

# 藝術學報

- 
- 1 光雕投影營造立體感之視覺策略  
曾靖越
- 
- 29 變性者電影《我就是我》：男變女的性別認同與變性慾望  
趙庭輝
- 
- 51 醜爆了！LINE「醜貼圖」之使用者經驗與其創作動機探究  
陳麗秋、陳彥如
- 
- 75 藝術如何超日常？以第二屆大臺北當代藝術雙年展為例  
洪儀真
- 
- 103 蔡明亮朝向「純影像」的慢走長征  
陳怡君
- 
- 129 臺灣臺南「牽亡歌陣」表演儀式探析  
—以善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」為例  
施德玉
- 

半年刊 第十六卷第 2 期 (總 107 期)



國立臺灣藝術大學

中華民國 109 年 12 月

## 編輯的話

藝術學報創刊於1966年，是國內歷史最悠久的藝術類學術期刊，目前也是科技部臺灣人文學引文索引THCI收錄期刊，能維持至今，需感謝歷屆主編、編輯委員、評審委員、投稿作者以及讀者的努力與支持，才得以持續茁壯成長。

為方便作者投稿，本學報自83期起改採全年徵稿方式辦理。另外，為了健全審稿制度及提高審稿流程之時效性，本刊將持續召開出版編輯委員會議，適時修訂徵稿及審查辦法、投稿規則、審查流程……等事項，期藉由不斷的檢討，使得審查制度更為公平完善，進而提升學報品質與內容並滿足稿件性質的多元化。

學報編輯群希望在未來的編輯作業中，能秉持嚴謹的態度以更快、更有效率的方式，遴選出國內的優良學術論文與讀者共享，也盼望投稿作者與讀者能踴躍提供高見，以便讓我們不斷的進步並順應時代潮流，朝向國際化的高品質學術期刊發展。

107期藝術學報總計收23篇投稿論文，完成初審及雙向匿名外審作業者共計19篇，經提本校出版編輯委員會審議，最後決議通過7篇論文。包括美術學門2篇，設計學門3篇，傳播學門1篇，表演學門1篇，本刊維持每期刊登6篇，保留一篇下期刊登。

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會  
民國109年12月



# 藝術學報 第107期

## 目次

一、光雕投影營造立體感之視覺策略 / 曾靖越 .....	1
二、變性者電影《我就是我》：男變女的性別認同與變性慾望 / 趙庭輝 .....	29
三、醜爆了！LINE「醜貼圖」之使用者經驗與其創作動機探究 / 陳麗秋、陳彥如 .....	51
四、藝術如何超日常？以第二屆大臺北當代藝術雙年展為例 / 洪儀真 .....	75
五、蔡明亮朝向「純影像」的慢走長征 / 陳怡君 .....	103
六、臺灣臺南「牽亡歌陣」表演儀式探析—以善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」為例 / 施德玉 .....	129



# TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.107

December 2020

## CONTENTS

1. Visual Strategies for Creating Three-Dimensionality in Projection Mapping  
/ Ching-Yueh Tseng ..... 1
2. Transsexual Film I Want What I Want: MTF's Gender Identity and Transsexualism  
/ Ting-Huei Chao ..... 29
3. A Study on User Experience of Line's Ugly E-Stickers and Their Creators' Creative  
Motivation  
/ Li-Chiou Chen 、 Yan-Ru Chen ..... 51
4. How Does Art Transcend Daily Life? A Study of "Daily<sup>+</sup>", the 2<sup>nd</sup> Greater Taipei  
Biennial of Contemporary Art  
/ Yi-Chen Hong ..... 75
5. Tsai Ming-Liang's Slow-walking Series towards "Pure Image"  
/ Yi-Chun Chen ..... 103
6. The Performative Rituals of Qian-wang-ge-zhen in Tainan, Taiwan:  
A Case Study of *Long-Feng Mantra-Chanting Qian-wang-ge-zhen* Troupe in  
Shanhua  
/ Te-Yu Shih ..... 129

# 國立臺灣藝術大學出版編輯委員會設置要點

89.10.17八十九學年度第六次行政會議通過

91.03.05九十學年度第十五次行政會議修正通過

93.12.14九十三學年度第九次行政會議修正通過

97.2.19九十六學年度第九次行政會議修正通過

106.03.21.105學年度第8次行政會議修正通過

- 一、國立臺灣藝術大學(以下簡稱本校)為辦理學術出版與發行，提升研究風氣，促進教學與研究成果交流，依據本校出版中心設置要點第四點，設置出版編輯委員會(以下簡稱本會)，並訂定本要點。
- 二、本會負責本校出版品之法規、徵稿、審查、編輯、印行等相關作業方針之研議與諮詢。
- 三、本會置委員十七人，圖書館館長、教務長及各學院院長為當然委員，其餘委員由校長遴聘校內、外之學者專家擔任之，各委員任期二年，連選得連任。  
本校委員應少於總委員人數之二分之一。
- 四、本會置召集人一人，由圖書館館長擔任並兼會議主席。
- 五、本會每學期至少召開一次審查會議，必要時由主席召集臨時會議，需有全體委員二分之一以上出席始得開議，開會時，執行秘書需列席。
- 六、本會委員為無給職，校外委員(含校外特聘主編)得依規定支給出席費及交通費。
- 七、本要點未盡事宜，悉依相關法令辦理。
- 八、本要點經行政會議通過，陳請校長核定後實施，修正時亦同。

## 109學年度出版編輯委員會委員名單

審查類別	姓名	服務單位	職稱	備註
主任委員	呂允在	本校圖書館	館長	校內
委員	宋璽德	本校雕塑學系	教授兼教務長	校內
美術學門	陳貺怡	本校美術學院	院長	校內
"	黃海鳴	國立臺北教育大學文化創意產學經營學系	教授	校外
"	馮幼衡	原本校書畫藝術學系	教授	校外
設計學門	鐘世凱	本校設計學院	院長	校內
"	林品章	銘傳大學教育暨應用語文學院	院長	校外
"	陳殿禮	國立臺北科技大學工業設計系	教授兼系主任	校外
傳播學門	連淑錦	本校傳播學院	院長	校內
"	徐明景	中國文化大學資訊傳播系	教授	校外
"	唐維敏	輔仁大學影像傳播學系	副教授	校外
表演學門	曾照薰	本校表演藝術學院	院長	校內
"	施德華	國立臺南藝術大學中國音樂學系	教授	校外
"	林國源	國立臺北藝術大學戲劇學系	教授	校外
人文學門	陳嘉成	本校人文學院	院長	校內
"	王志弘	國立臺灣大學建築與城鄉研究所	所長	校外
"	劉慶剛	國立臺北大學應用外語學系	名譽教授	校外

## 藝術學報主編及學術顧問

### 主編

蔡秉衡 國立臺灣藝術大學中國音樂學系教授

### 學術顧問

海倫·湯瑪斯 (Prof. Helen Thomas)

聖三一拉邦音樂舞蹈學院 舞蹈研究 教授

(Professor of Dance Studies, Trinity Laban Conservatoire of Music and Dance)

紀元文 中央研究院歐美研究所副研究員

# 國立臺灣藝術大學藝術學報徵稿及審查作業要點

87學年度第五次行政會議通過  
88學年度第廿二次行政會議修正通過  
89學年度第八次行政會議修正通過  
90學年度第五次行政會議修正通過  
91學年度第一次行政會議修正通過  
91學年度第五次行政會議修正通過  
91學年度第十九次行政會議修正通過  
92學年度第六次行政會議修正通過  
93學年度第九次行政會議修正通過  
94學年度第十次行政會議修正通過  
94學年度第十四次行政會議修正通過  
97學年度第十七次行政會議修正通過  
105學年度第8次行政會議修正通過  
105學年度第10次行政會議修正通過

- 一、國立臺灣藝術大學（以下簡稱本校）為鼓勵教師從事學術研究，提高學術水準，促進學術交流，特出版藝術學報（以下簡稱本學報），為處理本學報之徵稿及審查事項，特訂定「國立臺灣藝術大學藝術學報徵稿及審查作業要點」（以下簡稱本要點）。
- 二、本學報為與藝術相關之論著、調查報告及專題研究之發表園地，於每年六月及十二月出版，邀請國內、外各大專校院教師、各機構研究人員暨研究生投稿。
- 三、撰稿原則：
  - （一）來稿所用文字，以中文、英文為限。
  - （二）稿件請用電腦橫打，每篇文稿（含中、英文摘要、本文、註釋、參考文獻、附錄、圖表）字數以八千字至兩萬字為原則（含標點符號），圖文併計以24個版面（純文字滿頁38字×38行=1,444字）為限。
  - （三）稿件正文與中、英文摘要請自行印出一式四份，連同投稿者資料表，寄交本校圖書館出版中心，經通知錄取後，再繳交確認文稿磁片（請用word文字檔儲存）及本校製發之授權書一份。
  - （四）中、英文摘要以250字為原則，摘要包含：研究動機、目的、方法、結果等；並列出中、英文關鍵字（key-words），關鍵字以不超過6個為原則。
  - （五）為便於匿名審查作業，正文及中、英文摘要中請勿出現任何個人資料，來稿之附註及參考書目，請依文稿性質採用APA或MLA格式。

#### 四、稿件格式：

- (一) 中文字體請使用新細明體，如須強調請用標楷體，文稿格式為橫向排列、左右對齊，並註明頁碼（置每頁文末右下角）；英文字體請使用Times New Roman體。
- (二) 稿件首頁為1、論文題目；2、作者姓名；3、任職機構及職稱、聯絡地址、傳真、E-mail。
- (三) 稿件次頁為論文題目、論文摘要及正文。
- (四) 稿件末頁以英文書明論文題目、作者姓名及任職機構、職稱。
- (五) 稿件裝訂順序為：1、首頁資料；2、中文摘要（含關鍵字）、正文（含參考文獻、注釋）、圖表；3、英文摘要（含關鍵字）。

#### 五、著作財產權事宜：

- (一) 本學報刊載之論著以未經發表為原則。請勿一稿兩投，違反學術倫理，或侵犯他人著作權。
- (二) 經本學報接受刊登之著作，其著作權仍歸作者所有，但作者同意授權本學報得再授權其他資料庫業者，進行重製、透過網路提供服務、授權用戶下載、列印等行為。並得酌作格式之修改。且未經本校同意，不得在其他刊物再行發表。
- (三) 來稿若經採用，本學報因編輯需要，保有文字刪修權。
- (四) 文稿有抄襲爭議者，概由撰稿人自行負責。

六、本學報不支付稿費，來稿若經刊登，將敬贈作者當期刊物3冊及抽印本20份。

#### 七、稿件交寄：

- (一) 來稿請以掛號郵寄新北市板橋區（220）大觀路1段59號國立臺灣藝術大學圖書館出版中心收。
- (二) 有關本學報之「投稿者資料表」、「授權書」等，請逕至本校網站查詢，網址為：  
<http://www.ntua.edu.tw>。洽詢電話：(02) 2272-2181-1715。

#### 八、審查：

本學報之審稿制度，包括初審（含形式審查、預審）、外審與複審四個階段。

- (一) 形式審查：由主編針對來稿確認是否符合形式要件（包括字數、撰稿體例等），不合者退回修正或退件。
- (二) 預審：通過形式審查之稿件，由本學報主編針對文稿品質及主題宗旨進行預審；如有疑義，由本學報主編邀請另一位委員複審，若看法一致即予退件。
- (三) 外審：
  - 1、通過預審之稿件，由主編提出建議名單經主任委員同意後，以匿名方式送請二至三位相關領域之專業學者進行外部審查，經二人以上通過者始准進入複審。

2、經審查要求修改之論文，應填寫「學報論文審查意見處理情形表」。

3、外審意見分為四類：

- (1) 同意刊登。
- (2) 修正後刊登。
- (3) 修正後再審。
- (4) 不同意刊登。

(四) 複審：通過外審之稿件，委請本學報主編先行核閱所有審查意見、作者歷次修改之審查意見處理情形表及文章整體品質，提供是否刊登之建議，並將結果提本校出版編輯委員會議審議。

(五) 本學報稿件之審查，酌致審查人審查費；其審查費之支給標準採按字計酬，每千字中文一百七十元，外文二百一十元，每人每件審查費之請領金額以貳仟元為限。

(六) 審查通過之稿件，本學報因編輯上之需要，保有刊登期數調整權。同一期同一作者以刊載一篇論文稿件為原則，如作者係一人以上者，則以第一作者為認定基準；如確有需要須及時刊載者，同一作者同一期中以加刊一篇為限。

(七) 投稿者撤稿之要求，需以書面提出，並敘明撤稿理由。為避免資源浪費，凡於送外審階段提出撤稿者，本刊一年內不接受其投稿。

九、本要點經行政會議通過，陳請校長核定後施行，修正時亦同。

# 光雕投影營造立體感之視覺策略

曾靖越\*

收件日期 2020 年 03 月 30 日

接受日期 2020 年 10 月 21 日

---

## 摘要

光雕投影是近年常見的展演手法，它透過影像投射增益了實體物件的質感，從而消弭虛境與實境的空隙，創造了一種視覺幻象。為了分析這種手法依循的視覺策略，本文第一個部份先整理了基於實物進行映射的相關影像創作，並釐清光雕投影的定義以了解映射創作之內涵。其次，本文分析了建構立體感的三種視覺策略，包含「透視法」、「歪像」、以及「影像增益實物外觀」，分別就各個策略如何形塑光雕投影的影像結構來舉例進行討論。最後，本文在結論中歸納，雖光雕投影在技術與概念上均不是全新技法，但它揉合了古典的法則以及更為完善的媒體形式，透過前述三種策略建構出生動立體的視覺感。

**關鍵詞：**光雕投影、對位投影、擴增實境、透視法、歪像

---

\* 臺北市立大學視覺藝術學系助理教授

## 壹、緒論

從古典繪畫到當代頂尖電影特效，人們對於錯覺的追求從未停歇，如何如實地重現幻境一直都是視覺科技發展所關注的重點。幻術不斷地推陳出新，為的是愚弄觀者，讓觀者忘卻介面的存在，且無法意識到創作者所施展的技倆，從而誤以為進入真實的世界（David, 2003）。

在不斷推陳出新的各種新媒體中，光雕投影（Projection Mapping）是近年來一種常見的投影技術。如建築外牆投影作品《KUBUS》（圖 1），運用了不同明度的灰階塊面，營造出錯覺，讓原來的建築表面出現凹凸的塊狀結構。這種視覺藝術的展現形式，大大強化了空間的可能性，且被廣泛運用到商業廣告、裝置藝術、表演藝術等領域。

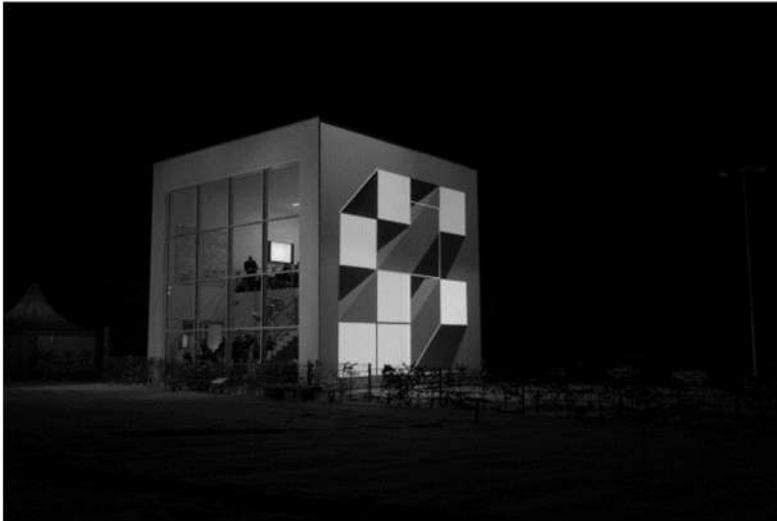


圖 1 《KUBUS》, a site-specific architectural projection

資料來源：©URBANSOON 摘 <https://www.urbanscreen.com/kubus-2/>

光雕投影是一種虛實整合的展現手法，透過影像與實物的融合，體現了創作者對空間的想像力。這種作品為了塑造錯覺，在規劃之初就必須考慮觀眾的視點，以及影像投射的技術細節。創作者如何在重重的條件下，依循視覺法則與規律，藉以改變實體物件的原貌，並創造具立體感的錯覺內容，是本文探究的重點。因此，本研究先分析「透視法」、「歪像」等相關文獻與作品，以探究於二度空間營造立體視覺的建構策略。其次，再爬梳擴增實境之相關學理，討論如何透過影像覆蓋，以強化實體物件的視覺感受。最後，歸納前述結論並指出光雕投影作品的錯覺建構策略，藉此解釋觀眾如何透過創作者的安排，被引導並沉浸到精心設計的錯覺當中。筆者期望本文能對光雕作品之實務製作有所助益。

## 貳、基於實物的影像映射

影像投射作為娛樂效果，最早可溯至十七世紀，一種稱為「魔燈」(magic lanterns)(圖 2)的器具，已被表演藝人與教育工作者廣為使用。「魔燈」神奇的視覺效果，被 19 世紀時歐洲的魅影秀 (phantasmagoria ghost show) 大量採用，它利用凹面鏡收集蠟燭或油燈發出的光，使其通過鏡片裝置以放大幻燈片圖像，並將圖像投射到屏幕上。(Willis, 2012)。而後，隨著技術的進步，投影映射的靜態影像開始有了不同的呈現風貌。法國人 Émile Reynaud 在 1877 年製造了派蘭欣放映鏡 (projecting praxinoscope)(圖 3)，該技術能夠將連續繪圖段落投射於布幕之上，這是動態影像公开展示的首創之舉，亦是後續電影發展的先行者之一 (Bordwell, 1994)。

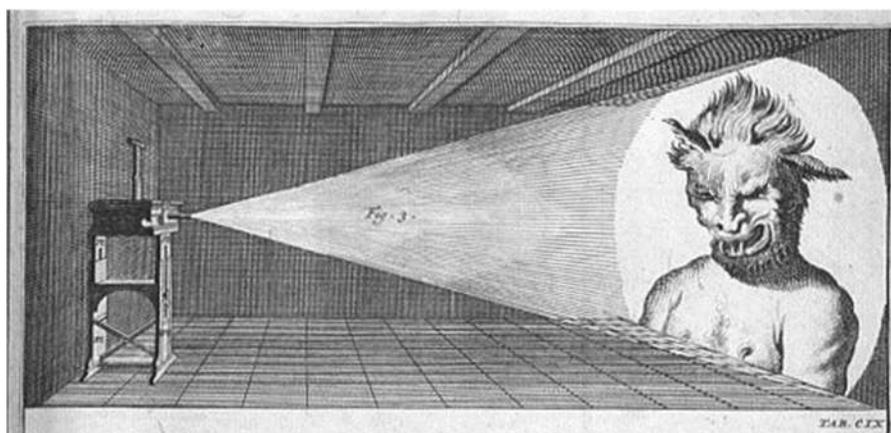


圖 2 A page of Willem's Gravesande's 1720 book *Physices Elementa Mathematica* with Jan van. Musschenbroek's magic lantern projecting a monster. 局部截圖  
資料來源：[https://en.wikipedia.org/wiki/Magic\\_lantern](https://en.wikipedia.org/wiki/Magic_lantern)

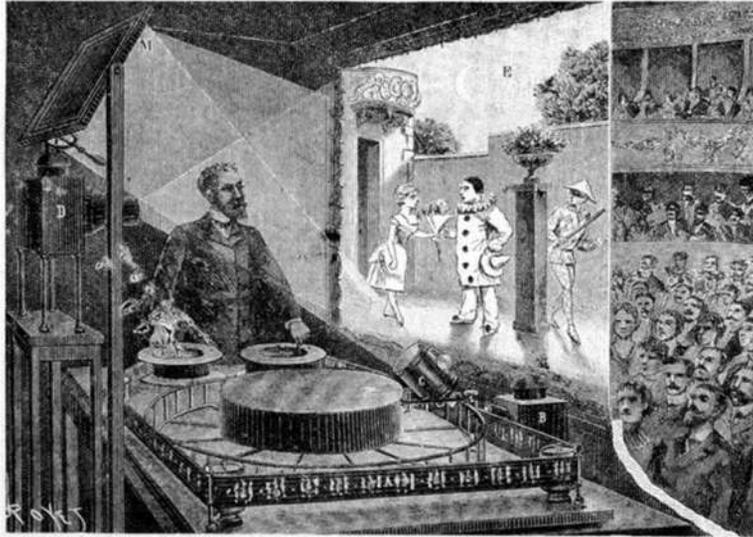


圖 3 First public performance of Reynaud's 'Theatre Optique' in Paris  
1892. By Louis Poyet.

資料來源：<https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope>

## 一、錄像裝置藝術

早期的動態影像只能在電影院中欣賞，到了 1950 年代，電視以一種席捲的姿態，大規模進入日常家庭之中，根據統計，1960 年之時，百分之九十的家庭都擁有電視（Rush, 2005），這意味著動態影像至此已經成為一種日常風景。於此時期，藝術家亦開始將電視機轉化為藝術媒介，如德國藝術家 Wolf Vostell 的作品《TV Dé-Coll/age》，以及錄像藝術之父 Nam June Paik 運用剛上市的 SONY Portapak 攝影機，即興拍攝教宗的行走鏡頭；自此，攝錄影媒材與影音編輯技術成為一種創作手法，並奠定錄像藝術（video art）成為一門專業的創作領域。

在錄像藝術家的手中，動態影像成為承載意念與形塑思緒的媒材；除了使用實體的電視作為影像載體外，許多錄像藝術作品亦利用投影的方式來呈現內容。然而，影像映射的創作，不單只呈現於平面屏幕，有些錄像創作亦運用裝置藝術、三度空間或劇場形式，並揉合聲光、影像等不同元素，讓物件與投影的搭配為空間帶來新的思緒，形塑一種新的影像形式，並吸引了觀眾的目光（陳永賢，2007）。諸如最早出現的第一個影像投射裝置 《Grim Grinning Ghosts》（圖 4），它設置於 1960 年代末期位於迪士尼樂園內的幽靈公館，這個鬼怪裝置將真人錄製的面部影片投射在半身人像之上，

讓毫無生命的雕像瞬間活了起來 (Mine, van Baar, Grundhöfer, Rose, & Yang, 2012; Moubayed, Skantze, & Beskow, 2013)。

同樣的手法，美國藝術家 Tony Oursler 亦將臉部表情投影到布娃娃、白色物件等日常用具當中 (圖 5)；Oursler 以一種荒謬的表達形式，透過投影媒介改變物件外觀，進而對現象、自我、身份等面向的變化進行了現象學探索 (Kaye, 2008)。而 Amy Jenkins 一系列影像裝置作品，則結合動態影像、音頻、雕塑與表演，並以微型物體或大型建築的形式，呈現思想與記憶並陳的一種詩意空間，她的作品《How to Pee Like A Boy》，透過馬桶實物將觀眾吸引到作品中，微妙地勾勒出一種神祕感，亦讓女性釋放對不同身體的焦慮和好奇心 (Dalton, 1997)。此外，同為早期的映射投影先行者之一的藝術家 Michael Naimark，其錄像裝置作品《Displacements》則透過投射影像與實體物件互動的過程，探索如何運用新媒體來提供觀者新的沉浸感受，以及探究空間的可能性 (Naimark, 2005)。

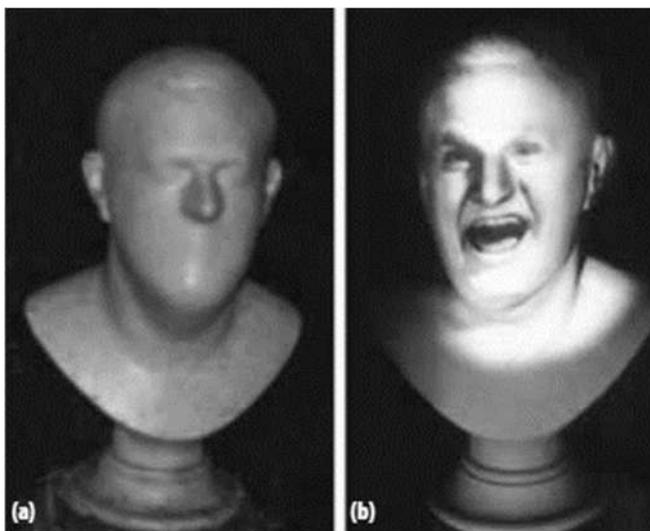


圖 4 《Grim Grinning Ghosts》裝置中的半身頭像，(a)尚未投影(b)運用投影增加頭像表情

資料來源：Mine, M. R., van Baar, J., Grundhöfer, A., Rose, D., & Yang, B.(2012).Projection-Based Augmented Reality in Disney Theme Parks. IEEE Computer, 45(7), 32-40.



圖 5 《Station》, Tony Oursler

資料來源：<https://tonyoursler.com/station/bafsz1fwmpgwm53bzmgfxzocfnob6>

這些錄像裝置藝術作品，讓動態影像透過「光線」轉為一種材質或表情，強化了實物樣貌，並釋放與擴大了觀者對於作品的想像力。於此，我們還可從 Jeffrey Shaw 的《The Legible City》，以及 Masaki Fujihata 所創作的《Beyond Pages》兩件作品得到更深的體認，也就是這樣的作品提供一個場域讓真實和虛擬並存，讓錯覺成為真實的日常風景；又如 Paul Sermon 在其作品《Telematic Dreaming》所強調的：虛擬在此變成了一種媒介，讓作品所在空間變成了一種「超表面」（hypersurface），同時創造了一種跨越虛實的奇觀（Giannachi, 2004）。

## 二、光雕投影

「光雕投影」(projection mapping) 亦稱「空間擴增實境」(spatial augmented reality, SAR, spatial AR)，是一種將虛擬三維物件，疊加到實體立體物件（如建築立面或實體模型）的手法（B. Jones, 2012; Raskar et al., 1998; Raskar, Welch, & Fuchs, 1999; Raskar, Welch, Low, & Bandyopadhyay, 2001）。空間擴增實境是擴增實境（augmented reality, AR）領域內的一種形式，它透過投影機的不同整合模式（單臺固定，或單臺可調控方向，或多臺整合），藉由正面投影的手法，直接將影像無縫地投射到物體表面。整體而言，一件光雕投影作品具備以下三種元素：一個被投影物體、一個觀眾，以及一個或多個可以控制的光源（一般而言是投影機）；而藉由控制光源，創作者得以改變物體的材質或顏色，因此幻象與動態特效就可以被營造出來（Bimber & Raskar, 2005a; Peddie, 2017）。

除了投影機之外，光雕投影無需任何影像顯示設備（諸如眼鏡或是行動裝置），影像直接取代了被投射物體的外觀，從而進入觀者的肉眼；在本質上，投影機並沒有更改物體的外觀，而是增益了物體表面的細節、材質、陰影、明暗以及動態表現（Schmalstieg & Hollerer, 2016）。以投影為主

的沈浸體驗裝置，最為人廣泛知曉的就是 90 年代由伊利諾大學芝加哥分校所開發的 CAVE 系統（Cruz-Neira, Sandin, & DeFanti, 1993），CAVE 系統佈署了多台串聯投影機，並將影像投射至展間四面牆面與中央地面，藉此構成一個可供多人介入的圖像空間，亦可即時互動並進行創造性活動的環繞虛擬環境（Grau, 2004; Mine et al., 2012）。

CAVE 的影像是投射在平滑的牆面上，與光雕投影的手法相比，後者更關注投射影像在非平坦與非全白的物體表面上所產生的質感轉變（B. Jones, 2012）。如藝術家 Pablo Valbuena 所創作的作品：《Augmented Sculpture》（圖 6），便是將影像投影在實物外觀上進行變化，藉此於塊面與邊框之間探索空間與虛實的關係。

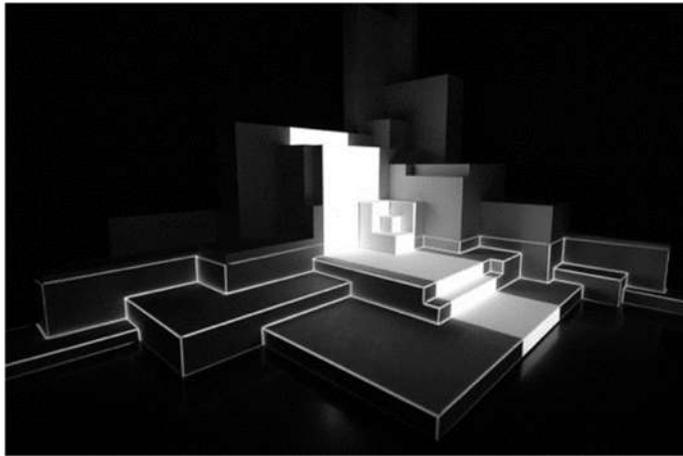


圖 6 《Augmented Sculpture》, Pablo Valbuena

資料來源：<http://www.pablovalbuena.com>

然而，這種以投影機作為顯示手段的創作也有一些限制，諸如投影的效果會受限於被投影物體的形狀、顏色與表面的大小；此外，基於透視法則，立體虛擬影像的正確視角僅限於單一視點，造成了作品欣賞上的限制。前述問題，可以透過多臺投影機協力運作得到解決。不過，串連的投影機數量增加，校正的複雜度亦會增加。而且，投影到非平面之表面將會導致影像模糊，但使用雷射投影機（laser projector）可以克服這個問題（Bimber & Raskar, 2005a）。

透過投影技術將動態影像與實體物件結合，光雕投影有別透過頭戴顯示裝置（head mount display, HMD），或以手持裝置體驗的擴增實境技術，是直接用人眼來感受錯覺，因此，更符合人體工學，能讓觀眾眼睛容易調節適應，視覺效果亦較為生動與自然（透過串連多台投影機，理論上可擴充顯示解析度，以提供無上限的視野）。此外更重要的是，光雕投影往往都是在展演場域供大量群眾觀賞，並將影像與聲音元素進行混合，呈現聽覺與視覺兼具的敘述模式（audio-visual

narrative)，進而帶給觀眾一種集體可被分享的體驗(Bimber & Raskar, 2005a; Ekim, 2011; Mine et al., 2012)，藉此，光雕投影能深化現場氣氛，讓觀者更容易進入到錯覺之中。

## 參、營造立體感之策略

光雕投影作品要能產生三維深度的空間錯覺，則必須考量觀眾視點以及實物原貌，並依此規劃各種視覺效果。不過，純粹的影像與實物貼合時，必須講究更多視覺法則才能凸顯立體感。因此，本小節援引古典繪畫在二度空間營造立體感受的創作法則，以及擴增實境的感知理論，試從不同面向進行分析，以探討光雕投影的立體視覺建構策略。

### 一、透視法與電腦圖像

透視法在文藝復興時期出現，這是一種可以在二度平面的圖像空間製造景深的技術，它以某個固定不動的主體所在位置為基準，將圖框作為觀看世界的窗口，就主體眼中所見之景象來組織空間；換言之，透視法是一種在空間中以特定觀察者為核心的物體之再現系統，這個不朽的藝術技巧，成為平面空間的優勢組織手法，支配了後續數個世紀的藝術展現方式，深度影響繪畫歷史(Gombrich, 2015; Sturken & Cartwright, 2013)

普遍認為，十五世紀初的知名建築師 Filippo Brunelleschi 是透視法的發現者，他透過證明線性透視法則，讓藝術家們取得精確的數學工具，在平面繪畫中表現遠近感受，以及模仿三維實體與空間。另一位重要的透視法理論貢獻者 Leon Battista Alberti，於《De Pictura》一書中提出了「窗」以及「消失點」的概念，他運用網格系統以詮釋單點透視結構(圖 7)，提供了一種視覺創作方法，這亦是一種基於某位觀察者的固定視點進行呈現的寫實主義。此外，這種透過「窗」的概念來建構畫面的技法，如同讓觀者見到「從一扇窗看出去的視野景象」，這種框架形塑與定義的事物能被觀者理解，是因為觀看者熟悉事物的脈絡(窗戶是日常風景)。這呼應 Da Vinci 所認為的：亦即透視法是一種理性的展現，而透過理性經驗的產物，能契合真實狀況。而 Albrecht Dürer 的「縮放儀」藉由座標格點等幾何方法，有系統地實踐透視理論體系，概念亦與前者如出一轍。Rene Descartes 認為，理性的工具可以增強與替換我們原本的感官感受，並可驗證與確認自我的感知。換句話說，透視法體現了笛卡兒的理性主義哲學，亦即，用理性的機器驗證眼睛呈現的內容(Mirzoeff, 2004; Sturken & Cartwright, 2013)。於此，我們可以清楚了解，透視法這套系統是以數學、幾何等工具，試圖建構一套規則與公式來呈现在特定觀點下的畫面。創作者可藉此工具從布局的角度進行繪畫的配置，並精心營造視線與焦點，來讓觀眾沉浸到作品所要傳達的情境當中。

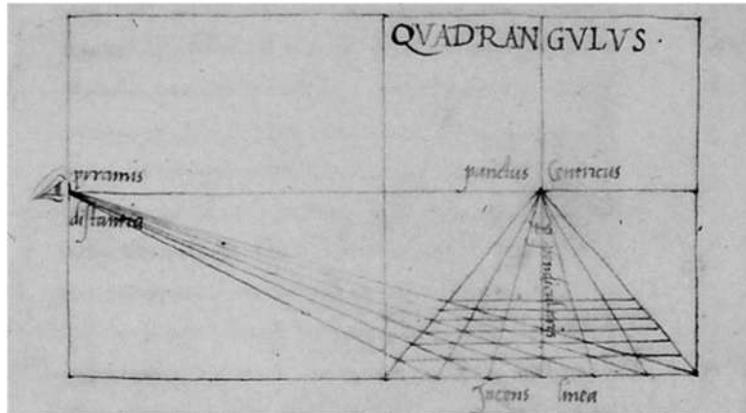


圖 7 Alberti 透過繪圖呈現地平線和消失點

資料來源：<http://www.classicalart.org/blog/a-brief-history-of-perspective>

在光雕投影創作中，影像多以 3D 軟體進行開發，這是實體物件變形的錯覺關鍵。電腦 3D 圖形實質上也是平面的，是螢幕上的 2D 影像，但它構築出了深度的景深錯覺 (Wright Jr, Haemel, & Lipchak, 2007)，此錯覺的營造與古典概念如出一轍。

在電腦繪圖中，笛卡兒坐標系 (Cartesian coordinate system) (圖 8 左) 是描述位置最常用的參考基準，它透過  $x, y$  與  $z$  軸，以三座標  $(x, y, z)$  來表示 3D 空間中的特定位置 (圖 8 中)。電腦程式可運用正投射 (orthographic projection)，以及透視投射 (perspective projection) 等方式，將 3D 座標投射到 2D 視窗平面 (螢幕) 上 (圖 8 右)，藉此，3D 空間的資訊，才得以透過平面顯示器呈現 (Wright Jr et al., 2007)。整體而言，扮演古典與當代技術橋接任務的笛卡兒坐標系，透過抽象平面中  $x$  與  $y$  的直角座標系，可讓每一個點的位置被精確數據化，藉此，電腦便能運用方程式進行演算，並在顯示器等輸出設備中描繪圖形。

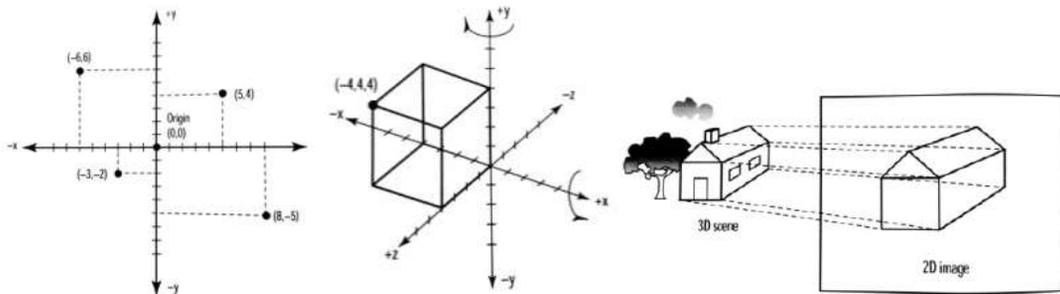


圖 8 (左) 2D 笛卡兒坐標系，(中) 3D 笛卡兒坐標系，(右) 3D 影像投射至 2D 畫面

資料來源：Wright. (2000). Open GL 超級手冊. 基峰資訊.

3D 影像在畫面進行渲染 (render) 時，除了運用前述投射方式來建構景深與透視感，還可以使用相關的 3D 效果，來強化物體與場景的關係，諸如：色彩 (color)、燈光 (lighting)、陰影 (shading)、紋理貼圖 (texture mapping)、霧化 (fog)、混合 (blending) 與透明 (transparency)、去除鋸齒 (anti-aliasing)；這些效果中有許多呼應了古典美術中 Da Vinci 所歸納的三種透視法：線透視法 (linear perspective)、色彩透視法 (the perspective of colour)、消失透視法 (the perspective of disappearance) (Isaacson, 2019; Leonardo, 1970; Wright Jr et al., 2007)。它們透過不同的型態，以凸顯二維平面上的景深錯覺，其對照茲整理如下表：

表 1 Da Vinci 歸納之透視法與其對應之數位 3D 效果 (本研究整理)

Da Vinci 歸納之透視法	3D effects
linear perspective 線透視法	線條構築遠近感、去除鋸齒
the perspective of colour 色彩透視法	色彩、燈光、陰影、材質對應
the perspective of disappearance 消失透視法	霧化、混合、透明

行文至此，還有一個貫穿古今的概念也不容忽視，亦即 Alberti 所提及的「窗」。窗戶作為一種組織畫面的手段，從 Brunelleschi 到數位時代，一直未曾改變過，窗戶既是組織空間的一種方法，也是一種隱喻。運用「視窗」呈現視覺內容，一直都是電腦影像的原生預設模式。光雕投影運用投影機聯合拼接，或是重疊影像來達到錯覺效果的創作方法，也是「窗」的一種體現。這種影像基於視窗進行的拼貼與重疊，意味著窗戶的隱喻仍是數位科技建構視覺場域的重要元素。視窗是以介面的形式，層層堆疊，讓觀看者以垂直的角度，在前方進行影像的觀看。電腦視窗提供了一種新的觀看方式，如同立體主義一樣，可同時介入多螢幕與多角度 (Friedberg, 2006; Sturken & Cartwright, 2013)。總體而言，數位時代運用窗格進行敘事，實際上是透視技法發揮的極致展現。

由 Bot & Dolly 所創作的作品《Box》(圖 9)，是一件經過縝密計算，運用機器人搭配真人的即時光雕投影同步表演。《Box》將動態影像投影在移動物體表面，呈現了令人驚嘆的立體錯覺空間。創作者開發了一套中介程式，讓 3D 虛擬物件的位移能與實體機器人精準同步，並配合投影圖像的 3D 效果轉換來呈現精妙的錯覺空間 (ViceMedia, 2013; Zannoni, 2017)。《Box》作品當中的五個主題場景，均透過投影在實體的二維平面上，以線性透視的手段呈現出具備深度的立體影像；隨著攝影機的運鏡，觀眾的視點會產生變化，錯覺感受亦隨之改變，這彰顯了觀看的趣味性與製作難度。

《Box》體現了電腦圖像運用透視法所達成的視覺沈浸感受，它更進一步透過投影機，讓窗的概念從螢幕跳脫到實物場景之中，擴大了錯覺的感受。

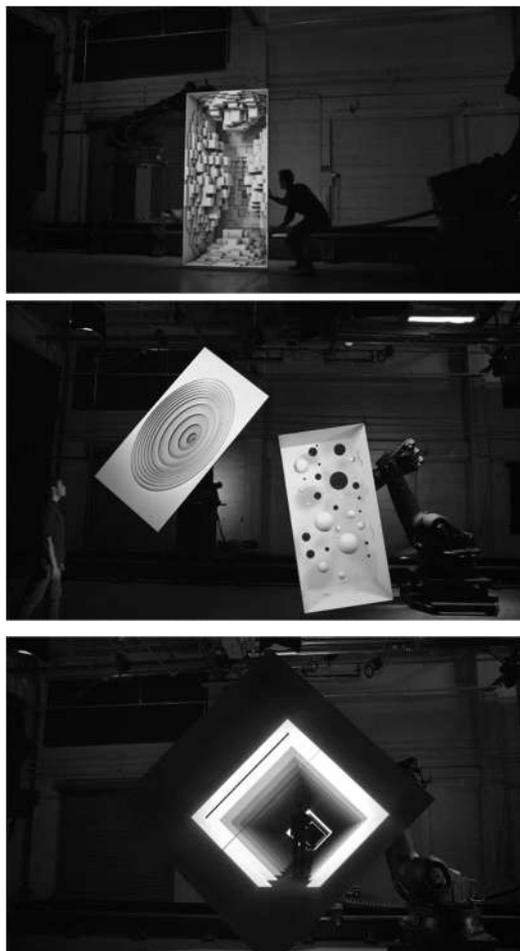


圖 9 《Box》光雕投影作品

資料來源：截圖自 <https://www.youtube.com/watch?v=1X6JcybgDFo>

擅長建築立面投影的團隊 URBANSCREEN 所創作的作品《555 KUBIK: How it would be if a house was dreaming》(圖 10)，亦是透過 3D 動畫效果，配合線性透視法則，將 Hamburger Kunsthalle 的外牆立面演繹出不同視覺效果的創意作品。該作品運用影像映射來消除原有建築的設計樣式，並將建築物內外翻轉，讓觀眾對原本的建築空間進行解構。誠如這件作品的副標題所言：「如果一間房子在作夢那是會怎樣？」，這種暗示性的話語，透過光雕投影在影像之可能性與潛力，呈現了對

於建築的想望，也在投射影像與建築形式之間建立了新的關係。這是一種虛擬與現實兩個維度的融合整併，也是一種存在兩者之間的辯證關係，透過圖像，揭示了建築環境潛在的變化與可用性（Korola, 2014）。



圖 10 《555 KUBIK: How it would be if a house was dreaming》by URBANSCREEN

資料來源：<http://www.urbanscreen.com/555-kubik/>

透視法是一種累積了多人智慧的科學方法，它已被系統化、理論化、數學化，它以「人是中心與衡量的標準」為基準，用人的視覺角度去體現自然。自 1960 年代以降，新興的電腦圖像領域，讓透視法更深度融入 3D 軟硬體的設計架構當中。無論電腦動畫、電玩遊戲、資訊視覺化，甚至是虛擬實境，線性透視法皆已然成為電腦文化視野裡的預設模式（Manovich, 2001b）；當電腦透過程式，完美地利用數學演算的透視法描繪物體形象時，更讓螢幕這個介面產生透明化，從而消失不見，進一步將視覺效果達到一種栩栩如生的境界（邱誌勇，2013）。這也意味著，新舊媒材是透過透視法這條共同的軸線在貫串彼此，光雕投影藉此見證了新舊的交融，使觀者自然地沈浸到創作者所構築的幻境當中。

## 二、歪像錯視

古羅馬藝術非常注重繪畫與建築空間的關係，這個概念可從龐貝（Pompeii）出土的壁畫得到印證，這些平面創作利用錯覺手法模糊了真實空間與圖像空間的界線，讓房間的尺寸在感受上更為巨大，進而有效地將觀眾的視線留駐在繪畫之中（Grau, 2004）。此外，室內某些地面位置，往往標示著觀賞壁畫的最佳視點，唯有透過這些視點觀察，才會讓壁畫中的虛構場景與真實空間相連，進

而創造一種幻境，這種利用牆面繪畫與空間營造沉浸感的手法，證明了古羅馬人已開始使用尚不完善的中心透視法進行事物的描繪（黃倩，2016）。

歪像（anamorphosis）也是一種透視法的運用模式與視覺慣例，這種視覺系統的消失點並非建構在影像正前方，而是畫面中的某個位置，這促使觀者必須將視覺基準對正某點，才能對影像進行詮釋（或說才看得見作品）（Mirzoeff, 2004）。換句話說，歪像是一種呈現形狀的幾何轉換方法，這種方法呈現的圖形僅能從特定位置識別，若從其他視點觀看，圖形將是變形的（Di Paola, Pedone, Inzerillo, & Santagati, 2015; Hunt, Nickel, & Gigault, 2000）。此外，歪像也是一種錯視（optical illusion, visual illusion）體驗，常見的情形是，觀者對於某些二維視覺表現產生誤解，像是長度、傾斜度或色調的配置呈現出一種假象，或是在三維空間中，我們對光和陰影的錯誤理解，以及無法正確地感知距離（Symeonidou, 2016a）。

德國藝術家 Hans Holbein the Younger 所創作的《The Ambassadors》（圖 11）就是歪像創作的知名案例。《The Ambassadors》在畫面下方有一個嚴重扭曲的骷髏頭，許多討論都同意，這是一種死亡的象徵，但卻透過這種幾近顛覆的扭曲圖像來傳達概念，原本是考量將概念表現得明確，反而讓畫作顯得呆板而不自然與不可信（Berger, 1990）；因此，歪像也常被許多後現代理論家挪作隱喻，以比擬視覺的相對性，或人類經驗的主體性（Topper, 2000）。



圖 11 《The Ambassadors》, Hans Holbein the Younger  
資料來源：GOOGLE ARTS & CULTURE

<https://artsandculture.google.com/asset/the-ambassadors-hans-holbein-the-younger/bQEwBLB26MG1LA>

我們亦可在透視理論建築師 Andrea Pozzo，在 The St Ignatius' Church in Rome 的中殿天花板壁畫（圖 12），以及假圓頂壁畫當中發現這種觀看方式。這種名為“quadraturism”和“trompe-l'oeil”的繪畫類型，實現了在空間當中虛構的透視感，而為了完全欣賞透視錯覺，觀眾應該站在地面特定的位置（Di Paola et al., 2015）。



圖 12 Andrea Pozzo's painted ceiling with trompe l'oeil architecture. By Sailko  
資料來源：[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Andrea\\_pozzo,\\_gloria\\_  
di\\_sant%27ignazio,\\_1685-94,\\_02.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Andrea_pozzo,_gloria_di_sant%27ignazio,_1685-94,_02.jpg)

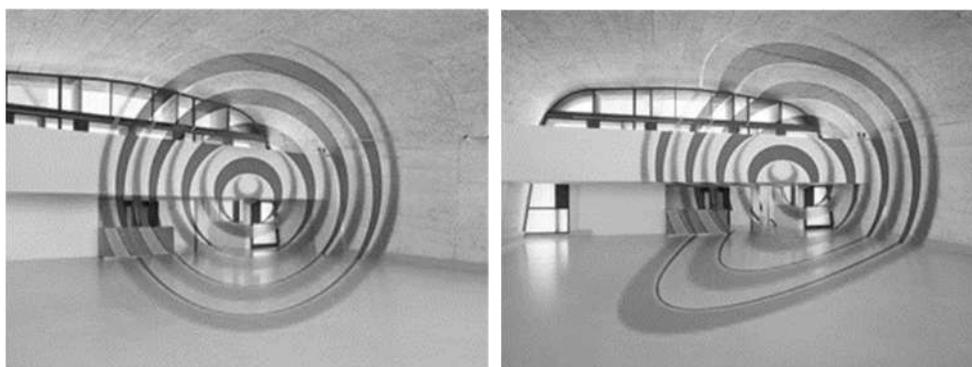


圖 13 Felice Varini 《Rebonds par les pôles》從正確視角觀看（左）從偏移位置觀看（右）  
資料來源：<http://www.varini.org>

這種定點觀看的創作型態，在當代其他視覺展現形式中亦有類似的作品，如藝術家 Felice Varini 的一系列地景藝術創作（圖 13），以及 Julian Beever 以假亂真的街頭立體繪畫，都是以固定觀看角度讓觀者體驗的視覺創作（Maniello & Ryan, 2015a）。Felice Varini 在其創作論述中提到：他會先指定一個精心挑選的創作觀察點，並起始於作者的眼睛位置，然後穿過一條空間的「特別路徑」，透過這個觀查點，觀眾可以完整體驗創作者如何運用「空間」進行創作（Varini, 2012）；同樣地，Julian Beever 也表示他的創作必須從一個特定的視點來繪製，以便在讓觀眾在觀看時產生立體感（Beever, 2010）。此外，除了藝術創作之外，歪像在實用設計領域因其特殊觀看方式，也能產生特殊貢獻；如圖 14 所示，腳踏車道的單車圖示實際上是以拉長的比例進行繪製（圖 14 左）。然而，由於騎乘姿態的視角不同，原來被拉長的單車圖形，在身處腳踏車上的騎士眼中，圖形（圖 14 右）會被大幅度地還原到正確比例的視覺感受（Topper, 2000）。



圖 14 自行車道圖示在不同角度的視覺感受，實際繪製觀點（左）騎士觀點（右）

資料來源：Anamorphoses: Games of Perception and Illusion in Art,

M. Schuyt, J. Elffers and F. Leeman, eds. New York: Harry N. Abrams, 1976. Photo©Joost Elffers

作為當代的創作工具，數位科技將影像轉換成一種全新的語言，亦即數學物件（mathematical object）。以數據（numbers）為運作基礎，電腦可以快速地運算出影像的結構（例如像素、色彩），同時也可以輕易地（在資料庫中）搜尋出彼此類似的物件。當今古典繪畫中繁複的歪像繪製技法，透過數學進行分析與設計，已有更迅速的製作方法（邱誌勇，2012; Hunt et al., 2000）。另一方面，日益普及的投影機亦讓歪像的創作更加直覺。美國平面設計師 Thomas Quinn 創作了諸多歪像藝

術，特別的是他手法異常簡單，僅運用投影機將影像直接投影在呈現地點，並以此為指引進行實體繪製作業 (Quinn, 2016)；這種手法可預先在 3D 虛擬空間中模擬最後成果 (圖 15 左)，讓藝術家可以在產出前不斷修正，有效提升創作效率 (Symeonidou, 2016b)。從 Thomas Quinn 的創作亦可發現，將影像投射至不規則立面時，除了從投影機所在視點觀察外，其他位置所看到的影像，都會產生影像的變形扭曲產生，甚至立體感亦會因為視角不同而完全消失 (圖 15 中、右)，這充分說明了，光雕投影創作亦與視點、歪像的規劃運用密不可分。

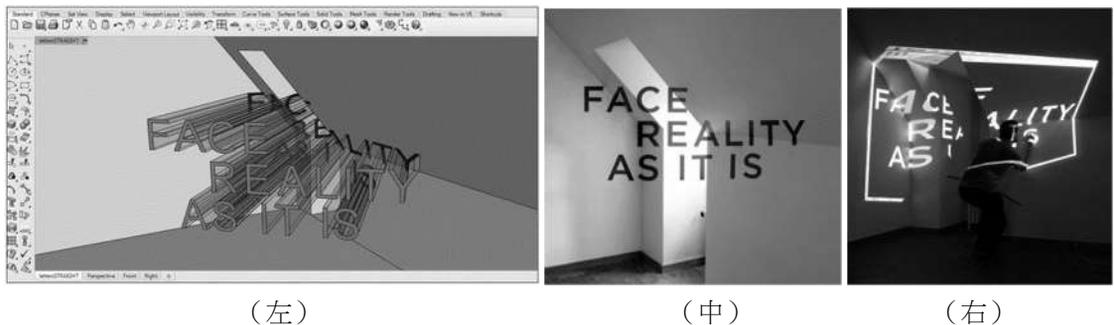


圖 15 設計師湯瑪斯·奎因 Anamorphic Art

資料來源：The “Secret” to Anamorphic Illusions, <https://medium.com/@tqvinn/the-secret-to-anamorphic-illusions-853e3674209a>

流行音樂的音樂錄像 (music video)，近年來亦有諸多案例運用歪像原理，藉由現場投影將視覺感受極大化。值得注意的是，這種手法捨棄了行之有年的特效合成手法 (將數位特效合成於真實拍攝影片之上)。反而以攝影機的位移為視角基準，縝密安排人物的走位，以及現場投射影像的表現樣貌，從而形成一種更加自然與華麗的視覺幻境。諸如法國非裔女歌手 Irma 的《Save Me》，以及臺灣女歌手 A-Lin 的《一直走》兩首音樂錄像，影片全程均透過變化多種不同的拍攝角度，並即時變換背景之投射影像來詮釋歌手所身處的幻境。

以《一直走》為例，該影片利用了電腦動作控制攝影系統 (motion control systems, MOCO) 進行拍攝。MOCO 能透過電腦指令，精確地控制攝影機運鏡，進而成就一種「一鏡到底」的拍攝模式。後製團隊可以預先在 3D 軟體中規劃攝影機的路徑，並就攝影機的位移模式，先行規劃背景影像的樣貌。實務拍攝作業進行時，背景影像就能精確地配合 MOCO 攝影機的觀看視角，被投影到真實場景中與人物共同演出。然而，這些影像均是歪像 (圖 16 左)，僅在 MOCO 攝影機的觀看視角之下，才會呈現正確無扭曲的背景影像 (圖 16 右)。

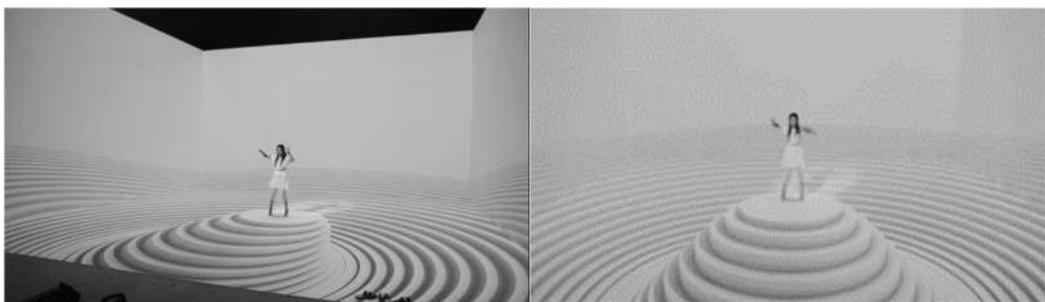


圖 16 《一直走》當中，同一場景的兩種不同視角，左圖：攝影棚場邊觀看之視角，右圖：MOCO 攝影機拍攝之正確視角。

資料來源：[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=85&v=9mSvRGz8yOI](https://www.youtube.com/watch?time_continue=85&v=9mSvRGz8yOI)

此外，由英國 Marshmallow Laser Feast (MLF) 工作室所製作的《Most Insane Immersive Movie Experience EVER》，它透過 Sony PlayStation 遊戲機的動態控制器與攝影機，即時追蹤現場主要拍攝攝影機的動態，並據所見視角及時演算 3D 場景，再投影於實體空間當中。這件作品同樣是以歪像進行投影呈現，但相較於《一直走》預先將影像製作完成的例子，LMF 透過即時追蹤與渲染的技術，影像呈現得以更加靈活不受限制，這種感測觀者動態的技術，亦是擴增實境研究領域關注的重要元素。

從本小節的討論我們能夠發現，歪像亦是一種透視法的延伸，但它更是光雕投影在影像規劃中的核心基礎。透過數位科技的普及，影像的塑造、分割、以及多螢幕融接，透過軟硬體整合都已非難事，歪像已能被快速與簡便地開發出來；此外，無論是利用 MOCO 進行攝影機控制，抑或透過追蹤技術取得攝影機位置，這些手段都指出一個重點：光雕投影錯覺營造成功的關鍵，將取決於特定觀看位置的透視效果優劣與否。

### 三、以影像增益實物感受

過去幾十年來，電腦圖像專家們致力於在平面顯示器上開發各種繪圖技術，然而，在人造實境流行的趨勢下，當前環境要求更多不同的應用，諸如變形或彎曲呈現的螢幕、球形螢幕 (spherical screens)、全息投影 (holographic projections)、光雕投影都是順應潮流的不同解決辦法 (Comite & Grisoni, 2015; B. Jones et al., 2014; B. R. Jones, Benko, Ofek, & Wilson, 2013)。在眾多顯示技術中，光雕投影揉合了虛境與實境，讓影像直接擴大了觀者對於實際物體的想像，相較於其他的擴增實境顯示科技形式 (諸如頭戴式與手持裝置式)，光雕投影能讓觀眾體驗更大的視野 (field of view, FOV)、較為逼真的立體感受、較低的影像延遲率 (lower latency) (Kruijff et al., 2010; Low, Welch,

Lastra, & Fuchs, 2001)，這些優點均讓幻境的建構具備了更有力的基礎。

透過投射光源來改變實物與環境外觀的手段，最早可見於 Ramesh Raskar 等人的研究 (SAR) (Raskar et al., 1998; Raskar et al., 1999; Raskar et al., 2001)。而 John Underkoffler 等人則更進一步提升了投射光的運用層次，建構了一種能進行資訊回饋的互動環境 (Underkoffler, Ullmer, & Ishii, 1999)。而後，空間擴增實境 (SAR) 基本上以幾個不同的型態進行發展，諸如空間 (room) 的擴增、桌面 (tabletop) 的擴增、行動裝置型態 (mobile) 的擴增，以及透過可轉向的投影光源的擴增型態 (steerable form factors) (Benko, Wilson, & Zannier, 2014)。

舉例而言，Wilson (2007) 的 3D 互動桌面，讓系統的反饋藉由互動效果，強化了虛擬影像的實在感受。而 Harrison, Benko, and Wilson (2011) 等人的移動式的 SAR 系統 “OmniTouch”，則透過影像覆蓋而改變物體本質，影響觀眾對該物件的感知。而整合 Kinect 感測器所建構的 “RoomAlive” 與 “Illumiroom” 空間投影技術 (B. Jones et al., 2014; B. R. Jones et al., 2013)，亦延伸了日常環境更多的想像，產生了空間的多樣性。這些研究均指出一個方向，亦即透過虛擬影像覆蓋實物，增益了實體空間的原本樣貌，還讓物件產生新的屬性，供使用者與之互動，提昇了實體物件更多如實的細緻感受。

回顧 1994 年由 Paul Milgram 等人所提出的現實－虛擬頻譜 (Reality - virtuality continuum) (Milgram, Takemura, Utsumi, & Kishino, 1995) (圖 17)，擴增實境技術是傾向以「真實環境」做為呈現基底，並將虛擬物件嵌入現實環境當中。因此「真實空間」在擴增實境當中被視為一項非常重要的元素 (Bimber & Raskar, 2005b)。換言之，擴增實境可視為介於全真實環境與全虛擬環境的一種「混合物」或是「中間地帶」，它將電腦產生的數位資訊，以不同手段即時覆蓋在真實空間當中。它可以擴增人的「五感」，但現今大多數的擴增實境技術僅用來強化視覺感受 (Kipper & Rampolla, 2012)。

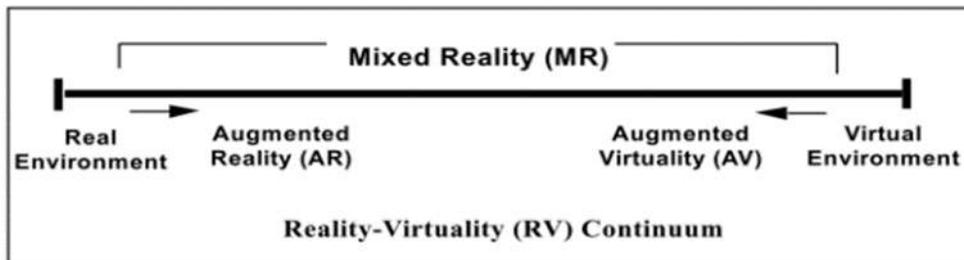


圖 17 Reality-virtuality continuum

資料來源：Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1995) Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *Telematics and telepresence technologies*, 2351, 282-292.

光雕投影是擴增實境的一種形式，它更關注在光線的照明效果。當視覺訊息被投射到實體模型表面時，這便提供了一種獨特的方法，讓觀眾可以直覺地透過日常互動，以視覺和觸覺來取得資訊與線索 (Stevens, Jerrams-Smith, Heathcote, & Callar, 2002)。然而，光雕投影在顯示上亦有其限制，亦即投射亮度決定了影像的對比度，因此，被投影的實物，理想上需具備中性明亮顏色 (neutral bright color) 與漫射性材質 (diffuse reflection)，且要避免採用暗色與具備紋理外表的物件 (Schmalstieg & Hollerer, 2016)。若作法得宜，實物與影像的結合將能創造栩栩如生的動態環境，並讓多人同時同地共同體驗 (Mine et al., 2012)。

透過影像投射來增益或轉化實物感受，Falck and Halskov (2013) 認為有八項策略：增強或強調物體的實體質感 (enhancing or emphasizing physical aspects of the objects)、轉換物體材質 (transforming the materiality of the object)、在影像中增加虛擬物件 (adding virtual objects)、增加 3D 效果 (3D effects)、在形狀簡潔的物件上投射複雜的影像內容 (complex content on simple objects)，以及在形狀複雜的物件上投射簡潔的視覺內容 (simple content on complex objects)，最後，則是實物與數位內容之間的強連接 (strong connections) 與弱連結 (loose connections)；這份研究就虛擬影像與被投影物件的關係進行思考，歸納了光雕投影作品在虛實整合層面的諸多意涵，並指出影像不只是純粹地轉變了物體的外貌，還可無中生有，創造場景中更多的物件，同時也帶來更多想像；而最終在觀者內心所感受的意義層面上，還能透過內外繁簡的對比關係或是表裡呼應，來彰顯映射作品不同的解讀價值。藉此還可發現，與「一般擴增實境」手法相比，光雕投影的特點是移除了螢幕中介層 (screen as mediating layer)，並將虛擬層 (virtual layer) 直接呈現在物理環境之上，這徹底改變了觀者對於物件在物理結構上的視覺感知，讓觀眾透過裸眼即可體驗即時、虛實並存的視覺效果 (Dalsgaard & Halskov, 2011)。

所謂感知，是指人對於感受的識別與詮釋，藉此我們能夠透過外界訊息而評估現況，這是一種運作複雜的結構 (Kruijff, Swan, & Feiner, 2010)；我們還可從視覺與空間感知的角度，思考擴增實境當中的觀者本體與實物與影像之間的關係。空間認知的相關研究指出，人類感知空間的方式是大腦透過感受，在腦中再現外部狀態，因此，人類在進行空間探索時，依照參考框架的不同，可分成環境 (allocentric) 與自我 (egocentric) 兩種空間表示方式。此外，人的視覺感知輸入均以個體自我為中心，因此環繞在觀者周邊環境的真實物件，在認知的最初，都是以自我本體為基準 (Andersen, Snyder, Li, & Stricanne, 1993; Mou, McNamara, Valiquette, & Rump, 2004)；這意味著人類透過視覺感知世界時，是以「自我」為中心進行思考，「實際的自我本體」在感知過程中具有重要的基準作用。擴增實境讓參與者以自我為基準進行實境體驗，觀者除了在環境中始終能感受到自我本體，環境中的溫度、物體質感、聲音、嗅覺等感受，亦會在參與者運動的過程當中，如實傳遞出環境原本的樣

貌，因此，參與者在探索虛擬物件的同時，並不會與真實空間環境產生感受上的衝突（Shelton & Hedley, 2004）。

與全虛擬影像的虛擬實境（virtual reality, VR）相較，由於擴增實境是將實體環境與虛擬影像並陳，像是光雕投影即讓被投影物兼具了實物的本質與虛擬影像的外層，比一般二維平面屏幕的純影像更具體強化了空間感，進而使觀眾沈浸在其錯覺當中（Jung, Biocca, & Lee, 2015; Tang, Biocca, & Lim, 2004）。換言之，擴增實境充分保留了真實環境的原本面目，並讓觀者能夠在互動過程中不斷意識到自我的本體性，這會促使真實環境經過虛擬內容的疊合後，加深並強化了虛擬影像的真實及立體感，進而更建構了一種「超真實」。

## 肆、結論

光雕投影讓無生命的物件在場景中產生新的意義，這種以投影機為顯示基礎的擴增實境手法，整體而言是由透視法、歪像、以及影像增益物件質感等手段來達成，在作品建構的不同階段中，它們都發揮了關鍵的作用。

然而，3D 光雕投影的製作並沒有統一的方法，一般而言，設計者必須先掌握相關要素，諸如觀賞者的所在位置、投影機的投射係數，以及被投射實物的形狀等等（Raskar & Low, 2001）。其次，被投射實物必須接受量測，並虛擬化以建立真實場景的數位副本。而後，虛擬模型需進行各種紋理、燈光等視覺效果的調整，藉此形塑投影標的物的新面貌。下一個步驟，是透過校準投影系統，使得投影機與實體物件的關係，如同 3D 軟體中的虛擬攝影機與 3D 模型的關係，並由此預先安排「單臺投影機」或「多臺投影機協同運作」的模式，模擬 3D 特效投射覆蓋到實物之上的效果（Halskov, Dalsgaard, & Stolze, 2014; Maniello & Ryan, 2015b）。

前製階段的虛擬模型建構，在在都牽涉著透視法基本原則，而觀眾視點的選擇則是一種歪像的設計。透過縝密的規劃，影像將被精準地投射到實物之上。然而，理論與實務卻存在著巨大的鴻溝；首先，虛擬影像的維度與真實物件的尺寸很難完全吻合；其次，投影機鏡頭也可能因為校準誤差，進而產生影像呈現的誤差；此外，投影機所在位置與觀眾視角的落差，也可能導致不良的觀看成果（Dalsgaard & Halskov, 2011）；而為了達到廣闊的觀看效果，多臺投影機在聯合拼接呈現一個巨大的影像時，投影機之間彼此的校準也是一大問題，因此，相關自動校正技術便依此不斷被開發出來（Mine et al., 2012）。

無論室內外的光雕投影作品，多半會規劃一個最佳視點，在該視點附近欣賞作品，將能夠得到最佳的立體錯覺感受。因此，在作品製作的前期階段，都將以最佳視點視野所見的景象為本進行影像規劃與投影設計。但隨著科技的進步，諸多創作形式（特別在室內），為了可讓使用者在展場當

中走動，近年來多半運用了數位攝影機實現追蹤 (Tracking) 技術，讓光雕作品在多人互動的環境中的展現更加具備彈性 (Rowe, 2014)。這種互動效果呼應了前文所提及的歪像概念，是即時針對參與者的視角，提供更為合理的透視效果。此外，若作品必須同時提供給多名觀眾各自不同的視角影像，在呈現技術上目前仍是一個難題，部分作品所採取的解決方案是追蹤位置相近的數名觀眾，並以他們的平均位置 (以頭部為基準)，提供較為折衷的共通視角透視影像，來造成多人同時同地的裸視沈浸感 (B. Jones et al., 2014; Schulze et al., 2012)；而 Benko et al. (2014) 等人的研究則讓使用者僅能專注於自身視野，進而讓兩名使用者同時看到不同視角的影像，不過礙於機制，該裝置最多僅允許兩位使用者同時互動。前述案例，在在都說明了無論光雕投影偵測機制自動化與否，它關注的都是「透視法」與「歪像」如何能夠帶給觀者沈浸感。

此外，透過創建虛擬模型材質，以及投影機投射、拼接的過程，光雕投影的影像在反覆處理中，一次又一次增益了影像的形式與力度，最後，層層淬鍊的影像重新投射並覆蓋了原物的外貌，徹底改變了物件的質感。這種手法並非完全以視覺特效取代現實物件，而是讓虛擬效果與現實世界的並置，因而擴增、補充了真實 (Azuma, 1997)。另一方面，光雕投影也去除了數位藝術創作中本來所隱含的軟體介面，作品能被直觀和自然的方式觀看與互動，進而在觀眾與作品之間創造了一種自然的空間關係，以及引人入勝的體驗 (Rowe, 2014)。總體而言，隨著數位化的變革，電腦螢幕作為一種隱喻上的窗，不僅將影像帶至觀者眼前，更讓觀者穿越螢幕，在潛意識層次進入一個能與虛擬影像互動的「虛擬空間」中 (邱誌勇, 2008)。實體環境在光雕投影中轉化為螢幕，不但消弭了虛實的界線，也打破了窗的框線隱喻。

從本文的討論可以發現，光雕投影在技術與概念上均不是一種全然創新的革命性技術，而是一種正在逐步發展與演化的技法；它借鑒了多種更為完善的視覺形式，揉合既有技術不斷進行發展 (Dalsgaard & Halskov, 2011)；光雕投影並不試圖從無到有建立一個全新的感官空間，反之，它是既有的現實世界為基礎，在人類的視覺經驗中延伸更為真實與細膩的想像，帶來一種更為豐富的臨場感受。普遍來說，視覺的呈現，或是被投射物的動態視覺偵測，是各種光雕投影相關研究的關注重點，然而，較少為人所探討的是，這種展演手法背後硬體的配置機制。這些引人入勝的視覺成果，相較於運用螢幕、或是頭戴顯示器呈現的擴增實境技術，光雕投影在觀看上輕盈自在許多，還能提供為數眾多的觀眾同時欣賞；但要落實一件光雕創作十分不易，其準備作業往往伴隨而來的是繁複的訊號配線，與笨重的投影機具架設工程，因此，光雕投影較常運用於大型展演時機，諸如表演藝術、戶外建築投影、博物館展覽等等環境。不過，近年來已有相關研究試圖簡化其開發流程，如已經進行量產的“Lightform” (Factura, LaPerche, Reyneri, Jones, & Karsch, 2018)，便是合併了空間偵測、投影校正、影像編輯等等功能的整合型光雕投影設備，創作者可以從硬體架設到視覺設計都一手掌握，不但有效減化了設備佈建的作業，亦開啟了光雕投影應用在諸多不同情境的可能性；

據此，我們亦可延伸思考，當視覺辨識技術、物聯網等技術越發進步的未來，硬體的限制將不如我們想像地深厚，如光雕投影這樣深具潛力的媒介，未來仍可期待有別於舞台劇場、博物館、主題樂園等等娛樂形式之外，更多於教育、辦公、居家等等不同情境的運用方式。

得力於古典美術技法（透視法、歪像）與新科技（數位影像投射）的整合應用，光雕投影結合了日常環境與強大的虛擬運算，產生了易於使用，且引人注目的視覺應用（Raskar et al., 2001）。它結合了新舊媒體，創造了壯觀華麗的效果，這呼應了 Manovich（2001a）的觀點，亦即新媒體的許多原則並不僅屬於新媒體獨有，它們也能在舊媒體的特性中被發現到。藉此，我們得以發現，新與舊不是站在極端的兩極，在歷史的長廊中，它們總是在不同的場域中頻頻相會。

### 致謝

感謝三位匿名審查委員給予的精闢意見，使本研究得以更加完善。本文為科技部補助專題研究計畫（MOST 107-2410-H-845-020-）之部分研究成果，感謝科技部提供經費補助。

## 參考文獻

### 一、中文

- 邱誌勇 (2008)。介／面：穿透性迷思的再思考。載於張賜福總編輯，**2008 年第二屆數位藝術評論獎**，30-47。臺北：臺北市政府文化局。
- 邱誌勇 (2012)。幻化流形：後電影時代的數位活動影像。**現代美術學報**，23，101-123。
- 邱誌勇 (2013)。**關鍵論述與在地實踐：在地脈絡化下的新媒體藝術**。臺北：數位藝術基金會。
- 陳永賢 (2007)。試論錄像藝術的發展類型與風格。**藝術評論**，17，81-112。
- 黃倩 (2016)。**錯視畫與建築空間：基於建築界面的西方錯視畫藝術的起源與發展研究**。北京：中國建築工業出版社。
- 小理查德·萊特 (Richard S Wright Jr)，尼古拉斯·哈梅爾 (Nicholas Haemel)，格雷厄姆·塞勒斯 (Graham Sellers) (2012)。**OpenGL 超級寶典 (初版)** (張琪、付飛 譯)。北京：人民郵電出版社。(原著出版於 2007 年)。
- 貢布里希 (Gombrich, E. H.) (2015)。**藝術的故事 (六版)** (兩云 譯)。臺北：聯經。(原著出版於 1984 年)。
- 麥洛夫 (Nicholas Mirzoeff) (2004)。**視覺文化導論 (初版)** (陳芸芸 譯)。臺北：韋伯文化。(原著出版於 1999 年)。
- 華特·艾薩克森 (Walter Isaacson) 著 (2019)。**達文西傳 (初版)** (嚴麗娟、林玉菁 譯)。臺北：商周出版。(原著出版於 2017 年)。
- 瑪莉塔·史特肯 (Marita Sturken)，莉莎·卡萊特 (Lisa Cartwright) 著 (2013)。**觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論 (初版)** (陳品秀、吳莉君 譯)。臺北：臉譜出版。(原著出版於 2001 年)。

### 二、外文

- Andersen, R. A., Snyder, L. H., Li, C.-S., & Stricanne, B. (1993). Coordinate transformations in the representation of spatial information. *Current Opinion in Neurobiology*, 3(2), 171-176.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Beever, J. (2010). *Pavement drawings - 3D Illusions*. [On-line], Available: <https://www.julianbeever.net/index.php/phoca-gallery-3d> (March 15, 2020)

- Benko, H., Wilson, A. D., & Zannier, F. (2014). Dyadic projected spatial augmented reality. In *Proceedings of the 27th annual ACM symposium on User interface software and technology*, 645-655.
- Berger, J. (1990). *Ways of Seeing*. London: Penguin Books.
- Bimber, O., & Raskar, R. (2005). *Spatial augmented reality: merging real and virtual worlds*. Florida: CRC press.
- Bordwell, K. T. D. (1994). *Film History: An Introduction*. Boston: McGraw-Hill.
- Comite, F. d., & Grisoni, L. (2015). Numerical anamorphosis: an artistic exploration. In *SIGGRAPH ASIA 2015 Art Papers*, 1-7.
- Cruz-Neira, C., Sandin, D. J., & DeFanti, T. A. (1993). Surround-screen projection-based virtual reality: the design and implementation of the CAVE. In *Proceedings of the 20th annual conference on Computer graphics and interactive techniques*, 135-142.
- Dalsgaard, P., & Halskov, K. (2011). 3d projection on physical objects: design insights from five real life cases. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, 1041-1050.
- Dalton, J. (1997). Miniature Awakenings. *Performing Arts Journal*, 19(2), 82-87.
- David, B. (2003). *Windows and mirrors : interaction design, digital art, and the myth of transparency*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Di Paola, F., Pedone, P., Inzerillo, L., & Santagati, C. (2015). Anamorphic Projection: Analogical/Digital Algorithms. *Nexus Network Journal*, 17(1), 253-285.
- Ekim, B. (2011). A video projection mapping conceptual design and application: Yekpare. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 1(1).
- Factura, B., LaPerche, L., Reyneri, P., Jones, B., & Karsch, K. (2018). Lightform: procedural effects for projected AR. Lightform: procedural effects for projected AR. In *ACM SIGGRAPH 2018 Studio*, 1-2.
- Falck, H. W., & Halskov, K. (2013). Towards a framework for projection installations. In *Proceedings of the 2nd ACM International Symposium on Pervasive Displays*, 67-72.
- Friedberg, A. (2006). *The virtual window: from Alberti to Microsoft*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual theatres: an introduction*. London: Routledge.
- Grau, O. (2004). *Virtual art: from illusion to immersion*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Halskov, K., Dalsgaard, P., & Stolze, L. B. (2014). Analysing engaging experiences with a tangible 3D tabletop. In *Proceedings of the 11th Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 1-10.
- Harrison, C., Benko, H., & Wilson, A. D. (2011). OmniTouch: wearable multitouch interaction everywhere. In *Proceedings of the 24th annual ACM symposium on User interface software and technology*, 441-450.

- Hunt, J. L., Nickel, B. G., & Gigault, C. (2000). Anamorphic images. *American Journal of Physics*, 68(3), 232-237.
- Jones, B. (2012). *What is projection mapping?* [On-line], Available: <http://projection-mapping.org/whatis/> (October 27, 2019)
- Jones, B., Sodhi, R., Murdock, M., Mehra, R., Benko, H., Wilson, A., Shapira, L. (2014). RoomAlive: magical experiences enabled by scalable, adaptive projector-camera units. In *Proceedings of the 27th annual ACM symposium on User interface software and technology*, 637-644.
- Jones, B. R., Benko, H., Ofek, E., & Wilson, A. D. (2013). IllumiRoom: peripheral projected illusions for interactive experiences. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 869-878.
- Jung, S., Biocca, F., & Lee, D. (2015). Effect of 3D projection mapping art: digital surrealism. In *International Conference on Virtual, Augmented and Mixed Reality*, 361-367.
- Kaye, N. (2008). Video Presence: Tony Oursler's Media Entities. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 30(1), 15-30.
- Kipper, G., & Rampolla, J. (2012). *Augmented Reality: an emerging technologies guide to AR*. Boston, MA.: Elsevier.
- Korola, K. (2014). Probing Light: Projection Mapping, Architectural Surface, and the Politics of Luminous Abstraction. *Intermediality History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 24-25.
- Kruijff, E., Swan, J. E., & Feiner, S. (2010). Perceptual issues in augmented reality revisited. In *2010 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality*, 3-12.
- Leonardo. (1970). *The notebooks of Leonardo da Vinci*. New York: Dover Publications.
- Maniello, D., & Ryan, S. J. (2015). *Augmented Reality in Public Spaces. Basic Techniques for Video Mapping*. Brienza, Italy: Le Penseur.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT press.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1995) Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *Telem manipulator and telepresence technologies*, 2351, 282-292.
- Mine, M. R., van Baar, J., Grundhöfer, A., Rose, D., & Yang, B. (2012). Projection-Based Augmented Reality in Disney Theme Parks. *IEEE Computer*, 45(7), 32-40.
- Mou, W., McNamara, T. P., Valiquette, C. M., & Rump, B. (2004). Allocentric and Egocentric Updating of Spatial Memories. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 30(1), 142-157.

- Moubayed, S. A., Skantze, G., & Beskow, J. (2013). The Furhat Back-projected Humanoid Head–lip Reading, Gaze And Multi-party Interaction. *International Journal of Humanoid Robotics*, 10(01), 1350005.
- Naimark, M. (2005). Two Unusual Projection Spaces. *Presence*, 14(5), 597-605.
- Peddie, J. (2017). *Augmented Reality: where we will all live*. Cham, Switzerland: Springer.
- Quinn, T. (2016). *The 'Secret' to Anamorphic Illusions*. [On-line], Available: <https://medium.com/@tqvinn/the-secret-to-anamorphic-illusions-853e3674209a> (February 10, 2020)
- Raskar, R., & Low, K.-L. (2001). Interacting with spatially augmented reality. In *Proceedings of the 1st international conference on Computer graphics, virtual reality and visualization*, 101-108.
- Raskar, R., Welch, G., Cutts, M., Lake, A., Stesin, L., & Fuchs, H. (1998). The office of the future: A unified approach to image-based modeling and spatially immersive displays. In *Proceedings of the 25th annual conference on Computer graphics and interactive techniques*, 179-188.
- Raskar, R., Welch, G., & Fuchs, H. (1999). Spatially augmented reality. In *Proceedings of the international workshop on Augmented reality: placing artificial objects in real scenes: placing artificial objects in real scenes*, 63-72.
- Raskar, R., Welch, G., Low, K.-L., & Bandyopadhyay, D. (2001). Shader lamps: Animating real objects with image-based illumination. In *Eurographics Workshop on Rendering Techniques*, 89-102.
- Rowe, A. (2014). Designing for engagement in mixed reality experiences that combine projection mapping and camera-based interaction. *Digital Creativity*, 25(2), 155-168.
- Rush, M. (2005). *New media in art*. London: Thames & Hudson.
- Schmalstieg, D., & Hollerer, T. (2016). *Augmented reality: principles and practice*. Boston : Addison-Wesley.
- Schulze, J. P., Acevedo, D., Mangan, J., Prudhomme, A., Nguyen, P., & Weber, P. (2012). Democratizing rendering for multiple viewers in surround VR systems. In *2012 IEEE Symposium on 3D User Interfaces (3DUI)*, 77-80.
- Shelton, B. E., & Hedley, N. R. (2004). Exploring a cognitive basis for learning spatial relationships with augmented reality. *Technology, Instruction, Cognition and Learning*, 1(4), 323-357.
- Stevens, B., Jerrams-Smith, J., Heathcote, D., & Callear, D. (2002). Putting the Virtual into Reality: Assessing Object-Presence with Projection-Augmented Models. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 11(1), 79-92.
- Symeonidou, I. (2016). Anamorphic Experiences in 3D Space: Shadows, Projections and Other Optical Illusions. *Nexus Network Journal*, 18(3), 779-797.

- Tang, A., Biocca, F., & Lim, L. (2004). Comparing differences in presence during social interaction in augmented reality versus virtual reality environments: An exploratory study. *Proceedings of PRESENCE*, 204-208.
- Topper, D. (2000). On Anamorphosis: Setting Some Things Straight. *Leonardo*, 33(2), 115-124.
- Underkoffler, J., Ullmer, B., & Ishii, H. (1999). Emancipated pixels: real-world graphics in the luminous room. In *Proceedings of the 26th annual conference on Computer graphics and interactive techniques*, 385-392.
- Varini, F. (2012). *Felice Varini*. [On-line], Available: <http://www.varini.org/03dem/dem01.html> (February 10, 2020)
- ViceMedia. (2013). *Box by Bot & Dolly | Behind the Scenes*. [On-line], Available: <https://www.youtube.com/watch?v=y4ajXJ3nj1Q> (February 10, 2020)
- Willis, K. D. D. (2012). A pre-history of handheld projector-based interaction. *Personal and Ubiquitous Computing*, 16(1), 5-15.
- Wilson, A. D. (2007). Depth-sensing video cameras for 3d tangible tabletop interaction. In *Second Annual IEEE International Workshop on Horizontal Interactive Human-Computer Systems (TABLETOP'07)*, 201-204.
- Zannoni, M. (2017). Realtime tracking in projection mapping. *SCIRES-IT-SCIENTIFIC RESEARCH and Information Technology*, 7(2), 27-34.

# Visual Strategies for Creating Three-Dimensionality in Projection Mapping

Ching-Yueh Tseng\*

---

## Abstract

In recent years, projection mapping has been a common technique for exhibition and performance. Through image projection, it enhances the texture of physical objects, thereby eliminating gaps between the virtual and physical environments and creating optical illusions. To analyze visual strategies adopted in this technique, this paper first details image projection works based on physical objects and defines projection mapping to elucidate the meanings of projection works. Then, it analyzes three visual strategies to create three-dimensionality, namely perspective, anamorphosis, and the augmentation of appearance of physical objects through images, and discusses, using examples, the structuring of projection mapping images using each strategy. Finally, the conclusions indicate that projection mapping, as a technology or concept, is not a novel approach; it integrates classical principles and advanced forms of media and can be used to construct animated and 3D visuals through the three aforementioned strategies.

**Keywords:** projection, projection mapping, spatial augmented reality, perspective, anamorphosis

---

\* Assistant Professor, Department of Visual Arts, University of Taipei

# 變性者電影《我就是我》：男變女的性別 認同與變性慾望

趙庭輝\*

收件日期 2020 年 05 月 19 日

接受日期 2020 年 10 月 21 日

---

## 摘要

改編自小說的《我就是我》是英國電影史上第一部男變女變性者電影。以目前有關性別認同與變性慾望的理論概念以及研究成果作為論述基礎，運用文本分析方法進行解讀與詮釋。這部電影在早期資訊匱乏的時代裡，就已經「預見」男變女變性者現身前後試圖融入現實社會必須面臨的各種難題。作為再現機制的電影，描繪男變女變性者的生命事件與變性旅程，細膩地貼近她們的真實經驗講述性別認同與變性慾望，並明確提出她們遭遇的各種難題編織組織文本肌理。《我就是我》建立二十二個難題，並以它們為基礎推展故事情節，形成男變女變性者電影敘事的特殊性。

**關鍵詞：**變性者電影、《我就是我》、男變女、性別認同、變性慾望

---

\* 輔仁大學影像傳播學系副教授

## 壹、前言

改編自英國小說家 Geoff Brown 同名小說的《我就是我》(*I want what i want*, 1972)，<sup>1</sup>是英國電影史上第一部男變女變性者劇情片，原著小說也是世界上第一部以男變女變性者為題材的文學作品。這部電影是由英國導演 John Dexter 執導，並由 Twickenham Film Studios 這家小型的英國獨立製片公司拍攝、製作與發行。描繪已經成年的 Roy/Wendy 因為性別不安的困擾突然現身 (emergence)，<sup>2</sup>卻受到爸爸語言霸凌與肢體暴力離家出走，並改名為 Wendy Ross 在外租屋生活。當她踏上變性旅程 (transsexual trip) 以女性服飾裝扮試圖融入現實社會時，<sup>3</sup>卻在真實生活經驗 (RLE) 裡面臨許多男變女變性者都會遭遇的難題。甚至即使經濟拮据仍然想要進行變性手術，然而受到整型外科醫師以嚴苛醫療標準的審查無法完成心願。雖然因為自殘性器官而突然變性成功的她遺世獨立、動向未知，但是最終得到英國官方認證許可的女性身分。<sup>4</sup>這部電影原本想要啟用生理男性演員飾演 Roy/Wendy，然而聲音低沉的生理女性演員 Anne Heywood 卻答應演出這個角色，意在直接承認她的女性身體，並相當貼近男變女變性者的現實生活。

本身是男變女變性者的加拿大小說收藏家 Willow Arune (2013)，曾經尋找這部小說作者多年，目的是想要瞭解他當時如何能夠這麼深刻地描繪男變女變性者的性別認同與變性慾望，以及他是否也是男變女變性者。知名度甚低、只有寫過兩部小說的 Brown 在 1966 年出版世界上第一部以男變女變性者為題材的文學作品，確實在當年帶來不少衝擊，因為變性治療或變性手術的書籍、自傳或醫學研究等相關論述還沒有出現，即使當時英國已經有極為少數的變性者。Brown 終生住在約克郡的海邊小鎮，當 Arune 千辛萬苦找到他時，發現他竟然是一個已婚而且沒有變性的異性戀男性。然而他究竟是透過哪些資訊、又怎麼能夠構思如此真實的男變女變性者世界，由於作者缺乏詳盡說

---

<sup>1</sup> 這部影片在臺灣並沒有正式中文譯名，《我就是我》是本文透過直譯方式暫譯的片名，只有在英國、美國、愛爾蘭、荷蘭與芬蘭放映，片源下載自 YouTube，[https://www.youtube.com/watch?v=TPoePTH\\_X3M](https://www.youtube.com/watch?v=TPoePTH_X3M)，2017 年 6 月 8 日瀏覽。

<sup>2</sup> 即使意義相當接近，然而在跨性別者或變性者的詞彙中，「現身」(emergence) 遠比同性戀者或雙性戀者的「出櫃」(coming out) 更為合用。引自 Lev, A. I. (2004). *Glossary. Transgender emergence: Therapeutic guidelines for working with gender-variant people and their families* (p. 396). London: Routledge. 按照 Lev 的說法，跨性別者與變性者不像同性戀者或雙性戀者那麼容易隱藏起來，因為他們並不一定需要透過服飾裝扮更換表達自己的性傾向。然而跨性別者與變性者必須藉由服飾裝扮的更換，讓別人慢慢發現其由內而外的改變，逐步確認自己的性別認同，並讓其他人知道的漸進過程。

<sup>3</sup> 目前在英文語彙裡，無論在跨性別研究、變性者研究或日常生活實踐中，都已經使用「ze」取代「she」、也使用「hir」取代「her」，稱呼男跨女的跨性別者或男變女的變性者。由於在中文語言系統裡尚未出現這些新語彙，而是普遍使用中譯英的代名詞「ta」。只是本文探討的 Wendy 在影片中已經完成變性，因此直接以女性代名詞稱呼為「她」。

<sup>4</sup> 本片是以 Wendy 得到英國護照證明她已經從男性轉變成女性，因為英國在 1952 年就取消身分證制度，所以出生證明、護照與駕照是能夠證明性別身分主要的三種文件。<https://kknews.cc/zh-tw/history/kmgrynq.html>，2019 年 12 月 14 日瀏覽。

明，因此對 Arune 而言最終還是一個謎團。另外，Brown 並沒有參與小說改編電影的劇本寫作，終生也從未看過這部電影。<sup>5</sup>

事實上，Arune 的疑問與沒有得到答案的謎團也是本文深感興趣的所在之處。這部具有指標性意義的早期電影，最為珍貴的是在資訊匱乏的時代裡，已經「預見」(foresees)男變女變性者現身前後必須面臨的「難題」，而這些難題也成為日後有關變性者研究的主要「議題」。以變性者電影研究而言，究竟應該從哪些角度切入，針對這部早期電影進行解讀與詮釋比較合適，是相當棘手的問題，或許藉由目前的相關理論概念與研究成果作為論述基礎是最具有可行性的。本文試圖詢問究竟《我就是我》如何在故事情節裡描繪男變女變性者的生命事件與變性旅程，並細膩地貼近男變女變性者的真實經驗？而電影在文本再現過程中又是如何講述男變女變性者的性別認同與變性慾望，同時明確提出男變女變性者遭遇的各種難題？

本文的研究興趣在於揭開作為再現機制的電影，如何編織男變女變性者的性別認同與變性慾望的文本肌理，藉以形塑本身的敘事形式。因此透過目前的相關理論概念與研究成果作為論述基礎，嘗試回答前述的各項提問。首先，論辯性別認同與變性慾望的概念意義與研究成果。接著，運用這些論述基礎以文本分析方法解讀與詮釋《我就是我》在敘事形式裡提出的各種難題。最後，對於研究結果進行討論。這部英國電影史上第一部男變女變性者劇情片，不僅在電影史上深具意義，而且也為男變女變性者的銀幕書寫提供重要的參考架構。

## 貳、男變女變性者的性別認同與變性慾望

根據 Stewart and Harmer (1995) 的說法，性別不安是用以描述變性慾望的醫療學術名詞，或是存有於「錯誤」性別的感覺 (p. 101)。因此，變性慾望就是指一個人被困在「錯誤」生理性別身體中的感覺，而這個感覺開始真正受到大眾的注意，是因為 1950 年代興起的變性手術。變性者以不同的方式回應這個感覺，將它納入每天生活的性別角色裡，藉由易裝允許他們以真正認同的性別在現實社會行動，一直到經過長久時間之後進行變性手術為止 (p. 256)。而變性手術則是醫學上對性別轉變的委婉說法，手術進行之前必須有一段服用荷爾蒙的時間。男變女變性者可能會導致身體脂肪的重整與乳房的生長，身體毛髮也可能必須藉由雷射手術的過程去除，通常需要 200 次才能完成。然後進行生殖器官手術，移除陰莖與睪丸，並以取自陰囊皮或陰莖皮的皮膚建造陰道 (p. 101)。

男變女變性者會有變性慾望，完全與她心理上感覺自己是女性的性別認同有關。繼承 Jacques Lacan 精神分析理論的 Millot (1983) 與 Shepherdson (2006) 試圖突破有關變性慾望生理本質論

---

<sup>5</sup> Arune, W. (2013). The hunt for geoff brown: Author of I want what i want. Transgender forum. <https://tgforum.com/the-hunt-for-geoff-brown-author-of-i-want-what-i-want/>, 2019 年 8 月 10 日瀏覽。

(biological essentialism) 與社會建構論 (social constructionism) 無意義的辯論。Shepherdson (2006) 在提及變性評估 (transsexual assessment) 時曾經援引 Millot (1983: 14) 的說法，強調已經通過變性評估的準候選人接受的初步面試，是按照強化最順從的性別刻板印象的標準加以組織。在經過荷爾蒙治療之後，男變女變性者必須「像一個女人」一樣生活（無論這意味著什麼），為要證明（並測試她自己）這個認同是否真正「符合」(fits) 像是醫師、精神科醫師、內分泌學家與她們諮詢的整型外科醫師，衡量變性者的角色整合符合女性氣質。醫療專家與男變女變性者一起建構女性氣質的尺度，並衡量測試結果。進行變性手術的許可取決於這些測試結果，這也使得變性者為她們未來的角色進行訓練 (p. 96)。

然而 Lurkhur (2010) 卻回歸 Sigmund Freud 的精神分析論證指出，從英國維多利亞時代晚期家庭關係的觀點來看，男變女變性者遠比女變男變性者擁有特權 (privileging) 的經驗。這個奠基於核心家庭的模式，以女人負責照顧孩子的責任，強化母親與孩子的連結，並成為孩子性別認同的核心特徵。與女性變性慾望比較起來，這個連結的存在提供一種男性變性慾望更為相關的解釋。他援引 Stoller (1968: 263-268) 的觀點論稱，因為打破男孩固有的困難在於必須從母親的女性氣質出走為要發展自己的陽性認同 (masculine identity)，所以他們很容易比女孩更傾向於成為變性者 (p. 225)。

Lurkhur (2010) 繼續援引 Prosser (1998: 101) 的觀點指出，儘管變性者最終轉向變性手術，無論如何，他並沒有討論醫師與變性者之間的權力動態關係。為要得到進行變性手術的資格，變性者必須編輯 (edit) 他們的病史以符合醫師的期望。他論證這個規則反映在絕大多數變性者自傳分享的敘事軌跡中。這些作品通常從痛苦與困惑轉變為自我發現，並最終以變性手術的形式解決困擾。而 Prosser (1998: 107) 則是認為這些自傳會有相似之處的原因在於，它們是經過精心設計的，可以滿足醫師對變性者感覺的期望。另外，無法遵守醫療機構提出模式的變性者，通常會被拒絕進行手術 (p. 225)。

根據 Lurkhur (2010) 的說法，這個模式源自於 Benjamin (1966) 的《變性現象》(The transsexual phenomenon) 一書。Benjamin (1966: 19) 主要診斷類屬是 (男性) 變性者希望移除自己的睪丸與陰莖，他論證真正的變性者會發現自己的性器官令人覺得噁心。因此，Benjamin 的模式認為男變女變性者明確地拒絕她們出生的身體 (p. 226)。而 Benjamin (1966: 113-114) 認為，變性者對自己出生的性器官感到厭惡的判準，是醫療機構嘗試進行變性手術的一部分。Benjamin 列出許可男變女變性者進行手術的四個動機：女人與男人發生性關係的異性戀情慾；儘管事實是親密或性關係不太可能發生，然而還是希望生活在自己偏好的性別中；害怕因為冒充女人而被曝光或逮捕；以及具有女性體質基因的原生男性，渴望結束因為外表導致被騷擾的願望 (p. 227)。所以 Lurkhur (2010) 強調，前兩個動機是將男變女變性者的性慾望控制在異性戀規範的框架之內。第一個動機清楚地表

明，被承認的情慾唯一形式是男變女變性者必須成為異性戀女人。而第二個動機則是男變女變性者可能永遠無法實現異性戀的親密關係，因此盡可能地移除與拉開她們性慾望的威脅與距離(p. 227)。

當變性者向家庭成員現身表達他們的性別認同與變性慾望；並希望接受變性手術轉變原生性別時，會因為是否得到支持而影響家庭關係。Erich, et al. (2008) 在研究變性者與家庭關係聯結時強調，自我尊重 (self-esteem) 與生活滿意 (life satisfaction) 是兩個非常重要的指標。他們對於變性者認同與表現的瞭解，即變性者是不認同他們的出生性別 (birth sex) 與被編派性別 (assigned gender) 的人。變性者希望透過變性手術與荷爾蒙治療，改變出生性別的生殖器官以符合他們心理認同的性別 (p. 420)。

Erich, et al. (2008) 接著討論變性者的家庭關係，無論是原生或目前的家庭系統，包括父母、兄弟姐妹、親密伴侶、兒女與親戚，這些家庭支持網絡都會對變性者帶來挫折與無助。而變性者的現身過程，更是影響家庭關係的品質 (pp. 420-421)。Erich, et al. (2008) 指出，遭到歧視很明顯地影響變性者生活的所有層面，包括家庭關係在內。他們認為變性者面臨被殺、藥癮與酗酒等許多難題，同時也有自殺念頭。而青年時期的變性者遠比成人時期的變性者，遭遇更多來自同儕與成人的肢體暴力 (p. 421)。Erich, et al. (2008) 發現，如果變性者得到兒女、兄弟姐妹與父母的支持，那麼他們的自我尊重與生活滿意也愈好 (p. 428)。

然而一旦變性者現身並展開變性旅程之後，身體的生理性徵和社會的性別表現必須完全一致，才能達成他們心理認同對立性別的身心平衡。如同 Coolhart, et al. (2008) 援引 Lev (2004: 400) 的觀點指出，「一個變性者是某些『相信他們的生理身體沒有再現他們真實的性別』的人。」Coolhart, et al. (2008) 認為，變性者經常相信他們被編派的性別 (assigned sex) 與相應性別 (corresponding gender) 是不正確的，而想要採取步驟以他們內在地 (internally) 感覺的性別，外在地 (externally) 呈現他們自己。這些步驟可能包括採用服飾裝扮與言行舉止、荷爾蒙治療，以及身體手術改造，伴隨著轉變 (或擁有其他感知) 成為他們認同那個性別的慾望 (p. 303)。

除了社會的性別表現受到異性戀父權體制性別刻板印象規訓之外，與女變男變性者比較起來，男變女變性者似乎更不容易克服男女性生理結構差異的身體性徵。她們突出的喉結與低沉的嗓音，往往暴露出是原生男性的主要破綻。Neumann, et al. (2002) 在研究男變女變性者進行美聲手術 (operative voice pitch) 時指出，雖然德國很早就對第一性徵性器官的轉形手術，試著發展出標準化的過程並得到令人滿意的結果，但是有關男變女變性者完成性認同 (sexual identity) 的第二性徵喉結與嗓音功能仍舊是主要的障礙。原因是她們不像女變男變性者，荷爾蒙治療在改變嗓音的音頻上並沒有任何影響，而只有倚賴語言治療 (speech therapy) 也無法產生令人滿意的結果。在每天生活中，男變女變性者即使外表已經變成女人並擁有合法地位，然而因為她們的嗓音關係卻經常持續

地被認為是一個男人。因此在融入社會的過程中產生許多問題，也導致男變女變性者因為內在衝突而需要長期接受心理治療（p. 209）。

Neumann, et al. (2002) 認為透過美聲手術可以提高男變女變性者的音頻，並讓音頻產生一種持續保持在高音的結果（p. 210）。他們的臨床治療發現，大約九成男變女變性者在切除喉結與進行美聲手術之後，嗓音都能夠維持在接近一般原生女性的高度（pp. 211-213）。Neumann, et al. (2002) 總結指出，在 1970 年代後期，因為遭到男性嗓音痛苦的許多男變女變性者，受惠於發展得更為完善的美聲手術。很清楚地，保守的荷爾蒙治療或語言治療過程是不足的，一點都無法單獨帶來成功的或最好的效果（p. 213）。

當男變女變性者試圖融入現實社會時，面臨的其他難題還包括工作權與使用女性洗手間的困境。Berry, et al. (2003) 在研究男變女變性者遭到工作地點歧視甚至解雇時，提到一個 1980 年美國相當有名的個案。Audra Sommer 是尚未完成手術的男變女變性者，雖然她心理認同自己是女性，但是在法律上仍舊是生理男性。她被解雇的重要原因是拒絕使用工作地點的男性洗手間，而法官認定她的生理男性身體並不符合 1964 年公民權法案第二條的保障。因為「性別」(sex) 這個詞彙意味非男即女，擁有變性慾望的變性者無法受到這個法案的保護（pp. 229-230）。

這種情況與英國非常類似。Green (2010) 進行英國與美國的變性者在工作權、醫學治療與公民地位的法律權利比較研究時指出，英國在 1975 年就已經制訂性別歧視法案 (Sex Discrimination Act)，不僅給予變性者應有的性別平等權利，而且也是歐洲第一個通過類似法案的國家。同時這個法案在經過修正之後於 1994 年延伸成為就業保護法 (Employment Protection Act)，保障變性者的工作權，並在 1996 年通過變性者可以藉由全民健康保險 (NHS) 得到免費的變性手術（pp. 153-154）。更是在 2004 年實施性別承認法案 (Gender Recognition Act)，允許變性者變更出生證明的性別登記，永遠地以新的性別身分生活。即使是醫學治療原因而尚未完成手術，仍然可以通過變更出生證明性別登記的要求。變更出生證明性別登記的變性者，能夠與其他性別的人結婚並被視為異性戀婚姻關係（p. 156）。嚴格說來，2004 年之前英國的變性者根本很難得到合適工作機會的可能。

## 參、《我就是我》文本分析的解讀與詮釋

本片一開始就直接具體呈現 Roy 的性別認同與變性慾望。在公共領域中的她看著女性的服飾裝扮、觀看女性服飾店的櫥窗擺設，更望著身穿連身短洋裝女性的背影，顯示她在心理上固著的性別認同。而在私人領域中姐姐 Shirley 對自稱「Wendy」的她無法接受，爸爸表示「有時真的很難瞭解她」、而姐姐則是提到「她很討厭軍隊」，因此爸爸與姐姐早已察覺 Roy「異常」的女性氣質。

她唯一一次在房內面對化妝鏡穿著襯衫並繫上女性絲巾，將深具衝突性的男女視覺元素與性別符號連結在一起，陰陽同體的混搭成為她藉由外在表現自己內在性別認同的策略，強調她躲在暗櫃裡潛藏的變性慾望。

而她來到姐姐家當臨時保姆時則是展開冒險，輕輕地摸著擺在床上的雪紡紗長洋裝與衣櫃中的絲質貼身衣物，也將鞋櫃上後面鏤空高跟鞋拿下來，突然以為姐姐回來而受到驚嚇，然後坐在化妝鏡前看著與撫摸女性化妝品，再次顯示她固著的性別認同與潛藏的變性慾望。我們可以發現她無論是帶著羨慕的眼光看著公共領域女性的服飾裝扮、在私人領域的言行舉止，以及進入姐姐臥房展開冒險，都必須非常謹慎地壓抑自己以免被人察覺而造成不曉得如何應付的窘境。這是尚未現身的男變女變性者面臨的第一個難題，就是她們在工作的公共領域與家庭的私人領域中，都必須隱藏自己的性別認同與變性慾望，因此無法輕鬆自在地表現真實的自我。

讓 Roy 決定現身的關鍵是不滿爸爸以開派對名義為她介紹女友，其實是爸爸為自己鋪設的性愛之旅。爸爸在宴席上揶揄諷刺「在我這一生中，我從來沒有見過 Roy 在餐桌上跟一個女性聊得這麼愉快」使得她相當困窘，而這個年輕女性也在女性聚集的房間中讚美她非常「甜」(sweet)。與女性聊得很愉快、以及「甜」這個形容女性氣質的用語，都指涉她扞格不入地處在異性戀父權體制女性文化場域。英國的傳統派對讓男女相鄰而坐以便交友並在餐會結束之後分開談話，在爸爸主導談話議題的男性場合裡，沒有吸雪茄的她孤獨地坐在餐桌角落無法參與談話，則是指涉她拒絕融入異性戀父權體制男性文化場域，強調她跨越在二元對立性別空間的無奈。因此尚未現身的男變女變性者面臨的第二個難題，就是隱藏自己性別認同與變性慾望的她們在社交場合中，只能詭異地閃躲在女性文化場域，並自知之明地拒絕融入男性文化場域。

整個情節發展急轉直下是爸爸與女友即將發生性關係時，Roy 戴著褐色假髮，擦著誇張的寶藍色眼影，並穿著媽媽的女性服飾裝扮，勇敢在爸爸面前現身。誇張的寶藍色眼影在本片裡是她一直維持的特殊妝容，可以視為男變女變性者轉變過程 (transition) 中的視覺符號。當她自殘性器官而突然變性成功之後立即消失，顯示她已經真正變成女性。原本就無法接受她女性氣質的爸爸，生氣地施展語言霸凌與肢體暴力。在這個長達 6 分鐘的段落中，他大聲咆哮汗辱 Roy 並指稱她是「瘋狂的怪物」、「女孩」、「要像一個男人」、「什麼東西」、「沒有自尊」、「噁心」、「同性戀者」，以及「兒子女人」(son woman)。他也揮拳毆打使得她鼻青臉腫、遍體鱗傷。心意已決的她顯得異常冷靜，爸爸反覆質問與無法理解她為什麼會打扮成女生模樣，也非常生氣從未知情與究竟已經持續多久時間。她的兩次回答簡單明瞭：「終其一生」(all my life)，並強調「已經試過」當男人，然而還是堅定自己「感覺是一個女人」。她甚至說：「上帝以祂的形象造男人，我必須釀造 (brew) 它。」一直到爸爸無話可說時，她竟然反過來質問：「為什麼你一定要打媽媽？」

首先，當 Roy 向家庭成員現身表達性別認同與變性慾望時，如同 Erich, et al. (2008) 指出，爸爸與姐姐的家庭支持網絡，都會對她帶來挫折與無助 (pp. 420-421)。而處於青年時期的她遠比其他成人變性者遭遇更多的歧視，而且也受到來自爸爸的肢體暴力 (p. 421)。如果她能夠得到爸爸與姐姐的支持，那麼自我尊重與生活滿意也愈好 (p. 428)。雖然事後知情的姐姐以「無憂無慮」、「沒有做錯任何事」、「一個黏人的男人」同情弟弟，但是 Roy 卻遭遇爸爸歧視並受到語言霸凌與肢體暴力。具體呈現男變女變性者在現身時面臨的第三個難題，就是她們試圖在私人領域中公開隱藏已久的性別認同與變性慾望時，必定引起家庭成員震驚並拒絕接受，也完全無法被他們瞭解與支持，因此喪失自我尊重與生活滿意。

接著，Roy 篤定與堅強地回答爸爸的所有質疑，完全確認自己固著的性別認同與釋放隱藏的變性慾望。她的性別不安是 Stewart and Harmer (1995) 指稱存有於「錯誤」性別的感覺 (p. 101)，而她的變性慾望也是將這種感覺納入性別角色，藉由易裝在現實社會行動回應這種感覺，一直到進行變性手術為止 (p. 256)。被困在錯誤男性身體牢籠中的她堅定感覺自己是一個女人，期待透過變性手術釀造自己的身體，並終其一生以女性服飾裝扮的社會性別表現生活。使得男變女變性者在現身時面臨的第四個難題，就是她們再也無法忍受身體與心理感覺不一致的煎熬與痛苦，希望透過手術達成性別轉變的變性慾望，以符合自己真正的性別認同。然而這種性別認同與變性慾望是所謂的「正常」人永遠都無法瞭解與接受，特別是看著她們長大成人、朝夕相處的家庭成員，更是難以想像這種突如其來的改變。

最後，Roy 竟然反過來質問爸爸「為什麼你一定要打媽媽」，則是衍生出她性別認同與變性慾望的弦外之音。如同 Lurkbur (2010) 援引 Stoller (1968) 的觀點指出，英國維多利亞時代晚期奠基於核心家庭的家庭關係模式，使得她很難從母親的女性氣質出走發展出自己的陽性認同而成為變性者 (p. 225)。或許這個論證有待商榷，然而在某種程度上卻可以詮釋她與母親的緊密連結和認同母親的女性位置。她對爸爸的質問與日後離家出走都一直帶著媽媽的照片，就是基進地反擊異性戀父權體制的「厭女情結」與「恐跨症」。由於她的性別認同與變性慾望完全抵觸這個體制根深柢固的性規範與性別類屬，因此她必須徹底地與它建構的家庭系統決裂並孤單地踏上變性旅程。說明男變女變性者在現身時面臨的第五個難題，就是擁有男性身體的她們認同母親的女性位置，卻被異性戀父權體制拒絕與接受，導致她們終其一生都要與這個頑固僵化的二元對立性別意識型態奮戰到底。

Roy 終於離家出走並正式地踏上變性旅程，以男性身分暫時找到住處而第一次擁有自由的空間與屬於自己的女性服飾裝扮。她參考海報圖樣修剪指甲，墊高鞋子學習女性走路的儀態，面對鏡子梳成瀏海並塗上橘紅色唇膏、寶藍色眼影、橘紅色指甲油與黏上假睫毛。雖然她在當年資訊匱乏、無師自通的情況下，學習女性的走路儀態與化妝技巧顯得相當笨拙，但是仍舊非常努力地不斷練

習。這是男變女變性者在現身時面臨的第六個難題，就是從來沒有女性生活經驗的她們，必須透過自己的體會而重新學習心理認同的另一個性別的社會性別表現，即使這種陌生感未來會因為日益熟練而顯得更為自然。

當她準備開始進行眼妝練習時，剛好女房東敲門，她趕快以後背擋住半開的門不讓後者進來。原來是對方送來郵購的女性貼身衣物，她透過半掩的門將東西接過來並立即以後背關上門，因為絕對不能讓女房東知道自己的秘密。具體呈現男變女變性者在現身時面臨的第七個難題，就是想要以女性身分融入現實社會之際，由於無法提出有效的性別證明文件，因此必須不斷地隱藏原本生理男性的事實，無法在公共領域裡輕鬆自在地像一個真正的人那樣生活。

她試穿睡衣與胸罩時，突然出現身著西裝 Roy 的幻象，而現在的她則是對「他」說：「Roy，這是『你』死亡的方式。」她因為沒有乳房與技巧不對而吃力地扣住米白色胸罩並套上米白色絲質短睡衣，接著穿上黑色透明大腿絲襪與伸手撫摸絲襪中的大腿、後面鏤空的黑色高跟鞋，雙腳併攏翹起秀氣的二郎腿。洋溢幸福笑容的她看著鏡中的自己說：「Hello, Wendy.」，這是她早就為自己取好的女性名字。然後穿上桃紅色絲質長洋裝，輕輕地梳著柔順的中長髮，並將所有女性衣物收好裝在行李箱中。

換穿寶藍色、橘紅點花長洋裝的她，繫上寶藍色絲巾掩飾喉結。穿著高領洋裝或繫上絲巾是她在本片裡一直維持的隱藏策略，也可以視為男變女變性者轉變過程中的視覺符號。因為男變女變性者突出的喉結與低沉的嗓音，往往暴露出她們是原生男性身體生理性徵的主要破綻。即使她完成變性手術，還是如同 Neumann, et al. (2002) 指出，第二性徵的喉結與嗓音功能仍舊是她主要的障礙 (p.209)。因此男變女變性者現身時面臨的第八個難題，就是想盡辦法隱藏原生男性身體生理性徵的主要破綻，並透過服飾裝扮的更換讓自己的社會性別表現接近生理女性的模樣，而這些都是相當高難度的技巧。

她看著鏡子說：「Wendy Ross.」，變更姓氏顯示自己徹底地與原生家庭完全分離的決心。這是男變女變性者展開變性旅程時，對於異性戀父權體制最為激烈與基進的反叛。她穿上卡其色風衣、戴著卡其色毛帽說：「妳要記得，妳的名字是 Wendy Ross，妳的母親跟著我一起死了。」背上橘紅色的側背包、戴著淺灰色的毛手套離開，並將過去的男性衣物全部留在租賃的房間內，也顯示她徹底地與出生性別完全分離的決心。如同 Coolhart, et al. (2008) 指出，她相信自己被編派的性別與相應性別是不正確的，而想要採取步驟以內在地感覺的性別來外在地呈現自己 (p. 303)。藉由服飾裝扮更換與言行舉止模仿的她，自動自發準備在公共領域現身實踐真實生活經驗，並沒有醫療機構介入。

從此以後完全女性服飾裝扮的 Wendy 在公共領域中現身，試圖以女性身分融入現實社會。然而她小心翼翼地看著送牛奶的年輕男性，不斷地環顧四周的行人，相當害怕別人認出她是原生男

性。因為這是男變女變性者在真實生活經驗中，是否能夠成功通過（successfully passing）轉變過程的關鍵。有男性工人對她吹口哨，她也被逃跑的男性撞到扭傷手腕。當男性警察連續兩次問她：「妳還好嗎？小姐」時，處在焦慮狀態並受到驚嚇的她，似乎對於「小姐」這個稱呼一時之間還無法適應，只能向警察表示沒事。

她進到下午茶店，老闆娘斜眼看她刻意地使用女性語言打招呼，她以沙啞的聲音詢問是否有起司或三明治。老闆娘再刻意地提高音調說沒有起司，同時勸她要注意聲音並拿出喉糖給她，又斜眼地緊盯著她離開，相當懷疑她的性別身分。雖然她似乎在視覺上成功通過轉變過程，但是低沉的嗓音還是暴露出原生男性身體的生理性徵。除非天賦異稟聲線夠細，男變女變性者無論是接受荷爾蒙治療與變性手術，仍然無法解決嗓音的破綻。如同 Neumann, et al. (2002) 指出，即使她們的外表已經變成女人，只是很難改變音頻經常被認為是男人而很難融入現實社會（p. 209）。然而如果切除喉結與進行美聲手術，嗓音都能夠接近原生女性的高度（pp. 211-213）。使得完全沒有接受治療與進行手術的她，在聽覺上無法成功通過轉變過程。說明男變女變性者在現身時面臨的第九個難題，就是即使想盡辦法隱藏原生男性身體生理性徵的主要破綻，並透過服飾裝扮的更換讓自己的社會性別表現接近生理女性的模樣，然而她們的低沉嗓音卻隨時隨地都在提醒自己與別人，她們並不是真正的女性，而是不折不扣的男人。

在買完報紙並撕下她要的部分之後，Wendy 因為究竟要上男生或女生洗手間而躊躇不安。對於處在轉變過程真實生活經驗中的男變女變性者而言，完全要倚賴自己的勇氣挑戰二元對立的性別系統。為要閃躲年輕男性的搭訕她直接走向女生洗手間，原因在於藉由他們確認自己外表上是女性。有趣的是，即使只是照照鏡子並沒有真正上洗手間，她竟然順利過關，並以沙啞的嗓音跟一個女性談話。這個充滿弔詭的生命事件，否認嗓音是辨別性別身分的關鍵標準。在現實社會裡難道沒有聲音低沉沙啞的女性？難道沒有聲音高昂清晰的男性？嗓音在辨認性別身分的社交談話中固然重要，但是它似乎也隨著像是 Wendy 這樣女性化的服飾裝扮與行為舉止而被暫時地忽略。

當我們只有從服飾裝扮與舉止儀態看到某個人而不知道其原生性別時，究竟是視覺或聽覺決定我們辨認性別身分的基礎？如同 Berry, et al. (2003) 提到美國一個尚未進行手術的男變女變性者，因為拒絕使用工作地點的男性洗手間而被解雇，法官認定她沒有轉變的男性身體並不符合公民權法案第二條的保障（pp. 229-230）。這個真實個案顯示由於僱主與同事知道她的原生性別，因此使用女性洗手間的要求才會被拒絕。說明男變女變性者現身時面臨的第十個難題，就是必須在視覺上讓自己的社會性別表現接近生理女性的模樣，並在聽覺上盡可能地保持沉默，使得別人無法辨認她的原生性別，才有輕鬆自在使用女性洗手間的機會。然而一旦她們的原生性別被別人知道，那麼幾乎還是會被拒絕，這是一個相當殘酷無情的事實。

即使 Wendy 租賃讓她相當滿意的套房，只是當女房東要求出示身分證明時，她結結巴巴地說沒有帶在身上希望延後再給。而在簽約時則是被詢問背景，她回答來自 Cornwall 而媽媽「剛剛」過世，目前倚賴媽媽留下的遺產生活。雖然她尚未進入醫療機構進行變性手術評估，但是卻如同 Lurkhur (2010) 援引 Prosser (1998) 的觀點指出，為要得到進行變性手術的資格，變性者必須「編輯」病史以符合醫師的期望 (p. 225)。同樣地，為要融入現實社會並取得女房東的信任，她已經開始在變性旅程中「編輯」新的生命事件。事實上，除了倚賴媽媽留下的遺產生活是真的之外，其他的說法可能都是矇騙。因此男變女變性者現身時面臨的第十一個難題，就是必須想盡辦法隱藏身分證明，並為自己編輯新的生命事件，使得矇騙成為她們融入現實社會的生存策略，期待不著痕跡地被別人認為是真正的女性。

Wendy 讀著 Simone de Beauvoir 的《第二性》英譯本而深受啟發，更加確認原本固著的性別認同。隔壁女房客 June 邀請她喝咖啡，並讚美她的穿著打扮「很漂亮」。這種邀請與讚美是女性之間建立親密友誼的社交方式，說明她是被當成女性對待。她以非常正式的服飾裝扮進入 June 的私密空間，然而後者卻是穿著簡單的家居服，形成強烈的二元對比。這是男變女變性者害怕一旦穿著打扮不像女生就會暴露男性身分，只是 June 沒有這種顧忌。她們倆聊起彼此的媽媽與愛情經驗，然而這些女性話題卻因為她詢問 June 自己看起來像不像女生而顯得相當尷尬，即使她得到肯定的答案，反而引起對方的懷疑。因此男變女變性者現身時面臨的第十二個難題，就是必須想盡辦法讓自己的服飾裝扮與言行舉止和生理女性的社會性別表現相符，並在與生理女性建立親密友誼時具有充分掌握女性話題的能力。然而她們卻還是隨時隨地生活在可能暴露男性身分的恐懼不安中，完全無法真正表現真實自我。

她不僅遭到生理女性的懷疑，而且也無法以女性身分真正融入現實社會男女共處的社交場合；她接受女房東周末午餐派對的邀請，並穿著米黃色相間長洋裝與純白色高跟鞋赴約。即使在花園裡舉辦的派對有許多男女一起吃飯聊天，然而她卻始終優雅地與一個女性說話並不太理會男性。僅僅讚美喜歡她的 Frank：「你看起來非常強壯，而且也很敏感」，只是得意忘形的後者帶著戲謔態度意外地說出不得體的話，引起有人質疑她的真實身分，讓她飽受男女嘲笑而生氣地回到房間。幾乎精神崩潰的她告訴自己繼續「保持冷靜」，而聲軌出現她的內心獨白：「妳是什麼？很確定妳並不是妳自己，也不是歷史中認定的女人。」她質疑原本固著的性別認同，愈來愈感到身心不一致的焦慮讓她回到最具有本質性的提問。因此男變女變性者現身時面臨的第十三個難題，就是無論她們的服飾裝扮與言行舉止如何地接近生理女性，仍然還是無法真正以女性身分融入現實社會中男女共處的社交場合，甚至開始質疑自己好不容易已經建立的性別認同。

Wendy 前往職業介紹所尋找工作機會，可見她在經濟上已經陷入困境。原本與女性職業介紹員相談甚歡，卻因為對方要求她出示「出生證明」而被迫放棄。如同 Green (2010) 指出，英國在

1975 年制訂性別歧視法案；並在 1994 年修正成為就業保護法，保障變性者的工作權 (pp. 153-154)，更在 2004 年實施性別承認法案，允許變性者變更出生證明的性別登記 (p. 156)。然而身處 1960 年代的她尚未進行變性手術，也沒有任何法案根據得到應有的就業保護，甚至變更出生證明的性別登記，使得她根本無法得到任何工作機會。因此男變女變性者現身時面臨的第十四個難題，就是她們在尚未經過變性手術並變更出生證明的性別登記之前，幾乎完全無法得到工作機會。因為沒有辦法提供與社會性別表現相符的出生證明，所以她們被迫喪失工作權。

無法提供出生證明而喪失工作機會的 Wendy，在回到房間剃完腳毛之後，使用繃帶綁住自己的臀部與性器官。如同 Lurkhur (2010) 援引 Benjamin (1966) 對男變女變性者的主要診斷是希望移除睪丸與陰莖，因為性器官讓她們覺得噁心 (pp. 225-226)，所以明確地拒絕出生的身體 (p. 226)。她極端厭惡自己原生男性身體的生理性徵，它們是醫師判定為男性而登記出生證明的根據。這是男變女變性者現身時面臨的第十五個難題，就是想盡辦法試圖遮蓋與掩飾原生男性身體的生理性徵，因為讓她們感到噁心與極端厭惡的睪丸與陰莖，就是在醫療實踐上以第一性徵決定她們性別的關鍵元素。男變女變性者透過近乎「自虐」的行為對待自己的性器官，顯示她們明確地拒絕出生的身體。

Wendy 拜訪姐姐，卻還是被稱呼本名並遭到穿著風格的批評，相當反彈的她重申自己現在的姓名。姐姐擔心她會被殺害，她卻回答：「我已經被殺害了。」如同 Erich, et al. (2008) 指出，變性者經常面臨被殺害的危險 (p. 421)。只是她的「我已經被殺害了」並不是指稱可能遭到殺害的危險而已，更是強調她在現實社會裡早就已經被異性戀父權體制的二元對立性別意識型態殺害。姐姐要求她卸下所有女性服飾裝扮，並表示會被人家認為是羞恥的，她不以為意地承認這個事實。姐姐又要求她必須去看醫師希望得到矯正，然而其實她是下定決心進行變性手術。在爭辯媽媽如果還活著的話不曉得會怎樣看待這件事時，她說：「我是不是真正的男人，跟媽媽沒有任何關係，只有跟我有關。它是一個與承認有關的問題。」她的說法似乎推翻前述的論證，然而卻也更直接地強調目前醫療機構無法找到男變女變性者的成因。如同 Lurkhur (2010) 援引 Prosser (1998) 的觀點指出，絕大多數的變性者從痛苦與困惑轉變為自我發現，並最終以變性手術的形式解決困擾 (p. 225)。因此男變女變性者現身時面臨的第十六個難題，就是當她們歷經現實社會各種充滿歧視的遭遇，而家庭成員還是無法接受她們的性別認同與變性慾望時，那麼她們唯一的選擇只有透過變性手術解決長久以來的困擾，試圖達成自己身心一致的平衡。

她跟女房東與房客們在野溪玩耍，Frank 穿著泳褲而其他女性都是以比基尼或連身泳衣展現身材，只有她盡量掩飾可能暴露原生男性身體性徵的疑慮閱讀著《第二性》。Frank 想要拖她一起下水游泳卻遭到女房東制止，並被逃跑的她大聲地拒絕。承認無法瞭解她的 Frank 回到女房東身旁，而後者則是讚美「她很完美，也很有魅力。」在生理女性眼中「很完美」、「也很有魅力」的她，回到房間再次徹底地精神崩潰。她大聲地狂罵：「妳他媽的以為自己在做什麼？妳以男人身分長大，

妳必須停止。妳太超過了，妳以為可以騙過所有的人。妳以為自己很漂亮，但是妳只不過是一個被製造成粘合產品（sticking product）的形式而已。」她跪下來大聲地啜泣：「天使，妓女。我只能說妳就是一個妓女。妳不適合當某些女人，也不適合當某些愚笨的妓女。」

從情節上下文來看，其實這兩個段落是男變女變性者現身時面臨第十三個難題的重複敘事，然而卻特別強調身體是對於她們試圖融入現實社會最主要的障礙。因此男變女變性者現身時面臨的第十七個難題，就是她們無法以尚未經過變性手術的男性身體，輕鬆自在地在男女共處的社交場合中裸露，因為身體性徵決定二元對立的性別類屬，越軌者必定會帶來極度的恐慌，並真正質疑自己好不容易已經建立的性別認同。最終她再次拜訪姐姐想要借錢卻遭到拒絕，她向姐姐說：「並不是我的精神出了問題，而是我的身體。我沒有做錯任何事。我不是一個年輕的女孩想要變成男孩。我沒有傷害過任何人，我只是想要當我自己（I just want to be what I am.）。」她與姐姐的爭論不僅清楚地點出這部電影的敘事母題「我就是我」，而且也是男變女變性者現身時面臨第十六個難題的重複敘事，並與第十七個難題緊密地連結，再次強調男變女變性者唯一的選擇只有透過變性手術解決長久以來身心不一致的困擾。

雖然 Wendy 終於來到變性旅程的最後目的地，就是要將變性慾望付諸實現，但是因為經濟拮据無法籌措變性手術的足夠經費。她尋求男性整型外科醫師的幫助，然而這個醫師以相當嚴苛的醫療標準審查變性手術的可能性。他首先詢問她即使是男人卻「覺得」自己是女人，她很開心地表示自己的身體「感覺」像是女人。醫師又問她是否一直都「喜歡」當女人，她則是回答已經「半年」以「女性身分」生活。如同 Stewart and Harmer（1995）認為，她將困在「錯誤」生理性別身體中的感覺，藉由易裝以真正認同的女性在現實社會行動並納入性別角色，一直到進行變性手術為止（p. 256）。因此整型外科醫師的仔細提問與 Wendy 的準確回答，幾乎已經確認她通過初步審查。

接著醫師要求她脫掉衣服，即使覺得不太舒服卻也必須聽從指示。此時醫師正在描繪一個短髮女性頭部的肖像，顯示他對女性應有模樣的想像。醫師拿著儀器要她遮住完全裸體的性器官，並非非常仔細地端詳她的身體構造。然後要求她換穿病服走路給他看，目的在於觀察她的舉止儀態是否接近原生女性。雖然提出抗議，但是醫師卻表示只要她願意配合就可以提供所有協助。如同 Shepherdson（2006）在提及變性評估時援引 Millot（1983）的說法強調，這個醫師是按照最強化的性別刻板印象標準針對她進行初步面試。為要證明她的認同是否真正「符合」相關科別醫師衡量角色整合與女性氣質相符的程度，決定進行變性手術的可能性（p. 96）。

醫師轉而詢問 Wendy 的性傾向，她否認跟女人發生過性關係，然而卻在遲疑之後突然表示曾經跟一個男人發生性關係，只是本片並沒有安排這個生命事件。如同 Lurkhu（2010）援引 Prosser（1998）的觀點指出，為要得到變性手術的資格，變性者必須「編輯」病史以符合醫師的期望，如果無法遵守這個模式通常會被拒絕進行手術（p. 225）。而他也認為這個模式源自於 Benjamin（1966）

的診斷，男變女變性者唯一被承認的情慾形式就是她們必須成為異性戀女人 (p. 227)。因此她似乎在編輯病史證明自己是異性戀者，並希望盡快地得到進行變性手術的許可。而這個醫師則是想要確認她是異性戀者，避免落入同性戀者的爭議，以便符合異性戀父權體制性規範的要求。使得男變女變性者現身時面臨的第十八個難題，就是她們必須通過醫療機構重重關卡的各種考驗，無論是錯誤身體的心理感覺、女性身分的真實生活經驗、變性評估的衡量測試、接近原生女性的外表長相與女性氣質、編輯病史與承認異性戀性傾向，都必須完全符合異性戀父權體制性規範與性別類屬的嚴苛要求，才有可能取得進行變性手術的資格，真正達成自己身心一致的性別認同。

當 Wendy 似乎已經通過醫師的嚴苛標準審查之後，她被高達幾千英鎊昂貴的變性手術費用嚇到。醫師回答她在身體上具有進行變性手術的可能性，然而必須接受為期「一年」的心理治療，遭到她的嚴厲拒絕。只是醫師卻強調「以法律的詞彙來說，妳出生時是男性，我懷疑真正的女人生的女人，妳不太可能成為她們的一員。」而要求她「謹慎地想清楚」再進行評估。除了希望得到精神科醫師的確認之外，他更表示「這就好像是做生意一樣」，使得滿懷希望的 Wendy 墜入無底深淵。嚴格說來，這個醫師為要避免誤判確實盡到審慎評估的責任，只是他透過昂貴的變性手術費用、倚賴精神科醫師的心理鑑定、法律根據醫學以性器官的確定定義所謂的男女，甚至將變性手術比喻成一種生意，都讓她無路可走並衍生出變性手術前後一連串複雜糾葛的倫理關係，因此成為男變女變性者現身時面臨的第十九個難題。

Wendy 回到房間時聲軌出現她的內心獨白：「看著這麼多女性衣服，妳必須停止再購買。因為它們已經超過妳的需要。」聲軌也插入醫師的空音重複強調她不太可能成為法律上認定的女人，並剪進「問題是一個正常的男人怎麼被接受為一個正常的女人？『它是不可逆的』。」這段一針見血並透過省略剪輯處理手法處理的話，讓她自言自語：「是的，男孩『是不可逆的』。現在，是另外一個人。有一天妳醒來時，妳會發現自己還是一個男人，然後妳發瘋了。他們從妳身上拿掉那個東西。妳還在意留在這個地方嗎？到了最後，我仍然處在女人與男人的分界線上。」因此男變女變性者現身時面臨的第二十個難題，就是身處異性戀父權體制二元對立性別意識型態的她們，無論是否已經完成變性手術，還是終其一生要面對是男是女、非男非女、不男不女的無解困境。即使最終她們選擇當女生還是無法被現實社會接受，因為透過「不可逆的」性別轉變釋放男變女變性者的變性慾望，卻讓身心不一致的性別認同永遠不斷地游移流動。

似乎已經想通並放棄變性手術的 Wendy 開始收拾行李準備離開，她拿起媽媽的照片看著微笑。突然 Frank 闖進房間並生氣地要求她留下，他強吻 Wendy 而後者也順服地回應，只是她卻推開並強調「不要愛我」，Frank 暴怒地毆打她的肚子，讓她痛到仆倒在地並留著眼淚痛苦地呻吟。接著她拿起地上的玻璃碎片用布包紮起來，鮮血直流地自殘性器官而痛到暈了過去。如同 Erich, et al. (2008) 指出，變性者經常擁有自殺念頭 (p. 421)。她藉由自殘性器官自殺而不想再活在這個

世界上，因為已經完全否認自己的生存意義。雖然 Frank 真的非常喜歡她，但是她無法讓前者知道自己是生理男性的事實真相。因為男變女變性者對於異性戀男性追求時採取的普遍策略，就是她們根本不能預測一旦對方知道事實真相之後的反應，所以最好的方式是內心煎熬地隱藏真正的身分，「不要愛我」使得男變女變性者永遠缺乏追求愛情的勇氣，甚至還被對方誤會是在拒絕他，因此成為男變女變性者現身時面臨的第二十一個難題。

同時，這種自殘性器官的行為也是絕大多數男變女變性者都可能經歷過；或是曾經想要這樣做的生命事件。已經被醫師逼上死路的 Wendy，在無法透過變性手術轉變成為女性與 Frank 相愛時，她唯一的選擇就是自殘性器官，移除這個帶給她承受這麼多苦難的無用東西。如同 Lurkhour (2010) 援引 Benjamin (1966) 對男變女變性者的診斷是她們希望移除睪丸與陰莖，因為對自己的性器官感到得噁心 (pp. 225-226)。而他更提到 Benjamin 認為，變性者對自己出生的性器官感到厭惡的判準，是醫療機構嘗試進行變性手術的一部分 (p. 227)。因此男變女變性者現身時面臨的第二十二個難題，就是在無法通過嚴苛標準的變性手術審查時，原本已經恨惡自己男性身體的她們，自殘性器官試圖擺脫它帶來的痛苦煎熬，甚至以為這樣做就能夠直接變成女性。無論如何，自殘性器官是男變女變性者相當重要的生命事件，更是變性旅程的關鍵點或是轉捩點，當然也有可能是終點。

Wendy 躺在病床上慢慢地清醒過來，原本誇張的寶藍色眼影已經消失。醫師認為恢復狀況似乎不錯，並表示即將進行變性手術，她摸著自己的胸部說：「是的，小姐。」充滿篤定平靜、快樂愉悅表情的她，或許根本沒有想到透過激烈的自殘性器官手段，竟然能夠完全顛覆與推翻異性戀父權體制醫療機構的嚴苛標準審查，以及二元對立性別意識型態的性規範與性別類屬。更為嘲弄與諷刺的是，法律根據醫師以性器官判定非男即女的生理性別，而無法在二元對立之外做出第三種選擇，使得已經喪失男性性器官的她自然而然地被轉變成為女性。已經痊癒的她原本誇張的寶藍色眼影已經消失，顯示她已經真正變成女性。她拿出印有自己名字的英國護照，真正開心地笑了。這是她「終其一生」最後得到官方承認的女性身分，現在的她終於是身心一致完整的人。坐在高背椅上看著媽媽的照片時，她笑著對媽媽說：「我總是記得我喜歡自己是一個女孩。」雖然她身處的 1960 年代根本不可能得到官方承認的女性身分而純粹是一種虛構的想像，但是本片卻對男變女變性者提供值得期待的盼望。透過開放式的結局顯示完全離開原本社交圈的她動向未知，然而唯一可以確定的是，她已經以變性手術之後擁有女性身體生理性徵，穿著符合社會性別表現的女性服飾裝扮，並透過官方認證許可的女性身分展開重生的生活。

## 肆、結語

本文以目前有關性別認同與變性慾望的理論概念與實證研究成果作為論述基礎，運用文本分析方法解讀與詮釋英國電影史上第一部男變女變性者電影《我就是我》。本文認為，這部電影在 1970 年代早期資訊匱乏的時代裡，就已經「預見」男變女變性者現身前後試圖融入現實社會必須面臨的各種難題。嘗試回答本片如何在故事情節裡描繪男變女變性者的生命事件與變性旅程，並細膩地貼近男變女變性者的真實經驗？而電影在文本再現過程中又是如何講述男變女變性者的性別認同與變性慾望，同時明確提出男變女變性者遭遇的各種難題？作為再現機制的電影藉由這些難題編織組織文本肌理，並發展出本身的敘事形式。

研究結果顯示，《我就是我》整個敘事形式自始至終都是以 Wendy 遭遇的各種難題，處理男變女變性者的生命事件與變性旅程，並再現其性別認同與變性慾望。本文發現《我就是我》建立二十二個難題，並以它們為基礎推展故事情節，形成男變女變性者電影敘事的特殊性，茲將這些難題歸納整理成為表 1。

表 1 《我就是我》男變女變性者現身前後面臨的難題

難題一	尚未現身的男變女變性者讓她們在工作的公共領域與家庭的私人領域中，都必須隱藏自己的性別認同與變性慾望，因此無法輕鬆自在地表現真實的自我。
難題二	尚未現身的男變女變性者必須隱藏自己性別認同與變性慾望，在社交場合中只能詭異地閃躲在女性文化場域；並自知之明地拒絕融入男性文化場域。
難題三	現身的男變女變性者試圖在私人領域中公開隱藏已久的性別認同與變性慾望時，必定引起家庭成員震驚並拒絕接受，也完全無法被他們瞭解與支持，因此喪失自我尊重與生活滿意。
難題四	現身的男變女變性者再也無法忍受身體與心理感覺不一致的煎熬與痛苦，希望透過手術達成性別轉變的變性慾望，以符合自己真正的性別認同。然而這種性別認同與變性慾望是所謂的「正常」人永遠都無法瞭解與接受，特別是看著她們長大成人、朝夕相處的家庭成員，更是難以想像這種突如其來的改變。
難題五	現身的男變女變性者擁有男性身體並認同母親的女性位置，然而卻被異性戀父權體制拒絕與接受，導致她們終其一生都要與這個頑固僵化的二元對立性別意識型態奮戰到底。

難題六	現身的男變女變性者由於從來沒有女性生活經驗，因此必須透過自己的體會而重新學習心理認同的另一個性別的社會性別表現，即使這種陌生感未來會因為日益熟練而顯得更為自然。
難題七	現身的男變女變性者想要以女性身分融入現實社會之際，由於無法提出有效的性別證明文件，因此必須不斷地隱藏原本生理男性的事實，無法在公共領域裡輕鬆自在地像一個真正的人那樣生活。
難題八	現身的男變女變性者想盡辦法隱藏原生男性身體生理性徵的主要破綻，並透過服飾裝扮的更換讓自己的社會性別表現接近生理女性的模樣，而這些都是相當高難度的技巧。
難題九	現身的男變女變性者即使想盡辦法隱藏原生男性身體生理性徵的主要破綻，並透過服飾裝扮的更換讓自己的社會性別表現接近生理女性的模樣，然而她們的低沉的嗓音卻隨時隨地都在提醒自己與別人，她們並不是真正的女性，而是不折不扣的男人。
難題十	現身的男變女變性者必須在視覺上讓自己的社會性別表現接近生理女性的模樣，並在聽覺上盡可能地保持沉默，使得別人無法辨認她的原生性別，才有輕鬆自在使用女性洗手間的機會。然而一旦她們的原生性別被別人知道，那麼幾乎還是會被拒絕，這是一個相當殘酷無情的事實。
難題十一	現身的男變女變性者必須想盡辦法隱藏身分證明，並為自己編輯新的生命事件，使得矇騙成為她們融入現實社會的生存策略，期待不著痕跡地被別人認為是真正的女性。
難題十二	現身的男變女變性者必須想盡辦法讓自己的服飾裝扮與言行舉止和生理女性的社會性別表現相符，並在與生理女性建立親密友誼時具有充分掌握女性話題的能力。然而她們卻還是隨時隨地都生活在可能暴露男性身分的恐懼不安中，完全無法真正表現真實自我。
難題十三	現身的男變女變性者無論服飾裝扮與言行舉止如何地接近生理女性，仍然還是無法真正以女性身分融入現實社會男女共處的社交場合，甚至開始質疑自己好不容易已經建立的性別認同。
難題十四	現身的男變女變性者在尚未經過變性手術並變更出生證明的性別登記之前，幾乎

	<p>完全無法得到工作機會。因為沒有辦法提供與社會性別表現相符的出生證明，所以她們被迫喪失工作權。</p>
難題十五	<p>現身的男變女變性者想盡辦法試圖遮蓋與掩飾原生男性身體的生理性徵，因為讓她們感到噁心與極端厭惡的睪丸與陰莖，就是在醫療實踐上以第一性徵決定她們性別的關鍵元素。男變女變性者透過近乎「自虐」的行為對待自己的性器官，顯示她們明確地拒絕出生的身體。</p>
難題十六	<p>現身的男變女變性者在歷經現實社會各種充滿歧視的遭遇，而家庭成員還是無法接受她們的性別認同與變性慾望時，那麼她們唯一的選擇只有透過變性手術解決長久以來的困擾，試圖達成自己身心一致的平衡。</p>
難題十七	<p>現身的男變女變性者無法以尚未經過變性手術的男性身體，輕鬆自在地在男女共處的社交場合中裸露，因為身體性徵決定二元對立的性別類屬，越軌者必定會帶來極度的恐慌，並真正質疑自己好不容易已經建立的性別認同。</p>
難題十八	<p>現身的男變女變性者必須通過醫療機構重重關卡的各種考驗，無論是錯誤身體的心理感覺、女性身分的真實生活經驗、變性評估的衡量測試、接近原生女性的外表長相與女性氣質、編輯病史與承認異性戀傾向，都必須完全符合異性戀父權體制性規範與性別類屬的嚴苛要求，才有可能取得進行變性手術的資格，真正達成自己身心一致的性別認同。</p>
難題十九	<p>現身的男變女變性者必須籌備昂貴的變性手術費用、倚賴精神科醫師的心理鑑定、接受法律根據醫學以性器官的確認定義所謂的男女，甚至承認變性手術是一種生意，使得她們無路可走並衍生出變性手術前後一連串複雜糾葛的倫理關係。</p>
難題二十	<p>現身的男變女變性者身處異性戀父權體制二元對立性別意識型態，無論是否已經完成變性手術，還是終其一生要面對是男是女、非男非女、不男不女的無解困境。即使最終她們選擇當女生還是無法被現實社會接受，因為透過「不可逆的」性別轉變釋放男變女變性者的變性慾望，卻讓身心不一致的性別認同永遠不斷地游移流動。</p>
難題二十一	<p>現身的男變女變性者對於異性戀男性追求時採取的普遍策略，就是她們根本不能預測一旦對方知道事實真相之後的反應，所以最好的方式是內心煎熬地隱藏真正的身分，「不要愛我」使得男變女變性者永遠缺乏追求愛情的勇氣，甚至還被對</p>

方誤會是在拒絕他。

難題二十二

現身的男變女變性者在無法通過嚴苛標準的變性手術審查時，原本已經恨惡自己男性身體的她們，自殘性器官試圖擺脫它帶來的痛苦煎熬，甚至以為這樣做就能夠直接變成女性。無論如何，自殘性器官是男變女變性者相當重要的生命事件，更是變性旅程的關鍵點或是轉捩點，當然也有可能是終點。

資料來源：本文研究發現整理

本文使用的某些參考文獻具有援引過去學者關鍵性論點的情形，這並不是表示沒有閱讀過原典，而是希望以較新的參考文獻提出的論證合併原本的觀點，進行文本分析的解讀與詮釋。改編自小說的英國電影史上第一部男變女變性者劇情片，即使已經相當貼近她們的現實生活，然而卻還是具有相當程度的幻想成份與色彩。像是我們無法瞭解突然現身的 Wendy 從小到大究竟如何透過女性服飾裝扮的更換，藉以固著性別認同與釋放變性慾望。而她完全沒有服用女性荷爾蒙與進行美聲手術，就能夠透過女性服飾裝扮的更換直接地跨越成為女性。除非天賦異稟，否則她在視覺與聽覺上成功通過轉變過程，其實有違常理。甚至缺乏女性生活經驗的她，只有在準備現身於公共領域之前，藉由極短時間內服飾裝扮的練習與言行舉止的模仿便具有說服力，確實啟人疑竇。

雖然擁有這些幻想成份與色彩，但是卻也顯示男變女變性者電影敘事的特殊性。在那麼久遠的年代裡，這部電影已經藉由男變女變性者現身前後面臨的難題，至今仍然啟發閃躲在黑暗中摸索前進的她們確認性別認同與變性慾望，並鼓勵男變女變性者勇敢地重新選擇邁向真正的人生。更重要的是，本片描繪的所有難題不僅細膩地貼近男變女變性者的現實生活並深具原創性，而且它們日後也都成為學術研究的相關議題。

## 參考文獻

- Benjamin, H. (1966). *The transsexual phenomenon*. New York: Julian Press.
- Berry, P. E., et al. (2003). Discrimination in the workplace: The firing of a transsexual. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 8(23), 225-239.
- Brown, G. (1966). *I want what i want*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Coolhart, D., et al. (2008). Recommending transsexual clients for gender transition: A therapeutic tool for assessing readiness. *Journal of GLBT Family Studies*, 4(3), 301-323.
- Erich, S., et al. (2008). Family relationships and their correlations with transsexual well-being. *Journal of GLBT Family Studies*, 4(4), 419-432.
- Green, R. (2010). Transsexual legal rights in the united states and united kingdom: Employment, medical treatment, and civil status. *Archives of Sexual Behavior*, 39, 153-160.
- Lev, A. I. (2004). *Transgender emergence: Therapeutic guidelines for working with gender-variant people and their families*. London: Routledge.
- Lurkhar, K. A. (2010). Medieval silence and modern transsexuality. *Studies in Gender and Sexuality*, 11, 220-238.
- Millot, C. (1983). *Horsexe: Essay on transsexuality*. (K. Hylton, Trans.). Brooklyn, NY: Autonomedia.
- Neumann, K., et al. (2002). Operative voice pitch raising in male-to-female transsexuals. *European Journal of Plastic Surgery*, 25, 209-214.
- Prosser, J. (1998). *Second skins: The body narratives of transsexuality*. New York: Columbia University Press.
- Shepherdson, C. (2006). The role of gender and the imperative of *sex*. In Susan Stryker and Stephen Whittle (Eds.), *The transgender studies reader* (pp. 94-102). New York: Routledge.
- Stewart, W. and Harmer, E. (1995). *Cassell's queer companion: A dictionary of lesbian and gay life and culture*. New York: Cassell.
- Stoller, R. (1968). *Sex and gender: On the development of masculinity and femininity*. New York, NY: Science House.

# Transsexual Film *I Want What I Want*: MTF's Gender Identity and Transsexualism

Ting-Huei Chao\*

---

## Abstract

Adapted from the novel *I Want What I Want* was the first male-to-female transsexual film in British film history. This article uses the current theoretical concepts and empirical researches results on gender identity and transsexualism as the bases of the arguments, using text analysis to read and interpret. This article believes that in the early era of lack of information, this film had already "foreseen" the various problems that male-to-female transsexuals must face before and after their emergences in trying to integrate into the real society. As a reproduction apparatus, the film depicts the life events and transsexual trip of male-to-female transsexual, delicately closes to their real experiences, tells gender identity and transsexualism, and clearly proposes the various problems they encounter to weave the texture of the text. This article finds that *I Want What I Want* establishes 22 difficult problems, and uses them as the bases to promote the storyline, forming the particularity of the narrative of the male-to-female transsexual film.

**Keywords:** transsexual film, *i want what i want*, Mtf, gender identity, transsexualism

---

\* Associate Professor, Department of Communication Arts, Fu Jen Catholic University

變性者電影《我就是我》：男變女的性別認同與變性慾望

# 醜爆了！LINE「醜貼圖」之使用者經驗與其創作動機探究

陳麗秋\*、陳彥如\*\*

收件日期 2020 年 05 月 16 日

接受日期 2020 年 10 月 21 日

---

## 摘要

LINE「醜貼圖」有別於一般大眾對貼圖的精美印象，且在傳統視覺認知上甚至到達「醜」的地步，也顛覆了大家對「需有基礎才能申請貼圖」的想法。為了瞭解此一特殊現象，本研究透過兩階段之研究過程進行研究：第一階段，先根據科技接受模式執行使用者的使用經驗問卷調查，以量化問卷調查方式，蒐集並分析使用者在使用醜貼圖時的使用意圖；第二階段，參考第一階段分析之數據後，設計半結構式訪談問卷，再對創作者進行深度訪談，蒐集創作者創作醜貼圖理念與其為因應使用者行為意圖的創作想法。研究發現醜貼圖使用族群多年輕、外向、頻繁使用通訊軟體的使用者，使用者受到「社會規範」影響；醜貼圖文字梗的功能實用性及有趣、新奇增進其使用行為；創作者創作醜貼圖動機多為無心插柳柳成蔭，反其道而行的創作素人，其靈感多源自生活經驗或網路社群流行，創作趣味、搞怪醜貼圖；使用者使用醜貼圖創造了使用行為，創作者也收到使用者的行為反應，兩者間有著類似於相輔相成的關係，終而造就了一個特別的貼圖需求。

**關鍵詞：**LINE、醜貼圖、使用者經驗、科技接受模式（TAM）、創作動機

---

\* 元智大學資訊傳播學系助理教授

\*\* 元智大學資訊傳播學系碩士

## 壹、前言

近年來人們使用行動裝置通訊軟體的比率逐年升高，而在臺灣使用手機上網則以社交聊天類通訊軟體最為盛行（聯合報 Focus，2016）。2014 上半年，使用前十大手機應用程式（APP）中，就有五項為社交類通訊軟體，其中 LINE 為使用最頻繁的 APP 佔居第一（資策會，2014）。如今 LINE 的使用人數居高不減，其貼圖功能更是廣受歡迎。然而就在近期，LINE 通訊軟體與網路上，突然掀起一股「醜」貼圖的風潮。此類「醜貼圖」以簡單的線條，近似幼兒塗鴉的風格，呈現看似沒有經過複雜設計的「童趣」樣貌。雖然此貼圖在視覺上並非屬於好看的繪畫，甚至到達「醜」的地步，但卻因為它的醜而引起使用者的興趣，增加了大家在溝通過程中的樂趣。

此類醜貼圖能在短時間內大量曝光，除了有趣的風格外，文字的趣味性與實用性也是影響使用者喜好的潛在因素。一般貼圖的使用往往受到使用背景、功能性、娛樂性與知覺價值影響，但此類醜貼圖受喜愛的現象明顯有別於一般貼圖，其使用性和功能性遠大於大眾對它的審美標準。因此，為探討使用者的使用動機與意圖，本研究透過科技接受模式來評估使用者的經驗，經由問卷整理與歸納後，以此結果延伸訪談醜貼圖的創作者，深入探索創作者創作醜貼圖背後的創作動機與其使用者使用經驗的關聯性。簡而言之，本研究之研究目的有：一、探討 LINE 醜貼圖之使用者的使用經驗，根據科技接受模式執行使用者的使用經驗問卷調查。依 Davis、Bagozzi 與 Warshaw（1989）的科技接受模式為基礎，以量化問卷調查方式，蒐集使用者之使用醜貼圖的經驗及基本人口變項，用以探究使用者在使用醜貼圖時的使用意圖。二、探究 LINE 醜貼圖創作者之創作動機，進行創作者的創作動機與想法之個別訪談。透過醜貼圖使用者的使用經驗問卷調查結果，以此最後分析的結果，進一步延伸設計醜貼圖創作者的訪談問題。主要探討 LINE 醜貼圖創作者之創作動機，以深入瞭解創作醜貼圖的理念與其設計醜貼圖時為因應使用者之使用意圖的創作想法。

## 貳、文獻探討

### 一、LINE 醜貼圖現象

「說到 Line 貼圖，你知道的是那些可愛精美的插畫角色；但你不知道的是，貼圖市場早已悄悄洗牌，一場人人都能創作的醜圖風暴已經來臨！」

（Makee, 2015）

2015 年，LINE 在臺灣公布年度貼圖暢銷排行榜，其中用戶族群所喜歡的貼圖類別有一成五特別喜愛「有趣／搞笑」類別貼圖，而這種「獨特／醜怪」的貼圖能讓朋友間聊天互動更密切（甘偉中，2016）。此類型貼圖中，有很大一部份的「醜貼圖」只用簡單的線條，近似幼兒塗鴉的風格，且看起來幾乎沒有複雜的設計，以過於簡單的畫面呈現「童趣」的樣貌，而此種貼圖顛覆了大家對「需有基礎才能申請貼圖」的印象。起初不少使用者懷疑為什麼這樣的作品也能夠上架？購買者的審美觀究竟在哪裡？而後則有人表示喜愛這種實用的網路流行語、反璞歸真、醜得有趣的幼兒塗鴉式貼圖。

大約在 2015 年的 4 月左右，PTT（批踢踢實業坊）臺灣大型的網路 BBS 討論空間，出現了一組 Invisible person「隱形人」的貼圖被廣為討論，主要評論內容為「畫得那麼糟的貼圖為何可以上架」、「根本就像小孩子畫的」、「我可能都畫得比他好」……等。但隨著討論持續發燒，慢慢出現不同的評論，如「說不定是小孩子畫的呀，幹嘛嘲笑人家？」、「我覺得很可愛呀！」……，此討論後來陸續受到關注，且貼圖一度進入 LINE 前 16 名排行榜。作者 UAR 在同年七月接受 LINE 的專訪表示，在最初前三周內幾乎沒有銷售量，卻沒想到竟然在臺灣突然爆紅（Tt.梅梗，2016）。而另一起為「霧中的小魷魷魷」貼圖，起因為其中一對好友打賭，因不相信這樣醜的繪畫可以通過 LINE 官方審核，因此他們打賭約定若此貼圖通過審核，創作者的好友就必須購買 20 組貼圖送出，結果此款貼圖不但通過核准，還成為 LINE 的熱銷貼圖，而有趣的打賭過程也引發網友熱烈討論（見圖 1）。由於此款貼圖的美醜討論引發網友的熱烈迴響，引起了使用者的興趣，因此連帶相關類似的醜貼圖也開始被拿出來討論（Hanrock, 2016）。



圖 1 「霧中的小魷魷魷」貼圖之創作者與好友打賭過程的 LINE 通訊截圖

而在醜貼圖通過官方審核時，早已引發人們的注意，不僅是對官方審核標準開始引發好奇，甚至更多人開始覺得若此種醜貼圖都能被接受，是否自己也可以嘗試上架。對於醜貼圖的評論接踵而來，甚至給予兩極的評價，有人懷疑使用者的審美觀，有人則喜愛這種反璞歸真的特殊風格與活用網路流行語。而此醜貼圖能吸引使用者的購買熱潮現象，甚至登上 LINE 貼圖的銷售排行榜，而引起了許多媒體的關注與報導（三立新聞，2015；自由時報，2015；東森新聞，2016；聯合新聞網，2016）。

然而為什麼醜貼圖可以引起臺灣一些使用者的購買，這或許與臺灣的國情有關係。根據 LINE 的觀察發現，各個國家對貼圖的購買會因不同的國情而有著不同的偏好，例如臺灣人喜愛幽默搞怪的造型、日本人喜愛白色而圓潤的造型、泰國喜愛 2D 的女性角色，而印尼則偏好歐美風格。其中幽默搞怪的貼圖在臺灣人心中佔據第一（LINE，2016）。因此從 LINE 觀察可以得知，臺灣人喜愛 KUSO 有梗的貼圖，這或許可以引申說明為什麼日本作者 UAR 的「隱形人」會在臺灣竄紅。自從醜貼圖開始受到關注後，市場上出現愈來愈多具有此風格的貼圖，如在 LINE 排行榜中較著名的「白色的玩意」系列和「我和你沒啥好說的就用圖來表達吧！」系列，以及最終登上 LINE 官方粉絲團的「霧中的小魷魷」。但上述系列貼圖與「隱形人」貼圖最大的不同點在於，他們在貼圖裡都有增加「字」的敘述，且大多為流行語，這也說明大部分的醜貼圖除了圖案本身的童趣外，也善用流行語來增加貼圖的幽默感。如今在製作 LINE 貼圖上，賣「醜」也可以賣出高銷售額，不論是專業插畫家抑或是素人創作者，人人都有機會成為 LINE 貼圖的創作者。

## 二、使用者經驗與科技接受模式

關於使用者經驗（User Experience）定義眾說紛紜，且涵蓋範圍廣泛，包括系統設計、介面設計、視覺設計、效能、使用性、功能等不同因素。而使用者經驗至今多半討論方向為人機互動、產品開發設計、服務品質以及藝術設計等相關領域（Hassenzahl, Diefenbach, & Göritz, 2010; Park, Han, Kim, Cho, & Park, 2013）。以國際標準化組織 2010 年修正 ISO9241-210 之規範，在以人為本的互動式設計系統中，定義使用者經驗為「當使用者在接觸產品、系統、服務後，所產生的感知反應與回饋。」而使用者的情感、信仰、喜好、認知、心理反應、行為及成就皆會影響使用者在使用產品後的使用經驗（DIS, 2009）。以往使用者經驗多用於產品與人為之間的互動，較注重使用者經驗中的功能導向，但隨著日後的改良，越來越多使用者經驗研究者聚焦在使用者的主觀感受、內心情感，或是使用者的需求與滿足等，並認為使用者經驗須包括情感因素在其中才得以完整（Hassenzahl, Diefenbach, & Göritz, 2010; Wan, Zhu, & Hou, 2013）。

而隨著時間的演進與新科技的快速推進，使用者經驗也需要因應現代社會環境的轉變與新科技的進步進行必要的更新或修正。根據 Park 等人（2013）針對北美與歐洲相關使用者經驗的研究統

計指出，北美使用者經驗研究多指向傳統的使用性：使用者中心設計、科技接受模式或品牌資產；而在歐洲的學術研究多指向心理層面的科技接受模式。在探討使用者經驗諸多面向與定義的過程中，其中以行為理論衍伸出的科技接受模式受到許多研究者跟進研究與探討，並以科技接受模式作為研究使用者使用經驗之方法，此模式在過去常被使用於探討與驗證個人的行為或意圖，同時可用以分析影響使用者接受新科技或系統的各项因素（朱碧靜，2012）。

科技接受模式（Technology Acceptance Model，簡稱 TAM）是 1986 年 Davis 以理性行為理論（Theory of Reasoned Action，簡稱 TRA）為基礎所衍伸出來，並經修改與證實為一套可有效解釋使用者對於資訊科技系統接受過程的研究模式，其模型表示認知有用性（Perceived Usefulness）與認知易用性（Perceived Ease of Use）為影響使用者意圖的兩項重要因素。而後 Davis 等人在 1989 年針對 TAM 提出修正，加入外部變數（External Variables）至模型中，認為外部變數會影響使用者的內部變數：認知有用性和認知易用性（Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1989）。TAM 多年來被認為是一項完整的模型，用於使用者對於新技術的接受度，其後廣泛運用在社群媒體、電子商務、軟體應用、系統品質等多面向研究（Lorenzo, Alarcón-del-Amo, & Constantinides 2014; Pavlou, 2003; Zhang, Zhao, & Tan, 2008）。

而隨著時代前進，影響人們的使用行為與意圖的外部因素可能越趨多樣，因此在 2000 年時，Venkatesh 與 Davis 發展了新的科技接受模式（簡稱 TAM2）。該模型解釋了「社會影響過程」（Social Influence Processes）、「認知工具過程」（Cognitive Instrumental Processes）兩項變數將影響認知有用性。其中「社會影響過程」包含了主觀規範（Subjective Norm）、自主性（Voluntariness）、形象（Image）與使用經驗（Experience）。「社會影響」在人類行為與決策中為重要的影響因素，TAM2 也證實了社會影響中的「主觀規範」對於「使用意向」有顯著的影響。一般而言，人們經常回應社會規範的影響，希望在團體中建立或維持良好的形象（image）。Venkatesh 和 Davis（2000）則發現主觀規範在有強制性的情況下有更顯著的影響，且在主觀規範下，使用者對新事物、新系統的使用行為意圖有一定的影響性。

在研究領域運用 TAM 探討 LINE 的相關研究中，大多探究使用者對 LINE 軟體的使用行為或購買意願，透過了解使用者之使用意願，提供行動即時通訊軟體業者作為其行銷策略的參考（尚修國，2013；范惟翔、張采婕、柯政良，2018；游騏良，2013；董子鳳，2016；鐘岳澤，2016）。另外，一些研究也以 TAM 特別探討 LINE 貼圖的使用意圖（王宗松，2013；徐士偉、陳孟纖、胡訓祥、安庭誼，2016）；使用 TAM 探討在行動通信環境下 LINE 貼圖對使用親密性的影響（Wang, 2016）；使用 TAM 探討 LINE 貼圖的購買意圖，發現使用者的對貼圖的認知價值、使用態度、主觀規範皆會正向影響購買意圖（楊文廣、楊舒婷、楊欽城，2016），也建議 LINE 應該多展示貼圖的呈現效果，以增加使用者信心，進而增加在線上購買 LINE 貼圖的意願（Kunaboot, Chaipoopirutana,

& Combs, 2015)。由此可見，此科技接受模式不僅被應用在一般新技術的接受度研究上，也被應用在 LINE 貼圖的研究上，因此，本研究將應用此模型做為基礎，設計概念架構，以探索使用者使用 LINE 醜貼圖的使用經驗。

## 參、研究方法

本研究以 TAM 模式為主要理論架構，旨在研究醜貼圖之使用者經驗，以及醜貼圖創作者的創作動機，並從中歸納整理兩者間的關連性。依據文獻探討，瞭解 LINE 原創貼圖的發展與重要性，以及突然竄紅的醜貼圖現象後，整理分析影響醜貼圖使用與創作動機的可能原因。並根據 TAM 模型架構製作問卷，以問卷調查法向醜貼圖使用者進行問卷資料蒐集，參考分析數據後，設計訪談問卷再對創作者進行訪談，藉以深入了解創作動機。最後統計整理量化與質化資料，歸納結論、形成研究發現。

本研究所採用之方法，主要分為兩階段：

### 一、問卷調查法

根據科技接受模式執行使用者的使用經驗問卷調查。以量化問卷調查方式，蒐集使用者之使用醜貼圖的意圖。

以 Google 網路問卷表單形式在線上發放進行調查，抽樣方法採用隨機抽樣，主要針對臺灣地區使用過 LINE 醜貼圖的使用者進行調查。為了提升研究樣本的代表性，平臺部分將選擇人數較多、較知名的 LINE 貼圖討論論壇，包括 LINE 用戶群組、Facebook 的 LINE 貼圖相關討論社團做發放，透過連結讓受測者前往本研究問卷的調查頁面進行填答，發放時間於 2017 年 7 月 20 日至 2017 年 8 月 30 日，有效問卷數共計 307 份。而此問卷調查之量表設計，則是以 Davis 等人 (1989) 的 TAM 模式為基礎。該模式由六項主要構面組成，見下圖 2，分別為外部變數 (External Variables)、認知有用性 (Perceived Usefulness)、認知易用性 (Perceived Ease of Use)、使用態度 (Attitude Toward Using)、行為意圖 (Behavioral Intention to Use) 和實際的使用行為 (Actual Usage)。

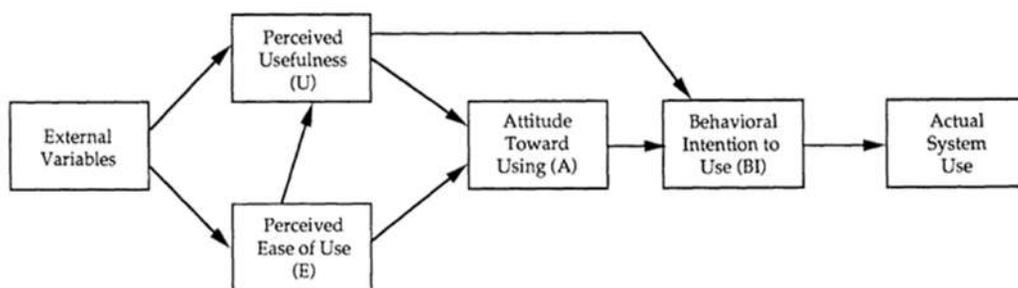


圖 2 Davis 等人之 TAM 模式

本研究根據上述構面的架構，結合外部變數社會影響的「主觀規範」元素（Venkatesh & Davis, 2000），希望透過科技接受模式的外部變數擴充，了解使用者對使用醜貼圖的使用心態與動機，藉以更進一步了解 LINE 醜貼圖對使用者的影響。在研究架構中主觀規範可能影響認知有用性與認知易用性，而其中認知有用性與認知易用性探究 LINE 醜貼圖本身對使用者的使用效益，用於預測使用者接受 LINE 醜貼圖的兩個基本因素，兩個變數亦會影響使用者的使用態度。使用態度進而影響使用者的行為意圖，用於探討使用者對 LINE 醜貼圖的使用意圖。而行為意圖則進一步影響實際的使用行為，探討最後影響 LINE 醜貼圖實際使用行為的因素。本研究之概念架構圖如下：

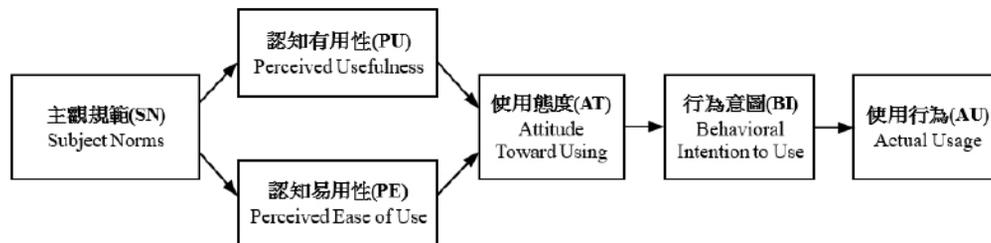


圖 3 本研究之 TAM 概念架構圖

## 二、深度訪談法

進行創作者的創作動機之個別訪談。以半結構性訪談問卷，蒐集創作者創作醜貼圖理念與其為因應使用者行為意圖的創作想法。

本研究彙整了 LINE 原創貼圖於 2015 年 7 月啟動的「MVP 計畫」，「MVP 計畫」中每月所公佈的排行榜前十名貼圖、LINE 原創市集官方部落格公佈的每週新進臺灣原創貼圖排行榜前十名貼圖，以及 LINE 官方「獨特／醜怪」類貼圖熱門排行，篩選具有醜貼圖特徵的創作者作為訪談對象。正式受訪人數共為 5 人，訪談時間於 2018 年 3 月 9 至 4 月 21 日。資料分析部分，LINE 貼圖創作者以「L」(LINE) 作為編碼表示，後續分析將以受訪者編碼作為代號表示，受訪者基本資料如下：

表 1 受訪者基本資料

編碼	作者	性別	背景	貼圖名稱	貼圖最高排行	貼圖圖像
L01	TGM	男	科技教育	靠北 P 孩	個人原創貼圖-獨特 /醜怪類	
L02	卡崩	男	資訊工程	走啦吃飯	MVP 排行 2016年03月最佳新 人第一名	幫我買早餐 
L03	TeddyL	男	資訊管理	泰迪 L 正無聊	MVP 排行 2015年10月使用貼 圖第七名	
L04	大大 貼圖	男	遊戲行銷	邊緣人	每周排行 2017年09月 18~24 第三名	邊緣人 
L05	勇者株 式會社	男	商業設計	你我和你沒啥 好說的就用圖 來表達吧！	MVP 排行 2016年09月使用貼 圖第六名	說的就用圖表達吧 

資料來源：本研究整理

## 肆、問卷調查分析

### 一、基本描述資料分析

本研究問卷針對 LINE 醜貼圖的使用者發送，總計回收有效問卷 307 份。其中受測者人口變數部分，有女性 74.9%，男性 25.1%，使用年齡多數在 20 歲以下 52.8%與 20~30 歲 42.7%，以年輕族群為主，受測者人格特質分佈趨於均等。而使用時間（年資）部分，已使用 LINE5 年以上者 31.6% 占據最多，3~4 年以內 23.8%位於其次；使用者每天使用 LINE 的時間以 1~3 小時最多占 40.1%，其次為每天使用 5 小時以上，占 25.1%。調查購買貼圖的頻率部分為每 4~6 個月購買一次較多，占 29.6%，其次為約一年購買一次，占 24.1%，另外 2~3 個月購買一次比率占 22.1%，剩下的 14.7% 幾乎少有購買，以及幾乎每月購買的約占 9.4%，詳見表 2。

表 2 受測者人口變數分析

項目	選項	人數	百分比
性別	男	77	25.1
	女	230	74.9
年齡	20 歲以下	162	52.8
	21~30 歲	131	42.7
	31~40 歲	13	4.2
	41~50 歲	1	0.3
人格特質	較外向人格	159	51.8
	較內向人格	148	48.2
使用時間 (年資)	1 年以內	49	16.0
	1~2 年以內	44	14.3
	2~3 年以內	44	14.3
	3~4 年以內	73	23.8
	5 年以上	97	31.6
每天使用 LINE 平均時間	少時 1 小時	43	14.0
	1~3 小時	123	40.1
	3~5 小時	64	20.8
	5 小時以上	77	25.1
購買貼圖頻率	幾乎沒有 (0)	45	14.7
	很少 (1 年 1 次)	74	24.1
	偶爾 (4~6 個月)	91	29.6
	較常 (1~2 個月)	68	22.1
	頻繁 (1 個月內)	29	9.4

在受測者各個人口特徵下，分別比較本研究概念架構的 TAM 六大構面中之平均數差異，並個別進行變異數分析 (ANOVA)。在所有受測者的人口特徵屬性於 TAM 六大構面上，「性別」對各構面皆無顯著的差異，可知醜貼圖的使用者在性別上，較無性別上的差異。「年齡」對各變數除 AT 外皆具有顯著差異，其中 BI 與 AU 為很顯著，顯示 20 歲以下與 20 歲以上的使用者，對醜貼圖的行為意圖 (BI) 與使用行為 (AU) 有明顯的差異，另外在醜貼圖各個模型構面，以 20 歲以下的使用者的分數較高，對醜貼圖的接受度可能也相對較高。在「人格特質」對各變數上，SN、AT 與 AU 均有顯著的差異，可知外向人格比起內向人格的使用者，在對醜貼圖的使用態度 (AT) 與使用行為 (AU) 上意願較高，受到主觀規範 (SN) 因素的影響也較高，也可看到外向人格在六構面中的平均數值皆相對較高。在使用者的「使用年資」部分，使用年資對於各項構面皆無顯著差異，可知使用年資可能較不會影響使用者對醜貼圖的認知、態度、意圖與行為。而在使用者的「每天使用時間」部分，對 SN、PE 和 AU 有顯著差異，意味著在使用行為 (AU) 上，對 LINE 通訊軟體黏著度較高的使用者能越容易使用醜貼圖；在認知易用性 (PE) 上，每天使用時間較長的使用者能越瞭解醜貼圖的使用，另外，受到主觀規範 (SN) 因素的影響，這類使用者較重視自己對社群軟體的使用行為與社會的評價。詳細數值可見表 3。

綜觀所有受測者的人口特徵屬性於 TAM 六大構面上，可發現性別為女性、年齡在 20 歲以下、較外向的人格特質、使用年齡五年以上與每天使用時間多於三小時等，其對 TAM 六大構面均有較高的平均數，觀察到醜貼圖在這些族群中，可能有較受歡迎或較常被使用的現象，可推測使用者對醜貼圖的態度可能是更積極的，也有更容易使用醜貼圖的趨勢。另外在 ANOVA 分析中發現年齡、人格特質、每天使用時間與購買頻率，於 TAM 部分構面有顯著的差異，而上述構面對於使用行為 (AU) 也皆有顯著的差異，可解釋使用者特徵為 20 歲以下、較外向人格、每天使用時間多於三小時，與較常購買的使用者，對於真正購買與使用醜貼圖等行為有實質的影響性。

表 3 人口特徵與 TAM 變數 ANOVA 分析

特徵屬性	類別	SN	PU	PE	AT	BI	AU
	所有受測者	3.63	4.04	4.41	4.29	4.17	3.99
性別	男性	3.51	3.99	4.29	4.24	4.09	3.98
	女性	3.67	4.05	4.45	4.31	4.20	4.00
年齡	20 歲以下	3.72*	4.13*	4.50*	4.34	4.29**	4.14**
	20 歲以上	3.52*	3.93*	4.30*	4.23	4.04**	3.83**
人格特質	較外向人格	3.72*	4.08	4.45	4.37*	4.24	4.10*
	較內向人格	3.52*	4.00	4.36	4.20*	4.09	3.88*
使用年齡	五年以下	3.61	4.02	4.39	4.28	4.15	3.97
	五年以上	3.66	4.08	4.43	4.32	4.21	4.05
每天使用時間	少於三小時	3.53*	3.98	4.32*	4.23	4.10	3.89*
	多於三小時	3.74*	4.11	4.51*	4.36	4.25	4.11*
購買頻率	少於每半年（少 購買）	3.63	4.01	4.40	4.33	4.22	4.11**
	多於每半年（常 購買）	3.62	4.09	4.41	4.23	4.09	3.81**

\*\* $p < 0.01$ 。

## 二、迴歸分析

為深入探討不同自變數在對應不同依變數的情況下，是否有顯著影響與貢獻，對模型變數分別進行迴歸線分析。在迴歸線的分析結果中，可發現 TAM 模型假設之外的 SN 對 AT、PU 對 BI、AT 對 AU 三種對應的關係，同樣有顯著的解釋力、正面的影響關係，也就是除了 TAM 模型的原假設之外，主觀規範（SN）對使用態度（AT）、認知有用性（PU）對行為意圖（BI）及使用態度（AT）對使用行為（AU）也有著顯著的正向影響。而在使用態度（AT）為依變項的分析結果中可觀察到 SN、PU、PE 同時對其皆有顯著的影響， $\Delta R^2$  值為.67，為 $\Delta R^2$  值中最高，表示主觀規範（SN）、易用性（PU）與有用性（PE）均影響了使用者的使用態度（AT）。另外，當主觀規範（SN）為自變項，其在模型中的影響程度發現，SN 對 PU、PE、AT 皆有顯著正向的影響關係，當比較 SN 對 PU 與 PE 兩者的影響性時，可知 SN 對 PU 有較高的解釋性，且 SN 對 AT 也同時具有顯著的影響

性。此結果可表示主觀規範在模型中扮演著重要的因素，不僅初步影響了認知有用性（PU）與認知易用性（PE），也進而影響使用者的使用態度（AT），並可能間接影響使用者最終的使用行為。詳細數值可見下表 4。

表 4 模型迴歸分析

自變項	依變項				
	PU	PE	AT	BI	AU
SN	.54***	.51***	.32***	.04	.06
PU			.23***	.25***	.09
PE			.41***	.10	.03
AT				.48***	.30***
BI					.41***
△R2	.29	.25	.67	.63	.66
F	125.86***	107.48***	213.56***	133.50***	123.43***

\*\* $P < .01$  \*\*\* $P < .001$ 。表格中變數值為  $\beta$  值。

## 伍、深度訪談分析

### 一、創作者背景

#### （一）醜貼圖創作者的創作起跑線

2014 年 4 月 LINE 官方在臺灣正式推出 LINE CREATORS MARKET「個人原創貼圖」平臺，並在 2015 年 7 月正式啟動「MVP 計畫」，於每個月公佈三種排行榜前十名貼圖供消費者觀察，也讓更多的創作者投入貼圖創作（LINE 原創市集官方部落格，2015）。因此，多數的醜貼圖創作者早在 2015 年便開始接觸 LINE 貼圖製作，其中兩位創作者（L01、L05）在創作之初，並非以此類簡單線條、童趣樣貌的醜貼圖形象開始創作，其主要以自身能力創作自己喜好的貼圖類型，如 L05 所言「其實我本身是會畫圖的，所以我一開始做的話，理所當然會想要做出一個我心理理想的貼圖，可以發揮我畫圖的一些技術和技能的貼圖」。而其餘三位創作者則以醜貼圖形象開始創作（L02、L03、L04），其中又以 L04 創作者表示，其本意並非想要以如此形象做為創作，但因剛好自身繪畫能力所限，創作的貼圖樣貌才以醜貼圖形象呈現：「我也覺得我想要認真畫，可是畫出來就那樣」，並在之後隔段時間開始陸續創作更多不同主題的醜怪貼圖。

## (二) 創作者的繪圖經歷—大多自學起家

而在創作者背後的繪圖經歷，多數的創作者其繪圖背景多為自學，也就是說大部分的創作者為較無接受過專業繪畫訓練的素人，如 L01、L02、L04 創作者清楚的表示，他們並沒有學過畫畫、受過訓練，過程中大多為自學。另外 L03 的創作者表示，其國小階段曾有一、兩年的繪畫學習經驗，後續則如同大部分的創作者，在以往至今的時間裡，多為透過身邊的資源與經驗，自行摸索與學習。最後以 L05 的創作者較為不同，其本身為美術、設計背景，大學前已有長時間受過繪畫訓練，有良好的繪畫基礎，之後工作部分則以商業設計方面為主。由此可看出，比起精緻貼圖的創作者，醜貼圖的創作者有較多機會為自學起家的繪畫素人。

## (三) 無心插柳柳成蔭

醜貼圖創作者，多數在創作之初，並無預想到會受到歡迎，多半是自己無意間去嘗試的新東西，覺得有趣想玩玩看而開始創作，抑或是在誤打誤撞下的情況下產生。而當發現這些貼圖意外的衝上排行榜後，創作者們有不一樣的反應。創作者 L03、L04 就表示，當初算是因為自己想做而做，後來發現愈來愈多人使用，也算是一種成就感。創作者 L05 提到，當時發現自己此種較草稿、隨興的貼圖受到歡迎，確實很令人意外：「因為我之前畫過的圖有三款，銷售並不好，那這個出了後來有超越，我的確有點意外，其實有一點受到小小打擊，原來在 LINE 貼圖這個創作環境裡面，你要畫的好或者是圖可愛什麼，其實並不是完全跟他銷售排名有關係」。這些醜貼圖意外受到歡迎的現象，似乎多不在創作者的預期中。

## 二、醜貼圖的創作動機

### (一)「隱形人」對臺灣創作者的影響

在前述文獻中可發現醜貼圖掀起的熱潮主要在 2015 年的 4 月左右，當時出現一組貼圖 Invisible person「隱形人」被廣為討論，此貼圖也受到各種不同正反面的評價，同年 7 月其日本創作者 URA 接受 LINE 的專訪，表示沒想到此貼圖竟然在臺灣突然爆紅。此一事件的出現，讓這款貼圖快速地受到臺灣貼圖創作者的注意。而此次醜貼圖創作者的訪談調查中，亦發現大多數的創作者，起初皆是受到了「隱形人」貼圖竄紅的影響，進而想自行試著創作看看，如創作者所言：「嗯……那樣也行，而且還賣得很好...與其光是忌妒又羨慕，不如自己試看看」(L01)、「第一開始看到的是隱形人系列……既然那種都可以出欸，我要不要也試看看，因為當時很多人都講說『欸那麼醜我也可以出』……覺得說這樣子的門檻我好像可以很輕易地就進入，然後想說試看看」(L03)、「我是看隱

形人才做醜貼圖……覺得隨便畫的好像也不錯，就畫畫看……算是抱著試試水溫的感覺」(L04)、「我在畫的時候……比較有名的大概就是日本的隱形人」(L05)。

## (二) 帶動醜貼圖的「錢」途與流行風潮

市場趨勢與「錢」途是創作貼圖一項重要的動機之一，創作者(L01、L04、L05)在創始之初，皆有部分創作動機是與醜貼圖的市場、「錢」途有關：「其實主要就是錢，這是主要目的」(F01)，「我在畫貼圖的時候其實我是上班了一陣子了，我當時在畫的時候，其實我也是至少有一半以上的動機是為了想要增加收入」(L05)。L02與L03創作者則表示當時沒有想那麼多，主要是因為自己想創作才決定上架貼圖，然而後續發現這些貼圖竟會有一些收入來源，令他們感到意外的同時也覺得有趣，因此後來也決定持續創作下去。另外，流行風潮也是大多數創作者想創作醜貼圖的動機之一，「那時候就流行趨勢吧！想說大家都很喜歡，那就自己來畫看看」(L01)、「是想要跟上……因為好像現在這個風氣就這樣，那我就順應這個風氣，做出這個東西……我有這個能力，我抓住這個機會，所以跟上」(L02)、「想說大家都滿熱絡在醜貼圖這方面，那想說可以加入這個創作」(L03)。

## 三、醜貼圖的創作想法

### (一) 醜貼圖的靈感來源—生活與網路

醜貼圖在思考或產生這些圖與梗的靈感來源中，可發現大致有幾個部份，其一來自創作者的生活經驗，如L01創作者的描述，由於其工作環境被許多小朋友環繞，因此其醜貼圖的主角與文字，多數從小朋友的行為、說話語氣作為參考。創作者如是說：「『他自己壞的』，主要是零件明明是他弄掉地上或是他用壞的，他沒那個零件他就跟我要，我就說：『那你為什麼用不見？你為什麼用壞？』，他就說：『他自己壞的』……小朋友有很多會讓人生氣的梗可以用在上面」。其二則來自網路的平臺、網路社群，如創作者L04提到其貼圖的梗，主要來自網路上的流行語，對年輕族群的使用者來說或許會覺得比較有共鳴。創作者L05提到一則發生於網路直播環境裡的小故事：「他是跟一個實況主有關係……比如說他跟粉絲的互動怎麼的，那她是個女生，那就有一個他的粉絲就是想要貼近他，那他就脫口而出一個開玩笑的臺詞就是『東踏取蜜』……這東西在網路上跟直播界來講，他們會覺得好笑或是想要惡搞的狀況」，在這個小事件之後，馬上就有了一個「東踏取蜜」的貼圖就此誕生了。可知任何在網路上所發生的小插曲，都有可能成為下一個貼圖的靈感來源。

## (二) 醜貼圖與非醜貼圖的創作差異

從資料中可發現多數創作者多以自學起家，而後期便漸漸有了屬於自己的一套繪圖風格，部分創作者中（L01、L03、L05），最早期的貼圖創作並非以這類醜貼圖為創作主題，而以自己原有的實力經驗創作一些較為精製、複雜的貼圖，在這兩種貼圖的創作下，發現其在創作方式是有差異的。如 L01 創作者提到當其用電繪在繪製較複雜、精緻的貼圖時，幾乎常常使用到復原功能，也時常修改貼圖線條，使之看起來更為漂亮，且創作步驟也較為複雜：「會先用紙筆打草稿，實際打完草稿才掃到電腦上去，再用電腦畫完線稿後再上色，其實步驟滿多滿麻煩的」。反之在創作醜貼圖時，幾乎沒有上述繁瑣的過程，直接到電腦軟體內進行繪製，幾乎無需任何修改，表示畫越醜越有感覺，畫圖快速又輕鬆。而在圖像與文字的創作時間比例，發現大部分醜貼圖創作者在圖像上，幾乎可短在一周以內完成所有貼圖圖像，有些甚至只需要一兩天或幾個小時即完成。然而在文字的創作時間上則反之，其文字內容與梗，往往需要時間累積，或是需時常尋找、隨時隨地做搜集與記錄，短則幾天、一兩周，長則可能一個月以上。如：「我比較多的時間在想梗，比如說這段話可能會讓人覺得比較有趣……對這方面我會比較花心思……那圖怎麼樣就比較無所謂了」（L01）、「一套貼圖…蒐集梗的時間短大概一個月，長的話可能會兩三個月以上……流行突然出現的時候才會有，我必須等待這些東西出現，或者是我要自己去尋找以前舊的梗」（L05）。

## 四、創作者對醜貼圖使用的看法

### (一) 醜貼圖的特點與使用原因

從醜貼圖創作者的角度觀看，為何使用者會想要使用醜貼圖的原因、對醜貼圖的看法，以及認為醜貼圖的特點為何，創作者們有不同的看法。如 L02、L04 創作者表示其貼圖醜不醜可能不是重點，重點是其文字與貼圖的動作表情搭配，剛好符合內心需求，文字在貼圖中扮演重要的角色：「主要是文字吸引，或剛好心情、他們的動作符合我心裡想要傳達出去的東西……圖像不是重點，重點是心情文字跟表達出來的感覺」（L02）。而創作者 L03 覺得醜貼圖可能使用的原因為其新奇、有趣、好玩，有時候也可以是與人聊天中的一個話題或共同話題：「買的人可能會因為覺得這個很有趣，然後也可以成為一個話題，跟別人聊天的時候可能也會多一個可以聊的東西」。另外 L05 創作者也提到其醜貼圖的特點可能在於，使用者互相覺得有趣、搞笑，有時在溝通的過程中雙方會有一些好玩的反應：「一個受人喜歡的優勢應該就是他好笑，因為你認真的圖大多數有點就是比較認真，那醜貼圖他就是覺得好笑、無厘頭……這種圖他除了臺詞好用之外，他有一種特性是他貼給對方的時候，對方得到的反應會是覺得說『你幹嘛買這種貼圖啊』，『你的貼圖也太白癡了吧』……得到這些反饋他會覺得這是好玩，有點像是惡作劇的感覺」。

## (二) 醜貼圖適合的使用對象與時機

以醜貼圖創作者的角度，觀察使用者的使用情況，認為大部分醜貼圖使用者多為年輕族群：「應該還是 2、30 歲左右，我覺得頂多就是大學生，會比較偏年輕」(L01)、「大概國中到 30 (歲) 左右」(L04)、「我自己很明顯感覺到我的族群大概就是國中生、大學生、高中生，基本上是學生……剛出社會的人可能大學剛畢業……再來也有一些上班族」(L05)。而除了 10 幾歲到 30 多歲的年輕人士，也有另一部份醜貼圖使用者來自網路使用族群，如創作者 L04 提到，醜貼圖也會受到許多鄉民們的青睞，或是一些常使用網路用語、觀察網路流行的人。而 L05 創作者則提到：「我本來是從比較御宅族一點，或是網路使用者比較偏這方面的人，現在網路很流行就是 youtuber 這個行業，就是直播實況這一些，因為我的圖的關係跟我的使用者的關係，我會比較常接觸這些客群」。

另外，從創作者的角度觀察，認為醜貼圖的使用對象與時機，較多是在與熟人、朋友間的溝通過程中，或是朋友間互相打鬧、搞怪、惡作劇。如創作者提到「我覺得主要就是跟熟人，應該九成以上都是跟熟人……因為跟不認識或是不熟的人使用，那通常對方可能覺得你不怎麼禮貌，或是個性上有一些問題」(L01)、「我覺得醜貼圖只能對朋友使用，就像我不會傳給媽媽，那種很醜的 OK，其實有點怕，就是你的好朋友……大家習慣鬧來鬧去的生活模式，那種生活模式有點像是醜貼圖才可以表達出來的感覺」(L02)、「覺得就朋友之間，有可能要很熟，因為有些臺詞對不認識的人用，也許他們可能看不懂。」(L05)。也可能是在想給人另一種新的、有趣、幽默的印象時，會以醜貼圖來表示：「大部分都還是好朋友跟熟人之間，或者是說你剛認識一個新朋友，你想要以一個比較幽默的方式去跟他打聲招呼，讓他覺得你很有趣」(L03)。由此可知醜貼圖的使用大多是在較熟的朋友之間互相使用，時而打鬧、搞怪、惡作劇，讓雙方在溝通的過程中有一不一樣的情感體驗與回饋，又或者想給別人帶來一些較特別的印象與感受，在這些特定的時機下，醜貼圖有了不一樣的傳達意義。

## 陸、研究結論與建議

### 一、醜貼圖的使用者

在醜貼圖現象中，分析醜貼圖「使用者」的使用經驗與基本人口變項，並從中了解使用者意圖與使用醜貼圖的原因。在使用者調查方面，醜貼圖的使用狀況可知在年輕、外向、頻繁使用通訊軟體的使用者間較受到歡迎。另外主觀規範在醜貼圖的使用行為中扮演著重要的因素，主觀規範的影響如人們會希望在團體中建立或維持良好的形象，並藉此希望提升他在群體裡的定位。可知他人對醜貼圖的評價與看法、醜貼圖受歡迎的程度，會影響使用者使用醜貼圖的動機。也就是說影響醜貼

圖使用態度的因素，不僅僅只有對貼圖的認知有用性與認知易用性，在醜貼圖的使用上，社會規範已成為影響使用者使用動機的另一項重要因素。然而現今人與人間的溝通模式普遍使用通訊軟體、網路社群，使用者愈來愈注重在社群上的連結關係，在透過通訊軟體溝通時，他人的看法與認同程度愈會影響使用者在社群上的使用行為。

另外，醜貼圖於 TAM 模式迴歸分析結果發現，在 TAM 模式中有三項重點關係，其一為上述所提到之主觀規範的重要性，主觀規範直接影響了使用者的使用態度，醜貼圖的使用動機已不僅因為貼圖的有用性以及易用性，使用者的社會關係、親朋好友意見與反應，將成為重要的影響因素。其二為醜貼圖的認知有用性直接影響了使用者的行為意圖，可知醜貼圖的可用性對使用者來說是重要的，其中包括醜貼圖的功能性、文字梗的實用性，若使用者覺得貼圖整體是實用的，則會增加使用者的使用意願。其三為使用態度對使用行為的直接影響，可知使用者對醜貼圖的態度會影響使用者對醜貼圖的使用行為，如這些貼圖是否令使用者感到減壓、有趣、舒適自在、產生共鳴等，而使用者對醜貼圖的態度愈正面，也將愈容易去使用醜貼圖。下圖可見醜貼圖的使用於 TAM 模型的分析結果。

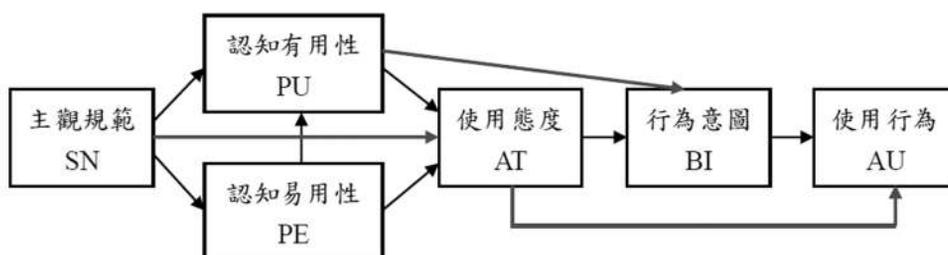


圖 4 醜貼圖於 TAM 模式迴歸分析結果發現

## 二、醜貼圖的創作

### (一) 醜貼圖風潮的開始，受到「隱形人」貼圖的影響

早在 2015 年或更早之時，此類風格的貼圖創作還趨於少數、乏人問津，市場上可能已出現過這類貼圖，但於網路社群上卻少有被討論。直至 2015 年 4 月時出現了來自日本的「隱形人」貼圖，此貼圖意外地在臺灣迅速竄紅，並連帶這類風格的貼圖也開始備受關注。在這股醜貼圖的風潮下，早期的醜貼圖創作者，如「勇者株式會社」（我和你沒啥好說的一系列）、「TeddyL」（泰迪 L 正無聊）、「卡蹦蹦」（走啦吃飯），在貼圖創作之初，多注意到了「隱形人」貼圖，創作者看到了此種貼圖的可能性和潛在趨勢，而其創作醜貼圖的動機或多或少是受到了「隱形人」爆紅現象的影響。

## （二）嘗試的創作心態，早期創作者有無心插柳柳成蔭現象

於醜貼圖竄紅現象後，此風格的創作方式已漸漸在創作者心中埋下了種子，後續在醜貼圖的創作上，雖然各創作者的創作動機皆不盡相同，但起初創作者們卻有著類似的「嘗試」心態，如各種動機中：遵從心願試著創作、感到新鮮而想嘗試、為了測試審核標準、想創造適合自己的貼圖，這些動機中的「試試看」心態，使創作者在創作之初，大多不抱有大賣想法，利益與收入並非為創作的最主要目的。然而有趣的是這些早期的醜貼圖創作者，在嘗試下或甚至誤打誤撞的情況下所產生的這些貼圖，卻出乎意料地受到使用者的歡迎，這些貼圖的意外「成名」，如有「無心插柳，柳成蔭」現象，也讓創作者們紛紛收到了意外的驚喜。

## （三）醜貼圖創作者背景不同，素人創作新天地，創作反其道而行

在貼圖創作上，醜貼圖的創作方法，在其簡易、隨興的外貌下看似較不需要高深的繪畫技巧，此繪畫呈現方式不管為素人與否，不管是何種背景的創作者，似乎都能做得到，此正是醜貼圖有別於一般大眾、精緻貼圖的創作特性。而研究中訪談的創作者，多是來自各種背景的創作素人，只有創作者「勇者株式會社」本身為美術背景、專業設計師，以刻意畫醜的方式呈現貼圖創作。在創作的背後想法上，創作者起初若不想走精緻路線，或覺得本身畫不到那些常於排行榜上的貼圖風格時，會有著不如反其道而行的想法，嘗試看看不一樣的做法會有什麼樣的結果。然而不管創作於何種方式，每種貼圖也都各有屬於他們不同的「醜」與其特色。

## （四）醜貼圖的靈感自生活經驗、網路社群流行

醜貼圖在圖梗發想上，創作者的靈感來源大多來自其「生活中的經驗」，不管是工作環境、職業生活，抑或是一小段與朋友之間的聊天趣事，皆可能成為貼圖創作靈感的出發點。在文字的創作上，使文字訊息融入使用者的生活中是重要的，不僅讓使用者在溝通過程中方便又自然地去使用、輕鬆進入對話過程，也讓使用者倍感親切、產生共鳴。而另外一項創作者重要的靈感來源則為「網路社群」，在網際網路快速地傳播下，新奇有趣的事件時常被人們拿來討論，也容易受人吸引，如在網路社群、鄉民的熱門討論、實況節目、直播影片、電視綜藝節目等，許多梗與流行語句常出現在上述情況中，而藉由網際網路的傳播，無形中漸漸使之形成一種新流行、新現象，在網路的大環境下，便容易引起大家的討論、注意與引發共同話題。

## (五) 醜貼圖形象趣味、搞怪，「麻吉」間情感溝通更升溫

然而貼圖「創作者」有些時候也同時是「使用者」，創作者以使用者的角色下分析醜貼圖的使用行為可發現，創作者大多認為醜貼圖的形象可能是較有趣或搞笑的，有時在溝通的過程中，醜貼圖會引起雙方一些好玩的反應與情感回饋，同時醜貼圖在普遍充滿精緻貼圖的環境下，也容易令人覺得新奇。且時而搞笑、無厘頭的圖、梗，更容易成為使用者用來惡搞他人的最佳工具，而這些屬於醜貼圖的特點將可能使朋友間彼此增加互動的頻率。另外創作者們也認為醜貼圖使用者的使用對象多在麻吉、好友與熟人之間，且由於醜貼圖好笑、無厘頭、不正經、逗趣感的特點，容易讓使用者互相覺得新奇、有趣、好玩，不僅在溝通的過程中可增加話題性，熟人朋友間的互相打鬧、搞怪、惡作劇，也更可能帶給別人一些特別的印象與感受。

## 三、醜貼圖的建議

綜觀前述研究結果，本研究提供有興趣設計貼圖的創作素人或專業創作者，一個可參考的設計建議。創作醜貼圖只要有心「嘗試」，每個人都有機會成為創作者，傳統視覺認知上的精美貼圖，已非市場熱門排行定律，人人都可以成為一股不可忽視的創作力量；貼圖創作者可以多從生活經驗、網路社群流行，擷取靈感設計貼圖；貼圖創作者可以針對時下年輕、網路原住族群，多設計此類擁有特殊質感的 LINE 貼圖作品，而非一味地創作視覺精緻美觀的貼圖，並且適時搭配生活經驗或流行語句，引發年輕族群的共同話題。

提供運用 LINE 貼圖作為品牌行銷之建議。現今行動上網的便利性和數位媒體、社群平臺的多元性，發行貼圖也成為行銷品牌的一個渠道，其中 LINE 社群平臺發行的「企業贊助貼圖」，一種企業品牌透過傳遞貼圖在短時間內大量曝光的方式，讓消費者從被動「看」廣告變成主動「用」廣告。根據創市際所做的 LINE 貼圖使用調查顯示，接近 75% 的使用者下載並使用企業贊助貼圖，相較之下，將近 7 成的使用者則是不使用付費貼圖 (LINE 臺灣企業行銷官方 BLOG, 2016)。再者，臺灣使用者特別喜愛幽默搞怪造型的貼圖 (LINE, 2016)，因此廠商發行企業贊助貼圖時，或許可以嘗試不同特質的貼圖，而非只以視覺認知上的精美貼圖作為行銷媒介，有效打入年輕、網路社群，創造品牌知名度。

提供使用者使用醜貼圖之省思。醜貼圖使用者多為年輕、外向、頻繁使用通訊軟體的使用者，使用醜貼圖除了因其形象趣味、搞怪外，更是希望在團體中能夠建立或維持良好的形象，藉此提升在群體中的定位。因此，當使用者有意或無意地使用醜貼圖，若為好朋友間的情感溝通，以新奇、有趣的醜貼圖適時地回應，將有機會升溫話題與添增互動效果；但若為與非熟識者的對話，此時醜貼圖的使用則需考量，雖然透過有趣的貼圖能帶給他人特別的印象，但是審慎地使用合適的貼圖，

也將是流暢傳遞觀點給對話者所需注意的。另外，醜貼圖使用者多為年輕族群，當社群連結，他人的看法與認同程度是否也影響著自己在社群上使用貼圖的行為，年輕使用者對貼圖的喜好因著群體關係而擺盪，有趣或能引起話題的貼圖愈能引起社群間的注目，為使自身融入群體中，貼圖使用者或許在未知覺的情況下使用醜貼圖，為融入群體成為購買 LINE 原創貼圖的重要考量選項。

本研究透過使用者的使用經驗調查，也與創作者進行訪談分析，使之對醜貼圖現象更有了完整的了解。在此現象中，使用者透過這些貼圖創造了使用行為，創作者也收到使用者的行為反應，兩者間有著類似於相輔相成的關係，造就了整個貼圖的市場。而未來在醜貼圖的現象中，其市場變化捉摸不定，貼圖的流行方向或許經過持續的觀察與預測，時而會有不同的新發現，值得後續研究持續關注。

## 誌謝

本論文乃科技部研究計畫 106-2410-H-155-03 之研究成果，特此銘謝對本研究之補助。另感謝醜貼圖創作者參與本研究之深度訪談。

## 參考文獻

### 一、中文

- 王宗松 (2013)。行動社群表情貼圖設計之實證研究—以 LINE 為例。《大仁學報》，43，15-39。
- 尚修國 (2013)。以科技接受模式與創新擴散理論為基礎評估影響行動即時通訊軟體使用意願的關鍵因素。未出版碩士論文，中原大學企業管理學系，中壢。
- 范惟翔、張采婕、柯政良 (2018)。大學生社群軟體使用意圖之研究-以 line 為例。《文化事業與管理研究》，18 (1)，1-15。
- 徐士偉、陳孟纖、胡訓祥、安庭誼 (2016)。整合計畫行為理論與科技接受模式分析國中生使用 LINE 貼圖之行為意圖。《文化事業與管理研究》，18 (1)，64-79。
- 游騏良 (2013)。以科技接受模式探討行動即時通訊平臺 LINE 使用意願之研究。未出版碩士論文，國立屏東商業技術學院行銷與流通管理系，屏東。
- 楊文廣、楊舒婷、楊欽城 (2016)。以理性行為理論探討 Line 貼圖購買意圖之研究。《運動休閒管理學報》，13 (3)，94-106。
- 董子鳳 (2016)。以沉浸理論與科技接受模式探討 LINE 使用意願。未出版碩士論文，國立高雄應用科技大學企業管理系，高雄。
- 鐘岳澤 (2016)。運用科技接受模式探討 LINE@之使用與再購意願。未出版碩士論文，國立高雄大學亞太工商管理學系，高雄。

### 二、英文

- Davis, F. D. (1986). *A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: Theory and results*. (Doctoral dissertation), Massachusetts Institute of Technology, Sloan School of Management.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). *User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models*. *Management science*, 35(8), 982-1003.
- DIS, I. (2009). 9241-210: 2010. *Ergonomics of human system interaction-Part 210: Human-centred design for interactive systems*. International Standardization Organization (ISO). Switzerland.
- Hassenzahl, M., Diefenbach, S., & Göritz, A. (2010). *Needs, affect, and interactive products—Facets of user experience*. *Interacting with computers*, 22(5), 353-362.

- Kunaboot, W., Chaipoopirutana, S., & Combs, H. (2015). *A Study of the Factors Influencing LINE Stickers Purchase Intention in Thailand*. Proceedings of the American Society of Business and Behavioral Sciences.
- Lorenzo-Romero, C., Alarcón-del-Amo, M.-d.-C., & Constantinides, E. (2014). Determinants of use of social media tools in retailing sector. *Journal of theoretical and applied electronic commerce research*, 9(1), 9-10.
- Park, J., Han, S. H., Kim, H. K., Cho, Y., & Park, W. (2013). Developing elements of user experience for mobile phones and services: survey, interview, and observation approaches. *Human Factors and Ergonomics in Manufacturing & Service Industries*, 23(4), 279-293.
- Pavlou, P. A. (2003). *Consumer acceptance of electronic commerce: Integrating trust and risk with the technology acceptance model*. *International journal of electronic commerce*, 7(3), 101-134.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). *A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies*. *Management science*, 46(2), 186-204.
- Wan, J., Zhu, Y., & Hou, J. (2013). Research on User Experience Quality Assessment Model of Smart Mobile Phone. *Technology and Investment*, 4(2), 107-112.
- Wang, S. S. (2016). More than words? The effect of Line character sticker use on intimacy in the mobile communication environment. *Social Science Computer Review*, 34(4), 456-478.
- Zhang, S., Zhao, J., & Tan, W. (2008). Extending TAM for online learning systems: An intrinsic motivation perspective. *Tsinghua Science & Technology*, 13(3), 312-317.

### 三、網路資源

- Elaine (2014)。貼圖的商機在於，它是一面反映理想自我的鏡子。取自：  
<http://www.inside.com.tw/2014/03/12/stickers-personal-identity-n-taste>
- Hanrock (2016)。[X D] line 貼圖沒有極限..。取自：<https://www.ptt.cc/bbs/joke/M.1454517302.A.84C.html>
- LINE (2016)。LINE 總部獨家，黃金貼圖三元素：實用、風格、位置。取自：  
<http://www.brain.com.tw/news/articlecontent?sort=&ID=22127>
- LINE 臺灣企業行銷官方 BLOG (2016)。企業贊助貼圖－為品牌創造強力曝光。取自：  
<http://official-blog.line.me/tw-biz/archives/64900468.html>
- LINE 原創市集官方部落格 (2015)。插畫家未來之星誕生！LINE 原創貼圖 MVP 計畫正式啟動。取自：  
<http://creator-mag.line.me/tw/archives/39211864.html>

Tt.梅梗 (2016)。LINE 貼圖畫的美不美究竟對銷售量影響大不大?。取自：

[http://www.tpinttrs.tp.in.idv.tw/index.php?blog\\_id=214&blogex\\_id=12](http://www.tpinttrs.tp.in.idv.tw/index.php?blog_id=214&blogex_id=12)

三立新聞 (2015)。LINE 貼圖畫得太逼機 醜到網友笑出來：怎麼過審核的?。取自：

<http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=71057>

甘偉中 (2016)。LINE 公布年度貼圖暢銷排行榜。取自：<http://www.nownews.com/n/2016/01/21/1969976>。

朱碧靜 (2012)。科技接受模型 Technology Acceptance Model, TAM。取自：

<http://terms.naer.edu.tw/detail/1678678/>

自由時報 (2015)。史上超醜 Line 貼圖幽默到讓人好想買。取自：

<http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1291001>

東森新聞 (2016)。再醜也要買！LINE 貼圖越醜越熱賣。取自：

<http://news.ebc.net.tw/%E5%86%8D%E9%86%9C%E4%B9%9F%E8%A6%81%E8%B2%B7%EF%BC%81LINE%E8%B2%BC%E5%9C%96%E8%B6%8A%E9%86%9C%E8%B6%8A%E7%86%B1%E8%B3%A3-8438.html>

資策會 (2014)。首創！資策會跨通路分析使用者行為評選「2014 年上半年臺灣風雲 APP 百強」。2016

年 11 月 26 日，取自：[http://www.find.org.tw/market\\_info.aspx?n\\_ID=7201](http://www.find.org.tw/market_info.aspx?n_ID=7201)

聯合報 Focus (2016)。臺灣人愛滑手機每天逾 3 小時全球第一。取自：

<http://a.udn.com/focus/2016/07/21/23379/index.html>

聯合新聞網 (2016)。畫成這樣也可以？「廢到笑」的 LINE 貼圖賣超好！。取自：

<https://oops.udn.com/oops/story/6698/1490127>

# A Study on User Experience of Line's Ugly E-Stickers and Their Creators' Creative Motivation

Li-Chiou Chen<sup>\*</sup>、Yan-Ru Chen<sup>\*\*</sup>

---

## Abstract

LINE's ugly e-sticker is different from the commonly pleasing impression of e-stickers and even reaches the point of being considered "ugly" in traditional visual perception. It has also overturned the idea of "needing a skill set to submit e-stickers." To understand this particular phenomenon, this study explored user experience and conducted a questionnaire survey based on the Technology Acceptance Model to collect the data from ugly e-stickers' users. Referencing the data to design interview questionnaires and then interview the creators who create the ugly e-stickers, in order to understand their creative motives, summarizing the relationship between the two to form research findings. The study found that the users of ugly e-sticker are mostly young and online groups, those users are affected by "social norms"; the texts of ugly e-sticker are functional and interesting, novelty which have enhanced their use behavior; The motivation of early ugly e-sticker creations was mostly unintentional, inspired by life experiences and the popularity of the online community.

**Keywords:** line, ugly e-stickers, user experience, Technology Acceptance Model (TAM), creative motivation

---

\* Assistant Professor, Department of Information Communication, Yuan Ze University

\*\* Master, Department of Information Communication, Yuan Ze University

# 藝術如何超日常？以第二屆大臺北當代藝術雙年展為例

洪儀真\*

收件日期 2020 年 03 月 13 日

接受日期 2020 年 10 月 21 日

---

## 摘要

藝術與日常之間的關係有許多模態：單純反映日常、激烈與日常斷裂、對於日常的加工和轉譯，以及消除界線的日常即藝術等等。本研究將以2018年11月至2019年1月臺灣藝術大學舉辦的第二屆大臺北當代藝術雙年展「超日常」(Daily<sup>+</sup>)為具體案例進行分析，探討藝術與日常之間各種關連模式，試圖回答「藝術如何超日常？」的提問。日常又如何提供當代藝術嶄新的激盪與創作論述？藝術對於日常生活的啟迪為本研究的主要關懷，同時揭示藝術創作的泉源往往來自日常的滋養。關鍵詰問不在於區分藝術與日常的方法，而是瞭解藝術家與觀者如何在兩者之間折返來回，豐富彼此。

**關鍵詞：**超日常、大臺北當代藝術雙年展、日常性、日常的藝術轉譯

---

\* 國立政治大學社會學系兼任助理教授

他們忘記了藝術家的真正任務不是去複製生活的外在形貌，  
而是去詮釋生命的各種深刻面貌，去揭露生命現象背後的真實，  
讓觀眾得以窺見那超越生命表象與意義的一切。

-----麥可·契柯夫 (Michael Chekhov) 《致演員》<sup>1</sup>

## 壹、前言

### 一、場域 (site)

2018 年國立臺灣藝術大學策劃了第二屆「大臺北當代藝術雙年展」，<sup>2</sup>展覽主題為「超日常」(Daily<sup>+</sup>)，策展人張君懿邀請來自法國、美國、奧地利、盧森堡、日本以及臺灣等地近二十位藝術家參展，展期為 2018 年 11 月 21 日至 2019 年 1 月 22 日。筆者藉著這次大臺北當代藝術雙年展的例子，探討藝術家眼中的日常究竟為何？藝術如何源自日常、又如何演繹日常？加上展覽主題額外以「超」日常的疊加概念與單純的日常字眼有所區別，因此研究的提問終將聚焦於「藝術如何『超』日常？」的題型。本屆展場空間區分為三種類型：第一是座落於臺藝大內部的「有章藝術博物館」，為美術館屬性的白盒子 (white box) 展示空間。另外兩個特別的展區分別是「北區藝術聚落」與「九單藝術實踐空間」。這兩個地方是六〇年代前後搭建的平房式建築，曾經是教師眷舍使用。從 2016 年第一屆大臺北當代藝術雙年展「去相合」開始，臺藝大即改建這些校區周邊的老舊宿舍作為展場，至今已有將近五十件作品曾經在這些空間展出。<sup>3</sup>「九單藝術實踐空間」介於藝術博物館與校外之間，原為教職員單身宿舍，後改建為展場。「北區藝術聚落」則位於校園圍牆外的鄰近社區，此處雖有不少廢墟，但仍有居民在此生活，觀展的同時仍可見到他們的生活樣態，這片平房老屋舍面臨遲早被拆除的命運。有章藝術博物館、北區藝術聚落與九單藝術實踐空間三處展

<sup>1</sup> Michael Chekhov (1891-1955) 是二十世紀重要的演員、導演與表演理論家，並且是著名的俄國劇作家 Anton Chekhov 之姪，戲劇大師史坦尼斯拉夫斯基 (Stanislavsky) 的得意門生。

<sup>2</sup> 國立臺灣藝術大學 (以下簡稱「臺藝大」) 於 2016 年規劃執行了第一屆「大臺北當代藝術雙年展」，主題為「去相合——藝術與暢活從何而來？」是以臺藝大為主場並聯合大臺北地區相關藝文單位的國際展演活動，並邀請法國哲學暨漢學家朱利安 (Francois Jullien) 擔任客座策展人，該主題即為朱利安 2017 年著作的名稱 (Dé-coïncidence : D'où viennent l'art et l'existence)。邀請全球 10 地共計 30 位國際藝術家參展，展期 2016 年 11 月 7 日至 2017 年 1 月 4 日。第一、二屆雙年展的策展人張君懿旅法期間為朱利安的博士後學生，兩次的策展以及 2017 年的空氣草，皆可看出朱利安「去相合：自此產生藝術與暢活」(Dé-coïncidence : D'où viennent l'art et l'existence) 的概念之體現。

<sup>3</sup> 2017 年同一策展人張君懿所策劃的「空氣草——當代藝術中的展演力」，已經有些藝術品是從這些舊屋舍發展而出。

場，構成本次雙年展的「場域」(site)實體，並成為作品發展的主要依據。策展人與國外藝術家溝通之際，事先向藝術家們展示場地照片及平面圖，讓這些從未來過臺灣的藝術家獲得梗概的瞭解，並以這些場地作為發想的依據。



圖 1 位於臺藝大內部的有章藝術博物館

\*資料來源：取自國立臺灣藝術大學官方網址

<https://www.ntua.edu.tw/en/aboutus3.aspx>



圖 2 九單藝術實踐空間

\*資料來源：取自國立臺灣藝術大學官方網址

<https://www.ntua.edu.tw/en/aboutus3.aspx>



圖 3 北區藝術聚落<sup>4</sup>

\*資料來源：筆者現場拍攝(2019年1月16日)。

<sup>4</sup> 本文圖片無特別註明來源者，皆為筆者 2019 年 1 月 16 日當天參觀展覽時所拍攝。

## 二、文本 (text)

這些攸關場地的資料對於未抵達臺灣的國際藝術家仍顯含糊陌生，因而策展人發展出另外一項重要的參照文本 (text)：邀請國內擅長描寫空間的知名小說家駱以軍，以北區藝術聚落和九單藝術實踐空間這些場域作為基底，讓駱以軍創造一本融合現實、記憶與虛構的小說。<sup>5</sup>後來駱以軍寫出〈翻牆者〉這本小說，書中揉合陳舊的房舍空間、作家自己在永和的眷村記憶，以及曾經在此地展出的當代藝術作品軌跡，<sup>6</sup>既虛且實。〈翻牆者〉出爐後立即被翻譯成英文版，提供國外藝術家參閱，因此藝術家在提出自己的作品計畫之前，除了可以參照展場空間的照片與平面圖之外，也接受這本小說文本的刺激；藝術家不只掌握展場的物理資訊架構，同時藉由〈翻牆者〉增添了記憶、虛構、故事情節與脈絡等內容，構成作品／文本／場域 (artwork/text/site) 三者相互激盪的網絡結構，<sup>7</sup>並深化了「超日常」展覽的互文性佈局。〈翻牆者〉強烈指涉人去樓空的日常空間，以及對於昔日生活在其中的人物之虛構想像。雖說是虛構，實則參雜了作家自身的眷村回憶，以及若干真實人物的影射。<sup>8</sup>這是一本以日常居家為主軸的空間文本，內文裡八個章節標題皆與空間相關。<sup>9</sup>駱以軍在訪談中透露：

〈翻牆者〉是我今年度最好的一篇小說……。對我來講，它就是一個漂浮的小行星。它有一些時光的承載，時光的化石岩層、時光的迷宮，有一些你不認識的人。他們曾經真正地生活在裡面，這些人現在都消失了。只剩下這些房子結構高低的層次，非常迷人。重點是居住在裡面的人一定要不在場，因為故事的主角不是他們，而是這些屋子。<sup>10</sup>

<sup>5</sup> 根據策展人張君懿的說法，駱以軍是她第一位想到的臺灣當代小說家，作家除了在永和的眷村長大之外，他在自己一篇名為〈時間之屋〉的小說裡，曾經描述記憶中老舊泛黃的眷舍房屋。因此策展人在展覽策劃一開始便邀請駱以軍走訪「九單藝術實踐空間」和「北區藝術聚落」，以這兩個展場為基礎書寫一篇小說。請參考張韻婷、盧思諭 (2018)。〈「超日常」的展覽實踐—訪談策展人張君懿 (上)〉【線上論壇】。取自 <https://biennale.sense-info.co/tw/p/67/chang-chunyi>，檢索日期：2019年1月18日。

<sup>6</sup> 包括策展人張君懿於2016年策劃的第一屆大臺北地區雙年展「去相合」，以及2017年的藝術展「空氣草」的展出作品。

<sup>7</sup> 有章藝術博物館 (2018)。「超日常」Daily+展覽介紹【影片】。取自 <https://www.facebook.com/AMNTUA/videos/329579527825681/>，檢索日期：2019年1月18日。

<sup>8</sup> 例如小說中〈巷弄空間：蔡的故事之一與之二〉所影射的辜國塘。

<sup>9</sup> 〈翻牆者〉的八章篇名為：1.火柴盒；2.折疊太空艙；3.蜘蛛巢寨；4.半空小框格；5.珊瑚礁生態園區；6.巷弄迷宮：蔡的故事之一；7.巷弄迷宮：蔡的故事之二；8.漂流小行星。

<sup>10</sup> 有章藝術博物館 (2018)。駱以軍訪談【影片】。取自 <https://www.facebook.com/AMNTUA/videos/2053480738038111> 檢為日期：2019年1月18日。

### 三、作品 (artwork)

然而，〈翻牆者〉並非這一屆參展藝術家創作時強制性的先決條件：對之回應與否，或是回應的強弱程度，決定權在於每位藝術家自身。如此一來，不僅彰顯創作的主導性是落在藝術家而非策展人身上的模式，且根據藝術家們最終的作品成果看來，二十位藝術家確實與〈翻牆者〉有著不同的締結強度，甚至包括與之「無關」、「無回應」的關係。既然小說與藝術作品發生的場域皆為給定的北區藝術聚落和九單藝術實踐空間，彼此的內在關連仍隱然存在。此外，藝術家在規劃作品的過程中也能得知其他參展藝術家的計畫雛形，而非到了展場之後才獲知展覽的全貌。「超自然」的關係網絡因此是內存而流動、給定卻有機。本文在介紹其他藝術家的作品之前，首先演繹展場的這首要作品：駱以軍的〈翻牆者〉。該小說在與策展人——藝術家張君懿聯手之下，成為兩人共同的一件創作。在展場中有三種閱讀小說的方式，卻無法透過任何商業管道購買此書，以確立小說身為「作品」而非「商品」的質性。策展人透過將小說「作品化」，使之成為一本不同於書店或圖書館裡的書籍。此處呼應了筆者於下一章節接續論述的「日常的作品化」概念：若小說可被視為生活當中的一個文化物件 (object)，並且一本小說本身弔詭地已經是一件作品，那麼，非文學領域的藝術家該如何將「小說」這個物件再次作品化？

張君懿透過三種不同閱讀〈翻牆者〉的方式來達成「藝術作品化」這項目標：(一)「閱讀膠囊」：<sup>11</sup> 位於展場有章美術館裡的第一件作品，狀似白色膠囊的切面，內有〈翻牆者〉小說的展示，以及駱以軍朗讀的有聲書可聆聽；(二)「翻牆指南」：張君懿選擇小說中十二個與空間意象相關的句子，做成北區藝術聚落等巷弄牆上的路牌模樣，分散在兩個戶外展場。這些句子既然是作家從兩個場域裡衍生而出，「翻牆指南」的作法亦猶如讓句子回到它們原生的空間；(三)「超日常衛星站」：大臺北地區有十多家藝文機構與此次展覽合作，提供所謂的「衛星站基台」，命名的源由，與作家將這些聚落比喻成「非地球表面的小行星」相關。公眾可以在衛星站閱讀〈翻牆者〉的電子書，以及聆聽駱以軍親自朗讀的有聲書。

至於〈翻牆者〉書名的「翻牆」意涵，筆者根據駱以軍的訪談<sup>12</sup>整理出三點：(一)創作者超越自己生命的牆並發揮想像力；(二)創作者翻牆進入別人的故事裡；(三)以前住在這一帶的人消失了，也翻牆離開這個框限的生活空間。此處的「翻牆」與展覽主題的「超」日常產生了關連：主體並非停留在原本的日常 (daily)，而是超日常 (daily<sup>+</sup>)。關鍵在於：「+」所指為何？以下則是藝術「超」日常意涵的進一步探討。

<sup>11</sup> 因著駱以軍小說中提到「膠囊般的夢境」，引發張君懿形成一個白色橢圓形膠囊造形的空間意象，並希望能夠從膠囊空間中看得到閱讀的內外：閱讀小說中的空間意象之體現，也能在展場閱讀膠囊空間裡那些閱讀小說的人。

<sup>12</sup> 有章藝術博物館 (2018)。駱以軍訪談【影片】。取自 <https://www.facebook.com/AMNTUA/videos/2053480738038111>，檢索日期：2019 年 1 月 18 日。

藝術如何超日常？以第二屆大臺北當代藝術雙年展為例



圖 4 張君懿 X 駱以軍〈閱讀膠囊〉-1



圖 5 張君懿 X 駱以軍〈閱讀膠囊〉-2



圖 6 張君懿 X 駱以軍〈翻牆指南〉-1



圖 7 張君懿 X 駱以軍〈翻牆指南〉-2



圖 8、圖 9〈超日常衛星站〉



圖 9

\*資料來源：筆者 2019 年 1 月 18 日攝於臺北市中山區的「新樂園藝術空間」

## 貳、「超日常」的策展論述分析及其反思

### 一、日常的藝術思考

本研究分析「超日常」展覽，首先欲瞭解的概念為「日常的藝術作品化」（以下簡稱為「日常的作品化」），其次為「藝術的超日常」，或曰「藝術如何超日常？」鎖定的範疇為當代藝術，而非處理十五世紀以來描繪日常主題的寫實／現實主義或風俗畫（genre painting）作品，如 Jan van Eyck（1390-1441）<sup>13</sup>、Johannes Vermeer（1632-1675）<sup>14</sup>、Adriaen Brouwer（1605-1638）<sup>15</sup>等人，或是印象派（Impressionism）對於現代生活的描繪。如此一來，「日常的作品化」無關生活藉由藝術進行如實的再現，而是藝術家以其能動性主動詮釋日常、轉化日常，並不直接重複日常。

藝術界將「日常作品化」的舉動，並不全然等同於「日常生活美學」（aesthetics of everyday life or daily aesthetics）的一般性意涵，因前者的行動者主要為藝術家，產品則為藝術作品，實踐領域為藝術界。<sup>16</sup>若以 Featherstone 對日常生活的審美呈現（the aestheticization of everyday life）的三種分類作為對照組，<sup>17</sup>「日常的作品化」雖無法與第一類「藝術的亞文化」劃上等號，但是兩者在場域與成果的面向，皆屬於藝術界產出的藝術作品。Featherstone 第一項定義的案例，包括達達主義（Dadaism）或普普藝術（Pop Art）等消解日常生活與藝術之間界線的流派。<sup>18</sup>不過「超日常」展覽全然沒有反藝術的意涵，亦未刻意消解藝術與生活的界線，反而將藝術在生活中扮演的角色予以強調，重磅加碼詮釋藝術對日常生活發揮的「加值」功能（Daily<sup>+</sup>）。「日常的作品化」字面上看似接近 Featherstone 的第二項分類：「將生活轉化為藝術作品的謀劃」，兩者實則產出不同的成果：Featherstone 此處的「藝術作品」意味著「生活即作品」，日常生活即是展場。而本文關於「日常如何作品化」的提問，意指相對狹義的「藝術作品」，展示空間則侷限在藝術場域，包括運用日常生活空間作為展場的藝術展。Featherstone 的第二項分類特指一種生活風格，例如將生活與存在本身化為一件藝術品。有品味而審美化的生活方式在此可謂關鍵。日常生活審美呈現的第三類，涉及「消費文化發展的中心」，如同 J. Baudrillard 對於消費社會中商品符號的分析，此時高雅藝術、

<sup>13</sup> Jan van Eyck（1390-1441）是早期活躍於 Bruges 的弗蘭德斯（Flanders）地區的畫家，也是十五世紀北方文藝復興的藝術家。他是尼德蘭畫派最偉大的畫家之一，也是十五世紀北方後哥德式繪畫的創始人。

<sup>14</sup> Johannes Vermeer（1632-1675）是一位 17 世紀的荷蘭黃金時代畫家。大部分的工作與生活都在荷蘭的台夫特（Delft）。Vermeer 與 Rembrandt（1606-1669）經常一同被稱為荷蘭黃金時代最偉大的畫家。

<sup>15</sup> Adriaen Brouwer（1605-1638）也是活躍於 Flanders 以及十七世紀上半葉荷蘭地區的畫家，創作許多風俗畫。

<sup>16</sup> 當然，無論是藝術家、藝術品或藝術界，都存在著定義上的爭議。本論文無意處理藝術的社會定義問題。以本研究針對的第二屆大臺北當代藝術雙年展「超日常」而言，基本上是較無爭議的藝術體制內之藝術創作活動。

<sup>17</sup> 邁克·費瑟斯通（Mike Featherstone）（2000）。消費文化與後現代主義（劉精明 譯）。南京：譯林。頁 95-99。

<sup>18</sup> 縱然達達主義或普普藝術試圖消弭藝術與生活的界線，並不代表這些流派在藝術史脈絡的缺席。充其量 Andy Warhol 仍被視為一位前衛藝術家，而非單純的日常生活者。

大眾藝術和藝術化的商業形式之間有一定的混合程度。<sup>19</sup>這項分類與我們對於「超日常」展覽的分析關係較遠，除了極少數幾件探討消費文化的作品以外。

法國哲學家和歷史學家 Michel de Certeau 專研日常生活戰術的實踐 (art de faire) 以及日常的發明 (L'invention du quotidien)，研究消費社會中的實作藝術，以及大眾精巧的計謀和抵制的策略。其理論指出，相較於專業技術人員對人事物所進行的最佳組織，一般的普通人則默默脫離此一專業組織的技法，運用實踐的藝術、做的藝術，改變事物及其法則，發明自己的方式以重新使用和佔據空間和物品，這種「實踐的逃離的自由」(la liberté buissonnière des pratiques) (de Certeau, 2015:11)。de Certeau 的理論雖是針對消費社會的大眾對於產品的創造性使用而言，指出一般人並非消極被動地盲目順從消費品之使用原則，然而這種「野外的自由」，在藝術領域中「日常的作品化」行徑，擁有更鮮明的遊戲性格與發明創造力，並超越日常物件的實用綱領，賦予生活元素以藝術的語彙及面貌，重構日常。此一面向呼應著接受美學的路徑 (reception aesthetics)，尤其是「主動的閱聽人」概念。如同美國傳播理論學者 John Fiske 所言，人們會從文化文本中採擷出屬於自己的意義，而不是被動接受支配性的訊息 (Alexander, 2006:175-176)。美國文化社會學者 Wendy Griswold 也曾指出，文化物件的接受者皆帶有期望的視域 (horizon of expectations)，影響接受者對客體的解讀 (Alexander, 2006: 183)；觀者無論面對消費產品、生活物件或是藝術品，都會受到己身文化之社會經驗的影響。本研究礙於時間所限，僅能針對該次參展者的藝術創作論述進行分析，梳理其來回折返藝術和日常之間的信念，而無法涵蓋觀眾的觀感調查。期許未來的研究能夠蒐羅觀者透過藝術品所獲得的啟迪及評價，以充分掌握「日常的作品化」對於接受端觀眾形成的效應，以及該效應如何回饋於觀者對日常的重新體悟。

## 二、藝術能為日常帶來什麼？

誠如法國藝術社會學家 Nathalie Heinich<sup>20</sup>於〈藝術為社會學帶來什麼〉(Ce que l'art fait à la sociologie. What art does to sociology.) 所揭示的立場：過去我們在社會學裡詢問：「社會學能為藝術帶來什麼？」，並採取社會學的方法論探究藝術。然而如果無法檢討社會學門自身的侷限，只會讓藝術界活潑靈動的現象削足適履，僅僅為了使現象契合於集體性、結構性或普遍性等社會學研究路徑。既然要避免落入極端的社會學式集體主義，或是落入另一極端的唯心主義而獨尊個人經驗、個人情感與動機，Nathalie Heinich 選擇了一條折衷路線以打破社會學框架，並且不偏執於個人主義及審美本位，後者認為藝術無法被化約為社會學的解釋。因著藝術的特殊性，藝術的課題比其他

<sup>19</sup> 邁克·費瑟斯通 (Mike Featherstone) (2000)。消費文化與後現代主義 (劉精明 譯)。南京：譯林。頁 100-101。

<sup>20</sup> Nathalie Heinich (1955-)，為法國繼 Bourdieu 之後重要的法國藝術社會學者，Bourdieu 是她的博士論文指導教授，但 Heinich 後來建立自己的社會學概念，以擺脫 Bourdieu 思想的影響，也提出諸多批判。

領域都更適合反思社會學傳統的固有立場、思路與習慣，藉此也避開了社會學的意識形態。這條新的藝術社會學中間路徑以「意義」為核心，接近 Max Weber 的行動意義詮釋學；Heinich 主張藝術社會學應研究「行為者接納藝術的真實狀態，亦即行為者對藝術的看法。」這裡的行為者包括公眾、學者、社會學家，更包括藝術家自身。我們欲反問：「藝術能為社會學做什麼？」藉由對藝術創造／接受的研究，以掌握藝術面對社會時所採取的特殊主動作為，瞭解藝術的提問如何刺激社會，進一步追問藝術引發的存在命題與社會議題。<sup>21</sup>

藝術創作無疑受到個人以外的社會因素影響，但是藝術也會對個人及群體產生效應、對社會起作用。本屆雙年展主題「『超』日常」的「超」，即是藝術的創造作為之一。循此，我們面對這一屆的雙年展主題，應改為詢問：「藝術對日常做了什麼？藝術又能為日常帶來什麼？」(Qu'est ce que l'art fait à la vie quotidienne? What does art do to daily life?) 也就是「藝術如何影響日常生活？」如果藝術對日常作用的結果，帶來了比日常自身更多的有形／無形創造，並且讓生活變得有價值 (Art makes life worthwhile)，那麼藝術的「超」日常意涵，遂得到了探討其「貢獻」意義的正當性。當代藝術並未全面脫離日常基礎而從事創作，一如藝術史上諸多的日常題材。只是當代藝術中「日常的作品化」受到眾多的新興影響：包括時代科技發展、生活模式改變、人際關係變遷，全球化、以及藝術創作型態、媒材使用的益加豐富等等，其所孕育的當代性特徵明顯有別於傳統藝術中的日常性：例如網際網路與超連結觀念在作品裡的滲透、虛擬的大量運用，不離手的各種 3C 產品所養成的當代習性和價值觀，以及藝術家採用當代視角，對於歷史文明發展的特定省思。本研究的旨趣即在解析策展論述中的「超」日常意義，提供學術上的補充觀點，嘗試以整合視角觀看這一屆參展的藝術品，同時梳理藝術與日常之間的可能互動關連。

### 三、策展論述中的「超日常」(Daily+) 意涵

如前所述，2018 年第二屆大臺北當代藝術雙年展「超日常」，是一項奠基在作品／文本／場域 (artwork/text/site) 三者之間的往來復返關係。作品在一些基本給定的條件下，其中展場空間的既定性又勝於駱以軍的文本〈翻牆者〉；藝術家針對日常空間與日常性 (everydayness) 進行翻轉 (beyond)、跨域 (crossing)、超越 (flipping) 與想像 (imagination)，打開日常與藝術的多重對話 (Unfold multiple dialogue between art and daily routine)。<sup>22</sup> 該展覽提供了豐富的策展論述資訊，然而根據策展人張君懿的訪談內容說明，「超日常」不是籌備的濫觴階段確立的主題，它並非策展人

<sup>21</sup> 娜塔莉·海因里希 (Nathalie Heinich) (2016)。藝術為社會學帶來什麼 (Ce que l'art fait à la sociologie)。(何蒨 譯)。上海：華東師範大學出版社。頁 1-4。本書即為 Heinich 批判 Bourdieu 等法國主流社會學立場的代表作。

<sup>22</sup> 有章藝術博物館 (2018)。「超日常」Daily+展覽介紹【影片】。取自 <https://www.facebook.com/AMNTUA/videos/329579527825681/>，檢索日期：2019 年 1 月 18 日。

邀請藝術家以作品來回應的統一題目，而是等到藝術家各自提出作品計畫後，策展人才根據所有作品的屬性進行思考判斷，最後訂立「超日常」主題，可說是全體作品的交集點。因此，策展籌備初期確立的創作依憑，首先是展場的空間與歷史資料，再者是駱以軍的小說〈翻牆者〉，最後是參展者彼此作品計畫的互文性。<sup>23</sup>因此，「超日常」的概念更偏向一種歸納的結果，而非推論的起點。二十位藝術家的作品，一方面並非有意識地依循「超日常」的概念而發想，作品與該主題的關連性因而難免有鬆弛之處。尤其從各位藝術家的訪談紀錄可顯示，少有參展者主動提及「超」日常的意涵。另一方面，既然「超日常」是屬於歸納性質的結論，「照理」反而應該關連著每一件作品。持平而論，參展者皆以作品與日常進行多重對話，少見對於日常元素單純地原貌再現。當代藝術作品常常訴求「與日常的不盡等同」，筆者將以這次展覽為例，整理出藝術品與日常的幾種關係模式。首先我們從雙年展提供的策展論述進行分析，進而對此論述加以反思與補充。本研究擷取策展論述內容，將「超日常」的官方定義分成下列幾項意涵：

### （一）距離化與重構

超日常並非與日常的斷裂，而是對日常進行拆解與重構，進而重返日常，並在重返之中揭示日常的原始獨特：

如此從日常衍異的超日常，不只停留在日常的再現或轉譯，也並非源於與日常之間的斷裂，而是藝術創作主體在不同的現實切面之間，經由對日常進行拆解與重構的各種藝術實踐而重返日常，並在重返之中揭示日常的原始獨特；透過與日常拉開距離，從此間的依附關係中尋獲參照點／可把握／可超越之處，以將日常化為可賴以創造的無窮資源。藉此，我們希冀開啟藝術與日常的多重對話關係……。邀請觀者穿行在充滿皺褶的想像與思考空間，覺察一層又一層被挪用、變形或轉化的日常：越是超日常，越是回到日常（The more the daily becomes the daily<sup>+</sup>, the more daily<sup>+</sup> becomes the daily）。<sup>24</sup>

### （二）轉移日常的向度讓可能性湧現

藉由藝術從日常的一個向度過渡到另一向度，讓可能性湧現。通過藝術使我們洞悉日常，或至少以不同的眼光看待日常，將日常帶向似近却遠之處，賦予它原本沒有的將來：

<sup>23</sup> 籌備展覽過程中，參展者皆被告知其他藝術家的作品計畫，而非到了臺灣的展覽現場才得知。

<sup>24</sup> 張君懿（2018）〈超日常-----第二屆大臺北當代藝術雙年展〉展覽手冊（頁2）。新北市：國立臺灣藝術大學。

面對他們的作品，我重新思考了「日常」，而在這個思考過程中最常浮現的意象就是「一張被劃出一道摺線的白紙」。這白紙如同日常，摺線出現的時候是維度轉換的時刻，是一個向度過渡到另一個向度的時刻，是可能性湧現的時刻……。探問我們是否能夠通過藝術折返日常，在折返之中發現從來不曾如此思考或注意過的事物；換句話說，通過藝術不是能夠讓我們更加洞悉日常，或者，至少用不同的眼光重新看待日復一日的的生活，這是這次展覽命題所拋出的問題。<sup>25</sup>

### (三) 感知日常的眾多可能，進而理解日常

不同的藝評者也提出對於這次展覽主題「超日常」的詮釋，著重「感知」扮演的角色：

首先，得先討論的是何謂日常？與日常是如何被感知的？第一個問題是日常的身份（identity）課題，而第二個問題則是日常的審美（感知）課題，但更關鍵的是，唯有後者獲得釐清，前者才可能獲得確認；也就是唯有理解日常是如何被感知的，我們才有可能界定何謂日常。在此所欲陳述的，是所謂日常的樸素狀態，是日常尚不被感知的狀態，而『超日常』，不是超越這種日常的樸素狀態，而是如何去感知日常的眾多可能；或從日常的眾多可能感知中，讓日常獲得理解。因此，『超日常』不是『超越日常』，而是『超日常』就是『日常』，它是日常的被感知形式……。所以真正的問題不僅是在於理解日常，而是感受日常的方法……。『超日常』所使用的英文名稱：Daily<sup>+</sup>。這明確地界定了此展無意於處理日常的再現課題。<sup>26</sup>

綜上而論，「超」日常的意涵在展覽中奠基於對生活掘井般的深化，以及雕琢出樸實日常的不同切面，散發未曾見之光澤，或透視以不同的顯微及放大鏡，對於日常重新尊重，也是對日常異趣

<sup>25</sup> 有章藝術博物館（2018）。「超日常」的展覽實踐—訪談策展人張君懿（上）【線上論壇】。取自 <https://biennale.sense-info.co/tw/p/67/chang-chunyi>，檢索日期：2019 年 1 月 18 日。

<sup>26</sup> 洪苟（2018）超日常：日常的疊加技術。取自 <https://biennale.sense-info.co/tw/p/63/n-a>，檢索日期：2019 年 1 月 20 日。洪苟在這篇評論中精湛地將這次參展的作品歸類，將之區分成十項「超日常」技術的展現，分別是：1. 作對的技術；2. 去概念的技術；3. 凝滯的技術；4. 指認潛在的技術；5. 體驗無限的技術；6. 時空扭曲的技術；7. 觀察著觀看自身的技術；8. 失速的技術；9. 搭台的技術；10. 虛構的技術。洪苟豐富的想像力與分析極具參考性，然而應將之進一步統整為更精簡的幾大範疇。礙於時間與字數所限，本文暫先不對此進行評析。

的開發。然而「超」日常中的時間向度卻被既有的策展論述與藝術評論所忽略，稍後筆者即進入時間維度的探索。

#### 四、「超日常」的反思與補充

本文的分析策略乃是將藝術的超日常意涵賦予時間的向度，並交織「無」與「有」的概念，探討藝術如何對於過去、現在與未來的日常存在產生意義與作用，藉以回答稍早的提問：「當代藝術透過將日常作品化，能為日常帶來什麼？」時間向度的賦予自然不是意指單一線性前進的軸線，我們不免俗地強調藝術體驗是一段在時間之流來回往復、今昔重疊的過程。無論是創作端或接受端，藝術經驗夾雜著記憶、想像、幻覺、夢寐、思考、創造等人類心智的翻牆能力。以最簡單的方式而言，當代藝術自日常取材，卻不以單純再現日常為目的；藝術對於「過去」與「現實」首先進行距離化與陌生化，使之成為客體，而後再以藝術手法重構。如同 B.Highmore 所言：「日常生活為自己製造了一個問題、一個矛盾、一個悖論：既是平凡的也是特別的，不證自明的與晦澀的，已知的與未知的、清楚的與迷離的。當我們把日常生活看成是奇異與神秘的時候，同時也是將它從世界分離出來。」<sup>27</sup>雖然 Highmore 所舉的例子以作家或偵探的行徑為主，但藝術家何嘗不是如此：這些創作者擁抱「奇異化」的能力，與日常化走上反向的過程：日常是嘗試將不熟悉的事物轉變為熟悉的過程，作家（以及創作者）則是再將熟悉的事物轉變成不熟悉的事物，並且在策略上採取詩意的、批判的方式進行。<sup>28</sup>其中「詩意的」策略亦可解讀為「美學的」、「藝術的」、「創造的」，更不乏出現將上述藝術手法結合批判的作品，透過藝術達成批判實踐。

藝術創作的過程與成果帶來的嶄新意義，將調整往昔時光對於現今主體的意義，以及改變現今主體對當下現實的洞見。而無論藝術起作用的對象是過往或是現在的意義感，藝術的作用力都將朝向未來：因著藝術的介入、感知的變化，我們的未來擁有了不同的可能性。藉著在時間因子的基礎上加入「無」與「有」、「缺席」與「在場」的變項，本研究提出兩項藝術「超」日常所欲重構的對象，及其所起的作用：<sup>29</sup>（一）關於「無」，消逝的過往：對於已經消失的日常、已化為記憶的日常，透過藝術創作，人們得以再次面對曾經無法面對的過往、沒有想過要面對的過往、或是已「成功」／「失敗」面對的過往；<sup>30</sup>（二）關於「有」，既存的現實：經由藝術創作將日常的作品化，人們得以透過作品中異於日常卻又出自日常的驚異感知，獲致對於日常性的不同洞見。「創意並不

<sup>27</sup> Highmore, Ben 著(2009)。*分析日常生活與文化理論 (Everyday Life and Cultural Theory: An Introduction)*。(周群英 譯) 臺北縣永和市：韋伯文化國際。頁 25。

<sup>28</sup> 同上註，26。

<sup>29</sup> 本研究提出的說法與這屆大臺北當代藝術雙年展「超日常」的策展論述有關，但更強調今／昔與有／無的辯證。

<sup>30</sup> 「成功」或「失敗」，「美好」或「醜惡」，僅以主體的主觀感受為依據。

是讓人驚異於它嶄新的形式和素材，而是應該要讓人驚異於它居然來自看似平凡的日常生活。」<sup>31</sup> 既存的「有」，原有的「有」，在此終能掙脫其日常的一切平庸性，例如千篇一律、世俗化、平凡、熟悉感、不起眼、視而不見、習焉不察等屬性。在藝術的仲介下引發我們對日常重新的注意、更為深切的注視，並且對於生活的意義予以改寫，卻並未脫離日常，謂之「超」日常。

藝術體驗的歷程將帶來日常的嬗變：美學家 Arthur Danto 在〈尋常物的嬗變〉（*The Transfiguration of the Commonplace*）中曾以青原禪師之名句詮釋尋常物過渡成藝術品的轉移：「老僧三十年前未參禪時，見山是山，見水是水。及至後來，親見知識，有個入處，見山不是山，見水不是水。而今得個休歇處，依前見山又是山，見水又是水。」<sup>32</sup> Gadamer 也指出，原型通過表現經歷了一種「在的擴充」（Zuwachs an Sein），從本體論來說則被規定為「原型的流射」（Emanation des Urbildes）。表現是比摹本還要多的東西：「詞與繪畫並不是單純的模仿性的說明，而是讓它們所表現的東西作為該物所是的东西完全地存在。」<sup>33</sup> 法國漢學家 François Jullien（朱利安）的《去相合》概念，也說明了破除負面意義的穩定所能帶來的藝術創造力與暢活：挺立於具有負面意義的正面適應和穩定停滯狀態之外，或脫離不再具有活力的飽和，如此才能解救一己的困頓，開啟主體的無限可能，因而得以暢活存在。藝術家多有實踐「去相合」的創作，Jullien 以現代主義（Modernism）時期的 Picasso 為例：他與同時代的畫家於世紀末以各種方式拆除過往繪畫的「再現」與「真實」相互符合的標準，以凸顯與傳統的斷裂，並讓藝術從限制和規範中解脫出來，推翻主流的期待及共識，因而開創出繪畫的眾多可能性，甚至因此更加忠於繪畫的主體性與自主性。因此「去相合」並非一種刻意的偏離，反而是更為自由的創造發明。當日常元素例如生活用品的功能性被解放或改寫了，某種未知的可能性將會踏進現實裡開始存在。「去相合」的觀念不只是激發生活的暢然，更能闡釋諸如「超日常」的藝術之產生。<sup>34</sup>

藝術的質性與目標不同於科學、道德或宗教，後者以真實原理、善惡、超然作為目的與內涵，面對真實與再現真實的宗旨與手段互有不同。藝術品作為一個感知、感性的對象，正當地允許以創造的手段來達成美學目的，原創可謂一種必要。藝術與日常的關係，因而是一種「立基在美學的企圖之上，並以創造的手段對日常進行的轉化」。美學與創造的成分，致使藝術不等同於日常。在此

<sup>31</sup> 楊義飛編著（2018）。作為一種日常生活的延伸，頁 10，收錄於關於日常的轉譯。北京：清華大學出版社。

<sup>32</sup> 阿瑟·丹托（Arthur C. Danto）。2012。尋常物的嬗變——一種關於藝術的哲學（*The Transfiguration of the Commonplace*）（陳岸瑛 譯），頁 165。江蘇：江蘇人民出版社。

<sup>33</sup> 漢斯·格奧爾格·伽達默爾（Hans-Georg Gadamer）（2013）詮釋學 I：真理與方法——哲學詮釋學的基本特徵（洪漢鼎 譯）北京：商務印書館。（原著出版於 1960 年）第一部份〈藝術經驗裡真理問題的展現〉。

<sup>34</sup> 朱利安（François Jullien）。2018。去相合：自此產生藝術與暢活（*Dé-coïncidence : d'où viennent l'art et l'existence*）（卓立 譯）臺北市：開學文化。

我們借用美國哲學家 Morris Weitz 對「藝術」一詞用途上的區分，<sup>35</sup>主張「藝術」在本研究當中是一種 Weitz 所謂的「敘述性」用法，而非「評價性」用法。當敘述性的用法指稱某物是一件藝術品，根據的是該物件作為手工製品、具備技藝與巧思、想像力、體現美感及引發感知等特質；而「藝術」作為評價性的用法時，則指稱某物是一件藝術品，乃是帶著價值評判稱讚其優越、精湛等特質，亦即把「藝術品」視為一種讚美之詞，然而該準則並非本研究裡「藝術」一詞成立的充要條件。固然 Beardsley 的論點恐怕導致良莠不齊的作品皆可稱為藝術，然而他從創作者的意圖與物件的性質出發，只要在不涉及優劣評價的前提下，確實能夠區分典型藝術品與商品、日用品、工業物品或科技物品之間屬性的差別。而前述品項彼此界線模糊化的作法，也早已在達達藝術以降的諸多前衛藝術、後現代藝術裡進行大量操作，在此無須贅言。藝術品當然具有一定程度的商品性質，無論是過去類似藝匠的委託制度，或藝術自由市場的競逐皆然。但是藝術品不同於純粹的實用物品，它仍扣緊感知（perception）經驗與創作意圖及藝術技巧的美感質性（aesthetic quality）。

因此本研究主張，藝術的超日常，是新增生活感知的觸媒，並需加入時間的向度，涵蓋今昔軸線，討論生活元素裡已消逝的「無」，和既存的「有」之間的辯證，以收容包括記憶、回顧、重構等經驗，藉由藝術創作進行再次料理。接著我們將以這兩項藝術超日常的時間維度，觀看第二屆大臺北當代藝術雙年展的幾件作品。

## 參、作品分析

### 一、關於「無」，消逝的過往日常——不在場的如臨時光<sup>36</sup>

#### （一）劉和讓（臺灣）：〈大觀別墅——極短篇〉（DaGuan Villa-Flash Fiction）

劉和讓過去曾經是臺灣藝術大學（當年仍為國立藝專）的學生，居住在這次雙年展「北區藝術聚落」的前身學生宿舍。藝術家在這片舊有空間裡布置了自己於 1993-1994 年期間的雕塑作品，當時劉和讓與另一位同學在學校地下室展出，但是他一直希望能夠讓自己的作品在獨立空間展覽。這次受邀參展，劉和讓在重新粉刷漆成美術館般白盒子的舊宿舍裡，過去的印象已和現在的自己夾纏不清。劉和讓以「虛榮排場」形容自己昔日的作品在此整修翻新的屋宅之展出。藝術家表示，學生

<sup>35</sup> 魏茲 (Morris Weitz)。2004。藝術即無定義。(張淑君、劉藍玉、吳霽恩 譯)。湯瑪斯·華騰伯格 (Thomas E. Wartenberg) 編著，論藝術的本質：名家精選集。新北市：五觀藝術管理出版。

<sup>36</sup> 「不在場的如臨時光」為本次展覽論壇的其中一場題目，對談人為劉和讓與蔡宛璇，時間為 2019 年 1 月 16 日，地點在臺灣藝術大學有章博物館。

時代懷抱著無人可對話的失落感，雖然與一般民眾比鄰而居，卻從未互動過。他因而在這次展覽中寫信給鄰居們（〈極短篇〉），誠懇吐露當年那位「避俗」年輕藝術家消音的心聲：

這件作品取名為大觀別墅——極短篇，大觀別墅它的意思在於說明別墅這個東西存在於現有空間的一種區隔性。就說學校去整修了這個東西，但是在整修過程裡面它慢慢調整出跟當地其他的鄰居有不一樣的一種面貌。我定義成一種別墅關係，除了是一種視覺上的區隔之外，它其實也是講一種階級的差異性。因為別墅本身它其實有涵蓋這樣的一個語境跟本質在裡面，跟所謂的常民的一種民宅，好像又有一種不一樣的感覺。我比較像是曾經藉由寄居在這樣的空間裡面，然後提出若干幾段我學生時代的一些信件的內容，這些內容會書寫給那些鄰居，作為給他們的一個告白。把過去的一種沙龍行為，就是藝術的沙龍行為，就是比較少數人在參與的這種聚會，作一個說明。<sup>37</sup>



圖 10 劉和讓〈大觀別墅〉

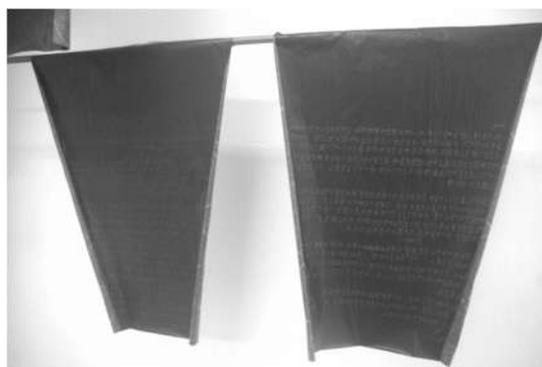


圖 11 劉和讓〈極短篇〉信件

〈大觀別墅〉也在提問：作為一個藝術機構，它對地方鄰居的影響。也表現一種學生時代對於學院教育的不滿與失落，沒有可以對話的對象……，我寫給鄰居的信也是寫實的（極短篇），其信件跟鄰居做了很多的說明，藉此重新看清楚自己以前的藝專生活。<sup>38</sup>

這件作品觸及藝術家與記憶的對談、回憶過去沒有做出的事情、生活空間的今與昔，過去與現在自我及作品的對話。感知隨著時間而變化的程度，在主體重新面對同一生活空間時最為顯明。

<sup>37</sup> 有章藝術博物館（2018）。劉和讓訪談【影片】。取自 <https://www.facebook.com/AMNTUA/videos/284707882238647/>，檢索日期：2019年2月1日。

<sup>38</sup> 根據筆者於2019年1月12日「不在場的如臨時光」論壇現場的紀錄。對談藝術家為劉和讓與蔡宛璇。

藝術檢視記憶與過往的方法，不只是再現，而是再造。經由藝術創作，我們得以和不再復返的過去、不完滿的昔日進行另一種協商，甚至彌補。不必然產生具體的變化，更多是象徵意義上的、心理上的、心靈上的修復，卻可能於未來發生實質的作用。

## （二）蔡宛璇（臺灣）：〈植與蕪〉（Plant and Waste）

與劉和讓一樣，蔡宛璇昔日也是臺藝大的學生，來自澎湖的她直到大學才離開故鄉，抵達位於板橋浮洲的藝術大學，浮洲擁有的水文關係，使得滄仔溝<sup>39</sup>和當地人們的生活與經濟活動緊密相連。然而由於浮洲位處都市的邊陲，當年離鄉讀書的蔡宛璇反而在此感受到強烈的後現代城市體驗。對於學生時代即開始目睹的滄仔溝污染問題，蔡宛璇雖然關懷，卻感到無力處理，因此從大學到前往法國留學期間，她的創作聚焦在「自我建構」的主題。如今經過二十多年，藝術家再度因為受邀參展而回到這個曾經熟悉卻已漸然陌生的環境，周圍空間起了諸多變化，滄仔溝的污染似乎只是日益嚴重。過去的創作總是結合環保議題的蔡宛璇，在這次的《超日常》展覽中，決定重新面對自己就讀臺藝大時期的「日常」環境，可謂完成自己昔日尚無能力兌現的任務。因著身兼詩人與活版印刷維護者的身份，蔡宛璇特別與臺北市知名的日星鑄字行合作，<sup>40</sup>結合水文環境及鉛字文化沒落的雙重關懷，選擇北區藝術聚落最靠近馬路的一間舊屋舍裡，將一些與滄仔港／溪／溝相關的水文鉛字，鑲嵌在塗有滄仔溝淤泥的老屋牆面上，<sup>41</sup>創作了〈植與蕪〉。這件作品使得過去未完成的事情，透過藝術的橫向連結能力而成就，蔡宛璇自覺終於將關懷議題從自我的追尋轉向環境的關注。作品聯繫起沒落的鑄字／鉛字、水利的蕭條與污染、社會環境的變遷，以及文明發展進程中人們的失去等元素，而展場本身更是即將拆卸的老屋；藝術家植的是蕪，也因蕪而植：

計畫的出發點都跟這條溪有關，無論我們叫它是滄仔溪或滄仔溝。或者它是如何從港到溪的這個過程。因為我應用的文字內容，例如應用在外牆上的字、可能曾經生存在這條溪

<sup>39</sup> 滄仔溝位在新北市板橋區，在地形地貌上，所謂的「滄仔」即為沖積區、沼澤地區或溼地，「滄仔」為近滄仔溝下游右岸部分，意指到處都是沼澤。現今板橋地名「滄雅」、「南雅」即來自原名「滄仔」的閩南語發音。真正的舊稱是「滄仔港」，是進出板橋城主要的港口，行水區河道寬 100 多公尺、深約 3.6 公尺，堪稱當時的「快速道路」。滄仔「溝」在舊時為灌溉之用及重要水路，用以運送稻米或茶葉、樟腦，藉由板橋滄仔溝至大漢溪，接著轉運至淡水河沿岸。滄仔溝後因泥沙淤積、河道改變，造成原先功能逐漸喪失。加上近年來人口數上昇，為因應都市開發後防洪及交通需求，遂演變為提供市區降雨排水使用。污染嚴重發出惡臭，曾被稱為新北市「四大黑龍江」之一。

<sup>40</sup> 蔡宛璇展覽的第二部分是「鉛字詩文」，其 2017 年出版的〈我想欲踏海內面醒過來／子與母最初的詩〉，即是與日星鑄字行合作，使用鉛字活版印刷。請參閱阿萌，宛璇，2017，我想欲踏海內面醒過來／子與母最初的詩。新北市：小寫創意出版。

<sup>41</sup> 牆面上塗抹的滄仔溝淤泥，是前一個展覽 2017 年〈空氣草〉參展藝術家李篋留下來的作品〈回收風景〉。該作品包括將老屋舍被砍下的樹枝堆疊成諸如浪潮般的流線，更使得這次「超日常」展覽成了疊加的生活記憶聚叢。

裡的這些魚類的名稱。例如在展場內，它是一些跟水有關的，以水為部首的字，以及它們的詮釋所形成的一個短短的文本。但是它的這種就像印章一樣的特性，就是有一種鏡像的關係，希望透過這個嵌入，置入牆體的動作，讓它有一種半永久性的存在。我想我的作品還是有滿多線索可以讓觀眾去進行串聯跟閱讀，包括他離開展間經過橋上的時候，或許他還可以有另外一個層次的閱讀。<sup>42</sup>

〈植與蕪〉分為溪流的部分跟鉛字文字的部分。以前的湳仔港是現在湳仔溝的四倍寬，是板橋唯一自然開放的溪流。蔡宛璇表示，自己的作品可說是受到駱以軍〈翻牆者〉的影響，但認為駱以軍已經描述夠多的文字，她心想：我們（藝術家）還能說些什麼？〈植與蕪〉因而選擇簡潔而另類的文字表達方式。駱以軍亦成長於六、七〇年代，彼時是臺灣工業快速發展的時期，不過人們也因此喪失許多生活，蔡宛璇欲以此呼應駱以軍的小說。曾經是知識傳遞的媒介——鉛字，也剛好在七〇年代開始沒落。為了同時回應駱以軍、以及跟自己的主題相關，蔡宛璇選擇以鉛字嵌入牆上：即將消失的鉛字印刷，被嵌入即將要被拆除的牆面。雖然選用的是一些水字旁的文字及其解釋，或是一些曾經在湳仔溪裡生存的魚類鉛字，但語言的呈現形式上是文學性的，是詩意的。<sup>43</sup>



圖 12 當年寬闊的湳仔港



圖 13 如今的湳仔溝

<sup>42</sup> 有章藝術博物館（2018）。蔡宛璇訪談【影片】。取自 <https://www.facebook.com/AMNTUA/videos/2289393164669438/>，檢索日期：2019 年 2 月 1 日。

<sup>43</sup> 根據筆者於 2019 年 1 月 12 日「不在場的如臨時光」論壇現場的紀錄。



圖 14 〈植與蕪〉魚的鑄字，為日星鑄字行特意為這次展覽所融鑄。

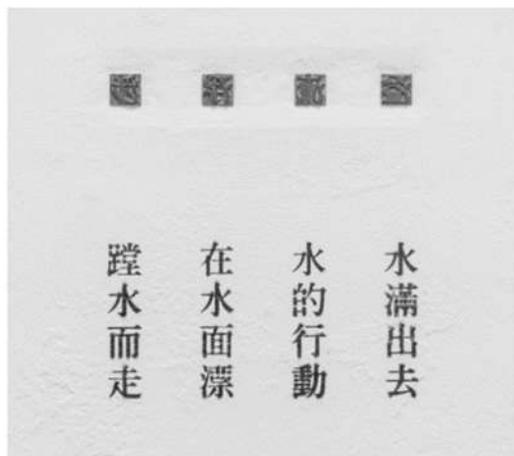


圖 15 〈植與蕪〉牆上嵌入的水部字母及其解釋，形式如詩

\*資料來源：圖 14、15 的照片為蔡宛璇提供。



圖 16 拆成兩兩字體的鉛字-1<sup>44</sup>



圖 17 拆成兩兩字體的鉛字-2

<sup>44</sup> 根據蔡宛璇提供筆者的〈〈植與蕪〉參展絮語〉，拆成兩兩的鉛字屬於「對聯」式的嵌入，在展場老屋兩處對外的扇窗邊，蔡宛璇擬對聯形式字句，每個字由兩個鉛字組合而成。這些字來自駱以軍〈翻牆者〉的文本，內容簡要記載這一帶環境的變遷。

戲劇性的是，蔡宛璇展出〈植與蕪〉的老屋舍，於展覽結束（2019 年 1 月 22 日）的兩三天之後，在策展團隊及藝術家不知情的前提下，遭到市政府人行道拓寬計畫的執行而整個拆除。牆上的鉛字連同舊房子，瞬間毀於怪手的摧殘。雖然市政府的拓寬計畫已預知在展覽結束後執行，然而究竟是哪一天，策展團隊完全沒有被告知。<sup>45</sup> 藝術家蔡宛璇得知此一「噩耗」時，難過得說不出話來，並寫下了詩意的留言：

（難過）不是為鑲嵌在上頭的鉛字們，更多的是為這個作品（同一現場還有李蕢自前年留下的作品主體）完成後，我意識到它在轟轟車流聲中安靜遞出一種凝縮的悼亡的氣息。現在，從它所欲指向的，回到了它所依附的所在。<sup>46</sup>

是的，現在，〈植與蕪〉從它所欲指向的，回到了它所依附的所在：消逝。



圖 18 〈植與蕪〉展場原貌，樹枝為前一展覽〈空氣草〉藝術家李蕢所留下之作品，由該區老屋舍被拔除的樹枝所製。後方牆上窗戶旁可看見蔡宛璇嵌入的鉛字。

<sup>45</sup> 策展人張君懿表示，市政府是否有事先通知校方確切拆除日期，也不可得知。至少臺藝大的有章博物館與策展人員、藝術家蔡宛璇是毫不知情的。

<sup>46</sup> 蔡宛璇（2019）。FB 發文【部落格文字資料】。取自 [https://m.facebook.com/story.php?story\\_fbid=2644909308859045&id=100000200043018](https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=2644909308859045&id=100000200043018)



圖 19 展場拆除當天的景象

\*圖註：拆除日期為展期結束後兩，三天，2019 年 1 月 24-25 日左右。感謝策展人張君懿提供展場拆除的照片。

## 二、關於「有」，既存的現實日常-----在場的復臨時光<sup>47</sup>

本研究對於藝術「超日常」的第二層詮釋，聚焦於藝術家如何針對現實中既有的人事物進行改造，從習以為常的生活元素裡獲致其他可能的體悟與洞察。領悟的契機並非是因為物件在生活中消失，然而經由藝術的再造，觀者能夠經歷「見山又是山」的歷程。以物喻人是創作中常見的手法，除了對於物件的功能得以透過藝術的改寫獲得重新思索之外，被擬人化的物件，往往更是指涉人類自身的存在處境。對於既有物的重新認識，不只意味新觀點的發展，也包括含糊的釐清，以及深度的鑿掘。

### （一）Dorian Gaudin（美國）：〈露西之夢〉（Lucie's Dream）

美國藝術家 Dorian Gaudin 的作品〈露西之夢〉是一張被腰斬的床鋪，並且利用機械動能，讓斷裂的兩段床鋪來回不規律地伸縮移動，現場呈現孤獨詭異、喃喃自語的氛圍。若回望自己居家平凡的床鋪，在它功能完整、樣貌齊全的狀況下，一般人不會對此平凡物件產生任何異樣的感知。反

<sup>47</sup> 筆者以此命名，意味著藝術家創作的對象是日常生活中既存的人事物，然而經過藝術的轉譯，藝術家和觀者再次親臨（復臨）此對象時，可望獲致不同的感受與洞見，彷彿對象以獲得嬗變（transfiguration）。

之，當藝術家運用某種不啻破壞的手法使之去功能（de-function）、使之改變樣貌，甚至賦予新奇怪趣的動能，將引起觀者對此日常物重新的看待，反思該物件在日常扮演的角色。在此斷裂中，人們因驚異而開始探索日常物品是否具備其他可能的樣態？Gaudin 表示，〈露西之夢〉除了呼應駱以軍〈翻牆者〉當中人物的遷徙流動與身分認同，也暗指功能截斷之後的物件（或其比喻的人類）試圖衍生出的嶄新可能性：

整體說來，我認為自己的作品是展演的雕塑，所以我會傾向把作品想成是自主性物件。對我來說，嘗試去思索就地取材而不是強加一個外來物件，對於受邀到臺藝大的我來說是很重要的。這件作品的理念並不是賦予新的功能，而是比較像是打開一扇門，更想是找尋本身，所以物件將會找尋一個新的功能。所以這不再是一張床，而是一張被攔腰截斷的床。因此這樣的床會變成什麼樣子，以及它如何移動？所以基本上來說床正在找尋自己。「找尋」(research) 這一點讓我感興趣。所以並不一定是找尋一個目標，或是新的事物將會成為什麼，而是新的事物「試圖」成為什麼，試圖找尋自己 (what it is trying to be, trying to be itself)。<sup>48</sup>



圖 20 Dorian Gaudin 〈露西之夢〉

<sup>48</sup> 有章藝術博物館(2018)◦Dorian Gaudin 訪談【影片】◦取自 <https://www.facebook.com/AMNTUA/videos/2053736107995890/> ◦檢索日期：2019 年 1 月 25 日。



圖 21 中間斷裂的床鋪

## (二) Pierre-Laurent Cassière (法國)：〈片刻〉(Moment)

法國藝術家 (Pierre-Laurent Cassière) 創作的〈片刻〉，是與駱以軍〈翻牆者〉直接相關的一件電扇作品，指涉小說裡一段關於陳老師宿舍的描述，作家對於空間的敘述以及意象形塑方式，讓 Cassière 聯想到時間在宿舍狀似已停止。小說的時間並沒有停歇，電扇的功能也沒有故障，然而藝術家在展場巧心布置了幽暗角落中被燈光打亮的一只老式鐵電扇，陰暗中燈光聚焦於電扇之上，觀者無法不加以注視。站在電風扇前方時，能感受到強烈的風力，以及風扇旋轉時的巨大聲響。然而眼前的電扇卻是聞風不動，十分詭譎。原來是藝術家精心調整燈光閃爍的頻率，讓光線打電扇的每一瞬間，人們所看到的葉片剛好落在同一個定點。因此視覺上會誤以為風扇葉片是靜止不動的，實際上它卻是高速旋轉中。<sup>49</sup> 藝術家別開生面的操作，讓平凡的電風扇顯得如此不凡。若風扇葉片明顯轉動，觀者必定對於迎來的強風與聲響感到理所當然，反而因此視而不見、習焉不察。這正是一種去功能化、奇異化、矛盾化的手法所致，屬於藝術性質的操作，充滿創造力的構想。Cassière

<sup>49</sup> 筆者在參觀〈片刻〉這件作品時，當下並未察覺藝術家的巧思，反而不解地四處尋找風力以及聲響的來源，故而加倍注意力在這台貌似平凡的電風扇身上。勘查未果，我帶著疑惑而離開展場。後來是在閱讀展覽資料時才發現玄機所在，當時徹底被藝術家給「矇」了，可見其搬弄技巧之精湛，對於機械速度的掌握如此精準無誤，使得作品顯得天衣無縫。

特別提到，這件作品對自己有特殊的意義：是他首次使用家庭用品這種現成物進行創作。如此在構思過程中衍生出對藝術家自身而言的嶄新可能性，可謂應合了〈超日常〉展覽本身的旨趣。<sup>50</sup>

我大部分的創作大抵和運動感知（perception of motion）有關，作品經常跟雕塑、動態雕塑的關係相當密切。但是在這次特殊的藝術脈絡中，我想要在視覺藝術的脈絡下呈現運動感知的理念，也就是說把過程呈現出來。這裡所呈現的藝術作品，處理人們看不見的動感，某種你可以感知察覺（perceive），十分詭異的事物，這種現象是依靠十分簡單的概念問題，那種我一直都在處理的方程式（equation）。我想在這次展覽中玩一些細節，然後觀眾必須要發揮自己的想像力，像是在展間裡作品的界定和作品如何運作，但我只是從感知的方式利用某些作品內的詭異性來呈現細節。展場看起來像是普通的房間、普通的地方，充滿平凡的事物和元素，但是作品內所存在的悖論，會啟動某種想像或回憶的感覺。我也無法準確地指出，基本上是某種的曖昧不明，就像小說裡所呈現的一樣。<sup>51</sup>



圖 22 Pierre-Laurent Cassière 〈片刻〉

<sup>50</sup> 有章藝術博物館（2018）「超日常」的展覽實踐—訪談策展人張君懿（下），【線上論壇】取自 <https://biennale.sense-info.co/tw/p/74/chang-2>，檢索日期：2019 年 1 月 18 日。

<sup>51</sup> 有章藝術博物館（2018）P.-L. Cassière 訪談【影片】取自 <https://www.facebook.com/AMNTUA/videos/1169641713188524/>，檢索日期：2019 年 1 月 25 日。這件作品夾雜了部分回憶與昔日的氛圍，或許並非嚴謹符合本研究定義的「現實既存物」。然而，思及電風扇仍屬於今日生活當中常見之家電，因此可以廣義理解成對於現實日常物的一種藝術再造，此款電風扇在當今復古風潮下仍在市場流通著。

### （三）Nicolas Tourte（法國）：〈潮浪〉（Tidal Wave）& 〈不知〉（I don't know）

法國藝術家 Nicolas Tourte 參展的作品為〈潮浪〉與〈不知〉。前者將木質地板彎曲成潮浪形狀，頗相似於臺灣地區因著潮濕與老舊而掀起的地板，但是藝術家在形式上的美學操作，使得掀起的木板形同海浪一般洶湧，木質／水質之間的轉化；硬／軟之間的變幻，讓日常媒材演繹出異質的意象與氣氛，也是藝術家根據臺藝大的展場空間所發展出來的作品。同樣地，平凡的木質地板經過形變（transformation），引起了人們長期失落的注意力，刺激觀者的日常想像。

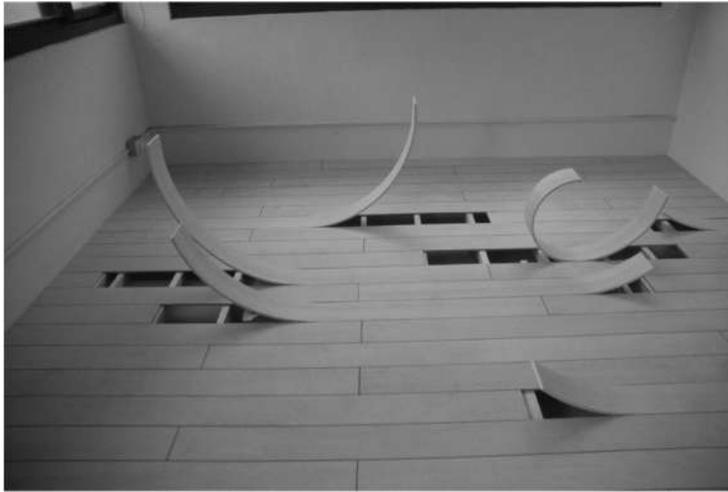


圖 23 Nicolas Tourte 〈潮浪〉

Nicolas Tourte 的第二件作品〈不知〉，可說是展場當中最鬼魅的一件藝術品：藝術家以投影搭配實際家具的混合媒材，將自身在一張紅沙發上或坐或躺的日常舉動錄影下來於現場動態投射，視線中除了紅沙發以外的家具，多半真實存在於展場，然而中間一片從牆面高處垂吊下來的半透明塑膠布，包裹住以藝術家身影為主的區域。昏暗的燈光、若隱若現的塑膠布所共同製造的朦朧感，使得眼前的景象已經真偽難分。高畫質的投影在現場看來栩栩如生，藝術家的影像形同真人。沒有心理準備的觀眾，可能會在闖入展場的一刻，被活動中的藝術家（影像）嚇著。佇立良久觀之，發現影像中的藝術家所從事的皆是再平凡不過的日常舉動：看書、喝飲料、起身走動等等。為了維持寫實的品質，每個動作甚至長時間連續進行，例如看書姿勢的維持。觀者「陪著」藝術家閱讀，時間久了不免站立不安，但是轉念一想：自己平常看書的時候不也是如此？難道平日看書時會因為臺下的觀眾而刻意頻繁改變動作，或是做出任何不尋常的舉動？如此的轉念令筆者意識到：「我們從未認真凝視自己各種的日常生活之舉」。除了凝視自身本為困難之外，也由於我們對此漠不關心。若

能如是時時觀看日常，我們是否將察覺從未發現的問題或趣味，因而對於日常更為重視，甚至解決向來渾然不覺的問題？Nicolas Tourte 的〈不知〉是藝術家將日常／主體自身對象化的典型例子，督促我們注視日常，並轉為某種自我借鏡。此外，投影與實物的虛實交纏，也反映了當代虛擬文化的氣息；實物於現場的並存，考驗著藝術家的佈署能力以及美學判斷。筆者特別強調「色彩」在這件作品中發揮的吸睛角色：鮮豔的紅色沙發與藝術家身著的藍色上衣，形成強烈的對比；影射在地板上的偏藍光，視覺上關連著藝術家的藍色上衣，但地板之光的藍色更淺，使得畫面出現了深藍與淺藍的層次感。沙發背後的花紋也增添了異國情調，是現場較為複雜的花樣，極具裝飾性質。這件藝術作品不僅是陌生化日常呈現，而且是美學地呈現。



圖 24 Nicolas Tourte 〈不知〉

我的作品涉及無限以及虛擬世界，當下我們所能想像及所能理解的虛擬世界。我認為這些作品也有關科學、人們的夢想，關於地球隨處可得無窮盡的材料，可以被一再使用的材料。我認為這是一個十分有趣的研究領域，就個人來說，我所創作的作品與展場息息相關。萬千世界，窗戶與老舊的房舍更能吸引我。<sup>52</sup>

<sup>52</sup> 有章藝術博物館（2018）。N.Tourte 訪談【影片】。取自 <https://www.facebook.com/AMNTUA/videos/1837938772998963/>，檢索日期：2019 年 1 月 28 日。

## 肆、代結語

本研究嘗試以第二屆大臺北當代藝術雙年展「超日常」為例，探討將日常「作品化」的藝術實踐，以及藝術如何藉此超日常？除了深究策展論述中的超日常意涵之外，本文也提出時間因素、存者今／昔與缺席／在場之間的辯證，作為理解藝術如何對日常興起作用的特殊視角。藝術獨特的美學企圖與創造手法，使得藝術對於日常的介入具有其特殊性，不同於消費者對於商品採取的主動閱聽人姿態，也迥異於一般人抵制文化支配的自由實踐。「藝術是否超日常？」並非詰問的終點，長期應該思索的課題是：「藝術能為生活帶來什麼？」。藝術對日常的建樹並不在於一份刻意的貢獻，而是當藝術家將自身的生命感悟體現於作品，將得以讓創作者與觀者感性地翻轉生活的僵滯，或揭露未知的新意。藝術品與日常的關係，總以尋常日子為基礎，藉由美學的企圖與手段進行再造。藝術創作在時間的向度上，針對經驗中已消逝的「無」，和既存現實的「有」施予作用、辯證兩者。作品超日常的價值，不啻透過創作與體驗藝術的過程，讓人們鈍化而喪失活力的感知獲致翻新，並以此新穎感受作為起點，重新涉入生命之河的今昔，朝向未來暢流開展。

## 參考文獻

### 一、中文

- 米歇爾·德·塞托 (Michel de Certeau) (2015)。日常生活實踐：1.實踐的藝術 (*L'invention du quotidien:1. arts de faire*) (方琳琳、黃春柳 譯)。南京：南京大學出版社。
- 阿瑟·丹托 (Arthur C. Danto) (2012)。尋常物的嬗變：一種關於藝術的哲學 (*The Transfiguration of the Commonplace*) (陳岸瑛 譯)。江蘇：江蘇人民出版社。
- 娜塔莉·海因里希 (Nathalie Heinich) (2016)。藝術為社會學帶來什麼 (*Ce que l'art fait à la sociologie*) (何蓓 譯)。上海：華東師範大學出版社。
- 麥可·契柯夫 (Michael Chekhov) (2018)。致演員：麥可·契柯夫論表演技巧 (白斐嵐 譯)。臺北：書林出版社。
- 斯蒂芬·戴維斯 (Stephen Davies) (2014)。藝術諸定義 (*Definitions of Art*) (韓振華、趙娟 譯)。南京：南京大學出版社。
- 漢斯·格奧爾格·伽達默爾 (Hans-Georg Gadamer) (2013) 詮釋學 I：真理與方法-----哲學詮釋學的基本特徵。(洪漢鼎 譯)。北京：商務印書館。
- 楊義飛編著 (2018)。關於日常的轉譯。北京：清華大學出版社。
- 魏茲 (Morris Weitz) (2004)。藝術即無定義 (張淑君, 劉藍玉, 吳霽恩 譯)。湯瑪斯·華騰伯格 (Thomas E. Wartenberg) 編著, 論藝術的本質：名家精選集 (*The Nature of Art: An Anthology. Australia ; United States : Thomson Wadsworth*)。臺北縣：五觀藝術管理出版。
- Alexander, Victoria D. (2006)。藝術社會學：精緻與通俗形式之探索 (*Sociology of The Arts: Exploring Fine and Popular Forms*) (張正霖、陳巨擘 譯)。臺北：巨流出版社。
- Featherstone, Mike (邁克·費瑟斯通) (2000)。消費文化與後現代主義 (劉精明 譯)。南京：譯林。
- Highmore, Ben 著 (2009)。分析日常生活與文化理論 (*Everyday Life and Cultural Theory: An Introduction*) (周群英 譯) 臺北縣永和市：韋伯文化國際。
- Jullien, François (朱利安) (2018) 去相合：自此產生藝術與暢活 (*Dé-coïncidence : d'où viennent l'art et l'existence*) (卓立 譯) 臺北：開學文化。

### 二、網路資源

- 大臺北當代藝術雙年展官方網站：<https://biennale.sense-info.co/tw/home>
- 臺灣藝術大學有章博物館 FB：<https://www.facebook.com/AMNTUA/>

# How Does Art Transcend Daily Life? A Study of “Daily<sup>+</sup>”, the 2<sup>nd</sup> Greater Taipei Biennial of Contemporary Art

Yi-Chen Hong\*

---

## Abstract

There are many modes of the relationship between art and daily life: simply reflecting the ordinary, breaking from the daily with fierceness, and eliminating boundaries separating art from routine life, that is, art is life itself. This study will take ” Daily<sup>+</sup>”, the 2<sup>nd</sup> Taipei Grand Biennale of Contemporary Art, held at the National Taiwan University of Arts from November 2018 to January 2019 as an example, in order to explore the various connections between art and the daily, trying to answer the question : How does art transcend daily life? How does routine life offer a new excitement and creative discourse to contemporary art? Discovering the enlightenment of artistic creation to everyday life is the main concern of this study, and at the same time we try to demonstrate that the artistic practices often comes from the nourishment of the ordinary life itself. The key question does not reside on the research of an effective way to distinguish art from the daily, but to understand how artists and viewers can go back and forth between art and everyday life to enrich each other.

**Keywords:** Daily<sup>+</sup> , the Taipei Grand Biennale of Contemporary Art, dailiness, artistic translation of everyday life

---

\* Adjunct Assistant Professor, Department of Sociology, National Chengchi University

# 蔡明亮朝向「純影像」的慢走長征

陳怡君\*

收件日期 2020 年 03 月 30 日

接受日期 2020 年 10 月 21 日

---

## 摘要

本文以蔡明亮在2012年發展出的「慢走長征」短片系列為研究對象，思考如何定義或詮釋這些只記錄李康生走路行為的影像？是什麼原因促使他朝向此方向發展？此作者的提問：「電影為什麼不能只是走路？」所質疑的是什麼？這一連串問題形成本文的研究動機。文中比對了文學領域的發展現象，來檢視蔡明亮在本系列所展開的影像還原運動。

蔡明亮如何藉由創作讓影像重新獲得獨立為本文主要的探索內容，經其創作習性的觀察發現此作者尋到一張清晰之臉的關鍵，與長久合作的演員李康生密切相關，這位演員的澀、鈍特質讓象徵界的異化作用失效了。「不能割捨李康生」即為蔡明亮的聖狀反應，此理解自我之路徑不是將自我意識視為思考之起點，而是從凝視他者之臉重新指認出支撐起「我」的重要基石。

**關鍵詞：**蔡明亮、純影像、慢走長征、聖狀、真實界

---

\* 國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所博士生

## 壹、前言

本論文以蔡明亮的「慢走長征」之短片系列為研究對象，於 2012 年到 2018 年已累積《無色》、《行者》、《金剛經》、《夢遊》、《行在水上》、《西遊》、《無無眠》、《沙》八部短片。來到這個階段，整個短片只剩下一個角色，唯一的角色，由李康生穿著一襲紅色袈裟飾演一個僧侶。我們該用什麼角度來看待李康生在蔡明亮影像中的存在意義？這個只單純記錄著走路行為的系列影像幾乎是難以被歸類的，蔡明亮清楚這是個由「點閱率」來評價影像的世界，但在完成《無色》之後（圖 1），他竟想試探這條路可以走多遠。紅僧的步履在現實地表上走出一個畸形時空，它遲遲不提供下一秒，強迫人注視這一秒，你永遠趕得上影像流逝的細節，影像遊行隊伍的每個環節都可從容地現身，我們該怎麼詮釋這樣的影像特質？

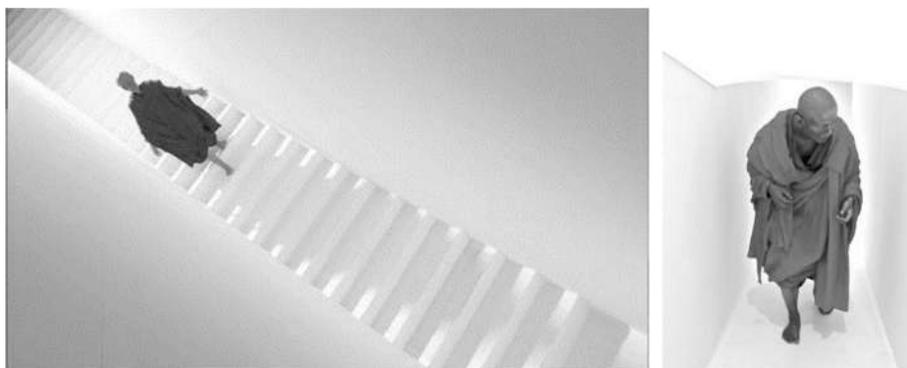


圖 1 蔡明亮，行者，2012

2011 年《只有你》實驗劇的排演現場，蔡明亮在台下看到李康生心無旁騖的慢行姿勢時，他驚訝地發現遭遇此畫面的重要性。演出謝幕之後，他對演員李康生說：「小康，我等了你二十年，就等這一下。這不能說是對演員的期待，應該是一種因緣，原來這一世只是要看你做這動作。」<sup>1</sup>蔡明亮的反應是恍然大悟的，原來偉大的創作不是編寫出一個精彩的劇碼，其實拍攝內容早就預先存在那裡，耐心等待你看到它的時機，蔡明亮被小康所撼動了。來到 2013 年，蔡明亮在「美學專

<sup>1</sup> 2013 年，蔡明亮在臺南藝術大學創作理論研究所博士班擔任客座教授，筆者選修了他開的「美學專題」。5 月 4 日，蔡明亮於課堂中提及：李康生在《只有你》裡頭要演三個角色，第一個是演他自己，第二個是我爸爸，第三個角色是玄奘。……他必須從餵魚的地方，走到另一頭擺著大桌子的地方，在到達時當下變成我爸。我跟他討論兩定點的移動，要用什麼方式移動過去可以比較久……然後，他說他想用走的，那天他走了十七分鐘。我當時在台下看他走，因為走的很慢，我非常震動，「你在想什麼！」我一直在看手錶，為什麼他可以在那空間，不管台下觀眾反應如何，走的如此慢、如此穩。……我在台下看著，我說太厲害了，劇場完全是李康生的，不是他掌控了什麼，而是他可以在那樣的場域中行走，不管反應如何，他走著。這小孩的出現，真的是非常奇妙的一件事情。

題」的課堂上問：「電影為什麼不能只是走路，為什麼需要鋪展一個故事，我一直丟，我發現好難丟啊！」<sup>2</sup> 這賭氣的口吻，聽起來像是對工作上的牢騷與抱怨，但是當「慢走長征」的畫面打在牆上時，這些影像所體現的堅韌、純淨、淬透的貫徹力，突然讓這個提問尖銳起來。這位影像作者的提問成了本論文的基础論題——電影為什麼不能只是走路。

## 貳、對電影之「純語言」的探索

在這二十分鐘左右的短片中，已看不到臺灣新電影或法國新浪潮的影子，蔡明亮捨棄了編寫劇情的架構，移除演員所飾演的角色，放棄對話與旁白，只讓紅僧從臺北、東京、馬賽、古晉、尖沙嘴……等城市走過。蔡明亮似在冒險，無劇情作品在這段期間密集地進行，他被影像的非論述性吸引，這幾部短片正在展示它不及物的特質，他在創作中進行著顛覆性的實驗——嘗試摧毀結構影像語言的東西。這位現代玄奘究竟想走出哪種西域之行？對於蔡明亮以影像長征所抵達的新境地，我們又該怎麼稱呼？



圖 2 蔡明亮，無無眠，2012

「電影為什麼不能只是走路」這句話其實是在質疑純粹的視聽為什麼不能撐起一部電影，同時也暗示了有個「句法」(syntax)的東西主宰著影像王國。為什麼走路不能只是走路，它沒有要指涉任何東西，也不想成為任何事物的表徵，這樣不行嗎？為什麼電影不能只呈現聲與光的物質性就好？發問完，他用一件件作品把「不可能」付諸實踐。如 2015 年的《無無眠》影像(圖 2)，東京這座「光之城」被蔡明亮用一列行駛中的夜車來顯影。鏡頭瞄準一列進站的地鐵，隔著玻璃，乘客一一上車，車窗外還有另一列車也在等待著乘客。鄰旁列車離開視線，更遠的一班列車也開動了，鏡頭等速地移動，原來鏡頭也乘坐車上。廣播系統播報著行經路線的站名，等速前進的車廂外亮著

<sup>2</sup> 2013 年 5 月 4 日，蔡明亮「美學專題」之課堂講稿。

「新本場」燈號，比鄰而行的車廂、一節節的陌生旅人，兩競速列車逐漸分道揚鑣，前往新本場的列車從下方穿過。沿路，只剩沒有焦距的風景，一條光帶、一片模糊的樹叢，如晃神乘客望向窗外的視線，沒有一則重要的訊息，放空的視線快速摩擦而過，筆直的護欄忽上、忽下。列車降速，廣播系統播報著一樣陌生的站名，車停靠下來，車體輕微搖動，上下車的乘客在晃動中顯影了。車子再度加速，住家、大樓、街道、公路快速甩在身後，又是一段沒有任何焦距的過路風景，行經的、失神的，等列車突然闖入光之國度時，才驚覺新的一站又到了。來不急拴緊的光閘，讓光大量灌注在視網膜上，茫茫白、白茫茫，虹膜的調節跟不上列車的飆速。

這是蔡明亮最鬆的時刻，對於運鏡方法、畫面構圖全鬆手了，他不導，也沒有人演，只有被列車擄走的鏡頭，當中沒有任何決定，眼睜睜地接受光擊，連曝光率都不管了，任由月台之間的距離來決定光襲的頻率，光閘開、瞳孔縮；光閘開、瞳孔縮，反應完全遲了半拍，即便已曝光過度的慘況仍不插手。蔡明亮把命運的遭逢完全交託給列車上的鏡頭，乘著列車加速、持恆、降速，不做決定，對感光元件的控制也持相當開放的態度。他唯一下的決定是——採用這段長達五分鐘的影像，這段像是忘了關機、無心錄到的底片。這是《無無眠》一個與交通載具有關的鏡頭，這鏡頭把蔡明亮也載往一個全新的境界，對於「影像是什麼？」他已用這五分鐘底片做了最清晰的表述，他要把影像推到更邊緣、更無法被命名的邊界上，透過這看似失敗底片的使用。新寫實主義、後新浪潮、後新電影……等稱呼已完全不適用，我們該怎麼定義這種影像特質。

在這樣的實驗中，沒有所謂的劇情，這些在不同城市所拍攝的影像，一開拍，就啟動了類似自動書寫的狀態，它是屬於那個環境脈絡的自動系統，通勤族七、八點湧向地鐵；垃圾車九點半行經市場；晚上七點的冰淇淋車會據守陸橋下；太陽降溫時野貓會懶散地出來覓食……，這種嵌入式劇本沒辦法挖出來獨立養殖，只能把紅僧像蟻一樣地放入那個生態中，緩步行經。他拍氣象萬千的氣候變化、人群流動的湍急或紊流，信手捻來的自在與自信顯現在各個地方。蔡明亮所述那個「好難丟的東西」，其中之一其實就是電影語言中最重要所指——劇情。劇情久居王位，讓所有元素侍服於它，演員、對白、道具、音樂、燈光、剪接……都向它稱臣納貢，將自己的才華奉獻給它。是劇情這個王位先確立，影像王國才興建起來，建國立法才朝向統一的方向進行。驅離「劇情」這個在位者往往會動搖整個電影結構，為什麼蔡明亮會產生這樣的衝動？如果構成語言符號的就是能指（signifier）與所指（signified），那麼，影像語言就是由影音與劇情所組成。影音類似能指是由視覺和聽覺所組成的物質，劇情就類似於所指、觀念，它讓一部電影有戲可唱，有題材可以發揮。

人與戲劇長久以來有著緊密依存的關係，如法國電影批評家巴贊（André Bazin, 1918-1958）所述：「劇作藝術具有屬人的本性。人是戲劇的契機和主體。」<sup>3</sup>蔡明亮移除了劇情，讓影像不再為劇

<sup>3</sup> 安德烈·巴贊（Andre Bazin）著（1958）。電影是什麼？頁 184。臺北：遠流出版社。

情服務，屬於人的本性那一塊要怎麼與它唱和？這短片系列除了無劇情之外也沒有任何一句對話，影片中沒有對白不是因為只有一個演員無法進行對話。丹尼·拉馮（Denis Lavant, 1961-）、安藤政信等都曾被邀請入鏡，但依舊沒有任何對白，對白是被蔡明亮刻意地拋棄。難道是對話與純影像不相容嗎？於 1999 年，蔡明亮接受丹尼爾·里維埃（Danièle Rivière）的訪談時已展現出對「語言」的不信賴，他說：

我相信我所要傳遞給觀眾的訊息，並不是透過對白，而是透過演員的行為，透過人們在影片裡所看到的；傳遞訊息的媒介，我可以用來和觀眾溝通的媒介——那是視覺！我開始去思考一個對我來說滿有趣的問題，那就是假使我不用語言來傳遞訊息，因為我們所說的永遠和我們所做的相反。在思考這個問題的過程中，我突然想到的是，語言是一種危險的東西，尤其是在電影裡，假使今天我告訴某一個人：「我要去蒙馬特！但事實上我到另外一個地方去，那是真實的！在現實生活裡，這種事一直在發生。……也就是說，語言總是帶有一些讓我們無法相信的東西。<sup>4</sup>

2000 年之前他就在思考「假使我不用語言來傳遞訊息」，來到「慢走長征」的第一部影像《無色》，蔡明亮已經把難以相信的東西——對話——完全移除。這是蔡明亮可以逃出影像結構的關鍵，他察覺到讓人變成無意識主體的正是對話所組構出的「劇情」，無形中是它在結構著我們的思想。

這是一個根深蒂固的系統，對話具有「台詞」所遺傳下來的東西，活躍於 1940、50 年代的巴贊（Andre Bazin）認為當時電影題材似乎已經用完了技術所能提供的一切手段，電影不知不覺地進入了劇作時代。在〈戲劇與電影〉一文他討論到「台詞」的屬性：

台詞是按戲劇的內在特性構思的，台詞本身就是戲劇內在性的體現。它決定著演出的型態與風格，本質上，它就是戲劇。戲劇台詞是以人文中心的舞台表現形式而構思，台詞的作用在於獨自代替自然（巴贊，1995，頁 160、190）。

而活在當代的蔡明亮卻展開逆行徑，他竟想抽掉戲劇這個「內在性」物質，台詞原本是可以獨自代替自然的，現在，蔡明亮做的是透過影像拍攝讓「自然可以獨自取代戲劇」，他想逆反電影前一刻事物都還未被限定的樣子。

---

<sup>4</sup> 引自丹尼爾·里維埃（Danièle Rivière）訪談，Rehm, Jean-Pierre, Olivier Joyard, and Danièle Rivière (2001)，蔡明亮，頁 90。臺北：遠流出版社。

這是一種犯險，因為當他質疑電影為什麼「不能只是走路」時，即可發現蔡明亮意圖把影音的優先性恢復成原初狀態。這是探索電影之「純語言」的實驗，嘗試電影是不是有機會可以回到電影自身？於是，《無無眠》這樣的影像被創作出來，鏡頭在列車上迎著光擊，他想讓電影走向初始處，回到能指下面還不具備所指的狀態，例如：樹就是一個往天伸展、往地紮根的東西，例如：樹的形還不具備任何意義的時刻，那是個能指和所指之間還欠缺穩固關係的階段。如果影音離開的觀念就是一團「漂浮不定的王國」：那就讓它漂浮吧！這期望讓蔡明亮涉入險地，因為沒有劇情的影像極可能被視為「不知所云之底片」。而要為這些不知所云的影像命名，一個最貼合的名詞即是「純影像」。



圖3 蔡明亮，行者，2012



圖4 蔡明亮，行者，2012

對比於 90 年代的臺北三部曲《青少年哪吒》、《愛情萬歲》、《河流》，從角色的安排可以看到家庭結構或功能一直是他要探討的主題，李康生飾演的身份是兒子、重考生，一個出社會謀職的新鮮人。這些影像都有個劇本的思維，包括他想挑釁的議題都包裹在故事內容中。這些早期作品基本上都是用劇情承載話語發出質疑。他透過一些事件的置入（如《河流》裡三溫暖的亂倫性愛）來瓦解既有的價值認知，劇本創作一直是蔡明亮重要的才華。但是 2012 年的《行者》，他讓紅僧走過香港九龍地區一面密密麻麻的資訊牆，待租房廣告單層層地覆蓋待售屋的聯絡電話（圖 3），附著於整個環境中的訊息才是他心目中的劇情，藉由紅僧行經這立體實境劇情才開始流動。地鐵、巴士的車體佈滿了廣告標語，大型看板、燈箱亮著來不及讀的信息，爆滿的訊息量，連視線後方也填塞著工地施工的聲音，隆隆、隆隆……。紅僧視若無睹，只守著足、守著腳即將踩出的那塊土地，氣息調節成一條長絲，緩緩吐納，心跳平穩。我們可以看到整個身體重量怎麼從左半邊置換到右半邊，筋骨牽動的線條把每個動作的施力、受力顯現了。紅僧的赤足與低首組成一個特殊形體，頸部前傾的角度，如一節攔腰折斷的樹枝，戛然而止的一個記號，在人群中特別醒目（圖 4）。

## 參、電影前那一刻的追尋

我們該怎麼詮釋這樣的影像特質，用影片去記錄一個單純的對象—行走，這樣的行走紀錄就類似於 1929 年荷蘭導演伊文斯（Joris Ivens, 1898-1989）用影片去記錄一個單純的對象—雨（圖 5）。《雨》沒有多餘的添加物，伊文斯用阿姆斯特丹下的雨把這座城市的風情表現出來，細長煙囪組成的天際線有狹窄的街道與橋樑，伊文斯騎著腳踏車、搭上電車以各種速度沿路拍下街景，他的眼被一些不正經的畫面吸引，窗上的抽象水紋、水溝蓋上的粼粼反光，撐開傘骨的張力弧度、上百隻傘組成的移動圓點，伊文斯在大街小巷捕捉的就是這種上不了檯面的東西，不務正業卻鮮活無比。蔡明亮在這裡成了伊文斯的同類，不管在尖沙嘴、東京、馬賽哪個地方，他的眼只因採集奇妙的視覺遭遇而快活。這個前去勘景的人，在城市中逛著，商家、招牌、老闆、客人展示著沒有劇情的國度，廣場上人聚人散，鴿子不知在哪个時間點會降落到地面來……，沒有一個預先寫好的譜，這是正在編寫中的劇情，號誌轉綠、公車疾駛、攤販吆喝起來，眼前所見的全是活生生的字。蔡明亮這西遊的旅人在馬賽街頭遇上這組靈動的字，激著蔡明亮追起萬物稚氣未脫的樣子，它是影像王國未興建之前，每個份子都快活自在的模樣。



圖 5 伊文斯，1929，雨

但這種看似無序的影像很難現身，因為它拍攝的是一切事物被限定之前的實存樣貌，蔡明亮的追求與詩人馬拉美（Stéphane Mallarmé, 1842-1898）、布朗修（Maurice Blanchot, 1907-2003）對文學的追求是一樣的，他們認為文學語言要追求的是事物成為概念之前的獨異：

語言將個別的實存者從它的實存召喚出來，用它「可怕的力量」把這實存變成存在，把它帶入世界之中。……然而，文學本身卻正是一種語言的作品，因此如果它追求的是事物在有語音之前的實存，它其實是追求事物在文學自己出現之前的狀態，因此布朗修說「文學語言是對文學前那一刻的追尋」。<sup>5</sup>

電影是什麼？電影長久下來就是一種體現劇情的語言，「看電影」所看的是劇情不是影像，我們必須攀附劇情所提供的結構，因為它是電影的樑柱或骨架。怎麼讓看電影還原成「看影像」，蔡明亮只能設法抵達影像秩序建構之前的那一刻，這就是他設法長征的西域。那兒的事物在劇情出現之前便已存在，它考驗著蔡明亮怎麼用「可怕的力量」把它們帶入世界之中。追尋電影的前一刻，才能夠將電影永遠以陌生的形式來把握。看電影的我們或許可欣賞影像為了變成「無用之否定性」所付出的努力，畢竟我們已處在劇情宰制的王國中，許久，許久。

《行者》、《金剛經》就是蔡明亮用影像創作實踐著他的假設——假使我不用語言來傳遞訊息，不採用對話不是一種潔癖，而是口語對蔡明亮來說是一種加工物，少掉對話即少掉一層加工手續，如同詩人尋求用「描寫」把事物的在場交代出來：

寂靜，即未加工的話語：「……也許為交流話語，每人只需在他人手裡靜悄悄地拿起或放下一枚硬幣……」靜悄悄，因為並無話語，詞語完全不在場，純粹的交流，即在其中無任何交流，在其中，除了交流的動作——什麼也不是——之外無任何實在的東西。而詩人所尋求的話語也是同樣情況，這種語言，它的全部力量在於不存在，它的全部榮耀是展示它的不在場：這是一種非實在的、虛構的語言，是使我們去假想的語言，它來自靜又回到靜。……然而，未加工的話語完全不是粗糙的（布朗修，2005，頁 20-21）。

如同被《金剛經》鎖定的一只電鍋，它不是透過拿起一枚硬幣來交流，而是透過電鍋運作的牢騷，物體細碎的碰撞聲規律持續著，詞語完全不在場，在這純粹的交流中，有對話說不出的震顫，布朗修把它命名為「未加工的話語」，也稱直接的話語。同為「慢走長征」系列之《金剛經》裡的電鍋就是這種話語（圖 6），在聽覺上是吵雜的，但是在語言的使用上卻是靜默的。這種影像正用全部力量展示它的實存，這是另一種不需開口的交流，屬於「未加工的話語」。

<sup>5</sup> Maurice Blanchot (1969). *L'Entretien infini* (pp. 315-317.). Paris: Gallimard.



圖 6 蔡明亮，西遊，2014



圖 7 蔡明亮，西遊，2014

經由文學發展路徑我們似乎比較能理解，蔡明亮為什麼朝這方向發展。因為現今被視為題材或主題的東西已是符合表象秩序中的某種形式，影像已沒有辦法用自己的聲喉說出自己的語言。如臺北三部曲真正擁有聲音的是劇情，是劇情透過台詞在體現它的存在。到了長征系列蔡明亮思考的卻是怎麼讓那些存在卻沉默的事物可以開口講話。如《西遊》有一幕紅僧走入下地道的影像，光像舞台探照燈從洞口打了進去，所有進入地道的行人皆泛起奇妙的光暈，沒半個人察覺，川流的人讓出一邊的通道給僧人，繼續拾階而上，沿階而下（圖 7）。行人中有個金髮人，沒發現自己的頭頂著發亮的光圈，行人中有個白衫人，沒發現他正把昏暗地道照得通亮，沒人為此停下來瞧瞧。只有守候在鏡頭的人，不肯移開，因為他正訝異眼前所見的視像——絲、忽、微、纖、沙、塵、埃、渺、漠等單位的生命浮現了，原來每天行經那通道的，除了男男女女、老老少少之外，還有那些喚不出名字的懸浮粒，一沙一世界，在那樣的光線、那樣時機下，微漠、塵埃是這般天機流動、富有生意。馬賽的居民沒人停下腳步看看像飛蚊般的塵沙，西遊的旅人看見了，他看到每天在那地道魚貫而出

的千萬個極小生命，每粒塵都像長翅般地飛出特殊的行跡。他看得忘我，蔡明亮經歷了一個詩人所經歷的：

文學是對事物的現實、對它們未被認識、自由和沉默之實存的關切……它同情暗晦，同情沒有目標的激情，沒有法理的暴力、以及世界裡所有似乎持續拒絕進入世界之中的事物……它亦與語言的現實結盟，將語言變成沒有輪廓的物質，沒有形式的內容，隨意和不具位格的力量，這力量不說什麼，不揭示什麼，而只是透過拒絕說任何話來宣告它是由黑夜而來，亦將回歸黑夜。<sup>6</sup>

這就是《西遊》所發出的聲音，沒有一本辭典可搜尋，是微漠最原始的樣子，「塵埃」兩字道不出它千分之一的生命，任何詞語只會稀釋它的精彩。柔軟的人同情這些拒絕進入世界的塵埃，他拒絕透過話語來宣佈什麼，在這樣的情況下只能借助影像，影像的「說」不是代替它發音，是使影像成為事物的嗓、成為空氣中震動的波。



圖 8 蔡明亮，西遊，2014

除了給沉默的存在一個嗓喉之外，蔡明亮還必須構思讓其它人也能識見的條件，風動、幡動、心動同時興起，沒有「沈定」識別力也變得極為遲鈍。他沒辦法與 1929 年的伊文斯一樣只提供空景，他在景色中安置了一位紅僧，其慢行宛如一個緊緊心思的木魚，藉由李康生的質性在紊亂浮躁的世界敲著入定的節奏，他的步法就是攝心沈定的叩擊（圖 8）。這些事物先於辭典的編修存在於那裡，要使它完全交托出來，必須如法國詩人馬拉美對詩的體悟：「一首詩首先是字體在白紙上的形或者是朗讀時的音色、節奏，然後才是有意義的字句。<sup>7</sup>」意義是最後的，只有它抗拒著向我們交出意義時才有與之嬉戲的空間，伊文斯的雨、蔡明亮的行走不都是在傳達這訊息嗎？雨的音色就是涕泗滂沱、酣暢淋漓，雷鳴、水氣都是它的屬性，你沒有辦法在這上面附加不屬於它的元素。馬賽的地下通道，紅僧走過時的光影、塵沙、氣流……，《西遊》影像正用屬於它的輕重、質量、

<sup>6</sup> Maurice Blanchot (1986). *Le livre à venir* (p. 319.). Paris: Gallimard.

<sup>7</sup> 引自米歇爾·傅柯(Michel Foucault)著(2003)。外邊思維，頁 41。臺北：行人出版。

流速寫下字句，它是未登錄在任何辭典的字句，只要旁白輕聲說：「這飛塵」，塵就當場死亡了，熄掉對話即是捕捉純影像的重要步驟，它是「語言讓渡給存在」。當蔡明亮設法把電影逆推回只有影音元素的「純影像」，只有能指恣意生長的原始生態時，可說是電影重新取得獨立的過程，從 1992 年的第一部長片發展至此，這是一段很漫長的長征之路。

捨棄掉劇情、台詞等來自戲劇的獨厚資產之後，最後還有一個需要蔡明亮放棄的，是從電影所繼承的天賦—蒙太奇。1929 年，除了伊文斯的《雨》，還有另一部黑白默片《持攝影機的人》，俄羅斯導演吉加·維爾托夫 (Dziga Vertov, 1896-1954) 把自己在〈拋棄戲劇式電影製作方法〉一文的主張實踐了，為了讓電影不再是麻痺人民的鴉片，他用電影的眼睛來顯示對世界的新鮮感受。《持攝影機的人》也是一部沒有演員、沒有劇本、沒有字幕的作品，但用了多重曝光、快動作、慢動作、停格、跳接、分割鏡頭、斜視鏡頭、倒轉連續鏡頭、動畫和畫面分割……等多重技術。同一年，《雨》與《持攝影機的人》兩種極端並存著，哪一個才是電影的眼睛？如果是後者，這些技術將如巴贊所述它是一個美學的「變壓器」，影像的意涵是經蒙太奇所提示的：

我們可以抓住它們共同的特點作為蒙太奇的定義：僅從各種影像的聯繫中創造出影像本身並未含有的意義。……它們不是展示事件，而是暗示事件。……影片的最終含義更多地取決於這些元素的組織安排，而不是取決於這些元素的客觀內容。不論影像單獨具有的真實內容是什麼，敘述的內容主要從它們之間的關係中產生，也就是說，它是一個抽象的結果，任何一個具體元素都未預先包含這些新意。……它們都有一個共通特點，即通過隱喻或聯想來提示概念。於是，在真正電影劇本，及最後成形的故事，與原始素材型態的鏡頭之間，插入一個附加物，一個美學的「變壓器」(*transformateur*)。含義不在影像之中，而是猶如影像的投影，經由蒙太奇射入觀眾的意識 (巴贊，1995，頁 77-78)。

因為背後有個概念要傳達，需透過某手段來操作元素與元素之間的關係。蒙太奇就是電影的本性，正是它標示著電影藝術的誕生，且演變至今蒙太奇的運用已是「察覺不到的」，如同我們使用的語言一樣幾乎感覺不到它的存在，影像正經由蒙太奇射入意識當中，觀眾在不知不覺中接受了導演為他們提供的觀點。這樣的蒙太奇是從外部賦予時間，時間並不屬於影像。1923 年維爾托夫所提出的「電影眼」(*Kino eye*) 理論雖也是反對虛構的劇情、反對人為的飾演，如他在《電影眼：一場革命》的宣言中所聲明：「我是電影眼睛，我是機械眼睛。我是一部機器，向你顯示只有我才能看見的世界。……我的這條路，引向一種對世界的新鮮的感受，我以新方法來闡釋一個你不認識

的世界。<sup>8</sup>」這確實是《持攝影機的人》所體現的精神，對比於蔡明亮的「慢走長征」，則是以一個舊的方法來托舉一個你曾經認識的世界，但不是機械之眼，而是直觀之眼，讓意涵不經附加物的暗示。

蔡明亮費工的地方不是在蒙太奇運用，而是對影像生成時間的秤量與琢磨，演員臉上的細節需要停留多少時間可釋出風味，靜候多久可讓揉捻的茶葉完全舒展，要經歷多久才可品到鎖在焙火中的餘韻，他評估著每沏茶所浸潤時間，臆測每個不同時間點所嘗到的味覺，這樣的剪接不是蒙太奇，不是邏輯思維的考量，而是審美時間的裁剪。他直接展示影像中的光影與事件的質地，這種手續的考究不是美學的變壓器，它就是通透的美學自身。維爾托夫的電影眼要解放的對象是「攝影機」，蔡明亮試圖解放的卻是「影像」。最後，靈巧多智的蒙太奇手段他也不要了，所有有機會成為噱頭的東西都被他沿路丟了。乍看之下，蔡明亮好像走向 1920 出現的「實驗電影」和「非敘事電影」，但是越往後面階段的發展，那個持攝影機的人慢慢在消失，攝影機這中介消失中，它是傾向一雙肉眼凝視下的視覺。不使用蒙太奇工具來編寫抽象意義，等同放棄具主宰的句法（syntax），他不要透過剪接去製造出一個抽象的結果，而是把去蕪存菁的世界高高托舉在眼前，讓我們與之對望。

## 肆、蔡明亮的聖狀反應

從文學的發展來推測，蔡明亮似乎在進行一種還原手段，讓我們會晤最單純的影像與之交流，晚期會出現這樣的發展是什麼刺激所形成？在蔡明亮影像評論中「緩慢」幾乎是唯一的關鍵字，如 2007 年有張小虹發表的〈臺北慢動作：身體—城市的時間顯微〉論文。2014 年香港學者林松輝的著作《蔡明亮與緩慢電影》(Tsai Ming-liang and a Cinema of Slowness)先後發行了中英文版本。這些論述趨向於以「時間—影像」直接呈現時間的特質，來彰顯蔡明亮孜孜不懈追求寫實的精神，並將「緩慢」視為對抗主流的利器，證明其緩慢速度的合理性。於是蔡明亮電影宛如當代「緩慢」的代表，以速度抵制進步的驅力。有關這位作者在影像所啟動的革新是被忽略的，這位作者在創作境遇上的特殊性更是被漠視，在這樣的評論視角下，那個在背後推動蔡明亮不斷演化的動力將無從檢視。因為這種探索必須從訪談、手札、演講等材料來做分析，例如蔡明亮曾在課堂上說了一句弔詭的話：「這給了我自由的李康生限制了我，但這限制又讓我有無限的可能。<sup>9</sup>」為什麼這個充滿限制的演員最後又帶來無限可能，這個合作關係如何影響自由的獲取。這世上也許有第二個長得像李康生的人，但是能夠讓蔡明亮清楚映照出自己身上欲望的可能只有李康生。

<sup>8</sup> 維爾托夫（1923）。電影眼睛人：一場革命，（皇甫一川、李恆基 譯）。外國電影理論文選。上海：上海文藝出版社，頁 194。

<sup>9</sup> 2013 年 5 月 25 日，蔡明亮「美學專題」之課堂講稿。

他曾在台下看著舞台上的李康生，眼前的「形體」突然溢出了蔡明亮對它的固有認知，2011 年，在國家實驗劇場的舞台劇《只有你》，李康生以直覺反應來呈現角色的轉換，他用十七分鐘的慢走完成兩個角色的轉場，其樸拙的行走姿勢完全不提供任何思維所需的動力。當這憨直被注入專一不貳的貫徹力時，此冥頑不靈反而迫使人開發另一種接收途徑。所以，蔡明亮能做出這些捨棄，是因為他觸碰到另一種外來因子，來自於李康生這位演員的特質，這遲行逼得我們直視這無意義卻飽滿的形體。李康生的「慢」震動了蔡明亮，不管是十一分或十七分，都因超出一個正常值而成為陌生形體（圖 9）。這形體讓一種「不可能」現身了，蔡明亮使用同一個男主角長達二十七年的時間，這演員竟還存在未曾謀面的部分，他訝異這張熟悉臉孔居然還有逃脫出他思想的激進性。蔡明亮與李康生之間其實沒有完善的語言，李康生把語言隔在外部，蔡明亮只能永恆地猜。李康生也無法徹底理解蔡明亮話裏傳達的意義，他只能用表演不斷去揣摩，雖是個共生體但卻不是經由語言的方式達成溝通，這點很特別。



圖 9 蔡明亮，只有你（舞台劇），2011

蔡明亮震驚李康生怎麼可以這麼「穩」，在兩廳院實驗劇場的兩百個座位中，時間就是個多數決，每個登台亮相、換場、謝幕都有某制約時間，蔡明亮一直看錶，表示他還在時間的煎逼下，但「李康生不管反應如何，他走著」，這小孩無視於禮教所薰染的潛規則，十七分鐘其實就是超出約定俗成的隱形規定。蔡明亮應該是捏把冷汗又覺得過癮，在這鬱悶的荒漠裡，他因這奇遇而生氣勃勃。當蔡明亮喊出「原來我在等的是這個」時，其實就是被一種徹底的他者侵入了，折服於這個絕對的相異性。演出謝幕之後，蔡明亮對李康生說：「原來，要這麼多的經歷，才領悟到其實我最大的興趣是拍一個人走路，什麼都不重要，只需那幅視覺影像。<sup>10</sup>」從這反應來看，作者並不是突然發明某個新形式，事實上他是在無意識狀態撞見這幅影像，再把演員表演的某環節放大成一件作品。2012 年，紅僧的行走成了唯一主題，從劇場的轉場發展出「慢走長征」系列。當蔡明亮訝異

<sup>10</sup> 2013 年 5 月 4 日，蔡明亮「美學專題」之課堂講稿。

地說：「其實我最大的興趣是拍一個人走路」，他並不是看到一個完全超出想像範圍的姿勢，而是這姿勢漠視「法」的程度遠超出他的想像，「時間」就是大他者實施律令的結果，它是一架龐大的自動機器，體現人類最根本象徵活動的裝置，是「時間」取消了人的自然性，是時間把台下所有觀眾集結在同一時刻上。「法」是指什麼呢，若是就法國精神分析家拉岡（Jacques Lacan, 1901-1981）所提的「父法」，它不是指某個特殊的法律條文，而是指維繫社會存在與社會關係的根本大法，它的功能就類似於語言結構的法則。<sup>11</sup>又是誰制定了法呢？就是屬於象徵界的「大他者」，我們可以把它視為社會建制、文化規制這種非人化力量，它代表著根本上不可還原的他在性。<sup>12</sup>

而李康生竟然完全輕視這文明且優雅的默契，因為他以他內在的主體時間走著。小康遲鈍、絕緣地獨立運作於這部龐大的自動機外，他不小心地走出了時間的戒律；蔡明亮驚訝的是這個，這領悟雖然來的有些遲，但我們終於可以找到蔡明亮創作中「時間」與「自由」的關係。在拉岡提出的概念中人是無意識主體，像語言一樣被結構著無法自知，所以活在這種處境下的主體注定只會消隱，但蔡明亮卻從李康生的形體裡看到一種可能性，他想做但無法如此徹底的，即是透過時間征服了一種更為深刻的自由。小康的慢行鼓舞他的孤注一擲——什麼都不重要，我只想拍一個人走路，這是蔡明亮站在鏡前凝視自我命運的一刻。因為李康生身上永遠去不掉的「澀」，讓蔡明亮在鏡上看見的不再是別人所見的，因為這不動如山的形體不吻合任何人的期待，李康生的「鈍」阻擋了大他者前來執行最後裁判，蔡明亮才有機會在這面鏡子上看到自己的慾望形體，他花了很多時間才理解這遭逢的珍貴性，並學會怎麼運用這象徵界的絕緣體——李康生。這張臉的意義並不是在第一時間就指認出來。

坐在台下的導演（我）消隱了，演員（他）以驚豔的型態浮現，見他心無旁騖地把兩廳院走成另一種時空，每個「他」都溢出了既有認知。在台下看到此形體的蔡明亮，驚覺他要做的是獻出這張影像之「臉」，這才是他的欲求，當下，蔡明亮從他人欲望中所掙脫出來，捆繩散落一地。當蔡明亮跟李康生說：「你做一個走路的藝術家，我做一個拍你走路的導演。」這體驗與寫作一樣，導演中斷了話語與他的連結，反過來把自身獻給了存在，讓自己為它所用。因為他已意識到要觸碰到影像的本質，必須與演員李康生綑綁在一起，當「他」可以代替「我」時，意味著萬物向著蔡明亮敞開，他敏感地接收到這些令人振奮的訊息，他不再是他自己。而 2011 年是個重要轉折，它讓蔡

---

<sup>11</sup> 拉岡時常採用大寫的形式「Loi」（Law），我們可以把它譯為「父法」、「法」、「大法」。法是使社會存在得以可能的普遍原則，是支配所有形式的社會交換，不論是贈禮、親屬關係還是契約構成的結構。Dylan Evans（1996），*An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*（p. 98）. New York: Routledge.

<sup>12</sup> 拉岡在 1955 年清楚區分了大他者與小他者，分別以大寫的首字母「A」作為大他者的代數符號；以小寫的斜體字母「a」作為小他者的代數符號。「大他者」就是象徵界的語言和父法，是構建言語的場所。小他者（other/ autre）並不是真正他者的他者，而是自我（ego）的反映與投射。「小他者」屬於想像界，代表著自我的理想構型。

明亮的思維從「什麼是電影」轉變到「什麼是影像」，晚期所發展出的純影像作品即是從這關鍵點所做出的轉折。



圖 10 蔡明亮，黑眼圈，2006

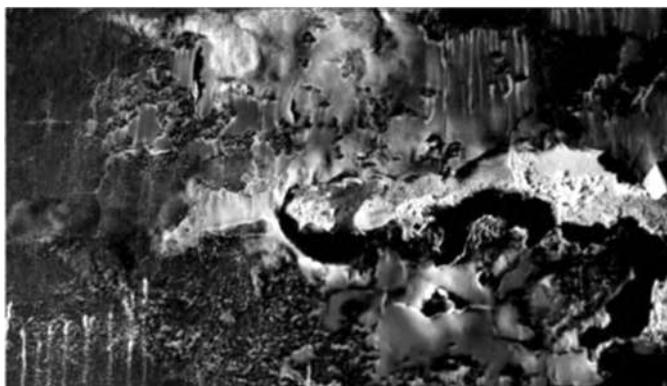


圖 11 蔡明亮，郊遊，2013

蔡明亮不使用電影界已經建構完整的符號體系與類型，越是晚期的作品無劇情的影像就越多，如《西遊》地下道中奇妙的光暈與懸浮粒；《無無眠》裡如無主之魂移動的夜間地鐵；《黑眼圈》池上緩緩飄進的白底繡花床（圖 10）；《郊遊》焦黑牆面上油漆塗膜劇烈隆起的肌理與水痕（圖 11），只能眼看，不可言傳，所有劇情對這些影像來說都是外來語。觀眾就越是疑惑，蔡明亮就越是無法啟動說明，他說：

我在亞洲經常面對觀眾問我同樣一個問題，你為何要拍我們看不懂的電影，他們有非常多的問題要問我，「為什麼他站在（廢墟壁畫）那裡？」「那壁畫代表什麼意思？」我沒有辦法回答，我只叫他們去看天上的月亮。月亮不會回答你問題，你也不會那麼傻去問月亮問題，但如果你願意看月亮，你的心情一定每次都不同，於是你能安靜下來，變得比較敏感一點，柔軟一點。<sup>13</sup>

這不是認識論的東西，如同達文西的畫作經常出現的神祕手勢，人物靜默地指著上方，蔡明亮則指著空中的月亮。這回答顯示了影像最原始的本質，影像的存在或現身就同月亮，它是視覺臨在的一幕，「臨在」是個近身的接觸，它使漲滿整個視界的一個視像發生。這視像讓你變得無能為力，甘心受它擺佈，視覺滿足地吸吮不斷泌出的乳汁，對於發生在眼前的視像無法轉身，這是與純影像

<sup>13</sup> 坎城影展影評人查理·泰松（Charles Tesson）的訪談，收錄引自蔡明亮（2014）。郊遊，頁 317。臺北：刻印出版社。

接觸的狀態。它沒有主題，有主題的東西不會是純影像。它未被命名，你只能動也不動的盯著與之交流，只能它來，你無法前去。

所以，當我們把創作習性也視為觀察對象時，也可從中推測蔡明亮如何走向這條純影像之路。任何被視為樑柱或軸心的重要元素，在蔡明亮眼裡慢慢都變成附加物，他瘋狂地想把所有附加物移除，直到影像不存在任何中介，從每個時期的作品可看見他步步推進的痕跡，取消角色命名、捨棄演員的對白與配樂、逐步淡化劇情、簡化蒙太奇、犧牲美術設計（如 2018《你的臉》），最後連延展情緒用的片尾曲也移除。任何他察覺是間接的東西都想剔除。他幾乎是想摧毀各種電影教育所形成的浸染，以這點來說他是瘋狂的。他鍾愛電影，但是輪到他要來拍一部電影時，才慢慢感受到集體默契如何壓得他喘不過氣，主流電影語言也是父法行權的其中一種模式。這種市場需求的箝制促使他在「慢走長征」興起犯規的衝動，溯回電影的前一刻，這是一趟反璞歸真的創作經驗，同時也是異端者的弑父衝動所造成。這些創作者必須對「法」有敏銳的嗅覺，意識到那個統理劇情影像的「父法」是否又幻化成不同的形體現身，它是不是又偽裝成母親的話語來執行它的功能。

蔡明亮的西域之行是一趟在鬧市中走出寂靜的孤行之路，這是什麼樣的抉擇，為什麼非往死裡走去？類似的情形也出現在喬伊斯這位愛爾蘭作家，四十歲之前沒有出版商願意出版那被抨擊為猥褻背德的《尤利西斯》，面對喬伊斯法國精神分析家拉岡也禁不住問「喬伊斯瘋了嗎」。1975 年，他甚至展開了討論喬伊斯寫作的相關講座，他好奇創作行為對精神結構所產生的作用。蔡明亮放棄一個個支撐電影的重要元素，他走的路就越來越窄、越來越險，這種固執是需要放大檢視的地方，我們必須問為什麼他在不斷涉險時精神狀態仍是穩定的，藉由拉岡對喬伊斯的觀察或許能進一步理解那個神秘的補強索如何起穩固功效。在拉岡眼裡這是作家刻意選擇的命運，其上課內容提及：

我現在替我的講座命名為「聖狀」(*sinthome*，又譯為病徵、核心症狀)，也是根據這種錯誤（亞當與夏娃不聽上帝的戒令所犯的錯）開始。英文的 *sin* 一詞指的是罪 (*péché*)，聖狀與原罪 (*first sin*) 有關。……你們知道，喬伊斯跟這個聖狀奮鬥很長一段時間。……我所能做的就是替它命名，命名為「聖狀」，因為他（喬伊斯）配得上這個名字，正如我所說的這涉及了兩種拼法，他與這名稱名符其實。……當他（喬伊斯）這麼做時，他就像我一樣，是一位異端者 (*heretic*)。「異端者」在此明確指出這些追求旁門左道的人。我們必須要選擇真理之路。一旦下了這決定，再大的困難都不會阻礙他勇往直前，適當地成為一位異端份子吧。對於這「聖狀」特性充分體認的人，他會不遺餘力地，從邏輯上推演到底，換句話說，他最終要到達真實界 (*the Real*)

渴望才能被滿足。……而你不可能比他有更糟的開局了 (you could not have had a worse start than him)。<sup>14</sup>



圖 12 蔡明亮，行者，2012

蔡明亮的取經之行，有可能也開了很糟的局，只為了看見事物原本存在的樣子，他選擇讓習慣的劇情語言熄火。其長征之路不在大漠或荒原，而是在人口稠密的城市當中，紅僧走入車馬喧囂、經濟熱絡、運輸複雜的龐大系統中，紅僧的整個形體與《行者》拍攝的香港九龍地區顯得格格不入（圖 12）。這樣的一意孤行也是一個異端者所做的抉擇，是犯戒令的。蔡明亮是不是瘋了才會如此背離人們依賴的群體邏輯？這也是拉岡在講座裡的興問，他發現喬伊斯有個特殊機制可避免精神病的引發，所以他反覆探索是什麼引起他的寫作？在小說《一個年輕藝術家的畫像》裡找到了喬伊斯的涉險之處，他如此介紹此書：

有某件東西你們必須閱讀，……你們將會在裡面發現許多事情。他（喬伊斯）的停止，他不敢說出他正把自己交託給什麼，這是非常耐人尋味的。……岌岌可危的是他對教會之教義的信仰——我是說各種的教導——他就在這些教導裡成長。顯而易見地，他並不敢從這

<sup>14</sup> 拉岡於聖狀 (Le Sinthome) 講座的一開始就聲明：「Le Sinthome 是個舊的拼法，這拼法顯然標誌著一個時代，一個恰恰是希臘文注入法語的時代。」Lacan, Jacques (1975). *Le Seminar XXIII*, pp.4-6. (引自 Lacan, Jacques in Ireland 網站之英文翻譯，<http://www.lacanireland.com>)

些教導裡掙脫出來，因為它們簡直就是他的思想架構。他很清楚地沒有採取步驟去證實：他不再信仰。……他必須拒絕所有始終作為他支撐的這個巨大裝置（apparatus）。<sup>15</sup>

拉岡眼裡其全部作品就是聖狀的長期見證，喬伊斯正用書寫解釋他自己的人生之謎。而《行者》裡紅僧行走的香港街道，正是生產蔡明亮兒時觀影記憶的大本營，各種商業片曾帶給他童年極大的滿足，蔡明亮可說是商業電影養大的孩子，一身的習氣。他熟悉何謂大眾文化的娛樂，本也想拍出賣座電影的他，日後卻朝向最冷門的方向走去。當他意識到市場法則所形成的各種教導時，他也開始拒絕所有始終作為他支撐的巨大裝置，他一步步地審視自己與創作影像的關係。

一般來說，我們對於影像或文字的依賴不會有太多感覺，但是當拉岡分析著喬伊斯與文字的關係時，他描述到一段非常特殊的歷程是文字如何在運用的過程中被作家逐步瓦解：

換句話說，這些曾經被書寫的文字，為了打破它使之脫位（dislocate），為了確定在最後閱讀時看起來像是一個連續的發展，我們很難不看到與文字的某種關係，越來越被強加在他身上。正如菲利浦·索樂（Philippe Sollers）清楚地指出的那樣，在這年的開始（最後一部作品《芬尼根的守靈夜》的這年），喬伊斯在語言本身進行一種破壞、一種瓦解，……無可置疑地，在此有個書寫層次的反思。我的意思是，透過書寫這中介，文字在附加過程中被瓦解。換句話說，這樣扭曲變形本身始終有一種模稜兩可，文字是否讓自己從寄生中解脫出來。或是相反，它容許自己受到文字的複音（polyphony）之喧嘩所侵犯，因為這些文字的特性基本上是屬於音位的（phonemic）層次。<sup>16</sup>

一般人不會意識到我們與影像是一種寄生關係，影像以某種寄生方式強加在我們身上，蔡明亮卻在創作當下一遍遍實驗著瓦解它的可能。「慢走長征」的珍貴之處就是可觀察他如何從寄生的型態中解脫，這種脫離是一趟需付出戰力征伐的遠行，所以它等同是影像獲得獨立的過程。

這體察就發生在一位導演與影像之間，但一般影像評論往往不處理這個區塊，這是值得關注的歷程，如蔡明亮如何藉由拍片讓影像產生溶解。在拉岡對喬伊斯的觀察中他看到書寫的神奇妙用，它似乎可以以毒攻毒地對付語言。而當蔡明亮的《西遊》以類似詩的形式現身時，它已經不是透過小說的鋪陳將敘事一步步往前推移，它是讓我們的眼直接看到那幅想像。拍攝過程中，蔡明亮必須

---

<sup>15</sup> Lacan, Jacques (1975). *Le Seminar XXIII*, Seminar 1: Wednesday 18 November 1975, p.14. 喬伊斯出生於都柏林，他是一位天主教徒，實實在在的天主教徒，但是他發現宗教與他的本性相違，他有敏銳的官能適合藝術家本質的官能，但無法接受神召。

<sup>16</sup> Lacan, Jacques (1975). *Le Seminar XXIII*, Seminar 7: Wednesday 17 February 1976, p.8.

先丟下影像、容忍它的失控，才能看到影像怎麼與微塵嬉鬧，我們甚至可以說，他容許影像被影像本身的複音給侵入，才產生了詩的特質。這樣的詩如德希達（Jacques Derrida, 1930-2004）言：「詩總是冒著無意義之險，而沒有這種危險的話，它將一無是處（德希達，2004，頁 161）。」蔡明亮的「慢走長征」系列與其他長片的差異即在這種冒險，他看到一扇門打開後就會通向自由，這扇門慫恿著蔡明亮冒險。

蔡明亮與李康生這位演員維持著無間斷的合作關係，長達近三十年的歲月，但國內之電影論述卻鮮少對這樣創作共生圈的進行探討。在 2011 年之前，劇情仍是撐起蔡明亮電影的重要架構，我們在劇情的風格嗅到荒謬劇的精神，看到《四百擊》（*Les quatre cents coups*, 1959）裡的主角安端跑進《青少年挪吒》化成騎機車的小康。但是當蔡明亮將慢走形體視為影像的軸心時，這種視他者高於自我的倫理關係，有如法國哲學家列維納斯（Emmanuel Lévinas, 1906-1995）所闡釋之「絕對他者」的激進姿態：「在這位置中，他者遠高於『我』。發現與承認此差異不對等的存有位置並非意謂著我應該與他者合併，而是應該從『我』的執夢中醒來，與他者對話。」<sup>17</sup>當李康生自顧自地行走在舞台上時，沒有任何概念能完全說明這張臉的他異性，蔡明亮仍透過一系列短片嘗試與它對話。回顧整個蔡明亮的創作階段，如果沒有這樣一個「絕對他者」的闖入，蔡明亮就不可能溢出「我思的自我」。拉岡判斷主體根本無法同化這種陌生的異化經驗，蔡明亮卻把這陌生的他性提升到絕對他者的位置，優先於任何自我。

慢走變成了犯險，顯示蔡明亮創作時有個聖狀（*sinthome*）確實在他身上持續發揮作用。當這聖狀展現了生命實存的輝煌時，症狀（*symptom*）從此才轉變成聖狀。當拉岡認定喬伊斯配得起這稱號時，他也藉由這個觀察對象反過來審視自己，很快地，幾乎立即就有發現，拉岡自認：「真實界就是我聖狀的反應。<sup>18</sup>」他的整個精力源就維繫在波氏結（*Borromean knot*, 波羅米昂三環結），這個結可說是他將思想語言化的器官，整個真實界就被銘記在波氏結等著他去發現。他無可自拔地追隨著這個結的鎖鏈（*chain*），深信可用一種環結的動力來測量三界的物理存在，他用這個結施展拓撲圖形的演練。那麼，蔡明亮的聖狀反應又是什麼？其聖狀就是——李康生，他不能沒有李康生，沒有李康生他不知如何創作，「李康生就是蔡明亮的聖狀反應」。這就是蔡明亮身上的一個揮之不去的聖狀，明確的說，他看的不是李康生，而是一個影像波氏結，李康生就是他在影像中反覆翻轉的波氏結。對於一個內部充滿不確定性的主體，確實需要一個「可見的」形體來推演思路，同圍棋漫

<sup>17</sup> 當蔡明亮把李康生的慢走形體，置放於遠高於「我」的位置時，此倫理關係的改變，使慢走形體出現了列維納斯所提出的「絕對他者」意涵。賴俊雄於《回應他者》一書指出：「列維納斯式先驗性他者乃自我生命中一種倫理關係中的絕對他者。絕對他者藉著其『臉龐』來呈現其不同面貌，表達其道德律令與神秘性。他者的『臉龐』更代表著良善、正義無盡、神秘、死亡、道德呼喚及接近上帝唯一途徑等含義。自我永遠無法以約化的暴力來捕捉、觸摸、理解、佔有、支配及消化此『臉龐』。」賴俊雄（2014）。《回應他者：列維納斯再探》，頁 33。臺北：書林出版有限公司。

<sup>18</sup> Lacan, Jacques(1975). *Le Seminar XXIII*, Seminar 7: Wednesday 17 February 1976, p.6.

長的對弈在經歷佈局、中盤、收官的階段時，必須有棋子在空間佔去某個明確的位置，李康生頂嘴「慢就是我的自然」，<sup>19</sup>這話讓蔡明亮揣摩「自然」的認知到底從何而來，因此察覺父法管束的跡象，在蔡明亮手中反覆摺疊、扭轉的波氏結是「李康生」這個可視的形體，它記載著他與影像「父法」對弈的過程。必須是同一演員的狀態，才有機會延展出連續變化的拓撲形體。

所以當蔡明亮說：「我不能沒有李康生」或「沒有李康生我不會創作」這類的話時，它不是在表達情義相挺或情感黏膩，更精準的說法應該是他對李康生的依賴等同拉岡對波氏結的依賴，這結對他們是一個不言自明的東西。在畫板上畫著波式結的拉岡對台下的聽眾說：「我正在體現自我（I am incarnating the ego），我的思考完全被波氏結的方式建構著。<sup>20</sup>」蔡明亮則是必須要拍下形體看看這一切是如何運作的，當他意識到李康生就是其影像的波式結時，同時也領悟了一件事，保有李康生原有的物質性即能保有影像粗裸的本質，它是通向真實界的必要條件。主體原本永遠不可能對真實界有真正瞭解與掌握，它是一個不可能的界面，無法被想像、無法被完整現形的影像。<sup>21</sup>但是當他開始接納了李康生在台上執拗的慢行，這樣的一意孤行有助於他從象徵界跨到真實界，這是經由李康生這位演員所得到的重要體認。於是在錄影的現場經常是燈光、攝影、錄音、場記……所有的工作人員耗在拍攝現場，最後終於捕捉到演員睡著的時刻，小康累到睡著了、小康睡到磨牙了。守候、伺機行動，對於被拍攝的對象往往沒有越俎代庖的舉動來幫它陳述什麼，蒙太奇幾乎都在相當限度內使用，就怕破壞了某種物質性。那個小心翼翼呵護的也是影像的本體，這本體像是睡著的狀態，蔡明亮讓我們可以看到它恰如其分的存在樣貌，安居於它的分際、窩在它的凹陷裡，這影像本體因適度而散發恬靜。

所以蔡明亮「慢走長征」系列的挑戰是什麼？在於「要如何使眼前的視覺現身在銀幕時，這個形體不會抹除掉他存在的獨特性」，換句話說，也就是如何使李康生絲毫不減本質地出現在銀幕，因為銀幕本身就是一個否定事物現實的介面。蔡明亮晚期工作遇到的難題就如布朗修在〈文學與死之權利〉一文中所提，畢竟影像的顯形就像「命名」一樣令人不安：

---

<sup>19</sup> 蔡明亮在課堂上描述到剛開始與李康生合作的經驗，他說：「合作之後發生一些事情，我覺得他不自然、非常不自然，我當時覺得不自然也是用我的角度來看，職業訓練讓我覺得，他的回頭、走路、說話都太慢……，我說：『你能不能自然一點。』他頂了一句說：『那就是我的自然。』其實這就是打開了我之後的整個觀念。引自 2013 年 5 月 25 日，蔡明亮「美學專題」之課堂講稿。

<sup>20</sup> Lacan, Jacques(1975). *Le Seminar XXIII, Seminar 1: Wednesday 18 November 1975*, p.14.

<sup>21</sup> 拉岡精神分析理論中，結構是由象徵界（the Symbolic）、想像界（the Imaginary）與真實界（the Real）這三個部分所組成……，之後在五〇年代，拉岡將真實界晉升為精神分析的重點理解，真實界是個抗拒被納入符號象徵的層面。引自斯拉維·紀傑克著（2008）。傾斜觀看：在大眾文化中遇見拉岡（蔡淑惠 譯），(頁 13)。臺北：桂冠出版社。

荷爾德林、馬拉美以及所有將詩之本質作為詩的主題的人，在那命名的行為裡都見到一個令人不安的奇蹟。字詞把它所意謂者帶給我，但卻先把它消去。我要能夠說「這女子」，就必須先能以某種方式奪去她血肉的現實，令她變成不在和將她徹底消滅。<sup>22</sup>

所以怎麼讓影像可以投射在銀幕又不會殺了李康生血肉的現實？如果我們可以心血來潮地盯著《無無眠》這種看似不知所云的影像，就會發現蔡明亮要走到純影像的世界，與布朗修在文學無止盡的摸索是類似的，收集沉默的反響，不哄騙、無花招，他們都在進行一種不可能性的工作——就是把影像或文學變成一種「無用的否定性」，使影像不能完成它的工作。蔡明亮選擇讓紅僧無止盡的走著，看看能不能讓影像變成不具形式的物質，回到還在摸索電影語言的初衷。回到任何中介物都還未寄生的直觀之眼，這才是蔡明亮的電影眼。

## 伍、結論

因相信有種屬於影像的原文而展開長征，這比「長鏡頭」的概念又往前推進了一步。它不是透過維持時間的連續性來接近所謂的真實，而是透過克制想傳達意義的企圖，才有機會以透明的方式將灰塵、汗珠等攝入，這些對象處於還未被命名的狀態，它們是原始的、顯在的、自發的，對蔡明亮來說這種純影像才是各種語言所意指的原初之物，能夠讓語言與內容達到統一的形體即在此，這樣的形體才是他的影像之臉。當蔡明亮把鏡頭安置在一列移動列車上捕捉運動的速度，或在馬賽地下道捕捉紅僧身上的光暈時，這些物質性是世界共用的原文，這種原文是更容易解讀的，只是被逐出伊甸園的亞當後代已忘了怎麼讀這種原文影像。

紅僧的取經之路有兩條路徑，一條是讓電影順從完美假象的文明化符徵，另一條是迎接從影像中醒來的固執真實，蔡明亮選擇了後者，一條如玄奘般的孤行之路，看起來真的很像走在一條歪路上。當拉岡藉由喬伊斯的案例提問「是什麼引起他的寫作」時，他指出了藝術家具有個非常特別的機制，可憑藉著某種技術將聖狀與真實界之間縫合起來，這原本是要依賴精神分析來進行的銜接工作，他卻發現：

我宣佈今年我將要談論我對於藝術的疑惑。藝術作品是如何明確地朝向所表達的東西，起初是作為一種聖狀？藝術及藝術家，如何能夠以聖狀的方式化解（undo）那被強加

---

<sup>22</sup> Blanch, Maurice(1949). *Lu Part du feu*(p.312.). Paris: Gallimard.

(imposed)的東西？換言之，那是什麼東西？<sup>23</sup>……顯而易見的，我正在篡改弗洛伊德的某件東西。我正在嘗試注意，指出，享樂屬於真實界。<sup>24</sup>

若據喬伊斯的文學路徑來看，聖狀就是讓症狀解除危機了，它抵制一切闡釋與分析，它是不可拋棄的生命存在。喬伊斯的創作之路從未順遂，找不到出版者、被檢查機構認定為淫穢刊物、被沒收並禁毀、被海關焚毀……阻礙重重，即便是在視力不斷惡化的時刻依舊想完成《芬尼根的守靈夜》，這是因為聖狀它濃縮了一個主體獨一無二的享樂模式，所以他持續著書寫。而總是違背市場需求的蔡明亮，不管是速度、風格、演員與題材選擇都難被世人接受，但他不想被任何形式的法所網綁。2011年在舞台上遇到一個慢走的形體時，他突然意識到什麼是附加的、什麼才是影像的本質。這位演員一次次讓他照見自己的無意識狀態。李康生的澀與鈍將他人目光徹底回絕之後，蔡明亮的長征才真的走到一個全境的境地，它再也無法被任何類型所歸納。在這條長征之路蔡明亮習得享受一意義(enjoy-meant)的方法，透過認同症狀，原本對立的意義與享樂被克服了，正是這享樂模式的獨異性指出了「我」的特質。

也許「慢走長征」真的可以走很久，因為這位作者已經學會了怎麼與自己的症狀相處，無法割捨漸漸老去的李康生，那就學著使用老化的他，對蔡明亮來說「認同症狀」就是認同李康生這個影像波氏結，透過李康生的身體與形象，這位導演找到了自我增補的方法。定靜或緩慢不是蔡明亮的本質，反而是一種需求，蔡明亮需要緩慢影像與需要李康生其實是類似的需求，因為他總是無法抑止自己去犯險，甚至我們可以說他總讓自己處在衝撞「法」的險境中。尤其當他在恐懼源頭做出挑釁父法的試探時，在各種招來毀滅的舉止中，不能沒有使之穩定的李康生，「聖狀」這補強索起了關鍵的穩固作用，只要持續拍攝李康生它就會是那個穩固三界的扭結。

---

<sup>23</sup> Lacan, Jacques(1975). *Le Seminar XXIII*, Seminar 1: Wednesday 18 November 1975, p.16.

<sup>24</sup> 有關現實界與真實界之間的區別，在弗洛伊德那裡是顯而易見的，甚至這就是他定位他自己的地方，現實界給予快樂，真實界則不必然會帶來快樂。這確實是區別它跟真實界差異的地方，至少在弗洛伊德那裡是如此。……而我（拉岡）正嘗試著指出享樂屬於真實界。Lacan, Jacques, *Seminar VI: Desire and its interpretation*. Wednesday 10 February 1976, p. 2.



圖 13 蔡明亮，黑眼圈，2006

看著這張臉的皮膚逐漸鬆弛、眼珠子混濁、眼袋浮腫，這形體會漸漸地年老體衰（圖 13）。這樣的過程或許就像 1929 年的伊文斯，看著阿姆斯特丹空氣中的水氣掀起風，兜起帆，聚合成天上的雲，雲承不住重開始跌落，在玻璃窗摔出一條條水痕，它是從天墜回地面的水。回到單一的雨、單一的行走，這些事物存在的語言是不完美的，因為它們是無聲的。而「慢走長征」能經歷影像語言的革新，關鍵在讓這些沒有設置詞語的物開口講話，當蔡明亮悟得鬆手後，「影像原文」會在各種語言最根源的地方逐漸浮出，此影像不再被誘惑來傳達抽象的東西，一切信息皆有機會在這影像層上遭遇，原來，鬆手就是開口。

## 參考文獻

### 一、中文

- 林松輝 (2016)。《蔡明亮與緩慢電影》。臺北：臺大出版中心。
- 吳瓊 (2010)。《雅克·拉岡：閱讀你的症狀—上下》。北京：中國人民大學。
- 孫松榮 (2014)。《入鏡 | 出境—蔡明亮的影像藝術跨界實踐》。臺北：五南出版社。
- 蔡明亮 (2014)。《郊遊》。臺北：刻印出版社。
- 莫里斯·布朗修 (Blanch, M.) (2005)。《文學空間》(顧嘉琛 譯)。北京：商務印書館。
- 雅克·德希達 (Derrida, J.) (2004)。《書寫與差異》(張寧 譯)。臺北：麥田出版社。
- 迪倫·伊凡斯 (Evans, D. A.) (2009)。《拉岡精神分析辭彙》(劉紀蕙、廖朝陽、黃宗慧、龔卓軍 譯)。  
臺北：巨流圖書公司。
- 尚·拉普朗虛 (Laplanche, J.) (2000)。《精神分析辭彙》(沈志中、王文基 譯)。臺北：行人出版社。
- Rehm, JP (2001)。《蔡明亮》(陳素麗、林志明、王派彰 譯)。臺北：遠流出版社。

### 二、外文

- Elizabeth, A.(1990). *Jacques Lacan: A Feminist Introduction*. Landon: Routledge.
- Lacan, J.(2016).*The Sinthome: The Seminar of Jacques Lacan , Book XXIII*. (Miller, J. Ed.)Cambridge: polity press.
- Lacan, J.(1997a). *The Seminar of Jacques Lacan, Book III: The Psychoses*. New York: W. W. Norton & Company; Reprint edition.
- Lacan, J.(1997b). *The Seminar of Jacques Lacan, Book X, Anxiety*1962-63(J. A. Miller, Ed.). Parise: Seuil.
- Lacan, J.(1991a). *The Seminar of Jacques Lacan Book I*. New York: W. W. Norton.
- Lacan, J.(1991b). *The Seminar of Jacques Lacan, Book II : The Ego in Freud's Theory 1954-1955*. New York: W. W. Norton & Company.
- Lacan, J.(1988). *The Seminar. Book I. Freud's Papers on Technique*(John Forrester, Trans.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Lacan, J.(1979). *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. London: Penguin Books.
- Lacan, J.(1966). *Écrit*. Paris: Éditions du Seuil.

# Tsai Ming-Liang's Slow-walking Series towards "Pure Image"

Yi-Chun Chen\*

---

## Abstract

In this paper, the "Strolling and Marching" short film series developed by Tsai Ming-Liang in 2012 was adopted as the research subject. How to define or interpret the images that merely record Li Kang-Shang's walking behavior? What cause drove him to move towards such a direction of development? What is queried behind the author's question: "Why can't a movie just be about walking?" This series of questions contributed to the research motivation in this paper. In the text, the development phenomena in the field of literature were compared to examine the image restoration movement launched by Tsai Ming-Liang in this series.

How Tsai Ming-Liang allowed image to regain independence through creation was the main content of exploration in this paper. Based on observations of his creative habit, it was found that the key to the author's finding of a clear face was closely related to Li Kang-Sheng, an actor whom he had long worked with. The actor's inexperienced and obtuse qualities invalidate the dissimulation of the symbolic. "Unable to part with Li Kang-Sheng" became Tsai Ming-Liang's Sinthome reaction. This path leading to a self-understanding is not to regard self-consciousness as the starting point of contemplation; instead, it is from gazing at the face of the other that reidentifies the important cornerstone that supports "I".

**Keywords:** Tsai Ming-liang, pure image, slow-walking series, sinthome, the real

---

\* Doctoral Student, Doctoral Program in Art Creation and Theory, Tainan National University of the Arts.

蔡明亮朝向「純影像」的慢走長征

# 臺灣臺南「牽亡歌陣」表演儀式探析 —以善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」為例

施德玉\*

收件日期 2020 年 05 月 26 日

接受日期 2020 年 10 月 21 日

## 摘要

臺灣民眾是由多元族群所組成的，加以各地區保留的傳統習俗，使各地的社會文化和民情風俗都能呈現多元的樣貌，尤其民間廟會和婚喪喜慶的活動，總是有許多傳統的、現代的的不同形式呈現，而產生各種不同的儀式活動，形成臺灣多元色彩的民間藝術。臺灣民眾生活中之禮俗事宜，一般都非常重視儀式性的活動，而這些與民眾生活息息相關的儀式性活動，在歷代的傳承中，保留了各地的傳統風貌和地方特色，其中「牽亡歌陣」就是民間喪事中重要的儀式之一。但是隨著社會型態的改變，「牽亡歌陣」喪葬儀式的活動，也在逐漸式微中。

臺南市為臺灣最早開發的區域，民間的廟會活動和藝陣種類都非常多，通常規模龐大、演出頻繁，是傳統藝術多元發展的城市。在喪葬「牽亡歌陣」儀式中，包含歌舞、小戲、法事及雜技等項，能保留藝陣的歌舞表演，非常傳統而有特色，例如：超渡、勸亡、開路關、送亡靈平安前往西方等。一些民眾深信「牽亡歌陣」中的老藝人不僅能歌能舞，且具備引領亡魂順利的抵達極樂世界之功能，這些表演形式具有歌舞小戲的特質，也保留了我們的傳統文化。本研究首先陳述「牽亡歌陣」之表演目的功能與善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」背景；其次，論述「牽亡歌陣」之「晚場」、「早場」、「做旬」之表演流程與內容；其三，探析「牽亡歌陣」之「晚場」、「早場」、「做旬」內容之比較；最後提出「牽亡歌陣」藝師表演之社會認同與文化特徵。

本文透過田野調查訪談法，對於臺灣臺南「牽亡歌陣」團體進行影音紀錄保存，並針對表演儀式方面的研究，期望對於「牽亡歌陣」團體之表演工作有所助益，並能提供相關研究者參考。

**關鍵詞：**牽亡歌陣、喪葬儀式、晚場、早場、做旬、開路關

\* 國立成功大學藝術研究所特聘教授

## 壹、前言

臺灣是多元族群的社會，原住民與早年由中國福建與廣東一帶遷徙來臺的漢族、客家族群，均保留了一些各族群的傳統習俗，加以近年亞洲也有許多新住民在臺落地生根，使臺灣各地的社會文化和民情風俗都能呈現多元的樣貌，形成臺灣多元色彩的民間藝術。臺灣民眾非常重視民間廟會和婚喪喜慶的活動，而各種不同的儀式活動生活中之禮俗事宜，也都非常重視其儀式性，例如：新屋落成的慶祝儀式、家中長輩的壽誕活動、結婚的婚禮儀式，以及家中親戚往生的喪葬儀式等，都是民眾生活中經常接觸的儀式活動。

這些與民眾生活息息相關的儀式性活動，在歷代的傳承中，保留了各地的傳統風貌和地方特色。就喪葬儀式而言，臺灣北中南部都有相當多的殯葬業者，透過和家屬商量，為亡者規劃設計各式各樣的喪葬儀式。而臺灣政治的民主開放，更帶動西方文化引進臺灣，尤其宗教方面，天主教、基督教等先後深入臺灣民間，使得喪葬形式更加多元。但是就臺灣傳統文化而言，民間的「牽亡歌陣」喪葬儀式，仍然在臺灣各地普遍執行，並與民間生活緊密結合，只是隨著社會型態的改變，「牽亡歌陣」喪葬儀式的活動，也在逐漸式微中。

筆者運用文獻分析法與田野調查法進行本文之研究，在進行「牽亡歌陣」保存與影音紀錄之計畫時，一方面閱讀學者們的相關研究，予以探討與參考；另一方面使用田野調查法，針對研究對象進行深度訪談，取得一手資料，進行分析與研究。目前臺灣專門研究「牽亡歌陣」的學者不多，所以學術性的論文數量有限，但是這些論著仍是筆者研究參考的重要資料。而有一些學位論文，是以田野調查的資料進行儀式性的敘述，其中以社會功能之探討的論述，則有許多參考價值。筆者梳理臺灣牽亡歌陣之相關文獻，依出版時間先後排序有：黃文博《臺灣民間信仰見聞錄》（1988）與《臺灣風土傳奇》（1989）、林茂賢《臺灣民俗記事》（1999）、黃文博《臺灣人的生死學》（2000）、彭榮邦《牽亡：惦念世界的安置與撫慰》（2000）、陳瑞明《臺灣閩南語諺謠研究》（2002），以上文獻均彙整了目前幾篇有關「牽亡歌陣」的資料進行介紹。而龔萬侯《牽亡歌陣儀式意涵之探討—以臺南地區為例》（2005）、李佩佳《臺灣牽亡歌陣儀式音樂研究》（2006）、徐福全《臺灣民間傳統喪葬儀節研究》（2008）、王建國《臺灣牽亡歌陣說唱藝術之研究-以吳天羅大師為例》（2011）、吳碧惠《臺南牽亡歌陣研究》（2019）等相關論文和論著，內容則論及「牽亡歌陣」的歷史脈絡及各地牽亡歌陣的不同表演形式，提供筆者研究上的許多觀察面向。

期刊論文方面有：蔡懋棠〈牽亡歌和牽亡歌團〉（1978）、簡上仁〈臺灣的歌舞小戲—車鼓、駛犁、牽亡〉（1983）、蔡文婷〈人生的最後一場戲—牽亡陣〉（1994）、阮昌銳〈臺灣的民俗〉（1998）范勝雄〈臺灣民間的喪葬禮俗〉（1998）。這些學術性的期刊論文，提供筆者牽亡歌陣是屬於民俗性質的表演等相關資料。

從以上文獻資料之探討，可以分析出目前研究學者幾乎都是將「牽亡歌陣」歸屬於臺灣民俗藝術中「陣頭式」的「歌舞小戲」類，而非神聖嚴肅性宗教儀式的範疇，其與福佬系的車鼓陣、牛犁陣及客家系的採茶歌舞小戲等，是歸屬同一類。因此舉凡探討臺灣民間的民俗活動、藝陣，或歌舞小戲等不同面向之表演藝術之際，這與民間生活緊密結合的「牽亡歌陣」就是其中非常值得探究的課題之一。從以上黃文博等人的文獻資料呈現，臺灣牽亡歌陣多流行於曾文溪以南，其中以臺南縣下營及善化為牽亡歌陣大本營；至於臺灣北部地區的牽亡歌陣，則多來自南部。因此要深入了解臺灣的牽亡歌陣，從臺南地區的牽亡歌陣團體著手探究，應該能見到比較傳統的牽亡歌陣形式與樣貌。

臺南市為臺灣最早開發的區域，民間的廟會活動和藝陣種類都非常多，通常規模龐大、演出頻繁，是傳統藝術多元發展的城市。在喪葬「牽亡歌陣」儀式中，包含歌舞、法事及雜技等項，能保留藝陣的歌舞表演，非常傳統而有特色，例如：超渡、勸亡、開路關、送亡靈平安前往西方等。這些「牽亡歌陣」中的老藝人們不但能歌能舞，且具備引領亡魂順利地抵達極樂世界之功能，不僅表演形式具有歌舞小戲的特質，也保留了我們的傳統文化。

然而，目前許多具有傳統特色又能歌善舞之「牽亡歌陣」藝師，大多年事已高，而此類歌唱舞蹈技藝教學方式又多為傳統之「口傳心授」法，學習一曲往往費時曠日；另一方面，受大環境等因素影響，願意學習此類技藝者為數不多，或正在學習者無法有立竿見影的效果，因此許多傳統「牽亡歌陣」的歌舞技藝，和唱詞內容，具有瀕臨失傳之危機。一個與常民生活息息相關，又具有儀式性的傳統表演藝術，是會隨著社會的變遷而消長，也正是因為如此，對於臺灣的「牽亡歌陣」表演藝術紀錄保存與研究，就更顯重要。

臺南市政府積極地致力於地方藝陣的傳習與推廣，亦對於即將瀕臨失傳或具有特色的歌舞小戲表演，加強紀錄與保存，而「牽亡歌陣」也是政府單位相當重視的民間表演藝術之一。目前在電腦與資訊科技的進步與資料保存觀念的普及下，相關單位紛紛對於傳統藝術投入數位化之工作。依據需求，以微縮、掃描或其他方式儲存各類檔案，期望透過多元的保存形式，讓傳統藝術的資料得以永久保存，以提供後人認識、欣賞與學習。透過數位化之保存資料，不僅能達到資訊的橫向傳播，更能達到資訊的垂直傳承，其重要性不言可喻。

鑑於以上情形，筆者參與執行臺南市文化資產管理處規畫之 2018「臺南市牽亡歌陣調查及影音數位典藏計畫」，擔任主持人，將臺南市具文化價值之代表性的「牽亡歌陣」團體和藝師所表演之歌曲、舞蹈等資料，進行數位化工作，使這些珍貴的民間傳統歌舞藝術得以永續留存。筆者在田野調查時，將當時蒐集之資料，以學術性之觀點探究臺南「牽亡歌陣」之表演藝術，由於「牽亡歌陣」涉獵面向極廣，有道教儀式性的論題、葬禮儀式、生死學、社會心理學、民俗學等論題，本文研究範圍，僅針對其表演藝術之面向進行探析與論述。

## 貳、「牽亡歌陣」表演目的與「龍鳳誦經牽亡歌陣團」

臺灣各地雖然逐漸走向都市化，政府積極努力地縮小城鄉差距，即使都市化的喪葬儀式逐漸簡化，但是喪葬禮儀仍為臺灣各地人們所重視。也許因為臺灣民眾重情感，尤其是家人親屬之情，因此在家人或親戚往生之際，傷心之餘，總希望能以最合適，對於往生者最好的方式舉行喪禮，所以喪儀在民間備受重視，目前喪葬禮儀已經規劃在一些生命教育課程中，讓學子能提早知道喪葬禮儀的內容與功能。

楊士賢著《臺南喪葬禮俗研究》緒論中提及：

臺灣人之先祖多自閩、粵兩地渡海移墾，所以臺灣的禮俗當屬中華文化體系「大傳統」之一脈，但禮俗是活的文化現象，並非一成不變，它會隨著時空變遷或人為因素而有所更迭，極具創發之能力。……後來受到臺灣的地理、氣候、物產，以及各族群互相交流等因素，讓這些從原鄉移植來台的禮俗產生了本土化的改變，進而與原本的操作模式產生差異，轉化成獨具特色的小傳統，以契合臺灣的現實環境，並符合在地民眾的需求。<sup>1</sup>

因此臺灣喪葬禮儀除了深受佛教、道教及儒學影響外，部分儀式或祭典也揉和了臺灣原住民平埔族的巫術文化，因此相當有特色，可以說臺灣的喪禮儀式在民間已經演變成一種民俗文化。除此之外，因地區不同所衍生的臺灣喪葬習俗和禁忌，也形成了臺灣獨有的民俗形式，例如：牽亡、入殮、封釘、撿骨、對年、合爐、觀落陰、電子花車、五子哭墓、孝女白瓊等，都為他地少見。<sup>2</sup>

雖然臺灣喪葬禮儀仍多以宗教儀式為主體，而以上所舉例之儀式內容，筆者也認為並非都是臺灣獨有的民俗形式，但是本文所探討之「牽亡歌陣」，卻是以臺灣民俗表演形式在喪葬場合進行具有儀式性的表演，在常民生活中佔有一定的意義與重要性，所以是非常值得研究的課題。在探討「牽亡歌陣」表演形式與目的之前，應先探究臺灣「牽亡歌陣」之沿革，但是目前關於「牽亡歌陣」的起源與變遷眾說紛紜，因此需要更多的文獻和訪視資料，進行深度地分析探討，所以筆者將另文專論。

### 一、表演形式與目的

「牽亡歌陣」大多於喪葬儀式中做各種牽亡之表演，民間喪葬陣頭，大多由往生者的晚輩聘請至靈堂和墓地，進行儀式性的表演。一般是由孝子、孝媳或孝女、孝婿等邀請牽亡歌陣團，以表達

<sup>1</sup> 楊士賢著（2019）。臺南喪葬禮俗研究。臺南：臺南市政府文化局出版。頁 22。

<sup>2</sup> 雅虎奇摩知識網。Yahoo!知識網（2010）。日本與臺灣的喪禮提問【線上查詢】。網址：<https://tw.answers.yahoo.com/question/index?qid=20101226000015KK04279>，檢索日期：2020 年 3 月 7 日。

家屬對於亡者的孝思與情感。「牽亡歌陣」的意義內容包括：超渡、勸亡、開路關、送亡靈平安前往極樂世界等，儀式中的表演形式，包含：說白、歌唱、舞蹈、咒語、法事儀式及特技表演等項。

牽亡歌陣之表演，是由五位藝師以小戲表演之形式，舉行法事儀式，主要目的在於帶領亡魂到達西方極樂世界，同時也可以寬慰家屬對於往生者之關懷與依依不捨的思念之心。儀式內容一般包括：(一) 請魂；(二) 請神；(三) 調營；(四) 出路行（開路關）；(五) 送神等五階段，其中以「出路行」最為重要，意義是帶領亡魂行經三十六關與東嶽十殿，而到達西天見佛祖，其表演的內容是鋪述整個路途的過程。演出中為呈現牽亡靈行進間地點的轉移，通常以更換曲調和唱詞來表示，但是各團因應演出者之屬性，與時間的安排，通常各團每場表演的項目和內容也因地制宜而有不同。

牽亡歌陣的演出，依不同的日期、時間與功能有：「晚場」、「早場」（出路場）、「墓地場」（土葬）與「做旬」<sup>3</sup>四種演出，一般牽亡歌陣團接場演出，是包含：「晚場」、「早場」（出路場）、「墓地場」，除非喪家要求「牽亡歌陣團」才會演出「做旬」，就是每七天進行一次「做旬」的演出。基本上「做旬」和「晚場」的內容和演出所需要的時間都差不多，大約二個小時，但是演出的日期與意義是不同的。

其中做「七旬」是為亡者做功德，亡者過世之後，每逢七日算一旬，也就是亡者過世後的第七天是第一旬，做「七旬」是可以做到滿七旬使功德完滿，一般認為由法師所做最後那一晚的做「七旬」，才能稱為「完滿旬」。通常牽亡歌只做一、三、五旬，其中第一旬是做「兒子旬」，三旬是做「女兒旬」，而五旬是做「孫子女旬」，看是何人出資請「做旬」，就在屬於他的旬期，舉行牽亡歌「做旬」的儀式。

七天是一旬，早期做「七旬」前後需要四十九天，現在時代不同了，亡者大約十二天就出山下葬了，所以大家已經無法如此執行。現在牽亡歌「做旬」的情形是第七天做「頭旬」，然後就是隔日做旬，所以亡者過世第八天做「三旬」，第九天做「五旬」，第十天就是做「滿旬」，然後就出山下葬。

牽亡歌陣的表演，不論是「晚場」、「早場」（出路場）、「墓地場」或「做旬」，主要是以說和歌舞來表現，即以口述方式描述情節之發展，並以唱曲融入舞蹈作為內容，儀式是由五位藝師擔綱表演，演出成員有：紅頭法師、乩姨（倒退）、老婆、小旦與樂師，一般除樂師與法師由男性擔任外，其他三人大多由女性扮演。樂師主要負責音樂伴奏，通常是演奏電三絃，而說、唱和歌舞部分，是由其他四人擔綱（請見圖 1、圖 2）。

<sup>3</sup> 亡者過世七天是一旬，有些主家希望第七天能為亡靈舉行牽亡儀式，稱為「做旬」。完整的「做旬」是坐滿七七，共四十九天，是做七次旬，但是目前很少有往生者這麼長的時間仍未下葬，因此主家有安排僅舉行一次「做旬」的情形，或隔日「做旬」，坐滿七旬的情形。筆者認為「做旬」應稱為做「旬場」，與「早場」、「晚場」名稱同基準，但是藝師都稱「做旬」，本文也以「做旬」稱之。



圖 1 牽亡歌陣表演照片

圖片來源：劉元立拍攝



圖 2 牽亡歌陣表演照片

圖片來源：劉元立拍攝

雖然牽亡歌陣是以「晚場」為主，但是不論「晚場」、「早場」、「墓地場」或「做旬」，都因演出日期、時間、場地不同而有不同的功能與意義。演出中引領亡魂走向極樂世界儀式的節次，為牽亡歌陣演出的主體架構，而以說、唱、歌舞、戲曲、雜技等形式進行表演。一般而言，在整套儀式中應該是以法師的腳色為主導地位，擔任主唱與進行說白，並引領儀式的進行，而由其他三位前場藝人對答、輪唱、齊唱和歌舞進行表演。但是牽亡歌陣團的紅頭法師大多是由藝師擔任，本身並非實際之法師或道士身分，並且組成牽亡歌陣團的藝師們各有專長，因此經常是以前場其他三位之一能說能唱之藝人，引領儀式之流程，擔任主要唱曲和說白的工作，也就是牽亡歌陣儀式並非固定由紅頭法師主導，「龍鳳誦經牽亡歌陣團」就是其中之一。

「龍鳳誦經牽亡歌陣團」比較特別的是，紅頭法師許能傳先生在自家經營神壇，為民眾收驚與解厄運，是具有法師之職，<sup>4</sup>但是此團的儀式流程主唱與說白卻是由老婆的腳色楊素鳳擔任。由此觀察，更可以說明牽亡歌陣團是屬於表演藝陣團體，而非宗教團體，也就是往生者家屬為了表達對於亡者的孝思與情感，特別邀請牽亡歌陣演出，同時讓現場親友欣賞他們的表演，因此牽亡歌陣呈現之內容，並不同於一般的宗教儀式。所以筆者將其定位是具有儀式性的表演藝陣。

牽亡歌陣儀式中很重要的過關部分，通常以一關為一段，每段大多先對答後對唱。唱與白內容多以勸人為善，且均以押韻的口語化之「七字歌仔」（即白字歌仔或四句聯仔）為主；再配以伴奏，或歌或舞，或獨白或對答，相當緊湊繁複。所使用的法器，一般有：龍角、帝鍾、奉旨、烏鑼及木

<sup>4</sup> 訪談許能傳先生時，他說明在當兵之前，約 20 歲時，是糕餅師父，因為興趣而其與同事一起學習收驚、改運、念符咒，他們以一本寫符咒的本子為基礎，就開始從寫符咒學起，所以它自稱是道士出身。（訪談時間：2018 年 6 月 10 日（日）10:30-12:30，地點：臺南市安定區新吉里 70-11 號）。筆者認為許能傳先生應屬於法教小法科儀的驅邪押煞之法師，並非道教中執行建醮科儀之道士，而他自稱為道士身分，其實是行使法師之職，因此本文稱其為法師。

魚。藝師說明：龍角系牛角製成，具有降神與驅邪雙重功能，為演出時法師所持用；帝鍾也稱法鍾、法鈴、三清鈴或師公仔，柄上有三叉，象徵三清之意，具降神祛鬼之效；奉旨又名淨板、方子、封旨或封止，為一長方形小木塊，有嚇退妖魔鬼怪的功能；烏鑼，是帶柄圓形小銅鑼。

由於牽亡歌陣中有許多表演儀式，是具有代言體的民間小戲，演出者口白有以押韻的「七字句」呈現，簡潔流暢，因此易於藝人朗誦、傳授。民間小戲具有自由活潑的特點，表演時唱詞和說白，可依故事情節內容，由藝人即興自由發揮。同樣的「牽亡歌陣」的藝師在進行表演時，除了儀式性的特殊情節要確實執行之外，儀式中的口白和唱曲，大多能以藝師個人的專長，展現其即興發揮的特點。例如「請神」儀式，僅須注意維持「請神」的基本精神即可，各團表演時，除了所請的神明大不相同之外，唱詞內容也各異，充分反映牽亡歌陣具有自由即興的特色。

由於牽亡歌陣並非道教儀式，可以說是一種表演藝術，牽亡歌陣中扮飾法師者，大多是由民間藝師擔任，充任法師之藝人僅從其師承學習請神的儀式與流程，並非從道教度亡儀式中學習，或者又因應演出而自行加以改變，所以各牽亡歌陣團所請的神明多為當地民眾所祭拜或熟知的神明，如「龍鳳誦經牽亡歌陣團」「晚場」調南營時「請神」有請：米線公、雞腳公、四海龍王、諸羅山大聖王、果毅後五穀王、赤山觀音佛祖、渡仔頭食肉藏草王、六分寮又仙主公、東勢寮又帝君公、牛庄草螟王……等。並且筆者訪視許多牽亡歌陣團體，各團法師所「請神」的內容都不一樣，因此筆者推論牽亡歌陣之請神儀式，並非道教法派儀式中之請神儀軌，僅將「請神」列為牽亡歌陣的表演流程之一。請神內容中以唱曲方式遍請眾神明，儘不遺漏，所以邀請尊敬的神明數量非常多，是期望達到護駕亡靈最好之功能。

臺灣「牽亡歌陣」最主要目的，是希望在法師及諸神明的導引之下，藉由諸神佛和各兵營的保護，讓死者亡魂能順利通過陰司地府，避掉所有的恐懼和困頓，順利地抵達西方極樂世界。同時讓亡者家屬，藉由牽亡歌陣的儀式，表達對於亡者不捨之情感，以紓解哀悼之情懷。因此，「牽亡歌陣」是兼具表演藝術及喪葬科儀的雙重功能，但是並非以表演的精緻與否之藝術性為主要訴求，而是期望借助儀式的功能，輔助化解亡者家屬之悲情為主要目的，內容中一些歌舞、戲曲、雜技等，給現場親友欣賞之表演，為其目的之二。雖然如此，如前文所述，一般牽亡歌陣的紅頭法師腳色，大多不具備道士的身分，因此牽亡歌陣中度亡之宗教儀式也是表演之一部分，也就是此儀式是以民間藝師的觀點進行表演，在傳習和表演時，各藝師也會融入一些他們所知道的道教度亡儀式之部分流程，並以說唱、歌舞、小戲等形式進行表演。

## 二、「龍鳳誦經牽亡歌陣團」

由於「牽亡歌陣」內容除了主要儀式之外，各團表演都有一些差異性，而本文所論述之「牽亡歌陣」表演儀式與內容，是以善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的演出為例證，因此在分析牽亡儀式主

臺灣臺南「牽亡歌陣」表演儀式探析—以善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」為例

題之前，首先將「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的背景與團員資料予以梳理，進而才能清楚地探究。筆者主持執行臺南市文化資產管理處規畫之「2018 臺南市牽亡歌陣調查及影音數位典藏計畫」，進行紀錄保存之藝陣團體為：善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」，因此對於該團的牽亡儀式流程與內容有詳細的資料。該團目前演出者雖然年事已高，但是他們平日的工作，主要還在表演牽亡歌陣，尤其是他們累積了多年之經驗，因此表演藝術方面能維持具有藝術性的傳統特色。

由於牽亡歌陣的表演有：紅頭法師、尪姨、老婆、旦和三絃，需要五位藝師共同組成。但是演出者多為半職業的藝師，他們平日有固定的工作，又各自工作屬性不同，所以當接到牽亡歌陣表演場次時，並非經常合作的對象，都能放下當天固定的工作，而參與牽亡歌陣之表演。因此產生一個現象：能演出牽亡歌陣者，是可以在不同的牽亡歌陣團進行表演。也就是牽亡歌陣各團雖然都有專屬的名稱，但是只是有經常合作的對象，而無法固定專屬團員。所以我們可以這樣理解：目前臺南的牽亡歌陣藝師，是可以接不同團的牽亡歌陣表演；當一團的團主接到案子時，就邀請經常合作的對象進行表演，如果經常合作的對象沒有時間演出時，也可以更換藝師，以完成此次演出活動。

善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」在臺南所處地域位置，見圖 3

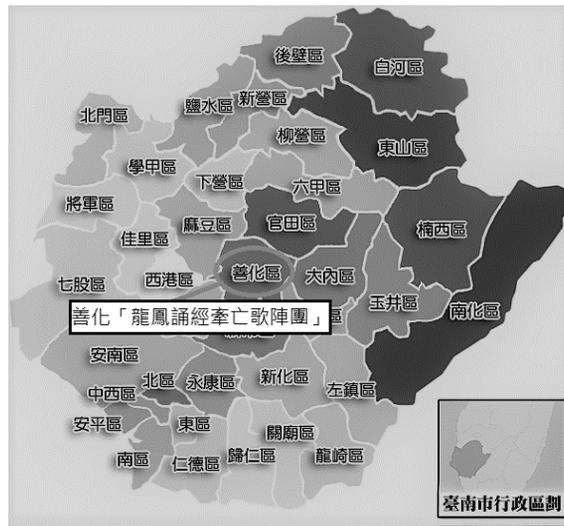


圖 3 「龍鳳誦經牽亡歌陣團」地域位置圖

資料來源：臺南行政區地圖，維基共享資源（2011）。臺南行政區劃【圖片】

[https://www.bing.com/search?q=%E5%8F%B0%E5%8D%97%E5%B8%82%E8%A1%8C%E6%94%BF%E5%8D%80%E5%9C%B0%E5%9C%96&src=IE-SearchBox&FORM=IESR4A&pc=EUPP\\_](https://www.bing.com/search?q=%E5%8F%B0%E5%8D%97%E5%B8%82%E8%A1%8C%E6%94%BF%E5%8D%80%E5%9C%B0%E5%9C%96&src=IE-SearchBox&FORM=IESR4A&pc=EUPP_)，檢索日期：2020 年 3 月 5 日。

一般牽亡歌陣團體之成員，大多是半職業性質，因此每位成員平日都有固定或非固定的工作，例如：美髮店、商場、餐廳等地工作，尤其是務農者居多，只要是沒有牽亡演出時，都有自己固定的工作。這也造成牽亡歌陣團的團長接到商演要出團時，成員的時間是否能配合，而進行全團出陣演出的問題。雖然每個牽亡歌陣團體都有經常合作的班底，彼此有相當的默契，但是真正演出時，這些固定成員未必能全數配合，這也是牽亡歌陣團的團長，非常煩惱「呼團員」<sup>5</sup>之事。這種一人跑多團，擔任協助演出的情形，是目前臺灣牽亡歌陣團的自然生態。

「龍鳳誦經牽亡歌陣團」原紅頭法師陳龍寶先生因為年紀太大，多年前已經不參與演出，所以該團已經許久不以此團名稱接案子進行表演，但是陳龍寶的妻子楊素鳳目前是該團的負責人，仍然活躍於牽亡歌陣界，並且經常參與其他牽亡歌陣團體的表演，例如：參與他女婿和女兒組成的「一心牽亡歌陣團」、善化的「阿華牽亡歌陣團」等。而該團經常合作的成員，也都還在業界表演牽亡歌陣，多參加其他牽亡歌陣團進行表演，這也是民間牽亡歌陣藝師互相流通的普遍現象。

「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的傳統藝師，飾演「尪姨」的楊素鳳女士（1943-）今年 77 歲，能歌善舞，非常有活力，由她召集當年經常的合作對象，進行牽亡歌陣的演出。團員有：「紅頭法師」許能傳（1943-）今年 77 歲，很特別地他是法師出身；飾演「老婆」的高美枝（1970-）今年 50 歲，出身牽亡世家；飾演「小旦」陳淑媛（1964-）今年 56 歲，父、母、妹妹和妹婿皆從事牽亡歌陣；後場彈三絃的樂師姜德川（1943-）今年 77 歲，演奏經驗豐富。藝師資料請見表 1。

表 1 「龍鳳誦經牽亡歌陣團」藝師資料表

	藝師姓名	飾演腳色	出生/年齡	電話/住處
1	許能傳	紅頭法師	1943 (77 歲)	0958743266 /臺南市 06-5931752
2	楊素鳳	老婆	1943 (77 歲)	0932716243 /臺南市
3	高美枝	尪姨	1970 (50 歲)	0933675475 /西港
4	陳淑媛	小旦	1964 (56 歲)	0985649610 /善化 0910812610
5	姜德川 (Topu)	彈三絃	1943 (77 歲)	09328281035 /下營

依前文所述「牽亡歌陣」演出形式依其內容與功能，一般可以分為以下四種類形：（一）晚場、（二）早場（出路場）、（三）墓地場、（四）做七日旬（做七）。「晚場」是亡者出殯前一晚在靈堂

<sup>5</sup> 「呼團員」意即到處打電話尋找合適的演出者。

舉行的儀式；「早場」是出殯當天早上所舉行之儀式；「墓地場」是下葬前在墓前所舉行的儀式；「做七」是亡者過世七天時為其做功德而舉行之儀式。本文針對「牽亡歌陣」演出之具有重要意義，又內容比較豐富的「晚場」、「早場」和「做七」的儀式進行論述。文中以「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的演出為例進行探析，由於儀式複雜，本文為求清晰儀式流程以表格呈現，因表格篇幅有限，所以演出者以姓氏或名字的一個字取代之，如：楊素鳳以「鳳」記之；許能傳以「許」記之；高美枝以「高」記之；陳淑媛以「媛」記之；姜德川以「川」記之。

### 參、「晚場」的內容和流程

「晚場」是亡者出殯前一晚在靈堂舉行的儀式，為牽亡歌的四種儀式中，時間比較長的表演，約需要一個半小時至兩個小時，儀式的主要目的是引領亡魂順利地走向西方極樂世界。

「龍鳳誦經牽亡歌陣團」晚場的執行流程，包含十一個部分：一、唸亡者基本資料，請主名單 → 二、三落香 → 三、請三清道主 → 四、調兵請南營 → 五、請本壇 → 六、行路關（開路關一 → 唱五代 → 開路關二），獻紙錢 → 七、解願 → 八、拜佛祖 → 九、做孝女 → 十、擔經（目連擔經 → 土地公指路 → 唸經：十月懷胎、二十四孝 → 過橋） → 十一、辭神，說好話。該團牽亡歌陣「晚場」的流程、說唱形式與表演者請見下表。（請見表 2）

表 2 「龍鳳誦經牽亡歌陣團」 「晚場」流程表

	內容	說 / 唱形式	主要說、唱藝師	
一	講亡者的身家背景	口白	鳳	
二	三落香（三炷香）	口白	許	
		唱	許、鳳	
三	請「三清道祖」	口白	許	
		唱	鳳、高	
四	調營—南營	口白	許	
		唱	鳳、高	
五	請本壇	口白	鳳	
六	行路關	開路關	口白	許
		過路關 1	口白	鳳
			唱	許、鳳、高
五代	口白	許		

			唱	鳳、高	
		過路關 2	口白	鳳	
			唱	許、鳳、高	
		(註：唱到「六角亭」，路關結束) 獻紙錢			
七	解願 (三大願)		口白 (咒語+韻白)	許	
			最後收尾 「唱」一段	許、鳳	
八	拜佛祖		口白	鳳	
			唱	鳳、高	
(註：楊素鳳扮飾孝女白瓊，換上孝女白瓊服飾)					
九	做孝女		口白、唱	鳳	
(註：楊素鳳扮飾目連，換上目連服飾；許能傳扮飾土地公，換上土地公服飾)					
十	擔經	目連擔經	口白	鳳、高(場外幫腔)	
			唱	鳳(目連)	
		(註：說白「不知往哪」，而後土地公進場)			
		土地公指路	口白	許(土地公)、場外幫腔	
			唱	許(土地公)	
			(目連遇到土地公)		
			口白	許(土地公)、鳳(目連)	
		(註：土地公說「助你一力」就退場，目連回頭後才知道剛才那位老人是土地公，直到說白：「一路講經，一路講孝」而後唱「十月懷胎」)			
		念經	十月懷胎	口白、唱	鳳
			二十四孝		
(註：準備過橋的道具)					
	過橋		口白	許	
			口白、唱	鳳	
十一	辭神、講好話 (謝謝鄰居的包容…… 等，說好話祝福大家)		口白	鳳	

「龍鳳誦經牽亡歌陣團」晚場的執行流程內容分析論述說明如下：

## 一、講亡者的身家背景

牽亡歌陣表演首先唸亡者的姓名，如果往生是年長男性，而他名字是王小明，則說：「王府公啊，王府公小明老先生啊」。如果往生者是年長女性，她名字是王美美，就說：「王府媽阿美娘」或「王府媽阿美老太夫人」。所以「公」是對於男性的稱呼，而女性則稱呼「娘」，如果女性往生者的年齡不大，則稱「夫人」，年齡比較長，就稱老太夫人。唸亡者的姓名之後是唸往生年月日，再唸他家的住址。

在唸誦亡者的身家背景時，藝師還會觀察亡者家的環境情形，選擇適合的口白，自由發揮，例如：「住在臺南市麻豆區〇〇里〇〇號的〇〇〇，今天他業債已經滿了，他的陽壽已到，所以才離開這個世上，跟妻子女兒分開……」等等的口白。

## 二、三落香（三炷香）

進行上香儀式，是由紅頭法師帶領牽亡歌陣表演者和家屬，對於往生者進行上香祭拜儀式。共有三層意義，其一，問候亡靈，告知我們儀式將開始，表示尊重；其二，請亡靈保佑儀式順利進行；其三，請亡靈保佑家屬與現場民眾平安健康。

## 三、請「三清道祖」

請「三清道祖」協助牽亡，儀式上首先唸了亡者的姓名、年月日、住址，然後就用口白請「三清道祖」。口白內容：「一清就是玉清聖境，二清啊……靈寶天尊，三清就是……道德天尊。」請「三清道祖」作主，出來幫忙，合同牽亡歌陣執行者一起，把亡靈牽走，牽著亡靈走魂路，使其路途中能不遇困難，一路順暢好走。

「龍鳳誦經牽亡歌陣團」請「三清道祖」部分是由楊素鳳擔綱，她會在請「三清道祖」之後，加一些口白，說一些往生者在世時的為人處事情形，說他為人樂善好施，在世時與鄰居和睦相處，養兒育女用心而辛苦，或是他在世上做了一些善心善德的好事等。並非每個牽亡歌陣團請「三清道祖」時，會加入這種口白，楊素鳳表示往往家屬很樂意聽到這些口白內容，所以她的演出是受到肯定的。

## 四、調營—南營

「調營」是邀請兵營協助保護亡靈赴極樂世界，兵營共有東、西、南、北、中五個營，基本上牽亡歌陣各營都要請，因為這和方位有關係。但是一般表演時，為了省時間，有時只有請東營或南

營和西營。基本上是先調東營，因為東營比較大，人數多，功能好，所以先請。而白天演出的「早場」才請南營，因為南營唱詞較長。一般牽亡歌陣團很少請「北營」，原因有二：其一，北營的唱詞比較複雜，很難唱，如果藝師沒學過，或者不熟練，則不表演；其二，因為主家安排牽亡歌陣表演的時間有限，一般則不演出比較困難的請北營。「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的演出習慣是晚場請完東營之後，也請南營和西營。

由於筆者希望紀錄保存的錄影工作，能紀錄比較詳實又多樣的演出情形，因此楊素鳳此次「晚場」是調請南營，而在做七日旬時調請東營、西營與中營。

## 五、請本壇

在調營之後是藝師使用口白請本壇神明。牽亡歌陣儀式中，法師可以呼叫神明，一同為亡靈牽亡。一般牽亡歌陣各團都祭祀不同的神，所以「本壇」並非指定的神明，例如有：太子爺、五府千歲或是觀音菩薩等。有時牽亡歌陣團舉行儀式時，是以當地主家拜的神明為本壇，「龍鳳誦經牽亡歌陣團」通常也是以主家祭祀的神，為本壇之神明。

## 六、行路關

行路關是牽亡歌陣中非常重要的程序，主要是為亡靈開路，每經過一個地域，稱為過了一個路關，因為每一個地域都有不同的地形和氣候，牽亡者讓亡靈在神明帶路兵營保護之下，能順利地經過許多路關，向極樂世界行進。主唱者首先對亡者說：「這馬欲請祢上路，愛小心，有轎通坐，嘛有轎夫共祢扛」，同時請轎夫小心抬好，讓亡者坐著舒服，一面看風景，然後一關一關過，大約有 30 關。行路關的演出是以歌唱和說白的方式呈現，唱完一曲接口白，通常不同牽亡歌陣團的紅頭法師，開路關之後的口白，講的內容都不一樣，基本上是以紅頭法師為主，有時飾演尪姨或老婆的腳色，也會一起搭配唱和。有時甚至是由尪姨或老婆的腳色主唱，所以各團主唱者不一定是何人。「龍鳳誦經牽亡歌陣團」大部分是楊素鳳起頭問，而紅頭法師作答。這部分表演已經具備「合歌舞以代言演故事」的戲曲定義，所以牽亡歌陣行路關的部分是屬於戲曲的範疇。

在開路關的過程中，需要燒紙錢給五路小鬼，以減少路關上的阻力。一般視主家準備多少銀紙，讓牽亡者燒給五路小鬼，並不必每關都燒紙錢，所以獻紙錢的次數不一定。

## 七、解願（三大願）

解願的主要目的是透過牽亡法師的口白和咒語，請求列位眾神和觀世音菩薩帶領亡靈早點超生。「龍鳳誦經牽亡歌陣團」紅頭法師許能傳先生本身是法師出身，目前自家有神壇，專為民眾收驚、解厄運，因此能畫符念誦真言咒語。他在牽亡之儀式中以唸真言咒語為往生者解願，如：「真

口也真言，安修理修理 摩呼修理 則修修理薩摩呵；進仙也真言，安修道哩修道哩 是修摩哩薩摩呵」等。

## 八、文路和拜佛祖

牽亡歌陣基本上是以道教的儀式為主，但是其中也有佛教的文化在內，文路是在牽亡的場地另外放個桌子，上面放佛祖像，只有法師和主家，一起拜佛祖，拜三寶佛。這儀式過程有唱也有口白，內容大意是請佛祖保佑亡者和他的家屬，祈求佛祖讓亡者下一輩子還能有好日子，而最重要是保佑主家平安，子孫賺大錢。

## 九、做孝女

做孝女就是牽亡者代替女兒哭亡者，藝師以孝女身分披麻帶孝進行「哭腔」的唱曲表演，藝師穿戴如布袋戲中白瓊的衣服，頭戴麻布長巾，演出時一邊唱和說，一邊在地上爬、哭，流程是唱一曲再口白，再唱一曲再口白。「龍鳳誦經牽亡歌陣團」楊素鳳做孝女是唱半個小時，一邊唱，一邊哭，一邊爬到祭弔亡者的大廳，對往生者進行拜香、奠酒（圖4、圖5）。



圖4 做孝女表演照片

圖片來源：劉元立拍攝



圖5 做孝女表演照片

圖片來源：劉元立拍攝

通常孝女唱一段曲之後，拜往生者時，也會請家屬在孝女後面跟著拜，並一邊燒銀紙給往生者，這是表達家屬對於亡者之情感與不捨分離之心情。家屬中做孝女祭拜往生者，大多是平輩或者晚輩，因為同輩或晚輩可以祭拜亡者，長輩是不能祭拜亡者，如果往生的年輕人，扮飾孝女的藝師就帶亡者的兄弟姊妹，或子女祭拜。

## 十、擔經

做孝女結束後接著是表演「擔經」，「擔經」主要是把亡者帶往西方極樂世界，享受以後生活的最後過程，也就是擔經完之後，亡者就到極樂世界了。「龍鳳誦經牽亡歌陣團」表演，是楊素鳳擔任「擔經」的腳色。擔經者需擔轎籃，肩上扁擔兩頭各掛一個籃子，一個籃子裡面放亡者的神位；另一個籃子就擔經書。「龍鳳誦經牽亡歌陣團」是從寺廟裡拿一些經書，在擔經儀式時使用。一般疍姨、小旦或老婆都能擔經，基本上沒有固定腳色負責擔經，誰會就誰擔經，由擔經的藝師唱曲和說口白，沒有特殊的身段，是普通跳舞踏謠的腳步。

「擔經」儀式內容包含：土地公指路、唸經（十月懷胎、二十四孝）、哭經擔（唱唸詞）、過橋。「擔經」中「過橋」和「土地公指路」部分都是表演小戲，因此需要的時間比較長，所以有一些牽亡歌陣團的「晚場」，是不表演「擔經」的部分，如果主家要求「晚場」需要表演「擔經」，則會增加收費。

### （一）土地公指路

「龍鳳誦經牽亡歌陣團」由疍姨楊素鳳擔任「擔經」主要腳色目連，紅頭法師許能傳飾演土地公，各穿著劇中人物的服飾。目連披著袈裟戴僧帽，土地公穿長袍，戴土地公的帽子，還掛冉口（白鬚鬚），出來指引方向。情節是當日連走到叉路時，不知道要往哪一方向前進時，向土地公問路，而由法師改裝扮飾的而後是說二十四孝。（請見圖 6、圖 7）。



圖 6 土地公指路表演照片  
圖片來源：劉元立拍攝



圖 7 土地公指路表演照片  
圖片來源：劉元立拍攝

土地公指路儀式中有：擔經者目連問土地公說：「土地公公，我是目連，我欲挑亡者到西方去，但是我行到這迷路，毋知影西方的路，欲往佗一條行啊？」

土地公會指引擔經者：「你毋知影佗一條，我共你講，就是中央這條一直行」

擔經者又問土地公：「中央這條一直行，愛佻遠的路才會行到啊？」，土地公回應說：「十萬八千里」，擔經者又問土地公：「十萬八千里遮爾遠的路，我欲按怎行啊？按怎行的到？」，土地公又說：「擔經的人，一方面唸經，一方面唸孝，馬上就到」。

土地公指路是牽亡歌陣中戲曲演出最明顯之處，由紅頭法師改裝扮飾的土地公，不僅服飾扮相改變，身分也已經是從法師改扮成土地公，他和擔經者目連二人的對話，是代言的情節體現，已經具備戲曲的特質。

## （二）唸經（說唱十月懷胎、說唱二十四孝）

擔經中「唸經」部分，其實並不是唸經文，而是由一些口白、唱歌，交織穿插說二十四孝的故事。各牽亡歌陣團都能選擇不同的內容進行表演，有的團是說唱十月懷胎，有的團是說唱二十四孝，表演形式是以一說一唱呈現。內容主要是勸導民眾為善，說一些做人的道理，再講一些好話，表演給現場家屬或圍觀者聽。「龍鳳誦經牽亡歌陣團」表演「唸經」部分，是由楊素鳳說唱十月懷胎，接著說唱二十四孝。

其中二十四孝部分內容，例如口白：第一孝是：「第一行孝是堯大舜，用象耕田好年巡，毋過老母早早就來過世，老爸閣娶一个後娘佻大舜袂合順，苦毒大舜險險一命見閻君，舜就是用象來耕田，有孝兩字是感動天，後來予舜帝去坐這個金鑾殿，孝做予伊出頭是合該然。」而後唱四句和聲詞。如此依序說和唱，總共有二十四孝，但是各團演出時，不一定唱幾孝，通常是看時間長短決定唱多少孝。而楊素鳳的演出是說唱滿二十四孝。

## （三）哭經擔

基本上「擔經」的說唱二十四孝，是牽亡歌陣「晚場」表演的最後部分，也就是二十四孝說唱完之後，是家屬與送行者和往生者要分開的時刻，往往分離時家屬一定是依依不捨，因此會非常傷心，所以擔經者須要以唸唱的方式再哭一段，稱為「哭經擔」，內容有口白和唱曲。主要內容是以悲情的語氣和亡者話別，請亡靈到西方享樂，同時請家屬節哀。

## （四）過橋

當亡者離開人間，正魂經過許多關而準備往極樂世界時，遇見前面有三條橋，金橋、銀橋與奈河橋，擔經者準備引領亡靈過橋。「過橋」的內容是請亡者過橋時要小心，在每一個流程都說明要帶亡者過的橋名，例如：現在要過金橋，等一下再過銀橋、奈河橋。唱詞主要內容是請亡者一路小

心，過橋時不要跌倒，不要掉到橋下之類的情節。表演中主要腳色和次要腳色經常有對話，呼應的情節，還有唱曲，所以是戲曲的表演形式（請見圖 8、圖 9）。



圖 8 過橋表演照片

圖片來源：劉元立拍攝



圖 9 過橋表演照片

圖片來源：劉元立拍攝

## 十一、說好話

牽亡歌陣「晚場」的演出，送走亡靈到西方極樂世界之後，最後結束在「說好話」，以說白演出。如果往生者是家屬的父親，那麼牽亡歌者說白的內容是：「爸爸你已經到西方，你佇遮好好啊享受，咱這馬欲分開啊，過去受你的教育、受你的扶養、受你的愛惜，從此以後，咱無機會予你疼愛了，……爸爸你偉大的精神，你的一切、你的功勞，咱做困兒的擺會永遠記在阮的腦海內。」最後也以牽亡歌陣團的口吻感謝主家，同時祝福大家身體健康萬事如意，平安賺大錢。

「龍鳳誦經牽亡歌陣團」尪姨楊素鳳能說擅唱，「晚場」的音樂部分經分析，「孝女」唱曲最多，時間比較長，所以音樂曲調使用的曲目比較多，曲目順序有：【吟詩】（清唱）→【文和調】→【文和調】→【文和調】→【心酸酸】→【心酸酸】→【心酸酸】→【秋夜曲】→【柳燕娘】→【柳燕娘】→【柳燕娘】→【操琴調】→【操琴調】→【操琴調】→【曲池】。其中有歌仔戲的音樂和流行歌曲的曲調。而「目連擔經」部分的曲目第一首先唱高甲戲音樂【將水】，「土地公指路」中，目連的口白講到：「面前就是土地公」，之後要繼續擔經走路時，是唱歌仔戲音樂【望月詞】的曲調。

筆者觀察一般牽亡歌陣團「晚場」的執行流程，與「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的演出流程大同小異，一般比較完整的「晚場」演出內容，大致包含：唸亡者基本資料，請主名單 → 請調兵營（各團所請的東營、西營、南營、北營順序和數量不一）→ 請各方眾神 → 開路關，獻紙錢 → 路關（一）→ 五代英雄 → 路關（二）→ 遊五殿 → 遊十殿 → 路關（三）→ 遊十二月花園，獻紙錢 → 路關（四）→ 六角亭（觀音佛祖亭），拜觀音（講口白，講完接著再唱）→ 準備奠酒（口

白)，家屬爬棺 → 唱目連經 → 回路關（速速回）→ 辭神 → 說好話。過程中有些牽亡歌陣團會增加擔經、過橋等儀式，有些團體則不演出擔經、過橋等儀式。

由於本文所舉例證的「龍鳳誦經牽亡歌陣團」晚場儀式流程內容，是特別為了保留該團影音資料而演出的，因此藝師將他們能表演的技藝都展現，時間共使用了三個小時又十分鐘，內容相對的完整而豐富，而一般喪家邀請的牽亡歌陣團進行晚場儀式，很少演出這麼長的時間，演出這麼多的內容。經過牽亡歌陣「晚場」表演的分析論述之後，理解牽亡歌陣各團執行儀式的功能和目的是相同的，但是因為主要展演藝師的特質，與演出場域能提供演出的時間不同，所以各團彼此之間演出內容是有一些差異性，由何人擔綱唱曲和說白的腳色與具體內容也都不一樣。即使是同一團的「晚場」表演，也會因地制宜，配合主家需要的演出時間長短，調整每一個流程的內容，因此牽亡歌陣「晚場」的表演內容，是具有變異特點。

## 肆、「早場」、「做旬」的內容和流程

牽亡歌陣團接演出的場次，一場大約一萬元左右<sup>6</sup>，是包含「晚場」、「早場」和「墓地場」（土葬），所以除了出殯前一晚所舉行的「晚場」之外，「早場」也是牽亡歌陣必須要執行的儀式。所以一般喪葬儀式中邀請牽亡歌陣團進行儀式時，一定會做「晚場」和「早場」，卻不一定要「做旬」。如果有些喪家希望安排做「做旬」的儀式，是需要另外加價錢，演出一次「做旬」大約需要加價五千元左右，<sup>7</sup>牽亡歌陣團視主家需求做多少旬，而進行演出。「做旬」的儀式內容，非常接近「晚場」的形式，通常需要二個小時左右。

### 一、「早場」的內容和流程

牽亡歌陣「早場」是出殯當天家祭前進行的牽亡儀式，目的是引領亡魂往墓地，準備進行下葬。「做旬」可以多次，但是「早場」通常只做一次，稱為「靈前」儀式，儀式的時間，依各團所演出的內容不同，而有不同的時間長短，一般大約是二十至三十分鐘。如果亡者是土葬，那麼於下葬前，需要再做一次接近早場的內容，稱為「墓地場」。基本上出殯路途的去返，幾乎都是使用錄音撥放牽亡唱曲，沒有現場儀式。

早場程序分為「靈前程序」和「墓前程序」二部分，靈前程序有八個流程：（一）唸亡者姓名 → （二）開場 → （三）調南營 → （四）請本壇行路關 → （五）六步送 → （六）拜請觀世音

<sup>6</sup> 目前牽亡歌陣團透過葬儀社聯絡安排，接一次演出包含晚場、早場和墓地場是八千元左右。

<sup>7</sup> 一般牽亡歌陣團應主家要求，執行一次「做旬」儀式，價錢是四千五到五千元不等。

菩薩 → (七) 講好話 → (八) 奉送眾神 (請見表 3)。墓前程序只有三個流程：(一) 入五殿獄 → (二) 路關 (速速回) → (三) 講好話。所以牽亡歌陣墓前程序的內容與時間都比較短。

表 3 「龍鳳誦經牽亡歌陣團」「早場」流程表

	流程		說 / 唱	人員
一	講亡者的身家背景		口白	鳳
二	開場		口白 (韻白)	許
三	調營—南營		口白	許、鳳
			唱	鳳、高
四	請本壇	開路關	口白	許
	行路關	過路關	唱	許、鳳
五	六步送		口白、唱	鳳
六	拜請觀世音菩薩		唱	鳳、高
七	講好話		口白	鳳
八	奉送眾神		口白	許

「早場」的儀式是以請營為主，時間大約半小時，儀式開始時和「晚場」相似，先唸亡者的姓名與身家背景等基本資料，接著請兵營一路保護亡靈，「龍鳳誦經牽亡歌陣團」紅頭法師許能傳在「早場」儀式，是調請南營兵馬八千八萬兵，首先以說白表演，說白內容：「南營兵，南營將，南營兵馬八千八萬兵，頭戴金盔身穿甲，手擡紅旗火炎槍，弟子一心三拜請，南營兵馬請落來。」緊接著唱曲，唱曲內容是與前口白相同的唱詞。唱曲之後是「請本壇行路關」，請本壇是由紅頭法師唱曲，邀請神明，一起陪同亡靈到墓地，紅頭法師同時邀請的神明非常多，唱詞內容如下：

二 (阿) 二拜請，請神 (耶) 迎將，閣再請欲就是誰，請欲湄洲大媽祖、安溪大聖王、火腰白面關帝公、張厝有師公、白礁是大道公、清水祖師公、三營三代公、草娃娃南門外，三仙贏笈好額王、大農公。閣再好蕭王，閣再小農公，閣再米線公、紅雞冠一身雞角公，四代也金光。閣再四海也龍王、打貓一身大順王、府城大南門一身正神土地公、左營三代公、曾文帝君公，十乃法主公 (阿)。南營南代公、子龍廟趙子龍、佳里廟大聖公、果毅後五穀王、赤山觀音哪佛祖 (呵)、六分寮仙主公、東勢寮閣再帝君公，十乃法主公 (阿)，赤尾山頭服侍有應公，弟子一心全拜請，請神進壇來 (吼吼吼啞哩)，閣再速速進壇來。

臺灣臺南「牽亡歌陣」表演儀式探析—以善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」為例

從唱詞內容觀察，請本壇所涉及的神明有各地的各種神明，多種多樣的神明都請進本壇，遍請神明，儘不遺漏，保佑著亡靈往墓地準備下葬，讓家屬傷痛之餘，非常安心。

請本壇之後就是「行路關」，「行路關」包含「開路關」與「過路關」，其中「開路關」的口白與「晚場」的「開路關」不同，主要目的與功能是請神明為亡靈開路，準備「過路關」，文詞幾乎都是七字句，唸誦的節奏很規律。紅頭法師許能傳「早場」的「開路關」口白如下：

敬請合壇諸名將：大慈大悲來降道場，靈河共變化江河海，靈光閃閃天門開，手擡桃條分世界，金鞭打開五嶽門，一條大路通天界，一條細路探陰河，陰府一路難得過，祖師為吾發霞光，本師為吾發霞光，發起霞光炎炎光，發起霞光照聖堂，照過陰陽三港口，照過陰府七路頭，三路分做三路去，七路分做七路行，行閣行，行到前面草埔路。

口白之後緊接著就是唱曲，唱詞與說白的內容，有部份相同，句式也都是七字句，唱詞如下：

合壇諸名將：

大慈大悲降道場，靈河變化江河海，桃枝顯顯天地開，天界降場開霞光，開光聖者開霞光，開光聖者開光路，開出西方七路頭，祖師為吾發霞光，本師為吾發霞光，發起霞光炎炎光，發起霞光照四方，照出陰陽三港口，照出面前草埔路。

「開路關」的儀式僅一段口白，一首唱曲，時間很短，緊接著是「過路關」，通常「晚場」完整的過路關要過三十六關，所以花費的時間比較長，而「早場」儀式完成之後就要出山到墓地，因為沒有充裕的時間，通常所表演的「過路關」比較少而短，「龍鳳誦經牽亡歌陣團」紅頭法師許能傳和炷姨楊素鳳二人，以唱曲唱出草埔路、紅土、黑土、石頭路、石板路和馬齒沙等，過六個路關到西方佛祖廟。

一般「早場」儀式完成「過路關」之後，拜請觀世音菩薩，奉送眾神就結束了。但是「龍鳳誦經牽亡歌陣團」炷姨楊素鳳進行「早場」儀式時，完成「過路關」之後，會再加一個「六步送」的程序。「六步送」的內容是牽亡歌陣藝師帶著子女送亡者，以一段唸口白，再唱一曲的形式，完成六步送。唱詞內容：第一步是送出大廳，第二步是送出大庭院，第三步是送出路行，第四步是答親恩，第五步是難分離，第六步是心頭酸。最後唱出「天上降落一支無情劍，斬斷母子這世緣」，讓亡者能安心的到西方極樂世界。

「早場」的「六步送」音樂曲調冗長，所唱曲目順序：【文和調】→【文和調】→【二度梅】→【二度梅】→【深宮怨】→【深宮怨】→【文和調】→【吟詩調】，這些音樂都是歌仔戲音樂曲

調。「六步送」唱曲結束之後，藝師會帶主家女兒，拜阿彌陀佛，拜觀世音菩薩，拜完後唱觀世音菩薩靈感歌，曲調是民間曲【蘇武牧羊】，目的是請觀世音來保護，將亡者靈魂帶到西方極樂世界去，最後是講好話和奉送眾神。

從以上論述，我們可以分析牽亡歌陣的音樂，是受到民間共時性存在的戲曲劇種，或民間音樂影響發展形成的，也就是牽亡歌陣的音樂汲取性很強，能吸收歌仔戲、布袋戲、民間歌謠，以及流行歌曲的曲調進行具有宗教性的牽亡儀式。

## 二、「做旬」的內容和流程

前文以說明，一般喪葬儀式中邀請牽亡歌陣團進行牽亡儀式時，一定會做「晚場」和「早場」，卻不一定要「做旬」，但是有些牽亡歌陣團，會因應喪家需求，安排在亡者過世七日之際，舉行「做旬」的儀式。「做旬」是道教與佛教的儀式，因為佛教認為人死後要經過七旬，四十九天方能投胎轉世，可見這個習俗也是因宗教而起的。

「做旬」的儀式與「晚場」的形式接近，通常需要二個小時左右。「龍鳳誦經牽亡歌陣團」「做旬」的儀式有七個流程：(一)帶家屬拜亡者 → (二)三落香(三炷香) → (三)請「三清道祖」 → (四)調營：調東營、西營和中營 → (五)請本壇 → (六)行路關：開路關、過路關、望鄉台、三拜九叩頭、過路關、六角亭、遊花園、遊十殿 → (七)孝女奠酒。(請見表 4)。其中「行路關」的部分內容豐富，口白和唱曲多，所以需要的時間比較長。

表 4 「龍鳳誦經牽亡歌陣團」「做旬」流程表

	流程		說 / 唱	人員
一	牽亡歌陣藝師帶家屬拜亡者		口白	鳳
二	三落香(三炷香)		口白	許
			唱	許、鳳
三	請「三清道祖」		口白	許
			唱	許、鳳
四	調營	東營	口白、唱	鳳、高
		西營		
		中營		
五	請本壇		口白	鳳
六	行路關	開路關	口白	許
		過路關 1	口白、唱	許、鳳、高

		三拜九叩頭	口白、唱	鳳
		過路關 2	口白、唱	許、鳳、高
		遊花園	口白、唱	鳳、高
		遊十殿	口白	鳳
		(唱完第十殿，整個路關就結束了)		
七	奠酒—孝女		口白、唱	鳳

一般牽亡歌陣團的「晚場」和「做旬」的儀式是大同小異，所需要的時間也大致相同，基本上儀式流程中著重「行路關」的部分。但是「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的「做旬」和「晚場」的「行路關」內容並不完全相同，多了「三拜九叩頭」、「遊花園」和「遊十殿」，讓儀式增添許多變化。又「晚場」時該團調「南營」，而「做旬」是調「東營」、「西營」和「中營」，也與「晚場」內容不同，可見「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的儀式性內容是有許多變化的。

「奠酒」是「做旬」最後的儀式，通常是用哭腔唱和說，進行悲泣的儀式。但是如果有些主家認為，亡者高齡往生，是很好命的情形，那麼牽亡歌陣藝師就不使用哭腔的說唱，進行「奠酒」儀式，不用哭腔唱曲，只做敬酒的動作等儀式。同時家屬也是要「奠酒」給往生者，所以儀式中藝師和家屬一起跪在會場，倒酒給往生者，完成「做旬」的儀式。

「龍鳳誦經牽亡歌陣團」此次舉行「做旬」儀式的音樂部分，可以分析出「三落香」(三炷香)的曲目是歌仔戲的【留書調】，共唱 3 次；「請三清道祖」的曲目是北管音樂【將水】<sup>8</sup>。行路關「遊花園」的曲目是歌仔戲音樂【撐渡調】，共唱 12 次；行路關「奠酒·孝女」的曲目比較多，依序是：【奠酒歌】→【子母錢】→【心酸酸】→【心酸酸】→【心酸酸】→【奠酒歌】→【奠酒歌】→【奠酒歌】→【吟詩調】。經過分析比對，其中有流行歌曲，有歌仔戲曲調，所以我們可以了解牽亡歌陣「做旬」儀式的音樂，也是多方吸收大家耳熟能詳的曲調，套入儀式時所使用的唱詞，不僅達到牽亡的目的，也形成家屬和圍觀民眾熟悉進而欣賞之功能。

<sup>8</sup> 【將水】是北管音樂的曲調，而牽亡藝師通稱為【眾水】。

## 伍、晚場、早場、做旬流程內容比較

本文所論牽亡歌陣儀式性的演出，包含：「晚場」、「早場」和「做旬」，這些儀式之內容，雖然有部分是重複的，但是不同場次又各有不同的內容，本文將「龍鳳誦經牽亡歌陣團」所演出之「晚場」、「早場」、「做旬」進行流程內容之排比，期望進一步理解各種儀式性的內容之差異。(請見表 5)

表 5 「龍鳳誦經牽亡歌陣」一晚場、早場、做旬流程比較表

場別 流程	晚場	早場	做旬
開場	v	v	v
三落香	v		v
請三清道祖	v		v
調營	南營	南營	東、西、中營
開路關	v	v	v
過路關 1	v	v	v
	五代	六步送 拜請觀世音菩薩	三拜九叩頭
過路關 2	v		v
	遊花園 遊十殿		解願 拜佛祖
孝女	v		v
	擔經 念經 過橋		
講好話，送眾神	v	v	

從以上晚場、早場、做旬流程比較表中，可以觀察「龍鳳誦經牽亡歌陣團」所演出的「晚場」是最多樣和相對完整之內容，其次是「做旬」，「做旬」邀請的兵營包含東、西和中營，內容比較多，在「過路關」部份增加了「三拜九叩頭」，而沒有「擔經」、「過橋」。又「早場」因為時間短，內容部份最少，沒有「遊花園」和「遊十殿」，「過路關」也比較短，但是「六步送」卻是特別之處。總

之牽亡歌陣的晚場、早場和做旬，分別在不同時間展現不同內容，但是各都有其特定的目的功能和意義。

從以上「龍鳳誦經牽亡歌陣團」所演出的夜場、日場和做旬等儀式，主要目的是引領亡魂順利的抵達西方極樂世界，但是內容中也設計安排了一些小戲的橋段，是給往生者家屬或觀眾欣賞的，別有一番情趣。而所唱之曲唱詞是符合牽亡的旨趣，而音樂部分，幾乎都是臺灣歌仔戲的曲調，還有一些民間歌曲、流行音樂和北管音樂，具有濃厚的臺灣音樂色彩。

## 陸、結論

殯葬禮儀是中華文化中的人生四大禮冠禮、婚禮、喪禮、祭禮之一，特指人們在喪事活動中所應遵守的行為規範。不過，如果深入探究殯葬禮儀的設計，可以看出完全是生者所單方面制定的社會禮儀與行為規範，一切是生者按照自己的理解方式以及期望的方式來設計、規劃、執行的，並非以亡者的角度制定的。所以牽亡歌陣也是生者從自身的觀念，對於往生者的關懷，藉由相關儀式，希望往生者能一切順利。

不論家中的往生者是年邁的長輩，或是年輕的晚輩，家屬基於情感與關懷，都希望往生者到另一個國度，能平安、順利，因此借助宗教的喪葬儀式，達到協助往生者到極樂世界的目的，因此目前臺灣社會有一些牽亡歌陣的團體，並且可以賴此維生。牽亡歌陣是由前場紅頭法師帶領炷姨、老婆、旦和後場樂師彈三絃，五位藝師共同組成，執行牽亡的儀式，主要包含晚場、日場和做旬。

牽亡歌陣儀式的場地，大多在殯儀館、墓園，或靈堂旁田邊空曠的場地、住家前廣場或路邊，早期農業社會時，農村都有廣大的空地可以搭棚子，進行室外的奠祭儀式。而由於地方空曠，又在室外，為了招呼及進行儀式的方便，便使用麥克風，好讓大家都能夠聽得到。但是現在由於大家住公寓大樓，沒有足夠的空間進行奠儀，大多改在殯儀館舉行，每個奠儀都分配一個室內空間，進行奠儀。

中國人自古以禮治國，是非常重視禮的國家，而從《禮記》以下，歷代有關禮學的著述中，都是以喪禮、喪服所占的篇卷為最多。又中國人重視送亡靈，使喪禮發達，因此喪禮，成為中國固有傳統文化之一，而能一直受到知識份子的重視。但是反觀現今社會，現代人一方面對傳統「禮」不瞭解，不知「禮」並不是單指儀節的形式，而主要是指寄託於這些形式之上，最初設計禮的目的和用意，所以對於某些禮的儀式產生排斥。任何一種禮制的形成，一定有其設計的構想，而這種禮制之得以流傳，也必然有其確實適合生活的功能。

近年來經濟繁榮，工商發達，科技進步，一般人生活的節奏變得快速而繁忙，對於過去的許多傳統禮俗，因為不了解意義內涵而產生禮儀與時代不合的觀感。特別是喪禮，總感覺繁瑣費時，對

於這些儀式感到無奈而認為多餘。因此牽亡歌陣在時代的衝擊之下，每況愈下，許多牽亡歌陣團體的經營，也削減許多場次，殊不知古代的禮，必然具有其合理的適用性，所以才能經歷千百年，融入常民的習性、美學觀而流傳至今。

牽亡歌陣具備戲曲中小戲的特質，在許多情節中都能呈現，尤其是「擔經」部分的土地公指路，是牽亡歌陣中戲曲演出最明顯之處，由法師改裝扮飾的土地公，穿土地公衣服，戴土地公的帽子，掛鬍鬚，法師已經改扮成土地公的身分，和擔經者二人的對話具有代言特性，土地公出來指引方向，也都是具有故事性的戲曲表演。音樂方面，演出者所唱之曲唱詞，是符合牽亡中各情節的旨趣，音樂曲調多使用臺灣歌仔戲的曲調，還有一些民間歌曲、流行音樂和北管、高甲戲音樂。

本文整理與分析「牽亡歌陣」儀式與表演內容，理解牽亡歌陣除了能以宗教儀式慰藉生者之悲哀不捨的心情，並且達到帶領往生者之靈前往西方極樂世界之目的，一方面讓在世者表達對亡者之關懷與孝心，另一方面讓傷心的家屬親戚朋友們，能欣賞歌舞、小戲與雜技，達到舒緩情緒之功能與目的。就表演形式而言，更能展現臺灣表演藝術中戲曲和音樂的綜合應用，尤其是「龍鳳誦經牽亡歌陣團」中年紀比較長的楊素鳳、許能傳和姜德川，他們一生對於牽亡歌陣的執著和努力，不僅對於牽亡歌陣中自己所扮飾的腳色非常熟悉，而對於其他每一個腳色的歌舞、唱詞內容和表現手法也都瞭如指掌，也就是他們對於牽亡歌陣的表演有通透的認知，除此之外，他們演出牽亡歌的默契十足，表演更是精湛，所以才能以此為終身事業。又從許多其他不同牽亡歌陣團體成員的訪談中，知道他們三位藝師都是當代牽亡歌陣表演的佼佼者。

筆者對於這些牽亡歌陣藝師們的背景、敬業精神與藝術造詣提出以下觀點：

## 一、民間高度認同，並持續自主、自發參與

筆者以將近一年時間和善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的藝師們接觸相處，了解他們的性格，為人處事和演出的技藝，非常令人感動。楊素鳳於 1982 年（39 歲）開始學牽亡歌陣，並參與演出，由於其個性非常活潑開朗，能歌善舞，加以聰明、記憶力極強，本身就具有優秀藝師的特質。多年來她參與過許多牽亡歌陣團體的演出，因此對於優秀的藝師，她能從模仿到學習到獨立進行表演，而自己又能自我發揮，加一些創意，又因為演出內容豐富，並且展演技藝精湛，所以演出機會非常多，至 2019 年，她已經 77 歲，仍然活躍於牽亡歌陣的場域。

紅頭法師許能傳在 20 歲左右因為對於宗教有濃厚的興趣，也想著要做一些好事，所以就先學習了念咒，為需要的民眾收驚、解厄運，成為法師。自從他學習牽亡歌和三絃演奏之後，開啟了許能傳的牽亡歌終身事業。他對於收驚、解厄運等的民俗療法，是從寫符咒開始學起，有了這些民俗療法的基礎之後，他認為有些牽亡的意義與一些咒語的內涵是有關係的。有些咒語可以唸也可以唱，所以他在執行牽亡儀式時，就很自然的將他所會的咒語加進牽亡歌中，同時也是對亡者超渡之

祝福。從臺南演出受歡迎而轉到臺北發展，現今又回到臺南繼續從事牽亡歌陣之演出，成為他終身之職志。

姜德川在牽亡歌陣中演奏三絃，總喜歡自己動腦筋，經常研究如何表演才能更好，所以每次演出都能推陳出新，使他在牽亡歌陣界有很好的口碑，這也呈現他的敬業精神和人格特質。他剛開始在牽亡歌陣是彈月琴，他不會樂理，也不會看譜，是靠聽音演奏，也就是他音感很好，音樂聽熟悉了，就能演奏。一般牽亡歌陣演出時會先「落曲」，也就是等前場演出者唱曲，聽到演出者唱什麼曲調，然後姜德川就能跟上唱者，進行伴奏，所以演唱者經常說是遇到「知音」。

姜德川在伴奏時還經常應用「琴低高唱」的竅門，意思是琴彈低八度音，唱曲者唱高音區，這樣演出才會好聽。另外，如果前場唱「背管」、「翻管」，也就是唱者的音調沒有和伴奏在相同調高上，那姜德川就會彈奏蹦蹦恰蹦蹦恰蹦蹦恰（節奏），等前場唱曲者回到本調上，然後聽到唱曲者唱什麼音高，他再繼續彈奏旋律，讓唱曲繼續。他認為演出牽亡歌陣，唱曲者有板有撩，注意歌詞、歌板，配搭伴奏就能成功地展現牽亡歌之韻味。近日雖然身體健康欠佳，但是仍然執著地繼續演出。

## 二、顯著反映族群或地方社會生活與文化之特色

善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」，目前演出者雖然年事已高，但是還在表演牽亡歌陣，尤其是他們累積了多年之經驗，因此表演藝術方面能維持具有藝術性的傳統特色。「龍鳳誦經牽亡歌陣團」所演出的夜場、日場和做七旬，是融入臺灣社會禮儀文化的表演藝術，儀式中主要目的是引領亡魂順利地抵達西方極樂世界，但是內容中也設計安排了一些小戲的橋段，是給往生者家屬或觀眾欣賞的，別有一番情趣。而所唱之曲，唱詞是符合牽亡的旨趣，而音樂部分，幾乎都是臺灣歌仔戲的曲調，還有一些民間歌曲、流行音樂和北管、高甲戲音樂，具有濃厚的臺灣音樂色彩，具有臺灣文化特徵。

## 三、實踐內容與表現形式仍保留一定之傳統方式

善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的團主楊素鳳很好學，她非常喜歡看歌仔戲，如果聽到一些適合牽亡歌陣的詞曲，就用筆記錄學習，而後應用於牽亡歌陣，所以她的口白就和其他藝師不同。因為她能唱能說能演，在 2003 年（60 歲）歌仔戲劇團演出缺人，她也參加了演出，雖然只是跑龍套，但是從參與歌仔戲戲曲演出中，也能熟悉歌仔調，了解情節和表現形式，這對於牽亡的傳統表演的確有無形的助益。

楊素鳳學藝是學活的，就是執行牽亡歌陣時，先了解主家的文化背景，是高知識分子，還是中下階層，而後因應主家的背景，套用不同的口白和唱曲，也增添了牽亡歌陣傳統表演的多元特色。許能傳表示他請三清道祖部分，大多用高甲戲音樂【將水】；但是唸經、唸咒語的部分，就比較特

別，也和別人不同，例如：演出土地公時，會唸一個土地公咒，一般的紅頭法師基本上是不會唸這咒語；過橋的時候，唱【落關】，也可以唱【將水】；許能傳表演「五代」時常用【文和調】唱曲，有時也用【二度梅】、【母子鳥】、【哭不停】、【觀音得道】、【秋夜曲】等，這些都是臺灣音樂的傳統曲調，所以他可以使用不同曲唱「五代」，以茲變化。

姜德川在牽亡歌陣中彈三絃雖然不需要唱曲，但是那些唱詞他也都清楚。雖然牽亡歌陣所使用的唱曲名稱，他不一定全知道，但是只要唱者唱出口，他就知道如何配合演奏了，可見他對於牽亡歌陣的曲調旋律已經非常熟悉。他表示牽亡歌陣常用到的曲調有：【黑暗路】、【二度梅】、【文和調】、【哭調】、【艋舺雨】、【將水】、【相思引】、【相依為命】。他曾擔任法師時會用到的歌，有一些也很適合用在牽亡歌陣，他會教前場唱曲者，用時牽亡歌陣，例如：【靈前歌】、【四空仔】、【喜串】、【將水】等，這些也都是臺灣音樂的傳統曲調。

筆者在臺南市文化局文資處的規畫安排之下，對於臺南市善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」的牽亡儀式進行夜場、日場和做七的記錄保存，深知該團的表演藝術具有民間色彩和表演藝術價值，其內容能深度地呈現漢族福佬系民間社會現象，其內容和表演形式能充分反映臺南地方之審美觀。希望逐漸式微的傳統喪葬儀式之一的牽亡歌陣，在政府的重視之下，除了留有影音、文字和曲譜的記錄保存，以為相關研究者參考之外，更期望這具有民間傳統特色的表演藝術，能與時俱進，配合當代民眾的生活需求，而繼續傳承發展。

## 參考文獻

### 一、論著

- 吳碧惠（2019）。**臺南牽亡歌陣研究**。臺南：臺南市政府文化局。
- 林茂賢（1999）。**臺灣民俗記事**。臺北：萬卷樓圖書有限公司。
- 徐福全（2008）。**臺灣民間傳統喪葬儀節研究**（打字版）。徐福全自行出版，星橋網路書店出售。
- 黃文博（1988）。**臺灣民間信仰見聞錄**。臺南：臺南縣立文化中心。
- 黃文博（1989）。**臺灣風土傳奇**。臺北：臺原出版社。
- 黃文博（2000）。**臺灣人的生死學**。臺北：常民文化出版公司。
- 楊士賢著（2019）。**臺南喪葬禮俗研究**。臺南：臺南市政府文化局出版。

### 二、期刊論文

- 阮昌銳（1998）。臺灣的民俗。**民俗與文化期刊**。臺北：交通部觀光局。
- 范勝雄（1998）。臺灣民間的喪葬禮俗，15-61。臺南：臺南文化。
- 蔡文婷（1994）。人生的最後一場戲——牽亡陣。**光華**，104-111。臺北：光華畫報雜誌社。
- 蔡懋棠（1978）。牽亡歌和牽亡歌團。**臺灣風物**，122-196。臺北：臺灣風物雜誌社。
- 簡上仁（1983）。臺灣的歌舞小戲——車鼓、駛犁、牽亡。**臺灣文藝**，190-196。臺北：臺灣文藝雜誌社。

### 三、學位論文

- 王建國（2011）。**臺灣牽亡歌陣說唱藝術之研究-以吳天羅大師為例**。大葉大學設計暨藝術學院碩士在職專班碩士論文。
- 李佩佳（2006）。**臺灣牽亡歌陣儀式音樂研究**。國立臺南藝術大學民族音樂學研究所碩士論文。
- 陳瑞明（2002）。**臺灣閩南語諺語研究**。國立高雄師範大學國文教學碩士班碩士論文。
- 彭榮邦（2000）。**牽亡：惦念世界的安置與撫慰**。國立東華大學族群關係與文化研究所碩士論文。
- 龔萬侯（2005）。**牽亡歌陣儀式意涵之探討—以臺南地區為例**。南華大學生死學研究所碩士論文。

### 四、網站資料

- Yahoo 奇摩知識網（2010）。日本與臺灣的喪禮提問【線上查詢】。

<https://tw.answers.yahoo.com/question/index?qid=20101226000015KK04279>，檢索日期：2020年3月7日。

wikimedia (2011)。臺南市行政區劃【圖片】。

[https://www.bing.com/search?q=%E5%8F%B0%E5%8D%97%E5%B8%82%E8%A1%8C%E6%94%BF%E5%8D%80%E5%9C%B0%E5%9C%96&src=IE-SearchBox&FORM=IESR4A&pc=EUPP\\_](https://www.bing.com/search?q=%E5%8F%B0%E5%8D%97%E5%B8%82%E8%A1%8C%E6%94%BF%E5%8D%80%E5%9C%B0%E5%9C%96&src=IE-SearchBox&FORM=IESR4A&pc=EUPP_)，檢索日期：2020 年 3 月 5 日。

# The Performative Rituals of *Qian-wang-ge-zhen* in Tainan, Taiwan: A Case Study of *Long-Feng Mantra-Chanting* *Qian-wang-ge-zhen* Troupe in Shanhua

Te-Yu Shih \*

---

## Abstract

Since it first was introduced to China, Buddhism has been passed down, developed and evolved to wield a strong influence on Chinese culture. It has been a long time since the Buddhist ideology influenced China, and Buddhist temples could be found everywhere to worship gods, sermonize the public, and promote the Buddhist ideology and rituals. In addition, with the publication of the Buddhist classics, Buddhism has been spread and promoted, which forms a systematic Buddhist culture in the civilian life. Recently, some Buddhist groups have established Buddhism academies, published Buddhist publications. Moreover, with mass media and the Internet to publicize and promote Buddhist ideology and thoughts, Buddhism has not only been rooted in China but also spread overseas.

The development of Buddhism in Taiwan could be dated back to the Ming Dynasty, coming to Taiwan with the early immigrants from Fujian, which has now become a part of life customs and formed an important religious culture in Taiwanese civilian life. *Chi-shan-long-hu-yan*, located in Liujia, Tainan, Taiwan, was established more than three hundred years ago, and is one of the earliest temples in Taiwan, and the very first religious base for worshipping Guanyin, the Bodhisattva. This temple was established by Yong-hua Chen, a general under Koxinga, and invited a Zen master, *Can-che* (also named *Ze-can*) from Fujian to station as the first founding master. Now the chief abbot of the temple, Master *Shen-fu*, is the eleventh abbot. *Chi-shan-long-hu-yan* was also the site for *Tian-di-hui* (a Chinese fraternal organization) established by Yong-hua Chen as well as the starting place for Triad (Chinese Freemasonry), which makes this temple (*yan*) more significant historically and culturally.

This paper will begin by introducing the historical background and cultural significance of *Chi-shan-long-hu-yan*. Secondly, the ritualistic music of the Buddhist monastic practice and its

functions will be analyzed. Thirdly, *lun-guan* (sermons and lessons) of morning and evening Buddhist practices, and the procedures, lyrics, tunes, and melodies of *fanbai* (the Buddhist hymns) of the chanting rituals in the Buddhist meditation groups will also be analyzed. Finally, the ritualistic music for chanting and recitation will be discussed, which continues the contexts of the traditional Buddhist music and blends the *fanbai* form with Taiwanese folk music culture. Hopefully, the materials of this research will provide reference for researchers in the related fields.

**Keywords:** buddhist music, *fanbai*, *Chi-Shan-Long-Hu-Yan*, the music for chanting, recitation and rituals

---

\* Distinguished Professor, Institute of Art Studies, National Cheng Kung University

臺灣臺南「牽亡歌陣」表演儀式探析—以善化「龍鳳誦經牽亡歌陣團」為例

# 國立臺灣藝術大學「藝術學報」撰稿格式

**壹、稿件：**請用 A4 格式電腦打字，存 word 文字檔，上下左右邊界為 2.5 公分，稿件需具備中、英文題目與作者中、文英姓名暨服務單位；中、英文摘要以不超過 250 字、中英文關鍵字以不超過 6 個為原則。

## **貳、文章結構：**

一、封面：依次包括（一）論文題目、（二）作者姓名、（三）服務單位、職稱。

二、摘要：

（一）實證性文章：研究問題、研究對象、研究方法、研究結果（含顯著水準）、結論與建議。

（二）評論性或理論性文章：分析主題、目的或架構、資料來源、結論。

三、本文：

（一）緒論：研究問題與背景、研究變項定義、研究目的與假設。

（二）研究方法：研究對象、研究工具、實施程序。

（三）研究結果

（四）結論與建議（或研究限制）

（五）參考文獻：

## **參、文獻引用：（詳閱 APA 格式第六版）**

一、基本格式：同作者在同一段中重複被引用時，採用第二段所述第一種引用方式，第一次須寫出日期，第二次以後則日期可省略，但如採用第二種引用方式時，第二次以後則須註明年代。

（一）英文文獻：In a recent study of reaction times, Walker (2000)

described the method...Walker also found...

In a recent study of..., Walker (2000) ... The study also

showed that...(Walker, 2000)...

（二）中文文獻：秦夢群（2001）強調掌握教育券之重要性，…；秦夢群同時建議…。文中也指出教育券使用不當之負面效果（秦夢群，2001）

二、作者為一個人時，格式為：

（一）英文文獻：姓氏（出版或發表年代）或（姓氏，出版或發表年代）。

例如：Porter (2001)…或 (Porter, 2001)。

（二）中文文獻：姓名（出版或發表年代）或（姓名，出版或發表年代）。

例如：吳清山（2001）。…或（吳清山，2001）。

三、作者為二人以上時，必須依據以下原則撰寫（括弧中註解為中文建議格式）：

（一）原則一：

英文論文：作者為兩人時，兩人的姓氏全列，並用「and」連接。

例如：Wassertein and Rosen (1994)…或…（Wassertein & Rosen 1994）

中文論文：作者為兩人時，兩人的姓名或姓氏全列，並用「與」連接。

例如：吳清山與林天祐（2001）…或（吳清山、林天祐，2001）

例如：Wasserstein 與 Rosen (1994) 或 (Wasserstein & Rosen 1994)

- (二) 原則二：作者為三至五人時，第一次所有作者均列出，第二次以後僅寫出第一位作者並加 et al. (等人)。

例如：

【英文論文】

【第一次出現】

Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman and Rock (1994) found

或 (Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman, & Rock, 1994)...

【第二次以後】

Wasserstein et al. (1994)... 或 (Wasserstein et al., 1994)...

【中文論文】

【第一次出現】

吳清山、劉春榮與陳明終 (1995) 指出 或 (吳清山、劉春榮、陳明終，1995)

【第二次以後】

吳清山等人 (1995) 指出 或 (吳清山等人，1995)

Wasserstein、Zappula、Rosen、Gerstman 與 Rock (1994) 發現 或 (Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman, & Rock, 1994)。

- (三) 原則三：作者為六人以上時，每次僅列第一位作者並加 et al. (中文用「等人」)。

- (四) 原則四：二位以上作者時，在文中引用時，中文書寫格式上作者之間用「與」連接，英文書寫格式則用 and 連接，在括弧內以及參考文獻中則分別用「、」或「&」號連接。

四、作者為公司、協會、政府組織、學會等單位時，依下列原則撰寫：

- (一) 基本上，每次均使用全名。

- (二) 簡單且廣為人知的單位，第一次用全名並加註其縮寫名稱，第二次以後可用縮寫，但在參考文獻中一律要寫出全名。

例如：

[第一次出現] National Institute of Mental Health[NIMH] (1999)

或 (National Institute of Mental Health[NIMH], 1999)

[第二次以後] NIMH (1999)... 或 (NIMH, 1999)...

例如：

[第一次出現] 行政院教育改革審議委員會【行政院教改會】 (1998)

或... (行政院教育改革審議委員會【行政院教改會】，(1998)。

[第二次以後] 行政院教改會 (1998) ... 或... (行政院教改會，1998)。

五、外文作者姓氏相同時，相同姓氏之作者於文中引用時均引用全名，以避免混淆。

例如：R. D. Luce (1995) and G. E. Luce (1988)... 或 R. D. Luce (1995) 與 G. E. Luce (1988)

六、未標明作者（如法令、報紙社論）或作者為「無名氏」（anonymous）時，依據下列原則撰寫：

（一）未標明作者的文章，把引用文章的篇名或章名當作作者，在文中英文用斜體（中文用粗體）顯示，在括弧中用雙引號（中文用「」）顯示。

例如：*Educational Leadership* (1994)...或... (“Educational Leadership,” 1994)。

例如：領導效能（1995）...或...（「領導效能」，1995）。

師資培育法（1994）...或...（「師資培育法」，1994）。

作者署名為無名氏（anonymous）時，以「無名氏」當作作者。

例如：...(Anonymous, 1998)。

例如：...（無名氏，1998）。

七、括弧內同時包括多筆文獻時，依姓氏字母（中文用筆畫）、年代、印製中等優先順序排列，不同作者之間用分號“；”分開，相同作者不同年代之文獻用逗號“，”分開。

例如：(Pautler, 1992; Razik & Swanson, 1993a, 1993b, in press-a, inpress-b)。

例如：（吳清山、林天祐，1994，1995a，1995b；劉春榮，1995，印製中-a，印製中-b）。

引用二手資料：除非絕版、無法透過一般管道尋獲或是沒有英文版本（有閱讀困難），盡量不要引用二手資料。如引用二手資料，僅在參考文獻中列出閱讀過的二手文獻來源。

例如：Allport's diary (as cited in Nicholson, 2003)

林天祐的記事本（引自陳明終，2009）…

八、引用資料無年代記載或古典文件時：

（一）知道作者姓氏，不知原始年代，但知道翻譯版年代時，引用譯版年代並於其前加 trans.。

例如：(Aristotle, trans. 1945)

（二）知道作者姓氏，不知原始年代，但知道現用版本年代時，引用現用版本年代並於其後註明版本別。

例如：(Aristotle, 1842/1945)

（三）古典文件不必列入參考文獻中，文中僅說明引用章節。

例如：1 Cor. 13.1 (Revised Standard Version)

例如：論語子路篇

九、引用特定局部文獻時，如資料來自特定章、節、圖、表、公式，要逐一標明特定出處，如引用整段原文獻資料，要加註頁碼。

例如：(Shujaa, 1992, chap. 8) 或 (Lomotey, 1990, p. 125) 或 (Lomotey, 1990)...(p. 125)

例如：（陳明終，1994，第八章）或（陳明終，1994，頁8）

十、引用個人通訊紀錄如書信、日記、筆記、電子郵件、會晤、電話交談等，不必列入參考文獻中，但引用時要註明：作者、個人紀錄類別、以及詳細日期。

例如：(T. A. Razik, Diary, May 1, 1993)

例如：（林天祐，上課講義，1994年5月1日）

十一、其他方面：

例如：(see Table 2 of Razik & Swanson, 1993, for complete data)

例如：(詳細資料請參閱：林天祐，1995，表1)

## 肆、參考文獻：(詳閱 APA 格式第六版)

### 一、編排格式

(一) 英文文獻每一筆開頭要凸排 4 個英文字母，如：

Razik, T. A., & Swanson, A. D. (1995). *Fundamental concepts for educational administration and leadership*. New York: Macmillan.

(二) 中文文獻開頭凸排兩個中文字，如：

張芬芬 (1995 年 4 月)。教育實習專業理論模式的探討。毛連塹 (主持人)，教師社會化的過程。師資培育專業化研討會，臺北市立師範學院。

### 二、引用格式

(一) 期刊、雜誌、新聞文章、摘要資料：

1. 中文期刊格式 A：作者 (年代)。文章名稱。期刊名稱，期別，頁別。
2. 中文期刊格式 B：作者 (印製中)。文章名稱。期刊名稱，期別，頁別。
3. 英文期刊格式 A：Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (1995). Title of article. *Title of Periodical*, xx(xx), xxx-xxx.
4. 英文期刊格式 B：Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (in press). Title of article. *Title of Periodical*, xx(xx), xxx-xxx.
5. 中文雜誌格式：作者 (年月日)。文章名稱。雜誌名稱，期別，頁別。
6. 英文雜誌格式：Author, A. A., & Author, B. B. (1996, January 9). Article title. *Magazine Title*, xxx, xx-xx.
7. 中文報紙格式 A：作者 (年月日)。文章名稱。報紙名稱，版別。
8. 中文報紙格式 B：文章名稱 (年月日)。報紙名稱，版別。
9. 英文報紙格式 A：Author, A. A. (1996, January 9). Article title. *Newspaper Title*, p. xx.
10. 英文報紙格式 B：Article title. (1996, January 9). *Newspaper Title*, p. xx.

(二) 書籍、手冊、書的一章：

1. 中文書籍格式 A：作者 (年代)。書名。出版地點：出版商。
2. 中文書籍格式 B：作者 (年代)。書名 (版別)。出版地點：出版商。
3. 中文書籍格式 C：單位 (年代)。書名 (編號)。出版地點：作者。
4. 中文書籍格式 D：書名 (年代)。出版地點：出版商。
5. 英文書籍格式 A：Author, A. A. (1993). *Book title*. Location: Publisher.
6. 英文書籍格式 B：Author, A. A. (1993). *Book title*. (2nd ed.). Location: Publisher.
7. 英文書籍格式 C：Institute. (1993). *Book title*, (No. 123.). Location: Author.
8. 英文書籍格式 D：*Book title*. (1993). Location: Publisher.

9. 中文書文集格式：作者 (主編)(年代)。書名。出版地點：出版商。
10. 英文書文集格式 A：Author, A. A. (Ed.). (1995). *Book title*. Location: Publisher.
11. 英文書文集格式 B：Author, A. A., & Author, B. B. (Eds.). (1995). *Book title*. Location: Publisher.
12. 中文百科全書或辭書格式：作者 (主編)(年代)。書名 (第 2 冊)。出版地點：出版商。
13. 英文百科全書或辭書格式：Author, A. A. (Ed.). *Title*(3rd. ed., Vol. 1 ). Location: Publisher.
14. 中文翻譯書格式 A：原作者中文譯名 (譯本出版年代)。書名 (版別) (譯者 譯)。出版地點：出版商。(原著出版年：1984 年)
15. 中文翻譯書格式 B：書名 (譯本出版年代)。(譯者 譯)。出版地點：出版商。(原著出版年：1984 年)
16. 英文翻譯書格式：Author, A. A. (1996). *Book title* (B. Author, Trans.). Location: Publisher. (Original work published 1983)
17. 中文書文集文章格式 A：作者 (年代)。文章名稱。載於 文集作者 (主 編)，書名 (頁別)。出版地點：出版商。
18. 中文書文集文章格式 B：作者 (年代)。文章名稱。載於 文集作者 (主編)，書名 (章別)。出版地點：出版商。
19. 英文書文集文章格式 A： Author, A. A. (1993). Article title. In B. B. Author (Ed.), *Book title* (pp. xx-xx). Location: Publisher.
20. 英文書文集文章格式 B： Author, A. A. (1993). Article title. In B. B. Author (Ed.), *Book title* (chap. 3). Location: Publisher.

(三) 專門及研究報告：

1. 中文政府報告格式 A：單位 (年代)。報告名稱 (報告編號：xx)。出版地：作者或出版商。
2. 中文政府報告格式 B：作者 (年代)。報告名稱 (○○單位報告編號：xx)。出版地：作者或出版商。
3. 英文政府報告格式 A：Institute (1996). *Report title* (Rep. No.). Location: Publisher.
4. 英文政府報告格式 B：Author, A. A. (1996). *Report title* (Rep. No.). Location: Publisher.
5. ERIC 報告格式：Author, A. A. (1995). *Report title* (Report No. xxxx-xxxxxxxxx). Eugene, OR: University of Oregon, ERIC Clearinghouse on Educational Management. (EA xxx xxx)

(四) 會議專刊或專題座談會論文：

1. 已出版之會議專刊文章格式：依性質分別與書文集或期刊格式相同。
2. 中文專題研討會文章格式：作者 (年月)。論文名稱。研討會主持人 (主持人)，研討會主題。研討會名稱，舉行地點。
3. 英文專題研討會文章格式：Author, A. A. (1995, April). Report title. In B. B. Author. (Chair), *Symposium topic*. Symposium title, Place.
4. 中文會議發表論文格式：作者 (年月)。論文名稱。會議名稱，會議地點。
5. 英文會議發表論文格式：Author, A. A. (1995, April). *Paper title*. Paper presented in the Meeting Title,

Place.

(五) 學位論文：

1. DAI 微縮片格式：Author, A. A. (1995). Dissertation title. *Dissertation Abstracts International*, xx(xx), xxxA. (University Microfilms No. AAC95-14263)
2. DAI 原文格式：Author, A. A. (1995). Dissertation title. (Doctoral Dissertation, University Name, 1995). *Dissertation Abstracts International*, xx, xxxx.
3. 中文未出版學位論文：作者 (年代)。論文名稱。○○大學○○研究所碩或博士學位論文，未出版，大學地點。
4. 英文未出版學位論文：Author, A. A. (1995). *Dissertation title*. Unpublished doctoral dissertation, University Name, Place.

(六) 視聽媒體資料：

1. 中文影片格式：製作人姓名 (製作人)，導演姓名 (導演) (年代)。影片名稱【影片】。(影片來源，及詳細地址)
2. 英文影片格式：Author, A. A. (Producer), Author, B. B. (Director). (1995). Film title [Film]. (Avail from Company Name, Address)
3. 中文電視節目格式：節目製作人姓名 (製作人) (年月日)。節目名稱。電視台地點：電視台名稱。
4. 英文電視節目格式：Author, A. A. (Executive Producer). (1996, May 1). *Program title*. Place: Television Company.

(七) 電子媒體資料：

1. 中文線上查詢格式 A：作者 (年代)。文章名稱。期刊名稱【線上查詢】，期別。線上查詢的詳細程序(如：<http://www.tmtc.edu.tw/~primary/right.htm>)。(上網查詢日期，如：2000 年 10 月 27 日)
2. 中文線上查詢格式 B：作者 (年代)。文章名稱【線上查詢】。線上查詢的詳細程序。(如：<http://www.tmtc.edu.tw/~primary/right.htm>)。(上網查詢日期，如：2000 年 10 月 27 日)
3. 英文線上查詢格式 A：Author, A. A. (1996). Article title. *Periodical Name* [On-line], xx. Available: Specify path (如：<http://www.ed.gov/pubs/planrpts.html>) ( Visited date 如：October 27, 2000)
4. 英文線上查詢格式 B：Author, A. A. (1995). *Title* [On-line]. Available:Specify path(如：<http://www.ed.gov/pubs/planrpts.html>) ( Visited date 如：October 27, 2000)
5. 中文 CD-ROM 文章摘要格式：作者 (年代)。文章名稱【光碟】。期刊名稱，期別，頁別。光碟資料庫別：文章摘要編號。
6. 中文 CD-ROM 論文摘要格式：作者 (年代)。論文名稱【光碟】。光碟資料庫別：論文摘要編號。
7. 英文 CD-ROM 文章摘要格式：Author, A. A. (1995). Article title [CD-ROM]. *Journal Title*, xx, xxx-xxx. Abstract from: Source and retrieval number.
8. 英文 CD-ROM 論文摘要格式：Author, A. A. (1995). *Article title* [CD-ROM]. Abstract from: ProQuest File: Dissertation Abstracts Item: 9514263.

(八) 法令：

1. 中文法令格式 A：法令名稱 (公布或發布年代)。
2. 中文法令格式 B：法令名稱 (修正公布或發布年代)。
3. 英文法院判例格式：Name vs. Name, Volume Source Page (Court data).
4. 英文法令格式：Name of Act, Volume Source §xxx (1995).

伍、圖表製作：(詳閱 APA 格式第六版)

一、表格的製作：

表格主要包括：標題、內容、以及註記三個部份，格式如下：

(一) 中文表格標題的格式：表 1. 標題 或 表 2. 標題，...等。(置於表格之上)。

(二) 英文表格標題的格式：Table 1.

*Table Title* (均置於表格之上)

如為定稿，則改為 Table 1. *Table Title* 不再分為兩行。

(三) 中英文表格內容的格式：格內如無適當的資料，以空白方式處理，如有資料，但無需列出，則劃上斜線 / 。列數可酌予增加，但行數愈少愈好。同一行的小數位的數目要一致。

(四) 中文表格註記的格式：於表格下方靠左對齊第一個字起，第一項寫總表的註解 (如：本資料係由九位評審依五等第計分法...，資料來源：...)，第二項另起一列寫特定行或列的註解 (如： $n1=25$ .  $n2=32$ .)，第三項另起一列寫機率的註解 (如： $*p < .05$ .  $**p < .01$ .  $***p < .001$ .)

(五) 英文表格註記的格式：與中文格式原則相同，但以英文敘述，第一項為 *Note*，第二項為  $n1=20$ .  $n2=30$ ，...等，第三項為  $*p < .05$ .  $**p < .01$ .  $***p < .001$ .等。

(六) 中文表格資料來源的格式 A：註記第一項可說明本表的出處，來自期刊文章可寫：資料來源：“文章名稱”，作者，年代，期刊名稱，期別，頁別。

(七) 中文表格資料來源的格式 B：如來自書籍可寫：資料來源：書名 (頁別)，作者，年代，出版地：出版商。

(八) 英文表格資料來源的格式 A：*Note*. From “Title of Article,” by A. A. Author, 1995, *Title of Journal*, xx(xx), p. xx. Copyright 1993 by the Name of Copyright Holder. Reprinted [or Adapted] with permission.

(九) 英文表格資料來源的格式 B：*Note*. From *Title of Book* (p. xxx), by A. A. Author, 1995, Place: Publisher. Copyright 1993 by the Name of Copyright Holder. Reprinted [or Adapted] with permission.

二、圖形的製作：

圖形包括：標題、內容、註記三部份，格式如下：

(一) 中文圖形標題的格式：圖 1. 標題 或 圖 2. 標題，...等。(置於圖形下方)

(二) 英文圖形標題的格式：*Figure 1. Title*. (置於圖形下方)，在投稿時，APA 要求所有圖形標題全部另紙打印在一張紙上。

(三) 中英文圖形內容的格式：縱座標本身的單位要一致、橫座標本身的單位也要一致，而且不論縱座標或橫座標，都要有明確的標題，並且要在圖形中標出不同形式的圖形代表何種變項。

(四) 中英文圖形註記的格式：與表格的格式相同。

(五) 每一圖表的大小以不超過一頁為原則，如超過時，可在前表的右下方註明(table continues) 或(續後頁)，在後表的左上方註明(continued) 或(接前頁)。

#### 陸、數字與統計符號：(詳閱 APA 格式第六版)

一、小數點之前 0 的使用格式：一般情形之下，小於 1 的小數點之前要加 0，

如：0.12, 0.96 等，但當某些特定數字不可能大於 1 時(如相關係數、比率、機率值)，小數點之前的 0 要去掉，如： $r(24)=.26, p < .05$  等。

二、小數位的格式：小數位的多寡要以能準確反映其數值為準，如 0.00015 以及 0.00011 兩數如只取三位小數，無法反映其間的差異，就可以考慮增加小數位。一般的原則是，依據原始分數的小數位，再加取兩位小數位。但相關係數以及比率須取兩個小數位，百分比須取整數。推論統計的數據一律取小數兩位。

三、千位數字以上，逗號的使用格式：原則上整數部份，每三位數字用逗號分開，但小數位不用，如：1,002.1324。但自由度、頁數、二進位、流水號、溫度、頻率等一律不必分隔。

四、統計數據的撰寫格式： $M = 12.31, SD = 3.52, F(2,16) = 45.95, F_s(3, 124) = 78.32, 25.37, t(63) = 2.39, \chi^2(3, N = 65) = 15.83...$  等，其中推論統計數據，要標明自由度。(請參閱該手冊，第 113 頁)

五、統計符號的字形格式：除  $\mu, \alpha, \varepsilon, \beta$  以及 V 等符號外，其餘統計符號均要在其下劃線，如：ANCOVA, ANOVA, MANOVA, N, n1, M, SD, F, p, R... 等。如為定稿，這些統計符號的字形一律以斜體羅馬字形呈現。

## 藝術學報 第 107 期

刊 名：藝術學報

出版機關：國立臺灣藝術大學

發行人：陳志誠

本期主編：蔡秉衡

出版年月：中華民國一〇九年十二月

創刊年月：中華民國五十五年十月

刊期頻率：半年刊

地 址：新北市板橋區大觀路一段五十九號

網 址：<http://www.ntua.edu.tw>

電 話：(02)2272-2181-1715

印 刷：新北市維凱創意印刷庇護工場 / (02)8226-6239

定 價：新臺幣 500 元整

展 售 處：五南文化廣場/臺中市中山路 2 號 (04)2226-0330

國家書店松江門市 / 臺北市松江路 209 號 1 樓 (02)2518-0207

版權所有 · 不准翻印藝術學報

GPN：2005500004

ISSN：10213686

## TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.107

December 2020

PUBLISHER:

Chih-Cheng, Chen

EDITOR:

Editorial Board of the National Taiwan University of Arts,  
Republic of China (Taiwan)

ADDRESS OF ADMINISTRATION OFFICE:

59 Dagan Rd Sec. 1, Banciao Dist., New Taipei City, Taiwan 220  
Republic of China

SUBSCRIPTION RATES:

NTD 500.00

ALL RIGHTS RESERVED

No part of this book may be reproduced in any form, by mimeograph or any other means, without permission in writing from the publisher, except by a reviewer, who may quote brief passages in review to be printed in a magazine or newspaper.

GPN : 2005500004

ISSN : 10213686

# Taiwan JOURNAL of ARTS

- 
- 1 Visual Strategies for Creating Three-Dimensionality in  
Projection Mapping  
Ching-Yueh Tseng
- 
- 29 Transsexual Film I Want What I Want:  
MTF's Gender Identity and Transsexualism  
Ting-Huei Chao
- 
- 51 A Study on User Experience of Line's Ugly E-Stickers and Their  
Creators' Creative Motivation  
Li-Chiou Chen 、 Yan-Ru Chen
- 
- 75 How Does Art Transcend Daily Life? A Study of "Daily", the 2<sup>nd</sup>  
Greater Taipei Biennial of Contemporary Art  
Yi-Chen Hong
- 
- 103 Tsai Ming-Liang's Slow-walking Series towards "Pure Image"  
Yi-Chun Chen
- 
- 129 The Performative Rituals of *Qian-wang-ge-zhen* in Tainan,  
Taiwan: A Case Study of *Long-Feng Mantra-Chanting*  
*Qian-wang-ge-zhen* Troupe in Shanhua  
Te-Yu Shih
- 

Semiyearly print, Volume 16, Issue 2 (No. 107)

