

國立交通大學

應用藝術研究所



研 究 生：張力中

指 導 教 授：賴雯淑 教授

中 華 民 國 一 百 零 二 年 六 月

孤獨
Solitude

研 究 生：張力中 Student: Li Chung Chang
指 導 教 授：賴雯淑 Advisor: Wen-Shu Lai

The logo is a circular emblem with a gear-like outer border. Inside, there are stylized representations of a building, a book, and a lamp. The letters 'I', 'S', and 'A' are prominently displayed in the center. Below the lamp, the year '1896' is written. The text '國立交通大學' and '應用藝術研究所' is overlaid on the central part of the logo.

國立交通大學
應用藝術研究所
碩士論文

A Thesis
Submitted to Institute Of Applied Arts
National Chiao Tung University
in partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of
Master

in
Institute of Applied Arts
June 2013
Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國一百零二年六月 June 2013

摘要

本論文為針對作者的畢業創作 **Solitude** 進行之創作自述。作品為以自身孤獨感為題之動畫創作。孤獨為作者長期以來的生命議題，透過創作呈現過往經驗並分享現在的心得。作者將個人歷史經驗經過轉化以動畫形式呈現，在作品中探討孤獨感對人的影響以及如何與之相處。作者除了以創作抒發情感，也試圖透過創作的過程再次思考孤獨的意義，經過不斷地自省得以認同自我價值。

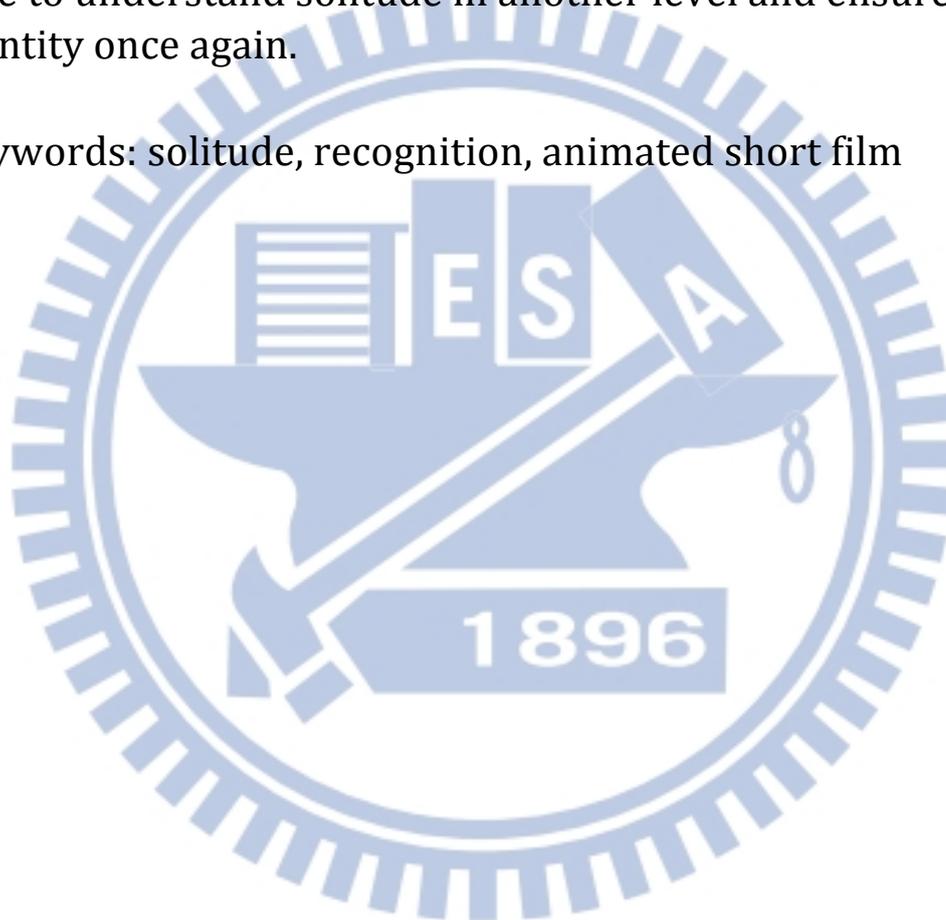
關鍵字：孤獨、認同、動畫



ABSTRACT

This thesis is an artist statement of my graduate piece, “Solitude.” It is an animated short film about a journey of self-exploration. From fearing to accepting solitude, I learn and grow as an artist and person. This work is to reveal my experiences in the past and to share my new findings in the present. Through the discovery in the creation process, I am able to understand solitude in another level and ensure my identity once again.

Keywords: solitude, recognition, animated short film



誌謝

我受到太多人的幫助與庇護，才有機會把這個作品製作出來。有太多事情需要感謝，我由衷的感激這些有意無意的幫助，讓我能無憂無慮地創作。

謝謝我的父母，讓我無負擔地、開開心心地念完研究所。
謝謝弟弟與我在設計創作、在人生的道路上互相扶持。
謝謝賴老師對我的支持與包容。
謝謝應藝所的老師、同學、學長姐、學弟妹的幫助與同樂。
謝謝仇捷，是你的音樂讓我的作品更豐富。
謝謝瀚云、怡蓓，有你們在我才能心無旁怠地開刀又辦展。
謝謝聖翔在我身體還沒康復的時候遠道而來幫忙佈展。
謝謝所有親朋好友對我身體的關心、對展覽的支持。
謝謝前公司的同事們讓我學習到這麼多東西。
謝謝美國的一切，老師、同學、朋友…，你們讓我更成熟了一點。
謝謝打擊過我的一切，因為你們我學習更努力地去創作。

目錄

摘要.....	i
ABSTRACT.....	ii
誌謝.....	iii
目錄.....	iv
表目錄.....	vi
圖目錄.....	vii
第一章 緒論.....	1
1.1 創作動機與背景.....	1
1.1.1 個人特質-孤獨感.....	1
1.1.2 歷史經驗-美國.....	3
1.2 創作目的與媒體選擇.....	6
1.2.1 創作目的.....	6
1.2.2 媒體選擇.....	6
1.3 創作角度.....	7
第二章 文獻探討.....	10
2.1 孤獨感.....	10
2.1.1 關於孤獨感.....	10
2.2 相關作品探討.....	15
第三章 製作過程.....	23
3.1 前置.....	23
3.1.1 故事發想.....	23
3.1.2 製作故事板.....	24

3.1.3 美術設定.....	26
3.2 數位技術製作.....	29
3.2.1 線稿數位化.....	30
3.2.2 後製.....	31
3.3 配樂.....	33
第四章 作品內容.....	34
4.1 故事大綱.....	34
4.2 視覺符號和隱喻之意涵.....	35
4.3 影片片段分析.....	38
4.4 展出形式.....	47
第五章 結語.....	50
5.1 製作感想.....	50
5.2 作品檢討.....	50
5.3 自省與反思.....	51
參考文獻.....	52

表目錄

表 1 製作過程表.....	29
----------------	----



圖目錄

圖 1 張力中, Man, 2011.....	2
圖 2 張力中, Man, 2011.....	2
圖 3 張力中, Cell, 2012.....	5
圖 4 張力中, So long, 2012.....	7
圖 5 張力中, 寂寞先生手扎 1, 2009.....	8
圖 6 張力中, 寂寞先生手扎 2, 2009.....	9
圖 7 張力中, 寂寞先生手扎 3, 2009.....	9
圖 8 Thatgamecompany, Journey, 2012.....	17
圖 9 Abbas Kiarostami, Five Dedicated to Ozu, 2003.....	18
圖 10 小津安二郎, 東京物語, 1953.....	19
圖 11 Dania Reymond, Greenland Untitled, 2011.....	21
圖 12 奈良美智, 白夜, 2006.....	22
圖 13 故事草稿 1.....	23
圖 14 故事草稿 2.....	24
圖 15 故事板 1.....	25
圖 16 故事板 2.....	25
圖 17 美術稿 1.....	26
圖 18 美術稿 2.....	27
圖 19 美術稿 3.....	27
圖 20 色彩草稿 1.....	28
圖 21 色彩草稿 2.....	28
圖 22 色彩草稿 3.....	29

圖 23 Cell 手繪稿.....	30
圖 24 線稿.....	31
圖 25 線稿重製.....	31
圖 26 照片轉元件.....	32
圖 27 虛擬空間配置.....	32
圖 28 冰山理論 1.....	36
圖 29 冰山理論 2.....	37
圖 30 故事片段：第一段.....	39
圖 31 故事片段：第二段.....	39
圖 32 故事片段：第三段.....	40
圖 33 故事片段：第四段.....	40
圖 34 故事片段：第五段.....	41
圖 35 故事片段：第六段.....	41
圖 36 故事片段：第七段.....	42
圖 37 故事片段：第八段.....	42
圖 38 故事片段：第九段.....	43
圖 39 故事片段：第十段.....	44
圖 40 故事片段：第十一段.....	44
圖 41 故事片段：第十二段.....	44
圖 42 故事片段：第十三段.....	45
圖 43 故事片段：第十四段.....	46
圖 44 故事片段：第十五段.....	46
圖 45 故事片段：第十六段.....	46

圖 46 作品展出實景 1.....	47
圖 47 作品展出實景 2.....	48
圖 48 作品展出實景 3.....	48
圖 49 作品展出實景 4.....	49
圖 50 作品展出實景 5.....	49



第一章 緒論

1.1 創作動機與背景

1.1.1 個人特質-孤獨感

從小的求學經驗裡，我一直不是人緣最好的那個。雖然身邊總是有處得比較好的同儕朋友，我仍然時常感受到不足。相較於一般人對於人際關係處理的淡定，我對此特別敏感。雖然國中開始發現了自己對於人與人關係的強烈感受，但我從沒有仔細思考過這個狀況從何而來，或又將如何影響我的生活。

到了大學求學階段，我唸的是政治大學心理學系。當時我並沒有刻意選擇領域，只是大學指考的分數落腳在此，卻也讓我冥冥之中進入一個深入探討自我和人與人關係的科系，註定讓我開始認真思考自己在意的人際關係議題。

在一次心理系的諮商課程裡，經過自我揭露的分享，我發現了我與孤獨感的特殊關係。我發現，在和人的互動關係裡，我常不自覺地傾向回到一個人孤獨的世界裡，然而等到有時間與自己相處，卻又害怕一人獨處的時光。我第一次了解到自己與孤獨感的愛恨關係，也似乎察覺這樣的孤獨感與寂寞有些許不同。於是，我開始一連串自我的探索。有趣的是，我的探索不侷限在學術的解釋範圍，反而是試著在實際與人相處的環境裡，用第三者的客觀角度觀察自己的外在行動與心理感受。

到了研究所，我發現自己的作品有一些共通點，總是有意無意地觸及孤獨這個主題。如我的插畫作品 Man（圖 1，圖 2）裡，我描繪了許多蜷曲、受困的姿態，用以抒發我感受到孤獨時的無助心情。然而當時的我對於孤獨感還不完全了解，不能具體描述自己的感受，只知道對於孤獨的性格特質仍無法認同，於是盡情地發洩在作品裡。



圖 1 張力中，Man，2011



圖 2 張力中，Man，2011

雖然創作能夠抒發自己鬱悶不已的情緒，但因為沒有仔細思考孤獨感之於我的意義，所以在心裡並沒有得到突破性的解答。一次偶然的機緣下，和朋友聊天提到對孤獨感的看法，驚訝的發現對方於此也有許多心得，並推薦我蔣勳¹所著的《孤獨六講》²，希望我能因此有些啟發。《孤獨六講》重新定義了孤獨，強調孤獨並不是負面的，只是我們受根深蒂固的儒家思想薰陶，相信孤獨是一件見不得人，且對社會無益的事。書中也提到孤獨在現代的生活裡益顯重要，若能接受孤獨、擁抱孤獨，那孤獨便沒有什麼好害怕的。對於自我本質的探索、對社會良善的未來，都是有益而無害。閱讀了這本書後，我的想法開始改變，也終於有機會靜下來正視過往的經驗和自己的感受，試圖慢慢找到屬於自己的答案。

另外如前述，我也開始意識到我的孤獨感和寂寞是不同的。雖然在獨處時，我會感受到孤獨，但我並不厭惡獨處的本質，相反的，我喜歡在與自己相處的時間裡思考、放空、釋放壓力。然而這麼做的同時，我也不斷地質疑和批判自己，懷疑這樣是不健康的，勸自己應該試著往外走。但是真的這樣做的時候，當遇到不善長的社交場合，我又開始懷念孤獨，祈求自己獨處的時光能快點來臨。由此可見，實際上我並不因為獨處、身邊無人陪伴而輕易地感受寂寞，而是在心底深處冀求私人獨自的空間，在與人相處時也渴求著孤獨的到來。這樣的孤獨，與因獨處而感到痛苦的寂寞是不同的。

1.1.2 歷史經驗-美國

研究所碩三時，因緣際會獲得機會進入美國 Parsons The New School For Design 就讀 Design and Technology³。在美國念書的一年裡，因為來到嶄新的環境，語言、文化的衝擊讓我在適應上產生了困難，於是有機會重新認識自己對於孤獨的感受。

在我所處的學校環境裡，同學們無不在認識之初對我非常友善與親切。然而長久相處下來，也許是因為語言上溝通的隔閡，也許是因為文化背景上養成的不同，實際上要成為朋友是困難的。雖然大家都

¹ 蔣勳(1947-)於巴黎大學藝術研究所畢業，為台灣籍畫家、詩人與作家，現任<聯合文學>社社

² 《孤獨六講》，蔣勳著，2007，聯合文學出版

³ Parsons The New School For Design 為 1896 年成立的藝術設計學校，位於美國紐約州

相當善良友好，但仍不容易。原因有許多，舉例而言，我過去所熟悉的交際場合並不會有許多陌生人的出席，然而在那裡，我必須要時常習慣聚會裡，形形色色的陌生人出現，並且在禮貌需求與同儕的壓力下，必須與他們交際認識。然而，在完全不了解的情況下，要找尋到共通的話題，甚至是互相有興趣的事物相當不容易。我對於人際處理上又傾向於產生隔離、孤獨的感受，在這樣的困境下，我便容易退縮、沮喪。

在陌生的國度裡，類似的情形重複地發生，就算想和他人分享，我與家人、朋友身處兩地，說電話也必須困難地找尋時區交集的時間。很多時候我情緒沒有辦法抒發，找不到人可以訴說。日子久了，壓抑到了極限，我終於發現自己不得不面對自我的孤獨感，並找到一個與之和平共處的方法。

然而說總比做容易，在陌生的環境裡要馬上改變自己長久以來的習慣並不簡單。於是我先從自己熟悉的方式，開始以孤獨為主題做相關的作品。在創作的時候，我也獲得機會和自己對話、自省，同時抒發憂鬱、負面的情緒。其中我最有心得的作品，是與印度籍同學 **Parnika Aguaral** 和德籍同學 **Joe Benjamin** 合作的 **Cell**（圖 3）。**Cell** 是一個影像裝置作品，利用投影在一個封閉房間的畫面與環境音效，改變空間知覺，讓觀眾彷彿獨自置身於一個狹小的房間裡。時間的推移、內心的變化會透過影像的呈現改變這個空間。這是一個討論獨處及與自己對話的作品。我們三個個別將自己獨處、與自我對話的故事，抽象化後放進這個作品裡。

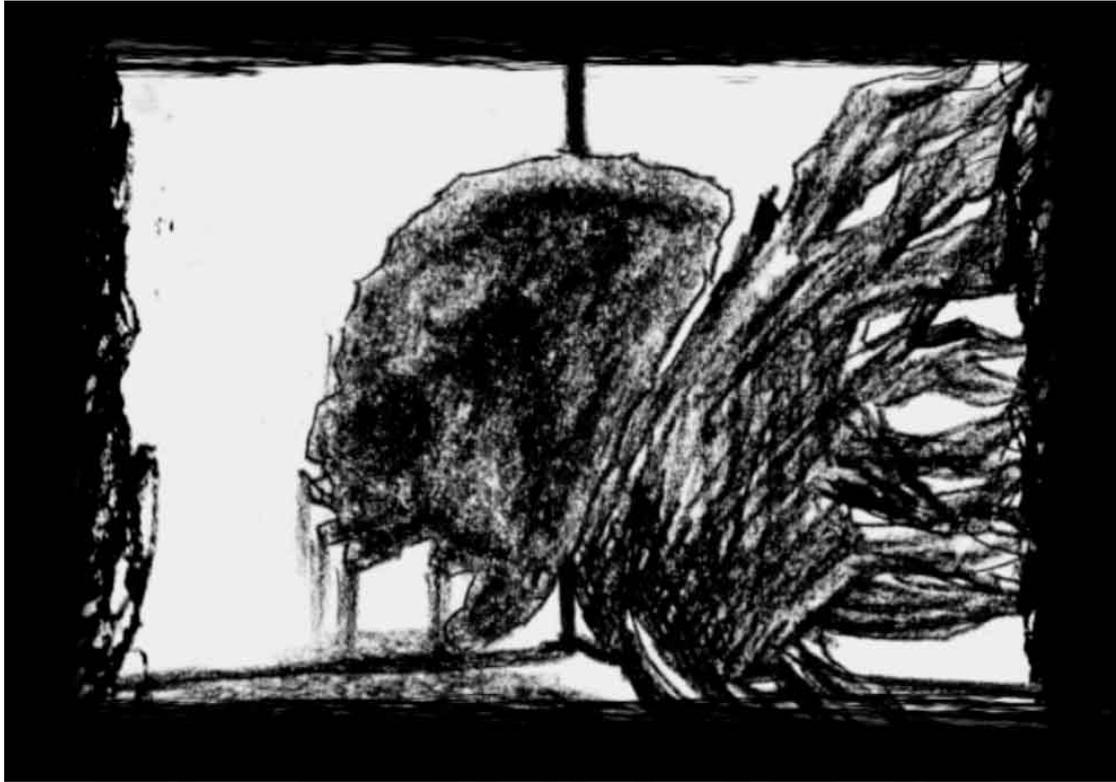


圖 3 張力中，Cell，2012

在製作 Cell 的過程中，我和兩位來自不同國家的夥伴們聊了許多關於獨處、寂寞以及孤獨感的看法，也因為這個機會，我將我自己到了美國後的感受與他們分享。沒想到他們的回饋讓我非常吃驚。兩位同學都提到，不管是來自哪個國家、受什麼樣的文化薰陶和教育，其實大家都會感受到孤獨和寂寞。雖然每個人的感受程度不同，引發的環境與事件也不盡相同，但任何人都必然會感受到。另外，因為每個人的處理方式不同，也許表面上大家都很快樂，但也有許多人是時時刻刻都感覺寂寞的。但他們也強調，寂寞不代表孤獨，當自己一人獨處時，其實是可以非常享受沉思與自我對話的。一旦了解自己的孤獨感何時出現、為何出現，就會發現孤獨其實就和吃飯喝水一樣是生命的必須。人們不管用什麼方式處理孤獨，孤獨產生的感受最終都會回到生命本身，因為它們是屬於生命的一部分。當我試著擁抱、接受它們，就會發現，這就是我的特質。若試著不抗拒它，其實可以變得享受它。生活起起伏伏，所謂法文的諺語：*c'est la vie*⁴，其實也可以運用於此。

⁴法國諺語，為「這就是人生阿」，具有法國民族特有的豁達人生觀

這樣的想法對我來說是嶄新的。過去的我常感受孤獨，或是視孤獨的習慣為惡習，不時提醒自己要改變，然而，我極有可能是無法改變的，因為它就是我個性的一部分，我存在的本質。我可以試著接受這一部分的自己並繼續生活，因為這就是我人生的必然，沒有必要強求改變。感受到心態上的轉變，我希望能夠透過作品來抒發我的心得，並且在製作的過程中，繼續與自己對話。於是我以一路走來的經驗，以及現在的心境轉折作為主題，做了畢業作品 **Solitude**。

1.2 創作目的與媒體選擇

1.2.1 創作目的

透過此創作將抽象的情感具象化，並把過往的經驗用線性的動畫呈現出來。對於過去曾痛苦不堪的經驗和感受，可以透過創作徹底地宣洩，同時也利用轉化的方式，將我過去沒有的認同感與處之泰然，昇華成作品的元素，讓躁動的可以安靜下來。

製作的過程裡，我讓自己有機會再次對過往經驗做自省，並面對曾經造成迷惘、痛苦的孤獨特質。面對之後，亦能確認自己對此的態度，並接受自己生命存在的本質。

對於擁有孤獨感特質的我，期待透過此創作分享我的經驗與心得，希望用婉轉的方式分享我的故事，若有類似特質或感受的觀者，也能從作品獲得同感，知道茫茫人海中自己並不孤單。

1.2.2 媒體選擇

在美國求學期間，因為學習數位媒體，我開始有機會接觸到動畫製作的方法與技術。首先是接觸了傳統手繪動畫的製作方式，我發現透過手繪的平面成品，可以創造單一平面沒有的線性時間，同時可以利用操控時間的順序與間隙，傳達特殊的故事性與氛圍，於是便開始為動態的成品深深吸引。製作 **Cell** 的時候，利用了手繪動畫的技巧，一張張地將動作繪製出來，再進入電腦做後製處理。當時選擇較多的手繪處理，主因是 **Cell** 裡有強烈的情緒，希望配合短時間劇烈的視覺

變化與衝擊。製作張數少的手繪格放動畫，搭配碳筆的粗獷線條，可以有效的達到我想要的結果。

在那之後便開始嘗試純數位製作的方式，試圖突破自己過往的創作方法。**So long**（圖 4）是我使用純數位製作的影像作品，雖然全程在電腦上製作，但也部分拼貼了數位手繪的元素。我非常喜歡這樣的新嘗試，加上對動畫而言，數位製程可以節省許多製作的時間，於是我便開始大量嘗試數位的製作方式。

到了 **Solitude** 的製作前期，我發現創作主題以及欲傳達的故事具有部分時間性的特質，加上我對於動態作品持續的喜愛，便選擇繼續用動畫的方式創作。在技術的處理上，除了奠基於過去動畫製作的經驗，這次也探索了過去沒有使用過的技巧，因此我非常享受製作 **Solitude** 的過程。



圖 4 張力中，So long，2012

1.3 創作角度

決定以孤獨感作為作品主題後，我開始思考要以什麼樣子的角度處理這個主題。過去我的作品多以情緒抒發為目的，因此蘊藏著濃厚

且隱晦的悲傷氣息。(見圖 5、6、7) 我利用作品作為情緒的窗口，試圖宣洩不滿與痛苦掙扎的情感，觀者除了單方面接受這樣的消極、負面的情緒外，並無法得到其他的感想，更別說是共鳴。

現在我對於自我孤獨特質的態度改變，希望展現出與過去不同的觀點，並見證我一路以來對自我認同的努力。因此希望這個作品能具有中性的立場，在緬懷過去經驗的同時，並不流於自舔傷口的無謂悲觀，而面對未來，也有隨遇而安的胸襟。要達到這樣的成果，我必須不斷審視架構故事的過程中，自己對於孤獨感的態度，並努力的對自己誠實。在這樣的反覆檢視下，我再度驗證，我可以努力擁抱並接受自己的孤獨感。因此投注在作品的心思，應該也能化成我所預期的結果吧！對於擁有類似經驗的觀者，若能感受到自己並不孤獨，或是發現一個新的看世界的角度，那就是對我最好的回饋了！



圖 5 張力中，寂寞先生手扎 1，2009

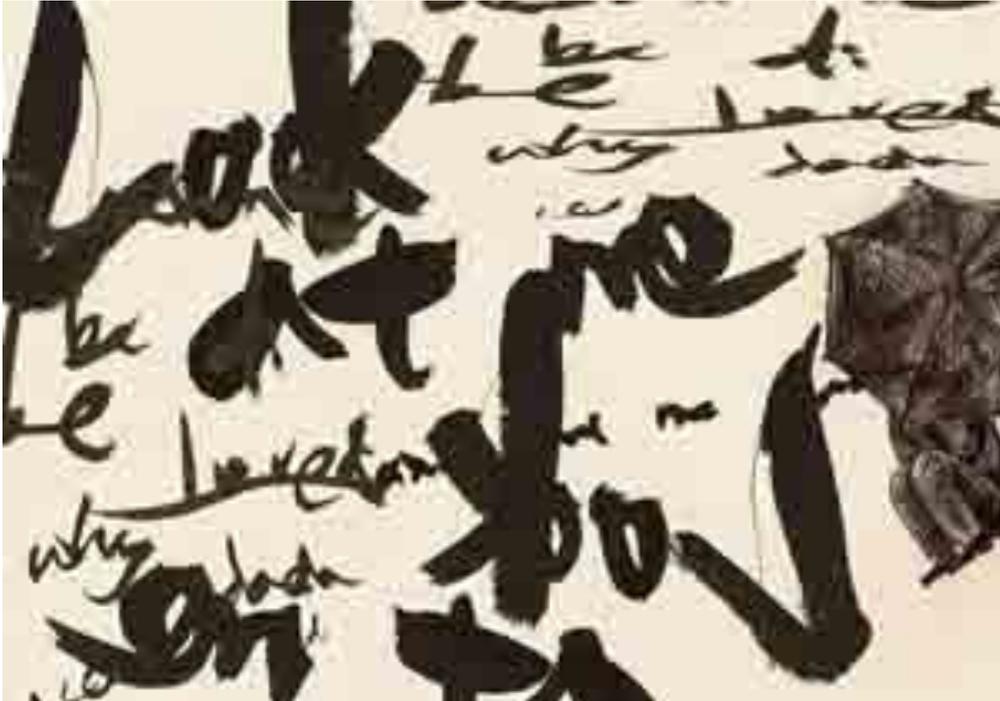


圖 6 張力中，寂寞先生手扎 2，2009



圖 7 張力中，寂寞先生手扎 3，2009

第二章 文獻探討

2.1 孤獨感

2.1.1 關於孤獨感

關於孤獨感，在此所謂「孤獨」與「寂寞」有著本質上的不同。「孤獨」辭典釋義為「幼而無父和老而無子的人、孤立無援。」，「寂寞」則為「寂靜、孤單冷清。」⁵在此論文第一章曾提到，我其實並不因無人陪伴而輕易地感受寂寞，而是在心底深處冀求私人獨處的空間，享受孤獨。孤獨在此是一個中立詞，是一個獨自存在的狀態，並無明確的負面暗示或是渴求逃脫此狀態的意思。相反的，寂寞除了獨處之意外，同時暗示其對於個體情緒的負面影響，以及個體對於趨近團體的渴望，由此可看出兩者的差異。此作品以探討孤獨為主，不過仍在此透過文獻探討孤獨、寂寞以及孤寂的議題。

百年孤寂

《百年孤寂》(1967)⁶為哥倫比亞作家馬奎斯⁷(Gabriel García Márquez)的作品，為「魔幻現實主義」的代表作。書中故事發生在一個虛構的城市馬康多(Macondo)，透過一個家族在此城市的興衰，反應拉丁美洲百年歷史的縮影。借用拉丁美洲過往的封閉、殖民、獨裁與權力鬥爭的歷史事件，以魔幻詭譎的手法展示遺忘與孤獨的議題。故事中的主角為一個詭異非凡的家族布恩迪(Buendía)家族，在一百年間家族中的六代人經過權力與情慾的動盪，興衰浮沈，最終畫下悲哀的結局。

故事中，第一代的布恩迪因為一場鬥雞比賽殺了自己的好友，好友的孤魂不得超脫，孤獨寂寥地每晚騷擾著他，讓他不勝唏噓，出於憐憫同情之心，他搬離原住所開始找尋新的樂園，最後在一處杳無人

⁵ 中華民國教育部國語辭典修訂本，2013

⁶ 《百年孤寂》，馬奎斯著，1967，為「魔幻現實主義」的代表作，以虛構市鎮馬康多的榮衰作為拉丁美洲百年滄桑的縮影

⁷ 馬奎斯(1927-)生於哥倫比亞，拉丁美洲魔幻現實主義文學的代表人物，1982年諾貝爾文學獎得主。

煙之地創建了城市馬康多。起初，與馬康多唯一有接觸的是一群吉普賽人，他們的領袖屢屢帶來外面世界的新發明，引起布恩迪無限的好奇心，也因此開啟了馬康多的開發。吉普賽人後來為布來迪建立了科學實驗室，他研究時間問題不得其解，最後發瘋被家人綁在樹上，過了五十年才孤獨地死去。他的後代也各有瘋狂及奇幻的旅程，歷經畸愛、被剝削、屠殺、誤解及大自然的災害（大雨）侵襲，這個家族以最後一代布恩迪出生後即被螞蟻咬死為結尾，在一場狂風中結束了華麗又淒涼的家族史。非常有趣的是，雖然布恩迪家族裡每一代都有截然不同的生命故事，但都有著對於命運感到無力、被玩弄，最後孤獨地面對的共通點。

《百年孤寂》為世界經典名著，許多人有不同的見解，在此我以此書與我作品的相關性切入，藉以探討我對孤獨感的看法。《百年孤寂》中有兩種沈重的孤獨，一為個人的情感孤獨，另一為家族在時空、大環境框架下的孤獨。從個人情感切入，可發現家族中的成員（尤以男性為顯著）的生命藍圖皆從狂熱的行動轉為寂寥的沈默。因為理想、或其認定的真實不被眾人所理解，最終只能在孤獨中度過餘生。第一代的布恩迪瘋狂研究科學，鑽研大哉問不得其解，最終被綁在大樹上，說著無人通曉的拉丁文，孤獨地死去。第二代的布恩迪雖身為將軍，卻打了三十幾場仗沒一次成功，晚年對人生失去了熱情，待在第一代的實驗室裡做著手工藝度過一生。第四代的布恩迪從事社會性改革活動，然而其帶領的勞工團體被政府軍無情屠殺，他的理想幻滅，甚至沒人相信其所見所聞，最後研究梵文孤老終生。這些人物年輕時對人生充滿好奇，對世界有無窮的理想和熱忱，未來好似光明的地平線等著他們去征服。然而命運無情地摧毀夢想，甚至帶走他們身邊僅有的資產，進入無人理解的孤獨狀態。這樣的孤獨是很深沉的，可以說孤獨不足以形容，孤寂才略可表態。因為這樣的孤寂狀態是對人生的無力吶喊，不只是無人作伴的疏離感，更是面對命運波瀾，感到自己渺小、無力回天的寂寞感。人在不管如何都無法改變命運、人生價值觀裡只有無奈時，想必會選擇孤寂又隱形的方式，安穩度過僅存的生命吧。我的孤獨，似乎未到此絕望、死寂的孤寂狀態。

另外，個人的情感面相裡，《百年孤寂》也重視愛情扮演的生命角色。整個家族中，愛情往往以變態、痴戀、外遇等方式顯現，然而

若試著感受人物對於愛情的投入與奉獻，這些愛在形式上其實顯得既缺陷又完美。家族中的男子在年輕時常愛上年紀大的女人，但愛情總是幻滅，如第二代布恩迪，自從十四歲的妻子死去後便失去愛的能力，他的妹妹初戀失敗後也憤而放棄愛情。第三代的亂倫單戀失敗，第四代真心愛上了情婦，人生大半輩子被迫與妻子生活多年，最終總算在年邁時再度與當年的情婦相遇相戀。他的女兒感情路也不比父親順遂，戀情遭母親反對，被送進修道院過完孤獨的人生。面對愛情，書中人物大部分是不得已、沒有選擇權的，如他們的夢想在命運的操弄下不堪一擊，他們的愛情也總是不成功而痛苦沈淪的。他們總在人生的最後不得其所愛，無人陪伴而去。這裡顯示出一種與他人相關而產生的孤獨，因為心靈上不得所愛而有缺失與遺憾，這樣的孤獨瀰漫著濃厚的寂寞氣氛，對於情人，馬奎斯描繪出強烈的寄託與需求。家族裡的人們展現出的不止是孤獨，而是孤寂。書中唯一獲得真愛的第四代布恩迪與情婦，因老年時枷鎖不再，終於能單純的相戀。這樣的畸戀反而成為書中最真摯、完美的一段結局，也顯示了馬奎斯相信「愛」能帶走人類渴求消弭的孤寂。

另一個書中暗示的孤寂，即為家族在時空、大環境框架下的孤寂。布恩迪家族起初發現了這塊淨土，相信能在此創造出與世隔絕的樂園，然而好景不常，最終還是一點一滴被吉普賽人帶來的科技與方便侵蝕，走向荒謬的悲劇結尾。若把眼界放寬，從宇宙循環生命的角度來看此家族的興衰，其實人的生命就像小齒輪，只是大時鐘運轉的一個零件罷了。人類能做的便是循環的運轉，看著不斷重複的歷史在眼前一閃而過。在大環境裡，人類是孤獨的存在，甚至整個家族也是孤獨的存在，所有人都是時間線上或短或長的過客而已。若將這樣的態度縮小，回到面對自己的人生，便會發覺自己的渺小，從而產生無可避免的孤獨感受。這樣的孤獨感超越單一存在的孤獨，進而轉變成歷盡滄桑的孤寂狀態。

《百年孤寂》所描繪的孤獨涵蓋範圍廣大，從單一個體的情與慾、成與敗，到整體人類共享的空寂感受，幾乎無法單純以「孤獨」二字概之。如其書名，以融合孤獨與寂寞的「孤寂」，似乎較能貼近其蘊藏的豐富概念。書中對於人生的成熟、麻木及其產生的孤寂雖與我的孤獨略有不同，但也開啟了我對於孤獨的理解。因此我更能試著拉長

線性的時間，穿越歷史重新審視自己的孤獨感，對於我的人生心得與作品皆有非常大的幫助。透過《百年孤寂》，我也能清楚地確認自己所欲探討的「孤獨」與「寂寞」有著本質上的不同，因此接下來更精確地以孤獨為題做作品的討論。

孤獨六講

過去我視孤獨感為痛苦、自卑的來源，我認為在社交環境裡，一個人獨處是羞恥的，而想要避開人群與聲音只與自己相處，也是錯誤且退步的想法。然而，蔣勳有不同的看法，他所寫的《孤獨六講》改變了我舊有的想法。

「孤獨沒有什麼不好。使孤獨變得不好，是因為你害怕孤獨。當你被孤獨感驅使著去尋找遠離孤獨的方法時，會處於一種非常可怕的狀態...。」⁸（2007, p14）

蔣勳在書中提到自己是個喜愛並享受孤獨的人，然而經驗告訴他，孤獨在許多人眼中是錯誤的。因為誤以為孤獨的存在是錯誤可懼的，我們開始害怕孤獨，甚至努力去尋找逃離孤獨感的方法。可怕的是，這樣的作法會產生更大、更空虛的寂寞感，因為無法和自己相處的人，也無法和他人相處。他的觀點打開了我的眼界，重新思考孤獨在我過去生活中扮演的角色。我發現，其實孤獨本身並不具情緒上的影響力，反而是追逐遠離孤獨感的行為以及心態，造成了許多負面與令人痛苦的結果，同時也常常發生期待落空、拒絕人或被拒絕的情境。只要心念一轉，這些都是可以避免的。

「儒家文化是最不願意談孤獨的，所謂五倫，所謂君君、臣臣、父父、子子的關係，都是在闡述一個生命生下來後，與周邊生命的相對關係，我們稱之為相對倫理，所以人不能談孤獨感，感到孤獨的人，在儒家文化中，表示他是不完整的。」⁹（2007, p16）

「儒家文化不談隱私，不注重個人的私密性。...我在歐洲社會裡，很

⁸ 《孤獨六講》，蔣勳著，2007，p14

⁹ 《孤獨六講》，蔣勳著，2007，p16

少看到個人隱私的公開，表示歐洲人對於孤獨，對於隱私的尊重。」¹⁰ (2007, p19)

在台灣的環境裡，我們受到儒家文化的薰陶而成長。一如蔣勳在書中提到的，我們已在不知不覺中受儒家對關係的看法影響，相信人與人之間必須存在一定的連結，而最後導致孤獨在這些密密麻麻的連結之中沒有空間存活。然而這只是一個觀念上的假象，因為人生下來就是單獨的存在，血緣、地緣、文化背景...等關係只是後天所賦予的，並不是人類天生下來的本質。另外，如我在<歷史經驗>章節所敘述，我經過美國一年的教育，體驗到其他文化下對於孤獨、隱私與個人性的看法，在這些新觀念的注入下，我的想法有了改變。

「我試圖用各種語言與人溝通，但我同時也知道，語言的終極只是更大的孤獨。」¹¹ (2007, p5)

雖然如此，人生在世無法完全不與人相處，也並不是我所追求的狀態。不過我總不免在與人接觸的背後，感受到巨大的孤獨。蔣勳在此提到的，便是類似的觀點。人類雖是群居的動物，但也是孤獨存在的個體，我們接觸他人的需求、與人說話的熱情，正是人類獨立存在的證明。正因為我們都以個體存在於這個冷酷世界上，我們才總需要互相依偎取暖。

「當你可以和自己對話，慢慢地儲蓄一種情感、醞釀一種情感時，你便不再孤獨；而當你不能這麼做時，永遠都在孤獨的狀態，你跑得越快，孤獨追得越緊...。」¹² (2007, p49)

然而，儘管發現了孤獨感的必要性，實際上要接受自己還是不容易。於是我依照蔣勳所說的練習，試著習慣在與自己對話時，相信孤獨可以是醞釀，是儲蓄，並相信我只會因為孤獨的過程情感變得更飽滿成熟。同時學習不再遠離孤獨，感受在這個過程裡，對孤獨的痛苦是可以減緩的。

¹⁰ 《孤獨六講》，蔣勳著，2007， p19

¹¹ 《孤獨六講》，蔣勳著，2007， p5

¹² 《孤獨六講》，蔣勳著，2007， p49

「存在主義說『存在先於本質』，必須先意識到存在的孤獨感，才能找到生命的本質。」¹³（2007, p42）

我利用了不同的方式看待孤獨後，才發現孤獨可以被接受，甚至是擁抱的。而意識到我的孤獨並坦然接受其屬於自己的特質後，我才能繼續找尋我生命的本質。我必須先了解到存在即是孤獨，生命的本質於焉不只是痛苦掙扎，抑或消極的無牽無掛，進而可以有更豐富的解答。

2.2 相關作品探討

人間失格

日本無賴派作家太宰治¹⁴所撰寫的《人間失格》¹⁵（1948），為一半自傳性的小說，故事描繪了一個出身士紳的男子委靡、病態般的厭惡自己，在社會上與人虛假的應付，在愛情上怯懦無情地流連於妓女之間，最後只能苟延殘喘的賴活在世界上，直到死去。所謂人間失格即失去身為人的資格。

「膽小鬼是連幸福都懼怕的，即便是棉花都能讓他受傷。...儘管，對於人類，我滿懷怯懼，但卻如何也無法對人類死心。」¹⁶（1948, p204）

「於是，我依靠著『搞笑』這一根細繩，維持著了與人類間的一絲聯繫。表面上，我強裝笑臉；可內心裡，卻是對人類拼死拼活的服務，汗流浹背的服務。」¹⁷（1948, p21）

讀太宰治的書總感覺激動不能自己，卻無法具體說明是什麼讓我情緒澎湃，彷彿向一潭闖黑無法見底的深淵看去，久久不能看見陽光。

¹³ 《孤獨六講》，蔣勳著，2007，p42

¹⁴ 太宰治（1909-1948），日本戰後代表作家，著有《富嶽百景》及《斜陽》…等作品，39歲時與崇拜他的女讀者山崎富榮投水自殺身亡，為其第五次的自殺行為

¹⁵ 《人間失格》，太宰治著，1948，敘述主角從青少年到中年，如何酗酒、沉溺女色、自殺，因注射嗎啡過量被送進醫院，最後進入精神病院

¹⁶ 《人間失格》，太宰治著，1948，p204

¹⁷ 《人間失格》，太宰治著，1948，p21

等神智清醒，才發覺臉上已淚痕斑斑。《人間失格》一書對照太宰治的一生，可發現他對於自我的存在完全否定，對於孤獨看似駕輕就熟，卻總陷在無可自拔的無人理解之中，同時又矛盾地痛苦掙扎於與人相處間的不自在，最終只能虛假的對待身邊的人，在無人共感的孤獨下走向自殺的末路。太宰治出身貴族，坐擁任何人想要的衣食無缺的生活，可是卻說幸福是他所害怕的東西，既然如此，幸福是什麼呢？他所想的幸福存在嗎？當我在對自己不認同、對於孤獨感到厭惡卻又傾向時，太宰治一把將我推入了沒有盡頭的黑洞，任其無情地將我吞噬。面對自己無賴厭世的心理，是遠在過去的太宰治幫助我獲得認同，也在孤獨之路上稍微感受到自己並不寂寞。

《人間失格》無疑對我的作品、我的人格有極大的影響。我非常感謝太宰治讓我看到黑暗可以如此無邊無涯，像無底洞一樣將人吞噬，在我成長的歲月裡讓我感受到極端的痛苦。但也因為感受過、掙扎過，所以我可以繼續成長，最後出現對自我的期許和認可。我希望帶著對過去的理解與淡然，在這個作品裡蛻變，也在人生的道路上繼續勇敢走下去。

Journey

Journey 是 thatgamecompany¹⁸於 2012 年在 PS3 平台上發表的線上冒險遊戲（圖 8），具有獨特的視覺美感與遊戲方式。玩家扮演一個神祕的旅人在遼闊美麗的场景中找尋線索，解開遊戲設定的謎題。和一般冒險遊戲不同的是，玩家沒有攻擊的能力，不需要打打殺殺，相反的要與線上其他玩家合作才能解開謎底。Journey 的世界觀相當壯闊龐大，場景包括沙漠、古代遺跡...等，藉由擴大場景增加玩家自身的渺小感受。雖然線上許多玩家，但因為場景實在太過龐大，要遇到其他玩家非常困難，實際玩的時候大部分必須一個人過關斬將，猶如遊戲名 Journey 一般，玩家彷彿是一個人未知的世界裡孤獨的旅行著。

Journey 的創作者之一陳星漢在 2013 遊戲開發者大會（GDC）¹⁹

¹⁸ thatgamecompany (2006-)，美國的獨立遊戲開發工作室

¹⁹ GDC 是規模最大的遊戲開發者年度專業性質會議與展覽，提供遊戲開發者間的技術交流、獲取靈感以及交友聯誼平台

上說：「與其讓玩家感覺力量膨脹不再需要他人，我們要讓玩家感覺自己相對世界渺小和孤獨，這樣當他們在網路上遇到另一個玩家時才會真正的有興趣去和其他玩家社交。」

雖然製作者的想法為增加人與人之間的互動，但有趣的是實際玩起來玩家很容易感受到天大地大之中，個人渺小存在的孤獨。而心情也從汲汲營營的找尋其他線上的玩家，到放棄找尋開始獨自解謎，進入心如止水的狀態。偶有其他玩家出現，欣喜但也深知其過客般的存在，最後再度回到孤獨的寧靜，享受天地至大的自然美感。



圖 8 Thatgamecompany，Journey，2012

圖片來源：<http://uk.playstation.com/journey/>

Five Dedicated to Ozu

Five Dedicated to Ozu (Abbas Kiarostami (2003)) 分成五段影片，第一段拍攝一支漂流木在海岸邊跟著海浪載浮載沉。第二段則是繼續拍攝沙灘邊，人來人往經過，最後一個老人停下來看了海邊一眼，接著離開。第三段則是在海邊，幾隻狗的互動。第四段是一群鴨子一隻接著一隻搖搖擺擺的行經沙灘 (圖 9)。最後一段在一個池塘，青蛙的鳴叫聲出現，中途來了一場暴風雨，最後天明。

這個作品的步調非常緩慢，緩慢到幾近無聊的程度。作品中出現的事物也相當生活化，沒有特定的轉折點。不過有趣的是，作品裡並

沒有明顯線性的劇情，而因為時間線的拉長，反而讓觀者處於注意力不斷聚焦與失焦的反覆過程。在這樣的情況下，觀者有機會在最平凡的這些事物裡，發展出自己對於生命的解讀。我印象最深刻的是第一段影片，在一個豔陽高照的沙灘邊，一支年邁衰老的漂流木經過海浪拍打，跟著潮起潮落浮沈。這樣沒有目的的漂流，獨自的漂流，在我眼中看出隨機、聽天命的人生觀，而人生的不可掌握，喜怒哀樂也在這一刻展開。漂流木最後在一陣強烈的海浪拍打下斷裂，結束了它在大海中無盡的旅程。雖然作者沒有解釋這樣拍攝的目的及欲傳達的想法，但因為畫面中元素單純且平凡，反而讓我有機會做自己的聯想。

透過觀賞 *Five Dedicated to Ozu*，我發現操弄作品的時間性，例如拉長每一個鏡頭的拍攝，給予觀者不同於過往習慣的四維空間感，有時反而能改變觀者的觀看習慣，增加思考的機會與空間。對於我這次的作品來說，*Five Dedicated to Ozu* 在這部份有著深遠的影響。



圖 9 Abbas Kiarostami，*Five Dedicated to Ozu*，2003

圖片來源：

[http://inreviewonline.com/inreview/old_hat_film/Entries/2011/9/25_Five_Dedicated_to_Ozu_\(2005\).html](http://inreviewonline.com/inreview/old_hat_film/Entries/2011/9/25_Five_Dedicated_to_Ozu_(2005).html)

東京物語

因為 *Five Dedicated to Ozu* 的影片，發現片名中的 Ozu 即為日本國寶級導演 Ozu Yasujirō（小津安二郎）²⁰，並知聞導演 Abbas Kiarostami 的攝影美學完全學習小津安二郎的手法，於是找了小津代表作之一的東京物語（1953）²¹作為參考。（圖 10）



圖 10 小津安二郎，東京物語，1953

圖片來源：<http://movie.yam.com/article/91457>

《東京物語》故事描述一對年邁的老夫婦前往東京探望子女，沿途經過大阪，與在國家鐵路局服務的三兒子相見，接著再到住在東京的長子家中歇腳。幾天後，老夫婦感到些許無聊，改而前往經營美容院的長女家，不過長女十分小氣吝嗇，只有已故二兒子的媳婦熱情接待他們。小津安二郎藉此夫婦與子女的關係來反映親情、疏離、義務、和孤獨等家庭中的情感關係。相較於小津電影中處理的議題，我對其特殊的電影美學與攝影手法感到好奇。小津的電影拍攝總是將鏡頭設置在三呎左右的高度，運鏡變化相當少，以固定角度與穩定的轉場為

²⁰ 小津安二郎（1903-1963），日本知名導演，出生於東京深川，以低視角仰視拍攝方式獨樹一格，成為後輩導演的學習對象

²¹ 《東京物語》，小津安二郎著，1953

主，尤以室內的場景特別明顯。在小津的鏡頭裡，觀者彷彿走進電影的場景，和劇中角色一起跪坐在榻榻米上，靜靜地觀察劇中人物細微的神情與動作。鏡頭的角度固定地從跪坐的視平線捕捉場景中的變化，人站起、坐下，鏡頭完全不刻意跟著角色，反而自然地讓人物穿梭消失在鏡頭前，成為一個最客觀卻又深入其境的觀察者。除此之外，小津的畫面處理非常靜態，雖然運用了動態的媒體（電影），但其靜態的特質，反應其構圖似乎是以平面的方式處理的，也因此可看出每個物件在空間中存在的必要性，以及與其他物件的關聯性，彷彿作畫一般，一個花瓶、一只錢包都有它美感上的存在意義。

小津的畫面中，讓鏡頭移動減少，導致觀者受困於狹小的視覺空間內。不過觀者不會因此而無聊，反而可以審慎思考空間中所有元素存在的意義，進而正視眼前樸實、真摯情感的發生。以圖 2.2-3 為例，母親跪坐在父親身後，暗示了日本父系社會的階傳統級，收拾整齊的家當可看出夫婦倆隨時準備離開的可能性。而兩人的表情與姿態則傳達了濃厚的孤獨與年邁無力的心情。在一個靜態的鏡頭裡，小津透過了各種元素給予觀者強烈的訊息。在此次作品中，期待能參考小津的電影美學，透過精心安排的穩定鏡頭與視覺元素，傳達豐富的訊息。

Greenland Untitled

Greenland Untitled (2011) 是作者 Dania Reymond²²將導演安東尼奧尼(Michelangelo Antonioni)²³未完成的劇本《綠地》(Greenland) 製作成虛擬的計畫，製作攝影需要的場景以及內容的作品。《綠地》描述綠地島上冰川擴散，居民被迫疏散離開，最後只剩幾日可留在這自己的家鄉，這個原本豐饒美好的淨土。這個作品在美感及氛圍上營造了非常獨特的寬廣與寧靜感，與我此次作品所想達到的目標非常類似，於是我參考許多 Greenland Untitled (圖 11) 的視覺手法，包括鏡頭移動的速度、無彩色的運用...等等。

另外，作者非常成功地透過畫面傳達出居民必須逃離家鄉的無助與絕望感，配樂與運鏡速度搭配的相當巧妙，當背景音樂幽幽地散發

²² Dania Reymond (1982-) 為法籍藝術家、導演、劇本作家與音樂編輯

²³ 安東尼奧尼 (1912-2007) 為義大利現代主義電影導演，執導《情事》、《女朋友》...等電影。

憂傷的味道時，畫面立即給予廣闊但荒蕪的場景。這樣子精緻的安排，是對於我在創作上製作音樂與畫面非常好的參考範本。



圖 11 Dania Reymond, Greenland Untitled, 2011

圖片來源：

<http://www.grame.fr/events/greenland-untitled-sound-energy-transfer>

<http://digitalartfestival.tw/daf12/c2.html>

白夜

日籍藝術家奈良美智²⁴以孩子為主角的繪畫《白夜》(2006)(圖12)，透露出強烈的孤獨與譴責氣息。畫面中孩子睜大閃亮的眼睛，彷彿還未脫離童真的稚嫩，同時嘴巴緊閉，筆直的視線射向觀者的方向，眉宇間透露與莫名的失落感與對峙的意味。

奈良美智在紀錄片《跟著奈良美智去旅行》²⁵(2008)裡的訪問提到：「孤獨和疏離感是我創作的動力。」他也說，「對我來說最重要的是我能夠獨處，就像小時候那樣。天空是灰的，天氣很冷並與人隔絕，我像小時候那樣不太說話但我想很多，我無法說出來自己的感覺，我不擅長表達自己，所以我把它寫出來。」

²⁴ 奈良美智 (1959-)，日本當代藝術家，出生於日本青森縣弘前市

²⁵ 《跟著奈良美智去旅行》(DVD)，坂部康二著，2006

奈良美智不避諱談創作的孤獨，也強調他視孤獨和疏離感為創作的動力來源。這樣的看法與我過去創作許多和孤獨相關的作品非常類似，尤其因為創作本身具有需個人完成的特性，更容易反覆感受到自己確實孤獨的痛苦，並一再確認其存在。不過這次我期待做出與過往不同的作品，希望不再以沈溺或甚至責怪的眼光看待孤獨與他人，而是誠實的分享我的體會，以更了解自己的態度呈現出作品的內涵。

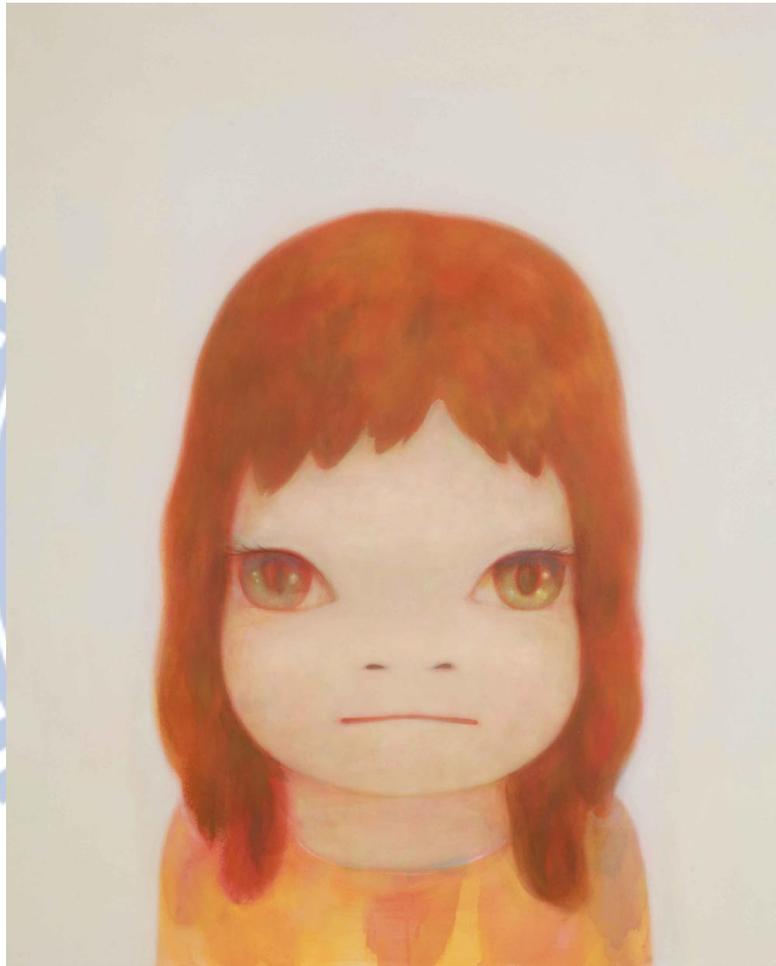


圖 12 奈良美智，白夜，2006

圖片來源：

http://www.tfam.museum/TFAM_Exhibition/exhibitionDetail.aspx?PMN=1&ExhibitionId=410&PMId=410

第三章 製作過程

3.1 前置

3.1.1 故事發想

最初在構思故事時決定以孤獨感為主題，但並沒有確定劇情走向，因此我開始從必要出現的元素收集起。收集的過程裡去蕪存菁，發現故事裡必須存在的角色包含：一個代表孤獨感的主角、意圖接近主角的一些串場角色、奪去一切的主宰力量以及某種特定循環的世界觀。

首先我以具象的方式處理，將所有必要角色化為人，如主角為一木訥的男小學生，帶著遠足的心情開始了一段旅程。旅程中遇到許多有趣的人物，最後發現自己旅行所經的島嶼竟是一隻不知名的巨大生物。(圖 13)

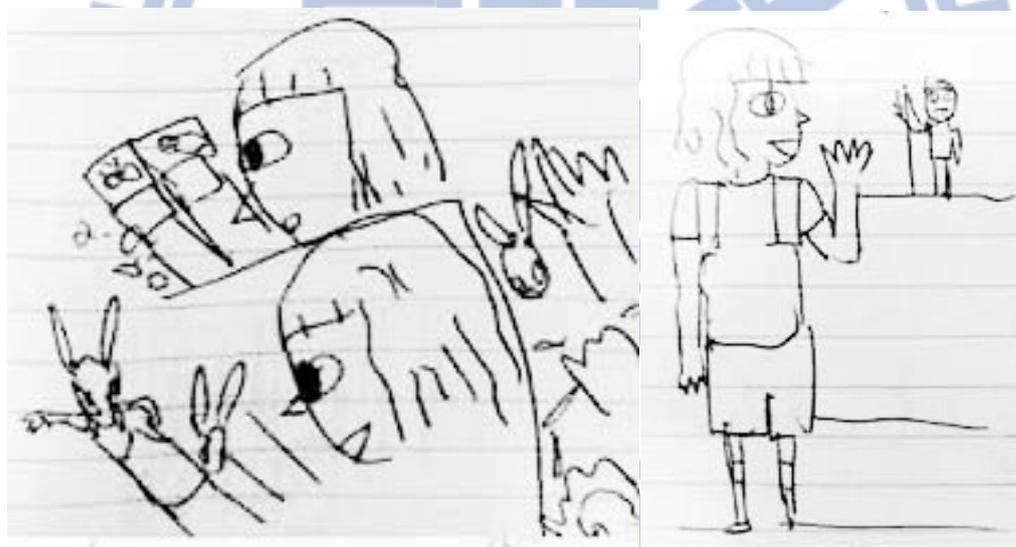


圖 13 故事草稿 1

透過此故事我想明確地傳達線性的劇情，然而發現以具象的方式表現將侷限作品所蘊含的可能性，而當故事中元素延展性有限的情況下，我能表達的變少，觀者能自行解釋的空間也變小了。因此我改變方向，試圖以較抽象但不難解的方式重新架構故事。

我再次審視故事中必要的元素，發現它們具有一共通點，即是在

旅程中扮演自然且隨機角色，而在故事的發展下，它們最終都將回到此特定世界觀的一部分。因此我開始研究自然現象，發現最常見的雨和雪即具有此特點。接下來在考量場景與世界觀時，以遼闊但同時有著特殊美感的條件出發，最終決定為雪原與深山。(圖 14)

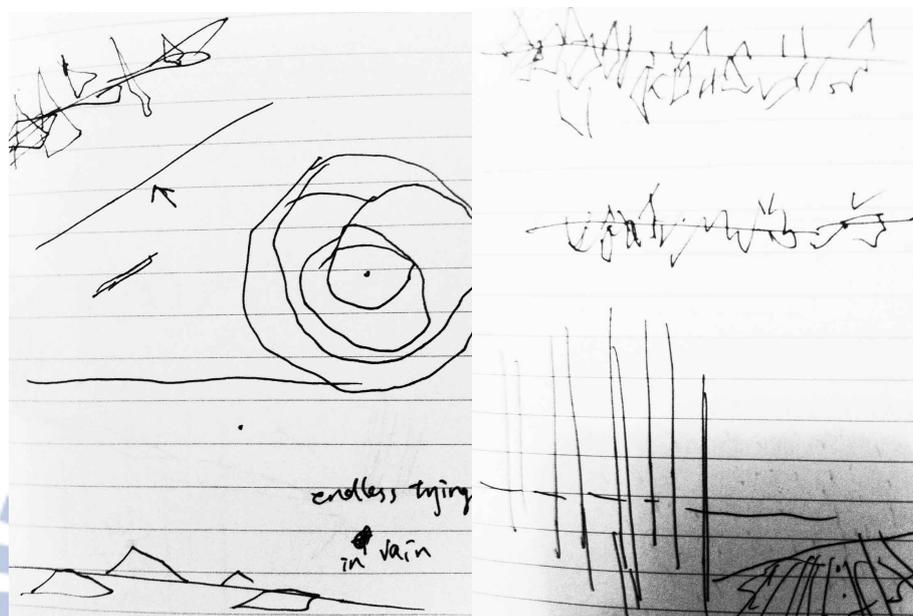


圖 14 故事草稿 2

3.1.2 製作故事板

選定角色與場景後，開始繪製簡單的故事板 (storyboard)。故事板的製作有助於線性地規劃故事流程，並將細節標示在每一格的關鍵畫面旁，對於之後進入數位製作有系統性的幫助。我將重要的場景以線稿繪製出來後，在四周標示預計停留時間以及鏡頭運動方向，並將可能運用到的顏色與氛圍標註清楚，作為將來的參考。順序由左至右，由上至下，可見冰山變小，意指運鏡方向為由前至後退，色彩則為由暗至亮，展現清晨到天明的景色。(圖 15、16)

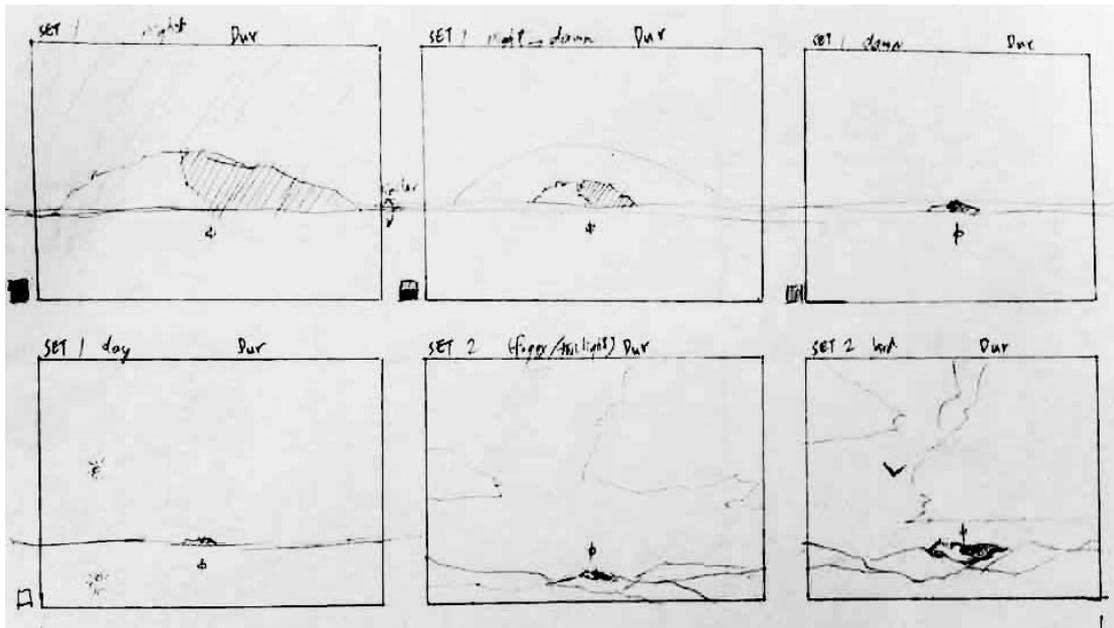


圖 15 故事板 1

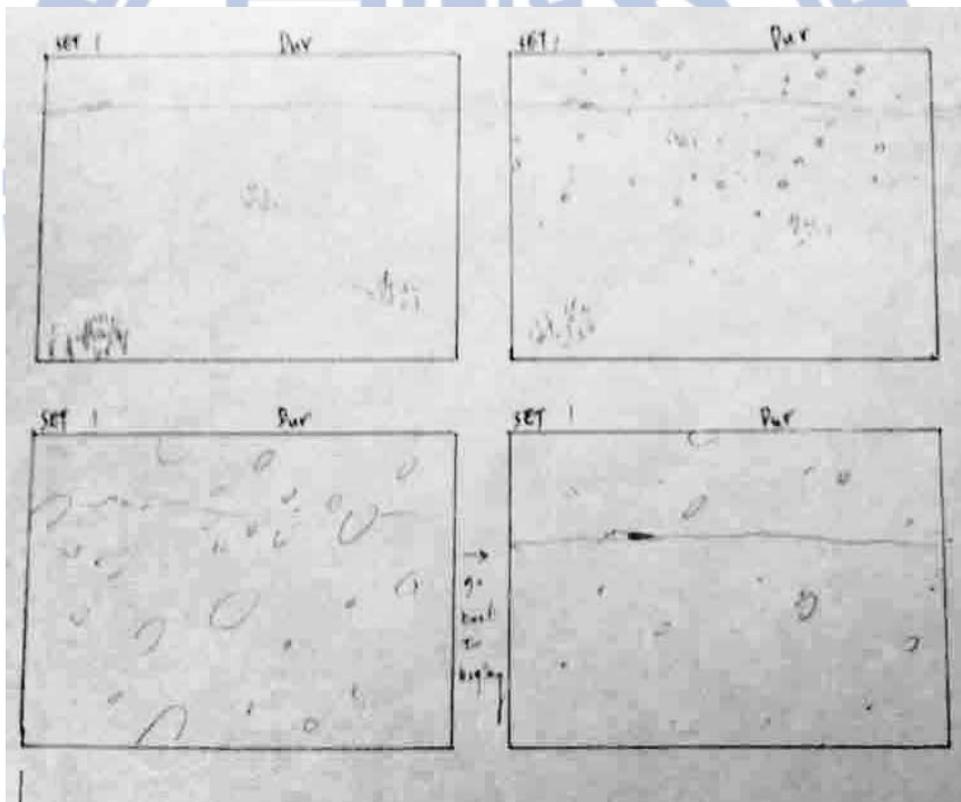


圖 16 故事板 2

3.1.3 美術設定

此作品的核心—孤獨感是一個精神、思考、感受層面的議題，若希望讓觀者脫離具象的想像，進而探索內在心靈的思考，必須提供明確的線索，讓觀者能被暗示並開展精神的探索。此線索我利用視覺的審美變化來輔助。在於審美的考量上，為了讓觀者能脫離外在的真實世界，進入內心空間，必須在視覺上將畫面營造出非寫實的暗示。此作品的場景與元素大部分為自然風景與物件，也就是相當寫實、具象的物件，為了要在寫實的風景中，提供相反但明確的非寫實線索，採取了視覺平面化的方法。

平面化

為達到上述的目的，使用了視覺平面化的方法。所謂平面化，即將空間感去除，刪去應有的透視構圖，將所有物體壓扁成平面物件，利用不同深度與不同的位置來模擬景深感受。在此作品中，把物體的輪廓簡化，並將物體的上色簡單分為陰影與光明兩面。開始時嘗試將所有假想的物件特徵和細節加入畫面中，結果畫面略凌亂，並且造成風格上的不統一。(圖 17、18) 因此將物體型態更加簡化，同時把不必要的細節和物體數量去除，試著將畫面更加單純、扁平化，最後達到預期的效果。(圖 19) 此法同時可以保持視覺上乾淨與寧靜的感受，因透過刻意維持所有物體的協調與統一性，視覺上呈現出明顯的穩定感。



圖 17 美術稿 1



圖 18 美術稿 2



圖 19 美術稿 3

除了讓觀者進入內心世界之外，審美的第二個重點為營造出寂靜但不悲傷的氛圍。此作品的孤獨感不為寂寞，因此必須在視覺的氣氛上避免沈重、陰鬱的色彩。作品中顏色的表現會深切地影響觀者獲得的訊息，因此製作階段特別嘗試了不同的色彩規劃以達到想要的成果。

色彩

為展現孤獨感的氛圍，顏色將是作品規劃上的重點。剛開始製作時，我直覺地使用了彩度較低的色彩作為畫面中的主色，並以灰階做為視覺協調的中介色。(圖 20) 然而因為色調過於單調，無彩畫面呈

現出來的感受偏向於悲傷和陰鬱。因此我試圖加入更多色彩，並提高彩度與明度，以增加視覺的刺激，讓畫面有較活潑的感受。(圖 21) 在幾次嘗試下，發現增加了太多種色彩同時提昇過多彩度，讓畫面顯得過於紛亂且愉悅。雖然我不願意將作品變得沈悶憂鬱，但實際上應該呈現較中性的感受，而非鮮豔活潑。最後幾經掙扎與調整，選擇明度偏高但彩度稍低的顏色做為主色，並繼續利用部分比例的無彩色作為貫穿，達到了想要的效果。(圖 22)

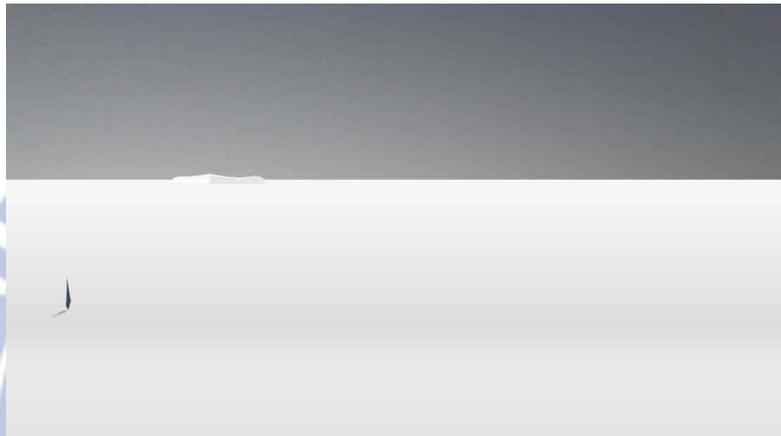


圖 20 色彩草稿 1

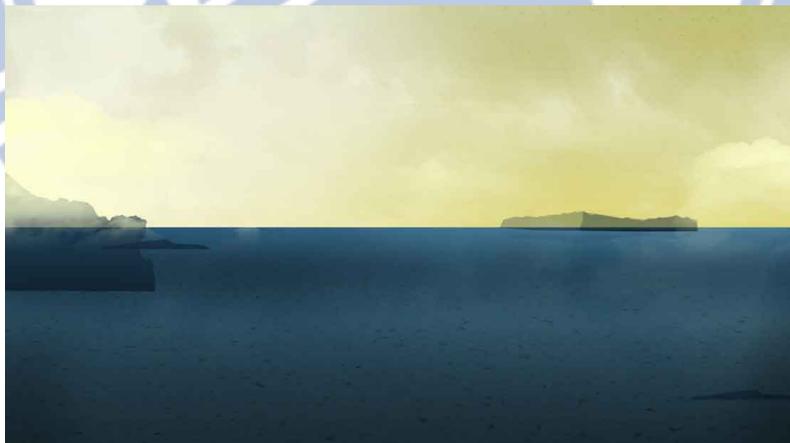


圖 21 色彩草稿 2

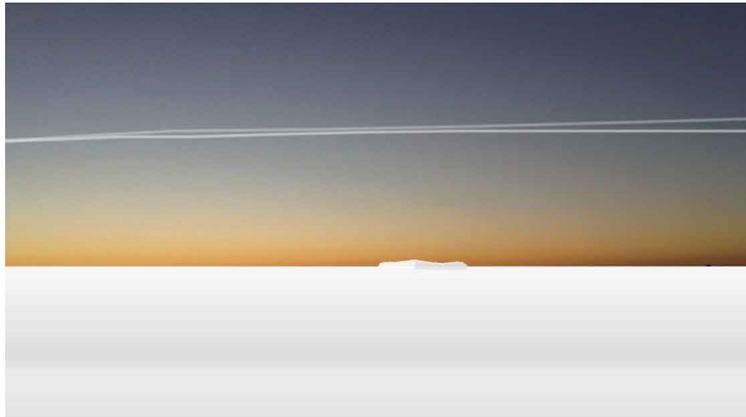


圖 22 色彩草稿 3

3.2 數位技術製作

前置的作業完成後，開始進行實際製作。過程使用以下軟硬體：

硬體：鉛筆、草稿紙、Canon Power Shot G11

軟體：Adobe Photoshop、Illustrator、After Effects、Premiere

線稿	掃描	->	平面元件製作	->	動畫元件製作	->	空間配置	->	動畫製作
照片									

表 1 製作過程表

決定以動畫作為媒體後，我開始思考作品的製作方法。一直以來我非常喜歡製作 Cell（圖 23）時使用碳筆所產生的氛圍。這樣的手繪筆觸凌亂寫意，時粗時細，具有人性的質樸味道。然而此次作品希望在視覺上呈現極度乾淨與純粹的氣質，若以手繪製作，進入後製階段必定得將所有雜線去除，如此一來不僅剝奪了手繪的特色，也會增加數位後製時的工時與困擾。另外，手繪時自由奔放的創作空間也是此風格的特點，若追求簡潔乾淨的線條，必會侷限我創作的想像空間，因此決定放棄手繪製作的方式。

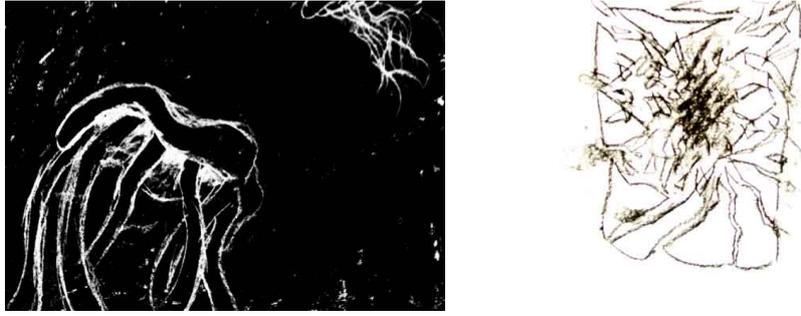


圖 23 Cell 手繪稿

確定放棄手繪製圖後，我嘗試完全以數位的方式製作。然而雖然製作速度較快，但電腦製作的成果相對的僵硬許多，加上作品的場景多是自然風景，不參考照片、進行線稿的重製，或配合照片元素的綜合使用，很難達到想要的效果。因此放棄純粹電腦製圖，開始加入不同來源的物件進行製作。

為求自然並且在單純中仍略帶層次的視覺效果，我將過去拍攝的照片當做資料庫，分別取出適合此作品的元素，加以數位化並拼貼在作品中。物體的線條也先經過手繪線稿的製作，再掃描進入電腦重製進行幾何型態化，藉此增加輪廓上自然、協調的感受。

3.2.1 線稿數位化

將製作故事板的線稿重新製作（圖 24），標註畫面中視覺需傳達的感受，並把不確定的部份釐清，減少數位製作時的困擾。將線稿與照片掃描至電腦，開始於繪圖軟體進行重製（圖 25）。我把草稿中的雜線去除，並將照片中需要的元素剪下作為平面元件，建立作品的資料圖庫，可供之後使用所需。

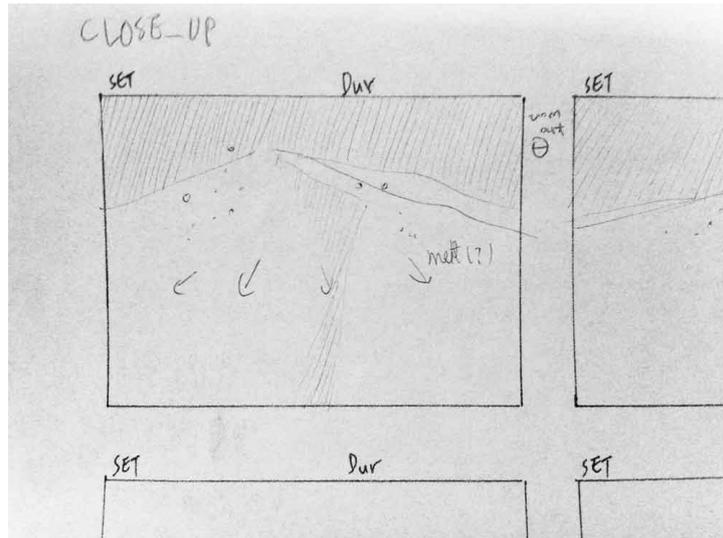


圖 24 線稿

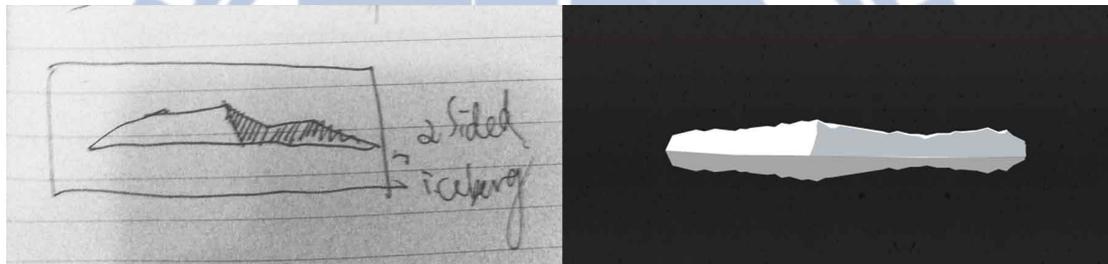


圖 25 線稿重製

3.2.2 後製

接下來將照片中已掃描的元素進行裁剪與拼貼，置入於必須的場景之中。開始在動畫製作軟體中建立動畫元件，賦以已製作好的平面元件動作影格，在動畫的製作中可以排列組合使用。(圖 26)

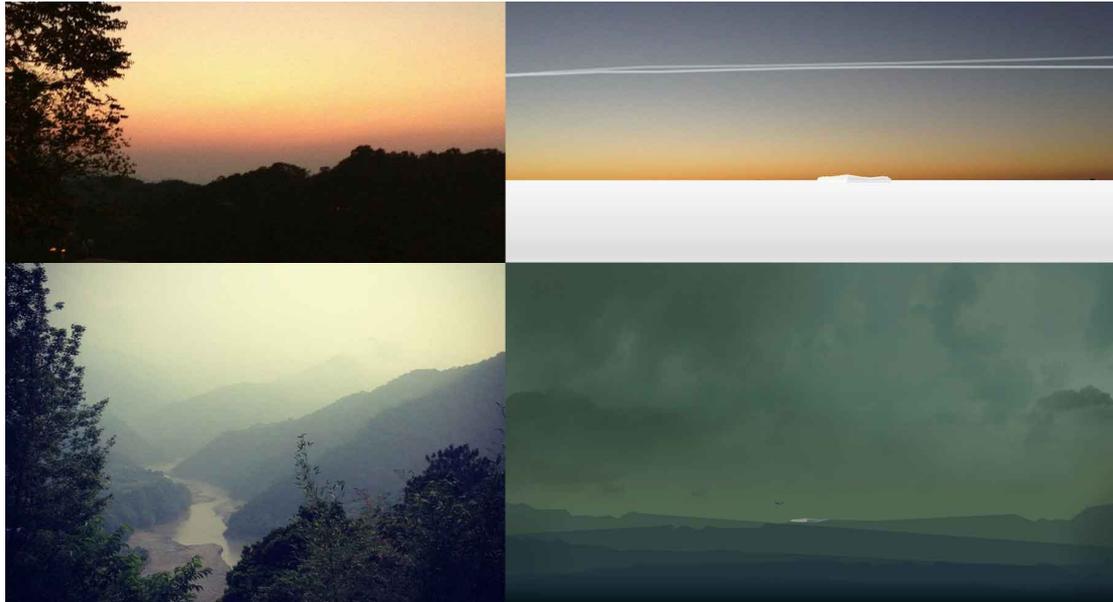


圖 26 照片轉元件

因為此作品發生在一明確的三度空間中，所以需在動畫軟體中建立一虛擬的空間，並將已建立好的動畫元件配置在安排好的位置，同時確定好光源與攝影機的位置，以進行鏡頭的多角度攝影。最後可以開始進行動畫拍攝以及角色的動作調整，得到最終集大成的結果。(圖 27)

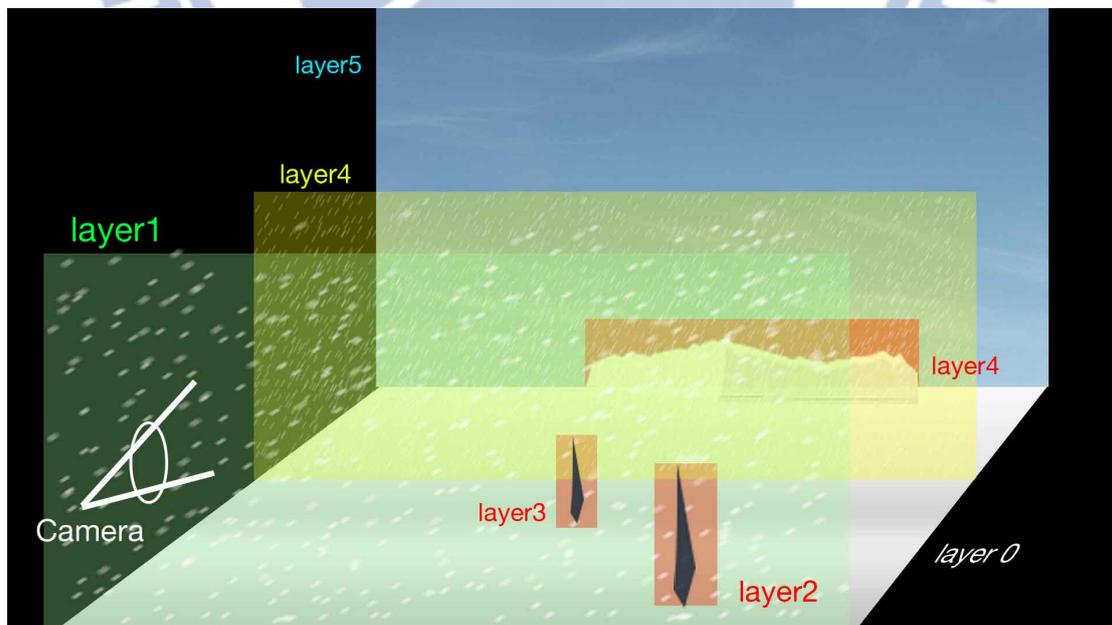


圖 27 虛擬空間配置

3.3 配樂

此作品的配樂部分交由交大音樂所畢業生何恍捷製作，透過多次地討論得到互相滿意的結果。在動畫製作初期即開始與恍捷討論，將主題與已製作好的平面圖像供以參考，並找了與預期風格類似的音樂作品，希望能增加她對此作品風格的理解。另外，提供主要的三個方向做考量。

氛圍的營造

如前述，此作品需呈現出孤獨但不寂寞、廣闊但不荒涼的空間感，因此必須避免悲傷、陰鬱的旋律，也希望不要將觀者導引至痛苦或同情的情緒之中。因此，樂器的選擇上，捨棄了旋樂或管樂器，使用屬於打擊樂器的木琴彈奏配樂中的主旋律。木琴敲奏出的單音節可以塑造出彷彿走走停停的飄泊感受，並具有一種單一存在的空靈感，節奏上因變化輕盈也可避免悲傷的感受。而場景大量取於雪原，木琴的彈奏有如北方民族的吟唱，釋放出北方廣闊的雪景中，隨意揮灑的遊牧精神。

空間感的暗示

因作品中場景多為遼闊的自然風景，為求展現一定的空間感及對比主角孤獨的存在，在配樂部分加強了環境音的表現，希望做出明確的空間暗示。環境音包含了大量且多種的風聲、水聲與雨聲，音量不比主旋律來的小。如雪原上的場景，靠著風聲的變化來加強空間的營造，在緩慢的時間中幫助觀者進入內心世界裡；而水面上的冰山則是透過浪潮的起落聲響，更加具象化其起起伏伏的姿態。

旋律的穩定性

作品配樂使用較多穩定連續的旋律，並有重複、類似的音節不斷出現，藉此營造中性、平穩的感受。沒有特定的高低起伏可以創造連綿不斷的開闊感，在寂靜中有一種神祕的力量。

第四章 作品內容

4.1 故事大綱

故事的場景開始於一個冰原上，遠方有一個冰山靜靜地佇立著，慢慢地鏡頭向遠方前進，彷彿想要探索那神祕的冰山裡存在些什麼。在這個故事裡，孤獨佇立的冰山象徵的是自我的核心，而鏡頭前進的方向代表著我和觀者一起前進，試圖更了解那孤獨的自己。

鏡頭推移的過程裡，偶而會出現一些線索，比如小草或是山中的鳥，點綴般的在冰山四周出現或是靠近冰山。這些物件代表了在我的過去經驗以及自我探索的過程裡，曾經出現的、試圖了解或接近我的人、事、物。鏡頭繼續移動，這些元素雖然靠近，但卻無法真正接近冰山的本體。抑或是與冰山接觸過，但終將離開。

到了故事的中段，天色開始變化，接著出現了下雨和下雪兩種天氣現象。下雨和下雪的共同點是它們都來得很快很突然，並且在出現以後，所有舊的景色會被改變，原本的世界會轉化成一個新的、更原始的樣貌。這樣的天氣變化象徵我內心的變化，雖然生活中有一些起起伏伏，有試圖接近和改變我的人、事、物，但我總會讓心歸零，重新趨近那孤獨的狀態，因為我雖然曾經害怕孤獨，但我仍具有趨向孤獨的人格特質。我並不只是懼怕，同時也熱愛著孤獨的存在感。

接下來故事的轉折發生在鏡頭繞著冰山三百六十度的轉移，這才發現太陽照不到的冰山陰影面上，有著許許多多小草的屍體。這是暗示著這些生活中的靠近我的人或事件，其實對我還是有影響的，在別人看不到的地方，它們確實地在我的心裡留下了不少痕跡。

故事的最後，天色由暗轉明，在物換星移的時間裡，冰山的倒影奇幻似地由虛化實，變成了冰山本體，而冰山本體卻在天明的強光中消失，創造出世界顛倒的景象。世界雖然顛倒了，卻仍沒有停下運轉，在全新的物理邏輯裡，鏡頭再度開始慢慢地移動，新的一天又將開始。這樣的結局用以比喻我心境變化的最終階段，發現孤獨感即是我的一

部分，是我存在的理由，理解並擁抱它後，我可以在新的世界裡運轉，並開始用與過去截然不同的邏輯來面對我的人生。

4.2 視覺符號和隱喻之意涵

此作品有別於一般動畫作品，摒棄角色存在的必要性，沒有具體角色，反而利用大量視覺符號及隱喻穿插於故事中，模糊字面解釋的框架，增加文本想像的空間。為了讓觀者能投射並更加豐富此作品，符號的選擇上也刻意挑選具有中性特質的事物。根據李克爾（Paul Ricoeur）²⁶的隱喻原則，《論雪潤·內夏特作品中的三重隱喻：以其劇情電影《Women Without Men》為探究起點》（2013）²⁷一文中提到，李克爾的三重隱喻張力（*tension*）包含第一重：在主旨（*statement*）之內的張力，第二重：在兩個解釋之間的張力，以及第三重：存在與介體（*copula*）聯繫關係的張力。隱喻必須在其所在的文本脈絡才能展現交互的意義，透過咀嚼字面的衝突與差異性，藉此開展隱喻的可能。作品中運用的視覺符號承載著主旨，因其字面上的不合理性（如冰山即是我，但冰山不可能為我），透過隱喻的解讀，在作品的脈絡中（孤獨的冰山猶如我的孤獨一般）而產生意義。同時透過反覆地質疑「是」與「不是」（此時顛倒的冰山仍是我嗎？）在思考我與冰山的異質性時，我與冰山便產生出連結，展現了一致性的意義。透過隱喻的作用，有機會讓觀者深沉地進入不斷思考的內心世界，進而超脫真實的視覺場景，探討孤獨的議題。同時也讓觀者加入釋義的交互作用，更加豐富作品的完整性。

冰山

作品中的冰山是對自我的隱喻。心理學者佛洛伊德（Sigmund Freud）²⁸在討論潛意識²⁹時利用冰山作為心智組織與人格結構的譬喻。冰山的水面上部分代表意識，潮起潮落之交界處代表前意識，而剩下

²⁶李克爾（1913-2005），法國哲學家，為現象學著名學者，著有《隱喻的原則》等書

²⁷《論雪潤·內夏特作品中的三重隱喻：以其劇情電影《Women Without Men》為探究起點》，吳欣怡、賴雯淑著，2013

²⁸佛洛伊德（1856-1939），奧地利心理學家，為精神分析學派的創始人，著有《夢的解析》等書

²⁹潛意識（*subconscious*），為人類心理活動中不能認知或沒有認知到的部份，部分學者相信可以透過夢的解析了解潛意識

的水面下隱藏處則為潛意識的所在地（圖 28、29）心智的構成包含了自我、本我與超我，在心理學上也可應用於冰山理論³⁰。過去大學曾學習心理系的我，對於冰山理論記憶猶新，加上冰山理論的普及性高，我認為是非常適合在作品中出現的符號。

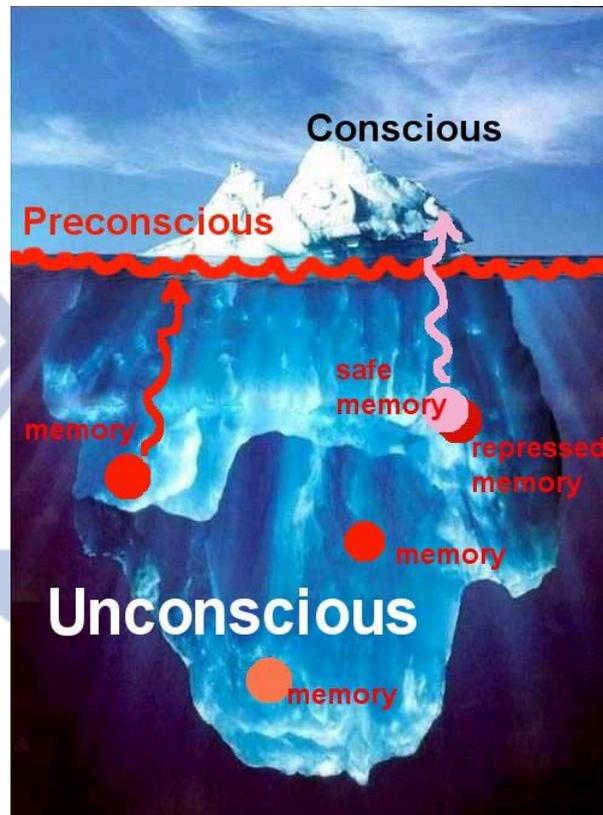


圖 28 冰山理論 1

圖片來源：

<http://www.cnblogs.com/tianhao960/archive/2005/12/14/296824.html>

³⁰ 冰山理論，佛洛伊德用以解釋潛意識的心理學理論

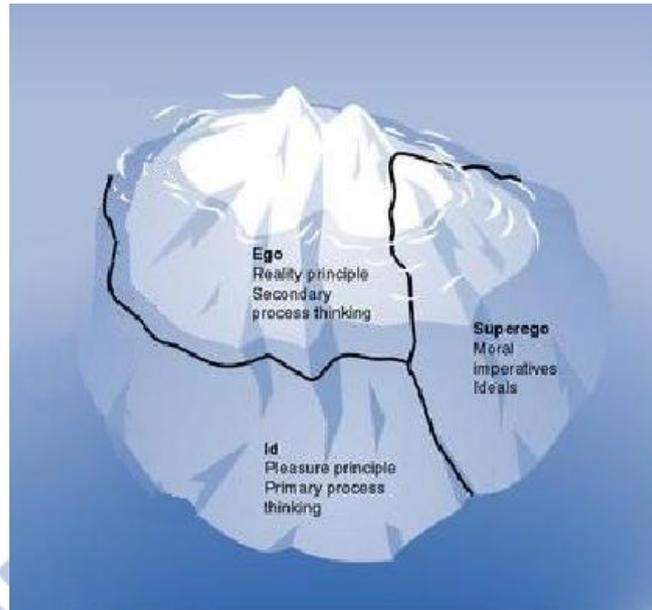


圖 29 冰山理論 2

圖片來源：

<http://www.cnblogs.com/tianhao960/archive/2005/12/14/296824.html>

場景

為了傳達遼闊同時寂靜、孤獨的氛圍，選擇雪原以及深山這兩個主要場景。雪原與深山具有人煙罕至與神祕、幅員廣大的特性，同時也特別適合天氣變化中雪與雨的出現，因此選擇它們作為故事主要的場景。

草與鳥

草和鳥象徵試圖接近孤獨的我的人、事、物。在作品中小鳥與小草會跟著鏡頭的動線與自身的動作靠近冰山，小草在雪原上，因為鏡頭的後退，漸漸地逼近遠方的冰山。小鳥則是在深山裡，飛翔經過冰山上頭，進而停靠在冰山上休憩，不久後再離開。

天氣變化

在作品的兩個主要場景都先後出現過天氣的變化。雪原的場景裡，小草出現越來越多之後，突然天上開始飄下了皚皚的白雪。在深山的

場景裡，則是在鳥群飛過之後，天色變暗，接著開始下起了陣陣的大雨。雨和雪的來臨都會將大地上的所有帶走，給予世界新的面貌。而這樣的改變也會讓世界再次回歸過往的平靜，接著繼續以自己的方式運轉。這些天氣變化象徵我內心的變化，這樣的變化會將靠近我的小草和小鳥全部抹去，最後我又回到孤寂平靜。

不合理

作品裡的不合理之處暗示了我內心狀態的不穩定與混亂。深山裡風速的不一致、雪原上小草的舞動方式與型態、天色變化的急速、雨滴落下的方向...等等，都是用以表現影片中與真實世界不同或不合邏輯之處。

顛倒鏡像

影片的最後，圖地反轉，天地互換讓這個世界完全變形。不過實際上由鏡頭速度與環境的聲音可以發現，新的世界仍照舊的方式在運轉，並沒有改變。這樣顛倒的情境用以表達對自我產生認同之後，我的世界便發生了改變。新的世界仍與舊的一樣運轉，但本質上已完全不同。

影像氛圍

我想透過視覺上的編排來傳達孤獨但不寂寞的感受，因此構圖與色彩必須避免容易產生負面或悲觀情緒的因素，但同時能塑造寧靜純粹的感受。為達到這樣的目標，我將畫面的彩度增加，減少灰階色彩的比例，並保持色彩的明度。型態上則是保持統一的幾何性質。音樂上，我與負責配樂的何侑捷溝通，試圖透過音樂一起營造出孤獨但不寂寞痛苦的氣氛。

4.3 影片片段分析

在影片時間 00:35 處，鏡頭緩緩的後退，展現出遼闊的雪地和冰

山。畫面上僅由藍與白兩種顏色構成，並在型態上呈現極度水平的狀態，試圖塑造無限寬廣卻又寂寥寧靜的氛圍。經過的細長飛機雲為畫面上少數移動的物體，用以對比冰山存在的穩定與孤寂感。(圖 30)



圖 30 故事片段：第一段

在影片時間 01:17 處，鏡頭與開始時相反，從後退轉為前進。場景來到煙霧繚繞的深山中，遠方還是有著神祕的冰山。在這個畫面裡，前景、中景與遠景的雲霧移動速度相距甚遠，代表風速的差異極大。在這樣看似相當寧靜的山林中，有如此風速差過大的天候是相當不合理的。透過這樣的不合邏輯與對比，藉以表現我內心對於孤獨的焦慮與躁動，同時也在原本看似和平的世界裡觸發第一個不安的情緒。(圖 31)



圖 31 故事片段：第二段

在影片時間 01:35 處，畫面回到雪原上，天色在時間推移下慢慢轉暗，在鏡頭後退的過程裡，零星的小草開始出現在雪原上。鏡頭越遠，越可以看到許許多多的小草在風中搖曳生姿，不過仍然是以零散的聚落出現。透過鏡頭的後退，這些小草的聚落似乎像是長腳般地向冰山靠進。在這裡也安排了一些不合理的情節，如每支小草雖然動作的時間點不同，但動作的方式、形貌卻完全相同。象徵這些接近冰山，或說是試圖接近我的人、事、物在我內心其實都是相似的，是具有相同目的或動機的。另一不合理之處則是天色的變化。這裡的天空以超越一般常理的速度改變著，彷彿這裡是個失去時間感的世界。藉此我希望透過這樣的失序創造出一個看似和平但其實混亂的心理世界。

(圖 32、33、34)



圖 32 故事片段：第三段

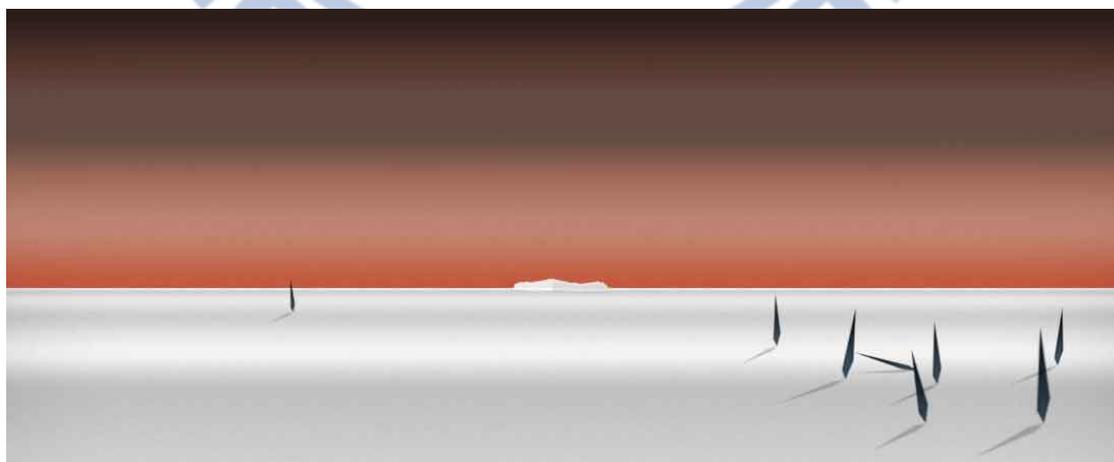


圖 33 故事片段：第四段

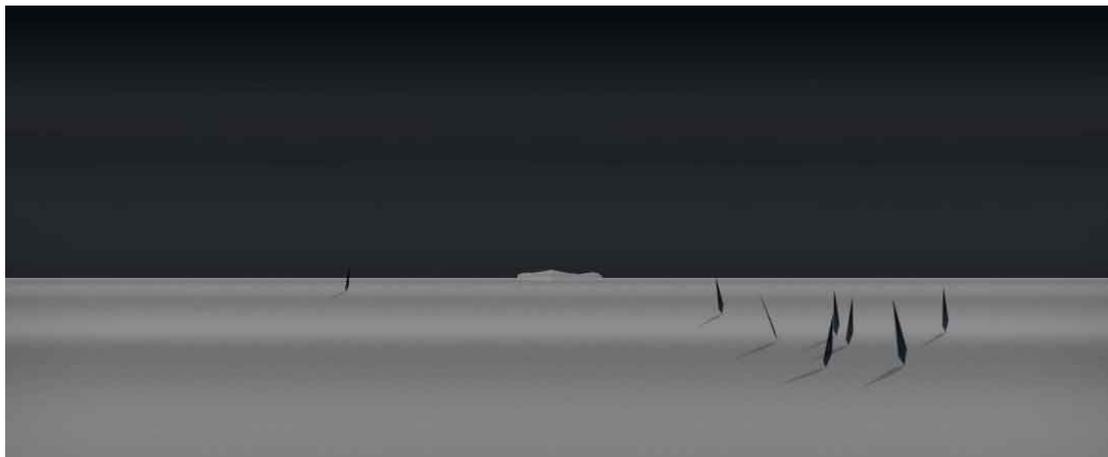


圖 34 故事片段：第五段

在影片時間 03:06 處，鏡頭來到冰山的上頭，畫面轉為上視圖。俯瞰冰山會發現，其實它被困在雪原上一個狹小的冰破的洞裡。這個破冰的洞裡海水清澈，倒映著藍天白雲，而冰山在水上面用自己的步調載浮載沉。透過鏡頭一直攀高，穿過層層雲霧，可以看到原來在水面上的冰山就像這白色大地上唯一跳動的心臟，一點一滴的呼吸著。透過這樣的隱喻，我想表達對自我性格的認同是不可或缺的生命依據。雖然我孤獨、單一地存在著，但卻是清澈美麗的純粹，就像水面上湛藍的倒影一般。(圖 35)



圖 35 故事片段：第六段

在影片時間 04:06 處，畫面再次回到雪原上，忽然之間天氣變化，天上飄下了綿綿的白雪。大自然的力量是無法抗拒且絕對的，同樣的人生中也有許多事情如命運般改變我們的行為與價值觀。小草們雖然

一直試圖接近，甚至即將接觸到冰山，但這一場突如其來的大雪會把它們全部遮掩，並將地面上所有的生命抹去，讓這個世界再次回歸平靜，也讓冰山再次回到孤獨的終點。(圖 36)



圖 36 故事片段：第七段

在影片時間 04:23 處，深山的場景裡，如同雪原上有小草靠近冰山，山中的鳥兒也飛經冰山的上頭，並在冰山上盤旋後佇立。然而冰山終究不是這些鳥兒的家，它們還是一一離去。在這裡和小草一樣，這些象徵試圖靠近、解開我孤獨的人、事、物，終究會隨著時間淡去或離開。(圖 37)



圖 37 故事片段：第八段

在影片時間 05:12 處，飛鳥經過之後，山裡頓時之間突然來了一陣傾盆大雨。如同下雪一般，下雨會帶走空氣中的悶熱，給大地帶來

滋潤，同時也會將舊的帶走，為大地帶來嶄新的面貌。雖然下雨前的陰暗及下雨時的聲響讓人害怕，但雨總會過天總會放晴，在這之後又會回到寧靜的一天。若仔細看，畫面上的雨滴並不是落下，反而像是由地上往天上竄升的樣子，這樣極端不合理的狀態，便是我想展現的內心狀態，混亂但又自然，並且最終都會回歸平靜。（見圖 38）



圖 38 故事片段：第九段

在影片時間 05:28 處，畫面來到了冰山的側視，鏡頭三百六十度緩慢地圍繞著冰山四周旋轉。一開始看到的是冰山的光照面，雪白純淨沒有瑕疵。然而鏡頭到了冰山的陰影面，可以看到冰山上懸掛著許多小草的屍體。由此表達過去試圖接近我的人、事、物，雖然被彷彿大雨或大雪的事件給帶走，但並不是完全消失。它們對我自我的塑成都是功臣，在我的心中留下了許多的痕跡。

畫面上終於得以近距離一窺冰山的樣貌，會發現這裡是無風無浪的一個國度，像是暴風圈的颱風眼一樣，位在最混亂的中心，卻是世界上最平靜的地方。在外界紛擾與不斷自我懷疑的置中點，其實孤獨存在於自我最寧靜的深處，也只有孤獨能讓這個混亂世界回歸太平。

（見圖 39、40、41）

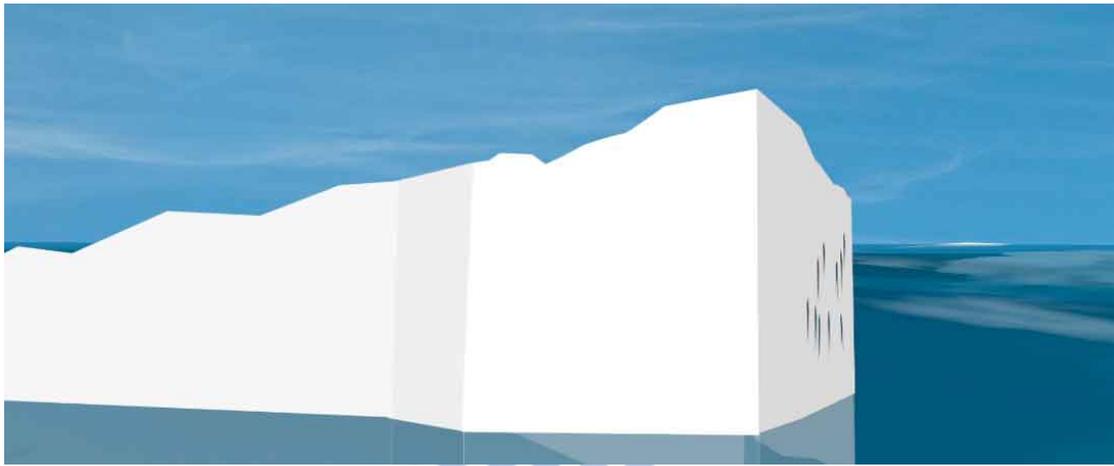


圖 39 故事片段：第十段

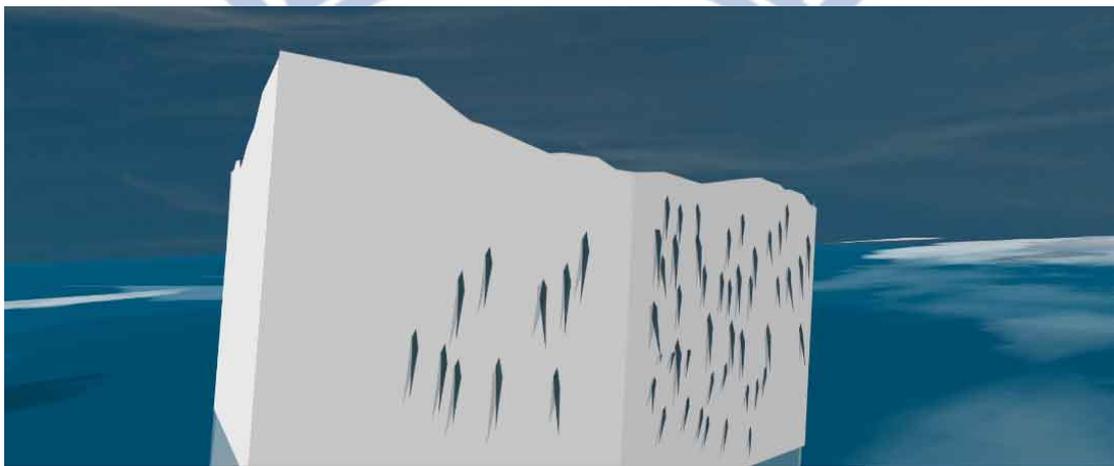


圖 40 故事片段：第十一段

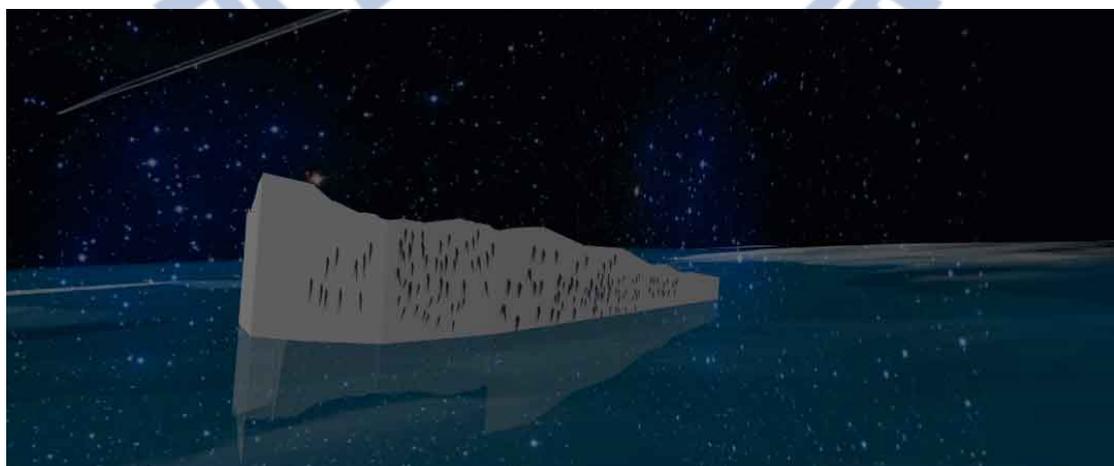


圖 41 故事片段：第十二段

在影片時間 6:58 處，鏡頭再度攀高俯瞰冰山，原本在廣闊雪原

中的冰山因為天空的倒影，忽然好像漂浮在星空之中，與月亮星辰一起遊盪。透過這樣奇幻的場景，我想要將冰山、孤獨感的存在昇華至另一個層次，在萬象宇宙中，這個自我是渺小的，是巨大齒輪中的一個小螺絲釘。而我也是一樣，這樣的孤獨不會將我與他人分開，我只是用另一種方式單一地存在著，而所有生命的完整性也因為我的加入，變得更加豐腴與龐大。(圖 42)



圖 42 故事片段：第十三段

在影片時間 07:26 處，進入故事的後段，畫面又來到從雪原上遠眺冰山的場景。這時天色是暗的，清晨的天空中星星閃爍。接下來太陽的光出現，天空即將由暗轉明。這個時候利用視覺上的效果，將天與地交換，讓天空變亮而慢慢轉化為白色的雪原，反之亦然，原本水面上倒影的天空則變化成藍色的晴空。冰山也是同理，本體轉化為倒影，倒影為本體，最後整個天地反轉，冰山與雪原變到畫面上方，而天空則到了下方。由此象徵不管是什麼樣的自我特質，在天地道理中都存在，就算天地反轉，世界仍會繼續運轉，宇宙會包容著這一切而永恆存在。(圖 43、44、45)



圖 43 故事片段：第十四段

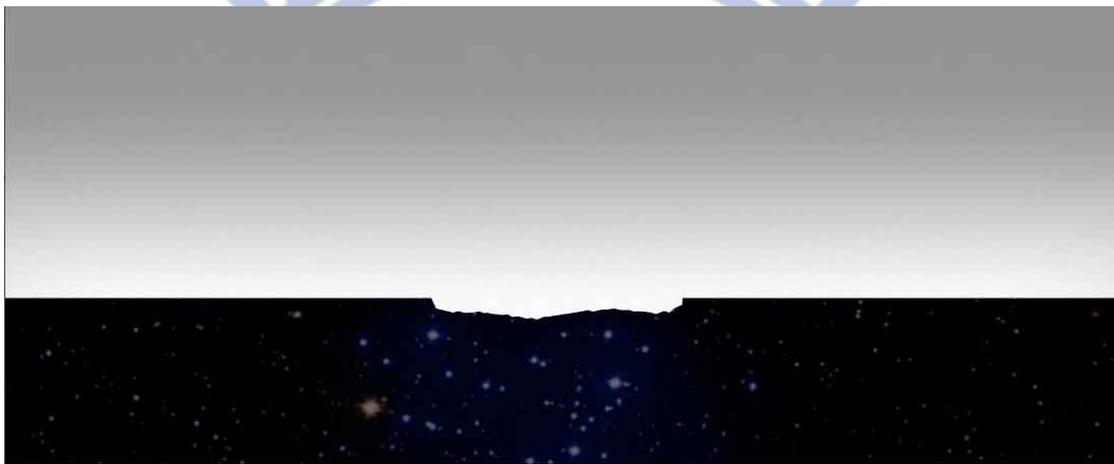


圖 44 故事片段：第十五段

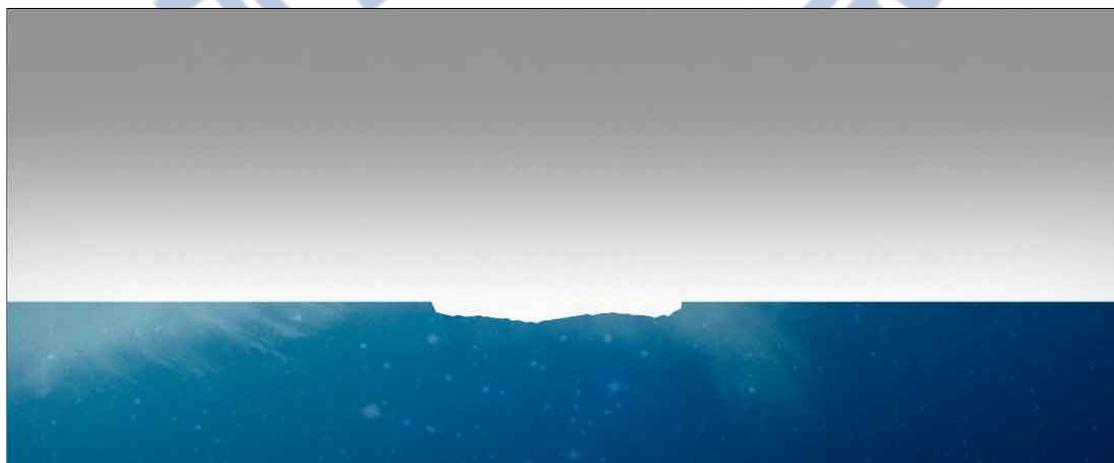


圖 45 故事片段：第十六段

4.4 展出形式

作品展出地點為新竹市金變堂展演空間。此次展覽為三人聯展，共同展出的還有吳怡蓓與梁瀚云，分別展出動畫與插畫作品。以 DVD 錄放影機連接投影機播放。空間內放置一長形座椅，距投影約 2.5 公尺，因影片較長，藉此提供觀者一坐下休憩並仔細欣賞作品的地方。音響由錄影機外接中型喇叭隱藏於座位下，用以營造環場音效的效果。影片中的音效因場景音多，利用這樣的音響安排可加強臨場感，使觀者彷彿置身於影片的世界之中。

此展覽空間較開放，光線會透過門口進入，因此特別在門口加上深色不透光布簾，以減少光害，使作品能於完全黑暗的情況下播放。另外為減少與另一展出之動畫作品的互相干擾，經過互相討論與協調將播放時間、音量與效果調整至最佳狀態。



圖 46 作品展出實景 1



圖 47 作品展出實景 2

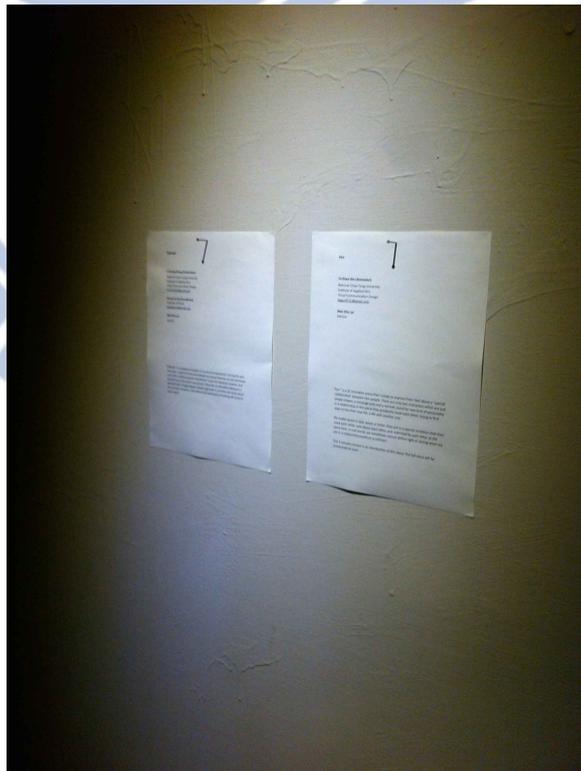


圖 48 作品展出實景 3



圖 49 作品展出實景 4



圖 50 作品展出實景 5

第五章 結語

5.1 製作感想

創作此作品的過程就像是搭雲霄飛車，從慢慢辛苦地爬坡到最高處一股作氣俯衝，前後不過幾個月，卻好似過了幾年的時間。回想從一邊工作一邊找時間做作品，到接近展覽時赫然發現必需開刀，到最後在養病期完成創作論述，劇情高潮迭起不斷，實在是身心靈都被強烈地考驗著。然而這個作品好像具有魔力一般，當我在製作的時候，總讓我感覺到內心一股祥和平靜，好像回到了自己的小世界一樣。在那裡我可以徹底地放鬆做自己，享受獨處地時光。作品裡的孤獨，在這時候完全轉變為忙碌生活裡的避難所，讓我的精神可以休憩。好像在冥冥之中，原以為將把我的生活變得更加庸庸碌碌的畢業創作，反而成了最佳的一帖定心劑。

相信在人生的道路上，孤獨會持續地扮演讓我煩惱、讓我快樂的重要角色吧！不過透過創作的路程，我的確獲得了些什麼，也成長了吧！希望未來再看到這個作品，我能帶著不屑的微笑著說：「啊！當時真是青春不懂事啊！」然後闔上眼，回憶當初，覺得不虛此行。

5.2 作品檢討

根據此作品的缺失，可以從動態與整體視覺兩方面做檢討。動態方面，我相信未來可以增加更多細節的變化以及精緻的描繪。舉例而言，鳥的飛行動態，遵循物理定律，翅膀的拍打會造成其飛行路線的不規則，並產生每次震翅後的身體些微下墜。這些部分在製作時，為了達到扁平化與抽象化的效果，將其完全去除。另外如小草的隨風移動，因為規律的頻率，導致看起來少了隨機的自然感而有僵硬的結果，若能帶入物理效果，增加風向的變化、小草的重量感，將有截然不同的成果。製作階段時雖擔心畫面過於真實，但在此增加細微、寫實的動態描寫其實並不會破壞欲達到的審美效果，因為觀者仍可從場景中

其他明顯的線索和氛圍接收到非真實的暗示，如此作法反而可以增加作品的精緻與完整度。

整體視覺部分，為達到審美的原則，色彩、形態皆依照統一與和諧的標準，減少過多色彩，以灰階與中性色調做貫穿，形態則是為極簡幾何形。然而，因除去大量細節，影片的精緻程度受到影響導致影片整體的完成度有些不足，加上作品時間偏長，視覺變化少，便出現些許疲乏、無味的感受。之後若可加強細節的雕琢，並在視覺上適時給予不影響整體感的刺激，必可使作品更加精采。

5.3 自省與反思

透過製作這個作品，我再次思考了孤獨這個主題。現在對於孤獨，我不再像過去如此懼怕，慢慢學會釐清自己的感受，並看清楚我真的想要、需要的，再決定是否要趨向或擱置它。沒有試著遠離孤獨的結果，是更能看清自己的模樣，也更懂得珍惜自己內心的聲音。不過有趣的是，在探索自我孤獨感的旅程中，我慢慢地發現到，自己非常幸運可以擁有許多溫暖的、家人和朋友的愛。因為擁抱著這些愛，我沒有被更深層的孤寂給席捲而走，而仍能大言不慚地談著小我的孤獨。在被愛著的情況下，雖然我孤單的存在，但仍心中清楚知道自己的歸屬，深深相信著有那樣一個地方存放我的位置，隨時讓我感到知足豐盈，就算孤獨，也不悲哀。若失去這些愛，我將陷入更加黑暗的孤寂中，也許連創作也無法讓我解脫。所以再次感激自己的幸運，讓我能悠遊於這世界上，也因為別人愛我，感激之餘知道自己更要愛自己，忠於自己的感受，不再害怕孤獨，試著擁抱自我而行。

參考文獻

小津安二郎。2005。《東京物語》。台北市：龍騰工程企業。

太宰治。2010。《人間失格》。三重市：新雨出版社。

中華民國教育部重編國語辭典修訂本。2013年6月15日取自

<http://dict.revised.moe.edu.tw/>

台北市立美術館。2013年6月13日取自

<http://www.tfam.museum/Index.aspx>

吳欣怡、賴雯淑。2013。〈論雪潤·內夏特作品中的三重隱喻：以其劇情電影《Women Without Men》為探究起點〉。《藝術評論》。25：123-157。

坂部康二。2006。《跟著奈良美智去旅 DVD》。台北：原子映像、天空傳媒、葳勝公播發行。

奈良美智，王筱玲、黃碧君譯。2004。《小星星通信》。台北市：大塊文化。

馬奎斯，宋碧雲譯。1986。《一百年的孤寂》。台北市：遠景出版事業。

第七屆台北數位藝術節。2013年6月15日取自

<http://digitalartfestival.tw/daf12/c2.html>

愛德華史密斯（Edward.E.Smith），洪光遠譯。2005。《普通心理學(上)》。台灣：桂冠。

愛德華史密斯（Edward.E.Smith），洪光遠譯。2005。《普通心理

學(下)》。台灣：桂冠。

蔣勳。2007。《孤獨六講》。台北市：聯合文學。

Abbas Kiarostami. 2007. *“Five Dedicated to Ozu”*

Grame. Retrieved from

<http://www.grame.fr/events> (12, June, 2013)

IMDB。Retrieved from

<http://www.imdb.com/title/tt0409965/> (17, June, 2013)

UK PlayStation。Retrieved from

<http://uk.phhttp://dict.revised.moe.edu.tw/journey/> (15, June, 2013)

