

# 顛覆校慶紀實

Campus Celebration in Creative Ways



圖7-1 綿羊 ©胡紋綺2003

在台灣，各級學校每年都有校慶活動，最普遍的是舉辦運動會或園遊會，搭配靜態的文獻或學習成果展。這種動員全校的大型活動，需要行政、教學與校外資源等各方面的協調與配合，對主辦人員而言是非常辛苦的工作，從另一個角度來看，全校師生能夠藉此建立對學校的認同與歸屬感之特殊意義，是一個相當「統整」的教育活動。曾任國立聯合大學代理校長的王俊秀博士比喻這類活動為「校園抓地力」，要讓學生對這個校園萌生感情，培養學生對所處環境之關懷與珍惜的氣度，這個氣度擴散出去，就是對自己土地的深情，是「大愛」之美。

「大愛」是一種潛移默化、需要長時間培養的態度，大學生不一定懂得什麼是「大愛」，他們比較關心的是「校慶好不好玩？」之類的現實問題。從小學到大學，學生們經歷過多少次的校慶，很多人早已麻痺了，尤其要勞師動眾、影響正常的學校作息，大部分的人都會選擇消極以對。由此觀之，年紀越大對校慶的熱情越減，要讓大學生「玩」校慶，是一件超級任務。筆者為了嘗試「抓地力」教育，在學期之初便規劃好「遊戲/顛覆」校慶的時程，逐步引導學生進入「玩樂」的狀態，最後學生在很享受的心情下，體驗了另類校慶。

自從2003年七月國立聯合技術學院改制為綜合大學之後，學校積極更換硬體設備，以擺脫從前老舊的形象，最明顯的改變是教學大樓中的課桌椅全面汰換，並在每一間教室裝設冷氣，雖然六十公頃的新校區會有先進的校舍，卻是未來的事，讓學生在現階段立即感受到學校的改變，是校方改善舊校區的目的。新年度開學時，那些被汰換下來、傳統木製、單臂連接的課桌椅，既笨重又佔空間，幾千張就堆在停車場的一角，等待總務處報廢。筆者預約了其中的100張，準備變成一個課程單元，學生則將這些椅子搬回系上的倉庫，滿心好奇老師要變什麼把戲。

#### 變形椅

我有兩班的學生參與這個椅子的單元：二年級學生曾上過我的課，在協調與溝通方面已有默契，所以安排他們每個人設計並製作一張變形椅；一年級學生由於剛入學，對環境、資源與技術還很陌生，因此規劃他們「共同製作」，分組將椅子改造成動物，一來增進彼此間的感情，二來確保作品如期完成。

我以一個月的時間讓二年級的學生構思如何將那些規格化的椅子，設計改造成獨特的、有個性的椅子，甚至是有新功能的「作品」。首先，學生要思考椅子的意義，椅子必須具有「承載」的基本功能，當這個功能滿足之

後，設計師能賦予椅子的生命便無限寬廣，不論在造形、色彩、材質的選擇上都可天馬行空地創造，這是設計者（或創作者）最大的財富。進一步地，學生要思考「現成物」的問題，這是當代藝術中的重要議題—如何將有特定意義的「東西」，透過藝術與設計的手法，變成新的「作品」。以這些撿回來的椅子為例，怎樣藉由「再造」與「再定義」的手法，讓椅子「再生」，便是設計師能夠揮灑的空間。最後，學生要練習規劃自己的設計與製作流程，嘗試掌握每一個步驟，讓這個深刻的經驗，在作品與其介紹中呈現出來。

學生們繳交的設計圖，顯示出各式的創意與想像力，他們並不在乎技術的問題，完全以個人的喜好與目的來設計，是很不錯的起點。另一位老師看

► 圖7-2 骨 ©羅志宇2003

►► 圖7-3 三面椅 ©曹家誠2003



國立台灣藝術教育館  
National Taiwan Arts Education Center

過這些設計稿之後，擔心學生們會眼高手低、無力完成，我則回應「有夢最美、值得一試」。接下來的工作便是和學生溝通技術、取材等現實問題，雖然我明白學院訓練下的「設計」，應該要貫徹、實現當初決定的「完稿」；但是，教這群尚未入門的設計系學生，我認為要「先打進去，再打出來」，也就是要先讓學生們進入設計與製作的樂趣中，再追求精緻卓越，否則，學生享受不到成就感，換來的挫折容易抹煞興趣。在我完全的授權下，學生自由自在地開工製作。

由於每一個人想表現的主題、質感與手法都不一樣，連工作時間的安排上也很個人化，根本無法合班上課，因此，這個變形椅的製作成了課外作業。我們的系館空間不大，許多公共空間（如走廊、樓梯間等）都成了工作場所，學生們充分地利用系上的資源，許多個夜晚系館都燈火通明，證明學生對這項工作的負責態度，此情此景是一個非常值得鼓勵的「學術風氣」。可惜，學校的警衛不懂得珍惜這群學生的可愛，反而抱怨他們留在教室的時間太晚，影響校園管理，這是極自私的想法。一個大學的學術風氣要興盛，就是靠老師和學生的熱情與堅持，如果失去這個真理，學校便成了換文憑的「公司」罷了，我們的教育品質無法提升，缺乏「無私」的理想應該是一大因素。經過行政上的溝通之後，我們得到善意的回應，學生們繼續徹夜留在系上工作。

施工兩週之後，我進行第一階段的驗收，學生們報告個人的想法、工作的歷程以及作品的自我評量。根據他們自己評估和期望的水準，我再提供相關的意見與協助，另一位老師則指導材料、技術與觀念，使整個活動變得很多元。同學之間也彼此觀摩並支援技術，表現欣欣向榮的景象，這個年紀的學生能夠突破分數的比較，彼此欣賞互相幫忙，實在可貴。接下來是修改階段，學生廣納意見之後，將作品表現得更豐富更精緻。由於作品將陳列在戶外，學生在最後階段進行固定與防濕的表面處理，並製作解說卡。變形椅的面貌五花八門，大致可分為：1)「舊瓶新酒」類：根據椅子原有的造形，進行色彩與質感的改造，以黏貼、懸掛、捆綁等手法，改變椅子的外觀。2)「改編劇本」類：根據特定的故事內容，將椅子略為拆解與組裝，加上必要的著色與配件，形成一個新的構造。3)「面目全非」類：以與椅子毫無關係的目的，將骨架徹底解構，重新組合成新樣式的作品。

我們選定校園中的中庭廣場為展示五十餘件變形椅的場所，在校慶期間展示一週。當每個人將自己的作品從系館搬至展場的路上，我見到一個個得意又略帶靦腆的笑容，尤其一路上受到他系同學崇拜地指指點點，更讓他





圖7-4 時場 ©林瑞典 2003

國立台灣藝術教育館  
National Taiwan Arts Education Center

們感到驕傲，一位外系的老師看見學生們活力充沛的表現，也感慨地羨慕說我們能這樣玩。我們在展場討論陳列作品時應該注意的相對距離、動勢及色彩間的安排，學生們透過實際的推演，了解如何用心地設計展場，為作品帶來加分的效果，這個隨機教學能提升學生的眼界，將來他們不論是看展覽或自己展示作品，多少都會關心展出環境與作品間的微妙學問。

#### 聯合動物園

一年級學生雖然也利用椅子，但製作的程序及方式與二年級的變形椅不同，整個案子是經由共同討論來決定的。首先，我們票選以「動物」為主題，選出適合製作的動物種類，再將全班分為八組，每一組認養一種動物；接下來，每組成員針對分配到的動物收集圖片資料，並在網頁討論區上發表個人對製作該動物之造形、結構與外貌的看法。每組的組員統整好

製作的圖樣與手法之後開始施工，許多學生都是初次接觸木工，操作鋸子、鐵鎚的手勢很生疏，他們不以為意，反而將此起彼落的聲音，變成有趣的打擊樂。大家都沒有製作大型木工物件的經驗，又有動物造形的限制，所以邊做邊修改，是一個典型「從錯中學」的過程——從製作與修改當中，練習解決困難、與人合作、分享經驗等課題。

與二年級學生類似，他們必須利用課餘時間來施工，同儕在時間、意見與情緒的掌控方面都被磨練了一番，也因此他們逐漸地熟識彼此，培養很好的默契。記得有一個晚上十點左右，大家全都在系上趕工，一陣鼓譟之後竟然鴉雀無聲，一個蛋糕點滿了蠟燭捧出來，原來他們暗中籌劃為十月份生日的壽星來場慶生會。唱完生日歌還不能吃蛋糕，壽星一一出來發表感言，然後是拉炮與奶油泡沫伺候，整個氣氛充滿歡樂。從此，這一班學生形成一個命運共同體，開始將活潑的能量發揮出來。

有一次他們相約穿高中制服來上學，全班同學幾乎都著裝背書包來上學，這雖然是個純粹「好玩」的點子，但是能夠動員全班且大家願意配合，則是向心力與認同感的表現。他們浩浩蕩蕩地來上課，到餐廳吃飯，一起去聽演講，讓校園裏其他的同學刮目相看。不過，這麼有創意的行為並非所有人都能欣賞，據說有一位老師就沒有足夠的幽默來對待，反而看著每個人制服上的名字點名，讓學生們覺得掃興。教師的任務雖說是「傳道、授業、解惑」，應該是很嚴肅的，然而一個滿意的表情、一個高興的動作都能帶給學生無限的鼓舞，這樣的「小惠」教師不能吝嗇。學生穿制服的舉動一年後引起漣漪，學校竟然在行事例上公布「制服日」的時間，這件事會變成全校的活動是始料未及的。

回到動物製作，在施工的過程中，筆者一直提醒各組學生要掌握所製動物的神韻特徵，例如：一般人對某種動物最深刻的印象在那裡？如何將這些獨特的元素表現出來？要和未受過視覺知識與思考訓練的大學一年級學生談簡化、抽象與象徵等造形手法，難度似乎過高，我便遇到難題：學生們還停留在寫實的階段，認為造形與材質都要做得「很像」，才算成功，所以做出來的動物都很逼真。以他們現有的能力來衡量，這些作品已夠水準了，但是我關心的是如何引導他們逐步進行抽象式思考。相較之下，二年級的變形椅中有不少作品已經突破了材料與外觀的限制，大量使用象徵、假借的方式來表現，可見得學生在一年之間（由一年級到二年級），在設計的創作與認知上，能從「二元認知（對與錯、像與不像）」發展成「多

元認知（可對可錯、可像可不像）。我的任務就是提供學生們這段成長之路（參考本書「學生自我學習的創意發展」一文）。

學生們做出的八組動物很討喜，擺在校園內好像是遊樂場中的造型動物，戲稱為「聯合動物園」。他們將動物搬到展場陳列時，產生了莫名的感動，拼命地自拍、合照、團體照…，像是女兒出閣一樣。此後的一週，每當行經「聯合動物園」作者們都要駐足得意一番，還要偷聽別人的品頭論足，然後趕快在班網上公告，與大家分享。可惜的是校園內的觀眾並未符合「高級知識份子」的水準，動物擺出來的兩天，就發生斷頭斷臂的慘劇；筆者就目睹一人拔起鱷魚的眼睛，還擺出勝利的姿勢供同伴拍照。

這個舉動喚起筆者一個旅行時的記憶，某晚在夏威夷的速食店，看到一個日本家庭（父母與兩個十歲左右的小孩）在用完餐之後，將所有的垃圾全部丟入垃圾筒中（這應該是一般人會做的行為），然而精彩的在後頭，全

▼ 圖7-6 共同製作--猴子，2003年製

► 圖7-5 共同製作--無尾熊，2003年製





家人開始用衛生紙將桌子、椅子都擦乾淨，檢查沒問題了才離去。我看了感動之餘，覺得這個家庭的家教真好。幾分鐘之後，另一桌六、七個日本年輕人（大學生的年紀），穿著打扮都很時髦，吃完也做了同樣的清潔工作，這一幕讓我非常佩服，因為年輕人身旁並沒有長輩，能在陌生的地方（別人的國家）展現高度的自律，已為自己的國家贏得無價的形象。相較於拔鱷魚眼睛的自家人，我們在深化人民氣質的教育上，還有漫漫長路。

「變形椅」與「動物園」展現了學生的學習成果，在其他學校也會有類似的展出，感覺上並不稀奇；然而，學生從準備及參與的過程中，得到的經驗和回饋，是幫助他們成長的重要動力。至於「顛覆」的意義，則是建立在改變「虛應故事」的概念上，將校慶的日期當作學習活動的一個高潮，追求「寓教於樂」的效果。

聯合大學運動會的開幕式是校慶一系列活動中的重頭戲，許多重要人物都在此時蒞臨，因此，開幕的運動員進場成了學校的「門面」。2002年時正逢創校三十週年，我牛刀小試讓學生玩「同人誌」：學生們選定卡通影片中的角色，為自己製作服裝、道具與行頭等等，由於本系的設備與材料足以使學生盡情發揮，他們在沒有花太多錢的情況下，妝扮出一組組吸引人的卡通造形。正式出場時，其他團隊都循著傳統的啦啦隊與運動服裝，整齊地踏步入場，唯有本系的學生，又是阿拉丁、花木蘭，又是七龍珠的歡樂出場（還有幾組日本卡通，我完全不知道出處），令大家驚豔，當然也獲得該項評比的冠軍獎盃，從此也立下了本系的傳統：一定要在運動會進場時「作怪」。

百鬼日行

- ▼ 圖7-7 Disney卡通定裝照，2002年攝
- ▶ 圖7-8 週末夜驚魂定裝照，2002年攝
- ▶▶ 圖7-9 鬼兒遊街 ©劉思廷、趙于葦2003



## 國立台灣藝術教育館 National Taiwan Arts Education Center

輪到下一屆同學要準備進場的花樣（2003年），學生有著莫大而興奮的壓力。我早在暑假便廣泛收集各種可行的表現（演）方式，從巴塞隆納奧運與Disney樂園的傀儡遊行中得到靈感，認為這是學生做得出來的「花招」。在詳細介紹大型傀儡的特性與基本結構後，由學生討論演出的主題。大家提出不少案子，表決時「作鬼」勝出，可能與當時正逢西洋萬聖節有關，另一個有趣的原因是，學生們覺得生活中有無窮的壓力，「扮鬼嚇人」可以發洩潛在的暴力傾向。這個主題其實讓我十分掙扎：校慶來鬼好嗎？但是為了展現民主風度，只得尊重大家的決定。接下來的一週，學生們二至三人一組，分頭去找「鬼資料」，一週之後張貼共同討論，我們選定二十隻鬼造形，並從「百鬼夜行」的字眼改為「百鬼日行」的主題，以消除恐怖的氣氛，掩人耳目。



有了明確的目標後，學生們開始四處尋找可用的材料，整個苗栗街上的店家都被他們逛遍了。聽說有一組做木乃伊，需要大量的外科紗布，所有西藥房的紗布都被他們收購光，竟然還不夠，甚至動腦筋要去醫院買…。我對傀儡製作的基本要求是：1) 每一隻的高度要在兩公尺左右，2) 骨架要

能承受一般的風力，3) 傀儡要能輕鬆行（移）動，4) 雖然做的是鬼，但造形要有喜感。

至於技術問題，各組則私下詢問老師與同學，每一組要表現的形式、使用的材料很不同，所以「師徒制」的教學方式比較實用。學生爲了展現最佳的品質、並彰顯本系的「創意」傳統，莫不卯足全力連夜加班。當傀儡漸漸成形時，他們開始四處問人「做得像不像？」或「能不能猜出主角？」，得到了回應又埋頭苦幹。

三週之後，系館的樓梯間站滿了一隻隻表情奇特的傀儡，許多來上夜間課的外系學生都被嚇到。運動會前的一次上課，我們著裝預演，並拍定裝照，這是第一次全班集合看成果。有一組是在他們租屋處閉門造「鬼」，沒有人知道他們在「搞」什麼鬼，結果第一次亮相就引來滿堂采——這隻鬼不論在表情、性格、外貌各方面都有豐富的內容，尤其是像七爺八爺一樣，人要穿在裡面，增加了靈活的活動力，但是演的人（穿在裡面的人）無法清楚地看到外面，走起路來跌跌撞撞，又有一副要債的兇相，讓人看了捧腹噴飯。等到大家都瘋完了，我則根據傀儡的造形與行動力，安排出場的隊形，使整個隊伍有高潮迭起的氣勢。

學校自從改制爲綜合大學，非常重視自我行銷，在運動會前兩天，有一個傳聖火與挑甕的儀式，聖火從全台灣最老的油井引火傳遞至苗栗市區，再由全校各系學生分路段接聖火回學校，在這同時，另一組學生則接力把象徵本校文化特色的「酒甕」挑回來。每一單位負責傳送五百公尺左右，除了有任務的學生聽指示行動之外，其餘的表演由各單位自由發揮，以展現本校的活力。我們當然不放過這個大好機會，二十隻鬼全數出動！這樣浩浩蕩蕩地走到校外，許多路人都忍不住停下車來拍照留念，更有心的便問「你們是什麼系？」我們就這樣一點一滴地累積自己和學校的聲譽。學生們受到群眾的歡迎，表現慾很自然地被激發，連高難度動作都做得出來。

校外遊行收隊之後，許多傀儡都「受傷」，算是「產品」測試後的正常現象，學生們利用剩餘的一天時間，給予補強與修整，將每一隻傀儡調整到最佳狀態——符合了運動家的精神！正式演出當天，這支「鬼」隊伍風靡全場，全校師生第一次看到這支如嘉年華般的遊行隊伍，音控室也配合我們播放恐怖片的配樂，使得整個場面非常熱鬧，校長及來賓亦顧不得形象盡情歡呼，似乎沒有人在乎「鬼」的負面意義，超越了禁忌，達到顛覆的目的。學生們操作傀儡的技術已經熟練，索性玩了起來，運動會主持人看到



這個高潮，順勢要鬼兒們再次繞場、自由表現十分鐘！其他科系的很多學生已忍不住衝動，爭相要求拍照，學生們嘗到當明星的滋味，得意極了，過去一個月辛苦製作作品的代價，就是贏得別人的讚美與羨慕，那種甜美的成就感，久久不散…。

做這個單元最可喜的是，每一組都很盡力，品質也很整齊，有一組一直拖到驗收前一天才準備動工，我只是很信任地問他們有沒有信心準時交件，他們打了包票，果然如期完成，而且還很受歡迎。這是師生間的一種默契，也是「課室管理」中最讓學生感到舒服的手段：老師不用懷疑學生會做不出來，而是肯定學生的承諾，結果就是雙贏。這一年的進場表演給其他的學系很大的啓示，隔年（2004）的運動會，幾乎每一個進場隊伍都用心包裝，不論服裝、道具、音樂、隊呼，皆呈現活力與創意，達到「慶祝」的目的。

#### 創意啦啦隊

校慶的團體表演除了運動會的進場，還有啦啦舞比賽，由一年級同學們參加。最近十年來，台灣中學以上的各級學校都流行啦啦舞活動，它一方面可以凝聚團體的向心力與認同感，一方面則可以提升此團體的戰鬥力與合

- 圖7-10 小鬼參加運動會 ©李秀文、許淑勤2003
- 圖7-11 如花與少林足球隊定裝照，2003年攝
- 圖7-12 啦啦舞的十八銅人陣，2003年攝



作意志。啦啦舞的演出需要許多難度頗高的肢體動作與隊形變化，是考驗每一個隊員的身體協調和與他人的默契，若沒有長時間的培訓以及相當的身體素質，實在很難達到一定的水準。

大學一年級新生自九月入學便獲知要參加十一月底的啦啦舞比賽，調查自願參加演出者，得到「零」反應——這個情況在成員彼此陌生的新團體最容易發生。筆者原本以為藉這個活動來化解學生間保守的疆界，然而他們的反應並非如願，關鍵在於這件事的誘因不足以構成凝聚力。於是我與學生共同思考如何跳脫「練啦啦舞」的框架，這便是創意養成的第一步——如何逆向思考。我們從日本的「超級變變變」節目得到靈感，認為何不顛覆啦啦舞比賽？在這之前，有許多學校的啦啦舞以搞怪聞名，但是學生們認為我們可以自創新款，於是這個議題被炒熱了，我完成階段性任務放手讓學生自由發揮。

幾週之後隊長遇到瓶頸，描述這段時間的心路歷程：剛開始大家對「變變變」充滿期待，提供的想法也很有趣，所有的音樂剪接、舞步、表演動作都是同學自行處理，最後以當時極紅的電影「少林足球」為架構，雖然編排上是邊練邊改，節目的架構還算流暢。然而最大的麻煩是練習的時間只能在課後與假日，往往與個人行程衝突，很難全員到齊，降低參與的意願。這位隊長眼見其他隊伍已經練得有模有樣，自己的還是零零落落，心





圖7-13 傀儡定裝，2004年攝

中倍感壓力，爲了支援他領導經驗的不足，於是我與全班同學溝通專注力的重要，並希望看一看他們目前的進度。

這群學生長期在被批評、被比較、被潑冷水的教育環境下成長，聽到老師要驗收成果都覺得很緊張；我看過之後反其道而行，肯定他們的努力既鼓勵又讚賞，整個局面因而翻轉過來，大部分學生開始付出更多的努力，使這個團體活動充滿生氣。假如我循傳統方式「修理」他們，只會造成更多的裂痕，同儕間會互相指責對方或孤立那些不合作的人，也會對老師產生敵意，這絕非啦啦舞活動的本意。

練舞的同時學生們互相支援製作服裝與道具，雖然他們毫無製衣技術，也把個人的行頭準備齊全。演出的前一天，學校開放比賽場地讓各隊預演，看到其他隊伍展示著專業水準的拋人、疊羅漢動作，不免讓我們這支「搞怪隊伍」心寒，於是，我說明在聯合大學的歷史中，從未出現過創意型的啦啦舞表演，也沒有人預期我們會搞怪，這將寫下聯合校慶運動會的新歷史，我們選擇創造歷史便要承擔不被認同的風險，然而，一旦創下了第一次，將來人們談起這一年的啦啦舞比賽，會津津樂道我們的表演所帶來的歡笑與樂趣，學生們似乎接受「寫歷史」的說法，準備放手一搏。

到了演出時刻，全校師生都擠到比賽會場，我們開始演出「國民健康操」，觀眾莫名其妙地望著這群擺來擺去的黑衣族，直到音樂進入搞笑版的「少林足球」，整個會場才熱了起來，笑聲、驚嘆聲、掌聲不斷，一直持續到音樂結束，完全沒有冷場。演完之後觀眾還意猶未盡地討論剛剛那一幕幕好笑又驚奇的表演，只是評審們持技能取向的觀點，未頒給我們任何獎項。運動會過後的幾週，校園中還在談論創意啦啦隊的故事，學生們聞之莫不得意，網路也流傳著這個「經典」的影片，可見得為數非常可觀的e世代年輕人已經看過這個表演，達到為自己宣傳與創造歷史的目的。

這個「歷史事件」果然得到良性的迴響，隔年（2004）的校慶活動中，學校除了慣有的啦啦舞比賽，還特別增加一項校慶祝賀比賽，讓學生可以搞怪演出，「少林足球」的原班人馬當然是全校師生期待的焦點。這一回，我們挑戰難度頗高的線性傀儡，學生們從分組、選擇角色、製作、排練以及演出，都有比前一年更熟練、更沉穩的表現，可以看到成長的軌跡。

筆者任教的工業設計系是本校人數最少的教學單位，我們必須充分掌握「小兵立大功」的策略，才有曝光的機會。「聯合動物園」與「變形椅」在校慶期間展出，就是在表現本系的「戰力」，透過靜態的作品，讓參觀者瞭解本系所強調之「創新、發明融入設計」的教育特色。由於我們是主

結語



圖7-14 傀儡遊行，2004年攝



國立台灣藝術教育館  
National Taiwan Arts Education Center

圖7-15 校慶旗飛舞，2004年攝

動提供展覽，而非校方的規定或要求，更符合「慶祝」的意義，也建立起另類的校園文化（如：2004年校慶「旗飛舞」，我們在校園中陳設了150面自製的布旗）。學生展示自己作品所得到的回饋，遠勝於課堂上、無關痛癢的分數，是一個迷人的學習經驗。

校慶運動會是學校的重要慶典，被我們「顛覆」成這樣，是沒有人料得到的；最有趣的是，全校師生不但欣然接受，而且還讚譽有加，無形中提高了「造反有理」的境界。我認為，這些活動最可貴的是喚醒學生的熱情，將他們生命中最新鮮的能量，奉獻在「既在玩又在學」的活動中。運動會只是一個誘因，使整個學習活動有個依據，最大的贏家是學生，不但得到掌聲與敬重，也建立了信心與榮譽。雖然老師主持這些活動要負擔成敗的風險，若能讓學生感覺到老師也真心投入，學生們都很願意全力「撩下去」，這是教學互動中最有滋味的成就。



---

本文整理自南投報導25期，*顛覆校慶紀實：靜態篇*，pp. 71-76，2004；以及南投報導26期，*顛覆校慶紀實：動態篇*，pp. 70-75，2004。