

ISSN : 10213686

藝術學報

Taiwan Journal of Arts

半年刊

第十二卷第1期(總98期)

國立臺灣藝術大學

中華民國 105 年 04 月

藝術學報

第十二卷第1期(總98期)

Taiwan Journal of Arts

編輯的話

藝術學報創刊於1966年，是國內歷史最悠久的藝術類學術期刊，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。

本期學報總計收22篇投稿論文，已完成初審及雙向匿名外審作業者共計19篇，經提本校出版編輯委員會議審議，最後決議通過刊登者共計14篇，刊登之論文包括美術學門3篇、設計學門4篇、傳播學門2篇、表演學門3篇、人文學門2篇。

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會
民國105年4月

藝術學報 第九十八期

目次

美術	一、淺談黃元慶融合西方抽象與東方書法的抽象藝術 / 姜麗華	1
	二、狂狷名士書生氣：葉公超的文人交誼與書畫創作 / 連啟元	25
	三、金門民宅身堵裝飾題材與構圖組合初探 / 劉淑音	45
設計	四、探究創意與靈感啟發的教育：從文字到設計的教學實踐 / 鄭月秀	85
	五、台北申辦 WDC 競標書之設計策略探討 / 林育如、陳俊良、林伯賢	117
	六、以注意力選擇策略分析強烈視覺運動所引導的開放空間感 / 林大偉	143
	七、A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation(符號式分析挪用古文化文本之創意設計以驅動數位化創新) / 蘇佩萱	171
傳播	八、創作中學習：臺灣視覺媒體創作碩士之個案探究 / 鄭宗聖	199
	九、大學圖文傳播相關系所學生自我評量數位出版內容端編輯能力 / 徐明珠、賀秋白	233
表演	十、A 'Bending Author' in A Wedding: An Occasional Perspective of Reading Offence and Pardon in A Midsummer Night's Dream(婚宴場合中的卑屈作家：解讀 A Midsummer Night's Dream 的冒犯與原諒) / 何一梵	263
	十一、現代民族管弦樂團笛子五線譜記譜法之探討 / 胡峻賢	285
	十二、後現代聆聽的挑戰與方向：聆聽慣習、生態途徑、音樂詮釋 / 陳慧珊	315
人文	十三、苗栗縣拓展桐花祭活動作法之研究 - 創新理論之應用 / 吳博滿、陳偉之	337
	十四、陰性美學：試論席慕蓉繪寫集的特質 / 周佩芳	363

TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.98

April 2016

CONTENTS

1. A Preliminary Discussion on Yuan-Qing Huang's Abstract Art Based on Western Abstract Styles and Eastern Calligraphy /Chiang Li-Hua	1
2. George K.C. Yeh's Literati's Friendship and Calligraphy-painting Creation /Chi-Yuan Lien.....	25
3. A Preliminary Study on Decoration's Theme and Composition of Traditional Residences in Kinmen /Liou Shu-Yin.....	45
4. Approaches to creativity and inspirational education: From character to design practice /Yueh-Hsiu Giffen Cheng.....	85
5. Design Strategy of Bid Book "Taipei City" as World Design Capital / Yu-Ju Lin, Jun-Liang Chen, Po-Hsien Lin.....	117
6. Utilizing attention selection strategies to analyze the sense of open space leading by strong visual movement /Ta-Wei Lin.....	143
7. A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation /Pei-Hsuan Su.....	171
8. Learning by Creating: The Cases Studies of Taiwan Master of Fine Arts in Visual Media / Deng, Tzong-Sheng.....	199
9. A Self-Assessment Study on Editing Competence from the Content-End of Digital Publishing by the Students Who Majored in Graphic Communications in Taiwan / Ming-Ju Hsu, Chiu-Pai Ho.....	233
10. A 'Bending Author' in A Wedding: An Occasional Perspective of Reading Offence and Pardon in A Midsummer Night's Dream / I-Fan Ho.....	263
11. Chinese Tradition Orchestra Bamboo Flute Sheet Music Notation Of The Quest / Hu, Chun-Hsien.....	285
12. The Challenges and Directions of Listening in the Postmodern Era: Habitus of Listening, Ecological Approach, and Interpretation of Music / Hui-Shan Chen.....	315
13. Methods to expand the Hakka Tung Blossom Festival in Miaoli county: An application of innovation theory / Wu, Po-Man, Chen, Wei-Chih.....	337
14. Feminine Aesthetics: The Characteristics of Hsi,Mu-Jung's Picturesque Writing / Pei-Fang,Chou.....	363

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。

104 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	鐘世凱	本校多媒體動畫藝術學系	教授兼教務長	校內
美術學門	劉柏村	本校美術學院	教授兼院長	校內
	李乾朗	國立臺灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所	兼任教授	校外
設計學門	廖仁義	國立臺北藝術大學博物館研究所	助理教授	校外
	許杏蓉	本校設計學院	教授兼院長	校內
	賴建都	國立政治大學廣告學系	教授	校外
傳播學門	范丙林	國立臺北教育大學數位科技設計學系	教授兼系主任	校外
	朱全斌	本校傳播學院	教授兼院長	校內
	陳儒修	國立政治大學廣播電視學系	教授	校外
	李天鐸	實踐大學時尚與媒體設計研究所	教授	校外
表演學門	劉晉立	本校表演學院	教授兼院長	校內
	吳榮順	國立臺北藝術大學音樂學院	教授兼院長	校外
	林明慧	國立臺灣師範大學音樂學系	教授	校外
人文學門	廖新田	本校人文學院	教授兼院長	校內
	張婉真	國立台北藝術大學文化資源學院	教授兼院長	校外
	簡瑞榮	國立嘉義大學視覺藝術系	教授	校外

「國立臺灣藝術大學藝術學報」徵稿及審查辦法

87 學年度第五次行政會議通過

88 學年度第廿二次行政會議修正通過

89 學年度第八次行政會議修正通過

90 學年度第五次行政會議修正通過

91 學年度第一次行政會議修正通過

91 學年度第五次行政會議修正通過

91 學年度第十九次行政會議修正通過

92 學年度第六次行政會議修正通過

93 學年度第九次行政會議修正通過

94 學年度第十次行政會議修正通過

94 學年度第十四次行政會議修正通過

97 學年度第十七次行政會議修正通過

第一條 宗旨：

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

第二條 徵稿：

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

第三條 撰稿原則：

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

第四條 稿件格式：

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

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

第五條 著作財產權事宜：

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

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

第七條 稿件交寄：

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

第八條 審查：

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

第九條 本辦法經行政會議通過後施行，修正時亦同。

淺談黃元慶融合西方抽象與 東方書法的抽象藝術

姜麗華

摘要

本文主要探討的內容為臺灣畫家黃元慶如何將西方抽象元素融合東方書法精神，闡述現代審美意識的介入，擴大了抽象藝術的繪畫語言與表現形式。除了引用抽象藝術理論家的觀點與畫家個人對其作品的理念說明之外，筆者透過評析黃元慶刻意佈局的造形、線條、色彩、構圖等表現形式，試圖闡明作品所表達出來的情感或思想等內容。分別在二個子題「東方抽象融合書法概念」與「抽象藝術的內在涵意」中，探討黃元慶 10 件融合書法造形的抽象繪畫作品，並且從東／西文化交流的角度觀察抽象藝術表現形式的演變，探討抽象藝術家如何運用東方書法的字形與概念來進行創作，其創作形式又是如何創造出融合雙方文化特色的抽象繪畫風格，與藝術家透過抽象藝術作品所欲傳達的意念與內在涵意。

關鍵字：黃元慶、抽象藝術、抽象、書法。

壹、緒論

「讓作品的內容，更具有文化的多樣面貌，可以融合文學和敘事，這樣的風格讓我印象深刻。同時，對於表現形式的自由度，也給我很大的啟發。」¹

黃元慶口述，2015年1月23日，台北

眾所周知，具象繪畫在世界上是經過數千年的發展，並形成了兩大主流系統：其一、主要風格從希臘、羅馬、文藝復興、寫實主義等一直至今的西方繪畫系統；其二、主要由中國到日本的東方繪畫系統。然而，藝術家們一直了解描繪的圖像與真實之間的距離，特別在十九世紀前半葉，法國路依斯·達蓋爾（Louis Daguerre, 1787-1851）和英國威廉·塔爾博特（William Talbot, 1800-1877）等人發明了攝影術，取代舊時具象繪畫將現實世界「再現」（representation）的說明及紀實功能之後²，現代藝術開始發展出一種非具象的形式，該形式被統稱為抽象藝術（Abstract Art）。筆者引用藝評家安娜·模司日斯卡（Anna Moszynska）對抽象藝術的定義，他在《抽象藝術》（*Abstract Art*, 1990）書中借用由「抽象—創造」（Abstraction-Création）協會出版的《抽象—創造》創刊號中，指出「抽象」與「創造」包括非具象的藝術形式。「抽象」，因為有些藝術家是經由對自然造形的逐漸抽象化來達到非具象；「創造」，因為另外一些藝術家是經由純粹幾何秩序，或經由所謂抽象的「溝通元素」，如圓、面、條塊與線條的運用來達到非具象。³或許可以說，抽象藝術家共同的野心是「讓幾何人性化，讓人幾何化」。⁴就此，筆者認為抽象藝術家從自然與現實世界中選擇某個造形，將它簡化或幾何化至與原物件的造形僅有風格上相似的圖形或顏色，形成從自然抽離的解構手法。甚至，透過想像，將形象改變至完全不可辨識的畫面。而「想像」是人的精神所具有的一種創造力量，「我們所沒有見過的東西，所沒聽到過的東西，都是可以想像出來的。」⁵想像不是憑空生變的，它可能是面對事物的聯想所引發的內在情緒或情感反應，想像涉及形象思維，它透過對形象的認識把握引發的思維活動，成為對心靈的描繪、將物象人性化的最佳路徑。易言之，抽象藝術家選擇背棄可辨識的具象世界，無論是從自然的抽離或是對心靈的描繪，使得抽象繪畫可以與自然及現實的物件無關，形成一種轉向較主觀的、意念性的、內在真實自我與情感等的描繪。

十九世紀與二十世紀交替之際，由於對藝術觀念的改變，對於抽象藝術的表現更是百花齊放、百家爭鳴。譬如英國藝術批評家克萊夫·貝爾（Clive Bell, 1881-1964）在1913年出版《藝術》一書，提出「有意味的形式」⁶（Significant form）的概念，他認為：「簡化並不僅僅是去掉細節。還要把剩下的再現形式加以改造，使它具有意味。假如某些再現成分不會損傷構圖，就最好使它成為構圖的一部分，使它除了給予知識之外，還得激發審美情感。」⁷貝爾提倡唯有透過對純形式的鑽研，在簡化與構圖的原則下，將線條、色彩以某種特殊方式組成能夠激起審美情感的有意味的形式。

於是，經由形式主義者的推波助瀾之下，使得藝術家對現實的詮釋產生更多的變異。從另一個角度來看，力推美國抽象表現主義的藝評家克雷蒙·格林伯格（Clement Greenberg, 1909-1994）在 1939 年一篇題為〈前衛與俗媚〉（*Avant-garde and Kitsch*）⁸的文章中，提出「內容必須被完全地融入形式中，藝術或文學作品不可以被整體的或部分的簡化，而至面目全非」，⁹引導觀者在審視抽象藝術時，應該堅持在它的物質元素：在顏料、畫布的形狀、與不可避免的平坦性上。除了理論型藝評家的理論觀點之外，亦有創作型的藝評家建構抽象形式的理論觀點，例如俄國理論暨藝術家瓦西里·康丁斯基（Wassily Kandinsky, 1866-1944）所撰寫的藝術理論系列書籍¹⁰中，探討抽象的音樂性、色彩與形式的語言、形式的產生與藝術家內在需要的關係，對有志於繪畫理論與創作者產生實質的啟發。林林總總的理論與契機，助長了西方抽象藝術的發展：經由造形的碎片化、釋放色彩、音樂的類比、造形幾何化、無形式化、動勢繪畫、色域繪畫、觀念化等演變，使得抽象藝術不僅是、也不再是扮演一種簡化的角色而已，而是大大地對所有東／西方藝術家（不限於抽象或具象）擴展了意念、技法與材料的範疇，¹¹使得現、當代藝術潮流融合不同的表現形式。

本文將從另一個觀點來看抽象藝術的發展，因隨著時代的演進，在東、西雙方文化交流的時代背景下，促使東方藝術家吸取西方在繪畫上對於造形與空間的處理、點線面的構成原則與色彩理論等概念。筆者發現在東、西雙方文明的交流衝擊下，東、西雙方抽象藝術家的表現形式，有了異曲同工之妙處，例如色域繪畫純粹形與色的彩繪意象，令觀者產生冥想的空靈空間，容易引人產生與東方書道精神之間的連結；或是在 1949 年一群西方畫家成立了「禪團體」，他們經常在作品中運用自動性的書寫技巧，作為達到中國與日本禪道的精神，其中成員之一茱利斯·畢茲耶（Julius Bissier, 1893-1965）早在 1927 年便認識中國書法，曾在水彩與蛋彩中引入書寫技巧，以誘發冥想。¹²除此之外，在歐洲發展出來的「無形式藝術」（法語：Art Informel；英語：Informal Art），是 1952 年由法國作家米歇爾·達比耶（Michel Tapié, 1909-1987）命名。達比耶將它定義為是一種運用無意識的書法造形，¹³建立抽象繪畫另一種新的表現手法。這些西方藝術家依照自己內在的需要，透過抽象形式將自然的物象、事件的觀感或心靈的意念等，融合西方的抽象元素與東方的書法精神，創造出異於原來文字的造形，借以傳達其個人的思想與觀察等省思，讓我們看到書法線條的各種變形，也看到文化交融的異國思維。

反觀東方抽象藝術概況，現、當代融合東／西方文化元素最名聞遐邇的是來自書香世家的趙無極（1921-2013），他於 1948 年因為喜歡印象派畫風，遠赴法國巴黎深造，最後終老於瑞士。深受趙無極影響的黃元慶表示：「趙無極早期的作品，是從金文（甲骨文）得到靈感，成功地使書法變成能夠將創作與繪畫結合。他將甲骨文金文的線條，轉變成一種作為他創作的形式與元素。」趙無極運用稀薄的油彩潑墨，乾澀的筆法皴染，將西方的抽象繪畫方法，與中國寫意畫法的空靈意象融合，將油畫畫成寫意畫的效果。趙無極擅長融合西方抽象與東方書法，而且他中體西用地使用了比

較古的文字，表現一種生動的氣韻，該氣韻既包含著所描繪物象的內在精神，又體現了畫者在筆墨揮灑之間，充分宣洩著自身的才識、情感，以及在東／西方文明洗禮之下的藝術精神。他的作品成功地將文字、水墨、油彩結合，締造東方抽象藝術家風格的新扉頁。同時，五〇年代臺灣藝術家深受從西方移入的抽象表現主義影響，從原本印象主義提倡戶外寫生模仿自然，轉而移入畫室改以直覺和想像力為創作題材，甚至發展出脫離「模仿自然」繪畫風格為目標的抽象藝術，不再以描繪具體物象的具象畫為主，而是透過線條、色彩、構圖等素材，表達情感、情緒、想像、啟迪內在精神等形而上的思想，產生變化無窮的抽象藝術風格。

綜上所述，本論文的問題意識是當藝術家與東方書法相遇時，會激發出怎樣表現形式的抽象藝術？畫家如何將西方的抽象元素與東方的書法精神融合？然而，東方書法可分成狹義與廣義的意義，前者指書寫的方法，也就是透過筆法所表現出的線條，經由這種線條的表現，體現出書寫者所要表達的精神；後者則是指透過書法的精神性，所表現出具有意味的線條藝術。換言之，「除了『書寫方法』之外，不論指『寫字』這件事，或指書寫完成的作品，甚至其所具有的藝術性質，一律都稱之為書法。」¹⁴而將書法與藝術聯結，以作為書法藝術，「它的根本意義在於主體內在的精神、情感的抒發和表現。」¹⁵筆者在本文中將書法藝術更廣義的將它視為具有形象性和表現性。從書法的形象來說，它主要有「筆觸的擬物」與「書體的擬自然」¹⁶二大特徵，透過帶有抽象性反映外在現實事物，表現出創作者的思想與情感。就此，本文將以曾經代表國立臺灣藝術大學美術學系遠赴西方（美國）交流的美術教師黃元慶¹⁷為例，評析他約莫在 2004-2010 年左右所創作的 10 件抽象繪畫作品的形象思維，探討他如何將對東方書法的概念，進行解構文字的造形，將自然外形抽離、簡化成線條，色彩的佈局與構圖，以及如何運用彩繪來描繪引人冥想的宇宙性等意象。

黃元慶（Hwang, Yuan-Ching）1945 年生於臺灣桃園，早年喪母的黃元慶，對母親行徑懷念至深，特別是母親靈巧的手，善於刺繡，以及喜愛親手做家居生活工具，他深受母親這樣的生活態度影響，表現出相當內斂的個性。另外，他也表明受到老莊思想的影響，讓他覺得許多創意可能是必須透過跳脫我們平常的習慣，擺脫自己以往的習性，才能夠源源不斷的被發展。他還認為莊周（尊稱莊子）¹⁸的思想非常灑脫自在，但對整個宇宙或人類又充滿關懷，特別是對空間概念的描述，有其獨特的見解，「例如莊子形容鵬鳥非常巨大，飛過北海的時候，它的一個翅膀就足以遮蓋¹⁹。這樣的空間概念，是非常具有立體感，而且是一個三度空間的思維，而不是平常我們眼睛所看到的比較接近二度空間的印象。」莊子淡泊名利的思想，也間接影響黃元慶的生活與工作態度。另一位尊者李耳（又稱老子）的《道德經》²⁰一書中，對於柔弱與剛強的詮釋²¹，說明了吾人處世，往往不可直接行事，要間接從相反的角度去行事，才能夠達成直接之目的。這種陰柔的思想觀念，讓黃元慶在面對與人處世態度方面，較不易與他人產生正面的衝突，但他「對事物本質的要求，還是蠻堅持的，不太會受到任何外在的影響。」筆者認為以上這些人的言行對黃元慶的影響，皆反映在他的

創作表現形式，特別是他透過堆疊的顏料來表現剛毅的線條筆觸，只有近觀其畫作才得以知曉。²²

黃元慶 1970 年畢業於國立臺灣藝專美術科，回校任教期間，曾於 1980 年遠至美國波士頓邦克山社區學院（Bunk Hill Community College）擔任交換教師，並於交流期間至麻州藝術學院美術研究所觀摩學習。當時該所藝術學院教學內容仍以具象繪畫創作居多，大部分偏重技術的訓練，也安排人體模特兒課程，然而同樣在當時美國抽象繪畫早有發展，新表現主義流派也正值高峰期的當下，整個美國的藝壇存在著巨大的落差。此時的黃元慶除了觀摩教學之外，1981 年利用被學校選派赴美社區學院擔任交換教師之便，安排自己在交流結束後與離開美國前之際，特別去到紐約，花了整整一個月的時間，盡可能地參觀所有屬性的畫廊。²³ 以便探知西方藝術舞台的趨勢與風潮。黃元慶無論具象或抽象繪畫皆擅長²⁴，水墨、水彩與油畫兼能，是一位書畫並才的教授。任教多年的他曾在創作四十年拾穗展覽時，寫下這一段話：「在歷史因緣的巧合，沐浴在東西兩大文化激流的灌溉，發揮觀念活潑、快速適應環境能力……掌握東西文化交融後所衍生而出的契機，以高度信心結合強烈企圖，奮力建構一種風格別具的獨特藝術面貌」。²⁵ 可見出國至西方交流的經驗，啟發他對藝術的表現產生不同的想法，特別是當時的臺灣藝壇主要以「後印象派」（Post-Impressionism）風格為主流，他說：

「當時（筆者註：交流期間）剛好是新表現主義的高峰期，超寫實主義已經過時。新表現主義的風格非常自由，那種使用後現代的拼裝手法，對我來講，讓我省思到一件作品並不一定只能以一個視覺焦點作為中心去發展，其實也可以融入很多的文化觀點。」

因此，筆者將透過分析黃元慶的抽象繪畫作品與深度訪談，闡述他是如何讓作品的內容，從自然抽離形象，融入文學與敘事、心理意識、宇宙與宗教觀等觀點，以及是如何讓東方抽象畫中，融合西方抽象元素與東方書法概念，讓其表現形式可以更自由、更多元，以建立其個人的繪畫語彙。筆者將以「東方抽象融合書法概念」與「抽象藝術的內在涵意」二個子題，探究當西方抽象與東方書法融合時，藝術家黃元慶是如何借用書法概念表現作品的造形與色彩，以及如何在畫作中傳達抽象藝術的內在涵意，闡明藝術家在面對東、西文化交疊與衝擊下，如何表達個人的情感與想法等省思，讓我們更進一步閱讀抽象藝術的精神性。

貳、東方抽象融合書法概念

「形」與「色」是構成抽象繪畫主要的兩個元素，而且康丁斯基認為：「形與色不是純粹外在的處理，而是用來做為象徵，近乎象形文字。」²⁶ 同時，康丁斯基指出應讓藝術家依其內在需要，在無限的抽象形式與物質形式裡，將抽象與物象結合，追隨一種建立於內在基礎的構成上，這樣的

想法影響了黃元慶的抽象藝術，他綜合中文的書寫與繪畫的特性，透過對書法形狀的安排、線條的佈局，創造一種想像的字體與字形，也暗示著純粹抽象造形，具有透露宇宙的能量。

黃元慶談到在作畫之前，腦裡並非是一片空白，即使是抽象形式的表現，在面對畫布作畫的時候，「通常是有一個意念先起，然後不斷地在腦海中構思。有時候會嘗試用簡單的速寫畫一個草圖。有時候沒有，就直接面對著畫布，將意念直接表達出來。」筆者認為這個意念並非是一個清楚的影像，也不是為了製作一個作為模型的物件（objet）而畫，而是在已經存在於畫布上的影像作畫，為了製作具有顛覆模型與拷貝關係功能的畫。²⁷換言之，「離開具象，走進抽象的第一步是，排除繪畫的第三度空間，使它保留在平面狀態。塑膜完全被排除，如此，一個實物漸漸變成抽象。」²⁸同時，藝術家黃元慶在開始進行創作前，就在腦裡構思或多或少的虛擬影像，「譬如希望能夠表現出速度，表現出能量，能夠表現出某種氛圍，以及對於色彩、線條與結構的表現等等的意念，」作為他創作的動機。另外，黃元慶表示：「我希望可以讓我的作品，能夠明顯呈現我是一個東方藝術家，於是將東方的書法元素加入作品。」於是，書法成為他的創作形式之一。

將書法中的象形文字拆解的藝術家黃元慶，在創作這幅圖〈混沌·清明系列-1〉（圖1）時的基本意念是：「希望利用書法的線條，所以畫面的結構或多或少都有書法線條存在，然而最終目的，其實是要打破文字的形式。」我們仔細觀看這張圖特別深色的線條部分，其實原來是一個國家的「國」字，但如果不說明也很難認得出來。創作者表示此圖與作畫當際的國家時事狀況有關，其中深暗色的線條與顯眼有力的藍色色塊，都有它們的象徵意義。在這幅〈混沌·清明系列-1〉圖中，創作者將文字的線條結構重新解構，用一個被解構後破碎的「國」字，象徵當時的時事狀態，他透過西方抽象繪畫的造形法則，解構東方書法的概念，創造一個不存在的文字，並且透過此字與色塊，來表達他個人對政治的觀察與省思，隱含著個人堅忍的性格。



圖 1. 黃元慶,〈混沌·清明系列-1〉,畫布、油彩,73x92cm,2008,作者自藏。

圖片引用：作者授權。

黃元慶表示《混沌·清明》系列(圖 1-圖 6)皆是受到書法藝術影響的創作,這些作品的表現手法,主要是將「一些線條特別處理之後,再用水墨讓它產生一點暈染的效果,」並且結合西方的顏料與東方水墨特有的筆觸效果,描繪許多粗曠的線條,與不同顏色區隔的色塊。畫面中沒有指涉的符號,更沒有具象的物件,而是期待能產生「能量運動的視覺效果。」筆者認為即使畫面沒有傳統透視的空間感,卻營造出在虛無飄渺間的時空感。例如〈混沌·清明系列-2〉(圖 2)是一幅表現抒情抽象的畫作,創作者由大量的藍色與帶有暈染效果的深藍色(接近黑色)的線條為主要的元素。若以康丁斯基的色彩作用理論來解釋,藍色是一種比較深沈或安定的顏色,「是典型天空的色彩,有高度的穩定性,可以深如黑色,發出一股非塵世的憂鬱,給人嚴肅的感覺。」²⁹對黃元慶來說,其創作作品除了形式表現之外,還象徵宇宙創始之際,大地處於混沌初開的氣氛或氛圍等意涵,他表示:「若從比較視覺性的角度來看的話,這樣的作品涉及表現氛圍,而非只是形式的部分。」援引荷蘭風格派畫家皮特·蒙德里安(Piet Mondrian, 1872-1944)於 1919 年撰寫的文章〈自然的真實與抽象的真實〉(Natural Reality and Abstract Reality)中,呼應神秘哲學家與數學家荀恩曼克(M. H. J. Schoenmaekers)的觀念,³⁰推演出抽象造形中的宇宙性美之理論。蒙德里安認為:「這個新的造型³¹觀念將會忽視外貌之特殊性,意即忽視自然的造型與色彩。相反地,它應該自造型和色彩的抽象中,意即自直線與明確定義中的原色,尋找到它的表達。」³²對蒙德里安而言,造形與色彩這些基本元素,代表著「宇宙關係的完整重建」,因此表達出了宇宙性。易言之,抽象畫家透過色彩與各種造形的組合,亦可傳達視覺性的宇宙氛圍。

筆者認為〈混沌·清明系列-2〉所呈現的氣氛是不安的,不確定的,引人感到焦躁,但有穩定的藍色,雖憂鬱,但嚴肅,象徵宇宙大地在未明的混沌中,靜靜等待清明的到來。然而,同一系列

〈混沌·清明系列-3〉(圖3)的氛圍卻是相反的，因為畫中的顏色，除了藍色和黑色的色塊外，最主要的色彩是紅色，甚至可以說是鮮紅色。康丁斯基認為紅色容易令人聯想到火燄與血的顏色，如果反應在生理上的聯想，將可能產生痛苦，³³而黑色意味著空無，沒有可能性，像太陽毀滅，像永恆的沈默；沒有希望沒有未來。³⁴筆者認為黃元慶《混沌·清明》系列的畫面雖然僅有線條、色塊的組合，卻能呈展出荀恩曼克色彩的神秘本質，無論是象徵光芒運動的黃色、象徵天空或水平面的藍色、抑或象徵熱情或痛苦的紅色等意象，我們隱隱約約可以看到穹蒼不停歇地變化的氛圍，我們也可以想像成空氣中的溼氣、風速的軌跡、宇宙萬物的生滅等現象。



圖 2.黃元慶,〈混沌·清明系列-2〉,紙、水彩,56x76cm,2004,作者自藏。
圖片引用：作者授權。



圖 3. 黃元慶,〈混沌·清明系列-3〉,畫布、油彩,130x194cm,年代不詳,作者自藏。
圖片引用：作者授權。

再者，黃元慶表明受到書法藝術影響的《混沌·清明》系列，除了利用線條、色彩與各種造形的組合，傳達視覺性的宇宙氛圍之外，「混沌清明系列，其實有部分是在表現內在心裡某種程度的

欲望，很隱約的去表現，是對人的性欲望，有一點像佛洛伊德《夢的解析》書裡面的象徵意味。」他依循這樣的概念，用簡化的形象企圖表現出強大的欲望，再透過突顯的色彩對比，象徵強烈的欲望與人性的陰暗面。如這幅主色調為暗紫色的〈混沌·清明系列-4〉(圖4)，畫面中央有個深暗色的倒三角形，擬似深淵的意境，也可比擬是欲望的深淵。斷斷續續的點、線，象徵無法持續的時間感，畫面兩旁有幾道明亮的黃色，如果引用康丁斯基的色彩原則，黃色的明調可使人達到不可忍受的地步，像又尖又響的喇叭聲或軍號聲。如果用色彩來表達人的情緒狀況，黃色代表的就是瘋狂的狀態。³⁵因此，筆者認為此圖也可以解讀是性欲被壓抑時，在潛意識或內心深蘊處，轉化成一種強烈的反抗狀態。



圖4. 黃元慶,〈混沌·清明系列-4〉,紙、水墨水彩,56x76cm,年代不詳,作者自藏。圖片引用:作者授權。

而圖〈混沌·清明系列-5〉(圖5)黑色的面積佔畫面近三分之二，畫面上端有一條藍色的色塊，中間有塊山坡狀的橘色與細條的紅色，以及白色塊形成的留白效果。黃元慶指出：「留白的部分，象徵生命有一種空隙，期望得到一種疏解。」筆者認為畫面中的藍色色塊，如同康丁斯基對藍色的詮釋：「藍色愈深，愈易喚起人們一種遙遠的景象，並且渴望單純和形上。」³⁶康丁斯基還認為深沉的藍色給人嚴肅與非塵世的憂鬱，將藍加白，會帶有遠離人們的特徵等感受。筆者認為〈混沌·清明系列-5〉畫面顏色的分佈，恰如奧地利心理學家西格蒙德·佛洛伊德(Sigmund Freud, 1856-1939)在《夢的解析》一書中載明幼兒期的欲求衝動會被轉化，構成我們所說的「潛抑」的本質³⁷，他透過解析夢的作用、偽裝與夢過程的心理學等等，發展最初的心理拓樸學，並依照人類心理活動研究性欲衝動的潛意識，為了論證潛意識(Subconscious)的存在，提出人類意識層次之說，進而形成人類的意識分佈圖³⁸。筆者認為黃元慶〈混沌·清明系列-5〉圖中的白色可以代表12%神智清醒的意識(Conscious)表層；橘色與黑色部分可以代表88%在「表層」之下，另有思緒運作的前意識與潛意識，至於藍色，筆者認為可以代表人類的想像，而如冰山一角的白色意識層，讓被抑制的黑色潛意識層，起了昇華(Sublimation)³⁹的作用。



圖 5. 黃元慶，〈混沌·清明系列-5〉，畫布、油彩，60x73cm，年代不詳，作者自藏。圖片引用：作者授權。

黃元慶另一件〈混沌·清明系列-6〉(圖 6) 作品與色域繪畫畫家馬克·羅斯科 (Mark Rothko, 1903-1970) 飄浮在空間中的長方形神似，美國畫家羅斯科從 1947 年以此風格聞名，畫面總是會安排幾條邊緣柔和的長方形，一直持續到 1956 年為止。⁴⁰ 這些表面上看似簡單的形式，其實作品在發展的過程是非常複雜。因為羅斯科渴望創作出一種宇宙性，他希望讓人們體驗他的作品如同一種「天啟，一種對恆常熟悉之需要的不預期與前所未有的解決」。⁴¹ 觀者置身在面對巨大尺幅的畫作前，與周圍現實環境脫離，感覺被飄浮狀態的長條形的畫面包圍，體驗一種無限感，在色彩與光中，形成一種宗教神秘的氛圍。黃元慶認為羅斯科的繪畫，「幾乎把形都消除了，變成非常簡約，跟禪宗強調單純的意境，我覺得非常的契合。」⁴² 這幅〈混沌·清明系列-6〉抽象繪畫作品亦是透過色彩、抽象的長方形或正方形等形狀變成形式語言，表現具有神聖氣氛，取代現實世界圖像的形象，承載宇宙天啟般的使命。



圖 6. 黃元慶,〈混沌·清明系列-6〉,畫布、油彩,72.5x60.5cm,年代不詳,作者自藏。
圖片引用:作者授權。

同樣的,在《混沌·清明》系列作品之後,黃元慶宇宙系列轉向太空的景象的描繪,這幅〈太虛現象〉(圖 7)強調形式結構的外在表現,畫面由幾個色塊組成球形、半圓形、長條形、不規則形等呈現佈局的美感,並試圖表現「對宇宙本質的摸索與探討,企圖畫出所能夠看到的各種宇宙景象,其中紅色半球形的部份代表一種科技力量的發展,這樣才有能力去探究宇宙星球,與宇宙的空間結構。」事實上,三度空間的世界是人有限的心理組織之結果,然而,人如果能夠找到他的「宇宙意識」,便能夠看到真正的、四度空間的真實。如果第三次元的世界是有限與短暫的,對第四次元的世界之認知,則可比擬於宇宙的天啟。⁴³喜歡藝術與科學⁴⁴的黃元慶,透過抽象的表現手法呈現這樣宇宙天啟的景象,太空處於太虛的狀態,幻想著科技星際大戰已經開戰,地球人脫離三次元的空間進入浩瀚無邊的外太空,在無邊無際的時空中漫遊。



圖 7. 黃元慶,〈太虛現象〉,畫布、油彩,72x63cm,2009,作者自藏。圖片引用：作者授權。

俄國至上主義 (Suprematism)⁴⁵ 倡導者卡濟米爾·馬勒維奇 (Kazimir Malevich, 1878-1935) 在其著作裡形容我們的空間被「地平線的範圍」所局限住,它也限制了藝術家與自然的造形。為了達到宇宙的整合,我們必須突破那不只包括以抽象造形完全取代自然造形,還有進入超越地平線範圍的一個新空間之連續的探險。⁴⁶如同藝術家黃元慶運用基本的幾何形,將西方抽象善用圓形、方形、長條形與色彩的心理效應,融合了東方書法概念的線條、筆觸等技法,描繪出他個人對政治時事的觀察、傳達人類被壓抑在潛意識的強烈欲望,以及創造出他對宇宙與外太空的想像。

參、抽象藝術的內在涵意

黃元慶非常著重書法的表現力,他從書法的概念出發,「將我們的象形文字與書法,逐漸的融合在一起。」研究書法中線條的力量,有輕、有重的變化,以及能夠發揮多少力量,並且使用書法的元素,借由楷書、行書與草書中特殊的字形,表現具有東方特色的線條,期望讓觀者體會「書法在書寫中的運動,還有能量,可以被呈現在繪畫的畫面上。」黃元慶以傳達書法的動能出發,將東方的書法解構後,呈現出西方抽象的造形。如圖〈山系列作品-I〉(圖8)中,由許多藍色與綠色長短不一的線條構成的畫面,「其實是以山,這樣的文字下去發展的。所以它有象形的文字,也有書法的。它的筆劃,含有書法的結構,甚至可以說,在象形文字裡面,是具有某一種程度的意涵。」這幅抽象繪畫作品,表現了大自然的色彩元素與基本的造形,給人一種雲淡風輕的意象。創作者表示該圖所要表達主要的內容:「基本概念是南山的概念,上面有綠樹,或者是天空,還有時間的因素在裡頭。」筆者認為〈山系列作品-I〉象徵陶淵明《飲酒》⁴⁷詩中的「南山」意境,描繪隱居之

人，因為「心遠地自偏」的精神境界，才會悠閒地在籬下採摘菊花時，悠然地抬頭看山，這樣的生活是怡然自得。陶淵明借由描寫客觀的景物，襯托出隱居之人的閒適心情，南山之景是晝夜日夕皆佳，飛鳥結伴翱翔山林間，萬物自由自在，適性而動。正如隱居者離開職場的束縛，悠然自在，體驗「山中無甲子，歲月不知年」的時間感。這樣的意境，無須清楚地說明，即可令人感悟到萬物運轉的自然法則和人生的真諦。這是南山給人的意象與感觸，而黃元慶藉由畫作〈山系列作品-I〉，表現自己閒適的生活和超脫的心境。他將西方抽象元素融合東方書法的神韻，具有獨特性地呈展抽象藝術中的「形」與「色」，並藉由抽象的畫面暗喻個人思想中內在的涵意。



圖 8. 黃元慶，〈山系列作品-I〉，畫布、壓克力彩，135x135cm，2010，作者自藏。圖片引用：作者授權。

藝術家將西方抽象與東方書法融合的形式，除了以書法的線條表現之外，許多抽象繪畫對形象的表現，出發點仍是取材於「真實」世界。譬如這幅〈春吶〉(圖 9) 基本上的形象是自然界中「山」的結構，色彩的選擇也是以對山的印象。黃元慶表示：「我希望表現出一個人在面對春天來臨的時候，那一種想像的意象，以及視覺上真實的視覺經驗，把這些組合起來。將春天新綠初發、色彩豐富、生機勃勃的效果表現出來。」他透過想像與實際的經驗，將對真實自然界中的山與山谷的形象抽離，化簡成一幅色彩溫和的景象，青綠色的山形象徵萬象更新的春景，幾條鮮豔的線條，傳達人類迎接春天的心情。黃元慶從真實的自然元素中抽離出簡易的形與色，組合成一種情感的表現，畫面的用色與構圖，顯現是穩健長者面對新春來臨的感受，用豁達的生活態度面對新的一年。



圖 9. 黃元慶，〈春呐〉，紙、水彩，
54x74cm，2005，作者自藏。圖片引用：
作者授權。

康丁斯基認為藝術家取代自然的位置，可以支配三個要素：物體色彩的影響、物體形的影響與形和色彩之外的物體本身。同時，物體的選擇必須由心靈來決定，必須以內在需要為原則。形愈自由的抽象，愈純粹，也愈原始。⁴⁸ 同時，康丁斯基認為抽象畫家不是從任意的數塊自然得到「靈感」，而是從自然整體，從它多面的表露漸漸積聚在內心成為作品。這個綜合基礎，尋找一個最適合它的表達形式，也就是「無物象」。⁴⁹ 在這幅〈靈光乍現〉（圖 10）抽象畫中，黃元慶完全排除自然的形象，使得「形」在此變得很自由，甚至可以說「無形無影」的「無物象」。他以急促的線條筆觸暗示情緒的張力，闇黑色佔據畫面的四分之三，由小部分的鎘黃色來象徵陰鬱氛圍中乍現的靈光。筆者認為此畫作表現人生在低潮時更應有暖暖內含光的生活態度，更應該讓自己處在污濁的環境中，貴在不被污濁所染，呼應藝術家黃元慶是一位在面對壓力時，仍堅持自己的本質與原則行事，以及在面對親友相繼過世所帶來的悲傷與衝擊，⁵⁰ 對生離死別與聚散離合，都能夠處之泰然，沒有恐懼⁵¹，進而心存光明。



圖 10. 黃元慶，〈靈光乍現〉，畫布、油彩，72.5x60.5cm，年代不詳，作者自藏。圖片引用：作者授權。

康丁斯基指出：「要排除實際元素和物體元素（自然），只有當另一個本質性的東西可以替代它們時才可能。它便是純粹的藝術形式，它賦予圖畫一獨立生命的力量，使之成為精神主體。」⁵²在圖〈靈光乍現〉這件作品中，沒有絲毫的實際元素或自然的物體元素，完完全全被純形式所取代，以傳達一種更具有精神性的內在涵意。筆者與黃元慶談到這件作品時，他說：

「其實有時候我們人在獨處的時候，在某一個時間點，尤其是夜色深沉，或者黃昏的時候，那時候我們整個思緒反而是很清明的，因為在萬籟俱寂時，反而更能夠面對自己。這時候心理常常會湧現某一種感受，很有詩意的那種意境。他無法用言語來呈現，於是我用圖像來表現，所以這件作品比較是屬於情緒上的感受。」

筆者發現藝術家經由畫面的營造，將日常生活中所遭遇的情緒轉化，正如康丁斯基認為藝術在任何重要的精神世紀裡，從不能自外於生活。它可以在準備期從「生活」隱退，以專注於自己的課題，當新世紀又起時，它才有資格再度擁有其重要位置。⁵³筆者認為黃元慶將生活中的種種感受——退隱山居的生活哲學、面對春景的達觀心態或是沉重壓力的泰然態度等——將東方書法透過純形式的表現手法，以期達到更純粹與自由，而且這樣的融合手法呈現抽象藝術的內在涵意，表達藝術家的精神性及其內在需求。

肆、結論

長久以來，繪畫被認定是人類表達情感的重要方式之一，其目的在傳達人類的感受與意義為主。繪畫中可以有近似自然形象的「再現」，也可以有近似自主形象的「簡化」，也可以用純形式的符號或圖案來表達。本文從具象繪畫轉化至抽象藝術談起，說明抽象藝術家不再僅以將自然形象「再現」為主要作畫原則，改以「簡化」或「造形」來傳達其觀察、思想、情感、情緒、或想像等內容，色彩成為抽象繪畫之法則，改變了人們傳統的審美經驗，開拓了藝術語言的新空間。現代審美意識的介入，拓展了綜合材料的運用範疇，擴大了繪畫形式語言與表現新空間和新領域。藝術家通過各種材料的應用，尋求各種材料的新特徵，以尋求總結出新的表現技法。筆者除了對抽象藝術下定義之外，援引三位影響抽象藝術發展的理論家觀點，闡述各種形式（包含意念、技法與材料等範疇）的可能性。

另外，本文從東／西文化交流的角度觀察抽象藝術表現形式的演變，簡單說明臺灣早期引入西方抽象概念的形式，並以八〇年代曾經遠赴美國當交流教師的黃元慶抽象繪畫作品為例，探討抽象藝術家如何運用東方書法的字形與概念來進行創作，其創作形式又是如何將西方抽象元素與東方書法融合，所表現的內在涵意為何。

內文中主要分成二個子題來探討藝術家受到東／西方文化衝擊之下的創作背景及其相關作品分析，在「東方抽象融合書法概念」與「抽象藝術的內在涵意」的子題中，筆者以曾經至西方交流的美術教師黃元慶的 10 件抽象繪畫作品為例，闡述他如何將對東方書法的概念，進行解構文字的造形，透過西方抽象理論的應用，將自然外形抽離、簡化成線條，色彩的佈局與構圖，傳達個人的生活與態度、對國事的觀察、人類複雜欲望的表現、對外太空與宇宙的想像，以及如何運用墨繪或彩繪來描繪引人冥想的宇宙性等意象。這些抽象畫皆有受到書法藝術的影響，作品所要表現的，不是只有外在的形式，還有創作者的暗喻與內在意涵⁵⁴。即使黃元慶在表現造形方面，沒有獨創的「形」與「色」，形式的變化亦未多樣，但筆者認為黃元慶的作品帶有抽象水墨的特質與文化內涵，除了找尋書法與水墨自身韻律美的探索之外，在心理與精神層面和科學命題上也有所探索。他以線條為繪畫的主旨，以求在書法式線條中表述作者的個性和心態，並受到西畫之影響，以塊面來表現對時代的感受求得視覺效果，使其畫作有別於西方抽象主義繪畫的層面，呈現東方的抽象雖然受到西方現代文化影響，但並不是完全照搬西方現、當代藝術概念下的抽象藝術。

綜合上述所言，這 10 件作品都是藝術家從東方書道中獲取靈感，所創造出來的抽象畫作。抽象藝術漸次放棄物象的「再現」描繪，追求「表現形式的自由度」與原創性。正如傑克森·帕洛克（Jackson Pollock, 1912-1956）建議觀者應該「不要在畫中尋找事物，而是被動地去觀看」⁵⁵或許這是如何觀看抽象藝術的有效法則。特別是藝術家黃元慶透過色彩與造形，表達自己心中的感受，帶著熱烈的期待，「希望讓觀者體會到，原來創作可以自由遊走於有形跟無形之間。」又如康丁斯

基將色彩與造形比喻成音樂，並且相信抽象藝術具有召喚出能夠豐富靈魂顫動的力量，他對抽象色彩與造形之運用，是為了一個目的：去影響觀者並引動每個個別的靈魂。當筆者與黃元慶談到其抽象藝術作品中，是否與康丁斯基抽象理論中之繪畫的音樂性有關？黃元慶表示確實受到康丁斯基的啟發，希望能夠探討音樂性的問題，但並非如康丁斯基對每個顏色制定代表的音色，何種顏色代表高音、何種顏色代表低音等等，反而是希望顏色與音階的界限是模糊的，並且他「希望能夠呼應布拉姆斯的音樂，較為陰鬱與低沉的那種感受，」⁵⁶同時「衷心期望能夠如禪宗所揭示的，不斷超越自己而至大破大立的境界，自在地遊走於歷代藝術思想與繪畫表現模式的裡外，發展一個符合自己心意的自由創作領域。」⁵⁷筆者認為無論是東、西方的抽象藝術創造主旨，往往是從日常生活、現實世界出發，將對事物的聯想所引發的內在情緒或情感反映出來，甚至轉化至心靈祕境、「近乎心靈歸零的冥想」，而最終轉向人類的「本真性」(Authenticity)⁵⁸，表達出個人真實自我的實現(self-realization)，符應藝術家最真實的心意。

註釋

1. 筆者於 2015 年 1 月 23 日於台北市西門町訪問黃元慶教授，針對其創作理念、作品風格等問題進行錄音採訪。本段話節錄自黃元慶的口述，為了區分並非引用或節錄其他書籍或文章，本文將一律採用標楷體字型，以表示為第一手資料，並在本文中不再加註說明。
2. 法國學者吉勒·德勒茲指出：攝影在取得說明與紀實的功能之後，使得現代繪畫不再需要取代過去屬於舊時繪畫的功能，參閱「.....la photo a pris sur soi la fonction illustrative et documentaire, si bien que la peinture moderne n'a plus à remplir cette fonction qui appartenait encore à l'ancienne.」Gilles Deleuze. *Francis Bacon : Logique de la Sensation*. Quatrième édition, Paris : E.L.A. La Difference, 1996. p. 13. 中文部分，由筆者譯。
3. Anna Moszynska (安娜·模司日斯卡) 著，黃麗娟譯。《抽象藝術》(*Abstract Art*, 1990)。台北：遠流，1999。頁 112。
4. 同上註。頁 109。
5. David Hume (大衛·休謨)，摘自李醒塵。《西方美學史教程》，二刷。台北：淑馨，2000。頁 181。
6. 貝爾如此定義「有意味的形式」(Significant form)：「在各個不同的作品中，線條、色彩以某特殊方式組成某種形式或形式間的關係，激起我們的審美感情。這種線、色的關係和組合，這些審美地感人的形式，我稱之為有意味的形式。」Clive Bell (克萊夫·貝爾) 著，周金環與馬鍾元譯。《藝術》(*Art*, 1913)，二刷。台北：商鼎，2000。頁 3。
7. 同上註。頁 122。

8. Clement Greenberg (克雷蒙·格林伯格)著，張心龍譯。〈前衛與俗媚〉(Avant-garde and Kitsch)，摘自《藝術與文化》(Art and Culture, 1961)。台北：遠流，1993。頁 3-21。
9. 同上註。頁 11。
10. 第一本《藝術的精神性》於 1911 年由慕尼黑 Piper 出版，1952 年由 Benteli 重印出版。第二本《點線面—繪畫元素分析論》1926 年由墨尼黑 Albert Langen 出版，1955 年同樣改由 Benteli 再印行。以上兩本中譯本皆由吳瑪俐譯，藝術家出版。
11. Anna Moszynska 著，黃麗絹譯。《抽象藝術》(Abstract Art, 1990)，同前註。頁 242。
12. 同上註。頁 143-144。
13. 同上註。頁 134。
14. 王壯為，《書法研究》。台北：台北商務，1992。頁 1。
15. 胡雪岡，《意象範疇的流變》。南昌：百花洲文藝，2002。頁 181。
16. 熊秉明，《中國書法理論體系》，三版。台北：雄獅圖書，2000。頁 18-26。
17. 代表臺灣出國交流的美術老師族繁不及備載，作品內容形式交融東西雙方文化亦不勝枚舉，例如「五月」、「東方」畫會的多數成員，亦受到西方美術現代化的啟蒙，在作品中表現東方藝術精神，但因篇幅有限，及本文重點在抽象與書法融合的表現形式，所以僅列舉一名藝術家黃元慶作為代表。
18. 莊子（約西元前 369 年—前 286 年），名周，戰國時代宋國蒙（河南商丘或安徽蒙城）人，曾任漆園吏。是道家學派的代表人物，老子思想的繼承和發展者。據傳曾隱居南華山，故唐玄宗天寶初，詔封莊周為南華真人，稱其著書《莊子》為《南華經》。
19. 參閱「北冥有魚，其名為鯤。鯤之大，不知其幾千里也。化而為鳥，其名為鵬。鵬之背，不知其幾千里也；怒而飛，其翼若垂天之雲。是鳥也，海運則將徙於南冥。南冥者，天池也。」出自莊子，《內篇·逍遙遊第一》，摘自水涓松注譯。《新譯莊子本義》。台北：三民書局，2007。頁 3。可用來比喻一個目光短淺的人，是不能理解志向高遠者的追求。
20. 老子（生卒年不詳），姓李名耳，字聃。中國春秋時代思想家，著作被奉為《道德經》，是道家的經典之一。
21. 參閱「將欲歛之，必固張之；將欲弱之，必固強之；將欲廢之，必固興之；將欲取之，必固與之。是謂微明，柔弱勝剛強。魚不可以脫於淵，國之利器不可以示人。」老子，〈將欲歛之〉，《道德經 第三十六章》，摘自余培林注譯。《新譯老子讀本》。台北：三民書局，2002。頁 76。
22. 黃元慶說：「畫裡面的筆觸，我讓它很明顯，但這個效果印刷品看不太出來。其實我堆疊很厚的顏料，那個堆疊的痕跡是非常強烈的。」
23. 他說：「80 年代的紐約畫廊，有傳統的畫廊、第五大道的商業畫廊，我看到這些地方，主要是

賣一些名家的作品。當時在蘇活區也有許多畫廊，主力則是培植剛成名的年輕藝術家，作品就非常多樣。」

24. 當筆者問及對自己的畫是抽象還是具象時，黃元慶表示：「我個人覺得，畫，是畫有所感，至於它是具象或者是抽象，對我來講不重要。我覺得當我這樣的思維適合用具象的時候，我會毫不猶豫的用具象去表現它。但是，當我覺得如果是不需要形象時，我會毫不猶豫地用抽象。而不會執著的說，我應該堅持某一種形式，或依某一個軸線去發展。」
25. 黃元慶，摘自萬能技術學院。〈寧靜、幽微—黃元慶創作四十年拾穗〉，《藝術家》。57:5:342，2003/11月。頁 574。
26. Wassily Kandinsky (瓦西里·康丁斯基) 著，吳瑪俐譯。《藝術的精神性》(*Über das Geistige in der Kunst*)，再版。台北：藝術家，1995。頁 79。
27. 參閱「Il ne peint donc pas pour reproduire sur la toile un objet fonctionnant comme modèle, il peint sur des images déjà là, pour produire une toile dont le fonctionnement va renverser les rapports du modèle et de la copie.」Gilles Deleuze. *Francis Bacon : Logique de la Sensation*. Op. cit. p. 57. 內文中文部分，由筆者譯。
28. Wassily Kandinsky 著，吳瑪俐譯。《藝術的精神性》(*Über das Geistige in der Kunst*, 1911)，再版。台北：藝術家，1995。頁 76。
29. Wassily Kandinsky 著，吳瑪俐譯。《藝術的精神性》(*Über das Geistige in der Kunst*, 1911)。同上註。頁 65-66。
30. 荀恩曼克強調直角的宇宙性超卓觀念，建立三原色(紅、黃、藍)的神秘本質，黃色是光芒的運動.....藍色是天空、是線條、是水平面。紅色是黃色與藍色的配偶.....黃色發射，藍色退縮，而紅色飄浮。參閱安娜·模司日斯卡(Anna Moszynska)著，黃麗絹譯，《抽象藝術》(*Abstract Art*, 1990)。同前註。頁 51。
31. 筆者在此申明，文中造形的「形」字，一律寫成「形」字，指一種形而上的形體，若書寫成「型」字，乃是直引文無法更改之故。
32. Anna Moszynska 著，黃麗絹譯。《抽象藝術》(*Abstract Art*, 1990)。同前註。頁 51。
33. 同上註。頁 46。
34. 同上註。頁 69。
35. Wassily Kandinsky 著，吳瑪俐譯。《藝術的精神性》。同前註。頁 65。
36. 同上註。頁 65。
37. Sigmund Freud (西格蒙德·佛洛伊德) 著，孫名之譯。《夢的解析》(*The Interpretation of Dreams*, 1895)，二版一刷。台北：左岸，2010。頁 541。

38. 佛洛伊德意識分佈圖可參閱網站《Slideshare》連結：
<http://www.slideshare.net/shawnquinlivan/cathexis-therapeutic-imagery>，2015/5/13 瀏覽。
39. 個體將不被社會接受的動機、欲望加以改變，把這些「本能性」的驅動力（通常為性之本能）等不被接受的衝動，朝向另「非本能性」方向作一偏轉，將其中精神能量轉化成為較高境界且正向、符合社會標準、可被容許、甚至被讚揚的行為方式表現出來，即為昇華作用。
40. 黃才郎主編。《西洋美術辭典》。同前註。頁 745。
41. Anna Moszynska 著，黃麗絹譯。《抽象藝術》（*Abstract Art*, 1990）。同前註。頁 173。
42. 對於羅斯科的色域繪畫，黃元慶還說：「基本上有一種衝突性，雖然沒有任何的形體來表示，但是好像可以帶動人的產生一種很幽微的情緒，甚至有宗教神秘的氛圍。」
43. Anna Moszynska 著。《抽象藝術》（*Abstract Art*, 1990）。同前註。頁 55。
44. 黃元慶說：「我喜歡科學，也喜歡藝術，但是我喜歡的藝術不一定只有視覺繪畫的部分，我也喜歡電影也喜歡音樂」
45. 「至上主義」（Suprematism，或譯作「絕對主義」）一詞來自於 1915 年馬列維奇發表的宣言式小冊子《從立體主義和未來主義到至上主義》，「至上主義」這一概念並非指任何對具體物品的描繪，而是指「由純粹的藝術知覺而產生的崇高感」，它是一種強調基本幾何形（如圓、方、線條等），並注重使用有限集中顏色的藝術運動。
46. Anna Moszynska 著，黃麗絹譯。《抽象藝術》（*Abstract Art*, 1990）。同前註。頁 56-57。
47. 陶淵明，《飲酒》詩文：「結廬在人境，而無車馬喧。問君何能爾？心遠地自偏。采菊東籬下，悠然見南山。山氣日夕佳，飛鳥相與還。此中有真意，欲辯已忘言。參閱《山中札記》網址：
<http://lsw1230795.mysinablog.com/index.php?op=ViewArticle&articleId=2907135>，2015/5/8 瀏覽。
48. Wassily Kandinsky 著，吳瑪俐譯。《藝術的精神性》（*Über das Geistige in der Kunst*）。同前註。頁 55。
49. Wassily Kandinsky 著，Max Bill 編，吳瑪俐譯。《藝術與藝術家論》（*Essays über Kunst und Künstler*, 1955）。台北：藝術家，1995。頁 159。
50. 黃元慶說：「19 歲那一年，我母親過世、二哥過世、二姐過世，那一種衝擊是非常強烈的。」
51. 黃元慶說：「從親情的角度來看，我意識到說其實生命的歷程，生離死別是自然的韻律，存在的人是無可挽回的。我們反而要時時做準備，這樣才能夠真正體會聚散離合這樣的生命歷程，我們要以掌握當下，去理解、去接受。如能這樣的話，我覺得對生命的死亡，我沒有任何的恐懼。」
52. Wassily Kandinsky 著，Max Bill 編，吳瑪俐譯。《藝術與藝術家論》（*Essays über Kunst und Künstler*, 1955）。同前註。頁 62。

53. Wassily Kandinsky 著, Max Bill 編, 吳瑪俐譯。《藝術與藝術家論》(*Essays über Kunst und Künstler*, 1955)。同上註。頁 94。
54. 黃元慶說：「我覺得作品所要表現的，不是只有外在的形式，而是希望在面對作品的時候，某種程度的隱喻或者意涵，要能夠讓觀者閱讀到。」
55. 帕洛克，摘自 Anna Moszynska 著，黃麗絹譯。《抽象藝術》(*Abstract Art*, 1990)。同前註。頁 161。
56. 黃元慶說：「布拉姆斯的作品的能量非常巨大，我期望我的作品裡面也能有這樣的能量，可以讓大家體會到。」
57. 黃元慶，摘自萬能技術學院。〈寧靜、幽微—黃元慶創作四十年拾穗〉。同前註。頁 574。
58. 「本真性」主要關心的議題是如何能表達個人真實自我的實現 (self-realization)，怎樣可以說出自我最為真實的部分，也就是說個人在怎樣的行為可構成自我最真實的表達。確切的說法眾說紛云，其中有盧梭 (Jean-Jacques Rousseau, 1712-1778) 在《懺悔錄》一書中指出，「自我真實的生活來自於內心的選擇，當個人行為的選擇並非來自於自我內心，則個人容易脫離自我本真，若自我選擇的行為出於自我內心而無外在壓迫，則會有自我實現的感受。」出自 Jean-Jacques Rousseau. *The Confessions of Jean-Jacques Rousseau*. In Lester C. (Ed), New York: Pocket Books, 1957. p. 148. 或是尼采 (Friedrich Nietzsche; 1844-1900) 認為「自我如藝術的一般，唯有創造的方式，才能實現自我。」出自 Friedrich Nietzsche. *The Gay Science*, trans. by K. Walter. New York: Vintage Books, 1974. p. 335.

參考文獻

中文書

- 王壯為著，《書法研究》。台北：台北商務，1992。
- 老子，〈將欲歛之〉，《道德經 第三十六章》，摘自余培林注譯。《新譯老子讀本》。台北：三民書局，2002。
- 李醒塵著。《西方美學史教程》，二刷。台北：淑馨，2000。
- 胡雪岡著，《意象範疇的流變》。南昌：百花洲文藝，2002。
- 莊子，《內篇·逍遙遊第一》，摘自水渭松注譯。《新譯莊子本義》。台北：三民書局，2007。
- 黃才郎主編。《西洋美術辭典》。台北：雄獅，1982。
- 黃元慶，摘自萬能技術學院。〈寧靜、幽微—黃元慶創作四十年拾穗〉，《藝術家》。57:5:342，2003/11月。頁 574。

熊秉明，《中國書法理論體系》，三版。台北：雄獅圖書，2000。

中譯書

Bell, Clive 著，周金環與馬鍾元譯。《藝術》(Art, 1913)，二刷。台北：商鼎，2000。

Freud, Sigmund 著，孫名之譯。《夢的解析》(The Interpretation of Dreams, 1895)，二版一刷。台北：左岸，2010。

Greenberg, Clement 著，張心龍譯。〈前衛與俗媚〉(Avant-garde and Kitsch)，摘自《藝術與文化》(Art and Culture, 1961)。台北：遠流，1993。頁 3-21。

Kandinsky, Wassily 著，吳瑪俐譯《藝術的精神性》(Über das Geistige in der Kunst)，再版。台北：藝術家，1995。

—，Max Bill 編，吳瑪俐譯。《藝術與藝術家論》(Essays über Kunst und Künstler, 1955)。台北：藝術家，1995。

Moszynska, Anna 著，黃麗絹譯。《抽象藝術》(Abstract Art, 1990)。台北：遠流，1999。

外文書

Deleuze, Gilles. *Francis Bacon : Logique de la Sensation*. Quatrième édition, Paris : E.L.A. La Difference, 1996.

Hay, Jonathan. *Brice Marden : Chinese Work*. New York: Mathew Marks Gallery, 1998.

Nietzsche, Friedrich. *The Gay Science*, trans. by K. Walter. New York: Vintage Books, 1974.

Rousseau, Jean-Jacques. *The Confessions of Jean-Jacques Rousseau*. In Lester C. (Ed), New York: Pocket Books, 1957.

網際網路

《山中札記》網址：<http://lsw1230795.mysinablog.com/index.php?op=ViewArticle&articleId=2907135>，2015/5/8 瀏覽。

A Preliminary Discussion on Yuan-Qing Huang's Abstract Art Based on Western Abstract Styles and Eastern Calligraphy

Chiang Li-Hua

Abstract

This study mainly discusses how Taiwanese artist Hwang, Yuan-Ching integrates Western abstract elements with Eastern calligraphy styles to illustrate the intervention of modern aesthetics and expand on the forms of expression and painting as a language in abstract art. In addition to referencing the perspectives of abstract art theorists and the explanations on the works by the artist himself, this study endeavors to interpret the emotions and philosophies of the works by examining Hwang, Yuan-Ching's deliberately arranged forms, lines, colors, and compositions. In the two sections "The Integration of Eastern Abstract Elements and Calligraphy" and "The Content of Abstract Art," this study discusses ten of Hwang, Yuan-Ching's works that integrate the forms of calligraphy into abstract painting and, from the perspective of the exchange between Eastern and Western cultures, observes the change in the expression of abstract art and discusses how abstract artists use the Chinese character forms and concepts of Eastern calligraphy, how the abstract painting style that integrates the two cultures are created, and the artist's motive and philosophy behind his works of abstract art.

Keywords: Hwang, Yuan-Ching 、 Abstract Art 、 Abstraction 、 Calligraphy

Assistant Professor, Department of Fine Arts, National Taiwan University of Arts.

狂狷名士書生氣：葉公超的文人交誼與書畫創作

連啟元

摘要

葉公超，為著名學者暨外交家，民初「新月派」代表人物之一，曾先後出任中華民國外交部長、駐美大使、總統府資政等要職，除了在外交上有相當重要的表現之外，對於藝術創作也有其特殊地位，其藝文活動可概分為兩個階段，前期為1926年返國任教各大學期間，後期則是1961年以後卸下官職的晚年生活。葉公超幼年曾受傳統的詩詞與書畫教育，喜繪蘭竹，書法以褚字見長，留外求學時則致力於英詩與文學理論。返國後，除教授英詩、翻譯文學之外，更熱衷於文學批評，曾先後參與編輯《新月》與《學文》雜誌，提倡文學創作與批評理論。中年以後，因卸下官職，而得以致力於藝術創作，並從早期的文學創作與批評，轉為傳統文化的書畫創作，並舉行個展以及參與畫會聯展，同時藉由書畫的創作表現出內心的狂狷、感傷等等的各種情懷。藉由葉公超對於藝術觀與書畫創作，可以理解藝術對生活的陶冶與涵養，並可作為生活自娛與精神寄託的重要途徑。葉公超一如張大千、郎靜山等戰後來臺的藝文人士，除了持續藝術創作之外，更延續傳統中國文人生活風格的典範，進而成為臺灣美術的奠基者，並有著承擔臺灣美術延續與發展的諸多貢獻，更是臺灣美術的重要文化資產。

關鍵字：葉公超、中華文化、臺灣美術、書畫、新月派

一、葉公超生平

葉公超（1904-1981），原名崇智，字公超，後以字行，廣東番禺人。為著名學者暨外交家，「新月派」代表人物之一，¹曾任教於北京大學、清華大學、上海暨南國立大學、西南聯大，後出任中華民國外交部長（1950-1956）、駐美大使（1956-1961）、總統府資政等要職。

5歲啟蒙，接受傳統的詩詞與書畫教育。1912年，時年9歲即往英國讀書，兩年之後轉赴美國，不久返回中國就讀天津南開中學。1920年再赴美國，就讀於麻薩諸塞州愛默思學院（Amherst College），追隨佛洛斯特（Robert Lee Frost）學習英詩。畢業後赴英，於劍橋大學瑪格地蘭學院（Magdalene College）取得碩士學位。

1926年回國，先在北京大學教授西洋文學，後任教於上海暨南國立大學、清華大學及西南聯大。初到北京大學任教時，年僅23歲，實為北大成立以來最年輕的教授，比胡適到北大時更年輕4歲，而他班上的學生，多半年齡都比他大，英語極其流利，素有「文學的天才，外交的奇才」之美譽，梁實秋（1903-1987）更稱讚：「英文造詣特深，說寫都很出色。」因此在北京大學外文系頗負盛名。²在英國求學期間，葉公超認識英美詩壇中最著名的詩人與批評家艾略特（Thomas Stearns Eliot, 1888-1965），由於推崇其文學作品，返國後也將艾略特作品陸續介紹到中國。1931年6月，葉公超在清華大學教書時與袁永熹（1906-1995）結婚，育有一對兒女。³

1930年代末期，時值抗戰時期，葉公超因董顯光（1887-1971）的聘請，轉任中國國民黨中央宣傳部國際宣傳處新加坡辦事處主任，自此棄學從政，離開了13年的教育生涯，步入外交新領域。先後擔任中央宣傳部駐英代表、外交部參事兼歐洲司司長、外交部常務次長，於1949年擔任外交部長，參與了《中日和約》與《中美共同防禦條約》的簽訂。⁴1954年9月，擔任聯合國第九屆大會首席全權代表。1958年8月，繼董顯光擔任駐美大使，後因在外蒙古加入聯合國的問題上，與蔣介石持態度不同，進而受到猜疑，遂於1961年被急召返國，免去職務，旋即改聘為行政院政務委員。1962年，任故宮博物院與中央博物院的常務理事。1965年，任國立故宮博物院管委會常委。1978年5月聘為總統府資政。

晚年離開仕途之後，始寄情於書畫，由於個性狂狷，反映在書畫的表現是「怒而寫竹，喜而繪蘭，閒而狩獵，感而賦詩」，也自認因個性脾氣大，回想這一生，竟覺得自己是悲劇的主角，可見其寫竹作品居多之故。⁵1981年11月，病逝於臺北榮民總醫院，享壽77歲。

目前於葉公超的研究，主要多注重其在政府部門的作為，特別是在擔任外交部長、駐美大使等要職，面對當時險峻外交局勢之中，所展現的優越外交長才，此後因1961年聯合國大會期間，因外蒙古入會案問題，而被免去駐美大使之職，改任行政院政務委員。⁶然而對於身為書香世家之後的葉公超，除了文學研究之外，其自身的藝術涵養與創作，僅有鮮少的討論。⁷因此，本文主要探討則偏重於葉公超藝術涵養的培養與創作，甚至是面對政務繁雜之餘，或是從卸下官職之後，如何

從藝術批評與理論，轉變為晚年實際的創作經驗，兩者之間的轉化過程，代表著藝術的內涵與功能。同時，藉由藝術文人交流的圖景，部分反映出 1980 年代臺灣的書畫發展，摻雜著文學、藝術，名家、名流的各項多元因素。

二、葉公超與藝術文人的交誼

葉公超與當代文人的交誼等藝文活動，除了在北大、清大等各大學任教及晚年的生活交誼之外，主要可分為兩階段，前期是 1926 年返國任教各大學期間，後期則是 1961 年以後卸下官職的晚年生活。

葉公超自 1926 年留美返國之後，任教各大學之間，與當代文人的藝文交流活動，其中最重要且具有影響力，則是在編輯《新月》與《學文》雜誌期間。葉公超參與《新月》的編輯工作，可分為兩部分：一是與梁實秋、徐志摩、潘光旦、饒孟侃等五人，合編第二卷第二期至第五期（1929. 4-1929. 7），此時葉公超雖列名為編輯之一，但同時擔任暨南大學外國文學系主任兼圖書館館長，因此並不負責主要編務，或稱為「特約撰述人」。一是 1931 年 11 月徐志摩去世後，《新月》出了第四卷第一期的「志摩紀念號」，從此休刊長達半年之久。於是葉公超挺身而出，單獨主編了第四卷的二、三期（1932. 9-1932. 10）。此後，葉公超又與胡適、梁實秋、余上沅、潘光旦等人，陸續合編了《新月》的最後四期（1932. 11-1933. 6）。

主編《新月》期間，葉公超對幾位寫小說的文人特別關注，包含沈從文、徐志摩、凌叔華、馮文炳（廢名）等人。⁸對於徐志摩（1897-1931）尤其特別推崇，認為他才是「新月」的靈魂，個性風趣爽快，全然追求美與愛與自由的性格，「生活是浪漫而不頹廢，在幾年之內他發表了許多的著作，有詩、有散文、有小說、有戲劇、有翻譯，在語言文字上更獨樹風格，是一般人難望其項背的」，更讚賞他的散文是在詩之上。⁹至於胡適（1891-1962），葉公超則稱他是興趣廣泛的人，且容易為學術或興趣而全力以赴。¹⁰此外，雖然「新月派」與魯迅（1881-1936）等左派作家立場不同，但魯迅在 1936 年去世後，葉公超隨即在天津的《益世報》寫了一篇〈關於非戰士的魯迅〉，讚揚魯迅在小說史、小說創作和散文上的成就：

我有時讀他的雜感文字，一方面感到他的文字好，同時又感到他所「瞄準」(魯迅最愛用各種軍事名詞)的對象實在不值得一顆子彈。罵他的人和被他罵的人，實在沒有一個在任何方面是與他同等的。¹¹

並認為五四之後，最受歡迎的作者無疑是魯迅，因為魯迅能滿足一般人，尤其是青年們排遣在絕望與空虛中產生的情緒。這番高度的肯定與讚許，曾引起胡適等新月派文人的不諒解，但葉公超則認為「人歸人，文章歸文章，不能因人而否定其文學的成就。」看得出葉公超公正的文藝批評態度。

《新月》停刊後，葉公超基於對詩歌及詩歌語言的重視，以及文藝自由的主張，又聚集新月派的朋友們，創辦了《學文》月刊。葉公超認為：

如果有人說《新月》最大的成就是詩，而《學文》對詩的重視也不亞於《新月》。詩的篇幅多不說，每期將詩排在最前面，詩之後再有理論、小說、戲劇和散文，已成為《學文》特色之一。理由很簡單，因為我們認為詩是文中最重要的一部分。¹³

但如此的豪情壯志，卻在出版了四期（1934.5-1934.8）之後，就因所籌措資金用盡，而不得已停刊。

同時，葉公超又與中央大學外文系教授詩人聞一多（1899-1946），預計共同編選《近代英美詩選》，選有一百多位不同性情的詩人的作品，每篇詩後除附有詩人傳略及短評之外，對於文字和成語都加上詳盡的注釋，並在《新月》一卷六期上登載新書預告。與吳宓、朱自清、浦江清、傅斯年、蔣夢麟等人，都有不錯的交情，而葉公超更是朱自清夫婦的介紹人，甚至常在朱自清的家中宴客聚會，討論詩學與翻譯，直到1943年葉公超離開昆明以後。¹⁴

葉公超除了陸續參與《新月》、《學文》等月刊的編輯，建立起與當代藝文人士交誼平台，例如新月派的徐志摩、胡適、梁實秋、潘光旦、聞一多、饒孟侃、林徽音、陳夢家等，同時也培育不少新生代的作家，例如：錢鍾書、石璞、余冠英、孫毓棠、梁遇春、馮文炳等。這一批新生代作者，多因投稿《新月》而成名，後來也繼續從事創作、翻譯，成為三十年代的重要作家與學者。

後期的藝文活動，主要是1961年卸下官職以後，至晚年以書畫創作自娛、悠閒的此段時間。自卸下官職之後，葉公超重拾並參與各項藝文活動。1962年，葉公超與高逸鴻、黃君璧、陳子和、朱雲、傅狷夫、姚夢谷、余偉等十四人，組成「壬寅畫會」，並於1962年底在新公園省立博物館舉辦首屆畫展，展出作品共70幅，9天內吸引了觀眾5萬餘人。¹⁵壬寅畫會另於1970年6月在國立歷史博物館與七友畫會、八朋畫會、六儷畫會共同舉辦首次聯合畫展。

基於對傳統藝術文化的熱愛，葉公超另於1962年8月與姚夢谷、朱德群、胡克敏、郭柏川、莊嚴、黃君璧、傅狷夫、董作賓、虞君質、鄭曼青等前輩藝壇名家，以「團結書畫藝文人士，提高美術水準，培養畫人品格，研究美術理論，加強文化建設」為宗旨，而創立了中華民國畫學會。不僅積極提倡藝術文化的交流，設立國畫、油畫、水彩畫等項的金爵獎，¹⁶並鼓勵、培養年輕學子參與藝術創作，迄今已經歷五十餘年，從開創初期到茁壯成長，對臺灣藝壇有著深遠而不可磨滅的貢獻。

除了壬寅畫會、中華民國畫學會等畫友，進行藝文活動的交流之外，葉公超對於張大千（1899-1983）的情誼也很深厚，由於兩人早年熟識於蘇州，並且共同研究美食、下廚作菜之外，更與張大千兄長張澤互動良好。張澤（1882-1940）以畫虎著稱，同時也有虎痴之名，葉公超曾記述了張澤所養的老虎，並不關在籠裡，任由牠在屋裡、園內活動，甚至陪主人送客等軼事，足見與張大千兄弟交情的深厚。¹⁷等到1964年張大千從巴西回國時，葉公超即與黃君璧、陳子和等書畫

家，於臺北設宴歡迎，並邀請王寅、七友、十人、八朋、六儷、麗水三友等畫會畫家作陪。¹⁸之後，張大千應台北市好望角畫廊的邀請，展出了 20 餘幅作品，同時與葉公超、馬壽華、黃君璧、葉公超、高逸鴻、胡克敏、姚夢谷、傅狷夫、季康、邵幼軒、陳子和、歐豪年等十二人聯合展出。¹⁹

除了與藝術家之間的交流，舉辦畫會畫展與聯展之外，葉公超也舉行個人的畫展。1966 年 2 月，首次於香港連續 6 天舉辦個人畫展，由於葉公超出生於廣東番禺，與香港極有地緣關係，因此引起香港民眾的熱切關注。根據當時報導，葉公超個人共售出字畫 55 幅，包含畫 42 幅、字 13 幅，共得價款港幣 61,500 元，這項記錄已超過過去在香港舉行的任何展覽的售出量，一時轟動香港。²⁰1977 年 5 月，又於香港舉辦第二次個人畫展，展出書畫 140 幅，再度引起廣泛的迴響，足見香港書畫界所給予的高度評價。

晚年的葉公超參加了無數次的藝文活動，包含國內多次的聯展、香港的個展，以及替人題字題畫，主持各項藝文展覽開幕與致詞，對於藝文活動投注不少心力。此外，還曾參與台北市籌建美術館事宜，並初步決定名稱為「台北市美術館」。²¹1973 年 10 月是葉公超七十歲大壽，許多朋友共同為他祝壽，但他隨即將收到新臺幣 120 萬元的賀禮，悉數捐贈給「中華針灸科學研究基金會」，主要是他認為針灸為中華古老文化遺產，應該致力於專題研究與廣泛蒐集相關文獻，²²可見其對傳統文化的重視。

因此，從葉公超與藝術文人交誼活動來看，前期主要是大學任教，特別是編輯《新月》與《學文》雜誌期間，比較著重在中、英詩學的語言與翻譯研究，因此結交胡適、梁實秋、徐志摩、潘光旦等新月派詩人，以及吳宓、朱自清、浦江清、傅斯年、蔣夢麟等日後著名的文人與學者。後期則主要潛心於書畫藝術的創作，除了早期熟識的張大千，主要是參與王寅畫會等各項展覽，並與高逸鴻、黃君璧、陳子和、朱雲、傅狷夫等畫會藝術家熟識。葉公超與這些文人交流的圖景，部分反映出 1980 年代臺灣的書畫發展，摻雜著文學、藝術，名家、名流等因素，形成了傳統中國文化與藝術在臺灣的正統性，以及正面的演繹與詮釋。²³

三、葉公超的書畫藝術觀

關於葉公超的藝術表現與藝術觀，主要表現在詩學與書畫兩方面。

提倡現代主義，並以詩作為代表，是葉公超在中國 20 世紀 30 年代，文學批評的獨特之處。在朱光潛主編的《文學雜誌》創刊號所發表的〈論新詩〉，主要是鑑於當時風氣在於「求新」的心理，因此對舊詩產生排斥的心態，於是一切狂熱的追求「新」事物，把「舊」的當作鏝拷而極力擺脫，但新的不易有出路，反而陷入進退維谷的困境。對此，需要對傳統重新考量，並強調格律對新詩的必要性，鼓勵新詩人多讀舊詩，從中國古典詩中吸取養分，進而創作新詩，使讀詩的人與詩人自己，都能認清新詩與舊詩的根本差別。²⁴

葉公超對於藝術與詩歌之間的看法，曾在《新月》創刊號上發表〈寫實小說的命運〉，他批評西方現實主義小說那種不分美醜、不講情感，一味再現生活的寫法，特別是對於這些小說中，過度注重描寫社會下層墮落生活和性的現象。進而反對左翼文人提出小說負有改造社會責任的論點，認為藝術與生活是有密切關係，而小說應講究藝術性，並不是什麼倫理道德的記載。²⁵這種帶有「為藝術而藝術」的觀點，和「為生活而藝術」的社會現實主義觀有著截然不同的文藝立場。而藝術與現實的關係，在他看來「藝術世界」與現實是對立的：

常談時代與文學的人，尤其是那些以時代來要脅文學的人，似乎只能意識到兩種世界存在：一是他們身外的現實世界，這裡至少有風花雪月或者農工暴動。一是與外界接觸後而產生的情感世界，這裡至少有悲歡離合或者是被壓迫階級的苦痛。...如詩文、如繪畫、如音樂、如雕刻等等，它的產生當然雖與現實世界有關係，但它的存在卻與現實世界分立的。²⁶

對於中國傳統書畫的表現與觀念，主要是來自於家族的傳承以及個人的創作經驗為主。葉公超10歲時曾學畫，自稱小時候學畫蘭花，稍長才學畫竹，認為古人寫竹抒發的是胸中靈氣，雖重用筆用墨，主要還是意境。並將自己各處居住的書房，取名為「友多聞齋」、「寒之友齋」、「影婆娑齋」，反映出文人的情懷。他寄情於蘭、竹，取法元人的剛勁瀟灑，頗自成風格，有時則是排遣心中的情感，他曾自言：

書畫不會得罪人，又無損於己，是最好養性的方法。當一個人拿畫筆的時候，世俗雜事都會在九霄雲外，寵辱皆忘，更不知凡間有痛苦和煩惱。²⁷

他指出中國花卉以蘭、竹最難畫，因為變化少，所以要畫得好，實在不容易，而竹子在中國繪畫之中，尤其以元朝人畫的最多，因為竹子有著反抗壓迫的象徵。²⁸顯然，這種帶有強烈象徵性的文人書畫行動，和他先前所提的藝術自主觀有一定的差距。民國文士普遍的文藝態度是：一方面擁抱新式文化、另一方面強調傳統文化的重要，這種對西方文化衝擊的振奮感與對傳統元素的失落憂慮的矛盾情結是很普遍的。

雖然從小有傳統文化的累積，但葉公超留洋日久，精通英語，返國任教之後，難免被認為是不懂國故，因此激起了他重溫學習傳統文化的熱情。據梁實秋追憶：「鄭洪年先生曾譏誚他為『外國名士派』，聞一多先生嘗戲謔的呼他為『二毛子』，意思是指他精通洋文而不懂國故。公超雖不以為忤，但是我冷眼觀察，他卻受了刺激，於英國文學之外對於中國文學藝術猛力進修，不久即翻然變了一副面目，成為十足的中國文人。」²⁹

葉公超認為中國書畫的特質，不僅是技法的表現，更是一種人品學養與氣質的關係：

書畫一道，在一般人認為只是一種風雅事。殊不知其人品學養氣質，在在均須上乘，始能稱為真正藝術家。尤其是中國儒家，素重教養，應將一切言行，都涵濡於道德學問領域之中，

聖人教人六藝為先，蓋能把日常生活，納入於道德範疇，這就是真正藝術之發揮與運用了。也就是人生的至樂。所謂藝進於道，這也就是西哲說藝術的終極，就是哲學。古人讀書，志在聖賢，先以器識操守為鵠的，聖人遺篇，多是如此。³⁰

因此，書畫展現了個人的內在文化涵養，也讓晚年的閒暇之際「怒氣寫竹，喜氣寫蘭」，抒發了內在的心境。

書畫創作固然是學養、氣質的表現，但有時在葉公超眼中，也可以是率性與狂狷的行為，擔任政務委員期間，葉公超即曾有以字畫換香菸的逸聞：

很快的，他注意到工友也是個老菸槍。此時也管不得是不是政務委員了，向工友來隻「伸手牌」香菸。但他也不是白抽，順手拿起筆來就是一幅字或畫回報對方。葉氏的字或畫可以賣錢，誰人不知，工友因此發財，也就不足為奇了。葉公超好美食，雖然開銷不小，然除此之外，他自奉甚儉，卻常常靠友人幫他賣畫，支應生活所需。³¹

1968年2月葉公超於國立歷史博物館所舉辦的「太平洋旅行協會第十七屆年會」上演講，提出了「中國的畫家，通常都是將山川融化胸中，然後揮出丹青，向素絹寫其豪情，有筆不到而意到的境界，他們不描寫形象而捕捉神情，這是中國畫的特點，也是欣賞中國畫必須先瞭解的」。對於書法藝術則是強調：

書法的藝術，是線條可粗可細，可虛可實，可圓可方，隨各人的性情而異，通常欣賞書法，多欣賞字的結構，有嚴謹的美，有空間諧調的美，書法在中國是一項很普遍的藝術，許多人到處為人題字、寫招牌，並取酬勞，古時候有人走一處寫一處，也可「走遍天下」。³²

因此他鼓勵有興趣者：「書法的秘訣是寫，除非你拿筆，否則永遠不知如何執筆。」唯有親自參與創作，書法才能隨著個人性情，展現出獨特風格。

1962年秋天，某次在郊遊歸途中，葉公超忽有所感，憶及十年前簽訂的《對日和約》，老同事郭則生則以當年李鴻章簽訂《馬關條約》後的七律詩原韻，寄詩一首給他。葉公超在感慨之餘，以原韻作述懷詩：

黃帽西風白馬鞍，登臨卻笑步為難。歸林倦鳥知安隱，照眼斜陽未覺殘。欲借丹霞弭往轍，不因險巖亂心壇。青山翠竹凌霄節，樂與遊人夾道看。

詩中不僅表現了他中國文學的造詣，更反映出晚年複雜的情緒，以及不如歸去的感懷。³³

晚年賦閒在家時，葉公超常以書畫創作作為情感的寄託，這樣重拾對書畫的心情，一方面是熱愛傳統文化，一方面則是家族的精神傳承。其子葉煒曾提到父親對傳統文化的心情轉折：

1978年冬，父親來探看我初生的女兒的時候，連續三天從早上到黃昏，我們坐在一起，他

給我詳述葉家書畫收藏當中年份較早的部份。當時他已經 25 年沒有碰過這些書畫了，而他手頭上有的只是一份作品題目或書畫家名的清單。憑記憶，父親背誦字畫上的題辭，講述每一幅作品的狀態、書法風格、書法家軼事、其收藏過程和失而復得的故事。父親的憶述不僅把藝術藏品的資料傳授給我；而且借著孫女的出生，透過祖輩的收藏和創作者的精美書畫及其歷代的詩文翰墨，通過墨彩和詩韻，把沉浸在對藝術品欣賞的遐思，化作家族世代追求至美的精神，傳給下一代。³⁴

直至 1981 年 5 月，葉公超還應中華藝術關係機構董事長任克重之邀，與藝文界劉平之、馬子晉等人宴會，會後在寓所內，以合作的方式，在瓷盤及青花釉彩上題詩作畫，並畫上一幅荷花。³⁵上述事蹟，反映出葉公超深厚的傳統文化底蘊，以及勇於創新、充滿藝文熱情的晚年藝事生活，甚至博得了「文藝復興人」(renaissance man) 的美譽，意指對思想、文學、藝術有很廣泛的興趣，且具有全盤了解的全才。³⁶

四、葉公超的書畫創作

葉公超雖早年負笈在外，深受歐美文化的薰陶，但因家學淵源，自幼即受到傳統畫學的洗禮，同時在書法也有深厚的基礎。因此，傳統文化的書畫涵養一直深植其中，且有跨文化的比較，這乃是文化認同的進程。於赴美留學期間學習英詩，之後更推崇英美詩壇中最為著名的詩人艾略特 (Thomas Stearns Eliot)，認為艾略特的詩，與中國傳統詩文的精神極為相近：

艾略特的詩，跟中國的古言詩很相像。第一，中國古言詩喜歡用典故，艾略特也主張用典。典故的好處是使詩來的更簡潔。其次是中國詩沒有虛字，省去虛字可使詩的情緒，濃縮得更為緊湊。³⁷

因此，葉公超雖以學習英詩著稱，同時也對新詩的理論、創作予以積極提倡，但其背後仍有著深厚的傳統文化的精神。

葉公超晚年的藝文生活，即將早年這些文學理論與思維，轉化為實際的藝術創作依據，其藝術創作主要為繪畫與書法，前者以蘭、竹為代表，素有「怒氣寫竹，喜氣寫蘭」的特質；後者則以褚字作為表現。

(一) 蘭、竹繪畫的表現

葉公超於 12 歲時，師從湯滌 (1878-1948，字定之)、余紹宋 (1883-1949，字樾園) 兩人，學習水墨繪畫，而其繪畫表現在水墨，尤其是以蘭、竹聞名，此最為講究筆法濃淡，藉由墨色淡雅，表現出蘭、竹的幽雅姿態。

葉公超的墨竹，則有 1965 年（乙巳年）冬天所寫的〈墨竹〉，其下筆胸有成竹，神態之間表現出耿直的個性。濃淡墨色的使用，對比較為強烈，濃墨筆力雄健，淡墨則有水漬清秀之氣。筆法之間，濃淡轉換的變化，多有韻味，似有含煙帶雨的情景。（圖 1）

中華粥會也收藏了一幅葉公超畫蘭的作品，是創作於 1970 年（庚戌年），題款為「出谷幽蘭，王者之香」，其筆意清閒，挺拔出塵，枝葉墨色濃厚，濃淡墨之間適度的自然呈現。（圖 2）蔡邕《琴操·猗蘭操》曾提到，孔子「自衛返魯，過隱谷之中，見薺蘭獨茂，喟然嘆曰：『夫蘭當為王者香，今乃獨茂，與眾草為伍，譬猶賢者不逢時，與鄙夫為倫也。』」後世則稱蘭花為「王者香」。因此，蘭花之葉態綽約多姿，色澤終年常青，花朵幽香高潔，同時也具有德行高雅、堅持操守、淡泊自得的特性，歷來為文人所喜愛。葉公超之所以喜愛畫蘭，其背後除了有深厚的儒學底蘊之外，或許更有著高雅、淡泊的砥礪與期許。

整體葉公超的蘭、竹作品，多胸有成竹，展現出個人才氣的靈動與氣韻。好友朱自清曾在日記提到葉公超的作畫心得：

（五月七日星期日）今早公超謂北平無春，又無曙光，曙光在愛爾蘭最長，往往及二小時也。又謂宋人畫朝霧，用渲染法，先以水濕紙，俟乾，用墨敷紙上，再畫其他，霧景即現。惟此法後世畫家不用，霧景遂亦無人畫，今惟俞樾園用此法。³⁸

顯示出葉公超的習畫心得，以及對書畫文化的涵養，同時也是師承俞樾園所學的宋人筆法。因此，香港藝術家們對葉公超書畫評價頗高，黎心齋（1901-1988）稱許道：「寫竹至難，公超之蘭竹得梅道人、顧定之、夏昶風規。下筆時又果胸有成竹，故竹葉蘭香，清氣迫人眉宇。」劉秉衡評曰：「葉氏所寫墨竹，挺秀出塵，有飄然灑落之致。」如此蘭、竹的特色與圖像意涵，都反映出葉公超的傳統中國文化精神，也表現出個人性格的內在象徵。黎晉偉稱讚：「公超之書畫，有才人之筆，書卷之氣躍然紙上，其所寫書畫多寄意之作，重精神而不重形態，所謂『胸中有丘壑，紙上無俗塵者，是也。』」

（二）書法的表現

在書法方面，葉公超出身於書香世家，外公為趙之謙（1829-1884，字益甫，號冷君、梅庵）、叔父為葉恭綽（1881-1968，字裕甫、玉虎，號遐庵），皆為藝文界著名人士。趙之謙為清末著名篆刻家、書畫家；而葉恭綽歷任民國初期的交通部司長、次長、總長，家藏書畫豐富，其字遒勁且柔媚，晚年潛心書畫，從事著述與編印佛經。³⁹由於受到叔父葉恭綽的影響，葉公超自幼即學習書畫寫字、修讀經史，同時學習英文，而書法則學習褚體、魏碑，草書則取法懷素，經常臨摹家藏的褚遂良大字〈陰符經〉，爾後以「褚字」聞名，⁴⁰〈陰符經〉同時也是葉公超家族最珍藏的逸品。而葉公超的書法於無意間，與其叔父頗有相似之處，顯示出受到家族藝術涵養的薰陶與影響。⁴¹此後，

在政務繁忙之餘，葉公超偶爾也替人題署、條幅，並自豪以「褚體」見長。⁴²

1965年（乙巳年）冬天，葉公超在書齋「寒之友齋」中，書寫了梁啟超集宋人詞句為對聯，其字體極為娟秀清新，規矩謹嚴，體現了長期學習〈陰符經〉的功力，表現出褚字靈動、跳躍的特性，多用側鋒取勢，一波三折，點畫之間的細輕極盡變化，厚重兼有嫵媚，飄逸不失端莊。（圖3）另一件也是在寒之友齋的書寫作品，是1974年書蘇東坡點燈會客詩的行楷（圖4），可能是因為新得乾隆時期的貂毫筆，提筆試寫，而有此作，此件則展現出渾厚、穩重的筆勢，相較於褚字靈動、跳躍，更別具特色。

此外，葉公超的書畫創作，時常與生活息息相關，反映了對周遭生活的關注。美國阿波羅11號登月艇於1969年7月登陸月球成功，他有感於此事之歷史性，於次年（1970年，庚戌）春天寫詩記道：「登月人歸佳話多，何曾月裡見嫦娥。舉頭望月明如舊，問月無言且放歌。」此幅行草書的灑脫線條，大致看出飄逸的文人書風。⁴³（圖5）

1974年，好友阮毅成出版了《三句不離本「杭」》一書，並寄贈予葉公超，書中主要是訴說杭州掌故，偶然引起了葉公超思鄉之情，於是隨即寫詩寄回贈阮毅成：

一篇說盡臨安事，山外青山樓外樓。展卷淒然懷故跡，年年望斷是神州。

後題為「一夕讀竟杭縣掌故，益增異地悵望鄉邦之思」，字體沉厚兼有靜致，結體嚴謹之中帶有靈活的律動，流暢的行氣之外，卻也透露出葉公超晚年的客居思鄉的鄉愁，以及自我苦悶之情。（圖6）

2014年8月於國立歷史博物館所展出的「粥會九十年粥賢書畫手筭展」，其中有一件書法作品，主要是在早年某次華陽藝苑的聚會中，葉公超應主人陳子和邀請，所題的「碧廬楹帖」，結構嚴謹，筆畫灑落。（圖7）而當時在碧潭成立的粥會，正是匯集了精通書畫金石的大家，如：葉公超畫竹、黃君璧畫石、陳子和畫松，彼此切磋長進，標榜「文人胸襟壯闊，即使是大家，也能放下身段，合繪巨畫」的精神。⁴⁴

晚年葉公超的藝術創作，除了書畫、詩文之外，另有題字、題詩，或餽贈親友，或收藏於各博物館，並於1982年輯錄出版《葉公超先生書畫集》。⁴⁵至2003年，葉公超的子女葉彤、葉煒，把家族五代珍藏的135幅書畫，悉數贈予舊金山亞洲藝術博物館典藏。⁴⁶

從葉公超晚年在臺灣度過的藝文生活中，一如張大千、郎靜山等戰後來臺人士，除了致力於推動藝術的創作與活動之外，也在臺灣延續中國文人生活風格的典範，這種文化形式的展現與文化資本的操作，顯示出多層次的「中華文化在臺灣」的意涵，同時也是臺灣美術的重要文化資產。

五、結語

葉公超曾以外交部長、駐美大使等要職，展現出外交抱負與長才，但晚年則退歸於閒適的藝事人生。從其藝文活動的兩個階段來看，前期為 1926 年返國任教各大學期間主要是致力於英詩與新詩、文學理論，並從事翻譯文學、文學批評；後期則是 1961 年以後卸下官職的晚年，除了倡導書畫教育，參與各項畫會活動，更積極從事書畫創作。藉由葉公超的藝事活動與歷程，可以發現從早年的文學創作與批評理論，轉變為晚年實際的創作經驗，兩者之間的轉化過程，代表著藝術的內涵與功能。同時，藉由藝術文人交流的圖景，部分反映出 1980 年代臺灣的書畫發展，摻雜著文學、藝術，名家、名流的各項多元因素。

對於書畫創作的藝術觀，主要是得力於家學淵源，自幼即受到傳統藝術的洗禮，並師從湯定之、余樾園，因此自小即學畫蘭花、畫竹，並認為無論古人畫蘭或寫竹，都是抒發胸中靈氣，雖重用筆、用墨，仍是意境取勝。留外求學期間，則致力於文學理論與文學批評，更成為日後藝術創作的理論基礎，並將這些文學理論與思維，轉化為實際的藝術創作依據。因此葉公超寄情於書畫，不僅是技法的表現，也是人品學養與氣質的表現，甚至是排遣心中的情感。

而葉公超晚年的藝術創作歷程，是因為從仕途官場離開之後，心境上的調適與轉變，進而反映在書畫的創作表現，主要是「怒而寫竹，喜而繪蘭，閒而狩獵，感而賦詩」，透露出心情的轉折與恬淡。而且不僅藉由書畫的創作，表現出內心的狂狷、感傷等各種複雜情懷之外，更積極參與壬寅畫會的活動，以聯展、個展等方式呈現創作作品，促進藝術文化交流的活絡。而藉由葉公超對於藝術觀與書畫創作，可以理解藝術對生活陶冶與涵養的重要性，並可作為生活自娛與精神寄託的重要途徑。同時，無論是蘭、竹、書法等圖像意涵的呈現，除了反映出葉公超個人內在的性格，更代表著傳統中國文化的精神象徵，藉由來台的遷移，延續並參與了臺灣美術的創作與發展。

值得探討的是，葉公超除了個人創作之外，對於藝術團體的創立與參與，都不遺餘力，例如壬寅畫會、中華民國畫學會等創立，積極推廣各種畫會團體的交流，以及台北市籌建美術館等事宜，都展現出對傳統藝術文化的喜好與情懷，更有助於臺灣藝術文化的推展。而葉公超也如許多戰後來臺的藝文人士，將其傳統中國文人精神與風範，持續在臺灣發展，並持續進行藝術創作，進而成為臺灣美術的奠基者，並有著承擔臺灣美術延續與發展的諸多貢獻。

註釋

1. 「新月派」一詞，主要是指由胡適、徐志摩、聞一多、梁實秋、陳源等人所創立的文學團體，並於 1928 年 3 月由徐志摩、胡適、梁實秋等創立《新月》月刊，而新月社名稱是以泰戈爾（Rabindranath Tagore, 1861-1941）的散文詩《新月集》（Crescent Moon）所命名，主張著重現代的格律詩作，對當時的新文化運動產生了重要的影響。詳參見：吳奔星，〈試論新月詩派〉，

- 《文學評論》，1980年第2期。王宏志，〈新月派綜論〉，收入《文學與政治之間：魯迅·新月·文學史》，臺北：東大圖書股份有限公司，1994年9月。朱壽桐，《新月派的紳士風情》，高雄：翰林文教基金會，2003年。
2. 梁實秋，〈悼葉公超先生〉，收入秦賢次編輯，《葉公超其人其事其文》，臺北：傳記文學出版社，1983年），頁74-75。
 3. 秦賢次，〈葉公超的文藝生活〉，《聯合報》，1981年11月21日，8版副刊。
 4. 中央社訊，〈葉胡兩氏簡歷〉，《聯合報》，1952年2月16日，1版。
 5. 葉公超，〈病中瑣憶〉，《聯合報》，1981年11月20日，8版副刊。
 6. 此類研究成果甚多，不逐一詳列，僅列舉如下：錢復講、郭昭君整理，〈亂世英華：顧維鈞、葉公超與民國時期的外交〉，《傳記文學》，99卷1期，2011年7月，頁25-39。吳翊麟，〈外交奇才葉公超的冷暖人生—英才天妒難為用，落寞斯人獨憔悴〉，《中外雜誌》，79卷2期，2006年2月，頁132-141。蔡慧瑛，〈葉公超外交生涯的頓挫—從外蒙古進入聯合國談起〉，《傳記文學》，83卷4期，2003年10月，頁70-90。林新民，〈為歷史留下見證—葉公超：悲劇的主角〉，《傳記文學》，80卷1期，2002年1月，頁39-45。蔡孟堅，〈葉公超半生浩嘆：從接洽中日和約結識談到交往經過〉，《傳記文學》，54卷4期，1989年4月，頁43-48。李樸生，〈關於葉公超被免駐美大使職事〉，《傳記文學》，41卷3期，1982年9月，頁99-100。
 7. 湯晏，〈「文藝復興人葉公超」〉，《明報月刊》，43卷10期，2008年10月，頁86。張嘉琪，〈葉公超家族的雅集傳統〉，《傳記文學》，88卷6期，2006年6月，頁25-38。
 8. 葉公超，〈新月小說選序〉，收入《葉公超散文集》（臺北：洪範書店，1993年1月），頁213-217。
 9. 葉公超，〈志摩的風趣〉，收入《葉公超散文集》，頁161-163。
 10. 葉公超，〈深夜懷友〉，《文星》，9卷5期，1962年3月，頁5-6。
 11. 葉公超，〈關於非戰士的魯迅〉，收入《葉公超散文集》，頁171-172。
 12. 葉公超，〈病中瑣憶〉，《聯合報》，1981年11月20日，8版副刊。此文發表之後，當時的胡適很不高興，曾對葉公超說：「魯迅生前吐痰都不會吐在你頭上，你為什麼寫那麼長的文章捧他。」
 13. 葉公超，〈我與「學文」〉，《聯合報》，1977年10月16日，12版副刊。
 14. 傅國湧，《葉公超傳》（鄭州：河南人民出版社，2004年1月），頁171-181。
 15. 報訊，〈畫展〉，《聯合報》，1963年1月3日，2版。
 16. 例如畫學舉行第四次會員大會，選出第三屆畫學金爵獎的得主，依序為國畫家傅狷夫、油畫家郭柏川、水彩畫家王藍等。詳見：〈畫學會明會員大會 頒獎最優畫家〉，《聯合報》，1966年1月29日，2版。
 17. 葉公超，〈病中瑣憶〉，《聯合報》，1981年11月20日，8版副刊。

18. 報訊，〈藝訊〉，《聯合報》，1964年6月19日，8版。
19. 報訊，〈藝廊·藝廊·藝廊〉，《聯合報》，1977年12月17日，9版。
20. 報訊，〈葉公超書畫在港創造出售記錄〉，《聯合報》，1966年2月17日，8版。
21. 報訊，〈市府邀七畫家 商籌建美術館〉，《聯合報》，1977年10月25日，6版。
22. 鍾傑，〈葉公超先生與針灸〉，《傳記文學》，40卷2期，1982年2月，頁64-65。
23. 廖新田，〈風格與風範：名家、名流、名士即靜山在台灣〉，《臺灣美術》，92期，2013年，頁4-19。
24. 葉公超，〈論新詩〉，收入《葉公超散文集》，頁64-65。
25. 葉公超，〈寫實小說的命運〉，收入《葉公超散文集》，頁13-14。
26. 陳子善，《葉公超批評文集》（珠海：珠海出版社，1998年10月），〈現實世界與藝術世界〉，頁31。
27. 傅國湧，《葉公超傳》，頁115-116。
28. 葉公超，〈文學·藝術·永不退休〉，收入《葉公超散文集》（臺北：洪範書店，1993年1月），頁221-222。
29. 梁實秋，〈悼葉公超先生〉，收入秦賢次編輯《葉公超其人其事其文》，頁75。
30. 葉公超，〈中國書畫特質與儒家之關係〉，《聯合報》，1963年12月3日，8版。
31. 彭麗美，〈葉公超字畫換香菸〉，《聯合報》，1992年8月24日，24版。
32. 中央社訊，〈葉公超談中國書畫〉，《經濟日報》，1968年2月16日，6版。
33. 廖碩白，〈懷葉公超先生並為他說幾句話—為紀念葉公超先生逝世七週年而作〉，《傳記文學》，53卷5期，1988年11月，頁19。
34. 楊芳芷，〈葉公超家族書畫收藏的背後故事〉，《世界周刊》，2006年6月，頁245-255。
35. 張騰蛟，《文學藝事外交—葉公超傳》（臺北：近代中國出版社，1988年6月），頁269-270。
36. 湯晏，〈文藝復興人葉公超〉，頁86。「文藝復興人」(renaissance man)的說法，是湯晏借用美國中國近代史家費正清(John King Fairbank, 1907-1991)回憶錄裡，提及第一次看到國民政府外交部長葉公超時，稱其為「學貫中西，是一個文藝復興人」，即指葉公超對思想、文學、藝術有很廣泛的興趣，並且具有全盤了解。
37. 梅新，〈葉公超談新月〉，《聯合報》，1976年8月18日，12版副刊。
38. 湯晏，〈「文藝復興人葉公超」〉，頁86。引自《朱自清全集》
39. 葉公超，〈「遐庵書畫選集」跋〉，收入《葉公超散文集》，頁291。
40. 張嘉琪，〈葉公超家族的雅集傳統〉，《傳記文學》，88卷6期，頁35。
41. 梁實秋，〈悼葉公超先生〉，收入秦賢次編輯《葉公超其人其事其文》，頁75。

42. 黃天才，〈公超先生翰墨餘暉〉，收入秦賢次編輯《葉公超其人其事其文》，頁 245-255。
43. 張騰蛟，《文學藝事外交—葉公超傳》，頁 272。
44. 蔡文婷，〈名仕雅集：寧靜致遠中華粥會八十年〉，《光華雜誌》，27 卷 10 期，2002 年 10 月，頁 90-95。
45. 葉公超，《葉公超先生書畫集》，臺北：漢華事業股份有限公司，1982 年。
46. 楊芳芷，〈葉公超家族書畫收藏的背後故事〉，《世界周刊》，2006 年 6 月，頁 245-246。

參考文獻

- 中央社訊（1952）。〈葉胡兩氏簡歷〉。《聯合報》，2 月 16 日，1 版。
- 中央社訊（1968）。〈葉公超談中國書畫〉。《經濟日報》2 月 16 日，6 版。
- 王宏志（1994）。〈新月派綜論〉，收入《文學與政治之間：魯迅·新月·文學史》。臺北：東大圖書股份有限公司。
- 朱壽桐（2003）。《新月派的紳士風情》。高雄：翰林文教基金會。
- 吳翊麟（2006）。〈外交奇才葉公超的冷暖人生—英才天妒難為用，落寞斯人獨憔悴〉。《中外雜誌》，79 卷 2 期，頁 132-141。
- 李樸生（1982）。〈關於葉公超被免駐美大使職事〉。《傳記文學》，41 卷 3 期，頁 99-100。
- 林新民（2002）。〈為歷史留下見證—葉公超：悲劇的主角〉。《傳記文學》，80 卷 1 期，頁 39-45。
- 秦賢次（1981）。〈葉公超的文藝生活〉。《聯合報》，11 月 21 日，8 版副刊。
- 秦賢次編輯（1983）。《葉公超其人其事其文》。臺北：傳記文學出版社。
- 張嘉琪（2006）。〈葉公超家族的雅集傳統〉。《傳記文學》，88 卷 6 期，頁 35。
- 張騰蛟（1988）。《文學·藝事·外交：葉公超傳》。臺北：近代中國出版社。
- 梁實秋（1983）。〈悼葉公超先生〉，收錄於秦賢次編輯，《葉公超其人其事其文》，頁 75。臺北：傳記文學出版社。
- 梅新（1976）。〈葉公超談新月〉。《聯合報》，8 月 18 日，12 版副刊。
- 傅國湧（2004）。《葉公超傳》。鄭州：河南人民出版社。
- 彭麗美（1992）。〈葉公超字畫換香菸〉。《聯合報》，8 月 24 日，24 版。
- 湯晏（2008）。〈文藝復興人葉公超〉。《明報月刊》，43 卷 10 期，頁 86。
- 黃天才（1983）。〈公超先生翰墨餘暉〉，收錄於秦賢次編輯，《葉公超其人其事其文》，頁 245-255。臺北：傳記文學出版社。
- 楊芳芷（2006）。〈葉公超家族書畫收藏的背後故事〉。《世界周刊》，1159 期，頁 245-255。
- 葉公超（1962）。〈深夜懷友〉。《文星》，9 卷 5 期，頁 5-6。

- 葉公超 (1963)。〈中國書畫特質與儒家之關係〉。《聯合報》，12月3日，8版。
- 葉公超 (1977)。〈我與「學文」〉。《聯合報》，10月16日，12版副刊。
- 葉公超 (1981)。〈病中瑣憶〉。《聯合報》，11月20日，8版副刊。
- 葉公超 (1982)。《葉公超先生書畫集》。臺北：漢華事業股份有限公司。
- 葉公超 (1993)。〈「遐庵書畫選集」跋〉，收錄於《葉公超散文集》，頁291。臺北：洪範書店。
- 葉公超 (1993)。〈文學·藝術·永不退休〉，收錄於《葉公超散文集》，頁221-222。臺北：洪範書店。
- 葉公超 (1993)。〈志摩的風趣〉，收錄於《葉公超散文集》，頁221-222。臺北：洪範書店。
- 葉公超 (1993)。〈新月小說選序〉，收錄於《葉公超散文集》，頁213-217。臺北：洪範書店。
- 葉公超 (1993)。〈寫實小說的命運〉，收錄於《葉公超散文集》，頁13-14。臺北：洪範書店。
- 葉公超 (1993)。〈論新詩〉，收錄於《葉公超散文集》，頁64-65。臺北：洪範書店。
- 葉公超 (1993)。〈關於非戰士的魯迅〉，收錄於《葉公超散文集》，頁171-172。臺北：洪範書店。
- 葉公超 (1998)。〈現實世界與藝術世界〉，收錄於陳子善，《葉公超批評文集》珠海：珠海出版社。
- 廖新田 (2013)。〈風格與風範：名家、名流、名士郎靜山在台灣〉，《臺灣美術》，92期，頁4-19。
- 廖碩白 (1988)。〈懷葉公超先生並為他說幾句話—為紀念葉公超先生逝世七週年而作〉。《傳記文學》，53卷5期，頁19。
- 蔡文婷 (2002)。〈名仕雅集：寧靜致遠中華粥會八十年〉。《光華雜誌》，27卷10期，頁90-95。
- 蔡孟堅 (1989)。〈葉公超半生浩嘆：從接洽中日和約結識談到交往經過〉。《傳記文學》，54卷4期，頁43-48。
- 蔡慧瑛 (2003)。〈葉公超外交生涯的頓挫—從外蒙古進入聯合國談起〉。《傳記文學》，83卷4期，頁70-90。
- 錢復講、郭昭君整理 (2011)。〈亂世英華：顧維鈞、葉公超與民國時期的外交〉。《傳記文學》，99卷1期，頁25-39。
- 聯合報報訊 (1963)。〈畫展〉。《聯合報》，1月3日，2版。
- 聯合報報訊 (1964)。〈藝訊〉。《聯合報》，6月19日，8版。
- 聯合報報訊 (1966)。〈畫學會明會員大會 頒獎最優畫家〉。《聯合報》，1月29日，2版。
- 聯合報報訊 (1966)。〈葉公超書畫在港創造出售記錄〉。《聯合報》，2月17日，8版。
- 聯合報報訊 (1977)。〈市府邀七畫家 商籌建美術館〉。《聯合報》，10月25日，2版。
- 聯合報報訊 (1977)。〈藝廊·藝廊·藝廊〉。《聯合報》，12月17日，9版。
- 鍾傑 (1982)。〈葉公超先生與針灸〉。《傳記文學》，40卷2期，頁64-65。



圖 1：墨竹 1965 年



圖 2：寫蘭 1970 年

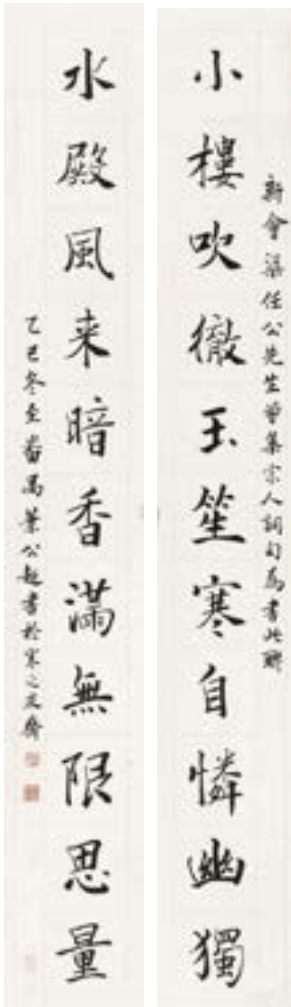


圖3：書梁啟超集宋人詞句 1965年

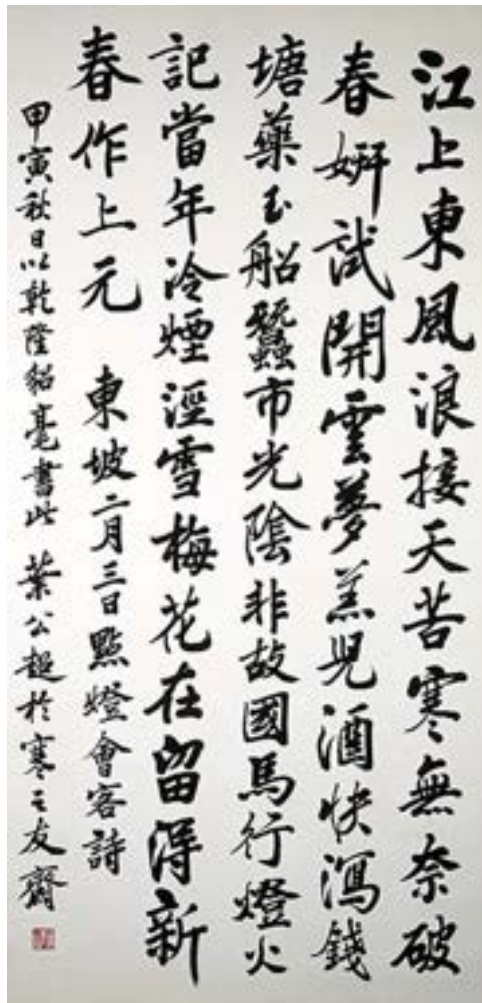


圖4：書東坡詩行楷 1974年

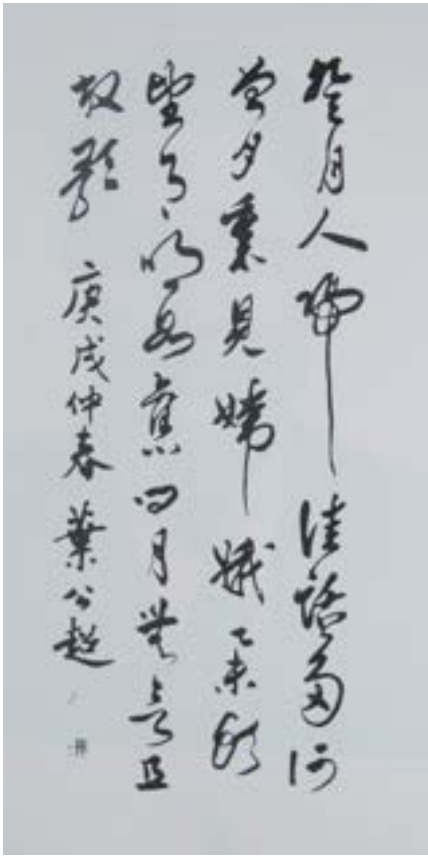


圖 5：登月詩 1970 年



圖 6：葉公超書贈阮毅成 1974 年



圖 7：碧盧楹帖 年代不詳

George K.C. Yeh's Literati's Friendship and Calligraphy-painting Creation

Chi-Yuan Lien

Abstract

George K.C. Yeh was a renowned scholar as well as diplomat, and was also a representative of “New Moon School” of early republic. He has taken some important positions such as minister of foreign affairs, ambassador to Washington, Senior Advisors to the Office of the President of the Republic of China. Except such an extraordinary diplomatic achievement, he also has a specific position in terms of artistic creation. His liberal activity is divided into two periods: the first period is teaching at universities after 1926, and the second, the retirement life after 1961. Yeh had taken traditional poetry and calligraphy-painting education. He was interested in painting orchid and bamboo and his calligraphic style is CHU Suiliang. However, he dedicated to English poetry and literature theories when she studied abroad. After returning his country, he was even eager in literature criticism. He had edited magazines of “New Moon” and “Learning Literature”, promoting literature creation and criticism theory. After at the middle-age, being relieved of this office, he dedicated to the creation of calligraphy and painting. He held solo exhibitions and attended joint art exhibitions. By way of creation of calligraphy and painting, he expressed the wilderness and sadness in his mind. The cultivation of art to live is a quintessential approach to understand his life and spirit. Like masters Zhang Daqian and Long Chin-san, he is one of the models of Chinese literati life style in Taiwan. The development of culture and the manipulation of cultural capital reveal a multi-layered connotation of “Chinese art in Taiwan”, which is also an indispensable part of Taiwan cultural heritage.

Keywords: George K.C. Yeh, Chinese culture, Taiwanese art, calligraphy and painting.

Assistant Professor, Department of History, Chinese Culture University.

金門民宅身堵裝飾題材與構圖組合初探

劉淑音

摘要

金門民宅的裝飾作品，從屋脊、水車堵、牆身到山牆的脊墜，裝飾技法包括了交趾、泥塑、剪黏與彩繪，可以說在裝飾形式、題材、材料技法上，呈現豐富而多元的樣貌。

本文以金門本島境內，2007年之前未經修復新作的民宅，¹其身堵保存完整且足供題材辨識與構圖分析的27戶，針對其裝飾的題材，及堵面之吉物組合與構圖，加以統計、歸納，嘗試理出其規律與原則。

調查結果顯示，民宅左右身堵以螭龍圍爐題材為飾，以及身堵施以邊框裝飾，兩者在台灣本島相當罕見，稱得上是金門民宅裝飾上的特色。而無論左右身堵的花鳥題材，或對看牆身堵的博古花卉題材，均呈現其構圖上的規律。

然而調查的部份案例，疑似有修復不當的問題。相信這類對裝飾圖例的探討，在未來修復工程中作品復原時，能提供實質而有力的參佐。

關鍵字：金門、傳統民宅、裝飾

劉淑音現為國立臺灣藝術大學古蹟藝術修護學系副教授

壹、前言

金門傳統民宅的建築型態相當多樣，其形式多樣的原因，源自於因應移墾時期的不同需求。晉末的移墾時期的初級農漁社會，民宅形式僅作為居住使用與農漁生產活動的空間配置，加上原鄉習性與封建倫理意識形態的體現，使金門在傳統民宅的形式上，營造出與福建沿海一帶類似的閩南樣式。後因明朝的海寇頻仍與清初的改朝之亂，以及風沙之害的防範，民宅建築有了防衛作用的適應性改善。清末大量僑匯的經濟挹注，更使得洋樓的建築風格，漸次的影響了傳統閩南樣式的民宅建築特色。也因此做為更深入探討明末與清代閩南式建築的發展，甚至是與南洋或西洋建築之關係，金門傳統閩南式民宅，提供了珍貴的資料。²

金門傳統民宅承繼閩南建築式樣的另一個因素，是匠師的來源及源流。傳統金門民宅營造的匠師多由福建沿海廈門、惠安一帶渡海而來。³當時至金門參與營建工作的匠師，在工程結束或後落地生根於金門，或承傳弟子的現象時有所聞，即或未有正式師承，兩地匠師在營建過程的互動中亦有所交流。

基於移民的原鄉習性與營造匠師的來源，金門在地緣上，與廈門、惠安一帶有著相當密切的關係，這也使得金門的傳統民宅類型，類似於閩南的傳統民宅，同樣以合院的形式為基礎。

若依平面格局的差異區分，金門的閩南傳統民宅又有「一落二櫺頭」、「一落四櫺頭」、「三蓋廊」、「二落大厝」、「三落大厝」、「突歸」、「落規」、「迴向」、「護龍」等不同類型。這些不同的類型，大致上又可歸類為傳統三、四合院民居類型的「基本形式」，以及傳統合院增建的「衍生形式」。另外的其他型式，包括非對稱性作法的民居，及商業繁榮市集中的店舖住宅（店屋）。

金門民宅的身堵裝飾，因應格局主要應用於基本類型的「三蓋廊」、「二落大厝」、「三落大厝」，以及衍生類型的「二落加突歸」、「增建落規」、「增建護龍」（圖 1）。而基於民宅的私有性，本次調查僅以外觀所及，且為視覺重心所在，位於正立面明間凹壽處的「左右身堵」與「對看牆身堵」為討論對象（圖 2），針對建於清中葉之後⁴，上百年的民宅⁵，以光緒年間⁶所建，完整保存閩式古厝聚落的金沙山后民俗村中的十三間民宅⁷為主，輔以金沙大地民宅⁸，金沙浦邊 44 號、66 號，金城山前 18 號，金城後豐港 7 號，金城官裡 2 號，金湖湖前 43 號、47 號、47-1 號、49 號、57 號，金湖瓊林 92 號、175 號，金寧湖下 148 號，共 27 戶民宅。由於傳統建築裝飾在匠派技藝的師徒相授時，有其會意成誦的口訣和粉本的模仿⁹，故擬藉其未經修復新作、保存完整且足供辨識的左右身堵與對看牆身堵，逐一探討其裝飾題材與構圖的組合，嘗試理出當時可能的構圖原則。

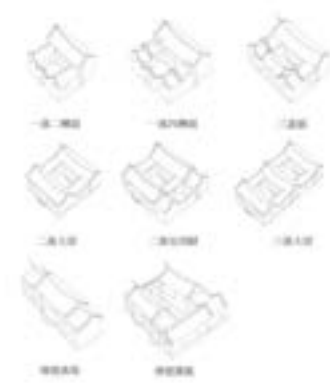


圖 1 金門閩南傳統民宅類型¹⁰ 圖 2 金門民宅明間凹壽的左右身堵與對看堵為裝飾的重要位置

貳、左右身堵的裝飾題材與構圖組合

民宅的正立面，就形同廟宇的三川殿牌樓面，是做為建物主要入口與視覺重心之所在，所以無論是裝飾題材、構圖組合及其所顯示的象徵意涵，可說是建築文化中一個重要的組成部份。

在調查的 27 戶民宅中，其左右身堵在尺寸大小上，一致採取寬高比 2：3 的比例。就材料與施工作法而言，27 戶民宅左右身堵堵面的裝飾包括了泥塑（圖 3）、交趾、磚雕（圖 4）、彩繪工藝，邊框則只應用了交趾、彩繪兩項技藝。足供題材探討的 25 戶案例中，¹¹其裝飾題材則主要分為花鳥題材與螭龍團爐兩大類。此外，山后 74 號以人物為題材¹²，且僅為單例。以下分別就裝飾題材及其立名、構圖組合、象徵涵意等項目，一一加以分析。

一、花鳥題材的立名與構圖組合

（一）花鳥題材的立名

在調查的 27 戶案例中，左右身堵以花鳥為題材者共計 15 戶，花鳥題材之立名計有：「鹿鶴同春」、「金馬玉堂」、「三王圖」、「英雄奪錦」、「鹿燕同春」、「小三王」、「逐祿高昇」、「松鶴遐齡」、「鴻臚首唱」等。

傳統花鳥雕刻圖稿強調斜角構圖，遵守（一）設石填基（二）設定主題（三）稼接主幹（四）營生側枝（五）繁茂枝葉的「構圖五要」，加上雕刻技巧「內枝外葉」的搭接考量，而形成花鳥主題在外、背景枝葉在內的差別¹³，本文擬藉此分別就主題與背景的組合吉物，在構圖上所形成的配置，歸納出其共同的原則。

金門民宅身堵裝飾題材與構圖組合初探

表 1 金門民宅明間左右身堵花鳥題材的裝飾立名、組合吉物與材質一覽表

組合吉物 地點位置		作品 立名	主題吉物					背景吉物			其他 吉物	堵 面 材 料	邊 框 材 質
			祥禽		花卉	瑞獸		禽	樹	獸			
大地 民宅	左	鹿鶴 同春	鶴		月季	鹿	鹿	雙 喜鵲				泥 塑	
	右	金馬 玉堂	錦雞	錦雞	玉蘭 海棠	馬	馬						
山后 58 號 ★	左	三王圖	鳳	鳳	牡丹	麒麟	麒麟		松		日	交 趾	交 趾
	右	英雄 奪錦	老鷹	錦雞		熊	熊		梧 桐		靈芝 、 菊花		
山后 60 號 ★	左	金馬 玉堂	錦雞	錦雞	玉蘭	馬	馬					交 趾	交 趾
	右	鹿燕 同春			梅	鹿	鹿	雙鳥			菊		
山后 61 號 ★	左	三王圖	鳳		牡丹	麒麟			松		日	磚 雕	彩 繪
	右	英雄 奪錦	老鷹	錦雞	山花	熊			梧 桐		月		
山后 68 號	左	花鳥×										彩 繪	彩 繪 ×
	右	花鳥×											
山后 73 號	左	小三王	鳳	鳳	牡丹					雙 馬		交 趾	交 趾
	右	逐祿 高昇			竹	鹿	鹿	喜鵲					
浦邊 66 號	左	三王圖	鳳		牡丹	麒麟					靈芝	交 趾	
	右	英雄 奪錦	老鷹	錦雞	山茶	熊							
山前 18 號	左	松鶴 遐齡	鶴	鶴	松						靈芝 月	泥 塑	彩 繪
	右	逐祿 高昇			竹	鹿	鹿				靈芝 月		
後豐 港 7 號	左	三王圖	鳳		牡丹	麒麟			松		靈芝	泥 塑	
	右	英雄 奪錦	老鷹	錦雞	山茶	熊		蝠 蝠	梧 桐				
官裡 2 號	左	金馬 玉堂	錦雞	錦雞	玉蘭 海棠	馬	馬					泥 塑	彩 繪 ×
	右	鹿鶴 同春	鶴		月季	鹿	鹿	雙 喜鵲					
湖前 43 號	左	三王圖	鳳		牡丹	麒麟	麒麟		松		日	交 趾	交 趾
	右	英雄 奪錦	老鷹	錦雞	山茶	熊			梧 桐				

組合吉物 地點位置		作品 立名	主題吉物					背景吉物			其他 吉物	堵 面 材 料	邊 框 材 質
			祥禽		花卉	瑞獸		禽	樹	獸			
湖前 47 號	左	三王圖	鳳	鳳	牡丹	麒麟			梧桐		靈芝 日	交 趾	
	右	英雄 奪錦	雙鷹	錦雞	山茶	熊					菊花		
湖前 47-1 號	左		鶴	禽	石榴	獅	獅					交 趾	交 趾
	右	鴻臚 首唱	鳳	鷓鴣	佛手	象	象						
湖前 49 號	左	三王圖	鳳		牡丹	麒麟	麒麟		松		日	交 趾	交 趾
	右	英雄 奪錦	老鷹	錦雞	山茶	熊	熊	蝙蝠	梧桐				
湖前 57 號	左	三王圖	鳳		牡丹	麒麟	麒麟		松		日	交 趾	交 趾
	右	英雄 奪錦	老鷹	錦雞	山茶	熊	熊	蝙蝠	梧桐		日		

註 1：表中標示「×」者表示破損嚴重。

註 2：表中大地民宅的民宅類型為二落增建護龍；標示「★」者表示民宅類型為二落加突歸，未標示者表示為二落厝。

如表 1 所示，上述題材雖分佈於金沙、金城、金湖三鎮的不同村落，但在花鳥題材的應用上，均以「三王圖」與「英雄奪錦」的比例最高，計有金沙山后 58 號、61 號，浦邊 66 號，金城後豐港 7 號，金湖湖前 43 號、47 號、49 號、57 號，共計 8 戶。金湖湖前的五戶案例中，不僅在材質工法上同為交趾，其中有四戶身堵的立名均為「三王圖」與「英雄奪錦」，似乎為地緣上同質性的作法。另外，左右身堵在題材的應用上呈現左右對應的關係，其中亦以「三王圖」與「英雄奪錦」成組的關係最為緊密。

「松鶴遐齡」與「逐祿高昇」為台灣廟宇及民宅裝飾中，相當常見的組合立名，但就此次的調查顯示，卻僅見於金城山前 18 號；不過，從金沙山后 73 號與金城山前 18 號兩例得知，「逐祿高昇」立名一般應用於虎邊的慣例，依舊維持並未改變。

若就立名用典的深層性而言，當屬金沙大地民宅右身堵的「金馬玉堂」（圖 5），與金湖湖前 47-1 號右身堵的「鴻臚首唱」（圖 6）。至於湖前 47-1 號右身堵「鴻臚首唱」所對應的左身堵，其畫面由鶴、石榴、雙獅組成，為相當罕見的構圖（圖 7），在立名的辨識上有待專文探究。



左圖 3 金城後豐港 7 號泥塑
身堵「英雄奪錦」



右圖 4 金沙山后 61 號磚刻身
堵「三王圖」



左圖 5 金沙大地民宅右身堵
「金馬玉堂」



右圖 6 金湖湖前 47-1 號右身
堵「鴻臚首唱」



圖 7 金湖湖前 47-1 號左身堵

(二) 花鳥題材的構圖組合

1. 吉物組合

金門民宅的左右身堵，不僅在題材上呈現以花鳥題材為主的相性性，其構圖亦一致的採取祥禽、花樹果實、瑞獸為主的組合。除了比例居高的「三王圖」與「英雄奪錦」之外，用典深層具特殊性的「金馬玉堂」與「鴻臚首唱」，其構圖亦同為以祥禽、花樹果實、瑞獸為主的組合。

其中做為立名組成關鍵的，祥禽計有鳳、凰、老鷹、錦雞、鶴、鸕鶿；花樹果實一項，除了「松鶴遐齡」的松與「逐祿高昇」的竹之外，主要為花與果，計有牡丹、山茶花、玉蘭、海棠、月季、石榴、佛手；至於瑞獸則計有麒麟、熊、鹿、馬、獅子、大象。

而做為背景，與立名組成無關的次要吉物，祥禽計有喜鵲、蝙蝠；做為禽鳥棲息之所的樹種，則相當一致的僅松樹、梧桐兩類；瑞獸則只有單例的馬。

其他純粹為構圖上取得視覺平衡，避免過於留白而安置的吉物，則普遍以靈芝、菊花，或日出雲端、雲中藏月為飾。

2. 畫面構圖

至於祥禽、花樹果實、瑞獸三者畫面的安排上，則均為以太湖石鋪地，做為樹與瑞獸的立點，祥禽則棲於樹梢或翔於天際，形成祥禽在上，花樹果實居中，瑞獸與基石在下的構圖。

樹的主幹呈 45 度朝正門的方向生長，與一般花鳥雕刻的斜角構圖相符，但亦有採取樹的主幹向上直立生長，但以其分枝或花果的枝幹做 45 度的斜角朝向門的方向（圖 8、9）。其中僅金沙大地民宅的左右身堵，其樹枝在堵面上均呈由左下向右上的 45 度斜角生長（如圖 5、11）。

祥禽雖以棲於樹梢或翔於天際為構圖上的原則，王慶臺於〈木作雕造圖例鳳凰別〉一文中提及鳳凰的造樣，「立於地昂首而領其唳，依太湖而處，舍利老幹為依，而支其尾羽華翎而側見」與凰「翔於天而振羽，回首而扇開其尾，或有振翅立樹崗」的原則¹⁴，金沙浦邊 66 號（圖 10）與金湖湖前 43 號、47 號左身堵的「三王圖」，便有鳳立於壽石上的構圖。其中僅 73 號「小三王」的凰，未依原則而呈現立於壽石的造樣。

另一個祥禽為立姿的是鶴，金沙大地民宅左身堵與金城官裡 2 號右身堵「鹿鶴同春」的單鶴（圖 11~12），金城山前 18 號左身堵「松鶴遐齡」（如圖 18）的雙鶴，均採立於太湖石地子上的姿態。

其次，不同於樹的枝幹有朝向正門的斜角構圖趨勢，祥禽在無論是棲於樹梢、翔於天際，或立於壽石，其首尾的方向並無明顯的一致性。



左圖 8 金沙山后 58 號明
間右身堵「英雄奪
錦」



右圖 9 金沙山后 58 號明
間左身堵「三王
圖」



左圖 10 金沙浦邊 66 號左
身堵「三王圖」



右圖 11 金沙大地民宅左
身堵「鹿鶴同春」



圖 12 金城官裡 2 號右身堵「鹿鶴同春」
立鶴與對首雙鹿局部



圖 13 金城官裡 2 號左身堵「金馬玉堂」
對首雙馬局部

至於祥獸的造型，無論麒麟、熊、鹿、馬、獅子、大象，單獸多做回首狀（如圖 4），僅金城後豐港 7 號右身堵「英雄奪錦」的熊（如圖 3），與金湖湖前 47 號左身堵「三王圖」的麒麟，不做回首狀是為例外。而雙獸之間，無論是左右並排或上下並排，雙獸均採同一行進方向，其中一獸亦作回首之姿，形成兩兩相望的畫面（如圖 5~7、13-19）。其中金城官裡 2 號右身堵「鹿鶴同春」的雙鹿（如圖 12），與左身堵「金馬玉堂」的雙馬（圖 13），雖然是兩兩相望，但並非同一行進方向，故不做回首狀。而金沙大地民宅左身堵「鹿鶴同春」的雙鹿，雖為同一方向並行，卻不作回首相望之姿，但雙鹿與鶴之間，仍採相望互動的構圖（如圖 11）。

另外，呼應於樹的枝幹朝向正門的斜角構圖，瑞獸的安排也多置於靠向正門的一側，亦即位於左身堵的瑞獸，均置於堵面的左下，而位於右身堵的瑞獸，則置於堵面的右下；金城官裡 2 號的左右身堵，則是相反的一例，其因呼應樹的枝幹朝向對看牆的斜角構圖，故瑞獸的安排改採置於靠向對看牆的一側。而金沙大地民宅的左右身堵，為了呼應其樹枝在堵面上均呈由左下向右上的 45 度斜角生長，故其瑞獸均置於堵面的右下（如圖 5、12）。

除此之外，即使做為補白之用的日出雲端或雲中藏月，在構圖上亦有其定律，原則上位於左身堵的日月，均補白於堵面左上，相對的位於右身堵的日月，則補白於堵面右上，形成靠向民宅正門的現象。

3.構圖中「雙獸」、「雙禽」的應用

構圖上最值得注意的是「雙獸」、「雙禽」的應用，如金沙大地民宅與金城官裡 2 號「鹿鶴同春」的雙鹿、「金馬玉堂」的雙馬；山后 58 號「三王圖」的鳳和凰與雙麒麟（圖 14）、「英雄奪錦」的

雙熊（圖 15）；山后 60 號「金馬玉堂」的雙錦雞與雙馬、「鹿燕同春」的雙鹿；山后 73 號「小三王」的鳳和凰（圖 16）、「逐祿高昇」的雙鹿（圖 17）；金城山前 18 號「松鶴遐齡」的雙鶴（圖 18）、「逐祿高昇」的雙鹿（圖 19）；金湖湖前 43 號「三王圖」的雙麒麟；湖前 47-1 號左身堵的雙獅（如圖 7）、「鴻臚首唱」的雙象（如圖 6）；湖前 49 號及湖前 57 號「三王圖」的雙麒麟、「英雄奪錦」的雙熊。



左圖 14 金沙山后 58 號左
身堵「三王圖」



右圖 15 金沙山后 58 號右
身堵「英雄奪錦」



左圖 16 金沙山后 73 號左
身堵「小三王」



右圖 17 金沙山后 73 號右
身堵「得祿高昇」



左圖 18 金城山前 18 號左
身堵「松鶴遐齡」

右圖 19 金城山前 18 號右
身堵「得祿高昇」

這種「雙獸」、「雙禽」的應用，在泉州蔡騰迎匠師承作的神岡筱雲山莊門廳左右身堵的「英雄奪錦」與「三王圖」（圖 20~21）¹⁵，以及豐原萬選居門廳左右次間對看牆身堵的「三王圖」¹⁶、「英雄」、「金馬玉堂」、「爵祿封侯」亦見到相似的案例（圖 22~25）。然而上述的「鹿鶴同春」、「金馬玉堂」、「三王圖」、「英雄奪錦」、「松鶴遐齡」、「逐祿高昇」與「鴻臚首唱」等立名，在員光、雀替、束隨等木雕施作的架構材構圖上，卻鮮見「雙獸」、「雙禽」的作法。



左圖 20 神岡筱雲山莊門
廳左身堵「英雄奪
錦」

右圖 21 神岡筱雲山莊門廳
右身堵「三王圖」



左圖 22 豐原萬選居門廳左
次間龍邊對看牆身
堵「三王圖」



右圖 23 豐原萬選居門廳左
次間龍邊對看牆身
堵「英雄」



左圖 24 豐原萬選居門廳右
次間龍邊對看牆身
堵「金馬玉堂」



右圖 25 豐原萬選居門廳左
次間龍邊對看牆身
堵「爵祿封侯」

傳統建築裝飾由於依附於架構材上，受制於尺寸與功能，如做為隔斷的木雕窗櫺，必須滿足「通風」與「透光」的條件，在構圖上必然受到「滿佈」與「均勻」的限制。位於窗櫺相等位置的身堵，雖然無須滿足「通風」與「透光」的條件，但在構圖上仍須在「視覺平衡」的要求下，做均佈的處理。

就立名的組成而言，相同祥禽或瑞獸成雙的出現並非必要。相較於員光、雀替、束隨等架構材的尺寸，大面積的身堵在同一立名、相同組合吉物的構圖上，為求「視覺平衡」的均佈效果，「雙獸」、「雙禽」的作法實屬唯一合理的安排。這與瑞獸和日月或左或右的安排一樣，均為補足花鳥題材身堵因其枝葉無須如木雕「內枝外葉」的搭接考量，而形成的留白。

4.邊框裝飾

左右身堵以花鳥為題材的 15 戶案例中，身堵堵面裝飾有邊框者，計有金沙山后 58 號、60 號、61 號、68 號、73 號，金城山前 18 號，金城官裡 2 號，金湖湖前 43 號、47-1 號、49 號、57 號，共計 11 戶，其中金沙山后 68 號金城官裡 2 號兩戶邊框的彩繪，因已嚴重毀損無法進行題材探討。邊框裝飾的組件包括四角、上下邊框，及左右邊框，九戶案例的裝飾題材與形式，分述如下：

表 2 金門民宅明間花鳥題材左右身堵邊框裝飾一覽表

邊框形式 作品位置		作品 立名	四角	上下邊框		左邊框		右邊框		左右邊框 分段隔物	堵面 材料	邊框 材質		
				上	下	上	下	上	下					
金沙	山后 58 號	左	三王圖	蝙蝠	牡丹惹草		牡丹	菊花	蓮花	月季	v	團花	交趾	交趾
		右	英雄 奪錦	蝙蝠	牡丹惹草		桃子	佛手	石榴	金瓜				
	山后 60 號	左	金馬 玉堂	蝙蝠	牡丹惹草		月季	花卉	蓮花	菊花	v	團花	交趾	交趾
		右	鹿燕 同春	蝙蝠	牡丹惹草		花卉	花卉	花卉	花卉				
	山后 61 號	左	三王圖	蝴蝶	佛手 鳥禽	石榴 鳥禽	×		×		×		磚 雕	彩 繪
		右	英雄 奪錦	蝴蝶	金瓜 鳥禽	桃子 鳥禽	×		×					
	山后 73 號	左	小三王	蝙蝠	牡丹惹草		月季- 長春 白頭	蓮花- 一路 連科	菊花- 舉家 歡樂	山茶- 錦雞 茶			交趾	交趾
		右	得祿 高昇	蝙蝠	牡丹惹草		桃子 鳥禽	石榴 鳥禽	佛手 鳥禽	金瓜 鳥禽				
金城	山前 18 號	左	松鶴 遐齡	蝙蝠	惹草		×		×		×		泥 塑	彩 繪
		右	得祿 高昇	蝙蝠	惹草		×		×					
金湖	湖前 43 號	左	三王圖	蝴蝶	畫	書	山茶	菊花	花卉	花卉			交趾	交趾
		右	英雄 奪錦	蝴蝶	棋	琴	花卉	花卉	花卉	花卉				
	湖前 47-1 號	左		蝴蝶	琴	棋	月季	花卉	菊花	花卉	v	團花	交趾	交趾
		右	鴻臚 首唱	蝴蝶	書	畫×	花卉	花卉	花卉	花卉				
	湖前 49 號	左	三王圖	蝙蝠	佛手	石榴	蘭	竹	蘭	竹	v	團花	交趾	交趾
		右	英雄 奪錦	蝙蝠	瓜	桃實	蘭	竹	蘭	竹				
	湖前 57 號	左	三王圖	蝴蝶	琴	棋	桃實	月季	石榴	菊花	v	團花	交趾	交趾
		右	英雄 奪錦	蝴蝶	書	畫	瓜	花卉	佛手	花卉				

註：表中標示「×」者，表示裝飾已損毀，無從辨識；標示「題材×」者，表示裝飾已損毀，但依例推測可能為該題材。

(1) 四角

左右身堵邊框四角的裝飾或為蝙蝠或為蝴蝶，且左右為同一裝飾題材。其中以蝴蝶裝飾堵邊四角者，計有金沙山后 61 號，金湖湖前 43 號、47-1 號、57 號等四戶，金沙山后 58 號、60 號、73 號，金城山前 18 號，金湖湖前 49 號五戶的四角則飾以蝙蝠。

四角施以蝙蝠的五戶案例，分佈於金沙山后、金城山前、金湖湖前不同村鎮的民宅，顯示以蝙蝠為四角裝飾的作法，並未有明顯的地緣區隔。但就不同村鎮的統計，在四角的裝飾題材上，金沙山后的四戶中有三例為蝙蝠，三例的堵面、邊框均施以交趾裝飾，唯 61 號民宅不僅堵面為磚雕，邊框為彩繪與眾不同外，其四角飾以蝴蝶，亦不同於其他三戶。而金湖湖前的四戶案例，則無論堵面、邊框均施以交趾裝飾，其中高達三戶的四角飾以蝴蝶。

(2) 上下邊框

上下邊框的裝飾題材可分為象徵「三多」的瓜果搭配鳥禽、牡丹惹草、惹草、四藝與瓜果等五項。四藝為琴、棋、書、畫；單一瓜果則以象徵多福多壽多男子的「三多」為主，如多子的石榴和瓜，諧音「福」的佛手，以及象徵長壽的桃實。

在上下邊框的裝飾題材上，金沙的四戶案例有三例為牡丹惹草。金湖湖前的四戶案例中，四角飾以蝴蝶的 43 號、47-1 號、57 號三戶，在上下邊框的裝飾上亦一致採用琴、棋、書、畫；僅四角飾以蝙蝠的 49 號，在上下邊框的裝飾上，同樣異於其他三戶，以象徵「三多」的石榴、瓜、佛手和桃實為其題材。

(3) 左右邊框

左右邊框的裝飾，在形式上均採取分段，但有分段隔物有無之別，分段隔物雖造型上略有不同，但均為團花。

左右邊框的裝飾在題材上，以花、鳥與瓜果組成四種類型。一者單以象徵四季的牡丹、蓮花、菊花、山茶花、月季，還有同為「四君子」的蘭、竹，及其他花卉為飾；一者為象徵「三多」的石榴、瓜、佛手和桃實等瓜果，一者以象徵「三多」的瓜果搭配鳥禽，另一則以象徵四季的花卉搭配禽鳥形成立名的花鳥題材。

左右邊框的裝飾雖為小件吉物，但亦不乏精緻的作品。金沙山后 73 號左身堵的左右邊框上下四件裝飾，以四季花月季、蓮花、菊花、山茶花分別搭配白頭翁、鸞、黃雀、錦雞，組成「長春白頭」、「一路連科」、「舉家歡樂」、「錦雞茶」的立名；右身堵的左右邊框上下四件裝飾，則在石榴、瓜、佛手和桃實的裝飾之外，另增加禽鳥的搭配。

金湖湖前的四戶案例，除了 57 號的左右邊框，其上下四件以花卉與瓜果交替裝飾外，其餘三戶均以花卉為主，且花卉的品類多元，不限於四季代表花卉四種。

綜觀九戶案例的邊框裝飾，金湖湖前的四戶案例，無論是四角裝飾以蝴蝶為主，上下邊框多採琴、棋、書、畫的裝飾，或是左右邊框的裝飾上，以多元的花卉為主等，呼應了其身堵裝飾以「三王圖」與「英雄奪錦」立名為主的現象，再一次凸顯其以地緣而有的同質性作法。

(三) 花鳥題材立名的象徵涵意

傳統工藝在主題的表現上，大量運用「象徵」的手法，將不同的圖文組合而成蘊藏吉語的新圖式。這類藉由物象之諧音、象徵、指事、聯想等手法配合吉祥語，再以圖文表現於民俗工藝的種類相當繁多，有一音所轉、同音異字的安排，有借音取義，組合成典的裝飾構圖。

金門民宅身堵堵面的裝飾立名中，有耳熟能詳者，如「鹿鶴同春」、「三王圖」、「英雄奪錦」、「鹿燕同春」、「松鶴遐齡」與「逐祿高昇」，有用典身層的「金馬玉堂」與「鴻臚首唱」；而邊框的裝飾多數以單一花卉、果實或雜寶為飾，但亦見以花鳥題材為飾的立名，如金沙山后 58 號左右身堵上下邊框「牡丹惹草」，以及金沙山后 73 號左身堵的左右邊框上下四件裝飾，以花鳥組成「長春白頭」、「一路連科」、「舉家歡樂」、「錦雞茶」的立名。茲將其典徵詳述如下：

「鹿鶴同春」，又名「六合同春」，為鹿、鶴、月季花的組合。鹿自古為帝位的象徵，《漢書·蒯通傳》曰：「奉失其鹿，天下共逐之。」鶴為羽族之長，有「一品鳥」之稱，又《相鶴經》稱其「壽不可量」，為長壽的象徵。諧音「祿」為官祿象徵的鹿，也諧音「六」，而有一品鳥之稱的鶴諧音「合」，而《廣群芳譜》稱月季花：因其四季不斷開花，稱長春花。三者組合而成「六合同春」，六合即天地四方，並意涵宇宙。

「三王圖」，為麒麟、鳳凰、牡丹的組合，其分別為獸族之長、百鳥之首和百花之王。麒麟為仁獸，是四靈之一，《大戴禮記》稱「毛蟲三百六十而麟為之長」。鳳凰乃百鳥之首，《大戴禮·易本命》言「有羽之蟲三百六十而鳳凰為之長」，而牡丹則因唐皮日修詠牡丹詩「落盡殘紅始吐芳，佳名喚作百花王」而為花中之王，寓意富貴。若三王中僅取二者的組合，則稱「小三王」。

「英雄奪錦」，又名「英雄得錦」，為老鷹、熊、山茶花、錦雞的組合。熊在傳統工藝的造型宛如獅，但額與頷處，一改獅子之捲毛，而以外張之直毛為之。而據禽經載：「鷹不擊伏鶡，不擊妊，其亦如此。」鶡，即斑鳩，代指弱小的鳥類，妊，孕也，故認為鷹具有英雄的氣概。此圖藉老鷹之鷹同音於「英」，熊與雄同音同聲，與錦雞的「錦」，加上「茶」台語諧音進「奪」「得」，四者組成「英雄奪錦」，亦稱「英雄得錦」。

「鹿燕同春」，據《抱朴子》云：「鹿壽千歲，滿五百歲則其色白」，又鹿與祿同音，因此鹿常用來表示長壽與官祿。又燕子象徵春天，且「燕」諧音「宴」，唐制每年二月的進士科考，新科進士會於杏花園舉行聯誼性宴會，故此立名亦可稱為「祿宴同春」，寓意進士及第。

「松鶴遐齡」，為松與鶴的組合。據《養生要》云：「鶴壽有千百之數」，與龜同為長壽之王，

又松，歲寒而松柏之後凋，冬夏常青的特色，被用以象徵延年益壽、長青不老的吉意。《太平御覽》即曰「藥松柏之膏服之可延年」。松鶴皆象徵長壽延年，常用以表達人們對長壽不老的希冀與祝頌。

「逐祿高昇」，又名「得祿高昇」，為竹與鹿的組合。《花鏡》言竹：「值霜雪而不凋，歷四時而常茂，頗無妖冶，雅俗共賞。」其莖桿中空有節，寓意「謙虛」。傳統吉祥圖案的運用上，常以「竹」音同「逐」，與「鹿」諧音「祿」，合為「逐祿」；又「竹」之台語諧音「得」，故此立名亦可作「得祿高昇」。

「金馬玉堂」，為錦雞、馬、玉蘭、海棠的組合。金馬門是學士待詔的地方，玉堂殿是供侍詔學士議事的地方。「金馬玉堂」舊指翰林院或翰林學士，藉錦雞之「錦」諧音「金」，海棠之「棠」諧音「堂」，與「馬」及玉蘭之「玉」合組為「金馬玉堂」。

「鴻臚首唱」，畫面由鳳、鸕鷀、象、佛手組成。「鴻臚」即「鴻臚寺」，主管國家禮儀安排事務，而「唱名」之制，始於宋代增設殿試，為揭曉登科進士等第和名次的儀式，亦稱之為「傳臚」、「臚傳」、「臚唱」，鴻臚寺官員在儀式上扮演唱名者的角色。清代唱名僅及於一甲前三名，二甲第一名及三甲第一名。鴻臚首唱指狀元揭曉初唱的第一聲。此題藉「鳳」諧音「鴻」，鸕鷀之「鸕」諧音「臚」，佛手之「手」諧音「首」，與象台語諧音「唱」，組成「鴻臚首唱」。

「牡丹惹草」，牡丹花色艷麗燦爛，花形飽滿。自唐以來，牡丹便被稱為百花之王，為高貴的象徵，而宋周敦頤〈愛蓮說〉「牡丹，花之富貴者也」，牡丹又有富貴之意。惹草以波狀、蔓延、曲捲為特色，因其蔓延及不斷成長的特性，一如詩經所謂的「綿綿瓜瓞」，有生命繁衍的意思。而將吉祥惹草做基本的圖形變化，化成爬纏連鎖形狀，於構圖上以四佈均勻，左右對稱的形式呈現，與牡丹合為「富貴萬代」之意。

「長春白頭」，《廣群芳譜》稱月季為薔薇科直立灌木。因其四季不斷開花，稱為「長春花」，《花鏡》亦云：「月季一名斗雪紅，一名勝者，俗民月月紅...四季開花。」吉祥圖案多以月季為題材，一則象徵四季，一則象徵長春；而白頭翁又稱為長春鳥，因其眉、枕羽及喉部為白，形象似鶴髮童顏，象徵長壽白頭，與月季合為「長春白頭」。

「一路連科」，為鸞鷲與蓮花的組合。封建時代，讀書人必須通過各項考試，才能步入仕途。鄉試舉人為乙科，會試進士為甲科，再經皇帝殿試，分甲點元。本圖取鸞與路同音同聲，加上「蓮穎」諧音「連科」，併為「一路連科」，寓意連續科舉及第。

「舉家歡樂」，為菊花和黃雀的組合。菊花又名長壽花，周敦頤譽其為花中隱者，而後人又以其不畏霜寒，象徵品德高潔，用來比喻君子。黃雀又叫做蘆花黃雀，鳴叫聲清脆，性格溫馴活潑。本圖藉菊花的菊與「舉」同音異聲，黃雀的黃諧音「歡」合組為「舉家歡樂」，寓意家庭和樂幸福。

「錦雞茶」，為山茶花和錦雞的組合。《花鏡》言山茶花：「經冬不凋，以葉類茶，故得茶名。」因其耐冬、長青的特性，常用以報春，寓意生機勃勃。錦雞屬雉科雉類中之雉族，其羽華麗，因明

代二品文官補子紋樣為錦雞，而為官位的象徵，吉祥圖案則多取其錦字，與山茶花搭配即民間匠師俗稱的「錦雞茶」，寓意「錦上添花」。

二、螭龍團爐題材的構圖組合

螭龍為龍九子之一，《龍經》云「螭龍為群龍之首，能進退群龍。」因其身軀柔軟蟠曲，線條優美柔暢，傳統裝飾多以數隻對稱的螭龍圍繞成「鼎」形與「瓶」形，通常有軟身造和硬身造¹⁷二式。其中鼎形的螭龍圖像設計，因形似爐，而俗稱之為「螭虎爐」。螭龍團爐題材常見於廟宇的石雕窗櫺、對看牆的裙堵，及格扇的格心。民宅左右身堵以交趾、泥塑、彩繪或磚雕施以螭龍題材的裝飾，在台灣本島相當罕見，稱得上是金門民宅裝飾上的特色。

在調查的 27 戶案例中，左右身堵以螭龍團爐為題材者共計九戶，其中七戶集中於金沙山后民俗村。在施作技法上，除了金沙山后 67 號為磚雕（圖 26）、山后 75 號為交趾（圖 27）、金湖瓊林 92 號為泥塑（圖 28），其餘六戶皆為彩繪（圖 29）。



左圖 26 金沙山后 67 號磚雕
「螭龍團爐」

右圖 27 金沙山后 75 號交趾
「螭龍團爐」



左圖 28 金湖瓊林 92 號泥塑
「螭龍團爐」

右圖 29 金沙山后 72 號 彩繪
「螭龍團爐」

(一) 畫面構圖

以螭龍團爐為題材的九戶案例中，在螭龍的構圖上有其共同點與局部的差異。其造樣以中軸而左右對稱為不變的法則，若將長方形的堵面分為五分，鼎腹居其中三分，上下各一分，上為蓋，下為底座。¹⁸鼎腹由雙螭盤繞成形，螭首於腹頂，有「對首」、「背首」之分，堵面上下之左右角落另置一組對首雙螭。在構造上，八個案例的螭龍均為軟身造，¹⁹僅金湖瓊林 92 號兼具軟身與硬身造，其鼎腹以軟身螭紋盤繞成形，堵面上下之左右角落另置硬身之對首雙螭（如圖 28）。

除了上述的共通原則之外，如表 3 所示，在鼎耳和鼎足、雙螭交尾處的繫物，九個案例略有差異（如表 3）。

(二) 邊框裝飾

左右身堵以螭龍團爐為題材的九戶案例中，身堵堵面除了金湖瓊林 92 號沒有邊框裝飾之外，其餘八戶均裝飾有邊框（如表 4）。邊框裝飾的組件包括四角、上下邊框，及左右邊框，其裝飾題材與形式，分述如下：

有別於花鳥題材左右身堵邊框四角的裝飾僅有蝙蝠、蝴蝶兩種，螭龍團爐題材左右身堵邊框四角的裝飾，除了蝙蝠、蝴蝶之外，尚有「四逸」漁樵耕讀、花卉、四藝、雜寶。

在上下邊框的裝飾題材上，除了與花鳥題材左右身堵相同的花卉、四藝兩項之外，另有風景，及以水族為主的吉祥圖案如「二甲傳臚」、「金玉滿堂」、「彎彎順」等。

至於左右邊框的裝飾，除了山后 71 號為分段有隔物的形式之外，其餘可辨識的四戶均採分段無隔物的裝飾作法。在裝飾在題材上，分段有隔物的 71 號其左右邊框上下四件以山水圖案為飾，

有別於分段無隔物的四戶以花卉為飾。

表 3 金門民宅螭龍團爐題材左右身堵的構圖組合與材質一覽表

構圖組合 地點位置	螭龍 數量	上下 螭首 對背	鼎腹 螭首 對背	鼎耳 繫物	鼎足 繫物	螭龍 口吐 惹草	雙螭交尾處之繫物				堵面 材料	邊框 材質
							左	右	上	下		
山后 66 號 ★	6	對首	背首 對首	單環	磬牌		磬牌	磬牌	磬牌	磬牌	彩繪	彩繪
山后 67 號	6	對首	對首	雙環	雙穗 磬牌	●			磬牌		磚雕	彩繪
山后 69 號	×	對首	背首	×	×		×	×	綵結	×	彩繪	彩繪
山后 70 號	6	對首	對首	雙環	雙穗 磬牌				磬牌	磬牌	彩繪	彩繪
山后 71 號	6	對首	對首	單環 綵穗	磬牌		蝙蝠	蝙蝠	蝙蝠 銜綵	蝙蝠	彩繪	彩繪
山后 72 號	6	對首	對首	磬牌 繫穗	磬牌	●			環	×	彩繪	彩繪
山后 75 號	6	對首	背首	單環 繫垂 穗綵 球	綵結		環	環	環	環	交趾	交趾
浦邊 44 號	8	對首	背首 雙螭	磬牌 繫穗	×		螭首	螭首	×	×	彩繪	彩繪
瓊林 92 號	4	對首	軟身 螭紋	雙環							泥塑	

註 1：表中標示「×」者表示破損嚴重。

註 2：標示「★」者表示民宅類型為二落加突歸，未標示者表示為二落厝。

表 4 金門民宅明間螭龍團爐題材左右身堵邊框裝飾一覽表

構件 地點位置	四角	上下邊框		左邊框		右邊框		左右邊框 分段隔物	堵面 材料	邊框 材質
		上	下	上	下	上	下			
山后 66 號	左	漁樵	風景	×	花卉	*			彩繪	彩繪
	右	耕讀	風景	×	*	花卉				
山后 67 號	左	蝴蝶	菊花	菊花	花卉	花卉			磚雕	彩繪
	右	蝴蝶	菊花	菊花	花卉	花卉				
山后 69 號	左	蝙蝠×	梅花	×	×	×			彩繪	彩繪
	右	蝙蝠×	竹	×	×	×				
山后 70 號	左	蝙蝠 蝙蝠×	菊花	菊花×	花卉×	花卉×			彩繪	彩繪
	右	蝙蝠 蝙蝠×	菊花	菊花×	花卉×	花卉×				

構件 地點位置		四角	上下邊框		左邊框		右邊框		左右邊框 分段隔物	堵面 材料	邊框 材質
			上	下	上	下	上	下			
山后 71 號	左	花卉 圖案	花鳥	×	山水		山水	×	v	彩繪	彩繪
	右	花卉 圖案	花鳥	花鳥×	山水		山水				
山后 72 號	左	琴、棋 書、畫	二甲 傳臚	×	×		×			彩繪	彩繪
	右	犀角杯、笏 板、×、葫蘆	金玉 滿堂	鸞鸞 順	×		×				
山后 75 號	左	蝴蝶	琴	書	花卉	花卉	花卉	花卉		交趾	交趾
	右	蝴蝶	棋	畫	花卉	花卉	花卉	花卉			
浦邊 44 號	左	葫蘆、犀角 杯、×、×	花鳥	×	×		×			彩繪	彩繪
	右	琴、棋 ×、×	花鳥	×	×		×				

註：表中標示「×」者表示裝飾已損毀；標示「題材×」者，表示裝飾已損毀，但依例推測可能為該題材；標示「*」表示遮蔽無法拍攝。

螭龍團爐題材左右身堵的堵面與堵邊以彩繪施作為主，有別於花鳥題材以交趾為主的施作，基於彩繪施作的便利性，在邊框在裝飾題材上明顯的較為多元。

至於堵面與邊框為交趾施作的山后 75 號，雖然施作工法同於山后左右身堵為花鳥題材的四戶，但其上下邊框以四藝為題材，有別於花鳥題材的四戶以牡丹惹草為主的裝飾，反而相似於上下邊框的裝飾採用琴、棋、書、畫的金湖湖前三戶案例。

參、正立面明間對看牆身堵的裝飾題材與構圖

在調查的 27 戶民宅中，其對看牆身堵在尺寸大小上，較左右身堵瘦長，採取寬高比 2：4 的比例。但由於凹壽的深度不若單邊身堵的面闊，對看牆身堵的整體面積略為縮小。也因此，在左右身堵與對看牆身堵底邊等齊的整體佈局下，形成如圖 2 所示，對看牆身堵的頂邊低於左右身堵的頂邊，故於對看牆身堵上另置橫幅文字裝飾的安排。

就材料與施作工法而言，27 戶民宅中，對看牆身堵堵面的裝飾，與左右身堵裝飾一樣包括了泥塑、交趾、磚雕、彩繪工藝，邊框則只應用了交趾、泥塑兩項技藝，與左右身堵交趾、彩繪的應用略有不同。但由於 27 戶案例中，金沙大地民宅對看牆身堵已經損毀，山后 66 號、68 號、69 號、70 號、72 號、74 號，浦邊 44 號，金城官裡 2 號八戶對看牆身堵的彩繪亦已完全褪色，故對看牆身堵探討案例只有 18 戶。至於裝飾內容的探討，僅就裝飾題材、構圖組合兩個項目，予以分析。

一、裝飾題材

有別於左右身堵以花鳥題材與螭龍團爐題材做為裝飾，金門民宅對看牆身堵的裝飾題材，除了金沙山后 71 號為書法，山后 75 號與浦邊 66 號，分別以交趾裝飾「松鶴遐齡」、「逐祿高昇」花鳥題材，以及「庭餘草色邀文藻、座有蘭言愜素心」字聯，以及金湖瓊林 175 號的泥塑「螭龍團爐」題材之外，其餘 14 戶皆為博古花卉題材。

「博古」一詞源自北宋徽宗宣和年間（西元1118-1125年），刻版刊印之《宣和博古圖》。而博古花卉題材之形成，則源於瓶花供養和古器物收藏的風氣。魏晉時期佛教東漸，印度「瓶供」習性傳入，隋唐之後，佛教儀式的宗教供花，演變為觀賞性的日常插花風氣，至宋瓶花供養成為文人雅士日常之室內擺設。濫觴於北宋的古銅器鑑賞風氣，到了明代，隨著文人的崇古與古物市場的興盛，明中葉之後，好古、玩古、博古、鑑古之風，除經常反映在當時文人、士大夫的詩文、雜記、論述中，也出現於現今存世的十六至十八世紀畫作中。

而玩古、鑑古之餘，延續宋代時節插花之俗，這種搭配香鼎、器玩、酒具、花尊的瓶花供養，不僅是文人雅士日常的室內擺設、廳堂供花，至明清更伴隨「歲朝清供」的題材，出現於文人繪畫上，甚至橫向影響建築裝飾，而成「博古」題材。

「博古花卉」的圖像藉由組合鼎彝圭璧、玉石文玩、四季花卉與獅象瑞獸的吉物，用以集瑞徵祥，一如乾隆皇帝於李嵩所繪歲朝圖上的題字：

歲朝宜吉語，喜看歲朝圖，六百年餘畫，三朝景正符，門庭稔賓客，几案列樽壺，和樂盈寧象，萬家俱似無。

是說康熙、雍正、乾隆三朝的安樂祥寧，就如同有六百年歷史的歲朝圖所描述的景象一般。對看牆身堵裝飾「博古花卉」，其用意亦正是希望「歲籥將迴換，春旗引吉祥」²⁰、「年年春帖籥祥和」²¹，用意在取其吉祥的意涵，表示對太平盛世的期望。

二、構圖組合

（一）吉物組合

做為博古花卉題材主要吉物的瓶花，依常例以春牡丹、夏荷蓮、秋菊、冬梅或冬茶的四季代表花卉為主，僅金城後豐港 7 號單例採用「月季花」。《廣群芳譜》稱月季花「因其四季不斷開花，稱長春花。」《群芳譜》言其「逐月一開，四時不絕。」月季因四季開花，用以象徵四季、長春，在意義上同於上述的四季代表花卉相。

除了做為主題的瓶花之外，「獅駝鼎爐」、「象負果盤」無疑的是最為主要的副題，從表 5 的統計中，可以見證瓶花與獅、象、鼎爐、果盤的廣泛應用情況。除了交趾材質的金沙山后 58 號、73 號，金湖湖前 47 號、49 號、57 號（圖 30~31）之外，山后 61 號保有同題材的磚作（圖 32~33）；而坐落於後豐港七號，創建於民國 25 年，為洪克保之子至新加坡經商有成，以僑匯返鄉興建的歷史建築洪克保洋樓，則以泥塑呈現（圖 34~35），同以泥塑施作者尚有金湖瓊林 92 號和金寧湖下 148 號。

九戶案例，分佈於金沙、金城、金湖、金寧不同村鎮的民宅，分別運用不同材質與工法，顯示「獅駝鼎爐」、「象負果盤」的組合並不受地緣區隔，亦不受材質工法的限制。



左圖 30 金湖湖前 57 號
「獅駝鼎爐」



右圖 31 金湖湖前 57 號
「象負果盤」



左圖 32 金沙山后 61 號
「獅駝鼎爐」



右圖 33 金門山后 61 號
「象負果盤」



左圖 34 金城後豐港7號
「獅駝鼎爐」

右圖 35 金城後豐港7號
「象負果盤」

這種「博古祥獅花瓶文物」的構圖，亦是清代承作臺灣中部幾座仕紳宅第的泉派匠師喜作的題材²²。在泉派匠師蔡騰迎施作的神岡筱雲山莊（圖 36~37）、潭子摘星山莊（圖 38~39A），以及社口大夫第對看牆身堵的「博古花卉」交趾上，同樣可見「獅駝鼎爐」與「象負果盤」的組合。



左圖 36 神岡筱雲山莊門
廳龍邊對看牆身
堵「獅駝鼎爐」

右圖 37 神岡筱雲山莊門
廳虎邊對看牆身
堵「象負果盤」



左圖 38 潭子摘星山莊門廳左
梢間左身堵「獅駝鼎
爐」



右圖 39A 潭子摘星山莊門廳
左梢間右身堵「象負
果盤」



圖 39B 修復後的潭子摘星山莊門廳左梢間右身堵
「象負果盤」

表 5 金門民宅對看堵博古花卉題材裝飾吉物一覽表															
作品地點 位置 材質		金沙山后										金城			
		58 號 交		60 號 交		61 號 磚		67 號 磚		73 號 交		山前 18 號 泥		後豐港 7 號 泥	
裝飾吉物		龍邊	虎邊	龍邊	虎邊	龍邊	虎邊	龍邊	虎邊	龍邊	虎邊	龍邊	虎邊	龍邊	虎邊
主 副 題 吉 物	瓶花	月季	蓮	牡丹	牡丹	月季	蓮	牡丹	蓮	月季	蓮	菊	菊	月季	菊
	獅	●				●				●		●		●	
	象		●				●				●		●		●
	鼎爐	●			●	●			●	●				●	
	果盤		●	●			●	●			●	佛	桃		●
次 要 吉 物	旗	●		●						●					
	球	●		●						●		●			
	戟										●				
	磬		●		●		●				●		●		
	琴					●									
	棋					●									
	書						●								
其 他 吉 物	如意	●								●		●			
	水匜			●			●						●		●
	翎毛	●		●						●		●			
	筆插		●												
	筋瓶	●													
	珊瑚		●												
	蝙蝠											●	●		
	蕉葉		●						●						
	銅鏡	●								●			●		
	壽石					●									
	蓋盒	●								●					
	簫管		●								●				
	鰲魚器														
	香箸、鏟										●				
	犀角杯												●		
	靈芝														
	果實			石榴、瓜	橘	橘		石榴、柿							石榴
植物(盆)				菊	蘭	松		花卉						水仙	菊
博古架		●			●	●				●					

註：表中標示「×」者，表示裝飾已損毀，僅能由堵面痕跡推測。

金門民宅身堵裝飾題材與構圖組合初探

作品地點 位置 材質		金湖湖前										金湖瓊林		金寧湖下	
		43號 交		47號 交		47-1號 交		49號 交		57號 交		92號 泥	虎邊	148號 泥	虎邊
裝飾吉物		龍邊	虎邊	龍邊	虎邊	龍邊	虎邊	龍邊	虎邊	龍邊	虎邊	龍邊	虎邊	龍邊	虎邊
主 副 題 吉 物	瓶花	菊	菊	梅花	花卉	山茶	蓮花	牡丹	山茶	蓮花	菊	牡丹		牡丹	蓮花
	獅			×			●			●		●		●	
	象				×			●			●		●		●
	鼎爐	●		●		●		●		●		●		●	
	果盤		●				●		●		●		●		●
次 要 吉 物	旗			●											
	球						●								
	戟														
	磬				●										
	琴														
	棋														
	書														
其 他 吉 物	如意	●	●			●						●		●	
	水匜		●	●			●		●						
	翎毛				●			●			●				
	筆插	●			●		●				●				
	筋瓶			●		●								●	
	珊瑚	●			●		●								
	蝙蝠			●									●		
	蕉葉							●							
	銅鏡														
	壽石							●							
	蓋盒														
	簫管														
	鰲魚器										●		●		
	香箸、鏟													●	
	犀角杯														
	靈芝								●						
	果實	石榴		桃	石榴						桃	石榴			
植物(盆)		水仙	花卉		水仙	菊	竹								
博古架															

而由於「祈求吉慶」與「博古花卉」同為傳統建築對看牆身堵慣用的題材，故在裝飾作法上常將旗、球、戟、磬四項吉物安排於博古花卉的構圖之中，成為「博古花卉祈求吉慶」題材(圖 40~41)。

旗、球、戟、磬也因此「博古花卉」裝飾構圖組合上列為次要吉物之首。在調查的 14 戶案例中，以旗、球、戟、磬為次要吉物的計有七戶，其中以金沙山后 58 號（圖 42~43）與 73 號（圖 44~45）最為經典。



左圖 40 竹東彭宅信好第
龍邊對看牆身堵
右圖 41 竹東蘇氏武功堂
虎邊對看牆身堵



左圖 42 金沙山后 58 號龍
邊對看牆身堵堵
右圖 43 金沙山后 58 號虎
邊對看牆身堵



左圖44 金沙山后73號龍
邊對看牆身堵

右圖45 金沙山后73號虎
邊對看牆身堵

另一成組的次要吉物為有「四藝」之稱的琴、棋、書、畫。金沙山后 61 號為唯一完整具有四項的實例。

除此之外，其他的吉物依其應用案例之多寡，依序為如意、水匜、翎毛、筆插、插有香箸或香鏟的筋瓶、²³珊瑚、蝙蝠、蕉葉、銅鏡、壽石、蓋盒、簫管、鰲魚形器、香箸與香鏟、犀角杯、靈芝、果實、植物盆、博古架，共計 19 種。

其他吉物的作用，主要為了滿足構圖上的「視覺平衡」，在填空之餘讓畫面達到滿佈、密實的效果，與花鳥雕刻「構圖五要」中的繁茂枝葉有異曲同功的效果。

（二）畫面構圖

做為傳統建物對看牆或牆頭排身堵裝飾紋樣的「博古花卉」，在構圖上採取「田」字構圖，這種四分平均的排列方法，最適用於方型畫面，或特別屬立式長方型的佈局。在四個方位均分的狀況下，易於主題賓主關係的協調安置，共有「主題在左」、「主題在右」、「主題在上」、「主題在下」、以及「左上右下」及「右上左下」六種不同的構造²⁴。

而在「主題在左」、「主題在右」的構圖中，做為主題的瓶供在畫面上或左或右，做為副題的「獅駝鼎爐」、「象負果盤」，也因此隨著搭配於花瓶的左右。然而以獅象組合而成的圖例，雖然個別作品因其主題在左、在右的構圖，致使做為副題的獅或象，在畫面上有或右或左的安排，然其成組出現時，以獅為題的作品一定立於建物的左側，亦即龍邊，而以象為題的作品，也必然的立於虎邊所屬的右側。在佛教文化中，文殊菩薩騎獅、普賢菩薩騎象，分別為釋迦牟尼佛的左右脅侍。不禁令人聯想，左獅右象的圖例，源於文殊、普賢騎獅象左右脅侍的可能性。

如前所述，個別作品的構圖因應主題在左、在右的不同安排，致使做為副題的獅或象，在畫面上有或右或左的安排，也就是說，在對看牆堵面的構圖上，獅象的位置有了靠向室內或戶外的差別。在擁有獅象吉物的十戶案例中，除了金湖湖前 47 號由於局部損毀，僅能給予吉物的統計，無法進一步做構圖的探討之外，其餘九戶中，僅金沙山后 61 號（如圖 32~33）與金湖湖前 57 號（如圖 30~31）兩戶的獅象靠外，其餘七戶獅象皆靠屋內一側。

而無論堵面上獅象的位置靠內或靠外，獅象的造型均作回首的姿態，亦即靠外的獅象，因回首的造型，形成面向室內；反之，靠內的獅象，則因回首的造型，形成面向戶外。但金湖瓊林 92 號虎邊對看牆的身堵，不僅在組合吉物中缺少主要吉物的瓶花，其大象亦因應構圖而不作回首狀（圖 46），是九戶案例中唯一的例外。

除此之外，「獅駝鼎爐」、「象負果盤」的形式，也有「獅與鼎爐」或「象與果盤」分開的作法。在九戶案例中²⁵，金沙山后 58 號的龍邊對看牆身堵（如圖 42），與山后 73 號的龍虎兩邊對看牆身堵便採取這樣的形式（如圖 44~45）。金沙山后 58 號與 73 號兩戶，無論是左右身堵的花鳥題材裝飾或對看牆身堵的博古花卉題材裝飾，其交趾作品稱得上是此次調查案例中的精緻代表作。其獅與鼎爐、象與果盤分置於花瓶兩側，這種獅象與所負器物分置的情形，應是匠師為因應獅象上方增置旗、球、戟、磬吉物，成為「博古花卉祈求吉慶」題材時，所作的變化安排。

不僅獅象與所負器物可採分置的作法，也許受限於堵面尺寸，或礙於工資問題，列為主要吉物的獅象，並非必然的存在。金湖湖前 43 號、47-1 號 2 戶，為無獅象，但有鼎爐、果盤的形式；金沙山后 60 號、67 號的對看牆身堵，則為無獅象，但有果盤、鼎爐，且果盤在龍邊，鼎爐在虎邊的形式（圖 47）。同樣地，列為主要吉物的鼎爐或果盤也有精省的案例，金城山前 18 號為有獅象，無鼎爐，但龍虎邊均有果盤的形式（圖 48）。

雖然，博古花卉題材在構圖組合上，偶有這樣例外的案例，但整體而言，由於在左在右的主題，與平鋪對稱下的副題均依循原則而做構圖的安排，故前述做為畫面「視覺平衡」之用的次要吉物和其他吉物，呈現同項吉物安置位置相同的佈局，例如，翎毛均右上左下斜置於瓶身之後，如意均置於獅子腳下的空處，銅鏡均置於獅背後上方，蓋盒則均置於畫面右下插有香箸或香鑪的筋瓶或香箸或香鑪的下方，蕉葉均斜置於瓶身之後（如圖 42~45）。也就是說，只要組合吉物相同的案例，其畫面構圖也幾近於相似，應證傳統建築裝飾在匠派技藝的師徒相授時，有其會意成誦的口訣和粉本的模仿。金沙山后與金湖湖前各自呈現其區域性的作法，推斷便是源自匠派的差異。



左圖 46 金湖瓊林 92 號虎邊
對看牆身堵

右圖 47 金沙山后 67 號虎邊
對看牆身堵



圖 48 金城山前 18 號龍邊對看牆身堵

(三) 邊框裝飾

在對看牆身堵探討的 15 戶民宅案例中，堵面裝飾有邊框者，僅有金沙山后 73 號(如圖 44~45)與金城山前 18 號(如圖 48)兩個案例戶。邊框裝飾的組件與左右身堵相同，包括四角、上下邊框，及左右邊框，其裝飾題材與形式，分述如下：

1.四角

對看牆身堵邊框四角的裝飾，與左右身堵邊框四角的題材一致，或為蝙蝠或為蝴蝶，且左右亦為同一裝飾題材。其中金沙山后 73 號的四角為蝴蝶，金城山前 18 號的四角則飾以蝙蝠。

2.上下邊框

上下邊框的裝飾題材可分為四藝與蝙蝠兩項。金沙山后 73 號龍堵的上邊框為書與筆，下邊框為琴，虎堵的上邊框為畫，下邊框為棋。金城山前 18 號龍虎兩堵的上邊框均為蝙蝠。

3.左右邊框

左右邊框的材質，如前所述為交趾與泥塑兩類。其中，金沙山后 73 號為交趾，金城山前 18 號為泥塑。

左右邊框的裝飾，在形式上採取分段有隔物，分段無隔物兩種類型。金沙山后 73 號為分段無隔物，金城山前 18 號為分段有隔物，上下段以雙錢紋飾分隔。

至於左右邊框的裝飾題材，則無論隔物之有無，兩戶均採左右上下兩段飾以折枝花卉。

肆、身堵裝飾題材的特殊案例

從上述案例的探討得知，金門民宅正立面明間身堵的裝飾題材，在習慣性的作法上，左右身堵以花鳥題材與螭龍團爐題材為主，對看牆身堵則是博古花卉題材，在材質與技法的應用上，兩者同樣採用了泥塑、交趾、磚雕、彩繪四項工藝。但民宅的裝飾畢竟有其自主性，故依舊有多元複雜變化的呈現。

在左右身堵題材的應用上，最為特殊的當屬金沙山后 74 號，其左右身堵以彩繪的人物題材為飾，可惜因嚴重毀損僅餘人物頭部，無法辨識題材立名。

至於對看牆身堵的應用，則有四個特殊案例。金沙浦邊 66 號，在左右身堵的裝飾上，依循了習慣性的作法，採取「花鳥題材」為飾，並使用比例最高的「三王圖」與「英雄奪錦」為立名，但在對看牆身堵的裝飾上，則以「庭餘草色邀文藻、座有蘭言愜素心」的交趾字聯，取代博古花卉題材的作法。山后 71 號以螭龍團爐為左右身堵的題材，但在對看牆身堵的裝飾上，則以宋歐陽修〈相州畫錦堂記〉首段的書法文字為之，龍邊身堵書寫前半段，²⁶虎邊身堵書寫後半段。²⁷其用意應是藉此警醒子孫，效法韓琦身居顯位但不炫耀富貴反引為鑑戒的處世態度。

金湖瓊林 175 號則在對看牆身堵上，以螭龍團爐的泥塑為飾。其鼎腹由背首雙螭盤繞成形，堵面上方之雙螭為對首，下方改以背首雙螭，明顯不同於左右身堵的螭龍團爐造型在上下四角的雙螭全採對首的作法（圖 49）。

而與慣例作法最為不同的當屬沙山后 75 號。其左右身堵的裝飾雖為螭龍團爐題材，但在材質

與技法上，則堵面與邊框均為交趾（如圖 27），至於對看牆身堵的裝飾，則反而採用了左右身堵慣用的花鳥題材，為「松鶴遐齡」、「逐祿高昇」（圖 50）立名的交趾裝飾。山后 75 號螭龍團爐題材的左右身堵，雖然與山后左右身堵為花鳥題材的四戶，在施作工法上同為交趾，但其上下邊框以四藝為題材，有別於花鳥題材的四戶以牡丹惹草為主的裝飾，反而相似於上下邊框的裝飾一致採用琴、棋、書、畫的金湖湖前三戶案例。山后 75 號不僅在題材配置上為特殊案例，其建築形式也不同於山后的其他民宅，推測為不同建造人的因素。²⁸

除此之外，相較於民宅身堵裝飾的題材應用，金門的廟祠則有明顯的區隔，以料羅順濟宮和金沙山后 63 號王氏宗祠為例。料羅順濟宮的身堵位於次間立面與次間對看牆，左次間立面的身堵，畫面為大小雲龍登天，下為海浪，題名「帶子上朝」的泥塑裝飾，右次間立面的身堵，畫面為大小二虎，題名「二虎遊林」的泥塑裝飾；至於次間對看牆的身堵，則為兩組武將與童子的構圖，龍邊武將手持旗，童子手持球，虎邊武將手持戟，童子手持磬，兩堵分別為「祈求」、「吉慶」立名的泥塑裝飾。就裝飾題材的應用而言，料羅順濟宮的身堵裝飾同於一般廟宇。

做為王氏宗祠的金沙山后 63 號，其身堵的位置包括了明間對看牆身堵，以及左右次間立面窗的左右身堵，共計 6 堵。明間對看牆身堵的裝飾以花鳥題材為主，左右立名分別為「小三王」與「春光長壽」；次間左立面窗的左右身堵，以花鳥題材為飾，左右立名分別為「喜上眉梢」與「三絲品蓮」，次間右立面窗的左右身堵，則以博古題材為飾，左身堵畫面的主副題分別為旗、求，立名為「祈求」，右身堵畫面的主副題分別為戟、磬，立名為「吉慶」。做為宗祠的空間，金沙山后 63 號身堵的裝飾題材，似乎介於民宅與廟宇的慣例之間。



左圖 49 金湖瓊林 175 號
對看牆身堵「螭
龍團爐」

右圖 50 金沙山后 75 號
虎邊對看牆身
堵「逐祿高昇」

伍、結語

藉由本次 27 戶民宅的探討，得知金門民宅左右身堵的裝飾，包括了泥塑、交趾、磚雕、彩繪工藝，在題材上分為花鳥與螭龍團爐兩大類，花鳥題材呈現左右對應的關係，螭龍團爐題材則原則上為左右相同的圖案。花鳥題材中又以「三王圖」與「英雄奪錦」立名的比例最高且成組的關係最為緊密。在構圖上則一致採取祥禽、花樹果實、瑞獸為主的組合，並依循祥禽在上，花樹果實居中，瑞獸與基石在下的構圖。其中並有多例採取「雙獸」、「雙禽」的作法，雙獸之間，無論是左右並排或上下並排，雙獸多採同一行進方向，其中一獸作回首之姿，形成兩兩相望的畫面。

民宅左右身堵以螭龍團爐題材為飾，在台灣本島相當罕見，稱得上是金門民宅裝飾上的一大特色。另一個特色則是身堵施以邊框裝飾，此亦是有別於台灣本島民宅身堵裝飾的作法。在本次調查的 27 戶民宅中，高達 19 戶有邊框的裝飾，以花鳥為題材的 11 戶中，邊框保存完整的有九戶，其邊框的四角五戶以蝙蝠為飾，四戶以蝴蝶為飾，且左右為同一題材；上下邊框以花鳥、四藝與果實為題；左右邊框則無論分段或不分段，均以花鳥與果實為主。以螭龍團爐為題材的八戶，其邊框四角的裝飾多了人物、花卉、四藝、雜寶的題材；在上下邊框上，多了風景、水族題材；至於左右邊框的裝飾，則多了山水圖案。螭龍團爐題材的邊框有別於花鳥題材以交趾為主的施作，基於彩繪施作的便利性，在邊框在裝飾題材上明顯的較為多元。

其次，在對看牆身堵的裝飾部份，在技法上其與左右身堵裝飾一樣包括了泥塑、交趾、磚雕工藝，題材則以博古花卉為主。在構圖上則多採取四季瓶花為主題、獅駝鼎爐、象負果盤為副題的組合，並採取「主題在左」、「主題在右」的排列，次要吉物則包括旗、球、戟、磬與琴、棋、書、畫。雖然部份案例並無獅象吉物，但在以獅象為副題的案例中，則均依循獅一定立於建物的龍邊，而象必然立於虎邊的原則。而與左右身堵多採邊框裝飾作法相反的，對看牆身堵以博古花卉為題的 14 戶民宅中，僅兩戶施以邊框裝飾，其四角的裝飾一為蝴蝶，一為蝙蝠；上下邊框的裝飾一為四藝，一為蝙蝠；在左右邊框的作法上，則兩例均採分段，且左右上下兩段均飾以折枝花卉，唯一的差別在於其中一例的上下段以雙錢紋飾分隔。

此外，就裝飾題材與民宅類型而言，並未見直接的關聯，以比例最高的「三王圖」與「英雄奪錦」立名為例，八戶中山后 58 號、60 號、61 號三戶為二落加突歸，金沙浦邊 66 號以及湖前 43 號、47 號、49 號、57 號等五戶均為二落厝。以「鹿鶴同春」與「金馬玉堂」立名為飾的兩戶，其中金沙大地民宅為二落增建護龍，金城官裡 2 號則為二落厝。而民宅類型為二落加突歸的山后 66 號，其左右身堵的裝飾題材，甚至以螭龍團爐取代花鳥題材。這些案例同時也顯示出裝飾題材的應用並不因村落不同而有所差別，這一點在對看牆身堵的題材應用上更為明顯，分佈於金沙、金城、金湖、金寧的 14 戶，一致以博古花卉為其裝飾題材。

除此之外調查結果呈現，金門民宅的身堵裝飾在題材應用上，與廟祠有明顯的區隔。其中，料

羅順濟宮的身堵裝飾同於一般廟宇，金沙山后 63 號的王氏宗祠，做為宗族祭祀的空間，其身堵的裝飾題材，似乎介於民宅與廟宇的慣例之間。

至於為金門民宅身堵裝飾大宗的交趾陶，據李乾朗《金門民居建築》書中所稱，係為外來匠師所作。匠派所屬議題雖非本文主題，但文中所舉金沙山后民宅身堵裝飾，與泉州蔡騰迎匠師於神岡筱雲山莊及豐原萬選居身堵所作之交趾作品，兩者在題材、組合或構圖原則上的相似性，則提供了未來匠派探討的可能線索。

從本文的探討中可以清楚了解，題材與裝飾構圖的內容，其實是有歷史典故做為引用的依據，絕非雜拼而成。但若不能知其所以，則在文化傳遞的演變過程中，是最易遭到誤植或捨棄的。例如，60 號民宅龍虎邊對看牆身堵，從龍邊身堵的牡丹、旗、球、瓶頸和翎毛，以及虎邊身堵的梧桐和磬判決，原為交趾施作（圖 51），這些組合吉物的構圖安排近於同以交趾施作的 73 號（如圖 44）。然而其組合吉物瓶身、果盤、鼎爐、果實、植物等在修復後不僅改以泥塑施作，且堵面反而近於磚雕施作的 67 號，疑是修復過程仿作對象選取的問題（圖 52）。同樣的修復問題在台灣本島也屢見不鮮，如潭子摘星山莊 2007-2010 年的修復工程，應是事前的規劃缺乏對原作圖稿的研究探討，故如圖 39B 所示門廳左梢間右身堵博古交趾中的大象，修復後已不知為何物，不僅失去原作在文化意義上的吉祥祈願，原作中左獅右象、「獅駝鼎爐」、「象負果盤」（如圖 39A）的構圖慣例更失去代代相傳的可能。在倡導文化資產保存重要性的今天，期望藉由本文對裝飾題材與構圖組合的探討，喚起未來修復工程對裝飾藝術圖稿研究的重視。



圖 51 山后 60 號明間龍邊對看牆身堵



圖 52 山后 67 號明間龍邊對看牆身堵

註釋

1. 文中使用之照片為 2007 年筆者第一次現場調查所得。金門民宅的重修機率高，2007 年之資料為歷次調查中未經修復新作的戶數最多的一次。
2. 李乾朗（2000）〈金門古建築的水車埕〉，《金門傳統藝術研討會論文集》，頁 91。臺北市：國立傳統藝術中心籌備處。
3. 洪千惠（1992）《金門傳統民宅營造法之研究》，頁 7，成功大學建築研究所碩士論文。
4. 據陳書毅〈測繪與探究—變遷下的金門傳統合院建築〉一文，「清康熙三年（1664）清兵佔據廈金，頒佈遷界令以防堵鄭氏，至康熙 22 年（1683）之後島民漸返故土，因此金門聚落之復興應於清中葉之後」（海峽兩岸紅磚文化研討會論文集，2014）。另據，李乾朗《金門民居建築》一書，「金門雖有很豐富的陶土，但在清代並不生產陶瓷，在民宅牆體上裝飾彩瓷片或交趾陶，大約始於清代中期以後。」參見該書頁 93。
5. 參見 1978 年漢寶德於李乾朗《金門民居建築》一書之序文。
6. 葉鈞培（2000）〈金門傳統建築之美—淺談山后民俗文化村正立面牆〉一文指出，雖然文獻記載，山后民俗村十八棟建築為光緒二年至二十六年間由王國珍及王敬祥父子所建，但 60 號的門楣上有光緒乙巳年的字樣，光緒乙巳年為光緒 31 年，故推論山后民俗村應是王氏家族出資，返鄉於清光緒初年至光緒 31 年間所建。參見《金門傳統藝術研討會論文集》，頁 227。
7. 金沙山后民俗文化村的十八棟建築，皆屬兩落建築形式，其門牌編碼自 58 號至 75 號。其中除了 63 號的王氏宗祠，及當時做為鄉塾之用的 62 號海珠堂為公共建築，現今分別為禮儀館和民俗文物館之外，其餘十六棟為民宅建築。十六間民宅中，59、64 號與 65 號民宅因已完全重修，故不列為本文討論案例。
8. 金沙大地民宅已無人居住，屋況不佳，但其身堵仍存持完整。其門牌已佚，然因金沙大地的民宅身堵調查僅此一例，故以「金沙大地民宅」指稱。
9. 王慶臺於〈由台灣傳統工藝口訣保存狀況談傳統雕刻技巧的流失原因〉一文中指出，粉本模仿是師傅徒時，技藝能牢記的基礎學習，而繪稿的實務操作得力於口訣的運用。
10. 參考李乾朗（1987）《金門民居建築》，頁 20-25，重新繪製。
11. 金湖瓊林 175 號與金寧湖下 148 號的左右身堵裝飾已毀損不存在，予以排除。
12. 山后 74 號左右身堵的人物題材彩繪裝飾，因嚴重毀損僅餘人物頭部，無法辨識題材立名。
13. 詳參王慶臺（2001）〈中國傳統花鳥木雕稿與書畫體例之差異〉《李梅樹教授百年紀念學術研討會論文集》，頁 380。臺北：國立臺北大學人文學院。
14. 詳見王慶臺（2007）〈木作雕造圖例鳳凰別〉《藝術欣賞》，第三卷第一期，36-37。
15. 神岡筱雲山莊門廳身堵的「英雄奪錦」與「三王圖」，在左右的配置上恰與金門民宅的作法相

反。

16. 豐原萬選居門廳左次間龍邊對看牆身堵的「三王圖」，雙麒麟中其一雖破損，但留有前肢與首的殘跡。
17. 「硬身」即台灣匠師俗稱的「硬團」。「團」指線條構成，裝飾圖案通常使用圓弧曲線，形式柔軟謂之「軟團」。相對於軟團，裝飾圖案使用直線者，謂之「硬團」。「硬身」及「軟身」的語詞，參考自王慶臺（1989），《中國南系閩南地區—臺灣木作螭龍雕刻之研究》一書中的用語。
18. 螭龍團爐圖像上唯一不變的法則為「左右對稱」，心型是構造的主體，如果將長方形立面橫分為五分，心型則居其中三分，上下所餘共兩分；上為蓋之持分，下為台基之持分，其左右對稱法則外，構圖排列就受持分位置的限制而變化。參見王慶臺（1989）《中國南系閩南地區臺灣木作雕刻—螭龍雕刻結構之研究》，頁 32，台北：尚林出版社。
19. 一般常例螭龍團爐裝飾圖案以「軟身造」佔大多數，究其原因，實因「硬身造」必須首尾兼顧，通身轉角的軀折，不容易辨識出主體之所在，加上「軟身造」的主體易於表達，因此現今所見的作品，以「軟身造」佔大多數，圖像上多以側身呈現。參見王慶臺（1989），《中國南系閩南地區—臺灣木作螭龍雕刻之研究》，頁 32-33。
20. 《石渠寶笈續編》第六冊頁 3500，乾隆二十三年〈戊寅歲朝圖〉題字。
21. 《石渠寶笈續編》第七冊頁 3544，乾隆五十六年〈辛亥歲朝圖〉題字。
22. 據李乾朗〈清末民初臺灣的泉派交趾陶初探〉一文指出，清代同治初年臺灣中部的幾座仕紳宅第，其建築風格相似，應同出自泉州匠師之手。目前所知保存於古建築牆體上的交趾陶，年代最早的為神岡呂宅筱雲山莊（西元 1866 年）、其次為臺中北屯文昌祠（西元 1871 年）、神岡林宅大夫第（西元 1875 年）與潭子林宅摘星山莊（清同治末年至光緒初年）。見李乾朗（2001）《臺灣傳統建築匠藝四輯》，頁 77-85。臺北市：燕樓古建築。
23. 「筋瓶」，原為清代「瓶爐三事」之一，「瓶爐三事」集香爐、筋瓶、香盒三物，為焚香必備之物，焚香時中陳香爐，兩旁各置筋瓶與香盒。昔時所焚之香為香丸或香條，故焚香時必備銅箸與銅鏟，「筋瓶」即插香鏟與香箸之用。
24. 詳見劉淑音（1995）〈台灣傳統建築集瑞裝飾的構圖排列與意涵〉《藝術學報》，76，1-15。
25. 在擁有獅象吉物的十戶中，金城山前 18 號僅有獅象而無鼎爐。
26. 〈相州畫錦堂記〉是歐陽修為相州韓琦所建的畫錦堂所寫的記。前半段內文：「仕宦而至將相，富貴而歸故鄉，此人情之所榮，而今昔之所同也。蓋士方窮時，困厄閭里，庸人孺子，皆得易而侮之。若季子不禮於其嫂，買臣見棄於其妻。」
27. 後半段內文：「一旦高車駟馬，旗旄導前，而騎卒擁後，夾道之人，相與駢肩累跡，瞻望咨嗟；而所謂庸夫愚婦者，奔走駭汗，羞愧俯伏，以自侮罪於車塵馬足之間。此一介之士，得志於當

時，而意氣之盛，昔人比之衣錦之榮者也。」

28. 葉鈞培(2000)〈金門傳統建築之美—淺談山后民俗文化村正立面牆〉一文指出，雖然文獻記載，山后民俗村十八棟建築為王國珍及王敬祥父子所建，但據當地居民實際訪談口述，73號民宅為王應盼之父王敬苔所建，75號民宅為王壽凱的長輩所建。據王壽凱先生口述，75號民宅建造時因地不夠，長度不足，不合二落大厝格局，故屋脊作法以馬背取代燕尾，為了增加使用空間，在後落加蓋二樓。參見《金門傳統藝術研討會論文集》，頁192、227。

參考文獻

一、專書

- 王慶臺(1989)《中國南系閩南地區臺灣木作雕刻—螭龍雕刻結構之研究》，台北：尚林出版社。
李乾朗(1987)《金門民居建築》(三版)，臺北市：雄獅圖書公司印行。
李乾朗(2001)《臺灣傳統建築匠藝四輯》，臺北市：燕樓古建築。
黃永川(1984)《中國古代插花藝術》，台北：國立歷史博物館。

二、期刊論文

- 陳芳妹(2001)〈宋古器物學的興起與仿宋古銅器〉《美術史研究集刊》，第10期，頁37-160。
劉淑音(2005)〈台灣傳統建築集瑞裝飾的構圖排列與意涵〉《藝術學報》，第76期，頁1-15。
王慶臺(2007)〈木作雕造圖例鳳凰別〉《藝術欣賞》，第三卷第一期，頁36-37。

三、碩士論文

- 洪千惠(1992)《金門傳統民宅營造法之研究》，成功大學建築研究所碩士論文。

四、研討會論文

- 王慶臺(2001)〈由台灣傳統工藝口訣保存狀況談傳統雕刻技藝的流失原因〉，發表於北京傳統工藝學術研討會。
王慶臺(2001)〈中國傳統花鳥木雕稿與書畫體例之差異〉，《李梅樹教授百年紀念學術研討會論文集》。臺北：國立臺北大學人文學院。
李乾朗(2000)〈金門古建築的水車埕〉，《金門傳統藝術研討會論文集》，頁91-98。臺北市：國立傳統藝術中心籌備處。
葉鈞培(2000)〈金門傳統建築之美—淺談山后民俗文化村正立面牆〉，《金門傳統藝術研討會論文集》，頁187-230。臺北市：國立傳統藝術中心。

金門民宅身堵裝飾題材與構圖組合初探

陳書毅（2014）〈測繪與探究—變遷下的金門傳統合院建築〉，《海峽兩岸紅磚文化研討會論文集》，頁 39-58。金門縣：金門縣文化局。

A Preliminary Study on Decoration's Theme and Composition of Traditional Residences in Kinmen

Liou Shu-Yin

Abstract

In Kin-men, the traditional residences which are known as Southern Fu-kien style buildings were decorated from roofs to walls by various art skills, which are including Koji pottery, clay shaping, ceramics collage and architecture painting, etc. These decorations are also different in shapes, materials and themes.

According to the field survey I did on traditional residences that were unrestored before 2007 in Kin-men, there are only 27 out of 58 residences whose wall decorations have been well preserved. On the basis of the auspicious decoration themes and composition of the wall decorations shown on these 27 traditional residences, I sorted out some patterns.

And also have I found out that the wall decorations such as dragon around the furnace or frames which appear often on traditional residences in Kin-men are quite rare in the island of Taiwan. It can be called Kin-men style design. Regardless the themes of decorations are the birds, flowers, or Vase-Antiquarian, all show patterns on its composition.

It is found that some residences are ruined by inappropriate restoration in my field survey. Hopefully, the analyzations of wall decorations in this article along with other researches on traditional architecture decorations would be a valuable reference while restoring traditional residences and architecture decorations and works.

Keywords: Kin-men, traditional residences, decoration

Associate Professor, Department of Architecture Art conservation, National Taiwan University of Arts.

探究創意與靈感啟發的教育： 從文字到設計的教學實踐

鄭月秀

摘要

本研究以「詩中詩創作法」作為任務達成的手法，融入AA科技大學（代稱）的「設計方法」課程，修課同學共同進行「詩中詩」非線性文本的集體創作，並以此文本做為學科本位課程的靈感和創意啟發元素，在學期結束時，以專業科目中的藝術形式表現出來，主要探討「詩中詩創作法」對於學生創意啟發訓練的影響與表現。本研究將課堂成果的分析著重於心理活動和表現活動2個教學階段，並從眾多的作品走向和風格中歸納出「文意鏡射的創意挑戰」、「精湛到位的創意修飾」、「轉借情緒的創作」、「沿著文字天馬行空的設計」、「詩意化的設計」和「趣味輕設計」等六個創作特性。根據問卷與課堂成果的綜合分析結果發現，詩中詩有利靈感激盪與關聯性創作的培養，視覺詩有效遞減創作構想的障礙，而詩意化的輕設計成品是本計畫產出的優勢。根據研究過程和結果的觀察分析，提出以下3點建議，希冀有助未來他人應用此法導入課程時的規劃考量：

1. 遊戲性有助於靈感的開發。
2. 詩意化有助於美學能力的培養。
3. 集體與分享激勵了創作能量。

關鍵字：設計方法，新詩創作，靈感啟發，藝術融入教育。

壹、緒論

將藝術融入課程是本研究的最初概念，期望透過藝術的手法，有效提升學習成效、增加學習樂趣，進而培養出具備創新和創意的 21 世紀人才。教育的目的在於啟發學生多方面的思考，並培養其道德觀以及未來生活的知識與能力，以及社會性等團體互動能力；課程則應以創造性的教學激發學生學習動機與樂於享受學習，並使其理解在實際生活中如何靈活運用所學。然而藝術的特質在於能培養學生多元智能發展，透過藝術來進行學習，有助於培養各方面的認知技巧，例如：辨別、分析、反省、判斷等能力，此外藝術易於融入其他領域亦可整合多方知識，輔以產生新觀念和全面性的思考，因此以藝術教育落實多元智能教學，能促使學生從活潑且多元的學習中，培養出多方面的處世能力以及發展各方面的才能（林咏欣，2005）。除多元智能理論所提及每種智能都能產生美學之說法外，Read（1956）亦指出教育的目的在於創造出善於各種表現型式的藝術家，簡單來說藉由教育啟發學生在語文智能的學習，而有傑出表現的學生未來或許從事作家、詩人等職業，並進而創造出美好的文句等藝術品。藝術的學習不僅能啟發學生多方面的智能，亦是各項智能最終的表現，顯然藝術與教育間的關係確實密不可分（鄭淳文，2011）。

隨著達達主義為反藝術而藝術的行為之後，藝術的範疇與定義開始有了新的契機，加上科技的進步，讓藝術創作的廣度在 web 2.0 世代中無限上綱的寬大。雖然如此，這樣的改變對於以藝術作為教學方法的推廣，卻有著極為正面的輔助。當藝術的界定不在「唯一和高尚」的時候，萌發創意的機會就會提升，尤其在網路與電腦科技的輔助之下，進入藝術的門檻降低了，當然創意的範圍就廣了。有鑒於此，本研究以網路集體創作為教學運用的手法，將「詩中詩創作法」作為任務達成的手法，融入 AA 科技大學的「設計方法」課程，修課同學共同進行「詩中詩」非線性文本的集體創作，並以此文本做為學科本位課程的靈感和創意啟發元素，在學期結束時，以專業科目中的藝術形式表現出來，主要探討「詩中詩創作法」對於學生創意啟發訓練的影響與表現。

職是，本研究目的在於探究以下議題：

- 一、以詩中詩作為創意啟發的工具，融入「設計方法」的課程訓練，於修課同學的學習成效為何？創作成果的特性風格為何？
- 二、詩中詩作為創意啟發的教學應用為何？
- 三、導入設計項目構想發展的影響與表現為何？
- 四、詩中詩文本選擇對創意靈感的影響與表現為何？

貳、相關文獻

本研究從藝術融入教育的觀點出發，將「詩中詩創作法」結合集體創作的藝術表現概念，讓修課同學以集體共創方式完成詩中詩文本的創作，再以此文本進行本位課程的創意靈感嫁接，將其視

為靈感創意的元素，融入「設計方法」課程。職是，藝術融入教育的文獻乃是本研究的理論基本；詩的玩法和創作的可能性則為課程設計執行的參考核心；合作學習與集體創作則為教學互動的方法。

一、藝術與教育

藝術能促進情感與經驗的表達，然而當課程的學習涵蓋了情感的連結與經驗的體驗，將會是最有效的學習，因此藝術融入課程的價值在於助長學生心靈與心靈的治癒，並進而提高、促進學習成效(Adu-Agyem, Enti, & Peligah, 2009)。最具前瞻與開創性且引領眾多藝術融入教育計畫的Chicago Arts Partnerships in Education[CAPE] (2004) 提倡，視藝術為重要教育引導，並做為改善教學品質與提升學習成效，培養學生批判性思考以及啟發學生創造能力。在美國政府不僅提供多項藝術、音樂、體育器材...等教學補助資源外，亦於教師、校長、行政等人員的藝術培訓研習方面支付了大筆的藝術教育經費(Scott, 2008)。由此可見美國政府藝術融入課程的認同與支持(鄭淳文, 2011)。國際上對於藝術融入課程提高學習效果的研究不在少數，包含美國的Catterall與Waldorf (1999) 以及英國Cochrane與Cockett (2007)、Creative Partnerships (2006) 與Ofsted (2006) 等都認為，藝術融入課程對於學習者、教師、藝術創作者以及教育單位都有顯著的正面影響。

藝術教育必然、也應該成為課程統整的核心(陳朝平、黃王來, 1995; 郭禎祥, 1999; 陳亞萍, 2001; 夏淑琴, 2003; 鄭明憲, 2003)，因為藝術是一種認知的方式，可以自在的貫穿所有領域；藝術是促使人類廣泛、深刻思考的刺激物；藝術是重視且培養多元智慧的領域，孕育了跨學科間所需的思考模式(陳亞萍, 2001)，藉由藝術領域的統整課程，可以使學生達到一個完整而富有意義的學習歷程(林佳玉, 2013)。根據Soden、Seagraves 和 Coutts (2008) 所做的研究結果認為，藝術融入教育設計概要之特徵包含1.以跨領域學習方式讓學生了解基本課程內容，並提高學生成績；2. 提高學生自我學習的主動性；3.支持學生發揮創意及技術，並從中進行協助；4. 促進學生嘗試在，學習上遇到有疑問之題材時，轉換以不同領域間的思考模式進行思考與驗證；5.改善學校學習風氣；以及6.透過豐富的藝術融入課程，從中學習自我表達與表現方式。有鑑於此，本研究將結合集體創作與合作學習的概念，融入課程設計的規劃方式，以達到上述6點的課程特徵。

二、詩的玩法

由於詩所獨具的「不確定性」、「非實用性」以及「似與不似之間」等三項特性，使其足夠承載創意與想像的巨大容量。所謂「詩的不確定感」主要在於詩是由人們所寫，雖然字字清楚但卻又不容易看得清晰，因此給人一種不確定感。另一項「非實用性」特質則在於詩與日常語言的功能差異性，因為詩語言目的不明，意義又模糊且輾轉曲折，多所保留，要說的好像都不在字面上，像諷刺

又像歌詠，又因為這樣詩語言的非實用性而產生一種「似與不似之間」的可貴性(白靈, 2004:9-18)。

藝術創作是從「印象」到「心象」到「意象」的過程，所謂「印象」是來自生活經驗的累積，「心象」則是對印象經驗的回憶和召喚，而「意象」是將印象與心象融合之後的一種概念或想法或意境，再以不同形式的方式呈現為一件藝術創作成品。當這個想法、概念或藝境被表現為詩的形式時，最易與之合作的另類媒介即繪畫，二者互相激盪引發的可能性能出乎創作者本身的意料之外(白靈, 2004)。把文字本身當作圖畫的線條或肌肉，是圖象詩被稱為「具體詩」或「視覺詩」的原因，相較於其他藝術表現的技法與難度，圖像詩玩法是最為直接且不具門檻的一種創作表現方式，對於不熟悉美感訓練的同學也可以透過對文字的直接感受，將想法輔以簡單的視覺元素來表現，例如手繪、圖像拼貼或文字旋轉等。而對於熟悉設計藝術表現技法的同學來說，視覺詩也可以是一項深入的字學造型訓練，透過各種視覺元素搭配字體的排列組合，而得到一件具有深度質感的作品。

三、詩中詩創作法

以結構理論為基礎所開發出來的「詩中詩創作法」，主要該概念是將遊戲的趣味性導入非線性文學的創作。經過實際操作與實驗結果證實此法除了可以提昇文學創作另類的解讀與意境的描繪，更是讀寫雙重閱讀的模式。詩中詩突破傳統文學的限制，讓構思與表現手法變得更為多元，讓文學創作與表現更具藝術性，更具有無限的創意。又因為「詩中詩創作法」的容易性，使得藝術創作的門檻隨之降低，根據過去的研究結果顯示，大部分的訪談者與體驗者都認同了此法應用於教學的未來性很高(鄭月秀、蕭仁隆, 2012)。

所謂詩中詩意旨，修改者必須在原始詩文本結構不變的型態之下，僅以減法方式刪除詩文本的特定文字。透過修改者對詩文本字元之間的意境解讀，修改成或意境相同、或意境不同、或詩題相同、或詩題相異等新作。說穿了，其實就是一種刪刪減減的文字編排遊戲，但由於詩所獨具的「不確定性」、「非實用性」以及「似與不似之間」等三項特性，使其足夠承載創意與想像的巨大容量。此外，詩中詩創作法最嚴格規範的是：不可以改變原始文本的字元結構與排列。所以當被刪去的字元僅能以空白作為結構的替代時，反而加強了詩文本的不確定性，而透過空白的間隔停頓效用，讓讀者在似與不似間咀嚼詩文本散發出來的寓意。

以下用《熱愛生活》這件作品作為詩中詩應用的說明。文中作者以正面陽光的心情去描寫對世界、對未來的不確定感，認為只要秉持熱情、設定目標，即便最後留給世界的只是一抹影子的紀錄，只要熱愛生命，一切都在意料之中。對另一位讀者來說，這首詩可不這麼樂觀，他將詩題改為《鬱之人》，一看題目就覺得這是一首陰鬱負面的情緒，果不其然，他將原作大部分的文字刪除之後，僅留下“我不成功，存在的只是影子”(如表 1)。如此簡短，卻能與原文意境唱反調，想必修改者具有獨到的體會和感受。

達成目標；第三種屬個別學習者對達成學習目標所做的努力與其他學習者沒有相關性。就以上三種學習目標結構來看，第一種合作的目標結構對於團隊成員的相互成長和學習具有最大效益。根據社會互賴論推演的結果，認為透過學習結果及方法的相互依賴，成就合作小組的合作，可增進學生的學習表現及學習興趣（Johnson, D. W. & Johnson, R. T., 1991）。Bandra（1997）則提倡人類藉由觀察及模仿來學習，而合作學習可增加模仿及觀察的機會。在社會建構論的觀點中，強調學習是透過不同觀點之間互相協商的合作結果；在異質小組中，同儕合作可以有效增進學習成效（轉引自張杏如，2007）。

合作學習與集體創作的共通性在於，兩者在過程中皆不是獨立存在或是獨自完成，必須透過團隊成員的協助才能達到理想的效果。於此，本研究整合兩者特質，應用於課程設計的教學方法，以良性的合作學習目標，以及趣味的詩中詩集體創作過程，提升修課同學在「設計方法」中的創意啟發效果。

參、研究設計與執行

根據詩中詩的遊戲規則，本研究建構一個網路創作平台，透過帳號管理，允許使用者註冊後，進行詩中詩的創作與分享。詩中詩網站所聚集的創作成品則成為同學們進行視覺詩創作的靈感來源，最後再以詩中詩和視覺詩做為靈感啟發的來源，導入不同的設計項目。課程結束後以問卷和成果分析方式，探討「詩中詩創作法」對於學生創意啟發訓練的影響與表現。

本研究將「詩中詩創作法」導入雲林科技大學創意生活設計系開設於大二的必修課「設計方法」，為配合學期制度與週次進度安排，課程活動執行時間為 8 週，自 2012 年 10 月初開始到 12 月底結束，修課人數為 52 人。「設計方法」主要在於運用科學理性的方法替代傳統設計師所習慣的經驗判斷法則，讓新手設計者可以透過有效的方法學習設計的表現美學。

一、課程設計

課程活動流程依序劃分為三個階段，第一階段為感覺活動，讓同學有至少 3 週的時間，從自身的環境生活中採集感受，並以新詩方式，用自由且隨意表現段落的方式在詩中詩網站中記錄下來，旨在擴張觀察的敏銳度，以及腦部刺激的靈感激發。第二階段為心理活動，帶領同學一一分享創作的新詩，然後開放 2 週的時間，讓同學在網站中進行詩中詩創作。第三階段表現活動則進入學科本位課程的能力指標訓練，精簡的說，前面兩個階段的創作步驟主要目的在於透過詩的玩味，引發同學在自體生活中的觀察、發現、轉換以及構思的能力，並在第三階段中以符合課程領域的表現方式呈現出來，執行時間為 3 週。以雲科大創設系二年級「設計方法」而言，自「詩中詩文本」擷取文字上的創意元素之後，以文字作為造型應用練習，導入具像詩的創作，接著將圖與文的設計整合融

入完整的設計成品。由於創意生活設計系的課程包含產品設計、場域設計和視覺設計，所以融入設計項目的部分，本研究採自由開放式，讓同學根據挑選的詩，自行決定導入任一設計項目。課程設計概念如下圖所示。

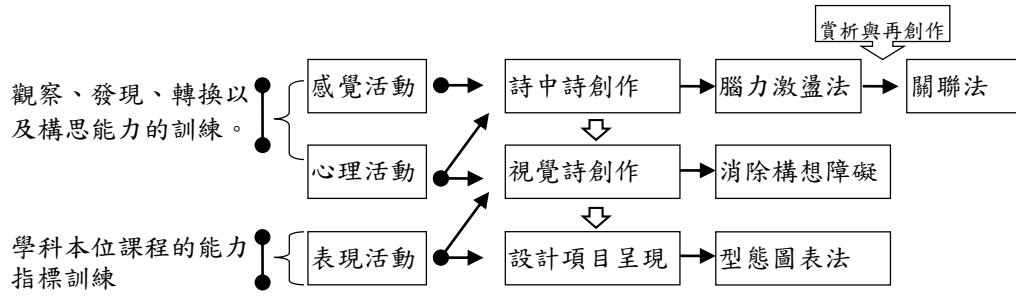


圖 1. 課程設計概念圖 本研究繪製

「詩中詩創作法」乃由非線性文本透過集體共創所得的成果，所以將此歸納為課程的藝術學習指標，包含詩中詩創作、視覺詩創作，以及導入設計項目的概念與草圖開發等。「設計方法」幾乎是所有設計學院的必修課程，主要目的是以科學的方法取代暗箱作業的設計流程，其本意是要在快速變遷的設計工作中提升設計的品質。設計方法專家 Jones（1992）認為設計本身有許多嶄新和不同的概念，包含設計是一種過程、一種參與、一種創造力、一種教育訓練。根據 Jones 的定義，設計方法包含了先期策略、設計策略控制、設計問題探討方法、構想發展方法、問題結構探討方法、設計評估方法等（Jones, 1992）。基於「詩中詩創作法」的特性，本研究將課程融入的目標設定於構想發展方法的階段。Jones 將構想發展方法細分為：腦力激盪法、關聯法、消除構想障礙、型態圖表法等 4 種方法，本研究將此 4 種方法導入此次教學設計的要素與能力指標（表 3）。

表3. 教學設計要素與能力指標

教學要素項目	學科能力指標	藝術學習指標
平行思考訓練- 培養深度聯想的能力	【腦力激盪法】 刺激一組人員迅速產生許多構想	【詩中詩創作】
轉借能力的訓練- 培養舉一反三的多元思考能力。	【關聯法】 幫助設計師面對問題時，能探索和轉變更多不一樣的想法或概念，顧名思義就是把兩個原本獨立的東西連結起來，運用「聯想」和「掛勾」的方法儲存資訊。	【詩中詩賞析與再創作】

觀與察訓練- 培養虛與實的視覺洞悉 能力。	【消除構想障礙】 在一般的搜尋空間產生不出完全可接受的解決方 案時，尋找新的搜尋空間。	【視覺詩創作】
說故事訓練-培養邏輯 與想像結合的能力。	【型態圖表法】 擴展設計問題解決方式的搜尋範圍。	【導入設計項目的概 念與草圖開發】

資料來源：本研究提供

二、問卷與資料編碼

問卷於 8 週課程結束後進行施測，內容分為 5 個部分，包含基本資料、詩題變化的因素、文本選擇的考量因素、視覺詩創作的感想、視覺詩導入設計項目的觀點採集等，除了以李克特 5 點尺度作為認同度量測指標之外，也加入部分開放題，讓填答者寫出感想，共計 36 個題項。5 點尺度對應的數值為：5 分「非常認同」、4 分「大部份認同」、3 分「認同」、2 分「不太認同」，以及 1 分「非常不認同」。研究分析的方式將結合問卷描述性統計、平均數、開放題感想，以及課程三階段所產出的成果作為交叉分析的依據，問卷開放題資料編碼為 (id1-q1) - (id52-q4)，id01 到 id52 為學生樣本代碼，q1 到 q4 為開放題序號編碼。

肆、研究結果分析

教學第一階段心理感覺所產出的原始新詩文本共計 156 首；第二階段心理活動創作的詩中詩共計 452 首；第三階段表現活動視覺詩創作產出 104 件作品，導入 52 件設計作品。課程結束後施測問卷數量為 52 份，全數有效回收。女生共計 43 人，男生 9 人，來自普通高中者 22 人，高職 29 人，綜合高中 1 人。

一、課堂成果分析

課程第一階段的感覺活動主要目的在於培養同學對於文字和新詩的感受，然後透過課堂上的朗誦，分享自己的原始文本創作。這個階段的個人表現，與平常既定的個人表現排序，有很大的差異，同學也藉著這機會，開始挑選自己有所感覺的新詩，進入詩中詩的創作。本研究將課堂成果的分析著重於心理活動和表現活動 2 個教學階段，並從眾多的作品走向和風格中歸納出「文意鏡射的創意挑戰」、「精湛到位的創意修飾」、「轉借情緒的創作」、「沿著文字天馬行空的設計」、「詩意化的設計」和「趣味輕設計」等六個創作特性。

(一) 文意鏡射的創意挑戰

將原始文本修改成另一首意義全反的創作，是這一類同學作品的特色，這類作品在公開分享時最容易獲得同儕的注意，創作者也認為很好玩，可以挑戰自己的創作能力（id21-q1），當然這也是最困難的地方，雖然是同一首詩在做變化，但都要以一個全新不同的角度來觀看這首詩才能有新的觀點（id01-q1）。

陳惠煌在感覺階段所創作的〈赴約〉把大自然當成了約會的主角，隨著山路的蜿蜒，描述了作者對於眼前美景與大器的讚賞。進入心理階段後，作者把自己這首詩再創作了2次，將原本對大自然的賞析鏡射成〈佔有你的美〉，然後是因為害羞而陷入窘境的〈出糗〉。因為詩題的關係，〈佔有你的美〉將原本和大自然對話的讚美轉換成慾望的眼光，然後是佔有了這份美，而〈出糗〉則因為“竊笑、忐忑、沒有事先預料”等字眼成為詩的主軸，原始文本的柔情和詩意剎時全被消滅，取而代之的是“在面前的眼光”一詞呼應了〈出糗〉的尷尬心情。

表 4. 〈赴約〉原始文本與詩中詩文本轉變

赴約/陳惠煌	佔有你的美/陳惠煌	出糗/陳惠煌
剛踏出建築就接到你的邀請	接到 邀請	
你邀請所有人共享你的筵席	共享你的筵席	
你偷偷竊笑著我的驚訝表情	竊笑 的 表情	竊笑
而每個人赴約的方式都不同	而每個人赴約的方式都不同	
踏上赴約的路充滿忐忑的心	忐忑的心	忐忑
一個沒有事先預料到的驚喜	沒有事先預料 的驚喜	沒有事先預料
在我決定赴約的那一刻萌生	在 那一刻萌生	那一刻
你偷偷地就把禮物準備好了		
蜿蜒山路中瘋狂加速的道路	蜿蜒 瘋狂加速	蜿蜒 瘋狂加速
就怕見不到你那最後的容顏	就怕見不到你	就怕
你最美的一刻就是此時此刻	此時此刻	
我要用最佳角度欣賞你的美	你的美	
你不吝嗇地將你的美盡展在眾人面前	在 面前	在
你不擔心眾人那慾望的眼光來佔有你	慾望的眼光 佔有你	面前
筵席結束時任何人都留不住你的腳步		
因為大家知道你將要趕赴下一場筵席		的 眼光

資料來源：本研究提供

李宛青在感覺階段所創作的〈過程〉則是從倒述的時間開始，描述生命歷程中的錯誤、緊張和擔心的情緒，最後再以過來人的口吻，輕鬆的回應過去那段痛苦和老是重蹈覆轍的錯誤，瀟灑的套上過程兩個字。接著作者把同一首詩改成〈美好而憂愁〉，用“你聽”和“默默不語”等字眼強化了詩題所講的似美好卻憂愁的情境。經過再次的精簡，這首詩再次演變成〈香〉並把言語和氣味的感觀互調，讓人從被刪除掉的文字所造就的空白處裡聞香，但其實是“品讀”。

表 5. 〈過程〉原始文本與詩中詩文本轉變

<p>過程/李宛青</p> <p>滴答滴答你聽，</p> <p>時間，總是你追我跑的照著走，</p> <p>什麼時候能夠順利的交棒，還在等，</p> <p>多渴望停止在最棒的那時候，身旁的氣氛當然也跟著芬芳</p> <p>太多顧慮，能夠省些好像也不錯，</p> <p>完美無暇的言語，沾不上那一點邊，</p> <p>選擇上唇貼下唇，默默不語，</p> <p>說錯話了、回答錯了、後悔了、緊張了、拜託來的急好嘛！</p> <p>有多少錯誤重蹈覆轍，有多少苦痛還不是都過來了，</p> <p>想起來甚至還會笑呢！</p>	<p>美好而憂愁/李宛青</p> <p>你聽</p> <p>身旁的氣氛當然也跟著芬芳</p> <p>完美無暇的言語</p> <p>選擇 默默不語，</p>
	<p>香/李宛青</p> <p>你聽</p> <p>芬芳</p> <p>言語</p>

資料來源：本研究提供

(二) 精湛到位的創意修飾

這一類的作品明顯呈現出一種精益求精的創作現象，很多時候參與者選擇沿用原始文本的詩題，專心在原始文字間尋找可以去除的文字，但卻可以增強意境的挑戰，對文字的感受也進入更深層思考 (id05-q1)，不過原始文本的意境為直白或詩意成分多寡，則會影響詩中詩創作的難度(id13-q1)，然而透過了現有文字的侷限所進行的改造，卻促進了參與者更細讀每一個單字的意意和符號

(id40-q1)。當創作的重點回歸到精湛到位的創意修飾，已經成為一種自我挑戰的文字極限過程。

同樣一首〈赴約〉，林莉芳剔除許多描述過程的文字，僅留下“踏上赴約的路、瘋狂加速、就怕見不到你…慾望的眼光都留不住你”，然後同樣取名為〈赴約〉。第一版的〈赴約〉夾雜了許多在赴約當下所萌生的感觸，是這首詩最精彩的地方。第二版的〈赴約〉則是強化了赴約當下的瘋狂情緒，完全是一種熱情和對美的直接表達。前者含蓄婉轉，後者狂熱直接。

表 6. 〈赴約〉詩中詩文本

<p>赴約/林莉芳</p> <p>踏上赴約的路</p> <p>瘋狂加速</p> <p>就怕見不到你</p> <p>是此時此刻</p> <p>你的美盡展</p> <p>慾望的眼光</p> <p>都留不住你</p>
--

資料來源：本研究提供

張菁榕創作的原始文本〈框架〉，描寫一種為創作而創作的無奈心情，生活的框架讓作品的意義只剩下線條和色彩的符號，作者用懇求的語氣，請求別人幫忙她把這個框架拿走。原作者用同一首詩進行詩中詩創作，同樣取名為〈框架〉，只不過第二版強調的是“半強迫的創作與迷失的手。畫面失去了溫度。線條和色彩也遺忘了意義”。在這裡，作者不再呢語什麼原因、什麼時候造成的創作萎靡，而是帶點自我省思味道去檢討作品裡所缺乏的靈氣，尤其一開場的“誰拿框架框住我？”似乎有點自我質疑的意味。

表 7〈框架〉原始文本與詩中詩文本轉變

<p>框架 /張菁榕</p> <p>誰拿框架框住了我?</p> <p>侷限的這雙曾經毫無顧忌愛畫畫與玩手工藝的手</p> <p>曾幾何時</p> <p>已經開始不會親手畫下祝福給真正在乎的人</p> <p>現在只剩下的</p> <p>盡是半強迫的創作與迷失的手</p> <p>畫面失去溫度</p> <p>線條與色彩也遺忘了存在的意義</p> <p>誰幫我把框架拿走</p> <p>誰可以再次給我生活中真實存在美好</p>	<p>框架 /張菁榕</p> <p>誰拿框架框住了我?</p> <p>曾幾何時</p> <p>只剩下</p> <p>半強迫的創作與迷失的手</p> <p>畫面失 溫</p> <p>線條與色彩 遺忘了 意義</p>
---	---

資料來源：本研究提供

(三) 轉借情緒的創作

轉借情緒的創作是這類作品最大的特色，讓原本詩的意境有了起承轉合的過程，從原本單一的創作，演變成系列的故事。由於詩可以讓人放鬆，可以將自己的情緒對應到片段的文字裡，可以從詩中表現內在 (id31-q1)，所以很多參與者選擇用詩境的變化去轉借自己的情緒，因為無須從零開始創作，而是從既有的文本進行發現轉而創作，這對於很多參與者來說，是一件感覺的啟發的過程，因此很容易從現有的詩文本裡，轉借自己的情緒，成為另一件新的創作 (id23-q1, id32-q1, id34-q1, id36-q1, id05-q4)。

林炫臻的原始文本〈啞〉描寫青澀卻靦腆的期待，前大半的文字鋪陳著期待見到帥氣男孩的心情，後半部則是進入想像的境界，想像自己和那帥氣男孩牽手的畫面，只是突然間閃過的清醒，才驚覺原來一切空想，加上以“啞”字為詩題，帶有譏笑自己白日夢的破題性和幽默性。該作者將原始文本進行詩中詩創作，僅留下“你不見，才發現空想不是實現”，並命名為〈空〉，這首詩放棄原始文本對於愛意描寫的詞彙，在大片的空白之後，強調你不見了之後，發現原來空想才應該是事實。很顯然的，在〈啞〉的文意裡，作者確實是只是空想而已，但在〈空〉的文意裡，作者傳達的空其實是一種走過之後，太不真實的事實，所以用“空”來轉借真實的虛假。

表 8.〈啞〉原始文本與詩中詩文本轉變

<p>啞 / 林炫臻</p> <p>放下手邊的一切 就是想見你一面 看你 帥氣的容顏 嶄新 的笑臉 我用 我的靦腆 想像我們牽手的畫面 突然間 你轉身 不見 我才發現 空想不是實現</p>	<p>空 / 林炫臻</p> <p>你 不見 才發現 空想不是實現</p>
---	--

資料來源：本研究提供

從陳珈葳這首〈漸層之間〉隱約可以讀到感情間的曖昧狀態，有一點希望，又好像有一點不確定感，如此來來回回的情緒，最終以自我安慰的語氣，調節了自身不安定的情緒。作者以此詩進行 2 次修改創作，分別為〈指標〉和〈就此〉，隨著文字的遞減，詩的意境從曖昧、忐忑不安的情緒轉變成一種認清事實的宿命，文中的“一瞬間、還不夠...來不及”等字眼，搭配詩題的〈指標〉意涵，似乎傳達了曖昧的界線即將消失。接著是第 3 層的詩中詩創作，從“分飛之後”所留下的大片空白，強烈傳達了傷心、遺憾或是惋惜的情緒，最後留下的“來不及停留”等字眼，似乎是長嘆一口氣之後所表現出來的無奈，於是〈就此〉這個詩題更讓人感受到莫可奈何的結局。這首詩經過 3 次的創作，從最先的微光和希望的情緒，轉變為漸行漸遠的分道揚鑣，最後停在無奈的遺憾裡。

表 9.〈漸層之間〉原始文本與詩中詩文本轉變

<p>漸層之間/陳珈葳</p> <p>分飛了你的愚昧 沒有停止不動的淨水 遙遠的彩色指標 好像可以有承諾 日光曲折也傾了心跳 放心安心一瞬間 還不夠用永遠去飛</p>	<p>指標/陳珈葳</p> <p>分飛了 沒有停止不動的 遙遠的 指標 好像 有 心跳 一瞬間 還不夠 永遠</p>	<p>就此/陳珈葳</p> <p>分飛了 沒</p>
--	---	---------------------------------------

就算未來來不及	來不及	來不及
至少過去停留	停留	停留
漸層裡，沒有清楚的界線	沒有 界線	

資料來源：本研究提供

(四) 沿著文字天馬行空的設計

敘述性文字與非線性文字最大差異在於，傳達一件事情的完整性。前者必須完全清楚交代事件或是意義，才算成功，但後者則是透過跳躍性和文字本身的符號刺激讀者自我聯想和解讀，詩就是屬於後者的功效。由於視覺詩最原始的概念是把文字做為視覺的符號，以圖面（紙張範圍）和元素構成的排列傳達美感的效果，加上文字本身可被讀、可被朗誦以及文字本身的意義等，創造出視覺詩驚人的傳神效果。因為詩的文字很片段，反而增加了創作者對於視覺方面的想像和無邊界的刺激（id036-q2），於是沿著文字天馬行空的設計便成了這次課程成果的特性之一。這一類作品的發想概念都是源自於文字本身意境的解讀，由虛空的意義轉化為實體的設計。

袁子軒將感覺階段所創作的〈我仍待明日〉一詩，經過詩中詩創作的心理過程之後，雖然詩題仍舊沒變，但語氣已經由原本類似勸世講道的冷靜，轉化為精煉且語意深遠的對句。前者描述昨日的種種，或許不夠美好，但殊不知每個昨日原本都是該被期待的今日，語氣間充滿珍惜時光的省思。後者去掉許多描述昨日的過程，僅留下“追打玩鬧...滿心喜悅...淒涼滄桑”等描述過去式的情緒，語氣轉為對自己的一種告誡，因為“今日期待”著。

表 10. 〈我仍待明日〉原始文本與詩中詩文本轉變

我仍待明日/ 袁子軒	我仍待明日/ 袁子軒
如果沒有昨日的追打玩鬧	追打玩鬧
就不會有今天的寂靜冷漠	寂靜冷漠
如果沒有昨日的滿心喜悅	滿心喜悅
就不會有今天的緬懷感傷	緬懷感傷
如果沒有昨日的浪漫豪奢	浪漫豪奢
就不會有今天的淒涼滄桑	淒涼滄桑
當人們追打著今日的不是 疼惜昨日的美好光景	
卻都忘了 如果沒有昨日	

就不會有今日 每一個新的今天 都是值得的期待	今日 期待
------------------------------	--------------

資料來源：本研究提供

袁子軒把〈我仍待明日〉一詩的意涵轉為表現階段視覺詩的創作來源，用文字所建構的圓圈環繞出“如果沒有昨日，就不會有今天”等特大字眼。從具像詩的作品來看，外圍的文字猶如勸世的聲音，總是環繞在我們耳邊，時時刻刻提醒人們，珍惜時間，避免緬懷感傷的昨日，中間斗大的字除了扮演構成原理的對比美感之外，也扮演了每一個讀者的耳朵，當我們將文字內容唸出口時，似乎也同時聽到了背後那些密密麻麻的小字們的聲音。把玩文字是視覺詩最令人玩味的地方，是文字視覺化的第一次轉化。袁子軒從這首視覺詩中聯想到凡事都有的因果關係，又因為圓形的外圈文字，讓他連想到時間流逝的速度，以及人們應隨時處於珍惜時間、注意時間和把握時間的狀態，於是提出這款〈把握時間〉的手錶設計案。



圖 2. 〈我仍待明日〉視覺詩創作
袁子軒繪製



圖 3. 〈把握時間〉產品概念圖
袁子軒繪製

根據作者的創作自述表示，這是一款具有特別意涵的手錶，首先秒針是由 NOW 所構成，分針由 TOMORROW 所構成，時針則由 TODAY 所構成。NOW 象徵著當下，是過的最快的時間，TOMORROW 象徵明日的變動性，因為“現在”的動作而對明天有所改變，TODAY 則是默默的慢慢的就過去了，動作微小到幾乎觀察不到。旁邊的 ONLY 就是今天所剩下的時間，透過液晶顯示逐格下降的指標，便可以用視覺量化的方式感受今天所剩下的時間，作者說：是一隻會讓人把握時間的錶喔。

吳品潔將黃敏慈用詩中詩所作的〈沒有任何理由〉一詩，作為平面設計的靈感啟發來源，創作出〈Soul Go〉明信片。〈沒有任何理由〉描寫一種社會化過程的遺憾，腦袋、眼睛和身體本該為心、為人所主導，但當一個人對大自然、對色彩、對生命的熱忱逐漸消失後，夢想似乎也跟著生鏽不轉動了。詩的最後以“瘋狂的塗滿潤滑劑...”作為結語，隱喻了突然驚醒的人生，然後急急忙忙為構築夢想的零件塗上潤滑劑。吳品潔將同一首詩精簡之後，同樣延續〈沒有任何理由〉的詩題，不過意境卻轉變為對夢想的期待，因為太多的夢想反而容易讓人迷思，尤其文中那句“夢哪裡也去不了”傳達出作者對於夢想、理想或慾望的混淆。吳品潔在自己創作的詩中詩文字裡，截取得到“依著自己的心擺動...夢哪裡也去不了”等字與迷宮的意像連結，設計出猶如視覺幻像的圖像迷宮，傳達作者對於現況如臨迷宮一樣，不停的學習只是為了多鋪造一條康莊大道，但是夢想多了，總把自己搞亂，所以作者說：請跟著靈魂走吧！

表 11. 〈沒有任何理由〉原始文本與詩中詩文本轉變

沒有任何理由/黃敏慈	沒有任何理由/黃敏慈
不知道從哪天開始	哪天開始
腦袋想要選擇自己的生活	腦袋 選擇 生活
眼睛想要學會自己看世界	眼睛 看世界
身體想要依著自己的心擺動	身體 依著自己的心擺動
因為這樣 夢哪裡也不去了	夢哪裡也不去了
所以 記憶開始變得模糊	記憶開始變得模糊
他對葉子的熱忱 就是書本裡那片壓乾的枯葉	
他對顏色的好奇,被時間的洪水沖刷成了一攤黑水	
他對照片的期待,是相框裡硬生生的紙張	
生鏽的夢似乎讓失控佔據	生鏽的夢似乎讓失控佔據
他開始在零件的各個角落 瘋狂的塗滿潤滑劑	他開始在零件的各個角落 瘋狂的塗滿潤滑劑
.....

資料來源：本研究提供



圖 4. 〈Soul Go〉明信片概念圖 吳品潔繪製

(五) 詩意化的設計

設計領域裡的空白是很珍貴的，因為有空白才能讓讀者的思緒有所停歇，進而達到感知和聯想，而這個過程中的情緒轉變便是詩意化所追求的美感。細細咀嚼文字中的情緒，結合圖像與文字的設計，讓使用者可以輕易感受兩者融合的妙處（id05-q2,id17-q2,id21-q2,），是這一類作品的特色，充滿詩意的哲學，不一定是造形或視覺上表現特別好，而是在概念發想時，對於事物和文字連結的轉化特別細柔，然後配上像詩一樣的作品名稱，將作品從造型外觀昇華到“會意會心”的感受（id30-q2）。

林莉芳的原始創作〈向日葵的告白〉用第一人稱的語氣描述身為向日葵本身的造型特徵，有點任性，有點女性的味道，接著是一連串假藉向日葵發言的一長串人際互動心情，最後似乎是一種告白的宣示。整體來看，這首詩裡的向日葵並非重點，而是身為作者的權力所進行的一種宣洩。陳姿璇將這首詩去掉大部份的文字之後，僅留下“我...低下頭來...獨享這份喜悅”等文字，又因為原始文本的內文很長，當大量文字被刪除之後，取而代之的是大片的空白，加上詩題命為〈好〉，如此的構圖形成一種無言卻喜悅的孤芳自賞，而“我”這個角色頓時呈現出一種“陷入思考”的視覺狀。陳姿璇以〈好〉這首詩為起點，分別創作了視覺詩和一件充滿詩意的產品〈自己吃傘〉。從視覺詩

的表現手法可以讀到作者把“我”放在由文字構成的同心圓當中，再以歪斜卻對稱的角度安排“低下頭來”這幾個字，刻意表現“我”的與世隔絕。作者從這件視覺詩的同心圓構圖聯結到雨中撐傘的情景，認為撐傘時刻是一種個人的喜悅，因為傘外是風景，傘內則是內心世界的寫照。一個「我」字加上驚嘆號，傳達一種堅決和不含糊的意志與決心，只是隔了一秒，“我”這個角色突然「低下頭來」，不知道心中盤算著什麼，如同在傘內的情境，傘外的人永遠猜不透裡面的人的表情。然後再停頓一會兒，“我”則開始獨享在傘內的這份喜悅。作者說：一個人的天堂，安靜品嚐，一小片刻的私心，無須分享。

表 12.〈向日葵的告白〉原始文本與詩中詩文本轉變

向日葵的告白/原作者/林莉芳	好/修改者/陳姿璇
<p>這一次 大家不要再搞混了 我！受夠了 或許我跟他有著一樣的大餅臉 但 我敢說 我的劉海一定比他的炫 或許他覺得自己比較受歡迎 但 我敢說 大部分的女性一定恨不得他消失 或許他是個性大方的大好人 但 我敢說 他一定被發過很多張好人卡 所以 請低下頭來 看看我的優點 想想他的缺點 你確定我的心一直是向著你的嗎？ 也許時間久了 我會對你感到厭倦 不再像以前一樣愛你 也許我對你只是迷戀而以 你確定你的心一直都沒變過嗎？</p>	<p>我！</p> <p>低下頭來</p>

也許你不知道自己吸引力有多大 每天早晨只要有你在 我的眼光就不由自主的飄過去 甚至可以一直看著你發愣 好像人生沒有你我就活不下去了 只可惜你高高在上 我只好把這份心情留在我心中 獨享這份喜悅	
--	--

資料來源：本研究提供

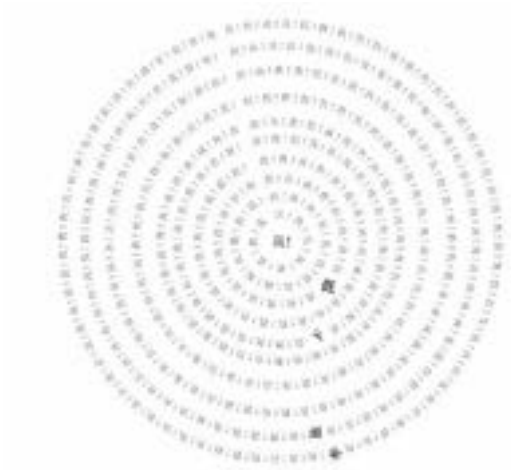


圖 4.〈我〉視覺詩創作 陳姿璇繪製



圖 5.〈自己吃傘〉產品概念圖 陳姿璇繪製

林秀綦創作的原始文本〈淚〉，用流星雨做為心情的轉嫁，每一顆被墜落的流星都是經過幾億光年的路程和路上的磨擦，才讓地球的我們看見。對作者來說，流星雨的美麗其實是淒美的，只有有心想看流星雨的人們，才會抬頭注意天空的動靜。流星如同女人的眼淚一般，有心的“他”才會關心女人這眼淚背後的故事，如果不在乎了，這眼淚自然就不被看見了。原作者把〈淚〉轉化成同名的具象詩，用“目”（象形文字裡所代表的眼睛意思）字構成眼睛的型狀，再用“淚”字構成淚水的線條，在這首具象詩裡頭已經讀不到原始文本裡描述的流星或淒美的故事，而是一連串令人心疼的淚珠。從具像詩裡的淚珠出發，作者結合原始文本所提到的“隱約可見或不見”的情緒，轉化成由玻璃珠串成的珠簾，用透明玻璃的純淨、易碎代表心碎的符號，而珠簾懸吊空中的搖曳，則表示無奈和不安的情緒。由詩裡面文字所串成的珠珠，猶如眼淚和流星一般，一滴一滴往下墜落下。因為

這些由文字構成的玻璃珠，強化了詩意特質，雖然作品本身的成熟度不高，但以“創意靈感啟發”的角度來看，詩意的創作已經跳脫視覺本身的層次了。

表 13.〈淚〉原始文本

淚/林秀蕻
這一刻 我多希望你看見我
像流星雨一樣
一道一道墜落的眼淚
那一顆 是無奈
在一層一層的阻礙之下
是天候也好 是距離也好
無奈 看不見
那一顆 是心碎
在一次一次的爭辯之中
是時間也好 是收訊也好
心碎 看不見
那一顆 是不安
在一遍一遍的確認過後
是運氣也好 是多愁善感也好
不安 看不見
而這一刻
我多希望你看見我
像期盼能對流星雨許願一樣
期盼能聽見你的諒解
就像你常說
流星 在嘉義 很平常
你卻不像平常一樣
看見我的眼淚

資料來源：本研究提供

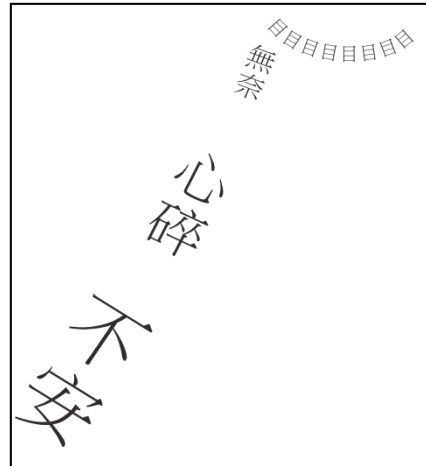


圖 6.〈淚〉具象詩 林秀蕻繪製

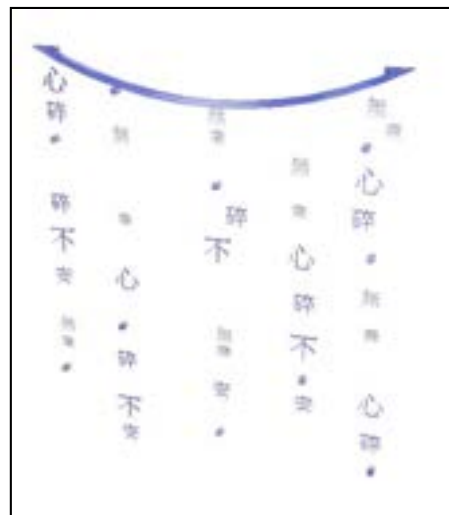


圖 7.〈珠簾〉產品概念圖 林秀蕻繪製

(六) 趣味輕設計

趣味輕設計是一種透過命題和詩意以及文中空白元素所共同構成的幽默，當他轉變成商品時，通常不會是什麼太了不起的設計，但卻總有幽默和輕鬆的效果，所以本研究稱這類商品為“輕設計”。這一類作品的特色是，直接了當的設計，通常是直接從文字的意義所引發的連想，然後再搭配或尋找合適的產品類別，對號入座的將功能和實用性融入詩句文意的設計。雖然設計出來的成品不一定實用，但卻趣味性十足（id08-q2, id11-q2），又因為設計品的來源都是詩的文本，本身已經攜帶了深層的意義，透過視覺詩的轉化之後，所導入的設計商品創作概念有別於一般的設計說明，總是充滿詩意和趣味（id22-q2）。

張菁榕創作的原始文本〈框架〉（表 7）有許多同學拿來作詩中詩修改，也有人拿來作為具象詩的應用，其中葉元兆的這件〈我〉應該算是最幽默，最直白的呈現。作者把“我”字裝裱在一個由“框”字所圍成的框裡，“框”字把“我”圍的密不通風，光從視覺上就可以感受到框架的沉重。陳宥維的〈人多嘴雜樓梯〉是另一件幽默完全具像的詩，將文字用階梯式的方式由高處往下降，然後寫著：妳怎麼能怪我不聽你說話呢，我正在下樓梯耶。毋庸置疑，這是一件簡單輕鬆卻幽默的作品。



圖 8. 〈我〉視覺詩 葉元兆繪製

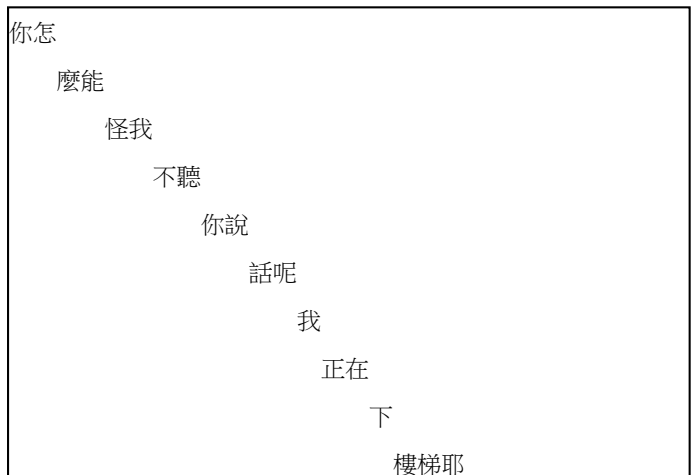


圖 9. 〈人多嘴雜樓梯〉視覺詩 陳宥維繪製

葉明樺一首〈有病〉的原始文本，原本只是描述對於“改變”的一種態度，一種沒來得及做的太遲和遺憾，不過最後還是用一種覺醒的語句，讓這個遺憾轉為一種不遮掩的勇氣。這詩一到了葉元兆手裡，馬上變成另一種幽默的〈有病〉，僅以“人生如夢，意識毫無遮掩”，這幾個字配上詩題的〈有病〉，突然間有種被棒槌打到的驚覺，原來毫無遮掩的人生是一種病。作者將這詩中詩裡面

提到的“毫無遮掩”轉化為〈體悟人生的眼罩〉商品，作者認為有些人習慣睡覺會用眼罩，因為遮了眼睛就會看不到塵世的东西，但是在睡眠中，可能會作夢、可能會有腦中的淺意識，那些都是不需要眼睛去看的，那些都是在腦海裡奔騰的影像，不僅真實而且也虛幻，就跟“人生如夢”一樣。所以作者說，這是一個體悟人生的眼罩。

表 14. 〈有病〉原始文本與詩中詩文本轉變

有病/原作者/葉明樺	有病/原作者/葉元兆
當意識到拿不起放不下時，人生如夢 當意識到拿得起放的下時，一切太遲 原來不是你不飛 而是革命來臨前 你毫無遮掩	人生如夢 意識 毫無遮掩

資料來源：本研究提供



圖 10. 〈體悟人生的眼罩〉產品概念圖 葉元兆繪製

二、課後問卷分析

(一) 文本選擇對創意靈感的影響與表現

1. 詩題變化

根據課程執行的結果與問卷調查發現，42.3%的詩中詩創作成果呈現詩題有變，詩境不變；55.8%呈現詩題有變，詩境有變；40.4%呈現詩題不變，詩境不變；僅有30.8%呈現詩題不變，詩境有變。根據觀察，參與者對於徹底竄改他人詩作的過程，呈現出一種挑戰的快感(id21-q1)，超過一半以上的詩中詩呈現詩題有變，詩境有變。另一種大量的現象是，維持詩題有變，詩境不變，以及詩題不變，詩境不變，由於詩中詩僅能以遞減原始文本作為創作的操作，看似限制，卻反到精簡了贅述的文字，強化了詩的意境(id01-q1)。最困難的應該是要維持詩題不變，卻詩境有變(id44-q1)，有此可見詩題具有點石成金的能力。

參與者對於「詩題有變，詩境不變」類型的創作具有強化和重複詩境的意涵，具有深度聯想刺激效果的同意程度平均分數為3.63，對於「詩題有變，詩境有變」類型的創作具有詩境轉借意涵的同意程度平均分數為3.85，具備舉一反三的多元思考訓練，可提高聯想能力刺激的同意度平均分數為4.06。認同「詩題不變，詩境不變」類型創作具有虛實特性的同意程度平均分數為3.67，可提升觀察入微訓練的同意程度平均分數為3.77。對於「詩題不變，詩境有變」類型創作具有說故事和想像特性的同意程度平均分數為3.75，具有深度聯想刺激效果的同意程度平均分數為3.67。

表15. 詩題變化認同感平均數

「詩題有變，詩境不變」類型你認為：		「詩題有變，詩境有變」類型你認為：		「詩題不變，詩境不變」類型你認為：		「詩題不變，詩境有變」類型你認為：	
具有強化以及重複詩境的意涵	適用於平行式的思考訓練，具有深度聯想的刺激	具有詩境轉借的意涵	具備舉一反三的多元思考訓練，提高聯想能力的刺激	具有文字與背景之間虛與實的特性	可提升觀察入微的刺激與訓練	具有說故事的想像特性	具有深度聯想的刺激
3.63	3.63	3.85	4.06	3.67	3.77	3.75	3.67

資料來源：本研究提供

2. 文本選擇

在詩中詩創作階段，文本來自他人者佔44.2%，來自自己的為5.8%，兩者皆有的佔50%。影響參與者挑選原始文本進行詩中詩創作的考量首要因素為詩句意涵，佔78.8%，隨機挑選者僅有15.4%，兩者都考量者為5.8%。認為來自他人原始文本具有創意發想與邊界限制特性的同意程度平均分數為3.17，認為挑選他人的原始文本比較容易進行創作的同意程度平均分數為3.37，挑選自己的文本

比較容易進行創作的同意程度平均分數為3.06。認為來自使用自己的原始文本具有跳躍式思考挑戰的同意程度平均分數為3.42。

表16. 文本選擇認同感平均數

你認為來自他人的原始文本具有創意發想與邊界的限制	你認為來自他人的原始文本比較容易進行創作	你認為來自自己的原始文本具有跳躍式思考的刺激	你認為來自自己的原始文本比較容易進行創作
3.17	3.37	3.42	3.06

資料來源：本研究提供

(二) 導入視覺詩創作的影響與表現

導入視覺詩創作階段的問卷回饋中，認為透過這個方法的訓練有效刺激了創作興趣的同意程度平均分數為 3.69；認為有效提升寫作能力的同意程度平均分數為 3.54；促進參與者在閱讀的同時進行寫作發現的同意程度平均分數為 3.62；有助於文字圖像化能力提升的同意程度平均分數為 3.79；具有文字和背景之間虛與實視覺訓練效果的同意程度平均分數為 3.62；認為會開始注意到點、線和面之間關係的同意程度平均分數為 3.77；開始會注意到文字和符號之間關係的認同程度平均分數為 3.81；認為提升對視覺藝術創作信心的認同程度平均分數為 3.63。

表17. 導入視覺詩創作影響之認同感平均數

透過詩中詩的活動，有效刺激了你的創作興趣	3.69
透過詩中詩的活動，有效提升了你的寫作能力	3.54
透過詩中詩的活動，促進你在閱讀的同時進行寫作的發現	3.62
透過詩中詩的活動，提升了你將文字圖像化的能力	3.79
透過詩中詩的活動，提升了你對文字和背景之間虛與實的視覺訓練	3.62
透過詩中詩的活動，你開始注意到點（單獨文字）和線（成行文字）和面（整首詩的構成）之間的關係	3.77
透過詩中詩的活動，你開始注意到文字和符號之間的關係	3.81
透過詩中詩的活動，提升了你對視覺藝術創作的信心	3.63

歸納開放題的意見，參與者認為詩句越短，越容易將他轉換成具象詩，太多字反而容易混淆中心思想（id17-q1）。透過視覺詩轉化的過程，參與者不再懼怕文字，而是更深層去思考文字，再將期轉換成具像感受，讓觀者也能體會，所以思考設計的過程更加深入，呈現的設計作品也不會只停

留於表面，而是附含了更多想法 (id05-q1) 。同樣一首詩，透過了詩中詩的變化，詩的意境呈現出多樣的變化，尤其在轉為視覺詩之後，徹底改變了參與者對文字與圖像的看法。大部分的參與者在改自己的詩時，容易受限自己所設定的框 (id14-q1) ，改變別人的作品則比較不會受到原意束縛，也因此較能大膽的修改 (id18-q1)。

(三) 導入設計項目構想發展的影響與表現

將具像詩導入設計成品的階段，課堂上並沒有限制參與者導入的設計領域，由於創意生活設計系本身的課程訓練包含了平面、產品和空間等三個不同向度的設計，所以在第三階段導入具像詩活動中，並不限制參與者進行哪一個項度的設計提案。根據課堂產出結果，有 16 件 (30.8%) 作品導入了平面設計的應用，33 件 (63.5%) 導入產品設計的應用，只有 3 件 (5.8%) 導入空間設計的應用。從問卷回饋統計中發現，參與者認同詩中詩創作法導入設計的活動，有助於靈感啟發，以及簡化或留白設計元素應用的認同程度平均分數皆為 3.69，有助於型態或造型觀察的認同程度平均分數為 3.37；認為增加了設計難度的認同程度平均分數為 3.10，增加設計樂趣的認同程度平均分數為 3.94。

表18. 觀察值摘要

	平均數
透過詩中詩創作法的導入，有助於設計靈感的啟發	3.69
以詩中詩成品做為創意的啟發，導入設計項目，你認為有助於簡化或留白的設計元素應用	3.69
以詩中詩成品做為創意的啟發，導入設計項目，你認為有助於型態或造型的觀察	3.37
以詩中詩成品做為創意的啟發，導入設計項目，你認為增加了設計的難度	3.10
以詩中詩成品做為創意的啟發，導入設計項目，你認為增加了設計的樂趣	3.94

根據問卷開放題所採集的意見，參與者認為，若要截取詩中詩最精華的部分轉為設計項目，則必須要將詩的意境瞭解的很熟悉透徹 (id37-q2)，因為從文字到設計成品的關係連結是最具挑戰的階段 (id10-q2)，其中包括如何將文字與產品結合，讓使用者可以輕易感受兩者融合的巧妙之處 (id17-q2)。過程中容易因受到形式上的侷限 (id21-q2) ，因為導入設計時必須考量產品實用性和可行性 (id07-q2)，而視覺詩過於平面，以致於導入設計發想過於困難 (id11-q2)。相較於文字和詩，立體很難呈現想表達的內容 (id30-q2, id38-q2)，所以在導入設計的轉換的過程裡，容易面臨到的疑問是：概念的傳達是否還能像具像詩意象一樣精采呢 (id27-q2)？

三、研究討論

(一) 詩中詩有利靈感激盪與關聯性創作的培養

根據問卷回饋的結果，本研究將詩中詩創作歸納出以下 4 點詩題變化的學習應用，透過詩題和詩境的變化，可以引導參與者分別進行「文意鏡射的創意挑戰」、「精湛到位的創意修飾」以及「轉借情緒的創作」等 3 種詩中詩意境創作的風格。

1. 詩題有變，詩境不變：具有強化以及重複詩境的意涵。適用於平行式的思考訓練，可以培養深度聯想，挑戰參與者平行創意的變化能力。
2. 詩題有變，詩境有變：有效的轉借手法。其產出最具創作價值，創作過程的靈敏度也是最高的。適用於舉一反三的多元思考訓練，提高參與者聯想能力的訓練。
3. 詩題不變，詩境不變：虛與實的挑戰。文字與背景之間虛與實的挑戰。可提升學員觀察入微的獨到觀點，非常適用於具象詩或文字造型編排等基礎設計的視覺造型訓練。
4. 詩題不變，詩境有變：深度聯想的方法。此法類似系列故事發展的模式，除了訓練參與者說故事的能力之外，同樣也是磨練深度聯想的方法。

就學科能力指標來看，詩中詩創作階段以同儕合作共創的方式，激盪出大量的詩文本創作。因為字句本身的自由度高，參與者容易串連意涵，使詩境容易概念化，想法也就容易白話。透過文字和視覺的連結，有效的讓參與者活用了「聯想」和「卦勾」的方法，進行靈感開發與創意採集。

(二) 視覺詩有效遞減創作構想的障礙

由於從詩中詩到視覺詩的創作，並非從零開始，而是從既有的文本進行意境的連想，創作方式很自由，是一種情感的表現 (id06-q2)，對於來自高中背景非本科系學生的參與者來說，比較沒有負擔，也比較容易看見成果。參與者從詩的意含出發，沿著文字本身的符號開始天馬行空的設計，就設計訓練的基礎課程來說，引導思考和創意開發的方法是除了術科之外最重要的教學目標。綜合問卷和課堂成果，本研究將詩中詩導入視覺詩創作的學習應用歸納出以下 4 點：

1. 關鍵文字截取與串連：透徹瞭解詩的原意，並截取 1 到 2 個最能傳達參與者對該詩意境理解的關鍵字，或是關鍵辭。詩文本中所包含的「不確定性」、「非實用性」以及「似與不似之間」的字詞數量多寡，則容易影響視覺詩創作的空間。
2. 放大符號聯想的軸向：將關鍵文字所產生的意象轉為符號的替代，而符號的聯想盡量結合垂直和水平的方式擴散出去，越是放大符號的想像，越能跨越構想障礙的現象。

3. 視空白為重要設計元素：從詩中詩開始，空白扮演了類似語氣停頓、思索持續、情緒轉化等，不在文字表面所能傳達的訊息。同理，視覺詩中的空白，除了可以攜帶以上這些口語化的訊息符號之外，文字和背景之間的虛與實是訓練深度觀察的考驗，更是美感構成的重要推手。
4. 畫面構成的美感技巧：視覺詩裡的文字除了扮演意義傳達的角色之外，在視覺上是點和線的構成元素，也是美感來源的關鍵。視覺詩裡的符號元素，無論是文字、空白、幾何造型或是任何線條等，都可以藉由分割、重疊、繁殖、變形、排列、碎形和錯視等構成原理強化整體的美感和作品的調和。美感深度的訓練則取決於課程核心重點的走向，以本研究為例，靈感啟發的訓練是主要教學目標，所以畫面構成的美感訓練則非著重的焦點。

相對於其它設計項目，視覺詩的技術門檻較低，缺乏設計經驗的參與者可以透過簡單的文字縮放、或不同排列，形成一個符號或情境的意義，有效的賦予詩另外一個不同的生命 (id42-q2)，或者稍為深入一點的參與者可以將別人的文本創作轉借到自己的生活經驗重新思考，然後轉化成為更具意義的圖像 (id46-q2)。這呼應了設計方法專家 Jones 所提的，設計是一種過程、一種參與、一種創造力、一種教育訓練 (Jones,1992)，而透過視覺詩的活動，讓參與者自然的運用到或達到消除構想障礙的靈感啟發方法，當文字的符號透過視覺概念的不斷衍生，也同時是擴展設計問題解決方式的一種範圍搜尋。

(三) 詩意化的輕設計成品優勢

所謂詩意化設計所指的是，某一成品傳達出給人的感受是富有美感、有想像力，或是有深厚的情感。詩意化符號所攜帶的不確定性，是因為符號接收者自我情感認知的不同而有所轉變，它不是作品所表達出的情感，而是觀看者自己的情感 (Lenglen, 1991) (劉大基譯)。根據課堂成果的分析發現，由詩中詩導入的設計項目中，多為詩意濃厚，或趣味簡單的設計，例如充滿情緒味道的香水瓶設計、珠簾設計、雨傘設計等都是從濃厚的詩意境出發，導入的設計自然充滿了詩意和浪漫。

以詩文本作為靈感啟發的開始，然後轉化成具象詩，最後再導入設計項目的開發，這一連串的過程大都圍繞在文字的範疇，自然容易散發出由文字帶領的哲學氣息，而當如此行而上的概念轉化成設計成品時，詩意化的氛圍自然存在於作品本身，或是概念本身，或是命題本身，所以當此法應用於創意靈感啟發的訓練時，詩意化的輕設計成品是其展現成果的優勢。同樣的，由文字建構的創作程序所受到限制相對多，若是硬要將實用性的功能開發注入在同一個設計案中，恐怕造成負面的靈感開發效果。

伍、結論與建議

總結而言，本研究所採用的詩中詩創作法融入「設計方法」課程，成功引發學生對於創作的樂趣，有效刺激創作的聯想和靈感的啟發。產出的作品風格具有「文意鏡射的創意挑戰」、「精湛到位的創意修飾」、「轉借情緒的創作」、「沿著文字天馬行空的設計」、「詩意化的設計」和「趣味輕設計」等六個創作特性。在教學應用方面，發現在心理活動中，詩中詩創作的階段有利於靈感的腦力激盪開發，以及關聯性創作的培養；在表現階段活動中，視覺詩的創作可以協助參與者遞減創作構想的障礙，以一種文字的型態圖表法，將文字的符號透過視覺概念的不斷衍生，達到擴展設計問題解決方式的一種範圍搜尋。詩文本的選擇和變化具有不同創意啟發的訓練效果，可以達到「文意鏡射的創意挑戰」、「精湛到位的創意修飾」以及「轉借情緒的創作」等 3 種詩中詩意境創作的風格。研究結果亦發現，詩中詩法導入平面設計與產品設計項目時，有助於靈感啟發，以及簡化或留白設計元素的應用表現。基於文字和詩意兩者的特性所形成的限制，本研究提倡此法具有產出詩意化的輕設計成品優勢。

根據研究過程和結果的觀察分析，本研究提出以下 3 點建議，希冀有助未來他人應用此法導入課程時的規劃考量：

一、遊戲性有助於靈感的開發

此特性乃為詩文本所具備的天性，但文本的遊戲性強弱則決定於其斷裂性和隨意性，尤其隨意性越高，其遊戲性自然提升，主要原因在於，詞句本身的「似與不似之間」容易引發遊戲的歡愉性，讓參與者在發現與轉變間體驗到樂趣，適用於幽默能力的培養與創作自信的建立。不論從教學的過程觀察、問卷回饋，或是網路集體創作的觀點來看，以當今科技普級的現象和使用習慣，遊戲性存在於學習活動中，絕對是必然的要素。

二、詩意化有助於美學能力的培養

詩意與美學的軸心相同，講求的都是一種協調的平衡與意義和符號的衍生，當意涵多於表面可見元素時，其詩意化的美學相對提升，反之亦然。「詩中詩創作法」乃是一種不斷將文字遞減，卻要留下的文字增添更多喻意與內涵，這個過程是一種可見意義的虛空化，但卻是另一種隱藏意義的豐富化。當詩的意義轉化為視覺或是設計成品時，詩意的哲學便自然的存在於作品或是設計概念裡，適用於視覺焦點的培養，尤其在點線面的構成能力訓練更甚，透過點所串成的線，可以是虛空也可以是實體，有擴大想像的效用。

三、集體與分享激勵了創作能量

以集體藝術創做為基礎的「詩中詩創作法」，透過參與者彼此的分享和共創，達到靈感啟發的效用之外，也增強說故事能力的訓練，培養邏輯與想像結合的能力。以台灣的教學常態來看，此法具有激勵創作能量，更重要的是，從分享的過程可以看到參與者彼此的創作（id16-q1），也藉此了解他人對自己的感受意象（id20-q1，id32-q1），由於寫詩和分享都是一種樂趣，更是一種能以“簡”的手法去認識同儕（id23_q1）方式。集體學習具有革命情感、互相勉勵、互相了解、互相競爭、互相學習等效果，當每一次的創作都具備了彼此分享的過程時，創作的遊戲性自然產生，而創作的能量也可以由被動轉為主動。

參考文獻

- 丁惠琪（2000）。**合作學習應用於國小數學教學之探究**。國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 王亭茵（2001）。**師範院校生應用合作學習於資訊融入教學課程之研究**。國立台南大學國民教育研究所碩士論文，未出版，台南市。
- 白靈（2004）。**一首詩的玩法**。台北市：九歌文化。
- 呂廷和（譯）（2007）。H. Read 著。**透過藝術的教育**。臺北市：藝術家。
- 林佳玉。國小中年級視覺藝術融合教育之實施與探討。**網路社會學通訊期刊**。 112，1-21。
- 林詠欣（2005）。以遊戲式教學策略進行多元智能應用於藝術教育之課程。**數位藝術教育網路期刊**。 7，1-13。
- 徐學正（2002）。**運用合作學習法與班級經營策略改進國中學生學習之行動研究**。國立彰化師範大學物理學系在職進修專班碩士論文，未出版，彰化市。
- 郭禎祥（1999）。描繪新世紀藝術教育藍圖。美育，110，1-9。
- 夏淑琴（2003）。多元智慧理論在表演藝術課程與教學之應用。載於教育部（主編），**藝術與人文學習領域基礎研習手冊**，65-70。台北市：教育部。
- 陳亞萍（2001）。國民小學九年一貫課程「藝術與人文」領域—以視覺藝術為核心之課程設計研究。國立彰化師範大學碩士論文，未出版，彰化縣。
- 陳朝平、黃王來（1995）。**國小美勞科教材教法**。台北市：五南。
- 張華芸（2001）。培育未來人才，藝術不能缺席。**天下雜誌**，海闊天空v 美的學習：**2001 年教育特刊**，106-110。
- 張杏如（2007）。合作學習的理論基礎。台東大學課程與教育研究所碩士論文，未出版，台東。

- 鄭月秀 (2007)。網路藝術。臺北市：藝術家。
- 鄭月秀 (2012)。運用芝加哥模式之網路藝術教學：以國小四年級社會學習領域為例。教育研究集刊。58 (4), 1-50。
- 鄭月秀 (2012)。從詩中詩到具象詩：導入通識課的創新教學。美育。188, 64-74。
- 鄭月秀、蕭仁隆 (2012)。詩中詩創作法課程之設計與體驗。藝術學報。8 (1), 373-401。
- 鄭月秀、簡利潔 (2013)。詩意化模式建構。未發表手稿。
- 鄭明憲 (2003)。藝術領域課程整合的模式。美育, 132, 65-69。
- 鄭淳文 (2011)。影響教師對藝術融入課程認同之因素探討。元智大學碩士論文, 未出版, 桃園。
- 劉大基 (譯) (1991)。S. Lenglen 著。情感與形式。台北：商鼎文化出版社。
- Arts Council England (2004). *The impact of the arts: Some research evidence*. London: Author.
- Arts Education Partnership (2001). *Critical links: Learning in the arts and student academic and social development*. Washington, DC: Author.
- Arts Education Partnership (2006). *Making a case for the arts: How and why the arts are critical to student achievement and better schools*. Washington, DC: Author.
- ArtsSmarts (2009). *ArtsSmarts: Annual report 2008*. Retrieved December 3, 2010, from <http://www.artssmarts.ca/en/about-us/about-us.aspx>
- Adu-Agyem, J., Enti, M., & Peligah, Y. S. (2009). Enhancing children's learning: The art perspective. *International Journal of Education through Art, 5*, 143-155.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice- Hall.
- Catterall, J. S., & Waldorf L. (1999). *Champions of change: The impact of the arts on learning*. Washington, DC: Chicago Arts Partnership in Education.
- CAPE (2008). *2007-2008 CAPE annual report*. Retrieved November 12, 2010, from http://www.capeweb.org/wp-content/uploads/2011/05/cape_annual08.pdf
- Coutts, G., Soden, R., & Seagraves, L. (2009). The way they see it: An evaluation of the arts across the curriculum project. *International Journal of Art & Design Education, 28*, 194-206.
- Catterall, J. S. (2002). The arts and the transfer of learning. In R. J. Deasy (Ed.), *Critical links: Learning in the arts and student academic and social development* (pp. 151-157). Washington, DC: Arts Education Partnership.
- Catterall, J. S., & Waldorf L. (1999). *Champions of change: The impact of the arts on learning*. Washington, DC: Chicago Arts Partnership in Education.
- Cochrane, P., & Cockett, M. (2007). *Building a creative school: A dynamic approach to school*

development. Staffordshire, UK: Trentham Books.

Creative Partnerships(2006). *Creative partnerships*. Retrieved August 28, 2010, from <http://www.creative-partnerships.com>

Government of South Australia (2007). *ARTSsmart: A strategy for arts education in south Australian schools and preschools 2003-2006*. Retrieved November 12, 2010, from <http://www.artssmart.sa.edu.au>

Johnson, D. W., Johnson, R. T., Ortiz, A. & Stanne, M.(1991). Impact of positive goal and resource interdependence on achievement, interaction and attitudes. *Journal of General Psychology*, 118, 341-347.

Jones, J. C. (1992). *Design Methods*. New York: Wiley.

National Arts Council Singapore(2009). *Renaissance city report iii*: Singapore: Author.

Ofsted(2006). *Creative Partnerships: Initiative and impact* (No. 2517): HMI. Retrieved August 28, 2010, from [http://dera.ioe.ac.uk/6312/1/Creative%20Partnerships%20initiative%20and%20impact%20\(PDF%20format\).pdf](http://dera.ioe.ac.uk/6312/1/Creative%20Partnerships%20initiative%20and%20impact%20(PDF%20format).pdf)

Sahasrabudhe, P.(2006). Design for learning through the arts. *International Journal of Education Through Art*, 2(2), 77-92.

Soden, R., Seagraves, L., & Coutts, G.(2008). *Evaluation of the arts across the curriculum project*. Scottish: Government.

Scott, L. (2008). Art Smarts: Lessons learned about investing in a well-rounded education. *Education Digest*, 74(1), 5.

Approaches to creativity and inspirational education: From character to design practice

Yueh-Hsiu Giffen Cheng

Abstract

This study begins from the perspective of arts-infused curriculum and the concept of integrating the ‘poetry within poetry’ method with the artistic expression of collective creation. Students enrolled in the course were required to collectively complete poems within poems before grafting the creative inspiration of the completed work using subject-based curriculum, regarding it as an element of inspired creativity, and merging it into a design method course. The analysis of course achievement in this study focused on two of the teaching stages, the psychological activity and the presentation activity. From the various trends and styles of the numerous pieces, this paper generalized six features of creativity: contextually reflective creative challenge, excellent and appropriate creative modification, emotion-transferring creation, unrestrained design extending from the text, poetic design, and fun and light design. In conclusion, the incorporation of poetry within poetry for the development of a course for the development of inspiration and creativity succeeded in arousing student interest in creative works and stimulating creative associations. This study also found that the poetry within poetry composition stage was beneficial to inspirational brainstorming as well as the cultivation of associative creation, the composition of visual poetry helped participants to remove mental blocks by moving from text symbols through visual concepts to extend the range of solutions for design problems. Due to the limitations imposed by textual and poetic characteristics, this study proposed that this method has the advantage of generating products with poetic/light designs. According to the results and observations during this study, we present the following three suggestions to assist in future applications of this approach to the planning of curriculum: a). Gameplay provides inspiration. B) Poetry assists in the cultivation of aesthetic skills. c) Collectivity and sharing stimulates creative energy.

Keywords: Design Method, free verse creation, inspirational learning, art-infused curriculum.

Associate Professor, Department of Creative Design, National Yunlin University of Science and Technology.

台北申辦 WDC 競標書之設計策略探討

林育如、陳俊良、林伯賢

摘要

有鑑於全球化與重視區域文化的影響與衝擊越趨明顯，臺灣政府積極發展文化創意產業以來，持續地以設計策略推動各項活動，期能達到以臺灣為基地拓展國際市場。台北於 2012 年申請辦理 WDC，競標書承自典藏古書的傳統文化與創新設計，將運用文化工藝和地方產業形塑台北具文化氣質深植人心的城市形象，期望能透過文化創意之發展使臺灣設計與城市行銷再創新展望。本研究探究台北申辦世界設計之都競標書之設計策略實際擬定與執行，期盼找出文化工藝和地方產業轉化至創意設計與城市行銷時之設計策略參考模式，以供後續申辦國際活動之設計策略執行參考。本研究以台北申辦世界設計之都競標書為主要研究設計樣本，以質性研究之個案研究法針對個案之設計師進行深入訪談，所得資料以個案訪談與文獻探討進行分析比較，以整合出文化工藝和地方產業對應設計策略擬定與執行之方式。本研究之主要結論包括：(1) 策略思考之視點的六個階段；(2) 企業/設計師之設計策略層級的重視觀點；(3) 綜合性策略規劃程序的六個階段；(4) 設計創意來源的五項設計思維。

關鍵字：世界設計之都、台北城市、國際競標書、設計策略

林育如現為國立臺灣藝術大學創意產業設計研究所博士候選人
陳俊良現為自由落體設計公司 總經理、國立臺灣藝術大學創意產業設計研究所博士
林伯賢現為國立臺灣藝術大學創意產業設計研究所教授

壹、緒論

一、研究背景

邁入二十一世紀的臺灣，於全球經濟環境的隨之改變，文化的快速交流使各地區開始逐漸重視區域性文化的趨勢，面對全球化的趨勢，對臺灣不僅影響著消費型態的轉變，更轉向文化創意產業引領現代城市發展。現今臺灣經濟發展之規模與技術市場已趨於飽和，需仰賴創意及智慧的文化創意產業這「第四波」經濟動力，來尋求產業之突破的新思維。近幾年來，以文化創意與創意經濟成為眾多城市尋求再生，重新創造經濟競爭力的設計思考，來促進城市行銷的求新求變。由此可見，驅使臺灣邁向國際化發展增加能見度，所推廣文化工藝和地方產業之優勢潛力，增加曝光率之餘，憑藉著在地文化運用於全球市場的設計策略，成為一座具有設計遠見的前瞻城市，促進具有文化思維的設計在社會、經濟的產業發展。

世界設計之都都是國際工業設計社團 ICSID 所發起的全球性活動，鼓勵運用設計改善當代城市的問題、並成就城市發展的願景。申辦 2016 年的世界設計之都，是台北實現以設計創新城市的目標，這不僅是在擘劃設計城市發展的願景，更是在邀請全世界一同來見證台北的進步（台北政府文化局，2013）。因此，希冀透過國際大型設計性活動的推展，能使更多國際人士看到台北，吸引更多人來到台北觀光，或是能成功讓國籍人士更進一步的認識台北，並建立新的網絡關係。台北曾經於 2011 年成功辦理世界設計大會 (IDA Congress) 及世界設計大世界設計大展 (Taipei Design Expo)，皆具有成效的吸引超過一百多萬的民眾參觀，更讓來自全球 25 個國家且超過 3,000 名以上的設計師來台北共同參與盛會，為台北帶來更多的國際交流的機會。所以台北文化局積極申辦 2016 年世界設計之都 (The World Design Capital，簡稱 WDC)，是台北運用設計改造城市的再次躍進。對設計創新而言，唯有發展成支撐文化與經濟發展之設計能力，才能發展為成熟的設計產業。設計需透過設計策略有目標及系統的執行，才能發揮其最大之效能，由於設計策略是具全面及長遠的系統計畫，在需通過申辦競爭的競標書來說，如何於眾多申請國家中獲取競爭性的優勢，則必需要具備在技術上有所專業性突破，進行創新的開發與研製，進而開闢新創建的設計謀略。因此，依據設計策略逐步進行，方能使設計成果達到最佳效益。

二、研究動機

台北從 2012 年開始啟動世界設計之都申請計畫，為期近一年的籌畫實踐，ICSID 於 2013 年 11 月 19 日公佈台北為第五座世界設計之都。評選世界設計之都的流程分為兩輪，第一輪為書面審核申請城市的投標文件，先評估各城市的基礎建設、申辦主軸、設計產業、財務規劃等規劃，選出第一輪的入圍城市。再經由評審親臨場勘，實地踏訪城市的各項空間設施、設計案例，評斷申請城

市是否符合 WDC 各項原則，最後召開決選會議評選出世界設計之都的城市。由此可知，於申辦的首要條件即是要設計出一個具有高度效益與獨特性的書面資料，才容易在眾多城市中脫穎而出，創造新亮點展現能見度。世界設計之都屬於全球性的大型活動，宗旨在鼓勵城市運用設計來改善當下的問題，達成城市促進以人為本的發展願景。WDC 樹立了許多運用設計解決城市議題的典範案例，帶來的成就能提升國際形象、觀光旅遊與經濟價值等效益。故，台北獲得世界設計之都的主辦權，在國際的認證之下，可以幫助台北各產業更接近國際的舞台，更重要的是能夠透過活動的力量帶入國際趨勢發展，使臺灣具前瞻的創新思維和視野。於申辦活動的同時，其實這也考驗著執行單位的創意和企劃能力。有鑑於此，如果能理解用有效的設計策略方式，未來在承辦或申請相關類型的國際活動，申辦競標書的內容設計與規劃，則可藉由文化工藝和地方產業的設計策略方式展現，發展高度的影響力與價值。

三、研究目的

本研究針對台北申辦 WDC 競標書及設計策略作一探討與統整，透過文獻探討方式，釐清文化工藝和地方產業轉化至設計策略的方向與原則，並透過個案實例運作情況之研究，探討文化工藝和地方產業轉化至申辦競標書之設計策略如何擬定與執行。期盼尋找出關於文化創意思維下的設計策略模式，以提供後續申辦國際活動與文化創意思維相結合時的設計參考。本研究之目的如下：

1. 釐清文化創意思維之內涵。
2. 整理文化工藝和地方產業轉化至文化創意思維之設計策略。
3. 建構出文化創意思維之設計策略之模式。

四、研究範圍與限制

根據前述的研究背景、動機與目的，本研究之研究範圍與限制說明如下：

本研究擬定探討台北申辦 WDC 競標書之設計思維分析，以理解在文化創意思維於設計策略之實踐過程中，設計師如何透過運用文化工藝和地方產業，將設計與文化實際轉化成可以被操作運用的形式。所以本研究僅探討申辦 WDC 競標書之設計策略，申辦過程中如何突顯與 ICSID 的合作方案、表達設計對於城市生活品質的具體關聯及如何辦理世界設計之都等活動，皆不屬於在此研究範圍內。設計內容討論為設計思維的應用，故製造過程的技術與方法，暫且不在本研究討論範圍內。本研究因受限時間，無法全盤檢視，本次訪談對象為申辦 WDC 競標書的設計師，並無針對申辦影片的執行單位做訪談，故僅能對台北投遞出世界設計之都的申請影片作宏觀論述，難作具體檢討。

貳、文獻探討

本章文獻探討針對世界設計之都、文化創意思維以及設計策略進行蒐集與探討，以建立本研究之理論基礎，其主要規劃為三個部份：第一部分探討世界設計之都的城市推動計畫；第二部份探討臺灣文化創意思維下的文化工藝和地方產業元素；第三部份探討設計策略之應用與執行方針。

一、世界設計之都—用設計倡導城市的創新

世界設計之都（World Design Capital，簡稱 WDC）是國際工業設計社團協會（International Council of Societies of Industrial Design，簡稱 ICSID）所發起的全球性活動。WDC 的徵選每兩年進行一次。每次皆是由專業的評審團，從眾多申請的城市中選出最具有典範意義的一座，將其命名為世界設計之都。至今獲選為世界設計之都的城市分別為 2008 年義大利杜林（Torino）、2010 年韓國首爾（Seoul）、2012 年芬蘭赫爾辛基（Helsinki）、以及 2014 年開普敦（Cape Town）。評選單位將這些城市評選為世界設計之都，不僅僅是因為這些城市積極打造適合設計產業發展的環境條件，更是因為這些城市懂得運用設計思維（Design Thinking），針對城市所面對的重大發展課題，提出令人欽佩的解決之道（Solutions），每一座世界設計之都，都懂得運用創新創意的的方法，去追求城市發展的願景（台北政府，2013）。

由於世界上有越來越多人口是居住在都市之中，快速的人口增長速度使得城市面臨著越來越劇烈的變化，如何讓城市能夠順利面對這樣的環境變遷，需要依靠的是居住在城市中的那些負責規劃、設計，和管理都市空間的人。基於這個理念之下，ICSID 從 2008 年起開始推動 WDC 的事務，希望能夠透過獎勵的方式去鼓勵城市運用設計來促進都市發展，並促成環境、社群、經濟、文化以及政府之間的交流，讓城市更宜人。評選要申請世界設計之都的資格條件，申請城市必須提出下列幾點：1.突顯如何與 ICSID 合作，去推動設計的重要性；2.表達設計對於城市生活品質的具體關聯；3.確保大多數市民的動員及參與；4.促進設計人與社會其它社群之間的對話；5.符合 ICSID 所推動的國際標準並將其內化在申請 WDC 的計畫內，以生命健康、生態永續、都市再生、智能生活為核心台北的城市設計運動，藉由設計之都達到新的能量再生（邵建維，2015）。因此這些項目需要在競標書當中呈現其城市特色及整個政策規劃方向。要與其他國家相互競爭角逐，所以強化具有特色的申請書，必需是其他競爭城市絕對想不到的作法。

（一）歷屆世界設計之都的現況與發展

用設計塑造城市形象及品牌，為增進國際競爭力來提升城市與國際接軌，是活化城市生機的重要目標。為提倡運用設計來改善一個城市的環境、社群、經濟和文化發展，且讓政府透過有效地運用設計使他們的城市更加有吸引力，且更加適合居住和提升生活效率，使人類在都市化發展的過程

中，享受優質的環境、生活及人際關係品質（台北政府都市發展局，2012）。申辦世界設計之都的實際效益與未來發展，可由歷屆世界設計之都之城市見識到具成功應用典範，如表 1 所示（2016 WDC Taipei，2014）。

表 1：歷屆世界設計之都

1. 第一屆世界設計之都—2008 年杜林

1990 年代杜林原是個灰色工業城，並不是一個會吸引人來參觀拜訪的城市，但自從啟動策略性推動城市形象改造計畫後，由 2006 年舉辦冬季奧運至 2008 年成為第一屆世界設計之都，「To design To」的主題串聯整個設計活動，則讓杜林獲得「設計名城」的榮耀，對杜林來說，是一個非常重要的里程碑。於世界設計之都活動期間，國際知名設計師造訪城市並與當地產業進行設計交流。此外，也重新挖掘出城市的在地文化資產，包括修復皇家城堡、重整世界第二大的埃及博物館等，因此現在杜林不僅是汽車工業之都，也成為凝聚市民共識與認同的文化之都。

2. 第二屆世界設計之都—2010 年首爾

以設計做為發展城市經濟的動力，憑藉著設計和世界做交流溝通，使首爾成為「充滿魅力」的全球城市，搖身一變成為亞洲新興設計中心。首爾以「為眾人設計」(Design for All) 為主軸，推動了「漢江復興」、「東大門設計中心」等共超過 114 項城市工程，大幅提升市民的生活品質，且提升國內民眾的設計意識。因為世界設計之都的申辦，也讓首爾在 2010 年的世界城市當中競爭力排名大幅提升到第九名，順利當選聯合國 UNESCO 創意城市網絡的「設計之都」。據首爾官方統計，因申辦 2010 年 WDC 活動，使首爾的城市品牌價值，提升到 8900 億韓圓（296 億台幣）。

3. 第三屆世界設計之都—2012 年赫爾辛基

赫爾辛基是一個自然且浪漫的城市，同時也是世界上緯度最高的首都，多年來都將設計視為城市發展的重要驅力。持續致力於運用設計創造城市的「功能」及「樂趣」，2012 年更透過申辦 WDC 活動創造無可取代的城市設計品牌，申辦主題為「打開赫爾辛基，讓設計走入生活」(Open Helsinki-Embedding Design in Life)，意即運用設計融入城市生活。經過統計更打破歷年紀錄，活動舉辦期間吸引約 100 多個國家媒體造訪，並有高達 2/3 的當地居民參與活動，近 45% 居民認為世界設計之都計畫影響了他們的日常生活，並提升市民的生活品質。WDC 的正面效應持續發酵，以設計驅動城市 (Design Driven City) 延續其精神，將設計與公共政策做更緊密的結合，有系統的提高全體居民的潛能與生活環境。

4. 第四屆世界設計之都—2014 開普敦

從 2013 年的 Indaba 設計節開始，南非以一連串的活動，向世界宣告開普敦是個世界設計之

都。開普敦將「活化設計轉化生活」為（Live Design Transform Life）主題，將設計思考流程，納入政府執行都市計畫，創造民眾、政府之間交流對話，並發展大規模的交通基礎建設，為城市未來的經濟成長創造良好的基礎，以創造一個更安全、更有效率、更符合所有人期望的家園為目標努力。設計以自由創意的表現，及令人驚豔的自然美景，呈現色彩豐富多元，反應出族群建築風格特性，彰顯這些設計來自非洲，也為非洲而做，當地的需要激發了設計，成為南非和世界對話的窗口。紐約時報精選 2014 年旅遊必訪城市之首，英國《衛報》也將該市列為 40 大渡假好去處第一名。

（臺灣創意設計中心建置 2016 WDC Taipei 官方網站，2014）

這些城市的文化內涵底蘊，鑄就了堅毅豐富的各區域的獨特生活空間和鮮明的城市性格，從申辦 WDC 活動當中脫穎而出的城市，不僅在經濟、社會、文化發展上應用設計思維，除展現多元創新的應用，提供以設計為主導的成功案例，將訊息受惠於其它城市，成為全球城市效仿的對象與學習之目標。

（二）2016 世界設計之都在台北—不斷提升的城市

身為臺灣首都，台北集政治、文化、商業、娛樂及傳播於一身，服務業產業人口就佔八成以上，2009 年台北市 GDP 達 48400 美元；此外，受過高等教育者佔台北市總人口五成以上，因而孕育出充滿活力又勇於創新的創意人士，在台北每十位工作者就有一位從事文創產業，2010 年台北文創產業家數高達 15561 家，佔全台三成以上，並創下新台幣 4130 億元的產值（吳靜吉，2014）。近年來台北致力於發展各種文化建設與投資，美術館、博物館、畫廊、劇院與各種藝文中心、文化創意園區相繼成立，台北做為一個年輕的城市，充滿高度創新與活力。當代城市在面對許多新興的都市化議題及全球化的挑戰，舊有的公共政策治理思維，已不足以面對當前的挑戰。在未來，需要透過更多跨領域的對話，從對話過程中，去調整與演進，逐漸發展出具有創新思維的解決問題方法。台北市申辦 2016 世界設計之都其實就是一場社會改造運動，一個進步的城市，不只是建築外觀，更重要的是公民參與，在透過攪動公共政策的過程中，就是一個經由設計理念，發揮創意國力的重要起點（林采韻，2014）。台北市文化局長劉維公表示，申辦「世界設計之都」只是手段，重點仍在如何將設計導入城市治理，提出解決城市發展的問題，並強化向心力，讓大家達成共識、產生新方向（藍漢傑，2013）。根據《全球設計觀察》報告，臺灣的設計競爭力排名從 2007 年的第 18 名，進步到 2010 年的第 13 名，由此可知在臺灣的設計人才實力已高度受到肯定，藉由世界設計之都的申辦，就能再度激發城市設計能量，具體展現臺灣在設計領域輝煌的里程碑（司徒懿，2012）。

二、文化創意思維相關理論

臺灣政府於 2002 年開始提倡文化創意產業，因為在全球化的競爭下，「全球市場，在地設計」已經是設計創意的趨勢，且重新定義文化產業的價值，推廣開拓在創意創新創業的新領域，融合人文與經濟發展兼顧文化積累與經濟效益（郭家瑋，2010）。文化創意產業在全球的整體發展，從文化研究、產業再生、規劃設計等過程，現階段已進入到經營管理範疇，透過各項展演活動與具文化象徵的商品研發，帶動經濟繁榮並促成地方產業發展（蕭明瑜，2011）。由於文化創意思維意識的抬頭，現今在地區域的文化工藝和地方產業元素，成為眾多設計產業也逐漸投入的目標，也逐漸形塑出推展設計力以行銷國家的重點發展。

（一）文化創意生態

二十一世紀在全球化與科技化兩股力量的推進，在市場的高度競爭下促使世界各國將經濟的重心逐漸轉向以文化為核心的產業導向，因此創新和創意成為主流。我國地方產業發展已久，然而隨著世代的變遷，許多地方產業面臨到轉型的問題，隨著新的體驗經濟時代來臨，兼具文化及創意的產業成為各國重視且極具潛力的發展核心。國家能否具有較強的創新機制與能力，能否在國際競爭中贏得優勢地位，是決定國家興衰的根本因素，政府的主要角色是改善生產的環境，促使機構升級和創新（董華，2008）。2002 年行政院推動「文化創意產業發展計畫」為我國當前最重要政策之一，臺灣為成功推動文化創意產業，要思考如何積極推動地方特色，形塑出文化內涵，以及能夠展現深刻體驗的文化風格。設計的目的在於改進人類的生活品質，提昇社會的文化層次，設計師必須掌握社會文化的脈動。臺灣的創意逐漸活躍於市場，加上充滿傳統與多元文化的交會，這些都是發展文化創意產業的豐厚元素。投身文化創意思維，如何以「文化」為體的設計更加重要。設計是生活品味，需要無盡創意；創意是感動認同，需要文化加值；產業是實現文化創意的媒介、手段或方法（林榮泰，2011）。

（二）文化工藝發展

工藝是人類創造器物，成就物質文明的表徵，也是人類社會活動的具體表現，其反映地域性的自然環境、生活習俗、科技演進與文化藝術的內涵精神（陳泰松，2009）。傳統工藝是由豐富歷史文化資產和地理環境資源發展成形，是需要經歷長遠時間孕育出，以文化生活為導向的產業，現今的傳統工藝傳承與再發展，將文化生活作為產業發展之基礎，延續傳承地方文化的生活功能確保產業根本。賀豫惠（2011）提出臺灣工藝產業的生產模式，由最初生產物美價廉的大量生產模式，以代客加工 OEM（Original Equipment Manufacturing）創造了早期經濟奇蹟；之後隨著產業結構改變

與產業外移現象產生，產業意識到由設計提高價值的重要性，所以逐漸轉型為 ODM(Original Design Manufacture) 的設計製造模式，同時讓臺灣工藝有市場競爭的優勢；至今以原創發展出自己的企業品牌形象，進而獲取最大的經濟利益形成 OBM (Own Branding & Manufacturing) 的自有品牌生產，工藝透過專利、成立品牌建立核心競爭優勢。

而由工藝衍生的工藝產業，工藝產業的主體對象是「人」(user)，講求是藝術美學的特色，成為追求各種美感融入生活的品質享受。Chartrand (1988) 表示新興的後現代經濟，使得傳統藝術與工藝由原本的弱勢變成一股強而有力的新勢力。透過設計與工藝火花，賦予物品新的樣貌和精神，根植本土開創生活美學指引產業方向為社會經濟發展重心。美學經濟時代來臨，工藝價值回溫，在臺灣具豐富多元的文化性，正是提供工藝產業最大的創造來源，同時也能反應出人文特質與經濟活動的歷史淵源，正是具有文化與經濟的雙重價值。黃世輝、劉秋雪 (2013) 工藝具有身體知識之特質，並經過長久累積而成為文化資產，也是全球化進展下文化差異的符碼識別，足以彰顯臺灣地區之文化特色。依據上述論點，復甦城市整體規劃的主體性及在地性，具文化性質的工藝發展，成為再生城市資本符號積累的主要動力，以自身發展的設計與行銷策略，促成城市行銷的文化附加價值。

(三) 地方產業趨勢

產業隨著時代進步，生活水準提升，人類對於文化的需求促使文化產業的形成，而社會之需求則是地方產業發展的基本動力 (花建，2003)。二十世紀末，許多地方產業演化成為文化產業，形成各國經濟再生的策略，地方產業的文化本質上是地方生活文化的展現，以在地本身條件思考出發，運用資源、人才、條件建構出專屬地方獨特的魅力 (蔣玉嬋，2006)。因此，以產業環境層面看文化產業之興起，各國在地性區域皆提倡屬於特有知識經濟的文化產業，使其成為經濟發展之重要產業。針對地方特色產業進行推動政策，最早於日本盛行，在大分縣推動「一村一品」的活動而受到良好的經濟效益，為扶植地方特色產業的計畫。全球化與城市發展的趨勢，造成城鄉差距增大且地方產業式微，但確實突顯出地方文化特色的珍貴價值 (賴杉桂，2007)。楊敏芝 (2002) 提出地方文化產業具有歷史記憶及固有文化等特質，延續地方文化的自覺與認同，能影響共有的感受、價值與記憶。當全球化的潮流帶來同質性的威脅，於這情況下深怕地方文化遭受抹滅的人類，興起對地方文化的關注並強調其重要性。

當文化產業加上了「地方」，形成與「地方」的緊密連結後，即形成以地方文化為基底的產業發展型態，強調產業發展之地理依存性 (Geography Dependency)，以地域性、地方意象 (Image of Place) 為其發展特質，蘊含地方歷史文化的豐瞻、集體記憶與共享之價值 (黎斌儷，2012)。陳淑美 (2007) 這樣的獨特性表現，需要在產業的地理依存性上具有地方傳統區域之價值，亦是要在地

化的產物，具有地方的傳統文化歷史根源及特殊性，並透過產業與地方關係的界定，重新發掘地方歷史性基礎，以文化特色來凝聚地方認同意識。於地方產業發展的日趨多元化，促進地方產業特質藉以開拓國際商機，成為全球許多國家積極謀略的意識形態。由此可得知，藉以建構善用地方特色產業進行城市行銷中的應用策略，是在面對國際競爭時可被執行的方式，且成功的城市行銷不僅有助地方產業的發展，更可以提升城市的形象觀點。

三、設計策略相關理論

適當與周全的設計策略是良好設計之先決條件，能有組織與系統的創新方向讓設計師作為引導。陸定邦（2003）指出為因應現今國際產業環境變革的嚴重挑戰，愈來愈重視創新求變能力，創新甚至是能影響產業興衰，而如何維持創新能力並展現具創見的構想品質，進而成功進入市場，皆取決於良好適當之設計策略的引導。何明泉（2003）認為設計是解決問題的程序最重要的環節，而前置的規劃與企劃（Plan）及研究（Research/Study）兩階段也是不容忽視，如果要能有好的設計產出，必需非得先做好研究，因此肯定設計策略之重要性。

（一）策略之重要性

策略（Strategy）一字源自希臘文的 Strategos，意思是「將軍」，字根則是指「軍隊」與「領導」，也就是將軍是軍隊的領導，所以策略有強烈的作戰意義（湯明哲，2003）。策略是涵蓋理論規劃到實務執行，策略發展過程需考慮長期發展方向，需分析內外環境現況，及過去發展歷程脈絡，審慎評估後形成的策略，較能具備組織上的可行性、目標上的理想性。策略的根本課題不應該僅侷限於手段的獨特性，策略本質應在於「手段間之差異性與連接性」（蔡展維，2012）。因此，在全球環境的變遷下，對未來的變化難於預測，所以需建構組織策略系統，以符合社會脈動與環境趨勢，不斷地深化專業技術或核心資源，就算是外在環境快速轉變，也仍然能擁有創造能力的條件去因應，獨立而有效地組織與變革。另外，許多策略同時可以達成目標，但在每種類型的策略效果及優缺點皆有異同。策略在經過選擇的過程裡，其背後都代表某一種價值，體現意義與經驗轉化。綜合而言，策略是一種在環境脈絡中的價值選擇、發展與施行的依循。

Bradford & Garrett（1995）認為策略思考來自於未來發展取向以及過去歷史的理解。林天祐（2002）也提出策略是一種規劃歷程，運用過去和現在的訊息，判斷未來可能的發展性，以釐出未來可能達成目標的方案。良好的策略多數是以概念為基礎，從根本的議題開始釐清，雖然可以運用許多不同的方法，但有效策略是讓執行的因應策略，能確保改革後能夠朝向正確的方向前進（Eisenhardt, 1999）。吳思華（2001）認為臺灣的產業之所以能於世界上佔有舉足輕重之地位，重要關鍵即為策略抉擇上的判斷與貫徹執行，認為策略能滿足適性發展的訴求，於定位與取向需要作

出全盤的思考。唯有從策略的觀點出發，透過適當的執行其策略運用，才能達成企業目標的成功。

(二) 設計策略之擬定

何明泉等人（1997）認為影響設計策略的因素，包含其經營構面與產品構面，而經營構面為產品開發程序、設計參與的範圍，以及競爭策略等；產品構面方面為產品開發的原因、產品開發類型，以及產品創新的屬性等，另外一方面需參考外部市場與產業之間的环境因素，才能擬定出適合設計發展的策略模式。Pearson（1990）認為策略包含設定的方向、集中的力量、提供一致性、確保彈性等重要之特性。吳思華（1996）將策略規劃主要分為策略分析、研擬、執行、評估等四個階段，運用適當的分析方法，確定組織目標和任務形成發展策略，並執行其策略和進行結果評估。設計活動的設計策略可以瞭解設計成果之形成與執行面向，以充實設計策略之實証研究，故以設計個案為例為探討文化工藝與地方產業轉化至文化創意思維後，設計者如何擬定與執行相關之設計策略。

鄧成連（2001）整合策略思考之視點，分為 5W 定義設計策略、策略形成方法、策略形成途徑、策略時序觀、策略型態/構面/因子、策略規劃途徑等六個階段；將企業/設計師之設計策略，分為高階管理層級之設計策略（企業設計策略）、中階管理層級之設計策略（企業設計策略）、功能層級設計組織之設計策略（設計師設計策略）、設計執行之設計策略（設計師設計策略）等四個層級；將綜合性策略規劃程序，分為策略思考、策略界定、策略分析、策略擬定、策略執行、策略檢討等六個階段，將企業策略模式、設計策略定義與設計策略層級等相關設計策略議題，整理出設計策略運作模式，如圖 1 所示：

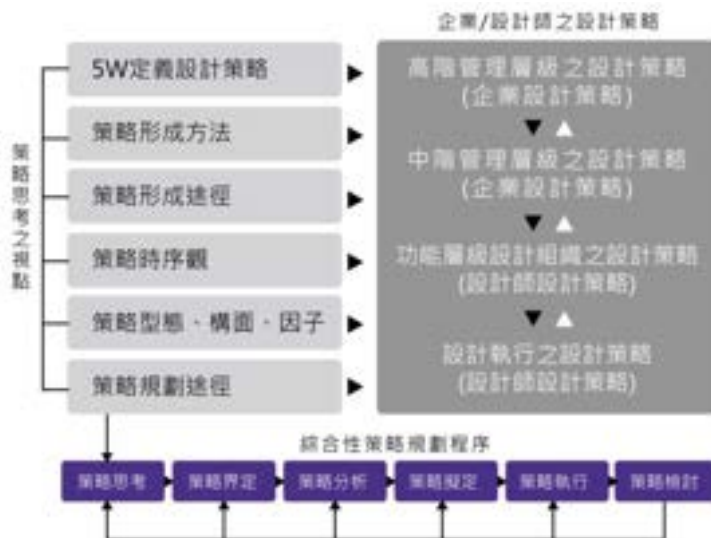


圖 1：設計策略發展模式（鄧成連，2001）

依據上述設計策略發展模式，以「策略思考之視點」、「企業/設計師之設計策略」及「綜合性策略規劃程序」，內容說明如下：

1.整合策略思考之視點：

- (1) 5W 定義設計策略：5W 是指 Why (為什麼)、What (是什麼)、Where (在哪兒)、Who (誰)、When (什麼時候)，廣泛運用至設計管理的策略細節。
- (2) 策略形成方法：由形成方式可瞭解組織對策略之認知與運用的實際狀況，可區分為內部及外部因素兩大類。外部因素主要指產業組織、內部因素主要以資源基礎觀點為主。
- (3) 策略形成途徑：不同的形成途徑亦隱含組織對策略之重視度與實現力。
- (4) 策略時序觀：策略之制定必須先行了解其目標係屬短、中、長期，或採現況為主的匹配式策略或採未來性目標的延伸式策略規劃。
- (5) 策略型態/構面/因子：策略形態的訂定可為執行的準則，而策略構面是策略形態的分析要素，而策略因子則是形成構面的組成要素。
- (6) 策略規劃途徑：是著重公司本身條件為主或因應外在環境變化，為制作策略之起始點。

2.企業/設計師之設計策略

組織中不同之層級則有不同的策略目標與策略影響因素等，而確立與界定策略在組織之層級是策略運用的首要工作。

- (1) 高階管理層級之設計策略 (企業設計策略)
- (2) 中階管理層級之設計策略 (企業設計策略)
- (3) 功能層級設計組織之設計策略 (設計師設計組織)
- (4) 設計執行之設計策略 (設計師設計組織)

3.綜合性策略規劃程序

- (1) 策略思考：以最有效的方式，改變組織相對於競爭者的實力的手段。
- (2) 策略界定：瞭解組織在環境中的生存空間，建立在相對的競爭優勢上。
- (3) 策略分析：於某一特定時點，組織為創造價值所擬定的行動規劃，而組織的經營績效是執行策略之後的結果。
- (4) 策略擬定：分析競爭者結果與策略進行連結，甚至進行策略議題擬定與行動方

案。

- (5) 策略執行：並依此決定適當的策略行動方案，並有效的執行實踐。
- (6) 策略檢討：檢討解題的得失，解決問題的策略。

四、小結

設計策略是一種在計畫範之內的概念與手段。因此，設計策略也如同一般概念的計畫，需要有一定的策略目標和為了實現既定目標事先妥善規劃的一系列策略方向。設計策略在實施的階段任務，是具體實施安排組織條件，並且對策略實施的過程進行領導、指揮和控制，以確定依循設計策略的目標實踐，甚至是會依據策略實際執行的狀況，做出及時調整的策略目標。本研究主要研究方向為探索文化工藝與地方產業轉化文化創意思維時，如何善用系統化的設計策略方法，將多方資訊進行統整，以期落實設計之需求與目標之達成。藉以台北申辦世界設計之都為例，申辦過程所需要製作的競標書，需透過以台北政府為首的高階管理層級之設計策略（企業設計策略）把關，及透過專案執行的自由落體設計公司所設計執行之設計策略（設計師設計組織）為呈現完整競標書之製作。具系統的分析成有效的機制，來協助其未來設計策略的擬定。

一本好的競標書除了內容豐富之外，活動企劃書籍的設計更是要讓審查委員在閱讀時，除了讓視覺閱讀流暢便利外，應有耳目一新的驚艷感受，設計師如能在規劃時融入地方文化特色，不僅彰顯文化的底蘊且更容易被記憶。楊裕富（1999）提到人類視覺優勢在於所有的訊息傳遞，以視覺感官占絕大部分，同時視覺感官所能接收到的訊息往往是較其他感官更為快速與精確，同樣在視覺感官所收到的訊息裡，圖面訊息又較文字訊息來得容易理解。廖家琳、林映綺、洪婉華（2013）研究書籍如何能從眾多當中脫穎而出，得知一本書的美麗外衣透過書籍裝幀設計，閱讀者不僅只是閱讀層面的需求，亦是會考量到視覺上的滿足。裝幀設計的起源來自於日本，幀字原為數量詞，裝幀本意是指紙張折疊成一幀，以線將數幀共同裝訂起來並附上書的外皮，來達到美觀以及保護的功能（王要之，2007）。簡言之，書籍設計除了完成作者傳達資訊之目的外，必須以閱讀者角度設想，來符合其喜好與滿足需求。強化書籍封面設計的美感呈現，對於吸引閱讀者的注意會有極大的幫助，讀者不再只是單純看書本的內容及訊息，有時會因為書籍美觀，或者封面裝幀設計和書籍主題風格相符合而促使其想要擁有與收藏（陳怡岑，2008）。

參、研究方法

本研究屬於質性探討，旨在設計師能以當代文化創意思維趨勢下，以文化工藝與地方產業轉化設計重新詮釋，具體的展現臺灣地方文化的高度認同，以及行銷城市的發展遠見。在申辦過程中需要的競標書是重要的一環，遞交與眾不同的書面資料是令評選單位最快能清楚認識與瞭解台北的媒

介,但往往以制式公文方式呈現的競標書居多,缺乏獨特的文化特色,如果這些細節都未深入評價,較難使得競標書快速獲得評審委員進一步的理解與深入的認同。因此在設計的過程中需要策略與呈現出城市的亮點,文化特色可以豐富人們的體驗,而如何設計具文化特色的設計品在公家機關「公文」案件上,亦是現今較少實現與執行,企圖應用設計領域實踐於行政文本當中,成功喚起官方單位之執行意願與行動意識。

一、研究流程

為發展本研究 WDC 競標書之設計策略探討,研究流程如圖 2 所示。



圖 2：研究流程（本研究整理）

本研究主要區分為五個階段實施,第一階段概述本研究背景與動機、研究目的與範圍等;第二階段綜合相關文獻探討,以理解世界設計之都脈絡現象、文化創意思維理論、設計策略理論等蒐集,以釐清本研究相關研究課題之內涵;第三階段提出研究方法,以內容分析法、深度訪談法,以助於探討申辦世界設計之都競標書的設計策略之執行應用;第四階段提出結果分析與討論,進行綜合討論並說明研究結果與主要發現;第五階段提出研究結論,以供後續申辦國際活動之設計策略執行參考。

二、研究個案實例

1. 內文訊息：在競標書的內容訊息，運用設計強化台北城市的设计無所不在，跟生活非常的緊密結合，競標書的內容都是在这座城市裡面，可以輕易接觸到，或是體驗到的這些事物，甚至是服務。訴求的台北设计主軸，在於台北不斷提升、使用者導向、因地制宜的设计能量。設計師提出必須首先開始文化與競標書製作的考慮，希冀打造評選單位在打開競標書的過程中就充分感受台北的城市質感與創意，如圖 3 所示。



圖 3：競標書 | 內文訊息

2. 裝幀形式：龍鱗裝是因為它背後環保的典故，是將書頁裱貼成長條後，再反覆折疊，前後用厚紙做封的一種書籍裝幀形式。為千年前唐朝的设计，因為線裝書容易脫頁，而古人將一頁頁脫落的冊頁黏在一個捲軸裡，等於是修補過的書籍。因此，藉由惜物的情感來引起觀者共鳴，如圖 4 所示。



圖 4：競標書 | 裝幀形式「龍鱗裝」

3. 封面議題：五卷龍鱗裝競標書封面分別為董陽孜書法、故宮典藏文物、幾米畫作、陳瑞憲誠品書店空間設計圖，以及山水綜覽台北全圖，如圖 5 所示。五卷封面內容說明如下：

第一卷 | 董陽孜書法：由臺灣書法家董陽孜老師所撰寫的「如切如磋、如琢如磨，如金如錫，如圭

如壁」十六字，文中的字義從古書詩經中所摘錄，其探討的便是不斷琢磨、不斷反思、不斷向上提升的 **Adaptive** 精神，象徵著台北不止傳承過去中華文化五千年的傳統歷史，設計師想傳達不斷地透過設計創新的精神，來積極面對下一波挑戰的精神。

第二卷 | 故宮典藏文物：以擁有世界級文物藝術典藏的故宮為主軸，典藏豐富藝術與文化資源，設計師精選五件關於國立故宮博物院典藏精品與現代臺灣工業設計作品做對話，將文物獨具東方的美學意涵，代表出華人工業設計的文化傳承，來顯示出臺灣用設計不斷向上的決心與毅力。

第三卷 | 幾米畫作：是插畫家幾米的作品，結合台北於 2010 年所辦理的國際花卉博覽會，當時幾米在夢想館外彩繪充滿奇幻風格的大型牆面，一朵朵巨大的彩花將城市妝點得更生動活潑，同時也展現了台北蓬勃的生命力。

第四卷 | 陳瑞憲誠品書店空間設計圖：以 1994 年被日本 **Weekly AsahiGraph** 選為二十世紀大中華區最有影響力的五位建築師之一的「陳瑞憲」作品，以影像與線稿交錯的方式，呈現為誠品書店打造的室內間設計，營造特殊的設計風格，期許象徵台北設計的跨領域與多元性面貌。

第五卷 | 山水綜覽台北全圖：呈現台北山水景觀，表達最自然原始的城市樣貌，以看見整個大台北美麗的全景，尤其是國際熟知且醒目的地標 **Taipei 101**，提高國際能見度。





圖 5：競標書 | 封面議題

4. 外盒包裝：在包裝上以地方盛產的孟宗竹與墨玉，請工藝師傅打造出精緻的櫃盒包裝。申辦競標書盒的包裝採以精緻且具感質的手法，透過柔潤的觸感，以竹製方盒鑲上盒蓋上的玉片，裡頭平躺著五卷龍鱗裝的書面報告，盒子側邊的小嵌盒裡放著內含競標影片的 USB，選用以玉石雕刻呈現工藝之美，如圖 6 所示。



圖 6：競標書 | 外盒包裝

肆、結果與討論

為探討文化創意思維下的競標書設計，以文化工藝和地方產業對應設計策略擬定與執行方式之作法，本章就台北申辦 WDC 競標書為個案實例，進行設計師訪談及次級資料蒐集，作為設計策略作法的分析探討。藉以鄧成連（2001）提出瞭解設計策略發展之模式，釐清設計策略之界定程序，

以提升設計管理力與競爭力。

一、策略思考之視點

以「5W 定義設計策略」、「策略形成方法」、「策略形成途徑」、「策略時序觀」、「策略型態、構面、因子」與「策略規劃途徑」之策略發展之思考模式，構成設計策略思考之六視點，如表 2 所示。

表 2：個案實例的策略思考之視點

策略思考階段	說明
階段一、 5W 定義設計策略	<p>Why：推動設計導入城市。</p> <p>Whae：能彰顯台北發展特色又能兼具全球設計趨勢的主題「Adaptive City」。</p> <p>Were：將以精彩的內容向世人呈現「WDC Legacy, Taipei Model」的訴求。</p> <p>Who：透過與設計創作者與設計團體的合作，鼓勵民眾參與，落實以人為本的設計理念。</p> <p>When：申辦 2016 世界設計之都</p>
階段二、 策略形成方法	<p>外部因素：運用創新的設計與設計創作者集體的參與，將是形塑台北城市的改造運動成功與否的關鍵因素。</p> <p>內部因素：讓設計思考在政府組織內部慢慢發酵，致力以設計推動城市轉型。</p>
階段三、 策略形成途徑	<p>打造地方精湛傳統工藝，集台北文化設計之大成，形成東方文化的設計價值。</p>
階段四、 策略時序觀	<p>短期：申辦資料內容涵蓋 47 道申辦題目整理分析，團隊透過次級資料蒐集，與 23 名跨領域設計師訪談，完成 14 萬字中文與 6 萬字英文內文，以呈現台北市在工業、平面、建築、室內設計及文化特色的在地能量。</p> <p>中期：蒐集彙整文字與影像內容整合於競標書當中，為了減少內容的多樣化造成複雜，進而著重設計改進包括：（1）區分為多本書籍的方式分項呈現主題；（2）將文字轉化成影像，傳遞城市中人文的表情、情感的語彙。最後競標書以 5 冊主題封面×23</p>

	張圖表×47 道申辦題目×342 張照片，勾勒台北城市進化的路徑 長期：蘊含中國先人智慧，同時也兼具環保創新概念，國際競標書的設計書所蘊含的創意，將臺灣帶到全世界的眼前。
階段五、 策略型態、構面、因子	策略型態：靈感來源是傳遞出深厚博大的中華文化及具精粹的精湛工藝技術。 策略構面：挑戰地方工藝的極致（如外盒包裝選用竹材質，上方鑲嵌臺灣墨玉），感質觸覺感受（選用日本研發、臺灣製造的手感紙，以特殊纖維呈現出呈現出傳統宣紙的質感），內部意涵到外觀意象的華人精神（龍鱗裝古書裝訂形制）。 策略因子：最好的設計是在生活裡找設計，展現自身獨特的觀點，運用當代視野串聯文化傳統精神及現代設計趨勢，提煉出最在地的本色。
階段六、 策略規劃途徑	東方極簡風格是設計師個人主要的作品特色，善於從文化的原點探討視覺設計的語彙，

（本研究整理）

二、企業/設計師之設計策略

因本個案實例僅探討申辦 WDC 申辦單位的台北市政府，及負責設計製作的設計公司之設計核心訴求，故「中階管理層級之設計策略」及「功能層級設計組織之設計策略」於此一研究並未做探討。以直接決策的「高階管理層級之設計策略」與「設計執行活動之設計策略」為設計策略之層級，以定位為設計策略界定階段，如表 3 所示。

表 3：個案實例的企業/設計師之設計策略

企業/設計師之設計策略	說明
高階管理層級之設計策略 （台北市政府）	重視前瞻科技與人文發展： 市政府推動設計導入城市的努力，以文化的發展用設計思維展現創新的應用，促進前瞻科技與人文發展並俱，互相渲染交織而成的設計之都
設計執行活動之設計策略 （自由落體設計）	重視國際化歷程與自我文化特質： 將台北獨特的歷史、山水與文化交融，在邁向國際化的歷程中更認識自我文化特質，在生活中實踐設計，提煉最在地產業的宏觀視野，創造與展現中華歷史悠久的豐富文化及人文特色。

(本研究整理)

三、綜合性策略規劃程序

以六個階段的「策略思考」、「策略界定」、「策略分析」、「策略擬定」、「策略執行」與「策略檢討」之結合策略思考階段、策略界定階段與一般綜合性策略規劃程序，如表 4 所示。

表 4：個案實例的綜合性策略規劃程序

策略思考階段	說明
階段一、策略思考	<ol style="list-style-type: none"> 1. 形成關注焦點：負責國際投標書的設計是扮演舉足輕重角色，如何能在眾多國家中立刻吸引各界目光，獲得世界設計之都的門票，是需要審慎評估與決策。 2. 形塑獨特優勢：以展現臺灣強大的特殊優勢，因此使用現代人較少見過的裝訂方式「龍鱗裝」。
階段二、策略界定	<ol style="list-style-type: none"> 1. 專業領域經驗：設計師因為碩士班研究的主題就是書籍裝幀，所以瞭解中國自古有簡冊、線裝、貝葉裝、經摺裝等十三種裝幀形式。 2. 個人風格建立：設計風格蘊含美、創意與東方文化，將美感設計內化到生活裡。 3. 喚起共鳴記憶：提出龍鱗裝是因為它背後環保的典故，希望藉由惜物的情感來引起共鳴，在設計追尋召喚共鳴的過程。
階段三、策略分析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 跳脫巢臼思維：過去競標書的呈現皆以傳統公文的格式及書寫方式，本次策略以顛覆傳統的形式在公文上重現幾已失傳的裝幀技術。 2. 經典打造創新：來製作出一套有文化創意思維的創新競標書，展現中國歷史悠久的文化特色。
階段四、策略擬定	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知識性：承襲中國古代書卷之傳統裝幀。 2. 時代性：融合現代創意設計元素。 3. 技術性：裝幀的形制以中華文化吉祥神物「龍」的鱗片，將手工黏貼的堆疊方式層層裝裱，將競標書的卷軸展開後，即成為完整的一幅圖畫。 4. 故事性：競標書的內容也詳盡的述說申辦的優勢與條件。 5. 完整性：以具整體的設計觀點表達東方文化與城市行銷的魅力

	亮點。
階段五、策略執行	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自然而然之淬鍊：中國古代書籍從卷軸向冊頁過渡階段出現的一種裝幀形式，技術上具有環保的概念。 2. 工藝價值之展現：近乎失傳的技藝，具有極高的藝術價值和收藏價值。 3. 文化特質之宣揚：製作技術已經失傳，實體物件也僅存於故宮博物院所收藏的《刊謬補缺切韻》一件，為歷史文化下所擁有的珍貴資產。
階段六、策略檢討	<ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀者的需求：隨著時代裝幀形式的演變，應取決於製作材料的進步和閱讀者對翻閱使用上的需求。 2. 新媒材的選擇：傳統卷軸裝幀翻閱不便，為使容易閱覽操作，於紙張與紙板裱貼時，調整印刷時需考量絲流方向，才不易受潮捲曲變形。

（本研究整理）

四、設計創意來源

個案一開始於執行設計構思時，係以競標書 WDC 國際評審閱讀資訊與理解台北城市需求開始進行設計，以設計出真實符合在地環境、自身需求的競標書，有鑒過往競標書制式守舊的公文型態，令設計創意處於被動且受行政約束牽制之狀態，而無法達成有效的表達城市國際設計觀點，因此個案以傳統文化經典與地方產業發展為出發點，以文化工藝和地方產業對應設計策略，展現東方文化與臺灣工藝技術之美的目標，故個案開始自行開發設計之實踐。於設計策畫時設計者認為地方產業之工藝材料不可偏離地方獨有特質，且進行設計時應當：（1）以自我文化內涵為出發；（2）多方進行摸索、實驗及嘗試；（3）與各界跨業結合（如博物館史料、工藝技藝製作、設計專業排版、印刷廠新材料等）；（4）善用個人專業背景以及美學素養（5）探知申辦 WDC 申辦單位的台北市政府需求等方面著手進行設計之構思，如圖 7 所示。

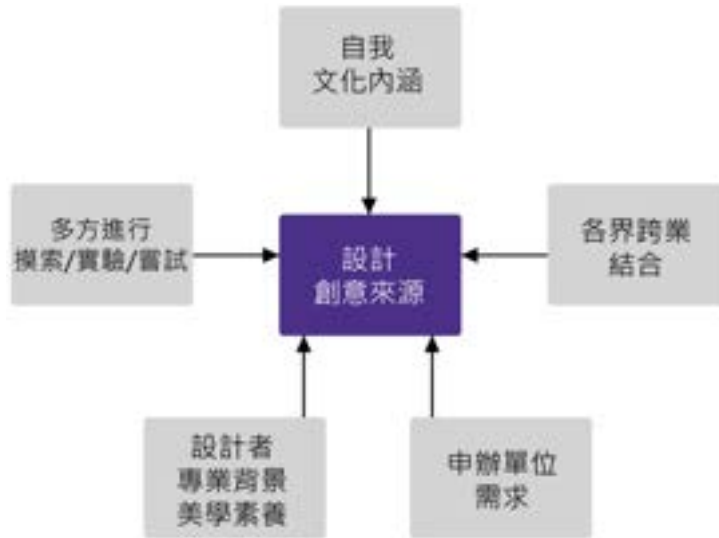


圖 7：設計創意來源

伍、結論

綜合個案實例之結果，本研究提出競標書於文化創意思維下的設計策略擬定與執行之概念圖，包括：策略思考之視點、企業/設計師之設計策略、綜合性策略規劃程序、設計創意來源等，如圖 8 所示，可視為未來相關設計執行時，進一步參酌之範疇與方向。

經文獻探討與個案實例綜合歸納分析與探討後，主要結論如下：

1. 策略思考之視點於文化創意思維下之主要設計思考方式包含：(1) 5W 定義設計策略；(2) 策略形成方法；(3) 策略形成途徑；(4) 策略時序觀；(5) 策略型態、構面、因子；(6) 策略規劃途徑。
2. 企業/設計師之設計策略於文化創意思維下之主要設計策略之層級包含：(1) 高階管理層級之設計策略為重視前瞻科技與人文發展；(2) 設計執行之設計策略重視國際化歷程與自我文化特質。
3. 綜合性策略規劃程序於文化創意思維下之主要設計程序包含：(1) 策略思考於形成關注焦點與形塑獨特優勢；(2) 策略界定於專業領域經驗、個人風格建立與喚起共鳴記憶；(3) 策略分析於跳脫巢臼思維與經典打造創新；(4) 策略擬定於知識性、時代性、技術性、故事性及完整性；(5) 策略執行於自然而然的淬鍊、工藝價值之展現與文化特質之宣揚；(6) 策略檢討於閱讀者的需求與新媒材的選擇。

4. 設計創意來源於文化創意思維下之主要設計創意包含：(1) 自我文化內涵；(2) 多方進行摸索/實驗/嘗試；(3) 各界跨業組合；(4) 設計者的專業背景與美學素養；(5) 申辦單位需求。

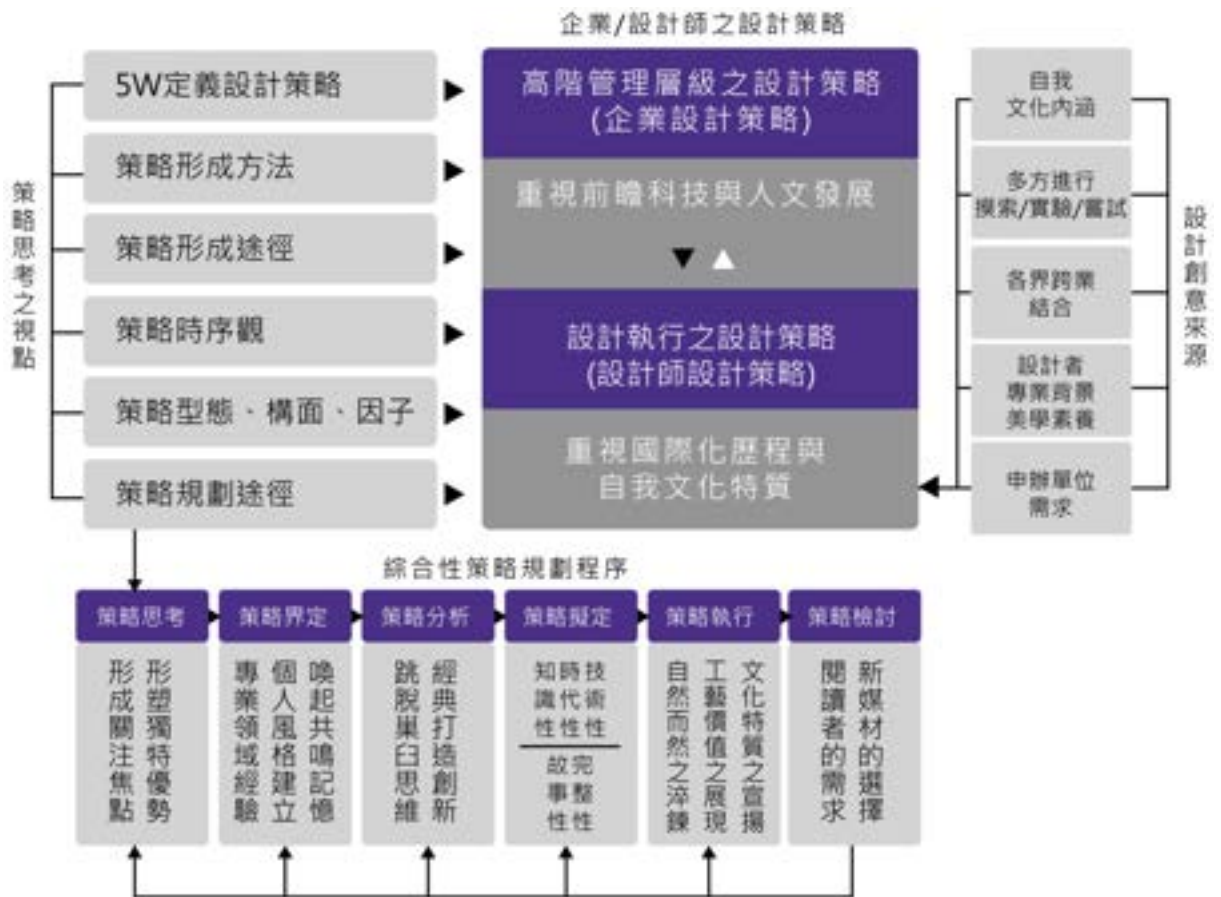


圖 8：個案運作文化創意思維下的設計策略

本研究之個案於設計時以文化內涵為基礎，搭配開闊之國際視野與胸襟，以及能採用創新的技術與媒材進行設計，並在國際上嶄露頭角，且設計者本身致力於文化工藝與地方產業之整體提升價值，透過此設計策略方式運作，促使文化創意思維之設計價值得以充分發揮。

參考文獻

1. Bradford, J. L., & D. E. Garrett (1995). The effectiveness of corporate communicative responses to accusations of unethical behavior. *Journal of Business Ethics*, 14, 875-892.
2. Pearson, G., (1990). *Strategic Thinking*. Prentice Hall, Englewood Cliffs, New York.
3. 王要之 (2007)。從裝幀轉換到書籍設計概念。《藝術家》，64，336-343。
4. 司徒懿 (2012)。2012 台北設計城市展 Design Taipei 期待・台北。《閱讀台北》，537。
5. 台北政府文化局 (2013)。《Adaptive City 設計台北》。台北：麥浩斯。
6. 台北政府 (2013)。台北邁向 2016 世界設計之都。2012 台北年鑑。
7. 台北政府都市發展局 (2012)。「2016 世界設計之都—都市願景規劃」專業服務委託案需求說明書 (案號：10133002)。
8. 林榮泰 (2011)。文化產品設計程序。《設計學報》，16 (4)，1-18。
9. 林采韻 (2014)。設計之都 台北勾勒文創大城。《兩岸文創誌》，2。
10. 花建 (2003)。文化+創意=財富。台北：帝國文化出版公司。
11. 吳靜吉 (2014)。臺灣文化創意產業的現狀與前瞻。《二十一世紀雙月刊》，133，82-88。
12. 吳思華 (1996)。策略九說。台北：臉譜。
13. 吳思華 (2001)。知識資本在台灣。台北：遠流。
14. 陳泰松 (2009)。公務策展。《典藏・今藝術》，204，125-128。
15. 陳淑美 (2007)。從美國經驗談 E-portfolios 在師資教育的應用。《教育研究月刊》，162，18-130。
16. 陳怡岑 (2008)。書籍裝幀設計與讀者偏好關係之研究-以文學類書籍為例。銘傳大學設計管理研究所碩士論文，台北。
17. 何明泉 (2003)。啟動設計的威力。2004 設計研究的回顧與前瞻，31-33。
18. 湯明哲 (2003)。策略精論：基礎篇。台北：天下文化。
19. 林天祐 (2002)。校務發展策略與 SWOT 分析。《課程與教學通訊》，11，4-11。
20. 蔡展維 (2012)。策略故事概念之初探。《東吳經濟商學學報》，8，69-108。
21. 陸定邦 (2003)。構想發展與企業發展—事業導向之設計程序。《設計學報》，8 (1)，17-32。
22. 何明泉、宋同正、陳國祥、黃東明 (1997)。影響設計策略之要素分析研究。《設計學報》，2 (2)，79-92。
23. 鄧成連 (2001)。設計策略：產品設計之管理工具與競爭利器。台北：亞太書局。
24. 邵建維 (2015)。用創意改變社會。《動腦雜誌》，474。
25. 郭家瑋 (2010)。台灣文化創意設計之新思維研究：以台北市文化元素為例。大同大學工業設計研究所，台北。

26. 黃世輝、劉秋雪 (2013)。台灣工藝之家在設計與行銷上的轉型問題分析。科技學刊，22 (2)，121-133。
27. 賀豫惠 (2011)。亞洲工藝產業專題-台灣文創的新亮點。台灣工藝，42，26-31。
28. 廖家琳、林映綺、洪婉華 (2013)。裝幀設計之研究—以夏宇的詩集為例。圖文傳播藝術學報。
29. 楊敏芝 (2002)。地方文化產業與地域活化互動模式研究-以埔里酒文化產業為例。國立台北大學國立臺北大學都市計劃研究所碩士論文，台北。
30. 蕭明瑜 (2011)。工業設計：The Creative City 創意城市。朝陽科技大學，台中。
31. 鄭麗玉 (1993)。認知心理學，台北：五南出版社。
32. 董華 (2008)。經濟全球化背景下政府產業政策轉型的理論依據與方向。新北：學海，112-117。
33. 藍漢傑 (2013)。設計一個社會—打造台北的名片晉升「世界設計之都」計畫。明周雜誌，176。
34. 2016 WDC Taipei 官方網站 (2014)。臺灣創意設計中心建置，取自 <http://wdc2016.taipei/>
35. 蔣玉嬋 (2006)。地方文化館與地方文化產業之研究以新竹玻璃工藝博物館為例。博物館學季刊，20 (3)，81-97。
36. 賴杉桂 (2007)。在地全球化-地方特色產業發展。研考雙月刊，31 (5)，50。
37. 黎斌儷 (2012)。文化特色活化地方觀光產業發展之研究-以嘉義縣板頭社區為例。南華大學出版與文化事業管理研究所碩士論文，嘉義。

Design Strategy of Bid Book “Taipei City” as World Design Capital

Yu-Ju Lin* Jun-Liang Chen** Po-Hsien Lin***

Abstract

This paper focuses on the Taipei City as the World Design Capital Planning, through curatorial concepts into urban governance, the completion of substantial city transformation, the implementation of bid idea, especially the establishment of a “Public Policy by Design” and “Public participation in the design” two-track operation mechanisms platform. The study presents a process, based on the International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) requirements, for developing guidelines for bid spindle philosophy: "Adaptive City", and contributes to improve Taiwan's visibility, and the effects of while promoting related design, tourism industry development. Factors affecting content Application design are identified and discussed.

Keywords: The World Design Capital, Taipei City, Bid book, Design Strategy.

* Ph.D candidate, Graduate School of Creative Industry Design, National Taiwan University of Arts.

** Freeimage Design General manager.

Ph.D, Graduate School of Creative Industry Design, National Taiwan University of Arts.

*** Professor, Graduate School of Creative Industry Design, National Taiwan University of Arts.

以注意力選擇策略分析強烈視覺運動 所引導的開放空間感

林大偉

摘要

本研究企圖再檢驗 Block(2007)所提出呈現於螢幕視野的「開放空間感」。除了經由先前研究(林大偉, 2015)已檢驗的「形式因子」和「視野因子」之外, 本研究提出 Block 未曾關注的「內容因子」, 並另外雇用不同的 18 位受測者, 進行注意力實驗。據此, 本研究將 18 位受測者所得, 與先前研究之 18 位受測者所得進行合併分析, 共計 36 位受測者, 藉此深入理解受測者在不同實驗條件之下所採取的「注意力選擇策略」。結果顯示: (1)形式因子的二個水準之間具有顯著差異, 因此對於形成開放空間感具有潛在貢獻, 其他二項因子則非; (2)受測者在動畫刺激的「搖晃鏡頭」情境採取「分割注意」策略, 可被視為最符合形成開放空間感的條件。

關鍵字: 開放空間、強烈視覺運動、不注意視盲、視覺空間注意力

壹、緒論

著名的電影藝術教育家 Bruce Block 在其著作《The Visual Story》中提到「開放空間(open space)」這個概念，是一種可以讓觀眾的視線暫時跨越至景框(frame)之外而擴展視野的視覺現象。實際上，開放空間感(sense of open space)並不容易透過外顯測量直接向人們徵詢具有效度和信度的答案。然而，透過內隱測量所得的注意力觀察與討論，可能使得這個視覺現象可以被獲得初步理解，這正是本研究所企圖達成的目標。然而，在開始之前，一個關鍵概念必須先釐清。由於 Block 不斷地強調景框邊界的存在感，那麼，「景框消失」是否可以被視為「形成開放空間感」的一個重要指標？若這個假設議題成立，幾項關鍵問題應該被理解：(1)景框不會真的消失，而是可能被忽略；(2)景框形成主要來自於景框內的影像內容和景框外的背景兩者之間的質感區隔 (Cavanagh et al., 1990; Treisman, 1985)所產生的邊界及其角落，那麼若將一個視覺目標置放於這個景框邊界之外，其是否被偵測可能是視線是否跨越景框或者是景框被忽略的關鍵指標；(3)這個用來界定景框邊界的視覺目標被偵測與否的肇因為何？(4)景框如果不是被忽略，那麼形成「開放空間」的關鍵究竟為何？

貳、文獻探討

一、強烈視覺運動與注意力選擇策略

關於「開放空間感」的形成，Block 僅僅提到可運用的手法，而未解釋肇因。除了透過放映科技來達成的巨大螢幕來涵蓋較廣視野，以及透過構圖安排來排除垂直水平線而降低景框的存在感之外，Block(2007)特別提到三種可透過強烈視覺運動來形成開放空間的手法，由於可以被導演自由運鏡而掌握，是本研究所首要關注的三個項目，分別敘述如下：

- (一) 多重方向同時運動(multidirectional movement)，一種隨機、多重方向的運動充滿景框時，也許擁有足夠的視覺強度或動態，將景框邊界向外推擠，並且創造跨越景框邊界的視覺空間。如圖 1(a)所示，觀眾的視線(如圖 1(a)中的紅色箭頭)將會隨著不斷運動的人物朝向景框(如圖 1(a)中的藍色框)之外的方向移動。
- (二) 龐然大物出入鏡(movement in or out of frame)，進入或移出景框的運動同樣也能創造「開放空間」，Block 特別強調這個龐然大物的移動速度所必須保持的適切範圍，太快或太慢都無法突破景框邊界。如圖 1(b)所示，為了表現龐大的太空船越過景框而進入畫面的壓迫感，相機也通常固定不動而使背景處於靜止狀態，如此才能突顯移動目標的速度感。
- (三) 搖晃的鏡頭(random camera movement)，來自於相機運動，同時包括位移方向和旋轉軸向，在畫面不斷顛簸、震動和轉動的情況之下，觀眾被迫維持保持觀看景框內容的恆定，因此忽略景框的存在。如圖 1(c)所示，是一種手持錄影設備所錄製下來的不穩定畫面。不同於前述 2 種典

型鏡頭，「搖晃的鏡頭」的強烈視覺運動主要來自於相機的劇烈運動。

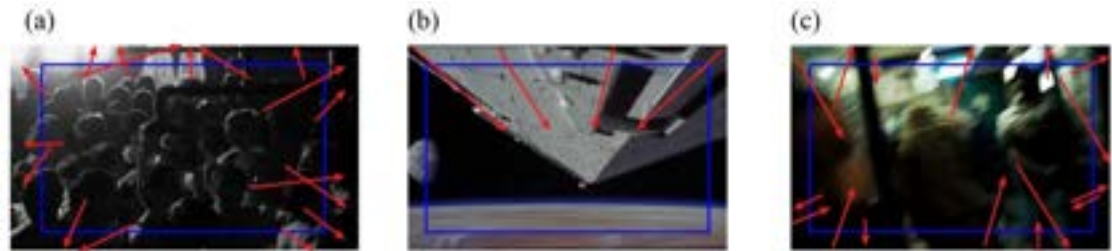


圖 1 強烈視覺運動的三種典型鏡頭：(a)多重方向同時運動 (辛德勒的名單-下集，1993)；(b)龐然大物出入鏡 (星際大戰：曙光乍現，1977)；(c)搖晃的鏡頭 (科洛弗檔案，2008)

針對上述三種強烈視覺運動，若從「視覺空間注意力」的觀點來解釋：在理解景框內是觀看重點的前提之下，人們勢必將視覺敏銳度(visual acuity)最高的凝視區(又稱為焦點，位於中央小窩，視角大約為 2°)置於景框中央，僅利用視網膜中較不敏銳的周圍區域(視角約為 $30^\circ\sim 60^\circ$)來偵測景框之內，如圖 2(a)所示，當移動目標的視覺強度達到一定程度而引起注意時，如圖 2(b)所示，大腦機制會驅使眼球肌肉轉動眼球並開始跟隨，進而將凝視區移至行進中的移動目標，如圖 2(c)所示，當移動目標超出景框邊界而失去影像，那麼凝視區將再度回到景框中央，如圖 2(d)所示，靜待下一個值得注視的移動目標(Gregory, 1997)。

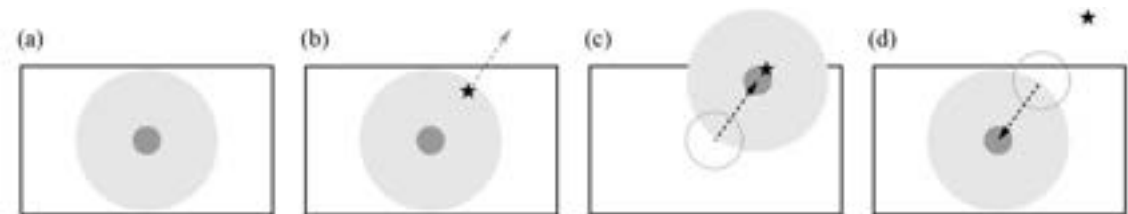


圖 2 凝視區在景框內偵測移動目標的四個可能階段：(a)靜止；(b)注意；(c)跟隨；(d)返回

於是，若對應於 Block 所建議的三種強烈視覺運動，當人們面對「多重方向同時運動」時，由於必須同時監看不同方向的多個目標，有限的注意力資源因此被分散，屬於「分割注意(divided attention)」，應該是一種由刺激所驅動(stimulus-driven)的自動過程(Theeuwes, 1994; Yantis, 1993; Yantis & Hillstrom, 1994)，先由周圍區域所偵測，再交由凝視區接手，如圖 3(a)所示，是一種上行歷程，因此在注意力選擇策略上應該屬於「被動模式(passive mode)」(James, 1890)。然而，當人們面對「龐然大物出入鏡」時，唯一的移動目標使得人們主動地控制凝視區的位置，屬於「集中注意(focused attention)」，如圖 3(b)所示，應該是一種由目標所驅動(goal-driven)的控制過程(Folk et al., 1992, Yantis, 1993)，由凝視區主動追隨移動目標，是一種下行歷程，應該屬於「主動模式(active mode)」

(James, 1890)。最後，當人們面對「搖晃的鏡頭」時，注意力看似受到隨機變化的視覺刺激所驅動，但是為了保持穩定性，觀眾必須不斷地將凝視區移動至可供定位的目標，由於定位目標可能不斷更換，人們必須先藉由「分割注意」偵測可靠的定位目標，再由「集中注意」去保持穩定追蹤直到失去目標，如圖 3(c)所示，屬於由刺激和目標同時驅動的上下行歷程，因此在注意力選擇策略上應該屬於「被動模式」和「主動模式」並行。然而，上述三種強烈視覺運動所對應的注意力選擇策略，僅僅根據畫面所提供的線索而推論，更多更具說服力的證據，將透過本研究實驗之所得來說明。

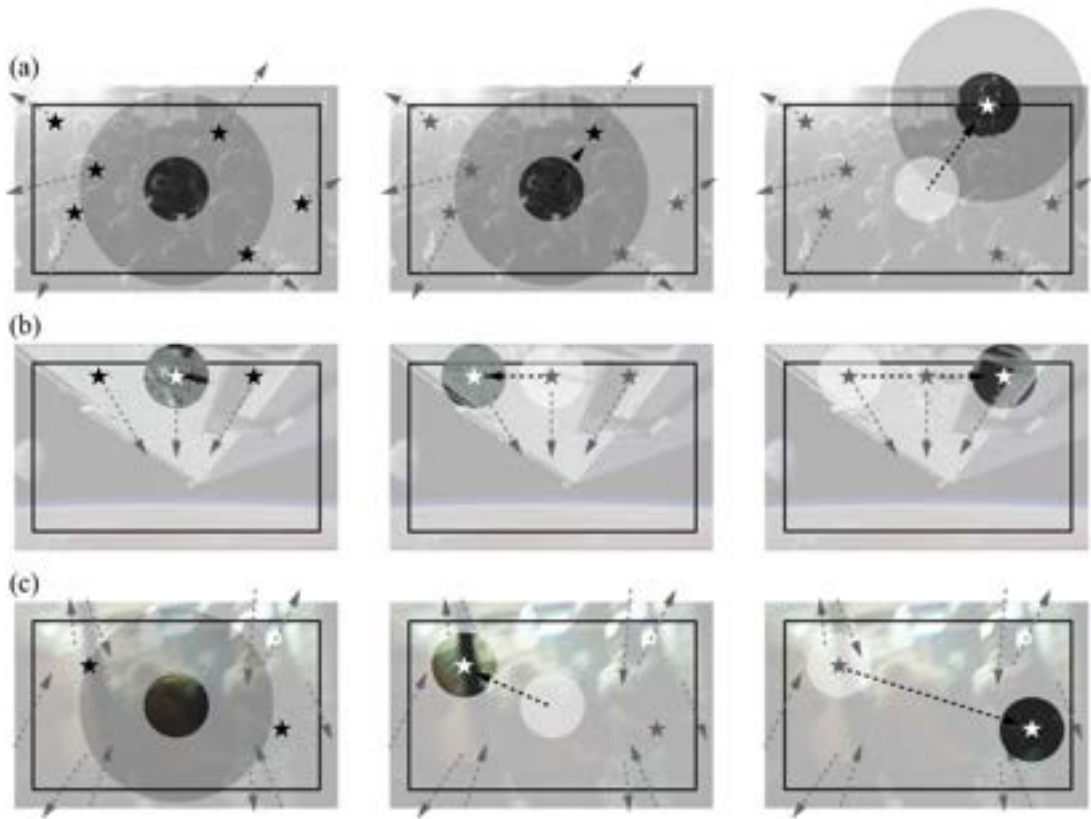


圖 3 在三種典型鏡頭中可能被運用的注意力選擇策略：(a)多重方向同時運動，採用「分割注意」；(b)龐然大物出入鏡，採用「集中注意」；(c)搖晃的鏡頭，採用「分割注意」和「集中注意」並行

二、可見視野、全景視野和最佳視野

為了追求令人折服的視覺震撼，更巨大的電影放映系統也不斷被研發，目的都在創造理想視野。在 IMAX (image maximum) 以 20 公尺寬 16 公尺高的巨大螢幕的觀看條件下，Block(2007)認為，觀眾可以感受到強烈的開放空間。Block 更提到：隨著螢幕尺寸增加，景框邊界則會被排擠至人們的

周圍視覺邊緣，因此更有機會創造開放空間。因此，諸如 IMAX 這種巨大螢幕置於人們眼前時，景框邊界就幾乎存在於可見視野之外，容易形成開放空間。

如圖 4 所示，人們的可見視野範圍雖然可達 180°，視覺敏銳度最高的凝視區僅有 2° 範圍，圍繞中央小窩(fovea)約 10° 的範圍則為中央小窩外圍(near fovea)，視覺敏銳度則相對減弱(Rayner, 1998)。往外延伸，則是視覺敏銳度相對更弱的近周圍區域(near periphery)和周圍區域(periphery)，分別為 60° 和 180° 範圍，僅能辨識移動較大的動態視覺並且缺乏認知深度(Solso, 2005)。實際上，當人們觀看 IMAX 時，巨大螢幕並不需要涵蓋整個 180° 的周圍區域，因為在對應極少數錐狀細胞和節細胞的情況下，視網膜的周圍區域僅能偵測諸如色彩、亮度、移動等較為基礎的視感覺，並且在螢幕周圍光源極弱的情況下，60°~180° 之間的周圍區域其實是無須照顧的。因此，巨大螢幕所涵蓋 60° 以內的近周圍區域，景框邊界就已經瀕臨仍能維持一定程度視覺敏銳度的理想視野之外，因此這個範圍被本研究視為「全景視野」。為了敘述流暢，本研究根據不同視角所涵蓋而具有的視野範圍，如圖 4 所示，區分為三塊區域：60° 以內稱為「全景視野」；30° 以內稱為「最佳視野」；2° 以內稱為「焦點」。

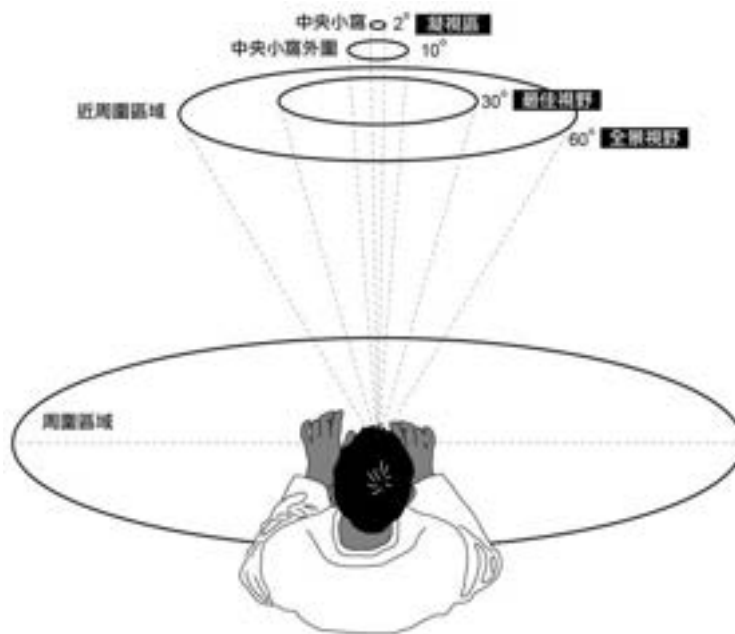


圖 4 可見視野、全景視野和最佳視野的視角範圍

三、劇情投入與不注意視盲

一項普遍存於觀看電影或動畫時的經驗是，當人們專注於劇情發展時，時間過得特別快，事後

回想時，也幾乎忘了景框的存在，就像自己也曾經歷景框彼端的虛擬世界，這都是注意力集中的具體表現，如同 Csikszentmihalyi (1975)在其神迷理論中經常提及的「最佳經驗(optimal experience)」。在以電影或動畫為主要刺激的基礎下，這個因為注意力集中而顯現的具體表現，可以被視為「劇情投入」。那麼，劇情是否也能夠引導人們產生開放空間呢？

根據 Yarbus (1967)的研究，如果注視點(fixation)能夠完全詮釋視覺空間注意力，那麼其眼動軌跡則與指導語存在著顯著關係，意味著人們根據不同目的而採取不同的注意力選擇策略。然而，Yarbus 也承認，受測者眼動軌跡與所看到的內容幾乎是完全獨立的，也就是注視點和注意力之間沒有絕對關聯，這個觀察也使得以眼動為基礎的注意力分析有了進退維谷的困境，更佳的測量方式應該被考慮。於是，不同於眼動軌跡的外顯測量(explicit measure)方式，Mack & Rock (1998)提出「不注意視盲(inattentive blindness)」的內隱測量(implicit measure)方式，在特定目標的回報任務之中，經由未預期刺激的偵測與否來觀察注意力的運作，其所獲得之分析結果則更具信效度，這也使得本研究考慮用來取代眼動觀察。不過，Yarbus (1967)以及 Mack & Rock (1998)所採用的刺激都是靜態影像，並不容易解釋連續動態刺激。直到 Simons & Chabris (1999)採用影片為刺激，也才使得「看不見的猩猩」變成「不注意視盲」的最通俗教材。爾後，Most et al. (2000; 2001; 2005)連續地採用持續性刺激(sustained stimulus)，並提出注意力心向(attention set)所引導的不同注意力選擇策略。綜合前述學者們的諸多研究，使得 Cater et al.(2002; 2003)嘗試將電腦動畫的有限渲染資源集中分配於人們主要關心的視覺元素；而次要或不被注意的視覺元素則被分配相對較低的畫質，以確保渲染資源的有效分配。那麼，Cater et al.(2002; 2003)所建議的選擇性品質渲染，其作為渲染決策的依據何來？可能性最高的將會是「劇情(story)」。

隨著劇情推演，人們在下一個鏡頭所關心的視覺元素，大多來自於上一個鏡頭的明示或暗示。於是，若將劇情視為「指導語」，人們將主動掃視(saccades)景框之內與劇情相關的視覺元素。如此一來，劇情所引導的注意力就可以被視為一種「連續性的目標驅動(sustained goals-driven)」的注意力過程。只是，這個連續性的目標並非恆定不變，而是隨著劇情進行而改變。然而，Block 所提及的由三種典型鏡頭所形成的「開放空間感」，其肇因是否單純地來自於強烈視覺運動，或是夾雜著由劇情這個干擾因素而被驅動，也必須被釐清。

參、研究方法

一、研究架構

如前所述，開放空間感不容易透過外顯測量直接向人們徵詢具有效度和信度的答案。同時，如同 Block(2007)所建議，開放空間感同時也許可以透過強烈視覺運動或改變觀看視野來達成，加上

劇情也可能混淆以上二項因子的情況之下，各項因子是否具有潛在貢獻，及其交互關係，都應該事先被理解。首先，如圖 5 左方所示，在「因子檢驗」階段，共有形式因子、內容因子和視野因子必須被檢驗。根據前述文獻，三項因子可能分別採取不同手段來形成開放空間感，例如：形式因子藉助刺激驅動或目標驅動；內容因子藉助連續性的目標驅動；視野因子藉助涵蓋視野的視角範圍。其次，當某項顯著的「潛在有效因子」被確立之後，究竟如何透過注意力的引導而形成開放空間感，其過程則是另一個被關注的重點。如圖 5 右方所示，在「注意力分析」階段，透過觀察受測者的注意力選擇策略，本研究企圖藉此理解形成開放空間感的可能肇因。

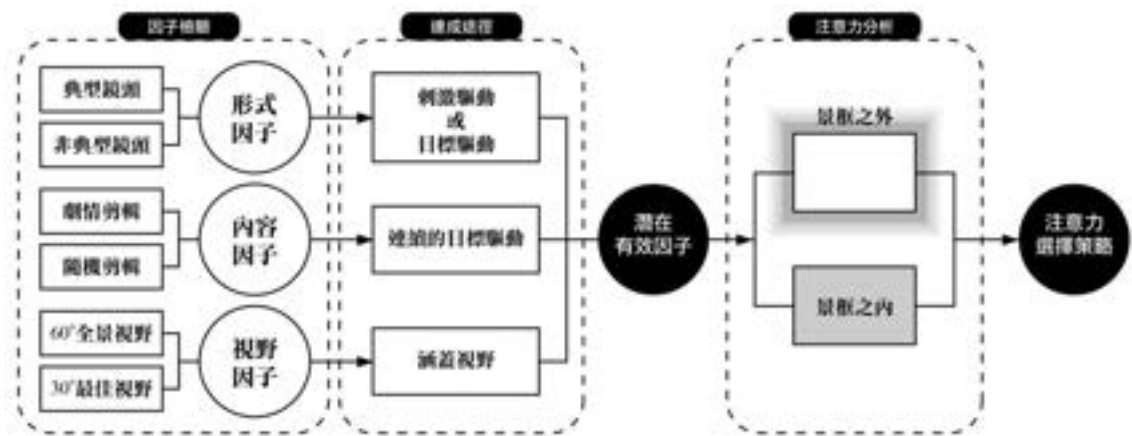


圖 5 由因子檢驗與注意力分析所構成的研究架構

二、自變數、依變數與研究假設

根據 Block(2007)的觀點，三種強烈視覺運動以及螢幕寬度所涵蓋的視野範圍被視為影響開放空間的二項主要因子，分別為形式因子和視野因子。如圖 6 所示，形式因子由「典型鏡頭」和「非典型鏡頭」二個水準所組成，「典型鏡頭」共有「多重方向同時運動」、「龐然大物出入鏡」和「搖晃的鏡頭」三種典型；而「非典型鏡頭」則是被挑選與上述三種典型鏡頭銜接而有助於敘事的其他鏡頭。「視野因子」則由螢幕寬度涵蓋 60° 視角的「全景視野」和涵蓋 30° 視角的「最佳視野」二個水準所組成。此外，影片的剪輯順序，則被視為內容因子，也是本研究所提出的第三個因子，由「劇情剪輯」和「隨機剪輯」二個水準所組成。其中，本研究所雇用的 18 位受測者全部經歷「隨機剪輯」情境；而先前研究(林大偉，2015)所雇用的 18 位受測者則全部經歷「劇情剪輯」情境。為求條件一致性，本研究新雇用的 18 位受測者，同樣必須共同經歷「形式因子」和分群經歷「視野因

子」。

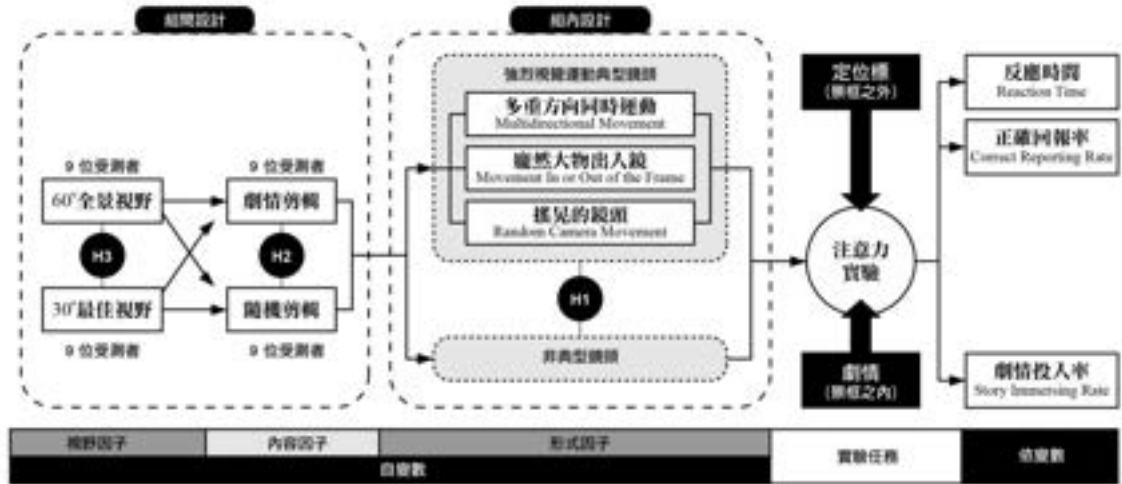


圖 6 由視野因子、內容因子和形式因子所構成的實驗任務

以電影或動畫創作的鏡頭構圖來說，除了少數例外，導演可能會讓表演發生於景框之外(Landau, 2010)。基本上，導演總是希望觀眾的視線停留在景框之內，大部分的相機運動都因此儘可能地讓視覺目標保持在景框之內且推向景框中心。因此，本研究在景框邊界之外的四個角落設計一項要求受測者主動回報的視覺目標，視為「定位標(locator)」(細節請見「實驗任務之一：回報定位標」之描述)，用來觀察受測者的注意力資源是否分配於景框之外。因此，受測者在注意力實驗中對於景框之外的定位標所回報的「反應時間」、「正確回報率」被視為二項依變數；此外，為了觀察劇情對於開放空間感的貢獻，受測者對於影片內容的「劇情投入率」被視為第三項依變數。根據如此的「不注意視盲」設計，本研究希望藉此觀察受測者在景框之外的「定位標」和景框之內的「影片內容(包括劇情與強烈視覺運動)」兩者之間的注意力資源分配狀況。據此，假設 Block 的觀點正確，那麼當開放空間形成時，上述三項自變數的二種水準所影響的依變數應該呈現顯著差異。因此，本研究提出三個研究假設，藉此判斷每一個因子的潛在貢獻，說明如下：

- H1：形式因子被視為形成開放空間之肇因時，典型鏡頭的影響顯著不同於非典型鏡頭。
- H2：內容因子被視為形成開放空間之肇因時，劇情剪輯的影響顯著不同於隨機剪輯。
- H3：視野因子被視為形成開放空間之肇因時，全景視野的影響顯著不同於最佳視野。

三、受測者

18 位受測者參與本研究的注意力實驗，另外 18 位受測者則參與先前研究(林大偉，2015)的注意力實驗，共計 36 位受測者。除了控制條件，二個實驗的其他所有條件與程序均一致。為了避免學習效應，視野因子和內容因子均採用組間設計，各有 9 位受測者分別參與「30°最佳視野」、「60°全景視野」、「劇情剪輯」和「隨機剪輯」所交乘的四個情境；形式因子的二種水準因為同時存在於單一電影片段或動畫片段之中，因此採用組內設計。



四、設備

EPSON 廠牌之 EH-TW3200 家庭劇院液晶投影機被視為主要實驗設備，投影解析度為 1080p Full HD (1920x1080 pixels)，螢幕比例為 16：9；投影亮度和色彩亮度均為 1800lm，明暗對比度為 25000：1，周邊對應中心亮度比為 84.5%。投影機事先採用 Color Vision 廠牌的 Spyder2PRO™ 螢幕校色器進行校正，在每一次實驗進行之前至少暖機 30 分鐘以上。

五、刺激

為了擷取三種強烈視覺運動的影片段落，符合條件的 9 部電影和 9 部動畫被採用，如表 1 所示。以發行於第三區域碼的 DVD 為基礎，在選擇適當段落之後，這 18 部影片分別被擷取大約 180 秒之長度，被視為實驗刺激之一。每一段獨立段落，都由「典型鏡頭」和「非典型鏡頭」所組成，除了保留原始的「劇情剪輯」版本之外，並且重新剪輯成另一個「隨機剪輯」版本。表 1 的每一橫列所提供的第一格影像是擷取時間起點的參考畫面；第二格影像則是典型鏡頭的參考畫面。由於電影與動畫是文明世界中無可避免的娛樂活動，完全排除受測者對於這 18 部影片的觀看經驗是有其困難的。為了降低「記憶效應」所造成的影響，受測者被要求最後一次觀賞表 1 所提供的任何一部影片的時間必須超過 180 天。

表 1 以第三區域碼 DVD 為基礎所擷取的 18 個研究刺激以及擷取時間起點一覽表

刺激 類型	強烈 視覺運動	片名	出版 年份	片段起點		典型鏡頭	
				擷取時 間	參考畫面	擷取時 間	參考畫面
電影	多重方向 同時運動	辛德勒的名單(下)	1993	0:20:24		0:22:44	

以注意力選擇策略分析強烈視覺運動所引導的開放空間感

	絕地再生	2005	0:43:28		0:43:53	
	神鬼認證： 最後通牒	2007	0:25:08		0:25:36	
龐然大物 出入鏡	星際大戰： 曙光乍現	1977	0:01:58		0:02:19	
	星際爭霸戰	2009	0:41:52		0:44:07	
	變形金剛 3	2011	0:00:00		0:00:40	
	厄夜叢林	1999	0:42:15		0:44:31	
搖晃的鏡頭	貧民百萬富翁	2008	0:06:06		0:06:48	
	科洛弗檔案	2008	0:18:47		0:22:42	
多重方向 同時運動	史瑞克三世	2007	0:14:23		0:18:16	
	快樂腳 2	2011	0:49:55		0:52:08	
	丁丁歷險記	2011	0:58:19		1:00:08	
動畫	星際大戰： 複製人之戰	2008	0:28:06		0:29:31	
龐然大物 出入鏡	食破天驚	2009	1:00:18		1:01:23	
	天外奇蹟	2009	1:13:35		1:15:32	

超人特攻隊	2004	0:23:55		0:24:33	
搖晃的鏡頭 怪獸大戰外星人	2004	0:39:10		0:40:55	
蜂電影	2007	0:12:59		0:15:00	

六、實驗設計

(一) 實驗環境：全景視野與最佳視野

注意力實驗在全黑的暗室中執行，唯一的光源來自於投影機。螢幕寬度為 206cm，高度為 155cm，螢幕底端邊緣離地 105cm，以螢幕寬度為基準，參與「60° 全景視野」的受測者坐於距離螢幕前 178cm 處，定位標落於 60° 全景視野以外，如圖 7(a)所示；而參與「30° 最佳視野」的受測者坐於距離螢幕前 384 cm 的位置，定位標則落於 30° 最佳視野以外而在 60° 全景視野以內，如圖 7(b)所示。

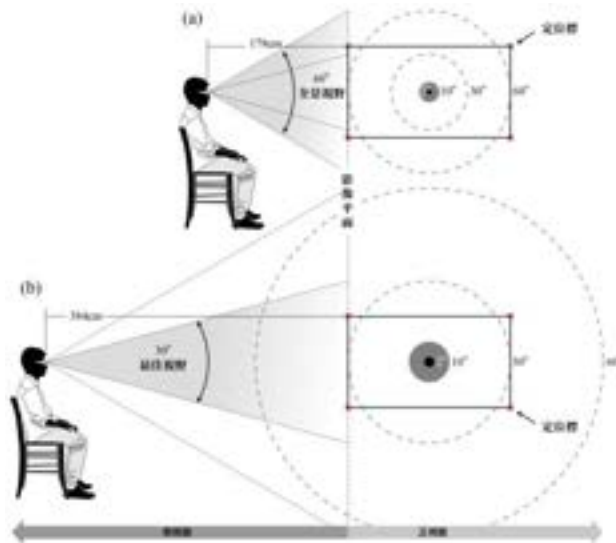


圖 7 全景視野與最佳視野所涵蓋的螢幕範圍

(二) 實驗任務之一：回報定位標

位於景框之外的四個角落的紅色方塊，被視為受測者被要求注意的「定位標」，以 R : 255 ; G : 0 ; B : 0 的紅色填滿邊長為 2.5% 景框長邊的方塊之中，分布於景框四個角落，如圖 8 所示。為了避免固定的呈現位置成為短期記憶，「多重方向同時運動」和「搖晃的鏡頭」的定位標隨機地被呈現在四個角落中的其中之一，如圖 8(a)、(c) 所示；而「龐然大物出入鏡」有著明確的運動方向，因此定位標也被隨機地呈現在物體運動的對立方向的二個角落中的其中之一，如圖 8(b) 所示。為了讓受測者專注於眼前，而不須分心操作滑鼠，本研究採用 Kensington 廠牌之 Expert Mouse 軌跡球滑鼠為輸入設備，移除軌跡球之後，4 個滑鼠按鍵的相對位置恰好能對應景框角落的四個定位標位置，如圖 8(d)(e) 所示。

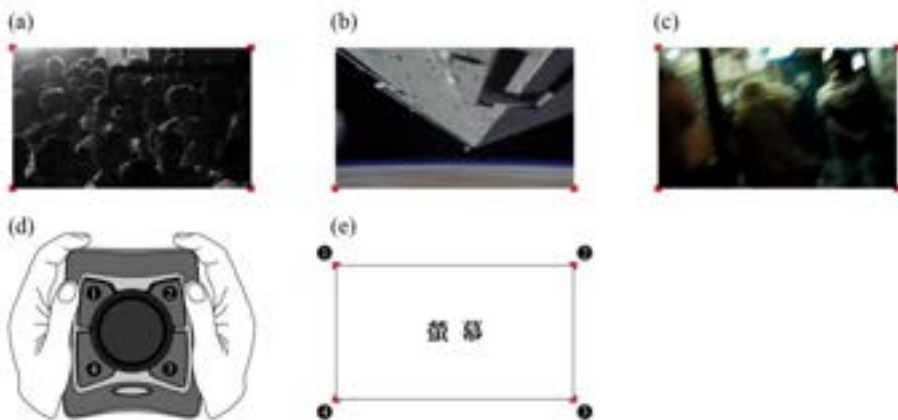


圖 8 實驗任務之一：回報景框之外四個角落外的定位標

(三) 實驗任務之二：回報劇情相關問題

每一位受測者所接收的指導語是：「播放影片期間，如果發現景框角落的紅色方塊，請按下對應位置的軌跡球滑鼠按鍵，並在每一段影片之後回答與劇情相關的問題(請見附錄表 A)。」本研究企圖理解：「在提供景框外定位標和景框內影片內容二項視覺目標的情況下，受測者將會如何去分配注意力資源？」。由於劇情內容是受測者被要求的第二項任務，本研究假設，當受測者未能偵測到定位標，表示其顯著地將注意力資源分配於景框之內；而當受測者偵測到定位標，肇因可能有二：(1) 景框之內的内容已經失去受測者的關注；(2) 或者，受測者的注意力被引導至景框之外。後者，可能比較接近 Block (2007) 所主張的「開放空間」。

(四) 實驗步驟：單一試驗

表 1 中所呈現的 18 個影片刺激，都可以被視為單一試驗。每一個試驗由數量不等的鏡頭所組成，但包含至少一個「典型鏡頭」。鏡頭組合之安排，如圖 9 所示。其中，以影像呈現的方框表示是要求受測者回報的鏡頭，包含「典型鏡頭(例如：4 號鏡頭)」和刻意挑選相機固定但包含物體單一方向運動的「非典型鏡頭(例如：2 號鏡頭)」。定位標的安排策略是，以景框內運動方向為基礎而呈現於景框外的對立角落或隨機角落，例如：2 號鏡頭的左上角，和 4 號鏡頭的右下角。每一個定位標的呈現時間起點，與該鏡頭的起點同步，並且持續呈現 5 秒鐘，然後消失。為了避免受測者反應不及，需要被回報的鏡頭不會被安排於段落開端的第一個鏡頭；同時，為了有效隔離 2 個不同回報期間且避免模糊歸屬，需要被回報的二個鏡頭也不會重疊時間或連續排序。此外，為了避免受測者將全部注意力資源集中於回報定位標，因此在單一試驗之後，將會暫停播放下一個試驗，直到受測者回答以三個選項的選擇題所呈現的劇情關鍵問題，其結果被視為「劇情投入率」的累計基礎。18 個試驗的問題及其選項，請見附錄表 A。



圖 9 實驗步驟：由一個典型鏡頭和數個非典型鏡頭所組成的單一試驗

七、資料分析

(一) 反應時間(Reaction Time)

若將定位標一開始被呈現的時間視為起點，而將受測者按下正確對應按鍵的時間視為終點，其時間差則被視為「反應時間」。由於近 20 年來好萊塢電影的平均鏡頭長度介於 4~5 秒(Salt, 2009)，因此本研究設定定位標呈現期間最長可達 5 秒，超過 5 秒則視為受測者未回報這一個定位標，同時此一定位標的反應時間被記錄為 5 秒。本研究假設，反應時間越長，表示受測者回報定位標的反應越慢，肇因可能來自於受測者將較多的注意力資源放在景框之內。

(二) 正確回報率(Correct Reporting Rate)

受測者必須按下正確對應按鍵，定位標會從螢幕中消失，反應時間停止計算，並且視為受測者正確回報這一個定位標。據此，定位標被正確回報的累計次數被轉換成百分比之後，被視為「正確

回報率」。本研究假設，受測者所表現的正確回報率越高，越容易將注意力資源放在景框之外的定位標；反之，正確回報率越低，表示受測者越容易將注意力資源放在景框之內。

(三) 劇情投入率(Story Immersing Rate)

在單一試驗結束，受測者必須針對劇情回答一個由三個選項所組成的問題(請見附錄表 A)。據此，受測者所經歷的 18 個試驗所得之正確回應的累計次數被轉換成百分比之後，被視為「劇情投入率」。本研究假設，受測者所表現的劇情投入率越高，越容易將注意力資源放在景框之內的劇情，或者，受測者先前對於次段劇情的記憶尚存，不必投入劇情就能輕易回答，但這是不容易排除的干擾變數，僅能事後進行討論與分析；反之，劇情投入率越低，表示受測者的注意力越容易渙散，或者，受測者越容易將注意力資源放在景框之外。

肆、結果與討論

以視覺空間注意力為基礎，36 位受測者在歷經由視野因子、內容因子和形式因子所組成的注意力實驗所被觀察的注意力表現，經由多因子變異數分析，無論是面對電影刺激或動畫刺激，受測者的反應時間和正確回報率均未產生顯著的交互作用，因此不進一步討論。以下僅僅討論三項因子對於受測者注意力所獨立產生的影響，以及推論「開放空間感」可能如何形成。

一、三項因子對於形成開放空間感的潛在貢獻

針對受測者所產出的反應時間和正確回報率，分別以三項因子的角度切入而進行差異性分析，結果如圖 10 所示，除了形式因子，內容因子和視野因子所驅動的差異均未達顯著(紅色垂直虛線表示兩個水準之間具有顯著差異)。因此，H2 和 H3 均未能成立，也因此難以進一步地分析這二項因子對於形成開放空間感的潛在貢獻。推測其原因，視野因子未見顯著貢獻，可能來自於本研究以較短的螢幕寬度和觀測距離來模擬 IMAX 劇場可涵蓋的全景視野，因此未能突顯全景視野對於形成開放空間感有所貢獻。建議日後在相似議題研究中，更接近 IMAX 的螢幕寬度和觀測距離也許可以同時被視為可被操弄的自變數。另一方面，內容因子未見顯著貢獻，可能來自於大部分的人們長期沈浸於好萊塢式的鏡頭語言，即使剪輯結果不具備劇情邏輯，而且僅將 180 秒內的少數影像片段重新剪輯，世故的受測者仍舊能在「隨機剪輯」情境理解劇情，使其表現與「劇情剪輯」無顯著差異。

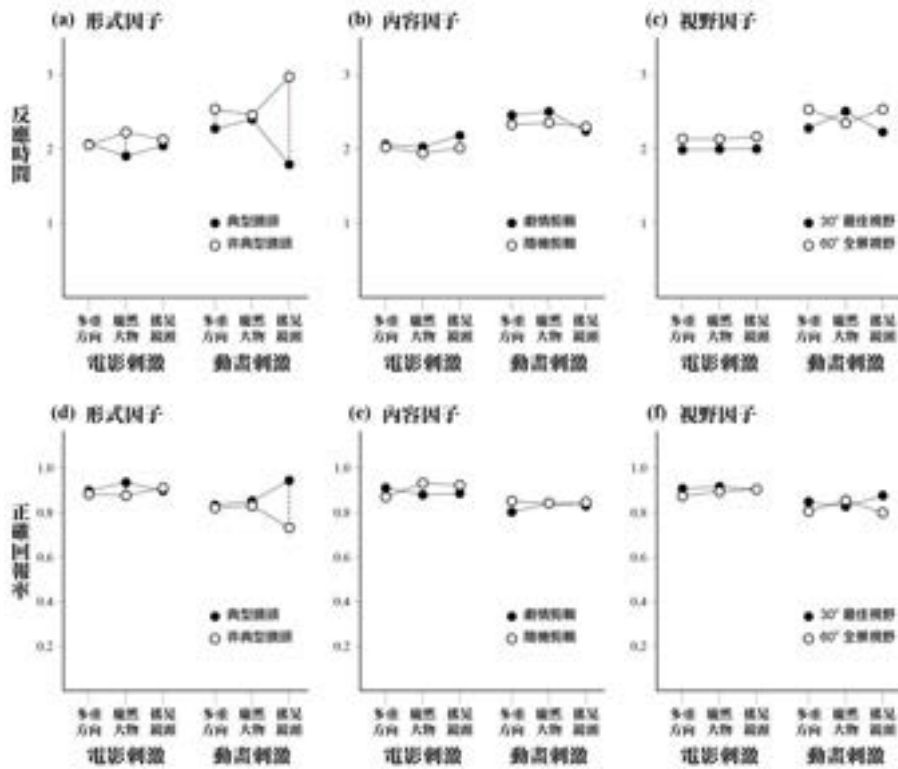


圖 10 三項因子分別對於反應時間和正確回報率的影響

二、形式因子對於開放空間感的潛在貢獻

進一步觀察 Block 所建議的三種強烈視覺運動所組成的形式因子所造成的影響，如圖 11 所示。若單純觀察反應時間的表現，形式因子在每一個次要條件之下對於動畫刺激的「搖晃鏡頭」情境產生顯著影響，從圖 11(a)~(d)，T 值依序為 $T_{(17)}=-6.369, p=0.000$ 、 $T_{(17)}=-8.231, p=0.000$ 、 $T_{(17)}=-6.882, p=0.000$ 和 $T_{(17)}=-7.174, p=0.000$ ，這表示受測者在「搖晃鏡頭」情境更快地偵測到景框之外的定位標；若進一步地觀察正確回報率，形式因子同樣對於動畫刺激的「搖晃鏡頭」情境產生顯著影響，從圖 11(e)~(h)，T 值依序為 $T_{(17)}=3.497, p=0.003$ 、 $T_{(17)}=5.169, p=0.000$ 、 $T_{(17)}=4.644, p=0.000$ 和 $T_{(17)}=3.910, p=0.001$ ，這表示受測者在「搖晃鏡頭」情境更準確地回報定位標。換句話說，在動畫刺激的「搖晃鏡頭」情境，很容易將注意力分配於景框之外。有趣的是，受測者在反應時間和正確回報率的顯著差異表現，並未在電影刺激的「搖晃鏡頭」情境呈現。因此，兩者之間的落差，也將在後續敘述中進一步討論。

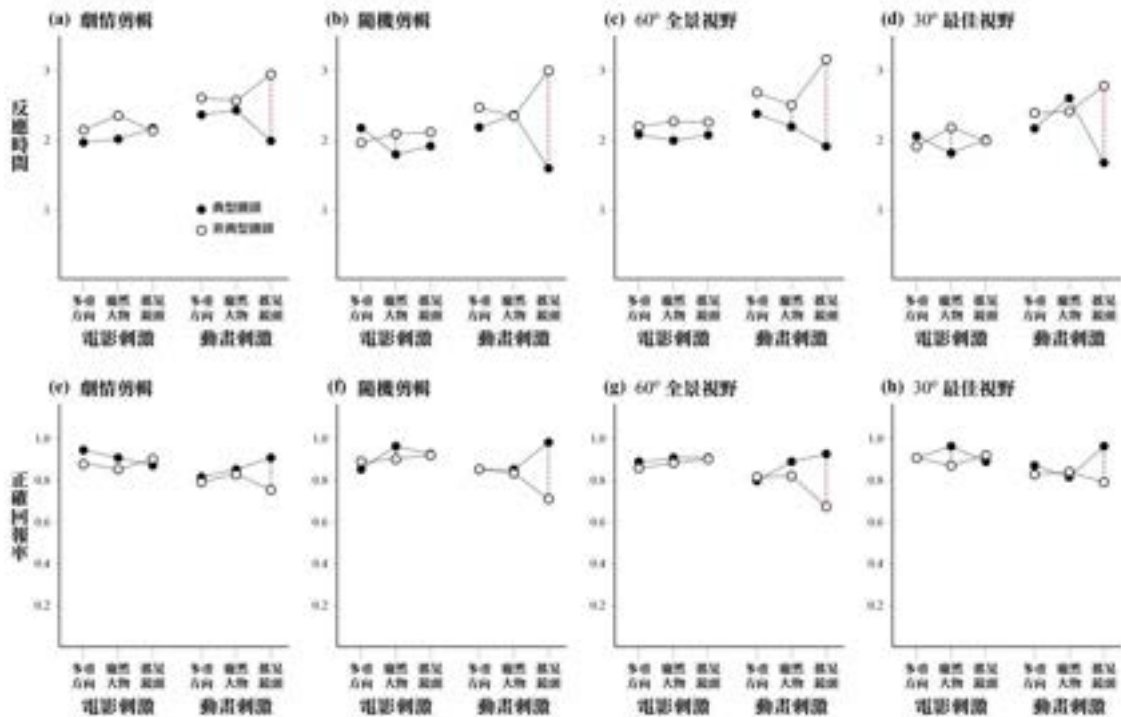


圖 11 形式因子對於反應時間和正確回報率的影響

另一個值得關注的是「龐然大物」情境。無論是從反應時間或正確回報率的角度來看，在「隨機剪輯」和「30°最佳視野」二個情境，形式因子的二個水準都顯著地在電影刺激的「龐然大物」情境產生落差，從圖 11(b)、(d)、(f)、(h)來看，T 值依序為 $T_{(17)}=-2.340, p=0.032$ 、 $T_{(17)}=-2.643, p=0.017$ 、 $T_{(17)}=2.263, p=0.037$ 和 $T_{(17)}=3.589, p=0.002$ ，這表示受測者在「龐然大物」情境更快地也更準確地偵測到景框之外的定位標。此外，在動畫刺激中，形式因子僅僅在「60°全景視野」情境顯著地影響著反應時間，如圖 11(c)所示。換句話說，受測者在符合「隨機剪輯」和「30°最佳視野」這二個次要條件之下，很容易在電影刺激的「龐然大物」情境將注意力分配於景框之外。

由於，上述「搖晃鏡頭」和「龐然大物」二個情境，形式因子在次要條件中所呈現的反應時間和正確回報率的顯著差異，其累計結果也同時投射在形式因子的整體觀察，如圖 10(a)(d)所示。此外，在圖 10 的整體觀察中，形式因子在動畫刺激的「多重方向」情境雖然在反應時間部份呈現顯著差異，如圖 10(a)所示，T 值為 $T_{(35)}=-2.138, p=0.040$ ，但未能在次要條件之下同樣呈現顯著，在缺乏有力證據情況下，難以進一步討論。根據上述觀察，H1 成立，相對於內容因子和視野因子，對於形成開放空間感而言，形式因子的潛在貢獻是值得繼續深入觀察與討論。

三、受測者的注意力在典型鏡頭中容易分配於景框之外

根據本研究所採取的「不注意視盲」設計，正確回報率被視為注意力分配於景框之外的指標。因此，假設當受測者將注意力完全分配於景框之外，對於定位標的正確回報率應該是 100%。以此基準進行單一樣本 T 檢定，如表 2 所示。明顯發現，定位標在「典型鏡頭」情境的 24 個試驗中，僅有 8 個試驗的正確回報率顯著地不同於 100%，仍有 2/3 試驗的正確回報率維持在近似於 100% 的水準，這表示定位標在「典型鏡頭」情境相對容易被偵測，因此可以推論受測者此時主要地將注意力資源分配於景框之外。反觀「非典型鏡頭」情境，24 個試驗中共有 23 個試驗的正確回報率顯著地不同於 100%，這表示景框內容不是以強烈視覺運動所組成的三種典型鏡頭時，受測者的注意力容易分配於景框之內而忽略定位標。因此，Block 所建議的三種「典型鏡頭」，的確容易引導受測者的注意力至景框之外。

表 2 三項因子的定位標位置正確回報率以 100% 為基準之單一樣本 T 檢定摘要表

平均數 (標準差)	典型鏡頭				非典型鏡頭				
	劇情編輯		隨機編輯		劇情編輯		隨機編輯		
	60°	30°	60°	30°	60°	30°	60°	30°	
	全景視野	最佳視野	全景視野	最佳視野	全景視野	最佳視野	全景視野	最佳視野	
電影刺激	多重方向	0.963	0.926	0.815*	0.889	0.852*	0.901*	0.864	0.914*
	同時運動	(0.111)	(0.147)	(0.176)	(0.167)	(0.184)	(0.087)	(0.182)	(0.093)
	龐然大物	0.852*	0.963	0.963	0.963	0.876*	0.827*	0.889*	0.914*
	出入鏡	(0.176)	(0.111)	(0.111)	(0.111)	(0.117)	(0.137)	(0.111)	(0.108)
	搖晃的鏡頭	0.889	0.852*	0.926	0.926	0.889*	0.914*	0.914*	0.926*
		(0.236)	(0.176)	(0.147)	(0.147)	(0.096)	(0.074)	(0.108)	(0.079)
動畫刺激	多重方向	0.778*	0.852*	0.815	0.889	0.753*	0.827*	0.877*	0.827*
	同時運動	(0.236)	(0.176)	(0.294)	(0.167)	(0.277)	(0.059)	(0.152)	(0.201)
	龐然大物	0.852*	0.852*	0.926	0.778*	0.840*	0.815*	0.803*	0.864*
	出入鏡	(0.176)	(0.176)	(0.147)	(0.167)	(0.098)	(0.111)	(0.133)	(0.121)
	搖晃的鏡頭	0.852	0.963	1.000	0.963	0.667*	0.840*	0.679*	0.741*
		(0.242)	(0.111)	(0.000)	(0.111)	(0.242)	(0.113)	(0.204)	(0.184)

在「典型鏡頭」的 24 個試驗中單純地觀察正確回報率，本研究嘗試理解受測者的注意力分配

於景框之外的可能性。首先，根據實驗設計，定位標在「龐然大物」情境均被安排於運動方向的景框對立彼端角落，如圖 8(b)所示。若根據 Block 建議，受測者的視線被逐漸入鏡的龐然大物所引導，理應將注意力集中於入鏡此端景框邊界。然而，根據表 2 所示，僅有 4/8 的試驗結果符合於 Block 的觀點。因此，本研究推論其肇因可能有二：(1)本研究所提供之「龐然大物」刺激，水準未達 Block 所提議的適當速度，以致於讓受測者在 5 秒期間有足夠的時間偵測對立端的定位標；(2)過於單調的單一方向物體運動使得受測者失去焦點而重新分配注意力資源。其次，「多重方向」共有 3/8 的試驗的正確回報率顯著地不同於 100%，由於定位標被任意安排於景框的 4 個角落之一，如圖 8(a)所示，假設受測者的視線隨著「多重方向」之一而被引導至景框之外，定位標被偵測的機率應該是 1/4 而不是 3/8。因此，本研究推論其肇因可能有二：(1)在同一個鏡頭中的多重目標以較快的速度進行時，在定位標呈現的 5 秒期間，就算受測者第一次被引導時未能偵測定位標，也可能在足夠的期間之內第二次被引導至景框之外的另一端，因此提高定位標被偵測的機率；(2)多重目標容易使得受測者對於景框之內感到無趣而失去焦點。

四、受測者在動畫刺激中更容易投入劇情

根據前述之不注意視盲設計，劇情投入率被視為注意力分配於景框之內的指標，表 3 所呈現的結果，將有助於理解受測者在形式因子影響之下如何分配注意力資源。假設，當受測者將注意力完全分配於景框之內的劇情，對於單一試驗之後的問題回應所得之劇情投入率應該是 100%。以此基準進行單一樣本 T 檢定，明顯地發現，無論從內容因子或視野因子的角度來看，受測者在面對動畫刺激的劇情投入率表現遠高於電影刺激。在電影刺激中，受測者在「搖晃鏡頭」和「多重方向」二個情境的劇情投入率顯著較低而不同於 100%；而在「龐然大物」情境的劇情投入率則顯著較佳，僅在「隨機剪輯 x 30° 最佳視野」情境呈現顯著不同於 100%。

表 3 二項因子的劇情投入率以 100% 為基準之單一樣本 T 檢定摘要表

	平均值 (標準差)	劇情剪輯		隨機剪輯	
		60° 全景視野	30° 最佳視野	60° 全景視野	30° 最佳視野
電影刺激	多重方向同時運動	0.852* (0.176)	0.926 (0.222)	0.815* (0.176)	0.741* (0.278)
	龐然大物出入鏡	0.852 (0.242)	0.963 (0.111)	0.889 (0.167)	0.852* (0.176)
	搖晃的鏡頭	0.815* (0.176)	0.852* (0.176)	0.741* (0.222)	0.704* (0.261)

動畫刺激	多重方向同時運動	0.889 (0.236)	0.889 (0.167)	0.926 (0.147)	0.963 (0.111)
	龐然大物出入鏡	0.963 (0.111)	0.926 (0.147)	0.926 (0.147)	0.963 (0.111)
	搖晃的鏡頭	1.000 (0.000)	1.000 (0.000)	0.963 (0.111)	0.963 (0.111)

實際上，根據實驗設計，劇情投入率存在著二個難以排除的干擾因素：(1)劇情投入率僅能概括性地驗收受測者在觀看 180 秒的單一試驗之後的感想，其代表性相對地不如定位標所衍生的正確回報率。因此，劇情投入率僅能被視為參考指標，而不是主要依據。(2)如前曾經提及受測者面對內容因子二個水準的無差異表現，劇情投入率同樣不容易排除「記憶效應」。但是，以上所述如果就是故事的全部，那麼就難以解釋表 3 所呈現的顯著落差。雖然，動畫刺激與電影刺激之間的差異，並非本研究所關心，但仍能從另一面向來說明受測者在強烈視覺運動的「典型鏡頭」之中如何分配注意力資源，因此將在後續討論。

五、三種強烈視覺運動中的四種注意力選擇策略

為了進一步觀察受測者如何將注意力分配於景框之內或之外，以「典型鏡頭」的24個試驗為基礎，合併表2和表3，分別將劇情投入率或正確回報率的顯著不同於100%視為「X」；而將未顯著者視為「O」，則如表4所示，約莫可以看出四種注意力選擇策略：(1) XX表示受測者傾向於不專注於眼前，被視為「失去焦點」；(2) OX表示受測者傾向於專注於劇情，被視為「專注於內」；(3) XO表示受測者傾向於專注於定位標，被視為「專注於外」；(4) OO表示受測者傾向於二者兼顧，被視為「分割注意」。根據Block(2007)的論述，相對於「失去焦點」和「專注於內」，「專注於外」和「分割注意」是更容易形成開放空間感的。雖然Block並未提及，造成開放空間感的前提是否為觀眾必須同時關心劇情。然而，根據表4，可以理解的是，當受測者採取「專注於外(XO)」時，其視線已經被引導至景框之外而不關心劇情；同時也可以被解釋對於景框之內失去興趣而發散。據此，本研究企圖以更嚴格的標準來觀察形成開放空間感的必要條件：必須為採取內外兼顧的「分割注意」策略。

表 4 「典型鏡頭」的劇情投入率和正確回報率之顯著差異所得之注意力選擇策略摘要表

		劇情剪輯		隨機剪輯		注意力選擇策略			
		60° 全景 視野	30° 最佳 視野	60° 全景 視野	30° 最佳 視野	失去 焦點	專注 於內	專注 於外	分割 注意
		劇 情 投 入 率	正 確 回 報 率	劇 情 投 入 率	正 確 回 報 率				
電影 刺激	多重方向同時運動	XO	OO	XX	XO	1	-	2	1
	龐然大物出入鏡	OX	OO	OO	XO	-	1	1	2
	搖晃的鏡頭	XO	XX	XO	XO	1	-	3	-
動畫 刺激	多重方向同時運動	OX	OX	OO	OO	-	2	-	2
	龐然大物出入鏡	OX	OX	OO	OX	-	3	-	1
	搖晃的鏡頭	OO	OO	OO	OO	-	-	-	4
注意 力選 擇策 略	失去焦點	XX	-	1	1	-	2	-	-
	專注於內	OX	3	2	-	1	-	6	-
	專注於外	XO	2	-	1	3	-	-	6
	分割注意	OO	1	3	4	2	-	-	-
						8	16		

首先，表 4 所得僅有 2/24 的試驗屬於「失去焦點(XX)」，都落於電影刺激。其一，落於「60° 全景視野 x 隨機剪輯」的「多重方向」情境，由於受測者在缺乏劇情邏輯的內容和涵蓋全景視野的近距離觀賞情況之下，可能忙於追尋同時移動中的目標，最終失去耐心而失去焦點；其二，落於「30° 最佳視野 x 劇情剪輯」的「搖晃鏡頭」情境，這表示受測者在較遠的距離觀看劇情時，隨著相機劇烈運動也容易失去耐心而失去焦點。其次，共有 10/24 的試驗屬於「分割注意(OO)」，特別是動畫刺激的「搖晃鏡頭」情境，「分割注意」策略涵蓋全部 4 個試驗，這意味著受測者能夠兼顧景框之內的劇情，同時也隨著鏡頭劇烈運動而偵測景框之外的定位標。另一個讓受測者幾乎完全採取「分割注意」的情境則是「60° 全景視野 x 隨機剪輯」，除了前述的「多重方向」情境之外，受測者在

4/6 的試驗中採取「分割注意」策略，特別是動畫刺激的 3 個試驗，理由也許同前所述，在缺乏劇情邏輯的內容和涵蓋全景視野的情況之下，受測者被迫採取「分割注意」策略。然而，這個策略在動畫刺激的「劇情剪輯」情境似乎不太管用，在與「多重方向」和「龐然大物」二個情境交乘之下的 4 個試驗中，受測者都傾向於「專注於內(OX)」，若對照於「60°全景視野 x 隨機剪輯」情境，也許可以解讀為：「受測者過於專注於劇情而忽略景框之外的定位標」。在「專注於內」的情況下，以 Block 的觀點而言，其實是不容易形成開放空間感的。

另一有趣觀察是，受測者面對動畫刺激的注意力選擇策略傾向，似乎來得比電影刺激還要鮮明。例如：動畫刺激的「搖晃鏡頭」情境完全傾向於「分割注意(OO)」；而「龐然大物」情境則大部分傾向於「專注於內(OX)」，因此而顯得更專注於劇情；「多重方向」情境則分別傾向於「專注於內」和「分割注意」。相對之下，受測者電影刺激的 12 個試驗中所採取的注意力選擇策略，就顯得混亂許多而比較不容易看出傾向，但仍有 6/12 的試驗屬於「專注於外(XO)」，特別是「30°最佳視野 x 隨機剪輯」情境，在缺乏劇情邏輯和較遠的觀看距離情況下，受測者容易對於景框之內的劇情失去耐心，較為寬鬆的觀看視野加上劇烈運動的引導，則使得定位標更容易被察覺。

六、注意力選擇策略在動畫刺激和電影刺激的差異

根據實驗設計，電影刺激與動畫刺激之間的差異並非是主要被關心的項目。然而，根據本研究所得，各項資訊都指向二者之間存在著顯著差異。因此，分別針對二項「刺激」和三種「典型鏡頭」進行差異性分析，所得如圖 12 所示。顯然地，動畫刺激在「龐然大物」和「搖晃鏡頭」二個情境顯著地不同於電影刺激；而動畫刺激的「搖晃鏡頭」情境則顯著地不同於其他二個情境。

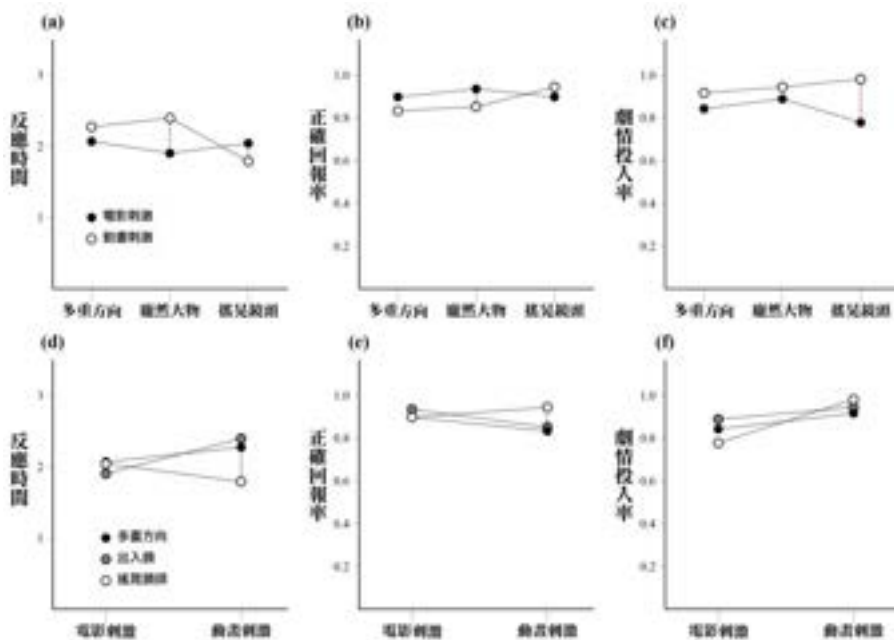


圖 12 二項刺激與三種典型鏡頭在反應時間、正確回報率和劇情投入率上所呈現的顯著差異

進一步觀察，二項刺激在三項依變數上的表現。首先，電影刺激與動畫刺激在「龐然大物」情境的顯著差異，顯著地反映於景框之外的定位標，如圖 12(a)(b)所示，其反應時間和正確回報率的 T 值分別為 $T_{(35)}=-3.447, p=0.001$ 和 $T_{(35)}=2.049, p=0.048$ ，受測者顯著地在電影刺激的反應時間的表現低於動畫刺激，而在電影刺激的正確回報率的表現高於動畫刺激，這表示受測者在電影刺激的「龐然大物」情境更快也更容易地偵測到定位標，卻在劇情投入率上分別高達 88.89% 和 94.44% 而無顯著差異，如圖 12(c) 所示。實際上，根據「實驗任務之一：回報定位標」小節所安排，「龐然大物」的定位標被置於運動方向之景框對立端，如圖 8(b) 所示，受測者卻在電影刺激更容易也更快地偵測到定位標。根據前述推論，除了可能來自於龐然大物入鏡之運動未達 Block 所建議之適當速度之外，另一個可能肇因可能來自於動畫刺激與電影刺激之間的質感差異。一般而言，動畫由於成本考量和風格化因素，即使仰賴發展神速的電腦圖形運算技術，視覺元素所能呈現質感深度和細膩度，仍舊難以達到電影攝影所能表現的水準。在此情況下，受測在面對「龐然大物」情境時，是否因為兩者之間的質感差異而採取不同的注意力策略，也許是值得玩味的議題，可惜在本研究缺乏證據的情況之下無法深入討論。

其次，在「搖晃鏡頭」情境，動畫刺激在反應時間和劇情投入率方面顯著地不同於電影刺激，如圖 12(a)(c) 所示，T 值分別為 $T_{(35)}=2.2647, p=0.030$ 和 $T_{(35)}=-5.686, p=0.000$ ，受測者在動畫刺激的「搖晃鏡頭」情境更快地偵測到定位標，卻又能更專注於劇情，劇情投入率高達 98.15%。若從另

一個角度進一步觀察，動畫刺激在「搖晃鏡頭」情境的三項依變數表現，顯著地不同於其他二個「典型鏡頭」情境，如圖 12(d)(e)(f)所示。假設，如同 Block 所建議，開放空間感是不斷地將觀眾的視線推向景框之外，除此之外又能關注景框之內的劇情，那麼動畫刺激的「搖晃鏡頭」情境幾乎是最符合條件的強烈視覺運動。或者，是否也可以說，若要達成 Block 所建議的開放空間感，觀眾勢必採取內外兼顧的「分割注意」策略才能達成？然而，在本研究的有限證據之下，無法反證這個觀點，但可以作為後續研究之參考。

伍、結論

本研究再次驗證 Block(2007)所提出的「開放空間感」，是一種藉由往推移的力量使得視線持續跨越景框而形成的視覺現象。整體而言，本研究藉由「不注意視盲」設計所觀察到的「注意力選擇策略」，發現 Block 所建議的三種由強烈視覺運動所構成的典型鏡頭而形成的「形式因子」，的確容注意力選擇策略易讓受測者將注意力分配於景框之外，而由受測者觀測視角所形成的「視野因子」和由劇情邏輯所形成的「內容因子」，則分別因為實驗環境限制與干擾因素而未能形成貢獻，但仍有待進一步實驗設計而觀察。此外，藉由「不注意視盲」設計，發現受測者在動畫刺激的「搖晃鏡頭」情境所採取的「分割注意」策略，不但能將注意力分配於景框之外，同時又能關注景框之內，似乎是最接近形成開放空間感的條件。因此，以動畫刺激為基礎的強烈視覺運動，可能因為具備更寬廣的動態表現幅度，而使得受測者更容易產生「開放空間感」，與動畫相關的表現技法或法則，適合做為繼續深入探討相關議題的研究標的。

誌謝

感謝國科會計畫 NSC 101-2410-H-119-007 提供經費支持本研究進行。

參考文獻

1. Block, B. (2007). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* (2nd ed.). Boston: Focal Press.
2. Cater, K., Chalmers, A. and Ledda, P. (2002, November). Selective quality rendering by exploiting human inattention blindness: looking but not seeing. *Proceedings of the ACM symposium on Virtual reality software and technology 2002*, Hong Kong, China, 17-24.
3. Cater, K., Chalmers, A. and Ward, G. (2003, June). Detail to attention: exploiting visual tasks for selective rendering. *Eurographics Symposium on Rendering 2003*, Leuven, Belgium, 270-280.

4. Cavanagh, P., Arguin, M. and Treisman, A. (1990). Effect of surface medium on visual search for orientation and size features. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 16(3), 479-491.
5. Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games*. San Francisco: Jossey-Bass.
6. Folk, C. L., Remington, R. W. and Johnston, J. C. (1992). Involuntary covert orienting is contingent on attentional control settings. *Journal of Experimental Psychology: Human perception and performance*, 18(4), 1030-1044.
7. Gregory, R. L. (1997). *Eyes and Brain: The Psychology of Seeing (5th ed.)*. Princeton: Princeton University Press.
8. James, W. (1890). *The Principles of Psychology*. New York: Holt.
9. Landau, N. and Frederick, M. (2010). *101 Things I Learned in Film School*. New York: Grand Central Publishing.
10. Mack, A. and Rock, I. (1998). *Inattentional Blindness*. Cambridge: MIT Press.
11. Most, S. B., Simons, D. J., Scholl, B. J. and Chabris, C. F. (2000). Sustained inattention blindness: the role of location in the detection of unexpected dynamic events. *Psyche*, 6, Retrieved from <http://psyche.cs.monash.edu.au/v6/psyche-6-14-most.html>
12. Most, S. B. and Simons, D. J. (2001). Attention capture, orienting, and awareness. In: *Attraction, distraction, and action: Multiple perspectives on attentional capture*, C. Folk and B. Gibson (Eds.), pp. 151–173, Amsterdam: Elsevier.
13. Most, S. B., Scholl, B. J. and Clifford, E. R. (2005). What you see is what you set: sustained inattention blindness and the capture of awareness. *Psychological Review*, 112(1), 217-242.
14. Rayner, K. (1998). Eye movements in reading and information processing: 20 years of research: 20 years of research. *Psychological Bulletin*, 124(3), 372-422.
15. Salt, B. (2009). The shape of 1959. *New Review of Film and Television Studies*, 7(4), 393-409.
16. Simons, C. F. and Chabris, D. J. (1999). Gorillas in our midst: sustained inattention blindness for dynamic events. *Perception*, 28(9), 1059-1074.
17. Solso, R. L., MacLin, M. K. and MacLin, O. H. (2005). *Cognitive Psychology (7th ed.)*. Boston: Allyn and Bacon.
18. Theeuwes, J. (1994). Stimulus-driven capture and attentional set: selection search for color and visual abrupt onset. *Journal of Experimental Psychology: Human perception and performance*, 20(4),

799-806.

19. Treisman, A. (1985). Preattentive processing in vision. *Computer Vision, Graphics, and Image Processing*, 31(2), 156-177.
20. Yantis, S. (1993). Stimulus-driven attentional capture and attentional control settings. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 19(3), 676-681.
21. Yantis, S., & Hillstrom, A. P. (1994). Stimulus-driven attentional capture: Evidence from equiluminant visual objects. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 20(1), 95-107.
22. Yarbu, A. L. (1967). *Eye Movements and Vision*. New York: Plenum Press.
23. 林大偉 (2015) , 螢幕視野中的注意力所形成的開放空間感 , *人文社會學報* , 第 11 期 , 第 1 卷 , 第 1-17 頁。

附錄

表 A 本研究所採用的 9 個電影刺激和 9 個動畫刺激的劇情相關問題彙整表

刺激類型	片名	劇情關鍵問題	選項
電影	辛德勒的名單(下)	劇中的女人們被趕進密室之前，下列哪些事情是先做的？	(a)脫鞋(b)剪頭髮(c)脫衣
	絕地再生	在機房中的追逐，男主角打翻了什麼，使得追兵滑倒？	(a)螺絲(b)潤滑油(c)鋼珠
	神鬼認證：最後通牒	狙擊手躲藏的地點是？	(a)廣告看板後面(b)時鐘後面(c)電話亭內
	星際大戰：曙光乍現	逃過一劫的二個機器人，比較高的那一個是什麼顏色？	(a)銀色 (b)金色 (c)白色
	星際爭霸戰	醫官用什麼方式來治療男主角？	(a)注射(b)藥物(c)按摩
	變形金剛 3	戰鬥場面中哪一種武器沒有被使用？	(a)導彈(b)高射炮(c)雷射光
	厄夜叢林	攝影師的性別是？	(a)女生(b)男生(c)都

			有
	貧民百萬富翁	二個小男生最後被誰抓到？	(a)警察(b)婦人(c)黑道大哥
	科洛弗檔案	什麼東西被拋到街道上？	(a)聯結車(b)飛機(c)自由女神的頭
動畫	史瑞克三世	誰將王子壓倒在吧台上？	(a)巫婆(b)虎克船長(c)獨眼怪
	快樂腳 2	什麼東西掉到企鵝長老的頭上？	(a)鳥糞(b)冰塊(c)沙丁魚
	丁丁歷險記	二條聯結的船最後如何分開？	(a)發生爆炸(b)主桅被燒斷(c)船長砍斷繩索
	星際大戰：複製人之戰	誰是肥胖甲霸大王的翻譯？	(a)士兵(b)機器人(c)跳舞女郎
	食破天驚	主角的飛行器被什麼東西追擊？	(a)披薩(b)漢堡(c)三明治
	天外奇蹟	小男孩用什麼當作推進器？	(a)蒸汽引擎(b)水柱(c)吹風槍
	超人特攻隊	小男孩的奔跑速度快到可以.....	(a)空中飛奔(b)水面上跑(c)樹梢跳躍
	怪獸大戰外星人	白髮女後來用什麼方法快速前進？	(a)腳踏兩台汽車(b)以推進器飛行(c)汽車牽引
	蜂電影	劇中的蜜蜂用什麼吸取花蜜？	(a)吸管(b)抽水馬達(c)吸取槍

Utilizing attention selection strategies to analyze the sense of open space leading by strong visual movement

Ta-Wei Lin

Abstract

This study adopts the concept, “Open Space” proposed by Block (2007) as the starting point, attempting to re-examine the cause of it. Therefore, the strong visual movements and vision of large screens mentioned by Block, also the stories which this study focuses on are considered as 3 independent variables. Accordingly, this study merged the resulting obtained by measuring form 18 subjects in present study and other 18 subjects in previous study, totally 36 subjects are employed, and attempted to understand the “attention selection strategy” adopted by subjects under different experimental conditions. The result shows that, (1) there are significant differences between the two levels of the form factor, accordingly having potential contribution of forming the sense of open space while the other two factors do not. (2) Participants adopting the “divided attention” strategy in the scenario of random camera movement of animation stimulus can be considered as the most fitting term of forming the sense of open space.

Keywords: Open space, Strong visual movement, Inattention blindness, Visual spatial attention

以注意力選擇策略分析強烈視覺運動所引導的開放空間感

A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation

Pei-Hsuan Su

Abstract

Flourishing in the 21st century, the digital representation becomes the dominant art form in providing long-term digitalized access to cultural heritage. The innovation of digital devices has revolutionized the status quo of arts and image design, the way in which they are contemplated, and through the forms of art that produce activities and aesthetics concepts. There are three arts and design practices within this article, which deal with textual visualization applied in representing literal texts and creating artworks in relation to the Oriental cultural heritage. The studies especially focused on two main characteristics in conducting digital representation, such as variability, and transcoding. There are certain steps included to enhance the innovation and sustainability in providing long-term digitalized access to cultural heritage as follows:

First, meeting variability: The researcher conducted a documentary film, entitled as **【Plundering and Preserving China】** (2004), to discuss the significance of Brent Wilson's artworks as illustrated books displayed in relation to his story of wondering travel around China. By appropriating old Chinese illustrated books—a six volume story of the pre-dynastic Three Kingdoms, a worn copy of Chairman Mao's poetry to discuss the artist's self-reflection.

Second, semiotic transcoding: The researcher and her students integrated digital editing system while making digital images for interpreting several traditional Chinese lyric poems written by Su Shih in Sung Dynasty (circa. the 11th century), and to make a digitalized language of film to recognize the Chinese literati aesthetics during 2008-2010.

The researcher employs case studies to discuss how to exhibit the inter-textual texts, including

A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation

sounds, images and archive data in the artistic practices in terms of the meta-interpretation approach. Therefore, the cultural-lyrical data are visualized and transcoded into specific images and films, and installations to introduce the underlying cultural heritage, as well as with sound effects to stimulate viewers' imagination of the time and the underlying environment between the past time and the present.

Keywords: the semiotics, cultural text, meta-interpretation, design-driven innovation

Associate Professor, Department of Visual Communication Design, College of Design, National Taiwan University of Arts.

1. Introduction

Nowadays, digital representation becomes the dominant art form in providing long-term digitalized access to cultural preservation and sustainability. It is based on the development of image technologies and the applications of multi-media arts flourishing in the 21st century, which has great effects on modern societies in addition to contemporary art and humanities. The innovation of digital devices has revolutionized the status quo of arts and images, the way in which they are contemplated, and through the forms of art that produce activities and deliver aesthetics concepts. There are main characteristics in conducting digital representation, such as variability, transcoding, intertextuality, and interaction with its viewers (Manovich, 2001; Su, 2013, 2015). The reproduction of contemporary sounds and images may lead to certain hyper-real scenes to reveal the essence of culture in art practices where literary works, sounds and images are reproduced, copied and stimulated in a way that mimetic cannot be told apart from the original texts.

In addition, digital representation of cultural texts has become a vehicle in this era for people both in the East and West to communicate and to enhance their understanding of the cross culture and their differences. Many of eastern designers of today have applied multiple media to introduce the beauty of oriental arts and culture to the world. For instance, Japanese designer Kenya Hara has well-known as an expert who interprets Zen spirit in product design and image design (Hara, 2007). According to Shin'ichi Hisamatsu (1889-1980), the so-called “Hisamatsu Zen,” Kenya Hara’s advertisement (see Fig. 1.1) depicts the aesthetic notion of simplicity, austere sublimity, solitude, and profound subtlety in a tranquil nature view to strengthen the unique brand-image of MUJI on naturalness and no vulgar freedom by using the uneven format [that is so-called ‘asymmetry’] in composition (Hisamatsu , 2002).



Figure 1.1. Kenya Hara’s (原研哉) poster design of branding MUJI

A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation

Another Japanese designers Naoto Fukasawa's product design intertwined with Tamotsu Fujii's Photography exhibited in the art exhibition of Xie-Xie Institute, entitled as 【媒介/MEDIUM】 in 2013 (Xie-Xie Institute, 2013) (see Fig. 1. 2). Their viewers may recall the image of Mt. Fuji through contemplating the corner shape of Naoto Fukasawa's chair product shown with the zoom-in view of Tamotsu Fujii's Photography. The artworks are the media to serve as the transformation of Japanese cultural iconic symbol—Mt. Fuji.



Figure 1.2. Naoto Fukasawa's (深澤直人) product design and Tamotsu Fujii's (藤井保) Photography in 【媒介/MEDIUM】 2013, Xie-Xie Institute, Taipei

This kind of trend has been significant and prevalent recently. In particular, the representatives of good use of motifs and symbols to interpret Chinese culture in relation to Chinese characters, lyrical texts or literary works include as follows:

- 1.1. **Arts, posters and designs** of Kan Tai-keung (see Fig.1.3)and Benny Luk from Hong Kong, Cai Guo-Qiang from U.S.A.(see Fig. 1.4), Chen Jun-Liang, and Guo Bin-Long (see Fig.1.5 [谷雨]) etc. from Taiwan.



Figure 1.3. Kan Tai-keung (靳埭強), Poster design_ [Play for fun 玩] (1996), displayed in the keynote speech at Xie-Xie Institute, photography by the author



Figure1.4. Cai Guo-Qiang (蔡國強), [Pine tree and Eagle] (2007), displayed in the solo exhibition of “CAI GUO-QIANG-Hanging Out in the Museum”(2009/11/21-2010/02/21) at Taipei Fine Arts Museum.

- 1.2. **Motion pictures and films** of Te Wei's **【Reed pipe】** (the classic one dated in 1963), Ching Huang's **【The way】** (2004) (see Fig. 1.6) , and Chen Lei's **【Brush】** (2006) from China; Pei-Hsuan Su's **【 Seeking the answer】** (2006) and Po-Chien Wang's **【Encountering the moon】** (2007) (see Fig. 1.7) from Taiwan, etc.



Figure 1.5. Guo Bin-Long (郭秉穰), [谷雨] Tea Tray, Winner of 2014 Reddot Product Design



Figure 1.6. One Clip of Ching Huang's **【The way】** (2004) retrieved from Chinese CG:气韵生动 (English Title: The Way) https://www.youtube.com/watch?v=Df_Q5thaUZk (2016 /01/03 瀏覽)



Figure 1.7. A scene of **【Encountering the moon】** (2007) , directed by Po-Chien Wang (王博謙), and supervised by the author P. H. Su (蘇佩萱).

- 1.3. **Cultural creative exhibition** and activity of Interdisciplinary Creative Works on Asia's

Cultural Creativity Exhibition 2011, entitled as “Ingenuity follows Nature 妙法自然”
(see Figure 1.8-1.10)(Liu & Chen, 2011).



Figure 1.8. Partial calligraphy of Master Yang-tze Tong (董陽孜), “Ingenuity follows Nature 妙法自然”(2011)



Figure 1.9. (L) James Chu (朱焯信) from Macau displayed his calligraphy in *Interdisciplinary Creative Works on Asia’s Cultural Creativity Exhibition 2011*; photography by Y. R Liu

Figure 1.10(R) Chih-hung Wang (王志弘) displayed his brush-type design 「第二人稱視角」 in *Interdisciplinary Creative Works on Asia’s Cultural Creativity Exhibition 2011*; photography by Y. R Liu

A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation

They all step on a path so-called literati tradition. In ancient China, the literati were especially knowledgeable in literature as the core of their cultural cultivation. Literati could be characterized as acknowledging or reviving the classics of the ancients, based on Confucian tenets, while adding their own unique interpretation in creating a rich literary style. Many literati would pursue the aesthetic pleasure of arts in their spare time. The leading literati Su Shi (better known as Su Tung-p'o), who was the central figure of literati artists as a poet-calligrapher-painter, formulated an art theory in forming the unity of Three Perfections: the interactions among poetry, calligraphy, and painting (Sullivan, 1999). Moreover, they created an innovative art style of the time that employs Hsieh-I mode [literally sketching the idea] for self-expression, which led to intuitive and spontaneous experience. They, therefore, freed themselves from worldliness through expressing spiritual essence (Han, 1992). As the matter of facts, what I have mentioned above, the artworks of Kan Tai-keung and Cai Guo-Qiang etc. do evoke the ancient aesthetics but directly depict the original texts of literature, and transform the literary contents into innovative art forms for their further pursuit.

2. Pilot study

There are several contemporary artworks that the author would like to analyze here for developing further discussion as follows.

2.1. [The legend of Shanglira] (2009)

Jin and Hsu produced and Chen Ming directed this motion picture, which was the latest video of GDC Shenzhen released and has been well-known in the Asia (Chen, 2009). Such a motion picture, based on the classic essay of the Jin Dynasty poet Tao Yuan-ming (365-427 A. D.), cleverly combines traditional Chinese color-ink painting, shadow play, paper cutting, impressionistic and other artistic techniques (see Table 2.1). This motion picture is shown as another interdisciplinary example based on using digital image media to interpret the beauty of Chinese lyrical texts and the literary work. It represents as one of the ways to preserve and sustain Chinese culture. Sharing the same interests, the author has developed motion pictures elaborating the impressionistic style in terms of shadow play and paper cutting in transforming Chinese lyric poems combined with "Hsieh-I" mode (Su, 2003).

Table 2.1. Clips of the motion pictures 【The Legend of Shanglira】 (2009)



2.2. 【Heart Sutra】 (2008)

The series of posters, designed by Kwok-Song Yip, were presented in the prior Art Exhibition of Chinese Characters Design at Xie-Xie Institute in Taipei. Yip is a famous Taiwanese designer who has not only employed the digitalized font to elaborate the whole texts of Heart Sutra (see Fig. 2.2. on the left side), but deconstructed the key sentences of Heart Sutra intertwined with overlapping print characters (see Fig. 2.2. on the right side). In addition, he made Heart Sutra colorful through employing the pop-art colors and style on the right side. Compared the black-and-white version to another one having bright colors, the viewers may instantly have a sense of high contrast while gazing at any the visual design works. However, this kind of art practices implies the connotation of Zen spirit that refers to any Zen practitioners who have been no attached to the written words, and at the same time they should have free mind to look back to the reality flourishing like viewing at a colorful world. They are two opposite sides to be integrated into the one. The author has visualized Chinese literary works into digitalized versions that will be discussed in the following chapters. And, the author used to apply color to signify the esthetic connotation of the original cultural texts, like Yip did.










Figure 2.2. Kwok-Song Yip (葉國淞), Poster design_ [Heart Sutra] (2008), photography by the author

2.3. 【 Seeking the Answer 】 (2006)

The author has conducted a documentary film, entitled as【Seeking the Answer】(2006). In particular, she appropriated Rabindranath Tagore’s (1861-1941 A. D.) poem— 【My song】 to resonate her reflection and insights retrieved from the first Indian trip to investigate Hinduism and Buddhism cultural heritage in the heading (see Table 2.3). Heading of【Seeking the Answer】serves here as the act of intertwining poetry, image and background narrator in the inter-textual approach. The images of the heading have denoted Indian life near the northeast India in terms of snapshots of Su’s photography and video shooting. The symbols within the heading include the sculpture of Prince Siddhartha preserved in National Museum in New Delhi, Ashoka Pillar preserved in Vaishali, Jain temple in Calcutta, etc., which have been used to address to the conservation of cultural heritage in India today (Su, 2008).

Table 2.3. Examples of intertwining poetry, image and background narrator, 【My song】

literary words	Image	Signifiers/ symbols	Texts and background narrator
<p>This song of mine will wind its music around you, my child, like the fond arms of love.</p>		<p>Acting handwriting of Tagore</p>	<p>“My song, The Crescent Moon, <u>Rabindranath Tagore</u>”</p>
<p>This song of mine will touch your forehead like a kiss of blessing.</p>		<p>The villagers and children</p>	<p>“will wind its music around you, my child,”</p>
<p>When you are alone it will sit by your side and whisper in your ear,</p>		<p>The village children</p>	<p>“like the fond arms of love.”</p>
<p>When you are in the crowd it will fence you about with aloofness.</p>		<p>Sculpture of Prince Siddhartha (preserved in National Museum in New Delhi, India)</p>	<p>“it will sit by your side and whisper in your ear,”</p>
<p>My song will be like a pair of wings to your dreams.</p>		<p>Ashoka Pillar (preserved in Vaishali, India)</p>	<p>“and will carry your sight into the heart of things.”</p>
<p>It will transport your heart to the verge of the unknown.</p>		<p>Lotus floating above the water as a metaphor signified Shakyamuni Buddha</p>	<p>“And when my voice is silent in death,”</p>
<p>It will be like the faithful star overhead when dark night is over your road.</p>	<p>And</p>	<p>when my voice is silent in death, my song will</p>	

speak in your living heart.		Jain temple in Calcutta, India	“my song will speak in your living heart.”
-----------------------------	---	--------------------------------	--

3. Methodology

First of all, as one of the research purposes, the research would focus on examining how to appropriate Chinese cultural texts in the applications of creative design. Secondly, the researcher employed the semiotics (i.e. Semiology) to analyze lyric poems, texts or literary artworks, and their underlying culture. Thirdly, the research highlights the significance of situating knowledge of those cultural heritages. The author will also make the efforts later in terms of the textual analysis within this study.

As the author believes, knowledge is a collaboration of interpretations by human beings that inevitably vary with time and place. According to the principles formulated by American philosopher Charles Peirce (1839-1914 A. D.) in the late nineteenth century and Swiss linguist Ferdinand Saussure (1857-1913 A. D.) in the early twentieth century, the use of the semiotics to analyze these kinds of lyric poems, texts or literary artworks, and their underlying culture highlights the significance of situating knowledge in the realms of time and place that we physically inhabit, past or present.

3.1. Research premises

This study is based on three premises in forming semiotic and contextual analysis:

- There is value in examining art and cultural heritage, and their influences.
- Awareness of cultural references affects how art and design are observed.
- Insight can be derived from transitions and interactions between different art disciplines and cultures.

3.2. Research method

In particular, the author acknowledges that the use of **semiotic analysis** as a research method refers to establish a **meta-language** that is open to criticism. This kind of semiotic study emphasizes connections among viewers, content, and cultural context. A *triadic relation* or a *ternary relation* is an

important special case in the semiotics. That is, the semiotics treats of a 3-place relation among *signs*, their *objects*, and their *interpreters* (Su, 2008, p.36; Su, 2013). “Saussure argued that the relationship between a word (or the sound of that word when spoken) and things in the world is arbitrary and relative, not fixed” (Sturken & Cartwright, 2001, p.28). Saussure asserted that meanings change according to context and to the rules of language.

“Beyond Saussure’s discussion, a sign is composed of the *signifier*, a sound, written word, or image, in addition to the two levels of meaning of denotation and connotation (that is *signified*)”, said Roland Barthes (1915-1980 A. D.) . All the concepts of certain an expressive form are evoked underlying the process of signification (Barthes, 1967). Barthes's model is useful in examining how cultural objects or images construct meanings: first, the sign is divided into a *signifier*; next, a *signified* later can show us that a variety of images can convey many different levels of meaning. A sign represented the content of any cultural heritage turns to be a meaningful form or expression that produces multiple layers of **meta-interpretation** by their readers or viewers.

3.3. Research questions

The research approach is based on the use of semiotic analysis, in which the author emphasizes connections among viewers, content, and its cultural context. Instead of treating each component as a separate entity, the research seeks the correspondences. The author later employs case studies to discuss the following questions: How do we exhibit the inter-textual texts, including sounds, images and archive data? Could we create artistic practices in combining sounds, images and the texts in terms of the meta-interpretation approach? Therefore, the cultural-lyrical data are visualized and transcoded into specific images and films, and graphics to introduce the significances of those embedded cultural heritage, as well as with sound effects to stimulate viewers’ imagination of the events, the time and the underlying environment between the past time and the present.

3.4. Research process and limitation

There are three creative designs examined within this semiotic study, such as: a documentary film [**Plundering and Preserving China_Brent Wilson**], the motion pictures interpreting Su Shi’s ‘Shui-Diauo-Ge-Tao,’ and the combination of 9 digital images interpreting Su Shi’s ‘Shui-Long-Yin.’ Through each case study, the research process is divided into the *decoding* and *encoding* part of steps (Hall, 1997) in relation to its art making, described as follows:

A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation

- The steps of *decoding* process include, first, to depict the original text written in print or images and transfer into a renewal collaboration; second, to divide the text into groups of sentences and formulate relevant visual symbols as signifiers applied in the motion pictures.
- The *encoding* process includes controlling of visual effects, lighting, color, sound and the speed of motion to imply the connotation of the text; and, arranging those sign of literary scripts and visual symbols as *signifiers* to facilitate the expression and underlying cultural connotation as the *signified*.

However, any readers' (i.e. viewers-audiences-participants) responses or actions today either in-between or after watching the artworks of creation design might need to be observed and recorded as the proof of meta-interpretation that open to further advanced studies. The research is limited in examining how artists or art creators who play roles as contemporary readers to develop meta-interpretation for the ancient cultural texts during their art-making processes.

4. Results and Discussions

The author has supervised graduate students in the Lab of Zen and Cultural Creative Pedagogy dealt with textual visualization, such as representing lyrical texts in relation to the Oriental cultural heritage, for years. The examples provided here are mainly based on the Chinese culture, but an example from India has also been used. There are three steps for enhancing the innovation and sustainability in providing long-term digitalized access to cultural heritage as follows: *meeting variability*, *semiotic transcoding*, and then for developing meta-interpretation of viewers.

4.1. Meeting variability

The artist that author introduced in the film [**Plundering and Preserving China_Brent Wilson**] taught in art education program of the Pennsylvania State University from 1974 until 2004 and became an Emeritus Professor of Penn State. Wilson was the principal art consultant to the National Assessment of Educational Progress in Art from 1967 to 1982, and worked as an evaluator for the Getty Trust between 1982 and 1996. He is the recipient of the National Art Education's Manuel Barkan Award. In specific, Wilson's journals document his decades of travel from the 1980s through 2013 (Penn State News, 2015). Visual journals chronicling Penn State art education professor Brent Wilson's four decades of journeys

across North America, Europe, Egypt, Japan, Taiwan, Hong Kong, Korea and Brazil were on display in the Eberly Family Special Collections Library, entitled as “Brent Wilson: Journals and Journeys Too.”

While looking back to the spring of 2002, Brent Wilson served as a visiting professor at the Taipei Municipal Teachers College; and, in the spring of 2003 he filled the same role at the Hong Kong Institute of Education. During the period in Taipei, Hong Kong, meanwhile, on visits to the Mainland, he purchased old Chinese illustrated books—a six volume story of the pre-dynamic Three Kingdoms, a worn copy of Chairman Mao’s poetry in which Mao assumes the persona of the Monkey King, books of folktales, pedagogical texts, and a sizeable stack of books foretelling fortunes and providing formulate for prosperity and long life (see Fig. 4.1).

We realize that the variety of Brent Wilson’s book collections turn into as the text-pieces and exhibit objects, viewed and displayed. These books had been told apart into pieces and later became raw materials for producing his one-of-a-kind accordion-fold artist-books (see Fig. 4.2 and Fig. 4.3). These kinds of accordion-fold artist-books made by Brent Wilson represent his meta-interpretation ideas and options of reproduction from the original Chinese texts through “*appropriation.*” In other words, the artist’s appropriation and reproduction of objects leads to the *meta-language* at the exhibition spaces in certain modern museums where images are produced, copied and stimulated in a way that mimetic cannot be told apart from the original data embedded.



A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation



Figure 4.1. The variety of Brent Wilson's Book Collection



Figure 4.2. Exhibition sites, [Plundering and Preserving China_Brent Wilson] 2004



Figure 4.3. A-kind accordion-fold artist-books made by Dr. Brent Wilson

My work [Plundering and Preserving China_Brent Wilson] (2004) is to document by

video-photography, as the *decoding*; and, to re-edit the embedded textual images, the artist's demonstration of meta-interpreting books (Fig. 4.4), and a dialogue between the artist and me as an interviewer under a reflexive and cultural context at museum's sites, as the *encoding*. It recorded and brought out a series of East-West visual and verbal dialogues stimulated by the Chinese texts. For instances, *Three Kingdom battles* have become *the Christian War in Heaven* with echoes from the Bibles, Milton and Blake (Fig. 4.5). In addition, Mao's calligraphy provided an invitation to write letters to the Chairman, which are actually little essays on things such as the nature of dictatorships, freedom, and poetry-writing (Fig. 4.6). There are displayed artist's critiques and reflection on those mythological motifs, such as: Creating a statue surrounded by the red-ink-color monkey fighting loin-like or horse-like figures on a page that salutes to the nature of dictatorships of Chairman Mao, but constructed underlying million people death. When the author served as camera man conducting documentary photography, in the meanwhile, she suddenly seized the behind connotation of red marks was pointing to, as the spiritual symbol of terror and death. The action of Brent Wilson's big right hand printed on the page addressed to his accusation to dictatorships. The palm represented the ghost of the defeated (see Fig.4.7).

We have discussed Dr. Brent Wilson's idea of unenlightened cherishing towards Chinese texts. For appropriating ancient Chinese texts into innovative art creation, as Brent Wilson said,

I salvaged a fragile but exquisitely worm-eaten illustrated text, mounted its pages on sheets of the gold-leaf "money" burned to honor Chinese ancestors, and transformed one volume into three books that are meditations on cultural borrowing and recycling—or as I like to say, plundering and preserving.

(Fig. 4.8)



A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation



Figure 4.4. Dr. Brent Wilson preformed artist's demonstration of meta-interpretation



Figure 4.5. Meta-interpretation of Three Kingdom Battles echoed with The Christian War in Heaven



Figure 4.6. The nature of dictatorships via Chairman Mao



Figure 4.7. The spiritual symbol of terror and death

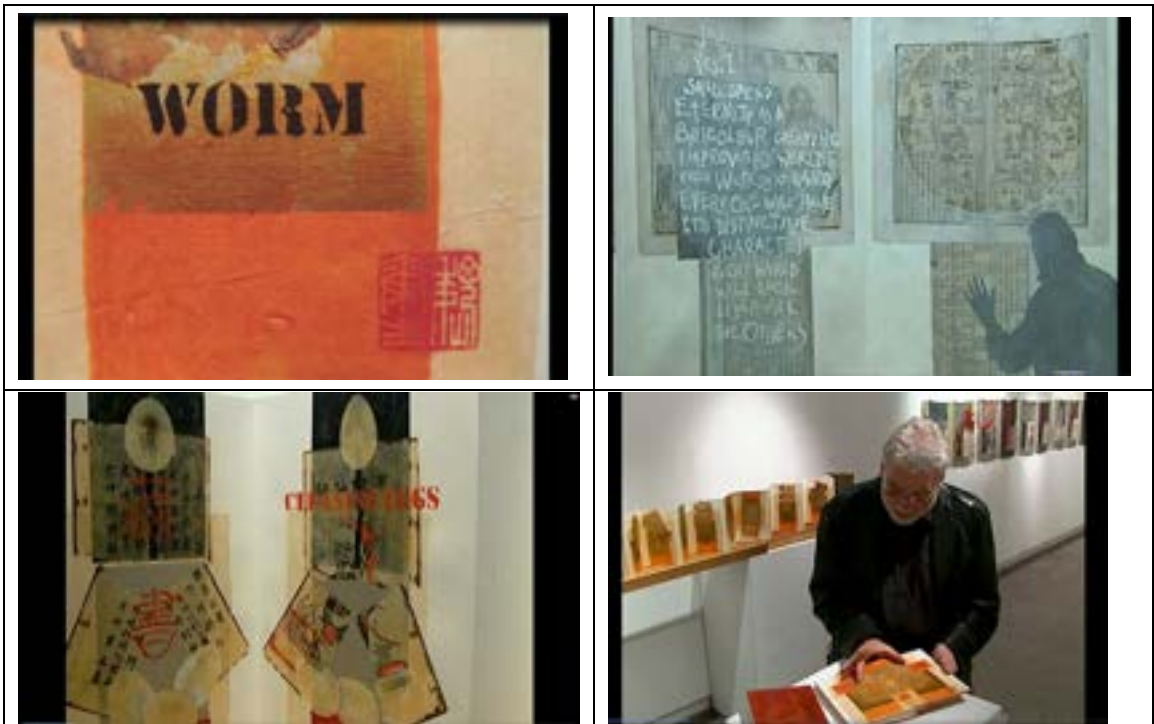


Figure. 4.8. Plundering and preserving Chinese cultural texts

As the results, the way of making such a documentary film is first to depict the original text exhibited in the museums and transfer into a renewal collaboration of clips of videos and images; second, to divide the textual images into groups of sequences/ “syntagma,” (Metz, 1974) and formulate relevant visual symbols as signifiers applied in the motion of the film. Furthermore, the encoding process includes controlling of visual effects, lighting, color, sound and the speed of motion to imply the connotation of the text; and, arranging those visual symbols as signifiers to facilitate the expression of Brent Wilson’s artist journals and their underlying cultural connotation as the signified.

4.2. Semiotic transcoding

During 2007-2010, the author supervised Wang and Guo to make digital images for interpreting

A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation

several traditional Chinese lyric poems written by Su Shih in Sung Dynasty (1036-1101 A. D.), and to make a digitalized language of film to recognize the Chinese literati aesthetics (Wang, 2008; Guo, 2010). For exploring the transcoding of cultural connotation, the study exemplified two Chinese traditional lyric poems, ‘Shui-Diauo-Ge-Tao 水調歌頭’ and ‘Shui-Long-Yin 水龍吟,’ written by Su Shih who was an outstanding scholar of the literati circle in the North Sung dynasty of China. In addition, the study appropriated certain symbols as cultural icons, and applied them to the following creative designs that served as critical representatives of the expression of the Chinese literati aesthetics.

In the meantime, this research deconstructs the literature structures, viewed as *decoding* process of the semiotics. It is followed consequently by using the approach of visual-image *encoding* for the purpose to find the semantics meanings and for evaluating the corresponding situation for the work of Su Shi. This approach may capture and transform readers’ understanding of lyric poems to art forms. One of the forms appropriates certain symbols served as cultural icons, such as full moon, traditional icon of cloud, traditional palace, tower and building, falling flowers, cranes, in producing the motion pictures of Su Shi’s ‘Shui-Diauo-Ge-Tao 水調歌頭’ (see Figure 4.9 & Table 4.2.1). The other form particularly converts significant words from each phrase in the lyric poem to the visualization of characters where forming the basis of the 9 illustration artworks to signifying Su Shi’s ‘Shui-Long-Yin 水龍吟’ (see Figure 4.10 & Table 4.2.2). For forging new forms in creation practices, here are the research findings as follows:

The Semiotic analysis of Su Shi’s ‘Shui-Diauo-Ge-Tao’ is illustrated as below.

Table 4.2.1. The Semiotic analysis of ‘Shui-Diauo-Ge-Tao’

The <i>decoded</i> text in English	Sign in Chinese	Signifiers/symbols	Signified (<i>connotation</i>)
"When would this bright moon begin to be?"	明月幾時有	Bright full moon in dark-blue sky/ icon of cloud	question / <u>isolated being</u>
A wine cup in hand I asked the blue sky.	把酒問青天	A wine cup/ to salute	Drinking and questioning
When will you put time of the year, in the palace of pleasure; where we’ll be tonight?	不知天上宮闕 今夕是何年	Chinese palace/ falling flowers	Question/ <u>keeping distance with the Empire</u>
Wish I would ride,	我欲乘風歸去	Flying <u>cranes</u> (the animal typical represents the lofty scholar in the ancient China)	Wish to be a freeman and come back home/ <u>return to the north Sung Dynasty’s head government</u>
But I dread the heavenly palace too high to reach.	又恐瓊樓玉宇 高處不勝寒	High tower protruded	<u>Impression of the furthest distance</u>
I rise to dance and play with my shadow	起舞弄清影	Sword dancing shadow/ the falling tree leaves	Shadow play/ <u>sleepless and loneliness</u>
Join such pleasure that cannot be found on earth.	何似在人間	Flying fairies	Illusion/ imaging being in the heaven

The moon goes round the red pavilions, to stream through the broidered windows, to sleepless beds, against man she should bear no spouse.	轉朱閣 低綺戶 照無眠	Traditional building/ closed window/ an out-flying butterfly	<u>Impression of blockade, the uncertainty of life</u>
Why then did the moon up full and bright?	不應有恨 何事 偏向別時圓。	A drop of and its ripple	<u>Undertaking the hardship in the real life</u>
People have sorrow and joy, while parting from or gathering together each other.	人有悲歡離合	Reflection of the moon and the ripple	Ripple and reflection/ <u>Su Shi's insights of the limitation of human life</u>
The moon changes, bright or dim, full or wane.	月有陰晴圓缺	Half moon/ reflection	The same as above
Nothing has ever been perfect since ancient times.	此事古難全	Brushstroke and ink painting of landscape	Impression of time goes by/ <u>The banishment</u>
Long may we be ... Over a thousand miles ...	但願人長久 千里共嬋娟	To appreciate the common sight of the moonlight	Missing his family being far away / <u>Su's sentiment</u>

Furthermore, the Semiotic analysis of Su Shi's 'Shui-Long-Yin' is illustrated as below.

Table 4.2.2. The Semiotic analysis of 'Shui-Long-Yin'

The decoded text	Signifiers/ visual symbols	Signified
似花還似非花，也無人惜從教墜。 (似非; the similarity)	The word of 似/ flying bird/the blowing flowers of the poplar	The ambiguity
拋家傍路，思量卻是，無情有思。 (多情; full of thoughts)	The word of 思/ a flying kite/ a bird, docked	The sentiment
縈損柔腸，困酣嬌眼，欲開還閉。 (離愁; blocked)	The word of 困/ a deep-rooted tree in the hill/ a flying bird approaching to the tree	Impression of the sorrow to depart
夢隨風萬里，尋郎去處，又還被鶯呼起。 (驚夢; awakened)	The word of 夢 diminished in a misty city/ a bird, docked on the tree/ blossoms flying	Being awakened in a dream/ illusion
不恨此花飛盡，恨西園、落紅難綴。 (春恨; the hatred in the Spring)	The word of 恨 deconstructed and intertwined with a traditional building/ a bird	The hatred and regret for the lost of love
曉來雨過，遺踪何在? (覓蹤; rain drops)	Transferring the word of 雨 into rain drops/ ripples/ a tiny bird, docked/ the foggy land	Seeking the lover's path in the rain
一池萍碎。 (落水; a drop)	The word of 一/ one ancient bridge accompanying with a tower/ drop falling	Being down and upset like a drop falling
春色三分，二分塵土，一分流水。 (春色 The beauty of the Spring)	The word of 春 intertwined with the rippling scene/ a bird, docked	The delicate impression of the Spring
細看來不是楊花，點點是離人淚。 (紛紛 Non-stop drops of the tears)	The word of 淚 intertwined with the beautiful scenery of the lakeshire/ the mist/drops	The deep sorrow

A Semiotic Study of Appropriating Ancient Cultural Texts in Creative Design to Enhance Digital Innovation



Figure. 4.9. Film clips of Su Shi's 'Shui-Diao-Ge-Tao;' the motion pictures was created by P. C. Wang, and supervised by P. H. Su, produced in 2008. Duration: 00:04:50 (720 x 480).



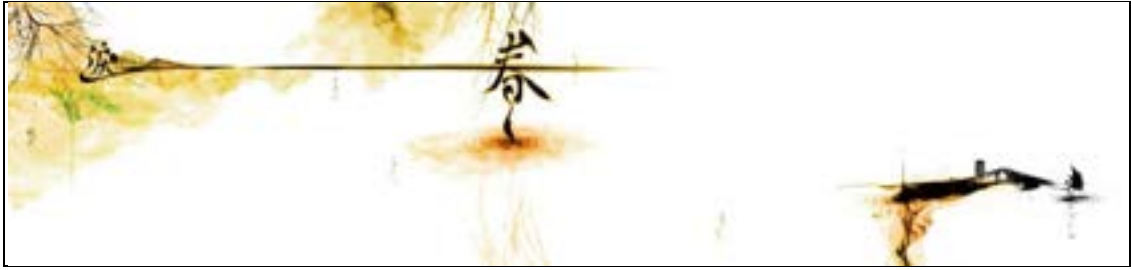


Figure. 4.10. The combination of 9 digital images interpreting Su Shi's 'Shui-Long-Yin,' was created by B. L. Guo and supervised by P. H. Su in 2010.

4.3. Research findings and contributions

The study discussed above has shown a way to bring novelty into the digital art world. As the researcher forges new forms in the art practices, of what translations, conjoining, fusions, or transformations are they made? Here are the research findings as follows:

First, the significance of the revival of Chinese literati aesthetics in contemporary: As mentioned before, the literati were especially knowledgeable in literature as the core of their cultural cultivation. Today's literati could be characterized as acknowledging or reviving the classics of the ancients, while adding their own unique interpretation in creating a rich literary style. Many literati artists would pursue the aesthetic pleasure of arts in forming the intertextuality among poetry, calligraphy, and painting (Sullivan, 1999). Moreover, they created an innovative art style of the time for self-expression, which led to intuitive and spontaneous experience of appropriating ancient cultural texts for interpretation. According to this literati tradition, the research embodies a kind of conjoining of poetry, calligraphy and painting that exists as digital image-design.

Second, the significance of semiotic interpretation and readers' encodings: Specifically, it refers to the reader re-encodings of those creative designs. Because of viewing the encoding process of the creators, the study also encourages their viewers later to be critical to find the corresponding relationship between the images and the interpretation of the connotation of Chinese lyric poems through their practices of looking. One purpose of conducting a cultural study here is to depict the meanings of contents in a certain context. The researcher has tried to combine the content of conventional Chinese literature with image designs of the present modern world to offer images cultural value. The design works established new connotation of old Chinese lyric poem. In the design process, the works emphasized the readers'

meta-decoding right of the lyric poem. It treated the poetry content as the code/ signifier of the connotation association and converted them into series of symbolic visual signs.

Third, the study has established special sadness tones for the creative designs by controlling the way of lighting and color into dark blue and yellow-grey intertwined within two poems ‘Shui-Diauo-Ge-Tao 水調歌頭’ and ‘Shui-Long-Yin.’ In addition, by controlling the speed of motion slowly transcoded to present in the designs and added the Chinese style melody into the process of converging the audio and the visual image designs, the study reveals in a hope to let more people get used to modern digital media to perceive the sentimental beauty of the traditional Chinese literature.

5. Conclusion

In the performed semiotic analysis, it is encouraged that interested viewers can be introduced to several kinds of expression of the digital images design or interactive design. And, they can be led to deepening their knowledge of Chinese culture, which also bring the result of improving their understanding of aesthetic connotation. As a result, for meeting the variability and conducting the semiotic transcoding : The researcher applied in the documentary film 【Plundering and Preserving China】 (2004), which has discussed how Brent Wilson appropriated old Chinese illustrated books—a six volume story of the pre-dynamic Three Kingdoms, and a worn copy of Chairman Mao’s poetry to discuss his self-reflection during travels around China. Brent Wilson’s artworks revealed as the fragmented codes and transformed to become symbols which draw out the insightful narration displayed on his illustrated books. In addition, Su Shih’s lyric poems--‘Shui-Diauo-Ge-Tao’ and ‘Shui-Long-Yin’ are understood as a work holding linguistic sadness, which reveal the limitation of human life. The artworks are based on such approach the viewers can be expected to realize such association and form their recognition as well as imagination.

On the other hand, the results suggest the use of visual and sound effects, lighting, color and motion of the digital-image design as possible underlying factors for the significant correlations found between personality traits and design preferences in practice, and should open an opportunity among the viewers to interpret the artworks in person. In addition, the study has to be recognized by its eastern and western viewers underlying a cross-cultural basis of interpretation. In conclusion, the research would make a contribution to explore new types of cognitive interpretation of oriental cultural heritage, in particular the non-material cultural heritage, and result in a complex interaction between vision and participants’ actions in creative design. As the result, the artworks do help viewers/ audiences to realize the significance of

diverse elements of sounds, images and texts in relation to its cultural-heritage representation, in the hope to find new angles of viewers' interpretation.

In conclusion, tradition and modern world hold not the relationship of opposition. As we look back to the past, we find what has passed over is the accumulation of the best products of each past dynasty. The author aimed to find that the elements of modern world may be retrieved from the literature in a conventional world. One purpose of conducting a cultural study here is to depict the meanings of contents in a certain context. The researcher has tried to combine the content of conventional literature with image and graphic designs of the present modern world to offer images cultural value. In the design process, the works emphasized the readers' meta-decoding right of the original lyric poems, literary texts and works. It treated the poetry content as the code/ signifier of the connotation association and converted them into series of symbolic visual signs. Also, conducting the process of appreciating the visual image design may let more people use modern digital image media to perceive the beauty of the traditional cultural heritage. This additionally brought the merit of deepening one's understanding of culture. In a sense, those lyric poems are the carrier of culture and also the media and tools for the culture interchange between the East and West world. This research is completed for an aim to introduce to the world as well as to share and appreciate the beauty of oriental culture.

Acknowledgements

The author wishes to thank Emeritus Professor of The Pennsylvania State University –Dr. Brent Wilson who inspired me the way of appropriating texts, in addition to my graduate students B. L. Gao, and P. C. Wang who have long-term assisted me for developing the Semiotic study in creative image-design.

References

- Barthes, R. (1967). *Elements of Semiology* (Trans. by A. Lavers and C. Smith). New York: Hill and Wang.
- Chen, L. (2006). [絕筆 Brush]. China.
- Chen, M. (2009). [桃花源記 The legend of Shanglira]. GDC Shenzhen, China.
- Guo, B. L. (2010). *Semiotic interpretation of traditional Chinese lyric poems applied in digital-image design*. Ming Chuan University Press.
- Hall, S. (Ed.) (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Thousand Oaks, C. A. & London: Sage.
- Hara, K. (2007). *Designing Design*. Baden, Switzerland: Lars Muller Publishers.
- Hisamatsu, S. (2002). *Zen Talks On The Record Of Linji. Hisamatsu's Talks on Linji*. University of Hawaii Press. ISBN 978-0-8248-2384-9
- Lau, F. & Chen, J. L. (2011). [妙法自然 Ingenuity follows Nature]. 2011 Taipei World Design Expo, Asian Culture and Arts Development Association. Retrieved from:
http://www.2011designexpo.com.tw/expoplaza/content_exhibition.aspx?tid=201107016&id=201107087 (2015/5/10).
- Manovich, L. (2001). *The Language of the New Media*. New York: MIT Press
- Metz, C. (1974). *Film language*. New York: Oxford University Press.
- Penn State News (2015). Art professor's journals featured in new exhibition.
Retrieved from :
<http://news.psu.edu/story/355964/2015/05/04/arts-and-entertainment/art-professors-journals-feature-d-new-exhibition> (2016/2/6 瀏覽).
- Ching Huang (2004). [氣韻生動 The way], retrieved from *Chinese CG: 气韵生动 (English Title: The Way)* https://www.youtube.com/watch?v=Df_Q5thaUZk (2016 /01/03 瀏覽)
- Sturken, M. and Cartwright, L (2001). *Practices of looking: An introduction to visual culture*. New York: Oxford University Press.
- Su, P. H. (2006). [尋解 Seeking the Answers: Thoughts of Buddhist Arts and Indian Culture]. Taipei:

Huafan University.

_____ (2008). *Image expression and the connotation of Prajna*. Institute of Enlightenment Studies, Huafan University Press: New Taipei City, Taiwan.

_____ (2013). *Viewers and Codes of Images: A Series of Semiotic Study and the Cross-media Interpretation*. Taipei: Lapen Press.

_____ (2015). *The Digital Innovation of Appropriating Oriental Cultural Heritage in Creative Design*. Presented in **First early career researcher conference in Digital Arts and Humanities research_Blue Skies Above, Solid Ground Below: Innovation and Sustainability in Digital Humanities**, King's College, University of London, UK.

Sullivan, M. (1999). *The meeting of Eastern and Western art*. Berkeley, CA: University of California Press.

Te, W. (1963). 【牧笛 Reed pipe】 Shanghai, China.

Wang, P. C. (2007). [戲月 Encountering the moon]. Ming Chuan University.

_____ (2008). *Semiotic interpretation and digital-image design of traditional Chinese lyric poems through making motion pictures*. Ming Chuan University Press.

挪用古文化文本驅動數位化創新 之創意符號設計研究

蘇佩萱

摘要

在二十一世紀數位化再現以保存文化資產已然蔚為主流。革命性的數位化創新使得藝術與影像設計的本質、形式和美學意涵具體改變。本創意符號設計研究試圖以三個設計個案實踐，賦予傳統文化資產新生命；其一，作者針對當代藝術家布蘭特·威爾生(美)的藝術家手札設計內容，進行跨文化、多元性(meeting variability) 象徵寓意的影像符號編碼，以形成藝術家專訪之紀錄片【Plundering and Preserving China】，說明美籍藝術家受到在中國旅程中於坊間蒐集的插畫圖文書籍如三國演義、毛澤東詩文傳奇等影響，後續進行反思性的手札創作；再者，作者運用數位影音編輯系統，以符號式分析方式解構中國宋朝詞人蘇軾【水調歌頭】與【水龍吟】兩闕詞文，在當代創作新詮釋，產生具古今迴映關係的後設符碼轉譯(semiotic transcoding)。此創作研究運用後設設計語言(meta language as the Design)，將英國伯明罕學派霍爾(Stuart Hall)所稱「解碼」(decoding)過程中所拆解的各個象徵意符(signifiers) 轉換置入觀影結構中，進行再製「編碼」(encoding)，以幫助觀者去想像、去探索東方古老文化之美。

文中所運用的三個個案研究同時彰顯閱聽者的跨文本(the inter-textual texts)的解釋權，運用影像、音律、色彩意象等造境，尊重閱聽者於設計符號釋意時，個人對中華文化文本內容的挪用和其內涵意蘊的瞭解，俾使當代東西方文化跨界互融下，能推動強調與文化脈絡結合，形塑觀者或藝術活動之參與者感知與認知兼備的後設解讀。作者認為這種當代再現歷史性文本及文化資產的符號設計形式，能激發出新的影音整合的感知，使觀者後設解讀時找到新的角度和延伸建構出迴映古今的創造性想像。

關鍵字：符號學、文化文本、後設解讀、設計驅動創新

創作中學習： 臺灣視覺媒體創作碩士之個案探究

鄧宗聖

摘要

本研究問題關注視覺媒體創作中如何學習？因此聚焦在兩個藝術碩士個案獨立製作的論文與作品進行討論。數位科技已促使跨媒體作為創意傳播的學習形式，其假設為視覺文化中學生最好的學習並非記憶與理解，而是能分析、評估與創造。在藝術本位觀點下回顧創造力、探究行動與敘事知識之間的關係。

本文採取個案研究探討視覺媒體創作學習者如何在實踐中發展創作學習事件。在個案中創作學習呈現多種途徑：首先，學習者能從陌生的社會團體中發展觀點的覺知能力並探索內在興趣；其次，視覺媒體之形式能提供組織創造不同實踐情境邂逅遭遇的感覺與意義；最後，團體與環境中給予的限制，可能會讓創作者努力創造出高度質感與精神性的作品或好作品。每一個時刻間的互動過程，使創作者及其社群關係認同中演化，陶冶創作者靈性（精神性）的發展。

關鍵字：創意、跨媒體、創作學習實務、視覺媒體創作

壹、緒論

過去大眾媒體產業生產設備昂貴，培養能操作設備所需能力不易，因此相關產業人才極為珍貴，如報業、廣電、廣告、公關等工作待遇或社會聲望都不會太差。近年傳播科技進步帶來生產面之影響：一方面媒介生產設備價格大幅降低，廉價拍攝媒介幾乎人手一台；一方面網路社群媒體提供近似職業訓練的操作學習，內容產製上利用極為低廉設備製作影音多媒體內容並非難事。

當媒體科技似乎已非難以觸及的專業及「非傳播科系」為名之科系紛紛開闢傳播相關能力的課程與教學，例如教育系的多媒體教案、設計系的數位繪圖、資訊科技系的動畫、民族系的影像民族誌等。新科技使用讓「專業傳播能力養成」的傳統命題面臨考驗。當媒體科技近用性越高，媒體教育顯然無法維持先前大眾傳播時代的媒體工作者的自我形象與認同，但同時亦獲得重新思考與自我定義的機會。當今職業取向的能力論述仍為主流，以職業取向的教育規劃乃透過選定工作職種，詳加分析工作流程，並歸納所需技術、知識與能力，轉化為實習或實驗課程、專業理論及技術基礎（蕭錫錡，2002）。但此科學式教學研究神話，多以授業研究發展教育專業，少顧以學習者中心、關係中學習的學習共同體文化進行探究（方志華、丁一顧，2013）。若強調「教」則將責任放給教育規劃與執行者，發展如指導方法、策略等論述，但思索教育規劃問題似乎不能離開學習經驗歷程討論，探究「學習主體」以深化學習與能力發展議題。

如何從環境之「變」中思考「應變」的能力，往往可能既是專業學術與實務專業共同的課題。在此問題意識下，研究者將「創作實踐」，意即產製具獨特性、創造性的內容，視為媒體產製能力中有意義的學習課題，企圖理解學習者反思創作實踐歷程中所需要的能力與環境，並企圖彰顯學習主體其發言位置、經驗與反思，從中思辨歸納相關學習活動與能力在創作實踐中的豐富樣貌。在此背景下，研究者企圖從創作實踐理論視角切入，討論創作中學習創意能力與探究智識的關係，冀求對營造創意學習之情境與環境有所貢獻。

貳、文獻探討

一、向創意能力轉：媒體教育更新的方向

學習者的「知識信念」（epistemological beliefs），意指受外在刺激或環境改變而不斷調整其獲得來源、歷程與結構等信念（陳荻卿、張景媛，2009）。媒體教育發展本身為科技與社會變遷形構其知識信念。媒體教育信念大致牽涉「外顯、內隱與知識」三面向（Christ, 1997）：（一）外顯面強調技能性學習，如文字寫作、視覺設計、資訊採集或電腦科技操作等，以因應社會需要有效溝通、產製與適應變化的脈絡化能力；（二）內隱面強調情感性學習，包含態度、情感與價值，如美學敏感度、認同、倫理等；（三）知識面著重發展性學習，如社會科學內知識系統，像是政治、經

濟、歷史、哲學、法律、科技等連結。但不同領域與次領域之「假定」(supposed)則可能形成不同知識信念,形構不同課程與教學樣貌。

儘管勾勒出「外顯技能、內隱情感與知識發展」的學習範疇,關於如何具體化其能力論述時則取決學院預設的教育使命:選擇畢業生的產業進路、相關產業對所需職能的界定等。學校教授則在有限資源中爭議實作與理論的分配比例及對學習者影響:如科學影片對寫作及影像製作之實務符合產業需求,卻沒相關知識理論可能會提供錯誤知識的科學作品;但過度強調理論則使實務培養時間減少亦受爭議。對教育系統而言,教育內容與形式本應會隨社會環境與趨勢更新,理論與實作的概念如同建築材料,用以架構符合其教育組織設定之核心能力任務宣稱與論述,以學門議題作為核心能力與課程架構的思維有助於自我評鑑(Christ, McCall, Rakaw & Blanchard, 1997)。由於實作側重產出與效果,理論側重產出過程的意義與價值,兩者皆對上述學習範疇有實質與相輔相成的影響。

臺灣的媒體教育初期以市場供需為主(閻沁恆,1991),反映新聞、廣播、電視、廣告等從業需要。但媒體環境更新,顛覆既存社會人際關係與權力結構,開展出誰都可以做內容提供者的文化現象(朱全斌,2008):1990到2000年間網路普及,儘管較多單向傳播模式的網站、網路動畫、網路學習、即時影像、網路電玩與音樂網站等,卻已經提供大眾媒體沒有的互動功能,如春水堂的網路動畫;2000年之後Web2.0帶來以數位訊號為主的媒體平台,在此階段如個人網站、部落格、知識與短片、網上照片等大為興盛,帶動許多非學院教育訓練的人們習得相關媒體技能編輯新聞頻道、臨場錄像、以剪接配音顛覆重製既有影片、自製公民新聞、新舊媒體混搭的節目片花(film clips)等。

但對學院教育而言,學院的學習者勇於接觸新科技、實現與挑戰現況的「創新能力」(潘家慶、羅文輝、臧國仁,1996),反而是真正需要學習的能力。1991年以降,觀察臺灣高等教育環境大量新設立系科,多因應新媒體科技之差異而分門別類之專業科目更加明顯。因此,有學者擔憂技術性課程窄化視野,焦慮新科技主導喪失學問的主體,無法發展超越媒體科技的學習概念(翁秀琪,2001),這些關係到理論本身的批判與想像力。尤其是技術發展往往會遮蔽「傳播情境」中「程序性知識」,實務多被現實牽走,無法發揮學院探究情境知識的功能(鍾蔚文、臧國仁、陳百齡,1996)。換言之,「情境」若窄化僅對特定「職能」做職業訓練,此種教育任務自然將能力偏於一隅,而忽略前述創新能力的培養。

相較於職業能力而言,創意與創新的能力反而經常受到忽視。以電視圈為例(賴祥蔚,2010):通常電視台在商業競爭的氛圍下,收視率優於創意,因此在實務的決策模式上,會先決定給誰做再補企劃書,如挑有經驗的人負責製作節目,而節目製作人又會考慮觀眾想看、有知名度的藝人等,節目甚至被少數人把持、內容相互抄襲卻宣稱有創意等,反而人脈成為比較重要的學習面向。朱全

斌強調創意具稀少性，當大眾都很喜歡就不叫創意，採取與人不同的生活方式與態度，打破慣性、接觸新想法等就是一種創意與創新的行動（賴祥蔚，2010）。就此意義下，媒體教育似乎應提供不同學習者有機會尋找自己優勢與敏感的領域，嘗試媒體產業能力以外的教育方式，激發批判與想像所帶動的創新能力。

二、取徑創作實務：在跨媒體教育中培養創意

Batteau (2009) 建議將科技發展理解為一種社會計畫 (technology is social project)，媒體教育應思索基於何種價值或鼓舞某種型態而使用它。然則，當前教育場域的科技使用陷入工具性使用的迷思。Selbar (2004) 以電腦科技為例，因其能減少數位落差，弭平教育不平等及自動化效能等全能假設，讓學習陷於「如何操作科技」的迷思，忽略媒體科技去脈絡化帶來的學習問題，如遠距教學，如此自然缺乏想像媒體改變社會的計畫與能力，亦即創意與創新的能力。

朱全斌主張，「創意要在跨媒體教育中實踐，視覺創作或拍片應為創意課程的核心部分」（周佩霞、馬傑偉，2011）：他認為數位化已經模糊過去媒體教育的分類與邊界（電影、電視、平面設計、出版、廣播）等，就學習者的立場來看，自由地用跨媒介創作，挑戰習慣、權威與傳統就對創意與創新能力培養非常重要。儘管創作的形式多種多樣，但跨媒體的視覺創作中思考的是內在自我、影像素材與主題建構的關係聯繫，創意的本質不應設想功能性，而是尋找自我獨特的地方，平衡人尋求生命議題與意義的目的。

然則，創作實務本身亦擴大為實務限制的批判、想像與更新。以日本的媒體教育為例，其早期以新聞為研究範疇，後期因界定概念為社會情報，使課程範圍相對寬廣（卓南生，1997）。東京大學於 2000 年成立東大情報學環與學際情報學府，把資訊社會視為貫穿不同領域的中心，用「學環」為文、理、工、藝術與教養（類似通識教育）等跨領域合作提出高層次規模整合，其學生來源為業界實務人士時，課程則為實作計畫 (Real Project)，其如何改造、創新為其前提，課程學習與研究活動則具實務設計意涵（林元輝，2009）。當情境擴大時，不僅可跳脫職業實務情境的限制，創作實務研究則可應用在組織再設計的創新基礎。

創作實務本身仍能與理論結合，就如陳韜文 (1999) 的見解：媒介改變不影響傳播教育培養能分析、有創意及表達力的內容製作者，回到人的面向去思考最重要。媒介猶如生態變化，象徵人類競爭與合作的抉擇表現，理解文本內容背後的產製意識形態、敘事文法結構等是較能適應新科技的核心課程（林文剛，1999）。誠如鍾蔚文 (2012: 46) 所言，「傳播疆域不斷流動，未來行業、性質充滿變數」。創作實務要對焦特定行業幾不可行，因此媒體教育重點應不在外在變動環境、追求固定行業常規，反而是在教育組織本身靈活調整課程與學習環境，讓學習者自我組裝搭配以符合其獨特個體。

就此來看，以創意為主的學習，創作實務以視覺媒體為材料，做為跨媒體教育的實踐方式。其形式上，正巧回應過去媒體教育中推動個人傳播權利為名的「接近使用媒體權」，與在批判傳播政治經濟學意義下，有別於政商權力團體中的「新產製者」等主張（吳翠珍、陳世敏，2007；管中祥，2010；鄧宗聖，2010、2012）。內容上則是彰顯學習者以創作實務來回應生命與社會文化環境構連的「傳播情境」之一，增添對傳播角色與工作情境之目的與方式有不同的觀察。

三、創作即探究：藝術本位研究之學習觀點

創意能力通常以其產業特質，認定屬於廣告或公關行銷、設計師等領域，忽略社會在溝通產製與解讀符號時就存有創造的可能性（劉維公，2008）。

從 Hall（1993）符碼觀點來解釋，製碼乃透過語言（文字聲音乃文化群體的溝通媒體）發揮製碼者對世界感知的詮釋（解碼），解碼者亦可根據自身社會文化背景做多元詮釋或創造性解讀。如 Wittgenstein（1967）論及的「語言遊戲」（language game），語言規則與用法由使用者與使用情境下決定，目的是賦予情境中的遊戲感。社會學意義下，作品成形歷經生產、意圖與詮釋銘刻創作者的社會文化脈絡，作品文本如文化物件般受其社會過程影響（洪儀真，2014；陳逸淳，2014）。創意乃學習主體之意念（內隱情感與知識），須透過媒體以賦形（技能），創作則受其社會過程影響而與媒體教育息息相關。進一步解釋「作品、創作者與欣賞者」之間關係，彼此間往往產生一種戲劇性的張力，就像是一個由作品為核心拉撐出來的意義之網，作品傳遞的訊息與意義，在創作完成後離開創作者而獨立成被凝視與等待詮釋的客體，在觀者的多元主體中產生認同、對立或協商的意義產生，而在社會文化團體的差異，也讓作品不僅解讀有創造性，在創作社群中甚至可能成為另一挪用、改作或變異性延伸參照的文本。像是有研究者討論怪獸型態形象的創造大多來自於文化脈絡，其來源包括神話、傳說、民間故事、文獻（口語/文學作品），但透過文字或語言型態傳承時在每個人心中產生不同形象（欣賞者解讀），但因商業或社會目的一再被繪製時，隨著不同繪者詮釋而逐漸衍生形態差異（詮釋的創作文本），甚至衍伸新型態的怪獸形象（創造性的創作文本）（林大偉，2015），從文字、圖像轉入漫畫、電影等各種視覺媒體文本，說明作品獨立後，觀者觀想與實際創作間巧妙的互文關係。

凡是將抽象想法具體化的過程都可稱之為「創作」（何明泉，2011），創作實務作為一種跨媒體學習，是讓學習者通過不同形態媒體語言（視覺、聽覺、身體）等製碼，思考、整合通過個體內在生命價值反思的解碼。舉例來說，媒體素養教育主張文化反堵（culture jamming）模仿商業佔據個人意識的廣告標語與型態，鼓勵模仿形式卻修改意念的創作形態，如模仿蘋果系列的廣告樣式，卻以「I Addict」重新下標題，讓觀者思考蘋果 APP 帶來的媒體成癮與人際關係疏離之議題，在創作製碼中表現其主體意念的反思解碼。據上述，創作本身是藝術、美學、社會學交疊的領域，跨媒體

教育的創作實務應啟發學習者使用媒體的批判與想像力，以反映其創造的獨特性。跨媒體的環境應著重創造性層面(翁秀琪, 2013)：教育哲學應轉向學習者面對真實情境的自主學習與創造性實踐。

跨媒體教育中視覺媒體創作占有重要位置，以回應當代視覺溝通文化環境的時代特殊性。創作者須透過創作實務來豐富其視覺元素的範疇與思維，而資金中介視覺媒體創作的藝術性與商業性選擇，而實務中遭遇的限制與問題，似乎能激發創作主體的藝術表現(周佩霞、馬傑偉, 2011)：例如在《聖與罪》紀錄片創作中，創作者以記錄陳映真為題材的劇本與文稿，不僅須從視覺化角度構想，還得面對接踵而來的限制(陳映真中風無法跟拍、拍攝資金缺乏、歷史資料缺少畫面等)，但也就在限制中善用不同視覺元素，包括劇場風格、沙土動畫、手繪動畫；水與油彩等以表達適切主題的美感。此例說明創作資源與資金限制，能培養學習者藝術創造的表現機會，在較少商業市場力量下發揮較多個人的創造性。

由於視覺文化已整合或與不同學科學門相互重疊。因此就藝術之創造性來看，「藝術創造」一詞，應被視為跨領域與科際整合的創造性問題解決(creative problem solving)的表現，強調不同創作情境媒介運用策略與思考方式，而藝術本位觀點則理解「創作本身就是研究活動」，創作者從受限到發展的探索歷程就是「研究資料」，其實務過程被視為智識與知識發展的途徑之一(劉豐榮, 2012；鄧宗聖, 2013)，若探究創作者的創造歷程則有益於媒體的創意課程思考。

探討創作歷程前，須了解藝術智識之特徵(Eisner, 1981)：首先，藝術不同於科學，除再現形式外，知識興趣不是獲得知識驗證度使其具控制與預測性；再者，其資料來源是創作者面對「自身歷程」而非研究外在客觀對象；最後，其理想的目標較少真理發現而是「意義創造」。就此來看，創作著重「非話語」的知識形式，亦即應用某些技術來處理它的材料或媒介，使其作品有能力讓人們感知到訊息(如情緒、感受等)(Eisner, 1988)，發揮個人的創造性於視覺媒體創作作品。誠如Eisner(1992)所言，科學方法並非唯一探索世界的合法方式，創作中感官經驗也不應被貶抑為智識中較低層級，語言本身如同其它非語言的符號一樣是象徵性產物，不同形式表達也是內容一部分。

以藝術本位觀點來看，視覺媒體創作引領學習者培養「媒介中思考、語言中思考、脈絡中思考」等能力面向(Eisner, 1986；Sullivan, 2005；鄧宗聖, 2013)：

- (一) 在媒介中思考：視覺符號從簡單的線條、色彩、造形語言到複雜構成的文字、靜態與動態圖像等。視覺媒體創作著重創作者以視覺為基礎，處理各種感知符號，包括聲音、語言等多重感官形式(form of sensory)以再現其視野，屬於經驗主義的範疇。
- (二) 在語言中思考：視覺媒體創作在建構文本與表達意義時，需考慮其視覺符號使用的社群，強調創作者進入創作場域時，其邂逅性的領受、對話與敘事協助其創作意義的形成，屬於詮釋主義的範疇。

- (三) 在脈絡中思考：觀察形構視覺媒體創作的情境脈絡，透過批判反思，以理解其視覺符號使用與再現策略受其所處的社會文化影響，形構其作品樣貌，如此帶有議題性的反思，屬批判主義的範疇。

藝術本位下的媒體教育，強調學習者自我探索與發展意義旅程，較少受職業機構組織意識型態或利潤導向干擾。反之，讓我們關注學習者在創作中以其自我為基礎、主體意念為核心，將自我形構、社群對話與批判反思的探索歷程，賦形於媒體以產製文本（鄧宗聖，2012）。當視覺媒體創作作為跨媒體教育的方式，在創作即探究的意義下，實務歷程為創造力與智識開展的知識：外顯技能選擇及內隱情感與知識發展的向度。創作實務需以學習者為主體，在「理念賦形」的過程中，使其認識各種自身與外在的限制，進而產生學習能力：在媒介中思考表現的創造；語言中思考詮釋與意義的創造；脈絡中思考作品在議題的創造。

四、探究創作學習歷程：學習事件之敘說

如前述創作實務的學習的焦點不在「教學」而在「學習」。如此不代表創作實務學習的教學乃無思且輕率。反之，創作實務教學是持續體現學習「框架、結構」與學習者領受的場合時機(occasions)、生活參與(lives)及認同形式(forms)中制訂，而非一組有意識的決策序列，教與學之非本質性如裂蛋兩邊，其界線乃在創作學習中建構與界定(Davis, Sumara, & Luce-Kapler, 2000)(見圖1)。

就此來看，創作實務中學習者的意念開啟創意能力的發展。教師對學習者知覺與刺激的策略與方法(講授、座談、討論、演練、回饋等)可被理解為教學中心取向的學習事件，而學習者自身透過實作建立真實經驗之模擬而形成的策略行動(分析、設計、創造與評估)則屬學習中心取向的學習事件(侯志欽，2014；劉怡甫，2014)。

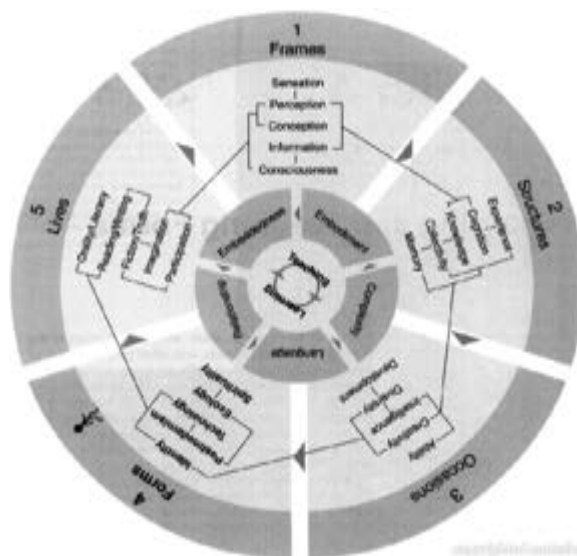


圖 1：學習框架、結構、能力、形式與存在的關聯圖
轉引自 (Davis, Sumara, & Luce-Kapler, 2000, p. 156)

創意需要心靈感性直觀比陳述性知識多，與他人靠近的旅程中比較強調「自我」，故容許玩耍、自我探尋等 (陳文玲, 2002、2005)，由學習者主動建構的學習事件。當創作活動展開時，創造性轉化的學習已經開始：建構之學習場域不只在教室空間；學習行動不只是等待教師刺激；學習資源不只是書本、簡報等二手資料。在創作學習歷程猶如「遊戲」般，教師成為支持環境：像是在助人取向的實務裡，遊戲象徵性功能可減少助人學習者對輔導者的抗拒，而遊戲當下自由、無特定目標的特質，讓自我表現與放鬆較少阻礙 (高淑貞, 2013；梁培勇、郭怡君, 2013；高淑貞、連廷誥, 2005)。創作學習事件的建構由學習者出發連結主題相關的組織、社區等，師者則助其學習未曾發現的關係與意義之網 (鄧宗聖、陳秀靜, 2012)。

創作乃創作者發展作品的歷程，而 Davis, Sumara, & Luce-Kapler (2000) 強調敘事在處理學習經驗上扮演重要角色，其能編織不同經驗並重新詮釋過去事件與未來活動，以敘說展示學習經驗中的感知與選擇觀看的事實與解釋，理解形塑其創造作品的框架範圍與限制。由於敘事探究適切前述藝術本位將探索與創造歷程當做探究知識，因此理解學習者探究經驗的敘說則為重要問題。

如何理解創作學習敘說？由於視覺文化環境乃跨媒體教育之脈絡，借用 Sullivan (2005) 歸納視覺藝術創作從點子到實踐的特徵，強調創作主體與他者相遇的「經驗」(行動/事件)與「經驗

書寫」(陳述/論述)，其涉及核心概念應為「引用/跨脈絡中相遇」、「洞見/實踐中相遇」及「位置/場所中相遇」：

- (一) 引用 (cite)：協助建構自我主體認同的他者，學習發展創作主題、理念、目標等，經由理論或其他創作者導引之跨脈絡整合學習，如典範作品、理論意義等。具體表現在「引用」、「舉例」等陳述。其學習面向是跨越時空，經過他者與作品精神影響的學習。
- (二) 洞見 (sight)：創作當下建構認同的他者，彼此互助組織發展作品的過程，當下產生實踐與學習的立即性學習。具體表現在陳述「情境中的實作與判斷」，像是面臨問題的直接理解或未規劃卻當下感知某種符號或圖像值得去看，屬於意見與判斷的陳述。其學習面向是當下的實踐知識，由情境中的他者共構之問題與解決歷程。
- (三) 場所 (site)：場所中給予限制與挑戰的他者，屬於某特定時間、空間有關之經驗書寫，受社會與環境因素影響甚深，在場所中相遇而感知的利益團體、經濟、政治等社會關係，批判反思場所中他者給予的知識行動，形成內省性學習。學習面向具體表現在場所中關係思考與對行動歷程之反思性陳述。

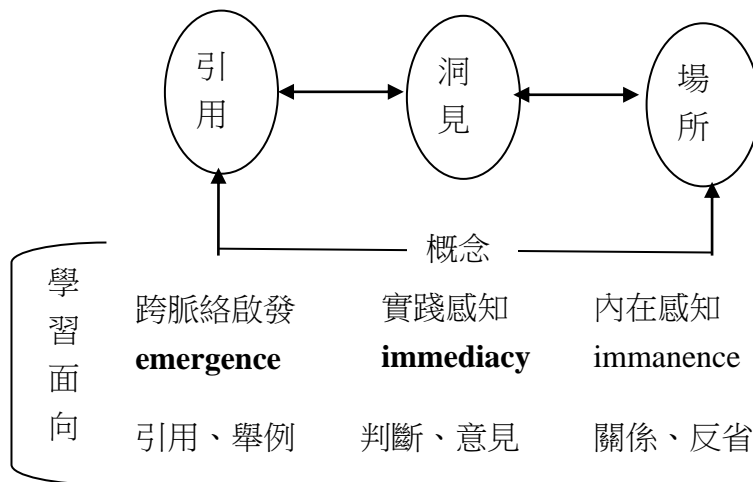


圖 2：視覺作品書寫歷程與學習面向，轉引自 (Sullivan, 2005, p.201)

以靜態攝影創作為例 (游本寬, 2010)：學習「引用」各思想流派形成攝影影像風格 (如現代主義、超現實、觀念攝影、後現代等精神性他者)；進入攝影現場情境當下則需要判斷「如何擁有

一張有意義的照片」，實踐中「觀察」現場關係，包括拍攝對象、框架與佈局等「構成」(denotation)與「內涵」(connotation)，如效果計謀(trick effects)、姿態意義等詮釋意涵(Barthes, 1996a, 1996b)；反思歷程中自身的觀察與一般大眾瀏覽景物的方式有哪些非技術性區隔，身心受制於什麼？每個步驟如何產生有形與無形的濾鏡？等問題。簡言之，敘事中記錄學習者內／外(個人／社會)、時序(過去／現在／未來)、空間(場所／位置)的關係，在學習事件中完成自我主體建構與他者相遇、成就自我的歷程，作品本身表徵「發現什麼」，經驗書寫則解釋「如何發現」的創作歷程。學習者產生的是實踐與體悟的知識，有別於由陳述性與程序性知識。

統整前述文獻，當代媒體教育受傳播情境牽引，多半重視產業競爭情境下的職業能力，過度技術性實務亦窄化訊息產製的創意與創造之核心能力。由於數位科技模糊傳統媒體界線，影音媒體建構視覺文化的媒體環境，對媒體教育而言，提供跨媒體的創意學習環境乃為首要，視覺創作或拍片為核心課程時，創作實務歷程如何形塑與建構學習者之能力乃本研究之問題核心，並跟據前述觀點，以視覺媒體創作者為對象，創作實踐為經驗資料，學習歷程為範圍，探討以下問題：

- (一) 如何受到啟發？跨脈絡的知識信念與行動？
- (二) 如何獲得洞見？媒材、語言、脈絡、情境等實踐感知？
- (三) 如何關照內在？反思歷程中幫助與限制？發展與挑戰？

參、研究方法

本研究採個案研究法，茲就研究設計、個案選擇脈絡與研究對象背景、個案資料編碼，分別說明如下：

一、個案敘事探究

教育實踐研究若強調教法，容易以教師為中心關心教法、技巧、評量結果等，忽略學習主體獨特需要(Eisner, 1984)。相反的，學習主體差異在社會文化脈絡中形成，進行量性的態度或意見調查亦無法顧慮到學習需要。若將學習視為文化場域，那麼後設性觀察學習者在場域中活動的自我覺察歷程，包括選擇、強調、分類、情境、事件與經驗等，那分析個體實踐心智與思維如何回應修改之價值、行動與認同，以建構有意義與價值的學習事件(王耀庭, 2011)。

因此採取個案研究之關鍵，不在於個案用來解釋廣泛創作學習經驗，而是將個案選擇視為觀察對象的「轉移與強調」，對個案分析則視為後設性探討學習主體如何在創作實踐情境中使用或修改結構於其心智之學習文化，從中思考創作實踐情境中結構於學習者主體需要與問題的面向。

在此意義下，透過對個案進行敘說探究，對於理解學習主體創作經驗有其重要的意義，敘事資料的特徵可從持續性與互動來思考(Clandinin & Connelly, 2000)：第一，敘事表徵持續性，創作行

動是在特定脈絡下構成的連續事件，事件群組合成為創作歷程；第二，敘事再現互動性，人與行動是為敘事符號用以詮釋某種表現，而事件確定性再現其意義與脈絡。在內容上，Eisner (1976, 1977, 1984)建議描繪其學習事件方法是將語言資料區分為「鑑賞」(connoisseurship)與「批評」(criticism)兩個部分之論述進行詮釋：前者屬私人感受、後者屬公共性；前者側重如何欣賞自身遭遇、後者強調對於創作品質與歷程的批判性揭露；前者著重欣賞經驗、後者著重揭示批判自身遭遇。鑑賞並不需使用批判來完成，但使用批判語言來思考學習經驗時可視為理解學習者在不同社會安排 (social setting) 中多樣的行動形式 (various forms of action) 之意義與特徵。

二、個案場域與敘事文本特徵

Clandinin & Connelly (2000) 主張敘事探究文本須相互交織，藉此強調敘事文本之建構來自於對象及其行動場域中生產出來的自述、自傳、筆記、信件、對話、家族故事、文件檔案、照片、生活經驗等，但需要轉化成研究文本者則視研究者對文本意義之解釋。因此研究者認為，創作對象的選擇需搭配具有實際創作研究經驗而來，而實際意義有以下界定：

就理論面來看，任何創作經驗都不會只有作品，還有關於創作主題理念之說明與創作歷程之解釋。因此創作學習經驗探究需要創作者自我研究的文本作為本研究分析來源。因此實務或藝術本位導向研究的檔案符合本研究之目的，因為其允許創作者以「自身」作為資料來源，敘說創作發展過程中遭遇之實務情境與問題及解決問題之策略，創作研究報告或論述本身就是一種結合學術寫作形式的敘事檔案而非二手文獻 (Cahmann-Taylor, 2008; Candy, 2006、2011; Eisner, 1981; 劉豐榮, 2004、2012)。就實務面來看，創作作品都有它屬於創作者建構之特殊意義與實用情境 (例如短片對誰說？希望有哪些設計的情境意義讓人讀到？)，即便像是秒數短少的廣告文本，其固定主題通常會以製造問題為某產品或服務安排解決情節，敘事意味一連串事件組合 (孫秀蕙、陳儀芬, 2012)。就心理面向來說，創作報告 (論述) 應是從遭遇困難、化繁為簡到感受有趣及成為實用的過程，內涵動機與社會互動過程的對話，結構上為推出創作的各種層級與關卡時，自我能力限制的認識與超越。

就藝術範疇而言，視覺媒體創作乃視覺藝術範疇下的藝術表達形式，傳統大眾傳播領域將媒體視為「管道」(channel)，但在視覺藝術的意義下乃創作的媒材，比較狹義的區分是以傳播科技來界定視覺媒體創作，包括攝影、電影、短片、紀錄片等範疇，廣義來說媒體可作為一種創作材料，用蔣勳 (1995) 的話來說「材料本身，可能是一種物質來看待，卻也可能是一種美學的元素」，各種具有視覺溝通目之跨媒材使用形成的媒體都可視為一種視覺媒體創作，如單張攝影相片結合繪畫可轉化為逐格動畫、錄像結合複合媒材可轉化成錄像裝置等。

據前緒論與文獻所述，本研究以傳播教育情境為批判脈絡，考量如何營造跨媒體的創意學習環

境為核心，學習者如何面對真實情境的自主學習與創造性實踐為問題，因此這裡採用狹義的視覺媒體創作為範圍，以臺灣傳播領域碩士班教育為探索之場域，以其創作報告或實務研究論述等為學位文憑之碩士生為對象，公開檔案可視為間接取得關於創作歷程的敘事檔案。但研究對象之選取除了本身有創作研究以外，另考慮到前述研究目的，本研究假設觀察個案曾學習浸淫於台灣傳播學習文化，而後又持續於傳播相關工作，如此敘說此一創作學習階段之歷程反思，在創作實務研究報告與創作學習者之訪談資料之複合文本交叉檢視分析時，才能夠思考關於結構其創意能力學習發展與限制的環境與文化。故本研究之個案選擇，具有長期在傳播領域學習經驗且具工作職場經驗之特徵，深度訪談之個案選擇特徵說明如下：

- (一) 大學學歷為傳播領域：考慮個案對創作學習歷程有較長的沉浸與觀察，故創作學習者選取則以大學、碩士領域皆有傳播領域學歷，如此不僅具相關傳播知識與基礎，對創作元素、工具與材料已有基礎認識。
- (二) 碩士畢業後仍持續傳播創作：由於傳播創作學習者，有部分因不同因素未能持續於創作領域發展，對於畢業後學校與創作之間的興趣可能因此中斷，可能對當時創作學習經驗之後續創作發展幫助的觀察較少能比較，而持續創作作品發展或相關職場工作擔任主要創作者（非助理、行政等工作）則為個案選擇的另一思量。
- (三) 兼具紀錄片與劇情片的職場拍攝經驗：由於文獻論及當今傳播學院的知識與能力取向多取自於職業技能的想像，較為忽視獨立創作經驗中感知的能力。因此個案選取會考慮個案本身兼具獨立創作與職場創作兩種經驗，以作為反思學習時討論兩者之間的差異與意義。

三、個案選擇脈絡與對象背景說明

整體而言，臺灣以媒體創作導向的碩士班的課程，進行創作前的資格門檻在修業年限上約為 2 至 4 年，學分總數範圍則在 28-54 學分之間，創作資格審查則需提出創作研究計畫書，完成後則須進行創作理念報告、公開發表等歷程，從創作資格取得到實際創作審核通過者，則會授予藝術碩士學位（master of fine arts）。

個別來看各創作碩士班的課程結構，則因其旨趣差異而有所不同。以台灣三所藝術大學為例，台灣藝術大學（應用媒體藝術）、台北藝術大學（電影創作）與台南藝術大學（音像紀錄與影像維護）的創作碩士，都屬藝術高等教育的學習體系，其相似處反映在學科基礎（命名為核心、基礎或必修之科目）上，著重產製環境、媒體科技及研究方法等科目，¹幫助創作者認識媒體科技、政策環境與學科間的關係，而運用研究方法則是發展創作的必要能力。然則，學科在創作旨趣的差異，其進階發展則著重實務技術的深刻認識，專注於產製生產鏈的角色技能（企劃、導演、製片、攝影、劇本、行銷宣傳、財務、著作權談判、智慧財產權、募資、數位典藏、新媒體等）。²就此觀之，

我們可以看到媒體創作學習者在發展創作前，不會只是專注於個人的策略性選擇，其認識與觀察的自由度同時還受其學院事業的旨趣導引：如音像紀錄與影像維護所就將「社會學、批判教育、文化研究」視為一組必選，但在電影創作所中則把「世界、中國與台灣電影」的認識視為基礎，應用媒體藝術所則提出「新媒體、創意短片、創意方法」等特殊選修科目。在這些看似相同的畢業門檻，卻截然不同的學習結構中發展出某種創新的自主性結構（創作計畫）。而非藝術大學的高等教育體系，則根據學校特殊興趣發展媒體創作，如政治大學數位內容碩士學位學程結合資訊領域，發展互動科技的媒體內容。此類以跨領域、異質合作的媒體創作則在碩士學位學程的範疇中逐漸興起。

從上述台灣整體及個別創作碩士班課程結構的描述中，我們選擇藝術高等教育體系的創作學習者作為個案選擇的範圍，個案選擇的特徵描述如下：

個案 T1 在臺灣曾受過大學廣播電視四年訓練，其作品以劇情片參與臺北電影節國際學生影展競賽片。碩士階段以紀錄片為創作發表品，該片以視障盲人為對象，紀錄其生活脈絡與意義尋求的歷程，經過映演後發表創作報告，曾入圍香港華語紀錄片節。碩士畢業後曾擔任電影公司編劇、現為影視公司導演，相關工作經驗 10 年，作品發表曾受臺灣電影輔導金補助、入圍電視金鐘獎、亞洲電視節等華文影視圈重要賽事。

個案 T2 在臺灣曾受過大學廣播電視四年訓練，其畢業後即前往傳播電影公司工作，拍攝作品多為商業或政府委託之劇情片與短片為主，曾擔任過製片、導演、攝影、撰稿編集、副導、剪輯等工作，擔任導演之作品曾獲臺北電影節影展競賽獎項。因有感實務工作不足再投入碩士階段，以紀錄片為創作發表品，該片以臺灣地方特殊的信仰文化為對象，紀錄其廟宇信仰傳承、地方人士參與及發揚的故事，經過映演後發表創作報告，曾獲得臺灣金穗獎競賽獎項。碩士畢業後擔任獨立製片導演與攝影師，作品多以紀錄片為主。

四、個案資料編碼與說明

根據研究興趣，創作報告為間接敘事檔案，深度訪談內容則謄寫為逐字稿以作為直接敘事檔案。兩組個案標籤為 T1、T2，創作報告檔案會標註頁數，深度訪談資料則標示為 D。敘事資料以語言為主，編碼以事件為範圍，陳述語句為觀察單位，段落則為判斷陳述句間是否為事件意義範圍，意即：陳述句可能陳述外在環境、自我行動、內在意義等語句，研究者則判斷關聯為意義範圍。

語言編碼依據文獻論及探究創作學習的論述：將資料中陳述表現區分為：引用（跨脈絡學習）、洞見（實踐感知）與環境（限制與反思感知）等三部分，分別以代號 CI（cite）、SI（sight）、SE（site/environment）作為標識。凡舉例、引用等陳述句會標識 CI；陳述經驗事件中獲得認知與意義則標示 SI；關於社群、環境等任何有關限制、不足遺憾等與環境互動反思陳述則為 SE。本研究非內容分析，故編碼陳述句時可能不產生互斥現象，例如創作者引用某導演的理念來談反思，故觀察

實際陳述事件來判斷陳述句的範圍。文中分析敘事資料來源標註範例為：T1-SI-xx 表示個案 1 於創作報告第 xx 頁有關洞見的陳述；T2-SE-D 則表示個案 2 於深度訪談論述中有關環境反思的陳述。

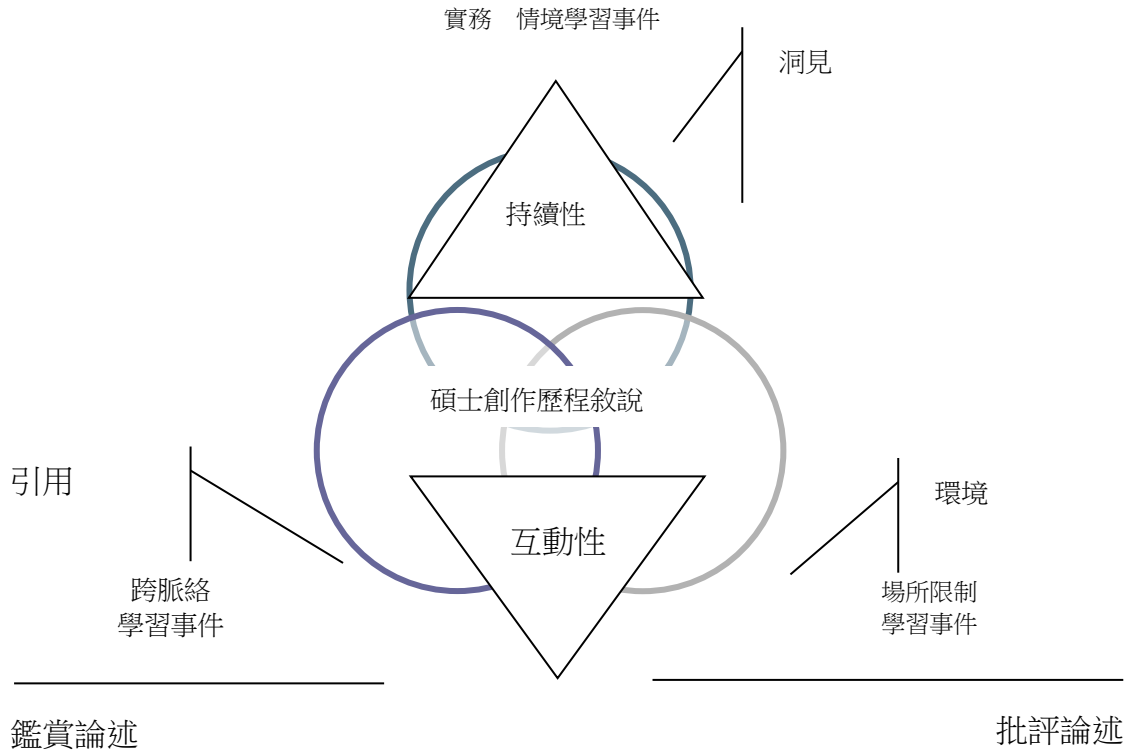


圖 3：創作學習敘說研究架構（研究者自繪）

肆、研究結果

一、覺知的啟發：田野探索、跨域對話與就地取材的知識信念

創作需要主題，其來源可能來自「興趣的陌生感」。有興趣卻不熟悉往往會激發出創作者的探索之心，越是陌生卻又好奇的感受觸發觀察的能動性。故事感跟話語交談場域息息相關，無論是否為自我呢喃，每一行每一句甚至一首歌都可能是最強烈的創作動機與理念（T2-CI-2），從一個人的故事中想聯繫一群人的激勵。然則，在還未進入拍攝場域前，跨領域閱讀有助於創作者在語言中思考增加感受力的學習。像對視障者生理發展、社會心理、特殊教育、職涯發展等各種環節的困難，對盲片創作者的觀察敏銳度有所提升（T2-CI-5）。不熟悉的題材中反而會帶來對生命體驗的意外與驚喜，並進入到他者的世界：

「……當我面對這群陌生人時，由於我的不了解，我們之間就更加陌生了。當時就像是小孩學步般傻傻的拍、什麼都拍，這部片會像什麼樣子，我一點概念也沒有……但經過了一年後，現在我可以明確的告訴你……觀眾永遠都只能看到影片呈現的表面，但問題都是深深隱伏其中，只有花時間去思考、然後實際去行動的人，才會得到更多吧」（T2-SI/SE-39）

由於在實踐脈絡中學習並非易事，創作意念驅動身體勞動於田野踏查而遊走四方，以攝影與錄音的科技技術為中介，捕捉瞬間流動的片刻。過往影音作品或資料，是創作學習中關於意識到我與他者之間的關係，思索如何將保留的影像與聲音素材表現之生命力，從看到的影像中思考內在意涵：如紀錄片拍攝已在對話與交談中找不到任何意義時（T1-ST-61），突然遭遇災難事件對紀錄祭祀慶典地點與社群的意義重大，會影響被攝錄群體的行為，而成為創作作品中反映慶典文化傳承與價值一部分（T1-ST-35），使之學習挑戰就地取材鑲嵌於規劃的能力。

題材，往往是自我與議題探索的交接處。創作者感興趣並非要知識充滿的狀態，越是匱乏、無知、無助則對採取行動可能是有意義，直覺與觀察也會敏銳起來（T2-SI/SE-40）。創作實踐前的資訊蒐集有助於了解建構作品輪廓，但「情感」資訊更為重要：即主觀、濃厚個人色彩與生命經驗的對話，有助於創作內容在取材上參考的依據（T1-CI-1）。當要拍攝某個人的故事，往往得先透過這群人來獲得啟發，如自傳、部落格等任何可能幫助創作的對話經驗（T2-CI-44）。如何取得情感素材是創作學習的重要經驗，從問答之間到信任交流則需要等待，人與人的耐心等待可能為創作者帶來意外驚喜（T1-SI-57）。

另外社會團體的邂逅是另一課題。任何社會成員既可能是創作資源亦或是威脅。當其不了解作品樣貌或想主導創作方向，如場所內指示何種內容需要多拍，哪些場景需多少攝影機等質疑，多由

於對影像敘事的時間限制或人力資金不理解，若不謹慎處理則對信任關係產生危機（T1-SE-60），但若能夠適當處理，將創作理念轉化為對方理解的語言，則會發展出意想不到的生命體驗，例如拍攝成員情感融入，參與廟宇祭祀轎班、擔任角頭組織的職務等（T1-SE-61, T1-SE-92）。

從無知到覺知能力的開啟，還需整個創作學習圈的協助，像是學長姐的「手把手」，類似師徒的經驗傳承，用過去已知經驗幫忙看實際拍片歷程（T2-SI-D）。「初生之犢」的勇氣，使學習者比較需要「實際做的時候看」而不是「講完以後去做」。往往許多事先結構好的材料，都會在情境中變化，對當下畫面敘事的敏感度與後續對素材的再結構，做隨時調整的態度有利於創作品的完成度。這實際上對進入業界也有很大的幫助，因為業界中充滿更多限制侷限創作者，例如商業影片會要求配合藝人時間或給定能拍時間，重視的不是創作者思考的故事創作性（T2-SE-D），在此情境下似乎也能有所敏銳的反應與應用。

二、洞見的獲得：在邂逅中的實踐感知與感受

學習與拍攝群體的互動是引發或挖掘影像與聲音素材基本功夫。一般而言，在創作場域中間接二手資料都沒有比直接面對與接觸的情感交流來得強烈。而創作者力求的生命力、生動、有力等基本上都來自於此，但手上的攝影機卻又可能是互動生硬或生動的阻礙，但它卻又是創作材料的媒介，往往相處時間與等待機會是創作者學習的事情（T2-SI/SE-15）。

創作經歷難以事前規劃，但若事後詳細盤點，不同經歷都可能有的作用與意義。通常都是跟著事件走，選擇比較關注的探索下去（T2-SI-30）。比方說拜會地方角頭耆老提升創作者的歷史感，在場域中行動也能對實際拍攝的社會生態有深刻感受（廟會角頭派系）（T1-SI-58）。實際臨場的社會觀察，有助於創作者在影像中雕塑刻劃鮮明的角色形象。即時與親臨現場，對創作者的社會資本與實際支持創作的環境有潛移默化的效果。但實際創作體驗中，建立夥伴與信任關係，有時可能錯失有意義素材。事後對當下犯錯的覺察，有助於深刻的自省。

「……所有與被攝者生活相處的過程，如果沒有用攝影機記錄下來，那只是在你腦海中的一段記憶，對影片來說，那是一段空白……」（T1-SE-78）

「……攝影師永遠也無法再度捕捉同一刻的事件、光線和動線，於是乎最重要的不是更加深入的引導，而是默默的等待、感受，然後隨時在最短的時間內讓攝影機開始運作。……」（T2-SE-17）

時間是傳播技藝中最具挑戰性材料，但獲得認同卻使創作者不能隨心所欲地去安排時間，而需要考慮到觀看群體的認同感。由於每組素材都有屬於它當下從某個生命情感與意義的標籤，創作者須學習使用時間來黏著或編織蒐集的影像與聲音素材成為故事線，在獲得認同中取捨（T1-SI-46）。創作實踐是一場冒險，隨時面臨創作挑戰與危機，特別是當下情境瞬息萬變是很難透過計畫來掌握。

透過實際觀察，容易察覺創作構想的問題：意即原本設定創作的議題透過實際的觀察卻發現議題不存在，但也唯有實際觀察才能察覺當下應該要處理的議題：

「……拍攝中後期發現，其實祭祀職務傳承的危機並不明顯，但當地人因為這種傳承觀念所衍生出的信仰價值觀，是非常特別的，因此後期的拍攝……轉化成被攝者透過傳承議題的關注去突顯他們的信仰價值觀。……」

(T1-SI-34)

後期製作通常是還原與重建素材的工作，學習把親身遭遇的事件轉化為故事的「主線、副線、支線」之觀念應用 (T2-CI/SI-37)，以主導後製技術呈像的思維。後製作比前製更著重思緒與情緒感受反思的工作：腳本預設的情節會因當下實踐啟發後，會重新修改創作者原先的預設，根據實際材料引導觀眾往創作者的方向思考 (T2-SI-30)。至於如何引發思考？通常是從素材中有趣的事件中找起，以它們作為架構故事的軸線，保留對話空間比填滿意義來得重要：

「……影片就是要給人看的，而不同的人自然就有不同的觀點……剪輯者應該抱持怎麼樣的觀點呢？是堅持己見，還是討好觀眾，或是對社會進行教育呢？……不給觀眾明確的答案並非不負責任，而是預留更多空間讓觀眾去思考，沒有所謂的好與不好，只要創作者清楚自己賦予影片的目標，然後忠實呈現」(T2-SI-32)

攝影與剪接媒介的功能，在實際創作實踐中的意義並非單純原始意義的記錄、剪裁、拼接，反而比較讓創作者想如何將其功能轉換為發揮想像力的遊戲，讓觀者能夠進入到攝影思考，而非觀看攝影。比方說在《盲片》個案中並非全盲而是半途失明，攝影學中不被允許的失焦（對焦功能），在創作者重新詮釋下改變原來的用途，透過微小失焦或小變焦來讓觀者不是當旁觀者，而是偶爾把觀者拉進來感受、想像盲人觀看的想像空間 (T2-SI-40)。遊戲中許多都是感覺的層次，像是採用電影的慢格效果、分層色感、詩意偏焦、點線面視覺來處理零碎畫面等論述 (T2-CI/SI-18)，無形中使創作者試圖學習重新組合應用原始功能，更甚者為重新定義科技功能，就此來看學習在觀念想像中遊戲也是重要的能力。由於創作探險中許多意外與驚喜，就需要創作日記或手札來協助留下靈光意識。此紀事的學習歷程屬於「厚描」能力養成，類似寫稿與編輯的工作的平面作業，讓創作者將流動經驗的地圖拼湊出來，在後續創作實踐之間能提問更深的問題，並改善場域熟悉度與社會關係 (T2-SI-41, T2-D-SI)。

學習以故事再現經驗時，須面臨真實與虛構經驗交織作品想像的處理。創作者在作品取捨與意義確認時，引用他人論述的跨脈絡學習，對組織與結構材料的反思有所幫助。像在八八風災事件中，創作者請被攝者去海邊攝錄下在沙灘與漂流木間的行走畫面，以顯露憂愁感慨的情緒，但就紀錄片而言，不見得容於社群價值。困思時，跨脈絡學習經驗有助於他對使用此創造性的詮釋：

「.....當下有一種中獎的興奮感，但事後思考，對一部紀錄片來說，這種作法合適嗎？.....李道明先生論述紀錄片的表現，有時候為了達到情節敘事的流暢性，或為了創造戲劇效果的目的，需要依賴一些劇情片的敘事模式.....」

(T1-SI/CI-72)

如何處理視覺與聽覺材料，端視創作者學習對觀念論述的範疇。像是紀錄攝影、直接攝影等觀念是如何看待、處理素材，於是一套關於「記錄心境勝於形式」、「第三人稱到第二人稱」的觀點轉化、「拍攝凝視」在既有新聞深度報導、訪談、電視紀錄片手法中的問題與侷限等論述(T1-SE/CI-72, T2-CI-6)，對學習處理身體感知並轉換為思索技藝有所幫助。觀念理論跨脈絡地形塑身體技藝，類似影評般地能讓學習者於做完後去回想並評論歷程中「那時此刻」的當下與自我，找出過程中「為何與如何結構」此一作品(T2-SE-D)。創作實踐並非劇本邏輯，寫完即是，反而較需臨場反應能力並隨時調整，過去教師通常鼓勵結構企畫後再做，但真實學習情境是非得對原先解構再結構：將破碎零散大量的資訊組織起來。

促成身體技藝發展的環境因素則是其協力社群。影像本身等待創作者填補意義，參與協力社群的互動帶給其身體較多有意義的感知。由於這份情感緊密聯繫，完成視覺影像作品是對被攝者與協力社群而言直接且珍貴的禮物，用以表達此段際遇之完滿。像是拍攝盲人影片卻無法直接回饋給盲人社群，為避免遺憾創作者會在製作時為其剪輯口述版本，透過熟悉者解說，讓其也能了解去想像這部片呈現的影像世界，雖然要讓盲人完全了解基於視覺經驗出發完成的作品挑戰難度很高(T2-SI/SE-41)，但此交流的心理與社會意義卻成為形塑身體技藝的動力。

三、媒介中思考：視覺材料的生產與處理

透過攝影科技中介而採集的視覺材料，如何處理與應用則是媒介中思考的基礎行動，由於影像後製工具可以對視覺素材賦予時間與空間上的操作性，因此視覺素材的性質就需要特別予以標註，如前述一種美學材料的製造。研究個案中的紀錄片都無法事先規劃，因此視覺材料多為當下直接的賦予，視覺素材在後製工具的時間軸線中，每一影像片段都可區分為「兩種層次的表達方式」，包括「拍攝大綱紀錄表」以及「拍攝紀錄表」(T2-SI-67)：以拍攝大綱紀錄表，紀錄視覺材料的概略資訊，並不詳述各鏡號的內容；拍攝紀錄表則針對該卷拍攝帶內各鏡號的內容做描述。在此基礎下，創作者就利用「創作日誌」及「表現目的」標識大綱與鏡號等符碼生產出(表 1)，以此作為影像敘事的視知覺與意義段落的組合配置，在進入實質影像組合前，具體表現在「後製腳本大綱」的中介媒介。

表 1：媒介中思考示例：後製的腳本大綱

場 S	內容描述	目的
序	夜晚，公園旁的海邊擠滿了人，單調的鼓樂聲鑿鑿作響，轎班將舵、桅、帆等物一伉一伉往船上送，船聳立在堆積如丘的庫錢上，鞭炮聲一響，船燃起熊熊烈火。	開場予觀眾視覺震撼
1	漁船海上作業情形。搭配漁船上廣播聲(從船上來的男兒)	建立當地的產業特色，並以漁船的活動帶入下一場漁市場。
2	旺哥介紹自己船上的溫王爺，旺哥在漁市場拍賣黑鮪魚。	建構旺哥背景與信仰、價值觀
3	貴福在警察局觀看下頭角神轎。	建構貴福背景

然則，後製腳本大綱充其量乃用於編織視覺影像的工具媒介，更重要的目的是去產生創作者對視覺材料之間關係與動作的關聯意義。換言之，視覺材料不只是在時間順序上對語言的排列，它更像是一種拼圖般的視覺圖像，圖像與圖像在創作者腦海中編織成以關係為緯線、事件為經線的空間圖像。每一個獨立視覺材料並不能獨立存在，而是在編織串連中建構與彰顯創作者的意圖與目的。由於每一個創作者面臨的實務現場，「許多事件的強度與非預期性和設定有所差距」，因此以敘事為目的方向編織的故事線，也會因此有所更改與更動 (T1-SE-29)：

「……和劇情片不一樣的是，紀錄片即使有腳本，也不能完全肯定事情的演變。也就是說，事件走到哪裡，你也只能照單全收，能做的就是去抉擇哪些是你比較關注的，然後花更多心思和力氣，繼續探索下去。而如何取捨，便來自於創作者為影片設定的目標，而到了後製階段，這個目標必須更加具體。……」(T1-SI/SE-30)

此外，先前文獻有提及創作者、作品與觀眾之間彼此關係像是具有張力的意義之網，創作者的製造的符碼編織到作品後，說服觀眾並非創作者唯一目的，考慮如何讓觀眾能看完影片後能跟創作者共同一起思考，喚起興趣且身心整體投入於影像之中，對於創作者來說也是編織影像的思考之一，儘管觀眾解碼在認同與詮釋會有歧異性問題，但如何「讓人在影片結束後，卻開始去思考整部片所要表達的想法」(T1-SI/SE-30) 仍是創作者在作品完形前積極努力去做的，亦成為形塑創作者在媒介中探索的課題。

進一步來看媒材中思考視覺材料的「質感」時，也不會由特種規則主導，許多判斷來自當下的抉擇。例如攝影工具在視點焦距上超越身體的移動狀態，讓局部放大感官的觀看往往成為主流製造

視覺材料的技法（如特寫鏡頭的凝視，忽略主體外的背景），在紀錄片的創作實務情境下，創作者則會發現這種「關注情緒」的視覺材料，卻也「失去了對環境的描述」，且「應用太多的鏡位切換則顯得匠氣，失去紀錄片最珍貴的真實感」（T1-SI/SE-76）。由此可見，情緒/環境何者優先，匠氣/真實何者為重，這些看似概念性的考量，也都具體反映在視覺材料質感表現的探索中。

四、內在的關照：創造性發揮的社會選擇

創作內容與形式不僅是心理的選擇，更是社會與經濟資源運用的選擇。由於學習能力與環境的塑造，取決於創作者對其作品構成之形式：受類型、時間長度與資源掌握程度決定。在非機構與獨立創作的情境下，創作者往往會考慮到資金與人事，進而組織來選擇自己的創作類型（T1-ST-45；T2-D-ST）。

在類型上通常區分為劇情與紀錄兩大類，彼此差異除了建構的敘事方式外，同時也決定其學習方向：透過腳本、演出等需要嚴密規劃、模擬演出屬於虛構材料；而由當下環境決定屬於現實材料。虛構與現實材料決定創作者學習的位置與權力關係（T1-D-SE, T2-D-SE）：前者將其置於權力核心，須有效率規劃與控制拍片手法、時間、資金、資源等因素；後者使其處邊緣位置，拍攝技術與手法與實際脈絡不一定融入，反而是在觀察與等待中建構利於自身創作環境與資源。

「.....我大部分的影像經驗都是劇情片或商業短片，大都是被攝者同意而且願意配合的情況下的拍攝模式.....因應拍攝上的需求而重複表演.....分鏡的概念去拍攝是可行的。但是《X》的拍攝經驗卻完全不是這麼一回事.....常常在拍攝當下想要作分鏡處理，造成的結果是，當鏡位改變時，被攝者往往已經改變情緒，或者已經不在景框之內，導致鏡位改變不但無法達到原先設想的目的，反而還失去一些被攝者行為的描述....」（T1-ST/SE）

形式差異中容易使其體驗到外部資金與人力與內在能力的限制。紀錄片成為入門較易、拍好最難的一種形式。商業型態的創作，受制於現實外部力量，將創作活動細緻分工以達到效率、規劃、精緻的作品，有時學習者懂某部分就好擔任助理角色；又或是能拍、能導、能剪等全方位能力，但個人精力與賦予完成的時間有限，專精某部分似乎較能走得長遠。只要人的合作若沒有太大問題，也不會意識到自身能力上的限制，減少給自己激勵與學習機會，當然放心把某個環節交付也可能讓作品更大（T1-SE-D, T2-SE-D），就學習角度來看是專精與寬廣之間的移動。學習者選擇不同形式，往往牽涉實際創作作品效果外部為組織型態的問題，衡量如何在允許太受外力控制下完成一部作品（T2-SE-D）：

「.....離開職場要去研究所前，老闆跟我說想要在這行繼續走下去，往創作者與導演的角色發展，就要發展完整的紀錄片。.....過去在公司內製作許多

影片時都在考慮資金、時間等各種限制下完成發展出特定模式，照著做就好.....但紀錄片是入門最容易，拍好最難的一個形式.....任何人都可以拿起來拍，跟劇情片、做一個節目是很不一樣的。最難是因為沒有什麼限制要搓揉出何種影片的型，不說手法，而是對某些人而言有內容、有意義這就很難.....在商業公司我大部分要跟資深工作者、前輩合作，有很多技術上的缺陷沒法意識到，但拍紀錄片絕大部分的技術要一個人去解決，那時就會顯現在你的素材裡.....」(T1-SI/SE-D)

視覺媒體創作牽涉多元素材，其內涵分組形式，因此面對情境考驗的是如何架構與溝通能力顯得格外重要(T2-SI/SE-D)。從教育角度來說，拍片要教的東西太多，不一定教得完，有些能力不見得能教，一切須從實踐經驗開始。學習者為作品的自我組合中自然發展出一種創作生態。由於每種素材都可轉化為操作的社會角色，而對於如何產生一部片的編制、電視電影等環境生態與基本操作技術要所了解時，進階學習則能更加深入(T1-SE-D)：如何讓學生之間產生化學變化，但分組夥伴來源可以是來國際學生，對國際思維都可能有所幫助，如此對學習瞭解世界的立足點將更寬廣。

「.....創作思考往往是當下的判斷，事後的判斷，往往做完了以後去思考自己為何結構出這些東西出來.....大家堅持自己想做的，只是在現實方面比較辛苦.....錢是一個問題，你要拖那麼多人拍一部片，想一想就卡住了，要找那麼多人幫助你，你準備好了嗎?.....」(T2-SI/SE-D)

「.....在傳播上需要解決問題的能力.....有太多問題在拍片時期會發生.....拍片很難像工廠，透過標準作業程序來完成，即使是同樣的腳本碰到不同的人拍也會有不一樣的結果。因為人的操作會很不一樣.....」(T1-SE-D)

形式探索根基於學習技術階段的角色認識，若只把學生當作編劇、導演、攝影師等職業角色培養反而不太健康，創作品中各種感官元素如梳化、美術等角色在視覺表現上也相對重要。但整個系或院資源將複雜技能一一切開來設計課程，很難面面俱到，故重點提供學習場域的重點是讓創作世界的生態攤開，讓學習者看到拍片世界中角色創造的可能性，而不是期待特定如導演與攝影等期待發展，要完整拍片的成功機率則會有所提昇，至於學生需要什麼則其自由選擇(T1-SE-D)。

「.....蠻多老師給一個提議去拍，老師告訴要做什麼，這種創作不長久，學生也會找像是資金等理由為自己設限。學習的發動應有創作者，老師或相關人來輔導提供經驗的分享，歸根到底學生要自己深刻走一回，最好的學習是這個過程，學得最多也最具體，這跟課堂上講一堆不一樣。.....」(T1-SE-D)

伍、結論與限制

一、小結

創作轉化人的精神性，媒體科技則賦予感知的形體，學習者以創作作為媒介，進入探索對象的社會文化脈絡之實務情境中，透過批判與反思以建構實務情境知識的信念與樣貌。研究者在此對「知識」(knowledge)與「智識」(intelligence)用法的界線在於新舊經驗的獲得與應用：前者強調其資訊特質，從舊經驗歸納或教育過程中獲得的事實，亦或是科學或文化過程中原理原則等，作為處理問題的背景；後者則強調有能力應用知識與轉化舊經驗處理新的問題情境。知識接近日常語用中的「知而後行」，接近教育現場的認知層面；後者接近中文語用中「行中知之」，更接近「悟」的感知層面。故歸納個案在實務情境中的知識信念與樣貌，意指在舊經驗與新經驗之間、應用與轉化之間、認知與感知之間的狀態。³

本研究採取「創作即探究」的理論面，使之有機會審視並討論創作學習經驗的教育意義與價值，以下就歸納研究結果進行小結：

- (一) 學習框架：創作主題之設定源頭為學習者自身，因此構思主題需時間醞釀，以能對現象觀察與感知問題。學習事件中離不開訪談、閱讀、對話等行動事件以澄清其創造之背景與脈絡，藉此形塑創作理念與意義之框架。這裡強調，我們應將訪談、閱讀與對話視為一種「觀察」，這些觀察行為條件對創作本身構成了「描述」的基礎。在前兩個個案中也都藉由這些描述來打造「作品的選擇」，並無疑問地作為引領思考方向的前提，而確保有效觀察與選擇的條件仍不能離開類似藝術批評的歷程，透過「描述、分析、解釋與判斷」的歷程，從觀察到「什麼」轉換成「如何」的觀點。從各類言說中對思考觀點的概念觀察，轉化成創作意念實質與程序合理性的基礎，亦可進一步作為創作計畫的基礎與背景工作。
- (二) 學習結構：實務情境為變動的結構，學習者根據主題延伸而經歷與不同社會角色互動或實際難行等學習事件，嘗試反覆修正並再結構創作內容的認知與知識，每一次的更新與設計都在回應外在形塑其認知實務情境。如果說前述學習框架中觀察行為讓創作者學習與世界做環繞性的接觸，那麼學習結構更像是一種指向性的接觸，不再只是在觀察中理解前人或其他者在語言中留下的知識陳述，或靜態地理解這些知識如何以及由誰生產出來，而是在實作情境中提出「意義問題」，讓這些可見性不斷地變化，在提問意義的問題中創造可能既有的表達形式，在動靜態的創作活動中賦予意義存有及美的型態。創作計畫亦可作為學習框架與結構的具體表現。
- (三) 學習時機：跨媒體創作帶來多樣智識發展的時機，包括在蒐集素材階段塑造觀察、傾聽、對話、交談、採訪等社會互動，與適應不同資源限制下以建構協力學習社群的能力；整理

與轉化素材階段，塑造學習者選擇與重建文圖影音素材為創作媒材、思考媒材組合帶來感官與意義等效果之創意能力。結構作品階段，統整探索與反思經驗，運用想像力選擇敘事觀點與架構經驗，透過解釋與意義發展出建構作品知識的能力。

- (四) 學習形式：創作實踐本身就是一場生動的學習形式，這涉及到學習者牽涉的自我認同、媒體使用與社會生態，猶如一場冒險，充滿不確定性。在傳播政治經濟學意義下，職業機構所建構的傳播情境趨向效率，學習經驗受其支配而生產出高度規劃型與組織效率型的模式，主要的專家生手傾向以資歷深淺來判斷師徒關係與互動模式，學校科系所架構的學習經驗幾乎都不具實務效能。反思獨立製作的創作學習經驗，反而能擺脫支配創作實踐的機構力量，規劃與效率不是理所當然的創作學習經驗，專注於外在有限資源下的自我探索，意識到媒介操作能力的缺陷，致力於自我效能與資源的改善，其規劃的意義顯然不同於組織機構，較能親近並組織當下邂逅與遭遇，學習為自身建構並轉化限制為創作協力體系的規劃能力。
- (五) 學習生活：創作學習生活定義在較為寬鬆的學習環境，如師徒關係是發生參與實務製作情境中協力合作、分享（學長姐）與支持（教師）的關係。非無限制資源的創作生活，主要是提升創作學習者的實踐敏感度，將突發與變化中社群互動轉化為創作資源，合作歷程的批判與反思有助學習融入作品議題關聯的社會文化脈絡，累積溝通互動與社會關係建構的能力。

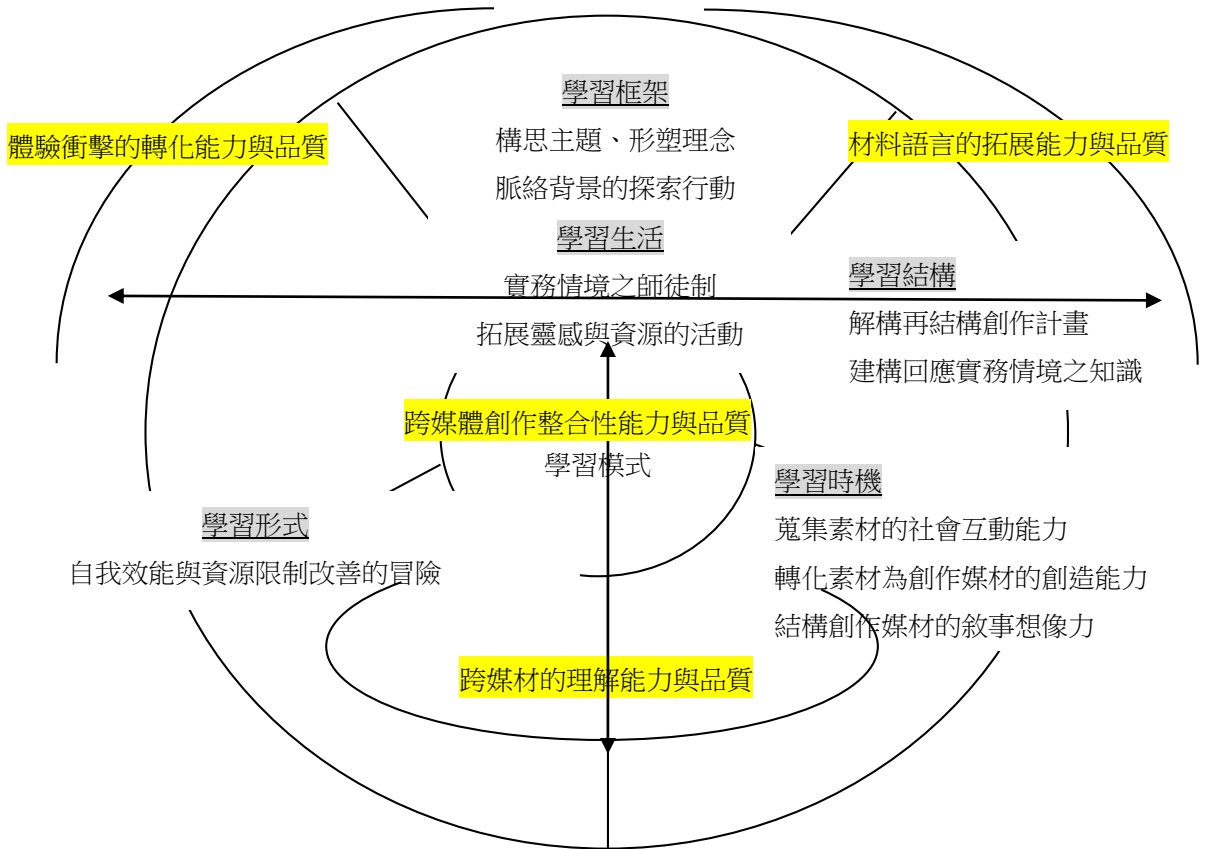


圖 4：創作實踐歷程的學習模式 (研究者自繪)

將上述個案創作學習經驗轉換為模式圖像 (圖 4)，為我們提供一個重要的暗示：創作乃預設一個想像的行動空間，學習者「自主性」置於核心，而「能力發展」則是範疇的連結點，但關於創作品質問題則又是不可或缺需要面對的問題：

- (一) 跨媒材的理解能力：自主性創作仍會面臨的是科技結構於創作媒材的轉變，而媒體創作場域同時面臨多樣化平台，彼此間的關係該如何處理與展現，其操作性的應對與流暢性的聯繫，則可視為跨媒材應用品質的探究問題之一。
- (二) 體驗衝擊的轉化能力：生活體驗與環境之間的關係乃「特殊/共同」符號資源取用的辯證課題，學習時機與形式客觀地操縱主觀意志，學習者從生活體驗中獲得創作素材的表意符號，但表意符號亦可能是借用於社會集體潛意識或意識形態的衝擊。對於這

些表意符號使用的反思，正是反映生活體驗與環境關係衝擊的深度探究，即便向下深挖，對於體驗衝擊的螺旋式辯證能力，可作為體驗衝擊與轉化品質的探究問題之二。

- (三) 材料語言的拓展能力：物質文化的環境下，每一種物件都可以視為跨媒體的材料，而這些材料的操作性來自於對於材料概念的操作，這關係到社群間的語言遊戲，像是創作論述中不把字當字，把字當作造型的材料，操作字的新用途與意義，那麼就能從語言學的社群與認知框架跳脫出來，把字轉化為設計或雕塑的骨架、攝影的構圖樣態、戲劇中的視覺動線等各種可能性。這些語言應用與向外拓展邊界的能力，乃在社群中產生，成為學校學習框架與結構的創造性展現，亦可為材料語言的拓展能力品質，作為探究問題之三。

因此如何自主地統整上述由學習經驗及發展出來的能力，乃跨媒體作品整合性的學習成效表現，亦為學習品質判斷中不可或缺的一部分，統整性的思考則在作品與多元觀眾（專業/非專業、社會/文化團體等）接觸的反饋中可獲得具體的考驗與不同的視角與觀點，作為品質探究的綜合性思考。

二、討論

本研究個案儘管目的不是推論所有創作學習樣態，但卻是對創作實務學習活動的反思凝視，並提供對未來想像的討論。

如前分析，被命名為紀錄片的創作作品，其視覺材料的採集與構成的探索，構聯外在社會文化團體論述對創作位置的價值觀與世界觀，同時牽引內在對觀點呈現的思考。這樣的看法更加凸顯場域結構的力量，但在教育意義下對結構與媒體形式的分析可能有簡化創作者內在靈動與精神性的思維。就本體論的意義上來看，兩個看似傳統視覺媒體創作，但相較於繪畫、雕塑等其他媒材而言，仍涉及到科技中介的創作問題，而回頭來看數位時代下的繪畫、雕塑等視覺材料，又有不同藝術家創作嘗試科技媒材於傳統的藝術形式，那麼在歷史意義下的「傳統」，可能涉及就是新舊媒材間的辯證。或許，否定諸多視覺藝術形式的實質本體，能夠讓我們看見操弄我們傳統媒體與新媒體之間的移動邊界，不僅是歷史陳述，還包括藝術創作探索活動本身在精神性意義下，嘗試論述與向邊界拓展的緩慢移動、困勉而行。

因此創作學習的討論，仍須回到一種創作者精神的活動狀態，紀錄片的傳統個案表象下，探觸的可能是關於「科技中介」創作身、心、靈與環境（自然、社會、文化）的關係。這種媒體經驗，我們不能單用電影、紀錄片、短片、微電影等這種名稱所矇蔽，科技發展與溝通平台形式與方式的轉變瞬息萬千，以「媒體」為名的創作媒材也會在藝術形式的後現代意義下不斷解構與重組。反之，我們討論的學習經驗可能是關於一種媒體「轉化」經驗的向度，科技讓各種媒體具有化約或放大的力量，如 McLuhan（1964）討論媒體時，從身體感官上來看，媒體是身體的延伸，各種感官知覺

的簡化或放大，如廣播放大某種聲音，指向麥克風的靈敏度延伸了耳朵的頻率範圍，使得聲音材料處理的技藝開始在思維中蔓延，結合社會與文化目的轉化各種形式。從此例可以說明視覺媒體亦是如此，各種視覺材料對光影、形狀、速度等各種要素，在視覺媒體的中介下增加可操弄性，中介在創作的心理與社會目的行為下，如雕塑般重新被打造與建構（Logan, 2010），即便視覺媒體以某種一般人認識與接受的範圍內被命名，但是在藝術創作的世界中它有其新的界線與意義正在開拓。此外，它可能放大延伸某種感知的敏感度，中介縮短某種感官的距離，但同時也在操控心理意義上的距離，離開某種純粹以此時此刻的身心狀態迎接的生活經驗。無論是傳統視覺媒體創作或新媒體創作，在傳統與新之間仍有著科技中介身體的創作意義之存有等待被討論與認識。面對豐富的視覺展示平台，我們可能更要考察平台再現的媒體影像經驗，它如何再現在創作者自我身心經驗的線索？又如何結構各種相遇後轉化的精神性？

實務上，視覺媒體創作如何面對多個平台？實際上要討論的問題是傳播目的是凝聚還是分散？視覺媒體創作與媒體產業，都在試圖分散給不同人使用，又希望又能聚集在一起，如 CG Society 的電腦繪圖平台，試圖聚集動畫腳色創作者，但吸引創作者聚集的吸引力又需要本身有擴散的能力。從視覺媒體創作者接觸不同平台，作品又能跟不同的領域結合，如繪圖跟產品設計、電玩、電影等各種產業的凝聚，在此凝聚中發揮創作作品的擴散與影響力。科技建構的多個平台本身就像是一種資訊舞台，所有展演都可能醞釀下一場展演與舞台，新舊之間對創作實務而言可以一直整合與選擇。

三、研究限制

上述建構的學習模式比較著重於由學習者為中心構建的社會與文化資源網絡，未考慮數位科技結構改變後對自主性等未知情境的探索，是此一想像空間必然要面對的問題。

當前創作學習領域中，知識旨趣與教育資源的差異，使得探究不同學校科系學習情境並不容易，本研究透過個案分析而專注於個人策略性行動時，難免會給人一種學院創作的自主性較高的想像，似乎過度強調創作者是絕對自由與能動的狀態。但隱含在者種想像背後的社會真實，包含其學習生活中的指導社群（指導教授、學長姊等），而作品產出的方法與策略，可能也只是回應個人有限時間或資源及人生閱歷經驗上的限制。這並不否認創作學習者選擇的高度自由，但創作主題與實踐策略的選擇，也受學習歷程中，學習者如何與周遭發生關係的形塑。

個案本身雖不能代表教育情境的所有現況，但個案提供的卻是藝術高等教育體系中某些社會群體的經驗，並呈現在其創作論述的語言。換言之，媒體藝術學科中的成員身分，構成某種對創作學習經驗的認同，伴隨這種認同而有著掌握繼續在不同場域中創進行創作實踐的遊戲感。所以強調創作實踐的學習模式，那代表這些創作者擁有的知識是由其社群生活中而來，就像一種儀式、文化生

活，參與它的歷程才能對其文化社群言談或論述的觀念有所體驗，並在特定學科中微觀的社會世界中建立起具有核心、象徵意義的實務經驗，藉此可以做為下一階段創作時，進入創作團體的文化與社會資本。上述討論中，值得進一步思考的是，創作學習環境中不同社群成員在創作學習者中扮演的角色，其身分、群體內部間可能有的衝突會是什麼？又是什麼樣的組織狀態傳遞此一創作社群間的認同或意義？如果我們從創作學科學習結構成員及其學習情境進行考察，那我們又可能對創作學習有不同觀察角度與觀點，來批判反思創作學習者的框架、結構、時機與學習生活。儘管本研究指向創作歷程中，面向完成作品方向的學習模式，希冀透過個案描述讓創作學習表現出自由選擇的狀態，但卻也不能忽略環繞、施加在創作者背後的整體與個別學習結構與情境，是如何影響創作實踐歷程中的各種選擇，此乃本研究的限制。

建議未來能朝向創作學習生活的社會群體研究，從不同創作群體的社會生活方向，理解其學習情境的知識旨趣與建構策略。若繼續延伸個案探究，那麼不同的學習情境則是可以做比較的對象，因此可繼續就多組個案進行探究，特別是傳播各類媒體創作（如繪本、新聞、劇情片、微電影等），像是動畫媒材來源及田野是想像中的世界，其前期規劃與導引素材建構的能力學習可能就相對重要（張軍策、石昌杰、王年燦，2012），而發展出來的學習實務情境與模式也有所不同。另外，由於相關職業機構與獨立製作等學習情境與環境預設的差異，本身就可能造成創作學習經驗上的不同，未來若能比較兩者間在實務情境中的特徵與差異，可能在學習情境與活動營造上會有更豐富的思考。

誌謝

感謝科技部計畫提供經費支持本研究（計畫編號 103-2410-H-343-019），並以此主題支持出席國際會議，參與香港中文大學新聞與傳播學院及中華傳媒與比較傳播研究中心舉辦之第八屆「傳播學訪問學者計劃」。特別感謝陳韜文教授、馮應謙院長、專題召集人朱順慈教授、評論人李立峯教授，以及嘉義大學視覺藝術系劉豐榮教授、臺灣藝術大學謝章富教授曾在計畫執行過程中提供研究諮詢、科技部計畫審查評審、期刊匿名評審的批評與建議。

註釋

1. 台灣藝術大學創作組必修為科技與媒體藝術理論；台北藝術大學電影創作系基礎課程為世界電影研討、中國電影研討、臺灣電影研討、電影政策與電影產業、電影數位科技、研究方法與論文寫作；台南藝術大學稱為核心必修課程為紀錄學、紀錄片歷史與美學、研究方法、政治經濟學等。

2. 台灣藝術大學應用媒體藝術系不分組的選修課程開設敘事節目理論與創作、創意方法與實作、創意短片製作、媒體行銷研究、攝影專題製作、智慧財產權專題、新媒體專題、導演研究、應用媒體專題、類型影視專題等；台北藝術大學電影創作系的則區分為電影美學課程與專業技能課程，前者的科目有類型電影研討、電影電視喜劇研究、電視連續劇、劇情電影攝影研究、劇情電影燈光、導演與電影美術、電影空間設計、電影影像設計、導演音樂與聲音設計、電影經典劇本分析、電影結構、電影理論與美學、戲劇與紀錄片、電影專題研究 I、電影專題研究 II，後者科目則有電影製作 I、電影製作 II、導演 I、導演 II、編劇 I、編劇 II、製片 I、製片 II、劇本改編、劇本編輯、製作預算編列與管理、電影資金募集、電影行銷與宣傳、電影財務分析、著作權與合約談判；台南藝術大學音像紀錄與影像維護則將文化研究、批判教育、社會學、視覺理論等訂為必選修，企劃寫作與論文設計、紀錄片解讀、第三世界電影、跨文化影像製作、影像敘事與製片工作坊、數位典藏與加值應用、數位修復工作坊、攝影美學與實務等。
3. 創作智識是在創作實務中發展，它經過觀察、歸納、分析與反思後所保留下的語言資料，可說是對當時創作者而言，乃結合舊經驗以因應新問題與情境的情境知識。藝術中藝術史學習比較像是系統性知識的範疇，強調認知。而藝術創作所涉及的是創造，類似藝術史的系統性的知識提供一些背景與語言，但創造過程乃感受與表現性的問題，創作者乃情境之中而非情境之外。儘管這裡對創作智識發展的歸納後，透過語言表述仍離不開知識的範疇，但研究者企圖讓所言接近情境，讓描述分析與詮釋是站在知識與智識之間的狀態。就藝術教育的意義下，創作學習經驗本身可抽象化為一種範疇，研究者期盼適當地作為藝術創造學習的社會環境與條件來處理，提供後續創作教育者或學習者進行創作實踐探索的符號資源，而不是用於記憶性的認知事實。

參考文獻

- 方志華、丁一顧（2013）。日本授業研究的發展與佐藤學學習共同體的批判轉化。**課程與教學季刊**，16（4），89-120。
- 王耀庭（2011）。現在性與學校文化變革研究新路徑：學校後設文化取向。**臺灣教育社會學研究**，11（1），77-117。
- 朱全斌（2008）。網路短片表現型態的轉變。**藝術欣賞**，4（1），50-52。
- 何明泉（2011）。設計的核心價值與核心能力。**朝陽學報**，16，31-44。
- 吳翠珍、陳世敏（2007）。**媒體素養教育**。臺北：巨流。
- 卓南生（1997）。從新聞學到社會情報學－日本新聞與傳播教育演變過程。**新聞學研究**，54，9-31。

- 周佩霞、馬傑偉(2011)。視覺、創意教育與台灣：朱全斌教授專訪。**傳播與社會學刊**，16，193-204。
- 林元輝(2009)。東京大學新聞傳播教育的更張和啟示。**新聞學研究**，98，275-293。
- 林大偉(2015)。以辨識係數評估美式動畫電影中的怪獸形態。**藝術學報**，97，135-160。
- 林文剛(1999)。論傳通教育課程內的傳播科技：一個浮士德的交易？。**新聞學研究**，58，269-283。
- 侯志欽(2014)。教學設計模式及其應用。陳桓安(編)，**課的解析**(頁37-49)。臺南：成大醫科社研中心。
- 洪儀真(2014)。以創作的社會過程解析藝術作品：啟發與限制。**社會分析**，9，45-85。
- 孫秀蕙、陳儀芬(2012)。探索台灣電視廣告史的研究路徑：從符號學、敘事研究到文化研究。**中華傳播學刊**，22，45-65。
- 翁秀琪(2001)。台灣傳播教育的回顧與願景。**新聞學研究**，69，29-54。
- 翁秀琪(2013)。新素養與21世紀的傳播教育—以新素養促進公共／公民參與。**傳播研究與實踐**，3(1)，91-115。
- 高淑貞(2013)。誰來遊戲？誰在治療？誰夠好玩？。**台灣遊戲治療學報**，3，17-19。
- 高淑貞、連廷誥(2005年1月)。探索心遊戲盤在助人關係上的應用。第五屆創新與創造力研討會，臺北。
- 張軍策、石昌杰、王年燦(2012)。3D動畫短片分鏡創作之研究。**藝術論文集刊**，19，135-160。
- 梁培勇、郭怡君(2013)。你在做遊戲治療嗎？。**台灣遊戲治療學報**，3，1-15。
- 陳文玲(2002)。創意需要體驗，不需要教育。**傳播研究簡訊**，29，10-12。
- 陳文玲(2005年1月)。自我與創意：2004年夏天 Haven 田野工作筆記。第五屆創新與創造力研討會，臺北。
- 陳逸淳(2014)。作品社會學是否可能？一個理論性的初探。**社會分析**，9，87-109。
- 陳萩卿、張景媛(2009)。融入調整知識信念的教學策略對國中生知識信念轉變歷程之研究。**慈濟大學教育研究學刊**，5，183-210。
- 陳韜文(1999)。傳播教育的知識結構問題：思考分析與實務技術訓練之間的張力。**新聞學研究**，59，137-141。
- 游本寬(2010)。台灣「當代攝影家」對影像數位化的互動研究(行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告 NSC 98-2410-H-004 -121 -SSS)。臺北：行政院國家科學委員會。
- 管中祥(2010)。德智兼修、手腦並用：成露茜的傳播教育理念與實踐。**中華傳播學刊**，17，3-28。

- 劉怡甫（2014）。從認知與建構主義學習觀點談教學設計理論與模式之應用。陳桓安（編），**課的解析**（頁 50-68）。臺南：成大醫科社研中心。
- 劉維公（2008）。創意社會學專題。**臺灣社會學會通訊**，**64**，3-10。
- 劉豐榮（2004）。視覺藝術創作研究方法之理論基礎探析：以質化研究觀點為基礎。**藝術教育研究**，**8**，73-94。
- 劉豐榮（2012）。西方當代藝術之創造性及其對大學水墨教學之啟示。**藝術研究期刊**，**8**，111-134。
- 潘家慶、羅文輝、臧國仁（1996）。傳播教育核心規劃。**新聞學研究**，**53**，85-106。
- 蔣勳（1995）。**藝術概論**。台北：東華。
- 鄧宗聖（2010）。**媒體、教育與社會：媒介近用與媒體素養教育論文集**。臺北：巨流。
- 鄧宗聖（2012）。論藝術本位的文化創意教育。**教育資料與研究**，**105**，65-90。
- 鄧宗聖（2013）。藝術創作：發想與實踐—藝術本位研究的觀點。**視覺藝術論壇**，**8**，2-20。
- 鄧宗聖、陳秀靜（2012）。「跨界創文」教室：共創課程的小革命與未來想像。**文化創意集刊**，**1**，19-38。
- 蕭錫錡（2002）。**技專院校新設科系規劃及課程設計手冊計畫**。台北：教育部技職司。
- 賴祥蔚（2010）。朱全斌教授談企劃的藝術。**藝術欣賞**，**6**（4），115-118。
- 閻沁恆（1991）。台灣地區之傳播教育。**新聞學研究**，**45**，139-149。
- 鍾蔚文（2012）。尋找傳播教育的新典範。**傳播研究與實踐**，**2**（2），41-50。
- 鍾蔚文、臧國仁、陳百齡（1996）。傳播教育應該教些什麼？幾個極端的想法。**新聞學研究**，**53**，107-129。
- Barthes, R. (1996a). Denotation and connotation. In P. Cobley(Ed) (1996), *The communication theory reader*(pp.129-133). Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.
- Barthes, R. (1996b). The photographic message. In P. Cobley(Ed) (1996), *The communication theory reader*(pp.134-147). Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.
- Batteau, A. (2009, May). Culture and technology. Paper presented at 2009 Science and Culture: 2009 Conference, Taipei.
- Cahnmann-Taylor, M. (2008). Arts-based research: Histories and new directions. In M. Cahnmann-Taylor & R. Siegesmund (Eds.), *Arts-based research in education:*
- Candy, L. (2006). *Practice based research: A guide*. CCS Report: 2006-V1.0 November, University of Technology Sydney
- Candy, L. (2011). Research and Creative Practice. In Candy, L. and Edmonds, E.A. (eds) *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner* (pp. 33-59), Faringdon, UK: Libri Publishing Ltd.

- Christ, W. G. (1997). Defining media education. In W. G. Christ (Ed.), *Media education assessment handbook* (pp. 3-21). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Christ, W. G., McCall, J. M., Rakaw, L. & Blanchard, R. O. (1997). Intergrated communication programs. In W. G. Christ (Ed.), *Media education assessment handbook* (pp. 23-53). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Clandinin, D. J. & Connelly, F. M. (2000). *Narrative inquiry: Experience and story in qualitative research*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Davis, Sumara, & Luce-Kapler. (2000). *Engaging minds: Learning and teaching in a complex world*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Eisner, E. W. (1976). Educational connoisseurship and criticism: Their form and functions in educational evaluation. *Journal of Aesthetic Education*. 10(3/4), 135-150.
- Eisner, E. W. (1977). On the uses of educational connoisseurship and criticism for evaluating classroom life. *Teachers College Record*. 78(3), 345-358.
- Eisner, E. W. (1981). On the differences between scientific and artistic approaches to qualitative research. *Educational Research*, 10(4), 5-9.
- Eisner, E. W. (1984). Can educational research inform educational practice. *Phi Delta Kappan*. 65(7), 447-452.
- Eisner, E. W. (1986). The role of the arts in cognition and curriculum. *Journal of Art & Design Educaiton*, 5(1), 57-67.
- Eisner, E. W. (1988). The primacy of experience and the politics of method. *Educational researcher*, 17(5), 15-20.
- Eisner, E. W. (1992). The misuderdtanding role of the arts in humandevlopment. *Phi Delta Kappan*. 73(8), 591-595.
- Hall, S. (1993). Encoding, decoding. In S. During (Ed.), *The cultural studies reader* (pp.90-103). London: Routledge.
- Logan, R. K.(2010).*Understanding new media: Extending Marshall McLuhan*. New York: Peter Lang.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media : the extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- Selbar, S. A. (2004). Reimagining computer literacy. In S. A. Selbar(Ed) (2004), *Multiliteracies For a Digital Age*(pp. 1-29). Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.
- Sullivan, G. (2005). *Art practice as research: Inquiry in the visual arts*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.

Wittgenstein, L. (1967). *Philosophical investigations*(G. E.M. Anscombe, Trans.). (3rd ed.) Oxford, UK:
Basil Blackwell. (Original work published 1958)

Learning by Creating: The Cases Studies of Taiwan Master of Fine Arts in Visual Media

Deng, Tzong-Sheng

Abstract

The question of this study is how learning in visual media creating focus by two cases of master of fine arts who producing their master's thesis and creation toward independent production. Recent advances in digital technology have prompted intermedia as a means of creative communication in social process. Student learn better from analyzing, evaluating and creating than from understanding alone in visual culture and environment. This hypothesis is basis for the promise of intermedia as forms of creative learning. In art-based perspectives, it reviews relationships among creative ability, inquiry action and narrative knowledge. The case study examines the learning event of visual media learner in practice situation.

The results show learning in a number of ways: First, learner can development the awareness ability of idea generation and compare their own interesting but strangeness with that of other social group members. Second, visual media form can construct, organize and create the feeling and meaning of the practice situations being encountered. Finally, the creative learning process can also have motivational and situational consequences. Restriction of group and environment may become motivated to compete with each other in producing a high qualities or spiritualization of creations or good creations. The moment-to-moment interactional processes that feed the evolution of creators and the relational identity of their communities, in terms of spiritual cultivation and development.

Keywords: creativity 、 intermedia 、 creative learning practice 、 visual media creation

Assistant Professor, Department of Communication, NanHua University.

大學圖文傳播相關系所學生 自我評量數位出版內容端編輯能力

徐明珠、賀秋白

摘要

數位出版 3.0 變革，刻不容緩，開啟了人才培育嶄新的時代。本研究旨在探討大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力(Student Competence Level, SCL)概況，以及其內容端編輯職能不符合業界所需能力(Required Competence Level, RCL)的職能缺口(competence gap)，並對大學培育數位出版產業編輯人才提出建議。本研究運用的研究方法為文件資料分析法、專家會議 2 次、問卷調查，以及質性分析探討大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力。首先運用文件資料分析、專家會議，發展「數位出版產業編輯職能量表預試問卷」，經由預試並以統計檢定通過問卷信度考驗；再以正式問卷施測大學圖文傳播相關系所學生，瞭解大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力概況。64 項內容端(含基本)職能，以整體平均數作為 RCL，其值為 3.28，高於 RCL 的滿意職能為 38 項，低於 RCL 的不滿意職能為 26 項。本研究針對 SCL 編輯職能不符合業界所需的 26 項職能缺口，研提以下建議：基本知識需加強瞭解 XML 標記語言等、基本技術需加強製作 EPUB 檔案等；選題企劃需加強制定出版計畫等、選輯素材需加強出版品計畫大綱製作等、審查稿件需加強依照出版要求對內容做篩選等、排版設計需加強考慮使用者閱讀動線而設計 UI 使用者介面等、校對樣稿需加強瞭解校對的程序與制度等。最後，針對學校、產業、政府以及未來研究提出數位出版產業編輯人才培育之各項建議。

關鍵字：圖文傳播、數位出版、內容端、學生能力(SCL)、產業所需能力(RCL)、自我評量

徐明珠現為佛光大學傳播學系副教授
賀秋白現為國立臺灣藝術大學圖文傳播藝術學系教授

壹、緒論

一、研究背景

隨著數位技術的發展，具有訊息容量大、內容多樣、雙向互動、傳遞速度快等優勢的數位出版應運而生，並可結合社群經營、電子商務、資訊應用，提供出版進行更多的應用與服務，讓出版變成一種多載體的傳播。而今，由於出版業已經成為我國行業分類的第J大類之首「出版、影音製作、傳播及資通訊服務業」(行政院主計總處，2016)，數位出版跟著水漲船高。

儘管圖書出版的數位轉型剛起步，但對創新者、改變推動者以及書商卻是充滿許多機遇。2016年初，PwC(普華永道，Ovum公司)提出《全球娛樂及媒體展望2015~2019年》(Global entertainment and media outlook 2015-2019)，紙本圖書出版逐漸萎縮、新聞出版下滑、平板電腦帶動數位雜誌；電子書持續成長，教育類電子書充滿商機，並有崛起中的閱讀人口—印度和大陸，以及行動載具普及仍是推動閱讀的引擎；尤其平板電腦較為普及的國家，如美國、英國、新加坡和韓國，將會是首批市場中，看到消費類營業收入電子書的市場占有率份額超過40%者(PricewaterhouseCoopers International Limited, 2016)，凡此種種，說明了數位出版產業的機會。

數位出版3.0變革刻不容緩(北大方正，2015)。近年因4G、行動網路、微應用興起，以及行動化、互動化與社群化等因素的催化，為發展數位出版產業奠定了良好的利基。因應輕(使用者介面方便)、薄(內容複雜度低)、短(適合行動閱讀或通勤閱讀)、巧(內容精巧趣味)數位內容產業的特性，開發原創內容，並能運用數位媒體已為數位出版產業人才培育之重點(台灣就業通，2015)。

依據經濟部工業局(2014)「2015-2017年重點產業人才需求調查報告」，智慧手持裝置、數位內容、資訊服務產業專業人才需求數量相對較多，並推估2015-2017年重點產業人才，出版領域主要需求職類為企劃類人才；此係因數位出版製程改造已成熟，人才需求回歸產出內容的企劃及執行編輯(如表1、表2)(經濟部工業局，2014)，內容端成為數位出版人才培育之關鍵。

表 1 2015-2017 年重點產業專業人才量化需求推估一覽表(摘錄部分)

推算年度	2015			2016			2017		
景氣情況 產業別	樂觀	持平	保守	樂觀	持平	保守	樂觀	持平	保守
數位內容	2,100	1,900	1,700	2,300	2,100	1,900	2,500	2,300	2,100
設計服務	540	360	120	460	300	100	530	360	110
資訊服務	2,200	1,200	590	2,200	1,200	590	2,300	1,200	590

資料來源：經濟部工業局(2014)。「2015-2017年重點產業人才需求調查報告」。

表 2 各領域職務需求量排名

領域別		遊戲	動畫	影音	出版	學習
職務需求 量排名	1	2D/3D 美術社設計師	動畫師	行銷人員	企劃人員	程式設計師
	2	程式設計師	2D/3D 美術社設計師	專案經理	執行編輯	數位教學企劃
	3	遊戲企劃	技術美術設計師	網路工程師	行銷人員	行銷人員

資料來源：經濟部工業局(2014)。「2015-2017 年重點產業人才需求調查報告」。

Kress(2003)於《新媒體時代的素養》(Literacy in the New Media Age)一書曾經提到新媒體促成了多重模態的整合,打破治理分明的邏輯(governed by distinct logics),同時加深了文本形式的意義,想法的結構和概念安排以及知識的結構(Kress, 2003),說明了數位出版人才在新媒體時代所面臨的挑戰。

由於數位出版所涉技術、功能和技巧,基礎研究尚不足(Zhang, 2009),加以編輯工作係為實務導向,不容易有學理的深度與高度,需要有系統化研究(薛紅玉, 2011),而不同於傳統編輯,在作品進入印刷環節後,編輯工作就宣告結束(董中鋒, 2007;張維娣、張志林、黃孝章, 2010),數位出版編輯的產業鏈較傳統出版更為延伸,為因應文本治理邏輯規則的打破,數位出版編輯職能也就需要拓展與提效。

人才為產業發展最關鍵的要素,為推動我國數位內容產業發展,誠如經濟部工業局(2014)「2015-2017 年重點產業人才需求調查報告」指出,「產學落差」為數位內容產業人才首要解決之問題(經濟部工業局, 2014)。我國人才培育主要的問題在於產業界與學界之間供需不一致,學校培養的人才未能符合業界期望,業界需求的人才不為學校所培植,是故兩者產生落差,嚴重影響產業的推進(蓋浙生, 2007;行政院, 2012;李大偉, 2010;田振榮, 2010;楊朝祥, 2011)。

發展數位出版必須具有多位一體的概念,固然載體端影響閱聽端接近和使用的意願,其他如行銷端和通路端也都有舉足輕重的作用力,但不可忽視的是內容端在數位出版價值網(徐明珠, 2011a)的角色和地位。遠流出版社董事長王榮文強調,內容為王,出版社的角色將回到最初的「內容提供者」(content provider),創作人才乃成為數位內容以至於數位出版、文創產業最重要的關鍵元素之一(經濟部工業局, 2009)。

無論從傳播模式或傳統出版的產業鏈來看,訊息是傳播過程最早的開端,而選編作品也是出版品誕生的起源,因此內容端仍居於最核心的位置(徐明珠, 2011b),內容才是數位出版根本的任督二脈(劉毓民, 2008;林欣誼, 2009;何儀琳, 2010;葉君超, 2010;徐明珠, 2011c)。

有鑑於數位出版產業人才培育已非量的因素，而係質的不足，缺乏實務產製能力已是人才培育所面對的問題。編輯既為數位出版產業重點需求的人才，本研究乃探討大學生數位出版編輯能力，從大學生自我評量的觀點，瞭解其對自己從事出版編輯工作能力的想法，找出其自我評鑑認為表現不符業界需求的能力，作為數位出版人才培育之參考。

人力資源管理對職務所需之能力稱為 Required Competence Level (RCL)，而評量公司員工現有能力的結果稱為 Current Competence Level (CCL)(HDR Power, 2016)，本研究將大學生的自評能力稱為 SCL(Student Competence Level)；SCL 與產業需要的職能(RCL)之間的差距(RCL-SCL=gap)稱為「能力缺口 Competence Gap」。

能力缺口 Competence Gap = Required Competence Level - Student Competence Level

二 研究目的及問題

(一)研究目的

基於以上所述，本研究蒐集國內外數位出版文獻，諮詢業界專家學者獲得數位出版編輯所需之能力(Required Competence Level, RCL)建立學生自我評量之量表，調查大學生數位出版編輯能力(Student Competence Level)，瞭解其能力狀況，並找出不符合業界所需的能力缺口，作為相關單位育才、選才、用才之參考。

(二)研究問題

本研究將透過職能導向的觀點，進行大學生數位出版產業編輯能力自我評量之實證研究，聚焦於內容端(含基本知識、技術)能力，主要研究問題如下：1. 大學圖文傳播相關系所學生自我評量數位出版內容端編輯能力(Student Competence Level, SCL)概況為何？2. 大學圖文傳播相關系所學生自我評量數位出版內容端編輯能力與業界所需職能(Required Competence Level, RCL)之間的能力缺口(competence gap)為何？3. 對數位出版產業編輯人才培育之建議？

貳、 文獻探討

一、數位出版形勢下的編輯挑戰

數位出版產業所需要的人才包括執行編輯、程式人員、企劃設計人員、行銷業務人員、行銷經理、美編、校對、網頁設計、製作人、藝術指導等類別(Wilson, 2014)。從出版製程來看，各製程所需之人力包括：企劃、編輯(editing)、研究(Research)、推廣(Extension Officers)、美編、印刷、資訊人員(IT Officer)、導演、及相關行政工作(Wilkinson & Collins, 2007; The Publishers Association,

2015)。其中，編輯是數位出版製程中的核心角色，也是靈魂人物(徐明珠，2014a；王煒，2003；欽建軍、王克明，2011；董中鋒，2007；Institute of Professional Editors Limited, 2013; Mrva-Montoya, 2013)。

數位技術的出現與編輯方式的轉變迫使期刊編輯重新審視自己的社會職能角色定位，編輯應盡快適應社會需要，緊跟時代步伐進行角色轉換(唐勇，2004)。過去單一媒介模式下的編輯知識結構與能力結構已無法滿足媒體融合時代對編輯人才的要求。因此，優化新聞編輯的知識結構和能力結構顯得十分重要(羅小萍，2007)。

從傳統出版過度到數位出版面臨了典範轉移，數位版權(Digital Rights Managemet)、軟體標準、XML 工作製程、超文本技術、多媒體製作、易用閱讀器以及定價等問題，這些均對數位出版編輯產生挑戰(Overdorf & Barragree, 2001；Roberts, Slattery & Kardos, 2000; Procter, 2001；Clark, Goodwin, Samuelson & Coker, 2008；Carreiro, 2010；O’Leary, 2012；Gaigher, 2012)。在整體數位出版環境的改變，已促使編輯工作產生質變。

數位出版改變了傳統的出版模式，打破了編輯、印刷、出版間的界限，實現即時出版。傳統選題、組稿、審稿、編輯加工、排版、校對已經逐漸一體化(徐自超，2011)。編輯人才必須具有新的編輯業務能力，全方位的市場行銷能力，較強的社交公關能力。為此應更新課程體系，加強實習實踐環節的教學，提高學生的動手能力(羅紫初，2009)。

原稿(手稿、書稿)的工作應該從結構著手：確定所有標題的層次、確認文本的其他成分，化解矛盾以及其他的問題(Mrva-Montoya, 2013: p.8) (The work on a manuscript should start with the imposing of structure: identifying heading levels and other text components, resolving inconsistencies and other problems.)，並透過 HTML 的表格、清單或標題等標籤來設計頁面的風格，實現內容的結構化和形式的統一，以追求數位出版製程的效率化(周榮庭、朱文婧，2007；Rech, 2012)。未來的編輯將不再以工作內容劃分成各項職務的編輯，例如文字編輯、美術編輯、企劃編輯等，編輯將成為產製過程中各項職務的總稱。無可否認的，編輯須具備資料收集、判讀與分析能力，以及閱讀、再製與傳送內容文字、聲音與影像的能力(台北市雜誌商業同業公會，2008)。數位出版編輯的工作縱貫整個製程，所參與之工作，始於選題、企劃；終於行銷推廣，其間之角色如表 3。

表 3 從數位出版製程中編輯參與的工作

數位出版製程	編輯角色
啟動出版製程	倡議出版專案的推動
擬訂出版專案	訂定出版計畫、預算和方向
出版選題	蒐集資料進行選題

邀稿及授權	依照出版計畫邀稿及取得素材授權
審查稿件	審查稿件(含數位內容)
校對樣稿	校對稿件(含數位內容)
版面設計	運用數位特性設計版面
互動設計	考慮使用者介面設計
上傳	將不同載體之數位內容上傳
行銷	進行市場分析行銷數位出版品
發行	運用多元化管道發行數位出版品
管理	管控出版專案進度並進行資料管理

二、數位出版

(一)國內外數位出版編輯職能

分析國內外相關文獻、文件的討論，包括澳洲「編輯實務職能」、美國勞動部編輯職能，加拿大「專業編輯職能標準」、香港「出版產業職能」、南非國家出版證照、經濟部工業局數位出版產業職能需求等，本研究將跨越整個數位出版製程的編輯工作，概分為內容端、行銷端和管理端，並以基本能力(基本知識、基本技術)為基礎(Creative Skillset, 2012; Council of Australian Societies of Editors, CASE, 2001; O*NET, 2016; Editors' Association of Canada, 2009; Cultural Human Resources Council of Canada, CHRC, 2006; PPITAC of Hong Kong, 2006; South African Qualifications Authority, 2009; 教育部，2010；經濟部工業局，2014)，整理如表4。

表4 數位出版產業編輯職業能力文獻/文件來源整理表

層面(四)	說明(十四向度)	文獻/文件來源
基本能力	基本知識、基本技術	澳洲「編輯實務職能」(Council of Australian Societies of Editors, CASE, 2001) 美國勞動部公告的編輯職能(O*NET, 2016) 加拿大「專業的編輯職能標準」(Editors' Association of Canada, 2009) 香港「出版產業職能」(PPITAC of Hong Kong, 2006) 南非「國家出版證照」(South African Qualifications Authority, 2009)

內容端	企劃發想、選輯素材、審查稿件、稿件加工、排版設計、校對樣稿	<p>英國「圖書與期刊出版國家職能指標」(Creative Skillset, 2012)</p> <p>澳洲「編輯實務職能」(Council of Australian Societies of Editors, CASE, 2001)</p> <p>美國勞動部公告的編輯職能(O*NET, 2016)</p> <p>加拿大「專業的編輯職能標準」(Editors' Association of Canada, 2009)</p> <p>加拿大「圖書出版商職能」(Cultural Human Resources Council of Canada, CHRC, 2006)</p> <p>香港「出版產業職能」(PPITAC of Hong Kong, 2006)</p> <p>南非「國家出版證照」(South African Qualifications Authority, 2009)</p> <p>臺灣「UCAN-編輯相關能力」(教育部, 2010)</p> <p>臺灣經濟部工業局(2014)</p>
行銷端	載體運用、發行營銷、閱聽市場、市場回饋	<p>英國「圖書與期刊出版國家職能指標」(Creative Skillset, 2012)</p> <p>澳洲「編輯實務職能」(Council of Australian Societies of Editors, CASE, 2001)</p> <p>加拿大「專業的編輯職能標準」(Editors' Association of Canada, 2009)</p> <p>香港「出版產業職能」(PPITAC of Hong Kong, 2006)</p> <p>南非「國家出版證照」(South African Qualifications Authority, 2009)</p> <p>臺灣經濟部工業局(2014)</p>
管理端	資料理管、專案管理	<p>英國「圖書與期刊出版國家職能指標」(Creative Skillset, 2012)</p> <p>澳洲「編輯實務職能」(Council of Australian Societies of Editors, CASE, 2001)</p> <p>加拿大「專業的編輯職能標準」(Editors' Association of Canada, 2009)</p> <p>香港「出版產業職能」(PPITAC of Hong Kong, 2006)</p> <p>南非「國家出版證照」(South African Qualifications Authority, 2009)</p> <p>臺灣經濟部工業局(2014)</p>

三、數位出版編輯內容端所需具備的職能

徐明珠(2011d)數位出版內容端係在於構思、企劃和創作(如寫作、繪畫、拍攝、錄音、錄影、製作等)、編輯文字、圖片、聲音、影像等訊息,並進一步製作成數位出版內容。茲依國內外文獻統整,分為基本知識、基本技術、企劃發想、選輯素材、審查稿件、稿件加工、排版設計、校對樣稿八個向度探討數位出版編輯內容端所需具備的職能。

(一)基本能力

1.基本知識

數位出版編輯需要基本知識,應瞭解語言文字規範、語法、修辭技巧,以及出版製程和合法授權的重要性等(徐明珠、賀秋白,2012),並對於數位內容製作的一些術語,例如XML標記語言、HTML語法、CSS樣式語法加以理解;乃至聲音檔案格式的差異等(周榮庭、朱文婧,2007;O'Leary,2012;Rech,2012),亦需能有所認識,以符合數位出版產製的特性,並且可裨利於從源頭企劃端,就構思符合載體特性的設計。

2.基本技術

在基本技術方面包括,認識基本的資訊軟體和網路工具,如文字處理、圖像、圖形,以及影音編輯等軟體,如Office文字處理軟體、Photoshop圖像處理軟體、文件解壓縮軟體、蒐尋引擎檢索工具、熟悉InDesign圖文組頁之操作、能製作基本的HTML、Cascading Style Sheets (CSS,層疊樣式表)(范生萬、張磊,2010;詹新惠,2011;徐明珠、賀秋白,2012;Mrva-Montoya,2013)等,則是數位出版編輯的基本功。

(二)內容端

1.企劃發想

數位出版工作的製程始於企劃發想,選題是成功的開始,憑著對出版市場的敏銳度(葛君,2012;劉靜,2012),經由廣泛的資料蒐集以及分析後,擬定出版方針和計畫,並依構想編列預算。經過縝密周延的思考,通過審查並確立出版計畫後,出版社展開製程的旅行,包括擬訂作者名單、向作者邀稿,平日即得與作者們維持良好的互動關係(馮會平,2003),以便進行獲得知名或具潛力作者的加入製程行列。

2.選輯素材

有了出版企劃案後,數位出版編輯需設法取得所需的文字、圖片、聲音、影像(Dobratz, Schulz,

Potter & Strabala, 2001), 包括透過向作者邀稿、徵集照片, 或影像、影片攝錄或自行採訪專家、或出版內容之對象, 乃至向機構或創作者個人取得素材授權, 均可獲得出版內容之素材。而針對已獲得或蒐集來之素材, 編輯需進行內容之選輯與編輯, 依照出版計畫之落版單或影音腳本進行版面之鋪陳, 並思及數位內容之特性, 以進行各項數位素材之選編(賴紅柳, 2011; 徐明珠、賀秋白, 2013)。

3. 審查稿件

當邀稿之內容繳交後, 數位出版編輯必須對文稿、圖片、音訊、視訊進行內容之審核, 審稿標準依照出版要求而來, 包括是否符合出版大綱所列題旨、內容是否正確、用字遣詞的精準度、或是否達到品質的規範等(歐陽明, 2006; 吳文, 2012), 尤其是著作權及倫理的要求(魏龍泉、邵岩, 2007), 都是稿件審查的要點。

4. 稿件加工

通過初步審查後, 針對稿件再次審視、提出修改建議, 去蕪存菁, 促使稿件凝煉精緻(O*NET, 2016), 即是「稿件加工」, 舉凡, 再次確認稿件的正確性、邏輯性、流暢性, 皆是必要的功課, 並且針對稿件的冗贅、拗口進行增刪、修潤, 或是相互矛盾、前後不一致處予以調整, 或是文稿、圖片、音訊、視訊相互要配合協調, 務使稿件達到出版品質的要求(宮承波、要力石, 2007; 曹麗華, 2011)。

5. 排版設計

排版設計階段, 需考慮各項數位出版元素之呈現方式, 安排在版面何處、何階層、與何項訊息相連, 或何種特性之內容元素相互銜接, 或在何種尺寸、型式載體閱讀等, 皆牽涉介面的易用性、互動性(Stelmaszewska & Blandford, 2002; Tsakonas & Papatheodorou, 2008; Xie, 2006)。能運用結構式的概念, 規劃使用者介面資訊的順序, 使閱聽人迅速檢索到所需資訊的動線是重要的考量(Ho & Hsu, 2015)。同時也要能夠針對出版品內容進行分鏡, 並加以剪輯、組織不同的數位媒材。

6. 校對樣稿

編輯必須知道校對的符號與用法, 能夠辨認出版品表現方式是否能清楚表達出版目的, 能夠審查知識性錯誤、事實性錯誤(耿詩婷, 2010), 透過電腦輔助校對工作, 交叉比對發現各種錯誤, 亦能校對數位內容元素之間的相互配置(朴明珠, 2010)。現代校對的任務需求不再只是機械式的核對原稿; 應從「校異同」到能夠「校是非」(王建國, 2002; 孫芸, 2002)。是以, 校對主要工作雖在於確認圖文內容及排版設計之正確性, 並非在於提升出版品價值及貢獻度之結構變更和修辭, 但善盡校對工作職責, 就某種程度而言, 仍可在出版前將出版品提升到極致。

三、小結

數位出版編輯面臨典範轉移，應有不同於以往之RCL，居於數位出版製程中核心任務之內容端，所需具備之職能包括：包括基本能力(基本知識/基本技術)；企劃發想、選輯素材、審查稿件、稿件加工、排版設計、校對樣稿六個向度，共計八個向度，以符應數位出版產業之發展。

叁、研究設計與實施

一、研究方法

本研究旨在探討大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力(Student Competence Level, SCL)概況，以及其內容端編輯職能力不符合業界所需能力(Required Competence Level, RCL)的職能缺口(competence gap)，所運用的研究方法為文件資料分析法、專家會議、問卷調查法，分述如下：

(一)文件資料分析法(Documentary Methods)

文件資料分析法(林育如，2012)，針對研究主題，廣泛的蒐集國內外有關文獻資料，分析、整理其中有關數位出版編輯的研究論文、專題論述、調查統計資料等，以深入瞭解數位出版編輯的能力。

(二)專家會議

專家會議，共計邀請數位出版之專家及學者十八位，透過會議，建立職能架構(4 層面、14 向度)、編輯職能指標、徵詢並修正本研究工具。1.第一場專家會議：係針對數位出版編輯職能架構、職能評量指標，進行討論，建構專家效度。2.第二場專家會議：針對數位出版人才培育基本能力(包括基本知識/基本技術)、企劃發想、選輯素材、審查稿件、稿件加工、排版設計、校對加工、以及數位出版趨勢進行討論。

(三)問卷調查法

本研究整理國內外數位出版文獻，經由專家會議，建構「數位出版產業編輯職能」問卷效度，並調查大學圖文傳播相關系所學生具備數位出版內容端編輯能力程度(SCL)(分成 1-5 五個等級，1 為非常不同意，5 為非常同意)；並以整體平均數作為 RCL(Required Competence Level)評定滿意與否的標準，高於平均數 RCL 視為滿意，低於平均數 RCL 則視為不滿意；大學生自評的結果，即為 SCL(Student Competence Level)，「能力缺口 Competence Gap」為 Required Competence Level 減去

Student Competence Level 之正值。

二、研究實施

(一)概念釐清及質性研究²發展研究工具建立問卷草案

文件資料分析國內外相關文獻、文件的討論，包括澳洲「編輯實務職能」、美國勞動部「編輯職能」、加拿大「專業編輯職能標準」、香港「出版產業職能」、南非「國家出版證照」、我國經濟部工業局「數位出版產業職能需求」等 (Creative Skillset, 2012; Council of Australian Societies of Editors, CASE, 2001; O*NET, 2016; Editors' Association of Canada, 2009; Cultural Human Resources Council of Canada, CHRC, 2006; PPITAC of Hong Kong, 2006; South African Qualifications Authority, 2009; 教育部, 2010; 經濟部工業局, 2014) 、並參考徐明珠研究數位出版編輯能力(徐明珠, 2011a, 2011b, 2011c, 2012a, 2012b, 2012c, 2012d, 2014a, Hsu, 2014b) , 形成「數位出版產業編輯職能量表草案」。

(二)問卷草案審查以及預試

首先以質性研究的專家會議法，邀請國內數位出版編輯相關專家學者參與座談會(專家建構問卷內容效度)。2015年02月06日召開第一次專家會議，專家學者計11位(參見表5)(產業專家職位為經理、副總經理、出版公司負責人等；學界為系主任、教授、講師等)，平均年資約為20年，就「數位出版產業編輯職能量表草案」之職能架構、評量指標等量表內容及其文字表達敘述的流暢性、完整性、清晰性與適切性提出修訂意見，建構完成：「數位出版產業編輯職能量表預試問卷」。

表5 建構「數位出版產業編輯職能量表預試問卷」效度專家會議名單

姓名	專業背景
專家一	出版公司總編輯、副總經理
專家二	高等教育圖文傳播、系所主任
專家三	出版公司協理
專家四	高等教育圖文傳播、系所主任
專家五	圖文傳播創意公司總監
專家六	出版公司社長
專家七	電子資訊供應服務業副執行長
專家八	高等教育視覺傳達設計講師
專家九	數位科技公司講師
專家十	職能分析、教育評量 高等教育圖文傳播、系所主任

專家十一	數位出版公司執行長
------	-----------

本專題研究共發出 150 份「數位出版產業編輯職能量表預試問卷」，回收有效問卷 132 份 (N = 132)，內部一致性考驗，全部量表 Cronbach α 值為 0.986；所有向度的 Cronbach α 值皆 \geq 0.83 所以此問卷具有可信度。經過預試，以及統計檢定，證明本研究獲得之「數位出版產業編輯職能量表預試問卷」具有信效度。通過信效度考驗的量表，即可用於大學圖文傳播相關系所學生數位出版編輯能力之量測。

(三)正式施測調查

本研究以具有信效度之「數位出版產業編輯職能量表問卷」，調查國內六所大學圖文傳播相關系所。2015 年 3 月到 4 月進行問卷施測，共計發放 674 份問卷，回收 625 份、有效問卷 610 份。本研究施測採自我評量，學生依照評量標準反映和評鑑學習的狀況，瞭解自我的優缺點，瞭解需要改進或加強的地方，是一項形成性之評量(Andrade & Du, 2007)。學生積極與評鑑、選擇與指標以及進行判斷更能為後續職涯生活持續的準備(Boud & Falchikov, 2006)。經由個人反思、覺察、評鑑的過程，學習者成為學習中心，建構學習方法的過程，成為一項檢測自我學習的機制。

(四)專家會議

2015 年 05 月 01 日召開第二次專家會議，共計 7 位(請參見表 6)。針對數位出版編輯人才培育相關議題進行討論，專家們討論議題如表 7。並就多項內容端所需職能加以腦力激盪，進而將觀念聚斂、披沙瀝金。

表 6 「數位出版編輯人才培育」專家會議名單

專業背景	專家編號
大學人力資源助理教授	Expert 1
出版公司協理	Expert 2
兩岸華文出版品與物流協會理事長	Expert 3
高等教育視覺傳達設計講師	Expert 4
數位資訊公司總經理	Expert 5
數位科技公司講師	Expert 6
出版股份有限公司數位出版總監	Expert 7

表 7 「數位出版編輯人才培育」問題分類和專家會議座談題目對應表

問題分類	專家會議座談題目
數位出版人才培育(包括基本知識/基本技術)	數位出版產業近年發展概況，在人才培育上有何要正視的議題(教學、課程、教師、學生學習)？
企劃發想	企劃是出版的源頭？創意來源為何？如何訓練學生從事數位出版的創造力思考和醞釀？
選輯素材	數位出版所需具備的元素何在？如何訓練學生撰寫出好的腳本？並能依此腳本設計數位出版品？
審查稿件	因數位內容的發展，數位編輯審稿和傳統平面數位化的編輯有何不同作法？
稿件樣稿	因為數位內容關係，數位出版稿件加工的現象和問題？如何充分運用數位的特點，發揮出版優勢？
排版設計	使用者經驗設計原理和理念為何？什麼是好的使用者經驗設計？何處是設計中最好、適時的節點？
校對樣稿	因為數位內容的發展，數位出版校對的現象和問題？
數位出版趨勢	數位出版趨勢分析與挑戰、及其未來？學界可以為數位出版做些什麼？

肆、資料統計與分析

一、資料統計分析

(一)大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力概況

1. 業界所需數位出版編輯能力 RCL

本研究調查大學圖文傳播相關系所學生具備數位出版內容端編輯能力程度(SCL)，並以整體平均數作為 RCL(Required Competence Level)評定滿意與否的標準，高於 RCL 視為滿意；低於 RCL 則視為不滿意。

本次國內大學圖文傳播相關系所學生樣本數 610 名(N=610)，數位出版編輯十四個能力向度，學生們自評平均數為：向度一基本知識平均數為 3.2159、向度二基本知識技術平均數為 3.5041、向度三企劃發想平均數為 3.2254、向度四選輯素材平均數為 3.1679、向度五審查稿件平均數為 3.3333、向度六稿件加工平均數為 3.5189、向度七排版設計平均數為 3.2559、向度八校對樣稿平均數為 3.2119(參見表 9)、向度九載體運用平均數為 3.1888、向度十發行營銷平均數為 3.1475、向度十一閱聽市場平均數為 3.2991、向度十二市場回饋平均數為 3.2249、向度十三資料管理平均數為 3.5320、

向度十四專案管理平均 3.0697；總體 SCL 平均數為 3.2786；因此本研究之 RCL(Required Competence Level)值即為 3.28(採計至小數點以下 2 位，四捨五入)。

2.大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力 SCL

有關大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力 SCL，經過統計、檢定滿意的數量與不滿意的指標數量(表 8)，高於 RCL 3.28 的滿意職能為 38 項，低於 RCL 的不滿意職能為 26 項。在內容端中，「編輯加工」是目前大學生們是自認為高於 RCL 滿意向度百分比最高者，達到百分之百(請參閱圖 1)。「校對樣稿」是目前大學生們是自認為，低於 RCL 不滿意向度百分比最高者(請參閱圖 2)。

表 8 八個向度滿意指標數目表

	指標數	滿意指標數目 (高於 RCL)	滿意指標數目百 分比	不滿意指標數目 (低於 RCL)	不滿意指標 數目百分比
向度 1 基本知識	10	6	60.00%	4	40.00%
向度 2 基本技能	10	8	80.00%	2	20.00%
向度 3 企劃發想	6	3	50.00%	3	50.00%
向度 4 選輯素材	7	3	42.86%	4	57.14%
向度 5 審查稿件	6	3	50.00%	3	50.00%
向度 6 稿件加工	8	8	100.00%	0	0.00%
向度 7 排版設計	9	5	55.56%	4	44.44%
向度 8 校對樣稿	8	2	25.00%	6	75.00%

表 9 八個向度平均數與標準差

	平均數	標準差
向度 1 基本知識	3.2159	0.5495
向度 2 基本技能	3.5041	0.5860
向度 3 企劃發想	3.2254	0.6743
向度 4 選輯素材	3.1679	0.6401
向度 5 審查稿件	3.3333	0.6842
向度 6 稿件加工	3.5189	0.6478
向度 7 排版設計	3.2559	0.6041
向度 8 校對樣稿	3.2119	0.6336

數位出版內容端編輯能力 8 個向度中，在滿意指標方面，高於 RCL 之滿意指標百分比最高的是向度 6「稿件加工」為 100%，向度 2「基本技能」為 80%、向度 1「基本知識」為 60%，分別居第二與第三。這 3 個向度是目前大學生們自認為數位編輯能力滿意指標百分比比較高的向度(參見表 8 與圖 1 八個向度滿意指標數目雷達圖)。

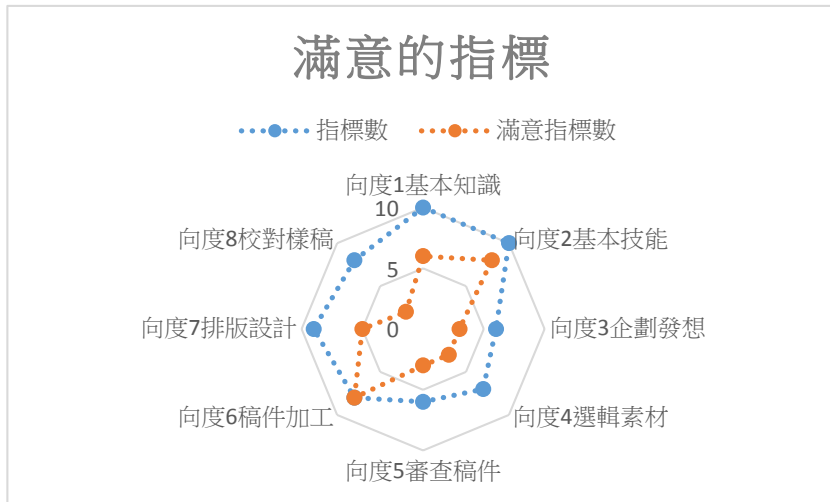


圖 1 八個向度滿意指標數目雷達圖

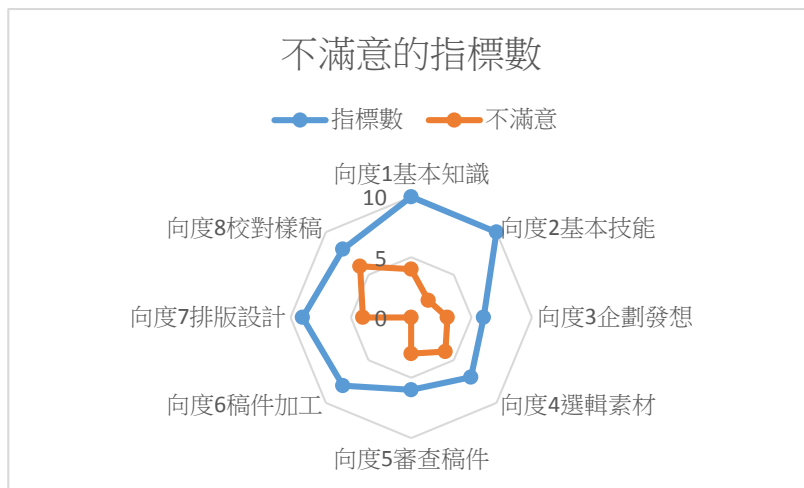


圖 2 八個向度「不滿意」指標數目雷達圖

數位出版內容端編輯能力 8 個向度中，指標數量低於 RCL 者，在不滿意指標方面，低於 RCL 之百分比最高的是向度 8「校對樣稿」為 75%，次為向度 4「選輯素材」為 57.14%；再次為向度 3「企劃發想」與向度 5「審查稿件」兩者同為 50%。這 4 個向度是目前大學生們自認為數位編輯能力不滿意指標百分比比較高的向度(參見表 8 與圖 2 八個向度不滿意指標數目雷達圖)。

(二)大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力缺口

調查之後獲得國內大學圖文傳播相關系所學生樣本數 610 名，經過統計、檢定，內容端共計有 26 項 SCL 數位出版編輯內容端職能指標，在 RCL 3.28 以下，詳細內容參見表 10。

表 10 大學圖文傳播相關系所學生數位出版產業內容端編輯職能缺口(未達到滿意程度)

向度	向度 指標 個數	未達到 滿意程 度指標 個數	未達到滿意程度指標名稱
向度一：基本知識	10	4 個	<ul style="list-style-type: none"> ○認識 XML 標記語言 ○認識 HTML 語法 ○認識 CSS 樣式語法 ○知道不同聲音檔案格式差別
向度二：基本技能	10	2 個	<ul style="list-style-type: none"> ○會製作 EPUB 檔案 ○會製作 DPS 檔案
向度三：企劃發想	6	3	<ul style="list-style-type: none"> ○會制定出版計畫，規劃出版目標及預算 ○規劃作者名單及主題 ○能規劃及擬定出版主要方向及大綱
向度四：選輯素材	7	4	<ul style="list-style-type: none"> ○能依據出版品計畫大綱製作(書面)分鏡腳本 ○會起草著作財產權契約(合約)確立出版權利 ○具有分析不同數位內容特性的能力 ○能夠採訪專家以便發想出版內容
向度五：審查稿件	6	3	<ul style="list-style-type: none"> ○能依照出版要求對內容做篩選 ○能判斷出版品是否已經合法授權 ○會根據出版大綱要求，對稿件進行通讀審閱
向度六：稿件加工	8	0	無
向度七：排版設計	9	4	<ul style="list-style-type: none"> ○能考慮使用者閱讀動線而設計 UI 使用者介面

			<ul style="list-style-type: none"> ○能運用結構式的概念，規劃使用者介面資訊的順序 ○具備將出版品內容進行分鏡之技巧 ○能夠剪輯、組織不同的數位媒材
向度八：校對樣稿	8	6	<ul style="list-style-type: none"> ○瞭解校對的程序與制度 ○知道校對的符號與用法 ○能夠辨認出版品表現方式是否能清楚表達出版目的 ○能分辨編排有沒有錯誤或缺失 ○能夠審查與現實狀況不符的內容錯誤(知識性錯誤) ○能夠用所具備的知識審查內容錯誤(事實性錯誤)
<p>向度六：此一向度為：「稿件加工」全部滿意。表示目前的大學圖文傳播相關系所學生，在處理稿件加工之各項能力，都在 RCL 以上。指標為</p> <p>6-1 具有傳統文字(文言文)功力；</p> <p>6-2 能夠改稿、刪稿、訂正錯誤及修潤文稿；</p> <p>6-3 能夠確保稿件內容的正確性；</p> <p>6-4 能夠確保稿件內容的流暢性；</p> <p>6-5 能夠確保稿件內容的邏輯性；</p> <p>6-6 能夠確保稿件內容的結構性；</p> <p>6-7 能對稿件的品質進行把關；</p> <p>6-8 能夠判斷圖文聲音影像之間能否相互搭配、相互一致。</p>			

二、專家會議與問卷調查結果討論

有關大學圖文傳播相關系所學生數位出版產業「內容端」編輯人才培育，分別從基本知識、基本技術、企劃發想、選輯素材、審查稿件、稿件加工、排版設計、校對樣稿八個向度加以分析。

對於數位出版，有些學生尚無具體認識，你問他：有無看過電子書，(無)，有無利用手機內容學習英語，(有)(Expert 2)，顯示，大學生對電子書的定義較無認知，且數位出版其實不等於電子書，如要發展數位出版產業，需要讓學生不只學習到編輯實務，更要有宏觀的數位出版知識與學理。

數位出版融合了各項媒體的特性，各媒體間不會完全取代。(Expert 3)，學生需懂得運用數位內容之特性，大一要瞭解數位出版基本知識和技術，大二，學習互動設計時把美感加入，大三 CSS、大數據、行銷通路，大四進入產業實習(Expert 3)。

能結合雲端數位，不能脫離實體課堂，混成式翻轉教學。新媒體出版人才，需要加強使用者體驗、美感、影音媒體、雜誌編輯、實務製作、通路行銷企劃等教學(Expert 4)。

學生難有抽象式思考，要做版面設計，吸引學生注意。教導學生要用原生代的思維，建置學習情境(Expert 1)。

(一)數位出版編輯的基本知識與技術

1.基本知識

圖文傳播相關係所學生應有基本文字素養、修辭技巧，以及出版製程和理解合法授權的重要性，尤其在科技破壞下，需瞭解科技的變動，例如電子雜誌製程的改變，概念很重要(Expert 7)。

2.基本技術

從線性接口到互動性接口，編輯面對製程的新特點、新規律，數位出版需要結構化內容，懂得定義工作製程(Expert 6)。要如何把想像用技術做出來呢，需要資訊背景做 CSS，基礎不懂，如何說服他人您有團隊能力。做 CSS 可以從後端思考，看 InDesign 標示，對應 CSS 語法，逆向學習(Expert 7)。

(二)數位出版編輯的內容端

1.企劃發想

數位出版工作的製程始於企劃發想，傳統企劃，可以想像得到書本樣貌、開本，紙本書樣貌可以確定；而數位出版企劃則不同，現今是從需求端切入企劃(Expert 2)，要能從讀者端切入選題，撰寫符合市場角度需求的腳本。出版需要有創意發想，不應定於一尊，使用者經驗、大數據促進了小眾傳播，大陸可以做到滿足大多數，而台灣可貴的是創意和管理，可致力於創意的發揮(Expert 3)，如何讓小眾成其大，可能也是必須學習的技巧。運用 Big Data 可以分析消費者行為，納入企劃發想的思考。

2.選輯素材

有了出版企劃案後，設法取得所需的文字、圖片、聲音、影像，要取得材料做成電子書，手機、平版、電腦都可閱讀，為何還是不讀？可見內容還是重要(Expert 5)，而針對已獲得或蒐集來之素材，需依數位內容之特性，思考最適化之素材選輯方式。

3.審查稿件

當邀稿之內容繳交後，數位出版編輯能對文稿、圖片、音訊、視訊進行內容之審核，稿件內容還是重要(Expert 5)，讀者閱不閱讀，以內容為主要考量。稿件品質不要千篇一律，創意的作品可能還是比較吸引人，不需教科書化、國立編譯館化(Expert 3)。

4.稿件加工

稿件加工係再次確認稿件的正確性、邏輯性、流暢性，並且針對稿件的冗贅、拗口進行增刪、

修潤，數位出版製程將內容切碎，透過超連結方式，讓點與點連接(Expert 2)，文稿、圖片、音訊、視訊相互要配合協調，變成下個世代的出版趨勢。

5. 排版設計

排版設計階段需考慮各項數位出版元素之呈現方式，思考讀者想看到的是什麼，而不只是學習到作者想給他。舉例來說，內容為品嚐紅酒的出版品，執行編輯要考慮結構化，美術編輯則考慮跨平台、多載體(含螢幕)，傳統的落版單，是無法描繪出版的圖像，這是一種動態落版(Expert 2)。又如，「媽咪寶貝」手機版本，標題與大圖，要搭配孕婦(讀者)視力的改變；iPad 版本，一格格大圖，(適合孕婦看，視力變差)。其市場是，與人民生命安全有關，較具權威性。

互動，不是動而已，要有相互的概念，元素之間的交互作用，雜誌和眼睛之間的互動。iPad 給兒童看，它需要有互動性，設計一些地方，讓讀者可以忙碌，又如教學視頻，可以找到熱點，也是另一種形式的互動，最後可能是回到紙本書的情境，紙本與數位出版，可能找到了結合點。這可能是「嘗試錯誤的過程」(Expert 7)，但過程比結果重要。同時也要能夠針對出版品內容進行分鏡，並加以剪輯、組織不同的數位媒材。

6. 校對樣稿

編輯要能清楚表達出版目的，能夠審查知識性錯誤、事實性錯誤，網路社會海量資料充斥，要能有智慧正確地判斷錯誤的地方，而且要能多方求證(Expert 1)，透過電腦輔助校對工作，交叉比對發現各種錯誤。數位出版不可為了求快，而忽略掉內容的正確性。

綜合以上，不同媒體有其特色，各媒體間不會完全取代。學校教育需用原生代思維，建置學習者為主體的情境。大一，應培養數位出版基本知識和技術；大二，於規劃數位出版品互動課程時，將美感加入；大三，開設 CSS、大數據應用、行銷通路，大四赴數位出版界實習。並能結合雲端數位，在實體課堂之外，以混成式翻轉教學。數位媒體出版人才，需加強使用者體驗、美感、影音媒體、雜誌編輯、實務製作、通路行銷企劃等教學，以符應數位出版產業之發展。

三、綜合小結

本研究統整數位出版相關文獻，問卷調查結果以及專家座談專業意見，提出以下對弭平大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力缺口之看法：

(一)基本

- 1.基本知識：瞭解數位出版的製程、標記語言的作用，以及 HTML、XML 知識。
- 2.基本技術：運用 HTML、XML 進行產製，強調 CSS、EPUB3 技術能力。

(二)內容端

1. 企劃發想：數位出版企劃發想，是從需求端切入企劃，從讀者端切入選題，撰寫符合市場角度需求的腳本。出版需要有創意發想，大數據促進了小眾傳播，讓小眾成其大，以 Big Data 分析消費者行為，運用大數據分析市場，訂定出版預算、規劃作者、聯繫出版方案。
2. 選輯素材：內容還是重要，依數位內容之特性，思考最適化之素材選輯方式。
3. 審查稿件：作品需跳脫教科書化，文稿、圖片、音訊、視訊宜豐富有創意。
4. 稿件加工：目前的大學圖文傳播相關系所學生，在處理稿件加工之各項能力，都在 RCL 以上，全部滿意。唯平均數 3.5189 表示還有加強之空間。
5. 排版設計：思考讀者想看到的是什麼，執行編輯要考慮結構化，美術編輯則考慮跨平台、多載體(含螢幕)；傳統的落版單，是無法描繪出版的圖像，此係一種動態落版元素之間的交互作用，紙本與數位出版已找到了結合點。對出版品內容進行分鏡，並加以剪輯、組織不同的數位媒材。
6. 校對樣稿：審查知識性錯誤、事實性錯誤，電腦輔助交叉比對發現各種錯誤。數位出版不可為了求快，而忽略掉內容的正確性。

(三)數位出版編輯人才培育

數位出版編輯人才培育宜善用新興科技，以及社群媒體，融入翻轉教室，以使用者為主體，增進學生創意發想及實作能力，讓學習走出受限於課堂教室之格局，擴大並提升學習的廣度和深度。

伍、 結論與建議

一、 結論

本研究探討大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力(Student Competence Level, SCL)概況，以及其內容端編輯職能不符合業界所需能力(Required Competency Level, RCL)的職能缺口(competence gap)，結論如下所述。

(一)大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力概況

本研究探討大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力(Student Competence Level, SCL)概況，獲得其編輯能力 RCL(Required Competency Level)為 3.28，高於 RCL 的滿意職能為 38 項，低於 RCL 的不滿意職能為 26 項(占全部 66 項之 39%)。編輯加工向度是目前大學生們是自認為數位出版編輯能力全數指標均滿意的向度。顯示，大學圖文傳播相關系所學生對於從事稿件加工，包括改稿、刪稿，訂正錯誤、修潤文稿較為滿意，以確保稿件的正確性、流暢性、邏輯性、結構性

等，提升稿件的品質。而校對樣稿向度則是目前大學生們是自認為數位出版編輯能力不滿意指標百分比最高的向度，可能是因為數位內容之特性，增加了校對的複雜度，顛覆以往對平面校對工作的想像，同時，數位時代求新求快，海量資訊充斥，增加了辨認正確性、事實性的困難度等，凡此，均值得加以瞭解和觀察。

(二)大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力缺口

本研究發現大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力(Student Competence Level, SCL)概況不符合業界所需的職能缺口(competence gap)達 26 項，分述如下。

1.基本知識

需加強瞭解 XML 標記語言、HTML 語法、CSS 樣式語法、不同聲音檔案格式差別。

2.基本技術

需加強製作 EPUB3 格式檔案、不同類型的 DPS 應用程式。

3.選題企劃

需加強制定出版計畫，規劃出版目標及預算；規劃作者名單及主題；擬定出版主要方向及大綱。

4.選輯素材

需加強依據出版品計畫大綱製作(書面)分鏡腳本動態落版，起草著作財產權契約(合約)確立出版權利，分析不同數位內容特性的能力，採訪主題專家以便發想出版內容。

5.審查稿件

需加強依照出版要求對內容做篩選，判斷出版品是否已經合法授權，根據出版大綱要求，對稿件進行通讀審閱。

6.排版設計

需加強考慮使用者閱讀動線而設計 UI 使用者介面，運用結構式的概念規劃使用者介面資訊的順序，具備將出版品內容進行分鏡之技巧，能夠剪輯、組織不同的數位媒材。

7.校對樣稿

需加強瞭解校對的程序與系統、校對的符號與用法，辨認出版品表現方式是否能清楚表達出版目的，分辨編排有沒有錯誤或缺失，審查與現實狀況不符的內容錯誤(知識性錯誤)，能夠用所具備的知識審查內容錯誤(事實性錯誤)。

(三) 弭平數位出版內容端編輯能力缺口

數位出版內容端編輯基本功，需奠基於基本知識、基本技術，瞭解標記語言的作用，運用 HTML、XML 進行產製。並強調創意發想，由需求端切入，以大數據為支撐，擬訂市場導向的出版計畫；同時依照數位內容特性，思考最適化之素材編輯方式，審查提煉擲地有聲的數位內容；輔以使用者為中心，進行動態落版；學習數位樣稿校對技巧，提升內容的正確性、精緻性。整體而言，對於數位出版內容端編輯人才，需加強使用者體驗、美感、影音媒體、雜誌編輯、實務製作、通路行銷企劃等內容的教學及課程的安排，乃至職場體驗。至於數位出版內容端編輯能力的落差，需以原生代的思維，建置學習者為主體的學習情境，藉由自學進修、選課學習、職場實習，加強實務經驗，弭平 RCL 與 SCL 之職能缺口。又如，教師授課時需就課程內容補強，於課程修訂時規劃相關學程；或者於年度系所課程調整時，增修課程內容，並能結合雲端數位，於實體課堂之外，融入混成式翻轉教學，以提升並精進大學生圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力。

二、建議

本研究建構了一套「數位出版產業編輯職能量表」，並以此調查、發現大學圖文傳播相關系所學生數位出版內容端編輯能力低於 RCL 的不滿意職能為 26 項，幾近四成不滿意，建議相關單位列入改善重點，以弭平不符合業界所需能力(Required Competency Level, RCL)的職能缺口 (competence gap)。

(一) 學校、產業、政府方面

1. 學校方面：以培育數位出版編輯人才為特色的學校，可運用本研所得到的〈數位出版產業編輯職能量表〉，進行學生數位出版編輯能力自我檢核，以供挑選相關課程、課外活動，瞭解能力落差情況之參考。針對 26 項職能缺口，進行補救教學、或者修訂課程，弭平產學落差。
2. 出版產業方面：數位出版產業可運用本研所得到的〈數位出版產業編輯職能量表〉，進行出版產業內部編輯人力的檢覈依據，評鑑考績時使用；新進員工甄試時檢定候選人的指標、招聘考核新人之用；或作為員工職業訓練、數位出版編輯能力的測驗評量、考核人才之用。出版公司並可針對這些 26 項職能缺口，提供產業專家成為業師，協助大學圖文傳播相關系所協同教學、協助大學人才培育升級並與產業接軌。
3. 政府方面：政府應鼓勵學校進行數位出版編輯人才之培育，並製定相關政策進行數位出版人才培育之導引。官方應協助出版產業以〈數位出版產業編輯職能量表〉進行職能落差分析，瞭解員工職能的狀況，找出現行職能及職能不足之處；並有職能與課程對應表，作為解決課程訓練需求的參考。

(二) 後續研究的建議

運用〈數位出版產業編輯職能量表〉分析數位出版編輯價值網中之各項能力，瞭解內容端以外能力概況或缺口，亦可調查業界員工或大學畢業生職能表現，作為選、訓、用、留之參考。

謝誌

感謝國立臺灣藝術大學補助專題研究計畫「圖文傳播相關系所學生數位出版編輯能力評量之研究」、參與本專題研究的專家、學者們、研究生與大學部同學們；以及論文審查委員的寶貴意見！

參考文獻

一、中文部分

- 王建國(2002)。無紙編輯與現代校對—略論現代校對的發展趨勢。在中國出版科學研究所、湖北省新聞出版局(編)，第三屆全國出版科學研究優秀論文獲獎論文集(頁456-466)。湖北：華中師範大學出版社。
- 王煒(2003)。論當代編輯職業技能的優化和提高。現代出版：理論與實務。華中師範大學出版社。大陸：湖北。
- 北方大正(2015)。數位出版 3.0 變革刻不容緩。第六屆中國數字出版博覽會大會手冊夾頁。2015.0714-0716 中國新聞出版研究院。
- 台北市雜誌商業同業公會(2008)。數位出版的十個關鍵，從 Words 到 Bytes。取自 <http://www.magazine.org.tw/events/629/key10.htm>
- 台灣就業通(2015)。數位內容產業發展趨勢。勞動部勞動力發展署—台灣就業通客服中心。取自 <http://www.taiwanjobs.gov.tw/internet/jobwanted/docDetail.aspx?uid=1590&docid=27586>
- 田振榮(2010年10月)。建立國家考試職能評估流程之研究—格式與範例。在邱聰智(主持)，建立國家考試職能評估流程之研究研討會。考選部主辦，台北市。
- 朴明珠(2010)。網路環境下期刊編輯流程新特點及應對策略研究。新聞界雜誌，2010(3)，54-55。
- 行政院(2012)。縮短學訓考用落差方案。行政院 101 年 7 月 4 日院臺經字第 1010031641 號函核定。編號：(101)030.805。
- 行政院主計總處(2016)。行業標準分類。第 10 次修訂(105 年 1 月)，取自 <http://www.dgbas.gov.tw/public/Attachment/51230162221KI9NIEKP.pdf>
- 何儀琳(2010)。整合行銷分工分享提升競爭力。2010 出版年鑑。
- 吳文(2012)。淺談科技期刊編輯的職業素質。科技創新導報，2012(24)，250-252。

- 李大偉(2010年10月)。建立國家考試職能評估流程之研究—方法與流程。在胡幼圃(主持), 建立國家考試職能評估流程之研究研討會。考選部主辦, 台北市。
- 周榮庭、朱文婧(2007)。新技術環境下網路編輯工作的新特點。中國編輯 2007年第3期。
- 林育如(譯)(2012)。研究方法五十個關鍵概念(Key Concepts in Social Research)(原著作者: Payne, G. & Payne, J.)。新北市: 韋伯文化國際出版有限公司。(原著出版年: 2004)
- 林欣誼(2009)。電子書勢不可擋 出版轉型勢在必行。中時電子報, 2009.12.29
- 范生萬、張磊主編等(2010)。網絡信息采集與編輯, 第1部分網絡編輯基礎, 第1章網絡編輯概述。全國高等院校電子商務系列實用規劃教材。出版社: 北京大學出版社。2010-1-1, ISBN: 9787301165577。
- 唐勇(2004)。期刊數字化與期刊編輯社會職能角色的轉換。理論學習與探索。2004年6期。
- 孫芸(2002)。「亡羊」需要「補牢」--試論「校是非」的現實意義。在中國出版科學研究所、湖北省新聞出版局(編), 第三屆全國出版科學研究優秀論文獲獎論文集(頁467-473)。湖北: 華中師範大學出版社。
- 宮承波、要力石(2007)。出版策劃。北京: 中國廣播電視出版社。
- 徐自超(2011)。網路出對編輯業務的工作影響和編輯的要求。新鄉醫學院期刊社學報第18卷第4期。2010.07。
- 徐明珠(2011a)。數位出版價值網內容端職能指標研究。佛光大學第三屆傳播與發展學術研討會「民國百年傳播與發展再創新出發: 生命、生活、生涯」。2011.05.20
- 徐明珠(2011d)。邁向一骨幹多載體的出版—EP 同步個案研究。中華印刷科技年報, 2011, 377-393。
- 徐明珠(2011b)。數位出版的關鍵性職能—以內容端為研究。數位(字)出版時代下的消費者行為暨推廣策略國際研討會
- 徐明珠(2011c)。數位出版的內容才是王道。國政評論。國家政策研究基金會, 教文(評)100-058號, 2011.08.01。網址: <http://www.npf.org.tw/post/1/9502>
- 徐明珠(2012a)。數位出版編輯職能概念性網路之建構。佛光大學第四屆傳播與發展學術研討會「媒體、科技與閱聽眾: 2012 從傳播促動社會發展」。佛光大學。2012.05.18。
- 徐明珠(2012b)。傳播典範轉移下 數位出版編輯職能概念之重塑。中華印刷科技年報, 2012, 259-273。
- 徐明珠(2012c)。數位出版產業職涯發展所需職能—以編輯人員為例。2012 卓越教學學術研討會。佛光大學等五校。2012.09.27-09.28。NSC 101-2511-S-431-002-。
- 徐明珠(2012d)。數位出版產業編輯人才基礎職能研究。佛光大學第二屆傳播與創意學術暨實務研討會「多元文化觀的傳播與文化創意」。佛光大學。2012.12.14。NSC 101-2511-S-431-002-。

- 徐明珠(2013)。人才培育是兩岸發展數位出版產業的後盾。交流雜誌，127，50-53。
- 徐明珠(2014a)。數位出版產業編輯人才職能地圖之研究。Spring 2014 教育資料與圖書館學，P445-493。
- 徐明珠 Hsu, M.J. (2014b)。The study of critically essential competences for digital publishing editors. Publishing Research Quarterly, 30(1), 11-22. doi: 10.1007/s12109-013-9340-5
- 徐明珠、賀秋白(2012)。數位出版產業編輯人才基礎職能研究。佛光大學第二屆傳播與創意學術暨實務研討會論文集，237-249，2012.12.24。
- 徐明珠、賀秋白(2013)。數位出版產業編輯人才前編輯職能之研究。中華印刷科技年報，2013,169-184。
- 耿詩婷(2010)。出版新浪潮—出版新浪潮—華文數位出版台灣具優勢。
- 張維娣、張志林、黃孝章(2010)。數字出版人才知識能力構成特徵分析。北京印刷學院學報，18(1)，11-15。
- 教育部(2010)。UCAN 職能平臺啟動，職涯探索能力養成有方向。教育部電子報。2010.04.01。
- 曹麗華(2011)。數字出版時代編輯人員素養探討。管理工程師(Management Engineer)，2011(4)，15-17。
- 馮會平(2003)。試論編輯的信息意識。現代出版理論與實務。湖北：華中師範大學編輯學研究中心。1，90-94。
- 楊朝祥(2011)。技職教育發展與國家考試改革。國家菁英，7(3)，17-36。
- 經濟部工業局(2009)。轉型創新、跨界創新的新思維—專訪遠流董事長王榮文。數位內容新世紀第35期。取自
<http://proj3.moeaidb.gov.tw/nmipo/content/viewcontent.aspx?sn=44FADFF18C8448AFB7FB4F347B32AE91>
- 經濟部工業局(2014)。2015-2017 年重點產業人才需求調查報告。
- 葉君超(2010)。數位出版對出版產業的挑戰與機會。2010 出版年鑑，第五篇圖書出版業。行政院新聞局。取自 <http://info.gio.gov.tw/Yearbook/99/c5.pdf>
- 葛君(2002)。綜合策劃-圖書出版系統的靈魂。第3屆全國出版科學研究優秀論文獲獎論文集。武漢市：華中師範大學出版社，38-44。
- 董中鋒(2007)。新形勢下編輯工作職能與出版文化創新。中國出版，2007(2)，44-46。
- 詹新惠(2011)。網路新聞作與編輯實務。中國傳媒大學出版社，大陸：北京，頁 34-236。
- 蓋浙生(2007)。大學畢業生在勞動市場表現指標之研究。行政院國家科學委員會 NSC96-2413-H032-003。
- 劉毓民(2008)。解析「數位出版價值鏈」探究異業合作商機。創新學習產業週報。取自

http://www.iiiedu.org.tw/courseware/eL_news/0508/new3_03.htm

- 劉靜(2012)。淺談新形勢下圖書編輯知識能力的構建。職業時空，8(11)，73-75。
- 歐陽明(2006)。書刊編輯學。武漢市：華中科技大學出版社。
- 賴紅柳(2011)。數字時代的年鑑編纂與出版。廣西地方志，2011(2)，36-39。
- 薛紅玉(2011)。網路新聞編輯的發展與創新策略研究。北京郵電大學碩士論文。2011.03。
- 魏龍泉、邵岩(編)(2007)。縱覽美國圖書出版與發行。北京：中國經濟出版社。
- 羅小萍(2007)。傳媒文化變遷與新聞編輯知識和能力的優化。西南政法大學學報第4期。
- 羅紫初(2009)。論數字時代出版人才能力之培養。出版科學。2009年1期。

二、英文部分

- Andrade, H. & Du, Y. (2007). Student responses to criteria-referenced self-Assessment. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 32 (2), 159-181
- Boud, D. & Falchikov, N. (2007). *Rethinking assessment in higher education*. London: Kogan Page.
- Carreiro, E. (2010). Electronic books: How digital devices and supplementary new technologies are changing the face of the publishing industry. *Publishing Research Quarterly*, 26, 219–235, doi: 10.1007/s12109-010-9178-z, published online: 26 October 2010, Safe Creative 2010.
- Clark, D.T., Goodwin, S.P., Samuelson, T., & Coker, C. (2008). A qualitative assessment of the Kindle e-book reader: results from initial focus groups. *Performance Measurement and Metrics* 9 (2), 118-129.
- Council of Australian Societies of Editors (2001). *Australian Standards for Editing Practice*. Australian: Author.
- Creative Skillset (2012). *Book and Journal Publishing National Occupational Standards*. London, UK: National Occupational Standards. Retrieved from http://standards.creativeskillset.org/assets/0000/0572/Book_and_Journal_Publishing_2012_FI
- Cultural Human Resources Council of Canada (2006). *Chart of Competencies for Book Publishers*. Ottawa, Canada: Author.
- Dobratz, S., Schulz, M., Potter, P., & Strabala, P. (2001). SGML/XML-based Electronic Theses and Dissertations Existing Projects and Standards. *Internet and Higher Education*, 4, 93-104.
- Editors' Association of Canada (2009). *Professional Standards Committee, Editors' Association of Canada (EAC)*.
- Gaigher, S. (2012). *Digital publishing in the South African trade sub-sector: lessons to learn from*

disruptive technology. Retrieved from <http://hdl.handle.net/2263/32784>

- HDR Power (2016). Frequently Asked Questions on Competencies. p.5~6. Retrieved from <http://www.hrdpower.com/classic/downloads/Frequently%20Asked%20Questions%20on%20Competency.pdf>
- Ho, C.P., Hsu, M.J. (2015). The Study on the Competence Criteria on Digital Content Designs for Digital Publishing Editors. Chapter 53, *Advanced Graphic Communications, Packaging Technology and Materials, Part III*. Volume 369 of the series *Lecture Notes in Electrical Engineering*, pp 441-421. doi: 10.1007/978-981-10-0072-0_53, Print ISBN978-981-10-0070-6; Online ISBN978-981-10-0072-0 Date: 05 December 2015. Retrieved from http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-10-0072-0_53
- Hsu, M.J. 徐明珠 (2014b). The study of critically essential competences for digital publishing editors. *Publishing Research Quarterly*, 30(1), 11-22. doi:10.1007/s12109-013-9340-5
- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media*. New York: Routledge.
- Mrva-Montoya, A. (2013). Editing skills in the era of digital [r]evolution. Paper presented at the 6th IPEd National Editors Conference, Perth, Western Australia.
- NAL.pdfTGA (2012). *Database on Vocational Education and Training in Australia*, Training Government Australia. Retrieved from <http://training.gov.au/>
- O*NET (2016). Summary Report for: 27-3041.00—Editors. U. S. Department of Labor: O*NET OnLine. Retrieved from <http://www.onetonline.org/link/summary/27-3041.00>.
- O’Leary, B. (2012). Context, not container. In H. McGuire & B. O’Leary (Eds.), *Book: A futurist’s manifesto*. Boston, MA: O’Reilly Media. Retrieved from <http://book.pressbooks.com/chapter/context-not-container-brian-oleary>
- Overdorf, M. & Barragree, A. (2001). The impending disruption of the publishing industry. *Publishing Research Quarterly*. September 2001, Volume 17, Issue 3, pp 3-18.
- Printing & Publishing Industry Training Advisory Committee, PPITAC (2006). *Specification of Competency Standards for the Publishing of Hong Kong*. Wan Chai, Hong Kong: Author.
- Rech, D. (2012). Instituting an XML-first workflow. *Publishing Research Quarterly*, 28(3), 192–196.
- Roberts, J., Slattery, O., & Kardos, D. (2000). Rotating-wheel Braille display for continuous refreshable. Braille. *SID Symposium Digest of Technical Papers*, 31(1), 1130-1133. doi:10.1889/1.1832864
- Procter, A. R. (2001). Electronic paper and the e-books: A real or imagined threat to paper? *Pulp & Paper of Canada*, 2001(June). 102 (6), 8.

- PricewaterhouseCoopers International Limited (2016). Global entertainment and media outlook 2015-2019. Retrieved from <http://www.pwc.com/gx/en/industries/entertainment-media/outlook.html>
- South African Qualifications Authority (2009). National Certificate: Publishing. South African: Author.
- Stelmaszewska, H., & Blandford, A. (2002). Patterns of interactions: User behaviour in response to search results. In Blandford, A., & Buchanan, G. (Eds.), Proceedings of the JCDL workshop on usability of digital libraries: usability of digital libraries 2002 (pp. 29-32). London, UK: UCL Interaction Centre (UCLIC).
- The Publishers Association (2015). Where could a career in academic & Professional Publishing Take you ? Retrieved from <http://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwiWr6WdwuzJAhWje6YKHeu2AFgQFggdMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.publishers.org.uk%2FEasySiteWeb%2FGatewayLink.aspx%3FallId%3D19505&usg=AFQjCNG0OSfWtIImo1Z9e85BCz9NpSc1hw>
- Tsakonas, G., & Papatheodorou, C. (2008). Exploring usefulness and usability in the evaluation of open access digital libraries. *Information Processing and Management*, 44:1234–1250
- Wilkinson, S.; Collins, J. (2007). Information in support of responsible fisheries and aquaculture. Guidelines on digital publishing: a practical approach for small organizations with limited resources. FAO/FishCode Review, No. 20.
- Wilson, I.D. (2014). The e-book Phenomenon: a Disruptive Technology Information Research, 19(2) paper 612. Retrieved from <http://InformationR.net/ir/19-2/paper612.html>
- Xie, H. (2006). Evaluation of digital libraries: Criteria and problems from users' perspectives. *Library and Information Science Research*, 28(3), 433–452.
- Zhang, Li (2009). Annual Report on the Digital Publishing Industry in China: 2007-2008. Pub Res Q. Springer, 2008.12.22

A Self-Assessment Study on Editing Competence from the Content-End of Digital Publishing by the Students Who Majored in Graphic Communications in Taiwan

Ming-Ju Hsu* Chiu-Pai Ho**

Abstract

In order to meet the urgent transformation of Digital Publishing 3.0, improving the quality of talent cultivation is an imperative task which cannot afford any delays. The aims of the research were to explore the status of the Students' Competence Level (SCL) on editing competences from the Content-End angle of Digital Publishing; measure the "Competence Gap" existed between the digital publishing industry's Required Competency Level (RCL) and Students' Competence Level and offer suggestions and recommendations to colleges and universities in Taiwan on talent cultivations for editors, designers and other digital publishing related personnel. A mixed-methods approach was adopted to collate and synthesize data from multiple sources. This research used Documentary Methods, Expert Meetings, Questionnaire Survey, as well as Qualitative Analysis to evaluate the Content-End editing competences of students who majored in Graphic Communications in Taiwan. First of all, Documentary Methods and Expert Meetings were conducted to develop a draft of "Questionnaire in Measuring the Editing Competences for Digital Publishing Industry"; the drafted questionnaire went through a pre-test and statistical validity examination before the formal Questionnaire was implemented in conducting a survey on the students who majored in Graphic Communications. A total of 64 Content-End (including Fundamentals) competence indicators were evaluated, the overall mean RCL, or population mean (μ) was 3.28. A total of 38 competence indicators were higher than the mean value (satisfactory) while 26 competence indicators below the mean value (unsatisfactory), respectively. These 26 unsatisfactory competence indicators revealed a significant Competence Gap between the SCL and RCL that required

remedies urgently. This study thus made the following recommendations: 1). Fundamental Knowledge: needed to strengthen the understanding of XML markup language, etc. 2). Fundamental Technologies: needed to strengthen the production capabilities of the EPUB3 file, etc. 3). Commissioning and Acquisitions: needed to improve the capacity to formulate plans of publishing, etc. 4). Developing Digital Contents: needed to improve the capacity of the outline plan making of the publications, etc. 5). Copy Editing: needed to strengthen the capacity in accordance with the publication requirements for the screening of content, etc. 6). Design Digital Contents: needed to improve the ability to consider the user read moving line to design the user interface UI, etc. 7). Proofreading: needed to strengthen the capacity to understand the procedures and systems of proofreading, etc. Finally, a number of results in talent cultivations for digital publishing editors were recommended to colleges, universities and related government agencies in Taiwan as a guideline for improvement as well as a basis for future research studies.

Keywords: Digital Publishing, Editing Competence, Self-Assessment, Content-End, Graphic Communications, Students' Competence Level (SCL), Required Competence Level (RCL).

*Associate Professor, Dept. of Communication, Fo Guang University.

**Professor, Dept of Graphic Communication Arts, National Taiwan University of Arts.

A ‘Bending Author’ in A Wedding: An Occasional Perspective of Reading Offence and Pardon in *A Midsummer Night’s Dream*

I-Fan Ho

Abstract

The structural problem of *A Midsummer Night’s Dream* (MND) has not been satisfactorily explained in an occasion-free approach. Yet David Wiles’s research, which has persuasively shown that the dramaturgy of MND cannot be detached from its original staging occasion, i.e. the wedding of Carey and Berkeley on 19 February 1596, in the light of the symbolism associated with the calendar, in particular the symbolical implications of festive and astrology. However, due to his insufficient consideration of the infiltration of the ‘bending’ social status of players in the Elizabethan age, the meaning of its Act V has not been explored in depth.

Based on David Wiles’s research, this essay is an attempt to reopen the investigation of an assumption that MND was written for the wedding of Carey and Berkeley, and will further argue that, due to the ideology behind Elizabethans’ astrological symbolism that one’s personal fate was linked with the changes in the universal order, violating this symbolism and lumping together varying symbolic meanings, as is the case with the encapsulation of the unfitting festive times into MND, amounts to bringing about the disorder of the universe and consequently must have resulted in ‘offence’ to and asking for ‘pardon’ from MND’s audience. Along with this line, this essay will bring a close metatheatrical examination of MND’s Act Five, and show how a ‘bending’ author, in order to ironically present his blessing to the couple, embarrassed himself in Act V to mitigate the possible offences caused by his ironic strategy, which reveals a macrocosm-based dramaturgy.

Keywords: *A Midsummer Night’s Dream*, wedding, masque, astrology, festival

Assistant Professor, Department of English Instruction, National HsinChu University of Education.

Reconsidering the MND's structural problem: the fallibility of the occasion-void thematic reading

Why, in Act V and the epilogue of *A Midsummer Night's Dream* (MND), did Shakespeare make his characters/ actors keep claiming that they had "offended" and asking for the audience's pardon? Within the framework of the plot, interpretative responses to this question naturally regard the claimed offence as a result of dramatizing the modest attitudes of either the underprivileged artisan before a group of Athenian nobilities, or that of the little fairy before the possibly patronizing audience, a purely rhetorical strategy that a modern author seems able to employ, and no offence was truly committed.

However, these readings of this offence are based on the modern conception of work, as David Scott Kastan (2001) argues, the conception of 'work' 'does serve to isolate the work of art from most of the actual conditions of its making, granting its author an almost impossible sovereignty over it' (p. 4). The isolated work and the sovereign author underline the prerequisite division between the audience and the enacted drama, a kind of relation in which latter is obliged to satisfy the former's omniscient demand. The constitution of dramatic work is thus supposed a complete and self-contained organism in terms of its provision of information, of which the audience is informed after, rather than before, the rise of the curtain. The occurrence of this division also reflects the neutrality of the performing space, free from commitments to occasions.

Yet the structure of MND does not fit the model of the self-contained organism and thus makes suspicious the above assumptions supportive of the interpretative readings of MND.¹ The anomalies of this play consist in two aspects. First, MND has no leading character (or group of leading characters) throughout the whole play. Four different groups are intertwined in its plot: Theseus and other nobles at the court of Athens, the two couples in the forest, the fairy couple and other spirits, and a group of Athenian craftsmen. Second, although all conflicts are resolved before Act Five begins, the play-within-a-play *Pyramus and Thisbe* in the final act appears to be a superfluous addition rather than a reasonable continuation. The three marrying couples are now only bystanders during *Pyramus and Thisbe*, which is irrelevant to the dramatic action in the previous four acts. Oberon, Titania and fairies only re-appear at the end of the play. In short, the absence of an organic unity in MND does not seem a product of an ingenious author, who was supposed to provide his audience entertainment rather than confusion.

Thematic readings certainly can justify the deficiencies in the dramatic structure. On a closer examination of these defenses for the lack of the structural unity, however, their strategy largely relies on

an abstract theme, and capsulates the details found in some lines into this theme in order to demonstrate the unity, and the author's sovereign status remains unchallenged. The playwright is still privileged with a position independent of any pragmatic and practical restriction and able to express what he wants to say rather than what he is told to say. He is exclusively responsible for all credits of his writing, as it were; the found themes are regarded as entirely originating from the author's self-expression.

The eccentricity of MND's structure lends Mikhail Bakhtin's carnival theory to operate in order to construe the subversive dimension and multi-faceted voices of MND. It is true that the wedding party of Act 5 is often tinged with the carnival quality, but, as David Wiles (1998) points out, this kind of Bakhtinian readings still extracts the text of MND 'from its historical context of performance' and defines it 'as a self-contained and complete entity' (p. 67).² In other words, the over-ruling carnival framework is still hinged upon the wedding of Theseus and Hippolyta, rather than 'the actual conditions of its making' for which MND was originally written and staged.

This occasional approach has not been taken for over a decade since David Wiles substantiated it by his ground-breaking research *Shakespeare's Almanac* in 1993 with reference to the festive and astrological symbolisms associated with the calendrical customs, which will be discussed at more length below. However, because of his underestimation of the player's low social status, his argument cannot fully explore the significance of the repeated offences mentioned in Act V and the epilogue and the structural problem of the entire play. This essay will bring this aspect into a more conspicuous position and reexamine Wile's argument and the text of MND.

Player's social status

Attitudes towards players in the Elizabethan age were varied, but the puritans' fierce attacks on the theatre strongly affected the player's social status because they regarded the theatre's appeal to the senses and its arousal of pleasure as morally corrupting. Under this circumstance, the aristocrats' dismissive opinions about players must have been strident and familiar to them, as the one uttered by Theseus in MND 'The best in this kind are but shadows' (5.1.208). Players as lightweight 'shadows' exactly reflected their insignificant social status they had (Astington, 2010, p. 37).

This is the background against which the noble's patronage was essential to player and playing company because the sympathetic patron of political influence could protect the players from the puritan's hostile policies. As a matter of fact, the establishment of the Lord Chamberlain's Men, to which Shakespeare belonged, and the Admiral's Men in 1594 as the only two theatre companies in London was

in fact the result of a complicated negotiation between the pro-theatre nobles and the puritan power (Gurr, 2004, p. 1-4). Given the conditions of patronage and the feudal values haunting the mid-1590s in Elizabethan England, it still rates a mention that players were regarded as the retainers of their patron, entitling them to wear the patron's coat of arms, and obliging them to attend the occasions or ceremonies related to their patron in order to gain protection and status. Shakespeare and his fellow players were not exempt from this obligation, swayed by their patron's ideological diversity, taste, or pursuit of power when the advent of commercial patronage just began to transform the operation of theatre company. Shakespeare, as he himself admits in the epilogue of *Henry V*, is indeed only a 'bending author' 'with rough and all-unable pen.'

So different from the modern conception of author, therefore, the 'bending' position of Shakespeare should be taken into consideration, particularly when MND has been conceived by many scholars as a play specifically to be written and performed on the occasion of an aristocratic wedding. In other words, from the occasional perspective, MND was a part of wedding festivities, as a jigsaw piece of a whole picture.

Which wedding?

Yet *which* wedding has been a long-disputed question among scholars. For example, scholars of the nineteenth century once attempted to place MND at a wedding among those occurring during a May 1st holiday during Shakespeare's career, but failed to reach a satisfactory conclusion (Wiles, 1993, p. 83). In addition, more specific weddings were proposed. E. K. Chambers (1930) proposes six possible weddings: (1) Robert Earl of Essex and Frances Lady Sidney in April or May 1590, (2) Sir Thomas Heneage and Mary Countess of Southampton on 2 May 1594, (3) William Earl of Derby and Elizabeth Vere at Greenwich on 26 January 1595, (4) Thomas Berkeley and Elizabeth Carey at Blackfriars on 19 February 1596, (5) Henry Earl of Southampton and Elizabeth Vernon about February or August 1598, (6) Henry Lord Herbert and Anne Russell at Blackfriars on 16 June 1600 (p. 358). In addition, Sidney Thomas proposed in 1964 that it was the double wedding of two court ladies, Elizabeth and Katherine, marrying Henry Guildford and William Petre on 8 November 1596 (Wiles, 1993, p. 137), and David Wiles considers that Henry Percy and Dorothy Devereux's wedding at the end of 1594 should be considered, though he does not accept this himself (1993, p. 137).

Every one of these proposals can be linked with some textual indications in MND, but none is satisfactory because this link is always denied by some other texts. For example, A. L. Rowse argued in 1978 that it was the wedding of Sir Thomas Heneage and the Countess of Southampton on 2 May 1594 (p.

44). This candidate reappears in Stritmatter's account in 2006, who holds that the wedding of the approximately sixty-two year-old Sir Thomas Heneage, the Vice Chamberlain of her Majesty's Household and the forty-two year-old dowager widow of the second Earl of Southampton, Mary Browne, 'deserves further scrutiny' (p. 88). The parallel of Heneage-Browne to Theseus-Hippolyta could win their support not only because of their maturity, but also because the four young lovers of the play 'correspond to a younger cohort whose marriage arrangements were a subject of great public speculation and controversy during the mid-1590s and hence a fit topic for dramatization' (p. 86).³

Though its topical references are intriguing, Stritmatter's argument leaves this marriage theory leaves the eccentric structure of MND unsolved. Moreover, as far as the couples' ages are concerned, Oberon's final blessing upon the bride, 'To the best bride bed will we /Which by us shall blessed be /And the issue there create' (5.1.393-5) would appear inappropriate to this couple and thus improbable.

Instead of the Heneage-Browne marriage theory, this essay follows David Wiles' argument and considers that MND was written for the wedding of Elizabeth Carey and Thomas Berkeley on 19 February 1596, in Henry Carey's house in Blackfrais, based on the fact that the bride's grandfather, Henry Carey, was the Lord Chamberlain in 1596, and also the patron of Shakespeare's company (1993, p. 137). Given the dependence of Shakespeare and his colleagues on patronage, therefore, an occasion like the wedding of their patron's granddaughter was not likely to be missed, in particular when Queen Elizabeth happened to be the godmother of both bride and groom. It has to be noted that although the presence of the Queen are suggested by these lines: 'fair vestal throned by the west' (2.1.158) and 'imperial vot'ress' (2.1.163), the likelihood of the Queen's visit to Henry Carey's house for both the wedding and the show is low. However, she might still have seen the show for this occasion in her palace because the Lord Chamberlain's Men performed before the Queen in her palace three days later, that is 22 February. Nevertheless, there is no way to confirm whether the play staged before Her Majesty on 22 February was MND (Chambers, 1923, p. 165; Wiles, 1993, p. 139).

In the light of the wedding of his patron's granddaughter, it is unlikely that the playwright could write only according to his own inclination. The author's 'bending' position would have subordinated his dramaturgy to the external purpose of the occasion it served and made a plausible correspondence between the internal dramatic fictions and the external occasion on which it was staged. From this perspective, both its eccentric structure and the nature of offence the players committed could be clarified.

How masque functions on occasion

To start with this investigation, what first comes under examination is the relationship between the 'bending' players, including author as well as performers, and their patronizing audience. This relationship was not unfamiliar to all involved in this wedding party, considering the popularity of the occasional performance in the aristocratic houses, a phenomenon that can be illuminated by reviewing the development of the masque.

Originating from pageants, the masque, called 'disguising' in its inception, first took shape in Italy and then grew popular in the English court in the sixteenth and seventeenth centuries (Chambers, 1923, p. 51,154). In brief, being an activity mixing dance, music, poetry, stage spectacle, and plot etc., it was performed on some special occasions or at festivals, providing entertainment and elucidating the meaning of that occasion or festivity. As Stephen Orgel (1981) notes 'the unifying factor is the occasion, the central figure the monarch' (p. 37). Plot and story were not the focus of masque; they were often covered by a narrator's account with limited lines. What instead specially characterized the masque was its occasion-oriented dramaturgy: not only its plot written for the occasion it was staged for, but also its device of drawing the masked or costumed audience to participate in the dramatic action at a certain moment or the turning point of the story, a way the 'bending' performers flatteringly honored their patronizing audience. In this sense, it can be said that the masque featured audience participation.

In order to facilitate this participation, the plot of a masque was often embedded in the stories already known to the audience, such as myth, biblical episodes, legend etc., and took advantage of symbols inherent in these stories and still publicly accepted (Orgel, 1981, p. 22). The meaning of stories and symbols employed in the masque of course echoed the occasion for which the masque was performed. In this situation, the audience could be prepared to know how to behave when they were invited to be part of the performance, even though they had not read the script beforehand. In a word, because of the audience's agreement with the symbolic meaning, the staging of the masque was thus integral to a realistic occasion. To put it differently, it did not passively reflect some reality, but actively created a reality incorporating both the fictional world on stage and the real occasion off stage. The division between onstage and offstage was thus blurred, or as in Orgel's view, the masque caused 'the breakdown of the barrier between stage and spectator' (p. 126).

The masque as a prevailing performance at court represented the enactment of the mutual transformation of occasion and fiction, and the performances at aristocratic houses were hardly immune from this style. In addition, although the Jacobean wedding masques at court have been widely noticed

and discussed, in particular those of Ben Johnson, it does not mean that the association of the courtly masque with weddings was original to the Elizabethans. In fact, this was reflected in the final act of MND. Theseus did not expect to see a drama at his wedding. Instead, he asks: ‘Come now: what masques, what dances shall we have?’(5.1.32) and ‘What masques, what music? How shall we beguile / The lazy time if not with some delight?’(5.1.40-1). Later when Philostrate, a parallel to Lord Chamberlain at court, presents the program, none of the options is a play: ‘*The battle with the Centaurs, to be sung By an Athenian eunuch to the harp*’, ‘*The riot of the tipsy Bacchanals, Tearing the Thracian singer in their rage*’, ‘*The thrice three Muses mourning for the death Of Learning, late deceased in beggary*’ (5.1.44-53). Music and poetry recitation appearing in these titles make the three performances look more like masques (Bevington and Riggio, 2002, p. 128-9).⁴

Of course MND, offering no opportunity for the audience to speak, is not a masque.⁵ However, if it was a play written for and staged at a wedding, rather than an isolated ‘work’, it must have been considered to assume a function and task similar to that of the masque that was expected at this kind of occasion. It is understandable why MND is decorated with some extravagant pomp, which gives possible room for singing and dancing — essential elements to a masque. Since their first appearance in Act Two, perhaps Oberon and Titania were always accompanied by fairies, holding torches and being arrayed in a tableau; and singing and dancing are certainly included in the appearance of Titania in Act 2 Scene 1, and that of the supernatural couple shortly before the end of the whole play.

Symbolism and astrology

However, what directs the reexamination of MND is the masque’s employment of symbolism, which aimed to facilitate the participation of the audience and removed the barrier between stage and spectator. Serving in Elizabeth Carey’s wedding, MND utilized the symbolism governing the Elizabethan ideology of marriage and weddings and shared by all on this wedding occasion. In this respect, David Wiles’s *Shakespeare’s Almanac* undertakes detailed research, providing the necessary background knowledge for the argument developed in what follows. According to his research, the prevailing symbols in noble weddings at that time were largely related to astrology and festivity.

To summarize Wiles’s arguments, as far as the male domination in society was concerned, the expectation of the groom’s role was embodied in the symbolism of the sun. According to the movement of planets, the summer solstice or the midsummer was thought not only to be the ‘turning point’ of the year (1993, p. 73), suggesting the couple’s ‘transition’ through matrimonial union, but also to be the best

A 'Bending Author' in A Wedding: An Occasional Perspective of Reading Offence and Pardon in A
Midsummer Night's Dream

time for wedding ceremonies because it coincides with the solar zenith, the time of the year when the sun reaches its highest position in the sky. The ceremonies were even preferred to be completed before noon because the setting sun might stand for the waning of the male dominance in marriage.

The bride's role on the wedding day was twofold, and even paradoxical: on the one hand, she was expected to be chaste before the consummation; on the other hand, she was expected to be a woman with sexual desire in order to fulfill the man's lust and thus complete the task of reproduction. Chastity and childbirth were associated with Diana or Cynthia; her sexual desire with Venus (1993, p. 143).

Astrology continued to infiltrate into the timing and activity of the nuptial chamber. After the wedding party, the consummation did not begin until midnight because it indicated the beginning of a new day, which echoed the expectation inherent in the production of offspring. Ideally, if the consummation happened to go with the rising of the crescent moon, the chance of the bride's conception was expected to increase. That is why in the very beginning of MND, Theseus postpones his wedding with Hippolyta for four days, until 'this old moon wane' (1.1.4) and 'a silver bow' appears (1.1.9). This line also provides strong evidence to confirm the Carey-Berkeley wedding on 19 February 1596 because, according to the calculation of modern astronomy, the moon phase of this day was exactly a waxing crescent.⁶ Only it has to be noted that 19 February was recorded in the Julian Calendar, which has ten days difference from the modern Gregorian Calendar, not adopted until 1752 in England. Therefore, it is the moon phase on 29 February 1596 that that should be calculated.⁷

Yet according to astrology in the Elizabethan age, midsummer was indeed the most preferred option for weddings since it could meet the feudal conceptions of wedlock, in particular a groom's dominating status. However, in spite of its title, "midsummer" has no relevance to Shakespeare's play. It can be thus construed that, being presented by a bending author and meant to celebrate the wedding party, the play was entitled "midsummer" so as to utilize the symbolic meaning of the concept "midsummer" in accordance with the expectation contained within this wedding occasion.⁸

May Day and St. Valentine's Day

Indeed, apart from its symbolic meaning, midsummer never comes into play. The wedding of Theseus and Hippolyta is not in the midsummer, but probably in May. Lysander first indicates that the plot unfolds shortly before May Day: 'Where I did meet thee once with Helena / To do observance to a morn of May' (1.1.166-7). Moreover, if MND was for Carey and Berkeley's wedding on 19 February 1596, its title seems at odds with the actual season in which it served, confusing summer with winter.

Therefore, the title of MND just did not fit the seasons in which the weddings, both on stage and off stage, were executed.

Scholars like Erika Fischer-Lichte (2002) argue that the period of May festivity could be continued to the time of midsummer (p. 63), but this defense ignores the different meanings respectively symbolized by midsummer and May festival. Unlike the concept of midsummer which meant the couple's 'transition', May Day was conceived to symbolize a time for flirting and wooing. As is shown by its nocturnal activity, the couples, married or not, entered into the woods on the eve of May Day, to pick hawthorns for garlands, and others plants for making a bower. The erected May pole, decorated with flowers and ribbons, was the center for these couples dancing and singing after their return from the woods. Thus, its nocturnal activity seemed a mysterious ritual, able to permit them to escape from the public gaze and transform every couple in the forest. Therefore, even though Midsummer and May Day might temporarily overlap in the calendar, it is the difference in their symbolic meanings that does not allow them to be seen as identical.

However, it has been noticed that the MND dramatized the nocturnal activity of May Day. Beginning in Act Two, several couples, including Hermia, Helen, Lysander, Demetrius, Oberon and Titania (even Bottom and Titania), entered into the forest at night, chasing and being chased for or by love. The end of Act Four is morning of the next day, when all couples in the forest, except Bottom, undergo their transformations and find their matches, though the spell on Demetrius remains. Seeing the four youths in deep sleep, Theseus stresses the relevance with May Day again: 'No doubt they rose up early to observe / The rite of May...' (4.1. 131-32).

On the other hand, besides May Day, St. Valentine's Day is another temporal possibility for this drama. At the end of Act Four, the morning after the hectic night in the forest, Theseus awakens the two couples, addressing them and also the audience: 'Good morrow, friends. Saint Valentine is past: / Begin these wood-birds but to couple now?' (4.1.139-40). Attention to Valentine's Day becomes more intriguing when it is assumed that Carey and Berkeley's wedding was the occasion for Shakespeare's play. The complete interval between their wedding date of 19 February and Valentine's Day, 14 February was a period of four complete days and nights. This is emphasized by the exchanges between Theseus and Hippolyta at the beginning of the play. Theseus: 'Now, fair Hippolyta, our nuptial hour/Draws on apace; four happy days bring in/Another moon...' (1.1.1-3) and Hippolyta: 'Four days will quickly steep themselves in night;/Four nights will quickly dream away the time;'' (1.1.7-8). To the guests / spectators on 19 February, the emphasis on the postponement of the wedding for 'four days and four nights' (rather than five days) made it easy to associate the occurrence of MND with Valentine's Day.

A 'Bending Author' in A Wedding: An Occasional Perspective of Reading Offence and Pardon in A
Midsummer Night's Dream

Two games that were played on Valentine's Day since the Middle Ages would compel us to suspect that the link of MND with this festivity was not Shakespeare's aimless plotting. First, any single man or woman could chase another, but it was not due to their personal affection, but by lot. Therefore, each man was assigned to pursue a lady as well as being pursued by another lady too, and this was true also for each lady. The point inherent in this game was that the pursuit of a lover was based on something beyond personal inclination, which could be a lottery, and of course was dramatized as Oberon's portion.

The second game was more like a custom, regulating that a person, regardless of gender, was supposed to fall in love with the first person he/she saw after awakening. Certainly neither in real life nor at the Athens court was it possible to fall in love with someone like that, but it can occur in drama, and in a liminal place independent of the court law, the forest at night for example, in particular after being affected by Oberon's love potion.

MND's references to both May Day and Valentine's Day suggest the construction of its actions before Act Five (Wiles, 1993, p. 98-113; 1998, p. 68-76). In particular, their function is double-edged in relation to the guest/audience on the Carey-Berkeley's wedding. On the one hand, the two love-centered festivities might remind the audience of their longing for love, an issue especially appealing to the single young guests. On the other hand, love seems to be depicted in these carnivalesque actions, which satisfied their aristocratic parents by showing that love was too blind to be the foundation of marriage,⁹ since the marriage of the English nobility was not so often a fruit of love, but that of political interest in a broad sense, which overrode the significance of personal affection on the wedding occasion. This incongruence became more conspicuous when Bottom concluded: 'love and reason keep little company together' (3.1.136-7). In other words, by developing the festive elements into dramatic actions, Shakespeare in a noble wedding simultaneously satisfied the personal, secret and irrational longing for love, and the public, parental (also political) and rational aspects of marriage.

The confusions of times as an ironic way of blessing

The adaptation of the two festivities into dramatic actions obviously shattered the fiction and reminded the audience of their presence on the occasion of the wedding. However, why the varying seasons and festivities were contained in a play titled 'midsummer', is still an unanswered question. Given the dominance of astrological symbols in the noble wedding, even in the whole society, the mingling of seasons and festivities in a play might cause serious offence to those deeply held by the symbolic implications because it violated the astrology-based symbolic system that directed the noble's

wedding program. It has to be noted that a fair account of people's ideological reliance on astrology, as David Wiles constantly emphasizes, consisted in the belief that one's personal fate was linked with the change of universal order, and hence the person was conceived to be part of the universe,¹⁰ an idea drastically undermined when science usurped the mainstream explanation of the universe and man's position in it in the seventeenth century. Therefore, to simply ignore or explain away the confusion of times as Shakespeare's error was to underestimate the Elizabethan's prevailing belief in the symbolic link of astrological implications with personal fate, as well as Shakespeare's awareness of his audience's ingrained 'superstition'. However, curiously enough, Wiles himself does not give due consideration to the offence committed by confusing the symbolic meanings in MND only dismissing it as 'a complex semiotic system' and an 'interplay of festivals' (1998, p. 79), an argument too intent on refuting Bakhtin's carnival theory to take the wedding occasion into full account. This underestimation of the offence also leads to the ignoring of some significant messages Shakespeare buried in MND and thus cannot interpret the play as a whole.

Taking the encapsulation of the unfitted times into a play for a wedding seriously, as the audience/guests of the Carey-Berkeley's wedding perhaps did, MND's violation of the designated symbolic meanings in the almanac have offended them, a case similar to the offence caused by the appearance of the funeral dress in a wedding or vice versa. Yet they might soon find an explanation for this bold deed in Act Two Scene One. When Oberon and Titania first appear here, the confused audience understands not only the reason of their dispute, but also its consequence:

Titania

...

The human mortals want their winter cheer.

No night is now with hymn or carol blessed.

Therefore the moon, the governess of floods,

Pale in her anger, washes all the air,

That rheumatic diseases do abound;

And thorough this distemperature we see

The seasons alter: hoary-headed frosts

Far in the fresh lap of the crimson rose,

And on old Hiems' thin and icy crown

An odorous chaplet of sweet summer buds

A 'Bending Author' in A Wedding: An Occasional Perspective of Reading Offence and Pardon in A
Midsummer Night's Dream

Is, as in mock'ry, set. The spring, the summer,
The childing autumn, angry winter, change
Their wonted liveries, and the mazed world,
By their increase now knows not which is which;
And this same progeny of evils comes
From our debate, from our dissension.
We are their parents and original. (2. 1. 101-117)

These lines have long been held by scholars like Chambers to be a reference to the bleak weather which began in 1594. According to the historical records, the weather was uncanny from the summer of 1595 to the winter of 1596, with excessive rain in the summer and an unusually warm winter. Some scholars argue that it might have inspired Shakespeare to ironically have a drama titled "midsummer" taking place in a wedding in winter (May, 1984, p. 45-46). Yet this strategy could not be regarded as reflecting reality — it would have been meaningless to reflect unnatural weather at a wedding. Instead, it could only be regarded as a means to create reality, as seen in masque, to associate the immediate occasion with the staged performance. Conceived of in this way, the implied apology of Titania's lines for the misuse of the seasons on this wedding occasion can be further explored. For the audience/guests who frequented masques and became used to associating what was seen with the occasion they attended, the dispute between this divine couple, governing the order of the universe, explained not only the transposition of the four seasons and the simultaneity of two festivals, but also that of midsummer and winter between the drama and the wedding. Now the ostensible chaos, both on stage and off stage, were attributed to divine causes; the fairy couples' quarrel was to blame.

The confusion of four seasons amounts to the disorder of the universe. For those who were inclined to link personal fate to the order of the universe, it was nerve-racking. In fact, along with the seasonal disorder caused by the disunion between the divine couples, we also saw the disorder falling upon the two couples manipulated by Oberon and Robin: Lysander and Demetrius suddenly turning their love from Hermia towards Helena, the two girls falling foul of each other, even Titania falling in love with Bottom — seasons confused, even hierarchy overthrown.

However, at the end of Act Four, all these disorders were rectified in the wake of the reunion between Oberon and Titania. It was thus believed that the cosmological harmony might be restored. Meanwhile, the two young couples end up deciding to get married. Therefore, instead of one couple

(Theseus and Hippolyta), as it is announced in the beginning of the play, in Act Five three couples consummate their unions. The audience/guests might be reminded by the increase in the number of unions that the meaning of a wedding was to celebrate a couple's union, which was part of the order of the universe, and which could even return the turbulent operation of the constellation to its normal trajectory. Certainly, to Carey and Berkeley, this message would have been the supreme blessing.

Marriage as the embodiment of universal harmony was not a fresh idea to Shakespeare's audience. Chaucer's *The Tale of Knights*, one of the possible sources for MND, already showed this. As Donaldson (1985) points out,

...the love found in well-ordered marriage was regarded – in the words of Chaucer's Theseus – as part of the “faire cheyne of love” which “bond/ The fyr, the eyr, the water, and the lond/ In certeyn boundes (2988-2992). This divine love, this “perfect harmonie, like as in musicke...” also maintained the pattern hierarchy of society and kept the stars in their paths (p. 99).

If Shakespeare really borrowed names and plots from *The Tale of Knights*, he would be familiar with the idea of divine love as the symbol of perfect harmony. Then, in the wedding of his patron's granddaughter, it was possible (also obligatory) for him to present the company's blessing by virtue of it, though it was represented by an ironic strategy. However, even though the wedding party might be an occasion characterized by a carnival quality, which could allow some kind of deviation from the social norms and hierarchical system, his strategy of delivering a blessing in MND was still bold and ironic, risking the possibility of offending some spectators tenaciously adhering to the astrological symbols. Due to the player's inferior status, Shakespeare, the ‘bending’ author, must have been cautious enough to find a way of excusing his possible offence, in particular in his patron's house.

A bending author's begging for pardon

Wiles (1998) also considers this play-in-play ‘as a sign of deference, a humorous apology’ (p. 78), but, once again, due to his insufficient consideration of the nature of the player's offence, his explanation of the staging of ‘Pyramus and Thisbe’ as an apology only because ‘the entertainment on such an important night is provided not by illustrious aristocratic masquers but by common players (p. 78). However, as he makes it clear in his research that plays were also performed at Elizabethan weddings (1993, p. 44), as is the case of the marriage of the Earl of Northumberland in 1594, the substitution of a

A 'Bending Author' in A Wedding: An Occasional Perspective of Reading Offence and Pardon in A
Midsummer Night's Dream

masque by a play cannot be the reason for offending the aristocratic audience. Rather, the confusion of symbolic meanings was the true offence, and compelled the 'bending author' to devise not only the play-in-play, but also the whole Act to show a gesture of apology. From this perspective, MND's Act Five acquires its *raison d'être*.

As argued in the beginning of this paper, the fifth act of MND seems superfluous, not fitting the concept of an organic unity. Yet when we notice that Quince, the leader of the amateur company, is assumed to be a carpenter, analogous to James Burbage, the leader of the Lord Chamberlain's Men and a carpenter as well, the reference of the theater company to itself and its performance at a wedding becomes conspicuous (Wiles, 1993, p.46-47).

Act Five starts by looking back at the subversive strategy employed in the previous acts. Hippolyta first utters her wonder about the young couples' experience: 'Tis strange my Theseus, that these / lovers speak of.' Then, Theseus answered as follows,

Theseus

More strange than true. I never may believe
These antique fables, nor these fairy toys.
Lovers and madmen have such seething brains,
Such shaping fantasies, that apprehend
More than cool reason ever comprehends.
The lunatic, the lover, and the poet
Are of imagination all compact.
One sees more devils than vast hell can hold:
That is the madman: The lover, all as frantic;
Sees Helen's beauty in a brow of Egypt.
The poet's eye, in fine frenzy rolling,
Doth glance from heaven to earth, from earth to heaven;
And as imagination bodies forth
The forms of things unknown, the poet's pen
Turns them to shapes, and gives to airy nothing
A local habitation and a name.
Such tricks hath strong imagination
That if it would but apprehend some joy

It comprehends some bringer of that joy;
Or in the night, imagining some fear,
How easy is a bush supposed a bear! (5.1.2-22)

Hippolyta asked about ‘lovers’, but Theseus added ‘poet’ in his answer, likening poets and lovers to madmen. We did see lovers in the play, but not a poet. If we read this line literally, not lapsing into any metaphorical association with poets, this line can be regarded as Shakespeare’s self-referential presence and even self-defense: due to his rich imagination, the poet could invent something from nothing. Therefore, the strategy of confusing seasons and timings was merely a product of the poet’s imagination, and a poet was no different from a madman.

Parallel to the most prominent guest/audience in the wedding, perhaps Henry Carey in this case, Theseus, after relegating the authors’ status to that of madman, decides to allow Quince and his men to provide the night’s entertainment, despite Philostrate’s opinion of *Pyramus and Thisbe* as being ‘tedious’ and ‘And it is nothing, nothing in the world’ (5.1.73). Yet, Theseus held that it was a good time to show his kindness,

Theseus

The kinder we, to give them thanks for nothing.

Our sport shall be to take what they mistake,
And what poor duty cannot do,

Noble respect takes it in might, not merit. (5.1.89-92)

Theseus’s patronizing attitude towards Quince’s group was more like a suggestion to the noble audience/guests in Carey and Berkeley’s wedding. Their kindness was encouraged to forgive the ‘mistake’ the company made. Immediately after this, Quince stepped out for the prologue. Despite his amusing awkwardness, what was appealing was his apology as he started to speak,

Quince

If we offend, it is with our good will.

That you should think: we come not to offend
But with good will. To show our simple skill,
That is the true beginning of our end. (5.1.108-11)

Quince of course was mocked by Theseus. In fact, we see in what follows that the noble guests like Theseus, Hippolyta, and Lysander etc. share the same patronizing attitude towards the laughable *Pyramus and Thisbe*. By establishing the parallel between the dignified guests on and off the stage, Shakespeare

A 'Bending Author' in A Wedding: An Occasional Perspective of Reading Offence and Pardon in A
Midsummer Night's Dream

encouraged his noble audience to laugh at the Lord Chamberlain's Men's performance. After all, as far as the 'bending' players were concerned, inviting the nobles' laughter was better than offending them, which might result in punishment or revenge. Since their position of being Lord Chamberlain's retainers also obliged them to feed the noble's sense of superiority, they could caricature themselves in order to beg pardon. The self-clowning tactic was also reflected in the choice of *Pyramus and Thisbe*. Though this story had been in existence for a long time, it was too obviously a parody of *Romeo and Juliet* (Wiles, 1998, p. 78), a success in 1595, one year before Carey-Berkeley's wedding. That a couple's elopement resulted in their death through misunderstandings now became a 'tragic mirth', which aimed to rouse not only the audience's laughter, but also their forgiveness for the company's possible offence by degrading its own achievement.

When *Pyramus and Thisbe* was over, it was almost midnight in the play. According to astrology, it was the time for the couple's consummation. Theseus made it clear, 'The iron tongue of midnight hath told twelve / Lovers, to bed' (5.1.357-58). It might be the same case for those who were watching MND. Oberon, after the staging of dancing and singing usually seen in masques, gave his blessing without any other character on stage in lines 5.1.379 to 5.1.400.

As many studies point out, Oberon's speech, like many masques in weddings, was a blessing for both the three couples in MND and 'the owner of it blessed [this palace]'(5.2.48), who perhaps was Henry Carey, the patron of the Lord Chamberlain's Men. Because of his not taking seriously the offence committed by confusing the symbolic meanings of calendrical dates, David Wiles (1993) asserts that MND came to an end here, and the following lines of Robin were an addition when MND was put on in the public theatre (p. 121). However, if it is remembered that all of Act Five was an effort to ask pardon for its potential offence, Robin's line seems more appropriate here than in the public theatre:

Robin

If we shadows have offended,
Think but this, and all is mended:

...

if you pardon, we will mend.

...

Now to 'scape the serpent's tongue,
We will make amends ere long,
(Epilogue 1-12)

As mentioned before, what ‘shadows’ referred to was not only Robin and the fairies, but also the players. This whole speech ostensibly appeared to be Robin’s apology for his misdeed, but it also could be a ‘bending’ dramatist’s confession to his audience with ‘serpent’s tongue’, seeking forgiveness for his venture.

By contextualizing ‘[A] company of base and common fellows’¹¹ in the society and treating MND as a play fulfilling the masque’s function on the gala event of Carey and Berkeley’s wedding on 19 February 1596, the occasional approach to MND not only makes its dramatic structure no longer appear as a mystery, but also brings its blessing and demand for pardon for possible offense into relief. Above all, it illuminates an author’s ‘bending’ position deeply rooted in a situation in which theatre and the world it dwelled in were both shrouded by a macrocosm, symbolically associating the individual’s fate with the universal order. The offence that threatened this symbolic universal order was something the players of inferior status could not afford, even though this potential offence, along with the subversion of the defined interpersonal hierarchy permitted by the carnival character of the wedding occasion, underlined the contribution of the wedding couple to return the subverted world onto the right track. This was a supreme blessing the ‘bending’ players could send to the wedding couple, but overlooked by our macrocosm-void dramaturgy in our macrocosm-void age.

Notes

1. However, controversies over thematic readings have existed among scholars. For example, early in 1943, R. A. Law already denied that organic unity was inherent in MND (p. 5-14). Nevertheless, Law’s denial has invoked many counter-arguments. R. W. Dent in 1964, after reviewing many critics’ arguments, concludes that this play is an ‘artistic fusion of seemingly disparate elements’, and proposes the idea of ‘imagination in love and art’ that, he argues, can incorporate the divergent structure into a whole (p. 115). Moreover, taking Bottom’s line ‘reason and love keep little company together nowadays’ (3.1.136-7), Paul Olson (1957) elaborates how love was regarded as an irrational power in the Renaissance, countering and competing with reason, and how both were united by the marital system in the long run (p. 95-119). Though inspiring, the way that these scholars argue for the completeness of MND’s structure on the basis of an abstract theme cannot avoid the suspicion of over-interpretation, and also fails to remove the impression that this is a drama of collage. Laroque (1993) even argues that Shakespeare’s art itself is a ‘bricolage’, tending to ‘make dramatic use of all

A 'Bending Author' in A Wedding: An Occasional Perspective of Reading Offence and Pardon in A
Midsummer Night's Dream

the flotsam and jetsam of myth and the vestiges of folklore', and MND is a planned mixture of elements of both Midsummer and May Day (p. 191). In this sense, it is evident that the Aristotelian paradigm that expects drama to be a self-contained organism fails to fit MND.

2. Those Bakhtinian readings to which David Wiles refers are as follows: Bristol, Michael D (1989). *Carnival and Theatre: Plebeian Culture and the Structure of Authority in Renaissance England*. New York & London: Routledge. Pfister, Manfred (1987). *Comic Subversion: a Bakhtinian view of the comic in Shakespeare*. *Deutsche Shakespeare Gesellschaft West Jahrbuch*: p. 27-43. It has to be noted in passing that Wikipedia garbles Wiles's argument and mistakes his proposition as being pro-Carnavalesque. See https://en.wikipedia.org/wiki/A_Midsummer_Night's_Dream#CITEREFWiles1998
3. What Stritmatter refers to is 'Browne's son, the third Earl of Southampton (1573-1625), the playwright William Stanley (1561-1642), Elizabeth Vere (1575-1627), and ultimately Elizabeth Vernon, who in 1598 married the young Southampton' (p. 86).
4. It has to be noted that, though referring to MND's role in a marriage celebration, David Bevington and Milla Riggio's argument focuses on the influence of the aristocratic wedding on patronage theatre in general, rather than providing an examination of the strategy of MND in particular.
5. Many scholars noticed that MND can be seen as a masque-like play because of its masque-like features. However, they only emphasize its formal elements, mainly singing and dancing, and never investigate its affiliation with the occasion it served, and its mechanism for the audience's participation. For example, Paul Olson (1957) points out the connection of MND to the masque and also infers that it was written for the wedding of the Earl of Derby and the Earl of Essex, but he claims: 'For our purposes, the specific families involved matter little' (p. 95), an occasion-free approach still that fails to avoid the predicament committed by the thematic reading.
6. This website can show the astronomical calculation of the moon phase in February 1596: <http://www.chicagoatc.net/drupal7/moon/phases/calendar?month=2&year=1596>
7. Regarding the difference between the Julian and Gregorian Calendar, David Wiles mistakenly thinks the Gregorian date was ten days before the Julian one and asserts in a note that "14 February in the Julian calendar is equivalent to 4 February on the modern calendar" (1998, p. 81). Yet in Sean B.

Palmer's detailed account, the Gregorian date should be after the Julian one, as he refers the date of midsummer eve in 1596 to the 23rd June and elaborates, "[T]he difference in 1595/6 when the play was probably written was ten days, so the 23rd June then was the 3rd July in the proleptic Gregorian calendar". (Palmer, 2007)

8. H. Howard Furness makes a similar observation in his preface to the Variorum Edition of 1895. As Palmer summarizes, "like *The Winter's Tale* which is actually set in summer, the telling of the tale or the playing of the play itself is for midsummer" (as cited in Palmer, 2007).
9. Only the two young female characters, Hermia and Helena, keep a sincere and consistent attitude in love. The young male characters, on the other hand, are more or less swayed by external factors. Regarding this point, a review of the background of Elizabeth Carey's wedding may generate an interesting conjecture. In October 1595, four months before her wedding, William Herbert, the eldest son of Earl Pembroke, stayed in Carey's house in the suburb of London and befriended Elizabeth. Their marriage was anticipated. Despite both families being satisfied with Herbert's wooing, this marriage did not happen only because Herbert unilaterally expressed his 'not liking'. In response to this embarrassment, the Carey family went to the Berkeley family, and soon made Elizabeth and Thomas get married in February (May, 1984, p. 49-50). Being the retainer of the Carey's family, Shakespeare and his theater colleagues must have known of this event. It may explain why girls in *MND* are determined in love, but their marriages are based on the manipulation of the magic potion and Theseus' approval.
10. David Wiles emphasizes this point many times in his research. For example, when referring to the poet's task of writing for a wedding, he mentions, 'The job of a poet writing for a wedding was to point up the significance of the unique moment in time chosen for the bride's rite of passage. The coupling of two human beings has to be linked to the processes of the macrocosm' (1993, p. 51).
11. It was a comment made when *Comedy of Errors* was staged in Gray's Inn in 1594, found in the chronicles of Inns (Pemberton, 2010, p. 19)

Works Cited

- Astington, John H. (2010). *Actors and Acting in Shakespeare's Time: The Art of Stage Playing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bevington, David, and Milla Riggio (2002). 'What Revels Are in Hand?' Marriage Celebrations and Patronage of the Arts in Renaissance England. *Shakespeare and Theatrical Patronage in Early Modern England*. Ed. Paul Whitfield White and Suzanne R. Westfall. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 125-149.
- Chambers, E. K. (1930). *William Shakespeare : A Study of Facts and Problems*. Oxford : Clarendon, 1951.
- Chambers, E. K. (1923). *The Elizabethan Stage Vol. 1*. Oxford : Clarendon Press.
- Dent, Robert W. (1964). Imagination in *A Midsummer Night's Dream*. *Shakespeare Quarterly* 15.2: 115-129.
- Donaldson, Ethelbert Talbot (1985). *The Swan at the Well: Shakespeare Reading Chaucer*. New Haven: Yale University Press.
- Fischer-Lichte, Erika (2002). *History of European Drama and Theatre*. London; New York: Routledge.
- Gurr, Andrew (2004). *Playgoing in Shakespeare's London*. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gurr, Andrew (2002). "Privy Councilors as Theatre Patrons." *Shakespeare and Theatrical Patronage in Early Modern England*. Ed. Paul Whitfield White and Suzanne R. Westfall. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 221-245.
- Kastan, David Scott (2001). *Shakespeare and the Book*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Laroque, Francois (1993). *Shakespeare's Festive World: Elizabethan Seasonal Entertainment and the Professional Stage*. Trans. Janet Lloyd. Cambridge: Cambridge University Press.
- Law, Robert Adger (1943). The 'Pre-Conceived Pattern' of *A Midsummer Night's Dream*. *Texas Studies in English* 23: 5-14.
- May, Steven W. (1984). *A Midsummer Night's Dream* and the Carey Berkeley Wedding. *Renaissance Papers* 1983. Ed A. Leigh Daneef and M. Thomas Hester. Raleigh, North California: 43-52.
- Olson, Paul A. (1957). *A Midsummer Night's Dream* and the Meaning of Court Marriage. *ELH* 24.2: 95-119.
- Orgel, Stephen (1981). *The Jonsonian Masque*. 2nd ed. New York: Columbia University Press.

- Palmer, Sean B. (2007). On Midsummer Night. *Lo and Behold!*. 21, June. Retrieved from <http://inamidst.com/lo/midsummer>
- Pemberton, Henry (2010). *Shakespeare and Sir Walter Raleigh*. Whitefish, MT : Kessinger.
- Siegel, Paul N. (1953). *A Midsummer Night's Dream* and the Wedding Guests. *Shakespeare Quarterly* 4.2: 139-44.
- Stritmatter, Roger (2006). On the Chronology and Performance Venue of *A Midsummer Night's Dream*. *The Oxfordian* IX: 81-90.
- Wiles, David (1998). The Carnavalesque in *A Midsummer Night's Dream*. *Shakespeare and Carnival: after Bakhtin*. Ed. Ronald Knowles. Basingstoke: Macmillan Press, 61-82.
- Wiles, David (1993). *Shakespeare's Almanac: A Midsummer Night's Dream, Marriage and the Elizabethan Calendar*. Cambridge: D. S. Brewer.

婚宴場合中的卑屈作家：解讀 A Midsummer Night's Dream 中的冒犯與原諒

何一梵

摘要

《仲夏夜之夢》在文本結構上的問題，一直難有令人滿意的解讀，主因是這些解讀罔顧原來演出的場合之故。David Wiles 的研究，基於占星術與節慶的象徵意涵，認為《仲夏夜之夢》的首演是 1596 年 2 月 19 日，場合是莎士比亞劇團贊助人孫女的婚禮。然而，Wiles 並沒有注意到演員在伊莉莎白時代卑屈的社會地位在這貴族婚禮中扮演的角色，也因此對《仲夏夜之夢》的結構，以及該劇的第五幕欠缺更深入的探討。

基於 David Wiles 的研究，這篇論文重啟對《仲夏夜之夢》的調查，並指出《仲夏夜之夢》在不同節慶上的混淆，是在象徵意義的層次上可能帶來的冒犯，並請求觀眾的原諒，並根據這個觀點，重新審視全劇文本上的結構。

關鍵字：《仲夏夜之夢》，婚禮，假面舞劇，占星術，節慶

現代民族管弦樂團笛子五線譜記譜法之探討

胡峻賢

摘要

國樂使用五線譜已經日漸普遍，其中的笛子與傳統嗩吶都是屬於移調樂器，然而，使用固定調記譜卻造成演奏者的困擾，如何建立適用的記譜已刻不容緩。本文說明笛子五線譜的使用現狀，並從西洋移調的概念、功能、方法，導入各種中國笛子如何定調做為移調樂器，以及如何移調，並以四首獨奏曲做為範例說明，希望完善民族管弦樂團的五線譜系統，提升國樂教育品質。

關鍵字：中國民族管弦樂團、國樂 笛子、五線譜、移調譜

壹、前言

現代國樂的發展肇始於 1919 年鄭覲文成立的「大同樂會」，至今約莫百年時光，從樂器改革、樂曲編創、樂團編制形式、音樂的曲式、風格、技法等等，可說是光燦耀眼、目不暇給，無論是合奏交響化、小型精緻化，甚或近年來的跨界聯演等，一直賦予民族樂器新的方向與嘗試，與傳統南管、北管、廣東音樂、江南絲竹等，地方傳統音樂保留現狀的形式，有著截然不同的發展。

國樂在近百年的發展過程中，承載樂譜的形式也出現不同的變化。發展初期使用工尺譜為主，加上少量的五線譜，後來簡譜逐漸成為主流。隨著臺灣各級學校國樂科系的增設，樂理、和聲、曲式分析、指揮、作曲等專業課程中的教材，全部使用五線譜，以文化大學為例，大學四年學程，鋼琴必須副修兩年，強化中國音樂系學生對於五線譜的熟悉度與鍵盤對應的相應性，甚至於合奏課的分譜，五線譜的比重越來越高。

近 3、40 年來，作曲者開始以五線譜寫作民族音樂，加上部分西樂背景出身的音樂人士到國樂團擔任指揮（如前台北市立國樂團團長的陳澄雄、鍾耀光），開始要求團員使用五線譜，使得國樂團使用五線譜化的比例日益普遍，經過近三十年光景，專業樂團已經少有使用簡譜的情況。

隨著民族音樂發展的複雜化，樂器改革後音域加寬音量加大，大多數國樂器均能演奏所有半音、轉任何調，使用固定記譜的五線譜，省去學習各種首調的音階，音高的位置明確，也利於國際交流，其科學性與便利性的優勢，明顯超越過簡譜。使用五線譜現象的影響層面，從專業樂團擴展到全國學校的國樂科系與基層社團，每年音樂比賽由主辦單位所提供的指定曲以五線譜為主。時至今日，五線譜的普及化在這個現代民族管弦樂中的實踐中出現了一些問題：

第一、所有基層的國樂合奏入門教材與教學清一色使用簡譜，當學生有用到五線譜樂譜（合奏曲分譜或獨奏譜）時，得由老師幫忙翻寫成首調簡譜或固定調簡譜，形成基層教育用簡譜，音樂科、班、系、所與專業樂團用線譜的怪現象，也就是基層教育完全無法銜接專業教育。

第二、笛子、傳統嗩吶與古箏採用 C 調記譜時，古箏可根據樂曲調性定弦，五線譜音位能固定不變。但笛子與傳統嗩吶無法實孔發出所有半音，常為了配合樂曲調性，更換其他相關類的笛子與嗩吶，才能方便演奏樂曲。

笛子與嗩吶線譜只用 C 調記譜，演奏者必須更動指法，或者改變唱名、音位，有時得變換譜號，才能演奏樂曲。對於科班生或專業樂團團員會許可以勝任，但基層社團的學生幾乎只能翻簡譜，五線譜的便利性完全喪失，且帶來學習與演奏的障礙。

第三、樂譜上鮮少標註使用何種調性的笛子或嗩吶，僅憑吹奏者自己的判斷，再者，沒有使用正確的譜號，造成高低八度混淆不清。

以上三種問題皆不利於民族音樂的學習與進一步的發展，要解決上述問題，**首先**，國樂要有一套完整的、系統化的五線譜基礎教材，**再者**；作曲者應明確標示要使用的何種調性笛子或嗩吶。**第**

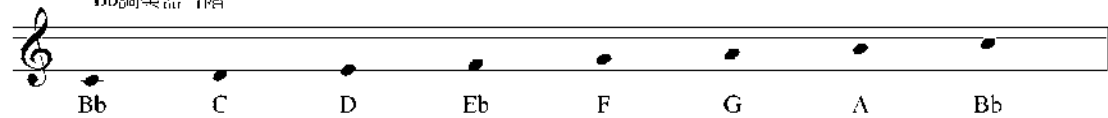
三，笛子與嗩吶應使用移調譜，讓演奏者能在固定指法與固定音位視譜演奏。

貳、西洋管弦樂的常用的移調樂器


所謂移調樂器是指樂器本身結構的原因，所演奏的實際音高與記譜不相同（表1）。目前西洋管弦樂團中最常見的移調樂器有 B^b 調單簧管、A 調單簧管、B^b 小號、B^b 長號、F 調法國號等。

表1. 移調樂器音階表


B^b調樂器音階



A調樂器音階

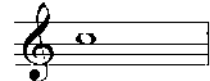
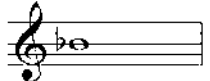
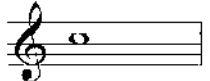
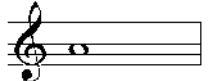


F調樂器音階



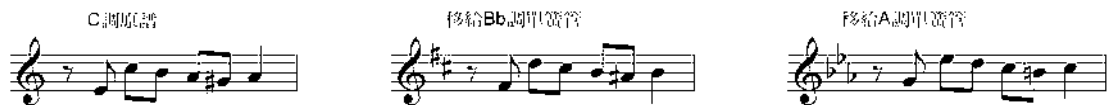
以單簧管為例：B^b 調單簧管樂譜上的 Do，實際音高是 B^b，A 調單簧管樂譜上的 Do，實際音高是降 A（表2）。

表2. B^b 調、A 調樂器與實音關係表

B ^b 調單簧管記譜	實際音高	A調單簧管記譜	實際音高
			

要將 C 調譜移給這兩個不同調性的單簧管，必須要變動音符位置以及改變樂譜調號，才能奏出與 C 調一樣的音高。例如：B^b 調比 C 調低一個全音，因此，C 大調的 C 調譜給 B^b 調單簧管演奏要移高一個音（全音），調號變成兩個升，移給 A 調單簧管演奏則要移高三個音（小三度），調號變成三個降（譜例 1），移調方法以此類推。

譜例1. 單簧管移調譜例



參、笛子是極需改革的樂器

一、樂器改革

目前多數六孔笛開孔的笛律，其第二孔●●●●○○（○為開孔●為閉孔）與全開孔○○○○○○，皆低於十二平均律甚多，還遷就於民間叉口指法的便利性。早期的第六孔降半音是採取按四五孔的指法，就是所謂的叉口吹法：○●●○○○，開第二孔的降半音指法為：●●●●○●。為了配合這種叉口指法，第二孔與全放音就必須低於標準音，否則發音會偏高甚多，而開第二孔的降半音指法還是高於標準音甚多。

民間對音律的使用既不統一也不夠嚴謹，對於音高準確度上的要求較為鬆散，尤其是笛子，總以為只要按音開閉孔，吹出來的音便是準確的。其實只要吹氣的力度、角度稍微不同，加上溫差的變化因素，音高便會產生偏移，所以，笛子的音準是非常難以掌控的。現代民族管弦樂團已組建幾十年，音律是最根本的，笛子不能再停留過去，或以「傳統」當藉口，應該要力求突破與進步。

六孔笛如果以一孔一音的標準發音而論，拿入門的D笛為例，完全符合標準的只能吹奏全按當宮（Do）的A調，要吹開三孔當宮（Do）的D調，就得開始使用半孔或「叉口」吹法，半孔指法為：●○○○○○，音色黯淡、缺乏力度張力，叉口指法為：○●●○○○或○●●○●●，發音尚可接受。第三個關係調是G調，是樂團常用調，必須使用開第二半孔的吹法（●●●●●○），發音虛、音色黯淡、缺乏張力，對於初學者更是難以掌控音準，叉口指法（●●●●○●）則音準不佳。第四個關係調C調就得使用三個非實音按孔●●●○○○。但為什麼這幾十年來毫無突破，問題出在基層樂團的入門教育訓練與樂器製作。教學者一直延續過去所學而繼續傳習，忽略實際的需求性，再者對音律、音色要求不夠嚴謹，另一方面，加孔形制不統一，各自為政無法推廣，這是從事笛子教學與推廣要正視的問題。

中音笛類（D笛以下）、大笛類因為孔距較寬，適合在上下把位各加一孔，一共八個按孔，有以下幾個有點：

1. 只使用一個叉口指法，不使用半孔指法，可以發出十二半音中的十個音，發音紮實，完全可以吹

奏傳統曲目。

2. 能完整吹出四個調的實音七聲音階，可方便近系轉調。
3. 加孔後間距更加適當，不會造成年紀較小的學習者出現擴指的障礙以及手指的不適感，初學者更容易握持，可達到音色統一、音律純正的要求。

以 C 笛（曲笛）為例（表 3），在上下把位各加一孔，可吹奏音依照排列分別為：C、D、D[#]、E、F、F[#]、G、A、A[#]、B，缺十二半音中的 C[#]、G[#]。

譜例2. 八孔 C 笛四組實孔發音音列表

八孔C笛四組實孔發音音列表

譜例3.

The image shows four musical staves, each representing a different key signature for an 8-hole C flute. The first staff is labeled 'C調音列' (C major scale) and shows notes C, D, E, F, G, A, B, C. The second staff is labeled 'G調音列' (G major scale) and shows notes G, A, B, C, D, E, F#, G. The third staff is labeled 'F調音列' (F major scale) and shows notes F, G, A, B, C, D, E, F. The fourth staff is labeled 'Bb調音列' (Bb major scale) and shows notes Bb, C, D, E, F, G, A, Bb. Each staff uses a treble clef and a key signature of one flat.

譜例4. 以大 G 笛為例（表 4），在上下把位各加一孔，可吹奏音依照排列分別為：C、C[#]、D、E、F、F[#]、G、A、A[#]、B，缺十二半音中的 D[#]、G[#]。

譜例5. 八孔大 G 笛四組實孔發音音列表

八孔大G笛四組實孔發音音列表

譜例6.

The image shows four musical staves, each representing a different key signature for an 8-hole G flute. The first staff is labeled 'C調音列' (C major scale) and shows notes C, D, E, F, G, A, B, C. The second staff is labeled 'F調音列' (F major scale) and shows notes F, G, A, B, C, D, E, F. The third staff is labeled 'G調音列' (G major scale) and shows notes G, A, B, C, D, E, F#, G. The fourth staff is labeled 'D調音列' (D major scale) and shows notes D, E, F#, G, A, B, C#, D. Each staff uses a treble clef and a key signature of one flat.

國樂的入門基礎調是 D 調，中音笛必須使用 D 笛，筒音為 A，八孔 D 笛可以吹出實孔發音的 C、D、G、A 四個宮調七聲音階，再加上一把八孔大 B^b 笛，筒音為 F 可以吹奏出 E^b、F、A^b、B^b 四個宮調，總共八個，已經涵蓋目前一般國樂合奏所有調性，不需要準備太多調性的笛子。至於如

何應用，牽涉到作曲者對笛子認知，例如 C 調曲調時，中音笛聲部寫出筒音 G 音的 Sol，演奏者就不得不使用 G 笛，而無法使用 D 笛吹奏，因為八孔 D 笛 C 調音階雖然完整，但筒音是 A 音的 La。所以笛子的改革與樂團實務應用的必須要接軌，並建立共識，關於笛子加孔改革方面另以篇幅討論。

二、笛子五線譜必須移調

除了笛子本身需要進一步改革之外，最大的問題就是笛子五線譜的記譜方式。關於使用笛子移調譜方面，大陸與台灣都有人提出討論，大陸以屠式璠、周林生、徐鵬等人為代表，終究在指法的訂定上未能形成共識，也未能付諸實行，台灣則是陳裕剛早在 1971 年提出²。究其原因：

1. 早年笛子樂曲複雜度不如今日，使用簡譜足可應付。
2. 早年線譜並不普遍，所以沒有移調的迫切性。
3. 國樂長期使用簡譜教學之下，多數人對五線譜並不熟悉，因而抗拒使用或認為無法呈現民族音樂風格性。
4. 一把笛子無法實孔演奏 12 個半音，必須要更換笛子，使用 C 調線譜記譜，反而增加演奏的困難度，缺乏實用價值。

為了實現線譜單一指法的便利性，參照過去笛子獨奏曲指法通性，因此採用傳統笛子最常使用的兩個指法，茲將各類笛子分類如下：(表 5) 1.將高音笛群組與大笛（含洞簫）演奏線譜的指法定為筒音（全按）做 Re，2.三把小笛與中音笛群組筒音做 Sol。

表3. 笛子群組表

高音笛群組	小笛、中音笛群組	大笛群組（含簫、新笛）
小 B 笛、小 B ^b 笛、A 笛、A ^b 笛、G 笛、G ^b 笛、F 笛、E 笛、E ^b 笛，共 9 把	小 D 笛、小 D ^b 笛、小 C 笛、D 笛、D ^b 笛、C 笛、B 笛、大 B ^b 笛、大 A 笛、大 A ^b 笛，共 10 把	大 G 笛、大 F 笛、G 調簫、F 調簫，共 4 把
筒音做 Re	筒音做 Sol	筒音做 Re

上表內的笛子是使用民間慣用的名稱，而不是這些笛、簫的調性，千萬不可混淆，全部以開第一、二、三孔所發出的音名作為命名，即民間的小工調，相差八度之同名笛依照音高不同加上「大」或「小」，以示區別。多於六孔數目則是以放開下把位音孔所發音之音名，如 7 孔、8 孔大笛或洞簫等。

目前所有合奏曲的笛子與噴吶分譜，全部以 C 調記譜，由演奏者自行處理指法的問題與該使

用或更換何種笛子，非常不方便。若要在同組內，使用任何定調的笛子，而不需改變指法的話，也就是固定指法，樂譜就必須移調。要使用移調譜首先就要將各式不同調高的笛子定調，待後詳述。

肆、目前笛子五線譜記譜形式

以下從合奏曲中笛子的分譜記譜與獨奏曲記譜這兩個面向，探討目前五線譜的使用現狀、問題所在與解決之道。

一、總譜

笛子與嗩吶調性繁多，民族管弦樂的總譜如果沿用西洋管弦樂的移調記譜，將會增加許多複雜度，為了作曲與指揮讀譜的便利性及和聲、音域直觀思考，所以全部還是以 C 調記譜較為適合，但必須載明使用何種笛子。

譜例7. 合奏曲《十面埋伏》吹管聲部總譜

十面埋伏

譜例8.

二、分譜

目前笛子群族主要分成高音笛（梆笛、短膜笛）、中音笛（曲笛、長膜笛）、大笛（新笛、無膜笛）、洞簫等。嗩吶群族分成高嗩、中嗩、次中嗩以及低嗩，這兩組樂器當中，只有笛子與傳統嗩吶無法以實音孔吹奏完整半音，得依樂曲內容需求而更換其他調性的樂器，所以笛子族群與傳統嗩吶應視為移調樂器，製作合奏曲分譜時，必須使用移調記譜，達到固定指法的便利性。

以高音笛為例，樂曲調性如為 D、G、C 等調性，常會使用 G 笛，筒音做 Re。當樂曲為 F、B^b 調時，可能會使用 F 笛較為方便。F 笛全按筒音音名為 C，看固定調線譜須將指法改成 Do。如果是 A 或 E 宮，可能要使用較高音的 E 笛，或較為低音的 A 笛，指法又必須改變。

下面以《羽調》、《三十里鋪》、《湘西風情》三首曲子為例，說明國樂合奏曲笛子分譜目前記譜的情況。

譜例9. 合奏曲《羽調》榔笛分譜選段

羽 1

盧亮輝作曲

Allegro ♩ = 144 信心有力地

榔笛

譜例10. 合奏曲《三十里鋪》榔笛分譜選段

三十里鋪

榔笛

根据陕北民歌
刘文金 編曲

明朗 矫健
Allegretto ♩ = 132

譜例11. 合奏曲《湘西風情》榔笛分譜選段

梆笛

湘西風情

楊乃林、李真貴、王直曲

自由、開闊的

綜上三首樂例，會發現幾個問題：

- 一、樂譜中沒有標示該使用何種調性的笛子。
- 二、樂器實際音高與記譜相差一個八度，出現與簡譜高低八度容易混淆的相同問題。
- 三、以上三首樂曲，分別要使用三把不同調性的高音笛，且全按音作 Do、Re、Mi 等三種指法，對於基層學校的學生而言，是一個阻礙學習的記譜方式，還不如簡譜的首調指法來的方便。

三、獨奏曲記譜

笛子獨奏線譜出版方面：中國音樂家協會編《1949-1979 笛子曲選》³、秦儉編著《竹笛與鋼琴伴奏作品集(1)》⁴、張維良編著《20世紀笛子名曲 五線譜》⁵，以及戴亞編著《八孔笛 新改良竹笛應用教程》⁶等等，這些笛子五線譜教材與獨奏曲全部以 C 調記譜。

(一)、《今昔》

譜例12. 今昔 摘自《1949-1979 笛子曲選》選段

今 昔

筒音

根據《今昔》樂譜左上角標示：使用全按音為 C 的笛子，也就是 F 笛，不更改五線譜各線間唱名情況下，笛子要以全按做 Do 視譜演奏。

(二)、《牧民新歌》

譜例13. 牧民新歌 摘自《20 世紀笛子名曲》選段

牧 民 新 歌

笛音：



筒 广 易 曲
张 维 良 配 伴 奏

Largo 辽阔地

笛

钢琴

p

mp

2

tr

ff

根據《牧民新歌》樂譜左上角標示：使用全按音為 B 的笛子，也就是 E 笛，不更改五線譜各線間唱名情況下，笛子以全按做 Si 視譜演奏。

(三)、《揚鞭催馬運糧忙》

譜例14. 揚鞭催馬運糧忙 摘自《20世紀笛子名曲》選段

扬鞭催马运粮忙

筒音: 

魏 昱 忠 曲
张维良 配伴奏

【引子】快板 (♩=138)



根據《揚鞭催馬運糧忙》樂譜左上角標示：使用全按音為 E 的笛子，也就是 A 笛，不更改五線譜各線間唱名時，笛子要以全按做 Mi 視譜演奏。

以上三首出版的線譜獨奏曲，使用了各種音高與調性不同的竹笛，就算演奏者對於五線譜非常地熟練，一首新譜還是很難立刻勝任，更何況一般人必須得要學會各種不同指法，才能應付這種五線譜記譜的笛子獨奏曲，此種 C 調記譜方式的笛子演奏譜，比起簡譜使用首調記譜演奏還要來的困難，是非常不務實的作法。使用 C 調五線譜記譜看似進步，其實是不切實際，反而提高了笛子入門的門檻。

目前為了解決笛子五線譜 C 調記譜所帶來的困擾，衍生出各種五花八門的視譜方法，而基層學生在沒有基礎的五線譜教材之下，鮮少能看線譜吹奏笛子，若遇到比賽曲與合奏曲五線譜時，幾

乎都由老師操刀，幫忙翻成簡譜，而專業樂團的笛子演奏員就得八仙過海，各自找出自行熟悉並能勝任的視譜方式。以下為戴亞在其《八孔笛 新改良竹笛應用教程》著作中，提出C調記譜演奏的實用指法⁷。

五線譜演實用指法：

本教程的音階、練習曲和絕大部分樂曲，都是以一支C調曲笛和一支G調梆笛來訓練，其目的就是在眾多不同調的笛子中，選出最具代表性的曲笛、梆笛，使笛曲的寫作和演奏更規範、統一，同時也使笛子學習者瞭解、認知八孔改良竹笛與傳統竹笛的不同與各種音階、樂曲演奏上的便利。但中國笛有一曲一調的傳統，大小不同的笛子，樂器音色的變化頗具特色，因此我們也要有所保留。為了更詳細說明笛子如何適應五線譜中的各種調的視奏，現列舉如下供參考。

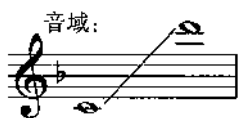
C調曲笛，筒音作G演奏



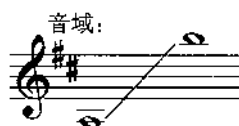
G調梆笛，筒音作D演奏



F調曲笛，筒音作C演奏



D調曲笛，筒音作A演奏



\flat B調梆笛或 \flat B調曲笛，筒音作F演奏



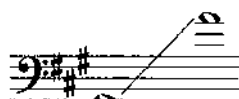
大G調笛子，筒音作D演奏



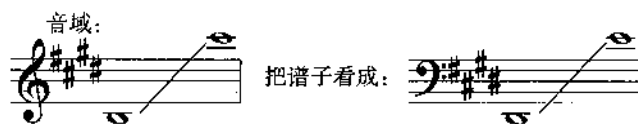
把譜子看成低音譜號，用小A調或大A調曲笛，筒音作G演奏



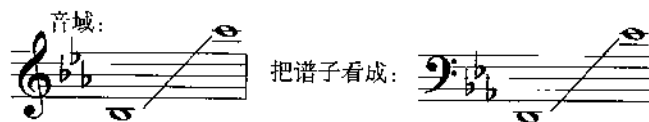
把譜子看成：



把譜子看成低音譜號，用E調笛子，筒音作D演奏



把譜子看成低音譜號，用E調笛子，筒音作D演奏



從上述音域表，是針對傳統六孔竹笛使用五線譜演奏所列，其他各調則依此類推。

根據戴亞所列的實用指法中可以歸納出：一共使用全按筒音當 Do、Re、Fa、Sol、La 五種指法，並且將小 A 笛、大 A 笛、E 笛與降 E 笛的高音譜表當成低音譜表，這是專業樂團團員與音樂科系學生，或者長年學習者才能熟練的識譜方式，對於大部分的社團學生與業餘人士，以及入門初學者而言，是高難度的學習歷程，笛子以 C 調五線譜記譜更是一件浪費時間與不合邏輯走倒退路線的做法。

使用改變譜號識譜(辨識樂譜)的作法，通常發生在伴唱樂曲居多，演唱者與原唱者音域不同，出現伴奏原譜調高不合，或身體不適臨時要求改調性等等原因，在沒有重新移調時，暫時的因應之策，通常一首成熟的器樂作品不會隨意臨時改變調性演奏。

近年來，由臺灣著名笛子演奏家陳中申編著的《台灣笛簫作品專輯之二 秀才騎馬弄弄來》⁸，曲譜中使用三種記譜法：簡譜（譜例 9）、C 調記譜（譜例 10）、移調譜（譜例 11），可供分別習慣於兩種系統的笛子愛好者方便使用，這是竹笛使用五線譜能實際解決問題的務實做法之一。

但是在此樂譜專輯中有幾個問題：

1. 沒有確立笛子的定調
2. 同一把笛子有的樂曲筒音做 Re，有的卻又做 Sol，沒有符合移調樂器固定指法的規範。
3. 全按音應該以唱名標示。

例如譜例 11 上標註：「D 笛（筒音作 G）」。筒音應該以唱名註記較為恰當，亦即全按作 Sol，因為 D 笛筒音是永遠的固定音高的 A 音，不會因為樂譜移調後音高變成 G。

譜例15. 丟丟銅仔簡譜

9. 丟丟銅仔

台灣宜蘭民謠
鄭正華編曲

♩ = 144 D 笛 1 = 5 1 = D
 汽笛聲(一面吹一面唱, 盡量唱非5的高音)

譜例16. 丟丟銅仔固定調譜

9. 丟丟銅仔

D 笛 Train passing through the Tunnel.

台灣宜蘭民謠
鄭正華 編曲

♩ = 144
 汽笛聲 (一面吹一面唱, 盡量唱非A的高音)

譜例17. 丟丟銅仔移調譜

9. 丟丟銅仔

移調譜 in D D 笛(全按作G) Train passing through the Tunnel.

台灣宜蘭民謠
鄭正華 編曲

♩ = 144
 汽笛聲 (一面吹一面唱, 盡量唱非G的高音)

伍、笛子做為移調樂器

一、定調與指法

首先：笛子的移調譜使用 Re 與 Sol 兩種指法，將所有笛子分成兩種指法類別，再以笛子的指法得知宮音所在，這個宮音才是此樂器的定調。例如高音笛群組的 F 笛（表 6），指法為 Re，宮音在第六半孔的 B^b，所以定調為「B^b 調樂器」，中音笛群組的大 A 笛，指法為 Sol，宮音在第三孔的 A，所以定調為「A 調樂器」。也就是說，中音笛群組的笛子，因為指法設定為 Sol，宮音都在第三孔，所以笛子的名稱剛好與定調相同。

移調譜是將總譜上的實音記譜移到各種非 C 調定調的樂器上。首先對照表 6 的定調樂器後，將原譜做上或下的移位，之後再標上新的調號。笛子移調譜的調號通常只會是一、兩個#b，因為笛子、嗩吶缺乏實孔半音，換笛子或嗩吶除了固定指法外，也是為了方便演奏其原調或近系調，所以移調譜很少會超過 3 個#b 以上的調號，如果換了移調笛子、嗩吶，還要使用多個半孔吹法，換樂器的功能就大打折扣了。

過去所有合奏曲的笛子分譜，全部以 C 調樂器記譜，由演奏者自行處理指法與更換何種笛子的問題，所以要演奏這些分譜就要學會將原譜移調，目前五線譜軟體非常專業，中外都有，移調譜只要敲幾個鍵即可完成。也就是說，一個學笛子的人只要精熟兩種指法即可用移調譜演奏所有樂曲，提高學習效率並有效縮短學習時程，並且符合國樂五線譜化的專業性與系統一致性。

根據《常用笛子定調與移調關係表》（表 6）的規劃，所有笛子以開三孔的音名為名稱，亦即民間所稱的小工調指法，這只是笛子的通稱並非移調樂器的調性。全按做 Re 共列有 8 把（6 把高音笛加 2 把大笛），這 8 把笛子演奏五線譜時，都以筒音做 Re，所以其宮音就是閉 1、2、4、5，開 3、6 孔的叉口指法（過去都是慣用按 4、5 孔，其餘全開的指法，但，當手指全開的音高是準確的情況下，此指法音準常偏高）。

筒音為 Re 時，宮音的指法：○●●○●●（○代表開孔，●代表閉孔）

筒音為 Sol 時，宮音的指法：●●●○○○

宮音位置正是這把笛子的定調，樂器定調後，才能據此將 C 調樂譜做移調的處理，移到正確的音高，並標明相應的調號，如此便能以固定指法演奏移調譜，猶如單簧管、小號、長號、法國號的移調樂器一樣方便。

10 把笛子由高而低排列，如笛子名稱與定調如表中所列。全按作 Sol 有 6 把笛子，全部表列共 14 把。其中四把笛子的定調剛好是 C 調，也就是 C 調樂器，可以直接使用 C 調譜，分別是：小 C 笛、G 笛、C 笛、大 G 笛，所以不用移調。

表4. 《常用笛子定調與移調關係表》

笛子種類	筒音	定調	調號	與實音關係	移譜	實音樂譜	移調後樂譜
高音笛 筒音 Re	小 D 笛	G	1 \sharp	高純 5 度	降純 5 度		
	小 C 笛	F	1 \flat	高純 4 度	降純 4 度		
	小 B \flat 笛	E \flat	3 \flat	高小 3 度	降小 3 度		
	A 笛	D	2 \sharp	高大 2 度	降大 2 度		
	G 笛	C	0 \flat	相同	不移調		
	F 笛	B \flat	2 \flat	低大 2 度	升大 2 度		
	E 笛	A	3 \sharp	低小 3 度	升小 3 度		
	E \flat 笛	A \flat	4 \flat	低大 3 度	升大 3 度		
中音笛 筒音 Sol	D 笛	D	2 \sharp	高大 2 度	降大 2 度		
	C 笛	C	0 \flat	相同	不移調		
	大 B \flat 笛	B \flat	2 \flat	低大 2 度	升大 2 度		
	大 A 笛	A	3 \sharp	低小 3 度	升小 3 度		
大笛 筒音 Re	大 G 笛	C	0 \flat	相同	不移調		
	大 F 笛	B \flat	2 \flat	低大 2 度	升大 2 度		

本表並沒有將相差半音的笛子全部列出，例如高音笛「G^b」與中音笛「D^b」等笛子沒有標示，分別屬於 Re、Sol 指法的系列，大笛也以此類推。

二、笛子移調譜調號的標示

從 C 調樂譜轉到移調樂譜時，有兩個步驟，一是標註移調譜調號，二是調整樂譜音高。關於如何移動樂譜音高，首先要瞭解該移調樂器與 C 調譜的關係，可參考如表 6 的提供關係表與譜例。移調譜調號用一個簡單的公式，就可以正確無誤地標示。將升種調號（#）設為「+」，降種調號（b）設為「-」，其公式如下：

表5. 移調譜號公式

移調樂器調號+移調譜調號=C 調記譜的實音調號

舉例來說，原譜上是一個降記號的實音調號，亦即 F 大調，樂曲需要使用 F 笛演奏，如何知道移調後譜號呢？第一步驟：使用 F 笛其指法為筒音做 Re，是屬於 B^b 調樂器，就可套入公式如下：

B^b 樂器（-2）+移調譜調號（+1）=實音記譜之調號（-1）

依上列公式求得移調樂譜之調號為+1，也就是一個升記號。只要在移調譜加上升 Fa 的調號，將所有音符往上移高一個全音，移調譜就完成了。以上公式適用於所有調的的移調樂器，可正確標示移調譜的調號。

當完成所有笛子家族的定調之後，便能據此使用移調譜。例如前面《羽調》《三十里舖》《湘西風情》的高音笛分譜，全部筒音做 Re，使用實音高八度譜表。

譜例18. 《羽調》使用 F 笛筒音做 Re 移調譜

梆笛移調譜 in Bb

羽調

龐亮輝 作曲

Allegro ♩=144 信心有力地

梆笛

8

增全按徵Re

Detailed description: The image shows a musical score for a梆笛 (Bamboo Flute) in B-flat major. The tempo is marked 'Allegro' with a quarter note equal to 144 beats per minute, and the instruction '信心有力地' (Confidently and with force). The score is in 2/4 time and features a triplet of eighth notes. The first staff starts with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 2/4 time signature. The second staff continues the melody, starting at measure 8. The piece is composed by Pang Lianghui.

譜例19. 《三十里埔》G 笛筒音做 Re，不移調

梆笛 三十里埔 根據陝北民歌
劉安金 編曲

Allegretto ♩=132 明朗 矯健

梆笛 G 笛全按做 Re

ff

20

27

2

34

4

al

譜例20. 《湘西風情》A 笛筒音做 Re，移調譜

梆笛移調譜 in D in Bb 湘西風情 楊乃林、李真貴、王直作曲

散板

梆笛 A 笛筒音作 Re

Allegretto 熱烈地

14

p

20

mf

sfp

7

31

ff

mp

6

mf

2

3

三、移調譜不等於首調

移調樂器的調性是根據樂器固定指法，找出宮音後所訂定的，依照《常用笛子定調與移調關係表》的定調，全部僅使用 Re 和 Sol 兩種，因為笛子傳統曲目中，這兩個指法幾乎佔了 90% 以上，所以熟練兩種指法的演奏能力是必須的。

移調五線譜不能以首調指法去做樂譜的移調。例如《在那片草原上》這首樂曲，作者為陳中申，以 D 笛（曲笛）演奏，調性為 G 調，其首調指法是筒音做 Re，因為 D 笛全按音為 A，當 A 音做 Re 時，其宮音為 G，此時 D 笛（中音笛）在《常用笛子定調與移調關係表》的定調就被改變了，從原先設定的 D 調樂器變成 G 調樂器，移調系統就產生混淆。現在分別以 C 調固定記譜、首調譜及移調譜三種譜例做說明。

（一）、C 調記譜：D 笛（曲笛）必以全按做 La 指法演奏

譜例21. 在那片草原上 固定調譜

在那片草原上
ON THE CALM GRASSLAND

陳中申作曲
(1977.9)

♩ 緩板(寧靜悠遠地)

譜例22. 在那片草原上 首調記譜

（二）、首調記譜：依照樂曲首調以全按做 Re 移調，等於 G 調的首調指法，宮音為 G，此時 D 笛已經變成 G 調樂器。

譜例23. 在那片草原上 移調記譜

（三）、移調記譜：依照《常用笛子定調與移調關係表》D 笛定為 D 調樂器，以此規範移調，指法做 sol，不能更動樂器定調。

再以《草原牧歌》這首樂曲為例，調性為 A 大調羽調式，使用高音 A 笛演奏，依照移調樂器表列，指法為 Re，屬於 D 調樂器。此曲簡譜首調指法為 Sol，若依此移調，此時筒音為 Sol 的 A

笛，其定調就變成 A，如此一來，等於是首調的五線譜，雖然指法只有 Re 與 Sol，整個笛子定調就毫無系統，全部混淆了。

譜例24. 草原牧笛首調譜

草原牧笛

趙越趙 王慶琛 曲

慢板 遼闊地

小A笛全按做Sol

譜例 19 以全按做 Re 移調，依照《常用笛子定調與移調關係表》，小 A 笛為 D 調樂器，以此規範移調，指法做 Re，不更動樂器定調。

譜例25. 草原牧笛移調譜

小A笛全按做Re

目前笛子曲目數量相當可觀，只要確定由哪一把笛子吹奏，就應該依照《常用笛子定調與移調關係表》的指法與定調來移調，也就是一把笛子只有一種指法，用了第二種指法，其定調就改變了，移調樂器的定義就不存在，完全沒有使用五線譜的便利性，更是捨本逐末地純粹為看五線譜而使用五線譜。

陸、獨奏樂曲五線譜移調實例

以下以四首樂曲為例，依照《常用笛子定調與移調關係表》中的樂器定調，固定指法，固定音位，將樂曲移調正確的樂譜上。




一、《小放牛》

《小放牛》，原是一首北方民間同名歌舞小戲中的唱腔，劇中的主題人物是牧童與村姑，兩人載歌載舞的唱著曲調。內容描述村姑向牧童問路，牧童故意提出問題要村姑回答：「趙州石橋甚麼人修？玉石欄杆甚麼人留？甚麼人騎驢橋上走？甚麼人推車軋了一道溝？」兩人一搭一合、邊歌邊

舞地的對唱起來，音調明快流暢，富於表情，具有敘述的特點，歌舞的形式生動，活潑風趣，呈現一派歡樂氣氛。

由大陸笛子名演奏家陸春齡於 1950 年代改編獨奏曲，以 D 笛（曲笛）演奏，樂曲為 D 宮調轉 G 徵調，一開始為散板的樂引，呈現田園風光，進入中板以對答方式展現明快情感，中間有兩次自由板，以虛顫及氣息控制，使笛子音色變幻多彩，轉調到快板，運用斷奏與連音，交替演奏呼應對句。

表6. D 笛定調與實音關係表

笛子種類	筒音	定調	調號	與實音關係	移譜	實音樂譜	移調後樂譜
中音D笛 全按做Sol		D	2 \sharp	高大 2 度	降大 2 度		

譜例26. 小放牛移調譜

移調譜 in D 小放牛 民間樂曲
陸春齡改編

【引子】

笛子 

7 




13 

二、《陽明春曉》

20 世紀，笛子獨奏曲的發展相當快速，到今日已經累積了數量可觀的笛子樂曲，除了發展迅速，也更加普及。早年大多以民間音樂改編為主，曲式技巧均較簡單，隨著演奏者與作曲家的努力耕耘，演奏技法日益提升且漸趨繁複，台灣最有名的笛子獨奏曲之一《陽明春曉》，又名《三月桃花》，隨著樂曲的錄音、媒體的傳播，成為家喻戶曉的國樂笛子獨奏曲。本曲由董榕森作於 1966 年，以高音 A 笛演奏，樂曲為 D 宮的羽調式，全曲一調到底，沒有艱深的演奏技法，但曲調活潑雋永，中板抒情優美。樂曲選用 A 笛，音色清亮透徹，呈現春天的陽明山上，百花齊放、遊人如織的熱鬧景象。

依照笛子調性表，以高音 A 笛全按做 Re 的調性是屬於 D 調樂器，實音高 C 調一個全音，所以必須將原 C 調記譜移低一音，調號則從 2 個升記號改成 0 升降。全曲分成小快板、中板、快板三個部分，沒有使用其他調笛子，也沒有轉調。

表7. A 笛定調與實音關係表

笛子種類	筒音	定調	調號	與實音關係	移譜	實音樂譜	移調後樂譜
高音A笛 全按做Re		D	2 \sharp	高大 2 度	降大 2 度		

譜例27. 陽明春曉移調譜

移調譜 in D

陽明春曉

董榕森 作曲






三、《鄉歌》

此曲作於 1980 年，取材自陝北民歌與關中音樂，表達對家鄉的思念。以 E 笛演奏，調性從散板的 E 徵調式，轉入中板的 A 徵調式，再接著慢板的 G 羽調式，小快板 A 徵調式，尾段轉回 E 徵調式。全曲包含三個宮調，不更換笛子，使用六孔笛吹奏時，在 G 羽調式時，宮音與徵音都要使用半孔按法，是首富挑戰，且風格性強烈的樂曲。以此笛演奏的樂曲還有牧民新歌、牧笛、山村迎親人、農民翻身、喜看豐收景、塔塔爾族舞曲、小八路勇闖封鎖線等等，在 20 世紀後期，將六孔笛子的演奏指法、技法推向一個新的高度。

國樂合奏曲調性的使用從零升降的 C 調到三個升記號 A 大調，再到兩個降的 B^b 大調居多，但是笛子的獨奏曲目中，E 笛與 E^b 笛卻常被使用，因此常出現 A 大調與 E 大調、A^b 與 E^b 大調，尤其是 E 笛使用率更高，究其原因是 E 笛具有高音笛的明亮清脆，又有中音笛的渾厚飽滿，能演奏快速音群也足以勝任慢速曲風，表現力豐富。

表8. E 笛定調與實音關係表

笛子種類	筒音	定調	調號	與實音關係	移譜	實音樂譜	移調後樂譜
E 笛 全按做 Re		A	3#	低小 3 度	升小 3 度		

譜例28. 鄉歌移調譜

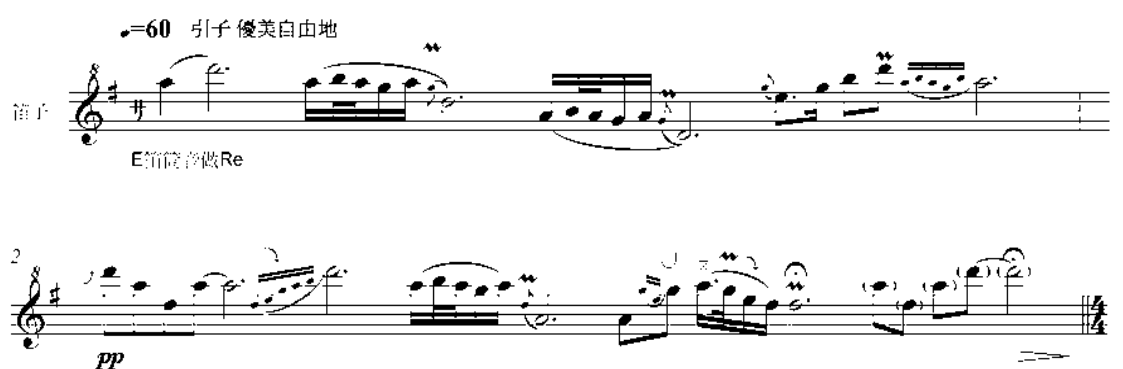
移調譜 in A

鄉 歌

梁欣、延武作曲

♩=60 引子 優美自由地

笛子




E 笛筒音做 Re

四、《我的駿馬》

隨著笛曲技法的日益繁複，調性轉換頻乃，使用首調簡譜時，同一把笛子必須要學習多種指法，
《我的駿馬》就是一首為練習各調指法的樂曲，此曲以 G 笛演奏，共使用了七種指法：全按做 Do、
Re、Mi、Fa、Sol、La、降 Si，也就是轉了七個宮調，分別是：C、D、E、F、G、A、B^b，12 個半
音全部使用，以六孔笛吹奏變化音，演奏者得要熟練各種指法與各調的變化半音。此曲如果以五線
譜記譜，G 笛全按做 Re，屬於 C 調樂器，不需要做移調的處理，可以直接吹奏，使用高八度譜號，
實際音高比記譜高了八度。使用調號轉調，完全不需要記憶其他六種首調指法，且各調間的音區
一目了然。

表9. D 笛定調與實音關係表

笛子種類	簡音	定調	調號	與實音關係	移譜	實音樂譜	移調後樂譜
G 笛 全按做 Re		C	0 [#] b	相同	不移調		

譜例29. 我的駿馬移調譜

我的駿馬

曲祥

Vivace ♩=165

笛子



G 笛全按做 Re

柒、笛子移調五線譜記譜規範

移調譜在西洋管弦樂團已行之幾百年，單一指法暢行無阻，入門初學者與演奏家完全沒有這方面的困擾與障礙，國樂目前使用五線譜已經相當普遍，但笛子的五線譜記譜還停留在很不人性化的階段。國樂交響化是中樂借用西方理論，激盪出許多國樂器的可能性與多樣性，更獲得前所未有的寶貴經驗與成果，可說是得之不易，因此，最基礎的樂譜規範化絕對勢在必行，一份嚴謹的樂譜資訊可以看出此樂種的系統是否健全、完備，而正確的樂譜，也是培育優質音樂人才的基礎與根本。

一、標明移調樂器調性：移調譜 in D

笛子家族眾多，每一把都不同調性，從前表統計中可得知，高音笛群組每相差半音一把笛子，則共有 12 把，中音笛群組共有 7 把，總共 19 把，加上兩把大笛，全部為 21 把，數量非常龐大。因此，每首樂譜左上角要標明此樂器的調性（定調）。

例如：移調譜 in D 或 in B^b 或 in F 等，若是同曲中有使用兩種以上調性的笛子，則要依先後一起標註。例如：移調譜 in F in A。

二、標明笛子的名稱：G 笛、D 笛或大 G 笛

目前所有笛子名稱，以六孔笛為例，按第四、五、六孔所發出的音名為命名，同音名不同八度時，名首前加上「小」或「大」以示區隔。例如小 A 笛、大 A 笛，G 笛（梆笛）、大 G 笛等等。

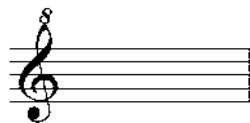
三、標明笛子的筒音（指法）：全按做 Re 或 Sol

所有的笛子移調譜共有兩種指法 Re、Sol，移調樂譜上應該在第一行就得標明笛子的指法。

四、使用正確的譜號

中國笛子屬於超高音樂器，在常用笛子群組的最低音樂器是大 G，雖然是相對的低音，但還是屬於高音樂器，因此不稱「低音大笛」而稱為「大 G 笛」，以免對樂器實際音高產生錯誤聯想與混淆。以大 G 笛為例，最低的筒音比西洋長笛高一個全音，即高音譜表的下加第一間 D₄。所以，笛子除了大笛類以外，為了避免實音記譜時上加線過多，通常低八度記譜，使用實音高八度的譜號，能立刻瞭解此樂器實際的音高與音區。

表10. 高八度譜號



捌、結論與建議

正確地使用笛子與傳統嗩吶的移調譜，讓學習者與演奏者不再有變換指法的不便與阻礙。筆者將部分合奏曲的笛子與嗩吶分譜經過移調後放置於網站供免費下載，希望拋磚引玉，讓更多人一起加入移調譜的工作。更呼籲國內公設專業樂團與相關音樂科系，重視這個問題，將樂團笛子與傳統嗩吶的樂譜確實移調，能帶頭示範，期能上行下效，先將常被演奏的曲目做起，建構完整的移調譜系統。

做為承載樂譜的工具而言，使用五線譜不是追求流行，更不是崇尚西洋。笛子與傳統嗩吶都是屬於移調樂器，如果不改變目前的思維，還是用 C 調記譜，則完全無助於基層樂教推展，更是原地踏步、徒增學習者的困擾，且對於民族管弦樂的發展是一項阻力。教育是百年大計的基石，必須建立基礎教學系統，對於國樂器中移調樂器理論必須先完善，才能提升學習效率，建立民族管弦樂正確的音樂理論體系。

表目錄

表 1.....	移調樂器音階表	
.....		287
表 2. B ^b 調、A 調樂器與實音關係表		287
表 3. 八孔 C 笛四組實孔發音音列表		289
表 4. 八孔大 G 笛四組實孔發音音列表		289
表 5. 笛子群組表.....		290
表 6. 《常用笛子定調與移調關係表》		300
表 7. 移調譜號公式.....		301
表 8. D 笛定調與實音關係表.....		305
表 9. A 笛定調與實音關係表.....		306
表 10.....	E 笛定調與實音關係表	
.....		307

表 11.....	D 笛定調與實音關係表	308
表 12.....	高八度譜號	310

例目錄

譜例 1.....	單簧管移調譜例	288
譜例 2.....	合奏曲《十面埋伏》吹管聲部總譜	291
譜例 3.....	合奏曲《羽調》梆笛分譜選段	292
譜例 4.....	合奏曲《三十里舖》梆笛分譜選段	292
譜例 5.....	合奏曲《湘西風情》梆笛分譜選段	292
譜例 6.....	今昔 摘自《1949-1979 笛子曲選》選段	293
譜例 7.....	牧民新歌 摘自《20 世紀笛子名曲》選段	294
譜例 8.....	揚鞭催馬運糧忙 摘自《20 世紀笛子名曲》選段	295
譜例 9.....	丟丟銅仔 簡譜	298
譜例 10.....	丟丟銅仔 固定調譜	298
譜例 11.....	丟丟銅仔 移調譜	298
譜例 12.....	《羽調》使用 F 笛筒音做 Re，移調譜	301
譜例 13.....	《三十里埔》G 笛筒音做 Re，不移調	

.....	302
譜例 14..... 《湘西風情》A 笛筒音做 Re，移調譜	302
譜例 15..... 在那片草原上 固定調譜	303
譜例 16..... 在那片草原上 首調記譜	303
譜例 17..... 在那片草原上 移調記譜	303
譜例 18..... 草原牧笛 首調譜	304
譜例 19..... 草原牧笛 移調譜	304
譜例 20..... 小放牛 移調譜	305
譜例 21..... 陽明春曉 移調譜	306
譜例 22..... 鄉歌 移調譜	307
譜例 23..... 我的駿馬 移調譜	308

註釋

1. 台北市立國樂團，1979 年創立，為國內第一個公立國樂團。
2. 陳裕剛 1971，《中國笛在五線譜上應做移調樂器（上）》中國樂刊第一卷第一期
3. 陳裕剛 1971，《中國笛在五線譜上應做移調樂器（下）》中國樂刊第一卷第二期
4. 中國音樂家協會 1987《1949-1979 笛子曲選》北京：人民音樂出版社
5. 秦儉 2005《竹笛與鋼琴伴奏作品集（1）》西安：西安大學出版社
6. 張維良 2006《20 世紀笛子名曲五線譜》北京：人民音樂出版社
7. 戴亞 2009《八孔笛新改良竹笛應用教程》北京：人民音樂出版社
8. 戴亞 2009《八孔笛新改良竹笛應用教程》北京：人民音樂出版社

9. 陳中申 2012《台灣笛簫作品專輯之二秀才騎馬弄弄來》新北市：華之韻文化事業有限公司出版

參考文獻

(一) 書籍

- 中國音樂家協會編(1987年)。1949-1979 笛子曲選(線譜版)。北京：人民音樂出版社。
- 胡峻賢(2014年)。現代民族管弦樂五線譜演奏法笛子教程。嘉義縣：原鄉音樂文教事業。
- 陳中申主編(2012年)。台灣笛子獨奏曲集 秀才騎馬弄弄來。新北市：華之韻文化事業有限公司。
- 秦儉(2005年)。竹笛與鋼琴伴奏作品集(1)。西安：西安大學出版社。
- 張維良編(2006年)。20世紀笛子名曲.1：笛子與鋼琴16首。北京：人民音樂出版社。
- 熊冀華、邱正桂(1989年)。管弦樂總譜讀法。北京：人民音樂出版社。
- 戴亞(2009年)。八孔笛新改良竹笛應用教程(線譜版)。北京：人民音樂出版社。

(二) 學位論文

- 郭金龍(2014年)。笛子筒音與指法關係之研究。國立臺灣藝術大學中國音樂研究所碩士論文，未出版，新北市。
- 蔡佩芸(2008年)。1949-2008年台灣竹笛音樂的發展與保存。國立臺灣師範大學民族音樂研究所碩士論文，未出版，台北市。

Chinese Tradition Orchestra Bamboo Flute Sheet Music Notation Of The Quest

Hu, Chun-Hsien

Abstract

Use of the Western 5-line staff has become increasingly common in notation for Chinese instruments, among which, both bamboo flute and traditional suona belong to transposition instruments; however, using fixed-tone notation causes performer's problems. Therefore, how to establish a suitable notation has become essential. This article describes the status quo of using flute sheet music which is introduced to different kinds of bamboo flutes to set the tone as transposing instruments as well as to transpose from the Western concept of transposition, functions, methods. Here, four solo pieces are used as example to improve Chinese tradition Orchestra stave system and promote the quality of Chinese music education as well.

Keywords: Chinese Tradition orchestra, Chinese music, Bamboo flute, Stave, Transposition score

後現代聆聽的挑戰與方向： 聆聽慣習、生態途徑、音樂詮釋

陳慧珊

摘要

在後現代氛圍下發展的當代音樂，其實踐者的經驗法則與論述者的邏輯常有所出入；音樂的實踐與音樂的認知，甚至是未必相關的兩碼事。在涉及感性與理性、主觀與客觀的欣賞過程中，環環相扣的音樂循環生態與聆聽行為，究竟扮演著何種角色？它們與聆聽者的聆聽慣習有何關係？又是如何影響聆聽者對音樂的詮釋？

學者莫拉夫斯基指出，沒有任何跡象顯示，當代藝術的發展有停下腳步或消失匿跡的傾向。相反地，它是以多元面向與多層次的方式，鑲嵌在各種廣義的相關活動或現象上持續發展。後現代的藝術發展，關鍵不在於美學定義上的闡述，而是藝術實踐過程中所面臨的各種來自現實社會與文化的挑戰。

本文循莫拉夫斯基對後現代主義的批判脈絡，首先釐清當代音樂的後現代特質，進而指出聆聽者可能面臨的困境與挑戰，並透過史摩爾的「樂」、貝克爾的「聆聽慣習」、以及克拉爾克的「生態途徑」等多方理論，研討聆聽行為在音樂實踐過程中所扮演的角色，剖析聆聽者與音樂生態之間的互動關係，探索所謂「音樂詮釋」之合宜性。

關鍵字：後現代、樂、聆聽慣習、生態途徑、音樂詮釋

壹、緒論

想像你一早出門上班，不經意地扭開收音機，這時傳來台語歌手沈文程唱的《心事誰人知》¹，你毫不考慮立馬轉台。然後，你聽見流行歌手蔡依林唱的《看我七十二變》²，剛好唱到饒舌的那段「再見醜小鴨再見，自卑留給昨天，女大要十八變，看我七十二變」，你嘴角微微上揚，抿出一絲淡淡笑意，還是轉台。接著，在一個熟悉的頻道上你聽到合唱歌聲，幾秒鐘後，你知道他們唱的是莫札特《d小調安魂曲》裡的〈垂憐經〉，你下意識地皺皺眉頭，心裡嘀咕：「怎麼這時候放這個呀？播〈清晨〉³還差不多……」，又伸手去轉台。忽然，晴朗無雲的天空竟飄起細雨來，晶瑩剔透的水滴順著車窗一顆顆落下，這時，聖桑《動物狂歡節》中的〈水族館〉突然滲透進來，風鈴般的鋼片琴聲一串串滑下，在你耳邊輕盈地叮噠作響，你的臉頓時釋放出燦爛的笑容，滿意地感嘆：「終於啊！」

從這個平凡的舉例中，幾個聆聽過程中所涉及的議題已然浮現：生態(ecology)、聲響(sound)、意義(meaning)、音樂認知(music cognition)、慣習(habitus)以及詮釋(interpretation)⁴等。首先，聆聽者在主動或被動的情況下（於此例中，選擇扭開收音機是主動行為，聽見電台選播的《心事誰人知》是被動行為），進入某生態環境而接觸到某種聲響（從收音機播放出來的聲音）後，因其自身的經驗背景，能對該聲響有所辨識（知道是沈文程主唱的《心事誰人知》），能區分聲響與音樂的差別（知道《心事誰人知》不是自然的聲響，而是人為的音樂）；接著，聆聽者因其累積的認知，能意識到該音樂的意義（理解《心事誰人知》的內容與指涉），並因自身的聆聽習性（或所謂的「品味」），做出對該音樂的詮釋與判斷（「非我族類」，立刻轉台！或者，找到符合此時此地本地人心境的「知音同好」，興致盎然地繼續聽下去……）。

觀察人類的聆聽活動時可發現：聆聽過程處處充滿變數，對於音樂的認同(identity)與詮釋也往往因此天差地遠；其中，至少有兩個關鍵性的影響因素：一為聽者所處的生態，即聆聽的環境、場域或氛圍，另一則是聽者體現在反應與行為上的潛在習性。舉例來說，男歌手以台語演唱、言詞間充滿負面情緒、哀怨控訴的《心事誰人知》，或許能最能吸引懷才不遇、以男性為主的勞工階級聽眾，但倘若例中的聆聽主角是白領階級男性，最近適逢事業挫折、家庭不順遂的低潮中，當他在被動的情況下聽見《心事誰人知》後，會不會改變以往對此曲的想法與不認同，而專注地聆聽下去呢？又譬如：一個向來不聽流行音樂的女雅痞⁵，會不會因為無意間聽到蔡依林《看我七十二變》中，鼓吹女性自主意識的歌詞，喚起了她內心的共鳴後，進而改變了她過去對此曲、甚至流行音樂的偏見呢？試想像：一位享有社經地位、常自詡為莫札特最大知音的「資深」⁶古典音樂愛樂者，當他一早正神采奕奕地準備迎接嶄新的一天時，追悼會專用的《d小調安魂曲》卻冷不防地傳進他的耳朵，試想：此時此刻的他，還會有心情再聽下去嗎？再假設：一位對音樂創作充滿理想性與批判性的所謂「前衛派」(avant-garde) 菁英，在上述例子的情境中，是否也能因外在氛圍的感染，

對於過去被他認為「老套」、「濫情」的聖桑〈水族館〉，改變態度而有驚豔的讚嘆？

被視為「時間藝術」的音樂，存在於環環相扣的實踐過程裡，從創作、演繹、欣賞到評論等，每個環節都充滿變動因素，從中不斷衍生、創造出各種開放性的面向與特質。若聆聽是欣賞、理解音樂的必經之路，對於音樂的詮釋、解讀或認同，又的確是因人或各種他律因素（誰參與？在哪聽？何時聽？……）而異；那麼，音樂的意義或其所謂的「價值」（value），便不會僅侷限在某單一（或少數）的認知體系內，亦不該僅以單向或既定的本位立場做探討。⁷其次，既然任何主流或非主流文化（subculture）⁸，皆是由複雜而龐大的現象匯集而成，作為「世界語言」、常被標榜為「無國界」的音樂，豈能一方面存在於當代多元的文化現象中，另一方面卻又摒除其明顯而與生俱來的「多元性」（multiplicity）⁹，堅稱其所謂專屬的「詮釋權」（authority of interpretation）¹⁰？

全球化時代造就了一個異文化相遇與共存的場域。若視全球化概念為一個後現代主義文脈下的產物，音樂作為一個立足於其中的有機實踐過程，其認同意義絕非僅能定位在單一或固定的模式而已，而是以多元、開放的高度可塑性，「鑲嵌」（embed）¹¹在實際的活動中，進而呈現出異化（alienation）、複合化（hybridity）¹²現象、甚至同質化（homogeneity）的趨勢。儘管當代學界對於「後現代主義」（postmodernism）與「後現代性」（postmodernity）的看法不一，無論如何，在後現代氛圍下發展的當代音樂，其實踐者（包含聆聽者）的經驗法則與論述者的邏輯的確是有所出入的。¹³音樂的實踐與音樂的認知，往往是未必相關的兩碼事，對於音樂接收端的聆聽者而言，這種落差現象尤其明顯。過去以來，學術界常著眼於文本（作品）的詮釋學（hermeneutics）¹⁴分析，主張透過既定的規範或較客觀的認知對音樂作品進行內部的解讀。在此析論的過程中，固然能將音樂作品的內在成分（如歌詞、曲調、節奏等）與外在成分（如歷史、文化、社會等）皆客觀考慮，但卻未能重視音樂實踐過程中的種種變動因素，其觀點已無法解決從後現代聆聽中所衍生出的諸類疑問，亦不能為其指引出明朗的發展方向。

藝術將逐漸卸下光環、告別舞台嗎？波蘭學者莫拉夫斯基（Stefan Morawski）指出，在後現代氛圍下發展的當代藝術，不但沒有停下腳步、消失匿跡的傾向，反而是以更親民的多元面向，融入普羅大眾的日常生活、社會儀式等活動；只是後現代的藝術發展，關鍵不在限於美學定義上的闡述，而是藝術實踐過程中所面臨的各種來自現實社會與文化的挑戰。¹⁵許多當代學者分享此論調。美國學者包曼（Philip V. Bohlman）以音樂多元本體論（multiple ontologies of music）呼應了這項觀點。包曼以為，音樂本質從來不是單一的，不該只用某種特定觀點去詮釋；音樂是鑲嵌（embed）在各種廣義的相關活動或現象上持續發展的，它的「輪廓」（adumbration）隱身於各種活動、現象上。¹⁶在音樂的定義上，紐西蘭學者史摩爾（Christopher Small）挑戰音樂的傳統認知上的名詞意義，而以動詞的「樂」（music-ing）來廣泛涵蓋所有參與音樂的相關活動。在音樂的聆聽行為上，美國學者貝克爾（Judith Becker）從「聆聽慣習」（habitus of listening）的角度，對西方制式的、尤以歐

美中產階級為對象的音樂聆聽方式提出質疑，強調後天的環境與教育、文化背景，對於所謂的「深層聆聽者」(deep listener)有深厚的影響力。¹⁷在音樂參與過程中的所處環境上，英國學者克拉爾克(Eric F. Clarke)則指出，音樂的理解不應僅侷限在音樂內部的「建構過程(constructive process)」，音樂實踐時的所在生態、現場氛圍與聆聽資訊，都是解讀音樂的重要線索，他主張以「生態途徑」(ecological approach)來廣義地詮釋音樂，使各種背景的聆聽者都能從聆聽音樂的過程中獲得對話。¹⁸

本文循莫拉夫斯基對後現代主義的批判脈絡，釐清當代音樂的後現代特質，指出聆聽者可能面臨的困境與挑戰，並以史摩爾的「樂」、貝克爾的「聆聽慣習」、以及克拉爾克的「生態途徑」等多方理論為主要論述基礎，研討聆聽行為在音樂實踐過程中所扮演的角色，剖析聆聽者與音樂生態之間的互動關係，探索所謂「音樂詮釋」(interpretation of music)之合宜性。

貳、後現代主義文脈中的音樂詮釋

「你泥中有我，我泥中有你」¹⁹這句標語，在一定程度上點出了「現代主義」與「後現代主義」之間錯綜複雜的關係。所謂的「後現代」，並非指時間意涵上的「位於現代之後」，它是一股存在於現代中的反動與批判力量；²⁰事實上，許多理論家——例如素有「後現代主義之父」之稱的李歐塔(J. F. Lyotard)——更主張，後現代主義是發生在現代主義的最前端，是其「初生狀態」。²¹然而，撇開孰先孰後的歷時性辯論，若要真正釐清兩者的差異，除了藝術觀點和美學思維之外，社會意識形態和歷史、文化氛圍亦是必須考量的重要因素。標榜自己「比現代更現代」(more modern than Modern)²²的後現代主義，表現的是一種時代精神、一套被認同的價值模式，它否定、甚至超越了現代主義，期許走出現代主義所帶來的諸多衝突與失衡。如果「現代性」(modernity)的有無，是後現代主義與現代主義的最大的差異，那麼，極其諷刺的是，反理智、反科學、反文化的後現代主義，卻在八〇年代起，一如現代主義那樣，受到學術界、科學界和社會各界藝文菁英的重視，且在相當程度下，因這群特定社會階層對象的推波助瀾，其勢力更得以彰顯活躍。²³

後現代文脈中的當代音樂，無論在型態、技術或思想上，處處體現出自我與他者之間的消長關係，及異文化彼此間的抗衡狀態。在外觀上，素材的選擇趨向多元化，音符不再是唯一的選擇，從聽覺、視覺到動覺等，各類元素皆廣泛被運用；在技法上，手段的運用傾向通俗化，原創性較高的作曲技巧不再受到完全的青睞，模仿、混搭、改編或拼貼等手段，益發司空見慣；在內涵上，理念的抒發轉向大眾化，道近易從的常民文化逐漸臨駕於曲高和寡的菁英美學之上，從生活週遭的大小民生議題，至國際社會的政治、軍事爭議等，皆能直接搬上檯面被表達或批判。當代音樂身處於交通便捷、資訊發達的地球村時代，不僅其實踐方式比過去更多元豐富，其參與者之範疇亦更加擴大。音樂的詮釋權不再侷限於音樂供給端的創作者與演奏者，也不再專屬於少數有專業音樂素養的族群（如樂評家、音樂學者等），過去處於被動姿態的欣賞者，在當代音樂的實踐過程中，逐漸展現更

大的影響力。

然而，後現代主義卻沒有為當代音樂指出方向，或至少釐清定位與面向；不僅如此，其與現代主義之間曖昧、甚至和稀泥的態度，在一度程度上，更是導致當代音樂發展呈現混亂局面的元凶。最顯而易見的狀況，就出現在隨著大環境的改變，音樂參與者地位的更迭，音樂詮釋權變得更加開放、鬆動的同時，當代音樂一方面欲納入其更廣泛的參與者之經驗法則，另一方面亦不想拋棄其原生藝術論述者的思考邏輯，因而搖擺於兩端之間，造成音樂的實踐與認知有極大落差、甚至矛盾的窘境，使音樂詮釋的公信力受到質疑。²⁴在後現代大旗的庇護下，即使創作者在後現代理念、市場壓力等各方因素下，汲汲營營於重新和泥再做，其形塑音樂新理型、甚至建構美學新標竿的企圖，往往亦陷入徒勞無功的窘境。此外，既然音樂的實踐與音樂的認知，未必是相同或甚至相關的兩碼子事，誰又能專制的宣稱擁有音樂的最大詮釋權？或者，套用莫拉夫斯基的說法，「音樂詮釋」除了有趣之外，是否也能有令人信任的說服力？²⁵

在回答這些問題之前，先釐清音樂的後現代特質是必要的。以下根據莫拉夫斯基在《後現代主義之困境》(*The Troubles with Postmodernism*)一書中所整理出的呈現在藝術上的後現代特質，作進一步的討論。

一、拒絕一切的解放和烏托邦式的理想抱負。²⁶

後現代主義不苟同自我放逐式的假自由、離群索居般的假獨立，對於現代主義充滿理想性的堅持——包括對高雅藝術²⁷之純粹性與普世價值的捍衛——抱持否定的態度。後現代的音樂詮釋，因此不再唱高調，不再訴求自由、放任，對於曲高和寡或過於離經叛道的個人主義失去興趣。

二、顯而易見，就算沒有公然昭示或不具一致性。²⁸

後現代主義不走以知性主義 (intellectualism)²⁹為基礎的專家路線，對於標榜為「訓練有素的耳朵」(trained ear)、為「測試審美建構極限」而作的現代音樂不以為然。後現代的音樂詮釋，既無冠冕堂皇的宣言，也不宣揚深奧艱澀的定律，它醒目、易懂、入門門檻低，不玩難以取悅 (hard to get) 的遊戲。³⁰

三、否定前衛派透過未來導向之菁英活動以發展藝術的信念。³¹

後現代的音樂並不建構在前衛派 (avant-garde) 所仰賴的崇高藝術信念上，反對後者以未來音樂的專家自居，對於其類似寓言故事《國王的新衣》的虛偽表象嗤之以鼻，主張一步一腳印的活在當下，為眼前的觀眾創作、演奏。

四、在大眾文化及其市場法則的影響下，趨向豪華鋪張的排場。³²

後現代音樂因主張親民，強調以人為主的概念，其發展方向無可避免地受到大眾文化與通俗市場的左右，常呈現出壯觀華麗、五彩繽紛的樣貌。也因如此，與娛樂性較高的流行音樂逐漸靠近，強調視覺感官效果、比較動態的演唱會風格，亦逐漸在傳統靜態的古典音樂會型態發酵。

五、重返譬喻、敘事和旋律，及能貼近普羅大眾的藝術作品成分。³³

現代主義偏愛的抽象或思辯性的元素，不再受到後現代主義的青睞，取而代之的是易懂、易記的譬喻或敘事手法，順耳、好哼唱的旋律線條，和諧壯麗的和聲，及容易引起共鳴的節奏韻律等音樂元素。

六、體現折衷主義，引用藝術的老舊風格，混搭、模仿大師傑作，玩笑似地將其恣意並列。³⁴

後現代主義勇於重新定義「音樂」，對於各種樂派、風格和美學的歷史定位，抱持懷疑與多元的看法，主張超越時空與範疇地重新書寫與詮釋：跨界、跨領域、跨文化等各類音樂實驗與嘗試，傾巢而出。

七、使用詼諧、諷刺性的改編法，但並不是為了自我揶揄或批判，而是為了去指出充斥著二手符碼和任何存有可靠新穎性或原創性文化的世界，其實是故作玄虛的騙人把戲。³⁵

後現代主義不但承認世界所充斥的假象，在相當程度上，更對它展開雙手，與之共存。在音樂創作上，不再訴求所謂的新穎性（novelty）和原創性（originality），而以改編、拼貼、引用等二度詮釋的手法，將傳統與現代、經典與通俗等各種歧見羅列並置，在突顯世界的虛有其表之時，也與之泰然相處。

八、享受不做作樂趣的快樂主義，且根據體制下的原則，主張不矯情、能提供接收端短暫喜樂與放鬆的作品，仍應被視為藝術品。³⁶

音樂的後現代特質最明顯的特徵之一，就是不再視「享樂」（enjoyment）為禁忌，認為即使是令人感到有趣、能消遣、甚至陶冶人心的音樂，亦能具備音樂的藝術性。

根據莫拉夫斯基的觀察，後現代主義的破壞性，讓既存的藝術理論已徹底地「筋疲力盡」（exhaustion），在瀟灑折衷主義（eclecticism）的氛圍下，任何仍堅持理想主義的菁英分子，如今多半會淪落至英雄無用武之地的窘境。³⁷延續莫拉夫斯基觀點論之，我們發現：在大眾文化的強勢

影響下，當代的音樂理念逐漸朝向實用主義與享樂主義靠攏；音樂作為一消費性產物，其相關詮釋與解讀，若僅侷限在作品本身——包括樂曲的形式、內容，演繹的技巧、風格等過去學術界、理論家所長期仰賴的藝術辯證上——對於消費端的受眾而言，儘管能提供知識性參考價值，卻不具太大的說服力。然而，說服力，這個遭現代主義文脈下的菁英分子所嗤之以鼻的一種廣義的認同價值，卻恰恰是音樂轉走親民路線、甚至商品化後，最在乎的關鍵之一。

音樂被如此廣泛實踐與多元應用的今天，傳統的音樂理論與美學已不敷當代的音樂詮釋。再沒有一種終極的標準或規範，能全面性地壓倒他者並宣稱自我的權威性；再沒有任何單一的音樂價值，足以吸收當代文化的多元性，反映現代生活的複雜性。如今的音樂詮釋，與其說是對於藝術自律性價值的追根究柢，不如說是透過音樂鑲嵌於人類活動中的行為，探索異文化間的異化、複合化與同質化關係，以及追求自我認同與平等地位等他律性的訴求。³⁸換言之，音樂的實踐過程——期間必然會面臨各種充滿變數的挑戰——將左右音樂的認知，所有參與者在鑲嵌過程中的態度，都將影響其對此音樂作品的詮釋。若將創作者與演奏者視為音樂循環生態「創作－演奏－欣賞－評論」（見圖1）中的供給端，欣賞者與評論者視為其中的接收端，那麼，體現後現代特質的當代音樂，其詮釋權自然已無法再被供給端的角色（如作曲家、演奏家等）所專有。相反地，接收端受眾的參與行為與聆聽態度，將逐漸受到重視，甚至可能成為較具說服力的詮釋者。

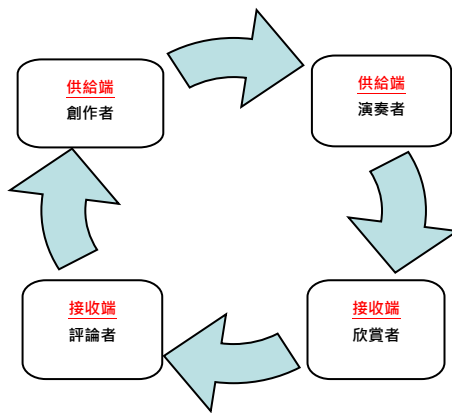


圖1 音樂循環生態「創作－演奏－欣賞－評論」示意圖

然而，音樂的聆聽過程處處涉及理性與感性、主觀與客觀的音樂習性，錯綜複雜的音樂生態亦會影響參與者對於音樂的解讀。因此，當聆聽者作為音樂實踐的參與者之角色愈來愈重要時，其所處的音樂生態及其慣有的聆聽習性，便益發顯得重要。聆聽行為在音樂的實踐過程中，扮演何種角色？聆聽習性如何左右聆聽者的音樂解讀？音樂生態又如何影響聆聽者對音樂的詮釋？後現代主義氛圍下的任何音樂詮釋——無論從何立場或形式——都無法迴避這類棘手的問題。

參、「音樂」(music) 與「樂」(musicking)

西方音樂文化的近代發展，一如西方文明近代史一般，深受哲學家笛卡兒 (René Descartes) 的理性主義宣言「我思故我在」(Cogito, ergo sum/ I think, therefore I am) 影響。當思考是唯一確定的存在時，思考音樂便成為認知音樂最有力的辯證模式。思考音樂，不外乎圍繞在其表象、他律指涉意涵、情感和靈感等方面，這類與腦部活動有密切關聯的行為，令音樂理所當然地變成一種以理性思考而非感官體驗為主的對象。十八世紀的古典主義，十九世紀浪漫主義，乃至於二十世紀的現代主義，在在把音樂視為一種可被理解的人文活動。

到了二十世紀中葉後，音樂認知理論更因各種不同學派的加入而大放異彩。譬如，聆聽者透過對旋律、和聲、音高、節奏等音樂素材的感知，將音樂想像成與情感有關的心像，並根據心理學或生理學等科學基礎，對於此類音樂感知 (music perception) 加以分析，甚至賦予象徵意涵。音樂活動儼然成為一種右腦專屬的創造性運動，其跳躍式的直覺思維讓聆聽者在音樂的實踐過程中，有一種似曾相識，甚至能如先知般的預測未來。又如，隨著電腦科技的出現與普及化，思考音樂更多了一大利器，從音程到音階、動機到曲式、樂句到樂章，音樂成為如數學、符號或語言般，一種可以透過邏輯被建構或解構的組織活動，其認知基礎甚至可以對於聆聽行為的感官影響隻字不提，而直接建立在理性的結構意義上。此種具備批判性的左腦運動，其推理式思考模式使得音樂的因果論述遠比音樂的實踐過程更被重視；各類諸如音樂形式論、語言學、符號學、生理學等相關音樂理論，也因之衍生出來。

進入二十一世紀後，雖然以科學態度來思考音樂的趨勢未見趨緩，思考音樂的人卻從不以科學家的身分自居，而自認是人類歷史、文化、美學等智慧遺產的研究者或論述者。即便在當今科技發達、交通便捷的網際網路時代，音樂並未被公認為一門純然理性、邏輯化的科學。不僅如此，隨著更廣泛的參與者加入音樂的實踐，音樂能被鑲嵌、應用於各種人文活動的多元性 (multiplicity) 特質逐漸被突顯出來。音樂循環生態中動態的過程 (如創作、演奏、聆聽等) 所體現出的音樂認知，亦逐漸超越靜態的歷史、民族或文本性的研究而更受重視。³⁹

許多西方學者已經關注到這類議題，認為音樂與其說是一種靜態、恆常不變的美感價值，更像是一種動態、有機的人文活動。其中，紐西蘭學者史摩爾是最早支持此番論述的音樂學家之一，他挑戰傳統的音樂認知，認為：「演奏的存在並非為了呈現音樂作品，應該說，音樂作品的存在是為了要讓演奏者有東西演奏。」⁴⁰史摩爾改變「音樂」(music) 原本屬於名詞的靜態、被動性意義，自創出動詞、具主動性意味的「樂」(musicking)⁴¹，用以指涉參與音樂的相關活動。史摩爾在一九九八年所出版的《樂：演奏與聆聽的意義》(Musicking: The Meanings of Performing and Listening) 一書中，為這個新概念作出了說明：

樂，是以任何身份參與音樂演出的行為，無論是透過演奏、聆聽、排演或練習，透過為演出而提供素材（即所謂作曲）或跳舞。我們有時甚至亦可延伸其意，涵蓋門口收票員或搬鋼琴和鼓的健壯工人，或架設樂器與調音的道具管理員，或眾人離去後幫忙打掃的清潔工。這些人都對音樂演出這件事在本質上有所貢獻。⁴²

音樂不應被侷限在只是供給端由作曲家所創作出的樂譜，或演奏家所演出的樂聲而已，應該也包括接收端的聆聽者、詮釋者與論述者等的參與行為。根據史摩爾的概念，所有參與音樂過程的活動都是樂。當我們以動詞的「樂」而非名詞「音樂」來看音樂的實踐過程時，我們比較能觀察到：所謂的音樂，事實上是人與人之間，無論在感官或精神上的一種交流和互動。音樂演出儼然是人類透過聲音組織的媒介，藉以彼此邂逅、探索的過程。⁴³史摩爾的主張似乎過於廣泛，他所謂的音樂參與者也好像很籠統，他因此特別釐清兩個盲點：第一、被關注的音樂演出，無論何種形態，包括錄音音樂、背景音樂……，無論主動或被動，喜歡或不喜歡，都算是樂；第二、樂不能用價值來衡量，它可以被描述、形容，但不能被規範、指示。⁴⁴前者突顯了音樂參與者（尤其是聆聽者）的重要性，後者則將音樂的價值判斷與樂本身劃清界線，視為兩碼子事——此二者在傳統的音樂認知上，皆是比較被忽略的。

我們可以視史摩爾對音樂的廣義詮釋為後現代主義氛圍下，解構傳統音樂認知後再重新理解、建構音樂的一種後設態度。它的確在相當程度上映照出當代音樂多元發展的面向，也襯托出音樂不純然僅是聲音藝術的事實。然而，當音樂的意義取之聲音以外的他律因素，或者說，任何參與音樂活動的人都具備音樂的詮釋權時，所謂的音樂認知，將會與參與者所建構出的音樂生態以及其聆聽行為有密切的關係。換言之，聆聽音樂不單是對聲響的美感判讀或情感投射而已，它更是對人與人之間、人與環境之間、人與歷史文化之間、甚至人與未來或超自然世界之間等各種關係的理解與想像。再擴大推論之：樂，乃非個人化（individual）而是社會化（social）的活動。

史摩爾小心翼翼地避開「社會學」（sociology）這頂帽子，以免適得其反，模糊了他想聚焦的樂。⁴⁵他所主張的「樂」（musicking），揭露了音樂從無到有的發展過程中，所有音樂活動之參與者的重要性。我們由此意識到，音樂既然與人（即參與者）有關，若要理解其意義、內涵、功能、目的等一切問題，自然必須考慮與人緊密不分的種種因素，例如：時間、地點、物件、事宜等。以本文緒論中的例子來說，「你」是在早晨上班開車時選擇扭開收音機聽音樂的，「你」也知道開車要專心，但是還是忙著從《心事誰人知》、轉進《看我七十二變》、再換到《d小調安魂曲》、最後終於在《動物狂歡節》播放時放鬆下來欣賞。為什麼？其他三首為何無法令「你」想參與？如果不是「你」，別人也會這樣做嗎？如果還是「你」在開車，但卻是在傍晚下班時，「你」還是會這樣做嗎？如果還是早晨，但「你」並沒有在開車，「你」還是會這樣做嗎？所有這些涉及參與音樂

發展過程的因素，都是能影響、甚至改變音樂的關鍵變數，它們不但應該被重視，其牽連的因果關係也該被慎重考慮。

討論音樂，不應只圍繞著音樂作品（musical work）而已。分析一首作品的動機、調性、曲式、節奏，認識作曲家的樂思、創作背景，了解演奏家的技巧、演繹風格等，固然能增加我們的知識，但畢竟樂譜、節目單、音樂會導聆……這些都不是音樂，如果直接視這些認知等於音樂，或者，將此種認知直接複製在日常生活中對音樂的相關應用，⁴⁶那無疑是窄化了音樂，甚至阻礙了音樂——這在大眾文化（mass culture）大行其道的今天，無疑是將音樂發展帶進一條死巷。

套用史摩爾的話：「沒有一種東西叫做音樂。音樂根本就不是東西，而是一種人類從事的活動。」

47

肆、聆聽慣習（Habitus of Listening）

當我們用「樂」的態度來看音樂，亦即，視它為一種動態的人文活動時，其中所涉及的聆聽行為，無疑便是探索這項人文活動的關鍵所在——畢竟聲音是它最基礎的要素。美國學者貝克爾分享了史摩爾的觀點，她亦質疑音樂客觀認識論（objectivist epistemology）的狹隘及對於理性思考的過度依賴，主張音樂有多層次且無可限量的潛能，不應只用某種制式的標準或表象（representation）來理解。⁴⁸在二〇〇四年出版的《深層聆聽者：音樂、情感、與出神》（*Deep Listeners: Music, Emotion, and Trancing*）裡，貝克爾借用法國社會學家布迪厄（Pierre Bourdieu）的措辭「慣習」（habitus），對西方制式、尤以歐美中產階級為對象的音樂聆聽方式提出質疑。

「慣習」一詞，其實是布迪厄從羅馬文中所衍引而出；該字含有習慣、習性等意義，用以指涉社會成員的行動原則。⁴⁹在布迪厄的社會理論中，日常生活中理所當然的既有習性乃非全然單純的反射性習慣；人因所屬的社會階層與所在的社會場域，會自然而然地累積出看似無意識、實為有意識的「慣習」。有此可見，「慣習」其實與「文化」（culture）一詞在意涵上是相當接近的；但為了突顯更具動態的可塑性與互動性，以及比文化更蘊藏人味兒的一種意向、性情，布迪厄選擇了慣習。布迪厄解釋：「特定環境中的組織性結構會產生其特有的『慣習』（habitus），那是一種持久、可轉化「意向」（disposition）的系統」。⁵⁰換言之，慣習乃一種潛在於社會化行為舉止中的有意識模式。布迪厄進一步說明慣習：

它〔慣習〕首先表達了一個「有組織行為的結果」，類似結構的意義；它同時指涉一種「生存的方式」、一種「習慣性的狀態」（尤其是肉體上的）；它尤其是一種素質、趨向、習性或傾向。⁵¹

貝克爾亦捨棄「文化」而採納了布迪厄的「慣習」措辭，並運用於聆聽行為的討論中。她強調：聆聽者看似充滿默契、再自然不過的聆聽習慣，其實主要是源自後天的環境與教育、文化背景等有意識的社會行為所累積出來的一種「聆聽慣習」(habitus of listening)。貝克爾解釋：

慣習是行動與反應的內化模式，我們並不完全意識到自己於其中所作所為的原因；那是一種雖不絕對堅決、但傾向於某種方式的行為舉止……「聆聽慣習」暗示的既非一種必然、亦非一種規則，而是一種聆聽某個焦點、期待某種情感經驗、被某種程式化姿態所感動、詮釋某種聲音的意義、以及對某個音樂場合情緒反映之（從未完整的）預期方式的一種傾向、意向。⁵²

聆聽者的素質、趨向、習性或傾向，日經月累地養成了聆聽者的聆聽慣習；聆聽慣習在聆聽過程中扮演關鍵性的角色，它深深影響聆聽者對音樂的詮釋與認知。換言之，透過聆聽行為所獲得的音樂認知，其實不但不是偶然、隨機、無意識的巧合，更是一連串有意識的意向發展之因果關係。聆聽者的態度亦非與生俱來的，它隨著各種諸如人、事、時、地、物等因素而一點一滴地孕育而成；它與聆聽者的個人成長背景有著密不可分、錯綜複雜的關係。我們若再次以緒論中的舉例來看，就能明白「你」在早晨開車時決定聽音樂，不聽什麼音樂或要聽什麼音樂的種種決定，皆因「你」個人的背景、傾向、與社會的關係等因素所逐步累積而成的慣習而定。換言之，建構在人類參與活動基礎之上的音樂（或「樂」——按照前述史摩爾對音樂的動態說法），其建構方式將隨著不同參與者的聆聽慣習而有所區別。反過來說，即使是同樣的音樂作品，不一樣的參與者因各自擁有不一樣的聆聽慣習，便會建構出不同的音樂。正如前述莫拉夫斯基所觀察的後現代藝術特質一樣，貝克爾亦認為音樂與活動是不可分割的；音樂鑲嵌在看似自然、無意識的人類慣習行為裡，實際上蘊藏著豐富的情感、經驗與文化。音樂的認知——假設一定要討論的話，也應該是從音樂體現於活動中的「鑲嵌性」(embeddedness)與「輪廓性」(adumbration)傾向來落實。⁵³

那麼，如何落實？誰去落實？貝克爾把焦點聚集在聆聽者身上，她主張能進入出神(trancing)、忘我(transcending)境界的「深層聆聽者」(deep listeners)——多半是情感豐沛、性靈精巧之人——對音樂的參與行為，是體現、成全、甚至重塑音樂的詮釋者。⁵⁴貝克爾並不否認，她所謂的「深層聆聽者」，在某種程度上，其透過感官與心靈去體驗音樂、發覺音樂的態度，其實近似宗教信仰者或靈修人士對音樂的參與行為。或許為了挑戰西方根深蒂固的音樂認知體系，貝克爾採用了諸多非西方或非主流音樂（如印度音樂、峇里島祭儀音樂、甘美朗音樂、斯里蘭卡儀式音樂等）的參與者為深層聆聽者的範例。不過，值得注意的是，貝克爾所強調的深層聆聽者，或許有與生俱來的敏銳耳朵，但對音樂的投入不是被動或消極，而是主動積極且能不斷自我再創(continual self-recreation)

的人。⁵⁵貝克爾認為，透過行動方能體驗認知，她說：「認知與行動是不可分割的」。⁵⁶深層聆聽者化經驗為傾向、認知為行動，其聆聽慣習源自他們對周遭生態——包括所處環境、社會、文化、歷史、宗教、信仰等——的體驗與認同，一點一滴、積沙成塔地凝聚而成。

聆聽慣習是一種有意向、情感、及思考力的活動方式，是聆聽者對音樂詮釋的主要繆思。既然形塑聆聽慣習的動力源自於生態，探索接近生態的途徑、理解生態發展的方式，便成為指引後現代聆聽方向的重要關鍵。

伍、生態途徑 (Ecological Approach)

進入二十一世紀的今天，後現代主義的效應——或借用莫拉夫斯基的措詞，所謂的「後現代症候群」(the postmodern syndrome)⁵⁷——並沒有減弱的跡象，但這並不意味著它在反動現代主義方面獲得成功。事實剛好相反。後現代主義在片面地挑戰現狀、打破藝術規則後，並未建構起足以對抗的新藝術理型 (Idea)，其無時無刻的反動態度及對自我缺點的認知，換個角度看，似乎也就是一種進化版的現代主義。⁵⁸即使被冠冕堂皇的包裝成「折衷主義」(eclecticism)或「多元論」(pluralism)，亦掩飾不了後現代症候群的症狀：模糊、籠統、混雜、膚淺等。面對如此趨勢，許多當代學者嘗試以語言學 (linguistics) 或符號學 (semiotics) 的途徑，來重新定義音樂。雖說這樣的途徑，主要也是建構在接收端的角度上，同樣也是考量到聆聽者對於聲音的辨認與解讀，但畢竟這類途徑多半還是仰賴於樂譜的內部成分與建構，仍舊側重在作品形式或內容的音樂認知上。這樣的途徑，對於認知音樂是一回事、實際參與音樂又是另一回事的後現代聆聽而言，其幫助是有限的。

一種不再以聲音、而以聆聽者為本的生態途徑，似乎為後現代聆聽的困境指引出一條方向。英國學者克拉爾克在《聆聽方式：感知音樂意義的生態途徑》(*Ways of Listening: An Ecological Approach to the Perception of Musical Meaning*) 一書中指出，透過理性分析或智性學習而得的認知，既未將音樂發生時的場域與活動（如同前述史摩爾所謂的「樂」）考慮進去，亦未將聆聽者的情感、經驗與文化背景（如同前述貝克爾的「聆聽慣習」）納入，因此常與聆聽者真正的感受不同，甚至產生巨大的矛盾。相反地，克拉爾克主張：以聆聽者參與音樂時所環繞的生態、聆聽者自身的條件、及聆聽者與生態之間的互動關係為途徑，從中推敲、反饋出聆聽者心中的音樂意義。但生態途徑涵蓋層面廣泛而複雜，為了避免陷入空談，克拉爾克指出聆聽音樂時所涉及的生態途徑含有三點具體要素：第一、感知與行動 (perception and action)；第二、適應力 (adaptation)；第三、感知學習 (perceptual learning)。⁵⁹

一、感知與行動

聆聽是人類感知世界的一種行動方式。在感知與行動之間，存在因人而異的涉及生理與心理的複雜過程。當我們聽見聲音，生理感官受到環境的刺激時（屬於音響學範疇）時，我們本能地會對那生理刺激產生心理上的識別反應：它是何種聲質或素材？是聲樂或器樂？男聲、女聲、或混聲？鋼琴、電吉他、或古箏？以人文的規訓（discipline）而言，這是屬於心理音響學的範疇。接著出現的是心理上的思考性辨認，即所謂的認知：它的狀態或型態如何？是大調或小調？歌劇或音樂劇？古典、搖滾、或民族風格？然後進入心理、社會、文化層面的判斷：它有何意義？藝術價值如何？有何社會功能？文化定位何在？到達此階段後，聆聽者便能將其感知訴諸行動：繼續聽、試著聽、或放棄不聽等。這個從感知到行動之間、涉及生理與心理的複雜過程（見圖2），往往因過於短暫、頻繁而被忽略，但它卻是影響聆聽者行動的關鍵。緒論中舉例的主角，聽到電台播放《心事誰人知》後立刻轉台，雖說是立刻，但從他聽到音樂至轉台這個動作之間，事實上已經獲得音樂感知，完成他對該音樂意義的解讀或詮釋，以至於做出轉台的動作。爾後主角的每個行動，皆是源自一段段他與每首音樂的關係與感知。因此，促成行動的音樂感知不是隨機偶發的，而是透過一個與生態互動的途徑，循序漸進累積而成。

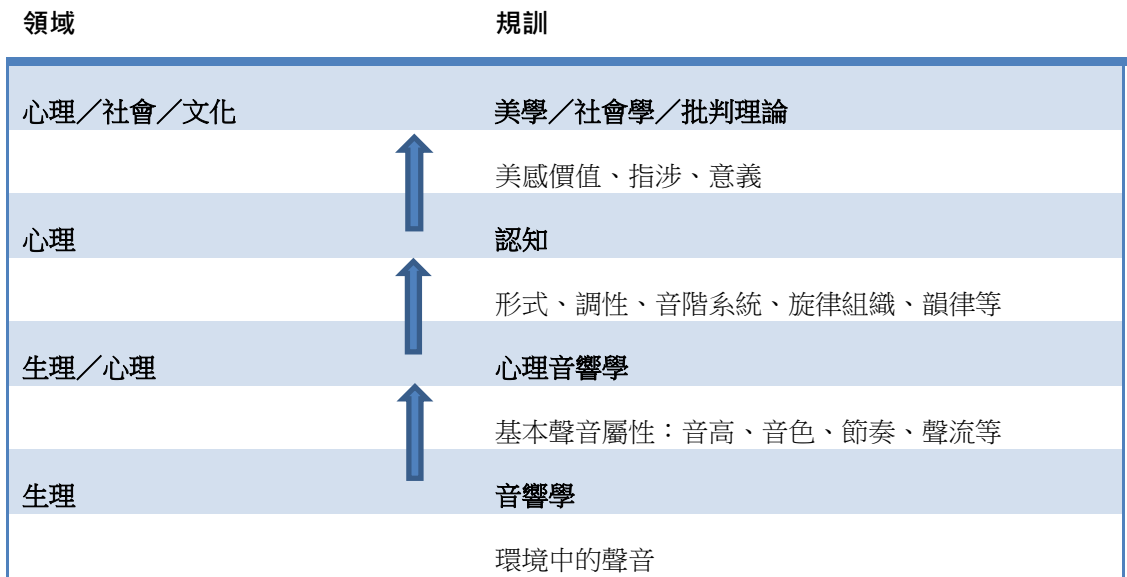


圖2 音樂感知形塑途徑示意圖⁶⁰

二、適應力

就像聆聽者的聆聽慣習一樣，聆聽者所處的音樂生態亦是有機、無時無刻在持續變化的。感知與行動之間的關係是相輔相成、彼此牽動的，感知促成行動的同時，行動亦影響感知；而此演進過程中的關鍵就在於適應力。根據克拉爾克，人對音樂的適應力是生物性的，就像長頸鹿的長脖子是為了吃到高處的樹葉、仙人掌長出針刺般的葉子以適應缺水的沙漠等，都是去適應環境的結果。天生的適應本能讓人在瞬息萬變的生態中去參與音樂，而能對於陌生或新的聲音有所感知與行動。不僅如此，生態也因人的參與而變化、演進——就像種子先發芽、長出小苗、樹葉後、再開花、結果，這一連串的有機發展都與適應環境息息相關，即使同樣的種子，若種在不同的環境，便會導致不一樣的結果。

人類自古以來便懂得善用身邊的素材、技術、與工具，主動發覺音樂的潛能，開拓音樂的領域；這樣的行動也是其適應力的展現。例如，木材和羊腸能製琴，蛇皮和鐵片可以做鼓，連廚房的鍋碗瓢盆、瓶瓶罐罐可以當打擊樂器；各種適應新樂器的演奏技巧、新聲音的感知便隨之孕育而生。進入今天科技掛帥的年代，電子樂器、混音器、合成器、iPod……等琳瑯滿目的科技產品，充斥於我們周遭的音樂生態，現代聆聽者時時刻刻都在適應各種推陳出新的刺激；現代聆聽者的感知與行動亦直接或間接地影響到音樂生態的發展。

三、感知學習

以傳統的認知態度而言，聆聽者的感知學習——對於環境的適應力、聲音屬性的辨別、音樂認知的建立等——主要是建構在對於音樂資訊的掌握與知識的累積上。但靜態的資訊與沉澱後而得的知識，或許是一項睿智的典範、一門深奧的哲理，但卻不見得能對聆聽者現場、即時的突發狀況有所幫助。譬如，當一個幼童首次接觸鋼琴時，最有利的感知學習不是給他一本鋼琴入門的書或一份介紹鋼琴家的節目單，而是讓他親自摸摸琴蓋、敲敲琴鍵、瞧瞧琴弦與琴槌的運作，或是現場觀察別人如何彈琴（看看那特別的姿態、聽聽那特別的聲音）等實際的活動。前者的作法並未將參與者的感知、行動、所處環境、及對環境的適應力等有機因素考慮進去，透過前者所得到的音樂（鋼琴）認知是制式而被動的；相反地，後者能顧及這些因素，並讓參與者從實際行動中體驗、學習，以得到他們自己真正對於該音樂（鋼琴）意義的理解或詮釋——這就是克拉爾克所主張的感知學習，它是有機而主動的。⁶¹

正如音樂的意義一般，感知學習既無標準答案，也沒有既定格式，它能反映聆聽行為與音樂環境之間的關係，也能助長彼此間的互動與融合。更重要的是：透過感官與知覺，進而內化至心理、精神層次的感知學習，鼓勵音樂聆聽者隨著個人的特質與意向，積極去發掘音樂發展過程中，所有環繞於其周遭的人／事／時／地／物等種種因素；它令聆聽者對於所處的音樂生態感到好奇，鼓勵

聆聽者透過尋找自己與音樂的關係，重新定義音樂的定義。

生態途徑提供聆聽者能對音樂的意義有不同的參與度及認知力，任何音樂參與者都能擁有對音樂的詮釋權。以此生態途徑所感知出來的音樂是有機、動態的，其內在精神與外在環境是互相映照而生的。

陸、結論

無論後現代主義是出現在現代主義之後的一股現代主義反動，或者其實就是進化版的現代主義，莫拉夫斯基所謂的「後現代症候群」無可否認地正充斥於當今社會中。在其強勢威力的影響下，藝術並未凋零，而是以更廣義而多元的面向，鑲嵌在各種社會活動與文化現象裡。除了藝術逐漸轉為傾向大眾媒體的類藝術或半藝術外，哲學亦被侵越成所有失敗哲學的倒影，而美學則被迫突變成批判式的評論或文宣式的報導。⁶²後現代藝術之發展，已無法僅從藝術的認知或美學的闡釋中獲得滿足；藝術實踐過程中所面臨的各種來自現實社會與文化的挑戰，亦成為探索的關鍵。

音樂作為文化的一種表達方式，無所倖免地感染了這股勢力。從上游的思想端至下游的應用端，音樂的發展不再是靜態而絕對的，在涉及感性與理性、主觀與客觀的實踐過程中，環環相扣的音樂循環生態與聆聽行為，扮演著密切而息息相關的互動關係。站在接收端的角度，音樂聆聽者雖然吸收了供給端，由作曲家創造、演奏家傳達出來的音樂表現，其參與的態度卻不是被動的接受者，而是積極的詮釋者，甚至是主動的創造者。而當音樂實踐活動中，作為主體的參與者，其扮演的角色、發展的過程、所處的生態等種種成就音樂的關鍵要素產生更迭、變化時，作為客體的音樂勢必需被重新理解，最顯而易見的是從名詞轉為動詞，從固定的普世價值轉為因主體而異的有機價值。

循莫拉夫斯基反思後現代主義的文脈可發現：當代音樂有趨向大眾文化、折衷主義、實用主義與享樂主義等後現代性的特質；對於聆聽者而言，此特質無法僅從傳統的音樂認知或美學意義中獲得驗證或認同，將音樂鑲嵌於內的種種社會活動與文化現象，成為一窺究竟的其他關鍵。不僅如此，介於聆聽者的認知與體驗之間的落差有擴大的現象，面對無法符合其需求與能力的音樂，或者審美結構與其不一致的音樂，聆聽者逐漸失去好奇心與耐心，其與音樂之間的隔牆因此愈築愈高、愈修愈厚。

根據史摩爾的「樂」觀點，聆聽音樂除了是美感活動外，更是人與外在種種關係的實踐與映照；猶如創作者與演奏者一般，聆聽者的主體角色是主動而積極的。依照貝克爾的「聆聽慣習」論述，聆聽者的習慣與性情並非偶然而隨機的，而是有意識的意向發展之因果；建構在人類參與活動基礎之上的音樂，其建構方式將隨著不同參與者的聆聽慣習而有所區別。克拉爾克的「生態途徑」理論則主張生態途徑提供聆聽者能對音樂的意義有不同的參與度及認知力，強調聆聽者擁有音樂詮釋權的正當性；探索通往音樂的生態途徑、理解經由生態途徑孕育而出的音樂，或許是後現代聆聽一條

可行的發展方向。

建構音樂意義的基石恐怕不在於音樂本身而已，聆聽者在從事音樂活動中所涉及的各個內外要素、揭露出的各種主客關係、形塑出的各類互動方式等，應該都被正視為關鍵所在。

音樂是一種文化，人不但活在文化中，同時也持續在改變文化、創造文化。

註釋

1. 作詞者：蔡振南，作曲者：蔡振南。
2. 作詞者：陳鎮川，作曲者：陳浩然。
3. 挪威作曲家葛利格 (Edvard Grieg, 1843-1907)《皮爾金組曲》中的一首。
4. 非指狹義的、僅與演奏有關的演繹詮釋，而是廣義的、包括音樂生態中供給端與接收端等各種不同立場的解讀詮釋；本文稍後將再針對「詮釋」做進一步的申論。
5. 「雅痞」(Yuppie)是指年輕、活躍於都會中的專業人士 (Young Urban Professional)，他們因自己的專業能力而擁有高收入，在食衣住行上能有超乎其年齡層的品味與消費習慣，而衍生出一股所謂的雅痞文化。
6. 「資深」一詞常有經驗豐富或歲數較年長等意義，此處以前者為主。
7. 「音樂」的概念在傳統態度上，多以供給端 (provider) 的立場為主，如作曲者、演奏者，多半忽略了接收端 (recipient) 如聆聽者、評論者的觀點。參考：陳慧珊，2013。
8. 「Subculture」除「非主流文化」外，亦有「次文化」、「亞文化」等稱法。
9. 尤指參與詮釋權上的多元性。參考：陳慧珊，2014。
10. 除了「詮釋權」，亦有「話語權」等說法。
11. 這正是包曼 (Philip V. Bohlman) 等學者所提倡的音樂多元本體論 (multiple ontologies of music) 的核心思想。參考：Cf. Bohlman, 1999, pp. 17-34.
12. 或有稱作「雜化」、「複雜化」等。
13. Cf. Cook and Everist, 1999, pp. v-xii.
14. 除了「詮釋學」，亦有「闡釋學」等說法。
15. Cf. Morawski, 1996, chap. 1.
16. Cf. Philip V. Bohlman, 1999, p. 19.
17. Becker, 2004.
18. Clarke, 2005.
19. 參考：陳慧珊，2008。
20. 陳慧珊，2008，頁24。

21. Lyotard, 1984, p. 79；引自楊洲松，2000，頁33。
22. Jencks, 1989, p. 65.
23. Jameson, 2001, p. 310.
24. 這種情形，似乎更常發生在所謂「新編」、「跨界」、「跨領域」、「跨文化」等一票打著與他者多元交流藉以超越自我的新口號，而游移於各界線之間模糊地帶的當代表演藝術作品中。
25. 莫拉夫斯基曾說：「對我而言，行為藝術的詮釋雖然有趣，卻不具說服力」（“For me, this interpretation of performance art is interesting but unconvincing”）。Cf. Morawski, 1996, p. 3.
26. “[R]ejection of all emancipatory and Utopian aspirations.” Ibid., p. 5.
27. 或稱「高（級）藝術」（high art），是相對於「低（級）藝術」（low art）的指涉。
28. “[P]alpable, even if not declared, conformity.” Ibid., p. 5.
29. 亦有稱為「理智主義」、「重智主義」，常與「理性主義」（rationalism）相提並論。
30. “[A] testing of the limits of aesthetic construction”. Albright, 2004, p. 11.
31. “[T]he denial of avant-garde faith in the development of art through the activity of the future-oriented elite.” Cf. Morawski, 1996, p. 5.
32. “[T]he ostentatious turn towards mass culture with its laws of the market.” Ibid., p. 5.
33. “[T]he return to figuration, narration and melody and in general to those components of the work of art that support close contact with the broadest public.” Ibid.
34. “[T]he eclecticism, quotation of old styles of art or masterpieces in order to produce pastiches or playful juxtapositions of them.” Ibid.
35. “[T]he use of parody – not as a method of self-ridicule or criticism, but merely in order to indicate that the world of culture abounds with used signs and any presence of authentic novelty or originality will be a mystification.” Ibid.
36. “[H]edonism consisting in the unpretentious pleasure of producing something which, according to the institutional rules, is still treated as a work of art and at the same time affording short-term joy and relaxation on the part of the recipient.” Ibid.
37. Ibid., p. 12.
38. 由此可知，對於音樂現代性與後現代性異同之探究，除了藝術理論與美學外，必須將文化理論與社會學也納入。
39. 如歷史音樂學、民族音樂學等傳統音樂學的研究方法。
40. “For performance does not exist in order to present musical works, but rather, musical works exist in order to give performers something to perform.” Small, 1998, p. 8.

41. 史摩爾以動詞的角度來解讀「music」，而他所謂的「musicking」，似與中國美學中的「樂」之意義相似。
42. “To music is to take part, in any capacity, in a musical performance, whether by performing, by listening, by rehearsing or practicing, by providing material for performance (what is called composing), or by dancing. We might at times even extend its meaning to what the person is doing who takes the tickets at the door or the hefty men who shift the piano and the drums or the roadies who set up the instruments and carry out the sound checks or the cleaners who clean up after everyone else has gone. They, too, are all contributing to the nature of the event that is a musical performance.” Small, 1998, p. 9.
43. Ibid., p. 10.
44. Ibid., p. 9.
45. 故這派學說不自稱為「音樂社會學」。Cf. Small, 1998, p. 8.
46. 我國高等學府所開辦的「音樂系」幾乎都侷限在以西洋古典音樂為主的教育科目，可說就是把音樂的認知（或說誤解）直接應用於生活中的例子。
47. “There is no such thing as music. Music is not a thing at all but an activity, something that people do.” Small, 1998, p. 2.
48. Cf. Becker, 2004, pp. 1-7.
49. 嚴格來說，中文裡並無直接對應的詞彙。
50. “The structures constitutive of a particular type of environment produce habitus, systems of durable, transposable dispositions” Bourdieu, 1977, p. 72.
51. “It expresses first the result of an organizing action, with a meaning close to that of words such as structure; it also designates a way of being, a habitual state (especially of the body) and, in particular, a predisposition, tendency, propensity, or inclination.” Bourdieu, 1977, p. 214, f.1.
52. “Habitus is an embodied pattern of action and reaction, in which we are not fully conscious of why we do what we do; not totally determined, but a tendency to behave in a certain way... A ‘habitus of listening’ suggests, not a necessity nor a rule, but an inclination, a disposition to listen with a particular kind of focus, to expect to experience particular kinds of emotion, to move with certain stylized gestures, and to interpret the meaning of the sounds and one’s emotional responses to the musical event in somewhat (never totally) predictable ways.” Becker, 2004, p. 71.
53. Cf. Bohlman, 1999, pp. 17-19.
54. Becker, 2004, p. 45.

55. Ibid., p. 129.
56. Ibid.
57. Morawski, 1996, p. 81.
58. Cf. Ibid., p. 99.
59. Clarke, 2005, p. 19.
60. Cf. Ibid., p. 13.
61. Ibid., pp. 22-24.
62. Morawski, 1996, p. 97.

參考文獻

外文書目

- Albright, D. (2004). *Modernism and Music: An Anthology of Sources*. University of Chicago Press.
- Alpers, P., ed. (1987). *What is Music? An Introduction to the Philosophy of Music*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- Becker, J. (2004). *Deep Listeners: Music, Emotion, and Trancing*. Indiana: Indiana University Press.
- Bohlman, P. V. (1999). Ontologies of Music. In *Rethinking Music*, edited by N. Cook and M. Everist, pp. 17-34. Oxford and New York: Oxford University Press.
- Bolt, B. (2004). *Art Beyond Representation: The Performative Power of the Image*. London and New York: I.B. Tauris.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice*, trans. Richard Nice. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chen, H-S. (2009). *Changing Tendency of Western Music Tradition in Taiwan*. In *Fontes Artis Musicae. USA: A-R Editions*, 56/3:287-298.
- Chomsky, N. (1972). *Language and Mind*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Clarke, E. F. (2005). *Ways of Listening: An Ecological Approach to the Perception of Musical Meaning*. Oxford: Oxford University Press.
- Cook, N. & Everist, M., eds. (1999). *Rethinking Music*. Oxford and New York: Oxford University Press.
- Cook, N. (1990). *Music, Imagination, and Culture*. Oxford: Clarendon Press.
- Cook, N. (1999). Analysing Performance and Performing Analysis. In *Rethinking Music*, edited by N. Cook and M. Everist, pp. 239-261. Oxford and New York: Oxford University

- Dell'Antonio, A., ed. (2004). *Beyond Structural Listening? Postmodern Modes of Hearing*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.,
- Griffiths, P. (1995). *Modern Music and After: Directions since 1945*. Oxford: Oxford University Press.
- Ingarden, R. S. (1986). *The Work of Music and the Problem of Its Identity*, A. Czerniawski trans. London: Macmillan Press.
- Jameson, Fredric. (2001). *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jencks, Charles. (1989). *What is Post-Modernism?* London: Academy Editions; New York: St. Martin's Press.
- Liotard, J.-F. (1984). *The Postmodern Condition: a Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Morawski, S. (1996). *The Troubles with Postmodernism*. London: Routledge.
- Scott, D. B., ed. (2000). *Music, Culture, and Society*. Oxford: Oxford University Press.
- Small, C. (1998). *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. Hanover: University Press of New England.
- Stravinsky, I. (1970). *Poetics of Music*. Cambridge, Massachusetts and London: Harvard University Press.
- Subotnik, R. R. (1996). *Deconstructive Variations: Music and Reason in Western Society*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Subotnik, R. R. (1987). The Challenge of Contemporary Music. In *What is Music? An Introduction to the Philosophy of Music*, edited by P. Alperson, pp. 359-396. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- Weinberger, Norman M., and Thomas M. McKenna. (1988). Sensitivity of Single Neurons in Auditory Cortex to Contour: Toward a Neurophysiology of Music Perception. In *Music Perception* 5 (4): 355-89.
- Whittall, A. (1999). *Music Composition in the Twentieth Century*. Oxford & New York: Oxford University Press.

中文書目

- 丹托 (Arthur C. Danto)。(2005)。*《在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬》(After the End of Art: contemporary art and the pale of history)*，林雅琪、鄭惠雯譯。臺北：麥田出版社。

- 王岳川。(1992)。《後現代主義文化研究》。北京：北大出版社。
- 郭貞。(1993)。〈消費者文化與後現代主義的解析〉。《廣告學研究》，第1期，頁211-215。
- 陳暘。(2004)。〈詹姆遜關於後現代理論的探析及其意義〉。《武漢大學學報》。第57卷，第6期，頁765-770。
- 陳瑞文。(2004)。《阿多諾美學論——評論、模擬與非同一性》。左岸文化出版社。
- 陳慧珊。(2007)。〈跨文化美學的音樂詮釋——以臺灣當代作曲家之藝術觀為例〉。《藝術學報》，第81期，頁211-226。
- 陳慧珊。(2008)。〈我泥中有你，你泥中有我——論「現代主義」與「後現代主義」在當代音樂中的邂逅與發酵〉。《關渡音樂學刊》，第8期，頁17-32。
- 陳慧珊。(2011)。〈臺灣公立樂團跨界展演初探——以臺北市立國樂團、國家交響樂團為例〉。《關渡音樂學刊》，第15期，頁135-166。
- 陳慧珊。(2012)。《現代音樂美學新論》(第二版)。臺北：美樂出版社。
- 陳慧珊。(2013)。〈臺灣私立樂團跨界展演初探——以采風樂坊、朱宗慶打擊樂團為例〉。《跨界對談》，第8期，頁9-50。
- 陳慧珊。(2014)。〈反思「跨界音樂」：從音樂多元本體觀論當代音樂之跨界〉。《音樂研究》，第21期，頁23-51。
- 楊大春。(2000)。《後結構主義》。臺北：揚智。
- 楊洲松。(2000)。《後現代知識論與教育》。臺北：師大書苑。

The Challenges and Directions of Listening in the Postmodern Era: Habitus of Listening, Ecological Approach, and Interpretation of Music

Hui-Shan Chen

Abstract

The experiences of participants and the theories of theorists of the contemporary music which developed within the atmosphere of postmodern era are often different. The doing and knowing are two matters that not necessarily related. For listeners on the side of recipient, the gap of the difference is particularly apparent. During the process of appreciating, which involved sense and sensibility, subjectivity and objectivity, the musical cyclical ecology and listening are closely linked to each other. What are their roles in it? What is the relationship between them and the habitus of listening? How does this affect listener's interpretation of music?

According to Stefan Morawski, there is not any sign showing that the development of contemporary art is slowing down or disappearing in the postmodern era. On the contrast, it is widely embedded in all kinds of related activities or phenomena and developing continuously. The core of the development of postmodern art, is not based on the elaboration of aesthetic definition, but on the challenges from social and cultural reality during its practicing.

Following Morawski's critical contextual thinking of postmodernism, this article, firstly, clarifies the characteristic of postmodernity, then points out the possible troubles and challenges that a listeners might face, and finally, through views of Christopher Small's 'musicking', Judith Becker's 'habitus of listening', and Eric F. Clarke's ecological approach, discuss the roles of listening in the fulfillment of music, analyzes the interactional relationship between listeners and musical ecology, and examines the decorum of so-called 'interpretation of music'.

Keywords: Postmodern, Musicking, Habitus of Listening, Ecological Approach, Interpretation of Music.

Associate Professor, Master Program in Performing Arts, Department of Drama, National Taiwan University of Arts.

苗栗縣拓展桐花祭活動作法之研究 — 創新理論之應用

吳博滿、陳偉之

摘要

桐花祭為客家 12 大活動之一，亦為政府極力發展的重要文創產業。自 2002 年推展至今，雖然成果豐碩，卻也存在一些亟需解決的問題。本文首先說明桐花祭活動的現況與問題，接著應用 Schumpeter (1934) 的創新論與 Den Hertog (2000) 的服務創新理論設計問題，深度訪問 9 位產、官、學界專家，探詢其對如何運用縣市文化單位或藝文中心以拓展桐花祭活動的看法。實證結果如下：一、發展桐花祭為國際重要節慶活動，並擴展其在文化、環保意識與經濟上的貢獻。二、增加主軸活動文化強度與延續性，且提升活動內容與產品的創意性。三、提升民眾體驗活動感受的氛圍，並增進節慶活動的功能。四、善用該活動的時間優勢，創造更佳的績效。五、重視桐花祭商品的經濟效益與蘊含的客家文化。

關鍵字：桐花祭、創新論、服務創新、深度訪談

壹、前言

行政院為因應全球金融風暴所造成的經濟困境，於 2009 年提出發展六大新興產業政策，將文化創意產業列入其中，同年並通過「創意臺灣－文化創意產業發展方案」。基本上，文化創意產業係以「環境整備」及「旗艦產業」兩大策略作為推動重點，藉由「環境整備」各項專案的執行，建置產業共通性的良好發展環境，讓其得以成長茁壯，並帶動其他產業發展。根據 2010 年 2 月通過的「文化創意產業發展法」，縣市政府為發展文化創意產業的地方主管機關，為期能協助推動文化創意產業，各縣市政府及其文化機構即扮演著重要的角色。換言之，如何進一步活化地方政府在文化策略制定與文化機構營運的效能，將有助於加速文化創意產業的發展績效。

為能強化各縣市政府文化機構的劇場營運管理，行政院於 2010 年訂定「活化縣市文化中心劇場營運計畫補助作業要點」，補助各縣市文化機構培育專業人才、採購表演節目、行銷推廣、設備維護與管理等費用。此外，為加強輔導與督導等考核作為，文化部亦得辦理計畫之執行考核，請各受補助單位針對計畫執行情形與成果進行報告，以了解實際的執行情形，必要時，並得不定時派員進行實地輔導、考核。因此，為了協助文化創意產業發展，且讓民眾能擁有更富足的文化生活，如何增進民眾與機構參與縣市文化機構所舉辦的活動，是一個相當重要的課題。

文化創意產業在二十一世紀開始蓬勃發展，各國政府將文化產業加入創新元素，以帶動地方經濟的發展。我國的客家桐花祭即是在此時空背景下產生的節慶活動。客家委員會欲透過該活動實現「深耕文化、振興產業、帶動觀光、活化客庄」的行銷目的。基本上，桐花祭活動整合桐花林、人力、文化及產業等資源，客委會以經費補助方式，藉由中央籌劃、企業加盟、地方執行與社區營造的政策網絡合作模式，完成桐花祭的政策目標。由於苗栗縣是桐花祭活動資源的最大提供者，故本文即以苗栗縣為研究對象，期盼藉此研究成果得以提升桐花祭活動的績效。

自 2002 年開辦桐花祭活動以來，其推動成效廣受社會大眾肯定，包括：加深民眾對客家特殊環境及人文資源的認知、顯著地提升桐花祭旅遊人數、促進當地產業經濟發展等（吳信慧，2009）。然而，該活動在單一主題的延展下，卻也存在一些問題，包括：活動偏向於在地化的內聚型態，無法將其推升為國際節慶活動，進而創造更高的經濟價值；主軸活動欠缺建構文化強度與延續性的力道，且活動內容的創意性亦顯不足；活動節慶性的濃度不足，導致造成民眾親身體驗活動而產生的感受氛圍度不高，無法增進節慶活動的功能；未能掌握辦理節慶活動時間優勢與統整能量，導致活動開創不足；著重在桐花商品的經濟效益，未將商品注入客家的深層文化（詳見第二節的分析）。因此，如何應用創新理論及縣市文化機構場所與設施，藉以創造另一波桐花祭活動的文化風潮，是值得研究的主題。

文獻上出現一些有關提升組織營運績效的理論，其中 Schumpeter (1934) 的創新論 (innovation theory) 受到相當多的重視。該理論認為企業提升利潤或績效的方法，包括：開發新產品、研發新

的生產技術、開發新的市場、投入新的生產原料，以及創設新的生產組織。Kenny (1986) 認為深入了解 Schumpeter 的創新論內含，有助於制定有利於提升企業家精神的公共政策；Bughin and Jacques (1994) 證實管理效率、研發效率及部門間的整合與企業的創新潛能有關。至於服務業的創新理論，以 Den Hertog (2000) 最具代表性，其創新架構包含四個構面：新的服務概念、新的客戶介面、新的服務傳遞系統及技術選項。Rungtusanatham and Forza (2005) 認為企業在思考如何提供服務創新時，可應用現有的技術導入創新科技，以提供組織內的流程面創新、產品面創新與市場面創新等。換言之，服務創新模式必須由組織經營與定位的立場，規劃與提出創新服務，而影響服務創新的因素則包括：過程中的資源配合與利用、網絡間的整合等。

綜合上述，創新論或服務創新論均可增進地方政府及其文化機構提升營運績效，並據以擬定強化桐花祭活動質與量的策略。由於多數文獻將創新理論應用在營利的製造業或服務業上，甚少應運於非營利的地方政府相關機構與地方節慶活動上，尤其是肩負發展當地文化創意產業與改善民眾文化素養及生活美學的地方文化機構。因此，本文的研究構思即在於應用 Schumpeter 的創新論及 Den Hertog (2000) 的服務創新模式，提出結合地方政府及其文化單位拓展桐花祭活動的方法，以創造兩者更高的績效，並促進客家文化的活絡發展。本文所採用的研究方法以文獻回顧為主，並輔以專家學者深度訪談，以使研究成果兼具學理與實務的面向。

根據本文所提出的作法，期望為苗栗縣桐花祭活動的拓展，達成下列四項研究目的：

- (一) 檢視桐花祭活動的疲態因素，進而從中尋求解決之道。
- (二) 由地方政府、中央政府及國際化的觀點，揭示桐花祭活動須具備的發展利基，使其成為各界樂於參與的文化觀光資產。
- (三) 應用苗栗縣政府文化局或藝文中心的設備資源，以擴展桐花祭活動的效能，繁榮地方經濟與深化客家文化。¹
- (四) 應用創新理論，提供相關的作法，以拓展桐花祭活動。

本文後續內容如下：第貳節為桐花祭活動概述與現存問題之探討。第參節為相關文獻的回顧，包括：桐花祭、Schumpeter 的創新理論及 Den Hertog (2000) 的服務創新理論等，作為本文設計題項以拓展桐花祭活動作法之參考。第肆節介紹本文所採用的深度訪談研究方法，包括：訪談對象篩選與訪談綱要、題項設計。題項設計以創新理論與服務創新理論為基礎，用以探詢受訪者對於解決桐花祭活動所存在問題之看法。第伍節陳述研究結果。最後為結論與建議。

貳、桐花祭活動概述與現存問題

一、桐花祭活動的緣起與現況

桐花樹是客家人早年的重要經濟作物之一，樹幹用於製成家具，果實則用於榨油、製作木屐與火柴棒，並提煉防水塗料。每年四、五月份左右，在臺三省道沿線的銅鑼、三義、南庄、公館等鄉鎮，白色的桐花滿山綻放，風吹起後，一陣雪白桐花飄落猶如下雪般，形成俗稱的「五月雪」。客委會以客家族群早期在山林間賴以維生的香茅油、樟腦、蕃薯、茶等向土地、山神、天神祝禱祭告，一則表示對山林大地的感激與崇敬，另一則提醒依偎山林而居的客家子弟再造鄉土與人文的祭景。因此，於2002年起，每年四、五月間舉行的桐花祭，除了邀請民眾賞花、遊客家庄外，並於開幕活動期間以簡單祭儀精誠致意，以蘊涵客家文化傳統、肅穆、虔誠、祈福的精神（陳定銘，2006）。²

近幾年來桐花祭已成為客家人的年度盛會，它提供國人一處生態旅遊與認識客家文化的時空場域，不僅增加客家族群的能見度，也帶動客家庄的產業發展，提升客家農民的經濟收入。舉辦桐花祭活動在於達到客委會揭示的「深耕文化、振興產業、帶動觀光、活化客庄」之目的（王雯君、張維安，2004）。在作法上，由客委會結合各縣市地方政府文化機構與民間團體的力量共同主辦，以感恩惜福的心情邀請民眾蒞臨繽紛錯落的桐花樹下，感受客家人對家鄉與土地的生活經驗。希望透過桐花祭典活動，能如同日本櫻花祭的文化品牌，吸引國內外遊客齊享客家的美麗與純淨。14年的桐花祭活動成果，尚能維繫穩定成長的參觀人潮，顯示只要掌握進步的理念思維，加上創意新穎的行銷方式，仍可讓這種結合自然景觀與地方人文的文化觀光產業再獲生機。

客委會歷年所舉辦的桐花祭活動內容，大多數集中於山歌音樂會、音樂比賽、詩詞讚頌、兒童劇、童謠、客家流行音樂演唱會、管樂、國樂演奏、舞蹈與民族舞蹈表演等，與過往客家傳統的祭典活動（例如：義民節殺豬公）迥然不同。這種加入創意性與多元性的桐花祭活動，的確吸引不少民眾前往共襄盛舉，且吸納更多非客家族群投射的文化認同。桐花祭活動約略展現六大特色：客家文化紮根與文化造鎮、文化創意產業升級與行銷、藝術造點、異業結盟、打開國際市場，以及景點打造，帶動地方觀光發展。以2006年桐花祭為例，陳定銘（2006）估算可帶動超過500萬人潮，超過50億的產值，並積極導向國際行銷宣傳，讓更多國際人士瞭解臺灣客家之美。客委會的報告亦顯示，2010年桐花祭活動的遊客超過648萬人次、活動滿意度逾97%，且活動週邊商家總營業額高達231億元，顯示桐花祭活動對地方經濟發展已經產生不錯的效果。

二、當前桐花祭活動存在的問題

(一) 活動偏屬於在地化的內聚樣態而國際化量能尚顯不足

客委會辦理的桐花祭活動主要集中於山歌音樂會、音樂比賽、詩詞讚頌、兒童劇、客家流行音樂演唱會、管弦樂、國樂演奏與(民族)舞蹈等項目，歷年來所邀請的表演者，幾乎全為國內的個人或表演團體，並未能配合政府推廣的國際觀光旅遊政策，拓展為國際的節慶活動，以進一步創造更高的經濟價值。未來若要吸引國際觀光人士參與桐花祭，必須具備獨特的誘因，例如：以維護生態環境或享受自然生態為主軸，邀請國際各方共襄盛舉。此外，以桐花為主題的商品，並未以國際化的表達方式，試圖將商品推展至國外。例如：「桐花落」雖將傳統手染及圖像轉印技法應用於鋁合金上，並透過多層次染色的手法將桐花的元素利用紋飾的方式烙印在盤中，宛若桐花季時，點點桐花飄落在盤中的優美，並呈現客家常民文化的美，但卻未見代表臺灣的標誌徽章或字樣。

(二) 桐花祭主軸活動與創發有限而使文化強度與延續性漸呈疲態

2011 年客委會共安排有 22 場次中、大型藝文演出，其中 4 場次的主場活動；2012 年安排有 20 場次中、大型藝文展演活動，其中只 1 場次主場活動；至 2013 年，客委會僅支持 20 場次中、大型藝文演出，以及主軸活動僅有 2 場次。該兩場活動時間各約 2 小時，其後所有展演場次則均散布於各地，並未有銜接性的活動與演出，以延續桐花祭的意涵。至於桐花祭的活動內容，除先前已歸納的展演活動（包括：山歌音樂會、音樂比賽、詩詞讚頌、兒童劇、客家流行音樂演唱會、管弦樂、國樂演奏、民族舞蹈表演等）外，美食品嚐佔大多數，縱使能把客家美食特色發揚光大，仍缺乏一些創意的概念與想法。雖然客委會已自 2007 年起不再補助客家美食免費品嚐的活動，並將經費挹注於更需要的展演活動上，卻難以窺見引入足堪活動永續發展的新意與作法。³ 受限於資料完整性限制，列舉客家委員會 2011 至 2013 年度辦理的全國性桐花祭表演活動內容如《附表 1》的統計資料。

(三) 民眾親身體驗活動而產生的感受文化氛圍度不高，無法增進節慶活動的功能

游瑛妙 (1999) 指出辦理節慶活動所引發的正面效益，將廣泛包括：增加當地的觀光收益、促進社區發展、聯絡人們感情與提供休閒機會等。新節慶不僅純然帶來熱鬧的觀光人潮而已，更重要的是在活動期間，更可為當地帶來若干的周邊利益。此因在節慶活動及其過程之中，不但可為地方產業帶來振興的嶄新契機，並且還將落實文化扎根的植株效能，雙雙帶動地方呈現自我發展特色與再興繁華；然而，遊客如何透過參與體驗節慶活動而滿足其價值追求的過程與內涵，誠乃舉辦節慶活動最需要關注之處。

Bryman (2004) 認為一項成功的節慶活動應包含四大元素：(1) 主題化 (theming)：利用故事的包裝營造出想像的空間，例如：童話故事、歷史古蹟與異國情調；(2) 複合消費 (hybrid consumption)：將不同的消費項目進行結合，例如：住宿、餐廳、購物等，構成一種複合式的消費體驗；(3) 商品化 (merchandising)：利用圖文聯想將主題活動的參與經驗延伸到日常具有主題元素的商品消費上，例如：馬克杯、玩偶等；(4) 表演勞務 (performative labour)：讓接觸遊客的服務工作變成一種表演，以展現主題節慶活動的情境與氣氛，例如：讓服務人員身著卡通服裝、雇用專業人士表演小丑、變魔術來娛樂遊客等。而攸關表演勞務的轉化應用，即強化展現主題節慶活動的情境與氣氛。

客委會歷年來辦理的桐花祭活動，大多數讓參與民眾站在純粹欣賞的立場。事實上，節慶活動若要同步帶動地方產業，必須讓活動深入民間並與地方緊密結合。根據黃淑琴等 (2010) 發現節慶活動係以參與者親身體驗所產生的感受氛圍最為重要。Pine II and Gilmore (1998) 認為此種體驗係指：當人體達到情緒、體力、智力，甚且精神的某一水平時，在其意識中所產生的感覺。體驗包括各種遊憩活動、參觀感覺、新奇、幻想、美學享受及情緒反應。此外，滿足感、值回票價、踏實感及自在感，都是參與者體驗節慶活動所獲得的最終價值。

(四) 未能善加利用節慶活動的時間優勢創造更高的績效

根據吳鄭重、王伯仁 (2011) 的調查顯示，以臺灣節慶活動的時間分布而言，十月份最多 (71 個，16%)、十一月份次之 (57 個，13%)、八月份再次之 (53 個，12%)；最少者是在三月份 (16 個，3.7%)、二月份與六月份 (各 17 個，3.9%)。桐花祭活動辦理時間集中於四月份與五月份 (27 個，6.2%)，是國內辦理節慶活動較少的月份，在吸引民眾參與活動上具有不錯的機會。然而，目前桐花祭活動主要委由一般的民間企劃公司或公關公司承包，主要承攬項目，包括：節慶活動內容規劃、場地設計與布置、系列活動意象的塑造、媒體操作、公共關係等。實際上，由民間業者、機構與地方政府自發性加入規化活動的成分尚低，有待進一步改善。

(五) 著重在桐花商品的經濟效益，未將商品注入客家深層文化

對於任何一個節慶活動而言，要永續發展必須讓文化的元素深植於活動中。雖然桐花祭商品業者會彼此交流、共同行銷桐花商品，多數卻只在商品畫上桐花圖騰，或是和桐花沾上邊者即稱為桐花商品。尤有甚者，除了客家桐花商品外，不免亦摻雜外地、甚至大陸的商品，卻只將既有商品掛上桐花圖案而已。其次，業者之間相互辦理客家文化宣導與解說的活動並不多，所創造出的客家桐花文化價值有限。換言之，整個以桐花為主軸的商品，並未以桐花的深層文化面向，作為設計文創商品的思考主軸；是以，此種應景而生的節慶商品，能否將桐花提升為代表客家的表象文化、並強化商品文化化的論述與作為，誠乃值得深思的重要課題。此外，涉及整體生態環境保育平衡、活動

動線與交通堵塞的壓力，則是另一項亟需解決的問題。

參、文獻探討

一、桐花祭相關文獻

本節將回顧相關的文獻，作為本文設計專家深度訪談提綱與建議採行的相關措施，以拓展桐花祭活動的基礎。這些內容包括：桐花祭活動、Schumpeter 創新理論及Den Hertog 服務創新理論等。文獻上對於桐花祭活動的探討包括：桐花祭活動的由來、行銷、績效評估及活動展望。甚少有文獻探討如何運用當地文化單位，以提升民眾對於桐花祭活動的參與、延續桐花祭的文化與經濟效益，以及縣市政府文化單位的利用率等利益。有關桐花祭相關的文獻彙整如表1：

表1 桐花祭相關文獻

作者	年份	主要結論與主張
葉欣偉	2005	探討遊客對農業節慶活動的效益認知情況。結果顯示：享受桐花祭活動田野自然風光景色、解除工作及緊張的生活壓力、與家人一同增進同樂感情、享受桐花祭活動熱鬧氣氛等四項為遊客較重視的遊憩體驗。
林綉芬	2006	遊客遊憩動機最主要為為賞花而來、利用放假，好好玩樂一下、為了親近大自然使心情放鬆等三項；而遊憩期望與遊憩滿意度之關係，「餐飲與服務品質」的遊憩期望因素與心理體驗、餐飲與服務品質等滿意度因素呈現正相關。
蔡孟尚	2007	1.兼具客家文化、地方產業、觀光導覽等多元目標的桐花祭，頗獲媒體與民眾的關注，且是相當成功活動。2.文化工作者認為僅有大拜拜式的熱鬧活動，無法讓客家文化真正生根；觀光產業界希望能擴大層面進行異業結盟或跨縣市的旅遊結盟，讓桐花祭更能滿足遊客需求。
吳信慧	2009	1.部分觀光人潮過多地區，可參酌大型活動辦理經驗規劃較遠距停車場，並作區域性資源整合提升遊客旅遊多元性及停留時間；2.加強當地人文與地理環境資源的特色推廣與基礎設施建設，有助於延長桐花祭效益，達成發展客家文化產業經濟的長期綜效；3.透過桐花祭活動認識客庄與深化客家文化認同。
邱秀宇	2009	桐花祭活動的政策建議：1.擴展行銷策略的廣度與深度；2.階段性角色轉換；3.顧客需求的配套措施；4.人才培育與新血注入；5.區域性整合

模式；6.尋求國際藝術節模式；7.桐花經驗的傳承等，俾供決策當局調整桐花祭活動或各項客家節慶活動行銷策略之參考。

譚麗君	2011	1.桐花祭遊客遊憩體驗、滿意度均屬於「滿意」程度。2. 年齡、職業、每月薪資、居住地對於遊憩體驗與滿意度有顯著的差異效果。3.遊憩體驗與滿意度間有顯著相關，其中又以社會體驗與整體滿意度相關性最高。
朱淳好	2012	桐花祭富有深刻文化意涵且持續平穩的發展當中。相較鄰近的日本，其特殊的社經發展歷程與豐富的歷史文化，造就出一番獨特的文化底蘊，尤其是與日本櫻花祭，仍是當前臺灣望其項背的目標。

二、創新理論相關文獻

Tidd et al. (2001) 認為創新是指企業對其所提供的產品、服務及方法進行重新設計或改良，使企業得以生存或成長的程序。Betz (2003) 認為創新是將新的產品、製程或服務導入市場，並將創新依不同技術的應用區分為產品、製程及服務等三種創新型式。換言之，企業可經由產品創新、製程創新與服務創新以創造競爭優勢。至於創新的分類之相關文獻彙整如表2所示：

表2 創新分類相關文獻

作者	年份	主要結論與主張
Knight	1967	將創新區分為產品 (或服務)、生產製程、組織結構，以及人員等四種類型。
Gobeli and Brown	1987	由生產技術變化程度及增加消費者利益將創新區分為漸進式創新、突破式創新、技術性創新及運用性創新等四種。
Gallouj	2002	除了採用新技術或生產新產品外，改變企業的管理行為亦可能產生創新。
蔡翠旭、林育安	2011	企業在每一個經營階段需要在管理、產品、技術或服務有所創新，方能因應顧客多變的需求，而企業亦得以永續經營，並從中獲取利潤。

綜合上述，技術創新包含：產品、設備、製造流程及服務；管理創新則包含：組織在規劃、用人、領導、控制、管理流程及服務等方面的創新。

有關Schumpeter 創新理論的內容及其相關文獻則整理於表3中。

表3 Schumpeter (1934) 創新理論相關文獻

作者	年份	主要結論與主張
Schumpeter	1934	提出創新理論，指出經濟成長的核心是創新，而創新的推手是企業家。五種創新的形式，分別為：新產品、新生產方法、開發新市場、取得新生產原料，以及創設新的生產組織型態。
Bughin and Jacques	1994	以比利時生物科技、化學、電子、通訊資訊等高科技產業為對象，發現管理效率、市場佔有率、部門間整合、研發效率、智財保護與創新績效的成功有顯著相關。
李佳蓉	1996	探討國內創新活動對市場結構的影響，結果指出：藥品與化學產業所從事的創新活動之風險小、成本低，故競爭力的小廠有能力從事創新活動而奪取大廠的市場份額。在創新活動較具風險與成本較高的產業中，創新的供給者經常必須投入較多的人員、資金以進行研發工作，甚且須取得專利權，故較有利於大廠。
Rothaermel	2000	生物科技醫藥產業與傳統製藥業共存共榮現象與Schumpeter的創造性毀滅相違背，作者並根據 Porter (1985) 的價值鏈活動觀念，修正Schumpeter的理論而提出互補性創新的論點。

由上述文獻可知，儘管Schumpeter 所提出創造性毀滅與創造性累積的創新活動類型，屬於產業創新層級，而公司規模與公司年資是創新活動的表徵，無法完整區別創造性毀滅與創造性累積。但其主張的五種創新的形式，仍可做為提升民眾參與地方政府及其文化單位辦理活動需採行政策的思考方向之參考。

事實上，地方政府及其文化單位的營運較偏向服務的屬性，故攸關提升民眾參與桐花祭的方法，除了參考Schumpeter 的創新理論之外，必須再輔以服務創新理論所衍生的作法。至於服務創新的文獻，亦擇要摘錄於表4中。

表4 服務創新相關文獻

作者	年份	主要結論與主張
Knigh	1967	服務創新是指新產品或新服務的生產或銷售。
Den Hertog	2000	提出四個服務創新面向，包括：新概念服務、新客戶服務、新服務遞送系統及技術系統。
Gallouj	2002	服務創新是指消費者取得與原來認知不同型的服務，將組織提供與消費者以往消費經驗不同的服務，即達到服務創新。
Tidd and Hull	2003	服務創新是以新穎的、不同以往的服務概念或者服務傳遞過程透過新穎的或者改善解決問題的方法傳遞附加價值給顧客。
Kivisaari et al.	2004	指出歐盟所定義服務系統的創新模式，包含技術與產品創新、服務創新、網絡價值的機制、組織創新、顧客介面與服務傳送系統創新等六個構面。
Rungtusanatham and Forza	2005	認為企業在思考如何提供服務創新時，可應用現有的科技導入創新科技，以提供組織內的流程、產品及市場等層面之創新。
蔡文甲、羅正英	2011	服務創新為企業未來的活路；建立以消費者需求為主的創新企業；有系統地運用當前 IT 科技於服務上。

綜合上述，地方政府及其文化單位的服務創新模式，必須從組織經營與定位的角度，以規劃與提出創新服務；至於影響服務創新的因素，則主要包括：過程中的資源配合與利用、網絡間的整合與附加價值等。

Den Hertog 提出四個服務創新構面，可作為本文擬訂提升民眾參與縣市政府文化單位或藝文中心辦理活動方法之參考依據。茲說明其內容如下：

1. 新的服務概念：服務創新的方式，部分屬於顯而易見的（例如：物流運送），部分則是抽象的或一種感覺與特別的約定（例如：構想問題的解決方式）。服務概念的創新與其他三個構面有密切的關連性，例如，各種概念的執行多數須仰賴電腦科技來支援，藉此以導出創造新服務流程的方法，並將客戶納入此服務供應流程中。

2. 新的客戶介面：是指將現有的客戶或潛在的客戶之需求特性，透過行銷活動安排，以呈現服務的內涵。例如，網路銀行的使用，大幅降低銀行櫃員的業務量，節省書面文件的重複傳遞與避免錯誤發生。部份介面運用到資訊科技（information technology, IT）的支援，例如，客戶資料管理與網路銀行服務等。

3. 新的服務傳遞系統：是指經由組織的安排與訓練，激發員工的潛能，使員工更有活力開發

與提供創新服務，以期能執行與傳遞更正確的服務。例如，居家購物服務對服務提供者與顧客之關係產生極大的改變；傳統零售業延長營業時間，影響顧客的吸力與供銷產品型態，能立即且有效的提升業績。

4. 技術選項：技術或科技運用於創新服務的例子，包括：網路銀行、近場通訊與資料探勘等。實務上，現代化的服務創新與科技之間存在極為密切的關係，因為藉由技術提升或科技使用，可大幅提升服務品質與行政效率。

根據上述的文獻，本文獲得初步的結論如下：

無論 Schumpeter 的創新論或 Den Hertog 的服務創新論，均可提供縣市政府及其文化單位提升其營運績效的思考方向。文獻上多數將這些創新理論應用至營利的製造業或服務業上，甚少將其運用至非營利機構上，尤其是肩負協助發展文化創意產業的縣市政府。因此，本文利用此兩理論所建構的不同構面，提出能提升縣市政府及其文化單位營運績效的方法，進而拓展桐花祭活動。

在未來政策建議上，下列措施值得深思：(1) 根據 Schumpeter 的創新論，開發新市場是提升績效的重要方法，故將桐花祭推展為國際節慶活動，以延伸消費市場範圍；(2) 根據 Schumpeter 的創新論，研發新產品亦是提升績效的方法，故桐花祭活動迫切需要培育與注入新的專業性人才，以發揮更高效益；(3) 根據 Den Hertog 的新服務傳遞系統，可進行跨領域（文化、經濟、產業）與跨縣市的合作，以提昇桐花祭活動的效益；(4) 根據 Den Hertog 提出的服務創新構面，可以善加利用高科技技術，以增加行銷的廣度與深度；(5) 在民間力量未能獨立運作前，政府仍扮演重要角色，不宜貿然刪減其支援的資源。這些內容請參閱第五節中的詳細論述。

肆、研究方法

一、深度訪談法

本文首先整理以桐花祭活動為主題的文獻所探討的相關議題，以及創新理論對於提升經營績效的論點與實證結果。接著對於目前客委會舉辦桐花祭活動所面臨的問題，提出個人的看法。最後，再以深度訪談方式探詢研究對象對於如何以創新的觀點，利用縣市政府文化單位或藝文中心場所與設施，以解決桐花祭活動所面臨問題的看法，以期能進一步歸納出創新的策略。

深度訪談 (in-depth interview) 是質性研究中最被常採用的資料收集法，由面談者直接與受試者接觸，適用於發掘受試者基本的動機、信念與態度等心理層次的想法(Marshall and Rossman, 1995)。深度訪談的意義不在於僅將訪談前已存在受訪者心中的客觀事實呈現出來，而是不斷藉由訪談者與受訪者的互動中所創造出來的積極意義。基於節慶活動與文化中心的特性，本文適合採用此方法以進行資料蒐集，先經由文獻探討所得設計訪談的話題，再由研究問題的對話逐步獲得問題所衍生的

政策意涵。

由於本文的主軸為如何運用創新策略，以結合縣市政府文化單位或藝文中心拓展桐花祭活動，提升其經營績，故在訪談對象的選擇上，包括：產業、官方、學術界與地方民代等，其中業界涵蓋藝文產品經營者、高科技公司主管，以及交響樂團、國樂團主管(首長)；學術界包含音樂、財經與行銷等教授；官方則為藝文中心主管，而民代則為負責預算審查的首長。訪談對象及其個人簡介如表 5 所示。

二、深度訪談對象

表 5 深度訪談對象及基本資料

姓名	編號	個人簡介
文創基金會董事長	A	對於臺灣文創產業如何打造為國際品牌有深入的研究。
藝文產品公司高階主管	B	任職藝文 3C 產品公司主管，對於結合高科技與文化產業有豐厚的經驗，尤其在導入高科技技術於節慶活動的相關產品上。
地方民意代表首長	C	任職地方民意代表及首長多年，熟諳地方文化、地方政府預算審核、節慶活動與產業發展特性。
縣市文化中心主管	D	負責規劃縣市政府文化單位相關藝文活動，對於預算規劃與執行、產官學界的溝通，有豐富的經驗。
前國樂團首長	E	曾任國樂團首長，參與國內各項表演活動的規劃與執行。任職大學音樂系教授，兼任行政院公共工程委員會委員，有豐厚的文化類計畫審查經驗。
前交響樂團主管	F	擔任多年的交響樂團主管，參與國內外各項表演活動的規劃與執行，並執行各項音樂教育訓練。目前為藝術行政單位主管，並兼任行政院公共工程委員會藝術學類委員，有豐厚的文化類計畫審查經驗。
大學音樂系教授	G	擔任大學人文藝術學院與音樂系教授、主管、高等教育評鑑中心評鑑委員，參與國內外各項表演活動的規劃與執行，以及人文藝術教育成果的評量。
大學財經系教授	H	曾任國家經建計畫的規劃，熟諳預算運用與執行。任職大學財經系，兼職高育評鑑中心評鑑委員，致力於競爭力與績效評估之研究。
大學觀光休閒系教授	I	曾擔任國家經建計畫的規劃，熟諳預算運用與執行。致力於觀光與節慶活動整合之研究。

三、深度訪談綱要

圖 1 列示本文為深度訪談而規劃的題綱。首先將 Schumpeter 的創新論要素與 Den Hertog 的服務創新構面，注入縣市政府文化單位或藝文中心與桐花祭活動中，再根據桐花祭活動所面對的問題，探詢受訪者對於結合文化單位或藝文中心資源以解決該等問題的看法，最後並作系統性的整理而歸納出有價值的創新策略。

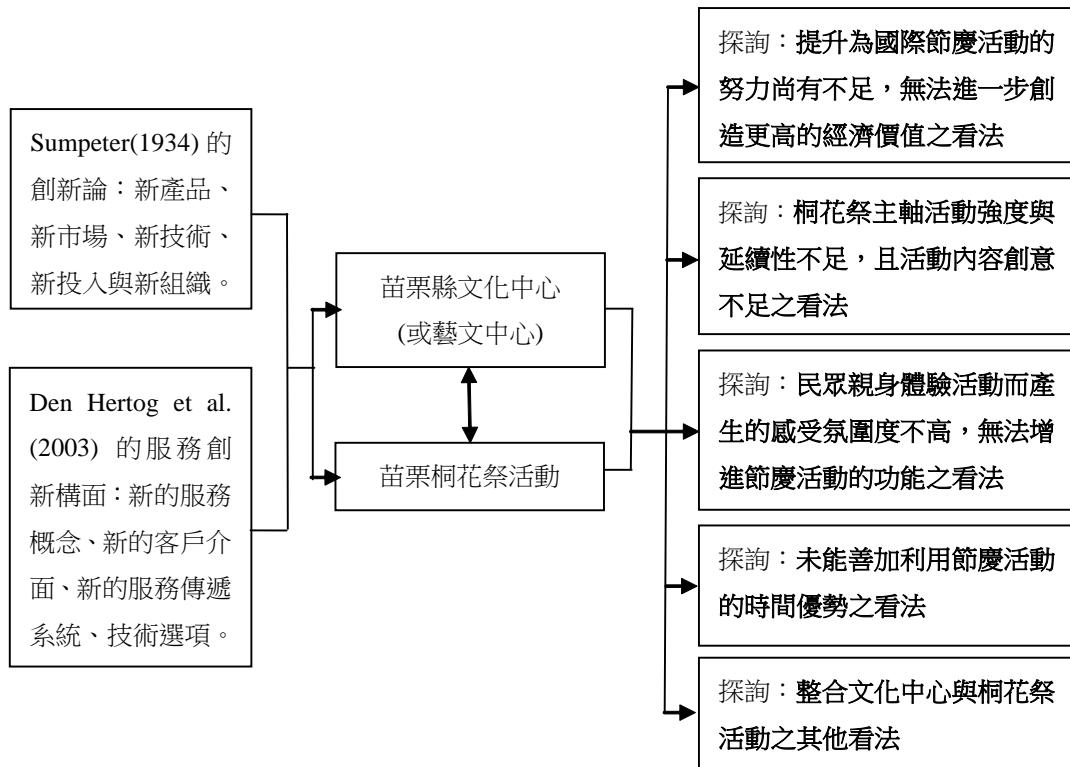


圖 1 深度訪談綱要 (本文繪製)

伍、研究結果

根據圖 1 深度訪談所規劃的 5 個探詢問題，對受訪者 (A~I) 進行訪談，並進行整理，其結果說明如下：

一、發展桐花祭成為國際重要節慶活動

許多國家以推動節慶活動作為保存傳統文化與藝術的一種策略，並聚集人潮、增加觀光收入 (Yoon et al., 2000)。一些城市利用節慶活動展現地方文化特色，打響其國際知名度，例如，世界上最重要的三個藝術節活動：法國亞維儂藝術節、英國愛丁堡藝術節及澳洲阿得雷得藝術節；以深厚的文化資產為根基的英國莎士比亞節；以產業為名的德國啤酒節等。

桐花祭活動在國內已經具備相當的知名度，根據 Schumpeter 創新論，欲進一步發展成為國際重要的節慶活動，並打響其國際知名度，可以採取下列具體的作法：

(一) 根據 Schumpeter 的創新論，發展桐花祭為國際重要的節慶活動，具備開發「新市場」的功能。過去臺灣與大陸在影視音產業交流多，近年來則擴展至舞臺劇與數位內容，兩地跨界跨業交流、找尋合作夥伴是趨勢。臺灣在爭取文化認同上比其他國家容易，最有機會把臺灣成熟生活型態中的產品或服務，移植到大陸市場。因此，擴展國際市場可以大陸為優先考量對象，透過縣市文化機構的資源 (軟硬體設施與人力) 優勢，進行交流，以期能產生先期的擴展市場功能。此外，縣市政府可以在每年的四、五月份規劃以桐花為主題的藝文系列活動，並透過高科技設施加強對桐花祭活動的宣傳，尤其在國際媒體上的曝光率，以將活動的參與群擴展至國際市場上，進一步推廣地方文化與帶動地方經濟繁榮發展 (受訪者 E, F, H, I)。

(二) 綠色時尚是一種生活方式的改變、態度的改變，代表由內心開始、全方位的改變生活。因此，將桐花祭活動與綠色生態環境保育作連結，並邀請知名國際環保人士蒞臨，共襄盛舉，以提升桐花祭活動在國際上的曝光率，吸引更多國外人士參與桐花祭活動，繁榮地方經濟，並進一步精緻客家文化。這是當前桐花祭活動所欠缺考量而亟需改善者 (受訪者 H, I)。

(三) 桐花祭活動舉辦前先於縣市政府文化機構舉辦桐花祭活動的靜態展覽 (含桐花祭的歷史緣由、意義與景色等)，促進民眾對該活動的深入了解。此外，結合運用縣市政府文化機構網頁，可長期且持續性提供有關桐花祭活動的資訊，以方便國際人士的認知與參與 (受訪者 E, F, H, I)。

綜合上述，桐花祭必須發展為國際重要節慶活動，以進一步擴展其在文化、環保意識與經濟上的貢獻。

二、增加桐花祭主軸活動強度與延續性

面對文化消費時代的來臨，節慶活動已成為現代人調劑內在精神的重要休閒方式之一，而觀光

客亦可從中體驗當地的民情，近而滿足其對文化的好奇心(馮久玲，2002)。然而隨著社會型態的改變，節慶內涵亦進行調整與改良，以同時兼具產品展銷售、民俗活動參與、文化學習、休閒娛樂或社區發展等多重功能(游琪妙，1999)。節慶活動如欲帶動地方產業發展，必須讓活動深入民間，並與地方結合。當節慶活動內容可融入地方文化特色，且與地方產業連結時，則節慶活動將有更高的永續發展潛力。因此，提升桐花祭活動的強度與延續性，並開發更具創意性的活動，是必要的措施。其具體的作法如下：

(一) 結合其他地方特色產業，以提升桐花祭活動的強度與延續性。根據經濟部工業局的研究(2003)指出，苗栗地方特色產業的範疇，包括：二級產業的陶瓷製品業及三級產業的木雕業(三義木雕業)。其中陶瓷製品業：包含柴窯(竹南蛇窯、苑裡華陶窯、頭份廣興坊)、瓦斯及電力窯(後龍松興窯、公館福興窯、頭份田昌窯、銅鑼窯)、裝飾陶瓷(公館臺三線、獅潭臺三線)。苗栗縣政府亦積極推動一鄉一特色的政策，2013年更於公館鄉原印像園區規劃成苗栗特色館，利用苗栗縣充沛的人文與天然資源，發展地方特色產業。換言之，利用模組化搭配(modular arrangement)將桐花祭、木雕、陶瓷等文化與觀光休閒活動搭配在一起，以產生相輔相成的聚集效果。縣市政府文化單位或藝文中心平日或桐花祭活動之前，可結合桐花祭活動密集辦理與陶瓷、木雕或地方特色產業等之影音、實物展出或特色產業、藝品的展售，以加深民眾的認知，提升桐花祭活動的強度與延續性，這是過去所忽略者(受訪者 E, F, H, I)。

(二) 目前市面上的桐花商品大多以重製複印的方式表現桐花特色，且未具有將其推往國際的語言說明或簡單的 Logo。因此，未來在開發相關文化產品時，應利用科技技術(Schumpeter 的新技術觀念)設計具備差異性、多元化、創意性與國際化的產品(Schumpeter 的新產品觀念)。例如：可運用仿生設計方法作為產品開發的差異化設計，並賦予文化商品創新的面貌。在仿生產品設計的過程中，將生物的三維轉換至抽象的二維轉換，可增加仿生設計的元素豐富性，在產品創作過程中可作為多元有機造形的參考。縣市政府文化單位或藝文中心可利用其既有的資源，提供相關設計人才，且舉辦所設計的新產品展覽，以讓民眾更深入認識產品及其蘊含的文化(受訪者 A, B, I)。

(三) 桐花祭可視為一種生態旅遊，散佈到全臺各鄉鎮，且各地方均有其特色，展現豐富多元的內涵。此外，辦理桐花祭相關表演活動規劃時，不一定侷限於客家團體，亦可加入現代化或國際性的藝文表演，把更精緻多元化的藝術帶進客家庄，豐富客家文化。因此，縣市政府文化單位或藝文中心可利用其對國內外表演藝術團體的熟悉程度，適度引進其加入桐花祭活動表演，創造融合性之文化，吸引國內外民眾共襄盛舉(受訪者 A, E, F, G)。

綜上述，桐花祭活動必須增進內容強度及其延續性，更須竭力提升活動內容與文創商品的創意性。

三、提升民眾親身體驗桐花祭活動之感受氛圍

節慶活動所帶來的吸引力不僅是自然景觀，亦即人文活動所要傳達的意義，而且可使遊客在當地停留的時間加長，增加當地居民的收入帶動地方經濟發展。因此，如何將整個桐花祭的節慶活動發展重心由桐花轉向客家，由景致轉向文化，是一個重要的政策思維。至於遊客參加節慶活動的動機，包括：桐花祭文化、投宿民宿、享受美食佳餚與增加親子活動。

Saleh and Ryah (1993) 認為活動的各項特色因素，為吸引遊客前往參加活動的驅動力，包含「節目活動內容」及「周邊環境特性」等兩項因素。活動內容特色因素，包含：表演節目品質、入場費價格、進離場的自由時間、舉辦期間長短、導覽服務提供、媒體服務及套裝旅遊費用等因素。楊崑霖 (2001) 發現吸引遊客前往白河蓮花節主要因素，包含：蓮花田園景觀、學習文化、生態知識及熱鬧氣氛等，而所提出吸引遊客前往的因素，雖然沒有相關的文獻為依據，卻可從中歸納出活動本身及週邊環境設備等兩大因素。簡惠貞、王志湧 (2002) 指出端午節龍舟賽活動所具備的吸引力，包含：能融入當地社會與環境、具刺激活化因素及體驗日常生活上的感受等因素。此外，張耿甫 (2000) 發現吸引力是使客體對主體的各項條件產生興趣，並引發遊客產生想接近、參與與互動的力量。因此，親身體驗的樂趣是民眾參與節慶活動相當重要的誘因。一般而言，遊憩體驗的條件，包括：由遊憩者參與所產生；體驗來自於遊憩者親身從事活動；遊憩者由活動參與而獲得喜悅感；遊憩者在個人自由選擇下從事的活動；遊憩參與發生於休閒時間內所從事的活動。

(一) 輔導設置可提供民眾動手作之工作坊，並提供展場資訊，讓參訪的遊客有親身體驗的樂趣，活化靜態與單調的桐花祭活動

節慶活動成功的關鍵點在於處理好文化性與參與性、趣味性與娛樂性的結合，使節慶活動具有廣泛的大眾參與空間。創新型節慶活動是指在傳統節慶活動相對匱乏的鄉村，以鄉村自然資源和鄉村文化為基礎，創造性的開發能夠突出當地資源特色的節慶活動。誠如黃淑琴等 (2010) 發現節慶活動中以體驗活動所產生的感受氛圍最重要。此外，參與活動之滿足感、感動、值回票價、成就感、踏實感及自在感，是體驗節慶活動所獲得的最終價值。因此，在節慶活動中每個展示館皆可看到具有臨場感的立體模型和動畫影片，還可以親身參與活動 (受訪者A, B, E, F, G, I)。

(二) 整合桐花祭活動相關體驗構面活動，擴大活動的廣度與效益

桐花祭活動所涉及的相關衍生活動，包括：「民宿住宿體驗」、「餐飲佳餚體驗」與「節慶活動體驗安排」均與桐花祭節慶活動息息相關。因此，將這些相關的體驗活動進行整合，以桐花祭活動為主軸，規畫完整系列的體驗活動，增加活動的廣度，使活動更具有吸引力，進而擴大活動的效益。換言之，結合住宿、看秀、遊樂與購物的一種套裝式的旅遊行程及複合式的消費體驗，已經是一項重要的趨勢 (受訪者 B, D, F, G)。

綜合上述，桐花祭活動整體規劃，必須提升民眾親身體驗活動的感受氛圍，更且增進節慶活動

的文化效能。

四、善加利用桐花祭節慶活動時間優勢與機會

(一) 桐花祭活動辦理時應與當地區相關藝文(節慶)活動搭配整合,以延伸桐花祭活動辦理時間,創造更高的經濟與文化效益

任何節慶活動,無論其規模多大,舉辦時間並非毫無限制的,故如何克服節慶活動舉辦時間的有限性及可以持續要求的長期性二大矛盾,發揮節慶的長期效應,是舉辦節慶活動的關鍵問題。

Gnoth and Anwar (2000) 提出一個實施節慶戰略規劃的框架,如下圖 2 所示:



圖 2 節慶戰略規畫實施框架

本文以宏觀的立場,根據 Gnoth and Anwar 的節慶戰略規畫實施框架,延伸出發展桐花祭活動的 SWOT 分析,亦即優勢(strength)、劣勢(weakness)、機會(opportunity)與威脅(treat)的分析,以作為擬訂桐花祭規劃活動相關策略的依據,其內容如表 6 所示:

表 6 桐花祭活動的 SWOT 分析

優勢 (Strength, S)	劣勢 (Weakness, W)
<ol style="list-style-type: none"> 1. 桐花祭兼具客家文化、生態環保與永續經營的特色，對於華人區（尤其中國）深具吸引力，容易取得參與者共鳴，並比較兩岸客家文化發展差異，以進一步促進客家文化的提升。 2. 桐花祭活動蘊含生態環保與永續經營的概念，容易獲得國際環保人士（尤其是先進國家）的認同，吸引其至國內觀光。 3. 桐花林接近高科技重鎮－竹科，有利於應用高科技技術研發具吸引力的產品。 4. 客家特色產業種類多元，包含：木雕、陶藝、傳統美食、藍染等，有助於桐花祭活動的整合推展。 5. 具客家生命力的客家山歌、客家八音及客家戲等活動，亦可提升桐花祭活動的熱度。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 相較於日本櫻花季，國內桐花祭的發展時間較短，在打開或累積國際知名度上，較為不利。 2. 桐花祭有一定的開花期，約每年的 4, 5 月份，且容易受天候變化的影響，使得活動績效較容易產生變數。 3. 客家人生性較為謹慎，對於需投入較大資源以開發或研發桐花相關活動或產品，較為保守、膽怯，以及缺乏遠景。 4. 目前縣內仍缺乏大型飯店、旅館足以容納旅遊大型團體（陸客），且塞車嚴重與停車位不足現象。
機會 (Opportunity, O)	威脅 (Threat, T)
<ol style="list-style-type: none"> 1. 民眾更重視平時休閒活動與親子活動，有利於持續帶動桐花祭活動的成長。 2. 桐花祭活動約在每年 4, 5 月份舉辦，不僅是國內節慶活動相對較少的期間，亦是國際上著名節慶活動較少舉辦的月份，搭配期間的天候涼爽適宜，極具進一步成長的潛力。 3. 可有效地運用各縣市文化單位或藝文中心所擁有的資源、設備與人才，以擴大桐花祭活動的效益。 4. 客委會、各縣市政府與民意機構（縣議會）全力支持，提供資源（基礎設施建設、對當地人文與地理環境資源的推廣）以發展桐花祭為特色節慶活動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 每年 4, 5 月份國內有一些重要的地方性節慶活動進行競爭。例如：高雄內門宋江陣（3, 4 月份）、大甲媽祖文化節（4, 5 月份）、澎湖海上花火節（4, 5 月份）、福隆國際沙雕藝術季（5, 6 月份）等。 2. 欲將桐花祭活動推展為國際性活動，需面對國際上著名節慶活動之競爭。例如，日本櫻花祭、溫哥華櫻花節、泰國潑水節，均在每年 4 月份舉行。因此，欲吸引國際觀光客參與桐花祭活動，勢必具備相當獨特的活動與產品內容。 3. 活動補助經費日益減縮、產品面臨生命週期的衰退期、商品多為一層不變，缺乏獨特性，以及氣候異常，花期難以掌控等，均威脅桐花祭活動的持續成長。

資料來源：本研究

綜合圖 2 節慶戰略規畫實施框架，與表 6 桐花祭活動的 SWOT 分析之敘述，整合與串連縣內其他相關節慶活動，以增加桐花祭活動的辦理時間，是增加該活動效益的重要方式之一，也是 Schumpeter 創新理論中，形成新組織以提升績效的應用。苗栗縣內具知名的節慶活動不少，考量時間與區域的限制，適合與桐花祭活動進行結合者，包括：三義木雕藝術節（9 月份）、柴窯（竹南蛇窯、苑裡華陶窯、頭份廣興坊、三義春田窯）、西湖柚花（3-4 月份）、苗栗東方美人茶賽（6-7 月份）。雖然部分活動的舉辦時間並未在 4-5 月份，然而其屬於靜態活動或可保存產品，故仍可與桐花祭活動作結合。例如，部分木雕與窯燒的對象可選擇與桐花意境相關的產品，並在桐花祭期間推出，以方便保存觀賞桐花的記憶，讓這些業者互蒙其利。縣市政府文化單位或藝文中心不僅具有整合展售這些作品的功能、發揮串連這些活動的角色、延長節慶活動的遊憩季節，更富有教育學生的作用（受訪者 C, D, F, G, I）。

（二）落實節慶品牌執行成效的追蹤評估，以追求卓越的節慶品牌形象，延續節慶活動生命

若以推展桐花祭活動成為國際重要節慶活動為目標，則政府可持續對具創意性與整合性的活動或產品開發給予補助，直至桐花祭活動達到一定的規模與成效為止。然而必須落實節慶品牌執行成效的追蹤評估，以追求卓越的節慶品牌形象。縣市政府文化單位或藝文中心可以藉由其藝術專業的人才、設施，以及資訊科技與人才網絡，執行該項追蹤評估（受訪者 C, D, F, I）。

此外，亦必須加強當地人文與地理環境資源的特色推廣與基礎設施（含大型旅館、交通設施）建設，以延長桐花祭效益，達成發展客家文化產業經濟的長期綜效。綜合上述，桐花祭必須善加運用節慶活動的時間優勢，進而締造整體桐花祭更為優質的文化績效。

五、重視桐花祭文創商品經濟效益並賦予客家深層文化

（一）桐花祭活動所蘊含的客家特色文化之永續發展，需要學校人文藝術課程配合與專業人才的提前養成

桐花祭活動所蘊含客家特色文化要能持續發展，必須對該特色文化有深層的認知與興趣，而從小的教育薰陶則是最簡單的作法。縣市政府文化單位擁有便利與舒適的環境、設施與訓練場所，透過影片與專業人士的介紹、展覽與接觸，不僅讓學生走出戶外學習，且提供學生對桐花祭活動所衍生客家文化的認知，提前奠定有興趣者對其未來往該活動發展的基礎（受訪者 E, G）。

專業人才的培訓與養成，亦攸關桐花祭活動的長遠發展。雖然地方業者彼此之間會對桐花商品進行交流，而在桐花祭文化活動上，除了政府所舉辦的藝文表演活動外，多數由個別業者帶領遊客進行解說導覽，業者間共同為遊客所舉辦的教育或解說關於在地客家文化的相關活動則較為缺乏。因此，培育能導覽解說桐花祭活動的人才，尤其是精通多國語言的解說人才，亦是一項當務之急的

工作。再者，儘管地方業者各憑本事開發與桐花祭相關的產品，產品是否能蘊含桐花祭所欲表達的文化內涵，仍令人質疑。此外，這些已開發的產品所創造的附加價值相當有限。換言之，進一步提升桐花相關產品的附加價值，培育開發與設計人才，亦不容忽視（受訪者 H, I）。

客委會可委託縣市政府文化單位或藝文中心承辦桐花祭活動的推廣、產品生產與設計之相關人才培訓，以方便專業人才的提前與集中養成。其次，可利用通過證照考試，對專業人才進行認可，並有利於將活動推展成為國際型重要節慶活動，進一步延伸其經濟與文化效益。此外，縣市政府文化單位或藝文中心亦可利用其對國內外表演藝術團體的熟悉程度，適度引進其加入桐花祭相關活動，創造融合性文化，吸引國內外民眾共襄盛舉（受訪者 E, G, H, I）。

(二) 利用共創的網絡結合業者與地方人士的資源，創造最大的價值

萬書銘 (2013) 在文化中心設施空間民眾使用滿意度的研究中發現，在展演藝術節目訊息的宣傳管道上，以「親朋好友告知」與「平面廣告」兩種方法效果較好，顯示網際網路的行銷功能佳。為提升縣市政府文化單位或藝文中心的使用率、鼓勵民眾積極參與桐花祭活動，帶動當地的經濟發展，進而提升民眾得生活水準，利用網際網路工具以提升網路資訊傳達與購買相關產品的比率，是一個相當重要的方式。因此，了解網路消費者的特性、購買模式與消費行為，才能提供符合消費者需要的產品、服務與訊息（受訪者 A, B, C, H）。

目前參與桐花祭活動的地方業者大多數會進行區域性的互動，且並非所有業者都參與共創的網際網路，加上地方組織派系多，除了在個別的區域各自辦理活動外，許多決策經常因不同意見而無法達成共識，導致資源分散無法整合與有效利用，無法為桐花祭活動創造更大的價值（受訪者 C, D, F）。

縣市政府文化單位或藝文中心無論在舉辦靜態的展出、欣賞活動，或者在動態的表演藝術上，具備相當豐厚的經驗，足以提供桐花祭業者有利的資源整合。例如，在網路售票的經驗上，藝文中心對於網路購票上所面對的問題，包括：(1) 提供個人化的溝通服務諮詢管道及節省購票時間；(2) 消費者金流與個人資料的安全性；(3) 靈活電子郵件的廣告內容與吸引力；(4) 規畫具吸引力的促銷方案；(5) 慎選表演與展出者素質，以建立良好品牌形象；(6) 推動多元化表演與展出等，均有相當妥善的處理經驗與改善之道，足以提供相關業者網購或網路行銷的參考（受訪者 A, B, D, E, F, G, H, I）。

(三) 產品的「精緻化」與「在地化」需取得平衡

客委會對於桐花祭活動所舉辦的各展場表演，要求達到「精緻化」的目標，而桐花祭活動本身亦具備地方特色的屬性（例如：地方戲曲）。因此，如何避免「精緻化」與「在地化」之間的衝突，

並取得其間的平衡，亦是值得重視的問題。縣市政府文化單位或藝文中心肩負推動地方藝文活動的重要任務，每年均對各項藝文活動的展演有完整的規劃，故能對動、靜態展演活動的推動，有平衡性的概念與計畫，最能掌握「精緻化」與「在地化」的平衡演出。換言之，為避免桐花祭活動與縣市文化單位所規畫活動產生重疊，讓遊客有欠缺新鮮感，甚且無參加的慾望，客委會對精緻化活動的要求內容，可委託縣市政府文化單位或藝文中心作綜合性的評估與判斷，以延續桐花祭活動的生命（受訪者A, C, D, F, H）。

桐花祭由客委會統籌辦理，一方面委由各縣市單位進行接軌式的策辦，另一方面則公開徵求廠商，由得標之提案單位執行活動，整體構成偏向於內聚型的客家文化活動。由於文化活動在縣市政府部門多由文化局(處)承辦，且一般民眾涉略藝文活動亦多經由它們辦理，以至於現階段桐花祭的活動本身，即因未與各縣市政府文化單位或藝文中心進行有效的整合，導致該活動本身的弱化與窄化。因此，為提升未來桐花祭活動的整體成效，必須有效地連結各縣市客家事務與相關文化單位（受訪者C, D, F）。

綜合上述，桐花祭活動除須有效的整合，必須重視文創商品的經濟效益，使其蘊含更深層的客家文化內涵。

陸、結論與建議

桐花祭不僅是客家 12 大活動之一，亦是政府極力推展的文創產業。自 2002 年推展至今已經歷 14 年，雖然成果豐碩，卻也存在一些亟需解決的問題。本文首先針對苗栗縣桐花祭活動的現況與問題提出說明，接著針對桐花祭活動存在的五個問題，深度訪問 9 位產、官、學界專家，探詢其以 Schumpeter 的創新論與 Den Hertog 的服務創新理論，如何運用縣市政府文化單位或藝文中心以拓展桐花祭活動的看法，並進行彙整。期能以此研究成果提供其他縣市政府文化單位參酌，並再創桐花祭活動的璀璨榮景。本文的結論與建議如下：

目前客家桐化祭活動存在的主要問題如下：

- 一、活動偏屬於在地化的內聚樣態，提升為國際節慶活動的努力尚有不足，無法創造更高的經濟價值。
- 二、桐花祭主軸活動欠缺文化強度與延續性，活動內容的創意發想性亦顯不足。
- 三、民眾親身體驗活動而產生的感受氛圍度不高，無法增進節慶活動的功能。
- 四、未能善加利用國內較少辦理節慶活動的時間優勢，創造更高的績效。
- 五、著重在桐花商品的經濟效益，未將文創商品注入客家深層文化。

針對上述的問題，本文提出下列有利於運用縣市文化中心拓展桐花祭活動的政策建議：

- 一、應將桐花祭發展為國際重要節慶活動，進一步擴展其在文化、環保意識與經濟發展上的貢獻。

- 二、應增加桐花祭主軸活動強度與延續性，且提升活動內容與產品的創意性。
- 三、應提升民眾親身體驗活動的感受氛圍，增進節慶活動功能。
- 四、應善加利用桐花祭節慶活動的時間優勢，締造更佳的績效。
- 五、應重視桐花商品的經濟效益與蘊含的客家深層文化。

註釋

1. 有關苗栗藝文中心的組織功能，請參閱 <http://www.nmac.com.tw/AboutUs.php>.
2. 事實上，桐花祭活動遍及桃竹苗台地，由於這些縣市聚居全台灣逾半數的客家人，且沿著台三線均可見到桐花樹的蹤跡，故以北部的桐花為主題，以突顯客家文化最為貼切。
3. 有關客委會辦理的全國性桐花祭表演活動詳細內容，請參閱 <http://www.hakka.gov.tw/ct.asp?xItem=137045&ctNode=2120&mp=2013>

參考文獻

- 王雯君、張維安(2004)。客家文化與產業創意：2004年客家桐花祭之分析。中大社會文化學報，第18卷，頁121-146。
- 行政院客家委員會(2010)。客家桐花祭總體效益與影響評估。2011客家桐花祭主題網站。
- 朱淳妤(2012)。客家桐花祭與日本櫻花祭之比較研究－以文化治理的觀點。中央大學客家政治經濟研究所碩士論文，未出版，桃園。
- 李佳蓉(1996)。技術創新與市場結構之進化－臺灣製造業之實證分析。中央大學產業經濟研究所碩士論文，未出版，桃園。
- 吳鄭重、王伯仁(2011)。節慶之島的現代奇觀：臺灣新興節慶活動的現象淺描與理論初探。地理研究，第54期，頁69-96。
- 林綉芬(2006)。客家桐花祭之效益評估－以苗栗縣為例。屏東科技大學農業企管理研究所碩士論文，未出版，屏東。
- 邱秀宇(2009)。政府政策行銷策略成效之研究－以客家桐花祭活動為例。中央大學客家政治經濟研究所碩士論文，未出版，桃園。
- 陳定銘(2006)。政府與第三部門協力關係探討。研習論壇月刊，第62卷，頁1-11。
- 游瑛妙(1999)。節慶活動的吸引力與參觀者對活動品質的滿意度分析－以第十一屆民藝華會為例。臺灣省政府交通處旅遊局。
- 馮久玲(2002)。文化是好生意。台北：臉譜出版。
- 黃淑琴、涂鈺城、羅翔蓮(2010)。從遊客觀點探討新興節慶活動之價值模式。2010第十一屆管理學

域學術研討會，朝陽科技大學。

張耿甫(2000)。影響淡水鎮各類型觀光遊憩資源對遊客吸的因素研究。中國文化大學地學研究所地理組碩士論文，未出版，台北。

楊崑霖(2001)。鄉鎮舉辦農特產節慶的效益與環境衝擊分析之研究—以2000年臺南縣白河蓮花節為例。逢甲大學土地管理學系研究所碩士論文，未出版，台中。

葉欣偉(2005)。農業節慶活動遊客效益認知之研究—以客家桐花祭為例。中興大學生物產業暨城鄉資源管理學系碩士論文，未出版，台中。

簡惠貞、王志湧(2002)。外籍旅客對臺灣民俗慶典活動參與意願之研究—以端午龍舟賽為例。第二屆觀光休閒餐旅產業永續經營學術研討會，高雄市。

蔡文甲、羅正英(2011)。銀行業服務創新衡量之探討。創新研發學刊，第7卷，第1期，頁24-42。

蔡孟尚(2007)。客家桐花祭政策執行之研究—以新竹縣為例。中華大學行政管理學系研究所碩士班，未出版，新竹。

蔡翠旭、林育安(2011)。動態能力、服務創新與市場績效之研究—以合作金庫銀行為例。 *International Journal of LISREL*, 4(2), 1-33.

譚麗君(2011)。遊客遊憩體驗與滿意度之研究—以客家桐花祭遊客為例。屏東科技大學農企業管理系碩士論文，未出版，屏東。

Betz, F. (2003). *Managing technological innovation: Competitive advantage from change*. New York: Wiley-Interscience.

Bryman, A. (2004). *The Disneyization of society*. London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage.

Bughin, J., & Jacques, J. M. (1994). *Managerial efficiency and the Schumpeterian link between size, market structure and innovation revisited*. *Research Policy*, 23(6), 635-659.

Den Hertog, P. (2000). Knowledge-intensive business services as co-producers of innovation. *International Journal of Innovation Management*, 4(4), 491-528.

Gallouj, F. (2002). Innovation and service and the attendant old and new myths. *Journal of Socio-Economics*, 31(2), 137-154.

Gnoth, J., & Anwar, S. A. (2000). New Zealand bets on event tourism. *Cornell Hotel and Restaurant Administration Quarterly*, 41(4), 72-83.

Gobeli, D. H., & Brown, D. J. (1987). Analyzing product innovations. *Research Management*, 30(4), 25-31.

Kenny, M. (1986). Schumpeterian innovation and entrepreneurs in capitalism: A case study in the US biotechnology industry. *Research Policy*, 15, 21-31.

- Kivisaari, S., Lovio, R., & Väyrynen, E. (2004). Managing Experiments for Transition. Examples of Societal Embedding in Energy and Health Care Sectors. In E. Boelie, F. Geels, & K. Green (Eds). *System Innovation and the Transition to Sustainability: Theory, Evidence and Policy*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Knight, K. E. (1967). A descriptive model of the intra-firm innovation process. *Journal of Business*, 40(4), 478-496.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (1995). *Designing qualitative research*. London: Sage.
- Pine II, B. J., & Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the experience economy. *Harvard Business Review*, July-August, 97.
- Rothaermel, F. T. (2000). Technological Discontinuities and the nature of competition” *Technology Analysis & Strategic Management*, 12 (2), 149-160.
- Rungtusanatham, M., & Forza, C. (2005). Coordinating product design, process design, and supply chain design decisions: Part A: Topic motivation, performance implications, and article review process. *Journal of Operations Management*, 23(3), 257-265.
- Saleh, F., & Ryah, C. (1993). Jazz and knitwear: Factors that attracts to festivals. *Tourism Management*, 14(4), 289-297.
- Schumpeter, J. (1934). *The theory of economic development*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Tidd, J., & Hull, F. (2003). *Service innovation: organizational responses to technological opportunities and market imperatives*. London: Imperial College Press.
- Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2001). *Managing innovation: integrating technological, market and organizational change*. New York: John Wiley & Sons.
- Yoon, S., Spencer, D., Holecek, D., & Kim, D. (2000). A profile of Michigan’s festival and special event tourism market. *Event Management*, 6 (1), 33-44.

Methods to expand the Hakka Tung Blossom Festival in Miaoli county: An application of innovation theory

Wu, Po-Man* Chen, Wei-Chih**

Abstract

The Hakka Tung Blossom Festival, originated in 2002, is one of the twelve major Hakka events, and is actively developed by the central government. While the Festival has gained fruitful achievements, there are some unresolved problems. This research first describes the current status and problems of the Festival. Based on Sumpeter's (1934) innovation theory and Den Hertog's (2000) service innovation theory, we devise five questions regarding the Festival and query nine experts about their propositions. The interview results can be summarized as follows: (1) develop the Tung Blossom Festival as an important international festival to further expand its contributions to cultural, environmental awareness, and economic development; (2) increase the intensity and continuity of the activities in the Tung Blossom Festival, and enhance the contents of activities and creativity of products; (3) improve people's personal experience in the Tung Blossom Festival activities, and advance the function of the activities; (4) utilize the timing advantage in conducting the Tung Blossom Festival to get better performance, and (5) emphasize the economic benefit in the products of Tung Blossom as well as the Hakka culture inherent in the products.

Keywords: Hakka Tung Blossom Festival, innovation theory, service innovation, in-depth interview

* North Miaoli Art Center, Art Director. Adjunct Lecturer, Hsuan Chuang University.

** Associate Professor., Department of Broadcasting and Journalism, Hsuan Chuang University.

陰性美學：席慕蓉繪寫集的特質

周佩芳

摘要

「陰性美學」是指「女性氣質」而非「女性身體」，展現了多元的美學意識型態。

畫家出身的席慕蓉，為臺灣文壇上重要的「繪寫」作家，其作品集多為繪畫與文字並呈的形式，即「繪寫集」。本文將其繪寫集中的文學、繪畫與書籍設計之特質抽繹出共同性：在形式方面為複沓綿密，在主題方面為以花做為關注愛情與青春的意象，表達溫柔敦厚的情感類型。在書籍設計方面，席書在諸多細節都置放自己之畫作，成為視覺性強及唯美風格濃郁的繪寫集。

這些共同特質，流露出柔情密意的「陰性美學」。在美學思潮更迭之今日，應以此重評席氏之作。

關鍵字：席慕蓉、陰性美學、臺灣現代詩、臺灣當代藝術、書籍設計

壹、前言

席慕蓉（1943-）為畫家出身，入學臺北師範藝術科正式習畫，後就讀臺灣師範大學藝術系，畢業後赴歐洲深造，專攻油畫，兼習銅版畫。1966年畢業於比利時布魯塞爾皇家藝術學院，回國後任教於新竹師專（新竹教育大學）美術科，並在國內外舉行多次個人畫展。曾獲比利時皇家金牌獎、布魯塞爾市政府金牌獎、歐洲美協兩項銅牌等等獎項。在文學方面，其詩集《七里香》、《無怨的青春》的銷售量，至今仍保持領先，並曾獲得金鼎獎最佳作詞獎，以及中興文藝獎章新詩獎等，可說是繪畫與文學「雙美」的作家。

古今中外，屢有身兼作家與畫家兩種身分的創作者。在臺灣當代藝文界，亦有跨足繪畫與文學，其作品集亦多是圖文並置者，席慕蓉即是。此類作品本文以雷驤用語「繪寫」名之¹，以區別圖畫風格傾向漫畫、文字性質通俗的「圖文」作家及作品。這些繪寫集類似許綺玲所提之「藝術家的書」²，即書的物質實體從封皮到裝訂、從書的輪廓到書的空白，一切元素都有權作為作品的發言體。

席慕蓉詩作受大眾喜愛，在八〇年代引起詩家或褒或貶的爭論，九〇年代學者以「大眾詩」解釋，到了二千年後又有以「場域」理論析之者³，而藝術研究者陸蓉之認為席氏之繪畫為「陰性美學」的風格。本文從「形式」與「意象」觀察席氏的文字與繪畫表現之外，再加上書籍設計的面向，企圖對於席慕蓉作品的研究能有更全面的觀照，也印證席作直抒柔美性情的風格，符合「陰性美學」之說。

貳、陰性美學

陸蓉之在《臺灣（當代）女性藝術史》指出，臺灣的「陰性美學」是非常具有區域性特色的文化，研究這類女性藝術家的作品，發現她們纖秀唯美的表現，正是她們的生命態度與追求，其中最典型的例子就是著名的作家／畫家席慕蓉。⁴

（一）「生為女人本無過」

希德·漢恩（Hilde Hein, 1932-）從女性主義美學中區分出陰性美學（Feminine Aesthetic），這種陰性美學與女性生產事物的獨特方式有關⁵，例如針線、布料、家庭生活等等。許多藝評家將此類創作經驗稱為「陰性書寫」（L'écriture Feminine），承認「他者」的差異，也不打算把自己建立在陽性地位之上，因此，「陰性書寫」可以不必依賴二元邏輯，進而容許不同表達的原動力。法國女性主義學者海倫西蘇（Hélène Cixous, 1937-）將這種開放的文本性質發展成「文本的歡愉」（Textual Jouissance），它是一種雙性取向的概念，並非只是單純地建立在女性的自覺上，而是建立在兩性對等的互動關係之中。⁶

陸蓉之顯然接受了上述的觀念，並用「陰性美學」取代中文可譯為「女性的」與「男性的」，

是因為「陰性美學」並不一定專指女性藝術的創作表現，它一樣存在於有些男性藝術家的作品中。一般在使用「陰性的」或「女性的」時，通常先假設為相對於「陽性的」或「男性的」健壯、堅強、自負、勇敢、固執、理性，即嬌弱、溫柔、敏感、退縮、順從、直覺的特質。從正統的西方女性主義者的立場來看，溫柔、婉約、細膩、秀麗的唯美畫風，是早期女性主義者視為自甘於反映傳統對女性制約化定型角色的屈服，看起來完全不符合女性主義的訴求。但是，女性運動經歷了三十年的抗爭，已然清楚「社會性」的女權低落，往往和女性的陰性質或審美態度無全然關係，否定傳統歷史為女性所形塑的角色，並不表示新的女性角色就能誕生。因此，接受歷史性的演變亦是陰性美學觀點的部分面向，而以「論述」或「對話」的策略，取代昔日「否定」或「挑戰」的悲情訴求，是1990年代以後的西方女性主義者的主要路線之一。

所以，新一代的女性主義者更重視女性本身的自我認同，不再依賴或依存於對照的版本（指男性的身分），只有透過不斷自覺地表達真正的自我，而且反覆在自我肯定的過程中，以自身認可自己的立場持續發聲，就是女性主義者。在傳統中認定是女性嬌弱、溫柔、敏感、退縮、順從、直覺的特質，未必就是次等的、脆弱的表徵。是故，女性必須先克服自身對這些字眼的負面聯想，而隨時隨地都可以大方、正式地使用這類男性慣用於貶抑女性的詞彙，不但在心理層面或語意詮釋上，都要能夠扭轉昔日的認知觀念，而且真正了解「生為女人本無過」的概念，才能作最適切的女性人權方面的平反。

（二）東方傳統美學

陸氏主張，將這類由歷史淵遠流長所綿延下來對於「陰性美」的欣賞，作為「陰性美學」的主要論證基礎，而不必將之視為長期被男性壓迫的痛苦結果。由是，陸氏更重視是否能提出臺灣版本的女性主義立場，從文化的角度看待歷史淵遠流長所型塑的漢文化的閩秀藝術，再由漢文化的閩秀藝術在第二次世界大戰結束以後的臺灣，發展出來融合日本文化傳統的東方哲學唯心路線的「陰性美學」，其實是非常具有區域性文化的特色。

陸氏指出，東方女性的陰性美學中，對時間的流逝特別敏感，而且在文學和繪畫作品中皆然。中國大陸研究女性藝術的學者嚴明與樊琪，指出女性在感覺速度方面，天生的能力是超越男性的：「所謂感覺速度，是指快速辨認差異、準確觀察細節、迅速轉移觀察目標等方面的能力。許多科學家的實驗已經證明，女子的感覺速度平均起來比男子快。這種感覺速度方面的性別差異，在兒童時期就已經很明顯了，比如女孩子五歲時的感覺速度，總是超過同年齡的男孩，即使到了成年以後，這種差異仍然保持著，在文藝創造方面經常表現得很明顯。」⁷例如女畫家吳妍儀（嘉義，1967-）常以窗景為描述題材，其潛意識中即是對時間、生命傷逝的詠嘆。又，有些特別喜歡風景和花木寫生題材的女性藝術家，卻皆不以形似為創作的目標，她們假藉自然界景象顯現的生命視覺元素，實

則托喻個人的感悟和心境，甚至隱含著個人修養和道德情操方面的轉喻。例如李美慧(宜蘭, 1943)，這點完全是無形中籠罩在中國文人畫的影響下，是很難在西方的風景或靜物畫中所能發覺和領會的。

那麼，為何充滿陰性氣質的作品，會受到男性為主體的藝術市場所肯定？陸蓉之以為是一種「靈秀」氣質的吸引力。孫康宜引用明末清初的詩詞選編者鄒漪和趙世杰(皆男性)的觀點，他們認為：「女性是由『靈秀之氣』所構成，故生的作品則優於男性」⁸，這是中國文人對「靈秀之氣」一向歌頌讚美備至的傳統，就如《紅樓夢》中對於女性的推崇。

本文認為，在席慕蓉的作品中亦有描述蒙古大漠的「雄壯」之作，而其作多抒「溫柔」情意，故以「陰性美學」視之最為適宜。而席作廣受歡迎的原因，與其「陰性美學」相關，以下將自「形式」、「意象」及「書籍設計」三方面論之。

參、形式：表現視聽覺的複沓綿長

(一) 詩文：聲情繚繞

席慕蓉詩文的言言用字雖然平易，但實有著細緻的藝術技巧—音樂性。她善於選擇能夠表達特定情感的詞語與句式，再透過節奏的安排、複沓及韻律的使用，表達了她所要傳達的主旨。蕭蕭是最早留意到席詩音樂性之人，他說：「《無怨的青春》裏，六十九首詩中，難以找到一首不安排叶韻的詩，這對其他詩集而言，是令人『駭異』的現象，席慕蓉卻一向如此安排她的詩，讓她們有段、有行、有逗、抑揚頓挫，形成聲色俱美的有情世界。」⁹ 詩歌節奏可細分為兩種：「語音節奏」以及「語義節奏」¹⁰，前者主要是純粹聲韻的安排，例如「腳韻」、「雙聲」、「疊韻」與「疊字」，這些在席慕蓉的詩中隨處可見。此外，席詩還使用了「行內韻」及「同音堆集」。「行內韻」是同一行或相鄰的二行之間，停頓處的字(空格或標點的前一個字)，以及當行詩句或前後一行詩句的最後一個字押韻，例如《無怨的青春·一個畫荷的下午》：

我的一生 本來可以有
不同的遭逢 如果
……
在那個七月的午後 如果
如果妳沒有 回頭

行內韻自然地出現席慕蓉詩中，「使人感受到音韻在詩行中間跳動，造成音流暢通，韻律鮮明之感」¹¹。而「同音堆集」是指「相同音無規律地堆集在詩行內，從而產生『聲音象徵的效果』和指示『意義象徵化的方向』。」¹² 例如《迷途詩冊·明信片》：

我的青春 曾經
是一張明信片 投遞進
你的從未曝光的深心

在短短的三行詩句(共二十四個字)當中,「青」、「曾」、「經」、「明」、「從」這五個字都用「ㄥ」韻,「春」、「信」、「進」、「深」、「心」五字都用「ㄣ」韻。而「ㄥ」與「ㄣ」音近,因此,在三行共二十四個字的詩句當中,便有十個字形成堆集效果,而這些有堆集效果的字音又交相織造,形成了縝密且和諧的音樂美。

席慕蓉亦喜用排比,排比句式往往是「數種意象有秩序有規律地連接發生,其秩序或為交替的,或為流動的」¹³,所以能夠以多樣的意象,加強作者擬表達的情感,而在聲音節奏上,亦有重複繚繞的效果。席慕蓉詩的「複沓」現象亦多,或是在詩句中或是以小節為單位,規律地重複句詞。例如《時光九篇·海的疑問》(見該書第62頁):

永遠到底是什麼呢
是夜色裏閃着螢光的浪
還是那暖暖的海風
是我們腳下濕潤的沙岸
還是你迎着風的
羞怯微笑的面容
(我愛,讓我好好地端詳
妳,好能永遠不忘記。)

永遠到底是什麼呢?
是渴望了千年的那一吻
還是緊擁裏的溫存 而那
令人窒息戰慄的幸福啊
是耳邊洶湧起伏的波濤
一波一波地前來
將我們深深埋葬
(我愛,讓我好好地端詳
妳,好能永遠不忘記)

我們可不可以不走
可不可以
讓時光就此停留
可不可以化作野生的藤蔓
緊緊守住這無垠的沙岸
緊緊守住
這無星無月的一夜啊
這溫柔宛轉的一切
（我愛，讓我好好地端詳
妳，好能永遠不忘記）

這首詩行中的重複詞句現象在第三節，「可不可以」、「緊緊守住」；以小節為單位的重複，有第一、二節首句「永遠到底是什麼呢」，以及這三節最末夾註號的句子：「（我愛，讓我好好地端詳/妳，好能永遠不忘記）」，使得全詩形成一致的旋律，週而復始，彷彿波濤一波又一波地拍打著海岸；在情意方面，似乎喃喃低訴著戀人間的纏綿不捨的愛戀，極具聲情詠嘆的效果。蘇珊·朗格（Susanne K. Langer）認為對於語言中聲音與節奏，半諧音與感覺聯想運用最充分的是抒情詩，它是最直接地依賴著口語根源——發音，詞彙的號召力量、音步、頭韻、韻腳以及其他節奏方法、聯想形象、重複、古風、語法新現象——的文學形式。¹⁴ 席詩正有這樣的現象。

綜合上述，我們發現席慕蓉相當偏好各種類型的「重複」寫作手法。本文以為，席慕蓉詩雖為現代詩，但在聲韻美感方面，仍是中國古典詩歌的型態。席慕蓉吸收中國古典詩歌的「聲」與「情」，但以白話文表之，而古典詩歌的聲與情，早已成為中國文化的美感範型，故自有愛好者，而席慕蓉詩的語言與意象平易，讓大眾容易明白，琅琅上口。

（二）針筆畫：線條綿密

席慕蓉在圖文並呈的表現上，最先是以針筆線畫搭配詩作刊於 1978 年 10 月的《皇冠雜誌》而受讀者注目。這些詩與畫又於 1979 年 7 月出版《畫詩》一書；其後，《七里香》、《無怨的青春》及《有一首歌》散文集均配有針筆線畫，成為席慕蓉作品集的鮮明特色。

這些針筆線畫的主題多是女性，或是花、葉、樹植物。最吸睛者是「線」，表現於女性的長髮，以及植物的葉脈和樹幹（圖 1），像大江河一樣的湧動。席慕蓉將「線」的變化表現地淋漓盡致，讓觀者領略了「線」單一又多變的性格和面貌。其次，則是「點」，點的密佈、稀淡，又意味著一種奇異的視覺經驗，它可以顯出星月、花卉、以及光影的流動，成為圖畫的背景。

席慕蓉自認對線條很敏感，又很喜歡歐洲那種古樸紮實的版畫¹⁵，在比利時求學時雖專攻油畫，

但兼習銅版畫。¹⁶相較木刻版畫，銅版畫的優點是畫面很細，富於表現力，具有深遠的層次感，席慕蓉喜愛的杜勒（Albrecht Durer, 1471-1582）就是將歐洲的銅版畫藝術發揚光大的版畫大師。以他在 1504 年完成的銅版作品《亞當與夏娃》為例（圖 2），他創造出豐富的線條表現方式，由細小微點、斷續的線條到多層的網狀交叉線條，以此捕捉物質世界多樣的質感及光影的明暗，如畫面中男性結實的身軀、女性柔嫩的肌膚、樹幹的紋理等等，畫面鉅細靡遺，楚楚動人。¹⁷將杜勒作品與席慕蓉的線畫對照，發現席畫中精緻線條的表現方式及氣息，自有脈絡可循。

席慕蓉有一首詩即名為〈銅版畫〉，收入《畫詩》與《七里香》中：「若夏日能重回山間/若上蒼容許我們再一次的相見/那麼讓羊齒的葉子再綠/再綠 讓溪水奔流/年華再如玉 //那時什麼都還不曾發生/什麼都還沒有徵兆/遙遠的清晨是一張着墨不多的素描/你從灰濛濛擁擠的人羣中出現/投我以羞怯的微笑/若我早知就此無法把你忘記/我將不再大意 我要盡力鏤刻/那個初識的古老夏日/深沉而緩慢 刻出一張/繁複精緻的銅版/每一劃刻痕我都將珍惜/若我早知就此終生都無法忘記」，此詩提到了銅版畫的線條繁複精緻，是以鏤刻銅版畫比喻記憶初識愛人的一切，並配一幅同名針筆畫（圖 3），線條十分繁密，就像銅版畫的線條，畫面右方有一人臉，與詩互讀，即知其意了。

席慕蓉就讀臺北師專藝術科的同學一七等生（劉武雄，1939-），評席針筆線畫時說：「慕蓉的操筆，雖屬細指功夫，但頗有我上述明淨灑脫的優點，筆筆清澈，有如滑韌的鋼絲，在匯集處絲毫不含糊混雜，讓人有清爽和條理分明之感。這種筆法，使畫面自然形成高貴和清秀，所繪出的不論人物或自然樹木，大致能獲致表達的效果。」¹⁸指出了席畫的線條清爽，給人雖柔滑但有力的感受，以及流露了清秀的氣質。

仔細看席慕蓉線畫中的線條，有幾個特點：繁密、曲折和綿延，以心理學角度來看：「幾何曲線首先給人的印象是幸福美滿的，有些很富情感而味道甜蜜，有內向的女性美的全部，也覺得懂事而規矩，雖有彈性可是並不太令人緊張」，以及「波狀力的動向，……其形象好像流水，又像沙漠的縐紋，也像娉婷婀娜的少女的玉體，輕韻撩人。」¹⁹單純的流線型是一條很有深度的韻律，它的連續是繼續不斷一直延到形式之外。流動的形態都很富於時間的感覺，帶有音樂性的韻律表現」¹⁹大約是說，繁密的曲線像流水、女體，給人美滿、幸福的感覺；而線的無盡延伸，給人時間及韻律之感。本文以為，這是「線的複沓」，是「視覺上的複沓」，與前文所述席慕蓉詩在文字上的複沓，是一致的。也就是說，在閱讀的視覺接受方面，讀席慕蓉詩及看針筆畫時，兩者都給人繁複綿密之感，甚至在聽覺方面（音樂性）亦是，因此，在視聽的感官層面，席詩的文與圖都達到繚繞無盡的效果，而這正是其所欲抒發之情感型態。

當年渡也雖對席慕蓉詩作嚴苛批評，但在分析席詩受歡迎之因的第六點為：「詩有古典秀麗、纖細清晰的針筆畫配圖」，所言中的。也就是說，席慕蓉詩集中美麗的針筆畫確實是其受大眾喜愛的原因之一。

肆、意象：以美麗之花象徵溫柔敦厚之愛

(一) 詩文

據陳瑀軒的統計，席慕蓉六冊詩集總共收 327 首詩，依主題分類，愛情共有 128 首，抒懷為 127 首，鄉愁有 49 首²⁰，這三個主題是席詩的大宗。誠如一般人對席慕蓉詩歌的印象，對愛情的詠嘆確實是席慕蓉詩歌的重心所在，從有形的數字可見，席詩中有三分之一以上是情詩。

痙弦說：「席慕蓉的詩有很多是關於愛情，她對愛情的詮釋是另一種執著，對情人之間的離散，常常流露出哲學式的紓解，得與失都賦予了新的意義，她寫愛情的不勝今昔之感尤其動人。現代人對愛情已經開始懷疑了，席慕蓉的愛情觀似乎給現代人重新建立起信仰。」²¹痙弦此言前者為席慕蓉情詩之概況，多半是堅守愛情但不以為苦，例如《七里香·讓步》：「只要 在我眸中/曾有你芬芳的夏日/在我心中/永存一首真摯的詩//那麼 就這樣憂傷以終老/也沒有什麼不好」，《無怨的青春·悲喜劇》：「長久的等待又算得了什麼呢/假如 過盡千帆之後/你終於出現/(總會有那麼一刻的吧)諸如憂傷喜悅以及種種有害無益的情緒/從此 在心中縱橫交錯的/都是光亮的軌道/河川無菌 血液也一樣」，若是分離或情變，但因著美好記憶而痴情苦守；就算再見，相思的怨愁已升華為不喜不悲了。這種感情型態頗類古典詩中的「閨怨」或「思婦」，為良人不在身邊（征夫或商人或求取功名），承受著相思之苦，卻不棄離，是溫柔敦厚的愛情。

痙弦言之後者則涉及席詩受大眾喜愛的社會因素。孟樊分析席詩具有「語言淺白」、「情節定型化」、「結局悲劇化」、「反模擬寫實」的特徵，為讀者提供了「娛樂」效果，後三者指的即是席慕蓉的愛情詩內容。孟樊認為，當時臺灣社會都市化的程度已夠，疏離的人情已達馬克思主義之「異化的社會」，只有那些被壓抑的且難以受到支持的社會價值，才會成為流行的大眾文學的主題。²²而席慕蓉詩中堅持到底的愛情觀，就是都市人壓抑的情感，所以備受歡迎。

另外，席慕蓉詩中，關於「青春」的主題敘述，也很多，而愛情與青春又常與「花」纏結一起。席詩中常見花與愛情並置，花總在愛情思緒的現場，例如《七里香·茉莉》：「茉莉好像/沒有什麼季節/在日裡在夜裡/時時 開著小朵的/清香的蓓蕾 想妳/好像也沒有什麼分別/在日裡在夜裡/在每一個/恍惚的剎那間」、《無怨的青春·盼望》「如果能在開滿了梔子花的山坡上/與你相遇 如果能/深深地愛過一次再別離」。

青春何其美好，卻又何其短暫，席慕蓉深有此感，她藉著書寫花，記錄或召喚青春，例如《無怨的青春·如歌的行板》：「是十六歲時的那本日記/還是 我藏了一生的/那些美麗的女山百合般的/秘密」、《時光九篇·備戰人生》：「如薔薇如玫瑰如梔子花的芳馥美麗/都要無限量地供應給十六歲的少女」、《迷途詩冊·光陰幾行》：「昨天一旦進入歷史就開始壓縮變形/沒有任何場景可以完全還原一如當年/除了月光和花香」。席慕蓉說：「其實，我喜歡的不僅是那一朵花，而是伴隨著那一朵

花同時出現的所有的記憶，我喜歡的甚至也許不是眼前的大自然，而是大自然在我心裏所喚起的那一種心情。」（《寫給幸福》頁 25）「鏡子」是席慕蓉畫作主題之一，她說：「我畫鏡子，也許因為它象徵青春，如果年華能倒流，如果一切能再來一次，我一定把每件事都記得，而不要忘記……」²³ 本文以為，這是由於對青春人生綻放花朵的耽美而生的焦慮，用書寫及繪畫方式「不要忘記」這剎那的美，以花香帶領，重溫時間歷程的芳香，或將那芬芳帶到現在來審視。

以花入詩詞，是中國文學的傳統。葉嘉瑩說：「『花』之所以能成為感人之物中最重要的一種，第一個極淺明的原因，當然是因為花的顏色、香氣、姿態，都最具有吸引人之力量，人自花所得的意象既最鮮明，所以由花所觸發的聯想也最豐富。」此言指出「花」在形質上吸引人們注目的原因。但她又說：「此外還有一個重要的原因，我認為則是因為花所予人的生命感最深切也最完整的緣故。……更何況『花』從生長到凋落的過程又是如此明顯而迅速，大有如《桃花扇·餘韻·哀江南》一套曲辭中所寫的『眼看他起朱樓，眼看他宴賓客，眼看他樓塌了』的意味。人之生死，事之成敗，物之盛衰，都可以納入『花』這一短小的速寫之中。因為它的每一過程，每一遭遇，都極易喚起人類共鳴的感應。」²⁴這段話說明了花的一生與人生的相似性，也就切中了為何古今詩人詞家常因花「感時」，這類作品數量眾多的緣由，席慕蓉亦如是。

席慕蓉深受中國古典詩歌的影響，常常不著痕跡地取材自《詩經》、《古詩十九首》、古樂府或唐詩，如《七里香·悟》：「那女子涉江采下芙蓉/也不過是昨日的事/而江上千載的白雲/也不過/只留下了/幾首佚名的詩」，便是引用《古詩十九首之六·涉江采芙蓉》及唐人崔顥《黃鶴樓》²⁵之句。再如《七里香·古相思曲》：「在那樣古老的歲月裏/也曾有過同樣的故事/那彈箜篌的女子也是十六歲嗎/還是說 今夜的我/就是那個女子//就是幾千年來彈著箜篌等待著的/那一個溫柔謙卑的靈魂/就是在鶯花瀾漫時蹉跎著哭泣著的/那同一個人//那麼 就算我流淚了也別笑我軟弱/多少個朝代的女子唱着同樣的歌/在開滿了玉蘭的樹下曾有過/多少次的別離/而在這溫暖的春夜裏啊/有多少美麗的聲音曾唱過古相思曲」，漢樂府《古相思曲》有「善撫琴我善舞，曲終人離心若堵。只緣感君一回顧，使我思君朝與暮」的情節，而席詩以「彈著箜篌等待著的女子」為主角，一樣無盡等待深情無悔，而且詩開頭之「在那樣古老的歲月裏/也曾有過同樣的故事/那彈箜篌的女子也是十六歲嗎」指的就是這首古樂府。席運用並添加了細膩的情感描寫，這情感與古樂府一樣溫婉，但是更加哀怨。席慕蓉的詩作，溫柔敦厚情思綿長，與諸多中國古典詩是相同的，只是她以當代白話文表達。她曾說：「年少的時候，初讀《古詩十九首》，才知道世間竟然會有這樣驚心動魄、直逼胸臆的文字。」（《寫生者》頁 156）直言她對《古詩十九首》的接受。

席慕蓉詩文延續著中國古典詩歌的美感，在情感方面，延續《詩經》以來的抒情傳統，展現人類各樣情感的廣袤幅度，特別是對於青春、愛情的美好與感傷，即便是憂懷，卻不怨天尤人，仍然情思無盡，是為「溫柔敦厚，詩教也」。

(二) 繪畫

前文已述席慕蓉詩文中的對植物的觀察敏銳，大量使用花意象，這情形同樣出現在畫中。七等生評論《畫詩》時說：「我最喜愛那首與那幅題為「暮色」的詩畫，……，是百合花的兩株花葉，花姿葉態很分明，從她特殊磨練的筆觸，在黑白的線形中，好像看到葉子和花朵的原本色澤。就是配繪一種不相干的顏色，亦不失其結構涵意的雋永，從翻開封面到蓋合封底，都能看到，不止是因為它佳妙美麗、平凡却含蓄著高貴，實在是代表著創作者本人的形態。」²⁶在《畫詩》中，他最喜愛的就是這幅「百合花」（圖 4），因為雖然只是單色素描，未敷彩設色，但席慕蓉以線條的繁密或疏白，表現了花葉原本的色澤，七等生覺得這幅「花」畫有著高貴的氣質。這種表現，在《有一首歌》頁 283（圖 5）的「鳶尾花」也同樣精彩。由筆者的統計見之，在線畫插圖的內容中，數量最多的是花及女性，與其文學表現一致。

書名	畫詩	七里香	無怨的青春	有一首歌
女性、花	14	7	7	6
全書	20	10(含扉頁)	10(含扉頁)	10(含扉頁)

在繁花之中，荷花一向是席慕蓉情有獨鍾的題材，大幅小幅、針筆鉛筆、油畫水彩、單獨的整群的，畫了無數地荷花。在油畫主題方面，荷花是現身最久也最多的主角，荷花甚至是她堅持不離繪畫的因素：「唯獨對於畫畫這一件事，我一直沒有放棄過，有的時候也許會離開一段時間，但是必然會再回來。讓我回來的原因，常常是因為夏天時那一季的蓮荷。」（《信物》頁 29）

早期荷花作品的表現較為平面，造形及色彩似乎較脫離現實，例如〈夏荷〉（圖 6）。後來，隨著大量觀察與寫生的經驗，造形較有依據，增加了畫面的生動感及穩定性。例如〈夏荷〉（圖 7），顏料上得極平整、細膩，幾乎不見油畫此畫種最顯眼的特質—筆觸，荷葉轉折迂迴極富變化，葉梗挺立有勁，荷花卻又婀娜脫俗，花瓣、花蕊等都有，別有婉約的韻味。有幾幅仰視的畫作，例如〈曙色〉（圖 8），三兩片的荷葉的影子也就可能充滿在她畫幅中的三分之二甚或五分之四了。只留下一點點光源的空間與一兩朵甚至含苞未放的荷花。愈到後期，席慕蓉的荷花則是加強了光影的表現，例如〈光影之間〉（圖 9），或許因為畫作尺寸較大，加上必須表現光線、荷花與水面輝映的視覺實感，筆觸較為粗獷。她似乎特別喜愛曙光或月光下的荷花，例如〈月夜〉（圖 10），月光投射至層層葉影之外的一片葉脈的一角，或是從清淺荷塘微微晃動反射而出，或是荷花荷葉竟然成為零星點綴的配角，月下水光的閃動搖曳幾乎成為主題。這種出於寫生現場、著重光影的表現，記錄了作者視覺所見—光影、荷葉、荷花，以及心中所感—美的極致與短瞬，進而以繪畫及文字記錄，以回味之。而這種著重光影的表現，就如印象派的信念，是源自於對時間移轉的敏感。

席慕蓉鍾愛使用荷花意象來自我描繪，就像《我摺疊著我的愛·素描簿》：「在晨曦初上的田野

間，有個女子獨自一人靜靜地走著，藍布的長裙拂過青綠的野草，拂過細長的阡陌，她微微仰首全神貫注地在搜尋一朵可以入畫的荷，卻全然不知，在那一刻，在生命的素描簿裡，她自己正是歡然盛放的那一朵。」花已是生命最精神性的存在象徵了，出污泥而不染的蓮花，那亭亭挺立的姿態，更是將「我」的形象刻畫得清新、脫俗、不染世情。觀其詩，在描述自身與心的主題時，使用最多的就是荷花/蓮花，著重的是花容與花性，如蓮的出污泥而不染，亭亭而立，《七里香·蓮的心事》：「我/是一朵盛開的夏荷/多希望/你能看見現在的我 風霜還不曾來侵蝕/秋雨還未滴落/青澀的季節又已離我遠去/我已亭亭不憂 亦不懼」。席慕蓉用花的形貌寫出了「我」，也就是席慕蓉自己；而這些花容花貌也刻畫了許多女子的心靈圖象，詩的本質是抒情的，讀者在看到花的意象的剎那，也看見了席慕蓉。「慕蓉」雖為蒙文名「穆倫」之音譯，然「慕愛芙蓉」可為義譯了。

伍、書籍設計：追求精緻與唯美

若細心觀察，會發現席慕蓉繪寫集「長得美」。本處將論述席慕蓉繪寫集在「書籍設計」方面對於「視覺」呈現的用心。

(一) 藝術家的書

繪寫集在物質實體的「書籍」方面，因為承載著「畫」，而可能與純文字的書籍有所不同。再者，集畫家與作家於一身的作者，因習染視覺藝術，對於書籍的視覺呈現或許比一般作家有更多自己的想法。因此，身為視覺文本的繪寫集，其「表」及「裡」的設計應該亦被關注。

許綺玲提出「藝術家的書」，此概念認為書的物質實體不再只是內文訊息的媒介支撐物，從封皮到裝訂、從書的輪廓到書的空白，一切元素都有權作為作品的發言體。²⁷而不可否認的，閱讀之愉悅也有賴於這些外在條件。

書籍設計是由表及裡的设计，包含了書籍封面、內文構成、色彩運用、紙張工藝的選擇。²⁸而一件良好的書籍設計作品應能由內而外，以設計者本身的審美觀與個人涵養，並加入對書籍內容咀嚼後的體會，以各種表現手法展現書籍的精神，來賦予書籍新的藝文價值和生命活力，並提升讀者的閱讀興致與書籍的典藏價值。²⁹就算多少受限於出版者與出版環境的諸多限制，但在可以關注插手的範圍內，至少也希望印出來的結果不離心目中「自己的書」太遠。可將書籍設計分成兩大類別：「裝幀」(binding)，另一為「排版」(typography)³⁰，本文將據此觀察席慕蓉繪寫集在書籍設計方面的表現。

(二) 裝幀

「裝幀」一詞源於日本。「幀」字原為數量詞，裝幀一詞本意是紙張折疊成一幀，由線將多幀

裝訂起來，附上書皮，貼上書簽並進行具有保護功的美觀設計。在此概念下，本文發現，席慕蓉作品集在「開本」、「裝訂方式」及「用紙」等方面，有著與一般文學書籍不同的設計。

書籍開本³¹設定是進行書籍編輯與設計的第一步。席慕蓉在 1979 年出版的《畫詩》，24cm(寬)×25cm(高)，以及 1997 年出版的《一日一生》，30cm(寬)×18 cm(高)，均屬於特殊開本，非一般文學書籍 25 開之尺寸。

在裝訂方式項目上，《畫詩》(圖 11)、以及在圓神出版的詩集不論舊作《七里香》、《無怨的青春》、《邊緣光影》、《時光九篇》或新著《我摺疊著我的愛》、《迷途詩冊》都是精裝本。精裝書為配有具保護性的較厚封面，通常採用硬紙板，外覆以皮革、織物，或厚紙，比平裝書更為硬挺及美觀。又，精裝書通常縫有富彈性的書脊，使書本翻開時也能平貼桌面，容易翻閱而且不易散開，適合頁數多的厚書籍。³²但是，精裝書的製作縱使在幾乎全已使用機器印刷的今日，仍然需要手工製作過程，更何況，像《畫詩》那樣特殊規格的開本，手工的比重更為多。《畫詩》封面為織物，正面書名「畫詩」兩字及封底英文書名「Drawings & Poems of Joyce HIS」字樣均燙金處理；而圓神出版之詩集則為覆膠壓紋紙再加以龍紋紙，讓封面更耐實，而且有書簽帶，另外加上席慕蓉繪畫作品的「書衣」³³，「書衣」提供設計者一個在硬皮的布面精裝書外頭呈現彩色圖像的機會，如此，書籍看起來就更為精緻美觀了。

值得一提的尚有《寫生者》、《時光九篇》與《信物》。由大雁出版的《寫生者》之初版(圖 12)，封面用鯉紋雲龍紙，內文用山茶紙。書背裝訂以道地手工裱褙方式結合不同材質的棉紙封面與書名簽條。本書屬於大雁當代叢書首刊，這一系列書的設計，有著發行人簡嫻的理念和美學。簡嫻為了製作出理想的印書紙材，開始和長春棉紙行合作，甚至幾度赴埔里親臨造紙作業。而書籍整體設計偏向中國古代傳統樣式，實為簡嫻與陳義芝、張錯、陳幸蕙、呂秀蘭等合辦「大雁」的文人們的美感。³⁴爾雅出版《時光九篇》與圓神出版的《信物》(圖 13)，則是由平面設計師王行恭設計。王行恭說：「能吸引閱眾的眼神，在視覺與書封接觸的瞬間，產生伸手翻閱的衝動，這刺激腎上腺素瞬間上升的因素，絕不是單純針對書籍所承載的文本內容，反而是外觀形式與編輯方式，在閱眾與書籍間產生了互動；這微妙的互動，牽動了文化向前滾動於無形的助力。」³⁵認為書籍的外部形式與內文編排，是吸引讀者翻閱的主因。他並且主張「設計師應該是個讀詩的人，甚至是個詩人」³⁶，故其為席慕蓉兩本詩作設計裝幀的風格十分文學，均以「紙」為重點，《時光九篇》內頁就是褐黃色的(類)牛皮紙，予人古舊之感，與書名及內容主旨相符。《信物》封面則用「PAPYRUS-人類的第一張紙」³⁷的圖案，紙張的植物纖維紋理清晰，與書名「信物」蘊含「永遠」之意，以及全書內容—荷花，均相符。可見該書的封面設計與文字內容的密合，也可見設計者的用心。

(三) 版面設計

詹偉雄指出「排版」是讀者開始閱讀書籍起的一連串「視覺際遇」(visual experience)，它包含字體的選擇與組合、圖與文的配比、圖文與留白的配比等，總而言之，「排版」幾乎等同於內文的一部分，只不過讀者在閱讀內文、產生理解的過程之時，「排版」以美學的技術，暗地裡操作著讀者該以怎樣的方式，來理解作者預先埋藏的意念。³⁸

席慕蓉繪寫集，在內文排版的文字方面，基本上與大多數文學作品的格式是一樣的，字體為「明體」，照像排版時代的書籍如《七里香》、《無怨的青春》等約是十六級字，電腦排版的新書則約是十一級字。繪寫集收含圖文，因此需考察其圖與文如何編排。早期的《畫詩》為詩畫集，圖畫與詩的比重幾乎是一比一，故其採取的配置方式是右詩左圖，即文字與圖畫各佔書本翻開後之左與右頁，這是中國古代圖文並呈的主流版式。《新唐書·楊綰傳》：「獨處一室，左圖右史」以及宋代鄭樵所著《通志略》之〈圖像略〉：「古之學者為學有要，置圖於左，置書於右；索像於圖，索理於書。」均言文置右頁圖置左頁的圖文編排形式，這主因為傳統中國文字的書寫方向為從右到左，因此，左圖右文是一種先讀文字再看圖畫的編排形式，是通過圖畫來補充或說明文字內容，幫助讀者對文字的理解。³⁹也就是說，雖然《畫詩》的畫與詩比重各半，但作者如此安排圖文的版式，應是較強調文字內容，即以詩作為主體。

在其他的繪寫集中，圖畫的位置約為兩種：只出現在卷首、空白頁亦置圖。席慕蓉的六本詩集都分卷，早期詩集的配圖單純，僅出現於各卷卷首，《七里香》是先圖後卷首題名。《無怨的青春》是先卷首題名，接著是一幅圖，下頁為序文。後期圓神出版的詩集，圖畫增加了，不僅放在卷首，也有橫跨左右兩頁者。其他則是置於空白頁或較大面積之空白處，成為裝飾(圖 14)，讓整本書在翻閱時，圖畫不時入目，增加了閱讀的視覺美感，尤以《迷途詩冊》及《我摺疊著我的愛》最多圖畫。

比較特別的是，在蝴蝶頁(精裝本)或扉頁(平裝本)上置圖畫。例如《畫詩》前後蝴蝶頁為針筆素描百合花，即書內〈暮色〉之配圖；《七里香》扉頁是小蒼蘭(圖 15)、《無怨的青春》是大山風雲、《有一首歌》為蝴蝶，讓讀者一打開封面，在內文之前，先見到賞心悅目的圖畫，這是席慕蓉繪寫集形式上的鮮明特色。這在七〇年代末及八〇年代初，臺灣書籍美術設計及製作主客觀條件尚未發達的情況下，是一種創新的積極作為，這應是出於席慕蓉個人的想法，出版社不大可能在最開始就這麼做。到了後來，圓神出版的精裝書，雖然蝴蝶頁已無置圖，但出現在目錄的襯底，如《時光九篇》是蝴蝶蘭(圖 16)，《迷途詩冊》是鳶尾花，這是早年蝴蝶頁或扉頁置圖的延續，同樣讓讀者在進入正文之前的目錄頁中，就看到美麗的圖畫。

在書籍設計的「四大類型」——文件紀實式、條理解析式、風格展現式與概念歸納式⁴⁰——之中，席慕蓉的繪寫集應屬「風格展現式」，為了引發觀看者對於該書內容的聯想，以隱約透露書中

的情節勾引目標讀者，這種封面通常會運用插畫、攝影作品，或從現成畫作中挑選合適的圖像，例如熱銷長賣的《七里香》、《無怨的青春》，就以席慕蓉自己的油畫作為書衣，隱隱帶出書中的元素或所要傳達的情緒。亦在書籍各部分的細節中，適巧地安置席慕蓉自己的圖畫，頻以「視覺設計」展現她的感性和愛美。

陸、結語

席慕蓉繪寫集在文學與繪畫雙域的表現有著共同性：在形式方面有著複沓的特色，文學以押韻及排比方式製造聲音及視覺的繚繞效果；繪畫方面則以繁密無盡的線條達到視覺上的複沓之感，兩者共同傳達綿密情感的詩旨。在主題方面，她喜歡以花做為傳達關注愛情與青春之意的「意象」，流露了溫柔敦厚的情感型態。在書籍設計方面，席書在諸多細節處都置放自己之畫作，而所配之畫多為美麗的花及秀髮飄揚的女性。這不僅造就了視覺性強的繪寫集，更讓整本繪寫集在抽象的主題情意與具象的視覺畫面和裝幀上，都流露了女性的多情、秀麗與細心。也就是說，席慕蓉「繪寫集」在「形式」、「意象」及「書籍設計」方面，都表現了席氏的「陰性美學」風格。

早期對於席慕蓉的詩評有認為內容太過貧乏及思想膚淺等等，故其作被視作「閨秀」派而評價不高。例如渡也曾批評席慕蓉詩作如：主題貧乏（多愛情及傷逝）、矯情做作、思想膚淺、淺露鬆散、無社會性、氣格卑弱等缺點，本文以為是出於「陽性的」審美尺規的意見。倘若以「陰性美學」的觀點視之，這些缺點應不嚴重到被訓斥為「希望能教沈醉於席詩者，大夢初醒；使席慕蓉本人，痛改前非。」⁴¹就如自《花間集》以來，中國傳統「詞」的發展中一直有著「婉約」風格一樣，自有其愛好者。

「陰性美學」一詞，其概念為跳脫「女性美」的框架，一為對於前期女性主義的修正，再者認為只要是直抒性情的柔美、靈秀之作，即屬「陰性美學」，不受限生理性別。以此看待席慕蓉的文學、繪畫作品及繪寫集，應給予更高的評價。

參考書目

（一）席慕蓉著作

- 《畫詩》，臺北：皇冠雜誌社，1979年7月。
- 《七里香》，臺北：大地出版社，1981年7月。
- 《無怨的青春》，臺北：大地出版社，1983年2月。
- 《有一首歌》，臺北：洪範出版社，1983年10月。
- 《時光九篇》，臺北：爾雅出版社，1987年1月。
- 《信物》，臺北：圓神出版社，1989年1月。

《寫生者》，臺北：大雁出版社，1989年3月。

《席慕蓉(40年回顧)》，臺北：圓神出版社，2002年12月。

(二) 書籍

Susanne K. Langer (蘇珊·朗格) 著，劉大基等譯，《情感與形式》，臺北：商鼎文化出版社，1991年10月臺灣初版。

安德魯·哈斯蘭(Andrew Haslam)著，陳建銘譯：《書設計》，臺北：原點出版，2014年1月初版一刷。

李元貞，《女性詩學：台灣現代女詩人集體研究(1951~2000)》，臺北：女書文化，2000年11月30日初版一刷。

李志銘，《裝幀台灣-台灣現代書籍設計的誕生》，臺北：聯經，2011年12月初版。

李志銘，《裝幀時代-台灣絕版書衣風景》，臺北：行人文化實驗室，2010年10月初版。

東京視覺研究所，《數位設計案內所-書籍篇》，臺北：無限可能創意，2006年。

林書堯，《視覺藝術》，台北：維新書局，1984年3月，初版。

韋勒克、華倫著，王夢鷗、許國衡譯，《文學論-文學研究方法論》，臺北：志文出版社，1996年11月。

孫康宜，《古典與現代的女性闡釋》，臺北：聯合文學，1998年。

秦亢宗、蔣成著，《現代作家和文學流派》，重慶：重慶出版社，1986年。

許靈、魯德俊著，《新格律詩研究》，寧夏：寧夏人民出版社，1991年。

陸蓉之，《台灣(當代)女性藝術史》，臺北：藝術家出版社，民國91年6月，初版。

渡也，《新詩補給站》，臺北：三民書局，1995年。

葉嘉瑩，《迦陵論詩叢稿》，石家庄：河北教育出版社，1997年7月。

劉紀蕙主編，《框架內外：藝術、文類與符號疆界》，臺北：立緒，民88年。

劉興華，《閱讀歐洲版畫》，臺北：三民書局，2002年。

積木編輯部，《兩岸書籍裝幀設計》，臺北：積木文化，2006年。

(三) 期刊及學位論文

王靜禪，〈將美好化成永恆的記憶－席慕蓉 v.s. 柯慶明〉，《文訊月刊》247期，2006年5月。

李癸雲，〈窗內，花香襲人－論席慕蓉詩中花的意象使用〉附錄，《國文學誌》第十期，民國94年6月，頁23-24。

孟樊：〈臺灣的大眾詩學－席慕蓉詩集暢銷現象〉，刊於《當代青年》，1992年1月，頁53。

藍麗娟：〈王行恭 設計師應該讀詩〉，《天下雜誌》334 期，2005.11.01。

陳瑀軒，《席慕蓉詩歌研究－以主題、語言、通俗性為觀察核心》，中正大學中文研究所碩士論文，民國 94 年。

劉毓婷，《詩樂相融-以錢南章譜寫席慕蓉的詩為例》，臺灣師範大學民族音樂研究所碩士論文，民國 98 年元月。

附圖



圖 1 《有一首歌》頁 233



圖 2 杜勒 (Albrecht Durer) 銅版作品《亞當與夏娃》



圖 3 〈銅版畫〉，《畫詩》頁 25



圖 4 〈暮色〉，《畫詩》頁 19







圖 5 《有一首歌》頁 283 〈鳶尾花〉



圖 6 〈夏荷〉《席慕蓉(畫冊)》頁 65

		
<p>圖 7 〈夏荷〉《席慕蓉(畫冊)》 頁 71</p>	<p>圖 8 〈曙色〉《席慕蓉(畫冊)》 頁 122</p>	<p>圖 9 〈光影之間〉《席慕蓉(畫冊)》 頁 131</p>
		
<p>圖 10 〈月夜〉《席慕蓉(畫冊)》 頁 109</p>	<p>圖 11 《畫詩》精裝本書影</p>	<p>圖 12 《寫生者》書影</p>

		
<p>圖 13 《信物》書影</p>	<p>圖 14 《迷途詩冊》內頁</p>	<p>圖 15 《七里香》扉頁小蒼蘭</p>
		
<p>圖 16 《時光九篇》目錄襯底蝴蝶蘭</p>		

註釋

1. 雷驤《繪日記》序文：「朋友或工作夥伴中，得了我的鼓勵也跟著隨處繪寫的不少，至今我猶記得她（他）奮而忘食的描繪表情，……在社區大學的繪畫課程上，我自然也倡導繪寫並作，畫文交響的法子。」雷驤文中多處逕用「繪寫」一詞，已將「繪」與「寫」合成「繪寫」，並視作一種文類或創作類型。見雷驤：《繪日記》（台北：時報出版社，2000年），頁4-6。
2. 1997年5月至10月間，法國國家圖書館曾舉辦了一項回顧展，名為「藝術家的書：一種藝術類別的發明，1960-1980」，對展出的藝術家的書作了一個定義式的總介：藝術家的書不同於愛書人的書，是藝術家個人的作品，沒有其他作家參與製作。傳統藝術被全面質疑的六〇、七〇年代，藝術家開始利用各種印刷工業相關的技術來印製他們的作品，部分目的乃在於脫離美術館及畫廊特定專門且封閉的流通管道。這種作法與當代各種藝術運動及流派，如觀念藝術、視覺詩與具體詩、最低限藝術等均有密切關聯。而書的面貌千變萬化，有各種技巧實驗，是一種文學與視覺藝術之間的藝術形式。詳見許綺玲：〈令我著迷的是，後頭，那女僕〉

- 觀閱《巴特自述》一書的圖像想像》，收於劉紀蕙編：《框架內外：藝術、文類與符號疆界》（臺北：立緒，民國 88 年），頁 31。
3. 詳見陳政彥：〈「席慕蓉現象論爭」析論〉，《台灣詩學季刊》，民 95.05，頁 134-152。
 4. 陸蓉之：《臺灣（當代）女性藝術史》（臺北：藝術家出版社，民國 91 年 6 月），頁 219。
 5. 葉志堅：〈漢恩－藝術即女性主義〉，<http://yipchikin.net/yipchikin/aesthetics/esse25.htm>
 6. 姚瑞中：〈陰柔美學〉，《台灣裝置藝術》（臺北：木馬文化出版事業，2002 年），頁 198。
 7. 嚴明、樊琪：《中國女性文學的傳統》（臺北：洪葉，1999 年），頁 53。
 8. 孫康宜：《古典與現代的女性闡釋》（臺北：聯合文學，1998），頁 194。
 9. 見〈青春無怨·新詩無怨－論席慕蓉〉，收於氏著《現代詩學》，臺北市：東大圖書，頁 489-490。
 10. 陳瑀軒：《席慕蓉詩歌研究－以主題、語言、通俗性為觀察核心》，中正大學中文研究所碩士論文，民國 94 年，頁 83。
 11. 秦亢宗、蔣成著：《現代作家和文學流派》（重慶：重慶出版社，1986），頁 127。
 12. 許霆、魯德俊著：《新格律詩研究》（寧夏：寧夏人民出版社，1991），頁 63。
 13. 黃慶萱：《修辭學》（臺北：三民書局，1997 年 3 月增訂八版）。
 14. Susanne K. Langer 認為抒情詩之所以如此大量地依靠語言的發音與情感特徵，原因在於它非常缺乏創作材料。一首抒情詩的主題（所謂「內容」）往往只是一縷思緒、一個幻想、一種心情或一次強烈的內心感受，就是因為抒情詩既沒有情節，沒有虛構的人物，往往也沒有任何使詩歌得以繼續的理性的論述，所以抒情詩人必需運用語言的每一種特性，致力於字句的準備和完成。詳見 Susanne K. Langer（蘇珊·朗格）著，劉大基等譯：《情感與形式》（臺北：商鼎文化出版社，1991 年 10 月臺灣初版），頁 299-300。
 15. 席慕蓉：「年輕的時候，去歐洲讀書，是要專心拜師學油畫。……拜在克勞德·李教授的門下，修習銅版畫。我自認對線條很敏感，又很喜歡歐洲那種古樸紮實的版畫，尤其是杜勒（Durer）和他那個時代的作品，每次觀賞之餘總讓我興起『有為者亦若是』的羨妒心情。於是在上課的時候，常用線條的刻劃來表現光影。」《寫生者》，頁 68。
 16. 銅版畫是又稱腐蝕銅版畫，屬凹版印刷，製作方法是用銅版畫刻刀畫畫，將銅版表面的防腐臘膜以刻刀線條劃掉，再用硝酸腐蝕之後，線條在版上形成凹槽；去臘後以油墨塗入凹槽，將版平面上的油墨擦淨，當印製版畫時經過加壓，油墨便由凹槽內轉移到畫面上。
 17. 劉興華：《閱讀歐洲版畫》（臺北：三民書局，2002 年），頁 31-33。
 18. 七等生〈席慕蓉的世界——位蒙古女性的畫與詩〉原載《聯合報副刊》1979 年 12 月 18-19 日，後收於《七里香》新版後記，以及《席慕蓉》畫冊。
 19. 此三段引文詳見林書堯：《視覺藝術》（臺北：維新書局，1984 年），頁 120、170 及 251-252。

20. 陳瑀軒：《席慕蓉詩歌研究—以主題、語言、通俗性為觀察核心》，中正大學中文研究所碩士論文，民國 94 年，頁 21 及 39。
21. 痲弦：《有一首歌·序》頁 4。
22. 孟樊：〈臺灣的大眾詩學—席慕蓉詩集暢銷現象〉，刊於《當代青年》，民國 81 年元月號，頁 53。
23. 張曉風〈江河〉，《七里香》序。
24. 此二段引文詳見葉嘉瑩：〈幾首詠花的詩和一些有關詩歌的話〉，收於《迦陵論詩叢稿》（石家莊：河北教育出版社，1997 年 7 月），頁 63-64。
25. 原詩分別為《古詩十九首之六·涉江采芙蓉》：「涉江采芙蓉，蘭澤多芳草。採之欲遺誰？所思在遠道。還顧望舊鄉，長路漫浩浩。同心而離居，憂傷以終老！」崔顥〈黃鶴樓〉：「昔人已乘黃鶴去，此地空餘黃鶴樓。黃鶴一去不復返，白雲千載空悠悠。晴川歷歷漢陽樹，芳草萋萋鸚鵡洲。日暮鄉關何處是？煙波江上使人愁。」
26. 七等生：〈席慕蓉的世界——位蒙古女性的畫與詩〉，《七里香》新版後記，頁 205。
27. 許綺玲：〈「令我著迷的是，後頭，那女僕」-觀閱《巴特自述》一書的圖像想像〉，收於劉紀蕙編：《框架內外：藝術、文類與符號疆界》（臺北：立緒，民國 88 年），頁 2。
28. 呂敬人：《兩岸書籍裝幀設計》（臺北：積木文化，2006 年）。
29. 東京視覺研究所：《數位設計案內所-書籍篇》（臺北：無限可能創意，2006 年）。
30. 詹偉雄：《兩岸書籍裝幀設計》（臺北：積木文化，2006 年）。
31. 版面的大小稱為開本，開本以全張紙為計算單位，每全張紙裁切和折疊多少小張就稱多少開本。
32. 認識精裝書 <http://www.7headlines.com/article/show/218232284>
33. 「書衣」是一張包摺在書上的紙，原本的功能是用來保護書籍的本體，避免心在售出之前受到損傷，但是現在已成為硬皮精裝書必備的一部分。基本的書衣形式是一張與書同樣高度的紙，從書背環裹住整本書，有或寬或窄的摺耳往內摺入環襯與活動襯頁之間。詳見安德魯·哈斯蘭(Andrew Haslam)著，陳建銘譯：《書設計》（臺北：原點出版，2014 年 1 月初版一刷），頁 228。
34. 李志銘：《裝幀臺灣》（臺北：聯經，2011 年），頁 204-209。
35. 王行恭：〈在這片土地上，記錄歷史〉，《裝幀臺灣》推薦序，頁 6。
36. 藍麗娟：〈王行恭 設計師應該讀詩〉，《天下雜誌》334 期，2005.11.01。
37. 在《信物》書體左側的折口上寫有：「封面—紙草紙 PAPYRUS 是人類的第一張紙，產於埃及尼羅河畔」。約在五千年前，埃及人已經知道利用生長在尼羅河畔的「紙草」，做出一種很像紙

的「埃及草紙」，又叫做「芭苳紙 (PAPYRUS)」，英文 Paper 就是由此字演變來的。這種書寫材料，當時在埃及被廣泛使用，直到西元一千年左右，才完全被真正的紙取代。見「樹火紀念紙博物館」館內說明，臺北市長安東路二段 68 號。

38. 詹偉雄：《兩岸書籍裝幀設計》（臺北：積木文化，2006 年）。
39. 徐小蠻、王福康著：《中國古代插圖史》（上海：上海古籍出版社，2007 年），頁 335-336。
40. 經驗豐富的書籍設計者發展出一系列著手設計書籍的方式。這些手法與一般平面設計相同，可區分為四大類型：文件紀實式 (documentation) - 透過文字和圖像將資料加以記錄及留存。條理解析式 (analysis)：在眾多龐雜的資訊中架構出清楚的模式，好讓資料讀起來簡單明瞭。風格展現式 (expression)：以視覺化的方式凸顯作者與設計者的情緒狀態。概念歸納式 (concept)：是以總括主旨寓意的基本概念，把複雜的意念萃取成簡潔、精練的視覺圖像及標題。這幾種類型彼此之間並非全然涇渭分明，只是在於比重不見得均等。詳見安德魯·哈斯蘭(Andrew Haslam)著，陳建銘譯：《書設計》（臺北：原點出版，2014 年 1 月初版一刷），頁 228。李志銘：《裝幀臺灣》（臺北：聯經，2011 年），頁 23-27。
41. 渡也：《新詩補給站》（臺北：三民書局，1995），頁 26。

Feminine Aesthetics: The Characteristics of Hsi,Mu-Jung's Picturesque Writing

Pei-Fang,Chou

Abstract

Hsi,Mu-Jung is a remarkable writer who is characterized by picturesque writing in Taiwanese literature. Her works are mostly presented by both writings and drawings, which is defined as “picturesque writing” here. This article argues that reading of the “picturesque writing” is not restricted to the text, should pay attention to the accompanying pictures, and implications of the book design.

Here we characterize the common properties of Hsi's writings and drawings in her picturesque writing: repetitive and dense style in the format, and taking flowers for the image of the love and the youth as the main theme. Additionally, either the text or the drawing “expresses the feeling itself” for a combination of the both. In regard to the book design, Hsi's works demonstrate many details in the drawings, conferring her picturesque writing a strong visual expression.

These common characteristics in Hsi's picturesque writings illustrate the tenderness and thickness of "feminine beauty", reflecting the Hsi's aesthetics.

Keywords: Hsi,Mu-Jung, Feminine Aesthetic ,Taiwan modern poetry, Taiwan modern art, book design



藝術學

卷二
名
第
一
期
（
約
9
期
）

Taiwan Journal of Arts

ISSN 10213686



00500



9 771021 368004

GPN : 2005500004

定價：新台幣500元整