【教育部 97 年度人文數位教學計畫】

部落藝術・創ｅ出動

「文化創意產業講座」

（原住民數位藝術）



教材暨學習手冊





補助單位：教育部科技顧問室
開課單位：致理技術學院多媒體設計系
授課教師：陳奕愷　助理教授

【教育部97年度人文數位教學計畫】

部落藝術・創e出動

「文化創意產業講座」(原住民數位藝術)

目　　錄

壹、教學計畫表　5

貳、計畫說明　7

參、課程教材　19

肆、參考資源　73

壹、教學計畫表

致理技術學院97學年度第二學期課程教學計畫表

（本課程獲教育部97年度「人文數位教學計畫」補助）

授課科目名稱：文化創意產業講座		授課教師：陳奕愷	
課程時程：1、□全學年　2、單學期□ 上學期 ☑下學期		學分數：2	上課時數：2
開課系科別： 多媒體數計 所、系、科、學分學程		部別：☑日間□進修部□進修院校□在職	
開課學制： □研究所碩士班 □二技 ☑四技 □五專 □二專 □ 80學分班		輔導時間 (每週4小時)	每週 二 ☑日□夜 08：30 ～12：00 每週 五 ☑日□夜 15：30 ～17：30 每週____ □日□夜 ：～： 每週____ □日□夜 ：～：
課程性質：☑必修 □選修		班級：日設四A	☑一般教室 □電腦教室 □語言教室 □專業教室

週別	主題與內容	週別	主題與內容
一	基礎課程：「台灣原住民概述」	十	主題課程(1)：「還我土地．亞泥事件」
二	基礎課程：「台灣原住民概述」	十一	田野實務(1)：可樂部落
三	基礎課程：「台灣原住民概述」	十二	主題課程(2)「典藏泰雅．部落展示」
四	基礎課程：「台灣原住民概述」	十三	田野實務(2)：泰雅博物館
五	基礎課程：「部落文化與藝術」	十四	主題課程(3)：「彩虹故鄉．社區營造」
六	基礎課程：「部落文化與藝術」	十五	田野實務(3)：布農部落
七	基礎課程：「部落社會與組織」	十六	主題課程(4)：「原味琉珠．文化產業化」
八	成果展現：「田野現場與實務」	十七	田野實務(4)：三地門部落
九	基礎課程：「祖靈與信仰文化」	十八	成果展現：分組報告與成果發表

教材/課本：

1. 森丑之助（2002），*生番行腳－森丑之助的台灣探險*（楊南郡譯註）。台北：遠流出版。
2. 伊能嘉矩（1997），*台灣踏查日記＜上＞＜下＞*（楊南郡譯註）。台北：遠流出版。

敬請老師提醒同學尊重智慧財產權，勿使用非法影印之教科書！

3. 古野清人（2001），*台灣原住民的祭儀生活*（葉婉奇譯）。台北：原民文化。 4. 鈴木　質（2003），*台灣原住民風俗*（王美晶譯）。台北：原民文化。 5. 毛利之俊（2003），*東台灣展望*（葉冰婷譯）。台北：原民文化。 6. 小泉鉄（1932），*蕃鄉風物記*。東京：建設社（台北：南天書局，1987 年復印）。	
授課方式：☑課堂講授 ☑分組報告／討論 ☑參觀實習 ☐ 專題演講 ☐其他：____	
成績比例： 平時：__50__% 期中：__25__% 期末：__25__% (每單元 25 %)	
評量方式：☐考試 ☑上台報告 ☑書面報告 ☐作業 ☐其他_____	
備註：本課程除共分四次單元，每一單元均需繳交作品暨接受講評。在四次單元之作業之中，二次做為平時成績，另外二次各為期中與期末成績。	
聯絡方式：研究室位置：__C22__ 研究(辦公)室電話：(02))2257-6167 轉 1360 E-mail：__ykchen@mail.chihlee.edu.tw__	

貳、計畫說明

一、課程目標

有關本案課程之規劃宗旨，是在於培育具備數位內容與文化創意產業之創意應用設計能力，尤其是能夠將傳統文化、族群文化等較不為人知的素材，創意轉化成為數位媒體企劃製作的內容來源，不僅為數位產品締造更高的文化加值，同時也為傳統文化、族群文化帶來更大的文化產值。至於如何認知與學習台灣原住民藝術，以及如何落實在數位創意設計中，將透過本案之系列課程規劃及單元設計，提供不論是來自哪一族群的選課同學之學習管道。同時面對全球化的時代來臨，未來是否能夠代表台灣立足國際的藝術文化，原住民藝術必然是最佳的指標之一。至於本案課程計畫之規劃目標，如下說明：

（一）改善課程主題

本案「文化創意產業講座」為本學系之既有課程，同時也是本系「創意設計學程」的選修課之一，為即將進入畢業製作的高年級學生，針對文化創意產業界及數位內容產業界之現況，所規劃之專題講座課程；相關師資方面，則是邀請當前產業界之重要人士擔任。至於講座的議題設計，除由當年度開課教師研擬與主導之外，往往端視所邀請的師資專長領域而定。其優點雖可因應時勢、隨時增加最新的議題；但其缺點便是受限於所邀請的師資，包括師資的專長領域對於多媒體設計系的學生而言，是否能啟發或提昇未來數位創意設計能力者尚待評估。

是故為訂定更明確的課程主題，同時有別於以往的講座單元設計，遂擬以原住民藝術為主題，嘗試做為數位創意內容之啟發性課程的設計。因應本案之計畫目標，擬依照原住民藝術與文化之內容，訂定明確的課程主題和議題導向，再依此規劃詳細的講座題目與課程單元，其內容還包括原住民族群、文化與藝術等重點。經由本案課程主題和單元設計，促使具備數位媒體設計或文化創意設計能力的同學，例如數位影像處理、影像剪輯製作、動態網頁製作或 3D 動畫設計製作之任一項能力者，能夠將原住民藝術轉換成為數位應用設計的內容。

（二）創新設計內容

有關文化內容與數位設計的關係，雖然數位內容產業目前已經蔚為相當興盛而活絡的產業型態，然而若要永續推動這個產業的蓬勃發展，必須不斷地創新創意的內容、內涵與品質，就猶如豐富的文化內容，才是文創意產業設計的重要源頭。以 2000 年筆者所參與之產學合案「史豔文寶島囝仔王－台語．鄉土通」為例（圖 1），就是以台灣歷史、語言、藝術和原住民等文化內容為基礎，再結合霹靂布袋戲當紅的偶戲明星，以及生動活潑的主題角色與遊戲情節等，研發出當時台灣鄉土教學的最佳數位學習教材。是故本課程的學習指標，即是擬培育善用原住民藝術文化資源，並且能夠創新與開發更具創意設計的人才。

圖 1　傳統文化與數位學習製作範例



「史豔文寶島囝仔王－台語．鄉土通」(第一集」)



「史豔文寶島囝仔王－台語．鄉土通」(第二集」)

陳奕愷企劃腳本撰寫，台北昱泉國際製作，2000 年 5 月發行

（三）善用原住民文化

至於本案的規劃目標，則是擬將導入原住民藝術相關的情境主題。論及台灣是一個擁有多元族群文化的聖地，在閩南、客家各族裔的漢人墾殖之前，就已經存在許多不同族群別的原住民族，彼此之間各有不同的語言、文化、信仰和藝術特質，希冀透過原住民藝術做為創新內容設計的素材來源。若依生態學的判斷角度而言，越具備生物多樣性的生態環境，就表示該地區是一個豐富而優良的生存環境；同理由於台灣地理條件優越，才能孕育出多樣性的文化面貌。是故，從事文化創意設計工作者，不能忽略如何善用自身所處的文化資源，尤其是要能夠轉化成為創意內容的泉源。

圖 2　原住民藝術文化田野採集



阿美族豐年祭 (花蓮光復太巴塱部落)



阿美族創新服飾
(花蓮吉安　阿美奐代工作室)



黃蘭妹(雅朋)作品
(花蓮秀林富世部落)



黃蘭妹 (雅朋)
太魯閣族國寶級編織工藝師
(花蓮秀林富世部落)



太魯閣族創新服飾
(花蓮新城　瑪賽工作室)



魯凱族傳統服飾 (屏東霧台阿禮部落)

（四）田野實務並重

本案除課堂上之常態性課程單元之外，為使選課同學深入瞭解原住民的文化特質，真正走進部落採集第一手相關的影音像資料，遂別出心裁將「專題講座」與「田野調查」做結合的設計。也就是本案擬邀之校外講座師資，並非請他們蒞

臨本校講演，而是直接將選課同學帶進他們的部落，順便進行簡單的「分組田野調查」作業，俾利透過部落文化的場域來提昇學習效益。是故在本案所擬定之講座師資方面，除依照既定主題單元、邀請領域專長相符的人士之外，並以來自不同族群或部落之原住民做為優先考量。

所謂「田野調查」(fieldwork or field study) 是進入原住民部落、從事原住民藝術專題研究的重要途徑。因此本案課程之規劃目標，除提供選課同學認識原住民的學習管道，順便學得有關研究的「方法論」(methodology) 以及田野調查的「研究方法」(research method)；尤其是因應不同族群文化的背景，以及藝術研究專題的特性，在方法理論與實際操作上，仍需更具彈性與務實的調整。是故，在本課程中除了原住民相關的課程主題之外，擬將講授田野調查的基礎以及實務應用，幫助日後在創意內容採集上最具實惠的應用方法。

（五）創意成果展現

有關本案課程規劃的成果展現，除了增進選課同學的人文素養之外，最重要的學習成果指標，是展現在田野調查暨實務工作之後，將田野成果應用在數位創意設計上，不論是平面設計、影像剪輯、2D 或 3D 動畫、創意模型（公仔）偶動畫，或是數位學習網站製作等等，只要與本案課程田野調查主題或參訪部落議題相關者均可。有關本案課程之期末學習成果製作，是由選課同學自行分組進行，除發揮分工與整合的效益，最重要是透過期末成果製作過程中，學習團隊合作的精神。至於期末成果展現的方式及評量，請參照「第五、學生遴選、評量及修課規定」說明。

二、課程規劃

本案之課程規劃架構，是由「基礎課程」、「主題課程」、「田野實務」和「成果展現」等四方面，組合而成十八週的單元進度；其中「田野實務」部分，則是由「專題講座」和「田野調查」同時並行。其預定單元行程規劃表如下：

週	1	2	3	4	5	6	7	8	9
課程	基礎課程(1)-1	基礎課程(1)-2	基礎課程(1)-3	基礎課程(1)-4	基礎課程(2)-1	基礎課程(2)-1	基礎課程(3)	成果展現(1)	基礎課程(4)
主題	台灣原住民概述	台灣原住民概述	台灣原住民概述	台灣原住民概述	部落文化與藝術	部落文化與藝術	部落社會與組織	田野現場與實務	祖靈信仰與文化
師資	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷

週	10	11	12	13	14	15	16	17	18
課程	主題課程(1)	田野實務專題講座	主題課程(2)	田野實務專題講座	主題課程(3)	田野實務專題講座	主題課程(4)	田野實務專題講座	成果展現(2)
主題	還我土地亞泥事件	太魯閣可樂部落	典藏泰雅部落展示	烏來泰雅博物館	彩虹故鄉社區營造	布農部落園區	原味琉珠文化產業	三地門蜻蜓雅築	分組報告成果發表
師資	陳奕愷	田貴芳(太魯閣族)	陳奕愷	林秀卿(泰雅族)	陳奕愷	白光勝(布農族)	陳奕愷	施秀菊(排灣族)	陳奕愷

註：□基礎課程 □主題課程 □田野實務 □成果展現

另外，關於本案各項課程規劃之說明如下：

（一）基礎課程

本案之基礎課程，是指針對原住民的族群、歷史、社會和文化，所規劃之基礎性的介紹課程，預定安排五次單元。在本項課程之宗旨，是擬透過深入淺出的教材設計，期許選課同學能在較短的時間內，對於原住民的傳統部落文化，以及未來文化創意產業的發展，建立更全面性與積極性的認知態度。

有關本案之基礎課程單元訂定如下：

項	單元名稱	規劃說明
1	台灣原住民概述	介紹台灣原住民族群及其分佈概況，並擬透過地理環境、生活語言和風俗習慣，來辨別不同族群之間的差異性。
2	部落文化與藝術	原住民的傳統精神與價值，存續在部落文化之中，並進而發展出特有的藝術文化，是故推展原住民文化

		創意產業，不能忽略部落文化的基礎關係。
3	部落社會與組織	原住民的社會機能，是奠定在部落組織的結構基礎上，包括傳統土地的領域概念，以及所得分享的機制，尤其是與自然和諧共處的觀念。
4	祖靈信仰與文化	原住民是「非文字性」的民族，一切的行為典範與道德規章，均融入在祖靈的祖訓上，並成為工藝美術或裝置藝術的圖像來源。在所謂文明法進入部落之前，祖靈信仰成為部落自律的重要依據。
5	部落產業與生機	在當前原住民相對弱勢的經濟條件下，介紹如何突破環境的限制，發展出特有的文化創意產業，或是經由社區的重新營造，成功打造部落經濟、開創部落發展的生機。
6	部落產業與行銷	本單元將探索原住民部落的文化創意產業行銷發展，從 4P 的角度而言，不論是產品的創新設計與技術提昇、生產成本與利潤核計之訂價、行銷通路規劃與選定，以及行銷推廣策略等，都是重要要的基礎。同時亦提供同學思索，如何透過數位位創意或多媒體設計，為原住民文化創意產業貢獻心力。

（二）主題課程

由於台灣原住民藝術文化之豐富性，非是單一學期所能述及，為撙節有限的課程進度，遂擬訂四個單元主題，藉由議題導向來導引同學的深入思考。至於議題規劃與說明分別如下：

項	單元名稱	規劃說明
1	還我土地．亞泥事件 地點：可樂部落 族群：太魯閣族	標榜好山好水的花蓮太魯閣，在三十多年前政府鼓吹產業東移之下，亞洲水泥廠進駐當地，然高度污染與環境破壞，至今成為推動觀光產業的最大諷刺。尤其是在土地取得過程中，以詐欺等非法手段騙得土地，造成當地部落的權益和生機受損。即使花蓮地院已宣告亞泥敗訴、限期恢復原狀，在中央經濟政策的保護下，卻能無視法院的判決？不禁試問，政府的原住民政策究竟何？
2	典藏泰雅．部落展示 地點：烏來部落 族群：泰雅族	博物館展示對於原住民文化的保存，不失是一個相當好的管道。然而博物館究竟是要典藏或展示什麼？須知凡是被送進博物館入藏者，大多只剩下標本和文物而已，難道原住民的部落藝術與文化，已經成為標本化的歷史？本單元將以泰雅博物館為例，看他們如何在經費拮据之下，努力發揮族群文化的展示，同時思索未來更前瞻的策展企劃。
3	彩虹故鄉．社區營造 地點：布農部落	布農部落緊鄰棒球運動起源的紅葉部落，是由白光勝牧師率領義工全新打造。白牧師鑑於部落中失業問

	族群：布農族	題及青年人口外流相當嚴重，單親家庭和隔代教養的問題更是日益擴大，為此有必要振興部落的經濟，故規劃這座結合當地原住民藝術產業的遊園區。如今入園的遊客逐年增多，部落經濟也獲得改善、就業人口更因此增加，尤其是已經出外的遊子亦返鄉就業。
4	原味琉珠·文化產業化 地點：三地門部落 族群：排灣族	原住民雖然擁有相當豐富的文化資源，但若未將之轉化成為文化創意設計應用，事實上並不等於產值收入。至於將「文化產業化」的成功案例，當舉重新打響排灣琉璃珠的「蜻蜓雅築」。從創設到如今，已提供三十多戶單親婦女的生計；甚至因排灣琉璃珠的名聲響亮，使得在當地部落到處可見林立的琉璃工作坊，儼然三地門部落就是原住民琉璃珠經藝術的重鎮。

（三）田野實務

針對前述所訂之四個單元主題，每當該單元講授完畢之後，隔一週遂進行實際的田野參訪活動，除拜訪擬邀講座師資暨專題講座之外，並就地展開分組田野調查作業。有關田野調查地點及擬邀師資分別如下：

項	參訪地點與族群	講座師資與簡歷
1	都魯灣文化觀光協會 花蓮縣秀林鄉可樂部落（太魯閣族）	田貴芳老師 文史工作學者 都魯灣文化觀光協會理事長
2	台北縣立泰雅博物館 台北縣烏來鄉烏來部落（泰雅族）	林秀卿老師 台北縣立泰雅博物館
3	布農部落 台東縣延平鄉布農部落（布農族）	白光勝牧師 布農部落文教基金會負責人
4	蜻蜓雅築 屏東縣三地門鄉三地門部落（排灣族）	施秀菊老師 蜻蜓雅築負責人

為充分利用二天有限的校外出訪時間，同時進行專題講座與分組田野調查工作，關於本項田野實務的具體執行方式如下：

週	上　午	下　午	晚　上
五		去　程、分組田野調查 （板橋→目的地）	專題講座時間
六	分組田野調查	返　程 （目的地→板橋）	

（註：本課程開設時間，預訂於每週五之下午時段；如出訪目的地為遠途時，

則提早於週五上午出發，並預定在週六晚間返抵板橋）

（四）成果展現

本案課程規劃之重要指標，在於讓選課同學能夠學到田野調查的操作技術，不僅為日後奠定基礎研究的基本能力，尤其是能夠應用在創意內容的採集工作上，以及如何轉化應用在數位創意設計之上。是故在本項單元規劃中，包含講授田野調查基礎與實務，以及如何呈現田野調查的成果展示設計。

項	單元名稱	規劃說明
1	田野現場與實務	簡介田野調查的原理與方法，以及進入原住民部落田野工作時，必須注意的禁忌，以及務必遵守的規範。
2	田野採集與後製	田野調查完成後所蒐集之資料，尚須經過計畫性的彙整工作，尤其是為奠定日後數位衍生製作的基礎，更須將田野資料數位化，或是將影音資料檔略做基的後製整理。
3	田野成果與展示	田野調查只是研究方法與過程，真正的價值是在後續的資料彙整，以及調查成果的製作與展示方式，是故擬介紹不同的成果發表模式，包括數位媒體設計的應用。
4	分組報告與成果發表	驗收各組田野調查的成果報告，不僅要以正式發表會的形式辦理，同時更須公開檢證其調查成果之數位展示製作品質。

三、課程大綱

修課限制	1. 為顧及校外「田野實務」交通車考量，限修人數為 35 人； 2. 選課對象以本學系高年級學生為主； 3. 二年級（含）以下或外系選課者，必須修過本系數位影像處理、影像剪輯製作、多媒體網頁製作、3D 動畫設計製作或創意模型製作之任一門課程； 4. 如未具前述選課條件者，亦須具備前述任一項能力，並於加選時出具參考作品為憑； 5. 本課程業已排定四次校外「田野實務」單元，出訪時間均定在週五、週六二天，凡選修本課程者務必全程參與；如已預知無法配合，切勿選修本課程，否則依本校相關學則辦法處理。
一、簡　　介	追求數位藝術與多媒體設計的創意來源，以及在全球化趨勢中能夠代表台灣獨特性者，莫過於台灣原住民的族群藝術與文化。本課程擬以「部落藝術・創ｅ出動」為主題，並擬透過「文化創意產業講座」的課程規劃，帶領數位媒體創作為主的同學，能夠深入瞭解台灣原住民文化的精髓，並藉以成為未來創作的文化創意來源。在短短的一學期課程單元中，將安排「基礎課程」、「主題課程」、「田野實務」和「成果展現」等四種類型的課程，題材上包含原住民歷史、社會運動、社區營造與文化產業發展等，希冀能對日後數位藝術創作奠定與眾不同的文化內涵。
二、課程目標	有關本案課程之規劃宗旨，是在於培育具備文化內容之創意應用設計能力，尤其是能夠將傳統文化、族群文化等較不為人知的素材，創意轉化成為多媒體企劃製作上的內容來源，不僅為數位產品締造更高的文化加值，同時也為傳統文化、族群文化帶來更大的文化產值。至於如何認知與學習台灣原住民藝術，以及如何落實在數位創意設計中，將透過本案之系列課程規劃及單元設計，提供不論是來自哪一族群的選課同學之學習管道。同時面對全球化的時代來臨，未來是否能夠代表台灣立足國際的藝術文化，原住民藝術必然是最佳的指標之一。
三、課程活動	1. 都魯灣文化觀光協會（第六週單元） 位於花蓮縣秀林鄉可樂部落，配合本課程第五週單元「還我土地・亞泥事件」之主題，於隔週至該部落進行參訪暨口述記錄活動，並邀請該協會理事長田貴芳老師，以及二十餘年來發起「還我土地」運動的田春綢老師主持專題講座，俾使同學深入瞭解原住民為爭取生存權益，參與社會

	運動的現實概況。尤其是亞洲水泥廠進駐當地，以詐欺的手段從部落族人中騙取大筆的土地，造成當地人失去耕作的權益，雖然花蓮地院已宣告亞泥敗訴，必須在限期內恢復原狀，然而至今仍是未解決的癥結點，原因在於政府對原住民政策的態度上。 2.台北縣立泰雅博物館（第九週單元） 位於台北縣烏來鄉之烏來部落，配合本課程第八週單元「典藏泰雅．部落展示」之主題，於隔週至該博物館及部落進行參訪活動，並邀請該館館長或業務代表人主持專題講座，俾使同學深入瞭解原住民博物館的營運，以如何透過博物典藏、展覽和推廣，為原住民藝術與文化做最大的展示效益。過去有關原住民的博物典藏，大多是以人類學的觀點或基礎為考量，然而原住民文化的展示，絕非等同於標本或文物，因此要如何思索未來更前瞻的策展企劃。 3.布農部落文教基金會（第十二週單元） 位於台東縣延平鄉之布農部落農場，緊鄰棒球運動起源之紅葉部落，配合本課程第十一週單元「彩虹故鄉．社區營造」之主題，於隔週至該部落進行參訪活動，並邀請基金會負責人白光勝牧師主持專題講座，俾使同學深入瞭解如何透過社區營造、振興藝術文化產業，因而改善了部落的經濟，更使得就業人口增加，甚至已經出外的遊子亦開始返鄉就業。 4.蜻蜓雅築（第十五週單元） 位於屏東縣三地門鄉之三地門部落，配合本課程第十四週單元「原味琉珠．文化產業化」之主題，於隔週至該部落進行參訪活動，並邀請負責人施秀菊老師主持專題講座，俾使同學深入瞭解如何透過文化產業化，將排灣族的神話傳說，成為琉璃珠的創作題材，不僅改善了部落的經濟，還提供三十多戶單親婦女的生計；甚至因排灣琉璃珠的名聲響亮，使得在當地部落到處可見林立的琉璃工作坊，儼然三地門部落就是原住民琉璃珠經藝術的重鎮。
四、指定及參考書籍	1. 森丑之助（2002），*生番行腳—森丑之助的台灣探險*（楊南郡譯註）。台北：遠流出版。 2. 伊能嘉矩（1997），*台灣踏查日記＜上＞＜下＞*（楊南郡譯註）。台北：遠流出版。 3. 古野清人（2001），*台灣原住民的祭儀生活*（葉婉奇譯）。台北：原民文化。

	4. 鈴木　質（2003），*台灣原住民風俗*（王美晶譯）。台北：原民文化。 5. 毛利之俊（2003），*東台灣展望*（葉冰婷譯）。台北：原民文化。 6. 小泉鉄（1932），*蕃鄉風物記*。東京：建設社（台北：南天書局，1987 年復印）。
五、評量指標	1.平時成績：全程採取「專題研討」(seminar)形式，除課程主講內容之外，並依互動討論之表現給予評量，成績佔30%。 2. 期末作業成績之評量，分為「田野雜記」(心得報告)與「期末實作」作品: (1)「田野雜記」(心得報告)，成績佔30%。 (2)「期末實作」，成績佔40%。 3. 注意事項： (1)凡無故曠課缺席3 次以上者，總成績以零分計。 (2)請假時必須依照各校相關規定辦理，惠請詳閱該校學務處公告規定；凡請假程序不符規定者，均視同曠課處置。 (3)期末報告或實作作品之品質不佳，或逾期未繳交期末作業者，所屬之分項成績均以零分計算。
六、考試/報告/實作規定	本課程是以分組田野調查與期末實作作品之成果為主，相關規定如下： 1. 選修本課程者必須參與工作分組，每組限五人以內，於期末時各組均須繳交「田野雜記」(心得報告)； 2. 期末實作作品之媒材不限，凡經數位媒體呈現之平面影像設計、動畫、影片或數位學習網站，或是模型公仔設計製作均可； 3. 以平面影像設計呈現者，必須完成一本精美作品集，內頁作品 30 件以上，每件作品另附 300～600 字之圖說與自述，列印之後並含封面設計裝訂成冊； 4. 以動畫作品呈現者，不限 2D、3D 或偶動畫，片長須達 3 分鐘以上；除動畫作品之外，須檢附製作企畫與腳本分鏡； 5. 以影片拍攝作品呈現者，不限記錄片或劇情片，片長須達 6 分鐘以上；除影片作品之外，須檢附製作企畫與腳本分鏡； 6. 以數位學習網站呈現者，除網站結構完整、內容豐富之外，另須檢附網站製作企劃書，以及分頁內容文字檔案； 7. 以模型公仔設計製作呈現者，塑形材質不限，但必須要有故事做為背景，並達 8 件以上之系列作品，連同故事大綱、人物角色說明一併繳付。

七、課程網頁	網址：http://play.md.chihlee.edu.tw/ykchen/IART/home.html

參、課程教材

一、台灣原住民概述




部落藝術・創ｅ出動
教育部97年度人文數位教學計畫
台灣原住民的由來？
外來說：
（一）西　來：
相傳是從大陸西南地區的少數民族輾轉遷徙而來。
（二）南　來：
源自東南亞（或稱南洋）的古文化圈的少數民族。
過去以來的傳統觀點，大多是以上述的說法為主。
陳奕愷　助理教授
台灣原住民概述


部落藝術・創ｅ出動
教育部97年度人文數位教學計畫
台灣原住民的由來？
起源說：
從台灣各地新石器遺址的研究中，逐漸發現早期台灣的原住民族，有可能是現在南島民族或大洋洲民族的始祖。換言之，原住民在台灣存在歷史相當久遠。
陳奕愷　助理教授
台灣原住民概述

南島民族概述

從人類學的研究之中，關於台灣原住民與東南亞之間，具有相當密切的關係，是故均統稱為「**南島民族**」。

印尼所見的原住民族，是先馬來人與小黑人、吠陀人的混血；在今日婆六甲Jakun人、蘇門答臘Battak人、婆羅洲Dyak人、西里伯斯的Ponko人，以及菲律賓Ifugao、Igorot人等，大致和台灣排灣族人系出同族。

另從風俗習慣來看，大部份的南島民族，大多有嚼檳榔、祭獻犧牲、織彩棉布、紋身、竹弓、獵頭或人祭…等共同文化。



台灣原住民族分佈




部落藝術・創e出動
教育部97年度人文數位教學計畫
延伸學習教材（DVD）
北台灣原住民
賽夏族
泰雅族
賽德克族
太魯閣族
（台灣的原住民，台灣空中文化藝術學苑，文建會等監製，台視公司發行）
陳奕愷 助理教授
台灣原住民概述


部落藝術・創e出動
延伸學習教材（DVD）
東台灣原住民
噶瑪蘭族
撒奇萊雅族
阿美族
雅美族
（台灣的原住民，台灣空中文化藝術學苑，文建會等監製，台視公司發行）
陳奕愷 助理教授
台灣原住民概述


部落藝術・創ｅ出動
教育部97年度人
數位教學計畫
延伸學習教材（DVD）
中台灣原住民
邵 族
鄒 族
阿里山
玉山
布農族
（台灣的原住民，台灣空中文化藝術學苑，文建會等監製，台視公司發行）
陳奕愷 助理教授
台灣原住民概述


部落藝術・創ｅ出動
教育部97年度人
數位教學計畫
延伸學習教材（DVD）
南台灣原住民
魯凱族
卑南族
排灣族
大武山
（台灣的原住民，台灣空中文化藝術學苑，文建會等監製，台視公司發行）
陳奕愷 助理教授
台灣原住民概述


部落藝術・創e出動
教育部97年度人
位教學計畫
延伸學習教材
消失與正名中
的平埔族
凱達格蘭族
西拉雅族
（台灣的原住民，台灣空中
文化藝術學苑，文建會等
監製，台視公司發行）
陳奕愷 助理教授
台灣原住民概述

二、部落藝術與文化


部落藝術・創ｅ出動
教育部97年度人文數位教學計畫
文化創意產業概論
陳奕愷助理教授
專屬網站：http://www.art-net.idv.tw
部落文化與藝術
陳奕愷　助理教授

從傳統原住民手工藝產業的調查結果來看，大致上最流通重要類型，包括「編織」、「服飾」、「陶藝」、「琉璃」、「木藝」、「石藝」和「金工」等項目。

「編織」包含原住民的傳統織布、天然手染，以及利用藤、竹、草等各種纖維材質所編成的用器；

「服飾」方面，除了族群風格強烈的服裝設計之外，還有最具裝飾美學典型的飾品設計；



原住民的「陶藝」除了陶器，還有做為飾品設計主要材料的陶珠；



至於「琉璃」最為單純，只有琉璃珠的單一類項，有些往往和陶珠結合成「串珠」藝術，是原住民服裝飾品設計的重要來源；



在「木藝」方面則有木雕和木器，「石藝」則有石雕與石器；





至於原住民的「金工」，幾乎是以傳統刀具為主。

從調查所見，雖然原住民的傳統工藝產業類項，不如漢人族群來得那麼多元而廣泛，但是都有相當凸出的特色表現。

有關原住民傳統工藝的分類項目，如下表所示：



原住民傳統工藝分類表

編　織	傳統織布	
	天然手染	
	纖維編織	（藤、竹、草等纖維）
服　飾	服裝設計	
	飾品設計	
琉　璃	琉璃珠	
陶　藝	陶　器	
	陶　珠	
皮　雕	皮革用品	
木　藝	木　雕	
	木　器	（家具、漂流木創意）
石　藝	石　雕	
	石　器	
金　工	傳統刀具	

串　珠



首先最令人印象深刻者，是原住民編織與服飾設計產業的盛況，不論是來自哪一族群的部落，或是在各縣境的各鄉鎮，都有原住民編織與服飾的工作坊，換言之是當前最主流的原住民產業型態。

從人類文明史的角度而言，編織是人類最原始的手工藝事業之一，而且與日常生活具有密切的關連性。





由於在傳統原住民的社會結構中，男人勇士必須要會狩獵；女人必須學會織布的技藝等，再加上現行原住民文化產業的經營者，大多是婦女為家庭經營所創的副業，因此編織工藝成為原住民工藝產業最重要的主體。

在傳統的概念上「編織」是泛指許多不同的技法應用方式，包括「編」、「織」、「結」、「染」和「繡」等：







部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫

「編」是將較寬長的纖維材料，透過交叉排列組合的方式而成，例如藤竹編及草編；

「織」則是將更精細的纖維材料，以經緯線穿梭、締結組織而成幅的織品，如各種絲、絹、棉麻質料的織布；





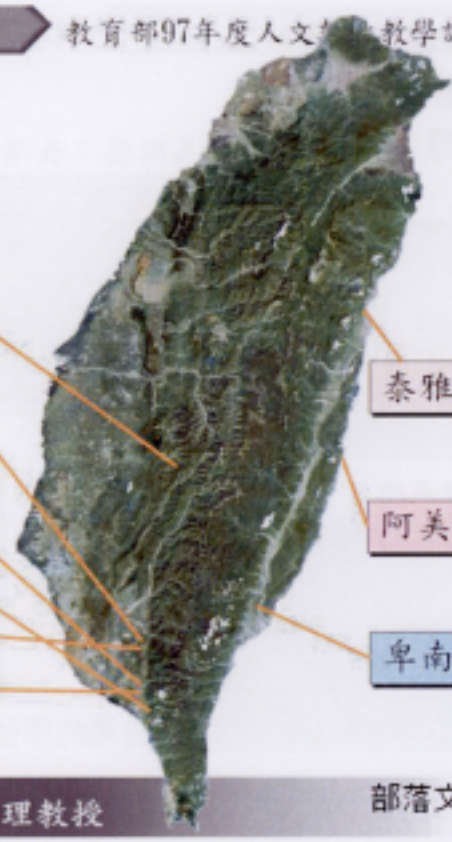
「結」則是利用纖維材料或繩辮，以手工或棒針鉤編相結而成，例如地毯和中國結；「染」是指在布匹上的增色與染、繪；

「繡」則是紋飾的縫綴加工。若綜合當前原住民的工藝型態來看，則是著重在「編」、「織」和「染」等三個細項。



部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫

延伸學習教材（DVD）
台灣原住民藝術





陳奕愷　助理教授　部落文化與藝術

部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫

延伸學習教材（DVD）
台灣原住民藝術

排灣木雕：達卡腦



泰雅編織：雅朋



鄒族藤編：巴斯勇



魯凱陶藝：帝瓦撒納



（台灣原住民藝術，光國文教資訊製作發行）



陳奕愷　助理教授　部落文化與藝術

部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫

延伸學習教材（DVD）
台灣原住民藝術

阿美陶藝：長濱部落





排灣編織：拉武媛

卑南木雕：哈古



排灣木雕：百浪



排灣木雕：阿魯沙古魯



（台灣的原住民藝術，順益博物館製作發行）



陳奕愷　助理教授　部落文化與藝術

三、部落社會與組織

部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫



文化創意產業概論

陳奕愷助理教授
專屬網站：http://www.art-net.idv.tw

部落社會與組織



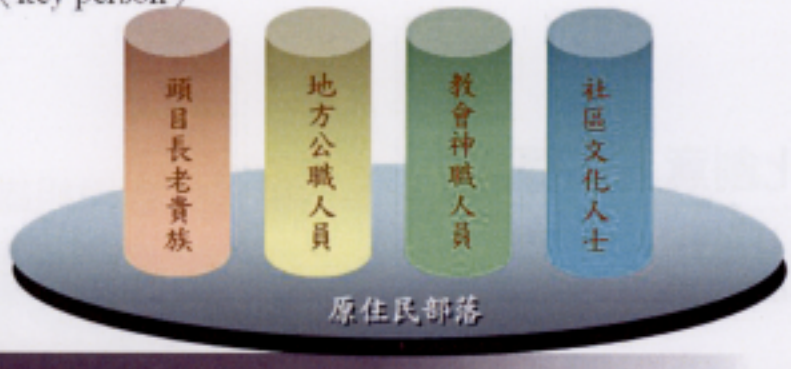


陳奕愷　助理教授

部落現況探索

誰是「焦點團體」
（focus groups）
或「關鍵人士」
（key person）

過去可能會以為「頭目長老貴族」的代表性最充分，但發現事實已不然；在當前的部落環境與現狀，至少可以找出如下四種具有代表性的類型：



國家與政府的體制

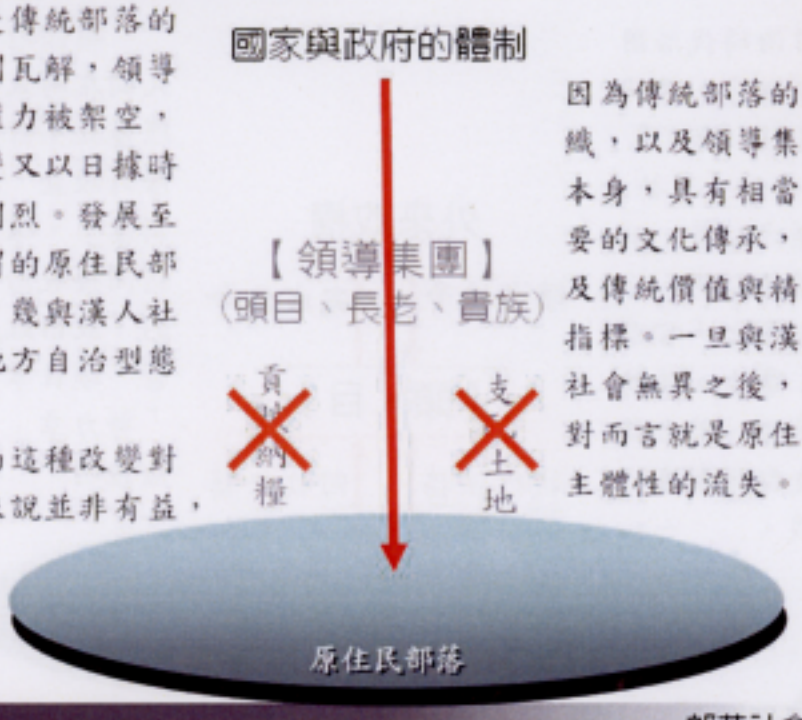
傳統部落的組織與領導型態，是奠基在領導集團與部落民眾之間的關係，透過貢賦納糧和土地支配，確立了統治的權力結構。



但是外來的勢力入侵之後，帶進了國家與政府的體制，也就是在領導集團之上，還有更高的皇帝或宗主國政府。

於是傳統部落的組織體制瓦解，領導集團的權力被架空，這種改變又以日據時期最為劇烈。發展至今，所謂的原住民部落組織，幾與漢人社會中的地方自治型態無異。

然而這種改變對原住民來說並非有益，



因為傳統部落的組織，以及領導集團本身，具有相當重要的文化傳承，以及傳統價值與精神指標。一旦與漢人社會無異之後，相對而言就是原住民主體性的流失。

部落藝術・創e出動 教育部97年度人文數位教學計畫

頭目制度演變

中國西南苗疆地區的邊政制度，對於歸化的熟苗之「頭人」（領導人）即所謂的「土司」，仿照例制在番社設置「土官」，並使其統轄自己的部族；清政府據台後遂以「土官」為準，應用在已經歸附番社，其後「土官」改稱為「土目」或「頭目」。

「土目」推舉是經過官選的程序，先由社內推舉有力人士成為候選人，然後詳載經歷撰製「結狀」（身份證明）上呈官廳核示，經依「結狀」批示，正式任命。

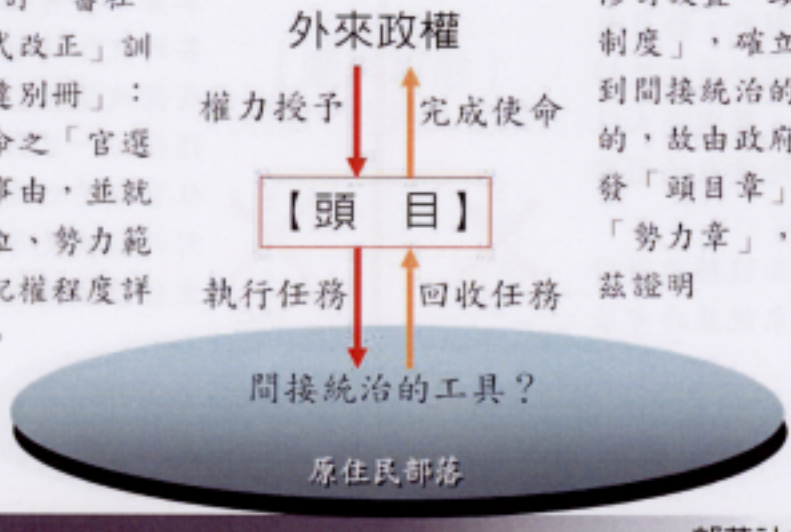
「結狀」如同切結書：「仰懇驗明給撥戳示，回社奉公，約束眾番，和自應小心經理收租、給糧。不敢玩悟侵漁廢馳拘私情弊，如有等情，和自甘座罪」（光緒12年（1886年）11月「漢北蜂仔崎社潘德和結狀」）

陳奕愷 助理教授 部落社會與組織

日治時代沿用官選的程序，明治43年（1910年）9月1日頒訂「蕃社台帳樣式改正」訓令「通達別冊」：官廳任命之「官選頭目」事由，並就頭目地位、勢力範圍及支配權程度詳加記載。



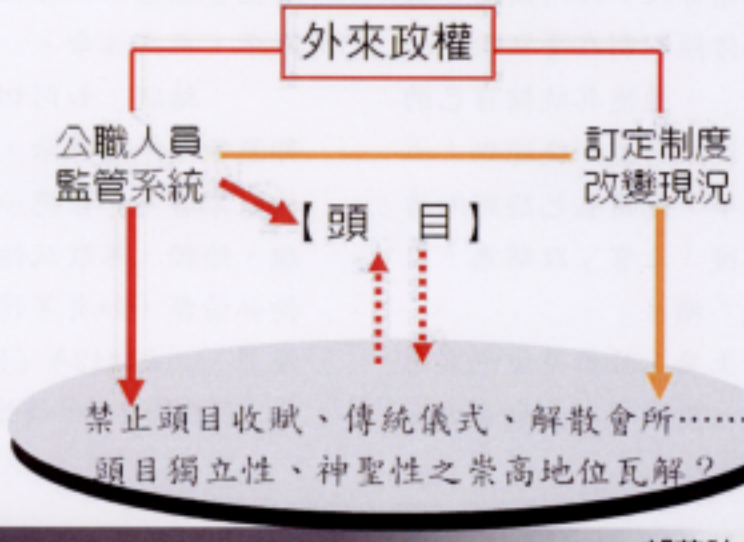
新任總督佐久間左馬太實施理蕃五年計畫，修訂設置「頭目制度」，確立達到間接統治的目的，故由政府頒發「頭目章」與「勢力章」，以茲證明







頭目與部落之間的結構破壞





部落組織的劇變

日治時代原住民部落並不平靜，經常發生反抗日本的「蕃亂」，其中最重大者便是1930年的「霧社事件」。平息之後日本改訂「新理蕃政策」，藉由改善原住民生活與教育文化，制定了許多改革措施。

在其中八項的大綱之中，「矯正弊習」和「集團移住」，對原住民部落影響最大。

矯政弊習

流失維繫原住民傳統精神與價值的「祖訓」，造成日後民族文化傳承的斷層

集團移住

除了部落賴以生存土地被佔用，破壞部落的地緣組織，製造新興部落的和諧問題

雖是造成原住民部落變遷的重大因素，在當時卻毫無跡象的顯示，反倒是日本總督府推進「文明化」和「內地化」，擴充教育制度、導入日本的價值觀，徹底實施日本人化目的的「同化政策」。

到了昭和十年代（1935-1944），從「同化政策」轉變成「皇民化運動」的階段，來自台灣山林中，已經成為「日本人」的年輕原住民人才輩出。

由於政策實施徹底、執行到位，致其社會和文化傳統的根基，整個被改變過來；在這樣高度同化的時空之下，年輕的原住民與自己的部落母文化漸行漸遠。

到了二次大戰的末期，組織「高砂義勇隊」時，部落年輕人，便自然而然效忠日本天皇、投入太平洋的戰場。

四、田野調查與實務

部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫



文化創意產業概論

陳奕愷助理教授
專屬網站：http://www.art-net.idv.tw

田野調查與實務





陳奕愷　助理教授

田野調查 (Field Study)



衆自文化人類學、考古學的基本研究方法論。即「參與觀察法」的實踐與應用，也是研究之前第一手資料取得的前置步驟。

資料素材
- 實物記錄 → 圖像、影像、測繪...
- 訪視記錄 → 口述、訪談...
- 活動記錄 → 流程、儀式...



圖像調查記錄

拍攝技術與調查記錄的搭配應用，現代化數位科技進步之後，已逐漸開始顛覆傳統的作業模式。不論採用何種系統的作業模式，原則上均要符合忠實而完整的精神，以利圖像復原模擬與後製作業的進行。

圖像田野調查記錄方式與步驟：

1.普查記錄



忠實記錄拍攝對象的現況，
以增進日後圖像對照的瞭解



觀察拍攝對象的細節，以
確定拍攝的重點





模擬拍攝實況，掌握圖像數量
與拍攝內容



拍攝之前的普查愈落實，
則圖像記錄可以愈精確而完整



2.測量記錄

圖像本身具備實體空
間因素，更不能缺乏
測量數據做為模擬



具體的測量數據，也方便日後測繪、比例圖的計算





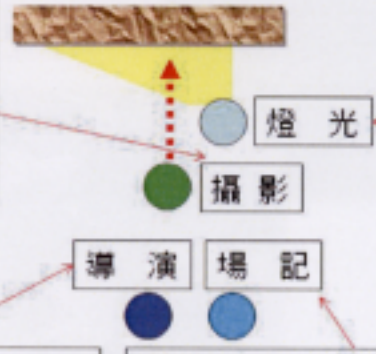
測量拍攝位置與定點，或是環繞路逕之衛星軌道

3.拍攝工作



光源充足是攝影不可或缺的要件

攝　影：
實際執行拍攝的任務，但須按照導演的指令，再行完成拍攝事宜，每完成一個拍攝動作，必須清楚回報，以利場記做好登錄。



燈　光：
協助攝影工作，提供完善之光源，攝影品質之良窳，端賴燈光控制是否得宜。

導　演：
主導拍攝工作的指揮者，並掌控拍攝內容、取景角度，以及相關工作事宜。

場　記：
協助導演做好拍攝記錄，包括圖像序號與底片編號，根據普查之編號檢索拍攝的對象，並確實清點是否遺漏，以及臨時增刪與變更事宜。

採訪口述記錄

田野調查另一重點記錄，是對人的口述採訪，與圖像拍攝相互搭配應用，透過口述記錄轉化成文字記述，再經內考證、外考證篩選之後，即是第一手資料的田調紀實





記　者：
主導採訪工作進程，事前備妥背景資料，彙整採訪重點、問題，以及臨時應變與緊急突發等事宜。

音　控：
全程監錄採訪的過程，確實檢查機器運作正常，收音效果良好，以及空白帶是否充足。

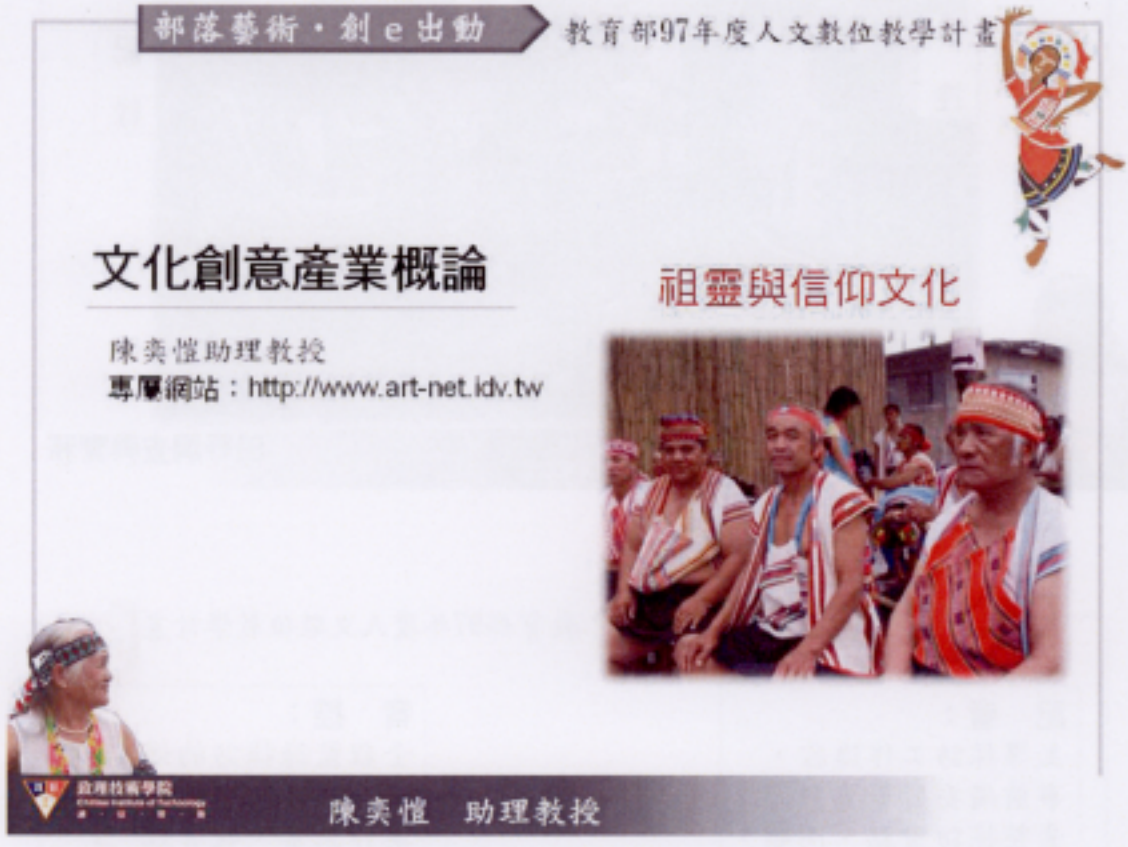
採訪編制



助　理：
協助記者資料彙整與場面控制，同時可配合記者，向受訪者交叉請益問題。

記　錄：
摘記口述中之關鍵字詞(Key word)，若有不明應適時發問，以利事後錄音轉文字稿之進行。

五、祖靈與信仰文化


部落藝術・創ｅ出動
教育部97年度人文數位教學計畫
文化創意產業概論
陳奕愷助理教授
專屬網站：http://www.art-net.idv.tw
祖靈與信仰文化
陳奕愷　助理教授

原住民的信仰文化

在原住民的傳統文化與生命禮俗之中，有許多的價值觀建立和禁忌的典故，都是來自宗教理念和信仰傳說的影響。

尤其是在沒有文字書寫系統的時代，無法利用文獻記錄來訂定規範，於是透過口傳的方式，將古老的信仰傳說流傳下來，並經由虔誠的宗教行為，或嚴謹的禁忌概念，形成大家共同遵守的金科玉律。更從此延伸成為部落祭典的源頭，以及族群文化發展的重要依據。



部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫

縱觀台灣原住民的宗教信仰，相較文明社會的宗教之不同，是在於沒有所謂的「教主」（創教者）及「教典」（經典與文獻），而是以「萬物有靈」的多神信仰，或是超自然力量的「祖靈」信仰為主。



至於歷代祖先傳遠下來的信仰內涵，可以概括為「祖訓」與「禁忌」兩種：「祖訓」大多是正面價值、積極發揚的精神所在，可做為部落社會共同尊崇與恪遵的內涵；「禁忌」則大多是負面告誡、消極避諱的部份，透過嚴厲的災難與下場來警示與規範族人避免觸犯。

致理技術學院　陳奕愷　助理教授　祖靈與信仰文化



在傳統原住民的部落社會之中，「祖訓」與「禁忌」扮演著相當重要的角色，尤其是所謂文明社會的「法治」概念影響之前，有關部落的社會安定、環境保護及人際和諧等等，就是靠著「祖訓」與「禁忌」的遵守，因而維繫著長久以來的穩定發展。

泰雅族

泰雅人的宗教信仰是以祖靈（rutux）的信仰為主，「rutux」的地位就像宇宙的主宰，具有超自然的力量，雖然無形但能力超強，故對泰雅人來說只有絕對的服從，才可以得到「rutux」的保護。因此泰雅人的祭祀或祈禱時，即是以「rutux」做為對象。

此外，對於祖靈傳說所流傳下來的「祖訓」（gaga）或遺訓，只有無條件的遵照才能得到祖靈的庇佑，否則會遭到懲罰而引起災禍，於是「gaga」的精神與內涵，遂成為社會群體發展的制約與依據。



然而因於泰雅族部落的分布遼闊，於是不同地區又各有不同的「gaga」體系，透過「gaga」的精神與內涵，又可歸納出血族地緣團體、祭祀團體、共食團體和制約團體等屬性。



由於泰雅人非常尊敬祖靈，同時也更希望祖靈隨時保佑族人，因此發展出達方規矩的系列菱形紋飾，代表著無數的祖靈眼睛在看護著族人。



太魯閣族

太魯閣族是從泰雅族的亞族（賽德克）分枝獨立出來，成為正名運動後第12族。太魯閣族的宗教信仰與泰雅族大致相似，均是以祖靈的信仰做為中心意識；同時「祖訓」也是必須絕對遵守的內涵，只是太魯閣人發音為「gaya」。傳統流傳下來的「gaya」不僅是宗教信仰，也是社會組織發展的制約、日常生活舉止的重要依據。



太魯閣人相信會有疾病與災難的發生，都是源自於違反了「gaya」、而觸怒了祖靈所造成，因而必須向祖靈懺悔、贖罪才能獲得解決。



賽德克族

賽德克族雖是最新正名之族群，成為正名運動後第14族，但其實原是泰雅族的亞族，該族又可分為「東賽德克群」和「西賽德克群」二大群，其中「東賽德克」就是早先正名成功的太魯閣族，如今以賽德克申請正名的是以「西賽德克」為主。

但不論如何賽德克與太魯閣族均系出同源，擁有相近的語言文化和宗教信仰，是故宗教信仰均是以祖靈的信仰做為中心意識；同時「祖訓」（gaya）也是必須絕對遵守的內涵。





賽夏族

「矮靈祭」是賽夏族重要的祭典，祭祀矮黑人的亡靈，也成為該族最重要的宗教儀式整個祭儀分成五大部分，包括有迎靈、延靈、娛靈、逐靈和送靈。

相傳與賽夏族為鄰的矮黑人，身高雖不過三尺卻擁有法術、能歌善舞，同時還教導賽夏人耕作技術，只是矮人經常藉機侵犯夏賽族的婦女，在族人們的積怨日益加深之下，決定設計將矮黑人害死，但事成之後賽夏人卻面臨到許多災害，為此內心感到不安，於是開始祭祀矮人的亡靈，藉由安撫來化解彼此的仇恨。





鄒　族

鄒族人的宗教是崇尚超自然的神祇信仰，舉凡天神、戰神、命運神、獵神、土地神、祟神、家神和社神等，都是鄒族人祭祀的對象，其中有關天神和戰神的祭祀，是鄒族全體部落最重要的祭典，又稱之為「凱旋祭」或「戰祭」（Mayasvi）。透過「戰祭」的盛大祭典辦理，不僅可以團結族人、振奮士氣，還可同時進行會所「kuba」修繕、迎神祭和男子成年禮等各項儀式。





邵　族

邵族原本被視為鄒族之一支，但經正名運動之後恢復正確的族名，也是打破日據時代以來所謂「九族」原住民的既定概念，更因此先例一開之後，引發後來陸續登場的原住民正名運動。

論及在紹族的信仰之中，祖靈「pacalar」是地位最高也是最具權威的男性神祇，傳說是住在光華島（原名「lalu」）的大茄苳樹下，能為族人賜福及驅魔，因此邵族人凡事都會向祖靈「pacalar」祈禱。



布農族

布農人世居台灣最高的玉山山脈，是故其宗教是以崇高的天神（likarnin）做為信仰的核心，天神就是人類與世界的一切主宰，以及決定人類善惡禍福；除此之外，還有許多鬼靈的存在，只是有好也有壞之分；至於人也有靈魂（hanito），只是離開人的身軀後就死亡，如果是善終者的靈魂就成為祖靈，祖靈崇拜也是布農族宗教信仰的基礎。

由於高山生活環境的惡劣，四周充滿不可預測的災難與危險，因此對大自然的環境變化十分敬畏，在過去科學知識未開的時代裡，衍生出許多禁忌或忌諱，並且發展出超靈異的巫術或神話傳說，於是更增添這個高山民族信仰文化的神秘色彩。

阿美族

在阿美族的信仰體系中，「kawas」是祭祀與膜拜的對象或概念，「kawas」泛指所有的神祈、屬鬼、祖靈、動植物的精靈，也包含和人類的靈魂。當阿美族與漢人、日本人接觸之後，連同外來民族所供奉的神明也稱作「kawas」。



由於阿美族本身是「萬物有靈」的多神信仰，因此不特定是哪一個「kawas」是最高的主神，不論是日常生活、身體病痛，都有專屬的「kawas」負責，透過夢兆、竹占、鳥占等的溝通方式，做為避邪、祈福等行為的依據。又因每一個「kawas」有其固定的方位，所以祭拜時必須朝向正確的方向。

撒奇萊雅族

撒奇萊雅族是最近才成功完成正名，成為正名運動後第13族，不過早在2、3百年以前，是花蓮平原上最強大的民族，然於1875年時被清朝滅族之後，殘餘的族人竄逃至阿美族的部落中接受保護。但是經過130年的保護之下，也幾乎是被阿美族同化，雖然如此，本質上撒奇萊雅族原就與阿美族相近，不僅都是母系社會，也同是「萬物有靈」的多神信仰，只是薩族所稱的神靈叫做「dito」，等同於阿美族的「kawas」，，只是「dito」的位置無法預測，不知固定的地點在哪裡，似乎只有祭司才能知悉而與之溝通。



噶瑪蘭族

噶瑪蘭族是第一支正名成功的平埔族，成為正名運動後第11族，原本世居在蘭陽平原上，雍正時期更因入墾成功而須設官治理，遂以該族的族名設立「噶馬蘭廳」。然而入墾的漢人藉由各種取巧的手段，從噶瑪蘭人手中詐取大量的土地，導致族人無立錐之地，最後揮淚離開蘭陽故鄉、搭船南下到花蓮東岸，並融入到海岸阿美族的部落中。如今居住在豐濱鄉新社社區的噶瑪蘭人，經由正名運動恢復了族名，正努力重尋噶瑪蘭文化及其信仰，其中有一項古老的祭儀「除瘟祭」（kisaiiz），是屬於噶瑪蘭人傳承下來的神聖與私密的宗教祭典。



雅美族（達悟族）

雅美族人所信仰的宗教宇宙觀最為複雜，共分為八個層次，其中天界有五層，分別掌管著陸地、海洋、食物和生命等。另外雅美族人認為「神」能降福於人，保祐平安與豐收，至於「鬼」則是所有不幸的根源，因此疾病和外災難的發生都是鬼在作祟。

至於人死後的靈魂（Anito）是最讓人懼怕，尤其是惡靈也會作祟、造成許多不幸的事件。是故雅美人不但對死亡特別害怕也因此有許多「怕鬼」、「驅鬼」的儀式和禁忌。





排灣族

排灣族的宗教信仰結構相當複雜，是超自然神祇與多神信仰結合的宗教觀，是故天地萬物都有其特有的造物主，就像漢人民間社會傳說的山神、河神等神祇；包括居住的家屋，也各有其守護神。



另外，祖靈信仰是與人最親近的祭祀對象，尤其身為貴族者為了彰顯其身份地位的特殊，將其家族的源起傳說與祖靈信仰結合，並透過木雕的方式表現在家門外的雕柱上，一般的平民則是表現在衣飾的織紋與刺繡之上。至於排灣族最常見的百步蛇圖騰，相傳就是排灣族人的祖先，而且是排灣族貴族的專屬紋飾，因此蛇紋大量出現在排灣族貴族家屋的木雕和服飾的紋視上。

魯凱族

魯凱族與排灣族同數於排灣群的文化系統，除了社會結構有貴族與平民的劃分之外，連同故宗教信仰與結構亦相當接近。基本上祖靈崇拜是魯凱人的信仰基礎，百步蛇也是魯凱族常見的圖騰，但是專屬於頭目與貴族的家族起源傳說，並成為族人敬重與祭祀的對象。

不過魯凱族對人死後的靈魂觀，可分為魂(apatku)和魄(kalulumu)二種：

「魂」是隨時遊離到身體之外；「魄」則是不離開身體，直到人死亡後才離去。如果人是善終者，「魂」便歸祖靈居住的大武山上；至於凶死的人，其「魂」留會留在人間作祟，也就成為惡靈了。



卑南族

卑南族雖同屬於排灣群的文化系統之一，不過社會結構與宗教信仰就有些許的差異。基本上卑南人也信仰超自然的神祇、祖靈和人死後的靈魂：自然神祇是掌管天地、農作與獵物，是故對族人的生活所需相當重要。

至於祖靈（viroa）則是重要的神靈，也是神、精靈與生靈的總稱，所謂「生靈」（tinavawaan）是存在於頭頂和左右二個肩膀，如果頭頂上的生靈離開身體的話人就會死亡。由於卑南族的醫療與日常生活，相當倚賴向祖靈占卜的靈媒溝通，於是相關的巫術也非常地盛行。



六、專題一：「還我土地運動」

部落藝術・創e出動　教育部97年度人文數位教學計畫



文化創意產業概論

陳奕愷助理教授
專屬網站：http://www.art-net.idv.tw

專題：
還我土地運動







陳奕愷　助理教授

原住民與土地問題

土地是原住民民族發展的重要根基，舉凡農作的耕地、狩獵的獵場，是他們賴以生存的基礎，是故原住民和土地有著不可分割的關係。

為什麼原住民會有土地的問題？在過去沒有文書概念的時代，某個原住民部落活動的區域，就是他們所認定的勢力範圍，按照今天的說法，就是他們的傳統領域。

然而當外來民族入侵之後，除了透過詐欺取巧的方式騙得土地之外，藉由政府的政令與法規的制定，更使得大量的土地被收歸國有，或是圖利特定的私人財團。

原住民與外界在土地問題的交涉過程中，最大的弱勢在於沒有文書資料，可以舉證他們擁有這塊土地的所有權。

部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫

從日據時代起殖民政府，在強大的軍警勢力之下，正式深入高山原住民的範圍，發現山地蘊藏著豐富的自然資源，故在經濟的考量之下，同時基於瓦解部落反抗的理由，遂假藉各種政治的手段，強迫原住民部落遷徙、再將山地收歸國有。

台灣光復之後，原住民的土地流失問題，是否就緩和下來呢？

事實不然，反而不亞於日據時代，特別是「國家公園法」頒定施行後，政府更得以依法強制原住民遷出，或是對園區內的部落，限制其土地使用上的法定規範行為。

原本靠山吃山的原住民生活型態，一旦被驅離了自己的土地，下山之後又要與強勢的漢人社會競爭，無怪乎原住民會陷在弱勢族群之流。

陳奕愷　助理教授　還我土地運動

亞洲水泥的省思

在當代的原住民土地問題中，「亞洲水泥」設廠及事後引發「還我土地運動」，是在政府默許下的官商利益結構，而犧牲掉原住民權益的典型案例。

1970年代因應政府推動產業東移、振興經濟的政策，由經濟部會的支持下，與財團合作成立「亞洲水泥公司」，並選定太魯閣國家公園入口處的秀林鄉富世村為設廠地。

最初與地主協調時，是以承租20年的名義取得同意權，同時屆滿後歸還。

沒想到1973年7月秀林鄉公所塗銷200筆原住民保留地的耕作權，造成原住民地主放棄土地使用的主張權利，好讓亞泥公司可以永久使用。

更離譜的是鄉公所又與亞泥公司片面簽訂保留地租賃契約，但原住民的地主尚被隱瞞，不知已白白失去了他們的土地。



20年後當地主要回到自己土地、並主張耕作權的權利時，被亞泥公司距於門外，始知他們已經喪失土地的使用權了。1995年經田春綢女士，號召族人抗爭至今，「還我土地運動」尚未落幕。

其後該案進入法院的訴頌，並於2000年8月10日，由花蓮縣地方法院判決原住民地主勝訴，其理由在於亞泥公司土地取得手段、以及事後耕作權塗銷之不當。

按理法院判決勝訴之後，亞泥必須撤廢及恢復原狀，再請原住民委員會重新公告保留地之使用。但問題就這麼順利解決了嗎？

該案從國民黨時代奠下禍因，輪替民進黨執政、再回到國民黨重拾政權，至今仍是懸而未決。換言之，有關原住民的土地權益，不論任何政黨依然是受到漠視。



都魯灣民宿文化村

都魯灣觀光協進會
田貴芳（古宏・ 西畔）
地址：花蓮縣秀林鄉富士村
可樂部落
電話：03-8610546

「都魯灣民宿文化村」負責人田貴芳先生，自刑警退休，與其妻詹秋貴女士、也是小學退休之音樂老師，一起投入原住民藝術傳承及社區營造工作。文化村的特色在於融合了傳統竹屋與現代建築，讓遊客可以仔細的參觀、體驗太魯閣族的生活及傳統工藝。



田貴芳同時成立都魯灣工作室，經常向政府申請專案補助，辦理原住民就業技藝輔導班，以培養部落更多的失業青年，一方面協助他們及早就業、獲得穩定的投入，另一方面則是藉此讓原住民藝術傳續下去。



在多項傳統木雕、織布及傳統生活器物之外，木琴和口簧琴的傳承又是一絕，是由音樂底子深厚的詹秋貴所負責，因而成為太魯閣族音樂的重要傳人。



然而可樂部落面臨最大的環境威脅，就是緊臨在亞州水泥廠的邊緣，除了常年要忍受開採石灰岩後的粉塵污染、震耳欲聾的機器嘈雜聲之外，土地被侵占最多的地主，就是住在可樂部落。

尤其最大諷刺者，是該地為太魯閣國家公園入口的必經之地，原本是要到好山好水的國家公園旅遊，卻要先經過一段被水泥粉塵嚴重污染的路段。

「還我土地運動」的領導之一田春綢女士，即是田貴芳的大姊，在過去與亞洲水泥廠抗爭之時，該部落成為重要的前進指揮所。



延伸教材 DVD
「我們為土地而戰」記錄片

導演：潘朝成
慈濟大學傳播系講師
2004年宜蘭綠色影展記錄片獎

該片是記錄1999年花蓮縣秀林鄉太魯閣族族人組成「還我土地自救會」，並全程針對自救會與政府部門、亞洲水泥公司周旋過程的完整紀實。

補充資料：
請參考「網路資源」



七、專題二：「典藏泰雅、部落展示」



博物館展示概論

博物館陳列展示活動，不是一種純知識現象和認知行為，不過展示的傳播，又會引起知識現象之外，廣泛深刻的社會文化效應。

博物館的陳列展示，在傳播知識和觀賞服務的同時，也會把一定的價值觀念、文化形態和生活方式，傳遞給入館參觀的社會大眾。

所謂的博物館陳列展示，是由傳播「主體」（館方策展人）將「物件」（文物、藝術品、自然標本），呈現在「受眾」（觀眾）之面前，其屬性如下：

物件＝具有文化記憶中的載體

行為＝陳列物件與受眾之間互動進行的一種認知、解讀和思想訴求的創造性過程



部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫

博物館展示概論

請問：以博物館展示的角度，您要如何規劃呈現這件文物？





請問：原住民主題展覽，您會想去看嗎？

為什麼會想去看？

為什麼不想去看？



陳奕愷　助理教授　典藏泰雅・部落展示

博物館展示概論

不論博物館展品的內容與形式、理性與情感、主題陳訴與文化傳播等，都在經歷著一個深刻的變化：

歷史與文化、傳播與資訊、藝術與娛樂所構成博物館展示的最新內涵；

從「以物為本」到「以人為本」，從再現歷史、延伸展示內容，到濃縮更多的知識資訊，以挖掘更深層的歷史文化內涵。

博物館的展示策劃，分為：特展（臨時性）與常設展兩種類型。但不論特展或常設展，要吸引人來參觀展示，往往是透過其特殊的收藏品來建構的。

展覽品本身是被凍結的靜態的物質，但要如何凝聚、結構化的與去脈絡化，並用來發現動態的世界→策展重點

部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫

博物館展示概論

常設展→鎮館之寶的展示？

從典藏策略與典藏政策，呈現出自我認同的目標，也標誌這座博物館的任務方向，以及蒐藏研究的重點。



依據「國際博物館協會」（ICOM）的定義：「蒐藏具有文化或科學意涵的物件，並為研究、教育和賞玩目的，來加以維護和陳列的常設機構。」（1956）

「…特別是為公眾娛樂和教育，而展示具有文化價值的物件和標本（如藝術、歷史、科學和工藝的蒐藏，動植物園水族館等均屬之）」（1960）

博物館展示概論

依據「美國博物館協會」（AAM）的定義：「係對大眾開放，為公益而經營，以保存、呈現、研究、詮釋、組合和對公眾展示，具有教育及文化價值的物件與標本，包括藝術、科學（生命或非生命）、歷史與工藝的物質，並為公眾教育和娛樂的目的而存在。」（1962）



部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫

博物館展示概論

由此可知，博物館展示的意義，就在於如下二點：

第一、具有「文化價值」的物件

→經由研究、詮釋和組合的展示規劃

第二、奠基在公眾娛樂與教育推廣之上

→展示設計與推廣教育並行的策展規劃

博物館的屬性和定位，關係著永續經營與未來長遠發展，是故有必要訂定明確的典藏政策。典藏政策的制定，至少可以完成如下任務：

第一、計劃性地蒐藏特定「物件」

第二、規劃辦理系統性的「常設展」與「專題特展」

第三、有利於形成特色，並與屬性相近之博物館有所區隔。

陳奕愷　助理教授　典藏泰雅・部落展示

烏來泰雅民族博物館

（台北縣立）
地址：台北縣烏來鄉
烏來村12號
電話：02-26618162

這是國內少見單以泰雅族文化為題，以其文化、歷史觀與視覺展示，做為展示設計的主體。

基於民族文化與民族認同的需求，烏來泰雅民族博物館應堅持以泰雅族人為主體的歷史觀與展示設計，顛覆以往的漢人霸權歷史觀點，為原住民長久被污名化與非智化的形象提出反正，教育觀眾真正認識原住民與原住民文化。



典藏泰雅・部落展示

部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫

烏來泰雅民族博物館

至於該館規劃的願景，是朝生活博物館的營運方式，不像傳統博物館僅著重「物」的保存與研究，更重視「人」對環境的參與及實踐，因此，館方正努力突破傳統博物館的模式，僅在固定空間內進行展示的觀念，而是將人、社區、自然環境等皆納入博物館的範疇。

未來參訪的觀眾，不再只是參觀一個冰冷的硬體建築，而是實實在在地參與居民的生活、社區的環境與整個自然生態。



典藏泰雅・部落展示

陳奕愷　助理教授

八、專題三：「布農部落、社區營造」



原住民部落社區營造

對於原住民的生存環境來說，部落原是最後的堡壘及避風港，但是因於當代社會的變遷，部落所能提供的生存條件與就業環境不佳，於是造成年輕族人的外流。不僅使得部落人口的銳減，甚或僅餘老年與小孩的結構，所引發的部落生機與社會問題亦相當嚴峻。

若要改變現狀，透過「社區總體營造」的理念，重新規劃部落發展的目標與方向，或可為部落帶來另外的生機。

「社區總體營造」曾經是國家重要文化政策的一環，到目前為止，也是原住民部落社區未來營造，可供參考與效法的重要途徑。

近代的台灣歷經過經濟繁榮、政治解嚴、民主開放，使得台灣社會，日趨朝向多元化與個性化的發展；再加上地方民間組織、部落社區自治發展的意識抬頭，於是政府在地方施政與文化事權

上，也將儘量將權力下放，於是地方上的部落社區民眾，都有機會和能力來參與，甚至為自己所居住的部落社區環境提出營造規劃。

促成台灣各界注意部落社區營造發展的因素，除了符合世界潮流趨勢之外，更是導因於過去政府與民間，只是為了發展工商經濟，卻嚴重破壞生態環境；就因為大家沒有積極的意願，投入或關心自己部落社區的事務，結果造成了地方惡棍跟利益團體的橫行，最後就是生活環境品質的惡化、地方鄉土或族群文化的沒落。

當「社區總體營造」運動推出後，就號召部落社區內的公益組織團體、菁英份子和有力人士，以及全體社區的居民們，一起承擔地方與社區發展的責任。



至於「社區總體營造」，並不是僅限於地方建設和公共工程的營建，它的目標是包含了「造景」、「造產」、「造人」和「造文化」：

造　景 Landscape of creation
造　產 Industries of creation
造　人 Human being of creation
造文化 Culture of creation



所謂「造景」就是部落社區生活環境的改善；

「造產」則是振興部落社區的文化產業，以尋求部落社區發展的實質生機；

至於「造人」，則是透過持續的教育推廣，提昇部落社區住民的素質，還包括地方傳統或族群文化的再認識與學習；

最後就是「造文化」，也就是在部落社區民眾健全的文化涵養之基礎上，發揚地方傳統或族群文化的精神，

凝聚與再現於部落社區的景觀設計、文化產業和生命禮俗的活動之中，因而打造一個與眾不同的部落社區文化。

基於對這塊自己所生活的土地認同與愛護，憑藉著對社會的感恩和回饋，凡是





認同自己的族群文化、熱愛自己生活的鄉土，就必須熱心參與部落社區營造的工作，發揮運用各自的本職專長，以組織分工的方式，在各個角落推動一系列的部落社區再造、族群文化傳承。

布農部落休閒農場

財團法人布農文教基金會
白光勝牧師
地址：台東縣延平鄉桃源村
11鄰191號
電話：08-9561211



創辦人白光勝牧師，被尊稱為「布農希望工程師」擔任基金會董事長兼執行長，本身是原住民身、又罹患小兒麻痺症，因此在求學求職過程備受挫折。1983年神學院畢業之後，看到自己的部落環境困苦、人口嚴重外流，於是他決定回到自己的部落，希望重新打造一個讓大家都有工作做、可以提昇部落生活的全新環境，於是催生了「布農部落休閒農場」。



其實在籌建的過程中經歷了許多困難，但他是把過去成長過程中的挫折經驗，轉化為更積極的建設動力，最後終於在自己部落打造出大型的知名休閒農場，同時在族人的努力、以及成功的行銷策略之下營運起來。

也因為經營成功，外流的部落青年，開始回流工作；部落也因為年輕人回來，故而重現發展的生機。是故，「布農部落」已經成為原住民社區營造的成功案例。

部落藝術・創ｅ出動 教育部97年度人文數位教學計畫

陳奕愷 助理教授 布農部落社區營造

論及「布農部落休閒農場」的籌建過程，先於1995年2月成立「布農文教基金會」，也是國內第一個立案之原住民NPO組織。其後開始向社會各界募款，在統一超商支助1200萬元之後，開始逐步落實「布農部落文化體





藉由該園區既能做好文化傳承，又可與經濟生機兼顧，於是實踐了體驗原住民生活風貌、文化傳承、與休閒產業的可能，重建原住民文化，找回原住民的自信心，提供其他族群體認原住民文化的機會。

延伸教材 DVD
給布農機會吧

財團法人布農文教基會製作發行

本片是「布農文教基金會」的簡介，透過該片得知白光勝牧師，如何帶領族人胼手胝足建立新部落，也深入瞭解該基金會為族人們所努力的貢獻，是一部相當真誠而動人的簡介影片。







九、專題四：「琉璃珠文化產業」



原住民文化產業

論及原住民的生機，有必要在這片土地上，建立維繫生機的產業發展，其中最重要的是如何將文化傳承，形成具有特色的文化產業。

至於以傳統為基礎所發展的文化產業，是源自於傳統文化中的生命禮俗，以及族群傳承中最深厚堅實的生命力，因此可以彰顯出與漢人不同的文化特色。

發展原住民部落的文化產業，不僅可讓傳統文化得以繼續發揚，同時還可造就地方生存命脈、振興地方經濟。

產業文化並不是一朝一夕可以成形的，原本只是奠基在部落發展的手工藝事業，當某一人或某家族成員因為從事美術工藝時，獲得高度的成就聲譽及經濟效益之後，便逐漸地轉型為可以在當地賴以維生的事業。

如該文化事業歷經多年的成就累積，或是經過世代的技藝傳承之後，則該項技藝發展的文化事業，不僅會成為家傳的重要事業，甚或成為淵源久遠的歷史文化產業。

此外，因於這項技藝的聲名遠播，招徠更多子弟的習藝和學成參與，於是經由傳徒授業將技藝向外擴散出去。從此奠定當地的傳統技藝，成為這個地方上家喻戶曉、集體從事的產業活動。

文化產業的終極發展，並非個人獨佔創作藝術市場而已，其最大的意義，乃是為地方形成一個文化面積，甚至為這個地區造就出最大的產業文化特色。

按照「社區總體營造」的精神而言，即是所謂的「產業文化」。產業文化不但是這個地區藝術文化的結晶，有時候是當地長久下來主要賴以生存的經濟原動力，甚且有可能是這個地區未來能夠凝聚發展的新契機。

排灣琉璃珠

蜻蜓雅築
施秀菊女士（1956～）
（族名：日夢日縵）
地址：屏東縣三地門鄉三地村
中正路二段9號
電話：08-7992856

施秀菊生於屏東縣三地門鄉，原職是在部落中從事小學教育工作，1983年與先生陳福生成立「蜻蜓雅築琉藝工作室」，發展排灣族琉璃珠的藝術產業走上琉璃珠的事業。





部落藝術・創ｅ出動　教育部97年度人文數位教學計畫



當施秀菊的「蜻蜓雅築」正要起步之際，然而一場意外幾乎粉碎了他們夫婦的夢想，因為陳福生突然發生交通事故，在臨終之前流下對她不捨的眼淚，那種閃爍著深情、死別與哀傷的淚光，深深烙印在施秀菊的永遠記憶裡。所幸當時的淚珠化成難以抹去的印記，讓施秀菊從無限的思念中迅即堅強站起來，並決心持續實現兩人曾經約定的夢想。





論及「蜻蜓雅築」的成功，除了要歸功於堅強的恆心與毅力，以及勤奮於業務推展和成功的行銷策略之外，還有值得注意的是「文化內容」的議題。

排灣琉璃珠的藝術價值，並不限於熔燒技藝的創新與突破，真正最大的價值，在於排灣族的文化融入在琉璃珠中，即便新竹地區的熱熔加工多麼精湛，也無法取代排灣琉璃中的原住民文化。



這就是所謂原住民文化產業的特殊性，甚至會因這個文化特色，反而要比新竹玻璃藝術更具行銷的效益與賣點。



進一步而言，「產業文化化」與「文化產業化」，是二種不同對比的發展類型。同樣是琉璃藝術，新竹竹塹玻璃與排灣琉璃正好是二個典型。新竹在過去是以玻璃代工產業為主，面對台灣人工成本的環境下，代工業勢必走入衰退，於是必須提昇與轉型，因此出現「產業文化化」的發展。

反觀排灣族縱有豐富的文化，若不透過琉璃珠藝術做為加值，並無產值與實際的收入，因此要做的是「文化產業化」，成為文化市場行銷的創意流通品，才能締結實際的產值收入。







當排灣琉璃珠產業發展成形，於是造就了更多的就業機會，也帶動其他周邊的文化觀光事業，於是為部落發展帶來更大的目標與生機。



陳奕愷　助理教授

延伸教材 DVD

原住民手工藝：

排灣族的琉璃世界

從部落出發：

原住民族文化紀實影展作品集9

企　　劃：曾亞靖

攝影剪輯：胡成龍

發　　行：原住民電視台



本片是「原住民電視台培訓中心」學員的結訓成果作品，製作者基於本身是同一族群的觀點，對排灣琉璃做相當深入的紀實記錄，也是對類似主題較深入的作品之一。



陳奕愷　助理教授

肆、參考資源

一、本課程專屬網站



http://play.md.chihlee.edu.tw/ykchen/IART/home.html

二、行政院原住民族委員會＞生活網＞原住民簡介



http://www.apc.gov.tw/main/docDetail/detail_ethnic.jsp?cateID=A001917&linkSelf=94&linkRoot=8

二、順益台灣原住民博物館＞台灣原住民導覽



http://www.museum.org.tw/index.htm

三、行政院原住民族委員會＞兒童網



http://www.apc.gov.tw/main/kids/index.htm

四、國立教育資料館＞原住民教育



http://192.192.169.108/2d/native/default.asp

五、台灣原住民族文化園區＞原住民族介紹



http://www.tacp.gov.tw/home02_3.aspx?ID=$3001&IDK=2&EXEC=L

六、台灣原住民數位博物館



http://www.dmtip.gov.tw/

七、數位典藏國家型科技計畫>新ｅ網Ⅰ：原住民服飾資料庫



http://140.131.24.185/MuseumCS/

八、台灣旅遊生活網>發現原鄉之美、探訪台灣原住民



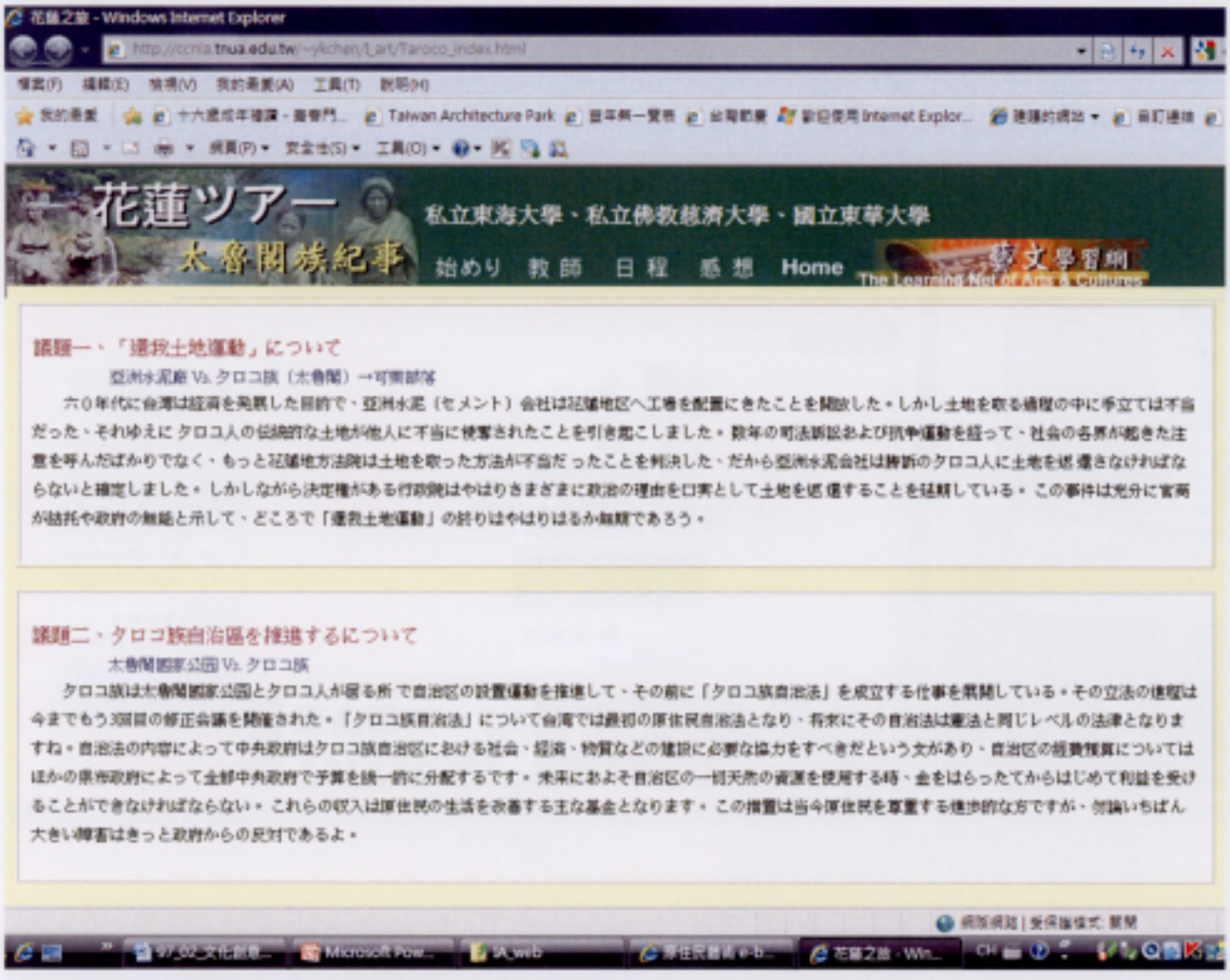
http://gofuntaiwan.net/columnpage/specol/aborigine/aborigine.asp

九、台東縣政府＞原住民全球資訊網



http://www.taitung.gov.tw/Aborigine/CP/1010/intro.aspx

十、藝文學習網＞太魯閣記事（專題一）



http://ccnia.tnua.edu.tw/~ykchen/I_art/Taroco_index.html

十一、台北縣政府＞烏來泰雅民族博物館（專題二）



http://www.atayal.tpc.gov.tw/index.aspx

十二、布農部落文教基金會（專題三）



http://59.125.240.251/html/modules/news/

十三、蜻蜓雅築（專題四）



http://192.192.190.10/news/glaze/gl-2.htm