

# 解構後現代影音短片之敘事公式－以 2009 年澳洲大堡礁生態保育員選拔活動入圍影片為例

解構後現代影音短片之敘事公式－以 2009 年澳洲大堡礁生態保育員選拔活動入圍影片為例

洪雅玲

講師

輔仁大學

E-mail: 030872@mail.fju.edu.tw

## 摘要

影音短片是典型的後現代產物，每天上傳於 YouTube 上的影音短片如過江之鯽，如何才能得到使用者的寵愛被廣為下載？如何在一分鐘的影片中，將自己想要說的故事說清楚？成功的影音短片是否具有一定的創作模式？敘事理論常見應用於電影或戲劇的研究，後現代的影音短片是否也有著敘事理論的影子，或者擁有自己獨特的敘事策略？因而產生了與眾不同的情節安排、鏡頭組合與視覺風格？本研究目的在於建構評析影音短片之敘事類目，以解構後現代影音短片之敘事公式。研究分成三個階段來進行：(1) 嘗試仿效俄國學者普洛普 (Vladimir proppy) 分析一百個俄羅斯民間故事的方法，尋找影音短片中敘事設計的組合元素；(2) 以文獻分析法列舉評析後現代影音短片之敘事類目；(3) 再以內容分析法分析歸納影音短片的後現代敘述模式。「全世界最棒的工作」大堡礁島主選拔活動，號稱是 2009 年全球最成功的廣告行銷案，一共吸引了 200 多個國家 3 萬 4,684 人報名，因此本研究以其入選的影片作為分析的樣本。研究發現可以用來解構後現代影音短片的敘事類目，大約可分為敘事策略、敘事鏡頭、敘事風格三大方向。其中較為流行的幾種敘事公式為典故策略加上跳接特寫鏡頭加上隱喻風格，或是拼貼策略加上插入特寫鏡頭加上普

解構後現代影音短片之敘事公式－以2009年澳洲大堡礁生態保育員選拔活動入圍影片為例

普風格，或是錯置策略加上反應觀點鏡頭加上新浪潮風格，在現代地球村的環境下，跨文化的創作思維四處流竄，復古本土的創作模式逐漸沒落，取而代之的是後現代多元的新潮創意。本研究是一個跨設計、文學與傳播領域的嘗試，希望研究所得的影音短片敘事規則，可以引導一般的閱聽者成功解讀後現代影音短片，且提供影音創作者更多的創作靈感與省思，甚至協助影音教學者作為評鑑作品的參考。

關鍵字：後現代、影音短片、敘事策略、敘事鏡頭、敘事風格

## 壹、緒論

### 一、研究背景

近年來網路已經成功取代報紙成爲僅次於電視的第二大媒體，人人都可以透過網路媒介呈現自己的創意。尤其是創設於 2005 年的網路影片分享 YouTube，每天上傳近十萬筆的影音短片，吸引近億的觀賞人次，展現閱聽人渴望真實的聲音，更引爆人人是明星的夢想，人們藉由另類的敘事方式來記錄、編輯、解讀，只不過說故事的媒材，不再侷限於單一的文字，而是加上圖像、動畫、音樂、視訊等多媒體素材，敘事的策略、語法與技術也就更多樣化了。

影音短片是典型的後現代產物，每天上傳於 YouTube 上的影音短片如過江之鯽，如何才能得到使用者的寵愛被廣爲下載？如何在一分鐘的影片中，將自己想要說的故事說清楚、講明白？成功的影音短片是否具有一定的創作模式？不按牌理出牌的後現代的影音短片是否也有著敘事理論的影子，從主題的界定、子題的展開到元素的詮釋，都遵循著傳統敘事理論的遊戲規則？或者擁有自己獨特的敘事策略，因而產生了與衆不同的情節安排、鏡頭組合與視覺風格？

### 二、研究目的

Barthes (1993) 表示敘事學可以跨足於非文學的創作作品分析上，藉由抑揚頓挫的口語、演講或書寫、固定或動態的意象來表現出來，在神話、寓言、小說、史詩、戲劇、繪畫皆可發現它的蹤影，它很單純的存在於每個時代、每個地方、每個社會。Currie (1998) 提出後現代敘事理論的特點有多樣化、解構主義化與政治化，因爲敘事分析的應用可擴及電影、廣告、MTV，可解構神話且重建真相，可進行深層的意識形態分析。楊裕富 (2009) 認爲敘事設計指的是以敘事方式作爲傳達設計的手法，設計作品會說故事，設計作品的造形表現有一定的主題、子題、題素，設計作品有豐富的表情，設計作品運用造形符號以達成目的性的吸引力，設計作品不只追求造形美感，也追求造形的意義。

近十年來有關敘事設計的研究漸增，他們似乎都支持敘事應用的優點，尤其是電影、電視、影片與遊戲的研究。然而很少研究談到敘事設計的批評，大家對於影音短片的批評類目似乎也沒有共識，雖然數以萬計的閱聽人上傳他們

解構後現代影音短片之敘事公式－以2009年澳洲大堡礁生態保育員選拔活動入圍影片為例

自己的作品於 YouTube 上，影音短片的敘事公式似乎尚未得到它應該擁有的注意。本研究目的在於建構評析影音短片之敘事類目，以解構後現代影音短片之敘事公式。本研究是一個跨設計、文學與傳播領域的嘗試，期望研究所得可以擴展敘述學的研究領域，且協助後現代新人類找到表達個人創意的敘事公式。

## 貳、文獻探討

### 一、解構後現代

何謂「後現代主義」？美國學者王受之 (1998) 認為「後現代」(Post-Modern) 在設計上是指現代主義設計結束，即 70 年代以後至目前仍在進行的一個時間階段；由於兩者觀念經常混淆，近來一些理論家採用「現代主義以後」(After Modernism) 來取代「後現代」。台灣學者陸蓉之 (2003) 指出「現代主義」強調純粹、唯一、結構的特性，「後現代主義」卻訴求綜合、多元、解構的面貌。Martin (2009) 則從文學批評的角度給予它一個新定義：後現代主義不是一個思想的系統，不是哲學，不是一個世界觀，而是一種態度，所以它不是一種套理論而是一種技巧、一種習慣，與其說它是一個原因，倒不如說它是一種更加深刻的混亂標誌。

後現代思潮風起雲湧數十年了，在文學領域有 Henry Levin；在哲學領域有 Jurgen Habermas；在建築領域有 Charles Jencks；在評論領域有 Ihab Hassan；在繪畫領域有 Andy Warhol……究竟該如何來解構意念、技術、媒材皆多變的後現代藝術呢？楊裕富 (1998) 提出設計文化符碼理論，藉由策略層、意義層、技術層三個層次的解讀，來分析作者的創作策略、分析內容想要表達的故事、分析作品使用的技術。洪雅玲 (2007) 則嘗試以後現代的題材、手法與風格來解構數位媒體設計，發現它們的確受到後現代主義 (Post-Modernism) 的影響，處處可見類似或突變的創作手法與風格，然而創作題材的選擇，可能隨著客戶屬性與流行時尚而改變；創作手法的擬定，可能隨著傳達資訊與使用者的認知程度而改變；而創作風格的確立，可能隨著地域主義的特點與異國文化隱喻而改變。

## 二、影音短片

有關影音短片的問世，必須歸功於 1923 年十六釐米攝影機與 1932 年八厘米攝影機的出現。李道明 (2000) 指出最早出現的影音藝術是六、七〇年代各種演出的錄影、環境觀察的紀錄片或是藝廊的互動裝置，八〇年代才有藝術家開始利用電子影音設備來創作不同領域的藝術品，而九〇年代電子影音的發展多元而分歧，有著不同美學、風格、潮流等批判。如同電影受到觀念、達達、表演藝術影響，影音短片不管在符號使用或表現風格上，長期沿襲著攝影與電影藝術的創作手法。Nadanter (2008) 指出影音藝術帶來思考運動，它打開了思想教育的門檻，電影若是真實的代表，則影音藝術則是思想的代表，雖然不似文脈敘述的劇情片或是傳統小說，正如影音藝術亦不是傳統繪畫的後裔，有著自己的發展軌跡。

隨著攝錄影機的平民化，與影像壓縮與串流 (streaming) 技術的升級，宣佈了網路傳播的新年代，而 YouTube 在 2006 年被 Google 以 16.5 億元收購了，它就像是一個全球影音創意分享的公共平台，Hilderbrand (2007) 表示 YouTube 成爲了人們尋找典型和含糊的錄像剪輯的選擇，惟呈現的管道是短暫的。這個網站對於影音文化也有貢獻，因爲觀察者可以在短時間內被搜尋和訪問，不需觀看長時間的現場轉播、錄影或者被廣告打斷。雖然 YouTube 和其他影音網站增加了媒體展演的管道並且提升了媒介民主化的潛力，但是在保護版權的前提之下，同時也執行部分控制和拒絕偽裝內容的載入。究竟 YouTube 給全球閱聽人帶來甚麼樣的影響？Deibert (1997) 發現 YouTube 對於社會的發展有三種決定性的影響：1. 人際關係中的傳播模式；2. 大規模地改變社會的結構；3. 改變傳播內容與傳播媒介的角色。

## 三、敘事策略

俄國學者普洛普 (Vladimir proppy) (1968) 曾經解構一百個俄羅斯民間故事，發現他們具有四個通則：(1) 童話中的人物、動物（即事目）功能是不變的常數；(2) 基本功能事目共有31項；(3) 事目的出現有一定順序；(4) 所有的俄國童話皆具有同樣結構。楊裕富 (2000) 認爲設計產品可以說故事的敘述設計方法如下：(1) 依循設計對象找出一個表現的主題，且聯想出數個子題與

解構後現代影音短片之敘事公式－以2009年澳洲大堡礁生態保育員選拔活動入圍影片為例

題素；(2) 將他們轉化為形、聲、色、光、質的抽象造形元素；(3) 再將這些元素作為設計的空間骨架。

以往國內外有關敘事設計的研究，大多集中於戲劇與電影領域，如李約德 (2003) 以敘事設計理論來分析電影影像文本，提出影像場景空間設計模式可分為擬真模式、用典模式、差異模式、述鏡模式與表現模式；道具物件設計模式可分為錯置模式、線索模式、符碼模式、擬真模式與其他。如陳乃菁 (2004) 嘗試以敘事設計理論建構電視廣告影片場景設計模式，對於完整故事，則採取人工搭景的技術，展現模擬真實場景的設計模式；對於連環故事，則採取自然取景的技術，展現鏡框舞台式的設計模式；對於跳接故事，則採取動畫的技術，展現平面看板式的設計模式；對於無故事，則採取混合多種的技術，展現混合多種的設計模式。如鄭致弘 (2005) 企圖理解商業廣告影片之敘事模式，並建構出能夠分析並指導創作之商業廣告影片敘事理論，他嘗試使用文化符碼中的策略層、意義層與技術層來分析影片策略組合的規則、鏡頭組合規則、媒材組合規則。Owen (2006) 應用 Graesser 的構成理論於電影的敘事領悟，來檢視敘事理解的感動面向，且測試個人的認知方向是否衝擊故事領悟的享受，研究顯示觀眾對於影片的觀感，演員的選擇因素勝過敘事領悟的因素。洪禎璐 (2009) 則以日本知名劇作家北川悅吏子的作品為例，分析日本純愛劇的愛情敘事公式，發現其故事情節大多依循著相遇、認識、曖昧、相戀、交往之歷程。

#### 四、敘事鏡頭

敘事影片指的是在一定的時間與空間內，發生一連串因果關係的事件。而場景構圖所製造的空間概念，與影片剪輯造成的概念，同是組合影像故事的核心。Millerson (1997) 指出在影片製作的領域裏，真的有全世界認同的標準鏡頭，雖然沒有簡單的規則卻提供了成功、藝術且愉悅的經驗。如一個遠景或全景鏡頭展現了遠觀的所有動作，而一個廣角或概括鏡頭展現了表演者與周遭環境的細節；一個超長或遠景鏡頭可以解釋發生的地點，而一個特寫或緊密鏡頭可以集中細節的描述。而徐立功、井迎瑞、黃建業 (1999) 則提出電影取景運鏡的方法，其中常見應用於劇情片的鏡頭，如弧型運動鏡頭 (Arc shot)、鳥瞰鏡頭 (bird's eye view shot)、涵蓋鏡頭 (cover shot)、升降鏡頭 (crane shot)、推拉鏡頭 (dolly shot)、斜角鏡頭 (Dutch-angle shot)、定場鏡頭 (establishing shot)、跟拍鏡頭 (follow shot)、過肩鏡頭 (over the shoulder shot)、穿越鏡頭

(passing shot)、觀點鏡頭 (point of view shot)、反應鏡頭 (reaction shot)、移動鏡頭 (travelling shot)等。

張宇晴 (2000) 以鏡頭的尺寸大小如極遠景 (ELS)、遠景 (LS)、全景 (FS)、中遠景 (MLS)、中景 (MS)、近景 (MC)、特寫 (CU)與極特寫 (ECU)；以鏡頭角度如鳥瞰、俯視、水平、仰視、傾斜等垂直視角與正面、側面、背面、斜側面等水平視角；以攝影機運動如橫搖 (pan)、直搖 (tilt)、旋轉 (roll)、移動 (dolly truck)、升降 (crane)、手持攝影機 (hand held) 與綜合，來分析成功的好萊塢 3D 商業動畫的鏡頭取向。一般觀眾的確需要一個辨識的準則，來了解不同鏡頭所代表的特殊意義，如大特寫 (extreme close up) 表示誇張的意涵、特寫 (close up) 表示親密細節的意涵、中景 (medium shot) 表示人事物互動關係意涵、全景 (full shot) 表示舞台距離意涵、遠景 (long shot) 表示場景界定的意涵。不同的鏡頭代表著不同的隱喻含意，藉以引導著觀眾解讀不同的劇情。

## 五、敘事風格

視覺風格是一種經過計畫性的藝術表現，對人類學家而言，視覺風格可以協助辨識族群；而對藝術家而言，視覺風格可以視為價值的判別標準。如國外學者 Jencks (1991) 將後現代建築設計的創作論調分為歷史主義論 (Historicism)、復古論 (Straight Revivalism)、新鄉土論 (Neo-Vernacular)、環境涵構論 (Contextual)、隱喻形上論 (Metaphor and Metaphysics)、後現代空間論 (Post-Modern Space)、折衷主義論 (Radical Eclecticism)；而 Heller & Chwast (1988) 則統整平面設計的歷代浪潮，有曼菲斯 (Memphis/Basel/Zurich)、美國新浪潮 (American New Wave)、美國龐克 (American Punk)、後現代 (Post-Modern)、歐洲新浪潮 (European New Wave) 等運動。

有關視覺風格的應用分散於各種研究領域，如許峻誠 (2001) 依據文字、色塊、編排、影像、場景等組合元素的差異，將網頁的設計風格，歸納為「多文字訊息型」、「框架色塊訊息型」、「理性圖文規矩型」、「感性圓弧編排型」、「影像插畫型」與「卡通場景型」六類。楊裕富 (2002) 認為後現代視覺傳達設計派別可分為復古風格、諷刺仿作風格、鄉土風格、高科技風格、意識形態風格、電腦疊文風格、電腦數位風格、網頁風格、攝影技巧與疊圖風格、文脈風格、敘事風格。張恬君、蔡子瑋 (2005) 把網頁設計視為一種視覺藝術

解構後現代影音短片之敘事公式—以2009年澳洲大堡礁生態保育員選拔活動入圍影片為例

來探討，以系統的信息量來研究網頁風格形成的機制，將國內人文藝術數位博物館的首頁分為資訊型、情境型、強烈型、清雅型、平衡型、幾何型等網頁風格。洪雅玲 (2007) 則引用後現代的設計美學如隱喻、諷刺、復古、本土、龐克、新浪潮、高科技等來評析國際互動網站設計的視覺風格，以期揭開數位媒體設計的後現代面紗。

## 參、研究方法

### 一、研究對象

「全世界最棒的工作」大堡礁島主選拔活動，號稱是 2009 年全球最成功的廣告行銷案，一共吸引了 200 多個國家超過 3 萬 4,000 人報名，參加對象有學生、記者、主播、DJ、導遊、廚師、藝術家與行銷人員等，而其入圍作品橫跨東方與西方影音技術發達的國家，有印度、中國、韓國、日本、台灣、印尼、新加坡、馬來西亞、紐西蘭、澳大利亞、美國、英國、法國、德國、加拿大、荷蘭、瑞典、希臘、愛爾蘭等國家。其中拼貼重組、矛盾對立、時空反轉等設計手法，與隱喻戲謔、復古本土、龐克新潮等風格呈現，堪稱是後現代影音藝術之一絕，因此本研究以其入圍的影片作為分析的樣本。

### 二、研究設計

本研究分成三階段來進行：(1) 嘗試仿效俄國學者普洛普 (Vladimir proppy) 分析一百個俄羅斯民間故事的方法，尋找影音短片中敘事設計的組合元素；(2) 以文獻分析法列舉評析後現代影音短片之敘事類目；(3) 再以內容分析法分析歸納影音短片的後現代敘述模式。Neuman (2000) 表示內容分析對下列三種類型的研究問題相當管用：(1) 內容分析法有助於系統處理數量龐大的文案；(2) 內容分析法有助於研究發生於千里之外的主題；(3) 內容分析法能夠發現隨意觀察文案時很難發覺的訊息。而內容分析的實施過程，則包含決定樣本及抽樣、建構類目及設定分析單元、資料的分析與推論、信度與效度的檢定等四個主要步驟。

### 三、評析類目說明

#### (一) 敘事策略

所謂「敘事策略」，指的是影音創作對於主題設定、場景設計、背景設定、情節組合的規則，而後現代影音作品中常見的敘事策略如下：1. 擬真模式：爲了避免冗長的解釋畫面，利用觀眾具有自動縫合劇情的認知能力，跳過一般真實生活中情節描述，鏡頭直接進入主題描述；2. 典故模式：爲了連結觀眾原有的聯想力，利用慣例或典故來表達正向或反向的意涵；3. 錯置模式：爲了製造觀眾視覺與認知的衝突，事件發生在不可能發生的場所，情節展開在不可能進行的空間；4. 線索模式：爲了引起觀眾追根究底的好奇心，藉著特定道具的出現，製造故事懸疑點、衝突點、關鍵點，甚至穿針引線地連接完整的劇情；5. 符碼模式：爲了展延故事的深度與寬度，設計具有象徵意義的符號或道具，以爭取觀眾的文化認同與共鳴；6. 拼貼模式：爲了展現錯縱複雜的創作理念，媒材任意拼湊張貼，呈現多角度的視覺動線，甚至分割畫面以同時進行個別的劇情描述；7. 矛盾模式：爲了凸顯劇情的矛盾與衝突，以黑暗與明亮的光線，彩色與黑白的影像、現代與古典設計並置排列。

#### (二) 敘事鏡頭

所謂「敘事鏡頭」，指的是影音創作對於子題展開、道具設計、人物設定、鏡頭組合的規則，而後現代影音作品中常見的敘事鏡頭如下：1. 跳接特寫鏡頭：爲了呈現即時的空間轉換，從一個畫面忽然跳到另一個畫面，再藉由拍攝特定道具或捕捉演員的臉上的表情，來提升劇情的緊張度與刺激性；2. 定場涵蓋鏡頭：爲了提醒觀眾劇情進展到甚麼地方了，以遠景方式來確立一個新場景，而且爲了確立場景中所有人物與空間的關係，以廣角的視窗涵蓋整體；3. 插入特寫鏡頭：爲了掌握表演者的臨場情緒，先把整場戲一氣呵成地全部拍完，再拍攝旁人特寫畫面來交代細節。而在剪接影片時再適時插入這些畫面，以串連完整的故事情節；4. 鳥瞰推拉鏡頭：爲了呈現遼闊式的景觀，採取俯拍由被攝者的正上方向下拍攝，再以攝影機的伸縮鏡頭將此場景拉近或推遠；5. 反應觀點鏡頭：爲了呈現主體與客體雙方的視覺點，讓演員重複一些特定動作或說一些話，以捕捉在旁的配角的臨場反應的表情，誰講話誰就出現在特寫畫面上，因此設計交替畫面來闡述；6. 跟拍過肩鏡頭：爲了讓主體的位置不變，只讓前後景色變換，以攝影機跟拍主體，且隔著他的肩膀向前或向

解構後現代影音短片之敘事公式－以2009年澳洲大堡礁生態保育員選拔活動入圍影片為例

後拍出畫面的深度；7. 穿越斜角鏡頭：爲了增加主體橫向出鏡的速度感，與表現緊張不協調的劇情，攝影機不動但以傾斜的角度拍出不平穩的畫面。

### （三）敘事風格

所謂「敘事風格」，指的是影音創作對於元素詮釋、畫面設計、美學設定、媒材組合的規則，而後現代影音作品中常見的敘事風格如下：1. 隱喻風格：延伸讀者舊有的經驗與知識來介紹新訊息，作品常見似曾相識的圖形或符號，以幫助讀者快速找到想要的資訊；2. 諷刺風格：不再推崇作品的原創性，反而以模仿名作來拉抬聲勢，作品常見局部的變形以嘲弄傳統美學；3. 本土風格：鄙視國際一致的標準設計樣式，嘗試以在地的風土人情來勾勒劇情，作品常見代表民族傳統文化的符碼或造形；4. 龐克風格：反抗傳統藝術的金科玉律，任意拼湊文字、圖樣、音樂等，作品常見破壞性的街頭文化的傳遞；5. 普普風格：拷貝流行時尚的樣式或圖案，作品常見現成的卡通、印刷、照片拼貼合成新的作品；6. 物化肖像風格：爲了提升粉絲的物質欲望或崇拜偶像的忠誠度，作品常見名牌展示或巨星的百變造型；7. 新浪潮風格：爲了表現現代多元化的藝術張力，提供觀眾另類的思考衝擊，畫面常見新潮無厘頭的創意傳達。

### （四）信度分析

國內學者王石番(1991)提到信度是測驗結果的一致性 (consistencies)，內容分析的信度即指單位分派給類目時，編碼員間達到一致同意，如果編碼員對所有單位的同意度達到一致，表示可信度較高；若編碼員之間的一致性只憑機運，則絲毫沒有信度可言。國外學者 Wimmer & Dominick (2000) 指出獨立編碼者使用相同編碼工具並對相同內容進行編碼，而產生的相互同意度即是編碼者之間的信度。而 Kassirjian (1997) 認爲內容分析的信度係數若達到 0.85，表示是一般可以接受的水準，倘若信度係數低於 0.8，則研究信度可能會受到質疑。本研究採取的信度分析方式，爲傳播學者楊孝燦 (1993) 所提出的兩位編碼員之內容分析法的信度公式如下：

$$\text{信度} = \frac{2 \text{ 相互同意度}}{[1 + (2-1) \text{ 相互同意度}]}$$
$$\text{相互同意度} = \frac{2 \text{ 甲乙雙方完全同意之數目}}{[\text{甲方同意數目} + \text{乙方同意數目}]}$$

本研究在進行正式編碼前，由兩位編碼員先施行前測，先隨機抽樣每個國家一個作品，一共 19 件作品先進行測試；於前測完成後，再由兩位編碼員討論，以刪除不常出現的策略、鏡頭、風格，且修正原先設定的評析類目與定義；最後兩位編碼員再進行正式的編碼，分別對入圍的 49 件作品，進行正式的點閱、評析、登錄。

2009 年「全世界最棒的工作」大堡礁島主選拔活動，入圍作品有效評析樣本總共有 49 件。於敘事策略的檢測結果，甲乙雙方完全同意之數目為 41，所以相互同意度 =  $2 \times 41 / (49+49) = 0.84$ ，信度 =  $2 \times 0.84 / [1 + (2-1) \times 0.84] = 0.91$ ；於敘事鏡頭的檢測結果，甲乙雙方完全同意之數目為 39，所以相互同意度為  $2 \times 39 / (49+49) = 0.80$ ，信度 =  $2 \times 0.80 / [1 + (2-1) \times 0.80] = 0.89$ ；於敘事風格的檢測結果，甲乙雙方完全同意之數目為 42，所以相互同意度為  $2 \times 42 / (49+49) = 0.86$ ，信度 =  $2 \times 0.86 / [1 + (2-1) \times 0.86] = 0.92$ 。三種類目檢測信度都超過 0.85，證明此研究假設可信度可以接受。

### (五) 資料分析

表 1 敘述策略統計

| 擬真模式   | 典故模式   | 錯置模式  | 線索模式 | 符碼模式   | 拼貼模式  | 矛盾模式  | 其他    |
|--------|--------|-------|------|--------|-------|-------|-------|
| 18.36% | 36.73% | 6.12% | 2%   | 22.44% | 6.12% | 4.08% | 4.08% |

表 2 敘述鏡頭統計

| 跳接特寫鏡頭 | 定場涵蓋鏡頭 | 插入特寫鏡頭 | 鳥瞰推拉鏡頭 | 反應觀點鏡頭  | 跟拍過肩鏡頭 | 穿越斜角鏡頭 | 其他    |
|--------|--------|--------|--------|---------|--------|--------|-------|
| 19.04% | 23.8 % | 9.52 % | 9.52 % | 14.28 % | 9.52 % | 9.52 % | 4.76% |

表 3 敘述風格統計

| 隱喻風格   | 諷刺風格  | 本土風格   | 龐克風格  | 普普風格  | 物化肖像風格 | 新浪潮風格  | 其他    |
|--------|-------|--------|-------|-------|--------|--------|-------|
| 40.81% | 2.04% | 22.44% | 4.08% | 6.12% | 4.08%  | 14.28% | 6.12% |

解構後現代影音短片之敘事公式—以2009年澳洲大堡礁生態保育員選拔活動入圍影片為例

編碼原則以傳達最明顯的訊息作為判定的原則，而其他指的指傳達訊息不明顯的符碼。在敘事策略的使用數據（如表1），典故模式排名第一，使用比例高達36.73%，而符碼模式與擬真模式緊跟其後，使用比例分別為22.44%與18.36%，但是矛盾模式與線索模式則非常少見。在敘事鏡頭的使用數據（如表2），定場涵蓋鏡頭最受歡迎，使用比例達23.8%；而跳接特寫與反應觀點緊跟其後，使用比例分別為19.04%與14.28%；其他如插入特寫、鳥瞰推拉、跟拍過肩與穿越斜角鏡頭也散佈於影音短片中。在敘事風格的使用數據（如表3），隱喻風格是最大贏家，使用比例高達40.81%，接著排行的是本土風格與新浪潮風格，使用比例各有22.44%與14.28%，但是其它的敘事風格卻不多見。

## 肆、結論

### 一、研究發現與建議

後現代敘事設計是一種牽涉組合情節、組合行動、組合媒材的設計，歷經主題設定、子題展開、元素詮釋三個過程，產生場景設計、人物設計、畫面設計三個思考方向，因而塑造了後現代不同的敘事策略、敘事鏡頭與敘事風格。這些結合美學、科技、意識型態的流動影像，儼然成為最流行的後現代藝術創作，帶給觀眾在視覺衝擊與閱讀的挑戰，它不會是一個過去式，而是一個未來式。

研究發現最流行的影音短片的製作方式有歌舞劇、舞台劇、棚內劇，甚至是自彈自唱；流行於影音短片的時尚媒介有文字、照片、插畫、特效、音樂、影片、燈光、道具和佈景；敘事設計的組合元素有動機、場景、人物、劇情、畫面、媒材。影音短片的確具有一定的敘事模式，其中較為流行的幾種敘事公式如下：

1. 典故策略加上跳接特寫鏡頭加上隱喻風格
2. 拼貼策略加上插入特寫鏡頭加上普普風格
3. 錯置策略加上反應觀點鏡頭加上新浪潮風格

全球資訊氾濫成災，後現代的創意，只好藉由輕、薄、短、小的符碼來傳達，而在現代網路地球村的環境下，跨文化的創作思維四處流竄，復古本土的

創作模式逐漸沒落，取而代之的是後現代多元的新潮創意。如何讓個人獨特的影音創意，不致於淹沒於如 YouTube 的大眾平台上，幾個研究建議如下：1. 敘事策略：劇情組合規則必須發揮連結想像、濃縮劇情、文化認同的功能，方以符合後現代閱聽者的速食閱讀習慣；2. 敘事鏡頭：鏡頭組合規則必須發揮確立場景、特寫交代與主客視覺的功能，方能配合後現代閱聽者的跳躍式的思考模式；3. 敘事風格：媒體組合的規則必須發揮隱喻意涵、在地風情、多元新潮的功能，方能迎合後現代閱聽者的美學觀點。希望研究所得的影音短片敘事規則，可以引導一般的閱聽者成功解讀後現代影音短片，且提供影音創作者更多的創作靈感與省思，甚至協助影音教學者作為評鑑作品的參考。

## 二、研究限制與未來研究建議

其實影音創作範疇涵蓋劇本寫作、影片拍攝、電腦設計、後製特效等領域，但此次研究受限於人力、時間、資源等因素，本人僅能以影音短片設計者、教育者與評鑑者的身份，從有限的大堡礁島主選拔活動的入圍作品著手，所得評析樣本或許不夠廣泛，導致結果可能不足以鳥瞰全球影音短片敘事設計的狀況，應是本研究未能盡善之處。

事實上近年有關敘事設計的應用逐漸擴展至其他領域，如 Martin & Toon (2005) 曾經探索敘事設計的方法在科學中心的應用，他們收集不同的文化訪客對於敘事設計的反應。研究發現信號設計可以透過相關的實用和理論知識，來幫助人們連結科學內容、製作解釋、瞭解媒介和表達消息。Dickey (2006) 剖析敘事學在多媒體影音遊戲上的應用，研究發現敘事技巧的確可以協助閱聽人解決困難，遊戲設計者與教育者應該善用此有力的發展模式來設計互動學習環境。Durbin (2008) 甚至探索設計師如何利用表演的記錄如影片、電視和電子遊戲來說故事，他認為記錄技術主導了表現的過程，在觀眾觀看敘事內容之前，所有記錄的媒介都需要先處理視覺信息的介面，如照相機、計算機和遠端電子信號的設備。技術結構不僅影響故事如何成為螢幕上的圖像，而且影響講故事的方式。或許後續有關影音短片的研究，可以擴展至網路議題，如網路影音的著作權問題、影音網站的廣告效益評估、東西方的影音創意比較分析議題，都是未來值得深入探討的。

解構後現代影音短片之敘事公式—以2009年澳洲大堡礁生態保育員選拔活動入圍影片為例

## 參考文獻

- 王石番 (1991)。傳播內容分析法—理論與實證。台北：幼獅。
- 王受之 (1998)。後現代主義的發展和現況，**藝術家**。283，436-455。
- 李道明 (2000)。回顧歐美電子影音藝術的發展，**美育**。115，12-21。
- 李約德 (2003)。場景空間中場景的營造—以敘事設計理論建構。國立雲林科技大學空間設計系碩士論文。
- 徐立功、井迎瑞、黃建業 (1999)。電影辭典。財團法人國家電影資料館。
- 洪雅玲 (2007)。後現代數位媒體設計的題材、手法、風格—以2006年國際最佳互動媒體獎得獎網站為例，**設計研究學報**。1，40-52。
- 洪禎璐 (2009)。解構日本純愛劇之愛情敘事公式—以北川悅吏子為例，**藝術論文集刊**。6，73-102。
- 許峻誠 (2001)。網頁風格與視覺要素對設計評價影響之研究。國立交通大學應用藝術研究所碩士論文。
- 陳乃菁 (2004)。以敘事設計理論建構電視廣告影片之場景設計模式。國立雲林科技大學空間設計系碩士論文。
- 張恬君、蔡子瑋 (2005)。以信息熵理論探討網頁視覺風格的形成機制。**商業設計學報**。9，271-286。
- 張宇晴 (2000)。3D 動畫的鏡頭語言—好萊塢成功商業動畫長片的鏡頭取向及表現性探討。國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術系碩士論文。
- 楊孝燦 (1991)。傳播研究方法總論。台北：三民書局。
- 楊裕富 (1998)。設計的文化基礎—設計、符號、溝通。台北：亞太。
- 楊裕富 (1999)。視覺傳達設計的後現代狀況之一：國際思潮與臺灣視傳的圖房，**設計學報**。4，31-45。
- 楊裕富 (2009)。敘事設計論作為一種建築美學。**建築學報**。69，155-168。
- 陸蓉之 (2003)。「破」後現代藝術。台北：藝術家。
- 鄭致弘 (2005)。敘事理論在廣告設計領域之應用與探討—以商業廣告影片為例。雲林科技大學視覺傳達設計系碩士論文。
- Currie, Mark. (1998). *Postmodern Narrative Theory*. Basingstoke : Macmillan.
- Danko, S. & Meneely, J. & Portillo, M. (2006) . Humanizing Design through Narrative Inquiry, *Journal of Interior Design*, 31(2), 10-28.

- Deibert, R. J. (1997). *Parchment, printing, and hypermedia : communication in world order transformation*. New York: Columbia University Press.
- Dickey, L. (2006). Game Design Narrative for Learning: Appropriating Adventure Game Design Narrative Devices and Techniques for the Design of Interactive Learning Environments, *Educational Technology Research and Development*, 54 (3), 245-263.
- Durbin, H. P. (2008). Seeing with Three Eyes: *design* for recorded performance: film, television and video games. *TD&T*, 44 (4), 10-24.
- Goldberg, B. (2005). Art of the *Narrative*: Interpreting Visual Stories. *Art Education*, 58(2), 25-32.
- Heller, S. & Chwast, S. (1998). *Graphic Design: A Concise History*. NY: Thames and Hudson.
- Hilderbrand, L. (2007). YouTube: Where Cultural Memory and Copyright Converge, *Film Quarterly*, 61(1), 48-57.
- Jencks, C. (1991). *The Language of post-modern architecture*(6th ed.). London : Academy.
- Kassarjian H.H., (1997). Content Analysis in Consumer Research. *Journal of Consumer Research*, 1(4), 8-18.
- Martin, L. M. W. & Toon, R. (2005). Narratives in a Science Center: Interpretation and Identity. *Curator*, 48 (4), 407-25.
- Millerson, G. (1997). *Video Camera Techniques* (2nd ed.). Oxford ; Boston : Focal Press,
- Nadanner, D. (2008). Teaching Perception Through Video Art, *Art Education*, 61 (1), 19-24.
- Neuman, W. L. (2000). *Social Research methods: qualitative and quantitative approaches* (5th ed.). London : Allyn and Bacon.
- Owen, K. B. (2006). *Narrative comprehension and enjoyment of feature films: An experimental study*. PhD Dissertation, University of Southern California.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*. London : University of Texas Press.
- Sontag, S. ed. (1993). *A Barthes reader / Roland Barthes*. London : Vintage.

解構後現代影音短片之敘事公式－以2009年澳洲大堡礁生態保育員選拔活動入圍影片為例

Wimmer, R. D. & Dominick, J. R. (2003). *Mass Media Research : An Introduction* (7th ed.). Belmont, CA: Wadsworth.