

清華藝術學報 01^{首刊}
Tsing Hua Journal of Art Research

年刊
2019

科技劇場的沉浸式體感經驗美學

邱誌勇 * 鄭欣昀 **

摘要

在當代，科技媒體與藝術展演的跨界改變了以往創作與觀看的路徑。科技劇場激發了虛擬、參與與體感等美學議題的辯證。本文透過科技美學的論述，以王俊傑的《索多瑪之夜》、周東彥的《光年紀事》，以及涅所開發的《Render Ghost》為探究文本，探究科技劇場的發展如何逐步地將觀眾引導入沉浸式的體感經驗之中，藉此重新思考當代科技劇場如何改變劇場的觀賞模式，以及其所創造的沉浸式經驗美學。

關鍵詞：《Render Ghost》、《光年紀事》、《索多瑪之夜》、沉浸、科技劇場、體感

DOI : 10.6922/THJAR.201907_1.0001

投稿日期：2018 年 11 月 12 日，2019 年 2 月 18 日修改完畢，2019 年 3 月 4 日通過採用

* 邱誌勇，國立臺灣師範大學美術學系教授，E-mail: aaronchiu88@gmail.com

** 鄭欣昀，國立臺灣師範大學美術學系美術理論組博士生，E-mail: azjeng@gmail.com

The Immersive Somatic Experiential Aesthetics of Techno-Theater

Chih-Yung Aaron Chiu* Hsin-Yun Cheng**

Abstract

The introduction of technology to the arts has changed the course of artistic creativity, performance, and audience experience. Techno-theater has sparked off a series of debates involving such topics as virtuality, participation, and somatic experience. Based on the discourse regarding technological aesthetics, this article explores three works of art: *The Night of Sodom* (Jun-Jieh Wang), *Chronicle of Light Year* (Tung-Yen Chou), and *Render Ghost* (NAXS Corporation). This article examines how techno-theater gradually directs the audience into a somatic, immersive experience. It also examines how the immersive experiential aesthetics of contemporary techno-theater alters the role of spectatorship

Keywords: *Render Ghost*, *Chronicle of Light Year*, *The Night of Sodom*, immersive, techno-theatre, somatic

DOI : 10.6922/THJAR.201907_1.0001

Received: November 12, 2018; Modified: February 18, 2019; Accepted: March 4, 2019

* Chih-Yung Aaron Chiu, Professor, Department of Fine Art, National Taiwan Normal University, E-mail: aaronchiu88@gmail.com

** Hsin-Yun Cheng, Ph.D. Student, Program of Art Theory, Department of Fine Art, National Taiwan Normal University, E-mail: azjeng@gmail.com

壹、前言

近年來，科技跨域的具體展現與劇場、舞蹈等表演形式快速結合，並以「跨藝術」或「跨媒體」的藝術實踐，強調著音樂、舞蹈與戲劇等各藝術元素有機的融合（organic fusion）。以「跨界」（interdisciplinary）的思維出發，新媒體科技劇場的展演中，文化的、實體的以及數位的資料更被「並置」（juxtaposition）或「交織」（hybridization）成一個極其複雜的、混雜的、虛構的、實體的以及虛擬的情境。許多表演藝術裡，「科技劇場」（techno-theatre）的概念被用來轉換觀眾對於場景的感知（例如：將日常生活的場景轉換成藝術表演的舞臺）。就創作者的觀點而言，媒體科技的應用標示出一種想像的未來路徑；另一方面，從參與者的視野觀之，科技應用則構成觀眾的觀察路徑及其經驗途徑。因此，媒體科技的應用不僅只是工具性的思考，更是動向、行為的假設，進而創造出一種「地下莖式」（rhizomatic）（Benford & Giannachi, 2011）¹的結構，讓參與者可以在其中展開一趟旅程。

有趣的是，戲劇、舞蹈與新媒體都與「觀察路徑」（paths of observation）的創造有關，例如：演員或表演者所帶出來的行動路徑（paths of actions），這些軌跡時常與情節脈絡、場景、表演者，以及其他表演者之間的互動有關。在劇場中，觀眾主要是從劇院裡經驗到觀察與行動的路徑，但在實驗性表演裡，觀眾時常是主觀的進行經驗。然而弔詭的是，在上述兩種情況下，觀眾都是被放在舞臺之外，直接接收（直接受到敘事線的指示）觀察的路徑；但是，在科技劇表的表演裡，觀眾卻時常被放在既是實體又是虛擬的環境底下。

不言而喻，當代數位科技與表演藝術跨界融匯已是必然的趨勢，經歷了多年的發展至今促使「科技劇場」呈現出多元的景緻。傳統劇場要求一種黑盒子式集體反應（觀眾注視相同的方向，同時被設想為「一群觀眾」）的觀賞模式如今已被媒體科技不斷地挑戰；同時，觀者的觀賞行為與角色地位也開始被重新檢視，並從個體的觀賞經驗中出發，質疑傳統被動觀賞經驗。易言之，許多觀眾藝術家們開始在藝術展演創作中跨越了邊界，並使觀眾被鼓勵成為藝術展演的一部份，參與並完成藝術形式的敘事元素之一，得以跳脫特定藝術形式，引起特定的、可預期的表演反應。有鑑於此，本文將透過科技美學的論述，並輔以三件作品——王俊傑的《索多瑪之夜》、周東彥的《光年紀事：臺北——哥本哈根》，以及涅所開發的《Render Ghost》作為探究文本，探究科技劇表的發展如何逐步地將觀眾引導入沉浸式的體感經驗之中，藉此重新思考當代科技劇場如何改變劇場的觀賞模式，以及其所創造的沉浸式經驗美學。

¹「地下莖」原為法國哲學家德勒茲（Gilles Deleuze）的術語，在《千高原》（*Mille Plateaux*）中，他以地下莖比喻中間化的概念以反對樹形科層化的邏輯。

貳、科技劇場——媒體科技與表演藝術的混成

自十九世紀末以來，藝術家與劇作家不斷嘗試將科技媒體融入藝術創作，使作品成為觸發更多感官經驗的場域。而真正讓藝術與戲劇在本質上發生改變的關鍵是科技媒體成為作品中表達意義或顯現物自身的要角，非僅止於作為協助達成美感效果的工具。時至 1980 年代，表演實踐開始大量融入媒體，並發展出一種獨特的類型，但其名稱卻極其多元，例如：多媒體表演、跨媒體表演、賽博劇場、數位表演、虛擬劇場、新媒體戲劇學等等，這個新興的、變化中的領域卻尚未發展出一個新的分類法（taxonomies）作為研究的工具與方法來理解其多元性（Bay-Cheng, Parker-Starbuck, & Saltz, 2015）。史蒂夫·迪克森（Steve Dixon）回溯科技劇場的歷史脈絡，指出劇場表演自古以來即是跨界藝術合作與「多媒體」表現的形式——結合聲光、場景、服裝、道具與文本等不同藝術型態的協作——也因此擁有涵納更多媒體的可能性（Dixon, 2007）。然而，自科技史的角度觀之，科技真正進入劇場，亦即將「新」媒體及其概念——而非將既成技術輔助性地——運用在表演之上，則是近一世紀以來、表演與前衛藝術在形式與觀念創新上交互影響下發展而出的產物（邱誌勇，2007；Hansen, 2004）。

德國包浩斯（the Bauhaus）的藝術家們是最早將科技運用於藝術與戲劇創作的先驅。例如，奧斯卡·希勒姆爾（Oskar Schlemmer）以機器人的概念，為舞劇《三人芭雷》（The Triadic Ballet, 1922）設計以幾何形、圓圈、燈光元素構成的服裝（Dixon, 2007）。拉斯洛·莫侯利納吉（László Moholy-Nagy）則提出參與式劇場的概念：

現在是時候創造一種舞臺活動，觀眾不該再作為沈默的旁觀者，這種方式無法使他們發自內心地被感動，應該讓他們掌握或參與——實際地允許他們在劇作達到高潮時，融入舞臺上的活動。（Klich & Scheer, 2012: 132）

事實上，科技媒體所擅長的「體感」（somatic）刺激與釋放「參與」（participatory）空間，翻轉戲劇文本的演出方式。這個移轉，不僅是觀眾經驗上的，更涉及觀眾與劇作互動關係的改變。戲劇從固定的架構中被解放出來，如同漢斯泰斯·萊曼（Hans-Thies Lehmann）所指，戲劇原有的依據被瓦解了：「語言文本」（linguistic text）與「場面調度文本」（text of mise-en-scène）；取而代之的是，「表演文本」（performance text）（Klich & Scheer, 2012）。不同於傳統劇場提供觀者一個「想像的」空間，表演文本利用當下的現實（immediate reality）與身體在場（physical presence）取代被中介的文本真實。

萊曼的《後戲劇劇場》（Postdramatic Theater, 1999）意識到科技的變遷加速了表演形式的實驗（例如前衛藝術）。此時期學者也開始關注媒體、科技與表演之間的關係，同時，各種社交媒體【莎拉·貝鄭（Sarah Bay-Cheng）所謂的「自我監控」科技】也開始蓬勃發展，像是 Facebook、Twitter、Instagram、YouTube 等，這些新興科技不僅讓劇場更加活絡，同時也激發另一種有別於傳統的表演形式的出現（Bay-Cheng et. al.,

2015)。萊曼提出的「後戲劇劇場」概念呼應了科技劇場的本質，其從文本、時間、空間、身體、媒體層面探討劇場在 1980 年代以後劇場結構的轉變，「後」並非等同於後現代，而是相對於傳統劇場的本質而言，後戲劇劇場有解構的、多媒體的、無文本的、抵抗詮釋、反模仿、虛無的等特性。他指出，後戲劇劇場從概念藝術（conceptual art）得到啟發：

後戲劇劇場可被視為一種「概念化」藝術的嘗試，因為它不是再現，而是一種刻意地去除中介化（unmediated）的實際經驗（時間、空間、身體）：概念劇場。（Lehmann, 2006: 134）

在後戲劇劇場中，更加強調藝術家與觀眾共享的經驗，表演過程取代成果成為劇作的重點。後戲劇劇場的演員因而從再現的角色轉化為其表演提供了一種「舞臺上凝思的在場」（presence on stage for contemplation）（Lehmann, 2006: 135）。這種強調「過程」與「經驗」的劇場與偶發藝術（Happening Art）的概念存在著本質上的類同。科技介入與偶發藝術的概念使得劇場逐漸從「被動」的視覺觀看，成為「參與」式的體感經驗。觀眾不再抽離所在世界，全然用認知理解劇作，而是透過演員、舞臺裝置與科技所構築的世界，重新將心智與身體融合，投入「影像——身體」的互動世界。

此外，儘管已有許多著述關注於戲劇、表演與科技之間的動態關係與發展，但是絕大多數的研究都僅能掌握這個發展中的領域的一部份。2000 年之際，開始有許多新的研究項目關注於媒體與表演這個不斷轉變中的領域，例如：約翰納斯·比林格（Johannes Birringer）的《媒體與表演》（*Media and Performance*, 1998），試圖以疆界或是類似的隱喻像是地景、領域、疆域、場域等概念來界定媒體與表演之間的跨際關係；莎拉·貝鄭等人編著的《描繪表演中的互媒性》（*Mapping Intermediality in Performance*, 2010）關注於「互媒性」（intermediality）的概念上；而迪克森所著極具代表性的《數位表演》（*Digital Performance*, 2007）則試圖建立一個跨領域的歷史與美學視野。儘管上述著作引起極大關注，卻仍無法直指其動態關係（Bay-Cheng et. al., 2015）。

再者，塔拉·麥克弗森（Tara McPherson）在她的演說〈檔案之後：數位時代中的學術研究〉“After the Archive: Scholarship in the Digital Era”中指出，我們正處於「後檔案時刻」，一個從檔案作為物件集合的概念轉變成關於物件關係的資料庫的時刻（Bay-Cheng et. al., 2015）。因此，她宣稱一種「多元模式的學術研究」（multimodal scholarship），這種學術研究所處理的是文化與分析方法之間的關係。她所謂的「後檔案」並非反對檔案（anti-archive），而是指「資料庫駕馭、凌駕、取代檔案」，這個觀點與列弗·曼諾維奇（Lev Manovich）的資料庫觀點——資料庫作為「它自身的一種文化形式」——不謀而合，作為一種文化形式，它將世界再現為一種物件清單，而且拒絕為這份清單賦予次序。曼諾維奇認為「資料庫」與「敘事」是天生的敵人，資料庫拒絕對世界進行意義的詮釋（Manovich, 2007）。麥克弗森也認為新的學術研究模式讓固有的關係變成可見的，而數位工具不只是用來分析，它同時也創造出一種新的學術研究，

這種新的學術研究能在數位脈絡下具體化文化產品之間的動態連結性。加布里埃拉·吉恩納琪 (Gabriella Giannachi)、尼克·凱伊 (Nick Kaye) 與麥可·山克斯 (Michael Shanks) 共同編著的《在場的考古學：藝術、表演與存有的堅續》(Archaeologies of Presence: Art, Performance and the Persistence of Being, 2012) 則重新關注於「在場」在媒體與表演之間的交互關係上；菲利普·歐斯蘭德 (Philip Auslander) 在他的論文〈數位現場性：一個歷史哲學的觀點〉(“Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective”, 2012) 也重新思考數位互動 (跳脫科技決定論) 的角色，認為數位現場性 (digital liveness) 的產生是自我與他者之間一種獨特的關係，是一種「與某個事物共同衍生」(being involved with something) 特殊方法 (Bay-Cheng et al., 2015: 7-8)。

綜上所述，數位科技明顯的已經直接衝擊著劇場與表演分析，尤其是與在場 (presence)、紀實 (documentation) 與觀者 (spectatorship) 等面向。表演實踐因為數位科技的發展與變遷也影響了表演的評論、歷史化與表演分析，而像是高畫質影像、動態截取、數據分析模式等數位科技亦衝擊著觀眾與學者對於當代媒體與表演的觀看與詮釋，同時也影響著藝術典藏方法，以及博物館的計劃與角色。

參、沉浸：劇場本質的轉向

劇場作為一個展演的巨大有機體，其如何引導觀眾「觀看」或「認知」隨著文本、表達的方式與取用的媒材而異。自十九世紀末，華格納 (Richard Wagner) 將劇場設計為黑盒子、消解掉劇場中的干擾物件開始，戲劇逐步從一種觀眾觀賞舞臺劇的被動經驗，轉化為要求觀眾投入意念的作品。華格納抹除舞臺景框的意圖，啟動了將劇場虛構的文本置入觀眾認知的濫觴。自此，觀眾與劇場文本被拉近，如同萊恩 (Marie-Laure Ryan) 所言，傳統劇場盡可能地減少外在情境的影響，例如打暗燈光使觀眾得以「擱置懷疑」(suspension of disbelief)，拋除認知上對外在空間的認定而進入虛構的世界，達到「沉浸」的狀態 (Klich & Scheer, 2012)。

相較於傳統劇場的「沉浸」，讓觀眾「移情」進入虛構情節，使心智融入劇作成為不可二分的整體；當代科技所介入的劇場則傾向以「感官」經驗佔據人們的認知與想像世界。例如，虛擬實境 (virtually reality) 利用頭戴式裝置輸入幻像的真實，具現化與佔據觀眾認知上無法逃離的視閥。在觀看虛擬實境的過程中，因為縮減了傳統劇場必須由視覺轉化為認知理解雙重步驟，觀者因此可以忘卻真實的世界，純然地沉浸到幻影之中。克利區 (Rosemary Klich) 與謝爾 (Edward Scheer) 從界分了兩種不同屬性的沉浸：「認知沉浸」(cognitive immersion) 與「感官沉浸」(sensory immersion)，指出其二者操縱媒材在劇中的比例與角色，促使觀眾在其自身經驗上與劇作產生連結。

前者，以萊恩提出的「擱置懷疑」為關鍵，傳統劇場的觀眾雖然是被動觀看，觀眾能否「主動地」投入文本虛構的替代空間（*alternative space*）、「忘卻」自身所處的時空卻是「沉浸」與否的重要因素，劇作因而必需極力減少劇場物件對觀眾其他感官的干涉；反之，感官沉浸導向的作品則強調物質性與體感，凸顯此時此地的經驗，打破劇內與劇外的界線，讓觀者由內而外連結感官經驗（見表 1）。「感官」經驗是二十世紀後的前衛主義劇場所要求的特性，也是藍多（*George Landow*）與德萊尼（*Paul Delany*）所形容的，借助電腦後製完備的「超媒體」（*hypermedia*）系統，試圖綜合人類五感，貼近實存世界的體感狀態（*Klich & Scheer, 2012*）。

表 1

認知沉浸與感官沉浸比較表

認知 沉浸	擱置 懷疑	投入替代 空間	虛構真實	與物質世界 分離	立即性 (<i>immediacy</i>)	弱化媒材
感官 沉浸	此時 此地	與外在經 驗連結	表演的肉身、 物質層次	強化虛擬與 物質世界	超媒體 (<i>hypermedia</i>)	強調媒介 物的存在

有別於傳統劇場將「虛構」文本視為另類世界的投射，當代語境下的「虛擬實境」所涉及的模擬過程，已然從傳統藝術中的模擬（*mimetic*）概念跳出，形成本體自足的世界，亦即模擬世界不再是複本或真實世界的參照，而自有意義。從體感經驗的面向觀之，沉浸式科技劇場創作所強調的是「觀眾如何想像、思考藝術品的意義」，以及多元文本之間的互文性如何發生在互動裡。更甚之，此類創作也關注於參與者在什麼樣的邊界（*boundaries*）相遇？在臨界空間（*liminal space*）的轉換之間意味著什麼？以及，在此新的參與作品形式中，觀眾的經驗與經驗本質等議題（*Oddey, 2007*）。為了將這些參與事件轉化為現象經驗，觀者必將注意力從「你正在做的事情」轉移到「你做這些事的經歷」上（*Bryon, 2014*）；簡言之，沉浸式設計在藝術形式與表演領域（*disciplines*）之間轉換，就像是它在「身體——語意」（*somatic-semantic*）之間做轉換一般，同時確保現場演出時的「現場性」（*liveness*）。這類作品（事件）的一個主要特色在於它需要全然的，以及多元的感官涉入，同時參與者對此是有意識的。此認知條件的描述定義了觀眾在沉浸表演期間所經歷的聯覺經驗，在這種所謂的全面感官涉入的沉浸表演裡，「身體的」（*somatic*）反應主宰著「語意的」（*semantic*）的詮釋。沉浸式劇場的觀賞（*appreciation*）讓人們憶起感知的融合，也讓人們在經驗藝術的當下以及後續（藝術活動結束後）都還能持續地將「身體——語意」的感知結合，亦即：對表演經驗的沉浸式分析，即是一種感受（*felt*），是同時發生在表演當下與表演結束之後（*Machon, 2013*）。

肆、劇場變異：裝置、科技、影像

作為思維與表演的實踐，歐美哲學家對於「劇場性」(theatricality)概念的探討可追溯自柏拉圖提出的反劇場性(antitheatricality)一直到現在的劇場性概念。喬納斯·巴利甚(Jonas Barish)全面性地探查整個西方歷史對於戲劇性這個概念的偏見與懷疑。「劇場的、戲劇性的」(theatrical)假定一種高張的、甚至是未修飾的、赤裸裸的，透過誇張的、情慾的、煽情的、粗俗的、矯飾的方式來表現所謂的「自然」與「真情」(decent)，這些特徵皆是古老戲劇對於過度、人工與不真實的恐懼，也因而形成了歷史上不同觀點的對立(耿一偉譯，2010；Cheng & Cody, 2015)。² 由於「戲劇性」這個詞根基於特定的時期、特定的文化與實踐，因此關於該詞彙的界定並未存在著一個明確的定義。

將時序拉到當代，並聚焦於臺灣科技劇場蓬勃發展的文化表徵，主要的利基點於數位媒體無所不在，以及其網路化基礎結構如何劇烈地影響到表演藝術的創作呈現與風格特色。當代數位媒體的科技機制在「人——機代理」與「後人文主義」間激發一種新的創作形式，更進一步使得「數位」的本身成為一種後人文世代藉科技社會的中介與代理形塑成的藝文形式(Lecker, Schipper, & Beyes, 2017)。正因為媒體科技大量被引進到劇場的創作中，促使了劇場文本呈現出多元的面貌，也改變了「劇場性」的本質。本節將透過當代臺灣跨領域數位藝術的三件展演作品——王俊傑的《索多瑪之夜》、周東彥的《光年紀事：臺北——哥本哈根》，以及涅所開發的《Render Ghost》的分析，探究藝術家如何從觀眾「進入劇場」、「立體影像」到「虛擬實境」創造出沉浸空間，並引發觀眾的體感經驗。

一、邀請觀眾進入劇場——王俊傑的《索多瑪之夜》

借寓自十八世紀末薩德侯爵(Marquis de Sade)的《索多瑪的120天》，王俊傑的《索多瑪之夜》以虛構事件為敘事框架，操作當代觀念藝術的手法，結合裝置與新媒體機械展演，將表演劇场的概念延伸至靜態裝置藝術作品。此一結合裝置與劇场的作品由主、副空間搭配而成。主空間是一個載有聲光影像、機械運動、體感偵測與鐳射光束互動、四面封閉的劇場，觀眾置身於此空間中，藉由投影的影像觀看敘事情境、並藉此延伸想像一個虛構的「少年謀殺事件」。副空間則由兩個裝置構成，一是排列於牆上的《憂鬱少年百科》，由王俊傑從A到Z中選出一百個英文單字構成，象徵「百科全書」，再根據字彙從「網路」中截取挪用特定圖像，拼貼再製而成全新的符號秩序。而被《憂鬱少年百科》所環繞的是從超現實主義藝術家布列東(André Breton)的《嘉娜》(Nadja)中

² 柏拉圖認為劇場舞臺上所有的事物都是對現實的模仿，並像傳染病般地散播，強烈質疑模仿的正面功能，並譴責劇場舞臺的虛假及對真實的扭曲。此外，當代許多劇場研究學者認為劇場性的範疇沒有辦法被限定在任何定義、時代或實踐上，但正面的態度認為可將劇場性視為是一種「知覺模式」，或是藉由美學慣例與思維實踐的結合而產生的概念。

汲取並具現化的巨型「絨毛漂浮裝置」，一來透過光影效果與動力裝置吹動羽絨毛的緩慢漂浮；二來透過裝置中的透明玻璃，營造動靜之間物件與場域的關係。

在觀念藝術的手法方面，《索多瑪之夜》從當代藝術創作脈絡中援引了「挪用」、「拼貼」與「象徵符號」的美學策略，並將之融合，共創出新型態的展演作品。1917年杜象的《噴泉》開創前衛藝術運用現成物（readymade）挪用的美學實踐。此後的安迪·沃荷（Andy Warhol）、辛蒂·雪曼（Cindy Sherman）等藝術家的「挪用」策略更使挪用成為後現代主義中最顯著的創作方式之一。《索多瑪之夜》的發想與實踐過程在在彰顯出挪用作為語藝表述的視覺言說策略。從薩侯德的「索多瑪」、布列東的「羽毛」到《憂鬱少年百科》中的視覺圖像，皆是主動、積極、充滿目的性的個人選取。值得注意的是，王俊傑將「索多瑪」的巨大影子限縮到極度渺小；卻又將「羽毛」描繪的意象放置最大，更將《憂鬱少年百科》的視覺圖像全然去脈絡化，彰顯其自身在挪用策略上的合法性。

另一方面，拼貼的美學則體在挪用後的再製策略。《索多瑪之夜》承繼自畢卡索的立體主義、布列東的超現實主義、杜象的達達主義等前衛主義藝術運動，將「拼貼」的視覺語藝策略展現於《憂鬱少年百科》的一百幅圖像中，經由「挪用圖像」的再次重組，並與 A 到 Z 的文字訊息並列，成為一幅幅獨特語彙的視覺元素。再者，拼貼的視覺手法也同樣展現在主空間的所有元素之中，由 32 個 LED 燈製造的獨特氛圍、4 架投影機所造的環場影像、2 個鐳射裝置帶動的視覺引導、6 個象徵物件（枯樹、甲蟲、手、鹿頭、心臟、車子）與影像中敘事斷裂相互呼應，搭配著觀眾腳下的滿地枯葉所帶來的體感。這些藉由冷調的機械裝置與影像中的符號相互搭配，拼貼出看似毫無邏輯卻不斷地湧現出「在作品中」與「在身體內」間的空間意義。

傳統而言，「舞臺」是從自然中汲取而出的表徵（representation），然後作用於人類。被動的觀眾與主動演員間的對峙，預示了舞臺的形式與傳統圖像式景框（picture frame）的觀看方式。然而，《索多瑪之夜》的沉浸式設計，加上影像的近攝（closed-up），將影像中的事件放大，衝擊著人們的視覺感知，產生身歷其境之感。觀眾因而變成具有能動的生命體，置身於機械化的有機複合體景象之內，引導一場視覺景觀。五個片段——「物的宇宙」、「殺人狂」、「憂鬱」、「解剖學」與「幽靈」的敘事碎片不僅暗示了一種始終虛擬的可能性，更使觀眾被鼓勵去理解一個限定了因果循環的情節，卻始終無法將各種敘事碎片整合為一個有機的整體。《索多瑪之夜》並非要觀眾的眼光、認知、心理預期鏈結成連貫的整體印象，而是沉浸在一種相互關連組織中四處遊動的複雜佈局。

以致，沉浸式的舞臺／觀影空間作為逐次開展而有瞬息萬變的行動場域，提供的是影像運動中的象徵符號、機械運動和情境形式。《索多瑪之夜》重塑自身處於美術館白色方塊的情境，以抽象空間的黑盒子，讓事件發生在冷酷的舞臺上。高度象徵化的雷射光的運動、六個符號物件的運動、即時影像的擷取與投映，以及影像破除框架式的運動，造就了場域空間中「機械且理性」（mechanically and rationally）的平面關係和立體關係中不可見的線性網絡。這種立體空間法則中的數學性和人類肉身內在的理性思維面向相

符，並且通過運動達到平衡。《索多瑪之夜》中立體冷調空間所生成的水平向與垂直向的框架，更進一步地透過各種機械與影像運動有機而富有情感地展開，觸發觀者共同建構心理脈衝（psychical impulses）（邱誌勇，2016）。

二、虛實融合的立體影像 —— 《光年紀事：臺北——哥本哈根》

《光年紀事》（*Chronicle of Light Year*）是臺灣周東彥的狼劇場與丹麥哥本哈根的文化庭院耗時三年、四個發展階段，運用丹麥獨特的 4D Box 浮空投影技術，跨國合作共同完成的科技劇場。有影像詩人之譽的周東彥透過此劇訴說一則遊蕩於光年之外，兩個擦身而過的時空旅人（丹麥的 Kasper 與基隆的魏雋展），迂迴於彼此的記憶與夢境之中，試圖透過回溯抓住卻又逐漸逝去的舊時記憶。在一段極為純粹的敘事中，Kasper 與魏雋展在記憶的深處彼此呼喚，在夢境中相遇互訴，兩人彷彿處於一個沒有時間性的時間之中，兩人的相遇、對應似乎表意了個體「身體——心理」感性的譜系中存在著一個跨主體性的塑造，意即：兩個人的相遇相似脫離真正的身體，以「虛擬性的影像」與「遠程在場的科技邏輯」達成想像之境的外延效果。

「影像」是《光年紀事》一個相當重要的元素。在當代符號相對貧乏的世代中，影像美學轉變成為從技術與科技中帶來無限的可能，並蘊藏著一種新的力量。戴上 3D 眼鏡，觀者的視域穿越鏡框的舞臺世界，透過像似滿天繁星，又如無垠深海般的影像，以一段《小美人魚》的童話故事交會，沉浸到魏雋展與 Kasper 的虛幻夢境世界中，展開跨時空的旅程。敘事始於魏雋展夢中遇見的一個人、腦中徘徊的一段聲音之後，疊合海底意象與居家空間（房間、樓梯）的影像開啟了「以影像寫詩」的景緻，既寫實又虛幻。透過影像即時擷取的技術，以及浮空螢幕的穿透性，穿梭於螢幕前後的兩位主角在時而交疊、時而對話、時而形變的過程中相互呼應。

更進一步，如「流形化」（figural）的數位影像使不可見的記憶顯現，儘管周東彥認為《光年紀事》的影像景觀是源自於「佩珀爾幻象」（Pepper's ghost）的原理，但其創造與展現出的影像景觀遠超過佩珀爾幻象的效果。在此劇中，影像的寫實感與數位性快速轉換，快速流形化；在轉換之間，影像的型態猶如「蒸發」（vaporizing）般的消逝，在光的趨引之下一切顯得自然。當傳統類比式影像轉變為數位影像之際，《光年紀事》中的影像形變（transforming）顯示了影像資訊自動化的處理過程已經成為當代科技劇場中影像景觀的最佳寫照，這些影像的存在方式是變動的，是浮空螢幕上的訊號。於此，影像並非「一個」（one）影像，它並不存在著一個可以與它自身相對應的存在；它佔有一種持續處於當下不斷生成變化的狀態（a state of continuous present becoming）；它的本體結構是一個不斷轉變的或自我更新（self-refreshing）的展示影像。甚至，在螢幕上呈現出的影像也不斷的挑戰著我們對於影像究竟「是」什麼的理解，它的作用已不再是影像的表象上，而是影像本質的改變（Spielmann, 2014）。

在《光年紀事》作為科技劇場的具體展現中，周東彥以「感性」衝撞機械化轉向後

的藝術創作，現實化了數位科技作為影像書寫的能力，允許觀者透過科技形式、敘事結構與劇場表演，感受科技的溫度與「記憶」的絢麗影像景觀。主角記憶中的童話故事、記憶中的那熟悉的聲音、記憶中的生活情境、記憶中的父子親情。《光年紀事》讓這些如碎片般的記憶透過對父親的思念維繫著。與此同時，「思念的眼淚」轉化為缺席的「集淚瓶」（tears bottle）、52 赫茲鯨魚的孤單亦呼應著主角的心境，這些意象同時皆象徵著「記憶」。更重要的是，主角腦中模糊的記憶期盼透過回到基隆老家，尋找那曾經讓那段聲音持存的機械裝置（錄音帶），然而這種機械持存（mechanical retention）卻無法以同一種狀態永恆地存在，而幻化為一段無意義的雜訊聲，更彰顯《光年紀事》將機械程序的時間性表徵化為一種記憶體系的詩性之美。

《光年紀事》是劇場、舞蹈（兩位主角的肢體動作多了許多舞蹈姿態）、影像、科技的相互結合，是當代數位美學的具體展現，更是當代科技藝術中的影像詩學。

三、沉浸體感的虛擬實境 —— 涅所開發的《Render Ghost》

劇場的獨特之處在於通過它自身，對其展示之聲音、顏色（光）、動作（motion）、空間、形式（物與人）等元素，表現特有的綜合能力；而舞臺作為逐次開展且有瞬息萬變的行動場域，提供表演運動中的色彩和形式，使其發生在原初各自分離個體變動中，著色或無色的、線性地、平面的或者塑型的，接續發生在波動和流轉的空間裡，以及可變換的建築結構（architectonic structure）中。《Render Ghost》由涅所開發（NAXS Corp.）科技藝術團隊共創的跨領域數位藝術表演，結合了虛擬實境體驗、雷射燈光表演，以及抽象劇場實驗，創造出去身性的沉浸體驗，且展現不同於以往數位藝術展演的形式，其作品《Render Ghost》迷幻式的表演，有系統地變化且嚴謹的展現構成的視覺舞臺；而人亦置身於這機械化的有機景象之內，引導一場視覺盛宴。

倘若我們探索在《Render Ghost》表演製作過程與空間裡凸顯出什麼，以及過程、文本、導演的角色等對於現場表演活動的影響及其之間的關係。《Render Ghost》突破劇場框架（theatrical frame）的同時，意味著再次宣稱創新的形式，此跨藝術形式的戲劇性，為了表演而被重新架構，致使表演可以發生在文本的互文性之間，而觀眾可以將他們自己的經驗投射到「文本」上。與《索多瑪之夜》有異曲同工之妙的是，《Render Ghost》則是運用虛擬影像，創造出相似的立體空間，透過理性線條、網格，及其運動運動達到感知平衡，成就立體抽象般水平向與垂直向的框架。《Render Ghost》即是透過幻化多端的影像運動於此抽象邏輯中有機卻冷調地展開，他們共同建構沉浸式的感知與體驗，觀眾作為參與者，必須遵循肉體法則，同時也遵循空間的法則。無形之中涉及到所有這些法則的是，「作為參與之人」，觀眾必須跟隨他對自身的心理認知感覺，融入空間感受，進而創造了一種幾乎無重力的表現。無論在自由的抽象運動中，還是充滿象徵意義的場域裏，無論在一個空空如也的舞臺中，還是充滿佈動畫的情境裡，參與者（作為主角）的形象已然變得抽象且僅僅是這個作品的一部分。

《Render Ghost》某種程度試圖證明，虛擬性並非存在於一個跳脫或超越肉身經驗的領域裡；反之，存在著一種數位體現的「虛擬面向」（virtual dimension），並從物質、感知與新虛擬科技之間的關係，反思當代身體—科技之間的關係。就此而言，當人們進入虛擬性、人機互動與網絡資訊的領域時，成為當代資訊美學的一股重要力量。

在第二階段摘除虛擬真實設備之後，參與者墮入到物理空間，開始意識光的刺激與潛能，突然的或者眩目的照明、閃耀的效果，在高潮時候讓觀眾亦同步沐浴於其中，沒入另類的沉浸感。某種意義來講，所有的構想完全不同於傳統劇場，《Render Ghost》的舞臺物體變得虛無、且無法機械化地移動，唯一可以移動的是無物質性的光、具有物性漂浮的保麗龍球，以及參與的觀眾（演員）。第二階段所創造的並非一種「非體現的」（disembodied）數位經驗，它所創造的反而是一種經驗狀態與空間之間的不協調。在資訊文化裡，身體或許不再是重點，但是在這個作品裡，卻認為肉身的經驗已成為資訊美學的一個關鍵面向。

依此，《Render Ghost》重新將參與者放入（re-situate）空間場域的構成過程裡，並以一種「無地方性」的邏輯建構抽象境地。以致，參與者對於實際空間的經驗逐漸被削弱，但對於抽象新空間型態的概念化過程卻逐漸成型，更形塑了移動的形式，但卻從未消除空間與時間的本質。

伍、沉浸三部曲：體感經驗美學的建構

從邀請進場、戴上眼鏡，到沉浸體驗，上文分析之三件臺灣當代跨領域科技藝術創作展現出在當代科技劇場中，應用數位科技媒體製造現場效果。「現場」的概念聚焦於「出現」，這使得美學討論中根本的且不可或缺的有關「存在和假象」（sein und Schein）的二分法失去了作用。科技媒體的現場效果製造了當下性（現場性）的幻象，並沒有真的讓身體作為當下（現場）出現，而是利用一定的方法成功的把人的身體、身體的部分、物件、景致都以特別鮮明的方式當成「當下」出現。例如：《索多瑪之夜》便是一個與空間與當下相關聯的藝術作品，允許觀者從各種角度去分析品中不同角色的心理，內心獨白式的、意識流式的、自由聯想式的手段塑造整個敘事過程，並將移動中的視角融入作品。

當觀者被邀請進入機械與影像表演的場域之際，「現身」於此一空間中穿行時，沒有一個固定視點可以提供最完美的觀察角度，身體在一種用抽象與象徵方式建立起來的現實中進行現場體驗，並做出反饋，運動和空間面向從而成為觀眾體驗的一個有意識的組成元素。《索多瑪之夜》透過物件之間的相互構聯，通過觸發特別的聯想，巧妙地利用直接的機制，力圖消除肉身和意識、物質和精神的二分法。在沉浸情境的現場中，觀者的身體以其物質性出現的，一個活生生的有機體在科技媒體的現場中被轉化為一個幻象，將人的身體非物質化了，通過對物理在場與敘事情境的不在場，製造了對影像敘事

體現心境 (embodied mind) 式的移情想像。簡言之,《索多瑪之夜》透過劇情式的敘述影像、抽象性的視覺符號、象徵性的燈光變化、符號性的動力裝置,複合地運作於沉浸式的科技劇場之中,讓戲劇逐漸脫離言說的文本、宣傳活動、人物刻劃,而面向抽象的象徵符號互動主義發展。

有別於王俊傑的符號性當代視覺藝術脈絡,周東彥的《光年紀事》則是展現出「數位複製」(digital reproducibility)轉向的重點,意即:朝向數位複製、時空體現形式以及對於非符號物質性的關注,同時對於「真實」的理解也開始產生轉變,當大部份的電腦生成影像都被視為擬像之際,它們所需要的是不同的知覺與詮釋模式(Flueckiger, 2014)。《光年紀事》中的4D Box影像生成技術與觀眾帶上3D眼鏡後所看到之虛幻影像間隱含著科技與欲望之間的辯證關係,一種關於機器與結果之間界線的本體論假設,並以一種關於影像與藝術品之間的概念架構來執行,試圖跨越存在與事物、生物與事物之間的界線,並藉著指出從「再現到科技在美學上的體現」、從「身體到非物質的主體性」、從「視覺主義的透視主義到虛擬體現運動」、從「運動到時間」之間的轉變,來重新界定「科技——科學」(techno-scientific)的美學詞彙(Gaafar & Schulz, 2014)。迪特爾·默施(Dieter Mersch)便以「後符號學式」的觀點(post-semiotic)描繪著此一當代數位美學發展的趨勢,其認為事物的表現未必以符號的形式出現,而可能僅是一種挪用「呈現」(presence)的表象(appearance),以及一種知覺的空間。默施主張的核心概念既非「再現」的結構,也非視覺化科技,而是指「影像的圖像性」(iconicity)與「觀者的凝視」之間的相互連結性(interconnectivity)。

某種程度而言,《光年紀事》中的影像,除了真實演員在舞臺上的表演外,大部份的影像透過電腦運算為基底的創製形式正坐落在這個辯證的界線上,它在虛擬空間中的姿態呈現(animated presence)仍然與凝視密切相關。在實體物件與虛擬影像之間那條薄弱得幾乎不可見的界線意味著「影像的踰越」(或顛覆)、「影像造型性」(plasticity)以及「(影像後面的)空無一物(nothing behind)」。換言之,媒介(medium)及其動態的媒介性(mediality)意指著一種不可見性(invisibility)與可見性(visibility)之間「雙重凝視」(double gaze)的運作(Gaafar & Schulz, 2014)。依此,我們可以發現,觀者沉浸於數位影像之前及其視覺影像交匯之處,構築出「科學圖像結構的視覺科技」轉向「圖像性作為一種特定的媒介結構以及『表現』(showing)的秩序」上。以致,影像獲得一種複雜的媒介狀態,讓觀者的眼光落到外顯的部分上,並實現了影像以及我們所面對的視覺影像。如此關於界線的逐漸模糊,提供了一個重新檢視影像的機會,以及重新檢視影像的雙面狀態(Janus-mentality)(Gaafar & Schulz, 2014)。《光年紀事》本身的展演(performative)本質似乎促使觀眾在這個作品中對於自身的「觀看」(looking at)與「經驗」(experiencing)之間的錯置,並理解著影像作為體現藝術的機制(agency)以及媒介者(mediating agents)的角色,並沉浸於一種在實體物件中不可見性的美學、虛擬影像中的可見幻象,以及另類的主體凝視觀點;也因此,著重於可視性(visibility)

與扭曲（contortion）、物質性與媒介性之間的相互交纏的關係。

此外，體感經驗的奇異知覺在《Render Ghost》中更是明顯。虛擬實境的影像乃是由電腦或資訊科技所產生，且呈現在互動式的、動態的數位物件（digital objects）中；更重要的是，這些現象通常相應於生物的或自然的現象，包括刺激反應、對於環境變化的適應、自主運動等。這些現象普遍存在於當今的數位媒介環境、使用者界面、遊戲介面或數位藝術作品之中。依此，《Render Ghost》創造了一個影像不斷變化的虛擬情境，在此各種影像增生的虛擬環境裡，藝術家與導演－創作者開始意識到它的操作性（manipulative）與實驗性潛能，其目的在於讓個別觀眾更清楚意識到自己不再是群眾中的一員，也因此能創造出更大的衝擊，也創造出更本質性的差異。意即：當觀眾的角色轉變成觀眾——表演者——創作者（spectator-performer-creator）時，即能產生對話，也因此能改變觀眾（spectatorship）的本質（Oddey, 2007）。在《Render Ghost》中，我們可以清楚指出觀眾的角色已經從群體轉變成孤立化個人（即便創作者改寫了虛擬真實裝置設備中的程式碼，讓參與者可以透過連結，看到其他參與者碎形化的身體意象），觀眾的經驗已經轉變成參與——表演者（participant-performer）的「體驗式經驗」，同時著重的焦點也轉變成這些作品的創作者（creators）上。

更重要的是，雖然虛擬實境的本質可以視為一種反笛卡兒主義式的實踐，虛擬實境所創造的經驗卻是一種體現的科技經驗，因為它同時創造出自我的去物質化感覺，同時也創造出一種強化的肉身感覺或現實化。穆薇（Janet Murray）便指出，正是這種介於「虛擬感知」（a virtually perceived）與「感覺身體」（felt body），以及「實際的活生生的身體」（an actually lived body）之間的關係，迷惑著我們，參與者的實際移動，變成了在虛擬空間裡的移動，這兩者之間的對應（在真實世界中的移動，變成了虛擬世界中的移動）是《Render Ghost》之所以迷人的地方。

從《Render Ghost》中可以發現，如果人們從數位科技的時間向度裡挖掘虛擬面向，人們也應該會從中發現數位化過程中所隱含的科技美學；同時，敘事文本於此有一基本假定，即：電腦運算（computation）將我們的文化、美學以及肉身契入（corporeal engagements）開始與科技產生連結。尤其是在數位藝術領域裡，電腦運算讓視覺、聽覺與時空得以透過資料來產製，此般環境視覺化的情境或許結實地成為另一種描述虛擬現實空間的方式。

總體而言，感官經驗仰賴於身體基模以及身體的型態與姿態。任何透過虛擬實境科技賦予的經驗都是一種體現的經驗，所有的感覺皆是根植於身體之中，根植於皮膚與肉身之中。因此，人們的身體可以與介面、科技裝置以及客體相結合。約瑟芬·馬根（Josephine Machon）試圖分析「沉浸式」（immersive）表演經驗，並認為此類的新創作超越於傳統強調肢體經驗的「劇場世界」（the world of play），反而是比較類似於一個將觀眾－參與者的觸感納編於其想像中的領域。在這個世界裡，身體則需被優先考慮（包括展演身體與感知身體），觀眾可能被直接放入其中，與這個人造的藝術領域互動，一

起創造出事件的後續發展。最後，為了要全然沉浸於此世界，觀眾與藝術家間也建立了獨特的「參與默契」（Machon, 2013）。而此類的沉浸式表演事件更直接地觸發觀眾的內在感受性，也因此影響、促使個體（觀眾）意識到其頭顱與肉身開始產生融合與聚變。同時也讓人們了解到感覺的知覺過程中，身體的／語意的（somatic / semantic）之間的消弭（elision）其實是很自然的。簡言之，科技劇場的沉浸式體感經驗美學強調的是作品究竟是如何讓人們注意到這之間的轉變，並強調「人類的知覺會在不同領域之間做轉換」這個事實，人類知覺會在「感覺」與「智識」之間轉換；在「言下之意」與「絃外之音」（literal and lateral）之間轉換。這些不同的領域因其所造成的不同結果而論，究竟是「明白了解」（making-sense），或是「意義建構」（sense-making）：前者是指語意上可被理解，而後者則是透過身體的、體現的知覺而得以被理解（Machon, 2013）。

陸、結論

從王俊傑的《索多瑪之夜》、周東彥的《光年紀事：臺北——哥本哈根》，到涅所開發的《Render Ghost》，當代科技劇場表意著一種新文化形式的誕生，其不僅對大傳統劇場展演形式與影像創制策略造成衝擊，也對觀影經驗有所影響，甚至參與式美學產生代表著劇場觀看正從單一的「視覺中心主義美學」（ocularcentric aesthetics）轉向「沉浸式體感經驗美學」（immersive somatic experiential aesthetics），一種仰賴觀眾體驗、親身參與的實踐形式。

由此可知，科技跨域藝術作品的精神不再僅僅寄託於作品本身的藝術特質，而是藉由與其展演領域開放性的互動整合，傳達或揭發出某種文化脈絡上相關但卻不曾被重視的啟發或省思。因此，無論是從既有種類中脫離既定框架的多媒材（multi-media），數位影像的視覺表現（visual appearance）並沒有預先定義好的條件或定位，也沒有一個大家都認可的、標準的形式或特定的展示機制。在作品內容中使用不同的媒材及結合其類型之藝術，而在文本中呈現複合意義，促使作品意義的開展方式，並反映出一種多元特質。亦或是，作品從踰越既定的美學概念，回到社會、文化、政治脈絡的「相互主體性」（inter-subjectivity），讓藝術與其他學科，以及和社會領域中互動而產生聚合性效應。科技劇場應蘊藏著複合，甚至轉化後的新美學，其藝術內涵的體認相對更需要更包容、更強烈的感受力。

致謝

作者感謝兩位匿名審查委員的寶貴意見，讓本文得以更臻完善成熟，特此致意。本文為國立臺灣師範大學新進教師研究計畫——「臺灣科技劇場與數位表演的歷史考掘」之部分研究成果，特此說明。

參考文獻

- 邱誌勇 (2007)。美學的轉向：從體現的哲學觀論新媒體藝術之「新」。《藝術學報》，81，283-298。
- 邱誌勇 (2016)。挪用、再製、創新：《索多瑪之夜》的三階段視覺語藝策略與象徵符號秩序。載於臺北市立美術館（主編），《索多瑪之夜》（頁 18-20）。臺北市：編者。
- 耿一偉（譯）（2010）。《劍橋劇場研究入門》（原作者：Christopher Balme）。臺北市：書林。（原著出版年：2008）
- Bay-Cheng, S., Parker-Starbuck, J., & Saltz, D. Z. (2015). *Performance and media: Taxonomies for a changing field*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
- Benford, S., & Giannachi, G. (2011). *Performing mixed reality*. Cambridge and London, England: MIT press.
- Bryon, E. (2014). *Integrative performance: Practice and theory for the interdisciplinary performer*. London, England: Routledge.
- Cheng, M., & Cody, G. (Eds.). (2015). *Reading contemporary performance: Theatricality across genres*. London, England: Routledge.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance*. Cambridge and London, England: MIT Press.
- Flueckiger, B. (2014). Digital images and computer simulations. In R. Gaafar & M. Schulz (Eds.), *Technology and desire: The transgressive art of moving images* (pp. 137-150). Chicago, IL: Intellect.
- Gaafar, R., & Schulz, M. (2014). Post-medial technologies of desire: Performances of images. In R. Gaafar & M. Schulz (Eds.), *Technology and desire: The transgressive art of moving images* (pp. 1-22). Chicago, IL: Intellect.
- Hansen, M. B. N. (2004). *New philosophy for new media*. Cambridge and London, England: MIT Press.
- Klich, R., & Scheer, E. (2012). *Multimedia performance*. Basingstoke, NY: Palgrave Macmillan.
- Leeker, M., Schipper, I., & Beyes, T. (Eds.). (2017). *Performing the digital: Performativity, performance studies and digital culture*. Bielefeld, England: Transcript Verlag.
- Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatisches theater* (1st ed., K. Jürs-Munby trans.). London and New York: Routledge. (Original work published 1999)
- Machon, J. (2013). (Syn)aesthetics and immersive theatre: Embodied beholding in Lundahl & Seidl's rotating in a room of images. In N. Shaughnessy (Ed.), *Affective performance and cognitive science: Body, brain and being* (pp. 204-207). London, England: Bloomsbury.
- Manovich, L. (2007). Database as symbolic form. In V. Verna (Ed.), *Database aesthetics: Art in the age of information overflow* (pp. 39-60). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Oddey, A. (2007). *Re-framing the theatrical: Interdisciplinary landscapes for performance* (1st Ed.). Basingstoke, NY: Palgrave Macmillan.
- Spielmann, Y. (2014). Out of image. In R. Gaafar & M. Schulz (eds.), *Technology and desire: The transgressive art of moving images* (pp. 249-266). Chicago, IL: Intellect.

用眼睛影響思想：1931 至 1945 年間殖民地臺灣 電影統制的描述分析

李道明 *

摘要

1931 至 1945 年是日本殖民統治臺灣的最後十五年，也是日本的「十五年戰爭」時期。本文討論殖民政府在這段期間如何利用電影作為教化、啟發工具，配合其宣傳「同化」、「皇民化」、「國民精神總動員」、「滅私奉公」、「忠君報國」等各階段的統治政策與口號。

在此期間，殖民政府的政策隨著不同總督的更迭與日本國際關係的變化而持續變動著。但無論政策如何變動，電影始終被殖民政府當成是可以配合施政方針去影響民眾（主要是臺灣島民、華南華人與南洋的華僑）最重要的一種媒體，特別是在培養本島人的日本國民精神與體認日本國家意識方面。

臺灣各州廳在 1930 年間紛紛成立的電影相關機構，以及這些相關機構於 1941 年被收編整併成的「臺灣電影協會」，即被賦予實現「皇民化」、讓臺灣島民能「涵養皇國精神、喚起善良民風」的功能。臺灣電影協會在日本統治末期也兼具推廣總督府「南進政策」的任務，負責向華南及南洋各國宣揚日本統治臺灣近五十年的「成功經驗」。

關鍵詞：南進政策、皇民化、教化、統制、殖民統治、電影、臺灣電影協會

DOI：10.6922/THJAR.201907_1.0002

投稿日期：2018 年 10 月 1 日，2018 年 12 月 10 日修改完畢，2019 年 2 月 27 日通過採用

* 李道明，香港浸會大學電影學院客座教授暨國立臺北藝術大學電影創作學系名譽教授，E-mail: dawminglee@hkbu.edu.hk

Affecting Taiwanese People's Attitude Through Their Eyes: A Descriptive Analysis of the Control of Film During Japanese Colonial Rule Between 1931 and 1945

Daw-Ming Lee*

Abstract

The last fifteen years of the Japanese colonial rule over Taiwan between 1931 and 1945 is often referred to as the “Fifteen Years War.” This article discusses how the Japanese colonial government utilized motion pictures as a tool for edification and enlightenment in various stages during this period. They propagated policies and political slogans such as “Assimilation,” “Imperialization,” “General Mobilization of the National Spirit,” “Selfless Devotion,” and “Patriotic and Loyal to the Emperor.”

Notwithstanding the fact that changes in policies and international relations following the appointment of each new governor-general, such use of motion pictures was continued by the colonial government to influence the population, including local Taiwanese, Chinese in South China, and Overseas Chinese in Southeast Asia.

The colonial government intended to instill the Japanese national spirit and national consciousness into the minds of the Taiwanese people. To achieve such a goal, in or around 1930, “film league organizations” or “film associations” were created by each local government in Taiwan. These organizations, and the “Taiwan Film Association” created out of these organizations in 1941, would later be charged with the responsibilities of “fostering the national spirit and evoking good folk customs” during the imperialization movement.

Taiwan Film Association was also responsible for promoting the “successful” experience of the colonial rule in Taiwan by Japan to people living in Southern China and Southeast Asia.

Keywords: southern advance policy, imperialization, edification, control, colonial rule, motion pictures (film), Taiwan Film Association

DOI : 10.6922/THJAR.201907_1.0002

Received: October 1, 2018; Modified: December 10, 2018; Accepted: February 27, 2019

* Daw-Ming Lee, Visiting Professor, Academy of Film, Hong Kong Baptist University; Emeritus Professor, Department of Filmmaking, Taipei National University of the Arts, E-mail: dawminglee@hkbu.edu.hk

壹、緒論

臺灣是日本第一個殖民地。日本在臺灣殖民統治五十年期間，第一個時期與第三個時期是由軍人統治，中間的第二個時期（1919 至 1936 年）共有 17 年則由文人統治。由於主政者的不斷更迭，以及在二十世紀前半葉日本及東亞地區不斷發生政治與軍事動亂，殖民政府在臺灣使用電影的方式也隨著不同時期及不同總督與不同民政／總務長官的更換而有所不同。

電影被執政者用來作為協助其統治的工具，臺灣可說是世界上最早開始的一個地方，不僅比日本其它殖民地（朝鮮、滿洲）早，更早於日本內地的中央政府。回顧日本殖民統治臺灣五十年間，政府運用電影的方式大約也可以分為三個時期：一、第一個時期為 1900 至 1917 年，電影是對內用來「教化啟發」本島人並向他們宣揚殖民政府的政策，對外則用來向內地宣傳臺灣的現代化形象，藉以引進內地資本與人才；二、第二個時期為 1917 至 1937 年，電影被總督府文教局用來作為學校教育與社會教育的工具，前半段主要用來啟發鄉村民眾以提升人力素質，後半段則以製作教科書輔助教材影片為主，而製作及放映電影以進行社會教育或宣傳政策、業務的工作，也由臺灣教育會逐漸推廣至各地方政府及各地方性組織；三、中日戰爭爆發至日本投降期間（1937 至 1945 年），電影則被殖民政府主要用來作為宣傳工具，宣揚國家（民族）主義、軍國主義與推動皇民化政策、南進政策、大東亞共榮圈。

在本文中，筆者將說明日本帝國政府與殖民政府的政策如何主導了 1931 年滿洲事變爆發至 1945 年殖民統治結束的 15 年間（也被稱為「十五年戰爭」）臺灣殖民統治與軍事統制中電影所處的情境與所扮演的角色。本文將描述分析各個階段中（與不同政策下）臺灣電影界的狀態，以及在日本開始積極準備中日戰爭前和戰爭爆發後以及太平洋戰爭前後，不同的時局狀態與統治政策所造成的電影在製作、發行、放映上的變化。由於篇幅與時間的限制，本文將不會討論同一時期臺灣電影界非官方的（商業）電影製作、發行或放映的相關狀態。這將留待另一篇論文進行探討。

貳、滿洲事變與軍國主義的興起

1931 年 9 月的「滿洲事變」引起中國軍民的抗日與抵制日貨運動，次年 1 月繼之而來的「上海事變」更進一步爆發日本與中國之間的軍事衝突。對於以漢族居民為主的殖民地臺灣來說，這兩次事變卻並未對殖民政府的電影政策帶來重大改變。除了來自上海的中國電影繼續發行、放映外，負責製作教育影片與宣傳片的「臺灣教育會」攝影部依舊持續製作輔助教材用的「教材電影」及舉辦「電影教育夏季講習會」以推廣電影教育運動。¹

¹ 關於臺灣教育會的創立與發展歷程，請參見鄭政誠（2014）；關於 1937 年之前臺灣教育會的電影活動，請參閱 Lee（2018）。

滿洲事變發生後，「國際聯盟」派遣一個由英國的李頓伯爵率領的調查團到中國調查中日兩國在滿洲的爭端及滿洲事變的始末。1933年2月國際聯盟表決通過李頓調查報告，並附帶決議，不給予滿洲國事實上或法律上的承認，並要求日本恢復滿洲的舊態，遂導致日本退出「國際聯盟」，強化日本的排外主義與反歐美（白人）的思想（參見滿洲の「真実」青い袋が届いた，歴史は生きている5章「滿州事變と「滿州国」，無日期）。自此，總督府對於電影的態度和臺灣教育會製作電影的方向便開始改變。

日本電影史學家田中純一郎（1979）指出：在法西斯主義傾向愈來愈明顯的情況下，日本陸軍省與海軍省期盼利用電影的普及力來鼓舞後方民眾激昂的戰爭意識，因此獎勵及協助製作所謂的「軍事電影」，而帝國政府對此也樂觀其成。在《電影影片檢閱年報：昭和九年編》中的一篇文章說到：「過去幾年出現了大量的軍事電影以及在電影中呼籲國民要加強『非常時』的決心」，檢閱廳對此表示欣慰（內務省警保局，1935；轉引自High, 2003: 54）。

同樣的，隨著中日戰爭迫在眉睫，臺灣總督府愈加希望臺灣人能逐漸融入日本帝國而切斷與中國的臍帶關係。臺灣總督中川健藏（1932年5月至1936年9月）與來自日本的中央教化團體聯合會於1934年3月在總督府共同召開「臺灣社會教化協議會」，制訂全島社會教育的根本方針，以徹底普及國民教化、防止「偏激」思想的侵入。中川總督當時宣示：臺灣位居帝國南方門戶的鎖鑰、宣揚國威的重要地位，必須比日本內地更加提振國民精神（中川總督の挨拶，1934）。

此次會議所制訂的「臺灣社會教化要綱」中闡明：「為實現建設理想臺灣成為皇道日本的一部分，必須以教育敕語為根本，徹底普及其趣旨」。該要綱並提出五個指導要綱，其中第一個要綱即說明「應貫徹皇國精神、致力強化國民意識」，包含「恪遵聖訓效報國盡忠之至誠」、「確認皇國體之精華」、「感受流露皇國歷史的國民精神」、「體認崇敬神社之本義」、「普及常用國語及確保國民之性格與態度」、「節日及國民的行事間發揚忠君愛國之赤誠且貫徹尊重國旗之觀念」、「使用皇國紀元年號」等（臺灣社會教化要綱，1934: 94）。這些指導要綱後來都被納入「皇民化」政策，成為其主要內容。臺灣的社會教育至此終於融入日本主流軍國主義體制當中。

殖民政府原本在1920至1932年間早已停止推行的「國語運動」，到了中川總督上任後，又再重啟（Ts'ai, 2009）。當時的總務長官平塚廣義（1932年1月至1936年9月）即指示全島各州廳教育或庶務人員：本島的教育中最重要的是普及國語，要求臺灣人在家中也必須講國語。面對（紛亂的）世局，他指示必須透過教育振作國民精神，及依賴社會事業諸設施讓社會普遍感受生活上的光明，才能達成內臺人協調融合，一同振作精神為國家奮鬥的同化的目標（平塚總務長官訓示，1932）。由於日本殖民統治臺灣將近40年後，能說日語的本島人只占五百萬人口的兩成，而「外國語的方言」（指閩南語與客語）卻仍在臺灣普及，讓日本教育人員甚感遺憾。因此，臺灣教育會響應中川總督的號召，極力在全島推展「國語普及促進運動」，以期培養本島人的日本國民精神、體認

日本的國家意識。而學會「國語」被認為是成為日本人的根本必要條件（國語の普及について，1934）。

1930 年代初，在滿洲與華北落入日本手中後，日本政府與軍方開始將目標轉向華南與東南亞。臺灣遂成為日本帝國南進的跳板，在政治人物眼中的重要性突然提高。因此，無論是外交或內政政策，此時都大力支持在臺灣進行同化工作。總督府因此更加重視臺灣人的同化（Tsurumi, 1977）。

一個明顯的例子是：1932 年 4 月 23 日，大滿青年團為募集武器獻金而在桃園大滿公學校放映一部根據 1932 年 2 月於「上海事變」時產生的「肉彈三勇士」傳奇故事拍成的電影。據說，當看到三勇士為了摧毀敵人（中國軍隊）的鐵絲網，決心為日本帝國從容赴義的情形時，全體 650 名觀眾無不動容流淚（青年團の活躍，1932）。《臺灣教育雜誌》在這篇報導中認為，大滿青年團是「藉由戰爭實況與大和魂，得以向一般村民（尤其是上了年紀的本島婦女）鼓吹貫徹國民精神」。

青年團是臺灣總督府於 1920 年請各街長或庄長赴日本內地優良町村考察後仿效建立的（臺灣總督府，1938）。² 1930 年臺灣總督石塚英藏（1929 年 7 月至 1931 年 1 月）指示將青年團正式納入社會教育體制中，並頒布「青年團設置標準」訓令（臺北州教化聯合會，1935）。而青年團的一項主要工作，即是涵養團員的國民精神。對於大滿青年團而言，放映關於「肉彈三勇士」的電影既是一項社會教育活動，也是一種娛樂，更可用來募款以購買武器。

由於日本本土最早公映的「肉彈三勇士」的電影是新興電影（新興キネマ）製作的《肉彈三勇士》，於 1932 年 3 月 3 日公映，而據《臺灣日日新報》當時報導，該片在一週之後的 3 月 12 日起即在臺北的戲院「芳乃館」開始放映（噫軍神『肉彈三勇士』特別番外 九日ヨリ芳乃館上映，1932）。這比起一般電影最快也要在日本內地上映一個月後才輪得到臺灣上映³，加上考量從日本到臺灣的船運最快也要 3 天的時間，再加上要安排電影審查的時間，顯然民間業者此次必然獲得總督府協助，才得以與內地幾乎同一時間從日本專程進口這些影片在臺灣放映。而「肉彈三勇士」的各種相關版本的電影此後也陸續進口在臺灣各地戲院放映，並也透過各民間組織（如「帝國在鄉軍人會」各地分會）於臺灣各鄉鎮放映。當日本在中國的戰爭愈演愈烈時，日本教育體系也開始出現「超國家主義」與「軍國主義」。在此種情勢中，屬於臺灣社會教育體系的各相關組織放映《肉彈三勇士》此類鼓吹軍國主義的電影之狀況，在 1930 年代中後期即愈來愈普遍。

² 至 1938 年時，全臺灣共有 1,265 個青年團，團員數達九萬四千多人。

³ 根據 1929 年 10 月的一則報導，日活與松竹的電影於日本內地首映後隔四週即會在臺灣上映（吉鹿白面髯，1929：24）。

參、皇民化運動與電影

1936年海軍大將小林躋造繼中川健藏之後就任臺灣總督。在其擔任總督期間（1936年9月至1940年11月），施政重點著眼於所謂「島民的皇民化」、「本島的工業化」與「促進南方進出」這三點（小林總督訓示，1939）。小林總督自1936年起即積極推動所謂「皇民化運動」，並說：

皇民化運動這種說法……，就是皇國精神強化運動的省略。讓他們（指臺灣島民）變得像真正的日本人一樣，即是皇民化運動。（小林躋造，1940；轉引自林詩婷譯，2014：156-57）

當然，要讓臺灣人變成像日本人一樣，就要如川村竹治總督的說法，不僅要臺灣人「衣、食、住得跟日本人一樣，講國語像母語一樣」，重點更是在「要像生長在日本的日本人那樣捍衛我們的國民精神」，即近藤正己所稱的「人心的動員」（林詩婷譯，2014）。其實，「皇民化」或「日本人化」或「同化」，其意涵當然意味著「臺灣島民是異族」，並且是「低於日本人的異族」。但假若不是如近藤正己所說的「臺灣軍認識到臺灣防衛不可缺少臺灣人的協助」（林詩婷譯，2014：162），加上假如沒有爆發七七事變引起中日戰爭的話，皇民化運動可能也不會獲得軍方的支持而如後來的發展——也就是「同化政策」與「國防思想」的結合。

中日戰爭爆發後，近衛文麿內閣（1937年6月至1939年1月）有鑑於時局的重大變化，在日本內地實施「推動為國犧牲自我（滅私奉公）的國民精神運動」，於是小林躋造總督在1937年9月開始，也在臺灣呼應，推動「國民精神總動員」（簡稱「精動」）。臺灣的精動主要的方向，除了包括貫徹國民教化運動的振興外，也包括貫徹與戰爭時局有關的宣傳（臺灣總督府，1938）。

在臺灣於同年8月15日進入「戰時體制」的情況下，總督府更加認為讓臺灣的土地與人民成為皇國的一環是極重要的事（臺灣總督府，1940）。於是，舉辦演講會與電影巡迴放映會以讓本島人「正確」認識時局，及鼓吹本島人從軍擔任軍夫，就成為中日戰爭初期總督府重要的施政作為。總督府為了讓後方愈加鞏固，期盼能激發島民「自發」的活動，因此島內開始出現許多臺灣島民赤誠效忠的活動。殖民政府因而透過把精動納入皇民化運動中，試圖加速島民的皇民化。

一位在臺的日本人當時曾主張：應該藉著「支那事變」的契機，透過新聞片來發揮振奮後方精神的功效，尤其在臺灣的特殊情況下，藉由中日戰爭的新聞片也可達成教化本島人的顯著效果。因為他認為對於大眾而言，再也沒有比將思想透過眼睛注入影響力來得更為強烈，特別是對於那些不常使用國語的農村效果更為顯著，可以說沒有比新聞片更快、更有效的教化方式了（原保夫，1937）。也許是基於這種理念，總督府文教局社會課在中日戰爭爆發後，自9月7日起在全島九市十八街舉辦「增進國民精神演講會」，並與臺灣日日新報社合作，將朝日新聞、大阪每日新聞等報社剛出品的特輯電影、中日

戰爭電影（事變映畫）、新聞片等迅速借給各州廳，在轄下各街庄巡迴放映（時局時事一時局映畫で島民を教化，1937）。

第二年 8 月底，總督府再向這三家報社購入其製作的新聞影片各 50 餘卷，以及與「時局」相關的新聞片或宣傳紀錄片。1938 年 8 月底，總督府又陸續購入上述三家新聞社製作的「時局電影」合計 165 卷、短片 12 卷。1939 年 8 月底則以短片為主，加上紀錄片《武漢作戰》共 13 部；新聞片則僅購入 33 卷，主要是供巡迴放映使用。由此，或可看出隨著戰局逐漸陷入泥淖，總督府使用日軍打勝仗的新聞片，其效用可能有愈來愈低的現象，才會導致其購買數量在 1939 年銳減。

此外，總督府也製作了一部「反映本島人歡送皇軍勇士、臺灣軍夫出征狀況及島內後方內地人與本島人、高砂族齊心流露愛國赤誠的狀況」（臺灣總督府，1938）的一部被稱為「時局電影」的《時局下的臺灣》。片長長達 5 卷的這部影片，描述了「國民精神總動員」非常時局下緊張的臺灣各種角度的實況，其重點應該是在顯示後方人民如何表達忠君愛國的赤誠。這部「時局電影」被總督府透過在全臺各地廣設的部落振興會放映給島民觀看，「以收教化島內民眾的大效果，進而將時局下的臺灣的真相顯示給內地觀眾看」（臺灣總督府，1938：102）。

筆者發現臨時情報部曾在其機關報《部報》中具名刊登一篇篇名也叫〈時局下的臺灣〉的文章（臨時情報部，1937），是總務長官森岡二郎（1936 年 9 月至 1940 年 11 月）於 1937 年 10 月 2 日在「臺北廣播電臺」（臺北放送局）向全日本中繼播送的演講稿，從時間點及內容看來，與電影《時局下的臺灣》甚為接近，因此《時局下的臺灣》一片不無可能是使用視聽媒體來反映森岡總務長官的講稿而製作的。而森岡總務長官在 1938 年 2 月 21 日曾在東京的「臺灣俱樂部」（臺灣クラブ）招待貴族院議員及總督府委員等觀看本片，讓筆者更加相信本片是由總督府臨時情報部在森岡總務長官指示下製作的。

森岡在講稿中強調臺灣作為日本開發南方根據地的重要地位，以及臺灣經過 42 年的日本統治已有相當成果。森岡指出：本島人中大多數知識階級都對時局有正確的認識，並積極參與各種非常時期的對策。但他也指出，有些未受教育的無知者也受到各種謠言迷惑，對時局有錯誤的認知。演講中總務長官也稱讚本島人軍夫接受徵集在軍中服務，以及本島人女子志願擔任看護婦、雜役婦的情形，還有後方臺灣民眾在各處參拜神社、舉行皇軍戰捷祈願祭，發揚了皇民精神。此外，他也提到全島農民栽培蓖麻等統後報國運動，以及原住民高砂族志願從軍、捐獻國防獻金或皇軍慰問金，顯示出高砂族具有國家意識與對時局正確的認識。森岡還稱許大量的國防獻金、獻納飛機、寄贈出征軍人慰問金品、慰問出征軍人家族、義務勞動（勞働奉仕）、相互扶助等本島人無數的美舉。最後，總務長官期待本島人除了要喚起國民精神（國民精神の作興）、正確認識時局外，也指出總督府配合內地的「國民精神總動員運動」組成「國民精神總動員本部」，透過此次運動把本島人轉化為真正的日本人，即所謂「皇民化運動」；並以臺灣作為南方發展的據點。從某個觀點來說，《時局下的臺灣》一片應該就是總督府正式推動皇民化運

動後，所製作的第一部推行該政策的宣傳影片，當時並被稱為「島民教化之資料」。

原名「東京國立近代美術館電影中心」（東京国立近代美術館フィルムセンター）的「日本國立電影資料館」（国立映画アーカイブ）存有《時局下的臺灣》這部影片。根據該館的片目資料⁴，影片內容包括：小林總督、森岡長官至臺灣神社戰勝祈願、總督府舉辦「國民精神總動員本部參與會」（1937年9月24日）、騎馬的警察官、小林總督至陸軍病院慰問、應召景象（臺灣神社參拜、歡送旗幟、車站月臺呼喊萬歲、學校送別問候、家族惜別、軍用犬應召）、南瀛部隊出動（沿途的歡呼、火車月臺送行、部隊長在一等車廂）、製作千人針與慰問袋、獻金募集、義務勞動（常磐愛國子女團女學生洗濯、炊事）、軍司令部與總督府前的持旗遊行、南京陷落祝賀事件（武運長久祈願祭、女學生持旗遊行、青年團與女子青年團的遊行、提燈遊行、女子救護演習）、白衣的凱旋與遺骨出迎、臺北新公園舉行戰死者市葬、愛國婦人會會員慰問遺族、購買國債、臺北新公園祈願祭、高砂族（蕃社、蕃童教育所、男女青年團分列式）等。這些內容與森岡總務長官的廣播內容若合符節。

1939年總督府又再製作另一部「島民教化之資料」的《時局下的臺灣》（續篇）（長度為5卷），顯然由於效果不錯，後來又陸續製作了續篇二號、三號、四號。1939年也製作了另一部有聲宣傳片《臺灣行進曲》。這是配合總督府的「精動本部」舉辦的「愛國行進曲」徵選活動所製作的。

除了總督府外，各州廳的「電影協會」之類的組織⁵也自1938年起製作與皇民化、振興國民精神有關的影片。⁶從這裡可以見到，各州廳的電影協會在皇民化運動中，已成為配合總督府實施精動時的重要傳聲筒。

以臺南州為例，該州的社會教育自1936年起便已以致力於實現島民的皇民化為目標，利用電影教育達成讓成人「涵養皇國精神、喚起善良民風」的目的。為此，臺南州也像其他州廳一樣成立了以放映35毫米影片為主的「電影協會」及放映16毫米影片的「學校電影聯盟」等組織（臺南州，1937）。後者曾經製作過《臺南行進曲》（推定為1940年製作），介紹臺南各官、公、私立學校及其他設施。⁷同年12月，臺南州並訂定有關社會教育電影放映會與學校電影講堂放映會舉辦方法等之附件，由內務部長通牒各郡守與市尹、各州立及私立學校校長，針對實施電影放映之方法於全臺南州予以統一，包括要先起立放映國旗影片或幻燈片及播放「君之代」國歌，然後朝宮城方向遙拜，之

⁴ 這是筆者1993年親赴東京國立近代美術館電影中心位於相模原市的分館採集所得。

⁵ 高雄州電影聯盟成立於1930年（急進展の映畫教育，1930）。臺中州於1931年9月設立臺中州電影協會（臺中州教育課，1936：130）。臺南州於1936年分別針對一般民眾與學校生徒兒童之教育，分別成立了「電影協會」（35毫米）及「16毫米學校電影聯盟」兩個組織（臺南州，1937：204-09）。臺北州則於1936年末成立電影教育協會（臺北州，1936：55）。

⁶ 1939年計有臺北州製作《防犯》、新竹州製作《戰線後方的熱誠》（銃後の熱誠）、臺中州製作《戰線後方的後援》（銃後の後援）、臺南州製作《部落振興狀況》、高雄州製作《青年團服務工作》（青年團奉仕作業）（臺灣總督府，1940：33）。

⁷ 參見【卷末付表1：臺史博フィルム史料「脚本」基礎調査表】，三澤真美惠，2017b：15卷末付表1。

後可在影片放映之前或之後針對擬放映影片之旨意作適當說明（臺南州，1939）。這些從儀式性到思想上的「教化」形式，顯然都在規範臺灣人服從、滅私、盡忠報國的「皇國思想」。

在組織結構上，全島各州廳（甚至各市郡）的電影協會都大同小異——會長均為地方首長，副會長均為掌管總務（或庶務）與警政的單位主管，而各下屬單位領導（例如街長或庄長）則擔任評議員。換言之，從中央的總督府到地方最基層的施政單位，殖民政府透過整個行政體系即可針對電影的宣傳放映作一條鞭的管理。

各地電影協會的收入來源主要是會費，支出通常以巡迴放映費為最主要開銷。以高雄廳鳳山郡電影協會為例，昭和十四年度（1939-1940）共計收到來自「農事實行組合」與「部落振興會」會員負擔額 9,570 圓，幾乎就是全部收入。巡迴放映費計 5,190 圓，佔總支出 9,580 圓的五成以上。鳳山郡電影協會共擁有 16 毫米放映機 25 臺，16 毫米影片 79 部 156 卷。該協會將鳳山郡下所有「農事實行組合」與「部落振興會」共 128 個團體分為 12 組，每個月至其中一組巡迴放映一次，其餘時間進行實地指導或機器維修。到了 1939 年時，整個鳳山郡中有修完高雄州或鳳山郡主辦的小型放映機操作講習會習得放映技術的人約有 200 名（鳳山郡映畫協會，1940）。由此可見，到了 1930 年代結束時，整個臺灣從都市到鄉村，已經建構完成一套非常綿密細緻的電影社會教育體系。

在所有臺灣地方政府中，臺南州可能是配合總督府皇民化政策最為徹底的一個州廳。以臺南州新營郡為例，該郡為了貫徹皇民化運動，在 1938 年即推動以電影取代臺灣戲劇作為農村的娛樂，並在同年 7 月於歸仁庄歸仁小學校舉辦「電影講習會」，教導學員如何操作電影放映機，會後並將 40 臺電影放映機（價格達一萬二千餘圓）贈送給各團體。參與的學員 65 名是由庄公所、學校、公會、部落振興會等團體選出的。講師是臺南州教育會教育係的田口書記（臺灣芝居は斷然！禁止 農村の娛樂は映畫，1938）。這個以電影取代臺灣戲劇作為農村娛樂的作法，顯然與精動臺南支部為了執行「除去並改善會對涵養國民精神形成障礙的事項」而禁止「支那劇、支那電影、支那音樂、講古、道士」有關（林詩婷譯，2014：190）。

儘管臺南州 1938 年 3 月 4 日曾以內務部長的名義通知各郡守、市尹：「關於戲劇講古……不得已時，暫時准許在地方使用臺灣話」（林詩婷譯，2014：186），但是到了 1940 年臺南州曾文郡還是正式決定在郡下的集會、劇場、娛樂場所徹底使用國語，禁止臺灣歌仔戲與電影的辯士在說明時使用臺灣話（映畫辯士の臺灣語解說と歌仔戲全廢，1940）。這與鳳山郡映畫協會在同一時期針對影片的解說有較彈性的作法有很大的差別。鳳山郡電影協會當針對有在「國語講習所」或「國語塾」學習過的部落民時，會以國語為主；若是不理解國語者，則會以臺灣話解說，以幫助其理解（鳳山郡映畫協會，1940）。由此可見，在皇民化運動前期，是否禁止臺灣戲劇、臺灣話解說，全島並無統一作法，端視各州執政者的心態。但到了太平洋戰爭爆發後，皇民化運動後期，臺語戲劇與電影解說則已完全被禁止。

禁止使用臺灣話演出或進行解說的呼聲，其實在 1936 年起即已開始出現。例如由臺灣公論社舉辦的一場電影與演劇相關從業人員的座談會中，即有「不光是禁止中國電影及戲劇，也應該禁止以本島語繼續做電影的說明」的說法（映畫と演劇 關係者の座談會，1937）。而臺灣公論雜誌上另一篇報導也稱讚臺北大稻埕的電影館一齊廢止辯士使用臺灣語作說明，以「貫徹皇民化運動」的作法（時勢に逆行する 映畫の灣語解説，1938）。本島人電影業者在皇民化運動中，顯然承受很大壓力，必須盡早表態配合國策，以免惹禍上身。

第二次近衛文麿內閣（1940 年 7 月至 1941 年 7 月）組成後，在 1940 年 8 月 2 日發表的基本國策要綱中宣示要刷新國內體制，之後不久即出現「大政翼贊會」的政治組織，推動政治權力集中的所謂「新體制運動」。標榜確立「萬民翼贊、一億一心、職分奉公的國民組織」的大政翼贊運動，在殖民地臺灣的相關組織，則在新任總督長谷川清（1940 年 11 月至 1944 年 12 月）上任後，以「皇民奉公會」的名稱於 1941 年 4 月 19 日在總督府舉行發會式。近藤正己指出：總督府對於在臺灣推動大政翼贊運動，是把它定位為非政治性的以「精神運動為重點」的新版的國民精神總動員（林詩婷譯，2014）。長谷川總督把皇民奉公會運動視為「全島民的臣道實踐運動」，視皇民奉公會為「協助完成國策的國民組織」，是建設高度國防國家的第一要件（發會式に於ける總裁訓示，1941：14）。

皇民奉公會中央本部設有宣傳部，掌管各種宣傳相關事項（皇民奉公會中央本部事務規程，1941）；生活部則掌管「文化的向上」及「文化機構的整備」等相關事項。另根據報導，中央本部還設有「娛樂委員會」，分為電影、戲劇、音樂、舞蹈等四個分科，進行各門藝術的育成普及與健全娛樂的調查研究。《朝日新聞》當時報導指出：奉公會初期只會取得「優秀電影」，而不會介入電影製作，但未來希望能製作出許多「優秀電影」（新劇青年劇を育成する 娛樂委員會答申，1941）。由此可見，皇民奉公會原本並不排除自己製作影片，但後來可能由於總督府情報部成立的「臺灣電影協會」（臺灣映畫協會）已開始製作「文化電影」⁸ 而打消了念頭。但是，奉公會在戲劇方面則能召集全島 30 多團新劇團的 30 名男女演員，經過嚴選後組成「演劇挺身隊」，自 1942 年 2 月起在全島巡演（演劇，1942）。皇民奉公會中央本部文化部也會支援「臺灣演藝統制公司」（臺灣興行統制會社）至全島山村僻地或各礦山、工廠為工人（稱為「產業戰士」）巡迴放映電影（山村僻地を對象 巡迴映畫の日取決定，1943；鐵道輸送戰士慰安 近く巡迴映寫會公開，1943；產業戰士“心”の慰問 皇奉本部文化部で巡迴映畫會，1942）。

⁸ 文化電影的日文原文為「文化映畫」，這是相對於專為娛樂民眾而製作的劇情片，專指為了提升人民的知識與教養而製作的電影，通常都是教育片或紀錄片。這是日本於 1930 年代開始自德國進口「烏發片廠」（UFA）獲得學術界協助而企劃製作的 Kulturfilm 後獲得啟發，而對於記錄動植物生態或各種產業、地理現況的教育影片、紀錄短片所冠上的專有名詞（朝日新聞社 / VOYAGE GROUP コトバンク デジタル大辭泉，無日期）。

肆、電影統制政策的實施

臺灣至少在 1934 年即聽過由內務大臣後藤文夫（1934 年 7 月至 1936 年 3 月）召開電影統制委員會，討論電影國策的消息（ニュースリール：映畫統制委員會，1934），但一直未見到相關政策在臺灣實施。隨著帝國政府制定「輸移出電影影片取締規則」（昭和 10 年 10 月 21 日內務省第六十三號），臺灣總督府也在次（1936）年頒布「輸移出電影影片取締規則」（昭和 11 年 7 月 28 日府令六十一號）以配合帝國政府防止輸出「有辱國體、軍方或外交政策」的日本電影，及輸出能「向世界各國彰顯皇道優點」的電影（引自 High, 2003: 52）。只是，依照總督府警務局事務官根井洸（1936）的說法：這項法令除了防止輸出影片內容有冒瀆皇室、有損國威、造成對日本國民生活的誤解或惡感，或在政治、軍事、經濟上有損國際利益外，更針對殖民地臺灣增加內務省法令中所無的防止「在本島拍攝的影片內容對於本島情勢有誤傳」而制定本法令。這開啟了臺灣走向電影統制的新猶。

1937 年 2 月出版的《臺灣警察時報》上刊登了一篇由參與制定「電影法」（映畫法）的內務省事務官館林三喜男（1937）撰寫的文章〈映畫國策之諸問題〉，應該是在臺灣首見鼓吹全然由國家管理電影事業的「電影國策論」。他主張由國家製作或由國家協助民間團體製作教化的、宣傳的電影，及指導、獎勵此類電影的製作與發行；強制電影院上映教化電影與教育電影，或給予減免稅金；限制外國電影的輸入以保護本國電影產業；進而指導、援助電影業者開拓電影的海外通路等。這些論點後來果然見諸於 1939 年 3 月帝國議會通過的「電影法」中。

早在「電影法」頒布實施前，臺灣總督府已於 1938 年 4 月 1 日起將電影放映時間限制在三小時以內，主要影片限制為二部，與新聞片及其他短片合演的影片總呔數，無聲片一次放映限制在 4,500 米以內、有聲片為 5,000 米以內。殖民政府的說法是「為了提升電影品質、防止底片浪費、維持國民保健風紀、保持適度的娛樂時間」（映畫興行時間の短縮，1938）。但這項作法顯示與帝國政府後來的政策是一致的，但它們彼此間是否有互通信息才會造成如此相似的作法則不得而知。

隨著帝國議會於 1938 年 3 月通過「國家總動員法」，日本帝國政府開始施行統制政策，由國家統一管制資源、工廠、資本、勞力、運輸、交通、通訊等，並對言論、思想進行規範。帝國政府隨即又頒布昭和十三年敕令第三一六號「國家總動員法於朝鮮、臺灣及樺太施行事項」，宣告「國家總動員法」自 5 月 5 日起在臺灣開始實施。臺灣總督府因而針對多項物資進行流通管制，並逐步要求各行各業建立單一的公會組織（稱為「組合」），後來又將各公會改為「協會」，以進行集體採購與集體販售。總督府臨時情報部當時的作法是：先期待業者主動的統制，一是同業者或相關業者之間採取統制協定的設定、變更等之必要措施；二是命令他們結成公會，進行共同輸入、共同購入、共同販賣等（臺灣總督府臨時情報部，1938）。順應帝國政府這種「戰時措置」對事業的統制，總督府也逐步控制電影的製作、發行、戲院放映與巡迴放映等電影產業各層面。

首先是臺北警察署藉著森本保安主任新就任的機會，於 1938 年 7 月邀集大稻埕地區的五間電影院進行「懇談」，要求他們在長期戰時體制的現狀下，彼此聯絡協調，避免汲汲於搶奪觀眾，並改善館內的設備及衛生、防火等設施（北署が館内の映畫常設館業者と懇談，1938）。

1939 年 7 月臺灣中南部電影院與劇場決定組成資本額 5 萬圓的「臺灣電影同業公會」（臺灣映畫同業組合），負責人（組合長）為高雄金鷄館館主船橋武雄。⁹ 但是其成立的主要動機其實並不是配合國策，反而是為了團結對抗松竹要求修正影片賃貸制度。當時松竹方面要求發行分帳的條件改為三七折帳（扣除影片租金後的票房松竹取得三分、電影院七分），電影院需負擔所有其他費用；且特別影片還要求五五分帳。此種要求引起中南部電影業者的憤慨，決定組成「臺灣電影同業公會」共同對抗（一記者，1939）。

同一時間，居住在臺北市的六位日本小型電影發行商（所謂「小配業者」）組成「臺灣電影業同志組合」，名義上是為了「順應國策組成最合理的同業間共存共榮的協調機關」（映畫國策實踐を標榜 臺灣映畫業同志組合 近く島都に誕生結成，1940），但實際上可能是想搶在電影法實施前組成一道防線（秋陣營目指して 最近臺灣映畫戰線，1939）。

帝國議會通過電影法後，臺灣並未像殖民地朝鮮那樣也通過一部電影法。臺灣總督府只是遵循電影法的精神，在臺灣實施文化統制。1940 年 9 月中，在總督府保安課、社會課及臺北南北兩警察署官員的指導下，以全島的電影發行業者為主，並網羅臺北市內的電影院，組成了「臺灣電影發行公會」（臺灣映畫配給組合）。¹⁰ 這是電影法在內地公布後，臺灣電影業者所率先響應國策真正成立的第一個組織（臺灣映畫配給組合の結成，1940）。它是由包括日本內地製作公司駐臺辦事處等共約 30 個發行業者所組成的。據稱，「臺灣電影發行公會」是因應在臺灣未實施「電影法」前所建立的新體制。總督府透過這個組織成員的自律自治，可以協調發行及放映當局所推薦或獎勵的影片以貫徹國策、促進皇民化，或推動電影票價降價等政策。而公會成員則透過組織解決問題，順利推動發行事業（市川彩，1941）。

⁹ 市川彩（1941：95）說：「臺灣電影院同業公會」（臺灣映畫館同業組合）改組自 1936 年 10 月由 20 名臺灣南部的興行業者在臺南市組成的「南部劇映協會」。市川彩並似乎暗示「臺灣電影院同業公會」成立於 1937 年 7 月以前。但是，筆者的疑問是：一、到目前還找不到任何有關「南部劇映協會」的資料或訊息；二、「臺灣電影院同業公會」是否即是成立於 1939 年 7 月的「臺灣電影同業公會」（臺灣映畫同業組合）？由於兩者的名稱差了一個「館」字，並且兩者似乎成立時間不同，若非市川彩筆誤將「臺灣映畫同業組合」寫成「臺灣映畫館同業組合」，則假使確有「臺灣映畫館同業組合」且成立於 1937 年，它即應該是臺灣由電影產業所組成的最早的電影公會。但筆者認為此事須暫且存疑有待確認。

¹⁰ 市川彩（1941：95）指出：1937 年 5 月本島所有的發行業者成立了「臺灣電影發行同業公會」（臺灣映畫配給同業組合），1940 年 9 月這個「電影發行同業公會」被解散，另成立「臺灣電影發行業公會」（臺灣映畫配給業組合）；田中三郎（1942：8-2）也將此一團體稱為「臺灣電影發行業公會」（臺灣映畫配給業組合）。但由於兩者的成立時間太相近，筆者幾乎可以認定這個所謂的「臺灣映畫配給業組合」，應該是「臺灣映畫配給組合」的誤稱。至於「臺灣映畫配給同業組合」筆者至目前尚無法找到任何相關資訊可以佐證其存在。

當 1937 年 8 月總督府宣布臺灣進入戰時後不久，即開始禁止繼續進口大量外國片，直到 1939 年 2 月才解禁。這期間，雖然電影院考慮過各種應變的方式，包括縮短放映時間、降價，或一次只放一部影片，甚至也向殖民政府提出請願書，但是並無太大成效（洋畫暗黑時代 外國映畫輸入禁止を喰つて 當分新作品は到來せぬ，1937）。

不過，電影法在 1939 年 10 月正式實施後，日本內地對於外國片又再制定了上映片數的限制。1940 年全日本由東寶與松竹兩大系統共獲許可輸入 120 部影片（雲鶴，1940）。到 1941 年減為 80 部，其中包含劇情片 30 部與紀錄片 50 部（外畫愈よ配給統制 米畫の全面的後退必至，1940；レビウウギヤング映畫は全滅か 米映畫の輸入豫定作品，1941）。這使得原本專門放映洋片的臺灣各電影院緊急轉向變成專映日片的戲院，並盡力宣傳以獲得新客源。

外國片上映受到限制，也導致對日本片的需求大增。以臺北市的電影界而言，1940 年初僅有兩家電影院放映了三、四部洋片，而臺灣當時嚴格說來只有三家洋片的發行業者，其中一家握有許多洋片的發行權，但因為沒有院線，每部影片的映期也很短，因此換片頻率很快。其他兩家發行商中，有一家擁有院線，卻因為洋片並不太受歡迎，映期也很短，只在主要市街的五、六家電影院發行。另一家業者則因為採取賣斷代理權的經營模式，當時即面臨缺貨的窘境，雖持續經營發行業務，但態度較為消極（雲鶴，1940）。

由此可見，不只因為進口外國片的數量大減，當時臺灣連發行片商的經營本身也有問題，造成外國片 1940 年代初期在臺灣遭遇很大的困境。而緊接著 1941 年 12 月爆發太平洋戰爭之後，除了一些德國、義大利與少數法國、奧地利影片仍有輸入臺灣外，到 1945 年日本戰敗前，以美、英為主的外國片可說是在臺灣幾乎完全絕跡。為了彌補電影院缺乏影片放映的需求，總督府決定開放進口「滿洲電影協會」（滿洲映畫協會，簡稱「滿映」）與汪精衛領導的「國民政府」轄下的中華電影公司的影片進口到臺灣，同時也符合「大東亞共榮圈」日支滿臺相互扶持的精神。

臺灣總督府除了比日本內地早一步禁止放映外國片外，¹¹ 更打算設立日本片的配給統制機關，強力推動電影的一元化發行統制業務。這是以總督府情報課為中心，擬由內地各電影公司與「滿映」共同出資 100 萬圓成立單一公司的統制組織機關「臺灣電影發行股份有限公司」（臺灣映畫配給株式會社），將過去由各公司自由發行的電影作品，此後皆擬改由該公司在總督府監督下負責發行。

1940 年初期臺灣電影界的狀況是：電影院約有 50 間，一年的總收入為 350 萬圓，內地各電影公司能分配到的影片發行費用總計一年約 150 萬圓。對於這麼龐大的商業利益將被總督府一手監督掌控，加上日本內地各大電影公司即將出資成立掌管發行一元化的統制機關「社團法人電影發行公司」（社團法人映畫配給社），怕臺灣若出現第二家發行機構將會增加仲介費等原因，日本各電影公司當時莫不強力反對臺灣總督府的計畫。

¹¹ 參見東京的《都新聞》，1941 年 2 月 5 日。

總督府警務局秋本事務官 1941 年在日本與各電影公司商議時因此碰了一鼻子灰，最後是由「大日本電影事業聯合會」召開理事會後決議派代表赴臺與總督府直接交涉。1942 年 3 月「電影發行統制公司」（映畫配給統制會社，簡稱「映配」）終於在日本誕生（映畫，1942a），包括原本自行直接發行電影的松竹、新興、東寶等公司也都參與其中。該公司從 4 月開始執行業務，而臺灣電影的發行方式則也改成像內地的「映配」一樣的作法，把全島各地的純電影院分為紅白兩個系統，每一間電影院各獲配給指定的劇情片一部、紀錄片一部、新聞片一部（映畫配給會社業務開始，1942）。「電影發行統制公司」希望在臺灣設立其分公司來統一營運臺灣的電影發行業務，但臺灣總督府到此時仍傾向於自行設立獨立機關進行一元化的發行。

最後，在總督府警務局秋本事務官努力斡旋與臺灣各演藝（興行）業者配合下，負責統制臺灣娛樂演出、資本額為 50 萬圓¹²的「臺灣演藝統制股份有限公司」（株式會社臺灣興行統制會社）終於被統合組成，於 1942 年 3 月底創立。這個組織由總督府主導，吸收了原有的「臺灣電影發行（業）公會」、「臺灣演藝場公會」（臺灣興行場組合）與「臺灣巡迴演藝業公會」（臺灣巡業興行組合）。¹³其成立的目的自稱是在於讓全島的電影、演劇與演藝的輸入及發行予以一元化的統制整備。成立當時該公司還特別標榜「藉由創造新日本文化及皇民鍊成而確立國民娛樂的新體制，令人對於國策公司的未來有很大的期待」（新會社設立、增資 督府三月中の許可を發表，1942）。

臺灣演藝統制公司的主要業務包括一、輸入「映配」等發行之電影、演劇、演藝節目；二、島內戲院等的電影、演劇、演藝節目之租借販售；三、以指導啟發民眾為目的的電影、演劇、演藝節目之普及宣傳有關的調查研究及發行出版物；四、以指導啟發民眾為目的的電影、演劇、演藝節目之特殊映演等（臺灣興行統制會社近へ設立，1942）。

對於臺灣演藝統制公司的業務，當時在臺灣的電影人下田喜八（1942a）提出了一些意見，包括統制公司在鄉下地方過於重視演劇而忽視電影，¹⁴還有發行影片給各電影院的順序問題（即紅白兩系統的發行制度帶來的問題）。此外，他也質疑電影製作與放映被視為可營利的事業，但是發行業務卻交給以公益法人為號召的「演藝公司」，但其基本的公司型態卻又是帶著營利性質的股份有限公司，造成表裡不一的現象，有可能隱藏著失敗的因子。

¹² 在 50 萬圓資本額中，臺灣總督府透過其外圍團體「臺灣電影協會」出資 10 萬圓，其餘則由現有的發行業者及演藝（興行）業者共同分擔（李享文譯，1995：95；臺灣映畫協會愈々積極の乘出か，1942）。

¹³ 也有一說臺灣演藝統制公司並未吸收「臺灣演藝場公會」，也未納入「臺灣臨時演藝公會」（臺灣假設興行組合）（下田喜八，1942b：52）。

¹⁴ 下田喜八在這篇文章中提到：因為電影發行的手續費很低，因此演劇（戲劇）就成為臺灣演藝統制公司的最大財源。森久也說：演劇的統制仲介費非常龐大，因此臺灣演藝統制公司的收入，來自電影的不如來自演劇的多，演藝統制公司也把用演劇來啟發指導島民作為其重大使命。對於總督府持有五分之一股份的一間國策公司竟淪為徵收仲介費的機構，在滿映服務的森久覺得十分可悲，需要檢討其業績（李享文譯，1995：95）。但是，筆者發現「臺灣演藝統制公司」4 月 1 日至 9 月底的半年財務報告顯示：電影的收入為 124,255 圓，而新劇收入則為 122,790 圓，電影收入比新劇多了 1,465 圓（丸山一郎，1942）。由此可見下田喜八及森久兩人的說法並不正確。

另一位在臺灣的作家高砂夫（1942b）也指出：這間公司並非以營利為主，而是一間國策公司，因此致力於讓島民看到適合觀賞的電影應該是它一個重要的任務。然而由於該公司的成員過去多半待過營利性質的公司，因此對於影片是否值得上映這件事應該要避免誤判。由此可見，臺灣電影業界對於臺灣演藝統制公司打著非營利的國策公司的招牌，但是發行影片的方式卻仍與資本主義舊體制的商業做法無異，其實是感到迷惑與不滿的。

臺灣演藝統制公司第一期（1942 年 4 月至 9 月）總計發行了日本劇情片 45 部、日本紀錄片 47 部，外國片 4 部，合計 96 部。臺灣演藝統制公司 1942 年 10 月 25 日召開股東大會時提出 4 月 1 日至 9 月底共計半年的財務報告，其中電影的收入為 124,255 圓，含分帳電影（步合映畫）100,740 圓、賣斷電影（單賣映畫）22,776 圓、16 毫米收入 739 圓，營運的好成績遠遠超出當時許多人的預估。

除了正規戲院放映電影外，臺灣演藝統制公司也有自己的巡迴放映隊，在沒有戲院的偏遠地方放映影片。自 1943 年起，臺灣電影協會結束其電影巡迴放映業務後，全島各地非營利團體的電影放映工作都被「臺灣演藝統制公司」轄下的三組 35 毫米移動放映隊與兩組 16 毫米放映隊所取代（田中三郎，1943）。臺灣演藝統制公司的放映隊除了會在像「公會堂」或正規戲院作「特別試映」或「慰安演藝」放映外，主要是巡迴到偏鄉放映。例如 1943 年 4 月至 6 月，該會舉辦「第二回鐵道沿線部落民慰問十六毫米電影會」，放映地點從宜蘭、礁溪一直到臺東、恆春全島繞一圈共計 52 個地點，放映的影片有《日本新聞》、《出征士兵歡送歌》（出征兵士を送る歌）、《山上的孩子們》（山峽の子供達）、《荷屬東印度群島》（蘭印）、《戰地新聞》（戰線たより）、改編自夏目漱石小說的《少爺》（坊つちやん），以及一些動畫短片。由此可見，這種所謂的「慰問放映會」主要還是以政治啟發宣傳為主，但當然還是會有一些娛樂性的影片作為緊張的戰時生活中的調劑。

至於「臺灣演藝場公會」，其成員是由全島 150 間電影院、戲院或舞台等映演場所經營者或管理人組成，¹⁵ 其中專門放映電影的只占其中半數。這是總督府保安課企圖導正電影院或劇場過去追求利潤、營利第一的自由市場理念，並達成「改正營利主義、指導育成國民文化、徹底普及國策」此三大目標，而在 1940 年 12 月中於臺北市公會堂指導成立的（國策順應を目標に臺灣興行場組合の發會式，1940）。組合長也是原「臺灣電影同業公會」組合長高雄金鷄館館主船橋武雄。臺灣演藝場公會在各州廳的支部則分別在次年成立。

奇怪的是，在「臺灣演藝統制公司」成立後，「臺灣演藝場公會」卻仍繼續存在。有人對此現象提出質疑，但是下田喜八（1942b）認為兩者應可互相攜手合作，在各自的軌道上充實內容；兩者若能互補，則可促進臺灣演藝界的理想發展。臺灣演藝場公會被認為是「中央中心主義」——中央獨大，下部組織不健全的機構。顯然各支部彼此之間

¹⁵ 森久在〈臺灣的電影政策〉一文中則說成員有 132 間（參見李享文譯，1995：95）。

缺乏完整的連絡機制，過度依賴中央的決策。因此，成立一年多就有改組的呼聲。但下田喜八認為，無論要如何改組，臺灣演藝場公會都應該不能背離其作為增進各會員福祉的連絡機關的初衷。而為了改進組合機構在實踐「娛樂奉公」上不夠充分的地方，他建議應該在「皇民奉公會」中設置一個非營利的組織「臺灣娛樂奉公團」。由此可知，臺灣演藝場公會與臺灣演藝統制公司一樣，在強調「滅私奉公」的國民精神和「盡忠報國」的皇國思想氛圍中，身為營利事業代表的公會組織，其實是處在蠻尷尬的位置上。

比較奇怪的是，當時除了全島各演藝場組成的臺灣演藝場公會外，臺北市還另外存在著兩個類似的團體，分別是南警察署（南署）管內的映演場所組成的「臺北聯合演藝場公會有限公司」（有限會社臺北合同興行場組合，後來改名為「臺北國民娛樂奉公會」）與北警察署（北署）管內演藝場組成的「臺團北電影協會」（臺團北映畫協會）（下田喜八，1942b）。臺北聯合演藝場公會是南署於1942年9月召集了管轄內的九個映演場所進行懇談後，決議由其中九間演藝場¹⁶經營者及所有者出資15萬圓，並在臺灣演藝統制公司贊助下，於同年11月成立的（興行場の統合成り臺北合同興行會社出現近し，1942）。其成立目的自稱是「為了率先全國建立演藝的新體制」，提供戰時下健全的娛樂。至於臺團北電影協會，筆者至今尚未找到相關資料，無法進行比較分析。

此外，1943年3月原臺灣演藝場公會臺北州支部的會員也在臺灣演藝統制公司的後援下，召開總會研議成立新的公司（地方興行場も合同臺北州新會社設立へ業者協議，1943），¹⁷即後來成立的「臺北州聯合演藝公司」（臺北州合同興行會社）。這顯示以中南部映演場所經營者／所有者為主的「臺灣演藝場公會」過於中心主義的作法與主要城市（臺北市與臺北州）的映演場所的經營者或所有者彼此之間產生矛盾，終究還是無法統合，反而在官方的授意下終於各自營運。這說明了總督府的統制政策在面對現實時，有時還是無法施展而不得不妥協。

到了1943年底，隨著太平洋戰爭戰事繼續擴大，各項物資開始面臨匱乏不足的窘境。總督府為了確保電影各項資材能適當配給給電影業者在製作、發行、演出及上映等方面的需要，訂定了「電影資材配給統制要綱」，並指定臺灣演藝統制公司作為臺灣全島電影資材配給統制的機關。因此，電影資材的販賣業者與加工業者也與發行、演藝業者及電影放映業者一樣，成為總督府認定為有必要配給的對象（映畫資材配給統制 督府要綱決定事業を一元化，1943）。

由以上的描述可以推知，儘管總督府試圖透過各種統制手段來合併電影（與演劇）的製作、發行與各種映演方式，並鼓勵電影業者以推動文化教育及配合國策的思想來改變電影的營利取向，但是除了原本就不振的劇情片製作或以官方或半官方機構為主的紀錄片（包含新聞片、宣傳紀錄片）製作能被總督府牢牢掌控外，利潤至上的電影發行與

¹⁶ 這九間中後來僅有七間出現在「臺北聯合演藝場股份有限公司」（株式會社臺北合同興行會社）的開幕廣告中。

¹⁷ 田中三郎（1943：578-79）則說：在臺北州一部分戲院場主的起意下，「臺北州聯合演藝公司」（臺北州合同興行會社）於1942年12月1日設立。其成立日期和《臺灣日日新報》所報導的略有不同。

映演業者其實並不完全受到官方的制約，因此才會看到原本應該一統天下的臺灣演藝場公會，從 1940 至 1943 年間，卻又再分裂出幾個地方性的團體。直到日本在太平洋戰爭開始節節敗退、物資愈來愈匱乏後，總督府的統制政策才終於能再落實，但此時已時不我予，很快日本就戰敗投降了。

伍、臺灣總督府與電影的南進政策

臺灣自大正時期時即有以安東貞美（1915 年 5 月至 1918 年 6 月）、明石元二郎（1918 年 6 月至 1919 年 10 月）兩位總督的民政長官下村宏（1915 年 10 月至 1921 年 7 月）為中心，在華南（廈門、福州、汕頭、廣東）與南洋（婆羅洲斗湖）所展開的以學校、醫院、報紙為支柱的「文化設施」。只是，臺灣總督府雖然提供資金、人力給這些文化設施，但學校與醫院的主控權仍掌握在外務省手中，臺灣總督府充其量只具有「次要的」關係。唯獨只有報紙是總督府與臺灣銀行透過成立「財團法人善鄰協會」在福州與廈門直接掌控經營，以做為情報宣傳的言論機關（林詩婷譯，2014）。

在此時期，至少有一則新聞是關於華南與南洋現況的「南進」宣傳影片在臺灣放映的消息。這是 1917 年 3 月底日本「拓殖新報社」在總督官邸及臺北「朝日座」戲院放映該報社特別派電影隊赴日本新佔領的南洋地區拍攝的影片以及記錄華南與南洋的紀錄影片。這次活動是由總督府的外圍組織「臺灣教育會」及「南洋協會」贊助的（朝日座の活動 南支南洋の實寫，1917）。臺灣教育會通俗教育部並於次月邀請「拓殖新報社」電影隊放映這批介紹華南與南洋的電影給臺北市內各小學校、國語學校及高等女學校學生觀看（會報—活動寫真會開催，1917）。這批影片（及幻燈片）在臺北市放映後，也曾透過「臺灣新聞」、「臺南新報」等機構的後援，在包括臺南、高雄、鳳山、臺中、嘉義在內的臺灣各地巡迴放映（地方近事／臺南：拓殖新報社活動寫真，1917；地方近事／打狗：拓殖活動寫真會，1917；地方近事／臺中：拓殖新報の活動寫真，1917；地方近事／嘉義：南支南洋活動，1917）。特別值得注意的是：殖民政府還特別區分放映給日本內地人或臺灣本島人觀看的場次，而且還特別在臺南、高雄等地作第二次的巡迴放映（臺南：南洋南清活動寫真，1917）。殖民政府對於此次宣傳華南與南洋的「南進」宣傳片放映活動重視的程度（特別是針對本島人的意圖）由此可見。只是，這次放映的成效如何，尚待考證。

但顯然總督府有受到「拓殖新報社」製作南進電影的啟發。為了向內地介紹殖民地臺灣之狀況，同時也認為必須再向內地及本島觀眾詳細介紹華南與南洋的情況，因此總督府物色了可以拍攝、放映及主辦演講會的「實業之臺灣社」，除要求該社利用電影慰問在華南與南洋的日本同胞並向他們宣傳臺灣的現況外，也要把南洋各地日本移民情形拍攝成影片（南方發展活寫臺覽，1922）。該社吉川精馬社長等一行人於是在 1921 年 8 月從基隆出發到香港、廣東、西貢、新嘉坡等地放映包括《臺灣風景介紹》、《東京導覽》

(東京案内)、《日光之風景》等紀錄片，及《鈍刀》(なまくら刀)、《田宮坊太郎》、《黃金與儒夫》(金と意氣地)等劇情片或動畫(漫画)影片。該社也拍攝了華南與南洋各地日本人經營的商店、公司等發展實況及當地風景民俗(本社宣傳隊いよく南支那に活動の火蓋を切る!!，1921)。次年2月因攝政宮(裕仁皇太子)想觀看殖民地臺灣及南洋一帶的發展情形，因此指示當時在東京的總督田健治郎(1919年10月至1923年9月)覬見拜受後，電召吉川社長將其所製作的「華南與南洋電影」(南支南洋活動寫真)帶到東京，於霞關離宮皇太子御前放映一場並演講。3月底起，這部包含華南、西貢、暹羅、馬來半島與海峽殖民地、新加坡、爪哇、菲律賓等地風光、文化、產業與生活情景的影片「華南與南洋電影」在全臺各主要都市公開放映(臺覽の光榮を得たる本社の南支南洋活動寫真公開，1922)，5月起並在東京、大阪及日本全國各地進行宣傳巡映(本社宣傳隊愈々近く内地に向け出發せん，1922)。這應該是殖民政府自行製作的最早與南進相關的電影。

然而，臺灣總督府的南進風潮在1923至1935年間陷入停滯，直到總督中川健藏與總務長官平塚廣義時才又再恢復「南進」的構想。中川總督向中央主張「臺灣位於地理要衝，應視為帝國南方之政治、經濟進展的後方基地，對帝國南方經營負有重大使命」。他們除強調華南與臺灣具有一衣帶水的地理關係外，更基於臺灣本島人與華南居民有共同祖先及相同語言與風俗的緣故，認為「存有得以圖謀日支親善的特殊性」。對於南洋，他們則認為臺灣本島人與南洋華僑為同種族，可茲利用此特殊關係促進日人在南洋的發展，在經濟上有利於軍部，也對於內臺融合大有助益(林詩婷譯，2014)。但外務省對臺灣總督府的「南支南洋」計畫始終表現出警戒的態度，在臺陸軍則基於其所支持的「臺灣大亞細亞協會」正謀劃經營華南事業而反對總督府設立「臺灣拓殖股份有限公司」(臺灣拓殖株式會社)在華南與南洋經營拓殖事業及從事拓殖金融業務。在臺海軍則因支持「南進政策」而基本上支持總督府的計畫(林詩婷譯，2014)。

1934年總督府出資1萬5千圓製作了臺灣第一部有聲片《全臺灣》(オール臺灣)，可能也是中川總督上台後所規劃的第一部配合其南進主張的電影。這部影片是委託「日映有聲電影製作公司」(日映トーキープロダクション)製作的。導演之一的松井敏¹⁸曾說，這部影片的內容將包括統治、產業、教育、國防、自然與住民、交通通信、教育與名勝古蹟等部門(日映撮影班一行も著臺，1934)，後來完成的影片總計5卷，內容涵蓋了旅客搭輪船抵達基隆、臺灣的歷史、臺北市街與本島人之文化及生活、各種物產、教育、從基隆到阿里山的火車之旅、從花蓮港到鵝鑾鼻的風景，以及1934年6月下旬在臺北與新竹兩州舉行的臺灣特種演習實況。¹⁹總督府出資製作這部影片的目的，除了用來向島內及日本內地觀眾介紹臺灣作為帝國最南方領土的進步實況外，更值得注意的是

¹⁸ 本片分三班在全臺各地拍攝，因此共有三位導演，即服部眞砂雄、梅原貞康、松井敏(三班に分れて全島を撮影 日映トーキーの活躍，1934)。但是根據影片字幕資料，三位導演分別是尾高三郎、服部眞砂雄、廣田作雄(參見國立臺灣歷史博物館出版之《全臺灣：一九三〇年代臺灣紀錄影片選輯》內含之DVD)。至於兩者為何會有如此大的差異，尚待研究。

還包括宣傳防空思想的意圖。這顯示，臺灣總督府與臺灣軍司令部已經在為即將來到的（中日）戰爭預作準備。

在日殖時期臺灣電影史中很少聽到臺灣軍的參與。《全臺灣》中的第五卷與其他四卷擺在一起時，其實顯得格格不入，因此後來曾被以《守衛臺灣》（守れ臺灣）的片名單獨發行，²⁰ 但卻被臺灣的輿論批評的一文不值。其實臺灣軍與臺灣總督府並無隸屬關係，甚至在權力上還彼此扞格。近藤正己指出：軍事勢力開始在臺灣社會抬頭並開始掌握政治發言權始於 1930 年代前中期（林詩婷譯，2014），並且隸屬陸軍的臺灣軍其實對於臺灣總督府的南進政策並不支持。

其實，臺灣至少在 1930 年時就已經開始舉行防空演習（鷺巢生，1930）。1931 年 3 月 9、10 兩日臺北市舉行的防空演習，據說是本島第一次實施燈火管制（三月中社會重要記事，1931；防空演習 本島最初の燈火管制，1931）。1934 年 6 月中旬臺灣軍在臺灣北部舉行特種演習期間，為了宣傳防空的知識與觀念，由「帝國在鄉軍人會」各地聯合分會主辦，6 月 15 日起於臺北、基隆、新竹舉辦「戲劇與電影之夜」，節目內容除演出由本地作家中山郁編寫的四幕新劇《假如臺北遭到空襲》（臺北若空襲されなば）外，還放映了陸軍與海軍兩省製作的有聲宣傳紀錄片《這一戰》（此の一戦）、《守衛天空》（守れ大空）、《海的生命線》（海の生命線）、《戰友》等影片（三市で「劇と映畫の夕」，1934；防空劇と映畫の夕，1934）。這應該是電影被用來宣傳防空觀念在臺灣的首例。

帝國日本的南進政策則始於 1936 年 8 月建立的「國策的基準」。在海軍大臣積極鼓吹下，內閣會議決定

對於南方南洋……謀求我民族的經濟發展……以漸進和平的手段圖謀我勢力的發展，以期趁滿洲國的完成，充實強化國力。（林詩婷譯，2014：112）

近藤正己認為：臺灣在日本規劃「大東亞共榮圈」的藍圖中，除了想利用本島人與南方華僑的關係，以及推廣總督府統治殖民地的「統治技術」外，也想利用南方來進行臺灣的殖民地經營（林詩婷譯，2014）。同年 9 月海軍大將小林躋造就任臺灣總督後，即組織「府政調查會」，並於次年 7 月擬訂了促進南方發展的策略，包括：擴充對南方航路、航空路的開設，並採取設置南方文化團體、擴充醫院設施、補助南洋日本國人子弟教育等擴充南方文化性設施的方法，促進教育、學藝、衛生、救恤等文化事業（林詩婷譯，2014）。

¹⁹ 本段關於《全臺灣》的影片內容，筆者除了親眼看過國立臺灣歷史博物館出版之《全臺灣：一九三〇年代臺灣紀錄影片選輯》內含之 DVD 影片（殘本）外，也參考葛西周（2017）所撰之〈植民地期台湾の文化映画における聴覚的要素の検討〉，178-79 頁，及「三澤研究室」網站〈映画フィルム採録データ〉整理番号 TF004、TF005、TF006、TF 165、TF170 所採錄之鏡頭映像資料內容（參見 http://misawa.pbworks.com/w/page/89137793/CTF_list_movies）。

²⁰ 《守衛臺灣》在臺灣最早的放映時間可能是昭和 9 年 9 月 16 日在臺北「榮座」劇場作為「國防電影」的方式先放映給在營士兵觀看，再公開給一般觀眾欣賞（「守れ臺灣」映畫公開，1934）。

就在小林躋造就任總督後不久，日本內地的財經雜誌社「實業時代社」社長永岡涼風與「財界之日本社」主幹梓本誠一兩人為了以觀光、產業為主題製作有聲電影《南進臺灣》而於1937年初來到臺灣，並與總督府、臺北市及各州廳交涉（錄音映畫“南進臺灣”來月末から撮影に着手，1937）。這部影片據稱是由「國際電影研究所」負責編輯，東京電影商會（東京シネマ商會）負責攝影、錄音。²¹本片現存的拷貝共有7卷。第一卷開宗明義即說明本片的製作目的不在介紹臺灣，而是要闡明日本因人口增加、天然資源匱乏、世界各國又拒絕日人移民、排擠日本商品，不得不建構北方的國防線，更要在南方開拓產業與經濟的生命線。因此臺灣成為帝國往南發展的基石，需要我們再深入認識臺灣的存在。影片大體介紹了臺灣的地理位置（尤其是與日本生命線的南洋群島的關係位置）與氣候、日本統治臺灣的歷史，接著從臺灣西半部沿著縱貫鐵路依序介紹了各主要都市與州廳的現況、政治人物、主要機關、自然與文化、名勝古蹟、重要產業與經濟設施。影片並在來到臺灣最南端鵝鑾鼻時，特別指出臺灣新創立的「臺灣拓殖公司」將協助島內、華南及南洋的日本人事業，擔負著幫助日本人發展的中樞機關的使命。最後在介紹東臺灣時，則特別強調臺灣原住民（高砂族）已開始厭惡被稱為「蕃人」，而自認為也是「日本人」。影片結束前，再次重複顯現日本官員用望遠鏡望向南洋，並用地圖標示那片面積為日本數十倍的「未墾地」，充滿石油、鐵、橡膠、紙漿、礬土、錫等日本生存上所需要的各種資源。因此，影片的結論是：「那是經濟的南進，也是帝國未來延伸的方向」。這種「南進」的論調，顯然與總督府的立場是一致的，甚至可能也是總督府所授意的。

《南進臺灣》常被誤解為臺灣總督府製作的「國策電影」，其實總督府在這部影片扮演的充其量只是後援的角色。那麼兩間日本財經雜誌社為何要花大錢製作這樣一部鼓吹帝國南進的影片呢？考察「實業時代社」的永岡涼風與「財界之日本社」的梓本誠一兩人的經歷，可以發現他們都曾與臺灣有過密切的關係。永岡涼風與梓本誠一從1920年代中葉起即活躍於臺灣文化界，兩人皆有多本與臺灣歷史、文化相關的著作。永岡氏1927年進入「實業時代社」，1930年接任社長，所出版的雜誌《實業時代》十分熱衷於報導臺灣的政經消息。梓本誠一自1935年起擔任「財界之日本社」社長。《財界之日本》是政治、財經相關之雜誌，偶有關於臺灣之文章。梓本誠一擔任社長後，與同是臺灣出身之「實業時代社」社長永岡涼風共同合作，兩人曾於1935年來臺，2月搭「巴拿馬輪」赴南洋視察。

1936年日本經濟界開始出現「南進論」。這是因為在中國推動「華北自治運動」的情況下，日本經濟的「華北進出運動」開始停頓，導致「北進論」受到質疑。「南進論」者認為滿洲是日本進出華北的目的，主要是基於確保國防安全，及為了開發戰時資源之需求這兩大目的，而到了1936年時此二目的已大半達成。但滿洲與華北氣溫低、人口少，

²¹ 筆者發現「日本映画情報システム」網站中的「東京シネマ商會」的影片目錄中有一部《南支を扼するもの台湾》（<https://www.japanese-cinema-db.jp/Details?id=35973>），公開日期為1938年3月24日，片長僅有281米（約10分鐘）。由於公開日期與《南進臺灣》極為接近，兩者是否有關係，尚待查證。

開發資源曠日廢時。反觀南洋，無論氣候、交通、資源、市場等均較實惠。由於日本所需原料（食品、軍需品及輸出產業之原料）無法自給自足，而南洋一般生活程度低，其購買力將來有望以加速度之方式增加對日本商品之消費，因此有「南進論」者在臺灣主張應移植農、漁、礦與商業之日本移民，在南洋開發日本所需之原料，並成為一併解決日本人口問題之捷徑（S.M.S，1936）。由此可見，除了臺灣總督府與軍方（主要是日本海軍）外，日本與臺灣的財經界也有許多主張南進的人在政府後面搖旗吶喊。1937 年的《南進臺灣》即是在此種背景下出現的。

《南進臺灣》完成後不久，中日戰爭爆發，但這場戰爭並未如皇軍期盼的很快結束，戰事反而逐漸陷入泥淖。在此種變動不已的情勢下，「財界之日本社」認為有必要再鼓吹南進政策，並讓內地民眾再從國防、產業、文化上對臺灣有更廣泛的認識，因此決定再製作新版的《南進臺灣》。這部新版的有聲「國策電影」長 7 卷，於 1940 年 4 月開始在臺灣拍攝，據說並加入了臺灣與日本「領有」的新南群島、廈門、汕頭、廣東、海南島之間的連繫等新狀況（新版『南進臺灣』を撮影，1940）。很明顯的，這部影片還是如同舊版的《南進臺灣》一樣，是以日本內地人做為目標觀眾，²² 以強化日本內地對於臺灣作為南進基地與對帝國往南發展的重要性的認知。只是，關於這個版本的《南進臺灣》，目前資料尚十分缺乏，影片也尚待出土，無法做進一步討論。

1937 年 8 月 15 日臺灣進入戰時後，殖民政府有鑑於臺灣的特殊性（指大多數島民為漢族移民或其後代），「為安定本島民心、導正島民錯誤的觀念」，及「認知到對國內外各種情勢的確認與正面的報導，在國內外做適當的宣傳，是極為緊急且不可或缺的事」，因此設置了「臨時情報委員會」（臺灣總督府情報部，1941：211）。同年 8 月下旬又在總督府官房下設置「臨時情報部」，各州廳也設置臨時情報部，負責情報、啟發宣傳等事務之聯絡。總督府臨時情報部自己公告的「使命」包括：「一、綜合整理內地與各外地官廳及其他機關送來的情報轉送島內有關方面，以及將島內與華南、南洋情報即時通報給內地其他有關方面；二、每個月發行 3 回部報宣傳冊子，刊行總督府施政內容廣傳給一般島民正確理解，及向全國介紹臺灣作為南進據點的情勢與華南的狀況；三、由總督府各相關部局長、課長或情報部部長及其他適當人選在電臺廣播關於貫徹國策及島民教化之內容；四、其他如戰局地圖與海報之製作、唱片與文化電影之製作及推薦、展覽會與巡迴演講等屬於各廳負責的啟發宣傳事務之指導後援」（本府臨時情報部の使命，1940：14-15）。其中，電影與唱片之推薦、新聞雜誌的指導是情報部被賦予的文化政策上的新使命。由此「使命」內容來看，總督府情報部除了要對島內（主要是漢族島民）進行啟發宣傳外，更同時著眼於對華南與南洋的宣傳使命。

1938 年 5 月，日本攻佔廈門之後，總督府臨時情報部委託「大日本電影股份有限公

²² 上述報導特別說明本新版的《南進臺灣》預計於始政紀念日（4 月 17 日）在東京首映，足見該影片是以日本內地觀眾為主。但此報導的有些內容須存疑，因為以影片於 4 月 14 日尚在臺灣拍攝情形推斷，即便即日拍完後以飛機運回日本洗印、剪輯、配音的時間來推算，當時絕無可能在兩三天內印出拷貝放映的。

司」（大日本活動寫真株式會社）製作有聲新聞片《走向黎明的廈門》（明け行く廈門）²³，介紹日本海軍陸戰隊登陸後，被日本占領的廈門如何因「治安維持會」的努力而使廈門產生「明朗」改變、復興的進步現況，並於同年 12 月 19 日假臺北公會堂由臺灣日日新報社舉辦的「電影與演講之夜」場合中首映，並在全島各州廳市郡巡迴放映，「以改善對於時局的認識」（臨時情報部巡回映寫，1939）。據說，總督府在華南地區（廈門、廣東、汕頭）與南洋地區的使領館上映這部影片時，為「考慮在外華僑的心理、感情，極力避免對他們造成刺激」，將製作者改名為「華南影片公司」、演員與技術人員改用中文姓名（林詩婷譯，2014）。

此後，臨時情報部又陸續在 1939 年拍攝了《興亞之華》、《廣東》等影片。²⁴《興亞之華》是由總督府官房的職員篠島巖執導的紀錄片，記錄了廣東訪日婦女團途經臺灣時參觀視察之實況。影片也介紹了促進「日華親善」與臺灣的文化、產業及皇民化運動的實況。這部紀錄片共製作了日語及粵語兩個版本，並在臺灣及華南等地公開放映（內外情報—廣東訪日婦女團一行臺灣滞在記録映畫「興亞の華」完成，1939）。

《廣東》則是總督府情報部為了紀念日軍攻佔華南一週年，委託「東京藝術電影公司」（東京藝術映畫社）製作的文化電影。有資料顯示 1939 年日本陸軍在華南的電影宣傳工作是以上海的電影公司為主，「南支派遣軍」對於臺灣總督府的電影宣傳企圖其實是抱持著懷疑的態度，認為必須進行「適宜的指導」。²⁵由此可以理解為何《廣東》一片要強調是由南支派遣軍報導部指導的。這部影片敘述了廣東與臺灣及華南、南洋的地理關係、珠江三角洲與廣州的歷史、廣東人的性格，以及日軍攻佔後廣東如何在臺灣官民的協助下復興及其文化、經濟建設的現狀。影片的目的，總督府臨時情報部自稱是「藉由我們民族一次大迴轉與前進的南進，更進一步認識聖戰的意義」（臺灣總督府臨時情報部製作文化映畫「廣東」【第一報】，1939）。這些電影的對象明顯是臺灣島民與華南的華人觀眾，影片也都明顯配合著臺灣總督府的南進政策，但是其宣傳效果如何，尚待進一步考察。

²³ 《臺灣日日新報》很隱諱地報導了總督府協助由導演荒井良平率領的一支日活的攝影隊到廈門拍攝「新生廈門」現況紀錄片的消息，並提到該片預定於 1938 年 12 月製作完成。（日活攝影隊廈門から歸る，1938）由於近藤正己在《総力戦と台湾 日本植民地崩壊の研究》中指出《明け行く廈門》一片是情報部委託「大日本活動寫真株式會社」（其實應該是日本活動寫真株式會社，簡稱「日活」）製作的（林詩婷，2014：121 頁），因此應該可以確定總督府臨時情報部確實是委託日活製作的。有趣的是，本片導演荒井良平於三年後又替情報部執導了準「國策電影」《南方發展史 海之豪族》。

²⁴ 也有研究者稱臨時情報部在 1937 至 1942 年間還製作過《聖恩廣被》（聖恩治し）（傅欣奕，2014:46）。筆者在呂訴上（1961：14）所著《臺灣電影史》中查到有《聖恩治し》一片，但是呂氏指出本片是「臺灣電影協會」於 1943 年 5 月出品，片長 3 本。呂訴上也在同一文中另外提到臺灣總督府情報部還製作過《蘭陽平原演習紀錄》（1 本），應該是 1941 年完成的才對（1942 年 1 月通過檢閱）（參見田中三郎，1942:8-1）。

²⁵ 〈南支に対する映畫対策に関する件〉，昭和十四年陸支受大日記 第八號 2/2，日本防衛省防衛研究所・陸軍省大日記 件號：C04120751200。資料引自アジア資料センター；轉引自傅欣奕，2013：49（註 166）。

另外，也有報導指稱：臺灣教育會將製作以廈門、汕頭、廣東三地為題材介紹「華南情勢」的三部電影，稱為「南進日本三部作」。這是 1940 年 10 月的事，很明顯是為了配合兩個月前總理大臣近衛文麿所提出的「大東亞共榮圈」的概念，想透過電影讓島民認識三地的教育、衛生、農業、宗教、風光、建物等（南進日本三部作 臺灣教育會攝影，1940）。

而為了達成對華南與南洋宣傳的目的，總督府於 1938 年 10 月創立「共榮會」作為外圍組織，用以執行臨時情報部前述的文化事業。這個團體受到總督府情報部之指導監督，專責於華南從事文化宣傳工作，包括在廈門從事日語教學、佛法宣傳、經營電影院、巡迴放映電影、經營育英事業、發放救濟米、義診、執行其他授產事業、建設及經營日華會館等；在廣東則集中於經營電影院與製作發行各種雜誌、手冊、風景明信片（繪葉書），以及設計並經營「協榮印書館」；其他還包括在海南島、汕頭經營電影院及巡迴放映電影（本府臨時情報部の使命，1940）。由總督府情報部自許的使命及共榮會在華南各地的作為，可以看出總督府確實認真看待臺灣作為「帝國南進基地」這件事，除了透過各種宣傳作為以期待日本內地各界能認識臺灣的實情、理解帝國南進政策的真義外，更希望透過向華南及南方諸外國宣揚日本殖民統治臺灣四十餘年的「成功」經驗，讓這些國家考慮緊密地步上建設「東亞共榮圈」的道路（臺灣總督府情報部，1941）。而經營電影院與巡迴放映電影被當成是一種重要的南方發展策略。

不過，一位在共榮會電影班工作的井芹省，曾於 1939 年 12 月初攜帶了《興亞序曲》、《日本之姿》等 20 餘卷電影到泰國曼谷放映（興亞日本の姿 共榮會映畫で泰國へ紹介，1939）。他在 1940 年 11 月出刊的《臺灣時報》（井芹省，1940）上指出：在泰國曼谷由於缺乏日本人經營的電影院而僅能在當地的「日本人會」或「臺灣公會」放映這些日本電影。而即便他們已審慎的把日本演員、導演的名字改成中文了，泰國華僑還是不會來看這些電影。由此可見，共榮會企圖利用電影對南洋華僑進行宣傳工作，其實困難重重。

除了共榮會外，在太平洋戰爭爆發後，臺灣也有許多演藝界的「勇者」乘機活躍於香港、馬尼拉等佔領地的電影院內外。由於有許多臺灣的行政長官、司政官、警察官等大舉到南方赴任，曾讓許多臺灣電影人對於在南方參與經營電影院存有另一種幻想。

臺灣電影人當時都認為日本電影要南進，臺灣必然會扮演一定的角色。更有人認為「臺灣電影界對南方的電影製作一向握有主導權」（高砂夫，1942b：84）。擔任「皇民奉公會」娛樂委員（本身也是「臺灣電影股份有限公司」董事長）的謝火爐（1942）也認為：總督府的南進政策將「不僅可以發展臺灣電影產業成為南進國策的一個宣傳機關，也可與包含日本、滿洲、中國聯盟所代表的東洋意義在內的大東亞戰爭的成功相對應。而在臺灣製作具有建設性的娛樂電影，並將發行通路擴大到華南、南洋、泰國、中南半島及其他地方，不僅有助於臺灣電影業的發展，當局也應該重新考慮把它（指在臺灣製作供南進用的娛樂電影）當成一個重要政策，涵蓋在國家的大計畫中」。

只是，臺灣作為日本電影的南進基地，自然需要有攝影棚。然而臺灣當時卻尚未出現有這種設備規模的製作公司。負責南方電影之輸出入、發行、電影資材的配給，及現地製作並發行時事電影、文化電影的日本電影公司「南洋電影協會」，其經理（支配人）山根正吉在 1941 年 6 月途經臺灣時，也曾說：

基於這個緣故，臺灣將具有作為（日本電影南進）根據地的使命。臺灣在培養錄音、沖洗、拍攝的人力或技術人員上，因為距離南方很近而具有便利性，加上水與氣候上與南方相似等好條件，如果有必要時適合設置攝影棚或製作公司。這是目前日本技術人員在（南洋）現地製作電影時最感到痛苦的地方。而這一點（指缺少攝影棚或製作公司）是我認為必須被檢討的地方。（映畫でも臺灣は南進基地 山根氏の南方視察土産話，1940）

只是，雖然日本內地的製作公司自 1942 年中起，紛紛再次在臺灣新設分公司（出張所）或發行所（配給所）作為往南方的踏板，然而對於許多內地的電影公司而言，臺灣就真的只是通往南方的踏板而已。當時，在日本的電影製作數量減少的情況下，內地各電影公司其實更想派遣過剩的導演、攝影師等職員直接到南方現地拍攝，在當地電影院上映。日活社長吉岡重三郎當時即主張要集合各電影公司召開「南方進出會議」，討論如何快速調整日本電影南進的狀態（邦畫南進！米英物驅逐せる，1942），顯然並無意把臺灣作為拍攝南方電影的主要基地。可是當時的臺灣電影界還是幻想著：如果南方電影無法在當地製作，以地理條件而言可以就近移來臺灣拍攝。而

為了能讓這樣的夢想實現，我們便需要對目前大家仍不甚了解的南方做進一步的理解，以製作讓南方有色人種覺得親切的電影為職志。如此，日本文化將可徹底地前進南方。而這麼一來，就需要一個統合南方文化事業的組織。這時該組織勢必就要包含臺灣的電影製作部門了。（高砂夫，1942b：84）

任職於總督府官房情報課的岩壺隆哉（1942：159）也曾撰文鼓吹：在日本內地強化底片配給統制的時刻，劇情片的製作公司也僅剩下松竹、東寶與大映的情況下，正是內地電影資本與技術移轉到臺灣的好時機。

不過，臺灣總督府不知是否因為自知臺灣的條件仍然不足的關係，在 1942 年時還是明白指出臺灣仍然還不到提出製作供南方放映的電影的時候。雖然如此，當時仍然出現有人主張要以總督府所掌控的「臺灣演藝統制公司」及「臺灣電影協會」為基礎，由總督府下屬的「臺拓」（臺灣拓殖公司）、「臺電」（臺灣電力公司）及官廳共同出資成立南方的電影製作公司，以國策企業的方式去從事南方的宣撫工作（映畫，1942b）。

連曾來臺灣參與製作《莎秧之鐘》（サヨンの鐘）的「滿映」高階職員森久，在 1943 年時也曾在《映畫旬報》上的一篇文章中呼籲：還應該更加利用臺灣在地理上、民

族上及氣候上的特性，例如在臺北印製電影拷貝空運至南方、提拔有經驗的臺灣人去經營以華僑為對象的電影院，或以臺灣為基地製作以南方為題材的電影。他認為臺灣已具有內地化的性格，中央政府應該把臺灣當成手足而予以活用。他還說：「站在國策的觀點，若各公司能共同在臺灣興建攝影棚，我想將會對製作南方電影有很大的貢獻」（李享文譯，1995：96）。

「臺灣演藝統制公司」的專務真子萬里 1943 年 3 月參與赴菲律賓的音樂、演劇與其他藝術之宣撫工作後，也開始思考臺灣與菲律賓間的文化交流計畫。他打算開設演藝統制公司的馬尼拉分社，以便推廣臺灣光音股份有限公司、皇民奉公會臺灣演劇協會演出的紙芝居（繪本故事表演）、唱片及其他演劇等藝術，協助日軍當局進行宣撫工作，並將菲律賓特有的藝術介紹到臺灣。這種做法當然符合上述以國策企業去從事南方宣撫工作的初步目標，但是似乎後來並未見到相關作為，因此臺灣在菲律賓參與電影製作的美夢自然也無從實現。

顯然，日本帝國政府或內地的電影公司一直到了 1943 年仍無意以臺灣為基地拍攝南方電影、或利用臺灣人去經營南方的戲院。地理位置、相近的氣候條件或與華僑相似的民族固然是臺灣作為電影南進基地的優勢，但是缺乏攝影棚或製作人才，或甚至帝國內部對於臺灣人的不信任，可能才是當時臺灣最嚴重的劣勢。

陸、臨時情報部與電影製作

前面提過，製作文化電影是總督府臨時情報部的使命之一。1937 至 1938 年攝製的《時局下的臺灣》可能即是臨時情報部製作的第一部文化電影。

除了臨時情報部外，當時各州廳可能也製作了相關的影片來呈現各州廳所屬地區的實況。例如新竹州教化聯合會電影部即於 1938 年製作了一部長 3 卷 1,100 呎的 16 毫米電影《時局下的新竹》，自認是一部「將當前本州之內的活動予以拍攝作為很好的紀念電影」（「時局下の新竹」前篇及「桃園神社」全三卷完成，1939）。

1937 年中日戰爭爆發後，臺灣軍開始徵募臺灣人作為軍夫，投入上海戰場從事非戰鬥性的事務工作。但是，雖然小林躋造總督曾向陸軍要求讓一部分臺灣人去志願服兵役，陸軍卻一直基於「在中國戰線上讓占臺灣多數的漢民族持槍的危險」而不願讓臺灣人透過志願的方式去服兵役。這是因為臺灣軍軍部當時認為：

（因為絕大多數的臺灣民眾）過分相信支那的實力，依舊從民族觀念視支那為祖國而誹謗我國，希望支那勝利或臺灣回歸支那者過半，而且對時局有害的惡質流言仍持續不斷的散播。（轉引自林詩婷，2014：127）

1938 年 2 月內閣會議通過「陸軍特別志願兵令」後，朝鮮開始實施陸軍特別志願兵的制度，但是這項法令並不適用於臺灣。到了 1941 年 6 月內閣會議才終於通過在臺灣實施陸軍特別志願兵制度。

朝鮮曾在 1941 年由許泳執導了一部宣傳募集志願兵的「御用電影」《你與我》（君と僕），因此當臺灣也開始實施志願兵制度後，總督府情報部也想製作一部能和《你與我》比美的電影來宣揚志願兵制度。皇民奉公會曾於同年 7 月對外募集以「陸軍志願兵」為主題的電影劇本，10 月發表當選者（田中三郎，1942），但這個劇本顯然無法拍攝。1941 年底臨時情報部正式委託東寶電影公司製作一部「志願兵電影」。²⁶ 導演內田吐夢來臺視察後，斡旋了「劇本十人會」（シナリオ十人會）派遣小林勝與菊岡久利兩位編劇來臺灣考察。經過兩週的環島一周與兩週的撰寫，小林勝負負責構成、菊岡久利負責臺詞與氛圍的腳本再送回「十人會」全員討論，於 1942 年 1 月 20 日定稿（映畫「臺灣志願兵」シナリオ十人會が脚本執筆）。東寶製作部長森岩雄與導演渡邊邦男同年 3 月被派到臺灣籌備拍攝。但是，儘管情報課負責電影製作事務的篠島巖於 4 月 1 日曾赴東京商議關於這部「志願兵電影」（及其他電影與演藝方面）的事務，但是原預計 4 月或 5 月開拍的這部影片，之後卻沒有了下文。菊岡久利（1942）當年 2 月曾在《臺灣公論》上發表一篇關於志願兵的長詩，並被「臺北放送局」廣播。作家高砂夫（1942a）在讀了這首長詩後，卻因此對電影劇本產生疑慮。雖然他和當時其他居住在臺灣的日本作家（例如中山侑）一樣並未讀過劇本，但是他主張關於臺灣志願兵制度的故事應該要有臺灣作家參與，不應完全依賴「外來者」在臺灣停留一兩個月到處旅行研究後所寫出來的腳本。

東寶的這部「志願兵電影」，後來應該並未製作出來。林沛潔（2015：157）曾引用《臺灣藝術》上的一篇訪問《莎秧之鐘》的導演清水宏的話說：

朝鮮總督府製作的電影志願兵受到當局太多干涉，導致作品成果不好，此現象也間接影響臺灣總督府主導而製作的臺灣版志願兵，導致沒有電影公司願意接受而使計畫中止。（松竹監督清水宏氏を訪ねち—映畫の動向を訊く，1942）

筆者對於「沒有電影公司願意接受而使計畫中止」的此種說法存疑，因為這部影片的計畫明明東寶已經進行到完成腳本的階段了，但證諸丸山一郎（1942）也說過：《志願兵 美麗的人》（志願兵 けふ美しき人々）的企劃案最終是顆未爆彈，顯示東寶公司最終確實並未執行該片的拍攝計畫，其原因筆者認為仍須再查證。

而在此之前，臺灣本地出身的日本導演安藤太郎偕同一些本島人在 1937 年創立「臺灣電影製作公司」（臺灣プロダクション），也曾自行籌拍了一部以軍夫為題材的有聲劇情短片《榮譽的軍夫》（譽れの軍夫）（出征美談 譽れの軍夫 臺灣プロで撮影準備中，1937），但似乎並未受到總督府的青睞後援。後來，顯然經過一波三折後，這部影片在 1938 年由「丸山商會」出資完成拍攝，同年 5 月這部由安藤太郎執導的劇情短片在臺北「永樂座」上映，之後也在臺北其他戲院放映，據說頗獲好評（譽れの軍夫 永樂座で封切，1938）。但奇怪的是，臺灣各媒體關於此片的報導特別少。顯然這部影片的製作與放映完全不被官方或軍方所重視。根據近藤正己的說法，臺灣軍對於報紙出現讚揚「榮

²⁶ 有一種說法是：這部「志願兵電影」的片名暫定為《美麗的人》（美しき人々）。參見高砂夫，1942a。

譽的軍夫」相關事蹟的報導，判斷臺灣人「對時局認識及國民自覺」的效果開始顯現，並推測出現了皇民化運動「絕好的形勢」的政治效果（林詩婷譯，2014）。因此，為何軍部或總督府並未支持以這為題材的一部片子頗令人費解，值得進一步調查理解。

由這兩個例子或許可以看出，臺灣總督府在軍部的掣肘下，在 1943 年以前似乎無法使用電影這種大眾媒體來大張旗鼓吹臺灣人擔任軍夫或志願兵。現在從事後來看，1942 年 6 月日本在中途島戰役打敗仗之後，局勢開始轉壞，其實軍方已是不得不需要在臺灣與朝鮮實施徵兵制。因此，從實施特別志願兵制度轉為徵兵制，1942 年 5 月已在朝鮮實施。但由於臺灣其實是到了 1943 年 4 月才有第一回特別志願兵入伍，無法立即從特別志願兵制提升為全面實施志願兵制，因此徵兵制要到 1945 年才真正在臺灣實施。然而，面對日本軍兵源不足的問題，陸軍方面也面臨進退維谷的窘境。雖然總督府於 1944 年對於在臺灣將實施徵兵制的說詞是：「志願兵制度得到（內閣會議）承認，不是因為軍部需要來自殖民地的兵員，而是為了回應臺灣人對天皇的『赤心』」（林詩婷譯，2014：52），這種「此地無銀三百兩」的說詞是掩飾不了日本軍其實是非常需要臺灣人作為兵源的事實。然而，在 1940 年代初期，當臺灣還在慢條斯理實施特別志願兵制時，軍方自然不需要電影來鼓吹志願兵制；而當軍方需要全面實施徵兵制時，日本已面臨全面潰敗、物資匱乏的困境，此時也沒有任何必要再來製作電影宣傳志願兵制度了。

根據資料，總督府臨時情報部在 1941 年 3 月還曾委託「朝日電影」（朝日映畫）製作一部《年輕的臺灣》（若き臺灣）（田中三郎，1942），²⁷但關於此部影片的資料極少。情報部在 1941 年製作過的影片還有《皇民奉公會發會式實況》（1 卷，9 月）、《島民皆兵》（2 卷，11 月）、《蘭陽平原演習記錄》（1 卷）（田中三郎，1942）。筆者雖然無法找到關於這些影片更詳細的資料，無從知道其真正的內容，但由片名似乎也可以判斷這些影片或者與皇民化運動後期的皇民奉公會有關，或者與軍部的活動有關，均再次顯示日本殖民統治末期電影被臺灣統治當局用來宣傳政策，是極其普遍的現象。

然而，隨著太平洋戰爭（當時稱為「大東亞戰爭」）的爆發，臺灣總督府為了強化基本的國策推行及完善事務處理的組織與機能，於 1942 年 1 月下旬將原本的臨時情報部與臨時情報委員會廢止，改設「情報委員會」，總督府並在官房下設置「情報課」。²⁸情報委員會成立的理由包括：一、明確歸結島民的思想，使其一心一意效勞；二、對島內期望認識時局、貫徹國策、鍛鍊皇國精神等，對內地介紹、宣傳正確的南方情勢，對華南與南洋適時適當的啟發宣傳以擴張國策；三、刷新、改善、助長各種文化組織，且賦予指導精神，以期待其為國家而適當地運用（臺灣總督府，1942a）。簡言之，就是「完備必要機構、推行指導輿論、啟發宣傳、健全發達文化事業，以促進其完整的運用」。情報課所要處理的電影事務，也從原本臨時情報部較為簡略的「有鑑於本島的特殊狀況

²⁷ 可是，在同一本書的 8-1 頁則把本片列為臺灣教育會製作之影片，片長 4 卷 977 公尺，出品時間為 1940 年 3 月。不知何者才正確。

²⁸ 情報課下設有總務係、情報係、啟發係、藝能係。其中藝能係主管的業務包括電影、演劇、演藝等的啟發宣傳及其指導之事項（參見臺灣總督府，1942b，訓令第 72 號；轉引自三澤真美惠，2002：117-18）。

與使命，介入優良電影的製作與發行」變成「推動各種國策電影、文化電影的製作與新聞電影的供給」，以及附屬團體「臺灣電影協會」的相關事務（臺灣總督府官房情報課，1942：149）。換句話說，從1942年起，總督府情報課從較消極的「介入電影的製作與發行」轉變成更積極主動的「推動電影的製作與供給」，並透過「臺灣電影協會」直接參與電影的製作與發行（供給）。

在此種新局面下，官房情報課於1942年底協助（後援）日本的「春秋電影公司」（春秋映畫社）製作了文化電影《皇民高砂族》。本片由牧野眞三執導，²⁹內容是以一對警官夫妻為中心，描寫從日本領臺之後到太平洋戰爭時成立「高砂義勇隊」之間的臺灣原住民（蕃社）歷史，將其電影化。本片的優異成績受到總督府的讚賞。總督府機關刊物《臺灣時報》上一篇影評說：「突然從內地來臺拍攝，但能夠在如此有限的時日之內拍出這麼詳盡闡明高砂族的電影，真不愧是來自東京的電影公司，佩服之至」（春秋映畫社の《皇民高砂族》，1943；轉引自吳豪人譯，2006）。《臺灣日日新報》上也刊登過一篇對本片讚譽有加的評論（皇民高砂族，1943）。本片也被列為推薦電影，於1943年3月下旬在日本內地白系院線上映，並獲得「日本中央文化聯盟文化電影賞」佳作，算是臺灣總督府參與製作過的所有影片中唯一成功的一部。

柒、總督府南進政策下的劇情片

帝國日本的南進政策早在1937年7月即確立，但日本內地的「新興電影公司」（新興キネマ）在許多年之後才看到機會，在1940年12月於臺北設立分公司（出張所），由前營業部次長小見山育三擔任所長。新興當時固然主要著眼於製作以本島人為主題的劇本，但是他們在軍部的後援下也製作了以臺灣及海南島為中心，強調南方思想的「南方電影」（新興臺灣へ進出南方映畫を製作，1940）。³⁰

臺灣總督府臨時情報部則同在1940年12月決定與「日活」京都攝影所合作攝製《海之豪族》（南進臺灣の使命 映畫“南方發展史”で鼓吹，1940）。這部製作經費達30萬圓的影片，經過半年的籌畫，包括臺北帝國大學的移川子之藏教授等學者專家協助進行文獻、資料與時代之考證，終於在次年8月開始製作，10月完成戰爭場面的拍攝，一年後（1942年10月）開始在日本與臺灣各地試映並正式上映。這部被稱為準「國策電影」的影片是由荒井良平擔任導演，取材自長谷川伸原著《南方發展史 海之豪族》，描述三百多年前以臺灣南方為據點挺身向南方冒險的日本南進先驅者濱田彌兵衛的歷史故事。根據當時的影片宣傳稿，這部影片出動了120位工作人員，動員了上千名大武山下的排灣族卡比樣社（カピアン社）³¹以及臺東深山的原住民部落的「高砂族」演出；影片也拍攝了日本與荷蘭在南海展開海戰的壯闊場面。

²⁹ マキノ眞三是知名的導演牧野正博（マキノ正博）的親弟弟。

³⁰ 此部影片不知是否就是新興電影（新興キネマ）東京攝影所1940年11月出品的《南進女性》？

³¹ 今屏東縣泰武鄉佳平村。

站在當時總督府的觀點，濱田彌兵衛代表了祖先如何對抗荷蘭人的「東亞侵略主義」，顯示日本人雖然愛好和平但也敢於作戰的態度。在總督府的機關雜誌《臺灣時報》中有一篇文章提到：

基於吾等懷念祖先自古就有開展南方之雄偉壯志，同時也為了向中外闡明日本南進之必然性的史實，加上要宣揚臺灣作為進出南方的據點之國家性存在及其原本之使命，我們想透過電影之普及傳播於四海，以便使全國之民眾對南方有新認識之氣息，促進另一層南進之機運，因而企劃製作一部國策電影，也就是這部《南方發展史 海之豪族》的作品。（海の豪族，1941；轉引自張昌彥譯，2000：263）

只是，總督府原本寄以厚望這部影片能宣傳臺灣作為日本進出南方之根據地的「國家性存在」與「南進使命」，卻在內地日本推出後口碑平平，票房也不如預期，³² 因此總督府官員對於此片的成績並不滿意。

隨著戰爭時局的發展，皇民化運動在日本殖民地朝鮮與臺灣都如火如荼地展開。在此背景下，朝鮮於 1941 年製作了大受歡迎的《你與我》，而在臺灣即將實施陸軍志願兵制度前，東京的《都新聞》於 1941 年 12 月 17 日報導說：總督府也擬議與滿映合作製作類似《你與我》的影片（“サヨンの鐘”の映畫化 臺灣蕃社皇民化に映畫も一役）。在此之前 4 天，東京的《國民新聞》即已刊登臺灣總督府將委託「滿映」製作、「松竹」大船製作所應援、松竹的清水宏執導、滿映的李香蘭主演一部關於「內臺融合」的電影的消息（內臺融合映畫 滿映が製作，1941）。顯然日本新聞社對於總督府擬與「滿映」、「松竹」合作製作《莎秧之鐘》，都揣測會是一部與《你與我》類似的宣傳志願兵制度的電影。

這是臺灣總督府繼《莎秧之鐘》的舞台劇在東京新宿演出之後，再一次計畫在日本銀幕推出被總督府塑造成「愛國少女」形象的泰雅族少女莎秧（サヨン）失足落水的事（サヨンの鐘 臺灣總督府で映畫化を決定，1942）。筆者同意林沛潔（2015：158）所說的：當《海之豪族》在日本上映的成績不佳後，臺灣總督府投入拍攝《莎秧之鐘》的動機就明顯具有宣傳高砂族被殖民政府統治的成果，並宣導「高砂義勇隊」參與太平洋戰爭的用意。此外，《莎秧之鐘》上映一個月前，「滿洲電影協會」的森久也曾期許這部影片能帶動臺灣電影政策、電影界，並且藉由臺灣帶動南方文化共榮圈。顯然殖民政府視《莎秧之鐘》為一部與「南進政策」有關的電影。

然而，這部影片完成後，其內容顯然與臺灣總督府的期待有很大的落差。《莎秧之鐘》這部影片原本應該是要能配合總督府向同屬「大東亞共榮圈」的日本內地及朝鮮、滿洲、中國宣傳理蕃政策、皇民化政策、南進政策與志願兵制度的，但是林沛潔（2015：

³² 林沛潔（2015：157）引述《映畫旬報》1942 年的報導（興行展望，1942）說：本片「因為製作時間長而且必須拉長宣傳期，卻失去第一時間的宣傳期，而且標題的吸引力以及採用海洋劇的特點，都非當季十月的產物，再加上日活的宣傳的消極性，讓這部電影成績薄弱。

159) 指出：電影《莎秧之鐘》並未像演劇、小說等其他改編版本那麼強調長谷川總督贈送莎秧所居住的利有亨社（リヨヘン社）作為紀念莎秧愛國精神象徵的鐘（即「莎秧之鐘」），「電影似乎有意忽略『莎秧之鐘』裡的愛國少女形象，以及象徵『純情』的主要意義」。³³ 日本知名影評人水町青磁（1943）當時即指出：電影原本以長谷川總督頒送的「鐘」為主要標題，可是這個在政治意義上必須被強調的鐘卻連一個鏡頭也沒有，只在結尾小孩子在湖邊呼喊時出現鐘聲。他在影評最後嚴厲地指出：這部電影更像是藉由嘲笑高砂族現住民的風俗以譏笑南方共榮圈，以及這其中原始的純樸性（轉引自林沛潔，2015：159）。當時對《莎秧之鐘》給予惡評的，還包括影評人飯田心美（1943）。他批評導演清水宏處理「高砂族」、「清水宏鏡頭下的少年」及「李香蘭」這三部分的東拼西湊，以及導演對李香蘭及其他松竹演員失敗的演出指導。

在影片公開放映前，總督府總務長官齋藤樹（1940年11月至1945年1月）還曾特地在參加帝國會議結束後，於1943年6月19日先在東京觀看本片的試片，並與主演的李香蘭討論這部影片的效果（齋藤總務長官映畫サヨンの鐘を觀賞，1943）。殖民當局也在7月1日全國各都市首映前，特地安排在東京與大阪招待當地名人觀賞（映畫「サヨンの鐘」の試寫會，1943；「サヨンの鐘」特別試寫會，1943）。因此，當《莎秧之鐘》影片在日本內地的放映不但獲得惡評，首映的票房也很差時（興行展望，1943；轉引自林沛潔，2015：159），讓臺灣當局頓時感到困惑（杉山靜夫，1943：52）。因此，原本密集報導《莎秧之鐘》消息的《臺灣藝術》雜誌卻在1943年8月號刊載了一篇報導，指出由於影片沒有彰顯莎秧的愛國情操，卻描寫莎秧的朋友戀人喜歡莎秧等無關的情節，不但沒有突顯「莎秧之鐘」美談的原因，甚至完全無視於總督府的意圖，因此總督府在日本內地上演完《莎秧之鐘》後下令收回（映畫「サヨンの鐘」内地にて上映済なれど臺灣總督府回收を命令，1943；轉引自林沛潔，2015：160）。

這部片子後來終於在1943年12月16日於臺北「大世界館」舉辦臺灣首映，但是片名已被改為《山的女兒莎秧》（山の娘サヨン），影片的廣告上註明這部片是滿映和松竹的共同作品，顯然已將臺灣總督府的名字完全刪除，影片的訴求完全改為李香蘭的歌聲或高砂族少女的純愛與悲歌：「如此吸引人的！世紀的歌姬李香蘭的野性美」、「高砂族少女莎秧純愛的呼喊 回應美麗壯麗的大自然」、「熱情的歌姬李香蘭唱出赤足少女莎秧的悲歌」。《莎秧之鐘》就此從一部宣揚軍國主義的「國策電影」轉變成商業操作的「通俗劇」，這應該是投資拍攝此部電影的臺灣總督府情報課所始料未及的吧。從此之後，總督府便不曾再委託內地電影公司或「滿映」製作劇情片了。

在接下來必須宣傳臺灣實施志願兵制與統治臺灣五十年的情況下，官房情報課直接交由其下屬機構「臺灣電影協會」製作成紀錄片《六百五十萬的感激》（六百五十萬的感激），而非再找內地的電影公司製作成劇情片，相信一定是他們已從《海之豪族》與《莎

³³ 周婉筠（2003：16）指出，在「莎秧之鐘」故事中，莎秧被塑造成「純情少女」，這所謂的「純情」，其實是形容一個人（不論是男是女）一心一意為公眾利益犧牲或奉獻的形容詞。

秧之鐘》兩部片學到了教訓吧。由此可見，總督府出資委請商業性的電影公司製作屬於「國策電影」的劇情片，不但無法達成預期效果，反而可能導致雙輸的局面。

捌、從臺灣日日新報社與臺灣教育會到臺灣電影協會

在臺灣總督府實施統制政策時，最後被統制的是 1941 年 9 月由原本屬於各州廳管轄下的各電影協會或電影教育協會。1941 年 8 月，這些地方電影團體終於被整併成「臺灣電影協會」（臺灣映畫協會）。

在臺灣電影協會出現以前，從 1914 至 1941 年間臺灣最主要運用電影進行社會教育（或稱「通俗教育」）的機構是「臺灣教育會」。因此，在 1930 與 1940 年代的皇民化運動中，臺灣教育會及其所輔助的各州廳市郡成立的電影協會的電影放映，成為不可或缺的部分。由於總督府體認到在臺灣進行宣傳事務具有特殊性，主要是因為臺灣有日本內地人、本島漢人與原住民（高砂族）三種民族，各有不同的情報宣傳方針。其中，關於本島漢人，又再被區分為高文化層與低文化層兩類，兩者也各有不同的對待方式。臺灣教育會負責向各「電影（教育）協會」提供有關時事的影片（即「時局電影」），讓它們到窮鄉僻壤去巡迴放映，針對的即是農山漁村的低文化層本島觀眾。從 1931 年起到 1940 年代，此種放映在放映場次、影片卷數、觀眾人數以及經費方面，都逐年提升。據稱，在 1940 年這一年中，「社會教化項目」中的電影放映所達到的觀眾人數已逾 400 萬人次，大約是 1927 年通俗教育在全臺放映影片觀眾數的四倍多。³⁴

但是，總督府認為由不同團體在各地所進行的電影製作、發行、放映活動，缺乏統一的指導與整合，甚至會因為重複彼此的工作內容而浪費了許多資源。因此，當帝國議會於 1938 年 4 月通過「國家總動員法」後，基於下列三個原因（一、各官廳電影協會對於製作管內狀況的宣傳片或發行影片等業務彼此之間缺乏連繫；二、為了統合各團體彼此的連繫工作、讓影片發行更順暢、強化島內宣傳、維持島外宣傳的一貫性；三、拉近電影製作、技術者的養成目標），殖民政府因此要求各州廳的電影團體統合組成一個公會或協會，去共同採購及發行影片（臺灣映畫協會發足，1941）。因此，1941 年 8 月，這些地方電影團體終於被情報部整併成立「臺灣電影協會」（以下簡稱「臺映」）。³⁵ 滿映的森久很明白地指出：這是中央（總督府）接收了各地方政府（各州廳）所管轄的電影行政工作，而原本沒有下屬機構的情報部現在開始能號令全島（李享文譯，1995）。

³⁴ 依據筆者的統計，臺灣全島教育電影巡迴放映會的舉辦次數從 1927 年開始有統計數字的 1,692 次，到 1937 年以前大約維持在二千多次。此種巡映次數到了中日戰爭爆發的 1937 年達到高峰的 6,865 次，之後降到 1940 年的 5,313 次。至於放映影片的數量（卷數），也由 1927 年的 8,423 卷上升到 1937 年中日戰爭時的逾兩萬卷。觀眾數在 1927 年為近 97 萬人次，1930 年代維持在 200 萬人次以內，直到 1937 年達到約 360 萬人次，再到 1940 年的逾 400 萬人次。也就是說，觀眾數從 1927 年到 1940 年增長為 4 倍。

³⁵ 從 1941 年 3 月 5 日帝國議會公布的臺灣總督府「昭和十六年度歲入歲出總豫算並各特別會計歲入歲出豫算」中已編列「臺灣映畫協會補助費」來看，總督府確定成立臺灣電影協會的時間必定是在 1940 年或更早（參見臺灣總督府，1941：119）。

如前所述，主導成立「臺映」的總督府臨時情報部，主要工作是蒐集與報告情報、執行國策、啟發本島人、協調各電影相關團體，以及進行組織改造。這也是總督府首次擺脫白手套機構，直接介入鼓吹政策及掌控包含電影在內的各種媒體的內容。國家總動員法頒布後，如前所述，臺灣總督府開始進行「統制」工作，要求各營利與非營利團體開始整併及成立統一的公（協）會組織，以從事統購統售的工作。臨時情報部在這種脈絡中成立了臺灣電影協會。但是根據當時報載，總督府情報部一開始對外宣稱是基於「提供農村僻地健全娛樂」、「通過電影進行農民教育」的考慮，才建立「臺灣電影協會」的（全島の農村に健全娛樂を提供 臺灣映畫協會の手で，1941）。這顯然是說給輿論聽的一種比較冠冕堂皇的詞令。

1941 年度臺灣電影協會來自總督府補助的年度預算為 2 萬圓（臺灣總督府，1941：119）。³⁶ 其組織架構是以各州廳轄下的地方電影團體為主體。殖民政府的總務長官被指定為臺映的會長，情報部副部長（後來改為情報課副課長）與文教局局長為副會長（後來再改成由文教局局長與警務局局長擔任副會長），各州廳首長則擔任顧問，而各地方電影團體的代表則成為臺映的評議員。

臺映的官方職責是促進「優質」影片的製作與發行、發展電影產業、運用電影「啟發」大眾以促成本島的文化進步。根據報載，設立在總督府內的臺灣電影協會，主要事務包括：一、電影製作；二、島內及華南、南洋之影片發行；三、電影之上映；四、關於電影之介紹與代理；五、協助及指導會員團體；六、發行內部雜誌；七、其他必要之事業（臺灣映畫協會設立 來月開業 配給、製作を一元統制，1941）。³⁷ 據說臺灣電影協會也投資了「臺灣演藝統制公司」20% 的股份，這讓情報課對於臺灣電影產業界有了更強大的指導立場（臺灣映畫協會愈々積極的乘出か，1942）。由此可見，臺灣電影協會的業務包山包海，除了承襲各地方電影團體在島內原有的社會教育電影的製作、發行與放映業務外，還可以插手商業電影的發行與放映，甚至還要配合總督府的南進政策，接管原本「共榮會」負責在華南與南洋進行的電影發行與巡迴放映業務。

在製作電影方面，原先負責輔助各地方電影團體及製作教育影片的臺灣教育會，在中日戰爭爆發後也派遣攝影師到華南戰場，開始製作戰爭報導影片及報導戰線後方臺灣現況的紀錄影片。³⁸ 到了 1940 年，過去負責製作時事影片或新聞片的臺灣日日新報社，

³⁶ 該預算編列臺灣電影協會補助二萬圓，但《臺灣日日新報》報載其預算約五萬圓（全島の農村に健全娛樂を提供 臺灣映畫協會の手で，1941）或甚至七萬圓（映畫協會の打合せ，1941）。若以高雄州鳳山郡電影協會一年的歲入預算（以會費為主）就將近一萬圓來看，二萬圓的補助額確實少了點。由於森久在〈臺灣的電影政策〉一文中也提到「臺灣電影協會」預算一年計有七萬圓左右（李享文譯，1995），因此一年七萬圓的預算似乎較有可能，而這或許說明「臺映」的收入除了總督府與各州廳的補助款外，應該還有其他來源。

³⁷ 市川彩（1941：97）也有完全相同的記述。

³⁸ 呂訴上（1961：14）指出，「臺灣教育會」1942 年出品的影片計有《廣東南支事情》（5 集 10 本）、《廈門南支》（5 集 15 本）、《汕頭、潮州》（5 集 5 本）。另據田中三郎（1942：8-1），臺灣教育會在 1941 年 6 月出品有《南支事情》，片長 6 卷。

因 1940 年 5 月被併入「日本新聞電影社」而停止製作電影³⁹。臺灣教育會也隨著日本政府開始嚴格管控電影底片，而減少製作電影，甚至到了 1941 年之後臺灣教育會所製作的影片已極少，且大多與華南戰場有關。當臺灣教育會的資深攝影師萩屋堅藏在中國戰場上生病返臺後，臺灣教育會的戰爭報導影片製作工作也終告結束。

臺灣教育會此時期製作的少數不是在華南戰場拍攝的影片中，有一部 1941 年出品的《勤行報國青年隊》是受總督府文教局社會課委託製作的。⁴⁰ 這顯然是配合總督府 1940 年創設「勤行報國青年隊」的政策而拍攝的。殖民政府當時透過挑選在「國民道場」接受過集訓的青年，使其接受半年的軍事化教育，作為軍夫幹部培訓班，很可能是在為「武力南進」作準備。

由於電影底片的管制愈來愈嚴格，製作優秀影片的機會愈來愈少，官房情報課召集了當時幾所電影製作相關機構去協商其人員、器材的合併問題，終於在 1942 年 9 月由臺灣電影協會統合了臺灣日日新報社與臺灣教育會的電影部門，後兩者的人員與器材並成為臺映的骨幹。從此，臺映在帝國政府情報部提供底片的情況下，成為殖民統治末期臺灣唯一有能力製作電影的機構。此時，臺映由原先製作啟發本地人的紀錄片與宣傳片，開始轉為以製作文化電影及新聞片為主要方向，向內地及南方（華南與南洋）在住的臺灣籍民與華僑宣傳介紹「時局下臺灣」強大的面貌與健全的發展（錄音映畫製作 臺灣映畫協會近來製作開始，1942）。

1942 年臺映編列了 12 萬圓的預算擴增製作設備，打算一年製作五、六部文化電影（映畫，1942c）。⁴¹ 為此，臺映在臺北大稻埕接收了英商「德記洋行」的一座倉庫，改建為包含辦公室、攝影棚、沖印設備、剪輯室、錄音室，及字幕拍攝台的電影製作基地（李道明，2000）。⁴² 臺灣終於出現了可以攝影、錄音、沖印、剪輯、出拷貝、發行、放映一貫作業的電影機構，成為臺灣電影發展上的一個轉機。可惜為時已晚，此時電影底片已開始受到嚴格管制，日本也開始朝敗戰的路上前進，臺灣最後終究未能自行獨立完成一部有聲劇情片。

³⁹ 呂訴上（1961：14）中指出，「臺灣日日新報社」1941 年出品的影片計有《濱田彌兵衛除幕式》（3 本）、《魁挺身隊除隊》（3 本）。此記述如果屬實，應該都是 1940 年該社電影部門被整併前完成的。但因「濱田彌兵衛紀念碑除幕式」係發生在 1941 年 3 月 23 日（南進日本の先覺者 濱田彌兵衛紀念碑 安平城趾盛大除幕式，1941），因此如果此部影片確實存在過，是否為臺灣日日新報社所製作即須存疑。

⁴⁰ 田中三郎（1942：5-7）書中，片長 2 卷 565 米的《勤行報國青年隊》被說成是由臺灣總督府委託朝日電影製作的，這一點可能是錯的。

⁴¹ 另據《東京新聞》1942 年 7 月 10 日報導：臺灣電影協會為擴充教育電影的發行，新設「文化電影部」，打算一年製作六部影片，技術指導者由木村次郎擔任。在 15 萬圓的預算中將買進錄音機等設備。報導中提到電影協會的第一部作品是介紹本島人青年的皇民化與高砂族戰時下的生活；第二部則預定是臺灣軍報導部委託製作的《臺灣に收容された俘虜》（暫定名）。此則報導與後來的發展大致吻合，至於其預算究竟是 12 萬或 15 萬，則尚待確認。

⁴² 這些設備有一部分是接收自臺灣日日新報社與臺灣教育會兩個機構的電影製作部門。

為了提升文化電影與新聞片的製作能力，除了接收原本臺灣教育會與臺灣日日新報社的製作人員外，情報課負責電影業務的篠島巖（後來轉任「臺灣電影協會」主事）更特別赴日本內地購買錄音機及招募有聲電影的導演與技術人員，共計招聘了兩位導演，即原「朝日電影」的木村次郎，以及《海之豪族》的副導演寺川千秋（錄音映畫製作臺灣映畫協會近來製作開始，1942；丸山一郎，1942）。自1942年起，臺映製作了包含紀錄本島人民生活現況的紀錄片，⁴³以及被俘英軍在臺灣戰俘營生活狀況的《戰敗將軍俘虜的生活》（敗れたる將軍達 捕虜の生活）。1943年之後，臺映每兩個月會推出一部紀錄片，⁴⁴包括：《戰敗將軍俘虜的生活續集》（續敗れたる將軍達 捕虜の生活）（1卷，1943）；宣傳皇民化成果的《戰爭與訓練》（1943）；記錄陸軍特種志願兵接受訓練與生活情形的《明日之神兵》（1943）；描述臺灣為迎接戰爭所作的各種訓練情形，同時也是為紀念日本統臺灣48年而製作的影片《鍊成四十八年》（1943）；描寫青年在號稱「臺南州皇民鍊成之聖域」的「臺南州國民道場」中接受一個月集中訓練情形以宣揚「皇民鍊成」之結果的《臺南州國民道場》（1943）；⁴⁵以及宣傳臺灣人如何感激徵兵制的《六百五十萬的感激》（1944）。⁴⁶

《戰敗將軍俘虜的生活》是「臺映」出品的第一部影片，曾透過「映配」在日本發行。這部影片長僅一卷321米，製作過程受到臺灣軍報導部的指導。總督府的機關雜誌《臺灣時報》上的一篇評論雖然對於臺灣電影協會的「製作態度」有意見，對本片的結論也表示不滿意，但評論中也說：南方的敵軍許多星星被俘虜是可以吸引人進來看影片的好「餌」，而將之拍成技術上還稱職的這第一部影片，將可以向內地的電影界表達（臺灣電影界的）意志（杉山一平，1943）。

日本內地的電影界其實一直不看好臺灣電影界的技術能力。例如，日本影評人杉山靜夫（1943）即曾對於《戰敗將軍俘虜的生活》與《明日之神兵》等影片評論說：「我看過幾部這樣的影片後，總體的感覺是可以歸納為一句話：沒有攪拌好」。他認為問題

⁴³ 臺灣電影協會1942年製作的影片有《第一充祝賀行事記錄》（1卷，4月）、《蘭陽平原演習記錄》（1卷，4月）、《志願兵訓練所啟用》（志願兵訓練所開へ）（1卷，8月）、《海洋訓練所晴の査閲》（1卷，8月）、《八斗子海洋少年養成所記錄》（1卷，9月）、《蘭陽三郡下風水害復舊作業》（1卷，9月）、《國防競技大會記錄映畫》（1卷，9月）、《太平青年學校訓練狀況》（1卷，10月）、《第六回勞務奉公隊結團式狀況》（1卷，12月）、《豐年踊》（1卷，12月）、《戶田侍從全島御視察狀況》（3卷，12月）（田中三郎，1943：581）。

⁴⁴ 呂訴上（1961：14-15）提到：「臺灣電影協會」製作過的一部《在大海中復甦》（海に甦生する）（1943，1卷），但筆者尚未找到關於本片的任何資料。田中三郎（1943：159頁）書中另有一部1943年6月總督府製作的《南方前線臺灣勞務健兒》（2卷369米），筆者推測應該是關於在南方從事勞務工作的臺灣軍夫。

⁴⁵ 有關《臺南州國民道場》影片的討論文章，請參閱三澤真美惠（2013）與三澤真美惠（2017a）。

⁴⁶ 杉山靜夫（1943）提到：臺灣必須拍攝的電影素材是即將自昭和二十年度實施的徵兵制及同年要迎接的紀念領臺五十週年此兩大事件，總督府為此可能會委託內地三家電影公司中的一家來製作。結果，這部片最後是由臺灣電影協會製作、皇民奉公會後援，於1944年8月31日起經「映配」發行，在全日本的「紅糸」電影院首映。廣告詞上寫著：昭和十九年九月一日領臺五十年……期待已久的臺灣徵兵制終於公布，本島同胞的歡喜爆發了。參見《讀賣新聞》，1944年8月26日朝刊4頁登載之廣告。

不只在攝影機與錄音機等設備的不夠完整、從亞熱帶到熱帶的氣候對於設備造成的影響，更重要的是人手不足。儘管已聘請了來自日本的老手如木村次郎等，但由於他們必須在有限的時間內完成影片，從劇本的問題到交通不便等影響到外景的拍攝、錄音以及剪輯等問題，在在都讓製作者即便想「攪拌好」也無時間去攪拌。

此外，臺灣電影協會也每個月製作一集稱為《電影月報》的新聞片影集，以「指導啟發」臺灣島民（臺灣總督府官房情報課，1944）。呂訴上（1961）曾指出：「臺灣電影協會」製作的新聞片有「臺灣電影月報特報」第 1 至 9 號、「臺灣電影月報」第 1 至 7 輯（每輯均包含 1、2、3 號）等。這些影片（連同其他影片）透過臺映自己組成的巡迴放映隊，自 1941 年 10 月起進行每兩個月 40 天的全島五州三廳的巡迴放映。⁴⁷

臺映在臺灣各地的巡迴放映，從 1942 年起每次放映約 12、13 卷 35 毫米影片，包含 2、3 卷為《日本新聞》，2、3 卷「文化電影」或啟發宣傳電影，以及 8、9 卷劇情片。由於「日本新聞電影公司」發行的《日本新聞》原本只會送三個拷貝給臺灣的電影院放映，要等兩個月後這些拷貝才會被送到農山漁村放映，但這並不利於總督府對於時局的宣傳。為了讓新聞片能迅速在各偏鄉上映，臺灣電影協會的主事篠島巖專程到日本向中央交涉後，終於獲准每部《日本新聞》都能得到特殊發行的一個拷貝，讓全島的偏鄉也能迅速認識時局（臺灣映畫協會愈々積極的乘出か，1942）。初期《日本新聞》曾單獨在全島各州廳巡迴放映，1942 年起則配合每兩個月 40 天的全島巡迴放映行程，每次放映 2、3 卷。臺映也每週定期發行一部《日本新聞》給各州廳在各地巡迴放映。各電影團體也可向臺映租借其他影片。據統計，1942 年即曾有過 156 次此種租借（田中三郎，1943）。

由於臺映控制了非商業影片在臺灣從城市到鄉下、從高山到海濱的發行與放映，因此總督府情報課透過臺灣電影協會能監控並協調臺灣全島各地方的電影發行放映活動。1943 年之後，因為日本帝國政府實施電影底片發行緊縮政策，使得電影製作數目大減，臺映也因而結束其電影發行業務。此後，各地非營利團體的電影放映工作都被 1942 年 3 月底創立的「臺灣演藝統制公司」的移動放映隊所取代。

雖然臺灣電影協會也想製作劇情片，但在連製作新聞片與紀錄片都已經很勉強的情形下，這自然是不可能達成的夢想。在此情況下，總督府也被迫只好委請日本內地的製作公司製作劇情片。

到了戰爭後期，隨著戰爭局勢愈趨緊張，美國軍機經常性的轟炸行動，以及臺映在 1944 年之後獲分配的電影底片愈來愈少，造成臺灣電影協會於 1944 年製作的新聞片與紀錄片數量銳減（李道明，2000）。等 1945 年日本投降後，臺映也自然停止所有的電影活動。

⁴⁷ 臺灣電影協會的巡迴放映記錄，請參見田中三郎，1942：8-3、8-4。

玖、結論

1931 至 1945 年日本的「十五年戰爭」時期，從滿洲事變、中日戰爭到太平洋戰爭，一直影響著臺灣的各個層面，當然也包括電影的製作、發行與放映。

1937 年中日兩國之間正式爆發戰爭後，臺灣內地人與本島人都熱衷於觀看與戰爭相關的新聞片。總督府文教局認同可透過新聞片振奮後方精神及「教化」本島人的理念，與臺灣日日新報社合作，將日本主要報社製作的「事變電影」迅速交給各州廳透過其下屬的電影協會等單位巡迴全島各地放映，試圖透過眼睛去影響不常使用國語的農村民眾。

由於軍方認為大多數本島民眾依然視中國為祖國，其中至少有半數希望中國在中日戰爭中能獲勝，在民間也有許多不利於日軍的傳言，因此殖民政府積極透過臺灣教育會與各地方「電影協會」之類的組織，在 1930 年代末與 40 年代皇民化運動時，在針對農山漁村低文化層本島觀眾宣導「正確認識」中日戰爭的時局上，扮演著積極而重要的角色。但隨著中日戰爭的擴大與拖延，加上與美、英的戰爭迫在眉睫，於是總督府開始集中資源，強化島內外宣傳的一貫化，在 1941 年 8 月收編各州廳所有電影協會之類的機構，成立一個垂直整合製作、發行、放映於一體的「臺灣電影協會」，讓臺灣總督府擺脫過去透過外圍團體掌控電影的作法，直接介入操控媒體、鼓吹政策的工作。

1936 年小林躋造總督開始積極推動皇民化運動，想把臺灣島民變成「像」真正的日本人一樣，不但不會在中日之間發生戰爭時在島內製造問題，甚至可以上戰場為皇軍服務。但是日本軍方對於與中國人同為漢族的臺灣島民始終並不信任，因此即便殖民地朝鮮已經實施志願軍或徵兵制，志願軍或徵兵制正式在殖民地臺灣實施的時間始終比朝鮮晚。不過，臺灣軍部倒是支持總督府各種「皇民化」的政策作為。在皇民化運動中，總督府不但製作「時局電影」以促進島民各種「赤誠效忠」的活動，到後期連在偏遠地區放映宣傳片、劇情片時，也禁止辯士使用臺灣話解說給不識日語的部落民了解。

日本帝國議會於 1938 年 3 月通過「國家總動員法」與「電影法」後，臺灣也開始實施電影統制政策，將電影發行、映演、巡迴放映及戲院全部要求建立單一協會或公會組織進行統一購買與統一販售。但即便在戰時總動員時期，在講究商業利益的電影映演業進行一元化的統制還是極為困難。總督府唯一能順利進行一元統制的，只有透過其掌握的「臺灣電影協會」對非商業的電影製作、發行與放映進行確實的管制。

臺灣電影協會除了透過在各州廳的支部（即原本由各州廳成立的電影協會之類的組織）進行「時局電影」、「新聞電影」或「教育電影」的發行與巡迴放映外，本身也製作紀錄片與每月一輯的新聞片影集《電影月報》去「指導啟發」島民。這些影片除了在本島放映外，有些也會被發行到日本內地。

雖然臺灣電影協會也想製作劇情片，但由於人才、設備與底片來源均不足，因此臺灣總督府只好委託日本內地的電影公司代為製作強調「南方思想」的《南方發展史 海之豪族》、宣傳陸軍志願兵制度的《志願兵》，或宣傳總督府統治原住民（高砂族）的成果以及高砂義勇隊參與太平洋戰爭的《莎秧之鐘》。但是，這些片子有的票房不好，有

的胎死腹中，更糟糕的是《莎秧之鐘》在日本內地上映時名利皆失，甚至還違背總督府製作本片的意圖，最後導致總督府決定撤除掛名，讓該片改名後才在臺灣以「通俗劇」的面貌上映。總督府顯然也從這幾個失敗的經驗學到教訓，在必須製作影片去宣傳實施徵兵制度及慶祝領臺五十年時，不再委託內地電影公司製作劇情片，而是直接交由臺灣電影協會製作「文化電影」。

在臺灣電影協會成立以前，除了臺灣教育會、臺灣日日新報社等少數半官方機構外，臺灣本地電影產業缺乏影片製作能力的狀況，也反映在總督府推動在華南與南洋發展的「南進政策」時，大都找日本內地的社會教育影片製作機構來製作與南進相關的影片。這其中僅有總督府後援的《皇民高砂族》最能符合殖民當局的政策需求，藝術成就也較高。

由於臺灣缺乏電影攝影棚與足夠人才，因此即便內地電影公司有意以臺灣為基地製作以南洋為對象的「南方電影」，其實也不可能。而當時日本電影公司只想在南洋現地實景拍攝，然後回日本完成整部影片的製作，完全無意把多餘的人力、設備投資在臺灣製作電影。這讓臺灣錯失在日本統治後期提升電影製作水平的大好機會。

由於臺灣總督府在日本整體「南進政策」中被迫只能在華南或南洋進行拓殖或經營文化事業，因此，經營電影院或巡迴放映電影即是其從事文化宣傳工作時的重要事項。這項工作，總督府初期是成立外圍組織「共榮會」去執行，旨在向華南及南方各國宣揚日本統治臺灣近五十年的「成功經驗」。在共榮會被臺灣電影協會吸收後，這項電影南進的任務即改由臺灣電影協會執行。

總結臺灣總督府在 1931 至 1945 年在臺灣的統治，一方面大體遵循日本內地的政策走向，但在某些黨派色彩過於濃厚的部分（例如「大政翼贊運動」），總督府則將之轉化為非政治性的「國民精神總動員」運動，推動「皇民奉公」運動。太平洋戰爭末期，臺灣各地的電影巡迴放映活動也配合此項政策，在「皇民奉公會」的指導後援下，於全島各偏遠地區或各礦山、工廠、軍隊進行「慰安」放映。

十五年戰爭時期臺灣總督府實施的電影統制政策中，較為突出的與日本帝國政府較不一致的地方是：臺灣並未像朝鮮一樣配合中央去訂定「電影法」，而是僅依循電影法的精神去修訂原有的「電影影片檢查規則」及「電影影片檢查規則處理規定」。究其原因，筆者推測可能是殖民當局有鑑於 1937 年之前臺灣人對於中國電影的熱衷盛況，衡量臺灣的特殊情勢，認為不宜把日本的法令規章在臺灣全盤接收實施的緣故。

無論如何，隨著軍國主義與法西斯主義在日本的盛行，帶來了十五年戰爭，影響了包括殖民地人民在內的所有日本帝國子民的生活，也造成包含電影在內的所有媒體的改變與影響。電影在臺灣固然在日本殖民統治初期即已變成政治宣傳的重要工具，但在 1931 年之後更被殖民政府倚重。此種把電影作為政治宣傳工具的作法，在太平洋戰爭結束、國民政府接收臺灣後，也一併被「臺灣行政長官公署」及後來的國民黨政府「接收」，直到 1980 年代「臺灣新電影」出現後才停止。因此，比較日本統治時期與國民黨統治時期電影在臺灣的政治控制與運用，將是未來可以繼續探討的課題。

參考文獻

- “「サヨンの鐘」”特別試寫會（1943年7月2日）。臺灣日日新報（夕刊），2版。
- 「日本映画情報システム」網站（無日期）。取自 <https://www.japanese-cinema-db.jp/>
- 「守れ臺灣」映畫公開（1934年9月16日）。臺灣日日新報（夕刊），2版。
- 「時局下の新竹」前篇及「桃園神社」全三卷完成（1939）。新竹州時報，20，155。
- S.M.S（1936年2月13日）。國運を賭すべき 南進政策の論據 南洋の資源を鳥瞰する。臺灣日日新報，4版。
- サヨンの鐘 臺灣總督府で映畫化を決定（1942年5月11日），都新聞。
- ニュースリール：映畫統制委員會（1934）。映畫生活，20，5。
- レビユウギヤング映畫は全滅か 米映畫の輸入豫定作品（1941年1月25日）。臺灣日日新報（夕刊），4版。
- 一記者（1939）。銀幕異變 臺灣映畫同業組合結成への經緯に就いて。臺灣藝術新報，5(8)，12-13。
- 三月中社會重要記事（1931）。臺灣教育，345，封面後1頁。
- 三市で「劇と映畫の夕」（1934年6月14日）。臺灣日日新報，7版。
- 三班に分れて 全島を撮影 日映トーキーの活躍（1934年6月16日）。臺灣日日新報，7版。
- 三澤真美惠（2002）。殖民地下的「銀幕」：臺灣總督府電影政策之研究（1895-1942年）。臺北市：前衛。
- 三澤真美惠（2013）。「皇民化」を目撃する：映画『台南州国民道場』に関する試論。言語社会，7，101-120。取自 <http://hermes-ir.lib.hit-u.ac.jp/rs/bitstream/10086/25701/1/gensha0000701010.pdf>
- 三澤真美惠（2017）。植民地台湾の戦時動員と映画—以「台南州 国民道場」を中心に。載於三澤真美惠（編），殖民地期台湾の映画（頁123-146）。東京：東京大学。
- 三澤真美惠（編）（2017）。殖民地期台湾の映画。東京：東京大学。
- 下田喜八（1942a）。映畫のこと。臺灣公論，7(5)，60-61。
- 下田喜八（1942b）。娛樂奉公團の結成に就いて。臺灣公論，7(6)，52-53。
- 丸山一郎（1942）。映畫。臺灣公論，7(11)，50。
- 小林總督訓示（1939）。臺灣地方行政，5(11)，15。
- 小林躋造（1940）。臺灣の近情。文明協會ニユス，165，18。
- 山村僻地を對象 巡迴映畫の日取決定（1943年4月6日）。臺灣日日新報，3版。
- 中川總督の挨拶（1934）。臺灣教育，381，4-7。
- 井芹省（1940）。泰國だより。臺灣時報，11月，32-34。
- 内外情報—廣東訪日婦女團一行臺灣滞在記録映畫「興亞の華」完成（1939）。部報，71，28。
- 内臺融合映畫 滿映が製作（1941年12月13日）。國民新聞。

- 內務省警保局（1935）。活動寫真フィルム檢閲年報 昭和九年。東京：內務省警保局。
- 日映撮影班一行も著臺（1934 年 6 月 12 日）。臺灣日日新報，7 版。
- 日活撮影隊廈門から歸る（1938 年 11 月 8 日）。臺灣日日新報（夕刊），2 版。
- 水町青磁（1943）。劇映畫批評。映畫旬報，89，22。
- 出征美談 譽れの軍夫 臺灣プロで撮影準備中（1937）。臺灣公論，2(11)，15。
- 北署が館内の映畫常設館業者と懇談（1938 年 7 月 13 日）。臺灣日日新報，5 版。
- 外畫愈よ配給統制 米畫の全面的後退必至（1940 年 12 月 21 日）。臺灣日日新報（夕刊），2 版。
- 市川彩（1941）。臺灣映畫事業發達史稿。載於市川彩（編），アジア映畫の創造及建設（頁 86-98）。東京：國際映畫通信社。
- 平塚總務長官訓示（1932）。臺灣教育，362，1-4。
- 本府臨時情報部の使命（1940）。部報，84，13-15。
- 本社宣傳隊いよく南支那に活動の火蓋を切る!!（1921）。實業之臺灣，13(10)，20-23。
- 本社宣傳隊愈々近く内地に向け出發せん（1922）。實業之臺灣，14(5)，66。
- 田中三郎（編）（1942）。昭和十七年映畫年鑑。東京：日本映畫雜誌協會。
- 田中三郎（編）（1943）。昭和十八年映畫年鑑。東京：日本映畫雜誌協會。
- 田中純一郎（1979）。日本教育映画發達史。東京：蝸牛社。
- 全島の農村に健全娛樂を提供 臺灣映畫協會の手で（1941 年 5 月 7 日）。臺灣日日新報，2 版。
- 吉鹿白面髯（1929）。映畫界：シーズンを迎えて 臺北映畫界は動く。演藝とキネマ，1(3)，24-25。
- 地方近事／打狗：拓殖活動寫真會（1917 年 4 月 9 日）。臺灣日日新報，2 版。
- 地方近事／嘉義：南支南洋活動（1917 年 4 月 10 日）。臺灣日日新報，3 版。
- 地方近事／臺中：拓殖新報の活動寫真（1917 年 4 月 10 日）。臺灣日日新報，3 版。
- 地方近事／臺南：拓殖新報社活動寫真（1917 年 4 月 7 日）。臺灣日日新報，3 版。
- 地方興行場も合同 臺北州新會社設立へ業者協議（1943 年 3 月 26 日）。臺灣日日新報（夕刊），2 版。
- 吳豪人（譯）（2006）。春秋映畫社の《皇民高砂族》。載於黃英哲（主編），日治時期臺灣文藝評論集（雜誌篇，第四冊）（頁 224）。臺南市：國家臺灣文學館籌備處。
- 呂訴上（1961）。臺灣電影史。載於呂訴上，臺灣電影戲劇史（頁 1-156）。臺北市：銀華出版部。
- 杉山一平（1943）。映畫批評 敗れたる將軍達 捕虜の生活。臺灣時報，1943(3)，41。
- 杉山靜夫（1943）。臺灣映畫界瞥見。映畫旬報，100，52-53。
- 李享文（譯）（1995）。臺灣的電影政策（原作者：森久）。電影欣賞，13(5)，94-97。
- 李道明（採訪）（2000）。陳玉帛。載於李道明、王慰慈（主持），台灣紀錄片與新聞片影人口述（上）（頁 241-289）。臺北市：文建會。

- 邦畫南進！米英物驅逐せる（1942）。**臺灣公論**，7(2)，68。
- 防空演習 本島最初の燈火管制（1931年3月10日）。**臺灣日日新報**，7版。
- 防空劇と映畫の夕（1934年6月17日）。**臺灣日日新報**，7版。
- 周婉窈（2003）。**海行兮的年代：日本殖民統治末期臺灣史論集**。臺北市：允晨文化。
- 岩壺隆哉（1942）。文化と映畫と臺灣。**臺灣時報**，1942(5)，156-159。
- 松竹監督清水宏氏を訪ねち一映畫の動向を訊く（1942）。**臺灣藝術**，3(11)，22-23。
- 林沛潔（2015）。**臺灣文學中的「滿洲」想像及再現（1931-1945）**。臺北市：秀威資訊。
- 林詩婷（譯）（2014）。**總力戰與臺灣：日本殖民地的崩潰（上）**（原作者：近藤正己）。臺北市：國立臺灣大學。（原著出版年：1996）
- 青年團の活躍（1932）。**臺灣教育**，359，126-128。
- 南方發展活寫台覽（1922年2月24日）。**臺南新報**。
- 南進日本の先覺者 濱田彌兵衛記念碑 安平城趾盛大な除幕式（1941年3月24日）。**臺灣日日新報**，4版。
- 南進日本三部作 臺灣教育會で撮影（1940）。**臺灣大アジア**，78，1。
- 南進臺灣の使命 映畫“南方發展史”で鼓吹（1940年12月4日）。**臺灣日日新報**，3版。
- 急進展の映畫教育（1930）。**社會教育**，2，14-15。
- 映画フィルム採録データ（無日期）。「三澤研究室」網站。取自 http://misawa.pbworks.com/w/page/89137793/CTF_list_movies
- 映畫（1942a）。**臺灣公論**，7(2)，34。
- 映畫（1942b）。**臺灣公論**，7(3)，29。
- 映畫（1942c）。**臺灣公論**，7(8)，97。
- 映畫「サヨンの鐘」の試寫會（1943年7月2日）。**臺灣日日新報**，3版。
- 映畫「サヨンの鐘」内地にて上映濟なれど 臺灣總督府回收を命令（1943）。**臺灣藝術**，4(8)，30。
- 映畫でも臺灣は南進基地 山根氏の南方視察土産話（1940年6月20日）。**臺灣日日新報**，3版。
- 映畫と演劇 關係者の座談會（1937）。**臺灣公論**，2(9)，10-14。
- 映畫配給會社業務開始（1942）。**臺灣公論**，7(4)，33。
- 映畫協會の打合せ（1941年7月17日）。**臺灣日日新報**（夕刊），2版。
- 映畫國策實踐を標榜 臺灣映畫業同志組合 近く島都に誕生結成（1940）。**臺灣藝術新報**，5(8)，64。
- 映畫資材配給統制 督府要綱決定事業を一元化（1943年12月4日）。**臺灣日日新報**（夕刊），1版。
- 映畫興行時間の短縮（1938）。**臺灣警察時報**，267，113-114。
- 映畫辯士の臺灣語解説と歌仔戲全廢（1940年11月12日）。**臺灣日日新報**，6版。
- 春秋映畫社の《皇民高砂族》（1943）。**臺灣時報**，283。

- 洋畫暗黒時代 外國映畫輸入禁止を喰つて 當分新作品は到來せぬ (1937)。臺灣公論，**2**(10)，12。
- 皇民奉公會中央本部事務規程 (1941)。部報，**1941** (7月1日)，28-29。
- 皇民高砂族 (1943年6月27日)。臺灣日日新報，4版。
- 秋陣營目指して 最近臺灣映畫戰線 (1939)。臺灣公論，**4**(8)，11。
- 原保夫 (1937)。時局とニュース映。臺灣時報，**1937**(11)，74。
- 時局時事—時局映畫で島民を教化 (1937)。臺灣教育，**423**，68。
- 時勢に逆行する 映畫の灣語解説 (1938)。臺灣公論，**3**(2)，12。
- 根井洸 (1936)。輸移出活動寫真フィルム取締規則。臺灣警察時報，**250**，73-82。
- 海の豪族 (1941)。臺灣時報，**1941**(10)，140-141。
- 高砂夫 (1942a)。志願兵映畫について。臺灣公論，**7**(3)，48-49。
- 高砂夫 (1942b)。臺灣映畫界の諸問題 主として興行統制會社への希望。臺灣公論，**7**(7)，83-84。
- 國立臺灣歷史博物館 (2018)。全臺灣：一九三〇年代臺灣紀錄影片選輯。臺南市：國立臺灣歷史博物館。
- 國策順應を目標に 臺灣興行場組合の發會式 (1940年12月13日)。臺灣日日新報，3版。
- 國語の普及について (1934)。臺灣教育，**379**，1-2。
- 張昌彥 (譯) (2000)。海的豪族。載於李道明、張昌彥 (主持)。紀錄台灣：台灣紀錄片研究書目與文獻選集 (上) (263-264)。臺北市：文建會。
- 産業戰士 “心” の慰問 皇奉本部文化部で巡迴映畫會 (1942年12月13日)。臺灣日日新報 (夕刊)，2版。
- 傅欣奕 (2013)。日治時期電影與社會教育 (未出版之碩士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。
- 朝日座の活動 南支南洋の實寫 (1917年3月23日)。臺灣日日新報，7版。
- 朝日新聞社/VOYAGE GROUP コトバンクデジタル大辭泉 (無日期)。2018年9月28日，
取自 <https://kotobank.jp/dictionary/daijisen/2893/>
- 滿州の「真実」青い袋が届いた，歴史は生きている 5章「滿州事変と「滿州国」」。朝日新聞。取自 <http://www.asahi.com/international/history/chapter05/01.html>
- 發會式に於ける總裁訓示 (1941)。部報，**1941** (7月1日)，14。
- 菊岡久利 (1942)。三人の志願兵。臺灣公論，**7**(2)，44-53。
- 雲 鶴 (1940)。洋畫ファンは何處へ行く？。臺灣藝術，**1**(2)，80-81。
- 飯田心美 (1943)。サヨンの鐘。映畫評論，**1943**(6)，33。
- 新版『南進臺灣』を撮影 (1940年4月14日)。臺灣日日新報 (夕刊)，4版。
- 新會社設立、増資 督府三月中の許可を發表 (1942年4月10日)。臺灣日日新報，2版。
- 新劇青年劇を育成する 娛樂委員會答申 (1941年12月7日)。朝日新聞，5版。
- 新興臺灣へ進出 南方映畫を製作 (1940年12月21日)。臺灣日日新報，3版。

- 會報—活動寫真會開催（1917）。**臺灣教育**，**179**，79-80。
- 葛西周（2017）。植民地期台湾の文化映画における聴覚的要素の検討。載於三澤真美
惠（編），**植民地期台湾の映画**（頁171-200）。東京：東京大学。
- 演劇（1942）。**臺灣公論**，**7(2)**，58。
- 臺中州教育課（1936）。**臺中州教育展望**。臺中：臺中州。
- 臺北州（1936）。**臺北州社會教育概要 昭和十一年度**。臺北：臺北州。
- 臺北州教化聯合會（1935）。**臺北州社會教育概要 昭和十年度**。臺北：臺北州。
- 臺南：南洋南清活動寫真（1917年4月19日）。**臺灣日日新報**，3版。
- 臺南州（1937）。**臺南州社會教育要覽—昭和十一年度**。臺南：臺南州。
- 臺南州（1939）。**臺南州社會教育要覽—昭和十三年度**。臺南：臺南州。
- 臺灣の光榮を得たる本社の南支南洋活動寫真公開（1922）。**實業之臺灣**，**14(5)**，52。
- 臺灣社會教化要綱（1934）。**臺灣警察時報**，**221**，94-96。
- 臺灣芝居は斷然！禁止農村の娛樂は映畫（1938年7月13日）。**臺灣日日新報**，5版。
- 臺灣映畫協會設立 來月開業 配給、製作を一元統制（1941年7月22日）。**臺灣日日新報**（夕刊），2版。
- 臺灣映畫協會發足（1941年8月8日）。**臺灣日日新報**，3版。
- 臺灣映畫協會愈々積極的乗出か（1942）。**臺灣公論**，**7(3)**，58。
- 臺灣映畫配給組合の結成（1940年9月18日）。**臺灣日日新報**（夕刊），2版。
- 臺灣興行統制會社近へ設立（1942年2月11日）。**臺灣日日新報**，3版。
- 臺灣總督府（1938）。**臺灣事情 昭和十三年版**。臺北：臺灣總督府。
- 臺灣總督府（1940）。**臺灣の社會教育 昭和十四年版**。臺北：臺灣總督府。
- 臺灣總督府（1941）。**豫算。府報**，**4146**（1941年3月25日），117-123。
- 臺灣總督府（1942a）。**臺灣總督府公文類纂永久保存 昭和17年第12170號**。臺北：臺灣總督府。
- 臺灣總督府（1942b）。訓令第72號。**臺灣總督府官報**，**72**（1942年6月27日）。
- 臺灣總督府官房情報課（1942）。**臺灣事情 昭和十八年版**。臺北：臺灣總督府。
- 臺灣總督府官房情報課（1944）。**臺灣事情 昭和十九年版**。臺北：臺灣總督府。
- 臺灣總督府情報部（1941）。**臺灣事情 昭和十七年版**。臺北：臺灣總督府。
- 臺灣總督府臨時情報部（1938）。國家總動員法の施行に當りて。**臺灣警察時報**，**271**，28-33。
- 臺灣總督府臨時情報部製作文化映畫「廣東」（第一報）（1939）。**部報**，**75**，22。
- 鳳山郡映畫協會（1940）。**鳳山郡映畫協會概況**。高雄：鳳山郡映畫協會。
- 鄭政誠（2014）。日治時期臺灣教育會的創立與發展。載於臺灣省教育會（主編），**臺灣省教育會百年發展專刊**（頁30-50）。臺北市：臺灣省教育會。
- 噫軍神『肉彈三勇士』特別番外 九日ヨリ芳乃館上映（1932年3月12日）。**臺灣日日新報**（夕刊），3版。

- 興行展望（1942）。**映畫旬報**，**65**，56。
- 興行展望（1943）。**映畫旬報**，**88**，343。
- 興行場の統合成り 臺北合同興行會社出現近し（1942）。**臺灣公論**，**7(10)**，79。
- 興亞日本の姿 共榮會映畫で泰國へ紹介（1939年12月15日）。**臺灣日日新報**（夕刊），2版。
- 錄音映畫“南進臺灣”來月末から撮影に着手（1937年1月28日）。**臺灣日日新報**，2版。
- 錄音映畫製作 臺灣映畫協會近く製作開始（1942年10月9日）。**臺灣日日新報**，3版。
- 館林三喜男（1937）。映畫國策の諸問題。**臺灣警察時報**，**260**，39-45。
- 臨時情報部（1937）。時局下の臺灣。**部報**，**4**，1-9。
- 臨時情報部巡回映寫（1939）。**部報**，**53**，28。
- 謝火爐（1942）。大東亞戰の映畫界の動向。**臺灣公論**，**7(1)**，56。
- 齋藤總務長官映畫サヨンの鐘を觀賞（1943年6月21日）。**臺灣日日新報**，3版。
- 譽れの軍夫 永樂座で封切（1938）。**臺灣公論**，**3(6)**，9。
- 鐵道輸送戰士慰安 近く巡回映寫會公開（1943年1月26日）。**臺灣日日新報**（夕刊），2版。
- 鷺巢生（1930）。通信と事報—練習所通信。**臺灣警察時報**，**9**，38-40。
- High, P. B. (2003). *The imperial screen: Japanese film culture in the fifteen years' war, 1931-1945*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Lee, D.-M. (2018). Enlightenment, propaganda, and image creation: A descriptive analysis of the usage of film by the Taiwan education society and the colonial government before 1937. In E. Y. Yeh (Ed.), *Early film culture in Hong Kong, Taiwan, and Republican China: Kaleidoscopic histories* (pp. 101-133). Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
- Ts'ai, H. C. (2009). *Taiwan in Japan's empire building: An institutional approach to colonial engineering*. London, England: Routledge.
- Tsurumi, E. P. (1977). *Japanese colonial education in Taiwan, 1895-1945*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

創造力演進線形與領域相關技能之性質和層級研究 ——以陶藝拉坯造形為例

李堅萍 *

摘要

創造力是諸多系所重要議題，本研究以陶藝拉坯為例，探索造形創造力之分項與總量的演進線形，以及所需領域相關技能的性質與層級。經實施八次視覺敘事，評估技能層級與界定造形創造力成效之後得到以下的結論：一、造形創造力各分項演進線形為：造形流暢力呈陡升浪狀、造形變通力呈近水平線、造形獨創力呈緩步斜升、造形精進力呈厂型斜升等線形；二、總量呈緩步斜升線形；三、領域相關技能是門檻性質的「技能性動作形式」層級。並建議教學者應當視「獲得領域相關技能」為首要教學目標以具體化實現創造力。

關鍵詞：造形創造力、陶藝拉坯、領域相關技能

DOI : 10.6922/THJAR.201907_1.0003

投稿日期：2017年8月20日，2017年11月4日修改完畢，2017年12月22日通過採用

* 李堅萍，國立屏東大學視覺藝術學系教授，E-mail: zenpin@mail.nptu.edu.tw

A Study of the Evolution Lines of Ceramic-Throwing-Form Creativity and the Properties and Levels of Domain-Relevant Skills

Zen-Pin Lee*

Abstract

The important educational goals of art, design and cultural creativity departments are to cultivate and stimulate students' creativity. Existing literature has no researches about evolution lines of creativity practice and the properties and levels of domain-relevant skills. The purposes of this study are to explore the evolution lines of (1) sub-items and (2) total of ceramic throwing form creativity, and the properties and levels of domain-relevant skills. This study used visual narrative research method in the practical skill evolution. The conclusions are: (1) The evolution forms of the form creativity sub-items are: form fluency is fast rise and wave type, form flexibility is horizontal line type, form originality is slowly rise type, form elaboration is ㄇ type, and (2) form creativity (total scores) is slowly rise type of evolution model. (3) The property and level of domain-relevant skills is threshold and Skilled Movement Forms. The suggestions are that instructors should consider "gain domain-relevant skills" as the primary teaching goal, and train learners at least have Skill Movement Forms to achieve form creativity.

Keywords: ceramic throwing, domain-relevant skill, and form creativity

DOI : 10.6922/THJAR.201907_1.0003

Received: August 20, 2017; Modified: November 4, 2017; Accepted: December 22, 2017

* Zen-Pin Lee, Professor, Department of Visual Arts, National Pingtung University, E-mail: zenpin@mail.nptu.edu.tw

壹、緒論

創意創新的經濟價值無庸置疑，創造力更是許多職務的必備要件，故而培育人才的學校體系莫不重視創造力的培育與激發，藝術、設計與文化創意相關系所更視為重要教學目標。惟教育所有要項莫不需要透過學術研究建構豐厚知識為基礎，以創造力議題而言，誠然有大量文獻問世，但社會科學常會在相異的族群、領域、時程、對象等而有不同結果，且現有文獻缺乏對創造力實現歷程之演進線形的研究——這當然是因為長時蹲點記錄需要巨量研究資源支援所致；但是若能研究瞭解，豈非得以在最適切的時間點做最適時的激發或強化，成就事半功倍之效？

故本研究以陶藝拉坯為例，探究造形創造力的演進線形，且鑑於 Amabile (1996) 所稱領域相關技能 (domain-relevant skills) 為實現創造力的必要成分，但其性質是相關性或門檻性？其層級是基本、熟練或精湛級？亦待探索。故條列本研究目的為：

1. 探索造形創造力分項的演進線形。
2. 探索造形創造力總量的演進線形。
3. 探索造形創造力所需領域相關技能的性質與層級。

貳、文獻探討

創造力有許多類別，本研究聚焦於造形創造力。造形是指人類透過視覺，解讀外界訊息將物體轉換為有意義的形體或過程，造形創造力是創造物體形式的能力，是具體化實現創意的重要主題。依學術研究需要而有不同範疇，Amabile (1996) 與 Alkhenaini (2013) 都視為繪畫造形的創造力，而 Huber、Leigh 與 Tremblay (2012) 則以室內設計之立體作品定義造形創造力，但頗機能導向。

學術研究對造形創造力的來源頗有共識，Shi (2011) 從異國消費尖端科技的研究發現：對造形創意的解釋與觀感，主要源於文化底蘊的差異。Zhang (2011) 研究中國青銅器與鐵器後發現：工藝造形創意不僅充分展現材質之美，其豐富文化內涵也是相當文化修持者方能理解。Hong 與 Lee (2015) 比較 263 名異國族群的研究發現，影響常人造形創造力的最重大因素就是族群文化差異。Weiss (2014) 研究東羅馬帝國 Herodian 形式建築發現，造形創造力是融合個體革新創意、傳統美學包袱以及在地情境特質的折衷表現。Antonietti 與 Colombo (2012) 的研究發現，從視覺感官刺激而得的視覺影象 (visual imagery)，經過解讀給予意義後轉化成心智意象 (mental image)，兩者結合即是造形創造力，亦即族群傳統美學文化底蘊影響個體解讀造形創造力涵義，構成造形創意的心智意象。

造形創造力的教學與學習有頗多策略，如 Flaherty (2011) 研究發現，造形創造力可以經由繪圖的方法檢測，而且效能極佳。Tsao 與 Lin (2013) 於實驗國小視覺藝術課程的研究發現，平面主題較諸立體主題有較佳的造形創造力表現成效。Harris (2013) 的

研究發現，以專題計畫的方式（project-based）進行學習，最有助益於圖畫造形創造力。Fontichiaro（2016）研究學前教育教師訓練幼兒的造形創造力發現，使用自然素材創作的造形創造力成效，遠比塑膠材料為佳。Cseh、Phillips 與 Pearson（2016）研究心理與知覺對創造力發展歷程的影響發現，設定主題、媒材或技法等條件並不會增加認知負擔，而先繪製草圖最能促發心理與知覺反應進而開展造形創造力，則是最有效的中介工具。Tomljenovic（2015）研究 285 名學童發現，互動法教學對造形創造力有三點正向成效：(1) 更理解視覺藝術項目內涵；(2) 更優越的規劃與運用媒材和技法；(3) 更有效地解決視覺藝術問題。但頗需要留意的是如 Tai（2014）的研究發現，師長常以重製與再現其既有創意進行教導，但這會負面限縮個體的造形創造力成效與方向，非常值得省思。

個體造形創造力的發展與關鍵因素亦有相關研究，Van Eerde、Beefink 與 Rutte（2016）的研究發現，造形創造力在初期與後期有較高昂的表現，初期主因迫不急待實現構想創意而展現，後期主因進程與查核壓力而激發；但研究主題限於建築造形，且欠缺分項與演進形式研究。而 Zhang（2011）的研究論點為：要將虛擬的造形創意具體化實現，實質上就是工藝技術（handicraft）議題，癥結在於技能的良窳。這顯示應同步探究技術在造形創造力發展歷程中的影響性。因應本研究以陶藝拉坯成形技術為載體，界定陶瓷工藝為以精湛技藝充分展現陶瓷材質之美的技藝與成品；精湛技藝與材質的最適當發揮當是本研究評估造形創造力的兩項重要指標。

參、設計與實施

為達成研究主旨，規劃研究程序如下。

一、界定造形創造力內涵

創造力種類眾多，配合課程屬性，本研究以造形創造力為評量對象，區分為四個向度：

1. 造形流暢性：造形數量的表現性；在本研究指獨立部件且不同造形樣式的件次數量。
2. 造形變通性：思考的廣度、不同種類的造形表現性；在本研究指基於陶土材料特質、成形加工技術、釉色與釉面效果的造形變化。
3. 造形獨創性：獨特與創新的造形表現性；在本研究指發明獨特造形、創新造形技術、開發疊釉效果等造形樣式。
4. 造形精進性：概念的延伸、細節的添增、細緻有意義的造形表現性；在本研究指延伸造形意義、精湛造形技術、優良運作機能、精準公差與配合等。

此四向度上限各 25 分、加總 100 分。實際施用時，採共識評量的方式：研究者先與另一位造形藝術學者討論四向度評量定義，謀求共識。次以「先評等第再評分數」的方式：(1) 先分別以最低一等、最佳五等，評量作品的四向度等第；(2) 當兩位評分者評量等第

相同時，便再進行評分（一等 1-5 分，二等 6-10 分，依此類推），取平均數為最終分數；當兩位評分者評量等第不同時，便討論歧異，尋求共識而核定最終分數。

二、設定拉坯技能層級內涵

為評量拉坯技能層級，採李堅萍（2001）在比較 Simpson、Harrow 與 Goldberger 技能領域教育目標分類理論後，認定較為切合的 Goldberger 技能形式論點而界定拉坯技能層級內涵：

1. 反射性動作形式：指人類天賦具備的生理自動反應動作；因非學習而得，不具教育意義而無須界定。
2. 一般性動作形式：由意識指揮之聯結基本生理動作的片段性技能，如手工具正確握持操作。
3. 技能性動作形式：有目的性與意義性組織數個基本動作的單元性技能，如操控轆轤機具而有相應適切的施力位置、位移、方向、力道和順序等技術。
4. 功能性動作形式：因應情境條件限制而良好控制動作並達成設定目的的連續性技能，如熟稔拉坯技術施作指定機能成品。
5. 擴展性動作形式：解決問題、改良或發明等特質的創新性技能，如改良拉坯效能或創新發明技術。

三、施行視覺敘事研究法

視覺敘事（visual narrative）研究法是由研究者透過結構性觀察並錄製研究對象的目標活動後，邀請研究對象回顧視訊影像且闡釋行為內容與成因的研究方法（Harper, 2000；Johnson, 2002）。由於可以記錄活動歷程與詢訪行為原因，極切合本研究需求。

經選取一名刻正修讀陶藝拉坯成形課程的學生為研究對象，排除期初概論與期末評量，課程編序以 8 次基本造形（小杯形、盤碟形、鉢罐形、直筒形、窄口瓶、玉壺春、球形瓶、提把杯，如圖 1）技術示範、間隔 8 次實作診斷合計 16 次教學進度。每進度課後評量作品的造形創造力，於實作診斷節次錄影，課後實施視覺敘事。



圖 1 本研究八個基本造形

視覺敘事的質性研究方法雖有詳實記錄發展歷程與解釋現象成因的利基，符合研究主旨，但單一樣本必然涉及個體技藝天賦與操作資質之差異，使研究發現難有量化研究的普遍性與推廣性優勢，此當為研究限制。

八個基本造形係依「由易入深、由簡入繁」課程設計與教學原理規劃，故技術難度愈趨高階與造形樣式愈趨複雜。但以 Amabile (1996) 創造力成份理論「領域相關技能」所述：低/高階層領域相關技能各相應支持低/高層級創造力表現，故評量創造力時，仍是各以其基本造形與相應技能階層為基準，檢視作品所增添之造形數量（流暢性）、造形種類（變通性）、獨特造形（獨創性）、延伸意義（精進性）等內涵而界定創造力成效，並未混淆技術難度。

資料處理方式為：(1) 自錄影畫面評估學習者技能層級發展；(2) 以後續有進入修坯程序之坯體定義為拉坯成功作品，統計數量；(3) 分析作品以界定造形創造力成效；(4) 統計課內外實作時數；(5) 以視覺敘事詢答內容解釋目標行為原因。

肆、發現與討論

歸納課程進度、作品評量序次、視覺敘事序次、作品數量與實作時數等內容如表 1。

表 1
研究發現摘要

評量 序次	視覺 敘事	課程 進度	小杯形 成 敗	盤碟形 成 敗	鉢罐形 成 敗	直筒形 成 敗	窄口瓶 成 敗	玉壺春 成 敗	球形瓶 成 敗	提把杯 成 敗	實作時數 課堂課外
1		小杯形	0 2								2 0
2	1	實作 診斷	0 3								3 2
3		盤碟形	0 3	1 4							2 6
4	2	實作 診斷	1 2	2 6							3 9
5		鉢罐形	2 1	1 1	3 2						2 10
6	3	實作 診斷	2 0		5 2						3 14
7		直筒形				5 2					2 10
8	4	實作 診斷			1 1	3 1					3 7
9		窄口瓶			1 0		3 1				2 11
10	5	實作 診斷		2 0			4 1				3 10
11		玉壺春			1 0		1 0	3 1			2 9
12	6	實作 診斷			1 1		2 0	4 1			3 10
13		球形瓶					1 0		3 2		2 9
14	7	實作 診斷					2 0		3 0		3 8
15		提把杯	1 0							1 1	2 8
16	8	實作 診斷	4 0	1 0		2 0			0 1	2 0	3 11
		合計									40 134

討論如下。

一、視覺敘事結果與討論

(一) 第一次視覺敘事：小杯形實作與診斷

小杯器形類似短直筒，是拉坯基本造形之一。拉坯可概略分為兩項關鍵技術：定中

心與拉高。定中心的手勢係以兩掌掌根於土團對向施力，掌握「讓土團轉動、兩手穩住不動」的原則，在轆轤轉動歷程中，推擠土團凸出處入凹陷處而穩定中心。拉高的傳統手勢則是兩手相向朝下，以右撇子為例，右手在坯體外、左手在坯體內，右手大拇指指尖對應左手中指指腹，均勻施力擠壓坯土往上拉，成敗關鍵在均勻施力的掌握程度。這兩項關鍵技術的五大內涵：施力方向、力道、位置、位移與順序，都必須透過動手做、做中學的歷程才能獲致專屬於自身界定的內容，亦即只有親自練習，技術才能上手。在造形創造力的表現，可分述如下。

1. 造形流暢性：零件次。現時展現的都是技術摸索與定位的初學內涵，時程悉耗費於陶土材料、手工具與轆轤機器的測試運作，拉坯數次均以失敗告終，「（拉坯）看起來很容易，但做起來好難」、「陶土這麼軟，沒想到這麼難控制」。
2. 造形變通性：呈現於數方面，(1) 坯板固定不良造成坯土滑移且導致定中心失敗；經移除坯土並拭乾坯板，重新置土方才固定，「驗證老師理論，重做時就不沾水了，直接置土團於坯板並先從下壓開始施力，別從側邊擠壓，就能穩定土團」；(2) 拉製歷程中，施力方向與位置多所錯誤，手指刮起大量坯土表層黏泥，「我有盡量依老師說的測試調整姿勢，讓泥漿收入掌心，重新壓回土團表層」，技術雖不成熟，但確實多方嘗試與變通因應；(3) 數度過量淋水潤滑，致使坯土浸潤提前軟化，難以成形；嘗試降低轉速與淋水潤滑都失效，「是要測試看看哪種方法行得通」，測試是變通造形的有效策略之一；(4) 無法穩定中心，坯土劇烈晃動，「很難控制，老師說初學者定中心手勁不足、力道不穩，可以手肘靠緊大腿或上臂靠緊胸膛來增加施力量與穩定度；我覺得某些施力角度才合乎訣竅」，此彰顯測試技術並調整因應五大施力內涵的變通能力；(5) 「陶土很軟但沒想到很難控制；我也有嘗試挑偏濕軟土，仍然無法（定中心），這好像是技術問題」，雖無法成功造形，但調整變通造形技術的努力仍然值得鼓勵。
3. 造形獨創性：並未有獨創造形出現，因專注於練習成形技術。「先學會技術吧，現在哪有可能創新？有技術才能想創新」，顯見具有「技術為創新要件」或「技術是創新工具」的理念，呼應 Amabile（1996）領域相關技能是創造力要件與 Zhang（2011）具體化實現造形創造力的本質就是工藝技術的論點。
4. 造形精進性：處於技術練習階段，尚未能獲得成形關鍵技術，故亦未能精進造形，「好挫敗！但是大家都這樣（拉坯失敗），所以（壓力）感覺還好」、「就相信老師說的：技術特質就是只要一直練就會」。

（二）第二次視覺敘事：盤碟形實作與診斷

盤碟口緣外撇擴展，器形相應於轆轤運轉的離心力，成形容易，是拉坯基礎造形之一。由於盤碟器形表層接觸空氣面積大，失水率較底部大量且快速，表層與底部含水率落差大便極易肇致裂底；故而拉坯時，務須落實底部壓平壓結實與積水吸乾淨原則。在

造形創造力的表現，可分述如下。

1. 造形流暢性：產出 4 件進入修坯階段可謂成功成形的作品——雖然成功率約僅兩成，且坯體歪斜扭曲幅度仍頗嚴重，造形流暢性仍初有成績，「我是想做大碗公的，拉坯過程土都刮掉了」。
2. 造形變通性：主要展現在三處，(1) 盤碟器形外擴，厚度不足的銳利口緣易因輕觸碰撞而裂口缺角，「老師的兩手三指組成口型夾我還不會，所以我是利用海綿磨鈍口緣」，這不失為有效的造形變通策略；(2) 由於技術未臻熟練，坯壁下部厚逾 1 公分，口緣卻又過薄，機能欠佳，「我以修坯來輕薄化」，確實是調整因應方式。惟定中心技術欠穩定所肇致的形體扭曲，即使試圖以修坯來改進缺陷雖為變通方法，但效果仍頗為有限；(3) 有盤碟拉坯失敗作品，盤高太淺、坯壁過厚、口緣過度外翻，致使盛裝容量有限；修坯時卻在口緣切割數個 U 型缺口，「這可以改當作菸灰缸」，厚壁此時反而變成利基。修改造形、變化機能，的確具有造形變通性。
3. 造形獨創性：多數時間仍專注於練習定中心與拉高技術，偶有嘗試施作變化口緣造形，如壓按浪形，但未能成功進入修坯階段，「先能做出故宮那種傳統器型，有精熟技術當基礎了再來創新造形」，此呼應 Shi (2011) 文化底蘊影響造形創意之解釋與觀感的論點。
4. 造形精進性：成形技術尚未臻熟練，無精進造形，但有顯現精練技術意志「會，我一定會找時間加強練習，一定要學會」。

(三) 第三次視覺敘事：鉢罐形實作與診斷

鉢罐造形具有器形矮胖、胸徑外擴、短頸內縮、口緣外翻的特質，由於重心偏低，可以削弱晃動幅度；而且口緣外翻，於倒置坯體以修削坯底時，更有助於土條固定坯體，堪稱是鍛鍊拉坯與修坯技術的最佳初始器形之一，成形技術難度較低。在造形創造力的表現，可分述如下。

1. 造形流暢性：成功進入修坯階段的作品件數再次提升達 13 件，造形流暢性持續增長，「定中心是一個重要門檻，我跨過了，現在搏土很穩定，好高興」。
2. 造形變通性：展現於下述數項，(1) 縮頸幅度：「原只是想測試造形比例美感，但發現頸部內縮幅度影響塌陷、高度影響穩定，是成敗癥結；現在優先考量拉坯成功」，調整以獲取技術為優先考量，確實是技術學習初始階段必要掌握的原則；擁有穩定技術方才得以發揮造形創意；(2) 「老師教的敲底聽聲判別厚度我還不熟練，所以修坯特意留厚底，或濕坯即修，坯體微塌陷即停止進刀」，此種因應調整技術變通方式，確實是初學者可資採行的學習策略；(3) 「硬要修乾坯，我有嘗試老師說的海綿沾水抹濕坯體表層，修除；再次抹濕表層，再修除……，重複不斷；的確很花時間」，透過做中學，是驗證理論與獲取技術的可行路徑，亦容易再激

發新穎變通方式。

3. 造形獨創性：專注於技術練習，立基於鉢罐固有器形，並未有新式獨創造形，「不敢談創新，我想先穩定（拉坯）技術再說」。
4. 造形精進性：主要展現於三項，(1) 專注於造形技術的練習，拉坯技術之施力力道、方向、位置、位移和順序等五要素漸入佳境，坯體晃動幅度大減，定中心技術已近穩定使造形精進；(2) 對材料特質有相應的造形考量，「曲線造形比較美，我覺得比較適合陶土這項材料」，相較於杯盤等偏直線樣式造形，這樣的考量的確顯示了造形的敏感與精進；(3) 在口緣壓捺出外翻的仿荷葉邊，雖然仍欠工整，但有仔細斟酌與測試幅度，具有精進成形技術涵義。這除了要達成傾倒液體「不流口水」的機能外，倒置坯體以修削坯底時，外翻口緣還能有助於土條固定坯體，增進修坯效率，符合造形精進意義，「以陶土這麼軟的特性（高可塑性），只要技術熟練，想創新甚麼造形一定都很容易」。

（四）第四次視覺敘事：直筒形實作與診斷

直筒造形即是空心圓柱狀體。從實心土團拉製成空心直筒造形，需要先有定中心穩定的前提，方才得有拉高成直筒的機會；易言之，定中心欠穩定，直筒坯體便易因重心高、離心力大而晃動愈趨嚴重，最終歪斜傾覆。研究對象迄今累計七十多工時的練習時程，呈現頓悟性飛躍進步，已能穩定中心且拉出高近 30 公分、外徑約 15 公分坯體。至此可稱具備拉坯技能，已達第三階層「技能性動作形式」。在造形創造力的表現，可分述如下。

1. 造形流暢性：進入修坯階段的成功作品件數回降至 9 件，這是因為開始會尋求質的提升，精煉技術內涵，「長時間苦練後，的確有『熟讀唐詩三百首，不會作詩也會吟』的感覺，有滿意作品了」，合乎 Amabile（1996）領域相關技能為創造力要件的說法。
2. 造形變通性：主要展現於數項，(1) 即使深知未落實底部壓平壓結實與積水吸乾淨兩原則必然裂底，「收尾前未再擦底所以裂底；我就順勢修坯擴大底洞，當盆栽用吧」，這確實是造形變通方式。惟直筒狀造形底面積小、重心偏高，作為盆栽，穩定性低；(2) 未能拉高的短身直筒於修坯時戳數個底洞，「這是要作濾杯」。其實是因底部修坯過薄所做的調整措施，且以棒針戳刺孔徑太小，效能欠佳，惟適足展現造形變通力；(3) 拉高後仍偶有欠穩定的控制能力，因而必須因應調整造形，「是不小心手腕壓邊使口緣外翻，又縮不回來，所以只好改做碗公（喇叭）器形」，甚具造形變通力。
3. 造形獨創性：曾試圖仿玉琮的內圓直筒外覆四方柱造形，頗有造形獨創性；唯拍擊坯壁與捏塑黏合欠牢固，以失敗捨棄收場，「（觀摩）很有用，我想模仿老師示範的那些經典造形」，確實是 Weiss（2014）主張造形創造力是融合個體革新創意、傳統美學包袱與在地情境特質的折衷表現。而這也明確驗證：雖有出現獨

創性意念，但未達足夠的技術層級，便難以支持創意的具體化實現。施作技術等於是造形創造力的門檻性條件，必要跨過門檻——有熟練的技術，方得以具體實現創意，從而佐證兩者相輔相成的相關性。

4. 造形精進性：主要外顯於三項，拉製與修坯後的直筒已有 (1) 穩定外形；(2) 工整紋理；(3) 減輕重量，已然具備穩定操控輻輳機具而有相應適切的施力位置、位移、方向、力道和順序，造形技術與成品大為精進，「練久了，好像有天突然頓悟、豁然開朗，會拉坯了」。

(五) 第五次視覺敘事：窄口瓶實作與診斷

窄口瓶是口徑小於胸徑、腹徑的造形，略等於大腹瓶；大腹有利於盛裝機能，窄口有利於出水控制。成形技術上，通常是先拉坯成直筒造形，以內部施力手勁大於外部的原則擴增胸徑與腹徑，再以兩手虎口對向施力壓縮口徑即能縮小口徑，成形窄口。在造形創造力的表現，可分述如下。

1. 造形流暢性：成功作品件數 10 件（包含兩件因縮口失敗遂切口並外擴而轉為盤碟的作品），造形流暢性趨於穩定，「感覺現在拉坯技術很穩定、很容易成功」。
2. 造形變通性：主要展現於數方面，(1) 由於口徑偏小，在翻轉坯體以修整口緣時，等於固著底面積小，卻又重心偏高，欲穩定修坯幾乎不可能，「我是學老師的，挑選適當口徑的茶杯當修坯座，倒置坯體插入來修坯」，茶杯口撐持住坯體肩部，便能擴大底面積，穩定修坯，是必要的變通策略；(2) 窄口拉坯失敗作品，「這件因為老是縮不了口，所以乾脆就切除上部再口緣外翻，成為鉢形」，修改造形並變化機能，亦具造形變通性；(3) 縮口技術尚欠穩定導致斜口造形，「改成模仿茶海的出水尖嘴」，這捨棄切齊口緣脫離常規的調整因應方式，特具造形變通力；惟斜口扭曲幅度過大，難有順暢出水，且因應不規則形的修坯耗時將更長，顯見變通造形也需足夠技術支持。
3. 造形獨創性：展現在數項，(1) 縮口過度施力或磨擦力過大導致坯體呈麻花造形，坯體體表起伏扭曲劇烈，卻在施釉燒成後反而呈現深淺不一的釉厚、小結晶與皸裂紋理，「很意外的收穫，就像老師說的：釉藥充滿不可預期性」，雖是非刻意作為，但獨具造形美感，亦有促發繼續鑽研試釉的可能；(2) 以牙刷沾釉再逆壓刷毛噴點，欲形成繁星點點的施釉效果；惟灑量不足、釉層過薄與釉料特性，故燒成後只出現零星斑點（如三氧化二鎳黃與矽酸鋁白），並未能呈現預期效果（碳酸銅綠與氧化銅青無法覆蓋底釉），「『以技害藝』嗎？好像有耶，好像暫停了創新造形的想法，只想一直測試自己的技術極限」。
4. 造形精進性：主要展現在數項，(1) 開始有跨越技術熟稔後的精進意念與作為，「測試自己技術極限——到底能拉多高、多大、多薄」，能穩定中心，拉高半臂長（約 30 公分）、0.5 公分厚的坯體，雖有因擴大腹徑、圈縮頸徑以變化造形卻塌陷或

扭曲而失敗的案例，但確實體現技術與造形精進的意義；(2) 尤其「我開始會挑偏硬的土來拉（難度較大但塌陷率低），挑戰難度」，這確實能促進以最低限度的原料量，撐持坯體口頸下壓重量，減少修坯耗用資源，精進技術與造形效能；(3) 疊釉的測試亦極能彰顯造形精進性，由於釉藥的控制頗具不可確定性，影響釉藥呈色與效果的變項已然高達 18 項（李堅萍，2005），而疊釉雖較可以獲得如兔毫、漸層的釉面效果，但等於是再添加影響燒成結果的變項數量，不符預期率或失敗率當然會再提高；但相對而言，也代表努力挑戰、精進造形的意義。

（六）第六次視覺敘事：玉壺春實作與診斷

玉壺春瓶造形有如上凹下凸雙曲弧線勾勒，有撇口、細頸、圓腹、圈足等四項特質，是縮口瓶的衍生造形，體態優美，亦有柔和、勻稱、內斂寓意，是最能展現陶土材料柔軟撓曲特質的造形之一，亦是傳統經典陶瓷瓶體造形，在商業市場一向具有穩定需求。技術難度在於：擴增腹徑才能「圓腹」，卻使坯壁變薄、強度削弱；縮緊頸徑才能「細頸」，雖能增加強度，但也加粗坯體、影響美觀；且因頸腹上下施力方向恰好相反，而極易扭體成麻花形狀。在造形創造力的表現，可分述如下。

1. 造形流暢性：有 12 件進入修坯階段的成功作品，雖然所做鉢罐與窄口瓶係拉製玉壺春擴腹塌陷與縮口失敗的替代產品，但仍有增益造形技術與提升造形流暢性之功，「雙曲線好美，讓人好有創作動機」。
2. 造形變通性：主要展現於數項，(1) 數度擴增腹徑過度，肇致坯壁過薄，支持頸口下壓能力削弱而塌陷，「就切除塌陷土料而成形鉢罐」，具有因應情境權變的造形變通性；(2) 縮緊頸徑時手勢不良而刮起坯體表層泥漿，肇致磨擦力增加而使扭轉坯體成麻花狀，「一個保留扭體不規則美感，一個就乾脆斜切口成出水嘴，另一個切齊口緣外翻成浪狀起伏」，由於扭體麻花幾乎不可能回復規矩原狀，故而這樣的造形變通性極具巧思；(3) 「我後來發現改以虎口沾濕縮頸的方法更好，因為比指腹指紋細緻潤滑，較不易扭體麻花」，這種施力部位的調整因應，也顯現了造形技術的變通性。
3. 造形獨創性：展現了三個獨創造形，(1) 玉壺春口緣原是外翻的撇口造形，研究對象卻另施作有浪形起伏口緣，倍添造形創意，「我看過魚缸有這樣造形，想試試在這種高頸瓶搭不搭」，這確實是可資考量點，因為一般玉壺春撇口尺寸並不大，浪形口緣的起伏數量便即有限，很難彰顯重複韻律美感；(2) 另於圈足挖有半圓隧孔，「是預留做陶燈穿燈線用的，我有看過案例」，此有擴展性造形創意。即時提醒於修坯時順勢挖底洞與透雕坯壁，以牽入電線與透出燈光。惟素燒後才發現底洞過小，無法塞入燈座；即使砂磨擴大，但仍只能導入 3W 小燈，「當做夜燈 OK 啊」；(3) 在玉壺春細頸捏塑黏附雙耳提把的仿似插腰人形，「純屬好玩，好像古代仕女」，頗有延伸性造形創意，也是 Antonietti 與 Colombo（2012）從

視覺影象解讀給予意義後的心智意象歷程，成就造形創造力。

4. 造形精進性：展現在數項，(1) 玉壺春瓶是縮口瓶的衍生造形，能拉製與修坯玉壺春瓶，即意謂已然跨越定中心穩定與拉高的基礎技術門檻，進階到擴腹不塌陷、縮頸不扭曲、口緣能整齊、修底能穩定的造形精進層級；(2) 雙耳提把黏合成功案例顯示造形技術愈趨良好，「玉壺春造形就很洗練了，仿玉琮？對，玩玩啊，加耳朵（提耳）也很有趣啊」。由於陶土材料的黏合，必須零件與坯體在「雙方都仍有相當黏度」的原則下方能黏著牢固。但這項原則頗難掌握，因為坯體猶有黏度，即代表修坯時體表會黏附大量修坯屑而倍增清理難度；零件猶有黏度，即代表過軟而難以定型且極易變形；(3) 釉面造形技術亦有精進之處，由於釉藥燒成變項極多，單單施釉技術良窳即會影響燒成釉色與釉面效果；現時施釉已頗能掌握釉層厚度、疊釉種類與候乾時機，燒成結果符合試片與預期效果的機率愈來愈高；(4) 另一項精進釉面造形技術之處，原有嘗試以畫筆沾釉描繪圖案或以毛刷沾釉刷塗的方式施釉，但呈現施釉量過少與留下明顯筆觸的釉面效果。這是因為釉料遠比水彩或廣告顏料分子巨大許多，在刷釉畫釉的點描歷程中，刷毛極易抓住大分子，僅釋出小分子於坯體表面——這等於是改變釉藥結構，燒成結果必然相異。此次出現有沾釉大筆一揮的狂草弧線，燒成效果跳脫點描施釉弊病，可謂造形技術再精進。

（七）第七次視覺敘事：球形瓶實作與診斷

球形瓶即瓶主體外觀呈現圓球造形。由於從三向度觀看均呈圓形，而華人視圓造形有圓滿、圓順、圓融、團圓的吉祥正向寓意，一向是商業市場接受度最高的造形之一。拉坯雖最能或只能做出圓造形作品，但球形瓶技術難度很高，因為擴大腹徑即意味坯壁變薄，削弱支撐瓶口陶土下壓重量的能力；而縮口或造形口緣需要淋水潤滑，除增加瓶口重量又易軟化坯土，兩者都易導致瓶口塌陷而成形失敗。在造形創造力的表現，可分述如下。

1. 造形流暢性：成功施作 9 件，「沒留意老師提醒選用偏硬土質，且拉太久讓黏土吸水多、土質更軟，塌很多次」，其中球形瓶 6 件雖然尺寸不大，直徑僅介於 10 至 15 公分之間，但拉製成功率逾六成，仍有可觀的造形流暢性。
2. 造形變通性：由於球形瓶技術難度高，造形變通力主要展現在造形技術的調整因應，(1) 「我發現可以放棄先拉成直筒再變形的方式，改成直接以圓弧狀拉高（圓拉製）成形，成功率較高」，這種方式的確可以避免因擴大腹徑而削弱支撐瓶口下壓重力所產生的塌陷意外，確實是具有提高造形成功的變通策略；(2) 由於球形瓶瓶口窄小，當倒置坯體以修底腳時，須考慮窄小瓶口並無法支撐坯體重量、需要代之以能抵住坯體肩部的修坯座。傳統修坯座是素燒坯，既沉重又佔空間，「我（參考老師做法）也去買了口徑大小不等的垃圾桶當修坯座；塑膠不吸水、

固定土條不鬆脫，很好用」，效能更佳，彰顯了成形技術的變通力。

3. 造形獨創性：主要展現在幾方面，(1) 首先是坯體表面紋理的修整，一般均賴銳利刀具進行，所謂「工欲善其事，必先利其器」，但「修坯刀驚鈍時，於特定角度進刀就會產生斷續垂直刮痕（即跳刀），很特別」，能發現跳刀效應與跳刀痕的大小疏密間奏美感，便產具新穎獨創紋理；(2) 由於諸多釉藥有「稜線不著釉」的特性，「坯體表面光滑或刻劃條紋雖然各有味道（美感），但還是光滑面施釉較漂亮」，此亦具有造形技術面的創新意義；(3) 採行兩三種釉漿重疊施釉的疊釉方式，是陶藝創新造形的巧門之一，「疊釉很有變化性，幾乎每次都是意外」，如呈色劑白二氧化鈦疊釉於棕鐵釉有雲狀漸層，呈色劑白矽酸鉛疊釉於氧化銅青釉有兔毫效果，都甚具創新性；(4) 以木棒（取其吸水性）規則斜壓坯體，使坯體體表形成起伏變化，「我看過好像特意歪七扭八、違反拉坯工整圓造形的球瓶，所以試試」，突破拉坯工整正圓既定桎梏，確實有創新造形變化、彰顯手作質感之意義。
4. 造形精進性：展現於數項，(1) 球形瓶技術難度很高，主要係因為瓶口重量下壓極易造成坯體塌陷，拉坯失敗率高，「我聽老師說這是拉坯技術精熟的檢驗點，會穩定拉球形就『出師』（精熟）了」，由施作尺寸從小至大的變化，彰顯了造形精進力的成長；(2) 再者，測試技術亦產生造形精進效果，「我原先是為了彌補坯體表層缺陷才刻劃條紋藉以轉移視覺焦點，沒想到凹凸條紋積厚釉層的燒成效果絕佳」，釉面產生豐富疊釉與兔毫效果；(3) 特別是如以木棒規則斜壓坯體，使表層形成起伏變化，須值坯體猶有濕軟度即行修坯與棒擊；但修坯屑黏著與坯體定型都是需要克服的造形技術問題，其所促發的造形技術精進性極有意義；(4) 與初學造形技術相較，修坯精進效能非常突出，此階段的修坯技術，已能確實將拉坯成形的驚鈍外形與表面紋理，修整至洗練麻利的造形美感；(5) 另一項最足以代表造形精進之處，即是坯體比例美感的提升。特別是現時所拉製的窄口坯體，修坯後的身形比例已經脫卻驚鈍扭曲的短頸大腹，而有修長流線的頸腹比例，精進洗練韻律美感造形。

（八）第八次視覺敘事：提把杯實作與診斷

提把杯即是杯體加黏提把。無疑的，這使成品愈見完整性；但在造形技術上，卻是須於拉坯成形的基礎再添捏塑與黏合技術。而成形技術愈多樣，不僅需要掌握的施作要領愈多，且搭配施作時機更為成敗關鍵。在造形創造力的表現，可分述如下。

1. 造形流暢性：成功施作 11 件作品，有 3 件提把杯，這自然是因為相對於拉坯技術熟稔之後，捏塑與黏合的手作程序太過耗時，「坯體太乾、不適合黏提把，就直接修成杯了」，故而另有 5 件單杯副產品。
2. 造形變通性：主要展現在兩方面，(1) 黏合最忌黏結鬆脫或黏線皸裂，須掌握「黏

- 與被黏雙方均須具備相當黏度」的施作原則，故應於坯體猶有沾黏濕度時即行修坯，以便成功黏合。但套袋保濕以求修坯最適時機，並未能全然配合次週上課或空堂時段。故「偏濕坯就用風扇狂吹減濕，偏乾坯即沾潤薄水增濕」，是頗知變通的成形技術；(2) 因應杯體大小與評估未來盛裝重量，須施作相應粗細的提把尺寸與彎弧比率，以容納適當數量手指彎入握持，裨益省力提起。由於須俟提把稍微定型再黏合，雖能避免變形，卻也難有調整空間。「我多做了兩三個曲率不同的複本，套裝時才能選最適當的」，頗具變通能力。
3. 造形獨創性：主要展現於數項，(1) 除直筒形馬克杯，亦施做兩件雙弧流線鉢形杯，展現矮胖器形、胸徑外擴、短頸內縮、口緣外翻的特質，有助降低重心與傾倒液體機能，頗有造形獨創性；(2) 另於提把根處施作「抵紐」，以成為提起杯體的施力支點，有助省力與穩定，「我是參考茶壺的，我想杯子提把應該也可以這樣試試」，創新多以模仿為基礎，甚具創造力意義，也如同 Cseh 等人（2016）的研究發現：設定主題、媒材或技法等條件並不會增加造形創造力的認知負擔；(3) 另拉製杯蓋雖是以盤碟型為基礎的造形變化，且因初次嘗試，有杯蓋唇太內縮致杯體與杯蓋套合過鬆的缺憾，但仍有課程指定造形外的延伸性創意，使杯體、提把與蓋鈕更具造形整體性；(4) 以土條捏塑與黏附「蟠龍」造形蓋鈕，「只是好玩，印象中老師好像有提過大部分蓋鈕都是清官帽造形」，此彰顯能以興趣維續熱情，最能激發創新創造力，亦呼應 Hong 與 Lee（2015）的研究發現：影響常人造形創造力的最重大因素就是族群文化差異。
4. 造形精進性：除課堂所做的一件有黏線皸裂缺陷外，造形精進性主要展現於下列數項，(1) 杯體口緣外翻的荷葉邊造形得以「不流口水」，符合盛裝與傾倒液體的必備機能；(2) 諸多造形細節亦有所精進，如不僅能於口緣留存適當厚度，以增大抗擊碰撞避免缺損的強度，且更施以擰乾海綿擦拭圓潤的工夫，「現在有留意杯口緣稜線要圓潤（成品）才不割嘴」——細節正是最足以說明造形技術精進的指標要項之一；(3) 已能精確掌握坯體與零件雙方均須具備相當黏度的原則，既克服坯體猶有黏性、修坯屑難以清除的問題，也精準掌握風吹零件以加速定型外殼卻內部猶有黏性的最佳黏合時間點；(4) 接合面悉經刮毛與刮粗，有效增加接合面積，落實強化牢固拉力的「錨接」原理；(5) 另搓細土條沾泥漿黏附於接合線，並抹勻埋入，有更強化精進接合力道之功能；(6) 「第一件就是沒留意老師說的提把弧度，所以（成品）不好拿」，多有預先評估杯體大小與盛裝液體重量，施作相應粗細的提把與彎弧曲率，以容納適當數量手指彎入握持，裨益省力提起，確實有精進表現造形技術；(7) 除了使拉坯坯體造形得以從樸拙駑鈍到麻利洗練之外，展現精進修坯技術效果的另一項指標即是輕薄化。就造形機能而言，除了落地擺放的花盆缸甕須求沉重穩定外，擺置桌面的陶瓷杯、碗、碟、壺器皿必得輕量，以利於人手握持使用與移動；現時達到輕薄化目標的杯體，確實證明修坯技術精進造形。

二、歸納與討論

(一) 造形創造力四分項的演進線形

統計 16 次造形創造力四分項評量成績並繪圖展現演進線形，如圖 2。

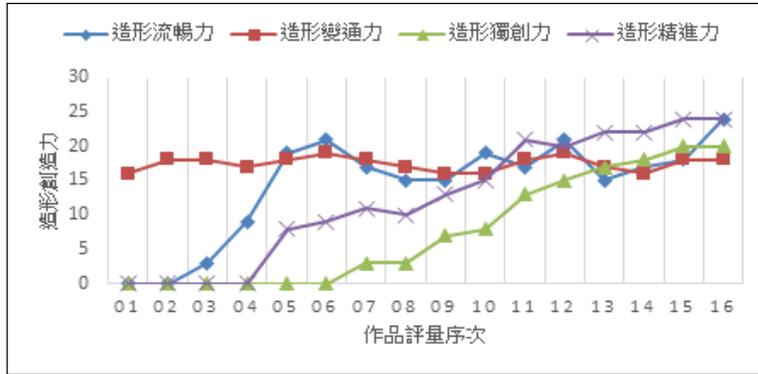


圖 2 造形創造力四分項演進線形

比對視覺敘事回應內容，討論如下。

1. 造形流暢力：初期陡升後便呈起伏多峰的陡升浪狀線形。肇因於技術成長初期難有成功作品，數量少、流暢力便低；此後開始努力練習技術，副效應便是作品產出數量陡增，直接拉升造形流暢力成效。在中期獲得定中心與拉高兩項關鍵技術後，開始出現追求更大、更高、更薄、更輕等測試技術極限的作為，從而使產量再次減少，造形流暢力降低。爾後技術持續精煉成長，既有順意施作而提升產量，也有追求質的提升而降低產出，故而造形流暢力呈現浪狀起伏多峰線形的演進線形。
2. 造形變通力：一直呈現穩定於中高階層、未有劇烈起伏變化的近水平線線形。材料特質是最主要影響因素之一，由於陶土的高可塑性，除了造形入門門檻極低，軟質也極易於造形，且造形技術要項的施力位置、位移、方向、力道和順序等內涵，也都極易因應材料當時狀態或創意理念而即時調整權變，材料特質衍生的三項因素，造就造形變通力始終能維持穩定的中高原平鋪線形演進線形。
3. 造形獨創力：由初始的無表現略呈一路緩步爬升至中階層的緩步斜升線形。初期未有表現係因缺乏施作技術、專注於技術練習而未能產出作品，或技術尚且生疏而難以支持創新創意的具體化實現所致。俟中期獲致穩定的定中心與拉高關鍵技術且愈趨精進後，便得以藉精進造形技術而逐漸具體化實現創新創意，造形獨創力數量與品質逐漸攀升，故而造形獨創力呈現一路緩升線形的演進線形。
4. 造形精進力：呈初期未有表現、在頓悟式陡升後再緩步攀升的厂型斜升線形。此與造形技術的成長極有關聯，除了初期無作品得以評量造形精進力外，隨著造形技術自一般性動作形式發展到關鍵的技能性動作形式，技能逐漸精熟與精煉，不

僅愈得為支持具體化實現造形創意的基礎，也自然產生愈多橫向擴展與愈佳縱向延伸的造形意義，從而推升造形精進力成效，形成造形精進力從底部陡升後一路攀高的線形演進線形。

(二) 造形創造力總量的演進線形

彙整造形創造力總量並繪圖展現演進線形，可以如圖 3 所示。

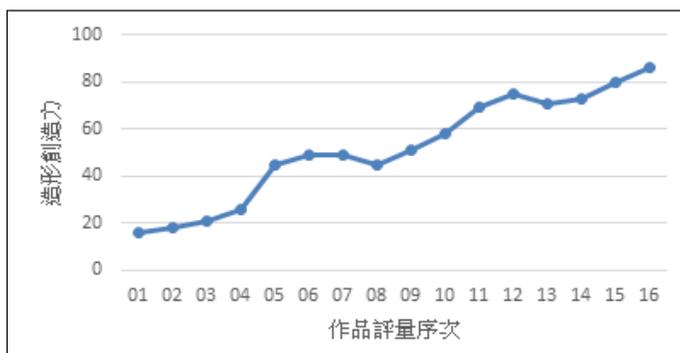


圖 3 造形創造力總量演進線形

在技術成長歷程中，造形創造力總量的演進線形是呈一路逐漸攀升、中有間歇起伏的緩步斜升線形。以初、中、後三期時程區分，比對視覺敘事內容，可以分析如下：

1. 初期：前半段連基礎技術內涵都缺乏，產出作品數量極少；後半段能正確操作運用手工具且開始投注練習時程，作品數量陡升，但欠缺造形技術支持，不惟樣式扭曲失準，而且全都是模仿示範造形，成品未有獨創、技術未有精進之處，僅有因應材料特質而施作的造形調整與技術權變能維持一定的造形變通力分項，造形創造力從低層緩步爬升。比對視覺敘事內容，係因學習伊始原有對陶土材料高可塑性、應該也容易造形的美好想像，在初識到拉坯技術並不是那麼容易掌握時破滅，創新創作的壓力與挫折感倍增、信念與意志動搖。技術粗淺生疏，即難以產出成功作品與支持創意的具體化實現，自然無得有良好的造形創造力成效。
2. 中期：在累積 78 小時實作時程的第 4 次視覺敘事時，有頓悟定中心與拉高關鍵技術的現象，已能穩定操控輾轆機械運轉速度而有相應適切的施力位置、位移、方向、力道和順序。即使偶有因測試技術極限而追求更大、更高、更薄、更輕而肇致產出數量略減，但明顯得以技術為基礎或工具，增多創作數量與增益造形品質，有餘裕在造形上創新變化，將教師示範與傳統經典元素排列組合成創新造形意義，造形創造力穩定提升。此時的視覺敘事回應多正向推崇獲致拉坯關鍵技術後，得以具體化實現造形創意；熟練技術所推升的作品成功率亦正增強造形樂趣與精進意志。
3. 後期：造形創造力持續攀升，直到面臨施作球形瓶這種有相當技術難度、機能性

較高的造形時才又略微下降；但俟有足夠練習，跨越技術門檻獲致功能性動作形式，能成功施作球形與提把杯等機能性造形——即具有因應情境條件限制而良好控制動作並達成設定目的的連續性技能，便又得以在精熟與精進技術基礎下創新造形元素，造形創造力亦再回升且以迄於終。視覺敘事的回應，除了仍有堅持意志與成就信念的內容，還出現挑戰進階技術與評論機能造形的語詞，說明領域相關技能、關鍵技術的精熟與否，不惟攸關創造力具體實現化的作品產出，也激發或強化心理面的創新創意動機與效應。

本研究發現與 Van Eerde 等人（2016）之造形創造力在初期與後期有較高昂表現的研究發現不同，係因該研究之 25 筆建築案與 85 名建築業者是已具備精熟建築造形技術的研究對象，而本研究的研究對象跨越關鍵技術門檻、獲有熟練拉坯技術係在研究歷程中期，且陶藝材料具有即使生疏技術者亦能產出作品的特質所致。

（三）領域相關技能的發展與關鍵門檻

從歷經 15 小時實作練習，產出第一件得以進入次一階段修坯程序的成功作品（雖然仍是有欠均衡穩定的扭曲外形）而言，此時之造形技術僅是手工具正確握持操作於材料初步體驗的第二層級「一般性動作形式」，只是由意識指揮之聯結基本生理動作的片段性技能層級，尚未能有效界定自身施力的方向、力道、位置、位移、順序等技術內涵，無法運用技術以成就心中的造形意象。而粗糙生疏技術所致的歪斜扭曲、銳口裂底作品，實難符合「以精湛技藝充分展現材質之美」的工藝精義。

俟累積 78 小時的實作練習時程後所獲致之穩定中心與拉高的關鍵技術，此時可稱「會拉坯」，已具備能在目的性與意義性原則下組織多個基本動作，成功掌握機械控制技術、成就單元式技能，即第三層級的「技能性動作形式」，已能穩定操控輻輳機械運轉速度而有相應適切的施力位置、位移、方向、力道和順序，得以充分藉技術為工具或根基以具體化實現心中創意，產製符合工藝意義的作品。故此層級技能的獲得與否，堪稱是拉坯造形創造力是否得以實現的門檻，除驗證了 Amabile（1996）領域相關技能為創造力必要成分的論述，也說明了領域相關技能的內涵，當是以第三層級「技能性動作形式」為關鍵門檻。

至於此後具備施作指定機能之球形瓶與提把杯所展現的技術能力：能因應情境條件限制而良好控制動作並達成設定目的的連續性技能——第四層級「功能性動作形式」，的確是更能增益造形創意具體化實現的進階技能，但已經是造形技術的持續性精進，已非關鍵門檻的角色了。

伍、結論與建議

一、結論

依研究目的序，研究結論可如下述。

(一) 造形創造力各分項演進線形各為：造形流暢力呈陡升浪狀、造形變通力呈近水平線、造形獨創力呈緩步斜升、造形精進力呈厂型斜升等線形。

造形創造力各分項的演進線形如標題所述，內涵可以以技術成長分期說明如下：

1. 技術成長初期難有成功作品，數量少、流暢力便低；此後專注練習，副效應便是作品產出數量陡增，使造形流暢力陡升。然而此時粗糙的技術難以支持創新創意的具體化，造形獨創力偏低；從歪斜扭曲控制不良作品逐漸改進，也說明造形精進力在技術練習歷程中緩步成長。造形變通力則由於陶土材料的高可塑性，造形與造形技術要項都極易因應材料狀態或創意理念而即時調整權變，從而造就造形變通力致自始至終維持穩定的中高原近水平線形演進線形。
2. 中期可以以獲得定中心與拉高兩項關鍵技術的「技能性動作形式」為界定，除了偶會追求更大、更高、更薄、更輕等測試技術極限而減少產出，但亦有技術持續精煉成長亦再催升產出，從而使造形流暢力浪形起伏。逐漸成長的造形技術，除了成就愈益精進的造形精進力，更愈得以具體化實現創新創意，使造形獨創力也逐漸攀升。
3. 後期以技術精熟為特質，造形獨創力與造形精進力已得以藉精熟造形技術而具體化實現創新創意與精進造形；產出作品數量也愈得以適性順意而行，既有追求質的提升而降低產出，也有順意施作而驟升產量，故而造形流暢力也仍有浪形起伏現象。

(二) 造形創造力總量的演進線形是呈緩步斜升線形。

造形創造力總量幾乎與技術成長歷程同步，緩步斜升，未有劇烈起伏。初期即使因技術生疏粗糙而產出偏少，亦無能具體化實現創意，致造形流暢力、造形獨創力與造形精進力三分項偏低，但因造形變通力始終維持於中高水平，故而加總四分項後，造形創造力總量仍有一定成績。此後，經獲致關鍵技術（定中心與拉高）並愈趨精熟造形技術，得以增加產出、具體化實現創意與愈趨精進造形技術，遂而成就造形創造力總量緩步斜升線形的演進線形。

(三) 領域相關技能是門檻性質的「技能性動作形式」層級。

本研究顯示：Amabile（1996）「領域相關技能為創造力必要成分」的論述中，陶藝拉坯的領域相關技能內涵，當是以第三層級「技能性動作形式」為關鍵門檻。易言之，具備第三層級「技能性動作形式」，即得以開始具體化實現造形創造力，是關鍵性門檻性質。未能跨越關鍵門檻、停留於前一層級「一般性動作形式」，便難有足夠技術以支

持具體化實現創意。而具有更進階的後一層級「功能性動作形式」，則是造形創造力施作指定機能的更精進發揮，但已非領域相關技能的關鍵門檻角色。

二、建議

首先，由於本研究發現除了造形變通力，在技術成長歷程中，造形流暢力、造形獨創力、造形精進力與造形創造力總量並非一成不變，高低起伏變化各有其演進線形。這應當給予藝術、設計與文化創意等領域的教學者極為重要的啟發：欲激發或強化學習者的創造力，應當瞭解何時才是對的時間點；適時採行相應的方法策略，才能最事半功倍。

其次，文獻指陳「領域相關技能」是成就創造力的必要條件；而本研究也發現在獲致定中心與拉高等關鍵技術的「技能性動作形式」前後，造形流暢力、造形獨創力、造形精進力開始有明顯的變化。故而教學者應當視「獲得領域相關技能」為首要或重要教學目標，訓練學習者至少具備第三層級「技能性動作形式」以支持具體化實現創新創意。

最後，在獲致關鍵技術後，疑似「以技害藝」現象——專注於拉製更高、更大、更輕、更薄作品的測試技術極限，暫停創新創意的鑽研，是技術發展歷程的另一有趣議題。這種現象於各領域技術普遍嗎？影響多深多廣？應當激勵、導引或防杜？相應策略呢？這應是後續研究可資探討的議題。

參考文獻

- 李堅萍（2001）。Simpson、Harrow 與 Goldberger 技能領域教育目標分類之比較研究。
屏東師院學報，14，675-710。
- 李堅萍（2005）。陶藝釉藥呈色劑之顯色能力研究。*國立臺中教育大學學報*，19(2)，21-51。
- Alkhenaini, N. (2013). *Fostering creativity in elementary school art education in Saudi Arabia through the use of selected art therapy techniques* (Unpublished master's thesis). The University of the Arts, Ann Arbor, Pennsylvania.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Oxford, England: Westview Press.
- Antonietti, A., & Colombo, B. (2012). Mental imagery as a strategy to enhance creativity in children. *Imagination, Cognition and Personality*, 31(1-2), 63.
- Cseh, G. M., Phillips, L. H., & Pearson, D. G. (2016). Mental and perceptual feedback in the development of creative flow. *Consciousness and Cognition*, 42, 150-161.
- Flaherty, A. W. (2011). Brain illness and creativity: Mechanisms and treatment risks. *Canadian Journal of Psychiatry*, 56(3), 132-143.
- Fontichiaro, K. (2016). Junk box provocations. *Teacher Librarian*, 43(5), 53-63.
- Harper, D. (2000). Reimagining visual methods. In N. Denzin & Y. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp.717-732). Thousand Oaks, CA : Sage.
- Harris, K. (2013). Teacher, I had a dream: A glimpse of the spiritual domain of children using project-based learning. *International Journal of Children's Spirituality*, 18(3), 281.

- Hong, S. W., & Lee, J. S. (2015). Nonexpert evaluations on architectural design creativity across cultures. *Creativity Research Journal*, 27(4), 314-321.
- Huber, A. M., Leigh, K. E., & Tremblay, K. R. (2012). Creativity processes of students in the design studio. *College Student Journal*, 46(4), 903-913.
- Johnson, G., C. (2002). Using visual narrative and poststructuralism to (re)read a student teacher's professional practice. *Teaching and teacher education*, 18, 387-404.
- Shi, Y. (2011). iPhones in China: The contradictory stories of media-ICT globalization in the era of media convergence and corporate synergy. *The Journal of Communication Inquiry*, 33(2), 134.
- Tai, J. (2014). Identities and dance competition: Re/discovering the force from within. *Research in Dance Education*, 15(3), 303-315.
- Tomljenovic, Z. (2015). An interactive approach to learning and teaching in visual arts education. *Center for Educational Policy Studies Journal*, 5(3), 73-93.
- Tsao, Y. C., & Lin, C. H. (2013). Apply mosaic pattern shaping images design into visual art courses. *International Journal of Organizational Innovation*, 6(1), 52-68.
- Van Eerde, W., Beeftink, F., & Rutte, C. G. (2016). Working on something else for a while: Pacing in creative design projects. *Time & Society*, 25(3), 676-699.
- Weiss, Z. (2014). Buildings for mass entertainment: Tradition and innovation in Herodian construction. *Near Eastern Archaeology*, 77(2), 98.
- Zhang, G. C. (2011). *The application of traditional wrought iron skills in modern plastic art (10515389)* (Unpublished master's thesis). Available from ProQuest Dissertations & Theses A&I. (UMI No. 1874968331)

視覺中的鏡像

蔡鯉鍵 *

摘要

「鏡子」曾經是權勢、品味與財富的彰顯與表徵，但如今已變成隨處可見的日常用品，隨之人們也在「鏡像」中更易進入觀看自己與他人的狀態。「鏡像」比繪畫更如實卻虛幻，是實存於物理世界的非物質型態，能自有形的物質跨入無形的思維層面。

我們正處於科技網路發達的「圖像時代」，人的思維與活動顯著地受到資訊與圖像視覺的影響。本文從「視覺」的範疇探究「鏡像」，從符號引申象徵性，自拉康的「鏡像階段」理論闡釋與主體、自我和他人間的範例性（*exemplary*）關聯，爬梳梅洛龐蒂的主體建構論述，並嘗試解析「美術」與「電影」運用鏡像於視覺裡的意象與見解。

關鍵詞：反身性、存在、自我、鏡像階段

DOI：10.6922/THJAR.201907_1.0004

投稿日期：2018年9月5日，2019年4月17日修改完畢，2019年4月19日通過採用

* 蔡鯉鍵，國立臺灣師範大學美術系創作理論繪畫組博士生，E-mail: wanchin21@yahoo.com

Mirror Image Through Vision

Li-Chien Tsai*

Abstract

The mirror was once a symbol of wealth and decorative taste of the elite class. Over time, it has evolved into a commonplace fixture. Mirrors can alter the way human beings perceive themselves and others. The “mirror image” can produce a similar image more faithfully than a painting, but it still is a false and illusory one. Because the mirror image is a physical experience that has the capability to transform into an intangible form, humans can experience it as a tangible visual image or one of invisible thought and cogitation.

The momentum of the internet and information technology has created an “Image Age” which appropriately reflects the mainstream trend of our tendency to recognize and appreciate the contemporary world. Hence, this article investigates the mirror image from the perspective of human vision, and subsequently extends to the semiotic point of view, sorting out the mirror’s symbolic form and function. Particular emphasis will be on Jacques Lacan’s “mirror stage” theory which clarifies the exemplary relationships between subjectivity, self-consciousness, and the mirror image. Discussions of Maurice Merleau-Ponty’s subjectivity construction will also be included, and the applications and visionary metaphors of mirror image as a concept in arts and movies will be analyzed.

Keywords: reflexivity, being, ego, the mirror stage

DOI : 10.6922/THJAR.201907_1.0004

Received: September 5, 2018; Modified: April 17, 2019; Accepted: April 19, 2019

* Li-Chien Tsai, Ph.D. Student, Program of Art Creation and Theory Stream, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University, E-mail: wanchin21@yahoo.com

壹、前言

英國 Frieze Art Fair 藝術博覽會，於 2013 年 10 月的年度盛會中，藝術家麥可·艾默格林 (Michael Elmgreen, 1961-) 和英格·德拉塞特 (Ingar Dragset, 1969-) 雙人創作的〈但是我也在客人名單上〉(But I am on the guest list too) 的雕塑作品在眾多展出作品中，受到熱烈的矚目。作品外觀為打磨得猶如鏡面般的不鏽鋼門，門板上雷射雕刻著“VIP”的字樣，門扇以半掩半開的狀態呈現，彷彿邀請觀者推門入內，同時兼具禁止入內的雙重姿態。當時報導全世界藝文活動的《藝術新聞》(The Art Newspaper)，以梅蘭妮·格里斯 (Melanie Gerlis) 所撰寫的〈藝術是社會的一面鏡子嗎？〉(Art as a Mirror of Society?) 的文章作為頭條版面，並把〈但是我也在客人名單上〉雕塑作品的圖片作為文章主要插圖。此外，在 2017 年 2 月至 4 月間，瑞士圖恩美術館 (Kunstmuseum Thun) 策劃名為〈鏡子影像——藝術與醫學的映射〉(MIRROR IMAGES — Reflection in Art and Medicine) 的聯展，展出由多位創作者跨越視覺與科學領域，將具有反射表面、攝影、動態影像及視覺幻象等舉凡與鏡子相關聯的多元媒材，以立體裝置或平面作品呈現於展覽中。另外，當代具影響力的日本藝術家草間彌生 (Yayoi Kusama, 1929-)，自 1965 年創作了她第一個〈無限鏡屋——陽具原野〉(Infinity Mirrored Room-Phalli's Field) 後，至今仍常以佈滿鏡子的房間製作鏡像作品。近期更於 2017 年至 2019 年間，在美加各地的畫廊和美術館以〈無限的鏡子〉(Infinity Mirrors) 作為展覽的主題與展出核心，陸續展出許多歷年來她膾炙人口的鏡室作品。在巡迴展覽中，一間間的鏡室空間，自天花板、四面牆壁到地面都鑲嵌滿鏡子，並將圓點、南瓜、燈泡等諸多雕塑與素材分別裝置於其間。透過鏡子的反射，創造出空間影像無限延展虛幻的景象。在藝術領域裡，許多藝術家前仆後繼地運用鏡子與其所投射出來的影像，作為創作的元素、材料、媒介或形式。究竟藝術創作者或相關領域者運用「鏡子」與「鏡像」來呈現其作品理由何在？

古往今來，不論是在文學、哲學、美學、社會學、心理學、藝術、電影、新媒體等諸多領域，鏡子與其反射的鏡像，常在理念論述、詮釋辯證、形式象徵與表現手法上被運用。當今我們正處在網路資訊無遠弗屆的時代，影視圖像隨著數位科技、媒體設備日新月異的發展，跨越了地理與人文的疆界，迅速大量的複製與傳播，於是乎視覺“圖像”眾目昭彰地充斥影響著人類生活的世界。因此從視覺的範疇研究解析「鏡像」對應藝術與社會間所存在的關聯和牴牾，或許能理解為何創作者要透過「鏡像」的象徵形式，對其所探討的議題提出闡述立論，拋擲出悖謬省思的問題。

一、視覺與圖像

光線照射物體表面，光波部分被物體吸收，部分穿過物體，部分反射通過觀察者的眼睛瞳孔，投射在視網膜而產生映像，藉由視神經傳導到大腦，產生了物體形象的感知，這便是「視覺」。達爾文 (Charles Robert Darwin, 1809-1882) 指出眼睛是物種在環境中為達到其生存的優勢而演化的「極端完善和複雜的器官」(周建人、葉篤莊、方宗熙譯，

1995)。身為物種發展頂端的人類，理所當然運用眼睛「觀看」世界，透過觀看產生對所處現實環境實際存在物體的感官和知覺，進而產生反應與活動。在人體的活動中，視覺是最主要基本的感官，包含了感官的感覺與腦部的思考。法國後現代主義哲學家吉爾·德勒茲（Gilles Deleuze, 1925-1995）曾提出影像包含於視覺中並具有可閱讀性。他曾說到：

這不再是我們之前說的感知，即知道、想像，即回憶，而是閱讀成為眼睛的功能，一種感知的感知，一種必要同時捕捉感知及其反面諸如想像、記憶或回憶的感知。簡言之，就是所謂的視覺影像的閱讀，屬於層積圖式的狀態、影像的翻轉、不斷化空無為滿足，轉正面為反面的感知的對應行動。（黃建宏譯，2003：702）

人在觀看時便開始進入認知與表述的準備，所以視覺除了圖像外還包含文字語言。

批評家米切爾（W. J. T. Mitchell, 1942-）在《圖像學》（*Picture Theory*）一書中曾經提到「圖像的理念」（the idea of imagery）一詞，文中指出“理念”（idea），這個字源自於古希臘文的動詞“去看”（to see）而來，與“幻象”（eidolon）一詞及“可見圖像”（visible image）一詞間有著關聯，是研究的基礎與概念。米切爾認為“理念”和“圖像”雖然形式相異但旨在描述同一對象。也就是““圖像的理念”相當於“以圖像的術語去思考圖像””（尹德輝，2013：66），所以可以運用圖像作為為理論的闡述與釋譯，由此米切爾將圖像的研究參照併置傳統哲學的探討範疇。這便是在探究鏡像時，為何從眼睛視覺所見的鏡像圖像，進行思想哲學論述的研究是必要且根本的原因。美國現象學家漢斯·約納斯（Hans Jonas, 1903-1993）在〈高貴的視覺〉（*The Nobility of Sight*）論文中曾就視覺影響與生成哲學的觀點中說道：「因此，心靈可及視覺之所（Thus the mind has gone where vision pointed）」指出心靈可以到達視覺所到之處（Jonas, 1966: 152）。法國哲學家亨利·柏格森（Henri Bergson, 1859-1941）在《物質與記憶》（*Matière et mémoire*）書中的導論裏曾言述：

我們所謂的影像，是某種存在，多於觀念論所謂的再現表象，又少於實在論者所稱的事物，這種存在位於事物與再現表象之間。（龔卓軍譯，2007：21）

在教育普及化以前，影像圖畫除了供人觀賞外，主要是讓不識字的人透過觀看圖像接收和領會圖像中蘊含的宗教義理、倫理法治與社會圭臬。換句話說，藉由影像圖畫的運用與傳遞，無法閱讀文字的人得以閱讀。

當今我們正處在資訊爆炸的時代，尤其是智慧型手機問世以後，影像訊息透過科技網路與數位媒體的推波助瀾，急劇地擴散充斥於人們日常生活中，超越了時空距離的疆界。人們從電腦、平板和手機等智能科技設備觀看各式影視媒體來接觸世界資訊，已大幅超越從自身所處環境觀看實際發生於眼前的事物。人的思維活動無不時刻受到圖像的包圍和刺激，甚至被吞噬及宰制。影像的發展自從攝影問世以後，電影、電視與網路視

像等機械裝置陸續的革新演進，視覺影像從繪畫的「形似」、「模仿」和「逼真」跳躍進入「形是」的客觀性存在，再由於技術的改革，產生以假亂真的「超真實」（高字民，2008）。¹ 現實和虛幻重疊難辨，從科技媒體的圖像的所獲得經驗甚至於比在現實世界所體驗的實際經歷更加顯得真實而具體。於是圖像所造成的影響，遠遠超越過往所有的世代，包括文字未普及前大量以圖像閱讀之時代。無怪乎當代視覺研究者，稱當今世紀為「圖像時代」（Image Age）。前述批評家米切爾曾言道：

影像不是二十世紀的專利，但是影像的高度發達以及對影像的害怕這種矛盾情形，卻是二十世紀所獨有的。（陳懷恩，2008：321）

這即是說我們處在一個影像成為人類視覺對象的主體，並且掌控審美價值觀的時代。德國哲學家馬丁·海德格（Martin Heidegger, 1889-1976）在〈世界圖像的時代〉（The Age of the World Picture）一文中將這樣的圖像化稱為「現代之本質」，指出：「從本質上看來，世界圖像並非意指一幅關於世界的圖像，而是指世界被把握為圖像了」（吳瓊，2005：13）。此乃意味著倘若能把視覺作為控制在手中的工具，掌控者將思想理念認知價值，策略性地藉由圖像符號與傳媒影像進行輸送與傳播，使觀看者不自覺地接收並產生認同與歸屬，如此掌控者便得以進一步操弄人的知覺思想與行為模式。因此，鏡像作為視覺中的圖像之一，從圖像層面上來探究鏡像的圖像語彙、符碼象徵和思考邏輯，應當有助於解讀鏡像所具有的意涵和思想。

一般而言，人的眼睛可以感光並產生視覺的光波波長介於 400 奈米到 700 奈米之間。然而紅外光、紫外光、電磁波等光波波長則因超出人類眼睛感光範圍而無法被看到，所以被界定在非“圖像”的範疇，但是當透過紅外成像技術或光學鏡片的媒介，卻可將某些肉眼無法看到的形象顯現出來。² 因此，我們眼睛所見到的圖像並非事物全然的本身，而只是在可見光範圍內能被人的眼睛看到的圖像化事物。除此之外，美國物理學家大衛·玻姆（David Joseph Bohm, 1917-1992）在《整體性與隱纏序》（Wholeness and The Implicate Order）提出「宇宙的物质是假象不存在的，我們的思維是遙遠地方的全像宇宙

¹ 高字民在《從影像到擬像》一書中寫道：「如果一部影片，從角色到環境，所有的元素都由電腦生成，那麼它實現的僅僅是把非真實的事物營造成一種視覺的真實，不過是讓傳統的動畫片達到了影像級的逼真質感；而如果把電腦虛擬的影像作為一種元素融入傳統攝制的影像背景中，並用數字視頻特技將兩者“無痕”拼接，那麼它就是在解構真實與虛幻的二元對立基礎，從而完成了對“超真實”的建構」（高字民，2008：166-167）。

² 紅外成像（又稱：紅外熱成像）技術是一項前途廣闊的高新技術。比 0.78 微米長的電磁波位於可見光光譜紅色以外，稱為紅外線，又稱紅外輻射。是指波長為 0.78-1000 微米的電磁波，其中波長為 0.78-2.0 微米的部份稱為近紅外線，波長為 2.0-1000 微米的部份稱為熱紅外線。自然界中，一切物體都可以輻射紅外線，因此利用探測儀測量目標本身與背景間的紅外線差可以得到不同的熱紅外線形成的紅外圖像（紅外成像，無日期）。

投影，我們的世界不是物質的，而是資訊的」（林文欣，2017：73），³主張肉眼不可見之非物質部分存在的重要性。約翰霍普金斯大學物理與天文教授李察·亨利（Richard Conn Henry）亦曾說到：「宇宙不是物質的，而是心智與心靈的」（林文欣，2017：74）。由此可見若說事物存在著肉眼在可見光範圍外不可見的部分，那麼便是訊息、思想和精神等的非物質層面。我們可以說，人類對圖像的認知是建構在經驗下的感知，從視覺產生知覺起，便引申延展出對圖像存在的覺知與意義。圖像除了代表現實世界中的數字符號、造型圖像、影視藝術、科技傳媒等之實體的物質形式外，並且也涵蓋著虛幻意象、哲思學理、心理論述等非物質形態。鏡像作為圖像的一種形式，在實質影像及抽象思維間提供表徵符號與心靈思想一個演繹之域。

貳、鏡像符徵及相關論述

一、鏡子、符號與空間

根據傳說，一條在喜馬拉雅山脈不停奔流的小溪，有一天為了忖度其未竟流向停歇在山谷處，於是乎世界上第一面鏡子便因此形成。此時，適逢一位女子從歇息的小溪旁經過，不經意地朝平靜的水面望去，瞧見水中有個女人正看著自己，驚訝半晌後，女子知覺到水中人影是她自己，自此，人類便開展了照鏡子的歷史。希臘神話中的納西瑟斯（Narcissus），在池水邊看到自己的倒影後，無法自拔地愛上池中倒影，癡戀著倒影直到死亡。這當然是神話傳說，卻道出了能映照出人形象的物質表面，對於人有著無以言喻的吸引力。除了靜水表面可照出倒影映像外，人類也發現打磨拋光物體表面，亦可捕捉映射出自己的影像，由此及彼，人類將各式物質的表面拋光，製造出擁有照射影像功用的器具並稱之為「鏡子」。

目前發現最早的鏡子是位處於土耳其其中南部地區科尼亞附近距今大約 6000 年以前，以石頭或火山黑曜石打造而成。總的來說，古地中海文明諸如邁錫尼、希臘、埃及和美索不達米亞流域等區域採用金屬製成鏡子，在中南美洲地區常採取石材製成鏡子，而中國則以銅礦混和其他金屬，拋光打磨製成鏡子（Enoch, 2006）。一般認為，當今所熟悉的玻璃鍍金屬鏡子，最早是在公元一世紀時，由羅馬人吹製玻璃和鉛製背襯在黎巴嫩地

³ 「全像宇宙投影」理論：量子有「幽靈般超距離作用」的「量子糾纏」，也就是一個大粒子，衰變為兩個小粒子，以光速向兩個反方向飛離，當單獨干擾其中一個粒子，另一個粒子就會同時瞬間反應。大衛·玻姆（David Bohm）就是以「量子糾纏」（quantum entanglement）來提出物質是「全像宇宙投影」的理論。而全像投影技術是 1947 年物理學家丹尼斯·蓋伯（Dennis Gabor）發現若將全像投影相片撕成兩半，用雷射光投射在其中半張上，結果顯現的卻是整個三維立體影像而非半個立體影像。依次類推越撕越小，仍舊是完整的影像只是較小及模糊。這有如人的細胞內，都有著可以複製另一個自己的基因資訊，這種整體包含於部分中，便是大衛·玻姆的「全像宇宙」理論。而「全像宇宙投影」理論意指我們的思維是遙遠地方的全像宇宙投影。也就是說我們的物質世界，實際上是從高維度空間的宇宙數據庫裡的二維訊碼投影到我們這個物質世界的一幅「三維全像圖」。而大腦只是一部全像宇宙投影的接收螢幕，這個理論就稱為「全像宇宙投影」（引自林文欣，2017）。

區製造出來。由於玻璃製鏡子製作難度高，曾經一度變成最高階精密的工藝製作，成為財富與地位的爭奪與象徵。經過數世紀漫長的演化和技術的革新，隨著逐漸克服製作上的局限與難度，鏡子從帝王權貴珍奇的奢侈品轉變成為平民百姓普遍的民生必需品（余淑娟譯，2002）。隨著工業科技的發展，鏡子製作演進至奈米電鍍等高科技製造技術，如今許多人甚至於不再仰賴小鏡子，而是透過液晶手機或平板電腦等科技產品內建之拍攝功能來整理妝容。由此可見鏡子的演變十分漫長且久遠，無怪乎被認為是人類最穩定發展的文明之一。⁴

基本成像原理中，物體本身發射出光線或反射光線，光線透過眼球水晶體的折射到達視網膜形成物體的影像稱為「實像」。當光束投射到鏡子光滑的表面被反射出去，眼睛接收從鏡面反射來的光束，形成視覺落點於鏡面上的影像。此鏡面上的影像，就其所在的位置而言，並沒有實際的實體物質，也沒有實際的光線，因此是為「虛像」。此虛像的外觀形貌與物質實像是一樣的，我們稱之為「鏡像」，是一種實際存在於物理世界中的物質實體之非物質型態，具有虛實相似相生的特性，使得鏡子除了映照影像的有形物質層面（實體）外，同時透過鏡像（虛像）進入無形的非物質意識思想層面。柏拉圖認為由於鏡像具有相當的非物質性和相像性，因此衍生出寓意的思維和精神的意識，它使心靈得以從實際脫離，趨向本質的回歸，因而可以是一種象徵。從此往後，人的心靈便常被比喻為能夠映照自然與人文間相互關係和蘊含寓意的鏡子。⁵ 隨著文明的推演，鏡子與鏡像被廣泛的涵蓋及應用在各個層面領域，無論是工藝技術、藝術表演、學術論述、醫學領域或光學科技等，都有著舉足輕重的地位。透過鏡子，人們得以整理衣冠、占卦卜測、出入虛實、比較認同與反思自我。

恩斯特·卡西勒（Ernst Cassirer, 1874-1945）在《人論》（*An Essay On Man*）書中指出人類除了在感受器系統與效應器系統多於動物之外，還發現了存在於這兩個系統間一種質變的特殊標幟與特徵，稱之為符號系統。人類透過辨識、發展和運用符號系統，跳脫出動物的類屬。當動物面臨外界的刺激時，生理上會直接迅速的做出反射動作或回應，反觀人類面對外在環境的刺激時，則往往因為花費時間思考，以至於未能立即做出直接的動作或反應，因而產生怠速或拖延。恩斯特·卡西勒指出：「人是在不斷地與自身打交道而不是應付事物本身」（甘陽譯，2005：38）。人類雖然生活在物理性的宇宙現實中（實在），卻同時透過語言形式、藝術想像、神話符號、宗教儀式等對應於具有

⁴ 'The mirror has been in existence almost as long as humankind', 'One of man kind's most consistent civilizers' (Lowder, n.d.)。

⁵ 艾布拉姆斯所言：「柏拉圖從諸如鏡像的性質中，繼續推演出好幾個有關藝術的性質與價值的確實結論。在其著作中他反覆述及反應器，鏡子，水的類比，或是其它我們稱之為影子的那些事物的不完全影像。他運用這些釐清了宇宙萬物間的相互關係諸如：自然或人為的事物，與其原型，或理念；模仿的事物，包括這些在藝術中的事物，與其在感官世界中的模子」（引自劉敬鵬，2010：133）。

符號性的現實（實在之維）。⁶ 符號使人類從柏拉圖洞穴走出來進入理念的世界，⁷ 發展出宗教、藝術、哲學與科學等之符號世界，對所處周遭與事物進行思辨與釐清。由於人類並非單純的只順應生理上直覺的反射和需要，因此在走出柏拉圖洞穴後，人類面臨的是無止盡的需求及欲望、在希望與失落間產生續發的恐懼、焦慮與衝突。為求生存，也因此經歷了一連串的否定迷惘、開悟省思等與自身打交道的歷程。

鏡子，英文為 *mirror*，源自於法文的 *miroir*，亦即從拉丁文 *mirari* 而來，字面意義為 *to admire* 「欣賞」。羅馬人則以拉丁文中的 *speculum* 「窺器」，作為鏡子的使用字，*speculum* 是源自於拉丁語的 *specere*，字義為「看」或「觀察」（*to see or to behold*）。⁸ 在拉丁語的語境中 *speculation* 則意旨用鏡子環顧審視天空和星星，同時也有著思維、思考和推測的意義（余世燕譯，2014）。因此「鏡像」除了英文的 *mirror image* 外，在雅各·拉康（Jacques-Marie-Émile Lacan, 1901-1981）的精神分析使用辭彙裏，以“*specular image*”（劉紀蕙、廖朝陽、黃宗慧、龔卓軍譯，2009）來稱「鏡像」，可解釋為具有思維的影像。在拉康著名的「鏡像階段」理論中，他稱：「鏡像（被反射的影像）變成進入視覺世界的起點【*This specular image (the image reflected) becomes the threshold to the visual world*】」（Grosz, 2014）。也就是人由想像界（*the imaginary*）進入象徵界（*the symbolic*）的起點。⁹ 鏡像從光學的角度來看，乃是光反射在鏡面的位置上所呈現的虛像，因此若以近代物理學的量子力學來探討這個由光所形成的虛像，就如同胡易容在其〈論鏡像：意義奇點與符號演繹〉一文中曾言：「任何符號形態在被觀察之前，都類同於一隻“薛丁格的貓”（*Schrodinger's cat*），¹⁰ 它類似於不確定的量子態」（胡易容，2015：53），也就是說在照鏡子前，照鏡者無從得知鏡中顯現的影像到底是什麼，亦即未被觀看前的影像是處在一種各種可能性都可能發生的光的「疊加狀態」（*superposition*

⁶ 人相較於動物，不只生活在更為寬廣的實在之中，而且可以說，他還生活在新在的實在之維中。這個新的實在之維，卡西勒稱之為符號宇宙。而語言、神話、藝術和宗教則是這個符號宇宙的各個部分，它們是組成符號之網的不同絲線，是人類經驗的交織之網（葉立群、王道俊、扈中平，1998：264）。

⁷ 柏拉圖的洞穴寓言意圖用來代表著個體的生命，透過學習、瞭解及使用我們的感官，陷入或執著於身體所處的物質環境之表層感官世界，並將此所處的環境整體等量齊觀。離開洞穴意味著靈魂進入到一個思想的世界，經過理智的運用，學習釐清頭腦，重視觀念的探索，透過心靈領會與提升的理型世界。

⁸ 中世紀時人們對鏡子狂迷，在當時的道德教育書或事實性指導手冊中用“*speculum*”作為標題——這個詞在拉丁語的意思是“鏡子”，源自“*specere*”一詞即“看”之意，引申出有貞操之鏡、良心之鏡、煉金術之鏡、地方行政長官之鏡等（王燕飛譯，2017：33）。

⁹ 想像界起始於鏡像階段理想自我，而象徵界簡言之即源自於想像界，透過語言的介入與使用使得主體得以社會化。拉康曾說：「想像界，所發生的一個決定性事件就是自我的鏡像認同。在象徵界，主體對語言或父法的認同根本上是認同一個空位……。而實在界（真實界）本質上就是悖論性本身：它根本上是一個「無」，一個充實性的非存在，一個不可能的可能性，一個只能在語言中現身但卻不可能為語言所真正言及的東西；它是存在的一個創傷性內核，你可以看到那創傷的裂口和疤痕，卻觸及不到創傷原因和界限；它是存在內部的彼岸，存在總要回到那裡，可又無法與之相遇」（引用自陳怡君，2016）。

¹⁰ 薛丁格的貓 1920 年代，理論物理學家尼爾斯·波耳（Niels Henrik David Bohr, 1885-1962）和維爾納·海森堡（Werner Heisenberg, 1901-1976）提出一項稱作量子疊加（*quantum superposition*）的理論。若一個粒子（或光子）可以處在兩種狀態（或位置）的其中一種，在實際觀察它之前，是無法知道這個粒子到底是處於哪一種狀態的；此時，疊加理論描述這個粒子兩種狀態同時存在。然而在觀察的當下，系統不再處於

state)。在照鏡子的頃刻間，照鏡者（觀察者）所看到的「鏡像」，就如同鏡中世界原本是處於各種對象與形象都可能出現和存在的量子態，自照鏡的那一刻起，便坍塌並顯現成照鏡者的形像，與照鏡者的外貌十分相似，成為符號裏相似度最高的符號。

亞伯特·愛因斯坦（Albert Einstein, 1879-1955）證明了光是由光子組成，透過量子力學物理學的實驗，光子似乎“知道”其處在的狀況，雖然至今仍是個謎，但是有些物理學家，諸如埃文·哈里斯·瓦爾克（Evan Harris Walker, 1935-2006）便提出光子是有意識的主張（廖世德譯，1991），認為人是藉由經驗接觸外在的物理世界，而一切經驗的主導者是「我」，也就是說人們所經驗的不是外在的物理世界而是自我與物理世界間的「互動」，亦即基本的「互補」（complementarity）假說。¹¹蓋瑞·祖卡夫（Gary Zukav, 1942-）於《物理之舞》（The Dancing Wu Li Masters）一書中指出：

科學家利用「心」（inhere）和「物」（outhere）的區別發現「心」和「物」這種區別是不存在的。這真令人迷惑！不但是在哲學指向，而且在嚴格的數學指向之上，「物」的事情顯然要依靠我們「心」的決定來進行。（廖世德譯，1991：114）

鏡子將照在對象的光，反射形成鏡像，鏡像也因對象的心與觀察而影響其形象符碼的寓喻與象徵。社會意識是個人意識的集體化，由於不同文化有不同的思考及心理意識

兩種不同狀態，而會塌縮為其中一種。所以只有觀察者能決定粒子是在其中哪一種狀態。上述的解釋就是後來大家所稱的哥本哈根詮釋（Copenhagen interpretation of quantum mechanics）。然而，另一位理論物理學家埃爾溫·薛丁格（Erwin Schrodinger, 1887-1961）認為把哥本哈根詮釋應用於日常宏觀的物體上，會產生一些弔詭的問題，他在1935提出了一個臆想性的實驗來點出其中的弔詭：「把一隻貓關進一個封閉的箱裡。箱內裝置著少許的放射性物質、一臺蓋革計數器和一個裝有劇毒氰化氫的燒瓶。假使放射性物質中的一個原子發生了衰變，偵測到衰變的蓋革計數器會啟動繼電器，導致箱內的榔頭打破這個含氰化氫的燒瓶，釋放毒氣，然後殺死貓。因為放射性原子完全不可預測。在箱內的放射性原子也許下一秒鐘就發生衰變，也許過一年都不會。因此，既然沒有人知道箱子裡的狀況為何，也就沒有人知道（舉例來說）半小時後，這個原子是否已經衰變。根據量子疊加理論，此時這個原子既處於完整狀態，也處於衰變狀態。這也代表此時這隻箱子裡的貓既是死的也是活的，一直到觀察者打開箱子一探究竟為止。因於箱內的貓要等到觀察員測出放射性原子後才知死活，因此在打開箱蓋前的這段期間，貓處於死與活兩種重疊的狀態中。」這事實引起一個謎題：到底量子疊加是在甚麼時候終止，並且塌縮成兩種可能狀態中的一種狀態？（參考林文欣，2017：99）

¹¹ 目前普遍接受的解釋是丹麥理論物理學家尼爾斯·波耳（Niels Bohr, 1885-1962）提出的「波粒二象性」（wave-particle duality）的互補論說，即光是由光的波動性與粒子性間互相排斥，缺一不可的「互補」相。而證明光同時具有波動性與粒子性的決定性實驗是雙狹縫實驗（double-slit experiment），將光束通過屏幕上的兩道狹縫，穿過狹縫的光線會在後方的屏幕上形成明暗相間的條紋圖案，就如同水波形成的漣漪，因此證明光具有波動性。而如果用電子這種粒子物質進行雙狹縫試驗，同樣也會出現波動性的明暗相間條紋圖案（即使一次只發射一顆電子亦然，也就是一顆電子可以同時穿過兩個狹縫，然後自己和自己進行干涉現象），但是如果我們使用儀器偵測這一顆電子是從兩個狹縫中哪一個狹縫穿過的時候，卻會發現只會偵測到電子通過其中一個狹縫，並且在偵測觀察前所出現電子自己干涉自己的條狀波紋竟然也消失了。這個結果證明，不同的量子態在被觀察前是同時存在的。在不觀察時，由於電子沒有確定的位置，電子便是處在各種量子態的疊加狀態，而人的觀察使得這個電子退出了疊加狀態。量子力學認為微觀事物的運動和狀態均是不確定的，如果將其推廣到宏觀世界上來，那麼，即將擲出的骰子、猶豫不決的人、風暴的移動方向等各種不確定的事物均可以被認為是處在多種狀態的疊加狀態。在平行宇宙理論中，一個處在疊加狀態的物質可以分裂，不同的狀態發生在不同的平行宇宙之中（許明賢、吳忠超譯，2002）。

發展，所以鏡像隨著不同的文化，發展出各種各樣的形象符碼與象徵意涵。例如黝黑的鏡子常被使用來預測未來，所以有阿茲特克人將磨亮的黑曜石當鏡子，或是印地安人以塗黑的碗裝滿水來進行占卜。鏡子亦被認為能夠顯現真實或懷抱迷信，反映在民俗信仰或神話之中，諸如有些文化，鏡子被賦予了太陽、月亮或女性等力量的形象徵號。在中國，人們認為在鏡面上畫上八卦，能映照出妖怪邪靈真實的相貌，並且也把鏡子當作家庭或婚姻美滿和諧的表徵，將破鏡形容為分手和分裂。西方傳說裡鏡子若被打破，則被認為將可能招致7年的不幸與厄運（余世燕譯，2014）。另外，鏡子也常被認為具有靈性，例如於日本文化中，皇室及許多神社把鏡子視為神的象徵，列為三樣神器之一。¹² 而一塵不染完美無瑕的鏡子，在西方自古便象徵著聖母及德性的貞潔與賢良。由此看來，不同的文化，攬鏡者就其所屬的文化特質與社會結構，促使鏡像承載了各自的人文意識與象徵意涵，賦予了各自的正反面意義，同時隨著不同的文化背景和社會經驗，鏡中形象產生了形式各異的演繹、智識與符碼，成為個別文化了解自身的工具和載體。

在符號學（Semiotics）範疇內，「絕似」（absolute iconicity）往往被認為是最高程度的「像似」。¹³ 例如影片、照片、寫實繪畫等都是屬於絕似的情況。但是要「如實」地將對象一模一樣繪出的繪畫，無論如何也無法達到鏡像百分百的「如實」。照片是動作凝結的瞬間（snapshot），無法如鏡像般能連續的顯現動態，而電影、電視、多媒體影像與投影雖能顯現連續動態，卻在取景角度上被侷限。唯有鏡像能在「絕似符號」（absolute icon）中，具備所有照鏡者或物件（照鏡主體或對象）全部的特徵。由於鏡像「絕似」的特性，容易製造視覺上的欺騙效果。就如在狹窄的餐廳裡，於餐廳四周牆壁鑲嵌上鏡子，則空間在視覺上會變得無限延展，產生與實際對象事實狀態相異的瞞騙樣貌。雖然鏡像直接映照出來的對象是餐廳裡的空間、桌椅及顧客，但是卻被感受或解讀為開闊與延展。這便是符號在釋義上的“攜帶意義的感知”（胡易容，2014），於意義上具有開放性。

鏡像和一般的符號最明顯的差別是具有“在場性”（being present）（胡易容，2015）。一般符號代替的對象通常與對象沒有共處在同一個時空。例如把「狼」作為象徵「力量」的符號，由於「狼」與符號並不存在同一時空裏，因此以「狼」為設計的符號，便能成為代替「狼」或所指物的符號。而鏡像的“在場性”特質卻使其「符號距離」（the semiotic gap）（時間距離、空間距離、表意距離）（胡易容，2015）中的「時間距離」和「空間距離」有著極短的距離，因此能從符號的根本——「表意距離」直接切入進行

¹² 三神器是指日本創世神話故事中，源自天照大神，並在其後代日本天皇手中代代相傳的三件神器。三神器分別為：八咫鏡、天叢雲劍、八咫瓊勾玉。日本江戶儒學家林羅山在其〈神道傳授〉一文中將儒家提倡之王道與三神器合而為一：鏡代表智，玉代表仁，劍代表勇。智仁勇三德是王道的思想意涵，王者若以此三德治理國家，則王道即是神道，就如同鏡擬為日，玉擬為月，劍擬為星，三者俱備後天地皆明（三神器，無日期）。

¹³ 相似，是一些物理性狀與感知渠道相互作用時造成的相近性聯繫或誤導性認知。而像似則並非指純粹的物理性，而是同時參雜著人類社會進化影響因素等的人類生物感知形式。是對作用於人類心理感知的對象性狀，自文化學習而得來的解釋，具體表現為接近性、類比性、引發相互聯想，並且具有造成認知混同的潛在可能（胡易容，2014）。

探詢。然而若要符號的表意能夠有所演繹和發展，則需要仰賴空間距離的推移。缺乏距離或空間等條件，將無法進行表意上的傳播和擴散，猶如獨自攬鏡自照，並未連結外界，照鏡者縱使有再多的想法或思緒透過鏡像產生出來，也只能望鏡興嘆，形影相吊。符號一般而言，若能在時間空間上拓展，便可不斷地在社會文化中傳遞衍生，產生影響社會演化因素與感知形式上的質變，成為諸種符號象徵。因此，鏡像若能透過圖像影像的傳播與擴散，無論是過往透過宗教、神話、繪畫等形式普遍的傳遞或是當今網路傳媒激速的散播，在破除與對象極短距離的侷限下，藉由距離與空間的拉開，產生變異和超越。時間距離也隨著空間距離的改變不再流逝不復返，而是於時間上產生了滯留。例如古埃及象形文字，跨越了它所存時代的時間和空間，於當今的壁畫、石棺或石板上將當時的文明揭示出來產生了表意。現代的科技網路、影視媒體全球化的傳播，使得時間與空間猶如原子分裂效應般無限的延展與擴大，鏡像在其“像似”上，如同其他符號般產生表意的質變，孕育出複雜多樣的象徵意涵，被當代的創作者廣泛地運用於創作中。

「鏡像」是眼睛與光學交融互為的關係場域。鏡像在其絕似的特徵下，雖能如實的將對象呈現，但當鏡子表面並非平整而是彎曲時，映照在曲鏡表面的光學成像則以扭曲、變形、倒轉、縮放等非如實的型態呈現，不再用拷貝不變的姿態展現其樣貌，而是產生令人迷惑的變異幻象。不論是絕似的鏡像或變形的鏡像，人們總是在鏡中影像裡尋找主體與象徵間的關連與寓意，在注視鏡像的同時回歸自身。

二、拉康：鏡像階段理論

法國兒童心理學家亨利·瓦隆（Henri Wallon, 1879-1962）於1931年為了研究嬰兒發展身體的觀念，對幼兒和動物做了照鏡子的“鏡子測驗”。實驗中動物雖然能夠覺察到鏡像，但唯有類人的幼兒能夠覺知到自己和鏡像之間的互為關係。雅各·拉康從瓦隆這個情境認知的實驗進一步結合西格蒙德·佛洛伊德（Sigmund Freud, 1856-1939）的自戀理論和格奧爾格·威廉·弗里德里希·黑格爾（Georg Wilhelm Friedrich Hegel, 1770-1831）的主——奴辯證法，發展出關於主體形成與他人關係的「鏡像階段」（mirror stage）理論。即幼兒剛出生時，由於身體各部位成熟發展速度的不一致，使得全身的动作無法隨其所欲的達到協調與控制，並且沒辦法區別自我和他人，此時身體處於渾沌混亂的狀態。在出生後6個月到18個月間，此時生理與神經發展於感知上仍落後於早熟的出生，但當嬰兒照鏡子時透過看到自己肢體的动作，辨別出鏡中自己與他人的影像，並同時在鏡中看到一個獨立完整的身體影像而狂喜興奮，在外部的刺激下，對自己的鏡像產生自戀的欲望、自我異化、母嬰二元關係（dual relation）¹⁴等的「同化」（as an

¹⁴ 這二元關係是拉康所謂的自我與鏡像間的（a 與 a'）關係，是想像層的基本特徵。這二元關係永遠有相似、對等、與相互性之幻覺的特徵。相對於想像層（界）的二元性，符號層（即象徵界）則以三項式為特徵。在符號層，所有的關係都包含了第三項（大他者），符號層是絕對不可互轉的範疇。伊底帕斯情結是典型的三角關係結構，因為父親以第三項的方式被帶入了母親與幼兒的二元關係。從二元過渡到三角結構的伊底帕斯通道，正是從想像層過渡到符號層的通道（摘錄自劉紀蕙等人譯，2009）。

identification) (蔣興儀, 2005), 又經歷了父親與其他人介入, 通過語言象徵結構的發展產生第二次同化。嬰兒的欲望 (desire) 在焦慮 (anxiety) 等否定 (侵略/死亡) 的作用下形成了對外的疏離關係, 並自這疏離內化的狀態中, 生成出「我」的概念。幼兒在照鏡子看到自己時, 便從無自我過渡到具有一個自我。

拉康的「鏡像階段」理論對人類主體的自我性質有著獨特的看法, 其理論承繼佛洛伊德「自戀的自我」¹⁵ 對自我的概念, 認為「自我」是“我”(je) 發展的起始階段, 是嬰兒在鏡中影像中認出自己時, 以及在與他人互動和使用語言之前形成。¹⁶ 拉康認為形象對主體自我的形成有著構形的作用, 這使得主體在認同的過程中得以成為可能的形式。在 1949 年發表的〈鏡像階段〉文中, 拉康寫道:

我們只要將鏡像階段理解為一種認同即可, 在分析賦予這一術語的充分意義上它指的是當主體承接一個形象 (image) 時在其身上所發生的變化——而分析理論對意象 (imago)¹⁷ 這一古老術語的運用足以表明形象 (image) 對這一階段效果 (phase-effect) 的預定性。(嚴澤勝, 2007: 57)

¹⁵ 佛洛伊德自我概念分兩個不同的自我觀:

1. 「自戀的自我」是非生物性的、家庭的、和文化的因素介入生物性發展的結果。通過把自我與嬰兒期的原初自戀聯繫起來, 是佛氏對自我起源粗略的解釋輪廓。將自戀與自淫 (auto-eroticism) 區別開, 佛洛伊德認為, 假定自我統一體不可能一開始存在個體中; 自我必然是發展起來的。不過, 自淫本能一開始就在那裏; 所以為了引起自戀, 就必須有某種東西——一種新的心理行為——增加到自淫之中。故是一系列完全流動的、易變的、無定形的具有利比多投注 (libidinal cathexes) 性質的對形象的認同與內化。自我與現實並沒有直接的關係, 也沒有接近感知材料的特權。它的原初關係是利比多性質的關係, 是基於快樂而非現實的指令。它不是一個實體或代理機制, 也不是某種心理內容, 因為自我是由與他者的關係而建構, 所以也具有“可塑性”。
2. 「現實的自我」是天生的或自然的。依賴於自我本能和性本能的嚴格劃分。很難解釋自我何以能夠把自身的一部分當作一個性慾對象, 也很難解釋自我何以是主體又是客體。佛洛伊德在 1920 後將自我試圖說成是把外界的影響施加於本我及其傾向, 並力圖用現實原則來取代支配我的無拘束的快樂原則。拉康發展的「鏡像階段」概念試圖解決佛洛伊德兩種截然不同的自我概念的含混和矛盾。對拉康來說, 佛洛伊德的「自戀的自我」觀是構成拉康自我理論的出發點, 故佛洛伊德早期的《論自戀: 導論》成為拉康“回歸佛洛伊德”事業重要的文本之一 (引自嚴澤勝, 2007)。

¹⁶ 拉康認為“我”的原初形式即自我的形成, 他寫到: 「發生於我在與他者認同的辯證法中被對象化之前, 也發生於普遍性的語言賦予我主體功能之前」(此處轉引自嚴澤勝, 2007)。

¹⁷ 拉康強調鏡像階段極為重要的兩個概念是: 意象 (imago) 與認同 (identification)。拉康對意象 (imago) 的用法: 意象/心像 (imago) 這個源自於拉丁文的名詞, 最初於 1911 年由榮格引入精神分析理論, 當拉康接受精神分析訓練時, imago 已是在精神分析學的專有名詞。意象/心像 (imago) 一詞與形象 (image) 一詞有關聯, 但它是用來強調對 image 的主觀決定; 換言之, 它既包含視覺也同時包含情感。imago 特別是指他人的 image (榮格提到過父親、母親與兄弟的 imago); 但是它們並非是個人經驗的產物, 而是可以落實在每個人心中的普遍原型。imago 影響著主體與他人之間的關係, 主體透過不同的 imago 鏡片來關照感知他人。imago 一詞與情結 (complex) 一詞關係密切, 於 1950 年以前對拉康的思想有著重要的地位。在 1938 年間, 拉康將家庭中的三種不同情節與某種特定的 imago 連結, 即斷奶情結連結母親乳房的 imago, 兄弟情結連結手的 imago, 伊底帕斯情結連結父親的 imago。對榮格和克萊恩而言, imago 兼具正面和負面的效應, 然而對拉康而言, 則較偏向負面效應的一方, 被視為是根本上具有欺瞞與分裂性質的元素。拉康論及碎裂身體的 imago 指出鏡像等整合的 imago 只是關於完整的錯覺 (illusions), 帶來了潛在的攻擊欲。所以 imago 對人所造成的第一個效應是主體異化 (alienation)。在 1950 年以後, imago 一詞幾乎消失在拉康的理論語彙中, 而以形象 (image) 的詞彙來表達 (引自劉紀蕙等人譯, 2009)。

而嬰兒主體最初認同既然起始於鏡像階段，那麼鏡像的意象便是人生命中原初的「能指」（signifier），¹⁸ 透過認同的經歷，成為符號的母型，由此嬰兒主體方能進入語言符號的「所指」（signified）階段（南野，2012）。

此外，拉康將自我（ego）和主體（subject）作了區分，誠如嚴澤勝在《穿越我思的幻象》中提及拉康主張自我並非等同於主體，而是主體中的一個主觀認同的綜合，不是關係功能的綜合，自我只是主體中的一個現象（嚴澤勝，2007）。在拉康的論述中，嬰兒在剛出生時因神經發展緩慢，身體無法活動自如，在感知上是支離破碎的，¹⁹ 是渾沌混亂的，是“非主體”的存在。當嬰兒照鏡子時看到一個「理想——我」（Ideal-I）完整的身體形像，雖然身體感知並非完整，但嬰兒的「主體」（subject）知覺便在格式塔式「完形」（gestalt）²⁰ 的預期下，為了突破支離破碎形式的感知，必須透過將預期（anticipation）建立在不足（insufficiency）之上，在想像上「誤認」（misrecognition）並將統一的「理想——我」形象和現實經驗中「碎裂身體」（fragmented body）的自我，在身份形象上視為同一，方能建構出自身是一個完整形式的知覺。因此把「理想——我」（Ideal-I），「給予形式於」（giving form to）自身成為“自我”，拉康認為是一種同化（as an identification）。這種同化認同並非與實際的狀態一致，而是一種虛構與幻想的心理機制，亦即賦形（in-form）自己是一個想像上「理想——我」（Ideal-I）的形象。然而，又由於身體實質經驗與視覺觀看形象上的差異，使得自體和鏡中形象間產生矛盾衝突，因此鏡中的形象同時具有異化性（alienating）的。²¹ 這是一種主體建立在想像錯覺上所形成的自我，自我可說是在虛幻的性質下於主體中出現。

同時由於眼睛與身體的感受和經驗無法協調，使得嬰兒的內在產生分裂（split）和異化（alienation）。²² 一種既是經驗差異也是身份形象上的分裂，也因為這種分裂，人對於

¹⁸ 索緒爾認為語言的要素是符號（法：sign / 英：sign），而符號又分為能指（法：signifiant / 英 Signifier）與所指（法：signifié / 英：signified）兩部份，它們的關係猶如一塊樹葉的兩面。粗略而言，能指是符號的音響形象（法：image acoustique / 英：sound-image）在人們心理中造成的心理印跡；所指則是符號的音響形象所代表的意義，亦即是概念（法：concept / 英：concept）。人們需要謹記的是，能指並不是指物理的音響形象和有形可見的符號，而是指「聲音在人們心理造成的印跡」。能指和所指一起結合才能成為一個完整的符號，例如「豬」這個字，當人們念出「豬」這個讀音時，這個讀音在你心理產生的印象就是能指，而同時地你會想到關於豬的概念，那就是所指。而你之所以能夠把「豬」這個符號的音響印象和概念關連起來，索緒爾認為是心理聯想的作用（引自 01 哲學團隊，2016）。

¹⁹ 這種“支離破碎的身體”可運用在解釋成人或夢境中與身體肢解分離相關的幻覺（嚴澤勝，2007：58）。

²⁰ 拉康說：「我所稱之為的鏡像階段之所以有趣，是因為它體現了主體最初與自己身體的視覺格式塔認同的感情動力：就他自身的動作嚴重缺乏協調性而言，這一格式塔代表著一種理想的統一體、一種有矯治作用的有益意象……」（嚴澤勝，2007：59）。

²¹ 拉康說：「“鏡像階段”是一齣戲劇，其內在推力從不足（insufficiency）突進至預期（anticipation）——而對於所有被捕獲在空間認同之圈套中的主體而言，這就製造出了從破碎的身體形象（fragmented body-image）延伸至我將之稱做整形（orthopedic）的其整體形式的一系列幻想——最後到異化的身分所披著的盔甲，這場戲劇將以其堅固的結構標記出嬰兒的整個心理發展」（引自李新雨譯，2014：37）。

²² 拉康假設了自我主體和他者之間根本的關係是互相對立存在於想像界中，這也是一種「異化」。此「異化」存在於鏡子階段自我形成的異化和分裂，以及經過語言和主體建構的異化中。異化構成了想像層。異化就是想像本身（參考自劉紀蕙等人譯，2009：14）。

死亡才會有感知。白話的說便是主體透過鏡子看見了自我，自我脫離了自身，不在熟悉的自身之中，而是看到不熟悉的另一個自我的分身，這是一種驚異與震撼。蔣興儀提及佛洛伊德根據其精神分析同事奧托·蘭克（Otto Rank, 1884-1939）對分身在古人中的解釋，認為分身是一種作為對抗消逝的保存，為確保自我避免被消滅下的複化（doubling），也因此而有了如古埃及製作木乃伊的發明，這即為對副本（counterpart）欲望的具體展現。探究其因可源自於對自我無限的眷戀愛意，源自於孩童原初的自戀，而超越這個原初自戀階段後，分身不死性的保證便變成了一種「詭異的死亡預示」（uncanny barbing of death）（蔣興儀，2005）。亦即主體在看到「理想——我」（Ideal-I）完整的身體形像時，為了占有這個完整形象，必須分裂原本認識的碎裂自身才能行使占有。因此唯有碎裂自身死亡，主體才能看到理念形象自我。拉康說到：

這並不意味著他沒有與象徵界共存也能作如此想像，而毋寧說如果沒有這個使他和他自己的形象異化的缺口，這種與象徵界的共存——在此共存中他把自己建構成趨向死亡的主體——就不可能發生。（嚴澤勝，2007：62-63）

因此，自我從這個異化缺口中得以發展出從想像界進入象徵界的意識，進入有別於動物的符號象徵世界。並且自我從想像界進入象徵界使用符號開始，便將各種各樣的符號對應整個世界，使自己被語言、藝術、宗教、信仰、神話等符號全然的包圍，生活在其中。「自我意識」是建構符號的重要能力與認知過程，是主體建構「自我」視覺符號形式的主要構成，深刻的影響著「主體」的本質。

拉康探究自我意識的本質，相信嬰兒具有對自己的身體和功能上的意識外，同時發展自我相對於外在世界的意識。在鏡像實驗中，嬰兒會從觀看鏡中自己身體四肢的擺動與伸展，感受空間的狀態與自己在環境裡的處境，同時回應他者的動作，如此可將不確定的自我確定下來。也就是說嬰兒能從自己與他人間辨別出自己的形體，並且能將自我從自己的實體和鏡像（這可以是實質的鏡子反射影像，亦可從他人對自己的態度認識到自己的抽象反射影像）中分別出來，如此以建構主體與知覺自我的功用。拉康引用了動物、昆蟲或爬蟲類等面臨被掠食者獵捕的危險時，為求生存會順應環境背景的顏色或質感而改變身體的色彩或花紋以造成形象上的迷惑，讓身體同化融入其所在的環境裡逃過被捕獲的概念（李新雨譯，2014），影射人藉由他人形象或他人對自我的期望，形構出自我的思想行為，此乃人與環境產生的一種「鏡映」（mirroring）。²³ 拉康承繼佛洛伊德「自戀的自我」觀點認為主體對於鏡像的形象產生「原初自戀」（primary narcissism）的

²³ 鏡映效應即鏡像效應：心理學自我意識範疇中，人們把別人對自己的態度，視為好似一面照出自己形象的鏡子，並因此而形塑出自我概念上的印象，這種現象稱為鏡像效應（鏡像效應，無日期）。

欲望，²⁴ 具有自戀利比多性質，一種隨著自我與他人間關係的流動而產生的主體和自我的關係。主體如果要成為自己，便須走出自身之外，在他人的自我意識中發現自我，並就此轉移至對他者產生侵略性的傾向。拉康說道：

我們的學說以原始自戀這個名稱來指稱這個時期特有的利比多的傾注……同時這個概念還闡明了從這個利比多到情慾利比多的動態對立。早期的分析者在提到毀壞本能或死亡本能時就曾試圖界定這種對立，目的是為了瞭解自戀利比多與我的異化功能之間，以及與我和他人的一切關係中甚至在最善意慷慨的幫助中必然產生的侵凌性之間的明顯關係。（褚孝泉譯。2001：95）

拉康認為這種侵略性傾向是由於嬰兒在自戀認同中把他人的欲望轉變為自己的欲望，在模仿他人的過程中，嬰兒和他人間為了成為他人的欲望對象而演變出具有侵略性的競爭。拉康主張：「原初認同（自戀認同）把主體構造成為與自己競爭的對手」，亦說道：「主體否定自己和主體指控他人這兩個時刻混同起來，人們於此可發現自戀的妄想結構」，主體構成的過程由於不能以自己本身來生存，而是於他者中生存，並自其中經驗到自我的焦慮和分裂。而慾望的裂開與主體的分裂誘使自我希冀著身心的統一，形成相互的拉距導致衝突。拉康解釋了主體內在的衝突便是主體和自我間的衝突（嚴澤勝，2007）。當衝突達到極端時，便會將主體自我和他人推至毀滅的方向。拉康所探究的侵略性是一種對於形塑自我理想統一性身體產生破壞毀滅的衝動，一種對理想自我完形統一的抵抗，也因這種抵抗造反的傾向，故在侵略性的幻想中，往往有脫臼、截肢、闔割、肢解、摘取器官等將身體完整性被破壞的「碎裂身體」形象（嚴澤勝，2007）。這就人於傷害身體和肢解的妄想和行為中，提出了一個合理的解釋，對拉康而言，侵略性與死亡是相關聯的，²⁵ 他認為鏡像最原初的衝動與創傷和自殺傾向以及死亡驅力間相互連結。他曾以存在主義的觀點指出人在被關進監獄後方能體會自由的可貴，也就是對自由的肯

²⁴ 拉康對黑格爾理論的了解是透過哲學家亞歷山大·科耶夫（Alexandre Kojève, 1902-1968）的解說為仲介，科耶夫在解說黑格爾的欲望理論時，強調欲望的作用是使人回返自身。這正是黑格爾的命題“自我的意識就是欲望”的真實含意。科耶夫解釋說：「一個人在體驗欲望（如飢餓）時，他必意識到他自己。欲望永遠顯示為我的欲望。」因此欲望的作用是使人返回到自己。欲望使人不安，會引發出想為滿足欲望而促使行動。科耶夫解釋：「而要做到這點，就只有通過“否定”、消滅或至少是改變欲望的對象：例如，為了滿足飢餓，食物就必須被消滅，或不管怎麼說必須被改變。在這個意義上，所有的行動都是“否定”。但是否定性的行動並不一味地只是破壞，因為如果行動為滿足其所從出的欲望而損毀了一個客觀現實，那它也在同樣的地方，通過這一損毀而創造了一個主體的現實。例如人吃東西，就通過“消化”和“吸收”使得食物內化於自身，內化某種外在的現實以創造保存自身的現實。一般而言，欲望的“我”乃為一空無，它只有通過在消滅、改變和“同化”欲望的對象（非我）中滿足欲望的否定行動才能獲得某種真實的肯定性內容。可以說“我”是在欲望中形成，而且是在欲望中被揭示為一個與一對象相關聯的主體」（嚴澤勝，2007：51-52）。

²⁵ 拉康的〈精神分析中的侵略性〉一文中的要旨是：「對佛洛伊德死亡本能這一術語所表達的謎一般的意義」做出某種說明。對拉康來說，侵略性是與死亡連載一起的——侵略性施行折磨、損害、分裂和去勢，它導致死亡」（嚴澤勝，2007：81）。

定是從逆境中獲得，以此來解釋人透過自殺得以實現人的主體性，主體透過束縛缺失的方式，達到存在的形式。

拉康認為鏡像階段是主體發展過程中，一個透過預期和回溯所組成的決定性時刻，是過往與未來事件的根源，未來產生自預期，過去產生自回溯。而鏡像階段是自我誤認的時刻，過去和未來都來自於誤認的錯覺中的一種「時間辯證法」(dialectic of time)²⁶ 拉康這種主體時間辯證法思考源自於馬丁·海德格(Martin Heidegger, 1889-1976)的《存在與時間》。海德格認為人是在已知的範圍內對所處的環境有所理解和感知，這種已知的範圍具有侷限、不足和不安性，使人產生出期望能超越或跨越自身限制的欲求與渴望。海德格稱此種期望為「拋擲」(being-thrown)。也就是主體生存在物理性的時空中，由於不能滿足於現況，便持續地拋擲自己到更廣闊的世界和未知的未來。這即是人的主體性——生存。人的存在是一種活動，而要對事物產生意義，並非發生在活動之前，而是在活動的過程中產生。我們亦可說在追尋事物的過程中，意義才會生成。所以人若要脫離原本的認知便必須透過追尋產生超越。鏡像階段的認同便是一種追尋，而自我若欲望成為另一個自身尚未具備的身份，便必須跨越原本自我的狀態方能轉變。同時為了使欲望成為有效性的，便必須想望自己成為被欲望的對象，即被另一個具有自我意識的欲望認可和承認是必要的。就海德格而言，所謂的人類意識，是一種持續向外拋擲的過程，並非既有已經存在於內在的思維和形象(嚴澤勝, 2007)。拉康從海德格這個時間性觀念而對主體自我建構提出自我是通過“預期”未來即將變為如何而建構，並以此預期作為參照衡量先前的狀況之觀念。²⁷ 從這個概念我們可以說「鏡像階段」除了是嬰兒在未達成熟而預先於未來中預期自己成熟理想自我的「將來到時的」(嚴澤勝, 2007) 特定發展的一段時期外，也適用於人類整個生命存在的發展，是故「鏡像階段」不能只單單的被指稱為一個特定的階段。

拉康認為「鏡像階段」不只是一個特定的階段，而將它視為一種嚴謹堅固的理論化範式(李新雨譯, 2014)。「階段」英文為 stage，除了階段的涵義外，也意指場所和舞臺。「鏡像階段」就如同一個展演主體異化，使人類主體的自我具有虛幻性質的舞臺場所。他認為「鏡像階段」不只侷限於身體發展中的某個特定時期或階段，它還具有範例性(exemplary)功能，因為它顯現了主體和其影像的層疊關係，當嬰兒透過鏡子時，是先從認識他人的存在才能意識到自己的身分，這是一種處境和關係的展演。鏡像讓「他者」(other)有一個演繹的場域，拉康的思想得以從鏡像發展演化，主體和他者亦在此處交會融合，主體確立自我意識的所在之域，亦即「每個人都存在於他者的存在」而影

²⁶ 拉康說：「(自我的)這種發展被體驗為一種時間的辯證法，它決定性的把個體的成長投入歷史中」(出自嚴澤勝, 2007：63-64)。

²⁷ 拉康在 1953 年的《羅馬報告》“回溯”他在「鏡像階段」中的“預期”為：「在我的歷史中實現的不曾是什麼這一確定的過去(the past definite)，因為它不再存在；甚至也不是在我所是中是什麼這一完成的在(the present perfect)；而是為了我在形成過程中成為什麼而將已經是什麼這一先行的將(the future anterior)」(此處轉引嚴澤勝, 2007：65)。

像是做為自我的「原型」(the Urbild of ego) (蔣興儀, 2005)。他認為這種自我原型的範式, 可以用來說明甚至於衍生人在日後面對世界所形塑和涵蓋的自我意識、競爭侵略、自戀忌妒以及執著迷戀等諸多的主體意識、心理情狀、語言思考與行為模式。

三、鏡像與自我反身性

拉康對人類主體性的思考從「鏡像階段」的生成時期進而發展為結構分析。他承繼佛洛伊德人格的三元結構, 提出具有反應人類現實性及組織人類所有經驗間交互作用的想像界(the imaginary)、象徵界(the symbolic)、真實界(the real)三大界域(orders)。²⁸這三大界域從鏡像階段自我主體心理人格, 經過語言維度發展到存在於社會象徵界, 對自我主體性質提供了一個充分演繹的方式。²⁹宋代的宗澤寫了一首名為〈覽鏡偈〉的詩: 「覽鏡影還在, 掩鏡影還去。試問鏡中人, 卻歸什麼處」。詩中提出了當我照鏡子時, 鏡中的我在現場, 當我離開不照鏡子時, 我仍舊存在, 但鏡中的我, 究竟去了哪裡? 的問題, 這問題是一種牽涉「我」的存在(亦稱存有)、以及「主體間性」(intersubjectivity), 即我是主體, 鏡中的我也是主體的反身性(reflexivity)的質疑。

梅洛龐蒂(Maurice Merleau-Ponty, 1908-1961)重視現象學方法, 強調「在心靈的身體和世界重建心靈的根基», 並主張我們能以一種自我主體與外在環境間的「存在論開端», 即「回到事物本身», 透過分析來釐清自身與他人和世界的關係(汪民安、陳永國, 2003)。梅洛龐蒂探究「不可思考之物」認為我們與世界應該要有一種「對存在的開放», 使知覺具有猶如上帝的眼般, 能從四面八方觀察那無所不在的「透視性」。梅洛龐蒂對此曾解釋:

這是本質的一點——可見的東西對將我們置於看者的眼光之下的東西的依賴性。但是, 這走得太遠了, 因為那眼睛僅僅是某個東西的隱喻。我更願意將這東西稱為看

²⁸ 佛洛伊德認為建構人格或人的精神主要分成為“自我”(ego)、“本我”(id)、“超我”(superego)三個部分。拉康重新以“想像界”(the imaginary)、“象徵界”(the symbolic)、“真實界”(the real)來詮釋主體的建構(參考嚴澤勝, 2007: 21)。佛洛伊德對心靈機制的三重定位, 對應拉康三界說為: 想像界(自我)、符號界(超我)、現實界(本我)(此處的符號界即為象徵界, 現實界即為真實界; 引自郭立秋譯, 2016: 34)。

佛洛伊德所謂的“本我”(id), 意旨本能的我, 處於潛意識之中, 以遵循著快樂原則, 不受道德社會秩序等價值規範, 是未開發的本能衝動, 只遵循滿足需要。“自我”(ego)是現實的我, 世界於本我和社會環境的協調者, 透過後天學習與經驗發展出意識結構。遵循著現實原則, 既要滿足需要, 又要維持社會規律法治道德價值。“超我”(superego)是道德化的我, 是從自我中發展而來, 是自文化典範社會規範理念價值的認同和遵循而來, 遵循理想原則, 透過自我理想, 良心懲戒確認行為準則(佛洛伊德的人格結構理論, 無日期)。

²⁹ 在想像界, 所發生的一個決定性事件就是自我的鏡像認同。在象徵界, 主體對語言或父法的認同根本上是認同一個空位……。而真實界本質上就是悖論性本身: 它根本上是一個「無», 一個充實性的非存在, 一個不可能的可能性, 一個只能在語言中現身但卻不可能為語言所真正言及的東西; 它是存在的一個創傷性內核, 你可以看到那創傷的裂口和疤痕, 卻觸及不到創傷原因和界限; 它是存在內部的彼岸, 存在總要回到那裡, 可又無法與之相遇(此處引自陳怡君, 2016: 11)。

者的“瞄準”——它是某個先於他的眼睛的東西。我們不得不圈定的東西——借助於他指示給我們的道路——就是凝視的前存在：我只能從某一點去看，但在我的存在中，我被來自四面八方的目光所打量。（吳瓊，2005：15）

存在主義哲學家尚·保羅·沙特（Jean-Paul Sartre, 1905-1980）從純粹的主觀意識將存有區分為「在己存有」（being in itself）和「為己存有」（being for itself）。他指出「在己存有」為：「存有存在，存有是在己的，存有是其所是。」（韋漢傑，2005），也就是在己是物理對象和無生命般的事物在客觀世界裡的存在。對於「為己存有」沙特曾說：「為己存有被定義為其所不是，且不是其所是。」（韋漢傑，2005），亦即人在許多時候都在為他人，以他人為對象活著。這會成為為己的危機，我們的身體成為為他人而存在時，我們具有超越的能力，不斷的超越被觀看。³⁰ 因此延伸出身體的三個存有論：1. 我的身體作為「為己的身體」；2. 我的身體作為「為他人的身體」；3. 我的身體作為「被他人認識的為己身體」。某種意義來說，當人在照鏡子時，人身體一半是屬於自己有一半是屬於世界，身體有一邊是與外在世界連在一起。梅洛龐蒂曾在其《眼與心》中指出：

所謂「他人」（autres），不僅是動物學者所稱的我的同類，而是纏繞著我（qui me hantent）、被我所纏繞的他人，我與他們又一同交纏出一個單一、當下和現實的大寫存有（Être），³¹ 而沒有任何動物曾經如此與牠的同類、領域、棲息地這般交纏。（龔卓軍譯，2007：74）

人站在山中無法見到山的全貌，唯有離開山到遠處去，方能見到山的外形樣貌。同樣的鏡像使人將「我」與「我的形象」分開於兩處，如此才得以理解自身，而這關鍵的條件是——距離。幼兒透過鏡子，方能有機會看到完整的自我外型，並且由於鏡子產生的心理與哲學距離，得以使主體與自身對立，進而掌控自身。路西·伊瑞葛來（Luce Irigaray, 1930-）認為鏡像是視覺化的「意符」，³² 嬰兒時期，幼兒看到被「意符」（signifier）建構的完整統一主體，然而這項統一同時經歷了分裂，因此幼兒轉向異己（母親或他人），透過轉向對外在法規和環境適應得宜的異己，便能對於自身處在的象徵界，產生了基本的認識和理解。然而異己因為具有社會法規條例發號與遵循的特性，故具備權威與束縛。而鏡子就提供了逃逸自這權威與社會束縛的契機，主體藉由將自己同化於鏡像「意符」，成為自我認同的主宰，自己便可以掌控不再依賴異己。也可以說鏡像同化便是一種空間異化，鏡子（鏡像虛像的生成之處）取代了異己（母親或他人），使得異己（母親）在場（鏡像）。此空間異化即意味著由於異己在場使得我的形象與異己的

³⁰ 在己：指涉沒有思想力，反省力的事物，除人之外的所有的物所以是在己的，人成為行屍走肉，沒有反省力也是一種在己。為己：透過思想反省，把自己當成思想的對象，因而知道自己在做什麼，不斷的超越。

³¹ 大寫存有（Être）：（Being）共通於所有存有者的存有。

³² 意符 signifier 也翻譯為能指，代表語言的聲音形象，意指 signified 也翻譯為所指，反映語言的概念。是瑞士語言學家索緒爾提出的概念。語言的符號為一意符（能指）與意指（所指）（朱崇儀，2014）。

身體建立關係，否則我的形象對我而言則將會全然陌生。也因此，「我」的形象、「我」的「凝視」（gaze）、「異己」的身體間，便可相互轉換（朱崇儀，2014）。鏡中的自己，即自我的外在化，就是自我已經從我跑出去了，同時間自我透過鏡中的反射與穿透，自我客體化到鏡子裡，也就是「主體間性」（intersubjectivity）。³³ 在拉康的思想中認為主體並非是由自身來決定的，而是由他者所決定的主體，也就是由主體之間來決定其所以的主體。因此他認為的「主體間性」不只是在主體間共有或相互間的普遍性，而是主體和他者間互動且身心一體的。梅洛龐蒂曾指出：

鏡子的出現，乃由於我是可見的——能見者（voyant-visible），由於可感者具有反身性（réflexivité），鏡子傳譯又複製了那種反身性與可見——能見狀態。透過鏡子，我的外部自行得以完整，我最私密的擁有物全部進入到這一張面目（visage）、這張平板而封閉的存有者裡，是我透過自己的水中倒影猜到的東西。（龔卓軍譯，2007：92）

換言之，也就是當我透過鏡子把我自己客體化，觀看鏡子的自己時，觀看的立場已轉換為站在他者的立場進行觀看，把他人帶到自己的位置去看，這便是一種存在的「反身性」（reflexivity），³⁴ 也因此便形成持續存有論的迴圈。透過這個反身性迴圈，物質、精神、意識、潛意識、身分、虛實、鏡內、鏡外，內心世界、外在世界得以互相替換輪更所處位置。

³³ 「主體間性」亦即「主體際性」，也稱「相互主體性」，首先由胡塞爾提出自我主體與他我主體交互相關的世界概念。即自我與他我交互相關合起來共同架構一個世界。「主體間性」在哲學中既不是主體性的，也不是客體性的，而是主客體間的共在，是演繹精神結構的重要教具。拉康以一種哲學的思考方式來推衍鏡像可能蘊含的各種「主體間性」。拉康認為，主體是由自身存在結構中的“他性”界定的，這種主體中的他性就是主體間性（郭立秋譯，2016：39）。

陳怡君於〈傳式鏡像——論二十世紀鏡像場域之新型結構〉文中對「主體間性」予以解釋：「簡單的說，是自我與他人的關係，它會隨著意識融合、分裂，隨著欲求而相互換位，其複雜性讓拉康精神分析學說從此處不斷衍生龐大的知識體系」（陳怡君，2016：22）。

³⁴ 反身性一詞從哲學和心理學借用而來，最初用來指涉將本身當成對象或目標的理性能力，後來意義延伸，用來比喻一種媒介或語言自我反射的能力。簡而言之就是相互決定性。一個元素等價於自己，稱為它具有反身性。因為這個元素是怎樣的，就決定了它的等價元素是怎樣的。語言學上的反身代詞是指，兩個指代同一事物的詞，因為他們具有相互決定性。被當代思潮認為不只是一般的語言意識，同時也是方法論上的“自我意識”用以自我檢討和反省（反身性，無日期；陳儒修、郭幼龍譯，2008：208）。

參、藝術中的鏡像

一、美術

在希臘黑暗時代（Greek Dark Ages），³⁵ 人們認為描繪著人臉的圖畫具有魔力，因此當時的人臉肖像常以目視他方避免與觀者眼神接觸的側面角度來繪製居多。藉由此種描繪形式，或許當時的人意圖避開肖像所具有的魔力，以免惹禍上身。在中世紀時期大部分的鏡子是凸的金屬鏡，其特性為照射的視野開闊，可將周遭所有的事物全部攬照入鏡。適逢當時人們崇拜表徵「無暇的鏡子」（王燕飛譯，2017）的聖母瑪利亞，引發人們瘋狂地迷戀著鏡子，於是乎鏡子與鏡像成了強力的文化象徵，隱喻自我與他人間的智慧知識和道德感悟，被視為德行徵象而非相貌形體。到了文藝復興時期，人文主義的感官知覺起而連結神性，人們認為要自微小的自我覺知到完美無垠的上帝，唯有透過目光的交會才能達成，因此發展出肖像目光隨著觀賞者凝視的位置而移動的肖像畫。由於肖像畫能把觀賞者的感知與經歷在看畫過程中轉移至肖像裡，將看畫者內心的內在層面反映出來，因此肖像畫常被比喻為一面鏡子（薛綸譯，2002）。反過來說，不論是用來端正衣冠或映照心靈，鏡子所反射的鏡像，也可以稱為人的肖像，兼具自我物理形象以及看不見魔力下可見的影像。文藝復興時期大多數的自畫像在某種程度上是為了證明藝術家有著猶如「無暇之鏡」般的謙卑正直、勤勞樸實、目光犀利以及舉止合宜等的好德性。當時的藝術家若能夠畫出自畫像，便是擁有且知道如何適切運用鏡子的鐵證，而擁有鏡子，表徵著功成名就享有豐厚利祿與具有專業素養。

十五世紀畫家楊·范·艾克（Jan van Eyck, before 1390-1441）於 1434 年所畫的〈阿諾菲尼夫婦〉（The Arnolfini Portrait）（圖 1），是一幅畫中人物身處於室內環境中的畫作。畫面中央畫著一個有著 10 個突出方形圍繞著微凸鏡面的圓形鏡子，突出的方形內分別畫著不同的耶穌受難殉道的故事，微凸的圓鏡將房間內所有具有表徵性的人物、物件與景緻包括藝術家自己等，全都網羅映照在圓鏡鏡像中（圖 2）。凸鏡表徵著信仰崇拜、世俗觀念、天堂界域等的符號象徵，這是一種全面的把視覺在事物間的作用都涵蓋入內的注視形式，包羅了許多觀點。而圓鏡整體外觀既是圓形，又因周邊突出物的裝飾而成為外型變異的形象，呼應了藝術家面對世界的注視方式，一種能見的可見者與反身性同時存在的省思。此鏡隱喻了全視的「上帝之鏡」，是基督受難的永恆之鏡、是能映照所有物品的創造之鏡以及將阿爾諾菲尼夫婦與賓客顯現出來的個人之鏡（王燕飛譯，2017）。

³⁵ 希臘黑暗時代，又稱荷馬時代（根據荷馬史詩）、幾何時代（根據當時的幾何藝術），是指希臘歷史中從公元前 11 世紀邁錫尼文明覆滅到公元前 9 世紀第一個城邦的建立的歷史時期，也是荷馬史詩的年代。



圖1 楊·范·艾克 (Jan van Eyck, before 1390-1441) 〈阿諾菲尼夫婦〉 (The Arnolfini Portrait, 1434), 油彩、橡木板 82.2 x 60 公分



圖2 楊·范·艾克 (Jan van Eyck, before 1390-1441) 〈阿諾菲尼夫婦〉 (The Arnolfini Portrait, 1434), 油彩、橡木板 82.2 x 60 公分 (局部)

最早畫出藝術家在畫自畫像的作品是於 1402 年完成的一本逸名手抄本——《名媛》，書中收錄〈瑪西婭畫自畫像〉 (Marcia Painting Self-Portrait using Mirror, 1404) (圖 3) 的手繪畫作，畫中瑪西婭坐在桌前，看著拿在手中只顯現頭部鏡像的凸面小鏡子，一隻手畫出比鏡像比例大的自畫像，並將頸部和肩部畫出來。畫家從片面的訊息中看到完整的形象，以他人的角度看到自己的形象。這與拉康用來解釋有意識和潛意識經驗間交叉複雜關係所建構的經典 L 圖示 (圖 4) 可互為類比。拿著鏡子的瑪西婭 (a) 注視著她認同並試圖模仿取代的他者 (小他者) 鏡像 (a')，並畫出自畫像。如果只從想像界的我來記錄的話，畫面不會放大，也不會有脖子和肩膀，甚至於由於瑪西婭照的是凸鏡，臉會變形，即主體 (S)。完美的型態較為高尚的一種大環境價值認同裡，也就是代表著象徵秩序與潛意識的 (大他者) (A)。³⁶ 在鏡子前的瑪西婭主體 (S) 看到小他者的鏡像 (a')，會認為她是一個在想像的自我 (a)，而真實的瑪西婭主體 (S) 因為瑪西婭深陷在眾人對她的形象價值中 (完美的代表著象徵秩序與潛意識的大他者)，便自語言符號象徵中

³⁶ 在這個關係圖中，主體所在的位置是在 S，相對於主體而言真正的他者則是代表象徵秩序與潛意識的大他者 (Other)，而主體的建立也是透過與大他者 (Other) 互動所完成的，但主體最原初的建立方式就是想像的鏡像認同，也就是會把從 a' (他的鏡像、相對於他的小他者) 那裡所看到的，當成是主體的所在，從而建立自我 (ego)，這也就是圖中從 S (主體) 出發的線為何先指向 a' (小他者)，之後又沿著想像的軸線到達 a (自我) (Dor 161-4)，而 aa' 所構成的想像軸線同時也形成了一道語言牆 (the wall of language)，使大他者與主體被分隔在遙遙相對的兩端，主體因此也不易直接企近自己潛意識的真相，這也就是為什麼從大他者發出的線條經過語言牆的阻隔後會成為虛線；而精神分析的目的就是要讓主體理解到想像認同的虛妄，才能於象徵秩序中安身立命 (黃宗慧，1998)。

去尋找而與主體（S）分裂開來，使得瑪西婭畫出基於普世價值，即有脖子肩膀的自我肖像，而不是凸鏡所顯現只有臉部的鏡像。

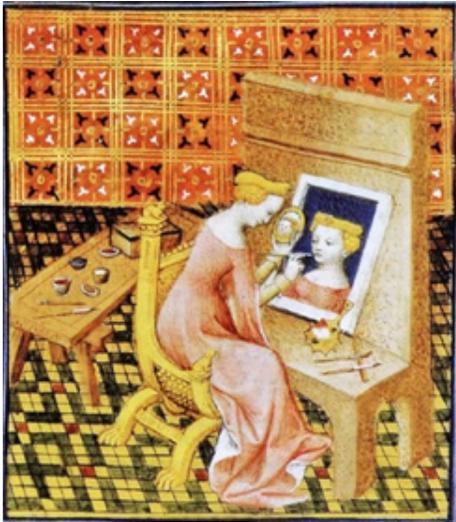


圖 3 逸名〈瑪西婭畫自畫像〉（Marcia Painting Self-Portrait using Mirror, 1404），全圖在對開頁書中一小部分，鏡子大小小於 1 公分。

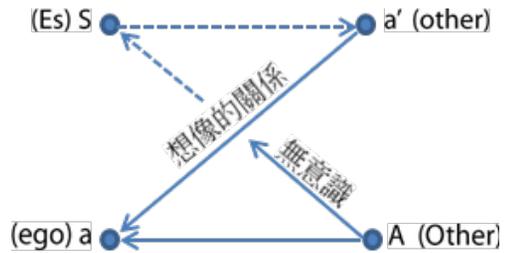


圖 4 拉康所建構的經典 L 圖示

資料來源：劉紀蕙、廖朝陽、黃宗慧、龔卓軍（譯）（2009）。拉岡精神分析辭彙（原作者：D. Evans）。新北市：巨流圖書。（原著出版年：1996）

拉康在談論藝術時也曾經例舉美國插畫家諾曼·洛克威爾（Norman Rockwell, 1894-1978）一幅名為〈三人自畫像〉（Triple Self-Portrait, 1960）（圖 5）的作品，做為對應 L 圖式的範例（郭立秋譯，2016）。在〈三人自畫像〉中，畫家看著鏡中自己，而鏡中自己也彷彿凝視著畫家，畫家似乎無法連結上不可見「大他者」的「凝視」，為了得到「大他者」的認同，畫家在畫布上畫上沒戴眼鏡且目光犀利有神的「他我」（alter ego）³⁷ 自畫像，並採用隸屬於符號界的金色美國飛鷹形象的鏡子外框以及掛在畫架上之金色頭盔，企圖自歷史的語言構成中，由大他者認同的價值形構成出自我理想的主體形式。並透過在肖像畫邊緣貼上藝術領域大師們一張張的自畫像圖片，也就是以語言符號的強勢進入（將自己的自畫像與大師們的自畫像並列），讓自己彷彿在虛構的美術館中展出自畫像，成為欲望的「失落客體」。³⁸ 就如拉康所揭示的，在鏡中所見並非是我們的全部，舉目所望之物，也並非是我們的全部。

³⁷ 拉康說：「作為一個藝術家，每當我看著鏡中的自己畫自畫像的時候，我都看到自己在凝視著自己，但我看不見的是“大他者”不可見的凝視。為了被認為是值得認可的，我無意識地向“大他者”展示著自己。首先在想像界階段，“他者”或者“小他者”是形似自己的理想化“自我”，通過模仿這個理想化“自我”，我將自己塑造成“他我”」（郭立秋譯，2016：101）。

³⁸ 在浪漫文學裡，作家表達對現實的不滿，冀望回到過去。透過此一方式藉古諷今，作家抒發潛藏於心的懷舊感。在此，記憶變身為來自過去的知識。然而，這種浪漫感傷的核心其實是一種失落感。浪漫作家藉由對現實的觀察去反省「失落的客體」為何物。尼采對於這種眷念過去的歷史觀是批判的。另外，這種失落物究竟如何塑造人的主體性並影響其未來想像也是值得研究的（蔡淑惠、劉鳳芯，2012）。



圖5 諾曼·洛克威爾 (Norman Rockwell, 1894-1978) 〈三人自畫像〉 (Triple Self-Portrait, 1960)，刊登在1960年2月13日出版的星期六晚報封面

狄亞哥·迪·西瓦·委拉斯奎茲 (Diego de Silva y Velazquez, 1599-1660) 於1656年所作的著名作品〈宮女〉 (Las Meninas) (圖6) 是一幅再現中的再現作品。國王與皇后的影像再現於再現繪畫的鏡子裡。法國哲學家米歇爾·傅科 (Michel Foucault, 1926-1984) 認為畫家畫的是國王與王后而不是畫面中央的公主。也有分析者認為鏡中的國王與皇后影像是國王皇后於背朝觀眾之大畫布上的肖像之反射，部分分析者則認為鏡中所反射的是站在觀畫者方位的國王與王后的鏡像。畫中以透視畫法描繪，但消失點卻在上樓梯不重要的男僕上。此畫有種反身性，即觀畫者在看畫而畫中的人物也轉換過來觀看觀畫者。空間上天花板的高度產生一種留白般的張力。所有人物皆處在動態中，眼神互相看著彼此或直視觀畫者，只有狗的眼睛眯著，不處在互為觀看的狀態。而畫家暫止作畫，站在陰影中，似乎向內在空間看又好似向外在空間看，模稜兩可，無法使人確定。同時又似乎與其眼睛望向的位置 (觀畫者所在位置) 進行互動，而這位置亦本該是模特兒站立的地方 (國王與王后所站位置)。透過畫家的凝視，觀畫者似乎轉變為取代國王與王后的主權位置，與鏡中映射出的國王與王后產生某種「主體間性」的效果。而觀畫者所站的位子似乎具有主導性，可隨時望向畫中任何一個人物和角落，並同步的也被某些人物回望對視，驅動了欲望主體，這時觀畫者便成為自己的他者，在自我與畫作間產生了「凝視」中無以言喻的真實界 (即實在界)。拉康說：

「凝視」從來不是主體對對象的凝視，而是處在實在界的創傷性內核對主體的凝視，是主體在幻象中想像有一個令人驚駭的不可穿透之物在看著自己，並因這個幻象而使主體之分裂成為一個永恆的在場。(引自陳怡君，2016：27)

拉康認為「觀看」是想像界和象徵界的交互作用，「凝視」是真實界向想像界和象徵界的延伸或侵入。人自幼年鏡像階段起便經歷自我與他人間的分裂、異化、欲望、侵略等一連串打擊與挫折。這些經歷會成為難以被穿透的內核，而這內核是屬於真實界，當眼睛望向這內核時便會被吸附，主體會反過來成為那被注視的對象。凝視將想像的內容涵蓋真實界無意識的意念投射到凝視的他者，主體的自我構建與他者的「凝視」經由連結³⁹，進入想像的投射與主體認同構成隱喻，建構了視覺符號異化的自我主體，徘徊於缺失與象徵的能指之間。



圖 6 狄亞哥·迪·西瓦·委拉斯奎茲 (Diego de Silva y Velazquez, 1599-1660) 〈宮女〉 (Las Meninas, 1656)，油彩、畫布 318 x 276 公分

梅洛龐蒂認為我們依據經驗的體驗過程，身體的感知會在“內部”與“外在”的角色間轉換，在他人的注視下，我們就會脫離內部原本的我自身，想像自己變成他人所見的樣子，在被注視下，我們從自身轉變為外在的他者。每當我們注視鏡中的自己時，眼中所看到的鏡像的“外在”與實際體驗的“內在”並不一致（曲曉蕊譯、劉銘編，2016）。人從看著鏡中的自己而看到自己，在自己的鏡像中，鏡子給他不只外表或外表外的事物，而是在自我形象變異後的體悟。法蘭西斯·培根 (Francis Bacon, 1909-1992)⁴⁰ 在其畫作〈映射在鏡中寫作的人〉 (Figure Writing Reflected in Mirror) (圖 7)，畫中穿著白色內衣的男人身體 (感覺形象) 與鏡中的身體相互透過亦是進入鏡中亦走出鏡中的身體弧線區塊連結。在整個場域裡，鏡中的身體拉長、變形以達到能與感覺形象產生關聯。由於此畫中穿著白色內衣男子被認為形象上與培根於 1971 年 10 月重要的回顧展前自殺身亡的情人喬治·戴爾 (George Dyer) 十分的相像，而男子黑色的頭髮卻與培根本人雷同，同時培根對於文學、哲學和寫作十分著迷，此圖下方畫著散落在地上的

³⁹ 即主體與其欲望對象的他者相互注視之交互作用，是他者的注視對主體欲望的捕捉（吳瓊，2005：8）。

⁴⁰ 在法蘭西斯·培根的作品中常出現扁平底面、感覺形象、場所三個繪畫性元素。扁平底面輪廓為圓、橢圓、立方體或四方體等簡單外型，表徵著空間建構力和物質性結構。感覺形象是其作品中的主體對象，空間建構力、物質性結構與感覺形象相互並置交錯鋪陳於所指事實的場域裡（陳蕉譯，2009）。

書寫紙張，似乎影射著畫中人物是培根的身份。

所以此圖似乎是一幅隱喻培根對其情人情感的牽絆與欲望，面對情人死亡事實的一種既無力又複雜的感受。而這牽絆與欲望在死亡的否定中，培根的自我意識透過散落在地上的書寫紙張浮出顯現，客觀現實的世界於焉消解，取而代之的是培根的主體現實。白色內衣男子成為欲望本身，一種空無的自我，在真實界的不可能性中，透過弧線連結白色內衣男子與其鏡中倒影之幻象型式，把欲望對象（情人）吸收、內化與同化，如此真實界那無意識悖謬的投射，將被分解成能明確表達的片段記憶和不能被明確表達的殘餘意念（郭立秋譯，2016）。在死亡的生命否定之中，在焦慮中得到欲望生成的肯定，一種歇斯底里般的存在。



圖 7 法蘭西斯·培根（Francis Bacon, 1909-1992）〈映射在鏡中寫作的人〉（Figure Writing Reflected in Mirror; 1976），油彩、畫布 198 x 147 公分

藝術家米開朗基羅·梅西里·達·卡拉瓦喬（Michelangelo Merisi da Caravaggio, 1571-1610）（圖 8）、弗朗索瓦·勒莫因（Francois Lemoyne, 1688-1737）（圖 9）等多位藝術家，都曾經以希臘神話中俊美的納西瑟斯（Narcissus）在池塘邊看到自己的倒影，深深的愛上自己（此為鏡像階段嬰兒同化自我與鏡像的自戀原型，也是心理學自戀者的原型）的傳說為主題作畫，畫中將倒影誤認為他人而愛上倒影，說明鏡像既照出照鏡者的原貌，卻又與實際的自我有一段距離，也因這個距離，人方可以較客觀的角度審視自己。鏡子映照出真實之光，讓我們自審視與沉思中得到啟迪。梅洛龐蒂形容鏡像為鏡中魅影（fantôme），認為：

鏡中魅影（fantôme）在我的肉身之外延展，同理，我身體的完全「不可見」，能夠賦與我看見其他身體的條件。自此以後，我的身體能夠在運作中包含抽取自其他人的身體片斷，好像我的實體變為他人的實體，人是人的鏡子。至於鏡子，它本身乃是一普遍魔法的道具，這種魔法將事物變成景象（spectacles），又將景象變為事物，將我自身變成他人，又將他人變成自我。（龔卓軍譯，2007：92-94）

透過自我以外不屬於自身一部分的他者，來審視自己的影像，自我方能從較客觀的角度看自己。



圖 8 米開朗基羅·梅里西·達·卡拉瓦喬 (Michelangelo Merisi da Caravaggio, 1571-1610) 〈納西瑟斯的來源〉 (Narcissus at the Source, 1597-99)，油彩、畫布 110 x 92 公分



圖 9 弗朗索瓦·勒莫因 Francois Lemoyne, 1688-1737 〈納西瑟斯愛上他自己的影像〉 (Narcissus in love with his image, 1728)，油彩、畫布 90 x 72 公分

鏡子裝置是讓觀者親身站在鏡子前，直接面對鏡中「自我」的鏡像，即觀者與自我鏡影間面對面凝視、對話與互動的在場性情境。鏡像顯現於觀者面前的「我」、「自我」、鏡子裝置是讓觀者親身站在鏡子前，直接面對鏡中「自我」的鏡像，即觀者與自我鏡影間面對面凝視、對話與互動的在場性情境。鏡像顯現於觀者面前的「我」、「自我」、「異化」、「自戀」、「欲望」、「存在」、「幻覺」和「反身性」等，皆因觀眾的「主體意識」與「主體間性」，使觀者面對鏡像時，於其內在與外在感知中產生不可預測的情況。也就是說，無論是單一、兩個、多個或四面環繞的鏡子裝置，在被擺放於空間中供人映照的那一刻起，鏡子便猶如微觀物理學所描述的光，同時處於「粒子」與「波動」的狀態，也就相似於物理學者埃爾溫·薛丁格所提出的「薛丁格的貓」處在「疊加狀態」（又活又死的狀態），當觀者站在鏡子前照出自我影像時，觀者以無法測量的方式，影響及產生出照鏡者自我的像似符號。因此，三度空間的鏡子裝置，在視覺上形成一個微觀物理學不得不放棄過往古典物理學以為能客觀解釋的決定性只能趨近的因果法則，換言之，鏡子裝置具有隨著觀察者個人意志或意識而調整的開放性與可能性。當然，這並非是說鏡像會以千奇百怪的形象出現（鏡像仍舊維持其「絕似」的形象特質），反而更可說是鏡像的主體直接在鏡子裝置前親身經歷了自我與世界的交會。

自古以來，鏡子一直乘載著幻象、想像與象徵意義，到了 20 世紀則更加無所不在，尤其後現代以來，藝術不再處於神聖不可侵犯的位置，藝術本身不再以確實之姿呈現，反而對確實性提出質疑與顛覆。當今的鏡子裝置藝術，除了金屬玻璃等物質所製成的平

滑或彎曲的反光面外，在電子感光液晶顯示技術的高度發展下，鏡面裝置除了是光線在物質上反射的幻象外，也加入了科技化電子鏡像幻象，光線以放射、折射、倍增交疊及空間扭曲的形式產生幻覺與欺騙的鏡像視覺。甚至於邀請觀眾親身體驗媒材或與裝置互動，藉此越過藝術裝置的表現形式與思想預設，直接探詢藝術自身的真實與本質。鏡子被藝術家以多種形式結合複合材料，突顯了現代藝術的多元形式。在〈鏡子影象——藝術與醫學的映射〉（MIRROR IMAGES – Reflection in Art and Medicine）（圖 10）的聯展裡，鏡子與醫學的結合顯現出藝術家與神經科學家，就其法則紀律及工具的運用與研究上，以及對於自身所處空間的定位與挑戰身體外部的極限在感知上有著相當程度的相似性。將藝術與醫學間相輔相佐，互為影響的面向及層面，經由展覽串連起來（圖 11），並在鏡像的迷像中，觀眾得以辯證般的交織著自我的「主體認知」與「主體間性」（intersubjectivity）同時更能在幻象中「自欺」。



圖 10 威廉·阿納斯塔西，（William Anastasi, 1933-）〈Maintenance 1 Positive, 1968/1997〉，製版印刷 38 x 47 公分



圖 11 利維亞·迪·喬凡娜（Livia Di Giovanna, 1984-）〈流逝的時間〉（A Lapse of Time, 2015），複合媒材

同樣的，在草間彌生的〈無限的鏡子〉（Infinity Mirrors）（圖 12）巡迴展覽展出的鏡室中，鏡子與鏡子間相互對應，呈現出永無止境般的鏡像空間與複製物質，鏡像以無限延展的形式將絕似分身與分化異體（他者）置入互相糾纏的重複性語言象徵的迴轉裡無盡擴散，時空距離經由重複的拷貝延伸與擴張（圖 13），主體自我在重重疊疊的實像與虛像地「凝視」下，分裂變異，猶如身處魔幻疆界，進入平行宇宙，人因時空物質的崩解，失去對現實既有的感知和理解，自我終將被這魔幻鏡影和疆界困住與迷失。

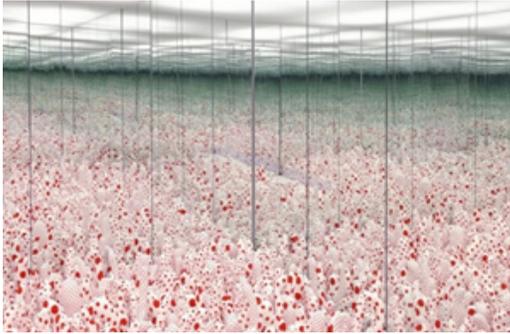


圖 12 草間彌生 (Kusama Yayoi, 1929-) 〈無限鏡屋——陽具原野〉(Infinity Mirrored Room – Phalli's Field, 1965/2016)，鏡子、圓點、複合媒材 243 x 457 x 457 公分



圖 13 草間彌生 (Kusama Yayoi, 1929-) 〈無限鏡屋——百萬光年外的靈魂〉(Infinity Mirrored Room – The Souls of Millions of Light Years Away, 2013)，木材，金屬，玻璃鏡子，塑料，壓克力面板，橡膠，LED 照明系統，壓克力球和水，287.66 x 415.29 x 415.29 公分

也因這個迷失，丹麥藝術家傑普·海因 (Jeppe Hein, 1974-) 於 2016 年在美國的馬薩諸塞州 (Massachusetts) 欣厄姆小鎮的「世界盡頭」(World's End) 保育公園裡，裝置了名為〈一個新的盡頭〉(A New End) (圖 14) 的迷宮般金屬反光長條板裝置藝術。傑普·海因把長度 3 英尺至 9 英尺的拋光不銹鋼長條板，由短升高從外部逐漸旋轉排列入內部中心圓環，再由中心圓環由高至低，由內往外逐漸旋轉裝置到另一邊。在這旋轉式的鏡像裝置中，鏡子與鏡子間兩兩、多個或多層交互相對，猶如高低遠近的鏡像迷宮，交織出撲朔迷離的空間與鏡像。此作品乍看之下幾乎融入其所處周圍的環境中，主要是因為鏡面反射產生視覺的凝聚卻又由於長條板與長條板之間的距離間格產生視覺上的斷裂 (圖 15)。



圖 14 傑普·海因 (Jeppe Hein, 1974-) 〈一個新的盡頭〉(A New End, 2016)，高度拋光不鏽鋼、鋁、90 片 300 x 870 x 870 公分

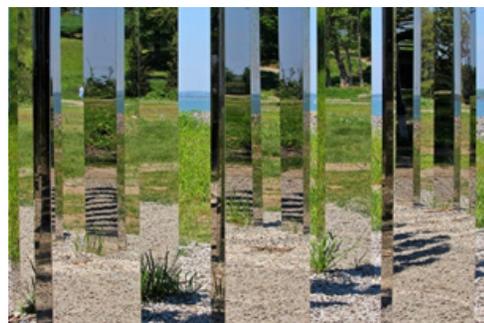


圖 15 傑普·海因 (Jeppe Hein, 1974-) 〈一個新的盡頭〉(A New End, 2016)，高度拋光不鏽鋼、鋁、90 片 300 x 870 x 870 公分 (局部)

海因表示這個地名「世界盡頭」(World's End)的名稱十分有趣，提出「它是什麼？」、「在哪裡？」等的疑問。他表示自己不相信結束(盡頭)，認為當某些事情結束時，便會有一些新的開始(Phongsirivech, 2016)。因此他透過這種使觀眾行走在鏡像作品間無法預期影像將會如何變換與相遇的經驗，讓觀眾在時間與空間影像的交錯、失控及崩解裡，產生對現實感知的迷惘和迷失，促發自我當下的覺知意識，動搖人們舊有語言象徵界的理解及認知，使觀者進入真實界的空無，在環境與自我間產生自我反身性的對話與省思。

2013年梅蘭妮·格里斯在倫敦「Frieze London」藝術博覽會開幕後寫了〈藝術是社會的一面鏡子嗎？〉(Art as a Mirror of Society?)以「為什麼有時候把政治留在藝博會門外也是一種政治？」作為全文的開頭引句。文中關注此次博覽會由非藝術博覽會主辦的Frieze基金會與Frieze雜誌聯合舉辦，例舉出數位藝術家和組織協會，就其於此次展覽會中所涉及的同性戀權益、種族平等和殘疾人權益等諸多與「性、政治和抗爭」等相關議題進行討論。藉此影射本次展覽在非藝博會舉辦下所具有的激進且令人不舒服的藝術氛圍。從政治性作品和商業立場的不相容性，收藏家與藝術家立場的隔閡和不同質性，以及政治性相關作品難以立足於藝博會的現實性進行探討，揭示藝博會的桎梏和侷限。文中也透露藝術與政治產生關連時，其所面臨與經濟現實間遭遇到的進退兩難之困境。

此文以麥可·艾默格林和英格·得拉塞特雙人創作的〈但是我也在客人名單上〉(But I am on the guest list too)(圖16)的雕塑作品，以鏡面門扇裝置，讓觀眾在照著鏡子的當下同時對應門上的VIP字樣作為隱喻，檢視與反思價值觀層次的結構以及名流階層的威權建構。以此反應探討博覽會、藝術、藝術家、收藏家與政治之間複雜詭譎，相互依存，矛盾對峙的關係與悖論。透過藝術家呈現出來的視覺鏡像裝置，梅蘭妮拋出了「藝術應該是什麼？」關於藝術家及其藝術之社會責任與功能，這個長久以來一直被探討與爭論不休的問題。同時也在當今的世界潮流裏，以「藝術是社會的一面鏡子嗎？」提出一個反思性議題。



圖 16 麥可·艾默格林(Michael Elmgreen)和英格·得拉塞特(Ingar Dragset)〈但是我也在客人名單上〉(But I am on the guest list, too, 2012)，鏡面拋光不銹鋼 50 x 120 x 10 公分

把鏡子平整的表面彎曲之後，鏡像便不再以如實的方式原貌呈現攬鏡者，取而代之的是扭曲的、歪斜的、顛倒的、縮放的變形與幻象。拉康認為眼睛與凝視間的分裂（裂隙），透過「歪像」（anamorphosis），人能不直接與自己處在的想像正面對峙，而更能注意到分裂的本質即「能指」。而「幻象」是一種為使欲望成真而想像出來具有象徵性與誤認性，為因應他人欲望而生成的一種想像性型態。變形幻象的鏡像可從素來以創造巨大尺寸雕塑著稱的當代雕塑藝術家安尼施·卡普爾（Anish Kapoor, 1954-）的作品為例，在他許多扭曲變形的鏡像拋光不鏽鋼雕塑作品中，最具代表性的作品是位處於美國芝加哥洛普區的千禧公園，外形猶如一顆巨型豆子的〈雲門〉（Cloud Gate）（圖 17）不鏽鋼作品。〈雲門〉將周圍景觀變形縮小映照於其雕塑中，參觀者若繞著雕塑周圍走動，便可觀看到不同角度映射出外形多變的景緻及自身的鏡像（圖 18）。另外，安尼施·卡普爾在各大美術館展出名為〈暈眩〉（Vertigo），這一彎曲拋光不鏽鋼鏡面作品，當觀眾站在凹的鏡面一方照鏡子時，於一定的距離外照鏡者的鏡像以倒置的形像（圖 19）呈現，但當走近至一個距離內時，鏡像會轉瞬間變更成正立影像，並且放大好幾倍，同時隨著身體擺動產生瞬息萬變的鏡像，甚至於會有好幾個異形分身鏡像出現。但是當觀眾走到其相反的一面時（變成凸的鏡面），則鏡像以皆為正立的形像呈現（圖 20）。



圖 17 安尼施·卡普爾（Anish Kapoor, 1954）〈雲門〉（Cloud Gate, 2004），鏡面拋光不鏽鋼 10 x 20 x 12.8 公尺



圖 18 安尼施·卡普爾（Anish Kapoor, 1954）〈雲門〉（Cloud Gate, 2004），鏡面拋光不鏽鋼 10 x 20 x 12.8 公尺（雕塑下方凹槽處視角）



圖 19 安尼施·卡普爾 (Anish Kapoor, 1954)
〈暈眩〉(Vertigo, 2006), 鏡面拋光不
鏽鋼 225 x 480 x 60 公尺 (凹面)



圖 20 安尼施·卡普爾 (Anish Kapoor, 1954)
〈暈眩〉(Vertigo, 2006), 鏡面拋光不鏽
鋼 225 x 480 x 60 公尺 (凸面)

在這彎曲的鏡面裝置下，藝術家讓觀眾藉由走動的過程與變化多端的變形「歪象」使自我與自我、自我與他人及自我與環境間相互交疊、觀看、凝視與對應。在歪像與幻象所具有的象徵裡，對生命中不可避的突發狀況得到一種想像性的掌握和控制，進而從中產生快樂。

當今在數位資訊媒體形構下，使未能得到滿足的欲望隨著虛幻的電腦資訊，不斷的增生分裂，語言象徵在這種分裂中，分為有意識與無意識，並捲入不確定的漩渦。資本主義的全球化，使得人類成為有意識與無意識的全球化消費者。現代人的主體身份依賴著這一全球化消費體系，商品的實用價值消解，轉變成社經地位的符號價值。他者身份藏身於消費商品中，亦在無限增生分身地位的欲望中。商品乘載著欲望主體想像裡被他者操弄誇飾的光鮮形象，使得消費主體產生期望能變成商品中光鮮形象的欲望，因而陷入無窮的空虛與永無止盡的追尋中。主體不停歇的在成為他者所需間追尋，無限地創造出自我複製的幻象，肉體在複製的分割後，得以保留主體、客體、想像、象徵與現實（郭立秋譯，2016）。安尼施·卡普爾在大都會美術館展出標題為〈當然沒有標題〉(As Yet Untitled)的凹面鏡雕塑作品（圖 21），在凹的鏡面裡有著無數的微凸六方形小鏡（圖 22），站在較遠距離時照鏡者以如像素般的方式倒置，但走近時，卻呈現出猶如一個個綿密的分身無法看清全貌正立的變異型態，讓觀者在這種凝視間產生一種催眠般地感受，在層疊的複製中，主體認同陷入搖擺不定，形成超越自我本體的形象，產生影像符號的逆轉，形成誘惑。



圖 21 安尼施·卡普爾 (Anish Kapoor, 1954) 〈當然沒有標題〉 (As Yet Untitled, 2007), 不鏽鋼 230 x 230 x 45 公分 (凹面鏡雕塑)



圖 22 安尼施·卡普爾 (Anish Kapoor, 1954) 〈當然沒有標題〉 (As Yet Untitled, 2007), 不鏽鋼 230 x 230 x 45 公分 (凹面鏡雕塑局部)

互動裝置藝術家丹尼爾·羅津 (Daniel Rozin, 1961-) 運用科技感應器連結電腦程式與各式綜合媒材物質組合裝置，製造出許多形式多元的機械互動裝置鏡像作品。例如他以丹麥經典玩具「巨魔娃娃」所做的〈巨魔鏡〉 (Troll Mirror)，便以具有雙面顏色 (粉紅色與藍色) 的巨魔娃娃結合科技互動裝置整齊排列成一面四方形作品 (圖 23)。當觀眾靠近時，〈巨魔鏡〉便會偵測觀眾的外型輪廓，以粉紅色的那一面形成如同觀眾影子般的外型 (圖 24)，觀者外型輪廓外的背景則以藍色的一面呈現，並且隨著觀者的移動，不停的轉換產生猶如鏡影般的動態變化。此外，丹尼爾·羅津的另一個作品〈木鏡〉 (Wooden Mirror) (圖 25)，是由許多小方形木片排列成一個大四方形，作品藉由木紋在木片轉動時因角度而產生的不同色調 (圖 26)，把靠近觀看的觀眾的臉以如同像素肖像般的方式展現，每當觀眾移動，木片也隨之轉動角度，顯現出好似照鏡子般移動的形象。這與他於 2012 年在液晶螢幕上以筆刷般的筆觸所顯現的另一鏡像作品〈達爾文式刷鏡〉 (Darwinian Brush Mirror) (圖 27) 有異曲同工的效果。在這些作品中，鏡像猶如無意識般的分裂，使觀者與他者在重複、擴散、裂開、增生間暈眩，將象徵符碼和他者的欲望相互融合。



圖 23 丹尼爾·羅津 (Daniel Rozin, 1961-) 〈巨魔鏡〉 (Troll Mirror, 2015), 968 個 troll 娃娃, 484 個電機, 攝像機, 控制電子設備 (局部)



圖 24 丹尼爾·羅津 (Daniel Rozin, 1961-) 〈巨魔鏡〉 (Troll Mirror, 2015), 968 個 troll 娃娃, 484 個電機, 攝像機, 控制電子設備 213 x 213 x 122 公分



圖 25 丹尼爾·羅津 (Daniel Rozin, 1961-) 〈木鏡〉 (Wooden Mirror, 2014), 木材, 電機, 攝像機, 定制軟件, 微控制器 182 x 182 公分



圖 26 丹尼爾·羅津 (Daniel Rozin, 1961-) 〈木鏡〉 (Wooden Mirror, 2014), 木材, 電機, 攝像機, 定制軟件, 微控制器 182 x 182 公分 (局部)



圖 27 丹尼爾·羅津 (Daniel Rozin, 1961-) 〈達爾文式刷鏡〉 (Darwinian BrushMirror, 2012), 攝像機, 定制軟件, 電腦

梅洛龐蒂曾說過：

畫家經常面對鏡子作夢，因為，他們看出來，這種“機械手法”和透視技法一樣，其基底都是能見和可見者的形變（metamorphose），這種形變同時界定了肉身和畫家的使命。（龔卓軍譯，2007：94）

拉康曾以曲鏡將倒置的花束，把空的花瓶影像與倒置花束影像，於曲鏡中顯現成一個裝著花束的花瓶（郭立秋譯，2016）之幻象（圖 28），以此裝置來解釋藝術的呈現方式，在其形式各異的虛幻中，把物的空無（真實界）表現出來。不同於宗教為填補空無而信仰神的一種給出答案方式，藝術是透過各種方法將虛幻顯現，讓人在知覺到虛幻後，能夠明瞭認同象徵式的理解。故拉康認為在象徵性藝術中，不論是多麼真實或令人不可撼動的想像（如世界末日說），都在任何符號置入前，存在著開放的虛空（郭立秋譯，2016）。透過視覺的鏡子與鏡像，藝術家揭示事物及其所處世界背後超越表象的生命，將自己以及觀眾往未來拋擲，透過創作，面對存在的意義與經驗自我的超越，投射人性的正反面、在意識與潛意識間通向生命與存在的探尋，聯繫肉眼不可見的未知。

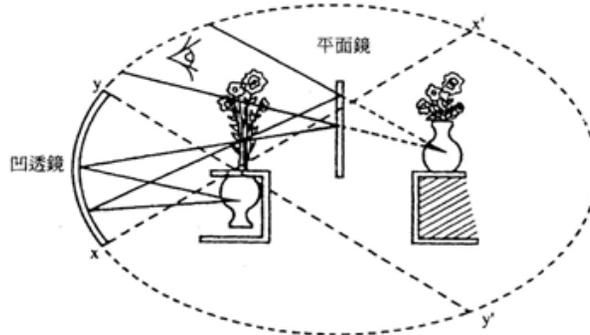


圖 28 光學裝置 (optical model)

資料來源：劉紀蕙、廖朝陽、黃宗慧、龔卓軍（譯）（2009）。拉岡精神分析辭彙（原作者：D. Evans）。新北市：巨流圖書。（原著出版年：1996）

二、電影

電影由於其放映的螢幕外觀為一個長方形體具有框緣，因而也常被比喻為鏡子，一個可結合、映射實際影像，並反身到回憶——影像、夢境——影像、世界——影像的存在。電影涵蓋了廣泛的語言符號學、精神分析、女性主義、結構主義等諸多領域。受到瑞士語言學家斐迪南·德·索緒爾（Ferdinand de Saussure, 1857-1913）和法國精神分析大師雅各·拉康的影響很大。而電影及電影中的影像，其主體通過自我映像，達到自我認同的特性恰恰與實際的鏡子相呼應，無怪乎電影被比喻為鏡子。

1895年盧米埃兄弟⁴¹在法國巴黎的十四號大咖啡館放映電影，佛洛伊德於隔年（1896年）提出「精神分析」詞彙，精神分析與電影幾乎在同一時間產生，使得精神分析與電影長期相互交會互為運用。電影的符號和心理分析，以拉康把語言放進精神分析最中心的部分最具影響力，即語言為無意識狀態，而無意識是主體進入語言／象徵秩序的效果。電影將人們心理的無意識無形的標的轉換成視覺可見的有形現實（陳儒修、郭幼龍譯，2008）。雖然電影被比喻為鏡子，但是因為其螢幕並非如真實的鏡面般可將觀眾自我形象映照出來，因此雖然電影具有反身性，卻無法如鏡子裝置藝術般讓觀眾從映照的自我鏡影中直接自反其身，而須繞一大圈。由於電影乃是在黑暗中固定於座位不動的觀看環境，結合光學、攝影、透視等呈現機制來進行運作，因此得以促使觀眾主體將自己投射到電影的再現裡。經由這種投射，就如美國電影理論家羅伯特·斯坦（Robert Stam, 1941-）指出電影院像子宮般的把喧囂的噪音和世俗的壓力隔絕在外，促成一種近似退化的情狀，觀眾經歷那種猶如柏拉圖洞穴神話般自我與幻象相互融合的情境（陳儒修、郭幼龍譯，2008）。透過觀看電影，就像似經歷幼兒時的鏡像階，將自我投射於電影中人物的映像中，體驗了歡愉，在乘載著慾望、幻想、夢境等的場面中，重構與釋放鏡像階段的情境。因此將實際的鏡子置入電影的場景中，可使觀眾直接變身為電影中出現的角色，轉換自身成為電影中照鏡子的主體，使觀眾主體透過導演的視角所拍攝之鏡子裝置與鏡影呈現，能如同身歷其境般的體驗和承接導演自我獨特的鏡像哲思、視覺理念與美學概念。透過電影中的鏡子與電影本身的鏡子特質，使觀眾更加貼近「主體間性」的他者，在渴望成為他者的欲望下，人的無意識與欲望得以透過電影中「主體間性」的現實模仿，掩飾取代了觀眾自己的實際現實，進而得到欲望的生成和滿足。如此觀眾便可從觀看電影，經歷實際的、想像的與象徵的層疊作用，在一個安全的距離上轉化自身的情緒、欲望、侵凌、毀滅與重生等之生命現象及體悟。

美國電影導演瑪雅·黛倫（Maya Deren, 1917-1961）與其丈夫，電影攝影師亞歷山大·哈米（Alexander Hammid, 1907-2004）於1943年時製作了一部《午後的羅網》（*Meshes of the Afternoon*）短片，開創美國前衛電影的運動，被稱為新美國電影。片中女主角由瑪雅飾演，飾演著女主角在自我的無意識、夢境以及現實間相互輪轉與交替。此片藉由花、鑰匙、電話、刀子、鏡子、圓鏡球等物件的象徵性安插運用，透過主角、黑衣女子、男子、象徵物與空間的重複出現與斷片交錯之劇情，形塑出暈眩恍惚般的超現實影像情境。此片一開始女主角走在房子旁的小徑上追逐著一位身披黑袍戴著黑頭巾的黑衣女子（圖29），當黑衣女子轉身時，在頭巾底下顯露的是一面鏡子臉而非人臉。隨後女主角到達房子並以鑰匙開門進入佈置著象徵物件的屋內，在環顧四周後步上二樓臥室，臥房床上的鏡子映照出女主角扭曲的鏡像。隨著劇情的展開，女主角似乎睡去，

⁴¹ 奧古斯特·瑪麗·路易·尼古拉斯·盧米埃爾（法語：Auguste Marie Louis Nicholas Lumiere, 1862-1954）與路易·讓·盧米埃爾（法語：Louis Jean Lumiere, 1864-1948），是法國的一對兄弟，出生於歐洲最大製造攝影感光板的家族，是電影和電影放映機的發明人（盧米埃兄弟，無日期）。

但其夢境有如重播般反覆地進行著重複性人物追逐（女主角追著黑衣女子）以及持續進入有著象徵物易位的屋內場景。在重複間，女主角以三個分身同時出現於一個時空中，輪番於飯桌前拿起桌上的鑰匙，當鑰匙在其中一位分身手中變成露著刀光的刀子時，拿刀分身倏然轉身，雙眼變成兩顆鏡面球體（圖 30）並持刀逼近坐在沙發上的女主角，而後又突然搖身一變成為男主角與之對視。接著兩人便前後相繼走上二樓房間，置放在床上的鏡子映照出並未變形的男主角臉龐。男主角凝視著上樓後躺在床上的女主角，刀子突然出現於女主角身旁，女主角隨即拿起刀子刺向男主角，瞬間畫面轉變為破碎的鏡子撒落在拍打著海浪的沙灘上。終了，男主角再度出現在房子旁的小徑上走近房子並取出鑰匙開門入內，在房內的卻是於散佈破碎鏡子的沙發上呈現死亡狀態的女主角。

拉康回歸死亡主題的過程之剖析，實際上是自佛洛伊德精神分析中所闡述的「重複的強迫行為」也就是「重複驅力」中的詮釋而來，他解釋道人往往不尋求讓自己快樂起來的新方式，反而是傾向於無止息地讓過往的痛苦重複發生，不修正也不尋找更適切的出口。本片劇情場景以循環重播的形式進行故事的鋪陳似乎呼應著「重複驅力」，最終女主角的死亡也似乎暗指著趨向死亡（死亡驅力）的本能或命運。⁴²劇中黑衣女子的鏡子之臉具有映射周圍環境及人物形象的特性，故為一能鏡映主體自我，他我與變異的載體象徵。除此之外，女主角扭曲的鏡像，似乎已在一開始便預示著女主角即將面臨的分裂與異化。而鏡面球體能以全視角的方式映照所有景物於球面上，猶如上帝之眼似的能將四方之物包括坐在沙發上的女主角身影也映照入視域中。最終女主角在自我與男主角的他者凝視間，拿刀刺向男主角（他我），卻出人意料地實際上是在如惡夢的狂亂般刺向女主角自身而導致死亡。死亡連結著破碎的鏡子，就好似主體自我的衝突、破裂、不幸與毀滅。

⁴² 拉康回歸死亡主題的過程實際上就是對他想闡明的佛洛伊德精神分析學四個基本概念之一——“強迫性重複”的再現（引自郭立秋譯，2016）。

佛洛伊德指出：「本能不只支配心理生命，也支配物理生命，而這些器官的本能所呈露出的特性——重建、恢復事情之本來狀態的努力，值得我們注入最大的興趣。我們不妨假定，從以前曾經獲得的事物狀態開始混亂的時刻起，一種本能就產生了以重新創造它，同時產生我們可以描述為“重複的強迫行為”（重複驅力）之現象。於是胚胎的全體，乃是重複強迫行為之一個實例。失去的器官之再生能力，擴大至動物的領域；而再生的本能，除了可以幫助治療外，也為吾人之痊癒所需要，它必然是這種能力的殘餘。在低等動物中，這種再生的本能中有巨大的發展。魚類的產卵遷移，候鳥的集體避寒遷移，以及可能是一切我們所指皆為動物的本能表現，即是在重複的強迫行為之秩序下發生的，它表現了本能的保守本性……重複的強迫行為，甚至於克服了快樂原則來說明這一點。在分析之外。也可以觀察到若干相同的事物。有些人在其生活中，相同的反應不斷的重複發生而未改正，而傷害了自己；或者有其他人，他們似乎為殘忍的命運所壓迫……在這種情形下，我們把重複的強迫行為賦予一種“邪惡”的性格。……生命有一度是從無機物質產生出來的，那麼，依照我們的假設，本能一定會產生，而設法再度消滅生命，並恢復無機狀態。假若我們在這種本能中發現了我們假說的自我破壞性，則我們不妨把這自我破壞性當作一種“死亡本能”的表現，它在每個生命歷程中皆一定存在著」（羅生譯，1996）。



圖 29 瑪雅·黛倫 (Maya Deren) 《午後的羅網》(Meshes of the Afternoon, 1943) 全片長 13 分 29 秒, 截圖自 3 分 28 秒 (黑衣女子)



圖 30 瑪雅·黛倫 (Maya Deren) 《午後的羅網》(Meshes of the Afternoon, 1943) 全片長 13 分 29 秒, 截圖自 10 分 12 秒 (女主角雙眼變成兩顆鏡面球)

拉康的「他者」(other)一詞,對主體的心理、哲學、符號、語言等的多重意義上,是主體藉由調整自己來與其「他者」相應,在同化的概念下,「他者」(other)是以主體和其欲望象徵的形式存在,主體想要成為「他者」(other)的欲望存在。在攝影機、放映機、銀幕等的電影機械狀態下,觀眾成為欲望的主體,欲望主體將自我投射到電影的情境和說明中。就如同亞倫·雷奈(Alain Resnais, 1922-2014)執導的電影《去年在馬倫巴》(*Last Year at Marienbad*),片中旅館雕琢華麗的長廊、門框、吊燈與大廳中鑲嵌著做工華美的鏡子,鏡映著冰冷古老又美輪美奐的廳堂及長廊,使整部電影得以成為一面面映照著真實與想像、實像與潛在、過去與未來等兼具雙重影像的鏡子迴圈(圖 31),片中的鏡子,交錯著男女主角和賓客間的關聯,在片段顯現的當下,觀眾在一個又一個變換場景間重疊相遇、時空交錯、場域錯置(圖 32),穿梭在形狀大小不同的鏡子間,其間甚至於有些鏡子相互並列,使得時間與空間在交互間傾洩而出;有些鏡子兩兩相向,使劇中鏡像與其所顯現的空間無限延展,在魔幻如鏡像般的場景與實際的鏡子之間,賓客與賓客之間,主角與賓客之間,觀眾與電影之間形成一個「時間晶體」,⁴³影像形成一個流動的狀態。片中的演員與觀看電影的觀眾,不停的在「時間晶體」與影像及思緒間轉換自我與他者的身分、位置與認知。觀眾透過這種虛實互變的鏡像世界,投射自身的欲望於劇中的角色裡,最終,如同電影的結尾般,迷失在層層疊疊的現實與虛幻之境裡。電影中的鏡子,使觀眾變為影像中的主角主體,與觀眾真實的自我主體互相嵌合。讓鏡中主體鏡像的潛在的客體,成為觀眾主體的真實自我。如同亨利·柏格森(Henri Bergson, 1859-1941)所說的:

⁴³ 時間晶體 (Time crystal) 時間晶體的概念首先由 2004 年諾貝爾物理學獎得主弗朗克·韋爾切克 (Frank Wilczek, 1951-) 於 2012 年提出。與尋常晶體相比,尋常晶體在空間上呈週期性重複,而時間晶體則在時間上呈週期性重複;這使得時間晶體呈現永動狀態(摘錄自時間晶體,無日期)。

真實客體自身反射在一種仿似潛在客體的鏡像裡，該潛在客體同時地包圍或映射著真實：兩者之間存在著「嵌合」(coalescence)。形成一種雙面影像，即實際與潛在。就好像鏡像、照片與明信片一般兩兩相互輝照，一方面自主地成為實際，另一方面又順應著解放與捕捉的雙重運動，使得實際影像重回到鏡子裡，重回明信片或照片中。(黃建宏譯，2003：468)



圖 31 亞倫·雷奈 (Alain Resnais) 《去年在馬倫巴》(Last Year at Marienbad, 1961) 全片長 1 小時 30 分鐘，截圖自 40 分 38 秒



圖 32 亞倫·雷奈 (Alain Resnais) 《去年在馬倫巴》(Last Year at Marienbad, 1961) 全片長 1 小時 30 分鐘，截圖自 53 分 48 秒

電影導演王家衛執導的《花樣年華》片中亦使用了許多的鏡子和鏡像。打從第一幕陳太太向孫太太租房子時進門所處的客廳，這個故事開展發生的重要場景，便已然於客廳的牆上擺放了一個方形鏡，將片中人物與其即將展開的人生照射入鏡。大大小小或圓或方的鏡子被運用貫穿整部片子，映照串聯著故事主人翁陳太太與周先生以及刻意鋪陳未曾露臉之雙方各自配偶。片中陳太太與周先生為了找出各自配偶互相外遇的原因和始末，藉由假扮對方配偶的身份來還原及揣測各自配偶外遇的情境和行為，在真實與虛擬的身份間周旋及轉換。鏡中人影採用時空上的交錯和對調(周先生房間鏡中影由原本該映射出周太太，卻映照出陳太太的身影)(圖 33)，將對方配偶潛在的影像「主體間性」於鏡像中。同時間，自我又透過鏡像與真實世界的對象互動，然後返回到自我本身。

本片特別運用外型造型猶如鏡子般的玻璃窗，把在玻璃窗的實體影像與片中鏡框所反射他處真實的虛像，在劇情中穿插交錯，形塑出主角在真實與虛幻身份間的跨越、模糊與混淆。例如在(圖 34)中，陳太太在被孫太太以該守婦德規範不該太常往外跑的說教後，暫停與周先生共同寫作的會面，而留在家中看著孫太太一行人打牌，並於客套的周旋後站在窗戶邊，這一幕取景上不像站在窗戶邊反而猶如站在鏡子前，似乎有意以此對比代表著虛幻的鏡像，以凸顯非虛幻的現實生活影像，藉此嘲諷現實社會中禮教束縛的荒謬、可笑與無奈。又如在(圖 35)中，陳太太與周先生一起寫作時，導演將鏡頭同時捕捉陳太太處在現實時空中的背影以及映照出周先生在寫作的鏡像(鏡頭有時也轉變成實際的周先生對映著陳太太閱讀文章的鏡像)，似乎暗喻兩人的情感與互動既真實卻又虛渺。片中出現的各式鏡子與鏡影，隱喻象徵著關係的不真切與空幻，同時以此對應出陳太太與周先生之間，以及在彼此配偶潛在影像之間，那層層疊疊、複雜混淆、似是

而非的情感糾葛。值得注意的是片尾回到片頭一開始的客廳場景，牆上掛著的鏡子已因時局而破裂，照射著搬家過程的雜亂無序之影像，反映出今非昔比的情狀，並且呼應著動盪不安的時勢以及主角欲望「失落客體」的感傷與一段情感不可能性之內心寫照。



圖 33 王家衛《花樣年華》(In the Mood for love, 2000) 全片長 1 小時 38 分鐘，截圖自 48 分 36 秒



圖 34 王家衛《花樣年華》(In the Mood for love, 2000) 全片長 1 小時 38 分鐘，截圖自 1 小時 03 分 45 秒



圖 35 王家衛《花樣年華》(In the Mood for love, 2000) 全片長 1 小時 38 分鐘，截圖自 56 分 0 秒

實際影像與潛在影像在主體、鏡子與鏡像間不斷地進行交換，當潛在影像轉換為實際影像時，往往較為清晰明瞭可見，當實際影像轉換為潛在影像時，往往變得渾沌模糊與不可見。⁴⁴ 因此為了能感受事物的全然，將自身置身於事物之中，在回憶之中尋找回憶，在事物發生的時空被保存下的潛在影像中尋找，如此才能尋找到與一般性的回憶與夢境影像不同的符碼與象徵。這樣的探尋，透過鏡子與鏡像的演繹，可自然的在時空、

⁴⁴ 德勒茲進一步說明如下：「潛在影像（純粹回憶）並非是一種心理狀態或意識：它存在於意識之外，而置身時間之中；所以根本沒有必要像容許未被感知客體的實際實存進入空間般地接受純粹回憶的潛在要求進入時間。我們之所以會誤解，是因為回憶—影像、夢境—影像或夢想總是糾纏在某種意識上，該意識必要賦予它們一種反覆無常或斷斷續續的步伐，因為就是依據該意識不定時的需求而進行實際化的。可是，如果我們問意識究竟會在何處尋獲這些供它予索予求的回憶—影像、夢境—影像或夢想時，我們就會被引領到純粹潛在的影像上，在此回憶—影像，夢境—影像或夢想都僅僅屬於實際化的不同模式與不同程度罷了」（引自黃建宏譯，2003：481）。

真實、潛在、回憶、夢境與夢想中進出轉換。就如同俄羅斯導演安德列·塔科夫斯基（Andrei Arsenyevich Tarkovsky, 1932-1986）於 1975 年將自己父親創作與閱讀的詩歌、新聞與歷史的片段、記憶和夢境以及象徵性事物影像交錯結合，拍攝成富有寓意的電影《鏡子》（The Mirror）。影片裡雖以阿列克謝（Alexei）作為劇情主角，但由於這部電影實際上是安德列·塔科夫斯基以非傳統形式所拍攝的鬆散式自傳性電影，因此片中的阿列克謝其實即為安德列·塔科夫斯基自己。影片中母親與幼年的自己、妻子與兒子和自己、父親與自己及兒子、妻子與母親之間都成了像似兩兩相對的鏡子般，相互照映出自己與他人影像間實際與潛在影像的交換場域和情境。同時這相映對的鏡像關係又如同水晶切片般相鄰、透視與交疊的反射著彼此的影像。

全片穿插許多大小各式的鏡子，例如在自己的夢境中，過往童年睡醒時見到父親舀水給洗頭的母親，母親披著濕漉漉的頭髮站在大落地鏡前，水滴從崩落的天花板滴落，鏡中映照著在櫃子上燃燒的火，而火在瑞士心理學家卡爾·古斯塔夫·榮格（Carl G. Jung, 1875-1961）的論述中說曾說道：「火與焰象徵了溫情與愛情、感情與激情，他們是心的特質……」（龔卓軍譯，1999：411），透過夢境與回憶的時空交錯，將現實的自己與母親間、母親與父親間以及自己與妻子間的相互關連串接起來（圖 36）。此外自己與妻子在談及母親如何地與妻子形象相似時，藉由妻子在一面鏡子前的鏡影，投射出潛在於妻子影像中的母親形象（圖 37）。同時透過戰爭時街道中搬運的破鏡，隱喻戰爭的殘敗與不堪（圖 38）。另外塔科夫斯基也試圖自兒時的回憶與現實的夢境中，把自己兒時的面容與現實中兒子的面容交疊合一，透過自己與自己鏡中影像的相互凝視（亦是自己與兒子的凝視），勾勒出母親與自己（塔科夫斯基）及兒子間的親密與疏離關係（圖 39）。此種透過回憶與夢境不斷進出真實與虛幻空間的手法，形塑出回憶與夢境於時空上的雙連關係。由此塔氏得以在片中不斷地建構出自己身為母親的兒子、自己與妻子、母親與妻子、自己與兒子、妻子與兒子間相互輪轉、錯綜複雜之重複驅力、生死連結與情感重疊的狀態與關聯。



圖 36 安德列·塔科夫斯基（Andrei Arsenyevich Tarkovsky）《鏡子》（The Mirror, 1975）全片長 1 小時 41 分鐘，截圖自 17 分 44 秒



圖 37 安德列·塔科夫斯基（Andrei Arsenyevich Tarkovsky）《鏡子》（The Mirror, 1975）全片長 1 小時 41 分鐘，截圖自 33 分 30 秒



圖 38 安德列·塔科夫斯基 (Andrei Arsenyevich Tarkovsky) 《鏡子》(The Mirror, 1975) 全片長 1 小時 41 分鐘，截圖自 37 分 16 秒



圖 39 安德列·塔科夫斯基 (Andrei Arsenyevich Tarkovsky) 《鏡子》(The Mirror, 1975) 全片長 1 小時 41 分鐘，截圖自 1 小時 21 分 22 秒 (左圖)、1 小時 22 分 18 秒 (右圖)

美國電影導演兼劇作家戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky, 1969-) 在 2010 年執導的電影《黑天鵝》(Black Swan)，片中運用了許多拉康鏡像理論來敘述在父權結構下，女性主體情慾的抑制及潛在的理想自我與他者的希冀間盤雜交錯的關係。自我欲望的揭示與擴張，在自戀與侵略性下，形構成妄想狂般的發展與演變，從純潔無瑕的白天鵝轉變成情慾誘惑的黑天鵝，最終經由死亡得以保存自我女性的主體性並從父權結構中逃逸。故事以著名的芭蕾舞劇《天鵝湖》(Swan Lake) 作為貫穿全劇的主軸線，《天鵝湖》故事為純潔的奧傑塔公主被惡魔羅特巴特下詛咒變成白天鵝，只有在夜晚才恢復人形，唯有被愛方能破除咒語。惡魔將自己媚惑的女兒奧吉莉亞喬，即黑天鵝，喬裝成奧傑塔公主誘惑王子，王子面臨了如何自佛洛伊德觀點中一位母親在小男孩潛意識中，既是聖女亦是蕩婦的雙重想望中抉擇的難題。在《黑天鵝》片中，舞團總監湯瑪士於選角時即表明只要一位既具純潔特質的白天鵝又同時具有情慾特質的黑天鵝之天鵝皇后，湯瑪士顯然代表著父權社會下既要女人純潔守貞又同時性感放蕩的男性凝視 (施舜翔, 2015)。然而本片意圖從女性視角切入，運用許多鏡子與鏡像，讓女主角妮娜透過鏡像得以凝視看見一個如同拉康鏡像理論的「理想——我」(Ideal-I) 的理想化自我形象，透過追尋理想自我的自戀、欲望與焦慮過程，成為心目中欲望成為的完美自我。

全片鋪陳許多實質的鏡子與潛在不可見的鏡子。例如在妮娜家中的三面開闔大落地鏡，映照出妮娜練舞的自己，一個朝著「理想——我」追尋努力的自己 (圖 40)，也同時照射出她與母親的糾葛，片中有一幕是妮娜與母親分別坐在三面開闔落地鏡前，顯現於鏡中的鏡影卻是左右易位，似乎暗喻妮娜是母親心目中想成為的理想自我，而妮娜也在母親強勢壓迫下，成為由母親形塑而成的母親形像而非妮娜主體自身 (圖 41)。透過浴室裡和臥房的鏡子，妮娜見到背部那最終長出黑羽毛的傷口，預示著即將變為黑天鵝 (圖 42) 的未來。芭蕾舞練習室四周環繞的鏡子，將妮娜與其他舞者與舞團總監的形象、角色與自我樣貌和覺知都映照出來 (圖 43)。後臺休息室前女主角貝絲的梳妝鏡以及與

之並列在妮娜成為主角後的梳妝鏡，射映出妮娜自我不同階段的鏡影（圖 44）。除此之外，出現在所有鏡子中不再只是拷貝和跟隨妮娜本尊活動的鏡影，而是具有自己意識與活動的鏡影。這些都是片中明顯運用實質可見的鏡子來呈現鏡像和意念（圖 45）。



圖 40 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 17 分 44 秒



圖 41 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 56 分 14 秒



圖 42 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 25 分 28 秒



圖 43 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 8 分 37 秒



圖 44 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 44 分 07 秒



圖 45 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 1 小時 19 分 30 秒

除了可見的鏡子外，不可見的鏡子如在地鐵車廂內透過窗子看到的疑似自己或是莉莉的模凌兩可角色，暗示著妮娜與莉莉間鏡像自我的關係、以及在街上擦身而過相似自己卻自信媚惑的人（圖 46）、還有在浴缸水裡見到的邪惡的自己。其中前女主角貝絲亦是一面無形的鏡子（圖 47），無論是經由妮娜和貝絲兩位舞團推出的女主角海報之對比呼應、或是妮娜為模仿貝絲而偷取貝絲所有物的行為、貝絲被換角後進入歇斯底里的狀態，以及貝絲受傷後躺在床上映照在病房窗戶玻璃的貝絲鏡影，貝絲的存在猶如一面映照出妮娜在男性凝視下的命運之鏡。而最重要的不可見鏡子是舞者莉莉（圖 48），她不受拘束、自信、性感、自由等的特質是妮娜心中渴望成為的理想化自我，是妮娜欲望與自戀的潛在鏡像，也因而產生妮娜對莉莉的同性情慾。透過對莉莉的情慾過程，也是對自己的情慾回歸過程，妮娜得以掙脫被束縛的自我，向理想的自我前進（施舜翔，2015）。



圖 46 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 15 分 47 秒



圖 47 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 35 分 35 秒



圖 48 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 50 分 16 秒

另一面隱晦鏡子是片中母親，她的控制與渴望使得妮娜面對外界不自覺地無法跳脫出妮娜母親的思維模式。反之亦然，妮娜亦是母親的鏡子（圖 49），因此，母親所繪的妮娜，皆為母親心目中理想自我的鏡像，最終對妮娜產生恐怖的哭喪臉孔，而妮娜對其母親採取的態度就如同佛洛伊德主張女性對母親強烈依戀若要分離，則從對母親敵對的產生，以憎恨作為終結的型式（圖 50）（羅生譯，1996）。鏡中挑釁邪惡的妮娜自我鏡像，極具侵略性，一種拉康所主張的對自我理想統一性的反抗，一種要摧毀塑造自我想像之理想身體形式的衝動。⁴⁵是故在片中不時出現撕裂手部皮膚而受傷的樣貌，以及當妮娜正式反抗其母親的控制時，其中有一幕是妮娜的腳呈現不自然的反折後進而摔落至地面。

妮娜面對鏡中（不論有形或無形）所凝視到的自由又邪惡的理想化自我是懼怕的，無法使理想化自我與自己合而為一，所以產生極度的焦慮，以致於演變到無法分辨自我與理想我之間的分界。在妄想幻覺的作用下，妮娜殺了代表理想化自我的莉莉（在殺的過程莉莉又變身為妮娜）（圖 51），只有莉莉這代表著理想化自我的黑天鵝身份完全消失，妮娜才能從害怕和無法同一下釋放自我，開展性慾本能，取代並轉變為真正完美的黑天鵝（圖 52）。我們可以說，妮娜殺的並非是實際的莉莉，而是破碎鏡中映照出的真實鏡影——妮娜自己。這可以呼應佛洛伊德所說的「死亡本能」⁴⁶（死亡驅力）。最終，妮娜並未再變回父權男性凝視下所希望的純潔白天鵝，而是象徵著已經解放性慾的染紅天鵝。在性慾本能與死亡本能的結合中，妮娜逃脫了父權體系下的框架，成為解放欲望的女性主體，成就了生命的完美，⁴⁷回歸主體的本真。



圖 49 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 4 分 25 秒



圖 50 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 1 小時 23 分 56 秒

⁴⁵ 拉康感興趣的侵略性不是對自我的理想統一性的一種防禦，而恰恰是對這種統一性的反抗（嚴澤勝，2007：79）。

⁴⁶ 佛洛伊德說到：「現在我們所相信的本能，把自身區分成兩大群——性慾的本能，它尋找把越多的生命實體，融合成更大的聯合單位；以及死亡本能，它反對這一努力，並且把有生命的事物，引導回復至無機的狀態。從這兩者的合作及反對行為中，產生了生命的現象；由於死亡以致終結的歷程」（羅生譯，1996：531）。

⁴⁷ 拉康的研究使我們重新理解佛洛伊德主張對他人或對象的侵犯可追溯至某種基本的自我毀滅衝動。拉康解釋佛洛伊德正是根據原始的自我毀滅力量的外轉（turning outward）來解釋這種侵犯的原動力。因而



圖 51 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 1 小時 33 分 24 秒



圖 52 戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky) 《黑天鵝》(Black Swan, 2010) 全片長 1 小時 48 分鐘，截圖自 1 小時 35 分 04 秒

電影是由能指和所指所結合的一種意符系統，在電影裡的視覺符號中，當觀眾看到代表著小他者的視覺符號時，往往實際上意味著是另一個大他者視覺符號的能指。觀眾透過電影所見到的小它者視覺符號所顯現的欲望其實是未曾出現在電影影像中的大他者的欲望，也正因为這個隱形的大他者欲望的作用，觀眾才能進入虛無真實界的認同快感中，如此想像界與象徵界才能結合（曾勝，2012）。而電影的反身性如鏡子般十分顯著。哲學家德勒茲曾說過：「電影不只呈現影像，而是在影像周圍環繞一個世界」（黃建宏譯，2003：467），主張從影像來進行思考，或是從影像的流動和轉化成為思考。德勒茲闡述現代電影的影像，跨越出物質與機械論的詮釋與理解，躍升到一個超越或脫離經驗存在的本質平臺，也就是影像躍升至可見再現中的「不可見」，亦即影像的「影像力」與「潛在者」。⁴⁸梅洛龐蒂曾說：「不存在無屏障的視覺」，視覺實際的經驗必然涵蓋不可見者的作用。亦說：

觀念是這種層次，這種維度，因而不是一個事實的不可見者——就像藏在他物後面的一個物體那樣，也不是一個絕對的不可見者，即與可見者無任何瓜葛；而是這個世界的不可見者，寓居於這個世界，支撐著它，令它可見，是它的內在的，固有的可能性，是這種存在著的存在。（張穎，2017：159-160）

佛氏聲稱：「死亡本能的一部分被轉向外在世界，並作為一種侵略性和毀滅性的本能而呈現。」拉康闡述在死亡本能的這種外轉中存在著自我保存的因素，這一保護機制以某種替代來滿足自我毀滅的衝動。這樣……生物摧毀的是某種其他東西——無論是有生命還是無生命的——而不是其自身（嚴澤勝，2007）。

⁴⁸ 德勒茲在電影理論領域中，深刻地在繼拉康、索緒爾對電影論述影響後運用柏格森的理論結自身複雜多元的觀點書寫了對於電影這種影像形態所具有的思考性：一種哲學式思維的可能性（黃建宏譯，2003）。

訴說了在實際觀看的視覺中，必然有著不可見的影響。當代電影，作為一個影像反映連結當代精神重要的思維動力，將可見再現中的「不可見」，透過電影的影音型態、剪輯、語法及模式，或許提供給大眾一種冥想和異常透視的視覺與聽覺經驗，進而建立碰觸形而上面或潛在面之橋樑。

肆、結語

幾個世紀以來，鏡子在藝術與文化的歷史中，具有重要的地位和意義，並且是亙古以來一個奇幻的象徵性載體。自從人類第一次看到自己的反射影像，便著迷於將自我的形象投射回自身的表面。也因這種迷戀，使得人類圍繞著鏡子和一般的反光體發展出各式各樣的思想體系。鏡子是自我認知、自戀與他人關係建立的媒介，同時也是貫通虛無或不可見形態的出入口，因而鏡子與鏡像能夠闡釋辯證主體與客體、主體意識、存在本質等之種種主體建構論述以及主體與世界的關聯。在中世紀，神學是地位最崇高的學科，到了二十世紀末以後至今，符號學備受推崇與語言學的直觀、思辯與反映相輔相佐，躍升至當代思潮的威權地位（黃迅余、黃建華譯，2014）。藝術從二十世紀初較為文學性的評論，至今轉變為偏向概念化與哲學性。藝術裡的鏡子亦在時代的變遷下，於作品中從單純的只是扮演映射物體的配角，解放變為承載著藝術哲學與心理學主要對象的主角，成為材料的主體構成，既是載體介質，也是哲理論述和心理思想的集合體。

鏡像作為視覺領域裡的圖像，當我們正處在這幾乎所有的圖像都想成為符號的時代，鏡像符號中的絕似特性使得鏡像在其表意過程中除了同化外，能轉變為攜帶意義的感知之幻象與假象，使得照鏡主體與鏡像間產生對立的關聯。而在場性因時空與距離的拉開變異，使得表意過程得以隨之產生質變生成象徵性意涵進而回到照鏡者的現實，鏡像符號中的自我與他者之間產生無限循環般的投射。因此，自我主體在照鏡子的同時，究竟在鏡中映像裡看到了什麼以及得到了什麼？當鏡像以再現形象的模式呈現於眼前，與對象和接收者間的在場性，形塑了什麼樣的「我」與「他人」相關聯的表意象徵？鏡像符號鏡中的影像與我對視時，那「凝視」下所產生的不確定感，包含真實界無意識的想像性投射，以及在「主體間性」的影響下，是否自我能回歸到自身去思考自我的定位？這所有的探究與疑問，似乎在當今我們所處的「圖像時代」裡不容忽視。梅洛龐蒂在《可見與不可見的》中曾說：

什麼是圖像？顯然觀看圖像與看一個物完全不同。我們依據圖像來看。……而這一分離敞開了什麼？並不是“意義”（更不是可見的物），而是存在者。（曲曉蕊譯，劉銘編，2016：112）

透過對鏡像意符的疑問與探究，自我得以認識自身與他人欲望的根本，以及他在性的影響，進而對所處環境的自我定位與存在本質產生質疑與反思。唯有對存在提出質疑，

方能揭示在鏡像中視覺所觸及不到的奧秘。鏡像讓自我得以看見自己，並進而能透過這種與本尊身體分裂的距離，使自我通過意識覺知的物質或世界，以一種象徵的形式，暗示或顯露出某種未知或不可見的東西，將生命複雜微妙，無法描述的現象、心理與行為以一種如同「莫比烏斯環」(Moebius strip)⁴⁹般結合，形成一個將內部世界與外在世界連續不斷的連結。

拉康自鏡像階段中闡述了自我與主體構成的發展與效應。藉由鏡像與同化的關聯，辯證出自我與他人的欲望、焦慮、侵略性、死亡本能及疏離等主體建構的連結關係。藉由拉康對鏡像階段生成的結構，「我」與「主體間性」的作用能解釋鏡像的反身性作用。同時從鏡像階段演繹衍生的龐大知識體系，除了提出範例性(exemplary)的論述外，拉康也認為其精神分析和梅洛龐蒂在超越眼睛感官可見性上，對凝視中的不可見有相似的關聯。現實界無意識是視覺圖像的，夢和鏡像的認同想像都是視覺圖像的構成，藝術與影視往往是對於無意識的想像和記憶。鏡像視覺原初的意象是在想像中獲得具有無意識的能指。拉康從梅洛龐蒂分析塞尚畫作中的筆觸指出梅洛龐蒂看到藝術家使自己的作品能夠說話與表達，這是一種不可見的，即「能指」的性格。這種性格便是「凝視」的「裂隙」，也就是藝術家在經驗中，存在著的一種藝術家眼裡對主體具有意識的現實界無意識感知，映照主體表象底層隱藏的空無，於不可見的「能指」介入下，在凝視與本身的信念中(具有象徵界意義)的「裂隙」，即把無意識深層的恐懼或缺失顯示出來。而視覺藝術甚至於電影的創作和欣賞，便是透過這個不可見的「能指」與「裂隙」間的交互作用來達成(南野，2012)。許多藝術家或導演在面對其所欲創作的事物或影像，都具有「事物不僅僅是眼睛所見的東西」(不可見)的感知。正如同義大利畫家喬治歐·基里柯(Giorgio de Chirico, 1888-1978)曾寫道：

每個物體都有兩面：共通面——我們通常看見，並且每個人都看見的層面；幽冥的形而上面——只有極少數的人，在其形而上的冥想靜坐和發生異常透視的瞬間能夠看到。一件藝術作品，必須聯繫到某種不以肉眼可見型態現身的東西。(龔卓軍譯，1999：324)

拉康主張藝術並非是單純的以大部分人看得懂或喜好來描繪或呈現所見之物(郭立秋譯，2016)。尤其當今藝術的參照中心已經從神的關注移轉到人的關照，並從人的議題上過渡轉嫁到環境意識。

當代的文化與藝術由於符號備受推崇，外加語言學的介入，許多創作者若不說出一些詞彙、觀念、論述來，似乎就不被認可其專業，因此在特定的語言內說出另類的話，

⁴⁹ 莫比烏斯環是一種拓樸學結構，它只有一個面和一個邊界。拉康用此環來體現向內看還是向外看幻象凝視間搖擺不定的一個圖像。它是用一條長紙片，扭轉半圈(180度)後將兩端相黏所得的連續環，雖看來有兩個面，卻實際只有一個面，此環結構上消解了紙張雙面之間的對立，使得非此即彼的二分狀態可在莫比烏斯環中被超越(郭立秋譯，2016)。

成為溝通的方式及可行性。如果不創造一種稀有的形式來表現其符號性質，常被冠上不夠專業的惡名。而藝術同時間卻又脫離對於深層意義的探索，使得窮極的符號追逐對應著深遠意義的匱乏。在「世界圖像」與「視像領域」⁵⁰的氛圍想像下，創作充斥著許多的類似普遍性詞彙（黃迅余、黃建華譯，2014）、規準化邏輯，這將是創作者在使用鏡子與鏡像或任何媒材進行創作時，必須有的覺知和醒悟，並且能夠有智慧的取捨符號性的使用，以防陷入此一禁錮。人類文明的走向正朝向一個非常多元奇特的方向演化，當代的藝術家身處於這樣的世界環境，面對自我的作品就如同經歷拉康的鏡像階段，在崩解分裂的渾沌中，如何透過創造出來的作品，將自身於現實的成長過程中所經歷的苦澀，在吸取他者的論述和刺激後，如何去蕪存菁轉變為自己的意識與思想，並實用性的放入作品中讓藝術品誕生出來，成為能反射映照出自身與他者間具有反身性的鏡像，是至為關鍵的。另外由於網路媒體的蓬勃興盛，物質層面日趨式微，取而代之的是液晶、光纖網路等所產生的虛化。尤其隨身智慧型手機的普及，人們運用手機照相功能來呈現鏡像，鏡像不再是反射光而是發射光，鏡像不再如實的將影像反射，而是許多美肌功能、修圖功能與插圖功能的發射，鏡像因此成為絕然的幻象。人們透過虛幻的鏡像追尋著無窮無盡的欲望並沉淪於自欺欺人的迷霧中，在「誤認」裡同化自我於他人的欲望，難以回歸自身正視自我存在的真實，以致陷入無疆的焦慮與分裂，這是當今不容忽視的現象。因此，鏡像作為迷像與象徵的載體，如何運用其載體介質的特性，將不可知或不可見的能指、本質、存在、實在、意符、意識、潛意識、訊息有效的傳遞給觀者，使觀者得以接收不可見的激盪與刺激，產生新的意念和看法，進而回應他者、自身與環境所面臨的全球化世界，這應該是當今的藝術家、導演、表演家等創作者在呈現作品與展演表現上不可避免的課題與標的。

⁵⁰ 在通用媒介學課程中，以傳遞技術的演變帶來的區隔詳定的三大媒介領域：1. 字符領域（logosphère）——廣義的偶像時代（從文字發明到印刷術的發明）；2. 圖形領域（graphosphère）——藝術時代（印刷術一直到彩色電視時期）；3. 視像領域（vidéosphère）——對應視像的時代（根據賽爾日·達內 [Serge Daney] 提議的“視像”一詞，我們現在就在這個時代）（黃迅余、黃建華譯，2014）。

參考文獻

- 01 哲學團隊 (2016)。索緒爾：能指和所指——語言的任意性 - EP87。取自 <https://www.hk01.com/%E5%93%B2%E5%AD%B8/56836/%E7%B4%A2%E7%B7%92%E7%88%BE-%E8%83%BD%E6%8C%87%E5%92%8C%E6%89%80%E6%8C%87-%E8%AA%9E%E8%A8%80%E7%9A%84%E4%BB%BB%E6%84%8F%E6%80%A7-ep87>
- 三神器 (無日期)。維基百科網站。2018 年 6 月 24 日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%89%E7%A5%9E%E5%99%A8>
- 反身性 (無日期)。百度百科網站。2018 年 12 月 20 日，取自 <https://baike.baidu.com/item/%E5%8F%8D%E8%BA%AB%E6%80%A7/7835190>
- 尹德輝 (2013)。視覺與圖像——作為人的本質顯現方式的圖像研究。北京市：中國社會科學。
- 王燕飛 (譯) (2017)。自畫像文化史 (原作者：J. Hall)。上海市：上海人民美術。(原著出版年：2014)
- 甘 陽 (譯) (2005)。人論：人類文化哲學引導 (原作者：E. Cassirer)。臺北市：桂冠。(原著出版年：1953)
- 曲曉蕊 (譯) 劉銘 (編) (2016)。感性的抵抗——梅洛龐蒂對透明性的批判 (原作者：A. Emmanuel)。福州市：福建教育。(原著出版年：2007)
- 朱崇儀 (2014)。伊瑞葛來 Luce Irigaray——堅持性別差異的哲學。臺北市：國立臺灣大學。
- 余世燕 (譯) (2014)。象徵與符號 (原作者：M. O'Connell & R. Airey)。廣州：南方日報。(原著出版年：2005)
- 余淑娟 (譯) (2002)。鏡子 (原作者：S. Melchior-Bonnet)。臺北市：藍鯨。(原著出版年：1994)
- 佛洛伊德的人格結構理論 (無日期)。MBA 智庫百科網站。2018 年 12 月 20 日，取自 <https://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E5%BC%97%E6%B4%9B%E4%BC%8A%E5%BE%B7%E7%9A%84%E4%BA%BA%E6%A0%BC%E7%BB%93%E6%9E%84%E7%90%86%E8%AE%BA>
- 吳 瓊 (編) (2005)。視覺文化的奇觀。北京市：中國人民大學。
- 李新雨 (譯) (2014)。導讀拉康 (原作者：S. Homer)。重慶市：重慶大學。(原著出版年：2004)
- 汪民安、陳永國 (編) (2003)。後身體——文化、權力和生命政治學。長春市：吉林人民。
- 周建人、葉篤莊、方宗熙 (譯) (1995)。物種起源 (原作者：C. R. Darwin)。北京市：商務印書館。(原著出版年：1859)
- 林文欣 (2017)。生命解碼。臺北市：八方。
- 南 野 (2012)。結構分析學電影哲學話語。北京：人民。
- 施舜翔 (2015)。惡女力——後女性主義的流行電影解剖學。新北市：八旗文化 / 遠足文化。
- 紅外成像 (無日期)。百度百科網站。2018 年 12 月 28 日，取自 <https://baike.baidu.com/item/%E7%BA%A2%E5%A4%96%E6%88%90%E5%83%8F>
- 胡易容 (2014)。圖像符號學——傳媒景觀世界的圖式把握。成都市：四川大學。
- 胡易容 (2015)。論鏡像：意義奇點與符號演繹。中外文化與文論，3，50-62。

- 韋漢傑 (2005)。薩特。人文，139，19。取自 <http://www.hkshp.org/humanities/ph139-19.htm>
- 時間晶體 (無日期)。維基百科網站。2018年10月30日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%99%82%E9%96%93%E6%99%B6%E9%AB%94>
- 高字民 (2008)。從影像到擬像——圖像時代視覺審美範式研究。北京市：人民。
- 張穎 (2017)。意義與視覺——梅洛龐帝美學及其他。北京市：北京時代華文。
- 許明賢、吳忠超 (譯) (2002)。時間簡史 (原作者：S. W. Hawking)。臺北市：藝文。(原著出版年：1988)
- 郭立秋 (譯) (2016)。拉康眼中的藝術 (原作者：S. Z. Levine)。重慶：重慶大學。(原著出版年：2008)
- 陳蕉 (譯) (2009)。法蘭西斯·培根：感官感覺的邏輯 (原作者：G. Deleuze)。臺北市：國立編譯館。(原著出版年：1981)
- 陳怡君 (2016)。上傳式鏡像——論二十世紀鏡像場域之新型結構。國立臺北藝術大學藝術評論，30，1-40。
- 陳儒修、郭幼龍 (譯) (2008)。電影理論解讀 (原作者：R. Stam)。臺北市：遠流。(原著出版年：2000)
- 陳懷恩 (2008)。圖像學——視覺藝術的意義與解釋。臺北市：如果。
- 曾勝 (2012)。視覺隱喻——拉康主體理論與電影凝視研究。北京市：中國社會科學。
- 黃迅余、黃建華 (譯) (2014)。圖像的生與死——西方觀圖史 (原作者：R. Debray)。上海市：東華師範大學。(原著出版年：1995)
- 黃宗慧 (1998)。他不看她時她在嗎？——以《天龍八部》中段正淳身邊的女性為例談自戀、戀物、攻擊慾。取自 <http://jinyong.ylib.com.tw/lib/jystudy11.htm>
- 黃建宏 (譯) (2003)。電影 II：時間——影像 (原作者：G. Deleuze)。臺北市：遠流。(原著出版年：1983)
- 葉立群、王道俊、扈中平 (編) (1998)。教育學原理。福建：福建教育。
- 廖世德 (譯) (1991)。物理之舞 (原作者：G. Zukav)。臺北市：方智。(原著出版年：1979)
- 褚孝泉 (譯) (2001)。拉康選集 (原作者：J.M.Lacan)。上海：上海三聯。(原著出版年：1966)
- 劉紀蕙、廖朝陽、黃宗慧、龔卓軍 (譯) (2009)。拉岡精神分析辭彙 (原作者：D. Evans)。新北市：巨流圖書。(原著出版年：1996)
- 劉效鵬 (2010)。亞里斯多德詩學論述。臺北市：秀威。
- 蔡淑惠、劉鳳芯 (編) (2012)。童年、記憶、想像：在生命無限綿延之間。臺北市：書林。
- 蔣興儀 (2005)。第二章 鏡子階段：自我之形塑。拉岡主體理論及其教育意涵之研究 (未出版之博士學位論文)。國立政治大學，臺北市。
- 盧米埃兄弟 (無日期)。維基百科網站。2019年02月13日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%9B%A7%E7%B1%B3%E5%9F%83%E5%85%84%E5%BC%9F>
- 薛絢 (譯) (2002)。意象地圖——閱讀圖像中的愛與憎 (原作者：A. Manguel)。臺北市：臺灣商務。(原著出版年：2001)

- 羅生(譯)(1996)。**精神分析學引論 • 新論**(原作者:S. Freud)。南昌市:百花洲文藝。(原著出版年:1933)
- 鏡像效應(無日期)。**MBA 智庫百科網站**。2018年6月24日,取自<http://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E9%95%9C%E5%83%8F%E6%95%88%E5%BA%94>
- 嚴澤勝(2007)。**穿越我思的幻象——拉康主體性理論及其當代效應**。北京市:東方。
- 龔卓軍(譯)(1999)。**人及其象徵:榮格思想精華**(原作者:C. G. Jung)。新北市:立緒文化。(原著出版年:1964)
- 龔卓軍(譯)(2007)。**眼與心**(原作者:M. Merleau-Ponty)。臺北市:典藏藝術家庭。(原著出版年:1964)
- Enoch, J. M. (2006). History of mirrors dating back 8000 years. *Optometry and Vision Science*, 83(10), 775-781.
- Grosz, E. (2014). *The spatialities of Lacan's mirror stage - An essay*. Retrieved from <https://genderedspace.wordpress.com/tag/elizabeth-grosz/>
- Jonas, H. (1966). *The phenomenon of life*. New York, NY: Harper & Row.
- Lowder, S. (n.d.). *The history of mirror: Through a glass*. Retrieved June 24, 2018, from <https://www.furniturelibrary.com/mirror-glass-darkly/>
- Phongsirivech, P. (2016, September). Jeppe Hein's public presence. *Interview Magazine*. Retrieved from <https://www.interviewmagazine.com/art/jeppe-hein>

數位靈魂曝光術—— 論電腦視覺與幽靈狩獵意圖的合流

李炳曄 *

摘要

本研究援引媒體考古學的研究方法，審視十九世紀靈魂攝影術的活動，透過文獻挖掘攝影在當時唯靈論科學化的革新潮流下所扮演的角色、以及在時代動盪中人類情感的依附。透過此媒體考古研究，本研究釐清靈魂攝影的未竟之夢、技術上的限制和拍攝者的矛盾性，提出重新探究靈魂攝影的可能。透過新媒體實驗，本研究進行關於靈魂攝影的實踐，從設計問題界定、技術細節紀錄、展示與觀眾回饋，描述靈魂攝影意圖在當下以電腦視覺方式擷取及呈現的結果，並探討所引發的對照以及省思，意圖突顯人類於影像科技中棲蔭的情感與想像。

關鍵詞：媒體考古、開放原始碼、新媒體藝術、電腦視覺、靈魂攝影

DOI : 10.6922/THJAR.201907_1.0005

投稿日期：2018年11月12日，2018年12月15日修改完畢，2019年4月10日通過採用

* 李炳曄，國立臺北教育大學藝術與造形設計學系專任助理教授，E-mail: pingyehli@gmail.com

Digital Spirit Photography : Exploring the Interflow of Computer Vision and Spirit Hunting

Ping-Yeh Li*

Abstract

This research refers to a particularly unique methodology of media archaeology. It investigates the phenomenon of spirit photography that occurred in the 19th century. This study will examine the role this type of photography played in the scientific revolution of Spiritualism and its effect on the attachment of human emotions during the turbulence of the times. Through this media archaeological study, this paper clarifies the unrealized dreams of spirit photography as well as its various technical limitations and contradictions. Based on contextual research, this study then conducts a practice-based new media experiment focusing on how spirit hunting could be realized through computer vision. From the definition of the design problems, documentation of technical details, and the displaying of work and audience feedback, this research reflects on the potential as well as the problems of integrating computer vision and spirit photography. By such practice-based methodology, this study intends to highlight the human emotions and imaginations in image technology.

Keywords: media archaeology, open source, new media art, computer vision, spirit photography

DOI : 10.6922/THJAR.201907_1.0005

Received: November 12, 2018; Modified: December 15, 2018; Accepted: April 10, 2019

* Ping-Yeh Li, Assistant Professor, Department of Arts and Design, National Taipei University of Education, E-mail: pingyehli@gmail.com

壹、緒論

一、研究動機

在網頁上輸入「宇宙」搜尋圖片，就可以得到無數筆影像資料：五彩斑斕的宇宙天體、神秘的星雲和異乎尋常的星球影像，讓人目不暇給；但再稍加觀察就會發現，我們很難辨認此影像為真實拍攝？還是用 3D 繪圖軟體所做出的模擬圖？在無數或虛或實、包羅萬象的宇宙影像中，我們依然反映著正在發生的神祕現象：當代影像的產生往往經歷一連串複雜且不公開的技術過程，無論是透過攝影科技的成像、或是軟體與編碼的運作，都被隱藏於拉圖爾（Latour, 2000）所言之黑盒子（blackbox）中，因為影像科技的高效率、需求與問題得到解決，人類只需關注其輸入和輸出，而不關注影像過程的複雜性。

當代影像的發生涉及系統、訊號、網路與成像設備的運作程序，是一個個技術過程的堆疊，各種圖像編碼及格式已成為影像製造、散播、複製、保存的基本要素，影像的創造與觀看連帶變革，成為人類無法以知覺認識的過程，太快又難以區辨真偽，這個現象呼應了法國文化學家維希留（Paul Virilio）對於科技的擔憂，科技導致速度，速度導致形塑文明的主要力量，然而，電腦科技也是對於自然世界和人性的永久攻擊：我們離自然世界更遠，也在軟體模擬和真實世界之間游移。

近年來的電腦視覺（computer vision）、機器學習（machine learning）等技術的革新，讓影像的意義又進一步變革：影像的觀賞者不僅有人類，現在還有機器。影像成為電腦觀看的對象，也成為無意識的機器賴以分析、判斷、進行決策的過程，電腦視覺仰賴大量的影像來進行圖形辨識（pattern recognition），將世界的光轉換為數字，再從數字的辨識、比較、鑑別、篩選到監測，讀取有意義的視覺線索，電腦視覺近年來成為人工智能（AI）快速發展的分支，讓曾經唯一的影像觀賞者——人類不再孤單。電腦不僅在觀察，也以獨特的邏輯創造出更多影像，自 1960 年代起，數位藝術家如薛里丹（Sonia Landy Sheridan）等人以電腦編碼來建構自我衍生系統（generative systems），影像的創造成為一連串機器自我對話、傳輸、轉移的結果（Sheridan, 1983），影像開始具備脫離物理性質（physical property）的條件，電腦可以自行解讀與創造以符碼形式存在的影像，而空間、質量與光也不再是影像創造的絕對要素，影像成為自身的宇宙，不斷擴張、繁衍與進化。有趣的是，在此變革中，時間的重要性似乎悄悄提升了，無論是電腦視覺、機械學習或自我衍生系統，都需要時間的累積、資料的堆疊，若沒有了時間，編碼即停滯、影像無法被運算。愛因斯坦終其一生在相對論中探究的宇宙空間與時間的連結，在人類影像科技的發展中，竟悄悄地反映著：沒有時間，就沒有數位影像裡的空間維度。

時至今日，2018 年英國流明獎（The Lumen Prize）得主克林格曼（Mario Klingemann）以人工智能的類神經網路（neural network）來創造一系列人的影像，電腦如同人類藝術家一般，先讀取龐大的影像資料來模仿世界的形象，再進行風格的創造，透過電腦視覺和演算法來重塑人的肉身形象。卡斯魯爾藝術與媒體中心（ZKM）於 2018

年舉辦的「編碼文化：生活在智能機械中」(Encoding cultures: Living amongst intelligent machines)，探討機器如何從視覺資料產生意義、機械如何能勝任相關視覺工作，也討論這些技術所產生的人文議題以及對當代社會、美學與政治的影響，由此可見電腦視覺不僅在於模擬人類視覺神經系統，在當下更成為獨特的政治決策手段，影響人類至深。

綜觀上述現象，電腦影像的觀看與創造，不僅在人類美學角度上具有再審視的必要性，數位成像與更廣泛的宇宙世界的連結，也應該一併思考。在過去無論是繪畫、雕塑或攝影等藝術形式中，空間、質量與光都是藝術性產生的決定性要素，也是美學探討的焦點。如今電腦透過一連串編碼與資料的運作，轉變了影像產生的過程，人類身為觀賞者應該如何思考這個現象？如何在電腦視覺技術的革新中找到熟悉的情感或藝術性？以上是本文意圖探討的興趣範圍。

二、研究目的

延續筆者對於媒體考古學作為新媒體藝術創作實踐方法的興趣，本研究之目的在於透過十九世紀靈魂攝影術 (spirit photography) 的史料挖掘和新媒體實驗，重新解讀科技人文歷史中的特定夢想，碰觸人類在影像科技中隱含的想望與情感，藉此提供在電腦視覺革新的影像時代中，一個可行的實踐面向，也為其他新媒體創作者提供完整的思考與研究參照。本研究實驗中所撰寫的 Processing 編碼依循開放原始碼文化的精神，於線上平台 GitHub 公開分享，供其他創作者使用、散佈與改版，其目的也在於拓展一個歷史上的未竟之夢在當代延續的可能性。

貳、研究方法

本文探討的問題牽涉電腦視覺、影像及觀者的關係，也涉及光、空間、時間等因素在影像形成過程中扮演的角色，在此意圖下，過去關於科技成像的過程、科技影像與人類情感的連結、人類對於科技影像的解讀等等，都形成一個好奇的範圍。因此，在資料搜尋下，本研究認為十九世紀末期的靈魂攝影術在成像技術、呈現手法、社會氛圍、觀眾連結等趣味，可作為文獻脈絡回顧的開始，此回顧的目的在於理解靈魂攝影在人類影像歷史上的獨特性，以及在當時社會與政治上產生的影響，藉此反映當下的情境。為了討論當下電腦視覺技術所能指涉的藝術性，本研究也必須進行實踐式的探索：透過規劃、實驗、設計、產出與展示，來反映電腦視覺結合藝術性意圖所能導致的結果。以下將分別媒體考古學、實踐導向研究，作為本研究的方法學：

一、媒體考古學

媒體考古學作為一種對媒體文檔 (archive) 的獨特審視，一般遵循米歇爾·傅柯 (Michel Foucault) 在《知識的考古學》(Archaeology of Knowledge) (Foucault, 1970)

中的「考古學」思維：傅柯藉由歐洲學術歷史中的文獻考古，分析知識形成的過程，探討知識形成過程中所受的影響，並提出權力無所不在的觀點。對於傅柯而言，「考古」並非僅是歷史敘事的梳理或認識，而是議論、批評的產生。當代媒體考古學視媒體科技為一種傅柯式的文檔（archive），即是作為知識實踐的條件：「一種人類感知、感覺、記憶的時空要件」（Hertz & Parikka, 2012: 425-427），每一種媒體科技，都自帶獨特的時空，而依循傅柯的觀點，媒體科技也應該被視為知識載具，並且具有不同的審視的層次（layers）：文化的層次、政治的層次、技術的層次、想像的層次等，這些層次必須被解析與探究，才能反映媒體的全貌。

弗里德里希·基特勒（Friedrich Kittler）在《論述網絡 1800/1900》（*Discourse Network*）（Kittler, 1985）以及《留聲機、電影與打字機》（*Gramophone, Film, Typewriter*）（Kittler, 1999）中對於媒體和科技調查的系譜學，也促成了媒體考古學的誕生，基特勒曾討論十九世紀末期打字機與德法兩國學術與文學之間的連結，認為打字機的發明，讓所謂的知識，必須是以白紙、油墨、黑字這樣的形式出現，知識的產生，變成一種如同工業化的標準，而詩性思維（poetic thoughts）、真實語調（voice）成為了這個生產過程中的「他者」——無法被打字機記錄下來的真實（Kittler, 1999），基特勒的觀點呼應了傅柯的考古學意圖：透過對過去特定媒體和科技的審視，來產生對於當下的議論。

近年來，歐美媒體思想家更積極推展媒體考古學之「實踐」面向，如同齊格弗里德·齊林斯基（Siegfried Zielinski）所言：「過去不合時宜的媒體發明，可能啟發未來的媒體設計」（Zielinski, 2006），主要學者還包含帕瑞卡（Jussi Parikka）、胡赫塔莫（Erkki Huhtamo）、克魯坦柏格（Eric Kluitenberg）等（Druckrey, 2006; Hertz & Parikka, 2012; Kluitenberg et al., 2007），英國學者帕瑞卡進行「殭屍媒體」（zombie media）作為新媒體藝術與設計的論述，提出媒體考古可以做為當代藝術與設計的方法學；美國學者胡赫塔莫將媒體考古觀點融入策展及媒體研究之中，視過去的媒體為未來影視科技發展的關鍵，並連結個人的古董媒體收藏，作為展示及論述的輔助；克魯坦柏格聚焦在想像媒體（imaginary media）的探索，持續挖掘歷史上未被實現或僅存於想像之媒體科技，透過連結歷史中的技術與想像，提供當代媒體研究與發展的基礎。對於上述學者而言，媒體考古學是一種對遺忘的科技媒體和過去之技術歷史的再挖掘，透過審視媒體未被實現的夢想和被遺忘的技術細節，來揭開未來的可能向度。

十九世紀的靈魂攝影活動對於本研究而言，帶有傑林斯基所謂「不合時宜的媒體」的意味：靈魂攝影至今普遍被認為是透過欺瞞的手法來捏造靈異相片，並非真的捕捉到鬼魂，因此停留在影像歷史上的某個片刻，已經失去在當時引人入勝的光環。然而，如同傑林斯基所言，過去媒體已經消散的光芒，在當代可以被重新點亮（Zielinski, 2006）。為了挖掘過去關於科技成像的過程、科技影像與人類情感的連結、人類對於科技影像的解讀等，靈魂攝影之意圖、技術及發展背景，有其再梳理的必要。此媒體考古

的目的，在於從新的角度詮釋靈魂攝影中技術成像與世界的關係，並藉由電腦視覺與靈魂攝影意圖結合的實驗，來探索相關的可能性。本研究將於第參章節的文獻探討中，反映這個媒體考古的觀點。

二、實踐導向研究

延續上述「媒體考古學實踐」的意圖，本研究也援引實踐導向的研究方法（practice-based research）。實踐導向研究是通過實踐的過程和結果來獲得新知識的原創性調查，實踐導向研究之目的和意義雖是透過文字描述，但必須參考創意實踐的結果才得以被充分理解，在此過程中，諸如圖像、音樂、影像的設計及展示是對於本研究主題的反思式（reflective）實驗，也是得到觀眾回饋、突顯技術性問題的必要過程。本實踐導向研究包含以下步驟：媒體考古（靈魂攝影術）、歸納設計問題、軟體開發（processing）、展示及觀眾回饋等，以跨領域的設計實踐來探討電腦視覺產生的美學現象及問題，這呼應坎迪（Linda Candy）所言：

實踐導向研究是為了得到新知識的創意性調查，部分是透過實踐的過程、部分是透過實踐的產出，來得到新的知識。（Candy, 2006: 1）

換而言之，本研究將透過紀錄一連串實驗及產出的過程、反映在操作過程中產生的問題、思考觀眾在展場的回饋、探討文字脈絡之外的知識價值。

在實踐導向研究的脈絡下，最常碰到的是關於「研究者」與「實踐者」的差異問題，也就是學術研究與藝術創造在本質上的不同。對此，英國學者斯科里夫納（Stephen Scrivener）提出研究者必須產生具備創造性的理解，而此理解並不限於創作者本人、或是針對某件作品的觀眾，而是必須是跨文化的理解。並且，研究者必須在受到普遍認可的規範中發表作品，以達到客觀的、原創性的目標（Scrivener, 2002）。綜合坎迪及斯科里夫納所述，本研究視反思性實踐為探討此主題的必要手段，而實踐之成果也必須於公開場合進行展出與回饋，展示的目的在於支持實踐在本研究中的重要性、呈現實踐導向研究的嚴謹態度、坦承面對觀眾的開放性，也透過不同的展示型態，呈現出關於此研究課題的批判性反思（Candy, 2006）。本研究將於第肆章節描述「數位靈魂曝光術」——針對此研究課題所進行的開放原始碼編碼實驗。

參、文獻探討

以下將透過文獻探討，重新探索人類在十九世紀中期靈魂攝影活動的多重面貌，挖掘靈魂攝影術對於當下電腦視覺成像的啟發：

一、攝影與唯靈論的革新

十九世紀中期是攝影術蓬勃發展的時期，攝影術在當時除了在藝術、娛樂上的目的之外，也被認為是科學化的工具，相機拍下的被等同於真實、是光與在物質材料上留下的紀錄。攝影術對於光的掌控，也很快讓人臣服：攝影不僅能捕捉肉眼所見或意識所能理解的世界，也能透過特殊的技術安排（例如連續拍攝、顯微攝影）來驗證許多假設，最耳熟能詳的例子包含 1878 年攝影師邁布里奇（Eadward Muybridge）受了當時加利福尼亞州州長史丹佛（Leland Stanford）的委託，使用十二臺照相機拍攝馬在小跑狀態中的連續照片，驗證馬在小跑時四腳會同時離地的狀態。攝影在當時用實質的證據，反映出人類肉眼和意識的侷限。

十九世紀中期也是唯靈論（spiritualism）風潮興盛的時期，主要發展於歐美的英語系國家（Braude, 2001），唯靈論是關於死後靈魂的信仰，相信人可以藉由靈媒、降神等媒介與逝去者溝通，1850 年代起降靈會（séance）巫師、靈媒等活動在歐美蓬勃發展，靈媒透過導靈（spirit guide）、通靈板（spirit board）等方式，聲稱可以和死者溝通。唯靈論者（Spiritualists）以帳篷式的聚會、精神行旅、傳教活動等獲得凝聚力，相信人的死後世界並非靜止，死後靈魂將繼續蛻變、朝向更高層次的存在演化，唯靈論者也相信不可見的靈魂比人類更高階，能透過媒介提供人間道德和倫理的訊息、述說自然界運作的法則。根據紐約時報的報導，當時在歐美有八百萬的信眾，且信眾多半是中層及上層階級，唯靈論在 1840 至 1920 年間達到高峰（The New York Times, 1987）。

除了當時社會大眾的迷信氛圍之外，靈魂攝影活動背後還有更有力的推手：當時的唯靈論者積極追尋在不同宗教間的通用基礎（universal ground），試圖將唯靈論的信仰拓展為世界通用的語言。然而，這個追尋通用的意圖，必須經過科學的挑戰，美國詩人薩金特（Epes Sargent, 1813-1880）於著作《唯靈論的科學基礎》（Sargent, 1880）中提出：

宗教世界觀必須堅定地立足於科學原則，假設這個目標達成了，那麼純潔無瑕的唯靈論，將成為人類信仰中所有美好與真實的永遠依靠：包含人與時間、人與永恆、及人與宇宙創造者之間的關係。（Hess, 1993: 19）

攝影術的科學性與唯靈論者追求科學化原則的需求，很快被有意之士結合在一起。

保羅·佛羅倫薩（Firenze, 2004）認為，十九世紀末期社會大眾對於科學的認識，導致唯靈論面臨改革的需求，也就是奠基於科學的「新唯靈論」或「科學化的唯靈論」：

（新唯靈論）是對超自然主義（Supernaturalism）的拒絕，對於自然法則不可侵犯性的堅信，仰賴的是外在世界的真實而不是人類內心的狀態；也深信於科學知識的進步發展。（Firenze, 2004: 70）

換而言之，當時的唯靈論者認為應該透過科學方法來革新唯靈論，以符合當時社會對於

科學實驗的崇拜。而攝影術在這樣的需求下責任重大：作為一個尚未普及的影像技術，在保有未知性的狀態中找尋另一層靈魂世界存在的證明、化解傳統唯靈論發源於心的矛盾、在科學法則和宗教信仰中找到可能的平衡。當時的「靈魂攝影師」如美國的穆勒（William H. Mumler, 1832-1884）、英國的霍普（William Hope, 1863-1933）等都搭起這個風潮，提供拍攝靈魂的攝影技術，經營起靈魂攝影的生意。

然而，卡普蘭（Kaplan, 2003）提出，靈魂攝影在當時召喚了一種偏執的知識狀態，無論是在唯靈論的懷疑者以及信仰者兩方。例如，超自然攝影研究協會的成員詹姆斯·科茨（James Coates）曾撰述《拍攝不可見的》（1911）一書，這位唯靈論信徒描述到：「最近關於 X 射線的科學發現，支持了靈魂攝影的主張，使其能夠駁回懷疑論者的錯誤假設」（Coates, 1911:2）。可見當時科茨將靈魂攝影類比於天文攝影和顯微攝影的在科學實驗上的貢獻，聲稱捕捉靈魂實驗的科學性來表達對新唯靈論的支持。科茨的偏執觀點立足於攝影至今依然存在的議論：我們在影像中看到的是真實嗎？真實的世界能被看見嗎？在解決上述哲學問題以前，所有對於科茨的質疑，在當時都被冠上懷疑論者的頭銜（Kaplan, 2003）。

延續啟蒙時代的科學觀，當時的人們普遍認為宇宙是被自然法則所支配，而所有的靈魂現象（spirit phenomena）也都應該透過科學調查來印證與解釋。然而，當時唯靈論者並沒有試圖透過科學方法來印證靈魂是否存在，反而是利用了科學實驗當時在社會上的支配形象、依附科學技術被視為衡量世界之準則的迷思（Firenze, 2004），來為新的唯靈論找到生存的道路。而靈魂攝影師也並未真實地反應技術實驗的過程，反而是利用大眾對於成像技術的不熟悉、對於新科技的畏懼來提升商業利益。由此可見，在十九世紀唯靈論的革新潮流下，靈魂攝影並未追尋靈魂與光的科學，而是喬裝於科學方法之下的宣傳媒介。

佛羅倫薩（Firenze, 2004）也提出，靈魂攝影將宗教放置於科學脈絡下的意圖，是允許科學來界定這個討論的語彙，因此遺棄了宗教世界觀的核心價值：關於神聖性的敬畏和神秘。當唯靈論者使用科技來進行死者的再物質化（rematerialize），他們並未表彰靈魂世界，而是使它變得無足輕重。而靈魂攝影師更是窺視著生命的簾幕，以人間的化學物質模仿靈魂的形式，也貶低了靈魂——科技取代回憶，死者被科技所檢視。可見攝影與唯靈論的碰撞，所產生的是更深的哲學論辯，延續至存在主義中對於科學世界觀的否定，以及對於人類本真（authenticity）的追尋。

二、攝影與戰爭之慟

英國維多利亞時代的悼念活動注重物質層面的鋪張，包含誇張的禮車、華麗的裝飾、成群的隊伍，也有拍攝亡者的遺體照片作為紀念之物的風俗習慣（Cadwallader, 2008）。這個在身上配戴逝去之人照片的悼念型態，也歸因於攝影技術的進步，1850年濕版攝影（Wet Plate Processing）在英國誕生，價格較銀版攝影法（daguerreotype）更便宜，顯

影也更加穩定。法國攝影家 André Adolphe Eugène Disdéri 利用濕版攝影法的可複製性，運用含有四顆鏡頭的相機，在 16.5 x 21.5 的火綿膠玻璃版上，為人留下八種不同姿態的身影照片，最後再加工裁剪，成為 6 x 9 公分大小的卡片，這些被稱為「肖像名片」（Carte-de-visite）的照片形式，因為方便配戴與交換，在當時掀起一陣風潮（林晏，2016）。

而美國在南北戰爭期間，有許多家庭被拆散，人們失去了至親，社會瀰漫著哀慟悲傷的氛圍，為了達到紀念親人及撫慰喪親之痛的作用，以「肖像名片」來保留親屬照片的習慣開始在美國流傳。當時居住於波士頓的美國攝影師穆勒（William H. Mumler）聲稱自己拍攝到不可思議的鬼魂照片，能捕捉委託人與死去親人的合照（Kaplan, 2008），因而在美國掀起一陣風潮，許多委託人請穆勒將自己與親友鬼魂的合影照片黏貼於裝飾過的小卡上，成為方便交換與分享的肖像名片。穆勒最著名的作品，就是受前美國總統亞伯拉罕·林肯（Abraham Lincoln, 1809-1865）的遺孀瑪麗托德·林肯（Mary Todd Lincoln, 1818-1882）之委託的靈魂照片，瑪麗托德·林肯也是唯靈論的追隨者之一，於 1862 年起便多次在白宮舉行降靈儀式，希望藉此與亡夫及兩個早夭的兒子們相見。

在南北戰爭和社會哀悼氛圍的催化下，穆勒也將其拍攝靈魂照片的過程，與降靈儀式結合，在位於波士頓的工作室內，穆勒和其妻子漢娜·穆勒（Hannah Mumler）一起工作，漢娜·穆勒聲稱自己年幼時期就擁有靈異體質，是能夠與靈魂溝通的媒介，當顧客在攝影棚內坐下後，漢娜·穆勒會進行一些招魂儀式，口中念著咒語，讓攝影棚內充滿靈異氣氛，有時候像是施法降靈、有時會觸摸相機，讓人覺得她正在為相機施與魔力（Chéroux et al., 2005），而在旁的穆勒也十分具有戲劇張力，有時會在鏡頭前大幅揮動雙手、表現誇張的姿態，有時像是冷靜地站在一旁，閉著眼睛感應靈魂。因此，顧客被拍攝時，通常伴隨一個充滿靈異氣氛的空間經驗，對於穆勒所拍攝的靈魂照片深信不疑。

然而，有趣的是，從許多當時的靈魂攝影照片可見，重覆曝光技術並不精妙，有些甚至是草率、模糊、或是透視不連續的拼湊。穆勒當時的技術也早就被行家所看穿，例如：作家兼業餘攝影師霍姆斯（Oliver Wendell Holmes）在公開文章中猜測穆勒是運用雙重曝光的手法來拍攝（Jolly, 2006）；而英國攝影師霍普（William Hope）在 1906 年所拍攝的一張靈魂照片，也被物理學家洛茲（Oliver Lodge）舉發具有明顯的重覆曝光痕跡，且取材於特定的活人照片（Brock, 2008）。從許多例證可見，說服委託人的並非精熟的技術操作，反倒是，當時社會大眾對於新興科技的不熟悉所產生的獵奇、對於攝影是否能捕捉無形物質的疑慮、揉合戰爭對於逝去親者的思念及哀慟，造就靈魂攝影技術的合理性。霍姆斯雖然公開提出穆勒可能是運用雙重曝光的手法來拍攝，但霍姆斯卻還是認同了靈魂攝影的價值：在戰爭時代下審視攝影和人類情感、生命與死亡之間的連繫（Jolly, 2006）。

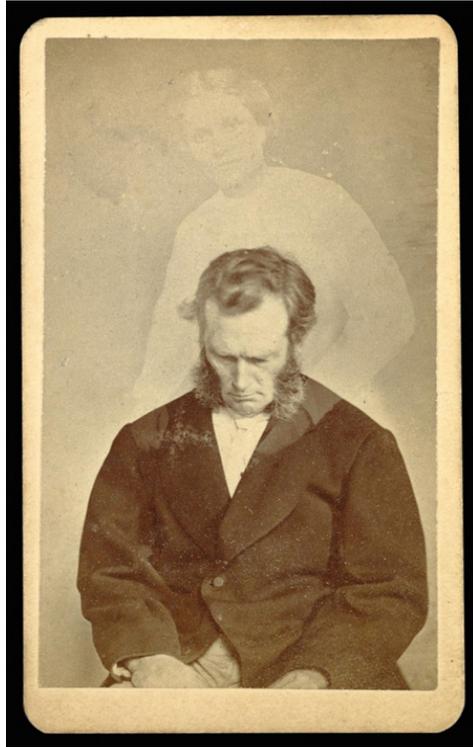


圖 1 十九世紀靈魂曝光照片，攝影師：穆勒（William H. Mumler, 1832-1884）。被攝者：穆雷（Bronson Murray），蛋白銀印刷相紙，9.5 × 5.6 公分。圖片來源：洛杉磯保羅蓋蒂博物館（The J. Paul Getty Museum, Los Angeles）

在這些悼念已逝親友的靈魂照片中（參見圖 1），委託人端坐於相機之前，有的低頭冥想、有的望向遠方，沉浸在穆勒營造的空間氣氛中，神情呈現自我的情緒及思念。被攝者的姿態多半是被動的，彷彿在等待親人靈魂的降臨，其意識也不在自我與相機的連結上，而是期盼著即將產生的靈魂顯影。從現在的觀點，這樣的身體姿態、被攝者與相機的關係，更突顯某種真實情境。透過一個操作性的成像過程，穆勒捕捉了另一層真實：委託人端坐在生與死的交界之處，向觀者呈現意識的真實、情感的真實。而凝結於相片之中的，似乎也並非那些引人爭議的靈魂，而是人類在變動的時代下，對於科技的某種屈從或退讓的態度。從文獻探討可知，許多委託人意識到這可能是一場騙局，卻願意被動地相信；知道這些靈魂的顯影多半非常模糊、甚至很難辨認是否為自己認識的親友，卻無奈地繼續迷信。

除了紀念與哀悼的功能，靈魂攝影術也曾被當作政治人物宣傳理念的工具，美國廢奴主義者、期刊編輯加里森（William Lloyd Garrison, 1805-1879）曾於 1874 年寫信給雜誌副編輯約翰遜（Oliver Johnson, 1809-1889），將一張由穆勒工作室所拍攝的肖像名片交给了他，在這張照片（如圖 2）中，畢生致力於廢奴運動的前參議員薩姆納（Charles Sumner, 1811-1874）以白色靈魂的樣貌顯現於自己的肖像照片後方，薩姆納的靈魂手持

著斷掉的鎖鏈，而鎖鏈象徵奴隸的解放。加里森藉此宣傳其所支持的廢奴運動（林晏，2016），在這些政治化的靈魂照片中，穆勒的重覆曝光技術顯得不太自然，為了符合從政者的要求，我們可見不連貫的透視、一成不變的構圖、流於形式的拍攝手法，而委託人的姿態也與上述悼念已逝親友之被攝者姿態全然不同，顯得主動、看似勝券在握。正因為這些不同的照片形式的呈現，讓我們看到穆勒身為攝影師，在追求商業利益之考量下，自我意識的矛盾、技術操作的網綁與束縛，這也讓靈魂攝影走向註定沉淪的道路。

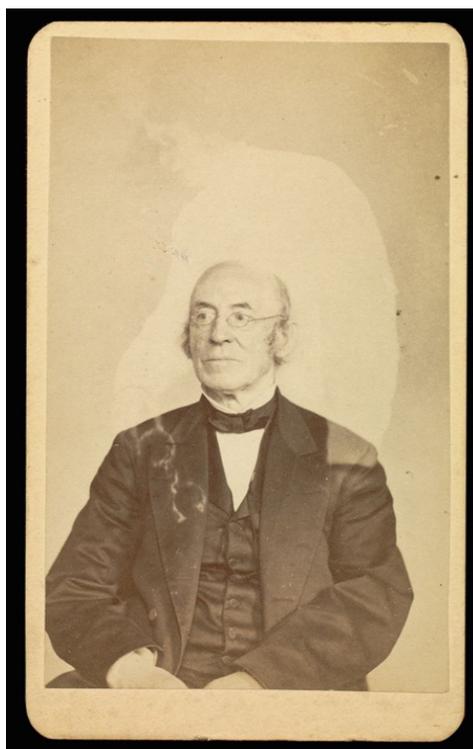


圖 2 十九世紀靈魂曝光照片，攝影師：穆勒（William H. Mumler, 1832-1884）。被攝者：加里森（William Lloyd Garrison, 1862-1875），蛋白銀印刷相紙，9.5 × 5.7 公分。圖片來源：洛杉磯保羅蓋蒂博物館（The J. Paul Getty Museum, Los Angeles）

三、未竟之夢

1869 年，一群來自紐約美國攝影學院（Photographic Section of the American Institute, PSAI）的攝影師，要求市長霍爾（Abraham Oakey Hall）對穆勒工作室的攝影術進行調查。PSAI 是由一群致力推動科學攝影、信譽良好的攝影師們組成，他們提出穆勒的攝影術是詐騙的行為，經過霍爾市長委託的首席調查員圖克（Joseph H. Tooker）在 1869 年的相關調查、多項鑑定和證據收集後，穆勒及其共謀被依詐欺、擅闖民宅等罪名起訴。在審訊

過程中，穆勒聲稱靈魂是否出現並非他所能控制的因素，而自己的收費是因為確實有提供照相的場所與拍攝技術。此審訊因為證據不足而無罪釋放了穆勒，但其工作室生意一落千丈。以商業利益為目的、產生道德爭議的靈魂攝影術至今普遍被視為是透過攝影進行欺詐的騙局（Pearsall, 2004）。

回顧當下，隨著影像科技的創新、投影技術的成熟，影像創造者透過科技的窗口（如螢幕），打造出可見卻不可觸的幽靈。古老的「佩珀爾幻象」（Pepper's ghost）成像原理，在近年來與玻璃製造技術、投影技術結合，成功產生動態的幽靈影像，讓 1996 年過世的表演者 Tupac Shakur 在 2012 年的音樂舞臺上現身，與其他在世的表演者共同演唱，幽靈被召喚、降臨，更吸引觀眾沉浸於這個生與死穿透的世界。當代實驗電影與錄像也往往被指涉為某種「幽靈的視角」（邱廷浩，2018），無論是攝影技術、剪輯技術、或是物理軌道的革新，觀眾被引導進入一個平行時空之中，隨著如幽靈般的攝影機移動，靜觀生者的生活，也產生強烈的共鳴情感。德希達（Jacques Derrida）在晚年發展的「幽靈纏繞學」（hauntology）中，提出當代科技的進步，非但沒有驅靈效果，反倒使得鬼魂的力量比以往更加強大：印刷術、相機、錄音設備、電影等技術，讓人人存留存影音的當下就自覺地以鬼魂的形式存在、也預期在未來以鬼魂現身，被攝者註定成為可見／不可見、感知／不被感知的雙重狀態，人人成為纏繞在未來的鬼魂（Derrida & Stiegler, 2002）。這些實驗性的影像與論述，無疑延續著人們對幽靈顯形、幽靈狩獵的無盡想像，正如同媒體考古學者所指涉的「未竟之夢」，當攝影與影像科技更加成為身體的延伸物，我們肉眼所無法見到的冥界與鬼魂，將更加地纏繞自身。幽靈狩獵的意圖，並未因為影像科技的進步而被驅散，反而愈加深陷於影像創作者及思考者的思維之中。

肆、新媒體實驗：數位靈魂曝光術

如同媒體考古學家沃夫岡·恩斯特（Wolfgang Ernst）所言，

媒體考古學是關於過去媒體在文化上、技術層次的重新挖掘，……是一種在媒體歷史的大敘事後，提供另一種認識論方法。（Ernst, 2011: 239）

從上述文獻探討中，本研究認為靈魂攝影的意圖有再探索的可能。首先，在十九世紀唯靈論的科學化潮流下，靈魂攝影並未追尋靈魂與光的科學，而是喬裝於科學方法之下的宣傳媒介，如果靈魂攝影能聚焦於光、靈魂與影像科學之間的探究，是否能回歸到靈魂攝影最初的本質？其二、本研究認為在靈魂攝影照片中，穆勒捕捉了另一層真實：被攝者端坐在生與死的交界之處，表現出人類在變動的時代下，對於科技的某種屈從或退讓的態度。試想，若此情境透過當代電腦視覺來觀看，會顯現甚麼樣貌呢？其三、過去靈魂攝影為了符合委託者的要求，而導致的不連貫的透視、一成不變的構圖、流於形式的拍攝手法，若可以用更具自由度的視野來實驗，是否能回歸更具藝術性、情感性的

訴求？基於上述三個提問，本研究設計以下新媒體實驗，以四個設計問題作為實驗的主軸：

一、設計問題

（一）成像技術應該公開

攝影術不僅是紀錄物理世界的科學方法，也是人類的創造性媒介，能展現感光材料的豐富性、光在穿透鏡頭過程中的可能性、以及體現藝術家自身的想像與思考。畫意攝影（pictorial photography, pictorialism）就強調攝影的真實性並非體現在鏡頭捕捉的那一刻，而是通過藝術家的後製與操作來達成，畫意攝影派認為唯有透過創造出唯美的光影、戲劇性的氛圍，才能達到藝術家心中的理想、表現藝術家的真實情感。就如同桑塔格所言：「雖然人們會覺得相機能抓住現實……但照片跟繪畫一樣，同樣是對世界的一種解釋」（Sontag, n.d.: 6-7），換而言之，桑塔格承認攝影本身就具有侵略性，本來就具備竄改世界的意圖。就此角度而言，靈魂攝影術至今被認為是欺詐的騙局，並非是穆勒的重覆曝光或後製手法不可取，而是在於穆勒竟隱瞞或吹噓其技術來進行商業利益的追求，若能抹除商業的操作，回歸攝影在此靈魂狩獵意圖下的實驗性，應有其探討的價值。

時至今日，開放原始碼（open source）社群形成新的技術開發文化，透過複製、混合與重新散佈（re-distribution）創作的成果，來產生概念與價值的碰撞。開放原始碼的開發工具，本就有自由散播的本質意圖，透過網路，無分空間與地域，讓創作者能在同一個主題上演化出不同的創作版本。因此，相對於靈魂攝影師在十九世紀時包裝技術設備、神秘化後製過程等手法，本研究將改以開放原始碼軟體：Processing 和開放的電腦視覺函式庫（library）來進行開發，並在公開的 GitHub 平台上分享編碼及技術細節，重新以開放的條件、商業利益的抹除，來實踐靈魂曝光影像的新可能性。

（二）大眾空間作為拍攝場域

如同勒加（Michael Leja）於書中所述，當時穆勒工作室的靈魂攝影過程中包含降靈的儀式，穆勒也說明出現的靈魂具有隨機性，只有在拍攝的當下感應最強、最有共鳴、或正巧出現在拍攝現場的靈魂，才有機會被捕捉到相片當中（Leja, 2004）。然而，矛盾的是，當時穆勒卻要求委託人到他的工作室來拍攝，而非選在委託人與逝者曾經共同生活的空間進行。穆勒聲稱可以將戰亡親友的靈魂帶進照片來，卻從未到戰事遺跡、逝者熟悉的空間拍攝，明顯有其矛盾性。在攝影棚內拍攝的侷限，也讓當時的靈魂攝影照片多是肖像照、構圖單調，也與被攝者的真實生活、生命體驗相距遙遠，與其他宗教信仰活動更是失去了連結。基於上述的矛盾性，本研究認為應該突破過去受限的肖像形式，以大眾空間作為拍攝場域，尤其應該嘗試在不同的宗教文化背景下，所認知的「靈異活動空間」來進行靈魂曝光實驗。

（三）時間性與即時性的融入

十九世紀中期的靈魂攝影術受限於當時的技術發展，僅能以靜態照片的形式呈現，而觀賞者所見也是技術操作的完成品。延續本研究於前言所述，當代電腦視覺的成像仰賴時間性的要素，數位技術也應該能讓靈魂攝影以動態影片、或現場捕捉的方式呈現。本研究假設，當靈魂攝影的曝光過程是即時性的、互動性的，是否可與觀眾產生更直接的情感共鳴？

（四）神秘化的電腦科學

十九世紀的靈魂攝影曾經扮演著唯靈論革新的宣傳媒介，然而，如文獻探討所述，當時的靈魂攝影師們並未追尋靈魂與光的科學，其技術實驗的目的受商業利益所扭轉，造成成像技術與靈魂的連結，成為有名無實的空殼。如今在電腦科學的輔助下，本實驗意圖透過不同的拍攝方式，重探人類靈魂、光與影像的連結，具有從「科學化的唯靈論」轉化為「神秘化的電腦科學」的意念，此意圖反映近年來電腦科學及電腦輔助設計領域之趨勢，例如：魅力（*enchantment*）（McCarthy, Wright, Wallace, & Dearden, 2006）、美學運算（*aesthetic computing*）（Fishwick, 2008; The Dagstuhl Aesthetic Computing Workshop, 2003; Zhang, Harrell, & Ji, 2012）、情感連結（Kim et al., 2013）、物質性（*materiality*）等主題研究。當代數位藝術家豪斯（Martin Howse）的「大地電腦」（*Earth Computer*）系列，就探索數位物質性在概念和實踐上的疆界，以及電腦運算與更廣闊的宇宙世界觀的連結（Whitelaw, 2013），藉此回歸到土地、物質本身的神秘性，來進行實踐性的探索。

二、實驗目標

針對上述設計問題，本研究透過新媒體實驗探討電腦視覺及幽靈狩獵意圖的合流，並且以成像技術的公開、大眾空間作為實驗場域、時間性與即時性的融入、神秘化的電腦科學等作為具體的實驗目標。

三、技術細節

以下描述本研究進行的技術實驗，筆者從靈魂曝光的意念出發，試圖透過數位運算的方法，在影像中留下不尋常的光影痕跡，這個實驗包含 *Processing* 編碼的撰寫，以及在不同的空間所進行的採樣與成像，以下分兩個版本進行說明：

（一）第一版本（以網路攝影機來擷取與成像）

第一版本的實驗，以網路攝影機（*webcam*）即時拍攝、即時運算、即時成像為目標，此版本先針對「大眾空間作為實驗場域」、「時間性與即時性的融入」作為設計目標。為了讓被攝者在即時的影像中留下殘影，本實驗使用了影像擷取（*load pixels*）、像素運算及像素操弄的技術，也就是讓網路攝影機當下擷取的像素資料與觀眾所見的像素畫面

有所差異。首先，本實驗參考希夫曼（Daniel Shiffman）在 *Learning Processing* 一書中的 *Live Video* 範例（Shiffman, 2008: 275-280），包含匯入 *Processing* 的影片函式庫、宣告擷取物件、初始化物件、讀取相機擷取的影像，藉由希夫曼的編碼，本實驗很快地可以用網路攝影機來擷取影像。

接著，在希夫曼的編碼之上，筆者開始撰寫靈魂曝光意圖的編碼，為了在影像中即時產生不尋常的光影痕跡，筆者讓電腦比較前後畫禎的不同：把當下畫禎與前一個畫禎在同一位置上的像素資料調出來進行比對，如果有所差異，則在畫面中進行曝光。為了讓影像能在適當的速度下曝光、並且在曝光的過程中產生特定的偶發性，此實驗在編碼中設定一個可調整的閾值（*threshold*），當像素的差異大於閾值時，才進行曝光。此閾值的存在，讓編碼可以依據拍攝現場的狀況來進行曝光速度的調整，或是在曝光過程中透過改變閾值來產生偶發性。第一版本從編碼開始執行後，畫面會緩慢地逐漸曝光，直到編碼被停止。另外，當 *Processing* 編碼停止時，程式會儲存最後畫面的所有像素資訊於一個 *.txt* 檔案，每一個像素都包含三個數據：x 軸位置、y 軸位置、亮度值，目的在未來可以用不同的方式被重繪或改變。

為了嘗試在不同的宗教文化背景下所認知的靈異活動空間進行靈魂曝光實驗，筆者於 2014 年在英國新堡（Newcastle）挑選多個歷史悠久的建築與場景，包含 1889 年建造的大會議堂（*Grand Assembly Rooms*）、1850 年建造的新堡火車站（*Newcastle Central Station*）等地點來拍攝即時的靈魂曝光影像，這些影像可以被即時產生與觀看，完成作品如圖 3、圖 4。這些建築場景的選定，正巧也與十九世紀末期的靈魂攝影活動時期有所呼應。



圖 3 本研究之靈魂曝光影像，1280 x 1024 像素，攝於 1889 年建造的大會議室（*Grand Assembly Rooms*），2014 年



圖 4 本研究之靈魂曝光影像，1280 x 800 像素，攝於 1850 年建造的新堡火車站（Newcastle Central Station），2014 年

第一版本的實驗性編碼成功地呈現出當下空間、時間與編碼作用後的曝光影像，也可與現場的被攝者互動，符合大眾空間作為實驗場域、時間性與即時性的融入等設計目標，在當時於英國新堡大學的博士生討論會，也得到許多回饋。但此版本依然有其缺點：受限於網路攝影機即時影像運算的速度，此版本的靈魂曝光實驗在低解析度（800 x 600 至 1280 x 1024）之間的表现較佳，太高的解析度導致 Processing 無法運算每個畫禎，跳過的畫禎會導致畫出大面積的色塊，失去細膩的品質。¹

（二）第二版本（運算預先拍攝的影片來成像）

為求更廣泛的影像素材和更高解析度的畫面成像，第二版本的實驗預先以數位攝影機拍攝高解析度影片，再用 Processing 進行靈魂曝光的運算和成像。此版本的編碼與第一版本類似，只是將影像擷取的部分改為匯入既有的影片資料、掃描影片每一畫禎的所有像素、比較相鄰的兩畫禎之差異再進行曝光。此版本的編碼可以運算任何影片檔，也因此不受限於影片來源、影像的解析度，可以依照原影片解析度或是展示規格來輸出。為了進一步實驗動態的效果，此版本將每一個運算出的曝光畫面另存為檔名連續的 TIF 檔序列，再以剪輯軟體 AE 作影片輸出，展示時以動畫的方式呈現，讓觀眾看見逐漸曝光的過程。此版本之成果影像以 1920 x 1088 像素規格輸出 MP4 影片，於 2018 年桃園科技藝術節以三個大型屏幕投影方式呈現（如圖 9）。

為了提供靈魂攝影術原有的肖像形式的參照，第二版本在影片素材的挑選上，首先以英國畫家法蘭西斯·培根（Francis Bacon）於 1966 年受藝評家大衛·西爾維斯特（David Sylvester）專訪的 BBC 紀錄影片：Fragments of A Portrait 來進行實驗。當被攝者培根坐在畫面中央，描述著他在血肉模糊的油畫創作中所呈現的強烈意識與情感時，Processing 編碼運算出他在此訪談過程中留下的靈魂曝光影像。相對於本文前述「人類在科學技術

¹ 第一版本之 Processing 編碼於 GitHub 公開分享，網址：https://github.com/pingyehli/SpiritExposure/blob/master/SpiritExposure_V1_WebCam

的演進中，對於科技的某種屈從的態度」，培根在此實驗中表現出全然相反的姿態，叼著菸的右手揮舞著、堅定的神情、銳利的身影，飽滿的自信，都在此靈魂曝光影像中顯現出來（如圖 5），本實驗與過去的靈魂攝影之不同處，在於所顯影的靈魂，並非被攝者之外的靈魂，而是被攝者本身之動作姿態，所產生之不尋常的光影痕跡。



圖 5 本研究之靈魂曝光影像，1920 x 1088 像素，運算畫家法蘭西斯·培根（Francis Bacon）的訪談影片，2014 年

同時，筆者也在英國與臺灣各地收集影片素材，2014 年間在英國新堡諾森伯蘭街（Northumberland Street）一帶拍攝，在 2017 年至 2018 年間於臺灣新竹城隍廟、桃園新屋天后宮、臺北 101 大樓百貨等地拍攝，再用 Processing 進行靈魂曝光的運算和成像，完成作品如圖 6、圖 7。這一系列皆以大眾空間作為拍攝場域，尤其在多個不同宗教文化背景下，所認知的靈異空間來進行靈魂曝光實驗。因為影像素材皆以高解析度拍攝，所輸出的影像也為 1920 x 1088 像素，可以用靜態影像或是動態動畫的方式呈現，但此版本不具觀眾互動性。



圖 6 本研究之靈魂曝光影像，1920 x 1088 像素，運算筆者於新竹城隍廟拍攝之影片，2017 年



圖 7 本研究之靈魂曝光影像，1920 x1088 像素，運算筆者於臺北 101 百貨拍攝之影片，2018 年

此版本的靈魂曝光影像較第一版本更為細膩，也因為只需架設照相機，比較不受限於影片拍攝的地點，可以自由地取材。本實驗也刻意嘗試不同的影像構圖，跳脫過去十九世紀靈魂曝光術受限的肖像式構圖，試圖呈現筆者作為拍攝者的自由意念。²

四、展示設計及觀眾回饋

延續於實踐導向研究方法（Practice-based Research）所論述的，本研究應在不同的場域呈現不同的展示型態，以作為分享研究產出和得到觀眾回饋的手法。2017年10月間，本研究之實驗作品以〈靈魂曝光術〉（Spirit Exposure）為名，於臺北藝聚空間畫廊（如圖8）展示多個互動燈箱，此版本將靜態的靈魂曝光影像輸出於燈箱片上，並用 Arduino 晶片結合繼電器來控制燈箱內之燈泡，當觀眾靠近時燈箱會自動亮起，當觀眾離開時燈箱會自動熄滅。於開幕式的討論會中，觀眾多半對於影像生成的過程感到興趣，尤其在關於電腦視覺如何能夠辨識、操弄成像的過程感到詫異，透過筆者解釋其中的技術概念，多數觀眾都能夠延續關於美感可能性的討論。有人提出電腦視覺在此過程中似乎改變了靈魂的意義：並非是某種未知的靈魂世界，而是靈魂就在被攝者的世界當中。在討論此實驗與十九世紀靈魂攝影術的關聯性時，也獲得有趣的回饋，觀眾討論到光在兩種成像過程之中扮演的角色、拍攝者意圖的差異等等，筆者將於下一小節中歸納。

² 第二版本之 Processing 編碼於 GitHub 公開分享，網址：https://github.com/pingyehli/SpiritExposure/blob/master/SpiritExposure_V2_Anime



圖 8 本研究之靈魂曝光影像以互動燈箱展示於〈靈魂曝光術〉，臺北藝聚空間，2017年10月

2018年9月，靈魂曝光術系列亦受「桃園科技藝術節」之邀，於桃園展演中心展出（如圖9），此版本以動畫投影於三個各250 x 445公分的大型屏幕，三個影片皆為輪播狀態，每個影片約十分鐘，各包含有五至六個不同場景緩緩地、逐漸地曝光的過程，直到影像亮度在黑暗的展場達到接近刺眼的狀態，才會切換下一個場景重新開始。在展示設計上刻意以類似畫布的形式，來強化此版本靈魂曝光細膩的繪畫感和素描紋理。在展覽開幕當天，觀眾也給予許多回饋，包含緩慢曝光的動畫所形成的趣味性，部分觀眾從開始曝光的那一剎那就開始揣摩影像的情境，但約需數秒鐘才能理解；觀眾也喜歡光影抽象的流動感，在許多場景中，人類的身形不易辨認，而形成了類似煙霧或流水的痕跡。部分觀眾對於在新竹城隍廟、新屋天后宮的曝光影像較有共鳴，認為取材上很符合靈魂曝光術的意圖。也有觀眾反應想與這樣的影像進行互動，想看自己在此電腦視覺成像後的靈魂樣貌。



圖 9 本研究之靈魂曝光影像以動態影片展示於「桃園科技藝術節」，桃園展演中心，2018年9月

五、古今對照：十九世紀靈魂攝影術 v.s. 數位靈魂曝光術

透過展示與觀眾回饋，本研究歸納以下靈魂攝影的古今對照，來突顯傳統攝影光學技術與電腦程式運算，於曝光原理的差異性：

（一）物理光所扮演的角色之差異

十九世紀的靈魂攝影術，是「物理光」在照相版上重覆留下的痕跡，無論是在捕捉靈魂的方式、或是在照片顯影的過程，皆透過物理光學的掌控；相對而言，本研究之靈魂曝光是電腦運算各種動態在空間中遺留的殘像，因為閾值參數的設定，現實空間中的動態有些會被保留、有些會被消除，不全然直接影響影像結果。因此呈現給觀眾的並非是物理光，而是運算出的光跡、具備有部分的隨機性，這兩者相較之下，孰者較接近靈魂的樣貌，我們依然不得而知（參考圖 10、圖 11 之對照）。



圖 10 十九世紀靈魂曝光照片，攝影師：穆勒（William H. Mumler 1832-1884）。蛋白銀印刷相紙，10 × 5.7 公分。圖片來源：洛杉磯保羅蓋蒂博物館（The J. Paul Getty Museum, Los Angeles）

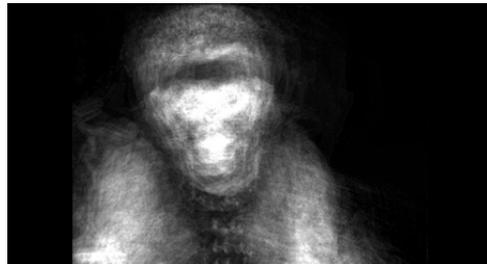


圖 11 本研究之靈魂曝光影像，1920 x1088 像素，運算大衛·鮑伊（David Bowie）的訪談影片，2017 年

（二）攝影師所扮演的角色之差異

十九世紀的靈魂攝影過程中，攝影師及助手在工作室利用宗教儀式來創造靈異般的空間氛圍，然而在攝影技術上並無突破——重覆曝光的手法一成不變、流於形式，在追求商業利益的考量下，攝影師自我意識的矛盾、技術的網綁與束縛顯而易見（參見文獻探討之二）。相對而言，本實驗的靈魂曝光術，無論是第一版本或第二版本，皆能讓拍攝者自由地在不同的空間中取材，因此，攝影師將可以融入更多主觀意識，例如：取材自特定的宗教信仰活動、或是與在地文化產生連結（參考圖 12），可延伸靈魂狩獵在不同文化背景之下的意涵。



圖 12 本研究之靈魂曝光影像與現場實拍照片之對照，攝影師能自由地在不同的空間中取材，攝於新竹城隍廟，2017 年

（三）被攝者所扮演的角色之差異

十九世紀的靈魂攝影照片中，被攝者的姿態反應其意念與情感，被真實地記錄下來，無論是對已逝親友的悼念、或是政治上宣傳的訴求，當時所呈現的是單一靈魂與被攝者的連結，而被攝者亦被視為召喚靈魂的媒介，在照片中扮演主導性的角色（如圖 1、圖 2、圖 10）。相對而言，本實驗的靈魂曝光術是多位被攝者的動態所串流、疊加出的光跡影像，被攝者多半在不知情的狀態下被拍攝、多半是身處於大眾空間，因此，可以說更接近「人間」的意象——隱約指涉被攝者在時空中皆是空無、匆忙之過客，人人皆然（如圖 13）。



圖 13 本研究之靈魂曝光影像，1920 x1088 像素，運算筆者於臺北 101 百貨拍攝之影片，2018 年

（四）數位運算的邏輯美學

相較於傳統攝影光學技術，以 Processing 電腦程式運算的數位靈魂曝光術，也包含了邏輯與數理美學上的豐富性。相較於其他程式語言，Processing 更著重於繪圖與互動的特性，以較為直觀的介面和語法，讓程式設計者能專注於其藝術敏銳度的發揮，例如，本研究撰寫之 Processing 編碼具有無限迴圈（loop）的本質，自程式開始執行後，就會不斷地分析攝影機或影片的每一幀像素來逐漸曝光其動態光跡，攝影者（或程式設計者）可以在螢幕上觀看這個過程，以主觀的判斷（例如調子的豐富性）來決定何時該停止運算，以產生符合視覺上要求的影像作品。Processing 的影像也具備衍生藝術（generative art）、運算藝術（algorithmic art）的特質——藝術創造來自於一個自主系統，此系統可以在人類的控制之外，自主進行特定的決定和創造，本研究實驗透過閾值參數的設定，電腦可自主判斷動態的強弱，並決定是否曝光於影像之中，此參數讓影像的產生具有隨機性，也增加了美學討論上的可能。另外，Processing 也具有開源軟體的「社群共享」特質，透過線上分享，任何對於此主題有興趣的創作者，都能夠透過技術仿效或改造，來結合不同的美感經驗或文化議題，延伸了更多創新的契機。綜觀上述，數位靈魂曝光術的美學意義，包含在邏輯性的程式思維中，所能產生的不確定性和可能性；以及人類對幽靈顯形、幽靈狩獵的無盡想像，透過邏輯性的工具（程式編碼）得以更加纏繞（haunted）的實驗意圖——在編碼的無限迴圈之中，幽靈可以被召喚、降臨，引導觀眾沉浸於一個生與死穿透的世界。

伍、結論與建議

十九世紀的靈魂攝影術至今被認為是透過欺瞞的手法來捏造靈異相片，並非真正捕捉到鬼魂，因此被認為是一場騙局。本研究從新的觀點出發，挖掘過去人類在科技媒介上依附的想像——靈魂狩獵的意圖，並透過實踐、紀錄、展示及反思，探討當代電腦視覺與靈魂狩獵意圖的合流，回應歐美學者近年關於媒體考古學實踐性的探討。攝影身為科技、也是媒體，不僅是作為現實的複製，更揉合了人類豐富多元的想像。班雅明（Walter Benjamin）在《攝影小史》中如此描述攝影的本質：

觀者渴望去尋覓那看不見的地方，那地方，在長久以來已成「過去」分秒的表象之下，如今仍棲蔭著「未來」，如此動人，我們稍一回顧，就能發現。（許綺玲譯，1998）

此描述更突顯媒體考古學研究在針對傳統攝影與當下電腦視覺成像之中的興味及可能性：當過去反映在當下之中，最動人的、等待被挖掘的，是棲蔭在過去與未來影像技術中，人類最真實的情感與想像，以及在更廣泛的世界觀下，對於永恆價值的追尋，無論是科學的亦或是宗教的。羅蘭·巴特（Roland Barthes）認為相片是一種由過去向未來發散出的「輻射」——相片是被攝對象的散發，從一個曾經存在的真實身體裡散發出來，最終觸動在此的觀賞者（Barthes, 1981）。本研究透過靈魂攝影的媒體考古實踐，認為這樣的輻射應該包含人類精神活動與身體的神祕性，而當代電腦視覺的實踐，應該放大及延續此輻射，重回人類靈魂的神祕性本質，並連帶震盪出更深層的思維。

參考文獻

- 林 晏（2016）。眼不見為實：William H. Mumler 的靈魂攝影與爭議。**議藝份子**，27，63-84。
- 邱廷浩（2018）。社會中的幽靈：重探袁廣鳴的錄像及裝置藝術。**雕塑研究**，19，55-95。
- 許綺玲（譯）（1998）。**攝影小史**（原作者：W. Benjamin）。臺北市：臺灣攝影工作室。（原著出版年：1931）
- Barthes, R. (1981). *Camera Lucida: Reflections on photography*. New York, NY: Hill and Wang.
- Braude, A. (2001). *Radical spirits: Spiritualism and women's rights in nineteenth-century America*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Brock, W. H. (2008). *William Crookes (1832-1919) and the commercialization of science*. Aldershot, England: Ashgate.
- Cadwallader, J. (2008). Spirit photography and the Victorian culture of mourning. *Modern Language Studies*, 37(2), 8-31. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/40346959?Search=yes&resultItemClick=true&searchText=spirit&searchText=photography&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3Fgroup%3Dnone%26amp%3Bacc%3Don%26amp%3BQuery%3Dspirit%2Bphotography%26amp%3Bwc%3Don%26amp%3Bfc%3Doff&refreq>
- Candy, L. (2006). *Practice based research: A guide*. Retrieved from http://www.creativityandcognition.com/resources/PBR_Guide-1.1-2006.pdf
- Chéroux, C., Apraxine, P., Fischer, A., Canguilhem, D., Schmit, S., & Cloutier, C. (2005). *The perfect medium: Photography and the occult*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Coates, J. (1911). *Photographing the invisible: Practical studies in supernormal photography, script, and other allied phenomena*. London, England: L. N. Fowler.
- Derrida, J., & Stiegler, B. (2002). *Echographies of television: Filmed interviews*. Cambridge, England: Polity Press.

- Druckrey, T. (2006). Foreword to Siegfried Zielinski. In S. Zielinski (Ed.), *Deep time of the media: Toward an archaeology of hearing and seeing by technical means* (p. ix). Cambridge, England: MIT Press.
- Ernst, W. (2011). Media archaeology: Method and machine versus history and narrative of media. In E. Huhtamo & J. Parikka (Eds.), *Media archaeology: Approaches, applications and implications* (pp. 239-255). Oakland, CA: University of California Press.
- Firenze, P. (2004). Spirit photography: How early spiritualists tried to save religion by using science. *Skeptic*, 11(2), 70-78. Retrieved from <http://web.a.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=0&sid=fda375bf-abd7-4d0c-94cf-dbb369579d91%40sessionmgr4007&data=JmxhbmC9emgtdHmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#db=aph&AN=15201196>
- Fishwick, P. (2008). *Aesthetic computing*. Cambridge, England: MIT Press.
- Foucault, M. (1970). The archaeology of knowledge. *Social Science Information*, 9(1), 175-185. doi: 10.1177/053901847000900108
- Hertz, G., & Parikka, J. (2012). Zombie media: Circuit bending media archaeology into an art method. *Leonardo*, 45(5), 424-430. doi: 10.1162/LEON_a_00438
- Hess, D. J. (1993). *Science in the New Age: The paranormal, its defenders and debunkers, and American culture*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Jolly, M. (2006). *Faces of the living dead: The belief in spirit photography*. London, England: British Library.
- Kaplan, L. (2003). Where the paranoid meets the paranormal: Speculations on spirit photography. *Art Journal*, 62(May), 18-27. doi: 10.1080/00043249.2003.10792167
- Kaplan, L. (2008). *The strange case of William Mumler, spirit photographer*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press. Retrieved from https://books.google.com.tw/books/about/The_Strange_Case_of_William_Mumler_Spiri.html?id=ElbTA9OFyAkC&redir_esc=y
- Kim, H., Monk, A., Wood, G., Blythe, M., Wallace, J., & Olivier, P. (2013). TimelyPresent: Connecting families across continents. *International Journal of Human-Computer Studies*, 71(10), 1003-1011.
- Kittler, F. A. (1985). *Discourse networks 1800/1900*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Kittler, F. A. (1999). *Gramophone, film, typewriter* (G. Winthrop-Young & M. Wutz, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1986)
- Kluitenberg, E., Zielinski, S., Sterling, B., Huhtamo, E., Carels, E., Beloff, Z., ...Akomfrah, J. (2007). *The book of imaginary media: Excavating the dream of the ultimate communication medium*. London, England: Art Data.
- Latour, B. (2000). Opening Pandora's black box. In D. Preece, I. McLoughlin, & P. M. Dawson (Eds.), *Technology, organizations and innovation: Theories, concepts and paradigms 2* (p. 679). London, England: Routledge.
- Leja, M. (2004). *Looking askance: Skepticism and American art from Eakins to Duchamp*. Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press. Retrieved from <https://www.amazon.com/Looking-Askance-Skepticism-American-Duchamp/dp/0520249968>
- McCarthy, J., Wright, P., Wallace, J., & Dearden, A. (2006). The experience of enchantment in human-computer interaction. *Personal and Ubiquitous Computing*, 10(6), 369-378.

- Pearsall, R. (2004). *Table-rappers: The Victorians and the Occult*. Stroud, England: The History Press.
- Sargent, E. (1880). *The scientific basis of spiritualism*. Boston, MA: Colby & Rich.
- Scrivener, S. (2002). The art object does not embody a form of knowledge. *Working Papers in Art and Design*, 2.
- Sheridan, S. L. (1983). Generative systems versus copy art: A clarification of terms and ideas. *Leonardo*, 16(2), 103-108.
- Shiffman, D. (2008). *Learning processing a beginner's guide to programming images, animation, and interaction*. Amsterdam, Netherlands: Morgan Kaufmann/Elsevier.
- Sontag, S. (n.d.). *On photography*. Retrieved from <http://writing.upenn.edu/library/Sontag-Susan-Photography.pdf>
- The Dagstuhl Aesthetic Computing Workshop. (2003). Aesthetic computing manifesto. *Leonardo*, 36(4), 255.
- The New York Times. (1987, November 29). Three forms of thought; M. M. Mangassarian addresses the society for ethical culture at Carnegie Music Hall. *The New York Times*, p. 200.
- Whitelaw, M. (2013). Sheer hardware: Material computing in the work of Martin Howse and Ralf Baecker. *Scan*, 10(2), 1-7.
- Zhang, K., Harrell, S., & Ji, X. (2012). Computational aesthetics: On the complexity of computer-generated paintings. *Leonardo*, 45(3), 243-248.
- Zielinski, S. (2006). *Deep time of the media: Toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Cambridge, MA: MIT Press.

美術館網站繪畫作品資訊與瀏覽功能之研究

楊美雪 * 林怡騰 **

摘要

本研究透過內容分析法，探討美術館網站繪畫作品資訊、瀏覽功能。共選取 20 間歐洲與美洲美術館網站之 400 幅繪畫作品進行分析。主要發現如下：一、美術館網站繪畫作品所提供的資訊以作品名稱與繪畫方法提供比率最高，作品評分提供比率最低；二、美術館網站繪畫作品所提供的瀏覽功能以畫家姓名、作品名稱、作品年份、繪畫方法等關鍵字搜尋比率最高，影音功能最低；三、美洲與歐洲的美術館網站所提供的繪畫作品資訊在畫家資訊提供數量上有顯著差異；四、美洲與歐洲的美術館網站所提供的繪畫作品瀏覽功能在搜尋功能、縮放與效果功能提供數量上有顯著差異。

關鍵詞：美術館、美術館網站、瀏覽功能、繪畫作品資訊

DOI : 10.6922/THJAR.201907_1.0006

投稿日期：2017 年 7 月 11 日，2018 年 2 月 13 日修改完畢，2018 年 5 月 28 日通過採用

* 楊美雪，國立臺灣師範大學圖文傳播學系教授，E-mail: mhyang@ntnu.edu.tw

** 林怡騰，國立臺灣師範大學圖文傳播學系碩士生，E-mail: eterne567@gmail.com

A Study of Painting Information and Browsing Functions of Art Museum Websites

Mei-Hsueh Yang* Yi-Teng Lin**

Abstract

Content analysis is used in this study to investigate the ability of the websites of art museums to manage information and browsing functions in regard to their collections of paintings. This study utilized 20 museum websites and 400 artworks. The results are that “painting title” and “painting method” have the highest providing rate, while “evaluation” has the lowest providing rate on art museum websites for paintings; “artist name,” “painting title,” “year of work,” and “drawing method” are the most searched keywords; “video function” has the lowest searched keyword rate for paintings; there is a significant difference between American and European art museum websites in providing “artist information”; and there is a significant difference between American and European art museum websites in providing “search” and “zoom and effect.”

Keywords: art museum, art museum website, browsing function, painting information

DOI : 10.6922/THJAR.201907_1.0006

Received: July 11, 2017; Modified: February 13, 2018; Accepted: May 28, 2018

* Mei-Hsueh Yang, Professor, Department of Graphic Arts and Communications, National Taiwan Normal University, E-mail:mhyang@ntnu.edu.tw

**Yi-Teng Lin, Master Student, Department of Graphic Arts and Communications, National Taiwan Normal University, E-mail:eterne567@gmail.com

壹、緒論

一、研究背景與動機

以往觀賞繪畫作品者都選擇閱讀美術書籍的方式，或直接到美術館參觀為主。但參觀作品僅能在有限展覽的管道和現有資源下進行，使得繪畫作品無法達到有效展示。現今網路技術迅速的發展與推動展示，讓使用者透過網站就可以任意進入網站觀賞到繪畫作品，還可享受有各項展覽的特定服務、專業資訊，也能減少紙張浪費（Hume & Mills, 2011）。進而使用者在線上獲得觀賞繪畫作品的方式，也日漸增加。

Ciurea 與 Filip（2016）指出僅有 48% 的觀賞者會定期去美術館或藝文中心等參觀美術作品。Swami（2013）表示實體美術館在觀賞上有所侷限，例如：無法展示全部繪畫作品、無法深入瞭解每幅繪畫的特色和風格；因此可能降低觀賞者對繪畫作品的喜好與認識作品機會。Haffner（2016）指出美術館設置網站，將收藏的作品轉換成數位化，提高繪畫作品的收藏數量，讓美術館網站可提供多種的繪畫作品，及增加作品的曝光度。

繪畫作品為美術館網站收藏之一，美術館網站提供繪畫作品各種資訊及題材類型所表現的色彩、形體與構成等，新形態的展示方式，有助使用者鑑賞作品（Abbey, 2012; Sova, 2015）。作品資訊是美術館網站展示繪畫作品必備的項目（Çildir, 2015），而瀏覽功能更是觀賞繪畫作品的重要關鍵（Roth-Katz, 2012）。Tavcar、Antonya 與 Butila（2016）認為美術館網站中好的瀏覽功能，可以讓使用者從瀏覽網站資訊到加深印象及興趣，因此越來越多的美術館網站著手於增強瀏覽功能。

二、研究目的

本研究探討美術館網站的繪畫作品所提供之相關資訊與瀏覽功能，具體而言本研究目的如下：

- （一）美術館網站繪畫作品提供之資訊為何？
- （二）美術館網站繪畫作品提供瀏覽功能為何？
- （三）不同區域美術館網站繪畫作品資訊與瀏覽功能提供之差異為何？

貳、文獻探討

美術館將作品開放展示，不但可提升藝術作品和文化的發展，也可培養觀賞者對繪畫的喜好。美術館因目的不同，而有類型差異（Hume & Mills, 2011），且因展品風格與展示方式不同而各有特色（Çildir, 2015）。例如國家美術館以公眾和收藏為目標，私人美術館對外開放但也講求營利，單一個人美術館由收藏單一畫家作品，另也有學校附屬的美術館等。不同美術館收集的作品各有不同的類型、風格，雖有公立或私人性質，但美術館通常會提供有助於觀賞者瞭解作品的資訊，而其設立的網站也各具特色（Pulh &

Mencarelli, 2015)。

有關美術館網站之作品資訊，Samanian、Nedaeifar 與 Karimi (2016) 表示提供作品資訊有助使用者搜尋，並瞭解繪畫作品相關資料。其中美術館網站的 metadata (詮釋資料或後設資料) 所訂定描述資料能協助網站辨識、描述和指示其欄位，讓作品描述更為精確，也讓管理及使用更方便、有效率 (Andrelchik, 2015)。藝術品描述類目 (CDWA) 主要有 27 個大類，包括：物件或作品、分類、方位或配置、題名、階段、版本、測量值、材質與技術、製作手法、形式描述、題刻或標記、現況或鑑定歷史、保存或處理歷史、創作、所有權或收藏歷史、版權或限制、風格與時期以及團體或運動、題材、脈絡、展覽或借出史、相關作品、相關視覺檔案、相關參考文獻、批評性回應、編目歷史、現藏地點、描述等 (Harpring & Baca, 2017)。本研究探討美術館網站提供的繪畫作品資訊、瀏覽功能等文獻如下。

一、美術館網站繪畫作品之資訊

美術館網站為讓使用者更快速瞭解繪畫作品，網站提供畫家資訊與繪畫作品資訊，甚至提供美術詞彙的相關內容，讓網站中的繪畫作品資訊日臻完善 (Wilks, Cutcher, & Wilks, 2012)。Hamzah 與 Aziz (2012) 認為美術館刊物雖擁有豐富的資訊，但使用者透過網站的諮詢而瞭解繪畫作品資訊時，不僅達到實際詢問的效果，更更多方面的尋找相關作品訊息。此外，Swami (2013) 表示繪畫作品具有學習視覺觀賞的方法，同時也包含反應文藝與創作的變遷，因此網站中提供的相關作品項目及分類，可讓使用者從作品資訊而深入瞭解繪畫作品。Roth-Katz (2012) 指出使用者瞭解作品的程度，主要在於網站提供相關資訊的多寡。本研究參考藝術品描述類目 (CDWA) (Harpring & Baca, 2017) 與文獻，將美術館網站繪畫作品資訊分為畫家資訊與繪畫作品資訊，分別敘述如下。

(一) 畫家資訊

Roth-Katz (2012) 表示若缺少畫家的相關信息，使用者會對繪畫作品的理解產生困惑。而 Sova (2015) 指出，文化與時代的變化，對畫家的創作有很大的影響。故 Andrelchik (2015) 認為解說繪畫作品時，應提供畫家的簡介或背景資料給使用者閱讀，使得有更多畫家受到使用者的關注，目前提供畫家資訊的主因，通常在介紹作品與說明繪畫作品前之闡述。畫家簡介包括：畫家姓名、畫家的原生國籍，及畫家出生的年代等。

(二) 繪畫作品資訊

美術館網站通常會提供作品資訊，以幫助使用者理解繪畫作品和其形式表現 (Chamorro-Premuzic, Burke, Hsu, & Swami, 2010)。Samanian 等人 (2016) 認為所提供的資訊解釋愈完整，使用者欣賞作品時，會更加深對繪畫作品的印象。

Sova (2015) 及 Swami (2013) 表示作品概述相當重要，若遇到抽象繪畫作品沒有相關說明，會造成疑惑。反之提供概述可以讓使用者投入欣賞，進一步仔細鑑賞作品。此外，作品的評分是由使用者對於作品的評價，這些評價有時是經過網友間彼此討論而產生 (Lauring, Pelowski, Forster, Gondan, Ptito, & Kupers, 2016)。Duncum (2014) 認為藉由網友的連結和相互溝通、評價、分享，可讓學習繪畫者對作品產生更多的體會 (Andrelchik, 2015)。

Yang、Suchan 與 Kundu (2011) 認為繪畫資訊，是幫助使用者鑑賞繪畫作品的方式之一，特別是知名度高或具有爭議性的作品，繪畫作品資訊重要的參考依據。此外近年來開始接受與欣賞繪畫作品的人數漸漸增加，促使美術館在美術館網站的資訊要求，逐漸趨向完整性與適用性的方向為考量 (Rusu & Chandrinou, 2015)。Andrelchik (2015) 表示作品資訊除認識繪畫作品來源，也需便於搜尋，因此應提供作品的名稱或主題、繪畫的主題或風格、繪畫方法、繪畫作品的編號、繪畫作品完成的年份等，另外描述作品的尺寸大小、提示指引畫家簽名的地方、作品在美術館展示的位置，也皆是基本作品資訊。

美術館網站資訊愈豐富，使用者取得作品的資訊也更加便利，但下載或分享的同時，瞭解作品版權可避免侵害他人權益 (Pulh & Mencarelli, 2015)。另作品來源 (credit line) 說明作品何時、如何得來，例如購置、由某人所贈或租借 (Ciurea & Filip, 2016; Harpring & Baca, 2017)。Hume 與 Mills (2011) 表示，在收集作品時就必需要兼顧各項權益，因此捐贈者或出資者所提供作品也應註明。

研究者整理文獻以及參考 CDWA 類目，彙整成畫家資訊與繪畫作品資訊兩大類，如表 1。

表 1

美術館網站繪畫作品之資訊

CDWA 類目	資訊	提供資訊用途	參考來源
1.creator description	1. 畫家資訊		
(1) name	(1) 畫家姓名	創作品的藝術家姓名	(Andrelchik, 2015; Harpring & Baca, 2017)
(2) nationality	(2) 畫家國籍	藝術家的國籍	
(3) birth date	(3) 畫家年代	藝術家的出生日期	
2.work	2. 繪畫作品資訊		

(續下頁)

(1) title text	(1) 作品名稱	繪畫作品的名稱	(Samanian et al., 2016)
(2) dimensions description	(2) 作品尺寸	繪畫作品的尺寸	(Andrelichik, 2015; Harpring & Baca, 2017)
(3) title date	(3) 作品年份	繪畫作品的年份	
(4) classification term	(4) 繪畫方法	作品的分類，如繪畫	(Andrelichik, 2015)
(5) subject display	(5) 繪畫主題	描述繪畫作品的主題	(Andrelichik, 2015)
(6) repository numbers	(6) 作品編號	儲存作品，唯一編號	(Harpring & Baca, 2017)
(7) credit line	(7) 作品來源	說明收集作品過程	(Harpring & Baca, 2017; Hume & Mills, 2011)
(8) descriptive note	(8) 作品概述	對繪畫作品文字敘述	(Sova, 2015; Swami, 2013)
(9) inscription transcription or description	(9) 畫家簽名處	銘文形式，簡要說明題詞、標記或簽名，在作品的位置	(Andrelichik, 2015; Harpring & Baca, 2017)
(10) citations	(10) 參考來源	引用	(Yang et al., 2011)
(11) critical comment	(11) 作品評分	特定對繪畫作品的意見	(Duncum, 2014; Lauring et al., 2016)
(12) copyright statement	(12) 作品版權	作品版權的聲明	(Hume & Mills, 2011)
(13) orientation / arrangement description	(13) 作品展示位置	描述繪畫作品展示地方	(Harpring & Baca, 2017)

二、美術館網站繪畫作品之瀏覽功能

在瀏覽網站作品時，若能增加幫助使用者瀏覽作品的功能，必然增多欣賞作品的數量 (Lepkowska-White & Imboden, 2013)。Solina (2014) 認為瀏覽作品的功能也變得越來越重要，使得瀏覽功能是網站不可缺少的技術。雖有研究指出觀賞作品時，應與作品面對面進行觀察，但每幅作品的大小尺寸會影響參觀者之觀看方式 (Sederberg, 2013)。Tavcar 等人 (2016) 認為各項輔助瀏覽作品的功能，考慮作品尺寸、角度的限制，針對使用者方便於網站中觀看作品為主，如此讓欣賞作品更加容易和清楚。

美術館網站增加多種類型功能，不僅拉近使用者與美術館的關係，提供項目也讓觀賞有多樣選擇（Wilks et al., 2012），進而增強網站瀏覽人次、效率以及效果（Lamb & Johnson, 2010）。網站技術和展示形式，也補足螢幕前無法看到的角度，讓使用者更輕易觀察作品的細微之處，也促進觀賞繪畫作品的品質（Ciurea & Filip, 2016）。目前美術館網站提供作品瀏覽功能，有搜尋、分享、縮放、效果、影音、語音等（Hume & Mills, 2011）。Lepkowska-White 與 Imboden（2013）表示除了搜尋功能，加上社群分享、視覺效果、影音傳播和語音功能，才是完整的瀏覽功能服務，且有助於使用者觀賞或認識作品（Hamzah & Aziz, 2012）。

綜合而言，美術館網站繪畫作品瀏覽功能大致有搜尋、分享、縮放與效果、影音和語音功能，以下分別各項提出說明，以及彙整相關項目繪製成表格做為後續研究參考依據（見表 2）。

表 2

美術館網站繪畫作品之瀏覽功能

功能	提供功能用途	參考來源
1. 搜尋功能		
(1) 關鍵字 —— 畫家姓名	有畫家姓名的搜尋	(Puerta Melguizo, Vidya, & van Oostendorp, 2012; Ransom & Rafferty, 2011; Samanian et al., 2016)
(2) 關鍵字 —— 作品名稱	有作品名稱的搜尋	
(3) 關鍵字 —— 作品年份	有作品年份的搜尋	
(4) 關鍵字 —— 繪畫方法	有繪畫方法的搜尋	
2. 分享功能		
(1) 加入收藏夾	保存瀏覽繪畫作品的網頁	(Sova, 2015)
(2) 社群分享	有提供社群網站的連結	(Lawton, 2016)
(3) 發送電子檔給好友	能用 mail 轉寄給其他人	(Mital, Israel, & Agarwal, 2010)
3. 縮放與效果功能		
(1) 放大功能	可將繪畫作品放大	(Anthes, 2012)
(2) 縮小功能	可將放大繪畫作品縮回	

(續下頁)

(3) 特殊效果 — 拉近拉遠	直接可以往前拉近或拉遠	(Hamzah & Aziz, 2012; Locher, Krupinski, & Schaefer, 2015)
(4) 特殊效果 — 局部觀賞	直接提供局部繪畫作品區塊	
(5) 特殊效果 — 局部放大	直接點閱就有局部放大效果	

4. 影音與語音功能

(1) 影音功能	有播放影片，如 youtube	(Sankey, Birch, & Gardiner, 2011)
(2) 語音功能	提供聲音做解說或輔助瀏覽	(Lepkowska-White & Imboden, 2013)

(一) 搜尋功能

搜尋功能可幫助使用者快速找尋作品 (Hoeber, 2013)，其中以關鍵字最常見 (Puerta Melguizo et al., 2012)。而圖像尋找除了圖像本身還需加上關鍵字才能精確地找到作品 (Ransom & Rafferty, 2011)。關鍵字越具體越可使搜尋範圍縮小，美術館搜尋作品常用的關鍵字有畫家姓名、作品名稱、作品年份和繪畫方法等 (Vajjala & Meurers, 2013)。

(二) 分享功能

美術館網站提供分享的方式以往電子信箱和下載內容居多，自社群分享興起後，使用者藉著分享訊息，開始轉發美術館網站的各種作品訊息 (Mital et al., 2010)。社群分享一方面可以散播作品資訊，另一方面也可於社群中共同討論作品的想法，讓使用者從分享、推薦進而瞭解作品 (Sova, 2015)。Lawton (2016) 認為社群分享能促進使用者進入網站觀看作品，比海報或其他方式更加有意義。目前分享功能還有提供作品加入收藏夾、作品轉發電子檔給好友等功能來輔助網站分享作品。

(三) 縮放與效果功能

美術館網站藉由網路技術能看到繪畫作品的細微，可協助使用者進一步觀賞作品 (Hamzah & Aziz, 2012)。Locher 等人 (2015) 的研究也證實，繪畫作品的呈現效果能影響使用者的視覺，因此也能協助使用者欣賞作品。Gül 與 Akmehmet (2015) 認為，當各項展示效果推陳出新，放大與縮小便成為觀賞作品的基本功能。換言之，放大、縮小功能是網站不可缺少的觀賞方式，而拉近拉遠、局部觀賞、局部放大等效果也具有網站觀看作品的效果 (Anthes, 2012)。

(四) 影音與語音功能

美術館網站提供影音或語音功能，讓線上瀏覽繪畫作品者有另一種體驗 (Sankey et al., 2011)。Lepkowska-White 與 Imboden (2013) 表示經由網站所提供的語音解說，可

以擺脫專員導覽的制式模式，讓使用者可以自由點閱、聆聽。Lamb 與 Johnson (2010) 認為現今新技術取代舊媒體，結合音訊、視頻等媒介，應提供更完整的影音與語音給使用者做為協助觀看。

三、文獻探討小結

使用者從美術館網站中瀏覽作品已成趨勢 (Tavcar et al., 2016)。提供和建置詳細的資訊，可提高美術館網站瀏覽繪畫作品 (Ciurea & Filip, 2016)。Roth-Katz (2012) 而美術館網站的瀏覽功能也是影響瀏覽觀賞主因。自美術館網站設置和各項作品數位化後，使用者可以在任何時間、地點瀏覽作品。目前各個地區的美術館網站，都提供繪畫作品相關資訊與瀏覽功能，但提供的情況為何，有必要進一步瞭解。

參、研究設計

本研究根據主題進行研究設計，以下分別說明研究方法、研究對象、研究工具和研究實施。

一、研究方法與研究對象

本研究方法為內容分析法，研究者於 2016 年 8 月 24 日至 8 月 31 日進行研究對象選取，結果共有 20 間美術館網站以及 400 幅繪畫作品為本研究之研究對象。選取步驟有五，茲說明如下：

步驟一：參考 The Art Newspaper (2014)、100 世界博物館 (宛家禾、蔡裴驊、蔡心語譯，2008) 和環球美術館 (何政廣，2007) 所列提之美術館，彙整後合計有 238 間美術館。

步驟二：逐一連結上述 238 間美術館官方網站，留存正常運作以及提供英語版本者，共 112 間美術館網站。

步驟三：進一步檢視 112 間美術館網站繪畫作品主題之「資訊」和「瀏覽功能」，符合者有 45 間美術館網站。

步驟四：檢視 45 間美術館網站之更新情況，檢視後僅餘 20 間美術館網站研究進行當年 (2016 年) 有更新，其中美洲與歐洲地區各有 10 間 (見表 3)。

步驟五：為進一步分析各美術館之繪畫作品，研究者從前述 20 間美術館網站找出繪畫作品列表，每頁抽取前 20 頁之第 1 筆繪畫作品做為研究樣本，每間 20 筆總計 400 幅繪畫作品。

表 3

美術館網站分布

地區	國籍區域	名稱	類型
美洲地區	美國 紐約	大都會美術館網站 (Metropolitan Museum of Art)	現代藝術
	美國 紐約	古根漢美術館網站 (Guggenheim Museum)	現代藝術
	美國 紐約	現代藝術博物館網站 (Museum of Modern Art) (MoMA)	現代藝術
	美國 華盛頓	菲利普美術館網站 (Phillips Gallery)	現代藝術
	美國 華盛頓	國家藝廊網站 (National Gallery of Art) (NGA)	公共機構國家收藏
	美國 波士頓	哈佛藝術博物館網站 (Fogg Art Museum)	對外開放隸屬學校
	美國 麻薩諸塞	波士頓美術館網站 (Museum of Fine Art, Boston)	對外開放附屬學校
	美國 賓州	費城藝術博物館網站 (Philadelphia Museum of Art)	對外開放
	美國 舊金山	笛洋美術館網站 (M. H. De. Young Memorial Museum)	公共機構
	新墨西哥 聖塔菲	歐姬芙博物館網站 (Georgia O'Keeffe Museum)	專門收藏單一個人

(續下頁)

歐洲地區	英國 倫敦	國家美術館網站 (The National Gallery)	公共機構國家收藏
	英國 倫敦	泰德美術館網站 (The Tate Gallery)	現代藝術
	英國 倫敦	國家肖像館網站 (National Portrait Gallery)	公共機構國家收藏
	英國 蘇格蘭	蘇格蘭國立美術館網站 (National Galleries of Scotland)	公共機構國家收藏
	荷蘭 阿姆斯特丹	阿姆斯特丹市立美術館網站 (Stedelijk Museum Amsterdam)	現代藝術
	荷蘭 阿姆斯特丹	梵谷美術館網站 (Van Gogh Museum)	專門收藏單一個人
	俄羅斯 聖彼得堡	艾米塔吉美術館網站 (Hermitage Museum)	公共機構
	愛爾蘭 都柏林	愛爾蘭國立美術館網站 (National Gallery of Ireland)	公共機構國家收藏
	西班牙 巴塞隆納	畢卡索美術館網站 (Picasso Museum)	專門收藏單一個人
法國 巴黎	羅浮宮網站 (Musée du Louvre)	公共機構國家收藏	

二、研究工具與實施

本研究之研究工具為內容分析過錄表。本研究從文獻中歸納出美術館網站繪畫作品之資訊，分成畫家資訊與繪畫作品資訊 2 個次項目，合計 16 個細項（見表 4）。瀏覽功能有搜尋功能、分享功能、縮放與效果功能、影音與語音功能 4 個次項目，共計 14 個細項（見表 5）。研究者於 2016 年 9 月 21 日至 10 月 10 日進行過錄表登錄。針對 400 幅繪畫作品之繪畫作品資訊、瀏覽功能一一進行檢視，符合研究項目登錄為 1，不符合者為 0。最後使用 SPSS 23.0 進行統計與分析結果。

表 4

美術館網站繪畫作品資訊之研究構面與項目

資訊構面	項目	數量
畫家資訊	畫家姓名、畫家國籍、畫家年代	3 項
繪畫作品資訊	作品名稱、作品尺寸、作品年份、繪畫方法、繪畫主題、 作品編號、作品來源、作品概述、參考來源、作品評分、 作品版權、畫家簽名處、作品展示位置	13 項
		16 項

表 5

美術館網站繪畫作品瀏覽功能之研究構面與項目

瀏覽功能構面	項目	數量
搜尋功能	關鍵字 — 畫家姓名、 關鍵字 — 作品名稱、 關鍵字 — 作品年份、 關鍵字 — 繪畫方法	4 項
分享功能	加入收藏夾、發送電子檔給好友、社群分享	3 項
縮放與效果功能	放大功能、縮小功能、 特殊效果 — 拉進拉遠、 特殊效果 — 局部觀賞、 特殊效果 — 局部放大	5 項
影音與語音功能	影音、語音	2 項
		14 項

肆、研究結果與討論

根據內容分析以下分別敘述，20 間美術館網站繪畫作品提供之資訊與瀏覽功能，以及不同區域美術館網站提供繪畫作品資訊與瀏覽功能之差異。

一、20 間美術館網站繪畫作品提供之資訊

(一) 20 間美術館網站提供之繪畫作品資訊項目

美術館網站繪畫作品共有 16 項資訊（見表 4）。表 6 顯示，20 間美術館網站繪畫作品提供之資訊，以「費城藝術博物館網站」較多，計 15 項（93.8%）。「菲利普美術館網站」提供較少，僅 9 項資訊（56.3%）。各美術館網站繪畫作品相關資訊之登錄情況，詳見附錄一。

表 6

20 間美術館網站提供之繪畫作品資訊項目

地區	美術館網站	提供資訊項目總計	提供比率
美洲地區	大都會美術館網站	14 項	87.5%
	古根漢美術館網站	13 項	81.3%
	現代藝術博物館網站	14 項	87.5%
	菲利普美術館網站	9 項	56.3%
	國家藝廊網站	14 項	87.5%
	哈佛藝術博物館網站	14 項	87.5%
	波士頓美術館網站	13 項	81.3%
	費城藝術博物館網站	15 項	93.8%
	笛洋美術館網站	13 項	81.3%
	歐姬芙博物館網站	12 項	75.0%
歐洲地區	國家美術館網站	13 項	81.3%
	泰德美術館網站	12 項	75.0%
	國家肖像館網站	14 項	87.5%
	蘇格蘭國立美術館網站	14 項	87.5%
	阿姆斯特丹市立美術館網站	11 項	68.8%
	梵谷美術館網站	12 項	75.0%
	艾米塔吉美術館網站	11 項	68.8%
	愛爾蘭國立美術館網站	12 項	75.0%
	畢卡索美術館網站	14 項	87.5%
	羅浮宮網站	14 項	87.5%

(二) 各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之資訊項目

1. 各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之畫家資訊

美術館網站繪畫作品共有 3 項畫家資訊（如表 4），分析美術館網站之 400 幅繪畫作品，顯示絕大部分的繪畫作品皆有提供「畫家姓名」與「畫家年代」，提供比率高達 99.8%；但「畫家國籍」提供比率稍低，為 84.8%（見表 7），詳細登錄情況請見附錄三。

表 7

各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之畫家資訊

項目	繪畫作品數量	提供畫家資訊總數量	提供比率
畫家姓名	400	399	99.8%
畫家國籍	400	339	84.8%
畫家年代	400	399	99.8%

2. 各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之繪畫作品相關資訊

美術館網站繪畫作品共有 13 項繪畫作品資訊（如表 4），表 8 顯示，400 幅繪畫作品皆有提供「作品名稱」和「繪畫方法」。「作品評分」提供最少（60 幅，15%），詳細登錄情況請見附錄三。

表 8

各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之繪畫作品相關資訊

項目	繪畫作品數量	提供繪畫作品資訊總數量	提供比率
作品名稱	400	400	100.0%
作品尺寸	400	382	95.5%
作品年份	400	376	94.0%
繪畫方法	400	400	100.0%
繪畫主題	400	369	92.3%
作品編號	400	380	95.0%
作品來源	400	334	83.5%
作品概述	400	269	67.3%
畫家簽名處	400	96	24.0%
參考來源	400	94	23.5%
作品評分	400	60	15.0%

（續下頁）

作品版權	400	143	35.8%
作品展示位置	400	168	42.0%

二、20 間美術館網站繪畫作品提供之瀏覽功能

(一) 20 間美術館網站提供之繪畫作品瀏覽功能項目

美術館網站繪畫作品共有 14 項資訊（見表 5）。表 9 顯示，20 間美術館網站繪畫作品提供所供瀏覽之功能，以「歐姬芙博物館網站」、「蘇格蘭國立美術館網站」較多提供，各有 12 項占 85.7%。「阿姆斯特丹市立美術館網站」提供較少，僅 3 項瀏覽功能（21.4%）。各美術館網站繪畫作品瀏覽功能之登錄情況，詳見附錄二。

表 9

20 間美術館網站提供之繪畫作品瀏覽功能項目

地區	美術館網站	提供瀏覽功能項目總計	提供比率
美洲地區	大都會美術館網站	8 項	57.1%
	古根漢美術館網站	5 項	35.7%
	現代藝術博物館網站	11 項	78.6%
	菲利普美術館網站	7 項	50.0%
	國家藝廊網站	11 項	78.6%
	哈佛藝術博物館網站	10 項	71.4%
	波士頓美術館網站	10 項	71.4%
	費城藝術博物館網站	10 項	71.4%
	笛洋美術館網站	5 項	35.7%
	歐姬芙博物館網站	12 項	85.7%

（續下頁）

歐洲地區	國家美術館網站	11 項	78.6%
	泰德美術館網站	8 項	57.1%
	國家肖像館網站	8 項	57.1%
	蘇格蘭國立美術館網站	12 項	85.7%
	阿姆斯特丹市立美術館網站	3 項	21.4%
	梵谷美術館網站	11 項	78.6%
	艾米塔吉美術館網站	10 項	71.4%
	愛爾蘭國立美術館網站	11 項	78.6%
	畢卡索美術館網站	10 項	71.4%
	羅浮宮網站	11 項	78.6%

(二) 各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之瀏覽功能項目

1. 各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之搜尋功能

美術館網站繪畫作品有 4 項搜尋功能（如表 5）。分析 20 間美術館網站之 400 幅繪畫作品，顯示各搜尋功能之提供頗為一致，提供比率皆為 95%（見表 10），詳細登錄情況請見附錄四。

表 10

各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之搜尋功能

項目	繪畫作品數量	提供搜尋功能總數量	提供比率
關鍵字——畫家姓名	400	380	95.0%
關鍵字——作品名稱	400	380	95.0%
關鍵字——作品年份	400	380	95.0%
關鍵字——繪畫方法	400	380	95.0%

2. 各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之分享功能

美術館網站繪畫作品共有 3 項分享功能（如表 5），分析 20 間美術館網站之 400 幅繪畫作品，顯示美術館網站提供「社群分享」比率最高為 80%。「加入收藏夾」項目提供較少，僅 44.8%（表 11），詳細登錄情況請見附錄四。

表 11

各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之分享功能

項目	繪畫作品數量	提供分享功能總數量	提供比率
加入收藏夾	400	179	44.8%
發送電子檔給好友	400	242	60.5%
社群分享	400	320	80.0%

3. 各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之縮放與效果功能

美術館網站繪畫作品之縮放與效果共有 5 項功能（如表 5），分析 20 間美術館網站之 400 幅繪畫作品，顯示美術館網站絕大部分都有提供「放大功能」（95%），「局部觀賞」最少（25.5%）（見表 12），詳細登錄情況請見附錄四。

表 12

各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之縮放與效果功能

項目	繪畫作品數量	提供縮放與效果功能總數量	提供比率
放大功能	400	380	95.0%
縮小功能	400	221	55.3%
特殊效果——拉近拉遠	400	126	31.5%
特殊效果——局部觀賞	400	102	25.5%
特殊效果——局部放大	400	153	38.3%

4. 各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之影音及語音功能

美術館網站繪畫作品之影音及語音功能有 2 項（如表 5），分析 20 間美術館網站之 400 幅繪畫作品，顯示美術館網站對於繪畫作品，提供之「影音功能」與「語音功能」比率極低，分別為 2.5% 與 3.5%（見表 13），詳細登錄情況請見附錄四。

表 13

各美術館網站 20 筆繪畫作品提供之影音及語音功能

項目	繪畫作品數量	提供影音及語音功能總數量	提供比率
影音功能	400	10	2.5%
語音功能	400	14	3.5%

三、不同區域美術館網站繪畫作品資訊與瀏覽功能提供之差異

(一) 不同區域美術館網站繪畫作品資訊提供之差異

分析不同區域美術館網站各 20 幅繪畫作品之畫家資訊與繪畫作品資訊，結果顯示歐洲提供的「畫家資訊」（90.0%）比率比美洲（99.5%）少。整體而言，美洲與歐洲之「繪畫作品資訊」提供比率差異不大（見表 14），詳細登錄情況請見附錄五和六。

表 14

不同區域美術館網站繪畫作品資訊提供之比率

項目	地區	提供比率
畫家資訊	美洲	99.5%
	歐洲	90.0%
繪畫作品資訊	美洲	67.2%
	歐洲	66.3%

(二) 不同區域美術館網站繪畫作品瀏覽功能提供之差異

分析不同區域美術館網站各 20 幅繪畫作品之搜尋、分享、縮放與效果，以及影音與語音功能，結果顯示，歐洲（90%）之「搜尋功能」比美洲（100%）所提供之比率明顯較少，「縮放與效果功能」美洲（42.5%）提供之比率又比歐洲（55.7%）少。此外美洲與歐洲之「影音與語音功能」提供比率皆極低（見表 15），詳細登錄情況請見附錄五和六。

表 15

不同區域美術館網站繪畫作品瀏覽功能提供之比率

項目	地區	提供比率
搜尋功能	美洲	100.0%
	歐洲	90.0%
分享功能	美洲	60.3%
	歐洲	63.2%
縮放與效果功能	美洲	42.5%
	歐洲	55.7%
影音與語音功能	美洲	2.5%
	歐洲	3.5%

四、研究討論

本研究以內容分析法，登錄 20 間美術館網站，400 幅作品。二十間美術館網站中，提供資訊項目較多者為美洲「費城藝術博物館網站」（見表 6）。此外，400 幅繪畫作品提供之畫家資訊以「畫家姓名」與「畫家年代」比率較高，但「畫家國籍」偏低（見表 7）。本研究也發現，「作品評分」在各美術館網站不常見，僅有 15%（見表 8），推測作品評價可能會影響觀者的賞析，因此提供較少。Lauring 等人（2016）表示，透過網路平臺，使用者可對繪畫作品表達看法。但 Duncum（2014）認為，每位使用者欣賞作品的角度不一樣，瞭解繪畫作品的程度也有差異，而情緒性的評分，也可能使其他使用者盲目地跟從。而群體討論促使使用者輕易地抒發對作品的認知與喜惡，因此對作品的評分影響更大（Lawton, 2016）。目前美術館網站作品評分尚未普遍，部分美術館網站使用星級評比的方式。作品評分可讓觀者參與，但也可能流於偏頗。因此，如何規劃此項目，也是一項值得討論的議題。

繪畫作品的「作品概述」主要在解釋繪畫作品的創作過程，本研究發現「作品概述」提供比率只有 67.3%（見表 8）。Swami（2013）表示提供繪畫作品概述，能讓使用者理解繪畫作品的創作表現。不過 Sova（2015）認為強制性的提供作品概述，可能影響使用者以自由理解的方式鑑賞繪畫。

除此，美術館網站對作品來源的重視占有 83.5%，但畫家簽名處（24%）、作品版權（35.8%）的數量較少，有關版權部份仍有待加強。

整體而言，繪畫作品提供瀏覽資訊項目越多，越能增加使用者接觸作品的機會（Andrelichik, 2015; Samanian et al., 2016）。Roth-Katz（2012）認為若提供的資訊錯誤，可能會造成使用者對作品的誤解，故建議應以專業解說員、美術老師來解釋繪畫作品，並確保資訊的正確性。

本研究發現，各網站的關鍵字搜尋功能，以畫家姓名、作品名稱、作品年份、繪畫方法占多數。Moreno 與 Martinez（2013）指出特定關鍵字更可協助作品的搜索。Ransom 與 Rafferty（2011）也提到以關鍵字搜尋繪畫作品，除減少盲目搜索外，還可以某關鍵字為主軸傳播分享。瀏覽功能以「影音功能」和「語音功能」提供比率最少。Lepkowska-White 與 Imboden（2013）認為，美術館網站技術應用與資源有限，因此較少提供影音與語音功能。但 Sankey 等人（2011）認為透過影音功能觀賞作品，能讓使用者更專注於繪畫作品的解說。Seward、O'Brien、Breit-Smith 與 Meyer（2014）認為語音可導引使用者瀏覽作品，使得學習更有成效。

縮放與效果功能，主要讓使用者仔細觀看作品的色彩組合、構成技巧。本研究發現，美術館網站提供比率最多以「放大功能」，其次為「縮小功能」。效果功能依序為「局部放大」、「拉近拉遠」、「局部觀賞」。Locher 等人（2015）研究證實，視覺效果不但能吸引視線，還可培養自己鑑賞作品的觀察能力。Anthes（2012）研究放大、縮小、特殊的效果，認為能使作品呈現更加清晰。

此外，比較美洲和歐洲所提供的畫家資訊，發現美洲的美術館網站提供較多（見表 14），其中畫家國籍提供比例較為懸殊（詳見附錄五和六）。可能因有些歐洲美術館典藏的作品年代久遠，資料不齊之故。

歐美洲美術館網站繪畫作品資訊相差無幾（見表 14），Andrelchik（2015）認為美術館網站瞭解應該要提供繪畫作品資訊給使用者，以幫助瞭解繪畫作品，且有助於學習及研究。推測繪畫作品資訊為基本項目，因此兩洲的美術館網站所提供的項目類似。

歐、美洲的美術館網站提供的「搜尋功能」差異頗大。美洲地區的美術館網站均有提供關鍵字畫家姓名、作品名稱、作品年份和繪畫方法。歐洲地區阿姆斯特丹市立美術館網站無提供。Lepkowska-White 與 Imboden（2013）指出小範圍的關鍵字有助於美術館網站對作品的搜尋。多樣具體的關鍵字搜尋，對使用者的搜尋更方便、也更有效率。此外，兩洲之「縮放與效果功能」也有差異（見表 15），不管放大或縮小，或是局部放大、拉近拉遠和局部觀賞之效果，均能幫助使用者觀賞作品（Anthes, 2012）。研究結果似乎顯示，歐洲比美洲更注重使用者瀏覽的需求。

歐美洲美術館網站「分享功能」及「影音與語音功能」無明顯差異。可能因分享有利於美術館作品的推廣，故普遍提供分享功能（Mital et al., 2010）。此外，影音與語音功能可吸引使用者（Sankey et al., 2011），但歐美洲美術館網站對「影音與語音功能」的提供皆不普及。

伍、研究結論與建議

本研究以內容分析法，瞭解美術館網站的繪畫作品提供資訊、瀏覽功能之現況，並比較美洲、歐洲的美術館網站提供之差異。研究結論與建議敘述如下。

一、研究結論

本研究結果顯示，美術館網站繪畫作品提供之資訊以「作品名稱」、「繪畫方法」最多，但「作品評分」提供最少。本研究另外發現，並非所有的作品資訊都有提供「作品概述」。Samanian 等人（2016）表示美術館網站提供繪畫作品的作品概述，可降低使用者鑑賞作品的困惑，還能增加觀看作品的興趣與意願，因此提供相關資訊的說明越多，線上瀏覽使用者的收穫也就越多。Duncum（2014）認為作品評分可能會影響使用者對作品的第一印象，容易左右使用者的想法以及對作品產生觀感。可能因此顧慮，導致影響各美術館網站對「作品評分」提供之意願。

美術館網站所提供的搜尋功能，以關鍵字的「畫家姓名、作品名稱、作品年份、繪畫方法」提供比例最高，這些的提供可讓使用者迅速找到作品。但美術館網站的「影音與語音功能」是提供最少數量，推測影音功能和語音功能製作比較不容易或需求不多，因此較少提供。Puerta Melguizo 等人（2012）表示網站提供查詢很重要，若執行過程導

向錯誤，會增加使用者的負擔，反之，則可縮短路徑，讓使用者迅速找到作品。Seward 等人（2014）認為網站提供視覺、聽覺可讓使用者閱讀、學習及不同的鑑賞經驗，達到欣賞作品的效果。但實際瀏覽美術館網站後，發現並非所有的網站都有提供影音功能，令人感到惋惜。

研究結果顯示：「畫家資訊」、「搜尋功能」、「縮放與效果功能」提供的數量略有差異。美洲和歐洲美術館網站，影音與語音功能提供較少，因此仍有改善空間。整體而言，若有提供完善的資訊與瀏覽功能，能讓使用者即便無法到當地美術館看展覽，也可透過美術館網站找尋及欣賞繪畫作品。

二、研究建議

本研究針對美術館網站及後續研究者，提出研究建議，如下：

（一）建議美術館網站提供充裕的繪畫作品相關資訊

本研究發現，美術館網站提供的資訊不甚完善。Andrelchik（2015）認為藝術作品資訊如畫家資訊、作品概述、繪畫方法、作品版權等，可幫助使用者瞭解作品。因此，為增加使用者使用美術館網站，利於學習鑑賞或學術研究，以發揮典藏繪畫作品的價值，建議美術館網站提供充裕的相關資訊。

（二）建議美術館網站增加展示效果之功能

目前美術館網站提供以放大、縮小基本功能居多。建議可增加其他類型的效果，例如局部放大、局部觀看等，或者加強展示方式，找出合適作品的效果，讓使用者有更多項的選擇，進而產生興趣（Anthes, 2012）。尤其局部放大，可觀賞到作品的細節，並且也能提供使用者臨摹或研究之用。

（三）建議美術館網站建置影音或語音功能

本研究發現美術館網站提供影音或語音較少，建議美術館網站可多利用影音或語音方式介紹繪畫作品，讓解說方式更多元，對作品更加瞭解與認識。語音功能也可參照說故事方式，以圖像、口述或者放入背景音樂等搭配；利用語音的介紹讓整幅繪畫作品更加生動有趣（Seward et al., 2014）。另外，可採直播方式，在特定時間導覽、教學，不但可吸引不同地區同時觀賞繪畫作品，更可讓美術館網站與觀賞作品者之間產生互動。

（四）建議後續研究者可針對不同的美術作品進行研究

美術館網站除了繪畫作品之外，另有雕塑、裝置藝術等作品，由於不同類型的作品所需要相關資訊與瀏覽功能也可能不同，故建議後續研究者可針對不同的美術作品或者針對特定功能進行研究。Hoeber（2013）指出網站搜尋不設限，只要依據網站應有項目

名稱填寫，就可在網站找到作品；因此，提供特定搜尋功能，使用者針對目標進行尋找，讓取得相關訊息更有效縮減找尋的過程。

（五）建議後續研究者可針對使用者的需求進行研究

目前美術館網站提供資訊與瀏覽功能，以協助使用者觀賞作品，提供的項目未來可調查使用者對美術館網站的資訊以及功能的需求，以便提供使用者有更好的服務以及瀏覽之品質。

參考文獻

- 何政廣（2007）。**環球美術館見聞錄**。臺北市：藝術家。
- 宛家禾、蔡裴驊、蔡心語（譯）（2008）。**一生必遊的 100 世界博物館**（原作者：H.-J. Neubert et al.）。臺北縣：京中玉國際。
- Abbey, H. N. (2012). Does a decade make a difference? Comparing the web presence of north american art museum libraries and archives in 1999 and 2011. *Art Libraries Journal*, 37(3), 34-40.
- Andrelchik, H. (2015). Reconsidering literacy in the art classroom. *Art Education*, 68(1), 6-11. doi: 10.1016/j.tate.2005.01.009
- Anthes, G. (2012). Zoom in, zoom out. *Communications of the ACM*, 55(12), 18-19. doi: 10.1145/2380656.2380663
- Chamorro-Premuzic, T., Burke, C., Hsu, A., & Swami, V. (2010). Personality predictors of artistic preferences as a function of the emotional valence and perceived complexity of paintings. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 4(4), 196-204.
- Çildir, Z. (2015). Discussion on the concept of visual culture at museum within postmodern art education. *Journal of Education and Future*, (8), 67-83.
- Ciurea, C., & Filip, F. G. (2016). New researches on the role of virtual exhibitions in digitization, preservation and valorization of cultural heritage. *Informatica Economica*, 20(4), 26-33. doi: 10.12948/issn14531305/20.4.2016.03
- Duncum, P. (2014). Revisioning premodern fine art as popular visual culture. *Studies in Art Education*, 55(3), 203-213.
- Gül, S. N., & Akmehtmet, K. T. (2015). Interactive spaces in art museums: A landscape of exhibition strategies/interaktivni prostori v muzejih umetnosti: pokrajina razstavnih strategij. *Solsko Polje*, 26 (5/6), 141-155.
- Haffner, D. (2016). Artists' estates: Keep or get rid of them? *Art Libraries Journal*, 41(1), 56-61. doi: 10.1017/alj.2015.9
- Hamzah, M., & Aziz, A. A. (2012). Virtual art education: Is it possible? *Distance Learning*, 9(1), 29-35.
- Harpring, P., & Baca, M (2017, October 23). Categories for the description of works of art. *The J. Paul Getty Trust*. Retrieved from http://www.getty.edu/research/publications/electronic_publications/cdwa/index.html

- Hoeber, O. (2013). A longitudinal study of hotmap web search. *Online Information Review*, 37(2), 252-267. doi: 10.1108/OIR-09-2011-0153
- Hume, M., & Mills, M. (2011). Building the sustainable imuseum: Is the virtual museum leaving our museums virtually empty? *International Journal of Nonprofit & Voluntary Sector Marketing*, 16(3), 275-289. doi: 10.1002/nvsm.425
- Lamb, A., & Johnson, L. (2010). Divergent convergence part 1: Cross-genre, multi-platform, transmedia experiences in school libraries. *Teacher Librarian*, 37(5), 76-88.
- Lauring, J. O., Pelowski, M., Forster, M., Gondan, M., Ptito, M., & Kupers, R. (2016). Well, if they like it...Effects of social groups' ratings and price information on the appreciation of art. *Psychology of Aesthetics, Creativity & the Arts*, 10(3), 344-359. doi: 10.1037/aca0000063
- Lawton, P. H. (2016). Teaching for respect and understanding of difference: Social media and contemporary art as vehicles for addressing racism. *Journal of Cultural Research in Art Education (Online)*, 33, 124-136.
- Lepkowska-White, E., & Imboden, K. (2013). Effective design for usability and interaction: The case of art museum websites. *Journal of Internet Commerce*, 12(3), 284-305. doi: 10.1080/15332861.2013.859040
- Locher, P., Krupinski, E., & Schaefer, A. (2015). Art and authenticity: Behavioral and eye-movement analyses. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9(4), 356-367. doi: 10.1037/aca0000026
- Mital, M., Israel, D., & Agarwal, S. (2010). Information exchange and information disclosure in social networking web sites: Mediating role of trust. *The Learning Organization*, 17(6), 479-490.
- Moreno, L., & Martinez, P. (2013). Overlapping factors in search engine optimization and web accessibility. *Online Information Review*, 37(4), 564-580. doi: 10.1108/OIR-04-2012-0063
- Puerta Melguizo, M. C., Vidya, U., & van Oostendorp, H. (2012). Seeking information online: The influence of menu type, navigation path complexity and spatial ability on information gathering tasks. *Behaviour & Information Technology*, 31(1), 59-70.
- Pulh, M., & Mencarelli, R. (2015). Web 2.0: Is the museum-visitor relationship being redefined? *International Journal of Arts Management*, 18(1), 43-51.
- Ransom, N., & Rafferty, P. (2011). Facets of user-assigned tags and their effectiveness in image retrieval. *Journal of Documentation*, 67(6), 1038-1066. doi: 10.1108/00220411111183582
- Roth-Katz, E. (2012). Access and availability: A study of use policies on art museum library websites. *Art Documentation: Bulletin of the Art Libraries Society of North America*, 31(1), 123-140.
- Rusu, M., & Chandrinou, T. (2015). Characteristics and principles of art education. *Review of Artistic Education* (9/10), 191-200.
- Samanian, K., Nedaeifar, H., & Karimi, M. S. (2016). A survey on the influence of titles on the visitor's interpretation and learning in art galleries: An Iranian context. *Australian Journal of Adult Learning*, 56(1), 29-51.

- Sankey, M. D., Birch, D., & Gardiner, M. W. (2011). The impact of multiple representations of content using multimedia on learning outcomes across learning styles and modal preferences. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*, 7(3), 18-35.
- Sederberg, K. (2013). Bringing the museum into the classroom, and the class into the museum: An approach for content-based instruction. *Die Unterrichtspraxis*, 46(2), 251-262.
- Seward, R., O'Brien, B., Breit-Smith, A. D., & Meyer, B. (2014). Linking design principles with educational research theories to teach sound to symbol reading correspondence with multisensory type. *Visible Language*, 48(3), 86-108.
- Solina, F. (2014). New media art projects, panoramic images and live video as interface between real and virtual worlds. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 34(2), 110-124.
- Sova, R. B. (2015). Art appreciation as a learned competence: A museum-based qualitative study of adult art specialist and art non-specialist visitors. *CEPS Journal: Center for Educational Policy Studies Journal*, 5(4), 141-157.
- Swami, V. (2013). Context matters: Investigating the impact of contextual information on aesthetic appreciation of paintings by Max Ernst and Pablo Picasso. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 7(3), 285-295. doi: 10.1037/a0030965
- Tavcar, A., Antonya, C., & Butila, E. V. (2016). Recommender system for virtual assistant supported museum tours. *Informatika*, 40(3), 279-284.
- The Art Newspaper (2014, March 25). Top 100 art museum attendance. *The Art Newspaper*, p. A3. Retrieved from <https://zh.scribd.com/doc/215029981/256-Attendance-Embargo-New-25-March>
- Vajjala, S., & Meurers, D. (2013). On the applicability of readability models to web texts. *ACL 2013*, 59-68.
- Wilks, J., Cutcher, A., & Wilks, S. (2012). Digital technology in the visual arts classroom: An [un]easy partnership. *Studies in Art Education*, 54(1), 54-65.
- Yang, G. M., Suchan, T., & Kundu, R. (2011). TeachArt wiki: A collaborative, interactive, and dialogic platform for teaching and learning art. *Art Education*, 64(4), 48-53.

附錄一 20 間美術館網站提供之繪畫作品資訊

區域	編號	美術館網站		畫家資訊		繪畫作品資訊													總和	比率		
		名稱	美術館網站	畫家姓名	畫家國籍	畫家年代	作品名稱	作品尺寸	作品年份	繪畫方法	繪畫主題	作品編號	作品來源	作品描述	畫家簽名處	參考來源	作品評分	作品版權			作品展示位置	
美洲地區	1	大都會美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14	87.5%
	2	古根漢美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	81.3%
	3	現代藝術博物館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	87.5%
	4	菲利普美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	9	56.3%
	5	國家藝廊網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14	87.5%
	6	哈佛藝術博物館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	87.5%
	7	波士頓美術館網站	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	81.3%
	8	費城藝術博物館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	93.8%
	9	普洋美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	81.3%
	10	歐姬芙博物館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	12	75.0%
歐洲地區	11	國家美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	13	81.3%
	12	泰德美術館網站	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	12	75.0%
	13	國家肖像館網站	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	87.5%
	14	蘇格蘭國立美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	87.5%
	15	阿姆斯特丹市立美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	11	68.8%
	16	梵谷美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	12	75.0%
	17	艾米塔吉美術館網站	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	11	68.8%
	18	愛爾蘭國立美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	12	75.0%
	19	畢卡索美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14	87.5%
	20	羅浮宮網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14	87.5%
			20	17	20	20	20	19	20	19	19	18	19	10	11	3	9	14	258			

附錄二 20 間美術館網站提供之繪畫作品瀏覽功能

區域	編號	美術館網站		搜尋功能			分享功能			縮放與效果功能				影畫與語音功能		總和	比率	
		名稱	關鍵字 畫家姓名	關鍵字 作品名稱	關鍵字 作品年份	關鍵字 繪畫方法	加入收藏夾	發送電子 檔給好友	社群分享	放大功能	縮小功能	特殊效果 拉近拉遠	特殊效果 局部觀賞	特殊效果 局部放大	影音			語音
美洲地區	1	大都會美術館網站	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	8	57.1%
	2	古根漢美術館網站	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	35.7%
	3	現代藝術博物館網站	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	11	78.6%
	4	菲利普美術館網站	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	7	50.0%
	5	國家藝廊網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	11	78.6%
	6	哈蒂藝術博物館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	10	71.4%
	7	波士頓美術館網站	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	10	71.4%
	8	費城藝術博物館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	10	71.4%
	9	笛洋美術館網站	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	35.7%
	10	歐姬芙博物館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	85.7%
	11	國家美術館網站	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11	78.6%
	12	泰德美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	8	57.1%
	13	國家肖像館網站	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	8	57.1%
	14	蘇格蘭國立美術館網站	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	12	85.7%
	15	阿姆斯特丹市立美術館網站	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3	21.4%
	16	梵谷美術館網站	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	11	78.6%
	17	艾米塔吉美術館網站	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	10	71.4%
	18	愛爾蘭國立美術館網站	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	11	78.6%
	19	畢卡索美術館網站	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	10	71.4%
	20	羅浮宮網站	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	11	78.6%
		總和	19	19	19	19	9	13	16	20	13	9	7	10	6	5	184	

附錄三 20 間美術館網站各 20 筆繪畫作品有提供資訊之筆數

區域	編號	美術館網站		畫家資訊		繪畫作品資訊												
		名稱	畫家姓名	畫家國籍	畫家年代	作品名稱	作品尺寸	作品年份	繪畫方法	繪畫主題	作品編號	作品來源	作品概述	畫家簽名處	參考來源	作品評分	作品版權	作品展示位置
美洲地區	1	大都會美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	14	14	10	0	0	10
	2	古根漢美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	15	0	2	0	14	0
	3	現代藝術博物館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	15	0	8	0	20	14
	4	菲利浦美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	0	0	20	19	0	0	0	0	0
	5	國家藝廊網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	17	1	11	11	0	0	2
	6	哈佛藝術博物館網站	19	19	19	19	20	20	20	20	20	20	7	13	0	0	20	7
	7	波士頓美術館網站	20	20	20	20	20	0	20	20	20	20	17	13	0	0	20	5
	8	費城藝術博物館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	19	0	12	20	7	17
	9	笛洋美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	3	4	0	0	0	6
	10	歐姬芙博物館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0	0	20	20	0
歐洲地區	11	國家美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	20	2	4	0	0	20
	12	泰德美術館網站	20	0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	8	0	0	15
	13	國家肖像館網站	20	0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	3	6	0	20	4
	14	蘇格蘭國立美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	9	20	20	17	0	4	0	2	20
	15	阿姆斯特丹市立美術館網站	20	20	20	20	20	16	20	20	20	8	2	0	0	0	0	0
	16	梵谷美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	17	0	0	0	20	0
	17	艾米塔吉美術館網站	20	0	20	20	20	20	20	20	20	0	7	0	0	20	0	12
	18	愛爾蘭國立美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	16	16	16	0	0	0	0
	19	畢卡索美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	12	9	0	0	20
	20	羅浮宮網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	13	20	8	20	0	0	16
		總和	399	339	399	399	376	400	369	380	334	269	96	94	60	143	168	
		實際提供數量/總數量	399/400	339/400	399/400	376/400	400/400	400/400	369/400	380/400	334/400	269/400	96/400	94/400	60/400	143/400	168/400	
		提供比率 (%)	99.8%	84.8%	99.8%	94.0%	100.0%	100.0%	92.3%	95.0%	83.5%	67.3%	24.0%	23.5%	15.0%	35.8%	42.0%	
		實際提供數量總計/總數量	1137/1200														3471/5200	
		平均比率	94.8%														66.8%	

附錄四 20 間美術館網站各 20 筆繪畫作品有提供瀏覽功能之筆數

區域	編號	美術館網站名稱	搜尋功能				分享功能			縮放與效果功能				影音與語音功能		
			關鍵字 畫家姓名	關鍵字 作品名稱	關鍵字 作品年份	關鍵字 繪畫方法	加入收藏夾	發送電子 權給好友	社群分享	放大功能	縮小功能	拉近拉遠	特殊效果 局部觀賞	特殊效果 局部放大	影音	語音
美洲地區	1	大都會美術館網站	20	20	20	20	0	20	20	20	20	0	0	0	0	0
	2	古根漢美術館網站	20	20	20	20	0	0	0	20	20	0	0	0	0	0
	3	現代藝術博物館網站	20	20	20	20	0	2	0	20	20	4	4	0	3	3
	4	菲利普美術館網站	20	20	20	20	0	20	20	20	20	0	0	0	0	0
	5	國家藝廊網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0	0	0
	6	哈佛藝術博物館網站	20	20	20	20	20	20	20	19	19	0	1	0	0	0
	7	波士頓美術館網站	20	20	20	20	0	20	20	20	20	0	0	10	0	1
	8	費城藝術博物館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0	0	0	1	5
	9	笛洋美術館網站	20	20	20	20	0	0	0	20	0	0	0	0	0	0
	10	歐姆英博物館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0
	11	國家美術館網站	20	20	20	20	0	0	0	20	20	20	20	0	3	4
	12	泰德美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0	0	0	0	0
	13	國家肖像館網站	20	20	20	20	0	20	20	20	20	0	0	0	2	0
	14	蘇格蘭國立美術館網站	20	20	20	20	19	0	20	20	19	19	19	19	1	0
	15	阿姆斯特丹市立美術館網站	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	0	0	0	0
	16	梵谷美術館網站	20	20	20	20	0	20	20	20	20	20	0	20	2	0
	17	艾米塔吉美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	20	0	0
	18	愛爾蘭國立美術館網站	20	20	20	20	20	20	20	20	18	0	18	18	0	0
	19	畢卡森美術館網站	20	20	20	20	0	0	0	1	1	1	20	20	0	1
	20	羅浮宮網站	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0	0	2	1	0
		總和	380	380	380	380	179	242	320	380	221	126	102	153	10	14
		實際提供數量/總數量	380/400	380/400	380/400	380/400	179/400	242/400	320/400	380/400	221/400	126/400	102/400	153/400	10/400	14/400
		提供比率 (%)	95.0%	95.0%	95.0%	95.0%	44.8%	60.5%	80.0%	95.0%	55.3%	31.5%	25.5%	38.3%	2.5%	3.5%
		實際提供數量總計/總數量	1520/1600			741/1200			982/2000				10/400		14/400	
		平均比率	95.0%			61.8%			49.1%				2.5%		3.5%	

社會如何理解藝術？：《馬內：一場象徵革命》

Bourdieu, P. (2013). *Manet. Une révolution symbolique*.
Paris: Raison d'agir/Seuil.

陳逸淳*

壹、背景

要說這幾年法國文化界最重量級的學術著作，無疑是廿世紀最偉大社會學家之一布赫迪厄（Pierre Bourdieu, 1930-2002）所出版的遺著《馬內：一場象徵革命》（*Manet. Une révolution symbolique*）。這本分量十足的鉅著，不僅篇幅達七百五十多頁，內容也異常豐富，其中包含了幾個主題互異，卻又相有關聯的部分。第一部分是他在 1999 到 2000 年間，即他辭世之前的兩三年，於法國的最高學術殿堂法蘭西公學院（Collège de France）所進行的一系列關於印象派畫家馬內（Édouard Manet）的藝術社會學研究的講座課程。講座內容共分為十八次的講課，分別是 1999 年 1 月 6 日到 3 月 4 日所進行的九講，講題為〈馬內效應〉（L'effet Manet）；以及 2000 年 1 月 12 日到 3 月 8 日所進行的九講，講題為〈秉性主義美學的基礎〉（Fondement d'une esthétique dispositionnaliste）。除了這十八次講課的內容之外，本書的第二部分則是他未曾發表的手稿〈馬內這個異端：藝術與評論場域的生成〉（*Manet l'hérésiarque. Genèse des champs artistique et critique*）。據信這份過去未曾歸檔的手稿，最初起寫於 1980 年代，乃至作者過世之前仍陸續撰寫，撰寫的目的被認為是要作為 1992 年出版的《藝術的規則：文學場域的生成與結構》（*Les règles de l'art : genèse et structure du champ littéraire*）一書在繪畫場域方面的補充。值得一提的是，此手稿雖有將近兩百頁的可觀篇幅，卻未曾被整理出版；經由其妻子瑪莉克萊兒·布赫迪厄（Marie-Claire Bourdieu）的彙整與重新校編，才在本書中首次問世。

除了這兩大部分之外，本書還收錄了其中兩位編輯者為本書所寫的兩篇後記，分別是歷史學家 Christophe Charle 為十八次講課所作的後記〈無盡的篇章：一本無止盡的著作的生成與結構〉（*Opus infinitum. Genèse et structure d'une œuvre sans fin*），以及甫於 2018 年 9 月辭世的著名文學評論家 Pascale Casanova 作為本書結尾的後記〈作為自由藝術家的自畫像，或者「我不知道為什麼我參與其中」〉（*Autoportrait en artiste libre, ou "je ne sais pas pourquoi je me suis mêlé à ça"*）。

在本書的第一部份，也就是這十八次講課的內容，我們可將之視為布赫迪厄過去的藝術研究興趣之延續。他過去曾出版的藝術社會學研究並不少，其中的專書包括 1965

* 陳逸淳，巴黎政治學院（Sciences Po）社會學博士，中山醫學大學醫學社會暨社會工作學系助理教授。

年的《中等藝術：論攝影的社會用途》（*Un art moyen: Essai sur les usages sociaux de la photographie*）、1966年的《藝術之愛：博物館及其公眾》（*L'amour de l'art: Les musées et leur public*），以及1992年出版，也最廣為人知的《藝術的規則：文學場域的生成與結構》¹。此外，本書問世所帶來的更重要的意義是，透過這十八講的課程，布赫迪厄企圖立足於《藝術的規則》一書所建立的「場域分析」（*analyse du champ*）的基礎上，進一步建立起一套「象徵革命」（*révolution symbolique*）的藝術理論，並且透過他的「科學的」分析來進行藝術研究，目的是要讓藝術社會學研究得以徹底地與傳統的藝術史研究、藝術評論等主流的藝術研究路數做出明確的區隔。

貳、方法：科學分析

在《藝術的規則》中，布赫迪厄以福樓拜（Gustave Flaubert）的作品《情感教育》（*L'Éducation sentimentale*）作為分析對象，企圖透過這本小說來解析文學場域之結構，以回應他畢生探討社會學問題：「藝術場域是如何生成的？」，以及為何今天的藝術圈會是這個樣子？遊戲規則是什麼？規則是如何出現的？要回答這些問題，布赫迪厄在他的社會學分析之中，採取了和傳統的藝術評論（*critique de l'art*）、藝術史（*histoire de l'art*）研究截然不同的路徑（陳逸淳，2018: 228），也就是所謂的科學分析。

布赫迪厄認為，傳統的藝術評論與藝術史對作品的分析，其理論基礎來自於潘諾夫斯基（Erwin Panofsky）的圖像學詮釋理論（*théorie de l'interprétation iconographique*）（Panofsky, 1967）；其經常使用的分析策略是「類比的思考邏輯」（*pensée analogique*），例如，面對作品時，評論家總說「這讓我想到……」（*Ça me fait penser à*），例如「馬內受到米歇雷（Michelet）²的啟發」。或者是，在藝術評論方面，直至今日仍難以跳脫對「新」（*nouveauté*）的癖好，往往充斥著「這是新的觀點」、「那個觀點已經過時了」之類的評論。布赫迪厄認為，詮釋的技藝固然是藝術評論與藝術史的特色，卻同時也是其限制之所在，現今的藝術評論與藝術史研究，經常仰賴於無盡的聯想與獵奇，卻可能變成一種在藝術史的洪流裡頭挖掘奇事軼聞的怪異研究（*térotologie*）（陳逸淳，2018: 229）。在上述傳統中，「科學性」（*scientificité*）在先驗上（*a priori*）就已被掃地出門了（Bourdieu, 2013: 46）。「科學」是被排除在分析藝術的框架之外的，在藝術圈裡頭是不受歡迎的。

¹ *Les règles de l'art* 一書，不論繁簡體之中譯本標題皆譯為《藝術的法則》。然而，筆者認為應翻譯為《藝術的規則》。之所以應該譯為「規則」而非「法則」，是因為這裡的“*règles*”一字在該書脈絡中指的是「藝術場域的遊戲規則（*règles de jeux*）」，而非中文意義下的「法則」。此外，筆者作此翻譯也並非中文世界的先例，賴曉黎在2014年即作此譯（賴曉黎，2014: 22）。

² 米歇雷，歷史學家，作家，也是馬內的好友。藝術史學家 Michael Fried 認為米歇雷對馬內的作品影響甚鉅（Fried, 1998）。

與此相對，布赫迪厄認為，與傳統的藝術評論、藝術史不同，藝術社會學絕不能仰賴於「這讓我想到……」的類比思考邏輯。相反的，社會學作為一門科學，藝術社會學則應該被建構為一種「藝術作品的科學」，也就是透過科學式的分析，去理解藝術作品的可能性條件是什麼。然而，這樣的研究旨趣往往被視為是一種挑釁，而「科學」這個辭彙所具備的實證主義色彩，也經常被看作是對藝術作品的侮辱（Bourdieu, 2013: 46）。對藝術作品進行社會學式的科學分析，經常被認為是不可能的，或者是根本不應該這麼做的。然而，以此作為其藝術研究之使命，在本書的第一部分〈馬內效應〉裡頭，布赫迪厄一步步透過他的場域分析，去說明當時的繪畫藝術場域之變動的「象徵變遷」的過程，以及馬內如何引發所謂的「象徵革命」及其後續效應。

參、關於馬內這個人：具體分析與抽象建構

在第一部分的前九講〈馬內效應〉裡頭，布赫迪厄分析了馬內的作品如何引發了所謂的「象徵革命」，如何顛覆既有的結構與分類而帶來了新的象徵秩序，並進一步造就了新的結構。馬內 1863 年在〈落選者沙龍〉（Salon des Refusés）裡頭展出了《草地上的午餐》（*Le déjeuner sur l'herbe*），遭致學院派的批評。布赫迪厄認為，這些批評顯示學院派一直以來所重視和強調的和諧的美學儀式開始遭遇到了危機；不僅是形式的危機，更是信仰的危機。《草地上的午餐》所引發的，是一場「美學語言的危機」（une crise du langage esthétique）：當時沒有人知道該如何談論這幅畫（Bourdieu, 2013: 34）。當時的重要媒體，例如費加洛報（Figaro），對這幅畫保持沉默，因為當時所有的人都在談論這幅畫，且全都將這幅畫當作醜聞看待。重要媒體的沉默，更顯示了此危機的威力：這場危機打破了既有的象徵秩序。由於這幅畫充滿了不協調（Bourdieu, 2013: 35），這樣的不協調帶來了一種「雙重逾越」（double transgression）：既逾越了美的神聖性（美學形式上的，包括此畫採用了非標準的尺寸、不協調的構圖與要素、平面中人物的並置，正面的光線導致缺乏立體感，不尊重傳統繪畫所慣用的視角等等），也愉悅了性——倫理（éthico-sexuel）的神聖性（此畫缺乏對傳統、歷史的指涉與繼承，內容無視社會規範、性別、階級等既有社會階序），進而引發了一種「高貴與瑣碎之間的碰撞效應」（Bourdieu, 2013: 36-37）。這些特殊之處，使得《草地上的午餐》成為一枚貨真價實的「象徵炸彈」（bombe symbolique）（Bourdieu, 2013: 60），在歷史上構成了一個打破寧靜的點，引發了繪畫的學院體系的崩塌，並且創生了今日所見的繪畫場域（陳逸淳，2018: 233）。

除了畫作的效應之外，作者也試圖去探究馬內的創作目的。這幅畫呈現出近於畫室中安排的場面，模特兒擺出古典畫風的姿勢，搭配劇場式的背景，呈現出經過裝飾的戶外場景。布赫迪厄認為，這幅畫的創作目的與當時的學院派偏好的華麗藝術（art pompier，或譯作消防藝術）恰好相反。華麗藝術是一種執行的藝術，創作者在自己的畫室中奮力爭奪理論上的成就，希望在技術與安排的各個層面都達到無懈可擊的、「凝結的完美」（Bourdieu, 2013: 192）。與此相反，馬內所提出的是一種「可讀性的美學」

(*esthétique de la lisibilité*) (Bourdieu, 2013: 193)，將技術本身賦予表達的功能：技術的目的不是為了使畫作達成完美，而是透過技術上刻意選擇的不完美，來產生作品完成後的後續效應。後續效應十分明確：學院派普遍批評馬內的畫作執行錯誤，完成粗糙，使用了錯誤的繪畫技法等等。馬內是異端，但他是在體制內挑戰體制的壟斷，在場域中進行正當性的鬥爭，於是引發了象徵革命，創造了新的創作原則，亦即繪畫場域新的「遊戲規則」。

在後九講〈秉性主義美學的基礎〉中，布赫迪厄採取了他一貫的「秉性 (*disposition*) —— 慣習 (*habitus*) —— 場域 (*champ*)」的研究架構。然而，在他的眾多著作中，本書的分析之所以顯得格外獨特，是因為他選擇了在過往的研究中較少使用的「秉性」這個概念工具，來作為分析馬內個人生命歷程的基礎。所謂「具備某種『秉性』」，指的是在某些情境中，具有某些特定的行動傾向 (Bourdieu, 1998: 8)。因此在這個部分，作者的分析圍繞在馬內的生命歷程中的各種機遇，試圖回答以下問題：在1863年的「落選者沙龍」的之前與之後，馬內是如何成為如其所是的馬內的呢？

布赫迪厄認為，馬內的象徵性革命之所以成功，其核心在於「戲仿」(*parodie*，又譯諧仿或諧擬)，它不是再現，而是滑稽的模仿 (*imitation bouffonne*)，目的經常是為了調侃、嘲諷、遊戲或致敬。戲仿並非激進地挑戰舊秩序，甚至剛好相反，戲仿者必須徹底地理解舊秩序。作者認為，象徵革命者的行動中存在著某種弔詭：他必須先徹底為體系所佔有，接著透過對此體系的徹底精熟，才能夠反過來對抗這個體系 (Bourdieu, 2013: 377)。馬內擁有許多舊的資產，例如受過良好的正式教育，出身於他從未離開的布爾喬亞階級，具備貴族氣息，拒絕和他人打成一片……。對既有知識的精熟使馬內能夠有系統地進行戲仿。馬內所擁有的慣習 (*habitus*) 是分裂的，一方面熟悉舊世界的規則，一方面又有波希米亞式顛覆，透過這樣「持續的雙重性」(*constamment dual*)，馬內得以用持續挑戰的方式在學院世界中生存。布赫迪厄的分析展現了，馬內的每個生命階段都在積累他的社會資本，而且他因而擁有十分可觀的社會網絡；作為一個看似被時代所拒斥的藝術家，其實並非整個世界都拒斥了他。諸如此類，在本書的這個部分，布赫迪厄十分具體地分析了馬內的秉性與慣習，亦即他的一切個人風格的社會建構之源，及對其畫作風格的具體與可能的影響。

整體而言，在這十八講的課程中，布赫迪厄為藝術的社會分析提供了十分獨特的視野，前九講著重於歷史的經驗分析，後九講則展開了抽象理論的具體建構；透過上述二方面分頭並展，作者為藝術社會學的可能性提出了全新的方向。此外，這十八次的講座循序漸進地展示了作者的思路建構過程，也讓我們得以一窺社會學大師的藝術研究工作究竟是如何進行的。

肆、馬內這個異端：藝術與評論場域的生成

本書的第二部分，也就是〈馬內這個異端：藝術與評論場域的生成〉這份首次問世的遺稿，內容則是作者的筆記和章節片段經彙整之後的成果。和第一部分的講座課程內容不同的是，作者試圖去描述《草地上的午餐》這幅作品如何被當時的社會視為異端。共分為六個章節，前兩章針對學院派「華麗藝術」的規則進行分析，並分析了《草地上的午餐》如何引發了學院體制的危機。第三四章則說明了馬內在制度上的連續與斷裂，以及如何改變了評論與藝術場域。末二章則透過社會文化的分析說明馬內作為異端如何改變了藝術場域的審美的遊戲規則。然而，這部分的分析既是未曾發表、未完成的遺稿，筆者認為自然有其不足；不僅分析較欠缺系統性，關於馬內個人的生活之史料也有待充實。不過，此份遺稿以對作品的分析作為其論述核心，亦可視為布赫迪厄在繪畫場域的「作品社會學」的初次嘗試，同時也是社會學界的創舉。

伍、代結語：方興未艾的藝術社會學研究

《馬內：一場象徵革命》的問世，在藝術社會學的研究領域無疑是令人振奮的。從布赫迪厄開始，法國的藝術社會學研究真正開啟了新的時代，不僅相關研究百花齊放，他所啟發的嫡系弟子，例如著作等身的法國藝術社會學翹楚 Nathalie Heinich 的《梵谷的榮耀：敬仰的人類學初探》（*La Gloire de Van Gogh. Essai d'anthropologie de l'admiration*），研究無所不包的理論健將 Benard Lahire 的《法蘭茲·卡夫卡：文學創作理論的要素》（*Franz Kafka. Éléments pour une théorie de la création littéraire*），都已儼然成為當代法國藝術圈不可錯過的重要著作。儘管《馬內》一書的內容仍有不少明顯的缺憾，例如史料分析的時序跳躍混亂，對於某些分類的使用重疊且缺乏明確定義（例如：學院藝術、國家藝術、官方藝術）……。但瑕不掩瑜，透過這本書的出版，我們除了得以一窺當代社會學宗師如何探討「藝術」這個絕大多數社會學家都不敢碰觸的主題，也看見了社會理解藝術另一種的可能性：除了靈光和創造力，藝術也需要「社會」的加持，才能成為所謂的藝術。

參考書目

- 陳逸淳（2018）。作品的科學：布迪厄的藝術社會學與象徵革命理論。《社會理論學報》，**21(2)**，227-246。
- 賴曉黎（2014）。幻想與共謀：布赫迪厄論秩序的自我持存。《臺灣社會學》，**26**，1-36。
- Bourdieu, E. (1998). *Savoir Faire. Contribution à une théorie dispositionnelle de l'action*. Paris: Seuil.
- Bourdieu, P. (2013). *Manet. Une révolution symbolique*. Paris: Raison d'agir/Seuil.
- Fried, M. (1998). *Manet's Modernism: Or, The Face of Painting in the 1860s*. Chicago: University of Chicago Press.
- Panofsky, E. (1967). *Essais d'iconologie*. Paris: Gallimard.

評 W. J. T. Mitchell, *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*

W. J. T. Mitchell, *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*.
The University of Chicago Press, 2015.

崔玲*

為突破長久以來學科間的邊界和差異，W. J. T. 米切爾（又稱米歇爾，W. J. T. Mitchell, 1942-）2015 年新著 *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*（《圖像科學：圖像學、視覺文化與媒體美學》），集錄自 2004 年以來個人精選論文，闡述跨越科學、繪畫、電影、雕塑、傳媒等多個視覺邊界的思考，意圖結構出整體的「圖像科學」核心觀念。¹ 2005 年在接受劉禾採訪時，米切爾就已談到對「圖像科學」這一概念的重要看法（劉禾、曹雷雨，2005：87-99）。作為米切爾二十多部編著作品之一，本書的文稿是為亞洲、歐美等地藝術史論壇、期刊、講座、論文集而作，根據喬爾·斯奈德（Joel Snyder）、勞倫·貝蘭特（Lauren Berlant）、尼爾·柯帝士（Neal Curtis）等多位學者的評議，重新修正並匯集成冊，顯示全球化議題在圖像學研究方面的觸及與擴張。同時，本書也是人文學科在新技術新媒體侵蝕情況下，跨文化人文學科自我更新的標誌，並體現米切爾個人研究從「圖像」到「圖像科學」的新世紀轉向。哥倫比亞大學巴納德學院藝術史教授凱思·莫克西（Keith Moxey）指出，米切爾在書中向讀者展示一門視覺科學，跨越人文科學、社會科學和自然科學，深具理論挑戰性（封底）。

作者 W. J. T. 米切爾是美國當代傑出的視覺文化及圖像學研究學者，「圖像轉向」（pictorial turn）為其標誌性觀點之一。據芝加哥大學介紹，米切爾於 1968 年獲約翰霍普金斯大學博士學位，1968 至 1977 年於俄亥俄州立大學英語系教授課程。1977 年後，米切爾執教芝加哥大學，擔任「蓋洛·唐奈利英語與藝術史傑出貢獻講席教授」（Gaylord Donnelley Distinguished Service Professor of English and Art History）。1988 至 1991 年，任芝加哥大學英語系系主任。米切爾為英國科學院、美國藝術與科學學院成員（“W. J. T. Mitchell,” n.d.）。

1968 年，在藝術史學家約翰·懷特（John White）與「混合文字／圖像」學家羅奈

* 崔玲，國立政治大學歷史系博士。

¹ 江蘇鳳凰美術出版社「鳳凰文庫：藝術理論研究系列」叢書準備出版由筆者所譯《圖像科學：圖像學、視覺文化與媒體美學》中文譯著。

爾得·保爾森 (Ronald Paulson) 等學者指導下，米切爾完成題為《布萊克的合成藝術：插圖詩的研究》 (*Blake's Composite Art: A Study of the Illuminated Poetry*, 1968) 之博士論文，1978 年交由普林斯頓大學出版社出版 (McNamara, 1996: 16)。在接受澳洲昆士蘭科技大學安德魯·麥克納馬拉 (Andrew McNamara) 教授訪談時，米切爾談到，《布萊克的合成藝術》主要闡述詩歌與繪畫、印刷文字與圖像之間的關係，並將他的個人研究定位於藝術與媒體之間的「間隙」 (McNamara, 1996: 16)。在藝術史學者看來，米切爾是研究文學和文化理論的，而文學研究者則認為，米切爾是拋棄了文學的視覺藝術學者 (McNamara, 1996: 16)，而米切爾自認為是「文學評論家與哲學家移入視覺藝術領域的一代」 (Mitchell, 2015: 3)，這種雙重身份奠定米切爾以視覺和觸覺圖像作為文學隱喻與描寫對應的基礎 (McNamara, 1996: 16-21)。他自稱擁有「雙刃劍」，因此顧素瑋視其為「先知」，在互聯網與社交媒體在全球盛行的 30 年前就已堅信文字與圖像具有不可分割的關係 (顧素瑋, 2012: 25)。² 這種跨界研究的方式使他得以分別從文學和藝術中汲取理念，作為新一代美國學派代表，米切爾被視為藝術史跨界研究的主力開拓者。安娜·皮瑞卡 (Ana Peraica) 曾對《圖像科學：圖像學、視覺文化與媒體美學》有過簡短評述，受其啟發，本文將回顧米切爾對於圖像的系列研究，並對本書提及的部分新問題進行討論與辨析。

壹、《圖像科學》與米切爾三部曲

1986 到 2005 年，米切爾花費二十年時間完成《圖像學》、《圖像理論》、《圖像何求？》三部曲，反復論證構建米氏「視覺文化」研究領域的「圖像轉向」與圖像研究議題，思考圖像與意識形態、社會、政治、文化的關係，從當代問題入手為圖像研究開闢蹊徑。作為三部曲及後續關於圖像時代克隆、反恐等多方面課題著作的研究影響，《圖像科學》副標題「圖像學、視覺文化、媒體美學」揭示米切爾試圖對個人及學術界二十世紀以來視覺藝術研究進行反思，亦有學者認為是主標題「圖像科學」的辯證性闡釋 (Peraica, 2016: 285)。首先我們從三部曲入手瞭解米切爾的研究脈絡與問題體系架構。

三部曲之一《圖像學：形象，文本，意識形態》 (陳永國譯, 2012) 成書於 1986 年，本書擴展了米切爾博士論文《布萊克的合成藝術》有關詩歌與繪畫、文字與圖像關係的討論，提出「什麼是形象 (圖像)？」「形象與詞 (文字) 之間有何不同？」兩大基本問題。此書關注討論「形象」術語的來源及其譜系，追究維特根斯坦、古德曼、萊辛等學者對圖像學研究的方法和批評，思考形象如何與諸多觀念相關，以及與藝術、語言、精神及社會價值、文化價值、政治價值之間的關係 (陳永國譯, 2012: VI-VIII)。書中闡發的形象與詞之間互譯、互釋、互解及互相修飾的關係在《圖像科學》第四章中得到更詳盡的闡釋。

² 顧素瑋在〈從 W. J. T. Mitchell 的抽象繪畫論述看現代主義以降的詩畫關係〉一文中，指出米切爾在 1980 年《批評探索》 (*Critical Inquiry*) 春季號所作編輯導言預示著「文字與圖像媒合」的壯觀景象。

三部曲之二《圖像理論》（陳永國、胡文徵譯，2006）延續1986年《圖像學》一書討論形象和詞語區別的課題，著重追問「圖像是什麼」問題的緣由，再次從文本與圖像互動尋求答案（陳永國、胡文徵譯，2006:IV）。本書旨在對視覺文化進行批判，警惕其對形象的影響，以索爾·斯坦伯格的《螺旋》、電影《落日大道》等新資料為例，提出視覺文化跨學科在視覺藝術、電影、大眾媒體研究的新趨勢（陳永國、胡文徵譯，2006:III）。在書中，如諸多學者所注意，米切爾闡釋他著名的「圖像轉向」觀念，認為讀者應該清楚，所謂「圖像轉向」並非回歸模仿、拷貝或再現這些傳統理論，而是「對圖像的一種後語言學的、後符號學的重新發現」，因此被視為「視覺、機器、制度、話語、身體和比喻」的相互作用（陳永國、胡文徵譯，2006:7）米切爾強調後語言學和後符號學應該作為圖像學研究的取徑，因此觀看和閱讀在形式上近似，《圖像科學》亦強調了科學對圖像需深入「觀看」的理念。

三部曲之三《圖像何求？形象的生命與愛》（陳永國、高焯譯，2018）繼續追問「圖像需要什麼」，「我們如何回應」的本質問題。米切爾在書中定義並區別形象、物、媒介三者概念，接續三部曲之二指出「圖像轉向」並不意味著超越圖像，或超越「世界圖景」，圖像是「我們接近圖像所再現的事物的途徑」，是古德曼所謂「世界製作的方式」而並非只是反映世界（陳永國、高焯譯，2018:XVII-XIX）。書中提出的物性、克隆恐怖、偶像崇拜等內容皆延續到《圖像科學》一書中。

貳、《圖像科學》主要內容

將個人著作三部曲及研究課題整合，提出「圖像科學」是米切爾出版此論文集的首要目的。在書中，米切爾提出一種新藝術史觀，藝術史是「圖像學、視覺文化、媒體研究三種不同研究領域的集合」，藝術史應自由跨越臨近的文學、電影和文化研究等領域的邊界。從目錄來看，本書分為兩大部分，第一部分著重於圖像（Figures），第二部分主要針對圖底（Grounds）。米切爾認為，「劃分」圖像與圖底的目的在於發現「邊界」，特別是面對像愛德格·魯賓創造的《魯賓花瓶》這類案例。從內容上看，本書的關懷重點仍然是麥克納馬拉採訪主題中的「圖像時代」（McNamara, 1996: 16-21）。米切爾意在主導圖像語言和視覺媒體的跨學科研究，將人文學研究提升到科學研究層級，表達美國學派研究的訴求，為本書重要價值所在。

在第1章〈藝術史在邊緣〉中，從回顧邁克爾·卡米爾的圖像學觀點為起點，米切爾闡述藝術史是一種「學科在邊緣」，提出藝術史需要整合「圖像學、視覺文化、媒體研究」（Mitchell, 2015: 6）。圖像學作為藝術史的基本單元，可包含所有非藝術圖像（Mitchell, 2015: 7）。他認為，在生物數字圖像時代，圖像學研究需關注「圖像何求」的問題，重點在於把握圖像在科學研究中的作用（Mitchell, 2015: 8）。而面對視覺文化壓力所造成的藝術史研究項目擴張的現狀，米切爾極力強調，視覺文化關係到如何「回看」向旁觀者的方式，因此視覺文化不僅要求解釋「視覺領域的社會建構」，更要提出「社

會領域的視覺建構」(Mitchell, 2015: 9)。米切爾提醒當代媒體美學應重整馬歇爾·麥克盧漢關於媒體對感官及社會形態影響的分析，勇於跨越大眾與藝術媒體及其他相關領域的邊界(Mitchell, 2015: 10)。

在第2章中，米切爾提出四大基本概念——「圖像轉向」(the pictorial turn)、「圖像/圖片」(image/picture)、「元圖像」(metapictures)、「生物圖像」(biopictures)，從人文和科學兩方面舉例闡述米氏圖像學理論。第3章敘述何為「圖像科學」及在「硬」科學中的表現方式。第4章〈圖像X文本〉進入圖像與文本之間的關係，透過對迄今為止的美學與符號學三元組合的比較研究，指出圖像與文本是「符號學、符號理論、美學、感官理論交叉點」。米切爾自理查·羅蒂(Richard Rorty)的「語言學轉向」獲得啟發，認為「轉向圖像」與新複製科技，新社會、政治或美學運動圖像相關，從人工透視，架上繪畫，到攝影的發明都被視為「圖像轉向」，因此應重新反思人類心理學、社會行為及知識結構(Mitchell, 2015: 14-15)。所謂「圖像/圖片」指圖像在圖片中顯現的方式，「克隆」的二重意義(Mitchell, 2015: 16-18)。而可以嵌套在此圖片內的彼圖像則被稱為「元圖像」，如同委拉斯凱茲《宮娥》中畫家作畫，或尼古拉斯·普桑《崇拜金牛犢》中的金牛犢，都是顯現於圖片中的圖像，其功能為「話語(discourse)的基本隱喻與類比」(Mitchell, 2015: 18-19)。克隆與人造生命則被米切爾命名為「生物圖像」，是一種新的圖像轉向(Mitchell, 2015: 20)。雖然科學圖像在當前世界如此普遍，米切爾卻發現科學對自身圖像缺乏關心，這一矛盾直接觸動米切爾架構出「圖像科學」重新反思圖像與科學兩者的關係。

第5章〈現實主義與數位圖像〉與第6章〈遷移圖像：圖騰崇拜，拜物教，偶像崇拜〉闡述對現當代「操縱」數位圖像與「流通」移動圖像等方面的新思考，從闡述偶像、拜物教、圖騰與殖民者和被殖民者之間的關係論證圖像遷移現象，如同前述四大基本概念，此一議題也早在《圖像何求？》中就已出現，皮瑞卡認為米切爾此處以極小篇幅區分了三者定義(Peraica, 2016: 285)。比較上述三者的物性力量，由此進入第7章和第8章關於圖像未來和世界圖景的討論。除以圖像生命論與朗西埃「圖像的命運」進行對話外，米切爾明確圖像所具有的生命性決定其不可被創造或消滅，而全球整體圖景只是個「過渡階段」。第9章仍延續《圖像何求？》，分析什麼是媒體及其美學意義，米切爾以麥克盧漢《媒介即按摩》中關於獲得「媒介溫度」等媒體與美學理論為引子，批評本雅明的「機械複製」論等媒體研究缺乏有效溝通，以電影《黑客帝國》「洗眼」後看到的代碼等案例闡明何為「媒體美學」。第10章以前一章節為基礎，提出「混合媒體」觀。第11-15章分別闡述了「回歸」，「佔領」，「邊界戰」，「環境」，「歷史怪怖」的當代影像特徵。第16章以對反駁者群體回應的方式，分析其著作《痛苦的權力》，並對「景觀」假說重新加以批評檢討。

本書在圖像、雕塑、文字圖像、視覺文化等方面提出一些整合的新看法，而面對當前攝影及影像的宗教、政治爭議性議題則回望向普桑及其時代。整本書的部分內容略有

重複，如皮瑞卡所見，在第 4 章〈圖像 X 文本〉與第 9 章〈媒體美學〉中的「美學和符號學三元組」表格的討論（Peraica, 2016: 285）。

參、《圖像科學》的理論架構

《圖像科學》提出的最重要概念是圖像科學，並在此框架內闡釋藝術史學科的邊界議題，前者為米切爾首立，後者則是學界頗具爭議性的話題。「圖像科學」與藝術史跨界共同構成本書理論框架的核心。

米切爾「圖像科學」概念的提出是建立在愛因斯坦圖像「想像力結構」觀點之上的，是歌德「溫柔的經驗主義」和布萊克「甜美的科學」的實踐（Mitchell, 2015: 219-220）。圖像科學不是當代的產物，米切爾將其定位在啟蒙運動與現代實證主義之間，被視為一種「詩意扭曲」的唯物主義（Mitchell, 2015: 221）。所謂「圖像科學」是一種哲學敘述，首先是「圖像的科學或影像學」；圖像科學也屬於歷史科學，涉及圖像在時空中的遷移；圖像科學亦為認知科學，也就是元圖像的範疇（Mitchell, 2015: 23, 26, 27）。米切爾據此主張，圖像科學有四大議題：圖像本體論、修辭和倫理學、詮釋學、情感問題（Mitchell, 2015: 222）。因此，圖像科學是一種跨越媒體的科學。

「藝術史跨越邊界」的議題來自米切爾的同事邁克爾·卡米爾（Mitchell, 2015: 6）。卡米爾的著作《圖像在邊緣》啟發米切爾將藝術史本身視為一種邊界學科，可跨越文學、電影和文化研究等相鄰學科。米切爾指出，有三種位於邊界的領域組成藝術史的跨越邊界之說，首先是圖像學研究「跨媒體圖像」，其次是視覺文化研究「視覺認知」與「視覺再現」，再次是媒體研究特別是「媒體美學的新興領域」（Mitchell, 2015: 6）。除圖像科學和藝術史學科邊界的問題，米切爾亦重新分析廣闊的圖像科學領域內一些新舊概念，如圖像 X 文本、元圖像、複製、感官比例等，以及如皮瑞卡所列媒體學及非媒體學的多種概念（Peraica, 2016: 285）。

特別值得注意的是，本書第 12 章中「奠基地」（foundational sites）的提出，這一概念將地點與社會空間銜接起來，從印第安人的「保留地」、以色列—巴勒斯坦聖地（the “Holy Land”）、澳洲烏魯魯巨石、普利茅斯岩（Plymouth Rock）、費城獨立廳到華盛頓特區，這樣的地點被神聖化為紀念性的基本地點。米切爾指出，這種「奠基地」的意義在觀看一個花瓶／兩張面孔的圖像時，也具有同樣「出現與消失」意義。米切爾認為「奠基地」值得學界進行深入探討，可從三方面問題入手：奠基地是否是虛擬及可移動的；奠基地可否被創造；奠基地的暫時性能否有機會成為持久顯現的空間（Mitchell, 2015: 165）。「奠基地」的討論與巫鴻關於中國視覺文化的「廢墟」研究皆為一種以「人為」思考為主的場域議題，試圖深入解讀場地（site）及其遺存在時空中的意義。³

³ 關於「廢墟」研究，參見《廢墟的故事：中國美術和視覺文化中的「在場」與「缺席」》（肖鐵譯，2012）。

米切爾在書中多次談到「回到／回歸」，他帶領讀者重新回顧 1980 年代符號學、結構主義、解構主義進入視覺藝術並擴展的起點，提示當代媒體美學回到視覺與聽覺感官本身，並重新定義當代媒體美學範疇的重要性。圖像／圖片關係是一種回到物性，圖像文本回到古德曼觀察符號產生意義之方式，建築師回歸畫板，到埃及方尖碑回歸，暗示研究者應回到原初去研究圖像。

本書在塑造「圖像科學」概念方面具有前瞻性貢獻，但是關於「圖像科學」的幾個概念也引起我們的追問。米切爾認為，「元圖像」可「反映圖片性質」。巫鴻闡釋為，「元繪畫」（metapicture）應具有「反思性」，如其所示，周文矩《重屏會棋圖》符合一種元—元繪畫（meta-metapicture）反思自我及反思他者的二方面含義（巫鴻、文丹譯，2009：218）。我們可否追問這種反思的影響隨著時間推移有何變化，未來是否會發生轉型？其他「元圖像」如何與之對話？米切爾在書中極力推崇的一些令人耳目一新的視覺文化概念，是否是暫時性、過度依賴科技革命的產物？

肆、結語

本書關注的「視覺文化批評」、「活的圖像」概念、「媒介理論」思想成為米切爾後續新著關懷的重心。2017 年底由克裡西米爾·珀加主編的《米切爾的圖像理論：活的圖像》（*W. J. T. Mitchell's Image Theory: Living Pictures*, 2017）論文集出版，目的在於定位米切爾視覺研究工作，並集中闡釋其圖像研究的核心術語（Purgar ed., 2017: III）。米切爾及其理論在當代大陸學界頗受矚目，北京 OCAT 研究中心（OCAT Institute）2018 年春夏舉辦「語詞與圖像」、「媒介·技術·記憶」兩場研討會，並於 9 月初正式邀請米切爾到北京作題為「元圖像：圖像及理論話語」三場專題講座，三場主題「圖像學 3.0：當下的圖像理論」、「關於面孔」及「雕塑無限」的部分講授內容在本書章節中亦有所涉及（OCAT 研究中心）。

本書的價值在於將圖像研究提升至「圖像科學」層級，這門「甜美」的科學有助於研究觀察者與被觀察物件，主體與客體相互遭遇時的場景再現。透過《圖像科學》，米切爾試圖掙脫傳統圖像學理論桎梏，引入「圖像科學」、「活的圖像」思考語域，提出自己的美學宣言。米切爾期待人文學科與科學並肩，推動整個學術領域的轉型。

參考書目

- OCAT 研究中心，《元圖像：圖像及理論話語》，http://www.ocatinstitute.org.cn/cn/public_projects/16/123，2019 年 10 月 25 日下載。
- 米歇爾 (W. J. T. Mitchell) 著，陳永國、胡文徵譯，《圖像理論》，北京：北京大學出版社，2006。
- 米歇爾 (W. J. T. Mitchell) 著，陳永國譯，《圖像學：形象，文本，意識形態》，北京：北京大學出版社，2012。
- 米歇爾 (W. J. T. Mitchell) 著，陳永國、高焜譯，《圖像何求？形象的生命與愛》，北京：北京大學出版社，2018。
- 巫鴻著，文丹譯，《重屏：中國繪畫中的媒材與再現》，上海：上海人民出版社，2009。
- 巫鴻著，肖鐵譯，《廢墟的故事：中國美術和視覺文化中的「在場」與「缺席」》，上海：上海人民出版社，2012。
- 劉禾、曹雷雨，〈知識份子和批評思考的視域——W. J. T. 米切爾教授訪談錄〉，《文藝研究》10 (2005)，頁 87-99。
- 顧素瑋，〈從 W. J. T. Mitchell 的抽象繪畫論述看現代主義以降的詩畫關係〉，收入劉立敏等主編：《2012 視覺藝術跨界研討會論文集》，屏東：國立屏東教育大學，2012，頁 24-38。
- “W. J. T. Mitchell,” in *University of Chicago*, [https:// lucian.uchicago.edu/blogs/wjtmitchell/](https://lucian.uchicago.edu/blogs/wjtmitchell/), download on 24 October 2019.
- McNamara, Andrew. “Words and Pictures in the Age of the Image: An Interview with W. J. T. Mitchell”, *Eyeline* 30 (Autumn-Winter 1996), pp. 16-21.
- Mitchell, W. J. T. *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetic*. Chicago: The University of Chicago Press, 2015.
- Peraica, Ana. “Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics by W. J. T. Mitchell (review)”, *Leonardo* 49.3 (June 2016), p. 285.
- Purgar, Krešimir ed. *W. J. T. Mitchell's Image Theory: Living Pictures*. New York: Routledge, 2017.

漢斯·貝爾亭 (Hans Belting) 著作《影像人類學》 (*An Anthropology of Images*) 簡單評論

Belting, Hans. *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*. Princeton University Press, 2011.

陳泓易 *

漢斯·貝爾亭 (Hans Belting, 1935-) 是一位德裔的藝術史學者與中世紀與文藝復興藝術理論家，他同時也是當代藝術與影像理論的重要評論者。Belting 出生於德國安德納西 (Andernach)，就學於曼茲大學 (Universities of Mainz) 與羅馬大學。曾任教於漢堡大學 (University of Hamburg) 並且於海德堡大學 (University of Heidelberg) 擔任藝術史教授。Belting 的著作當中以 *Likeness and Presence: A History of the Images Before the Era of Art* (1997) 與 *An Anthropology of Images: Picture, Media, Body* (2011) 所受到的評價最高。

Belting 早期著作如 *The End of the History of Art?* (1987) 常被拿來與亞瑟·丹托 (Arthur C. Danto) 的 *After the End of Art* (1997) 對照討論；而 2003 與 Mitch Cohen、Kenneth J. 以及 Northcott 合著的 *Art History After Modernism* 一書則經常被拿來與以所謂弱思維 (pensiero debole, weak thought) 聞名的義大利哲學家 Giovanni Vattimo 早期著作有對話的痕跡。而本書的書寫，則是源自一個大型的跨國研究計畫，由 Belting 參與一個源自於「School for New Media in Karlsruhe」的跨域學程研究群。研究的導向主題為「影像，媒體與身體」，團隊還包含了柏林 Freie Universität 的研究團隊，巴黎的高等社科院 (E. H. E. S. S.)，由馬克·歐傑 (Marc Auge) 主導的另一個團隊，加上由 Carlo Severi 主編的一期《人類學報》(*Revue de l'Homme*) 的撰稿者，以及法蘭西學院 (College de France)，Pierre Vernant 所組成的研究小組所共同形成的研究群。本書的書寫與出版即是來源自此一計畫所產生的研究結果。

* 陳泓易，國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所副教授。

本書在結構上分為六個章節，分別是：

1. An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body.
2. The Locus of Images: The Living Body.
3. The Coat of Arms and the Portrait: Two Media of the Body.
4. Image and Death: Embodiment in Early Cultures.
5. Media and Bodies: Dante's Shadows and Greenaway's TV.
6. The Transparency of the Medium: The Photographic Image.

本書評文章的內容來源主要是參照 *Belting* 在 2011 年英文翻譯本出版時，為英文讀者所重新提出的介紹序文而寫成。本文有一半以上內容直接翻譯自 *Belting* 的序文，由於筆者並沒有逐字全部翻譯，而是零散挑關鍵句子翻譯，並且有許多地方加上筆者自己的評論，因此並不在翻譯的句子特別再加上引號，請讀者見諒。

在給英文讀者的序言中，*Belting* 提到本書於 2001 年在德國出版後，引發了人文科學領域的許多爭辯與討論。特別是在藝術史領域。其中原書的德文書名：*Bild-Anthropologie* 就指明本書企圖以人類學觀點談論影像（images）此一主題。然而在德文的語境中，*Bild* 同時有 *image* 的意涵與 *picture* 的概念，因此本書的第一個章節是要從理論的詮釋進行演繹並重新釐清這些意涵。本章節在理論概念的定義與詮釋上會相對比較嚴謹甚至嚴格，然而它卻是後續幾個章節內容概念分析的援引來源與基礎。第一章主要是對全書的結構扮演引導閱讀的功能性角色，也是對於整個研究群「影像，媒體與身體」等主題的導引線索。如前文所說明的研究團隊組成內容，可以理解此一跨域學程的研究群聚集了藝術史，哲學研究與心理學研究的學者，共同以擴延寬廣的歧異文本匯流於影像的研究上，企圖在不同的面向上給予影像研究一個更豐富完備的面貌。

從第二章開始，本書就開始運用某些更為具體的詞彙，與更具體科學的研究操作去探索出在人類的身體作為一個對於影像承載的活生生媒體，如何承載記憶（memory）、夢想（dream），以及想像（imagination）等內容。

第三章主要分析獨立的人像畫作為一種重要性繪畫類項，它是西方除宗教畫之外最重要的繪畫主題之一，本章節期望對人像畫的起源進行探討。

第四章回溯到葬禮儀式文本去找尋人類製作繪畫影像的根源，作者認為這一章是整本書概念溯源的核心基礎。

第五章則是第一次對但丁一向被忽略的圖像理論進行研究的嘗試，並且是以人類陰影作為模型範例。

第六章，也就是最後一章，則是企圖討論攝影，或者更明確來說，討論攝影的社會需要（uses）及其私密意義（涵），並揭露在現代性文本之中，攝影此一圖像製作的新的分支事實上具有非常長遠的前歷史時期。

作者認為之所以需要以人類學作為進路來詮釋影像，而不是像傳統藝術史以風格分析或者圖像學為方法的理由。首先是因為影像（image）的定義完全不同於藝術史所認知

的藝術主題對象，藝術史學者關心的問題意識與影像研究不同。傳統藝術史認知的藝術作品，有可能是一幅繪畫，一件雕塑作品，或者是一件印刷作品，他們都是某種具有歷史內容的可觸及物件。這樣的物件可以被歸類，分期，並且被展示。然而一個影像卻挑戰了像藝術作品這樣的物化 (reification) 文本，它甚至經常可以超越物理 (質) 的與心理的存在界線。影像可以存在於藝術作品之中，但影像並不見得一定就是藝術作品，或者說影像並不只存在於藝術當中。Belting 認為英語語意中對 image 與 picture 的區分是恰當的，而影像作為一個命題涉及了兩個層次的回答。我們不能將影像當成某種既定媒體的產物，這些媒體可以是攝影、繪畫，或者錄像，影像可以是某種我們主體自身的產物，因為我們會自己生產影像自身。比如像夢境、想像、個人的感知性察覺等。這些我們面對可見世界的其他影像時所建構演繹的反射性生產，都有可能以影像的形式呈現。

此外，Belting 也提到，他會以比較傾向歐陸定義的意義去使用人類學 (Anthropology) 這個詞的意涵。而所謂的歐陸定義就是 Anthropology 比較是 Cultural Anthropology，此一意涵比較是康德概念一般性定義的人類 (human being) 與人類秉性 (human nature)。Belting 對這些區分的堅持正如同他對 image 與 art 的區分的強調一樣，因為本研究的主題是影像而非藝術，此一區分可以避免讀者錯誤的期待。

壹、本書的研究方法

在德國，近期比較激烈的討論主要是由 Tom Mitchell 這位所謂的新類型圖像學學者所起始驅動的有關 Bildwissenschaft 的辯論。雖然他們宣稱增進了不以文本研究為基礎的圖像媒體研究，但 Belting 不認為這在方法論上有多大新意。然而，辯論的核心議題在於影像研究是否算是藝術史的一部分。Belting 認為此一討論設定了 (陷入) 某種毫不必要的二分法，因為儘管是如 Ernst Gombrich 這樣的藝術史學者也是非常自在的同時並存並運用兩種學門。¹ Gombrich 既嫻熟古典藝術史也精通知覺心理學。另一位藝術史學者 Aby Warburg 也發展了他自己的影像人類學，因為他的研究方法與思路並不局限於潘諾夫斯基 (Erwin Panofsky) 與溫德 (Edgar Wind) 的圖像學方法。² Belting 使用沃堡 (Warburg) 的人類學以及他的 Kulturwissenschaft，卻不以引用 (quoting) 的方式呈現或者他也不將 Warburg 的人類學方法條列於脈絡 (historicizing)，而是以挪用 (Appropriated) 作為使用的策略。因為他認為 Warburg 的人類學方法需要在我們當今的時代重新被合適的轉譯。同樣的，在使用圖像學 (Iconology) 這個詞彙時也是類似的概念。因為 Belting 認為圖像學這個詞已經重新被定義於一個更新也更寬廣的應用範圍。正確地說，他已經凌駕藝術史的界線之外了。

¹ Ernst Gombrich, *Reflections on the History of Art, Views and Reviews* (Oxford: Phaidon, 1987).

² Erwin Panofsky, *Three Essays on Style, edited by Irving Lavin* (Cambridge: The MIT Press, 1997).

研究團隊各小組則是以不同主題分工，柏林的 Freie Universität 團隊中有一個特別的研究小組稱為歷史人類學組，特別針對 Norbert Elias、Helmuth Plessner 等思想家的哲學傳統，以及 Victor Turner 的表演人類學（Anthropology of Performance）為靈感發想的來源進一步深入探討；在法國的研究小組，位於巴黎的高等社科院（E. H. E. S. S.），由馬克·歐傑（Marc Auge）所創立。³ Auge 本身就處於一個非常特殊的位子，他那本代表性著作 *Anthropology for Contemporary Worlds* 就是被研究的重點之一。他是一個社會人類學家，集中於對他所謂的「超級現代性」（Supermodernity）而非一般所謂的後現代進行研究。他的另一本書《夢的戰爭》（*La Guerre des rêves*），明顯的參照了 Serge Gruzinski 的著作 *La Guerre des Images*（影像的戰爭），作者探討西班牙殖民墨西哥時期「影像」殖民的痕跡，以及其後所產生的某種文化滅絕效應。此外在 Carlo Severi 主編的一期《人類學報》（*Revue de l'Homme*）撰稿者中，集結了許多人種學，社會歷史學，藝術史學科的論文，並且以「影像與人類學」作為專刊主題發表。

在法蘭西學院（College de France）由 Pierre Vernant 領導的團隊專研古代希臘，並將其研究主題稱為「影像的歷史人類學」，集中研究影像、想像力與虛構想像之物的文本定位問題。現代西方世界與古希臘有個非常特殊的文化連結。因為現代西方既掌握了古希臘的早期影像內容，也掌握其哲學家的著作書寫，這些資料呈顯出來當時的藝術與當時的思想是如何地相互對照呼應。

而 Belting 的主要目標是要回應 Vernant 所提出在每個圖像製作的嘗試與企圖中，「影像」、「身體」與「媒體」之間的某種緊密連結（interrelation），甚至核心的相互連動（interaction）。Belting 自身是從 Image and Death 這個主題開始進入影像研究這個領域的。影像生成的原始來自死亡，研究將觸及其所形成的宗教與文化問題，特別是在喪葬影像生產過程中，身體（body）與媒體（medium）同時被指涉進入文本。人們以影像去置換死者消逝的身體，而這些影像反過來需要一個人造的身體（body）以便去重新佔領或者替換死者所遺留的空缺。這個人造的身體可以被稱為媒體（medium）（而非僅是「物質」，material）。因此影像需要被肉身化（embodiment）以便獲取可見性（visibility）。這麼一來消失的身體（lost body）就由影像所創造的虛擬身體（virtual body）所置換。這個案例提供一個影像非常矛盾特質，即影像藉由變容成圖像（icon）的顯現創造一種可見的物質（理）性（身體）的缺席。影像的媒體性（media）因而根基於某種身體的相似性邏輯，身體如同媒體自身運作其功能性，活媒體在此對峙於人造媒體。影像仰賴兩個象徵性的行動，兩者都指涉到我們這個活的身體：那就是「製造生產」（fabrication）行動與「感知感覺」（知覺，perception）行動。並且彼此互為對方的目的。

Belting 舉一個例子來進一步說明：當今我們對於所熟知的名人都是藉由其媒體提供的圖像象徵而認識的。然而在名人死亡之時其象徵即刻轉化，由再現其存在（名人活著的時候）轉成再現其缺席（名人死亡之時）。我們也因此而經歷了布希亞（Jean

³ Marc Auge, *Anthropology for Contemporary Worlds* (Stanford University Press, 1999).

Baudrillard) 在其著名研究著作 *L'Échange Symbolique et la Mort* 中所提到的「象徵之轉譯」(symbolic exchange)。⁴

然而本書的目的不在了解死亡的意義，而是影像的探索。對於與此一主題相關的其他關鍵研究我們不得不提到 Regis Debray 那本重要著作 *Vie et Mort de l'Image* (影像的生與死)。⁵ 他在此書的序言中提到：「影像是一種被馴化的恐懼」，因為其根源強烈地與死亡連結。Debray 提到任何被製造的影像皆與其產生及其併發知覺共時性地被建構。Debray 將我們思考的影像與想像的影像等量齊觀，並引用巴舍拉 (Gaston Bachelard) 的名言來說明。巴舍拉提到：「死亡一開始就曾經是一種影像，而他最終也還只是一個影像。」因為我們並不真正具體知道死亡到底是什麼。

為了探討模糊難解的心理影像 (mental image) 的本質，Debray 提到了凝視的意義。他認為凝視的作用是轉譯傳遞 (transmitting) 或反轉心理影像與具體物質圖像的誘導向量。Debray 強調凝視是使圖像 (picture) 轉化成影像 (image)，並且同時也是讓影像又反轉成圖像的力量。影像在凝視中刻劃出意義，就如同我們在閱讀中讓書寫顯示出意義一般。然而凝視並不僅僅是一種工具，或者是單一片面的視覺作用。凝視需要運作到活著的整個身體的全部。法文的凝視使用的字是 regard，它蘊含了要人「留意、注意」(prendre garde) 的意涵，與英文的 gaze、look，或者 glance 一詞的意義或者意涵不同。在英文的 regard 或者 regardful 一詞比較接近 Debray 所說的法文概念的凝視，有點像英文的 watch 或是 watch out 一樣。它們比較具有法文 regard 一字的語言學上鄰近的意涵。

Belting 要表達的重點並非一般所說的影像即是媒體，而比較是影像需要媒體或者影像使用媒體來傳遞給我們並且在我們面前變得可見。身體作為一個知覺主體時，心靈感知 (mind) 是身體的一部分，它天生具有讓我們辨別影像與媒體的能力。我們能理解影像既非是一個單純的物件 (object)，也不是一個真正的實體。當我們體認到影像是某個缺席的在場時，影像與媒體的區分才能夠清晰。

在二十世紀末期，由結構主義語言學對於歐洲思想所引發的革命逐漸強調學術領域各種學科的跨域思維與方法。從布朗肖，傅柯，布赫迪厄或者拉岡等許多的學者都使用這樣的研究進路而生產了非常精彩的研究成果。卻也有許多學者的書寫對於概念的宣稱倡議遠勝於研究方法的具體建構與鋪陳，如德勒茲或者晚期的布希亞等。儘管同時要發展現象學，心理分析與結構語言學方法，甚至許多其他自然科學的概念，然而在具體方法論的模糊之下，一般讀者或許只能佩服像德勒茲這樣的學者豐沛的想像力與跨域連結的能力，卻無從學習其方法。這也造成了文化研究 (cultural study) 自九零年代始其研究成果經常出現穿鑿附會與不知所云的荒謬內容。九零年代之後開始有許多學者，如 Hans Belting 的研究團隊，或者像 W. J. T. Mitchell 等思想家以更具體詳實的方法，將這些跨領

⁴ Jean Baudrillard, *L'Échange Symbolique et la Mort* (Paris: Gallimard, 1976).

⁵ Regis Debray, *Vie et Mort de l'Image* (Paris: Gallimard (Bibliothèque des idées), 1991; rééd. Paris, Gallimard (Folio), 1995).

域研究的理想轉化成可具體實踐的內容，並且生產出有趣的研究成果。本書的出版即是這樣的實驗成果之一，值得我們關注與參考。

參考書目

- Auge, Marc. *Anthropology for Contemporary Worlds*. Stanford University Press, 1999.
- Baudrillard, Jean. *L'Echange Symbolique et la Mort*. Paris: Gallimard, 1976.
- Belting, Hans. *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*. Princeton University Press, 2011.
- Debray, Régis. *Vie et Mort de l'Image*. Paris: Gallimard (Bibliothèque des idées), 1991; rééd. Paris, Gallimard (Folio), 1995.
- Gombrich, Ernst. *Reflections on the History of Art, Views and Reviews*. Oxford: Phaidon, 1987.
- Panofsky, Erwin. *Three Essays on Style*, edited by Irving Lavin. Cambridge: The MIT Press, 1997.

「冷戰與美國音樂現象」之主題式書評 —— 試論《文化冷戰：中央情報局和文藝世界》、《美國冷戰外交中的音樂》與《超強大國的音聲：美國主義音樂和冷戰》

Saunders, Frances Stonor. *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. New York: The New Press, 1999, 2013.

Fosler-Lussier, Danielle. *Music in America's Cold War Diplomacy*. Oakland: University of California Press, 2015.

Ansari, Emily Abrams. *The Sound of a Superpower: Musical Americanism and the Cold War*. New York: Oxford University Press, 2018.

彭宇薰*

壹、文化冷戰研究緣起

隨著二戰後美蘇冷戰的風雲逐漸遠去，相關密件檔案的逐漸曝光，晚近二十年來，與冷戰有關的美國文藝政策、文藝補助、藝術家處境、意識形態與國家認同等議題，開始成為備受矚目的研究題材。本文以近年來三本處理相關議題的書籍，做一種主題串連式的簡述與簡評。其中最為著名、至少被翻譯成十國語言的《文化冷戰：中央情報局和文藝世界》¹，頗具爭議性地為這個領域打開了潘朵拉的盒子，讓大家領悟到，原來那標榜自由創作的文藝世界，其實有很大的成分受到背後「暗黑」的政治手腕所掌控。作者 Saunders 爬梳複雜繁多的檔案文件與採訪當事人，揭露美國中央情報局在 1947 到 1967 年之間，如何透過「文化自由代表大會」（Congress for Cultural Freedom）在世界各地進行意識形態的宣傳與美國形象的建立。

英國記者出身的 Saunders，雖然在字裡行間透露些許憤慨與激動的情緒，令人感到其論述可能含有過多的主觀意識，但她冒著為揭露真相而帶來的危險——Saunders 的母親活在女兒有天可能會被中央情報局綁架的陰影下——呈現一個不為人知的歷史面向，這種過人的勇氣著實令人敬佩。原來在冷戰高峰時期，美國政府執行一項號稱它不曾存在的文化宣傳計畫，這個計畫必須在中央情報局於極端秘密的狀態下進行。箇中涉及大量的金錢操作、刻意的展演行銷，諸多鼎鼎大名的知識份子與文藝人士在知情或不知情的狀態下，不是成為棋局操盤的一份子，就是被國家機器操縱的一個棋子。

爰此，1940 年代末期以來為西方菁英分子所推崇的藝文表現——例如在藝術市場中，一度極端熱絡的抽象表現主義（Abstract Expressionism）作品，以及在往後的二、

* 彭宇薰，靜宜大學資傳系教授、藝術中心主任。

¹ Frances Stonor Saunders, *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters* (New York: The New Press, 1999, 2013).

三十年，於音樂歷史的進程裡佔盡優勢的音列主義（Serialism）等——莫不與文化冷戰的戰略思維有關，而不純然和藝術價值有關。誠然，藝術從來不是以「進步論」的概念前行，反而有時候會與政治掛勾——這是 Saunders 著作對於文藝界的重大啟示之一。

貳、音樂作為文化冷戰外交大使

當 Saunders 攪亂了西方藝文界一池春水後，各界紛紛起而進行反思工作，後進學者繼續挖掘箇中秘辛，音樂界自然也不例外。以後進學者的專書出版來看，對於冷戰期間的音樂現象，論述上可說是宏觀與微觀兼具。《美國冷戰外交中的音樂》² 是一本屬於宏觀式的研究，作者從古典、爵士、宗教、流行音樂等，談它們不同的外交成效。基本上，冷戰時期由美國官方主導的文化外交，在種種需要表達又不能太明確表示、要宣傳又不能太明目張膽執行的外交場合中，音樂本身所具有的涵義不明確之特質，成為它的優勢。平實而論，音樂表演本身就一種具備吸引力的活動，而活動本身是否政治性中立，端看主事者的安排。在這本著作中，作者除了訪談許多相關人士，也參閱諸多檔案及官方出版資料，以便從多方角度看待這些經過斡旋與調解的音樂外交事件；她除了試圖還原當時樣貌之外，亦檢視參與者微妙的心理因素，以對這些事件幽微的影響部分進行探測。書中所描述的外交場域包括在亞洲、非洲與南美洲等各國，範圍極其廣闊，可以看出美國對第三世界的滲透力。

古典音樂向來是美國冷戰文化外交的首要議題，因為它是文化冷戰裡最具有「威望」（prestige）的武器——美國需要向世界證明，她不僅是經濟、科技的強國，也是傳承歐洲菁英文化的泱泱大國。因此官方願意所費不貲地安排紐約愛樂、波士頓交響樂團等到歐洲巡演，期盼藉此取得更穩當的文化發言權以及建立文化威望。有趣的是，日本是一個對美國音樂輸出要求最嚴格的國家，根據外交使節的回報，日本人對美國的古典音樂水準頗有疑慮，屢屢要求頂尖樂團來演出，除了波士頓交響樂團之外，「日本人不認為克里夫蘭、芝加哥的是頂尖樂團，紐奧爾良的就更不可能接受了」。³ 東京的樂評讓美方必須格外注意來訪者的演奏水準，以免有誠心不足、威望盡失之虞。美國之所以戰戰兢兢，實是因為她的對手實力不可小覷——蘇聯與中國，前者提供了多元而高水準的精緻展演，後者則以馬戲秀而吸睛——這讓第三世界趁機向美國索求更多、更好、更有名氣的演出（基本上名氣的重要性更甚於其它），祕魯、伊拉克等國都傳來這類消息，大家多少由此探測自己在美國心中的份量。作者在此所要強調的，是古典音樂的表演以及其安排過程中的談判，基本上是一個複雜的社交關係；施予者與收受者都藉由古典音樂的演出安排，而有些對於「威望評比」與「晉身菁英階級」的努力和角力。

為了標榜美國政治與社會的自由性，以及其與時俱進的特質，前衛音樂在 1960 年代

² Danielle Fosler-Lussier, *Music in America's Cold War Diplomacy* (Oakland: University of California Press, 2015).

³ Ibid, p. 26.

開始扮演文化外交的角色，特別是在共產黨統治的區塊內。由於意識形態之故，前衛音樂自 1920 年代末就先後受到史達林、希特勒等集權者的打壓，二戰後亦持續為共產世界當權者所唾棄，美國此時卻利用前衛音樂作為挑戰社會主義音樂的標準，並藉此吸引一群嚮往有別於社會寫實主義美學的年輕人。前衛音樂夾帶著自由的象徵，遂隨著表演活動在南斯拉夫、波蘭等地散播。曾經前往東歐演出的美國無調性作曲家甚至宣稱：「愈是前衛的音樂，他們愈喜歡。……我保證這些東歐聽眾，比任何人都準備好來歡迎我們年輕的、實驗性的音樂」。⁴ 除此之外，在某些後殖民國家如委內瑞拉，由於當地人先前已透過歐洲「母國」接觸古典音樂，古典音樂遂成為特殊威望的代表，他們也對前衛音樂感到興味盎然。

當然，並不是所有地區都接受所謂的前衛音樂，這種帶有強烈菁英色彩的東西，也是一種強烈階級性的暗示。當外交使節們紛紛回報給祖國，古典音樂無法全然吸引多元背景的對象時，原來主事者並不看好的爵士與流行音樂開始加入節目，以便與蘇聯多元的展演與中國精彩的馬戲秀分庭抗禮。其中，爵士樂的演出與非裔美籍者有緊密的連繫，恰好能撫平當時國內的黑人民權運動，爵士樂又與自由與民主的意象結合，且提供更多與在地音樂家合作的機會，故其輸出後證明可謂利多；同時，爵士樂也某種程度的藉此而合法化，又特別透過路易·阿姆斯壯（Louis Armstrong, 1901-1971）以及瑪麗安·安德森（Marion Anderson, 1897-1993）的經典演出，逐漸從邊陲走入正統，建立穩固的地位。但是，流行音樂如搖滾與藍調卻有如兩面刃：它雖然容易親近，卻可能傾向娛樂性活動，或是帶有對社會與政府抗議與批判的性質，因此在效果上很難掌控。作者在此書中相當嚴謹地陳述這些現象，使讀者對不同類型音樂在文化外交所扮演的角色，能得到相當清楚的概念，讀來亦有故事般的趣味性。

值得一提的是，作者數度提到台灣對這類音樂外交的接受度，茲舉二個例子。根據官方報告指出，1976 年「當代室內樂團」（Contemporary Chamber Ensemble）在台灣演出前衛音樂，主辦者雖然賠錢，但他很高興是第一位引進這類音樂來台灣的人。當非裔美國歌唱家瑪麗安·安德森在台灣演出時，「地方記者對她有禮而真摯的態度印象非常深刻，也以最友善的態度提出問題」。⁵ 由此可見，台灣對於美國政府帶來的文化禮物，皆以熱烈而友善的態度回報。事實上，美國在二戰後於台灣設立「美國新聞處」（USIS），其所辦活動對台灣的視覺藝術發展，產生相當大的影響力，相信作者所提的幾次音樂會演出，應該也和美國新聞處有密切的關係。令人好奇的是，美國新聞處當時在台的音樂策略是甚麼呢？這或許也是個值得台灣學者探索的議題。

⁴ Ibid, p. 32.

⁵ Ibid, p. 109.

參、美國主義音樂與政治意識形態

由於美國認為古典音樂是人類可共享的價值，因此把古典音樂的傳輸當作是幫助開發中國家的天職，但在同時，他們也把夾帶著政治訊息的美學觀傳遞給後進國，最明顯的就是兩極化的音樂風格作品：具調性的美國主義音樂，以及非調性的序列音樂或前衛音樂。弔詭的是，在冷戰初期敵我極端對立的緊張時期，具備本土精神的美國主義音樂，卻不得不讓位給具備「自由」與「國際」意象的序列音樂。平實而論，發跡於 1930 年代的美國主義音樂，在冷戰時的境遇究竟如何？相關作曲家如何在此惡境中求存？這就是專書《超強大國的音聲：美國主義音樂和冷戰》⁶所要探討的重點。

相對於《美國冷戰外交中的音樂》討論音樂外交的宏觀式書寫，《超強大國的音聲：美國主義音樂和冷戰》是一本聚焦於國內作曲家的微觀書寫，作者 Ansari 探索個人與大時代的關係。這些屬於美國主義而擁抱調性音樂的作曲家分別是：韓森（Howard Hansen, 1896-1981）、威廉·舒曼（William Schuman, 1910-1992）、湯姆森（Virgil Thomson）、哈里斯（Roy Harris, 1898-1979）、柯普蘭（Aaron Copland, 1900-1990）、以及伯恩斯坦（Leonard Bernstein, 1918-1990）。依據作者對作曲家們的屬性分類，任職於寇蒂斯音樂院的韓森與茱麗亞音樂院的威廉·舒曼，是屬於右派的美國例外主義者（The American Exceptionalists），湯姆森是中立而厭惡政治的機會主義、自由主義者（liberalist），哈里斯是對國家主義感到幻滅的左派人，柯普蘭是位有原則的左翼策士，伯恩斯坦則是一位受挫的新左翼激進分子（The New Left Activist）。這些對作曲家的定義與說法，毫無疑問透露了音樂與政治理念的緊密關係。作者爬梳個人生命史，釐清他們的核心理念與理想，並就相關音樂作分析與比較。誠然，當序列音樂以高姿態進入各大學，成為學術圈主流的關注對象，這些相信美國不應受制於這來自歐洲的、冰冷而且難解音樂的作曲家，各自以其信念對抗潮流。

對不熟悉政治語彙的讀者來說，二戰後所謂的例外主義、自由主義、新左翼、進步主義者等名詞，由於書上對於明確的指涉意義著墨不多，故讀者需要另外再查考，才可能較確知作者的詮釋意涵，某種程度來說不免是個缺憾。以這些個案的探討來看，韓森和威廉·舒曼堅信美國應以具國家意識的音樂，擔負全球文化領導人的責任，這份思維的根源來自美國例外主義——亦即他們相信自己的國家擁有獨特的命運，負有捍衛民主自由的使命，故可以為其在各地出兵、傳輸美國價值等作為合法化。由於韓森和威廉·舒曼都曾位居音樂院的校長職位，故擁有一定聲望的他們，把握機會於美國國務院文化推展計畫（The State Department's Cultural Presentations program）中任評議委員，為沒落的美國主義音樂施以助力，以便在文化外交上扮演重要角色，他們自己的音樂則較狹隘地傾向愛國主義。相對於這二位作曲家的右派傾向，湯姆森屬於對政治保持距離、強調最大化個人自由與達成自我實現的自由主義者，沒有前述例外主義者的救世主情懷。

⁶ Emily Abrams Ansari, *The Sound of a Superpower: Musical Americanism and the Cold War* (New York: Oxford University Press, 2018).

Ansari 批評湯姆森對政府「獵巫」行動——麥卡錫時代對親共者與同性戀者的尋捕——保持沉默，是機會主義者的作風。不過，筆者對 Ansari 的批評持保留態度，因為湯姆森對同志兼前衛藝術家如凱吉（John Cage, 1912-92）、康寧漢（Merce Cunningham, 1919-2009）等人照顧有加，⁷ 對於美國主義音樂的推廣亦不遺餘力，他的主要關切所在仍是音樂與音樂家的福祉，他的中立原則與美學，使他的音樂傾向於不帶感情的理性主義。

至於三位左翼者——哈里斯、柯普蘭、伯恩斯坦——則各有其故事。哈里斯在經濟大恐慌時代即發展出對抗物質主義的思維，認為美國古典音樂可幫助建立更具人性的社會，並跳脫出商業主義非人性的桎梏。原先並未有親共思維的哈里斯，在 1959 年拜訪蘇聯之後，特別對當地作曲家為人民創作音樂的情懷，以及對文化獻身的心情，感到心有戚戚焉。雖然哈里斯在二戰前，曾經創作重要的類浪漫派風格作品，但之後他與祖國、與同行愈離愈遠，終究淹沒在時代潮流裡。

只比哈里斯小二歲的柯普蘭，也是在經濟大恐慌的時代，開始對共產主義的社會運動與政治哲學面向，感到有所認同，但這使他成為冷戰的實質受害者。柯普蘭不僅是麥卡錫獵巫行動中的被傳訊者，他本來該在艾森豪總統就職典禮音樂會中演出的曲目，也被無預警地取消——冷戰初期，柯普蘭一度是美國音樂之父的形象，受到嚴峻的挑戰。幸運的是，後來的音樂文化外交活動，把柯普蘭等人的音樂傳播出去，逐漸恢復他的名譽。值得一提的是，柯普蘭在這些迫害事件後，作曲的手法開始轉向序列音樂，現今史學家大都認為，這種轉變與冷戰意識形態的影響有關。整體說來，柯普蘭在扮演音樂大使之際，對所有的音樂持以較寬容的態度，他自己的作品也逐漸與美國主義的名聲形成緊密的連結。作者認為柯普蘭並不是一位熱情的國家主義者，但他是位理想性左翼者，也是願意變通的實用主義者。

相對年輕的作曲家與指揮家伯恩斯坦，對於柯普蘭轉向序列音樂感到些許遺憾。身為新左翼者，他更關切種族與性別平等，反對美國以反蘇、反共之名行干涉主義。作者以伯恩斯坦的歌劇 *Candide*（1956）為例，說明箇中情節與角色，如何與冷戰狀況形成指涉關係，音樂又是如何反映了共產理想，表達了一種極其親切的柯普蘭式典範。但他反主流、反例外主義以及和平主義的信念，無力阻擋在動盪的政治風潮中，以美國作為至高地位的例外主義。

作者在結論中提出，布希總統時代仍以例外主義的思維面對 911 危機，但在 911 一週年紀念儀式時，用的音樂是柯普蘭傳遞社會主義、和平主義概念的《平凡人的號角》（*Fanfare for the Common Man*, 1942）——這是音樂吸收左、右兩翼認同概念的一個例子。如同作者所說：「音樂的意義從來就無法固定，即使是它的創作者也一樣」。⁸ 就效果而言，冷戰時期的美國主義音樂，確實是一種意識形態衝突中的武器，它們和美國的自我認同站在同一陣線，不管是在國內或國外，都強化了美國自身的信心與驕傲。

⁷ 參閱 Naima Prevots, *Dance for Export: Cultural Diplomacy and the Cold War* (Hanover, NH: University Press of New England, 1998), pp. 56-58.

⁸ Emily Abrams Ansari, *The Sound of a Superpower: Musical Americanism and the Cold War*, p. 27.

肆、結論

整體而言，以上所評述的三本專書，為美國冷戰增添了藝術文化面向的反思，也特別為音樂領域帶來了另類歷史性觀點，三者饒有互補的作用；它們更提醒讀者，音樂藝術這類看似具備超脫性質的人類文化表現，其實在創作、推廣或接受之當下，即或多或少與政治脫離不了關係，這類「新音樂學」的研究實是目前台灣學界應有所意識之現象。Saunders 的《文化冷戰：中央情報局和文藝世界》為這類研究開先鋒，以極具爭議性的論述在整個學界掀起波瀾，但也奠下研究基礎。Fosler-Lussier 的《美國冷戰外交中的音樂》則帶給讀者一個廣闊的視野，一窺美國在冷戰時期，如何向全世界布局音樂的輸出、如何因應敵國表現而有所應變、如何協調收受國的需求。儘管這種文化競賽似乎是貶損文化的動作，在最好的情況下，是音樂所扮演的外交角色能夠超越宣傳功能，而讓音樂本身成為一個正面的介質。以作者的結論來看，這段時期的音樂外交，其對國與國社交關係的效益是有目共睹的。不過，筆者認為這份研究主要是從美國觀點出發，故這種效益的評估是屬於單方面的，然這無損於它的參考價值。

另外，在《美國冷戰外交中的音樂》中，作者可能意圖聚焦於外交關係的描述，所以省略了音樂場景，讀者無從得知音樂演出內容，少了音樂的想像與演奏現場的溫度，不能不說有一點缺憾。而 Ansari 的《超強大國的音聲：美國主義音樂和冷戰》則因為聚焦於作曲家的關係，故提供了一些音樂分析與意義詮釋，讓讀者有機會瞭解當時在國內或國外演出的美國音樂內容。從這個角度來看，二者互補的作用直接而密切。

基本上，從政治理念角度來深入分析古典音樂家的人格與創作，目前為止仍屬少見之現象，因此《超強大國的音聲：美國主義音樂和冷戰》有其特殊意義之貢獻。雖然文中充滿各種「主義」的名詞指涉，有時讀來不免令人生厭，或許這是在講述政治時，難以避免的狀況。不過，Ansari 在冷靜的敘述中不失帶有情感的批判性，特別是她認為當政府具有形塑音樂意義的力量時，音樂與例外主義的結合，著實令人反感。⁹ 她的批判不僅針對冷戰時期的現象，也針對二十一世紀的布希年代，顯現這份研究的批判性價值。值得學界關注的是，這本著作與《美國冷戰外交中的音樂》，剛好形成美國冷戰時期國內、國外的音樂現象探討，為音樂學者、文化研究學者與社會學者，提供了相當具體而豐富的美國文化冷戰研究參考資料。

⁹ Ibid, p. 207.

參考書目

- Ansari, Emily Abrams. *The Sound of a Superpower: Musical Americanism and the Cold War*. New York: Oxford University Press, 2018.
- Fosler-Lussier, Danielle. *Music in America's Cold War Diplomacy*. Oakland: University of California Press, 2015.
- Prevots, Naima. *Dance for Export: Cultural Diplomacy and the Cold War*. Hanover, NH: University Press of New England, 1998.
- Saunders, Frances Stonor. *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. New York: The New Press, 1999, 2013.

精神分析女性主義跨域研究：簡評 Griselda Pollock 編《精神分析與圖像》

Pollock, Griselda ed. *Psychoanalysis and the Image: Transdisciplinary Perspectives*. Malden, MA: Blackwell, 2005.

高榮禧*

精神分析相關的審美論述早期有 Freud 針對達文西本人的童年回憶與其畫作〈聖母子與聖安娜〉關係之討論，強調畫家作為私生子有兩位母親的情結癥候對其性別認同與畫藝特質的影響，係屬心理傳記之研究方式。但到 Freud 探討米開朗基羅的〈摩西像〉則不復觸及米氏傳記，也非看重從性到非性的昇華理論，而是注重其身體手勢之複雜動作，並藉以說明釐清其性格特點，已漸朝向作品本身形式或結構面之符號探究。Freud 的藝術史專家弟子 Ernst Kris《藝術的精神分析探索》（*Psychoanalytic Explorations on Art*）一書也更加看重文本之分析，並強調創作者透過退行（regression）以服務於自我，令之放鬆以允許原初過程（primary process）得以浮現。藝術一方面幫助緩解心理情結之痛苦並提供幸福幻覺之替代滿足，二方面也去挑戰並鬆動過度僵化的道德或社會規約秩序，讓心靈重獲創造彈性與和諧平衡。而隨後的半世紀來，依此基礎延伸論述的精神分析文藝應用批評更是得到了大幅的成長。

格里賽爾達·波洛克是著名的「女性主義介入藝術歷史」的倡導者，在編輯這本《精神分析與圖像》前，¹在她的專著《視線與差異》（*Vision and Difference*）中已有專章（第六章）〈女性作為符號：精神分析解讀〉論及前拉斐爾派畫家羅塞提作品中女性只作為其陽性主體次序下的他者（other）符號，好讓陽剛氣質能夠定義自己。女性與繪畫客體的美往往皆被物化，以緩和男性慾望可能失落的恐懼。其中大部分的女性人像，常在不看（unseeing）的時候，呈現出一種被看的圖像迷情，卻讓石化的面龐彷彿凍結在時空，也預示了後來好萊塢女星的臉部特寫鏡頭²常只為了滿足男性的觀視快感，一如 Laura Mulvey 在其著名的〈視覺快感與敘事電影〉一文中的主張。波洛克隨後更在其《分殊正典》（*Differencing the Canon: Feminist Desire and the Writing of Art's Histories*, 1999）這本書中進一步提出其所謂「差異化」閱讀的具體策略，也透過自省式批判，深化女性自覺的身份認同，並用以抵抗父權強制的以男性大師為核心的正典藝術史。

* 高榮禧，國立清華大學藝術與設計學系專任副教授。

¹ 格里賽爾達·波洛克（Griselda Pollock）編，趙泉泉譯，《精神分析與圖像》（南京：江蘇美術出版社，2008）。

² 格里賽爾達·波洛克（Griselda Pollock）著，陳香君譯，《視線與差異：陰柔氣質，女性主義與藝術歷史》（臺北：遠流，2000），頁 242-243。

這本《精神分析與圖像》論文集首先收錄波洛克自己的論文〈精神分析與考古隱喻中的圖像〉(The Image in Psychoanalysis and the Archaeological Metaphor)，她回應 John Forrester 曾提出的問題：「當 Freud 坐於其維也納診療室分析椅上，他能看到什麼？」其實斜躺沙發床一般病人的視線係被安排看不到醫生本人，而 Freud 卻能恣意凝視該室中自己的大量古董收藏，而 Forrester 進一步認為精神分析的方法何嘗不是以對病人過往日常瑣碎細節之收集為特點？精神分析本可算是一種「心靈的考古」，而波洛克也認為 Freud 理論靈感確實是源自於文化記憶之具體殘跡（比如，事實上 Freud 在其診間掛著古龐貝城少女 Gradiva 的浮雕並寫就了相關主題之長論），但精神分析並非單純係僅被用之以關切藝術史，而是其理論本身即為結合考古、人類學、文學及藝術史等諸多思想的跨領域模式。不過波洛克仍強調其中“遺忘”是同“記憶”一樣重要，主因是我們常是更多地由平日究竟壓抑了什麼的部份才構成吾人自身的主要特質。波洛克似也在強調提醒，精神分析不僅能單純用來詮釋圖像，而重點反該是在：圖像如何也向我們解釋了吾人主體性的複雜度。

這本論文集另篇 Mieke Bal 的〈夢的藝術〉則援引精神分析客體理論家博拉斯 (Christopher Bollas) 有關夢是夜間戲劇的觀點，並舉錄像藝術家 Bill Viola 作品〈理性的沈睡〉(The Sleep of Reason, 套用 Goya 同名版畫) 為例加以申說。然而 Bal 仍區別了電影與錄像投射裝置的區別，即觀者在場的可變易位置。尤其對後者言，夢幻更像是與他者 (the other) 遭逢的劇場。Viola 的作品並非如一般的夢主要係對某種被禁制慾望的自由耍玩或願望之滿足，而更像提供一種中介遊戲 (interplay) 的空間，係一潛在具威脅性的競技場，其中的影像似已處於失控的狀況。因此，Bal 嘗試費勁地來澄清，精神分析方法不應只施用有限於圖像/影像解碼，而更應是被帶至對圖像/影像之有所“承載”，兩者方能有生產性的整合，這是因藝術本為以視覺方式來呈顯思想的理論性客體（讀者亦可參考 René Magritte 作品之特質），而且藝術原非只“臣服”於理論書寫，而係亦能與之進行實質交互意義生發的對話。Bal 接著引 Claudia Tate 《精神分析和黑人文學》書中的思路進一步深化他者性 (otherness) 之再現與經驗，探討非洲裔創作者之作品，通過精神分析能更好地瞭解種族意義；以及，通過瞭解種族意義也反過來能更好地瞭解精神分析。

本書第三章的作者 Bracha L. Ettinger (與波洛克亦經常合作) 呈現 Freud 的朵拉 (Dora) 個案 (1905) 與 M. Duras 小說《勞兒之劫》(The Ravishing of Lol V. Stein) 之互文性 (intertextual) 閱讀。認為 Freud 誤認 Dora 係喜歡 K 先生 (藉之遮掩對喜歡自己父親之壓抑) 及可能移轉此一好感至另一父親形象，即 Freud 自己。但 Ettinger 突顯了 Freud 似乎對該 Dora 個案想成為「女人——少女」(Woman-girl) 或「女——女」間非伊底帕斯關係意願之忽略，亦即 Dora 有可能真正愛的是父親的情婦 K 夫人，並含與真正母親 (形象) 人物間之凝視交換關係，如她對德累斯登之拉斐爾「西斯汀聖母像」的過份著迷。換言之，Dora 的慾望其實尚遠未屬於與性有關，而更多是對那具有潛在著

迷特質之“未來自我”有所前瞻罷了。Dora 個案歷來亦被視為係精神分析與女性主義熱門議論之關鍵文本（早年另有學界編輯之相關論文集 *In Dora's Case* 可為參考），但依 Ettinger，似乎重點並不放在觀者能從 Dora 夢象的瑣碎分析中得出什麼；而係將該精神分析的重點改放在瞭解情感移轉（transference）之複雜機制上，以及分析師本人性別意識形態的局限如何左右或影響乃至作出其錯誤判斷。

這本論文集所含的其他篇章亦有論及塞尚作品與憂鬱症之關聯，以及中島泉〈病態與抽象之間的草間彌生〉一文，後者容再略敘。該文指出作為妄想藝術（Obsessional Art）草間的網繪（Net Painting）風格，有別當年日本多數男藝術家之強調東方民族文化特質，卻反與歐美繪畫認同。她本人也無情評價日本當年比國際藝術發展落後了五十年，似想脫離或至少削弱本土／故鄉父權形象的權威性，也因之當年日本媒體常將其美國生涯描寫為令人反感的病態形象。但草間目光無法一掃全貌之巨大畫面，似也同時對抗抽象表現主義的男畫家如 Jackson Pollock，反諷其撒尿般的無拘行動，而她自己的連續小斑點，則係在最小程度移動範圍內的“苦行”，不像前者意在與繪畫身體（一如母體）分離，而自己卻是更近距離的接觸感，頗有女性藝術之獨特性。

總之，本論文集所收錄論文的題材可謂略顯繁複，也因編者本身較偏女性主義的研究取向，曾被批評其收錄文章在這方面佔有過高的比例，不免對精神分析跨領域研究之晚近多面向成果可能較難於有更周全的呈現。但從最後一篇 Adriana Cerne 的論文〈分析的片段：香坦·阿克曼（Chantal Akerman）的《家鄉來信》（或《雙城母女記》）〉來看，除了賡續前述 Mulvey〈視覺快感與敘事電影〉對男性窺視癖的探討，並加進了 Julia Kristeva 對子宮態（Chora）係介於我與非我，連同其對想像界（the Imaginary）和象徵界（the Symbolic）辯證互動間另類敘述之對抗電影（Counter Cinema）的討論，同時又再次像前面 Ettinger 般將阿克曼的影片文本平行連結回 Freud 的 Dora 個案，女人與女人（尤其母女）關係，特別是在女兒想像與母親軀體間親密關係之喪失後，在觀看替代對象（如西斯汀聖母像）時的“沈迷”，並另舉維米爾《在窗前讀信的少女》，說明此積極的閱讀時刻，有機會能將聖母轉入世俗，並超越宗教而進入另場與母親／他者進行交流的夢境。這些皆可視為晚近女性學者試圖融通精神分析與女性研究之對話交流成果的更新努力，頗值得予以關注及肯定。

另外，賡續上述精神分析批評，波洛克也在稍後著作《分殊正典》中繼而質疑藝術家的天才或英雄形象，因其亦屬父權式的自戀式崇拜，尤其是對白人男性創造力的推崇，往往也是對女藝術家及非歐少數民族文化的歧視，這種藝術正典其實鞏固了父權制度化的霸權結構。她進一步舉梵谷及羅特列克的作品為例，比如：梵谷儘管落魄，卻仍能花錢請農村老婦擺出彎腰高臀的勞動姿勢，而這個臀部朝向觀眾的姿勢是“藝術家中產階級的母親或妹妹永不可能在陌生男人面前擺出的”。³ 同時波洛克也援引了 Freud 的戀物癖

³ 波洛克（Griselda Pollock）著，胡橋、金影村譯，《分殊正典——女性主義慾望與藝術史書寫》（江蘇：鳳凰美術出版社，2016），頁 59-60。

(fetishism) 理論來分析羅特列克筆下常見舞女高高的抬腿及對女性帶黑長手套的情有獨鍾，其實是對自我矮小故障身體在情慾前的某種“閹割焦慮”及對一己精神無能的無意識自我仇恨與醜化。⁴ 這些都是她一貫努力結合卻不受限精神分析理論以延伸從事跨領域性別研究的成果。

最後，同樣值得補充的是，除波洛克的應用精神分析批評外，E. Ann Kaplan 也曾編過一本《精神分析與電影》(*Psychoanalysis and Cinema*, 1990) 的審美論文集，⁵ 性質類似但更集中於電影動態影像之討論，其中也收錄有多位著名女性研究學者（比如 Claire Johnson, Laura Mulvey, Mary Ann Doane 及 Kaja Silverman 等人）不少篇夠分量的論文，對精神分析的跨領域研究（尤其應用於電影批評）涵蓋了豐富的主題，比如創傷與再現，歷史與無意識之關係等均有所探討闡發，也十分值得感興趣的讀者進一步對照或補充查考。另本精神分析藝評專書的作者則為亞當斯 (Laurie Schneider Adams)。她的《藝術與精神分析》(*Art and Psychoanalysis*, 1993)⁶ 重新仔細檢討了歷來對 Freud 藝評（主要是針對上述達文西及米開朗基羅作品）的正反意見，除運用傳統的精神分析術語，諸如：伊底帕斯情結、原始創傷場景（比如談畢卡索的〈格爾尼卡〉係可溯及他三歲時見證妹妹的出生及同時發生大地震的刺激經驗）、閹割恐懼等常見於文學作品的批評討論外，還進一步使用 Winnicott 的過渡性客體 (transitional object) 及法國 Lacan 的鏡像階段 (mirror stage) 等較晚近且與視覺性更為相關的後弗洛伊德理論概念，並有時還佐以臨床實踐的案例來增補或強化藝術史作品實例討論的詮釋效度。可略舉例該書第八章所探討〈西方藝術中母親關係的某些心理面向〉即已使用更為複雜繁難的 Lacan 理論從事具體作品分析論述。總之，精神分析之應用審美批評，已從早期相對較偏文學作品之討論擴大到近期對圖像／影像之廣泛應用研究，其相關積累之文獻實已相當豐富可觀了。

⁴ 同前引，頁 112。

⁵ E. Ann Kaplan, *Psychoanalysis and Cinema* (New York: Routledge, 1990).

⁶ Laurie Schneider Adams, *Art and Psychoanalysis* (New York: Harper Collins, 1993).

參考書目

- 波洛克 (Griselda Pollock) 著，陳香君譯，《視線與差異：陰柔氣質，女性主義與藝術歷史》，臺北：遠流，2000。
- 波洛克 (Griselda Pollock) 編，趙泉泉譯，《精神分析與圖像》，南京：江蘇美術出版社，2008。
- 波洛克 (Griselda Pollock) 著，胡橋、金影村譯，《分殊正典——女性主義慾望與藝術史書寫》，江蘇：鳳凰美術出版社，2016。
- Adams, Laurie Schneider. *Art and Psychoanalysis*. New York: Harper Collins, 1993, p. 366.
- Kaplan, E. Ann. *Psychoanalysis and Cinema*. New York: Routledge, 1990.