

◆ 研究論文

縱深幻相：立體圖像到動畫的觸知探索 林青萱 01

繪畫與影像的對話：電影《血觀音》中愛的現象 林克明 23

蘇匯宇近期（2016-2020）

錄像作品中的歷史參照、劇場性與性別操演 郭語喬、邱誌勇 45

離散語碼：媒體作為筆的跨軌書寫與多重轉譯 林欣怡 67

體知傀儡——談虛擬實境中的身體操偶 賴志婷 83

◆ Original Articles

.....
Illusion of Depth: Exploring Tactility from Stereograph to Animation

/ Ching-Hsuan Lin 01

.....
Dialogue between Painting and Cinema: The Phenomenon of Love in the Films *The Bold, the Corrupt, and the Beautiful*

/ Ke-Ming Lin 23

.....
Historical Reference, Theatricality, and Gender Performativity in Hui-Yu Su's Video Works (2016-2020)

/ Yu-Chiao Kuo, Chih-Yung Chiu 45

.....
Discrete Coding: Inter-Track Writing and Multiple Translations in Media Stylo

/ Hsin-I Lin 67

.....
Embodied Puppet—Discussing Physical Manipulation in Virtual Reality

/ Chih-Ting Lai 83
.....

序

《清華藝術學報》邁入第五個年頭，因為行政主管任職屆滿與交接，使藝術學報編輯群的重組與出刊產生些許的延遲。清華大學與新竹教育大學合校以來，藝術學院以「跨領域藝術」創作與學術研究的同時並進，作為教育理念；不僅在相關學制、課程設計充分體現，更在學術研究與創作展演上秉持同樣的思路。這個特色也吸引了投稿到《清華藝術學報》的文章呈現出相同的特質，以致期刊所收錄的學術論文也展現出臺灣跨領域藝術學術研究的能量。本期以五篇文章作為特輯，五篇論文呈現出的共同性是「影像研究」，並從影像的多元媒材與多重表現形式，轉化出獨特的主題研究。任職於銘傳大學數位媒體設計系的林青萱在〈縱深幻相：立體圖像到動畫的觸知探索〉以藝術家束芋（Tabaimo）的作品如何從技術層面如何倚靠立體攝影機、立體眼鏡或虛擬實境頭戴式顯示器等裝置來輔助觀看或添加觀影樂趣，並觸及「影像的觸覺性」討論「立體圖像的視觸經驗」、「立體影像的觸覺混融」與「空間影像的感覺延伸」三個面向的細部討論。

林克明的〈繪畫與影像的對話：電影《血觀音》中愛的現象〉則是聚焦在「電影《血觀音》中的畫」此一議題的討論。該文開宗明義指出「對於電影中的畫，傳統電影分析的作法，是將畫作為引用、詮釋、補充影像所用，然而，由於電影《血觀音》中的畫，是邀請畫家柳依蘭依據電影的主題『愛』所重新創作的《彼岸花》，基於繪畫與電影表現形式的差異，畫家對於主題所表現的獨創性，是無法完全被電影所吸納，所以無法作為引用或詮釋的對象。」林克明的文章以馬希翁（Jean-Luc Marion）與邦方（Alain Bonfand）的現象學方法論，將《血觀音》中的《彼岸花》懸置為一獨立的藝術作品，使之在顯現「愛」的共同基礎上，與影像進行表現現象上的比較，並進一步檢視當影像與畫交織產生「交錯性影像」時，這種影像又如何呈現一種愛的現象。文章細膩地分析電影中影像與繪畫的互文關係，深具學術價值。

郭語喬與筆者的〈蘇匯宇近期（2016-2020）錄像作品中的歷史參照、劇場性與性別操演〉則是以人物誌為導向，研究臺灣當代的跨域藝術的創作者蘇匯宇，蘇匯宇長期關注身體在媒體、性、情慾、暴力等題材，創作歷程呈現階段性轉變，本文以創作者近期作品——〈超級禁忌〉（2016）、〈屁眼·淫書·速克達〉（2017）、〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉（2018）、〈The White Waters〉（2019）與〈女性的復仇〉（2020）——作為文本，討論蘇匯宇如何以歷史參照與文本挪用作為影像創製方法，透過編導策略建構劇場性的視覺語彙，並運用身體來言說性別操演的身份認同。

異於上述三篇以文本分析為主體的論文，林欣怡的〈離散語碼：媒體作為筆的跨軌書寫與多重轉譯〉則是偏向理論性的探究，並提呈出「離散語碼」與「媒體筆」等學術性語

彙作為新媒體電影書寫的表徵，論文從立基於電影，並轉化到錄像與新媒體，對於如何書寫，以及在多元媒材的書寫性上，有深入的理論哲思的推論。

最後，任職於桃園市立美術館展覽組的賴志婷，則將影像媒體拉到了最當代的虛擬實境（virtual reality, VR）上，其論文〈體知傀儡——談虛擬實境中的身體操偶〉運用現象學方法論討論身體、影像與當代馬戲的交互關係，並以舞蹈裝置的藝術家布爾喬亞（Yoann Bourgeois）與電影導演合作的混合實境作品《賦格VR》（*Fugue VR*）展開討論，試圖比較與作品中原舞者「客觀的身體」及體驗者「立活的身體」中由視覺圖像生成的體現經驗，辯證當代藝術發展因邊界擴張所引動的跨媒介敘事如何因科技的介入提升人的感官經驗及身體延展性，並追問VR技術中生成的身體知覺，如在物理空間和幻象的交織下，可能導致感官錯置、身體代理的矛盾性聯覺經驗。

整體而言，影像創作在當代藝術表現上的多元性已被局部地呈現在第五期的內容之中。當然，當代影像研究隨著媒材運用與造形型態的變化，而不斷地加深加廣，學術研究的領域也會因為不斷地轉化。本期主要匯集各學者的研究成果，期待作為開拓跨領域研究的起始點，跟激發更多的想像與討論。

此外，在本屆編輯委員會討論之後，委請科技藝術研究所曾鈺涓教授重新設計刊物封面，並逐期介紹藝術家與藝術作品，讓刊物封面本身也成為推廣藝術家與作品的載體，特向鈺涓教授致謝。

總編輯 邱誌勇 於 清華大學南大校區

縱深幻相：立體圖像到動畫的觸知探索

林青萱 *

摘要

自電影發明以來，3D 立體電影與虛擬實境作品歷經多次熱潮與衰退，一再展現的是藝術家與觀者對於觸感、立體感的追求，以及如何在現實世界中融合虛擬物的好奇心。本文將從作品的布局及影像內容，透過三個子題「立體圖像的視觸經驗」、「立體影像的觸覺混融」與「空間影像的感覺延伸」進行分析。藉由立體視覺觀看的平面圖像與動畫，是如何在具有虛擬縱深的空間，引發觀看過程的觸覺感知，並延伸討論至束芋（Tabaimo）在實體空間中的動畫作品，以沉浸式投影及具觸覺性的動態影像模糊虛實邊界。從視覺上的轉變及感官的演進，進展至處理觀看行為與空間之間的關係，以及視觸的感知回饋。從觀看過程引發的觸覺感受，是如何可能引誘觀者對自身所處的影像擴展世代進行反思？

關鍵詞：立體圖像、動畫、動畫裝置、視觸

DOI:10.6922/THJAR.202312_(5).0001

* 林青萱，銘傳大學數位媒體設計系助理教授，E-mail: hydracidlin@gmail.com

本文為作者博士論文《視觸：當代動畫的觸覺性》（2020）第四章第三節之重整與擴充。

Illusion of Depth: Exploring Tactility from Stereograph to Animation

Ching-Hsuan Lin*

Abstract

Since the invention of film, the popularity of 3D movies and virtual reality works has gone through multiple waves of ascent and decline, continuously demonstrating the artists' and viewers' pursuit of tactile sensations, three-dimensionality, and their curiosity about integrating the virtual into the real world. The article will analyze the layout and content of the artworks through three subtopics: "the visual-tactile experience of stereographs," "the fusion of tactile experience in stereoscopic moving images," and "the extension of sensory perception in animated installation." It explores how flat images and animations viewed through stereoscopic vision evoke tactile perceptions in spaces with virtual depth. Moreover, by extending the discussion to Tabaimo's animated works in physical spaces, immersive projections and tactile moving images can be utilized to blur the boundaries between the virtual and the real. As we delve into visual transformations and sensory evolution, the focus shifts to exploring the relationship between viewing behavior and space as well as the feedback of visual-tactile perception. How can the tactile sensations evoked during the viewing process entice viewers to reflect on their positions within the expanding realm of imagery?

Keywords: stereographs, animation, animation installation, haptic visuality

DOI:10.6922/THJAR.202312_(5).0001

* Ching-Hsuan Lin, Assistant Professor, Department of Digital Media Design, Ming Chuan University,
E-mail: hydracidlin@gmail.com

一、前言

當今3D立體電影與虛擬實境作品一次又一次的復興，再再展現出觀者對於觸感、立體感與虛擬現實化的追求。而立體眼鏡與虛擬實境頭戴式顯示器等裝置的光學概念，源自惠斯東（Charles Wheatstone）1838年發明的立體視鏡，亦稱作惠斯東鏡。此經由視差觀察深度的研究最初是出於刺激感官控制的需要，以便將物理方法應用於感知現象。雙眼的立體視覺是透過左右眼分別觀看兩側的稜鏡，將兩邊以稍有不同角度拍攝的平面圖像予以反射，因深度知覺的效應，使人能夠感受圖像中物件的立體感。然而，由於惠斯東鏡當時只能容納大型圖像，適合攝影鑑賞家使用，況且十九世紀初的攝影技術尚停留在日光蝕刻法（Heliography），使用鉛錫合金板進行曝光的拍攝成本高昂且複製困難，因此惠斯東鏡並沒有促成流行。直到布儒斯特（David Brewster）1856年將觀看裝置縮小為能夠手持的體積，通過兩眼前各自的凸透鏡，使圖像分別折射於左右眼展現出立體感。此類型的光學機器一方面可以進行感官科學實驗，另一方面又能夠提供大眾娛樂。杜博斯科（Louis Jules Duboscq）致力將布儒斯特的立體視鏡，與他自己拍攝繪製的立體相片及圖像引進商業市場。¹ 在這樣的雙重作用之下，促成其廣泛流通，帶動立體視覺的熱潮。

光學機器的發展從原本提供個人使用、私密觀看的光學玩具，隨著膠捲及放映機、攝影機的發明，逐漸在放映場所成為大眾娛樂。民眾在觀影過程中被直衝而來的火車畫面嚇得驚慌失措，無論是看了2D或是3D立體版本²的《火車進站》（*The Arrival of a Train*），攝影機記錄下的火車體積與行進速度，都觸動了觀者身體感中的肌肉動覺，激起肌肉緊張、心跳加速的切身之感。第一部正式於院線播映的3D立體電影《愛的力量》（*The Power of Love*, 1922）誕生於全球經濟大蕭條前，此一時期的3D立體電影強調的是技術以及噱頭，但因受到經濟衰退的影響，這批在電影及3D技術的發展陷入停滯。第二波浪潮興起於戰後1950年代，以充滿觸感宣傳語「獅子坐在你腿上，愛人躺在你懷裡」的彩色3D立體電影《非洲歷險記》（*Bwana Devil*, 1952）或是由迪士尼製作並在迪士尼樂園劇院放映的動畫短片《旋律》（*Melody*, 1953）皆吸引了觀眾蜂擁而至。但當時的製作技術昂貴，且投影技術尚未成熟，容易產生觀看過程中的不適感，再加上多數立體電影流於形式，徒具活動的效果卻欠缺生動的內容，在形式表現與內容美學的拉鋸下，造成又一次沒落。然而，試圖追求在人造世界中達到身歷其境體驗的熱情並沒有削減，後續一波波的3D立體電影製作包括《大白鯊3：一柱擎天》（*Jaws 3-D*, 1983）、《北極特快車》（*The Polar Express*, 2004）、《阿凡達》（*Avatar*, 2009）等，或是立體劇場的建置，都展現了創作者與觀眾對於沉浸體驗的興趣，亦是展開除了視覺經驗之外，其他身體感官能同時產生知覺統合的體驗。

雖然視覺中心論的強勢造成其他感官降低了其作用，但並非該就此去除視覺以提升

¹ John Hannavy (ed.), *Encyclopedia of Nineteenth-Century Photography* (New York: Routledge, 2013), p. 1452.

² Ray Zone, *Stereoscopic Cinema & the Origins of 3-D Film, 1838-1952* (Lexington: University Press of Kentucky, 2007), pp. 141-143.

其他感官的感知能力，畢竟視覺依然包含在觸覺的認識論當中，只是觀者已經先入為主地慣用視覺的方式去經驗，尤其影像自發明以來，便明顯地是以視覺的樣貌顯現。視覺中心論所採取的是一種有距離的觀看，如同在暗箱中觀者與對象物之間存在的必然性距離，造成主客體的二元對立。當觀看擺脫了人，便缺乏與世界交相接觸的經驗。身體的其他感官受到視覺霸權的影響長期被忽略或壓制，但當對象物沒有提供足夠的訊息讓觀者得以理解時，具備可觸知的「對象物便會以壓倒性的方式展現其觸覺特質，觸發其他感官感覺湧入觀看的過程」。³ 在影片觸覺性的肌理分析上，便是將影片中觀者所熟悉的材質、物件或對象從日常環境中提取出來，藉以使觀者有意識地聚焦於其他感官的經受。

本文並非要深究3D立體電影或虛擬實境作品，在技術上是如何倚靠立體攝影機、立體眼鏡或虛擬實境頭戴式顯示器等裝置，來輔助觀看或添加觀影樂趣。而是回到圖像、影像內容本身，以肉眼觀看具立體視覺的平面圖像與動畫，分析其如何在虛擬縱深的空間，引發觀看過程的觸覺感知，並延伸討論至束芋（Tabaimo）在實體空間中的動畫作品，以沉浸式投影裝置及具觸覺性的動態影像模糊虛實邊界。

二、立體圖像的視觸經驗

自十九世紀以來，新的二度空間環境就已和社會權力結構的改變產生共鳴。二十世紀現代主義時期的創作者們，包括杜象（Marcel Duchamp）、杜拉克（Germaine Dulac）、里希特（Hans Richter）、萊（Len Lye）等，試圖破壞以視覺為中心的思考方式及既定認知，持續在藝術、電影和媒體領域，對於空間、外形或形象化、象徵性的再現進行反思，挑戰再現模仿與透視的觀念。這一時期的視覺化音樂、節奏與影像詩作品，嘗試透過攝相機與膠卷改變客觀現實，為繪畫、動態抽象表現等具電影性的動態影像表面與媒材，其所不斷增長的藝術性詞彙提供基礎。攝相機本身具備了既是作為記錄工具，又可作為表達媒介以進行轉換的雙重特性。部分前衛影像創作者在攝相機上探知局限性與可能性，所面臨到的風險是這些實驗可能造就出兩種形式完全分離的影像內容，像里希特的《節奏》（*Rhythm*, 1921-1924）系列是屬於將主觀的情感與概念抽象化，而非使用攝相機錄製客觀現實的影片。另一部分的創作者則以視覺作為發展基礎，通過立體視覺或尋求立體眼鏡、虛擬實境頭戴式顯示器等光學裝置的替代方式，調節雙目視覺模式，以便在原本不可能的現實世界中得以實現，並且從科技上進一步地加速此觀看方式。藉由擴大感官感知，重新定義主觀、個人的觀看方式以及相對於螢幕的特定位置，以刺激觀者對於構成真實世界的真實性進行思考。在立體視鏡的觀看上，當觀者與對象物的距離越靠近，兩眼的視軸趨異，越容易感受立體效果。立體視鏡所追求的不單是相似性，而是更為直接、更使觀者能夠明顯地感受到觸感（*tangible*），⁴ 是從一個有形的、真實的、非想像的事物中去觸摸或感知。

³ Laura U. Marks, *Touch Sensuous Theory and Multisensory Media* (Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2002), p. 133.

⁴ 科拉瑞（Jonathan Crary）著，蔡佩君譯，《觀察者的技術：論十九世紀的視覺與現代性》（臺北：行人文化實驗室，2007），頁 194。

立體視覺的構成是在同一個平面上，在觀看過程中不斷從原本的平面浮現縱深感知，然而，在這個被敞開的縱深空間中，雖然令人感受到圖像中的某些部分是較靠近觀者、像是可觸摸的，但在視覺上又同時具有一種在距離遠近之間的不確定性，以及左右兩邊圖像間歇重合與裂解的不穩定性。在平坦的表面上，沒有實際的前景或背景，涉及透視的平面作品基本上只是幻相的一種樣態。觀看立體圖像所產生的視域，即是一個由差異、分立元素組合成的空間。立體視覺影像將空間進行了合成，通過分裂的影像，重新組合到一個影像之中，如同蒙太奇的手法，利用兩個畫面鏡頭並置方式，使視覺得以在這兩端相互影響，並產生出新的連結可能性，或是根本完全不相關的結果。然而，分裂而來的創造性幻相不容易從單個畫面或鏡頭中取得，最後產生出的整體，相對於分裂的各個部分，會變得更強而有力。立體視覺從分裂到融合的過程，筆者認為與從視覺、觸覺進展到視觸覺（haptic visibility）之間具有直接的明確關聯。在立體視覺影像之中，可以為相對彼此進行反轉或是藉由不同比例的縮放空間，疊加創造與原始畫面完全不同的新合成空間，也呼應了動畫將裂解的東西予以重合的本質所在。

追溯前衛電影和動畫的歷史，研究視覺音樂和實驗動畫的學者莫里茨（William Moritz）指出，格蘭特（Dwinell Grant）、費欽格（Oskar Fischinger）、麥克拉倫（Norman McLaren）、海爾希（Hy Hirsh）與史密斯（Harry Smith）在1940年代末至1950年初皆涉足在螢幕上展現立體現象，他們使用視差、稜鏡或示波器（oscilloscope）等各種設備和技術，以不尋常的方式將影像立體地組合在一起，⁵ 為影像實驗藝術首次應用於立體視覺領域的表現，他們在創作上的強烈意圖超越了當時的既定規範，並激起新的感知經驗。包括藝術家杜象、費欽格與達利（Salvador Dalí）等人，在製作立體動態影像前，皆以繪圖的方式進行立體視覺的實驗。杜象的作品《手工立體視覺幻燈片》（*Handmade Stereopticon Slide*, 1918-1919）本身是一張立體相片卡，在他於相片上繪製幾何形狀之前，乍看之下會以為左右兩張相片似乎是相同的，只是右側的攝影曝光值較高，但仔細觀察兩邊小船的位置又與相片邊緣的距離略有不同，這個線索表明了兩張相片所存在的差異。由於船的位置距離觀者太遠，以至於其應該要定義的空間與海平面之間變得模稜兩可，在視覺效果上甚至幾乎是平坦的。當杜象添加古典透視法中的菱形線框至相片上之後，若以肉眼直接進行立體式的觀看，此時海景會退到後方，菱形便會浮在水面上（見圖1）。一方面看到的是處在相片背景的船與海平面，另一方面同時又看到漂浮在空中的菱形，使原本扁平化的圖像產生了視覺上的立體深度。在這件作品中杜象所涉及的不只是對透視的反思，藉由經驗或感覺生成的質性、純粹與個人的主觀感受，也對於這種帶給觀者直接、私密、無法言喻、純感覺的「感質」（qualia）⁶ 進行辯證思考，並顯示出立體視覺所帶來的虛擬影像，只會發生在進行觀看參與的觀者腦內及其視覺系統之中，無法向他人解釋、形容或分享觀者的內在所「見」。

⁵ William Moritz, "Stereoscopic Abstract Films," *CVM Library* (1999) (<http://www.centerforvisualmusic.org/WMlecstereo.pdf>), download on 20 September 2023.

⁶ Joanne Whalley and Lee Miller, *Between Us: Audiences, Affect and the In-Between* (London: Palgrave, 2017), pp. 79-80.

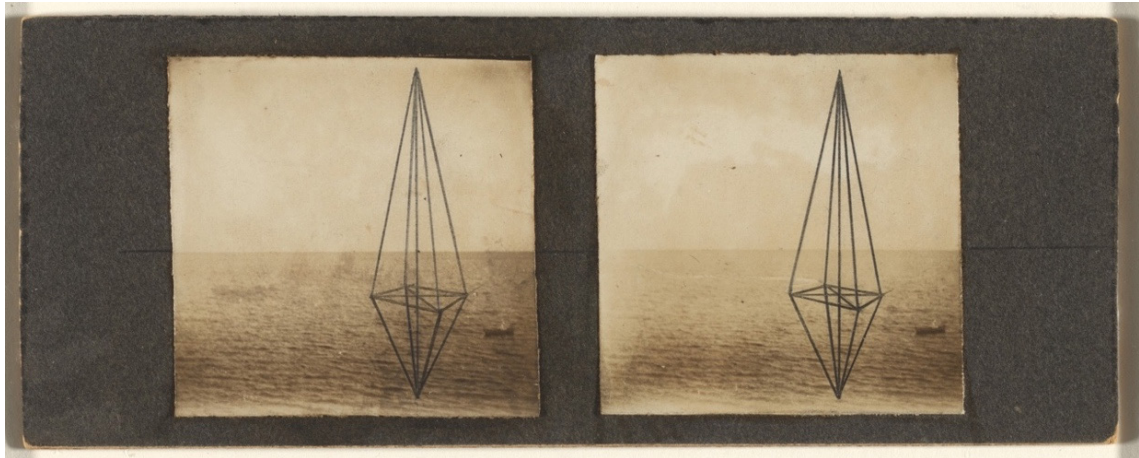


圖1 Marcel Duchamp, *Handmade Stereopticon Slide*, 1918-1919.

圖片來源：<http://www.moma.org/collection/works/34823>, download on 20 September 2023.

而早年以抽象幾何動畫與視覺音樂創作實驗為主的費欽格，在繪畫方面最獨特的是空間繪畫（space painting）系列，創造雙目視覺因觀看視差產生的深度感知，建立出新的深度空間，如作品《三角平面》（*Triangular Planes*, 1949）與《圓中之圓》（*Circles in Circle*, 1949）。他繪製了一些在距離、造型和角度上具些微差異的幾何形狀，再將兩幅幾乎相同的畫作並列擺放。在1951年個展的展覽自述中，他曾仔細闡述其作品無需使用立體眼鏡也能自由觀看，即「保持眼睛與畫作之間的水平與平行……將所有注意力皆集中在焦點上……透過大腦觀察……」。⁷ 費欽格建議以大腦進行整體性的感官調配與體驗，而非藉由「眼睛」去看。當觀者耐心地觀看與研究一幅成雙的作品時，會感受到其顯現具縱深的立體質感與空間現實。初期所見的漂浮影像，逐漸變得清晰與準確，並在這個觀看的過程中製造動態的性質。同樣是靜態的作品，但與一般繪畫或雕塑作品不同的是，觀者並非從顏料的滴流痕跡等材質肌理展現出的時間性，或透過想像的方式回溯創作的動態過程，也並非直接從動力雕塑等機械裝置的物理動能表現，觀察作品的運動性質，而是通過觀看行為，從視覺獲得影像的遊蕩性質，直接喚起生理知覺上的動態感。在這個觀看的情況下，觀者身體像是被安排進入人造的空間中。

費欽格空間繪畫實驗最終融合出的結果，實際上並不具備全然一致的縱深空間。在《三角平面》中靠近左上方的橘色三角形，因兩者之間的旋轉幅度過大，造成兩者並存且無法協調的差異（見圖2）。而在《圓中之圓》左右圖像中的某些形狀之間靠得很近，在觀看的時候較容易融合到一個連貫的立體空間中，但有些卻又相距的太遠或各自間隔不一，例如在畫面下方的長方形與圓形，與另一幅畫面中其他形狀位移的距離相距過遠，因而產生自身內部空間深度相互競爭且又同時並存的樣貌（見圖3）。以這兩件作品左右畫面相互疊合的成果而言，雖然從整體的視覺感知上依舊如費欽格所言，呈現出一幅「位於中間的

⁷ Oskar Fischinger, "A Statement About Painting," *Oskar Fischinger* (1951) (<https://www.oskarfischinger.org/Fisch1951Painting.htm>), download on 20 September 2023.

虛幻繪畫」，⁸ 卻無法以一個一致縱深的立體性質去建構空間感。原因即在於當一對畫面中的圖像，兩者之間各自具備與其他圖像相異的間距時，便會超出雙眼視差所能接受的容忍範圍而發生衝突或競爭，在雙眼競爭的情況下，不僅會失去縱深，圖像也會顯現持續分離的運動情況。

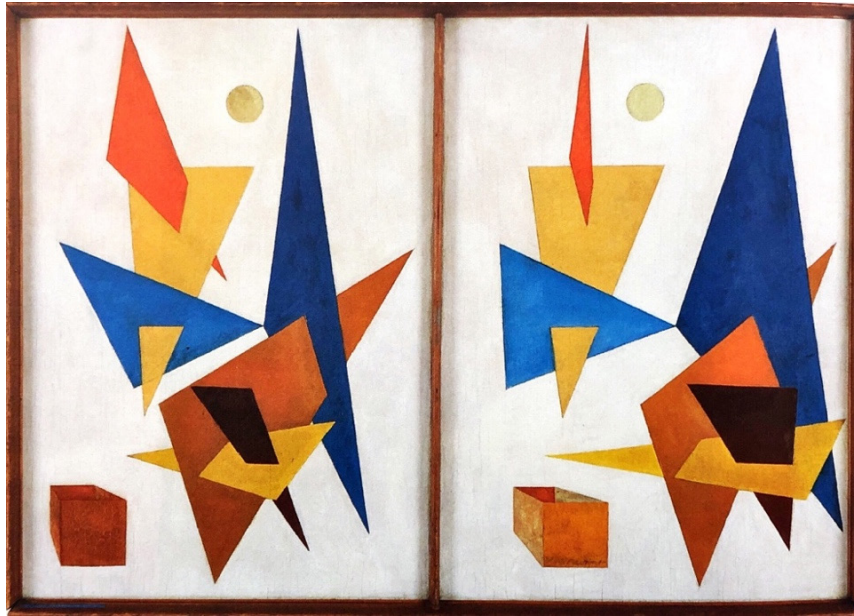


圖2 Oskar Fischinger, *Circles in Circle*, 1949.

圖片來源：Cindy Keefer and Jaap Guldemond (eds), *Oskar Fischinger: 1900-1967; Experiments in Cinematic Abstraction* (Amsterdam: EYE Filmmuseum, 2012), p. 204.

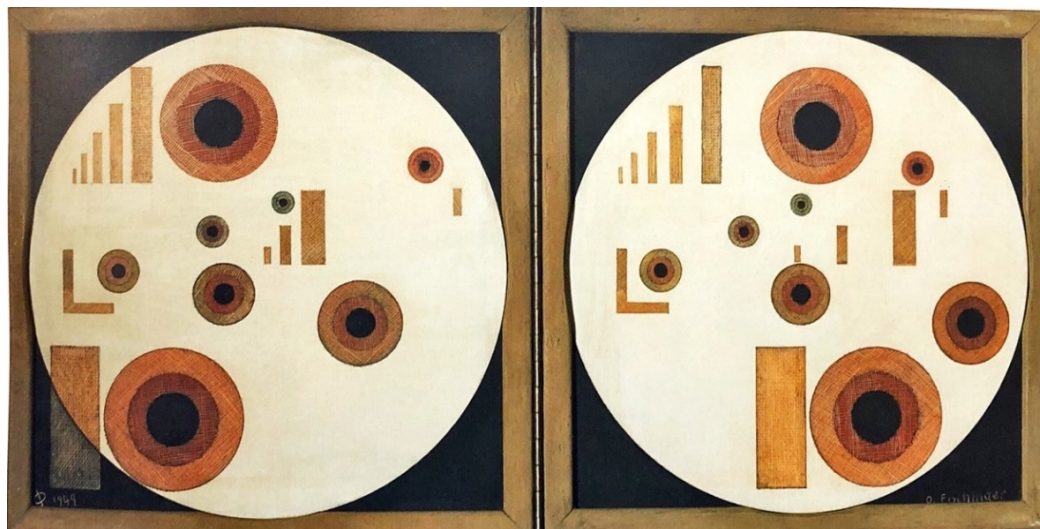


圖3 Oskar Fischinger, *Circles in Circle*, 1949.

圖片來源：Cindy Keefer and Jaap Guldemond (eds), *Oskar Fischinger: 1900-1967; Experiments in Cinematic Abstraction* (Amsterdam: EYE Filmmuseum, 2012), p. 57.

⁸ Oskar Fischinger, "A Statement About Painting," *Oskar Fischinger* (1951) (<https://www.oskarfischinger.org/Fisch1951Painting.htm>), download on 20 September 2023.

達利身為超現實主義者，致力於潛意識開發以及如何揭示或釋放想像力，於1960年代晚期至1970年代亦熱衷於利用視覺、立體圖像的概念創作。在作品《DNA結構》（*The Structure of DNA*, 1973），他將左右兩側畫面中的部分元素使用不同顏色繪製（見圖4），在觀看的過程中，兩邊的圖像接近彼此甚至重疊在一起，色彩在此時便會呈現時而包覆、時而閃爍的效果，然而其所繪製的整體圖像與元素在尺寸上略為均一，居中方形線框的立體感亦不明顯，因此畫作所營造的立體縱深效果雖不強烈，但仍具備一致的深度，主要展現出的幻相在於交融變化的色彩。另一幅《達利揭開地中海，讓加拉看到維納斯的誕生》（*Dali Lifting the Skin of the Mediterranean Sea to Show Gala the Birth of Venus*, 1978），在亮度及比例上配合了更多的縱深空間設計。依據觀看結果，他以較大的尺寸比例將加拉（Gala Dalí）的背部、臀部右側與截半的右腿安排至畫面右邊離觀者最近的位置，左腳則隨著透視深度延伸拉長並且縮小至畫面左側，頭部只留下約四分之一的面積，其餘則被壓在灰白色的方形框下。以立體視覺的方式觀看之下，加拉會像是由窗內向外探出頭，身體仍停留在與觀者同一端的空間裡，但左腳已跨越了窗框、達利、石頭和海面，抵達圖畫中的另一端（見圖5）。



圖4 Salvador Dalí, *The Structure of DNA*, 1973

圖片來源：<https://www.salvador-dali.org/en/artwork/catalogue-raisonne-paintings/1973/1107/the-structure-of-dna-stereoscopic-work>, download on 25 September, 2022



圖5 Salvador Dalí, *Dali Lifting the Skin of the Mediterranean Sea to Show Gala the Birth of Venus*, 1978.

圖片來源：<http://www.salvador-dali.org/en/artwork/catalogue-raisonne-paintings/1978/891/dali-lifting-the-skin-of-the-mediterranean-sea-to-show-gala-the-birth-of-venus-stereoscopic-work>, download on 25 September 2023.

達利不只追求畫作上經由觀看產生的立體縱深效果，也刻意利用雙眼競爭的現象去破壞透視。他將原先聖齊奧（Raffaello Sanzio）的畫作《雅典學院》（*The School of Athens*, 1509-1511）與《波爾戈的火災》（*The Fire in the Borgo*, 1514-1517）稍加改變，以大致相似的建築構造及人物構圖繪製在他的作品《燃燒的雅典！雅典學院與波爾戈的火災》（*Athens Is Burning! The School of Athens and the Fire in the Borgo*, 1978）中，並將兩幅畫作並列在一起。他使用多個單色矩形相互重疊，添加在這兩張相似但截然不同的畫面中，以便在立體視覺中作為明顯的視點融合參考對象（見圖6）。而由於雙眼競爭的關係，兩個圖像無法完全彌合，其中一側會成為主導的視點，或兩者皆破碎成碎片並不斷地重新組裝。他刻意破壞原先構圖的透視表現，使觀者的大腦感到困惑。達利在《雲中戰役》（*Battle in the Clouds*, 1979）中試圖引導觀者感知並且創造在畫布上不存在的色彩（見圖7），該作品包含了兩幅具有一致水平線但完全不同的畫作，然而其作品名稱所描述的內容只在右側畫面中呈現，左側僅是粉紅色的漸層牆面，直到以立體視覺的方式觀看時，兩幅畫作才會幾近重合。他在這件作品中亦刻意安排不同的縱深，其中一個在畫面中央的通道，另一個則在右下角的加拉身上。當眼睛聚焦在通道時（尤其是在通道盡頭如月亮般的孔洞），會出現兩個加拉。相反地，若聚焦在加拉身上，其周圍的白色光暈會添增立體效果的光澤，並使其像是漂浮在空中，而通道則會分裂為兩個。由於其中一幅是單色的牆面，因此無論以何種焦點觀看，牆面分離的狀態並不明顯，牆面的天空若有似無地閃爍著粉紅色或藍色的虛幻色彩，地板則展現黃、藍色調混合的狀態。這些顏色不是在畫布上混合，而是藉由立體式的觀看，在觀者的大腦中產生了新的色彩組合，即使所獲得的影像是分離的碎片。

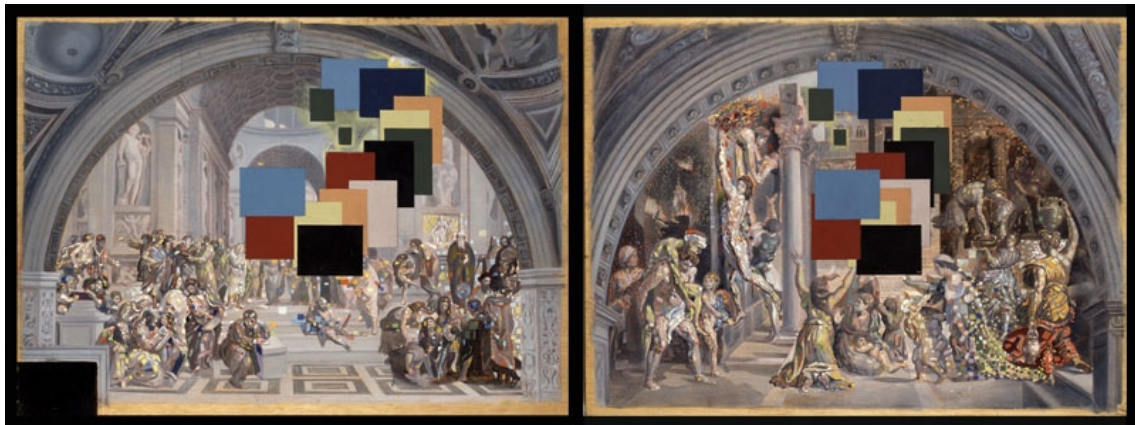


圖6 Salvador Dalí, *Athens Is Burning! The School of Athens and the Fire in the Borgo*, 1978.

圖片來源：<http://www.salvador-dali.org/en/artwork/catalogue-raisonne-paintings/1979/896/the-school-of-athens-and-the-fire-in-the-borgo-stereoscopic-work>, download on 25 September 2023.

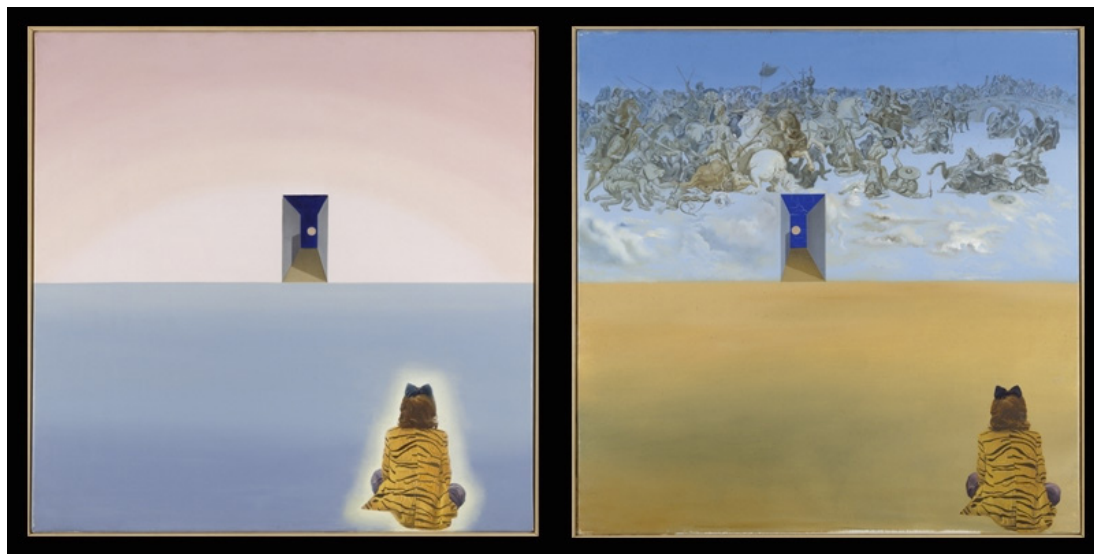


圖7 Salvador Dalí, *Battle in the Clouds*, 1979.

圖片來源：<http://www.salvador-dali.org/en/artwork/catalogue-raisonne-paintings/1979/860/battle-in-the-clouds>, download on 25 September 2023.

立體圖像是以觀者為中心，人腦透過眼睛獲取能夠被測量及解釋的距離來感知深度。立體視覺最明顯的貢獻便在於觸動或增強三度空間中的知覺意識或感覺感受，這並非是要否認平面圖像亦可以帶來深度的印象，而是相較於平面圖像，立體式的觀看能夠使這些印象更為加深，變得更具體或是可度量的。除此之外，立體圖像與觸覺空間是更加親近的，一方面或許是眼睛肌肉神經的作用，另一方面對於觀者而言，在觀看的過程中需要特別將意識提高，以啟動身體其他感官進行感知。

三、立體影像的觸覺混融

然而上述這些立體視覺的攝影、繪畫作品與其在動畫、動態影像所引發的視觸經驗不同的是，缺少影像鏡頭運動所觸動的肌肉與內臟知覺，僅在平面作品中表現立體深度的幻相，無法滿足藝術家的創作野心。無論是杜象或是費欽格，皆通過攝影機或是手繪動畫的方式，進行拍攝製作動態影像的實驗，最後皆因資金缺乏而無法實現。麥克拉倫與費欽格幾乎同一時期都在畫布上進行三度空間的實驗，基於立體繪畫的方式再移轉至立體視覺的動畫影像實驗，他稱自己這一系列的實驗繪畫作品為「立體繪畫」（*stereo paintings*）。⁹ 受英國電影協會（*British Film Institute*）委託，成功製作出《正是時候》（*Now is the Time*, 1951）與《環繞》（*Around is Around*, 1951）兩部完整的動畫作品，並於影展上正式公開播映，他認為由立體動畫作品產生的縱深，能夠呈現出令人驚嘆的真實感。¹⁰ 其二部作品大部分都是以抽象線條、簡單造型與幾何圖形為視覺風格，在敘事上不具備緊湊的情節鋪陳

⁹ Nichola Dobson, *Norman McLaren: Between the Frames* (London: Bloomsbury, 2019), N. pag. EPUB file.

¹⁰ Nichola Dobson, *Norman McLaren: Between the Frames*, N. pag. EPUB file.

或劇情安排，屬於實驗初期在技術媒材上的表現。在立體動畫影片的製作中，每一個場景必須繪製兩張，但需在透視角度上進行稍有不同的變化，以便在同時觀看兩邊的畫面時，眼睛能夠將兩個圖像融合到一個場景中。

作品《正是時候》結合了剪紙動畫與膠卷直繪技法，並使用一些具象的角色形象通過形變手法串連（見圖8）。作為畫面背景的藍天白雲與太陽，除了片頭一開始以極度緩慢或是突然顯現的方式出現，其餘時刻幾乎是靜止的狀態。在這兩分半的影片中，白雲的縱深表現並不突出，且相較於太陽而言更顯得十分平面，主要動畫部分在於角色約莫一分鐘的動態表演，以彩度較高的藍色線條做為區隔。變形過程從人、鳥、鳥人到花朵、羽毛等，保有麥克拉倫抖動且具有童趣塗鴉的風格。若不以立體眼鏡或肉眼正負視差觀看時，會感覺角色是疊在太陽上方並且是離觀者最近的位置，即在影像圖層中屬於最頂端的層級。然而，當以立體視覺的方式觀看時，角色則會像是前前後後、穿梭跳動於不同層次的太陽之間；除此之外，他更將角色適時的放大與縮小，加強模擬視覺中的遠近距離效果。而作品《環繞》主要的動畫部分是透過藝術家布特（Mary Ellen Bute）擅用的示波器得出線條，藉由電腦生成的動態示波線呈現如阿拉伯式花紋的抽象圖像。在這件作品中背景不再只是一張靜態的圖紙，麥克拉倫處理了較多背景的圖像運動，使雲朵或星點左右橫移，或將雲朵從後方移動到前，像是朝著觀者而來。在主要的動畫內容上，也製作了更多配合縱深空間的動畫表現。例如在規律旋轉的白色點狀柱體中交錯彎曲的黑色線條，或是在兩側由小至大的雙線繩狀之間扭曲變化的幾何形狀（見圖9）。相較於費欽格空間繪畫的作品，因左右兩幅圖畫物體間距不一致而導致在融合時產生多個衝突的景深視點，《正是時候》與《環繞》皆成功營造出一個具有一致性縱深的立體空間。

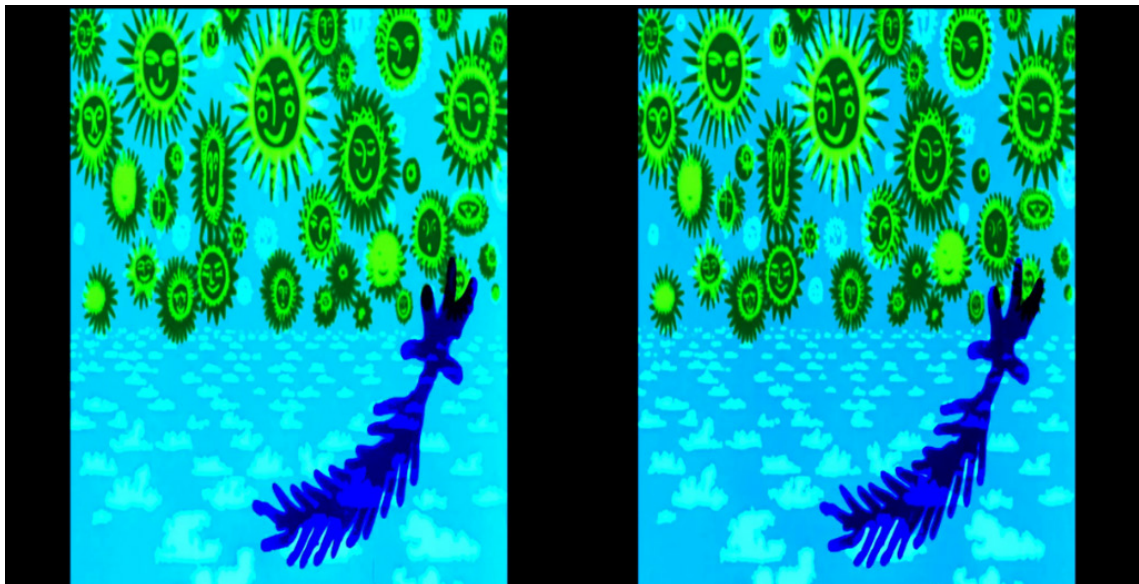


圖8 Norman McLaren, *Now is the Time*, 1951.

圖片來源：<https://archive.org/details/1951NOWISTHETIMESTEREOCOPIC>, download on 27 September 2023.

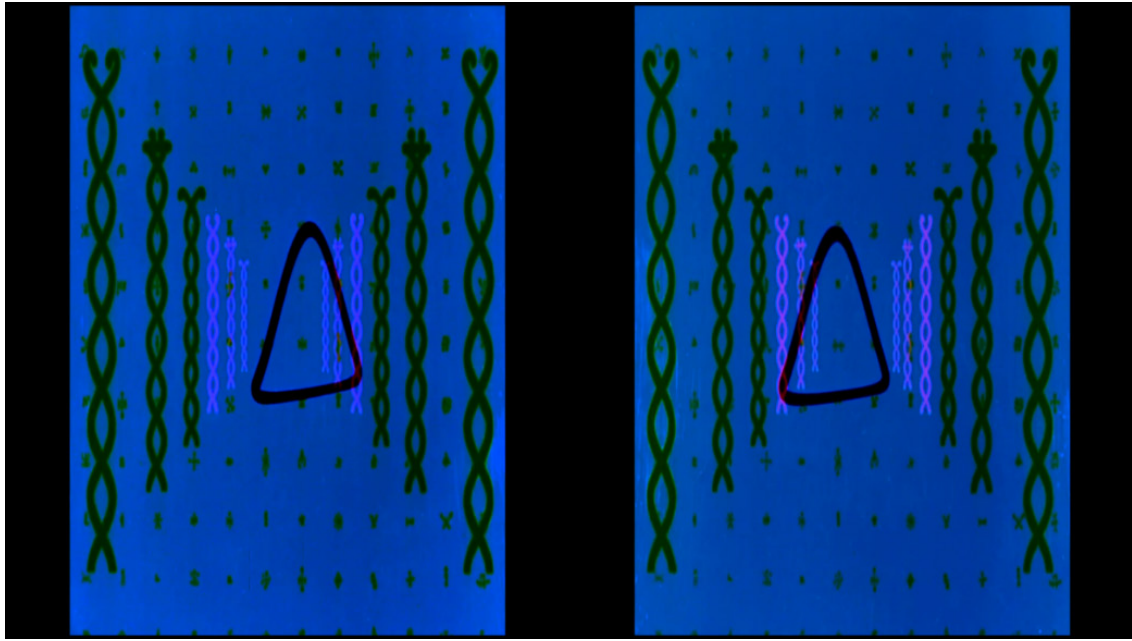


圖9 Norman McLaren, *Around is Around*, 1951.

圖片來源：<https://archive.org/details/1952NORMANMCLARENAROUNDISAROUNDSTEREOSCOPIC>, download on 27 September 2023.

一般而言，在進行觀看時，雙眼會依兩眼距離五到七公分的角度同時注視，從兩個不同角度所獲得的成像會呈現在兩眼各自的視網膜上，再通過視神經與視交叉傳遞到大腦融合，藉以產生視覺上的立體感。由於左右兩眼處在不同位置、不同角度，其所獲得的成像會因此造成偏移的現象，依據這個原理費欽格透過些微的距離差異或麥克拉倫藉由稍有不同運動方式，在分別的兩個畫面上擬造偏移或變形，而這個差異的來源也就是雙眼視差，即是肉眼判斷物體距離與深度的重要依據，使觀者能夠產生精細的深度知覺，進而建立立體視覺。然而，雙重影像在深度感知中的表現是模糊難以辨別的，因為在正常感知的情況下是被忽略的，如果沒有持續的控制觀看意識，很容易會產生模糊或是超出雙重之外的影像產生。在立體影像中，雙眼運動與視域朝向觸摸的擴展之間存在著特殊的關聯，即觸覺性（tactility）。其一方面所指的是影像中事物所展現、能夠被感覺或被觸摸的能力，另一方面則是觀者受到對象物觸感的刺激，所引發的反應。當立體視覺建立時，最顯著的特徵之一即是同時產生了觸覺性。在此視覺操作下的觀看過程，必然會涉及到眼睛的接合，增強了觸摸的感覺，彷彿眼睛觸摸到觀察的物體，或是撫拭、進入影像之中。眼睛不只作為手，「藉由在立體視覺的場域中實際調整雙眼，從一個平面到另一個，當在跨越真實空間的同時，雙眼，作為身體一部分，即成為了腳」。¹¹ 除了從影像中所呈現的物質與肌理召喚觀者的記憶之外，並藉由腦部進行知覺統合去感受物體的周圍與質地，從視覺、觸覺、聽覺、味覺甚至嗅覺等可觸知的方式與影片產生交互關係，打破了觀看主體與客體的主被

¹¹ Rosalind Krauss, "Photography's Discursive Spaces: Landscape/View," *Art Journal* 42.4 (1982), p. 314.
<https://doi.org/10.2307/776691>

動關係。實驗性的動畫或立體視覺影像的觀看方式強調的便是從周圍進行探索，而此種觀察物體「周圍」的方式，如同馬科斯（Laura U. Marks）所指，

電影的力量不是在於直接敘明對象物，而是靠近對象物、以接近的方式透過慾望輕撫，而非任其裸露。¹²

與觸摸相比，視覺仍是一種具有距離感，可以獨立實現的觀察、沉思與思考。但是雙目視覺的再現，在美學上可以作為視覺與觸覺的橋樑。雖然立體視覺產生的世界較難以持續的專注力進行觀看，且也不容易聯繫或控制，但卻與觀者的觸覺及聽覺有類似的感官感覺。

麥克拉倫於1950年代成功製作出《正是時候》與《環繞》後，曾表示「影片中的縱深表現如同色彩一般，是一種附加的感官元素」，¹³ 顏色本來也就是幻相的一種，它並不存在於外在世界或存在於人的個體之外，顏色是由觀者腦中被創造出來的，藉由將所接受到特定波長的電磁波，解讀為特定的顏色。電磁波的波長可以被測量，但顏色在觀者心智中所呈現的樣貌卻是無法被測量或是被觀察到。然而，在面對相同對象物時，或許觀者與觀者之間可以達到某一程度的有效溝通，去描述所見之物，但事實上是無法證明同一或相異。無論何種情況，事實上都完全取決於觀看者的感知。觀者既是幻相的消費者也是生產者，即使是不和諧的立體圖像作品，卻也凸顯了由眼睛和大腦建構的客觀現實與幻相，根基於觀者所決定的視點創造出不同的觀者經驗，是觀看者獲取了原始的視覺數據並對其進行了心理解釋，沒有這種互動，最終的作品實際上是無法實現的。動畫創作者不只是在影像的時間性上進行思考，無論是從視覺上所展現的空間，或是實體空間，空間對動畫而言，如麥克拉倫所說「就是一個動感的體驗」，¹⁴ 也是一個展現觸覺性的重要場域。

四、空間影像的感覺延伸

不僅是利用雙眼視差產生深度空間的幻相，藝術家束芋更是擅長透過動畫與空間的關係，結合空間展示設計、展牆規劃，將現實與虛擬接合，模糊兩者的邊界，如《日本廚房》（*Japanese Kitchen*, 1999）、《日本通勤列車》（*Japanese Commuter Train*, 2001）或《公眾便女》（*public conVENience*, 2006），空間像是長出另一個空間，自實體空間的結構通過動畫展現她從牆壁再推出去的虛擬空間，將幻相置入於現實，從視覺的平面上將觀者拉進觸覺縱深、身體性的空間。在著手製作《望遠鏡》（*teleco-soup*, 2011）¹⁵ 時，首先考慮的是展

¹² Laura U. Marks, *The Skin of the Film Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* (Durham and London: Duke University Press, 2000), p. 191.

¹³ Alison Reiko Loader, "3D Or Not 3D?" *Animationstudies 2.0* (2014) (<https://blog.animationstudies.org/?p=750>), download on 27 September 2023.

¹⁴ Alison Reiko Loader, "3D Or Not 3D?" *Animationstudies 2.0* (2014) (<https://blog.animationstudies.org/?p=750>), download on 27 September 2023.

¹⁵ 代表日本於第 54 屆威尼斯雙年展展出的作品。

示空間的結構設計，因此她先從日本館的建築體開始研究，將原先貫穿二樓主展場的天井開口改造成一口井，延伸到一樓的空間，並且在半開放式的一樓空間中，於圓柱結構的內外牆面安排了不同的投影內容。《望遠鏡》的作品靈感來自於建築體中的天井結構，她聯想到《莊子·秋水》中的一段話：「井蛙不可以語於海者，拘於虛也」，而在日本則有另一種說法，雖然無法與井中的青蛙談論海洋之大，但牠知道天有多高。¹⁶ 她更強調，即使青蛙對世界的理解有限，但青蛙「看見」的是世界的可能性。¹⁷ 青蛙之所見對洋洋大觀、瞭解海洋的海龜來說看似很小，但通過青蛙對世界的充分想像，世界就不再是小的。這個觀看概念和在面對影像時，由視覺去理解或以觸覺去感受的情境很相似，當所見有所局限時，便以身體去感知。束芋將其對青蛙世界觀的解讀運用在《望遠鏡》裡，以天為海、以雲為浪，建立了一個顛倒世界，整件作品連同建築體的結構，觀眾從主展場中如井一般的洞孔窺視天空，作品名稱除了因為諧音的關係，也源自於這個本來像是一口井但卻成為一只望遠鏡（telescope）的翻轉概念。

在主展場規劃部分，她以井裡的水、或在容器裡盛滿的湯為靈感，暗示是能夠孕育生命的複合液體，並且設置三面具有弧度、能平滑地連接到地板的展牆作為主要投影的牆面，使投影的內容能夠曖昧地、若有似無地從地板水平面延伸到垂直的牆面。除了投影面之外的其他牆面則全都以鏡子包覆，包括提供觀者從上往下看的洞口，也於地面底部鋪上鏡面，以將圓柱內側投映的影像得以透過反射的方式於鏡中呈現，使觀者可以觀看從主展場延伸墜落到地面的影像內容。藉由展場中的鏡面，這個被束芋比喻為青蛙所處的空間，在鏡子交互映照之下成為一個無限空間。生命與液體是她貫穿不同畫面內容的對象與元素，無論是從建築街道河邊冒出的手指、蕈菇與花；手如樹枝一般不斷新生長出新的手指，在水面上行走或是幻化為飛舞後折翼死亡的昆蟲，於手中死亡；筋肉、血管、內臟與大腦像是在整個展場體內載浮載沉，觀者如同沉浸在「湯」一般持續流動的動畫之流中（見圖10）。若將她的所有作品比喻為一顆樹，她在過往製作的作品中，會在上面添加、描繪樹葉的數量與細節，或者是擴大樹枝的涵蓋範圍，她把這種作法比喻為製作「毒藥」。但這一次她只繪製樹幹的一部分，並將濃縮精萃提煉後的毒藥藏在樹幹核心。¹⁸《日本廚房》或《日本通勤列車》的敘事清晰，是相對容易理解並且能夠清楚明瞭毒藥在哪裡的作品，而在《望遠鏡》中展現了較多的隱喻，乍看之下很難理解其中的涵意。在這件作品中，束芋要做的不是要給出一個謎，要觀者去找答案，而是要觀者將她的作品與觀者自己聯繫起來，並以一種直接的方式去體驗。尤其是展場鏡子的設置，更將觀者從鏡中反射滑入到她的作品裡，成為作品的一部分。無論世界是如何持續發展與變化，通過《望遠鏡》將內化於身體中的記憶經驗與當下聯繫在一起，藉由空間展現沉浸式的觀影體驗，使觀者不僅只是看，也進入到影像之中。

¹⁶ Tabaimo, "Tabaimo in 'Boundaries,'" *Art21* (2018) (<https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s6/tabaimo-in-boundaries-segment/>), download on 29 September 2023.

¹⁷ *Veni-Imo: TABAIMO Teleco-Soup, 2011*, Director: Yasushi Kishimoto, Ufer! Art Documentary, 2012, DVD.

¹⁸ Takeshi Art Beat, "Tabaimo on Venice Biennale: A Complete Report (Part II)," *Wochi Kochi Magazine* (2011) (<https://www.wochikochi.jp/english/topstory/2011/09/venezia-biennale02.php>), download on 29 September 2023.

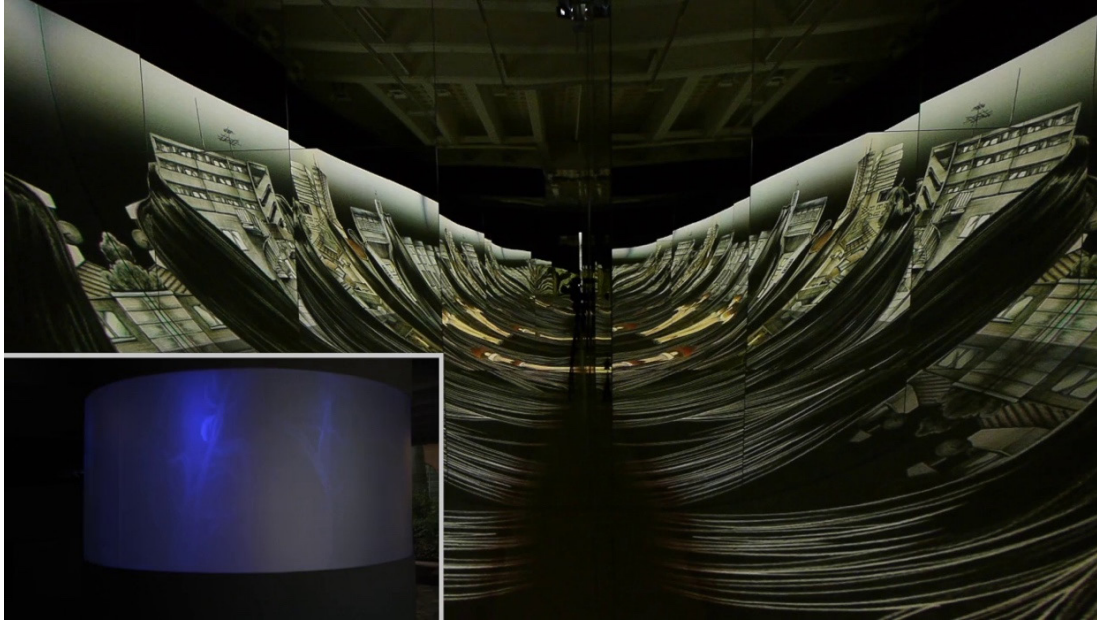


圖10 束芋, *teleco-soup*, 2011.

圖片來源：Veni-Imo: TABAIMO Teleco-Soup, 2011, Director: Yasushi Kishimoto, Ufer! Art Documentary, 2012, DVD.

《徒然》(TOZEN, 2014)更是從虛擬空間中開闢出更多的虛擬空間，像是俄羅斯娃娃一樣，於我們眼前展開一層又一層的複雜層次，層次之間的縱深關係亦不是從頭到尾都一致。藉由畫面中物體運動的介入，拉進另一個縱深，凸顯虛擬空間之間的奇異感，在多個不同深度疊層的空間中任意穿梭。作品靈感來自於臨海的白色美術館，一般人會將白色與乾淨純潔、和平美好聯想在一起，但她想起曾訪問的日本民俗專家，白色時常用在日本民間傳說中的鬼怪身上，所以白色是很嚇人的。她又想起日本311大地震後，大樓或商店為節省電源而關閉一半的燈，原本的白牆在沒有光源照射之下，於視覺感知中卻不是白色的。白色，可能不是真的顏色，在這個世界中並不存在；白色，或許比黑色或黑暗更可怕。¹⁹ 該作品名稱具有雙重意涵，一是「當然」(Tōzen)，另一是「徒然」(Tozen)。就像是展場中的牆壁與銀幕，它們是平坦而空無一物的，無法觸摸到覆蓋在白色表面之外的東西，直到事物被創建於其上，觀者便可觸知到它的存在，否則是與觀者相互分隔的。²⁰ 在理性的理解之下，白色是「當然」存在於世界，但若沒有光的照射、無法被感知也是種「徒然」。束芋之概念如同淺浮雕，觀者透過光線以及陰影，從她營造的空間中感知到深度，從視與觸的觸覺反饋上將感覺聯繫在一起。她將一塊與天花板等高的垂直長方形展板抵在展場轉角，使其成為一個她可利用透視來變造深度的空間。她在虛擬空間裡潛藏了原先在外觀上不存在的空間，藉由動態影像在觀者面前揭示，例如：鴿子從近天花板處被撕下的

¹⁹ Veni-Imo: TABAIMO Teleco-Soup, 2011, Director: Yasushi Kishimoto, Ufer! Art Documentary, 2012, DVD.

²⁰ "Tabaimo: MEKURUMEKU," Museum of Contemporary Art Australia | Sydney | MCA Australia, (2014) (<https://www.mca.com.au/artists-works/exhibitions/tabaimo-mekurumeku/>), download on 29 September 2023.

壁紙裂縫中飛出；牆壁像窗戶一樣打開，呈現的不是天空而是鯊魚悠遊在海底的景色；章魚自海中跨越窗戶進到白色的展牆內，並停留在展場地板與展牆間的邊緣；靠近牆面邊緣的地板，從地洞中長出植物；只有一半的身體跳進長方形畫面中的黑色海裡，但卻從下方三角形空間出現，並且將地上的身體拖拉進更後方的空間，身體部位從液體中一一浮現後又沒入，像是一件懸而未決充滿疑問的命案現場。在這一個平面展牆上，束芋至少同時疊合了九個空間在裡面，在空間與空間之間亦以閃爍模糊的過渡方式處理，或是刻意將投影直接投到地板的邊緣，像是在《望遠鏡》中以彎曲木作展牆去柔化與地板之間的硬邊，使幻相在束芋的引導之下，延伸到觀者所在的現實（見圖 11）。



圖11 束芋，TOZEN, 2014.

圖片來源：Tabi-Imo Tabaimo 2011-2017, Director: Yasushi Kishimoto, Ufer! Art Documentary, 2017, DVD.

束芋透過動畫操控虛擬及現實邊界的企圖心不僅如此，她亦將作品中的人造影像延伸成為現實世界的實體物件，意圖使觀者誤認真實以及想像的事物。在作品《aitaisei-josei》（*Relative Women*, 2015）影像裡所展現的是一個再平常不過的房間，卻呈現了各種超越現實能夠理解的事件，包括松樹幻化成女性柔長的秀髮，慢慢從樹枝頂垂落到沙發上；桌子被繩子用力拉向沙發並推弄著椅墊；或者像是液體又像是煙霧的物質從隙縫滲透進房間，不斷地擴張直到觸及現實的邊緣。她以誇張的動畫變形去突顯空間的變異，將畫面中的沙發椅及桌子延伸到現實展場，成為實體裝置（見圖12）。空間現場牆面延伸出實體四分之一大小的沙發椅以及一小部分的桌角，成為她過渡奇異影音的現實化通道，牆面上的實體物件更將現實與虛擬「之間」的性質放大，此一巧妙的快速轉變使得幻象變身為物質存在，

影像成為「真實的事物」。²¹ 要說黏合或橋接虛擬與現實，不如說她以更強烈的方式，要觀者看著同時橫跨兩個位置的身體。一隻腳在虛擬之中，另一隻腳則在現實當中，她將跨越於兩端的證明，一種「正在」發生的當下，展現在觀者眼前。在認知上，我們清楚知道不可能有什麼是能夠穿越螢幕的框或是投映的牆面，可以進入到影片裡面，或是從螢幕跑到現實世界裡面來。然而，在眼見為憑的情況下，我們見證了沙發以及桌子橫跨在這兩端之間，並且它們停在那裡，要讓觀者看清楚。

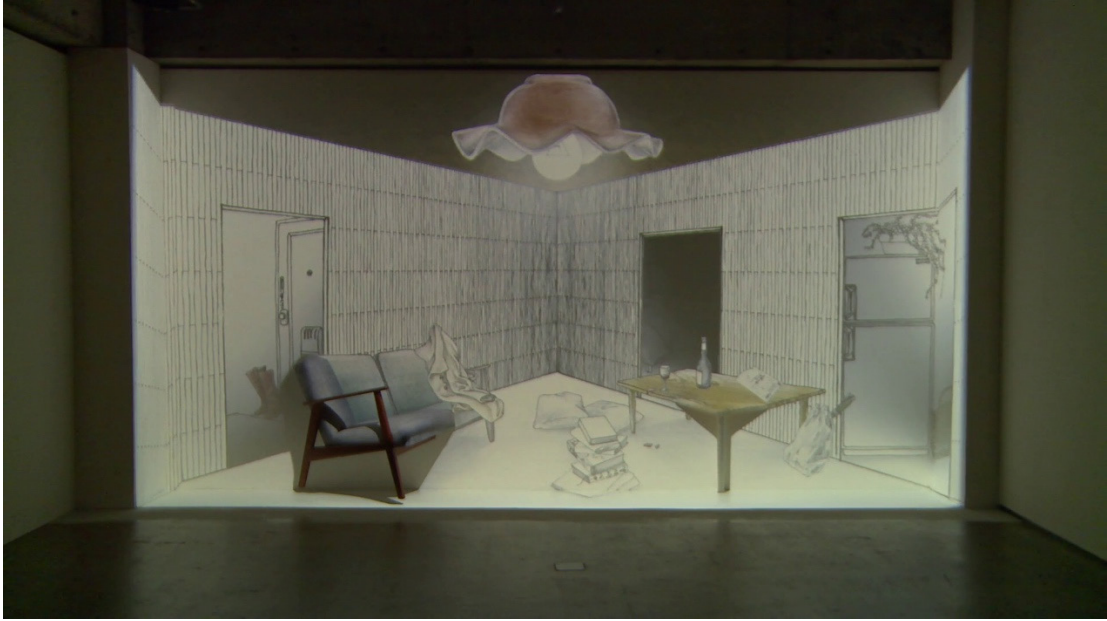


圖12 束芋，*aitaisei-josei*, 2015.

圖片來源：Tabi-Imo Tabaimo 2011-2017, Director: Yasushi Kishimoto, Ufer! Art Documentary, 2017, DVD.

透過展牆的角度或觀看位置將影片的縱深空間予以延伸，她在實體空間中藉由動畫，以螢幕作為相互通道，去展現從牆壁外推出去的虛擬空間，利用空間操控虛擬與現實的邊界。畫面從展牆延伸出去的一小部分實體，放大了虛擬與現實原本很細微的那一個「之間」的曖昧空間。束芋在動畫與空間之間建立起視覺上的錯位關係，使我們產生現實與虛擬之間的跨越之感，從畫面之間的錯位，意識到自己實際上還是處在現實的世界，但眼前動畫創造的世界，又向我們所在的現實世界打開了一個通道和缺口。兩個世界在束芋的作品中一直是同時存在的，而且世界之間並不互相隔絕，觀者置身於不斷地進行溝通的兩個世界並與其交纏在一起，同前所述，空間帶動了感官上的動態體驗，也使得其他感官也拓展開來，並且沉浸於其中。連同空間與動畫、虛擬與現實皆被束芋化約為一整體世界。其所做的並非擬仿或再現現實，亦非讓觀者在視覺上分不清現實或虛擬而感到模糊。她刻意

²¹ Jennifer M. Barker, *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2009), p. 71.

以浮世繪風格般的手繪線條、色彩、平面動畫的方式，去凸顯其展現的虛擬性，再從畫面與空間中扭轉。從視覺表面產生內在觸覺，反應在運動上與感知上的震驚與改變，並從中創造出一個在過程或處境當中處在「之間」(betwixt-and-between)的閹限空間(liminal space)。²² 這個空間是一個異質性交界的地帶，也是一個具有轉換性質的地帶，這個地帶是既不在這也不在那的曖昧狀態，連接起現實與虛擬。她以動畫結合空間的多種表現方式，例如在《日本通勤列車》、《日本廚房》作品中，將多螢幕投影圍繞於觀者，或是在《鬼屋》(*Haunted House*, 2003)、《玩偶屋》(*dolefullhouse*, 2007)所探討的是關於室內、室外之間關係的主題，以及在《TOZEN》與《暈眩》(*mekuru menu ru*, 2014)中，對真實與感知上的存在進行哲學性思考，束芋不只延伸了影像在虛擬或現實中的空間，也延伸了觀者在感知上的空間。而她近年亦將動畫從展覽空間融進劇場，結合舞蹈及戲劇表演，持續透過她的作品從視覺、聽覺以觸覺上擴張動畫在空間中的可能性。

五、結語：觸覺影像的知覺統合

影像的觸知空間在觀看過程中變得貼近觀者，像是伸手可及。尤其當具有實驗性、觸覺性的影像所展現的不是情節而是情境時，以觸覺的方式進行觀看，能讓感官瞬間感受到其在多重感官之間展現的強度。以視觸的方式觀看需啟動更多部分的身體感官，除了視覺與聽覺，動畫中圖像的運動甚至是重複變動的影格數量，也激起指頭、肌肉的觸感。如同馬科斯所指，

觸覺的觀看傾向在物件的表層逗留，而不深入到深處的空間，相對於形式更關心肌理。它更傾向於移動而不是聚焦，更傾向於輕掠而不是凝視。²³

大腦在觀看過程中是非常具有意識地持續去思考、回憶甚至拓展畫面中的訊息及線索。以往觀者在觀影過程中只能被動接受訊息，具可替代或投射的特徵，當大腦與感官參與其中，此時影片觀看產生了互動性，成為觀者和電影兩個身體之間的交換。觀者不是以智力思考的方式在觀看電影，而是透過觸視覺感知，不是處在一個旁觀者的位置，而是藉由分享與表演的參與投入，帶著身體感官進入影片空間，並與之產生對話。束芋在她的一段自述中提到，製作作品時，她只擔負了其中50%的責任，另外一半的責任是在觀者身上，²⁴ 觀者的參與對她來說是至關重要的，也唯有體驗過這件作品，作品才算真正的完成。正如杜象創作的行為並不是由藝術家個人獨自表現，必須加上觀眾的參與及詮釋，使作品與外在世界產生關連並造就其意義。馬科斯認為，雖然影片在映演時直接涉及到的感官只有視與聽，但藉由記憶喚起其他感官，並且將這些具身化的經驗統合在一起。視觸與聯覺

²² Victor Turner, "Frame, Flow and Reflection: Ritual and Drama as Public Liminality," *Japanese Journal of Religious Studies* 6.4 (1979), p. 465.

²³ Laura U. Marks, *The Skin of the Film Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, p. 162.

²⁴ Tabaimo, "Tabaimo in 'Boundaries,'" *Art21* (2018) (<https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s6/tabaimo-in-boundaries-segment/>), download on 29 September 2023.

使觀看者能夠以多重感官體驗電影。當然，根據他們自己的感覺，這些感官體驗會是以不同的方式影響觀者。²⁵ 這種感覺也只存在觀者的腦中，而不是身體的外部世界。觀者永遠不會知道自己看到的結果與另一個人所見，在質量上是不是相同。沒有任何外部的觀察者能夠取得他人心理差異的樣本。透過感官，而非透過說故事的方式，藉由視覺或聽覺等觸覺感官去引誘觀者自身的經驗影像或身體狀態，呈現網絡狀的連結關係。

二十一世紀當代藝術家在新興虛幻領域的立體影像上實驗，其目的無非是還原觀者對於平面與抽象的感知深度，這些作品具備為觀眾創造互動和體驗等身歷其境的潛力，並激發出由媒體技術所構築出的同質動態影像空間，轉換所導向的「新觀照」（outlook），²⁶ 隨著身體以新社會科技與發明的延伸後出現，並產生新態度與新偏好。知識或邏輯結構的取得與感官經驗更緊密，而非透過智性的理解和開發。觀看過程中引發的互動和體驗正從視覺霸權中的感官體驗體系中脫臼，不僅限於從視覺空間到觸覺空間的再創造，同時伴隨視覺的破裂以及對空間感知的混亂，觀者的身體感官聯覺便在感知比率或比例的改變過程中，建立起新的平衡。

結合視觸觀看的立體視覺，所追求的不是感知對象的再現，而是感知體驗的重現。不是單純涉及視覺上的浮雕效果或表面之外的深度表現，而是在景框、影格之外，作為觀者的換位替身，進入以自我為中心產生空間沉浸感的虛擬世界中心。從深度感知到沉浸式體驗，虛擬實境（Virtual Reality, VR）將立體視覺產生的虛擬世界延伸到了現實。藉由機械裝置輔助的沉浸式VR作為一個不斷發展的新興媒體平臺，迫使傳統影片創作者重新思考說故事的方法，影院及電影本身亦在突破其固有的傳統框架。沉浸式VR作品在技術和美學上仰賴立體視鏡或VR頭戴式顯示器產生立體融合，即大腦從左右圖像產生的深度感知以及與眼睛相對應的雙眼視差。在製作上必須盡可能貼近、舒適地模擬出人類的立體視角。但在更多的實驗性運動影像作品中，尤其是在抽象影片和實驗動畫中，倚靠電腦運算出的立體空間並不是創作者主要的意圖或慾望。相較於傳統電影，體驗VR與觀看電影是兩件截然不同的事情。VR不用景框的鏡頭語言敘事，觀眾可以自由選擇觀看方向。影像沒有邊界、邊緣、框架及控制的限制。正因如此，在安排拍攝與引導觀眾的注意力方面，就必須以完全不同的方式進行。故事或是影像內容直接環繞在觀者身旁發生，觀者可以自由決定如何觀看。動畫創作者在製作中習慣掌控一切，尤其是鏡頭畫面與景框，但這些在VR影片的製作流程裡皆不具備，並且更常藉由消失與顯現的溶接方式取代鏡頭剪接。相較於電影藝術，VR影片的製作概念會更貼近表演藝術與劇場設計。也就是通過光線和聲音引導觀眾，以一種不透過「景框」的手法使觀眾得以沉浸在作品裡，如同藉由執導一齣動畫舞臺劇的概念去製作VR影片。然而，要在VR的環境裡說故事仍有許多難以解決的問題，例如多重視點、特寫等拍攝鏡位的限制，但沉浸式媒體依然具備相當獨特的敘事可能性值得當代創

²⁵ Marcel Duchamp, "The Creative Act," *UbuWeb Papers: Marcel Duchamp - The Creative Act (1957)* (https://www.ubu.com/papers/duchamp_creative.html), download on 20 September 2023.

²⁶ 麥克魯漢（Herbert Marshall McLuhan）著，鄭明萱譯，《認識媒體：人的延伸》（臺北：貓頭鷹出版社，2015），頁160。

作者開發與探索。

透過有意識的觸覺觀看方式，重新啟動身體感官的觸覺感知，將影片、展映空間以及觀影過程視為一整體的可感知空間。當觀者對空間的感知來自部分感覺器官所接收到的能量，並且以多種方式進行解釋，從視覺空間、觸覺空間、立體空間到視觸空間，每一種都有其獨特之處，並且可以相互支持或解消，過去物件與空間上的記憶，也成為持續捲動的感知經驗。日常生活中對於看與知的新渴望，隨著時代發展而持續增長。動畫中的觸覺性使觀者對空間及時間的認識發生與以往經驗不同的變化，包括對語言或是對存在本身，藝術家投身在這個可以探索的空間中尋找新意涵，將其作為重要主題或是作品延展的材料，從新的感覺中產生新的藝術。

引用書目

- 科拉瑞 (Jonathan Crary) 著，蔡佩君譯，《觀察者的技術：論十九世紀的視覺與現代性》，臺北：行人文化實驗室，2007。
- 麥克魯漢 (Herbert Marshall McLuhan) 著，鄭明萱譯，《認識媒體：人的延伸》，臺北：貓頭鷹出版社，2015。
- Barker, Jennifer M. *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2009.
- Dobson, Nichola. *Norman McLaren: Between the Frames*. London: Bloomsbury, 2019. EPUB file.
- Duchamp, Marcel. "The Creative Act," *UbuWeb Papers: Marcel Duchamp - The Creative Act (1957)*, https://www.ubu.com/papers/duchamp_creative.html, download on 20 September 2023.
- Fischinger, Oskar. "A Statement About Painting," *Oskar Fischinger (1951)*, <https://www.oskarfischinger.org/Fisch1951Painting.htm>, download on 20 September 2023.
- Hannavy, John (ed.). *Encyclopedia of Nineteenth-Century Photography*. New York: Routledge, 2013.
- Keefer, Cindy and Jaap Guldemon (eds). *Oskar Fischinger: 1900-1967; Experiments in Cinematic Abstraction*. Amsterdam: EYE Filmmuseum, 2012.
- Krauss, Rosalind. "Photography's Discursive Spaces: Landscape/View," *Art Journal* 42.4 (1982), pp. 311-319. <https://doi.org/10.2307/776691>

- Loader, Alison Reiko. "3D Or Not 3D?" *Animationstudies 2.0* (2014), <https://blog.animationstudies.org/?p=750>, download on 27 September 2023.
- Marks, Laura U. *The Skin of the Film Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham and London: Duke University Press, 2000.
- Marks, Laura U. *Touch Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2002.
- Moritz, William. "Stereoscopic Abstract Films," *CVM Library* (1999), <http://www.centerforvisualmusic.org/WMlecstereo.pdf>, download on 20 September 2023.
- "Tabaimo: MEKURUMEKU," *Museum of Contemporary Art Australia | Sydney | MCA Australia* (2014), <https://www.mca.com.au/artists-works/exhibitions/tabaimo-mekurumeku/>, download on 29 September 2023.
- Tabaimo. "Tabaimo in 'Boundaries,'" *Art21* (2018) <https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s6/tabaimo-in-boundaries-segment/>, download on 29 September 2023.
- Tabi-Imo Tabaimo 2011-2017*, Director: Yasushi Kishimoto, Ufer! Art Documentary, 2017, DVD.
- Takeshi Art Beat. "Tabaimo on Venice Biennale: A Complete Report (Part II)," *Wochi Kochi Magazine* (2011), <https://www.wochikochi.jp/english/topstory/2011/09/venezia-biennale02.php>, download on 29 September 2023.
- Turner, Victor. "Frame, Flow and Reflection: Ritual and Drama as Public Liminality," *Japanese Journal of Religious Studies* 6.4 (1979), pp. 465-499.
- Veni-Imo: TABAIMO Teleco-Soup*, 2011, Director: Kishimoto, Yasushi, Ufer! Art Documentary, 2012, DVD.
- Whalley, Joanne and Lee Miller. *Between Us: Audiences, Affect and the In-Between*. London: Palgrave, 2017.
- Zone, Ray. *Stereoscopic Cinema & the Origins of 3-D Film, 1838-1952*. Lexington: University Press of Kentucky, 2007.

繪畫與影像的對話：電影《血觀音》中愛的現象 *

林克明 *

摘要

對於電影中的畫，傳統電影分析的作法，是將畫作為引用、詮釋、補充影像所用，然而，由於電影《血觀音》中的畫，是邀請畫家柳依蘭依據電影的主題「愛」所重新創作的《彼岸花》，基於繪畫與電影表現形式的差異，畫家對於主題所表現的獨創性，是無法完全被電影所吸納，所以無法作為引用或詮釋的對象。基於此，對於這部電影中影像與畫特殊的美學關聯，本文採取馬希翁（Jean-Luc Marion）和邦方（Alain Bonfand）的現象學方法，將《血觀音》中的《彼岸花》視為一個獨立的藝術作品，而得以在顯現「愛」的共同基礎上，與影像進行表現現象上的比較，並進一步檢視當影像與畫交織產生「交錯性影像」時，這種影像又如何呈現一種愛的現象。透過《血觀音》（以及《彼岸花》）與馬希翁現象學的連結，本文不僅打開了畫與影像新的對話空間，也揭示了《血觀音》中複雜多類的愛的現象。

關鍵詞：《血觀音》、邦方、《彼岸花》、馬希翁、愛的現象

DOI:10.6922/THJAR.202312_(5).0002

* 林克明，國立聯合大學臺灣語言與傳播學系副教授，E-mail: kelin@nuu.edu.tw

本文受科技部計畫「影像中的畫：《血觀音》與《自畫像》中電影與繪畫的對話」（109-2410-H-239-001-）所補助。此外，本文部分內容已於 2023 年世新大學新聞傳播學院廣播電視電影學系「當代媒介與影像論壇－媒介影視研究與創作」研討會中發表。

Dialogue between Painting and Cinema: The Phenomenon of Love in the Films *The Bold, the Corrupt, and the Beautiful*

Ke-Ming Lin*

Abstract

Traditional film theory prefers obvious uses of painting in cinema, such as in quotations, interpretations, and support, seeing painting as the setting and prop of cinema to support the film narrative. However, this traditional approach does not work for Yang Ya-Che's films *The Bold, the Corrupt, and the Beautiful*. Unlike the typical "painting in film," the film's painting, named Higanbana, is drawn by the painter Liu Yi-Lan based on the film's theme, love. Because painting and cinema are different in terms of the medium, the painter's originality on the theme of love cannot be fully appropriated by the film. Thus, her work cannot end with the film's prop only. In this regard, to understand the specific relationship between film and painting, this paper takes an approach different from the traditional analysis of painting in cinema: a phenomenological approach based on the perspectives of Jean-Luc Marion and Alain Bonfand. This approach conceives the painting in the film as a painting in the real world. In this way, film and painting can be compared in how they perform with the theme of love, employing their unique art forms. In addition, when the film and the painting further intertwine to generate a "crossed image," how the image manifests the phenomenon of love is also examined. Finally, through the juxtaposition of Marion's erotic phenomenology with *The Bold, the Corrupt, and the Beautiful* as well as the painting *Higanbana*, this paper not only opens a new dialogue between painting and cinema but also reveals the complicated and multi-type phenomena of love in the film.

Keywords: *The Bold, the Corrupt, and the Beautiful*, Alain Bonfand, *Higanbana*, Jean-Luc Marion, phenomenon of love

DOI:10.6922/THJAR.202312_(5).0002

* Ke-Ming Lin, Associate Professor, Department of Taiwan Language and Communication, National United University, E-mail: kelin@nuu.edu.tw

一、前言

關於在影像中特意呈現繪畫的電影作品，在電影史上並不少見。一般而言，畫家的傳記電影都可歸於此類，如1942年的《林布蘭》（*Rembrandt*），或者如《夢二》（*Yumeji*, 1991），在電影中都呈現畫家的多樣畫作。但也有許多電影，為了強調人物的個性或處境，也會在影像裡特別呈現繪畫來補充，如電影《007：空降危機》（*Skyfall*）（2012），即是以英國畫家特納（*William Turner*）的名作《勇莽號戰艦》（*The Fighting Temeraire*）（1838），來反映主角複雜的心態。相對地，在臺灣電影中，凸顯繪畫作品的影像並不多見，而2017年楊雅喆的電影《血觀音》卻將繪畫作為電影的主要元素，並以獨特的方式結合繪畫和影像，產生相互輝映的視覺效果。

《血觀音》是一部以棠家三代女子為核心，三人處於政商權貴間謀利求生的電影。楊雅喆以臺灣實際的政治生態為藍本，影片反映出臺灣各種政治醜態。有趣的是，不同於一般政治類型電影是以政治人物的爭鬥為題，《血觀音》的政治主角卻是在政治人物背後的女子，包括院長夫人、縣長夫人、議員夫人、議員特助、以及負責穿針引線的棠夫人等，這些女子之間的勾心鬥角主導了政治的實際走向，有如一部現代版的宮鬥劇，讓檯面上政治男性的爭鬥黯然失色。基於此，在這個冷酷無情的角力場，楊雅喆讓一個看似悖反卻是女性關心的課題貫穿了整部電影：愛。在影片中，愛被宣告為「是世界上最重要的事」，¹各種愛不斷地被揭示：母女之愛、友情之愛、男女之愛……但是「什麼是愛」的問題卻不斷地被質疑和挑戰。直至最後，楊雅喆並未提出一個答案，而是指向一個「無愛的未來」，²以愛的缺乏來引起觀者對愛的反思。

除了以愛作為整部電影的本源之外，由於作為主角的棠家是經營古董為主，影片中充斥著各種古玩和畫，特別是繪畫，大量的畫在電影中呈現，其中最值得注意的即是畫家柳依蘭的畫。在影片中，柳依蘭的畫是作為大女兒棠寧的創作。以一個傳統對於電影中畫的分析，這些代表著棠寧的畫，雖然屬於西畫的類型，但卻具有柳依蘭轉譯的東方元素，對比於專擅國畫的棠夫人，凸顯出棠寧對於棠夫人的反抗與妥協。楊雅喆在這部電影中呈現多幅柳依蘭的畫作，但其中最重要的，莫過於畫家柳依蘭特別為電影所繪製的《遙遠的彼岸是彼岸花》（以下簡稱《彼岸花》）。這幅畫不僅在電影中多次以引人矚目的方式呈現，更是作為電影主要的視覺意象。³《彼岸花》是以棠家三代女子為題的人物畫。畫中的三位女子，雖然色彩艷麗，但都具有占臉比例過大的大眼以及不具感情的表情，讓鮮豔奪目的畫面反而透露出一種孤寂的無助，與電影中三位女子所顯現的自信、機巧和權謀截然不同。將兩種呈現作直接的比對，這幅畫可以視為三位女子內在心靈的呈現，而作為與電

¹ 此為電影中棠夫人的臺詞。

² 電影在結尾出現一段字幕：「世界上最可怕的不是眼前的刑罰，而是無愛的未來」，可視為楊雅喆對這部電影的總結。

³ 這點可以從電影海報可以得知：在《血觀音》的各式海報中，《彼岸花》一畫都是作為主要的視覺元素。

影中三人生活的反照，以透露光鮮亮麗的表像下的陰暗面，就如一種「華美中的腐朽」。⁴ 從這個對照的角度來看，畫在這部電影中的作用，可以視為是對於影像中的角色所進行的補充。這種理解與傳統上在電影裡置入繪畫的意圖一致：是作為引用、詮釋、補充影像所用。⁵ 換句話說，畫在此僅僅是一種背景或道具，單純作為輔助或支持電影敘事的物件而已。這種使用繪畫的方式在電影史上頗為常見，在電影《夜行動物》（*Nocturnal Animals*）（2016）中，使用了大量的名作，包括布拉德福德（Mark Bradford）的《無題》（*Untitled*）（2015）、米切爾（Joan Mitchell）的《尋找地獄》（*Looking for a Hell*）（1959）及馬瑟韋爾（Robert Motherwell）《西班牙輓歌》（*Spanish Elegy*）（1950-1956）等，這些畫都在顯示主角蘇珊悲傷混亂的心境。而《007：空降危機》（2012）中，則同樣以透納的《勇莽號戰艦》（1838），來呈現步入中年的007是否有能力勝任艱困任務的難題。就這些例子而言，這些畫的選擇，在於這些畫本身的意義是否能襯托或對照敘事，而被導演或藝術總監所採用。換句話說，在電影製作之前這些畫其主要的意義已經被知曉或確定，而電影工作者是取其具有的意義，將畫納入構成電影的素材，以作為引用及詮釋影像之用。

然而，這種對於電影中繪畫的思考，在《血觀音》電影中卻遇到了挑戰。《彼岸花》這幅作為電影核心意象的畫，並非是柳依蘭過去的作品，而是她為了這部電影所進行的全新創作，是她在與導演和藝術總監溝通後，以他們所想表達的故事核心——愛——所構思的畫。不同於前述引用既有畫作，援引其意義來支持影像的作法，《血觀音》的電影工作者並無法完全掌握畫完成最後的形貌，這個差異產生了兩種畫與電影之間關係的改變。一是來自於畫家本身。即便柳依蘭已經確實掌握了電影所意圖表現的主旨，但作為畫家，也就是基於她所使用的創作媒介「繪畫」，她必然以繪畫所能夠呈現的方式來創作。而她對於本身創作的理念和感受，更「活化」了這個主旨，促使她超越了導演和藝術總監的「期待」，或者說，「既定想像」。就這個角度來說，她為電影所創作的畫，無法也不能被簡單地視為電影的詮釋或引用之物而已。另一方面則來自於電影工作者。由於他們無法如對待既有畫作一般確實掌握作品的形貌及意涵，他們與畫的遭遇必然產生某種程度的意外，這種意外促使他們必須重新思考影像的創作，以匹配／對抗畫所產生的新的可能性。《血觀音》特意以業鏡的方式來呈現《彼岸花》這幅畫即是一例。這種對影像作品的調整，也讓電影中的畫突破了引用和詮釋的既有認定。

基於《彼岸花》的特殊性，畫在電影《血觀音》中已超越了單純背景或擺設的作用，使觀者無法以傳統的角度來理解電影中柳依蘭的畫。如此一來，我們應該如何思考《血觀

⁴ 華美中的腐朽似乎是楊雅喆和柳依蘭兩人對於《血觀音》這個故事的共識，兩人都將這點作為他們透過作品想要傳達的主要訊息。見陳飛豪，〈楊雅喆、柳依蘭與蔡珮玲的三方對話：《血觀音》的腐朽與華麗，衝突卻不斷裂的臺式美學〉，《典藏》（2018）（<https://artouch.com/people/content-880.html>），2023年5月1日瀏覽。

⁵ 這種傳統對於電影中的畫的解讀方式，仍然是目前思考的主流，這可以以美國的伐克（Angela Dalle Vacche）為代表。在 *Cinema and Painting: How Art is Used in Film* (Austin: University of Texas Press, 1996) 一書中，伐克將不同的繪畫類型視為詮釋電影的主要線索。如對於穆瑙的《吸血鬼》（*Nosferatu*）（1922）的討論，就透過浪漫主義和表現主義的連結來理解；對於高達的《狂人皮埃羅》（*Pierrot le fou*）（1965），則以拼貼畫的角度來掌握。

音》中這種特殊的影中之畫？由於《血觀音》整部電影是以愛作為出發點，這種特殊的畫的構成又如何展現愛？特別是愛在這部電影中，是以一種逆反的方式來述說，也就是楊雅喆所稱的「無愛」，這種愛／無愛又如何透過電影與繪畫來表達？更進一步來說，這種電影與繪畫兩種形式的交會，是否可能產生出新的愛的可能性？這些問題決定了本文的思考方向。

二、電影中的「畫」

關於電影中的畫，如果不再侷限在意義上的互文討論，就有必要從電影與繪畫兩種形式的關聯與對應開始思考。早在巴贊（Andre Bazin）的《電影是什麼？》（*What is Cinema?*）（1967）一書中，⁶ 他就提出一篇專論“Painting and Cinema”，針對繪畫框架和影像框架兩者的特質進行討論。而隨著歐蒙（Jacques Aumont）的《無盡之眼：電影與繪畫》（*L'oeil interminable: Cinéma et peinture*）（1989），以及貝盧爾（Raymond Bellour）所編的《電影與繪畫》（*Cinéma et peinture*）（1990）⁷ 兩本書的問世，法國學界在1990年代初展開了對於繪畫和影像的關聯性討論。特別是歐蒙的《無盡之眼》一書，雖然起點是對於巴贊的電影和其他媒介（特別是繪畫方面）間的跨媒介論述進行再詮釋，但他討論的範圍顯然不僅於此。在書中，歐蒙除了從歷史的角度，去說明由於「多變之眼」（*oeil variable*）造成的繪畫與影像之間的連續，也從時間、框架、劇場性、光和顏色，以及表現性等面向討論兩者。值得注意的是，歐蒙在《無盡之眼》一書中，極力反對在電影將畫作為引用或詮釋的作法，他指出：

有時畫在電影中會變成一種退化且通常無根據的手法，這種在[電影]表面上的圖畫呈現是讓我不感興趣的。我相信，沒有一種作法讓我覺得比在電影裡引用[畫]更為無趣。⁸

對歐蒙而言，傳統在影像中使用繪畫的方式，包括引用／詮釋、內容一致、或者風格的參照等，都在窄化繪畫與電影的關係。⁹ 如對於卡瓦利爾（Alain Cavalier）的《聖女小德蘭》（*Thérèse*）（1986）的分析中，歐蒙就指出這部電影必然是失敗的，因為電影不能也不應該想要將尚佩尼（Philippe de Champaigne）的畫作為電影的詮釋之用。相對於這種作法，歐蒙認為繪畫和影像之間應該是一種持續對話的關係，共同參與文化和視覺表現的構

⁶ André Bazin, *What is Cinema?* (Vol. I) (Berkeley, CA: University of California Press, 1967).

⁷ Raymond Bellour, *Cinéma et peinture* (PUF, th BN 16-v-18807, 1990).

⁸ Jacques Aumont, *L'oeil interminable: cinéma et peinture* (Paris: Librairie Seguer, 1989), p. 10.

⁹ 伐克在她的 *Cinema and Painting*（1996）一書中，除了闡述她為何堅持傳統的解釋方式之外，也詳細說明她為何反對歐蒙的作法：對她而言，歐蒙的論點太過廣泛，用過於抽象的方式來泛論繪畫與電影的關聯，所以她專注於單一的電影文本，去思考其中的風格細節與個別影像，以建立「堅實」的理論基礎。伐克認為歐蒙對於引用分析的排斥，使我們無法確實掌握高達等人電影的核心，因此她主張應該回歸於繪畫與電影互文性的探討。

建，並在相互碰撞中揭露各自的特異性。

從《血觀音》的繪畫構成來看，由於傳統引用／詮釋分析的作法，過分強調在導演對於繪畫的態度和想法的理解上，因此容易產生一種偏向，讓我們無法去理解畫家和電影工作者如何基於所持媒介的特殊性，以各自的方式創造獨特的視覺表現，來共同呈現一個主題。基於此，歐蒙拒絕引用的策略，力求把繪畫和電影、畫家和電影工作者置於對等的場域，顯然較符合《血觀音》的情境。事實上，從現象學的角度來看，當觀者面對影像中的畫時，並非僅僅是在看影像而已，而是不可避免地也會以看畫的方式來觀看，這種觀看讓原本影像的觀看不再純粹。對《血觀音》而言，由於畫家與電影工作者兩方是依據各自對愛這個主題的詮釋以及對所使用媒介的思考而進行創作，更促使觀者去進行兩種觀看的比較。¹⁰ 這種對於電影中的畫所持的立場，可以作為本文對於《血觀音》中影像和繪畫兩者關係的理解方式：《血觀音》的觀者不僅僅是這部電影的觀者，也是柳依蘭畫作的觀者。呈現在觀者眼前的，是繪畫與電影在各自的場域中對於自身的展現，因此兩者的比較，不再只是兩種視覺內容的相互援引和補充，而是藉此凸顯兩者各自的獨特性。

延續歐蒙對於引用繪畫的否定，邦方（Alain Bonfand）採取現象學的方法重新檢視電影與繪畫兩者的關係。不過他所採用的現象學，並非胡賽爾（Edmund Gustav Albrecht Husserl）及海德格（Martin Heidegger）的傳統現象學，而是法國的新現象學（French new phenomenology）。邦方師承法國現象學學者馬希翁（Jean-Luc Marion），因此他的現象學分析，也是依循馬希翁的現象學架構。馬希翁作為德希達（Jacques Derrida）之後法國新現象學的主導人物，對於現象學的思考是將其與神學並聯，被視為是一種現象學的「神學轉向」。然而，除了神學以外，馬希翁也將他的現象學關懷延伸至藝術的領域，這個延伸提供了邦方思考電影的基石。

三、滿溢現象

邦方對於馬希翁理論的援引，主要是他的重要觀念「滿溢現象」（saturated phenomena）。邦方以他書的書名《Le cinéma saturé》（2011）（中譯：《滿溢電影》）來呼應馬希翁的主張，即宣告了他的現象學立場。不同於傳統的現象學方法，著重在現象場

¹⁰ 一個問題在於：我們是否能夠如在美術館或畫廊中觀畫一般觀看電影中的畫？一般而言，電影在有意顯現一幅畫時，會刻意展示畫給觀者，或者提供一個（類）主觀視角，讓觀者能與劇中角色一同觀看，如《007：空降危機》中的觀畫鏡頭。這點在《血觀音》中也不例外，在片頭中的業鏡畫面，以及棠夫人觀看畫的鏡頭，都讓觀者直接面對《彼岸花》。這些作法雖然無法讓觀者如在美術館中可以長時間一般觀畫，但無疑是讓觀者能夠將畫以「一幅畫」的方式來觀看。但對於《彼岸花》這幅畫，有兩點需要強調的。一是這幅畫本身在《血觀音》海報及其他宣傳品及報導上，都作為與電影呼應的視覺作品，而在電影上映期間，柳依蘭也同時舉辦《凝·關》畫展展出這幅畫，並以跨界至電影作為此畫展的一個重點。這些電影與畫的連結，使得觀者對於《彼岸花》的認識和觀看並不侷限於電影所提供的幾個片段，而能將其視為一個獨立作品，與電影《血觀音》「並視」。另一點在於一旦將《彼岸花》置入《血觀音》中，對於畫的觀看就必須納入電影的視角，而形成一種融合兩種觀看的「複視」閱讀。換言之，上述所指的《血觀音》中的業鏡畫面或者棠夫人的觀畫鏡頭，除了讓觀者觀看《彼岸花》這幅畫外，也賦予了這個觀看新的意義。對於這種由畫和電影共同產生的複視，本文從馬希翁的角度將其視為一種「交錯式影像」，在後文中將進一步討論。

的絕對性，新現象學所探討的是現象的負面或者過剩品質，以馬希翁所關注的視覺現象為例，「不可見」（the invisible）即是其中一個主要面向。¹¹

對馬希翁來說，不可見的視覺經驗是作為可見真實的基礎。這是因為當現象「滿溢」時，它總是「過亮／量」的，超越我們視力所可以承受的，所以不可見並非是光線不足，而是因為現象過於光亮、過於耀眼，造成了一種「過剩」的視界，也就是馬希翁所認為的「不可見」。這個基於「滿溢現象」的論點來自於直觀和意向之間關係的認定，不同於傳統現象學認為直觀無法超越知的界域，滿溢現象總是給予過多的直觀，超過滿足一個形構主體的意向所需，也就是超越了概念所能捕捉的範圍，因此無法被主體的理解所掌握。這種過剩的現象在神學的領域上有明顯的重要性，而這也是馬希翁不同於其他現象學家所持續關注的課題。但是馬希翁討論的範圍不僅於此，在他描述的四種類型的滿溢現象（事件、偶像、肉身、聖像），偶像（idol）與聖像（icon）現象都以繪畫作為討論對象，使他的論點涉及視覺研究及美學的範疇。¹²

馬希翁認為，繪畫的知覺與自然的知覺不同，有著強烈具吸引力的可見性，因此繪畫在視覺上總是「滿溢」著可見性，或者說有著「過多」（excessive）的可見性。¹³ 要掌握這個論點，必須回到馬希翁從胡賽爾那裏所開展的對於香煙盒這個現象的思考。他認為這個香煙盒的構成，不只是必須倚賴它的呈現（presentation），也必須倚賴附現（appresentation）的意象性使用。¹⁴ 簡單地說，前者指的是香煙盒可見的部分。後者是隱藏在香煙盒背後不可見的部分，香煙盒的構成必須包含這兩者。作為不可見的附現是藉由預期或者記憶所產生。然而，一旦這個香煙盒被畫家繪製成畫時，香煙盒的附現就會消失，而只會表現出實際物件所呈現的部分。繪畫讓香煙盒成為純粹的呈現，排除了附現。對馬希翁來說，這種繪畫所產生的有限可見性，反而「可以構成一種強度，讓我們的視覺能力滿溢／過於飽和」。¹⁵ 他以塞尚的名作《聖維克多山與大松》（*La Sainte-Victoire au grand pin*）（1987）為例：面對畫，我們不會繞過山去想像山的另一邊，也不會想去重建松樹的整個完整的樹幹，我們所見只能是畫呈現給我們的以及所伴隨的一種野蠻的強力，就如同畫中的山被搖擺的植物不自然的遮蔽一般。¹⁶ 而正是這種直接且強而有力的呈現，讓我們的視覺產生目眩，讓過於飽和的可見成為不可見。

不同於柏拉圖將圖像視為真實的拙劣模仿，馬希翁認為圖像遠比原先存在於真實的物

¹¹ 馬希翁對於影像／圖像的「不可見」的詳細討論，見他的 *The Crossing of the Visible* (Stanford: Stanford University Press, 2003) 一書。

¹² 馬希翁四種類型的滿溢現象主要見 *Being Given: Toward a Phenomenology of Givenness* (Stanford: Stanford University Press, 2002) 及 *In Excess: Studies in Saturated Phenomena* (New York: Fordham University Press, 2002) 兩本著作。其中，在馬希翁的論述裡，偶像和聖像對於繪畫以及影像的分析具有相當重要的意義，之後將會配合電影和繪畫的例子對兩者進行詳細的討論。此外，事件與肉身兩種現象也與本文的分析有關，同樣將在後文中持續討論。

¹³ Jean-Luc Marion, *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*, p. 79.

¹⁴ Jean-Luc Marion, *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*, pp. xii-xiii.

¹⁵ Jean-Luc Marion, *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*, p. 63.

¹⁶ Jean-Luc Marion, *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*, p. 64.

更為重要：圖像能夠打動我們的視覺，讓我們傾倒於一種欽羨的狀態。¹⁷ 這種滿溢的視覺如前述《聖維克多山與大松》一般，框架約束著我們，讓我們不會／不能繞過山去想像山的另一邊，也不會／不能想重建松樹的整個樹幹。畫將可見「框起來」，限制了我們視覺的可能性，但也因此構成一種純粹的可視狀態。這種狀態，就如馬希翁指出，形成了一種強度，讓我們看的能力得以飽和，甚至過剩。¹⁸ 換句話說，由於繪畫，視覺的滿溢總是有著落入不可見的危險。不僅如此，馬希翁也認為繪畫是在為可見創造新的可能。不同於被繪之物是作為可視的一部分而沒有其他可能，繪畫總是提供新的東西被我們所看，超越了可視世界所能含納的。一個例證在於，物一旦被我們所看即無再看的必要，而將物入畫卻總是讓我們一看再看，在每次看的過程中構成新的視角。如此一來，繪畫的滿溢現象不再只限於繪畫所呈現的強度，也在於繪畫超越了任何特定的視界。正是如此，繪畫總是讓我們「目眩」。

馬希翁對於繪畫的詮釋，提供了邦方思考電影的基石。對邦方而言，電影的知覺同繪畫的知覺一般，與自然的知覺有所不同，因此能夠產生吸引人的視感。此外，依照馬希翁的現象學指導，邦方也主張對於電影的觀察，必須著眼在這些影像所引起的直觀，而非其概念。¹⁹ 在《滿溢電影》（2007）一書中，他同樣以框架的角度著手，或者更確切的說，以電影螢幕的角度，來思考在電影中所能呈現的滿溢視覺。馬希翁對於滿溢繪畫的詮釋，是畫能產生炫目的、無法承受的看，邦方延續此一論點，將電影的滿溢現象視作為那些無法被電影所捕捉，也就是那些溢出電影的框架／螢幕之物。他以「無限」（immensity）這個無法限制、無法被拍攝的滿溢現象為例，討論福特（John Ford）的電影如何形成無限的現象。他指出，福特經常是從一個黑暗的山洞裡或屋內，向外拍攝無限的地景，讓畫面有如框中之框一般的呈現。這種框中之框在影像中構成一種黑色的框架，如同讓框架外的空間進入螢幕之中，形成一種過剩，以彰顯框外的可視界域無法被影像捕捉的滿溢效果。

除了福特外，邦方也以同樣的方式去理解小津安二郎及安東尼奧尼（Michelangelo Antonioni）的電影。值得注意的是，邦方並非只是將馬希翁的滿溢現象帶入電影的分析中，他同時也是以此概念去連結繪畫及電影。以福特的例子來說，他將福特（John Ford）的《搜索者》（*The Searchers*）（1956）和史提（Clyfford Still）的巨幅抽象畫兩者進行對比。邦方認為兩者都是在試圖解決如何表現無限（immensity）這個現象的問題，也就是如何將無限展現在繪畫和電影有限的框架／螢幕中。不同於馬希翁將滿溢現象視為我們所見之中無法承受／過多的看，邦方為了將此概念延伸至電影的領域，他擴大了馬希翁的論點，將電影的滿溢現象視為那些不可被拍攝的，或者是溢出其表現框架的事物。無限因為無法被框架所納入，自然成為一種「滿溢現象」。依據邦方的分析，史提的作法是放大畫框至超越了邊界，而福特則是使用框中框的方式處理，讓框架這個裝置構成一種能維持及保有溢出

¹⁷ Jean-Luc Marion, *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*, p. 59.

¹⁸ Jean-Luc Marion, *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*, pp. 63-64.

¹⁹ Alain Bonfand, *Le cinéma saturé: Essai sur les relations de la peinture et des images en mouvement* (Paris: coll. 'Epiméthée,' PUF, 2007), p. 39.

框架的狀態，或者說揭露某些無法完全被框所包含的框外之物。兩人透過相似的企圖和追求來各自揭露兩種媒介的獨特性，以呈現「無限」的滿溢視覺。

就邦方所舉的分析對象來說，如果我們考慮到他所舉的畫都是廣為人知的作品這個事實，我們或許可以將他對於繪畫與電影的對比，視為一種透過電影對於繪畫本質的重新探索，換言之，邦方將這些電影視為對於畫的辯證詮釋。而在同一本書中，邦方也將此方式延伸到小津安二郎的電影和蒙德里安（Piet Cornelies Mondrian）的繪畫兩者的比較。乍看之下，邦方對於繪畫與電影的討論與本文所探討的對象有所不同。邦方並未進行電影中的畫的討論，而是將有相同企圖——即滿溢現象的呈現——的繪畫與電影進行比較，或者說，以電影來捕捉畫所呈現的滿溢現象。所以在他的分析裡，並非是電影來引用畫，而是以電影去展現畫的本質及意涵，就如同希區考克（Alfred Hitchcock）的電影與霍普（Edward Hopper）作品的著名連結，並非是前者在他的電影中置入後者的畫，而是希區考克以影像來重現霍普的畫意，如電影《後窗》（*Rear Window*）（1954）裡與霍普的畫相似的場景。然而，儘管本文是針對電影中的畫進行討論，但不同於一般在影像中置入畫的電影，畫僅作為引用與說明影像之用，本文所討論的畫，是畫家依據電影企圖表現的現象所創作的，因此超越了單純作為背景道具的功能性意義。更清楚地說，本文所討論的繪畫與電影的關係，並不只是基於引用所建立的從屬構成，而是基於呈現同一種（滿溢）現象來產生連結，亦即畫家和電影工作者持著此一相同的企圖，各自在自身的場域中創作，所發展出來的彼此對照的作品。就這個角度來說，本文所著重的畫《彼岸花》與電影《血觀音》之間的對話關係，可借鏡於邦方延續馬希翁的理論對繪畫與電影的思考。

然而，或許是邦方的分析著重在繪畫和影像如何以各自的形式來呈現滿溢現象，而忽略了對於所呈現的滿溢現象的解讀。舉例而言，希區考克的電影和霍普的繪畫都在呈現出一種孤獨的現象，但是這種孤獨又該如何去掌握呢？特別是孤獨是透過電影或繪畫的視覺表現來傳達的，我們又如何以馬希翁的四種滿溢現象類型來理解孤獨呢？此外，邦方在《滿溢電影》中的滿溢現象分析，明顯過於偏重於聖像，而忽略了其他類型的滿溢現象在圖像／影像中的作用。基於這些問題，本文除了沿用邦方對於電影和繪畫的思考方式外，也將回歸到馬希翁對於不可見及滿溢現象的討論，以深化對於《血觀音》及《彼岸花》中視覺表現的解讀。

四、《彼岸花》vs.《血觀音》

在邦方對於電影與繪畫的討論中，兩種不同媒介的作品之所以配對分析的原因，在於彼此都在創造同樣一種「滿溢視覺」，而只是以各自的特有形式和表現來產生，就如「無限」之於福特的電影和史提的繪畫，或者「孤獨」之於希區考克的電影和霍普的繪畫。而對於電影《血觀音》及畫《彼岸花》來說，這個共同的「滿溢視覺」即是電影的根本源頭：愛。以下將針對兩者如何表現愛這個現象來進行討論。

如前所述，《彼岸花》是柳依蘭依據導演楊雅喆所說的《血觀音》故事情節所創作的

作品。因此，柳依蘭對於其作品所試圖表現的愛的理解，並不單只是純粹的愛，還包括愛所產生的礙以及礙所產生的恨，這也是她所認定的電影世界中的「人物關係」。在畫中如何表現這種抽象、難以表達的現象？無疑的，畫家首先會在畫的內容上著手，她讓畫中三人的眼神毫無交集，表現出三人之間的貌合神離。此外，柳依蘭試圖透過「彼岸花」這種地獄之花，說明三人的處境宛如地獄一般，但更值得注意的是，她利用彼岸花「花、葉相離」的特性，讓畫中人物分別歸屬／擁抱花及葉，來表達三人無法超越的（內在）距離。這些透過眼神和植物的象徵所傳達的意義，的確說明了三人之間的疏離，但無法呈現出電影所想傳達的「愛與恨」。柳依蘭對此的解決方式，是透過畫的框架來表現。她摒棄傳統的矩形框架，改以圓形的框架作畫。畫的框架原本是作為視覺傳達的侷限，但柳依蘭卻將此轉換為畫中人物關係的塑造。對她而言，圓形像是輪迴或是因果關係的體現，沒有開始也沒有結束。²⁰ 這同樣可以解釋為愛與恨之間彼此纏繞、互為因果的關聯，正如電影中三個女人之間的關係。如果我們進一步將此框架與畫面內容相連結，不論是三人無交集的眼神，或者讓彼岸花分離的花、葉分別歸屬畫中的人物，這些代表距離／分離／疏離的意象，一旦配合圓形框架的包圍，立即表現出三人被所謂家庭的「愛」所捆綁，進而產生對彼此的礙與恨。這種形式上的突破，讓畫呈現出家庭裡愛與恨之間糾葛纏繞的現象。

然而，柳依蘭的畫之所以被楊雅喆視為電影的「合作」對象，主要原因在於柳依蘭畫作的特色。她的畫多數為人物畫，《彼岸花》亦是其中之一，除了濃厚卻暗沉的顏色外，最引人矚目的莫過於特殊的人物面容。柳依蘭人物畫中的角色大多是以自己為原型，再以誇張的技法來表現，因此具有相似的臉面：比例占臉部大部分的巨大黃眼、寬大額頭、高聳顴骨、扁平長嘴、瘦削臉龐、貧瘠枯黃的臉色。²¹ 這樣的面容所伴隨的神態往往是抑鬱或者無表情，搭配上色彩繽紛的穿著或者陪襯物（如花卉或蝴蝶），傳達出一種華麗與寂寥的交織感，而與楊雅喆試圖捕捉的華美與腐朽並存的調性相應。然而，藉由這種比對，柳依蘭的畫更凸顯出臉面的存在與特色。換言之，《彼岸花》給人的直接印象即是奪目的臉面以及其中占據極大比例的眼。

要了解《彼岸花》特殊的臉以及柳依蘭個人對於人物畫的獨特表現，馬希翁對臉的論點可以作為一個思考依據。對馬希翁來說，可見的臉顯現的是一種不可見的狀態。²² 馬希翁的主張來自一個日常普遍的現象：我可能從來沒注意到我所愛的人臉面的某項明顯特徵（如妝容的改變）。這種對臉的忽視並非指稱我對於所愛的人的忽視，而是我所凝視的東西並非是這張面容所提供我看的東西。換句話說，我所注視的，其實是這張可見的臉所具有的不可見的部分。就馬希翁的論點來說，這個臉所具有的不可見的部分，即是在於我所愛的人的凝視，也就是對我的觀看：我期待從臉看到對我的觀看。馬希翁據此將臉歸屬為

²⁰ 〈《血觀音》主視覺幕後藝術家！柳依蘭《凝·關》展畫出人生愛恨嗔癡〉（<https://www.wowlavie.com/article/ae1702351>），2023年8月1日瀏覽。

²¹ 見呂筱渝，〈凝視與自我認同：以柳依蘭的自畫像為例〉，《臺灣美術學刊》108期（2017），頁90-103。

²² Jean-Luc Marion, *The Crossing of the Visible*, p. 56.

「聖像」的滿溢現象，一種透過臉對於不可見的感受。但是如何從可見的臉看到不可見、看到對我的凝視？馬希翁的解答是瞳孔，一種從自身出發所認為的不可見凝視的起源。²³

這個論證在人物畫，也就是將臉入畫時產生了問題。對馬希翁來說，人物畫本身即構成一種危險，因為一旦畫家將人（臉）入畫，往往就是畫家依據自己的欲望將他人（臉）於畫中定型／固定，這無疑是「毀了他人的臉」。換言之，人物畫將臉轉為「偶像」。偶像作為馬希翁的滿溢現象之一，其作用是讓可見作為觀看者／畫家對於看的欲望的滿足：畫透過這種欲望的滿足固定了畫家的凝視，藉由充實凝視來固定凝視。²⁴ 由於它是作為滿足看的欲望而生的，甚至過度滿足，所以它阻絕了任何不可見存在的所在。但是不可見卻始終存在的，只是被這種壓倒性的可見所遮蔽，而隱而不見。對馬希翁來說，當代多數的畫都是如此：畫作為純粹的紀錄，只是在滿足觀看的欲望而已，²⁵ 這些畫，特別是人物畫，都無法成為「真正的畫」，因為真正的畫必須超越觀看的欲望，超越觀看的期待，或者說一種意料之外、無法預想的期待，讓我們察覺到我們自身看的欲望的狹隘和貧乏，而這種畫即是朝向聖像之路。

偶像與聖像的差異，在馬希翁的眼裡，意味著無愛與有愛的可能性。²⁶ 偶像讓觀看者耽溺於看的欲望中，而阻隔了觀看他者的面容（一種真實卻超越我所預知的面容）與他人對我的凝視，也因此拒絕了愛與被愛的可能。相對地，聖像讓觀看者看到他者對自己的（不可見）凝視，從瞳孔湧現，讓我得以避開自溺的期待和欲望，而能超越面容所給我看的東西，看到他者「真實」的面容。對馬希翁來說，只有這種我與他者凝視的交錯，愛才可能產生。

要避免這種人物畫產生的問題，就必須讓臉（像）恢復為聖像，也就是從臉的畫中重新經驗不可見，馬希翁將此視為畫家之所以能夠作為「畫家」的能力和任務：羅斯科（Mark Rothko）即是其中之一，他以色帶的抽象表現來中止讓臉成為可見的可能。²⁷ 在 *The Visible and the Revealed*（2008）中，馬希翁提出了兩種讓臉回歸聖像的方式：面對變形的臉或者最極端型態的臉（如出生前的臉、昏迷的臉或瀕死的臉）。²⁸ 柳依蘭的人物畫，包括《彼岸花》，無疑都提供一種「變形的臉」：菱角的臉型、凸出的顴骨、斗大的黑痣、

²³ Jean-Luc Marion, *The Crossing of the Visible*, p. 56.

²⁴ 見 Jean-Luc Marion, *The Crossing of the Visible*, p. 33。馬希翁在 *The Crossing of the Visible* 一書中對於偶像的詮釋，對比於之後的作品如 *Being Given* 和 *In Excess*，雖然仍強調偶像式的畫是一種「非凡的成就」，但相對於聖像式的畫卻給予較負面或者不真實的評價。由於本文對於偶像與聖像的討論是基於愛如何顯現出發，而馬希翁在 *The Crossing of the Visible* 一書中的論點正凸顯出這個問題，因此本文對於偶像的思考主要是以 *The Crossing of the Visible* 作為依據。

²⁵ 對於當代繪畫，馬希翁也提出另一個傾向，即畫本身去掉所有可以「看」的東西，成為純粹的概念。見 Jean-Luc Marion, *The Crossing of the Visible*, p. 34。在這種情況下，所有可見被剝奪至最小的程度，相應的不可見也是如此。從馬希翁的角度來說，這種繪畫生成的是一種「弱現象」（poor phenomenon），一種直觀上貧乏的現象。

²⁶ Jean-Luc Marion, *The Crossing of the Visible*, p. 57.

²⁷ Jean-Luc Marion, *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*, pp. 78-79.

²⁸ Jean-Luc Marion, *The Visible and the Revealed* (New York: Fordham University Press, 2008), p. 74.

過分誇大的眼睛，雖然依稀看出柳依蘭的影子，但卻是一個極度誇張的變形。這個變形的臉不符合一般美的比例和標準，也不是作為一種滿足眾人期待的表現，但卻體現了馬希翁的方法，讓人物畫不再淪為偶像。特別是柳依蘭畫中超大比例的眼睛和瞳孔，更指向了馬希翁的臉中不可見的凝視，而得以產生聖像，也就是具有愛的可能性。

然而必須注意的是，這種聖像凝視的對象是畫的一般觀者，但對於畫家柳依蘭而言，如果畫中誇張的面容是基於她的欲望所產生，那是否仍是一種偶像的現象？基於畫中的人物都是以畫家自身為原型，柳依蘭的人物畫在某種程度上都屬於自畫像，即便是以棠家三代女子為題的《彼岸花》也是如此。從馬希翁的立場來說，畫家從自畫像中接受（來自自身）的不可見凝視是不存在的，換言之，畫家無法從自畫像中感受聖像的現象。但是柳依蘭的自畫像也從未成為一種偶像現象。柳依蘭所有畫中的人物幾乎都具有相同的面容，依據陳水財對她的評論，這可以視為是柳依蘭她自己扮演各種角色（幼童、少女、人妻、人母、人婆），經歷了人生百態（生、死、愛、恨）：²⁹ 同一面貌的柳依蘭以不同的方式出現在不同的時間。以整體來看她一系列的自畫像，柳依蘭的畫所傳遞的其實是一種時間的過程，對於不可見時間的經驗，而這種將時間面向納入畫的作法，即試圖表現不斷改變的事件，指向的是一種「事件」的滿溢現象。³⁰

在這些人間百態中，生與死是作為柳依蘭畫中最常出現的主題（也同時是《彼岸花》的核心）。生與死同樣作為滿溢現象中的事件類型，兩者所佔據的時間面向正是（人）時間的開始和結束，但是從事件的角度來看，其意義在於推向或者溢出生命時間的邊界。就如同馬希翁所說的，「如果死亡在我身上發生時，我與它共同死亡，我永遠不可能在死亡中看到事件」，³¹ 或者，這個事件的完成並不需要我，生與死作為「我」的不可見的存在，因此一旦入畫，它們就構成了我對於不可見的經驗。事實上，生與死並非是不可見而已，同樣也是不願見、不想見。柳依蘭將生與死作為自畫像的主題，其實是讓自己面對自身的真相：希望知道自己是誰、從哪裡來、會到哪裡去。而這正是這種對於自身真相的追求，使得柳依蘭的畫能夠超越偶像的自我耽溺，帶領觀者經驗一種聖像式的不可見凝視。

相對地，電影所企圖呈現的現象，同樣是愛與恨的交織，這點或許可以用「我是為你好」這句電影裡一再出現的臺詞來說明。這句話不僅是棠夫人面對棠寧和棠真時常掛在嘴邊的話語，而在棠寧要強迫棠真一起離開時也出現，因此這句話構築出三個女人之間因果循環、無法斷裂的愛恨關係。³² 「我是為你好」表面上是基於「愛」所產生的，但是這種愛卻是夾雜著個人的私慾，因此實際上是形成對於他人的礙，以及伴隨的恨。儘管透過敘

²⁹ 陳水財，〈鏡子裡的自我：一種看柳依蘭方式〉（2013）（<http://www.liuyilan.com/essay.html>），2023年8月10日瀏覽。

³⁰ 事件作為馬希翁四種滿溢現象之一，對應的是歷史事件或者生命中的生和死、與愛人的邂逅等重要事件。馬希翁的事件並非日常一般的事件，過剩且不可重複，是絕對獨一無二的發生，因此超越了因果關係的預測性。馬希翁對於事件的討論龐大且複雜，主要論點見於 *Being Given* 和 *In Excess* 兩本著作。

³¹ Jean-Luc Marion, *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*, p. 40.

³² 在片尾，棠真否決了棠夫人在病危時不急救的願望，並在棠夫人病榻前說出夫人一定要「長命百歲」的話，同樣可視為一種「我是為你好」的例子。

事，電影確實能夠讓觀者感受到愛恨糾葛的複雜情結，但是電影也試圖透過形式來表現這種現象。如果仔細觀察《血觀音》裡的鏡頭，畫面的安排運用了大量的前景，這些前景或許是門窗框架，或許是牆柱，或許是人物的背影，或許是植物，或許是門簾。透過這種大量前景的安排，《血觀音》的畫面構成了一種邊界模糊的框中之框，產生出一種近似偷窺的視野，讓畫面中的人物宛如被鉅細靡遺的監視／檢視一般。在電影中多數的情況下，這個窺視者的身分並未清楚地指名，但觀者卻可以輕易地連結到劇中的三個女人：棠夫人、棠寧和棠真。她們彼此偷窺，也彼此成為被偷窺的對象。偷窺往往意味著一種「愛」，如棠夫人對棠真的偷窺、棠寧對棠真的偷窺，或者棠真對棠寧的偷窺，但對被偷窺者而言，這種「愛」其實是一種礙，以及因此而產生恨。電影透過前景所形成的偷窺的視感，也表現出愛與恨共生的現象。

從馬希翁的角度來看，上述的偷窺有必要進一步檢視。偷窺意味著對於被看的否定，沉迷於觀看，極度享受看（所有物）的樂趣，因此拒絕被看，因為被看指向了某種看不見的存在，即瞳孔所指向的凝視。偷窺因此構成了一個封閉完滿的世界，一種完全由窺視者想像而成的世界，一種滿足其（偷窺）欲望而構成的世界，這即是偶像的形成。偶像的存在就如同鏡子一般，它所顯現的只是偷窺者的觀看和欲望。而作為被偷窺的對象，在這個想像的世界裡只是作為被看的影像而存在，但不是一個具體化／客觀化的影像，而是在這個影像中可以發現偷窺者所欲望之物。

這說明了「以愛為名」的「我是為你好」背後的真實意義。如果「我是為你好」是一種「愛」，那這種愛僅僅是來自於窺視者的想像，是窺視者所形構來滿足自身欲望之用，將被愛的對象剝奪了愛人的可能性，成為窺視者的想像之物或偶，而獲得窺視者所定義的「好」／「幸福」，就如棠夫人對於棠寧與棠真的愛一般。換言之，窺視者的愛只是一種虛構／想像之愛，一種實為控制的愛。對馬希翁來說，這種愛絕非是愛，因為阻絕了被看的可能，就看不到真正的愛。而同樣地，恨也無法產生，因為偷窺者的眼中也無視來自他人的看，自然也無法看到恨。這種對恨的阻絕可見於《血觀音》中的一個橋段：在棠寧死後不久的一晚，棠夫人與馮先生親密溫存，並共享奪權的勝利，在他們背後不遠放置著棠寧的遺照。這個鏡頭是以變焦的方式處理，在開始棠夫人與馮先生共處的畫面裡，我們只見到後方隱約存在的人形，隨後前方兩人的身形逐漸失焦，而原本不明的人形則逐漸清晰，顯現出的是棠寧的遺照，照片中的她赤裸裸地直視著模糊的棠馮二人身影。從棠寧的臉／眼中，我們可以感受到恨、怨或者愛，但是透過模糊所營造的一種觀看的界限，這個愛與恨的視線從未穿透棠夫人所「見」的世界。楊雅喆藉由淺焦的方式，構建出棠夫人「無愛的世界」，也同樣是一個「無恨的世界」。

就如同柳依蘭在《彼岸花》中以臉面作為她表現的方法，楊雅喆在《血觀音》中也是如此。《血觀音》作為一部以權謀為題的電影，在雙方爾虞我詐、勾心鬥角的過程中，臉對臉的強調與特寫不可避免。但這種對視／對峙的臉從來就僅止於表面（surface），它不同於馬希翁所說的臉指向了他者的凝視（自然也不具有柳依蘭的臉追求愛的可能性），而是

如同面具一般阻擋了凝視，因為這些臉都被「我」設想為欺騙、虛假和偽裝，就如我呈現的「臉」一般，僅僅作為「我」想像的反照。但影片中有兩個相應的臉的鏡頭值得我們注意：一是棠真的閨密林翩翩病危時的臉，另一則是棠夫人年老臥病時的臉，兩人都戴著呼吸罩苟延殘喘地維持生命，也都有棠真隨在身旁。然而，棠真扮演的並非是陪伴或照顧的角色，而是主宰兩人生與死的決定者。因此，她們與棠真之間臉對臉的關係，更纏繞著死亡這個現象。要了解這兩個相似的臉對臉，我們必須回到馬希翁對於歪像（Anamorphosis）的思考。對他而言，歪像是透過改變或重塑形式的方法，讓原本的不可見得以被固定或定位，而成為「可見」。³³ 林翩翩和棠夫人的臉因為病的折磨而改變，加上呼吸罩產生的遮蔽和扭曲效果，都讓原本的臉產生了「歪像」。這個歪像讓兩人如同面具般的臉「脫落」，而使得被遮蔽／隱藏的不可見，或者她們真正的凝視，一個期待與另一個凝視（同樣也是不可見的棠真的眼）交錯的凝視得以浮現。

這個臉的歪像透露出林翩翩和棠夫人的改變，瀕臨生死界線的她們，無法再自足自滿於想像的世界，再將他人（棠真）視為可控制、可操縱之物，而是期待棠真能夠凝視她們、知曉她正被她們所凝視著。而對棠真而言，這些面容都是她第一次被這兩個人真正的凝視，而不是一種控制的觀看。特別是翩翩的臉，這是習於作為被觀看之物或偶的棠真，被迫去當一個真正被凝視的對象，必須面對翩翩真實的臉以及翩翩的正在死亡兩種（滿溢）現象，是置身於馬希翁所說的「過剩」（excess）狀態之中，也就是在此時此刻，棠真才學習到愛／恨（也學習到如何阻絕愛／恨）。³⁴ 這個「經驗」³⁵ 導致她面對棠夫人瀕臨死亡的面容時，撕毀了棠夫人所希望的放棄搶救同意書，而是要棠夫人「長命百歲、萬年富貴」。換言之，棠真拒絕了棠夫人面容的真實、拒絕棠夫人病容中所透露的凝視，阻絕了過剩的可能發生，重回到一個表象（surface）的狀態，一個「我是為你好」的無盡循環。

馬希翁曾說過：「愛意味著幫助他人抵達他死亡的最後時點……去凝視他人，事實上意味著最終看他閉上眼睛」。³⁶ 對於愛與死亡的關係，馬希翁提出了兩個論點。一是生命的真實只有等到生命的最後一刻才能被揭曉，所以愛可以視為等待他人生命的完成。³⁷ 另一點更為重要，他主張愛的完成建立在失去、缺乏、缺席之上，因為人的消失或死亡所產生的缺乏，會使得所欲求之物更能夠激起欲望，愛才得以被彰顯。³⁸ 無疑地，當棠真拒絕棠夫人對於死亡的要求的同時，她也拒絕了愛的可能。《血觀音》透過最後棠真與棠夫人的面對面，再度表現出一個「無愛的未來」。

比較《血觀音》和《彼岸花》兩者所營造出的對愛的表現，雖然在表現的形式和方式

³³ Jean-Luc Marion, *Being Given: Toward a Phenomenology of Givenness*, p. 123.

³⁴ 對於棠真對翩翩的見死不救有許多說法，包括忌妒、消滅證據等陰謀性的觀點，但如果就馬希翁的滿溢現象來說，棠真是處於一種過剩，一種震驚（shock），無法理性思考的狀態。

³⁵ 這個經驗的連結，或許可以以影片中蘋果在兩個時空中的傳遞來說明。

³⁶ Jean-Luc Marion, *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*, p. 123。

³⁷ Jean-Luc Marion, *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*, p. 122。

³⁸ 這即是馬希翁所說的對於「缺席者的愛」，見 Jean-Luc Marion, *The Erotic Phenomenon* (Chicago, London: The University of Chicago Press, 2007), p. 87。

有所不同，但都讓觀看者從不同的角度來感受愛／無愛。無疑地，對於柳依蘭來說，她的《血觀音》並非是灰色的世界，藉由畫中人物的誇大的眼睛和瞳孔，柳依蘭指出了愛的可能性。相對地，在《血觀音》電影中，棠寧的「我要為你好」則讓愛唯一產生的機會歸零。但是楊雅喆的《血觀音》是否真的全然免除了愛？對此，我們或許要回到本文的起點：電影中的畫。儘管從現象學的觀點，作為電影《血觀音》的觀者，我們會將柳依蘭的《彼岸花》視為一幅獨立的畫來觀看，但不可否認，我們仍然會受制於電影的表現方式，必須透過電影的視角來觀看她的作品。這樣的觀影形式意味著導演有著「詮釋」畫的能力。如此一來，如何在電影中展現畫，打開了重新啟動電影與繪畫對話的可能性。這裡的可能性隱含了將畫作「規馴」以服務影像的危險，但同樣地，也能夠激發出新的對於愛的感受性，其重點在於導演是否藉由電影與繪畫兩種形式的交會／交錯，能夠將《彼岸花》愛的現象展現在電影之中。不可否認，一旦將《彼岸花》置於《血觀音》中，電影便因此具有愛的可能性，但透過導演再度詮釋的結果，《彼岸花》的愛則產生不同的可能：是被電影無愛的世界稀釋殆盡？還是強化了畫中所透露出愛的凝視？亦或是提供另一種愛的感受？《血觀音》究竟呈現什麼樣的愛？這個問題即在於楊雅喆如何在電影中營造影像與畫的對話關係。

五、交錯性影像

要了解《彼岸花》作為「影中之畫」對於《血觀音》的可能作用，就有必要先釐清影像這種視覺表現所顯示的滿溢現象。³⁹ 對馬希翁而言，他認為在電視之後，所有影像都成為偶像。⁴⁰ 其原因在於電視導致所有影像都徹底「解放」，從它們原有的正本解放。⁴¹ 電視一方面產生了不間斷的影像時間，而與真實的時間進行競爭甚至取代，一方面又以一種分散、異質、混雜來源的影像統合成一個想像的，但卻是無規則、模糊的世界，即一個真實世界不存在的所在。因為電視，影像讓原本構成真實經驗的時空，反而成為一種讓真實經驗不存在的條件，致使影像所參照的正本喪失了意義，或者更清楚地說，影像的正本即是影像本身，它是作為唯一的真實。

這不就是《血觀音》提供給我們的影像世界嗎？我們看到影片充斥著各種相左的時空（真實／虛幻、幕前／幕後、過去／現在、地獄／人間、螢幕內／螢幕外……），這些差異之所以能無礙地融合成一體，就在於原有正本所形成的阻礙和束縛，都在影像的解放之

³⁹ 相對於繪畫，馬希翁少有對影像的討論，“The Blind at Shiloh”則是少數的例外，見 Jean-Luc Marion, *The Crossing of the Visible*, pp. 46-65。在文中，他提出了電視如何解放影像的論述，以及「影像即是偶像」的論點。

⁴⁰ Jean-Luc Marion, *The Crossing of the Visible*, p. 51.

⁴¹ 這裡必須注意的是，在馬希翁的「影像論」中，電影解放影像的程度不如電視，他的理由在於演員仍占據著真實性存在。但這個理由並不充分，因為電視的演員亦是如此。細究他的論點，電視之所以能夠比電影進行更徹底的解放，在於電視所提供的不間斷的時間和想像混雜的時空，完全取代了真實世界。而更重要的，電視的效果並不限於它本身，而是作為一種「共通的模式」（universal mode）擴散至其他影像，讓影像成為世界，讓世界成為影像。電影，在電視之後，也同樣成為構成世界的影像之一。

下消弭殆盡。但是當影像不再受制於源頭的束縛，那影像的憑藉又在哪裡？馬希翁指出，這個憑藉在於觀看影像的人：是觀看者接受、安排，和定義這個影像。觀看者觀看影像的目的，來自於他的觀看之欲：觀看一切，特別是那些他沒有權力和力量所看之物。影像必須能夠符合這種觀看之欲，才能夠被觀看者所觀看，以取得影像立足的位置。換言之，影像的存在建立在它成為觀者期待所見的世界這個條件上，因此影像即是偶像，而《血觀音》中的偷窺視角正體現／強調出影像的偶像特質。然而，影像雖然能夠滿足觀看者的觀看之慾，但只能是一種封閉式的迴圈，一種自身循環的影像世界，它釋放了各種想像，讓觀看者的觀看之欲達到極致，但也因此將觀看者隔絕於真實的事物之外。偶像一方面確立了「影像」世界的可見性，一方面也阻絕了真實世界的存在，讓真實事件徹底消失。更清楚地說，在偶像的作用下，影像世界是讓所有可以想像的都得以顯現，讓我們觀看，而真實世界則成為一種不可想像、無法想像，因此不可顯現、無法觀看。對馬希翁而言，影像，因為它作為偶像，即是讓觀看者耽溺於自身單獨的享樂，而因此泯除了愛的可能。

這說明了《血觀音》所有的「影像」不僅在服務於棠夫人，也在於觀者——除了《彼岸花》之外。《彼岸花》在影像中的特殊呈現，讓我們得以看到打破偶像式影像的可能。

《彼岸花》在電影的開頭是以業鏡的方式來呈現，要理解這種特殊配置，可以透過Jan van Eyck的《阿諾菲尼的婚禮》（*The Arnolfini Portrait*, 1434）這幅畫後方的凸面鏡鏡像。這個凸面鏡映照出新郎與新娘的背影，但卻是一種擴張的變形，因而產生了特殊的符號功能及宗教意義：象徵著神的全觀視野，代表其對於這個婚禮的觀照。⁴² 這種詮釋其實與《血觀音》頗為相似，因為業鏡同樣代表閻王對於世間（圍繞在棠家的人生百態）的觀看，而其所見的則是以《彼岸花》所具有的誇張面容來反映。然而，這種鏡像並不該單純以一種象徵意義的角度來檢視，而是必須進一步從一種影中之像的結構形式來理解。馬希翁在*The Crossing of the Visible*（2004）一書的開始，對於《阿諾菲尼的婚禮》的形式結構提出他的詮釋。他主張這個凸面鏡顯現的，特別是兩個人物變形的背影，一種「歪像」，代表著可見（人物）的不可見的揭示。⁴³ 不只如此，凸面鏡中顯現的開頭畫中所未出現的空間（由三個觀禮者所佔據著），更凸顯了可見中不可見的存在。馬希翁認為，正是這種不可見「深化」（不論在實際面或隱喻面）了可見，讓可見變得真實，或者說，比真實更為真實。

藉由馬希翁的分析，我們可以看到《彼岸花》的業鏡式表達，如何以一種影中之畫的結構形式，顯現一種可見中的不可見，而事實上，正是這個不可見支持著可見的存在。關於此，我們有必要深化前述對於偶像與聖像的區分：兩者同樣是可見中的不可見，卻產生相異的作用。如果說偶像是因應觀看者的觀看之欲而產生的，聖像則是抹除這種欲望以提

⁴² 對於《阿諾菲尼的婚禮》中凸面鏡的討論，Gibson 指出這面鏡子通常被視為是一種聖母瑪利亞符號（Marian symbol），而他則進一步將其詮釋為「神之眼」（the Divine Eye），意味著神在這個婚禮儀式中的在場及見證。見 Walter S. Gibson, "Hieronymus Bosch and the Mirror of Man: The Authorship and Iconography of the Tabletop of the Seven Deadly Sins," *Oud Holland* 87.4 (1973), pp. 205-226。

⁴³ Jean-Luc Marion, *The Crossing of the Visible*, p. 7.

供一種新的欲望。同樣地，不同於偶像作為鏡子般地形成鏡像，讓自身構成不可見，聖像則是逃出／溢出了影像，而表現出不可見。或者更清楚地說，偶像是讓不可見框架了可見，讓可見成唯一，讓不可見維持不可見性，聖像則是透過可見發現不可見，釋放了超越可見的可能性。

對於如何透過可見來發現不可見的聖像，《阿諾菲尼的婚禮》畫中的凸面鏡像提供了一個清楚的示範：在畫中，觀禮的觀看者並未出現於鏡外的婚禮，而是顯現在婚禮後方牆上的凸面鏡內。就如前述，對於這個在畫中不可見但鏡中可見的變形／歪像表現，傳統上代表著上帝之眼的顯形。因此馬希翁認為這個畫中之像所顯示的意義，不僅在於其提供的「新內容」（畫中的「不可見」部分），更在於它所揭露的「上帝凝視」：當我觀看的同時，我發現我被上帝所觀看，或者說，我期待被（上帝）觀看，所以啟動了我的觀看。我的觀看之欲被另一種被觀看之欲所取代，這即是聖像的意義。而當阿諾菲尼的鏡像意味著他人（上帝）的觀看，這個可見的鏡像就無法成為一種純粹的、符合觀看者欲望的鏡像／偶像，而是凸顯出一種影像世界（我們可以想像的世界）之外的上帝凝視，或者以一種比較非宗教的說法，指向「真實世界」或「原初」的存在。⁴⁴

馬希翁對於《阿諾菲尼的婚禮》的分析，提供了我們檢視《血觀音》中《彼岸花》這幅畫的依據。楊雅喆在電影中以業鏡的方式呈現這幅畫的作法，就如前述，可與《阿諾菲尼的婚禮》中的凸面鏡像相呼應，代表著一種神的凝視。原本作為一種鏡像，反映的應該是棠家三人的身影，但是這個鏡像卻是以三人的人物畫《彼岸花》來顯現。這個作法具有兩層意義。一是讓觀者直接面對《彼岸花》，讓觀者可以領略畫所傳達的愛的現象，藉由畫本身的獨特性打破了影像的偶像牢籠。二是作為一種扭曲的「鏡像」存在，這是由於柳依蘭的人物畫並非作為一種如實的寫真，而是畫家以自身獨特的詮釋以及繪畫本身的特殊性，所表達出的三人的特質和關係，因此就如凸面鏡像般，顯現一種超越預期的「歪像」，導致鏡像原有的偶像作用消失。因此，就如阿諾菲尼的凸面鏡中顯現出的不可見（不論是人物的背面或者觀禮者），畫像也傳達出影像的不可見，一種人物的（內在）真實，一種影像世界無法存在的真實，而讓我們得以從可見過渡到不可見，從偶像到聖像。

透過業鏡的安排，《彼岸花》不僅是以畫本身的獨特表現來凸顯愛的存在，更能夠作為影中之（變形）鏡。而讓電影指向了一種不可見，也就是被觀看／被愛的可能性。但有趣的是，不同於阿諾菲尼畫裡鏡中的不可見，基於凸面鏡的變形效果，以及畫本身所對於時空的限定，只能歸諸於不可見的上帝，⁴⁵《血觀音》透過業鏡指向的不可見，除了《彼岸花》本身所具有的不可見性，在電影世界中卻是可見的：楊雅喆以「唸歌仔」藝術家楊秀

⁴⁴ 馬希翁將此視為是真正藝術的條件，必須能促使可見去超越預期，讓不可見被我們所見，但是無法預測、無法期待。他舉出了相當多的例子，如極簡藝術、貧窮藝術（Arte Povera）等系統化將可見物去奇觀化／去藝術化的藝術表現即是一例（如杜象〔Marcel Duchamp〕的《噴泉》〔Fountain, 1917〕），迫使觀者從鑑賞藝術的角度釋放出來，或者說，讓他的觀看從影像中解放出來，而產生了聖像。對於這些藝術表現如何打破偶像的討論，見 Jean-Luc Marion, *The Crossing of the Visible*, pp. 63-64。

⁴⁵ 畫排除了附現的可能性，而呈現出一種有限卻過於飽和的可見。

卿在「閻王殿」的說唱，作為對於以棠家為核心的人間百態所進行的各種觀照，但這個說唱在電影中其實是一個攝影棚表演，而在同一時空內的新聞棚中正報導著棠真主掌盛棠集團重啟「彌陀計畫」，以及趕赴醫院探望病重的棠夫人的新聞。事實上，楊雅喆在這部電影中嘗試營造一種多元異質融合的時空：過去與現在、臺前與臺後、俗世與地獄，都透過楊秀卿（以及其說唱）來橋接。這點或許可以視為電影試圖傳達出真實與虛構不分、現在重複過去、人間即陰間的無間地獄論，但是這似乎也凸顯出一種「不可見」的消失。如此一來，《血觀音》是否又重回到一種無愛的存在？

如果仔細觀察《血觀音》一片，雖然充斥各種多元異質卻相互接軌的時空，時空與時空之間，或者以電影來說，不同的視覺表現之間卻非是「無縫」的，而是具有隔閡或距離，就如同電影中畫與螢幕的框架，又如閻王殿與俗世的間隔，這都促成兩者之間生成某種「界域」，或者更精準地說，「灰色地帶」。這裡以灰色地帶稱之，主要是著眼於這種界限的模糊性。以電影中的畫框為例，它既屬於電影也屬於畫，所以不應該簡單地視為一種兩個不同對立的視覺表現之間的分隔而已。對馬希翁而言，既然它歸屬於兩者，它顯然就超越兩者，因此他將此視為「第三路徑」（the third way）。⁴⁶ 第三路徑可以解釋為兩方「溢出」的交界，或者兩方的「極限」所在，因此也同樣是所有影像或視覺表現都失去作用的指標，而指向另一種存在，一種「不可見」的存在。基於此，當《血觀音》所有的視覺呈現似乎都被吸納為單一「影像」時，楊雅喆特意以一種灰色地帶，或者以馬希翁的說法，第三路徑的方式，去凸顯影像無法作用的「其間」（in-between）或「中介」（intermediary），進一步揭露不可見的存在，而產生一種更迂迴但更敲動人心的（被）觀注。

舉例而言，在電影開頭畫面的業鏡，內中的影像之所以能引發某種不安緊張的感受，業鏡的框架本身占極大原因，特別是之後以閻王為主題的唐卡形式的框架，這個框架確立了一種不可見的存在。⁴⁷ 另一個例子則是楊秀卿的彈唱評書與棠家的世俗敘事的對照，前者不單只是作為後者的引言和轉場之用，更是以先知般的預言和評論方式為後者定調。就如前述，這兩個時空／視覺呈現並非是全然的斷裂，而是如莫比斯環一般的交錯連結，這個連結一方面是由一個迂迴隱蔽的時空距離所構成（透過攝影棚的中介），一方面卻讓兩方相互滲透溢出：世俗影像的螢幕監控⁴⁸ 與說唱聲音的漫延越界，讓這個連結似近似遠、似有似無。正是這種曖昧不明的連結打開了新的向度，讓先知說唱與世俗敘事的對比超越了兩者的時空維度，指向了一個最終的不可見，就如唐卡的閻王一般。

這種「第三路徑」的思考，就如前述兩個例子所揭示的，雖然指向了一種不可見，但是這個不可見所意味的是神／閻王這種不可知的觀照，而電影中以棠夫人作為核心的「人世間」，是否依然只能是一個無愛的世界？楊雅喆因應柳伊蘭的《彼岸花》而特別設計的

⁴⁶ 馬希翁關於「第三路徑」的論述，主要見 *In Excess*, pp.134-142。

⁴⁷ 《血觀音》開頭的業鏡其實有兩個層次：一是楊秀卿所在的閻王殿中的業鏡，呈現的是世俗百態；另一個是觀看這個閻王殿以唐卡形式構成的業鏡，最後是以《彼岸花》的畫作結。這種鏡中之鏡的表現，可以從後文楊秀卿的說唱與棠家敘事對比的討論來理解，以此展現一種同時超越兩者的不可見。

⁴⁸ 這裡的「螢幕」畫面包括業鏡鏡像、電視新聞報導、水中虛像等。

一個鏡頭可以作為思考的依據：在棠夫人與棠寧爭吵後，她去觀看棠寧繪好的《彼岸花》。畫面首先是《彼岸花》這幅畫，接著是棠夫人的影子出現，由遠至近地落在《彼岸花》的畫上，特別是棠寧的肖像，端詳一陣子之後，再轉到棠真的畫像，然後離開，留下《彼岸花》的畫。對此，我們透過《血觀音》的情節來理解這個鏡頭的意義：在《彼岸花》這幅畫，畫中三人只有居中的女兒棠寧直視觀者，居於左右的棠夫人和孫女棠真則是將目光偏移。畫中這種視線交會與否的差異，說明了唯有棠寧才能夠被愛與愛人，其他人都逃避了被看的視線，也阻絕了愛的可能。在電影中，這個鏡頭可以視為作為母親的棠夫人，第一次以畫的觀者的身分，透過女兒棠寧的畫及畫像，對於棠寧（以及之後孫女棠真）的觀看。而從馬希翁的角度來說，這意味著棠夫人透過《彼岸花》而感受到一種不可見，即棠寧的凝視，讓棠夫人感受到她被人（棠寧）所愛。對馬希翁而言，感受到他人的凝視，愛才得以產生。換言之，當棠夫人與觀看畫的那一時刻，也就是她的凝視與畫背後棠寧凝視交會的時點，棠夫人的確跨出了自我的想像，也就是打破了無愛的世界。但這愛的視線在她轉移目光之後，又立即被拒於偶像的鏡屋之外。而電影中棠夫人與棠真（畫像）兩者視線的無法交會，則說明了兩者之間愛的無能為力，也呼應了片尾棠真對於棠夫人的凝視（愛）的拒絕。

值得注意的是，在這個鏡頭中，楊雅喆並非是以棠夫人與畫左右對峙的方式呈現，而是透過棠夫人的影子落在畫上，表現出棠夫人在觀看《彼岸花》這幅畫。換句話說，不管是畫所指向的畫者棠寧，或者影子的擁有者棠夫人，其實都「不可見」。對於這個特殊的場面調度，一個理解方式自然是透過主觀鏡頭，讓觀者與棠夫人視線重合，而能去直接感受到《彼岸花》這幅畫中的棠寧，以及畫所代表的棠寧本人。換言之，透過這個鏡頭，觀者首先是直接觀看畫本身，也就是作為《彼岸花》的觀者，然後是逐漸代入角色，以角色的方式來面對畫。透過這兩種觀看，觀者一方面能夠去領略觀者與畫家柳依蘭的「視線交會」，一方面也能感受到棠夫人與棠寧的「視線交會」，以及所促成愛的表現。

但是《彼岸花》與《血觀音》之間的「對話」不僅僅如此，當棠夫人的影子逐漸靠近畫，直至完全遮蔽／重合棠寧的肖像時，一種超越單純「看」的方式得以出現：電影允許觀者去靠近、「接觸」棠寧的臉像。藉由這個動作，馬希翁的臉的概念與另一種滿溢現象相互交織，即肉身（flesh）。對馬希翁來說，肉身即是我，我即是肉身，只有透過肉身，人才能作為人而存在於世界，但是這個存在是透過被世界所抵抗、所排斥而產生，至此人才能體會自己作為肉身而存在於世界，或者說，才不至於成為世界的物之一，只是一個身體。相對地，世界也成為單純的物的組合，一種與我的格格不入，一個「無愛」的世界。但是在什麼情況下才能感受到另一個肉身，而不是一個物／身體呢？馬希翁認為，當我們所接觸的對象不抗拒我的肉身、願意接受我、讓我逾越，或者更清楚地說，能夠與我的肉身相互交織，這個接觸的對象即是另一個肉身。換言之，這裡的接觸並非是一種物理上的「接觸」，如碰觸、親吻、擁抱，或是性愛，馬希翁給予這種接觸的前提是，這種接觸的「肉身」是不可見的，所以另一個肉身絕非是另一個身體。不同於可見的身體抗拒我，不

可見的肉身擠壓自己的空間給我，歡迎我，但這並非是一種捕捉，而是將自身開放給我，我因此成為「他肉身中的肉身，他肉身的肉身」。⁴⁹

馬希翁指出，由於肉身的不可見，所以肉身的現象只能被「感受」，但是這種感受與「觸感」或是任何其他感官無關，或者反過來說，所有感官（包括看和聽）都能伴隨感受，這種感受最明顯的即是愉悅和痛苦，而兩者都是作為愛的證明。⁵⁰ 對馬希翁來說，交織的肉身其實就是讓我們作為愛人的身分顯現。⁵¹ 以此來檢視上述棠夫人觀看《彼岸花》的鏡頭，不同於兩方抱持距離的對視，也不同於棠夫人與棠寧兩人身體之間的碰觸，楊雅喆呈現給我們的是棠夫人頭部的影子覆蓋在棠寧的肖像上，或者說，臉的影子與臉的畫像融合／交織在一起，這不是一種肉身相互纏繞的顯現嗎？不論是影子或是臉像，都不僅僅是聖像式的臉的顯現，也不只是肉身的身體延展或化身（avatar），而是成為全部肉身的聚集，所以兩者的覆蓋交融代表著彼此接受，也意味著棠寧與棠夫人之間的愛的可能，不論是愉悅或痛苦。電影透過它特有的場面調度，揭示它與畫對話的另一種方式。

不論是影片開頭業鏡中的畫的表達，或者以主觀鏡頭所呈現接觸畫的方式，電影在此扮演的不僅僅是一種看畫的單純中介，它一方面被看（如唐卡框架的業鏡），一方面也如觀看者一般地觀看（如主觀鏡頭），我們應該如何理解電影在這種「觀畫」現象中的位置？從馬希翁的現象學來說，電影應該連同畫作為一種交錯點（crossing point），但是不同於畫形成一種視線的交錯，電影基於它特殊的場面調度更允許生成一種肉身的交錯，而與畫共構出一種「交錯性影像」。透過交錯性影像，或者更清楚地說，這種電影與畫串聯所產生的影像，賦予了觀看／接觸一種進行「交錯」的能力，讓愛的現象得以顯露。

六、結語

從馬希翁的角度來說，他對於愛的關注並不在於愛是什麼，而是愛如何顯現。而這種顯現之所以能被「感受」到，在於愛的過剩或缺乏，形成一種滿溢現象，換言之，有愛以及無愛都是作為愛的顯現方式。回到畫《彼岸花》和電影《血觀音》，雖然都是以棠家三代女子的愛恨為題，但卻是以各自獨特的媒介表現，去創造一種愛的滿溢現象。值得注意的是，由於愛這個現象的特殊性，⁵² 不同於邦方所舉的「無限」或「孤獨」等現象，《彼岸花》和《血觀音》雖然同樣是在揭露愛的存在，但卻各自以「有愛」與「無愛」來顯現：我們從《彼岸花》中棠寧的瞳孔裡感受到愛的凝視，而《血觀音》封閉或拒絕了各種他人的凝視，指向了「無愛的未來」。然而，《彼岸花》作為電影《血觀音》中一幅畫的

⁴⁹ Jean-Luc Marion, *The Erotic Phenomenon*, p. 119. 馬希翁對於肉身及身體的區分，以及肉身與另一肉身的關係的詳細討論，見 Jean-Luc Marion, *The Erotic Phenomenon*, pp. 112-120。

⁵⁰ Jean-Luc Marion, *The Erotic Phenomenon*, p. 119.

⁵¹ Jean-Luc Marion, *The Erotic Phenomenon*, p. 119.

⁵² 馬希翁指出，愛（love）優先於存在（being），是愛（或者反之的恨）定義了人，使其能與其他有限的存在（如動物）產生區分，見 Jean-Luc Marion, *The Erotic Phenomenon*, p. 7。馬希翁的話說明了愛不同於其他現象，是置於崇高無上的位置，因此對他來說，其他現象的呈現或許是判斷作品好壞的標準，但是愛的呈現卻是決定這個作品是否是「真正」（authentic）作品的依據。

方式呈現，對於它的觀看必然交織著電影的看與被看，但是楊雅喆並未抑制或馴化對畫的觀看，而是藉由場面調度的安排，讓電影連同畫生成一種特殊的交錯性影像。藉由這種交錯性影像，《血觀音》不僅僅在故事中揭露了愛的可能性，也提供了一種新的打破「偶像式影像」的方式，以畫所具有的聖像現象來穿透影像的封閉空間，讓觀者能察覺他者（不論是凝視或肉身）的存在。如此一來，《彼岸花》和《血觀音》共同揭示出一種「有愛的世界」。

引用書目

- 〈《血觀音》主視覺幕後藝術家！柳依蘭《凝·關》展畫出人生愛恨嗔癡〉，<https://www.wowlavie.com/article/ae1702351>，2023年8月1日瀏覽。
- 呂筱渝，〈凝視與自我認同：以柳依蘭的自畫像為例〉，《臺灣美術學刊》，108期（2017），頁90-103。
- 陳水財，〈鏡子裡的自我：一種看柳依蘭方式〉（2013），<http://www.liuyilan.com/essay.html>，2023年8月10日瀏覽。
- 陳飛豪，〈楊雅喆、柳依蘭與蔡珮玲的三方對話：《血觀音》的腐朽與華麗，衝突卻不斷裂的臺式美學〉，《典藏》（2018），<https://artouch.com/people/content-880.html>，2023年5月1日瀏覽。
- Aumont, Jacques. *L'oeil interminable: cinéma et peinture*. Paris: Librairie Segquier, 1989.
- Bazin, André. *What is Cinema?* (Vol. I). Berkeley, CA: University of California Press, 1967.
- Bellour, Raymond. *Cinéma et peinture*. PUF. th BN 16-v-18807, 1990.
- Bonfand, Alain. *Le cinéma saturé: Essai sur les relations de la peinture et des images en mouvement*. Paris: coll. 'Epiméthée,' PUF, 2007.
- Dalle Vacche, Angela. *Cinema and Painting: How Art is Used in Film*. Austin: University of Texas Press, 1996.
- Gibson, Walter S. "Hieronymus Bosch and the Mirror of Man: The Authorship and Iconography of the Tabletop of the Seven Deadly Sins," *Oud Holland* 87.4 (1973), pp. 205-226.
- Marion, Jean-Luc. *Being Given: Toward a Phenomenology of Givenness*. Stanford: Stanford University Press, 2002.
- Marion, Jean-Luc. *In Excess: Studies in Saturated Phenomena*. New York: Fordham University Press, 2002.
- Marion, Jean-Luc. *The Crossing of the Visible*. Stanford: Stanford University Press, 2004.
- Marion, Jean-Luc. *The Erotic Phenomenon*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2007.
- Marion, Jean-Luc. *The Visible and the Revealed*. New York: Fordham University Press, 2008.

蘇匯宇近期（2016-2020）錄像作品中的 歷史參照、劇場性與性別操演

郭語喬 * 邱誌勇 **

摘要

臺灣錄像藝術家蘇匯宇（1976-），在過去 27 年間（1996-2023）創作不輟，長期關注身體在媒體、性、情慾、暴力等題材，創作歷程呈現階段性轉變。近年作品由寒冷色調轉向繽紛色彩，作品蘊含臺灣歷史檔案中非主流的文本，邀請素人演員、變裝皇后、舞者，嘗試突破常規對性／性別身體的諸多想像。本研究以蘇匯宇近年五件作品作為文本分析——〈超級禁忌〉（2016）、〈屁眼·淫書·速克達〉（2017）、〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉（2018）、〈The White Waters〉（2019）與〈女性的復仇〉（2020），討論蘇匯宇如何以歷史參照與文本挪用作為影像創製方法，透過編導策略建構劇場性的視覺語彙，並運用身體來言說性別操演的身分認同。

關鍵詞：性別操演、劇場性、歷史參照、錄像藝術、蘇匯宇

DOI:10.6922/THJAR.202312_(5).0003

* 郭語喬，國立臺灣師範大學美術學系美學、媒體藝術與藝術史組研究生，

E-mail: k85joyce@gmail.com

** 邱誌勇，國立清華大學藝術學院副院長、科技藝術研究所教授兼所長、藝術學院學士班主任，

E-mail: aaronchiu88@gapp.nthu.edu.tw

Historical Reference, Theatricality, and Gender Performativity in Hui-Yu Su's Video Works (2016-2020)

Yu-Chiao Kuo* Chih-Yung Chiu**

Abstract

Taiwanese video artist Hui-Yu Su (1976–) consistently produced works from 1996 to 2023 with an enduring focus on themes encompassing the body in media, sex, desire, violence, and more. His creative career represented significant phases of transformation. In recent years, the characteristics of his artwork have shifted from cold to colorful vibrations, and his works of art have constantly utilized non-mainstream texts appropriated from Taiwan's history, incorporating amateur actors, drag queens, dancers and attempting to challenge the conventional perceptions of sexual and gender bodies. The focus of this research is to re-examine Hui-Yu Su's most recent works – *Super Taboo* (2016), *The Walker* (2017), *The Glamorous Boys of Tang* (1985, Kang-Chien Chiu) (2018), *The White Waters* (2019) and *The Women's Revenge* (2020). It aims to explore how Hui-Yu Su employs historical references and text appropriation as creative strategies for his creations, manipulates its theatrical visual rhetoric, and how he implements the concept of body to articulate gender performativity and gender identity in these five works.

Keywords: gender performativity, theatricality, historical reference, video arts, Hui-Yu Su

DOI:10.6922/THJAR.202312_(5).0003

* Yu-Chiao Kuo, Graduate Student, Program of Aesthetics, Media Art and Art History Stream, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University, E-mail: k85joyce@gmail.com

** Chih-Yung Chiu, Professor and Chair, Graduate Institute of Art and Technology, National Tsing Hua University; Director, Interdisciplinary Program of Technology and Art, College of Arts, National Tsing Hua University, E-mail: aaronchiu88@gapp.nthu.edu.tw

一、緒論

臺灣錄像藝術脈絡源起於1980年代，從早期海外歸國的郭挹芬、洪素珍、盧明德等前輩藝術家，到青壯世代的高重黎、陳永賢、陳界仁、王俊傑、袁廣鳴等當代主流，再遞轉至蘇匯宇、崔廣宇、余政達等年輕一代的創作者，錄像藝術的創作實踐也廣泛地涵納關切錄製影像與裝置的內外影像辯證、反思社會文化的批判視野，到向內探詢並挖掘自我的影像語彙。¹ 蘇匯宇作為當代錄像藝術的創作者，其影像的感官性尤其強烈，其慢動作畫面鉅細靡遺、身體形象的選擇與塑造、影像搭配節奏的速度感，迥異於其他創作者重視真實感、敘事縝密的作品。

從1996至2021年的25年間，蘇匯宇的創作歷程經過幾個明顯的階段性轉變。1996～2005年間的創作初期，其對媒材與文本的多元探索，涵蓋了空間與觀眾的關係，作品包羅平面繪畫與立體雕塑兩類，並參與多次劇場影像製作。2005～2012年間，蘇匯宇的創作題材以電視傳播的影像為主，作品類型除了錄像，另有攝影與裝置，攝影題材多出自錄像。其錄像作品除透過戲仿手法批判電視劇、廣告之外，同時也挪用商品廣告、驚悚片以及政治演講影像。此階段作品的創作策略乃是大量拆解電視劇、音樂錄影帶、廣告在視覺和聽覺的雙重元素，從影視媒體的戲仿轉向影視經驗的補充敘事，並延伸出藥物經驗的再現。

在短暫的2012～2016年間，蘇匯宇創作中的影像語言已體現出個人風格，誠如王聖閔指出，自2010年的《使蒂諾斯家庭實境秀：午夜時段》，蘇匯宇已確立了疏離、迷濛、冷冽的影像語言，以這種影像語言作為基礎，不僅鞏固、更推進了其創作問題意識的延展。² 蘇匯宇在此期間對影像的處理手法大量採取慢動作和冷冽色調，一方面將拍攝對象與題材轉向情慾，另一方面則是影像結合裝置，處理觀眾身體在公開場所與私密影像的作品部署。2016～2021年間，蘇匯宇投入歷史文本參照的翻拍，並廣泛地涉及性別議題、科幻題材的想像。有別於之前的創作階段，此時期創作中的影像語彙與展示，一方面從私密的、冷冽的、包覆型裝置的性指涉影像，轉向色彩鮮豔、涉及禁忌或尺度、巨幅多頻道裝置乃至於銀幕放映，拓寬情慾、性／性別、科幻題材等等面向；另一方面，蘇匯宇創作策略也聚焦在橫跨1960至2000年間的歷史文本參照，文本類型廣泛地涵蓋情色書刊、攝影、劇碼、電影、文學等。在本階段的作品評論中，「情慾」是反覆關注的對象，故本階段命為情慾影像時期。

綜觀而論，蘇匯宇在短短二十多年的創作期間，其創作的策略與作品的轉變極為劇烈，尤其在2016年之後，其影像驟然從寒冷色調轉向繽紛色彩，影像開始重返臺灣歷史檔案中非主流的文本，所拍攝的人體拓寬前個階段採較保守的姿態，邀請素人演員、變裝皇后、舞者，數位後製嘗試突破常規對於性／性別身體的諸多想像。有鑑於此，本文的研

¹ 洪鈞元，《臺灣錄像藝術的場域變遷——〈啟視錄〉研究之後》（臺南：國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所博士論文，2021），頁24—35。

² 王聖閔，〈關於蘇匯宇「午夜場」中的情慾身體〉，《典藏 ARTouch》（2016.3.15）（<https://artouch.com/art-views/content-9951.html>），2021年5月12日下載。

究範疇將聚焦在2016至2020年間的五件重要的錄像作品——〈超級禁忌〉（2016）、〈屁眼·淫書·速克達〉（2017）、〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉（2018）、〈The White Waters〉（2019）與〈女性的復仇〉（2020），進行影像文本分析，藉以探究歷史文本參照在蘇匯宇創作策略中扮演何種角色、其影像編導策略如何構成劇場性特徵，以及根據影像內容探究性別身體及其議題之可能。

二、蘇匯宇於 2016 ～ 2020 年間創作之五件錄像作品概述

蘇匯宇出生在1976年的臺灣，大學畢業於國立臺灣師範大學美術系，2000年開始進入國立臺北藝術大學美術創作碩士班。蘇匯宇的作品不僅銜接上臺灣錄像藝術第三代的發展進程，且在2007年初被納入藝術評論「喃喃自語」的評論對象。此外，姚瑞中在《臺灣行為藝術檔案（1978-2004）》中收錄其行為錄像〈Volume〉和〈Area〉（2002），陳述該作品首先運用類比鏡頭拍攝浴缸內和馬桶周圍的身體，再將影帶匯入電腦進行剪輯，並運用「數位修辭學」（digital rhetoric）概念，竄改類比鏡頭的身體動態與自然色彩，使數位情緒替換了自然情緒。姚瑞中認為被數位工程編纂的身體更接近新型態存有學的身體觀。³

較為獨特的是，蘇匯宇的作品並不侷限在錄像藝術，而是橫跨劇場與電視電影，「泰順街唱團」與「眾藝院」便是跨領域與劇場的藝術實踐。「泰順街唱團」是蘇匯宇與湯淑芬、邱信豪創立於2000年的藝術團體，泰順街唱團第4.5號創作〈幸福空間〉（2002）雜揉了影像投影在空間及舞蹈身體的表演，誠如蘇匯宇在碩士論文〈空間操作〉自述指出，若以形式檢視〈幸福空間〉將被歸類在多媒體劇場（multimedia theatre）範疇；就創作態度與呈現機制可能屬於實驗劇場（experimental theatre）的脈絡；唯有置於美術領域將能獲得更多的討論空間，因為二十世紀以來的藝術特色是藝術的定義持續擴大，美術史不斷吸納行為、裝置、影像、MTV等作品，該作就是企圖探索跨領域的可能性。⁴ 基於所述，本研究聚焦在蘇匯宇於2016至2020年間創作的〈超級禁忌〉、〈屁眼·淫書·速克達〉、〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉、〈The White Waters〉與〈女性的復仇〉五件重要的錄像作品。⁵

（一）〈超級禁忌〉（2016）

〈超級禁忌〉透過雙頻道的展示形式及影像內容，調動身體在性（sex）的慾望——從慾望的感性釋放到客觀凝視，乃至於身體與國家機器的權力關係，以及少量的性別（gender）藏於性愛體位。影像首先以挑起慾望想像的文字敘述作為鋪陳，藉由白領男子（演員金士傑）一人獨飾男、女的對白，交互扮演情慾如何展開，發展一段已婚婦女與男子慾火焚身的虛構故事。接續視覺化涉及性／慾望的各種身體形態，在慢動作的放映中，各種性愛體位的男體和女體四散於溪畔草叢間，仿若按下暫停鍵，透過高速攝影客觀掃視

³ 姚瑞中，《臺灣行為藝術檔案（1978-2004）》（臺北：遠流，2005），頁 237-238。

⁴ 蘇匯宇，《空間操作》，（臺北：國立臺北藝術大學美術學系碩士論文，2003），頁 10。

⁵ 作者感謝蘇匯宇提供完整作品影像與紀錄片供研究使用。

關於身體在性或情慾流動的瞬間，體位交疊、部位開闔、性器官裸露無一不被檢視著。特別的是，當前述影像藉由倒放，搭配雙頻道中間的鴻溝，身體從可辨識、具象的身體形態變成對稱的肉體團塊，那些可辨識的身體轉為無法指稱、慾望流失的身體部件。

除了上述的慾望釋放、客觀審視、抽象肉體的身體形態，其更隱含了國家公權力對個體慾望的施展。當警察抽走滿版性器官的小書（書封正寫著〈超級禁忌〉），閱讀小書的男學生突然被架走但纏鬥不成，結尾男學生在樹下與裸體女子的重逢與對視。另外，影片開頭也值得反思，一位白領族男子於荒郊野嶺沉浸在色情小說裡，讀畢享受其中，下一秒卻悵然所思，當他再次出現在性愛群像的結尾，將其身體蜷縮蹲於草叢內。〈超級禁忌〉的影像內容由上班男子與男學生的慾望釋出與抑制、性愛體位的男女身體膠合，以及開頭釋放一段慾望橫流於文字，過渡至慾望萌芽慘遭國家力量的箝制，以慢動作掃視一切男男女女對同性／異性的性器自撫、親撫及膠合，最後以對稱形式（對齊雙頻道的中線）分割身體的完整性，重組為無以名狀的肉體團塊，乃至於荒山野嶺的自然中。

（二）〈屁眼·淫書·速克達〉（2017）

〈屁眼·淫書·速克達〉以臺灣九〇年代小劇場的三齣文本作為影像基礎。影像始於一幅老舊的黑白海報、臺語歌曲的旋律、並以文字暗示二十年後翻開歷史會是一場災難；即便未指出這是發生在何種年代，仍可從畫面中公寓木製打造的客廳、頂樓的水泥屋頂、壁癌斑剝的樓梯、佈滿鐵皮屋頂的景色、紅色速克達略知一二，在如劇場般的客廳，堆積如山的雜物與形形色色的男女齊聚一堂，伴隨男女旁白的口吻時而冷靜、時而情感高漲的演繹一部瑣碎且斷裂的敘事文本。

〈屁眼·淫書·速克達〉將平凡的生活景色奇觀化，特寫不起眼的瑣碎角落，輔以犀利文字切入品味（taste）、系統、理論等等觸及高等教育的概念範疇，極具反身性的批判精神，一邊運作從學院習得而來某種專有領域的術語，一邊審視有一具身體正介於高等教育的身體訓練和學理涵養，同時面向現實生活的務實思考，兩者存在一道鴻溝、斷層、甚至是矛盾性。這些矛盾或差異藉由文本和影像彰顯，於是我們閱讀／聽見那些高級品味（相對小眾）的專業術語，吸附了大眾流行（位在主流）的品味，同時看見社會標準規範以外，少數、較小聲量的對象被視覺化，酒家女、男同、扮裝為異性者、侏儒、超重者、齊聚一堂，以直言討論的坦露姿態、將身體堆疊並出現在鏡頭前方。同時，品味的廣度也透過虛構怪誕的文字與影像，運用現成物拼裝人臉魚身之形象，擴充品味認知的想像空間。〈屁眼·淫書·速克達〉以斷裂、不連續的敘事文本，組裝現成物堆疊的殘敗空間，多元身分的身體堆疊齊聚一室，以影像與文本迎向一種斷裂在歷史或現今的某種品味實為存在的。

（三）〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉（2018）

〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉以邱剛健1985年的同名電影為基礎，蘇匯宇的版本，不僅保留原始主要角色，增添並模糊性別中陰陽二元的操演模式，以身體的裝扮、扮裝、舉止、姿態、五官、眼神來擴充性別的流動，同時將血液與暴力加入性及性別之中，運用屏風投影與延時效果疊加影格延遲共時的畫面，製造綿延不絕的斷格影像。〈唐朝綺麗男

（1985，邱剛健）將橫幅影像投射於屏風上，令人印象深刻的，除了影像因屏風從一摺為四，搭配不同頻道時而同步為一、時而分割成具有時差的單一畫面，製造出奇特的延時影像。影像的內容混融了性別的流動，以及血與性的交織融合。

相比於〈屁眼·淫書·速克達〉以章節形式的單一色塊作為轉場，本作的轉場借助鏡頭運動與調度場面更加細緻巧妙。攝於森林的影像架空在一個時空錯置的年代，因此現代感十足的3D眼鏡、亮片金粉、古裝全部交錯於一身。性別氣質的流動不只可見身著古裝武士的女子其眼神堅毅，下一秒迷離望向遠方，以鏡頭特寫五官的雌雄難辨，又或是乾癟如材的男子裸身貼附馬背，男子轉身看向鏡頭的眼神魅惑，在在將陽剛與陰柔的二元特徵混融於舉首投足之間，置換性別二元的角色操演。關於性的性別想像，出現在琳琅滿目的抬轎場景中，男子身穿華服、面白妝容、手牽武士女子彼此相望，轎子上乘載兩位金色亮片佈滿全身的女女跨坐及胸部揉轉。有關性的聯想，又有屏風後方交纏的一男一女（或者更多），下半身藉由屏風遮擋喚起兩頭四腳的交纏想像。無處不在的性別操演之外，性與液態流動的血液及瀑布相連，在刀下三人唇含刀刃的畫面，激流岩石上堆疊交纏的身體不因血液噴濺作止。本件作品同以視覺構圖展現影像的劇場性，建構出華麗排場、戲劇性張力十足的畫面，如岩石上抽煙吐氣、圍繞眾多男子的場面，又或是最後一幕多方長柄刺入女子身軀。

（四）〈The White Waters〉（2019）

〈The White Waters〉分為三頻道及現場藝術（live art）的版本。前者的影像內容聚焦在男女身體如動物的本能，從對視、交鋒至雙身交纏。現場表演版本增添影像的裝置化，影像在展場裡由舞者旋轉移位，加上舞者劉奕伶的舞作，促使男女情愛的雙人纏綿，延伸至挪動的巨幅影像、表演者身體及現場觀眾的三重互動（影像－表演者－觀眾）。〈The White Waters〉的場景不在特定空間（城市公寓或森林野溪），而是在如實驗室的白色空間中。兩位角色，一位身穿道袍、額頭畫有四隻眼睛的男子（扮裝皇后Popcorn飾演），遇上妝髮高束、髮掛亮燈的女子（Instagram網紅鍾苡綾飾演），兩人從眼神交會、肢體觸碰、再到雙身簇擁及癱軟。在停格的延時效果打造人影重複的影像中，搭配聽覺上類似昆蟲或鳥翼急促振翅的電子聲響，催動身體具備先天的動物本能，因而從對峙相視，轉向貼近，筋骨觸電般抽搐的痙攣姿態，甚至稠密如蜜的液體從頭滴涎至臉龐，雙人交纏的雙手及雙腳在視覺延時的輔助中，加深動物交配的造型聯想乃至於性的衝動本能之想像寓意。

此外，現場表演版本中，更值得玩味的是，舞者劉奕伶身體不同於影像，以肉身面對觀眾，作品涉及LED螢幕播放的影像、表演者身體與觀眾身體。在表演者身體的運作中，我們首見舞者以白皙透明的道袍出場，在理智中隱隱操控其身體的甩動，隨著節拍轉換，褪下袍子，伴隨影像抽搐的身體雙雙呼應。不同的是，現場版本對性的喘息與性別置換有另一種刻畫，即當她以雙手抱頭，用盡全力甩著頭，試圖讓自身發喘，接著不支倒地，便以跪姿雙手用力拍、抓鼠蹊部位，將身體用力往前頂，模仿性愛體位中扮演陽剛角色的姿勢來回撞擊，舞者一人飾演陽剛與陰柔體位的性愛姿態，揉和性與性別演繹的可能。此外，

現場除了屏幕的翻轉與調動，使得遊走或被迫移動的觀眾無法看見完整影像，卻看見影像背後實際的播放機具，時而專注盯著影像其一頻道，跟隨單一舞者，作品以空間形式打碎且無法掌握全貌。同時，乾冰（經常出現在蘇匯宇的影像）加深現場觀影及觀舞過程中，一同步入煙霧繚繞於腳邊的水氣，觀看一位身穿袍子由意識控制身體者，在獨自釋放感性慾望後，最終凝視一切的平和境界。

（五）〈女性的復仇〉（2020）

〈女性的復仇〉參照臺灣八〇年代的电影文本〈女性的復仇〉，除了影中角色形象皆有所參，復仇意圖或許與電影原始結局的未完之憾，或深化結局的可能有關。此作以五個懸掛於天花板的螢幕作為展示，影像內容始於六位女子大開殺戒一群男性的毆打畫面，接續血流成河的屠殺場景，以及扛著巨型框架的男子們位在框架底層，最後是扭打的男女，以及藝術家雙腳被抬起露出陰戶造型之舉措，鏡頭深入陰戶洞口，探入被四位日本警官繩縛的女子，接續走向結尾穿入橘紅塑膠幔簾，出現三位男、女學生對著鏡外發喘並呈驚恐貌。

〈女性的復仇〉運用男、女角色的行動組構一部涉及性別、暴力、權力的置換反擊，參照歐陸繪畫的人體姿態與劇場性的構圖，並以深偽技術擴充扮裝之外的性別操演策略。以圖像和指涉的方法觀之，女角毆打男角，作品意圖或許與性別位置的置換有關，除了訴求某種父權體制的暴力轉向，可能也論及性別差異造成的暴力議題。女性復仇的對象，不僅僅是擁有且施展權力的男性多數，因為下一幕，以影像視覺化男性所背負承重的框架之重，框架以鏡淵的剪輯效果無限延伸，令人聯想到無法喘息、輪迴的現象、甚至是歷史的事實呈現。然而，畫面中女性的復仇或暴力之舉，可能只是權力反擊的表象，權力位置的高與低——強勢與弱勢，不純然是多數女性，尚包含少數男性，如：藝術家男扮女裝站在隊伍最後一排，以深偽技術（deep fake）成為女性，借助數位影像的生成製造女性容貌；同樣，涉及性別身體的置換，尚有那位雙腿張開、以陰戶造型的拉鍊朝向鏡頭者，也由藝術家飾演。〈女性的復仇〉諸多畫面參考西歐藝術史的繪畫構圖，人體宛如劇場般的姿勢擺位，光線集中於特定角色，不論割下頭顱滲出鮮血的畫面，或是女子舉刀刺殺倒地的男子，其模仿西洋繪畫的構圖，或多或少承襲西歐經典繪畫的視覺美學。

綜觀上述，蘇匯宇近年的五件重要作品可以發現，蘇匯宇歷年作品大量參照臺灣的歷史文本，歷史年代橫跨1960至1990年，文本涵蓋攝影、未來學著作、劇碼、情色書刊及女性復仇電影等。再者，蘇匯宇的創作策略乃至於美學皆深具劇場性，並由此延續轉化出編導式影像創作策略。此外，身體，幾乎是蘇匯宇歷年作品的拍攝焦點，最初由空間與觀眾身體，再到媒體影像的身體，轉向指涉性題材的裸體身體（男體、女體），探入文本所構想的身體，乃至於亦男亦女、非男非女的性別操演身體。

三、歷史文本的參照作為創作策略

歷史文本參照（historical text reference）是古今中外藝術家常用的創作策略之一。在蘇

匯宇的歷年創作中，2008年開始便有攝影作品參照文藝復興繪畫，直到2016年，其錄像作品廣泛參照臺灣的歷史文本，年代橫跨1960至1990年，參照之文本涵蓋黑白攝影、未來學著作、劇碼、情色書刊及女性復仇類型的電影等。蘇匯宇作品的參照對象不再是大眾影像傳播的著名作品、經典圖像，而是轉向臺灣過去非主流各種文類作品。關注並參照歷史相對邊緣的文本的創作策略，不只揭露歷史、歷史檔案作為大敘事論述的產物，這也揭示相對邊緣的論述或作品通常不被容納在主流的歷史範疇中，歷史在多樣複雜的演進中，決定了哪些思想遺產被保留，哪些意識形態應該被淘汰。因此，蘇匯宇作品參照歷史文本的意圖與意義，正是本研究首要探究的問題。

具體而言，蘇匯宇早期創作（特別是2005年）透過戲仿（parody）策略反映臺灣解嚴後在大眾文化媒體的氾濫進程，⁶ 其作品頻繁地挪用大眾傳播影像的視聽元素，如：電視劇、音樂錄影帶、廣告，以戲仿具備諷刺、調侃、遊戲式的批判手法，製造政治意涵的喜劇、荒謬效果。⁷ 如張晴文認為蘇匯宇模仿電視的相關作品，在綜藝化的模仿中，製造一種好看與超嗨背後的無力感。⁸ 正是戲仿鬆動了正典與常規，使得藝術作品有機會與文化對話，並具備解構的批判性，以及建構的共謀性。⁹ 作品經由惡搞做法，進行社會性與政治性的批判反思。¹⁰ 直到近期的情色書刊、黑白攝影、劇碼、電影、文學著作，歷史文本參照長期深植其創作策略之中。

雙頻道錄像裝置展呈的〈超級禁忌〉源自八〇年代視聽體制邊緣的情色書刊之歪讀，影像開頭由金士傑朗誦字正腔圓的情色文句，意圖再製男性在影視文化的刻板印象，展開禁制在戒嚴體制的情慾想像。比如交媾的七組性愛身體凝結如雕塑群像、男學生閱讀情色書刊反被警察奪取與架空的身體、乃至於性愛體位經由後期製作的鏡射效果為團塊的肉身形象，以色彩鮮豔、誇張姿態之情慾身體，改編自俗稱「小本」的歷史文本，凸顯戒嚴體

⁶ 鄭文琦分析臺灣當代藝術作品為何發展出劇場性特徵，剖析兩個面向。其一是當代藝術與劇場領域的合作交集，如：王墨林與陳界仁、王嘉明與蘇匯宇。二是，由於解嚴後的大眾文化經常出現諧擬（parody）、角色扮演和同人扮演（cosplay），因此陳擎耀、崔廣宇、蘇匯宇的作品可能吸收模仿節目和鄉土連續劇作為創作靈感。資料參考自：鄭文琦，〈劇場性 Theatricality〉，《藝外》15期（2010.12），頁60-61。

⁷ 胡繼華，〈Parody 戲仿〉，收入汪民安主編，《文化研究關鍵詞》（臺北：麥田，2013），頁291。

⁸ 本處參考評論文章，原文如下：「蘇匯宇的作品習於轉換和電視相關的各種事物，模仿或者模擬的行動本身是最好笑的部分，那種綜藝化的努力，也是讓人感覺沒力之處，這種無力感正好藏在『好看』、『超嗨』裡面。」詳文請參：張晴文，〈蘇匯宇×超嗨！電視迷的范特西〉，《藝術家》389期（2007.10），頁283-287。

⁹ 原文為：「蘇匯宇從電視與電影流行文化中挖掘相關素材與記憶片段，以諧擬的方式重現文化的象徵符號與文本。……在他的創作，角色、情節或場景的重製／訪，似乎是對現實社會中各種現象的嘲諷，荒謬的情境在藝術家刻意搬演下，更突出其本質上虛無。儘管這些創作看似信手捻來又帶有個人情感與記憶，但觀者從中所看到的，更多是關於現實／虛擬之間的諧擬力量。學者哈琴（Linda Hutcheon）即認為，藝術具有政治性，也是對主權的批判，諧擬正好提供鬆動正典（canon）與常規的可能性，於此，藝術能從內在與文化對話，並同時兼具解構的批判性和建構的共謀性。」詳見參考：莊偉慈，〈重返現場－蘇匯宇作品中的個人見證〉，《藝術家》534期（2019.11），頁210。

¹⁰ 洪鈞元，〈從視覺媒介到敘事填充——文化場域現象中的臺灣錄像藝術發展變遷〉，《清華藝術學報》4期（2022），頁28。

制下一副副受到束縛管控的身體及道德界線。

多頻道錄像裝置〈屁眼·淫書·速克達〉源自於臺灣渥克劇團1990年代至2000年的三齣劇碼：楊長燕〈速克達瑪麗〉（1993）、邱威傑〈屁眼來的人〉（1996）、陳梅毛〈四大淫書〉（2000）。臺詞不只參照渥克劇團劇本、文宣與成員的口述，甚至雜揉夏宇和村上春樹的筆調，¹¹〈屁眼·淫書·速克達〉擷取了〈四大淫書〉鉅細彌遺描述三人性愛的交歡場面，結合〈速克達瑪麗〉同性議題，以及〈屁眼來的人〉的外星人角色與亂倫故事，¹²三部文本的敘事結構重新排序和刪減補增，編排為新的文本。在跳接的剪輯中，製造身體、情慾、速度的歷史想像，喚醒臺灣九〇年代小劇場某種另類、非主流、相對邊緣的身體輪廓與精神，透過歷史文本的參照擴充當代存在多義和混雜的精神。

四頻道錄像裝置〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉更直白地在作品名稱上標註了邱剛健於1985年執導的電影〈唐朝綺麗男〉。其場景有別原作的擎天岡，同樣拍攝於山林秘境，原先奠定在主流異性戀框架的演員陣容（由影星陽帆、鈕承澤、夏文汐等人飾演），改由多元文化的身體社團擔綱演出，如：Drag Queen、同志視野評論電影的李幼鸚鵡鸛。透過歷史參照的策略，將33年前的文本融入錄像（新文本），那些在劇本（舊文本）中清晰描繪、但電影（舊文本）缺乏的畫面，如蘇匯宇提及，劇本中轎隊男女翻雲覆雨的橋段，邱剛健僅用一個鏡頭畫面交代，¹³因此，蘇的版本不只轉換角色性別，從異性的男女改為同性的女女，並特寫身體親密搓揉的畫面。相同的，文本值得討論但未被探究的段落重新受到關注，例如男主角崔俊男亂箭穿心的場面，僅出現在劇本，電影並無拍攝出來，¹⁴〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉最後一幕的重新拍攝，填補文本的缺漏，建立文本之間的互文關係，重新定義了新舊文本的歷史價值與重要意義。

同義的，〈The White Waters〉則是重讀田啟元的劇場作品〈白水〉（1993）和中國傳說〈白蛇傳〉。毫無任何文字的〈The White Waters〉，僅依靠色光切換、演員的肢體表演表意情感與情節轉折。透過挪用白蛇與法海兩個角色，刪減〈白水〉其餘要角——青蛇和許仙，保留神一妖、人一獸的慾望架構，延續舊文本的同志情慾議題，新增愛滋病的黏稠意象，在男女演員性愛合一的纏鬥畫面，製造物種合一的視覺意象。透過文本挪用與歷史

¹¹ 王柏偉、蘇匯宇，〈《屁眼·淫書·速克達》創作者筆記、作品概念與藝術家訪談〉，《現代美術》186期（2017.9），頁63-65。

¹² 〈屁眼·淫書·速克達〉的參照內容是根據蘇匯宇的對談，他提及〈四大淫書〉談到性的本質、雜交、快感，〈屁眼來的人〉提到外星人出現在家中，並發生亂倫故事，〈速克達瑪麗〉則出現同性議題。藝術家擷取的片段確實可在〈屁眼·淫書·速克達〉的視聽元素找到蛛絲馬跡。詳文參見：陳琬尹，〈一次只能爽一下 回顧「臺灣渥克」對談：陳梅毛、邱威傑、蘇匯宇〉，《今藝術》299期（2017.8），頁62。

¹³ 根據蘇匯宇與周郁齡、龔卓軍的訪談，蘇曾問〈唐朝綺麗男〉的攝影師張照堂，得知拍攝場景位在陽明山擎天岡。訪談過程補充道〈唐朝綺麗男〉劇本有很多爆炸的核心想法，電影反而有許多視覺被屏蔽了。例如：裸女和裸男的轎子戲，劇本寫出翻雲覆雨和雪花飄，電影僅一秒「咻」過去，因此，蘇回到原著內容，試圖提煉其中的精神。訪談參見：周郁齡、龔卓軍、陳熾晴、謝博勻，〈性、死亡與國族——蘇匯宇〉，《藝術觀點》75期（2018.7），頁66-67。

¹⁴ 林芷瑩、許仁豪、蘇匯宇，〈補拍 | 一種原著精神與歷史的複訪：蘇匯宇演講錄〉，《西灣評論》（無日期）（<https://westbay-la.nsysu.edu.tw/p/406-1303-252999,r4278.php?Lang=zh-tw>），2021年5月11日下載。

參照的創作策略，搭建互文關係，一方面，新文本（錄像）借鑒舊文本（劇場作品）的歷史元素得以擴充，另一方面，〈白水〉潛藏的含義及可能的意義，透過〈The White Waters〉凸顯後人類、與去人類中心的議題。¹⁵

此外，五頻道錄像裝置〈女性的復仇〉主要參照三部1980年代臺灣的剝削電影（exploitation film）：楊佳雲〈瘋狂女煞星〉（1981）、歐陽俊〈女性的復仇〉（1982），以及曾壯祥〈殺夫〉（1985）。三部文本的劇情架構皆為強暴－復仇－繩之以法，女性首先遭受男性欺壓或強暴，從受害者轉為復仇者，展開伸張正義的復仇行動，終因私刑犯罪而繩之以法。蘇匯宇的文本跳過強暴套路，片頭直入復仇片段，並在片尾以倒敘手法回溯臺灣歷史，特別是日治時期和民國初期的歷史身體意象。豐富的文本參照諸如拍攝場景、角色造型、動作姿態，例如臺北數位藝術中心的樓梯過渡至地下室，先後參照〈女性的復仇〉將男子抬入地下室的樓梯片段，以及〈瘋狂女煞星〉的豬隻電宰場。角色造型的設計則挪用〈女性的復仇〉玲玲（楊惠姍飾演）的獨眼造型；以及娘子軍的緊身白衣、長刀短刃；蘇匯宇借助深偽技術的男變女臉，更是參照演員陸小芬在《瘋狂女煞星》和《上海社會檔案》（1981）的特寫。¹⁶ 短刀高舉的姿態則源自夏文汐在〈殺夫〉的舉刀弑夫。另外，雙腿張開的底褲畫面，又如歐陽俊〈女性的復仇〉的刑求片段，電影中女子四肢倒掛十字架架動彈不得，男子將螞蟥倒入女子雙腿，特寫白色底褲與雙腿盡是螞蟥；蘇匯宇挪用電影文本的角色姿態，參照雙腿對準攝影機的鏡頭畫面，透過男扮女裝與陰戶造型的紅褲來置換劣勢角色的性別位置。

不只挪用電影文本，如王振凱的分析，蘇匯宇的〈女性的復仇〉挪用歐陸藝術史的經典名作，從雕像《聖殤》的聖母憐子、《勞孔群像》、美杜莎形象、巴洛克式打光到矯飾主義的形體。¹⁷ 電影文本血腥暴力的片段，如〈瘋狂女煞星〉刺殺男子並懸掛電宰廠的場面，男子懸掛高空墜入鋼筋而刺穿身亡的鏡頭，甚至復仇前夕在午餐飯盒中收到一對紅白分明的眼球；歐陽俊〈女性的復仇〉在結尾持刀插入男子眼窩的兇殘畫面；隱晦暴力如〈殺夫〉拳打相向的夫妻關係，妻子淪為丈夫洩憤、洩慾的對象，以及時而入鏡的豬隻屠宰肚破腸流的畫面。儘管蘇匯宇的〈女性的復仇〉參照文本有關性別（男女）、暴力（復

¹⁵ 蘇匯宇在研究田啟元的過程，除了受到范金蘭碩士論文《「白蛇傳故事」型變研究》（2003）的啟發，看見白蛇傳從唐朝至清朝的階段轉變，認識香港作家李碧華 1986 年的小說《青蛇》處理《白蛇傳》的同志議題。因緣際會，聯繫專寫《白水》英文著作的王威智教授，王威智認為同志部分已太多人在處理，最有趣的是「後人類」，像是：「人畜何分，人畜不分」、「天生萬物芸芸眾生」、「獸與仙人何分何分」、「說甚麼人獸妖聖，要這個皮囊做甚？」，舉證劇本包含性別政治與去人類中心的議題（人、仙、妖、獸的分界）。後續，蘇匯宇也提出他對田啟元的欣賞在於，對某個族群、議題的關心與身分無關，不論何種族群都在區分你我，藉由去人類中心、去自我的過程，不只是解放某族群，而是解放所有人。講座詳見：林芷瑩、許仁豪、蘇匯宇，〈補拍 | 一種原著精神與歷史的複訪：蘇匯宇演講錄〉（<https://westbay-la.nsysu.edu.tw/p/406-1303-252999,r4278.php?Lang=zh-tw>），2021 年 5 月 11 日下載。

¹⁶ 孫松榮，〈刑房銀幕：當錄像藝術遇上黑電影〉，《典藏 ARTouch》（2021.1.6）（<https://artouch.com/artouch-column/content-31809.html>），2021 年 5 月 10 日下載。

¹⁷ 王振愷，〈從臺灣黑電影到科技情境劇場：蘇匯宇與鄭先喻談《女性的復仇》轉身為《復仇現場》〉，《放映週報》691 期（2021.5.3）（http://www.funscreen.com.tw/feature.asp?FE_NO=1923），2021 年 6 月 28 日下載。

仇）、血腥等元素，更多的是，它補充了父權體制中較少被關注與論述的男性壓迫，通過歷史文本的參照策略，一方面解放了剝削電影在歷史定位中的邊緣地位，另一方面，它打開當代權力和性別議題值得深入挖掘和討論的可能性意義。

正如史特肯和卡萊特（Marita Sturken & Lisa Cartwright）所指出的，「挪用」（appropriation）具體體現在三種脈絡上，一是藝術家根據某個知名的影像作為基礎，逆轉原始文本的意義，創造新的意義；二是影迷持續地改寫劇情以翻轉初版文本的意義；最後，伴隨網路脈絡的興起，業餘創作者開始在網站上發布串流影片，並針對流行文化進行諧擬。¹⁸ 蘇匯宇影像創作策略中的歷史文本參照不僅廣泛地從多種文類而來，更創造其作品與歷史文本之間的複訪關係。¹⁹

綜合上述，「文本挪用」既是藝術家的創作策略，也體現了影迷對電影文本的改作，更是網路資源創作者重新改寫媒體影像洪流的過程。不論在何種文化脈絡下，挪用意指針對原始文本的改造，強調在重新詮釋的過程中，鬆動固定意義，企圖填入原本意義欠缺的各種可能，因此，挪用已被視為廣泛存在的視覺文化現象之一。

儘管今日的影像世界充斥著引用、諷刺、重製、諧擬、模仿、複製、蒙太奇、混搭等多樣元素的組合。這些概念相近卻殊異，無法單由泛指文化面向的「挪用」概念完全概括，這些概念收束在「混仿」（pastiche）的術語。如同電影理論家戴爾（Richard Dyer）指出混仿是一種自稱為模仿的模仿，它首先借用其他地方的元素，再進行組合。²⁰ 雖然混仿慣常借用歷史元素並加以變造，訴求某種趣味性，而非追求歷史意義；即便後現代主義通常忽視歷史脈絡的重要性，赫哲仁（Linda Hutcheon）卻認為歷史才是後現代主義的探究重點。²¹ 從觀者的角度來看，一方面要辨識出參照、挪用的文本，同時掌握諧擬、重製的雙重樂趣；在作品層面，舊文本與新作品兩者建構出一種「互文」關係。²² 參照特定的歷史文本，實現了過去和現在的連結；摘除舊文本原有的單一脈絡，進而擴充可能的含義。儘管後現代主義傾向脫離歷史，然而文本自身的歷史性使其難以完全脫離。因此，歷史文本參照作為蘇匯宇近年的創作策略，總是串聯時間軸上的兩個端點（即現在與過去），在詮釋開放的互文關係中，縫合新舊文本的殊異，建構過去與現在多重且歧異的意義延展。

四、劇場性作為實踐風格

¹⁸ 史特肯、卡萊特（Marita Sturken & Lisa Cartwright）著，陳品秀、吳莉君譯，《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》（臺北：臉譜、城邦文化，2013），頁 89-97。

¹⁹ 孫松榮，〈刑房銀幕：當錄像藝術遇上黑電影〉（<https://artouch.com/artouch-column/content-31809.html>），2021 年 5 月 10 日下載。

²⁰ Richard Dyer, *Pastiche* (New York: Routledge, 2007), pp. 1-6.

²¹ Linda Hutcheon, "Beginning to Theorize Postmodernism", *Textual Practice*, 1, 1 (1987), p. 25, 轉引自史特肯、卡萊特（Marita Sturken & Lisa Cartwright）著，陳品秀、吳莉君譯，《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》，頁 363。

²² 史特肯、卡萊特（Marita Sturken & Lisa Cartwright）著，陳品秀、吳莉君譯，《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》，頁 359-365。

延續歷史文本參照，在蘇匯宇的創作過程中，其作品不僅逐漸脫離歷史檔案的原真性，更轉譯其文本給出感官性強烈的視覺語彙，成就影像中的劇場特質，創造出獨特風格。劇場性（theatricality）作為一個術語及概念乃創製於1837年，它與希臘觀念的「模仿」（mimesis）和拉丁語觀念的「劇場世界」（theatrum mundi）是一致的。²³ 關於劇場性的定義，必須先論及「劇場的」（theatrical），以及兩者間的差異。根據巴爾梅（Christopher Balme）所著之《劍橋劇場研究入門》一書，「劇場的」奠定了劇場性的豐富面向。早在十八世紀，「劇場的」具備三種意思：其一，不論劇場演出、地點或風景，具備一種集中化、戲劇性刺激、視覺景觀等要素；其二，指觀賞者在生活中的道德範疇，涉及到亞當斯密提出的「公正的觀察者」（impartial spectator）概念；其三，從歷史角度來看，不同文化脈絡和語言中，將某個事物視為劇場的，等同於二手、欺騙、偽造的意義。²⁴ 正如邱誌勇與鄭欣昀提及，「劇場的」意義即是預設一種過度誇張的、情慾的、煽情的、粗俗的、未經修飾的、赤裸的表現手法，這些特徵反應古老戲劇對過度人工、不真實的排斥。²⁵

然而，十九世紀末才出現的「劇場性」（theatricality），專指一種知覺模式（mode of perception），意即：劇場性是由美學慣例與思維實踐相互構成的，這意味著任何事物、行動、人物、地點都不是劇場的，其實它們的內在並無任何的劇場性。進一步來說，劇場性無法與狹義的劇場（藝術形式或機構）乃至於廣義的文化脈絡脫勾，它已然是一種思維和表演的實踐，更是跨學科的文化現象，而非只是美學概念。²⁶ 鄭文琦曾以劇場性勾勒臺灣當代藝術系譜的轉變，由陳界仁、姚瑞中、吳天章等人對政治和歷史場景的再現，轉向陳擎耀、崔廣宇、蘇匯宇等藝術家展現誇張語彙與媒體化。²⁷ 依此，本研究中的「劇場性」是指作品受到社會情境與文化影響，在媒體浸染與政治表演化的脈絡中，作品由浮誇、不經修飾、情慾、煽情的視覺語彙所構成，具備劇場性之作品極大程度上採取編導策略。

蘇匯宇的〈超級禁忌〉展現劇場性的視覺語言呈現在作品中後段，集結高彩度的頭髮、服裝、彩妝、飾品等，伴隨裸體身軀及肢體編導，加上高速攝影機的鏡頭運動，以慢動作畫面放映，打造自然場景中，一組組色彩飽和、姿勢情慾、表情煽情、赤裸體位、顯少修飾的編導身體，逐一指向性、情慾意涵等具劇場特質的身體景觀。例如：螢光液體倒入草叢之畫面，顯見於兩組體位，首先是兩位裸身躺於紅白野餐墊的女子，一方將雙腿開合至180度，以沾染粉色殘液的左手遮擋陰戶位置，雙腳浸泡在高彩度的粉色液體，此身體編導於野餐墊色彩的紅白對比，草叢間的螢光粉色液體，搭配腿部的開闔姿勢，在未經修飾的赤裸動作中，組構出炫麗配件及煽情動作的愛撫片段。另一組，同樣浸泡鮮黃液體的身體，是頭戴金色墨鏡、雙唇洋紅、耳掛紅色圓環的捲髮女子，一身螢光粉色泳衣，露出半邊胸部，再以右手扯開私密部位的布料，同樣將雙腿張至180度，私密部位浸泡於過度

²³ Tracy C. Davis and Thomas Postlewait, *Theatricality* (New York: Cambridge University Press, 2003), p. 2.

²⁴ 巴爾梅（Christopher Balme）著，耿一偉譯，《劍橋劇場研究入門》（臺北：書林，2010），頁104。

²⁵ 邱誌勇、鄭欣昀，〈科技劇場的沉浸式體感經驗美學〉，《清華藝術學報》1期（2019.11），頁8。

²⁶ 巴爾梅（Christopher Balme）著，耿一偉譯，《劍橋劇場研究入門》，頁104-105。

²⁷ 鄭文琦，〈劇場性 Theatricality〉，頁60-61。

人工的黃色液體中，從髮飾與配件、鮮黃流體、雙腿赤裸的開合，一一形塑浮誇、刻意為之、色彩豔麗的自撫身體。藉由色彩飽和的物件組構劇場性畫面，又如兩位女子以跪姿、側坐於銀色鋁箔及金色布幔上，一方露出雙肩及胸，雙眼半闔、伸出舌頭、作勢舔向另一位女子背部的腰臀，其手握紅色仿真陽具對準女子臀部，在矯揉且煽情面部表情，伴隨鮮艷的物件選配中，建立一組情慾、矯情的撫愛身體。簡言之，〈超級禁忌〉其劇場性的視覺語彙，奠定在高彩度的物件選擇、演員身體的肢體動作、以及攝影機頻繁地以一鏡到底的場面調度。

再者，如吳牧青在其論述中以「矯揉風」形容「破身影」展中的三件作品，並指出蘇匯宇的〈屁眼·淫書·速克達〉不論影像過場、腳本、映像管電視機在在都顯示90年代劇場味。²⁸〈屁眼·淫書·速克達〉的劇場性展現於視覺影像及聽覺敘事兩面向，最顯著的畫面是一架紅色速克達置於客廳中央，女子緊握速克達把手，伴隨車身前後晃動、赤身站於車頭的男子上下搖擺著速克達、肥碩身材的男子左右晃動車體，另一位踩動單輪腳踏車踏板的女子，或前或後在原地搖擺。日光燈管安插於客廳四處，夾雜凌亂彩帶及雜物，繽紛色彩妝髮服飾的男女占據整個客廳。廳堂中，不論格紋西裝、雙塗紅唇的男子、頭戴白兔面具、身穿布偶裝的女子、整身克萊因藍裙的男子，環抱舞廳反光燈球，甚至天藍色西裝的女子指尖捏著閃閃火光的仙女棒，在在都深具劇場特質的編排。客廳場景的畫面凸顯劇場性的編導場景，乃至於從服裝、髮飾、物件的色彩及造型，搭配演員的身體錯落於畫面，加上客廳空間的對稱性，打造一幕浮誇、不真實、戲劇性刺激的劇場景觀。同樣拍攝於室內場景的另一幕劇場性畫面，則是人體交錯堆疊且上下翻攪的場景，不論高矮胖瘦的男女堆疊成山，身體各以仰姿、俯姿、橫臥、豎臥，縱橫交錯地堆疊占滿整個畫面，編導出一種不真實、精心安排的景觀。

另外，在頂樓天臺的場景中，肥碩男子躺於安插日光燈管的矮草叢中，雙眼閉闔，眼瞼畫有一對假眼睛，龐大身軀占據畫面中央，在靜止的鏡頭中，編導一種刻意為之的場景。然而，最為獵奇的畫面是假扮成魚形的男子，男子全身被布料及膠帶纏繞，以掃尾充當魚尾，動彈不得，身上多處冒著火光的仙女棒，頭頂纏繞彩色海綿串接的細長觸角，伴隨其齙牙咧嘴的面部表情及掙脫動作，從現成物品的組裝，實踐單一角色如何運用浮誇、人工的視覺語言建構劇場性。基於上述浮誇的身體姿態、細緻的場景安排，以及刻意的編導畫面，伴隨兩男一女的旁白，運用臺詞的交互穿插，時而單句、時而重疊的讀劇方式疊加聲音，以達貼近劇場表演的共振效果，將劇場性的影像擴展延伸至聲音面向，加乘了〈屁眼·淫書·速克達〉在視覺與聽覺雙重性的劇場語彙。

〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉的劇場特質則是顯現於數個誇飾的場景中。首先，四位配戴3D眼鏡的男子肩扛木轎，轎上兩位全身赤裸、佈滿金色亮片的女子，一方跨坐在對方身上，上下搓揉對方胸部，運用色彩飽和的配件及服飾，搭配演員浮誇的表情及肢體

²⁸ 吳牧青，〈以退為進，腳本／世代的詮釋變焦術——評「破身影」的創作本格論〉，《今藝術》299期（2017.8），頁72。

動作，與鏡頭的局部特寫，從絢目吸睛的色彩、煽情動作及慢動作放映建構出一幕煽情語彙具足的視覺畫面。再者，在兩人的「儼舞」橋段，²⁹ 當全身赤裸且雙唇滲血的男子一面抬起另位男子的雙腳，在鏡面圓盤上畫圈起舞，躺於盤面的男子一面旋轉、一面揮舞著爆竹煙火，兩人歡笑而視，劇場性彰顯於演員以起舞儀式兜圈於森林中，一方身穿華服、露出下半身性器官、手持爆竹任由火光及煙霧噴濺繚繞，以華麗服裝、赤裸身體、浮誇動作聯繫著過度誇張的視覺場面。接續其後的是相對靜態的場景，四名男子臥躺在巨石上吞煙吐霧，一名抽著電子煙、手提煙壺、頭戴圓形寬帽的男子，盤坐側臥在螢光藍色布幔中，身旁圍繞三位男子手持鳳毛羽扇凝望男子，在三角構圖、細煙縈繞中，構築出特意修飾、穩定構圖的景觀。其後便是溪石上堆疊的交媾身體，在溪流潺繞中，色彩奪目的衣物四散於石上，因交媾意圖而堆疊的身體在血液瀉流不止下，透過不經潤飾的視覺語言，指涉性及死亡意義關聯的劇場性場景。最後，在刺殺場景中，除了身穿鮮紅華服倒地不起的兩具軀體，身處藍粉花團錦簇的濃煙四起下，女扮男裝的主角軀幹由四方迎來的長矛貫穿。從場景編排與影像構圖觀之，宏觀場面彰顯出情緒高漲、視覺集中、絢麗奪目等具有戲劇性刺激的劇場性景觀。

〈女性的復仇〉更是將具劇場性的視覺語言充分彰顯。銜接在一連串鬥毆場景後，旋即一束光源投射在頭戴眼罩的女子身上，此刻女子高舉短刀，對準倒臥胸前呼吸貧弱的男子，以光束集中的慢動作，透過演員肢體擺位，伴隨光線運用編導出視覺集中的劇場效果。而同樣涉及殺戮題旨且延續刻意編排的身體與集中光線之編導畫面尚有兩幕，一是女子雙腿夾有一顆男子頭顱，以赤裸、不婉轉的手法特寫血泊中的頭顱鮮血直流；二是居於乾冰繚繞的地下室，五位女子以稱霸站姿俯看四處倒地不起的男子，一女高舉長刀，膝下躺著一名全身赤裸倒於血泊中的男子，其腹部不斷湧出鮮血，以劇場般的光線匯聚在演員刻意雕琢的姿態上，逐一建構極其聚焦且戲劇張力充足的視覺景觀。

更特別的是，十一位男子並肩靠攏成群，在乾冰浸潤以至起霧的地下室，個個凝視遠方，雙手護住軀幹及隱私部位，驚恐及膽怯的面孔在白光曝射下強化角色誇飾表演的肢體語彙。同樣以男子成群組構，十二位男子蹲低身軀地扛舉巨幅畫框，夾雜迷茫眼神，搭配肢體的或坐、或蹲、或趴、或前臥，有的起身舉框，有的單手攙扶邊框，將畫框以畫圈形式輪轉，結合數位後製構造無限延伸的框中框景觀，藉助於鏡框效果成就出劇場性的視覺畫面。

不同於山林溪畔場景的〈超級禁忌〉與〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉，也不同于〈屁眼·淫書·速克達〉的老舊公寓，或〈女性的復仇〉的地下室內場景，〈The White Waters〉在場景設計上相對簡潔單純，整部作品拍攝於白色佈景中，透過切換七種色溫區分段落。此作從妝容、髮飾、配件到肢體動作皆充分展現誇張的視覺語彙，例如：男子額

²⁹ 參見孫松榮評論文章中以「儼舞」來形容該場景。參考自：孫松榮，〈再淫蕩出發的時候：論蘇匯宇〈唐朝綺麗男（邱剛健，1985）〉的複訪影像〉，《台新銀行文化藝術基金會 ARTALKS》（2018.10.27）（<https://talks.taishinart.org.tw/juries/ssy/2018102702>），2021年5月12日下載。

頭上畫有兩雙逼真如實的眼睛，從妝容面向增添一種人工繪製、具象但不真實的眼睛符號。其二、女子梳著唐代的半翻髻，上方盤繞LED燈飾，唐代婦女的髮髻結合九零年代的LED，將唐代髮式改造為浮誇且具備電學屬性的新穎造型，錯落時間斷代（唐代、當代）中的社會產物，拓寬〈白水〉在服飾設計上的當代視覺語言。其三、卸下僧袍的男子，露出佈滿「十」字符號的身體，在各種對準基線的記號上，手背佈滿一片一片鱗片造型的硬刺，運用鏡頭特寫身體部位，一方面加諸人工性質的符號，另一方面仿造非人類物種的器官造型，以此建構人工增添、非人類且不真實的角色形塑。正如邱誌勇在評述「破身影」展覽中的三件作品時指出，作品將歷史事件浸入影像，將劇場展演式的創作過程影像化，最後投影於觀影空間中。³⁰ 劇場性特質不言而喻地深植於蘇匯宇的影像作品中，其創作策略一貫強調著諧仿、扮裝手法的劇場手法，透過編導式策略，營造色彩飽和、造型奇異、姿態怪誕、感官強烈的視聽印象，形構其作品中的劇場性語言及影像風格。

五、性別操演作為影像言說

從浮誇的劇場語彙中逐漸顯現的是「性別身體操演」在蘇匯宇的系列作品中一直是存在的重要命題，以性別作為扮裝的操演性身體更持續地出現在影像中。巴特勒（Judith Butler）在《性／別惑亂：女性主義與身分顛覆》一書提出「性別操演」（gender performativity）的概念，論證了性／別被視為一種操演的現實。³¹ 巴特勒認為不論行動、姿態、扮演都具有操演性（performative），這意味著本質或身分是通過肉身記號和其他論述所建構與維持的建構物（fabrication）。也就是說，作為肉體風格的性別，不是一個事實（fact），實際上是一場演出，一種刻意的、操演的演出（act），而「操演的」在此揭露一種戲劇的、隨機的意義建構，故性別化的身體本身具有操演性。³² 「性別」其真實性是由持續的社會演出（social performance）所創造的，言下之意，所謂的生理性別、陽性特質和陰性特質皆是建構而來的，並且被視為一種策略，這個策略不只隱藏了性別本身的操演特徵，更是隱藏性別結構在異性戀框架之外其他可能的操演。³³

巴特勒打破性／性別之間的分際，並主張並沒有所謂（普世意義上）的「性」，「性別」也並非總是固定的。所有的身體之所以是性別的，是因為它們作為社會性存在而被賦予了性別意義。也就是說，性別並非代表某個人「是」什麼，而是某個人的「作為」，與其說性別是個名詞，倒不如說它是個動詞，它是一連串的行動。巴特勒試圖重新思考性別的範疇，認為某個主體並不存在著某種性別認同，在性別的表現後面並不存在著性別認同，這個認同是這些「表現」的操演性構成，也就是說，認同只是操演的結果；因此，某

³⁰ 邱誌勇，〈碎裂的影像 破敗的身體：談「破身影」中的三件錄像〉，《Art Plus》70期（2017.8），頁11。

³¹ 塞奇維克（Eve Kosofsky Sedgwick）著，金宜蓁、涂懿美譯，〈情感與酷兒操演〉，《性別研究：酷兒理論與政治》3&4（1998.9），頁90-91。

³² Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (London: Routledge, 1990), p. 139.

³³ Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, p. 141.

個主體作為一個行動者（doer）僅不過是一個被附加在「行動」（deed）之上的虛構詞。³⁴ 由此，性別認同是語言論述的結果，也因此，性別認同是操演（performative）。然而，如果性別只是語言操演下的結果，而語言仍受制於文化結構，那麼，是否意味著性別仍舊無法跳脫文化結構的限定？的確，性別是文化建構下的結果，但也正因為如此，當身體脫離了既定的性別規定（生物性別），意味著它可被寫下任何意義，它可能接收既有的文化性別架構，但也可被策略性的操演，進而顛覆傳統性別建構。關於此，巴特勒區分了操演性（performativity）與表演（performance）之間的差異，後者暗示著先存在著一個表演的主體，如同戲劇表演中，演員因為飾演不同的角色，穿戴不同的道具服裝，表演結束後，脫下戲服，回到某種主體狀態（演員）；巴特勒在此所言之操演性不同於戲劇的表演意義。操演性則是側重於表演的過程，這個過程與其說是一種表演或傳達或溝通，反倒比較像是一種行動，在不斷重複的操演的行動過程當中，形成了某種認同。³⁵ 依此，本研究對「性別操演」的定義聚焦在當一個身體在行動、姿態、扮演中，採取性別反轉、並置、混融作為策略，企圖翻轉身體既定的生理性別或性別氣質。

在〈超級禁忌〉中的性愛群像片段，除了異性戀身分的性行為身體（一男一女），也包含三人性行為（兩女一男），以及同性戀身分的情慾身體（女女）。像是兩位女演員相擁並呈自撫姿勢，以女性肉身操演同性傾向的性行為身體，演繹同性戀的性別身分認同；另一組女演員手持陽具準備服務另一位女演員的行動，從性行為操演慾望形式，兩位女性肉身彰顯同性傾向的身分認同。兩組同性性行為的身體，皆在主流異性戀結構中重複行動一種不連貫的肉身慾望與性別身分認同，表達出對立於異性戀形式的性別慾望，運用重複的性行為展演性別身分認同的多樣型態。

當身體不再是一個穩定的名詞，而是變動的邊界之際，所有的行動在行動者身上皆是刻意操演之行為：在既定的肉身風格身體上，身體以何種行動或操演策略來建構性別身分認同。〈屁眼·淫書·速克達〉的表演者以扮裝為策略，男演員（主體）作為一位行動者，保留生物特徵的鬍鬚，穿戴社會性別男性特徵的服飾——西裝，配上女性特徵的口紅、眼影、耳環，舉手撫眉的姿態展現陰性氣質；另一位男演員的扮裝策略，則是維持男性短髮，身穿女性裙裝，在肉身記號加入陰性元素；或是女演員穿上西裝，搭配女性旁白堅定地述說臺詞，在女性肉身上穿戴陽性元素，伴隨磁性聲線添增陽性元素。從男、女演員的性別操演策略，在肉身風格身體上重複操演兩種性別元素，以扮裝、姿態、語調等行動建構既有身體的多重邊界。

在〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉中，男女演員在既存為事實的生理性別上，以裝扮、姿勢、行為操演性別在陰陽氣質面向的流動狀態。因此，原作由男性飾演的角色，改由女性演出。女性身穿軍裝，迷離眼神難以辨認雌雄，以及女性的肉體風格穿戴指向男性的

³⁴ Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, p. 25.

³⁵ Sara Salih, "On Judith Butler and Performativity," in Karen E. Lovaas ed., *Sexualities and Communication in Everyday Life: A Reader* (California: San Francisco State University, 2006), pp. 55-68.

傳統服飾，搭配陽剛站姿操演陽剛特質，建構一種陰陽特質兼備的性別身體和身分認同。另一位，變裝皇后Popcorn飾演的角色，在男性身體上，臉塗白妝、眼妝濃豔、兩頰點綴花朵圖樣、佩掛花朵綴飾、露出香肩上的牡丹紋身，回眸魅惑且深情的眼神，男性的肉身記號姿態婀娜、眼神柔媚的陰性特質，重複實踐陰性特質如何操演於男性肉身之上，如何以身體的裝扮與扮裝，建構出性別認同是一個邊界可位移的事實。妝點口紅的小生，當脖子被繩牽動的過程，眼神迷離且浸淫其中，搖擺的身軀配上纖細手勢，不只男性身體點綴女性妝容，舉手投足的行動散發陰柔性質。此外，運用姿態表現性別身分認同更顯現在持扇男子臥躺姿態、癡癡凝望服侍者的過程，以陰柔輕巧的動作揮扇，從行動中揭示男性生理性別，實存卻不外揚的陰性特質。而另一裝扮性的性別操演，則是展現在當女裝開衩的裙底露出男性性器官，揭露了生理性別，男性肉體風格穿著女性衣物，在不斷持續的裝扮行動中，認肯性別是一種持續上演的操演狀態，性別身分的認同可以透過不斷重複的行動凸顯意義。

而在〈The White Waters〉中，蘇匯宇保留原作《白蛇傳》中法海與白蛇兩位角色，並使影像延續角色在生理性別與社會性別的裝扮，符合主流意識的男女性別框架，在相視、對峙、相擁的過程，演員模仿彼此的姿態及動作，共同操演陽剛與陰柔的特質，女演員透過眼神勾引，大力揮袖、主動近逼、仰頭嘶吼等行動與男演員相互抗衡，男演員喝斥、扭身、柔媚眼神也不輸女演員；除此之外，男女演員的肉身簇擁，借助數位後製技術，將性別風格化的身體整合為雌雄同體的身體影像，建構男女性別合一的身分認同。

當〈The White Waters〉的影像表現出兩種男女生理性別合而為一之際，現場表演版本則由舞者劉奕伶一人操演兩種性別，女性肉身扮裝成男性角色——法海，如同影像畫面的剃頭髮型、長袍裝扮、行走步伐，從服裝與姿勢操演陽剛特質的性別身體。既男又女的性別形象，也存於劉奕伶的舞蹈身體之中，結合男女性愛體位的前後姿勢，在女性身體上操演性別交媾體位的社會性，演繹出雌雄共身的身體形象。於此，舞蹈的身體透過重複操演建構男女難辨、陰陽共存、雌雄同體的性別身分認同，使肉身風格的存有，透過重複性行動肯定身體認同，拓展性別身體的邊界。

最後，當蘇匯宇在〈女性的復仇〉中以男性肉身穿上女性服裝，透過「深偽技術」（deep fake），將女性演員陸小芬的面孔植入他的臉上，先以男裝女扮塑造女性的身體特徵，再藉由演算套圖技術創造女性面孔，製造一種僅存於數位影像的女相身體。從而實踐性別操演不只是男扮女裝、女扮男裝的裝扮或扮裝行動，行動者更可從男性肉身風格跨入女性形體，超越生理性別和社會性別的框架界線，創造新型態的女性肉身記號。而相反於四位男性束縛一位女性的場面，藝術家身穿紅色底褲、露出陰戶造型的拉鍊，除了扮裝行動，透過服飾賦予先天不存在的生理器官，以器官造型視覺化的策略打造性別換位的意圖。乍看重複並再製文化結構對女性身體的凝視，卻以男扮女裝的器官模仿，批判主流性別結構中深植的性別刻板印象的凝視。

由上可知，身體幾乎是蘇匯宇作品中的創作母題，從空間與觀眾身體、再到媒體影像

中的身體、裸體（男體、女體）、指涉性題材的身體、源自文本所構想的身體、乃至於亦男亦女、非男非女的性別操演身體。從2016年開始，蘇匯宇在系列作品中所涉及的議題，已漸由性轉向性／別議題，無論是將性別視為服飾之男扮女裝、女扮男裝，此種表面與內在的雙重反轉，形塑出一種亦男亦女、雌雄同體的視覺形象。面對社會核心或主流意識型態的異性戀體制，提供一種少數、另類、相對邊緣且多元的性別形貌。身體透過不斷重複的性別操演，展演於藝術作品中，也在社會體制的邊緣地帶遊走探索。

六、結論

作為臺灣解嚴後受到大眾媒體文化洗禮的創作者，蘇匯宇的創作歷程經歷階段性轉變，從創作初期實驗性的跨領域、跨類型作品，如：錄像、攝影、裝置作品，以及其參與團體創作、共同策劃的行動計畫中，他的作品大量拆解電視劇、音樂錄影帶、廣告的視聽元素，建立從影視媒體批判戲仿轉向影視經驗敘事補充之創作根基。關鍵轉變於2016年，其影像色調驟然從寒冷色系轉向繽紛色彩，作品內涵開始重返臺灣歷史檔案中非主流的文本，回歸歷史文本的考古與挖掘，其拍攝的人體擺脫了先前階段相對保守的姿態，並邀請素人演員、變裝皇后、舞者，運用數位後製技術，嘗試突破常規對於性／性別身體的諸多觀念與想像。

本文透過分析蘇匯宇近年五件錄像作品，自2016到2020年，蘇匯宇爰引歷史文本參照的挪用與轉譯，回望參照1960至1990年代歷史文本的創作策略，創造出錄像與各類文本雙向的互文關係，開展文本多重的詮釋寓意，提供前人未及的議題。不論改編八〇年代視聽體制邊緣的情色書刊，〈超級禁忌〉藉由歷史文本解放解嚴時期管束身體的禁忌與道德框架；抑或是重組臺灣九〇年代小劇場的三齣劇目，〈屁眼·淫書·速克達〉挪用文本中的情慾、性、亂倫、外星人等元素，混搭一幕幕另類、非主流的邊緣身體；甚至彌補劇本與電影之憾的〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉在文本考證過程，重新定義新舊文本的歷史價值；更是不乏挪用〈白蛇傳〉與劇作〈白水〉的〈The White Waters〉，填充舊文本未討論的後人類、去人類中心議題；以及出自淪為剝削電影的女性強暴復仇片，在〈女性的復仇〉的重新翻拍，繼承性別、暴力、血腥等元素，擴充父權體制有待釋放的男性觀點。要言之，蘇匯宇近年作品關注臺灣歷史檔案非主流、相對邊緣的文本，非但標記文本的歷史定位及其價值，更凸顯歷史中心的周圍盡是未被書寫、有待紀錄、被忽視或淘汰的意識形態。就此來看，歷史文本參照作為影像的創作策略，不只建立互文性，更重新賦予文本的詮釋空間，改寫文本的歷史意義及地位。

其次，關於劇場性如何實踐在蘇匯宇的錄像創作，正是透過編導策略凸顯錄像的劇場特質。藉由浮誇、精心修飾、情慾、煽情的視覺語彙，製造劇場性、奇觀式的影像基調，累積感官鮮明、衝擊性高的視聽經驗，不論是〈超級禁忌〉演員煽情浮誇的性行為身體表演，或是〈屁眼·淫書·速克達〉凌亂物件與堆疊成山的人體占據客廳，在老舊公寓編導集中化的場景編排。矯情噴濺的鮮血於性愛裸體的〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉發展未

經潤飾、絢麗誇張的劇場性畫面，而埋藏於〈The White Waters〉的演員身體形塑非人類、不真實的角色，或是〈女性的復仇〉挪用文本且雕琢身態的演員身體，運用數位後製建構框中框景觀，在在建構視覺張力充足的影像風格。顯見劇場性已深植在蘇匯宇的影像，其創作策略不斷地強調戲仿、扮裝手法的劇場手法，透過編導式策略建構其作品中感官強烈的劇場性視覺語言。

最後，蘇匯宇藉由演員的身體操演來彰顯性別意識，從裝扮、扮裝、姿態、行為等行動，超出社會建構的身體界線，跨越生理性別（男性／女性）與性別氣質（陰性／陽性）的傳統界線，在不斷重複的行動中，探索性別身分認同的多樣性及變動性。重複搬演性行為身體的〈超級禁忌〉，透過肉身慾望傳遞性別身分認同，在主流異性戀架構安插同性戀情慾性別身分認同的表態。男女演員在〈屁眼·淫書·速克達〉於肉身風格身體建構既有身體的多重邊界與流動性。持續的性別裝扮行動在〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉不斷操演陰陽氣質的流動性，不僅認可性別是持續的操演，性別身分認同更是藉由重複的行動確立。生理及社會性別裝扮一致的〈The White Waters〉，透過男女演員模仿彼此的陰陽性別特質，輔以數位後製技術，將性別風格化的身體變身為雌雄同體、性別合一的身分認同；舞者更在重複的身體操演創造陰陽共存、雌雄同體的性別身體，拓展性別身體的邊界。深偽技術促成〈女性的復仇〉將行動者從男性肉身風格跨入女性身形，超越生理性別及社會性別的界線，創造新型態的肉身記號；甚至運用性器官造型的視覺化策略置換性別，進一步批判主流性別結構深植的性別刻板印象。整體來看，蘇匯宇近年系列作品涉及的議題，從性轉向性／別議題，無論將性別視為服飾之扮裝，特別側重表面與內在的雙重反轉，打造亦男亦女、雌雄同體的視覺形象，在主流異性戀體制中，銘刻一種遊走在社會體制邊緣、相對少數、另類、非二元性別的身體與身分認同。

總體而言，其五件代表作品不僅是表意著其歷年創作積累下的成果，豐富錄像與電影領域的多元性。近年影像創製的策略大量參照歷史文本，在編導策略中，建立感官強烈的劇場性視覺語言，更從影像內容的身體操演言說性別，將性／性別推向身分認同的多元邊界，更在臺灣當代錄像藝術脈絡中確立其獨特風格。

引用書目

- 巴爾梅 (Christopher Balme) 著，耿一偉譯，《劍橋劇場研究入門》，臺北：書林，2010。
- 王柏偉、蘇匯宇，〈《屁眼·淫書·速克達》創作者筆記、作品概念與藝術家訪談〉，《現代美術》186期（2017.9），頁61-75。
- 王振愷，〈從臺灣黑電影到科技情境劇場：蘇匯宇與鄭先喻談《女性的復仇》轉身為《復仇現場》〉，《放映週報》691期（2021.5.3），http://www.funscreen.com.tw/feature.asp?FE_NO=1923，2021年6月28日下載。
- 王聖閔，〈關於蘇匯宇「午夜場」中的情慾身體〉，《典藏ARTouch》（2016.3.15），<https://artouch.com/art-views/content-9951.html>，2021年5月12日下載。
- 史特肯 (Marita Sturken)、卡萊特 (Lisa Cartwright) 著，陳品秀、吳莉君譯，《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》，臺北：臉譜、城邦文化，2013。
- 吳牧青，〈以退為進，腳本／世代的詮釋變焦術——評「破身影」的創作本格論〉，《今藝術》299期（2017.8），頁70-73。
- 周郁齡、龔卓軍、陳嫻晴、謝博勻，〈性、死亡與國族——蘇匯宇〉，《藝術觀點》75期（2018.7），頁66-69。
- 林芷瑩、許仁豪、蘇匯宇，〈補拍 | 一種原著精神與歷史的複訪：蘇匯宇演講錄〉，《西灣評論》（無日期），<https://westbay-la.nsysu.edu.tw/p/406-1303-252999,r4278.php?Lang=zh-tw>，2021年5月11日下載。
- 邱誌勇，〈碎裂的影像 破敗的身體：談「破身影」中的三件錄像〉，《Art Plus》70期（2017.8），頁11。
- 邱誌勇、鄭欣昀，〈科技劇場的沉浸式體感經驗美學〉，《清華藝術學報》1期（2019.11），頁1-16。
- 姚瑞中，《臺灣行為藝術檔案（1978-2004）》，臺北：遠流，2005。
- 洪鈞元，〈從視覺媒介到敘事填充——文化場域現象中的臺灣錄像藝術發展變遷〉，《清華藝術學報》4期（2022），頁17-37。
- 洪鈞元，《臺灣錄像藝術的場域變遷——《啟視錄》研究之後》，臺南：國立臺南藝術大學博士論文，2021。
- 胡繼華，〈Parody戲仿〉，收入汪民安主編，《文化研究關鍵詞》，臺北：麥田，2013，頁291-295。
- 孫松榮，〈再淫蕩出發的時候：論蘇匯宇〈唐朝綺麗男（邱剛健，1985）〉的複訪影像〉，《台新銀行文化藝術基金會ARTALKS》（2018.10.27），<https://talks.taishinart.org.tw/juries/ssy/2018102702>，2021年5月12日下載。
- 孫松榮，〈刑房銀幕：當錄像藝術遇上黑電影〉，《典藏ARTouch》（2021.1.6），<https://artouch.com/column/content-31809.html>，2021年5月10日下載。
- 張晴文，〈蘇匯宇×超嗨！電視迷的范特西〉，《藝術家》389期（2007.10），頁283-287。

- 莊偉慈，〈重返現場－蘇匯宇作品中的個人見證〉，《藝術家》534期（2019.11），頁208-213。
- 陳琬尹，〈一次只能爽一下 回顧「臺灣渥克」對談：陳梅毛、邱威傑、蘇匯宇〉，《今藝術》299期（2017.8），頁60-65。
- 塞奇維克（Eve Kosofsky Sedgwick）著，金宜蓁、涂懿美譯，〈情感與酷兒操演〉（Affect and Queer Performativity），《性別研究：酷兒理論與政治》3&4期（1998.9），頁90-108。
- 鄭文琦，〈劇場性Theatricality〉，《藝外》15期（2010.12），頁60-61。
- 蘇匯宇，《空間操作》，臺北：國立臺北藝術大學碩士論文，2003。
- Butler, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. London: Routledge, 1990.
- Davis, Tracy C. and Thomas Postlewait. *Theatricality*. New York: Cambridge University Press, 2003.
- Dyer, Richard. *Pastiche*. New York: Routledge, 2007.
- Hutcheon, Linda. "Beginning to Theorize Postmodernism," *Textual Practice* 1.1 (1987), pp. 10-31.
- Salih, Sara. "On Judith Butler and Performativity," in Karen E. Lovaas ed., *Sexualities and Communication in Everyday Life: A Reader*. California: San Francisco State University, 2006, pp. 55-68.

離散語碼： 媒體作為筆的跨軌書寫與多重轉譯

林欣怡 *

摘要

本文從跨文化電影與多點文化流徙觀察的語境出發，試圖提陳「離散語碼」、「媒體筆」等影像術語作為一種文化跨碼的新媒體電影書寫格式表徵。首先聚焦在面對多點、跨境、跨介面、跨文化的數位影像時，研究者要如何深描、如何呈現視聽覺檔案的問題意識。從此問題意識出發，探究論文電影、錄像論文與媒體筆三種影像書寫格式的樣式差異，思考在這樣的書寫行動中所形成的思想實驗與主體樣式。接續延伸討論媒體筆的美學質性及其與文化媒介之間的跨軌轉碼，如何構成「離散語碼」，成為構成觀看、閱讀、翻譯的距離差異，並進而中介調解為觀者內部的多重文化轉譯。

關鍵詞：多重翻譯、媒體筆、跨軌書寫、錄像論文、離散語碼

DOI:10.6922/THJAR.202312_(5).0004

* 林欣怡，國立清華大學藝術與設計系副教授，E-mail: linhsini@mx.nthu.edu.tw

本文原為「戰·世代：2022 文化研究年會暨國際學術研討會」發表論文〈離散語碼：媒體作為筆的點狀書寫主體〉所修改發展

Discrete Coding: Inter-Track Writing and Multiple Translations in Media Stylo

Hsin-I Lin*

Abstract

Drawing from the realm of cross-cultural cinema and employing a multi-focal observation of cultural migrations, this article attempts to introduce terms such as "discrete codes" and "media stylo." These terms signify a novel media film-writing format that serves as a bridge between diverse cultural codes. At the outset, the discussion revolves around how researchers can effectively employ "thick description" and convey their understanding of audio-visual archives when navigating digital images that traverse numerous touchpoints, borders, interfaces, and cultural contexts. Building on this foundational inquiry, the article explores the distinct nuances of essay film, video essay, and "*media stylo*," all of which serve as modalities of visual narration. It further contemplates thought experiments and the subjectivity inherent in these writing modalities. The discussion advances to discuss the aesthetic essence of the "*media stylo*," how it switches codes with cultural media, and how such an interplay results in the emergence of the "discrete code" and cultural transitions. It probes how these dynamics shape the varied nuances of viewing, reading, and translating, further mediating the viewer's multilayered internal cultural translations.

Keywords: multiple translations, media-stylo, inter-track writing, video essay, discrete coding

DOI:10.6922/THJAR.202312_(5).0004

* Hsin-I Lin, Associate Professor, Department of Arts & Design, National Tsing Hua University, E-mail: linhsini@mx.nthu.edu.tw

一、前言

本文的關注命題起始於近幾年對電影文化研究學者瑪克絲（Laura U. Marks）所倡議的「跨文化電影」（intercultural cinema）中，關於「觸視」（haptic visibility）影像、記憶「化石」所引動的觀影具身性，如何面對在雲端影像流中編織、糾纏為多重流徙的跨文化影像之所。這些思考的問題意識取徑人類學者近年所專注的「糾纏」（entanglement）理論，透過考察「物」所處的位置與其不穩定的邊界流動，追蹤其路徑中偶然、不確定的關係網絡，尤其，探問「物」與技術工具的纏結雙向流動的感知如何形塑文化差異。糾纏論述的導入，主要在差別化、清晰化瑪克絲跨文化電影中尚未深論的「觸聽覺」（haptic sound）以及跨文化電影如何回應全球化數位基礎設施的劇烈改變，這兩者皆影響了視聽觀影經驗的感知模式，前者需直面跨文化語言、口音與翻譯對敘事（即使是觸覺的圖像）的主導；後者是觀者在何處、何種介面觀看的物理意識所干擾的視觸覺感官體驗，無疑，兩者皆與「跨」文化有著重要的影響。同樣地，這些命題在人類學者、民族誌者關於長期蹲點與「厚描／深描」（thick description）的要求上，將需以不同的視角或方法切入具備「厚描—流徙」共存的雙重書寫。其中，馬庫斯（George E. Marcus）所倡議的多點民族誌（multi-sited ethnography）一定程度上回應了這樣的要求，「多點」意指在數個地點上進行田野工作，馬庫斯將多點民族誌作為一種方法來推動人類學成為一個適應當代社會結構的學門。當代的社會進程（如全球化）讓研究主體的生活世界與世界體系變得不可分割，地理流動、跨文化接觸、變動／多重身份不僅是文化經驗，也推動了田野工作多點研究的轉向。由於地方知識不是侷限在一個毫無流動性的框架中表現，全球亦是由諸種地方連結交互滲透所構成，因此，作為一種世界體系或者知識論的陳述，田野場點的複數化成為必要條件。在這樣的情況下，「厚描」工作運作在「離散」族群將出現「寫文化」（writing culture）的內在衝突。紀爾茲（Clifford Geertz）強調所有文化研究的文化再現都與符號學（semiotic）及修辭學（rhetoric）有著密不可分的关系，語言不僅是一種公共產物，聯繫著主體與社會意義的工具，也是呈現文化、將文化解讀為文本的物質，「人類是一種將自己懸於自身所編織的意義之網（webs of significance）上的動物，文化由這些網組成」（Geertz, 1973: 5）。而「厚描」是民族誌學者對這些纏結著複雜概念、多樣性意義網絡的數據收集，這些數據相互交織層疊、既奇怪、不規則且不明確，破譯這些意義就像試圖閱讀一份手稿（manuscript）：充滿異族的、褪色的、充滿刪節號、語無倫次、可疑的、修改的、有傾向的、評論的手稿（Geertz, 1973: 10）。因此，人類學是某種人類話語研究的翻譯與擴延，這樣的話語學是「解釋」，而非精準的「理解」或定義出何者「為非」，可以說，文化厚描是一種「語脈語境」（context）的描摹。然而，當民族誌者面對的是文化流徙、離散移動、多點並置的意義網絡時，厚描語境所面對的是異質語言、多物流動的糾纏織線，因為離散者是由一個地方向另一個地方移動的主體，民族誌面對這樣的群體，要處理的恐怕不是長期在一個定點觀察介入，而是面對將一種文化語言「轉譯」為另一種（或更多）文化語言的能力。

馬庫斯強調，多點民族誌研究者是「跟隨情境的活動者／狀況的主動者」

(circumstantial activist)，其能力是「參與」以及觀察視角的「變換」，而不是定向縱深的描摹。研究者透過各種看似不連續、不相稱地點彼此的聯繫關係，同時亦須連結宏觀的世界體系（國家、跨國主義、全球化、族群流動移徙等）進行相似／相異之處的差異研究，以排除單一化的地域觀點。

多點民族誌研究是圍繞場點的鏈條、路徑、線索、連接或並置而設計的，在這些場點中，民族誌者建立了某種字面上的、物理的存在，並在這些地點之間建立了明確的、假定的關聯或連結邏輯，這些邏輯實際上定義了民族誌的論點。（Marcus, 1995: 105）

當面對的是流動的、多重定位的對象，或者是複雜多軌、交互敘事滑移的影像媒介時，那麼將開啟新的觀測場景，它將包含流動過程中語言的轉譯與媒介的轉碼，以及觀看媒介時身體經驗的移動、延遲、非同步與重複回返等辯證。一如馬諾維奇（Lev Manovich）所言的「電影作為代碼」（cinema as code），當電影透過新媒體交互介面作用時，電影成為「訊息空間」程式語言蒙太奇的組裝。如同書是進入文本的交互介面、「螢幕」是進入電腦數據的交互介面，那麼「電影」是進入發生在螢幕內／外部多向度空間的交互介面。此刻，「媒體的轉化」已經成為文化理解的核心，電影轉化為錄像，錄像轉化為諸種格式，成為數據，數據再轉化為另一種格式。技術差異影響了影像觀視差異，也形成了文化差異。我們必須直面一個現象：媒體技術造成影像檔案分散式移動，成為可重置、再分散的文化數據，進一步讓電影分散為程式碼，操作為可模組化、數值化與離散化的多點影像蒙太奇。自19世紀以來，人類學者在田野中使用的研究工具就是「視聽」器材，當這些工具所生產的檔案成為傳播研究思想論點的「再現」時，視聽檔案同樣在面對媒體的遞嬗與演進。民族誌導演馬杜格（David MacDougall）（1998）指出感官圖像（攝影、電影），往往被用作語言的產物，甚至是語言本身。在這個過程中，圖像被視為在更高抽象層面上形成知識的附屬物。跨文化電影作者面對的不僅是「離散」（diaspora）主體，還包括了文化數據、視聽工具、影像語法等不同媒介的「語言離散」（discrete）等問題。

牛津大學人類學者詹姆絲（Wendy James）的《來自青尼羅河的聲音》（*Voices From The Blue Nile*）計畫，實地考察蘇丹「北部」和「南部」之間青尼羅河地區的烏杜克語民族如何陷入蘇丹內戰並流離失所。這群烏杜克人因內戰被迫離散，大多數倖存者最終生活在衣索比亞境內的一個半永久性難民營中，直到2006年蘇丹和平協議簽署後啟動了官方遣返計畫。詹姆絲實地考察的視聽記錄技術包括Super-8、錄音帶、幻燈片、Hi-8和版畫攝影等，最初其主要透過書面文本進行研究交流，隨著材料與論點的複雜與多樣性，詹姆絲開始將視聽材料與書面文本交互補註論述，進行跨時跨域的變化比較。跨文化媒體研究學者阿絲頓（Judith Aston）認為詹姆絲在1960年代至2000年間所記錄這些半永久性難民營的影音檔案所創製的讀覽介面網站，是一種有別於僅只傳達散點考察的多媒體「交互式」蒙太奇，更跨時地與考察經驗建立聯繫點（Aston, 2010）。阿絲頓提引馬諾維奇「空間蒙太奇」

（spatial montage）的概念，

雖然二十世紀的電影實踐已經闡述了複雜的蒙太奇技術，不同的圖像在時間上相互置換，但被稱為同時共存影像的『空間蒙太奇』尚未得到系統性的探索。（Manovich, 2001: 323）

由於電腦多媒體、圖形介面與多視窗的出現，空間蒙太奇將「電影特有的置換邏輯（logic of replacement）讓位給加法和共存邏輯（logic of addition and co-existence）」（Manovich, 2001: 325）。替換意指電影的時間性，影片中的鏡頭彼此取代；加法共存則因為畫面上同時存在多個圖像或視窗，讓所有過程停留在螢幕上。詹姆絲的讀覽介面辨識一種空間蒙太奇的操作，透過此技術呈現離散者於新媒體中可視化的可能，構造一種視聽覺與觸覺並置、多點、多重、當然也是視覺離散的觀看經驗。

使用者可以透過該介面直接參與民族誌記錄，探索它們之間跨越時間、地點和多種觀點的關聯。在這種情況下，離散的鏡頭呈現的是如田野工作現場般未經編輯的片段。（Aston, 2010）

在這樣的數位化、多點、跨境、跨文化影像中，研究者所深描的是「視聽覺檔案」「如何呈現」的問題意識。

「如何呈現」田野中的資料，尤其是如何透過錄像、圖像和文本呈現多點移動、流徙的文化內容，意味著研究者如何透過視聽技術進行「文化厚描」，在這樣的前提下，視聽技術亦是研究對象，也是觀者、被研究者、作者三點生成知識論的重要媒介，亦即：「視聽人類學者與民族誌者如何進行跨文化交涉？」近年，新媒體成為視聽技術的重要開展區塊，研究者不僅朝向新媒體技術於田野研究的共融，亦結合數位藝術實踐等跨域學科進行視覺表述。人類學者平克（Sara Pink）指出，

超媒體能夠將文本的人類學理論、文化描述、教學及應用人類學的敘事與只能透過視聽進行交流的知識經驗結合在一起，讓民族誌的視覺材料對目標觀眾產生意義。……超媒體的報導傳播將視覺知識整合為交流媒介，這樣的傳播媒介以符合機構社群的「語言」表達。（Pink, 2006: 105）

儘管平克所指的「語言」並未直接指陳為不同國族使用的工具語言，但其觀點確實強調了人類學者回應跨族群主體需要以不同的溝通物質進行轉譯。研究者更需要關注不同視聽媒介的特殊語法，與觀者在觀看時的具身體現，進而構成「文化跨碼」（inter-coding）的交涉狀態。在拙作《糾纏區帶：聲觸空間、雲端混雜織線與軟紀錄片的文化跨碼》（2021）中，概述「文化跨碼」涉及了身體面對攝影機、觀看媒介的「雙重距離」。身體、眼睛與攝影機之間物理距離（用攝影機觀看景框內的場景）的轉碼，以及身體、眼睛與電腦螢幕之間的物理距離（跨文化電影在不同媒介上被觀看、流通傳播）的轉碼。兩種轉碼構成跨文化電影如何被異文化主體觀看、閱讀、翻譯的距離差異，一種跨於空間、時間與視覺實

踐、視覺觀看的解碼樣式，如何在觀者內部狀態將雙重距離的文化轉碼。不同的檔案傳輸與閱讀方式皆有可能中介調解出不同的文化理解。「文化跨碼」不僅是數據檔案的索引技術，也呈現了視覺實踐潛在的關係、方法和理論（林欣怡，2021）。正是在這樣的思考架構下，本文試圖提陳一種涉及文化跨碼的新媒體電影書寫格式，透過兩種影像文本資料庫的文體——錄像論文（video essay）、媒體筆（media stylo）——及其與論文電影（essay film, 或譯散文電影）的書寫樣式差異，闡述研究者如何透過往返於不同圖像、聲音、文本之間進行多軌書寫，與觀者面對媒體筆所書寫的跨碼影像所生成的多重翻譯。

二、媒體筆——螢幕上的跨軌書寫

無論是錄像論文或者媒體筆，這些看似近年才大量出現的影像格式，其實與論文電影有著許多共同之處，或者說是在當代新媒體發展之下的另一種論文電影格式。三者形式的共同處在於它對語言、圖像和聲音的重視程度是一致的。亦即，圖像的存在不僅僅是為了說明文字，文字不僅僅說明圖像。「essay film」多翻譯為散文電影，然也有一派學者認為中文語境中的「散文」文體，是較難貼近此類影像體裁的譯詞，論文電影

特別強調類型的混雜與作者的位置之間的辯證關係的理論，強調的是作者如何在不同類型的影像之間穿梭而交織出特定的觀點。（江凌青，2015：192）

根據華納（Rick Warner）2013年〈作為自適應進程的論文電影〉（“The Essay Film as Adaptive Process”）一文，「essay」一詞源自拉丁語「exagium」（稱量、權衡），意指想法的檢測與嘗試，法語「essai」更側重「實驗」意涵，而德語「Versuch」則翻譯為「實驗」。然而，「論文電影」一詞並無「正確」的定義，而是堆疊了許多電影作者影像語法的影像叢集，或者由電影作者主觀性陳述與反思的影像表現：

近幾十年來，「論文電影」一詞在有關電影的新聞和學術討論中越來越流行。雖然它涵蓋了相當廣泛和異質的電影和人物，但它的使用通常需要以下一個或多個特徵：小說和紀錄片的戰略組合，挑戰並與傳統解離，並質疑後者對真實性和客觀性的主張；使用沉思的畫外音評論音軌，避免強加解釋，並與其所伴隨的圖像形成對位（在某些情況下甚至是矛盾）的關係；依賴拾得鏡頭（found footage）與已存在材料，有時作為一種未加改變證據鏡頭，有時透過蒙太奇進行重新加工以產生新的聯想；當電影涉及自畫像或自傳時，他或她（電影作者）在作品中以一種碎片式的風格存在，這種風格有利於離題，並在「完成的」作品中留下大量的空白間隙，意圖鼓勵觀眾填充空缺的連接詞。（Warner, 2013: 2）

這段論文電影的質性描述，與拉絲卡羅利（Laura Rascaroli）關於論文電影的定義爬梳有著重疊之處：

論文電影可以被看作是紀錄片、前衛電影、藝術電影的交會之所（Arthur, 2003:

62) ……它必須為自身的存在製造條件……論文這一形式以讓事情複雜化（離題、碎片化、重複、凌亂）而非整合著稱……在所有論文形式中，無論文學還是電影，最常被提起的特徵中有兩點很獨特且必不可少：反身性和主觀性。如高達（Jean-Luc Godard），一個被廣泛認可的論文電影導演，在他的《電影史》（*Histoire(s) du cinéma*）中建議，電影是「一種思考的形式」（form that thinks）以及「電此形式的思考」（thought that forms）……我用拍電影來替代寫影評，只是納入批判的角度（1972a: 171）。（Rascaroli, 2009: 21-23）

在這些觀點中，論文電影其實是一種難以定義歸屬的異端，如同論文的夾敘夾議書寫，為了構造觀點，論文電影的影像生成並不採取線性影像生成手法，而是交織著不同影像類型風格、檔案影像、作者觀點旁白、引述與主體反思的影像，是電影作者論述影像的影像。正因為論文電影必須為自身構造影像語法，離題與碎片化的影像單元是為了形成辯證，而非服務劇情角色，碎片間的空缺是觀者閱聽的關鍵之處，是論文影像的召喚結構，讓觀者在此召喚中形成自適補白。這些定義皆是對「電影形式」的反動，且邀請觀者進入此辯證場域中構造意義。華納強調論文電影形式的「自適性」，以引述、自畫像／蒙田式自我實踐、與觀者的隱性對話等影像語言構成的蒙太奇能驅動觀者的思考。華納認為高達重振了法國哲學家蒙田（Michel de Montaigne）的隨筆散文書寫類型，但對蒙田而言，「essay」並非是一種書寫文體，而是一種關於「實驗行動」（the act of essaying）的書寫樣式，是一系列重疊著實驗、切線、練習、冥想與探究的動作流。就此觀點，「essay」是重疊著異時異域的多軌書寫行動，如同高達作品中越過諸種影像邊界的影像語法，透過視聽檔案的多軌蒙太奇，讓異質甚至去脈絡的影像文本彼此適應、交互滑移出非線性的感性理解。正因此種特質，論文電影也在一系列的書寫動作流中自適，同時與觀者的目光自適。

隨著新媒體的急速發展，論文電影作者的拾得影片不再只是賽璐璐膠片的檔案影像，也包括Youtube、Vimeo等雲端資料庫中的數位拾得影片，快門甚至成為內嵌在手機螢幕上的觸控平面鈕，這類錄像論文的蒙太奇剪接並非拍攝場景後的鏡頭單元，而是穿梭往返移動於各種平台，搜尋異質檔案的編輯處理，這些檔案是無塵、可無限複製、拉縮、調校、濾鏡化的數位檔案，所進行的影書寫是叢集異源的音聲、影像檔、觀點、不同時間序列、跨界域的「多軌書寫」。論文研究者布雷斯藍（John Bresland）在〈關於錄像論文的起源〉（“On the Origin of the Video Essay”）一文中，以論文電影媒介物質性與平臺的轉變描述：

電影是視覺的，論文不是。電影是合作的，論文不是。電影需要大筆資金，而論文文章成本低、收益也低。論文和電影，是兩種不同的動物。……如果你想製作你的電影，首先需要資金、發行商。今天要製作小規模的個人電影，你可以用數位相機拍攝、接著上傳到免費共享影像的網站。數位技術扁平化許多距離……我稱此為「錄像論文」，因為多數人將電影體驗為「錄像」，而不是電影。（Bresland, 2010）

儘管布雷斯藍仿似二分法的將論文電影喻為半人半獸的混合形式，卻清晰地指出相

較於論文閱讀，電影銀幕是一種抵制高密度文字的影像語言，而錄像論文改寫了影像書寫方式，以及我們對「寫作」意義的理解，亦擴延了攝製發表影像的選擇。媒體學者比諾托（Johannes Binotto）在〈錄像論文：作為干預展示〉（“Videoessays: Zeigen als intervention”）中亦指出

錄像不僅僅是一種證據，它是一種視聽形式的論證策略……網路上影像材料的剪輯不僅是為了說明，而是形成一個論點。不僅要讓「源始」影像說話，還要讓影像呈現它自己。……Agnès Varda、Chris Marker、Jean-Luc Godard、Harun Farocki和Hartmut Bitomsky等導演，都是錄像論文導演的先驅。……錄像論文擁有自己的觀看機器與工作機器，透過搜尋開展內容，是某種行動研究。錄像論文也藉由破壞圖像和聲音來檢索檔案，構成新的閱讀蒙太奇，一如白南準對電視和錄像的實驗。（Binotto, 2021）

比諾托強調錄像論文如果作為教學研究行動，那麼整個關注的結構會形成非單一知識傳輸的教學，且是教學者與參與者共同的影像「實驗」，如「Video Essay Podcast」網路平臺便是匯聚了多元多種的錄像論文作品與討論，專注於錄像理論批判與實踐。循此種種，可以說錄像論文不僅是脫胎於論文電影的異端數位寫作，亦構建了自我分析技術、電影生產技術、表演性、拆解影像等所組構而成的影像辯證結構，而這樣的結構在學術界—流行話語—實驗藝術語境等面向都以不同的格式樣式提陳出相異的影像美學。我們可以在《[in]Transition電影與媒體研究》這個關於錄像論文和活動影像研究的線上學術期刊中，閱讀到許多關注數位技術與電影、動態圖像研究的新模式，以及媒體學者使用動態圖像聲音進行「跨軌寫作」，以影像論述影像。如同錄像論文，「桌面／螢幕紀錄片」（desktop/screen documentary）亦是一種將電腦螢幕內播放的影像作為拾得檔案的影片樣式。根據電影媒體學者史特勞文（Wanda Strauven）（2016），螢幕紀錄片一詞由錄像論文導演凱文李（Kevin B. Lee）所創，受法國藝術家安侯（Camille Henrot）的作品〈極度疲勞〉（“Grosse Fatigue”）所啟，認為螢幕紀錄片不僅視網路為無線存取的資料庫，亦是現實體驗。文化媒體研究者奇斯（Miklós Kiss）指出此種透過螢幕錄製、捕捉螢幕內部聲音影像的影像／動作流（flows of actions）的「混種視聽類型」（hybrid audiovisual genre），亦可稱為「螢幕電影」（screen movie）、「截屏電影」（screencast film）、「縮放電影」（zoom film）或是某種「擴延電影表演」（expanded cinema performance）。與論文電影不同的是，錄像論文與螢幕紀錄片在表現形式上，前者傾向於避免蒙太奇組裝意義；後者則透過蒙太奇技術的透明化，強調影像作者的方法論。螢幕紀錄片不僅是作者思考路徑的直接開展，且並非僅透過影像與旁白，更包含了作者的「身體表演」痕跡。如果說蒙太奇剪輯的是音軌與影像素材軌道的交織，那麼錄像論文與螢幕紀錄片的「書寫」則來自於研究者的身語開展以及相異文本、影像檔案的跨軌生成。

法國新浪潮導演阿斯楚克（Alexandre Astruc）於1948年在《法國銀幕》（*L'Ecran français*）發表的文本〈新前衛的誕生：攝影機筆〉（“Naissance d'une Nouvelle Avant-garde

：La Cámara Stylo”）揭示電影不僅是一種觀看娛樂的媒體，如同文學，是一種可以表達任何思想的「語言」，他相信電影具有語言表徵的潛力，能擺脫敘事成為一種書寫手段，讓電影作者能夠透過影像

在膠卷上寫下他的哲學……導演不再是一種說明或呈現場景的手段，而是一種真正的書寫行為。電影製作人／作者用攝影機寫作，如同作家用筆寫作一般。（Astruc, 1948）

新媒體研究學者索倫森（Bjorn Sorensen）認為阿斯楚克的攝影機筆論也回應了當代媒體現狀：新媒體技術創造了新的感性分配模式並生產新的美學語言（Sorensen, n.d.）。當1948年阿斯楚克所描述的技術景象——每個人都擁有一臺放映機，且能夠在任何地方租用任何題材形式的電影——成為當代的技術景象：每個人都有個人電腦、媒體網路與攝影機具，且能夠在任何地方拍攝任何題材形式的電影，並透過媒體寫下他的哲學。從膠卷、VHS錄影帶到數位錄像以及終端的電影、電視、電腦螢幕，電影作者因為新媒體與網路的急速擴張而進入專業／業餘的模糊與重新配置。錄像論文導演費登（Eric S. Faden）循阿斯楚克之語，提陳「媒體筆」（Media Stylo）術語作為結合電影、錄像、語音、文本、音樂、聲音、電腦動畫的新影像格式，並運用在學術語言中。在其發表的〈批判媒體宣言〉（“A Manifesto for Critical Media,” 2008）中定義「媒體筆」為透過活動影像批判、論述活動影像自身、甚至揭露影像運動自身的批判性概念。如前述媒體學者比諾托所爬梳的錄像論文，費登認為「媒體筆」與「論文電影」有著歷史脈絡上的共同路徑：Dziga Vertov、Harun Farocki、Chris Marker、Agnès Varda、Chantal Akerman、Werner Herzog、Jean-Luc Godard等導演之作品皆是「媒體筆」與論文電影共同折疊的電影作者。然兩者最大的差異，則是電影作者群與展陳設置。「媒體筆」更接近論文電影導演湯姆安德森（Thom Andersen）、鄭明河（Trinh T. Min-ha）與彼得沃倫（Peter Wollen）等這些學者進行影像批判書寫的樣式（Faden, 2008）。可以說，「媒體筆」回應了凱文李所言之「影像研究影像」的方法論，尤其在新媒體裝置隨處可拍攝並進行蒙太奇編輯的此刻，必須重新追問影像生產和影像意義之間的變化，如何地操演著我們的影像經驗，亦必須透過影像研究影像的蒙太奇剪輯策略，進行媒體批判。關於展陳設置的差異，費登認為論文電影主要的映演單位為影展、藝術節、或透過電影協會發行，最終成為VHS或DVD收藏。而「媒體筆」旨在跨越上述平臺，從教室、學術期刊研討會、電子期刊到網路媒體串流放映，「媒體筆」較無物理形式的物質性，而是作為媒體文件（Quicktime、Flash、MPEG）存在（Faden, 2008）。「媒體筆」映射了新媒體基礎設施的改變，並要求電影理論研究者更批判性地參與電影、錄像或新媒體的影像「書寫」生產，這意味著，電影理論研究將直接透過影像展示陳述「影像語法」，這不僅是影像書寫的範式轉向，也是一種直接的、如論文電影般的「思想實驗行動」與身體表演。貝魯（Raymond Bellour）在其著名的《無法企及的文本》（*The Unattainable Text*, 1975）中強調

一旦研究一部作品，引用它的一個片段，就隱含地採取了一種文本視角，即使是微弱的和單向度的……我想強調一個基本宿命：電影文本是無法企及的，因為它是一個無法引用（unquotable text）的文本。……文學文本是唯一可以暢通無阻、毫無保留地引用的文本。……文學文本由於研究對象和研究手段的不可分割的一致性，在語言和語言之間的絕對物質重合中……但電影文本與文學文本並不像圖像文本、音樂文本、戲劇文本（以及他們產生的所有中間混合文本）那樣具有相同的差異關係。……一個場面調度可以被討論，其新穎性、獨特性可以被陳述，但不能真正描述或引用。……正如梅茲（Christian Metz）所言，一旦成為有聲電影，它就結合了五種表徵問題：語音學（phonetic sound）、書寫對白（written titles）、音樂聲響、噪音、活動影像。……其中，對白完全屬於聲音與畫面，一旦被引述就失去了音調、強度、音色、音高，以及構成聲音的一切。……這種還原只能是一種翻譯，一種複述意譯的招魂（paraphrastic evocation）。（Bellour, 1975）

貝魯分析了音樂、戲劇、文學文本等不同的文本引述的可能性，藉此清晰化電影這個揉雜跨碼的文本，如何往返於語言聲音圖像的透明與不透明之間。電影評論者無法複製作品的部分內容，但盡可能地透過語言書寫回應、喚起、描述電影文本可能的敞開。新媒體研究學者拉維克（Erlend Lavik）認為貝魯的觀點表達了電影評論者的困境：

電影評論家無法引用他們的研究對象一直是影評人的長期缺陷……無法複製作品的某些部分，但必須盡其所能地應對，模仿、喚起、描述……數位電影評論提供的明顯進步是能夠引用說明和舉例，為讀者提供作品片段以作為評論家觀察和評估的共享參考框架。（Lavik, 2012）

拉維克觀察到媒體網絡改變了電影評論生態，人人都能生產影像，且都能評論影像。從業餘的網路評論者到媒體專欄寫作再到電影理論的學術研究，學術性的電影評論書寫即使不受到學術格式的編輯要求限制，「影像交互引述」確實能讓影像評論更精確地闡述自身觀點。他強調：

藝術品可以透過學術理論或概念（例如哲學、敘事學或精神分析）來了解，而對藝術作品中技藝的認識和理解可能會提高學者的分析和理論能力。（Lavik, 2012）

尤其，當電影學者開始使用圖像縮放、慢速、重播等編輯技術進行「閱讀」時，他們在處理的亦是電影拍攝者所進行的表徵技術：攝影機的移動、鏡頭的拉近或固定、觀看位置的往返等，錄像論文給出了一種以媒體文件形式存在的書寫格式，因為數位媒體的「蒙太奇語言」，能夠多點並置地進行「引述」，既保留了聲音影像的不透明，亦能夠敞開為與文本、聲語多重翻譯的共享框架。如果說論文電影將電影的時間性進行散置化地重新組構觀影經驗，那麼錄像論文則是將學術文本、電影文本與媒體語碼交互滑移，邀請觀者進行視聽共享的語碼遭逢。而媒體筆書寫者正是透過在影像數據集中移動捕捉影像／動作流，

跨軌連結話語成動態書寫。

三、離散語碼——空間蒙太奇中的多重轉譯

媒體筆與錄像論文作為一種影像書寫格式，不僅提供了電影研究者更接近影像語言的可能，也讓「書寫」面對文字語言以外的「翻譯」問題。新媒體紀錄片導演庫弗（Roderick Coover）以民族誌與人類學者的方法論為實踐手法，關注紀錄片影像在數位媒體環境中的作用如何影響了紀錄片的生產和實踐，亦是最早將互動媒體與紀錄片混生的實驗者之一。他認為民族誌者是文化的翻譯者，「翻譯」發生在現場研究者與其對象之間，也發生在研究者和受眾之間。譯者尋找可能的詮釋與呈現的語言，讓一種文化背景的表徵能夠在另一種文化背景的視聽經驗中理解，這樣的翻譯過程是一種語義橋接、辯證與召喚的過程，而跨文化的理解便是在語義域中敞開，生成多重翻譯的語境。同時，此種翻譯也是連接語言、非語言的知識論的跨碼交涉。庫弗作品《網絡中的文化》（*Cultures In Webs*, 2002）為超媒體交互式CD-ROM光碟，包含論述文字、影片檔、攝影圖像等，主要由〈理論：隱喻、蒙太奇與世界製造〉、〈實踐：收穫〉、〈表演：隱藏敘事〉等三區塊所構成。觀者透過超文本鏈接操作閱覽，藉由非線性敘事研究文本、照片、錄像剪輯和音頻檔案的交織跳接，以提供關於跨文化電影、攝影和視覺人類學實踐的討論。受眾透過觸身性的操作在作者的田野數位檔案中生成自身的感官經驗。在這樣的超媒體中，語言——文字隱喻、說明與詩意；圖像——具象與非具象、活動與靜止圖像、聲音——有聲無聲、人與非人都與電影線性發展的知識論建構對峙。馬諾維奇關於空間蒙太奇的討論中提及，電腦處理時間和空間的移動檔案是基於圖形使用者介面（GUI）的可供性，電腦將螢幕表面作為流體、非靜態的介面，GUI讓多視窗可同時陳列並置的功能讓作者將不同事件呈現在同一個螢幕空間中，為一種「空間敘事」（spatial narrative）。

空間蒙太奇也可以看作一種適用於多工處理、多重視窗的圖形使用者交互介面的美學。傅柯（Michel Foucault）在其演講〈論其他空間〉（“Of Other Spaces”）中提到：「我們置身在同時性（simultaneity）的時代：我們身處在並置（juxtaposition）的時代，遠近、並列、星羅分散的時代……我們對世界的體驗與其說是在時間中發展的漫長生命，不如說是連結各點並相互交錯的複雜網絡。」傅柯所預示的不僅是網絡社會，還有圖形使用者介面。（Manovich, 2001: 325）

這樣的論式，與庫弗在〈理論：隱喻、蒙太奇與世界製造〉區塊中對於新技術與跨文化經驗的論述相仿：

紀錄片的實驗性為跨文化再現的替代方法奠定了基礎。例如，影像可用於透過蒙太奇和其他形式的視覺和聯覺並置的實踐來建構所指對象的關聯網絡。這樣的網絡提供了穿透記憶和意識的動態再現方法。在關聯結構中，影像可以被放置在可變的多重脈絡中，從而再生了描述共存世界的可能性。（Coover, 2001）

庫弗強調活動影像與建構現實過程之間的關係，以超媒體作為方法，並置羅列了其所論述影片的多視窗片段，不同段落構成不同的空間序列，同時保留其各自的特徵，讓跨時跨域的世界碎片可以在語義上相互衝突，亦可同時共生出意義多重交錯的網絡。有別於超文本程式常見的垂直瀏覽，在〈實踐：收穫〉區塊，庫弗以水平右移式的展開空間呈現50張攝影照片，同時垂直並列三軸線三視角的文字，作為不同樣本分析的語意開展。而〈表演：隱藏敘事〉則回到關於語言與文本之間的關係，由田野現場筆記、紀錄影片與攝影構成超連結網絡，以彼此矛盾、諷刺的並置方式揭露潛在敘事的可能。透過庫弗作品中超媒體的文本羅列技術，得以觀測出「空間蒙太奇」作為文化分析樣式的可能，進而探究此樣式所生產的知識與我們從語言、電影、攝影中獲得的知識之間的連結關係。當觀者在電腦螢幕中進行多視窗並置同時現身的異質檔案，亦是生成多點移動路徑、理解經驗碎片如何製造意義的體驗。這個過程即翻譯與轉碼，

電影製片和攝影師會收集材料來描述、表現或翻譯一種經驗，如同作家透過語言或作曲家透過音樂和錄製的聲音一樣。網路和其他數位媒體增強了這些呈現方法之間的相互作用，其意義不僅在於各自提供的訊息，還在於連接影像、語言和聲音的行為。人類學和歷史學等學術學科也是如此。（Coover, 2001）

如何連接？連接行為為何？在怎樣的環境中進行？透過媒體技術的轉碼與重組觀者捕獲的是怎樣的空間敘事？空間蒙太奇並置並列異質檔案涉及到新媒體的「數值化再現」（numerical representation）特性，因為新媒體是以數位形式呈現，而將連續性數據轉為數值化呈現（過採樣）的過程即是數位化，成為離散的、不同單位的數據，最終媒體即為一「可程式化」（programmable）的集合。馬諾維奇認為媒體的離散性與工業革命的流水線生產有關，這樣的生產模式讓零件標準化，生產過程被分解為簡單重複連續的活動，而媒體數值化過程亦是如此，將對象數值化後方可被程式化、模組化（modularity）、自動化（automation），無論是圖像、文本、聲音或行為等媒體元素都表現為「離散採樣」（discrete samples）的集合。庫弗《網絡中的文化》與前述詹姆絲《來自青尼羅河的聲音》皆以這樣的模組化與離散化媒體語言呈現其所研究考察的對象，兩者皆為包含了錄像碎片、聲音語言、文字書寫等模組，構成非線性的知識集合。這樣的知識集合並非電影線性的敘述模式，而是收束許多微型敘事的空間敘述；其鏡頭語言也是非電影鏡頭序列的組裝，而是將所有的鏡頭同時呈現。因此，在此種空間敘事中，觀者面對的並非是線性敘事中「知識如何獲得」，而是「知識如何建構」的問題；尤其，當在這樣的知識集合中，文字也離散為分散式詞素、並置的短句、上下語脈裂解的段落時，觀者捕捉到的是雙重離散：「媒體元素的離散及語言單位的離散」。庫弗與蒙特福特（Nick Montfort）等人合作的作品《它將在此發生》（*It will happen here*）即具體地運作了這兩種離散性，透過由演算法驅動的大型互動投影裝置，讓觀眾沈浸在世界各地城市海岸、沼澤地和工業荒地的氣候經驗中。聲音、影像和文字如水一般淌流，這些元素由電腦程式系統驅動，包含水位上升和污染的即

時數據以及虛構的地方敘事話語、短句、字詞，並置為時刻變化的空間蒙太奇。《它將在此發生》的影像內容為庫弗十多年來沿著人類世海岸划著皮艇或徒步旅行所記錄收集的研究資料庫，以演算法將記錄檔案數據化後進行組合轉碼，構成混合歷史、地方條件與差異的「電影」，作品中離散的語言和多層聲音圖像的疊織構成語言的中斷、空間的流移與碎片化的文化差異。

馬諾維奇認為新媒體的離散性與詞素話語的離散不同：

人類的語言在很多層面都具有離散性：我們把句子作為說話的單位，一個句子由不同的詞語構成，一個詞語中又包含不同的詞素等。由此推斷，文化交流中使用的媒體也有各種離散性……但這一推斷並非普遍適用……電影的影格或照片中的像素，都對觀眾的影響沒有關係。（Manovich, 2001: 29）

如同文字引述與影像引述的不同，語言的離散是為了組構，聲音影像的離散較為複雜，一方面是蒙太奇序列的鏡頭單元，一方面是為了數值化、數位化。由於「語言」指涉了說者與聽者的位置，也涉及了事物、人、技術、文化環境等差異，尤其當離散語碼作為影像語言不斷地與事物進行交換轉碼時，也不斷地從自身內部翻譯政治回應跨文化命題。是以在面對庫弗作品中的文化語言時，我們面對的是「文化交互介面」，先將不同的文化經驗檔案數據化，接著將其空間化為文化交互介面，跨時域的異質檔案由演算法運作疊加，文字語句在影像間流動，它要求觀眾從多重影像及語言中生成一種可以描述眼前空間敘事的「語言」，並為其多重翻譯。這些翻譯包含了「影像單元離散」所給出的影像語言、聲音表現語言、感知語言等認識論的翻譯，也包含了電影作者與觀者透過演算法而叢集的「資料庫語言的離散」。離散語碼承載了資料庫美學的多線複數性，也收納了媒體影像不斷再編譯、編碼、破譯、跨碼的本質。不同的檔案傳輸與閱讀方式皆有可能中介調解出不同的文化語言，「離散語碼」不僅是數據檔案的索引技術，也呈現了視覺實踐潛在的關係、方法和理論。

四、結語

當民族誌者與人類學者不斷地面臨視聽技術與新媒體介面的「寫文化」課題，電影評論者同樣地在面對不同影像介面所擴延的書寫樣式。無疑地，書寫是一種實踐，而影像書寫亦可以是一種實踐而非僅是文本的文本。當攝影機筆論企圖從影像寫作文本的範式中掙脫，錄像論文與媒體筆的學術路徑無疑是電影評論與研究者更接近「影像」的語言編輯技術，或者反過來說，當電影導演開始將影像朝向文本敞開，企圖透過影像「書寫」時，「電影」已很難再以「電影作為電影」的樣式去感知，而更朝向「電影作為語碼」的轉譯域交涉。無論是「媒體筆」的書寫主體或者「離散語碼」的書寫樣式，本文旨在將跨文化電影與全球語境遭逢時的觀測或實踐路徑提陳出一個實踐視角。這些書寫語碼能夠反身性地使用影像並置、空間蒙太奇、數據排序、書寫論證等影像語法進行論述，同樣也在對這樣的

影像語法進行思考深描。人類學、超媒體、書寫與電影之間存在著複雜糾纏的共享性，讓觀者以更敞開的形式參與話語結構的建置。這樣的書寫主體面對的是數據到媒體到介面到剪接技術等一連串的「蒙太奇之線」的「寫文化」，雖然錄像論文回應了電影文本的可企及性，但也面對了語言處理影像的知識型，它是關於電影的電影，關於文本的文本，關於蒙太奇的蒙太奇，其敘事語言一方面向學術語言傾斜，一方面朝超級剪接的錄像迷因類型滑移。無論是哪一種，當語言、影像與媒介的「離散」開始作用，影像回到知識論中尋找棲身之所。同時，錄像論文因影像來源的多源混雜，它們的「歷史性」是混雜的、縫合的、抽離的複線纏結，成為自成自語的錄像聲語史。所有的語言皆有話語結構和形成規則，當一種語碼是來自於此種糾纏複雜的量體：不連續、中斷的、變形分割的組合，那麼在對這個複雜數據量體進行錄像論文的跨軌式書寫主體要面對的，或許不是如何重新編制異質的離散語碼影像，而是如何讓影像再度成為待解之謎，在新的語義域中敞開。

引用書目

- 江凌青，〈從雕塑電影邁向論文電影：論動態影像藝術的敘事傾向〉，《藝術學研究》16期（2015），頁169-210。
- 林欣怡，〈糾纏區帶：聲觸空間、雲端混雜織線與軟紀錄片的文化跨碼〉，《清華藝術學報》3期（2021），頁21-38。https://doi.org/10.6922/THJAR.202112_(3).0002
- Aston, Judith. "Spatial Montage and Multimedia Ethnography: Using Computers to Visualise Aspects of Migration and Social Division Among a Displaced Community," *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research* 11.2 (2010), https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1479/2982
- Astruc, Alexandre. "The Birth of a New Avant-Garde: La Camera-Style," (1948), http://www.newwavefilm.com/about/camera-style-astruc.shtml, download on 11 February 2021.
- Bellour, Raymond. "The Unattainable Text," *Screen* 16.3 (Autumn, 1975), pp. 19-28. https://doi.org/10.1093/screen/16.3.19
- Binotto, Johannes. *Videoessays: Zeigen als intervention* (2021), https://geschichtedergegenwart.ch/videoessays-zeigen-als-intervention/, download on 11 February 2021.
- Bresland, John. "On the Origin of the Video Essay," (2010), https://blackbird.vcu.edu/v9n1/gallery/ve-bresland_j/ve-origin_page.shtml, download on 4 June 2021.
- Coover, Roderick. "Worldmaking, metaphors and montage in the representation of cultures: Cross-cultural filmmaking and the poetics of Robert Gardner's forest of bliss," *Visual Anthropology* 14.4 (2001), pp. 415-433. https://doi.org/10.1080/08949468.2001.9966842
- Faden, Eric S. "A Manifesto for Critical Media," (2008), https://scalar.usc.edu/works/film-studies-in-motion/media/FADEN%20Manifesto%20for%20Critical%20Media_Spring08.

- pdf, download on 11 February 2021.
- Geertz, Clifford. "Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture," in: Clifford Geertz ed., *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books, 1973, pp. 3-30, <http://cscs.res.in/dataarchive/textfiles/textfile.2009-08-14.2117562205/file>, download on 9 February 2021.
- James, Wendy. "Voices from The Blue Nile," (n.d.), <https://www.voicesfromthebluenile.org/>, download on 9 May 2021.
- Lavik, Erlend. "The Video Essay: The Future of Academic Film and Television Criticism?" (2012), <https://framescinemajournal.com/article/the-video-essay-the-future/>, download on 13 March 2021.
- MacDougall, David. *Transcultural Cinema* (Edited by Lucien Taylor). Princeton, NJ: Princeton University Press, 1998. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1mjvbp>
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- Marcus, G. E. "Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography," *Annual Review of Anthropology* 24 (1995), pp. 95-117.
- Pink, Sarah. *The Future of Visual Anthropology: Engaging the Sense*. London: Routledge, 2006.
- Rascaroli, Laura. *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*. London and New York: Wallflower Press, 2009.
- Sorensen, Bjorn. "Digital Video and Alexandre Astruc's *Caméra-Stylo*: The New Avant-Garde in Documentary Realized?" (n.d.), https://www.researchgate.net/publication/233560213_Digital_video_and_Alexandre_Astruc's_camra-stylo_the_new_avant-garde_in_documentary_realized, download on 11 February 2021.
- Strauven, Wanda. "The Screenic Image: Between Verticality and Horizontality, Viewing and Touching, Displaying and Playing," in D. Chateau and J. Moure eds., *Screens*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016, pp. 143-156. <https://doi.org/10.1515/9789048531691-014>
- Warner, Rick. "The Essay Film as Adaptive Process," (2013), https://www.academia.edu/34179838/The_Essay_Film_as_Adaptive_Process, download on 4 March 2021.

體知傀儡——談虛擬實境中的身體操偶

賴志婷 *

摘要

近年為虛擬實境作為新興藝術形態的狂飆年代，虛擬實境（Virtual Reality）如何成為讓體驗者的身體成為媒介，將知覺經驗透過科技傳導？又是如何透過 VR 建立體現化經驗？皆成為研究者關注的面向。本文以跨足當代馬戲（contemporary circus）、舞蹈裝置的藝術家布爾喬亞（Yoann Bourgeois）與電影導演合作的混合實境作品《賦格 VR》（*Fugue VR*）展開討論，探尋展現儀式性的現場表演如何藉由編導後的舞蹈影像結合混合實境，為觀者創造虛擬的身體運動感知——如失重、暈眩與懸止經驗，而這些經驗又如何回頭形塑體驗者的身體美學。

上世紀法國現象學家梅洛龐蒂將人的身體分為存在於「活的世界」（lived world）與「客觀世界」（objective world）的二元論，提出肉身即是交織兩個世界的體現，然而，在 VR 的視域之中，「客觀的身體」（objective body）和「立活的身體」（lived body）不僅可同時存在，且藉由藝術性編導數位影像的腳本，使得作為體驗者的傀儡得以藉由「美學身體」的體現化經驗超越原有肉身經驗的限制。本文綜合討論原始舞碼《賦格／蹦床》（2014）與虛擬空間《賦格 VR》（2019）再現的兩造場域，並淺談「體現經驗」作為一種嵌合時間和空間的藝術種類，視作當代科技發展下的新興形態學，有其開拓性的知識形式，然而其也引發了科技帶來的相關追問。

筆者試圖比較與作品中原舞者「客觀的身體」及體驗者「立活的身體」中由視覺圖像生成的體現經驗（embodied experience），辯證當代藝術發展因邊界擴張所引動的跨媒介敘事如何因科技的介入提升人的感官經驗及身體延展性，並追問 VR 技術中

生成的身體知覺，如在物理空間和幻象的交織下，可能導致感官錯置、身體代理的矛盾性聯覺經驗。

關鍵詞：身體、虛擬實境、當代馬戲、蹦床、體現經驗

Embodied Puppet-Discussing Physical Manipulation in Virtual Reality

Chih-Ting Lai*

Abstract

Virtual reality, or VR, has become one of the most popular emerging art forms in recent years. How has VR transformed the participant's body into a medium, enabling the perceptual experience to be communicated through technology? Furthermore, how does the agency of VR generate the felt sense of embodiment? For many researchers, these are the questions that need to be addressed. This study examines artist Yoann Bourgeois' mixed reality work *Fugue VR*, which combines contemporary circus arts and acrobatic art installations, in partnership with film director Michel Reilhac. The goal is to explore how the live performance that features ritualistic movements and the VR video of a choreographed dance are combined to create a mixed reality environment that transports participants into virtual realms of bodily sensations, giving them the experience of momentary weightlessness, vertigo, and suspension, as well as how the participants' embodied aesthetics were reshaped in response to such experiences.

According to Maurice Merleau-Ponty (1908–1961), a French phenomenologist of the twentieth century, the human body adapts to the dualistic existence of the lived world and the objective world. He maintained that the corporeal body is the embodiment of the two worlds intertwined. However, in terms of VR vision, the “objective body” and the “lived body” exist synchronously. Furthermore, through their embodied experiences of the “dancer's body,” participants—who act as puppets—are enabled to transcend their physical limitations through artistically-driven digital image scripting. This study seeks to compare and discuss the two distinct scenarios represented in the original dance piece *Fugue/Trampoline* (2014) and the virtual space of *Fugue VR* (2019). It also aims to provide a rough guide to the “embodied experience” as a genre of art that fuses time and space. Accordingly, as an emerging approach to morphology under contemporary technology, the embodied experience manifests itself in a promising form of knowledge production. However, it still arouses technology-induced questions.

By comparing the dancer's “objective body” in the existing dance piece with

the embodied experience through immersive visual images as an integral part of the participant's "lived body," I aim to explore the dialectical dialogue lying in the transmedia storytelling in view of the boundary-pushing development of contemporary art, specifically the role of technology-based interventions in enhancing one's sensory experiences and body perception. Going further, I intend to investigate how VR-manipulated sensory perception affects the ambivalent synesthetic experiences of sensory mismatch and body replacement, as perceived at the intersections of physical space and illusions.

Keywords: body, virtual reality (VR), contemporary circus, trampoline, embodied experience

一、前言

關於人類展示奇觀的身體，過往只有在掌握身體技術的人方得領受體知經驗，從古典的馬戲與雜技、幻覺與魔術，然當時代的滾動讓技術史重新塑造當代人的視覺模型，調配觀者的視角，甚至重新部署觀者的參與行為，觀者便得以進入所謂的閼限空間，展開獨立時空的美學經驗，因此，身體成為一種展新的藝術媒介，獲得了展現奇觀的身體經驗。本文將探討如何藉由具編導意圖性的虛擬實境製作，試圖讓體驗者擁有他者的身體經驗，進而產生自身的身體圖像記憶及感知。

當科技逐漸與哲學、美學、靈學等感知經驗交會，研究者對於肉身和形上學的探索更急切，並藉由科技抵達打破軀體限制的身體經驗。因此，以當代馬戲文本製作的混合實境作品《賦格VR》為本文研究主軸。筆者將分為兩個部分討論，其一，首先爬梳馬戲的現代性及當代轉向，以及其身體序列的肉身性與戲劇性展開討論，探討馬戲中對生命理型的精神，而後聚焦跨足當代馬戲（contemporary circus）、舞蹈裝置的藝術家布爾喬亞（Yoann Bourgeois）與電影導演合作的混合實境作品《賦格VR》（*Fugue VR*），VR作為一種不限時空的現地創作，而馬戲所展現的肢體「奇觀」讓參與者能藉由當代科技中的虛擬身體運動，體驗肢體的極限，進而感受出神的體現經驗，探討展現儀式性的現場表演如何藉由編導後的舞蹈影像結合混合實境，為觀者創造虛擬的身體運動感知——如飛行、失重、暈眩與懸止經驗。

其二，則試圖從虛擬實境視覺史的角度討論，隨著步入工業革命後新技術的拓展，改變了觀察者的視覺經驗塑造，班雅明（Walter Benjamin）便曾提出19世紀的科技讓人類的感官系統培養成一種細緻複雜的經驗。¹ 柯拉瑞（Jonathan Crary）以視覺模型展開思路，指出：自從17世紀暗箱（camera obscura）發明以來，視覺已逐漸脫離僅限肉眼的觀察，而被放置在不同的視覺結構之中，並進一步談論「再現視覺系統」的脈絡：從19世紀機械技術的出現如何改變主體位置的出現與改變，² 如古典的暗箱、光學儀器，到現今3D動畫、空拍機、沈浸式投影和虛擬實境顯示器頭盔等。³ 由此推斷，當今的觀察者逐步走入一部偌大的感知敘事，包含機械技術、科學及美學的綜合部署之中，尤其為虛擬實境領銜的各種體驗形式和文本產製，不斷於各領域打造穿梭虛實之間的體驗。即便在當今虛擬實境逐漸成為一種藝術形態的討論，格勞（Oliver Grau）卻聲稱每個時代都有其虛擬實境的歷史，追溯幻覺空間的歷史必須追溯自古代，並認為若要理解這些幻覺圖像，必須揚棄技術本位的思考，因為這些圖像的潛力實則來自於圖像與圖像間的互相滲透、影響，嚴肅地將虛擬實境的圖像放置在藝術史和媒體史的歷史之中。⁴ 本文將援引格勞的論點，認定

¹ Walter Benjamin, *Charles Baudelaire: A Lyric Poet in the Era of High Capitalism* (London: Verso, 1969), p. 126.

² Crary Jonathan, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century* (Cambridge: MIT Press, 1992), pp. 1-2.

³ Crary Jonathan, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, pp. 1-2.

⁴ Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (Cambridge: MIT Press, 2004), pp. 48-49.

虛擬實境的歷史尤為視覺史上的獨特之處，進一步對照21世紀前沿的虛擬實境，其體現經驗在實踐、論述上的可能性，並試析其表演形式如何以《賦格VR》「混合實境」再現的雙重敘事，打破第四面牆，邀請體驗者透過「虛擬肉身」操演雜技的身體序列。

二、當代馬戲：奇觀與理型

在「當代馬戲」、「新馬戲」的發展下，以動物奇觀為展示的現象已逐漸退出當代馬戲的討論範疇，是故1970年後，隨著全球化的當代藝術發展，讓當代馬戲的討論跨度交匯行為藝術、表演藝術等領域，隨之使「當代馬戲」有了共通性的討論，然而在文化傳播的歷史脈絡下，東方與西方的「馬戲」卻有不同的指涉及起源。中文世界中的「馬戲」一詞，最早出現於漢代桓寬所著《鹽鐵論》：

今民間雕琢不中之物，刻畫玩好無用之器。玄黃雜青，五色繡衣，戲弄蒲人雜婦，百獸馬戲鬥虎，唐錦追人，奇蟲胡妲。⁵

從這段文字中可以理解，以「馬」為戲的形式是中國民間雜耍和動物表演中的其中一環，馬戲也可能是古代中國大宗的動物表演形式。

「Circus」一詞在古希臘羅馬的原意為「環形場地」或「圓形場地」，邁爾斯（Daniel Mills）指出，羅馬帝國時代至中世紀，便逐漸發展出馬術表演的雛形。⁶ 1777年，曾是馬術教師的英國退役騎兵阿斯特利（Philip Astley），將馬戲團表演邁入全新的展演指標，他創建的阿斯特利圓形劇場（Astley's Amphitheatre），是近代馬戲史中官方記載首座將馬術雜技結合動物奇技、舞臺劇場的專場表演，也是當時開創由馬戲團結合圓形劇場的先例，而後來馬戲團以敞篷舞臺巡演的形式，更是源自阿斯特利劇場的承先啟後，奠定18世紀起現代馬戲的形式。阿薩爾（Brenda Assael）在《馬戲與維多利亞社會》（*Circus and Victorian Society*）將維多利亞時期的馬戲團場面做了詳盡的藝術形式總覽，多為馬術爭鬥、小丑、中國雜技演員及兒童表演者等，透過表演展現身體極限和荒謬的幽默。⁷ 18至19世紀馬戲舞臺成為倫敦市中心的文化娛樂場域，從維多利亞女王至工人階級，皆是觀看馬戲團表演的受眾，奧斯汀（Jane Austen）筆下《艾瑪》一書也曾提及書中角色至「阿斯特利劇場看戲」，⁸ 而在當時指稱的「看戲」即專指馬戲表演，因為阿斯特利劇場係為馬戲的專場表演場所。

《倫敦縮影》（*Microcosm of London*）⁹ 記載（圖1），19世紀初，由於倫敦的人口飛

⁵ 漢·桓寬，《鹽鐵論·卷六》（臺北：臺灣商務印書館，《四部叢刊初編縮本》子部第19冊影印上海商務印書館縮印長沙葉氏藏明涂楨本，1975）。

⁶ Danie Mills, *Domestic Horse: The Evolution, Development, and Management of Its Behavior* (Cambridge: Cambridge University Press, 2005).

⁷ Breda Assael, *Circus and Victorian Society* (Charlottesville & London: University of Virginia Pres, 2005).

⁸ 奧斯汀（Jane Austen）著，陳珮筠譯，《艾瑪》（臺北：木馬文化，2018），頁54。

⁹ William Henry Pyne, *The Microcosm of London or London in Miniature* (Volume III) (London: Methuen, 1904).

快膨脹，從17世紀以來便壟斷劇院文化的兩座大型劇院——德魯里巷劇院和柯芬花園劇院已不敷娛樂人口使用，因大量的觀眾入場人次導致嘈雜的劇院環境，王室遂同意開放小劇院的成立，只要獲得地方政府的許可便能正式營業，唯一的禁令是不可演出如莎士比亞等正典戲劇，缺乏莎劇的情節式對白和配樂的演出形式，反而不約而同地開創新局，大量的視覺刺激和效果展現成為新劇院的追求目標，因此，更多充滿活力和嶄新的娛樂形式被研發，如啞劇、富情節音樂的通俗劇（melodrama）、動物馬戲和肢體劇場（physical theatre）等，而阿斯特利劇場就是在這樣的時空背景中誕生，不斷推陳出新的新劇目的能量甚至比大劇院還勃發。隨著劇場文化的傳播、人口的擴張和時代條件的發展效應，19世紀的馬戲團已建立現代的雛形。

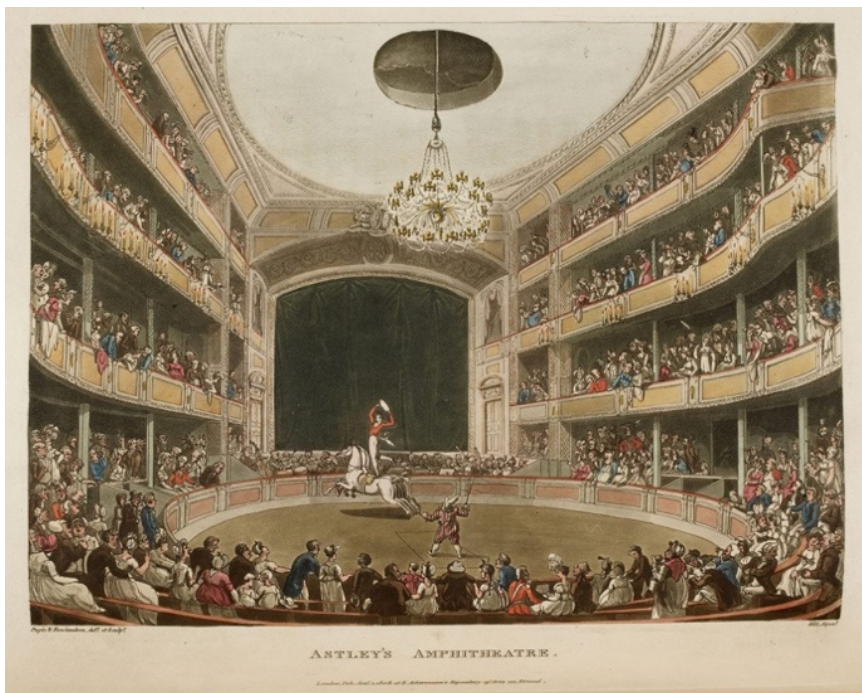


圖1 阿斯特利圓形劇場，摘自《倫敦縮影》（*Microcosm of London*），1808~1810出版，藏品存於大英圖書館。

自18世紀以來，許多藝術家都曾被馬戲團啟發，當奇觀成為一種對理想的現實追求，如雜耍演員、空中飛人、馬術手、怪物、小丑和奇形生物等，遂作為其靈感的來源和創作上的隱喻。英國印象派畫家奈特（Laura Knight, 1877-1970）在《大遊行》（*The Great Parade*）中敘述了19世紀馬戲團的演出盛況（圖2），她時常造訪倫敦奧林匹亞的伯特倫·米爾斯馬戲團（Bertram Mills Circus）真實取材，畫面中柔和的光線佈局，攬勝各種馬戲形式，濃縮了該時代馬戲表演的奇觀。里特（Naomi Ritter）在其著作《藝術作為奇觀：浪漫主義以來的藝人形象》（*Art as Spectacle: Images of the Entertainer Since Romanticism*）¹⁰ 則對娛樂表

¹⁰ Naomi Ritter, *Art as Spectacle: Images of the Entertainer Since Romanticism* (Missouri: University of Missouri, 1989), pp. 264-266.

演及奇觀做了評論，她指出自從浪漫主義以來，馬戲的雜耍形象不僅在波特萊爾、費里尼等人物筆下出現，畢卡索、高更等立體派作家，都在連續動作中找到繪畫的靈感。



圖2 Laura Knight, *The Great Parade*, 1928, Newport Art Gallery/Bridgeman Art Library.

現今所泛指의馬戲表演形式已愈趨多元，隨著時空背景的推移，大眾認知的「馬戲」一詞也有相異的形式，而在學界的討論亦隨時代轉換有所變革。多倫多大學符號學者布依薩克（Paul Bouissac, 1934-），在1976年出版了第一本研究馬戲表演中的文本與溝通語言的專書——《馬戲與文化》（*Circus and Culture*），¹¹ 以馬戲中的符號學研究最為見長；而在《馬戲符號學》（*Semiotics of Circus*）中，¹² 他便提出動物表演中的溝通符號，是以生物符號學的運用去觸發動物的反應，如手勢、語調和馴獸師的表情，都是為了讓動物能明確完成指令，最後透過撫摸或投食給予獎勵。然而，在動物權利和生態保育的觀念倡議下，前述所提及的「動物馬戲」已逐漸淡出表演的場域，因此，現今所理解的馬戲為在1970年後身體特技導向的表演形式，取而興盛的是如太陽馬戲團（Cirque du Soleil）之結合故事場景和肢體劇場等新表演型態，如瑜珈、雜技、體操、武術、踩高蹺或空中飛人等特技。

在動物奇技逐漸式微的當代馬戲視閥中，馬戲的精神仍然是文化傳播中的重要指標，布依薩克便對其做了精準的描繪，他認為馬戲表演更像是一種「幻象的文本」，¹³ 它製造奇觀與觀者的歡愉感，打破了肢體和認知上的極限，例如馬戲中的以圓環展開的運動，而

¹¹ Paul Bouissac, *Circus and Culture: A Semiotic Approach* (Bloomington & London: Indiana University Press, 1976)

¹² Paul Bouissac, *Semiotics of Circus* (Berlin: Walter De Gruyter, 2010).

¹³ Paul Bouissac, *Circus as Multimodal Discourse: Performance, Meaning, and Ritual* (London: Bloomsbury Academic, 2012). pp. 112-114.

飛人表演 (trapeze act) 則象徵了人性對自由翱翔的嚮往。泰特 (Peta Tait) 也在《馬戲身體：空中飛人表演中的文化認同》(Circus Bodies: Cultural Identity in Aerial Performance)¹⁴ 一書中，藉由視覺檔案材料對上百年馬戲史中空中飛人的肌肉動作進行研究，並分析觀眾如何從觀看飛人表演中得到興奮感，以及空中飛人的身體在迅速動態中的物理運動，亦即由空中飛人的解構出發，將馬戲中的身體放置於身體與身分認同的文化研究中。

進入20世紀之後，馬戲團借助科技和工程的發展，隨之發明了新的展演形式，例如在不同的雜耍性質上增加機具，本文接續討論的主要馬戲形式——「蹦床」(trampoline) 即為代表案例之一。1930年，美國愛荷華州16歲少年尼森 (George Nissen) 在參加馬戲團時，看到空中飛人的著陸安全網後，即著手打造彈跳裝置，¹⁵ 將雜技和彈跳結合，創造名為「空中翻滾」(rebound tumbling) 的奇技；而隨著尼森的發明日益成熟，逐漸將其導入至大型馬戲團的飛人表演，並進行彈跳雜技上的改良。直至1960年代，蹦床除了透過商業化製造取得市場上的普及之外，亦成為大眾休閒遊憩的裝置，使得雜技成為具競爭度的專門表演。¹⁶ 依據太陽馬戲團之前執行總監Welby Altidor的評論，尼森將童年在後院的蹦床經驗與體育雜耍結合，藉由觀賞者身歷其境的共感，體驗彈跳的肉身自由，於此同時暫時忽略高空彈跳的風險和脆弱性，並將注意力轉移至因沈浸彈跳表演所帶來的亢奮。現今大部分的馬戲專門學校中都設置蹦床競技教程，係因為在蹦床的身體序列中，能讓受訓者培養在空中控制身體的意識，這不僅是肢體的控制，更涵蓋了對時間和空間的意識和控制，如在飛行時將時間中止，以及在空間中尋找回彈的參考點，身體因而能覺察每一個運動的節點。

馬戲團的蹦床雜技亦與體操訓練中的蹦床近似，上世紀著名的劇場教學者勒考克 (Jacques Lecoq, 1921-1999) 在二戰時期擔任物理治療的經歷中，開啟了對身體結構與運動範式的研究，在《詩意的身體》¹⁷ 著作中分享自身「從體育學走向劇場學」，身體運動的政治性亦成為勒考克戰時抵抗納粹的倡議形式，透過舞蹈、啞劇、體操等表演表達對獨裁政權的抗議。勒考克亦主張「運動的詩學」(pure poetry of athletics)，探討物理運動中的身體序列分解，當身體展演的視覺奇觀成為一種對理想的現實追求，如畢卡索、高更等立體派作家，都在連續動作中找到繪畫的靈感，畢卡索在上世紀1956年一件陶瓷作品《三位蹦床人物》(Three Figures on Trampoline) 以馬戲表演中的「蹦床」雜技分解了三個起始彈跳序列畫面 (圖3)。Peta Tait¹⁸ 認為，馬戲為一種高級藝術 (high art)，因為馬戲中所建構的理想世界，是吸引藝術家的靈感之源。這種沒有界限的奇觀展示，讓人找到完整性和藝術的原始性，空中表演者 (aerialist) 的懸止技巧即為如此。

¹⁴ Peta Tait, *Circus Bodies: Cultural Identity in Aerial Performance* (London: Routledge, 2005), pp.6-9.

¹⁵ Welby Altidor, *Creative Courage: Leveraging Imagination, Collaboration, and Innovation to Create Success Beyond Your Wildest Dreams* (New Jersey: Wiley, 2017), p. 89.

¹⁶ Anna-Sophie Jürgens, *Circus, Science and Technology: Dramatising Innovation* (London: Palgrave Macmillan, 2020), pp. 112-113.

¹⁷ 勒考克 (Jacques Lecoq) 著，馬照琪譯，《詩意的身體》(四川：四川文藝出版社，2018)，頁3。

¹⁸ Peta Tait, "Art and Androgyny: An aerialist," in Peta Tait and Katie Lavers eds., *The Routledge Circus Studies Reader* (London: Routledge, 2016), pp. 6-9.



圖3 Pablo Picasso, *Trois Personnages Sur Tremplin* (A. R. 375), 1881–1973, <https://onlineonly.christies.com/s/picasso-ceramics/pablo-picasso-1881-1973-16/109883>, download on 23 Jan 2023.

在2000年後的馬戲研究中，陸續在不同學者的關照中產生了連結身體圖式、行為藝術和表演藝術的交集，馬戲領域逐漸成為當代藝術中的充滿討論可能性的荒地，因此，本文所指「當代馬戲」的前提與範圍，泛指在過去五十年內因全球性藝術思潮、時代科技、劇場形式的進步所演變的21世紀馬戲形式，更為精確地說是其所展現的「肢體劇場」，而在肢體劇場中，聚焦了兩個討論當代藝術的面向，其一為在追求極限的身體圖式在物理運動中展現「奇觀」及對「理型」的追求，其二為是為透過肢體的序列連結了行為藝術和觀念藝術的形式。本文將接續以「蹦床」結合肢體劇場及舞蹈裝置的藝術家布爾喬亞（Yoann Bourgeois）作品——《賦格／蹦床》（*Fugue/Trampoline*）文本作為接續的討論，並試析其運用蹦床表演形式中「懸止」與「墜落」經驗，從當代馬戲從奇觀的視覺形式進而提煉身體的詩性本質。

三、懸止點：飛行與墜落的體現經驗

本節接續書寫的路徑，將進一步討論當代馬戲中有關舞蹈和肢體劇場幻象及詩性本質，以其精神內核連結進入虛擬實境空間的沈浸體驗，如何改變觀者的劇場經驗，並進到舞者的身體中，體驗其肢體序列所引發的體現性，接續討論法籍馬戲雜技表演藝術家布爾喬亞的作品《賦格／蹦床》。現今，蹦床已成為歐洲大多數馬戲訓練學校的通用教學工具，因其器械特質，讓表演者得以應用並分解動作於各類雜技，如空中飛人、平衡鋼索等，蹦床的訓練包含表演者處於時間的意識、熟悉空間中的參考點，¹⁹ 進而理解旋轉是從哪個節點開始，又是身體的哪些部位在運作、哪些部位必須保持平衡。而這樣對時間和空間的抽象感知和漂浮體驗，以及對馬戲肢體所追求的理型和奇觀經驗，被放置在虛擬實境的腳本部署當中，成為一部於文本（馬戲）及媒介（虛擬實境）上皆有體現經驗的實踐作

¹⁹ Agathe Dumont and Arnaud Thomas, "From Technical Movement to Artistic Gesture the Trampoline, Training Support for Propulsion," *Fédération Européenne Des Écoles de Cirque Professionnelles* (<http://www.fedec.eu/file/652/download>), download on 14 January 2023.

品。邱誌勇提出「文化式的自我旅行」，²⁰ 主張虛擬實境的體驗須建立在主客體的互動經驗上，而當虛擬實境成為一個可供走遊的獨立時空，其經驗內容是否引發共感聯覺美學的議題。筆者由此展開更近一步的虛擬實境內容分析，並分別對作品中肢體序列和漂浮經驗的體現性進行探尋。

布爾喬亞擅長將雜技中的身體序列想像成一種作曲模式，在國家馬戲藝術學院受過培訓後創辦個人的同名劇團，以對平衡的探索為表演核心，將純熟的馬戲技巧結合肢體劇場，打造介於雜技、舞蹈和藝術裝置的新型態劇場。《賦格／蹦床》中的「賦格」（fugue）之意，起源於巴洛克時期用於作曲的常見手法，如對位法（counterpoint）樂譜中的旋律雖然橫互整部曲式，然卻得以各自獨立、反覆、疊加，如不同樂部的重複性，布爾喬亞將表演的模式以音樂範式呈現，通過雜技的對位進而譜寫賦格的序列與變化，重複或反轉。

不同於前述所提，布伊薩克將馬戲表演稱作製作奇觀的「幻象的文本」（create illusion），與美國戰後具影響力的哲學家朗格（Susanne Langer）所提出的「基本幻象」，²¹ 有其指涉上的不同，前者在於奇技和肢體的打破極限，如在水上行走、控制猛獸和憑空消失術等，旨在達成觀賞者情緒上的滿足；後者指的「幻象」於塑建美學評論的符號邏輯，在朗格的概念中，不論是視覺藝術、詩歌、舞蹈、戲劇、電影皆構成「基本幻象」，如繪畫為視覺的感性空間，為「虛幻的景觀」，雕塑為「虛幻的能量體」，詩歌是「虛幻的記憶」，而戲劇是「虛幻的將來」，其中舞蹈中的幻象為「虛幻之力」，而肢體動作為相互的作用力串接而成，是由虛幻力量所創建的「王國」，朗格在「基本幻象」（primary illusion）以「姿勢」（gesture）比作生命情感表徵，將運動和舞蹈視作身體所欲傳達的慾望與信號。

布爾喬亞在《賦格／蹦床》表演中，從踉蹌行走後倒下蹦床，藉由蹦床裝置的彈力反擊回木製的階梯平臺上，他不斷地行走、踏階，隨機地自由落體，再柔軟地回彈到原初的空間點位，藉由重複性的蹦床反彈，運用不同的動作迎接落體的反作用力，再回到平衡點上（圖4）。朗格點出，「藝術是人類情感符號形式的創作」，相近的概念也可以在勒考克的理論提到身體創造了一系列的「姿態」，進而展演出超越日常的身體的結構，姿態與動作不同，姿態連結了情緒的延展，並放大了空間之中，如此，這些姿態便能連結出戲劇意義，而同個姿態也能有多重的詮釋路徑，因此，解析每個姿態之間的過渡極為重要。以下將對《賦格／蹦床》的身體符號進行解構，並試析其表演形式如何以「混合實境」再現的雙重敘事，如何打破第四面牆，邀請體驗者透過「虛擬肉身」操演雜技的身體序列，透過科技設備與VR腳本的編導，達到精神的昇華與超越智人肉體的出神體驗。

²⁰ 邱誌勇，〈虛擬實境藝術中的「本體論事件」與「共感聯覺美學」〉，《現代美術學報》36期（2018.11），頁59-78。

²¹ 朗格（Susanne Langer）著，劉大基譯，《情感與形式》（臺北：商鼎文化，2017），頁96。



圖4 Yoann Bourgeois, *Fugue Trampoline / Philip Glass*, 2022, <https://presse.louvre.fr/yoann-bourgeois-fugue-trampoline/>, download on 23 Jan 2023.

（一）出神：承繼雜技演員的身體

《賦格VR》是一部以原始《賦格／蹦床》製作的混合實境電影，可以理解成是一部由虛擬現實電影和混合實境組成的體驗，以《賦格／蹦床》的「再現」為主軸，參與者依照指南前往體驗地點，在劇場團隊的介紹下，讓參與者圍成一圈，配備VR眼鏡後啟動儀式，觀者即沈浸在如同永恆的空間中，體驗摔倒和暈眩的輪迴，不僅進入雜技舞蹈的現場，更打破第四面牆，真實與虛擬世界疊合，體驗者成為了雜技表演者本身，擁有舞者的身體，置身屬於馬戲、舞蹈和詩歌的混合空間中，感受失重的暈眩時刻。

進到VR幻象之後，「舞蹈影像」的視角隨之轉換，該製作以360度環景拍攝藝術家穿戴體感追蹤器的雜技序列，體驗者可隨意移動視點，化身雜技演員，從爬梯與跌落的身體姿態直指生命的攀登與低谷，成長與衰老、志得意滿及登高跌重，一日復一日，在踏階成功後又踉蹌後退，跌落蹦床再掙扎回到原點，將生命的詩歌以「樓梯」和「蹦床」作為隱喻，在受傷後修復，在阻力中前行，以舞臺裝置中蹦床的物理作用導入精確的編舞，傳達人類普世的存在狀態，探討生命的重複、筋疲力盡與無限迴圈的徒勞。透過VR的直接換位體驗，讓觀者成為雜技表演者本身，直接操演具戲劇性特技，體驗運動序列中的戲劇指涉。

勒考克在分析人類身體運動時，分類出三種動作，依序是波動、反向波動開綻，²² 對應與之一起（être avec）、與之贊同（être pour）、與之反抗（être contre），提出不論是嬰兒到成人，水族至爬蟲類皆不離這個運動序列，都是從甲地至乙地啟動及終止，將起始能量引流到施力點，如水波的擴散、行走的步伐，一切由「推」與「拉」串連。勒考克亦提及，透過這樣的序列模式，讓身體的運動帶有戲劇指涉（indication dramatique）意識，舉例

²² 勒考克（Jacques Lecoq）著，馬照琪譯，《詩意的身體》，頁 98-99。

而言，如果說象徵前進的波動與後退的反向波動，從前傾、直立、後傾、蜷縮，便能透視這些動作所反映的本質，就像人的生命進程，從孩童的成長、壯年的挺立、中年的退步和老年的衰弱，同時也退回到了嬰兒蜷縮的起點。而《賦格／蹦床》的序列中，亦能從簡單的動作結構中開展蘊藏豐富的戲劇性，投射在它的動作分析中，在體驗的過程中，參與者獲取了布爾喬亞的「戲劇性身體」，《賦格／蹦床》演出中的姿勢包含了行走、爬行、舉腳、抬腳、墜落、飛行和懸止等動作，而在此分類中，又以細微的節奏、轉折和持續性，延展了舞蹈中的複雜度。勒考克的理論著墨在如何藉由動作分析解構，戲劇性的身體，是為了探索生命表象的真實，尋找人類共通的詩意。

在一系列或擁抱、或抵抗地心引力的雜技，逐漸加強或漸弱，辯證了生命的不穩定與掙扎，亦在飛行中展示了開綻的姿態（圖5），於蹦床的作用力體現落體、暈眩的時刻，再以優雅的肢體反彈至蹦床。勒考克提出「戲劇性特技體操」的概念即精確地闡釋此概念，他主張如嬰兒一出生便以螺旋轉體的特技誕生於母體，從爬行的學習過程中，原始的驅動力讓其轉動身體匍匐前進，而肢體劇場訓練的則是幫助演員回到原始的自由身體。《賦格VR》中體驗者的身體為未經馬戲訓練過的身體，透過虛擬實境的「訓練」擁有一處自由的「虛擬肉身」供意識棲居。



圖5 Biennale Internationale des Arts du Cirque, <https://www.biennale-cirque.com/fr/programme/fugue-vr-realite-mixte-215>, download on 23 Jan 2023.

（二）漂浮：墜落與暈眩

「墜落」是《賦格／蹦床》作品其中的一個動作體式，透過蹦床結合當代馬戲中的飛行特技，同時二元性地展示垂直墜落；而在《賦格VR》中，由於體感追蹤器的動作捕捉（圖6），讓觀者不再只是在場邊欣賞飛人表演，藉由共感和投射而得到飛行的想像，而是

進入虛擬實境，直接行使高難度的雜技——馬戲中的飛人雜技與蹦床運動，體驗眩暈和無邊界的漂浮感與懸止。

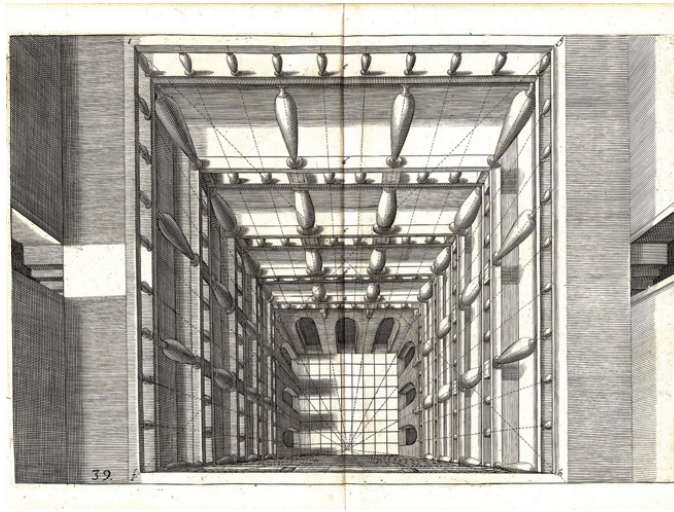


圖6 Hans Vredeman de Vries, *Perspective*, 1604-1605, <http://digital.ub.uni-duesseldorf.de/ihd/content/titleinfo/4009948>, download on 23 Jan 2023.

布爾喬亞將懸止點 (point of suspension) 放置為核心的概念，他在一次受訪時提及「我決定將自己的生命奉獻給懸止點。我相信時間除了流逝之外，還有『絕對當下』這個存在的形式。」²³ 並無墜落亦無上升，停泊在時間與空間的一點，布爾喬亞將其比作為老莊思想中的「無為」，既無開始也無結束，懸浮在時空中。懸止之後即是墜落，而關於「墜落」 (falling) 的探討廣泛地連結了藝術的形式，無論是從文學、舞蹈和哲學等方面來看，墜落所連動的時間和空間性以及飛行員對自由落地的經驗表示，當平衡感被破壞，在下墜的過程中，人可能將自身視為「物」，而「物」則認為自己是人，傳統的觀看模式隨之被翻轉，觀點的扭曲隨著速率增加，以致出現新的視覺類型。

許多當代哲學家皆指出，當下的狀態是一種無地面的漂浮的狀態，德籍藝術家史德耶爾 (Hito Steyerl) 認為墜落的感知與迷失感相似，皆起源於視野失去穩定度，²⁴ 而這種將時空與主客體錯置的概念，在現代藝術的形式中屢見。在近代隨著監視器系統和定位技術的推進，使人們對時間和空間的方向感的認識產生劇烈的變化，如衛星雲圖、Google地圖等鳥瞰圖，讓人類的視野提升至上帝的視角，這樣的視角與古典繪畫中的線性透視大為不同，線性透視是長期主宰人類視覺的範式，意在製造深度的錯覺，指在水平線的消失點中相遇，而當地平線被扭曲，其原先的單點視角逐漸模糊，對自身方位的判準即產生混亂 (圖7)。

²³ 林喜兒，〈訪談 Yoann Bourgeois：懸止點——流淌於「絕對當下」的詩人〉，《舞蹈手札》21-5 期 (2019.10) (<https://www.dancejournalhk.com/single-post/yoann-bourgeois>)，2023 年 1 月 5 日下載。

²⁴ Hito Steyerl, "In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective," in Amelia Groom ed., *Time (Whitechapel: Documents of Contemporary Art)* (Cambridge: MIT Press, 2013), pp. 168-171.



圖7 當平衡感被破壞，在下墜的過程視覺扭曲造成暈眩

圖片來源：Institut français München, “Tanzaufführung ‘Fugue Trampoline’ von Yoann Bourgeois,” <https://www.institutfrancais.de/muenchen/event/tanzauffuehrung-fugue-trampoline-von-yoann-bourgeois-16456>, download on 23 Jan 2023.

在藝術史的視覺研究中，關於視點的移動、多重的視點亦在相關的討論中出現，早在北宋繪畫中如范寬的《谿山行旅圖》（圖8）中，則需將視點提高至頂部的山石上，並垂直移動視角，方能攬勝這座中國書畫中最高的山嶽。19世紀的透納（William Turner）也在《奴隸船》（*The Slave Ship*）（圖9）一作中以移動視角創造觀看的方式，畫面中狂暴洶湧的海水混亂了地平線的平整，因為奴隸船正被重力作用影響而在「下沉」，在內容上，透納取材了真實的歷史事件，描述一艘載著黑奴的商船之業主將生病的黑奴拋下海中的敘事，如此形式上和內容上的雙重「墜落」，符合朗格所指稱的藝術為「貫徹虛幻形象和情感形式」，而畫面中的靈性與溫煦的日落與屍體的氣味、英國雄偉的帝國形象與殘酷的暴行，矛盾的雙重性溶解在同一個空間之中，直指真相與歷史的本質。



圖8 《谿山行旅圖》為五代末北宋初畫家范寬的作品，國立故宮博物院藏，《國立故宮博物院OPEN DATA》，<https://theme.npm.edu.tw/selection/Article.aspx?sNo=04000959>，2023年1月23日下載



圖9 J. M. W. Turner, *The Slave Ship*, 1840, Museum of Fine Arts Boston, <https://collections.mfa.org/objects/31102>, download on 23 Jan 2023.

相似的審美分析亦能在布爾喬亞《賦格／蹦床》中分析其「墜落」，除了運動上的物理現象，在內容上亦有生存疲勞、徒勞無功的戲劇性徵候，如同布爾喬亞行走8道階梯的旅程，如同薛西佛斯的神話中推巨石上山而卻一事無成的反覆過程，布爾喬亞透過踏階、緩步、慢行、跌倒至墜落，再從奮起、掙扎直至暈眩，藝術家利用雜技的物理原理擺脫重力，展現飛行和墜落。敘事的結尾，在無數次的跌落與回歸後，布爾喬亞到達樓梯頂端，背對觀眾且凝視遠方，懸止在高點，最後摔落地面，彷彿在無止盡的生命消耗中，選擇結束自己的生命，跌宕至象徵「生命歷程」的樓梯底部，以憂傷的結尾完成這部作品。觀者在寄生布爾喬亞的肉身經驗之中，得以被觸發、覺察生命經驗的高亢壯麗，另一方面，亦以重複的步伐、失重和墜落的寓言，讓觀者體驗其悲喜劇二元觀照的脆弱性，捕捉了生命的本質。

四、體現經驗作為一種藝術形態

本文將聚焦體現經驗的藝術形態，視作為一種新的美學形式，一如格勞通過整理數世紀的幻覺技術史料比較此藝術形態在世代更迭之時的創時代風格，肯認虛擬實境作為幻覺技術如何發揮其獨特的藝術語彙、身體圖像和美感經驗。虛擬實境設備所擴充的視覺經驗已成為一種全景式體現經驗，因此，體驗經驗的編導與內容得以讓體驗者的身體媒介化，並成為具有感覺肌動（sensorimotor）能力的身體，也因而身體的媒介化現象讓虛擬實境的體驗者成為一個等待被劇本操偶的傀儡。諾赫夫（Georg Northoff）以腦神經科學的觀點指出，身體才具有本體的感受器，而非大腦，因此大腦如要作用便得聯動身體與環境的交互關係，²⁵ 立活的身體（lived body）成為重要的媒介和接收體，也代表必須將腦、身體、及

²⁵ Georg Northoff, *The Spontaneous Brain: From the Mind-Body to the World-Brain Problem* (Cambridge: MIT Press, 2018).

環境視作為一個整體，並非獨立看待。由此可證，虛擬實境創造的現象場域，結合大腦視神經、立活的身體以及具編導設計過的環境，得以引發受試者嶄新的身體知覺。

自17世紀開始，人類的視覺模型在光學原理的勃發後，引動超過300年「暗箱」的濫觴，至今，暗箱的結構仍在科技演進中以不同形式的視覺模型出現，儘管結構不一，暗箱的存在都直指了一道現代化命題，即是觀察者的位置躍升為支配者。洛克（John Locke）在《人類悟性論》（*An Essay Concerning Human Understanding*）²⁶ 提出的觀點，認為外在和內在的聯覺是抵達靈啟經驗的方法，尤其又以內在的覺察是達到悟性的關鍵，而暗箱的構造讓觀察者得以將現實世界與虛幻世界區分。休謨（David Hume）亦主張相近的觀點，指稱人類的心靈運作須透過「更高級的穿透力」心神領會，²⁷ 通過相當的練習和自省中達到。然而，對於傅柯（Michel Foucault）而言，則認為暗箱在結構上阻隔了觀察者成為主體的機會，因此「身體」便成為遊蕩的魅影。²⁸

在當代，視覺的模型隨時代科技發展已然愈趨多元，現今沈浸式劇場、虛擬實境、擴增實境、混合實境等，除了重塑新一代觀察者的視界，更將身體性的互動和參與重新安置在觀察者的體驗之中。據此，虛擬實境作為當代的暗箱，筆者認為透過拓延身體性的文本及影像的部署，「身體」便能重新在暗箱中找到位置，並成為近似「橡膠手」效應的體現經驗，進而開啟靈啟經驗的可能性。

如何「進入」作品，以及進入作品所處的「位置」，達到認知上和覺知上的沈浸，則成為虛擬實境於腳本製作時的關鍵思索，亦是新媒體藝術中的藝術性展現。不同於《賦格VR》將第一視角放置在體驗者，由編舞家杜邦（Vincent Dupont）和沈浸式體驗設計師阿亞茨（Charles Ayats）合作的《無現實》（*No Reality Now*）（圖10）虛擬實境作品²⁹ 則將觀眾視角放在「全知者」的角度。《無現實》核心概念認為虛擬現實和現場的舞臺是同時存在且互相補充的內容，觀眾每人配備一只如眼罩般輕便攜帶的虛擬實境顯示器參與觀影，因此兩位編導在劇本上設計了現場舞臺版本及虛擬實境版本，觀眾可以自由地在版本中切換。在《無現實》的劇本中涵蓋了薩滿、死亡化身、屍體組成的詭異葬禮，其中一個穿著服裝的精靈開場一段驚駭的舞蹈，觀眾將身歷其境地平行切換在虛擬展廳、現場舞臺，觀眾依照自己的意志導航，同時在即時動作捕捉的設備支持之下，精準地同步舞者在兩個舞臺的動作。虛擬實境於是模糊了參與者的視野，透過聲音、視覺效果營造身體對死亡的感知，遊蕩在哀悼、死亡和神秘經驗之中，觀眾得以透過死亡形象的聯覺獲得未曾遊歷過的中陰視域。以上兩件作品都能藉由聯覺的潛力啟發身體的感知力，《賦格VR》為引發身體原生性的動態潛能想像，而《無現實》則意圖召喚觀者進入死亡的身體狀態。

²⁶ John Lock, *An Essay Concerning Human Understanding* (New York: Dover Publications, 1959).

²⁷ Charlotte Brown, "Hume on Moral Rationalism, Sentimentalism, and Sympathy," in E. S. Radcliffe ed., *A Companion to Hume* (Oxford: Blackwell Publishing Ltd., 2008), pp. 219-239.

²⁸ Michael Foucault, *The Order of Things* (Chicago: University of Chicago Press, 1982), p. 25.

²⁹ Vincent Dupont, "No Reality Now," (<https://vincentdupont.org/portfolios/no-reality-now/s>), download on 14 September 2023.

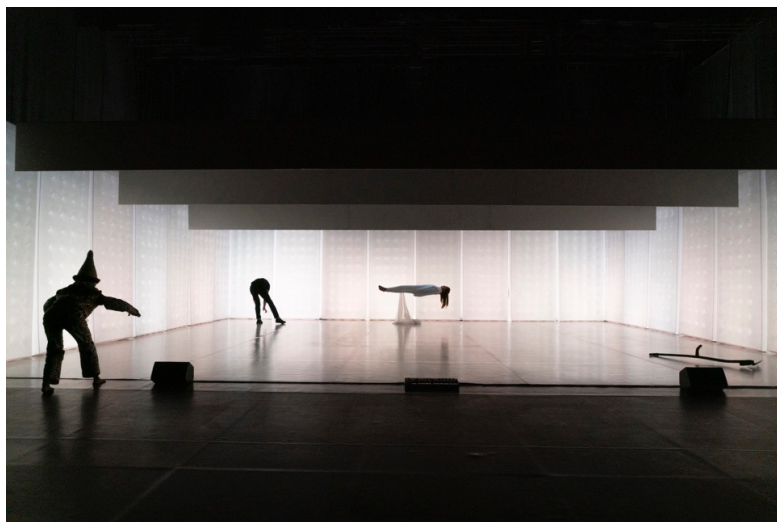


圖10 《無現實》核心概念認為虛擬現實和現場的舞臺是同時存在且互相補充的內容。

圖片來源：Vincent Dupont, *No Reality Now*, <https://vincentdupont.org/portfolios/no-reality-now>, download on 2 Oct 2023.

當代舞蹈家歐斯特麥耶（Thomas Ostermeier）以一位舞者接觸虛擬實境的角度談論雖然該技術改變慣常的舞蹈經驗，然而虛擬實境造成的感官斷裂反而能成為一種重新思索軀體路徑的方式。縱使研究者指出視覺需要觸覺的借助下讓人測量空間中的距離才能了解身體，³⁰ 然而虛擬實境所產生的「偽觸覺」感知卻是透過感官的習慣性聯覺記憶所建構的。在這樣的理解下，繞過具體的觸覺經驗討論虛擬實境中的「觸覺性」便有其自成體系的討論，並可以重啟視覺文化領域中缺失的「觸覺與目視間的流動」。³¹

曼寧（Erin Manning）在《觸覺的政治》³² 曾對觸覺的感知建構了全新的構想感官方式，包含觸覺所能達到的作用，例如暴力、性行為、安全感、民主等觸感，如何改造、塑造身體的體知，舉例如探戈這般即興的舞步便是一種感知對政治的影響，重新奠定的觸覺有其政治性。於此，除了技術性、現象性的身體之外，我們還能在身體的動態性中探索哲學性的、甚至不同身體圖式的多重意義及個體潛能。

回到作文本文主要案例的《賦格VR》，亦在身體性的參與上進行腳本的編排，首先布爾喬亞在《賦格VR》作品中的影像部署，為了擴大探勘「不在場」的表演或不在場的觀眾，繼以混合實境作品《賦格VR》增加虛擬空間的維度，透過「舞蹈影像」的視角轉換，由2名舞者帶領10名參與者體驗混合實境（圖11），在現實中首先以「儀式」序列指導參與者進行規律的身體搖擺，隨即兩位舞者在物理空間陪伴參與者，該製作以360度環景拍攝藝術家穿戴體感追蹤器的雜技序列，體驗者可隨意移動視點，利用當代科技媒介重新部署觀者的視角，邀請觀者棲身在舞碼閭界中的重力場，並附身在舞者的虛擬身體。

³⁰ J. Pallasmaa, *The Eyes of The Skin* (Chichester: John Wiley & Sons Ltd., 2012).

³¹ L. U. Marks, *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002).

³² Erin Manning, *The Politics of Touch: Sense, Movement, Sovereignty* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007).



圖11 《無現實》核心概念認為虛擬現實和現場的舞臺是同時存在且互相補充的內容。《賦格VR》增加虛擬空間的維度，透過「舞蹈影像」的視角轉換，由2名舞者帶領10名參與者體驗混合實境。

圖片來源：CCN2 Grenoble, Fugue / VR - Yoann Bourgeois, <https://vimeo.com/322236020>, download on 23 Jan 2023.

布爾喬亞的當代馬戲作品圍繞著平衡、離心力與重力，因此將馬戲搬運至虛擬實境的空間中，考量的重點變為以打造單人的獨立體驗為主軸，讓觀者可以在空間中移動，並在另一個身體中發現自身的存在，這不僅是一個原初舞碼的再現，而是重新將觀者經驗放置於體驗文本中心的全新創作。將「暈眩」作為該體驗的核心，切合了VR本身的載體特性，因為其本身即能輕易地模糊體驗者的方位，造成時空上的混亂，接著是文本的內容面，布爾喬亞以薛西佛斯的神話為戲劇指涉，³³ 首先為關於生存的徒勞復返，藉由飛升和墜落、前進和後退的循環作為體驗的主要節奏，該身體序列符合內格爾（Thomas Nagel）在《本然的觀點》（*The View from Nowhere*）³⁴ 提出的哲思，意即當以滄海桑田的客觀角度看待自身，則會體察到個體的微小之於時間的無垠，為非必要之存在，甚至是偶然。

再來是「暈眩的存在經驗」，這裡的暈眩可以被理解為雙重意涵，其一為生理上的暈眩，觀者棲居在舞者的身體中感受無重力和墜落帶來的暈眩感。其二為存在主義上的象徵隱喻，哲學家齊克果（Søren Kierkegaard）名作中〈焦慮是對自由的暈眩〉³⁵ 談及在人生的多種可能中作抉擇，是讓人感到自由和焦慮的矛盾源頭，而將其觀點放置在蹦床的飛人體驗當中，同樣地是一方面感受到飛行自由的壯闊，另一方面在墜落時直面暈眩。布爾喬亞讓觀者自行透過飛行與墜落此身體序列的雄辯，透過肉身經驗閱讀存在主義（Existentialism）的內核。

³³ “Fugue VR: prêt·e·s pour le grand saut? - Interview de Yoann Bourgeois,” *Art Numérique* (<https://www.stereolux.org/blog/fugue-vr-pret-es-pour-le-grand-saut-interview-de-yoann-bourgeois>), download on 14 January 2023.

³⁴ Thomas Nagel, *The View from Nowhere* (New York: Oxford University Press, 1986), pp. 208-223.

³⁵ Søren Kierkegaard, *The Concept of Anxiety: A Simple Psychologically Orienting Deliberation on the Dogmatic Issue of Hereditary Sin* (Princeton: Princeton University Press, 1980), p. 61.

五、小結：提煉美學的身體

本文透過綜合討論原始舞碼《賦格／蹦床》（2014）與虛擬空間《賦格VR》（2019）再現的兩造場域、原初的馬戲舞碼，以及再製的虛擬實境作品之兩相對照和思辨下，初探如何透過科技媒介，展露與原初實體空間相異的體現經驗（embodied experience），甚至作為拓展人類感官與意識維度的可能媒介。

虛擬實境在當今逐漸成為提煉肉身或引導出神的工具，在虛擬實境出現之前，則是電影的時代，而在電影之前，「魔術幻燈」（phantasmagoria）曾為藝術史上最早的沈浸式科技，「phantasmagoria」一詞也意指為幻象，從18至19世紀中風行的魔術幻燈秀（也稱鬼魅秀、魅影幻燈）而來，當時流行哥德式的藝術風潮，魔燈和鬼魅圖像，透過光學圖像投射在觀眾面前，打造最古老的沈浸劇場（圖12），其中，該視覺部署與現今VR的影像邏輯相同，意即雙眼的成像不同，透過拼接場域的建構，才有立體的透視感成形，此為錯視帶來的立體效果。然而，有趣的是，即便19世紀的「光學劇場」（praxinoscope）並沒有帶來出奇的幻覺經驗，這類的光學視覺裝置進入市場大量流通，成為該時代常民離開現實，進入幻象之中的工具。

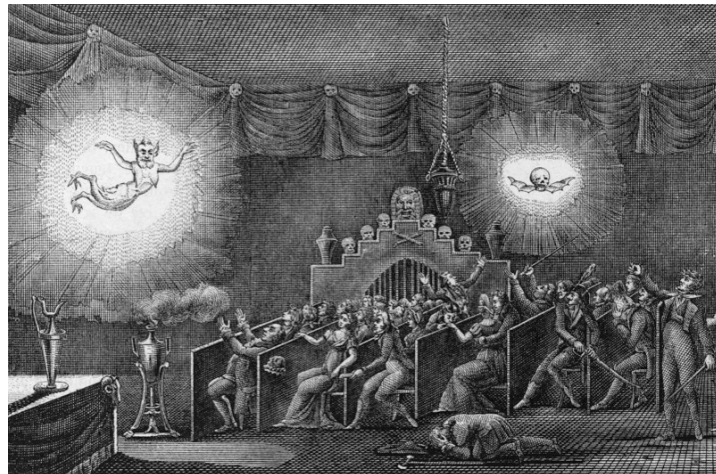


圖12 「魔術幻燈」曾為藝術史上最早的沈浸式科技

圖片來源：圖版取自“Étienne-Gaspard Robert,” *Wikipedia*, https://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89tienne-Gaspard_Robert, download on 23 Jan 2023.

一旦觀者戴上虛擬現實頭盔，現實世界瞬間消失，世界只剩觀者自身，同時另一個世界的通道打開，成為雜技表演者的身體，體驗眩暈、時空沈浸的漂浮狀態，在這個階段，「觀看的方式」已不在討論的話下，取而代之的是體驗、存在和體現性。著名的橡膠手錯覺（rubber hand illusion, RHI）以物理上的距離和同步的時間，觀察測試者在橡膠手的受測時間，以及是否將橡膠手誤認為自身真實的手，得以更貼近日常地解釋其幻覺和體現性的關係。

近年來，表演藝術與虛擬實境的跨域結合多為表演的紀錄與再現，然而，在其他領域

的應用也相當卓越。除了行之有年用於軍事訓練之外，亦導入醫療技術，例如近年來，英國倫敦皇家醫院首度以VR成功執行腦動脈治療。³⁶ 另外，虛擬實境也被用於冥想相關的治療，且常被認為擁有與宗教和超自然的體驗通道。在2017年西班牙巴賽隆納大學所開發之一款虛擬實境體驗，³⁷ 企圖幫助那些對死亡恐懼的人和臨終病患，通過感受離體經驗，降低對死亡的恐懼。該技術類似橡膠手錯覺，透過虛擬場景中的假身體，讓體驗者與幻象中的身體融為一體，再透過影像建模讓虛擬身體漂浮，創造「靈魂出竅」的經驗，而於此同時以球觸碰幻象中的身體，有一半的測試者表示與虛擬肉身同步感受到球擊。在虛擬實境的藝術經驗論辯中，「觸覺的逸失」是不可繞過的命題，因此，關於「身體歸屬感」的彈性與可能性便是個值得釐清的前提。倘若哲學上將身體分為存在於「活的世界」（lived world）與「客觀世界」（objective world）的二元論，提出肉身即是交織兩個世界的體現，一如梅洛龐蒂（Maurice Merleau-Ponty）說到：「我們在這裡感受的，必然在另一邊失去」。³⁸ 然而，近年科學研究中指出，如此的二分法乃基於身體歸屬感理論的限制，我們更應該探求的問題意識為，人是否可以同時擁有跨足「活的世界」和「客觀世界」的身體同步經驗？陳文佑在研究中證實以橡膠手實驗測試，³⁹ 受試者戴上虛擬實境顯示器時，同時感受到真實的雙手與虛擬的雙手同步被刷，經歷擁有四隻手的聯覺經驗。同樣的，在VR的視域之中，「客觀的身體」和「立活的身體」不僅可同時存在，其交織出的身體經驗和之中發生的藝術形態，遂成為一處待探勘的未竟之地。

綜上，可以推斷橡膠手錯覺的實證案例，讓虛擬實境頭盔所營造的「暗箱」，得以讓「觀察者」成為「體驗者」，甚至透過視覺影像身體性地感受到離體經驗。在眾多VR的影像文本之中，尤以身體性的展演更能表現體現性，對此，朗格亦認為舞蹈「以虛幻的姿勢創造力量」，而虛幻的力場源於情感的形式，她亦將電影解讀為「如夢的現實」、「虛幻的現實」，談藝術中的虛幻之力。本文討論的作品《賦格VR》正好貼合朗格所討論的「舞蹈」及「電影」兩種基本幻象，因此遂將朗格談論的「虛幻性」與當今的「虛擬實境」討論做比對。澳洲哲學家查爾默斯（David Chalmers）對朗格認為所有藝術的形式皆為「幻象說」提出質疑，並追問「虛擬實境機器（virtual reality machine）是幻象的機器還是真實的機器？」，⁴⁰ 他以《節奏光劍》這款虛擬實境音樂節奏遊戲為例，玩家需要通過操作把手敲擊迎面而來的節奏方塊，若依朗格的理論，舞蹈的基本幻覺來自虛幻的姿勢，然而在虛

³⁶ Nicola Davis, "Cutting-Edge Theatre: World's First Virtual Reality Operation Goes Live," *The Guardian* (April 2016) (<https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/14/cutting-edge-theatre-worlds-first-virtual-reality-operation-goes-live>), download on 14 Jan 2023.

³⁷ Kondo Ryota et al., "Illusory Body Ownership of an Invisible Body Interpolated Between Virtual Hands and Feet via Visual-Motor Synchronicity," *Scientific Reports* 8 7541 (May 2018). <https://doi.org/10.1038/s41598-018-25951-2>

³⁸ Maurice Merleau-Ponty, *The Visible and the Invisible* (Evanston: Northwestern University Press, 1968), p. 100.

³⁹ 陳文佑，《身體歸屬感之展延性研究》，臺北：國立臺灣大學腦與心智科學研究所碩士論文，2016。

⁴⁰ David Chalmers, "Are Virtual Reality Devices Illusion Machines?" *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy* (New York: W. W. Norton & Company, 2022).

擬實境的場域中，卻是由玩家的操縱去改變幻象（圖13），如此，該虛擬舞蹈世界的姿勢與符號由玩家的意志掌控，透過虛擬實境的設備確實會創造虛擬的景觀，但不見得是「幻覺」，對大多數體驗者而言，它必然有完整的遊玩及使用指南，並具有邏輯和規範，讓體驗者對虛擬空間的介入具有一定的操控性，清楚掌握著虛擬世界。著名虛擬實境專家藍尼爾（Jaron Lanier）⁴¹ 對虛擬實境抱有期待，主張該技術是本時代結合科技、哲學與技術的前沿實踐。

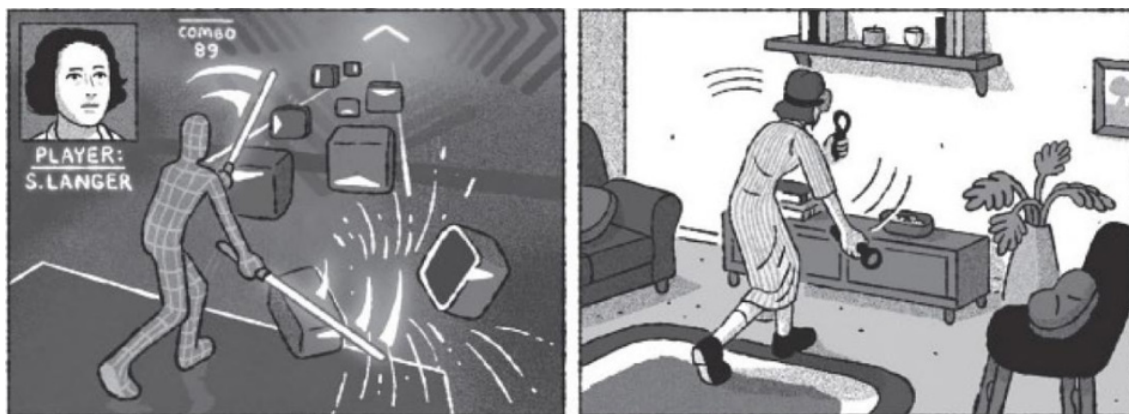


圖13 朗格成為虛擬實境的幻象

圖片來源：Susan Langer Playing Beat Saber. Is it an illusion? (Fig 29). 圖版取自David Chalmers, “Are Virtual Reality Devices Illusion Machines?” *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: W. W. Norton & Company, 2022.

本文以《賦格VR》的原初文本〈賦格／蹦床〉進行其「身體哲學」的美學分析，繼而開啟其VR作品的再現和重置，接續討論觀察者在技術（虛擬實境）導入後改變的視野，以及如何創造如橡膠手錯覺的身體經驗等。關於VR的美學形式分析仍在待開拓之地，筆者認為，以頭戴式顯示器為主的虛擬實境，針對其文本、視覺影像、多重時空設定和體現經驗，在未來足具專門研究的潛力；而其編導的鏡頭、動作捕捉技術的安置、觀眾體驗腳本的部署，以及介於科技和表演藝術的美學形式，都仰賴未來更多VR作品的延異。《賦格VR》的文本分析為觀者展示，具戲劇性身體的表演文本，如當代馬戲、肢體舞蹈等具肉身性本質的文本，進行VR的重新編製及轉譯，將開闊參與者的感官經驗，以在獨立的時空中獲取「當下的經驗」。然而，要創造這樣不同於觀眾席的原生經驗，則需要仰賴舞者的視角以及導演的鏡頭語言，並創造供體驗者孕育體知經驗的腳本，反之，VR作為身體經驗傳播的媒介便難以發生功能。

綜上，筆者主張以體現性經驗出發的虛擬實境，進而提煉美學的身體，其概念亦相近於杜威（John Dewey）⁴² 在《藝術即經驗》（*Art as Experience*）中所主張之藝術的頓悟

⁴¹ Jaron Lanier, *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality* (New York: Henry Holt and Company, 2017).

⁴² John Dewey, *Art as Experience* (New York: Tarcherperigee, 2005), pp. 1-18.

和審美來自於日常經驗之中，因此藝術的目的旨在重啟生活經驗和美學的共感；德古漢（Karlfried Graf Durckheim）亦持有相似的觀點，他認為每個人都能藉由日常經驗，從「透明到超越」（transparent to transcendence），得到名為「豐盛時刻」（privileged moments）的更高等意識體驗。因此，本文藉由分析《賦格VR》，透過馬戲表演者的角度理解身體運動的技術分解過程，試圖達到該作品體現存在主義、豐盛時刻的意義闡明。此一透過詩性的舞蹈與當代馬戲表演，創造暈眩的混亂維度，讓參與者透過附身在「戲劇的身體」，使虛擬實境可以透過混合實境等變體形式，重新建構體驗者在視覺性、體現化經驗，成為精神昇華的媒介及載體。

然而，在主張科技藝術作為可能的心智輔助式系統之時，亦引發其衍生的相關問題。虛擬實境作為一種增強體現化經驗的新興方法學，並非毫無缺失，本篇研究雖以幻覺身體的觀念開展，卻由其局限性，使得虛擬實境所延展的「身體性」更趨向是視覺經驗的聯覺，而非以「客觀體知」為核心開展的經驗，故虛擬實境的體現化缺點便在此——該科技媒介直接產生作用的是腦神經科學的大腦經驗場域，而非真實觸覺上之身體經驗，這樣的條件削弱了感官靈活性，進而轉向身體代理；再者，在由動態捕捉技術構成的多角視覺觀點在時間差、視點不足的條件下，造成可能性地動作差異，錯置聯覺的經驗。

本文作為虛擬實境體現性案例的美學初探，虛擬實境領域勢必繼續在美學、哲學、科技等領域持續開拓超凡的體現性體驗，將會是未來研究的藝術新形態。

引用書目

- 漢·桓寬，《鹽鐵論·卷六》，臺北：臺灣商務印書館，《四部叢刊初編縮本》子部第19冊影印上海商務印書館縮印長沙葉氏藏明涂楨本，1975。
- 林喜兒，〈訪談Yoann Bourgeois：懸止點——流淌於「絕對當下」的詩人〉，《舞蹈手札》21.5期（2019.10），<https://www.dancejournalhk.com/single-post/yoann-bourgeois>，2023年1月5日下載。
- 邱誌勇，〈虛擬實境藝術中的「本體論事件」與「共感聯覺美學」〉，《現代美術學報》36期（2018.11），頁59-78。
- 朗格（Susanne Langer）著，劉大基譯，《情感與形式》，臺北：商鼎文化，2017。
- 勒考克（Jacques Lecoq）著，馬照琪譯，《詩意的身體》，四川：四川文藝出版社，2018。
- 陳文佑，《身體歸屬感之展延性研究》，臺北：國立臺灣大學腦與心智科學研究所碩士論文，2016。
- 奧斯汀（Jane Austen）著，陳珮筠譯，《艾瑪》，臺北：木馬文化，2018。
- Altidor, Welby. *Creative Courage: Leveraging Imagination, Collaboration, and Innovation to Create Success Beyond Your Wildest Dreams*. New Jersey: Willey, 2017.
- Assael, Breda. *Circus and Victorian Society*. Charlottesville & London: University of Virginia Pres, 2005.

- Benjamin, Walter. *Charles Baudelaire: A Lyric Poet in the Era of High Capitalism*. London: Verso, 1969.
- Bouissac, Paul. *Circus and Culture: A Semiotic Approach*. Bloomington & London: Indiana University Press, 1976.
- Bouissac, Paul. *Semiotics of Circus*. Berlin: Walter De Gruyter, 2010.
- Bouissac, Paul. *Circus as Multimodal Discourse: Performance, Meaning, and Ritua*. London: Bloomsbury Academic, 2012.
- Brown, Charlotte. "Hume on Moral Rationalism, Sentimentalism, and Sympathy," in E. S. Radcliffe ed., *A Companion to Hume*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd., 2008, pp. 219-239.
- Chalmers, David. *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: W. W. Norton & Company, 2022.
- Davis, Nicola. "Cutting-Edge Theatre: World's First Virtual Reality Operation Goes Live," *The Guardian*, 2016, <https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/14/cutting-edge-theatre-worlds-first-virtual-reality-operation-goes-live>, download on 14 Jan 2023.
- Dewey, John. *Art as Experience*. New York: Tarcherperigee, 2005.
- Dumont, Agathe and Arnaud Thomas. "From Technical Movement to Artistic Gesture the Trampoline, Training Support for Propulsion," *Fédération Européenne Des Écoles de Cirque Professionnelles*, <http://www.fedec.eu/file/652/download>, download on 14 January 2023.
- Dupont, Vincent. "No Reality Now," <https://vincentdupont.org/portfolios/no-reality-now/s>, download on 14 September 2023.
- Foucault, Michel. *The Order of Things*. Chicago: University of Chicago Press, 1982.
- "Fugue VR: prêt·e·s pour le grand saut? - Interview de Yoann Bourgeois," *Art Numérique*, <https://www.stereolux.org/blog/fugue-vr-pretes-pour-le-grand-saut-interview-de-yoann-bourgeois>, download on 14 January 2023.
- Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- Jonathan, Crary. *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge: MIT Press, 1992.
- Jürgens, Anna-Sophie. *Circus, Science and Technology: Dramatising Innovation*. London: Palgrave Macmillan, 2020.
- Kierkegaard, Søren. *The Concept of Anxiety: A Simple Psychologically Orienting Deliberation on the Dogmatic Issue of Hereditary Sin*. Princeton: Princeton University Press, 1980.
- Kondo, Ryota et al. "Illusory Body Ownership of an Invisible Body Interpolated Between Virtual Hands and Feet via Visual-Motor Synchronicity," *Scientific Reports* 8, 7541 (2018). <https://>

doi.org/10.1038/s41598-018-25951-2

- Lanier, Jaron. *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality*. New York: Henry Holt and Company, 2017.
- Lock, John. *An Essay Concerning Human Understanding*. New York: Dover Publications, 1959.
- Manning, Erin. *The Politics of Touch: Sense, Movement, Sovereignty*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- Marks, L. U. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.
- Merleau-Ponty, Maurice. *The Visible and the Invisible*. Evanston: Northwestern University Press, 1968.
- Mills, Daniel. *Domestic Horse: The Evolution, Development, and Management of Its Behavior*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.
- Nagel, Thomas. *The View from Nowhere*. New York: Oxford University Press, 1986.
- Northoff, Georg. *The Spontaneous Brain: From the Mind-Body to the World-Brain Problem*. Cambridge: MIT Press, 2018.
- Pallasmaa, J. *The Eyes of The Skin*. Chichester: John Wiley & Sons Ltd., 2012.
- Pyne, William Henry. *The Microcosm of London or London in Miniature* (Volume III). London: Methuen, 1904.
- Ritter, Naomi. *Art as Spectacle: Images of the Entertainer Since Romanticism*. Missouri: University of Missouri, 1989.
- Steyerl, Hito. "In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective," in Amelia Groom ed., *Time (Whitechapel: Documents of Contemporary Art)*. Cambridge: MIT Press, 2013, pp. 168-171.
- Tait, Peta. *Circus Bodies: Cultural Identity in Aerial Performance*. London: Routledge, 2005.
- Tait, Peta. "Art and Androgyny: An aerialist," in Peta Tait and Katie Lavers eds., *The Routledge Circus Studies Reader*. London: Routledge, 2016, pp. 6-9.



清華藝術學報

【第五期】

出版者：國立清華大學藝術學院（新竹市南大路 521 號）

編審委員會（任期自民國 112 年 1 月 1 日至民國 113 年 12 月 31 日）

召集人：張芳宇（國立清華大學音樂學系教授兼任藝術學院院長）

總編輯：邱誌勇（國立清華大學科技藝術研究所教授）

編審委員（依姓氏筆劃排列）：

林克明（國立聯合大學臺灣語文與傳播學系副教授）

凌天（國立陽明交通大學建築研究所助理教授）

施登騰（中國科技大學視覺傳達設計系副教授）

孫松榮（國立臺北藝術大學藝術跨域研究所教授）

馬孟晶（國立清華大學通識教育中心與歷史所副教授）

高榮禧（國立清華大學藝術與設計學系副教授）

曾毓忠（國立陽明交通大學音樂研究所教授）

曾鈺涓（國立清華大學科技藝術研究所教授）

董芳武（國立清華大學藝術與設計學系教授）

謝啟民（國立陽明交通大學應用藝術研究所副教授）

助理編輯：林維萱

出版日期：2023 年 12 月 31 日