

貳、「觸景生情」創作論述

一、創作目的與背景

「觸景生情」初始的目的在從事數位媒體的創作與應用，在數位影視、數位遊戲、互動光碟、行動內容與網路媒體等數位媒材之中，經過製作可行性、新穎性以及延伸應用性等橫量與實驗之後，選擇以網路為作品的主要平台。

網際網路包含了超連結、超文本、互動性、外部性與最新興起的 web2.0 等關鍵字，「觸景生情」便是應用以上網際網路等特性來組織一個故事，在網站多屬資訊功能性的使用外，以敘事為出發點，結合各種網路應用形成一個新的說故事方法，並且可以引導、提供讀者說出自己故事的多樣化網站。

在「觸景生情」網站製作過程中面臨幾個重點，分別是使用素材與製作流程、故事文本結構、呈現方式、互動空間設計、讀者互動開放平台、特殊應用與延伸商業模式。一個網站的設計從早期單純以 html 為編譯語言，到近十年以 Flash 軟體發佈 swf 檔案的發展，網路傳播媒介已從文字進化到大量的多媒體素材，讓網路增添許多「視覺」的概念；善於使用 Flash 軟體的「閃客」們也開始在網路上進行大量的創意設計，包括文字、音樂、靜照攝影、動態影像與電腦繪圖等等，都可以在數位多媒體的製作環境中做整合。

故事結構上，當敘事文本從印刷時代走入數位時代，非序列性、多軸線、與互動形式的特質成為重要的實驗，這一類的敘事文本往往以叉題、多重觀點、補充、跳躍、故事分岔、多重角色、時空與故事軸線的斷裂等作為其敘事手法。「在傳統的敘事性藝術作品裡，重組故事內容的時間性常常是作者的一大挑戰。在小說中有所謂倒敘法，在電影裡也有所謂跳接、重複等等的非線性剪輯。但不管你前面怎麼倒、後面怎麼轉，到頭來還是得由開幕看到結尾，從封面讀到封底。唯有運用網路發表的敘事性作品，能夠擁有真真正正的非線性情節」(葉謹睿, 2003) 除此之外，若要利用網路做為敘事的媒介，不僅僅是要有「非線性」或「超連結」等閱讀方式，更必須設法替非線性情節設計一個方便閱讀的介面。

在 Action Script、Java 等程式語言應用之下，網站在人機互動可以產生許多閱讀上的創意。電腦的螢幕是一種動態的空間，在「電腦銀幕的考古學」(Archeology of the Computer Screen) 一文中，Lev Manovich 認為傳統的電腦銀幕(在平坦表面上的三維透視空間)被「動態銀幕」所取代，多重的、相對化的影像隨著時間而逐步變化。(Stam, 2002)在觀看傳統的電影，我們集中注意力在銀幕對於影像的呈現，而忽略銀幕外的外在空間，這種專注行為基於傳統影像將

銀幕給填滿，銀幕空間的功能在過濾、區隔、取代所有不在畫格內的空間。但電腦螢幕空間創造的是動態空間，這個空間創造的是多重的視窗，彼此競爭以攫取使用者的注意力。(Jenkins, 1999) 數位空間對觀者的導航來自於超連結，Persson (2003) 認為，數位空間如網路首頁、電玩介面上等等的選單、按鈕之下的隱藏資訊、連結頁也可以被稱作電腦螢幕數位空間的「畫外空間」；電腦桌面、網路首頁也可以被視為是數位空間的建立鏡頭，而上面的圖像選單，則是數位畫外空間的指引、參考，以及導航資訊。超連結如同敘事電影的剪接，導引出各式各樣存在畫外空間裡的圖像、資訊與物件。敘事電影利用畫外空間製造出情緒效果，提供情節的延續與起伏，數位空間的畫外空間則利用超連結隱藏許多資訊，而如果利用程式編寫的互動空間搭配電影空間塑造情節起伏的效果，讓數位空間的使用者沈浸入一個想像，使電影的敘事性融合入數位空間的瀏覽，產生敘事的美感，增加使用者的情感投射，則可以結合網路的資訊性與電影的敘事性創造出新的瀏覽樂趣和敘事系統。

瀏覽網際網路最大的樂趣不僅在人機互動，透過 php、asp 等伺服器應用程式與網路資料庫如 MySQL，利用網路伺服器中介所產生的使用者互動一直是網路發展最大的焦點，而這也是網站作品的特色，亦即網站的本質是一個「平台」。「網路藝術與傳統藝術最大的差異，來自於作者權 (authorship) 的轉移。利用網路強烈的互動本質，網路藝術家在網際空間中架構出一個個舞台，讓參與者由被動的觀眾角色，搖身一變成爲主動的表演者。」(葉謹睿, 2003) 一個網站的完整內容是有機而不斷更生的，網站作者的工作是搭建一個空間、繪製一個介面、培養一種情緒、提供一個議題與誘因，引發共鳴之後由網路使用者共同提供內容，一起將網站完成。由於網路具有虛擬與匿名性，讀者主動提供自己的私密故事是較爲可行的平台，而這也讓網路成爲具有私密性的公共空間。

這種由讀者提供內容的作法，隨著網路發展的進程成爲一個稱之爲 Web2.0 模式的根本，在 Web1.0 時代網路比較重要的行爲是作者提供完整的服務供讀者瀏覽或下載；Web2.0 則是上傳與分享。在網路開始發展的時代，在經濟效益、網路的運算能力、使用者的使用習慣還有家戶網路的上傳頻寬都不足以負擔大量的資料上傳與分享，而 Web2.0 時代的網站，則以個人化空間的產製爲主導，包跨時下最流行的網路名詞「部落格」，網路相簿如國內的無名小站、國外的 Flickr，影片分享網站 YouTube 都是以使用者上傳分享資料爲主導而成爲成功的商業模式。事實上，利用網路做爲上傳與分享的應用並不新穎，像 BBS 這種已經開始成爲歷史的網路媒體，都提供了包括個人版面等的個人化應用，大量的討論區也早已成爲網路大眾分享資訊的空間，只是相對於 BBS 的文字傳播，Web2.0 的趨勢在於利用網路空間對多媒體素材越來越大的胃納量，產生可供編輯設計的個人空間以產生更多創意，也不需要侷限在一個 BBS 站台中，而可以在無遠弗屆的網際網路中快速分享傳遞。

「觸景生情」在傳統媒體的範疇與定義裡是一個簡單的故事，但在網路世界裡，可以藉由網際網路的特性產生許多趣味變化、閱讀方法、甚至延伸的網路商務應用，而這也是「觸景生情」的製作背景與源頭。

二、作品素材、流程與工具

「觸景生情」的製作流程分成兩個階段，分別是素材蒐集與後製，素材蒐集的部分就像電影電視的拍攝流程，後製部分則牽涉到互動設計等程式撰寫。數位理論家 Henry Jenkins 在「The Work of Theory in the Age of Digital Transformation」文中曾指出：「數位理論的出現是當科學家/工程師與人文主義者/藝術家之間的界線被取消時；當工程師整合文化理論於他們的設計原則與藝術家學習編撰程式時。」(Jenkins, 1999) 包括 Henry Jenkins、Lev Manovich 在內，幾乎當代主要的數位理論家，都是來自科技機構如麻省理工學院媒體實驗室 (MIT Media Lab) 的人文主義者，因而與傳統藝術不同，從事數位媒體的創作，工作者必須同時處理人文美學與資訊科技兩個原本涇渭分明的領域，「觸景生情」前後兩個製作流程同樣也分別處理了人文的與科技兩種不同的製作概念。

2-1 素材收集

素材蒐集的流程就像電影電視的拍攝，只是主要素材是數位靜照。由於拍攝的日期並非連續，因此包括找演員與找場景在內，拍攝時日歷程一個月，正式工作天三天。三個工作天分別為：

- 1、2006/7/20，拍攝主題「相遇」段落，場景為實踐大學：



(實踐大學場景工作側拍)

2、2006/7/24，拍攝主題「分手信」、「手機」段落，地點為亞太會館（精緻客房一個晚上 6000 元。）：



（亞太會館場景工作側拍）

3、2006/08/03，拍攝主題「咖啡廳」段落，地點為師大夜市米倉咖啡酒館（收費一小時 250 元，當天工作六小時共 1500 元）：





(師大夜市米倉咖啡酒館場景工作側拍)

靜照部分使用 Nikon D200 與 Olympus E300 兩台數位單眼相機，實踐大學場共拍攝數位相片 1103 張，米倉咖啡酒館 986 張，亞太會館 669 張，在後製時挑選，相片解析度為網路常用的 72dpi，各張尺寸則視編輯需要而不一。



Nikon D200



Olympus E300

動態影像部分使用 JVC DV4000U Mini DV，考量後製編輯時的變化性，採用嵌入 Flash 視訊的方式，所以三個場景的動態影像劇情經過剪輯後為三段各自十秒鐘的短片，轉成 Flash 使用的 FLV 檔之後匯入。「相遇」段落中的動態影像尺寸為 240X160 像素；「咖啡廳」段落 400X300；「手機」段落 180X120。



JVC DV4000U

「分手信」段落中的哭泣畫面所使用的舊電影片段，分別為：



北非諜影：
第 47 分鐘



亂世佳人：
第 1 小時 31 分鐘



城市之光：
第 1 小時 18 分鐘 30 秒



戀戀風塵：
第 1 小時 41 分鐘 20 秒



愛情萬歲：
第 1 小時 52 分鐘



情書：
第 1 小時 51 分鐘 57 秒



花樣年華：
第 1 小時 21 分鐘 30 秒



又見阿郎：
第 1 小時 12 分鐘



鐵道員：
第 1 小時 47 分鐘

總共九個哭泣片段，原先為 DVD 或 VCD 光碟格式，利用 DVD 放映機接 AV 端子輸入電腦，以 Moviemaker 軟體擷取每個十秒鐘的哭泣片段，大小與格式為 352X240 畫素的 WMV 檔。再將九個片段以 Premiere 非線性剪輯軟體平行編輯於同一個畫面上，整合後輸出的影像為 720X480 像素的 FLV 檔，匯入 Flash 之後呈現一個十秒鐘的九宮格哭泣畫面。

音樂部分包括：



Radiohead
專輯：
OK Computer
曲目：
No Surprise



Suede
專輯：
Suede
曲目：
The Next Life



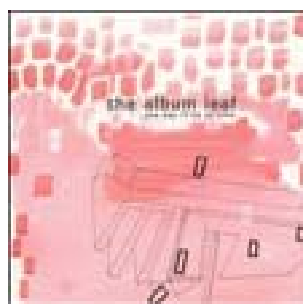
X-Japan
專輯：
The Ballad Collection
曲目：
Forever Love



Air
專輯：
Talkie Walkie
曲目：
Biological



Ry Cooder
專輯：
Jazz
曲目：
We Shall Be Happy



Edward Vesala
專輯：
Lumi
曲目：
Third Moon

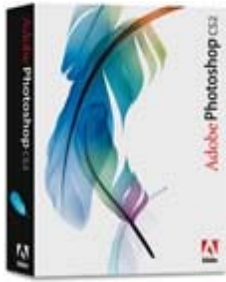
Bill Evans
專輯：
From Left To Right
曲目：
I Am All Smiles

The Album Leaf
專輯：
One Day I'll Be On Time
曲目：
In Between Lines

2-2 後製工具

新媒體的物件，不論是經由拍攝蒐集、在電腦上繪製或是轉檔掃描進入電腦，最終的呈現都是來自於 1 與 0 的數位化編碼，都可以用數學來計算與解析；經過這種 1 與 0 的轉碼化過程，讓在電腦後製的環境下可以使用各種軟體修改所有拍攝的影像畫面，在拍攝時期所有的靜照、影像等等，最後都屬於數位素材。

「觸景生情」後製部份使用的軟體工具如下：



Adobe Photoshop 是一款功能齊備的數位相片編修軟體，「觸景生情」所有的數位相片都先進入 Photoshop 做解析度與尺寸調整，以及去背處理與相片特效。



Adobe Illustrator 是向量式繪圖軟體，「觸景生情」中的介面修飾，包括設計效果用的小圖案等，便是利用 Illustrator 繪製。



Adobe Premiere 是影片剪輯會需要用到的非線性編輯軟體，「觸景生情」中三個十秒鐘的動態影片以及哭泣片段，都是經過 Premiere 做後製剪輯。



Sony Acid Pro 是簡易的聲音處理軟體，「觸景生情」所有音樂、音效素材都經過 Acid Pro 做過音量調整、淡入淡出處理與段落擷取，並且調整會出之後的音樂檔案格式大小。



Macromedia 被 Adobe 公司併購後，Flash 現在已是屬於 Adobe 的產品。Flash 能支援製作互動式網站、數位體驗和行動內容製作環境，網站創意專業人員可以藉此設計和製作多樣化的互動式內容，其中包括影片、圖片和動畫，以建立真正獨特、吸引人的網站、簡報或行動化內容。Flash 是「觸景生情」最主要的工作環境，包括相片、動態影片與音樂等所有的素材在上述軟體編輯完成之後，都

放進 Flash 中做多媒體整合、互動設計、程式編寫等等所有的動態網頁功能，而其匯出後的 SWF 檔案也是整個網站運行的主要格式，。



同樣原本隸屬於 Macromedia 的 Dreamweaver 現在也是 Adobe 的一員。Dreamweaver 是最廣泛應用的網頁編寫軟體，Flash 整合好匯出的所有 SWF 檔，都搭在 Dreamweaver 上匯出成 html 檔上傳至網路。

當所有的素材都處理好，進入 Flash 做設計完成也經由 Dreamweaver 匯出之後，便是要將所有的檔案上傳至網際網路。上傳至網際網路必須要有一個網路空間，這個網路空間通常稱為網路虛擬硬碟。

各式各樣的虛擬硬碟支援的功能不同，「觸景生情」是大量的動態網頁，之後也必須搭載資料上傳與下載的功能，因而這個網路虛擬硬碟必須支援動態網頁、PHP 程式與 MySQL 資料庫。「觸景生情」採用與虛擬主機服務業者租用的方式，租用 VGOHOSTS.COM (<http://www.vgohosts.com/index.html>) 提供之 VH1-A 虛擬主機，租約暫訂半年 1080 元，再加上 www.denniskuo.com 一般國際網址註冊，註冊費 490 元，總共 1570 元。

程式部分，大部分的互動設計使用 Flash 內建的 ActionScript 程式語言。ActionScript 是 Macromedia 公司專為 Flash 設計出來的一套程式語言，目的在使 Flash 軟體能夠創造出具有高度互動性效果的多媒體網站，藉由滑鼠與鍵盤，控制網頁內容的播放、跳躍與視覺效果等等。ActionScript 的發展除了滑鼠與鍵盤等傳統的電腦輸入設備之外，也逐漸發展到可以支援其他訊號輸入的設備，「觸景生情」中便有將 webcam 做為訊號輸入並且做動作偵測捕捉以造成使用者互動幻影的技術融入故事之中。

最後，網站除了使用者與電腦介面的人機互動使用 ActionScript 之外，部分提供使用者資料上傳至伺服器並存取下載的人際電腦中介互動則使用廣為應用的 PHP 程式語言。PHP 的全名為 Hypertext Preprocessor，它是個被廣泛運用在網頁程式撰寫的語言，目的是為了能使網站開發者可以快速地撰寫動態網頁，過去這類型的伺服器應用程式被搭載在 HTML 網頁上居多，但越來越多的趨勢也將其配合在 Flash 發佈的 SWF 網頁上，這一類型的技術使得電腦中介的互動網頁更能夠整合多媒體的效果。

「觸景生情」的整個製作流程，便如同上述所敘，從影視製作一般的素材收集流程，到 Photoshop、Illustrator、Premiere、Acid 等軟體的後製處理，再到 Flash、Dreamweaver 網頁軟體中的整合設計，搭載 ActionScript、PHP 互動與網路應用程式，最後上傳至網路虛擬硬碟，終而成為一個可以公開瀏覽的網路作品。

三、故事結構

3-1 非線性文本

「觸景生情」製作時第一個要考慮的問題便是該用什麼樣子的故事結構，而在網路時代使用各種形式的非線性結構似乎成爲一種必然。

「親愛的朋友，我寄給你一本小著作。假如有人說他無頭無尾，那是不公平的。因爲，相反地，其中的一切既是頭也是尾，輪流地，互相地。我請你好好地想一想，這種組合給大家，給你，給我，給我們讀者多麼便利。我們可以在隨心所欲的地方中斷，我終止我的夢幻，你終止你的稿子，讀者終止他的讀物，因爲我不把這本集子的反叛意志力懸在一根多餘而無盡長的情節線上。拿去一根脊骨吧！那迂迴幻想的兩片仍然很容易地連在一起。把它切成無數片吧！你將知道每一片都是單獨存在著。」波特萊爾在「巴黎的憂鬱」散文詩集裡，一開始即寫到一種他理想中散亂的、斷裂的、非線性的文類，五十篇散文有各自的形象，卻又拼湊出一個巴黎的浮世繪，雖然是介於散文與詩的筆調，但也像一段段的小故事。非線性敘事即是以小故事爲單元去建構整個故事，這些小故事就是戲劇與故事過程中的一個步驟，它可以是一個事件，或是一個改變；小故事不能用時間去衡量，因爲小故事代表的不是一段時間，它是依故事進行所產生的變化或事件去發展，小故事會成爲整體故事的資料結構一般，並且可大可小，可以類似一個簡單的句子，也可以是接續的情節；可以像是一個故事段落，但也可以像是一個簡單的補充（Crawford, 2006）

Wand 認爲非線性互動性敘事的結構，需要使用節點（nodal points）去串連所有的小故事，又可稱爲情結點（plots points）。「情結點」傳達故事的一些重要訊息事項，並包含以問答題或選擇題的方式出現一些節點，每個節點會在不同的情節點有其對應的節點（以答案形式出現）。有時一個情節點就會包含問題與答案，有時不同的情結點必須被造訪好幾次，才能調查其關連性，而使得新的情節點可以進入或可以被操控。（李道明，2005）在節點中間聯繫的就是連結（link），情節點、節點與超連結，在互動性的敘事中，便可以串連起一個一個的小故事，而產生非線性的敘事結構。

超連結就如同電影的剪接，非線性敘事重要的也在於那個轉承故事的「節點」，因此連節點在於非線性故事的意涵就成爲製作時所考量的重點，也就是必須要提供給讀者「選擇」。例如要把波特萊爾般隨處散落的散文詩篇或小故事串連起來，連節點自然扮演了重要的角色，實現在數位文本空間中，也就是理論探討中不斷提及的超連結，而使用者、讀者、玩家點選超連結的動作，亦即所謂的「互動性」，再繼續推行，點選超連結的互動性動作，在使用者的實踐中，便是

在從事一個「選擇」了。

在線性文本裡，選擇的動作不是發生在故事裡的人物，而是在敘述本身之前就發生在作者的腦中，所有的敘事都是從資料庫中選擇再加以組織挑選出的選項去創造一個特定的故事；在電影中也一樣，挑選了特定的角色、影像、聲音之後，再剪輯而成一部作品。(Kinder, 2002) 與非線性文本相較，線性文本的資料庫是一種後設的資料庫，存在創作者的思維中；而非線性文本，尤其在數位電腦時代的介入下，資料庫本身成為作品的一環，像一個動態、活動的索緒爾 (de Saussure) 的「係普軸」與「比鄰軸」。Manovich 也將資料庫與敘事比喻成縱向的詞型變化 (Paradigm) 與橫向的文法學 (Syntagm)，在新媒體中，資料庫賦予所有的素材存在，而在傳統的敘事中，不被挑選到的素材則被去素材化 (dematerialised)。(Manovich, 2002) 線性的敘事結構，用敘事者的觀點去將事件篩選、強調後，切割成小段落 (小故事)，再依說故事的需求去排列這些小故事，也就是安排故事發展線 (李道明, 2005)；非線性敘事則不只包含一個被作者挑選之後的完成品，電腦資料庫已經從隱身的幕後躍上舞台成為作品本身的內涵；選擇這個動作也從作者的體內，轉移到了讀者或讀者所沈浸的文本角色。

此外，Crawford 認為設計非線性互動故事的方法和傳統創作一個故事不同的是，互動故事創作者需要創作的是「互動故事世界」(interactive story world)，而不僅僅是故事。建立一個非線性互動故事的世界，必須先忘掉那些固定過程的情節，把思考的重心轉回到一個充滿各種劇情發展可能性的故事世界，選定一個故事要進行的大方向，然後探索各種可以跟隨大方向前進的可能性。(Crawford, 2006) 而在網路的結構裡，「首頁」就等於是一個網頁的「建立鏡頭」，也就是要把非線性互動故事放在網路上述說時，首頁這個數位空間是一個建立「故事世界」的最佳場域，而不要讓首頁在故事中只負擔開場說明的角色。

3-2 故事結構設計

在互動故事世界與連節點意義上，把「觸景生情」的故事型態設定成一種回憶的方式，因為回憶的吉光片羽與瑣碎性，適合於網路非線性文本這種以小故事為單元去建構整個故事，一種散亂的、斷裂的文類特性。在這樣的預設下，「觸景生情」故事型式的取材，參考 Benjamin 「單行道」與「柏林童年」兩篇作品的書寫方式。Benjamin 對於回憶採用分散式的敘說，將過往的回憶寄託於空間與景物上，對記憶與想像隨手拈來、點到為止，並非傳統線性、時間性、歷史性的自傳，而是以眼見的景物，拼貼出一個完整的過去記憶。「觸景生情」的空間想像則吸收 Bachelard 的「空間詩學」：家屋乃個人記憶與意義的儲存載體，現實世界的空間並不純粹只是空蕩的物理空間，而往往充斥著各種豐富而盤根錯節的心理與精神的內在紋理或表情，揭露了各種潛涵於表象空間背後的「內在空間」，

包括由感官、日夢、情感、記憶、想像、潛意識等等，所觸動、連結、啓發的空間意識與知覺。結合了兩種理論背景，「觸景生情」應用 Benjamin 的斷裂式回憶與 Bachelard 的家屋想像於網路空間中，呈現一個家屋與之中的物件，每一個物件代表一段回憶，閱讀形式上不賦予前後順序，物件成爲具有意義的超連結節點；一個做爲首頁的家屋則如同所有回憶的集合體，是一個充滿回憶的節點的「互動故事世界」，在這個空間中，碰觸所有的物品才會慢慢顯露一個故事的完整意義。至於故事內容，採用作者個人認爲最好處理的愛情故事，目的在於減少構思劇本的時間，把作品重點放置在互動、視覺設計以及特殊延伸應用。

3-3 故事文本大綱

「觸景生情」每一段故事的段落大綱如下：

△首頁：

一個潔淨的房間（亞太會館），象徵兩人分手後的故事空間，房間內除了原有的陳設外，尚包括一封信件、一個酒杯、一只手機與一張照片。

本段所出現文案：

「

房間

一個夏天和半個秋天過去了

十月開始

我想我可以忘了你

但桌子椅子都還惦記著你

開始自己生活以後

房裡的一切似乎都有話要說

我懷疑我的感情是否輸給一只相機

相機

那一天我拿起相機

在魔術師的引導下

看見一朵微笑

我知道那就是你

總在不經意處獨自綻放

相片

重逢是命運最古老的戲法
咖啡館外雨下得輕薄
曾經的那張照片在牆角重新顯影
一轉身就看得見你
看得見我們之間的距離

手機

手機裡藏著你的身影
藏著你的懷疑
藏著對與錯，後悔與沉默
藏著一紙愛情的死亡證明

分手信

你留下的最後一封信在床上孤單地航行
天氣應該很好應該很溫暖
我們為什麼還在哭泣

曾經有過的雨滂沱成一溜漫長的寂寞
划向我們稱之為想念的--
總有一天
總有一天我們彼此想念

」

△ 場景 A：(若讀者點入照片)

地：外景（實踐大學）、時：日

女子行走於深灰色水泥外露的現代式建築大樓，仿若下班帶著疲憊的神情，步伐沈重。

背著一台相機的男子同樣行走於這個現代化的建築。

建築物旁邊的廣場，有一個街頭魔術師在表演，女子走過去觀賞，男子也慢慢

地往廣場走去。

女子看著街頭魔術師表演，而男子則不住地看著女子，當女子對著街頭魔術師的逗趣表演露出微笑時，男子拿起相機照了一張女子的照片。

女子轉回頭，回望一次男子，兩人相視。

本段所出現文案：

「

1.2006年7月11日下午五點，用相機捕捉所有精彩的畫面，最動人的那張，卻還沒有出現。

2.下午五點，伴著沈重的腳步聲，我踏上回家的路

3.一個謎樣的街頭魔術師。

4.如果那個下午，沒有遇見那個魔術師，我就遇不見這張笑容

」

△場景 B：(若讀者點入酒杯)

地：內景(米倉咖啡酒館)、時：夜

男子坐在吧台，外頭大雨傾盆，男子偶然間回頭瞥見女子。

女子如苦艾酒繪畫般，若有所思地坐在咖啡廳的一角。

男子開始緩緩地移動自己的位置與女子間的距離，

男子逐漸坐到女子的旁邊，開始與女子交談。

女子說她少了什麼東西，好像忘了自己的笑容吧，男子於是拿出之前拍攝的女子的微笑的照片，喚回女子對自己微笑的記憶。

本段所出現文案：

「

1.還記得嗎？

2.大雨滂沱的夜晚，我在寂靜的咖啡館，一只空杯與一種預感。

3.是妳

4.2006/8/19晚上七點，我與那張記憶中的笑容，逐漸靠近

5.記憶中的笑容今晚卻黯淡了下來，我問為什麼妳如此悲傷？

妳說妳遺忘了微笑的樣子 我說我記得

6.還記得嗎？這是妳微笑的樣子

7.妳看見照片中的笑容 而我看見真實的妳的笑容

」

△場景 C：（若讀者點入手機）

包括三部分，分別呈現兩人相處的快樂（wonderful）、懷疑（doubtful）與疏離（painful）。

場景 C1：（若讀者點入手機上方按鈕最左鍵；wonderful）

地：外景（實踐大學） 時：日

兩人快樂相處的照片排列與一個記憶遊戲。

本段所出現文案：

「曾經我收集妳的笑容，盼望能夠天長地久」

場景 C2：（若讀者點入手機上方按鈕中間鍵；doubtful）

地：內景（亞太會館） 時：夜

一頓情人節晚餐的影像按順序出現，男生接到一通神秘電話，令女生開始產生懷疑。

本段所出現文案：

「

- 1.情人節的晚上
- 2.妳換上最美的衣裳
- 3.我們相視而笑
- 4.那一通電話
- 5.卻將妳的笑容埋葬
- 6.『電話那端是誰？』這個疑問成爲一個巨大的幻影籠罩妳我之間，這個幻影往往是自己的投射面對妳的不信任，我無從解釋

」

場景 C3：（若讀者點入手機上方按鈕最右鍵）

地：內景（亞太會館） 時：夜

兩人床戲，但在之中卻感覺兩人的情感逐漸疏離。

本段所出現文案：

「爲何我們開始疏離？」

△場景 D：（若讀者點到信件）

地：內景（亞太會館） 時：日

非連續性的時間，女子伏案寫信、男子讀信、兩人哭泣的影像。
影像詩停格，畫面出現「Tonight, we cry like them」，讀者點入哭泣，畫面出現
過往電影中的哭泣鏡頭，呈現一個互文性的影像遊戲。

本段所出現文案：

「

1. 寫這封信給你
讓你知道我無法再陪伴你每一個明天
我早成爲你零碎的時間
分離已然佇足嘴邊
2. 沒有人會說一段感情是容易的
但也沒人說過它是如此困難
我們之間是這麼不堪一擊
一切又回到了原點
3. 是我讓妳失望了嗎？
還是我的吻留給妳苦澀的味道
妳說妳從來不曾愛過
現在妳連我愛人的權力也剝奪走
4. 是我拒絕你的雙眼
是我砸碎我們的諾言
我需要一段安靜的旅行
止住那晚決堤的淚水

」

四、視覺形式

「觸景生情」的視覺呈現上採用文字、音樂、靜照攝影、動態影像與電腦繪圖併陳的多媒體整合模式。雖然說網路視訊應用串流技術，已可下載相當時間長度的動態影像，但是使用串流技術所播放影片較為死板，整體而言，它只是傳統電影電視在新科技的壓縮與頻寬技術下所產生的新播放模式，從電影銀幕轉移到電視螢幕再轉移到電腦顯示器的一種通路的演化結果；介面設計上，串流影片是外部匯入網頁介面，所以在設計上只能以靜止不動的畫框表現，較為沈悶，因此「觸景生情」的影像設計採用多媒體整合的模式，並以大部分的靜照為主。另外一種網路視覺，尤其是使用 Flash 軟體製作的網路作品則以動畫為大宗，但在製作「觸景生情」之時，所希望的即是採取「真人實拍」，希望影像所呈現的是一種「準電影」，利用大量數位相片、動態影像、音樂、文字與電腦繪圖並製的多媒體風格，產生介於電影但是屬於數位多媒體特殊的視覺方式，與傳統媒體類比，它其實更像是「漫畫」。

4-1 多媒體整合

從 1995 年 Avid 公司推出直接將影像載入硬碟的攝影機，將影片 (film) 與錄影帶 (video tape) 從拍攝過程中去除後，電影、錄影之間媒材上的差異已經不復存在，從更深層的角度看，電腦在後製作處理的廣泛應用，更造成了動畫、電影與錄影，在創作模式、發表管道與邏輯思維上的重疊。在數位化的過程裡，動畫、電影、錄影的分野已經漸趨模糊(葉謹睿, 2003)；各種影像媒體像素 (Pixel) 化之後，在電腦介面輔助下，什麼是電影、什麼是動畫、什麼又是錄影已經是踩在界線上的提問，Lev Manovich 將三者的混合稱做「數位電影」(Digital Cinema)，數位電影不僅混淆了媒體素材的差異，也接軌了過去對「動態影像」(Moving image) 的觀念。這種經由電腦整合素材處理能力產生的新影像，如同 Manovich 對數位電影的決定性定義：

「digital cinema = live action material + image processing + compositing + 2-D computer animation + 3-D computer animation (Manovich, 2001)

在數位化的新媒體特徵中，所有的視覺媒材都是在同樣的成分底下，也就是所謂的「像素化」時，任何的素材都可以在電腦環境裡進行合成、編輯與傳輸，這也是 Manovich 所謂，數位電影是一種特別的動畫形式，在之中真人表演、真實錄影只是所有創作元素中的一個素材。(Manovich, 2001)

Lev Manovich 並將數位電影與膠捲電影出現之前的動態影像作一個類比：初期的動態影像裝置如西洋鏡 (Zootrope)、留影盤 (Thaumatrope) 等，基本上

是以人的雙手作為影像創作工具；在放映時，也是利用人手的觸覺去旋轉影像畫桶，以控制影像的節奏。攝影術發明之後，動態影像變成單純由攝影機來捕捉，影像的表現在於人眼的觀察與機器的操控，如同 Walter Benjamin 在「機械複製時代的藝術作品」中認為的，攝影術發明之後，機械複製時代的藝術作品全由眼睛感官所操控，缺乏了藝術家對藝術品的真實塑型，失去了人與藝術作品的真實接觸，機械複製時代的藝術不再是觸覺的，而是視覺的，藝術創作依賴於機械捕捉。但在數位電影時代，Manovich 認為電影不再依賴於攝影機捕捉的真實素材，而在相當大的程度上回歸於「繪圖」本身。儘管這種電腦繪圖依舊依賴於滑鼠等電腦中介器材，但是在此之中所謂機械捕捉的「真實素材」(live action material) 之於傳統電影中的神聖性已逐漸消融，Manovich 將這種趨勢稱為「從電影眼到電影刷筆 (From Kino-eye to Kino-brush)」(Manovich, 2001)，電影工作者將不再只依賴攝影機來做為眼睛的延伸，而將更依賴電腦軟體來對動態影像作更創造性與抽象性的電腦繪圖製作。

電影從單純的影像捕捉，到數位時代的素材共熔，單憑攝影機捕捉真實的視覺典範已經過去，取而代之的，則是宛如回到手工業般的典範轉移。現在的電影工作者，是利用滑鼠編輯、修改每一格每一格的影像，藝術家宛如可以替電影、影像重新粉刷修飾，利用手與滑鼠、鍵盤的接觸擺脫純粹視覺，重新塑造作品表涵，再搭配上程式語言的撰寫、應用軟體的普及，新媒體因而產生無垠的想像空間。

「觸景生情」的媒體平台是網路，因此它不若 Manovich 所定義的數位電影，但是「觸景生情」同樣融合了真人實拍 (live action material)、後製處理 (image processing)、多媒體平台整合編輯 (compositing) 與部分的 2D 動畫 (2-D computer animation)，唯獨 3D 動畫因缺乏技術熟稔度而缺席。在數位多媒體時代，「動態影像」(moving images) 這個字詞開始取代定義逐漸模糊的各種傳統媒體，即是在網路平台上也可以開始對各類型數位媒體素材經由電腦去改變本質，以各種不同創意去串連出一個故事，由於動態影像的內涵豐富卻又整合，網路多媒體的視覺形式彷彿也可以從「準電影」開始晉升到一個「新電影」的層次。

4-2 空間的蒙太奇與線上漫畫

多媒體的整合編輯之下，「觸景生情」在電腦螢幕空間的呈現上相似於是「漫畫」。電腦螢幕空間創造的是動態空間，這個空間創造的是多重的視窗，彼此競爭以攫取使用者的注意力 (Jenkins, 1999)，數位空間與傳統媒體空間最基本的差異在於互動性，而銀幕也因而從一個投射展示的場域，轉型成一個互動發生的介面 (interface)，人機介面概念也就在數位化的互動空間中興起。

多重視窗與動態空間形成 Manovich 所稱的空間蒙太奇，空間蒙太奇隨著敘事發展累積所有的物件和影像，與作用在於情緒感受的電影銀幕不同，電腦銀幕的作用像是記憶的紀錄（Manovich，2001），而也因為如此，「記憶」這個主題成爲「觸景生情」在構思文本內容時的一個主軸。

如前述「觸景生情」在電腦螢幕空間的呈現上相似於「漫畫」，Crawford 曾以漫畫爲例，認爲漫畫提供了一個值得借鏡的非線性敘事的子故事大小：每個單格就是一個子故事，漫畫中利用一隔一隔的分鏡並陳敘述一個故事，新的漫畫風格也已超越簡單的四格或單格漫畫，畫格視作者的需要或創意而有大有小，對白或格中人物甚至可以超出格外。（Crawford，2005）事實上，漫畫不僅是 Crawford 認爲的子故事借鏡，對 Manovich 而言，漫畫也是最早的「空間蒙太奇」形式。（Manovich，2001）

在數位領域裡，Bukatma 認爲傳統的時間線性影像如動畫或電影往往只能限制住新媒體的發展，不斷地重複於舊媒體的初始本質，像漫畫這一種一格一格被限制的動作卻可以被隨意組合拼貼，更類似網路的特徵。（Bukatman；Harris，2002）雖然網路的頻寬限制是一個限制，但相反地藉由多媒體的整合編輯，「觸景生情」採用了漫畫一般的視覺形式。這種新的視覺形式也不再侷限於傳統漫畫的框格，可以超出格外、可以讓靜止的畫格運動，甚至可以沒有框格的限制（當然，整個電腦螢幕仍舊是一個大畫格）。空間蒙太奇與多媒體編輯讓漫畫動了起來，成爲新的「動態影像」，在傳統電影與動畫之間出現一條「線上漫畫」這種對動態影像的畫框重新定義的影像語言道路。漫畫的每一格都是連續動作的暫停，經由每一格的組合出現如動態影像般的幻覺，網路媒體的互動性，需要時間給讀者暫停做選擇，而這也是受線性時間限制的媒體與文本先天缺乏的一環，在漫畫裡，是每一格影像裡的留白空間決定了閱讀的時間，而動畫與電影的時間則是被作者決定而不是讀者。（Bukatman；Harris，2002）對於「觸景生情」與其他必須具有互動性格的創作而言，如漫畫般每一格影格所造成的暫停時間不僅是一種視覺形式，也是一種創造影像互動的必然條件。

五、互動性與特殊設計

5-1 互動與互動性

在數位時代裡，互動性往往成爲最令人目眩神迷的魔力名詞。Wand 認爲「互動性」(interactivity)與「互動」(interaction)所指的是兩個不同的觀念，「互動性」是指電腦與使用者之間的對話，而「互動」則是指人(們)與團體之間的相互關係。典型的電腦互動性包括：由選單選擇指令、做出按鍵動作、進行連結、鍵入搜尋字詞在資料庫進行檢索、在播方影音資料時調整音量或播放程式、以及回答電腦螢幕對話欄所提出的問題或訊息等(李道明，2005)照 Wand 的說法，「互動性」是所謂的「人機互動」，著重在電腦人工智慧的發展；「互動」則像網路一般，是以電腦做中介提供人與人間的相互溝通。Dieter Daniels 認爲在今日有關互動性的討論中，一類是關於藉著媒體建立的人與人關係的社會意識形態，另一類則是討論人和機器溝通的科技可行性(Daniels, 2000)，這兩者的差異，也像是 Wand 所提「互動性」與「互動」的根本差異。

遊戲與互動故事講述創作者 Chris Crawford 在電玩設計的背景，定義了互動性的意義：「互動是一個介於兩個或更多推動者(agent)的循環過程。在這個過程中這些推動者彼此輪番的聆聽(listen)、思考(think)與述說(speak)。」(Crawford, 2005)不管是電玩或任何新媒體形式，互動性爲電腦這樣的媒體，帶來了其他媒體所沒有或不擅長表現的競爭優勢，沒有任何的電影、音樂 CD 或是油畫畫布可以提供互動性。只有電腦，以及那些名稱雖然不叫電腦，但是本質也是電腦的設備譬如電視遊樂器或高級手機，才能提供互動性。因而對數位內容來說，互動性是目前可以有別於其他傳統媒體的優勢。(Crawford, 2005)

Dieter Daniels 認爲 80 年代末與 90 年代電腦開始急速發展後，互動性因爲科技的發展在 90 年代重新抬頭，這些人和機器互動的藝術包括以下類型：(Daniels; 2000)

(1) 與錄像故事互動，由觀眾決定其情節：蓮·海舒曼(Lynn Hershman)的作品《洛娜》(Lorna, 1979-84)、《深度接觸》(Deep Contact, 1989-90)、《自己的房間》(A Room of One's Own, 1992)，格雷厄姆·韋別倫(Grahame Weibren)的《惡爾精》(Erl King, 1986)、《奏鳴曲》(Sonata, 1991-1993)。這些是最早一批利用互動科技從事創作的成功例子，其作品結合了錄影和電腦技術，由一個有多重版本的故事代替了直線的敘述，觀眾可選擇不同版本決定故事的進一步發展。

(2) 與封閉式的資訊世界互動，觀眾可在其中漫遊：Jeffery Shaw 在他的互動裝置作品《可讀的城市》(The Legible City, 1988-1991)和《虛擬博物館》(The

Virtual Museum, 1991)中，使觀眾穿過一個不能改變的數據地帶，就像逛一個城鎮或博物館一樣，簫的作品中重要的是界面的品質，這界面使觀眾離開鍵盤或滑鼠，坐上一輛腳踏車或一張扶手椅，使他把日常的身體活動本能地轉移到資訊世界裡。

(3) 身體與數據世界之間的互動：David Rokeby 的聲音裝置《非常神經系統》(Very Nervous System)是身體與電腦互動的先驅作品，他從 1982 至 1995 年不斷發展對身體語言的反應，它有不同的版本在不同場合使用：在展覽中與觀眾互動，在樂手和舞蹈員的表演中是互動樂器，甚至在醫學界也派上用場，令一個完全癱瘓的女人可透過眨眼和外界溝通，它不單是一件作品，更是一種多種用途的工具，由使用者注入內容。

(4) 本身具有動力的數據系統，通過互動進一步發展其動力：Christa Sommerer 與 Laurent Mignonneau 的裝置《A-Volve》(1994)讓參觀者在一個屏幕上畫出小小人工生物的輪廓，這些小生物在一個虛擬水族箱內展開它們的短暫數位生命，由參觀者做出撫摸的動作維持它們的生命，這作品想表達的不是 60 年代結合「藝術與生活」的要求，而是利用科技和生物相交來模擬人工生命。

(5) 對話式的模型：這種觀念以人與人透過媒體互動代替人和機器的互動，最簡單的模型是遠距離通訊的作品，例如利用現場錄影或電視連接兩個展覽場地(在地球兩個不同地方或對面街)。Douglas Davis 在 70 年代開始利用電視做現場行為藝術，產生半真實的《對話》(Talk Out!, 1972)或製造一種假通靈的聯繫(《奧地利錄影帶》(The Austrian Tapes, 1974)。在今天，技術完美無暇的作品如 Paul Sermon 的《遙距做夢》(Telematic Dreaming, 1992)可吸引大量觀眾參與，這作品用遠距離傳送技術把兩個躺在床上的人連起來，讓他們進行電視上的虛假身體接觸。

在以上描述的裝置裡，參觀者扮演了新的角色，不止是接收者，也是表演者，然而觀者的角色還有另一項同樣重要的改變，大部分互動性裝置只容許一位觀者參與，他佔據一個特殊的位置，是作品完成的一部分，他不再是觀眾其中一員，不再是聚集在作品前面隨意走動的團體的成員，而成為了「典範觀者」。(Daniels, 2000)

具有互動性的故事情節在經歷了後結構理論講求讀者解讀的唯心理論，到 60、70 年代的裝置藝術開始真正與觀眾進行互動，到 1981 年微軟(Microsoft)贏得了替電腦巨擘 IBM (International Business Machine) 設計作業系統的合約，讓微軟創辦人比爾蓋茲 (Bill Gates) 和保羅艾倫 (Paul Allen) 成為年輕的億萬富翁之外，也使得電腦從大型機器開始往個人電腦發展，互動性開始步出美術館與

裝置藝術之外，深入每個家庭每個使用者，「數位」成爲新穎時尚的重要名詞。電影學者 James Monaco 在對電影與媒體的年代大事記中，便將自 1981 年之後一直到現在稱爲「數位世界」(1981-Present: The Digital World)(Monaco, 2000)，而這個新的數位世界也在個人電腦與網路交織之下產生了越來越多大大小小的互動性實驗與趣味。

「觸景生情」在互動設計裡，人機互動 (Wand 的「互動性」) 方面包括了 Flash 小遊戲、閱讀動線的設計以及使用網路攝影機 (Webcam) 的反身性敘事；透過電腦中介的互動 (Wand 的「互動」、Daniels「對話式的模型」) 則設計了一個提供讀者分享心情與故事的對話空間平台。由於互動設計需要程式編寫，如在 Flash 的環境下所使用的是 Action Script 語言，而這個領域是作者本身缺乏的工作能力，但是在網路上許多關於 Flash 製作的討論區，皆設計有公開程式碼的論壇，因而「觸景生情」諸多 Action Script 程式碼是取材自公開的論壇或是市面上公開的教學書籍，經過素材的修改、重置與些許程式碼的變更，成爲作品內採用的模型。

5-2 Flash 小遊戲設計

電玩是最早期也最成功的一種互動創作，在眾多 Flash 的應用中，電玩小遊戲一直是相當受人矚目的一環，一款成功的 Flash 遊戲可以爲網站帶來數百萬計的訪客流量。早期的 Flash 設計大都是簡單的小品，現在隨著 Action Script 日益成熟，可以開發出比較複雜、完整的遊戲作品，憑著檔案小、免安裝的優勢，Flash Game 可快速傳播於廣大的網路世界中，形成一股新的網路遊戲生態。(鄧恩浩；林秉舒；李易修，2005)

「觸景生情」在「相遇」段落街頭魔術師出現之後，設計了一個敘事的支線進入魔術師的遊戲世界，之中擺放了兩個趣味遊戲 (是「Hit me!」與「Shoot me!」) 強化了讀者閱讀時的多樣性與趣味性，兩者皆採用既有的程式碼，在該程式碼的 Flash 專案中修改原始素材放入魔術師的照片與設計過的素材，成爲一個魔術師的遊戲世界。在「手機」段落的「Wonderful」(C1) 中，以同樣修改素材的方式置入了一個女主角相片的配對記憶遊戲，概念在於，與男主角的相處使女主角對自己的微笑產生記憶，因而以這個相片記憶遊戲與故事概念產生連結，讓讀者在遊戲的過程中提點出記憶的主題。

三個小遊戲的主要 Action Script 程式碼分別如下：

1、「Hit me!」：

```
「// amount ; score ; finish
```



```

var amount = 0, score = 0, finish = 0;
var roachShow;
function setRoach() {
    amount = amount+1;
    if (amount>100) {
        clearInterval(roachShow);
    } else {
        duplicateMovieClip(roach,"roach"+amount, amount);
        setProperty("roach"+amount, _x, 20+random(510));
        setProperty("roach"+amount, _y, 410);
    }
}
setInterval(setRoach, 500,roachShow);
this.onEnterFrame = function() {
    if (finish == 100) {
        gotoAndStop("結束", 1);
    }
};
mouse_mc.onPress = function() {
};
stop();
Mouse.show();
removeMovieClip("_root.mouse_mc");
if (_root.score >= 90) {
    _root.comment.text = "您好厲害阿～～打得我好痛啊～～";
} else if (_root.score <= 50) {
    _root.comment.text = "太差勁了吧，我有這麼難打嗎？哇哈哈";
} else {
    _root.comment.text = "不錯嘛...但您還可以更厲害一點，再玩一盤吧";
}
stop();

```

（施威銘研究室，2005）

2、「Shoot me！」

```

「stop();
_quality = "LOW";
Mouse.hide();

```

```

cursor.startDrag(true);
cursor.swapDepths(depthSet.cursor);
copyR_btn.swapDepths(depthSet.copyR_btn);
script.init();
script.importSteps();
stepRemain_tf.text = "剩餘敵機:"+script.stepAry.length;
bg.init();
effect.init();
item.init();
foe.init();
wing.init();
bullets.init();
_root.onEnterFrame = function() {
    if (script.run) {
        script.main();
        bg.main();
        item.main();
        foe.main();
        wing.moving();
        bullets.main();
    }
};
//gameOver
gameOverFunc = function () {
    Key.removeListener(keyObj);
    delete this.keyObj;
    delete this.wing;
var gMc = this.attachMovie("gameOver", "gameOver", depthSet.gameOver);
    gMc._alpha = 0;
    gMc.replay_btn._visible = false;
    gMc.onEnterFrame = function() {
        if (this._alpha<100) {
            this._alpha++;
        } else {
            gMc.replay_btn._visible = true;
            gMc.replay_btn.onRelease = function() {
                _root.replay();
            };
        }
    };
};

```

```

        delete _root.onEnterFrame;
        delete this.onEnterFrame;
    }
};
};
replay = function () {
    Mouse.show();
    for (var i in _root) {
        if (typeof (_root[i] == "movieclip")) {
            _root[i].removeMovieClip();
        }
        if (i != "$version") {
            delete _root[i];
        }
    }
    _root.gotoAndStop("start");
};

```

（鄧恩浩；林秉舒；李易修，2005）

3、「相片記憶遊戲」：

```

「var linkageArr:Array = ["A", "B", "C", "D", "E", "F", "A", "B", "C", "D", "E",
    "F"];
    linkageArr.sort(sort);

    var hints:Object = new Object();
    hints.A = "";
    hints.B = "";
    hints.C = "";
    hints.D = "";
    hints.E = "";
    hints.F = "";

    var clips:Object = new Object();
    var selected:MovieClip = null;

    var correct:Number = 0;

```

```

var currentHint:MovieClip;
var hintInterval:Number;

initialize();

function initialize():Void {
    var depth:Number;
    var clip:MovieClip;
    var card:MovieClip;
    var x:Number = 10;
    var y:Number = 10;
    for(var i:Number = 0; i < linkageArr.length; i++) {
        depth = this.getNextHighestDepth();
        clip = this.attachMovie(linkageArr[i], "clip" + depth, depth, {_x: x, _y:
y});
        card = drawRectangle(Math.random() * 0xFFFFFFFF, clip._width,
clip._height, x, y);
        clips[card._name] = {id: linkageArr[i], clip: clip};
        card.onRollOver = function():Void {
            startHintInterval(hints[clips[this._name].id]);
        };
        card.onRollOut = function():Void {
            currentHint.removeMovieClip();
            clearInterval(hintInterval);
        };
        card.onPress = function():Void {
            onCardClick(this);
        };
        if((i + 1) % 3 != 0) {
            x += clip._width + 5;
        }
        else {
            x = 10;
            y += clip._height + 5;
        }
    }
}

```

```
function sort(a:Object, b:Object):Number {
    return (Math.random() < .5) ? -1 : 1;
}
```

```
function drawRectangle(color:Number, width:Number, height:Number,
x:Number, y:Number):MovieClip {
    var depth:Number = this.getNextHighestDepth();
    var clip:MovieClip;
    clip = this.createEmptyMovieClip("clip" + depth, depth);
    clip.lineStyle(0, 0, 0);
    clip.beginFill(color);
    clip.lineTo(width, 0);
    clip.lineTo(width, height);
    clip.lineTo(0, height);
    clip.lineTo(0, 0);
    clip.endFill();
    clip._x = x;
    clip._y = y;
    return clip;
}
```

```
function resetclips(a:MovieClip, b:MovieClip):Void {
    a._visible = true;
    b._visible = true;
}
```

```
function onCardClick(cardClip:MovieClip):Void {
    clearInterval(hintInterval);
    currentHint.removeMovieClip();
    cardClip._visible = false;
    if(selected == null) {
        selected = cardClip;
    }
    else {
        if(clips[cardClip._name].id == clips[selected._name].id) {
            correct += 2;
            clips[cardClip._name].clip._alpha = 50;
        }
    }
}
```



```

hint.border = true;
hint.text = hintText;
hint.selectable = false;
hintClip._x = _xmouse;
hintClip._y = _ymouse - hint._height;
currentHint = hintClip;
}

```

」

(Jobe Maker ; Danny Patterson , 2006)

5-3 閱讀動線設計

閱讀動線的設計在於提供讀者瀏覽時於介面上的趣味與神秘感。從很多方面來看，人機介面設計有如劇場裡的舞台和燈光設計師，兩者都是根據腳本並設定一個隱喻，運用線條、顏色、材料等設計物件和背景，替使用者以及電腦螢幕上的演員的「動作」，提供一個進行的空間和時間。Rokeby 詮釋介面的隱形作用為：「介面規範我們如何感受內容，並如何在作品中移動，因而也形塑了我們對內容的經驗，過程非常細膩，幾乎不著痕跡」(李順興；2002)。

在傳統電影中的攝影構圖、場面調度，到了新媒體，變成了所謂的「介面設計」，像是繪畫、平面設計。Persson 曾探討了如何讓數位介面瀏覽更具敘事性、趣味性，增加超文本的人性互動，以電影般的情節效果、畫外空間之使用產生新型態的動態銀幕空間。敘事電影利用畫外空間提供情節的延續與起伏，數位空間的畫外空間則利用超連結隱藏許多資訊；數位空間的瀏覽功能若能加入敘事的起伏，則可能產生更有故事性的動態銀幕空間。(Persson, 2003)

在「手機」段落，讀者點入「Doubtful」(C2)之處，「處境生情」設計了一個神秘詭異的故事瀏覽方向，利用 Flash 裡「按鈕」滑入 (roll-in) 的基本功能，讀者必須將滑鼠滑入圖片，才能開啓下一個故事圖片，劇情從一個原本應該是開心的情人節晚餐，經由讀者一張一張照片的滑入之後會出現一通電話聲，故事中的男主角不願透露電話的來源，因而造成了女主角的懷疑。每一張圖片都像是一個畫外空間，讀者利用滑鼠像是引領整個故事與情緒的前進，嘗試以此製造情節的神秘感、起伏感與讀者的涉入感。

5-4 使用網路攝影機的反身性策略

使用網路攝影機 (webcam) 的部分，該故事段落接續在「Doubtful」(C2) 之後，男主角對於女主角的懷疑採取不回應的態度。網路攝影機是一種立即的影像，並可以產生直接的回饋，廣泛應用在各種網路通訊軟體中，在動態影像裡網

路攝影機是網路應用中最活躍與特殊的一種，具有直接電影的內涵。當網路攝影機拍攝自己的影像直接回饋在讀者的電腦中時，讀者除了閱覽對方的直接影像，也往往像是照鏡子一般對自己產生閱覽，讓讀者直接進入文本，在文本中映照出自己的形象，如同一個具有反身性敘事策略的文本。在「Doubtful」(C2) 男主角對於女主角的懷疑採取不回應的態度段落，該段的文案描寫「『電話那端是誰？』這個疑問成爲一個巨大的幻影籠罩妳我之間，這個幻影往往是自己的投射，面對妳的不信任，我無從解釋」由於人與人的懷疑與摩擦常常是存在自己的心裡，那個莫名的電話所造成的幻影往往是自己的投射與自己的懷疑。因而「觸景生情」在該段落設計上加入網路樹影機，經由程式偵測動作並賦予動作光點，攝影機所回饋的是一個人形動態的幻影，當畫面上出現一個疑似電話來源的人形時，其實那個身影是讀者自己，搭配文案中「這個幻影往往是自己的投射」，也象徵懷疑是存在自己內在，以及對他人的懷疑常常是對自己的懷疑。。

網路攝影機部分所使用的主要 Action Script 程式碼如下：

「 functions :

```
import flash.display.BitmapData
```

```
import flash.geom.*
```

```
function initialize()
```

```
{
```

```
    //create an array that will be the fading image cue
```

```
    list=new Array()
```

```
    //create an identity matrix
```

```
    m=new Matrix()
```

```
    //scale the transformation matrix to match the scale of the Video object on stage
```

```
    m.scale((output._xscale/100),(output._yscale/100))
```

```
    //create a bitmap object in memory that is the same size as the Video object on stage
```

```
    now=new BitmapData(output._width,output._height)
```

```
    //create a bitmap object in memory to hold a layered bitmap from the fading image cue
```

```
    out=new BitmapData(output._width,output._height)
```

```
    //create a movieclip that can display the final bitmap
```

```
    this.createEmptyMovieClip("output_mc",this.getNextHighestDepth())
```

```
    //attach the bitmap inside the holder movie clip
```

```
    output_mc.attachBitmap(out,1)
```



```

//position it to the right of the live Webcam feed
output_mc._x=output._width
output_mc._y=output._y
//call the snap function every 1/10th of a second
setInterval(this,"snap",100)
}

//capture a freeze frame from the webcam and copy it, called regularly do detect
movement
function snap()
{
//draw the movieclip into the bitmapdata object object with the scaled
transformation matrix
now.draw(output,m)
//copy the current freeze frame
done=now.clone()
//now draw the previous freeze frame ("BEFORE!") on top of the current
frame frame and apply the 'difference' blend mode
done.draw(before,m,null,"difference")
//filter out all pixels in the differenced bitmap that are greater than just over black
(0xFF111111) and make them green (0xFF00FF00)
//over-write the previous contents of the bitmap
done.threshold(done,done.rectangle,done.rectangle.topLeft,">",0xFF111111,0xFF00
FF00,0x00FFFFFF,false)
//add the finished bitmap to a fading image cue
list.push(done.clone())
//if the cue is now greater than the maximum length we specified
if(list.length > max)
{
//then remove the bitmap at the very front of the cue
//and free the memory it was using
list.shift().dispose()
}
//how many items in the fading cue
var l=list.length
//how much should the green channel deteriorate on each degradation
var each=255/l
//declare local var to speed up the loop

```

```

var g
//clear the out bitmap object so we can start a fresh
out.fillRect(out.rectangle,0xFF000000)
//copy the current bitmap and save it for the next time this function is called
before=now.clone()
//loop through each bitmap in the fading image cue
for(var i=0;i<l;++i)
{
    //determine the current degradation
    g=each*i
    //copy all the pixels that are green in the current item in the fading image cue
    and make them into the degraded green color
    //add those pixels on top of the bitmap that will displayed to the user

out.threshold(list[i],out.rectangle,out.rectangle.topLeft,"==",0xFF00FF00,(255<<24
| 0<<16 | g<<8 | 0),0x00FFFFFF,false)
    }
}
actions :
    max=7
//maximum length of the fading image cue

//get the default camera
//change your Default camera using the Flash Player Settings.
cam=Camera.get()
//this event is called whenever permission to access the local camera, is accepted or
denied by the user
cam.onStatus=function(e)
{
    //if we are given permission
    if(e.code == "Camera.Unmuted")
    {
        //start the application
        initialize()
    }
    else
    {
        System.showSettings(3)
    }
}

```

```

    }
}
//if there are no Cameras
if(cam == null)
{
    System.showSettings(3)
}
else
{
    output.attachVideo(cam)
}

```

」
(Guy Watson , 2006)

5-5 對話空間平台

網站的本質是一個「平台」、一個具有私密性的公共空間，網路藝術只需要讀者點入網址即可呈現在讀者眼前，從精神性上來說，網路藝術也可以是一種公共藝術；與一般公共藝術不同的是，此處的公眾不僅可以欣賞，而且還主動參與創作，在這個虛擬的世界裡，藝術家將作者全心甘情願地交了出來，觀者也如魚得水地自由發揮與分享。(葉謹睿，2003)

電腦中介，尤其是網路促進了人與人的互動，做為一個平台的網站提供人與人資訊交換的場域。在「手機」段落中，故事的設計裡留了一個空白，對於這段感情的終結並未給予一個完整敘事性的終結與答案，而是在點入手機下方的按鈕之後，會出現一個提問式的論壇，關於一段仍不知道理由就結束的戀情，讀者們認為傷害愛情最深的是什麼？並且在這個原因之下，讀者自己有什麼屬於自己的故事？

讀者可以用各種素材上傳去訴說自己的故事，包括文字、相片、音樂、影片、錄音等等，是多媒體共容的空間。上傳到伺服器後，將讀者上傳的故事與各自對於傷害愛情最深的答案作一個群體性的分類，而具不具名則由讀者自己決定。伺服器資料庫內的故事，依照內容與答案分類顯示於一個群體的故事分享空間中，並將下載畫面整理成為一個有設計感的場域，讀者分享生命中的故事之後，點選畫面上分類之後的浮動文字標籤可以觀看他人的故事，隨著文字標籤越來越多，視窗畫面會越來越複雜，宛如一個眾聲喧嘩的繁複視覺景象。

至目前為止，共有五個讀者上傳故事，按照各自的答案，下載畫面上分別有「謊言」、「誤解」、「挑剔」、「錯過」與「想太多」五個浮動文字標籤，下載的素

材皆是 Word 文字檔，其他素材則尚未有讀者選擇使用。在這一個具有讀者私密性與公共領域性格的群體性空間裡，「觸景生情」原本故事文本裡的留白交由讀者填補，讓故事、讀者與他人讀者的自我經驗產生一個連結。

這一個平台目前的運作方式，在作者能力所及上是由讀者上傳內容到伺服器資料庫，經由作者收集整理之後於該 Flash 頁面上設計浮動文字標籤，以產生下載連結供讀者分享，但未來的模式是希望能達成即時互動，意即讀者上傳答案與故事之後能立即產生浮動文字標籤並顯示於畫面上。

上傳檔案的主要 Action Script 程式碼如下：

```
「import flash.net.*;
var fileRef:FileReference = new FileReference();
//
fileRef.browse();
var listener:Object = new Object();
fileRef.addListener(listener);
//
listener.onSelect = function(fileRef:FileReference) {
    fileRef.upload("file_upload.php");
};
//
listener.onComplete = function(fileRef:FileReference) {
    uploadState.text = fileRef.name+' 上傳成功';
};
」
```

（鄧恩浩；林秉舒；李易修，2005）

上傳檔案的主要 PHP 程式碼如下：

```
「<?php
//create the directory if doesn't exists (should have write permissions)
if(!is_dir("./files")) mkdir("./files", 0755);
//move the uploaded file
move_uploaded_file($_FILES['Filedata']['tmp_name'],
"./files/".$_FILES['Filedata']['name']);
chmod("./files/".$_FILES['Filedata']['name'], 0777);
?>
```

」

（鄧恩浩；林秉舒；李易修，2005）

5-6 哭泣段落

以互動性為中心論述的設計之外，「觸景生情」設計了一個互文性與外部性的頁面。讀者點入「分手信」之後，閱讀到最後當故事中男女主角因為彼此的分手信而哭泣的時候，會出現九部電影的哭泣畫面以九宮格呈現，當讀者的滑鼠在畫面上游移，各個哭泣段落會一一出現並出現該段哭泣的簡介，點入之後可連結到外部，關於這部電影介紹的網頁。

電影經過數位化處理進入資料庫之後，與搜尋網站一般，由於快速存取的必要性，需要將影片分門別類建立標籤，一般的分類方式可能如知名的 IMDB (internet movie database) 由年代、類型或排名分類。然而當傳統影片數位化，它也可以成為數位資訊流中的一種素材，產生具有創意的轉化與編輯方式。利用數位工具可以輕易的改變素材，讓各種可能性輕易產生，切斷一部完整結構的電影，擷取其部分影格做循環播放，再以同樣方法切割其他電影，將每一個原本是水平線的電影結構分裂，在垂直面重新整理賦予嶄新意義。藉由數位應用軟體非線性剪輯與動畫編輯、修圖的輔助，讓資料庫本身就有一個後設的意義，而非只是瑣碎資訊的集合。

「觸景生情」裡「分手信」段落最後的哭泣畫面，便是吸取了這樣的概念，在這一個頁面裡面切割蒐集了九部中外的名片，擷取其哭泣段落之後，在 Premiere 非線剪輯軟體中如空間蒙太奇般並列成九宮格，再在 Flash 中建立滑入式按鈕。當讀者在黑畫面裡移動，哭泣段落與敘述文字便會一個一個浮現，以影像互文性的方式描述各種哭泣的原因和理由，一個改變原本電影意義，一同哭泣的眾聲喧嘩鏡頭，伴隨男女主角在故事文本中流下的眼淚。

同時，若讀者對畫面上的哭泣段落不熟悉或是好奇，只要在該段落上點下滑鼠左鍵便可以超連結到網際網路上有關這部電影的資訊，連結出的網頁是作者所挑選，但並非作者所撰寫。這裡使用了網際網路「外部性」的性格，網際網路如科幻作家 H.G.Wells 想像的「世界大腦」，是人類所有知識彙集的「圖書館」，只要一個點選的動作，可以快速連結到相關資訊的外部連結，因而對於該哭泣段落的詳細介紹，作者不需要親自描寫只需要建立一個連結，便可以提供讀者所需要的資訊。

六、延伸商務應用

6-1 Web2.0 與網際網路商業模式

網路時代由於產業價值鍊的整合，帶來了疆界的模糊，網路產業爲了提供更完整的服務價值，不同產業間的合作聯盟，在網路時代裡大行其道。在寬頻時代，新定義與新經濟正逐漸形成，任何的合作、聯盟甚至併購，無非是想在這波網路熱潮中取得領先，非網路公司希望在網路世界獲得利益，網路公司則希望借重非網路公司在實體世界的豐富商業經驗（張志鑫，2003），因此對一個網路公司而言，複雜的組織價值創造者是其一個相當程度的特色。

第一代的網際網路應用（所謂的 Web1.0），重要的行爲是作者提供完整的服務供讀者瀏覽或下載；而在 Web2.0 時代則是上傳與分享。「Web2.0」個名詞，最先是由 O'Reilly Media 創辦人暨執行長 Tim O'Reilly 提出，標幟著自 2001 年網路泡沫化後，產業版圖中逐漸浮現的網站新模式。網路開始發展的時代，在經濟效益、網路的運算能力、使用者的使用習慣還有家戶網路的上傳頻寬都不足以負擔大量的資料上傳與分享，隨著開放原始碼的運動廣泛被接受、軟體及應用的開發性變得簡單，以及寬頻與上網人口的普及性，漸漸行成了一股 Web2.0 的新浪潮。

歸結 Tim O'Reilly 的觀點，Web2.0 具有三大特點：第一不論是鼓勵使用者參與內容創作，或是使用者之間的互動，總之網站在做的事情，都要從使用者爲中心出發；第二個重點是開放的重要性，因爲透過開放的討論，才能夠回過頭來豐富使用者的經驗；最後，Web2.0 強調使用者使用網路的外部延展性，也就是經由服務的提供，形成去中心化的型態。（林希展、盧諭緯，2006）

Web2.0 的網站在幾個方面有別於傳統網站：首先這些網站所販售的不再是「軟體」，而是「服務」，也就是把網站視爲一個平台（the web as a platform），網站再也不純粹是個空間，而是一扇通往各式服務的大門。其次，「使用者」的角色將被置於最核心的位置，這些網站經營者開始學習「信任」，將生產、掌控資料的權力交還給使用者。Adaptive Path 網站設計公司資深從業員 Brandon Schauer 指出，Web2.0 的「基礎屬性」包括「由用戶貢獻價值」、「長尾定律」（由於通路的擴大與時間的拉長，利基產品也能賣出與暢銷產品一樣的量）、以及「網路效益」三者構成網站的經濟效益模式。（林希展、盧諭緯，2006）

個人電腦連結上寬頻網路之後，如今幾乎所有人在電腦上的操作都必須經由網路發生，「網路就是電腦」（The network is the computer），這個昇陽電腦在 1980 年代提出的概念已正在發生，如今網路世界已經成爲每一個使用者的個人電腦。

不管是上 Google 搜尋資料、到 Flickr 看圖、撰寫網誌或上各種交友網站，透過網路來進行的電腦行為已是數位文化的趨勢；張貼、訂閱、發佈資料、分享資訊等動作也都是個真實的網路生活狀態，與個人的需求緊密扣連。

在所謂網路商業的結構中，Don Tapscott、David Ticoll、Alex Lowy（2000）區分了網路商業價值網的五個主要創造價值的參與者，包括了：

- ◎消費者：即廣大的網際網路使用者、讀者等等。
- ◎網路平台提供者：主要是提供消費者與商業網間的互動介面。
- ◎網路內容提供者：對於網站所提供的產品、服務與訊息等商品進行設計、包裝以滿足消費者的需求。
- ◎商品服務的提供者：主要功能在維持商業的運轉順暢，其成員包括交易、財物、管理、安全與隱私，知識管理以及常規性的服務等。
- ◎網路基礎設施提供者：包括通訊、資料處理、設備廠房、辦公室等。

Web1.0 時代，網路商業模式著重的是「網路內容提供者」與「商品服務的提供者」，到了 Web2.0 時代最重要的網路價值創造者則是「消費者」與「網路平台提供者」，網路上多樣化的內容來自於消費者（讀者）的提供，而一個網站作者在 Web2.0 時代最重要的任務，除了提供一個供讀者公開展示的平台之外，未來的發展也應該提供有趣的介面或是一個讓讀者素材修改、設計以提供創意與增值應用的新服務。而 Web2.0 也讓網路商務跳脫了 web1.0 時代替實體企業 e 化的附加價值功能，成爲一個有完整開發實力的網路虛擬商務模型，未來真正的網路商務將是徹底的數位化虛擬服務提供，如前述的多媒體相簿、部落格等個人虛擬世界。

6-2 延伸商務應用：網路動態明信片

進入「咖啡廳」（若讀者點入酒杯）的場景，閱讀完故事中兩人在咖啡廳邂逅重逢的故事之後會出現一個提問：「曾幾何時，有沒有一張面孔，也讓你/妳無法遺忘？若讀者這時選擇「no」會回到房間，但若讀者選擇「yes」，則會進入一個「觸景生情」延伸應用服務的頁面。

在這個頁面中，網頁會供讀者「上傳你/妳心中無法遺忘的臉孔，並且上傳你/她想給他/她的文字、你們共同的相片、或者爲他/她製作的影片等等素材。」網站的延伸應用服務會幫助讀者「建立一個屬於你/妳的網路動態明信片，讓你/妳訴說想對他/她說的話」，上傳完成之後，點選頁面上的「ok」可以看到屬於你/妳的網路動態明信片，閱讀方式可選擇線上觀看或下載收藏。動態明信片的成

品可以參考點選「ok」之後頁面上的兩個示範作品。

「觸景生情」的創作初衷在於以敘事為出發點，結合各種網路應用形成一個新的說故事方法，並且形成可以引導、提供讀者說出自己故事的多樣化網站。但對於要如何形成一個「引導、提供讀者說出自己故事的多樣化網站」，在製作一開始時並沒有明確的方向，思考過的形式包括留言版、網路相簿等等形式，但這些應用並非具有創意的方向。開始製作之後，恰好遇上一個朋友與一個居住在美國的網友認識，而該朋友與對方隨著慢慢認識而產生好感。產生好感之後，朋友很希望能在適當的時機以適當的方式像對方表示，該朋友也對於如何採取適當的方法向包括作者在內的幾個好友一同討論。

由於兩人之間存在明顯距離的限制，所有人對於各種表達的方式都進行了思考：以傳統的信件過於耗時費力，利用電話通訊卻又過於直接（尤其該朋友是女性，對於直接的方式比較敏感）；用 MSN 難以表達清楚怕會產生誤解，用 Email 則顯得呆板缺乏誠意。最後作者突發奇想，告訴朋友給我所有妳想對對方說的話、你們共同出遊的照片、彼此都喜歡的音樂甚至錄下妳想表達的聲音與影像，我幫妳做一個整合的多媒體明信片，只需要將網址透過 MSN 給對方，對方一個點擊網頁的動作便可以閱讀到妳想表達的心情，能夠快速傳遞、快速獲得回饋、並且經由設計讓呈現方式有創意、不呆板，更能夠展現誠意。此舉立即獲得討論朋友的贊同，也有很多人表達希望能夠幫他們也製作一個的要求，這個突發奇想於是成爲一個很適當的表達方式，也讓作者在「引導、提供讀者說出自己故事的多樣化網站」這個點上出現想法。

網際網路具有無遠弗屆的穿透力，強烈地濃縮了物理距離上的限制，對於遠方的親友，有了更方便的通訊工具，能夠更快速地傳遞彼此的訊息。過去網路依然藉由簡單的傳輸媒介如文字（即時通訊軟體、Email）、聲音（網路電話）、影像（Webcam）等等，而多媒體整合的發展，現在則可以整合所有傳輸媒介做創意設計，與網路的距離穿透力，形成一個新的個人表達方式。

「製作個人動態明信片」的頁面除了幫助每個人訴說自己的故事與想表達的話，也形成了「觸景生情」網站一個可茲發展的延伸商務模式。在這一個商務模式裡面有兩個可以發展的想像模式，其一是建立客制化的套件，在既定的幾種套件下讓讀者組合自己的素材，成爲一個比較簡單但方便使用的個人明信片；其二是走精緻化路線，當讀者上傳檔案之後，交由設計師或經過與設計師的溝通，爲讀者量身打造一個獨一無二，較爲細膩與精緻的個人明信片。

6-3 延伸商務應用模式 1：客制化模式

客制化的套件模式，就像是部落格的升級進階版，具有比較豐富的介面和更自由的編輯能力。如今「網路就是電腦」這個觀念不僅僅存在於 Google、Flickr、各式各樣部落格等網站服務與張貼、訂閱、發佈資料、分享資訊等動作，越來越多過去只能存在於個人電腦上的應用程式也逐漸被移植在網路世界裡做操作。以做網站為例，過去的製作模式是在個人電腦上，用 FrontPage 或 Dreamweaver 等軟體編輯完畢再透過 FTP 上傳至網路空間，而最新的網路應用卻出現了可以在網路上製作網站的服務。

Weebly (<http://www.weebly.com/>) 即是一個「在網路上製作網站的網站」，經過長期研究一般網站的編輯模式與讀者的使用行為，Weebly 建立起一套較為大規模使用的網站編輯套件，可以在網路上直接註冊網域名稱，接著找尋想要的版面，或是在該網站的提供下編輯版面，內容的上傳非常簡便，只需要從使用者電腦拖曳內容至介面上，短時間的上傳之後上傳動作即算完成，即使如上傳像圖片等多媒體圖檔，也和一般網路相簿一樣，還可以提供更多的文字內容編輯。編輯許多頁面之後，超連結部分也直接在 Weebly 網站上完成，發佈的動作同樣也在 Weebly 完成，大約只要三分鐘的時間，就可以輕鬆擁有一個自己的個人網站。

用 Weebly 製作出來的網站屬於簡單編輯易讀性佳的網站，程式語言仍以 html 為主，未來的發展，在網路上製作網站應該會更加活潑，發展出如線上 Flash 般的多媒體套件。客制化套件的模型上，若單在線上製作還未能達到效率，亦可以用下載簡單應用軟體的方式。電玩遊戲的領域裡已發展出如 RPG Maker 這種「自己製作電玩的電玩」，如今電玩遊戲領域甚至延伸到了動畫電影領域。以「電影夢工廠」(<http://www.themoviesgame.com/>) 這一款 2006 年一月初上市的遊戲為例，它同樣經由長期的研究，將動畫的角色、動作、化妝、服飾與場景等製作成一個一個套件，玩家可以選擇每一個細微的角色動作甚至表情，將之放置在選定的場景，經由遊戲內見簡單的剪接軟體，便可以玩弄出一個簡單的動畫作品，輸出成常見 WMV 檔，就如同一部真正的動畫一樣。不僅在個人電腦上觀看，「電影夢工廠」的官方網站提供了各個玩家上傳動畫的空間，經由瀏覽率與玩家彼此間的投票，產生像網路奧斯卡這樣的虛擬活動，被評比的等級越高，該玩家可獲得更多的虛擬點數購買遊戲製作公司設計的新套件，往製作品質更加的動畫邁進。

上述兩個例子與技術彰顯了「客制化」在網路數位時代的意義，「觸景生情」網站將可以採用同樣的模式讓讀者製作個人的網路明信片。在這一個想像的商業模式裡，讀者應會採會員制但不收會員費，利用個人編輯與大眾瀏覽的樂趣，以提升網站流量的目標，爭取網路廣告的置入以產生收益。

6-4 延伸商務應用模式 2：精緻化模式

「精緻化模式」則是目前可以運作的模式，「觸景生情」中的範例，都是經由客戶提供素材，由設計師提供創意製作而成的兩個網路明信片，這些明信片的創意性與自由度更強，由於屬於論件製作量身設計的方式，所製作出來的明信片不只可以閱讀，還可以加入如影像詩般的美感與完整的互動設計，只要讀者提供的素材夠豐富，可以複雜到如「觸景生情」網站本身一般的敘事規模，甚至同樣包括小遊戲、閱讀動線設計等等創意在內。

「精緻化模式」的方向，可以把它想像成一個「理髮廳」：讀者進入頁面如同走進一個理髮廳，網站裡提供很多設計師供讀者選擇，隨著產品內容的量日漸充大，每一個設計師會有一個自己的目錄，類似於過去為讀者服務所整合的作品集；讀者帶著自己的素材與想法挑選風格喜好最相近的設計師為讀者量身訂做想要的網路明信片類型。讀者與設計師的溝通方式並不設限，讀者可以在上傳素材、選定設計師之後便放手任設計師自由發揮，也可以經由各種方式如 Email、電話甚至面對面討論，詳細地商談自己的需求，以各種最完美的互動模式完成最符合需求的作品。

商業模式方面，「精緻化模式」有三個成員組成，包括網站經營者、設計師與讀者。由於採精緻化製作，收費模式便是「論件計費」，按讀者要求的規模、設計師的資歷等等有不同的計價。網站經營者與設計師之間則採分賬方式，設計師所收到的案件越多、知名度越高、讀者滿意評鑑越好者，自然就對網站經營者有更大的議價力而可以獲得更高的分賬，設計師與設計師之間也可以產生互動競合的關係提升整個商業模式的發展。

網路除了清楚可見的展示資訊之外，它應當也可以做為培養一種情緒的媒體，藉由「觸景生情」故事文本的引領，讓讀者產生說出自己故事的悸動，同時也讓網站具有可以經營的商業模式。而由於個人化故事的提供，「觸景生情」的故事更像是有機的生命，會不斷地更生。除了原本的故事內容主敘事，它未來會有許許多多分散於每個人、眾聲喧嘩的次敘事，成為一個永遠「未完成」的網路作品。