

視 覺 藝 術 論 壇

發行人：艾群

編 輯 審 查 委 員 會

編輯委員：劉豐榮、廖瑞章、胡惠君

（本學報所有應徵文稿均敦請校外專家學者審查特刊則不在此限制範圍）

執行編輯：胡惠君

執行秘書：汪紋曲

編輯助理：張嘉育

責任編輯：陳泓易・胡惠君・莊元薰・王藍亭・林正哲・馮雯琳・
郭雅捷・魏暉庭

編輯顧問：黃冬富：國立屏東教育大學視覺藝術系教授

陳瑞文：國立臺灣師範大學美術系教授

封面設計：張栢祥

國立嘉義大學人文藝術學院視覺藝術學系／視覺藝術研究所
「視覺藝術論壇第十六期」稿件目錄

從材質與技術反思工藝的藝術當代性	陳泓易	2
導入使用者中心設計之創新設計課程實踐	胡惠君	40
「彈幕」的「彈」與「談」----以符號學觀點看彈幕的表意、美感與應用	莊元薰、王藍亭	66
雜食且形式豐富-東尼·克雷格的雕塑研究	林正哲	88
蜚-試論當代水墨創作的心理意象	馮雯琳	110
城市景觀主題之轉變：以葉仁焜、涂智惟、林子瑜作品探討	郭雅婕	132
論陳界仁《凌遲考》與電影《極限：殘殺煉獄》之殉道者形象	魏暉庭	152

從材質與技術反思工藝的藝術當代性

陳泓易*

摘要

本研究嘗試從材質與技術兩個面向來討論當代工藝的思辨文本。在這兩個軸線的基礎之下，本研究整理了二十世紀，特別是所謂的語言學轉向以來幾個相對重要的思想家，包含不同跨度的人文社會科學領域的論述生產中，對於材質與技術這兩個命題的討論。其中包含了海德格、阿多諾、巴舍拉、布希亞、傅柯、德勒茲等思想家的詮釋策略。雖然這些思想家的討論並非針對工藝主題而建立，然而本研究在將兩個命題獨立出來之後，則產生此一討論命題的自主性詮釋空間。

為避免僅是由思辨詮釋文本進行過度它者單語的片面話語所形成的思維封閉現象。本研究於是加上了許多對於實際操作工藝的藝術家的訪談，以便對於此一研究主題進行論述與田野的相互辯證與相互修正。在這兩個面向觀點的交錯思辨之後，本研究提出了許多重要的創見，特別是將工藝家的技術視為一種身體技能與知識生產相互融合的一種「秉性」(dispositif)，以及將工藝匠師的主體身體視為同時既是藝術家，同時是技術本身，卻也可以是創作的材料，同時是工具的載體，甚至是工具自身，卻又是被創作的作品。本文論述此種形而上與物質性互為主體的交融情境，並企圖將此一解釋性擴延至工藝之外的藝術領域。

關鍵詞：當代工藝、材質、技術、身體、秉性

* 國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所副教授

Reflections on the Artistry of Contemporary Craft from Material and Technique

Hung-Yi Chen*

Abstract

This research tries to discuss the dialectic nature of the contemporary craft from the two perspectives of material and techniques. This article analyzes the works of certain relatively important theorists from different humanity and social science disciplines especially those who discussed the topics of material and techniques after the so called linguistic turn. This article discusses the interpretive strategy of the important thinkers such as Heidegger, Adorno, Bachelard, Baudrillard, Foucault and Deleuze. Although their works did not particularly focus on or structure around the topic of craft, the close examination of their ideas of materials and techniques generates a new interpretive space for discussion.

To prevent the limitation of only thinking and interpreting from the written texts of these theorists, this article incorporates many interviews of craft artists. The intersection of both theories and praxis helps to clarify and analyze the concept of contemporary craft. After an inter-dialectic analysis, this article proposes many important and fresh perspectives. In particular, the craft artist's integration of both physical techniques and knowledge production is regarded as a "dispositif". And the subjective body of the craft artist is considered as the artist, the technique, the art material, the medium of tools, the tool or instrument, as well as the artwork being created through the body. This article articulates the craft artists' inter-subjective and dialogic fusion of metaphysically and materiality and tries to expand the interpretative framework beyond craft to include other art disciplines.

Keywords: contemporary craft, material, technique, body, dispositive

* Associate Professor, Department of Art Creation and Theory, Tainan National University of the Arts

從材質與技術反思工藝的藝術當代性

壹、發達資本主義時期的美術工藝運動

在討論工藝的概念及其詮釋時，我們習慣的回溯到幾個重要的歷史階段，首先是十九世紀中末期發源自英國的「工藝運動」¹。基於對工業革命之後，經由機械操作使用所造成的大量生產與機械複製中許多主體不及物的生產情境，因而重新反省機械複製情境中所流失的東西，特別是前工業時期藉由身體介入與手工勞動進行生產而伴生的藝術性與原創製作美感或者美學，工藝運動是在此文本中對於藝術生產的反省而發起的，是西方現代主義以來，第一個最具代表性的工藝運動。

除此之外受到最多討論的，則是在德國的威瑪時期，由包浩斯學院所建構，於學院之中所執行的工藝教育運動。這是現代性高等教育學院系統，最早對於過去主要存在於工坊工藝師徒制度的學藝傳承方法的現代性學院實踐。威瑪時期德國豐富多元的創意動能與思想發展，使得在同一時期也發展出了法蘭克福學派的藝術文化批判理論。批判理論當中諸多學者對現代性的反思詮釋，也補充了包浩斯學院在實踐中的思想深度及其文化與社會效應。

同樣的，亞洲國家在接受現代性的洗禮之後，最具代表性的則是首先在日本由柳宗悅提出的工藝與民藝理論。柳宗悅談到日本工藝傳統中對材質相對執著，對技術深刻訓練，同時重視其產品在日常生活中的使用價值，並且也十分在乎其視覺，觸覺的各項美感的呈現。柳宗悅重新審視日本「傳統」的工藝文化並且在面對現代性文本中重新解讀，重新定義工藝，特別是「民藝」的價值。受到西方與日本的影響，在台灣也發展出面對現代化語境之下的工藝運動，當中最有代表性的則是顏水龍對傳統工藝研究與保存的努力（雷逸婷，2012）。在論述工藝思想時，上述這些案例這是最經常被討論引用的敘事基礎與根源。

¹ 根據維基百科資料，美術工藝運動（Arts & Crafts Movement）是起源於 19 世紀下半葉英國的一場設計改良運動，其產生受藝術評論家約翰·拉斯金、建築師奧古斯塔斯·普金等人的影響。運動的時間大約從 1859 年至 1910 年。得名於 1888 年成立的藝術與手工藝展覽協會（Arts and Crafts Exhibition Society）。

台灣同時也在工藝發展的歷史過程中，產生了許多重要關鍵的事件，一直在重新塑造台灣的工藝面貌。比如說在顏水龍的努力之下，台灣設立了「手工藝研究中心」(雷逸婷，2012)，或者是政黨輪替之後，在民間與官方的共同努力之下，也在鶯歌設立了陶瓷博物館，以及直屬文化部的鶯歌陶瓷研究中心²。同時在許多教學的現場，從職業學校到大學的藝術相關科系，乃至近期藝術大學相關系所的成立，也都形塑了台灣今日的工藝面貌。當然，從七零年代開始，更重要的是經由無數工藝藝術家的努力才得以創造出今天台灣工藝領域相對繁花似錦的茂盛風景³。

然而，儘管如此，有兩個核心命題在當今工藝發展之中極度匱乏，以致讓台灣工藝內容總是相對顯得偏頗而動能不足。其主要的原則則是由於傳統工藝逐漸進入了現代性，甚至是當代性的詮釋文本，卻無法隨著文本的變化調適發展，因而衍生出許多認知與生產失落差甚至失調的情況。首先是大部分工藝創作者對當代藝術概念的無知，其次是經常總是以傳統工藝或者傳統藝術的思想自我框架來面對工藝。最尷尬的是以某些抱殘守缺的偏頗的「現代性」理念思維來執行「當代」工藝的生產，以至於總是有嚴重的認知觀念與形式生產的破碎與斷裂，甚至不知所云，也無從評論。誠然，傳統工藝自然也可以不理會所謂的現代性或者當代藝術，而單純的以一個傳統保存者自居。真正理解傳統的工藝藝術家就有能力從傳統之中找到無比精彩的豐富內容與創意，而不必被變動中的形式與概念綁架或者框架。精彩的藝術就是精彩的藝術，不管它是傳統或者現代或者當代。然而，倘若工藝創作者企圖與現代或者當代文本連結，嘗試以更為敏感於時代而更自在的方式存在於當代文本來進行創作，則此一調適與詮釋的認知便變得重要。

所謂現代性藝術，或者更擴延來說，美學現代性。是源自十九世紀歐洲的一個藝術形式或者概念，此一美學現代性有許多附著於當時文本，再凝鍊出來的可辨識特質。而這些邏輯與思想某種程度是承襲並且延續了歐洲自啟蒙時期以來對於知識分子的期待與想像，到了二十世紀它轉譯成前衛藝術運動的批判與抗爭立場。美學現代性則是後來的學者，對於這整個概念文本進行一種系譜學與知識圖示式

² 請參考文化部網站。

³ 請參考鶯歌陶瓷研究中心網站。

(epistheme)⁴的反思之後的重新詮釋。現代藝術也慢慢發展成許多二十世紀以來的形式與主義風格，並且逐漸匯集成前衛的概念作為對其原則捍衛的主要形。也就是具有自主性的主體，以及對於社會，公權力與資本主義的批判精神。某種程度來說前衛藝術精神可以視為是一種啟蒙精神的延續與傳承⁵。

然而在 1960 年代的新一波對於社會文化典範化的不滿的趨勢之下，觸發了許多反主流的地下運動 (underground)。這些地下運動在歐洲逐漸發展成顛覆整個文化社會內容的「學運」。而在美國，也從地下運動與所謂的 Beat Generation 發展成了六零年代的「Fluxus 運動」。Fluxus 運動與其說是對之前美國主流藝術運動「抽象表現主義」的延伸，不如說是對抽象表現的反動。它後來與歐洲藝術家連結，引發成一種全球性的藝術革命(新)風潮。這個運動強調許多跨界的藝術可能，在持續發展演進之下，也不再將藝術現代性核心關注的藝術自主性與批判精神奉為圭臬，反而強調一種「流動的主體性」(黃冠閔，2014)的可能。

這當中最重要認知落差在於，每當我們要談論工藝相關的思辨與詮釋概念時，總是會回到 William Morris 的工藝運動與包浩斯學派的理論與形式建構。當然，工藝運動與包浩斯的重要性是無可否認也不可抹滅的，他們畢竟是現代工藝理念的基礎，今日的工藝運動成果都是由此為基礎而發展的。然而，這些理論的生產背景文本是發達資本主義時期，當時的機械複製以及工業革命之下資本主義宰制的生產情境引發藝術家的自主思維態度及其抗爭情境。然而當前的文化藝術與其文本已然重新形塑，也產生了許多當時未曾觸及的文本情境與問題意識。我們自然必須思考，在新的問題意識，新的文本命題之下，工藝如何更合宜的因應與面對，從而找出新的動能，新的意義與相對應於這個時代與社會的價值。

貳、研究方法與立場

⁴ 請參考傅柯 (Michel Foucault) 在知識考古學，「詞與物」(Les mots et les choses) 當中的研究方法。

⁵ 比如美學家阿多諾在其最後著作《美學》中所論及的對同一性的辯證與藝術創作者對主體自身自主性 (Autonomie) 的自省與要求態度等等。參考自「如何批判文化工業？阿多諾的藝術作品論與美學修養的可能」(何乏筆，2004)。

為了避免在思辨邏輯嚴謹性的要求之下使得論文關於工藝或者藝術的創作詮釋流於一種理論先行的封閉文本，本研究特別以針對創作者所進行的相對豐富的訪談來做為理論思辨的基礎，接下來則全面審視影響當代藝術創作的詮釋理論當中與工藝可以相關聯的概念文本，將其交錯辯證閱讀，並在理論發展到一個相對完備階段時，再以此基礎進行下一個階段的藝術家訪談，以對照甚至檢視理論思辨在真實田野中的有效性。此一操作交互進行直到所發展出來的觀點更臻完備為止。

本研究所援引的有關技術與物（材質）的討論都不是針對工藝作為主題所發展出來的論述。但當我把材料（物）與技術作為主要探討對象而獨立出來時，在分析的過程中，就有可能產生對這兩個主題的深入看法。所有的工藝原本都是因材料與人的身體的可能性而發展出來的。它因而會是材料的物質性與作為主體的人的肉身的物質性的附屬附庸或者宰制物。因而不知不覺失去了自主反思的機會甚至能力。

因此本研究嘗試跳脫在材料與技術原本附著的文本，將其獨立出來做為思考與討論的基礎，如此一來將可以因而擴延材料與技術這兩個命題更深層的自主性意涵（connotations），因而豐富了其思辨與想像的空間。此時再回過頭來辯證與材料及身體連結的工藝主題時，則能夠開顯出更多元的「不可思」面向。這也是本研究的目的。我們認為這些不可思面向的開顯，正是工藝當代性思考與創作的重要基礎。

當代藝術文本中的工藝命題與探問

如果說，同一性的辯證與自主性的批判立場與態度是現代主義藝術家，以及美術工藝運動思維的關鍵立場。那麼，歷經二十世紀對現代性與現代主義的反省批判之後，藝術生產的意義與價值自然也隨之而修正。而現代主義藝術與當代藝術之間，或者工藝與當代藝術之間關係為何？差異為何？面對當代藝術，彷彿現代主義藝術與工藝都有許多的焦慮。

加州大學的 Julia Bryan-Wilson⁶教授提出了一個開放性提問，她積極反駁工藝

⁶ Julia Bryan-Wilson 為加州柏克萊大學現代與當代藝術助理教授、藝評、作家。

與當代藝術的藩籬，強調工藝的當代性。她並且提出著名的九大提問來說明工藝的當代性（吳佩珊，2018）。本文嘗試將此九大提問簡單歸納如下：首先他認為當代工藝的製作與概念可以毫不違和的並行於當代藝術的概念與形式之中；其次，她提到工藝具有被廣泛制度化的連結，與畫廊、博物館、商場，甚至學院的世界保持著緊密的聯繫。它催生了新的藝術評論和策展浪潮，並且已被收編而成為藝術史話語敘事的一個重要組成內容。並且手工製作物品本身提出了一種替代的本地製造微觀經濟，一種交換系統（吳佩珊，2018）。她也提到由於工藝對資本主義的絕對依附，並促進人與人之間的實體交流。與數位網絡系統連結，工藝同時也揭示了品味意識形態的鮮明區別和價值，它是藝術與商業之間，工作與休閒之間，過去與未來之間的樞紐（吳佩珊，2018）。

從 Julia Bryan-Wilson 的提問中，我們事實上更清楚看到的是工藝實踐者與操作者內心深層的多重焦慮。彷彿工藝已經被當代藝術遺棄，因而也被當代世界遺棄，因此它渴求向當代藝術靠攏趨近，來將自己「除罪化」與去汙名化！彷彿當代藝術是正當的，是主流的與顯學的，是一種典範。而工藝似乎已然過時。因此她將當代藝術的特質一一羅列，並將工藝一個個對號填入，如此一來，工藝就可以證明自身與當代藝術無異。如此地趨勢附和卻只是更顯露出工藝在當代藝術文本中的自覺匱乏與無所適從。這樣的焦慮即便在台灣也普遍存在。

到底當代工藝的焦慮因何而來？到底在當代的文本中，主流的「當代」藝術與當代文本中所生產或者創造的工藝的差異為何？這是本研究討論的核心問題之一。相對於 Julia Bryan-Wilson 的提問，日本當代工藝的重要詮釋者秋元雄史（2018）則提到，以日本的當代藝術情境為例，當代工藝的發展脈絡主要從三個方向進行，並且各有其重要性，這三個方向是：（1）傳統工藝、（2）當代工藝、（3）工藝與設計。也就是說，與其辯論或者辯證工藝是否當代，是否過時，是否要以當代工藝的型式與概念，來置換或者摒棄傳統工藝，傳統工藝的價值是否不合時宜等等的這些爭辯，不如既保留傳統工藝，也發展當代工藝。因為傳統工藝已經不只是工藝，而是一種文化，一種文化遺產，並且希望它能持續是一種活著的文化遺產，因此以公部門資源介入，鼓勵民間繼續保留。而當代工藝有許多符合這個時代所需的創新與價值，當然也期待這樣的創作與生產活動繼續發展。此外則是以工藝為基礎的物質

性的當代化生產，也就是以設計為方法，將傳統工藝的多元層次意涵(connotation) 拆解，包括材質的、技術的、象徵的與符號的，將這些價值重新整理成符合當代生活需求的文化商品，進入市場也進入當代的生活日常。這樣的作法，顯然是一種折衷式資本主義概念的政策思維，將一個從生活文本轉變成文化文本甚至象徵資本的材料對象的價值極大化，符應也照顧到整個社會結構的最多面向。其主要是一種工具理性操作型策略，有效的面對問題，周延的彷彿行政妥協，卻對工藝當代性當中，當代藝術的思辨與詮釋內容相對消極處理。

參、當代工藝的可能性探索

一、工藝的材質美學與技藝美學

對於上文所討論的當代藝術文本中的工藝命題到目前為止的研究與討論非常有限，作為一個研究主題，在文字文本與檔案匱乏的情況之下，本研究於是採取訪談當代代表性甚至是指標性的工藝藝術家做為論文進一步發展的策略。為了顧及創作與研究兩個面向兼具的文本要求，因此以在學院任教的工藝藝術家作為主要訪談對象⁷。這些工藝藝術家都同時在學院任教並且指導學術性的論文產生，嫻熟學術研究的基本概念與邏輯，符合本論文的知識論建構期待。除此之外，我們也與許多同時進行教學與創作的工藝老師進行相關主題的開放式討論⁸，本研究並且將研究田野跨出學院之外，將台灣工藝「場域」(le champs) 之中重要的關鍵藝術家與研究者進行了多面向的採訪。我們訪談了染織藝術家陳景林老師，當代工藝創作者楊偉林老師，台灣工藝研究中心的研究員蕭靜芬老師，黃誼甄老師，台灣工藝雜誌主編朱佩儀老師⁹等專業創作者，研究者與詮釋者，幾乎包含了台灣最具代表性

⁷ 我們首先訪談了金屬創意藝術家徐玫瑩教授，陶瓷創作藝術家張清淵教授，以及纖維創作藝術家黃文英教授。

⁸ 在纖維領域我們也訪問了在花蓮持續創作不斷的馬芬妹教授。除了以上相對較資深的工藝創作者，研究者頻繁與陶瓷藝術家朱芳毅老師，纖維藝術家與教師吳佩珊老師。

⁹ 研究者於工藝主題研究期間同時指導輔仁大學法文研究所劉倩伶研究生研究論文〈從傳統工藝到綠工藝：論台灣藍染的當代保存與復興〉，並於2019年9月9日到藝術家自宅訪談楊偉林老師，2019年9月14日到草屯天染工坊訪談陳景林老師，2019年10月19日草屯工藝中心訪談蕭靜芬、黃誼甄研究員，2020年8月30日桃園青埔訪談朱佩儀老師，2020年11月2日花蓮青陽農

的大部分當代工藝創作面向。而這些採訪對象分別討論到了相當多元的工藝內容，經過分析，所有討論面相當中的最大公約數則是集中在兩條軸線上，也就是工藝的材質與工藝的技術問題。

二、材質與技術的自主性¹⁰

經過分析整理之後我們發現，工藝的所謂傳統與當代事實上是非常辯證的。因此許多創作者直接聚焦在材質與技術兩個層面來探討。儘管身處當代藝術的文本之中，依然可以從傳統的工藝美學裡再深入這兩種面向，在深入的過程所自然產生的概念，形式與訊息就會是與當代文本毫不違和，甚至更具積極向度的。因此我們可以從這兩個面向作為開展的基礎：（1）材質美學（*aesthetique of material*）、（2）技術美學（*aesthetique of techniques*）。

將創作整體中的部分內容獨立出來，使其「自主性」的發展，最終成為以部分成就自身整體的完整價值，這樣的詮釋與呈現角度與藝術現代性的邏輯有許多可以呼應之處。特別是「自主性」（*autonomie*）的概念。從藝術家馬內（E. Manet）的創作基本態度一直到法蘭克福學派阿多諾（T. W. Adorno）的「美學理論」（陳瑞文，2014），甚至是布赫迪厄（P. Bourdieu）有關「藝術法則」（P. Bourdieu，2016）的討論，都深刻的聚焦在藝術自主性的這個命題與觀點之上。而藝術自主性除了是藝術家批判精神的基礎，也是藝術作品實踐過程中所有指涉與運用的每一個元素的自主。當我們將創作工藝過程所需的材料與技術獨立出來討論，甚至自主發展成為跳脫傳統形式以及對工藝原有的工具性屈從的背離，都表現了組成工藝創作整體之中的各個元素的自主性。而工藝也將因此產生形式與概念上的更為豐富的多種可能。除此之外，這兩種被獨立出來的元素，本身其實就充滿了文化與藝術文本多重領域的思辨內涵。他們本身就是人文領域的重要議題。我們將首先由材質與技術這兩個命題在人文科學的討論與辯證之中來擴延思考材質與技術的自主性之多

場訪談馬芬妹老師等。

¹⁰ 此自主性與前文討論前衛藝術的藝術現代性的自主性概念上有所交集，然而前衛藝術的自主性主要是藝術家作為主體的自助性，而此處卻是原本附著於藝術創作者身上的材質與技術被獨立出來的自主性，此自主性的主體概念已經有相當的差異。

元層次意涵。

三、海德格的技術，何者為物？

對「物」的討論我們似乎無法避開現象學所提出的核心命題的討論，也就是「回到物自身」的說法。這是歐洲在二十世紀對笛卡兒以來傳統哲學的反思或者批判。也使得本體論（Ontology）的命題逐漸變成一個存有論的命題。倘若我們重新來思考從本質（entities）到存有的本體論概念，對於工藝創作中的材料命題將可以有更為擴延與豐富的想像與討論空間，在實際操作與執行時，也因而更具有詮釋性與多面向的意涵。而到了著作生涯中期之後的海德格也提出他對「技術」的看法。關於「物」的看法部分，首先即是他對當代科技的批判，海德格認為「當代科學明確的把一切都理解為運動中的物質點（陳嘉映，1995，頁 241）。」海德格以哲學文本對物的詮釋歸納成三種：

一是把物當作埋藏在眾屬性之下的承擔者，主體，實體，自體，質料；二是把物當作感覺與料的總和或整體；三是把物看作質料與形式的結合（陳嘉映，1995，頁 242）。

而對於這三種定義海德格分別也列舉了三種解釋，即西方語言構造形式；感覺實在論與形式與質料的統一的觀點。第三種解釋，即形式與質料的統一的進路更適合於本研究的特質。倘若我們將形式與質料應用到海德格的三種物的定義將會有如下的情形，首先是「純粹自然的物，自成自足。」（陳嘉映，1995，頁 244）其次是用具的物；第三種則是藝術作品。形式質料的物的解釋原是從工具的角度提出的，並用來分析「用具」的結構。由於「用具」處於純粹的物與藝術作品之間，分別擁有兩者的特點，因此在西方從希臘時期到中世紀一直到近代都經常作為物的解釋策略。海德格對於形式質料的物體解釋並不以為然。特別是對純粹的物的定義上，甚至他也認為不適用在藝術作品的解釋上。關於這一點，海德格在著名的〈藝術作品的本源〉一文中已經有清晰的詮釋。其重點為：

只有器具的牢靠可信才保障這單一的世界的安穩和大地不斷蓬勃的自由。
信賴按每一物自有的方式和範圍把諸物保持於一身。效用在信賴中發揚

發揮；沒有信賴，效用就什麼都不是（陳嘉映，1995，頁 246）。

至於對技術的討論，我們一般都認為海德格對技術的討論某種程度而言是對科技過度發展，或者科技的某種扭曲失控的擔憂與批判。事實上在二十世紀西方科技快速發展的過程中，這樣的批判並非是海德格所獨有。而當時的主流批判當中經常認為現代性，特別是現代性當中快速發展的科學是一種與過去事物的斷裂，然而海德格以一種存有論的視角解釋技術，又將現代性的技術起源以一種古典形上學思想的方式來思考，卻因而更豐富了其與文化甚至藝術的關係。

在存有論的思維邏輯下，主體身處於世界之中，而世界始終是有意義的整體，在生活世界之中，在主體與物的相互運動過程中所發展出來的技術也不可能切斷與生活世界對象的所有關聯，而是讓對象作為客體返回到主體。這樣的說法正好呼應了藝術創作與工業生產的差異。在作為藝術創作的對象時，工藝創作過程的材質性跳脫了僅僅是作為主體，亦即人的目的而存在的原料，此材質有其自主性，創作者必須首先認識材質，與其互動相處，讓材質自己說話，自己表現，才能避開變成科技的技術在過度發展的情況下將物質變成原料而完全客體化的，單向度的宰制這個材料。因為技術（科技過度發展的技術）產生主體與材質之間關係的異化，其結果則是，技術性的對世界的理解方式遮蓋了其他的理解方式。或者說對科學的信賴凌駕其它理解世界的方式。也造就某種抽象的數學性世界解釋，海德格透過形上學的轉化，認為技術不應成為思想的它者單語，技術（科學技術）不僅僅涵蓋了思想，也必須在實踐中被證成，它甚至是作為主體的人對世界的某種詮釋¹¹。

而對於工藝創作的藝術家而言，在面對自主性的材料同時，技術擴延成了思想，甚至是一種詮釋。從布希亞的「物體系」概念中也可以如此呼應海德格關於技術（科技）與物的觀點。

他參照海德格認為現代技術的本質為「集合檢閱」（Gestell），而自然被轉變為一必須挑戰，管理，開發的資源（fonds，庫藏）的想法，這時人的存有本身也變成一個庫藏資源，而他對他自己也以同樣的方式對待（Jean

¹¹ 關於海德格的技術討論請參考海德格：《形而上學導論》，由於本研究並無意成為海德格導向，故主要的參照來自於陳嘉映所著的《海德格爾哲學概論》的內容。

Baudrillard, 2018, 頁 99)。

而「物」與技術的關係首先需要認知的是技術與物都是在生活世界中自主，然而技術能夠使物的自主性開顯，海德格提到「技術使事物(Ding)顯現，而不是事物從自身出發將自身呈現。」也就是說物與技術同時擁有自主的本質，海德格拒絕從目的和手段之間關係的角度去觀察技術的本質。他認為技術不能被看成是人類所需要的工具，相反它本身就具有自己的規律性。而這樣的說法也進一步正當化本研究對於技術的自主性的觀點。海德格除了對於技術進行存有學與形上學的討論之外，晚期海德格著作《林中路》之中既討論到了詩學也討論到了藝術，他對於藝術的討論更是啟發了許多與其當代或者後來的學者，阿多諾即是其中之一。

四、阿多諾「美的物質性」

事實上「阿多諾關於藝術作品「物性」的討論是針對海德格的著作「藝術作品的起源」而發的(黃聖哲, 2002, 頁 4)。」法蘭克福學派的代表性思想家阿多諾以馬克思主義立場加上佛洛伊德思想提出了他對於「物」的美學討論。在新馬克斯主義批判理論的「星叢理論」(Constellations)方法論之下，他首先對傳統知識體系方法論當中的藝術認識論過度形而上與單面向的二分法提出質疑。

阿多諾依循辯證的思考方式反對傳統美學形式與內容的二分，他提出「物質」(Material)的概念來超越這種二分法。物質可說是創作者在創作活動中所面對的一切可資運用者(黃聖哲, 2002, 頁 2)。

阿多諾跳脫具體材料即是「物質」的慣行思維邏輯，將物質的定義延伸到「在創作活動中所面對的一切可資運用者。」倘若說在阿多諾的「物質」認知當中，物質不只是「具體」的物質，那麼具有抽象內容與本質的物質即可能與社會語境在某些層面上互為文本。

物質是藝術與社會的中介。由物質論的觀點而言，藝術作品的真理內容是它(此作品)的社會性(黃聖哲, 2002, 頁 2)。

阿多諾以一種社會學的方法論與其進路讓他對於藝術的觀點因而有別於海德

格。在海德格關於藝術的存有學詮釋裡，「藝術作品是存有的開顯，美則是作為無遮蔽的真理的一種呈現方式（黃聖哲，2002，頁 2）。」然而在阿多諾的「美學理論」中，

藝術作品一經創造，便取得其自身的結構的客觀性，脫離了主觀的認識活動，但藝術中客體的優先性並不排除對其內在結構的認識。這種認識不同於直觀性。直觀性並非藝術的普遍特質。它是間歇的（黃聖哲，2002，頁 2）。如果藝術作品只是直觀的，那麼它就仍然只停留在感官直接給與的偶然性上。無法取得其內在的邏輯性。藝術作品的位階取決於它是否能擺脫這種偶然性的侷限（黃聖哲，2002，頁 4）。

阿多諾以物質性為策略直接針對海德格對於藝術的現象學解釋進行批判，在現象學式的藝術直觀性論述之中，藝術作品的具體的物性（Dingcharakter）完全被忽略了。」阿多諾將藝術作品的物質面向視為其非物質性環節的構成前提，而不僅僅是被形而上化的藝術品的無區分的單純載體，「物體並非單純只是藝術作品的載體。藝術作品的客體化使其成為第二階段的事物。作品的物的性格是一種各個力量交互作用於作品上所產生出的綜合（黃聖哲，2002，頁 4）。

阿多諾在他的最後著作《美學理論》談到他對「物質」的定義：

由外在觀察，那在精神的反思中特別並非作為精神之物表現出來，而是作為客體表現出來的，便是物質（黃聖哲，2002，頁 4）。

無法被主體以概念體系掌握的非同一者，不是表現為物質，便是與物質融合在一起。阿多諾的物質論使得他既反對傳統美學的材料（Stoff）概念，也反對形式與內容的二分（黃聖哲，2002，頁 4）。在反對甚至批判二分法與現象學的同時，阿多諾也將其美學理論的核心精神「非同一性」與「自主性」概念對他所定義的物質進行詮釋，

物質卻是藝術家所操控的一切：詞語、色彩、音響以及每一個組合的方式，

直到為了整個作品所提供的每一個已發展出的製作方式。就此而言，形式亦能成為物質。因此，物質也就是藝術家所面對的所有必須去做選擇的一切（黃聖哲，2002，頁4）。

五、「反抗」（搏鬥）的現象學－巴舍拉的土地詩學

加斯東·巴舍拉（Gaston Bachelard）的思想生產與主要活動期間雖然與海德格，阿多諾有部分交集，甚至也部分受到現象學的影響，然而由於時代關係，他是許多所謂的六八知識分子的思想導師。巴舍拉以他所可以運用的自然科學背景，並加上心理分析與哲學的認識論與方法論對最根本核心的「物質性」概念及其文化與社會意涵重新進行分析與闡釋。他最核心的概念在於他認為經驗論（Empiricism）與理性主義（rationalism）並非二元論或者對抗與對立的關係，而應該是相互補充（complementary）的關係。在這樣的思維邏輯之下，「材料」與「物」的意義自然有了不同的看法。巴舍拉在1948年的兩本土地相關的著作：《土地與意志之夢境》以及《土地與休憩之夢境》之中，特別提出了他對身體與物質關係的解釋：

巴舍拉所謂的道德想像，則是將實踐行動與想像活動連結起來，相較於康德的形式主義傾向，巴舍拉則以物質主義來稱說。這種物質主義與道德想像密切相關，並具體實現在工作勞動的意象中（黃冠閔，2014，頁123）。

在巴舍拉的解釋裡，物質既不僅僅是客體，也不僅是內化於主體的一種「材料」，他首先思辨主體的身體與物質的關係，

工作主體首先面對的是身體與物質的關係，透過這種關係，人的行動不是與自己作為道德主體的反身性相連結，而是與物質性的自然世界相連結（黃冠閔，2014，頁123）。

對於巴舍拉所討論的行動，既是主體面對社會的一種作為，也可以是藝術家面對創作對象時的某種狀態，

是此一主體所身處的行動世界，人對於自然世界的道德行動不是以人力制天，而是參贊自然世界本身的創造活動。以工作為藍本的意志，所抒發

的不是道德律的普遍形式，而是由力量，運動所構成的行動世界，這種行動世界有一堅實的物質基礎，可以使得道德的實在性更接近生命的肉身性（黃冠閔，2014，頁 123）。

此一行動藉由物質作為的媒介讓人的身體肉身與自然世界連結，修補了被現代性異化的主體情境。倘若說康德的行動傾向於是訴諸道德理性的善的自由意志的道德行動，它因而變成是形式主義的；那麼巴舍拉將想像與實踐行動結合的過程中，仰賴的則是物質主義的真實世界，此一行動因而是參與自然世界本身的創造活動。這使得從道德到創作都具有某種更接近生命的肉身性的實在性！在主體與物質遭逢的過程，首先就是遭逢物質的「反抗」：物質所具有的反抗乃是意志的起始條件（黃冠閔，2014，頁 124）。此一物質之反抗也是主體意志的基礎，

我們歸諸於事物身上之反抗的想像，首先呼應於我們的意志施加在事物身上的暴力，很顯然的，只有在由堅硬物質與柔軟物質所刺激起的工作中，我們才意識到自己的動態能力，意識到此動態能力的各種變樣，各種矛盾（黃冠閔，2014，頁 124）。

主體因而在與物質相互對抗的過程中在心靈上與身體上「訓練」了自我，接受意志施為的對象端不能只是一個靜態反應的對象而已，它同時是「反抗」的力量。意志反過來也接受反抗力量的規定（黃冠閔，2014，頁 124）。

這種對自我的訓練重塑了自我的心理與身體肉身，在形成意志的同時也磨練了技術，

物質彷彿也是一種「反抗」的意志。物質不只是接受意志的暴力，它還反過來重塑意志的力量（黃冠閔，2014，頁 124）。

意志與技術因而是同一種過程的兩種共生產物，它也是創造能量的根源，因此，「物質與手必須結合產生能量二元論的紐結。」巴舍拉認為這種以物質為互動對象，以行動為實踐方法的策略，因其肉身性的強調，避開了過度客體化與視覺化的形而上學式的理論詮釋，

就肉身性的意味來說，巴舍拉清楚意識到「理論」(theoria)受制於視覺的「靜觀」姿態，而總是以一種採取距離的態度面對世界。相對的，「實踐」(praxis)體現在手的介入世界中，願意「接觸」世界，在世界中行動(黃冠閔，2014，頁125)。

勞動(或者如藝術家的創作活動)因而是某種意志與想像的綜合，藉由此一行動與物質的密切相關聯，於是可以演繹出一種「肉身性思考」。在此一肉身性的思考語境當中，「創造」自然不是思維活動的單面向行為生產，而是在肉身性的勞動中所交互引發的成果與現象，

工作勞動與物質的韌性緊密結合，但也是跟工作者的生命韌性結合；沒有勞動，就沒有創造(黃冠閔，2014，頁127)。

在意志的過程與技術生成的過程，肉身(手)的行動與物質的自主性之間持續的產生張力，一種既是相互抗衡卻又相互運作，相互對位(counterpoint)又相互產生和諧的持續運動，巴舍拉稱之為「反抗」的現象學。

手的肉身體現著「反抗」的現象學(La phenomenology du contre)(黃冠閔，2014，頁128)。

然而我們必須理解的是巴舍拉所使用的「反抗」(Contre)一詞，並非單純的是一種絕對單面向的意涵，而是一種彼此激烈互動的「膠著」狀態，它並非完全是對抗或者敵意的態度，它甚至可以是親密的倚靠的狀態，在行動者面對世界的「物質」，或者藝術家面對其創作的「材料」，持續的互動過程會產生某種特殊的彼此馴化作用，彼此並非單純德宰制與屈從，而是各自自主卻又相互自我修正，修補、修持，此一「反抗」(contre)比較是某種觸身肉搏的張力與互動情境。巴舍拉回到存有論的基礎去談它這個主體與物質互動的「反抗」的現象學。

一切現象學都彰顯著一種存有論，一切的現象都有其實體(黃冠閔，2014，頁132)。

關於物質的主體或者自主性概念，巴舍拉並非將物質純粹化與客體化思考，而

是回到前科學時代的認識論去解釋物質與自然的連結。他提到前科學時代的知識體系是彼此貫通的，比如煉金術與占星數（星象術），或者地相術（風水）與手相術等等。此一知識結構彷彿讓人與自然或者世界連結。然而啟蒙以來所建構的科學知識卻掃蕩信仰，同時也掃蕩與此信仰連結的認識論體系。而在現代性文本中哲學以批判來抵制形上學幻覺，如此一來物質原來被認知或者原本具有的「地天的感應」（correspondances）被摒除了。巴舍拉指出：

物質在兩種意義下有價值：在深層化的意義下與躍進的意義下。在深層化的意義下，物質顯得深不可測，像是神秘。在躍進的意義下，物質像是無窮盡的力量，像是奇蹟。在兩種情況下，物質的中介作用教育了一個開放的想像（黃冠閔，2014，頁 291）。

六、工具與技術

然而主體與物質之間，經常並非單純只有肉身的手作為肉搏反抗的全部，面對無質的反抗，或者作為主體的擴延，「工具」經常就變得不可或缺，巴舍拉的觸覺意象分析如下：

手的觸摸也在想像力的活絡下變成力量的往來（黃冠閔，2014，頁 297）。

然而勞動者以工具接觸物質，藝術家卻經常透過工具與物質搏鬥。工具形塑了意志也形塑了技術，

勞動意志也必須連帶著物質的抵抗而彰顯，……意志，同時也是「技術」串聯了物質與身體：物質與手應該結合為一體，以便打出一個能量二元論的結，這是個活動的二元論，全然不同於對象與主體間的傳統二元論。在這一構想下，單純的存在似乎單薄的呈現為一種不動的情性，不足以顯露生動的力量；在能量論格局下，物質是活潑的，但仍有待於力量的啟迪。想像力便帶領著身體而將力量注入物質，而讓物質與身體共同糾結為一種生動的對抗（黃冠閔，2014，頁 297）。

此一對抗本身就是一種藝術的本質，

與身體相連的美學不是形式美學，而是物質美學，是宇宙性的美學。呼吸帶來的生命性不是單一器官的活動，而是整體宇宙的活動（黃冠閔，2014，頁299）。

在這樣的邏輯之下，巴舍拉認為感應的主體與對象關係可以被逆轉，從交互主體走向共同主體，這也是一種存有論上的自然可逆性（黃冠閔，2014，頁319）。工具原本只是媒介，人透過工具形塑材質，創造作品。然而透過對工具的使用，人也改變了自己，改變了自己的肉身，改變了自己的心靈，此一工具作為媒介改變肉身的過程，即是技術發展的過程。它可以是任何肉身所倚賴的媒介，比如畫筆、鑿刀、梭織機、複雜的機械，或者是語言，文化與思維模式，都是一種技術過程。人作為主體，它與工具的關係至少有兩種層次。首先是人透過工具作為己身的擴延，工具作為身體能力的放大，甚至某些時候，主體與工具的關係並不僅僅只是身體與器物的關係，而是整個包含身體的精神性或者心靈，乃至靈魂與工具之間的互動與融合關係。第二種層次則是將主體己身工具化，讓身體的運作與使用，藉由技術或者透過技術，成為一種強大而有效的工具。身體則成為是工具化的身體。而這個以技術為媒介的工具化的身體，也是傅柯在談論「身體技術」的概念的基礎。在這個討論主題上，我們原來的問題意識所探討的材料與技術的層次，或者所「物」與運用工具的技術的層次討論，就必須把身體也納進來討論。接下來我們就「物」與主體的關係，以及「技術」與主體，或者技術與身體的關係來進行探討。

七、布希亞的「物體系」所涉及的「物」與「技術」

作為列費佛爾（Henri Lefebvre）的學生，同時也受到博士論文口試委員羅蘭巴特（Roland Barthe）的影響，布希亞（Jean Baudrillard）特別受到巴特《流行體系》的啟發，書寫了《物體系》作為他對「物」的概念的另一種詮釋。首先，布希亞認為：

物品不只是它所傳遞的訊息：物品的意義不只是它的本義（denotation）和延伸義（connotation），訊息傳遞的乘載體本身有一個深沉而難以知覺的意義，因為它改變了我們的感覺和實踐行為（comportement pratico-sensible）

(Jean Baudrillard, 2018, 頁 36)。

事實上布希亞所談論的「物」並非是直接與本研究相關的材質概念的「物」，而是作為現代社會中資本主義所建構的生產與消費行為系統中所流通的消費對象的物。因此布希亞提到他所詮釋的物有一種從新到舊的市場概念的循環程序；除此之外，他也特別分析了非理性力量對於「物」所產生的「曲折作用」(inflection)：

物品過時程序的加速和對於功能性尋求中，非理性力量所產生的曲折作用，正是「物體系」中討論的現代物品的兩大特徵(Jean Baudrillard, 2018, 頁 38)。

然而不論是資本主義過度生產的物的體系與物的循環，或者是因而產生的物的曲折作用，其背後的關鍵原因，主要還是生產物的「技術」的畸形與過度的發展，布希亞邀請我們由反面來思考技術和世界的關係：

透過技術，也許是世界與我們進行某種遊戲，是「物」在以我們對它具有的權利在誘惑我們。這是一個令人暈眩的假設：以技術性虛擬作為終極的合理性，其實是非理性的最後狡計，也就是一種幻象的意志，而根據尼采，真理意志只是它迂迴進行的道路 (Jean Baudrillard, 2018, 頁 47-48)。

布希亞在此處的技術比較是與人的肉身逐漸分離的「不及物」狀態的技術，特別是傾向自主運作的機器。不及物的機器讓肉身逐漸退場，連帶的也造成了人或者「主體」的退場。

人想要透過技術(機器)實現的，似乎是一個使他自己消失的機會 (Jean Baudrillard, 2018, 頁 52)。

技術因而從人的主體的擴延，轉進到「物」的領域，更完整的發展了其具有自主性的某種主體。

技術的權力意志面臨了物體世界在表面上遵從，實際卻利用人的兩手策略…主體只是事物「反諷地」出現的一個代理作用者 (Jean Baudrillard, 2018, 頁 58)。

技術也從人的所有變成了物的所有與其附屬，物的自主性在機器發展與物的製造過程收編了技術。

客體世界的出現便像是由物體自己發動，技術是他使用的手段（Jean Baudrillard，2018，頁 59）。

而技術與物彼此之間又深入的相互影響，進而相互產生質變。

技術的動態，在物品層次，被凝固於文化體系的差異化主體之中，而此一狀態本身又會在技術體制身上產生反響（Jean Baudrillard，2018，頁 78）。

技術的作用從在人的主體內化之後會逐漸擴延到整個社會體系，這個體系中包括自然的與人為的文本都將因而受到技術與物的相互作用而改變，此一文本環境原則是生活實際經歷（*existence vecue*）的一個具體的模式，便會因此一技術作用而「產生一個大幅度的抽象化作用」（Jean Baudrillard，2018，頁 100）。甚至產生某種「生活模式」（*modus vivendi*），進而構成了一個真正的文化的乃至文明的轉變（Jean Baudrillard，2018，頁 100）。在這樣的技術世界中，也引發了整個社會與文化的轉變，特別是在宗教認知上的轉變。因為藉由技術人以賦予型式文化手段，使自己成為自然的質變者（*transsubstantiateur*）（Jean Baudrillard，2018，頁 102）。人以其藉由技術所產生的創造力與質變自然的事實，發展出一整套孕育創生及其「意象的一整套詩學和隱喻象徵。」（Jean Baudrillard，2018，頁 102）在技術社會中，作為主體的人的生存體驗逐漸質疑宗教中原有的「創世理念」（*Genese*），

世界不再是贈與（*donne*），而是製品（*produit*）…它被宰制、操縱、冊錄及控制：後天的獲取（*acquis*）（Jean Baudrillard，2018，頁 121）。

然而這樣的結果源自於技術的過度發展，也就是，

由（以）工作（手做）（為核心）的普遍手勢，過渡到（以）操控（為核心）的普遍手勢…能量來源的抽象化過程（Jean Baudrillard，2018，頁 129）。

手作的人與物的關係，事實上也是人與自然為文本的世界的連結關係，此時人與物的關係是對等的，而不是宰制的，人需要透過工具作為媒介，透過身體的技術

作為方法與過程而進入物的世界。

在人與物之間，這一個深沉的，透過手勢連結的關係中，總結了人如何融入世界和社會結構中的方式；而且，物品間相呼應的美感，它們的「風格」，有時可以讓我們感到高度的「完滿」(plenitude)。此一完美無間的配合關係，它的光耀仍受制於關係上的相互限定。人不能不役於物，物亦不能不役於人 (Jean Baudrillard, 2018, 頁 130)。

技術的機械化發展使得人的肉身退場，卻也讓人必須重新去適應一個

抽象的，從不直接作用的智性，才能適應新的技術結構：然而這還需要人能適應這種越來越傾向只要求他使用高級智性和計算功能的情境 (Jean Baudrillard, 2018, 頁 133)。

如此一來，「技術 (techne) 不斷演進，有一天會達到 (完美的) 模仿 (mimesis)，而以一個人工製造的智性世界取代自然世界。」不但人因手勢與記號的全面效能而變得抽象，世界也會抽象化了。變成一個只需手勢與記號來操控的世界，一個無須勞動的世界，一個人與自然斷裂的世界。而技術的過度發展與扭曲則是源自對能源的掌握與對技術自主的無限上綱的結果，也就是機械在技術的極度扭曲發展中的自動化情境。布希亞認為當自動化變成日常，反而讓物抽象。自動化「在日常生活的層次，它卻在主導將物品導向一個危險的抽象化程序 (Jean Baudrillard, 2018, 頁 222)。」對自動化的過度期待則會產生「功能的精神分裂 (schizofonctionnel)」其動機則是人的「純粹而簡單的強迫性頑念 (obsessions) (Jean Baudrillard, 2018, 頁 225)。」

布希亞認為在「自動化傾向中隱藏的謊言…」來自在技術的自動化當中，主體本以為的解放卻反而進入另一種封閉。自動化源自對技術的扭曲擴張與對功能性的無邊際追求，然而「真正的「功能性」，並非對應於自動化程度的增長，而是對應於保留某種未決定的邊際空間，使得機器可以對外來的訊息具有敏感度 (Jean Baudrillard, 2018, 頁 222)。」在討論技術的同時，布希亞實質的討論重點時為物本身。除了工藝匠師面對的材料，他特別討論了在技術作用完成之後的「物」。

物品在我們日常生活中扮演一個導流者的角色，在它們身上，許多神經質症(nevrose)可以得到消解，許多緊張和追悼狀態中的能量可以得到承接，這便是為何它們可以擁有一個「靈魂」，為何它們可被稱作「屬於我們的」，但這也使它們成為一個根深蒂固的神話邏輯的布景，一個神經質平衡的理想布景（Jean Baudrillard，2018，頁190）。

在技術的不同層次所生產的物的不同情境之間，布希亞則做了如此的說明，肉身技術所創造的工藝品與科技技術所塑造的近乎工藝層次的生活物件之間卻有某種複雜的物我關係。

在人和世界之間，技術可以是一個有效的中介物：這是最困難的道路。最簡單的道路則是由一個物的體系來進行，它以作為任何衝突的想像解決方法的身分，插入於兩者之間，如此，就某一角度而言，它便在技術和個人需要這兩個體制之間，形成短路，而兩個體系之間的能量便在此迴路中耗盡（Jean Baudrillard，2018，頁248）。在作為宰制世界的象徵本身的技術物中，被束縛的能量爆發出來時所帶來的暈眩（Jean Baudrillard，2018，頁250）。

而這個暈眩無非就是主體本身的某種「強迫性神經質症」（nevrose obsessionnelle）作用之下的後果。

八、傅柯的身體技術

在收錄傅柯1954到1984零星發表的作品合輯（Michel Foucault，1998）《Ethics: Subjectivity and Truth（Essential Works of Foucault（1954-1984）》一書中也收錄了傅柯晚期有關「身體技術」的討論，在一篇名為「自我技術」（Technologies of the self）的文章中，傅柯提出了「自我技術」的看法。他對技術與主體的關係的概念與詮釋可以豐富本研究在工藝的思辨脈絡中，更深入思考自我身體與技術的互動關係。

傅柯首先提到某種在早期基督教徒與異教徒的實踐上所演繹出來的一種自我

技術的詮釋學（Hermeneutics of technologies of the self）。傅柯認為他的研究首先聚焦於在人類的文化中所發展的有關於他們自己的各種不同的知識學門，包括經濟學、生態學、精神病學、醫學與藥物學，以及刑罰學等等。傅柯進行這些研究的目的並不是要接受這些知識學門的表面價值而是企圖去「分析這些所謂的科學的知識學門作為一種「真理遊戲」背後所關聯的特定的技術方法。而人類正是使用這些技術方法來了解自身（Michel Foucault，1998，頁 224）。」在早期的知識考古學背景之下，傅柯所談論的技術，並不局限於身體與物之間的關係，或者身體透過工具與物所產生的關係，而是進一步延伸到嫻熟知識的方法以及將這樣的知識實踐運用到社會的方法與「政治」。傅柯並且把這些「技術」分成四大種類，並認為每一種技術類型都是其實踐或者實際實踐依據的「矩陣模型」（matrix）：

1. 生產的技術，這種技術允許我們生產，改造或者操控事物。
2. 符號系統的技術，此技術讓我們能夠使用符號，意義（meanings），象徵或者意義（signification）。
3. 權力的技術，此技術決定了每個個體個人的行為，並驅使他們服從於某些宰制，也就是某種主體的客體化。
4. 自我的技術，允許每一個個別主體藉由其自身的條件或方法，或者藉由他者的幫助，來對他們自身（自己的身體），靈魂，思想，行為，甚至是其自身存在的樣態來實（施）行許多種不同的操作。同時也因而改變其自身，以便達到某種幸福圓滿（happiness）、純淨、智慧、完美圓滿（perfection），或者甚至某種如長生不死的永恆（Michel Foucault，1998，頁 225）。

傅柯認為這四種不同類型的技術甚少分開而獨立作用，儘管他們當中的任何一種都會連結到某種形式的宰制機制。

每一種技術都意味著某些形式的訓練與個人自身的改變，這並不僅僅是明顯意義上的獲取某種技術，而主要是藉由此一改變獲取某種態度（attitudes）（Michel Foucault，1998，頁 225）。

某些學者將傅柯的自我技術來跟「修養」做比較。這樣的說法也可以呼應上文

我們提到的將己身工具化的策略。而已身的工具化則會延伸出工具化概念的目的性。以工具作為媒介所欲意達成的自然是對於對象的創造，或者至少是塑形。而當作為對象的身體，與乘載此身體的主體而言，將己身工具化的結果，讓己身既是工具，又是材料，並且同時既是運作工具，或者「主宰」工具的主體，主體透過工具磨練其技術，卻也因為透過工具所磨練的技術而修改了自身或者說，形塑了己身。

傅柯認為兩者之間有某種持續相互作用並且相互影響的本質。傅科舉馬克思在「資本論」中所提的操控事物與宰制的關係為例，馬克思認為每一種生產技術都會要求主體的行為隨著這個生產技術而產生改變，不只是技術上的改變，也在行為與（生活思維）態度上產生改變。傅柯將對他者的宰制技術與對自我的宰制技術交集遭逢之處（the encounter）的關係稱為「governmentality」（治理技術）。關於個人對於自我的宰制，特別是在其實踐的模式上，個人經常總是藉由「自我技術」來對其自身執行自我宰制的說明如下。傅柯提到古希臘的德爾菲法則（Delphic principle）強調「認識你自己」（know yourself, “Gnothi seauton”）事實上是源自更為根本的格言：「觀照你自己」（“care of the self”, *souci de soi*），一種對於自我的關照。而此一法則與格言也從希臘羅馬時期發展到基督教時期，並產生了不同的關照邏輯與實踐策略，因此傅柯認為：「就如同有許多不同形式的「觀照」，因此也有許多不同形式的「自我」（Michel Foucault, 1998, 頁 228）。」

而在古希臘羅馬的文化中，對自我的認知（認識你自己）是源自對自我的關照（關照你自己）的結果；然而在現代世界的認知當中，認知自我卻是所有主體及其文本建構的根本基礎。而關於所謂的「自我」，經由對柏拉圖的「Alcibiades」的閱讀，傅柯又有這樣的說明：

當你觀照你的身體，你並不（真正）關照你自己。所謂自我並不是你的衣服、工具，或者你所擁有的東西。而是在於你如何從使用這些工具的法則中去尋找自我，自我的法則並非身體，而是在靈魂之中（Michel Foucault, 1998, 頁 230）。

自我觀照這個概念後來也被伊比鳩魯（Epicurus）及其學派所接受，同時也被犬儒學派（Cynics），以及其他如斯多葛學派者像塞內卡（Seneca），盧福斯（Rufus）

與嘉倫 (Galen) 等思想家所引用。而在自我觀照的實踐練習當中,「書寫也是一個自我觀照文化之中非常重要的項目 (Michel Foucault, 1998, 頁 232)。」也就是說,以書寫連結,乘載自我觀照當中的思辨與詮釋內容,進而架構出某種理念是為了讓自我觀照變得更有效,更完備。自我觀照發展成自我書寫過程中,所衍伸出的便是自我「警覺」的意識,在自我警覺與辨識的意識中,「懺悔」(Confessions) 的觀念也被發展起來。就如同塞內卡或者馬庫斯 (Marcus Aurelius) 的作法,他們細微的關照每日生活的細節,隨著精神的運動過程,而伴隨著自我分析 (Michel Foucault, 1998, 頁 255)。

懺悔事實上也是一種自我管理效率化的策略。自我在反思與警覺 (察覺) 的過程中,挑出令自我管理運作失效的部分或作為凸顯出來,藉由懺悔進行修正,以使得原來的運作持續朝向正向有效的方向前進,因而懺悔便形成了自我管理中的一種持續修正缺失的自我政治。

馬庫斯提到某種「自我的修養」(the cultivation of the self)。

自我的修養理論上應該是靈魂 (精神) 導向的,然而所有對於身體的觀照卻也都佔有相當重要的成分 (Michel Foucault, 1998, 頁 234)。他並且提到:大自然能夠幫助一個人跟自我接觸 (Michel Foucault, 1998, 頁 234)。

因此,自我觀照與自我修養就此開始有了兩個運作的工具,其一是書寫,其二就是大自然。主體藉由自我書寫反思觀察自我,並進而藉由與大自然的連結反身與自我接觸。對於自我意識的檢視與考驗由書寫開始,然而到了基督教時期卻聚焦於「精神 (靈魂) 的奮鬥」(the struggle of the soul)。在柏拉圖的 Alcibiades 當中,「自我的觀照」與「認識你自己」之間的關係非常緊密,因此,自我的觀照常會常被吸收到「認識你自己」的架構之中。在柏拉圖時期,自我冥想與自我觀照的主題總是經由對話的方法連結於辯證的架構當中。自我冥想於是成為自我觀照的一種技術。而慢慢的在時代轉換過程當中,此一辯證結構逐漸消失。在基督教時期的悔罪者被迫要牢記所有的律法,以便發現自身的罪。也就是形塑成一種自我冥想的己身工具化的自我,轉變成了以律法作為工具的一種它者技術來回照自我的關照。

在斯多葛學派中,自我技術分成三種,開顯自我,檢視自我,以及第三種,

Askesis，不是將自我的秘密開顯，而是將其「記憶」(remembering)。對柏拉圖而言，一個人必須開顯於其自身本質中的真理，對於斯多葛學派而言，真理並非在自我之中，而是在 logoi 之中。也就是(大師)師長的教誨當中(the teachings of the masters)。將真理主體化(自身化 the subjectivation of truth)是這些自我技術的主要目標(Michel Foucault, 1998, 頁 238)。也就是從己身工具化轉化到以律法作為工具回來形塑己身，到最後進展成將己身他者化，或者更形而上的反轉，變成真理自身化，或者真理主體化。主體的己身，包含肉身與靈魂，因而與原來作為他者的「真理」達到某種「融合」(Fusion)。甚至將真理「內化」成某種身體自身的傾向與本質(dispositif)¹²。傅柯如此詮釋此一真理自身化的過程，他提到：

希臘字 paraskeuazo (to get prepared)，指的是經由一系列的技術練習，個人因此可以獲得，吸收(同化 assimilate)，並轉化真理到一個持續恆久的行動法則之中。使得 Aletheia 變成 ethos，這是某種主體化的強化過程(Michel Foucault, 1998, 頁 239)。

真理(Aletheia)變成了倫理(ethos)，一種內化於主體的本質。因此，在西方文明發展的進程中，發展出三種自我檢查的類型：

1. (尊重)重視與真實世界連結的思想的自我檢視(笛卡兒式的自我檢查)。
2. 尊重我們思考中所連結的律法的自我檢查(斯納卡式(Senecan)的自我檢查)。
3. 尊重隱藏的思想與一個內在的不潔淨之間的關係的自我檢查。這是從基督教的自我詮釋學所開始發展的。它強調對內在思維的解碼(Michel Foucault, 1998, 頁 247)。

從十八世紀開始一直到今天，話語化技術(techniques of verbalization)便重新置入(reinserted)於不同的文本之中，藉由所謂的人文科學(human sciences)以便主體在使用這個技術之時不需要自我(靈魂與肉身)的放

¹² Dispositif 一詞在法國的結構語言學派思想家被許多人討論，特別是傅柯，與布赫迪厄。此一特殊用詞的中文翻譯非常多元，包括「秉性」、「配置」、「佈署」、「傾向」等等。依據此處文本，本文暫時翻譯成傾向與本質。

棄，棄權（renunciation），而是更積極的去構造，建構（constitute）一個新的「自我」（a new self）。在不必自我棄權，自握放棄的情況之下使用這種技術來構造自我，建構了一種決定性的決裂（斷裂）（Michel Foucault，1998，頁 249）。

心靈對身體的作用，改變身體也改變心靈。而其中思維運作的過程，書寫一直都是一種技術方法，而話語或者由思維所轉化的詮釋，也都是這種技術成果的一種展現。而這個自我的技術過程，在語言之外，更擴延範圍的文本，也就是大自然，此時波特萊爾與本雅明概念「感通」（correspondances）的文本，或者巴舍拉所提到的那個「迴響」（retentissement）的文本則扮演了重要的角色。在傅柯的身體技術文本的詮釋中，主體暨是思維的主體，也是肉身（incarnation）的主體，同時又是行為（行動）的主體。與此同時，此一主體又是被主體行為所作用的客體對象。而主體運作其思維的作用可以形成一種身體技術，此一技術透過主體的思維與行動（行為）出發，並且內化而成為主體「自身」或者「親身」（embodied）的一種「秉性」（dispositive）。

倘若我們以此一身體技術模式來思考一個工藝創作者面對材料與技術的命題時，我們則可以跳脫將這幾個關鍵要素斷裂而零散思考的策略，避開將材料單純的物質化，將技術片面的工具化，讓主體的思維面向，肉身面相與行為面向不再分開思考，而是整體交錯辯證的運作與體現，而這正也是主體身體的實質運作情境。倘若我們不是以唯心主義哲學以來的純粹化與客體化的思維邏輯來體察，則更可以接近主體身體運作的真實。如此一來，身體因而同時可以是思惟主體，是材料，並且在身體技術的作用之下，成為技術動能的載體，成為了技術成果的產物，成為了作品。也就是說，在工藝創作的實踐文本中，主體的身體可以既是創作者，同時也是被完成的作品；既是工具又同時是材料；它同時又可以是技術本身的載體與內容。

肆、當代工藝中材料與技術視角

一、當代工藝中對於材料與技術的解放¹³

在理論文本的交互閱讀，辯證整理之後，本研究又進行了兩個重要訪談，來重新反證並反省前述思辨論述所可以提供的更深刻視角，或者需要修正之處。本研究在這個部分的第一個訪談對象是張清淵老師。在材料與技術這兩個命題上，張老師卻並不認為以材質與技術來詮釋工藝的當代性是足夠的。他甚至認為材質與技術都有其嚴重的局限與框架，以材質與技術來討論工藝的當代性反而因此產生某種弔詭，使得當代文本中許多重要的特質因而無法被凸顯甚至深思。張老師認為¹⁴：

當代工藝，特別是陶瓷材料為基礎的當代工藝應該可以追溯到 1930 年代美國的黑山學院的 Peter Voulkos。在亞洲則是日本的八木一夫以及其所創立的「走泥社」。Peter Voulkos 以他的「抽象表現主義」的陶瓷雕塑而聞名，他的作品使他成為最早跨界於陶瓷工藝與純粹藝術兩者之間的藝術家。他甚至後來還設立了洛杉磯藝術學院與加州柏克萊的陶瓷藝術系。

八木一夫則是以一種與材質互為主體的方式，甚至是企圖將自己融入黏土之中，期望藉此深入傾聽材質的聲音，進而感受黏土與其自身或者這個世界的生命深處的淵源。某種幾乎是宗教儀式般的作法達到對材質與己身的純粹與淨化的狀態。去除任何的多餘之物，他尋求的是更本源，更純粹更直接的陶瓷藝術的美。他在 1946 年創立了「走泥社」¹⁵，對日本現代陶藝產生了深遠的影響。這兩個藝術家案例與其發展出的系統是當代陶藝家張清淵心目中的當代陶藝的濫觴。

關於材料部份，張清淵的看法則是如何呈現材料所被使用的價值，材料如何與技術，與所要製作的物件合宜的搭配才是重點¹⁶。張老師並且對不同國家的當代陶

¹³ 此處的討論內容啟發自對藝術家張清淵教授的訪談，此訪談於 2021 年 8 月 27 日執行，地點為張清淵老師於台南市官田區社子的自宅。

¹⁴ 此處所引用的內容來自當日訪談的筆記。

¹⁵ 八木一夫在 1946 年與中島清、伊東壘、大森淳一、山光田、田中一郎等人組成了「走泥社」，對日本陶瓷藝術的現代化起了深遠的影響。

¹⁶ 張老師特別提出。日本的安永正臣（Masaomi Yasounaki）做為案例。

藝做了分析，他認為當代工藝的表現當中，英國、荷蘭、挪威，在當代陶瓷創作的能量與成果高於美國的表現，而美國有優於歐洲傳統的德國與法國，因此德法兩國相對就顯得比較保守。美國的當代工藝又以加州柏克萊大學，L.A 大學的概念與實踐相對較為先進。張老師也特別對材質與技術的辯證提出他的看法。他認為當今有許多工藝提倡者主張，在面對全球化衝擊之下，有必要提出地方性工藝運動，這種抗衡於全球化衝擊的地方(或者社區)強工藝運動調所謂的「風土概念 (le Terroir)」，希望重新以當地既有的材料，當地傳統保留下來的技術與操作方法來製造工藝品，這種在全球化文本當中相對主流的論述與操作型式，張清淵並不十分認同。他強調應該要讓傳統價值重新釋放，這些以社區或者地方性為主要概念的工藝論述，必須理解他們所強調的傳統型式背後的因素。否則將不知不覺的被地方與材質所侷限。因為在所有的創作與詮釋文本中，材料及其物質性皆有其角色與訊息。張老師也試圖發展出地方性的特質，比如說他自己之所以選擇石頭賞析為創作概念基礎，主要是企圖發展一種台灣的文化認同。但他並不認為需要完全被地方的材質與技術所框架，重點是此一「地方」如何萃取出其本質的「豐富的意涵 (connotations)」。

關於技術的部份，張清淵則提到了 Betty Woodman 所詮釋的「clay object」的說法。刻意的壓低技術的重要性與框架，特別是在紐約 MOMA 與 Metropolitan 兩家美術館展覽的作品¹⁷。他認為首先材料是依附於地方的空間文本的，在既定的材料或材質文本中所發展出來的技術，自然也是依附於此一材質的有限性與空間的有限性，此一有限性也框架了想像的空間。然而這樣的框架事實上也隨著空間文本的轉換而產生了釋放。在認識論的邏輯之下，比如以台灣來說，技術一直是過去被忽略的事，或者說，藝術家們並不會特別將技術與主體所身處的空間做具體或者想像的連結。儘管台灣有許多陶藝家模仿過去的中國歷史窯爐所產出的作品的美感，特別是宋代的青瓷就一直是一個模仿的典範。然而在當今，或者此時此刻的台灣藝術家的肢體操作所產生的結果，自然已非宋代的美感。就算是模仿，時代，空間與多重認識感知的差異環境變遷之下，作品自然發展出不同的特質¹⁸。張清源反

¹⁷ 此外他也提到像 Ken Price，任教於 University of South California，以及 Viola Frey。等藝術家做為案例。

¹⁸ 張老師特別提到一些台灣陶藝家如楊元太、楊文霓、陳正勳、周邦齡等陶藝家。

對僅僅以材料與技術的獨立與自主性發展來建構所謂陶瓷，或者工藝的當代性。因為對於材料與技術的深入研究的作法，在某些國家，比如日本已經發展到極致。這樣的作法會讓工藝性的訴求圈限並且框架了其他的藝術可能。在當代性的文本中，工藝可以做為媒介，不應做為侷限。否則人性與文化就成為既成（繼承）與限定之事，人性的其他可能就無法開展，文化也只能朝著傳統重複。如此一來，就失去當代的意義了！

二、工藝自主與回到創作者自身¹⁹

研究後期的第二個訪談對象是台灣纖維藝術家黃文英老師。黃老師被稱為是台灣纖維藝術老師們的老師，她是台灣當代纖維藝術的開路先鋒，既是非常重要的創作者，筆路藍縷的開創者，也是帶動當代纖維藝術創作的關鍵教育者。黃文英老師在訪談時的自述內容如下。黃文英老師提到她在彰化女中時期曾經到李仲生老師畫室學畫，在李仲生的言教與身教之下，自然對當時的現代藝術有更深刻的看法。原本預計考美術系的她後來卻選擇師範大學家政系。因此，她有一個與美術系或者設計科系不同的工藝學習養成過程，也發展出不同視角的工藝理念。她將工藝主要分成三個脈絡來理解，即（1）傳統工藝、（2）藝術、（3）設計。這樣的脈絡認知與秋元雄史老師的分類有相當程度的交集。黃文英老師也提到近幾年工藝的發展又相對蓬勃起來，許多人稱這個現象為「工藝的文藝復興」。她以兩個案例來討論當今所謂的「工藝的文藝復興」的情況。

首先是美國工藝藝術家 Trude Guermonprez，這位代表性的工藝藝術家任教於加州藝術與工藝學院，CACC（California College of Arts & Crafts）。然而最近「加州藝術與工藝學院」更名為「加州藝術學院」CCA（California College of Arts）；並且 Trude Guermonprez 展出的美術館，從原來的名稱「Museum of Craft」改名為「Museum of Design」。這兩個案例所透露的訊息即是，原本被差異認知的「工藝」（Craft），在這一波工藝的「文藝復興」（Renaissance Craft）過程當中，彷彿其意

¹⁹ 這個部分的内容啟發自對於纖維工藝藝術家黃文英教授的訪談内容。此訪談於 2021 年 9 月 3 日執行，訪談地點為台南市白河區由黃文英老師所創立的「白河手織工坊」。

義被更擴延的認知與解讀,當代對工藝的認識論文本傾向取消或者至少模糊「工藝」(Craft)與藝術(Art)的界線。或者,將其「意涵」(connotations)擴延,甚至納入「設計」的範疇當中。黃文英老師認為其所指涉的或許是對於生產(即其工具)與製造產品的形式改變的問題。

在回到美國更早的工藝發展傳統時,黃文英老師則是談到在工藝現代性到當代工藝轉折過程中,具有代表性意義的藝術家 Anni Albers (1899–1994)。Anni Albers 出身德國包浩斯學院(Bauhaus)的織品工作室(school's weaving workshop),她也在包浩斯學院認識了她的先生藝術家約瑟夫·雅伯斯(Josef Albers),兩人於1925年結婚。1933年包浩斯學院受納粹壓力關閉,Anni Albers 於是與丈夫 Josef Albers 移民到美國,受到美國建築師飛利浦·強生的邀請進入北卡羅萊納州的實驗性藝術學校黑山學院任教。而其所教授的科目就是「手織」(Weaving)藝術。黃老師認為 Anni Albers 即是她認為的一個當代工藝創作者的精彩案例。

黃文英教授以一個創作者的親身感受與創作經驗提到,她並不特別認為「當代工藝」與傳統的工藝有什麼特別不同的差異性,她比較傾向在「手織」的領域來談論工藝的「文藝復興」(Craft Renaissance)。她認為,身為一個工藝藝術家,(甚至她主要認為自己是一個「手織」工作者)必須先嫻熟掌握了「手織」的基本內容,這當中自然包括材料技法等特色,以及特別是發展中的工具的使用,再來以自己的敏感度面對整個社會文本,並從兩者之中找出交集,做為可能的創造或者創新的空間。

在此邏輯之下,她認為首先就要區分「手織」(Weaving)藝術與「纖維」(Textile)藝術的差別。她認為作為工藝的工坊,同時要訓練兩種人,也就是 Master 以及 Technicien。也就是說訓練出來的藝術家需要有宏觀的思維,豐富的知識素養以及扎實的技術基本功夫。當你有這樣的基礎之後,要連結或是發展其它形式的藝術語彙就變得駕輕就熟。她舉當時在包浩斯學院的藝術家 Paul Klee,與 Johannes Itten 為例。認為保羅·克利很明顯地受到織品藝術的影響,才創造出以經緯交織概念為基礎的抽象視覺藝術作品。而要產生這樣的創作成果,其背後的方法自然包括了完整的:1.傳統手工藝的訓練、2.布料設計的訓練、3.設計方法的訓練、4.概念思維的訓練。

也就是說不能將工藝侷限於工藝，或者說對於工藝創作者的訓練，首先要延伸工藝的各種層面。從材質，技術，設計的跨界認知，以及豐富的概念涵養與思維訓練才能完備。這樣的訓練方法，才能產生像 Anni Alberts 這樣完整的藝術家。Anni Alberts 在離開黑山學院之後，她的想法一直是 (On weaving)。如果沒有精熟的傳統織法的訓練，談論當代工藝容易被表淺的視覺表現型式與過度抽象的藝術語言所迷惑，而產生了沒有「工藝內容」的「當代工藝」作品。當一個手織工作者掌握了這些技術與知識認知，其可以發展的藝術性就能夠有無限可能。

另一個案例則是藝術家 Chuck Close²⁰，他以版畫的概念，以經緯與網格的空間邏輯創造他的作品，其策略與手織是不謀而合的。在她自己的看法中，這也可以是手織作為當代藝術呈現的一種型式。也就是說，手織藝術的材質與技術對於是否為其藝術呈現地充要條件，並非黃老師的首要考量。至於黃文英老師本人的當代工藝立場與創作態度，她自認為她不像 Anni Alberts 這樣以 Bauhaus 為背景，傾向設計的做法。而是深深受到她的母校 Cranbrook Academy of Art 的影響，強調以傳統工藝的札實基礎為第一要務，以一種家政，手工藝與美術（包含其概念與詮釋）的美國手織傳統的做法做為其身為藝術家的本質，進而以此來面對一直變化中的藝術領域文本。而儘管不隨波逐流，卻總是能創造新意。甚至在她的思維邏輯中，只有不隨波逐流，才能真正創造新意。²¹

三、透過雙手思考的藝術實踐

經由張清淵老師與黃文英老師的訪談彷彿是前文的材質與技術詮釋的某種反證 (Anti-these)。我們得到的最大認知修正在於，身為研究者，我們習慣將研究對象在我們的認識田野中所形成的豐富甚至雜亂的現象進行系統化與結構化的整理，以作為思辨與詮釋的基礎。然而作為一個實地創作的藝術家，並不一定有這樣的認識論先行，或者結構系統化的詮釋作為預設的創作基礎。他們經常是創作先行，感受先行，或者是感受性驅動創作進而與思辨並行，或者是在創作的過程中在身體肉

²⁰ Charles Thomas Close (July 5, 1940–August 19, 2021) 美國畫家、視覺藝術家，與攝影師。

²¹ 黃文英老師認為母校 Cranbrook 不同於美國另外兩個當代工藝教育重鎮，芝加哥藝術學院，與加州藝術與工藝學院 (CACC)，這反而是她最珍惜與在乎的實踐方法。

身與知覺融合發酵的作用之下，慢慢而持續的滾動修正其原有的思緒與思路。系統化的知識並非對他們毫無影響，而是對許多精彩的藝術家而言，系統化或者結構化的知識，在許多知覺的文本中，是被當成如同物質性材料或者技術能力一般，內化於其「身體」，而可以運用於創作之中的一種「材質」。也就是說，作為一個創作者，首先它就不見得有研究與評論者一樣的思考邏輯與面對藝術對象時的優先次序；其次，系統化的知識可以是某種參照的「材料」客體，知識對能動力強烈的創作者而言可以是一種重要的「材質」或「材料」(Material)，但更有許多時候，藝術家在多元吸收之後，內化於自身(自己的「身體」)而變成它的某種「技能」(techniques)或者是某種「傾向」與「內化了的能力」(dispositifs)。

而此一由於其內化於身體與知能之中的特質，便某種程度成為一種「親身資本」(embodied capital)，也是一種「內生技術」(endogenous technologies)²²，它因而是一種能創造報酬遞增(increasing returns)(Paul Romer, 1981)的身體資本。技術作為賦於身體的一種「秉性」(dispositive)，產生使其自身成為一種「報酬遞增」的「親身資本」(embodied capital; capital incarné)。在這樣的邏輯之下，我們想引用文化遺產領域的一位重要學者，法國考古人類學學者安德烈·樂華－固杭(Andre Leroi-Gourhan)的說法，他以哲學性反思對於考古人類學的技術問題與形式美學深入研究，特別是他將作為主體的人，與材料(材質)，以及其所身處的「地方」(milieu)再加上技術的幾大關鍵命題之間的相互影響一起思考，而提出一個對於工藝技術與人類生活的一種相當深刻的看法：

人(智人，homo sapiens)透過雙手十指開始思考！(homo sapiens qu'il pense avec ses dix doigts)(Leroi Gourhan, 1948)。

德希達的得意門生貝赫那·史帝格勒(Bernard Stiegler)如此評論樂華－固杭(Leroi Gourhan)的思想：「技術發明了人正如同人發明了技術(Regis Debray，

²² 經濟學家保羅·羅莫(Paul Romer)於1990年發表代表作《內生的技術進步》(Endogenous technological change)，強調知識作為一種非敵對性(Non rivalry)的新技術在市場中的新成長效應。本研究以此理論解釋在公益領域中記述作為一種親身資產，以及知識作為一種從內化到內生的技術形式所可能產生的效應。

1992)。」

伍、從「技藝」(Craft)到內化於肉身與心靈本質而轉化的能動性(Dispositif)

本研究在簡單分析了現代性文本中的工藝運動之後，即聚焦在當代理論文本中的工藝相關命題的思辨分析。並進一步與浸營於創作文本的創作者情境展現過程之思維分析。特別是以部分訪談的工藝藝術家的觀點²³，回過來反思與分析材質與技術此兩個命題在當代工藝的意義與可能性。在經過多位思想家的理論爬梳之後，卻在張清淵老師與黃文英老師的訪談中發現作為理論工作者與實際的藝術創作者之間的一個基本差異，即是理論研究者傾向於首先分析理論，並且以概念框架創作，思維創作的盲點。在此，我們發現另一個思想家德勒茲的某些看法，可以讓我們弭補此一缺失，並更完備我們企圖以材質與技術來思考工藝當代性的問題。德勒茲也直接針對藝術品的物質性與技術進行分析，特別是分析主體與這兩者的互動情境。正如同將感知面對藝術作品的一般性的說法，德勒茲也認為：「藝術品是感覺的存在」。關於主體與藝術作品的互動情境，德勒茲則是如此描述「藝術品有如一個過濾薄膜，可以讓力量穿透其表面而進行交換與流通(Ronald Bogue, 1980)。」

然而德勒茲不滿足於「感知」的說法，進而提出「情動力」(affection)的說法。「情動力」(相對於「感知」)是一種「主動綜合」的作用，感知則相對是一種「被動綜合」(Edmund Husserl, 2017)的作用。他將藝術自主性的詮釋提升到彷彿藝術品本身即是自主的主體，他把藝術品比喻成一個知感主體，而其物質性與技術(人工製品)面向比成人住的房子。

藝術品作為「感覺的存在」不同於物質人工製品，正如知感與情動力不同於人類體驗的感知與動情(Ronald Bogue, 1980, 頁222-223)。藝術品的形成，發生在構成平面上…那個平面德勒茲與瓜達希細分為與藝術品的物質有關的「技術構成平面」，以及與感覺相關的美學構成平面(Ronald Bogue, 1980, 頁224)。

²³ 特別是金屬工藝創作者徐攻瑩老師與纖維藝術創作者馬芬美老師的說法。

而其相互關係的兩個基本軸則是：首先，「感覺在物質裡實現」，也就是說，感覺會自我適應一件形狀良好，有組織且有條理的物質。接下來則是「物質進入感覺」。「並非感覺投射到平靜的物質表面，而是物質湧進變質的力量平面……」（Ronald Bogue，1980，頁 224）。然而，對於一個好的作品而言與技術構成平面相關的物質層次終究會被作品的美學構成平面所遮蔽，材質與技術因而內化於美學的感知之中。

技術平面事實上必然被美學構成平面所遮蓋（也就是說，當感覺在物質裡實現），或被其吸納（也就是說，當物質進入感覺）（Ronald Bogue，1980，頁 224）。

德勒茲以創作來包容材質感知，技術認知與知識認知的區分。也就是說，在創作的過程，作為創作主體的藝術家將這些知覺能力與作用混和實踐，而非彼此區分而獨力認知作用。

創作是藝術的唯一定義。（包括技巧在內的）一切，都發生在感覺團塊與美學構成平面之間。感覺是知感和情動力，從日常身體經驗的感知與動情抽離出來的「存在」，接著這些就成為創作的元素（*composes*），藝術家在美學構成平面上形塑，並透過已賦予表現功能的物質，使其得以被感知（Ronald Bogue，1980，頁 225）。

而欣賞的他者，藉由藝術的作用與作品融合。藝術家「在藝術品裡創造感覺，也」把它給我們，讓我們與它們一起流變；（藝術家）把我們帶進團塊裡（*le compose*），構成平面是一個「無限的力量場域」（Ronald Bogue，1980，頁 225）。因此，面對藝術時，欣賞者或者觀眾，將流變成某種肉身化的觀眾（*embodied audience*），才能與作品產生視域甚至感知的融合，而真正體會藝術作品。

我們擁有的是具體化與無實體的迴路，是感覺穿透身體的通道，…先從身體的感知與情動抽離出來，接著在藝術品有表現功能的物質裡，使其得以被感知，接著與捲進藝術品的具體化觀眾（*embodied audience*）聯合起來，接著延伸到無限力量場域（Ronald Bogue，1980，頁 225）。

當代藝術思維或者理論的討論中，經常有理論先行凌駕創作者的身體經驗的情境，卻形成了技術，或者依附技術的工具與媒介在當代意識中一種認知缺席，進而成為一種詮釋失效。羅薩琳·克勞斯（Rosalind E. Krauss）（2017）如此說道：

手工製品的工業化是格林伯格那些人所說的庸俗²⁴。我們忘記了如何使用媒介，忘記了工匠作業中的手工基礎，用一種虛假的記憶替換這種基礎，偽裝手工藝的依據……庸俗的概念就是這樣進入了後現代主義的討論，成為了媒介為何在當代意識中失效的解釋。

當代工藝如此，當代藝術何嘗不也陷落在此困境與矛盾之中。勒華·固韓（Leroi Gouran）所提出的「透過雙手來思考」可以是某種肉身的認識論，並且強調思維與肉身無法分割運作的完整性事實。對於工藝藝術家而言其學習的第一步即是將長時間身體練習而得到技術。與此同時藝術家也在其生活世界，特別是其學習的擴延生活文本之中，將其工藝技術與經過漫長學習與深思辯證而得到的知識內化成主體交互作用的某種本質，在經由雙手投射而呈現到其作品或者其他的生命與生活中的各種展示展現之中。這個過程從內化到外顯包含了至少三個基本程序，即是技藝（*Teche*），工藝（*Craft*），秉性（*Dispositif*）的過程。首先是技藝的訓練，身體的技藝與肉身化的知識作為的一種技藝。

在身體技藝（*techne, technique*）部分，我們在傅柯的討論中已經有了說明，當我們把傅柯的身體技藝與巴舍拉的反抗（搏鬥 *contre*）的現象學一起思考，則其作用能更為完備。至於另外一種「技藝」的概念，「*Craft*」我們可以參考布洛赫的想法與做法。年鑑學派創始人布洛赫（Marc Bloch）將他自身在面對第二次世界大戰時未完成的最後著作稱為「史家的技藝」（*The Historian's Craft*）。布洛赫的探問，或者說布洛赫的實踐，簡單來說就是某種將觀念（*la notion*）作為一種（身體）技術的策略。在摩斯（Marcel Mauss）的社會學與布赫迪厄的「慣習」（*habitus*）理論，都強調了主體在文本多重認識論訊息的浸淫結構中，所產生的內化作用。

事實上，作為一個工藝創作者，或者是一個更擴延意義的藝術家，其主體在馴

²⁴ 格林伯格用的詞是 *kitsch*，台灣一般翻譯成「媚俗」。

服材質與技術的同時，也被材質與技術所馴服。在形塑肉身的認識論之時，這些內化的技藝將反芻成為一種 *Dispositif*，它可以是一種「傾向」，或者說是一種內化於肉身與心靈本質而轉化的能動性。因而在透過雙手思考的工藝創作者，其主體暨是思惟與創作的主體，也是被作用的客體。因內化而形成一種身體技藝的思維運作將思維與技術的交互作用形成身體的一種「秉性」(*dispositif*)。技術可以來源自外顯的身體操作，也可以是透過思維運作與知識學習過程而內化成的多重層面，可以是具體的，也可以是抽象的。藝術家身為創作者，其主體的身體因此可以是創作者本身，同時也是技術成果的產物，那個被完成的作品；既是材料，又在技術內化之後成為可以具體施為與作用的工具；而它同時又可以是技術本身的載體與內容。

參考文獻

- 石武耕、李沅洳、陳羚芝（譯）（2016）。*藝術的法則—文學場域的生成與結構*（原作者：P.Bourdieu）。台北市：典藏藝術家庭。
- 李育霖、邱漢平、林宛瑄、涂銘宏、陳佩筠（譯）（2016）。*德勒茲論音樂，繪畫與藝術*（*Deleuze on Music, Painting, and the Arts*）（原作者：Ronald Bogue）。台北市：麥田。
- 李雲飛（譯）（2017）。*被動綜合分析：1918-1926年講座稿和研究稿*（原作者：Edmund Husserl）。北京：商務印書館。
- 何乏筆（2004）。如何批判文化工業？阿多諾的藝術作品論與美學修養的可能。*中山人文學報*，19，17-35。
- 吳佩珊（2018）。當代工藝初探—以纖維教育為例。*南藝學報*，17。
- 吳彥、柯喬（譯）（2017）。*現代雕塑的變遷*（原作者：Rosalind E. Krauss）。北京：中國民族攝影。
- 林志明（譯）（2018）。*物體系*（*Le systeme des objets*）（原作者：Jean Baudrillard）。台北市：麥田。
- 秋元雄史（2018）。*Kanazawa's Craft Strategy: Japanese Craftsmanship, the Future of Craftsmanship by Hokuriku Kanazawa*。*南藝學報*，17。
- 陳嘉映（1995）。*海德格爾哲學概論*。北京：三聯書店。
- 陳瑞文（2014）。*阿多諾美學理論：雙重的作品政治*。台北市：五南文庫。
- 黃聖哲（2002）。美的物質性—論阿多諾的藝術作品理論。*師大學報*，47（1）。

- 黃冠閔 (2014)。在想像的界域上—巴修拉詩學曼衍。台北市：台大出版中心。
- 雷逸婷主編 (2012)。顏水龍—走進公眾，美化台灣。台北市：台北市立美術館。
- Bachelard, G., & Haltman, K. (2002). *Earth and Reveries of Will: An Essay on the Imagination of Matter*. DT: Dallas Institute of Humanities and Culture.
- Bachelard, G. (2004). *La Terre et les reveries de la volonte*. Paris: Corti.
- Bachelard, G. (2004). *La terre et les rêveries du repos*. Paris: Corti
- Bachelard, G., Jones, M. M., Lapoujade, R., & Stroud, J. H. (2011). *Earth and Reveries of Repose: An Essay on Images of Interiority*. DT: Dallas Institute of Humanities and Culture.
- Deleuze, D., & Guattari, F. (2013). *Mille Plateaux---Capitalisme et Schizophrenie 2*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Debray, R. (1992). *Vie et Mort de l'image*. Paris: Edition Gallimard.
- Foucault, M., Hurley, R., & Rabinow, P. (Ed.) (1998). *Ethics: Subjectivity and Truth*. New York: New Press.
- Leroi Gourhan. (1943). *l'Homme et la matière*. Paris: Albin Michel.
- Leroi Gourhan. (1945). *Milieu et Techniques*. Paris: Albin Michel.
- Romer, P. M. (1983). *Dynamiccompetitive Equilibria with Externalities, Increasing Returns and unbounded Growth*. Chicago, III.

導入使用者中心設計之創新設計課程實踐

胡惠君*

摘要

傳統教學強調「設計者」主觀創意，因而學生常因對目標對象不熟悉，而產生設計作品缺乏需求性、可行性與存續性，導致創意十足的設計無法得到使用者青睞的挫折感。因此，本研究聚焦於使用者研究，以農鄉社區議題為研究目標，「問題導向學習」為核心。課程導入使用者為中心的 4Ds 雙鑽石設計流程，經探索、定義、發展與實行四階段的設計方法，訓練學生具備發現問題、解決問題和創新設計實踐的能力。結果發現學生在「做中學」中，提升了團隊溝通力、實務知識力、實踐力、專業倫理、反思力、創業家精神和社會責任，7 項核心能力。並且學生展現了更寬廣的設計視野與思考能力，能善用自身所學的專業，為社區帶進更多年輕活力與好點子，也藉此重新認識自我價值與成就感。

關鍵詞：創新設計、使用者中心設計、問題導向學習、4D 教學方法、教學實踐

* 國立嘉義大學視覺藝術學系副教授

An Innovative Design Course Based Around User-Centered Design

Hui-Jiun Hu*

Abstract

Traditional teaching emphasizes the creative design of "designers". Students are often unfamiliar with the needs of users, so that design works lacking desirability, feasibility, and viability. As a result, a very creative design was severely frustrated because it failed to get users to agree. Given these findings, the study utilized a user-centered design to develop a course structure based around problem-based learning and the topical objective of life issues in rural. In learning by doing, students have indeed improved 7 core abilities, including team communication, practical knowledge, practical ability, professional ethics, reflection ability, entrepreneurial spirit, and social responsibility. Young people also re-recognize self-worth and a sense of accomplishment. They were trained to propose a broader innovative design that corresponded with current demand, and the concept of local practice was implemented.

Keywords: innovative design, user-centered design, problem-based learning, 4D teaching method, teaching practice

* Associate Professor, Department of Visual Arts, National Chiayi University

導入使用者中心設計之創新設計課程實踐

壹、前言

藝術設計系學生在教室創作教學課程中，重視美感層次的訓練與精湛的畫技，強調個人主觀價值的表現。加上常受限於時間與方法，學生對目標使用對象個性特質、背景知識的探索上，較為缺乏與不知所措，課程太快速的進入創意發展階段，容易產生思考上的盲點與錯誤判斷？就如同 Leifer、Lewrick 和 Link (2019) 表示，在這數位快速發展的時代中，創新最大的盲點就是迷失對象感，因而無法聚焦使用需求。因此，引發本研究對於目標使用者探索方法課題之再省思，亦即如何引導學生真正了解使用者的思考模式與需求期待。是否可以藉由重新調整分配課程設計時間比重與教學方法，帶入「以人為本」的使用者研究方法，讓學生的設計思維更精準的連結目標對象，也可以更客觀的找出問題模式，定義問題，就有機會提出更完善的創新設計。

當以「設計者」的角度出發，強調分析物與物之間的關係，而進行功能性與美感性的產品設計開發，就容易忽略設計者與使用者之間，對「問題與需求」認知不同所造成的差異 (Hu & Yen, 2010; 唐玄輝、高世安、林榮泰, 2005)。D.A Norman (1988) 表示設計者的心智模式 (mental model) 常常不等同於使用者的心智模式，所以會出現視覺效果十足的設計成果，卻不見得讓真正的使用者理解、認同與接受，甚至還造成使用上的挫折感。從事社區設計的山崎亮 (2015) 也說，不只要設計看得見的空間，更要設計看不見的人與人之間的連結。美國最具創新力的餐飲大亨 Danny Meyer 同樣認為：創造美好的服務設計，是站在客戶的立場，用每一種感官去聆聽顧客的需求 (顧淑馨譯, 2007)。主動去關心客人，他就會產生一種和你是一家人，並且「共同擁有」的感覺。另外，我們也發現，對於追求美的藝術家與設計師訓練過程，專案中的種種限制，也總是成了最令學生討厭的束縛。但設計師常未意識到，少了限制就不可能有設計，最好的設計也往往就是來自最嚴苛的限制 (吳莉君譯, 2010)。因此，引導學生關注使用者，並接受挑戰限制的意願與熱誠，成了創新設計教學上重要一課。

本課程教師任教系所地處嘉南平原之中，一個嚴重高齡老化的農鄉市貌。且近年台灣城鄉發展持續的加大落差、地方優質人才不斷流失，已是全台老年人口比率最高的縣市（佔 18.61%），致使地方產業逐漸出現空洞化的危機。雖然早在 2010 年台灣已通過「農村再生條例」，期促進農村發展和農村活化再生，但台灣很大的困境在於農村的未來性沒有被看見，導致年輕人不願意踏入，即使想踏入也缺乏管道（行政院農業委員會，2010）。本研究認為透過教育，有機會連結學生與農鄉資源，改變現況，藉由學生的創新思維，為社區帶進更多年輕活力與希望，也培養學生人文關懷之視野與發現問題、解決問題的觀點，並可增加場域實務經驗。

因此本研究以農鄉社區議題為研究目標，透過問題導向學習（*problem-based learning*, PBL），學生在做中學（*learning by doing*）過程中，導入以使用者為中心之設計思維（*user-centered design*, UCD），在有系統的方法上，啟動學生的洞察力與觀察力去認識目標使用者，進一步培養能換位思考的同理心。找到好的、對的問題方向，才有機會實踐好的服務設計。本研究具體目的為：

1. 透過問題導向學習，引導學生洞察力與觀察力的訓練，並在團隊合作下完成任務。
2. 導入使用者中心設計的設計方法，經探索、定義、發展與實行的歷練，具備發現問題、解決問題和創新設計實踐的能力。

貳、文獻探討

一、使用者中心之設計思考

使用者中心設計（UCD）是以使用者經驗為主，設計易使用的產品，在設計初期就必須將設計的焦點著重在使用者及使用任務上，且不斷進行測試與改進的設計流程。Norman 及 Draper(1986)是最早強調設計者必須把注意力放在人(human)的身上 (Riva, 2003; Vredenburg、Isensee & Righi, 2002)，藉由對使用者或客戶的完善考慮，來達成設計實踐，有別以往的設計策略 (Riva, 2003)。Norman(1995)表示，科技應避免以機器為中心，而應以人的易於操作為本，並具體落實到科技產品設計中。認為以使用者為中心的設計是強調產品的易用性和易理解性的。Robert

和 Paul (2003) 也認為，真正成功的使用者介面設計是經過深思熟慮，並以使用者為中心的系統或經驗設計的自然擴展 (Knezek, 2001)。

IDEO 設計團隊執行長 Tim Brown (2010) 就表示透過從人的需求出發，為各種議題尋求創新解決方案，可創造更多的可能性。化需要為需求，把人放第一位，為我們指出了下一步，我們可以利用人類的同理心和理解力來設計體驗，找出真正的問題。正視使用者需求、技術可行性及經濟存續性考量，就能打破生產和消費者之間的藩籬，創造出具有參與度、效率和利潤的商業環境，就是不在只為製造而生產，而為想法而製造。並且洞見 (insight)、觀察 (observation) 和同理心 (empathy) 是一個成功設計案的三要素。也就是從他人的生活與工作中學習，檢視這些假設與矛盾，形成「洞見」。看人們做或不做的，聽人們說或不說的，從「觀察」中發掘問題或需求。當我們應能看到他看到的，摸到他摸到的，常有設身處地感同身受的「同理心」，就能想出更好的辦法來改善這些經驗。當我們透過同理心把洞見串聯起來，也就是透過使用者的眼睛看待世界、透過使用者經驗去理解世界，透過使用者情緒去感受世界，一起展開共同設計。

二、問題導向學習之教學設計

問題導向學習 (PBL) 係指教師在教學過程中，以實務問題為核心，鼓勵學生進行小組討論，以培養學生主動學習、批判思考和問題解決能力。最早始於 1960 年代，加拿大麥瑪斯特大學醫學院 (McMaster University)。Barrows 認為 PBL 是一種透過問題解決來達到學習目的的方式，並強調以「問題」替代學校的課程內容，異於傳統教學方式，問題出現於一開始的教學以刺激引導學生學習，而非只當作是學習後的應用或練習。Barrows (1996) 更詳細地列出 PBL 的特質為：學生中心的學習、小組學習方式、教師是協助者與引導者、問題形成組織焦點並刺激學習、問題是問題解決技巧的要素、學生以自我導向學習的方式來獲得新訊息 (Barrows, 1996; 黃琬惠, 2000)。吳清山、林天祐 (2005) 也認為問題導向學習的優點有：激發學生學習動機，學生從活動中有參與感和成就感；培養高層次思考能力，學生從缺乏結構的問題中，透過討論來激發學生批判和創造思考能力；強化學生後設認知能力，學生從界定問題、蒐集資訊、分析資料、建立假設、比較不同解決策略過

程中，可以訓練學生不斷反思學習能力；真實情境運用：學生從學習活動中所習得能力，有助於其未來實際情境的應用。

學生必須自己找尋可能的答案，這種為解決問題而努力找尋資料的過程，符合了杜威先生所提倡的「做中學」的精神，也就是最有效的學習是從解決問題中獲得，透過實作取向的教學，讓學生主動的反省思考（reflective thinking）來領會事務之間的關聯。而解決問題的過程是學生運用創造性思維，分析問題，同時發展思考能力的過程。這個過程包括了五個階段：發現問題、確定問題的特質、提出可能的假設或解決的辦法、推演假設以選擇合理的辦法，和驗證而得到結論（Dewey, 1998）。進一步，劉豐榮（2013）也認為在創造性思維上的「問題解決範疇」，可包含品質問題取向、本地的與全球問題取向、群體問題取向、跨領域或科際整合取向、創造性學院夥伴之取向等五個面向。因此，創新設計問題解決，包含了創作之內在問題、與實踐時外在現實問題之創造性解決能力、涉及地區與全球問題、創意文化及創意經濟、科際整合與群體合作等課題。

因此將問題導向學習應用到藝術與設計的課程規劃上，在創造性過程運用知識主動探究，可增進創意的分析與想像之綜合能力。學生既能習得解決問題的能力，又能在小組學習中增進溝通、分享與團隊合作的能力，並可以提升主動探索與研究的能力。

參、研究設計

創新設計的核心為「人」。一般瞭解既有使用者和潛在使用者需要什麼樣的服務，這樣可能還不夠，還要比使用者更深入思考，徹底融入目標使用者的心靈與想法，發掘他們的「潛在需求」。可以透過設計人種誌的理念取得觀察結果，利用對使用者的洞察與站在使用者的觀點上，激發設計者新的設計概念與想法。本研究問題意識為：讓學生以農鄉社區之實務問題為核心，導入以使用者為中心之設計思維，藉由同理觀察與團隊溝通，可以有效率的拉近同隊成員的共識，讓大家協作共創，延展想法多元性。

一、課程架構

課程架構分為前置階段、執行階段與反思階段，如圖 1 所示。「前置階段」包含社區專家訪談、學生核心能力評量量表設計及課前問卷前測。課程導入問題導向學習，以農鄉社區議題為研究目標。「執行階段」以強調使用者中心設計的 4Ds 設計方法展開課程規劃，課程設計成三個單元，(1) 場域認識與探索、(2) 定義設計觀點，(3) 創意發想與實行。首先說明本課程目標與進行步驟，帶入設計思考 (design thinking)、使用者經驗 (user experience) 和服務設計 (service design) 的觀念，去

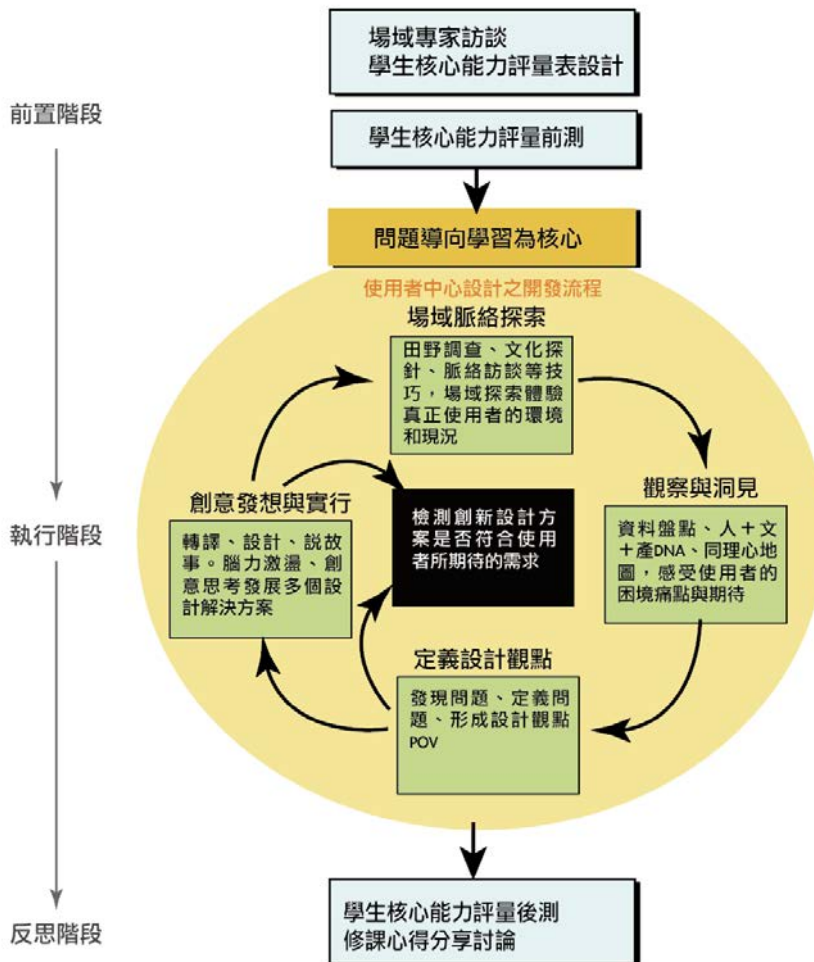


圖 1：本課程架構（圖片來源：本研究繪製）

認識田野調查和訪談技巧。場域參訪後的觀點紀錄、討論歸納、資料盤點、同理心地圖換位思考等，都是從觀察中產生洞見的好方法。進而統整意見定義設計觀點，不時檢視是否符合使用者期待的需求；接著透過團體腦力激盪與創意發想，循環式檢測使用者需求，再進行創新活動企劃案規劃實行。「反思階段」為學生核心能力評量後測與全班同學修課心得分享，最後彙整學生學習意見回饋，進行教師教學反思。

二、課程教學方法與步驟

教學方法帶入 Design Council (2005) 的 4Ds 雙鑽石設計流程 (the "double diamond" design process model, 4Ds)，來完成本課程規劃的三單元。探索 (discover, 1D) 程序，課程帶入五感感知田野觀察、訪談技巧，和服務設計的整體觀念，接著場域實地參訪與體驗，讓學生走進社區，感受社區居民的溫度，並結合在地講師的不同專業知識，認識社區人、文、地、景、產之豐富面貌和發現地方場域之特色。回到課堂利用分組團隊合作來展開場域資料盤點、文化脈絡整理分類，人文產的 DNA 洞察轉化、和各年齡層同理心地圖，最後形成設計觀點 (point of view, POV)，定義 (define, 2D) 出場域的問題。再接續腦力激盪與創意思考時間，訓練學生洞察力與溝通協調力，依據場域課題，融入在地特色之創新與實踐，發展 (develop, 3D) 各種可能性。最後發揮合作協力、落實想法，成為具體的實行 (deliver, 4D) 方案。雙鑽石設計流程強調教學過程「雙重發散—收斂」的模式，第一個菱形為「尋找定義正確的問題」的發散與收斂過程，本研究將第一階段的探索 (1D) 時間拉長為 6 週，定義 (2D) 時間為 4 週，希望透過更精準觀察與探索方法的帶領，讓學生能更深入於研究問題中，釐清使用者需求與期待，再定義出一個適切好的問題。第二個菱形為「開發實踐能滿足人類需求的答案」的發散和收斂過程。應用 4D 教學方法於 18 週三大單元之課程規劃，如圖 2 所示：

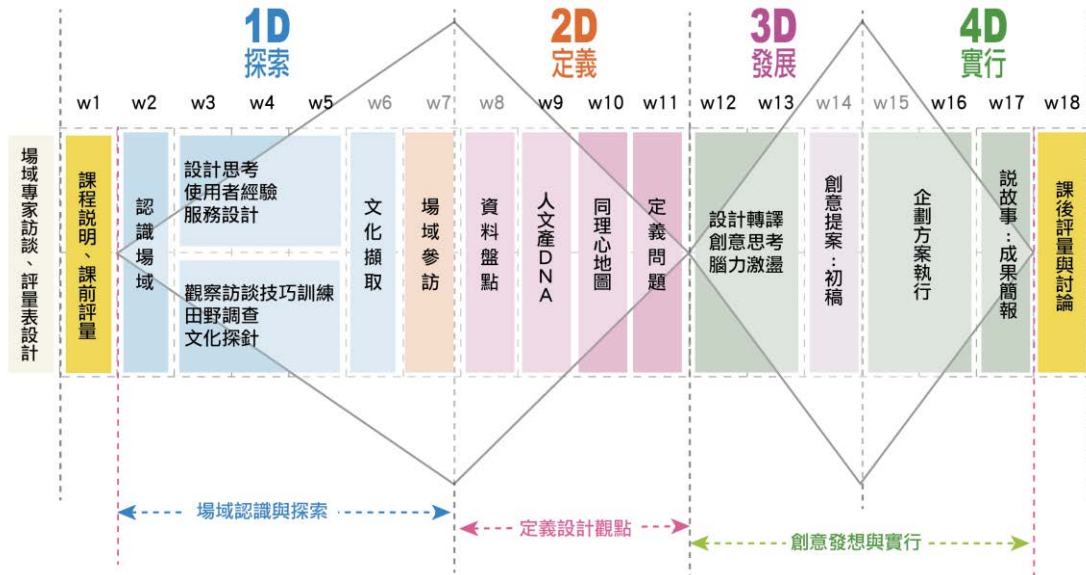


圖 2：應用 4Ds 教學方法於 18 週課程規劃（圖片來源：本研究繪製）

三、課程對象與研究場域

本課程對象為修習視覺藝術系「創意思考與設計專題(II)」之大四學生 28 人。訓練學生多元的創意思考方法、熟悉造形的視覺語言、落實設計企劃與執行能力。帶領學生走出教室、進入在地社區，透過「做中學」，進行一系列創新設計課程規劃的體驗、擷取、轉換、解構、重組、詮釋與實踐。

課程場域嘉義縣大林鎮「上林社區」，昔日的大林鎮雖只是嘉南平原上的一個小鎮，但日治時代，因為大林糖廠的設立，工商業發達，鎮內萬商雲集、繁榮無比，成為嘉義的首富之區，是大林鎮最輝煌的年代（大林鎮公所，2017）。但今日，整個大林鎮繁華褪盡，產業沒落，許多青壯人口大量外移，鄉鎮逐漸呈現老齡化現象，65 歲以上長者就佔 26%，成了典型的高齡化農村社區。而上林社區位於大林鎮之南邊村落，村內建築以紅磚矮房為主，尚有古老竹子工法的竹管厝，保存傳統農村社區的風貌特色。六公頃的大埤塘不僅是作物的水源，豐富的生態以及落日的美景亦成為地方的私房景點，也是潛力國家重要濕地，大部分居民以務農為主，水稻、竹筍、柑橘與鳳梨為大宗。近年種植黃梔子為古老的天然染料，正積極研發成為在地特色產品（謝恩得，2014）。但目前下田耕種的農民多是高齡長輩，體力與勞動力已不適合過大負荷的農事生產工作，因此，高齡農村社區如何依靠在地特色與農

產，創造自我價值、兼顧生態環境，又能達到居民期待的「幸福農村好生活」的目標。諸多的農村社區議題，需要更全面的思考與實踐，尋找適宜在地社區生活、生態和生產的模式。

四、學習評量

課程的「前置階段」，學生需先完成核心能力評量前測問卷，課程結束「反思階段」將再次請學生填寫核心能力評量後測問卷，並進行全班課程學習心得分享討論。期末學生還會填寫一份學校制式設計的課程教學意見調查。另外，針對本課程設計的提案企劃評量標準如表 1，評量項目包含作品整體性表現（設計理念、視覺美感、創新思維）、科技表現和團隊合作。

表 1. 本課程期末作品評量表

團隊成員					
作品題目					
創作理念					
評量項目	作品整體表現 (70%)			科技應用	團隊合作
	設計理念	視覺美感	創新思維	(10%)	(20%)
說明	作品依循問題定義，展開設計規劃之主體性，具有充分滿足社區需求之設計考量。	具有造形、色彩、樣式與表現技法等設計要素所構成之整體美感。	作品的構想、素材、表現手法等，能表現社區精神、環境與人文等因素，並具獨特創新創意。	因應問題需求，提出的資通訊技術應用之創新性與適切性。	團隊溝通、協力創作之契合度。
分數					
總分					
審查意見					

(資料來源：本研究)

肆、教學暨研究成果

一、教學過程與成果

18 週三大單元之課程進行成果說明如下：

<單元一>：場域認識與探索

1. **五感感知田野觀察和訪談技巧**：設計不是只有風格，讓環境變美好，而是倚賴精準的洞察力、觀察力和同理心，在混亂的地方發現模式，在看似無關的碎片中找到亮光，化問題為機會（Brown，2009）。教同學打開身體感官從觀察、紀錄、提問、訪談，活用田野技巧，實地觀察人、事、景、物，自過去到現在這個場域已經做了什麼？存在的價值？實地觀察訪談社區居民如何與此場域、物件、客體，產生了什麼互動，居民們在想什麼？困擾為何？期待為何？訪談者的提問態度與互動行為的學習等。
2. **場域探索、見學與體驗**：農鄉現況與同學們日常生活很不同，要從何觀察？從何感受？帶著學生走出教室踏訪純樸小鎮，認識社區特色，學習以新的方式看待世界，用開放的眼界收集見解，注意新事物和尋求靈感，發展他們看到的東西及各種想法。舉辦「慢活大林·蛙抵嘉--上林農村體驗行」，讓學生親身感受社區居民的生活態度、土地生態和農村生產等現狀。場域參訪實況紀錄如圖 3-10。



圖 3：<生態與生產>竹林下的諸羅樹蛙棲地和產房（左）、與樹蛙共生的友善竹筍農地（右）



圖 4：<生產>安心無毒梔子花田的五感體驗（左）、友善耕作草上長鳳梨（右）



圖 5：<生產>梔子花、果實、梔子色素（左）、梔子食品中藥材、粉粿、黃蘿蔔、黃麵條（右）



圖 6：<生活>阿公的農村生活智慧與經驗趣談：抽甘蔗（左）、做陀螺、尪仔標…（右）



圖 7：<生活與生產>營養低碳的在地食材（左）、品嚐社區媽媽好手藝（右）



圖 8：<生活>社區「50 年代大林移工故事自己說」成果展陳列（左）、社區一隅舊物新生（右）



圖 9：<生態與休閒>昔日社區水源豐沛的灌溉埤塘（左）、埤塘休閒娛樂未來式（右）



圖 10：<慢活>走走走一起進田埂（左）、收穫滿滿上林農村體驗行（右）

<單元二>：定義設計觀點

1. 場域資料盤點：場域問題帶回課堂，利用大圖紙、多色筆、便利貼、大方桌、白板等工具進行團隊分組討論。首先盤點社區豐富的人、文、地、景、產和文化脈絡。可以討論、可查閱資料，在不相互限制下將所看、所知、所聞的感知和看法，寫在個人手上的便利貼，進一步針對便利貼內容進行討論與分類。課堂上的討論上相當熱絡精彩，同學開心的比手畫腳，紛紛提出自己感受(圖 11-12)。



圖 11：透過便利貼寫出個人對上社區之各種感知與看法



圖 12：場域資料盤點：文化脈絡整理

2. 人、文、產 DNA 洞察轉化：依人、文、產三大分類，進行地方五感設計元素萃取，包含在地故事、日常元素、生活（圖 13-14）。



圖 13：依據人、文、產提出設計元素及分類過程



圖 14：社區人、文、產之 DNA 萃取

3. 同理心地圖：同理心就是以人為中心，嘗試藉由利害關係人全方位的角度（行為、想法、情緒）來理解農村社區現有的狀況。依年齡層分為幼年、青年、中壯年、老年四組，團隊同學進行負責的族群對象之需求、心理、生理、痛苦與期待等重要資訊的討論，藉由換位、視覺化、分類、關聯的特色整理分類資訊。包含聽到什麼（hear）、看到什麼（see）、想什麼（think & feel）、說什麼做什麼（say & do）、有什麼痛苦（pain）和想獲得什麼（gain）。得到四個年齡層的同理心地圖（圖 15-17）。



圖 15：四組同學依不同年齡族群做同理心地圖討論

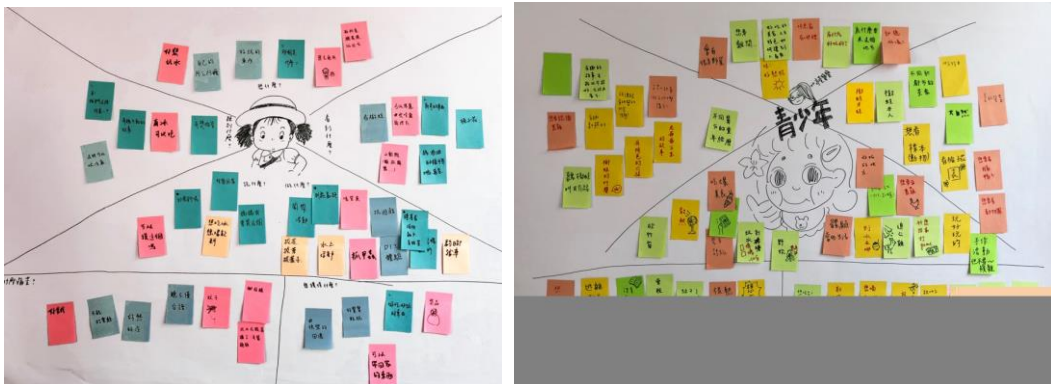


圖 16：同理心地圖：幼年（左）、青年（右）



圖 17：同理心地圖：中壯年（左）、老年（右）

4. 定義問題：進一步探索問題，意識到偏見的存在，嘗試屏除刻板印象。經由以上資料彙整與集體討論，最後全班共同定義出此次適切的問題，形成設計觀點（POV）為：

「擁有很多在地特色的上林社區，需要一套能說故事的活動企劃，讓來上林做客的人 / 願意留下（生活）在上林的人，更容易體驗感受農鄉生活/生產/生態的美好」。因為行銷在地、認同在地，對上林農鄉社區是很重要的。

<單元三>創意發想與實行

1. 轉譯：創意發想，串連全球價值、設計共好價值迴圈。分組團隊合作展開腦力激盪與創意思考，發展問題解決方案，提出更多元的創意，挖掘文化深度與共好商業機會，思考如何轉譯為一個好的(在地優勢)活動企劃案。
2. 設計：規劃活動企劃書，包含創意表達、緣起、目標、活動名稱、行動方案、體驗服務設計、視覺形象、行銷短片、廣宣策略、職責分工與評估等。
3. 說故事：形成一個個精彩有故事性的活動企劃。課程於 5 月中旬遇上 COVID-19 三級警戒，全面改成線上同步上課，四組活動企劃案成果改於 Teams 平台進行線上發表（見圖 18-21），成果如下：

A 組：逕香白花，樞心有你！

每一朵朵串成的梔子花宛如牛奶光澤般，匯流一條散發迷人蜜香的河川。期望每一位來到上林社區的人們，透過參與活動認識背後的故事，都能成為上林社區的

知心朋友！活動企劃舉辦兩天一夜的上林休閒體驗營，活動標語「誰遣山榭入嘉來，無人榭是蛙蛙來！」，兩天一夜上林休閒體驗營，有古玩鑑寶、榭己榭彼採花樂、仲夏夜音樂夢、尋蛙祭……活動目的為提倡友善生態並與企業合作研發產品品牌、發展在地觀光產業與食農教育、傳承地方文化與特色故事。

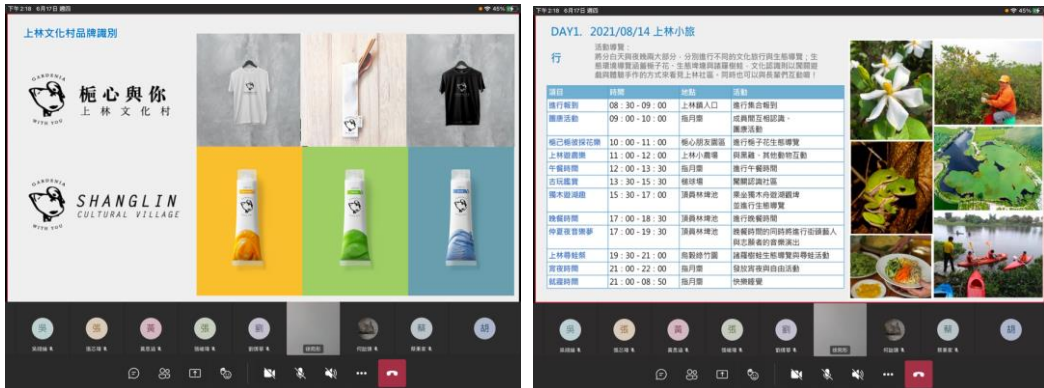


圖 18：A 組「選香白花，榭心有你！」簡報：社區產品品牌（左）休閒體驗營（右）

B 組：悠游上林

上林社區自然生態與環境清幽美好，65 歲以上長者佔 26%，活動設計讓在地長輩一起參與社區活動，提升高齡長輩正向能量。企劃推廣對象為各學校，依社區特色設計了 10 個套餐式的體驗活動組合，讓年輕學子能了解當地自然生態特色與社區文化，並教導學生環境教育和永續發展的概念。



圖 19：B 組「悠游上林」簡報：活動形象設計（左）、體驗活動課程（右）

C 組：榭在林間悠遊林間

舉辦 2022 悠游林間-上林社區環境體驗與攝影比賽，體現上林慢活及自然生態的美好。分常態性的社區裝置藝術活動，利用 AR 手機虛實整合，設計榭子花林迷

宮探險，增加年輕人與社區互動興趣；季節性的攝影活動，讓親子在社區玩樂中，與自然美景合影留下更多美麗的回憶，並透過 FB 粉專行銷宣傳社區的美好。

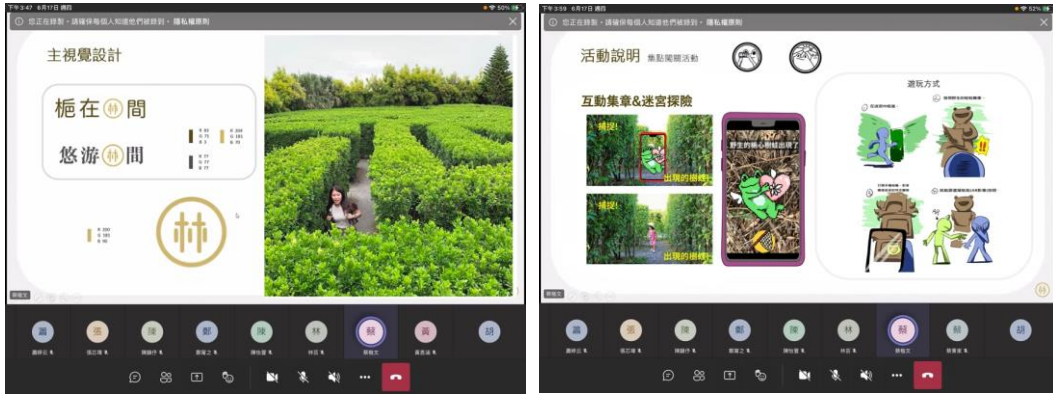


圖 20：C 組「框在林間悠遊林間」簡報：AR 尋寶梔子林迷宮探險（左）、活動互動集章（右）

D 組：蛙蛙大窟

活動目的傳承當地文化特色，行銷在地農產品、喚起保育諸羅樹蛙意識。透過年輕人的活力與熱情，連結社區夥伴和在地資源，舉辦三天兩夜的活動為社區增值，有市集、工作坊（染布工作坊、編織工作坊、梔子花精油、瑜珈工作坊、表演活動（戲劇、樂團表演）和夜觀（樹蛙、螢火蟲）等。



圖 21：D 組「蛙蛙大窟」簡報：社區文創市集與工作坊（左）、夜觀樹蛙與表演（右）

二、教師教學反思

本研究教學設計上嘗試著不同形式的教學教法，希望設計實踐能力的培訓，可以更加活潑實用於生活，創造更大的價值，給予學生更寬廣的設計思考啟發，引導學生具備發現問題、解決問題的能力和創新設計實踐。本課程利用 4Ds 設計方法

規劃，訓練學生觀察洞察力、互動溝通力、文化轉換力和團隊創作力，18 週的教學與觀察提出 5 點看法。

- (1) 課程問題導向設計，帶入實務課題與場域連結，做中學增加學生看待事情面向的廣度與機會，也更有動力和方向。學到一個完整的流程，也很感謝這個機會，學校有這樣實戰經驗滿少的 (A6-25; 編碼代號表示編號 A 組 6 號學生，第 25 句話的逐字稿)。透過這堂了解整個企劃全貌，一個活動是非常不容易的事情(B3-3)。事前溝通、活動內容、人事物瑣碎工作，每個環節都是學問(B3-8)。像人力、物力、資金要怎麼運用(C2-33)。之前都沒有接觸，重新再去學習去認識(B2-32)。過程中學習到很多，要怎麼去跟社區對話溝通(A6-29)。實際感受到當地社區的文化特色，對後續企劃案有比較多想法(B4-10)。
- (2) 走出教室的學習讓學生印象深刻又收穫滿滿的開心學習。很喜歡去參訪的活動，雖然很熱但很有趣又很好玩(D4-8)。比在教室看一些紙本資料或 ppt，會更加的瞭解(B2-7)。實地了解當地民情，聽爺爺奶奶的故事，對我們後面的設計想法更多方向很有幫助(D2-20)。跟以前的課很不一樣。我們可以從做中學，實際走入社區探索當地的特色跟需求(B5-5)。
- (3) 教學方法改進啟發學生思考廣度與同理心。討論過程熱烈充實有更多的啟發 (B2-24)、很多新突破很多元(C1-11)。我們開始試著從不同角度去思考，不再用自己的生活環境來看待每個地方(A4-23)。不會被那種傳統的思考那種框架侷限住(B5-9)。丟下自己認真的去感受那個地方(A4-8)。便利貼作為工具(A6-3)，可以很快速的把大家的想法都拋出來，然後再經過統整之後，一個比較明確的結論 (A6-11)。讓我們用不同的年齡層去思考，他們會想要體驗什麼？希望看到什麼，用便條紙寫下來(B4-21)。課程很有趣的(B4-25)。透過不同方法引導我們想法上的突破，改變對鄉村的刻板印象(D1-22)。
- (4) 團隊合作需要學習磨合，終能發揮集體力量享受過程的酸甜苦辣。學習人際關係互動(A3-38)。要花很多時間一起執行，有效率溝通和討論很重要，怎麼工作分配，也是要學習(B2-39)。每個人的才能設計點子不同，各自發揮所長，積極互動討論完成團隊任務，其實也是彌補我個人的缺點吧(C1-77)。

(5) 面對課程的突發變數，應更明確果斷的調整，才能帶給學生學習安定感。社區參訪適切時間的配合、場域環境狀況（遇到台灣 56 年來最嚴重枯水期，竹林乾旱、樹蛙棲地缺水、埤塘見底...）、遊覽車進入鄉間的可行性等狀況的協調。參訪時間與其課程衝堂問題，適時排解與提出因應方案（全程影音紀錄和雲端平台分享等），讓同學最後都能如期順利進行完成體驗。另又因為台灣 COVID-19 疫情升溫，於 5 月 15 日政府宣布進入三級警戒，所有課程改為線上平台進行，本課程剛完成單元二的定義設計觀點，最後一單元創意發想與實行，只能改為 Teams 平台線上上課和討論，少了見面直接討論交流機會，觀念溝通和原訂的團體創意展開方法上確實受了影響。因此對教師而言，即時便利的線上互動工具和資訊能力更加必要了，不同形式的創意討論帶領技巧也需更快地尋找與跟進。對學生而言，相互間的溝通技巧、督促力和凝聚力變得更重要。但期間也發現平時害羞不善表達意見的學生，反而因不用看到表情，更敢開口提出想法，因居家學習環境更自在，心情放鬆覺得更能隨時上網找資料，團隊線上討論時間更容易協調，也不太受時間長短限制，能快速的完成工作任務。因疫情打斷我們進度(A1-29)。有一種隔閡吧，我還是喜歡當面看到你的表情(C1-59)。上課比較不會講話、不會出意見的同學，這次比較熱烈(C2-46)。沒有看到大家的臉是還蠻放鬆的(C3-18)。

三、學生學習回饋

本課程學生核心能力評量之前測與後測的自我能力評估，是參考 106 年度王子華和邱富源教授編制的「跨領域整合核心能力評量表」，再依本課程目標調整設計成八個核心指標 51 題問項，分別為：團隊溝通力（6 題）、實務知識力（7 題）、實踐力（7 題）、科技價值（6 題）、專業倫理（5 題）、反思力（10 題）、創業家精神（5 題）和社會責任（6 題）（見附錄）。每題以李克特七點量表（1~7 分）來表示學生填答狀況，1 分表示非常不同意、7 分表示非常同意。圖 22 為本課程前後測八個核心能力的加總平均，整體結果顯示，本課程帶入 4D 教學方法，學生在七部分核心能力（團隊溝通力、實務知識力、實踐力、專業倫理、反思力、創業家精神和社會責任）均呈現正向成長，僅科技價值於課前（ $M=6.20, SD=0.89$ ）、課後（ $M=6.16,$

SD=0.66)，呈現微幅負成長。

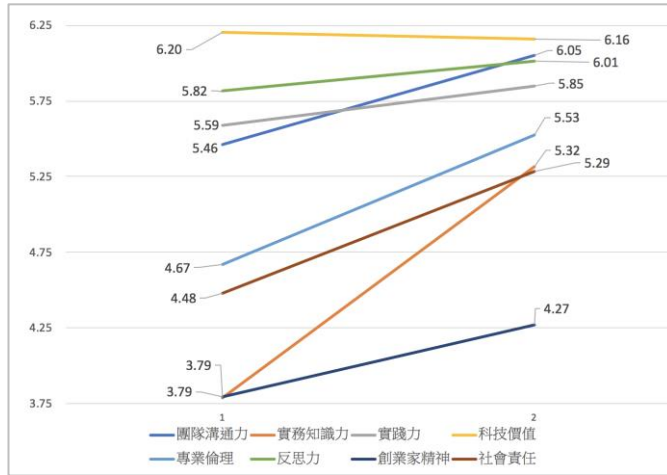


圖 22：本課程前後測整體分析

進一步，將課程前測與後測，經成對樣本 t 檢定 (paired sample t test)，分析發現在團隊溝通力 (p=0.00)、實務知識力 (p=0.00)、實踐力 (p=0.05)、專業倫理 (p=0.00)、創業家精神 (p=0.01) 和社會責任 (p=0.00)，這六個核心能力，前測和後測平均值都具有顯著性差異 (p<=0.05)，可推論學生經由此課程學習後在團隊溝通力、實務知識力、實踐力、專業倫理、創業家精神和社會責任顯著增加 (見表 2)。另依據 Cohen (1988) t 檢定效果量 (effect size) 檢驗，本課程在「實踐力」、「反思力」和「創業家精神」達小效果 (d>=0.2)；「團隊溝通力」達中效果 (d>=0.5)；「實務知識力」、「專業倫理」和「社會責任」達大效果 (d>=0.8)。

表 2. 本課程前後測成對樣本 t 檢定結果

向度	平均數(標準差)		自由度	t 值	p 值	效果量(d)
	課後	課前				
團隊溝通力	6.05(0.48)	5.46(0.96)	27	3.78	0.00*	0.77
實務知識力	5.32(0.91)	3.79(1.11)	27	7.24	0.00*	1.50
實踐力	5.85(0.58)	5.59(0.84)	27	2.09	0.05*	0.36
科技價值	6.16(0.66)	6.20(0.89)	27	-0.26	0.80	-0.05
專業倫理	5.53(0.67)	4.67(1.14)	27	4.18	0.00*	0.92
反思力	6.01(0.53)	5.82(0.69)	27	1.78	0.09	0.32
創業家精神	4.27(0.89)	3.79(1.28)	27	2.75	0.01*	0.43
社會責任	5.29(0.87)	4.48(0.93)	27	4.32	0.00*	0.89

*p<=0.05

另外，本課程經學校設計的期末教學意見調查中（13 題問卷題目，使用李克特 5 點量表進行回答），全體學生平均值為 4.67（標準差 0.56）。顯示本課程獲得修課學生高度的喜愛與認同。最後，原來一個對現代年輕人缺乏吸引力、沒特色的農鄉地方...在經過本課程的參與學習後，學生分享回饋了很多意想不到的想法，整理成以下幾點：

- (1) 走出教室學習，讓習慣「宅」的大學生，點燃許多感動與動力。跟上林居民接觸過，他們給我很多正能量，就真的很想改善社區，真正幫助他們(A1-12)。上林的每個人都很愛自己的社區，希望變得更好，讓我很感動(D3-12)。經過這次學習感受到社區經營的確不簡單，未來有機會，我自己也想加入去推動社區文化的工作(B1-33)。課程讓我重新認識思考設計的本質是什麼？我們可以藉由設計美感帶入鄉村，並藉由網路科技，幫助和減緩城鄉間的差距 (D1-10)。
- (2) 不善於團隊合作的藝術系學生，發現了合作樂趣與價值。跟同學一起討論有許多不同的想法，碰撞出許多更有趣的想法(B4-17)。喜歡跟同學上課的討論，氣氛比較歡樂吧 (A3-35)！班上一起討論、寫便條紙、分享參與的過程，就是很有感覺，好像要做大事 (A1-35)。我比較沒有想法，這次活動在組員身上學到滿多的，他們都是很可靠的(C4-18)。
- (3) 引導問題討論方法和換位思考，讓同學挖掘深刻的想法，在同儕共識下歸納收斂。老師的教導起到很大的作用，很多不一樣的教學方式像同理心地圖，便利貼紀錄發想分類等，對設計的解決問題有很大幫助(B6-15)，這些方法很適合、很實用，也很有意思(B6-18)。上課討論生態保育或文化培育的問題，讓我有蠻多的反思，視野也更加堅定(A3-32)。用每個年齡層讓我們去換個角度思考，事情想得更深入(B1-16)。

陸、結論

Fanghanel(2013)認為「教學實踐研究」的目的是教師教學與學生學習之反思，並發展教學策略、課程設計，以促進學生學習與教師教學專業發展（Fanghanel，2013；張新仁、符碧真、崔夢萍、黃淑苓，2019）。本課程經由理論與實務整合的

設計思考訓練，歸納幾點結果：

1. 在團隊合作與問題導向課題下，讓學生學習發現問題、解決問題的能力，又能在小組合作中增進溝通、分享與團隊協力，可以提升主動探索與整合企劃的能力。
2. 走出教室踏入農鄉下的課程規劃，快速提升學生的「實務知識能力」。也因為直接感受場域人、事、物的情感交流，學生也慢慢增添一份出於自願，為土地努力和付出的「社會責任」心意。
3. 與場域和居民的接觸與交流，更懂得尊重環境、保護生態和珍惜農村資源的「專業倫理」態度，學生期許自己，能用自身的專業與力量與社區共同努力，發掘社區特色，形塑友善生態及幸福，看見慢生活文化空間的美好。
4. 課程中發現學生 8 項核心能力的自我評量中，「團隊溝通力」、「實務知識力」、「實踐力」、「專業倫理」、「反思力」、「創業家精神」和「社會責任」，7 項核心能力都呈正向成長，唯有「科技價值力」呈現些微的負成長。檢討本學期課程規劃，由於時間因素，在科技應用導入設計的單元，僅就過往科技整合於社區的幾款案例做介紹和觀摩，沒有機會讓學生實際操作和深入了解，因此對於先端科技的整合應用知識和技術，學生就顯得較為缺乏。此問題也提醒未來教學設計上，理論加上實務操作，對提升學習效益的重要性。
5. 另外因疫情改變為線上上課，教學方法和工具無法即時更新就位，造成諸多不便，也未能進一步將成果帶進社區發表，是可惜和不足之處。但也發現，平日較為沈默害羞的學生，反而更勇於開口表達意見，全體宅在家沒有外務下，團體合作線上討論時間變得更通暢無阻。這也顯示時事多變，教與學都應與時俱進，困境中求創新，學生在場域發現問題，提出創新方案；教師在課程過程中也發現問題，找到未來繼續創新的教學目標。

設計教育不只侷限於物件和美感，更重要的是物件背後人和人、人和環境的關係，導入以使用者為中心的設計概念，加上對社會的關懷，可以帶給學生多一層的思維。最後在疫情趨緩後，將學生團隊合作的豐富創意提案帶回社區分享，也獲得

社區滿心感動與回應。社區表示，學生的活力和多元創意確實提供了許多好的點子，例如學生提出老少聯手，以長者智慧為師、年輕人行動的方案，非常難能可貴，正好反映我們社區嚴重高齡問題。社區品牌意識是我們很需要的，但也正是我們社區最缺乏的專業。能結合科技技術確實能吸引更多年輕人對社區的參與和想像，才能創造更多的機會……。本研究經由以使用者為中心的設計思維導入，學生在做中學中連結了在地場域，確實提升了多元的核心能力，讓學生重新認識自我價值與成就感，也讓在地居民，感受到大學生的創新思維與價值。

致謝

感謝「教育部 109 年度教學實踐研究計畫」(PHA1090475) 經費補助，及嘉義大學視覺藝術學系 109 級修習「創意思考與設計專題 (II)」28 人大四學生與大林鎮上林社區參與本計畫。

參考文獻

- 大林鎮公所 (2017)。看見大林。Retrieved from <https://dalin.cyhg.gov.tw/cp.aspx?n=14A4A39C7F2FF322&s=B68EBDA63A32EA31>
- 行政院農業委員會 (2010)。農村再生條例。Retrieved from <http://law.coa.gov.tw/GLRSnewsout/LawContent.aspx?id=GL00014>
- 吳清山、林天祐 (2005)。教育新辭書。台北市：高等教育。
- 吳莉君 (譯) (2010)。設計思考改造世界 (原作者：Brown, T.)。台北市：聯經。
- 周宜芳 (譯) (2019)。設計思考全攻略：概念 X 流程 X 工具 X 團隊，史丹佛最受歡迎的商業設計課一次就上手 (原作者：Leifer, L., Lewrick, M., & Link, P.)。台北市：天下雜誌。
- 黃淑惠 (2000)。問題本位學習之設計與實施研究。國民教育研究學報，18，91-114。
- 唐玄輝、高世安、林榮泰 (2005)。中高年齡者手機操作挫折之探討—以心智模式為研究基礎。人因工程，7 (1)，63-71。
- 張雅秀 (譯) (2015)。社區設計：重新思考「社區」定義，不只設計空間，更要設計「人與人之間的連結」 (原作者：山崎亮)。台北市：臉譜。

- 張新仁、符碧真、崔夢萍、黃淑苓 (2019)。再論教學實踐研究論文之撰寫重點。
教學實踐與創新, 2 (1), 1-16。
- 劉豐榮 (2013)。西方當代藝術之創造性及其對大學水墨教學之啟示。*藝術研究期刊*, 8, 111-134。
- 謝恩得 (2014)。大林樞子天然黃色素被食安炒熱。聯合報。Retrieved from <https://www.facebook.com/240951502763533/posts/298135843711765/>
- 顧淑馨 (譯) (2007)。全心待客：頂級服務體驗的祕訣 (原作者：Meyer, D.)。台北市：天下雜誌。
- Barrows, H. S. (1996). Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 68, 3-11.
- Cohen, J. (1988). *statistical power analysis for the behavioral sciences*. L. Erlbaum: Hillsdale, N. J.
- Council, D. (2005). The Design Process: What is the Double Diamond? Retrieved from <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>
- Dewey, J. (1998). *How we think*. MA: Houghton Mifflin Company.
- Fanghanel, J. (2013). Going public with pedagogical inquiries: SOTL as a methodology for Faculty professional development. *Teaching and Learning Inquiry*, 1(1), 59-70.
- Hu, H. J., & Yen, J. (2010). Eliciting and describing design models of website construction. *Japanese Society for the Science of Design*, 56(5), 55-64.
- Knezek, E. J. (2001). *Supervision as a selectional leadership behavior of elementary principals and student achievement in reading*. Unpublished dissertation, University of Texas at Austin.
- Norman, D. A. (1988). *The Design of Everyday Things*. New York: Doubleday.
- Norman, D. A. (1995). *Things That Make Us Smart: Defending Human Attributes In the Age of the Machine*. Cambridge: Perseus Books.
- Riva, G. (2003). Web Usability Revisited: A Situated Approach. *PsychNology Journal*, 1(1), 18-27.
- Vredenburg, K., Isensee, S., & Righi, C. (2002). *User-centered Design: An Integrated Approach*. Prentice Hall PTR.

附錄

學生核心能力評量表

同學好：這份問卷主要想瞭解這學期「創意思考與設計工作室」專案設計單元每位同學課程前、課程後的學習狀況與想法，所以請以自己的現階段確切想法確實回答勾選，答案不會有成績問題（不用擔心）。期待同學這學期課程收穫滿滿！！ 惠君 老師 2021/03

核心能力	題號	題目	非常不同意	不同意	中立	同意	非常同意
團隊溝通	1	目前我能回饋我的想法給一同合作(同組)的同學。	1	2	3	4	5
	2	目前和同學討論時，我能夠理解討論的重點。	1	2	3	4	5
	3	目前我能了解與同學在溝通時，所使用的專業用語。	1	2	3	4	5
	4	目前我會使用有效的溝通工具，以促進與合作(同組)同學間的溝通。	1	2	3	4	5
	5	目前我會使用有效的溝通工具，來促進合作(同組)同學間達到共識。	1	2	3	4	5
	6	我喜歡與同學共同合作完成任務目標。	1	2	3	4	5
	7	目前我能注意到在農村社區、農村產業的現況與趨勢。	1	2	3	4	5
實務知識與能力的基礎	8	目前我能了解農村社區、農村產業的基本需求。	1	2	3	4	5
	9	目前我能了解農村社區、農村產業中各專業領域之基本知識。	1	2	3	4	5
	10	目前我能了解農村社區、農村產業中各專業領域知識間的關聯性。	1	2	3	4	5
	11	目前我能規劃農村社區、農村產業待解決問題之優先順序(例如：生態、保育、公益、休閒、經濟效益等)。	1	2	3	4	5
	12	目前我能提出農村社區或農村產業問題之解決方案(例如：推展生態保育的之方法提案)。	1	2	3	4	5
	13	目前我能將本身的專業知識應用到農村社區、農村產業之問題上。	1	2	3	4	5
實踐	14	目前我能主動發現小組工作任務進行的過程中所遭遇的問題。	1	2	3	4	5
	15	目前與同學合作完成任務時，我能主動找尋可能之遭遇問題解決方案。	1	2	3	4	5
	16	目前與同學合作完成任務時，我能夠評估自己在小組中的工作表現。	1	2	3	4	5
	17	目前與同學合作完成任務時，我能夠評估同組同學的工作表現。	1	2	3	4	5
	18	目前與同學合作完成任務後，我能夠評估小組整體工作成果表現。	1	2	3	4	5
	19	目前與同學合作完成任務後，我能針對小組工作成果表現提出具體改善建議。	1	2	3	4	5
	20	目前我能完成、與同學合作時設定的任務與目標。	1	2	3	4	5
科技價值	21	我認為與科技的互動是有趣的。	1	2	3	4	5
	22	我能享受使用科技的過程。	1	2	3	4	5
	23	我認為科技可以提升生活品質。	1	2	3	4	5
	24	我認為適當導入科技有助於解決生活所遭遇的問題。	1	2	3	4	5
	25	我認為科技可以提升產業價值。	1	2	3	4	5
	26	我認為適當導入科技有助於解決農村社區、農村產業所遭遇的問題。	1	2	3	4	5
專業倫理	27	目前我能了解農村社區、農村產業在跨領域合作時，所延伸出的道德倫理議題(例如：公平交易原則)。	1	2	3	4	5
	28	目前我能了解道德倫理在農村產業中的重要性(例如：訪談時所涉及的農業技術保密)。	1	2	3	4	5
	29	目前我能了解在農村產業中所應用的科技，需要注意之倫理道德的規範(例如：農業改良技術對生態環境的影響)。	1	2	3	4	5
	30	目前我能了解到農村社區、農村產業，應用資訊科技時相關的個資與人權保護做法(例如：社群媒體發布新聞之個資保護)。	1	2	3	4	5
	31	目前我能了解農村社區、農村產業的法律相關規定與農民滿意度何者重要(例如：蓄水池塘的加值利用，宜兼顧情理法，提供農民農)。	1	2	3	4	5
	32	目前我能了解自己偏好的學習方式。例如：偏好閱讀、獨立創作或藉由實作來學習。	1	2	3	4	5
反思	33	目前我能了解自己擅長與外界互動的方式(例如：口頭、書面、非語言、畫圖、數位媒介)。	1	2	3	4	5
	34	目前我能聆聽同學所提出的專業意見。	1	2	3	4	5
	35	目前在與同學合作完成任務時，我了解自己在合作小組討論過程中所扮演角色之意義(如：記錄者、組長、報告者、意見領袖、跟隨)。	1	2	3	4	5
	36	目前在與同學合作完成任務時，我能理解其他(不同專業背景)同學有不同觀點的理由。	1	2	3	4	5
	37	目前在與同學合作完成任務時，我能從與同學的互動中反思自己的觀點。	1	2	3	4	5
	38	目前在與同學合作完成任務時，我能從與同學的互動中產生新想法。	1	2	3	4	5
	39	目前在與同學合作完成任務時，我能釐清目前工作任務完成過程所遭遇的問題。	1	2	3	4	5
	40	目前我喜歡與同學共同合作，一起溝通解決問題完成工作目標。	1	2	3	4	5
創業家精神	41	目前我覺得創業是我的理想，論風險高低、開業難易，我都選擇創業。	1	2	3	4	5
	42	目前我覺得我能洞悉產業脈動向，開創一個嶄新的事業以改變社會。	1	2	3	4	5
	43	目前我覺得我常能了解創業可能遭遇的問題，並有面對與挑戰這些問題的心理準備。	1	2	3	4	5
	44	目前我覺得我常能了解創業的風險，預先設立停損點，並在嘗試不成功時可快速退出。	1	2	3	4	5
	45	目前我覺得我能在創業失敗時，冷靜分析失敗的原因。	1	2	3	4	5
社會責任	46	我覺得自己的專業知識與能力，能夠與在地居民或在地產業做連結。	1	2	3	4	5
	47	我覺得自己的專業知識與能力，能夠提出創新想法給予在地居民或在地產業。	1	2	3	4	5
	48	我覺得自己的專業知識與能力，能夠實際行動協助在地居民或在地產業。	1	2	3	4	5
	49	我覺得自己的專業知識與能力，能夠關懷永續生活與在地環境。	1	2	3	4	5
	50	我覺得自己的專業知識與能力，能夠參與在地居民或在地產業之任務，而感到興奮。	1	2	3	4	5
	51	我覺得自己的專業知識與能力，能夠解決在地居民或在地產業之問題，而感到成就感與價值。	1	2	3	4	5

「彈幕」的「彈」與「談」---- 以符號學觀點看彈幕的表意、美感與應用

莊元薰* 王藍亭**

摘要

彈幕為 2006 年日本 Niconico 網站首次推出，為網路影音內容播出時由觀看者發送並覆蓋於螢幕上的動態評論，十餘年來於華人世界蓬勃發展，愛好者已由起初的動漫次文化族群擴展至一般大眾，對數位影音訊息傳達影響甚鉅。本研究以符號學觀點探討彈幕在當代社會的表意、審美及所延伸的應用。首先援引符號學理論，說明彈幕的符號特性及其表意特徵，再觀察其開創出的獨特美感，以及其應用於廣告、海報等設計與影音創作之表現。本研究發現，彈幕已不僅是一「彈」出螢幕，讓觀眾互相交「談」的方式，亦是一極具象徵的符號，影響當代表意與審美甚鉅。對於彈幕的盛行，本研究亦提出三項省思，盼引起更多的關注與相關研究的投入。

關鍵詞：彈幕、符號學、符號表意、動漫次文化

*中國科技大學視覺傳達設計系助理教授

**台南應用科技大學視覺傳達設計系副教授

“Pop up” and “Talk”- Exploring the Ideology, Aesthetics, and Applications of Bullet-Screen from a Semiotic Point of View

Yuan-Hsun Chuang* Lan-Ting Wang**

Abstract

Bullet-screen was first launched on the Niconico website in Japan in 2006. It is a dynamic comment sent by viewers and overlaid on the screen when online audio-visual content is broadcast. It was introduced to China in 2007 and booms in the Chinese world. The fans of bullet-screen have expanded from the original animation subculture to the public and have great influence on communication in digital times. In this study, the ideology, aesthetics, and extended applications of bullet-screen are explored from a semiotic point of view. Firstly, citing semiotic theory to explain the ideographic characteristics of the bullet-screen, then observe the unique aesthetics created by it, and its applications in advertising, posters...and other design creations. This study found that the bullet-screen is not only a comment that pop up for viewers to express, but also a highly symbolic sign, which is significant in representing meaning and aesthetics. Furthermore, regarding the prevalence of bullet-screen culture, three reflections are proposed in this study. Hoping to bring further academic discussion.

Keywords: bullet-screen comments, semiotics, symbolic ideology, animation subculture

* Assistant Professor, Department of Visual Communication Design, China University of Technology

** Associate Professor, Department of Visual Communication Design, Tainan University of Technology

「彈幕」的「彈」與「談」---- 以符號學觀點看彈幕的表意、美感與應用

壹、前言

「彈幕」是網路影音內容播出時由觀看者發送，並覆蓋於螢幕上的動態即時評論，為 2006 年日本動漫遊戲入口網站 niconico 首次推出，後於 2007 年由業者引入中國，受到「二次元文化」（ACG 文化，即 Animation, Comic, Game）同好的喜愛，發展出強調彈幕使用的彈幕網站，包括 AcFun、Bilibili、巴哈姆特等，在台灣及世界華人的使用者眾多。根據統計 2019 年 Bilibili（簡稱 B 站）上共計發出超過 14 億條彈幕（賀煒，付慧敏，李懿，2019），2020 年則繼續成長至 22.7 億條彈幕（一只手談姬，2020），可見其驚人的參與程度。彈幕經數年發展至今，已逐漸由小眾的次文化群體朝主流大眾擴散，坊間亦開發出外掛的應用程式，提供使用者在原本無彈幕功能的平台（例如 Netflix、YouTube）上使用並且觀看彈幕（彈幕君，2020）。除了使用的普及外，彈幕功能亦不斷改善並提供客製化服務，例如從原本單純的滾動文字，到如今可由使用者自行調整評論文字的大小、位置、速度、透明度等，甚至有「不遮臉」的功能（祥智科技，2018），提供更好的彈幕文本服務，深受年輕族群喜愛。如今甚至有使用者把彈幕視為「下飯菜」，認為「看視頻時沒有彈幕就像只吃白飯而沒菜可配一樣」（孫振虎、趙甜，2018），可見其具有的高度黏著性。彈幕的應用也從原本的網路影音內容延伸到了實體演唱會、運動比賽，甚至彈幕電影、彈幕電子書等，業已形成的彈幕文化正逐漸擴大其影響範圍。

除了典型的彈幕外，各大主流網站的留言評論功能在文字、圖像及動態上也發展出類似彈幕的風格，加上近來直播盛行，彈幕因其即時性、互動性、娛樂性以及其特有的狂歡形象而被廣泛應用於各類直播介面，例如，不斷上飄至主螢幕的表情符號、橫掃過的評論文字、直播主與評論文字的立即互動等，此類「彈幕式」的呈現更加劇了彈幕文化的普及，網路的留言評論功能幾乎已被不同程度的彈幕化了，因此有「後彈幕時代」的說法（美股研究社，2019）。自網路社群媒體盛行以來，

留言評論機制被視為「以最小成本來最大程度地吸引網民參與的有效途徑」（吳志斌、姜照君，2010），不論是 BBS 或各種平台的留言板，皆提供使用者發表意見、抒發感想、討論、查詢留言等跨時空的虛擬「談話場域」，近年來，彈幕也成為網站上的一股新興熱潮（Sun, Wang & He, 2018），而彈幕的出現可視為網路留言評論機制的一項革新，其獨特的敘述方式對現有的傳播模式造成巨大的挑戰，引起學術界的廣泛討論（于春生，2019；李東霞，2020；Dwyer, 2017；Liu et al., 2019；Yan et al., 2021；Zhang, 2021）。

目前學術界對於彈幕的研究多偏向傳播和大眾文化領域的探討，較缺乏符號學與視覺美感方面的討論。本研究認為，彈幕除了本身是具鮮明特色的符號外，其所衍生形成的「彈幕式」表意與美感業已延伸應用於多種視覺呈現，影響層面甚大。基於此，本文以符號學視角探討網路影音內容中彈幕的表意與美感，首先以巴特等中外學者的符號學理論觀察彈幕的符號特性，進而歸納其表意與審美範式的發展與變異，並觀察其於當代生活中的應用。藉此符號學的分析，提供理解彈幕做為當代意義表述活動的另一路徑。

貳、彈幕做為符號文本

一、彈幕符號的種類與性質

彈幕一般以文字為主，佐以數字、emoji 及其他符號，構成攜帶意義的符號文本。此符號文本的內容大致可分為三類，一為依據影音內容所產生的評論、調侃，或說明，例如點評彈幕、吐槽彈幕、科普彈幕、劇透彈幕或野生字幕（由網友自發製做的翻譯或說明）。第二類為網友間的互動，如版聊彈幕，是獨立於影音內容原文本的聊天話題，在參與者的默許下以螢幕為聊天室展開閒聊，或表明與他人的共鳴（如「前面等等我」）。第三類為偏向抒發情感或存在感的狂歡彈幕，指的是短時間內大量出現的相同或類似內容，如「哈哈哈哈哈」、「555555555」或某些特定符號，其滿滿覆蓋住螢幕畫面，具有強烈的狂歡意象與感染力。彈幕也包含評論文本、發佈時間、時間戳（Huang, Kuo & Chen, 2020）。彈幕發送者除訊息內容

外，亦可調整文字之大小、色彩、速度（有些功能綁定會員等級，需付費使用），而彈幕的接收者也可在接收端調整彈幕呈現的位置（螢幕上方、下方、中間）以及透明度等。由此可知各種類的彈幕內容除具備的文字意義外，亦具有可高度自主調整的呈現形式，大大增強了符號文本的表意強度，觀看者可從中獲得更大量的訊息意義與觀看樂趣。

以上各種類的彈幕文字（或符號）發生在網路直播與錄播的影音內容。在直播節目中，彈幕的發布與接收是真實的即時互動，直播結束後彈幕也就隨之結束（或是轉為錄播的形式）。而在錄播的影音內容中，彈幕就不一定是即時的，而是存在於複雜的被壓縮時空之中，日本的彈幕創始網站 *niconico* 稱之為「非同期 Live」（許庭瑜，2010），多數學者也以「虛擬的共時性」探討之（王楠，2019）。本研究認為，符號系統中歷時與共時的探討，本非針對符號文本的空間展開方式，而是解釋者看待這個系統的角度而言，彈幕符號文本在錄播節目上或許非時間上的即時互動，但在彈幕池的並置或前後彼鄰造成了心裡及解釋上的即時感，因此應以共時的角度探討之。

大部分彈幕內容與所覆蓋的影音內容相關，本應屬於原內容文本之伴隨文本（*co-text*），但彈幕比傳統的字幕攜帶更多且豐富的意義，是相當複雜的伴隨文本，需深入了解。「伴隨文本」指的是「伴隨著符號文本一道發送給接收者的附加因素」（趙毅衡，2012），這些附加因素包含了社會與文化的規約，左右著文本的解釋，有時甚至比原文本有著更多的意義。克莉斯蒂娃（*Julia Kristeva*，1941-）延續巴赫金（*Mikhail Bakhtin*，1895-1975）的互文概念而提出互文性（*Intertextuality*）一詞（另譯：文本間性）（*Kristeva*，1980），但僅涉及「歷史性」與「同時性」的互文性討論，學者趙毅衡則視伴隨文本為「跨越共時／歷時的存在」，進而歸納六類型伴隨文本（趙毅衡，2010）。彈幕做為網路影音內容的重要伴隨文本亦可歸類如下：科普彈幕、野生翻譯可視為對原文本加以注釋說明的鏈文本（*ink-text*）狂歡彈幕著重呈現熱鬧氛圍，具體字義已非重點，因此可視為強調類型的型文本（*archi-text*）；劇透彈幕或「前方高能」則可視為具引導與暗示的元文本（*meta-text*）；網友的惡搞彈幕或二次創作則是依據原文本（或其他彈幕文本）而創作出的後文本（*post-text*）。

值得注意的是，傳統的伴隨文本儘管與原文本密不可分，影響著意義的解釋，但仍是「在旁陪伴」的方式「伴隨」著原文本，而如今彈幕卻是喧賓奪主地覆蓋在原文本之上，有時覆蓋滿屏，完全無法得見原文本（影音內容），是最囂張的伴隨文本，如此形式上明顯呈現的塗鴉式覆蓋被許多研究者解讀為後現代的去中心性表徵（王楠，2019）。本研究以符號學的角度視之，認為彈幕在文本的屬性上仍是影音內容的伴隨文本（否則就僅是一般的聊天室或留言板），它以前所未見的直觀形式呈現出符號的文本間性。不論是影音內容的原文本或被紀錄下來的彈幕文本，都是自由的能指，透過能指之間的交叉、組合和變換釋放出無數可能的意義。彈幕以及被其覆蓋的影音內容自此被視為一個整體，如同克莉斯蒂娃所言之「文學文本和社會文本放在一起將會產生一個文本整體」（劉文，2005），彈幕開啟了一個全新的文本場域，呈現出各種符號在其中的疊加與重構，如此直觀可見的互文性在過去任何文本不曾有之，亦對當今意義的呈現與審美影響甚鉅，本研究將於後文詳述。

二、彈幕符號的表意

符號自發送到接收的過程中包含了三種意義，即發送者的意圖意義、符號的文本意義，以及接收者的解釋意義，其中發送者、文本與接收者間有著闡釋權力的消長。在文學領域中，西方文學理論在 20 世紀經歷了由作者中心論向作品中心論，再由作品中心論向讀者中心論發展的三次演變，分別給予作者、作品和讀者以重要地位，賦予其詮釋文本的終極權利（周強，2010）。不論是巴特（Roland Barthes，1915-1980）提出的「作者已死」，或艾柯（Umberto Eco，1932-2016）的「開放的作品」，皆以「文本」取代「作品」，並強調其開放性以及讀者的主動性，然而，艾柯在 20 世紀 20 年代末和 90 年代初又提出了「過度詮釋」與「標準讀者」的概念，企圖界定文本詮釋的合理範圍，限制意義產生的語境，從而使文本意義生成的無休無止、不斷推衍的不確定性過程得以停止（艾柯著，王宇根譯，1997）。

對網路影音內容的符號發送與接收而言，艾柯為讀者中心論設限的意圖在彈幕現象上顯得荒謬至極。影音內容的接收者以彈幕立即呈現出其解釋意義，並與原

文本疊置，視覺化了其中的詮釋（大部份是過度詮釋）所形成的彈幕文本又成了新的能指，引起不斷接續而來的詮釋意義，符號發送者與接收者的關係持續顛覆，形成永恆的表意過程。

若以彈幕符號的發送與接收而言，彈幕發送者的身分不斷從觀看的客體切換到言說的主體，在影音播放的每一個當下抽離影像的操弄而盡情發表、吐露心聲，這使長久以來隱身的觀者得以「於大螢幕鏡像中發現自己的身影」（彭婷，2015）。彈幕功能喚醒了觀者的主體身分，不論是彈幕符號的發送者或接收者，都不再安分於影音精心構築的情境，而時時分心於彈幕的表達。彈幕愛好者寧願犧牲自我投射的陶醉也要緊抓住失而復得的在場性，使人不禁聯想到巴特的「文之悅」理論。巴特於 1973 闡述了對文本愉悅的探討，他認為文之悅「不僅是文本、讀者和作者本身體驗到的審美愉悅，在作者消亡的前提下，讀者回到作品的主體地位中，獲得解讀作品的自由」（李夢園，2018）。巴特提出文本所造成的快樂與極樂，其中極樂包含了身體的快感。本文認為，彈幕之所以能夠有如此強烈的黏著度，即是因為其中包含了讀者主權的體現以及在發送與接收中的身體參與，亦即巴特所言之「經種種群體語言（languages）的同居，交臂跌股，主體遂達至極樂（bliss）之境」（王洪嶽，2007）。透過敲打鍵盤的參與以及螢幕上一躍而過的自己的言說，甚至後續起而呼應的追隨者，彈幕的發送與接收似乎比起單純觀影經驗更具身體特徵，是通感全身的立體體驗，具有能動性的愉悅。

就彈幕本身的符號文本而言，彈幕文字橫過螢幕僅 3-5 秒，註定了其破碎的特徵，也因其需在極短的時間內迅速產生意義，多運用觀眾的想像來補足內容的缺省，此破碎與缺省造成彈幕成為「可寫的文本」。巴特在著作《S/Z》中提到「引人閱讀的文本」是那種具有故事情節、邏輯模式與敘述表達等，由作者向讀者傳輸某種大致固定的意義以獲得讀者的接受與認同，是「滿腹機關，舉手投足，全是程式，派定了表演群體語言通體的純正」（巴特著，屠友祥譯，2016）。而巴特所鍾情的「引人寫作的文本」，則是充滿了無數線索的織物，處於持續的生長、發育過程中，並且以讀者可不斷添加的形式出現（王洪嶽，2019）。彈幕符號文本的破碎與缺省，反而吸引觀者的投入，逕自解釋、不斷衍義，進而成為真正的生產者。彈幕發送者往往挖空心思、發揮創意地為影音內容加上引人發噱的吐槽、點評等狡詰表達來引

起其他彈幕的響應，造成彈幕符號著實成了巴特所言之「引誘我寫作」的文本，螢幕上「人聲鼎沸」的彈幕，呈現出「語言的混雜是達到極樂之境的契機、斷續可引動快樂」（巴特著，屠友祥譯，2016）的愉悅文本特徵。

彈幕獨特的符號特徵也築起了高牆，劃分著圈內與圈外，非彈幕使用者常表示不明白彈幕的內容與笑點，正所謂「是不是B站人，一開口便知」，彈幕的符號文本具有隱密性與排他性，是一種文化群體內部約定俗成的符號。何柏第（Dick Hebdige, 1951）在其著名的《次文化：風格的意義》中探討次文化團體的風格及其表意，「意義的差異傳達一種群體認同，是所有次文化風格的要點所在」（何柏第，2005）。而如同克莉絲蒂娃所言之「詩歌語言是社會符碼被摧毀及更新的場所」，何柏第也著重探討透過對語言的顛覆、拼貼與重構而創造出的群體意識以及引人注目的次文化表達。「語言具有象徵社會秩序的神聖性，公然違抗那些公認的符碼會產生相當大的煽動與擾亂力量」（何柏第，2005），因此，不論是違反規則或沒有規則的古怪術語、禁忌用語等，都是各類青少年次文化團體樂此不疲以突顯自身「他異性」（otherness）的具體呈現。「對現行語言學和意識形態範疇的任何省略、刪節和合併，都可能產生深刻的、令人迷網的效果」（何柏第，2005），彈幕的符號文本在本質上即是以文字挑戰既定的語言規範，如彈幕文本中常見的「縮略語」即是在符號任意性基礎上對中英文進行省略、刪減與合併，例如字母的縮略語：BTW（by the way）、諧音縮略語：1314（一生一世）、表情符號縮略語：Orz（五體投地）、混和縮略語：me2（me too）、I服了U（服了你）等（李俊華，2011），即是彈幕使用者以語言為「原料」而重構之符號，對內建構群體成員的交流與共鳴，對外則造成區隔與差異。這些引人注目、充滿創意的彈幕在媒體關注與輿論討論下，或許終究會如同歷史上多數次文化團體一般，逐漸被商品化與意識形態化地「收編」（何柏第，2005），但其衍生出的「彈幕式」符號無疑會繼續影響著當代的意義傳播。

三、彈幕符號的美感

彈幕的出現使得原影音作品在觀看過程中不斷被改造，原本完整的圖文形象遭到破壞，是彈幕最為人所詬病之處。中國電影導演何平就曾表示，「彈幕」的普及可能破壞電影製作人的審美意圖，且「如果此（彈幕電影）放映泛濫，建議導演

及著作權法規定的影片作者們在與製片人簽約時明款規定彈幕放映必須經過作者許可的條款」(王相宜, 2014)。儘管如此, 中國的彈幕電影仍正熱烈發展成一企業戰略(Dwyer, 2017), 可見得其受喜愛與廣泛使用的程度。彈幕在經過數年的發展之後, 大眾對其所呈現美感的接受度亦不斷增加, 例如 2019 年 Tokyo TDC 在北京的展覽海報(圖 1) 2020 湖南文理學院畢業展(圖 2) 都出現了具有彈幕文字趣味的創意表現(方正, 2019), 紐約時代廣場中央的螢幕也出現彈幕文字的廣告設計(圖 3)(連徒網, 2015), 再再顯示大眾對於彈幕的審美發生了變化。



圖 1：Tokyo TDC 展覽海報(圖片來源：
<https://tokyotypedirectorsclub.org/en/news/tokyo-tdc-selected-artworks-2018-2019-in-beijing/>)



圖 2：湖南文理學院畢業展(圖片來源：
<http://www.ad518.com/article/2020/05/159>)



圖 3：2015 紐約時代廣場螢幕廣告
(圖片來源：<http://www.sootoo.com/content/549947.shtml>)

本研究認為, 大眾於彈幕審美上的改變, 是當代審美範式轉移的一個具體呈現, 即「一種由來已久的永恆性美學, 被瞬間性、內在性美學所取代」, 人們不再追求

雋永的美感，而是更加講究變化和新奇（周計武，2019）。此種轉變早已在藝術領域發生，資本主義的生產方式以及中產階級的崛起皆促使了藝術與藝術家的光環消解。本雅明（Walter Benjamin，1892－1940）提出「藝術『光韻』（aura）的消散」，在《機械複製時代的藝術作品：班雅明精選集》（班雅明，2019）中論及「光韻是傳統藝術最富有生命力的部分」，它建立在儀式化的崇拜價值之上，賦予原作獨一無二、此時此刻的「本真性」（authenticity）和不可接近的神聖性。藝術的生產告別儀式崇拜的神聖基礎，轉向可技術複製的量產，現代藝術的「光韻」也就煙消雲散了（周計武，2019）。後現代藝術的「距離的消蝕」（eclipse of distance）現象，即是為了獲得大眾在觀看上的即刻反應、衝撞效果、同步感和煽動性（貝爾、嚴蓓雯譯，2010）。這種審美的現象在彈幕中表現無遺，原作的「光韻」在彈幕之下消散殆盡，不單只是形式上，更是實質上的，因為「一旦作品脫離了原有的語境，那種獨特的氛圍或生命的氣息就消散了」。然而，正所謂「美學的災難本身實際上倒成了一種美學」（周計武，2019），彈幕歷經數年也發展出其獨特的視覺風格，形成特有的美感，本研究歸納其美感特徵詳述如下：

1. 圖文並置的拼貼美感

現代人在數位工具的使用上早已習慣同時開啟並使用多個視窗，圖文並置或交互出現的語言方式也已在社群軟體中被頻繁使用，因此，彈幕使用時交疊的視窗與間或出現的字幕串，對現代人來說並不陌生。這種圖文並置交疊形成了漫畫式的觀看趣味，圖與文相互啟發，提供表意線索，視覺動線是自由的、流動的，觀者得以在拼貼中高度自主的遊走。影視原作的影像、聲音、色彩與彈幕文字、符號等的組合，也被認為是一種新的蒙太奇（王芯蕊，2019）。蒙太奇本是電影的基本技術手法，透過剪輯，把脫離了具體語境的影像碎片結合起來，其中單一的影像並沒有多大的意義，意義主要來自經剪輯後的影像關係。在電影媒體中，破碎的影像透過蒙太奇手法完成表意並呈現美感。而今在彈幕的使用中，原來蒙太奇產生的意義被消解，增添的彈幕文字與符號則再次以蒙太奇手法建構出新的意義，呈現出社群時代的拼貼美感。

2. 非線性的跳躍美感

彈幕的使用打破影音作品原本的線性敘事，整體而言形成了非線性、多線性或交互式敘事結構，與近日蓬勃發展的新媒體藝術表現有相近的審美趣味。新媒體藝術以網際網路、超連結、遠距多人合作等數位技術實現了對傳統敘事的顛覆，新媒體「把敘事做為遊戲空間的特徵，它是能動的，充滿可能性語言的遊戲，從而可以重組現實、割裂現實，重新調整事物的關係和意義」（許江、吳美純，2003）。新媒體理論家阿斯柯特（Roy Ascott, 1934-）也曾如此描述「新媒體藝術不再是線性事件，它不再強調、和諧、完整、明確，它也沒有一定順序，或是最終完成，相反的，它是開放、易變、短暫的，具有試驗性、虛擬性，藝術是主動形成而不是被動形成的，它強調其過程，具有偶然性，這些變化系統的技術，完成了人類內心深處的欲望：超越身體，時間和空間的限制；擺脫了語言局限，戰勝了自我與身份識別」（劉世文，2014）。這種非線性的特徵甚至被認為是一種「流動的」、「無特定收件人的」¹（Cao, 2021）。此類非傳統線性敘事的表現也在影視節目中被使用且受到關注，如時興的燒腦電影、穿越劇、互動式電影（即VCR遊戲 interactive movie）等，內容由多個線索交織而成，觀看跳躍的情節具有解謎的樂趣，「觀眾觀影的收穫不僅在於聽到一個值得深思的故事，也在於獲得一種思考的快感」（張鸞、魏渲，2008）。現代觀眾已經熟悉此種非線性邏輯，審美趣味漸漸從線性敘事模式傾向於多線索交叉敘事，此有助於人們以一種開放的態度去觀影，對於使用彈幕時的非線性、多線性之敘述內容也鋪墊了理解與接受的基礎。

彈幕做為一個介入的文本，打破原影音作品的線性敘事，又匯集了不同時空的彈幕投入，組成具有超文字性質的、不穩定的、易於變化的、開放的敘事。在這個結構裡，審美主體可根據自己的習慣、愛好、學識和思維方式選擇進入作品之中，並參與作品的意義建構。接受者也根據自己的審美習慣、審美趣味、知識結構、喜好等，對整體影音作品進行非線性的理解與欣賞。之於完整的、封閉的原影音作品，彈幕是對各種可能性與不確定性的彰顯。雖然，非線性的彈幕文本是跳躍的、破碎

¹ 原文：As movements, flows of texts are not messages because they target no addressees (although they might hit unintended targets). They do not call for responses (though they might be responded to and resonated with). (Cao, X. 2021, p 35)

的，但如同數位時代其他敘事形式逐一被挑戰一般，也有學者認為「表層放鬆敘事關聯的追求，文本的深層想像結構逐步顯影」（李順興，2001）。這樣的敘事性有助於現代觀者以一種開放的態度理解影像，並有能力以更具想像的方式重新建構敘事，以及領略其中的美感。

3. 互動體驗的參與美感

彈幕造成的跨域共時體驗讓使用者享有高度互動的樂趣，是謂參與的美感。傳統影視「一對多」的傳播路徑和線性情節決定了單向性的訊息和被動性的觀賞，增強觀賞的主動性以及觀眾與影視的交流互動，長期以來成了影音創作者和觀眾的願望（何志鈞、秦鳳珍，2008）。現代人在電玩遊戲的洗禮下，亦已逐漸習慣身處於開放的、互動的、無空間界限的數位虛擬場域。使用彈幕時的吐槽、俏皮話、二次創作等行為有如遊戲，使用者在觀看影音內容的同時分神於彈幕遊戲，不但打破了戲劇作品傳統上的「第四面牆」（Canby，1987），更跨越時空限制與其他觀者互動與同樂，不僅從內容中得到快樂，更從體驗中得到滿足，體驗自此成為一種美感。本研究認為，彈幕因為具有此種強烈的參與美感，因此即便有惡搞、損壞等為人詬病之處，但仍造成其特殊的吸引力，讓使用者樂此不疲，即所謂「不必思考呈現有多美，要去考慮交互的美」（Kurg，2000）。

參、彈幕的延伸應用

彈幕功能發展至今已逾十年，愛好者除透過專門的彈幕網站及外掛程式盡情使用外，彈幕所提供的特殊體驗及其獨特美感也被廣泛延伸應用。本研究探討彈幕發展至今對當代表意與審美的影響，除分析典型的彈幕外，亦觀察其諸多變形的應用。本章節依彈幕延伸應用的使用目的與方法分為兩類討論之：一是仍具有評論功能的彈幕，另一則是僅取形象而應用的造假彈幕。本研究認為，此二種「類彈幕」的表達在使用上更為普及且為使用者所接受，比起典型的彈幕，更廣泛且根本地影響著當代的表意與審美。分別詳述如下：

一、彈幕式的留言評論

現代人發表意見與參與討論的慾望強烈，利用留言抖機靈、造金句、一展文字才華也成了日常喜好，各種商業行為亦透過留言評論機制與消費者互動甚至行銷。或許彈幕在內容與視覺呈現上非為每個使用者所接受，但線上留言與評論機制卻是人們廣泛參與的。在彈幕出現後，各平台的留言機制與形式深受影響且產生變化，形成了「彈幕式的留言」功能，其具有下列二項特徵：

（一）評論文本在介面上疊置或介入主要文本

彈幕與傳統評論留言最大的差異即在它的呈現形式，其視覺上明顯的介入主要文本，標示出發言者的鮮明在場以及賦權感受，彈幕的發表無需跳出原觀影介面、無需長篇大論，方便、簡易，人人皆能上手，開啟彈幕功能的使用者均可觸達，因其疊置或介入畫面造成曝光度遠高於傳統評論形式，使用者可以從中獲得的認同感和陪伴感也較為強烈（黃耀鵬，2020）。然而，典型的彈幕卻也因其破壞畫面、影響完整觀影而招致批評。對此，改良過後的彈幕式評論在視覺呈現上以多種方式進行改善，包括調整彈幕的透明度、縮小彈幕於可移動的小視窗、出現於畫面主要位置時即逐漸透明、消失、發出的彈幕於幾秒鐘後消失等（圖 4），皆試圖在介入與保持完整間找到平衡，如此修正後的彈幕式評論揭示了當今的觀影行為模式：寧願犧牲視覺上的完整性也不放棄抒發己見的機會。



圖 4：介入主畫面的留言（圖片截圖自 FB）

（二）評論文本具有明顯動態

動態文字容易引起視覺的注意，早在電視廣告或新聞節目的跑馬燈即廣泛使用。彈幕的狂歡意象除來自於眾人言語的內容外，其快速橫過畫面、接續不斷的動態更是形塑熱鬧氛圍不可或缺的因素。近來時興的直播在留言功能上即仿照彈幕的動態效果來強調現場感，各家直播平台的留言、表情、餽贈等互動皆以類似彈幕的動態呈現。然而與彈幕橫過螢幕的動態不同，直播多以直式螢幕呈現，因此動態多為由下往上的動勢，以配合整體畫面。除文字外，愛心、按讚、笑臉等符號也多以動態呈現，突顯其情感與氛圍。FB 直播介面中，不斷上飄的表情符號刻意不成直線規則運動，以隨機的動勢與堆疊的效果呈現出自然流動的「人氣感」，直播主播們會一再鼓勵觀眾「刷愛心」，以動態符號來維持直播間的熱絡氣氛。

二、假造的彈幕

如本文第二章第三節所述，彈幕發展至今不但影響了當今的表意行為，更大大改變了人們對於圖文的審美取向，再加上直播帶貨的發展，亦讓彈幕直接影響消費行為（袁海霞，2020）。彈幕發展至今已有造假出現，可見彈幕功能已從實用表意進入了象徵性的表意。人為假造的彈幕依其目的與形式可概分為兩種類型，一為由程式工具生成的彈幕，目的在創造直播或視頻的高人氣假象；另一種則為設計者刻意製作出來的影像背景，主要為裝飾之用。此兩類假造的彈幕雖手法不同，但本質上都是為了再現彈幕的狂歡形象，詳述如下：

（一）彈幕機器人

近日直播盛行，直播主熱衷於以彈幕和粉絲互動，彈幕的多寡與內容直接影響直播室的氣氛，也呈現出主播人氣以及帶貨銷售情形，至為關鍵。為製造高潮迭起的彈幕盛況，付費的外掛工具如彈幕助手、場控機器人等應運而生（圖 5）。這類工具能自動發送彈幕，幫助炒熱氣氛，據悉，這類工具「大多是利用機器自動註冊的帳號，大量登錄後使用不同的號碼循環發送一個指定清單內的文字，被用在一些希望能夠提高人氣的主播，或是惡意影響主播狀態直播間氣氛的。其有一個特點，就是不停發送重複的內容來刷屏或暖場」（喬本大叔，2017）。彈幕機器人工具一天可發出上萬條彈幕，客製化的內容多為簡單百搭的語句，或 666666 這類情緒用

語，雖然十分容易識破其為人工操作，但在競爭激烈的直播與影音內容播放中，還是很多人選擇以造假的彈幕撐起人氣，可見彈幕的重要性。



圖 5：熊貓 TV 彈幕助手

(圖片來源：<https://zhuanlan.zhihu.com/p/25721696>)

(二) 彈幕背景底圖

彈幕的形象與形式已和狂歡、高人氣、熱烈討論等劃上等號，不論是動態或靜態，彈幕的符號意義已深植人心，即便是由創作者特意製作的彷彿也能達到效果。於是，在素材圖庫中，有現成的彈幕底圖（圖 6）直播間的背板等，供付費下載後自行應用；廣告、歌曲 MV 等常見動態或靜態的彈幕（圖 7、圖 8），能在短時間內包含許多語意，在代替廣告主/創作者發聲的同時，也造成人聲鼎沸的熱烈參與氛圍。



圖 6：彈幕底圖

(圖片來源：https://www.16pic.com/psd/pic_5917986.ht)



圖 7：廣告中的彈幕

(圖片來源：<https://news.mydrivers.com/1/469/469174>.)



圖 8：歌曲 MV 中的彈幕

(圖片來源：https://www.16pic.com/psd/pic_5917986.ht)

不論是彈幕機器人或是人為製作的彈幕背景，此類「假彈幕」呈現出彈幕於當今表意與審美的重要性。如同人們早已習慣的罐頭笑聲、掌聲、歡呼聲等音效，即便知道它是假的、是數位生成的，對於訊息接收者仍能造成一定的效果，對訊息發出者則是不能缺少的。關於此類「造假」的情形，符號學討論的是「意義的『真值』」，此意義是否符合客觀的「真實性」，則無法靠文本分析來討論（趙毅衡，2012）。也就是說，從符號學角度討論的真實性，只是探討符號過程如何表現，以及如何區分誠信與謊言，而不是討論客觀真相問題（趙毅衡，2010）。艾柯著名的「符號謊言論」即認為符號的特點就是「可以用來撒謊」、「說謊可能就是符號過程的特徵」（趙毅衡，2012）。符號的表意經過了發出者意圖、文本品質，以及接收者的解釋三個環節，而如同罐頭音效般的「假彈幕」，其符號傳遞路徑可能為下（圖 9）：

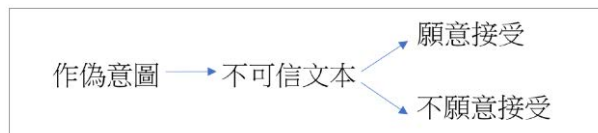


圖 9：符號傳遞路徑（趙毅衡，2012）

此處的文本雖為假造不可信，但因其製作精良，仿製唯妙唯肖，因此傳遞模式近似於廣告、公關、時尚等的符號表意，「發送者意圖是否誠意很難確定，廣告多多少少虛假，大眾也允許廣告誇張，只要文本合適，達到的效果就會相同，見廣告而產生購買的念頭」(趙毅衡, 2012)。造假的彈幕講求其「逼真性」(verisimilitude)，逼真的文本加上接收者的配合，方能明知為假卻仍做出接受的解釋。本研究認為，彈幕因其具有的高辨識度以及獨特、直觀的操作形式，構成強烈且形象鮮明的符號，即便是假造的仍具有相當的效果，如艾柯的符號謊言理論，造假彈幕的出現證明了彈幕不再僅是現代人的觀影習慣，亦是一具有普遍性與文化性的符號行動。

肆、結論--後彈幕時代的省思

彈幕自 2006 年日本 niconico 網站首次推出後，2007 年由業者引入中國，於華人世界蓬勃發展，使用者眾。本文以符號學觀點探討彈幕在當代社會中表意行為與審美特徵。首先觀察彈幕的符號特性，包括評論型、互動型、抒發情感型三種類型的內容，以及其所呈現的直觀文本間性。其次，分別就發送者的意圖、符號文本，以及接收者的解釋三方面梳理彈幕符號表意過程的特徵，發現彈幕的使用造成原影音內容的觀者不斷切換於被動的觀看與言說的主體，符號文本不但是巴特所言之「引人愉悅的文本」，亦是「引人寫作的文本」，但卻也受限於文化群體內部的約定俗成，對符號的接收者而言具有隱密性與排他性。再論及彈幕的美感，本研究歸納其美感具有圖文並置的拼貼美感、非綫性的跳躍美感和互動體驗的參與美感三項特徵，並認為新媒體藝術、電玩、社群軟體等，都和彈幕的使用相互連動作用，影響當代人的審美取向甚鉅。

彈幕歷經十餘年的發展，其愛好者已由原本的次文化團體逐漸擴及至一般大眾，且因直播、電子書、社群平台等數位應用的蓬勃發展，「類彈幕」的留言評論已廣泛應用於生活，即有「後彈幕時代」的說法。本研究認為「類彈幕」的形式與形象是當代特殊的表意與審美，更是彈幕符號化的表徵，此也呼應多數文獻 (Liu et al., 2019; Yan et al., 2021; Zhang, 2021) 的論點，彈幕的確有特殊的傳達性與情感互動性且使觀者產生共鳴。本研究首先歸納了「彈幕式」評論具有疊加與介入

以及動態二項特徵，再指出兩種假造彈幕的方式及其意義，最後以艾柯的「符號謊言論」為總結，說明彈幕於當代已不再只是一種評論工具，早已晉升為極具象徵性的符號。

在援引理論與視察現況後，對於彈幕盛行在其美感與廣泛應用的影響方面，本研究亦有省思如下：

一、發表趨於一致，缺乏獨立審美

彈幕的發布人人都能輕易上手、說上幾句，但在看似民主的背後，卻十分容易被操作，與眾不同的發言很容易被忽視、覆蓋，導致意見從眾，發表的內容趨於一致。根據中國最大的彈幕網 B 站統計，2018 年年度彈幕「真實」共出現約 47.7 萬次，2019 年的網路黑話代表「AWSL」出現 329 萬次，約為前一年的 7 倍，2020 年的「爺青回」則更多，超過了 542 萬次。由此統計可知，彈幕上熱門的用語發佈量屢創新高，集中化趨勢十分明顯，發表內容趨於一致阻礙多元意見的呈現，並助長跟風的發言行為。此外，彈幕發佈除在內容上無法獨立外，對影音內容的思考與審美也易受他人意見影響，導致無法獨立判斷，最後終究只能人云亦云。

二、深度依賴，造假氾濫

以彈幕評論或改編影音內容常被認為是去中心性的主體實踐。然而，原本觀眾僅需接受原影音內容所傳遞的訊息，但在彈幕的使用下卻要收取其他彈幕發送者所發出的意義，若前者是一中心性的主導意識，欲去之而後快，那後者也是另一個，甚至更多個意識，原本被動的觀眾在彈幕環境下似乎重新掌握了話語權，然而若以整體而言，觀眾只是由凝視主體，變成了凝視彼此，所掌握的主體性或許比之前更為薄弱了。此外，觀看影音內容時原本只需以眼觀看，為了發送彈幕則雙手也不得閒，彷彿非要一呼百應、滿版刷屏，才能感覺存在，使用者的身心再度被綁架。假彈幕的氾濫使用顯示彈幕已獲得普遍民眾的接受並具有明確的象徵意義，揭示了人們對電子媒介及社群回饋的依賴與依戀。

三、應用廣泛、閱讀族群極端化

彈幕受其傳播媒介的限制，在敘述上注定簡短、破碎，不但無法長篇大論，甚

至連較長的句子都很難完整表達。從本文於彈幕應用的探討中可知，彈幕的使用已遍及各類影音內容、視覺設計、廣告、MTV、甚至電子書…等，人們長期處於簡短、破碎的語意環境，不禁令人憂心其對於複雜及深入表述的理解能力。使用與非使用彈幕的閱讀族群在文意的理解、觀影的陪伴、線上社群的交流等方面，或許將逐漸趨向極端，造成另一種階級差異，值得長期關注並投入更多探討。

對於當今後彈幕時代的多種現象，本研究援引符號學理論梳理，並觀察其美感與延伸之應用，是一兼具理論與實際現況的探討，盼對於此社群時代的新興表意方式提出學術性的理解。面對新媒體下日益豐富的符號及其遞嬗，期許繼續心懷好奇、研究不輟。

參考文獻

- 一只手談姬（2020）。嗶哩嗶哩公佈 2020 年度彈幕—爺青回。嗶哩嗶哩彈幕網，2021 年 2 月 23 日，取自 <https://www.bilibili.com/read/cv8621686?from=search>。
- 王宇根（譯）（1997）。詮釋與過度詮釋（原作者：安伯托·艾柯等）。香港：三聯書店。
- 王芯蕊（2019）。技術邏輯下豎視頻的敘事特徵與美學範式。中國新聞傳播研究，5，46-55。
- 王洪嶽（2007）。論巴特的文本的愉悅理論及其他。海南大學學報人文社會科學版，25（4），458-462。
- 王洪嶽（2019）。巴特文本理論三維。漢語言文學研究，2，111-116。
- 王相宜（2014）。彈幕電影，究竟是噩夢還是潮流。紐約時報中文網，2021 年 3 月 1 日，取自 <https://cn.nytimes.com/film-tv/20140825/t25danmu/zh-hant/>。
- 王楠（2019）。「悅 T 人」的彈幕：虛擬即時之互文情境下的遊戲。新聞學研究，141，129-179。
- 方正（2019）。北京 0615--「字·有格局」海報邀請展、東京 TDC 2019 選作展暨「字·有格局」設計論壇。AD518，2021 年 2 月 25 日，取自 <http://www.ad518.com/article/id-15489>。
- 卡林內斯庫（2002）。現代性的五副面孔：現代主義、先鋒派、頹廢、媚俗藝術、後現代主義。北京市：商務印書館。

- 呂南湖（2012）。論「互動藝術」的審美基礎。美術教育研究，22，46。
- 克魯格（2006）。點石成金：訪客至上的網頁設計秘笈。北京：機械工業出版社。
- 李俊華（2011）。網路縮略語探析。西南科技大學學報哲學社會科學版，28（5），88-92。
- 李夢園（2018）。羅蘭·巴特「文之悅」的思想內涵（未出版之碩士論文）。遼寧大學。
- 李順興（2001）。超文本閱讀空間之評析-兼論非線性敘事議題。國立中興大學網頁，2021年2月21日 取自 <http://ccsun.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/031/031-lee.htm>。
- 何志鈞、秦鳳珍（2008）。電子遊戲與當代電影的審美新變。當代電影，9，126-128。
- 美股研究社（2019）。後彈幕時代，嗶哩嗶哩能否走好下一個十年。美股研究社，2021年2月21日，取自 <https://www.meigushe.com/hots/4053.html>。
- 周強（2010）。安貝托·艾柯的闡釋觀：無限與有界。湖南工業大學學報：社會科學版，2，41-43。
- 周計武（2019）。藝術的祛魅與藝術理論的重構。北京：北京大學出版社。
- 袁海霞、方青青、白琳（2020）。彈幕對在線消費行為過程影響的時變效應研究。管理學報，7，1059-1066。
- 莊仲黎（譯）（2019）。機械複製時代的藝術作品：班雅明精選集（原作者：Walter Benjamin）。臺北市：商周文化出版。
- 孫振虎、趙甜（2018）。參與式文化視角下的彈幕視頻分析。當代傳播，6，90-93。
- 祥智科技（2018）。B 站不擋臉彈幕上線：邊看小姐姐邊看彈幕。每日頭條，2021年2月23日，取自 <https://kknews.cc/news/m6aolvz.html>。
- 紐約時代廣場螢幕廣告。取自 <http://www.sootoo.com/content/549947.shtml>。
- 許庭瑜（2010）。NICO 動畫-網路新互動。咯報，2021年2月15日，取自 <https://castnet.nctu.edu.tw/goldencast5/article/2338?issueID=91>。
- 許江、吳美純（2003）。非線性敘事：新媒體藝術與媒體文化，杭州：中國美術學院出版社。
- 張鸞、魏渲（2008）。非線性敘事的電影時空相對論----《失憶》、《21 克》敘事結構比較研究。當代電影，10，73-77。
- 彭婷（2015）。間離形式與主體間性----彈幕電影的觀影模式分析。當代電影，4，

146-149。

- 黃耀鵬 (2020)。彈幕挖掘在綜藝節目熱點分析中的應用初探。騰訊大講堂，2021年2月20日，取自 <https://www.mdeditor.tw/pl/p5y7/zh-tw>。
- 喬本大叔 (2017)。全是機器人？王師傅直播間百萬彈幕分析。知乎專欄，2021年2月20日，取自 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/25721696>。
- 賀煒，付慧敏，李懿 (2019)。B 站 2019 年度彈幕出爐！暴露年齡的時候到了。嗶哩嗶哩彈幕網，2021年2月20日，取自 <https://www.bilibili.com/read/cv4093976/>。
- 湖南文理學院畢業展。http://www.ad518.com/article/2020/05/159
- 蔡宜剛 (譯) (2005)。次文化－風格的意義。(原作者：何柏第)。臺北：巨流出版社。
- 趙毅衡 (2010)。論「伴隨文本」----擴展「文本間性」的一種方式。文藝理論研究，2，2-8。
- 趙毅衡 (2010)。誠信與謊言之外：符號表意的“接受原則”。文藝研究，1，27-36。
- 趙毅衡 (2012)。符號學。台北：新銳文創。
- 彈幕君 (2020)。Happy Comments on Every Video。彈幕君，2021年3月1日，取自 <https://www.dmooji.com/>。
- 劉文 (2005)。辯證性和革命性：克裏斯蒂娃和巴特的互文本理論。西南民族大學學報：人文社會科學版，26 (5)，209-212。
- 劉世文 (2014)。作者隱退，非物質化，非線性和超文本----論新媒體藝術創作的深刻變革。廊坊師範學院學報社會科學版，30 (1)，33-37。
- 劉儒庭 (譯) (2005)。開放的作品。(原作者：安伯托·艾柯)。北京：新星出版社。
- 嚴蓓雯 (譯) (2010)。資本主義文化矛盾，(原作者：丹尼爾·貝爾)。南京：江蘇人民出版社。
- 屠友祥 (譯) (2016)。S/Z (原作者：羅蘭·巴特)。上海：人民出版社。
- Canby, Vincent (1987 June 28). *Film view: sex can spoil the scene*. Retrieve from New York Times, <https://www.nytimes.com/1987/06/28/movies/film-view-sex-can-spoil-the-scene.html>.
- Cao, X. (2021). Bullet screens (Danmu): texting, online streaming, and the spectacle of social inequality on Chinese social networks. *Theory, Culture & Society*, 38(3), 29-

49.

- Dwyer, T. (2017). Hecklevision, barrage cinema and bullet screens: An intercultural analysis. *Participations: Journal of Audience & Receptions Studies*, 14(2), 571-589.
- Huang, Y. Y., Kuo, T. Y., & Chen, H. H. (2020, April). Selecting Representative Thumbnail Image and Video Clip from a Video via Bullet Screen. In Companion Proceedings of the Web.
- Krug, S. (2000). Don't make me think! a common sense approach to Web usability. Pearson Education India.
- Liu, G. F., Li, L. L., Xu, H. M., & Luo, M. Q. (2019). Research on the Influence of Online Video Bullet-screen Advertising Marketing on Consumers' Purchasing Intention. *Education and Humanities Research*, 336, 790-795.
- Sun, S., Wang, F., & He, L. (2018). Movie summarization using bullet screen comments. *Multimedia Tools and Applications*, 77(7), 9093-9110.
- Tokyo TDC (2019, June 15). *Selected Artworks 2018-2019 in Beijing*, Retrieved from <https://tokyotypedirectorsclub.org/en/news/tokyo-tdc-selected-artworks-2018-2019-in-beijing/>
- Yan, J., Pan, Y., & Yun, T. (2021). Analysis of Chinese Video Website Barrage Language Based on the Influence of The ACGN Culture. *International Journal of Internet, Broadcasting and Communication*, 13(2), 195-207.
- Zhang, C. (2021, January). Research on Interactive Ritual Chain Model in Barrage Video. In 6th Annual International Conference on Social Science and Contemporary Humanity Development (SSCHD 2020), 850-855. Atlantis Press.

雜食且形式豐富－東尼·克雷格的雕塑研究

林正哲*

摘要

東尼·克雷格的雕塑創作豐富多變，學生時期正逢當時義大利貧窮藝術當道的年代，這種藝術觀念強調以基本的、「貧窮」的材料為媒介，只有靠雕塑家的雙手進行些微修整，而這樣的精神與他的創作取向不謀而合。雖然當時他選讀的是平面繪畫系，但仍然流露出濃厚的雕塑語彙，以類似偵訊式、類科學式的作法來將海邊拾集的物件分門別類、分裝成袋，並接納更廣泛、更無設限的材質種類。

本文剖析克雷格自少年時的科學領域的知識背景積累，對他後來的各種材料與技術發展關係，藝術創作中能運用科學式的思考豐富想像力、創造力的藝術家並不常見，藝術家以媒材本質特性過渡到人類情感，其所強調藝術家生活所及的一切皆是媒材。他以資訊「氣球」特殊的比喻著材質與物件，他認為自然材質如木材，已經是一個非常飽滿的氣球，而工業社會生產的現成物中，挾帶的資訊則相對貧乏，像塑膠這樣的材料已在藝術創作領域成為一種被認可的使用材質，這樣的氣球仍舊相對不飽滿，那顆綁在塑膠上的「關係與聯想的氣球」有一部分觸及了塑膠具有人造與功能主導的本質，因此，就某種程度而言，它是使用者的具形表現，這樣利用現成物的創新思考與華特·班雅明在機械複製年代的藝術作品中，所探討的現成物複製品有異曲同工之妙。

關鍵詞：東尼·克雷格、雕塑、貧窮藝術、華特·班雅明、機械複製年代

*國立臺灣師範大學美術系博士班研究生

Omnivorous and Rich in Forms – The Research of Tony Cragg’s Sculptures

Cheng-Che Lin *

Abstract

The sculpture art of Tony Cragg is abundant and rich in diversity. While Cragg was studying art, Arte Povera, which focused on using simple objects and throwaway materials, furthermore, only trimmed slightly by sculptors, was dominant. The concept of Arte Povera tracked with Cragg's creative orientation. Although Cragg was studying painting at the time, he then showed a strong sculptural spirit. Cragg collected and sorted out the finds on the shores of the sea with the detective method, according to a scientific scheme of classification. Additionally, he opened up to wider as well as boundless materials.

The thesis analyzes the relationship between Cragg's early scientific background and his ability to respond to the forms in his sculptures while in the process of making them. It is uncommon that artists work with scientific thinking in order to enrich their imagination and creation. The artist transferred the material nature to the emotions, also, emphasizing everything in life could be used as art materials. Cragg sees a material or an object as having a balloon of information around it. Materials like wood already have a very occupied balloon. The objects of our industrial society as yet have very little information attached to them, so even if something like plastic can be accepted as a valid material for use, it still remains very unoccupied. The relating and associating balloon which is tied on plastic connects with the essence of plastic, that is artificial and function-

* Doctoral student, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University

oriented. As a result, it becomes the physical manifestation of the user. The innovative thinking that comes with using found objects echoes the found objects replica which was discussed by Walter Benjamin in *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*.

Keywords: Tony Cragg, sculpture, Arte Povera, Walter Benjamin, the age of mechanical reproduction

雜食且形式豐富－東尼·克雷格的雕塑研究

壹、前言

多年前的藝術博覽會中的入口走道，看見一個置於台座上且高度在一米左右的雕塑作品，上下互蓋的寶藍色碟形盤子不斷延伸扭曲著，上下兩個盤子互不相碰觸呈現一個如嘴唇的開口，隨著形體扭曲開口的延展，從開端蔓延又回到了起點。這樣的視覺經驗打破了筆者對過往要繞行雕塑品才能一窺究竟的觀看方式。由於好奇心使然，便仔細繞行雕塑品發現其線條工整不留一絲「手工」的痕跡，猶如工業化製品，為了某種功能所生產，塗裝的顏色更有如汽車烤漆一般的精緻，但扭曲所呈現的有機性把筆者又拉回到作品本身的語彙，思索著雕塑品所挾帶的形式與特質。這作品正是藝術家東尼·克雷格（Tony Cragg，1949－）的作品〈麥克馬克〉（McCormack，2007）（圖1）。



圖1：克雷格，2007，麥克馬克 McCormack，青銅，尺寸 117.1x130x75.2cm（圖片來源：Helmet Friedel）

筆者剛開始認識克雷格的作品，與其說是作品不如說是行為藝術，如紀實報導般的照片，將海邊常見的廢棄物，整理整齊後擺在用棉線或木炭繪製的方格之中，如此刻意，彷彿是在宣導或講解似的。令筆者驚訝的是距今半世紀前的海邊廢棄物與現今並無差異，而筆者也時常到海邊行走，在過程中也會拾獲一些廢棄物、貝殼或海中生物，當中更以一個在海邊撿拾到的常見塑料便當盒為創作的題材〈都市的面貌〉（Face of City，2010）（圖2）。



圖 2：林正哲，2010，都市的面貌，油彩、麻布，尺寸 53.0x45.5cm（圖片來源：林正哲）

會以這樣捨得物為表現題材，如同克雷格所主張其一的生活即是素材，這樣的主張或多或少能在混沌快速發展的都會生活中找到平靜與秩序。對筆者而言，雖然以雕塑再次開始認識克雷格，但在藝術家豐沛的能量與創造力，發現對於創作的分野沒有界線，全然來自於他的生活與感受，想法和資訊皆以視覺的方式呈現、流通與紀錄。他所運用的媒材多樣外，更主張雕塑創作是一種讓人更敏感的活動，是一種扮演催化劑的可能，使人用感性的角度思考。

藝術的行成以及各種不同的藝術類型的出現，遠起於那個和我們現在大不相同的時代，而那個時代的古人仍未具備我們現代人對事物與環境的支配力。較之往昔，我們所使用的媒材在適應力和精準性方面，已有驚人的進步，因此，我們可以預期在不久的將來，「美」這個人類古老的產業將出現影響最深遠的變化。所有的藝術都具備有形物質的部分，但由於這部分已無法擺脫現代知識與實踐的影響，因此，我們已不能再像從前那般看待它和處理它（Paul Valéry，1928，頁 103）。

由此可知，在物質的世界以及物質與人生活的關係，由於媒材的演進而產生藝術呈現的變化，而克雷格正是一直將創作焦點轉向媒材的注意與信賴，因此其創作的多樣化更甚過往的雕塑家，這是時代所帶來的多樣化素材與媒材導致。他的雕塑呈現了對應大環境與時代的方式，可以透過他的雕塑來尋找新的形式，對筆者所處的世界及其真相提出疑問。在以往雕塑創作的媒材似乎都是有跡可循的，很少像他這樣多分支且家族性的系列創作。這不僅令人產生好奇他的媒材廣度，他認為媒材的「適應力」和「準確性」本身就是一種流動的概念，媒材的世界之所以看來很複雜，是因為媒材以許多不同形式呈現，這些外顯的形式也會隨著時間而不同，因此

特定的媒材形式凍結了形的外觀與整件作品的流動本質之間便產生了衝突，時代演進至今他認為我們只發掘了其中極少的部分。

筆者在本文中以這樣的雕塑視覺藝術所運用的材質更涵蓋了文化性的觀看方式與知識和權力之間關係，並在不同的文化場域中產生與思考視覺文化相關的議題，視覺經驗不會獨立產生，而是藉由生活中許多不同面向的記憶和影像堆疊而成。畢竟如同藝術家所說媒材的使用與生活息息相關，筆者嘗試在觀看他不同系列作品時提出應檢視的現代性的基本面向，同時進一步討論雕塑產生意義的方式，並運用克雷格作品的形體中探討挪用、合併和文化生產在當代視覺文化中的複雜動能與意涵。藉由分析藝術家的作品特質與研究，去思考雕塑如何成為我們生活中不可或缺的重要藝術面向，以及當代藝術家在歷史長河中如何學習與創造嶄新的可能性。

貳、東尼·克雷格生平與時代背景介紹

1949年東尼·克雷格出生於英國利物浦，之後他與家人便因為父親工作緣故，搬離利物浦，因此幼年生活的克雷格常過著舉家搬遷的日子。父親是一位電子工程師，專精於為航空工業設計飛航零組件，他的家庭經常要隨著父親的工作四處遷移，過往居住的地方包括波爾頓、薩賽克斯、蘇格蘭的洛希茅斯與約維爾。在八歲左右，終於在韋林花園城市定居，他也因此到附近的利德哈德海姆一所寄宿學校就讀。1966年進入赫特福德郡的進修學院就讀，這段期間他獲得一個實驗室研究助理工作，主要工作內容是為英國橡膠生產研發協會進行種種相關研究，協助一位教授對於不同種類橡膠的測試。原本他想依循父親的腳步，投入科學領域的發展，並在實驗室工作了兩年。他曾說到，在那段經驗中「我發現在一座位於城市裡的實驗室工作很無趣，沒有視覺上的刺激，唯一引起我注意的是味道—感覺有點像在賣魚的店上班。」(Tony Cragg, 1998, 頁 64)但這些經驗都使他積累雕塑的知識，例如：創造、測試、推拉實驗中的材質、觀察材質的演變與分析。為了記錄與理解這些實驗，他利用了繪圖的方式呈現，而像是這些圖畫或素描本身的重要性已慢慢超越實驗。數個月後，他參加學校裡的夜間版畫工作坊，並這個工作坊找到職缺後，便不在實驗室繼續工作。這段經驗對他在科學領域的背景知識極為深遠，這是一位藝術

家在養成的過程中非常重要，因為藝術創作過程需要技術搭配而成。1969年，克雷格就讀於喬丁漢的格洛斯特郡學院學習，他父親當時在布里斯特參與協和式客機的開發計畫。學校中的素描、繪畫、版畫、陶藝和雕塑這類的傳統課程，奠定了往後創作能量與形式。同時在專門生產引擎零件的耶茨沖壓鑄造廠上夜班。他所接觸到的事是將龐大的工業材料製作成藍圖中的組件，這種製作過程帶給他巨大的收穫，更是學校沒有教的事項，這經驗對他往後的雕塑生涯有著顯著影響。



圖 3：克雷格，1970，馬鈴薯頭像 Potato Heads，攝影作品，尺寸 213x183x5cm（圖片來源：Helmet Friedel）

1970年克雷格正式於溫布頓藝術學院就讀，從這時期學習所創作的作品可發現後來的創作脈絡，〈馬鈴薯頭像〉（Potato Heads，1970）（圖 3），這是他剛進入溫布頓的作品，塑膠製的眼睛、耳朵、鼻子與嘴，被固定於馬鈴薯上，製造出一個個樣貌各異的頭，以人性化的調性實踐索爾·勒維特（Solomon Sol LeWitt，1928—2007）的觀念化手法，達到形式主義與低限主義（暮澤剛巳，2011，頁 48，頁 194）的效果。每一張黑白頭像拍攝後，再畫上顏色。這件作品便成了他首件結合塑料材質的創作。1971年他到西薩塞克斯克里姆平（Climping）旅遊，他在海邊將撿拾的物件集合分類，用粉筆畫出方形矩陣，排列出各式各樣的物件包括一個零食的袋子、一小搓線、一把海草、一些貝殼。作品〈海邊拾得物集錦〉（Combination of Found Beach Objects，1971）（圖 4），在 1970 年代後期更創作出許多的地板塑膠組件裝置系列作品。



圖 4：克雷格，1971，海邊拾得物集錦
Combination of Found Beach Objects，
攝影作品（圖片來源：Helmet Friedel）



圖 5：克雷格，1972，無題（在我們身上雕刻石頭）
Untitled (Stones Curved on My Body)，
攝影作品（圖片來源：Helmet Friedel）

克雷格於 1972 年在懷特島的邦丘奇飯店工作，那段期間仍不忘創作，他在海邊時隨意撿拾一些天然與人造物件，一行一行地排列在沙灘上，這些都是臨時性的創作，而且只以拍照記錄下來。猶如地景藝術的「行為創作」的攝影紀錄（無題〈在我們身上雕刻石頭〉）（Untitled (Stones Curved on My Body)，1972）（圖 5）由此可見後期作品風格的徵兆。

在恩師亞克林的引薦下，與理查德·朗（Richard Long）結識，當時理查德·朗是英國大地藝術的代表藝術家。他反對波普藝術，他的興趣在於以更令人深思的角度聯結藝術與自然。與美國大地藝術家相比，他的作品更為單純、樸素和優美。他自稱他的目標是“輕輕地觸摸大地”，他要做自然的守護者，而不是自然的開發者。因為他們的觀念類似，進而成為朋友，克雷格毫不隱藏理查德·朗在當時對他在作品上的觀念與創作手法影響、使用如岩石、木料這類天然材質當做為人類的代表物。但克雷格則更進一步用一種偵訊式的、類科學的方式來將物件分門別類、分裝歸納，而且接納更廣泛的材料種類，包括塑膠。筆者以人類學家克勞·李維史陀（Claude Lévi-Strauss，1908—2009）所說的「拼裝」（bricolage）來理解，「拼裝」是一種改編模式，在這種模式裡，事物（多半是商品）都不會以原先設定的目的地被使用，並會讓它們脫離正常或預期的脈絡。（Marita Stueken、Lisa Cartwright，2013，頁 91）對比理查德·朗那浪漫主義式的、地景為主顏色古樸的作品，克雷格則是顏色多彩的版本，只是將木料與石頭，換成了建材用的磚瓦或現成的塑料。只是將理查德·朗在自然環境下創作，搬移到在工作室的地板上陳列物件，雖然物件內容不同，但理念卻是共通的。就讀藝術學院這段時間，義大利掀起的一股貧窮藝術（Arte Povera）

風潮，馬理奧·梅爾茲（Mario Merz）及吉塞普·佩諾內（Giuseppe Penone）的創作影響著整個歐洲。貧窮藝術藝術源自於 1967 年裘馬諾·塞朗（Germano Celant）邀請一批工作於都靈、羅馬、米蘭、博洛尼亞等義大利城市的藝術家，如米開朗基羅·皮斯托雷托（Michelangelo Pistoletto）、馬理奧·梅爾茲（Mario Merz）、路西安諾·法布羅（Luciano Fabro）等，在貝特斯卡畫廊舉辦名為《貧窮藝術－空間》（Arte -povera-Im spazio）的展覽，貧窮藝術雖然字面上看來是「貧窮的藝術」，但並非指貧窮藝術家只運用簡陋粗糙的材料及方法創作，而是挑戰當時美國資本主義的、階層化的、工業化的、消費性的全球化社會現象的反動精神藝術（如賈斯培·瓊斯、羅森伯格、波普藝術）盤據全球藝術世界的現象，轉而擁抱漸漸在歐洲興起的偏概念性的藝術創作。

裘馬諾·塞朗（Germano Celant，1940-2020）在 1989 年指出：貧窮藝術和身體藝術與地景藝術一樣，都是對歷史文化（比如說歐洲文化）的沒落，主要是對身體和大自然的沒落，做出感官上的正當防衛（Jean-Louis Pradel，2003，頁 80）。

這種反動精神，強調以基本「自然」的素材為媒介，僅僅靠藝術家進行些微的修整。這些藝術家感興趣的是，讓現代生活和過去連結，他們關注消費社會中不斷增加與變化的新事物，以及對歷史的忽視和冷漠。其手法和許多現代藝術風潮一樣，不只試圖消除藝術和生活分野，也想泯除不同藝術類別的差異（Will Gompertz，2016，頁 495）。這樣的創作精神與克雷格的創作取向非常契合。1973 年，克雷格進入皇家藝術學院雕塑組碩士課程就讀，在攻讀學位期間，克雷格對低限主義雕塑逐漸產生興趣，但他並不是成為一位低限主義者，其原因在於：儘管這些雕塑看來被動，它們卻與行為藝術息息相關，而你，作為觀者，正是其中的表演者。因為在這些低限主義藝術家的心中，它們的藝術作品只有觀眾來到展場中方能〈啟動〉生命（Will Gompertz，2016，頁 510）。但是克雷格巧妙地運用其語彙，將其要素鋪陳於他的作品中，進而演化成有關鍵性的地位，於 1975 年創作的巨型立方體雕塑〈堆疊〉（Stacks，1975）（圖 6）系列；另一個則為由許多零散的人造物件組成的地板裝置系列。克雷格會用一年多的時間陸續收集人造與天然物件，包括木料、石

頭、書籍、盒子及各式廢料，在工作室裡慢慢地累積成一個豐富的多樣資料素材庫。經過縝密的構思層層堆疊，作品的外觀與地質岩層排列非常相似，正是挪用低限主義的冷調拘謹元素。〈四個盤子〉（*Four Plates*，1977）（圖7）這作品涉及了局部與整體的對話，這件作品中的四只盤子漸漸變得破碎，亦是藝術家檢視二維與三維影像生成關係得途徑，原本的第五個盤子，散落在倫敦市的某處，如此刻意排出的圓形圖案與的五個在都市中的盤子元素，說明了他對都會的偏愛。〈四個盤子〉與〈堆疊〉都是發展出家族系列，兩者對捨得物、大量生產的材質，都呈現出一種質疑，重新檢視的態度，在如此關係緊密卻時而疏離的題材上不斷探究。



圖6：克雷格，1975，堆疊 *Stacks*，木材、混凝土、磚塊、金屬、塑料、紡織品、紙板和紙，尺寸 200x200x200cm（圖片來源：



圖7：克雷格，1977，四個盤子 *Four Plates*，陶瓷，尺寸 800x200cm（圖片來源：Helmet Friedel）

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/cragg-stack-t07428>）

參、東尼·克雷格作品的特質

一、當代工業元素－塑膠

1977年，取得皇家藝術學院碩士後，與妻子烏特·烏博斯特-萊恩（*Ute Ubrste-Lehn*）搬至德國烏帕塔爾（*Wuppertal*），克雷格利用萊恩叔叔木工坊樓上的空間，搭建他的第一座工作坊，在這時期原本偏好的木料、磚塊、土壤、陶瓷等天然材質，轉變成被色澤各異的塑膠材料取代了，當時工業大量生產的罐子、球類、玩具、蓋子、包裝材料、容器等，這些都是他當時在萊茵河畔發現被沖刷上岸的物件。塑膠製品雖然曾出現在克雷格的過去的作品中，但也只是點綴作用而已，從這時期之後，便開始有模組與計畫性的運用。

「每一種材質或物件在我看來，都被一個資訊氣球包圍著，自然材質，如木料，已經有一個非常飽滿的氣球，而工業社會生產的物件挾帶的資訊則相對貧乏，所以，縱使經過一段時間後，像塑膠這樣的材料已在藝術創作領域成為一種被認可的使用材質，它的氣球仍舊相對不飽滿。這是一種具有高度實用價值的材料，要在這層意義面之上為其賦予詩意，或創造出一番神話，將是一項大工程。」(Helmet Friedel, 2000, 頁 54)

克雷格使用伴隨物件存在的「聯想與指涉」稱為環繞在物件周圍的「資訊的氣球」或「意義的氣球」，塑膠具有人造與功能導向的特質，因此某種程度而言，它是人類的具體存在的呈現，運用塑膠製品象徵著人類現代化的生活。這裡與之前提到在早期受理查德·朗影響所用的自然材質，隨著創作環境加入像磚塊、陶瓷人工材質，進而加入塑膠製品，在意義聯想與指涉上皆是人存在的痕跡表現。有時，克雷格以一種近似閱兵大典或類科學似的方式將它們分門別類陳列，像是在對我們的生活及文化，下某種進化性的儀式。塑膠工業製品是人類科學化的化學產物，在提供便利性的另一面也產生對環境的污染，環保意識抬頭同時，塑膠一向給人負面的觀感，是廉價且便宜、不討喜的、俗氣的，更是無法與藝術掛上邊。這樣大量所製造的產物，無所不在，因此始終無法登上藝術殿堂。「光譜」(Spectrum, 1979) (圖 8) 系列，他將大小形狀各異的塑膠組件鋪於地上，運用塑膠組件固有的顏色，排出光譜般漸層的顏色變化，拼出一塊造型長方形地板雕塑。這是系列的第一件作品，塑膠製品在歷史、文化立場及視覺形象並不出色，新的語彙正由克雷格有計畫性的孕育而生。



圖 8：克雷格，1979，光譜 Spectrum，塑膠，尺寸 250x500cm (圖片來源：Helmet Friedel)

二、形式與媒材的多樣化

從克雷格的作品中可發現其世界觀，展現出一股對科學現象的濃烈興趣與好奇，所有從生產線製造出來的功能性產品與材料，都是人類維持世界運作的重要元素，他認為身邊的一切對我們造成無數的影響，影響我們的身心、感官與思維等皆是媒材，他把媒材視為與人密切相關的東西，在他手邊輔助的、圍繞身邊的，一切都是媒材。他說過：「當我看見任何媒材時，我的思想就會與那件媒材結合；我經由這種方式受到身邊事物的影響，自己也因而改變。」其實每個人都是這樣，雖然我們無法察覺身邊每種媒材對自己的影響有多大。無論是氣溫、氣流、光線、色彩，或是所碰觸的所有現成物等，這些皆為媒材。有了他早年所受的實驗室經驗，這都體現在他處理材質與技巧方面卓越出色的觀點，他並不會刻意去尋找一種新的材質，試圖從中提取其藝術性，用(雜食動物)來描述克雷格是個貼切的比喻(Thomas H. Nielson, & Paul Schimmel, 2000, 頁 13)。但他卻自然而然的探索著一件雕塑如何產生下一件雕塑，不同材質經過混雜後，會引導出不同形式的結果。在作品形式方面他偏好同時處理多項創作，而這些創作間，通常存在顯著的差異，各自擁有特定的形式基礎、系列與藝術訴求，隨著經年累月的持續創作，他會在物件之間建立起家族式的系列關係。以一種引人入勝的方式相互連結、生物生長的概念發酵，克雷格的創作手法使藝術的演進、發展，藉由創作與創作的誘發、結合、重組，非線性發展的模式快速形成新的形式。

十幾年來，我用跳躍、斷裂、平行發展的手法創作了許多樣貌迥異的作品……每一件新作完成後，我從中獲取的新資訊總是讓我又驚又喜，對我而言，唯有當我完全無法預設作品最後的樣貌，才是正值得投入這件新作的製作，意思是說，我並無法精確地預想它的樣子，它被放在這個世界上會有什麼樣的反應，它會有什麼感受，會傳達出什麼樣的訊息……我比較喜歡朝著新的經驗、新的理解往前看，(而非)回頭去找它的源頭(Tony Cragg、Jon Wood, 2006, 頁 118)。

克雷格多年來在雕塑形式與材質上的涉獵廣大淵博，他的創作動機卻始終如一，他在材質的使用上曾說：依藝術家的說法，所有的藝術品「都是我們自身的延伸，一點一滴都是我們建構的基石」。對克雷格而言塑膠材質與形式可以傳達出的

豐富語彙及喚起的共鳴並不亞於傳統的材質。克雷格在 1986 年時如此說明著：「它們以這樣的狀態存在著，希望能用最平凡的方式建構出一場對話，而不是像過去一樣被套上『雕塑品』這樣的標籤。」¹由此可知克雷格創作上對於形式與材質不受拘束的實驗精神，對他來說雕塑能使人們實際面對材質、具體與生活的真實面，並利用方式對人們的思維與感受產生影響，使雕塑賦予社會性的語彙，成為公共空間中與他人產生共鳴的物件。

三、具象與生活時事接軌

二維與三維的作品皆漸趨具象，由 1980 年代開始，將塑膠拾得物件固定於牆上所形成的剪影作品中，克雷格展出首件以塑膠拾得物件組成的具象作品。這件名為〈紅皮膚〉(Red Skin, 1979) (圖 9) 的作品，是用為數眾多的紅色塑膠材質組成，有計畫的在地上排出一名手舞足蹈的印地安人形體。



圖 9：克雷格，1979，紅皮膚 Red Skin，塑膠，尺寸 600x500cm (圖片來源：Helmet Friedel)

實際上，當時藝術潮流中出現的一種現象是，形式主義與低限主義開始走入唯我論，這種鼓勵藝術家以貼近當下生活的主題及內容進行創作，並產生獨特的視覺語彙。而克雷格的藝術創作中除了符合具象且帶有當下生活時事的隱喻，他擅長使用塑膠拾得物件重新展現當下生活，用豐富多樣化的方式呈現上，而視覺語彙是蘊藏哲學涵義的。克雷格開始以生活中欲想抒發的事件為主題，創作了一系列牆面雕塑〈自身像〉(Self-Portrait on a Chair, 1980) (圖 10)；一幅側躺著的英國地圖〈從北方望見的英國〉(Britain Seen from the North, 1981) (圖 11)。塑膠拾得物件變成了人像；變成了地圖；變成了抒發生活事件的語彙，他刻意將事件與事件結合在

¹ Tony Cragg 於 1986 年與 Lynne Cooke 的訪談。

一起，試圖創造出令人深思的意象。至於這些塑膠物件，漸漸的不一定非得要是撿拾而來，有些是故意買來的；在這方面克雷格並未非有一定規範。克雷格在拼構這些塑膠物件時通常很直覺，加上當時低限主義對於利用既成的人工物件潮流，克雷格的作品形象是縝密刻劃的，強調生活時事的「真實」，那畫面如馬賽克拼貼的具象作品則是反表現主義的。



圖 10：克雷格，1980，自身像
Self-Portrait on a Chair，塑膠，
尺寸 250x80cm（圖片來源：Helmet Friedel）



圖 11：克雷格，1981，從北方望見的英國
Britain Seen from the North，塑膠，尺寸
370x300cm（圖片來源：Helmet Friedel）

克雷格的主題總是環繞的生活：一頂〈皇冠〉（Crown Jewels）、一面〈英國國旗〉（Postcard Flag）（圖 12）、一位〈警察〉（Policeman），這三件創作都在 1981 年，那年的重要歷史事件：查理斯王子與黛安娜王妃的英國皇家世紀婚禮，〈皇冠〉是一件令人回味的裝置作品，克雷格使用所有以白色為特徵的塑膠廢料組成，並像馬賽克一樣排列成雄偉的皇冠。儘管構圖的對象，即是皇冠的圖像，觀眾通過閱讀和聯想的過程重建，從將單個物體與材料理解為更複雜的圖像，若考慮到它的創作時期，肯定會反思查理斯的國家身份以及政治和社會狀況。

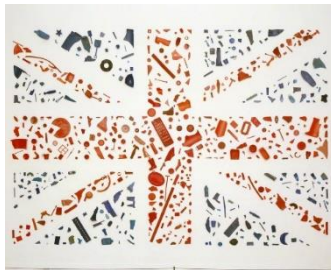


圖 12：克雷格，1981，英國國旗 Postcard Flag，塑膠，尺寸 250x400cm
（圖片來源：<https://artuk.org/discover/artworks/postcard-flag-union-jack-295307>）

〈英國國旗〉這作品則體現在這位英國藝術家從北方看英國，這位旅居在

外的英籍藝術家，用一大堆零散塑料元素創作了這件帶有鄉愁的作品，以及〈警察〉這件作品中則指涉當下所發生的文化及政治時事－布里克斯頓暴動(Brixtonriots)。創作手法上並未與前期作品有太多殊異，除了塑料物件外，克雷格也以木料作為材質，此時與塑膠物件一樣，不一定強調為拾得，例如人造的木頭及木板，進行局部上色，一切視作品語彙而定，而非必須為拾得物所構成。在「早期形式」系列中與克雷格的生活經驗不可或缺的例子：〈麥可馬克〉(McCormack)(圖1) 這個寶藍色銅雕就是以克雷格的首席助手約翰·麥可馬克為命名，而〈路加〉(Luke, 2012) 並非引用自舊約聖經之中，這是麥可馬克的兒子名字，約翰為重要的技術助理，兩人的工作與家庭生活幾乎密不可分，此作品關係如同克雷格規劃草圖再與約翰一同產出般，由此具體說明生活即藝術的創作泉源。

肆、現成物與藝術作品

近幾年，藝術家從非藝術世界中釋出了大量的材質、物件、環境、概念與活動力，以作為表述那些極度細膩的想法與情感的語言系統，這名單中赫然可見一些乘載重要訊息的平庸之物與行為，其意義實為重大，這意謂了對任何物件皆具有浩大無垠的聯想與指涉的體悟，若非如此，一個湯罐頭便僅是一個湯罐頭，一盞日光燈便僅是一盞日光燈，一張擱著肥油的椅子也不具任何延伸性的意義。一旦悟得此理，物件便有了另一層意義與情感，與它們存在於自然界或其原始出處的 實面目、隱喻、詩意與顯現息息相關的意義與情感 (Helmet Friedel, 2000, 頁 71)。

在克雷格作品中不難發現，創作形象來源大多來自於生活中的現成物，這些現成物其功能性，在工廠設計與製作時就已經固定了，但經過藝術家的創作語彙，進而成為創作材質的一部分。在華特·班雅明 (Walter Benjamin, 1892－1940) 在機械複製時代的藝術作品中提到：複製技術一方面為原作製造出許多複製品，並以大量的複製取代原作獨一無二的存在；另一方面，複製技術卻也讓藝術複製品滿足了欣賞者在各自不同情況的需求，而讓這些複製品具有時效性 (Aktualität) (Walter Benjamin, 2019, 頁 31)。在克雷格的創作手法上便反之運用過來，將工

業複製品轉換成藝術品，成為獨一無二的存在。1986年，在「早期形式」(Early Forms)系列中〈目浴〉(Eye Bath)(圖13)及〈臼和杵〉(Mortar and Pestle)(圖14)。這兩件大型雕塑它們都是以家中現成物為參考模型，將之放大之後，再翻模成高約一米、固體實心的巨型鐵製雕塑。「早期形式」系列已演變成一個類科學式的容器分類模式，而這些由現成物容器，以扭曲、變形、繼續進化成各式各樣的形式。此系列的名稱說明了容器乃為最古老的人造物，因應生活需求而發明，最初由手工製作的陶器，隨著技術演進成了工廠生產線上的產品。藝術家表示：「『早期形式』系列是關於各式容器在空間中相互的轉化與突變。容器是肉體與自然生物強而有力的隱喻，除此之外，從考古學的角度而言，它們是我們藉以丈量自身與他者文化的工具。」



圖 13：克雷格，1986，目浴 Eye Bath，鋼，尺寸 55x56x40cm (圖片來源：Helmet Friedel)



圖 14：克雷格，1986，臼和杵 Mortar and Pestle，石，尺寸 85x90x60cm (圖片來源：Helmet Friedel)

從實驗室容器、日常用品甚至包括了洗髮精罐子，無一不是克雷格創意發想的來源。〈卸馬具〉(Outspan, 2008)(圖15)為例，作品一端是個有螺紋的油罐，由這邊開始，擴展成兩個他種的容器造型後，最後形變為另一端的洗髮精瓶子。「早期形式」系列的作品中，有些是利用實驗室容器發想而來的，這隱約透露著克雷格曾經在實驗室的過往經驗，這些實驗容器有如中古世紀煉金術所需的器物，煉金術是實驗室的雛型，那些術士所追求的是將基本金屬煉丹、冶鍊成金。克雷格本身也在探尋將塑料和金屬這類的材質轉化成具有意義的雕塑。



圖 15：克雷格，2008，卸馬具 Outspan，青銅，尺寸 190x200x124cm
（圖片來源：<https://www.artsy.net/artwork/tony-cragg-outspan>）

另一以現成物作品則是將無數的骰子黏在用保麗龍刻出的生物造型的「分泌物」系列（Secretions，1995）（圖 16），這些骰子具有隱喻的價值，讓人聯想人類與生俱來的投機或賭博等，用現成物直接指涉，創作時無論挪用或再造的語彙，皆是克雷格的作品中，不斷在「介於」已知的現成物與存在的特定形式打破既有的思考藩籬。克雷格總是在同一段時間裡同步著手數個創作計畫。



圖 16：克雷格，1995，分泌物 Secretions，塑膠，尺寸 242x86x203：133x225x167cm
（圖片來源：Helmet Friede）

「早期形式」在進行的同時，他也能分頭去觀照「理性的存在」（Rational Beings），後者最早發表於 1990 年代，漸漸地在過去十年間最主要的系列。「理性的存在」最具代表的特徵為高聳的柱狀造型，隨著觀賞者的移動角度而改變，多重臉部側面輪廓會隨之浮現與消失，在德勒茲論音樂、繪畫與藝術中提到符號體制與力的臉，其中德勒茲（Gilles Louis René Deleuze，1925—1995）與瓜達希（Pierre-Félix Guattari，1930—1992）則進一步主張，臉與語言關聯不僅是歷史演化過程中偶然的結果。反之，臉是至少兩種言說集體組配或符號體制的基本要素，其功能會隨兩種體制形構的不同而變化。德勒茲與瓜達希的語言理論強調內在於符號系統中的權力關係，主

張語言的目的與其說是溝通不如說是要發號施令 (Ronald Bogue, 2016, 頁 115)。說明著克雷格在這系列作品中, 全然以臉為主要語彙, 而臉上故意忽略眼睛(眼神)使語彙更加直接, 如同命令一般。但這系列的起源可追溯至〈大教堂〉(The Minster, 1990) (圖 17), 這件雕塑是由四座垂直的柱狀尖塔所構成, 每一座尖塔為各式各樣的圓形現成物堆疊而起, 這件作品前後發展出許多不同的組合造型, 但這些尖塔的共通點是, 堆疊的現成物與現成物間並未作任何黏接的處理, 而是仰賴地心引力讓尖塔維持聳立穩定, 如此作品外觀有一定的規則, 尖塔與地面需要維持近九十度, 且堆疊物件的尺寸必須依高度遞減, 否則會有傾倒的可能性。克雷格這樣創作排列與組合現成物, 不僅帶有早期貧窮藝術的影子, 也符合如同華特·班雅明所述的儀式性: 「真正的」藝術作品的唯一價值是建立在儀式的基礎上, 也就是說, 藝術作品原本的、最初的使用價值存在於儀式之中。藝術作品的儀式性基礎可能會以本身所期待的方式, 而展現在人們眼前。除此之外, 人們也在最平凡的、美的崇拜裡發現他們的儀式性基礎其實是一種世俗化儀式 (Walter Benjamin, 2019, 頁 34)。



圖 17: 克雷格, 1990, 大教堂 The Minster, 鋼, 尺寸 300x400x400cm (各異)
(圖片來源: Helmet Friedel)

克雷格便開始思考由現成物的儀式性過渡到以人臉為出發的作品, 在嘗試固定不同堆疊的形體, 這個作法可讓作品造型隨高度形體可自由掌控。於是他發展出利用玻璃纖維材質製作而成的環形物件, 逐一往上堆疊固定, 創造出有如生物性的雕塑品。〈漂流物〉(Flotsam, 1998)。製造過程中在玻璃纖維上形成的環狀殘跡依舊清晰可視, 以此作為結構元素。其中〈擒夢〉(Caught Dreaming, 2006) (圖 18)、〈心靈風景〉(Mental Landscape, 2007) 與〈肘〉(Elbow, 2010) (圖 19) 等作品, 這些造型有如抽象的垂直狀柱體, 觀看時隨著不同的角度變化, 呈現的一道道變形

扭曲的臉部側面輪廓，但卻帶有雕塑特有的量感，若隱若現、流暢迴旋的柱體時而向上攀升；時而左右交錯。作品看似電腦繪圖的產物，其實都是依賴克雷格手工製作，以藝術家的直覺、敏銳的觀察與不斷的試驗，才能成就這樣洗練的作品。



圖 18：克雷格，2006，擒夢 Caught Dreaming，青銅，尺寸 159x285x153cm（圖片來源：



圖 19：克雷格，2010，肘 Elbow，木頭，尺寸 250x102x429cm

<https://www.artsy.net/artwork/tony-cragg-caught-dreaming>）（圖片來源：https://www.lissongallery.com/artists/tony-cragg/artworks/elbow?image_id=3229）

克雷格對其作品多年來的演進，曾這樣說到：

「隨著時間的推移，作品之間會形成一些需要被釐清的網絡，我必須在心中將它們有所區隔，因此，隔一段時間，我不經意的時候，裡會浮現一個標籤，如『早期形式』和『理性的存在』。這些成爲作品的『物種』，因此我們創造出屬於某些特定家族的雕塑，接著會發展出其他家族，以及存在這些家族之間的關聯，如此類。這樣的演進發生的很自然，首先，這對我而言是一種順勢而爲的移轉過程，再者，這也可能正是這個世界的生物發展模式：從單一細胞發展成複雜、特定的形體。」（Antonio Damasio，2010，頁 290）

克雷格的創作持續鑽研材質與形式，隨著時間與生活演進而積累許多發想，其運用觀者既熟悉又帶有溫度的現成物形象，讓觀者發揮辨識與連結的創意，與作品中的語彙產生指涉，如同洪席耶（Jacques Rancière，1940－）所稱的「已然現代主義」（modernatism），這是一支認爲由美學體制生成的藝術形式本身，就是現代性任務的達成，即：生活的自我改造以在藝術形式裡體現。舉例來說，在一個功利取

向的社會，產生表現自由的藝術就意味改造不但可能且已發生；在一個層級制社會，產生表現平等的藝術就意味翻轉不但可行且正在進行（紀蔚然，2017，頁96）。如此便能與歷史、科學、文化、社會與情感連接產生意義，這種由近而遠的感染力正是藝術家所追求的。

伍、結論

近代雕塑由羅丹（Auguste Rodin，1840—1917）的創作為轉捩點，作品〈巴爾扎克像〉（*Monument to Balzac*，1891-1897）擺脫西方雕塑家對古典寫實人像的狂熱特徵，轉而利用作品表面的質感與肌理，透過光線對作品進行折射與反射所產生的量感，強調了主題的動態與真實面，把材料的運用與人性鋪陳於作品上。直到亨利·摩爾（Henry Spencer Moore，1898—1986）將雕塑藝術明顯帶到以「純粹的形式」的道路，這種看似抽象表現，但仔細觀察作品〈斜倚的人形〉（*Reclining Figure*，1969）可發現中帶有骨骼的造型與結構，表面處裡帶有樹皮與貝殼等特色，象徵生命的有機形式與靈性。以上兩位劃時代的雕塑藝術家雖然已經在雕塑的革新上使盡了最大的能量，但由於該時代材料的種類與材質限制，使得作品形式上有大幅度的突破。克雷格在運用媒材上如同雜食動物般廣納百川，材質更是時代所趨的演化，其研究、實驗精神與創作並進，但與上述兩位偉大藝術家在創作層面上雷同的是手工的製作，透過手的觸摸與視覺的察看光影變化，才能深度進行調整，進而呈現有生命力、有感染力的雕塑品。

綜觀克雷格的學習與創作歷程，他將感性的行為藝術思想帶入雕塑創作，重新以現成物加入作品之中，如此改變了雕塑定義，沒有回顧或追求前輩雕塑家一味鑽研人體雕塑語彙，反而回過頭來觀照日常生活中與人息息相關的事物，但卻又能與藝術美學產生密不可分的延續，這讓筆者聯想到哲學家班雅明曾在歷史的概念一文中，他提到：

克利有一幅以〈新天使〉為名的畫作。畫面裡的天使看來正想離開他所注視的事物。他把眼睛睜的大大的，張著嘴，還撐開了翅膀。歷史的天使一

定是這個模樣！他把臉孔朝向過去（Walter Benjamin，2019，頁 220）。

我們能否運用班雅明所提及的〈新天使〉（Angelus Novus，1920）（圖 20）形象來分析克雷格，雖然克雷格沒有追求過往人體語彙，但他將之學習並轉化成自身的關照，如同天使注視著他正想離開的事物，臉孔朝著過去，而這些過去如同一堆又一堆的瓦礫、風暴，這些都是我們稱為「進步」的東西。在臺灣的我們能否也和克雷格一樣，運用獨特的觀點反向思考與看待既存事物或自身的歷史脈絡？能否以拾得物與現成物在美學的觀點再造？從一切不起眼、平凡的拾得物成為非凡的藝術創作，當代藝術包羅萬象、變化多端，除了形式上、材質上的挑戰，我們是否能在藝術之中加入內涵與養分，在藝術前輩的開疆闢土下，創造出新的領域？或許能從克雷格體現材質的方式中找到靈光。



圖 20：保羅·克利（Paul Klee，1879－1940），1920，新天使 Angelus Novus，油彩、水彩、紙，尺寸 31.8x24.2cm

（圖片來源：<https://www.imj.org.il/en/collections/199799>）

參考文獻

吳莉君、陳品秀（譯）（2013）。**觀看的實踐**（原作者：Marita Stueken、Lisa Cartwright）。

臺北：臉譜，城邦文化。

李育霖、邱漢平、林宛瑄、陳珮筠（譯）（2016）。**德勒茲論音樂、繪畫與藝術**（原作者：Ronald Bogue）。臺北：麥田出版。

紀蔚然（2017）。**別預期爆炸；洪席耶論美學**。新北市：INK 印刻文學。

- 姜丹丹、董強(譯)(2003)。西洋視覺藝術史；當代藝術(原作者:Jean-Louis Pradel)。臺北：格林國際圖書。
- 陳怡錚(譯)(2016)。現代藝術的故事(原作者:Will Gompertz)。臺北：大是文化有限公司。
- 莊仲黎(譯)(2019)。機械複製時代的藝術作品：班雅明選集(原作者:Walter Benjamin)。臺北：商周出版。
- 蔡青雯(譯)(2011)。當代藝術關鍵詞 100(原作者:暮澤剛巳)。臺北：麥田，城邦文化。
- Cragg, T. (1998). *From Notes for a Lecture Given at UCLA*. Munich: Städtische Galerie im Lenbachhaus. Ostfildern-Ruit: Cantz; New York: Distributed by D.A.P.[Distributed Art Publishers]
- Cragg, T., & Wood, J. (2006). *Terms and Conditions: Interview by Jon Wood. Tony Cragg: In and Out of Material*. Cologne: Walther König.
- Damasio, A. (2010). *Self Comes to Mind*. New York: Pantheon Books.
- Friedel, H. (2000). *Anthony Cragg: Material Object Form*. Liverpool: Tate Gallery Liverpool.
- Leeds Art Gallery, Leeds Museums and Galleries. (2021). Postcard Flag. Retrieved from <https://artuk.org/discover/artworks/postcard-flag-union-jack-295307>
- Lisson Gallery. (2021). Tony Cragg's Artworks. Retrieved from <https://www.lisongallery.com/artists/tony-cragg/artworks>
- Leila Heller Gallery. (2021). Caught Dreaming. Retrieved from <https://www.artsy.net/artwork/tony-cragg-caught-dreaming>
- Nielson, T. H., & Schimmel, P. (2000). *A New Thing Breathing: Recent Work by Tony Cragg*. Liverpool: Tate Gallery Liverpool.
- Nasher Sculpture Center. (2021). Tony Cragg: Seeing Things. Retrieved from <https://www.artsy.net/artwork/tony-cragg-outspan>
- Suga, K. (2013, October 9). Tony Cragg's Stack. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/artworks/cragg-stack-t07428>
- The Israel Museum. (2021). Beauty and Sanctity: the Israel Museum at 40. Retrieved from <https://www.imj.org.il/en/collections/199799>
- Valéry, P. (1928). *La conquête de l'ubiquité*. Pièces sur l'art, Paris.

蜷一試論當代水墨創作的心理意象

馮雯琳*

摘要

百家爭鳴的藝術創作裡，有部分藝術創作相當重視心靈表現，透過作品投射出豐富的內在世界。從古至今，「蜷」的藝術符號廣泛存在人們的日常生活中，像是人類共通的生命記憶與語言，緊緊牽繫著彼此。本文列舉古今部分「蜷」形圖騰與藝術家作品，試論「蜷」的符號意義與演變，以及藝術作品中的象徵。提出「蜷」從過往精神性符號融合到水墨創作。藉由人們對此符號的共同感知，當代水墨展開詮釋心靈的道路，跨越時間與空間限制，凝聚起每位藝術家與觀者之間的心靈空間，看見更多持續演化發展的可能。

關鍵詞：蜷、當代水墨、藝術符號

* 國立臺灣師範大學美術學系博士班研究生

Curl Up— Mental image in Contemporary Ink Painting

Wen-Lin Feng*

Abstract

In the huge world of artistic creation, some artistic creations attach great importance to spiritual expression, project a rich inner world through the Art work. Since ancient times, "Curling" artistic symbols are widely used in people's daily life, like the life memory and language common to human beings, tightly tied to each other. This article lists ancient and modern "curled up" totems and artists' works, and the symbol in the Art work, proposed the fusion of "curling" from past spiritual symbols to ink painting, with people's common perception of this symbol, Contemporary Ink Painting Unfolds the Way to Interpret the Soul, how to overcome the limitations of time and space, condense the spiritual space between each artist and the viewer, and see more possibilities for continuous evolution and development.

Keywords: curl up, contemporary ink painting, symbol

* Doctoral Student, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University

蝮－試論當代水墨創作的心理意象

壹、緒論

藝術品的靈感與內容，常源自藝術家與時代、環境碰撞出的火花，藝術創作者以作品記錄著感受性的瞬間，編織成一幅幅人類歷史，每一個個體在面對未知世代、生活環境，都夾雜不確定感、好與壞的情緒。迴盪在過去與未來交際處，有的藝術家再現日常、有的批判現象，而有一群藝術家則關照心靈議題，繪出個人獨特的私密境域。

處在變異無常的環境下，人們時常進入外部環境與內在心境牽扯出的私密世界裡思索，心理學家卡爾·榮格（Carl Gustav Jung，1875－1961）曾提出一個觀點：

Your vision will become clear only when you can look into your own heart.

Who looks outside, dreams; who looks inside, awakes. “只有當人能夠察看自己的內心深處時，他的視野才會變得清晰起來。向外看的人是在夢中、向內看的人是清醒的人”（Carl Gustav Jung，1973，p.33.）。

許多心理學家認為將思考轉向內在心靈、從自身找尋答案，才能更透徹看清事物的本質，如同境隨心轉，是一個更深層的靈性追尋。在百花綻放的當代藝術中，這些從內在找尋答案的人們，以創作抒發自我獨一無二的感受，透過作品梳理情緒、記錄當下時空，也透過作品與後代觀眾持續對話。

視覺藝術運用造型、色彩、明度、媒材等手法作為溝通語言，本論文提出「蝮」的符號意義與存在淵源，對應幾位藝術家作品，連結「蝮」的概念與創作者的心理關係。西方的藝術創作受到精神分析學派等影響，很早開啟的人類自我心理的深度探索，而水墨畫則重視師造化與文化修養的精神層面昇華，兩者呈現的意念有所不同。當代水墨創作在融合東西方特色與時代特性時，重新演繹「蝮」這個帶有生命記憶的表現形式，發展自我與外在世界連結狀態的豐富心理樣貌。

貳、「蜷」的藝術符號構成與精神象徵

「蜷」字是彎曲、蜷縮的意思，形容詞指的是像爬蟲類扭曲身體的模樣，作為動詞則帶有開闢律動的動態之意。如蜷縮、彎曲、捲繞或盤繞…其動力是由外往內部核心集中，或由核心準備向外延展開來，帶有律動、密集、深度的、空間性、放射、循環…等意象。本文將「蜷」的符號演化劃分為「圓」、「渦旋」、「蜷縮」三種型態。「圓」是相當古老的原始符號之一，它除了是人在年幼時期最早能繪畫出的形狀之外，對人類演化與創造萬物有著很大的啟發。筆者將「蜷」的結構從最原始的基礎「圓」形談論起，比照自然界生物的演化消長，像初生細胞從單一到不斷複製、重複出現，再漸變到律動的「渦旋」。「渦旋」改變了「圓」的穩定性，也是生命顫動的產生，以向外或向內的拓展誘發觀看者的思緒。最後回歸生命個體自我保護與死亡的「蜷縮」，再循環到初始的「圓」，構成一個不斷消長的「蜷」型態，生生不息。

一、圓

「蜷」由核心擴展開，如同以圓規畫圓，視覺的縮放向度匯聚在圓心。而「圓」是個古老的基礎幾何圖形，最早古人以太陽、月亮得到圓的概念，這個形狀猶如生命造型的起始點，太空星球、人的眼球都是圓球體，大自然許多植物、生物，到人類發明的許多物品、建設，皆常以「圓」為構造，透過縮放、重複、變形等，延伸出多種複雜造型。「圓」更被大量應用在各個宗教符號中，如基督教的聖像圖與教堂玫瑰窗（圖1）、佛教的曼陀羅、唐卡及壁飾、道教的太極圖（圖2）…等。「圓」的矩陣蛻變出繁複的視覺圖騰，帶給人安定莊嚴，與造物主變幻萬千的視覺震撼。

除了造型上的「圓」，「圓」亦有週期輪迴的意思在，每日的白晝輪替、一年的春夏秋冬更迭，圓的週期輪轉產生了「時間」，擴大「圓」的概念豐富性。東方印度教、佛教、道教的輪迴觀，解釋生命會以不同樣貌與形式反覆經歷生死。時間牽涉到哲學，有尼采永恆輪迴學說。「圓」帶給人類的認知，不侷限在造型、動力輪

轉，更涵蓋人類對存在意義的思考。

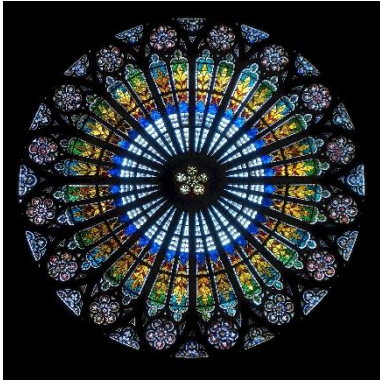


圖 1：玫瑰窗

（圖片來源：<https://www.pexels.com/zh-tw/photo/45975/>）



圖 2：太極陰陽圖

（圖片來源：<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Baguataiji.jpg>）

「圓」更有著容納對立萬物的特質，中國太極圖以「圓」為外型，內部黑與白表徵「陰」與「陽」，在中國並不把陰陽的作用單純看成將世界一分為二、相互對立的獨立之物，獨具有東方之兼容並蓄特質，在陰陽流轉、消長之間，萬物生生不息。

正如太極圖所示→陽在不知不覺中被陰吸收。陰也被陽吞掉。雙方相互吸納，產生永無止盡的流動渦旋。太極圖最卓越的構思就是在陽的核心、陽最發達的位置有陰的眼，有一個陰的核。陽必有陰的核。將對極的力量納入各自的中心，互為需要，形成生意盎然的生成流轉，循環往復。太極圖正是這種充滿魅惑變化的圖形（杉浦康平，2000，頁 48）。

二、渦旋

太極迴轉出現了「渦旋」，「渦旋」亦是普遍存在自然界中的形象，例如花朵、貝殼、指紋、耳朵、顯微下的生物結構…等（圖 3），擴大的渦旋可在水、煙、雲、沙、宇宙…等發現（圖 4）。它們以螺旋形式展現不同樣態，無所不在。日本知名平面設計大師杉浦康平（Sugiura Kohei，1932－）研究視覺造型多年，提出許多造型起源多師法自然、回歸宇宙開端，一件物體也常存在兩極，不斷地融合、交替，形

成豐富深邃的美感，這些造型中帶有生命力量的意義。



圖 3：貝殼渦旋

(圖片來源：<https://www.pexels.com/zh-tw/photo/33234/>)



圖 4：宇宙渦旋

(圖片來源：<https://www.pexels.com/zh-tw/photo/galaxy-2150/>)

渦紋有流暢的曲線，並消失在空間。它的運動將喚起下一個生命。它與用現代機械工具所切割出的無表情造型截然不同。古代人一定認為：那些一刀兩斷的造型是沒有生命力的，只有渦旋疊起、沸騰的造型才是孕育生命、有生機的造型……渦旋「形」的連續使產生豐饒的「生命」和「力量」生機盎然（杉浦康平，2000，頁 88、89）。

「渦旋」帶有神祕又吸引人的特質，與人們對大自然的認知經驗息息相關，在許多古老的藝術史中也常見到「渦旋」形象，是永和生命的象徵，後續經由人類的傳遞、演化為更複雜的裝飾性圖騰，線條隨著圓心向外或向內延展，轉出層層疊疊的生命韌性，也轉出面對恐懼的正向信念。

三、蜷縮

「渦旋」向內擠壓的運動產生了「蜷縮」。有些生物的蜷曲生理構造與運動，就是在不斷地進行蜷縮生長的收放，而自然界動植物的生長形態也幾乎是由小變大，再由大縮小的，如初生的生長擴大到死亡的縮水枯萎，帶有生命律動與生死消長的象徵意味（圖 5）。另外有一種「蜷縮」帶有保護作用，如含羞草遭受外力觸及的收縮、穿山甲捲曲身體厚殼來防衛攻擊、人類胚胎時期的樣態、睡眠、防禦的

蜷縮狀態等。像是將微小的力量封存在一個密閉空間裡防禦，也像回到母體的子宮裡，感受安心、全然的包容與陪伴。三個構成「蜷」的「圓」、「渦旋」、「蜷縮」形象，充斥在自然界與人類文化中，也因為它們帶來的特殊意義，使其視覺造型被廣泛應用在藝術與設計領域，透過圖像背後的哲理聯繫著人類的集體共感。



圖 5：植物蜷縮生長狀態（圖片來源：<https://www.pexels.com/zh-tw/photo/66319/>）

參、「蜷」型態的審美心理

人類雖然是社會性的動物，喜歡群居，然而每個人有其獨立的存在，同時他的思想和感覺也都是獨有的，卻永遠逃離不了需要與別人建立關係。我們互相傳遞此等思想和感情，是用語言，而視覺藝術（visual arts）即為此種語言之一。藝術可以具體表現個人對事態的看法和對人類的見解，諸如關愛、死亡、喜慶、憂傷與疾病，這些人生的遭遇，常被藝術家作為他在創作的題材。…藝術則不但可把內在的思想和感觸，和文字相似轉變為慣用的記號（conventional signs）和象徵符號（symbols），而且還可以把心中整幅的意象具體地創造出來（劉其偉，1991，頁 31）。

劉其偉在《現代繪畫基本理論》提到視覺符號作為人類溝通與存在需求的重要性，「圓」、「渦旋」、「蜷縮」的造型，其源於自然、生物本能及宗教靈性的意象，被大量運用在信仰、建築、美術與設計中。本章節筆者列舉帶有「蜷」概念的東、西方藝術作品，從創作主題與創作者之間的關係，探討這些蜷縮型態的審美心理，將

「蜷」的符號心理意象細分為「向內」、「向外」、「整合」三種面向論述之。

人是社會化的動物，從個人到二人、眾人，原本獨立的個體從自己的舒適圈域連結到外界，自我的定位不斷在內在個人與外在環境間游移，與社會化形成孤獨又相互需要的矛盾狀態。藝術創作者將自身敏銳感受，以藝術形式記錄下來，呈現一件件精彩的心靈印記，透過這些作品，也使我們了解每個時代背景與藝術的精神性。

一、向內的安全與舒適

蜷縮生長到萎縮老化是許多生物的成長歷程，人類胚胎時期呈現的蜷縮狀態是生長過程的自我保護，當生命走向尾端、水分流失，又再次回到縮小的蜷縮狀態。人在睡眠、心情低落時，也常蜷縮起身軀，彷彿回歸子宮，在面對外在的壓力，這個姿態滿足了自我的安全需求，區隔出獨立的保護空間，使內在感到安全與舒適。抱著木偶蜷縮熟睡的嬰孩（圖 6），還保留著胎兒期的蜷縮熟睡樣態，嬰孩因對外界比較沒有安全感，會不自覺蜷縮著身體，或習慣抱著東西縮著，在柔軟床枕的包覆下獲得安全與舒適感，這個蜷縮的慣性有些也延伸到成年人，透過孩童時期的行為，找回與自己緊密擁抱、不受外界干擾的安全空間。



圖 6：弗里德里希·馮·阿莫寧，1836，瑪麗·法蘭琪絲卡公主兩歲的肖像，油彩、畫布，33 × 27 cm

（圖片來源：Liechtensteincollections）

「蜷」也帶有渴望、慾望的嚮往，在擅於描繪情慾的克林姆（Gustav Klimt，1862－1918）與席勒（Egon Schiele，1890－1918），作品經常可見蜷縮扭曲的身軀。克林姆作品〈戴納漪〉以一位體態豐腴的裸體女子，蜷縮在方形畫面，周遭圍繞許多圓形的裝飾性紋樣，女子面部相當舒適，充滿性感誘惑，表現潛意識的壓抑與慾

望（圖 7）。同樣在席勒的許多作品與速寫裡，以「蜷」表現生理性慾的方式又更為極致，藝術家描繪女人、感情、生命、激情，以扭曲放縱姿態，沉浸在個人歡愉空間，無可自拔（圖 8）。



圖 7：古斯塔夫·克林姆，1907，戴納漪，油彩、畫布，77×83 cm（圖片來源：Leopold Museum）



圖 8：埃貢·席勒，1917，雙肘撐地跪著的女孩，黑色炭筆、水粉、紙本，287×443 cm（圖片來源：Leopold Museum）

二、向外的交融與焦慮

除了內部蜷縮，安全、舒適「蜷」之外，也存在焦慮、恐懼、無助的「蜷」，透過人物或植物的扭曲型態來表現。後印象派畫家梵谷（Vincent Willem van Gogh，1853–1890）晚期畫作常以絲柏樹、麥田為主題（圖 9），這些絲柏樹帶有特殊的漩渦線條，彷彿往天空燃燒生長般，極富生命力。梵谷以螺旋式筆觸創作出他的心象風景，筆下強烈而顫動的靈魂映射出藝術家與精神病痛掙扎的焦慮。表現主義畫家也常以類似手法描繪心境，孟克（Edvard Munch，1863–1944）畫作〈吶喊〉除了扭曲的人物外，背後風景也跟著扭曲變形，超現實的手法宛如當代的科幻特效，漩渦線條與蜷縮的空間造成畫面的律動感，畫中風景不再是原本的物像，而是受到外在世界牽動後的內心焦灼投射（圖 10）。有人稱孟克為「人類心靈的畫家」，他將人類面臨社會化存在的疏離、孤獨、迷惘、恐懼、焦慮，透過曲折的畫面影射出來，發洩出真實內心無法承受之輕重，也試圖從創作釋放解脫。



圖 9：文生·梵谷，1889，絲柏樹，筆墨、墨水、紙本，62.5×46.4 cm（圖片來源：Art Institute of Chicago）

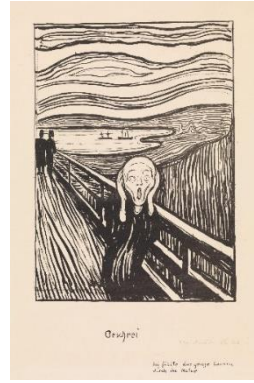


圖 10：愛德華·孟克，1895，吶喊，石版畫、紙本，35.5×25.4 cm（圖片來源：The new National Museum）

「焦慮的渦旋」在日本漫畫作家伊藤潤二（Itō Junji，1963—）作品《漩渦》（圖 11）走向極致。筆下人物透過沒有緣由地對漩渦著迷吸引，到漸漸將自我吞噬，痛苦卻又帶著強大吸引力，像極人們不受控的潛意識，伊藤潤二以蜷縮、渦旋來展現病態化的心理。焦慮、悲觀、狂鬱，將「蜷」的想像空間推到更符合時代背景的誇張手法，當代性十足。好奇的觀者在觀看的同時，也像陷入漩渦中被吸引進去。日本畫家石田徹也（Ishida Tetsuya，1973—2005）的作品也是將自我蜷縮在各種物件的經典代表（圖 12、圖 13）。他將心理灰暗面轉化為大量作品，在他作品中可同時窺見日本社會的現實樣貌與自我的渺小、機械化。穿著制式西裝、面無表情、眼神哀戚的人們，禁錮在各個容器中，孤獨冷漠、失去生命力的掙扎，失魂般逃逸在形同外殼的軀體裡。兩位日本藝術家將時代千變萬化的特性與心理反映都展現出來，不論是應對外在沒有由來的事件，或是現實制式的心理壓抑，人們擺盪在悲劇性的外在與脆弱的自我間，深深陷入焦慮、恐懼、悲傷的迴圈。

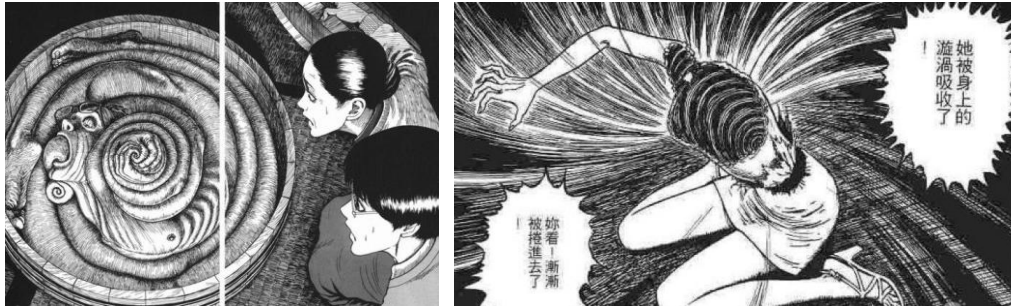


圖 11：伊藤潤二，1999，漩渦，平裝單色印刷，13 × 18.3 cm（圖片來源：伊藤潤二，2020）



圖 12：石田徹也，1997，水母之夢，壓克力、畫板，103 × 145.6 cm（圖片來源：石田徹也，2010）



圖 13：石田徹也，2003，無題，壓克力、畫布，73 × 91 cm（圖片來源：石田徹也，2010）

三、整合的能量

「蜷」所產生的安全與焦慮二元性，可單一存在，也可以是矛盾共存的（圖 14），美國心理學家馬斯洛（Abraham Harold Maslow, 1908—1970）提出的「需求層次理論（Maslow's hierarchy of needs）」（圖 15），簡明剖析人類不同於其他生物的需求。人們活著的目的不僅為追求快樂，也為了和人建立連結，期望被尊重、理解、需求…等關係締結，好的連結能讓人感受到快樂、滿足和能量凝聚，也因為這些連結之不易，常失落、孤獨與痛苦的情緒，但是人可以為了一些精神追求而停留在痛苦中，等待不一樣的結果，展現出人類面對恐懼的正向信念。「蜷」能產生這樣的特性。

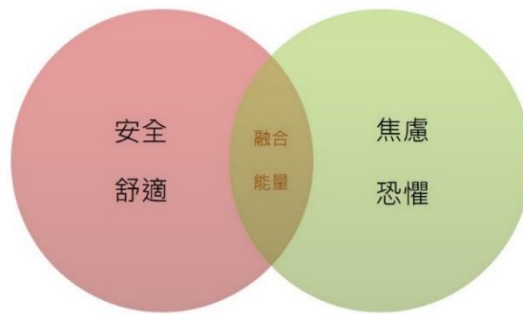


圖 14：「蜷」的心理關係圖（資料來源：本研究）

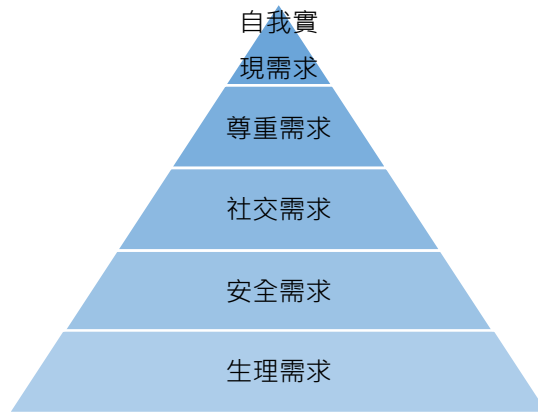


圖 15：人類需求層次圖（資料來源：馬斯洛，1982）

馬蒂斯（Henri Émile Benoît Matisse，1869－1954）的作品〈舞蹈 II〉，每個個體手牽著手向內蜷縮、圍繞的動態，由多人共構的「蜷」相互拉引，產生了穩定的能量（圖 16）。日本雕塑家石橋結衣（Yui Ishibashi，1985－）的作品〈夢〉，以三維空間創造的奇幻生物展現生命力，看似人類的兩個身軀，肢體緊緊相擁，面部如連體嬰相黏、締結，看不見表情，頭部繁衍出的枝葉貌似千縷髮絲，交織著記憶、思緒和能量，彼此相互需求，水乳交融搭配茂密的枝芽，像是兩種帶有生命力的個體，融合起一股更巨大的希望能量（圖 17）。



圖 16：亨利·馬蒂斯，1909，舞蹈 II，油彩、畫布，
260 × 391 cm（圖片來源：State Hermitage Museum）



圖 17：石橋結衣 (Ishibashi Yui)，2013，夢，
鋼絲、樹脂黏土、石粉黏土、布、油畫，
120 × 65 × 40 cm（圖片來源：<http://ishibashiyui.com/>）

「蜷」所產生的能量，也常與負面情緒及生死密不可分，除了對內在、他者、環境，也常以死亡、希望的擬人像為客體。作品〈希望〉是英國畫家喬治·弗雷德里克（George Frederic Watts，1817－1904）的象徵主義作品。畫中一名蒙著雙眼的孤獨女性坐在球狀物上，她的豎琴被毀壞得只剩下一根琴弦，即使發生了這一切，但是這位女人仍有著無畏的希望，在她那僅存的一根琴弦上，去彈奏著音樂。即便外在環境陷入都地獄般的景象，然而那最美麗的堅毅的希望也猶如潘朵拉的寶盒般由內而生，在混沌的環境下，等待綻放出最大耀眼的光芒（圖 18）。席勒作品〈死神與少女〉畫面裡是一位少女緊緊摟抱住死神，死神黑褐色衣著與少女暖色衣著區隔了亡者與活體的身份，畫中預示即將被死神帶走的少女，蜷縮地跪著擁抱住死亡，勾住的手指的雙手像在痛苦的關係中緊拉不放，展現生命面對無法掌控的結局，仍堅毅不屈。擁抱對死亡迫害的恐懼，我們在這些畫作中看見人類正面迎對死蔭幽谷的勇敢，以最後一口氣息擁抱最後的信念（圖 19）。



圖 18：喬治·弗雷德里克，1886，希望，油彩、畫布，141 × 110 cm（圖片來源：Tate Britain）



圖 19：埃貢·席勒，1915，死神與少女，油彩、畫布，150 × 180 cm（圖片來源：Österreichische Galerie Belvedere）

這些藝術家將敏銳的感受內化後創造出來，「蜷」的形象無所不在，因為它是相當貼近心理情緒的表現手法，從大自然到信仰、心靈，在開闢收放的過程裡，於外在連結、於自我的小空間慰藉，「蜷」是脆弱無助，也是勇敢堅毅的，藝術家在創作過程來回在其中奧義，找尋著人類長久的疑問：存在的意義。

肆、當代水墨創作中的心理意象

「蜷」的創作形式乘載古老藝術起源與生命記憶的認知連結，在全球各地分支出許多脈絡。「蜷」富有生命力和複雜的心理意象，西方與當代藝術在精神分析及心理學理論的發展下，格外著重心靈的探索，勇於面對情感，寫實將感受具體呈現出來，與中國水墨追尋超脫的精神昇華各有不同。長期以植物、山水為主題的水墨畫，受到西方與當代藝術影響，同時身處資訊流通、加速巨變的焦慮後世代，在傳承傳統水墨精神外，也自然融合了多元新視野，從中國古老的「蜷」形圖騰，繁衍出更貼近真實情感的繪畫語彙，以更自由的筆墨、技法、抽象圖像與象徵表現之。

一、寫景寄情

西方繪畫的發展由神性走向人性，而東方繪畫比較是透過對大自然的觀察來修養心性，講究陰陽、天地合一的東方思想，可在中國早期文物與壁畫上發現現許多「蜷」形圖騰。張璪（唐朝，生卒年不詳）提出：「外師造化，中得心源。」貫串中國繪畫核心，以觀察自然界的時序樣態演化，啟迪創作者對生命的思考，師法自然、映照內心，透過對山水、花鳥、走獸的寄情，在過程中找尋外在世界與心靈之間的一片淨土。



圖 20：陳其寬，1988，家，墨、彩、紙，40×59 cm（圖片來源：臺北市立美術館）

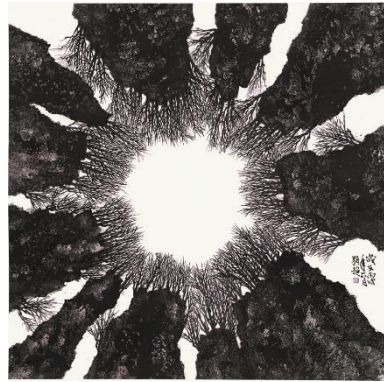


圖 21：洪顯超，2003，背日嵐光隱見深，水墨，97×90 cm（圖片來源：師子藝術中心）

水墨發展到近代，受到西化與國際化的多元視野影響，走向更自由的途徑，在描繪心境的手法也更為開放活躍。陳其寬（1921－2007）以其流暢熟練的書法線條創作了《猴子系列》（圖 20），先細膩觀察猴群之後，捨棄寫實描繪，隨心以寫意方式畫出。畫中的母猴環抱著多隻小猴，藉由猴群手腳纏繞的姿態表現家族的融合與凝聚力，「蜷」形的三角構圖共構出彼此的連結，締結一個溫暖安全、舒適幸福空間。洪顯超（1962－2010）喜於描繪臺灣濱海地區生態之美，擅長將傳統寫實畫風融入當代超現實構圖，獨創介於具象與半具象之間的「幾何山水」畫，舉例作品〈背日嵐光隱見深〉，環景式構圖受到中國傳統藝術哲學「天人合一」的自然觀、宇宙觀之影響，再加以突破傳統水墨的經營位置，這些木麻黃也以「蜷」的型態凝聚起一個神祕空間，樹林相互對話，展現永恆不滅的精神與生命能量（圖 21）。

二、技法、媒材變異的心境詮釋



圖 22：簡志剛，2014，真空狀態，水墨複合媒材，左上 95×95 cm、右上 65×95 cm、左下 60×170 cm、右下 95×95 cm（圖片來源：藝術家提供）

新生代水墨創作者的畫作中，出現了更多應對環境焦慮所產生的蜷縮、不安定感的主題。隨著水墨創作表述內容的空間擴展，原有的筆墨、紙本出現了侷限性。當代水墨創作者實驗起不同技法、媒材混搭，豐富了畫面的創作語彙。簡志剛《真空狀態系列》描繪被壓縮、蜷曲在狹窄空間求生的人體，除去衣物的束縛，應用抓皺的宣紙重新表貼於紙面，製造出皮膚遭受擠壓而乾癟的力道與肌理。抓皺的紙張摺痕突破了平面水墨的限制，特殊詮釋「蜷」的壓迫力，畫面上更能感受到猶如全身的細胞都在極盡向內蜷縮的壓擠（圖 22）。劉信義是擅於描繪心境創作者，作品常以純粹的黑、灰、白墨色為主。作品〈尋覓在黑暗中的寧靜光亮〉，仔細看有著躺下人形與蜷曲的骷髏疊影，是運用絹本底材的重疊與通透性，將兩種形體疊合，產生更多對話空間，使人形與骷髏形像如人體 X 光片般疊合成一個軀體，上方再開出朵朵綻放之花，呈現死亡與愛的昇華景象，像是生命寂靜殞落，平靜散發細密

的幽微感受（圖 23）。在以上作品中，我們可看見當代水墨畫家應用紙張的破壞重製、絹本的重疊，以及結合膠彩等媒材，在表現心理的抽象空間，找到了更多詮釋方式的可能。



圖 23：劉信義，2016，尋覓在黑暗中的寧靜光亮，水墨絹本，125 × 185 cm（圖片來源：藝術家提供）

三、心象風景

以圖形、符號來表現內心精神世界的心象風景，有徐兆甫（1990－）與簡詩如（1988－）的作品。此處所指的風景並非一般認知中的寫實風景，而是加入了創作者內心世界的感受、記憶、思考形象…等，融合內外在世界，重新創造出來的內在景致。徐兆甫的作品帶有許多「蝮」的型態，無數的「圓」與「渦旋」如同曼陀羅與萬花筒，不斷進行工整規律的分割、重複、再現，以近乎修行的創作模式，反覆限縮、擴展，深入無止盡的漩渦來安撫內的焦慮（圖 24）。簡詩如〈如夢幽靜〉的系列作品則以大量螺旋植物表現內斂與外放兼具的生命迴旋曲（圖 25）。

引用植物的象徵是因為其外型狀態較為接近創作者對於人類心理的一種想像。有的張狂、有的內斂、有的清麗脫俗、也有的茂盛雄偉。不論不同物種的差別，就單一品種而言也會呈現不同的生命姿態。簡詩如最感興趣的是植物本身可以同時存在不同的表徵，像是綻放與萎靡之共存等等。對她來說，相對於機器複製年代的一致感，張顯生命的獨特性，更能看見多

種存在的可能性（簡詩如，2016）

兩位藝術家半具象創作手法，重返幾何造型建立起強烈個人風格的心象風景，使用繁複圖形符號幻化出生命的精神狀態與個體差異，在表現語彙上多了一層神秘的面紗。



圖 24：徐兆甫，2015，植物行動應用程式，絹本、設色、金屬粉末，35×35 cm 共 16 件（圖片來源：藝術家提供）



圖 25：簡詩如，2016，如夢幽靜，水墨膠彩紙本，80×80 cm（圖片來源：藝術家提供）

四、陰柔的私密空間

女性主義代表作家吳爾芙（Virginia Woolf 1882－1941）經典名言：

A woman must have money and a room of her own if she is to write fiction. “女人若要寫作，就要有錢和自己的房間”」（Virginia Woolf，1935，頁 4）

強調女性創作者擁有一個實體與心靈空間的重要性。女性在社會上經常飾演多重角色，在外加責任與母性奉獻特質之間常削弱了自我，這樣的空間還給個人思考自我、存在價值的一個私密基地。蜷縮於自己的創作，隔開了內在與外部空間，空出自我的一方天地，與外界保持距離，聚焦在內心世界，描繪隱密、錯綜複雜的豐富經驗與情感世界。這樣的私人空間裡帶有強烈的個人詮釋，像將自我暫時封閉起來，獨自緩緩梳理成長經歷、意識形態等生命體驗，我們在陰性特質的創作者的作品上常可看到這樣的創作手法。

陰性基質的藝術家在題材與媒材上的選擇與呈現，雖多元卻懷抱一定程度的共相，並與她（他）們的生活經驗息息相關，她（他）們善於將人類感官交叉運用，延伸為對內在、外在的自我觀照，關注的面向較傾向私人感受，而這種自我觀照又可引伸為對心理、生理、生活經驗的探索及紓漏，或對周遭事物及外在世界環境點滴積累的生命軌跡。在她（他）們作品中，我們看到許多素材被不約而同地大量使用，如：布料、針線甚至身體，這有一個共通點，就是對「柔軟性」的偏好。也因此，有許多藝評家將此類創作經驗稱之為「陰柔美學」或「陰性書寫」(L'écriture Feminine) (孫翼華，2011，頁 41)。

孫翼華（1970－）在「試論陰性書寫於當代水墨創作中的隱微體現」談到許多陰性特質的藝術家與作品，與「蜷」的兼容性相互呼應著，隱晦、曖昧、異質交融，甚至不侷限在生理性別，納入更多涵容空間、多元並茂。孫翼華的作品常以花卉、水母為主體，這些生物的造型是包覆性的，各自蜷縮起獨立的小場域，時而與環境融合起來。2010 作品〈懷羽〉中的鳥，舒適棲息在單一飽滿的花卉上（圖 26），到 2018〈飄向北方 II〉的系列作品，花與背景開始交織、融合，變化出更多帶有情感、情緒的，甚至帶有陽剛的強烈特質（圖 27），這些都呈現陰性特質創作者多樣的精彩心境轉變，不是非黑既白，而是能以多重角色的視角，將作品表現得更加全面、外柔內剛。



圖 26：孫翼華，2010，懷羽，水墨絹本，
28 × 40 cm（圖片來源：藝術家提供）



圖 27：孫翼華，2018，飄向北方 II，水墨、膠彩、
壓克力、木質材料，直徑 35 cm（圖片來源：藝術家提供）

曾詩涵（1991—）與馮雯琳（1987—）的作品同樣帶有強烈陰柔特質，除了柔和色調與模糊的形體，有些更出現了蜷縮的孩童、胚胎形象，與第二章談到蜷縮與安全感的關係相互呼應。



圖 28：曾詩涵，2014，瞬息，墨、水干顏料、礦物顏料、麻紙，91 × 72 cm（圖片來源：藝術家提供）



圖 29：馮雯琳，2015，巢，彩墨複合媒材，90 × 116 cm（圖片來源：藝術家提供）

我們可以把人類的心理區分成不同的人格部分，例如在我們心裡存在著小孩的部分及大人的部分，存在意識層次面及無（潛）意識層面……「內在小孩」則是一個比喻，用以形容我們人格中無意識的部分，這部分形塑於我們童年時期。我們的情感，諸如恐懼、痛苦、悲傷、憤怒，當然還有快樂、幸福、和愛，都被歸於這個內在小孩。內在小孩不僅存在正面與幸福的部分，也存在負面與傷痛的部分（Stefanie Stahl，2018，頁 24-25）。

在心理學範疇裡，經常可聽到「內在小孩」的用詞，意指每個人心中尚未成長完全、的小孩面向，需要被關照、重視、呵護，是起伏情緒的來源。曾詩涵作品〈瞬息〉有個孩童蜷縮被包覆在迷濛、模糊、夢幻色彩的雲霧中，頂部蓮花瓣也是「蜷」的結構，保護著孩童，周圍飄散細微的能量元素閃爍著，撫慰孩童的心靈（圖 28）。馮雯琳的作品〈巢〉也在結實纍纍的花苞中透出超現實的嬰兒胚囊，纏繞的植物如同網絡，運送著生命所需的能量，維持整個植物母體的循環。每個大人都曾經是個小孩，無論生長到哪個歲數，都可能渴望回到兒時的小空間，得到全然的接納與照顧，恣意展現孩童的天真與任性（圖 29）。

伍、結 論

圓、渦旋、蜷縮，從「蜷」的意象到審美心理，可發現這個圖像穿梭在各個文化角落，聯繫人類的共通經驗認知與原始需求，歷久彌新。「蜷」的形像同樣傳承在水墨創作裡，從遠古的壁飾圖文到當代的「蜷」形符號應用，透過象徵隱涉許多創作者豐富的內在自我。傳統水墨追求精神的超脫，在過往水墨創作中，心理意象的課題較少被單獨提出，筆者選取「蜷」的符號，試圖串聯起人們古老的集體共感，追溯神秘圖像背後乘載的意涵，解析當代水墨對此符號使用之宏觀意義，也可發現心靈的安全尋求、焦灼與特殊的私密逃逸空間，都反映了藝術創作者在面對變異快速的當代潮流裡，持續對自我存在、定位的思索，從內在自我的世界尋求能量，透過抒寫情緒與心象風景梳理自我，也透過作品的呈現與外在世界持續對話、連結起關係。

根基在寫景寄情的水墨創作，以「蜷」的形象重新探索生命存在真諦，從師法萬物的自然法則走向心靈，找尋出保有水墨特色與個人心理意象的新貌，開始突破傳統技法、媒材的藩籬，開創在不同基底材作畫，加深了創作的語彙，幻化出各個精彩的個人風格特色作品。「蜷」的符號搭起時光橋梁，相較於西方繪畫探索的生死、慾望題材，或日本藝術的瘋狂與壓抑，這些當代水墨創作蜷縮在自己的一方天地、私密空間，以小觀大，在主題表現上更為敏感細膩、涵容而豐富。從初生成長到死亡，「蜷」是生命中無止盡的運動狀態，每個生命都在各自有限時間中維持自我和外界平衡，在渴望與人締結關係又怕受傷害的矛盾拉扯、綻放人類生命能量。透過對「蜷」的認知與這些藝術作品的解析，窺視了不同世代豐富的心理樣貌，也看到當代水墨應用這個人類熟悉的視覺造型，持續演化出更多可能。

參考文獻

王榮輝（譯）（2018）。童年的傷，情緒都知道（原作者：Stefanie Stahl）。台北市：時報文化出版企業股份有限公司。

- 石田徹也 (2010)。石田徹也全作品集 **Tetsuya Ishida complete**。東京都：求龍堂。
- 伊藤潤二 (2020)。漩渦。台北市：東立出版社。
- 李建樺、楊晶 (譯) (2000)。造型的誕生 (原作者：杉浦康平)。台北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 孫翼華 (2011)。試論陰性書寫於當代水墨創作中的隱微體現。《視覺藝術論壇》，6，41。
- 莊耀家 (1982)。人本心理學之父—馬斯洛。臺北市：允晨文化。
- 張彥遠 (1971)。歷代名畫記·卷十·唐朝下。台北：廣文書局。
- 劉其偉 (1991)。現代繪畫基本理論。台北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 簡詩如 (2016)。張羽岑專訪。生命是不斷向前的迴旋 | 簡詩如專訪。Arttime 藝術網。2016年1月20日，取自 <https://www.arttime.com.tw/?md=index&cl=artArea&at=artAreaCont&id=13194>
- Jung, C. G. (1973). *C.G. Jung: Letters Vol. 1: 1906-1950*, Princeton University Press.
- Woolf, V. (1935). *A Room of One's Own*, London: Hogarth Press.

城市景觀主題之轉變：以葉仁焜、涂智惟、林子瑜作品探討

郭雅捷*

摘要

文明演進，人類歷史上發展出了各種類型的人口密集區域與聚落，當都市史研究者將其進行斷代、歸納時，重要的參照點便是生產方式與生活模態的重大轉變。約莫 1980 年之後，台灣正式進入工業社會，呈現高度現代化、都市化的狀態，本文以西元 1980 年後出生的三位東方媒材創作者：葉仁焜（1984—）、涂智惟（1989—）、林子瑜（1994—）之作品、訪談紀錄、創作自述作為研究對象，企圖觀察於現代化、資訊化社會下成長的創作者，作品中對於當代社會的感受與表達，進而延伸出的東方媒材觀念轉變。

在第貳部分，筆者將同樣描繪都市景觀的前輩巨作〈榮町通〉與〈南街殷賑〉進行分析，希望理解其中對於城市景觀表現所著重之處何在，並有利於後續結論中進行比較與歸納。第參部分則正式進入葉仁焜、涂智惟、林子瑜的作品進行分析，筆者以與〈榮町通〉、〈南街殷賑〉相似，以建築物、城市人造建物為主要表現對象之作品為分析對象。一方面探討創作者對城市的觀感與感受為何、與前輩創作者有何差異另一部分關注於這些創作者如何轉化東方媒材的古典視覺形式，對他們的城市感受進行表現。最後在第伍部分進行綜合比較、歸納結論，並且提出其中的發現與感悟。

關鍵詞：水墨、膠彩、東方媒材、城市、疏離

* 國立臺灣師範大學美術系博士班研究生

Looking at the understanding and transformation of Eastern Media in Taiwan after 1980 through works on urban landscape themes

Ya-Chieh Kuo*

Abstract

This article uses the art works, interview records, and art discourse of three Eastern Media artists from the 1980s generation in Taiwan: Jen-Kun Yeh (1984-), Chih-Wei Tu (1989-), and Tzu-Yu Lin (1994-) as the research objects. After the 1980s, Taiwan formally entered an industrial society, showing high modernization and urbanization. The three artists painted urban landscapes in their artworks, showing that they are focusing on their times. On the other hand, after the dramatic change, the expression and recognition of Eastern Media in the post-1980 generations in Taiwan have changed.

In order to understand the differences, in Part II, I analyze the earlier period works "Sakaetyou Tou" and "Festival on South Street" that also depict urban landscapes, to conducive to comparison and induction in follow-up conclusions. The third part focuses on the 1980s generation artist's perception and feeling of the city, and how it differs from previous artists. The fourth part about how these artists use Eastern Media to express their urban feelings, and it also shows how the understanding of Eastern Media has changed. Finally, in the fifth part, a comprehensive comparison and conclusion are made.

Keywords : chinese ink art, eastern media, city, estrangement

* Doctoral student, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University

城市景觀主題之轉變：以葉仁焜、涂智惟、林子瑜作品探討

壹、前言

工商業發達、人們普遍的透過機械輔助生活與生產，並有著頻繁的消費行為，是現代化城市的重要標誌。從西元 1949 年國民政府遷台至 1953 年整個戰後恢復時期，台灣以農業相關之復興如土地改革、水利設施復健為主要建設目標（簡後聰，2000），直到自 1963 年開始，工業生產淨值超過農業，台灣正式確立轉型為工業社會。

1980 年代後，台灣的都市化已經接近最高的門檻，可以說是高都市化的國家。現今的台灣青壯年人口的成長背景裡，都市化、工業化之外，都市政策也開始著重於文化產業、高科技產業、大眾交通運輸改進、國際化都市之規劃等（章英華，2007）。半世紀以內便有著如此巨大的轉變，不同世代族群對社會文化的感受與認識必定有著巨大的差異。所謂的個人意識和感受，不單只是產生於個人的封閉世界中，而是受到社會影響（岩本茂樹，2017），創作者亦會將不同的價值觀念透露在作品之中，也許形式手法、媒材運用有先賢脈絡可循，但必也將展現出當時代之議題共感、社會影響，而有所差異。

不同世代價值觀顯露差異的同時，相較西方顏料經歷工業化的洗禮發展出錫管顏料，東方媒材保留了其材料學上的古典性，畫面形式與色感在普遍現代化、大眾媒體佔據觀看經驗的當代，更可說別具特色與風味。這樣相對古典的媒材，在當代創作者的視角下，為何挑選之以闡述當代，其中有什麼樣的相承、相異，是筆者欲進行此研究的動機與目的所在。是故，筆者以西元 1980 年後出生、徹底於現代化社會環境下成長的三位東方媒材創作者：葉仁焜、涂智惟、林子瑜作為觀察對象。

三位創作者都以城市景觀入畫，一定程度的表現了對當代社會發展的關切與

議題闡述，然而選擇以古典東方媒材與形式進行表達，顯示了古典之外已有新的演進而得以貼合當代議題。從前輩畫家到當代創作者中間有了什麼樣的轉變、差異，我們又該以什麼樣的角度去理解，乃是筆者關切所在。

貳、〈榮町通〉與〈南街殷賑〉中的城市景觀詮釋

在關注當代創作者作品之前，筆者欲先以前輩作品進行回顧，是故本段以〈榮町通〉與〈南街殷賑〉中的城市景觀詮釋作為主要內容。

〈榮町通〉(圖 1)為鄉原古統(1887-1965)〈臺北名所繪畫十二景〉中的其中一景，描繪日治時期台北最繁華的區域。畫面中心的建築物則為當時位於榮町通十字路口上的大倉本店(現今星巴克重慶門市十字路口)，往北為本町，往南為文武町。本町以藥品、化妝品以及飲食店鋪為主，而榮町的商鋪特性則是精緻而高價，各類精緻高價商品集中於此，因此有「台北銀座」的別稱，而畫中的大倉本店之營業項目則為鞋履、和洋雜貨以及菸草(蔡宛蓉，2016)。



圖 1：鄉原古統，1920，臺北名所繪畫十二景—榮町通，膠彩，21.7x18.7cm (圖片來源：台北市立美術館官網)

在《南島·繁花·勝景—鄉原古統〈麗島名華鑑〉與〈台北名所圖繪十二景〉研究》一文中指出，這個區域為繪者鄉原古統在台生活裡經常活動的區域：

當時以鄉原古統為首的美術社團日本化協會與梅檀社，也常在榮町通中的台灣日日新報社及神島襪具店舉辦美術展覽會，也可由此推測，榮町

是鄉原古統相當熟悉的一個地方（蕭怡姍，2012，頁 124）。

〈榮町通〉畫面中具有濃厚的西洋風情的大倉本店圓頂，為日人積極西化與追求現代化的過程中，以西方建築史分期中曾經出現之式樣為藍本作為表現的復古（revival）建築（傅朝卿，1999，頁 3）。天空與右側部分皆有高壓電纜牽引安排於畫面之中，可見當時設施的現代化；畫面中熙攘的人群更直接傳達出榮町的繁華熱鬧。中下方最為顯眼且完整的人物描繪，明顯可見其身著西式服裝；腳踏車與汽車穿梭其中，都顯示著普遍仍以農業改良與水利設施為主要發展的日治時期（劉曜華，2004），榮町的進步、繁榮與現代化生活。

〈榮町通〉除記錄了榮町的熱鬧，從名所繪脈絡與其色彩、風景呈現角度、標題及落款位置皆可見十七世紀江戶時代的浮世繪影響與承接（蕭怡姍，2012）。除此之外，由於縱貫鐵路完工、星期制與國定假日制定等原因，日治後期觀光風氣盛行（林書仔，2021），〈台北名所圖繪十二景〉亦是受總督府一波波觀光推動政策影響，而描繪出一處處或現代化或具休閒遊覽性質之名勝名所（蕭怡姍，2012）。

相較於延續浮世繪名所繪內斂用色的〈榮町通〉，郭雪湖繪於 1930 年代的〈南街殷賑〉則以層層堆疊的商家、招牌，以及繽紛的色彩，淋漓盡致的表現著大稻埕迪化街霞海城隍廟口節慶熱鬧景象（圖 2）。



圖 2：郭雪湖，1930，南街殷賑，膠彩、絹，188x94.5 cm（圖片來源：台北市立美術館官網）

大稻埕又稱為稻江，由於船利之便，18 世紀時同安人便聚集於此。日治時期

的大稻埕，包含了太平町、永樂町、港町，整個大稻埕以茶市聞名，商業繁榮、文化薈萃。而南街道路指的則是霞海城隍廟至媽祖宮口街之間的街道，也就是今日民生西路以南的迪化街路段（國家圖書館，「臺灣記憶 Taiwan Memory」資料庫）。

因巷道狹窄，大稻埕一帶店家以長條型、深縱深的連棟式店鋪為主要樣式，以容納更多門面；在外觀上，則大致可以分為單層樓閣式建築（如王瑞興行）、洋樓式樣（如益良食品原料公司）、仿巴洛克建築（如台灣農產公司）以及現代主義式（延平北路一帶）四種。從山牆特徵來看，〈南街殷賑〉所描繪應為仿巴洛克建築，然而郭雪湖將華麗繁複的仿巴洛克建築簡化，以凸顯招牌廣告的鮮豔醒目與繁多，並將店家門面的緊湊度誇張化，而兩排店樓之間穿插著飄曬衣物的曬衣桿，市井小民的生活實景躍然其上，呈現出與〈榮町通〉截然不同、帶有庶民感的熱鬧景象。

〈南街殷賑〉畫中人群攤商販賣的是香蕉、鳳梨等台灣氣候下盛產、特產之水果，招牌中亦可見「高砂木瓜糖店」等特色名產¹；畫面左方店樓二樓的「番產內地みやげ」，以及近乎整個上半部立面的原住民圖騰裝飾描，表現了當時代台灣人對自身認同感之中的風俗特色所在。郭雪湖到圖書館翻閱工商名鑑挑選店家作為畫面題材，考慮的是自己對南街的印象以及店家的聲望，畫中商號的表現，同時具有畫家的主觀篩選以及重要的象徵意義。在〈真實與想像之間—郭雪湖〈南街殷賑〉的創作思維〉一文中，指出了郭雪湖畫中詮釋的台灣風情與畫面重點，來自於日人所展示的台灣，迎合了日人對台灣的期許，符合了台灣人對自我的認知，是日人對台灣教育、社會、工業全面影響下無可避免的結果（黃瑩慧，2006）。

¹ 1912年台灣南部名產木瓜糖廣告，文案為：“名古屋共進會銀牌獎 台灣南部名產木瓜糖 台南開仙宮街 菓子商甘泉堂”。見證木瓜糖曾為台灣一種特色名產。

參、當代²東方媒材創作者的城市風景詮釋

1960年代後的藝術潮流裡，批判理論取代了脈絡研究，藝術理論家辯論著各種社會議題（Richard Osborne，2013），這樣的風氣持續影響至今，藝術創作除了關注於形式與美感外，與時代、社會的連結也是作品不可或缺的要素之一，創作者在創作過程中亦更有意識的對所傾心之表現方式映照了什麼樣的內心情感與思想共鳴進行反思並有所紀錄。透過這些創作者的自述，我們可以理解到創作者眼中的城市風景，其中透露出的個人生命感知以及城市文化體認為何。

一、葉仁焜：冷清的、疏離和充滿寂寥感的美與城市中的動人生命記憶³

正因為都市有著稠密的人口與高度的工商業發展、便利快速的生活機能與交通運輸，每至深夜時刻，都市活動休息站停的時刻，與白日繁忙的反差之大，形成了強烈對比的衝擊感受。而對葉仁焜而言，夜裡的城市寂靜，是帶有冷清的、疏離、寂寥之美的。

葉仁焜，1984年出生於桃園，目前生活於台北並從事創作。在葉仁焜作品的畫面世界裡，水泥牆是占了大半畫面比例的視覺元素（圖3），而水泥、方塊建築，正是現代建築中的一大標誌。

² 此處的當代乃是時序上的指涉。

³ 此標題的下定，除了參考葉仁焜的國立臺北藝術大學美術學系美術創作碩士班碩士論文外，亦參考亞洲藝術中心〈再·見—葉仁焜個展〉官網 (<http://www.asiaartcenter.org/asia/portfolio/%E5%86%8D-%E8%A6%8B-%E8%91%89%E4%BB%81%E7%84%9C%E5%80%8B%E5%B1%95/>，2021/8/29 瀏覽)以及博藝畫廊官網(<http://www.boartgallery.com.tw/tw/artist.php?act=view&no=183>，2021/8/29 瀏覽)。



圖 3：葉仁焜，2014，有星星的晚上，水墨、膠彩、畫布、絹，75x120cm（圖片來源：亞洲藝術中心官網）

與古典的繁複華麗相反，現代建築並非奢華貴族的居所，而是廣大社會大眾生活、活動之處，講求機能性與易於建造。因此，水泥建築隨著都市化與現代化的發展，成為現當代城市中不可或缺的元素，葉仁焜也在作品中描繪出大量的水泥牆、細膩的營造水泥質感。

在葉仁焜的畫面安排中，與大量水泥視覺搭配的，並不是都市中繁忙稠密的人口，而是空無一人的寧靜夜色。

夜色的藍與水泥的灰，都是冷色調的表現，給予觀者冷清寂寥的感受；加以對稱、平面、反覆的構圖安排，又給人以平靜感受，如同漫步夜間街道，孤獨一人的同時也自在無拘。

二、涂智惟：奇異、荒謬、不斷「刮除重寫」的建物與街景

葉仁焜詮釋都市的角度帶有詩意與美感經驗，而涂智惟的作品中，則藉由淡雅設色與工地場景的並置（圖 4），表達出創作者對於工地建設感受到的奇異與荒謬感受。



圖 4：涂智惟，2014，養養地，膠彩，48x188x3.5 cm（圖片來源：藝術銀行官網）

在〈就像經濟發展下的奇異缺口—女藝術家涂智惟眼中的工地場景〉一文對

涂智惟進行的訪談中，我們可以理解到，創作者對都市化過程中，工人的勞力付出與弱勢、環境的變遷過程中人們的留戀之感、人類對物質乃至心靈的真實需求是否已經與高度發展的現代建築脫節相異……等，有著種種擔憂、質疑與關懷（劉彥甫，2019）。因此，「長出」現代建築的工地，便成為創作者的聚焦所在。

工地裡的大型機具，同時具有創造性與破壞性，城市中源源不絕冒出的工地，周而復始不停增生出現，每一次每一次，是創造還是破壞，取決於完工後的建物是否真的契合人們與社會需要，而當它與現實需求有所落差甚至無用而成為廢墟，耗費了如此龐大的勞力物力、移山填海之力建造而出的偉大建物，便帶給人一種荒謬之感。每當又再見到一個工地增生時，人們都不得不有所懷疑，卻也無從估量乃至於阻止。於是涂智惟以作品抒發、描繪這些荒謬，看似淡雅清新的作品背後，是大量的反思與不滿。

三、林子瑜：移情與抒情於鋼筋水泥建物的生命循環

與前述兩位創作者不同，林子瑜的作品，屬於日本明治維新時期，對東洋畫與西洋畫作出融合、改革後發展而出的風格技法一脈，使用了厚塗、多彩多層、箔與堆高等技法，呈現豐厚飽滿的色彩經營。其在底色的思考上，以金屬鏽蝕衍伸出的色彩色系作為主要的色調考慮與經營方向，各種棕色、紫紅色多層次的經營在畫面裡，箔類技法亦輔助創作者刻畫金屬腐蝕與冷冽。（圖 5）



圖 5：林子瑜，2018，一面防塵網，紙本膠彩，25x65 cm（圖片來源：藝術家提供）

林子瑜將現代化生活中常見的機具與鋼鐵物件，例如工地裡的吊臂、金屬圓

孔蓋、鐵皮圍欄等，經過半抽象化的處理，提取其形體與質感，去除背景與日常景觀，加以色層的朦朧化，除了呼應施工現場塵土飛揚造成的低能見度，也使畫面物件呈現出由神秘、未知帶出的不安氛圍。

在強調鏽蝕、飄渺不安的視覺效果之下，創作者所投射的情感，乃是將鋼筋水泥建物的興建、鏽蝕腐敗、修繕或者拆除之循環，與個人生命經驗中，從渾沌到安定再經歷渾沌的反覆過程，彷彿重疊的共鳴。其創作自述中亦提到：

在都市生活，施工場景是如此貼近著我們，但因為施工的危險性，貼近的同時又存在著一定的距離。……它（工地與建物興建）是緩慢的，它兀自地在固定的區塊裡變動著，……然而當它完工之時，便倏忽覺得一個嶄新的樣貌忽然之間成形，且坐落所熟悉的環境裡……（林子瑜，2019，頁23）。

藉由建設中的物體、景象，詮釋人與人在時間和空間的更迭推演之下產生的距離，以及人在面對物換星移後，日積月累下不斷蛻變的過程，也同時比喻存在於每個人心中尚未平復或完善的那一塊（林子瑜，2019，頁23）。

林子瑜同樣認為工地與建物是不斷增生、出現的循環，然而比起社會議題的揭示，其作品更像是以建物的生命週期譬喻了內在心靈的狀態。在高度發展的現代化社會體系當中，個人必須盡力完成其職責義務，以符合集體價值評判，也藉由這樣的體制確保集團運轉，個人在面對自我負面情緒或者渾沌不安時，就像是工地的興建與修繕，將鐵皮圍幕圍起，自顧自的修復、施工，直到圍幕撤除，重新和諧的加入街景之中。就像不停出現、完工、再興建、再完工的施工工地，人們內心「尚未平復或完善的那一塊」亦會完善後，再出現新的混沌，待人探討、修復之。

肆、古典形式與當代詮釋

不可否認，現代化工業和都市化的出現與發展，影響了全世界的生產方式、發展目標以及文化樣貌，包含了平面繪畫藝術的模樣，舉例而言，合成顏料與古典顏料的色相便有很大的不同，創作者亦對各種新奇顏料躍躍欲試。

台灣 1980 年後出生的創作者成長經驗裡，東方、西方、各種文化體與視覺經驗的先來後到，已經難以釐清，但工業與現代化文明，乃至於資訊社會所發展出來的視覺體系之壟罩，則是無庸置疑。這樣的背景下選擇視覺上與材料學上相對古典的東方媒材進行能夠影射當代社會狀態的創作，其中必定有對於古典進行的當代詮釋。

一、景深的自由調配—扁平性與多視點構圖的轉化與再創造

粗略地來說，相較於西方素描與描繪觀念中對於光線明暗的紀錄與整理，東方繪畫偏重於以線條、造型來做為藝術語彙，表達對象的精神特質以及創作者的主觀詮釋，這使得古典東方媒材繪畫作品畫面相對的扁平、圖案性與裝飾性，在寫實與主觀之間也有更大的發揮空間；另一方面，西方透視學近似於眼睛所見，而東方作品之中則是多視點混用、並置，是創作者依據長期觀察統整或者主觀抒發組構而出，雖然畫面自有其空間邏輯，但與西方透視學形式相比，不會形成強烈景深，而東方媒材作品中，原本就與肉眼所見不完全符合的空間邏輯，也使得當代的東方媒材作品中，發展出了景深調配的主觀性與自由度。

在葉仁焜的作品中，對稱性構圖帶來安定感是重要的元素（葉仁焜，2010），也是其作品的一大特色。而其作品達到對稱置中的方式大致有二：均衡的一點透視空間，或者類似單一景深的扁平化空間營造。

以「時空缺口」系列中的數件作品為例，〈NO.24〉（圖 6）便將建築物的表現整理於一點透視之中、〈暖暖〉所描繪的店家空間，亦刻意選擇一點透視視點；

〈旅途中的風景 III〉(圖 7)、〈旅途中的風景 IV〉、〈屋顏〉等作品中，則以扁平的方式處理，比起景深營造，更像是材質色紙的拼接。



圖 6：葉仁焜，2012，NO.24，水墨、膠彩，30x70cm (圖片來源：國藝會補助成果檔案庫)



圖 7：葉仁焜，2012，旅途中的風景 IV，水墨、膠彩，90x90 cm (圖片來源：國藝會補助成果檔案庫)

〈有月亮的晚上〉(圖 8) 中空間造成的透視斜線，更是特意拉平、降低室內空間的景深，增加了扁平性。由此可見，葉仁焜作品中的扁平化是特意為之的主觀變形，也因為這樣的扁平性導致了其畫面形式帶有東方媒材作品韻味，然而其空間營造手法並非全然來自東方古典作品，而是雜揉了西方透視學以及其主觀詮釋——對稱、無強烈景深的視覺，帶給人穩定、冷靜、莊重、安靜之感(葉仁焜，2010)，這正是葉仁焜作品重要的語彙之一。



圖 8：葉仁焜，2012，有月亮的晚上，畫布、絹、水墨、膠彩，30x70 cm (圖片來源：亞洲藝術中心官網)

林子瑜的〈樂園〉(圖 9) 則特別揭示了東方媒材作品中，扁平性視覺的沿用不只是對古典作品的相承，其切合當代創作需求之處，在於景深調配的自由與創造性。



圖 9：林子瑜，2019，樂園，紙本膠彩，22x27 cm (圖片來源：藝術家提供)

〈樂園〉一作品之中，我們可以看見一高聳吊臂機具處於圍起的工地內部，畫中工地範圍與機具的大小比例暗示了機具並非位於工地深處，並不會有巨大的景深落差，然而創作者透過色彩的處理，巨大的吊臂機具反而迷濛退後、工地圍欄顯眼置前。這樣的配置強調了未知、被遮掩，使得神祕感濃厚了起來。

是故，空間深淺遠近並非表現的目的，創作者是依據主觀意念而安排了這樣的視覺語言—林子瑜在其創作自述中寫到她對工地的視覺經驗以及情緒連結：在觀看到施工景象後，想像著那未知、也未曾接觸過的（圍欄）內部，所詮釋的是被包裹的、被遮掩的，通常與旁觀者臆測的、或所見的，全然不同（林子瑜，2019）。

二、將皴法的均質性質感與文人的素雅色彩詮釋為疏離感受

以葉仁焜作品為例，其水泥質感的描繪，並非在於各種不同水泥建物的細膩變化，而是創造一概括性的圖樣（Pattern），反覆且均勻地覆蓋畫中的建築物、水泥牆，再以罩染做出不同區塊的些微差異。這樣的邏輯類似於水墨畫中的皴法：類似效果的皴擦痕跡反覆的堆疊形成山坡、樹叢等畫中物體，複雜的質感被整理

進具概括性的皴法表現並且重複使用。不相同的是，水墨中的皴法仍然講究筆墨可行範圍內的豐富性與表現性，葉仁焜水泥質感的圖樣則呈現出低度色彩、低度變化的消極表現，營造出一種機械性、無表情的表情。

涂智惟作品延續了東方媒材繪畫中有主有次（于非闇，2013）的色彩安排特色，即使在低彩度狀況下仍能夠不失焦，但也並非極度「聚焦」。創作者同樣不利用充滿戲劇性的構圖方式或者強烈色彩，而是使用了大面積的赭石、各種土色調，這樣的顏色連結了人體皮肉（涂智惟，2015）與淺絳山水兩種視覺印象，土色以外的墨與白便用於畫中主體——工地、被遷移的樹、繩索等等（圖 5），內容是批判性的，畫面卻是素雅清透。

可以說，無論是葉仁焜的反覆圖樣，或是涂智惟的類淺絳色彩，都與古典東方媒材的視覺形式有所連結、相似，但目的上並非為傳承脈絡，而是另圖當代抒發：在水墨藝術的發展脈絡中，文人畫是非常重要的部分，以畫面的清麗素雅為追求，並以此影射畫者的高潔人格，是故低度、統調而內斂的色彩表現成為東方媒材作品中重要的視覺形式。到了當代，東方媒材創作者仍然會選擇這樣簡素典雅的色彩與安排做為訴求，背後仍然是以高潔人格的體現為目的嗎？筆者認為乃是這樣的低度形式以及美學訴求與當代人的失落情緒有了很大的連結與共鳴。

葉仁焜在其創作自述中提起王文娟在《微憂》一書中的段落，並認為此段文章概略的表述了其整個系列作品中的最中心主軸與創作目的（葉仁焜，2010）：

有時候，你不太能夠感受到某一地、某一景或某一條街和內心世界的照應。甚至你的生命曾有大段時間都花費在那裏，也許在離開很久以後，都可能不會再想起他，我是指清醒的時候。可是你卻偶爾會夢著它，一夢就很長，夢裡它的時間仍在行走，於是你可以看見在現實中你不在場的時候，它的面貌仍繼續在夢中改變……（王文娟，2010，頁 156）。

此段文字揭示了當代人與所處建築、街道、城市間產生了隔閡，即使生活於此地，連結與歸屬感卻十分稀薄。無獨有偶，涂智惟（2015）亦表達了高度發展下，不斷拆除、興建，快速改變著的地景，使她對家鄉景觀有了斷裂、衝突、荒

謬的感受：生活中的日常地景不斷的流動著，但許多的變動並不是由地方累積而形成的，那些變動如同從天而降，就這麼完成了。林子瑜（2019）也表達了類似情緒：環境的快速改變經常來自我們預想之外的維度裡，對於城市的高速變動與發展，除了進步，也帶給人一定的不安、荒謬、疏離感受。

理查德（Richard Sennett 1943－）（2016）對於現代化都市便捷的交通運輸系統有以下描述：當都市空間的功能變成變成了純粹用來移動的時候，都市空間本身也就失去了吸引力；駕駛員只想穿過這塊空間，而不想注意這塊空間。交通、遷移的便利，講求效率的生活模式、現代化而方正無特色且快速拆蓋的建築、稀缺的人際交流等等，許多的因素都使得當代人與所處空間無法產生強烈的內心連結，這也使人內心感受到的是失根、漂浮，乃至疏離與失落。葉仁焜（2010）亦談論城市帶來的疏離感：在大都市，生活節奏變快，人的表情變得冷漠，熱情逐漸退卻，對事不關己的事務毫無反應，也許是許多大都會共通的特性。而這樣帶有夢的美與疏離的失落感受，與東方媒材的相對低度表現正有了契合點。

三、轉化自文人畫概念之烏托邦寄託

面對城市發展帶來的負面感受，除了紀錄其中的疏離與失落之感，也有很大一部分表現了轉化自文人畫概念之烏托邦象徵。涂智惟在其創作自述中提到：

在創作時回到水墨美學上、這恰巧地呼應了傳統美墨文人對現世的表現與觀察方式……他們在每一次的生活、所處環境變動裡，將情感或是抱負寄託於山水繪畫中……（涂智惟，2015，頁18）。

涂智惟作品中的工地場景元素，具有一定的入世觀察、紀錄以及觀點闡述，然而最後創作者仍然選擇去創造一更符合內心理想之畫面世界，作為寄託：

畫面中的物件有大塊的墨山石、肉色土地，崎嶇的植物及人工物如布簾、座椅、地磚……等，創造與轉化後的工地已經是個被豢養的園地，呈現美好柔軟的視覺，把山石視為有生命的，所以選擇肉色，化作土地、化

作包裹在水泥裡的活生生的物體……（涂智惟，2015，頁17）。

比起呈現人造物造型上的單調、記憶中景物被不斷更替的失落，將仿若無生命而能夠被一再拆除重建也無所謂的建地，透過色彩、畫面形式，轉化為仿若有生命的柔軟物體，便是一種理想化的展現。對比普通百姓對於大型建案的不可控與無力感，「那被隔離養殖的物體（指化中的工地），我們能操縱它的生命及該有的模樣」更是充分展現了創作者內心理想之所在。

從林子瑜的創作自述中，亦可見到類似的理想化轉化表現：

如幾分之幾的荒莽的鐵網，抑或作品不見得地面，我將鐵網原本因腐蝕而看起來髒灰的樣貌，改以紅紫色調交錯，使之變得有些不真實、有些夢幻（圖10），將原本包覆在人孔蓋周圍黑壓壓的柏油路面，以流動效果的咖啡色系顏料替代掉，藉以表現無法言喻的內在情緒……（林子瑜，2019，頁31）。

真實工地中令人煩躁的噪音與空汙，轉化成朦朧的視覺效果，並以內心感受的抒發為主要訴求，工地只是一個譬喻的借用，這使得工地的抒情性與敘事性都大大的提高。另一方面，筆者認為這亦呈現出古典形式、當代議題與個人抒情互為掩護的曖昧、複雜狀態。



圖10：林子瑜，2019，幾分之幾的荒莽，紙本膠彩，112x145 cm（圖片來源：藝術家提供）

肆、結論

綜合比較前輩巨作對於熱鬧發達之城市的看法與當代作者間的差異，會發現本文中探討的三位創作者對於城市的進步，有著更多反思、檢討，甚至可說是負面感受。當今的社會氛圍裡，全球暖化造成極端氣候災害、資源耗竭與環境破壞問題等，都是不斷被討論、希望被重視與解決的議題，因此，創作者較無法以樂觀的角度看待城市的高度發展。

此外，當代東方媒材創作者對於古典形式以及概念是有所選擇的去取用來進行當代生活經驗的感受與表述的，其在形式上與古典有所相似之部分，但內容上已有不同的訴求，乃是古典元素的當代轉化。

另一方面，出生於 1980 年後的創作者對於東方媒材的認識途徑以及理解已與先前世代有很大的不同。其成長背景裡，全球化與資訊社會的影響是不可忽視的要點。交通便利增加了國外旅遊的風氣外，網際網路的普及使得全球的藝文資訊都在當代藝術創作者的眼前攤開，無論西方前衛藝術發展、日本正倉院所藏的唐代精品、高麗佛畫、埃及壁畫……等，當代藝術創作者都能夠有所接觸與擁有視覺經驗。

這樣的背景下，選擇東方元素入畫的創作者不一定要堅持獨尊筆墨，除了皴擦點染、書畫同源的文人系統外，魏晉高古游絲的均質線條、著重造型與神情的形式、日本繪卷活潑奇幻的題材與戲劇化表達、佛教藝術裡的人體表現，都可以成為當代東方媒材創作者的借鑑與靈感來源，甚至自繪卷發展而來、同樣以線條與造型為出發的卡漫表現，以及大眾媒體中的視覺語彙，可能都與當代藝術創作者的生命經驗更有共鳴。這使得東方媒材在自身的元素之中就能夠有轉變與演進的活力，當代東方媒材創作者不一定需要加入西方元素作為革新的標誌，更有餘力探討東方媒材自身內在的多樣性與創造性，而有了古典形式的當代詮釋，筆者認為這是文化的再度積累與活化，可以樂觀看待。

全球化與資訊社會的展開除了使得創作者的學習途徑有所變化，也產生了截然不同的文化模態，對於東方媒材的認識角度與前後時代是截然不同。舉例來說，

2013年12月11日至2014年4月6日，美國大都會博物館展出了名為「水墨藝術：當代中國的過去與現在（Ink Art：Past as Present in Contemporary China）」之特展，其中多元化的表現方式，使得水墨、東方媒材之內涵似乎難以進行簡單的定義—在學院裡，我們仍有很純粹的水墨畫科、膠彩畫科，國內的術科考試中也仍有書法科、水墨科；然而每當我們走進當代藝廊與美術館，便經常感到困惑，哪一件作品被標示為水墨讓人感到不對勁，哪一件作品該被標示為水墨或膠彩作品卻又為綜合媒材。

這之間的落差，是現代化、多元化、全球化的社會型態下，再自然不過的結果。當代創作者所面對的媒材與形式風格世界多元紛呈，甚至百無禁忌，只要能有利於創作語言的表達，都能為我所用。這樣的時空背景下，我們面對當代東方媒材作品該如何去理解，僅只是站在西方的對立面將東方媒材框架然後又標榜突破與多元也許並不貼切。

參考文獻

- 于非闇（2013）。中國畫顏色的研究。北京市：北京聯合出版公司。
- 王文娟（2010）。微憂：那些無事在台北走路時想起的小事。新北市：印刻文學。
- 李尚霖（譯）（2016）。寫給每個人的社會學讀本：把你的人生煩惱，都交給社會學來解決吧（自分を知らるための社入門）（原作者：岩本茂樹）。台北市：時報文化。（原著出版年2015）
- 林子瑜（2019）。流變—林子瑜創作論述（未出版之碩士論文）。國立台中教育大學美術學系研究所，台中市。
- 林書仔（2021）。日治後期台灣的觀光：以「始政四十周年紀念台灣博覽會」觀光展示為中心（未出版之碩士論文）。淡江大學日本語文學系在職碩士專班，新北市。
- 吳祜喻（譯）（2013）。藝術理論入門（Art Theory for Beginners）（原作者：Richard Osborne）。台北市：藝術家出版社。（原著出版年2009）
- 涂智惟（2015）。刮除重寫的羊皮紙（未出版之碩士論文）。國立臺北藝術大學美術學系碩士班創作組，台北市。

- 亞洲藝術中心（2015），再·見—葉仁焜個展。亞洲藝術中心官方網站，2021年8月29日，取自 <http://www.asiaartcenter.org/asia/portfolio/%E5%86%8D-%E8%A6%8B-%E8%91%89%E4%BB%81%E7%84%9C%E5%80%8B%E5%B1%95/>。
- 章英華（2007）。都市政策、全球化與台灣的都市發展：評述陳東升、周素卿著都市發展篇，載於沈幼蓀（主編），研究台灣：第二期（頁51-65）（ISSN19917937）。新北市：國立台北大學社會科科學院台灣發展研究中心。
- 陳碧純（2016），1912年台灣南部名產木瓜糖。西貢故事館，2021年9月12日，取自 <https://saigoncholon.blogspot.com/2016/01/1912.html>。
- 葉仁焜（2010）。關於這城市的氣味（未出版之碩士論文）。國立臺北藝術大學美術學系美術創作碩士班，台北市。
- 國家圖書館臺灣記憶系統（1920），（臺北）大稻埕南街道路。（臺北）大稻埕南街通り，2021年9月5日，取自 <https://tm.ncl.edu.tw/>。
- 傅朝卿（2015），日治時期現代風情建築。2021年9月12日，取自 http://www.fuchaoching.idv.tw/file/class/ta_03.pdf。
- 黃煜文（譯）（2016）。肉體與石頭（**Flesh and Stone the Body and the City in Western Civilization**）（原作者：Richard Sennett），上海市：上海譯文出版社。（原著出版年1996）
- 黃瑩慧（2006）。真實與想像之間—郭雪湖〈南街殷賑〉的創作思維（未出版之碩士論文）。國立成功大學藝術研究所，台南市。
- 博藝畫廊（2013），葉仁焜—新銳藝術家。博藝畫廊官方網站，2021年8月29日，取自 <http://www.boartgallery.com.tw/tw/artist.php?act=view&no=183>。
- 劉彥甫（2019），就像經濟發展下的奇異缺口—女藝術家涂智惟眼中的工地場景。關鍵評論網，2021年9月4日，取自 <https://everylittled.com/article/124021>。
- 劉曜華（2004）。台灣都市發展史。國立暨南國際大學資料庫，2021年9月12日，取自 <https://rsearch.ncnu.edu.tw/proj5/%E8%B3%87%E6%96%99%E5%BA%AB/%E4%BA%8C%E3%80%81%E7%9B%B8%E9%97%9C%E7%A0%94%E7%A9%B6%E5%A0%B1%E5%91%8A/%E5%8F%B0%E7%81%A3%E9%83%BD%E5%B8%82%E7%99%BC%E5%B1%95%E5%8F%B2.pdf>
- 蔡宛蓉（2016）。日治時期台北榮町商業研究（未出版之碩士論文）。國立臺北藝

術大學建築與文化資產研究所，台北市。

簡後聰（2000）。福爾摩沙傳奇：臺灣的歷史源流。台灣省：行政院文化建設委員會。

蕭怡姍（2012）。南島·繁花·勝景－鄉原古統〈麗島名華鑑〉與〈台北名所圖繪十二景〉研究（未出版之碩士論文）。國立臺灣師範大學藝術史研究所，台北市。

論陳界仁《凌遲考》與電影《極限：殘殺煉獄》 之殉道者形象

魏暉庭*

摘要

關於受刑受難的肖像為藝術史上最常見的題材之一。西方著名的被蟒蛇纏身而展現痛苦糾結的勞孔群像，耶穌受難形象，聖賽巴斯蒂安及聖女貞德等宗教聖徒殉教百態；東方則有十八層地獄圖跟滿清十大酷刑的凌遲史照。面對這些圖像，人們也許會憐憫受難者所受到的苦楚，面對諸聖殉道像時，可能會因聖人的信仰與堅毅受到啟發，或感到自慚。凌遲把刑罰的殘酷性推至極致，同時也把悲劇之美張揚到極致，其所形成的藝術效果是喚醒觀者尊重生命和人權，同時人的生命尊嚴和價值必將重新定位和評價。

台灣當代藝術家陳界仁正是抓住上述這種心理，創作出一系列具多重諷刺性的影像作品。本文欲以陳界仁《凌遲考：一張歷史照片的迴音》與電影《極限：殘殺煉獄 Martyrs》作為交互文本，以文本分析法探討 Georges Bataille 所謂帶有恐怖與狂喜的，包含死亡自覺，超越自我的宗教經驗。從兩部作品中可見，橫跨古今的犧牲圖像之震撼，以及人類歷史之殘酷，殉道所反映的是一種艱難的精神堅守，其悲劇藝術魅力就源於這種超越生死和時代框圍的精神。對這一核心觀念與創作實踐的分析，不僅可以更加理解陳界仁之創作核心，也對當代影像藝術的創作與人類生存困境的關係提出了思考。

關鍵詞：陳界仁、《凌遲考》、犧牲、殉道者形象、審美價值

* 國立清華大學藝術設計研究所碩士生

On the Image of Martyrs in Chen Chieh-Jen's "Ling Chi: Echoes of a Historical Photograph" and the Movie "Martyrs"

Wei-Ting Wei*

Abstract

Portraits of torture and suffering are one of the most common themes in art history. In the West, the famous Laocoon Group image, the image of the crucifixion, Saint Sebastian, Joan of Arc and other religious saints who are entangled in pythons and show pain and entanglement. The Ling Chi Historical Photograph. In the face of these images, people may feel pity for the suffering suffered by the victims. When faced with the martyrdom statues of the saints, they may be inspired by the faith and perseverance of the saints, or feel ashamed. Ling Chi pushes the cruelty of punishment to the extreme, and at the same time exaggerates the beauty of tragedy to the extreme. The artistic effect formed by it is to awaken viewers to respect life and human rights. At the same time, the dignity and value of human life will be repositioned and evaluated.

Taiwan contemporary artist Chen Chieh-Jen has grasped this psychology and created a series of multiple satirical video works. This article intends to use Chen Chieh-Jen's "Ling Chi: Echoes of a Historical Photograph" and the film "Martyrs" as interactive texts, use textual analysis to explore Georges Bataille's so-called religious experience with horror and ecstasy, including death consciousness and self-transcendence. It can be seen from the two works that the shock of the image of sacrifice across ancient and modern times, and the cruelty of human history, martyrdom

* Master student, Institute of Art and Design, National Tsinghua University

reflects a kind of hard spiritual persistence, and its tragic artistic charm stems from this kind of transcendence of life and death and the constraints of the times. Spirit. The analysis of this core concept and creative practice can not only better understand the mystery of Chen Chieh-Jen's creation phenomenon, but also put forward thinking about the relationship between contemporary video art creation and the dilemma of human existence.

Keywords: Chen Chieh-Jen, "Ling Chi", sacrifice, image of martyrs, aesthetic value

論陳界仁《凌遲考》與電影《極限：殘殺煉獄》 之殉道者形象

壹、前言

關於受刑受難的肖像為藝術史上最常見的題材之一。西方著名的被蟒蛇纏身而展現痛苦糾結的勞孔群像（拉丁語：Laocoon cum filiis），無數且直到今天依然不斷被再創作的已成為經典的耶穌受難形象，聖賽巴斯蒂安（St. Sebastian）及聖女貞德（法語：Jeanne d'Arc [ʒan dəʁk]或法語：Jeanne la Pucelle [ʒan la pyʁɛl]）等基督教聖徒殉教百態（Susan Sontag, 2010）；東方則有十八層地獄圖跟滿清十大酷刑的凌遲史照。面對這些圖像，人們也許會憐憫受難者所受到的苦楚，面對諸聖殉道像時，可能會因聖人的信仰與堅毅受到啟發，或感到自慚（Susan Sontag, 2010）。觀看想像虛構的地獄圖也許能從中領會其教化意義。然而當面對到的是一樁真實的恐怖事件的特寫，除了震慄之外，還有一份恥辱（Susan Sontag, 2010）。Sontag（2010）認為，唯一有資格目睹這類真實慘痛的影像的人，是那些有能力舒緩這痛苦的人——比如身處戰地醫院的外科醫師——或那些可以從中學習的人。其餘的我們，不論是否刻意如此，都只是窺淫狂罷了。台灣當代藝術家陳界仁正是抓住這點，創作出一系列具有多重諷刺性的影像作品。本文欲以陳界仁《凌遲考：一張歷史照片的迴音》與電影《極限：殘殺煉獄 Martyrs》作為交互文本，以文本分析法探討 Georges Bataille 所謂帶有恐怖與狂喜的，包含死亡自覺，超越自我的宗教經驗。

貳、陳界仁《凌遲考：一張歷史照片的迴音》之創作 背景：從《魂魄暴亂》說起

陳界仁是台灣當代知名藝術家之一，也是目前可見相關研究論文最多的台灣當代藝術家，並在國際藝壇受到相當矚目。其創作多以被剝削族群的處境和內心

狀態為題材，探討殖民，勞工，全球化和資本主義等歷史的和當代的論題。其最為人所知，也是本文欲探討的《凌遲考》，背後的理念及意涵其實並非橫空出世的創新概念，其意圖與陳界仁 90 年代中期到末期在「魂魄暴亂」系列中所呈現的概念是相同的，亦即一個延續。因此，要談《凌遲考》之前必須先從「魂魄暴亂」開始談起。

陳界仁在〈招魂術：關於作品的形式〉說道：

我所關心的歷史，是在那被合法性所排除的「歷史之外」的歷史，那屬於恍惚的場域，如同字詞間連接的空隙，一種被隱藏在迷霧中「失語」的歷史，一種存在我們語言，肉體，慾望與氣味內的歷史。凝視被排除的歷史，如同凝視當代中被隱匿的其他「當代性」，兩者間是必需相互挖掘。殘酷，常讓我們被擋在影像之外，然而傷口闇黑的深淵，不是讓我們穿過的裂縫嗎？一個可能穿過「棄絕」的裂縫（陳界仁，1997）。

歷史，那些從課本上讀到的歷史，從家中長輩口中聽到的歷史，每到紀念性節日新聞媒體一再重複批判或頌揚的歷史，那些經過官方審查認證可以被展示在人們眼前的歷史—以官方認可的形式。當人們知道某年某月某日發生某事件，屬於客觀的，但是該事件是由誰述說，如何被敘述，人們以何種方式以及站在何種立場接收，幾乎是主觀的。也因此，檯面上大眾可知的「歷史」從來都不等於真相，人們所不知道的歷史也未必是真相，然而那些有權力選擇甚至修改所展示的歷史的人，為何選擇展示這些？為何排除那些？以執政者的角度來說不外乎是為了維穩，而當改朝換代，政黨輪替也可能出現歷史翻案的情況。然而被排除的歷史就彷彿私生子，代表著某種恥辱，或是不再受寵的后妃臣子，從此被打入冷宮。

歷史是很容易被棄絕的，只要你一開始就把它當成廢紙簍（Terry Eagleton，2021）。

不見容於世的歷史被塵封，連帶被迫噤聲的是與那段歷史相關的人們，他們也往往被視為當時的底層，醜陋，無用，被揉成團丟入簍中。在當代也有同樣被忽視的事件和人們，陳界仁的作品從那些被雪藏的歷史，串連到當代底層勞工，帶領觀者凝視那些為了美化「歷史」而隱身失語的犧牲者。

一、《魂魄暴亂》(Revolt in the Soul & Body) 簡介

1996年起陳界仁開始以電腦與影像繪圖軟體創作，首先利用中國歷史上具有刑罰意義，包含大屠殺或肢體凌虐的照片，透過對畫面中受刑人的肉身支解與重組，並以自己的影像替換其中人物的面貌，從「改造」的過程中去探討權力對影像與記憶的奪取與建構，排除與遺忘等議題。

這些承載著宗教，情欲，酷刑與狂喜的恐怖美學影像，由於形象暴烈，作品往往帶著一股奇觀化的視覺魅力（台北市立美術館官網作品簡介，2002）。

1996年至1999年間，陳界仁創作了以清朝到民國初年的凌遲酷刑與大屠殺的歷史照片為原始素材的數位影像，完成一系列被命名為「魂魄暴亂」(Revolt in the Soul & Body)的作品：〈本生圖〉(1996)，〈去勢圖〉(1996)，〈自殘圖〉(1996)，〈法治圖〉(1997)，〈失聲圖〉(1997)，〈恍惚相〉(1998)，〈連體魂〉(1998)，〈哪吒相〉(1998)，〈瘋癲城〉(1999)。

陳界仁曾在2000年與劉紀蕙的採訪以及前述的〈招魂術：關於作品的形式〉中談到自己的創作觀點：

「魂魄暴亂」系列是要試圖重新檢視中國到台灣的現代化歷史發展中，刑罰與暴力從其外顯的形式如何轉變到其隱匿的形式。這種刑罰形式的轉換和中國與台灣的「現代性」有密切的關連（陳界仁，1997）。

陳界仁將1900年到1950年設定為「史前史」。「從一段歷史的終結到另一段歷史之開端，即起源（也就是史前史說起）……史前史大致與歷史並無不同，只是史前史憑據的文獻缺乏（Georges Bataille，2010）。」少了實在證明的史前史容易被當權者加以改造，陳界仁所做的便是試圖揭露被掩藏的部分。陳界仁的史前史也就是他出生之前的歷史，並著眼於現代化過程中出現的各種政治刑罰。從滿清十大酷刑，孫中山革命，清黨，國共內戰，到霧社事件，「排除」，「清剿」異己的機制以各種不同的姿態呈現，〈本生圖〉，〈去勢圖〉，〈自殘圖〉，〈法治圖〉，與〈失聲圖〉，皆以歷史照片為基礎素材，屬於其所設定的「史前史」。陳界仁認為以歷史照片為出發，是面對現代化過程中觀看與被觀看，或是權力操控與受控相

對位置的最佳媒介（劉紀蕙，2001）。並且，從 1950 年代之後到今天，刑罰與暴力已經逐漸被內化，並透過各種機制以隱匿的方式呈現。Foucault, M. (1999) 說：

這些方法可以稱作為「紀律」。

紀律的高雅性在於，它無須這種昂貴而粗暴的關係就能獲得同樣大的實際效果（Foucault, M., 1999）。

因此，在「魂魄暴亂」中後半部的〈恍惚相〉、〈連體魂〉、〈哪吒相〉與〈瘋癲城〉，畫面中的場景便不再是以歷史照片為依據，而是陳界仁所虛構出的景象。

〈本生圖〉是「魂魄暴亂」系列的起點。這幅圖是陳界仁取自 Bataille 的著作《愛神之淚》（Tears of Eros，也翻作情慾的淚水）一書中所引用的一張照片。正如 Sontag (2010) 所言：

愈是在遙遠的異域，我們愈可能看到死傷者的正面影像。這類影像具有雙重訊息。一方面顯示了令人震怒的不公，需要大力彌補的痛苦；另一方面似乎也證實了，只有在那些地方才會發生這類事情。這類隨處可見的照片，以及圖中駭怖的災害，只是助長了某種信念：悲劇發生於這些蒙昧，落後的地區，是無可避免的。

這裡所指的遙遠異域，就是啟蒙運動與科學革命後的歐洲人眼中的非洲及遠東。Sontag (2010) 提到：

普遍來說，慘遭摧殘的人體照片都來自亞洲或非洲。這種新聞習尚繼承了西方多個世紀以來的某個傳統，亦即展示異域——也就是被殖民統治——的人種：自十六世紀至二十世紀早期，非洲人或偏僻國家的亞洲人經常向動物般於倫敦，巴黎或歐洲都會的人種學展覽會上供人觀賞。

巴塔耶的著作中會出現當時中國的照片，而且是凌遲行刑的場景，原因正是如此。巴塔耶自述在 1925 年，年方二十幾歲時便從他的精神分析師伯瑞（Dr. Borel）那裡得到這張相片，並為之癡迷半生（Georges Bataille, 2010）。當時西方對東方的人類學式以及觀光旅遊式的好奇與興趣，而引發的「西方／外來者」的觀看位置

(劉紀蕙, 2001)。這種基於白人至上, 白人中心主義的「人類學／觀光旅遊」, 或是「報導／販賣」的觀點, 也使得此類圖像成為賣點, 在二十世紀初期大量印行成明信片, 並在西方人士之間透過書信郵寄而廣泛流傳(劉紀蕙, 2001)。¹

因為那些他人, 即使不是敵人, 也只是可供觀看的客體, 而不像我們, 是能夠觀看別人的主體(Susan Sontag, 2010)。

不僅是西方對於異域及其他人種的好奇而引發觀看, 亦包含對於「恐怖美學」的興趣, 以及對於「中國式酷刑」(supplice chinois)的好奇, 使西方人開始關注中國這片土地。這種奇異的興趣早在19世紀便開始萌生, 甚至從原本單純的嗜血獵奇心態, 衍生出深入的哲學和心理的研究, 比如奧克塔夫·米爾博(Octave Mirbeau)1896年所寫的小說《秘密花園》(也稱《酷刑花園》Jardin des supplices)以及雷諾·馬蒂尼翁(Renaud Matignon), 巴塔伊(Bataille)與呂西安·博達德(Lucien Bodard)等人所提出的施虐快感之美學層面問題, 已經充分展現(劉紀蕙, 2001)。

時間轉到當代, 陳界仁以東方殘虐歷史照片為題材的作品同樣受到西方世界的高度關注, 但很明顯地, 比起東方(主要為台灣和中國)觀眾在觀看血腥影像之餘同時關注於作品背後的歷史脈絡, 西方觀眾的興趣更多在於行刑施虐的殘酷美學。Sontag(2010)指出, 種族歧視衍生出無窮的罪惡, 而助長這種罪惡的另一內在本質是: 無恥。《本生圖》原始照片中的受刑者在酷刑的過程中被拍攝多次(Georges Bataille, 2010), 拍下照片的據說是一位跟隨法國軍隊的無名氏, 我們無法確定他是否為戰地記者或攝影師, 也無從得知當下攝影者是抱持著何種心態拍下這幅畫面, 無可置疑的是, 拍這些照片的人想保存一點紀念品, 其中有些還印成明信片(Susan Sontag, 2010), 正如陳界仁所引用的這張出現於Bataille書中的照片。這種基於種族主義的西方觀看角度, 某種程度上, 視中國受刑者為低等人種, 因而賦予這種凌遲一份合法性: 也許他們正是野蠻人, 才會遭受酷刑。藉

¹ 二十世紀初期, 大量有關中國風俗民情的明信片被印製, 其中一系列便是Les Supplices Chinois, 各種行刑時以及行刑後的景象, 或身首異處, 或正在千刀萬剮的過程, 都公然暴露於明信片之上, 背面是各種洋文書寫。陳綏祥編, 方霖與北寧收藏的《舊夢重驚: 清代明信片選集》。(劉紀蕙, 2001)

此合理化自己的觀看，從而減輕罪惡感。回過頭來看，陳界仁在作品中展現出的「殘酷美學」，最初是他對中國現代化歷史中的「必要之惡」，也就是建國大業過程中的規訓，體制性，宰制快感的批判，但同時也被轉化為他對這樣的西方式觀看的嘲諷。

他利用此類吸引西方關注的影像，透過軟體加以改造，重組。在〈本生圖〉中他將受刑者的頭顱複製成兩個，「將巴塔耶書中描繪的『極度恐怖與狂喜』之表情轉換成為一個明顯脫離現實的過度陳述，擾亂了西方觀眾欲滿足視覺消費的好奇心理（劉紀蕙，2001）。」；〈去勢圖〉則是複製受刑者數量置於前景左右兩方，橫向放大圖像的邊界，將受刑人的臉替換成自己的面孔，並在背景左後方放置了兩個不同年紀的「自己」的影像，以旁觀者的姿態，與其他歷經現代化過程的中國人與西方人，一起目睹並參與此酷刑的執行場景，形成前後圍繞著的觀看框架。這個插入的「現代」目光，更將原本照片中的歷史時刻問題化。同時也是陳界仁式當代詮釋版本的起點。在凝視歷史的過程中，陳界仁試圖將自己代入，在觀看與被觀看之間來回置換，他的眼光是當代的，然而歷史也曾經是當代，當代也終將成為歷史。黑格爾查覺到歷史是一個屠宰場，在其中上演著難以計數的犧牲（Terry Eagleton，2021）。就在循環往復的犧牲裡，文明於焉誕生。

隨著社會持續繁衍出對抗和壓抑，起源那血腥的輪廓被再次勾勒出來，漫長的災難就寓於看似恰適的歷史之中，而我們無法與之絕裂（Terry Eagleton，2021）。

在人類文明的長河中，無人能置身事外。早期部落的獻祭儀式所使用的替罪羔羊，因承擔了人類共同體的罪而犧牲，共同體則因此得到淨化。替罪羊之死就是對於集體的救贖。替罪羊代表人們所共同擁有的尚未被滌淨再生的靈魂之聚合。意味著至少人們有共同的罪業，共業即為人們建立某種相互歸屬的基礎，拖著歷史的共業前進，一年一度的緬懷，使其顯得不那麼聲名狼藉（Terry Eagleton，2021）。歷史共業中的你我他都是犧牲者，同時也是加害者，每個人都是共犯。

……在凝視的恍惚中，我常「看見」了我自己，我看見了做為「受難者」的我，我看見了做為「施虐者」的我，我看見了做為「共犯」的我（陳

界仁，1997)。

〈去勢圖〉雖然是延續〈本生圖〉的主題，為了揭示「西方」觀看「中國」的奇特興趣。但在視覺上〈去勢圖〉的構圖與〈本生圖〉有著明顯的對比。〈本生圖〉中，所有人圍繞著受刑人，目光也全都集中在犯人身上，更明確的說，是環繞著行刑者施行凌遲的動作。這些人專注在眼前當下正發生的驚悚的過程，同時引導觀眾將焦點集中於他們的視點中心。而〈去勢圖〉中，行刑者，外國人，圍觀者以及陳界仁自己，則排成一列，並且將目光聚焦於畫外的鏡頭，彷彿在邀請觀者——畫面之外的我們，觀看畫面中人們曾親身目睹及參與過的驚悚場景，使觀者不由自主地在畫面中每個人的身上及目光來回，自然察覺到囚籠中的犯人以及周圍衣冠楚楚的外國人以及圍觀者的強烈對比（劉紀蕙，2001）。

……在我凝視過去的歷史影像時，過去同時也回望著我，過去看見了現在。並將穿過我的凝視，看向未來。「過去」望向鏡頭，望向著隱身在攝影機後的拍攝者，也望向著未來的同時，拍攝者成為了橫互在這相互觀看中的謎，而我們的再凝視，是否使得這一觀看的行為，成為一種「觀看」的迷宮？……刑罰作為一種排除構造的具體化儀式，在虐與被虐的糾纏中旁觀者的參予觀看，使得刑罰的行為滲入了觀看，觀看——是刑罰疑點的真正高潮，一種使「後延」發生的高潮（陳界仁，1997）。

〈去勢圖〉所揭露的不僅是中國最為古老的傳統酷刑：凌遲，更是西方現代技術——攝影／觀看——介入中國所造成的極具諷刺力的歷史時刻。陳界仁在這二件作品中所做的影像處理，突顯了現代化過程中的諷刺性。中國的原始和落後，以最為古老的酷刑景像呈現；而西方的文明科技，則以攝影技術展現。中國的現代化，是由於西方的介入，西方的科技，軍事力量，商業機制等，而被迫加速過程。根據陳界仁的詮釋，中國被迫接受西方介入的現代化進程，便如同凌遲，或是去勢，透過科技，中國的主體位置一點一點的被削減（劉紀蕙，2001）。

〈自殘圖〉，〈失聲圖〉與〈法治圖〉中，陳界仁從對西方文明介入的批判轉向對中國進行現代化建國大業中的體制性宰制快感的批判，他開始將焦點放在中國現代化過程中的各種「排他」機制，並針對國家為維持社會秩序的體制性暴力

以及族群自殘的歷史進行批判與詮釋（劉紀蕙，2001）。陳界仁再度將原本照片中的人物替換成自己的面孔，〈自殘圖〉以東北清黨史照和 1927 年國民黨在廣東清黨的照片拼湊而成，畫面中的犯人，中間一個自相殘殺的連體人，他們的臉都是陳界仁，後方還有一位帶著類似軍警帽的「陳界仁」在觀看此混亂，暴力的場景。〈失聲圖〉中，首先映入眼簾的是漫山遍野的屍體，佇立在屍首之上的，是一個拿著刀刃自殘，並露出癡狂笑容的「陳界仁」；這幅彷彿如地獄圖般的景象，根據陳界仁所陳述的創作理念可知，「是要揭露國民黨在內戰期間佔據延安後，屠殺民眾所造成的景象（劉紀蕙，2001）。」陳界仁原本欲呈現國民黨在清末革命成功之後，卻以反革命的方式進行政變發動內戰，在此期間殘殺左派分子甚至牽連無辜的老百姓。然而從提供原始照片的中央通訊社資料說明可見，這張照片是 1946 年內戰期間共軍佔領崇禮後，屠殺全村所留下的記錄。亦即，陳界仁試圖揭露右翼的暴行，卻意外同時揭露了左翼的殘暴。在中國的現代化進程中，原應對立的左翼與右翼卻以相同的方式，各自進行排他性的暴行，經由刑罰，排除，清剿，整肅的工程而達到鞏固權力的位置（劉紀蕙，2001）。〈法治圖〉則以霧社事件中，原住民不同族群自相殘殺的歷史照片，加上臉孔替換成陳界仁的日本軍人，旁觀的原住民，中央正在受刑的原住民，以及排列在地上的頭顱，顯示此一事件的內在矛盾（劉紀蕙，2001）。

從〈本生圖〉到〈法治圖〉皆建構於歷史照片之上去探討歷史，「魂魄暴亂」中的第二階段則都沒有歷史照片作為依據的虛構場景。前述 1950 年以前為陳界仁所設定之「史前史」，陳界仁出生之後，他所面對的歷史就是「戒嚴史」。台灣戒嚴時期從 1949~1987 年，將近 40 年的戒嚴時期中，暴力不再以外顯的方式呈現，而是透過國家機器展現其控制力量。國家機器，其含義為「統治階級必須建立一整套法律，制度，執行機構，並依賴於這些法律，制度和執行機構才能實現對被統治階級的統治。軍隊，警察，法庭，監獄等專政機關都是國家機器的重要組成部分（維基百科）。」此一系列虛構場景，即陳界仁對所謂的「被遮蓋，被肢解的歷史所造成的體制性隱匿暴力」（劉紀蕙，2001）的暗喻，第一階段中的受凌遲者在此轉為公權力下的犧牲者：〈恍惚相〉中，兩名斷腳目盲的信徒抬著一尊無頭的神祇，在四周散落屍首荒原中緩緩前進，似乎暗指一將功成萬古枯，會犧牲眾多

百姓的想必是無腦之人，盲目的支持者即使自身遭受波及毀損，仍將其奉為神；〈連體魂〉裡，雙頭破肚的陳界仁站立在遍地頭顱的土地上，呈現毀滅與生機存於一線之隔的時機；〈哪吒相〉的構圖令人聯想到帕索里尼的〈索多瑪 120 天〉（義大利語：Salò o le 120 giornate di Sodoma, 1976）其中一幕：被貴族監禁作為玩物的青少年們，頭上套著白布向前趴在地上，貴族們站在後方持手電筒查探青少年的後庭私處……。〈哪吒相〉呈現一群中年男子從後上方監控少年犯，兩者有著異曲同工之妙；〈瘋癲城〉則是錯置的人體抬著棺材，棺木上乘著一名披著白紗彷彿如骷髏的人形，一幅婚禮與喪禮同時進行的詭異情景。

二、《凌遲考》之脈絡背景

陳界仁的《凌遲考》（2002）其靈感出自 1905 年法國軍隊在中國拍攝到的一張凌遲照片，亦為取自 Bataille《愛神之淚》，在《魂魄暴亂》系列中的〈本生圖〉所使用的凌遲照片，並延續《魂魄暴亂》對於台灣長期遭受各種「殖民」，「宰制」形式的歷史之批判。與《魂魄暴亂》相異之處為：《凌遲考》不再是靜止的定格照片，而是一段長達 23 分鐘的黑白影片，用幾乎是慢動作的詩意速度播放。展覽中常是以三個銀幕放映，時而三個銀幕畫面一致，時而畫面角度不同。

影片前段，一名犯人被押解到街上並被綁上木樁，清代薙髮留辮的人群圍觀著，頭戴清朝官帽的官員解開他的衣物，給他灌下一碗東西（根據作品介紹得知是嗎啡），接著選擇刀具，開始凌遲。鏡頭特寫犯人表情迷離地望著天空，露出某種瘋狂，極度痛苦卻又陶醉彷彿如聖靈充滿的狂喜與曖昧混合的神情。影片中段畫面出現受刑者身體被凌遲後顯露出來的兩個黑洞，恐怖，肅殺，被觀望的兩個黑洞，接著鏡頭逐漸順著兩個黑洞深入其體內，體內逐一出現：被八國聯軍摧毀的圓明園殘蹟，哈爾濱 731 遺址（當年日軍的人體實驗室），綠島監獄，跨國企業遺留在台灣的重污染地區（30°，2017），中壢 RCA 電子加工廠等場地圖片（Kieslowski，2005）。畫面一黑又回到凌遲現場，這是傷口外的凝視，從洞中看到一名外國攝影師手持舊式攝影機（西方符號），攝影師推開擋到畫面的中國旁觀者，代表西方強權下對東方酷刑的好奇，獵奇心理（30°，2017）。從另一個洞裡看見的是受刑者與一群穿著現代衣物的中老年婦女，其中兩名自兩側掀開犯人的

衣服露出他胸前被剝下兩個漆黑的血肉傷口；這群婦女是陳界仁的〈加工廠〉（2003）裡曾出現的失業抗議女工形象，當代失業勞工與受凌遲者站在一起，象徵著即使跨越一世紀，他們卻同樣是被歷史輾壓的受迫害群體。後段，官員蹲下檢視傷口，繼續凌遲，外國攝影師的攝影機繼續運作，地面已血流成河。犯人似笑非笑地望著天空，他眼中的天跟海顛倒，海水傾盆而下，洞外風雨飄搖，最後的畫面是 1905 年的那幀原始凌遲影像。

Bataille 對此原始凌遲照片評論道：

我好奇薩德侯爵會怎麼思想這張照片，薩德夢想著酷刑，他求之而不得，且從未親睹一件真正的酷刑。或某方面來說，這張影像是持續地顯現在他眼前的。但薩德會希冀於孤獨中見它，至少是在相對孤獨的時候，若不如此，狂喜及淫念慾樂就無法思議了（Georges Bataille，2010）。

除了部分國家仍存在鞭刑這類皮肉極刑，在「凌遲刑罰」基本上已經從文明社會消失的 21 世紀，人們很難真正看到酷刑在眼前發生，對於刑求的理解和想像往往來自於恐怖電影等虛構作品，此類創作通常是建立在與觀眾保持距離，對恐怖的再創作是不完全的基礎之上，使人產生一個與之緊密相聯的不太痛苦的體驗，被稱之為娛樂性恐怖（Isabel Pinedo，1998）。然而對於痛苦影像，恐怖美學的迷戀似乎是某種天生的嗜血慾望，並根植於許多人的心中。

三、「恐怖」的歷史與陳界仁作品之恐怖美學

早在中古世紀，歐洲人便會使用動物內臟及四肢作為舞臺上的戰爭或砍殺戲碼中的血漿和道具屍體（橙歿，2011），19 世紀法國劇作家，小說家奧斯卡·梅耶尼爾（Oscar Metenier）接下了一間廢棄的小教堂，並將之改造為劇院，也就是位於巴黎皮加勒區（Pigalle）的大木偶劇院（LeThéâtre du Grand-Guignol）。「Guignol」一般被翻為吉尼奧爾，是 18 世紀時由 Laurent Mourguet 根據工人階級觀眾的愛好和關注的新聞時事設計情節，所創造的一個法國流行木偶劇的主角名字，劇中吉尼奧爾曾當過紡織工，小販，木匠，也曾經失業，是個十分接近里昂平民觀眾日常生活的角色（維基百科）。以這樣具有平民氣息的角色名字為大木偶劇院命名，

也代表梅耶尼爾本身對自然主義的尊崇。1897 年，接手劇院的馬克思· 莫瑞 (Max Maurey) 將大木偶劇院變成了著名的恐怖王國，每晚由真人演出誇張並充滿暴力的自然主義恐怖秀，諸如強暴，刺殺，絞刑或者割喉的寫實血腥劇碼，搭配各種下流粗鄙的語言，盡可能展現最低俗齷齪的場景和人物 (Dailycold, 2016)，可視為今日剝削電影 (Exploitation film) 及邪典電影 (Cult Film) 的前身。

但是大木偶劇院的觀眾並非只侷限於特定族群或中下階層，相反地，在莫瑞的管理下，大木偶劇院在當時大獲成功，場次與日俱增，中間還穿插調和氣氛的輕鬆喜劇。1914 年至 1930 年間擔任導演的卡米爾· 舒瓦西 (Camille Choisy) 將大木偶劇院推向另一個巔峰。他從第一次世界大戰的廢棄醫院中得到靈感，並建議劇院購置手術室裡的所有設備，將劇碼帶向具有科技感，科幻，前衛的方向，加上逼真的妝效和陰森的打光效果，吸引了更多的觀眾。一戰至二戰之間的 1920 年代是大木偶劇院的黃金時期，許多上流人士，王公貴族也是忠實觀眾：西班牙國王阿方索十三世 (Alfonso XIII) 曾在萬聖節期間攜家帶眷前來看戲；羅馬尼亞王子尼古拉斯 (Nicolae al României, 1903~1978)，在被剝奪了頭銜後的流亡期間，曾暫居巴黎，並時常光顧劇院 (開開, 2018)。

1897 年除了是大木偶劇院成為恐怖王國的年份，同時也是恐怖文化史上的一個重要年份：「精神分析」一詞被正式提出；法國製片人喬治· 梅里愛 (Marie-Georges-Jean Méliès) 拍攝了無聲短片《惡魔莊園/鬧鬼城》(Le Château hanté)，被公認是全世界第一部恐怖電影；亞伯拉罕· 布拉姆· 史杜克 (Abraham Bram Stoker) 出版吸血鬼小說《德庫拉》，其中的吸血鬼形象深植人心，其影響程度甚至超越首部現代化吸血鬼故事：1819 年外科醫生約翰· 威廉· 波里道利 (英語：John William Polidori) 所寫的短篇小說《吸血鬼》，並且至今仍舊能從許多文學，電影作品看到此一哥德式吸血鬼形象的影子。同時，菲利普· 瓊斯 (Sir Philip Burne-Jones) 的畫作〈吸血鬼〉正在展出 (開開, 2018)。

大木偶劇院在這樣的時刻崛起也反映出，殘酷駭人的恐怖故事，無論是在文學，藝術，電影，還是劇場，都在逐漸成為娛樂形式的主題 (開開, 2018)。從 1897 到 1962 年間，「The Grand Guignol」這個名字通常被用作「非道德恐怖娛樂」的總

稱，意指某種不道德的血腥戲劇，小說或電影的代名詞，這個詞彷彿如某種暗號，通常只在嗜好維多利亞文學²的浪漫者之間流傳。這種娛樂類型從伊麗莎白時代和詹姆斯時代的劇院流行到今天的血腥虐殺電影。

然而人的胃口是會被養大的，當此類虛構的，與觀眾保持安全距離的恐怖再無法滿足人們的嗜血心理，那麼，如陳界仁的《凌遲考》這樣立基於真實之上的影像，擬真的凌遲過程，帶給觀眾的是有別於娛樂性恐怖的體驗，是一種彷彿維吉爾帶領但丁在地獄走一遭的體驗。影像中承載了各種關於觀看，刑罰的，種族的，殖民的，歷史的，影像史的，殘酷美學等意涵，過於巨大，沉重，佐以影片的緩慢節奏，迫使觀眾凝視歷史宰割的每一瞬間。凌遲在此不只是犯人所受的肉體凌遲，而是作為一種隱喻，包含西方列強對中國的凌遲，政府對人民的凌遲，社會對邊緣者的凌遲……。《凌遲考》幾乎總結了《魂魄暴亂》系列的議題，呈現歷史上的大屠殺，列強的殖民分割，強權施暴，種族相殘與自殘，以錄像手法呈現，也較前作更明確，更精準，更豐富地傳達以往所未能善盡的陳述，透過剪接手法和演員的詮釋，與原始凌遲照片作了完美的連結與融合，並與陳界仁的其他作品如〈加工廠〉做了連結，使《凌遲考》成為具有回顧性質——回顧歷史，回顧自身創作歷程，介於歷史紀錄與藝術再現之間的特別作品。

參、《極限：殘殺煉獄》之宗教意蘊

《極限：殘殺煉獄》（2008）又譯：殉難者/致命聖人/殉教者/殉道者/烈士，英文片名為 *Martyrs*，直譯為烈士，殉道者，殉難者，見證者之意，是法國導演帕斯卡爾·勞吉爾（Pascal Laugier）編導的恐怖片，並獲得 2008 年西班牙錫切斯國際奇幻電影節提名最佳影片。

² 維多利亞文學是指維多利亞女王統治時期（1837-1901）的英國文學。這個時代的英語寫作反映了英語生活的大多數方面的重大轉變，例如重大的科學、經濟和技術進步，以及階級結構和宗教在社會中的作用的變化。雖然浪漫主義時期是抽象表達和內向關注的時期，但維多利亞時代的散文家、詩人和小說家開始反思和評論當時的現實，包括對工廠工作危險的批評、下層階級，以及婦女和兒童的待遇。Victorian literature。維基百科，取自 https://en.wikipedia.org/wiki/Victorian_literature

劇情敘述一個神秘組織為了探究清朝及部落獻祭照片中的受刑者死前為何仰望天空，露出那彷彿超脫，曖昧迷離的眼神，他們在生死邊界究竟看到了什麼？死後世界是如何？而不斷監禁凌虐年輕女性（較有靈性），以培養出「Martyrs 殉道者」。片中的殉道者定義為，在長期受到各種痛苦折磨之下，最後精神超脫不再畏懼痛苦，視周遭為無物，此時身體會處於生與死的模糊地帶，肉體雖然幾近死亡了，但精神卻還是活著。組織領導人是一名老婦，成員也幾乎是中老年人或是不治之症患者，那些來日無多，逐漸向死亡靠攏的人。組織的最終目標就是想透過殉難者了解死後的世界，為了達成此一目的，不斷的囚禁少女進行長期的施虐，期望受虐者在極度的苦痛中獲得「解放」，靈魂得以超脫肉體束縛，進入甬道，一窺（見證）另個世界的樣貌，帶來「福音」（證明死亡不是盡頭）（hatsocks 1975，2013）。就如同電影《傑克蓋的房子 The House That Jack Built》（2018）中的：「... The ultimate goal for the human being is not prior to death but after.（人類的終極目標並非生前，而是死後。）」片中兩位女主角：露西（Lucie）和安娜（Anna），便因為組織這瘋狂的目標而先後遭受殘酷凌虐。然而，儘管組織囚禁多人進行實驗，卻始終沒有任何受難者真正「得道」成為殉難者，這些受害者幾乎無法承受凌虐而死，或是像露西一樣無法忍受創傷造成的幻覺而自殺。

本片可分為兩個章節。以露西自殺作為分界點，第一章是露西的血腥復仇記，第二章則是安娜的殘酷受虐史（Celia，2018）。後半段的劇情便是安娜被囚禁起來，不斷遭受各種殘酷凌遲。安娜同樣在過程中產生了幻覺，她的幻覺是露西在耳邊給予支持和鼓勵，安娜靠著這個幻覺撐到了最終實驗：被剝去全身的皮只留下臉皮。片中最震撼的一幕，就是被剝了皮的安娜，以有如基督被釘在十字架上的姿態被掛起來，臉上出現了與凌遲照片中一模一樣的神情。她迷離地望向天空，那超脫的眼神，活脫脫就是女版的《凌遲考》。被剝皮後的安娜彌留了不算短的時間，而她挺過了所有酷刑折磨並死而復生的奇蹟，對組織的人們來說猶如另一個耶穌受難記，終於有人成功穿越陰陽並從彼岸歸來，能夠親口告訴他們死後的世界究竟是如何，讓他們不再畏懼死亡。懷揣著希望的信徒們全聚集到這棟宅邸，等待領導人代替安娜宣布死後的世界景象。梳妝打扮好的領導人將耳朵湊近彌留的安娜唇邊，聽她述說她所看到的世界。導演並沒有讓觀眾知道安娜說了什麼，然而

聽完安娜口述的老婦人卻反常地回到房間卸妝，門外的人通知見證會即將開始，卸妝完的老婦人舉槍自盡，畫面閃過安娜的記憶片段，電影就此結束。

導演表示《極限：殘殺煉獄》的創作背景來自聖巴托羅繆大屠殺³（法語：Massacre de la Saint-Barthélemy）與聖女貞德的故事，前者用以諷刺片中的極端宗教組織；後者為「被選中的人」：只有少數人能得天命，承擔拯救眾生的角色，其餘眾人皆愚昧無知，但是在拯救眾生之前，天選之人必先經受極度的痛苦，無論是精神上或是肉體上，正所謂「天將降大任於斯人也，必先苦其心志，勞其筋骨，餓其體膚，空乏其身，行拂亂其所為，所以動心忍性，曾益其所不能。」片中的安娜便是那個被選中的人，成了那個殉道者。

塞涅卡⁴認為不必把死亡看作是一個木已成舟的事實，而是將其視作一種力量。若以此視角來看待死亡，那麼它便與被剝削者站在一起，解放奴隸，激活那些在監獄裡被判無期徒刑的奄奄一息的人，疏洩他們無法承受的痛苦，以平靜代替對抗，消除懸殊的貧富差距（Terry Eagleton, 2021）。對塞涅卡而言，「死亡絕不是希望的毀滅，相反它是希望最鮮明的景象」（Terry Eagleton, 2021）。歷史上知名的殉難者形象，以宗教領域是人們最為熟悉的，但是其背後的心理機制以及伴隨的對群眾的吸引則難以解釋，諸如聖女貞德，基督，悉達多太子（佛陀），他們甘願為某種看不見摸不著的存在而犧牲。在許多基督教經典或電影中，耶穌在十字架上慟訴上帝的離棄，卻只得到上帝的沉默。耶穌設想了一個大他者的存有，其犧牲卻沒有得到大他者的支持或拯救，耶穌所謂以父之名的犧牲其實毫無根據，支持他的是他對上帝的愛，而非形而上的保證。上帝在此是基督的愛，是上帝本身就在耶穌的心中，《聖經》中「從來沒有人看見神，只有懷裡的獨生子將他

³ 又稱聖巴托羅繆之夜、聖巴托羅繆節大屠殺，發生於 1572 年法國宗教戰爭期間，由宮廷內部針對新教結盟宗新教徒（又稱雨格諾派、胡格諾派，屬於法國加爾文歸正主義）領袖的刺殺行動引發，之後發生天主教徒針對結盟宗新教徒的暴動。聖巴托羅繆大屠殺。維基百科，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9C%A3%E5%B7%B4%E5%A4%9A%E7%BD%97%E4%B9%B0%E5%A4%A7%E5%B1%A0%E6%9D%80>

⁴ 塞涅卡（Lucius Annaeus Seneca，約公元前 4 年—65 年），古羅馬政治家、斯多葛派哲學家、悲劇作家、雄辯家。提比略時期進入官場，曾任帝國會計官和元老院元老，後任司法事務的執政官及尼祿皇帝的家庭教師與顧問。塞涅卡。百度百科，取自 <https://baike.baidu.com/item/%E5%A1%9E%E6%B6%85%E5%8D%A1/10053643>

表明出來」(〈約翰福音〉1章18節)也說明了耶穌之肉身反映上帝之神性。「唯一良善的上帝就是死掉的那一個(Terry Eagleton, 2021)。」那麼在此一意義上,耶穌就沒有被離棄。

殉道者在死於一個世界的同時,也成了另一個可能世界的見證者,而殉道者之死那無法抹平的絕對性也標誌出兩個世界之間的斷裂。殉道者既是舊世界的受害者,又是新世界的先導者,是兩種秩序之間發生革命性轉換的徵兆…不過,沒有任何東西能夠保證這種轉化可以平安無事地達成。這樣的事業無法得到大他者任何明確的保證,這就是為什麼這樣的行為是一種關乎信仰的至上行為(Terry Eagleton, 2021)。

「Martyrs」這個片名精準地概括了殉道者與見證者之意,片中的安娜便是依憑著她對露西的愛,以及無從驗證的露西話語而完成其受難過程,並見證了另一個世界。

《極限：殘殺煉獄》並非單純的恐怖片或虐殺片,它更近似於一部宗教片,安娜是那個苦行者,她的修行過程有如佛陀與基督的綜合,肉體承受各種暴力虐待,被迫進食如餿水的物質,排泄被侷限在同一張椅上,一頭長髮被剃光,毫無尊嚴的監禁與凌虐……。「有人打你右臉,連左臉也轉過來由他打」(馬太福音 5:39)這是一種對力量的極端嘲弄,通過使自己的自尊隨意地遭受更大的踐踏,耶穌其實是在說:自尊對我完全沒有任何意義。整個社會交往系統,整套程式,大地,都可以拱手讓給你們這些暴徒,正是這種輕易,這種對屈辱的玩弄,解構了它本身的意義(先鋒谷,2016)。休謨這樣描述盧梭:「他好像這樣一個人,這人不僅被剝掉了衣服,而且被剝掉了皮膚,在這情況下被趕出去和猛烈的狂風暴雨進行搏鬥。」這段描述如同尼采對基督的看法(先鋒谷,2016),也可以用來描述真正被剝皮的安娜。

金剛經裡有這麼一段:

如我昔為歌利王割截身體,我於爾時,無我相,無人相,無眾生相,無壽者相。何以故?我於往昔節節支解時,若有我相,人相,眾生相,壽

者相，應生瞋恨。須菩提！又念過去於五百世作忍辱仙人，於爾所世，無我相，無人相，無眾生相，無壽者相。是故須菩提！菩薩應離一切相……。

這段經文即謂，當辱境來時，恬然處之，不生忿怒即是忍辱波羅蜜。就有如佛的前生，被歌利王支解身體時，祇無我相，人相，眾生相，壽者相，若佛在被支解時著有四相，必定心生忿恨而感受到己身被割裂的痛苦。佛的過去前五百世，做忍辱仙人修忍辱之行時，就已離我人眾生壽者四相，由歷劫頓悟真空，卻仍然費了五百世才修成佛，由此可知成佛之路並非一朝一夕所成的。菩薩之修行，首當空其心，離一切相，方能發無上正等正覺的菩提心（佚名，金剛般若波羅蜜經(金剛經)白話解說。S-link 電子六法全書)。佛陀修行的過程與片中安娜在實驗中所所受的一切磨難不謀而合，最終安娜被剝除全身的皮也意味著剝除表象，是謂離一切相，脫離臭皮囊的安娜仰望天空的眼神絕非空洞的，她確實看到了另一個世界，超脫成為一名聖者了，然而組織成員和觀眾卻看不到安娜眼中的那個世界，老婦人聽完安娜的話便自殺，或許是明白自己永遠到達不了那個世界，或許那個世界跟她所想的不一樣，或許安娜根本沒有告訴她關於那個世界的事…。但可以確定的是，沒有親身經受安娜所受的苦難，又怎能理解所謂的死亡，更別說是窺見死後的世界。

不同於一般恐怖片中正派一方最終能夠戰勝邪惡，或埋下伏筆好能夠拍續集的開放式結尾，《極限：殘殺煉獄》的兩位主角並沒有獲得最終勝利，取而代之的是無盡的絕望，從一開始踏進這幢宅邸便是萬劫不復的深淵。唯一的救贖之道，就是熬過這一切，讓自己成為殉難者。安娜的人設本身就具備了救贖的條件，她具有強大的母性，對露西的友愛/同性之愛，拯救他人的勇氣和堅強的意志，所以她是那位「被選中的人」。當露西被送進孤兒院，因受虐而精神崩潰的她與院內的其他孩子格格不入，只有安娜主動接近關懷。雖然起初安娜並不相信露西述說的過去，幻象，以及對其欲復仇的一家人的指控，而是視露西為受過創傷的精神病患。但隨著時間過去，露西的狀況不但沒有好轉反而愈發嚴重，包括看到幻象，自殘，露西在傷害自己的同時也刺痛安娜，而安娜始終包容，甚至在露西死後，為了尋找多年來折磨露西身心的真相而走入地獄。這就是殉道者，對他人有著犧

牲奉獻之情，有著「我不入地獄誰入地獄」的大愛。

犧牲更為充實的形式就是愛，自我在愛中通過被給予而得到了充實，通過被捨棄而得到強化。…愛是自我失於死亡的預兆…死亡建構了良好生命的內部結構。正是在此，愛欲與死欲水乳交融，而所有這些都在殉道行為中融匯到了一起（Terry Eagleton，2021）。

這段話指出了犧牲的首要條件是無私的愛，並呼應 Bataille 的情色論：為愛而死或因信殉道，都是生命耗費的常態（Georges Bataille，2010）。並解釋了為何受難者死前會出現彷彿聖靈充滿的喜悅神情，他們未必真的臨近天國，然而他們知道自己在愛中，自己就是愛。片中的宗教組織則象徵人的自私與偽善，打著宗教的旗幟卻泯滅道德人性，為了一己之利而殘虐他人精神與肉體，只為得到一個「證明」，好讓自己安心。正如耶穌並非受上帝之命而被釘上十字架，而是「以大多數人認同的絕對正義而被行刑的，這種認同來自一個墮落的執委會，它恰恰代表了最具宗教性的民眾（Terry Eagleton，2021）。」而安娜和露西的友情/愛情，展現出人因「愛」而強大；安娜能夠超越肉體與精神上的折磨，看見「另一個世界」，源自於她對露西的愛；因為有愛，才能得道；因為有愛，才能解脫。殉道者拒絕這個世界恰是出於對世界的愛（Terry Eagleton，2021）。電影結束後，觀者依然會沉浸在某種宗教獻祭的恐怖與得道救贖的氛圍裡，結尾安娜的回憶片段也是那具有宗教性的解脫與救贖的愛的見證。

肆、犧牲與殉道

殉道者並非否棄這個世界，「殉道者所否決的不是肉身或者其他物質領域，而是對抗壓迫的權力組織（Terry Eagleton，2021）。」為了自腐敗中拯救世界，而慷慨迎向死亡。然而因此斷定殉道者「選擇」去死的論點並不精確，殉道的「前身」是犧牲，早期部落獻祭，西方宗教中隱喻式的替罪品，文明國家建國歷程中的各種暴力，律法，對於自我宰制倫理觀的批判，在人類文明的長河中，犧牲無處不在。歷史上最後一位儀式犧牲者：基督，獻上自己的血肉使儀式性犧牲走向末路。

十字架上的暴力根本不是神聖暴力，而毋寧說是一種被掩蓋的人類暴

力，它是通過嵌入偶像化上帝的意志之中才被神聖化的（Terry Eagleton，2021）。

基督之死的革命性在於：揭露統治權力是何其野蠻。如今，犧牲者不再是為了得到上帝寬恕而獻上的替罪羔羊或是活人祭品，而是遭受判決而被國家權力行刑，犧牲由此從信奉上帝轉為政治迫害。在此，耶穌受難被視作極致的犧牲，從而扭轉了（人類）犧牲的概念，成為了殉難，並在倫理上受到推崇。犧牲行為進化的關鍵時刻在於，「犧牲者開始意識到自身的處境，並由此掌握了犧牲事件中自己的能動性。當採取了主動，原本需要被動忍受的過程，轉為被有意執行的謀劃（Terry Eagleton，2021）。」

我們最開始看到的是一名脆弱的犧牲者，在未來的發展階段中意識到了自身的虛弱，接下來，他們將這種虛弱理解為自身處境的真相，並且在如此這般的行動中，虛弱開始轉化為力量。當其成為一種自願的自我獻祭，犧牲的機制就從自然機制躍向了文化機制，從神話躍向了悲劇，從宗教和儀式性躍向了倫理與政治（Terry Eagleton，2021）。

多數殉道者並非主動選擇死亡，更多時候是受到權力的迫害，即使死去是一個自由的決斷，仍然是面臨極端的困境而被迫做出的，但這就意味著，有什麼是比存活更為重要的，受難者「選擇了在死亡前捍衛某種原則，或者說選擇了一種生活形式（Terry Eagleton，2021）。」，「…讓自己的死亡完全歸於自己而殉道，將死亡從某種屠戮他的外部力量那裏救贖回來，成為一種自由的行為（Terry Eagleton，2021）。」即便是最駭人的恐怖都無法撼動自身的死欲，與死欲並行的是愛欲：愛自己的生命，愛同胞，愛這個世界…。愛欲與死欲交織中，受難者感到被全然地愛著。原本生命是一段終將化為烏有的毫無意義的旅程，然而犧牲使一切有了價值，受難因此成了殉道，殉道者在死亡中找到存在的意義與絕對的自由。因為抱有某種堅定的信仰，堅定的意志與信念使其超脫了死亡，置生死於度外，這種不生不滅的狀態便是涅槃。

《金剛經》中所謂的涅槃，並非設想世間之外有個脫離俗世的西方極樂世界，更非教人們切斷與俗世的一切連結以求清淨。《金剛經》全名《金剛般若波羅蜜

經》，又譯《佛說能斷金剛般若波羅蜜多經》。其中「般若」是梵文的「智慧」之意，而「波羅蜜」是超然的美德或抵達彼岸之意（維基百科），綜合起來便知《金剛經》談的是超脫，通往彼岸的智慧。而「金剛」，指的是金剛石，即所謂的鑽石，鑽石是世上硬度最大的礦石，以金剛為名即說明此經為能斷人間一切煩惱執著的上乘佛法，其中心思想就是解脫。然而所謂的「金剛不壞」，是不壞的法身，不壞的真理，而非意指世間法有不壞的道理（星雲大師，2017）。整部經文中充盈各種看似矛盾的內容，如「般若波羅蜜」意指抵達彼岸的智慧，然而前提是必須除去抵達彼岸的念想才能真正解脫，不帶有抵達彼岸的念想才能抵達彼岸；又如以金剛能斷一切煩惱為意象，然而卻是以不切斷諸煩惱為前提，以不斷而斷的方式證悟菩提，求得解脫。追求行必有得便會陷入理性利益的思量與恐懼，反而離目標更遠。而佛之所以成佛，並非出了皇宮便從此走出人間俗世，不聞不問，而是在修行的過程中同時受到許多人的施捨救助，並四處佈道感化人們。因此殉道者的犧牲行為有別於自殺是為求一個解脫，而是將自我犧牲轉化為一場表演，殉道者在其中演示的是原則，是理念，是超越個體的重大意義。

去成為一名殉道者，就是要允許我們的死亡成為某種公有物，展開一種潛行的符號化形式，我們的身體在其中被轉為一種記號。垂死的行為成為雄辯的演說，其中肉體所說遠比任何語言更具有說服力（Terry Eagleton，2021）。

傳統獻祭儀式與人們愛惡行善都是為了神，而殉道者選擇邁向死亡，其犧牲行為是為了喚起人們的某些共感，是基於現實的理由，而非無從證明的渺遠上父。殉道所揭示的是：人終究要走進人間俗世，身體力行。唯有完全的融入，才有純粹的行動，而唯有純粹的行動，方能完全解脫。

正如尼采所言，耶穌不是以救世主的形象出現的，而是以榜樣的形象出現的，他教導的是「人應該如何生活」（先鋒谷，2016）。

伍、結語

前述的大木偶劇院最終不敵電影產業的發展，於 1962 年宣告落幕，在閉幕採訪中，劇院的末代導演查爾斯·諾文（Charles Nonon）說道：

「我們永遠不能跟布痕瓦爾德（集中營）相比。每個人都相信，舞臺上發生的事完全虛構的，但現在我們已經在現實中經歷過了這些殘酷的事情——甚至，現實比戲劇更殘酷（開開，2018）。」

《極限：殘殺煉獄》的導演帕斯卡爾·勞吉爾則說：

「恐怖片是處理現實最真誠的手段…我用恐怖片來表達極為真實的人性，世界現況，以及我們都會死，我們都會感受到疼痛這樣的真實議題，恐怖片處理的就是這一類的事，它們用非常誠實，真誠的方式來處理它；我不愛好萊塢那種搞笑，諷刺意味濃厚的恐怖片，我喜歡直接嚴肅的恐怖片，我喜歡那種讓人沉浸其中，讓人深信故事情節真實發生的電影」（帕斯卡爾·勞吉爾，2009）。

他認為，只有恐怖片是要讓人們面對痛苦，而不是像其他類型電影掩蓋痛苦。因為痛苦一直是真實存在的，恐怖片就是幫助人們不要忘卻痛苦。

《極限：殘殺煉獄》讓人想起陳界仁的《凌遲考》，同樣以受凌遲而出現謎樣神情的受凌遲者照片為事件發生的核心，兩部作品皆可視為那歷史照片的回音，並互相解釋，回應著受凌遲者瀕死之際，臉上那迷幻曖昧的笑容是從何而來，他們雙眼上吊看向未知的遠方究竟是何方，當人類受到極度的痛苦折磨到達極限，是否真能達到全然忘我離一切相的境界，他們眼中的世界是否與我們截然不同，帕斯卡爾·勞吉爾在《極限：殘殺煉獄》裡，對歷史照片中的謎樣眼神做了最佳詮釋，並給出了他的答案。《凌遲考》中的受刑者擔負的是整個民族的苦難，每一刀都是歷史夾縫中的血跡斑斑。回顧陳界仁的創作歷程，其總是不斷地探究台灣歷史與政治，戒嚴時期陳界仁甚至曾以行為藝術對抗當時的政權體制。1990 年代陳界仁從在地經驗出發，發起一系列「再想像」，「再敘事」，「再書寫」與「再連結」的計畫，透過藝術的想像性「書寫」歷史。在民主浪潮興起的時代，自由，人權已是基本，當年為維持社會秩序的暴力與犧牲逐漸被人們淡忘，諷刺的是，

集體的遺忘帶來的是文明的繁盛。陳界仁的創作正是為了抵抗遺忘，對抗公權力展示的官方歷史，以人民的角度詮釋被湮沒的記憶，追求多元民主的更多可能。《凌遲考》與《極限：殘殺煉獄》同樣提醒著人們，那痛苦的歷史是真實存在的，不要忘記。

參考文獻

- 王群（譯）（1998）。娛樂性恐怖：當代恐怖電影的後現代元素（原作者：Isabel Pinedo）。世界電影，3，16-35。
- 先鋒谷（2016）。尼采筆下的耶穌 - 城与邦。知乎，2021年6月5日，取自 https://zhuanlan.zhihu.com/p/21691113?fbclid=IwAR1zykm-84Ggh_5QoG1ULFFzm4foIM2a479yw8ltmHS0SjcRmF2uc8dR4p4
- 吉尼奧爾。維基百科，2021年5月30日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%89%E5%B0%BC%E5%A5%A5%E5%B0%94>
- 林云柯（譯）（2021）。論犧牲（原作者：Terry Eagleton）。上海：上海人民出版社。
- 金剛般若波羅蜜經（金剛經）白話解說。S-link 電子六法全書，2021年5月18日，取自 <https://www.6laws.net/99life/lawbook/%E9%87%91%E5%89%9B%E8%88%AC%E8%8B%A5%E6%B3%A2%E7%BE%85%E8%9C%9C%E7%B6%93%E7%99%BD%E8%A9%B1%E8%A7%A3%E8%AA%AA.htm#a14>
- 吳懷晨（譯）（2010）。愛神之淚：從洞穴壁畫，宗教場面到凌遲酷刑，法國情色論大師巴塔耶分析「極限，踰越」影像的顛峰之作（原作者：Georges Bataille）。台北市：麥田。
- 波羅蜜。維基百科，2021年11月14日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B3%A2%E7%BD%97%E8%9C%9C>
- 星雲大師（2017）。金剛不壞。星雲大師全集，2021年11月14日，取自 <http://books.masterhsingyun.org/ArticleDetail/article9430>
- 陳界仁。非池中藝術網，2021年3月21日，取自 <https://artemperor.tw/artist/413>
- 陳界仁（1997）。魂魄暴亂（Revolt in the Soul & Body）1900-1999。伊通公園，2021年3月21日，取自 http://www.itpark.com.tw/artist/essays_data/10/153/73
- 陳耀威（譯）（2010）。旁觀他人之痛苦（原作者：Susan Sontag）。台北市：麥田。

- 國家機器。維基百科，2021年5月3日，取自 <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%9B%BD%E5%AE%B6%E6%9C%BA%E5%99%A8>
- 開開 (2018)。電影誕生之前，恐怖迷們看什麼？巴黎大木偶劇院奇譚。雪花新聞，2021年4月11日，取自 <https://www.xuehua.us/a/5ebba82d86ec4d48b7dbb499?lang=zh-hk>
- 楊遠嬰、劉北成 (譯) (1999)。規訓和懲罰 (原作者：Foucault, M.)。北京：三聯書店。
- 聖巴托羅繆大屠殺。維基百科，2021年6月11日，取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9C%A3%E5%B7%B4%E5%A4%9A%E7%BD%97%E4%B9%B0%E5%A4%A7%E5%B1%A0%E6%9D%80>
- 塞涅卡。百度百科，2021年11月13日，取自 <https://baike.baidu.hk/item/%E5%A1%9E%E6%B6%85%E5%8D%A1/10053643>
- 劉紀蕙 (2001)。『現代性』的視覺詮釋：陳界仁的歷史肢解與死亡鈍感，2021年3月10日，取自 <https://www.srccs.nctu.edu.tw/joyceliu/mworks/mw-interart/TaiwanArt/ChenChiehJen'sGaze.htm>
- Celia (2018)。[影評]死亡背後只有無盡的迷惑《Martyrs/殉難者/極限：殘殺煉獄》。神棄之地，2021年4月3日，取 <https://celia0424.pixnet.net/blog/post/209002656>
- Dailycold (2016)。[珠胎]巴黎的大木偶劇場 (Le Théâtre du Grand-Guignol)。每日一冷，2021年4月11日，取自 <https://dailycold.tw/9584/%E3%80%90%E7%8F%A0-%E8%83%8E%E3%80%91%E5%B7%B4%E9%BB%8E%E7%9A%84%E5%A4%A7%E6%9C%A8%E5%81%B6%E5%8A%87%E5%A0%B4%EF%BC%88le-theatre-du-grand-guignol%E5%81%B6%E5%8A%87%E5%A0%B4%EF%BC%89/>
- Grand Guignol—大木偶劇場。豆瓣，2021年5月24日，取自 <https://www.douban.com/note/136797949/>
- Hatsocks 1975 (2013)。《極限：殘殺煉獄》：凌遲受難記。香功堂！PIXNET，2021年3月21日，取自 <https://hatsocks1975.pixnet.net/blog/post/50411870>
- Kieslowski (2005)。魂魄不滅凌遲考。斯人讀舒適閱讀生活萬事萬物，2021年3月10日，取自 <https://kieslowski.pixnet.net/blog/post/2463529>
- Victorian literature。維基百科，2021年5月30日，取自 https://en.wikipedia.org/wiki/Victorian_literature

- Y (2009)。《極限：殘殺煉獄》巴斯卡勞吉哈：恐怖片是處理現實最真誠的手段。批踢踢實業坊，2021 年 5 月 9 日，取自 <https://www.ptt.cc/bbs/Horror/M.1257924759.A.E97.html>
- 30°(2017)。凌遲考 (2002)。豆瓣電影，2021 年 5 月 26 日，取自 <https://movie.douban.com/subject/10831917/>

視覺藝術論壇 第十六期 / 視覺藝術論壇編輯委員會編輯，
— 嘉義縣民雄鄉：嘉義大學視覺藝術系所，
民110
面；9.5公分
年刊
ISBN 978-626-95079-4-8(平裝)
1. 視覺藝術 2. 期刊

視 覺 藝 術 論 壇 第十六期

發行人：艾群

編輯者：視覺藝術論壇編輯委員會

出版者：國立嘉義大學人文藝術學院視覺藝術學系/視覺藝術研究所

網 址：<http://www.ncyu.edu.tw/art/>

地 址：嘉義縣民雄鄉文隆村85號

電 話：05-2263411#2801

定 價：360元

印刷者：偉懋彩色印刷有限公司

電話：05-2832696

傳真：05-2843238

出版日期：中華民國一一〇年十二月

ISBN 978-626-95079-4-8

版權所有·翻印必究