。

另外，視訊規格在色溫的表現上，與底片要依光源特質進行不同波長的色溫加以區隔和選擇相同。然以 RED ONE 所產生的 RAW 原生檔為例，在感光器的作動下可以進行任意色溫的調整。現場監視畫面所傳遞的影像，是一種依據拍攝時的創作思維，將現實影像予以假定和拉近的一種參考值。從圖 3-3-2-8 的攝影機設定，以拍攝現場的中的主要光源、日光型的 3200K，在剪接的創意階段，便可以提供成為更改設定成為日光型的 4800K，如圖 3-3-2-10。角色的正常膚色清晰可辨。此為原生 RAW 檔在光影與色溫表現中相當優異的性質。

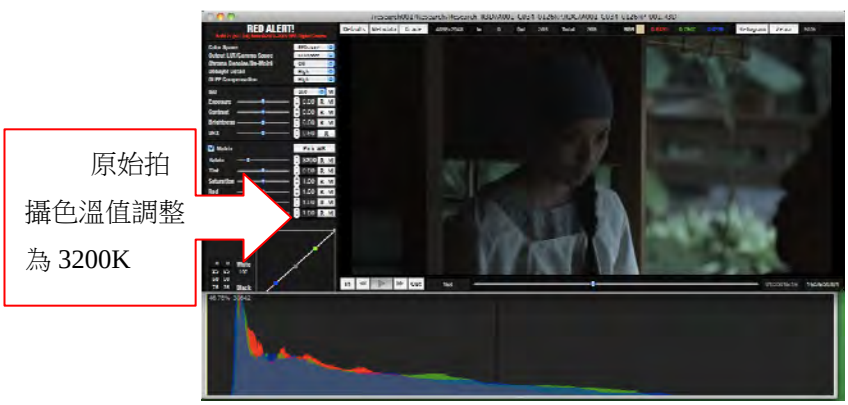


圖 3-3-2-8 EI 值 100 的原始設定

將 EI 調整為 320、色溫值調整為 4800K，展現更為適宜的影片調性。

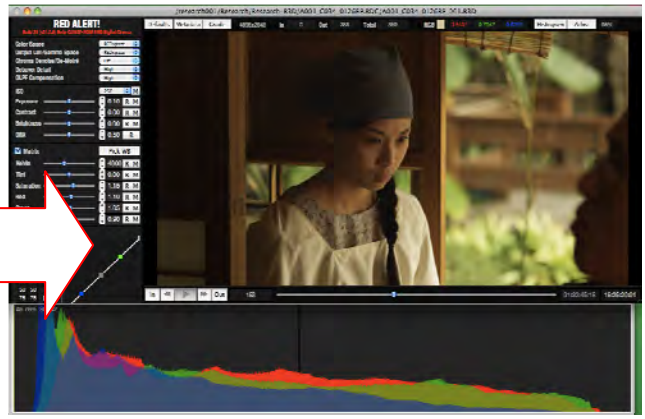


圖 3-3-2-9 EI 值調整成 320

圖 3-3-2-10. 經原始檔套片並調光完畢後轉檔匯出成的 DPX 檔案格式之數位拷貝圖檔

秀琴因為知道了心中戀人即將與富日商人離開，心中百感交集。此時的膚色也因而得以相互呼應，除了眼神無助外，臉色與唇色顯露出淡淡憂鬱與心痛

四、結論與建議

電影在銀幕空間的表現上，須透過大量的顏色和形狀來表現（David Bordwell and Kristin Thompson，169）。電影在空間的處理上有兩個面向：首先是單純地將空間加以「再生」，經由攝影機的運動特性，就如同巴拉茲提及，經由攝影機的運動可以感受到空間的建立，但是這個所建立起來的空間，與平面照相的空間所建構出來的影像本質是不同的。另外，電影色彩是在對人們形成了直接、強烈的視覺沖擊的同時，又與觀眾產生了情感上的共鳴、運用色彩創造某種氛圍，反應人物情緒，產生情感傳達的人性化互動、且色彩產生象徵，是電影語言的利器（趙建、華冰、彭飛，2010）。

經由色彩創造出的電影空間的敘述上，Marcel Martin(1955/1957）也曾提及，影像在彼此之間雖然沒有具備任何關聯性物質的形式，但是經由空間連續性的安排，使其得以繼續且讓觀

眾以一種全新的事物加以展現、提示給觀眾，繼而製作、創造出一種綜合性的、全面性的空間。[24]

從上述的實證性研究發現，除再次映證前述電影影像與空間的關係外，影片內容呈現深受電影製作時「影片再現」方式的選擇、和能否巧妙運用數位科技而定。所選擇的「再現」方式，則是由影片的製作階段所採取的每一種「製作方式」的綜合因素造就而成。數位式擷取設備和紀錄方式上的進展，是達成電影製作數位化的重要關鍵(丁祈方)。傳統的電影膠片製作是利用光學和化學原理進行，將 RGB 色光所反映出之事物與情感創作集結成作品的製作方式。在電影膠片問世超過百年的現在，依然是依循著將底片曝光、沖印等程序提供進行記錄、重製與再現的活動。當下的電影產業運用數位技術之處則是不勝枚舉。但是在製作、儲存媒材、檔案格式轉換與放映上雖然各個階段都具有高度的共通性，然而在影像美學的追求上，清楚地體認到不同的色彩記錄和還原的方式，才能逐漸靠近美學情感上所追求的目的。

(一)建議

1.熟知工作流程才有助於提升數位影像的製作品質，與影像美學的創意表現空間

本片在有限規模下運用了相關的資源，並且將製作與工作流程加以整合，提供了影片原生 RAW 檔製作上的重要的工作流程參考。著手《杏歡》的拍攝工作之前，論者在電影製作上，有數次的底片和數位製作經驗，對數位製作亦有涉略，故製作體制的規劃得以自前次所累積的經驗引導才順利將影片的製作完成。然不可諱言，影片製作在底片轉換到數位視訊與數位原生 RAW 檔的時代，雖然相似但是卻在重要環節上都各有不同的工作流程需要理解和認識。唯有充分地認識到各種流程方可達到所預期的成果，如此才有助於創意表現途徑的決定和影像美學的創意表現空間。

2.原生RAW檔可提升影片在光影、空間和色彩上的影像藝術表現性

Heiko Sparenberg 與 Stephan Franz (2009)提出，RAW 檔案有幾個特點[25]

（1）相較於 YUV(或是 YPbPr)的色彩編碼，大約可以降低約 50%的資料傳輸使用量

（2）保留以全頻寬的動態範圍以進行色彩編碼的非破壞性的 RAW 檔案，相較於進行色彩過濾與色彩調校時，後期工作上的處理影像將有更大的空間

（3）因為色彩的演算是由軟體而非硬體之故，在攝影機的操作上不用花費心機去進行影像資訊的計算，操作上更為容易

（4）中繼資料(metadata)的記載，協助作者在進行相關調校、合成與確認上，拍攝與後期工作上的整合需要

本研究例證了原生 RAW 檔具有靈活運用特性。源自於非破壞性色彩壓縮紀錄的原生檔，如負片(Negative film)般將三原色的資料量予以最大化的保留，以供給影片作者在創意思考與實

際表現上較大空間。而作者便依此進行數位沖印，產生數位毛片，進行剪輯創意與前期色彩調色工作，並藉此提升影片在光影、空間和色彩上的藝術表現性和早期工作人員溝通，進而創造細節。因為電影用細節來推動故事情節的發展過程。這是因為影片中具體生活場所和自然景物的細節描寫，是表現或烘托人物的思想、性格、行動和情緒等的重要手段之一，因此人類往往會津津樂道其中的某個震撼心靈的細節（徐越化，1994）。

3.調整數位視訊的監看概念

視訊發展成熟後，監看(Monitoring)大大地協助了電影製作時的確認工作。[26] 數位視訊發展係從傳統類比視訊的原理和機制演變而來。這從 1999 年時的 HDCAM 攝影機的推出時便強調「隨拍即用」與「所拍即所視」的口號便可得知。這樣的結果實則利弊參半。論者曾強調使用視訊數位電影攝影機須配以波型監視器（waveform monitor）[27]，進行影像光影和 GAMMA 曲線的掌握、避免產生黑潰散或是白模糊的影像。也有人強調波形監視器真的是高畫質化 HD 影像製作不可或缺的工具（高平原，2009）。這是因視訊在儲存與轉換時已將色彩配置進行結構性的改變之故，所以影像便是「所拍即所視」。同樣地在拍攝當下記錄下來的影像，也因此產生較為欠缺可塑性色彩空間的結果，所以現場的監看上便極力地要求與日後所完成影像的一致性。加上電影膠片感光後需再經後期沖印方可見到影像的劣勢，使得數位影像製作的方式逐漸抬頭。這兩者之間的交互影響，造成國內以數位攝影機進行拍攝時便以監視器上的影像表現為主要訴求。

然而原生 RAW 檔的概念卻不同與此。它應該與使用電影負片相同，是將影像所展現的細節如何最大量化地加以記錄和保留為主，以利後期工作上的運用和調整。現場監看其實僅為參考影像。即便進行監視器上的調整充其量僅是導演等將此影像在進行最終完成時的構想圖。這概念在論者經由幾部影片製作後，[28] 逐步摸索並獲得在製作上之重要觀念。原本論者在數位視訊發展之初、所重視應搭配波型監視器的概念應要沿用至使用 RAW 檔案進行拍攝，以利於現場進行影像的調校來輔助控制視覺量感。然這種概念在以原生檔進行影像創作時，實則多餘毋須考量。

4.依據製作條件與完成影像需求，慎選拍攝設備與運用檔案

因為近年的數位電影(Digital Film)攝影機，逐漸地將整體的感光範圍，以和 35mm 或是 s35mm 的面積相同為訴求對象，並且在解析的要求上，達 4K、2K 的電影解析規格。解析程度的大幅提升造就了影像的空間解像力，拉近了重現電影觀影經驗的距離。然而並非所有的影像創作都以最高品質能否加以表現為評斷標準。數位單眼像機(DSLR)亦成熟地滲透在廣告界、短片製作、和特殊的影像片段如車前拍攝等的影片拍攝工作。選擇拍攝方式與檔案格式的決定要素並非單一。拍攝要件、環境與預算等皆是考量要項。在以「電影」為產出的前提之下，應慎

選創意表現的對應值，例如在影像上能否有更多的影像明暗表現、與色彩的創作性表現空間等。在綜合媒體記錄等的限制或需求，及所追求的影像美學等的考量，在這些要件間取得一適合的平衡點。

（二）困難之處

1.本研究屬於實務性研究。然依據電影短片《杏歡》的研究獲得在數位製作觀念的建立外，也應依據後期工作上，在諸要件下如不同版本之軟體的支援程度與否，梳理出剪輯的工作流程。短片雖已完成數位檔案與底片的轉換工作，惟本研究中受限於篇幅未及論述。

2.本研究雖期許可建立起使用原生 RAW 檔之正確的觀念，然可以使用 RAW 檔的紀錄方式，在產業界除了 RED 公司以外，國內尚有 ARRI 公司的 D21、ALEXA 與 SONY F35 等攝影機。受限於研究經費不足無法同時進行多種格式的影片製作，文中之參考的影像在實證研究上並未採用 ARRI A 與 SONY 公司的設備所生成的 RAW 素材加以檢證。

3.因原生 RAW 檔案在運用處理上，需要各廠商所推出的專屬編碼軟體才足以進行數位沖印，故國內目前在紀錄的格式上多選擇泛用性較廣的 Pro Res422 為紀錄格式，或是拍攝之後轉換為此格式。而這種在近來業界偏向使用此破壞性色彩編碼的紀錄模式如 ProRess4444 與 ProRes422 等為影像製作的建議規格，雖然本研究所建立起之觀念可供參考，但在製作上可能因總體製作考量而未能被普遍接受。

本研究以電影短片《杏歡》的製作為始，鑒於電影表現研究除了完成品的藝術表現外，影片的數位化製作之正確和適宜觀念，也影響了電影美學的表現途徑。數位技術雖然已進入到所謂的第四階段（毛文，2011），[29] 電影影像技術的最新發展中，數位文本之色彩編碼也依然需要創作者在影像美學表現上從觀念和運用上加以釐清。冀望本研究能成為供影片製作時有效協助靈活運用影像色彩空間的創造工作與思惟參考，與影片製作教學上的運用，以臻電影的影像美學表現之追求。

註釋

1.本研究中的影片作者，係論者對 film makers 的中譯文，泛指在影片製作上的所有相關人，並非單純地限制在一般所謂的作者如導演身上。

2.這便是於電影界所提的「Film look」，中譯文論者以「電影感」稱之。

3.ARRI 公司是電影攝影機與燈具和鏡頭的專業製作公司，總部位於德國。所推出的新數位電影攝影機 ALEXA，刊登在日本專業電影電視技術期刊「映画テレビ技術誌」2010 年 5 月號 693 期的封底左側頁廣告。強調節約時間，拍攝後立即剪輯的廣告。文案原稿為「Save Your Time.」。「拍攝完可立即剪輯」為論者的中譯文，原文為「撮影，そして即編集へ」。

4.這裡所指的實拍，係指並非以動畫(含 2D、3D)與合成等處理方式所製作的電影影片。

5.RED ONE 攝影機，係可以高達 4520x25402 的解析(4K) ，相當於超 35mm 的成像面積，可拍攝動態影像的數位電影攝影機。在紀錄格式上也因為以回原原使色彩的可用原生 RAW 檔案方式，加上可與現行的攝影機配件鏡頭等搭配，在合理價格的前提下，在電影製作上產生了一股風潮。

6.全片幅所指便是傳統 35mm 底片，成像尺寸為 36 x 24mm。

7.本研究調查得知，國內攝影器材出租商如利達數位影像公司共有 6 部、新彩廣告事業有限公司 3 部、台北市 All Satr 製片商 1 部、獨立製片商 1 部、東方設計學院 1 部、高雄獨立影片公司 2 部。ARRI Alexa 則是在阿榮企業有 6 部、新彩廣告事業有限公司 7 部、利達數位影像公司共有 2 部、中影公司有 2 部、獨立製片商 3 部。

8.以 RED ONE 方式拍攝的電影，國際上已有如《天際浩劫》(Skyline)、《社群網戰》(The Social Network)、《藍色情人節》(Blue Valentine)、《第九禁區》(District 9)、《奪天書》(The Book of Eli)、《不公平的戰爭》(Fair Game)、《蘇西的世界》(The Lovely Bones)、《女友初體驗》(The Girlfriend Experience)、《末日預言》(Knowing)、《天使與魔鬼》（Angels and Demons），《血染天堂路》(Valhalla Rising)等，國內有《我,19 歲》《五月天 3DNA》《那些年，我們一起追的女孩》《寶島漫波》《帶我去遠方》《有一天》《雞排英雄》《搶救老爸》《搞什麼鳥日子》、《與愛別離》等。

9.整理自《杏歡》電影製作企畫書。

10.以 RED ONE 所拍攝的影像格式，稱為 R3D 檔案，並以其獨特的 REDCODE36 方式壓縮。也就是本研究中的 RAW 檔案。

11.Cineon 的影像格式是 Kodak 公司在將影像轉換成膠片影像處理時的一種特殊格式。利用對數 log 的方式，將 RGB 三色以 10bit 的方式紀錄和還原。

12.DPX 的影像格式,是來自於 Kodak 公司將 Cineon 的檔案格式加以開放出來供數位中間和數位後期使用的一種影像格式。

13.潛影(talent image)，底片經由攝影機內部或是印片機的對於光線的感光後。影像便經由鹵化銀吸收後形成的影像，這個潛影的影像對人的眼睛來說是無法辨識的。必須經由沖洗的過程，才成人眼可視的影像。

14.此係論者翻譯整理之中譯文。詳見 Eastman Kodak(2007)。The Essential Reference Guide for Filmmakers。

15.本研究所稱數位毛片，在中國稱為「數位樣片」。

16.同註 16。

17.YUV 是編譯色彩空間的中廣泛被運用在其他領域。依據國際電信聯盟（ITU）的規範，當中的 Y 代表的是輝度。在以數位紀錄與傳輸時便以 YPbPr 來表示。在 HD 規格的解析下 Y=0.21R+0.72G+0.07B。Pb=（B-Y）、Pr=(R-Y)。尚有其他多種的配列方式。

18.444 表示完全取樣。422 表示 2:1 的水平取樣，沒有垂直下採樣。420 表示 2:1 的水平和取樣，2:1 的垂直採樣。4:1:1 表示 4:1 的水平取樣，沒有垂直下採樣。最常用 YUV 記錄的比重通常是 1:1 或 2:1。DVD-Video 是以 YUV 4:2:0 的方式記錄，也就是我們俗稱分享的 I420，YUV4:2:0 並不是說只有 U(即 Cb), V(即 Cr)一定為 0，而是指 U：V 互相援引，時見時隱，也就是說對於每一個行，只有一個 U 或者 V 份量，如果一行是 420 的話，下一行就是 4:0:2，再下一行是 4:2:0...

19.詳見部落客楚有才(2006)。論奇觀電影與視覺文化。流動的思想 靈魂的翅膀：http://bigfish.blog.hexun.com.tw/2076124_d.htm。流覽日期 2011 年 5 月 11 日。

20.池田博與横川顯一 (譯)(1983)。映画の言語(原作者：Rod Whitaker)。東京：法制大学出版。(原著出版年：1970)。此段係論者之中文譯文。

21.同註 22。

22.此處因屬故事內部的聲音，但是以 Off Screen 方式展現，於下片中的一場中才可見其被酒店圍事架走。

23.「風呂敷」的日文發音為 furosiki，是日本用來包裹事物的一種習慣。

24.金子敏男 (譯)（1957）。映画言語（原作者：Marcel Martin）。現代科学叢書，東京：みすず書房。此段係論者的中譯文。

25.Heiko Sparenberg & Stephan Franz(2009)。Prime Specification of a Raw Data Format for HD-SDI SingleLink。Institute Integruerte Schaltumgen。取自 http://www.prime3d.de/fileadmin/downloads/public_research_results/RAW-Data_Spec_v_0_23.pdf。此段文句為論者的中譯文。

26.在此是以電影攝影機上接續了訊號發射器(VODEO ASSISTANCE)的方式，協助將進入到電影攝影機內部的影像，以視訊攝影機的攝影方式，將影像拍攝後傳送至外部的一種輔助工具。

27.波型監視器（waveform monitor），是監視影像訊號在將 RGB 轉換成 YUV 之後，最高輝部與最低暗部的數據監視器。這是因為視訊的影像多是以線性曲線強調明暗表現，假如超出 ITU-709 的規範時，色彩和輝部與暗部的影像細節則無法紀錄和表現。因此利用此設備來控制之間的變化，特別是一段鏡頭畫面中，同時有輝部與暗部的強烈對比時。

28.此處所指為《心六倫》《單車成年禮-馬英九篇》《南科好生活》、《康敏益生菌》、《藥害》、《江淑娜-請你記得我的好》《H2O》《那天起，我們都一樣》等廣告影片或創作短片。

29.此處所指為從劇本創作、故事板設計、形象化預審、3D 場景類比、演員和場景資料庫，到實際拍攝中的運動捕捉、道具和攝影機控制等，都可藉由數位輔佐方式完成之故稱為第四階段。

參考文獻

中文書目

曾偉禎(譯)(2007) 。*電影藝術：形式與風格(*第八版)(原作者：David Bordwell & Kristin Thompson)。台北：美商麥格羅西爾。

楊松峰(譯)(2004)。*電影的故事* (原作者：Mark Cousins)。台北：聯經出版社。

外文書目

Eastman Kodak(2007)。The Essential Reference Guide for Filmmakers。

池田博與横川顯一 (譯)(1983)。映画の言語(原作者：Rod Whitaker)。東京：法制大学出版。(原著出版年：1970)

金子敏男 (譯)（1957）。映画言語（原作者：Marcel Martin）。現代科学叢書。東京：みすず書房。

丁祈方（2007）。數位電影的表現與製作之相關研究。台北：祺碁文化。

中文期刊

王亮傑(2007)。以藝為謀－張藝謀電影中融合傳統的風格化美學。*成藝學刊*，2007 年 8 月，第 1 期。

毛文(2011) 。在數位時代影視鏡頭畫面的革新與挑戰。*電影文學*，2011 年第 4 期。

李小寧與李東風(2010)。淺析色彩在國產大片中的運用。*電影文學*，2010 年第 9 期。

高平原（2009）。HD 影像信號的波形監視器測定技術。*亞洲錄影世界*：158 期。

孫略(2010)。數位樣片技術研究。*現代電影技術*，2010 年 11 期。

席威（2009）。對當代電影數位技術的再讀與評判。*影視技術*，2009 年，第 20 期。

宮科(2011)。電影色彩的審美意義。*電影文學*，2011 年第 5 期。

徐越化(1994)。談電影的細節藝術。*湖州師專學報*，總 69 期，1994 年第 3 期。

黃青嵐(譯)（2005）。數位相機的攝影原理（原作者 Mark Fischetti）。*科學人雜誌*：2005 年 4 月號。

葛菲（1998）。如何面對電影製作中的數字技術。*北京電影學報*：1998 年 1 月號。

趙建、華冰、彭飛(2010)。關於現代電影中的色彩構成。*現代交際*，2010 年第 4 期。

外文期刊

映画テレビ技術。2010 年 10 月號，698 期。

網路資料

檔案管理。行政院研究發展考核委員會檔案管理局。*http://wiki.archives.gov.tw/index.php?option=com_content&view=article&id=96&Itemid=99*。瀏覽日期：2011 年 10 年 08 日。

Heiko Sparenberg & Stephan Franz(2009)。*Prime Specification of a Raw Data Format for HD-SDI Single Link*。Institute Integruerte Schaltumgen。取自 http://www.prime3d.de/fileadmin/downloads/public_research_results/RAW-Data_Spec_v_0_23.pdf。流覽日期 2011 年 5 月 8 日。

YUV。維基百科 http://zh.wikipedia.org/wiki/YUV，瀏覽日期：2011 年 05 月 01 日。

sRGB 色彩空間。維基百科 http://zh.wikipedia.org/wiki/SRGB 色彩空間，瀏覽日期：2011/05/01。

影音資料

陳正弘、張國甫、丁祈方(監製)，譚俊彥、張國甫(導演)(2011)。*杏歡(APRICOT)*。台灣：東方設計學院、天影數碼電影製作有限公司。

An application Study in using RAW files on Digital Film Production-An example in short film《APRICOT》

Chi-Fang Ting* Allen Chang**

Abstract

Different in character from other forms of artistic expression, the film image expresses itself through the elements in the visual arts such as time, space, motion, color, and lighting, and also emphasizes spatial representation. This kind of recording media material deeply influences the representational ability of the film image. As a result of trends in digital technology innovation, immediate usability has become the main criterion in choosing materials for film production. Therefore digital production gravitates toward immediacy and gradually neglects the spatial expression characteristic in film image mentioned above. Therefore, in the context of digital production, knowing the various digital image productions and their characteristics, and carefully selecting the means of image expression is a priority. Examining the characteristics of the film image performance on the negatives and the difference in the RGB tri-color principle on the digital image, and conducting an empirical study on the digital production of the RAW file of the short film 《APRICOT》, this article stresses that digital printing, digital dailies, and digital file management are the fundamental concepts of digital film production. Referring to the difference between RGB full-color incorporating negative and concept and YUV color sample coding, we also proceed with another empirical study on the ability of the RAW files image-expression in describing color and lighting. This led us to further stress that the familiarity of the production, the work procedure, and the concept of negative of the RAW code can improve the performance of video art, and the importance of onsite supervision and careful selection of digital file format in accordance with production needs, as we intend to offer appropriate concepts to this digital production trend.

Keywords: film image expression, digital processing, digital film production, RAW

*Assistance Professor, Natinoal Taiwan University of Arts Dept. of Motion Pictures.
**Assistant Professor Rank Technical Expert, I-SHOU UNIVERSITY Department of Film & TV.

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, χ2(3, N = 65) = 15.83…等，其中推論統計數據，要標明自由度。（請參閱該手冊，第 113 頁）。

五、統計符號的字形格式：除μ,α, ε,β以及 V 等符號外，其餘統計符號均要在其下劃線，如：ANCOVA, ANOVA, MANOVA, N, 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 第八十九期

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：中華民國一〇〇年十月
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.89 October 2011

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