

看電影學創意

原刊日期：2007/8/14 修訂日期：2007/10/1 接受日期：2007/10/15

國立彰化師範大學商業教育研究所。吳政峰。博士生

實務分享
Educational Practice

壹、前言

人類將他們的歷史、信仰、態度、慾望和夢想等，銘記在他們創造的影像裡。

—— 勞伯修斯（Robert Hughes），藝術評論家 ——

作為一個創造夢想的園地，一部電影（film），兩個小時的閱賞過程，觀者透過感官的刺激以涉入自身的情感與思想，共同參與並體驗了創作者的藝術思維與所欲傳達之題旨。電影的播映活動，藉由非口語的行為結構層面，提供了另外一種說故事的管道，從別人的故事中學學習，轉換為自己的經驗或體認，將有助於其人格的健全發展，並給予心靈上的調養，它當可成為學校教育之外的另一種學習管道（蔡宗和，2006）。細究起來，電影銀幕中所呈現的並非絕對性的真實，它只是真實的其中一面，基本上，它仍是由導演、編劇及製作團隊等主觀而個人化的視野，所產生具有美學意味的現實。電影和其他藝術媒介相同的是，它們都結合了現實與夢想、真實與虛幻；不同的是，電影較其他藝術媒介結合了更多的聲光特效與高潮迭起之劇情張力，這使得電影能夠深入人心，獲得大眾的認同與喜愛。對於教育工作者而言，透過電影的欣賞與討論，能夠讓教育工作及教學活動變得更加豐富多元，提供學生更多樣化的學習管道，有效的幫助學生獲得新知，並可讓學生省思電影中的人性與生命課題，擴展其人文視野，更有助於其美感鑑賞能力的提昇（古宛芸，2003；李崗，2006；張寶珠，2006；方永泉，2007）。



另一方面，身處在資訊爆炸的知識經濟時代裡，知識即力量（knowledge is power），而創造力（creativity）或創造思考能力（creative thinking skills）的培養與具備，早已成為現今教育體系與產業界的一股流行趨勢，坊間各種創意類的課程相繼開設，吸引了眾多人士的聆聽與學習。再者，結合創意、美學觀念與商業行銷的「文化創意產業」日漸蓬勃發展，透過創意的開發與行銷，將創意具體化及商業化，帶動起一股流行風潮。訓練創造思考或發展創意的的方法眾多，諸如腦力激盪法（brainstorming）、水平思考法（lateral thinking）（如六頂思考帽等）、圖像思考法（例如曼陀羅思考法、魚骨分析法、自由聯想技術等）、列舉法系列（屬性列舉、特性列舉、缺點列舉等）、檢核表法系列（如奔馳法—SCAMPER等）與分合法（synectics method）等（陳龍安，2006；Starko, 2001）。以上這些制式的創造思考策略或技巧，大多偏重於心智概念的多重聯想與理性分析方法，然而在美感的體驗亦或想像力的培養上相較不足。電影作為一種多重感官涉入的媒體，它結合了現實與夢想、真實與虛幻，一部電影，可以是一個個案（case）、一項實務經驗（experience），也可以是一個哲理的隱喻（metaphor）、或嘲諷（satire），它更可以是一個象徵的符號（symbolism），亦或一個理論或概念的具體意涵（meaning）（Champoux, 1999）。許多研究顯示，電影已成為一種有效的教學工具，諸如運用在「人文」（Orwin, 2002; Gilmour, 2005; Bird & Godwin, 2006; Walker, 2006）、「醫護」（Diez, Pleban & Wood, 2005）、「數學」（Bestgen & Robert, 1982）、「經濟學」（Leet & Houser, 2003;

Dixit, 2005; Sexton, 2006) 與「管理學」(Champoux, 2001; Mallinger & Rossy, 2003; Huczynski & Buchanan, 2004) 等領域上。透過電影的閱賞，不僅能夠幫助學生獲得新知，並可進一步促進學生思索劇中所涉及的各项議題（例如人與自然、人與科技以及人與人等層面），亦能夠擴展其視野、培養人文情懷。更重要的是，它能夠激發學生的創造力與想像力，填滿人類理性侷限的一種想像空間。不僅如此，電影作為一種藝術美學之媒介，在觀賞的過程中，將有助於學生美感鑑賞能力的培養與提昇，讓美學的欣賞與感受自然地成為生活裡的一部份。

筆者在閑暇之餘，總是把看電影當成一種放鬆身心、陶冶性靈與促進思考的方式及管道。看一場電影，猶如閱讀一本書，抑或聽一則動人的故事。欣賞電影，除了最基本的娛樂效果之外，它還能夠引發觀者進行思考，而電影裡曲折的故事情節、天馬行空的想法以及引人省思的題旨等，皆是吸收及學習創意的來源。也因此，本文即針對各式電影類型進行歸納與整理，期盼讀者能夠從本文所述之電影名單中汲取創意的點子，而相關教學人員亦能在課堂上使用電影教學媒體，在過程中培養學生的創造思考與美感鑑賞能力，為忙碌的現實生活帶來一點創造力與想像力。此外，本文並以《A.I.人工智慧》(Artificial Intelligence, 2001) 一片為例，說明該電影中之創意概念及其劇情題旨，以作為相關教育人員之教學參考。

貳、電影裡的創意類型

本文以作者自身閱賞電影的經驗，依電影裡的「故事情節」、「題旨」與「形式」等進行創意類型的歸類，主要區分為「人與宇宙自然」、「人與科技發展」、「人與心靈世界」、「人與人際之間」、「天馬行空的想像」以及「其他創意類型」6大類別，包含約40種的創意類型，共計約有120部之各式電影。此外，本文以列表的方式進行彙整與說明，表格中包含了「創意概念」、「相關電影」、「創意概念之說明」與「教育意涵」四者。「創意概念」為電影裡主要創意概念之類別歸類，而「相關電影」則列出此類型的創意概念包含了哪些電影，電影選取的標準主要依據筆者之個人閱賞經驗，針對各電影之情節、題旨與形式等進行初步的剖析，偏向以坊間容易取得為主（多半為電影院上映之院線電影），所選取的電影其出品年份約在近期的二十年裡。此外，各類型中亦包含一些早期的經典名片（在以下的表格中以「◆」符號加以註明），另外，限制級電影則以「Ø」之符號加以註記，以作為教師選片的參考。「創意概念之說明」則詳細說明了這類型創意概念的主旨或內涵，而「教育意涵」則論述其在教育領域上的省思或應用等，藉以期盼相

關教育同好者能夠實際運用於教學場域中、進行電影欣賞教學法，透過課程中的電影欣賞，以進行相關議題的討論，培養學生的創造思考能力。

本文之撰述，主要在於歸結出電影的各種創意類型，因此，內文中廣泛羅列了各式各樣的電影片單以進行歸類及說明，雖然有些電影並非經典名片，且偏重娛樂性質，然而這樣的電影卻也有其欣賞的價值，閱賞者在欣賞過程中多少能寓教於樂、有所省思，端看教學者如何運用教學媒體、安排教學內容，以及閱賞者如何解讀媒體訊息等。再者，本文論述之目的，在於推廣電影欣賞教學方法，有助於相關教學者實際運用電影媒體於教學場域中，進而培養學生的創造思考與美感鑑賞能力。因此，本文將讀者對象設定為「中等學校相關教育人員」，然而，由於本文所列述的電影片單中包含一些限制級電影，並不適合中等教育階段之學生欣賞，廣泛羅列的目的僅在於方便進行歸類，若要實際運用於中等階段之教學場域中，仍必須經由教學者慎選電影片單，以適合該階段學生來閱賞（下文中限制級電影以「Ø」註記）。以下本文參考相關資料，歸結出各種電影創意類型，列表說明如下（聞天祥，1996；黃英雄，2004；邱華棟、楊少波，2004；黃英雄，2005；焦雄屏譯，2005；楊松鋒譯，2005；黃英雄，2007；開眼電影網<http://www.atmovies.com.tw/home/>，2007；星光大道電影網<http://movie.starblvd.net/>，2007）：

表1 電影創意類型：「人與宇宙自然」

創意概念	相關電影	創意概念之說明	教育意涵
人與造物主關係的想像	王牌天神（2003） 怒犯天條（1999） 第七封印（1957）◆	人對造物主始終充滿了一種想像或依戀感，上帝或死神存在嗎？他們又是以何種方式存在？人類在面對死亡抑或生命意義始終顯現出無知與渺小。	透過電影的欣賞，讓學生思索「上帝」及「生命意義」之形上概念，可進行哲學或生命教育議題的探討。
太空世界與物種的想像	世界大戰（2005） 第五元素（1997） 異形（1992）Ø 2001太空漫遊（1968）◆	人類知識的有限，相較於浩瀚宇宙的無窮無限，這就足以讓我們運用想像力建構出一個外太空世界，以及各種型態的「外太空物種」，人類的想像力極其豐富。	透過電影的欣賞，豐富學生的想像力，並拓展其天文學知識，並讓學生思索外太空世界的種種，以及人類的未來發展等。
微觀世界的奧妙與想像	鵬程千萬里（2001） 小宇宙（1996）	透過鏡頭，呈現地球上微小的生物世界；以寫實的手法，呈現出生物世界的演化奧妙以及生物鏈的緊密連結，讓人對生命充滿了讚嘆與想像。	透過電影的欣賞，讓學生體驗到自然世界的奧妙，並讓學生思索人與自然世界的關連性，有助於學生對自然世界及生物生命的尊重。
病毒入侵人體之想像	28週毀滅倒數（2007） 28天毀滅倒數（2003） 危機總動員（1995）	對於微生物世界，人類的所知有限，這類型的電影，將病毒入侵人體之境發揮得淋漓盡致，充滿了無限想像。	透過電影的欣賞，讓學生了解微生物世界的奧妙，認知到人類知識的有限，並對安全衛生及疾病管制的教育有所助益。

創意概念	相關電影	創意概念之說明	教育意涵
人抵禦自然環境的想像	天搖地動 (2000) 天崩地裂 (1997) 龍捲風 (1996)	面對大自然，人類始終存在一種無法預知之感。這類型的電影，充分展現了自然現象對於人類的影響，諸如地震、火山爆發及海嘯等，顯現了人類對於大自然力量的驚嘆。	透過電影的欣賞，讓學生體驗到自然環境的巨大能量與其奧妙之處，並讓學生思索人與自然環境的關連性，有助於學生對於自然環境的尊重與保護。
地球浩劫之想像	明天過後 (2005) 世界末日 (1998) 慧星撞地球 (1998)	人類對於未來存在一種不確定感，這類型的電影建構出各種災難與地球浩劫，呈現出人類的無知與無助。人類並非萬能，宇宙自有其運行之道。	透過電影的欣賞，讓學生了解到自然世界的奧妙及其不確定性，並讓學生思索人在面對自然災難時的恐懼與人性本質，有助於學生思索生命價值與意義。
靈異世界的想像	詭絲 (2006) 大法師系列 (2004) 見鬼 (2002) 七夜怪談系列 (1999)	將另一次元的靈異世界具象化、寫實化，與現實世界平行存在。只不過，有誰真的見過「鬼」？又有什麼方式可以驗證？由此可知，人類的想像力何其豐富！	透過電影的欣賞，讓學生思索靈異世界的存在與否，並可藉由這類型電影的欣賞，討論恐懼的內涵與生命之意義等。
巨獸的想像	金剛 (2005) 大蟒蛇 (2004) 侏儸紀公園系列 (2001) 史前巨鱷 (1999)	人類與動物同在地球上生長，兩者始終維持微妙的互動關係。對於巨獸的想像，從遠古時代就已存在。在相關的電影中，透過電腦科技的輔助，更強化了巨獸的體型與野性，極富創意。	透過電影的欣賞，讓學生思索人與動物世界的密切性，以及尊重各個生命物種的生存權。
人類變形的想像	綠巨人浩克 (2003) 狼女 (2002) Ø 狼人生死戀 (1994) 變蠅人 (1986) Ø	這類型的電影，透過人類基因的突變，把人與動物結合及突變的概念發揮的淋漓盡致，充滿了無限的想像。	透過電影的欣賞，有助於學生思索人類基因突變的議題，以及人與動物結合的可能，並可豐富學生的創造力與想像力。
特異人物的想像	關鍵下一秒 (2007) 蜘蛛人系列 (2007) 超人再起 (2006) X戰警系列 (2006)	透過想像力的創造，虛構出某種具有特異能力的人類，以實現人類不滿於體力及理性能力受限的一種幻想。	透過電影的欣賞，讓學生思索不同類型或具有特異能力等人士之相關議題。此外，這類型電影的欣賞，亦有助於學生討論人類理性與體力的侷限性，並可豐富學生的創造力與想像力。

資料來源：作者自行整理。

表2 電影創意類型：「人與科技發展」

創意概念	相關電影	創意概念之說明	教育意涵
機器人世界之想像	機械公敵 (2004) 魔鬼終結者系列 (2003) A.I.人工智慧 (2001)	電影中「機器與人」的結合，使機械已具有人類思考的能力，甚至包含感性的情緒，深富創意及未來感。	透過電影的欣賞，讓學生思索機器人現象背後所牽涉的科技發展與人文關懷等議題。
複製人世界之想像	絕地再生 (2005) 藍色協奏曲 (2004) 魔鬼複製人 (2000)	複製人的行為目前僅在概念的探討中，且尚有倫理道德與宗教上的爭議，然而，電影的創意卻早已先行了。	透過電影的欣賞，讓學生思索複製人背後所牽涉的生命教育、倫理道德及宗教等的議題。
電子虛擬世界的擬真化	攻殼機動隊 (2004) 駭客任務系列 (2003) 虛擬偶像 (2002)	將電子虛擬的世界建構為一個以另一種次元存在的「真實世界」。然而科技的發展，最終可能成為一股宰制人類的力量，這個概念深富哲理與創意。	透過電影的欣賞，讓學生思索電子虛擬世界背後所牽引出的科技發展與人文關懷之議題。

資料來源：作者自行整理。

表3 電影創意類型：「人與心靈世界」

創意概念	相關電影	創意概念之說明	教育意涵
人類感性世界的擬真化	下妻物語 (2004) 文蜜莉的異想世界 (2002) 安琪狂想曲 (2002)	透過影像中現實與想像世界的重新排列組合，把人類內在的感性世界以擬真方式呈現，極富創意。	透過電影的欣賞，讓學生思索其內在感性世界（例如白日夢與愛情想像等），並親身體會。
超寫實幻境的想像	夢 (1990) ◆ 犯罪份子 (1984) ◆ 愛情神話 (1970) ◆	電影中充滿各種符號、象徵、隱喻與形式主義，將人類的夢境與潛意識具象化，極富想像力與創意。	透過電影的欣賞，讓學生討論夢境或潛意識存在的形式，或針對電影中的符碼進行解讀，擴展其人文視野。
書寫情境的虛實交錯	死亡靈感 (2000) 巴頓芬克 (1991) 瘟疫 (1987) ◆	人類透過書寫，將內在的情緒與幻想具象化，只不過，在創作書寫的過程中，書寫內容為創作過程的主動，抑或被動？而創作的情境為一種虛境，還是實境？	透過電影的欣賞，讓學生思索「創作」的本質，並針對想像之虛境及現實世界之實境兩者的關聯性進行探討。
意識世界的擬真化	旅行者與魔術師 (2003) 美麗境界 (2002) 魔鬼代言人 (1997)	在電影中，人類的「自由意志」被加以突顯，被更具象化與現實化，意識世界與現實世界彼此平行交錯，這種把人類意識世界擬真化的影像呈現方式，極富創意。	透過電影的欣賞，讓學生思索人類「自由意志」之無形力量，並感受自身自我意識世界的存在。
意識流的影像拍攝手法	2046 (2004) 蝴蝶效應 (2004) 野草莓 (1957) ◆	將意識流以影像方式呈現，回憶與現實同在；夢境與實境同在，強烈的蒙太奇影像手法帶給觀眾一種視覺上與意識上的刺激。	透過電影的欣賞，讓學生討論夢境、潛意識或想像世界的存在形式，或針對電影中的符碼進行解讀，擴展其人文及美學視野。

創意概念	相關電影	創意概念之說明	教育意涵
擺脫命運掌控之寓意	口白人生 (2007) 楚門的世界 (1998)	這類型的電影充滿意想不到的劇情安排與場景設計,《楚》劇一片發生的地點在攝影棚,《口》劇則以小說家創作的主角生活為主體,這兩部電影,同樣講述宿命的掌控與擺脫命運掌控之寓意,亦即人的自由意志力。	透過電影的欣賞,讓學生學習電影編劇與拍攝之創新手法,培養其創造力與想像力。此外,並可透過電影的欣賞,培養學生的人文素養與道德情懷。

資料來源：作者自行整理。

表4 電影創意類型：「人與人際之間」

創意概念	相關電影	創意概念之說明	教育意涵
混沌理論的影像化故事	火線交錯 (2006) Ø 衝擊效應 (2004) 天人交戰 (2000) Ø	一個事件的引發,串起所有人事物之間的關連性,彼此錯綜複雜的交集與連結,就如同蝴蝶效應一般,一個微小的不良機制,將導引出一個無以收拾的局面。	透過電影的欣賞,介紹混沌理論,並讓學生思索「事件的必然或偶然」之概念,可進行哲學或生命教育議題的探討。
迴旋式的劇情與角色安排	11點14分 (2005) 偶然與巧合 (1998) 雙面薇若妮卡 (1991) ◆	迴旋式劇情的鋪陳,人物之間存在一種隱晦的關係,角色的安排相當細膩微妙,看類似的電影有一種異想不到、峰迴路轉的閱讀體驗,不得不佩服電影編劇與導演的敘事功力。	透過電影的欣賞,讓學生學習電影編劇與拍攝之創新手法,培養其創造力與想像力。此外,並可透過電影的欣賞,培養學生的人文情懷。
不同時空點的交錯與重疊	亡命感應 (2007) 跳越時空的情書 (2006) 黑洞頻率 (2000) X情人 (1998)	不同的時間與空間,人與人之間陰錯陽差的交集在同一時間點,跨越生與死、過往與現今,時間並非絕對之概念,透過想像力達成不可能的事。	透過電影的欣賞,有助於學生思索「相對」的時間概念,並可進行生命教育議題的探討。
男女變身之角色創造	絕地奶霸 (2006) 窈窕奶爸 (1994) 蝴蝶君 (1993) Ø	這類型的電影,主要透過男女變裝之角色扮演,賦予了一種人類性別變換的想像。	透過電影的欣賞,有助於學生了解男女性別之差異,並進行性別教育之宣導。另外,在角色的多種裝扮中,亦有助於學生想像力與創造力的培養。
角色之多重變換與扮裝	糯米正傳 (2007) 神鬼交鋒 (2002) 天才雷普利 (1999) Ø	這類型的電影,主要透過電影中主角人物的角色變換及扮裝等,讓同一人物具有不同性格之角色,賦予了一種人格與身份變換的想像。	透過電影的欣賞,有助於學生了解多重人格之面向,另外,在角色的多重裝扮中,亦可培養其創造力與想像力。
生死兩界的重合與想像	美夢成真 (1998) 第六感生死戀 (1990) 似曾相識 (1980) ◆	人類在面對至親的死亡時,內心總充滿著無限的哀慟與無助,唯有借助一股跨越生死界線的幻想力量,方能與另一個世界產生聯繫。	透過電影的欣賞,讓學生思索生命之價值,並能勇於面對生死離別,可進行生命教育議題的探討。

創意概念	相關電影	創意概念之說明	教育意涵
以主題為框架， 集眾人之創意	巴黎我愛你 (2006) 愛神 (2005) Ø 十分鐘前·小號響起 (2002) 十分鐘後·提琴魅力 (2002)	以相關主題為限 (如巴黎與愛情、十分鐘的時間流逝及情慾等主題)，集眾家電影名導進行影像創作，看這類型的電影，看得出人類創造力與想像力的豐富及多元化，且故事多為人際之間的互動及影響。	透過電影的欣賞，讓學生思索同一主題的不同面向，進行腦力激盪活動，並學習電影創作者的這種創意激盪模式。

資料來源：作者自行整理。

表5 電影創意類型：「天馬行空的想像」

創意概念	相關電影	創意概念之說明	教育意涵
魔法與人獸世界的想像	哈利波特系列 (2007) 納尼亞傳奇 (2005) 魔戒系列 (2003)	一個充滿魔幻的世界，融合了人、獸以及魔法，這是一個完全天馬行空、充滿想像的世界。	透過電影的欣賞，有助於學生培養豐富多元的想像力及創造力，並可潛移默化其勇敢、冒險與人文關懷等特質。
神話故事的想像	天神之子—海克力士 (2006) 特洛伊—木馬屠城 (2004) 聖戰英豪 (2000)	電影情節改編自希臘古典神話，電影中充滿各式神蹟、神格人物及怪獸等，神話裡的世界，充滿各種創意與想像。	透過電影的欣賞，讓學生了解古典希臘神話的內涵，並培養學生之想像力與創造力。
動物世界擬人化的想像	夏綠蒂的網 (2006) 怪醫杜立德 (2001) 貓狗大戰 (2001)	這類型的電影，將動物的世界擬人化、寫實化，結合人聲的配音，把動物世界營造的相當活潑有趣、充滿創意。	透過電影的欣賞，讓學生從動物世界的觀點思索問題，培養學生尊重生命的價值觀，並可豐富其創造力與想像力。
卡通式冒險遊戲的想像	迷走星球 (2005) 巧克力冒險工廠 (2005) 野蠻遊戲 (1995) 驚異大奇航 (1987)	電影情節宛如闖關遊戲一般，結合天馬行空的想像，把現實世界營造的如卡通世界，電影中充滿了天真的想像與創意。	透過電影的欣賞，培養學生天馬行空的想像力與創造力，並潛移默化其冒險犯難及勇敢之精神。
偵探式歷險遊戲的想像	達文西密碼 (2006) 國家寶藏 (2004) 七寶奇謀 (1985)	透過找尋寶物或釐清真相的形式，營造偵探式的歷險遊戲，闖過一關又一關的關卡，電影裡充滿了許多想像與緊湊刺激的情節。	透過電影的欣賞，培養學生之想像力與創造力，並潛移默化其冒險犯難以及抽絲剝繭之科學精神。
動畫世界的想像與創造	地獄新娘 (2005) 超人特攻隊 (2004) 鯊魚黑幫 (2004) 怪獸電力公司 (2002)	以電腦科技為輔助，創造了一個充滿想像的世界，動畫裡的故事情節及人物角色等，充滿了天馬行空的想像力與創造力。	透過電影的欣賞，讓學生探知一個無限可能的想像世界，培養其創造力與想像力。此外，尚可藉由電影的欣賞，培養學生的幽默感、人文情懷及美學素養等。
卡通世界的想像與創造	霍爾的移動城堡 (2005) 蒸氣男孩 (2004) 神隱少女 (2001)	以卡通為主體，創造了一個充滿想像的世界，卡通裡的故事情節及人物角色等，充滿了天馬行空的想像力與創造力。	透過電影的欣賞，讓學生探知一個無限可能的想像世界，培養其創造力與想像力。此外，尚可藉由電影的欣賞，培養學生的幽默感、人文情懷及美學素養等。

資料來源：作者自行整理。

表6 電影創意類型：「其他創意類型」

創意概念	相關電影	創意概念之說明	教育意涵
時間的非線性發展	蝴蝶效應 (2004) 記憶拼圖 (2000) 羅拉快跑 (1999)	打破時間直線發展的概念，將事件發展的先後順序以不同方式進行重組，「先與後」失去了絕對的意義。生命，也可以隨性發展。	透過電影的欣賞，讓學生思索「時間」或「生命之必然或偶然」之形上概念，亦可進行哲學性議題的探討。
事件的不同面貌與真相拼湊	硫磺島的英雄們 (2006) 來自硫磺島的信 (2006) 英雄 (2002) 羅生門 (1950) ◆	事件的真相因所在立場的不同而存在不同的主觀詮釋，真相沒有唯一，它在拼湊中形成。	透過電影的欣賞，讓學生思索立場與真相兩者的關聯性，並討論是否有「絕對真理」的存在。
身體極限與武打輕功的想像	夜宴 (2006) 無極 (2005) 十面埋伏 (2004) 臥虎藏龍 (2000)	透過想像力的創造，虛構出某種具有特異武打能力的俠客人士，以滿足人類對身體極限與武打輕功的一種想像。	這類型的電影，發揚了東方身體文化，透過這類型電影的欣賞，有助於學生討論人類身體的侷限性與可塑性，並可豐富學生的想像力與創造力。
音樂、舞蹈與戲劇之綜合表演藝術	夢幻女郎 (2006) 如果，愛 (2005) 芝加哥 (2002) 紅磨坊 (2001)	以音樂歌唱與舞蹈為主體，配合戲劇情節，電影中充滿了肢體表演與聲光刺激，充分達到娛樂的效果。電影中的舞蹈、肢體展現與佈景道具等，充滿了十足的創意與娛樂感。	電影中充滿許多聲光娛樂效果，透過電影的欣賞，有助於學生排解現實生活之壓力，而電影中創意的舞蹈、肢體、音樂及佈景道具等，亦有助於學生想像力與創造力之培養。
後現代式的拼湊與無厘頭的KUSO創意	驚聲尖笑系列 (2006) 周星馳電影——如「功夫」、「少林足球」等 追殺比爾系列 (2004) 下妻物語 (2004)	以後現代的拼湊方式，結合各種無厘頭戲劇橋段，電影中充滿了幻想式的笑點與創意，充份展現了人類幽默的想像力與創造力。	透過電影的欣賞培養學生的幽默感，並從較戲謔的角度來思索事物，培養學生另一種視野的想像力與創造力。
紀錄片之反諷創意	安隆風暴 (2006) 華氏911 (2004) 麥胖報告 (2004) 科倫拜校園事件 (2002)	這類型的紀錄性影片，將現實發生的事件進行影像紀錄，透過影像的安排與剪輯等以警惕觀者，片中極盡嘲諷之能事，這類型的影片，充滿各種反諷之創意。	透過電影的欣賞，讓學生從另一個角度來思索問題，有助於學生了解重大事實的真相，並培養其批判思考能力與幽默感等。

資料來源：作者自行整理。

參、「看電影學創意」之實例舉隅

下述內容主要以《A.I.人工智慧》(Artificial Intelligence, 2001)一片為例，針對其電影中的創意概念及題旨等進行實際的分析與討論，以進一步作為相關教育人員在教學使用上的參考。內容整理如下：

一、片名：《A.I.人工智慧》(Artificial Intelligence, 2001)

二、導演：史蒂芬史匹柏 (Steven Spielberg)

三、劇情大綱：

本部電影所處的時空背景為「未來年代」，因為溫室效應的影響，地球上的陸地遭海水淹沒，生態發生嚴重劇變，此外，在天然資源有限的情況下，人類的生育受到了政府當局的嚴格管制，在此情境下，機器人被大量研發與製造，以滿足人類的各方面需求，像是機器寵物、愛情機器人、機器保母等等。「大衛」是一名機器男孩，他是虛擬電子製造公司跨出人工智慧的一項實驗結晶，他也是第一個能夠付出「真愛」的機器人。在電影情節中，一名虛擬電子公司的員工亨利和他的太太茱妮卡，由於他們的兒子馬丁罹患了絕症，必須長期冰凍以等待新的藥物被研發出來。因此，他們自願領養大衛做為實驗對象，在朝夕相處之間，他們對大衛視如己出，也十分寵愛他。不過，就在一次奇蹟中，他們的親生小孩馬丁突然病癒，這讓大衛開始有了爭寵的念頭，甚至有了暴力的傾向。在發生一連串意外事件之後，讓他無法再繼續過著溫暖的家庭生活，擁有真愛卻無法被人類所接受，他終究被領養媽媽丟棄於野外。於是，他與超級玩具熊泰迪，踏上了尋找自我的旅程。在這段追尋自我的過程中，他的所見所聞讓他發現，人類和機器之間，始終存在著一道無法跨越的鴻溝。不過，他也發現，人與機器之間，同樣存在了一個共通的特性，那就是——「愛」。

四、創意概念分析：

（一）本片的時代背景，發生在未來時日，電影中的許多情境多為豐富的想像，諸如溫室效應所造成的地球淹沒，又如科技化的機器人被大量生產、甚至能夠擁有愛人的特質，以及人類滅絕後外太空物種的入侵等等，這些電影片段充滿了各種意想不到的想像，在電影的技術上更是別具創意。

（二）「機器人」是「機器」還是「人」？他們能夠擁有「人的特性」嗎？這個創意概念，包含了一種「人與物」的哲學觀察。而這個概念亦可作為課堂中廣泛探討的主題。

（三）機器人存在的目的，是否僅只在於「服務人」？又是否「用完即丟」？現代人又該如何面對人類所創造出的機器人所牽引出的倫理議題？此一討論亦可導引出類似的「複製人」倫理議題。

（四）不同於其他物種，人類之所以為人，在於我們擁有高層次的理性思考，以及人類獨有感性特質，少了這些，人類無異於禽獸。本片的題旨，即是在於傳達這個深沉的理念。電影中透過機器男孩大衛的自我追尋歷程，電影編導想說的，便是指涉人類應當勇於踏上追尋自我的歷程，以及保有人類最珍貴的本性，也就是「愛與關懷」。這個創作理念，在電影的最後片段中清楚顯現，大衛在面對領養媽

媽茱妮卡的離別時，他流下了專屬於「人類」的眼淚。此一電影題旨，可做為課堂中「生命教育」的討論主題，甚至是哲學性議題的探討——亦即，人所為何來？最後又能留下什麼？而人生的意義又該是什麼？總之，電影創意的探討，不僅只有天馬行空層面的想像，透過電影題旨的深入討論，更可帶引出更深沉的哲學性思考，引發觀者省思。

肆、結語

電影作為一種綜合性的藝術，在電影中，它廣納了文學、音樂、舞蹈、戲劇、繪畫、建築與雕塑等七大藝術類別，因此被稱為「第八藝術」（the eighth art）。電影是一個創造夢想的園地，一部電影，運用了各種創意，片中充滿了許多幻想與想像，而這些想像，通常也顯現出人類目前在知識領域與理性發展的有限性，以及人類對於未來的一種不確定感，例如人與宇宙自然的一種微妙關係，像是對於太空世界、靈異現象、上帝、生物世界與自然災難的一種想像；又如人與科技發展的關係，像是複製人、機器人與電子虛擬世界等，在這個虛幻的世界裡充滿了時尚的未來感以及呈現人類對於科技發展的一種惶恐與不安；又如人類對於心靈世界的探索，像是感性世界、自由意志、夢境與意識流等等，充份的顯現了人類對於內心世界的複雜與多彩之想像；又如人與人之間的微妙關係，像是生與死兩界的想像、人的際遇與複雜的人際網絡以及各種角色的巧扮偽裝等等；又如天馬行空的幻想與想像，像是魔法世界、特異人物、冒險遊戲、動畫與卡通世界、神話故事等等，此類型的電影中充滿了許多意想不到的創意與想像。此外，電影之劇情通常也帶有某些議題的論述與探討，像是生命意義、環境問題、科技發展或人際互動等等，在觀賞電影的過程裡，必定能夠促進觀者思索劇中的相關議題，產生某種移情作用（empathy）或思考的共鳴等。

此外，本文中透過對於電影《A.I.人工智慧》（Artificial Intelligence, 2001）裡的創意概念與題旨等進行實際的分析與討論，以對讀者揭示一些省思或體悟，諸如人類未來的發展走向、人與物的哲學觀察、科技發展的倫理議題、生命意義的探索等等，藉以進一步作為相關教育人員在教學使用上的參考。

創意的激發以及創意的培養，已成為現今時代的一股潮流、受到各界重視，教育單位負有培養學生創造思考能力的責任，而使用電影影片作為一種教學媒體，大致有下列幾項優點：一、促進學生主動學習（active learning）及訓練其批判思考能力（critical thinking）；二、能夠幫助學生反映心理的真實性（psychological reality）；三、能夠讓學生體驗真實的世界；四、透過影片中的議題討論，帶入相

關學科之理論與知識概念；五、能夠讓學生了解不同領域的知識；六、能夠擴大學生了解社會與歷史的脈絡（socio-historical context）；七、能夠連結學習本身與學生的多元化特性（student diversity）（Champoux, 1999; Bluestone, 2000）。

電影作為一種充滿創意的藝術媒介，同時，它也是一種教學媒介，在課程中透過電影的欣賞，除了可培養學生的創造思考能力外，它亦能幫助學生獲得新知，並讓學生思索相關議題，擴展其人文視野、培養人文情懷，更能夠提昇其美感鑑賞能力。欣賞電影，就像閱讀一本書、觀賞一幅畫、或者聽一則動人的故事一樣，再者，如今的電影資源又俯拾即是、唾手可得，也因此，教育人員當可藉由豐富的電影資源，透過欣賞與討論等過程，以培養學生之創造思考及美感鑑賞等能力，讓電影成為一台真正的教學機（veritable teaching machine）（方永泉，2007），並讓課堂裡的教學，充滿一種活潑與彈性，透過師生的對話與討論，相互分享創意，共同學習與成長，讓教育就在電影的娛樂中實現，潛移默化為學生的真正能力，讓「看電影」，也能成為「學習創意」的來源！

參考文獻

- 方永泉（2007）。美感教育對於教師品格的提升——教育電影之教師形象為例。《教育資料與研究雙月刊》，75，83-102。
- 古宛芸（2003）。欣賞教學法在彈性課程中之運用——以欣賞影片「天使的約定」為例。《國教天地》，154，56-62。
- 李崗（2006）。兼容「有我」與「無我」的美感教育。《中等教育》，57（4），46-66。
- 邱華棟、楊少波（2004）。《世界電影大師108將》。昆明：雲南人民。
- 星光大道電影影片查詢（無作者）。星光大道電影快報網。2007年8月14日。取自<http://movie.starblvd.net/cgi-bin/movie/euccns?chart/mlist.html>。
- 張寶珠（2006）。觀賞電影藝術、實施創意教學。《中等教育》，56（5），142-151。
- 陳龍安（2005）。創造思考的策略與技法。《教育資料集刊》，30，201-265。
- 焦雄屏（譯）（2005）。Louis D. Giannetti原著。《認識電影》。臺北市：遠流。
- 開眼電影資料館查詢（無作者）。開眼電影網。2007年8月14日。取自<http://app.atmovies.com.tw/atmdb/atmdb.cfm>。
- 黃英雄（2004）。《藝術電影賞析——國立國父紀念館九十二年度讓愛飛揚藝術電影欣賞講座》。臺北市：國立國父紀念館。
- 黃英雄（2005）。《國民電影——九十三年度藝術電影賞析》。臺北市：國立國父紀念館。
- 黃英雄（2007）。《國民電影——九十五年度藝術電影賞析》。臺北市：國立國父紀念館。
- 楊松鋒（譯）（2005）。M.Cousins著。《電影的故事（The Story of Film）》。臺北市：聯經。
- 聞天祥（1996）。《告別大師——外語電影1990~1996》。臺北縣：知書房。
- 蔡宗和（2006）。以劇情片做為教學工具之意涵。《視聽教育雙月刊》，48（2），30-38。
- Bestgen, B. J. & Robert, E. R. (1982). *Films in the mathematics classroom*. Reston: National

- Council of Teachers of Mathematics.
- Bird, S. E. & Godwin, J. P. (2006). Film in the undergraduate anthropology classroom: Applying audience response research in pedagogical practice. *Anthropology and Education Quarterly*, 37(3), 285-299.
- Bluestone, C. (2000). Feature films as a teaching tool. *College Teaching*, 48(4), 141-146.
- Champoux, J. E. (1999). Film as a teaching resource. *Journal of Management Inquiry*, 8(2), 206-217.
- Champoux, J. E. (2001). Animated films as a teaching resource. *Journal of Management Education*, 25(1), 79-90.
- Diez, K. S., Pleban, F. T., & Wood, R. J. (2005). Lights, camera, action: Integrating popular film in the health classroom. *The Journal of School Health*, 75(7), 271-275.
- Dixit, A. (2005). Restoring fun to game theory. *Journal of Economic Education*, 36(3), 205-219.
- Gilmour, P. (2005). Text and context: The passion of the Christ and other Jesus films. *Religious Education*, 100(3), 311-325.
- Huczynski, A. & Buchanan, D. (2004). Theory from fiction: A narrative process perspective on the pedagogical use of feature film. *Journal of Management Education*, 28(6), 707-726.
- Leet, D., & Houser, S. (2003). Economics goes to Hollywood: Using classic films and documentaries to create an undergraduate economics course. *Journal of Economic Education*, 34(4), 326-332.
- Mallinger, M. & Rossy, G. (2003). Film as a lens for teaching culture: Balancing concepts, ambiguity, and paradox. *Journal of Management Education*, 27(5), 608-624.
- Orwin, A. (2002). Women's stories, women's films: Integrating women's studies and film production. *Women's Studies Quarterly*, 30(1/2), 271-284.
- Sexton, R. L. (2006). Using short movie and television clips in the economics principles class. *Journal of Economic Education*, 37(4), 406-417.
- Starko, A. J. (2001). Creativity in the classroom: *Schools of curious delight*. N. J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Walker, T. R. (2006). Historical literacy: Reading history through film. *The Social Studies*, 97(1), 30-34.