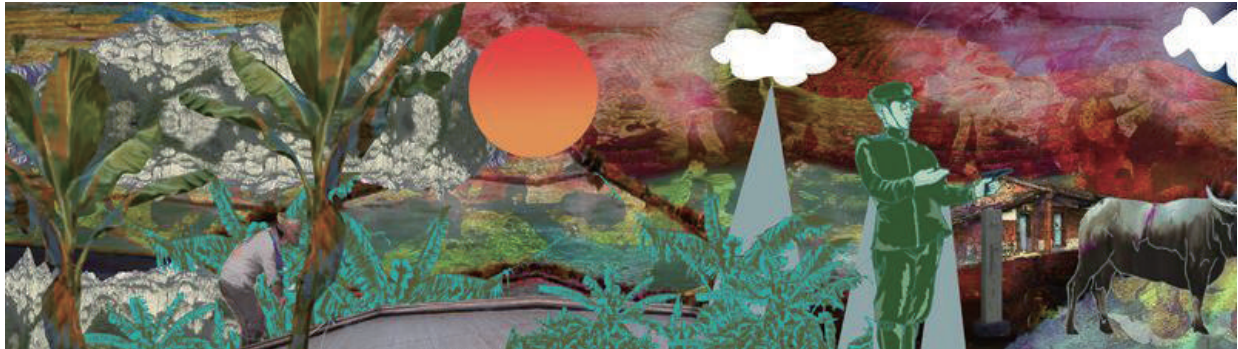


五分鐘手卷－從《林水源傳奇 第一集》淺談形式作為一種媒材

► 創作者：陳湘汶

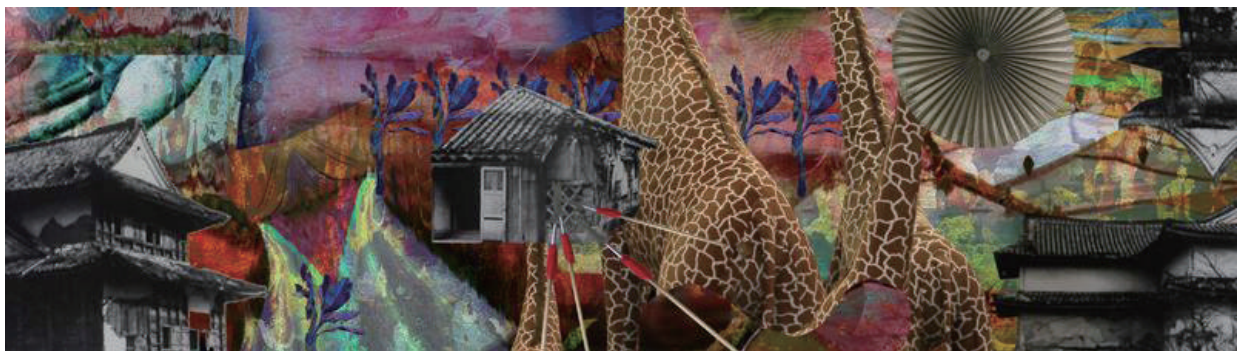
► 創用CC：姓名標示－非商業性－禁止改作



陳依純，《林水源傳奇 第一集》。（圖：陳依純）



陳依純，《林水源傳奇 第一集》。（圖：陳依純）



陳依純，《林水源傳奇 第一集》。（圖：陳依純）

去年底，陳依純在鳳甲美術館展出了《林水源傳奇 第一集》，這件作品承繼了陳依純以往長軸動畫的形式與個人記憶的主題，而這即將作為一系列作品的起始。動機緣於陳依純外公林水源的奇遇。林水源長年在竹山為人收驚、觀風水、問卜等，某日林水源牽牛外出到一處鄉間，水牛突然停在原地，不論怎麼也拉不動，而他正巧看見旁邊一座供奉紅旗公的小廟，便前往向神明祈求讓牛穩定下來使當天農事順利，之後水牛竟然開始向前行，並且乖順的完成了當天的工作。爾後某日有一位修繕寺廟的工人前來向林水源取款，林水源不知其所謂何事，最後才想起原來是當初向紅旗公還願的內容是要修整紅旗公的小廟，之後他卻遺忘了；也許是冥冥中神明要求他履行承諾，紅旗公也就此成為林水源家中供奉的神明。紅旗公（聖義元帥）是竹山重要的信仰中心，凡居民大小事先必過問紅旗公旨意，而在陳依純的記憶中，神明的指示透過外公的身體傳達給地方的人民，而在那個純樸的時代，為神明傳令是一極神聖的任務，人們也僅向外公求問健康、家庭之事，反觀現下社會詐騙案件層出不窮，手段五花八門，似已不復見過往人心之單純。



（傳）顧閔中，《韓熙載夜宴圖》。

《林水源傳奇 第一集》作品長度為五分鐘，如記憶相本一般剪貼著照片、陳依純所繪的場景等等，林水源的形象重複出現在故事的多段轉折之中，不像一般的影像是以單一主角形象順時序來完成敘事。陳依純的創作經常是拼貼不同時空的場景事件而成，如2012年的《官成瓦斯爆炸案》便是他童年居住在台北樹林鎮時，在社區內發生的「官成瓦斯爆炸案」，這件作品穿插了案發當時的新聞影片以及陳依純手繪的場景人物，它並非為求如實地向我們交代當年爆炸案的過程，而是多年後的當下藝術家如何去回應自身幼時的記憶與媒體論述。《林水源傳奇 第一集》在視覺與空間的營造上，跟中國傳統繪畫有了相當緊密的對話，很明顯的可溯及故事畫的脈絡。影片起始便是林水源彎腰耕作，第10秒處出現另一個與水牛僵持不下的林水源，1分04秒時再度出現一位耕作中的林水源，不同時間出現的林水源實則是在不同的透視角度的產物，也暗示著不同的時空。敦煌壁畫描述釋迦牟尼出生、修行悟道、降魔等情節連續地綿延在窟中；東晉顧愷之的《洛神賦》典出曹植所著的《洛神賦》，描寫的是藉人神戀愛的夢幻情境，來隱喻曹植因所愛之甄氏因曹操之命下嫁給其兄曹丕，後來卻為郭后所讒而死的傷感故事。在顧愷之構造出超過達5公尺長的場景中，曹植、洛神重複出現在屏翳、川后、馮夷、女媧等人物的段落中，各自成了獨立的相遇，合則成為一則如夢似幻的故事。



陳依純，《林水源傳奇 第一集》。（圖：陳依純）



陳依純，《林水源傳奇 第一集》。（圖：陳依純）

在討論當代電玩與傳統繪畫藝術的視角時，何重誼（Jean-Yves Heurtebise）歸納出中國和歐洲精緻繪畫的演進，與美日兩國電玩發展比較，認為「在發展透視方面，近代歐洲與中國繪畫之間的差異，和當代美國與日本電玩之間的差異相似。」（註1）而古遠的壁畫和水墨上，從平面化的逐漸走向（中國）使用平行線／第三人稱鳥瞰視角，或（歐洲）採用消失點／第一人稱直線視角的方式來呈現場景透視感。簡言之，中西雙方在各自的透視方法發展路徑上，最終各以多點透視和單點透視為其畫作空間營造的主要手段。何重誼在文中也強調了「繪畫與電玩之間有相似性並不是因為兩者之間有從屬關係，而是因為兩者涉及同樣的精神過程，不過還是有地區差異。」（註2）而王聖閔在討論也強調，「電玩影像的展示／分享問題，讓我們再次瞭解到遊戲經驗的特殊構成狀態，其實與玩家身體和螢幕身體（onscreen bodies）之間所交織出的主體化狀態息息相關。[...]這裡所說之『敘事』並不只是傳統「運動- 影像」所關切的故事講述與情節交代能力，還是如何使玩家在遊戲歷程中所獲得之生命敘事能夠相互交織、共振的互動機制。」（註3）在此提及何重誼及王聖閔的觀點是為提煉其對當代視覺材料和傳統繪畫兩者空間營造的默契的論述，何重誼提及的透視觀點的演變、王聖閔所強調的玩家身體和螢幕身體共築的主體化狀態，實則在《林水源傳奇 第一集》可以得到很有趣的回應。



《林水源傳奇 第1集》2013年於鳳甲美術館展出現場。攝影—陳湘汶

陳依純為這件作品建構了充滿山色風光的背景，連山環繞、天光輝映著相當有地域色彩的檳榔和芭蕉樹。影片一開始，左側可見彎身正在耕作的林水源，畫面中央是一日本警察，第10秒則是牽著水牛的林水源進入畫面，此時則進入了下一個故事場景：林水源牽牛外出卻遇到水牛突然停留原地不走。35秒處則畫面右側開始出現了一地上小廟：林水源祈求的紅旗公。2分50秒時出現紅旗公的形象：紅旗公成為林水源主要信奉的神祇，並且塑像請回家中供奉，開啟他為居民服務、奉獻的一生。這些段落分別都有一主要的建物作為場景的暗示外，更重要的是如同標點符號般的段落記號，舒緩觀者的閱讀速率。而陳依純在這件作品中以多點透視的方式讓這一橫長的場景如同郭熙《林泉高致》所言：「世之篤論，謂山水有可行者，有可望者，有可游者，有可居者，畫風至此，皆入妙品。但可行可望不如可居可游之为得。」由此可知中國化傳統所強調的便是可邀請觀者入到畫中行走、望山、觀水，而《林水源傳奇 第一集》的空間隨著影片的播放，由左至右逐漸引人入勝，步步走向林水源傳奇故事裡頭。



《林水源傳奇 第1集》2013年於鳳甲美術館展出現場。攝影—陳湘汶



接下來我將以巫鴻所探討顧閔中《韓熙載夜宴圖》之觀點與陳依純的《林水源傳奇 第一集》作一對話。巫鴻認為《韓熙載夜宴圖》在複雜的空間體系中創造出連續不斷的畫面，而這幅畫中的四個場面則是由一系列屏風劃分並連接起來的。在巫鴻文中的屏風可作為構圖的輔助物，對應到陳依純的作品則是那些房舍和圍牆，它們並沒有服從於單一透視點而是各自獨立表達空間感，作為前一場景的結束同時也作為後一場景的起始。然而不論是《林水源傳奇 第一集》或《韓熙載夜宴圖》中所指的傳奇（敘事）並非只單一時空下的事件，而是一個前後連貫的故事，陳依純沒有使用蒙太奇的手法將故事剪接起來，選擇以空間營造的方式來使各段落分明，我認為他是有意識地回到中國傳統畫「手卷」的閱讀形式上。從巫鴻的研究成果來說，手卷必須要被視為一「媒材」來看待，手卷將影響觀者的閱讀和理解，並也必定會影響到畫家構圖上的思考。「在以手卷形式的觀看過程中，畫面將逐漸被打開，每次只打開一小段，我們將永遠看不到由『四段場景共同組成』的整個畫面。」（註4）由於我們透過印刷品傳播、博物館玻璃櫃展陳的手法，無法看出形式如何影響了空間構圖，陳依純的作品不僅向我們敞開了一個可將自身投射於林水源形象的傳奇旅程；更將手卷的形式完全打開，保留其視覺性特徵，以動畫的形式提醒我們可以選擇以運動（移動中）的方式閱讀作品，居於其中、游於其中，進而思考「形式作為一種媒材（或限制）」的問題。在此，藝術家訪的不僅是個人家族記憶，訪的更是傳統中國繪畫傳統轉生至當代視覺藝術中的古意。

註釋：

註1 何重誼（Jean-Yves Heurtebise）著、張立德譯，〈將歐洲／中國繪畫與美國／日本電玩視為兩種影像藝術的比較研究〉，收於邱誌勇總編《數位藝述第參號》，台北：雅墨文化，2013，頁47。

註2 同上註，頁54。

註3 王聖閔〈影像、互動與敘事生產的三位一體：從電玩與當代數位藝術研究匯流中的兩個切面談起〉，《藝外ARTITUDE》，第53期（2014年2月），頁35。

註4 巫鴻著，文丹譯，《重屏》，上海：上海人民出版社，2009，頁51。