

整合性創作與表達性藝術療育之研究與探討

A research and discussion of integral creativity and therapeutic-expressive art

葉育菱

文藻外語學院創意藝術研究所 助理教授

摘要

藝術創作者的共通特質是反思、自省與批判的能力。創作者對於文化與社會的感知與解讀是主要的創作來源，能把理解的內容加以具體化地反應在藝術形式上。然而如此之創作過程的人文價值與其對社會意義的貢獻仍缺乏相關的研究探討。在國家圖書館資源網站上，與藝術創作研究相關之碩博士論文或期刊的數量為之屈指可數。雖然國外研究指出創作過程可養成建立良好人際關係與知能轉移應用之能力，台灣藝術研究者在社會科學方法與藝術研究法之間的使用與關聯性的探究是需要更多的實例，用以觀察與架構適用於藝術創作領域的研究方法。本研究案對藝術創作研究之發展與探究將有所貢獻。透過藝術創作研究方法包含描述、闡釋、評價、獨特經驗與意義之洞察、詮釋與呈現等一系列之循環性的反思行動，意圖闡明動畫之創作過程所包含的語言和非語言之整合性應用可視為藝術療育應用中的一項有效之表達媒介，其不僅可用以協助加強個案之表達能力，且能幫助個案培養自我批判與省思之能力。本研究的成果是為說明動畫製作是一個包含寫作，口說故事，視覺，聽覺與表演創作之整合性的表達性藝術療育媒介。

A common feature of art creators is their ability for introspection, self-reflection and self-criticism. Their sensitivity to the nuances of culture and society forms the core of their creative production, facilitating the contextualization and transformation of intangible experiences into art. Examining this process, and assessing its value to society, is a nascent academic field. There are also few creative-based thesis or journals on the National Centre Library site. Developing satisfactory creative-based methodology through exploring the relationship between social science and artistic endeavor requires further research to be undertaken. This paper contributes to the field by exploring the relationship between therapeutic expressive art and multi-form art media production. It formulates research activities that encompass description, interpretation, evaluation and reflection, and establishes parameters to clarify what role using verbal and non-verbal expressive media to create animation plays in facilitating introspection and self-criticism. The posited outcome is that animation production can be understood as an integrative application of multi-form art media in the field of therapeutic expressive art, providing the positive benefits of writing, narrating (plotting), visual, aural and performing-arts creativity.

[關鍵字]:數位動畫、動畫創作研究、表達性藝術療育、藝術創作研究。

[Keywords]: digital animation, animation production research, therapeutic expressive art, art/creative-based research

一、前言

本研究結合藝術創作研究方法與表達性藝術療育¹兩大領域之學述內容，依繫在當今藝術創作研究方法之發展面向與建議，以探討動畫製作過程(並非單指動畫作品之評析)與表達性藝術療育之間的關聯與應用性，亦欲討論動畫創作此藝術媒介(工具)未來被引用在心理療育課程之潛在性益處，目的為拓廣藝術療育之使用族群，亦提供療育者與個案有更多元化的創作媒介可運用。本文透過闡明現今國內外學者對藝術創作研究方法之發展規準的建議，再以繪畫、舞蹈、戲劇、動畫製作之創作工作坊來評析藝術療育的可能性。

動畫創作是一個整合性之複合式媒介藝術的創作過程，其融合了不同之表達性藝術療育的創作形式，包含寫作(writing)、敘事(storytelling/narrative)、視覺創作如水油彩繪畫之藝術治療(McNiff, 1992)²、造形設計、雕塑、攝影(Weiser, 1999)、音樂、舞蹈(李宗芹, 2004)、戲劇、沙遊/遊戲、電影治療/導讀(Soloman, 1995)³、拍電影(Rodney G.K., <http://www.psychologist-sf-contracosta.org/history.html>)等多元化類型之表達性媒介，其可被用以引導個案(創作者)在參與創作過程時由內而外地學習溝通，培養表達自我探勘歷程中所浮現的潛在問題的能力，以達到身心協調且強化個體生活之品質與機能。台灣心理療育相關課程發展相較於國外為晚，國內獲得國內外治療相關專業執照之學術專家雖占少數，國內仍有少數翻譯著作與實際個案方可說明表達性藝術療育各媒介應用之發展初源，功能與目的。

¹台灣心理治療協會定義表達性藝術為”指透過音樂、舞蹈、繪畫、戲劇等形式作為工具或媒介的心理治療模式。它允許人們透過口語、非口語的表達及藝術創作經驗，去探索個人的問題及潛能，以協助人們達到身心平衡”。基於學術專業道德的條件規範，本案轉用表達性藝術療育一詞代替表達性藝術治療，著重心靈成長之自我探索與了解之相關藝術創作。

²盛正德在 2002 年由台北心靈工坊出版之『以畫療傷』實為藝術療育創作家之例。

³有關電影治療之衍生閱讀書目同時可參考網站
<http://www.cinematherapy.com/bibliography.html>
&
<http://www.cinematherapy.com/printerversions/bibliography%20text.html>

動畫製作因電腦科技的進步而竄起創作風潮，然而其創作過程中潛在性的療育特質尚未被探究或應用。因本研究者曾在動畫的創作過程中體驗到描述、洞察、解讀、釋放、重整與重構等之自我批判與反思的心理活動，更將習得之思考與反思行動模式轉移且實踐在日後之生活情境上。從個人實證經驗之角度觀言，動畫製作所涵蓋之專業能力如主題/議題設定(生活經驗主題化)與探討，劇本寫作與說故事技巧，音象傳達訊息之畫面與音樂技巧，角色心理扮演之體驗與揣摩，整合創作素材與媒介繼至最終成品，此具連貫與整合性的表達內容是口語與非口語能力之交互運用，提供最佳且最安全之溝通狀態和環境，在其之中能開啓個案與他人分享的勇氣、意願、養成良好的自我表達與反思能力。

由於數位藝術創作之研究方法是目前藝術相關學院碩博士生班中所挑戰的一個新銳之學門內容，為讓讀者對本研究所採用之研究方法有概括性的瞭解，下文簡述目前國內外藝術創作相關研究所之發展與其研究方法之引用所考量之面向是必須的。

二、 藝術創作研究發展理論

近年來藝術與設計創作在國內外藝術相關碩博士學院中興起了新的研究趨勢，日居碩增的藝術創作者傾向將實務創作經驗(practice)與研究作結合，然而藝術創作研究從 19 世紀末起才開始逐漸受到關注(Bird, 2000)，其仍缺乏一套獨立且長期建立之完善的研究脈絡可循。因此研究者首先以參閱各領域之研究方法論，如對照實證主義之規準來假設、收集、歸納、洞察、分析、判斷後評估之研究步驟，從中試著架構出一套較完整且適用於藝術創作研究之學門內容與方法。然而，在遵循各領域的研究方法之過程當中，研究者不難發現其存在著許多需再仔細評析的議題，下文為針對問題一、藝術創作是否為研究(為何藝術創作者需要取得碩博士學位?)，問題二、藝

術創作研究方法應考量之面向(其研究方法與潛在性貢獻)，在下文提供簡述與闡明。

藝術創作是否為研究

劉豐榮(2004)將藝術創作分為兩大支流，其一、非研究取向之視覺藝術創作：藝術工作者被理解為把創作當作傳達訊息之生活表現，透過視覺藝術之記錄與呈現，藉以抒發個人非理性之內容與胸氣，藝術創作者特別尊崇想像力、情緒，相信藝術並非藉由理性之規準之下進行創作，反斥系統性的藝術技巧與技術，因其會影響來自底層(心理)之創作元素，亦強調無意識在藝術創作中扮演重要的影響力，故不著重“創作過程”之研究的必要性，既亦表現手法非為達到預期的藝術目的之工具或方法，創作不是解決藝術問題之手段，將創作概念理論化並非藝術家之責任；其二，研究取向之視覺藝術創作：研究型藝術者和前述之藝術者其實擁有相似的基本創作特質，其創作動機始於個人來自於非理性或理性層面之個人感受，皆可透過反思(反省與思考)活動將原來之無形的思考內容實踐於藝術形式上，且增進藝術表現，亦反之透過創作來進行反思活動。對研究型藝術創作者而言，此思考之運用屬於高級的認知歷程與品質智慧，通常始於一個基本假設，且透過創作過程其中之非形式邏輯、交錯性之解構式的思考模式，產生新的認知，且藉其以調整先前之假設問題。藝術創作研究者須具備邏輯與細緻的語言文字思考與處理之能力，將創作理念有脈絡性地傳達給讀者，既使他人得以體驗創作者所感知到之創作情境。Sullivan(2006)持有相似的見解，”As a result, 20th century art, to a large degree, cannot be understood without critical theory. Art now serves the additional function of providing interpretation. To warrant putting everyday items in a museum requires an intellectual analysis of those items.” (Sullivan, 2006 from http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol4/gsfull.html)。藝術創作研究者已被認知為需具備將創作過程中，所涉及之素材與領域予以脈絡化之能力的實務理論家。另 Scrivener (2002)論之，單看藝術作品本身並不能視為新知識之產生體，其所傳達給讀者的是不完整的訊息、創作內

容或概念。上述三者之論點皆在闡述藝術所具有之隱喻象徵，其需藉由語言來解讀與闡釋創作過程與最終作品所孕育之意。

劉豐榮(2004)與 Reilly(2002)認為藝術家在面對問題時，過程中所經歷之探索、洞察、闡解、以及解決問題之表現手法和實踐，兼具研究精神與研究行為。藝術家透過創作養成之智力活動能力與研究態度，說明了藝術創作研究者不僅有解決問題的能力(亦能找出一套系統方法讓研究能持續至完成)，更有符合藝術家創作特質之挖掘問題的能力。

藝術創作研究方法應考量之面向

從假設藝術創作動機與目標，從創作過程之描述、自省、洞察、批判、修正、重現等主與子研究過程錯綜交雜且循環發生，而”(雖然)創作理念經常形成於創作之前，然而創作過程中之發現亦可能激發創作理念之調整與新方向之形成”(劉豐榮，2004)，亦指創作前因個人動機所設定之創作目的的明確性通常為表面性，切確之研究議題須先經過實際創作才得以探索其創作背後所隱藏的真正動機。當國外許多藝術相關研究者在討論創作過程本身是否可被視為產生新知識的一套研究方法之同時，劉豐榮(2004)對此學門之潛在性的發展面向提供了條理性的陳述。視覺藝術創作需達到積極功能之四個面向，以成就藝術創作之研究價值，下文中同時融合了 Scrivener (2000)對創作型研究之方法與步驟的觀點:

(一)「創作理念架構的發展與形成」- 其需建立在針對意象與理論之研究素材上，亦先洞察自然與人文環境中之視覺與心理之意象，應用藝術領域觀點與議題相關之學門內容與研究方法，將觀察所產生之認知投射在藝術創作上並加以評析，其所涉及領域之學說可包含心理學、藝術心理學、現象學或批判理論、文化心理學、藝術社會學、符號學等。

Scrivener (2000)將此步驟為「創作研究初期之反思行動」(Pre-project reflection on action and practice)，藝術研究者之創作理念通常先形於個人認

知，其始於透過教育或閱讀所建立之理念與思想、社會文化與科學發展之信念或體認，因此藝術創作研究者對相關學門內容需有明確的瞭解，既得以探掘創作中所可能牽涉之研究問題與面向。又因研究目標常因創作過程與方式而具有多變化性，藝術創作研究初期之目標與目的所跨及之學門內容與方法需先‘廣且淺’。

(二)「創作過程之自我探索、反思與改進」- 亦指研究者在藝術創作者在檢視個人心理活動，藉以找出意圖探討之創作問題與其所含跨的各領域之學門內容與方法之後，再從創作過程中進行自我感知之洞察，且將所收集之具體與非具體之資料加以省思與解析後作適切性地修改與調整，使其創作與研究得以持續進行。由於此階段之研究過程與教育性的行動研究理念極為相似，劉豐榮(2004)引用黃政傑(2001)與陳柏彰(2000)之觀點，建議可使用質化研究之方法作深入的檢視與分析，且可參照量化研究之實證主義的本體論之現象學、主題化描述或闡釋之探討方式的知識論之現象學、詮釋論、符號互動論，批判理論等。

Scrivener (2000)將 Schön 在 1983 年所提出來的現場實驗(on-the-spot experiment)之結果，分析後並製圖表說明(表一，The outcomes of on-the-spot-experimentation)，研究行動唯有在實驗後遇到特定情況，才會進行修改與調整，稱之為「進行式之反思行動」(reflection-in-action/practice)，如表一所描述之實驗預期成果與意外接受程度的四種狀況：

狀況 1、實驗結果是預料之外的，且其意外是不被渴望的。

狀況 2、實驗結果是預料之外的，且其意外是被渴望或可以接受的。

狀況 3、實驗結果不是預料之外的，且其意外是被渴望或可以接受。

狀況 4、實驗結果不是預料之外的，且其意外結果是不被渴望的。

通常當研究者遭遇到狀況 1 或 4 時，行動研究者才會進行反思的活動。

(表一) The outcomes of on-the-spot-experimentation by Scrivener (2000), retrieved <2010/4/1> from http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol1/scrivener2.html.

	Consequences in relation to intention (結果與預期之關聯性)	Desirability of all perceived consequences intended or unintended (所獲得之預期與不被預期的結果)
1	Surprise (驚訝)	Undesirable (不被預期或期待的)
2	Surprise (驚訝)	Desirable or neutral (被預期、期待或沒有衝突)
3	No surprise (不驚訝)	Desirable or neutral (被預期、期待或沒有衝突)
4	No surprise (不驚訝)	Undesirable (不被預期或期待的)

Scrivener(2000)強調藝術創作研究者應避免上述行動之規準來判斷進行反思行為之與否，強調不論面臨被或不被渴望的創作結果時，皆須有系統性地紀錄、反思、與回應問題之過程中的內容⁴，此階段之闡釋將會是後期在評析創作研究時之參考資訊，讓讀者(研究者)或觀者(藝術作品呈現之對象)更能迅易地的理解創作內容之整體架構。

(三) 「創作過程之自我評論與批判」- 此為研究者在前述自我探究與反思之

⁴ 記錄形式可為紙本/數位寫作，錄音，數位音象(紀錄片)等。通常有系統與邏輯性的記錄，應發生在對一批在創作過程當中所產生較無次序之記錄的檢視與脈絡化之後的有次序之參考資料。

內容進行的自我評析，著重於對透過洞察來釐清創作作品與其創作之歷程與情境所反映出的問題，且闡明問題如何被處理，以及創作研究者對問題如何被處理之評析。劉豐榮(2004)建議引用 Eisner(1991)之論點，將藝術鑑賞與批判應用於教育之質化探討中，其一般藝術批評之步驟包含「描述」、「闡釋」、「評價」與「主題化」。藝術創作者對自身創作歷程與情境內容之分析需仰賴個人對經驗與知覺，兩者交互作用。如、當事件發生時，吾人有能力注意到其微小細節以其相較後所發現之相同異之處。

「描述」可讓無形的活動過程轉換成能見度高(visible)之形式，協助讀者或觀者瞭解並能感受到藝術研究者所經驗的事件之情境，”使讀者能「設身處地參與所描述之事件」”(劉豐榮，2004)，其需要有結構性與選擇性地將其發現與意義以脈絡性地鋪成傳遞出去，而選擇性的描述是爲了讓整體述說之內容能夠聚焦，其之書寫品質則有賴於駕馭敘述性語言之技巧。

「闡釋」亦指對其經驗之意義的探析，闡釋者需跳脫出與其所描述的內容或景象外，以第三者批判性地角度來詮釋事件是爲何與如何發生，說明前後因果解釋之理由，亦對創作過程的潛在結果之觀察加以詮釋。因此研究者在創作過程中進行自我評估與批判時，可闡明其創作理念形成與演變之模式。

「評價」，對此步驟之探析內容，劉豐榮(2004)融合了 Eisner(1985)與 Dewey(1934)之論點，陳述批判應先是以一套有系統規準對所發生之事件的意義價值加以探討，其立場無利害關係之闡釋者，將所觀察的與所釐析的加以應用，藉以規範實務特性與實務改善之標準，又以 Dewey 之論點描述對藝術品而言，計量其作品之法則是無標準的，創作過程之探究通常是在嘗試著找結果，一個結果可能是另一個結果的問題，創作過程應強調體現/理解/解讀/闡釋，重於尋找答案，然而批判論中存在著一套規準，亦應對創作表現形式、素材與整體物體之性質之間的關聯性與意義加以討論，既以推知藝術經驗與表現之相同或相異的特質。

「主題化」，在創作過程中可能存在或發展出多元之主題，同一件作品依議題探討之內容的選擇與決定可萃取出多元之主題，並加以運用至不同的教育情境當中。因此研究者應在創作過程中，重複出現之明喻性或隱喻性之訊息加以確認，既將景象之內容元素精簡化，如人物、場域、獨立性特質等，以形成明確主題之創作研究。前述四個步驟之文字整合處理結果亦如說故事般，有結構性地將聽者引入描述事件情境中，再抽絲剝繭為讀者架構並解析情境內容之前後關聯性，欲於結束後讓聽者有某種程度上經驗之體驗與獲益。

從 Scrivener(2000)的論點而觀，前述所提之研究積極功能之第二面向「創作過程之自我探索、反思與改進」與第三面向「創作過程之自我評論與批判」之「描述」，亦既意圖提供創作後期提供理論架構與知識獲得之基底；稱第三面向之「闡釋」為「創作階段性之反思行動」/reflection on work episodes，其中包含為「進行式之反思行動」/Reflection in action and practice，此反思行動應不受研究或創作時間限制，亦其應執行於每完成一小部份的創作，或創作研究之子系列的創作研究過程當中，且反思行動時間點可為一個半個工作天後，一個工作天後，或一個工作月後等。

Scrivener(2000)對創作研究並無明顯地提出評價(evaluate)或主題化的步驟之需要，然而他提出「研究後期之反思行動」(Post-Project reflection on action and practice)，其著重於對研究後期完成之創作研究案進行反思之動作，內容強調應陳述說明經過創作之過程藝術研究者之習得為何，以及提供對自身身為一位藝術或設計創作者的認知與其本人所持的藝術論點之演變的自我批判。

(四)「創作過程之獨特經驗與意義之闡釋、洞察與呈現」- 欲讓藝術創作研究達到具學術發展、社會文化、人文、藝術教育之價值，以及對各領域之研究有潛在性之貢獻，劉豐榮(2004)引用 Eisner(1981~2003:1985)質化研究之藝術研究法的論述，指出藝術創作研究者可透過說明十種質化研究之藝術方法的特質，藉以闡明有別於科學研究模式之學術貢獻；其一、呈現形

式- 藝術形式之研究者志於創造一個具有喚起知覺性的形式，而非意圖製造有次序性獲直譯性之訊息編碼，” …該形式之意義是化身於表達該意義的形態上。意義之呈現與表達異議之形式息息相關，惟呈現的藝術形式方能傳達更充分與細膩的意義” ，譬如一位藝術家 Vaughan (2005)創作一件大衣用以傳達與記憶有關過世父親的成長背景與個人經歷，從中探赜現實與印象中的父親之間認識的差異性，而大衣造型是根據父親年輕所穿過的衣物所設計，採用之材質為易碎性的媒材，此種創作表現形式與素材欲用以反映有關父親背景故事之記憶與內容，且像大衣特質般一旦觸碰化身為大衣之記憶(或印象)也隨之粉碎。如此之情愫經驗惟有藝術之表現形式方能將象徵性之訊息傳達地更細膩與飽和；其二、評估表現- 評量信效度之準則對藝術研究方法並不適切，藝術中之效度著重研究者在闡釋說明觀點時是否具有說服性(劉豐榮，2004)。藝術創作研究者所探尋的是洞悉問題且經過闡述而喚起知覺，與科學實證之目的性相異；其三、聚焦之重點- 藝術之本質為人類經驗，而人類經驗既是顯微鏡性之社會經驗，強調是個人經驗與行為對他人的意義與認知之潛在性的影響，而科學探討則強調人類外在行為是可被分析，歸納與評量的。“The practitioner is changed by the experience of producing the work, it changes the way they think, they way they feel, the way they are.” (Reilly, 2002, http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol2/reillyfull.html)；其四、類化- 將人類經驗與意義作歸納推類到普遍通用性是不被藝術研究方法所採用，然而個別特殊性存在於社會行為之一般性，由於個人身心活動之經驗載受文化演變之影響，社會架構形就個人行為模式，既亦社會一般性可從個案之特殊性中尋求脈絡性之理解；其五、形式之角色- 形式標準化在藝術方法中是無意義或效益的，如剪紙並非一定要用剪刀，攝影並非一定要透過實體空間作為表現之平台；其六、允許自由或破格程度- 大眾認知藝術創作是自由性之突破的具體象徵，此特徵也應表現在論文書寫處理上，其具有突破受限於科學模式之描述與闡明方法，能自由選擇與精緻化所欲傳送之內容，使對象徵之闡釋達到高度之貼切性；其七、對預測與控制之興趣- 別於質化研究之科學探討方式，藝術研究之目的不在控制變異性、特殊性或產生一套標準形式之規範，較可能是產生理解的形式且此形

式惟透過藝術表現才得以具形與傳達；其八、資料來源- 主要來自研究者本身與周遭互動之歷程與情境；其九、認識之基礎- 認知的產生萃取於不同形式，從書本認識藝術創作而沒有實務創作經驗，其意義與認識程度之品質會相對流失；其十、最終目的- “藝術取向之研究較不關心真理之發現，而是關心意義的創造” (劉豐榮，2004)，其終極目的不是在提供一個故事的結局，而是透過藝術重現人之身心活動(經驗)，藉由其之闡述以指引出通往精緻生活之路，更協助他人理解與架構生活經驗之價值與意義。Sullivan(2006) 引用 Greene(2003)之社會角度的批判觀點指出，長久以來藝術被視為反映社會問題或政治改革，藝術或許無法改變這世界，但藝術理念卻可以改變一個可以改變它的人。

Scrivener(2000)認為創作型研究之最後步驟應為「研究後期之整體性之反思行動」(Reflection-on-reflection-on-action and practice)，其進行的內容應著重評析藝術創作研究案之整體性的執行，其目的亦欲讓藝術創作之相關研究學者更能接近清楚地瞭解其創作研究之發展過程與取向。

上文融合地闡述 Scrivener(2000)與劉豐榮(2004)對藝術研究方法之建議，兩位學者皆指出其行動內容與步驟的發生或執行時間是交錯、非直線且循環性的，並無一定之進行時間次序或排序上的限制(表二，Suggested Basic Structure of a Creative-production Project Report)，所有反思行為皆終對創作理念、表現形式與素材選擇、其與研究目的(目標)之間的關聯性、以及最終表現物體之性質的演變等層面，產生重大影響。

(表二) Suggested Basic Structure of a Creative-production Project Report by
Scrivener (2000), retrieved <2010/4/1> from

http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol1/scrivener2.html

Main body
Pre-project reflection on practice (including identification of issues, concerns and interests to be worked with in the project)

<p>Review of theory, knowledge and information (relevant to identified issues, concerns and interests)</p> <p>Reframing of issues, concerns and interests (in response to material found in the review)</p> <p>Cycles of:</p> <p>summary of a work episode (i.e., to place subsequent description into context, e.g., when it occurred, what the objectives were, who was involved, how long it lasted, what the outcomes were, etc.)</p> <p>reflection on the work episode (i.e., focussing on moments of reflection-in-action and practice, supported by records of working)</p> <p>Post-project reflection on action and practice (i.e., on the project as a whole)</p> <p>Reflection on reflection on action and practice (i.e., critical reflection on one's work-focussed reflection)</p>
<p>Appendices</p>
<p>Accumulated theory and knowledge</p> <p>Description (records) of designing</p> <p>Analysis of reflection-in-action and -practice</p>

小結

上文闡述了藝術創作研究者發展其所適用之研究方法時所應考量之面向，以及如何判斷創作研究之有效貢獻的特質。研究反思行為之先決條件為需有人、事、物的情境內容發生才得從有具實的體驗與產物對其進行反省與思考，這些學論仍需要國內外教育學院發展更多的創作研究，用以探討前述之研究方法之使用的意義與價值。本研究既透過實際執行一系列之創作活動，選擇性地精簡研究範圍/pre-project reflection-on-practice，並對創作過程與內容作描述/reflection-on-work-episodes/reflection-in-action，闡釋/reflection-on-work-episodes/reflection-in-action，評價與批判/post-project reflection-on-practice 與創作經驗之闡明、洞察與呈現/reflection on

reflection-on-practice，並說明這一連串之循環性的反思行為如何影響本研究案創作方法，內容與最後呈現之形式，目的是為了透過前述之藝術創作研究方法來闡明動畫製作過程，及其具有的整合性藝術媒介之療育的潛在性特質。

三、 複合媒材藝術創作(繪畫、舞蹈、戲劇、動畫)與藝術療育

創作背景與動機 / Pre-project reflection-on-action

本研究結合了動畫與藝術療育兩大領域之研究素材，介紹動畫為一個整合性的表達性藝術療育之創作媒介，提供個案多元的刺激以協助尋找符合需求或興趣之語言與非語言性的表達工具，且在創作過程當中感受到一個安全的敘說故事之空間，讓身心活動之內容得以具形的被表達出來。透過創作得以消除自我防禦之界線，增進藝療師與個案建立良好關係，取得個案之信任感，進而鼓勵他們探究影響生活品質與機能的困窘，以達到身心平衡。

許位研究學者透過教育的角度來探討中小學生如何藉由動畫製作之過程以培養團體合作，問題解決、組織與溝通以及對大眾流行文化之認知等知能。動畫研究所跨涉之範圍可為廣繁，有些學者涉入探討有效的動畫內容設計，以及如何設計有效之學習動畫(Lowe and Schnotz, 2008)，來幫助學生吸收學習並理解其所接觸之學門內容，其可涵蓋之學科領域包含醫學，生物學，人體工學，自然科學，數理學，心理諮商，法律與動畫(說明動畫原理之動畫)等。另有治療師透過動畫製作來協助重大身心疾病之個案的表達與溝通能力(Burn and Parker, 2001)。然而對動畫創作之製作過程是否為一項整合性之表達性藝術媒介，其整合性之特質，或未來此媒介可以如何被應用在表達性藝術療育課程內容，國內外尚無公開發表之研究探討。

從藝術創作的角度觀言，動畫製作過程是一套有系統之表達性創作媒介，且可為完全個人獨立製作，其所使用之主要藝術核心元素包含語言藝術、視覺藝術、表演藝術與音樂藝術，亦指動畫創作包含語言及非語言表達性元素如寫作(語言處理)，視覺(手繪、電繪與其他藝術媒材/素材之處理)⁵，舞蹈(角色演出)/戲劇(角色扮演)與音樂等之基本核心內容製作。因此本研究者假設動畫為整合性之表達性藝術療育媒介，其創作過程具有自我探索、自我成長、自我提昇，自我肯定與肯定他人的知能之養成。為探究動畫如何為一整合性表達性藝術治療媒介，首先對其基本核心元素與其個別地適用性之特質的瞭解是必須的。

創作研究目標

本研究目的是在探討動畫創作為整合性之表達性藝術療育媒介，透過實際創作的過程依序其所包含之目標為其一、評析應用繪畫療育之特質；其二、評析應用舞蹈療育之特質；其三、評析應用戲劇療育之特質；其四、探討動畫為整合性之表達性藝術療育媒介；其五、未來動畫創作在藝術療育領域之發展的可行性、潛在性與其執行的困難之面向。

創作方法與過程之描述 / reflection-in-practice

本研究案供執行維持約 6 個月之 8 次不同表現形式之藝術創作，包含四次手繪繪畫，一次肢體開發，一次舞蹈，一次戲劇與一次動畫工作坊。各類型之藝術創作由個別專業療育師所指導，而目前無動畫療育師可帶領動畫創作工作坊，動畫製作項目則由本研究案主持人在與其他三類專業式療育師的討論下決定其執行之內容與方式，對此下文有更詳細之說明。另參與此 8 次藝術創作工作坊之個案共 9 位，其為來自文藻四技部之應華系(3 位)與傳播藝術系(6 位)之不同年級的學生，其中兩位傳藝系學生在舞蹈工作坊

⁵ 動畫的表現素材與視覺內容可稱多元，依其表現內容可簡約分為傳統動畫(2D)與非傳統動畫(3D 電腦動畫)；其種類也可分為定格動畫之採用不同顏料或視覺風格的手繪、攝影、偶動畫(如黏偶、木偶，布偶與金工藝偶等)、剪紙動畫、剪影動畫、沙動畫與針幕動畫等。

後決定放棄繼續戲劇工作坊，但兩位皆同意協助完成其個別的動畫製作。所有 9 位參與者在閱讀創作研究案之說明書後，皆簽同創作作品內容公開展示，包含靜與動態的創作過程之影音錄製，與自我權益之相關資訊說明等同意書。研究方式採質化研究之問卷評量，音象方式記錄創作過程與個別心得訪談。所有參與者之作品最後依劇本研究之策展與裝置概念的方式展示呈現。

(一) 手繪繪畫工作坊(圖 1-1~1-2)

此工作坊執行之地點是在繪畫療育師之創作工作室，並分成四個創作主題：其一為『自己與理想的自己』，二為『童年的自己』，三為『扭曲的自己』，四為『未來的自己』。創作時間依工作坊現場狀況而定，每次約維持 3~4 個小時。9 位參與者在前四次之繪畫工作坊所創作的原畫，既為製作動畫時所應用的視覺物件之元素，且透過自我描述、他人闡述與自我再回應之作品分享，其過程所產生的故事既這 9 位參與者個別動畫的故事內容。參與者皆於繪畫四次工作坊結束後填寫創作學習心得問卷。

(二) 肢體開發與舞蹈治療工作坊(圖 2-1~2-3)

欲讓參與者在正式的舞蹈工作坊前先熟悉肢體語言之運動，既就安排一場肢體開發工作坊的體驗課程，部分認為肢體表達能力尚佳的參與者（如有參加舞蹈相關學生社團等），有些選擇略過此工作坊之參與。舞蹈工作坊進行地點為一間舞蹈練習室，創作時間為 6 小時，其創作主題內容為從一開始的隨性故事肢體表演，互動性肢體創作，繪畫之回應舞蹈創作(參與者面對自己所創作的生命軸畫隨性起舞)。所有參與者皆於舞蹈工作坊結束後填寫創作與學習心得之問卷。

(三) 戲劇工作坊(圖 3-1~3-2)

戲劇工作坊創作地點為藍幕攝影棚，創作時間維持 6 小時，創作主題內容為探究與理解付出與給予相互之間的平衡點。參與者皆於工作坊結束後填寫創作與學習心得之問卷。

(四) 動畫工作坊

動畫製作方式採協助性的方式執行。參與者之個別動畫內容是由本案研究者根據繪畫工作坊中所產生的故事加以整理後，撰寫成故事分鏡腳本後讓參與者個別修正並解釋修改之想法與理由。最後完成動畫，研究者再與參與者進行半結構性之問卷訪談，藉以瞭解參與者對動畫內容的反應與想法，亦也同時探究參與者個別對其所參與之四種不同藝術媒介之創作的過程感想與其他建議。

(五) 策展理念、表現內容與形式

展之表現形式為複合式藝術裝置，原初的策展概念為集合參與者之各四類藝術且維持一個禮拜之創作作品作整合性之展出(圖 4-1~4-4)。由於場地需求與預算的因素造成了兩項改變，其一、整合性之展出拆分為四個小展，包含藝視(圖 5-1~5-2)，藝舞(圖 6-1~6-2)、藝戲(圖 7-1~7-2)、藝動(圖 8-1~8-3)，並以多彩、紅、藍、綠作為個小展之代表色，用以詮釋繪畫過程中的複雜情緒，舞蹈中肢體感受之強烈性，戲劇演出後之豁然之心，動畫製作之綠意開春的心境；其二、展出期間為期兩個月；其三、每一小展的展掌中則利用繭與不同顏色之布條來影射四個小展之間的關聯性，並在牆上以手塗方式畫下每小展之下一展的設計圖以加強其連續性(圖 9-1~9-3)。展示內容中的繭代表著「重生」與「蛻變」(圖 10-1~10-2)，利用代表生命路途之布條以交錯的方式懸吊延伸，用以表現參與者在自我探索過程中的困惑與掙扎，且最終能尋找到自我肯定，重新看待與體驗的那個出發點-「繭」。參與者在四類藝術工作坊所創作的作品內容從自我表達，自我闡釋，自我評析到自我洞察的過程，其為一趟成長探索之生命旅程，亦可將之視為參與者如同毛毛蟲蛻變成有自信，也有能力敞開翅膀隨意自由飛翔

的蝴蝶一般，經歷了一段如重生般的歷程，亦更擁有將真、善、美傳播出去之使命。聯展之展名從四藝倘佯(四種表達性藝術媒介)更換成「肆藝倘佯」，亦指創作參與者能隨心所欲、大膽地應用藝術媒介來表達自我、傳達與分享個人故事之精神，更能貼切道出創作內容之本質與特色。展場選定之地點同樣符合上述創作特質，所展出之藝文空間原為早期高雄市美軍進駐之鹽埕區裡一個長期無人使用的老舊房屋，第二代主人將其重新粉刷、設計並加入手工製作之咖啡酒吧桌椅，二樓成為主人之舞蹈練習室，如此蛻變就如同將原來老舊的房屋重新賦於生命，讓其保有過去記憶同時也形有其不同的存在價值與意義，此重生的店提供了過往來去的朋友們一個放慢腳步以體驗周遭的空間，營造出一種歡迎(接受)與被歡迎(被接受)的氛圍，藉以隱喻性闡述參與者與本研究展之創作目的。

創作過程之闡釋/ reflection-on-work-episodes 與評析/ reflection-on-practice

(一)、研究目標之演變

本案研究者曾以自傳性的方式撰寫題目為『The potential of multimedia art to stimulate personal expression of, and reflection on childhood experience.』(Yeh, 2008)之論文，深信動畫創作之過程整合了幾乎所有表達性藝術療育媒介之應用，具有喚起個案(或創作者)之表達與闡明能力之外，同時更擁有啟發個案發展其他潛在之表達性能力，如透過視覺創作(繪畫/電繪)同時加強了口語表達之能力(寫作或敘事)，透過動畫角色或擬人化物件之表演(舞蹈/戲劇)同時加強了肢體語言表達之能力，透過視覺創作同時加強了音樂訊息或創作之能力。雖然並不是每個個案都能承受創作過程中時間之集中性的要求之特性，建立於個人之藝術創作經驗與生活意義之間的關聯性之闡釋與評析，本研究認為如此完善之整合性的表達性媒介應受惠於更多族群，此信念形成了本研究案之初始目的-以比較性的角度來呈現繪畫，藝術，戲劇與動畫之個人表達性的創作，藉以瞭解不同藝術媒介之創作過程對參與者(創作者)之反思能力與潛在性表達能力的喚起性之成效度。然而在與合作之療育師共同執行工作坊和諮詢，以及訪談本研究案

之 9 位參與者後，形成本研究之目標的演變，亦指從比較性的探討之角度，改變成理解不同表達性藝術療育之個別使用的特質，來闡明整合性之藝療動畫創作之特色。詳述如下：

- 繪畫療育之特質- 繪畫原本為人類出生後最早的溝通媒介，如小寶寶用塗鴉方式嘗試著揣摩其所看見與感受的真實世界，每個人都有畫畫的天分，然而隨著成長與教育學習體制之主流內容，大部分人都會對自己的繪畫能力失去信心。但在拾起筆的當下，創作的慾望將“瑣碎的情緒和想法都付諸於紙上，讓我能確切一一追尋，而非空想甚至是忘掉…”。繪畫創作是”點的概念”、”較能夠清楚的將情感細節描述出來”，”可以用比較具象的東西(畫筆畫紙)來畫出具象與抽象的感覺”，且透過口說與他人分享自己的圖畫，從線條與顏色來理解與接納他人對圖的解析，不僅培養參與者之視覺創作的非語言表達能力，更讓創作者理會到先前沒有知覺到的內心世界。繪畫可以讓人隨心所欲自由地畫出內心的負面情緒，又能讓創作者回頭時有具象之物件可以重新檢視，重新賦於正面之意義與價值。
- 舞蹈療育之特質-適合應用在當需要釋放積壓過多或多時且強烈之負面情緒的情境下，如同人生氣時會在紙上用力塗鴉、藉由球類運動、游泳來放鬆心情，亦透過肢體之動作可將具有爆發性之情緒能量直接地從體內釋放出來，強烈地感受到自己的悸動;”不管跳的好不好，在跳舞過程中漸漸的沉澱…”，”舞蹈令我覺得好真實，很真實的活著…”，在其過程中無需”想太多繁瑣的事，舞動自己所流的汗和廢的力氣都讓我得到滿足”。另舞蹈創作也包含無法讓參與者在創作結束過後有具體之回饋，亦言並無實際可見之形體之作品可透其來重新檢視自己所表達的思緒與情感，其較著重於感受上的生理接觸與釋放，以達到省思行為發生前所需要之身心平衡狀態。
- 戲劇療育之特質-在戲劇療育師之指導下，透過自我與他人角色扮演之團體演出，參與者感受到自身的情感與內心活動被細膩之劇情文字完整

地給描繪了出來。在演出具結構性之內心故事的過程中，參與者重新認識了生活經驗所感受到的情緒如脆弱、挫折、孤獨與寂寞，其不僅加深了自我內心情感之認識，更認知他人也有相同感受之事實；”心理產生很大的激盪感，持續很久揮之不去。那種感覺是一種同理心…”，”原來那種感覺是孤單”。戲劇療育創作具有架構性之故事演出的特性可幫助參與者，將屬於個人也是集體之經驗故事之前因後果透過實際行動的方式將之以呈現；”原來，人生只是不同的元素在排列組合，我們只是在選擇如何排列，這讓我相信生命寬度是掌握在自己手裡”，”戲劇的部分則是學習到行動是多麼的重要，付出行動，別人多多少少一定會感受到，若什麼事都不做我們只會是那孤獨城市的其中一個人，繼續孤獨的走下去”。

- 動畫療育之特質- 結合繪畫，舞蹈，戲劇療育之特質，亦可綜述動畫之整合性的特質。動畫內容之創作是屬於較具架構性故事之創作，其中起、承、轉、和之創作過程可以不同之藝術媒介作微妙之區分。將 9 位參與者的訪談內容分析後可瞭解，繪畫創作的過程是在描述某個時間點所發生的某個事件(或某個景象)，透過口述可對其作品作更深入的探析與理解，其在架構性故事描述中可被視為「起」，亦透過圖畫而引起欲想表達之內容；而舞蹈為「承」，透過身體傳達出情緒，在肢體運動之釋放的過程中沒有太多反向思考的空間，強調完全直接性地呈現，就如同故事裡「承」之過程一樣，主要在呈現事件(或情緒)所進行之線性或非線性層次上的感受鋪陳與強烈表現；因演出劇本具有可修改性、可重新創造與重新架構其情節，演出過程具有仔細思考與反思之創作空間，戲劇創作則具有「轉」之功能，亦有較多空間允許創作者的內心故事可被檢視與被重新思考，進而導向正面思考與結局；動畫則是其他表達性藝術媒介之整「合」，即可適用於愛好繪畫(視覺藝術)，舞蹈與戲劇(表演藝術)之創作者，製作過程中之旁白錄製可培養口語表達的能力，透過配樂可學習將視覺與語言給音樂化藉以強化欲想傳達之訊息的能力，且相較於戲劇表演，透過動畫角色的演出可減少直接性地探赜內心世界之衝擊，對剛開始防禦心較深的創作者為適合應用。同時觀看動畫

之最終成品讓創作者感覺到” 經歷了一些事，都過去了，也成長了，但都看不到，這(動畫)是證據，動畫是讓我看到自己的成長的實體”。基於參與者對於動畫展演之期待，動畫成品之特質可分為;

其一、表達性；” 希望觀眾看了會有種舒服的感覺，也不要受到故事的影響，譬如說小丑的部分，希望觀眾也能夠過動畫對我有基本的認識。”，” 希望爸媽能看到這個動畫，也把自己的經驗分享給大家，讓觀眾自己去理解動畫裡面的內容，不了解也沒關係，讓觀眾自己去想。”，” 希望瞭解我雖然平常很…所以要珍惜快樂。希望會看到我個人的經驗，還有想表達的…”，” 我希望我爸媽來看，會知道我很愛他們…希望他們可以對我有進一步的認識。”

其二、喚起性；” 許多人的經驗都是一樣的，平常不會在意的事情，動畫可以讓觀眾有機會思考一下自己相似的問題。”

其三、鼓勵性；” 每個人都有過去，都是人生必經的一個過程，但不要因為過去受到羈絆，要勇敢面對情緒和困難，來迎接未來。”

其四、淨化性；” 希望大家能做開胸懷，忘掉不開心的事，有種放鬆的感覺。” 希望大家能夠更了解我，也希望他們看完後都閉上眼睛，一起睡覺，享受人生，回想快樂的事情”。

由上述可瞭解參與者具有創作，描述，評析與反思等能力之養成。

(二) 戲劇工作坊之執行方式的演變

因舞蹈創作工作坊進行過後，其中兩位參與者因對再次提起過往之經驗有所排斥而提出退出下一階段之戲劇創作工作坊的決定，其中一位參與者在

舞蹈工作坊進行時雖有發自內心之表演，兩位參與者決定不出席戲劇工作坊，而仍同意協助本研究案完成展示之個別動畫製作的部分。由於上述因素，於執行戲劇工作坊之前，療育師被告知其中兩位參與者在舞蹈工作坊之表現狀況，建議戲劇療育師以導向正向性之戲劇創作為主題，其成效彰顯頗佳。

(三) 動畫工作坊之執行方式的演變

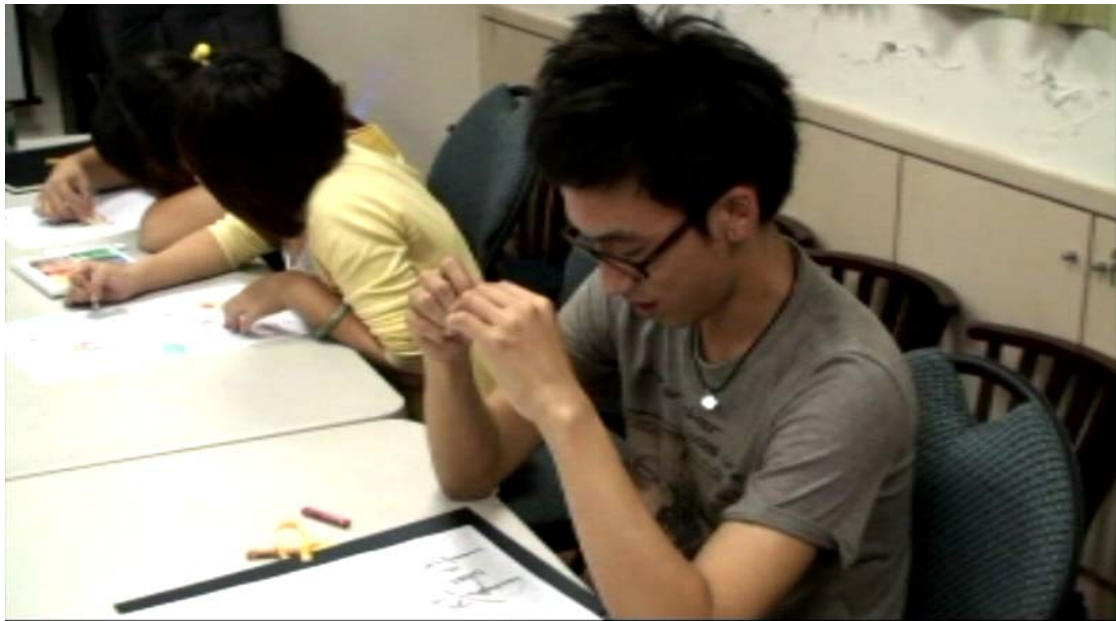
由於所有參與者時間安排的困難度之因素，原設計動畫工作坊之步驟 (1) 讓參與者自行發展個人故事，(2)讓參與者從自己的原畫中，利用數位影像處理軟體裁切並設計動畫視覺元素，(3)錄製旁白，(4) 選定音樂，(5)動畫製作，(6)整合剪輯，其六階段創作縮減成(1)故事腳本修改，(2)錄製旁白，(3)選定音樂，(4)提供觀賞最終作品後之心得與想法。然而數位參與者事後描述希望日後有機會可以真正嘗試學習設計、動畫與剪輯軟體以製作自己的故事動畫。

創作後之闡明、洞察與呈現 / Reflection-on-reflection-on-practice

因動畫為整合性之表達性藝術療育媒介，未來執行此療育媒介之工作坊的療育師需具備多項整合性之知能，包括口語表達能力，敘述說與分析能力，文字語言能力，視覺傳達分析能力，圖象解析能力，肢體表達能力，統整能力，對音樂的敏感度，影片剪輯技巧與其應用之分析能力等多項專業技能。一位療育師要培養與整合多項才能需要相當可觀的時間來建立。為克服此項困難，另一個研究方法或許可從多智能發展之教育角度來探討動畫創作對學生在自我表達，自我認知，自我評析，反思能力等自我探索與提昇之過程的功能性。另也因動畫創作之整合性的特質，其研究領域則隨著各個製作步驟中所屬之相關學門內容與理論，如寫作涉及語言學之相關社會科學理論，繪圖則涉及所有視覺藝術相關之學門內容與方法，剪輯應用則涉及電影剪輯與表演相關之論說等，需有個別深度之研究探討與評析，其同具有龐大的時間性之研究需求。

四、 結語

動畫因其之藝術媒介之整合性的特質，其理論發展可先建立於表達性藝術療育所引用之學門內容與方法以求其研究評析之可信與信效度。另如同教育心理學家 Gardner (1996)之研究立場，他指出多智能發展的理論(multiple intelligences theory)之探究的內容牽涉多元之面向的原因，需要各方學者齊心投入共同來建立更全方面的理解。由於本研究結合動畫創作與療育兩大領域仍屬其研究發展之非常前期之階段，未來結合動畫創作與藝術療育之相關研究需要更多來自不同領域之專業研究者的協助與幫助，讓吾人對動畫製作過程中所包含的各項創作媒介有更深入之瞭解，如此也以冀望動畫藝術創作除了在資本性的發展，也有不同面向之人文價值性的社會貢獻。



(圖 1-1)



(圖 1-2)

(圖 2-1~2-2) 繪畫治療工作坊創作過程之實況。



(圖 2-1)



(圖 2-2)

(圖 2-1~2-2) 舞蹈治療工作坊創作過程之實況。



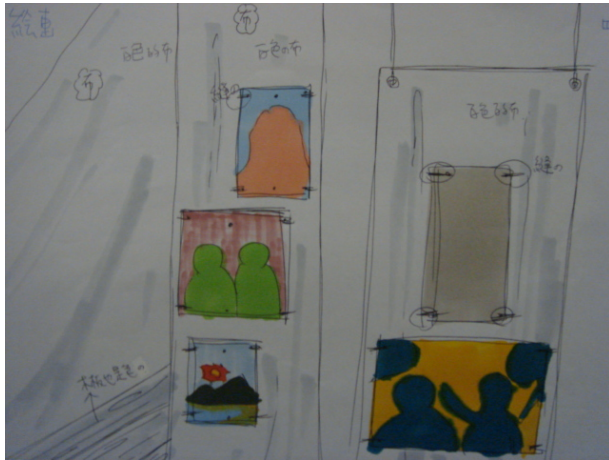
(圖 3-1)



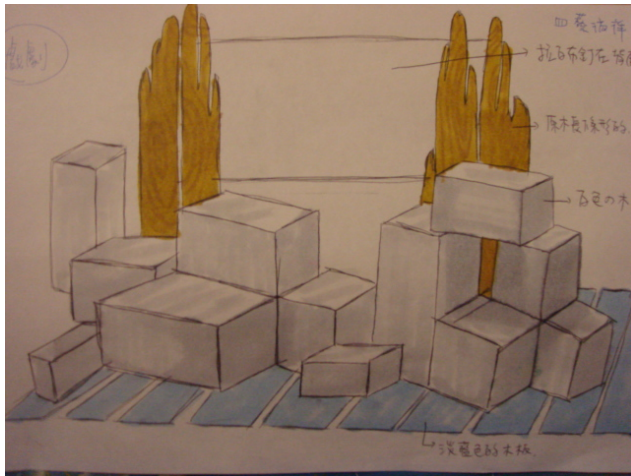
(圖 3-2)

(圖 3-1~3-2) 戲劇工作坊創作過程之實況。

(圖 4-1)



(圖 4-2)



(圖 4-3)



(圖 4-4)

(圖 4-1~4-5)最初之整體展場設計圖。



(圖 5-1)



(圖 5-2)

(圖 5-1~5-2) 藝視展場, 展期 4 月 3 日~4 月 11 日, 地點-高雄市: 奔貧藝集 CAF'E BOMB'ON。



(圖 6-1)



(圖 6-2)

(圖 6-1~6-2) 藝舞展場, 展期 4 月 12 日~4 月 25 日, 地點-高雄市: 奔賞藝集 CAF'E BOMB'ON。



(圖 7-1)



(圖 7-1)

(圖 7-1~7-2) 藝戲展場, 展期 4 月 26 日~5 月 11 日, 地點-高雄市: 奔賞藝集 CAF'E BOMB'ON。



(圖 8-1)



(圖 8-2)



(圖 8-3)

(圖 8-1~8-3) 藝動展場, 展期 5 月 12 日~5 月 30 日, 地點-高雄市: 奔貧藝集 CAF'E BOMB'ON。



(圖 9-1) 提示下一展之內容與展期的牆上手繪圖。



(圖 10-1)



(圖 10-1)

(圖 10-1~10-2) 手工藝品:繭-代表著「重生」與「蛻變」。

引用文獻

中文文獻：

1. 李宗芹 (2001)。傾聽身體的聲音。台北：心靈工坊文化。
2. 劉豐榮 (2009 年 7 月)。現代與後現代藝術觀點對台灣藝術理論與創作研究之意。《**視覺藝術論壇**》，4，頁 1~16。西 2010 年 4 月 5 日，取自：http://www.ncyu.edu.tw/files/site_content/art/80點對台灣藝術理論與創作研究之意涵-劉豐榮.pdf
3. 劉豐榮 (2004)。視覺藝術創作研究方法之理論基礎探析：以質化研究觀點為基礎。《**藝術教育研究**》，8，頁 37~94。西元 2010 年 4 月 4 日，取自：<http://arteducation.cere.ntnu.edu.tw/photo/assessment/scholar/0007na.pdf>

英文文獻：

- Bird, E. (2000) Research in Art and Design: the first decade. **Working Papers in Art and Design 1**, Retrieved <2010/4/1> from http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol1/bird2full.html, ISSN 1466-4917
- Gardner, H. (2006, 2nd) *Multiple Intelligences*. Basic Books Publishing
- Lowe, R. and Schnotz, W. (2008) *Learning with Animation: research implication for design*. Cambridge Publishing
- Burn, A. & Parker, D. (2001) Making your mark: digital inscription, animation, and a new visual semiotic. **Education, Communication & Information 1, (2)**, pp.156-179
- McNiff, S. (1992) *Art As Medicine: Creating a Therapy of the Imagination* . Boston: Shambhala Publishing
- Reilly, L. (2002) An alternative model of "knowledge" for the arts. *Working Papers in Art and Design 2*, Retrieved <2010/4/1> from http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol2/reillyfull.html ISSN 1466-4917

- Rodney, G.K. (1982/2010) Psychology-SF-ContraCosta, Retrieved April 9th, 2010, from the World Wide Web
<http://www.psychologist-sf-contracosta.org/history.html>
- Schön, D.A. (1983) *The reflective practitioner: how professionals think in action*. New York: Basic books
- Scrivener, S. (2000) Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design. **Working Papers in Art and Design 1**, Retrieved <2010/4/1> from the World Wide Web
http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol1/scrivener2.html ISSN 1466-4917
- Scrivener, S. (2002) The art object does not embody a form of knowledge. **Working Papers in Art and Design 2**, Retrieved <2010/4/1> from the World Wide Web
http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol2/scrivenerfull.html, ISSN 1466-4917
- Sullivan, G. (2006) Artefacts as evidence within changing contexts. **Working Papers in Art and Design 4**, Retrieved <2010/4/1> from the World Wide Web
http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol4/gsfull.html , ISSN 1466-4917
- Soloman, G. (1995) *The Motion Picture Prescription*. Santa Rosa, CA: Aslan Publishing
- Vaughan, K. (2005) Pieced together: Collage as an artist's method for interdisciplinary research. **International Journal of Qualitative Methods 4, (1)**, Retrieved <2010/4/15> from the World Wide Web
http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/4_1/pdf/vaughan.pdf
- Weiser, J. (1999) *Phototherapy Techniques: Exploring the secrets of the personal snapshots and Family Albums*. Photo Therapy Centre Publishing
- Yeh, Y. (2008) The potential of multimedia art to stimulate personal expression of, and reflection on childhood experience. Unpublished doctoral Dissertation. UK: Coventry University, the School of Art and Design.