

### 3 | 音像藝術形式與內涵

## 壹、性別刻板印象——《舞動人生》

### 一、議題探討：性別平等

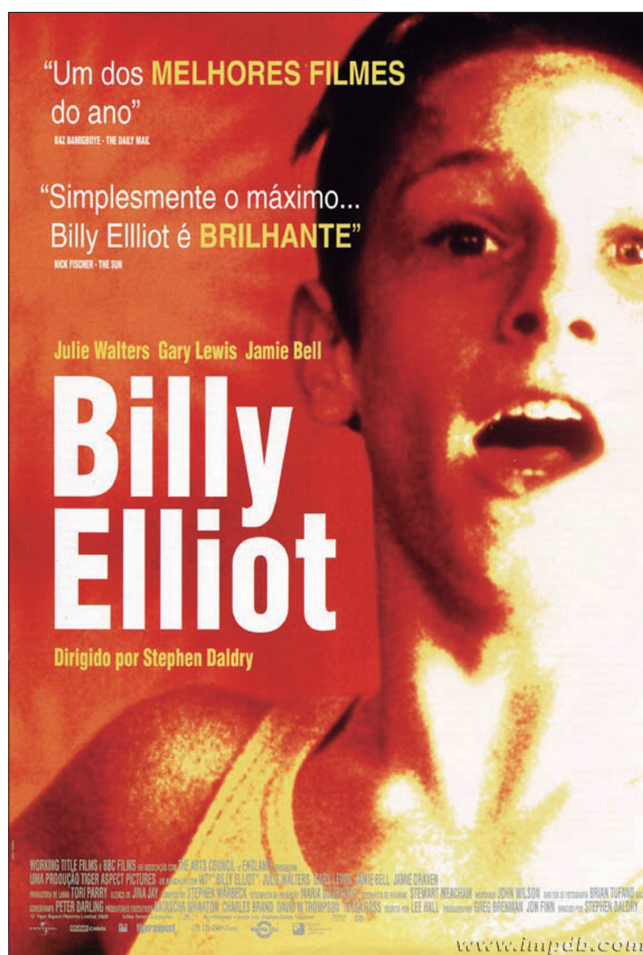
自古以來無論東西方，男性（女性）似乎都生活在自己設定的框架之中，在所處的文化圈內，堅守著男性（女性）應穿著的衣服、應表現的行為、應從事的工作與興趣、應擁有的身分等。假如有人不符合一般的社會期待，彷彿就必須隱藏這些與一般人不同的特質，將真實的那一面藏起來，以符合社會的要求。

我們對性別的刻板印象來自哪裡呢？其實是來自我們內心所設下的限制。傳統「男主外，女主內」的刻板要求，使得人們教養小孩時，從一出生便不斷強化孩童性別的「正確」樣貌。例如：為小男孩準備藍色的衣物、機械操作的玩具、要求他們表現勇敢、勇於表現、不要哭泣等行為；為小女孩準備粉紅色衣物、娃娃或扮家家酒之類的玩具，當她們哭泣時，多以安慰收尾。然而，

是誰規定男性女性有特定的栽培方向？難道男孩不能玩娃娃或練習繡花？女孩不能好動勇敢？

心理學家楊格提出每個人的潛意識中，皆存在著男性和女性的觀點，男性彰顯強壯果決的面貌，而女性表現溫和婉約的面貌，男性面和女性面的適度表現，呈現人性圓融平衡的狀態。

因此，性別不是問題，自在的表現自己真實樣貌才是重點。假如你是女生，喜歡化妝、穿裙子、做手工藝固然很好，但喜歡打球、騎馬、剪超短髮也無不可。假如你是男生，喜歡足球、拳擊、運動很好，但喜歡煮飯、編織、跳舞也很好。假如你溫柔婉約，又是運動場上的健將，喜歡邏輯思考，也具有足





夠的創造力，無論你是男生或女生，只要勇於表現，就是令人羨慕的可愛朋友！

## 二、影片介紹與電影元素賞析：鏡頭與視角

### 影片介紹：《舞動人生》

鏡頭始於一個男孩在單純花色的背景前跳躍，近距離只能看見跳躍者的部分身軀或時而出現的雙腳和表情。漸漸的，鏡頭拉遠，男孩每次跳躍至最高點，變化多而有創意的姿勢，隨即全然呈現於畫面正中央，吸引觀眾對男孩產生好奇（圖3-1-1）。

小男主角比利生長於英國北方窮困的煤礦小鎮——達拉謨礦區，父兄因工會罷工，使貧困的家境陷入危機。然而，父親希望栽培比利成為一名拳擊手，可是他在拳擊教室老是無法集中精神。一天，拳擊教室因故移到芭蕾舞教室旁邊，眼前一群穿白色蓬裙的芭蕾舞女孩，吸引了他的目光，比利主動加入他們，還背著父兄偷偷學舞。

舞蹈老師威金森是一名婚姻失利的中年女人，對舞蹈教學似乎也厭倦了。第一次看見比利參加課程時，原本無意教他，卻又為了鼓勵他，丟給他一雙舞鞋。後來看見比利的體型好、興趣高以及努力練習的毅力，她為了鼓勵比利參加倫敦皇家芭蕾舞學院的徵選，課後還特別指導他。然而，比利的父兄無法接受



圖3-1-1

男孩跳舞，大力反對。直到父親無意看見比利的練習，才努力籌錢讓比利參加考試。

片中比利的話不多，他的表情和舞姿代表了他的言語。當他面對父兄有意扼殺他的興趣時，他腳步用力往下踩，手胡亂狂揮，似是宣洩心中不滿。當比利在街上急速踱步，快速飛奔舞動時，更是以肢體動作代替語言。

本片在故事主軸之外，還穿插了礦工工會罷工，愛戀比利的同性戀同學、患有短暫失憶的外婆常常若有似無的鼓勵比利跳舞等次主題，使得本片除了為目標努力上進的理想主題之外，還凸顯了性別的刻板印象議題。

## 畫面美感與視角：不同的視野 不同的人生

本單元所要探討的電影元素，是有關影片中的鏡頭、視角與畫面美感的呈現。以下，在簡短說明幾個電影元素的緣由之後，我們以《舞動人生》來分析其中的鏡頭與視角要素。

### ● 鏡頭

電影中的鏡頭就像觀眾的眼睛一樣，是捕捉畫面特色的要素。正如我們近看遠看東西有不同感受一樣，鏡頭的遠近會造成不同畫面的感受。鏡頭面對物體時的角度，也會造成影片的畫面出現有別於一般觀看物體的不同情感。

電影拍攝時，鏡頭遠近的選取，決定了畫面景框裡能容納多少東西。將鏡頭架設在遠方，可以拍攝出大場面；如果將鏡頭極度拉近，則可以製造特寫的放大效果。專業影評人路易斯·吉奈堤認為，鏡頭依遠近可分為六類：大遠景、遠景、全景、中景、大特寫及深焦鏡頭。然而，這個分類的定義，不同的導演會有不同的結果，對於某位導演的中景，也許對於另一名導演來說，可能當成特寫來使用。以下詳細說明《舞動人生》影片中主要出現的鏡頭與意義：

#### • 遠景

《舞動人生》在形式上，是一部寫實勵志的故事，真人真事搬上銀幕的號召，使得導演在運用鏡頭時，少用遠景或特寫，而採用全景與中景為主的畫面。由於遠景的範圍大致上和正統劇場觀眾與舞臺的距離相當，使得觀看影片時，有如觀看舞臺表演般。例如：片中舞蹈老師威金森私下教比利跳舞時，兩人在體育場一段即興的舞蹈，即以遠景拍攝，讓觀眾彷彿在看一場表演（圖 3-1-2）。



圖3-1-2

### • 中景

另外，中景在本片也時時可見。通常，中景囊括了人物從膝或腰以上的身形，是較重功能的鏡頭，許多時候用做說明性鏡頭、延續運動或對話的鏡頭。中景包括二人鏡頭——兩個人從腰以上的身形，和三人鏡頭——包括三個人的鏡頭，超過三個人就稱為全景了。《舞動人生》影片中，許多對話性鏡頭，教舞情境，例如：老師教比利或是比利教同學邁可的鏡頭，都是以中景呈現。中景鏡頭的運用很多，幾乎在每一部電影中都可以見到（圖3-1-3）。



圖3-1-3



### • 特寫鏡頭

臉部或腿部動作特寫是《舞動人生》鏡頭處理的特殊之處。從影片起頭時，比利的臉跳入鏡頭開始，引出了一連串的故事。比利的臉局部近距特寫，彷彿說明了主角跳入鏡頭，跳入他的人生。跳著跳著，腿部姿態也跳入特寫鏡頭中，強化了全片劇情將腳踏實地的跳出一片天空。特寫鏡頭，像是影片中的重口味調味料，強調了影片的特定主題（圖3-1-4）。



圖3-1-4

### ● 角度

影片的拍攝，除了鏡頭的遠近運用外，還有鏡頭角度所造成的視角變化。當我們站在高處往低處看，蹲下身體往上看物體或是平視遠方時，都使眼前景觀異於一般視角。角度由攝影機的位置決定，與被攝物體無關，相同的物體，以俯角或仰角拍攝，意義自然不同。通常，物體被拍攝的角度代表導演想傳達對某種題材的看法。水平視線鏡頭指的是水平視角，大約接近一個旁觀者的身高，這樣的拍攝角度較缺乏戲劇感，但適合做敘事說明，是寫實主義的導演常用的手法。如果角度只是略有變化，可能象徵某種含蓄的情感；如果角度趨向極端，可能代表影像的某種重要意義。

影評家吉奈堤認為，一般而言，電影中可見五種基本角度：鳥瞰角度、俯角、水平角度、仰角及傾斜角度鏡頭。除了這五種角度，當然還有更多存在於其中的各種角度，例如：極端的俯角或普通俯角等，端看導演需要以何種角度營造氣氛而定。

攝影角度的營造，能使畫面在鏡頭遠近之外產生許多戲劇張力。以《舞動人生》一片來說，各種掌鏡角度，豐富的視角變化，使得這個真實故事在畫面上充滿追求理想時的內心掙扎、矛盾思考、權威語言、青少年情感表達與自信成長的象徵語言。吉奈堤認為，攝影的角度越是極端，越有可能代表特殊涵意，而這幾種角度裡面，又以鳥瞰角度最令人迷惑。平時，人很少有機會以這樣的角度看世界。當鏡頭拉至上方往下拍攝時，好像把觀眾帶到天上，具有權威感的往下看，使鏡頭下的物體呈現低下卑微感（圖3-1-5）。以下，詳細說明影片中的主要鏡頭與意義：



圖3-1-5

### · 鳥瞰角度

許多導演避免使用鳥瞰這樣的鏡位，但劇情需要時，多半可以得到相當的效果。《舞動人生》片中出現了兩個純然鳥瞰的角度：一是比利初接觸芭蕾舞課程時，有一天他跟著一群女同學進入樓梯間欲往樓上教室走，女同學們魚貫上樓，比利由樓梯底層透過旋轉樓梯的中央縫隙往上看，比利顯得相當渺小，似乎象徵著芭蕾舞高高在上，對比利這樣一個只是有興趣的男孩來說，學習芭蕾舞的路很難往上爬，而且通往未知的高處（圖3-1-6）；另一個畫面是在比利與父親到倫敦參加皇家芭蕾舞學院考試時，一進入高大明亮乾淨的建築物中，不時有輕盈舞者快速安靜的從身邊經過，兩人彷彿進入一個不同的世界，抬頭一看，屋頂上光亮華美的電燈高高在上，更顯得來自貧窮小鎮的父子相形渺小。這兩個鳥瞰畫面，造成貧困出身的比利與芭蕾舞之間極大的對比，也更讓觀眾感到比





圖3-1-6

利的興趣與努力，足以突破了出身低下的限制，讓卑微的自己能夠如爬螺旋梯一樣，逐漸往上攀升達到理想。

#### • 俯角

俯角的運用，在《舞動人生》片中也時常可見。由於俯角的鏡頭角度高於一般視角，易產生高高在上的權威感，因此，片中出現相關情節時，便可見到導演將鏡位往上拉至高處，強調主角受到權威限制。例如：當父親質疑比利跳芭蕾舞，告訴比利「芭蕾舞是女生跳的，不是男生跳的！」時，視角由上往下看比利，象徵父親的權威要主角屈服；罷工事件發生時，俯角拍攝工人暴動過程，似象徵了工人們必須服從權威，不應暴動，但這些罷工片段與比利的芭蕾舞課程交錯出現，同時象徵了礦工與比利同時受到權威的壓力；影片最後，比利以身為主角之姿，由臺上往下看著臺下觀眾，自信的以天鵝的身分出場時，高高在上的是比利，他已經成為另一個權威角色了。

#### • 水平角度

本片的水平角度有許多獨特之處，導演多次將攝影鏡頭置於接近地面處，水平拍攝景物，例如：芭蕾舞課程進行中，一雙雙看似相同舞動的腳，突然有一雙不一樣的腳，是比利為了興趣，勇敢的讓自己立於一群女孩中間；比利的家住在坡道馬路上方，他快跑回家的景致，時常以坡道上方地面處的視角，水平拍攝往坡面上跑的比利：比利快速的由地平線跑出來，背後的白色孤帆似象徵

比利內心的孤獨（圖3-1-7），街頭令人驚豔的踢踏舞，雙腳躍動的特寫，最後鏡頭拉至上方，天晴，卻下著雪的情境，同時象徵兩種不同的心境：比利究竟因為錯過甄試而失意？還是大大的鬆了一口氣呢？



圖3-1-7

#### • 仰角

多次從俯角到仰角的意涵，使《舞動人生》主角內在情感表露無疑。舞蹈老師威金森因為比利錯過甄試，親自至比利家中與父兄溝通時，受到父兄的質疑。比利站到桌上，視角時而俯角時而仰角，似乎象徵著權威的轉向（圖3-1-8）。比利原來偷偷摸摸的練習，從此可以光明正大的表達，雖然受到質疑，但問題浮上檯面之後，便可以勇敢表達。接著，當父親看到比利教同學跳舞時，仰角拍攝，使人聯想到父親開始改變主意，而比利在父親面前即興跳一段之前，比利眼神堅定，父子兩人視角平視，象徵比利開始勇於表示他的興趣及天分。當父親陪伴比利到倫敦考試時，仰角拍攝象徵父親的卑微與芭蕾舞世界的距離。比利考上後，家人送行時的仰角鏡頭，似是看著比利往上爬，而比利在車上又高又遠的看著哥哥，暗示比利即將成功踏上舞臺。日後成為主角的比利，當他由舞臺往下看時，家人、同學、朋友遠在黑暗處，但他為自己興趣的努力與執著，帶給觀眾極大的鼓舞！



圖3-1-8

## 影片中的性別議題

以《舞動人生》的拍攝手法來看，在鏡頭與角度這兩方面，欣賞影片時的確有許多值得探討之處，也能從這些欣賞的觀點更深入認識影片。除此之外，性別刻板印象與同性戀議題的探討，同屬本片的重要議題。

## 性別刻板印象

「芭蕾舞是女生跳的，不是男生！」比利的父親很生氣的說。

「跳芭蕾舞有什麼錯？」比利回答。

以上一段片中對話，引出本片最重要的性別議題：難道男生只能打拳擊、踢足球？而芭蕾舞是設計給女生跳的，誰規定的？

故事開始時，比利出外尋找迷失的外婆，溫柔的眼神顯露出他女性特質的一面。他的父兄均為礦工——一個十足陽剛的職業，他們期待栽培家人成為同樣具有男性化陽剛特質的拳擊手。然而在拳擊練習時，比利卻一拳被同伴擊倒，且沒有還手。當比利看見一群女孩子練習芭蕾舞時，卻深深為其著迷。鏡頭轉向電視裡一群男士穿燕尾服戴禮帽跳群舞，暗示男生也可以表演舞蹈的事實。

可是，第二次參加芭蕾舞練習時，比利卻說：「我覺得自己好娘娘腔！」接著和男同學走在橋墩下討論自己參加舞蹈課程的祕密。橋墩下的影像，似象徵



著跳舞這個興趣見不得陽光，同時暗示了同學的同性戀傾向，也只能是個祕密（圖3-1-9）。

整個劇情中，比利學舞的過程，從單純的只是自己的興趣進而受到舞蹈老師鼓勵，後不被家人接受到受家人全力支持，其中有許多用肢體語言表達情感的部分，例如由一個小男生獨處於一群女生之中，不敢讓人知道，到自信的在父親面前證明自己的潛能，這也可以說是自我認同的過程。

這個過程直到舞蹈老師帶比利到港邊，柴可夫斯基的天鵝湖音樂響起，比利深受動人的音樂感動，聽了故事之後，問道天鵝最後的結果呢？威金森老師無奈的說：「她死了。」此處暗示了威金森老師年輕時成為舞者的夢想早已破滅，但看見有潛力的學生，不忍他失去發展機會，為劇情埋下了最後的伏筆。

不顧他人對性別的刻板印象，執著興趣勇往直前的劇情高潮，結束於比利成為舞臺上改編天鵝湖的男主角。這個改編劇碼全由男舞者擔綱演出，舞臺服裝上設計了配合男舞者身材，以及強調鳥類羽毛的特殊樣式，打破過去由身著蓬蓬裙的優雅古典女性芭蕾舞者演出的印象。

在這個兩性平權的時代，越來越多女性可以享受有別於傳統的興趣，而男性也可以依著自己喜好，從事與自己興趣有關的工作，無關性別之分。

### ● 同性戀議題

「我喜歡芭蕾，不代表我是同性戀，知道嗎！」比利告訴邁可。

「你不會告訴別人吧！」邁可回答說。



圖3-1-9

以上對話，讓觀眾立刻明白，將柔性興趣與男同性戀畫上等號，同屬性別刻板印象。再者，此對話也呈現了同性戀是一種禁忌。

對比利來說，芭蕾的熱愛之情，高過於對威金森老師青春期女兒的示好與性誘惑，也高過於男同學邁可示好的暗示。尤其是邁可對比利的情愫，更是多次出現在畫面上。

教室座位坐在比利後方的邁可，是個長得極清秀的男孩子。說話輕聲細語之外，還時常深情的看著比利，言語上時常透露對比利的好感。他向比利打聽蓬蓬裙，偷穿姊姊的衣服，偷偷的塗口紅化妝，有意無意的支持比利跳舞，也有意無意的為比利將赴倫敦而感傷。在下雪的日子，表白自己對比利的喜好，然而，比利明白的告訴他的朋友，喜好芭蕾不等於同性戀！（圖3-1-10）

可是，跳芭蕾的男孩很少，性傾向並不影響興趣。當比利去考芭蕾學院時，準備室中也有男孩再次向他示好，只是，深為考試焦急與焦慮的比利，實在無法接受這些，一拳給了這位朋友，差點把準學生資歷也搞砸了！

這些劇情中，有幾個更細的相關議題可以區分出來：興趣喜好與性別無關，與自己堅定的態度有關。興趣喜好也與性傾向無關，而與自己的執著有關。同性戀的性傾向與性別認同困擾不同，同性戀者清楚自己的性傾向，是正常人。同性戀者也可以有不同的喜好與正常的人際關係。

一直愛戀比利的邁可當然不會錯過比利的演出。舞臺上，成為天鵝男主角的比利自信的展現才華，臺下的邁可也打扮入時，以秀媚之姿與坐在一旁的比



圖3-1-10



利父兄打招呼。比利的興趣認同，經過努力與執著終於得到眾人認同，而邁可的性認同，則在成長過程中，由祕密變成公開的事實，不再躲藏，可以自信的以自己想要的容貌呈現在他人眼前！

## 欣賞後記

一部影片通常有許多欣賞與探討的切入點，《舞動人生》在鏡頭運用與攝影角度上，有許多獨到之處，是本片欣賞的重點。另外，片中探討的成長與性別刻板印象議題，則令讀者在欣賞之餘，內心產生共鳴與深思！

## 三、《舞動人生》基本資料

---

導演：史蒂芬戴爾卓（Stephen Daldry）

製片：葛瑞格布蘭曼

強芬恩

編劇：李荷（Lee Hell）（奧斯卡最佳原著劇本提名）

演員：傑米貝爾（Jamie Bell）（2001年英國奧斯卡影帝）

茉莉華特絲（Julie Walters）《哈利波特——神祕的魔法石》

◎參考網站：<http://www.billyelliot.com>

<http://us.imdb.com/title/tt0249426>

得獎紀錄：

★榮獲奧斯卡三項提名：最佳導演、最佳女配角、最佳原著劇本

★榮獲金球獎兩項提名：最佳影片、最佳女配角

★榮獲英國奧斯卡三項大獎：最佳男主角、最佳女配角、最佳英國影片

## 四、學習活動

- （一）不同的視角造成不同的畫面感受，你對《舞動人生》片中，哪一個特殊視角的畫面最有感受？請說說看。
- （二）電影中的不同視角，造成電影畫面的戲劇張力。你是否能在生活中，由不同的視角欣賞世界？請舉例並與同學分組討論。
- （三）試試利用數位錄影機，以自選題材創作一段有別於一般視角的短片，並說明此題材為何選用此特殊視角來創作。

## 五、自我評鑑

- (一) 欣賞完《舞動人生》，給你什麼感動與啟示？
- (二) 當我以不同視角看世界時，是否能感受世界的多元面貌？

## 六、相關延伸議題與參考片單

- ◎延伸議題：親情、友情、愛情、同儕情誼、性別平等。
- ◎參考片單：天堂的孩子、來電傳情、東京物語、奔騰年代、下一站，幸福、情書、愛在黎明破曉前、藍色大門、西雅圖夜未眠、我的夏日戀曲、揮灑烈愛、窈窕美眉。

### 本章關鍵字

鏡頭、角度、視角、大遠景、遠景、全景、中景、大特寫、深焦  
鏡頭、鳥瞰角度、俯角、水平角度、仰角、傾斜角度鏡頭

## 貳、走出悲傷茱莉之藍色憂鬱 ——《藍色情挑》



### 一、議題探討：情緒管理

我們常說，人有七情六欲，因為人是血肉之軀，難免會有情緒起伏，所以產生喜、怒、哀、樂等變化。當我們快樂的時候，歡笑；煩惱的時候，不語；悲傷的時候，哭泣；興奮的時候，又蹦又跳。生活中有許多來自於人、事、物的邂逅與境遇，都可能影響到我們的情緒反應，面對死亡的懼怕、重獲新生的喜悅、成功帶來的驕傲、失敗時的無助……，也許有喜有悲，有好有壞，適當的變化或許可以豐富生命的內容。

不過，因為社會結構快速變遷，人與人之間的關係越來越複雜，有時候面對生活與環境的壓力如排山倒海接踵而至，越來越多現代人無法面對自己的情緒，常常在情緒掌控的關頭敗下陣來，因而造成人生的許多遺憾。

要如何在現代社會中「安身立命」，找到靈魂的出口？如何妥善的管理情緒？如何適當的拿捏收與放之間的距離，勇於追求自我？如何坦然的接受生命的無常？這一大堆的問號正是現代人的生命哲學中情緒管理重要的課題。

## 二、影片介紹與電影元素賞析：影音的巧妙結合

### 背景簡介

《藍色情挑》（Blue）是波蘭籍大師奇士勞斯基享譽國際的「三系列」中的一部。奇士勞斯基以紅、白、藍三色為意象，以法國大革命的口號「自由，平等，博愛」為命題，象徵人類感情中的自由、平等與博愛，拍攝了「三色電影」：「藍色情挑」（blue）的藍代表自由；「白色情迷」（white）的白代表平等；「紅色情深」（red）的紅代表博愛。雖然三片主題有所不同，但三片有一共同主題——「愛」，並藉電影闡述人際關係的互動與性靈的覺醒。

《藍色情挑》作為三系列電影的開場作品，整部電影音樂貫穿全場，藉由女主角迭宕至谷底的創傷，刻畫出自我囚囿的解放，由演技派女星茱麗葉畢諾許詮釋得絲絲入扣，於一九九三年威尼斯影展中大放異彩，奪得最佳影片金獅獎。

### 劇情摘要

身為名作曲家之妻，茱莉一直默默協助她的丈夫從事編曲的工作，一場車禍使倖免於難的茱莉在一夕之間同時遭受喪夫、喪女之痛，這晴天霹靂的意外，一度使她痛不欲生，在生死的邊緣徘徊。她以自我封閉、隔離記憶與抗拒情感的方式，來逃避失去親人的痛楚。茱莉找到唯一能忘掉痛苦的路，就是在音樂中放逐自我，並藉著音樂的抒發來解放自己。

茱莉於無意間發現一分自以為已經毀掉的樂譜，讓茱莉意外發現丈夫外遇的祕密而再次沉入谷底。最後茱莉藉著完成丈夫生前受委託的作曲工作，得到情緒的解放，走出過去陰霾的束縛，獲得重生的自由。

### 電影中的音樂與音效

音樂是相當抽象、純粹的形式。如果沒有「歌詞」，有時候要談音樂的「內容」可能相當困難，但如果音樂與影像配合，無論有沒有「歌詞」，欣賞者就能較清楚的掌握其中所欲傳達的意義。

有關電影音樂的理論很多，大致說來，一派人認為音樂應該堅持原有的意義和尊嚴，甚至有時候音樂應該主導影像。另一派的人則堅持純粹說明式的音樂——配樂，不可以讓音樂在電影中喧賓奪主。

音效的功能在於製造電影中的氣氛，也可以成為表達電影細微意義的來



源。通常電影中的音效為混合而成，多重音源在錄音室中混音，大部分的音效在電影拍攝時還沒有產生，大都是拍攝完成後視畫面需要再加以收錄。

音樂與音效活化了影像無聲的世界。音樂有時候可以用來代表角色的個性；有時候可以用來暗示即將發生的情節；有時候可以預知劇情的轉折等。在電影《藍色情挑》中，則運用大量的音樂以及音效和影像結合的表現手法，來傳達電影中的意涵。以下列舉幾項《藍色情挑》片中與音樂有關的概念，配合劇情說明之：



圖3-2-1



圖3-2-2

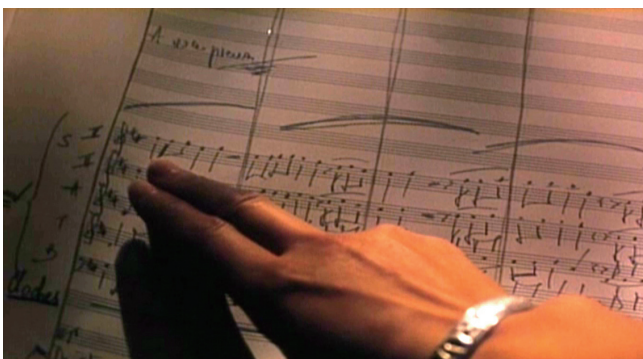


圖3-2-3

### ●與聲音有關的專有名詞

• **畫外音**：聲源來自畫面以外的聲音，可以是人聲也可以是音樂或音效。

• 電影片段舉例：片子一開場，畫面中還沒有看到車輛出現，就聽到車輛的引擎聲，還有車子漏油的畫面，暗示即將到來的災難，之後先聽到「碰」的一聲，才出現撞車的畫面（圖3-2-1）。

• **畫內音**：與畫外音相反，聲源來自畫面內的聲音，可以是人聲也可以是音樂或音效。

• 電影片段舉例：車禍發生現場，親眼目睹整個過程的小男孩手中正玩著童玩，並發出「卡！卡！」的聲響，女主角茱莉車禍受傷送醫，在醫院裡企圖服藥自殺，為了引開護士的注意，用石頭打破玻璃，此時畫面玻璃碎裂，出現打破玻璃的聲響（圖3-2-2）。

• **敘鏡外音**：又稱「故事外的聲音」，為劇中人聽不到，但是觀眾聽得到的聲音。

• 電影片段舉例：畫面出現茱莉若有所思的看著丈夫遺留下來的草稿，用手指在樂譜上輕輕劃過，此時配樂響起，觀眾聽到茱莉丈夫未完成的《歐洲共同體會歌》樂聲（圖3-2-3）。



- **敘鏡內音**：與敘鏡外音相反；又稱「故事內的聲音」，為劇中人聽得到的聲音。
- 電影片段舉例：茱莉終於突破心防，願意與友人共同完成丈夫生前的遺作，友人彈著鋼琴（電影中出現彈奏鋼琴的樂音），茱莉一邊指導該如何改進潤飾曲調的畫面。

### ● 其他與電影音樂有關的名詞

誠如前面所言，音樂本身即是一個專業又複雜的形式，要討論電影中的音樂與音效，也絕非只有上述的四個表現手法，以下將列舉其他幾項較為常見的表現手法（內容參考臺灣電影筆記網站）：

- **事前配樂**：在電影攝製之前，先完成某一場景或全部電影的音樂作曲或選曲工作。
- **現場音樂**：自電影現場發出之音樂，如：收音機、留聲機或樂團的演奏，這樣的音樂屬於背景音樂。出色的現場音樂使用手法，常常使電影藝術表達出意想不到的效果。
- **背景音樂**：電影聲帶上伴隨場景的音樂。背景音樂可以在故事發生的時空之外，也就是另外附加上去或是來自場景中的某一聲源，例如：唱機或樂團的演奏（現場音樂）。在劇情片中，背景音樂常常被用來強化氣氛或動作，背景音樂的缺席也可能營造出另一種氣氛。
- **主題曲**：代表電影主題的歌曲，或因為風行而被認為足以代表一部電影的插曲。從商業角度來看，主題曲往往可以幫助電影獲得更高的收入，也能夠為電影達到相當的宣傳效果。許多主題曲甚至成為歷久不衰的經典歌曲。
- **情調音樂**：專供影片用的背景音樂。通常，這些音樂可以在音樂圖書館的分類項目中找到，例如：哀傷音樂、浪漫音樂、歡樂音樂等。在許多低成本的電影裡，由於沒有編曲的預算，所以大量使用所謂的「罐頭音樂」來製造氣氛，例如：一般新聞紀錄片、旅遊影片、教育影片等。
- **同步聲**：在電影中影像與其相應的聲音，依影像在實際生活中同時發生的情形來配合使用。在對嘴時，人物的嘴唇動作與發出的聲音必須嚴密配合，就是一個例子。描述銀幕上進行的事件之旁白也是一種同步聲。它除了語言之外還包括音樂和音效，為配合影片之情境和剪輯節奏編寫的音樂也是一種同步聲。
- **非同步聲**：與影像不同步的聲音，音畫合一被視為理所當然，但音畫不同步卻蘊含許多表現上的可能性，例如：將雞的咯咯叫聲與政客大放厥詞的鏡頭並置，就可產生諷刺的效果。
- **前導聲**：上一個鏡頭將結束時，下一個鏡頭的聲音已隱然可聞，例如：

一個人驚惶尖叫時，不使用尖叫聲，而讓下一個場面的警車笛聲提前出現在這個畫面，這便是前導聲，這種手法可以用來製造概念的、嘲諷的或其它的戲劇效果。

- **音畫同步**：指電影畫面和聲音保持一致的對應狀態，也就是當觀眾看到銀幕上人物開口說話時，耳朵同時聽到人物說話的聲音。音畫不一致時稱為音畫錯位。

## 音樂與劇情發展

《藍色情挑》可以說是影音結合相當極致的一部作品，音樂幾乎貫串起所有的故事內容，歸納其原因有三：

- 一、本片的三位主角全是音樂家，所以音樂是本片陳述故事的主要方法。
- 二、每一段的配樂均配合劇情的走向，代表不同的含義，所以音樂的出現常是本片重要的象徵符號。
- 三、片中大量運用不含對白的心理戲，以音樂的形式取代臺詞的述說，片中常是一整段的畫面，只靠音樂的不斷流動來呈現主角們的心情。例如：女主角茱莉的心路歷程，幾乎每個心理的重大轉折都用音樂來處理。

### ● 劇情的楔子與音樂重心——《歐洲共同體會歌》

整部片子音樂的重點，是以作曲家派特里斯（茱莉之夫）一篇未完成的樂章《Song For The Unification Of Europe》《歐洲共同體會歌》為軸心。故事一開始，當派特里斯車禍身亡，這首作品仍未完成，其遺孀茱莉是唯一了解且有能力將此未完成的作品完成的人。然而茱莉沒有辦法面對喪夫、喪女之痛，所以一直不肯承認這篇作品的存在，故意將會歌的原稿丟棄，不願繼續完成丈夫的遺作，只想把這首殘缺的作品連同她的過去一起埋葬。

伴著茱莉一路的內心掙扎，《歐洲共同體會歌》一直在片中被提及，成為劇情發展的軸線。到故事最後，茱莉終於拾回感受與愛人的能力時，電影也在這首《歐洲共同體會歌》大功告成時畫下句點，可見音樂在這部電影中的重要性。

《歐洲共同體會歌》在片中最常出現的樂章，是茱莉在整理丈夫遺物時發現的部分樂章，這遺漏的樂章有八個小節。雖然茱莉一度將會歌的原稿丟棄，但這八個小節的旋律似乎一直留在茱莉心中，每當茱莉必須與人接觸，面對新的感情與生活時，這段旋律就會悠然浮現，因此也發展成本片的「第二主題音樂」。

## ● 二個主題音樂貫穿全劇

片中導演啟用大量無國界的語言——「音樂」，取代人聲對白來詮釋茱莉「遺忘與拒絕」的心靈曲折歷程。片中最為明顯的主題音樂有二：

第一個主題，丈夫與女兒下葬時的葬歌，整首歌的曲風略為近似貝多芬《英雄交響曲》之〈送葬〉的風格，悲壯嚴肅。一個象徵茱莉過去記憶的主題，每當刻意迴避過往一切的茱莉，一與記憶交會，這個樂章就會無情而悲愴地轟然而出，代表著女主角再怎麼逃避否認，也難以抵抗悲痛的記憶。以畫面舉例：

1. 茱莉躺在醫院，看丈夫與女兒準備下葬前，國人追悼儀式的錄影帶。茱莉受傷未癒，身心負荷不了並未出席喪禮。配合送葬的畫面，第一主題音樂響起，茱莉隱忍著淚水堅持不哭出聲（圖3-2-4）。



圖3-2-4

2. 目睹車禍發生的男孩，還給茱莉現場撿到的十字架項鍊，茱莉與小男孩的交談中，被迫回憶丈夫死前所說的最後一個笑話……最後，茱莉還是拒絕收下十字架，把它送給男孩，落寞的走了。茱莉回想丈夫生前說話的內容，畫面出現第一主題

音樂，代表著茱莉選擇了壓抑、遺忘與否認。

第二個主題，則是茱莉丈夫遺留的《歐洲共同體會歌》最後八小節。第二主題出現，寓意著茱莉必須面對人際間的新情感、內心抗拒譜出另一段新情感的衝突、掙扎以及決定開展新生活的心理調適等痛苦。以畫面舉例：

1. 第二主題的第一次出現是茱莉準備搬家，在屋子裡整理東西時出現。茱莉讓幫傭整理，自己堅持不進丈夫的書房，但還是忍不住問女傭有沒有看見曲子？後來茱莉在鋼琴上找到一張手稿。這時，配合茱莉讀譜，響起第二主題音樂（圖3-2-5）。
2. 茱莉搬遷到新租的公寓，把唯一與過去有關的藍色燈飾吊上，然後忘神地凝視燈飾，出現第二主題音樂。
3. 茱莉因為被自己反鎖於門外，在租屋處樓梯間，與住樓下的妓女第一次四目交接後，又再度響起第二主題音樂。
4. 茱莉為了斷絕與過往的所有回憶，並沒有將新的聯絡方式留給暗戀她的男





圖3-2-5

人，後來男人千辛萬苦終於找到她，跟她短暫的談話，出現第二主題音樂。

5. 茉莉的轉折，終於對新情感有所回應，並且願意接受新生命的心情，漸漸地蓋過以冷漠看待現世的心境。茉莉開始回應妓女不斷向她表達友好的友情，並在老人院門口，靜靜望著患了癡呆症除了金錢，其他已經不復記憶的母親，最後決定回頭不進去探望她。配合畫面響起第二主題音樂。

第一與第二主題的交織。第一主題音樂主要的作用，為襯托死亡與遺忘的情緒，曲風並不平靜，它暗藏了心靈轉換的玄機以及不斷地被迫回想的記憶。第二主題音樂代表著人際情感的互動，暗藏「抗拒與冷漠」的因子，但卻又在矛盾的情緒中靜止下來，直到最具爆炸性的劇情引爆。這兩個主題本身就充滿弔詭的氣氛，導演在某些劇情片段又讓兩個主題音樂交織出現，更增詭譎的氣氛。以畫面舉例：

1. 茉莉回舊居整理丈夫遺物，深愛茉莉的男主角進來，看見茉莉的表情，便知不宜打擾，又黯然離去。這時，導演緊湊的處理兩個場景。一是男主角出外，在自己車內整理茉莉丈夫若干遺物，發現一些照片，配樂是槍響。緊接著是茉莉用鋼琴彈奏丈夫的遺作，此時導演很輕微地把第一主題夾進第二主題內，造成第一、二主題的互動，音樂以第二主題為主，第一主題為輔，然後琴蓋突然落下，留給茉莉與觀眾一片愕然。
2. 茉莉終究還是發現，她既無法遺忘過去，也無法逃避新情感、新生命的開展。劇情中吹單簧管的流浪漢在病重時丟給她一句話：「人總得留下什麼！」，而後露西（妓女）告知流浪漢已經病死，只留下一支單簧管（這使茉莉想到丈夫留下未完成的曲子），還有露西無意間對茉莉說：「這藍色燈飾和我小時候的那盞一樣，一直希望自己可以長高，有一天可以摸到

它……這盞燈一定也是你對某件事情的紀念吧？」鏡頭帶到茱莉正在游泳的畫面，突然地響起音樂，是第一、二主題交織。

## 藍色的象徵與黑色畫面的寓意

除了個性鮮明的音樂，導演奇士勞斯基也靈活地運用各種拍攝手法，試圖詮釋瀰漫全局的悲傷。營造出整片憂鬱氣氛的是一抹深邃的藍；藍色代表憂鬱，片中有許多畫面、物品都運用藍色調來呈現。例如：

- 茱莉出院回家，半躺在椅上假寐，臉上映著藍光，這道藍光是從死去丈夫的書房裡映照出來。除此之外，本劇中的光線還有許多為藍光。
- 茱莉唯一從老家中帶走的遺物，是一個藍色燈飾。這藍色燈飾一直在劇中出現，似乎代表著茱莉一直跨不過的悲傷與回憶（圖3-2-6）。
- 每當痛苦的時候，茱莉常獨自在游泳池游泳，池水是一湖的冰藍。另外，奇士勞斯基慣於在劇中突現黑色畫面，將影像剎時隱沒、停止。影像突然從畫



圖3-2-6

面中消失，就像樂曲中的休止符一樣，雖然是片刻的消失，但也寓意著下一段劇情的重要轉折或劇情人物心理狀態的重要揭露。此手法讓觀眾對接下來的劇情更為全神貫注，也充滿更多想像空間。例如：

- 女主角出院後不久，有一次睡夢中驚醒，頓時被腦海中響起的送葬音樂（第一主題）驚醒，一下子銀幕全黑，讓人錯愕。當銀幕畫面再回到茱莉的現實世界，有一位記者朋友來找她，問她丈夫到底有沒有留下未完成的樂章？茱莉回答：「沒有！」，然後就不想再說話。朋友說：「你變了！」茱莉說：「你不知道我丈夫跟女兒都死了？」便走進內屋不再理會朋友，也為接下來的劇情埋下伏筆（圖3-2-7）。
- 車禍發生現場唯一的目擊者——一名男孩，輾轉聯絡到茱莉，想要將拾得的十字架歸還茱莉，與茱莉談起車禍發生那一天的事情，小男孩第一時間發現



茉莉的丈夫仍說著話……，之後畫面突然陷入一片短暫的黑暗中，然後才又回到茉莉深沉的回憶中。突然消失的畫面，彷彿意味著茉莉必須面對現實環境與真實的感受，她的心情瞬息間被巨大的傷痛與不堪的記憶所吞沒（圖3-2-8）。



圖3-2-7



圖3-2-8

### 欣賞後記——走出悲傷的枷鎖

現代社會的生活壓力日增，有些人面對情緒問題無法妥善管理，衍生出許多心靈治療的方法，例如：音樂治療、藝術治療等，皆是大家熟悉的名詞。音樂可以舒緩心情，讓聽者得到壓力的釋放，如同《藍色情挑》中，茉莉雖因為「音樂」勾起悲傷的記憶，也因「音樂」——為了完成丈夫的遺作，讓她有所寄託，重拾生命的勇氣；由於「音樂」的幫忙，茉莉慢慢走出自我束縛的柵欄，獲得新生。

特別是導演在電影最終，把《歐洲共同體會歌》完整的播一遍，並在音樂播放到用希臘文唱出「愛」的時候，影像出現類似跑馬燈的各個臉孔，包含暗戀茉莉的男人、還項鍊的男孩、什麼都遺忘的癡呆症母親、阻止茉莉自殺的護士、懷有身孕的丈夫的情人……，當會歌尾段最後八小節響起時，畫面出現茉莉平靜而且略帶新生的臉龐。導演運用音樂與影像結合的詮釋手法，揭露的不僅是茉莉錯綜複雜、歷經生死的心路歷程，或許也揭露了歐洲一段艱辛的歷史，一段度過傷痕，重返合一的艱辛故事。唯有透過紀念死亡，學習原諒與寬容過往，才能走出痛苦的傷痕，得到心靈的真正「自由」。所以，當我們仔細品味劇中所運用的音樂，並與茉莉無言的心理變化對照，應能深刻體會導演想要傳達的概念以及編劇暗藏的——「走出悲傷才能重獲自由」的道理吧！

### 三、《藍色情挑》基本資料

---

導演：奇士勞斯基（Krzysztof Kieslowski）（圖3-2-9）

製片：Marin Karmitz

編劇：Agnieszka Holland(story), Slavomir Idziak(story), Krzysztof Kieslowski(also story), Krzysztof Piesiewicz(also story), Edward Zebrowski (story)

演員：Juliette Binoche(Julie), Benoit Regent Olivier

配樂：畢格普瑞斯納（Zbigniew Preisner）（圖3-2-10）

◎參考網站：

<http://life.fhl.net/Movies/in.htm>（影像先知奇士勞斯基）

<http://bbs.ee.ntu.edu.tw/boards/Movie/2/7.html>（BBS上的精彩論述）

<http://www.preisner.com/>（英文網站，關於電影配樂大師 Zbigniew Preisner）

<http://www-personal.engin.umich.edu/~zbigniew/Kieslowski/kieslowski.html>

（英文網站，關於導演奇士勞斯基）

得獎紀錄：

★1993榮獲威尼斯影展金獅獎

★1993榮獲洛杉磯影評人協會最佳配樂

★1994金球獎三項提名：最佳女主角、外語片、電影配樂

★1994榮獲Goya獎最佳電影配樂：畢格納普萊斯納

---

### 四、學習活動

- （一）除文中列舉的內容，還可以找到哪些片段，嘗試分析其影音結合的手法？
- （二）體驗影音結合的創作模式。請選擇一種以情緒為主題（例如：喜悅），蒐集與喜悅相關的圖片，配合一首呈現喜悅的歌曲，進行一部音樂MV創作。

### 五、自我評鑑

- （一）回想本片的音樂與故事的陳述，說說你的感覺。
- （二）你曾經陷入人生的低潮嗎？當時發生什麼事情？你如何走出來？回想當時你有什麼想法？哪一首歌曲或樂曲能代表你當時的心情？



圖3-2-9



圖3-2-10



圖3-2-11

## 六、相關延伸議題與參考片單

- ◎ 延伸議題：其他的情緒反應，例如：喜悅、憤怒、恐懼等。
- ◎ 參考片單：心靈捕手、抓狂管訓班、綠巨人。

### 本章關鍵字

音樂、音效、畫外音、畫內音、事前配樂、現場音樂、背景音樂、主題曲、情調音樂、同步聲、非同步聲、前導聲、音畫同步



## 參、生命的虛與實——《神隱少女》

### 一、議題探討：生命的虛與實

生命是什麼？人吃飽睡足了，基本生理需求豐足之後，追求更深刻的人生意義時，我們必須思考，生命是什麼？

如果從生命中的現實面看這個問題，也許有人說，如果有錢，生命就完整。然而事實是有人擁有財富，卻買不到愛情、友情、親情；買得起房子，卻買不到一個美好的家庭；買得到美食，卻買不到健康。也許有人說，那些買不到的東西很虛幻，且世人無法掌控。然而，實在的層面難道只是眼前可見之物質而已？果真如此，生命是否太過膚淺？

如果從另一個角度看生命，把擁有親情、友情、愛情，美好的家，或是擁有好體力的健康當成生命中最實在的東西，相較之下，物質便顯得微不足道！物質可見，因為它可計量，無形的生命無法計算，正因為無價！生命的虛實難以區分，端看個人價值觀如何判定，讀者認為呢？



### 二、影片介紹與電影元素賞析：動畫的趣味與想像

#### 影片介紹：《神隱少女》

十歲小女孩千尋與父母前往鄉下新家的途中迷路了，父親意外發現一個古老的拱門隧道，三人好奇的進入隧道，開始一段奇幻旅程。對財物金錢很在意的父母，受到食物的誘惑後，使他們忘記自己是誰為何轉變成動物。為了解救父母，千尋鼓起勇氣進入湯婆婆的湯屋，乞求在裡面工作。湯屋裡有著糾纏不清的金錢與權力關係，人人像微不足道的小零件一樣，替巨大的社會機器工

作，不知自己是誰，為何而活，往何處去，只能被欲望掌控。千尋靠著本性的良善，勇敢面對陌生環境與困難的挑戰。整個冒險過程中，千尋展現了堅強、智慧與勇氣，蛻變為一個善解人意，且更認識自己的成熟女孩。最後，不但成功拯救了父母，更拯救了整個神靈聚集的世界。

## 動畫中幻想的真實

正如我們指稱某些影片為「劇情片」、「紀錄片」、「實驗電影」一樣，動畫（animation）屬於電影的一種類型，包括長篇或短篇的劇情片、具有實驗性或抽象性的非劇情片，內涵相當豐富。

「動畫」這個名詞來自日本在二次大戰結束之前，日本人當時稱線條描繪（line drawing）的漫畫式作品為動畫，後來，轉而使用 animation 統稱這一類電影。Animation 這個字在拉丁文中的字源 anima 原意指「靈魂」，而 animare 有「賦予生命」之意，因此，animare 被使用來說明「使…活起來」。從文字上的意義，我們便能理解，廣義的動畫，意指把一些原本不具有生命，或不會動的東西，經過影片的製作與放映之後，成為有生命的作品。

動畫的技巧發展，隨著電影藝術的進步，早就不再侷限於使用線條描繪的單一方式，而可以繪製各種繁複景致，製作動畫畫面。現在的人們多能了解動畫其實是由畫家將造型創作出來後，接著畫下一張張連續動作的作品，再用電影膠片逐格拍攝，快速放映後，將許多張紙上具有連續動作的人物造型轉化為會動的人物。

早期的動畫作品，每一張圖片都需要人工繪製，不管背景是否相同，每一張都要畫得一模一樣，使重疊起來時不至於抖動不安，才能凸顯背景不動人物主角會動的樣貌。一九一五年，易爾·赫德（Earl Hurd）發現了賽璐璐膠片可以取代以往的動畫紙，只需要用同一張背景，將會動的人物單獨畫在賽璐璐透明膠片上，把襯底背景墊在下面拍攝，建立了動畫片的基本拍攝方式。二〇年代末期，美國的迪士尼片廠致力於開發大眾化的卡通動畫，當時該公司投注相當的人力開發各種技術，使得現代動畫所使用的每一項技術，大多是當時迪士尼片廠發明出來的。

六〇年代開始，動畫製作者開始利用電腦產生圖像，或將所創造出來的造型，輸入電腦之後，用攝影機拍攝電子監視器或以電子訊號輸出成錄影或電影訊號掃描，將影像成為「電腦動畫」。這個技術不但擴大了動畫的領域，也使動畫的樣貌更難以捉摸。

在動畫的造型上，雖然有二度空間，如卡通動畫或三度空間，如黏土動畫等表現方式，所有的動畫卻有以下共同點：

- 動畫影像是用電影膠片或錄影帶以逐格記錄的方式製作出來。
- 動畫影像的「動作」是一種幻覺，是被製造出來的，原本不存在，是透過攝影機拍攝藝術家畫下的圖片，再轉化記錄下來的。

另外，動畫之所以能具有生命，與人類的眼睛「視覺暫留」現象有關。由於一張張具有連續動作的畫面，在人的眼睛看到時，自動解讀為會動的影像，對不動的多張圖像產生會動的「幻覺」。因此，畫面與畫面之間所產生出來的效果，比每一格畫面本身更重要。將原先沒有的影像幻化為會動的幻影，動畫製作者可以說如同造物者一樣，賦予紙上無生命、不會動的造型產生會動的精彩生命。

五〇年代美國好萊塢卡通短片有逐漸式微的趨勢，主要因為卡通動畫片製作費高昂，單靠戲院實在無法回收成本，還好當時新興的電視媒體，為卡通動畫片解危。二次大戰後，日本動畫發展快速，由手塚治虫漫畫發展出來的卡通動畫，到宮崎駿的崛起，日本動畫由個人獨力製作到動畫工業的發展，製作出許多日本本國受歡迎，也風靡國際市場的好作品。

動畫發展的早期，需要投注許多人力在繪製差異不大的圖片影像上，所耗費的時間與精神相當多，製作成本高昂。但是電腦介入動畫的製作之後，大大改善了眾多人力描繪的成本，可以較快速的由一個造形發展出效果很好的會動影像，這使得電腦動畫製作上，比傳統動畫具有更多優勢。當代電影製作真人演出的製作費越來越高，相對的使動畫在成本製作上越見優勢，因此電腦動畫大量應用在廣告片、特別節目、節目片頭等或甚至應用在真人演出的電影中，還增加不少真人演出電影的特技效果。目前世界各地有許多新的動畫製片廠，製作廣告片、劇情片等各類影片，結合電腦和傳統動畫設備，使作品更趨精緻，觀眾也持續而穩定的成長。

華特·迪士尼（Walt Disney）製作出家喻戶曉的米老鼠之後，使這種動畫形式成了所有動畫的代名詞，同時造成世人誤以為動畫是給小孩看的電影。事實上，動畫創作在觀念上結合了繪畫藝術的精緻性和大眾文化的通俗性，與電影在製作技法和機械層面上雖有交集，但動畫的美學觀其實與電影不同，有時候甚至更為精進。

目前動畫的樣貌相當多，如果停留在「那種沒有生命的虛幻影像只是騙騙小孩的玩意兒」，以為動畫只是給兒童看的電影，那可就大錯特錯了。動畫與其他電影一樣，扮演了藝術的發展性與社會功能，是一種電影類型，包含了給



兒童看的卡通片，給成人看的深刻寓言、抽象的藝術短片等，同時涵蓋了複雜的科技與技術表現。

## 影片中的生命議題

《神隱少女》如同宮崎駿其他動畫電影給人的印象一樣，有著深刻的人生寓意。因此，觀看本片學習欣賞動畫神奇美妙的同時，深入探討其中的內涵是觀賞時的重點。《神隱少女》從頭到尾是個充滿幻想的故事，在不可思議的國度內所發生的事，象徵了人生許多值得深思的問題，以下我們由幾個層面來探究。

### ●遺忘與想起

「曾經發生的事不可能忘記，只是想不起來而已。」錢婆婆說。

對人來說，記得過去真的那麼重要嗎？遺忘代表什麼呢？我們不可否認，人當下的樣子是由過去的一點一滴累積起來的，自我認同由這一切大大小小事件堆積起來，姓名代表符號，代表一切「我」的不同樣貌。千尋進入的神靈世界（圖3-3-1），不是人得以進入的，尤其她踏進的魔法領土，是湯婆婆控制的地域，千尋只是單純的想救出自己的父母，由遺忘姓名再尋回姓名的過程中，歷經了一次重要的自我追尋過程（圖3-3-2）。影片中幾個與追求姓名有關的認同過程，詳述如下：



圖3-3-1



圖3-3-2

### • 遺忘=失去自我

從千尋一家人進入那個不可思議的世界開始，便象徵了對現實世界的遺忘：忘了原來所有，忘了自己是誰，忘了自己是人！千尋一家人走入隧道，立即被隧道內的世界吸引，逐漸忘去原有的世界，越走越遠，千尋的父母被食物誘惑，不管一切，貪婪吃喝的結果，只記得生理的飲食需求，忘了自己是誰（圖3-3-3）。



圖3-3-3

那個遠離塵囂的神明居住地，神有名字但人沒有。人一旦忘了自己的名字，即陷入極端困惑與迷惘，所以很快的消失在那未知的地方。小女孩千尋差一點變透明而消失，她為了救父母，乞求湯婆婆留她下來工作，湯婆婆給她的另一個名字，象徵要她認同一個從來不認識的自我，以便為湯婆婆賣命。白龍偷偷的將千尋的衣物還給她，要她收存好，要她以小千為名在湯屋工作，並把本名藏好，不然忘了名字，就會找不到回家的路。至於白龍自己則早已忘了自己是誰，也不知道要回到哪裡去。

保有姓名在此象徵保有自我，記得名字象徵自我追求，而回家則是答案。無怪乎想不起自己姓名的白龍，不知自己何去何從，只能依附在湯婆婆手下做事。

無臉男是片中另一個沒有姓名的代表。他鬼鬼祟祟進入湯屋，沒有人知道他是誰，甚至他自己也不知道自己是誰。他沒有名字，沒有自信，孤獨寂寞，需要得到朋友認同的他，只得以物質誘惑周圍的人，利欲薰心的湯屋員工只想巴結他，從他身上得到好處。無臉男不斷的大吃大喝，內心卻甚是虛空（圖3-3-4）。當純真的小千<sup>1</sup>問起他的家，他的爸媽，要他回到原來的地方時，他開始內縮，以奇怪發抖的聲音說出內心寂寞的真實想法（圖3-3-5）。



圖3-3-4

世界上只有小千對他真誠，無私的送他半顆河神的丸子，他吐出肚子裡所有的壞東西，最後跟著小千前往錢婆婆住處。錢婆婆的收留，象





圖3-3-5

徵從不知自己是誰，也從不被接納的無臉男有了固定居所——錢婆婆的接納安慰了他寂寞的心，使他甘心情願的住在錢婆婆樸素的居所，當一名助手。

遺忘姓名的同時，也失去了自己。這個寓意在《神隱少女》中，以姓名象徵失去自我。想起原來姓名的

過程又象徵什麼呢？

#### • 想起=找回自我

白龍曾經告訴小千：「名字一旦被奪走，就會找不到回家的路，像我就怎麼也想不起來。」小千對白龍的真誠與善意銘記在心，見到白龍受重傷時，以半顆河神丸子送給他吃下，白龍吐出錢婆婆的印璽，象徵吐出魔法的控制。小千親自搭上沒有回程的電車，親自送還錢婆婆的印璽，白龍也因此向湯婆婆要求讓小千和父母回到人類的世界。

白龍飛到錢婆婆住處帶回小千。兩人飛在天空，當小千想起自己的名字：「我真正的名字叫千尋」，她同時想起和白龍相識的過去：千尋五歲時曾經掉到河裡，那條河便是白龍原來存在的樣子——叫做琥珀川。白龍因此想起自己真正的名字叫做「賑早見琥珀主」，而且想起當時是他把千尋救上岸的（圖3-3-6）。

白龍一旦想起自己的名字，龍的形象消失了，他變成了人，想起自己的過去：原是一條清澈的河流，因為人類開發建築用地而消失，因此失去姓名，也無法回到原來的地方。



圖3-3-6

1. 本文提到《神隱少女》的女主角時，片中使用千尋為名時，則以千尋指稱，改名為小千時，讀者可以清楚由姓名知道小女孩在片中所處的身分。



這一連串記憶名字的過程，指出重新尋回自己的意義與生命力的過程。千尋找回自己姓名，象徵由遺忘到重新尋回之間的成長，真正認同真實的自己。白龍從失去姓名，迷失魔法世界，到重新尋回純真的自己，並認同永遠回不去原來世界的現實，白龍對自己更是坦然。無臉男雖然從頭到尾都沒有真正的姓名，他一味受別人影響，附和且挪用他人想法，為了贏取他人認同而放棄真實自我，但是，錢婆婆的收留改變了一切。

「要好好珍惜你的名字」象徵對自己的珍惜與真實的認同，如果失去自我只能隨波逐流，像湯屋裡的那群人一樣，見到財物而見不到人心。遺忘不代表永遠的忘記，只要對自己還有所自覺，重新追尋不是不可能。「千尋」具有命名上的意義，只要坦然面對眼前一切，好好珍惜自己，真實做自己，姓名便是坦然存於世上的最好憑證！

### ● 貪婪與純真

《神隱少女》片中有許多以對比手法及意涵，營造視覺美感以及戲劇張力的部分，造成令人深思的象徵意義，值得我們深入探討。這些對比包括：純真的千尋與貪婪的千尋父母、同樣象徵純真與貪婪的錢婆婆與湯婆婆、千尋和湯屋員工對錢完全不同的態度、住在屋頂富裕的湯婆婆和辛苦工作渺小烏黑的小煤炭渣、金錢的現實虛幻性與感情的幻想真實性等。這些對比讓觀眾對此影片深具印象，並讓觀眾不斷深思影片的象徵意義。

#### · 千尋的父母與千尋的對比

從影片一開始，千尋看著送別會時同學贈送的卡片，而父母不太在意且討論著山中別墅的議題，便象徵了父母在意的事與千尋相當不同。這是否意味了純真隨著年齡增長，被物質逐漸占去心中的地位？

走入隧道內老街，四處無人，千尋的父母被食物吸引時，千尋勸他們不要動手，父母卻無法免去食物的誘惑。爸爸說：「要現金或信用卡我都有！」這句話將暴發戶的心態表露無遺！千尋的爸媽不斷的吃，大口大口的吃，不顧形象的吃！這象徵了物質可以不計一切的獲取，甚至忘記自己是誰！這讓人聯想到世界上的人，有些人可以為了金錢財物不顧一切，不管吃相難看，甚至貪婪得像條豬，都忘了自己是人，還毫無節制的貪心取用，最後只好變成任人宰割的豬了。

不幸的是，湯屋的豬圈裡竟然多的是這樣的豬！千尋顯得和爸媽極為不同。十歲的小女孩竟然能夠在面對父母的貪婪時，緊急的告誡父母不要吃了，這裡呈現了千尋不受誘惑的心。湯屋裡的工作，主要為了解救爸媽，但不管如何，工作時所能得到的利益，她似乎都不怎麼在意，只在乎努力！協助河神

時，她也沒有邀功，面對無臉男的金錢誘惑時，她也沒有因此失去原有的想法，在價值觀上，與她的父母形成對比。

#### • 雙胞胎姊妹湯婆婆與錢婆婆的對比

錢婆婆擁有湯屋，以賺取各路神明的錢財維生，她無時無刻不在計算金錢收入，無時無刻不在想著財富的增加。湯婆婆一個人和她的巨嬰以及古怪寵物，住在湯屋華美的頂樓，裡面充滿各種不可思議的裝潢與布置，她在那裡掌控著湯屋的一切。

任何人一看到湯婆婆，幾乎都可以猜想到她是一個勢利眼又不懷好意的人（圖3-3-7）。她首先不明就裡的把小千的爸媽變成豬，竊取他人的名字以控制其為自己工作，眾人一起辛苦賺得的錢財，成為她奢華生活的一小部分。不斷壓榨他人的湯婆婆，竟然對於自己的孩子極度縱容，嬌縱而被過度保護的巨嬰，被養在一個華麗巨大又充滿各類昂貴抱枕，色調鮮豔的大房間中。巨嬰過度巨大的身體，同時顯現了湯婆婆對她在食物上的縱容，才養出這樣肥胖壯碩的大嬰孩。

相對的，同樣使用魔法的雙胞胎姊妹——錢婆婆十分不同。錢婆婆因為追逐偷去印璽的白龍，化成白色人形紙片，貼在小千背後，跟著她進入湯婆婆屋裡，錢婆婆善良、穩定的性格和湯婆婆很不同。她把湯婆婆的孩子變成一隻小老鼠，顯然，她比湯婆婆知道怎麼對待孩子——不能讓孩子過度放縱自我中心，因此將他變成小老鼠，讓他體會渺小及靈動。



圖3-3-7

相對於湯婆婆的巨大華美，錢婆婆位於沼底的住處顯得相當樸實。小小的路燈引到住處，黑暗之中只見一棟小屋，室內也沒有太多裝飾，只見錢婆婆正努力動手做東西，她邊說：「魔法一點用都沒有。」原來錢婆婆正在用線編幸運帶，無臉男、小老鼠、小飛蟲也一起幫忙，大家做的幸運帶象徵了眾人的祝福，而每人一點一滴累積出來的東西，更象徵了錢婆婆要大家共同體會的腳踏實地態度：自己動手做也許耗時許久只能成就一點點，卻是實實在在的得到，而魔法一下子變出的許多幻麗綺景，雖然吸引人，卻不實在而隨時可能消失（圖3-3-8）。



圖3-3-8

湯婆婆和錢婆婆可以說是影片中貪婪和純真的對比代表，她們兩個是雙胞胎姊妹，長相相同，卻有著極不同的價值觀與人生態度。姊姊錢婆婆純樸且踏實，妹妹湯婆婆熱愛財富、勢利且不擇手段獲取心中所欲。由於兩人的角色是雙胞胎，讓人聯想到象徵了每個人心中的善惡面。無可諱言的，我們心中可能都具有純真的一面，也具有貪婪的一面，端看自我選擇使哪一面呈現出來或是認同哪一種面貌。人的行為樣貌越趨向哪一種表現，人格的養成便朝那一面成長。

不管我們選擇了錢婆婆或是湯婆婆，都沒有什麼對錯，但是價值觀主導生命的態度，我們怎麼評價世界，世界也以對等的態度回報我們。當我們將物質看得很重時，我們可能失去許多無形卻有價值的事物，而當我們將有價值但無形的事物看得較重要時，物質相形之下微不足道。生命議題在此閃亮其光輝，促使觀眾深深思考。

### ● 資本的社會分層

巨大的湯屋，來來往往的各路神明與工作人員，像是資本社會的投影，諷刺了資本社會過度在意物質價值的一切。

#### • 富有與貧窮的對比

入夜之後，湯屋裡觥籌交錯，人聲鼎沸。誰可以來此享受呢？當然是「不在乎你是誰，只在乎你是不是富有」。進來的可都是有名有姓、長相各異的神明呢！相對於「人」，「神」似乎高人一個階層，因此，人在那裡是沒有地位的，只能被變成豬，不然就像千尋一樣被竊取姓名，努力當服務生。



湯屋裡的服務生，當然和小千一樣屬於藍領階級，他們笑臉迎人，還不是為了錢！河神去除一身汗穢後，留下一地沙金，眾人蜂擁而上撿拾，彷彿在搶奪難以得到的寶藏。可悲的是，他們的努力，只是為了湯婆婆所說：「不要忘了這是湯屋的錢！」這些人汲汲營營想要的金塊，只不過因為內心空虛，努力想以財物滿足自己，到頭來也只不過是被那裡的資本社會利用而已！

偷偷摸摸挖藏在地縫裡金塊的青蛙，看見金子時貪婪的眼神，讓無臉男得以利用這股眾人無法抵擋的金錢誘惑力量，大量提供金錢給巴結他的人。無臉男得到什麼？不過是一群被利欲薰心，同樣以物質回報他的人，沒有一個真心！最後，連湯婆婆都跟小千說：「儘量捧他，讓他把錢都拿出來！」

所有的人當中，只有小千不要錢，她不捧他，還惹得他傷心異常，卻是最真誠待他的人。小千說：「我想要的東西你絕對拿不出來！」不但如此，小千讓他發現自己的本性。他吃下半顆河神丸子，清空內在之後，彷彿倒掉了所有財富，竟得到最多！在湯婆婆捧了一堆金子數算的同時，發現自己竟失去寶貝兒子！金子算什麼，不過是一堆糞土！

物質的富裕與貧窮在資本社會中成為評定他人的標準，人因此被分級了，可是，人心越分級越貧乏。相對的，內心無形的富有才具有生命的重量！

#### • 資本的金字塔頂端與低賤渺小的資本底層

在這個忙碌的湯屋裡，越底層的人越渺小，工作量大而且眾人聚居一處。越往上走，人的衣著越華美，平均使用的空間也越大，例如：樓下的湯屋提供較小的空間，較多人使用，越上層的湯屋，巨大華麗且少人使用。像是現在的高級飯店，越高樓層景觀越好，越昂貴也越少人負擔得起。

千尋以一個「人」的身分進入這個神靈世界，當然屬於最不受重視的底層人物，因此她要先進入最底層的世界。底層的鍋爐區住著許許多多奮力工作的小煤炭渣，他們沒有長相、沒有姓名、沒有地位，一堆一堆的擠在一起，做重複不斷的勞力工作，只為了換得一小方住處。千尋必須經過底層工作的考驗，才能往上爬（圖 3-3-9）。她求鍋爐爺爺收留她，好心的鍋爐爺爺將她轉介至孫女小玲處，雖然一樣是服務生，但服務對象較高級，使她有機會服務河神，靠著自己的智慧爬



圖3-3-9

上權力核心。

廣大的資本機器運作時，需要動用許多勞力，以服務擁有較多財富者，造成社會的不公平。這些樣貌，在湯屋的運作機制上可以見到：湯婆婆提供員工什麼，不過住處與溫飽，連眾人冒生命危險努力的成果她也要全盤接收，因為她掌控了他們姓名，掌控了他們的生命，這些可憐的人，竟只是為了錢財賣身於湯屋！這些內容諷刺著資本社會的人們，也讓觀眾深思，我們的生命中，除了錢財之外，其實有許多金錢無法計量的東西，就如小千的角色，她不要金錢，只是為了拯救父母而委身湯婆婆之下，靠著機智，也能獲取心靈的豐富財富！

### ● 成長的付出

《神隱少女》很顯然在成長議題上有許多著墨。此處以千尋、無臉男、巨嬰三者為代表說明。

#### · 千尋的成長

千尋一開始出現時，只是一個尋常的小女孩，甚至是被過度保護的獨生女。跟著爸媽進入奇幻世界後，因為只有自己能救爸媽，只好自立自強，努力解決所面臨的一切問題。

首先，千尋得面對自己可能變透明，然後消失的危機，相信一個素昧平生的朋友，吞下不知名的藥丸，讓自己在那個奇幻世界生存下來。接著，必須閉氣混在眾靈之中過橋，一不小心被發現時，還得機靈的跑到無人處。尋找鍋爐爺爺時，眼前未知的路徑，讓她必須鼓起極大的勇氣與容忍極大的危機，才能度過難關與挑戰。一開始最困難的大概是開口向湯婆婆乞求留下，堅定的態度使她做到了。

湯屋中的工作，最大的學習便是忍辱負重，當一個低下的女服務生，忍受髒汙的協助河神，之後又要面對惹盡麻煩的無臉男，但是小千都處理得很好。在當「小千」的期間，最大的考驗是救白龍了。為了白龍，她把應當給爸媽服下的丸子先送了半顆給白龍，之後，還得犧牲自己走上無法回頭之路，送還印璽。一切考驗都通過後，必須回到進入魔法世界的初衷——解救爸媽，必須在長得一模一樣的豬群中，認出自己的父母！

千尋的遭遇，打破了一般童話故事中三次的限制，每一次都有很好的學習理由，從害怕的磨練、機靈的考驗、勇敢的表達、完全的付出、百分之百的智慧等等，每一種都是一個十歲小女孩最好的成長學習！解救父母這件事，顯示千尋已長大成為可以獨立自主的人了，不再只是被保護的小孩（圖3-3-10）！

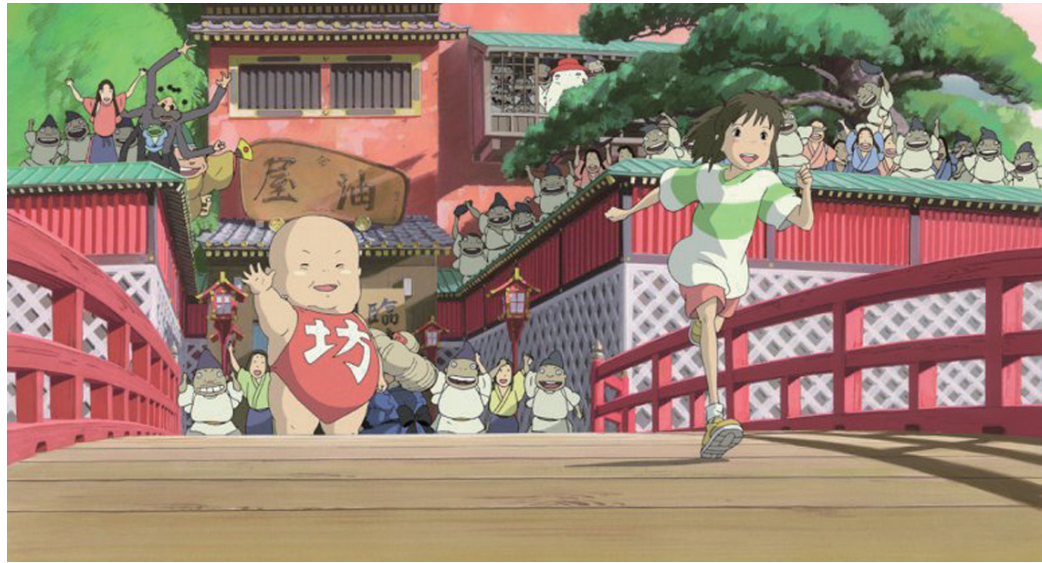


圖3-3-10

### • 無臉男的成長

無臉男出現時就與眾不同，他沒有具體長相、沒有朋友，不與人一同前進湯屋，也不被人接受，只是默默看著千尋。然而，他是需要朋友的。大雨滂沱的夜晚，他利用小千善良的惻隱之心，潛入了湯屋，利用大家的貪婪之心變出來的金錢，大買食物填飽心裡的空虛，卻怎麼也吃不飽。湯屋裡的眾服務生又愛又怕，只要鼓起勇氣提供食物給無臉男，便得到金錢的回報，無奈無臉男永遠無法滿足，最後竟然生氣的吃掉一隻青蛙和兩個服務生。

貪婪的心只是為了求得朋友，無臉男想用相同的方法贏得小千的心，卻得到小千如棒喝般的問題與提醒：他是誰？他的家呢？他的爸媽呢？這些一個人最基本的資料，無臉男卻都不知道，傷心得不斷往內縮小，不斷的說：「我好寂寞！」

小千純真的心，吸引無臉男注意，而無臉男卻無法承受真誠的話語。小千將半顆河神丸子送給他，也許只是想解救無臉男的寂寞，讓他脫離沒自信與被貪婪填滿的內在，結果惹得無臉男不斷的吐出穢物，把吃下去的人和青蛙也吐了出來，回到真實的原貌。

不知何去何從的無臉男，竟然跟著小千，搭電車來到錢婆婆沼底的家，這對無臉男來說，是解決生命難題的唯一答案：前往一個不看金錢，而真正接納他的地方。無臉男在此找到了自己，找到了信心。

### • 巨嬰

湯婆婆的巨嬰給人印象深刻。他是個嬌縱過度的孩子，不知他人疾苦，過度以自我為中心的對他人予取予求，甚至湯婆婆都治不了他。巨嬰是被過度保



護，從沒有見過真實世界的可憐孩子，他還以為外頭的世界是會使他生病的世界！

自從錢婆婆將他變成一隻小老鼠之後，他才真正體會生命。小老鼠象徵巨嬰真實的樣貌：外表巨大而內心渺小，不知道自己是誰。奇妙的是，成為小老鼠的過程，他離開原本生活的斗室，見識世界的廣大與友誼。在錢婆婆處，體會了重複的體力遊戲與真正的關懷，因此，最後可以告訴湯婆婆，他那一趟旅遊其實很愉快呢！

巨嬰也許象徵了我們對於周遭所愛之人的態度，因為愛而過度保護，卻不知給對方真正重要的事物；或者說，巨嬰象徵了我們對自己內心嬰孩的態度，我們對自己的過度保護，使自己居於斗室無法站立而不自知，無成長而驕傲的以自我中心面對他人的態度。轉化成一個較小的形象，象徵了自我洞察力的提升，將自己看得渺小了，世界也就變大了。

### ● 生態議題

《神隱少女》這個奇幻故事的價值觀與成長議題之外，還有一個相當重要的主題貫穿全片：那便是影片高潮時的生態議題探討。

#### • 河神變成腐爛神

湯屋突然來了個極度惡臭的東西，全身沾滿爛泥巴，邊移動邊弄得泥濘滿地，大家避之唯恐不及，湯婆婆為了給小千一個困難的工作，竟然叫小千出面服侍。吝嗇的湯婆婆怎麼也想不到，陰錯陽差之下，小千弄到許多上等草藥浴的申請牌，還拉出河神陳年堆積在身上的穢物。清爽乾淨的老河神舒服的飛舞離去時，在水裡留下點點黃金，眾人目光不放在功勞最大的小千身上，反而專心注目著水裡的點點金光，還讓湯婆婆不放心的提醒，那是屬於湯屋的錢啊！

這一段劇情除了反應湯婆婆見錢眼開的勢利與眾人的貪婪之外，河神身上令人作嘔的一堆髒汙，才是激起觀眾深思的議題（圖3-3-11）。在這個神靈的世界裡，反應了人類的惡行：不斷為了開發與追求物質的結果，寧可犧牲乾淨、美麗、白晰、清澈的大河，將無盡的汙臭之物，連人類曾經賴以代步的腳踏車也廢棄其中！河神只好無奈的變成了人人厭惡的腐爛神（圖3-3-12）。

誰可以解救河神呢？湯屋裡的所有服務生或其他神明都沒有辦法吧！小千雖然以人類之姿現身神明世界，在那裡她的地位是眾人看不起的，服務汙臭的客人非她莫屬。這也象徵了人類自做的惡事，只有人類的下一代來承擔，也只有人類才能拯救這個環境了！

#### • 白龍的真實身分

白龍神祕的身分，湯屋裡的人都不知道，連鍋爐爺爺也只知道他莫名的來



圖3-3-11



圖3-3-12

到這神奇國度，為了學魔法而越來越凶惡的眼神。他不知從何而來，好像也無法回去了。原來白龍曾經是一條小河流，叫做琥珀川。這麼美的名字，想必是一條美麗小河，卻因為經濟開發，人類填河蓋房子，所以琥珀川永遠沒有地方去了！

既然沒地方去，只好委身湯婆婆學習魔法，被冠上另一個名字——白龍——忘記自己是誰，也漸漸轉變為另一個人了！這彷彿要說，當人們改變環境，忘記環境原有的清靜悠閒，忘記環境帶來的美好，又由於遺忘，讓人們認同新的物質世界，眼神也逐漸改變了。當白龍想起原來的自己，白色鱗片一片片碎落，他回到原來的樣子，才知道，一切事情原來是這樣，很無奈，卻也無法改變事實。

白龍如同過去當河神時把千尋救上岸一樣，在湯婆婆的國度又救了千尋一次。這一次，他將千尋送回真實世界之後，他們再也不能見面了，只能徒留回憶。這一段過程帶出的環境生態議題，象徵千尋的深刻體會，期待小女孩長大後能夠帶著這深刻的體會，改變人類現實世界的現況！

### 為何本片必須以動畫拍攝

取材自柏葉幸子所寫的《霧中的奇幻小鎮》一書的《神隱少女》，主要敘述小女孩千尋的冒險成長過程，輔以環境生態等嚴肅議題，事件發生在不可思議的神明國度，使得這整個劇情以真人演出，不如以平白創造出來的動畫表現更好。有幾個理由使我們相信動畫電影在這類題材上，能夠有較佳的表現手法。

#### • 畫出來的角色，樣貌比真人更能傳遞角色特性。

《霧中的奇幻小鎮》裡的莉娜轉化為《神隱少女》裡的千尋，兩人同樣進入一個奇幻世界，天真而正邁入青春期，面臨眼前問題時，都表現出過人的機智。探險學習的過程透過動畫表現，更能兼具小女孩可愛的外表，及面臨事件

所引起的改變。原著中的皮考特婆婆和影片中的湯婆婆，都是冷漠又壞心的老女人，督促主角做事的同時，還扮演著嚴格鞭策的角色。假如以真人演出，要誇大湯婆婆的貪婪、壞心眼、放縱孩子又不斷變身的角色，真人的樣貌難免減損角色的奇幻性格。

• **畫出來的環境場景，比拍攝實物更能真切呈現神明的幻想世界。**

原著裡的莉娜要找霧中小鎮時，彷彿迷了路，花了許多時間才找到這個只有六戶人家的小鎮，宮崎駿則讓千尋一不小心誤闖了神明的世界。不管是難以拜訪的霧中小鎮，或是存在於奇幻中的神明世界，人們很難想像那樣的地方到底長什麼樣，每個人對這種環境的想像也許不同，如果以拍攝真實景象的方式呈現，難以收到幻想世界的效果。動畫電影的造型場景之原創性，正好符合幻想場景。不管是華美的湯屋、夜裡燈火通明的畫舫、人聲嘈雜的市集、湯屋周圍無邊無際的幻想之海、遠方錢婆婆的居住小村等，所有的幻想情境，以既寫實又奇幻的動畫風格呈現，再好不過了。

• **幻想文學改編成動畫電影，不會失去閱讀文學的敘事性。**

閱讀文學作品時，每個人的腦海裡不免對於書中描述的角色、劇情、景觀等，出現個人獨到的想像。這是文學的興味之一，也是文字以外無法取代的。文學改編作品要精準的把握文學的樣貌，便是導演的功夫了。將奇幻文學改編成動畫，更是考驗導演的想像執行力。然而，由於動畫並未真正將原作「具體寫實化」，保留了閱讀文學時的視覺幻想性，因此保有了文學的敘事趣味，而動畫的奇幻變化，使改編後的故事更具有戲劇效果。

相信每一個以動畫製作的故事，或多或少都具有這樣的特質。動畫的發展，從最簡單的線條與造型開始，到目前複雜的電腦輔助製作，使得這些無中生有的造型與畫面越來越迷人。每當動畫影片播放時，彷彿出現了一個個活靈活現的世界，這個世界裡的人物，不輸傳統真人演出的電影，其奇幻瑰麗多變的面貌，使投入其中的人，不斷想要再次進入那個不可思議的動畫國度，每每觀賞時，讓觀者躲入奇妙世界快樂不已，還能反映真實的人生！

## 欣賞後記

《神隱少女》劇情緊湊，充滿文化情調的想像力，同時提供觀眾許多面對生命的態度與議題的思考。這部動畫影片如同其他電影一樣，具有所有的電影元素，雖然以非真實的圖畫形式呈現，卻不失電影要素，而且更真實的以象徵形式表達成長、生命、環境等深沉的議題！



### 三、《神隱少女》基本資料

---

導演：宮崎駿

製片：宮崎駿

電影類型：動畫

電影製作時所參考的文學著作：《霧中的奇幻小鎮》柏葉幸子著，曾小雪譯，時報出版，2003年11月。

◎參考網站：<http://us.imdb.com/title/tt0245429/>

得獎紀錄：

★第52屆柏林影展最佳影片金熊獎

★第21屆香港電影金像獎最佳亞洲電影

★第75屆奧斯卡金像獎最佳動畫獎

---

### 四、學習活動

- (一) 說說你對動畫的了解，並與同學分享你看過的動畫影片。
- (二) 選出一部你最喜歡的動畫電影，並蒐集相關資料，向同學介紹這部電影。
- (三) 練習以跑馬燈的形式，製作屬於你自己的簡單動畫。
- (四) 討論卡通、動畫、漫畫與平面藝術的相關性。
- (五) 有關電影內涵的討論：
  - 想一想，千尋、千尋的父母、湯婆婆、錢婆婆、白龍、小玲、鍋爐爺爺、無臉男等角色是什麼樣的人呢？
  - 千尋因為幫助河神，得到河神贈送的神奇丸子，她將這顆可能解救父母的丸子轉送給白龍和無臉男，如果你是千尋，你願意這麼做嗎？
  - 為了解救變成豬的父母，千尋願意委身於湯婆婆的湯屋裡學習，如果是你，你會怎麼做？
- (六) 閱讀《霧中的奇幻小鎮》，比較文學著作與改編動畫電影之間的不同。
- (七) 想一想，什麼原因使得《神隱少女》這樣的題材必須以動畫來製作？

## 五、自我評鑑

- (一) 欣賞完《神隱少女》給你什麼感動與啟示？
- (二) 這部電影是否引發你對生命的不同看法？說說你的理由。

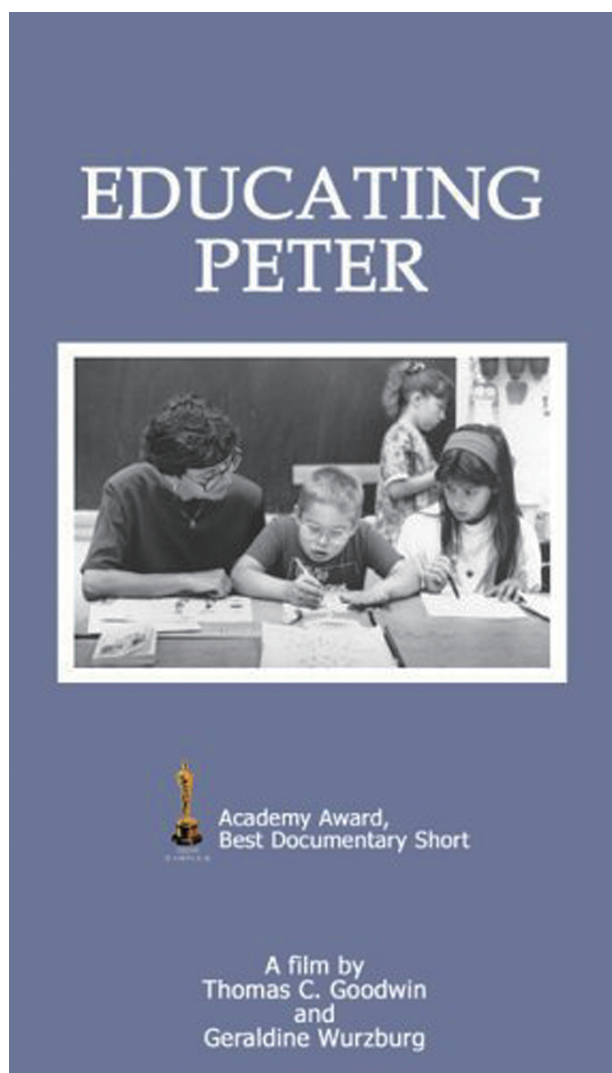
## 六、相關延伸議題與參考片單

- ◎ 相關主題：生命、善惡、生死、環境等。
- ◎ 參考片單：悲憐上帝的小女兒、我這樣過了一生、走出寂靜、有你真好。

本章關鍵字

動畫、電腦動畫

## 肆、校園的教育與生活 ——《彼得上學去》



### 一、議題探討：校園生活

現代人的生活脫離不了學校。從小到大，我們至少必須經過國民義務教育階段，而目前大多數人也都能夠從高級中學或同等級學校畢業。因此，學校經驗或校園生活是每一個人成長中必經的歷程。

校園裡的一切，正如同社會縮影一般，幫助人們在成長過程中除了知識的學習以外，成為培養師生、同儕、長幼等人際關係的重要場域。人與人的交流，在社會中極其複雜，校園環境以學習為主要目標，使校園內的一切以學習為中心，其他事情都要單純的多，提供身在其中的人，在跨入社會前有足夠適應環境的學習。

正如廣大的社會情境是電影藝術家取材的來源，校園議題也是電影的重要選材來源之一。舉凡師生相處、同儕互動、校園中的性別議題、勵志的教育議題、特殊教育議題、教師的無私付出等，都可以在許多電影中，看見電影藝術家對校園的關心。本單元以校園生活為

主題，挑選具有教育光輝的影片《彼得上學去》來探討場面調度的電影元素，讓觀者能夠深入影片表像下的世界。



## 二、影片介紹與電影元素賞析：畫面魔術師

### 影片介紹：《彼得上學去》

彼得是一位唐氏症兒童。由於美國回歸主流教育政策的規定，他在小學三年級的時候，第一次進入一般的正常學校就學。一開始，彼得引人注意的行為——打人、尖叫、滾地等，引起師生的害怕，大家都不知如何是好。自從老師引導同班同學合作鼓勵彼得正向行為，彼得情況逐漸改善。一整年的學習之後，彼得能夠加入團體唱歌課程、學習單字、參加體育課等，最後得到學習進步獎的殊榮。

### 賦予影片生命的場面調度

場面調度意指「舞臺上的布局與位置」。在劇場裡，舞臺上的一切視覺元素安排，都屬於場面調度的範疇。臺上的演員、布景陳設和走位等，均以三度空間設計，然而，無論舞臺與觀眾如何區分，兩者畢竟處於同一空間中。

電影中的場面調度概念就相當不同了。導演在拍片過程中，將人與物依三度空間概念安排，透過攝影機，畫面轉為二度空間呈現。這個過程使場面調度的概念複雜化，將觀眾與影像區隔在兩個世界。電影院中的觀眾實際上只與影像同處一室，影像有如平面藝術一樣，在景框中出現，所以，場面調度也可以說是一種視覺元素的流轉，表現影片的戲劇性。

由於電影中場面調度的複雜性，此處只說明其中幾個較重要的元素及其意義。後段再全面探討《彼得上學去》的系統化場面調度分析。

#### ● 景框

景框就像藝術作品的外框一樣，將作品表現在框架內，對電影來說，景框內的世界即是電影的世界，景框也將電影與觀眾隔絕成兩個世界。

電影導演拍片時，不但必須顧慮到戲劇層面，還必須符合景框比例。電影的景框通常有一定比例，早期默片時代曾出現不同比例的銀幕，現代的寬銀幕出現之前，一般比例是1.33：1，現在大約分成兩種，分別是1.85：1的標準銀幕和2.35：1的寬銀幕。不同比例的銀幕轉換之間，有時會造成畫面損失而失去重要的戲劇效果，因此，景框的畫面比例相當重要。以《彼得上學去》來說，本片是一部HBO電影臺放映的電影，因此景框比例有別於一般電影銀幕，與電視螢幕比例接近。

景框本身可以具有寓意，例如：將景框當成窗戶，加上拍攝手法，可能使往窗戶內看的情節有如觀眾偷窺了演員的一舉一動；又例如：往窗外看的畫

面，使觀眾與演員同處想像中的共同空間。《彼得上學去》的許多俯角畫面，像是由上位者看著教室裡學生的一舉一動，使本片景框象徵教師或成人旁觀者的目光（圖3-4-1）。

此外，景框中的每一個物體所在位置都有其象徵意義。上、中、下或邊緣地帶都具有獨立的隱喻與象徵，例如：景框上部往往象徵了權力、權威和精神信仰，景框下部就象徵了服從、脆弱、無力、卑賤等，所以景框下部的人通常被上部的人支配。《彼得上學去》裡的每一個人物，不斷的在景框內進進出出，只有彼得幾乎從頭到尾都出現在景框中，鏡頭不管拉近拉遠，總是把彼得放在一個重要的位置（圖3-4-2）。縱使彼得在畫面上自由的表現出他的行為，但侷限在景框內似乎也象徵了他無法逃脫社會的規範。

### ● 構圖與設計

電影的影像在景框內呈現，有如一幅會動的圖畫，所以電影導演必須像畫



圖3-4-1



圖3-4-2

家一樣，顧慮到基本的構圖、色彩、線條、質感、平衡等平面繪畫要素。構圖沒有一定的準則，有些導演善用視覺因素，有些導演則善用剪接與表演技巧。

通常，每一部影片都有一個最吸引目光的畫面要素，我們稱之為對比最強區域。有時候，對比最強的戲劇性來自「動作」所產生的趣味，美學家稱此為「內在趣味」。例如《彼得上學去》中，上課時專心聽講的同學們，與注意力不集中且不時以過動行為引人注意的彼得，兩者構成強烈對比，這部分也讓我們了解「動作」永遠能引導較好的對比。

然而，有時候，平庸的創作者會為了吸引觀眾目光，單純以動作主導，忽略了影像的豐富性。景深與動作同時配合，能夠增加影像的豐富樣貌，例如：將大動作放在特寫，觀眾必定注意到，將動作放在遠景，則較不引人注意。當老師單獨教彼得學單字時，遠景處有孩童往來奔跑，觀眾卻因前景專注學習的彼得，不太容易注意到遠景中奔跑的孩子。

其次，對比次強區域時常是導演用來平衡畫面構圖的重點，例如：彼得與

同學間的強烈對比之下，彼得與老師的互動顯得溫和得多，成為次對比設計。一般說來，對比最強的視覺元素主導了影片的戲劇性，而次要對比則產生戲劇的平衡作用。

### ● 區域空間

三度空間到二度空間的轉換時，導演為了避免畫面看來太過平面，通常會在構圖中至少安排前景、中景、背景這三個層次。這幾個層次之間有相互陪襯的功能，例如：陪襯的背景，可能暗示主體與環境本質合而為一；前景的輕紗可能象徵神祕等。

人的空間觀念與權力有關，主導性越強，擁有的空間也越多，因此，畫面上的空間配置同時洩露了權威性。電影導演可以在鏡頭中透過改變角色的空間、深度和景框重量關係，來改變角色的社會心理基調。

以彼得的老師一角來舉例說明。影片中，訪問教師時，多以正面偏四分之一側面的鏡位拍攝，單獨現身於畫面中央的教師一角，具有強烈主導與說明性（圖3-4-3）。但教師出現教室時，往往是背面，只出現一小部分身影，或完全落於景框之外，這時候的教師並不處於權威的主導地位。反之，彼得出現時，無論位於畫面中的前後哪一個空間層次中，他總是為跳到畫面的主導地位，掌控整個劇情發展。



圖3-4-3

空間大小可能象徵不同意義。導演掌鏡時，將多少物件放入景框，直接影響空間的呈現。鏡頭越靠近被攝物，被攝主體的限制感越大，這稱為緊的取鏡；相反的，鏡頭越遠即是鬆的取鏡。《彼得上學去》在這個部分，訪問片段使用緊的鏡頭，學校生活事件使用鬆的鏡頭，兩者交互出現，構成影片的基調。

另外，攝影機的鏡位也能夠營造不同空間與心理感受。鏡頭拍攝人物的角度，決定觀眾是否能見到演員的臉，影響影片給人的神祕感：如果人物完全背離攝影機，可能表示人物與世界的疏離；如果正面拍攝人物表情，則觀眾能夠從表情看出演出者的感受，例如：彼得的老師教彼得道歉時的表情與最後領獎時的特寫，使觀眾正面看到彼得似懂非懂的表情（圖3-4-4），引起不少觀眾的同情。

鏡位與攝影角度同時代表了導演所營造的氣氛。彼得一開始出現在攝影機前時，調皮活潑而且主動接近攝影機。彼得行為脫序時，多以俯角拍攝，





圖3-4-4



圖3-4-5

彷彿將他視為野獸，旁觀者以人的觀點高高在上的看著他的奇怪行為（圖3-4-5）。漸漸的，彼得在學習上有主動態度的轉變時，鏡頭轉以彼得的角度看世界。一幕彼得感受到自己學不會，不斷的說：「我很笨！我很笨！」時，鏡頭平視，去除了俯角的權威性（圖3-4-6）。這些，都造成了掌



圖3-4-6

鏡空間的變化與象徵，也使得空間變化成為場面調度的重要元素之一。

### ● 距離關係

人與人之間的相處距離，牽涉到社會心理感受，電影也是一樣。人類學家赫爾（Edward T. Hall）將人類距離的關係分為親密、個人、社會、公眾距離四種，電影裡也能以這四種距離說明人與人之間的關係。

#### • 親密距離

這種距離使人與人之間有身體的愛、安慰與溫柔的關係。電影中常以較近的特寫或大特寫表示。彼得從一開始出現打人、搶東西、踢人等行為時，大家紛紛走避，到後來進步到能與交情較好的同學擁抱，顯示他的信任感與親密度增加。

#### • 個人距離

這種距離使人與人彼此間能碰觸得到，卻沒有家人或伴侶那樣親近，保有了個人隱私。電影中呈現這種距離，約用中近景來表現。此處可以用彼得與老師的關係來說明，既不太近，也不太遠。

#### • 社會距離

屬於非私人間的公事距離或是社交距離，多半出現在三人以上的場合，所以約是電影中的中景或全景表現。校園裡發生的一切，如同社會縮影，因此彼得在學校的一切以社會距離呈現。

### • 公眾距離

這種情境疏遠而正式，通常不帶個人情緒。公眾人物通常以此距離出現，由於空間較大，用的是大遠景，使公眾人物在公眾距離出現時，常常需要張大嗓門說話。彼得最後領學習獎時，臺上的頒獎者即以公眾距離站在臺上。

### ● 封閉與開放空間

寫實主義的導演偏愛開放形式，強調非正式，不突兀的構圖，人物好像也不是刻意安排的，這有時候使得開放形式電影的劇照看起來缺乏美感。開放式電影的攝影機一般會被戲劇所引導，正如彼得在學校發生的一切，拍攝時景框內外有人進進出出，使一切看起來不是刻意形成。可是彼得卻是永遠在景框內的角色，攝影機跟著他搶奪小提琴，跟著他滾到地上，跟著他在操場跑步，使得本片在開放式空間中，夾雜了封閉空間的概念。

封閉的形式經過精準的控制，影像顯得人工化，離現實較遠，視覺訊息較多。就像彼得的老師或同學被訪問時，訪問的場域是事先安排好的，沒有人在後方進出，鏡頭只將專注力放在他們的訪談內容。

簡單的說，開放形式重真實而捨棄形式美感，較不重視框架概念，暗示景框外還有許多未納入的真實，但若使用不當，容易流於粗糙與幼稚，彷彿隨便舉手拍攝的家庭電影。相對的，封閉形式每一個小細節都被安排好，空間封閉而完整，但經常為了美感而犧牲真實性，若是使用不當，則可能過度矯飾，影像也會誇張而不自然。《彼得上學去》全片以開放及封閉形式交錯出現：校園生活事件的記錄形式，導演以開放空間處理寫實影像（圖3-4-7）；訪談的畫面記錄說話者的想法，則以封閉形式處理。

電影中的場面調度概念相當複雜，除了上述影響較大也較重要的幾項之外，影評人吉奈堤還歸納整理了十五項系統化的場面調度分析項目，下段舉例詳述。

### ● 系統化的場面調度分析

系統化的場面調度分析包括以下十五種元素。這樣的視覺規範，可以應用到任何影像分析。然而，我們看電影時，不可能有時間仔細分析每個鏡頭中的場面調度情形，但應用這些原則可以幫助我們更深入的了解電影裡流動的影像。



圖3-4-7

### • 對比最強的區域

畫面的對比處，通常最容易吸引觀眾的目光，尋找影片中的對比最強區域時，可以問自己：我們的眼睛首先注意到什麼？為什麼？在彼得上學前幾週的影片敘述上，畫面上一個強烈的對比便是一般學生上課安靜聽講，一切在老師的指示之下，與彼得好動且影響他人的畫面，形成極大對比。

### • 燈光風格

光線的投射方向，形成了畫面中無形的氣氛，燈光的高調或低調，高反差或低反差，或是綜合應用，都會造成不一樣的視覺美感。由於《彼得上學去》屬於紀錄片的形式，因此，燈光風格以場域中的自然取光為主。

### • 鏡頭與攝影機距離

電影拍攝時使用什麼鏡頭，攝影機與被攝物的距離，關係到有多少物件會進入景框中，其結果直接影響觀看者的視覺感受。《彼得上學去》影片中，攝影機與被攝物距離不近也不遠，多數以中景拍攝，接近現實空間眼前所見，呈現校園生活事件的寫實樣貌。

### • 鏡頭角度

畫面中的仰角、俯角或是水平視線，能夠營造畫面的象徵意義。《彼得上學去》的校園事件部分，多半以水平偏高的鏡頭拍攝，呈現旁觀者（或說是大人旁觀者）對於這群孩子互動時的觀察（圖3-4-8）。個人訪問畫面時，出現的是中景水平視角，巨大的敘說者半身像單獨出現在畫面中央稍偏左或右，訪問式的說明主控畫面，使說明具有說服性。

### • 色彩

每一部影片中的色彩營造，當然與影片氣氛有關。影片中的主色為何？有無對比色？所出現的色彩是否具有任何象徵意義？這些皆是觀者可以觀賞與思考的部分。以《彼得上學去》來說，畫面的寫實色彩，凸顯彼得在校園中發生的一切真實感。

這些攝影設備的使用，牽涉到被攝畫面是否造成與寫實不同的景象。畫面的扭曲、變形、改變色彩等，通常都具有某種影片象徵意義。《彼得上學去》的真實故事性，應沒有使用特殊濾鏡或鏡頭，以改變物體原貌。



圖3-4-8



### • 對比次強區域

眼睛看到畫面中對比最強的區域後，會停留在哪裡？如果說《彼得上學去》的最重要對比是彼得的好動與同學的穩定，那麼次要對比就可以說是老師溫和的對待與彼得回應之間的關係了。

### • 密度

影片中的密度指的是景框中具有多少視覺元素？貧乏？僵硬或灰白？一般性？或是充滿細節？《彼得上學去》的疏密性呈現在影片以事件與訪問交錯的畫面，使畫面在緊張與放鬆之間取得平衡。

### • 構圖

電影構圖指的是二度空間如何分割及組織，與平面繪畫有異曲同工之妙。《彼得上學去》一片雖然屬於紀錄片，導演的拍攝景框構圖當然也是影響觀眾的重點。以彼得與老師說話的畫面來說，時常將老師放在旁邊的位置，或是老師因為頭的轉向而看不到臉部表情，讓觀眾將注意力放在彼得的表情與反應上。

### • 形式

影片形式指畫面的開放或封閉形式。《彼得上學去》的寫實性，使校園事件的呈現多以開放式空間呈現，觀眾也可以感覺到景框之外還有事件的延續。全片穿插的師生訪問，則以封閉式空間為主。

### • 景框

景框內的物件以緊或鬆的形式呈現？角色是否侷限於某一空間而無轉身之地？或身處自在空間足以活動自如？當彼得與他的同學共處時，景框中出現許多孩子，但彼得無法依老師指示、因好奇而搶奪同學的小提琴、踢打同學等，使得彼得雖在眾人之中，依然處於自由空間；相對的，彼得的同學雖然位於同一個空間，卻因為他們都知道彼得的身心狀況，不知或不想回應彼得，但又想保有學習的機會，使彼得的同學們彷彿身處狹窄空間。

### • 景深

景深指畫面內的前後空間距離。景深可以由畫面上出現多少平面，前中後景或背景與主體之間的關係如何來觀賞。《彼得上學去》在空間上，事件多發生在教室內，少數在操場上，由於鏡頭專注於彼得的各種表現，基本上並沒有深遠的景深，而以彼得為中心的小範圍空間為主。

### • 演員的位置

演員在畫面中出現的位置具有相當的象徵意義。主角彼得在片中的出現，不管鏡頭是俯角、平視或仰角，也不管他的表現好壞，他多半位於畫面主控性

位置，強化了主角的地位。

#### • 表演位置

角色如何面對攝影機，決定了角色傳遞的訊息。彼得的老師與彼得討論他的想法，並請他以同理心感受同學的感覺時，他的表情和學期終了領獎後的表情，其實沒有太大差別。雖然事件不同，但相仿的表情傳遞了彼得進步與否到底對他自己的意義有多大。對觀眾來說，這樣的表情是否能激起更多關懷？

#### • 距離關係

角色之間的距離如何，也傳遞了情感要素。彼得剛進入班級時，他的行為是自己與同學都無法理解的，畫面可以看到彼得與同學沒有肢體上的接觸，甚至同學會在彼得出現打人行為時退到一邊去。漸漸的，彼得的行為與學習改善了，同學的接納度提高了，便可見到彼得與同學擁抱的畫面。

場面調度傳遞視覺影像意義，是一種視覺語言，表現方式很多，每部影片中的重點也各不相同。場面調度使電影畫面充滿各種視覺意涵，也使電影的欣賞充滿趣味。

### ● 影片中的教育議題

「學校」是學習的場所，脫離不了教育議題。一個異質性奇高的個體進入常態性團體後，故事當然更多了。唐氏症的彼得沒有辦法融入團體，處處與團體產生衝突，到教師引導孩子共同合作協助彼得，最後使彼得能夠學習，裡面富含教育的包容與愛心。以下我們分別以彼得與老師、彼得與同學這兩部分探討校園議題。

#### • 彼得與同學

彼得與同學的相處過程，是本片的重點。細分來說，有三個過程：彼得剛入學時，同學對他相當害怕，因為彼得不時會打人、踢人、尖叫等，同學們雖然沒有跑開，但多半敬而遠之；接著，同學們為了讓彼得改善，除了容忍之外，也明確的告訴彼得他們不喜歡被干擾；最後，同學們與彼得能夠共同學習，也包容讚賞彼得的一切努力，甚至有同學說彼得是他最好的朋友！

彼得的同學們無疑是一群可愛的小朋友，充滿人性的光輝善良的面貌，足以讓觀眾學習！

#### • 彼得與老師

彼得的老師在受訪時，表示彼得入學時，其實自己十分擔憂，然後意識到大家必須採取合作的態度以改變彼得的行為，最後表示願意繼續教育彼得。這個過程反映了一名教師的愛、包容與教育熱誠。教師的角色除了訪談時以正面出現，校園生活中通常被置放在景框邊緣，不拍攝臉部表情，甚至移到景框之

外，象徵了教師的無形影響：雖有隱形身影，卻不時以教育力量改變教學現場的學習情境（圖3-4-9）。

以上段落，使為師者的風範在本片中，讓人羨慕，也讓觀眾體會到教師無私的奉獻。

#### • 彼得與自己

彼得初入學的行為問題到最後領獎的剎那，呈現了彼得在小學三年級一整年的學習努力（圖3-4-10）。然而，他的前後表情卻沒有太大變化（圖3-4-11），觀眾在質疑他到底有沒有進步的同時，也興起同情心——同情彼得的天生障礙，同情他的努力。這樣的劇情給觀眾許多激勵，看到這樣的孩子也



圖3-4-9



圖3-4-10

能透過教育學習，更何況是一般付出努力的人。因此，電影呈現彼得進步的表象之外，還鼓舞著有類似困擾的家長或教育學者，努力一定能使不可能變為可能！

#### ● 影片的反思

本片曾榮獲一九九三年奧斯卡最佳紀錄短片獎，但影片中的一些現象卻引人深思。是否校園中的每個彼得都能從教育上得到幫助？是否每個彼得都能進步得這麼快？每個彼得都能遇到這麼好的老師與同學？彼得的父母與學生家長對這件事的反應呢？影片呈現的正向教育機制激起了觀眾的思考。

#### • 過度乖巧的同學

真實的小學有各式各樣活潑的孩子，他們都在成長學習，雖然沒有彼得那樣的行為，或多或少具有成長過程的小缺失。片中的小朋友們可說是父母心中理想的典型：不吵不鬧，努力學習，極度包容，打不還手（圖3-4-11）。我們都知道現實生活中不大可能存在，因為我們都讀過小學！

彼得推人時怎麼沒有人推回去？彼得拿提袋在走廊上打其他同學時，同學怎麼沒有還手？彼得在廁所打人時，其他同學怎麼沒有同時聯手制伏他？彼得在操場踢同學時，同學怎麼沒有立即跑開，難道是等他踢第二次？這些是否是導演操弄的結果？還是講好要攝影機拍攝，小朋友才極度合作。當攝影機不在時呢？是否廁所門一關就兩人合揍彼得一個？被踢的同學可不可能生氣的回他





圖3-4-11



圖3-4-12

一拳？或找其他同學聯手制伏他？

要一般的正常孩子沒有情緒，極度配合幾乎不可能，一般情況會如何呢？這些疑點使得本紀錄短片有過度操弄影像之嫌。

#### • 過度善良的老師

片中老師除了在彼得搶小提琴時，簡短的說了一句：「不然我還要賠上一把小提琴。」之外，她沒有任何怨言，只有極度的耐心（圖3-4-12）。老師也是人，當彼得太過分時，老師難道不必設定界限？彼得在教室裡干擾他人，在地上打滾、睡覺，老師怎麼沒有處理就走開？彼得在操場上踢人那一場景，只以老師旁白聲音出現，奇特的是，學生

被踢竟然沒有老師出面解圍？如果老師在教室內能夠有耐心、愛心的教導孩子，就應該立即出面解決這個肢體衝突。

#### • 缺席的家長

彼得的父母在影片中只有一點戲份，僅演出迎接彼得回家時，微笑面對與包容的神態。以常理來推論，教養這樣的孩子十分不容易，還能微笑包容，沒有一點不耐煩。這部分使觀者對彼得的父母教養彼得不厭其煩感到不可思議，不禁令人懷疑現實生活中，彼得與父母的互動如何？再者，影片中被彼得踢的同學父母呢？難道自己的小孩在學校被欺負，他們沒有意見嗎？特殊孩子的身心狀況，不只是學校方面以特殊教育協助成長，更重要的是父母的態度，可惜「父母」的角色在本片中缺席。

#### • 紀錄短片的操弄性

紀錄片的趣味在於拍攝時無法預期結果，僅詳實記錄。看過本片之後，觀者必定為彼得學校生活的片段與彼得的進步所感動。然而，製作影片真的無法操弄紀錄片的結果？

假如觀眾仔細觀看，會發現彼得穿的衣服以紅黃藍綠的原色為主，在色彩上企圖搶得觀眾目光。至於其他較重要的那幾位同學，服裝也以這幾個強烈色彩為主，樣式變化不多，可以說一整年那幾位學生只穿那幾件衣服、那幾個樣式。有一場一月份音樂課的學習畫面，同學都穿長袖，唯有彼得穿了一件短

袖！有幾個彼得搭校車的畫面，他都穿了一件有帽子的藍色上衣。除此之外，搶奪小提琴的那一幕戲，與老師、同學討論合作議題那一幕，兩個場景與服飾都相同。

這樣的服裝搭配，不仔細觀察，其實不會察覺。然而，以紀錄片來說，一整年的記錄，竟有這種情況，實在不可思議！這是因為剪接呢？還是導演的操弄呢？都是值得觀眾思考的問題。

### 欣賞後記

我們的求學過程中，也許沒有遇到彼得這樣的同學，但像彼得這樣的孩子，卻可能出現在現實生活的每一個層面。若沒有切身經驗，便不容易知道如何與彼得相處，也無法知道自己是否真能幫助他。導演透過這部影片，打開觀眾的視窗，讓觀眾思索生活中無法碰到的問題。同時透過影片的呈現，激起一般大眾對特殊族群的關懷與包容。

### 三、《彼得上學去》基本資料

---

導演：Gerardine Wurzburg

演員：Peter Gwazdauskas

製片：Grady Watts

◎參考網站：<http://us.imdb.com/title/tt0104167/>

得獎紀錄：

★1993年奧斯卡最佳紀錄短片獎

★1993哥倫布國際電影節銅牌獎

---

### 四、學習活動

- (一) 想一想，校園裡影響你最大、最令你感動、快樂或傷心的老師、同學或一個事件。
- (二) 請與同學分享上一題的想法，並以視覺方式呈現：
  - **你可以用畫的：**將紙張當成畫面景框，以具有象徵意義的獨特色彩、空間布局、人物配置等，將這件影響你最大的人事物畫下來。

- **你可以用剪貼的：**如果徒手畫對你很難，也可以將紙張當成景框，找有許多圖片的舊雜誌或舊報紙，或畫或撕貼，表現這一事件。
- **你可以用圖畫書的方式呈現：**如果一個畫面太少，無法清楚說明整件事，你可以用很多畫面來說明，釘在一起就成了一本圖畫書。
- **你可以用立體方式呈現：**找一個紙箱，將紙箱的一面挖空當成影像的景框，在紙箱中以立體方式呈現事件。

(三) 你認為，校園中發生的事除了老師和學生、學生和學生或其他教育議題之外，還有什麼樣的事件值得提出來探討與思考？

## 五、自我評鑑

- (一) 欣賞完校園相關議題電影，引發你什麼樣的想法？是否與你自己的校園經驗有所連結？
- (二) 了解場面調度的觀念後，欣賞其他影片時，你是否能舉出影片中，幾個較重要場面的調度例子？

## 六、相關延伸議題與參考片單

- ◎ 相關議題：校園事件、師生關係、教育光輝、同儕相處。
- ◎ 參考片單：春風化雨、殺人計畫、科倫拜校園事件、卡特教頭、放牛班的春天。

### 本章關鍵字

場面調度、景框、區域空間、封閉空間、開放空間、景深、距離關係、密度、構圖、演員位置、色彩、表演位置、鏡片、濾鏡、底片



## 伍、戲如人生 影話家常 ——《飲食男女》

### 一、議題探討：社會萬象

古人云：「誠意、正心、修身、齊家、治國、平天下。」家，作為社會的基本單位，也是最根本的安定力量，所以古代社會有很濃厚的「家族」觀念，也為社會秩序發揮強大的穩定力量。

試想，如不能齊家，又怎能平天下？家庭是每個人自小成長最熟悉的地方，每一個人的生活習慣、觀念價值多少根源於原生家庭的影響。觀看家庭關係的變遷，便可從中推敲社會結構的演變；如要了解現代社會各階層的生活樣貌以及價值觀，建議可以從社會中最基礎的生活單位——「家庭」探討起。

### 二、影片介紹與電影元素賞析： 劇情與畫面編輯

諺曰：「飲食男女，人之大欲存焉。」

自有身以來，首需要者飲食，其次則男女。

飲食是生命的根本，所以噬嗑以「自求食」為人生大義。

男女是生殖根本，繁衍一姓是小，人類的延續，是一生最大的職責。

### 劇情大綱

《飲食男女》是李安導演繼《推手》（1991）、《喜宴》（1993）之後，「家庭三部曲」的第三部曲。由李安導演，王蕙玲、李安、James Schamus 編劇，中央電影公司出品。郎雄、歸亞蕾、楊貴媚、吳倩蓮、王渝文、張艾嘉、



趙文瑄、陳昭榮等人主演。如果說《推手》反映了老年華僑的海外生活，《喜宴》描寫年輕一代的留學生生活，而《飲食男女》則描寫了九〇年代末期臺灣的生活步調，這些生活包括感情生活、日常生活、性生活。《飲食男女》片中編劇巧妙地將男女之情（親情及愛情）和中國人最講究的飲食文化結合在一起，展現現代臺北都會年輕一代和老一代的世代溝通問題，詮釋現代社會傳統舊思維與現代新思潮的衝擊以及東西文化差異所衍生的種種問題。

### 角色介紹

老朱（郎雄飾）是臺灣碩果僅存、技藝了得的大廚，妻子過世後，自己獨力扶養三個女兒，一家四口住在一所老宅子裡，每天他都花大量的時間，為家庭準備豐盛無比的菜餚，不過他卻對女兒們的情事大傷腦筋，隨著女兒們逐漸長大，對於女兒的管教越來越力不從心。

老朱的三個女兒各有不同的性格與煩惱。大女兒家珍（楊貴媚飾）是已屆適婚年齡的老處女，在一所中學任教，個性刻板，有虔誠的宗教信仰，因為年紀越來越大，一直渴望愛情卻又不敢面對，陰錯陽差的對學校的體育教師產生愛慕之意……；老二家倩（吳倩蓮飾），在一家航空公司做主管，工作能力強，且從小有做菜天賦，不過因為個性直率常和老爸衝突，是家裡面最早想搬出去住的一位……；小女兒家寧（王渝文飾）還是一名大學生，正值情竇初開的年紀，看似家裡最聽話的小女兒，不過人小鬼大，不僅搶了打工好友的男朋友，還把肚子搞大，來個前衛的先上車後補票，變成三人當中卻是最早把自己「嫁掉」的人……。

### 編劇的藝術——如何炒一道精采的「家常菜」

《飲食男女》的故事看來單純，劇裡的主要角色為同一家庭的成員，故事的起始也都圍繞著老朱的家庭出發。不過，在看似平凡的家庭題材，透過編劇的



筆，卻發展出一系列的社會問題，例如：代溝問題、養老問題、黃昏之戀、速食愛情、離婚問題等。

### ● 編劇的角色

編劇是除了導演之外，最常被稱呼為「作者」的人。其任務包含對白、動作、故事結構，甚至擬定主題。雖然每一部電影或者導演的情況不同，有些電影（例如：默劇）或導演對於編劇的依賴程度並不高，只需要簡單的大綱就可以即興演出。不過，一個好的編劇的確可以讓電影的內容增色，豐富情節的架構與延伸性。

在編劇的過程中，常用到「比喻」的手法。比喻是一種藝術策略，經由比喻來暗示或明示一個概念。其中母題（motifs）、象徵（symbols）和隱喻（metaphors）是最普遍的技巧。

• **母題**：完全與電影的現實結合，可稱為隱射、隱形的象徵，有系統的在結構中重現，卻不故意引起注意。如同本片中道道豐盛的菜餚貫穿全局，如不特別注意會以為只是為了說明老朱廚藝精湛，但若加以思索，則可發現道道佳餚代表的是老朱對家庭的用心與情感（圖3-5-1）。

• **象徵**：不必一再重複，因其意義在戲劇的框架中已經很明顯。例如：本片中的情愛畫面，雖然本片講的是飲食與男女，但是對於情愛畫面的處理卻只點到為止，觀眾即可了解其代表的意涵。

• **隱喻**：一般是由表面無關的事物比喻產生意義。在剪輯中也常將兩個不同調性的畫面連結在一起。例如：本片從吃飯的場景突然轉變到交通警察指揮交通、或者城市中車水馬龍的畫面，看似與飯局、角色無關，實則隱喻現代社會快速變遷所引發的種種問題。（圖3-5-2）

### ● 故事發生場景——家庭

一部偉大的鉅作不一定要全然擺脫常人的生活經驗，有時候故事發生在大家熟悉的場景反而撼人。家庭是人們最為熟悉的場景，人的生活也在家庭中



圖3-5-1



圖3-5-2



日復一日。《飲食男女》的故事就發生在這樣一個平凡的家庭，觀看本片時不知你是否同感，似乎見到一個熟悉、親切的空間或片段，其中的主角就是我們自己的縮影。故事裡的朱師傅和三個女兒同住，但每天卻連交談的機會都很少，生活看似平淡、恬靜，卻好像藏有一股莫名的緊張。家庭裡的成員各人過各人的生活，為了聯繫家庭的感情，朱爸於是設定每星期日的家庭餐會，要求所有的成員務必出席，但這卻是三姊妹略嫌厭煩卻又不得不順從的例行公事。飯局中不是無話可說，就是鬧得不歡而散，也許是世代間的觀念落差，也許是社會文化變遷的無奈，劇中老父親和女兒們的溝通也越是力不從心，無奈的老爸只好將心中愛意轉移到鄰居錦榮母女身上。或許就是因為這樣的道理，《飲



圖3-5-3



圖3-5-4

食男女》看似平常無奇的劇情鋪陳，發生在大家熟悉的場域——家庭，卻格外讓人認同（圖3-5-3）。

#### ● 布局情節的衝突與矛盾

故事的張力常來自對立與不可預期的處理。影片中布下許多矛盾與衝突的情節，例如：朱師傅早上跑步回來，推開二女兒的房門道早安，發現她工作太辛苦，不知不覺地睡著了，便責怪地說：「早就告訴你不要這樣睡了嘛。」結果被反唇相譏，家倩回答道：「醫生說你背不好，讓你不要跑步，你不是也沒有聽。」一言不合，朱師傅轉頭就走。看來父女之間相互關心，但惡言相向。回想我們和父母之間的溝通，是不是也有相似的經歷，彼此相

愛卻又彼此傷害呢（圖3-5-4）？

諷刺的是，人生好像就是如此不按牌理出牌，讓人料想不到的劇情總扣人心弦。例如：劇中敘述原本一直找不到真愛的家珍，突如其來的迸出愛的火花，找到感情的歸宿。看來感情世界似乎最豐富的家倩，反而遭到拋棄的命運，和分手的情人維持著「朋友關係的性伴侶」；事業最有成就的家倩，個性獨立，手藝最得父親的真傳，一直要和男人分庭抗禮，急切的想要離巢，老是和父親唱反調，和父親的關係看似最為緊張，但卻因為家裡接踵而至的意外，以及突然間發現父親的衰老，讓她的人生價值產生極大的轉變……。

家倩曾經盤算擁有一間屬於自己的房子，但因建商惡性倒閉卻賠得一塌糊塗，從原本最早想搬出老屋的人，變成為最後守著家的人。當片中為女兒們操

勞一生的老朱，嘗了家倩的湯，突然恢復了味覺，慈愛地仰望捧著高湯的家倩，哽咽地喝下女兒做的湯，說出：「我終於嚐到了味道」，看似戲劇性的安排，實則天下父母心的寫照。在父女的衝突與矛盾之間，更凸顯中國人不善表達的愛意與羞澀之情，因為骨肉至愛，所以跨越社會結構改變所致的冷漠，達到心靈的真實感動。（圖3-5-5）



圖3-5-5

導演微妙的拿捏親子間「愛在心裡口難開、疼在心中難於表現」的矛盾，看來令人動容，雖然帶有醒世意味，但在矛盾對立與急轉直下的劇情掩飾下，反而讓觀者感覺自然而不過分教條。

### ● 反覆增強的手法：一連串的宣布

美的十大原則中有一「反覆」的原則，就是運用一而再、再而三的表現手法讓人印象深刻。而反覆出現的元件可以是影像、對白或音樂等。以《飲食男女》為例，片中總共出現五次「宣布」的畫面，而且都是在全家聚餐的時候。

中國人喜歡在飯桌上談事情，民以食為天，美食當前心情自然愉悅，通常飯桌上應該是一家其樂融融的光景，但是《飲食男女》中卻常在飯桌上出現許多意外，一連串的「宣布」打斷了用餐的情緒，劇裡的「宣布」代表告知，由不得其他人表達看法的做法，所以每次不預期的「宣布」出口，總會有劇情的重大轉折。全劇共有五次宣布：

第一次宣布是家倩告知大家，她買房子了，等交屋後即將搬出去住。

第二次的宣布是家倩說她可能會外派去阿姆斯特丹的事。

第三次的宣布是家裡最乖巧的家寧，不露聲色地在飯桌上「宣布」她已經懷孕並且要和男友結婚，成為最早離家的人（圖3-5-6）。

第四次的宣布是家珍和體育老師閃電結婚的消息（圖3-5-7）。

第五次的宣布是老朱召集了錦榮一家和所有成員的「擴大」晚宴。丟出一顆超大震撼彈，「宣布」他即將再婚的消息，影片至此進入高潮。在宴會上，老朱一吐胸中的不快，決定賣掉老屋，並鄭重請梁伯母把女兒錦榮嫁給自己，意外出現的老少配，讓大家原以為的婚事（老朱和錦容母親），發生意想不到的結局（圖3-5-8）。

這一連串反覆的「宣布」，帶給觀者一波波的訝異與驚嘆，故事也因此增添許多戲劇性的張力。





圖3-5-6



圖3-5-7

## 電影美學—— 內斂的東方精神展現

### ● 以飲食比擬眾生，以中華 美食鋪陳中國社會面向

李安在《飲食男女》裡，  
展現了中國食物色、香、味、



圖3-5-8

美俱全的面貌，除了帶出濃濃的生活氣息，讓觀眾在垂涎三尺的同時，還能感受到中國飲食文化的博大精深。雖然片中精美的飲食場面占了將近二分之一，而且對於食物烹煮的方法極為講究，但是片子的重點不在「吃」，而是用中國美食來比喻中國社會的豐富變化，藉由片中無所不在的中國美食，觀眾可嗅到「飲食男女，人之大欲」所代表的意涵。人生不就是由這些吃吃喝喝、男女之事串連起來，誰也不可避免，因為這些就是人生基本的需求（圖3-5-11）。



圖3-5-11



### ● 以角色間的互動點出新的社會問題

除了道道佳餚變化，暗喻人生變遷之迅速，透過故事的發展，李安運用不著痕跡的方式說教，含蓄而巧妙的提醒觀眾某些既存的社會問題，反映九〇年代後期一個跟著感覺走的年代。例如：家珍、家寧的沒有徵兆就宣布結婚、朱爸的老少配、家倩感情生活的混亂等。導演型塑《飲食男女》中的父親，是一個甘願為女兒做菜、洗碗，常常沉默不語卻又固執的傳統中國父親；一個無力干涉女兒們個人的決定，只能將愛寄情於精湛廚藝的父親。他的行事作風就像他在劇中堅持烹煮的傳統中國美食，代表強烈的中國傳統社會道德，而每週固定行事但氣氛卻不怎麼融洽的晚餐，好比難以跨越的世代鴻溝。整齣戲不但一針見血的批判現實社會，而且藉著種種看似荒謬卻又合理的劇情，微妙地引導觀眾重新思考都市生活中所面臨的新的社會問題。

### 剪輯特色——蒙太奇的拍攝手法

如同《食神》，《飲食男女》給人的第一眼印象在於「食物」。因為劇裡的主角是國宴級大廚，影片中自然有極富誘惑力的鏡頭，所幸精而不濫，李安本身便是美食家，懂吃會煮。他要求《飲食男女》電影中的菜色要具有歷史典故的美食如東坡肉、北京烤鴨、走油扣肉、松鼠黃魚、菊花鍋、雞包翅等。李安妥善掌握其中的分寸，沒有把片子做成宣傳中國飲食文化的社教片，反而運用「食」做為一種輔助手段，用來推演情節的發展、展現人物的性格。

《飲食男女》光是開場十分鐘朱爸下廚做菜的過程，便足以讓西方人開足眼界，見識中國菜烹調的慢工細活、博大精深。從車水馬龍的臺北到朱家的老宅，畫面出現水缸裡的二條魚，然後看到朱爸殺魚、烹調、繼續準備各種食材、變化出一道佳餚、朱爸精湛的手藝、廚房裡一應俱全的刀具……鏡頭快速的轉換讓人目不暇給。

鏡頭，是電影組成的基本單位。電影中鏡頭的並置會產生意義，形成剪接的段落。如何組織多種鏡頭，成為一個整體，就是剪接的問題。剪接是將鏡頭先組合成景，然後透過機器，排除掉不需要的時間和空間。李安用許多的鏡頭來拍攝朱爸烹飪的過程，並運用蒙太奇的（Montage）的剪接技巧。所謂蒙太奇就是一種剪接的手法，詞源自於法文中的建築語彙。電影剛開始時是原始紀錄與舞臺劇般的呆板攝影，要到發展出對鏡頭的分割與重組、視角多元化與對時空的靈活轉換等蒙太奇觀念被引進之後，電影的美學特質才得以成立。

一九二〇年代蘇聯的庫魯雪夫利用不同照片的組合來實驗觀眾的解讀，蒙

太奇的基本內容是指導演對於影片結構的總體安排，包括敘述方式與角度、時空結構與場景段落的布局等，透過剪輯將不同的鏡頭相連起來，運用增強動作在影片中的加速度效果，或故事發展摘要，或變化節奏，以之帶動主題內涵的剪接技巧，讓觀賞者產生時間飛逝、時空影像交叉、相互對照的視覺感受。

《飲食男女》一開場的美食大宴，捨棄按部就班，一樣一樣拍攝烹食過程的記錄方法，運用鏡頭組合、畫面的重組，不僅將朱師傅的手藝流暢地呈現，更巧妙的捨棄殺雞的鏡頭，從抓雞的畫面直接轉到美味的雞湯，不僅讓觀者可以透過短短十分鐘的畫面感受美食饗宴，不著痕跡的交代了錯綜複雜的社會面貌，並巧妙地傳達朱爸那份專注與熱忱，似乎把所有對家庭、對女兒的感情都燒到菜裡頭去的意念。電影一開場，似乎就已開宗明義的點出——「飲食男女」的架構大綱（圖3-5-9）。



圖3-5-9

### 電影裡的語言運用——對標準國語的反抗

李安在《十年一覺電影夢》一書中提到，《飲食男女》裡最令人難忘的是歸亞蕾的演出，尤其是她那口湖南話可真傳神。歸亞蕾的母親是湖南人，但家裡講的是湖北話，為了練好湖南話，她特別請姨父從苗栗北上，連同鄰居的湖南鄉親，一共四個人幫她錄下湖南腔的臺詞，她再照著苦練了兩個月。「開動」唸成「開鄧」，「這是」說成「割是」，「孩子」成了「西牙子」……，令人印象深刻。

一般來說，說話的方式如果偏離了官方的規定，常會被視為不合乎標準。之於表演，語言往往在意識型態上的表徵十分鮮明，在表演中使用方言包含了許多意義，因為方言能夠透露角色的社會階級，教育水平和文化習俗等背景線索。《飲食男女》裡，有湖南話、國語、臺語、英文等，幾乎是包羅萬象。李安認為，語言混雜是生活現實的反應，在電影裡使用鄉音（方言）常和劇情的需要有關。為了更確切的傳達出劇中的生活情境與人文背景，使用方言有時候比國語還精采傳神且充滿了趣味性。

另外，語言的另一項重要功能，即傳情達意。當演員捨棄誇張的演出形式，戲劇情節的表現很多必須依附在演員的對白、聲音及腔調。除了對白達

意，聲音及腔調也負載了許多演員的本質及個性，成了傳達多層意義及心態的主要媒介。李安一直支持戲裡的演員原音呈現，捨棄了所謂專業配音的方式，因為加工而來的配音，實在難以完整的掌握演員對角色的揣摩與劇情的真實感，所以在《飲食男女》中李安保留了歸亞蕾苦練許久的「湖南話」，不僅讓梁伯母的角色鮮明，也讓觀眾多了真實而且貼切的感動（圖3-5-10）。



圖3-5-10

## 儒者的典範——李安

「我覺得電影最大的魅力，在於它顯現我們未知的部分，而非已知的部分。有時我真想留在電影世界裡不出來了。」～李安

李安，一九五四年十月二十三日出生於臺灣。他十九歲考進國立藝專，在校內曾經是舞臺劇演員，一九七四年曾獲選話劇金鼎獎大專組最佳演員獎。美國求學期間獲得伊利諾州大學的戲劇學士，後又獲得紐約大學電影製作碩士學位。紐約大學求學時，以《陰涼湖畔》獲得金穗獎最佳劇情片短片獎；畢業作品《分界線》更獲得紐約大學學生影展最佳導演及最佳影片等獎項。

在美國長達十年的時間裡，李安研究好萊塢電影的劇本結構和製作方式，並且試圖尋找中國文化和美國文化的結合點來創作劇本，希望有機會拍攝出雅俗共賞的電影。東西文化的雙重影響造就出一個獨特的李安。因為他持之以恆的努力，得到多次金馬獎的肯定，一九九五年正式進軍好萊塢，改編英國珍·奧斯汀的小說拍攝《理性與感性》，獲得柏林影展最佳影片金熊獎，並入圍奧斯卡七項大獎，更因二〇〇一年的《臥虎藏龍》獲得奧斯卡最佳外語片以及《斷背山》獲得奧斯卡最佳導演等眾多大獎而聲名大噪，也締造了美國有史以來外語片最高賣座紀錄，使其成為世界知名的華人電影工作者，廣受西方社會歡迎。

從柏林影展金熊獎、金球獎最佳導演、最佳影片獎到奧斯卡金像獎、威尼斯影展金獅獎，李安幾乎已經囊括世界各國的電影大獎。李安其人正如他的電



影一樣，具備東西方文化結合的特質。他所導的每一部戲對觀眾而言都是一種創新，他為人處事的態度猶如一名沉潛的儒者，不因國際大導的聲名而減少一絲一毫的努力。

李安主要的電影作品：《推手》（1991年）、《喜宴》（1993年）、《飲食男女》（1994年）、《理性與感性》（1995年）、《冰風暴》（1997年）、《與魔鬼共騎》（1999年）、《臥虎藏龍》（2000年）、《綠巨人浩克》（2002年）、《斷背山》（2005年）。

### 欣賞後記——珍惜身邊的幸福

飲食、男女，不就是人生的全部嗎？劇中的老朱有句臺詞：「我沒有味覺，反正我不在意……。吃，只是一種心裡的感受。」本片從飲食與男女中，探討社會與人性最根源的問題，全家團圓和樂的吃一頓飯，也許看來簡單，稀鬆平常，但看似簡單的事，卻是生命中最值得珍惜的事！當我們從忙碌的生活中停下腳步，或許你會突然驚覺：平凡真好，寧靜真好！

### 三、《飲食男女》基本資料

導演：李安 Ang Lee

製片：中央電影公司出品

編劇：王蕙玲、李安、James Schamus

演員：郎雄、楊貴媚、吳倩蓮、王渝文、張艾嘉、歸亞蕾、趙文瑄

◎ 參考網站：中央電影公司 <http://www.movie.com.tw/centralmotion/>

臺灣電影筆記 <http://movie.cca.gov.tw/index.asp>

臺灣電影資料庫 <http://cinema.nccu.edu.tw/cinemaV2/index.htm>

得獎紀錄：

- ★獲得第31屆金馬獎「最佳劇情片」
- ★1994年獲選為坎城影展導演雙週開幕作品
- ★第39屆亞太影展最佳劇情片和最佳剪輯獎
- ★第10屆獨立精神獎「最佳影片」、「最佳導演」
- ★美國國家影評協會NBR「最佳外語片」
- ★獲得奧斯卡最佳外語片入圍

#### 四、學習活動

- (一) 家庭是我們最熟悉的生活環境，每個家庭都有屬於自己的故事，請練習以「我的家庭記事」為主題，撰寫一份故事腳本。
- (二) 請嘗試運用「蒙太奇」的拍攝手法，以自選題材拍攝一段約十分鐘的短片。
- (三) 除了《飲食男女》，你是否曾經欣賞過李安導演的其他作品，請舉例說明並分析其風格和《飲食男女》有何不同或相同處。假如以後有機會，是否願意再欣賞他導演的其他作品？哪一部？請同學分組討論之。

#### 五、自我評鑑

- (一) 欣賞完《飲食男女》，給你什麼樣的想法或啟示？
- (二) 你是否能從《飲食男女》中找出，片中運用哪些元素代表我國社會的禮俗與生活觀？又從哪些情節內容點出何種社會結構的改變，與世代觀念的差異？請提出你個人的看法。

#### 六、相關延伸議題與參考片單

- ◎延伸議題：過去與現代生活的變遷、社會價值觀、各行各業、社會問題等。
- ◎參考片單：愛情萬歲、熱帶魚、擁抱大白熊、細路祥、中央車站。

## 陸、人生有夢 築夢踏實 ——《翻滾吧！男孩》



### 一、議題探討：理想追尋

你還記得孩提時期作文課中「我的願望」寫的是什麼內容嗎？當我們還是孩子時，常常編織許多關於未來的夢想，實踐滿懷理想的勇氣和信心，人小但是志氣高！隨著年齡的增長，歷經人生的酸甜苦辣，在追尋理想的路上跌跌撞撞，開始嘗到失敗的無奈與挫折的打擊，慢慢失去實踐的勇氣、熱情和動力，夢想屈服於現實的無奈中……。不禁感嘆，曾經懷抱的理想，曾經充滿的鬥志，早在陀螺般打轉的日子中灰飛湮滅。

也許我們都曾在人生的路上失意過，追尋理想的路途或許又遠又長，似乎永遠沒有實現的一天，如果我們能夠保持一份像孩子般勇敢的執著，

不輕易被困難擊倒；不因小小挫折而舉白旗放棄，或許美夢才能成真。

人生，常常徘徊在希望的起點與終點之間，機會是留給有準備的人，懂得堅持理想才能實踐願望。面對追尋過程中種種的試煉，別忘了提醒自己不可以被眼前的困難擊倒，就算流淚也要擦乾眼淚堅持下去，記得，哭完再爬起來就是了！



## 二、影片介紹與電影元素賞析：紀錄片

### 紀錄的開端——為什麼會有《翻滾吧！男孩》出現？

本單元將透過欣賞《翻滾吧！男孩》一片引領學生探討理想追尋的議題，並認識電影類型中的「紀錄片」。《翻滾吧！男孩》是一部與體操有關的影片。本片歷經一年多的拍攝製作，於二〇〇四年九月的純十六影展中放映，得到極大的迴響。二〇〇五年春天，加入全國比賽的內容以及全新製作電影配樂後，重新上映，迭獲好評。

導演林育賢（林阿喵），一九七四年生於臺灣宜蘭，文化大學戲劇系影劇組畢業，曾任廣告影片及MV製片、副導，參與電影《起毛球了》、《給我一隻貓》、《月球學園》等片攝製，擔任副導、攝影、製片等職。作品經常以幽默風趣的快節奏手法，呈現個人對社會人文的細膩觀察，趣味中帶有豐富的省思。曾以紀錄短片《鴉之王道》、《街頭風雲》入圍金馬影展數位短片競賽。現為自由影像工作者，從事電視、電影之編導剪輯等工作。

至於片中的靈魂人物——教練林育信，是林育賢的哥哥，任職於公正國小體操隊教練，前國家體操隊選手，曾獲亞運體操跳高銀牌。林育信自述他的體操啟蒙來自於廟會時的歌仔戲，因為當年的歌仔戲武生經常在舞臺上翻筋斗。後來念小學時，因為過度內向害羞，當年沒有所謂自閉症的名詞，他差點被判定為啟智班兒童而留級一年。直到有一天他與一群死黨偷跑進學校的體操館，在彈簧床上一躍騰空的剎那，終於找到自我封閉的解放空間。林育信回憶說，自己會選擇回宜蘭，是因為回想當年他們那群一起練體操的死黨總有一些遺憾，所以希望自己能夠培育出一批當年的自己，延續體操的薪火。

### 劇情概述

影片的序曲，是一些舊影像、舊照片加上一連串的動畫。導演運用字幕告訴觀眾關於他和教練哥哥的事，帶出為了追尋哥哥的理想，而開始紀錄片拍攝的原因。《翻滾吧！男孩》的記錄主軸就是以林育信教練在宜蘭縣羅東鎮公正國小帶著七位小男孩苦練，並拿到全國國小體操團體金牌的故事出發。故事大綱可分為：

#### ● 人物介紹

進入紀錄片主體的第一個內容，是小小體操選手養成守則。介紹幾位來自不同家庭的小男孩，他們有著截然不同的個性與脾氣，唯一的共同點是——下



圖3-6-1

課後，不打電動不去麥當勞，直奔體操訓練場。導演用類似個人檔案的剪輯手法，一一介紹每個小選手出場，將他們的動作表情搭配字幕出現，像小時候看故事書前的角色介紹，讓觀眾可以馬上認識片中的七個小選手（圖3-6-1）。

#### ● 平時練習記錄

針對小選手們平常基本練習的記錄，是本片拍攝的主要內容。敘述小選手們為了達到練習的要求，摔倒了就爬起來繼續練，不管有多苦、跌得有多痛，哭完了繼續練、生完氣繼續練，除非自己覺得不行，否則都得堅持下去……。內容可見教練對小選手們嚴格的要求與對基本練習的堅持，小朋友間相互競爭，卻也相互鼓勵，還有教練和小朋友之間的互動。

#### ● 平時測驗

為了檢驗練習的成果，教練每週固定舉辦平時測驗，為了測驗會自掏腰包買獎品。鏡頭敘述教練買獎品到比賽到頒獎的經過，雖然字幕上出現幽默的一句話：「獎品都很爛！」不過只要看過的人都可以體會獎品真正的用意，以及教練的用心，絕非獎品外表的價值可論定。小選手們在一次次測驗中慢慢熟悉比賽的感覺，雖然測驗的壓力大，但他們總是



圖3-6-2

可以在壓力的夾縫中求生存，雖然常常因為做不好而被罵，但是小朋友間的打鬧嬉戲，總是很快的把低氣壓化解（圖3-6-2）。

### ● 正式比賽

隨著Flash動畫的引導，故事進入小選手們參加全國體操比賽的階段。小選手們終於要和他校的選手一較高下，驗收平時練習的成果。導演運用蒙太奇的剪接手法，將冗長比賽過程濃縮成精華片段，方便觀眾了解整個比賽過程，特別是對小軒的進步，讓人留下深刻的印象（圖3-6-3）。



圖3-6-3

### ● 小選手、家長、導師和教練的訪談

訪談是紀錄片常用的手法，為了表現真實的成分，對當事人的訪談片段是內容呈現的重要依據。導演在片中呈現了小選手、家長、導師和教練的訪談內容，並將談話的片段適時融入平時練習紀錄中。一來可以減低談話內容過長，缺乏變化的機會，二來也可以使反覆進行的訓練過程得到一些喘息與暫停，並可以增加片中鏡頭轉換的變化。

所有的訪談內容中，特別是影片最後一段對教練的訪談，道出他為什麼得以如此堅持的心聲。林教練表示擔任教練的薪水雖然不算太高，卻可以讓生命更豐富，便不會覺得遺憾。還有關於教練為什麼



圖3-6-4

麼要如此嚴格，甚至讓觀眾感覺有些「殘忍」？林教練表示，教練和老師扮演的角色不同，老師是站在推廣的角色，讓學生認識體操技能，培養興趣。而教練的工作在於幫助學生達到技術的高峰，成為選手代表國家出賽，爭取個人及團體的最高榮譽，再加上他濃濃的使命感，認為一個國家要強，體育運動一定要強，所以一定要有些有天分的小朋友在那裡默默的努力，國家的體操運動才能發展起來（圖3-6-4）。

## 細說紀錄片：偉大其實來自單純的感動

### ● 電影的類型——紀錄片

什麼是紀錄片？是新聞報導嗎？是宣導短片嗎？是工商簡介嗎？紀錄片長久以來一直被認為是捕捉真實世界人、事、物的一種電影類型。三〇年代西方電影史上第一個對紀錄片下定義的是英國紀錄片之父約翰·格里爾生。他認為



紀錄片應當是「對真實事物做一種有創意的處理」。

電影發展初期紀實影片是其大宗，但在一九〇八年之後電影市場被劇情片攻占，紀錄片淪為院線的附屬品，由於其手法較簡單，結構上的處理亦無多大變化，其地位慢慢被劇情片等商業電影取代。綜觀紀錄片的演變過程，可歸納出幾個重要時期：

- **一九二二～一九二五年蘇聯**：第一個在紀錄片的結構上有所突破的是蘇聯，因蘇聯的資料影片極缺乏，逼使他們必須在有限的資源中進行各種實驗，因此發現許多不同的剪輯手法，這對後來的人有極大的啟發。本時期代表作品：吉加·維多夫在共的《電影真理報》、羅勃·佛萊赫蒂的《北方的南努克》。
- **一九三〇年代**：英國政府成立電影處，開啟了英國的紀錄片運動。他們較注重影片的社會教育功能而非戲劇效果，拍了許多探討社會問題的影片。
- **一九三六～一九三九年**：一九三六年美國政府開始第一個影片計畫，由佩爾·羅倫茲執行。這個計畫曾引起好萊塢的反彈，但羅倫茲的《河流》（1937）大受歡迎，直接促使美國在一九三九年成立「美國電影處」。
- **第二次世界大戰期間**：紀錄片是重要的宣傳手段。德國在納粹政權時期，重要作者如蘭妮·雷芬斯坦，作品有《意志的勝利》（1934）。同時期的同盟國如英國與美國亦有多人投入紀錄片的工作，如美國導演法蘭克·卡普拉等。
- **第二次世界大戰之後**：美國企業家對紀錄片的投資增加，但工作者常常得順從資本家的要求。此時開始，歐美各國對於紀錄片的研究與發展風氣越見興盛，例如：義大利的人道主義紀錄片帶起新寫實主義的電影運動；法國在戰後有多位紀錄片工作者加入官方對戰爭的回顧，如亞倫·雷奈的《夜與霧》（1953）。一九六〇年代後，人們對於「紀錄片」一詞有新一層的體會，而且因為新器材的發明與新思潮的發展，產生了各種不同的運動，例如：英國的自由電影、美國與法國的真實電影。加拿大則由政府派電影工作者下鄉挖掘社會問題，培養少數民族的電影工作者。進入一九七〇年代，因為一九六〇年代的思潮激盪出具有強烈改革色彩與抗爭意識的影片，深刻討論當前的社會問題，同時也重新挖掘、闡釋歷史問題，涵蓋內容更為廣泛。

現在普遍被世界紀錄片界所接受有關於紀錄片的觀念，可以歸納出以下幾個要素：

- **紀錄片的拍攝必須具有特定的觀點**

一部能夠被當成藝術作品的紀錄片，通常都帶有作者個人的觀點，否則可能會被認為是宣傳片，減損其藝術價值。

### • 紀錄片迷人的地方在於真實

紀錄片必須源自用攝影機透鏡對真實世界的捕捉，因此任何對真實世界的偽造、扭曲、干預或刻意安排，都被認為不適當，甚至會引起觀者的強烈抗議，因為它破壞了「紀錄片」一詞與觀者之間所共有的默契。

### • 紀錄的對象必須是確實存在的實體

紀錄片工作者透過電影或電子攝影機的透鏡（及錄音裝置）去捕捉、記錄他（她）所欲觀察的真實世界的人、事、物。與其他藝術（照相術除外）不同的地方在於紀錄片工作者所捕捉的東西，必須是在透鏡前確實存在的實體。

### • 誠實的拍攝態度

當紀錄片工作者在選擇題材進行拍攝時，必須要以認真、誠實的態度，處理他與被拍攝者之間的關係。誠實的態度對紀錄片工作者、被拍攝者、觀賞者才能建立一種彼此尊重的新連結關係。如果，紀錄片工作者無法嚴肅地面對這種紀錄片的工作倫理，他（她）就不配稱其所拍的是「好的紀錄片」。對紀錄片的觀賞者來說，看一部紀錄片是否誠實，也可說是對其評價的第一步。

## ●《翻滾吧！男孩》特色分析

傳統的紀錄片常常給人宣傳片或是黑白片的印象，內容沉悶、節奏緩慢，探討的主題比較嚴肅，內容談的不是第N次戰爭的歷史，就是某落後國家的社會問題；旁白的口吻總是帶點權威、播音員式的、讓人看了昏昏欲睡……。這幾年，紀錄片在臺灣的身價有越來越受重視的趨勢，其原因有：

### • 國際紀錄片雙年展的舉辦

臺灣因為舉辦影展，成功地引介來自全世界的各類紀錄片到國內，增加民眾與電影工作者更多與紀錄片接觸的機會。

### • 公共電視「紀錄觀點」節目的長期推動

公共電視「紀錄觀點」節目，讓國內的紀錄片工作者有發表作品的舞臺，且提供申請經費，讓電影工作者可獲得獎勵。

《翻滾吧！男孩》以清新脫俗的形式，打破許多人對紀錄片既有的印象，試分析其創作特色，可歸結出幾點（圖3-6-5）：

### • 拍攝手法融入拍攝劇情片的思維

以臺灣紀錄片少見的敘事方式，顛覆以往觀眾對紀錄片沉悶的印象，有完整的故事架構。



圖3-6-5

### • 清新而且不會搶戲的配樂貫串全片

熱鬧活潑的背景音樂，是增加本片張力與厚實感的利器，活潑流暢的配樂伴著小朋友天真不做作的表現，增添更多電影欣賞的享受。

### • 畫面構圖活潑、鏡頭變化流暢、剪輯手法有新意

採用樸實真誠的方式記錄影像。片中沒有華麗的場景、沒有刻意打扮的造型、沒有過分的吹捧，而是以輕鬆、自然、幽默極盡真實的方式，記錄一群認真活得很精采的人們。

### • 融入電腦動畫概念

導演嘗試在片子中加入的 Flash 動畫、MV剪接的形式，營造過場趣味，並且適度搭配反應觀點的字幕，不僅反應時代流行，也彌補了紀錄片冗長敘事的沉悶感。

### • 搞定了一群活潑好動的小朋友

人道：「童星和動物戲最難拍，但也拍得最好也最受人歡迎。」和成年人比起來，小朋友較難捕捉，不過也比較容易激盪出意外的效果。導演在本片中記錄的對象是七個身懷絕技、活潑好動的小男孩，想必導演花了極大的功夫與小選手們建立互信與深厚的情感，才能如此貼切地記錄他們的生活吧。

雖然，片中偶爾過度晃動的鏡頭畫面、聽得不是很清楚的對話內容、未經修飾的場景、不太炫麗的畫面特效，是紀錄片難以與一般院線劇情片相匹敵的地方，但真實不做作的特質卻是紀錄片最感人之處，觀察本片之所以帶來如此大的迴響，其成功有兩個主要因素：

### • 心靈療癒的故事內容

對生活壓力極大的現代人來說，能有這麼一部可以讓人大笑而又感人勵志的電影真是難得，所以有人形容這是一部「心靈療癒」的好電影，讓觀者感同身受，平





凡小人物也能創造出不平凡的故事。

### • 有毅力的電影築夢推手

故事之所以感人，除了情節內容之至真，還得歸功於本片電影工作者的用心與執著，努力在死寂的國片環境中尋找新的生命力。導演將老哥的故事搬上大螢幕，短短的一個半小時影片內容，卻花費了近兩年的努力，完成了這一部電影，讓觀眾得以透過影片感受小朋友們單純可愛、堅持理想的一面。

## 延伸閱讀——臺灣的紀錄片

---



### 無米樂 2004

108分鐘 導演／顏蘭權·莊益增

- ★2004國際紀錄片雙年展臺灣獎首獎
- ★2004南方影展不分類首獎、觀眾票選獎
- ★2004金穗獎紀錄片優等獎

### 內容簡介：

75歲的崑濱伯每天早晨第一件事，就是三炷香祈求風調雨順、國泰民安。「工作這麼多，錢卻沒有這麼多，錢如果像泥巴這樣翻來翻去不知有多好」，樂天的崑濱伯邊做事還要邊跟崑濱嬭鬥嘴鼓擔憂，不知道颱風會不會來或帶來病蟲害，也是無米樂，隨興唱歌，心情放輕鬆，不要想太多，這叫做無米樂啦！」

[http:// www.pts.org.tw/~viewpoint/arch/93.9.30htm.htm](http://www.pts.org.tw/~viewpoint/arch/93.9.30htm.htm)

---



## 生命 2003

100分鐘 導演／吳乙峰

- ★2003日本山形國際紀錄片雙年展國際競賽單元優秀賞
- ★2003法國南特三洲影展最佳紀錄片入圍觀眾票選獎
- ★2004第二十八屆香港國際電影節人道獎紀錄片競賽單元

### 內容簡介：

每個人在人生中都必須經歷生離死別的生命歷程。面對死亡的恐懼以及生命存在意義的探求，一直是人類史上最深刻的哲學對話。透過生命中突臨的意外引發的傷痛，這種因意外所造成的生命喪失，刻畫了另一個生命的深刻存在。心靈與心靈的溝通猶如透過夢境中的囁語，因為曾經歷深沉的哀傷，因而得以轉化成另外一種繼續在旅程中遊走的動能。臺灣一九九九年九月二十一日發生的大規模地震，造成無數的人命喪失，家庭破碎，極度的傷痛襲擊了這些人，然而生命不只是這樣而已……。

<http://www.fullshot.org.tw/921/welcome.html>



## 南方澳海洋記事 2004

98分鐘 導演／李香秀

### 內容簡介：

本片不僅僅是南方澳大型圍網的故事，還有陸地上有趣的代表——蓮春檳榔攤；這個各式船員與女性眷屬進出的據點，延繩釣船長的太太阿玉是其中一個代表。阿玉在港邊送君出航後，等待先生回航的過程中，在蓮春檳榔攤與朋友們聊天喝酒是最佳的生活調解，直到船長先生的再一次回航，阿玉又回到丈夫的懷抱。

<http://cc.shu.edu.tw/~hlee9/nan-fang-ao.htm>

## 綜合賞析：抬頭望，發現天空很寬廣

欣賞完一部紀錄片，也許是一次全新的體驗，也許是過去經驗的再累積。試問學生以下幾個問題，了解其未來會不會再主動接觸紀錄片，為什麼？

- 紀錄片工作者投入的精神讓人感動，應該支持默默付出的電影工作者。
- 紀錄片比較有實驗性，感覺另類，可展現人文素養與氣質。
- 厭煩了劇情片的「公式化」，想換新口味所以觀看紀錄片。
- 只要有創意，好看的影片就會去看，不會考慮是劇情片或紀錄片。
- 看紀錄片有貼近生活的感動，所以吸引我再進戲院感受人生。
- 我不會花錢去看紀錄片，因為缺乏變

化，特效欠佳。

### ● 導演的話

當我們一起欣賞本片，隨著影片內容的時間推演，心情也跟著起起伏伏，跟小選手們一起哭、一起笑，一起期望他們能在全國體操大賽中獲得佳績，也許有一天小選手都成為了最勇敢的牛奶糖小孩，捍衛著最初的夢想，堅毅的眼神裡散發著理想的堅持，這是多少大人已經失去的「翻滾」吧！透過導演的鏡頭，帶領觀眾穿過時間，穿過創作者與被拍攝者的心



圖3-6-9

房，導出一個內外共存的世界，真正打造出一個聽起來很容易，卻很少人堅持不懈的人生理想：「有夢就要去追！」也就是這部紀錄片的衷心期望吧（圖3-6-9）！

導演在放映會後訪談表示，拍攝這部紀錄片只是一個機緣，卻發現了一群比我們更堅持的小朋友，是這樣毫無疑問的衝勁與堅持，才讓大家有這麼多的感動。一開始小恩高高興興的來，一壓筋就哭了，大家都覺得明天小恩不會再來，結果隔天他又高高興興的來練習，一壓筋又哭，哭完了，繼續練……，拍片的大人們實在是搞不懂這群小孩到底在堅持什麼？長大將我們擲向人潮、推向世俗，想法也愈複雜，其實，很多問題的答案都很簡單，只是我們忘記了成長過程必定會經歷各種酸甜苦辣的道理吧！

看著這些孩子們天真無邪的童言童語，加上那種練了又哭，哭了又回去練體操的幹勁，導演承認自己真是輸給這群小朋友了！所以，當初他們會堅持把片子拍完，其實是這些小朋友給了他們很大的鼓勵，身為藝術創作者，怎麼可



以輸給一群小朋友？

也曾經有人對於片中的教育訓練方式向導演提出不同的意見，導演認為拍攝本片最大的目的，並不是要神化自己的哥哥，也不是因為「冠軍」所以才有價值報導，更不是要為國內的體操培訓立下一個典範、準則，只是希望能夠透過鏡頭，忠實記錄社會上努力耕耘、默默付出的真人真事，透過紀錄片激起觀眾對社會非主流議題的討論，並建立健康的對話空間，彼此交流。

### 欣賞後記

所謂臺上一分鐘，臺下十年功，透過重複不斷的練習，最後終於嘗到甜美的果實。欣賞整部片子讓人感覺淚中帶笑、笑中有淚，道出小選手們成功背後默默付出的汗水與淚水、教練對小朋友嚴父兼慈母的關愛、教練自己的心路歷程以及為了培育國家體操幼苗的理想及堅持，還有老師、家長對於小朋友們練體操的看法與見解等。

也許你會有同樣的感覺，觀賞完《翻滾吧！男孩》，赫然察覺臉上自然地掛著幸福的微笑，感覺彷彿回到童年，心裡回憶著：以前的我一定也是這樣天真可愛，即使耍心機也是如此的單純！倘若，全國體操國小組冠軍只是這些小朋友人生歷程中的一個小小關卡，如果小朋友們不被國小冠軍的榮耀綁住，十年後，或許還有續集，繼續追著這群孩子的夢想成真，繼續翻滾著人生中最美的一刻——永不放棄的追尋理想！

## 三、《翻滾吧！男孩》基本資料

---

導演：林育賢

官方網站：<http://www.jumpboys.com/>

得獎紀錄：

- ★入圍2005年日本「福岡」影展
- ★入圍2005年韓國「釜山」影展
- ★獲得2005年臺北電影節評審團特別獎及觀眾票選獎
- ★獲得2005年金馬獎最佳紀錄片及最佳電影主題曲

---

參考網站：

中華紀錄片發展協會 <http://www.tdda.org/Documentary/Default.aspx>

臺灣電影網 <http://tc.gio.gov.tw/mp.asp>  
紀錄片公園 <http://www.docupark.org/wiki/pmwiki.php/Video/Video>  
臺灣電影資料庫 <http://cinema.nccu.edu.tw/cinemaV2/index.htm>

## 《翻滾吧！男孩主題曲：陽光》

### 2005年金馬獎最佳電影主題曲

早晨的路上 空氣很清涼 像百合一樣芬芳  
過去的憂傷 不要再去想 要大步邁向前方  
藍藍的海洋 無限的寬廣 乘著風迎向海浪  
自由的想像 自在的翱翔 我想要大聲的唱  
有夢就去追 不要覺得累 因為有你我不會疲憊  
帶著翅膀飛 讓我往前追 有勇氣就會一路相隨  
美麗的早上 充滿了希望 我想要和你分享  
燦爛的陽光 歡笑和夢想 就要一起展翅飛翔  
有夢就去追 不要覺得累 因為有你我不會疲憊  
帶著翅膀飛 讓我往前追 有勇氣就會一路相隨  
有夢就去追 不要覺得累 路上有我與你相陪  
帶著翅膀飛 讓我往前追 讓我們一起迎接陽光



## 四、學習活動

- (一) 請以「我的一天」為主題，利用數位媒體記錄一天生活的重點。
- (二) 如果你是一名紀錄片導演，請想一想，有什麼主題是你想要以影像記錄下來的？說說你的理由。
- (三) 還記得《翻滾吧！男孩》片中有一段敘述七個小朋友用肢體語言，想像自己變成最強的角色（例如：超人）嗎？請以肢體語言或其他表現形式，想像自己最想變成的樣子。

## 五、自我評鑑

- (一) 欣賞完《翻滾吧！男孩》，給你什麼感動與啟示？
- (二) 你是否對於紀錄片有更深一層的了解？
- (三) 你的理想是什麼？要達到這個理想需要怎樣的努力？

## 六、相關延伸議題與參考片單

- ◎ 延伸議題：名人典範、興趣與生涯等。
- ◎ 參考片單：《愛蜜莉的異想世界》、《阿甘正傳》、《心靈點滴》、《美麗人生》、《綠色奇蹟》、《在黑暗中漫舞》。

### 多媒體設計無限的開創性

本章關鍵字

紀錄片、Flash動畫、訪談、鏡頭



## 柒、數位時代的多元媒體樣貌

科技與美學的連結與互動，可說是今日人類文明重要的前進動力之一。自古以來人類文明的演進、技術的發明與藝術的創作之間即相互影響，到了科技時代，在科學發現與科技的創新之中，對藝術創作的表現與形式，也帶來與傳統藝術非常不同的革命性影響。當都市大樓的外牆放映著即時電視新聞，公車車廂內可以觀賞到影視節目，連行人交通號誌的小綠人也邁開腳步昂首前進的時候，影像早就已經與你我生活產生密不可分的關係，這樣的關係一定會隨著科技與藝術的不斷前進而更加擴大，就像是過去印刷術的發明與蒸汽機的發明，對人類文明的重大貢獻一樣。如此密切的影響，與數位科技的特性有關，影像是生活中非常重要的一環，好的作品是經由人類的構思與繪製創造出來，人才是掌握動畫成功與否的關鍵。相同的，工具與題材卻會產生截然不同的視覺呈現，顯示出內容是影響成敗最重要的因素。影像的解讀與呈現方式並非單一的，因此影像的構成，在設計上勢必要做多方的考量。

### 何謂多媒體？

多媒體是將多種媒體（如影像、聲音、文字、動畫等）融合而成用來傳達訊息的媒介體，它具有數位化（digital）、網路化（network）、互動性（interactive）等特性。多媒體的觀念基本上可分為三個方面來看：一、文字與聲音的處理。二、影像處理、平面繪圖系統。三、3D電腦模型、透視模擬、虛擬空間。由於多種媒體的結合與互動，傳達的資訊會比較生動而有趣，因此在娛樂、設計、教育、藝術等各方面都有許多的應用與發揮，也隨著網際網路的多媒體娛樂、設計、教學與藝術創作的成長，發揮無與倫比的傳播影響。

### 多媒體的表現形式

什麼是數位藝術？數位藝術呈現的方式又是什麼？我們可以說使用數位科技（包含軟體、硬體）來創作而產生的藝術作品都可稱為數位藝術。因為數位

科技的普及，今天數位藝術的表現幾乎到處都看得到，例如：電視、電影、網路中的藝術創作，都與我們的生活息息相關。數位藝術呈現的方式大致上可以區分為靜態呈現、動態播放、互動傳達三大方面：

### ● 靜態呈現的數位藝術



圖3-7-1



圖3-7-2

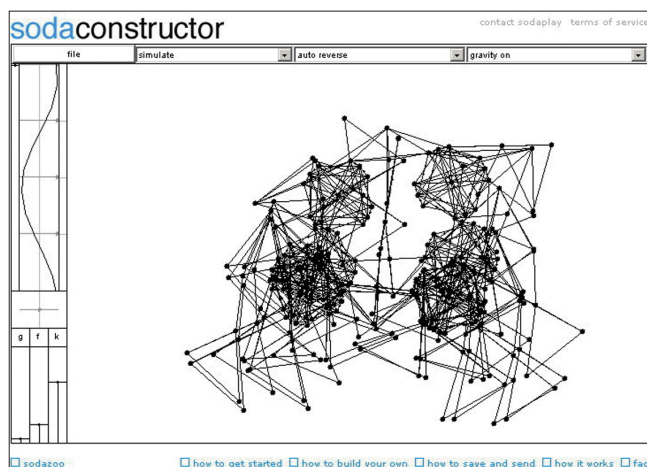


圖3-7-3

靜態數位藝術，即不會產生動態與互動的數位藝術型態，例如：數位影像與電腦繪圖等數位圖像的創作。利用電腦科技進行的靜態數位藝術，包含二度空間與三度空間的表現，在內容上能夠賦予更多元的創作意義、表現更多樣的藝術形式風格（圖3-7-1）。

### ● 動態播放的數位藝術

透過數位科技創作的影片都可以說是動態數位藝術，例如：大家所熟悉的電視、電影與電腦動畫，尤其是電腦動畫更是廣泛的運用呈現於我們的生活周遭，例如：簡單的Gif 動畫到 Flash 動畫，甚至是虛擬的3D動畫電影（圖3-7-2）。

### ● 互動傳達的數位藝術

當代的數位藝術作品注重與觀眾的互動，增添了親和性與新鮮感，傳達更多的可能。因為網際網路的發明與普及，透過網路平臺大大增加數位藝術與人的互動機會。例如：網頁程式製作的互動式網頁、多媒體遊戲、Flash 製作的互動數位藝術以及虛擬的互動空間裝置（圖3-7-3）。

## 一、網路多媒體概論

網路是二十世紀末新興的媒體形式，資訊的普及化是其快速崛起與發展的重要原因。不同於報紙、廣播、電視等媒體的傳達方

式，網路科技使媒體的發展充滿想像與變化的空間。網路運用資訊科技可同時呈現文字、聲音、影像等訊息。網路的特性包括了即時性、互動性、空間性、超連結、多媒體等。也因此網路多媒體的運用是全方位的，其中當然包含各式各樣的人類需求，例如：藝術、學習、商業、科技、生活、傳播等面向。

網路藝術是數位科技與網路環境發展到一定程度後必然出現的產物，它融合了數位資訊技術、現代通訊技術、網路傳輸技術、多媒體技術等學科知識，具有跨領域整合的特性，它的表現方式主要是透過數位圖像和聲音信號在網路上傳播。

我們可以將網路藝術區分為廣義的以及狹義兩種。廣義的網路藝術是指一切能與網路發生關係的藝術形式。這裡包括把數位聲音、音樂、圖片、動畫、視像、錄影等內容，透過網路傳送，等於是網路世界裡面的藝術文化展現。

● **狹義的網路藝術，必須符合下列三個條件：**

- 內容必須能夠經過數位壓縮之後，在網路上自由傳送。
- 必須具有互動性。

「互動性」不只是簡單透過點擊相關連結，而彈出新的瀏覽視窗。這裡所說的互動性，是要能夠因為使用者的介入，影響到作品的呈現過程以及最終的呈現方式（也就是觀眾能夠主動參與）。

- 必須具備一定的觀念性，能表現作者獨特的社會體驗和生存體驗。

網路藝術不是網路遊戲，網路藝術要問一些嚴肅的問題：網路如何展現「我」的主體？人工智慧如何探究人類意識？人類的內部神經網路與廣布全球的科技網路之間的界線在哪兒？

## 網路藝術特色

網路藝術重視的是它的運用以及與其他領域整合的可能，例如：與裝置技術結合起來的「網路裝置藝術」、與多媒體科技結合起來的「網路多媒體藝術」、與生命遺傳科技結合起來的「網路虛擬基因遺傳藝術」、與生命工程技術結合起來的「網路數位智慧生命藝術」，以及與行為藝術結合起來的「網路行為藝術」等。

● **網路藝術有下列四大特色：**

- 它將模糊所謂「藝術」與「非藝術」之間的界限

數位藝術所強調的「互動」與「複製」的概念，都將使傳統關於藝術的「經典性」提出疑問。



### • 它將改變藝術品的陳列與展出方式

我們不再需要一個具體的空間來進行收藏、陳列與展出。它也不一定要有實體的作品形態，而是將一切以虛擬的方式來實現。

### • 它將對作品的「著作權」與「原創性」的概念提出質疑

比方說，有的作品由集體製作共同完成，或者在網路上由眾多的網友不斷參與的情況下來完成的。

### • 它將更強調使用者與消費者

藝術作品內容的詮釋，已經由藝術家個人延伸到了觀眾，人們對藝術家的要求不再是創作動人的作品，而是設計環境、空間、框架，讓觀眾能夠參與其中。藝術家現在所做的不再是在現實世界中取樣，以反映他的個人觀點，而是構造網路框架，任由觀眾在其中創造自己的世界，讓個人能充分利用網路空間的自由，有能力建構自己的現實，重新自我創造。

## 臺灣網路卡通動畫概述

臺灣的資訊產業近年來一向居於領導的地位，因此在資訊的普及和網路的基礎建設上發展十分的快速。因為網路的發達，寬頻的建構，在傳播內容上



圖3-7-4

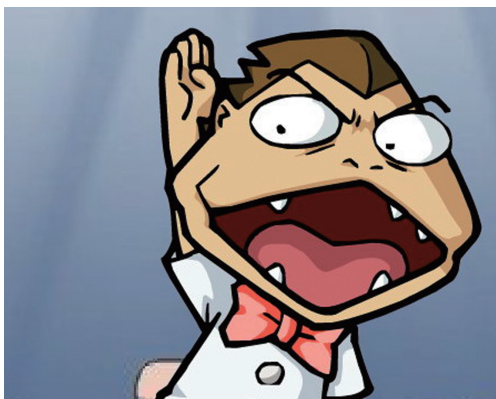


圖3-7-5

有著大量的需求，不分國界、沒有語言限制的網路動畫於是興起，其中以 Flash 軟體所製作的網路動畫最受到普遍性的歡迎，因為製作成本低，而且製作及傳遞上都達到方便與快速的特性，所以普及的速度非常驚人，各國 Flash 網路卡通動畫也因此廣為流行。臺灣網路動畫最有名的例子，是「阿貴」這個角色。（圖3-7-4）「阿貴」除了在臺灣網路動畫領域大受歡迎，也因為網路的無國界特性，在文化特質相近的中國、日本、韓國也頗受好評。與「阿貴」同樣受到歡迎的還有《訐譙龍》（圖3-7-5），透過詼諧的動作與歌曲，反映了一些社會現象。近來還有「洛可可」製作的一系列 Flash 動畫影片，結合了暢銷作家小說作品，成為動畫故事書，例如《摘星》、《畢業旅行》、《三個夏天》等，也受到年輕人的熱烈迴響。Flash是以網頁設計為出發的軟體，因其軟體中動態特效的創作功能非常強大，也讓網頁在視覺傳達上更具備瀏覽的流暢感及畫面動態效果，使 Flash 動畫在網路上成為最普遍的網路圖像製作軟體，

甚至提到網路動畫就會直接以 Flash 動畫為代表。

### ●網路動畫的型態

網路動畫因不同的應用目的，呈現不同的面貌，大致上有故事動畫、廣告動畫、片頭動畫、網路遊戲、動態元件等項目：

#### 1. 故事動畫

動畫是感官的媒介，重點在內容。網路動畫的製作也如同電影製作，必須思考內容及構圖，操作攝影技巧、整合聲音與畫面等（圖3-7-6）。

#### 2. 廣告動畫

動畫效果即是容易讓觀看者注意到的網路廣告呈現方式，因為動態影音可產生明顯的效果，較易引起興趣。呈現的位置與圖像聲音的設計也需要留意不致產生反感的位置（圖3-7-7）。

#### 3. 片頭動畫

網站的開場，利用短暫的動畫呈現印象，引導瀏覽者了解網站屬性與內容，常可以在此感受到網站整體的風格（圖3-7-8）。

#### 4. 網路遊戲

互動式介面的回饋（feedback）功能，讓使用者與遊戲產生互動。遊戲內容是多樣化的，像是線上遊戲、心理測驗、電子賀卡等不同的風貌，目的都是在網路上建立娛樂效果（圖3-7-9）。

#### 5. 動態元件

利用網頁功能選項中的動畫，吸引觀者注意力的設計，例如：按鈕上的動畫變化（圖3-7-10）。



圖3-7-6



圖3-7-7



圖3-7-8

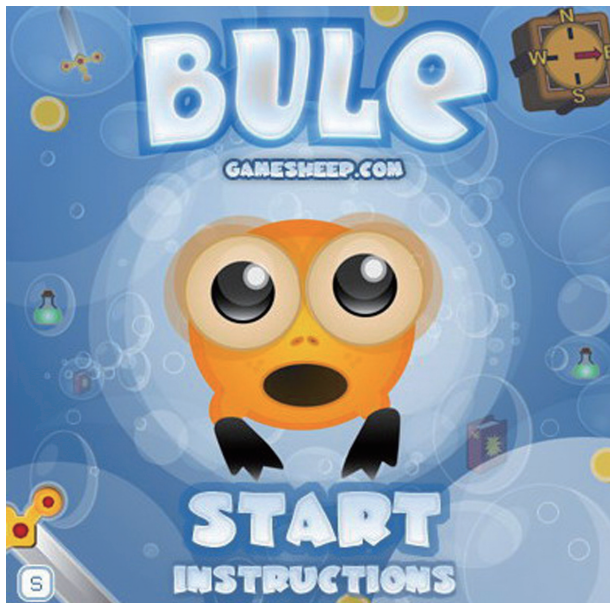


圖3-7-9



圖3-7-10

## 二、數位藝術概論

人類的生活已進入了科技革命下的「數位時代」，在數位的大環境中，媒體、藝術或設計工作者充分運用數位科技的特性，創造出藝術與科技結合的數位作品，而此相關創作類型包括：媒體藝術(Media Arts)、新媒體藝術(New Media Arts)、科技藝術(Techno Arts)等等，本單元以數位藝術(Digital Arts)作為整體名稱的代表。數位藝術作品在當代的藝術創作中，產生多變化的新藝術創作形式與運用面。

多媒體藝術打破傳統以單一媒介進行創作的手法，建立跨媒體平臺，整合平面、立體、數位媒介，來進行藝術創作，例如：傳統繪畫以畫筆與畫紙完成，現在改以電腦輔助創作，不論在構思階段的資料蒐集、創作時的電腦運用以及作品完成後的修飾，都可視之為多媒體藝術作品。一般談到多媒體藝術，就與「數位藝術」聯想在一起，其實數位藝術只是多媒體藝術的一種，其特別之處在於更依賴與運用數位技術而已。

### ● 以下歸納多媒體藝術的四大特色：

#### • 打破真實與虛構的界線

多媒體作品透過數位技術效果，建構非真實的幻象，對當下問題提出另一層面的假想與思考。

#### • 凸顯作品與創作工具之間的辯證關係

大部分的多媒體作品需要依賴相關設備才能展出，例如：使用電腦螢幕與



燈光投影設備等，所以該作品內容與表現形式之間，具有深刻的互動關係。可以說再度印證傳播大師麥克魯漢的名言——媒介就是訊息。

#### • 具有廣泛的公共性

由於這些作品利用電視、錄影、網路等手段，積極投入大眾文化與流行文化之中，走出傳統私密與狹隘的藝廊、博物館等展場空間，使得大眾接收與觀賞這些作品的經驗，有別於以往。

#### • 強調時效性與流行性

配合科技的日新月異，多媒體藝術作品往往能夠抓住時代的脈動與當下的文化議題，即時而快速地呈現屬於藝術家的觀點，從而成為一種前衛又創新的藝術形式。

在這個單元中，將由三個觀點的陳述數位藝術的藝術特質，也藉此做為作品賞析的方法，透過不同數位藝術作品的欣賞，針對其表現手法與創作內容，說明數位藝術本身獨特的美學觀念。經由數位化的科技藝術，讓藝術創作者與觀賞者之間的角色有不一樣的詮釋，透過創作思考模式的不同，發現並提出更多具體的創意思考空間。

## 如何賞析數位藝術作品

### (一) 以當代藝術詮釋互動式數位藝術的觀點

在整個當代藝術的發展之中，從俄國開始的結構主義是一個開始。結構主義所推動的應用美術，融合了藝術、生活與科技三方面，目前的數位藝術則對美學與科技跨領域的影響息息相關。透過數位藝術發展相關的藝術觀念，針對數位藝術作品做深入的賞析。

#### 1. 結構主義 (Constructivism)

結構主義的基本理念源自於立體主義的「拼貼」概念，是二十世紀初形成於俄國的抽象造型運動。由金屬、玻璃、木塊、紙板、塑膠等多種媒材黏貼組合而成，空間是結構主義強調的重點。因為結構主義的藝術家所使用的材料與傳統藝術家並不相同，對數位藝術家使用非傳統創作媒材的觀念，有很深遠的影響。

#### 2. 解構主義 (Deconstructivism)

解構主義的重點是對存在的社會現象重新解讀，對權威進行挑戰與抗衡，尋找本身與相互間反對的因子，不是一個封閉及穩定的構成形式，因此能在社會價值與社會功能上傳達新的訊息。

### 3. 觀念藝術 (Conceptual Art)

又稱「思想藝術」(Idea Art)、「狀態藝術」(Attitude Art)、「思維藝術」(Think Art)、「形而上藝術」(Meta Art or Para Art)或「實體外的藝術」(Beyond-the-Object art)等。主要受到二十世紀初達達藝術家杜象(Marcel Duchamp)的影響，認為創作追求意念，而不是物體，且認為觀眾直接參與創作活動才是藝術的目的。常運用錄音帶、照片、地圖、錄影帶等現代的傳播媒介，甚至身體語言也成為思想表達的工具。因此結合了概念(Concept)與理念(idea)，成為錄影藝術與非繪畫或表演藝術等其他類型藝術的總稱。

### 4. 錄影藝術 (Video Art)

一九六〇年代錄放影機的發明，引起藝術家對此一新興媒介的高度興趣，這樣的發展可說是媒體藝術革命性的啟蒙。錄影技術的出現，讓藝術在「形式」及「圖像」兩大範圍之外，還多了「行動」影像，使得「行動」成為藝術的重要表現形式之一，也讓藝術表現更多元地加入了與社會、心理、政治、性別等相關的內容。錄影藝術最重要的意義之一，在於發揚藝術的實驗精神，觀眾與藝術品間不再是單純看與被看的關係，而是新的互動模式。藝術家更利用電腦動態影像的數位處理，產生不同的特殊視覺效果。

### 5. 裝置藝術 (Installation)

裝置藝術的概念與萌芽開始於普普藝術——一九五〇年代末至一九六〇年代。「裝置」的意義是指在一個特定空間中的藝術品創作，可個別觀賞，也可以是創作集合或展示環境。「裝置藝術」的特質便是與生活密切結合，含有大眾趣味，經由包裝過的空間與擺設的創作，提供新的感受，貼近藝術的互動。當今數位藝術與裝置藝術和科技媒體結合，產生另外的藝術風貌。

### 6. 後現代藝術 (Post Modernism)

是繼現代主義後的五〇年代，歐美各國前衛藝術思潮的總稱，又稱為後現代派。其特徵為：

- (1) 主張藝術平民化，使藝術與生活合而為一。
- (2) 多樣變化與趣味性。
- (3) 大量運用大眾傳播媒體。

### 7. 高科技藝術 (High-Tech Art)

現代科技文明的一種藝術表現形式，從一九七〇年代發展至今，結合當下的科技發明，作為創作的訊息傳達。這類型作品涵蓋的範圍十分廣泛，除了探討與科技文明相關的課題外，也透過科技工具作為藝術家對理念的傳

遞。使用的工具包括：衛星、雷射、光纖、電腦、傳真、影印等設備，來進行數位藝術的創作工具。

數位藝術受到當代藝術主義表現的深刻影響，具承先啟後的藝術特質，傳承了各種藝術創作風格，有形或無形中結合了當代藝術的思想概念。數位藝術的表現訴求與當代的藝術模式相近似，這樣的呈現是人性的、不受拘束、多樣、真實的創作情感與訊息傳達。在數位時代所使用的各種表現語言，不論是碎形、拼貼、重製、轉化等形式，都存在著交融、共生或排斥的各種可能，也替未來的藝術與科技的結合提供更多的開創性。

## (二) 從數位藝術表現手法的觀點

分析作品時需要考慮主題、意義、形式、技巧、創意、背景因素以及歷史的文本，每件作品都有創作者想表達的創意及呈現給欣賞者的意涵。除了透過媒介傳達至欣賞者外，也訴說媒介選用的特性，以下探討數位藝術的表現手法：

### 1. 時空反轉

類似版畫家 M.C.Escher 的時空幻覺藝術，或是達利多重空間組合的不合理性。

### 2. 意識與潛意識

重視人類意識的思考，更重視潛意識的範疇，是一種超理性、超意識的藝術。

### 3. 氣氛鋪陳

用彩度明度製造特殊的氣氛效果或怪異的空間環境。

### 4. 拼貼重組

拼貼組合不同質感或不同類型的物體於創作上，以非理性拼貼與矛盾並置的結構原則。

### 5. 產生矛盾

利用物體的比例、質感產生矛盾感，強調宏觀與微觀，造成視覺上的奇特感知。

### 6. 幻覺與真實

視覺上產生真實的物體造形，實際卻只是科技產生的幻覺影像，觀者在真假、虛實之間遊走。

### 7. 抽象意境

將無形或有形結構重新組合成另一型態，形成一種超現實的抽象意境。



### (三) 數位藝術的創作議題觀點

科技與人的關係是客觀的，而藝術與客觀的關係也密不可分，數位藝術創作主題的涵蓋面，除了個人便是與其他群體關係議題的探討，因為藝術創作與人息息相關，對人、生命、社會、議題的觀照和探討及科技的議題也經常被提出，大眾文化的種種現象等都直接影響到創作表現，成為藝術創作重要的課題之一。有關數位藝術創作之議題分述如下：

#### 1. 自我潛在意識

現代人最常關心的就是「我」，在環境影響下對自我的強調，希望面對問題、超越問題，卻又容易迷失。關於自我潛意識的議題，包含了自己、人與人、人與環境等，透過時空對自我的抗衡與挑戰。

#### 2. 衝突與對立

作品的訴求相當明確，直接呈現主題，較常見的內容有反戰、恐怖組織、社會的邊緣，如社會問題、婚姻暴力或倫理與青少年壓力等議題。此外少數族群被強勢文化壓制面臨消失的危機，種族文化不受重視；傳統文化與現代文化的矛盾對立，在強弱間衝擊與交融，產生數位藝術美學的議題相當可觀。

#### 3. 哲學觀

追求宇宙萬物的根本意義與價值，如時間、空間、歷史、唯心、唯物等，將題目解構、破壞，進而重新建構起新的思維與新的藝術。哲學議題的涵蓋面十分廣泛，交錯辯證的探求更是舉目皆是，例如：以文化觀點探討經濟的演變，從哲學人文層面追求科學的終極價值與意義。

#### 4. 人與自然環境

地球是人類賴以生存的母體，人類透過雙手讓世界呈現多樣的文化特色。藝術家透過敏銳觀察，不論人造環境或是自然景觀、天地間的種種元素，儼然都具有生命，皆可成為藝術創作的題材。人與環境的互動，本身就是主體與客體互動的對話。

#### 5. 性與性別

佛洛伊德的精神分析開創了心理學與性的無窮題材，對藝術創作的衝擊與開拓也至為深遠。現代藝術家常在嘲諷傳統唯美、浪漫、溫情的表現手法，從反諷社會道德的角度出發，探討社會道德和倫理制度的性問題，這包含批判男人與女人的社會地位與價值，反應新時代兩性的平權議題，甚至是同性戀的心理與衝突。

## 6. 宗教信仰

不同的宗教信仰深深影響著人的生活。近似宗教般狂熱精神與現代人歇斯底里的情緒有著類似的反應。此外，抱持著科學至上的觀念迷思，成了另一種迷信。這些都是藝術家注意到的現象，結合數位科技，探索人類信仰、迷信、宗教與神話等。以這樣的藝術創作為新思維，是現代藝術的現象之一。

## 7. 科技文明

現代科技對藝術創作有舉足輕重的影響，不單在創作工具上演進，同時創作議題的表現也更加多元。以科技對社會與文化的改變而創作，反映出科技時代的種種文化與社會現象。此類議題常在數位藝術與科技對話中提出為科技產物帶來省思。

## 8. 過去與未來

時間是過去、現在、未來的一條通道，科技藝術中，經常可透過虛擬實境的表現方式，成功結合過去與現在甚至未來的空間，藉由其中的互動產生新的藝術感應，讓觀賞者成為參與創作的一部分，使數位藝術衍生許多可能。

數位藝術的議題相當廣泛，生活周遭事物與意涵都是很重要的創作方向。除了科技，社會環境現象隨著人、事、物影響到藝術家的創作模式。藝術的歷久不衰，是由於藝術的本質與特性，具有共通性卻又各異其趣的獨特美學。不同形式的媒材產生不同的創作，處於多媒體影音環境下，數位科技不斷的進步，對媒材的善用將是無止盡的挑戰，也正是數位藝術多樣化誘人之處。

# 三、認識數位媒體藝術作品

## 作品賞析一

### 〈城市母體〉

藝術家／林珮淳

媒材：壓克力板、電線、光柵片、數位影音、LED燈、DVD放映機、

液晶螢幕、鏡面反光板、凹凸鏡片、互動系統、Web-cam

主造型尺寸：直徑65 cm × 高75 cm

觸角末端造型：25 cm × 20 cm × 11 cm

裝置空間：約長600 cm × 寬300cm

**說明：**

《城市母體》乃藉由都會、科技的符號（如霓虹燈、LED燈、招牌影像），來反諷人類所浸淫的人造、數位世界，正不斷被數位科技建構與粉飾，雖充滿了炫麗的光影與聲色，有如花蝴蝶般的吸引人，其實正引導人類遠離大自然，進入一種被迷幻的假象中而不自覺。因此，作者以「異種」生物的造型，來隱喻人類所處的都會，有如一奇特的母體正複製更多的異種。觀眾可以透過凹凸鏡窺視母體內充滿炫麗的廣告招牌光影，光影中則呈現有群蝶飛舞的剪影，有如萬花筒的都會世界，且發出車水馬龍的噪音。母體外延伸了許多觸角，觸角末端是由母體所孕育的數位蝴蝶，加上LED燈的色光，產生人工生命的舞動與變幻，創造了一種複製體正以美麗的外表，蓄勢待發的迷幻人類的眼睛與情欲。（圖3-7-11、3-7-12、3-7-13）



圖3-7-11

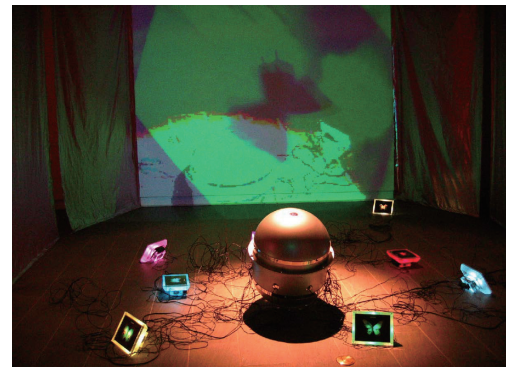


圖3-7-12



圖3-7-13



另外，創作者也應用了互動系統與Web-cam來擷取現場正在觀看凹凸鏡的觀眾影像，且即時與凹凸鏡內的影像結合並投影而出，藉以反諷人類所創造的「城市母體」正是人類無法逃脫的場域，觀眾自以為是局外者窺視母體內的都會世界，卻不知自己也是母體的一部分（圖3-7-14）。

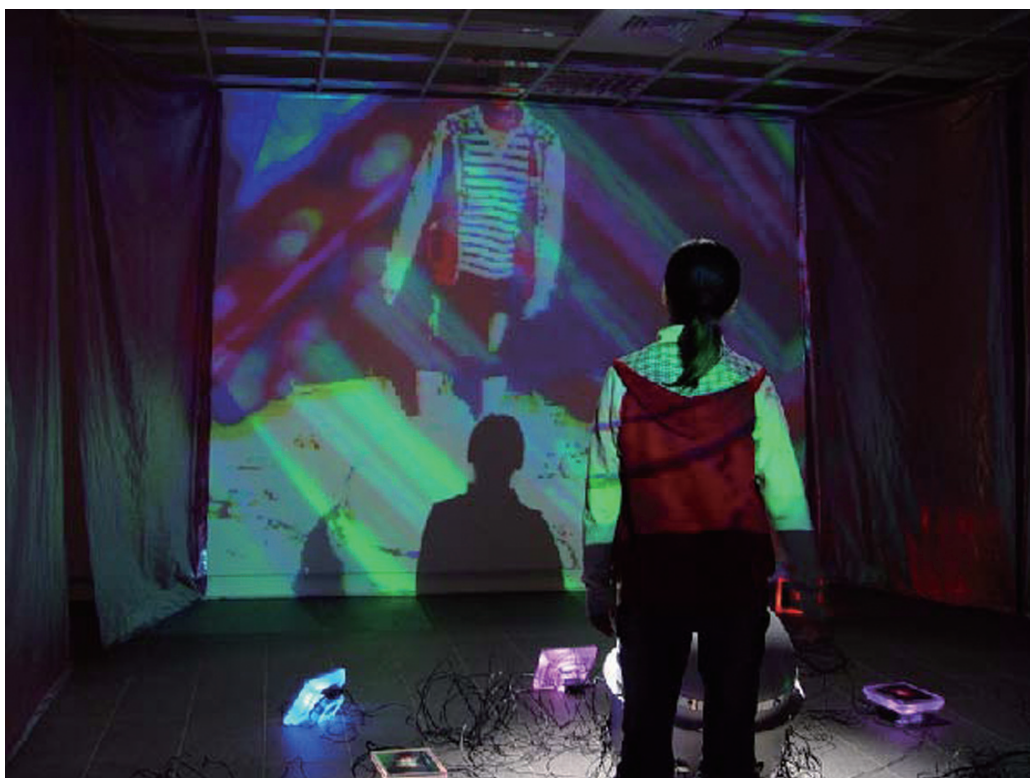


圖3-7-14

## 作品賞析二

### 〈捕捉〉

藝術家／林珮淳

媒材：一件3D立體蝴蝶投影、兩件垂直蝴蝶投影、十五件光柵蝴蝶影像標本電腦動畫、偏光眼鏡、白手套、投影機、光柵片、電腦、感光螢幕、冷光片  
尺寸：300 × 400 × 300 cm 暗室、28 × 33 × 3 cm (each) 光柵標本 × 15

#### 說明：

本作品乃由三個相關的創意所組成：

1. 以雙投影將成群的電腦動畫蝴蝶投影於入口的正視牆面，當觀眾戴上立體

偏光眼鏡時，一隻隻美麗栩栩如生的蝴蝶就呈現在眼前。

2. 為了滿足人類想要觸摸及捕捉蝴蝶的心態，創作者建立了兩座假花園，花園的正上方（天花板）投影出蝴蝶的影像，當觀眾戴上白手套伸出手時，蝴蝶影像即呈現在手上。此與觀眾互動而達到真實與幻象的趣味性，尤其在漆黑的暗室中，觀眾看到立體蝴蝶，又能試著去捕捉牠們，以滿足擁有的欲望。
3. 人類捕蝶之後就想將美麗的蝴蝶做成標本加以保存，於是創作者以壓克力做成如「螢幕」的造型，再打上冷光的LED燈做為蝴蝶的「標本」意象，而蝴蝶並非是實物，乃是由3D影像結合光柵板所創作出來的立體且具動態的影像。另外，每一標本皆有編號，猶如一個被實驗的物體，在被銷毀後儲存，存，如標本般的供人欣賞悼念。這系列作品再次強調，人類若不珍惜大自然，總有一天只能欣賞、捕捉、悼念曾擁有的「真實」，取而代之的只是一種幻象、幻影的虛擬實境。因此反諷：「蝴蝶標本」也是假（幻影）標本，

雖然生動美麗卻只是科技產品。另外，又猶如以眼鏡看到的3D立體蝴蝶，雖栩栩如生，卻是藉著高科技的媒介（3D動畫、雙投影、特殊螢幕、偏光眼鏡）所產生的一種錯覺（虛擬實境）；又猶如白手套上的蝴蝶影像，以為可以捕捉，卻只是影像短暫的乍現與停留，這其實也凸顯出科技帶給人類的一種不真實感與短暫性，過程中雖然誘人，引人入勝的進入一種虛幻世界，但當步出這個空間後，因為無法擁有真實，就陷入一種失落、患得患失、真假錯亂的情境。因此，「捕捉」其實是反思：「真的能『捕捉』到什麼嗎？」（圖3-7-15、3-7-16）



圖3-7-15



圖3-7-16

## 作品賞析三

### 〈Two Step〉

藝術家／Gregory Barsamian, 1997

媒材：紙、壓克力顏料、氨基鉀酸泡沫橡皮、鋁、銅、電動機、閃光燈

尺寸：102×84公吋直徑

#### 說明：

國際知名藝術家 Gregory Barsamian 的代表傑作——雙人漫舞 “Two Step”（圖3-7-17），作品的主題是以伴侶關係之間的改變為訴求，創作者將語言意義變成實際的雕塑，利用符號學的轉喻技巧，暗喻男女之間的關係。此作品由一座鏤空的圓柱鋼架所組成，整體呈現由上而下顯示著每一個關係的變化，經由垂直面與對角線上動作的漸變，導致動態畫面產生雙人漫舞的效果。過程先是一張男女跳舞照片，照片對撕成兩半，其中半張照片向下掉落，成為瓶內的牛奶，溢出後的牛奶又變回那半張照片，原來半張照片內的男人依舊跳舞，只是換了新舞伴，最後再變回成一張新的男女跳舞照片。整個作品的呈現如同結構主義的表現主軸，空間與時間的巧妙安排是創作品主要的特色。



圖3-7-17



## 作品賞析四

### 〈Telomeres Project on Imminent Immortality〉

藝術家／Ellen Sandor, 2001

尺寸：Interactive PHS Cologram sculpture，4 feets × 4 feets × 6 feets

#### 說明：

Ellen Sandor 的創作作品“Telomeres Project on Imminent Immortality”（圖 3-7-18、3-7-19）的互動性裝置作品提出一些觀念的省思：身體精神上遭受的痛苦老化，人類對生命不朽的渴望，大自然是否允許人類再生產與再製造？這是一個意象的再生，透過藝術性的陳述，在此創作中傳遞出另一層觀念的思考，DNA研究對人類生活質與量的影響性，實該慎思。

（資料來源：[http://www.artn.com/bibliography/SIG\\_2001.pdf](http://www.artn.com/bibliography/SIG_2001.pdf)）



圖3-7-18



圖3-7-19

## 作品賞析五

### 〈The Worlds of Nam June Paik〉

藝術家／Nam June Paik, 2000

#### 說明：

白南準（Nam June Paik 1932～2006）的錄影藝術作品，在古根漢美術館展出時（圖3-7-20、3-7-21、3-7-22），以一百座電視機螢幕等裝置布滿了圓形中庭，裝置間加上雷射、動態影音作為連結。順著館內螺旋坡道的參觀動線欣賞作品，由不同角度看到與聽到此一巨型裝置藝術，結合了多重媒體將雷射與視訊投射結合，認為視訊科技是新的溝通橋梁，視訊為整個社會發展的傳媒者，同時也反應出後工業時代的來臨。電視媒體一如電腦的發明，同樣是影響時代的科技產物，科技設備變成藝術的表現方式，成為思考創作的必要條件，不再只是材質、技術的輔助工具地位。

（資料來源：白南準網站<http://www.paikstudios.com/>）



圖3-7-20 古根漢美術館一草圖

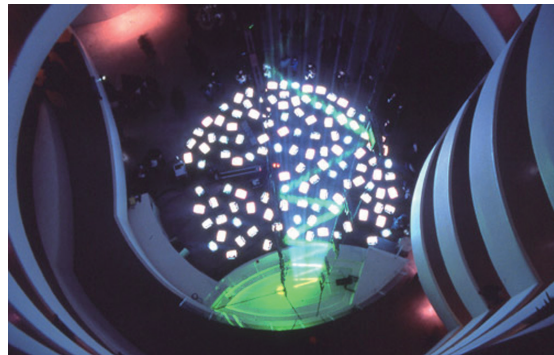


圖3-7-21 古根漢美術館展出



圖3-7-22 古根漢美術館展出

## 作品賞析六

### 〈Netizens, Net-Fringers and Outsiders〉

藝術家／Rejane Spitz, 2001

#### 說明：

藝術家以三度空間完成的互動裝置藝術“Netizens, Net-Fringers and Outsiders”（圖3-7-23）。他以城市和鄉村對網路態度的統計，做很直接的指出，全世界只有百分之七的人口在上網，而大部分的人需求更多衣食、居住，這些人數遠遠的超過了上網的數據。在巴西里約熱內盧，受訪問的人們分別從事各行各業，每個人都用他們的鞋子做隱喻，顯示巴西人生活在不同社會環境中，人們對網路的感受，以及影響生活程度的多寡。凸顯出網際網路帶給人類的省思，企圖在網路公民與網路局外人之間找到更好的社會連接方法。整個創作與現代主義產生的進步與迷失形成對比，其中的意含與後現代主義對科學的質疑，產生了同樣的批判。

（資料來源：<http://switch.sjsu.edu/web/v7n1/articles/joel.html> <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/69.html>）

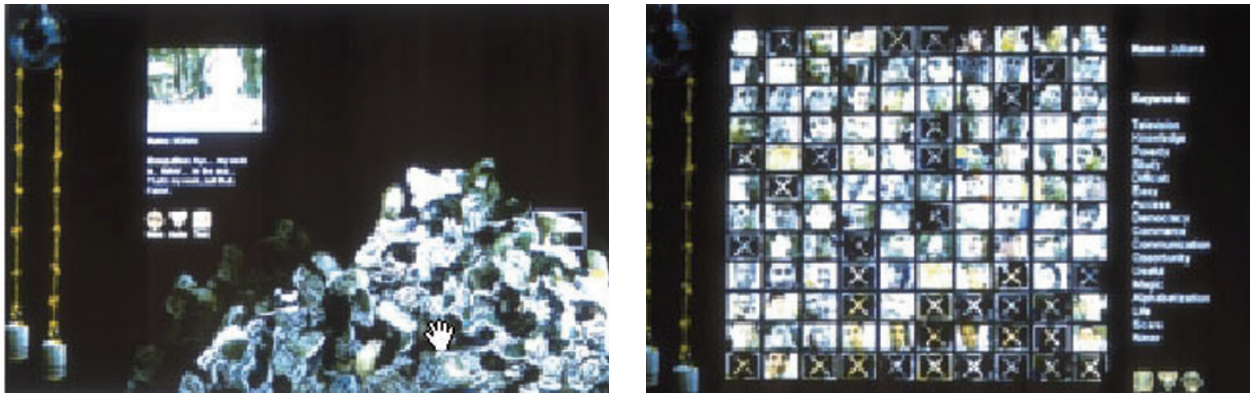


圖3-7-23



## 作品賞析七

### 〈透視諸神X-ray Gods：聖·巴斯光年 St. Buzz Lightyear〉

藝術家／林書民，2001

#### 說明：

數位藝術家林書民的創作〈聖·巴斯光年〉以醫學用的X光片及燈箱作為媒材（圖3-7-24），透視消費時代背景之消費文明產物，例如：Hello Kitty、芭比娃娃、Micky Mouse、蝙蝠俠，還有麥當勞漢堡、肯德基炸雞等物質表層底下的狀況。利用X光照射巴斯光年，將真實的內在面貌呈現，強調觀念性，與外在的關係分離。這除了是高科技藝術的創作，更融合了觀念藝術精神上的意識認知，超越物質形式而重視思想與意念。

（資料來源：<http://www.taipeitimes.com/News/feat/archives/2001/08/26/100274>）

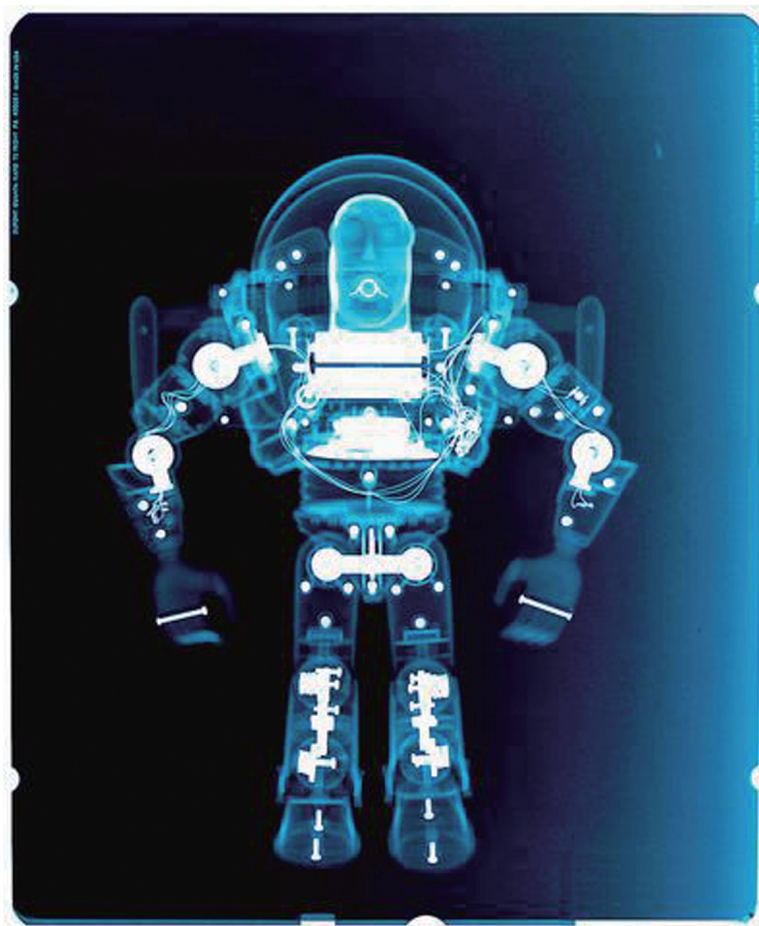


圖3-7-24

## 作品賞析八

### 〈Exponential, Transport〉

科學藝術家／Eric J. Heller, 2000

#### 說明：

由科學家Eric J. Heller透過電腦程式創造出的數位抽象藝術創作“Exponential”（圖3-7-25、3-7-26、3-7-27、3-7-28），靈感來自於對宇宙萬物無法直接看透的電子、原子和分子。這個奇怪混亂的自然科學現象，產生作者創作的思考模式，運用最基本的物理元素轉換成神祕的量能圖像。大自然中庸的哲學觀，卻經常模仿自己，而新媒體亦是如此。作者將原子世界的美和神祕揭露，產生多樣的視覺效果，與我們原本生活中的視覺經驗相當類似。這些影像模仿自然世界的現象，創造出美妙的效果。電腦允許創造新媒介與新規則，這樣的規則，經由數學運算後再修改。作者以科學的方式產生藝術的另一角度，揭露了原子世界的秀麗和奧祕，使我們可用各種的經驗宏觀或微觀的處理不可能的視覺世界。

（資料來源：<http://www.ericjhellergallery.com/>）

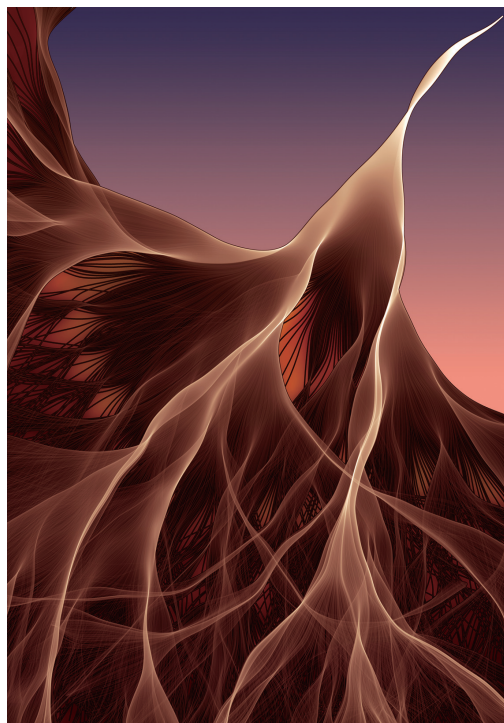


圖3-7-25 Exponential

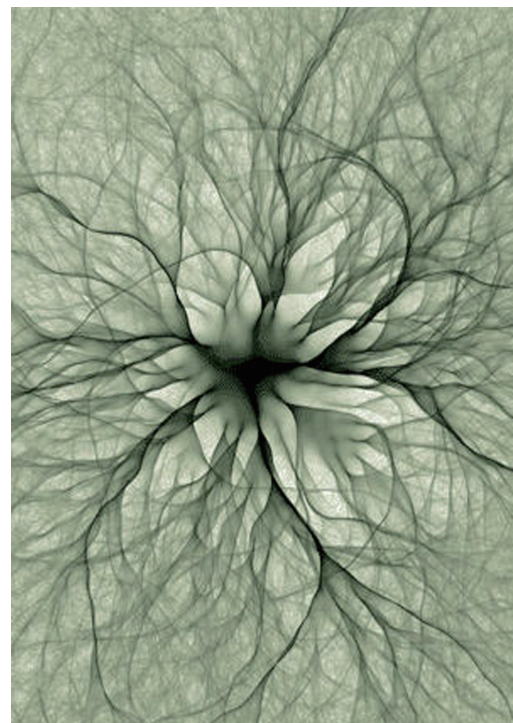


圖3-7-26 Transport II



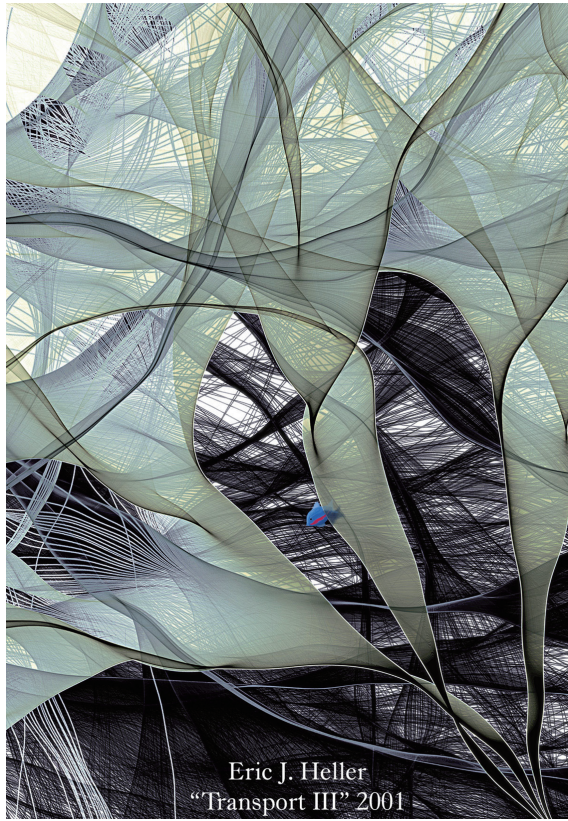


圖3-7-27 Transport III

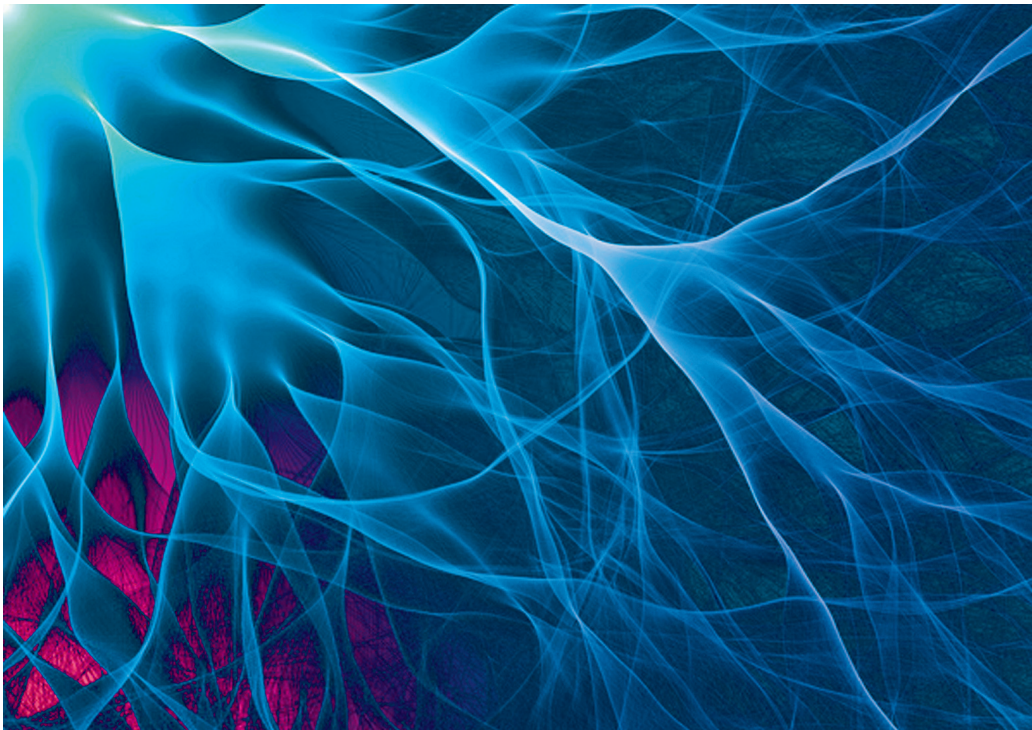


圖3-7-28 Transport VI



## 四、學習活動

- **活動名稱：**數位藝術我也會……ACTION！
- **活動重點：**體驗使用數位媒體記錄以及編輯影像的樂趣，能運用簡單的電腦軟體和技術，自行創作數位藝術作品。
- **使用工具：**數位相機或數位攝影機、Windows Movie Maker、Powerdirect、魅力四射等編輯軟體。
- **主題內容：**取材可從生活中的各種議題（人、事、物等）切入，內容可以是忠實的事實呈現，也可以是天馬行空的幻想創意，例如：心情記錄、學校生活、家庭休閒、未來理想、我的寵物、社會面面觀等，都可以進行發展。
- **編輯方式：**將視訊或圖片檔案，匯入編輯軟體（Windows Movie Maker等）進行後製，編輯影像內容，例如：增加片頭文字、畫面字幕、變化視訊效果、視訊畫面轉換、增加音效配樂等內容，編輯完成後儲存新的檔案內容。

### ◎ 多媒體作品參考網站：

網站名稱	內容介紹
Apple電影預告片集錦 <a href="http://www.apple.com/trailers">http://www.apple.com/trailers</a>	網站蒐集許多電影的預告片，可以就看過影片的記憶，研究並學習預告片是如何構思與製作。
數位藝術資源 <a href="http://www.digitalartsource.com/index2.shtml">http://www.digitalartsource.com/index2.shtml</a>	本網站提供許多數位藝術理論與製作的資訊。
數位藝術歷史年表 <a href="http://accad.osu.edu/~waynec/history/timeline.html">http://accad.osu.edu/~waynec/history/timeline.html</a>	本網站把短短二、三十年的數位藝術革命性突破，與人類漫長的歷史搭配，整理出一張豐富的年表，值得參考。
臺灣網路卡通動畫相關網站 <a href="http://www.kland.com.tw/">http://www.kland.com.tw/</a> <a href="http://www.f838.net/index.htm">http://www.f838.net/index.htm</a> <a href="http://dat.ch1.com.tw/index.php3">http://dat.ch1.com.tw/index.php3</a> <a href="http://www.kokoro.com.tw/">http://www.kokoro.com.tw/</a> <a href="http://www.tws.com.tw/animation/default.htm">http://www.tws.com.tw/animation/default.htm</a>	歡迎光臨貴寶地——【阿貴網站】 Flash動畫廊——MTV 好玩遊戲區 動畫卡通 歡迎光臨CH1——【訐譙龍】 洛可可KOKORO動畫電影館 歡迎光臨三寶動畫劇場
網頁動畫 <a href="http://www.aardman.com/">http://www.aardman.com/</a> <a href="http://www.omnikono.com/">http://www.omnikono.com/</a> <a href="http://www.hoonida.com/">http://www.hoonida.com/</a> <a href="http://www.arunsawad.com/">http://www.arunsawad.com/</a> <a href="http://www.plusism.com/">http://www.plusism.com/</a>	提供一些具藝術性、流行性等不同風格之網頁動畫。

網站名稱	內容介紹
Flash 網路遊戲 <a href="http://www.sodaplay.com/zoo/index.htm">http://www.sodaplay.com/zoo/index.htm</a> <a href="http://www.flash-game.net/">http://www.flash-game.net/</a>	網路互動遊戲相關網站連結
<a href="http://ishop.incat.com/supplements/top3dlinks.htm">http://ishop.incat.com/supplements/top3dlinks.htm</a> <a href="http://www.raph.com/3dartists/artgallery/ag-ap.php?aid=532">http://www.raph.com/3dartists/artgallery/ag-ap.php?aid=532</a>	提供一些相關的3D網站連結
<a href="http://digitalart.org/">http://digitalart.org/</a> <a href="http://www.digitalartsource.com/pages/artist.shtml">http://www.digitalartsource.com/pages/artist.shtml</a>	提供許多數位藝術作品、數位藝術家與社群資訊。
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 美國·紐約·古根漢虛擬美術館 Guggenheim Virtual Museum   New York, USA <a href="http://www.guggenheim.org/exhibitions/virtual/virtual_museum.html">http://www.guggenheim.org/exhibitions/virtual/virtual_museum.html</a></li> <li>2. 美國·紐約·惠特尼雙年展·網路藝術類 Whitney Biennial: Internet Art   New York, USA <a href="http://www.whitney.org/exhibition/2kb/internet.html">http://www.whitney.org/exhibition/2kb/internet.html</a></li> <li>3. 美國·舊金山·史丹佛大學數位藝術中心 Digital Art Center, Stanford University   San Francisco, SA <a href="http://www.stanford.edu/dept/art/SUDAC/">http://www.stanford.edu/dept/art/SUDAC/</a></li> <li>4. 美國·舊金山·舊金山現代美術館網路藝術獎 SFMOMA Webby Priz   San Francisco, USA <a href="http://www.stanford.edu/dept/art/SUDAC/">http://www.stanford.edu/dept/art/SUDAC/</a></li> <li>5. 荷蘭·阿姆斯特丹·荷蘭影像媒體藝術中心 Netherlands Media Art Institute, MonteVideo / Time Based Art   Amsterdam, Netherland <a href="http://www.montevideo.nl">http://www.montevideo.nl</a></li> <li>6. 荷蘭·阿姆斯特丹·新舊媒體研究中心 De Waag: Society for Old and New Media   Amsterdam, Netherland <a href="http://www.waag.org">http://www.waag.org</a></li> <li>7. 荷蘭·鹿特丹·變動媒體研究中心 V2 Organization: Institute for the Unstable Media   Rotterdam, Netherland <a href="http://www.v2.nl/">http://www.v2.nl/</a></li> <li>8. 彭弘智個展 <a href="http://www.etat.com/hung-chih/">http://www.etat.com/hung-chih/</a></li> <li>9. 智邦藝術網 <a href="http://www.arttime.com.tw/">http://www.arttime.com.tw/</a></li> <li>10. 德國·卡斯魯爾·媒體藝術中心 Zentrum fur Kunst und Medientechnologie   Karlsruhe, German <a href="http://www.zkm.de">http://www.zkm.de</a></li> <li>11. 德國·柏林·媒體技術與藝術中心·ART+COM   Berlin, German <a href="http://www.artcom.de/">http://www.artcom.de/</a></li> <li>12. 德國·科隆·媒體藝術學院KHM: Academy for Media Art Koln, German <a href="http://www.khm.de/">http://www.khm.de/</a></li> </ol>	各國相關的媒體藝術中心

## 五、自我評鑑

- (一) 你最喜歡哪種多媒體藝術的表現形式？為什麼？
- (二) 你是否有使用多媒體記錄影像的經驗？或者有運用軟體編輯後製的經驗？請說說看，並與同學分享。
- (三) 你是否曾在網路上看過一些有趣的多媒體創作作品？請舉幾個例子，並嘗試分析其作品的特色與創意。
- (四) 數位藝術有哪些樣貌？你是否能觀察出多媒體與數位藝術的特性？
- (五) 嘗試以不同形式了解數位藝術欣賞，並與同學分享。
  1. 賞析靜態的數位藝術
  2. 賞析動態的數位藝術
  3. 賞析互動的數位藝術

### 本章關鍵字

多媒體藝術、數位藝術、網路藝術、網路多媒體、媒體藝術、新媒體藝術、科技藝術、結構主義、解構主義、觀念藝術、錄影藝術、裝置藝術、後現代主義藝術、高科技藝術