

姿勢影像： 《醉·生夢死》的姿勢展演

林克明

國立聯合大學臺灣語文與傳播學系副教授

摘要

張作驥的《醉·生夢死》是一部充滿各種姿勢的電影：醉酒的姿勢、生活的姿勢、舞蹈的姿勢、動物的姿勢、鏡頭的姿勢……。不同於一般我們熟悉且具有功能性的姿勢，這部電影中的姿勢多半是陌生的身體行為，無法被定位和認識。這些異乎尋常的姿勢如何被掌握呢？當這些姿勢大幅地在電影中被凸顯，又對於電影產生什麼樣的影響和改變？從阿甘本和德勒茲對姿勢的論點出發，本文將《醉·生夢死》這部電影置入「姿勢影像」的架構中來思考，分別從「醉的姿勢」、「生的姿勢」、「舞蹈的姿勢」、「非人的姿勢」四個面向來探討這部電影裡姿勢與影像之間的關係。藉由這種姿勢取向的影像分析，本文除了希望能夠進一步挖掘出姿勢影像的可能性之外，也期待能夠理解張作驥在這部電影中所進行的姿勢展演，如何延續他所堅持的社會邊緣的關注，揭露底層社會生活的不同面貌。

關鍵字：《醉·生夢死》、張作驥、姿勢、姿勢影像、阿甘本、德勒茲

* 本論文受科技部專題研究計畫（106-2410-H-239 -008 -）補助，投稿後受審查委員詳細且具建設性的指正，受益良多，在此致謝。

收稿日期：109年4月8日；通過日期：109年7月23日。

張作驥的《醉·生夢死》（2015）或許是他最受關注的電影。這不僅是因為這部電影在國內外各個影展及比賽（包括柏林影展、臺北電影節及金馬獎）都獲得極大的成功，更由於在這部影片的參展期間，張作驥被判入監服刑。兩者交織所產生的高度話題性，使這部電影受到各界矚目。但或許也因為入監的話題效應過劇，導致對於這部影片的討論，或多或少都產生某種偏向。在不少討論中，基於在這部影片的製作期間張作驥飽受官司纏身的困擾，評論者不是試圖挖掘張作驥的內心世界，藉以對照出影片所表現的樣態，不然就是將這部電影連結張作驥過去的暴力美學風格，凸顯張作驥對於殘酷生活的心境和態度。¹ 事實上，所有張作驥在《醉·生夢死》這部電影中所進行不同以往的表現，如大量的特寫鏡頭，似乎都只是被視為導演的某種「癥狀」（symptom）。固然，這種基於作者心境對於影像的分析，在這種氛圍下實屬正常，但是無疑也忽略了張作驥透過新的表現手法所打開的影像可能性。

本文即試圖從這個角度出發，重新思考《醉·生夢死》影像的特殊意涵。

《醉·生夢死》延續張作驥對底層社會的關注，焦點置於社會邊緣的一群人，包括終日遊蕩虛耗的弟弟老鼠、酗酒過度的母親、同志哥哥上禾、舞男碩哥，碩哥的女友大雄、以及援交女孩啞女等，他們在城市角落掙扎求生的過程。簡單的情節，透過張作驥多層次的對比剪接、不同的鏡頭運鏡，以及象徵符號的運用，構築成富有高度感染力的影像敘事。值得注意的是，從《醉·生夢死》這個片名來看，「醉」這個字詞明顯被刻意地強調。事實上，電影中充斥著各種醉酒的情節，在母親、老鼠、碩哥、大雄身上接續地發生，「醉」的確作為貫穿整部作品的主題，然而電影

1.關於這兩方面的討論，前者可參考鄭秉泓，〈無所不在的母親與滿懷愧疚的兒子〉，〈<https://video.friday.tw/article/1/17>〉（2020.04.06瀏覽）。後者可見廖淑儀，〈時光倒影 美麗時光之後——《醉生夢死》〉，《人間福報》，2016.04.16〈<https://www.merit-times.com/NewsPage.aspx?unid=434721>〉（2020.04.06瀏覽）。

該如何表現「醉」呢？無疑是以角色因為酒精過量而產生身體的失控來表示，轉化在影像表現上則是各種無法依「正常」情況預測的動作和姿態。但是電影所展示的特異姿勢並不僅止於人類本身，片中我們看到各種昆蟲及動物，包括螞蟥、蛆、魚及老鼠，這些動物不僅讓我們得以看到各種「非人」的姿態，如老鼠的垂死掙扎、魚離水後的不自主擺動，或者大量蛆在地上爬行的扭動等等，我們也可以看到人與昆蟲及動物之間互動所產生的「不正常」姿勢，最明顯的即是主角老鼠由於為了左右他所飼養的螞蟥的爬行軌跡，所進行的各種手部動作。以上的例子無不表現出《醉·生夢死》中姿勢的多樣性，這些姿勢並非是日常熟悉的「正常」姿勢，而是我們少見、不熟悉或者不受關注的姿勢。然而，這麼多形態的姿勢對於《醉·生夢死》這部電影而言又具有何種意義？這個問題構成本文思考的起點。

要理解姿勢之於《醉·生夢死》這部電影的重要性，必須從這部電影所呈現的特殊影像風格來思考：不同於張作驥過去的作品，他在《醉·生夢死》中大量使用特寫鏡頭。綜觀張作驥歷年的作品，或許受到臺灣新浪潮的影響，取景向來以遠景、中景為多，甚少出現特寫鏡頭。在這種情況下，我們如何思考他這種取鏡的轉變？一般就鏡位來說，特寫是指以較緊的鏡頭聚焦在所拍攝的對象，以掌握拍攝對象的細節變化。從班雅明在〈機械複製時代的藝術作品〉（“The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”，1968）一文中所主張的論點來看，電影像手術刀一般，可以幫助我們剖析被表象遮蔽的真實。² 特寫無疑是這個論點的最佳寫照，因為透過特寫所產生的聚焦和放大，我們得以重新「發現」日常生活中所視以為常的事物。不僅如此，一旦將特寫置於臉部，雖然這種鏡位一樣能夠幫助我們重新觀察日常被忽視的表情，但更重要地，它代表一種情感的揭示，企圖使觀眾能感

2. Walter Benjamin, “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction,” *Illuminations*, trans. Harry Zohn (New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1968), pp. 213-214.

同身受。³ 基於特寫所顯現的影像特質，張作驥取鏡方式的改變，是否可以視為他逐漸將影像重心轉向對細節的揭露和人內心世界的刻劃？

然而一旦我們考慮到《醉·生夢死》所拍攝的環境，是狹窄巷弄擁擠組成的寶藏巖（圖1），對此環境的認知體現在空間對人身體的束縛，無疑地，中景和特寫更能適切地表現這種狹窄性。如此一來，特寫鏡頭的頻繁使用或許是基於導演對特有空間環境的認知。那麼，從放大聚焦以及內心刻劃的角度來思考《醉·生夢死》中的特寫，是否就不足以說明導演的本意？以張作驥過去的風格來看，他極注重拍攝地理空間的選擇，這點不論在《黑暗之光》（1999）或者《當愛來的時候》（2010）中都相當明顯。前者的基隆海港以及後者的萬華烏街，這些取景地點都是經過張作驥精密的選擇，有企圖地將這些地景的特性融合於他的電影之中。換句話



圖1 寶藏巖，《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

* 本文附圖皆由張作驥電影工作室有限公司授權。

3. 在賓恩（Mary Ann Doane）對於特寫的詳細討論“The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema”，*differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 14.1(2003) 一文中，她就說道：「特寫激起了癡迷、愛意、恐懼、同情、痛苦、焦慮」（p. 90）。之後又說道：「當[觀者]看到一個人臉部的特寫時，幾乎不可能不去問：他／她有什麼想法、什麼感受、什麼痛苦？」（p. 96）。

說，《醉·生夢死》中特寫的大量引用，或許只是延伸作者對於特殊地景觀照的作法，針對寶藏巖的狹窄空間所採取的因應。所以，雖然我們不能否認《醉·生夢死》中特寫所產生的特殊效果，也就是我們不可避免地會受到特寫作用而產生的聚焦、放大細節以及情緒渲染的影響，但這或許只是一種「意／溢外效應」。那麼，我們又應該如何掌握《醉·生夢死》裡的特寫？

在2016年臺北雙年展「當下檔案·未來系譜」中，藝術家塞瑞培格納（Pen Sereypagna）提出了一個將柬埔寨金邊巴薩地區的地景以圖像方式呈現的「巴薩系譜計畫」。在計畫中，塞瑞培格納以影像的方式去記錄金邊的白色建築以及附近巴薩地區的現狀，但這並非是單純的地景拍攝，而是透過主角的移動，呈現人的身體對於所處環境的因應和調適。影片裡的主角，首先是以步行的方式跨越許多空間，而攝影機則以跟拍的方式拍攝主角的行動。這些空間經過拍攝者安排，讓角色從侷促的公寓開始，穿越狹窄的走廊和樓梯，然後到建築外的街道與朋友相遇，再一起步行至許多不同場所進行各種生活活動，如吃東西、喝咖啡等等。在這一些看似單純記錄日常的影像中，塞瑞培格納所試圖傳達的，正是人的身體如何與周遭事物產生關係。我們可以看到主角在狹小走廊和樓梯中的運動和姿勢，與在之後廣闊空間裡的行為截然不同。而這種人的身體與環境互動的關係，不僅表現在被拍攝者的行為表現上，更透過鏡頭的轉換，如狹小空間的特寫取鏡以及寬廣空間的場景鏡頭，來一一呈現。

對比塞瑞培格納的影片（特別是前半段狹小空間的部份）與張作驥的《醉·生夢死》，雖然兩者的類型和目的不同，但影像的呈現卻意外相似。就如同在塞瑞培格納影片中的主角在各種狹小陰暗的空間穿梭，《醉·生夢死》中的老鼠、碩哥等人物的活動也是如此。兩個導演所選擇的取鏡和運鏡也都是大量的特寫與跟拍。這種相似性促成了我們得以透過塞瑞培格納來思考張作驥特寫的意義。就如同塞瑞培格納指出，他的影像是以一種「電影資訊數據分析」的方式，以測量「空間運動、

身體和周圍環境之間的關係」，所以他所採用的攝影手法，是爲了將影片主角與金邊白色建築區域的互動狀態清楚地表現。⁴ 以此思考張作驥的《醉·生夢死》，片中的大量特寫，也可以視爲是劇中人物與所處環境寶藏巖互動關係的呈現。但相對於塞瑞培格納的目的，是藉由人的姿勢和運動來突顯出金邊白色建築區域的空間特殊性，雖然張作驥可能也具有類似的企圖以彰顯寶藏巖的特殊空間，不過《醉·生夢死》作爲一部劇情片，或許更著重在人因爲寶藏巖的地理環境影響而所採取的各種身體運動和姿勢。

這種鏡位與身體姿勢構連的討論在電影發展初期就被電影學者所注意。巴拉茲就指出，特寫在默片時代之所以成爲主要的影像技術，是爲了解決「誇張的怪異姿勢」時期所產生的困境。⁵ 在這個以法國「百代」公司出品的默片爲代表的時期，電影是以遠景作爲主要拍攝手法，而演員爲了彌補默片的無聲以及因爲遠距離而無法清楚辨識的臉部表情，發展出誇張而產生怪異感的身體動作演出。但也因爲這個作法受到空間和特殊喜劇類型的限制，而導致之後以特寫來主導畫面的作法產生，以展現更多的姿勢。就以手的特寫爲例，巴拉茲認爲，「特寫可以呈現出一種我們從未注意到的手姿勢的特質」。⁶

受到塞瑞培格納和巴拉茲的啓發，本文將對於《醉·生夢死》的分析重點置於姿勢的思考。《醉·生夢死》的特寫鏡頭，能夠強調出人在狹窄空間中的特殊姿勢：特寫不僅放大了劇中角色各種細微的動作，也能夠凸顯角色身體受限於空間而不得不適應改變的「非正常」姿態。然而就姿勢本身來說，如之前所述，這部電影

4. 見2016第十屆臺北雙年展：「當下檔案·未來系譜：雙年展新語」現場展示資料。有趣的是，一旦將影像的特寫手法與空間的身體運動連結，特寫即失去了「感同身受」的效果，而是讓我們關注動作的發展和改變。這點與阿甘本的姿勢論有共通之處。阿甘本的論點將於之後詳細探討。

5. Bela Balazs, *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, trans. Edith Bone (New York: Arno Press, 1972), pp. 26-27.

6. Bela Balazs, *Theory of the Film*, p. 55.

其實充滿著各種姿勢的彰顯，不僅僅有人物日常的生活姿勢、與他人共舞的姿勢、因醉而產生的失控姿勢，更包括動物及昆蟲的非人姿勢，以及人與動物之間的互動姿勢。以上的例子無不表現出《醉·生夢死》中姿勢的多面向及多樣性，爲了進一步解析這些姿勢的意義，本文將從「姿勢影像」出發，探討以姿勢爲核心的影像、姿勢與影像之間的關係、以及姿勢所建構的電影意涵等面向，以理解張作驥這部電影的特殊風格及理念表現，並分別從「醉的姿勢」、「生的姿勢」、「舞的姿勢」，及「非人的姿勢」四個方面進行討論。

醉的姿勢

要理解姿勢之於電影的意義，喬治·阿甘本（Giorgio Agamben）對電影的思考無疑是關鍵性的導引。阿甘本在1992年所發表的“Notes on Gesture”一文裡，提出「電影的要素是姿勢而非影像」的主張。⁷ 阿甘本的論點來自於他從過去的醫學資料中，發現在十九世紀末，中產階級份子的姿勢消失了，「每個人都無法控制他們的姿勢，且無秩序地行走和使用姿勢」。⁸ 基於這個原因，人們才開始執著於姿勢，積極去恢復或紀錄「消失」⁹ 的姿勢，而電影作爲能夠記錄各種人類活動的媒介，自然成爲「挽救」姿勢的重要方法。事實上，電影（以及之後出現的電視）在

7.Giorgio Agamben, “Notes on Gesture,” in *Means without End: Notes on Politics*, trans. Vincenzo Binetti and Cesare Casarino (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000), p. 54.

8.Giorgio Agamben, *Means without End*, p.51。對於這種現代人失去姿勢的說法，阿甘本也借鏡柯默雷爾（Max Kommerell）的論點。見Agamben, “Kommerell, or On Gesture,” *Potentialities: Collected Essays in Philosophy*, ed. and trans. Daniel Heller-Roazen (Stanford: Stanford UP, 1999), pp. 77-85.

9.審查委員指出，姿勢的消失，並不應該解讀爲姿勢不再存在，而是因爲科學測量的興起，人因此發現如何行走、跑步的方式，使人原本的自然動作消失。在此感謝委員指正。

今天依舊是作為我們學習姿勢的主要管道：當男孩向女孩告白時（反之亦然），他／她所遵循的各種動作和姿勢，無不是依據愛情片裡男女主角的行為；當我們在KTV裡高唱暢銷歌曲時，唱歌的姿勢和隨著音樂產生的擺動，也都是在仿效歌手在MV和綜藝節目的演出。這個現象在兒童遊戲時的行為表現上更加明顯：他們在遊戲中努力地模仿電視或電影中各種英雄的舉動。這些例子都說明了電影（以及電視）對於紀錄和重現姿勢的重要性。一旦沒有電影（及電視）對於姿勢的呈現，我們將沒有依循的來源，也就無法進行任何行動。

然而，將電影作為姿勢教學範本，並不足以說明阿甘本所主張的電影之於姿勢的意義。對阿甘本來說，電影對於姿勢的重要性，在於它表現出純粹的姿勢性（pure gestuality）。¹⁰ 要了解阿甘本的純粹姿勢性，我們有必要先理解何謂姿勢。首先，在阿甘本所引用的德拉妥瑞（Gilles de la Tourette）的研究中，¹¹ 人的姿勢與身體有關。一般來說，人能夠主導其身體的運動，才有（正常的）姿勢產生，否則只是紊亂的動作而已。但事實上，姿勢卻是作為人無法預測的身體顯現：雖然姿勢是人控制其身體與周遭環境互動而產生的，但姿勢卻總是凸顯出身體與環境協調的無力／無能力。我們的身體總是無法「精確地」釋放力量，而導致了所構成的姿勢也無法與環境相合。如果說，處於現代生活中的我們，身體已經受到各種規範和傳統的束縛，而成為符合社會需求的身體，以利於在各種狀態下對於周遭的事物表現出應有的動作。姿勢卻總是能作為身體無法被這些規範所制約的部份，不斷地與所處情境的人事物抗拒和牴觸。所以即便姿勢是為了某個目的而產生的行動，但是鑑於姿勢的不可馴服，與其將它視為對於目的的支持，不如視為一種「反行動」（counter-move）。如此一來，將電影視為一種姿勢教學範本，事實上是錯解了姿勢的本質，忽略了身體與現代生活之間根本性的無法協調。因此，對阿甘本

10.Giorgio Agamben, *Means without End*, p. 59.

11.Giorgio Agamben, *Means without End*, p. 48.

而言。姿勢只能是單純的姿勢本身，它既非爲了作什麼或者生產什麼而產生。更清楚地說，姿勢並非是爲了完成目的（end）的方法，動作本身也不具有目的，而只是讓方法（means）自身得以顯現的過程，¹² 這即是他所說的純粹姿勢性（pure gesturality）。在上述男女告白的例子中，爲了達成告白目的所採取的各種動作和姿勢，即是被阿甘本認爲違背了姿勢的價值。然而，這種純粹姿勢性之於影像的意義又是什麼？對阿甘本來說，一旦涉及目的，則姿勢作爲方法就不再被注意，記錄姿勢動作的影像本身也被作爲結果的影像內容遮掩而被忽略。

要理解阿甘本對於純粹姿勢性的堅持，有必要透過他對於「生命政治」（biopolitics）的思考來掌握。他的生命政治的概念源自於傅柯（Michel Foucault）。傅柯指出，在現代性中一個最重要的轉變，是國家將對於生物／人類生活的照顧和管理視爲它的重要任務。這個轉變在十七世紀即已開始，產生了「生物權力」（biopower）這種權力的控制技術，以規訓個人身體與管理全體人口的方式，最適化人的才能並汲取人的所有能力，使全體人口能夠整合於最有效率及最有價值的控制系統之中。¹³ 對傅柯來說，這意味了生命政治的成形。然而，阿甘本認爲生命政治不應該簡單地理解爲將人類生活導入於知識和權力領域的過程，因此提出了新的詮釋。他將關注從生命最適化控制的政治面向，轉向社會認定的生活方式（bios）與自然的生命存在（zoē）之間無法區分的區域。阿甘本認爲，生命政治是在生命存在與社會生活之間，也就是動物性和人性之間不斷地重劃疆界。¹⁴ 基於這個立場，阿甘本所強調的姿勢並非是依循（社會）目的而產生的，也就是所謂「正常」、具有功能性的姿勢，因爲這種目的性的姿勢只是作爲服務社會生活方式之

12.Giorgio Agamben, *Means without End*, p. 57.

13.Michel Foucault, *The History of Sexuality*, vol. 1, trans. Robert Hurley (London: Penguin, 1998), pp. 139-141.

14.Giorgio Agamben, *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*, trans. Daniel Heller-Roazen (Stanford: Stanford University Press, 1998), p. 9.

用，反而是那些基於精神問題所產生的無法控制的身體，因為不再受目的所牽制而能夠構成純粹的姿勢，得以跨越社會既有的限定，成為生命政治的主體。

基於這種對於姿勢的認識，我們回到影像與姿勢的關係，或者說，對於「姿勢影像」的討論。¹⁵ 對阿甘本來說，影像和姿勢的關聯是處於一種「兩極的悖論」狀態。¹⁶ 一方面，影像作為姿勢的具現並將其抹除。阿甘本引用「死亡面具」（death mask）來說明，因為面具／影像正是作為死亡（身體中生命消逝的運動）的實體化，並以取代的方式予以抹除，將死亡（姿勢）轉化為一種自主回憶的憑藉；另一方面，影像也保留了動態姿勢的完整無缺，就如同邁布里奇（Eadweard Muybridge）記錄動物連續運動的照片連作一般。¹⁷ 不同於前者構成的自發記憶，後者則是影像喚起一種非自發性的記憶，或者說，身體的記憶，並且指向一種更大的姿勢體系。就如同我們看到達芬奇（Leonardo da Vinci）的《蒙娜麗莎》（*Mona Lisa*, 1502-1506），我們不會將其視為永恆不動的狀態，而是處於一種在臉部表情的姿勢系統中被歸屬於淺笑的姿勢。因此，影像更接近一種啟動裝置，它隱含著一種祈求，不斷地召喚要釋放它自身成為姿勢。所以，阿甘本主張，「沒有影像，只

15.雖然阿甘本並未發展出系統性的電影論述，但是依他的論點，可以用「姿勢電影」名之。在此有必要將他的「姿勢電影」與本文的「姿勢影像」並置說明。阿甘本的姿勢電影是透過姿勢這個視見（optic），讓電影不再是一系列的影像構成，而是回到一種溝通及傳承的形式。因此構成姿勢電影的要素並非是影像，而是姿勢。然而這個立場並非是讓姿勢取代影像，就如班傑明·諾伊斯（Benjamin Noys）指出，阿甘本只是將影像視為「次要的」（minor），使影像能離開它原先佔據的中心位置，從再現的形式解放出來。見Benjamin Noys, "Film-of-Life: Agamben's Profanation of the Image," *Cinema and Agamben: Ethics, biopolitics and the moving image*, edited by H. Gustafsson and A. Grønstad (New York-London-New Delhi-Sydney: Bloomsbury, 2014), pp. 89-102。換句話說，電影中的姿勢和影像是並存的要素，只是讓姿勢作為核心來連結電影中的各種元素，以還原影像的在場性。基於此，本文改以「姿勢影像」稱之，以凸顯電影中姿勢與影像主次顛倒的關係。

16.Giorgio Agamben, *Means without End*, p. 54.

17.Giorgio Agamben, *Means without End*, p. 54.

有姿勢」，¹⁸ 而「電影的要素並非影像，而是姿勢」。¹⁹

阿甘本指出，一旦電影的意義在於顯示姿勢，鑑於姿勢缺乏目的的特質以及作為一種純粹媒介性（mediality）的表現，電影因此打開了倫理—政治的向度，不再單純屬於美學的範疇。²⁰ 基於這個思考的轉向，電影必須展現純粹的姿勢，而非具有目的性的（行動）影像。這個主張也說明了本文為何將《醉·生夢死》從姿勢的角度來討論。我們可以發現這部電影中的姿勢，絕大多數是超越目的性的動作，而顯現出純粹的姿勢，最明顯地是片名所特別彰顯的「醉」。酒醉的畫面在影片中無所不在，包括母親的酗酒、牛郎店中的狂歡、仁碩和老鼠在宵夜中的醉酒、大雄和老鼠的對飲等等，都構成一種失控、溢出的身體姿態。以影片開頭的8分鐘片段為例，一開始的畫面是酗酒的母親拿著酒瓶腳步蹣跚地走入屋內，她無法如一般人正常狀態地穩定行走，而只能不斷地倚賴牆壁緩緩而行。當兒子老鼠點火柴玩火時，她所表現的是對著火光的傻笑囁語（圖2）。接著，她倚著老鼠跳著雙人舞蹈，展



圖2 母親因為酒醉對火光的傻笑囁語，圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

18.Giorgio Agamben, *Means without End*, p. 54.

19.Giorgio Agamben, *Means without End*, p. 54.

20.Giorgio Agamben, *Means without End*, p. 54.

現的是癡呆拉扯的遲鈍舞步，以及暈眩狀態的搖頭晃腦。片段最後，她對於老鼠的失控怒罵，所伴隨的是一連串無意義的揮手。這些姿勢都成為無法掌握的「純粹」動作。

醉意味著飲酒過量以致神智不清，在這種情況下，意念無法正確地掌控身體，導致所有的姿勢都產生了扭曲。換句話說，醉讓身體產生了不可控制的因素，而產生極度「不正確 / 不正常」的姿勢。我們可以將此對照另一種同樣因為無法控制身體所產生的姿勢，即歇斯底里症患者的不自主運動。維利亞霍（Pasi Väliäho）分析在布魯耶（André Brouillet）的畫《薩爾佩特里埃的臨床課》（*Une leçon clinique à la Salpêtrière*, 1887）所描繪的女子布蘭琪（Blanche; Marie Wittmann），因為歇斯底里症發作所產生的身體不自主運動，並將此連結傅柯的「神經性身體」（neurological body）。²¹ 維利亞霍透過布魯耶的畫所試圖說明的是，歇斯底里患者由於無法控制身體，已經喪失了主體和意念。或者更清楚地說，患者無法再被視為「可行動的人」，因為他 / 她沒有能力「自由地」依其本身意願來行動。甚至說，患者已經無法「行動」。因為「真正」的行動，或者被認可的行動，是有其「風格」，是作為個人人格和文化的展現。因此，患者的身體運動只能視為不明動作的組合，不具有任何意義。這個區分開啓了維利亞霍對於阿甘本「裸命」（bare life）的思考，因為裸命這個概念指的是生命真實與社會生活之間、動物性與人性之間無法區分的區域，而傅柯的「神經性身體」，如布魯耶畫中的歇斯底里患者，

21. 傅柯的「神經性身體」，可見於他的著作 *Psychiatric Power: Lectures at the Collège de France, 1973-1974* (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006), Ch. 11-12。傅柯認為，神經性身體出現在十九世紀後期，指的是將身體視為「由紀錄用的神經學醫療設備以及相關的神經性身體所構成的系統」（p. 65）。維利亞霍的討論見 Pasi Väliäho, “Biopolitics of Gesture: Cinema and the Neurological Body,” *Cinema and Agamben Ethics, Biopolitics and the Moving Image*, eds. by Henrik Gustafsson and Asbjørn Grønstad (New York: Bloomsbury, 2014), pp. 109-120.

事實上即是將裸命具現為知識和欲望並存之物，而得以在人與非人之間的模糊區域中進行調整和協商。

透過維利亞霍的說明，歇斯底里患者對於身體的無法控制，反而成為姿勢顯現的所在。就如同布魯耶的畫所傳達的，歇斯底里患者的身體行動無法依照患者的意圖產生。這一方面說明了這個行動無法再以目的來規訓，因為目的的產生來自於人的意圖；一方面也顯示了身體的「自主性」，是身體超越了思考的頭腦而決定了行動。因此，無法受主體控制的身體行動，所顯現的即是最純粹的姿勢，也就是去除目的性的姿勢。以此思考酒醉的身體，由於受到酒精的影響，人無法有效地控制自身的身體動作，而在進行任何有目的的行動時，不論是行走、取物、說話等等，這些行動都無法如正常般地運作，成為「失敗」的行動。這裡的失敗並非單指笨拙或者不協調的舉止，而是指行動已經無法體現個人人格、文化、價值等風格。如此一來，酒醉的身體，就如同歇斯底里患者的身體一般，顯示出姿勢的原貌，也就是純粹的姿態性。

這裡有需要注意的是，阿甘本所認為的從姿勢出發的電影範例，是德波（Guy-Ernest Debord）的實驗電影，以德波的影像作品所歸納出的姿勢影像的策略—重複和終止—也就是基於他的實驗影像風格而產生的。²² 實驗電影的意義，即是透過視聽影像的實驗來對於「電影是什麼」的本質問題所進行的探索，因此適合作為姿勢影像的分析對象。然而，一旦我們所分析的對象是《醉·生夢死》這種劇情片類型，我們又如何去進行姿勢影像的探討？

22.Giorgio Agamben, “Difference and Repetition: On Guy Debord’s films”, *Guy Debord and the Situationists International*, ed. Tom McDonough, trans. Brian Holmes (Cambridge, MA: MIT Press, 2002), pp. 313-319.

從阿甘本的論點來看，在劇情片尋找純粹的姿勢是困難的。因為不同於德拉妥瑞（Gilles de la Tourette）的病患行動紀錄，²³ 在以精神患者為題的劇情片裡呈現患者不受控制的動作，是一種演出，也就是為了讓觀者能理解影片內容是在呈現一個精神患者而刻意安排的行動。換句話說，劇情片中的各種正常或不正常的動作和舉止，都是具有目的性的模仿，而非純粹的姿勢。更清楚地說，劇情片的所有元素都是影像，而非姿勢，因為電影中的動作都是對於既有姿勢檔案的再現，而非「天然」的姿態。再以電影中無法控制身體的精神患者為例，所謂好的演出，並非是演員能表現出對身體的無法控制，而是表現出如精神患者一般的身體姿態，與觀者心目中的姿勢檔案相合。基於這個理由，作為劇情片的電影似乎很難跳出作為姿勢範本的可能。然而，這種思考是將電影視為一種穩定的再現系統，也就是原初的完美複製。以劇情片來說，這個原初可以視為依據劇本設定的「真實」，電影則是試圖將此原初「如實地」展現。但是從吉梅內茲（Roman Dominguez Jimenez）對於小津安二郎電影的分析中可以發現，電影的實際狀態並非如此，在進行再現的過程中，電影總是不斷地溢出原初的樣貌，讓電影成為原初的「雙生」（double）。²⁴ 雙生意味著電影有能力獨立於原初之外，即便相似，卻具有微小差異。這種微小的差異讓電影的再現不再穩定，或者說，無法構成不去思辨、不須對照的狀態，而是不斷地進行與原初的區分、逃逸、分歧，讓電影無法被原初所確定。如此一來，電影作為姿勢範本的存在就有必要重新思考。

23.阿甘本在“Notes on Gesture”一文的開頭，以德拉妥瑞（Gilles de la Tourette）的步伐研究，以及對於妥瑞症（Tourette syndrome）的分析，說明十九世紀末，西方中產階級姿勢的消失，以及德拉妥瑞的研究如何預示了電影的誕生。見Giorgio Agamben, *Means without End*, pp. 49-52.

24.Roman Dominguez Jimenez, “Ozu, le siècle et le geste: Esquisse pour une archeologie cinematographique de notre temps,” *Appareil* 8 (2011) : 11-13.

事實上，姿勢本身就是構成電影無法成為穩定再現的主要原因。為了讓觀者了解內容，電影需要讓演員依社會的規範和傳統演出，也就是讓他的身體再現出我們所知的動作和姿態，以構成這些運動組合所要表達的意義。但就如前文對於姿勢的說明，姿勢是無法被規則所馴服，這因此讓身體永遠無法依據原初的要求如實地展現，而使得企圖所傳達的意義產生某種偏差。基於姿勢的無法控制，我們所看到的電影永遠無法是確定的再現，而只能是新的表現。更清楚地說，電影的演出固然具有一定的意義存在，但由於姿勢的介入，使得這個演出不再只能被既有的意義束縛，而是具有開放意義的可能。

基於這個原因，姿勢影像就不必然侷限在實驗電影或者紀錄片的類型，反而在劇情片的類型中，我們更可以看到姿勢影像的價值。而事實上，對於「醉」的演出而言，所有的姿勢都是即興演出且無法重演的。為了表示醉所造成的神智不清的狀態，我們並無法要求演員如何「正確地」擺動或搖晃身體，而只能以一種相對的方式，也就是與正確的姿勢相左的姿勢來表現。這種無依據的依據，促使如「酒醉」、「發瘋」等展現身體無法控制的演出，即便在劇情片的類型之中，依然展現出純粹的姿勢性。

生的姿勢

在塞瑞培格納對他影片的解說中，提到他的創作是受到小津安二郎的啟發。雖然塞瑞培格納並未對此多作說明，但是透過他的作品與小津風格的比對，我們可以說兩人都關注日常生活——不論是塞瑞培格納的金邊白色建築社區還是小津的東京下町。我們因此可以看到在兩人的作品中，人們都進行著平日可見的各種瑣事，走路、出門、用餐、交談等等，以體現出日常生活的真實面貌——這點在張作驥的電

影中也是如此，他同樣也傾向拍攝日常中的吃飯喝酒的瑣事。²⁵ 雖然塞瑞培格納的本意是在藉由這些影像傳達巴塞地區的特殊性，但透過他對於小津的仿效，他的作品同樣透露出與小津影像相同的意涵：人的生活持續在進行，永恆不變。基於這個意涵所產生的影像，或許是單調乏味的，就如同小津的作品給許多人的感覺一般：又有什麼比我們平常所進行的各種瑣事更為無趣呢？

然而，這些無趣的瑣事正是開啓了兩者影片的特殊性。固然，我們可以將影像中的生活瑣事視作為我們生活的如實刻劃，也就是將這些活動理解為現實生活方式的複製。這些生活中的動作與姿勢，乍看之下就如同我們平日在社會規範限制下為了生活目的一用餐、工作、上學等一所進行的行動，在目的的導向下，這些行動都只是成為單純成就目的的方式而已，似乎就可以忽略不計。換言之，單就完成生活目的的角度來看，由於我們多數人每天所進行的生活目的都大致相同，因此將這些動作和姿勢「再現」於螢幕，所傳達的只能是日常生活的一成不變，也就是「人生如常」的意義，這或許是許多人對於小津電影的認識。但是透過阿甘本姿勢導向的提醒，當小津將這些生活瑣事搬上螢幕時，我們就無法將這些瑣事簡化為目的的組合。因為即便目的相同，但基於姿勢作為身體無法被規訓的面向，讓所有日常行動都產生了各種不同的差異。換句話說，透過電影將生活瑣事「如實地」刻劃，這些動作和姿勢就不再只是日常單調性的表達，而是反過來呈現生活的複雜性。

無疑地，這些日常瑣事還是經常被習慣於目的導向的觀者所忽略，而對於呈現這些瑣事的影片感到無趣。對於這一點，小津試圖以日常中超越例常事件的（有

25.張作驥曾說過，「他（小津安二郎）跟演員相處方法跟我很像……我發現他講的話，就是1996年《忠仔》到現在我常常跟演員講的，我常跟他們講吃飯的事情……」。見BIOS monthly，〈生死之圓，一個導演的起落之間：專訪張作驥〉（2019.11.12）<<https://www.biosmonthly.com/article/10145>>（2020.04.07瀏覽）。

趣)行為來重新喚起觀者對於身體舉止和姿勢的關注。如在《早安》(1959)中,學生們彼此以按額頭是否會產生聲音的方式,進行檢測身體好壞的遊戲,或者爺爺邊運動邊放屁的行為。²⁶ 相對於小津,塞瑞培格納則提出了另一種作法。影片的主角並非如小津一般,嘗試以生活中非例行的趣味行為來讓觀者注意過程中的姿勢,而是運用身體與生活週遭事物互動的方式來進行。首先,不同於小津的鏡頭,塞瑞培格納是以跟拍主角的方式運鏡來描述主角的行動。因此我們得以清楚看到,主角如何在拘束的房間裡行動、出門經過狹隘的走廊、走下陰暗的樓梯、穿越過窄小的巷弄,然後再進入寬闊的街道。同時,隨著空間大小的變化,作者也改變取鏡方式:在前半段的狹隘空間裡,較多以特寫和中景鏡頭處理,與之後寬廣空間的中長鏡頭形成對照。從一般電影的語言來解讀跟拍及特寫鏡頭,這部影片似乎試圖讓觀眾能代入主角,去感受因為這空間所造成的各種態度和情緒。然而,如果我們以姿勢影像的角度出發,透過跟拍及特寫的方式,觀者得以清楚掌握主角因應空間中的事物所產生的各種姿勢。這因此讓觀者注意動作本身,而非動作的目的。以他的這部影片來說,就其目的僅僅是主角單純出門與朋友碰面,在一般的電影裡,完成這個目的的方式,大致會以出門、行走、以及與朋友碰面等幾個鏡頭快速帶過,然而他的電影卻透過在各個狹小空間的持續移動以及伴隨的跟拍及特寫鏡頭,讓我們發現簡

26.事實上,這種作法也在侯孝賢的電影中屢屢出現,如在《冬冬的假期》(1984)中,主角冬冬與當地小孩在銅鑼車站前的玩耍舉動。小津和侯孝賢兩人的作法具有兩點值得注意。首先,這些行為雖然存在於我們每日生活之中,但都是超越日常瑣事的姿勢與動作。其次,這些日常中的特殊行為本身都讓觀者忽略行為的目的。特別是遊戲,在兩者的電影中,遊戲的型態都屬於一種缺乏目的的嬉玩(paidia),這種遊戲型態讓觀者得以單純注意行動的過程,而不再執著於結果。關於遊戲的分類,Roger Caillois指出可以分為具有目的性的ludus和不具目的的paidia,見Roger Caillois,“The Structure and Classification of Games,” *Diogenes* 3.62(1955): 62-75.

單的出門訪友這個行動，其實蘊含著複雜的身體姿勢，因為主角需要因應空間的限制來改變身體的狀態，如轉彎、側身、偏向、傾斜、下樓、緩慢等等，讓走路無法是單純的走路而已，而是宛如置身於狹小迂迴的迷宮中進行各種身體姿勢的展演。

就如前述，塞瑞培格納的拍攝方式與《醉·生夢死》中的影像極為相似，具有大量的跟拍及特寫鏡頭。而基於寶藏巖的侷促陰暗的巷弄及狹小低矮的房間，《醉·生夢死》中的人物也必須予以因應而進行各種身體姿態的改變。以電影末尾碩哥要離開寶藏巖的影片片段來說，他從熱鬧的市集經過陰暗狹窄的巷弄要走到寶藏巖外面，過程中因為巷弄寬窄的改變、牆壁上的突起、地面的障礙、光線的變化等等，使得碩哥無法正常地行走，而是必須進行各種閃躲的動作，如側身、低頭、抬頭、緩行等等，就如同塞瑞培格納影片中的主角一般。換言之，透過寶藏巖的特殊地貌，一個在日常生活中平凡的走路姿態，被轉化為極其複雜的動作演出。

事實上，張作驥電影向來關注於日常生活的描述，以揭露底層社會的生活方式。這點在他的訪問中屢屢出現。²⁷ 依這個角度來看，以日常生活作為方法，基本上是作為某種抗拒或批判的策略，其目的不僅作為對資本社會的反思，也能夠處理底層社會的內部複雜關係。但要深入掌握張作驥對於日常生活姿勢的看法，侯孝賢無疑是一個切入點。²⁸ 張作驥曾擔任侯孝賢電影《悲情城市》（1989）的副導，受

27.如邱祖胤對於張作驥的訪問〈張作驥：社會底層我就在裡面〉（《中國時報》，2011.06.28）一文中，張作驥就說道：「因為我也是中下階層，我自己就在裡面。拍這些人的生活與感覺，等於是拍我自己的生活及感覺。」見《中時電子報》<<https://www.chinatimes.com/newspapers/20110628000420-260115?chdtv>>（2020.04.05瀏覽）。

28.關於張作驥電影中日常性的討論，可見王萬睿，〈日常生活的美學：重讀侯孝賢的《童年往事》與張作驥的《美麗時光》〉，《電影欣賞學刊》13期（2010），頁48-62。在該文中，王萬睿也進行侯孝賢與張作驥兩位導演關於日常性的呈現的比較。

侯孝賢的影響頗深，特別是對於演員以及其與場景間關係的處理。眾所皆知，侯孝賢對於演員的表演方式，是採一種極為放任的作法，他讓他們以自己熟悉的方式，也就是他們所習以為常的姿勢和動作來演出。或者更清楚地說，侯孝賢是讓表演者作自己，而非演員。這種對表演的思考，一方面促使他偏好使用非專業演員來表演，另一方面他也盡量讓他們能以一種日常的、即興的方式來演出，使他們能得以扮演自己。為了促成這種熟悉的動作展現，侯孝賢特意在影片中納入許多日常中的活動，包括吃飯、聊天、閒晃、賭博、嬉戲等等。由於這些活動都是日常生活中的必然行動，因此無疑是最能展現非專業演員自身最為熟悉的動作和姿勢。

值得注意的是，儘管侯孝賢的電影中充斥著些日常活動，但這些活動其實並不含納多少情節，也與推進整個故事沒有多大相關，而只是在影片中呈現單純的日常生活的日常而已。因此，從這個角度來說，侯孝賢的電影可以視為一種純粹姿勢的展演，因為演員的動作和姿勢並非企圖要達成任何電影的目的，也就是為電影創造意義，而只是無意識地重複日常的行為而已。這點在張作驥的電影也是如此。張作驥的電影也充滿著這些吃飯、閒晃等日常瑣事，使得他的電影也作為一種純粹姿勢的展現。

即便如此，我們有必要謹慎觀察張作驥和侯孝賢的差異，特別是張作驥試圖在《醉·生夢死》中超越侯孝賢對日常的詮釋。在侯孝賢的電影中，日常生活中的種種瑣事，意味著這些都是人生命長流的一部分，沒有意外、沒有特殊，只是每個人日復一日必須重複的活動。但是如果從姿勢的角度來看的話，侯孝賢的日常活動就不僅僅是單純生活的重複而已。在他電影中所呈現的活動，不論是吃飯、還是賭博、聊天、嬉戲等等，都是一種人與人互動的活動。在電影中，這種互動我們可以視為對手戲的產生。固然，如果將所有演出都視為角色設定引導的結果，則即便是演員們的互動也是如此。但如果是需要演員與演員之間身體的相互配合，特別是那些倚賴兩人的動作配合來完成的動作，則演員的演出就無法單純倚賴某種行動範本，而更重要的是要視對方身體動作來反應。這使得人與人、身體與身體的互動，產生一

種超越既有規範的姿勢。在這裡有兩點必須強調。一是身體與身體的配合動作如果是大量蒙太奇的方式呈現，則內中的動作被分割為各種片段不連續的步驟，則姿勢溢出行為再現的可能就無法存在，而是被剪接規範為標準的行為展示，這種規訓姿勢的方式經常可見於動作片中。其次，在電影中要透過身體與身體的互動來展現的純粹姿勢，絕非是成功流暢的設計動作，而是兩個身體之間無意識的自發反應，所以或許和諧、或許是拙劣、笨拙的表現。因此，為了促使姿勢能在電影中顯現，一是可以透過長鏡頭的方式來避免被蒙太奇所設計的動作產生，其次是讓身體的互動回到日常生活中的自發狀態，而非經過設計的華麗舞蹈或精巧武打動作。

依此來思考侯孝賢電影中的日常瑣事，吃飯、聊天、賭博等等都是呈現最真實日常生活的行為。吉梅內茲認為，日常行為其實意味著角色之間無意識地動作協調。²⁹ 舉例來說，當劇中有人端菜上來時，自然地就會有人拿起筷子夾菜，接著又有人把菜夾個別人，然後就有人將菜飯放入口中……，這一連串的動作就如同吉梅內茲所說的，有如「一種自發和無意識的儀式，微弱且不明顯」。³⁰ 這種自發的身體反應無疑可視為姿勢的顯現，但更重要的是，這種姿勢的反應看似獨一無二且即興的動作，卻具有一種自然的重複性，或者說，具有一種限制，使動作和姿勢的變化被侷限在一設定的活動之中，如吃飯、賭博等等。就這個角度來說，這呼應了侯孝賢一貫的「冷眼看生死」的疏離態度，所有的變化都無法超越某種既定的法則。

以同樣的視角來檢視張作驥的《醉·生夢死》，儘管電影中依然一貫地重複著吃飯這些日常生活中人與人互動的瑣事，但是這些原本應該構成一種相合的姿勢

29.Roman Dominguez Jimenez, "Ozu, le siècle et le geste", p.19。吉梅內茲在文中舉的例子是，小津《父親在世時》（*There Was a Father*, 1942）裡父親與兒子釣魚時的互動畫面。

30.Roman Dominguez Jimenez, "Ozu, le siècle et le geste," p.21.

活動，由於張作驥注入了無法控制的元素，使所有動作產生了失序。一個例子是碩哥跟老鼠吃宵夜的那一場戲，原本簡單的用餐行為，因為酒醉，而轉化為拿刀砍豬頭的行動（圖3）。又如老鼠與大雄對飲的畫面，大雄憤怒碩哥的行為而玩火來宣洩，火的不可控制讓兩人的互動無法相應，形成一連串彼此無法協調的動作組合。如此一來，張作驥的電影就不同於侯孝賢一般執著於日常性的規律，以及其所造成的受限的姿勢，而是藉由造成失序的因子，不斷地打破日常性的限制，以產生各種失控、無法預測的姿勢。換句話說，如果侯孝賢所展現的是必然的、無法改變的生命形式，張作驥則試圖展現一種無法馴服的、試圖撕裂既有束縛的生命力。

事實上，《醉·生夢死》中日常動作的失序並非僅僅在於納入火、酒醉等無法控制的元素而已。我們必須關注到這部電影的主角「老鼠」。電影以老鼠作為主角的稱謂，基本上可以視為一種轉喻，以連結到影像中在雜亂的地上垂死掙扎的老鼠，藉此說明主角在底層社會的無力狀態。但是電影中可以看到，主角與老鼠的連結，並非只是在於符號的指涉，而是主角將自身視為如老鼠般「非人」的存在，最明顯的例子即是影片中他將老鼠稱之為「兄弟」。不只如此，主角的種種姿勢和動作都無法以「常理」判斷，不論是與螞蟻或魚玩耍的行為、玩火的舉動、在屋簷行



圖3 和碩和老鼠因醉酒產生的失序動作，
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

走的危險行動、在保齡球場上的胡搞動作（圖4）等等，都是一種隨心所欲、不顧他人目光或者社會規範的舉動，宛如「動物」般地不受控制。換言之，主角之所以稱為老鼠，並非是一種貶低，而是讓他自身成為老鼠一般的動物，成為社會的他者，因此不被社會所控制。³¹

值得注意的是，電影從頭至尾都未讓主角進入一種社會化過程，反而是讓所有人在與主角的接觸中產生了某種失序。換言之，在與主角的互動中，所有人——不論是大雄、碩哥，還是上禾——都在某種程度上成為「動物」。唐娜·哈洛維（Donna Haraway）相對於德勒茲的「生成」（becoming），提出了「生成共在」



圖4 老鼠在保齡球場上的非「常理」動作，
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

31.主角以老鼠稱之，「成為」老鼠，與德勒茲的「生成動物」並不一致，而是接近一種認同、模仿的關係。反而是螞蟻與主角的手兩者的姿勢互動，可以用「生成動物」來說明。本文會於後面的篇幅，對「生成」進行詳細討論。

(becoming with) 的主張，強調人與動物的「共在」關係。³² 哈洛維的論點在於，真正的「生成他者」只有在「生成共在」中才得以產生，也就是與動物之間必須經歷一種互動的過程，形成一種共生、共同演化的關係。一個明顯的例子是人與貓的相處，唯有透過兩者之間持續的日常互動，如幫貓換貓砂、餵食等等，才可能讓人與貓能夠和諧共處。「和諧共處」意味著人能夠瞭解貓、適應貓，而終至成為貓的夥伴、以貓的視角來觀看。哈洛維的「生成共在」，說明了《醉·生夢死》中主角與動物之間的各種互動，讓主角得以了解動物、「成為」動物，就如同主角的手與螞蟻兩者的配對，手會因應螞蟻的爬行而產生各種扭曲和拉伸，生成超越手原有（被規範）的姿勢，主角的動物特質因為這種持續的互動而被強化。更進一步來看，這部電影中的「生成共在」並非僅僅產生在人與動物的互動，基於主角本身顯現的「非人」特質，在他與他人共同進行的日常互動中，讓後者也被主角所「傳

32. 必須強調，雖然哈洛維的論點來自於她對於德勒茲「生成動物」的批判。見Donald Haraway, *When Species Meet* (Minneapolis: Minnesota University Press, 2008), pp.27-28。但事實上，在Ronald Bogue的“The Companion Cyborg: Technics and Domestication”一文中，他透過兩人論點的比對，指出哈洛維的「生成共在」與德勒茲的「生成他者」極為相似。該文見Jon Roffe and Hannah Stark(eds), *Deleuze and the Non/Human* (New York: Palgrave Macmillan, 2015), pp. 163-179。而Jon Roffe和Hannah Stark更認為，哈洛維的主張——即便有著對於德勒茲論述的敵意——其實可以視為是對於德勒茲思想的「非自然重製」(p. 2)。本文在此以哈洛維的「生成共在」切入，並非在挑戰德勒茲的論述，而是藉由「共在」(with)來凸顯互動在「生成」中的重要性，以此作為德勒茲「生成他者」的補充。互動的意義繁多，本文主要是指雙方姿勢的彼此作用、彼此召喚，如同德勒茲在*A Thousand Plateaus* (1987)中所提到的蘭花與黃蜂的互動：蘭花展示出某些母黃蜂具有的物理及體覺特性，黃蜂則在各個蘭花之間移動駐足，並散佈沾染在身上的花粉。

染」，產生異於日常的行為。³³ 換句話說，電影中所有的日常行為，都因為主角的介入，一個「他者」的介入，而產生了某種扭曲和變形，突破既有日常生活的框架，這正是張作驥不同於侯孝賢所展現的「生的姿勢」。

舞的姿勢

在《醉·生夢死》中，除了日常生活的姿勢之外，還有一種無法忽視的特殊動作：舞蹈。張作驥在電影中安排了多場舞蹈，其中最引人注目的是與老鼠跳舞的三段雙人舞。第一段舞出現於電影開始不久，老鼠和已經喝醉的母親在屋內狹小的空間裡，跳著雜亂的舞步，伴隨著母親對於自己坎坷人生的喃喃哀嘆（圖5）。第



圖5 第一段雙人舞（老鼠與母親），
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

33.這裡使用「傳染」一詞，是參考德勒茲在*A Thousand Plateaus*（1987）中提到，吸血鬼並不以交媾的方式來繁殖，而是透過傳染（pp. 241-242），以描述兩個異類身體間如何進行「非自然的參與」（unnatural participation）。本文藉此說明主角老鼠與其他角色間的「生成共在」、「生成他者」。

二段舞則出現中段之後，與老鼠共舞的不再是母親，而是代之以他的女友啞女，營造出無聲但溫馨的愛情氛圍（圖6）。在電影結尾，雙人舞再度出現，這次老鼠的舞伴又回到了母親，但是此刻的母親已經過世，形成了一支連結生者與死者、真實與虛幻的奇幻之舞（圖7）。就老鼠的角度來看，三段重複的雙人舞由於舞伴的不



圖6 第二段雙人舞（老鼠與啞女），
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

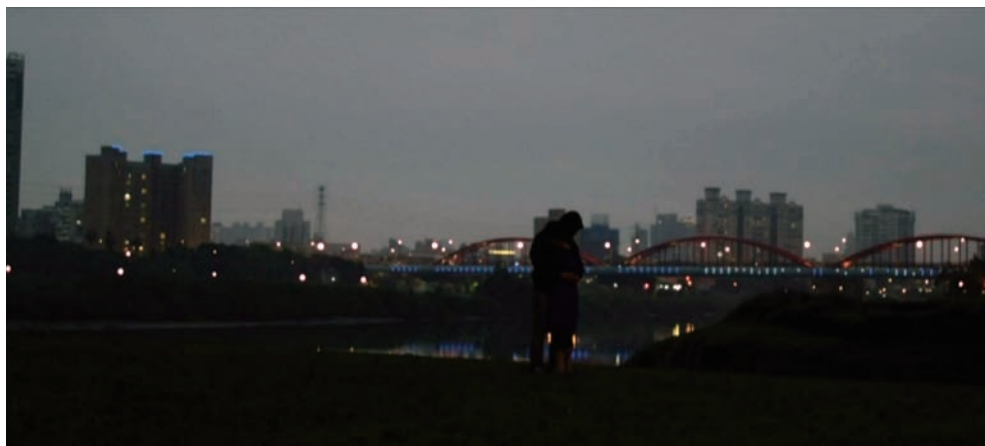


圖7 第三段雙人舞（老鼠與已往生的母親），
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

同而產生各自的特殊意涵。在第一段舞蹈中，老鼠只是作為母親心目中可有可無的舞伴，不管是外在作為母親跳舞的支撐，還是內在作為母親毫不關心而不斷宣洩的對象，他都只是扮演被動的接受者，而塑造了他灰暗、鬥狠、流痞的怪異個性和行為。第二段與啞女的共舞，老鼠不再只是一個單向的支持者，而是與女友相互依賴，這段舞意味著老鼠找到愛、找到生命的可能。在最後的雙人舞，哀傷母親過世的老鼠在河邊遇見了母親的幽靈，這次是母親主動伸出手來向老鼠邀舞。老鼠不再是過去扮演付出的角色，而是反過來作為被接受的對象，老鼠因而獲得救贖。

這三段雙人舞說明了主角老鼠從無人所愛、相愛到被愛的不同階段，而讓觀眾最後如老鼠的角色一般讓生命得以昇華，可以說是確定整部片基調的主要關鍵。然而，除了這種基於情節開展的作用外，如果從姿勢的角度出發，可以見到舞蹈對於電影的另一層意義：一種超越日常姿勢的姿勢。舞蹈之所以能超越日常，就如瓦萊理（Paul Valery）指出的，是因為舞蹈雖然「是從日常功能性的行動中衍生的，但是卻與這種行動決裂，最後與其對抗。」³⁴ 舞蹈不同於日常的姿勢，因為它能夠超越動作的實用性，就如瓦萊理所說的，舞蹈作為「缺乏外在目標的行為，沒有物被抓取、去取得、去拒絕，或者逃開」³⁵，而只是控制人類對運動的驅力，產生比我們「所需」以外「更有活力、更有生氣、更能展現身體可能性」³⁶的動作。

在進一步討論《醉·生夢死》電影中舞的姿勢之前，我們首先必須先釐清舞蹈與影像之間的關係。電影與舞蹈作為兩種不同媒介，具有相同性及相異性。相同之處在於兩者都關注身體的運動以及運動所產生的意義，但相對地，由於舞蹈的意義只存在於表演的「當下」，是身體的立即表現，而這正是作為紀錄的電影所欠缺

34. Paul Valery, "Philosophy of the Dance," *The Collected Works of Paul Valery, Volume 13*, ed. Jackson Mathews, trans. Ralph Manheim (London: Routledge and Kegan Paul, 1964), p. 207.

35. Paul Valery, "Philosophy of the Dance", p. 205.

36. Paul Valery, "Philosophy of the Dance", p. 198.

的。因此一旦舞蹈在影像中呈現，舞蹈具有的「活現性」（liveness）就被予以剝奪。再者，影像中的舞蹈往往是「片面」的，這裡的片面指的是兩方面：一是影像裡的舞蹈通常不是完整的表演，而只是取其不同的片段來剪接組合；另一則是鏡位大小與攝影角度的問題，影像裡的舞蹈經常不同於現場觀看的舞蹈（全身鏡位與水平視角），而往往伴隨著不同取鏡方式，如特寫、中景，以及仰角、側照等等，讓舞蹈只能呈現片段的身體動作。而鏡位的影響，也說明了影像裡的舞蹈不再只是表演者的肢體動作呈現而已，而是表演者與鏡頭的共舞。

這些差異性說明了影像中的舞蹈並無法單純以舞蹈的方式來理解，而是形成一種特殊的「舞蹈／姿勢影像」。德勒茲³⁷在《電影II：時間影像》（*Cinema 2: The Time-Image*, 1989）提到，電影是無法，或者說，拒絕提供在場的身體給觀者，而是朝向另一種目標：提供觀者一種「未知的身體」（unknown body）。³⁸ 未知的身體是與所有自然的知覺相牴觸，作為「跳舞的種子」（dancing seeds）而生，就如德勒茲所說的，是「一種可見的開始，尚未成為一種形象（figure），也尚未成為一種動作」。³⁹ 這種身體之所以「還未形成形象」，是因為它是透過電影的鏡頭和運動所構成，因此無法只是形象而已。同樣地，它之所以「還未成為動作」，是因為它擾亂了我們對於日常運動的知覺，而超越了我們能夠「知曉」的動作。換言

37.以德勒茲的角度來思考姿勢，可能必須考慮到是否與阿甘本的姿勢論相衝突。德勒茲對於電影的思考是從快照出發，也就是將等距的快照轉化為連續的影片。見Gilles Deleuze, *Cinema 1: The Movement-Image*, trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986), p. 5。德勒茲的切入方式與阿甘本以邁布里奇（Eadweard Muybridge）的快照來說明姿勢的作法一致（見Giorgio Agamben, “Notes on Gesture”, p. 54），雖然兩者側重有所不同（前者著眼於連續的動作，後者則強調在姿勢），但卻有相當程度的接軌之處。在此感謝委員對兩者理論接軌的建議跟提醒。

38.Gilles Deleuze, *Cinema 2: The Time-Image*, trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989), p. 201.

39.Gilles Deleuze, *Cinema 2*, p. 201.

之，這種未知的身體、未知的形象、未知的動作，都只能在電影的世界中發生，因此電影中的舞蹈不應該被質疑「在場」的喪失，而是反過來因為影像的運作，對於「在場」提供一種新的經驗和感知的可能性。唯有如此，電影中的舞蹈才能達到德勒茲所說的，「能夠在世界和身體缺席的情況下，為我們重新開展世界和身體」。⁴⁰

其次是舞蹈與姿勢的關係。就阿甘本的角度來說，舞蹈並不能夠簡單地歸屬為姿勢。他指出，舞蹈被認為是為美學服務，本身即具有產生美感的目的。換句話說，即便舞蹈並非是具有功能性的動作，也就是不作為完成目的的運動方法，由於它是基於本身作為美學完整性的緣故而產生的運動，所以無法與阿甘本對於姿勢的認定相符。⁴¹但是他也說到，「如果舞蹈是姿勢，它之所以如此，是因為它僅僅是身體運動的中介特性的持續和表現而已」。⁴²在這看似矛盾的兩種說法裡，可以看出阿甘本認為舞蹈是可以作為姿勢，但必須使它超越美感的面向，不構成美的運動，而是成為觀者眼中單純的動作。基於此，因為舞蹈是以整體的舞蹈動作來創造美感經驗，所以難以歸類為阿甘本的姿勢，但電影中的舞蹈卻非如此，在剪接、鏡位、敘事安排，及場景配置的處理下，可以轉變為各種破碎扭曲變形的動作。以剪接為例，剪接所構成的斷裂，讓舞蹈無法產生整體的意義，舞蹈成為不是 / 似舞蹈的舞蹈，只能在每個動作中表現動作本身。電影中的舞蹈，因此可以視為是阿甘本的姿勢。

以此來思考《醉·生夢死》中的雙人舞。三段影像中的舞蹈其實都沒有固定的形式，甚至沒有最基本的「舞式」：開舞、中斷及收尾，而只是隨著音樂配合對方進行身體的搖擺。這種沒有形式、難以歸類的舞蹈，缺乏清楚明確的姿勢，因此

40.Gilles Deleuze, *Cinema 2*, p. 202.

41.Giorgio Agamben, *Means without End*, p. 57.

42.Giorgio Agamben, *Means without End*, p. 57.

觀者無法產生適當的理解。換言之，觀者只能去分辨出這是一個「舞蹈」的表演，但卻不能掌握這些動作、姿勢的意義，以及舞蹈的構成和類型。敘事設計及場面排在此具有很大的作用，讓舞蹈失去了舞蹈的形式。以第一段老鼠跟母親的雙人舞來說，原本作為相互呼應的舞蹈動作，因為母親的酒醉，成為老鼠與母親轉圈的怪異舞步，而母親也不時表現出溢出原本跳舞的動作，如拍打老鼠或無意義地搖手等等。老鼠本身的動作與其稱之為舞蹈，不如視為維持母親不倒的身體平衡。這種無法歸類的舞蹈，在寶藏巖所特有的空間型態下，產生了更多的「噪音」。老鼠和母親是在他們在寶藏巖狹小擁擠的家中跳舞，屋內塞滿了各種物件，使得舞蹈總是在閃躲周圍的物件而產生不規則的變化。最明顯的物件是位於房間中央垂下的低矮吊燈，它總是干擾著舞步的進行，讓整個舞蹈動作都不斷地需要避免碰撞到這個吊燈。

第一段不是舞蹈的舞蹈，是因為母親的酒醉與狹小的屋內空間所造成的。第三段舞蹈是人鬼之間的舞蹈，舞蹈的無法歸類則是肇因於母親與老鼠、死者與生者、虛幻與真實的跨界。這段舞蹈看似有清楚的開舞，因為是母親的鬼魂主動伸手向老鼠邀舞開始的，但是隨之而來的動作則是由於老鼠跨越生死界，讓動作從起初膽怯遲疑的回應，轉為與母親的手的緊握。最後則是母子兩人相擁跳舞的身體交融為剪影，構成無法區分兩人界線的搖擺動作。畫面的切換凸顯出界與界之間的斷裂與融合，造成了舞蹈的無法確定。即便是第二段看似正常的舞蹈，也因為老鼠和啞女雙方沉溺於一種愛情的狂喜中，讓舞本身淪為陪襯的無意義動作。在這些情況下，舞蹈不只是失去舞蹈的形式，更是讓舞蹈的每個姿勢、動作產生無法確定的變化。這些表現都說明了《醉·生夢死》三段的雙人舞，符合阿甘本對於姿勢的認定。

作為影像中的舞蹈，《醉·生夢死》的舞蹈顯然不只是舞者與舞者之間的表演，而是必須與各種影像元素共同演出。在這部電影中，除了光影之外（以第一場和第二場的雙人舞為例，兩者都發生在室內昏暗的狹小空間，雜駁分裂的光影讓所

有動作都產生某種變形，第三場中由亮轉暗的光線，也具有類似的效果），鏡頭同樣也扮演著重要角色，甚至主導著整個舞步，而成為意象上最直接鮮明的「舞伴」。就如前述，《醉·生夢死》的影像不同於張作驥之前的電影風格，採用大量特寫，而當這個手法施於舞蹈的片段中，又產生什麼效果？傳統上，特寫作為重點或細節的放大，與敘事的開展有密切關係。舉例而言，電影經常為了讓故事推展，有必要讓觀眾不要忽略一些重要的表情、手勢或者特殊物件，而給予特寫來強調。換言之，特寫以放大的方式改變了身體或物件的原有規模，讓敘事得以更「精確」地延續或轉向。在《醉·生夢死》中，最後一段舞中母親伸出手邀舞的特寫，即是為了推進敘事所採取的作法。然而，這種對特寫的理解在三段舞中都不夠完整。在第一段舞中，母親在與老鼠跳舞的過程中，手忽然無意義地在空中翻舞，然後拍打在老鼠肩上（圖8）。在第二段舞中也有類似的特寫，啞女在與老鼠跳舞時，雙手圍繞在老鼠的脖子，但一隻手的手指卻不自主地輕拍另一隻手的手臂。而在第三段舞中，在母親向老鼠伸出手後，老鼠對母親邀舞的回應，卻是他對於母親的手緊握不放。這三個特寫鏡頭都無法清楚地推進故事。此外，這三段舞大量的逼近鏡頭，



圖8 母親跳舞時無意義揮動的手部特寫，
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

將舞蹈進行時間和空間的切割，導致觀者無法領略整體的舞蹈，而是有如跳舞者一般，只能看到舞伴的臉及手等身體部份的「特寫」。

基本上，舞蹈所強調的是身體整體的運動，極少關注到人物表情或過於細微的動作，但《醉·生夢死》以特寫的方式來呈現舞蹈，反而讓身體部份的細微動作成為主角。如此一來，我們是否可以仍然將此稱為舞蹈呢？要了解這個問題，我們必須再度回到特寫對於電影的意義和價值。相對於傳統將特寫視為故事推進的手法，巴拉茲和德勒茲各自提出了不同的看法。對巴拉茲而言，特寫不只是攝影機對於演員表演的處理，而是反過來改變演員表演的本質。演員不再單純著眼於身體的運動，也必須在部份身體的場域中進行「微動作」，即對於身體細節的演出。以手為例，這種微動作的特寫「為我們展示過去從未注意的手部姿勢的性質……一種比過去任何表演更具表現力的性質」。⁴³ 巴拉茲進一步指出，「特寫帶我們離開原有的空間，我們對於空間的感知被切割，讓我們發現自己置身於另一個維度。」⁴⁴ 這是一種時空不再清晰明確的空間，自然也是存在於敘事之外的空間。因此不論是特寫所產生的強大表現力，或者是其所構成的跳脫故事時空的能力，都是使觀者的注意力溢出故事之外，不再被敘事的語言所束縛。

德勒茲對於特寫的看法可以從「去地域化」（deterritorialisation）的概念來理解。⁴⁵ 不同於巴拉茲視特寫具有脫離原有空間的能力，德勒茲的論點雖然也具有類

43. Bela Balazs, *Theory of the Film*, p. 55.

44. Bela Balazs, *Theory of the Film*, p. 61.

45. 「去地域化」（deterritorialisation）這個概念出現在德勒茲的許多著作中，特別是在他與瓜達里（Félix Guattari）合著的書裡，包括 *Anti-Oedipus*（1983）、*Kafka: Toward a Minor Literature*（1986）、*A Thousand Plateaus*（1987），和 *What is Philosophy?*（1994）等。雖然這個概念在德勒茲的書中有不同的強調，但 Adrian Parr 指出，德勒茲的「去地域化」可以視為「解放控制身體的既定關係，同時讓身體接觸新的配置」。見 Adrian Parr, “Deterritorialisation/ Reterritorialisation,” *The Deleuze Dictionary. Revised Edition*, ed. Adrian Parr (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011), p. 69.

似的意味的存在，但卻是強調在特寫的處理下，部份身體可以從作為「身體的部份」解放出來，也就是說，手的特寫不再是原有身體的手，可以成為自由運動的單獨個體，自行生產和表現意義：一個「去地域化」的手。德勒茲的論點可以從幾個方面來掌握。一是從臉這個身體的部份出發。人的臉在整個身體中佔有一個重要且截然不同的位置，就如德勒茲所說的，「臉作為承載五官的神經表面，犧牲了大部分的整體活動力，換來自由地聚集或表現所有微小局部的動作，而遮蔽了身體的其他部份。」⁴⁶ 臉雖然是身體的部份，卻能夠超越身體本身，作為獨立表現的存在，甚至凌駕於身體。同時，臉在經過特寫的「放大」之後，臉部五官的各種變化得以清楚可見，構成一種整體的表現，這種表現形成了德勒茲所說的「情感—影像」（affection-image）。德勒茲的情感（affection）並非指主體的情緒。對於主體來說，情感是出現在「某方面造成困擾的感知以及躊躇不前的行動之間」的「不確定」（indetermination）之中。⁴⁷ 因此情感不應該只是感知和行動兩個面向的限定，而是具有一個獨特的存在，也就是作為「中間生成」（in-between），因為情感的產生來自於「總是不可避免地有部份外在的運動，讓我們『吸收』、折射，以及尚未轉換自身為感知的對象或者主體的行動」。⁴⁸ 這種感知和行動之間中介、不確定的影像，正是臉所表現的「微動作」，因為這些臉部變化是身體感知外在的刺激所引發的，但卻不足以產生實際的身體行動。也因為如此，臉得以脫離身體，而自成一種純粹表現的運動，一種「為己存在」（for-itself）與「自為存在」（in-itself）的表現。值得注意的是，即便臉作為特寫的最佳寫照，在德勒茲的「情感影像即為特寫，特寫即為臉」⁴⁹ 的公式中，臉並非只是身體的臉，就如同德勒茲以時

46. Gilles Deleuze, *Cinema 1*, pp. 87-88.

47. Gilles Deleuze, *Cinema 1*, p. 65.

48. Gilles Deleuze, *Cinema 1*, p. 65.

49. Gilles Deleuze, *Cinema 1*, p. 87.

鐘說明臉的構成，⁵⁰ 他對於臉的認識並不限定在人的臉，凡是具有不動的反射表面和密集的微運動的物件都可以視為臉。以時鐘為例，時鐘之所以為臉，是因為其具有不動的鐘面和指針的微運動的兩者構成。德勒茲的臉，明顯更接近於一種物的「臉化」（faceified）。如此一來，特寫不再限於臉的範疇，也可以是其他的身體部份或者是任何生物及物件，就如同《醉·生夢死》中母親和啞女擺動的手一般。它們都具有臉的作用，而得以脫離身體的規範。

不論是臉或手，在身體「去地域化」的作用下，都可以成為舞蹈的所在。但這個舞蹈不再是身體整體的表現，而是部份身體的「微運動」，或者說，「微舞蹈」。微舞蹈構成了德勒茲的情感—影像，因此處於不確定之中。這種不確定來自於微舞蹈具有朝向運動的傾向，但卻未能形成實際的運動，但也因為如此，它才能夠形成表現的力。《醉·生夢死》中第二段雙人舞是由大量老鼠和啞女的臉的特寫所構成（圖9），這個舞蹈之所以成立，是因為這些特寫的臉在雙人舞蹈之外，形成了一種作用在身體表面上的微舞蹈。這些構成微舞蹈的表情和細部動作，包



圖9 老鼠與啞女跳舞時的臉部特寫，
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

50. Gilles Deleuze, *Cinema 1*, p. 87.

括老鼠和啞女的臉不時向天花板仰望，或者兩人不自覺地睜眼閉眼，或者嘴唇的閉合等等，都僅止於「動」，卻無法構成有意義的「動作」，讓我們無法清楚掌握它們的「動向」為何，但卻不礙於讓我們感受到這些微動作所構成的「情感」（affection）表現力，而引起我們的共鳴。同樣地，在第一段舞中，母親手無意義的擺動之所以挑起我們的注意，其原因也是如此。

然而，德勒茲「去地域化」的意義並不僅僅是部份的身體脫離原有身體的表現。德勒茲從巴拉茲的論點出發，指出特寫「將它的物件從所有的時空象限中『抽取』（abstract）出來……讓物件提伸到實體（Entity）的狀態」。⁵¹ 儘管特寫在實際的應用上，是在有限的影像框架中將主體放大，以去除時空背景的干擾來凸顯主體本身，讓主體得以超越時空的限制，產生「去地域化」的效果，但是德勒茲的論點卻非如此。德勒茲曾說：「特寫並不只是放大而已，如果它隱含一種空間的改變，這個改變是絕對的」。⁵² 德勒茲的話說明了他對於特寫的思考並非著眼於尺寸的放大，而是空間的絕對改變。這個空間改變不是因為放大而從可見到不可見，而是進行維度或層面的改變，前者只是同一空間中的距離轉換，後者則是從一空間跨越至另一空間，或者從空間跨越至非空間，所以特寫才能夠「抽取成象／像」：將自己從「所存在」的時空象限抽取出來，形成「抽象／抽象」的特殊存在。換言之，特寫讓被拍攝對象脫離原生空間的意義，是接近一種「萃取」的作法，將其原本的世俗存在濾出所有雜質，以取得一種精煉的結果。特寫，以手為例，不只是讓手這個被整個身體「稀釋」而被忽視的部份身體，得以被關注和強調，而是讓手從身體的手，轉變為與身體一般的完整個體，甚至比身體更具身體性。這即是說，手具有德勒茲所說的新「實體狀態」。

51.Gilles Deleuze, *Cinema 1*, p. 96.

52.Gilles Deleuze, *Cinema 1*, p. 96.

關於實體狀態，德勒茲引用巴拉茲的話說到：「單獨一張臉的表現，是一個自身可清楚明辨的完整體。我們無法加入想法，也沒有添加任何東西於時空中」。⁵³ 換句話說，特寫所形成的實體狀態，導向了特寫本身，不受外界干擾，也不向外界連結，自成一獨立的實體。這再度說明了特寫並非必然是作為敘事的輔助，作為敘事整體的一部分，而是也可以脫離敘事的束縛，自成一獨特的表述／表現（expression）。特寫讓電影的戲劇性更為複雜，這不僅僅在於它打開了電影敘事的破口，或者增加畫面的視覺強度，更重要的，它也促使影像的意義消失，而轉化為純粹的運動表現。因此，如果說舞蹈是作為對於既有身體的習慣狀態和動作進行顛覆，舞蹈的特寫則是提供了一種基於部份的身體所產生的新運動模式，一種由肌肉的微小運動所組成的「微舞蹈」。這即是影像中的舞蹈，不同於傳統舞蹈的表現形式，一種與電影元素（攝影機、光影、顏色、設計等等）共舞的新型舞蹈。

然而，張作驥在《醉·生夢死》中還設計另一種舞蹈，即同志酒吧的猛男熱舞。這段舞是出現在碩哥參加朋友聚會時的畫面，碩哥在與朋友吹牛吆喝時，目光逐漸被舞臺上男性的裸身熱舞所吸引，並發現上禾作為其中的舞者。這個畫面可以視為碩哥被上禾的肉體所誘惑的開始，引導出之後兩人的曖昧關係。對於這段影片，鏡頭同樣是以近似特寫的方式處理，凸顯出身體的局部動作，包括腳步激烈快速的移動、身體肌肉的抖動、及臉部的勾引表情等等。這些特寫在這段畫面中，可以視為依循傳統的作法，作為強化及推進敘事之用，特別是上禾所展示的裸露身體（圖10），有如在召喚碩哥一般，產生一種身體感官上的誘惑力，為兩人未來的發展做了合理的鋪陳。但是就如前述對於雙人舞的分析一般，這段熱舞的特寫鏡頭，讓身體的局部也「臉化」，也就是產生臉的效果，與臉部的表情共同「編舞」。換言之，部份身體（腳、軀幹、臉）的舞蹈構成了敘事以外的另一種連結，讓原本特

53. Gilles Deleuze, *Cinema 1*, p. 96。巴拉茲的原文見 Béla Balázs, *Le cinéma: Nature et évolution d'un art nouveau* (Paris: Payot, 1979), p. 57.

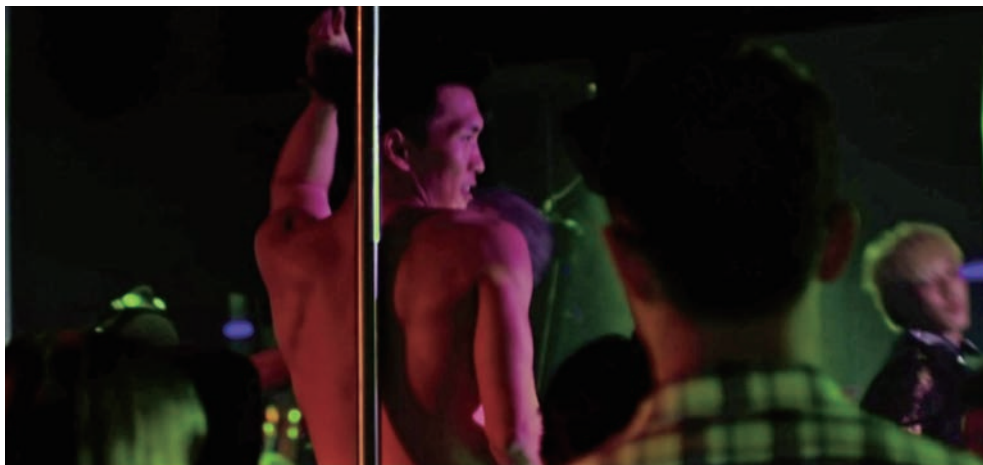


圖10 上禾在酒吧中的裸身熱舞，
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

寫的意義鬆動，不再指涉碩哥與上禾之間的關係，而是影像中的舞者與觀看影像的我們的關係，一種直接、強烈的運動表現。

但是這段舞的意義並不僅於此，電影中的舞者身體浸淫在不同顏色的光線之中，白色、藍色、紫色、綠色、紅色在身體上不斷地快速轉變，配合因為強烈的舞臺光影而產生的身體模糊、過曝、失焦，讓原先特寫所產生的微運動更加曖昧不明。這個不明之處並非在於運動的無法掌握，更在於身體的無法掌握，因為身體在這些光影的作用下，與背景的邊界不再清楚。這種虛化、模糊化的身體，讓身體融入於背景之中，或者更清楚地說，讓背景成為身體表面，讓整個畫面成為身體，向我們展示最純粹的運動。

非人的姿勢

《醉·生夢死》有兩場以「非人」動物為主的「姿勢」表現。一是在電影開始不久，主角和他圈養的螞蟻之間的互動：主角將螞蟻放在他的手指上，讓螞蟻沿

著手的表面緩緩爬行，主角並非是讓螞蟻自由的移動，而是不斷地轉換手和手指的姿勢，導引螞蟻改變方向前進，宛如主角與螞蟻的「雙人舞」（圖11）。這段影像是以特寫的方式呈現，讓觀者得以清楚地看見螞蟻隨著手的姿勢而改變的種種運動。隨著影像進行的是主角的旁白，述說主角的哥哥上禾帶著與男友分手的失意心情從美國回來，他跳舞的背影流露出「過去的事……就像被一支刀……慢慢的刺出來」。依據旁白和影像的搭配，我們可以將螞蟻的運動被主角所支配的畫面，視為上禾有如螞蟻一般，難以超越命運束縛的比喻。類似的畫面也出現在之後主角跟上禾兩兄弟的爭執，同樣是螞蟻在主角的手表面爬行，主角一邊轉動手，一邊將螞蟻導入罐內，嘴中碎唸著「外面不屬於你的世界！聽話，回家睡覺」。這裡的「你」指的不僅是螞蟻，同樣也指向哥哥上禾，藉由螞蟻與手的互動來傳達出主角對上禾的想法。

另一段動物的動作表現發生於電影中段，主角在桌上看到螞蟻跟蛆之間的相互運動（圖12）。這個運動事實上是螞蟻在運蛆回巢過程中與蛆之間發生的拉扯掙扎，但在主角眼中，這種兩者拖拉所產生的圓形扭動，有如轉圈圈的浪漫舞步，而呈現出一種莫名的詩意。螞蟻與蛆的動作依然是以特寫來表現，但是這個特寫不僅

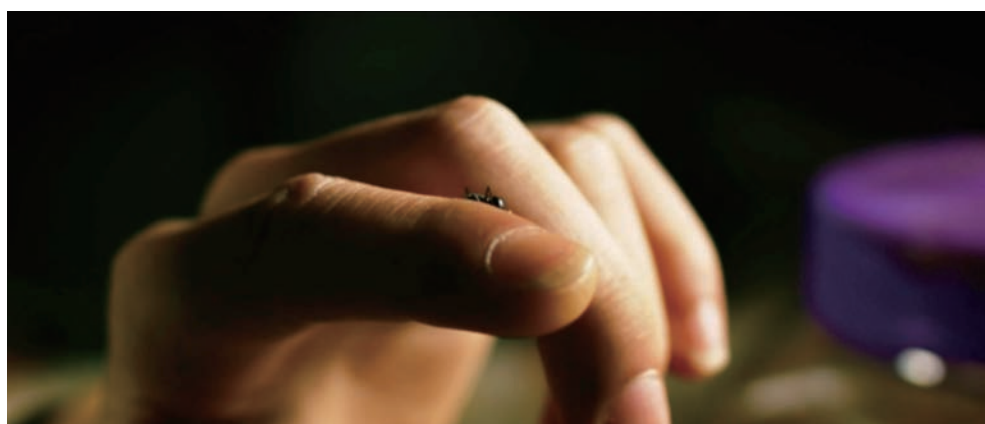


圖11 主角的手引導螞蟻爬行的姿勢，
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

是電影的特寫鏡頭而已，老鼠以攝像鏡頭所拍攝的兩者運動，也以特寫的方式呈現在主角背後的電視螢幕上（圖13）。這段兩種動物的舞蹈畫面，夾雜著上禾跟碩哥在屋外平臺的貼身舞蹈，在敘事的手法上，可以視為兩個「舞蹈」的相互對照、相互指涉。

如果我們不以象徵對比的方式，而是從姿勢的角度來思考，我們如何理解「人（主角老鼠）—螞蟻」和「螞蟻—蛆」這兩段類似舞蹈的姿勢呢？首先必須解決的問題是動物的運動是否可以視為舞蹈？對於這點，不論是從巴拉茲的「擬人法」（anthropomorphization）⁵⁴或者德勒茲的「臉性」（facility）⁵⁵都可以獲得解答。後者就如主角眼中的情

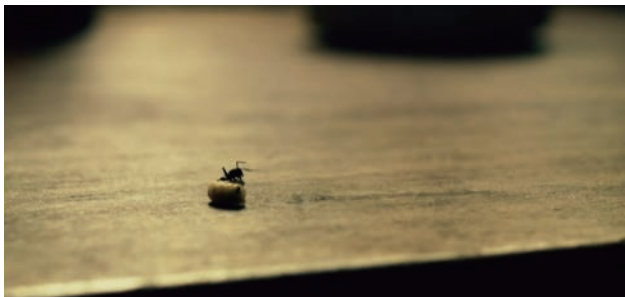


圖12 螞蟻與蛆兩者相互拉拔的姿勢，圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。



圖13 攝像鏡頭中螞蟻與蛆的姿勢，圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

54.巴拉茲的「擬人法」指的是，「特寫可以去除我們對於隱密小物件的無感，向我們展示物的臉……因為是我們人類的表現投射在物的身上，讓物具有表現力」。見Bela Balazs, *Theory of the Film*, p. 60.

55.關於德勒茲的「臉性」概念，除了可見於他的*Cinema 1: Movement-image*（1986）中第六章“The Affection- Image, Face and the Close-Up”外，德勒茲在他與瓜達里在*A Thousand Plateau*（1987）一書中，也對此概念加以討論。後者見Gilles Deleuze and Felix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. Brian Massumi (London: The Athlone Press, 1987), pp. 167-191.

景一般，兩隻蟲的運動可以視為雙人的舞蹈。前者則是將蟲的運動視為如臉的表情一般，由不動的表面（蟲的不動身軀）和密集的微運動（蟲肢爬行或扭動所產生的微小運動）所構成的，因此得以產生一種「微舞蹈」。然而，這兩段姿勢之所以可以視為舞蹈，是從觀者的視角來說。《醉·生夢死》中的「動物」之舞，說明了姿勢的認定並非是由動作本身所決定，而是也必須倚賴觀者的回應。不論是螞蟻或蛆的所呈現的「舞步」，其實對兩隻動物而言，都只是因為生物本能而產生的身體運動，電影中螞蟻的爬行或拖移，以及蛆的不規則扭動都是如此。換句話說，這些動物所產生的生物運動，是因為觀者本身的認識和感受才成為舞蹈一般的姿勢，而片中也透過主角「看你們兩跳舞」的話語，再度肯定了姿勢所必要的觀者面向。但是對於觀者而言，即便這些不尋常的動作可視為舞蹈，這些舞蹈並不具有一定符號的意義，而只能視為是由一連串的移動、旋轉、翻滾動作所構成的轉換，它們就如同德勒茲所說的是一種基於任意瞬間（any-instant-whatever）的運動，在每個瞬間都是「新」的表現，都具有顯著性及特異性，不可重複，也無法描述。⁵⁶ 相對於人的舞蹈仍具有其美學的目的，這些因為動物而產生的舞蹈明顯不受任何目的的束縛，而成為阿甘本姿勢的最佳展現。

我們也必須注意《醉·生夢死》中對於螞蟻與蛆互動的安排，並非只是利用特寫的手法凸顯兩者的動作而已，也包括主角以攝影機（主角偷來的行車監視器）拍攝並顯現在他後方電視螢幕的特寫姿勢。在電視螢幕上，我們可以看到的不僅僅是兩隻動物的舞蹈而已，而是以不同的角度和遠近來呈現兩隻動物的相互運動。這種視野上的改變，讓我們得以發現攝影機的存在，使得這個雙人舞形成了一種「三人舞」：螞蟻、蛆和攝影機。攝影機為這段原來的「雙人舞」增添何種意義？在這段影像的開始，螞蟻與蛆的雙人舞蹈是以一種主觀鏡頭來處理，也就是讓攝影機、

56. 任意瞬間的討論見 Gilles Deleuze, *Cinema 1*, pp. 3-8.

主角和觀者的視角重疊，讓三者的目光一致，致使觀者產生「親眼所見」的感覺。畫面中的攝影鏡頭是隱而不見的，觀者會忽略了這個觀看其實是因為鏡頭的特定姿勢—主觀鏡頭的框架化—才得以產生。鏡頭的姿勢在此只是作為輔助影像敘事的功能性動作，而在觀者的觀看過程中被視為理所當然而忽略，但當電影進一步揭示了這個鏡頭的動作並非是單純主角／觀者的目光所致，而是由主角手持的攝影機產生的，這個後設手法允許我們得以發覺／發現攝影機的姿勢。觀者不再被影像的框架所遮蔽，而是可以清楚地看到攝影機如何以遠近、旋轉、位移的動作組合與兩隻動物進行互動，同時間透過電視螢幕看到攝影機的運動，重新定義兩隻動物的舞動方式。

這段畫面中不可忽略的是電視螢幕上顯示的紀錄時間。這個在「再現」動物之舞之外的「多餘」，指出了攝影機所具有的不同於人類視覺的機械之眼，將連續動作轉化為可以用單一瞬間來計算的動作切片，並取代人的想像將這些切片逕行連結。這種機械性的「非人」姿勢，又和螞蟻與蛆的生物性姿勢形成甚麼舞蹈呢？如果我們回到阿甘本關於影像之於姿勢形成的討論，可以發現正是因為如邁布里奇紀錄人跑步的連作照片，人的跑步姿勢才得以被發現。但是也因為如此，身體成為可以被實驗、衡量、紀錄的對象，「人」自此被這種衡量形成的監視系統所定義。換句話說，鏡頭具有的「非人」特質剝奪了人原有的面貌，而產生了「制式」、「正常」的人，以及被排除的非人剩餘。如此一來，非人不應該被視為是人的對立，而是因為鏡頭的「非人」作用而喪失的原來屬於人的部分。

然而，攝影機本身的「非人」行為，也就是將連續的觀看切割成一連串的單一瞬間再組合的動作，在拍攝的過程中，同樣也進入監視的系統之中。從邁布里奇的跑步連作可以發現，畫面中的人物動作都穩定地居於畫面中央，構成清晰可辨識的紀錄圖像，說明了攝影機的「非人」特質被紀錄的目的所控制、監視、馴服。然而，在《醉·生夢死》這段「三人舞」的畫面中，因為持攝影機的身體的無法控

制，以及螞蟻與蛆運動的無法確定，讓攝影機作為紀錄的目的失效，只能表現忽高忽低、忽遠忽近的搖動畫面，或者說，一種純粹的畫面展現，而相對的攝影機運動則成為分割動作的展演，一種純粹的姿勢。

在影片接近結尾之處，《醉·生夢死》展示觀者最後的非人動作。畫面中，螞蟻趁著主角悲傷母親的死亡而恍神時爬上主角的身體，而在主角從坡道緩緩走下的過程中發現螞蟻的存在，並引導讓螞蟻離開（圖14）。接下來的畫面是兩個對立的鏡頭：一個鏡頭是主角回望看停滯在欄杆上的螞蟻之後離開，相對的鏡頭則是螞蟻抬頭，後方呈現正在下坡離去的主角模糊身影（圖15）。這段畫面應該如何掌握？德勒茲的「生成動物」提供了一個思考的線索。⁵⁷ 生成動物並非在模仿動物，成為動物，而是在不同異類的身體之間建立情感（affective）連結。情感連結不僅僅是讓身體影響其他身體，也受其他身體所影響，而讓異類身體構成一聚合體（assemblage）。換句話說，透過生成動物，人不再處於高於動物的位階，而是如伊麗莎白·格羅茨（Elizabeth Grosz）所說的，讓人：



圖14 主角引導螞蟻離開的動作，
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

57. 德勒茲對於「生成動物」的討論，散見於 *A Thousand Plateaus*（1987）和 *Kafka: Toward a Minor Literature*（1986）兩本著作。



圖15 螞蟻抬頭的畫面，後方是主角的模糊身影，
圖片來源：《醉·生夢死》影片截圖（2015）。

置於眾多[物種]之間，不再佔據發言權的位置，不再主導將動物視為他者的分析，不再擁有命名、分類非人類之外世界的權力，而是被迫，或者至少被引誘，去傾聽、回應、觀察、適應他作為一份子的自然……。⁵⁸

以此分析上述的畫面。首先是主角讓螞蟻離開的鏡頭，如果對比之前主角的手與螞蟻互動的鏡頭，可以發現後者裡的互動並無法構成「生成動物」的狀態，因為主角的手雖然依應螞蟻的爬行來調適，但卻是在控制螞蟻的行進方向，將螞蟻禁錮。前者則是主角放手讓螞蟻離開，讓螞蟻不再受主角的束縛。這說明了主角／人與螞蟻之間不再處於高低位階的關係，伴隨之後主角回望螞蟻的畫面，我們更可以說，主角開始學會去「傾聽、回應、觀察、適應」螞蟻，嘗試與它建立一種情感連結。

然而在第二個鏡頭，也就是螞蟻抬頭伴隨主角離去的畫面，則更為基進地重構人與螞蟻之間的脈絡關係。螞蟻的抬頭，並不需要以一種擬人化的角度來關注，

58.Elizabeth Grosz, *Becoming Undone: Darwinian Reflections on Life, Politics, and Art* (Durham, London: Duke University Press, 2011), p. 24.

也就是對於主角離去的眷念和不捨，而應該是將其視為螞蟻「適應」主角的姿勢，一種因為離開主角而引發的「非螞蟻」的動作，或者更精確地說，讓螞蟻「生成他者」。生成動物或者生成他者，其作用都並非單向的，而是建立在相互影響的基礎上。在之前手與螞蟻舞蹈般的互動中，儘管手會隨著螞蟻的運動調適，螞蟻只是依循著螞蟻的本能前進，並未因為與手作用產生改變。而在電影最後螞蟻抬頭的畫面中，螞蟻的抬頭姿勢並不具有任何目的，但卻反映了它第一次因為主角而進行的改變。主角與螞蟻因此重新建立了一種真正的生成關係。

《醉·生夢死》展現出相當多元且複雜的「非人」姿勢，這些姿勢之所以重要，一方面反映了阿甘本的純粹姿勢，讓人原有的非人部份得以被關注、強調。另一方面，這些「非人」的姿勢無疑都抗拒單一確定的解讀方式——我們如何確定螞蟻和蛆是在跳著浪漫的舞步？——也同樣地拒絕觀者對於影像的認同或感同身受。對德勒茲來說，「非人」絕非是認同的所在，但這並非是因為作為人的觀者不可能如認同人一般來認同動物，而是因為「非人」不應該單純視為人以外的動物、植物甚至無生物，必須是作為一種「生成」（becoming）關係來思考。就如同前面對於「生成動物」的討論，「生成」是讓異類身體之間處於一種相互影響的關係。對德勒茲來說，這種相互影響必須進入一種微觀的層次：我們的粒子進入動物粒子動與靜的關係中，而轉化為分子性的動物。⁵⁹ 德勒茲對於非人的解釋並不易理解，但我們可以由主角的手與螞蟻的舞蹈畫面來說明。當主角的手與螞蟻產生互動，手必須依據螞蟻的運動來調整手的各種動作，這些動作與人的姿勢無關，而是在人了解螞蟻的習性之後，從螞蟻的角度出發而產生的姿勢。姿勢在此不再是屬於人或是動物，而是人與動物共有的姿勢。換句話說，藉由兩者的互動，姿勢可以視為是動物

59. Gilles Deleuze and Felix Guattari, *A Thousand Plateaus*, p. 303.

（性）在人身上的「成形」，而作為人「生成動物」的顯現。行使這種姿勢的人因此不再是純粹的人，而是具有非人性質的人。這個例子說明了「非人」構成的是一種互相滲透、互相融合的關係，同時讓多個身體（人與動物）產生改變，而導致身體與身體既有的對立關係不再作用，如認同、再現、模仿、抵觸等等。

如此一來，透過「非人」姿勢的展演，《醉·生夢死》不再與觀者維持認同、模仿這種無關本質改變的既有關係，而是企圖建立一種「非人」的生成關係，不論是生成動物、生成植物、生成他者，或者更清楚地說，生成人以外的「少數」（minor）。考慮到這部電影的角色是被主流社會邊緣化的人，讓觀者「生成少數」或許是《醉·生夢死》展現這些多樣的非人姿勢的原因。

結語

在《醉·生夢死》裡的老鼠，總是維持一種歪斜的三七步站姿，身體不時地抖動搖晃，有時聳肩、有時擺手、有時抖腳，沒有一刻停止。他以一種外八的步伐行走，邊走邊在地上拖曳著，伴隨著誇張的雙手揮動，顯現出一種囂張跋扈的樣貌。而在他短暫停歇的時候，蜷曲身體的蹲坐方式是他慣常的姿態。老鼠的這些姿勢都與一般社會上「正常」的站姿、坐姿，以及走路姿勢相左，而被認為是一種流氓般不入流的姿勢。對張作驥而言，老鼠的姿勢反映的是他所執著的對於底層社會的刻劃，可以視為是一種來自底層社會的身體表現。然而，這種姿勢所代表的並不僅僅是社會邊緣分子的「標籤」，一種與主流社會相衝突的視覺符碼，以此確定邊緣人自身「反社會」的身分。換句話說，這些「不正常」的姿勢並非只是服膺影像敘事的要求，作為符號性及功能性的身體動作而已。就姿勢本身所具有的無法控制、無法規訓的狂暴特質來說，影像中老鼠姿勢的「不正常」，更適合視為一種試圖將真正的姿勢從「規訓的身體」解放出來的作法。

不正常、無法控制的姿勢在《醉·生夢死》屢屢可見，不管是在母親酒醉的舞蹈或者老鼠與螞蟻的玩耍中都可以發現這種姿勢。就這個角度來說，《醉·生夢死》之所以不同於其他電影（包括張作驥在《醉·生夢死》以前的作品），可以說是因為它展現出各種超越一般所認識的姿勢，讓這部電影形成獨特的姿勢影像。這些構成影像的姿勢缺乏社會所認可或允許的功能和目的，只是作為行動的純粹表現而已。但正是因為這種純粹的表現特質，姿勢可以視為德勒茲的「生成」（becoming）。就如同寇布魯克（Claire Colebrook）對於德勒茲的詮釋中所說的，「生成最適合視為『反現實化』（counter-actualisation），也就是已建制的現實社會總是具有一種力去改變它原有模樣，而成為新的它」，⁶⁰ 但是這個新的它，並非是一個結果，一個新的現實，而是在於它只能不斷地開展、運動，永遠「反現實」。因此，姿勢作為一種生成，姿勢就不再是屬於「人」的姿勢，不受人所承受的規範性和目的性的束縛，而是在每一個運動的時刻展現它的存在，或者說，它只存在於構成姿勢的運動之中。如此一來，《醉·生夢死》中底層社會各種「不正常」的姿勢，不應該被視為是底層社會的形象表徵，因為這仍然是陷入主流社會的認定和規範之中。相對地，這些姿勢就是底層社會，底層社會就是《醉·生夢死》的姿勢。

從阿甘本的角度來說，底層社會的姿勢代表著對於主流社會的抗拒，但是這種抗拒無關於否定或逾越主流社會的律法或規範。由於姿勢本身的不具目的性，姿勢無法納入接受或否定的兩極框架中。姿勢的無作為，致使底層社會的姿勢可以不被主流社會喜歡甚至厭惡，但因為它不具違反主流社會的目的，所以也不被主流社會所否定。換言之，底層社會的姿勢具有一種「不成為的潛能」（potentiality to not be），

60. Claire Colebrook, "How can we tell the Dancer from the Dance?: The Subject of Dance and the Subject of Philosophy," *Topoi*, 24 (2005), p. 5.

可以視為是一種底層社會的被動抵抗（passive resistance），是以每個動作中讓主流社會的規範失去作用，這即是底層社會真正的本質。⁶¹ 《醉·生夢死》無疑是張作驥表現底層社會最有力的電影。

61. 「不成為的潛能」，是阿甘本以赫爾曼·梅爾維爾（Herman Melville）的小說 *Bartleby the Scrivener: A Story of Wall Street*（1997）中的角色 Bartleby 為藍本，所發展的概念。在文中，Bartleby 對於他老闆所吩咐的工作，以「我偏好不」（I would prefer not to）的言詞回應。由於「我偏好不」與「我不」（I will not）不同，無關於對於老闆的命令及交待工作的肯定或否定（所以老闆只能默認他的行為），因此阿甘本認為 Bartleby 的作法可以視為一種不成為的潛能，或者說，一種被動抵抗。見 Giorgio Agamben, “Bartleby, or On Contingency,” *Potentialities*, trans. Daniel Heller-Roazen. (Stanford: Stanford UP, 1999), pp. 243-271.

參考資料

- Agamben, Giorgio. *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*, trans. Daniel Heller-Roazen. Stanford: Stanford University Press, 1998.
- Agamben, Giorgio. "Bartleby, or On Contingency," *Potentialities*, trans. Daniel Heller-Roazen. Stanford: Stanford UP, 1999: 243-271.
- Agamben, Giorgio. "Difference and Repetition: On Guy Debord's films," *Guy Debord and the Situationists International*, ed. Tom McDonough, trans. Brian Holmes. Cambridge, MA: MIT Press, 2002: 313-319.
- Agamben, Giorgio. "Kommerell, or On Gesture," *Potentialities: Collected Essays in Philosophy*, ed. and trans. Daniel Heller-Roazen. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- Agamben, Giorgio. "Notes on Gesture," *Means without End: Notes on Politics*, trans. Vincenzo Binetti and Cesare Casarino. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.
- Balazs, Bela. *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, trans. Edith Bone. New York: Arno Press, 1972.
- Balázs, Béla. *Le cinéma: Nature et évolution d'un art nouveau*. Paris: Payot, 1979.
- Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," *Illuminations*, trans. Harry Zohn. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1968: 217-251.
- Caillois, Roger. "The Structure and Classification of Games," *Diogenes* 3.62(1955): 62-75.
- Colebrook, Claire. "How can we tell the Dancer from the Dance?: The Subject of Dance and the Subject of Philosophy," *Topoi*, 24(2005): 5-14.
- Deleuze, Gilles and Guattari, Félix. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. Brian Massumi. London: Athlone Press, 1987.
- Deleuze, Gilles and Guattari, Félix. *Anti-Oedipus*, trans. R. Hurley et al. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1983.
- Deleuze, Gilles and Guattari, Félix. *Kafka: Toward a Minor Literature*, trans. Dana Polan. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986.
- Deleuze, Gilles and Guattari, Félix. *A Thousand Plateaus*, trans. Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.

- Deleuze, Gilles. *Cinema 1: The Movement-Image*, trans. Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986.
- Deleuze, Gilles. *Cinema 2: The Time-Image*, trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989.
- Doane, Mary Ann. "The close-up: scale and detail in the cinem," *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 14.3(2003): 89-111.
- Foucault, Michel. *The History of Sexuality, Vol. 1*, trans. Robert Hurley. London: Penguin, 1998.
- Foucault, Michel. *Psychiatric Power: Lectures at the Collège de France, 1973–1974*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006.
- Grosz, Elizabeth. *Becoming Undone: Darwinian Reflections on Life, Politics, and Art*. Durham, London: Duke University Press, 2011.
- Gustafsson, Henrik and Grønstad, Asbjørn (eds). *Cinema and Agamben: Ethics, Biopolitics and the Moving Image*. New York: Bloomsbury, 2014.
- Haraway, Donald. *When Species Meet*. Minneapolis: Minnesota University Press, 2008.
- Jimenez, Roman Dominguez. "Ozu, le siècle et le geste: Esquisse pour une archeologie cinematographique de notre temps," *Appareil*, 8(2011): 11-13.
- Melville, Herman. *Bartleby the Scrivener: A Story of Wall Street*. New York: Simon, 1997.
- Parr, Adrian. "Deterritorialisation /Reterritorialisation," *The Deleuze Dictionary Revised Edition*, ed. Adrian Parr. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011: 69-72.
- Roff, Jon and Stark, Hannah (eds). *Deleuze and the Non/Human*. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- Valery, Paul. "Philosophy of the Dance," *The Collected Works of Paul Valery, Volume 13*, ed. Jackson Mathews, trans. Ralph Manheim. London: Routledge and Kegan Paul, 1964: 197-211.
- Valiaho, Pasi. "Biopolitics of Gesture: Cinema and the Neurological Body," *Cinema and Agamben Ethics, Biopolitics and the Moving Image*, eds. by Henrik Gustafsson and Asbjørn Grønstad. New York: Bloomsbury, 2014: 103-120.
- 王萬睿，〈日常生活的美學：重讀侯孝賢的《童年往事》與張作驥的《美麗時光》〉，《電影欣賞學刊》13（2010），頁48-62。

Gestural Image: The Gesture Performance in *Thanatos, Drunk*

Ke-Ming LIN

Associate Professor, Department of Taiwan Language and Communication at
National United University

Abstract

Chang Tso-Chi's *Thanatos, Drunk* (2015) is a film full of various gestures, such as the drunk's gesture, the gesture of living, the gesture of dancing, the gesture of animal. Most gestures in the film are strange and nonfunctional bodily behaviors, different from regular movements in everyday life. How can we realize these uncanny gestures? While such gestures pour in a film, what influence and change do they bring to the film? Drawing from Giorgio Agamben's and Gilles Deleuze's ideas on gesture, this paper will contextualize the film *Thanatos, Drunk* in the realm of gestural image, as well as examine the relationship between gesture and film with four focuses: the gesture of the drunk, the gesture of living, the gesture of dancing, and "the gesture of nonhuman." Through the gestural analysis on the film image, the paper intends not only to contribute to the understanding of gestural image, but also to investigate how the film's gestural performance discloses the new meaning of the lower-class life, the prominent and recurring theme in Chang's films.

Keywords: *Thanatos, Drunk*, Chang Tso-Chi, gesture, gestural image, Agamben, Deleuze

