

真實·錯視·幻象〈實幻之間——感知世界與物理世界的對話〉

■ 曾一婷

現實總是在意想不到之處欺騙我們，是我們沒有用心看，還是視覺系統沒有呈現真實的世界？2018年開展的「實幻之間——院藏戰國至漢代玉器特展」讓許多觀眾遊客大開眼界，驚訝於國立故宮博物院（以下簡稱故宮）院藏的玉器竟然有如此引人入勝、與科學呼應的藝術設計。而與該展一同推出之〈實幻之間——感知世界與物理世界的對話〉展覽影片（圖1，以下簡稱〈實幻之間〉），更由策展人蔡慶良博士親自撰寫腳本，以電影敘事手法突破實體文物展示之限制，利用影像具有的時間性特質，完整地呈現玉器背後所蘊含的藝術理論。

在無止盡的星空

〈實幻之間〉具有高度實驗性質，是故宮難得一見的新形態影音作品。畫面中一再出現的星系、星雲、星球，以及星際背景等（圖2），是置玉器於物理世界詮釋的意圖。

而一再出現的線條，無論是直線、曲線、波形線、各種格線等等，都是為了拆解玉器結構並帶出物理畫面的轉場。在這些虛擬的畫面中，剪入論述所需的實景以及文物影像，策展人的藝術理論就在這些虛實轉換的畫面



圖1 〈實幻之間〉主視覺圖像 教育展資處提供

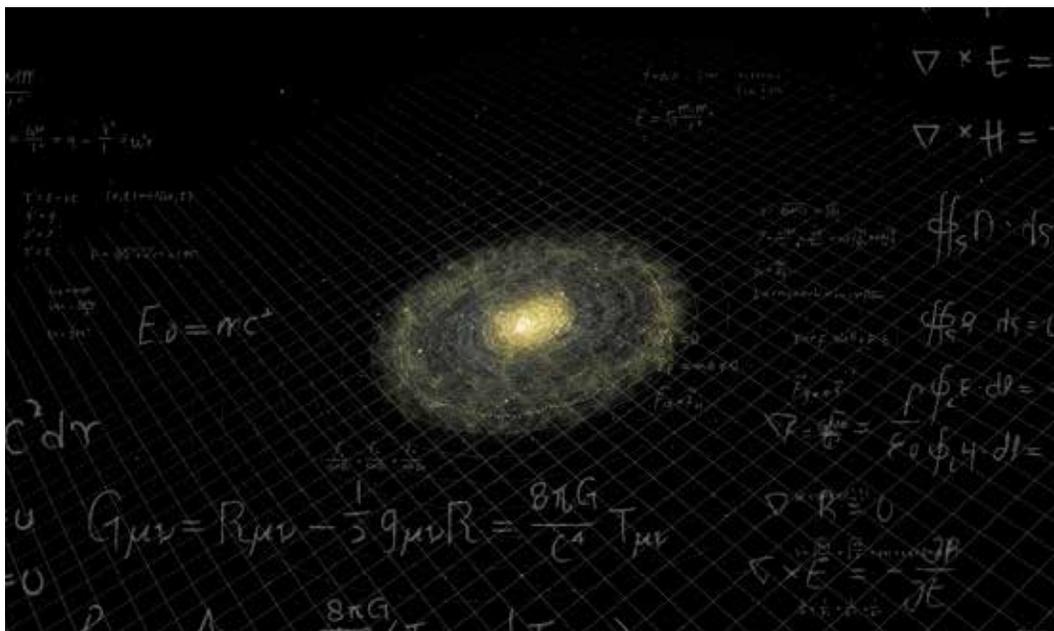


圖2 | 星際背景與廣義相對論等物理公式 教育展資處提供



圖3-a | 在剪影中勾勒出足部以判斷為獸身 教育展資處提供



圖3-b | 在玉器上勾勒出足部以判斷為獸身 教育展資處提供

中得到落實。

由於本片所欲傳達的藝術主張非常具有原創性，如何在影像中結合跨學科理論，並且製作出深入淺出、友善觀眾的影片是製作團隊最大的挑戰。正弦波、頻閃效果、廣義相對論、感知錯覺、視覺連續性原理等這些精湛且不具故事性的內容，事實上是不易於短時間內理解的，因此更突顯出剪輯手法的重要。在討論腳本的階段，為避免論述性內容紛紜雜沓，每一幕轉場之間其實有著策略性的鋪陳。影片先由雕塑開始提出東西方創

作的差異，接著輪番演繹這些令人目不暇給的玉器解析，畫面精彩紛呈，虛擬與實景交互變換，真獸與玉獸的剪影也在光學的作用下相輔而行、相互映襯（圖3-a、3-b），呈現出不同質地的光影變化。

此外，動畫與動態圖像的應用雖囿於經費而稍嫌簡明，但也足已清晰明白，讓許多只堪手握大小的玉器在4K畫面裡放大展現，補足玉器文物無法用肉眼微觀之處。即便扼腕影片長度不足以詳盡闡釋所有論點，但展場也較適合播放精簡的影像，本片整體呈現

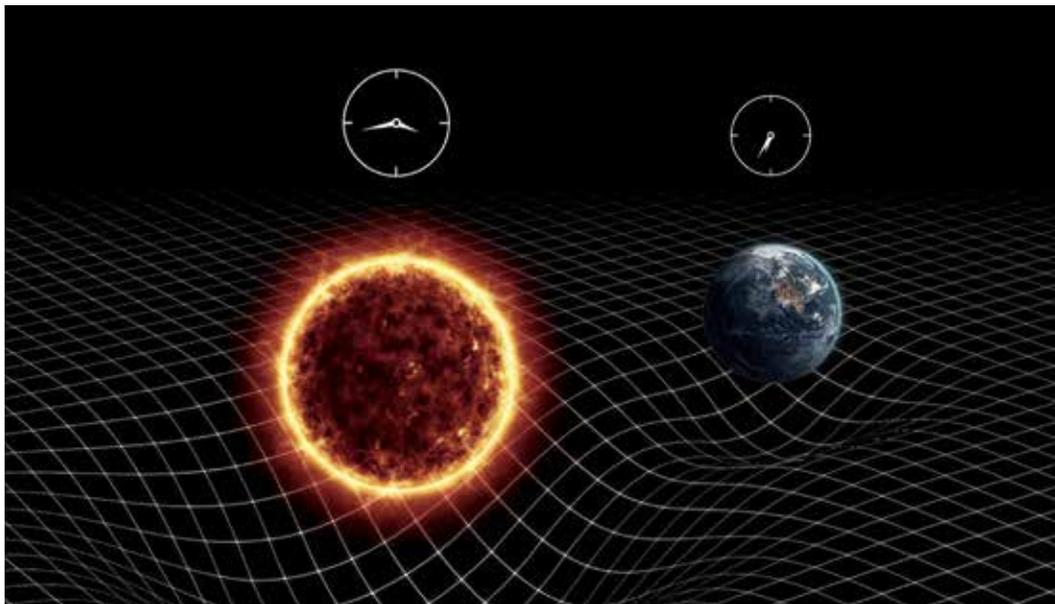


圖4 | 物理世界中的質能可以改變時間與空間 教育展資處提供

出有別於一般博物館影片的製作格局，極具實驗性質，富有高度視覺美感的同時，也挑戰觀眾的感知。

為了結合這些實景、文物影像素材甚至是物理理論（圖4），使用高速電腦運算的數位3D影像成為呈現本片內容的最佳媒材。畫面由此擺脫傳統景框的限制，在真實與虛擬之間轉換，並將焦點集中於玉器的各項分析上。中後段以廣義相對論解釋玉獸不合常理的扭轉身軀是本片高潮，三隻玉獸受到扭曲時空的影響，圍繞著地球扭曲並轉化為玉劍首（圖5-a～5-d），似乎這些玉雕大師在玉器作品上所展示的世界，比我們所以為的更為真實。透過這些層疊的影像，閱聽者的知覺有如被推向一個未知的、純粹影像的場域，置身於一個由古玉與太陽系複合的虛擬時空，一種由數學構成的影像宇宙。而杉原厚吉教授的作品更讓人恍如夢境（圖6），鏡中的錯視倒影被嵌入畫面中，虛實難分，影像在展

開與推移之間構成另一個視覺邊界，虛擬中又盡顯真實。

「言念君子，溫其如玉。」¹可片中玉器卻在溫潤中透漏出一股科學的冷靜，充滿異質元素卻又不對立，其所創造出的玉器肖像，已經脫離傳統中華文物的刻板印象，轉而朝向更加寬廣的虛擬影像時空，繁複層疊、流動交錯。

物我相望，似真似幻

故宮多年來為配合展覽拍攝過許多博物館影片，〈實幻之間〉也是其一。不同以往的是，這是為了文物特展量身訂製，並且擔任敘事要角的影像作品。由於院藏玉器大多沒有留下雕刻者姓名，影片製作目的即是闡揚這些無名的玉器巨匠，以及他們不凡的藝術成就。因此，為了貫徹策展人的藝術目標，製作團隊必須將一連串複雜的理論化為流利的影像語言。無論畫面裡多麼絢麗燦爛，其

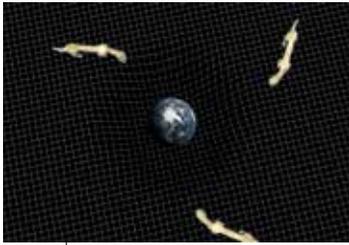


圖 5-a 三隻受到彎曲時空影響的玉獸
其一 教育展資處提供



圖 5-b 三隻受到彎曲時空影響的玉獸
其二 教育展資處提供



圖 5-c 玉獸扭身彎曲後化為獸紋玉劍首
教育展資處提供



圖 5-d 獸紋玉劍首 局部 教育展資處提供

後原理有多艱澀，映在眼裡需要一目瞭然。

在本片的攝製過程中，「看」是重點。在一個以視覺闡釋世界知識的後現代社會裡，本片卻拋出「感知是否真實」的論點反問觀眾，相當具有挑戰意味。人的知覺也許發生於意識之外，不同的社會群體對世界的詮釋也可能各異其趣，但人類共享的視覺特性與審美默契並不會就此而不同。所以，如何看呢？這便有賴策展人對文物的研究與掌握。

本片所欲強調的並非是玉器的原始功能，即便有許多是古代貴族使用的重器，更為重要的，是觀看玉器的方式，理解其設計美感，才能知曉創作者的用心。（圖 7-a ~ 7-c）

因此，就「觀看」而言，本片有兩個向度：設計者與觀看者。設計者展現製作物件（即玉器）的突破與巧思；觀看者獲得細膩幽微的心神領會。連接這兩者的，是人類共有的視覺感知。在我們瞭解視覺運作的同時，才



圖6 | 杉原厚吉教授的錯視作品〈海波草浪〉 教育展資處提供

能領悟這些巨匠如何在玉料的限制之下，創作出虛實莫測、真幻難辨，卻又符合視覺美感的作品。所以，無論畫面裡演練多少理論，整部影片其實都圍繞在「看」與「被看」之中，視線也隨著滾動的線條在玉器裡遊走。（圖8-a、8-b）原本古玉所含有的佩戴功能與身分

地位的表彰，即是承載著「被看」的角色，然而物換星移，漢代社會所建構的視覺體制的喪失，也令今人失去了當時的審美概念，造成美的社會性缺乏。美則美矣，但不知從何而來，因為「看」的角色已從臣民轉為博物館群眾。藝術史學者與博物館館員的使命即是帶領觀眾回歸當時的時空背景，全面建構觀賞玉器的感知能力。

本片在策展人的指導之下，試圖喚喚的不是漢代玉器所承載的文化意涵，而是設計者與觀看者所應共享、共有的視覺活動與現象。在美學策略上，除了透過導演嫻熟的取鏡，讓畫面充滿豐富、細緻的層次外，影片每一幕的玉器選件、擺放方式、攝錄方向等



圖7-a | 玉器上的頻閃效果 其一 一番勢準備向左跳躍的動態效果 教育展資處提供



圖7-b | 玉器上的頻閃效果 其二 攀附於壁上的靜態效果 教育展資處提供

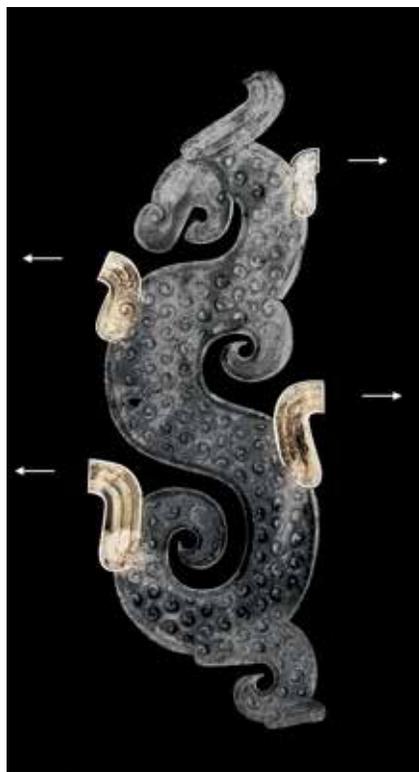


圖7-c | 玉器上的頻閃效果 其三 動靜交替 教育展資處提供

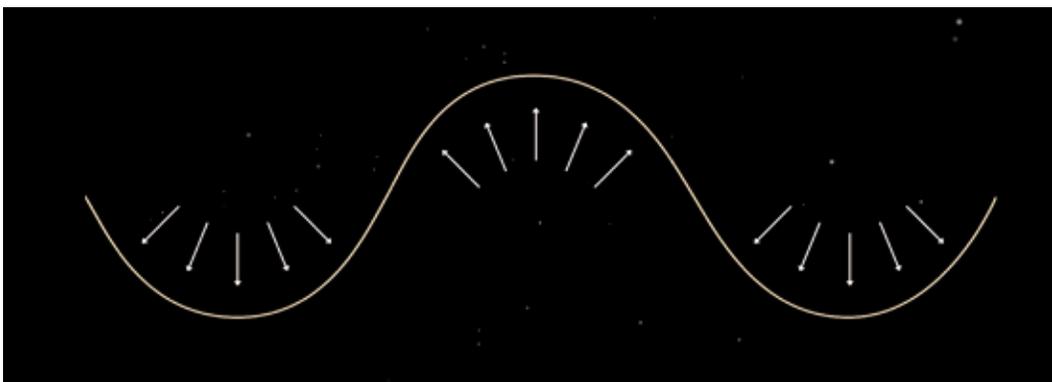


圖 8-a | 正弦波所形成的動感與張力 教育展資處提供



圖 8-b | 玉器的蜿蜒外型如同正弦波有著動感效果 教育展資處提供

等，皆經過策展人的精心思索，以精準呈現每一件玉器獨到的、精彩的觀賞角度。（圖 9）〈實幻之間〉所構築的虛擬世界不只是文物的再現，也是一種動態影像媒介，吸引我們對玉器進行理性賞析、感性直觀。

「夫美不自美，因人而彰。」² 腦海在我們觀影的瞬間生成想像，無論是玉料雕刻而成的玉器，或是發光二極體製成的畫面，都脫離物的有用性、自然性，向人類知覺展現一個結合藝術與科學的意象世界。漢代時人鑑賞玉器的眼光，就在這些影像中流露而出，品味也由此而立。

我曾在這裡看見

視覺技術早已在我們生活中擴散蔓延，遍及不同的社會領域。數位影像也早已進入博物館，成為展示的一部分，但故宮以往置於正館文物展場的影片大多為輔助性質，未能高度施展影像的敘事功能。為了發揮影片的影響力，策展人特地選在三樓的開放場地，安排一方舒適的空間誘使觀眾駐足，並且使用相同風格的地貼、柱面設計連結特展的主展場，讓觀眾在匆匆過眼之際能夠依循著顏色的暗示前往。兩者既獨立又相連，屬性不同卻又彼此相關，影片除了有輔佐的功能外，也能擁有自己的主體位置。（圖 10）



圖9 | 視覺中斷法在玉卮上的應用 教育展資處提供



圖10 | 「實幻之間——院藏戰國至漢代玉器特展」展場內部 作者攝

即便因為設備與展場空間的限制，最終只能以大尺寸電視取代投影設備播放，但〈實幻之間〉還是相當成功地讓觀眾耳目一新，這是一場跨學科、跨領域的實驗，雖無刻意

宣傳，也超越一般大眾對故宮的想像。特展與影片本身所欲傳達的理論也許較為艱澀，影音文本與實體文物之間也是有所差異，但策展人試圖讓藝術脈絡、視覺性和影像效果

相互作用、交融並行，並且保持理論內容與結論的開放性，旨在讓觀眾有所啟發，不虛此行。

作為展覽影片的定位以及其傳播性質，《實幻之間》攝製完成時，除了選擇於故宮文會堂發布外，也置於故宮經營的線上影音平臺供觀眾瀏覽，影片在此肩負著宣傳的角色。博物館本是一個傳達知識與美的機構，而且影像的意義是多重的。無論是在館外使用行動裝置或在館內安坐觀看，本片的初始目的皆是在閱聽者的心中引發對玉器設計的好奇心，即使資訊傳遞不可避免是單向的。影像就這樣在不同的時空背景裡播放，閱聽者在接收的同時，也做出各種褒貶不一的解讀，或許信服，也可能存疑；或許是意興闌珊，也可能是興味盎然。本片期許所有閱聽者抱持著開放的心胸，撇除過往對中華古玉的刻板聯想，進而獲得與策展人一致的視覺觀點，瞭解其探討玉器創作的用心。至此，影像本身便已達到對觀眾產生意義與認同的最終目的。

小結

本片是故宮跨單位合作下的作品，由各單位人才發揮所長，延攬傑出的攝製團隊，成就《實幻之間》一片之藝術性與可看性。在製作的過程中，有賴策展人的創意發想與各級長官的指導支持，讓整體團隊能夠於短暫時程內，循序漸進地完成影片並趕上特展開幕。本片雖是為展覽而製，但究其內容，也是一個完整獨立的影音作品，可以脫離展覽而存在。透過完善的腳本設計，觀眾在鑑賞動態影像的過程中，不只是直觀地理解展覽脈絡而已，也能細細品味影像本身流動的美感，以及其中乘載的藝術內涵。「戰國至漢代，是玉器史上獨樹一幟的錯覺藝術時代。」³《實幻之間》期待觀眾採用全新的視角切入，領會玉器背後的设计原理，以及其讓人產生視錯覺的原因，並藉由影像與文物的展示，一覽策展人所欲呈現的宇宙觀。

本文承蒙器物處蔡慶良助理研究員惠賜諸多寶貴意見，特此鳴謝。

作者為本院教育展覽處研究助理

註釋

1. 原文出自《詩經》，〈秦風·小戎〉。
2. 原文出自於（唐）柳宗元的〈邕州柳中丞作馬退山茅亭記〉。據葉朗於《美學原理》第一章談論美是什麼時，提到不存在於一種實體化的、外在於人的「美」，「美」離不開人的審美活動。外物並不能單靠它們自己就成為美（美不自美），必須要有人的意識去發現它、喚醒它，使它從實在物變成「意象」（因人而彰）。
3. 出自「實幻之間——院藏戰國至漢代玉器特展」之展覽概述。

參考書目

1. 瑪莉塔·史特肯（Marita Sturken）、莉莎·卡萊特（Lisa Cartwright），《觀看的實踐——給所有影像世代的視覺文化導論》，臺北：臉譜出版，2009。
2. 楊凱麟，《影像與書寫——法國思想，在地實踐》，臺北：聯經出版，2015。
3. 董冰峰，《展覽電影——中國當代藝術中的電影》，臺北：阿橋社文化，2018。
4. 葉朗，《美學原理》，臺北：華滋出版，2014。