

民俗意象設計融入音樂的感性元素與圖像之研究初探

以「古城交響舞曲」為例

A Preliminary Study on the Integration of Folk Imagery Design and
Perceptual Elements and Images in Music with the example of
"Symphonic Dance in Ancient City"

徐郡廷

樹德科技大學藝術管理與藝術經紀系助理教授

摘要

「古城交響舞曲」是筆者在 2015 年受台南藝術節委託創作的一部大型跨領域展演與設計，「南瀛意象」中的一個部分，描述台灣的古城在歲月的洗禮下，屹立不搖，並慢慢加入的西方文化、流行文化，互相影響，因此，當中的音樂和圖像如何對話？值得探討，並期待在透過本研究深入了解這些不同領域的元素對人類感動之影響後，讓設計與文化或文創產業能有更進一步發展與幫助。

關鍵字：管弦音樂、跨領域演出、意象樂畫、Musigraphic Images、人文精神、圖像、文創產業、電腦動畫、感性設計

Abstract

"SYMPHONIC DANCE IN ANCIENT CITY" is a part of the large-scale cross-domain exhibition and design, "the Imagery of Nanying", created by the author and commissioned by Tainan Art Festival in 2015. It describes that the ancient city of Taiwan remained long-standing after severe tests of time combing with western and popular culture, and how they have mutual influence. Therefore, it is worth discussing how the music and images interact with each other. We also look forward to further understanding the effects of these elements in different fields on human emotion through this study, so that design and cultural or creative industry can be further developed.

Keywords: cross-domain performance; musigraphic images; humanistic spirit, image; cultural and creative industry; computer animation; perceptual design; IASDR

1. 研究背景與動機

文化創意產業，是目前多數先進國家在工業過度發展後，所產生的一種對於休閒生活、對於原鄉文化與創意生活的追求與渴望，並在土地與生活過度工業化後一種對於土地與自我文化的重新認識與省思(陳育平, 2011)。台灣文建會「文化創意產業專屬網站」則將「文化創意產業」定義為：「源自創意或文化累積，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業」(劉大和, 2004)。

文創產業包含多樣性的層次與豐富的文化內涵，通常由不同形式的藝術形式的跨領域組成，在本研究中，筆者試圖探討當中重要的兩個領域，音樂和圖像之間的關係，並用筆者曾接受委託創作跨領域展演與設計作品「古城交響舞曲」為例，分析研究音樂和圖像的關係，並進一步探究，作品中加入民俗主題對聽者的感動，探討其中的感性元素。

2. 文獻探討

本研究試圖探討在跨領域展演與設計中，重要的兩個元素，音樂與圖像之間的關係，並運用研究方法中的評價構造法(Evaluation Grid Method)與數量化一類，來分析評價筆者受委託創作跨領域展演與設計「南瀛意象」中的管弦樂曲「古城交響舞曲」，這首音樂，描述台灣的古城在歲月的洗禮下，屹立不搖，並慢慢加入的西方文化、流行文化，像是跳舞般不斷對話與交融，因此，音樂中象徵中西對話、古今共舞的互相影響，以及這些音樂是否在人類腦中產生視覺圖像與感動元素?是筆者評價分析的重點。

筆者運用設計研究方法中的「評價構造法」來評價分析這段音樂和圖像之間的關係與感動因素，並使用數量化一類來探究這些元素間的差異性。「評價構造法」是由日本學者 Sanui(Masato, 1997)學習 Kelly(1995)所提出之個體構造法(RGM, Repertory Grid Method)並加以改良的一種有助於深入瞭解受測者對於某一事物之心理認知層面的方法。(朝野熙彥, 2001)

而數量化一類，說明變數為虛擬變數時的複回歸分析。可用於建立迴歸公式，預測資料與事件的變異性。(馬敏元, 2007)

3. 研究過程與方法

筆者選取「意象樂畫」中的「南瀛意象」來進行研究，希望藉由本研究來探討音樂與圖像之間的關係，以及給人感動的因素和程度。

3.1 研究主題選定

「南瀛意象」是「意象樂畫」中，音樂的部分融入傳統民俗元素最多的一部作品，其中一首音樂「古城交響舞曲」，剛好在前後段落裡，加入了傳統民謠的元素，所以在這次的研究中，筆者希望可以分析評價這首音樂「古城交響

舞曲」，試圖比較出兩段一樣結構，但加入民謠元素後，讓聽者產生不同感動程度的差別，以及這兩段音樂引起聽者的感動，與是否引發視覺圖像。

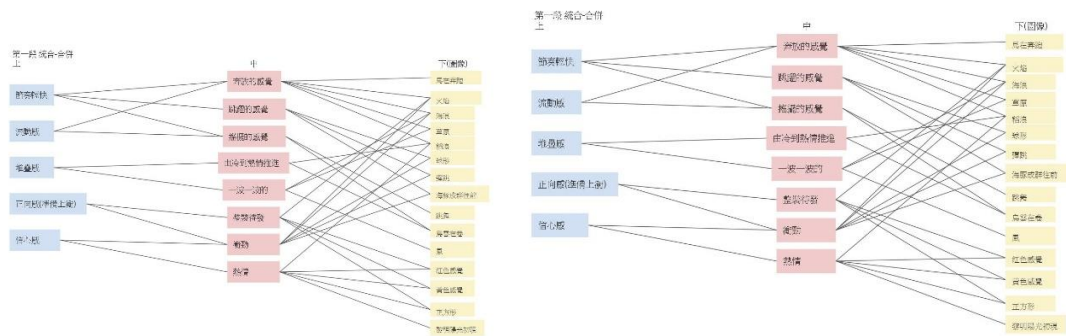
3.2 「評價構造法」的執行

本研究採用「評價構造法」來進行分析，但想要客觀分析這段音樂和聽者間，心靈產生圖像和感動元素的關係，必須進行大量而客觀的訪談，但一對一的訪談如何大量而客觀的進行，因此筆者選定三位在音樂方面的專家，有廣播電台古典音樂主持人、有管弦樂團首席，並在個別訪談後，列出兩段不同音樂的上位、中位、下位評價，上位代表精神層面的評價，中位代表一般感受的評價，下位代表表面和聯想感覺的評價或圖像，並將四位專家的評價製作成「評價構造圖」，交錯分析後，列出聆聽兩段音樂後產生奔放的、光明的等感受與感動元素，與感受到或聯想到的畫面意象或圖畫，如奔跑的馬、捲起千堆雪等，並依這些元素製作問卷，讓大量的受測者參與測試，產生數據，再運用數量化一類加以分析。

3.3 「評價構造法」的結果

為了進一步瞭解欣賞者對「古城交響舞曲」聆聽後的心靈感受，與在此音樂中嘗試設計並加入傳統民俗意象的感受，因此採用上述「評價構造法」來進行分析，並發現兩段音樂對人心靈感受的異同，兩段音樂銅像都會讓人感受到節奏輕快、明亮、正向與快樂的感覺，但因為在第二段音樂中，筆者設計加入了民俗文化的意象旋律，使得聽者的感覺從原本的流動感、堆疊感，轉變成宣示感、莊重感，並大大的增加了快樂和溫暖等感動程度，比較結果如表 1 所示。

表 1 兩段音樂分析比較的「評價構造圖」



3.3.1 音樂中未加入民俗意象與加入後產生感動程度與視覺圖像之分析比較

在「古城交響舞曲」音樂的結構上，分為第一段和第二段，筆者嘗試在這兩段結構一樣的音樂中，設計置入富含民俗意象的傳統民謠牛犁歌旋律，並紀錄分析聽者在聆聽後內心不同程度的感動語彙，得到第一段音樂給人的感動語彙是節奏輕快、流動感、堆疊感、正向感和信心感等五個語彙，與多項聯想圖像，而第二段音樂得到的是明快感、莊重感、宣示感、熱鬧溫暖和快樂感等五

個語彙與眾多視覺聯想圖像，並依此製作成問卷，回收了有效問卷 50 份，最後以數量化一類分析，試圖了解產生的聯想視覺圖像和感動語彙之間的關係，比較結果如表 2 所示。

表 2 音樂中未加入民俗意象與加入後產生感動程度與視覺圖像之分析比較

感性語彙 節奏輕快 Vs 明快感	未加入民俗意象	加入民俗意象後	分析比較 原本聽起來 只有輕快， 加入後感覺 更明確的感 覺。	正向感 vs 熱鬧溫暖		原本聽起來 只有正向的 感覺，加入 後感覺更熱 鬧溫暖了。
流動感 Vs 莊重感	未加入民俗意象	加入民俗意象後	原本聽起來 只有單純流 動感，加入 後感覺有莊 重的感覺。	信心感 vs 快樂感		原本聽起來 只有信心 感，加入後 聽起來感覺 更快樂了。
堆疊感 Vs 宣示感	未加入民俗意象	加入民俗意象後	原本聽起來 只有簡單的 堆疊感，加 入後感覺有 重要宣示的 感覺。			

3.3.2 「意象樂畫」之統計問卷設計

在問卷設計部分，在讓受測者點選聽完音樂後，進入問卷，並分為兩部分，第一部分為：性別、年齡、居住地和第一段音樂的感動語彙、聯想圖像與感動原因，第二部分則是第二段音樂的感動語彙、聯想圖像與感動原因，每一部分都是從訪談專家後歸納得到的「評價構造圖」，所產生的五個行感語彙，第一段音樂得到的語彙是：節奏輕快、流動感、堆疊感、正向感和信心感，第二段音樂得到的語彙是：明快感、莊種感、宣示感、溫暖熱鬧和快樂感，每一個語彙又對應著讓受訪者產生這個感性語彙的原因，比方聽到這段音樂會感到節奏輕快，是因為感受到奔放的感覺、跳躍的感覺與搖擺的感覺，並在製作問卷時，將每一個語彙對應的感覺分為 1、2、3、4、5 的五個尺度，分數越高，表示越認同這個語彙，分數越低則越不認同，如如表 3 所示。

表 3 情感語彙設計形成

古城交響舞曲第一段



請問您覺得在聆聽這段音樂時下列對於“節奏輕快”中的“奔放的感覺”所具備的明顯性(請依照明顯性評分，很明顯為5，不明顯為1)“奔放的感覺”

1 2 3 4 5

不明顯 ○ ○ ○ ○ ○ 很明顯

3.3.3 問卷統計分析結果

本研究總共收集到有效問卷 50 份，為了瞭解受測者聆聽完古城交響舞曲後之感受、引起這些感受的原因與聯想圖像，以及在這些音樂中設計加入民俗意象的元素的影響，故運用數量化一類，來進行分析，分析結果顯示心靈感受、圖像聯想和民俗意象間有顯著關聯性，首先針對第一段音樂的感受語彙節奏輕快，得到的結果如表 4。

表 4 第一段音樂的感受語彙「節奏輕快」數量化一類的結果

****標準化分數****					
節奏輕快-第一段-一般人					
項目	類目	類目得點	偏相關係數		
奔放的感覺	X1	1	0.06095892	0.17282231	馬在奔跑
		2	0.21758882		火焰
		3	-0.2589569		海浪
		4	-0.0455421		草原
跳躍的感覺	X2	1	-0.451001	0.18457791	球形
		2	0.06282985		彈跳
		3	0.00566305		海豚成群往前
搖擺的感覺	X3	1	-0.1840892	0.25204665	跳舞
		2	0.18408923		雲在捲
常數項			3.8		
複相關係數 = 0.347610088247477					
決定係數 (重相關係數的平方) = 0.120832773451419					

由表 4 得知，第一段音樂讓人聽起來「節奏輕快」的原因，是因為有「搖擺的感覺」，其偏相關係數為 0.25204665，高於「奔放的感覺」和「跳躍的感覺」，而在問卷中眾多的感受聯想圖像和造成有「搖擺原因」的感覺，是因為音樂聽起來像火焰，腦海中聯想到的圖像也是火焰，在「奔放的感覺」類目得點數是 0.21758882，其次是因為音樂聽起來像雲在捲，在「搖擺的感覺」類目得點數是 0.18408923，最後是聽起來有彈跳的感覺和畫面，在「跳躍的感覺」類目得點數是 0.06282985。接著是表 5，第一段音樂的感受語彙「流動感」數量化一類的結果。

表 5 第一段音樂的感受語彙「流動感」數量化一類的結果

****標準化分數****					
流動感-第一段-一般人					
項目	類目	類目得點	偏相關係數		
奔放的感覺	X1	1	-0.1473248	0.18986064	馬在奔跑
		2	-0.0104626		海浪
		3	0.07312262		草原
		4	0.26963139		稻浪
搖擺的感覺	X2	1	0.15647149	0.18899966	跳舞
		2	-0.1444352		烏雲在卷
常數項			3.56		
複相關係數 = 0.24365270734204					
決定係數 (重相關係數的平方) = 5.93666417951055E-02					
**** 依變數之觀察值與預測值間的殘差 ****					

由表 5 得知，第一段音樂讓人聽起來有「流動感」的原因，是因為也是「搖擺的感覺」，其偏相關係數為 0.18899966，高於「奔放的感覺」，而在問卷中眾多的感受聯想圖像和造成有「搖擺原因」的感覺，是因為音樂聽起來像

稻浪，腦海中聯想到的圖像也是稻浪，在「奔放的感覺」類目得點數是 0.26963139，其次是因為音樂聽起來像跳舞，在「搖擺的感覺」類目得點數是 0.15647149。接著是表 6，第一段音樂的感受語彙「堆疊感」數量化一類的結果。

表 6 第一段音樂的感受語彙「堆疊感」數量化一類的結果

****標準化分數****					
堆疊感-一般人					
項目	類目	類目得點	偏相關係數		
由冷到熱情的推進	X1	1	-0.0300311	0.05080828	稻浪
		2	0.04899813		烏雲在捲
一波一波的	X2	1	-0.0732237	0.08249581	海浪
		2	0.05570629		草原
		3	0.04459419		風
常數項			3.82		
複相關係數 = 8.59741637454588E-02					
決定係數 (重相關係數的平方) = 7.39155683173098E-03					
**** 依變數之觀察值與預測值間的殘差 ****					

由表 6 得知，第一段音樂讓人聽起來有「堆疊感」的原因，是因為有「一波一波的」感覺，其偏相關係數為 0.8249581，高於「由冷到熱的推進」，而在問卷中眾多的感受聯想圖像和造成有「堆疊感」的原因，是因為音樂聽起來腦海中聯想到的圖像是草原，在「一波一波」的感覺類目得點數是 0.05570629，其次是因為音樂聽起來像烏雲在捲，在「冷到熱的推進」類目得點數是 0.04899813。接著是表 7，第一段音樂的感受語彙「正向感」數量化一類的結果。

表 7 第一段音樂的感受語彙「正向感」數量化一類的結果

***** 相關係數行列 *****					
	Y	X1	X2		
Y	1	0.45426829	0.2380595		
X1	0.45426829	1	-0.0195715		
X2	0.2380595	-0.0195715	1		
****標準化分數****					
正向感-第一段-一般人					
項目	類目	類目得點	偏相關係數		
整裝待發	X1	1	0.00491948	0.47260244	火焰
		2	0.3367371		紅色感覺
		3	-0.7158385		黃色感覺
		4	0.27305049		正方形
衝動	X2	1	0.13722958	0.27725586	大浪
		2	-0.3130505		海豚成群往前
		3	-0.11473		球在跳
常數項			4.04		
複相關係數 = 0.517075868915384					
決定係數 (重相關係數的平方) = 0.2673674542146					

由表 7 得知，第一段音樂讓人聽起來有「正向感」的原因，是因為有「整裝待發」的感覺，其偏相關係數為 0.47260244，高於「衝動」的感覺，而在問卷中眾多的感受聯想圖像和造成有「正向感」的原因，是因為音樂聽起來腦海中聯想到的圖像是紅色的感覺，在「整裝待發」類目得點數是 0.3367371，其次是因為音樂聽起來像大浪的感覺與畫面，在「衝動」類目得點數是

0.13722958。接著是表 8，第一段音樂的感受語彙「信心感」數量化一類的結果。

表 8 第一段音樂的感受語彙「信心感」數量化一類的結果

**** 相關係數行列 ****					
	Y	X1	X2		
Y	1	0.21318706	0.32732684		
X1	0.21318706	1	0.16373802		
X2	0.32732684	0.16373802	1		
****標準化分數****					
信心感-第一段-一般人					
項目	類目	類目得點	偏相關係數		
熱情	X1	1	0.03780692	0.17120608	黎明陽光初現
		2	-0.2366071		稻田
		3	0.15820313		紅色感覺
		4	-0.2639509		黃色感覺
衝勁	X2	1	0.15736607	0.30339517	火焰
		2	-0.3671875		海豚成群往南
常數項		4			
複相關係數 = 0.365121706026979					
決定係數 (重相關係數的平方) = 0.133313860212052					

由表 8 得知，第一段音樂讓人聽起來有「信心感」的原因，是因為有「衝勁」的感覺，其偏相關係數為 0.30339517，高於「熱情」的感覺，而在問卷中眾多的感受聯想圖像和造成有「信心感」的原因，是因為音樂聽起來腦海中聯想到的圖像是紅色的感覺，在「熱情」類目得點數是 0.15820313，其次是因為音樂聽起來像火焰的感覺與畫面，在「衝勁」類目得點數是 0.15736607。接著是表 9，第二段音樂的測試結果。

第二段音樂在結構上和第一段幾乎是一樣是西方音樂的探戈形式，但筆者將代表傳統民俗意象的牛犁歌設計置入第二段音樂中，牛犁歌是台灣傳統民謠，相傳是古時候務農人邊犁田邊吟唱的歌謠，旋律充滿台灣本土風味，不過現在的年輕人知道這段旋律的人不是很多，所以筆者認為正好可以用來測試不很熟悉這樣有民俗元素的人，對於聽到有民俗風味的音樂呈現何種感覺或感動，表 9，第二段音樂的感受語彙「明快感」數量化一類的結果。

表 9 第二段音樂的感受語彙「明快感」數量化一類的結果

****標準化分數****					
明快感-第二段-一般人					
項目	類目	類目得點	偏相關係數		
破繭而出	X1	1	-0.2697095	0.44824604	金屬樂器聲
		2	0.18421432		打仗
		3	0.0322895		雷滾動大喇叭聲
		4	-0.9133921		一波一波海浪
		5	0.15501709		稻浪
流動活潑	X2	1	-0.2197644	0.27131779	稻浪
		2	0.22067562		一波一波海浪
		3	-0.1364705		風
		4	-0.0231155		發條的形狀
理性到奔放	X3	1	0.0717378	0.11648629	捲起千堆雪
		2	-0.0126491		一波一波海浪
		3	-0.1551079		風
捲動的感覺	X4	1	-0.4007538	0.37029275	捲起千堆雪
		2	0.22098503		雲海
		3	0.02557609		一波一波海浪
常數項		3.8			
複相關係數 = 0.523783128710025					
決定係數 (重相關係數的平方) = 0.274348765921263					

由表 9 得知，第二段音樂讓人聽起來有「明快感」的原因，是因為有「破繭而出」的感覺，其偏相關係數為 0.44824604，高於「捲動」的感覺、「流動

活潑」的感覺和「理性到奔放」的感覺，而在問卷中眾多的感受聯想圖像和造成有「明快感」的原因，是因為音樂聽起來腦海中聯想到的圖像是雲海的感覺，在「捲動的感覺」類目得點數是 0.22098503，其次是因為音樂聽起來像一波一波海浪的感覺與畫面，在「流動活潑」類目得點數是 0.22067562，然後是音樂聽起來有打仗的感覺和畫面，在「破繭而出」類目得點數是 0.18421432，最後是音樂聽起來像是捲起千堆雪的感覺和畫面，在「理性到奔放」類目得點數是 0.0717378。接著是表 10，第二段音樂的感受語彙「莊重感」數量化一類的結果。

表 10 第二段音樂的感受語彙「莊重感」數量化一類的結果

**** 相關係數行列 ****				
	Y	X1	X2	
Y	1	0.44937079	0.43938772	
X1	0.44937079	1	0.3761604	
X2	0.43938772	0.3761604	1	
****標準化分數****				
莊重感-第二段-一般人				
項目	類目	類目得點	偏相關係數	
忙碌感	X1	1	-0.2155007	0.341323 一堆人煮東西
		2	0.15864049	打仗
		3	-0.505489	金屬樂器聲
專注感	X2	1	-0.6355375	0.3266176 一堆人煮東西
		2	0.13473565	一堆人做事
		3	0.03618776	辦桌
		4	-0.3171144	五顏六色的
常數項		4.08		

由表 10 得知，第二段音樂讓人聽起來有「莊重感」的原因，是因為有「忙碌感」的感覺，其偏相關係數為 0.341323，高於「專注感」的感覺，而在問卷中眾多的感受聯想圖像和造成有「莊重感」的原因，是因為音樂聽起來腦海中聯想到的圖像是打仗的感覺，在「忙碌感」類目得點數是 0.15864049，其次是因為音樂聽起來像一堆人做事的感覺與畫面，在「專注感」類目得點數是 0.13473565。接著是表 11，第二段音樂的感受語彙「莊重感」數量化一類的結果。

表 11 第二段音樂的感受語彙「宣示感」數量化一類的結果

**** 相關係數行列 ****				
	Y	X1	X2	X3
Y	1	0.65118447	0.32248919	0.25736474
X1	0.65118447	1	0.45235879	0.33846358
X2	0.32248919	0.45235879	1	0.35213471
X3	0.25736474	0.33846358	0.35213471	1
****標準化分數****				
宣示感-第二段-一般人				
項目	類目	類目得點	偏相關係數	
主題感	X1	1	-0.3174053	0.58493658 稻田
		2	0.20314263	打仗
		3	-1.4074537	節慶
		4	-1.9499597	農村
上緊發條	X2	1	0.01228042	0.02986693 打仗
		2	-0.038888	一堆人做事
出征的感覺	X3	1	0.0088477	0.04324522 打仗
		2	-0.1017486	金屬樂器聲
常數項		3.98		
複相關係數 =		0.652760750672359		
決定係數 (複相關係數的平方) =		0.426096597618342		

由表 11 得知，第二段音樂讓人聽起來有「宣示感」的原因，是因為有「主題感」的感覺，其偏相關係數為 0.58493658，高於「出征的感覺」和「上緊發條」的感覺，而在問卷中眾多的感受聯想圖像和造成有「莊重感」的原因，是因為音樂聽起來腦海中聯想到的圖像是打仗的感覺，在三個類目得點數都最高。接著是表 12，第二段音樂的感受語彙「熱鬧溫暖」數量化一類的結果。

表 12 第二段音樂的感受語彙「熱鬧溫暖」數量化一類的結果

***** 相關係數行列 *****				
	Y	X1	X2	X3
Y	1	0.18972526	-0.0865746	0.31124387
X1	0.18972526	1	-0.115497	-0.054751
X2	-0.0865746	-0.115497	1	-0.3166835
X3	0.31124387	-0.054751	-0.3166835	1

*****標準化分數*****					
熱鬧溫暖-第二段-一般人					
項目	類目	類目得點	偏相關係數		
聽起來有層次感	X1	1	0.05365615	0.22197919	聲音種類多
		2	0.10952308		一波一波海浪
		3	-0.4572979		捲起千堆雪
聽起來更多元	X2	1	0.08313797	0.04539258	風
		2	-0.0151922		敲鑼打鼓
		3	-0.0235496		歡呼的感覺
像是嘉年華	X3	1	-0.112152	0.32486749	農村
		2	-0.4634356		辦桌
		3	0.24021333		一堆人做事
		4	-0.0249643		節慶
		5	-1.4726611		綠色的鄉間
		6	0.04739719		黃色的麥田
常數項			3.28		
複相關係數 = 0.376199504126968					
決定係數 (重相關係數的平方) = 0.141526066905377					

由表 12 得知，第二段音樂讓人聽起來有「熱鬧溫暖」的原因，是因為有「像是嘉年華」的感覺，其偏相關係數為 0.32486749，高於「聽起來有層次感」和「聽起來更多元」的感覺，而在問卷中眾多的感受聯想圖像和造成有「熱鬧溫暖」的原因，是因為音樂聽起來腦海中聯想到的圖像是一堆人做事的感覺，在「像是嘉年華」類目得點數是 0.24021333，其次是因為音樂聽起來像一波一波海浪的感覺與畫面，在「聽起來有層次感」類目得點數是 0.10952308，最後是因為音樂聽起來像風的感覺與畫面，在「聽起來更多元」類目得點數是 0.08313797。接著是表 13，第二段音樂的感受語彙「快樂感」數量化一類的結果。

表 13 第二段音樂的感受語彙「快樂感」數量化一類的結果

***** 相關係數行列 *****				
	Y	X1	X2	
Y	1	0.11316732	0.23972591	
X1	0.11316732	1	0.13226893	
X2	0.23972591	0.13226893	1	

*****標準化分數*****					
快樂感-第二段-一般人					
項目	類目	類目得點	偏相關係數		
熱情	X1	1	0.05526662	0.08464941	節慶
		2	-0.0876643		五颜六色的
		3	-0.0400207		紅包
興奮	X2	1	0.11866656	0.22821571	一堆人做事
		2	0.08002066		一群運動員
		3	-0.3580943		敲鑼打鼓
		4	-0.0628242		金屬樂器聲
		5	0.12762457		歡呼的感覺
常數項			3.96		
複相關係數 = 0.253421074297324					
決定係數 (重相關係數的平方) = 6.42222408900101E-02					

由表 13 得知，第二段音樂讓人聽起來有「快樂感」的原因，是因為有「振奮」的感覺，其偏相關係數為 0.22821571，高於「熱情」的感覺，而在問卷中

眾多的感受聯想圖像和造成有「快樂感」的原因，是因為音樂聽起來腦海中聯想到的圖像是歡呼的感覺的感覺，在「振奮」類目得點數是 0.12762457，其次是因為音樂聽起來像節慶的感覺與畫面，在「熱情」類目得點數是 0.05526662。

由上述資料可以看出，兩段音樂給人的聆聽後得到的心靈感受，大部分是輕快、熱情、振奮和有信心的，但第二段音樂中因為加入民俗風格旋律，讓人聽起來更有主題感、宣示感、像要打仗或是節慶一樣的感覺，讓人除了振奮外也更有莊重和破繭而出的感覺。

4 結論

音樂與圖像，在文創跨領域設計中，是很重要的兩個領域，其中音樂的設計，是連接各種不同種類藝術的橋樑，在類跨領域設計中有著氣氛營造，情景設定和帶動情緒起伏以及感動人心的效果，但是它和圖像間到底有著怎樣密不可分的關係？所以筆者在這次的研究中，將其抽絲剝繭，研究音樂與聽者聆聽後心靈感受的狀態與是否產生圖像，以及這些圖像是否是造成這些感受與感動的原因，或是彼此間是否互相影響，希望透過此研究讓自己在創作與設計時，更了解音樂與圖像的關係，同時也讓更多從事跨領域設計或展演的研究者參考。

參考文獻

中文部份

- [1] 行政院文化建設委員會網站 (2010)。文化創意產業發展法。
- [2] 陳育平 (2011)。淡江大學卓越計畫網-從原鄉時尚看文創經濟。檢
- [3] 劉大和 (2004)。回歸「人文價值」的產業。載於文化創意產業概論 (102-103 頁)。台北：商周出版。
- [4] 馬敏元、曾麗丹 (2007)。台灣地方文化創意產業魅力評價-以宜蘭童玩節為例。中華民國設計學會第 12 屆研討會，235-240
- [5] 朝野熙彥 (2001)，魅力工學的實踐-熱門商品生成步驟。海文堂。

英文部份

- [1] Joseph, C. (1990). *Transformations of myth through time*. New York: Harper Collins Publisher.
- [2] Martin, K. (2009). *Martin Krol –Art*.
- [3] Raphael, L. (2008). *Raphael Lacoste –Art*.