



微電影創作活化月津港區之研究

Creation of Micro-Film to Make Yuejin-Harbor Area Lively

李榮哲¹ 呂芳川² 溫姿婷³ 黃雅雯⁴
Jong-Tse Lee¹ Fang-Chuan Lu² Zih-Thng Wen³ Ya-Wen Huang⁴

南榮科技大學 創意產品設計系講師¹
南榮科技大學 工程科技研究所所長²
南榮科技大學 工程科技研究所研究生³
南榮科技大學 工程科技研究所助理⁴

摘要

昔日月津港兼具河、海港雙重角色，是當時繁華的城鎮，具有豐富的文化樣貌，商業鼎盛時期有「一府、二鹿、三艋舺、四月津」的美名。鹽水為蜂炮之鄉，燦爛的蜂炮文化有取代鹽水古月津文化之趨勢。但古月津擁有豐富的資產，深藏於古鎮內的歷史古蹟與人文活動，讓鹽水成為深具特色的宜居文化古鎮。感受繁華月津的過往歲月，讓遊客知道鹽水除了激情炫麗蜂炮外，來到月津港尚有值得漫遊的老街巷弄與古老建築。

本文以微電影數位創作加值月津港區多元文化，以「古鎮建築深體驗」細心品味老街古老建築之美；利用「古鎮常民文化風」訴說在地文化特色；再以「古鎮戲院憶當年」回憶以前繁華的市集和看電影的美好時光；更以「古鎮宜居心感受」欣賞港區幽靜的湖畔，體驗悠閒好時光。月津有豐富歷史文化資產，期待再經由創新多媒體技術以達到文化典藏及行銷與永續發展的目的。

關鍵字：文化古鎮，微電影，月津港，宜居

一、前言

鹽水最早期稱為「大龜肉庄」，根據考據，對於地名的名稱源由有兩種說法。明朝天啟元年，鄭芝龍、顏思齊等據台時期，大陸移民相繼到鹽水定居墾殖，因聚落形狀有如隆起的大龜肉，所以最早被稱為「大龜肉庄」。臺灣西南海岸線因東北季風斜交而過，因此形成許多的沿岸沙洲、砂嘴和瀉湖等地形，即所謂的「倒風內海」地形；而鹽水港即是瀕臨「倒風內海」的其中一個港口，依據麻豆社西拉雅平埔族人稱「瀉湖」的說法，經過轉音後，就稱為「大龜肉庄」，直到康熙 22 年(1684 年)，改名為「大圭壁庄」。

月津港因有通船之便，市集漸次形成，往來諸羅與府城間，是必經之地，又是貨物轉運站，人口逐漸往鹽水聚集，在當時舟楫往返絡繹不絕，月津港兼具河、海港雙重角色，是當時最古老的城鎮（劉，2013）。而北方的八掌溪與南方的急水溪沖刷



而成的三角地帶，狀如新月，使鹽水因而又稱「月津」、「月港」。也因而有「一府、二鹿、三艋舺、四月津」的俗話流傳下來，這句話也形容鹽水當時堪稱臺灣有名的大商港。曾幾何時倒風內海內陸化造成港口淤積，這個繁榮的港口因為失去交通及商業契機，逐漸退去光彩，熱鬧的月津港變成回憶，只能在老照片中緬懷，政府及許多鹽水在地人想重建古鎮風華（周，2013），於是2006年政府實施「月津港風華再現計畫」期盼重建月津港，恢復昔日月津繁榮景像。月津是充滿文化氣息的古鎮，有豐富的人文資產，歷史悠久的古廟，懷舊的老街巷弄，是人文薈萃的古鎮。

2009年「月津港親水公園」榮獲「園冶獎」、「健康城市獎」以及「國家卓越建設獎」，鹽水區更在2012年得到聯合國環境規劃署認可的國際宜居社區城市永續環境方案類銅質獎（周，2013）。月津港有豐富的建築與人文歷史，經過歲月逐漸被人淡忘，人類在文明生活的催迫下已逐漸反璞歸真，簡單、悠閒是現代人嚮往的生活居住模式，在社區總體營造下鹽水逐漸形成宜居漫活的文化小鎮。

微電影 (Microfilm) 是經過專業策劃和系統製作，專門運用在各種新媒體平臺上播放的網路短片，在短暫的閒暇時間或是移動狀態時觀看，並具備以下三點特質：微時放映(30秒-300秒)、微週期製作以及微規模投資，內容可單獨也可成為系列。簡單來說就是指短時、小規模以及小成本的線上影片（維基百科）。

科技產品的興起，在大家都有網路卻不常去電影院的情況下，微電影可以直接在網路上迅速流傳，把畫面送到你我的電腦或手機螢幕上，直接達到內容行銷、病毒式傳播的效果（邱，2014）。文化資產必須透過數位活化及創意加值才能永續保存，本文以「微電影創作活化月津港區造風華」，將橋南老街與永成戲院的歷史建築及傳統特色文化，與月津港親水公園相結合，進而從歷史建築、人文景觀等層面，活化橋南老街、永成戲院。

二、文獻回顧

（一）微電影

微電影的特色就是可以藉由網路、智慧型手機、平板電腦等新媒體平台播放，隨時隨地下載觀看。微電影的傳播方式相當接近於過去透過e-mail、即時通訊等





轉寄的病毒影片(Viral Video)或是品牌影片(陳, 2011)。當今社群網站和影音分享網站的興起,可讓影片快速被分享和轉載,造成口耳相傳的口碑效益,同樣也能在社群間製造話題,成為「病毒行銷」。相較於一般YouTube的網路短片,微電影傳達完整的「故事」。藉由新媒體平台隨時隨地下載觀看,符合現代人「打發時間」的需求與生活型態,普及程度大於一般傳統電影的模式(張, 2012)。

(二) 數位典藏

數位典藏源起自十七世紀在英國設立人類最早的公共博物館(阿什莫爾藝術和考古學博物館)開始,博物館一直扮演著傳承人類文明、歷史、知識的重要角色。近年來,隨著數位資訊科技的進步及網際網路的普及,逐漸改變了人類在知識處理及溝通的方式,更進而轉變了人類在生活型態、社會組織、及知識使用上的形式。數位科技的優點在於讓既有的知識經過數位化的程序而得以大量匯集且長久保存;而配合網際網路的普及,更可以將匯集的知識大量即時的傳遞給世界各地的人們,達到知識共享的目的(黃、邱, 2007)。

所謂數位典藏,是針對傳統文物的龐大知識重新整理工程,也就是真正的數位典藏,並不是將文化的外觀做形式上的數位化,還必須加上許多背景資料,在數位化典藏的等級中,最粗淺的就只是把文物本身的外觀掃描數位化而已,技術簡單,但是要進入第二層次就必須加上對這些古物的說明;至於第三層次,也就是加上「內容」的數位化,像是各種解析、相關的學術著作與說明資料(賴, 2000)。數位典藏數位化的資料、分散式資料庫的架構、超本文的結構、互動性的增強、打破時空的限制及滿足即時性的需求六項特質。因而,數位典藏的最大效益,是內涵價值的有效保存、共享與整合,更是知識重建後的再創新(彭, 2005)。

(三) 數位加值

資訊科技時代來臨,傳播媒體運用進步快速的電腦與通訊科技,達到雙向溝通的效果,其影響既深且廣,無論在無線與有線電視媒體、網路電子媒體等均可見到最新與最深入的報導,讓使用者即時接收最新的訊息。近來,藉由電腦互動形(Interactive)



科技的進步，網路即時影音溝通與有線電視購物頻道的成功推展，電腦科技的互動模式，讓使用者與電腦產生相互依存的緊密連結，讓人與社會、人與環境甚至人與自我都產生更深的了解（顧，2004）。

近來在文化資產、古蹟與歷史建築保存觀念上有了深根的使命感，為了能真實地保存文化資產與古蹟，更將數位內容的概念融入；整合數位建模、立體展示與互動技術等，讓文化資產、古蹟史料結合數位化科技以達到再生與永久保存的目的，也讓古建築不因人為與自然因素的損壞而失去其珍貴文化價值（謝，2011）。

結合現代科技技術，將古蹟與歷史建築，加以保存及傳承歷史見證，不僅能呈現不同時代生活方式及社會構面的歷史軌跡，亦可以行銷地方特色提升競爭力；妥善保存歷史紀錄，使地方空間演變得以延續，除提供文化的紀錄及傳承外，亦能保有文化整體性及正確性。

三、資料與方法

隨著科技的進步，網際網路迅速發展的時代下，大眾使用網路的頻率也逐漸增高，大眾傳播媒體已經式微，觀眾逐漸流失到網路上，而傳統的報紙、電視已逐漸走入歷史，報紙跟電視漸漸被網路所取代，廣告業者也轉戰到網路上去發展，網路廣告的商機則逐漸壯大（許，2013）。微電影可說是「故事行銷」的一種，而故事行銷 (Story Marketing) 是指透過故事進行行銷溝通，說故事是打造品牌的有效策略，因為故事能連結品牌與消費者或其他利害關係人的經驗，讓觀眾產生共鳴（黃，2006）。

紀錄片是現實生活的見證，歷史的忠實寫照，竟而去影響激勵觀眾，使觀眾能從中認識生活、重溫歷史、欣賞藝術，紀錄影片可對一般人物、事件及活動作事實性的描述，較能深刻直接影響觀眾。

本文創作研究流程描述如下：(1) 主題訂定：選定研究之主題，明確鎖定研究目標。(2) 文獻探討：蒐集相關歷史文獻、訪問當地耆老、走進場域實地拍攝。(3) 創意發想：選用紀錄片的形式詮釋，撰寫微電影腳本、分鏡圖、後製剪輯，注入文字、聲音、照片、影片及選定符合場景的音樂。



四、古鎮港區微電影造風華

昔日月津港兼具河、海港雙重角色，是當時繁華的城鎮，具有豐富的文化樣貌，今日鹽水經過「月津港風華再現計畫」，讓鹽水成為深具宜居樂活的文化古鎮，本文期以微電影數位創作加值月津港區多元文化，從「老街建築」、「常民文化」、「古鎮戲院」、「古鎮宜居」四個層面創作活化，品味老街的建築之美、訴說在地常民文化特色，且回憶當年看電影的美好時光，進而欣賞港區綠意盎然的湖畔，體驗慢活悠閒好時光，其成果簡述如下：

(一) 古鎮建築深體驗

「橋南老街」因位於鹽水興隆橋之南，故名，早期稱「過橋街」。明末清初時期（1644年），橋南老街即是唯一通往臺南、嘉義、北港、布袋等地的重要交通樞紐要道，總長400公尺、寬6.8公尺，是臺灣現存的清朝古道之一。老街於明末清初時期，只以興隆橋作為南北的水路要道，爾後商家店舖林立，繼而帶動沿岸經濟發展，為南部重要發展城鎮，當時往返兩岸的貿易活動頻繁興盛，有「糖郊」、「米郊」等，同時也造就了許多知名的郊商。現今的老街還保留著當時古老的建築，平日白天可以看到商家住戶工作及寒暄的情景，到了夜晚，如圖1為微電影「月津風華再現」其中一個小片段所示，林立的燈火與夜晚的天空相互輝映，給人一種悠然愜意的氛圍。



圖 1. 橋南老街寧靜夜晚，搭配老街的建築格外給人悠閒清靜的感覺

橋南老街最著名的「閩南式街屋」，老街的房屋多為住商混合式空間建築，亭仔腳的設置除了可以讓商家展示商品外，店舖大門正上方有個小型的門上門，門上門的設置除了用來輸送貨物上下樓外，並具有防盜、觀察屋外動靜的功能。為了更加詳細

的介紹老街的建築文化，深入專訪耆老拍攝「橋南老街建築文化之美」微電影，在微電影中有詮釋老街早期文化之美的李家大厝，及在舊式建築中添加新生命的咖啡廳，還有與南榮科大學生合作，在舊式建築中創意改造，注入新時代年輕氣息的「窗庭」，融合了過去、現今與創新，將以往平凡的老街增添了新的色彩。如圖 2 為「橋南老街建築文化之美」微電影的其中一個片段是「閩南式街屋」，述說古代建築特色，其主要功能是作為遮陽避雨與提供客戶、行人穿越的溫馨設計功能。



圖 2. 「亭仔腳」的設置兼具遮陽避雨、行人穿越的功能

在微電影中所看到老街的房屋主要由福杉、磚瓦所建構。老街房屋多為編竹夾泥牆、土角牆、金包銀(又稱斗砌磚牆)、實心疊砌磚牆等結構。由於有些房屋為土角壁結構，土角磚遇水容易融化，因此有些住戶為了加強外牆結構安全，會釘上穿瓦衫作為補強。老街目前還保留近十戶未改建過的清朝閩南式建築，另有數戶日治時期整修過的房屋，其整修過的屋舍，更獨具古典與現代的互融特色。圖 3 為「實心疊砌磚牆」，紅磚，是閩南式建築最為常見的材料，實心疊砌磚牆砌法是將磚塊水平疊砌，層層堆疊，並以灰泥作為各層之間的黏著物，這種砌法相當穩固，當時是有錢人家才有能力完成的建築。



圖 3. 實心疊砌磚牆，是當時大戶人家才有能力完成之建築

(二) 古鎮常民文化風

已有百年的打鐵老舖原稱「泉山號」，到了第三代更名為「泉利號」，建於清代中葉時期，是老街目前唯一僅存的百年老店舖，現由第五代傳人李一男師傅、第六代傳人小李(李一男兒子)共同協力經營。李一男從 14 歲開始學習打鐵技術，至今已歷經半個世紀多，從微電影中可以看到，老舖至今仍舊傳承著老祖先所教的傳統方法打製鐵具。老舖所用的打鐵水於每年端午節午時才更換一次，這種打鐵水又稱「午時水」，已然成為老舖的傳統特色之一。如圖 4 為橋南老街以往至今的傳統打鐵舖，堅持傳統工法，做出最好的器具，賣給客人。



圖 4. 泉利打鐵店舖，以往至今堅持純手工打造器具

橋南老街，保留以前古人留下來具有相當歷史的打水器，在台灣早期的建築物，還都是以磚瓦建的平房年代，那時自來水管線尚未普及到每個家庭，當時幾乎家家戶戶的門口都會豎立著一個這樣的打水器。像這一類早期台灣民生必需工具隨著家家戶戶接了自來水管後，因打水器的不方便而漸漸不再使用，久而久之不用就會自然的鏽蝕破損、甚至乏人問津了，但是卻成了現在人們體驗古人以前生活的樂趣。如圖 5 為早期人們生活的必備工具，儼然成為現今社會人們覺得新奇有趣的事物。



圖 5. 現今社會人們體驗打水的樂趣

日治時期沒落的水仙花雕刻，為鹽水的傳統文化之一。清乾隆 1736 年，鹽水港與大陸兩地商業活動往來頻繁，當時沿岸商家林立，經濟達到最鼎盛時期。每逢過年辦年貨前，鹽水許多商家盛行買年貨送水仙花活動，民眾將商家所贈送的水仙花帶回家雕刻，植養到花開，並於每年元宵節，在媽祖廟舉辦水仙花會。清光緒 1895 年日本統治臺灣，設立禁止集會條例，花會活動因而停辦。

2005 年，由橋南里長林火木發起，並邀請顏豐益、陳進明等業餘資深花雕師傅教授、推廣水仙花雕刻的花雕技術，經過林火木等人的推廣，水仙花雕刻推廣成果顯著，甚至成為其他社區(外縣市)爭相學習、推展的熱門課程。每逢新春，橋南社區會應節舉辦水仙花雕刻展覽活動，活動期間常吸引許多遊客、專家前往欣賞、交流。如圖 6 為每年新春期間橋南社區，舉辦水仙花雕刻的展覽活動。



圖 6. 橋南社區新年舉辦的水仙花雕刻展覽

(三) 古鎮戲院憶當年

「永成戲院」1945 年 11 月成立，其前身並非戲院，而是黃直先生所經營之「永成碾米廠」，日治時期，黃家的碾米廠，因與日本政府長期合作的關係，累積廣大的官商人脈，生意相當興隆，但後經歷了第二次世界大戰，碾米廠也遭受波及，被大火吞噬近三分之一，在重創後黃直先生將其改建為戲院，並命名為「永成戲院」。後因黃直先生年紀增長，而將戲院交予兒子黃怡祿先生經營管理。如圖 7 為現今永成戲院改建後的外部模樣。



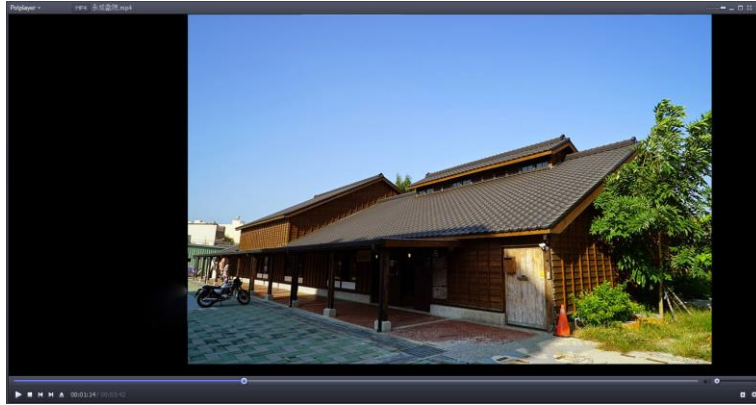


圖 7. 永成戲院現在外觀的樣貌

一座具 70 年歷史老戲院重新整修完成，佔百坪木造的日式連棟平房，本是永成碾米場倉庫改造而成的戲院，當年轟動一時，因為歇業多年，後來由台南市政府耗資千萬重新整修，目前已重新開幕，裡面保留有戲院當時播放的布簾、檜木長座椅及古老電影放映機，在年節還會播放老舊的影片，戲院裡還有與拍電影相關器具、古老的影片膠帶及當時有名的影歌星所簽名留下的足跡，目前除了播放電影外也可用於歌仔戲及布袋戲的戲場，成了多功能演藝廳。如圖 8 為永成戲院內部檜木長椅，坐在長椅上面，就會感受到當年戲院的榮景。



圖 8. 戲院裡擺放著一張張古早檜木的長椅，
讓人不禁回憶起當年的情景

永成戲院內部陳設了早期撥放電影的完整設備，如：膠捲放映機、黑膠唱片、真空管等。早期電影的撥放方式，不向現今這麼方便而是需要人力去操作放映機，才能完成整部電影的放送，而永成戲院保留當年膠捲放映機的完整設備，以供現今人們了解早期膠捲電影的放送方式，這在當年是相當了不起的技術。如圖 9 為現今永成戲院



內部供人參觀的膠捲放映機。



圖 9. 老舊的放映機見證了永成戲院過去的輝煌歷史

(四) 古鎮宜居心感受

鹽水因水而得名，為昔日船隻進入八掌溪的集散地，又因河港由東而南轉西有如半弧彎月，所以也稱為月港或月津。清朝時鹽水有船舶可直航大陸福建，為嘉南地區商貿農產集散地，商旅繁華盛極一時，留下了月津八景的美談。

「一府、二鹿、三艋舺、四月津」，記錄了月津港在臺灣發展史的重要，縣府自 2006 年起推動「月津港風華再現」計畫，針對城鄉風貌、景觀，進行水質、排放等設施改善。如圖 10 為親水公園整治過後之樣貌，綠意盎然、湖水清澈，許多遊客及居民來此觀賞湖貌風光。



圖 10. 親水公園整治綠意與湖水相互輝映的美景

親水公園現為當地民眾休閒的最佳去處之一。公園內美麗的湖景、幽靜的湖畔，適合賞湖、釣魚，度過悠閒的下午時光；碎石步道、湖邊陞柳，是情侶約會、家庭親子活動的好去處；自行車道則提供民眾運動健身的場所。如圖 11 為親水公園內部多



處設置了涼亭，提供在園內散步及運動的人，可以稍作休息順便欣賞湖面風光，同時也為親水公園增添了一道色彩。



圖 11. 親水公園適合全家大小漫遊的好地方

五、結論與展望

資訊時代微電影的優勢眾多，如製作成本低、生產週期短、媒體適用度高、互動性強、更有感染力、目的性強、貼近大眾生活、在網絡上撥放很容易吸影點擊率、宣傳速度快、客源範圍廣，同時，更具有娛樂性、創意性和廣告價值，而且通過對劇情的鋪成，可以更好地建立消費者的情感連接，本文藉以微電影的創作，活化鹽水月津古鎮造風華之研究。

「月津港風華再現計畫」重拾月津風華歲月，戲院整修、老街再造、月津港整治改善月津港沿岸周邊景觀，讓月津港沿岸成為宜居城市。港區有許多老街與舊巷弄、古蹟建築、傳統民宅等人文特色，本文從「古鎮建築深體驗」、「古鎮常民文化風」、「古鎮戲院憶當年」、「古鎮宜居心感受」四個層面；運用月津港區作為題材，藉由 Adobe Photoshop、Movie Maker、威力導演等數位媒體軟體將地方文化資產以微電影創作加值，達到活化港區特色文化，讓在地文化特色藉由數位科技技術的創意加值提升文化本身價值與內涵，而達到活化、保存、典藏、加值，促使傳統歷史人文得以延續。

現今，隨著科技的進步，網際網路迅速發展的時代下，數位化的生活使得人類的生活模式隨之改變，因應資訊科技的演進與網際網路的發展，透過資訊科技的創意加值表現以達到傳承、行銷之目的。未來研究方向會以不同面向的形式拍攝，再整合於 Google maps 平台上，加入電子書、3D 動畫及微電影，達到一個數位典藏之效果。

參考文獻

1. 黃國倫、邱志義 (2007)。數位典藏技術導論，臺北市：臺灣大學。
2. 賴彥儒 (2000)。數位典藏在台灣，CADesigner 電腦繪圖與設計雜誌，182，121。
3. 張鴻 (2012)。微電影行銷 觸動你心。貿易雜誌，No. 252。
4. 黃光玉 (2006)。說故事打造品牌：一個分析的架構。廣告學研究，26，1-26。
5. 顧兆仁 (2004)。數位多媒體設計在展場應用之研究，國立臺灣師範大學設計系碩士論文，臺北。
6. 彭朋薰 (2005)。社區文化數位典藏之研究，國立臺灣師範大學社會教育學系碩士論文，臺北。
7. 謝事原 (2011)。傳統產業數位創意與加值之研究—以七股鹽業再現風華為例，南榮技術學院工程科技研究所碩士論文，臺南。
8. 許立邦 (2013)。微電影廣告內容、形式及其效果之研究，佛光大學傳播學系碩士論文，宜蘭。
9. 周麗珠 (2013)。數位再造月津文化古鎮風華，南榮技術學院工程科技研究所碩士論文，臺南。
10. 張麗芬 (2015)。數位典藏鹽水 400 年造風華，南榮科技大學工程科技研究所碩士論文，臺南。
11. 陳詩欣 (2011)。微電影正流行 你看了嗎?。臺灣立報。2015 年 3 月 10 日，取自 <http://www.lihpao.com/?action-viewnews-itemid-109175>。
12. 維基百科。2015 年 3 月 16 日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BE%AE%E9%9B%BB%E5%BD%B1>。
13. 吳念真 (2013)。電影無論大小都不能缺了人性。2015 年 3 月 21 日，取自 <http://culture.people.com.cn/BIG5/n/2013/0321/c172318-20863063.html>。
14. 邱宏祥 (2014)。故事行銷—微電影的製作與操作模式。2015 年 3 月 20 日，取自 <http://mymkc.com/articles/contents.aspx?ArticleID=22047>。
15. 劉育青 (2013)。老街風華-樂在月津。2015 年 3 月 26 日，取自 <http://library.taiwanschoolnet.org/cyberfair2013/summer/index.htm>。

