



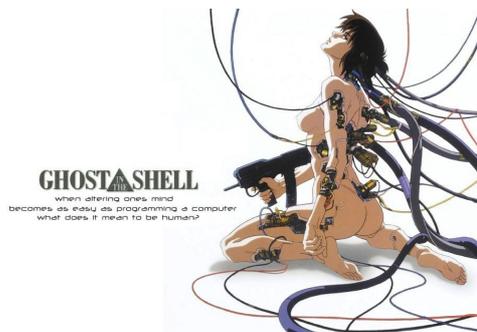
## 跨時代攻殼 反思未來科技

2015-04-12 記者 侯怡安 文

有關【攻殼機動隊】系列性作品多而雜，但使之聞名於世的作品莫過於日本動畫導演押井守最早於一九九五年的電影【GHOST IN THE SHELL攻殼機動隊】，以士郎正宗所著之同名漫畫為基礎所發展出的動畫電影。

除了故事本身對於「靈魂」和「軀體」的哲學性探討外，也因為當時使用了最先進的CG技術（computer graphic，電腦繪圖）來製作動畫，呈現出新興影像世界，成為日本動畫極具影響力的作品之一。

故事的時間設定在二〇二九年，這個時代的人們可以造自己的肉體，例如將大腦改造成「電子腦」，或者將身體的任何部位（甚至於全身）都改造成一種稱為「義體」的機械化軀體；電子腦和義體不僅能各方面提升人類的體能與感官，還能隨時隨地與網路連結，進行資料的搜索、交換、存取。而在這種網路高度發展的同時，犯罪方法自然也複雜了許多，於是日本政府便設立一支名為「公安九課」的特務部隊，來進行有關電腦犯罪、恐怖行動、暗殺等國家機密性任務。



【攻殼機動隊】是一部一九九五年，動畫導演押井守在科幻基礎下進行哲學性思索的電影。

（圖片來源／影劇圖園）

### 靈魂與軀體 存在的探討

有關科技與人性、機器人的電影已不在少數，像是史蒂芬·史匹柏有關科技倫理的【A.I. 人工智慧】，與近期史派克·瓊斯關於和人工智慧戀愛的【雲端情人】以外，還有其他與此類議題相關的電影。但是押井守所要探討的則是更趨於哲學性的思考：既然身在人腦已經可以與電腦合而為一的時代，所有記憶、思考、行為都是可以操作的同時，真正的靈魂則該如何被定義。

主角為公安九課的隊長草雉素子，她全身都已經過高度的「義體機械化」，而且部分腦袋也進行了電子化之改裝，裡面載有一些政府最高機密的記憶、她也能透過電子腦隨時連上網路搜索一切所需的資源，而真正屬於她自己「原本」的部分，就只剩下部分大腦與靈魂。這樣的情形，使得她的任何行為是可以被操控的，押井守透過許多素子望向其倒影的鏡頭，來加強呈現她經常質疑「自己」的存在是否為真實。



主角草雉素子少校經過了高度異體化的過程，腦部也經電子化，

這使她開始質疑自己存在的真實性。（圖片來源／巴哈姆特）

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 馬德里不思議 南歐初體驗
- 多元取材 遊戲故事多樣化
- 甜點產業 甜蜜崛起

#### 總編輯的話 / 張婷芳



本周喀報為二一期，共有18篇稿件。本期共有新聞圖表6則、動畫4則、照片1則與文字7則。

#### 本期頭題王 / 郭穎慈



20歲的埔里女孩，凡事都想追求對等的天秤座。一直以來的目標是想要成為一個高EQ的人，可以笑著看待起伏跌宕人生的智者，但不知道為什麼，總是無法變成自己理想中的那個自己。等我成為了自己喜歡的人，我...

#### 本期疾速王 / 林霽楨



1993，天蠍座O型，會游泳，偶爾彈吉他，但沒有張士豪的帥氣瀟灑。喜歡旅行的獨處、書頁的香味、搖滾的力道，三心二意。最喜歡文字的溫度，並以此為北極星。

#### 本期熱門排行



程剛 心細的壺雕高手  
陳珮容 / 人物



公平貿易 食物的旅行  
鄭青青 / 文化現象



臺北世大運 全民矚目  
郭穎慈 / 文化現象



科技巨頭佈局 物聯網發展  
顏晟宇 / 文化現象



衝突鑽石 最昂貴的代價  
陳怡均 / 文化現象

一次的機運下，草雉素子見到因為程式變異而衍伸出的思想體「人偶師」，「人偶師」沒有個體與外型，但擁有獨立思考的能力，也與素子一樣在思索自己存在與否的問題。素子與人偶師的不同之處，是素子是換下原本擁有的血肉之軀後套上科技軀殼、保留部分可以自行思考的腦袋；而人偶師是個突然蹦出、可以自行思考的思想體，那麼這個「思想」體一但裝上了有形的「軀殼」，是否就與原本生為人類卻經由大量機械化改造的素子毫無差異這點，是本片欲探討之重點所在。

如同【攻殼機動隊】的英文名稱GHOST IN THE SHELL，在科技高度發展的年代，「GHOST 靈魂」和「SHELL 軀殼」的存在又將更曖昧不清，關於人類生命的定義也將被混淆。最後押井守在此片內並未做一個「如何定義人類」的解答，而是保留個討論空間給世人思索。



人偶師是個程式變異所產生的思想體，透過加上「軀殼」的外在，使得人偶師的存在更加真實。（圖片來源／巴哈姆特）

## 未來世界中的懷舊元素

在場景設定的部分，背景奠基於香港城，玲瓏滿目店家招牌上面的中文字、摩天大樓與大樓之間的運河、複雜而精細的背景繪圖，搭配上略暗的光線與濕陰的霧氣感，使得畫面在真實性上提高了許多，與唯美的構圖相輔相成。

但有一利必有一弊，因為要花時間好好地展現這些豐富唯美的畫面，所以擠去了一些故事鋪成的時間，讓僅一個半小時之片長卻需要理解複雜架構的故事下，又更加需要花費心思，才能去體會押井守所發出的深層訊息。

另一個有趣的點是，科技高度發達的社會卻搭配上甚為懷舊的場景設定，讓人有彷彿「自己某天也有可能參與」的真實感，而非像改編自科幻小說之蓋文·胡德導演作品【戰爭遊戲】般擁有全然高科技元素、形成幻想居多的場景。



背景景色設定於香港，擬真懷舊的畫面呈現令人更容易產生共鳴。（圖片來源／影片截圖）

而配樂則為【攻殼機動隊】建構出「科技世界中卻帶有古早味風格」的利器。在知名作曲家川井憲次和押井守利用多方嘗試而形成的魁儡謠為基礎創作而成的各個曲目下，帶出除了民族氣息濃厚外，尚有凜然的氛圍。

時而停頓、時而激昂、時而激起迴盪聲響的唱法，搭配竹筒琴聲、水聲與打擊樂器聲加上不同組合的方法形成了魁儡謠的元素，這些曲子乍聽之下有著詭異而神祕的氣息。這種風格強烈、不協調的音樂，某部分來說較容易使人抗拒於外，但押井守卻認為這樣的形式，將能夠帶出「個體靈魂的冥想」的感覺。

從【攻殼機動隊】發展而出，調性神秘的特殊歌曲風格「魅偶謠」。

(影片來源/youtube)

## 不同攻殼 不同故事

除了【攻殼機動隊】押井守一九九五年的作品外，尚有許多不同間所製作、不同的版本與延伸，儘管故事核心角色群不變，但故事設定與闡述方法卻完全不同。暨一九九五年的【攻殼機動隊】以後，押井守又製作了此篇的續集【攻殼機動隊2 INNOCENCE】與一九九五年的重製版【攻殼機動隊2.0】。

另外一系列則是採平行世界發展式的電視動畫，導演為神山健治的【攻殼機動隊STAND ALONE COMPLEX】、續集【攻殼機動隊S.A.C. 2ndGIG】（兩部各有所屬之劇場版電影）、再續集【攻殼機動隊S.A.C. Solid State Society】（後又再次推出其3D重製版）。以及旨在做為【攻殼機動隊】前傳，導演黃瀬和哉於二〇一三年的【攻殼機動隊ARISE】；而最後為時至今日即將被好萊塢翻拍為真人電影版的版本。



【攻殼機動隊】系列作品圖解。(圖片來源/侯怡安製)

這些相關系列作品的出現都一再證明【攻殼機動隊】故事的可塑性。自從押井守於一九九五年的【攻殼機動隊】動畫電影上映後到今日為止，其二十年間所開拓並對其他動畫作品帶來的影響，確實不容小覷。



牽手圍立院 力求人民做主

公民團體發起「410選權於民」的行動，號召群眾手牽手包圍立院，力求「補正公投法、修改選罷法」。

四天 四傻 闖香港



一股衝動、一種勇氣，為四個傻瓜在年輕的歲月裡，寫下一筆截然不同的體會。

