

國立交通大學 應用藝術研究所  
碩士論文

論馬修巴尼《Cremaster》中場概念的生成  
The Becoming of Field Concept in Matthew Barney's "Cremaster"



指導教授：賴雯淑 (Wen-Shu Lai)  
研究生：何明鴻 (Ming-Hung Ho)

中華民國 98 年 4 月

## 中文摘要

本論文之研究主題為討論藝術家馬修巴尼(Matthew Barney)作品《Cremaster》(1994-2002)場(Field)概念中之生成(Becoming)。以法國哲學家德勒茲(Gilles Deleuze)動態詮釋哲學概念作為方法，探究與解釋作品中以場概念為單位的作品形式中，作者如何從男性身體經驗出發，在影像，音像，時間與空間疊合下的敘事場中產生力量，致使作品中的符號、文化與角色之間，進行著意義的交換、延展與生成，研究者試圖追溯、陳述與描繪作品中，力量生成的路徑與圖示。

本研究結果發現，馬修巴尼將競技場、身體與地理空間視為場，疊合於男性生理運作並對應於社會文化規範之中。《Cremaster》是競賽也是戲劇，場生成為舞台，在敘事衝突中搬演著男性欲望的自我質問與認同之戲碼，生成即是在意義與符號的拆解與重組下，以循環與再現回歸性別未分化狀態；在層次有序的場框架中，生成影音形式辯證下的力量圖示，為當代藝術形式注入新可能。

關鍵字：馬修巴尼、場、生成、影像、符號、德勒茲

## Abstract

The purpose of this research is studying Matthew Barney's "Cremaster" film series (1994-2002) centered on the concept of "Field" and "Becoming". Using the interpretative theories of Gilles Deleuze as methods, the researcher follows Barney's male physical experiences to examine and analyze how the imagery, the sound, time and space in "Cremaster" are interwoven in the narrative, generate forces, and enable the meanings among symbols, cultures, and characters to interchange, extend and become, also try to trace, narrate and build the path and the diagram of "Becoming" in "Cremaster" series.

The study has found that in "Cremaster" series, Matthew Barney uses sports ground, body and space as "Fields". In them, the physiology of male body corresponds to the norm of society. Sports and forces are means of "becoming" on the stage/field. In the confinements, the constant challenging and questioning of inner body and outer space make the infinite possibilities become realities. "Cremaster" is the game and also the drama, "Field" is a stage performing the dramas of self-questioning and identification of male desire in the conflict of narrative, "Becoming" refers to the processes of deconstruction and reconstruction, taking the means of the circulation and representations as the return of sexual undifferentiation; following "Field frames" in order, "Becoming" is an energy diagram via the dialogue of images and sounds for creating the possibility of the form in modern art.

Keywords:

Matthew Barney, field, becoming, imagery, Cremaster, Deleuze

## 感言與致謝

2006年，金馬影展搬演了《Cremaster》系列，出於好奇與狐疑我也買了一到五集的票卷。猶記得當時影院中觀眾的眾生像，有面露厭惡狀片未結束即告離去者；有因沉悶攏長而酣然打呼者；有堅持到最後看畢卻一臉惶恐呆滯者，片中令人丈二金剛摸不著頭緒之無對話情節與弔詭影音，的確惱煞了與挑釁了自翌影癡們的觀影經驗。而我，則是訝異於《Cremaster》中，無所不包的體旨，舉凡色情、暴力、劇場、運動、歷史與神話，而不免心生一窺究竟之念頭，直到研究所才有幸探索。而正當苦於研究方向、方法與焦點的渙散於無依之時，台大黃宗慧老師〈動物/性/無意識〉課堂中的所介紹的德勒茲生成動物與根莖論述的適時出現，宛如天啓曙光，也讓我萌生應用與對話上的可能。

在2008-2009一年的寫作間，身為男性研究者，《Cremaster》的研討，一如自身的苦旅與公路電影，作品中的人事物，一如旅程中遭逢的奇觀異物，提供我反思，在形似於我男性生理經驗中我身體蠢動的欲望。寫作中這廂，指鍵敲打於電腦螢幕前寫著關於提挈肌的種種，卻不時思索著端坐案前的下半身，摸索著我所歸屬的男性生殖器官的狀態，是否一如所述不時受限於溫度與不知名力量的忐忑不安之中，那些關於器官的種種功能與學名，的確分裂了意識的我與身體的我之間，腦之激盪與身之熬讀，遍尋思緒的孔洞，任腦力想像蔓延竄流，無止盡的生成也必然該所盡頭。寫作是欲望、力量、是消耗與創作，應藝所樓梯間之以「硬」代「應」的假石碑，是來得如此男性陽具中心，每次來去間路過與瞥見，總讓我不免訕笑，宛如呼應了 Matthew Barney 的睪丸升降與 Deleuze 之力之動態哲學。

寫作者與論文寫作對象，若沒有可對應的身體經驗與運動體悟，隔閡與距離也必然而生。交大就讀的兩年間，鍾情於羽球推打間的軟硬虛實與殺挑切推，白球飛翔於場中來往於地表之上，「生成」無數軌跡一如繪畫筆觸與逃逸路徑，在「場」羽球技藝的擺弄，不若美式足球暴力肉搏，卻同樣在場與規範間制約下，體驗、研究與書寫，生成文字與圖示拆解 Matthew Barney 運動與藝術間的疊合，這篇論文竟也成了體檢與自我診療書，這般挑戰且趣味...

而最後，身旁的親人與良師益友相伴給予我無限關懷，要感謝賴雯淑老師與陳一平老師的指導與建言，父母的包容與理解，佩玉與醜醜的陪伴與分享，應藝所友人們的鼓勵與悼念已逝的張恬君老師之堅毅典範，都有如我階段人生「場」中的重要角色，在 *Becoming* 是無止盡的自省與探索，在時空中留下掙扎與奮起的記憶與足跡，一如 *Drawing*，永誌不渝，深刻也不枉然了！

## 目錄

|            |     |
|------------|-----|
| 中文摘要.....  | I   |
| 英文摘要.....  | II  |
| 感言與致謝..... | III |
| 目錄.....    | IV  |
| 圖表目.....   | VII |

### 第一章 緒論

|                  |   |
|------------------|---|
| 第一節 研究動機與目的..... | 1 |
| 第二節 研究範圍與問題..... | 2 |
| 第三節 研究架構.....    | 3 |
| 第四節 文獻探討.....    | 5 |
| 1.4.1 後現代主義..... | 5 |
| 1.4.2 小結.....    | 9 |

### 第二章 研究方法

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 第一節 關於德勒茲.....             | 10 |
| 第二節 生成.....                | 11 |
| 第三節 生成論的美學實踐.....          | 13 |
| 第四節 《Cremaster》的研究步驟 ..... | 16 |

### 第三章 馬修巴尼的創作實驗與其運動員經驗之關連性

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 第一節 運動員經驗.....                | 18 |
| 第二節 《Drawing Restraint》 ..... | 20 |
| 第三節 雕塑與表演.....                | 23 |
| 第四節 敘事與人物 .....               | 26 |
| 第五節 小結.....                   | 26 |

## 第四章 文本分析

### 第一節 《Cremaster》

|       |                         |    |
|-------|-------------------------|----|
| 4.1.1 | 場 (Field).....          | 28 |
| 4.1.2 | 《Cremaster》的表現形式.....   | 29 |
| 4.1.3 | 《Cremaster Cycle》 ..... | 31 |

### 第二節 《Cremaster 4》

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 4.2.1 | 《Drawing Restraint 7》與《Cremaster 4》 ..... | 33 |
| 4.2.2 | 《Cremaster 4》敘事.....                      | 35 |
| 4.2.3 | 場：曼島.....                                 | 35 |
| 4.2.4 | 場：皇后小屋與生殖腺 .....                          | 37 |
| 4.2.5 | 場：競速場 .....                               | 41 |
| 4.2.6 | 運動與力量的生成.....                             | 44 |
| 4.2.7 | 小結 .....                                  | 46 |

### 第三節 《Cremaster 1》

|       |                    |    |
|-------|--------------------|----|
| 4.3.1 | 敘事 .....           | 47 |
| 4.3.2 | 場結構 .....          | 47 |
| 4.3.3 | 場：Goodyear 飛船..... | 48 |
| 4.3.4 | 場：足球場 .....        | 52 |
| 4.3.5 | 運動與力量的生成 .....     | 55 |
| 4.3.6 | 小結 .....           | 62 |

### 第四節 《Cremaster 5》

|       |             |    |
|-------|-------------|----|
| 4.4.1 | 敘事.....     | 64 |
| 4.4.2 | 兩性場 .....   | 64 |
| 4.4.3 | 場結構 .....   | 66 |
| 4.4.4 | 場：歌劇院 ..... | 67 |
| 4.4.5 | 場：鎖鏈橋 ..... | 70 |
| 4.4.6 | 場：大浴池 ..... | 72 |
| 4.4.7 | 終曲 .....    | 75 |
| 4.4.8 | 小結 .....    | 77 |

## 第五節 《Cremaster 2》

|        |                |     |
|--------|----------------|-----|
| 4.5.1  | 敘事 .....       | 78  |
| 4.5.2  | 兩性場 .....      | 78  |
| 4.5.3  | 場結構：六角場 .....  | 81  |
| 4.5.4  | 場一：降靈室 .....   | 83  |
| 4.5.5  | 場二：錄音間 .....   | 88  |
| 4.5.6  | 場三：汽車加油站 ..... | 91  |
| 4.5.7  | 場四：禮堂與鹽湖 ..... | 95  |
| 4.5.8  | 場五：六角屋 .....   | 97  |
| 4.5.9  | 場六：博覽會場 .....  | 99  |
| 4.5.10 | 小結.....        | 100 |

## 第六節 《Cremaster 3》

|        |                         |     |
|--------|-------------------------|-----|
| 4.6.1  | 敘事.....                 | 102 |
| 4.6.2  | 場結構.....                | 102 |
| 4.6.3  | 場：愛爾蘭神話場 1.....         | 103 |
| 4.6.4  | 場：克萊斯勒大樓.....           | 105 |
| 4.6.5  | 小結 .....                | 118 |
| 4.6.6  | 場：The Order/古根漢美術館..... | 121 |
| 4.6.7  | 小結.....                 | 130 |
| 4.6.8  | 場：愛爾蘭神話場 2.....         | 131 |
| 4.6.9  | 場：終場.....               | 132 |
| 4.6.10 | 小結 .....                | 133 |

## 第七節 《Cremaster Cycle》

|       |              |     |
|-------|--------------|-----|
| 4.7.1 | 「場」的延伸.....  | 136 |
| 4.7.2 | 「生成」的力量..... | 139 |

## 第五章 結論

|      |              |     |
|------|--------------|-----|
| 第一節  | 場的生成與生產..... | 147 |
| 第二節  | 研究限制與貢獻..... | 150 |
| 第三節  | 後續研究與建議..... | 151 |
| 參考文獻 | .....        | 152 |

## 圖表目錄

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| 圖表 1-1    | 研究架構  | 4  |
| 圖表 2-1    | 德勒茲的生成概念圖示  | 13 |
| 圖表 2-2    | Francis Bacon 的三聯畫                                      | 14 |
| 圖表 2-3    | 三聯畫中的力量生成圖示   | 15 |
| 圖表 2-4    | 《Cremaster》場的層次   | 17 |
| 圖表 2-5    | 《Cremaster》生成力量分析                                       | 17 |
| 圖表 3-1    | 美式足球的展演元素   | 19 |
| 圖表 3-2    | 《Drawing Restraint 1》(1987)                             | 20 |
| 圖表 3-3    | 《Drawing Restraint 1》中的力量生成圖示                           | 21 |
| 圖表 3-4    | 《Drawing Restraint 2》(1988)                             | 21 |
| 圖表 3-5    | 《Drawing Restraint 4》(1988)                             | 22 |
| 圖表 3-6    | 《Drawing Restraint 5》(1989)                             | 22 |
| 圖表 3-7    | 《Drawing Restraint 6》(1989)                             | 22 |
| 圖表 3-8    | 《Drawing Restraint 5》(1989) 能量系統                        | 23 |
| 圖表 3-9    | 《unitbolus》(1991)與《TRANSEXUALIS》(decline) (1991)        | 24 |
| 圖表 3-10   | 《Field Dressing》(1989)                                  | 25 |
| 圖表 3-11   | 《Cremaster 2》(右) 與 The Cloud Club (2002)                | 25 |
| 圖表 4-1-1  | 場標誌(Field emblem)意涵                                     | 29 |
| 圖表 4-1-2  | 《Cremaster》各集中的場標誌                                      | 30 |
| 圖表 4-1-3  | 《Cremaster》的閱讀順序  | 32 |
| 圖表 4-2-1  | 《Drawing Restraint 7》劇照                                 | 33 |
| 圖表 4-2-2  | 《Drawing Restraint 7》場結構                                | 34 |
| 圖表 4-2-3  | 《Cremaster 4》的場元素                                       | 36 |
| 圖表 4-2-4  | 皇后碼頭小屋中 Satyr   | 37 |
| 圖表 4-2-5  | 《The Barkleys of Broadway》(1949) (左) 《Blue Skies》(1946) | 38 |
| 圖表 4-2-6  | Satyr 的下降(decending)                                    | 38 |
| 圖表 4-2-7  | Satyr 的下降(decending) 2                                  | 39 |
| 圖表 4-2-9  | Satyr 在隧道中的攀爬   | 40 |
| 圖表 4-2-9  | Satyr 的下降(decending) 3                                  | 40 |
| 圖表 4-2-10 | Satyr 的上升(ascending)                                    | 41 |
| 圖表 4-2-11 | Satyr 與賽車並時場景   | 42 |
| 圖表 4-2-12 | 下降與撞擊   | 43 |
| 圖表 4-2-13 | 賽車場的力量生成  | 43 |
| 圖表 4-2-14 | 《Cremaster 4》中的精靈與賽車                                    | 44 |
| 圖表 4-2-15 | 《Cremaster 4》的藍黃形式                                      | 44 |
| 圖表 4-2-16 | 《Cremaster 4》的生成力量路徑                                    | 45 |
| 圖表 4-2-17 | 《Cremaster 4》力量生成圖示                                     | 46 |

|           |  |    |
|-----------|--|----|
| 圖表 4-3-1  | 《Cremaster 1》場結構   | 47 |
| 圖表 4-3-2  | 飛船場結構  | 48 |
| 圖表 4-3-3  | 飛船場中的圓意象   | 49 |
| 圖表 4-3-4  | 《2001：Space Odyssey》與《Cremaster 1》的對照                                      | 51 |
| 圖表 4-3-5  | 足球場結構  | 52 |
| 圖表 4-3-6  | 《Gold Diggers Of 1933》(1933) (左) 與《Footlight Parade》(1933) 右：《Cremaster 1》 | 53 |
| 圖表 4-3-7  | Goodyear 女郎與場內陰性圖像   | 54 |
| 圖表 4-3-8  | 飛船場與足球場的觀看關係圖  | 55 |
| 圖表 4-3-9  | Goodyear 飛船與 Goodyear 女郎高跟鞋  | 56 |
| 圖表 4-3-10 | Marti Domination 的表演《Shoe Dance》(左)與《The Shoe Dance》                       | 56 |
| 圖表 4-3-11 | Busby Berkely 作品《Footlight Parade》   | 57 |
| 圖表 4-3-12 | 《Cremaster1》中的足部特寫鏡頭   | 57 |
| 圖表 4-3-13 | 《Cremaster 1》中的腳 (foot)元素  | 58 |
| 圖表 4-3-14 | 《Cremaster 1》(左)《Dames》(1934) (右)  | 59 |
| 圖表 4-3-15 | 《Cremaster 1》中的 X 與 Y 型象徵  | 60 |
| 圖表 4-3-16 | 飛船場的 X 影像生成  | 61 |
| 圖表 4-3-17 | X 軌跡鏡頭模式   | 61 |
| 圖表 4-3-18 | 《Cremaster》視覺生成場   | 62 |
| 圖表 4-4-1  | 場中的女王女僕與場標誌  | 64 |
| 圖表 4-4-2  | 《Cremaster 5》中女王造型(左)Ursula Address 於<Dr. No>裝扮                            | 65 |
| 圖表 4-4-3  | 《Cremaster 5》中的場架構   | 66 |
| 圖表 4-4-4  | 《Cremaster 5》歌劇院中的場區分  | 67 |
| 圖表 4-4-5  | 歌劇院中陰性空間   | 68 |
| 圖表 4-4-6  | 《Cremaster 5》歌劇院孔洞   | 68 |
| 圖表 4-4-7  | 歌劇場陰性結構分析  | 69 |
| 圖表 4-4-8  | 歌劇場結構與身體關係   | 69 |
| 圖表 4-4-9  | 歌劇場中的 Diva   | 70 |
| 圖表 4-4-10 | 歌劇場中男性樂團   | 70 |
| 圖表 4-4-11 | Houdini 的掙脫表演 (上)《Cremaster 5》的 Magician (下)                               | 71 |
| 圖表 4-4-12 | Giant 與橋的場關係   | 71 |
| 圖表 4-4-13 | Philipp Otto Runge <Morning> (1808)  | 72 |
| 圖表 4-4-14 | 《Footlight Parade》(1933)   | 73 |
| 圖表 4-4-15 | Giant 與浴池場景  | 74 |
| 圖表 4-4-16 | Giant 與浴池場   | 75 |
| 圖表 4-4-17 | Diva 的死亡   | 76 |
| 圖表 4-4-19 | 男性三聯畫  | 76 |
| 圖表 4-4-19 | 《Cremaster 5》力量生成圖示  | 77 |

|           |  |     |
|-----------|--|-----|
| 圖表 4-5-1  | Houdini  | 79  |
| 圖表 4-5-2  | Norman Mailer(左)與《Cremaster 2》中 Houdini 扮相       | 79  |
| 圖表 4-5-3  | Gary Gilmore(左) Matthew Barney 所飾演的 Gary Gilmore | 80  |
| 圖表 4-5-4  | 《Cremaster 2》中男性角色結構                             | 81  |
| 圖表 4-5-5  | 《Cremaster 2》中女性角色結構                             | 81  |
| 圖表 4-5-6  | 《Cremaster 2》中的場界線                               | 82  |
| 圖表 4-5-7  | (右)Utah 州徽章與《Cremaster 2》的場標誌                    | 82  |
| 圖表 4-5-8  | 六角場結構  | 83  |
| 圖表 4-5-9  | 《Cremaster 2》序曲開場畫面                              | 85  |
| 圖表 4-5-10 | 《The Shining》場景                                  | 85  |
| 圖表 4-5-11 | 六角場的性交與博覽會場的疊合                                   | 86  |
| 圖表 4-5-12 | 降靈室的性交場面   | 87  |
| 圖表 4-5-13 | 降靈室中的力量生成圖示                                      | 87  |
| 圖表 4-5-14 | 錄音間場到汽車場   | 90  |
| 圖表 4-5-15 | 錄音間場生成   | 90  |
| 圖表 4-5-16 | 加油站場景  | 91  |
| 圖表 4-5-17 | 加油站場景 2  | 92  |
| 圖表 4-5-18 | 加油站場景 3  | 93  |
| 圖表 4-5-19 | 加油站場景 4  | 93  |
| 圖表 4-5-20 | 加油站場景 5  | 94  |
| 圖表 4-5-21 | 《Cremaster 2》加油站場力量生成圖示                          | 94  |
| 圖表 4-5-22 | 《Cremaster 2》蜂型陰莖與大禮堂比較                          | 95  |
| 圖表 4-5-23 | 鹽湖場  | 96  |
| 圖表 4-5-24 | 國家旗幟   | 96  |
| 圖表 4-5-25 | 禮拜堂與鹽湖場的力量生成圖示                                   | 97  |
| 圖表 4-5-26 | 六角屋的力量生成圖示                                       | 98  |
| 圖表 4-5-27 | 室內過渡到自然場   | 98  |
| 圖表 4-5-28 | 博覽會場的 Houdini                                    | 99  |
| 圖表 4-5-29 | 博覽會場的力量生成圖示                                      | 99  |
| 圖表 4-5-30 | 《Cremaster 2》場景六                                 | 100 |
| 圖表 4-5-31 | 場的力量生成圖示   | 101 |
| 圖表 4-6-1  | 《Cremaster 3》場標誌                                 | 102 |
| 圖表 4-6-2  | 《Cremaster 3》敘事結構                                | 103 |
| 圖表 4-6-3  | 巨人之路神話場  | 104 |
| 圖表 4-6-4  | 共濟會 (Freemason) 象徵符號                             | 106 |
| 圖表 4-6-5  | 鏟子上的共濟會符號  | 107 |
| 圖表 4-6-6  | 《Cremaster 2》汽車加油場景(左)與《Cremaster 3》的男孩          | 107 |
| 圖表 4-6-7  | 《Cremaster 2》汽車加油場景(上)與《Cremaster 3》填充場景         | 107 |

|           |                                  |     |
|-----------|----------------------------------|-----|
| 圖表 4-6-8  | 《Cremaster 3》(左)與《Cremaster 2》比較 | 108 |
| 圖表 4-6-9  | 大廳場的生成                           | 109 |
| 圖表 4-6-10 | 克萊斯勒大廈中學徒與汽車追撞                   | 110 |
| 圖表 4-6-11 | 升降梯場的生成                          | 111 |
| 圖表 4-6-12 | <The Cloud Club bar> 入口大廳場景      | 112 |
| 圖表 4-6-13 | 愛爾蘭場三聯畫結構                        | 113 |
| 圖表 4-6-14 | 愛爾蘭場中的兩端房間                       | 114 |
| 圖表 4-6-15 | 診療間場景                            | 116 |
| 圖表 4-6-16 | 診療所場的生成力量圖示                      | 116 |
| 圖表 4-6-17 | 克萊斯勒大樓頂                          | 117 |
| 圖表 4-6-18 | 頂樓的生成                            | 118 |
| 圖表 4-6-19 | 克萊斯勒場結構                          | 119 |
| 圖表 4-6-20 | 克萊斯勒大樓場力量生成圖示                    | 120 |
| 圖表 4-6-21 | <The Order> 標誌                   | 121 |
| 圖表 4-6-22 | <The Order> 層級一                  | 123 |
| 圖表 4-6-23 | 樂團 AGNOSTIC FRONT 與 Murphy's Law | 123 |
| 圖表 4-6-24 | 層級二的祕語                           | 124 |
| 圖表 4-6-25 | 運動員 Aimee Mullins                | 124 |
| 圖表 4-6-26 | 層級三中的愛爾蘭場                        | 125 |
| 圖表 4-6-27 | 愛爾蘭場中的豹女攻擊                       | 126 |
| 圖表 4-6-28 | 《The Shining》場景                  | 127 |
| 圖表 4-6-29 | 兩方愛爾蘭場的力量生成圖示                    | 128 |
| 圖表 4-6-30 | <The Order> 層級四                  | 128 |
| 圖表 4-6-31 | Richard Serra 創作身影               | 129 |
| 圖表 4-6-32 | <The Order> 中的 Richard Serra     | 129 |
| 圖表 4-6-33 | 診療室中的棍棒與層級五流出的液體                 | 130 |
| 圖表 4-6-34 | <The Order> 層級架構                 | 131 |
| 圖表 4-6-35 | 《Cremaster 3》神話場中最終幕             | 132 |
| 圖表 4-6-36 | 《Cremaster 3》死亡場景                | 133 |
| 圖表 4-6-37 | 《Cremaster 3》的生成力量圖示             | 134 |
| 圖表 4-7-1  | 場意涵的三種延伸                         | 137 |
| 圖表 4-7-2  | 《Cremaster》升降的生成力量               | 139 |
| 圖表 4-7-3  | 《Cremaster》對比與相似的生成力量            | 140 |
| 圖表 4-7-4  | 《Cremaster》身體與機器的生成力量            | 141 |
| 圖表 4-7-4  | 《Cremaster》三聯畫的生成力量              | 143 |
| 圖表 4-7-5  | 《Cremaster》的女人與動物的生成力量           | 144 |
| 圖表 4-7-6  | 影音力量的生成                          | 146 |
| 圖表 5-1    | 《Cremaster》場的生成循環圖示              | 148 |

## 第一章 緒論

### 第一節 研究動機與目的

在「二十一世紀的藝術」的課堂中，筆者以美國藝術家馬修巴尼(Matthew Barney)的五部《Cremaster》(1994-2002)系列作品為期末報告，在研究過程中，訝異其藝術形式表現上、影像形式與內容上的符號指涉之龐大繽紛，從身體經驗到文化儀式；從大眾文化到亙古神話皆涵蓋於其中；並加入跨領域的多元藝術形式，如舞蹈、運動、繪畫、雕塑與戲劇等。Matthew Barney 以自身的運動員經驗類比於藝術家創作，探索男性身體與藝術表現兩者，如何藉由阻力與束縛，各自生成為身體肌肉與藝術形式讓我深感興趣。《Cremaster》以當代美國物質消費文明空間為場域，以電影作為表現形式，記錄其跨藝術的文本歧異與連結而著稱，呈現出跨形式與擬仿的後現代藝術特質。

有別於結構主義以降的心物二元(Mind-body dualism)概念，將身體視作為他者的存有(Being)，法國後結構主義哲學家德勒茲(Gilles Deleuze)的生成(Becoming)學說，重視身體經驗與感知，強調動態的時間與運動，其獨特的圖像式概念、實踐哲學特質與美學分析論述，特別適用於理解在資本主義社會，以身體、符號與影像多元並呈為形式之後現代藝術作品。本論文便嘗試以生成論述對馬修巴尼作品《Cremaster》作一分析與探索。

## 第二節 研究範圍與問題

Matthew Barney 作品中的「場」(Field) 概念開始於 1988 年的《Drawing Restraint》系列作品，以競技場與運動員的身體抗壓經驗，轉換於藝術創作的形式思考，發展出身體能量系統(Energy system)圖表，進而衍生為「場標誌」(Field emblem)。自 1994 年《Cremaster》系列的《Cremaster 4》開始，Matthew Barney 在作品中放置以「場標誌」為形式之符號、影像與雕塑，成為作品主題的圖樣(Logo)；由神話、大眾文化、與儀式構成的符號與規範；以戲劇敘事與電影形式，劇本分場與鏡頭分鏡(a shooting script)，也分別在內容與形式的框架下，成為場的一部份。

本研究之範圍從《Cremaster》五部系列作品中的「場標誌」，將依循每集中的生物胚胎主題針對敘事結構作拆解，以「單元場景」(unit field)為單位，從物質性的地理空間與敘事場景、身體場為框架的欲望與力量，個別分析其場空間中的元素。《Cremaster》的「場」之生成研究中，將從作品中角色的身體場與物質性的場景兩方面作出發，試圖拆解出現在影片中的場形式與框架，探討作者如何以身體介入作品形式，展演體旨「提挈肌」(cremaster)中的上升與下降力量，並藉由電影形式與敘事鋪陳，產生意義與形式的交換、延展與生成，作品中的人物、符號在物件，在影像作品下進行力量交換。因此，本研究嘗試以《Cremaster》的主題「場」為中心，探討：(1)「場」的形態(2)「場」中「生成」(Becoming)的力量推演(3)在「場」的框界之內外，作者是如何進行解構再重組，使之成為無止盡的生成圖式與路徑。

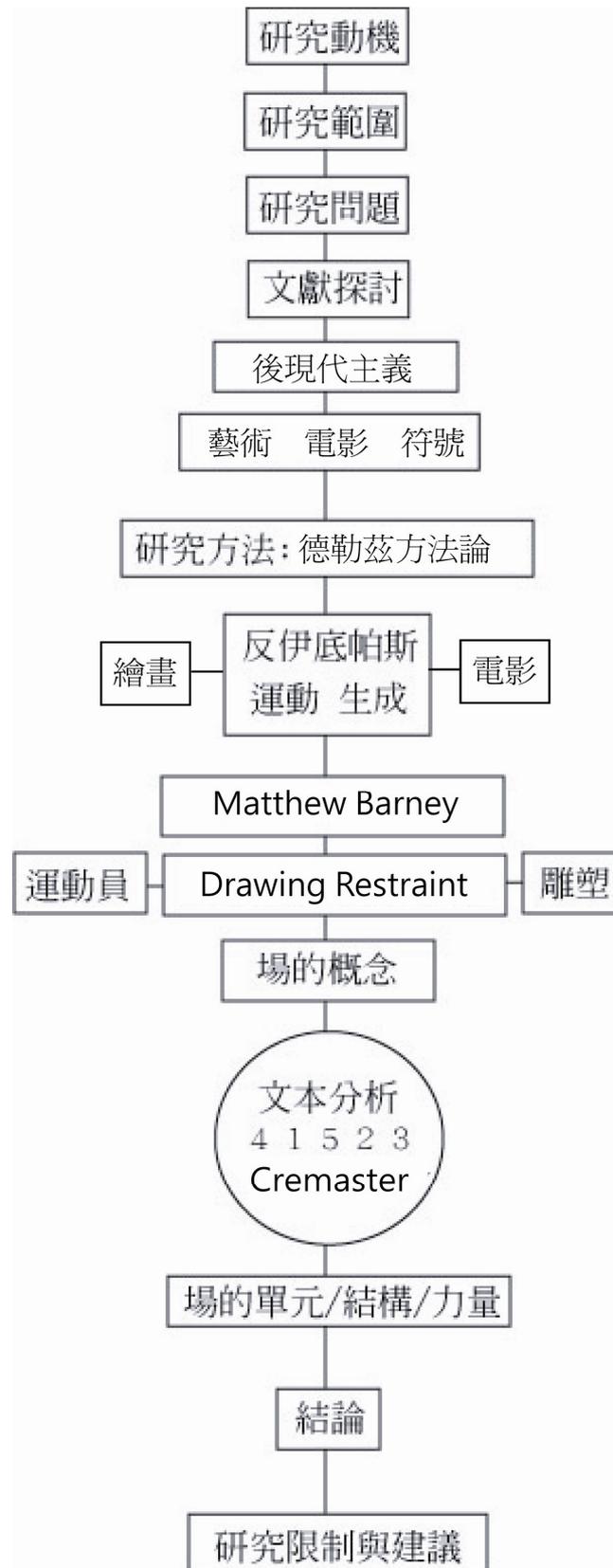
### 第三節 研究架構

本論文之研究架構以下三部份為主軸：

(1) 文獻探討部分，《Cremaster》將依循策展藝評人 Nancy Spector 所編撰的〈The Cremaster Cycle〉(2003)一書中，對於作品中敘事、符號象徵與形式之註解，爬梳當代精神分析理論與符號學理論，結構主義到後結構主義之流變，了解 Matthew Barney 身處的西方美學思想背景，以及美國當代資本主義體制下的當代藝術界，以跨界藝術(cross art)形式作為創作特色及其後現代藝術特質之源流。而《Cremaster》以敘事電影(Feature film)為載體的表現形式，擬仿(parody)的美國類型電影與經典電影的橋段，從實驗電影到好萊屋行銷模式的流變，如何影響作品形式與生產模式。

(2) 研究方法部份，筆者採用德勒茲的「生成」(Becoming)理論作為核心概念，其強調身體與欲望的積極與多元性，發展不同於結構主義與佛洛伊德精神分析以降的「欲望壓抑」與「伊底帕斯情結」的論述。德勒茲理論圍繞著生成、欲望機器、無器官身體等概念，以「身體」經驗，隨著「感覺」延展出「根莖」概念中的運動、生成與力量圖示。受到美國符號學家皮爾斯之啟發，德勒茲在《感覺的邏輯》、《時間-影像》與《運動-影像》等著作中，以繪畫與電影作為文本，將其思想付諸於方法實踐，建構出獨特的身體美學藝術評論。筆者藉此研究方法，針對以 Matthew Barney 男性身體經驗與父權資本社會為旨趣的《Cremaster》系列作品，將之視為「場平台」，分析詮釋關於符號、身體欲望與影像之文本內容的生成。

(3) 文本分析部份，依照創作順序，開展《Cremaster》五集中的「場」，分別就場中的角色與身體、影像、符號等元素，作歸類與呈現。在「場」所規範下的多元框架下，自角色身體的力量與運動作出發，分析並理解其形式中的「場」與各樣藝術形式的交疊，並對應於德勒茲的生成概念，分析《Cremaster》作品的獨特性與綜合討論，最後作出結論，為《Cremaster》系列「場」的力量作出圖式(diagram)與結語。



圖表 1-1 研究架構

## 第四節 文獻探討

本節將嘗試梳理西方思想與當代藝術的後現代主義表現形式，並就《Cremaster》作品所涉及的身體表演、行為藝術、雕塑電影與符號形式，作一分類，以此作為理解與分析西方藝術家 Matthew Barney 與《Cremaster》作品的背景認知之基礎。

### 1.4.1 後現代主義藝術

於 20 世紀的 60 年代，以美國為中心的西方資本體制下，逐步進入以消費 (consumption) 為導向與傳播媒體資訊多元的後現代主義(Post Modernism)社會型態。在藝術內容與形式表現上，以身體、符號與商品為主題，結合錄像媒體反映著後現代的特質，意圖打破作者權威，模糊藝術與生活的界線，藝術家宣稱藝術就是媒材的混雜，並歌誦藝術界線的跨領域與模糊，否定原創性的存在，將多元龐雜的意象、風格、技巧和歷史，拼貼構成為整體，而與過往強調作者風格與統一的現代主義(Modernism)特徵有所區別。

#### (1) 身體表演、行為藝術與雕塑

Matthew Barney 自《Drawing Restraint》系列作品開始，以錄像(video)紀錄在密閉空間中的身體行為藝術實驗，並搭配運動器材與凡士林雕塑，開始其藝術形式的初探，交集著身體行為、雕塑、錄像藝術等表現形式。1960 年代八厘米(8mm)攝影機與手提錄影機(Portapak)的發明，開啓藝術家在影像創作的新的可能，如藝術團體激浪派(Fluxus)，繼承達達主義的反叛精神，身處於因冷戰(Cold War)而起的白色政治氛圍，結合表演、錄像、身體與繪畫的跨界藝術形式實驗，並發展出觀念藝術(Conceptual Art)，德國藝術家波依斯(Joseph Beuys)為其中的代表人物。2006 年古根漢美術館舉辦 Matthew Barney 與波依斯的回顧展覽，並出版〈all in the present must be transformer〉為題之專書，敘述與比較兩者間的創作生平與形式差異。波依斯利用動物油脂(animal fat)作為雕塑的媒介，以「社會雕塑」(Soziale plastik)與「塑造」(Plastische)為概念進行創作，如作品「油脂椅子」(Fat chair, 1964)，油脂隨著熱能之變化，呈現出「結構、熱能、塑造性」的三元流變形態，意味著生命力的可塑性和流動性，表達一種具人智學(Anthroposophy)<sup>1</sup>意義的塑

<sup>1</sup>德國哲學家魯道夫·史坦納(Rudolf Steiner)創造「人智學」(Anthroposophie)概念。認為人智學不等於人的智慧，而是「對人的本質的意識」，其目的在針對意志的轉變、認知的經驗及時代命運的共同經歷，提供心靈一個意識的方向，亦即給予一個「智慧」(Sophia)。史坦納的理論涉及了人類的心智能力與認知世界的觀念，使波依斯獲得了「物的象徵化」的藝術靈感，努力從各種物性材料中挖掘倫理隱喻和象徵意義，從中提煉人類「在世性」的超驗感知，獲得一種對社會病象迂迴式的批判性介入。而波依斯的「塑造」理論，

形藝術。而 Matthew Barney 則利用凡士林、生物與身體激素作媒材，結合材質、身體與行為三者的雕塑形式。Beuys 對於藝術介入社會的重視，Barney 對於生物學與人體運動的實驗，兩者各自進行著藝術形式與有機組織之間的探索。而 70 年代的行爲雕塑藝術，如 Vito Acconci (1940- )與 Bruce Nauman(1941- )，以錄像紀錄下身體行為狀態過程，在空間中肉體猶如自身的材料，而創造出活體雕塑 (Living sculpture)的概念。克萊因(Yves Klein, 1928-1962)的藍色系列與維也納行爲派(Vienna Actionism)的身體自殘儀式，結合扮演、雕塑與行為三者，以身體 (body)的偶發(Happening)作為創作的素材，使「事件」(event)成為當代雕塑的特質。

針對《Cremaster 4》一作，美國村聲雜誌(Village Voice)藝評 Jerry Saltz，以‘The next sex’為題，以性差異的寓言(Allegory of sexual differentiation)，認為作品在兩性關係中找尋模糊兩性對立出口的可能，作品是進入父權社會文化下男性宿命的認同與質問。一如在《Ottoshaft》作品中，Matthew Barney 嘗試以女性扮裝；《Cremaster》在敘事主題也圍繞在二元性別的超越，嘗試以扮裝表演探討跨性別 (transsexualism)的議題，延續著森村泰昌(Morimura Yasumasa, 1951- )，辛蒂雪曼 (Cindy Sherman, 1954- )藉由劇場式扮裝(transvestism)與自導自演，以攝影再現與仿效的西方名畫構圖與名流女星，分別開展跨界與後現代藝術對於西方主流藝術的繼承與質疑。



## (2) 電影/類型

由 Nancy Spector 擔任策展人，2003 年在古根漢美術館( Solomon R. Guggenheim Museum)所舉辦的《Cremaster》系列大展所出版的專書<Matthew Barney : The Cremaster Cycle>，鉅細靡遺地羅列陳述關於《Cremaster》的創作理念、影像與評論。在‘Only the perverse fantasy can still save us’與‘From Cinema to Sculpture’文中，就《Cremaster》挪用( appropriation) 經典電影作為解構( deconstructive)方法，以男性身體/個體對抗群體的伊底帕斯機制，認為《Cremaster》的視覺語言建立於繪畫、攝影機運動與立體雕塑之藝術形式，在生物、心理與地理(geological)三種狀態下，文本敘述與符號學隱喻中合而為一<sup>2</sup>。

《Cremaster》系列作品，採取非商業電影的發行模式，在影展或是藝術機構中放映，具有實驗電影的特質。結合著諸多美國大師的經典電影中的場景，與類型

---

亦即通過「人類智能」與「物體能量」形塑性的結合，建構一個人物共享、人神和諧的新世界。曾囑淑，《思考=塑造：Joseph Beuys 的藝術理論與人智學》，台北：南天，1999，頁 27。

<sup>2</sup>Nancy Spector, The Cremaster Cycle, p 76.

電影形式，如《Cremaster 1》擬仿 1930 年代歌舞音樂劇(Musical)電影作者 Busby Berkeley 的身體與舞蹈的螢幕奇觀。另外，基於對於體育的喜愛，運動賽事的轉播手法，也成為影片中重要的表現形式。而秘教電影(Cult movie) 風格以晦澀主題與非主流觀眾作為訴求，如 Alejandro Jodorowsky(1929-)的作品《聖山》(The Holy Mountain, 1973)，運用大量社會儀式與符號嘲諷當代國家極權與資本社會體制，在手法與主題上也與《Cremaster》有著相似性。

1895 年盧米埃兄弟(Auguste and Louis Lumière)發明電影，之後愛森斯坦(Sergei Eisenstein, 1898-1948)開創幾何學型態的攝影視角和蒙太奇(montage)剪接理論。而藝術史的現代主義流派，也藉由電影媒介呈現其藝術觀點，如雷捷(Fernand Leger, 1881-1955)與莫菲(Dudley Murphy, 1897-1968)以壺蓋與機器零件拍攝的《機械芭蕾》(Le Ballet mecanique, 1924)，達達主義的杜象(Marcel Duchamp, 1887-1968)以轉動圓盤拍攝的《貧血電影》(Anemic Cinema, 1926)，超現實主義電影如《安達魯之犬》(Un Chien Andalou, 1929)與瑪雅德琳(Maya Deren, 1917-1961)之系列作品，則是根據佛洛伊德(Sigmund Freud, 1856-1939)關於夢與無意識(unconscious)論述所拍攝而成，這些影片藉著獨立製作與發行機制，僅流行於小眾藝術圈之中，被稱作實驗電影(Experimental film)。60 年代普普主義藝術家安迪沃荷(Andy Warhol, 1928-1987)也曾拍攝一系列地下電影(Underground Film)，如《Chelsea Girl》(1966)等作品。70 年代觀念藝術盛行，加上攝影器材的普及化與價格降低，結合行為藝術與女性主義議題，也成為影片中主要的表現內容，如導演 Laura Mulvey(1941-)。80 年代英國導演彼得格林納威(Peter Greenaway, 1942-)與美國導演大衛林區(David Lynch, 1946-)早期的作品，也以前衛的表現手法挖掘影像的可能性。這些實驗電影作品大多出自於前衛藝術家之手，以深厚的美術素養與影像實驗，賦予電影觀念與形式新的面貌。

產生於 90 年代的《Cremaster》系列電影，除了帶有實驗電影的特質，在影片製作與發行卻有別於傳統模式，其製作成本的昂貴，皆是有賴於背後公營與私人藝術機構的獎項與贊助，才使得此影片的製作計畫得以實現<sup>3</sup>。Keller, Alexandra. Ward, Frazer<sup>4</sup>在 'Matthew Barney and the Paradox of the Neo-Avant-Garde Blockbuster' 一文中，探討《Cremaster》作品、商業機制與好萊塢(Hollywood)電影間的系譜學：1960 年代的身體行為藝術(Body Art)、與 1970 年代的好萊塢賣座電影的關聯性。Matthew Barney 以身體作為行動主體，作一壓力探索之外，影片的長度與內容也是對於觀眾觀影經驗的忍耐(endurance)之挑戰。不同的是，在

<sup>3</sup> Matthew Barney 於 1993 年與 1996 年，先後獲得威尼斯雙年展歐洲 2000 大獎與古根漢美術館的 Hugo Boss 大獎。

<sup>4</sup> Keller, Alexandra. Ward, Frazer. Matthew Barney and the Paradox of the Neo-Avant-Garde Blockbuster. Cinema Journal - 45, Number 2, Winter 2006, p 3-16.

《Cremaster》鏡頭下的身體，已經與過去的表演藝術(Performance Art)有所區分，成爲一具媒體化(mediatized)的身體。使當代藝術與博物館成爲一聖物盒(reliquary)，供藝術品成爲商品化機制運作下的物件(object)。《Cremaster》系列作品所費不貲的製作成本規模，可媲美於好萊塢電影的製作預算，作品的贊助者與創作者面臨到藝術品價值與使之商品化的價格間，兩難的投資與回收課題。與美國 1980 年代所盛行的男性陽剛(masculine)動作電影(Action movie)作出對照，《Cremaster》系列中，Matthew Barney 所扮演的角色，便是加入電影動作片男性特質的英雄敘事觀點。

### (3) 消費社會與符號

《Cremaster》作品出現在 90 年代的美國社會，網路崛起與藝術商品化的特性，使得 Matthew Barney 被歸類爲消費主題的探討。藉著商業圖像與符號，進行意義的考查、解構與再詮釋，藉由擬仿與再現其敘事與影像語言。同時期藝術家如傑夫昆斯(Jeff Koons, 1955-)繼承普普藝術(Pop Art)對於消費符號的再製與生產，藉著攝影手法與公共雕塑，表現對於美國傳播媒體與消費社會的嘲諷。

西方學者對於消費社會與符號間生產共謀多有論述。羅蘭巴特(Roland Barthes, 1915-1980)在《神話學》(Mythology 1957)一書中提到，媒體與廣告藉由符號的操弄，增加大眾文化中圖文的所指與過程之「神話性」。布希亞(Jean Baudrillard, 1929-2007)的「擬像」理論指出，現代社會由符號所模塑的視覺奇觀，都是一種的「超真實主義」(Hyperreality)，大量符號藉由媒體使「再現」與「視覺」，生產出虛擬(virtual)的真實。德波(Guy Debord, 1931-1994)的「奇觀社會」(Society of the spectacle)概念，也認爲「在現代生產方式主導的社會裡，所有生活的面向，皆以一種無限累積各種奇觀的形式展現出來。每個曾直接體驗過的事物，均已轉移成爲一個表徵(representation)。」<sup>5</sup>換言之，當代社會有著形象、商品和戲劇性事件相互組織起來的多媒體型態和消費特質。

《Cremaster》系列藉由已然存在的大眾文化、儀式與符號，將身體消耗與影像消費並置，商品化與符號化鏡頭下身體，既與外在資本主義與地理空間相結合，也與內在能量與欲望作呼應，生成奇觀與符號堆疊下的「限制」題旨。

---

<sup>5</sup>郭力昕，《書寫攝影：相片的文本與文化》，台北，元尊出版，1998，頁 92。

### 1.4.2 小結

在藝術表現上，現代主義以降的後現代主義，結合跨界藝術與複合媒材的使用，新媒體、觀念藝術與身體結合，以多元拼貼與擬仿形式與內容，在以美國為基地的前衛藝術作出貢獻。不同於古典主義的雕塑觀念，在現代雕塑以身體為材料，成為帶有時間性的偶發事件(Happening)。出生於 60 年代的 Matthew Barney 承襲當代藝術形式實驗，展現於《Cremaster》的雕塑觀與身體論述，電影媒介與美國類型電影特質。《Cremaster》作品主題，以男性生殖器的肌肉組織作命名，身體在資本體制下，藉由電影作為的形式，結合音像實驗、劇情敘事與美國電影的仿造與再現，在西方思想與藝術形式的承襲與演進下，生成可追溯的後現代藝術形式。本研究便是基於此背景，嘗試運用後結構主義思想家的德勒茲的生成(Becoming)方法論，分析與理解《Cremaster》作品。



## 第二章 研究方法

本論文之研究方法，是根據法國哲學家德勒茲(Gilles Deleuze, 1925-1995)的生成(Becoming)概念與美學方法論，分析探討以場(Field)為概念的《Cremaster》系列中的符號與身體，如何在「場」中進行形式與內容上的生成(Becoming)之過程。

### 第一節 關於德勒茲

德勒茲，法國哲學家、思想家與實踐家，崛起於 1960 年代法國，致力於哲學理論的實用性，試圖在西方資本主義社會制度框架下，尋求一種具動態屬性與應用的哲學。其哲學之特徵為後結構主義，強調差異性，而不追求結構主義學派所冀望的「再現」與「同一性」的客觀結果，德勒茲的哲學思想被歸為後結構主義(Post-structuralism)思想家。

而結構主義的起源，來自希臘哲學家柏拉圖的心物二元論(Mind-Body Dualism)，靈魂和肉體對立的觀念，奠基於西方哲學思想上，重視精神意識而輕乎身體感官的傳統。17 世紀，笛卡爾(René Descartes, 1596-1650)倡言「我思故我在」觀念，視唯心論(Idealism)為理性的唯一根據；以上帝中心論點與先驗觀點，將人視為主體(subject)，拒斥主體之外的他物(other/object)。19 世紀末，索緒爾(Ferdinand de Saussure, 1853-1913)所主張的語言學模式，片面地強調能指與所指(signifier & signified)、共時性與歷時性(synchronie & diachronie)之間的對立，以二元對立模式對一切問題加以解釋，形成結構主義的基底。結構主義普遍運用於各領域之間，如李維斯陀結構人類學；拉岡結合語言的結構精神分析與羅蘭巴特的符號神話學。

20 世紀興起的後結構主義反對結構主義的中心論述、心物二元論與主體的存在。受到 19 世紀尼采(Friedrich Wilhelm Nietzsche, 1844-1900)哲學對於身體與非理性面向的啟發，後結構主義重視身體、他者與感知，對於教條式的人類中心思維嚴正反駁，具有反權威的性格。後結構重視身體與欲望議題，例如梅洛龐蒂(Maurice Merleau-Ponty, 1908-1961)的知覺現象學(Phenomenologie de la Perception)，承襲現象學理論，強調身體並非只是科學的研究客體，它同時也是人的經驗的前提。而傅柯(Michel Foucault, 1926-1984)的權力與知識學說，揭露規訓下的身體如何受到權力操弄而成為自我疏離的他者；克里斯提娃(Julia Kristeva, 1941-)女性精神分析，德希達(Jacques Derrida, 1930-2004)的解構(Deconstructionism)與延異(Différance)觀念與德勒茲的動態生成(Becoming)實踐哲學等，為最具代表性的學者與思想理論。

承襲尼采對於身體與非理性經驗的思想哲學脈絡，強調身體經驗，有別於西方哲學中的先驗論與唯心論，實踐性與經驗主義，並受到美國動態符號學家皮爾斯(Charles Sanders Peirce)之影響，德勒茲哲學應用於文學、社會、繪畫、電影等藝術形式文本，並涉及心理分析、馬克斯理論，美學理論交媾，發展出諸多具象且意義深遠的思想概念，如欲望機器，無器官身體，反伊底帕斯等。而概念之間有其互通性與開放性，對於已然進入後現代的當代藝術形式，可作為多方演繹的思考與有效實踐之方法。

## 第二節 生成(Becoming)

反伊底帕斯(Anti-Oedipus)<sup>6</sup>是德勒茲與精神分析家瓜達里(Félix Guattari, 1930-1992)共同創造的概念，意旨反對佛洛伊德(Sigmund Freud, 1956-1939)的精神分析理論(Psychoanalysis)所預設的伊底帕斯情結(Oedipus complex)。

### (1) 伊底帕斯情結

佛洛伊德的精神分析理論，將性欲力(libido)視作人格發展的本能與來源，人格在快樂原則與現實原則間擺盪，形成原我(id)、自我(ego)與超我(superego)三階段階段。童年經驗是影響人格發展的關鍵，佛氏將之區分為口腔期、肛門期、性器期、潛伏期與青春期之後的生殖期。藉由古希臘悲劇<伊底帕斯王>(Oedipus the King, B.C 430)，佛氏將之解讀為精神分析理論的前提，即預設著父/母/子三位一體的家庭結構下，兒童存在著戀父與戀母的欲望(desire)，而欲望在父親權威的禁止下，演變成亂倫禁忌與去勢焦慮，經由壓抑(depression)形成無意識(unconscious)，並稱之為伊底帕斯情結(Oedipus Complex)。另外在「夢的解析」(The Interpretation of Dreams, 1899)一書中，他也認為「夢是一種在現實中實現不了和受壓抑的願望的滿足」，並將夢境中出現的象徵與符號作出歸類與解讀，視作性慾與無意識受到壓抑下的變形。

而後，拉崗(Jacques Lacan, 1901-1981)繼承佛氏理論中伊底帕斯觀念，結合語言符號學，將自我與欲望的形成，區分為想像界(Image Order)、象徵界(Symbol Order)與真實界(Real Order)三個階段，稱為「波羅米昂三環結」(Borromean Knot)。幼

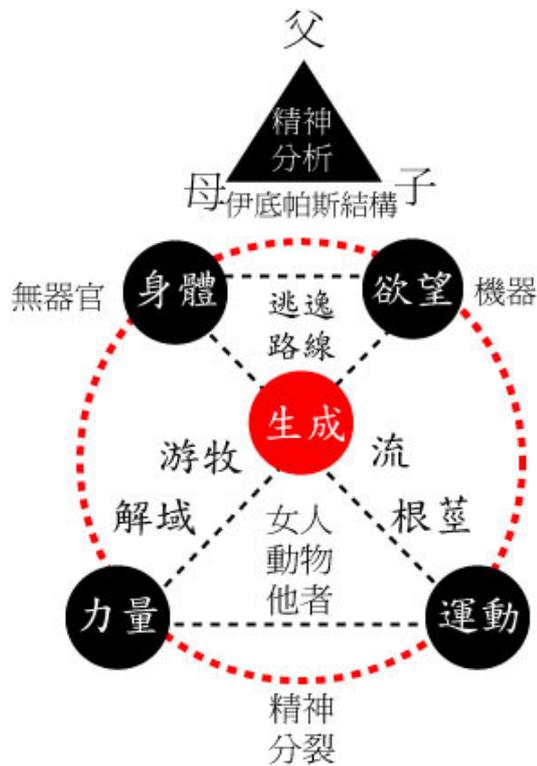
<sup>6</sup> 德勒茲與精神分析師瓜達里(Félix Guattari)聯名的著作<Anti-Oedipus>中提出。兩人同屬法國一九六八年學潮的知識分子，熱衷馬克斯主義和心理分析，但後來均對二者失望而離開。合著有《反伊底帕斯》(Anti-Oedipus, 1972; 1983)、《千高原》(A Thousand Plateaus, 1980; 1987)、《卡夫卡：邁向少數文學》(Kafka: Toward a Minor Literature)及《何謂哲學》(1991)。

兒在出生後的 6-18 個月間，在鏡子的反射中看見自己與母親合而為一的形象，藉著凝視(gaze)產生自我 (ego)的想像，稱為想像界(Imaginary Order)。直到進入象徵界(symbol order)所代表的符號系統，語言成為進入父權社會鑰匙，兒童必須接受符號/法律象徵的運作秩序。拉岡以陽具(Phallus)觀念取代佛洛伊德陰莖 (penis)的生物性象徵，意指父親的法則，並代表永不能達到之欲望替代物。自我與欲望的追尋為一種欠缺，它存在於「他者」(other)的觀看，如鏡中的虛像，永遠觸及不到也無可滿足。故「主體」(Subject)與我(I)永遠存在於分裂狀態，在符號能指充斥的象徵界中，自我不過是一種虛構，即成為「他者」的欲望。

## (2) 反伊底帕斯

德勒茲方法論，則是在西方資本主義社會制度的「伊底帕斯結構」(Oedipus construction) 下的「反伊底帕斯」思想實踐。反伊底帕斯並非全然否定精神分析理論，而是反對主流的結構主義精神分析中，在預設的父/母/子家庭結構，解釋一切精神病徵，促使精神分析診療成為力比多欲望(libido)的壓抑過程，所謂病徵的診療與康復，也只是重返原本的伊底帕斯體制。

德勒茲主張以精神分裂分析(Schizoanalysis)，以「不是...就是...或是」(either...or...or)的模型來取代精神分析「不是...就是...」(either/or)的結構主義二元對立與同一性。其認為欲望是具有積極性的生產(produce)，並非壓抑與匱乏；身體與欲望是自主的，是機器的(machinic)，而非結構式的；也並非形式的統一與封閉，而是多元與開放的空間。而後，《千高原》(A Thousand Plateaus, 1987)一書延續反伊底帕斯精神，提出「游牧」(nomad)的概念，認為欲望的生產猶如一種流(flow)、逃逸路線 (line of flight)，是猶如根莖(rhizome)般綜橫交錯的多元性，而非精神分析般的樹狀思考。(圖表 2-1)



圖表 2-1 德勒茲的生成概念圖示

### (3) 「生成」哲學的美學實踐

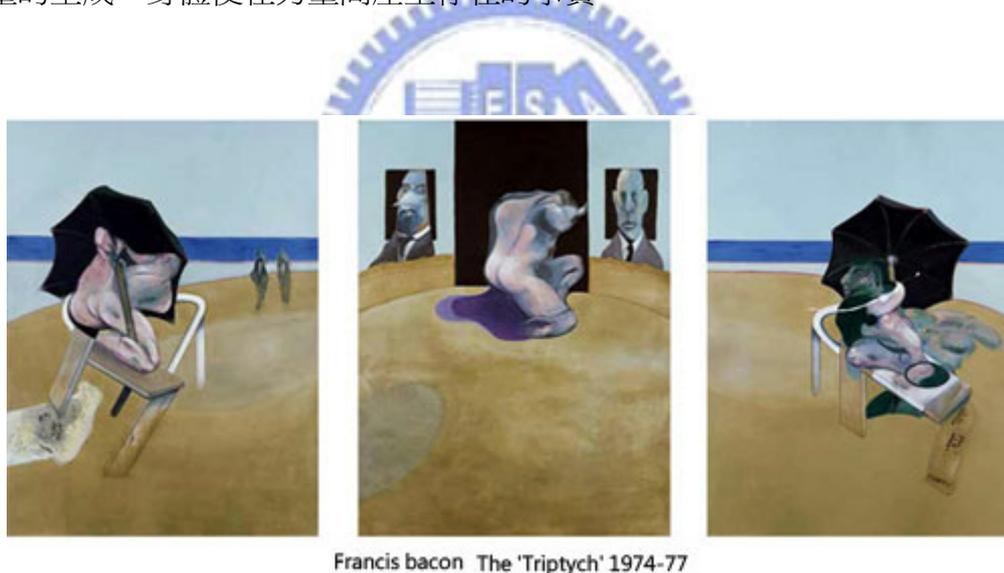
德勒茲將其「生成」哲學，針對小說、繪畫與電影三種藝術形式，付諸運用於文本 (text) 實踐，陳述其美學觀。將文本對象視為一內在性平台 (planes of immanence)，藉由揭示的生成 (Becoming)<sup>7</sup>，其方法便是利用轄域化 (territorialize)、解域化 (deterritorialize) 與再轄域化 (reterritorialize) 三個步驟。

在《卡夫卡：走向少數族文學》(Kafka: Toward a Theory of Minor Literature, 1986) 一書中，德勒茲將卡夫卡小說譬喻為是根莖式與洞穴式，書中主角藉由生成動物 (Becoming animal) 的非人類中心化立場，利用主流德語書寫少數族裔與題材，開展文學題材上的反法西斯與反伊底帕斯概念。另外，強調生成女人 (Becoming-woman) 的非男性的女性觀點，捨棄單一的性 (a sex) 而追求千百的小的性 (a thousand tiny sexes)，強調書寫的多元性，反對父權對於歷史詮釋的獨占。藉由生成 (becoming)，聯合非主流、少數、弱勢等邊緣族群，跨越伊底帕斯結構下的二元對立。

<sup>7</sup> 在德勒茲與瓜達里的著作《千高原》一書中提出。

另外，在涉及當代繪畫的美學論述著作，1981年出版的《感覺的邏輯》(Logique de la sensation) 一書中<sup>8</sup>，以英國畫家法蘭西斯培根(Francis Bacon)的畫作為研究對象，探討其繪畫形式與內容中，如何建立起當代繪畫強調身體經驗與感知之特徵，並實踐於藝術創造。德勒茲認為當代美學以身體作出發，區別感官與感覺，以開放多元的身體感知，找尋出多元感覺間的共振(resonance)之處。培根繪畫中變形的肉身與非寫實物件的排列生成是奠基於身體，有著開放性的自身邏輯，出自於時間與運動中，由力量促使下的生成(Becoming)過程，稱之為事件(event)，有別於傳統繪畫分析中的存有(Being)與事實(matter of fact)。

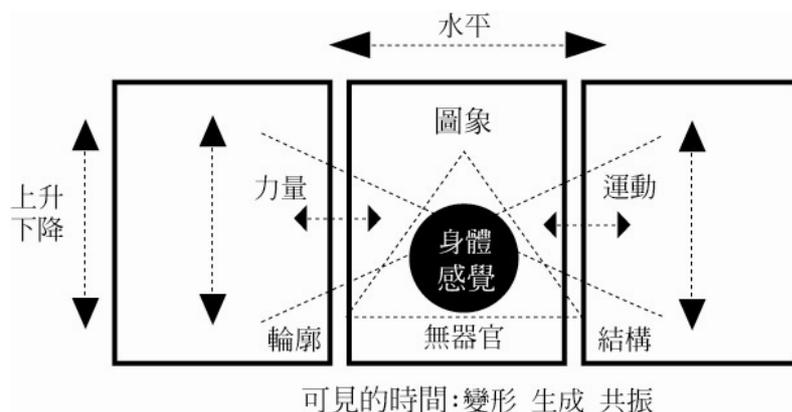
在培根的三聯畫(Triptych)中，形象或是身體宛如被囚禁封閉，將一切觀眾排除在外<sup>9</sup>。畫面中的場地與輪廓都成了形象在平塗色彩中作體操時使用的體育器械。身體透過痙攣逃脫自身，如性愛、嘔吐、排泄，都是身體試圖通過自己的器官之逃脫，與色彩與材質的結構相會合。通過孔洞與點來進行逃脫，形象透過畫面中的其他物件形象，如雨傘、鏡子與洗臉池而生成力量與運動(圖表 2-2)。藉由畫面形象的轄域化到解域化，與再轄域化的反覆來回中，進行著隔離、變形和消融力量的生成，身體便在力量間產生存在的事實。



圖表 2-2 Francis Bacon 的三聯畫

<sup>8</sup>此書名，是相對於德勒茲中期著作《意義的邏輯》(Logique du sens, 1969; 1990) 而取。

<sup>9</sup> Gill Deleuze, 董強譯，《感覺的邏輯》，廣西師範大學出版社，2007，頁 25。



圖表 2-3 三聯畫中的力量生成圖示

研究者嘗試以圖示描繪三聯畫中(圖表 2-3)，經由德勒茲所提示的力量生成結構，發現描繪對象的身體與畫面的形式與力量，呈現出無止息的生成結構。三聯畫作為事件的發生場，既是個體也是整體。繪畫中的視覺圖像(visual figure)，生成可看見的時間，力量在其中進行著力量的生成與流轉，如流(sream)一般，身體是感知的中介，但非終點，是客體也是主體，是開放性而非封閉的個別空間框架。強調身體與肉體便是畫面中意象的全部，在德勒茲的「無器官身體」(Body without organs)與「欲望機器」(Desiring machine)概念下，有機體是身體的敵人，畫面便是身體內感知與感情的全部，欲望是積極的生產而非被動的壓抑，便是感覺的邏輯。

延續著對於時間運動與圖像的探討，德勒茲在隨後《電影 I：運動-影像》(Movement-Image)與《電影 II：時間-影像》(Time-Image)兩本著述中，受到伯格森(Henri Bergson, 1859-1941)哲學中時間流(duration)與皮爾斯(C. S. Pierce, 1857-1914)圖像符號學(Semiotics)<sup>10</sup>的啟發，將焦點放在電影中的影像( Image)，探討影像在運動與時間中的生成(Becoming)。在《電影 I：運動-影像》中對於電影獨有形式語法作出分類，如分鏡(framing)、蒙太奇(motage)、色彩(color)等，

<sup>10</sup>符號學為藝術作品詮釋之重要方法，大致區分為兩條主要的脈絡，分別是索敘爾語言符號學(Semiology)與皮爾斯的符號論(Semiotics)。索敘爾認為文本(text)為客觀對象，可以從中找到獨立於作者、讀者與現實世界間的符碼及規則。在其著作《普通語言學教程》(cours de Linguistique Generale)中提到，其語言符號理論中符號指稱(signification)系統，將符號(sign)區分為能指(signifier)與所指(signified)。能指為物質性的聲音與形象，所指為能指所承載的抽象概念，而能指與所指兩者間之關係為任意與武斷，形成結構主義與語言系統式的符號概念。皮爾斯的符號論，強調開放性與解釋性的生活經驗，將符號(sign)分為三類：肖像(icon)、指標(index)與象徵(symbol)。圖像(icon)是指與所指涉對象同形或形式有意義的符號(如照片、肖像)；指示符號(index)指經驗上的因果聯繫(如箭頭標記、時鐘代表時間)；而象徵符號(Symbol)是指圖形與它所代表的對象之間無任何類似性、經驗或邏輯上的聯繫，按照社會約定俗成的使用習慣，形成了一種表意關係(如交通標誌、文字語言的隱喻)。皮爾斯認為符號的意義必須在客體(object)與解釋(interpretant)要素下，三者相互觀照，才能被理解。符號指涉的客體必須在觀看者的意識產生作用，產生解讀，故符號間並非獨立，而是具有關聯的作用，而符號出自於符號也會再生成新的符號。

並將影像區分為：感知-影像(Perception-Image)、動作-影像(Action-Image)與動情-影像(Affection-Image)三類。動作-影像(Action-Image)強調在電影中的敘事地點中，動作在其中為一種力與地點、與其他、與自身的對決<sup>11</sup>；在動情-影像部分，提到質性、力量與任意空間將其生成的流動與根莖概念，注入電影的獨特藝術形式分析，電影中的影像構成整體，影像間也彼此生成呼應著彼此，而身體的欲望流動也可類比為影像與運動間的生成關係<sup>12</sup>《電影 II：時間-影像》(Time-Image)則提出時間晶體(The crystals of time)概念，它具有逝去當下與記憶過去的功能，並且延展出回憶-影像(recollection-image)與夢境-影像(Dream-Image)觀念。在第八章<電影、身體與大腦、思維>中，列舉如新浪潮導演雷奈(Alain Resnais, 1922-)與美國導演史丹利庫柏力克 (Stanley Kubrick, 1928-1999)電影中的大腦與身體意象；第九章<影像的組成因子>默片與有聲電影中聲音與音樂元素，德勒茲的生成論在運動與時間的影像電影分析，猶如身體與欲望的生產觀念之對應。

德勒茲的方法論，即是以生成哲學的開放性，強調力量的創造，以積極的生產看待身體與欲望，藉著諸多具像化概念的創造，藉著形式的載體，如文學文本、繪畫形式與電影影像，視其為生成平台，以開放性的根莖觀念與去結構性思考，萌生其獨特的美學論述，也反映出後結構主義以「差異」為基底的思想特質。

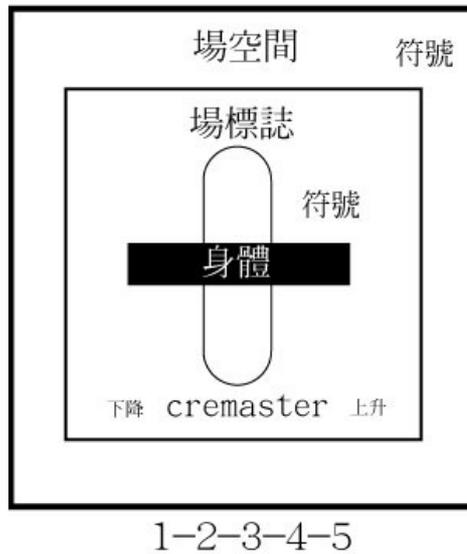
### 2.3 研究步驟：《Cremaster》場中的生成

本研究嘗試以德勒茲的生成 (Becoming)理論，觀照於《Cremaster》作品中預設的伊底帕斯場上，試圖拆解場中由符號建構而成的伊底帕斯框架，依循《The Cremaster Cycle》書中所提示的符號與意義的敘事脈絡，將《Cremaster》的場平台作更細緻的區分，並進行場中元素間的生成(Becoming)研究。首先，筆者將把場(Field)區分為三個層次：1.《Cremaster》中的「場標誌」(Field emblem)下的場結構。2.《Cremaster》中的場元素，彼此間力量與運動模式的生成過程，所建構出的符號場。3.《Cremaster》的以影像與電影作為表現形式，攝影機與蒙太奇所構築的影像場(圖表 2-5)。

<sup>11</sup>德勒茲，黃建宏譯，《電影 I：運動-影像》，頁 246。

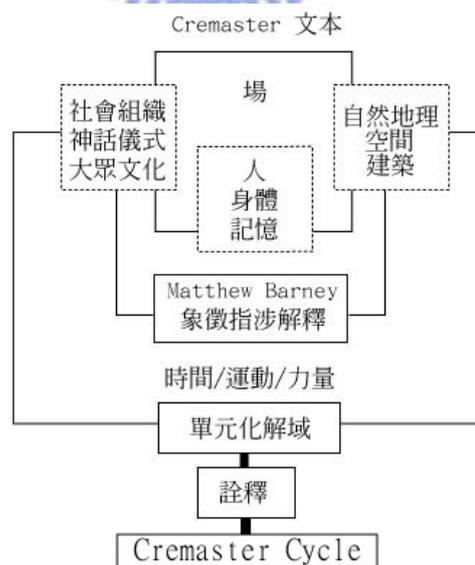
<sup>12</sup>德勒茲，黃建宏譯，《電影 I：運動-影像》，頁 120。

攝影機與蒙太奇  
運動 時間 影像場



圖表 2-5 《Cremaster》場的層次

第二部份則針對場中的符號：1. 人/角色/身體/記憶 2. 自然/空間/地理/建築 3. 社會/儀式神話/大眾文化，將其解域化與單元化，分析《Cremaster》各集場中的符號，如何藉著符號的解域與轄域，影像與音樂的呈現，將場中出現的元素—符號與身體，作提出與歸納，對彼此間生成的運動與感知，描繪出其力量與欲望之流(stream)的路徑與圖示。最後再作出結論，總結《Cremaster》1-5，如何藉著形式與內容的環環相扣，生成場與力量的循環迴圈。(圖表 2-6)



圖表 2-6 《Cremaster》生成力量分析

### 第三章 馬修巴尼的創作與其運動員經驗之關聯

Matthew Barney (1967- )，出生於美國舊金山(San Francisco)，六歲時舉家遷居愛達荷州(Idaho)，12 歲父母離異，母親居住紐約為一名畫家。他熱愛運動，高中時曾加入校內摔角(Wrestle)隊與美式足球隊(American Football)<sup>13</sup>。而後進入耶魯大學(University of Yale)醫學院就讀，隔年轉至藝術系(Department of Art)，並兼職成為廣告模特兒。1987 年發表《Drawing Restraint 1》作品。1989 年畢業後，移居紐約與母親居住，並成立個人創作工作室。1990 年與 Mary Farley 結婚。1991 年獲得畫廊經紀人 Barbara Gladstone 賞識，其子 Stuart Regen 為其舉辦初次個展。1994 年至 2002 年創作《Cremaster》系列作品，並獲得屢獲國際藝術大獎肯定<sup>14</sup>。2001 年與妻子 Mary Farley 離婚，並於 2002 年與冰島歌手 Bjork( 1965- ) 結縭，2005 年並發表《Drawing Restraint 9》作品。

#### 第一節 運動員經驗

我所擁有過的最深刻的經驗來自於美式足球場...我認為，出於本能我希望把曾經擁有過的那些經驗納入我正在製作的作品當中。<sup>15</sup>



Matthew Barney 的美式足球運動員經驗，發生於高中時期，當時他擔任四分衛(Quarterback)的位置<sup>16</sup>，美式足球是美國獨有的男性運動項目，重視團隊合作與對抗性，強調身體衝突與暴力的陽剛特質，在競賽(game)過程中，場上 11 名球員必須遵守競技場(field)上的規則(rule)，違規犯規將被驅逐出場外。球員在時間與空間的限制下競賽規範下，以有效的戰術與臨場反應，發揮身體、技巧與意識的訓練成果，在進攻與防守交替變化下壓制對手，以「達陣」(Touchdown)或是射門取得團隊的勝利，展現球隊意志與角色職責。一名傑出運動員(player)的特

<sup>13</sup>自 1960 年代起，美式足球在美國已經超越籃球成為最受喜愛的運動項目。大學足球賽亦十分流行，一些大學的球場擁有超過十萬個座位。許多美國的小城市，秋季每週所舉辦的大學與高中美式足球賽事，以及伴隨一起的樂儀隊與啦啦隊表演，已成為當地重要文化特色之一。

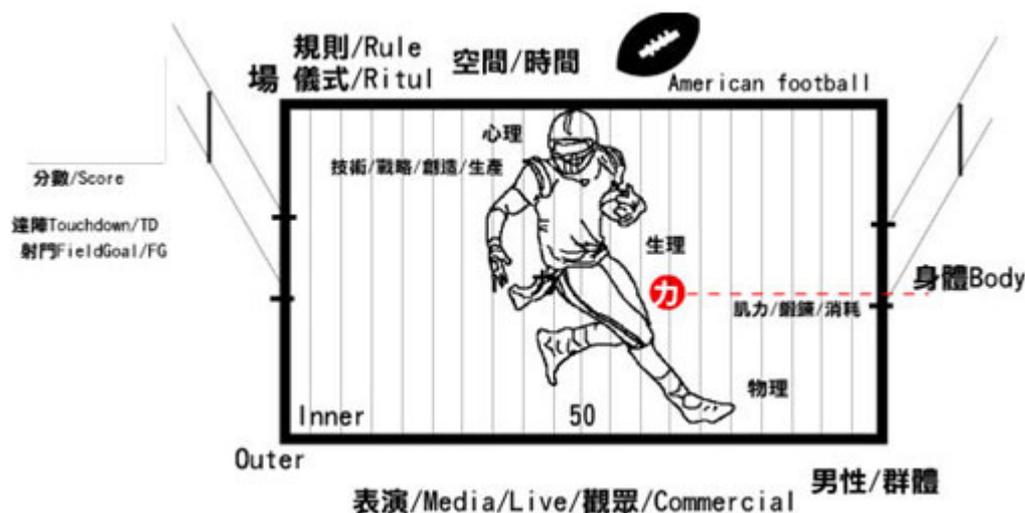
<sup>14</sup>1992 年受邀於德國文件大展(Dcumenta IX)與 1993 年威尼斯雙年展(Venice Biennale)，並獲得歐洲 2000 藝術獎(Europa 2000 Price)與 1996 年雨果波士大獎(Hugo Boss Prize)。

<sup>15</sup> SFMOMA, [Matthew Barney Interview](#), video.

<sup>16</sup> 四分衛(Quarterback，簡稱 QB)，是美式足球的一個位置，也是進攻組的一員，排在中鋒的後面，在進攻線的中央。四分位通常是進攻組的領袖，大部分的進攻由他發動，其責任在於進攻前發出暗號。目的是要把球帶到對手的「達陣區」得分，主要用持球或傳球兩種方式。得分方法有多種，包括持球越過底線，傳球給在達陣區內的隊友，或把直放在地上的球踢過兩枝門柱中間，又叫射門。比賽時間完時得分較多的一隊勝出。

質，在心理上，必須擁有頑強的求勝意志、判斷力與抗壓性，並且熟悉各式規則與術語，以達成教練團所下達的戰術指示；在生理上，經由公式化與效率化的身體訓練，並且服用特殊藥物與營養補充品，藉以培養肌力、體能的敏捷與爆發力。

而美式足球也是美國文化的代名詞，每年的超級盃職業足球(NFL)<sup>17</sup>比賽是美國體育界一大盛事，其藉由運動行銷(Sport marketing)，結合傳播媒體與大眾娛樂，擴大收視人口並販售周邊商品獲取可觀的商業利益<sup>18</sup>。職業運動員也因此成為媒體注目的名流與超人(Celebrity/Super man)，足球競技場則有如希臘萬神殿般，運動賽事成為男性身體與力量崇拜的集體觀看與展演儀式。種種與美式足球相關的知識與經驗，這一競技場，運動員角色分工、團隊合作、競賽規範與身體訓練，深深影響 Matthew Barney 日後在藝術創作的主题、敘事與男性文化之探討，彼此成為不可或缺的參照。(圖表 3-1)



圖表 3-1 美式足球的展演元素

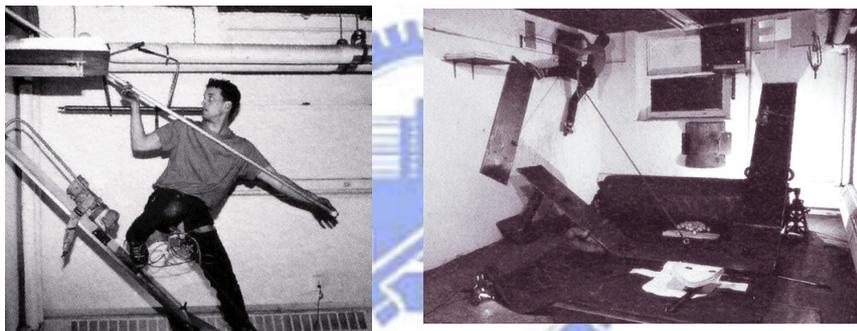
<sup>17</sup> 超級盃 (Super Bowl)，是國家美式足球聯盟 NFL(National Football League)的年度冠軍賽。超級盃在每年 1 月最後一個或 2 月第一個星期天舉行，稱為超級盃星期天 (Super Bowl Sunday)。超級盃多年來都是全美收視率最高的電視節目，並逐漸成為一個非官方的全國性節日。在超級盃開場前和中場休息的時候，會有很多流行歌手行演出。

<sup>18</sup> 運動行銷 (Sport Marketing)，針對廣大的體育賽事媒體閱聽觀眾，企業藉由贊助、電視廣告、賽場的戶外廣告，配合產品促銷等活動，來強化自身形象並促銷產品。

## 第二節 《Drawing Restraint》

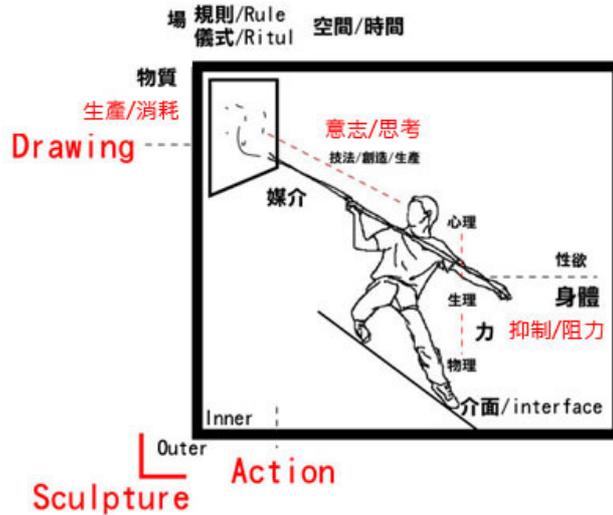
自 1987 年仍就讀耶魯大學時，Matthew Barney 開始進行《Drawing Restraint》系列創作，Matthew Barney 藉著壓力與規範下的運動員經驗，比擬藝術家在形式上的創造，由此產生他至今依舊持續創作中的《Drawing Restraint》系列作品。在強大阻力或約束的作用底下，是形式的變化與生成的必要條件，壓力促使發展，如肌肉生成於笨重的健身器材一般，藝術的形式也是如此。

《Drawing Restraint》以一選定的室內空間，設計與陳設多組健身房器材般的裝置，以錄像紀錄他在器材的壓力或是阻礙之下所進行的繪畫行動。空間猶如他足球員經驗活躍的球場般，在裝置器具的障礙下，繪畫行為等同於運動競賽中的趨力與體能消耗。在《Drawing Restraint 1》(1987)作品中，Matthew Barney 手握長型筆，雙腳繫於地面的拉力繩上，以其為中心起始點，奔跑向左右斜坡，並攀向牆上攀岩用的握把，反覆抗拒阻力，嘗試以繪畫於牆面上以設定好的繪圖區域。



圖表 3-2 《Drawing Restraint 1》(1987)

在圖表 3-3 的《Drawing Restraint 1》場力量生成圖示上，Matthew Barney 以預設的場規則與室內裝置，使身體傾斜於道具上攀爬，手持長柄炭筆在壁上繪畫，心理方面是意志與思考的集中；在生理方面，則是以身體平衡對抗物理力量的抑制與攔阻。繪畫形式與身體肌力的創造，伴隨著生產與體能與物質的消耗，形成一場心智/體能間的衝突耐力考驗儀式。身體藉由媒介，以本能的抵抗而生成紀錄與形式，運動與力量對抗著時間與空間，也一如球場的賽事規則與時間限制。



圖表 3-3 《Drawing Restraint 1》中的力量生成圖示

而後，《Drawing Restraint 2》(1988)於空間增加多項運動器材，如摔角墊、曲棍球等運動器具，Matthew Banrey 則穿戴曲棍球、滑冰鞋，增加繪畫過程中的阻力與強度。值得注意的是，最後完成的繪畫圖案上，出現掙脫魔術師的 Houdini 字樣，是作者日後作品敘事中的重要角色(圖表 3-4)。《Drawing Restraint 3》(1988)，以凡士林材質與蠟製作槓鈴，放置於舉重條一端，另一端則是鐵製槓片，兩端成爲不等重量的槓鈴，作者抓舉過程中產生的抗阻與失衡，在槓鈴落地後與地下紙張所產生的摩擦痕跡，即爲繪畫。《Drawing Restraint 4》(1988)，在長廊空間中的雪橇上放置槓鈴片，作者以女裝打扮乘坐其上，以推阻力量前進，並直線順沿著牆面進行描繪，此作品出現跨性別表演上的嘗試。(圖表 3-5)

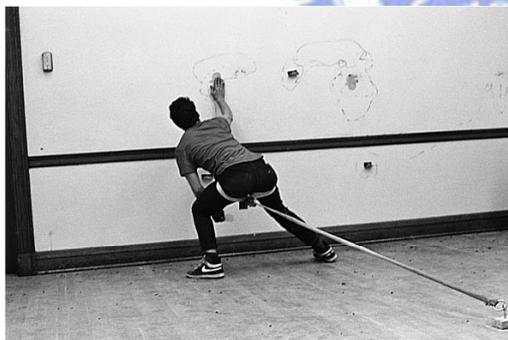


圖表 3-4 《Drawing Restraint 2》(1988)



圖表 3-5 《Drawing Restraint 4》(1988)

《Drawing Restraint 5》(1989)不同於錄影紀錄創作過程，此作品邀請觀眾到現場觀看。作者以場為中心，設置飛靶投擲器於空間中的兩端，藉其將泥土甩至牆面，再抵抗繩索阻力至另一方描繪圖像(圖表 3-6)。此圖即為日後作者發展出身體能量系統(Energy system)：「狀態」(Situation)、「條件」(Condition)與「產出」(Production)的三階段圖式。《Drawing Restraint 6》(1989)中，設置一只傾斜 15 度角的小型蹦床，藝術家藉之跳躍並接觸高處牆面，以筆觸描繪下自畫像。(圖表 3-7)



圖表 3-6 《Drawing Restraint 5》(1989)



圖表 3-7 《Drawing Restraint 6》(1989)

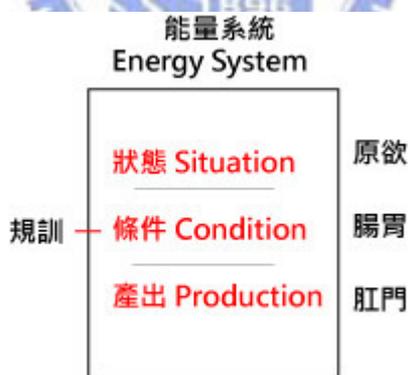
《Drawing Restraint 7》(1993)嘗試敘事(narrative story)結構，並將場景設定於紐約曼哈頓。《Drawing Restraint 8》(2003)則是在《Cremaster》完成後的《Drawing Restraint》系列作品。此作一反過去作品中的限制主題，而任由力量無所拘束，形式與身體也因能量上的無以節制而萎縮，以靜態的繪圖素描，擺放於十只玻璃展示櫃中作展出。《Drawing Restraint 9》(2005)受邀於日本金澤 21 世紀當代藝術博物館委託，結合電影與敘事手法，以日本捕鯨船為舞台，以凡士林創作大型雕塑，探討藝術形式與創作材質的本源，並反思外來客(guest)與異文化間的差異與

隔閡。《Drawing Restraint 10》(2005)與《Drawing Restraint 11-12》(2005)分別在日本金澤美術館(21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa)與韓國三星美術館(Leeum, Samsung Museum of Art)兩處所舉行的現場行為藝術。

《Drawing Restraint》系列是持續創作中的作品，也是《Cremaster》系列的前身。作品系列宛如一場場身體能量與藝術形式創造的實驗場，自我創造的競技場，也是一組以身體經驗作出發，在時間與空間下進行的行為藝術(Performance Art)與裝置(installation)，藉由有限空間中的自我規範，在抑制與侷限的可見物質中，尋求偶然性與可能性。

### 第三節 雕塑與凡士林

在《Drawing Restraint》系列中，Matthew Barney 將運動員在身體鍛鍊過程中，因壓力產生的抗阻所產生的身體肌力，比喻為猶如藝術家進行藝術創作中，形式也必然產生於身體與材質的抗阻。並且，運用其生物與醫學知識，將身體的能量與欲望系統公式化，稱之為能量系統(Energy system)，並分為三部分(圖表 3-8)，分別為「狀態」、「條件」、「產出」。「狀態」是指位於身體最純粹的欲望與能量，如性慾，經由「條件」如同腸胃器官的消化之後，一如規訓與限制的機制，直到從肛門「產出」的過程。



圖表 3-8 能量系統(Energy system)

在裝置作品《unitbolus》(1991)中，生物學術語‘bolus’(大丸藥)一詞作為作品名稱，Matthew Barney 將能量系統公式，化作健身器具啞鈴(dumbbell)般造型。啞鈴的兩端點被視作「狀態」與「產出」的端點，啞鈴的握把部分則是「條件」部分。作者將兩端點視為口腔與肛門，啞鈴如一具不需經過中間消化階段的身體，欲望在空間中得到自足自給。

另外在足球運動員經驗中，為防止衝撞所設計的服裝護墊裝備<sup>19</sup>，如塑膠(plastic)，也成為可利用的媒材。而運動員服用藥物，使身體產生肥大(hypertrophy)與生理激素異常，用以調整與形塑運動員的外在與內在機能，也有著身體雕塑與健身(fitness)的概念。Matthew Barney 將此概念，延伸至雕塑(sculpture)的藝術形式上，以凡士林(Vaseline/petroleum jelly)、樹薯粉(tapioca)、蜜蠟(beeswax)、矽樹脂(silicone)等植物素材來，與多樣生物醫學激素作為材料，創作其雕塑與身體行為兩者結合的藝術形式。透過物質與身體生物基因的交合，加諸於身體行為中，在人工與生理的場限制之下，形塑自我欲望、身體與生物間的生成可能。

在作品《TRANSEXUALIS》(1990)中，Matthew Barney 將懷孕女性獨有人類絨毛膜激素(HCG, Human Chorionic Gonadotropin)置入凡士林素材中，雕塑出健身器材造型，並放入低溫冰箱中，象徵著陰陽同體與無性生殖的可能性。原本健身器材的健身功能與堅硬材質，被材質可塑性高的凡士林取代，並加入人體中的性生殖激素，成為一具兼具生物性與物質性的、衝突與曖昧性雕塑形式。(圖表 3-9)



圖表 3-9 《unitbolus》(1991)與《TRANSEXUALIS》(decline) (1991)

而深受雕塑藝術家 Richard Serra(1939-)的作品《Gutter Corner Splash: Late Shift》(1969/1995)之影響。Matthew Barney 認為 Serra 的雕塑創作，結合了身體的行動(physical action)，在過程中藉由猛烈的運動中，刺激身體肌肉的組織促使其成長，所得到的藝術形式，是暴力昇華(sublimation of violence)下的結晶，也稱作 Body based sculpture。<sup>20</sup>

除了在《Drawing Restraint》系列中的行為實驗外，在作品《Field Dressing》(1989)中，Matthew Barney 在耶魯大學的健身中心內設計一展演場域，將身體懸吊於天花板上，地板上則放置有一「場標誌」(Field emblem)<sup>21</sup>造型的容器，他下降至容器上，將凡士林填滿身體上的孔洞，如耳朵、鼻子、嘴、肛門與陰莖等(圖表 3-10)。在作品《FLIGHT with the ANAL SADISTIC WARRIOR》(1991)與《Blind Perineum》

<sup>19</sup> SFMOMA, [Matthew Barney discusses his material](#), video, June 2006.

<sup>20</sup> SFMOMA, [Matthew Barney discusses his influences](#), video, June 2006.

<sup>21</sup> 關於場標誌的意義與來由，將在第四章作討論。

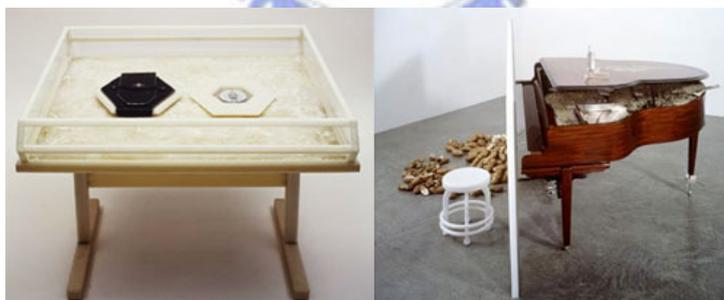
(1991)中，身體在展演與行動過程裡，與場內的設備作出互動，並藉由填充改變與交換身體力量、藝術形式與欲望三者間的狀態。



圖表 3-10 《Field Dressing》(1989)<sup>22</sup>

在 Matthew Barney 的雕塑媒材思考上，將凡士林聯繫於身體/繪畫/裝置/影像間，成為具有粘著與潤滑作用，可擴大延伸其形式與概念的雕塑材料。凡士林材質的可塑性，也象徵著身體與慾望中的流(flow)與潤滑劑 (lubricant)。如在《Drawing Restraint 9》(2003)作品中，主題探討鯨魚油脂與海底中原始能量化石的石油探勘，藉此思考慾望、能量與藝術形式的關聯性。

在《Cremaster》系列作品完成後，影片中相關的概念手稿、服裝與道具，由專人負責拍攝的劇照、分鏡腳本(storyboards drawing)與繪畫，經由組合安置於特製的玻璃櫥窗，並且以凡士林材質組合創作為物件裝置(installation)，在畫廊博物館空間中展出或販售，形成獨特的作品陳跡物(relics)與雕塑作品。(圖表 3-11)



圖表 3-11 《Cremaster 2》(右) 與作品《The Cloud Club》(2002)

<sup>22</sup> 影像來源：Arte TV, 2003.

#### 第四節 敘事與人物

在《Drawing Restrain 7》錄像作品中，Matthew Barney 開始加入劇情跟敘事結構。另外在卡塞爾文件展 (Documenta IX, Kassel, Germany, 1992) 展出作品

《OTTOshaft》(1992)，也利用停車場、電梯作為展場，以神話作為敘事主題。

《OTTOshaft》以美式足球選手 Jim Otto (1938-) 為主角，其隸屬職業隊奧克蘭騎士隊 (Oakland Raiders) 擔任中鋒 (Center) 位置，15 年的足球生涯 (1960-1974)，靠著不間斷的膝蓋手術並加裝人工義肢，而能夠在球場上奔馳。Matthew Barney 藉由 Otto 拼音中的兩個 O 與球衣編號的雙零，發展為身體孔洞的想像，稱其為 "HYPOThERMAL PENETRATOR"。而曾在《Drawing Restrain 2》出現的 Houdini 字樣，即為美國掙脫表演家 Harry Houdini (1874-1926)，他以自我綑綁再掙脫的表演形式，結合魔術與掙脫技法，藉著身體的脫臼，成為美國著名的傳奇人物。Matthew Barney 將 Houdini 與 Jim Otto 兩者視為對立的彼此，前者為正面的限制性格 (Character of Positive restraint)，為拒絕分化、自我囚禁身體的試煉者；後者為反面的限制性格 (Character of oppsitive restraint)。兩者各自為象徵著意志 (will)，反映於身體的兩個面向，平衡內在與外在驅力。<sup>23</sup>

在作品《BLIND PERINEUM》(1991) 與《MILE HIGH Threshold: FLIGHT with the ANAL SADISTIC》(1991)，Houdini 與 Otto 之間的追逐，象徵搖擺在子宮中胚胎尚未分化性別的不確性，乃至延伸為《Cremaster》系列因溫度改變而上下移動睪丸的男性生理變化。Jim Otto 與 Harry Houdini 成為 Matthew Barney 敘事作品中的重要角色，也是日後《Cremaster》作品中的象徵與主題。

#### 第五節 小結

Matthew Barney 將男性運動員身體經驗與競技場之概念作延伸，在《Drawing Restrain》系列中化為行為與繪畫的創作實驗，並且以錄像記錄下身體自抗拒到生成藝術的過程。之後，作者擴充作品題旨，將身體能量與欲望的生成源頭，追溯至三方面：(1) 運動員生理與意志的鍛鍊 (2) 進入身體的外加物及其效用 (3) 胚胎生物學、性別分化與人體醫學理論，建構其能量系統 (Energy system) 圖示。凡士林材質的可塑性成為雕塑創作的媒材，象徵身體慾望、生理驅力與體液的流動與不確定性，在場空間中限制下結合身體展演的行為藝術，成為作者的創作標記。在作品《Drawing Restrain 7》與《Ottoshaft》中，作者採敘事情節，在神話與角色衝突中進行中持續著《Drawing Restrain》以來的抗拒與形式生成之創作，

<sup>23</sup>Nancy Spector, *The Cremaster Cycle*, p17-18.

並延伸至《Cremaster》。在《Cremaster》系列作品中的形式與內容中，Matthew Barney 創作歷程中的運動員經驗、雕塑、身體行為與繪畫等藝術表現，藉由電影形式下的敘事、角色與符號象徵，生成藝術形式的新可能。



## 第四章 文本分析

### 第一節 《Cremaster》

Cremaster 是醫學名詞，是位於男性生殖器官陰囊中睪丸上所連接的一塊肌肉，中譯為提睪肌。當提睪肌受刺激或遇冷時，睪丸(testicle)便會收縮上升(ascending)從陰囊拉至腹股溝；相對的遇熱時，睪丸也下降(descending)於陰囊中。提睪肌不受人體的控制，功能為保護男性生殖能力的正常運作。

Matthew Barney 的《Cremaster》(1994-2002)系列主題，是關於性別決定前期及中期的人類胚胎(embryo)發展狀態，從無差異到有差異狀態的變化與發展過程。胚胎在懷孕八週前的子宮內，是最具有純粹潛能的時期，因為性別尚未被分化一切具有開放性，一旦到了第九週，睪丸落下(descending)即決定了男性生理結構與性別<sup>24</sup>。



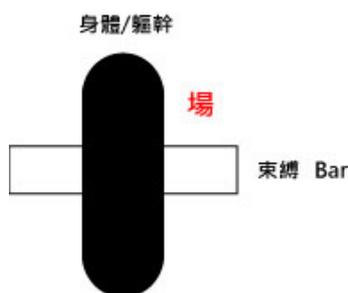
#### 4.1.1 場 (Field)

在上個章節提到，Matthew Barney 認為形式(form)必須透過阻力才能使其物質化(materialize)與變化(mutate)<sup>25</sup>。於是他開始建立一種阻止繪畫(Drawing Restraint)的行為，使繪畫在受約束的情況下形成一個能量系統，透過狀態、條件、與產出的過程，形成身體與形式創造的循環系統<sup>26</sup>，而這也形成「場標誌」(Field emblem)的概念。「場標誌」由膠囊造型與橫槓(Bar)所組成(圖表 4-1-1)，膠囊造型象徵著身體軀幹；膠囊中間的橫槓，意味著限制，象徵身體處於束縛狀態，如場一般，橫槓掌控著身體孔洞的閉合，著欲望與能量在規範下進行生成與產出過程，一如充滿可能性的競技場。在 Matthew Barney 的藝術形式中，這個標誌是無處不在的。

<sup>24</sup>在胎兒七週以前，每個胎兒都有兩套生殖系統，一套稱為沃爾夫管（又稱中腎管）發育為男性生殖器官，一套稱慕勒氏管（又稱副中腎管）發育為女性生殖器官，出現在胎兒 44 天到 48 天之時。胎兒在八週後，男性胎兒睪丸內的 Sertoli 細胞分泌慕勒氏管抑制因子（MIF, Mullerian Duct Inhibiting Factor），其作用在使慕勒氏管退化消失。若未消失則形成輸卵管子宮陰道等女性生殖器官。

<sup>25</sup>Nancy Spector, *The Cremaster Cycle*, p4.

<sup>26</sup>資料來源：<http://www.drawingrestraint.net/>



圖表 4-1-1 場標誌( Field emblem ) 意涵

#### 4.1.2 《Cremaster》的表現形式

《Cremaster》系列創作歷時 8 年(1994-2002)，共分為五集。《Cremaster》中以敘事與戲劇為內容，Matthew Barney 嘗試將人物角色，雕塑與符號作為元素，將《Drawing Restraint》中對於身體鍛鍊與藝術形式創造間的相同與迥異之試探，置入《Cremaster》五部作品體旨與形式之中。

##### (1) 戲劇與表演

Matthew Barney 以大量概念手稿、素描與攝影組成主題敘事的故事板(Story board)，以拼貼方式發想其故事路徑(path)。在早期的《Drawing Restraint》系列作品中，猶如行為藝術的身體探索實驗，並無太多戲劇元素加入形式之中。直到《Drawing Restraint 7》才加入完整的敘事(narrative)形式。作者也改編文學作品使之視覺化，如《Cremaster 2》中的小說文本〈死囚犯之歌〉(The Executioner's Song)。並仿效美國類型電影，如公路電影、歌舞片與黑幫電影中的橋段，在諸多畫面設計構圖上，仿效諸多美國經典影片，如史坦利庫柏力克的電影《The Shinning》(1980)，帶有與大師致敬(homage)之意味。而電影製作所需的幕後製作專業團隊與預算，也在拍攝系列最終曲《Cremaster 3》時達到頂峰<sup>27</sup>。這些帶有美國大眾文化的表現形式，成為《Cremaster》系列中的特徵。

除了在《Cremaster 1》Matthew Barney 並未參與演出之外，其於四部作品，皆身兼導演與演員，展現其編導演之表演欲望。而如同《Drawing Restraint》中的運動員狀態一般，身體是場(Field)上的主角，並與作品中的角色性格與身份，在影片中的數個場中，也進行著一場場延續自《Drawing Restraint》的抗拒試煉。在《Cremaster》各集中，作者加入不同類型的身體表演藝術形式於情節之中，如歌劇，踢踏舞，搖滾樂等；劇中諸多人物角色並非只有職業演員，而是文學家，

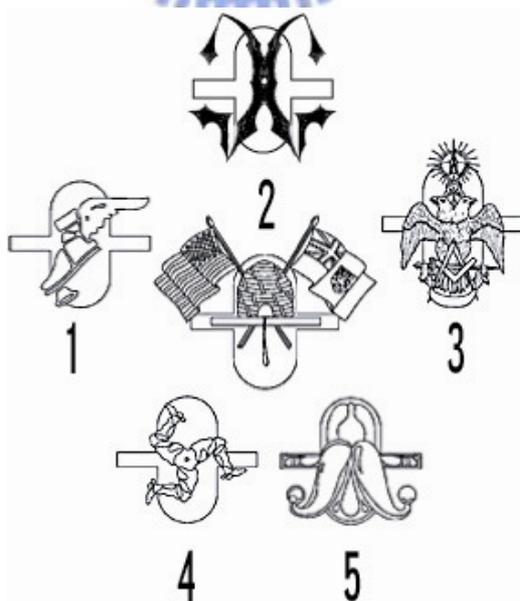
<sup>27</sup> 拍攝資金分別為：Cremaster 4(1994)的 \$200000；Cremaster 1(1996)的\$200000；Cremaster 5(1997)的 \$200000；Cremaster 2 (1999)的\$ 1700000 與 Cremaster 3(2002)的 \$5000000。

雕塑家，聲樂家，舞蹈家與運動員。Matthew Barney 善用各領域身體藝術家的特質與專業，將其組合融入劇情與角色之中，作品中開展出如跨藝術與跨領域的形式實驗，在劇情片(Feature film)的敘事中，紀錄著以時間為基礎的表演藝術。而專業演員角色，如《Cremaster 5》中的女演員 Usula Andress，早已息影多年卻受邀於 Matthew Barney 開展出新的演技嘗試。

## (2) 符號與凡士林雕塑

《Cremaster》敘事，利用大量將敘事主題中原有的符號，如社會典章，企業標章等進行解構(de-construct)，再藉由隱喻(metaphor)與類比(analogy)手法建構出其敘事結構。故進入《Cremaster》作品的前提，就是符號的解碼(decoding)的過程。作者將大量故事板下的影像，進行符號下形式與意義的隱喻與類比，將符號生成開放性。

《Cremaster》各集中所出現的象徵敘事主題之「場標誌」(Field emblem)，如同各集中可辨識的識別標章(Logo)，也是 Matthew Barney 的創作記號(mark)(圖表 4-2)。如《Cremaster 4》的英國曼島三腳旗圖樣；《Cremaster 1》的將固特異(Goodyear)輪胎的企業標誌與《Cremaster 2》中象徵殺人犯 Gary Gilmore 的兩個相對的 G 字體，作為故事主題的導引與宣告，如競技賽事中的遊戲規則般，象徵著敘事中的限制條件與敘事主題。(圖表 4-1-2)



圖表 4-1-2 《Cremaster》各集中的場標誌

《Cremaster》中，純白色澤的凡士林雕塑也扮演著重要視覺符號。它材質與形態上的任意性，在固體與液體的生成與符號塑造下，具有潤滑衝突情結與陳述角色關係之功能。

### (3) 影像形式

《Cremaster》作品中，將上述元素放置在電影形式中，運用運動競賽的轉播模式，以鏡頭運動與並時性(simultaneous)的剪接方式，將錄像帶(Video)轉為電影膠捲(Film)，以不等長的影片時間完成一到五集的《Cremaster》作品系列。

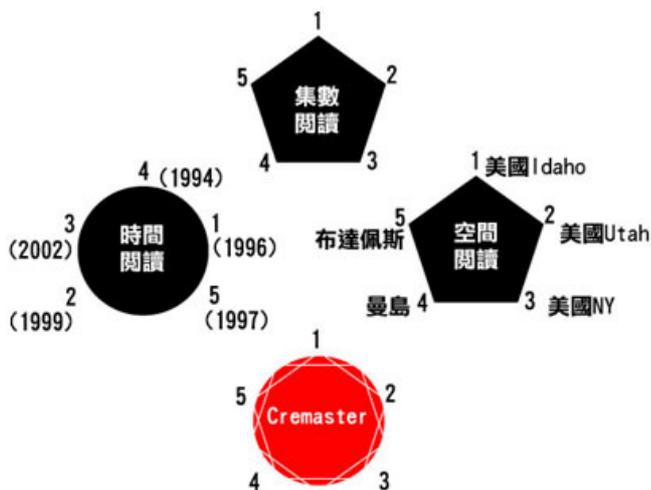
#### 4.1.3 《Cremaster Cycle》

德國浪漫主義音樂家華格納(Richard Wagner, 1813-1875)，在 1850 年的著作《未來的藝術作品》(The Art-Work of the Future)中提出總體藝術(Gesamtkunstwerk)的創作概念，嘗試將音樂、歌曲、舞蹈、詩、視覺藝術與舞臺的表現形式作出統合，尋找藝術形式跨界的可能，因而創造出歌劇(Opera)的表現形式。其作品《尼貝龍指環》(Der Ring des Nibelungen, 1848-76)，又稱為指環迴圈(The Ring Cycle)，為總體藝術理念的具體實踐<sup>28</sup>。《Cremaster》在內容上，迴圈意味著命運的終結與開端的兩面性，從自身男性身體經驗與生理科學出發，將人類的社會、文化、藝術等面向，藉由具空間與時間的電影形式，使之生成、跨越與對話，藉由解構與詮釋，在在封閉的父權結構社會下尋求身體逃逸與藝術創造的可能。

《Cremaster》作品分為五集，各集發表時間(chronology)分別為：《Cremaster 4》(42 min, 1994)、《Cremaster 1》(40 min, 1996)、《Cremaster 5》(55 min, 1997)、《Cremaster 2》(79 min, 1999)與《Cremaster 3》(182 min, 2002)。《Cremaster》系列作品的首部曲，發表於 1995 年，Matthew Barney 以第四集(《Cremaster 4》)為名，卻不以第一集為標題。他將 Cremaster Cycle 視作封閉迴圈中，意圖打破線性閱讀的侷限，將《Cremaster》五部作品視為一迴圈結構，因次在閱讀順序上產生開放的可能性。採創作的時間順序(chronological)作閱讀，可自 1994 年《Cremaster 4》作起始，在以 1、5、2、3 的順序作閱讀；空間方向序列，從發

<sup>28</sup>全劇共分五幕，演奏時間超過十五個小時，全本演出需要四天。指環劇為政治味濃厚的作品，暗示工業革命以後，歐洲貴族沒落之預言，指環代表支配世界的權力，另有限制的意涵。受到哲學家叔本華與尼采的昇華與權力意志哲學中，悲觀主義與個人非理性力量的啟發，三者間形成一條關於藝術、文學、哲學與戲劇上，藝術與哲學交流的系譜。費時廿六年完成，包括序幕〈萊茵黃金〉、和〈女武神〉、〈齊格飛〉及〈諸神黃昏〉，故事敘述萊茵河上，三位女神保護萊茵黃金，因為由黃金鑄成的指環將有巨大的魔力，足以統治全世界。〈萊茵黃金〉脫胎於冰島的史前神話《艾達經》，而〈諸神黃昏〉卻改編自中古紀的《尼布龍根之歌》，華格納將神話和英雄史詩結合，原動力即因相信日爾曼民族為天之代言，而他正是「德國之魂」。資料來源：崔光宙，〈十九世紀德國表演藝術代言人華格納〉

生在美國的敘事場景《Cremaster 1, 2, 3》，再接續於《Cremaster 4》的英國曼島與《Cremaster 5》的捷克布達佩斯場景；第三種方式，則按照集數一至五順序閱讀。（圖表 4-1-3）



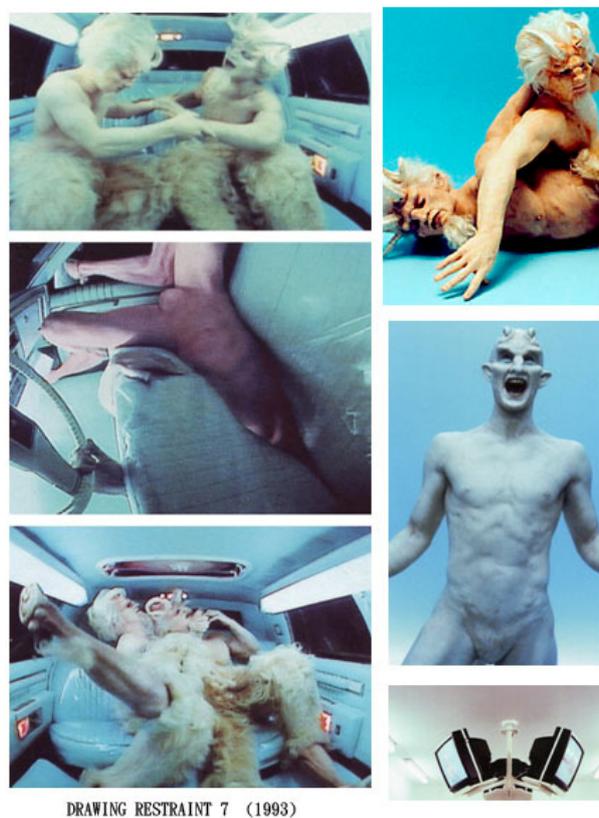
圖表 4-1-3 《Cremaster》的閱讀順序

筆者將採創作時間的先後：4.1.5.2.3，作為《Cremaster》文本分析的順序，與 Nancy Spector 的 'The Cremaster Cycle' 一書中以集數作為分析順序作出區隔。再者，以藝術家的創作時間次序作為分析，作品形式的積累與變化，有助於了解藝術家在創作過程中，思考與形式演變的歷程。

## 第二節 《Cremaster 4》

### 4.2.1 《Drawing Restraint7》與《Cremaster 4》

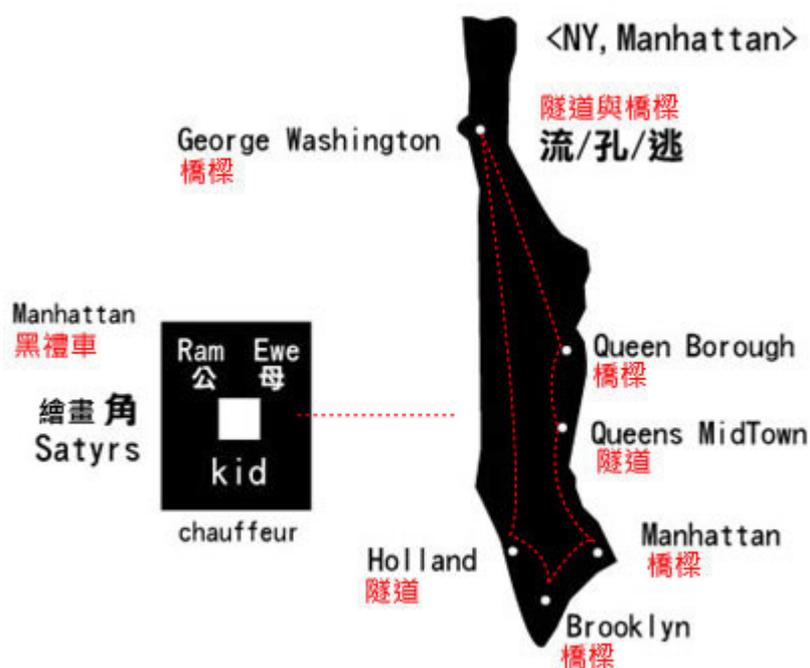
在《Cremaster》系列開始前，Matthew Barney 在 1993 年的影像作品《Drawing Restraint7》，在主題與形式上，已顯露《Cremaster》的諸多特徵。主題上，《Cremaster 4》故事場景設定於英屬曼島(Island of Man)，而《Drawing Restraint7》則以紐約曼哈坦島(NY, Manhhaton)作為演出舞台，曼哈坦(Manhhattan)與曼島(Island of Man)，在地名上出現「Man」字彙上的疊合，如此暗示了作品主題：關於男性生理與命運侷限的質問，將島嶼與男性身體生成為彼此。



圖表 4-2-1 《Drawing Restraint7》劇照

《Drawing Restraint 7》敘述一輛載有三隻人羊交混形象的薩梯(Satyr)家庭之黑色禮車(Limousine)，穿梭於紐約曼哈坦市區中的橋樑(Bridge)與隧道(Tunnel)間的旅程。Matthew Barney 所飾演的兒童薩梯(kid Satyr)是前座的駕駛員，行駛間不時玩耍著自己的尾巴。而後座的公羊(Ram)與母羊(Ewe)，兩者則扭打不休，並以頭

上菱角在室內車頂上圖繪(drawing)，直到三人互剝彼此毛皮。(圖表 4-2-1)  
 在表現形式上，黑色禮車猶如欲望的箱盒，流梭在肉體化的曼哈坦地景空間中，橋墩與隧道是交通的通衢也是身體的孔洞與管脈，地景與身體間生成可對應與比喻的折疊空間。紐約曼哈頓市區的交通設施命名，如皇后柏魯橋(Queen Borough Bridge)與喬治華盛頓橋(George Washington Bridge)的名稱中，母名/皇后與父名/美國國父華盛頓，對應著禮車內的薩梯三位一體父母子的伊底帕斯(Oedipus)家庭結構，如同一則西方資本主義壓抑下的寓言。(圖表 4-2-2)



圖表 4-2-2 《Drawing Restraint7》場結構

在角色造型上，人羊一體的結合，一如希臘神話中的潘羊神(Pan)；封閉黑色禮車中，人/獸與神話/現代文明機械間的界限，藉由混沌曖昧的身體形象，在速度與黑夜的駕駛下，生成為駕駛/駕馭(drive)與解放/失控間的欲望掙扎過程。而在尼采著作《悲劇的誕生》(Die Geburt der Tragodie)中，也曾藉著希臘神話中的角色：太陽神(Apollo)與酒神(Dionysus)，象徵人類性格中理性與失序間永恆的拔河<sup>29</sup>。《Drawing Restraint7》敘事中，對於速度、欲望、身體、神話與空間的充分的運用，也成為《Cremaster 4》敘事中，加以延伸的命題與探討<sup>30</sup>。

<sup>29</sup> 希臘神話之中，各路神祇英雄，總因為神力因為對天神(宙斯)的虛妄傲慢(Hubris)，而招致懲罰，故在西方中，Hubris 有罪之意。以主人翁抵抗命運無為的宿命觀點，來敘述不可逆轉的命定悲劇，如著作伊底帕斯王等。

<sup>30</sup> Nancy Spector, *The Cremaster Cycle*, p23.

#### 4.2.2 《Cremaster 4》敘事

《Cremaster 4》為《Cremaster》系列中的首部曲，發表於 1994 年，片長 42 分鐘<sup>31</sup>。以八周前未分化的胚胎狀態，在睪丸上升(ascending)或下降(descending)間徘徊，性別分化階段(biological process of sexual differentiation)胚胎的生殖腺發展(develop of gonad)過程作為敘事主題，將場景設定於英屬曼島(Island of Man)，將島嶼比擬胚胎與身體，藉由力量與速度，作為其成長與生成的動力。

作者以曼島在地(local)的文化、神話，與現代 TT 國際賽車大賽(Tourist Trophy)<sup>32</sup>作為敘事材料，將其具有象徵意涵、藝術家男性身體經驗與地誌空間，交疊生成為藝術表現的舞台與競技場。形式表現方面，以攝影機(video camera)為拍攝工具，透過剪接/分鏡，採用賽車競賽轉播的拍攝手法，搭配蘇格蘭音樂和引擎聲響，並採取好萊屋類型電影形式，如公路電影(Road movie)<sup>33</sup>構成《Cremaster 4》的影像表現特色。《Cremaster 4》的「場標誌」改編自曼島傳統的「三腳圖騰」(Manx triskelion /three legs)，三腳圖騰生成為滾動加速的輪胎三個頂端的運行，對應著其「能量系統」(Energy system)三階段：Situation/Condition/Production，曼島因而成為敘事中的欲望封閉場。

#### 4.2.3 場：曼島(Island of Man)與角色

《Cremaster 4》作品以曼島作為場，處於英格蘭與愛爾蘭島間的愛爾蘭海上，面積 572 平方公里，傳說是愛爾蘭神話中巨人 Finn Mac Cumhail 投入大海的石塊，又被稱為男人之島。運用曼島的諧音同音字：「Man」，一如《Drawing Restraint 7》中的曼哈頓英文單字的 Man-hhaton，延續其男性為主題的場背景。

在曼島場上敘事由兩方面開展：一為自皇后小屋出發的主角 Loughton Cadicate 的自我旅程；另一面則為藍黃兩輛雙人座機車 (sidecar) 在陸地上進行極速競賽，兩者在形式與敘事上，有如殊途同歸的平行兩端。場中的角色則由 Loughton (Satyr)、競速賽車與精靈三部分組成(圖表 4-2-3)：

<sup>31</sup> Cremaster 4 (42 min, 1994) was, in fact, the first installment that Barney filmed. It was produced on a shoestring budget of \$200,000 (largely paid for by London arts organization Artangel, New York dealer Barbara Gladstone, and the Foundation Cartier in Paris).

資料來源：<http://www.cremasterfanatic.com/Synopsis4.html>

<sup>32</sup> TT 國際賽車大賽(Tourist Trophy)於 1907 年起舉辦，比賽的賽道是圍繞曼島外圍的公路，全長共 60 公里，彎道有 200 個以上，是全世界最長的賽道。賽道穿過市街地、山路等，十分多元化，由於比賽的時間很長，賽道的挑戰性更是賽車界屬一屬二的，因此參賽者的耐力和集中力相當重要。因為賽道的挑戰難度很高，所以也發生了許多的傷亡意外事故，累計從 1907 年開跑到現在(2006 年)，共有 222 位車手不幸喪生，而這數據中還包括了一些因為利益關係被殺害的車手人數。

<sup>33</sup> 公路電影(Road-movie)，以旅行路途中的人生遭遇作為主題，在旅程中探索自我與逃離主流價值，為類型電影(genre film)的一種，也是美國文化下的特有產物。

### (1) Loughton 候選人 (Loughton cadidate/Satyr)

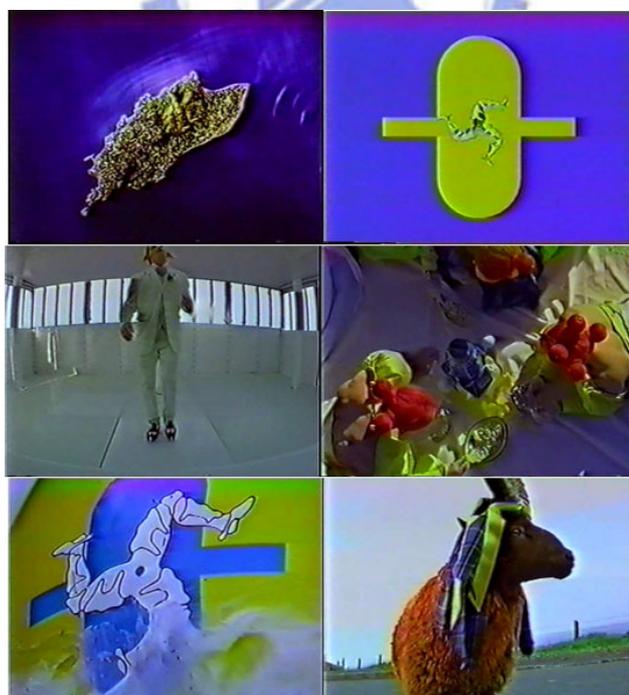
由 Matthew Barney 飾演，身穿白色西裝，足蹬特殊皮鞋，一頭紅髮與特殊的人羊造型，其形象來自於曼島的原產羊種：Loughton Ram，其特色為頭頂上獨特的四隻菱角，一如《Drawing Restraint 7》中薩梯的形象。而候選人(candidate)一詞，則象徵懸而未決的等待者身份。

### (2) 競速賽車 (Racing sidecar)

故事的另一條主線，為陸地上進行的機車賽事。兩台競速賽車分別以黃色與藍色車身作為辨別，分別乘坐兩位機車騎士，在曼島的公路上，以相反的順時針與逆時針方向奔馳著，分別代表上升(ascending)與下降(descending)的力量。在視覺與聽覺上，奔馳速度的方向性與引擎聲響的轟隆聲響，在自然圍繞的寧靜與當代機械的動力感官聲響，生成感官上反差與衝突。

### (3) 精靈 (Faries)

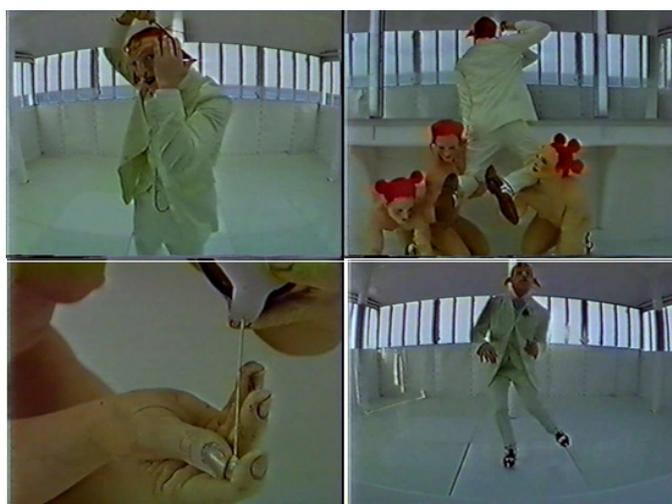
由三位女性健力(fitness)運動員扮演片中的紅髮精靈，在主角與競速賽車間出沒。精靈們分別以三種形象出現於影片中，在皇后小屋中裸身為主角 Satyr 整裝與穿上鞋；場內賽車的輪胎修復員與能源補給員；最後則化身為三腳圖騰形象般於草坪嬉戲。精靈具有雌雄兼具特徵的身體，與主角 Satyr 人羊兼具的形象，有著性別與身份上莫辨的曖昧與雙重性。



圖表 4-2-3 《Cremaster 4》的場元素

#### 4.2.4 場：皇后小屋與生殖腺場

影片開始於曼島上的皇后碼頭(Queen's Pier)的皇后小屋，在魚眼鏡頭(fisheye lens)拍攝下的主角 Loughton Cadicate/Satyr，身穿白色西裝猶如準備赴約的大少(dude)，正攬鏡對著鏡頭梳妝打理。梳理過程中，鏡頭特寫主角的紅髮頭部，有著未生長菱角的胎疤，象徵尚未性別分化的狀態。一旁陰陽同體般的三位紅髮裸身精靈，如僕人般為其穿上踢踏舞鞋(Tap dance shoe)，並以長針穿刺鞋跟，宛如成年禮儀式，Satyr 不久便在屋內舞蹈了起來（圖表 4-2-4）。而同時間藍黃競速賽車也在賽車場上蓄勢待發，兩方場景在影片中交替切換著。



圖表 4-2-4 皇后碼頭小屋中 Satyr

Satyr 的踢踏舞蹈，有如好萊塢歌舞片電影巨星 Fred Astaire(1899-1987)於作品《The Berkeley of Broadway》(1949)中飾演的修鞋店員，因穿上魔術白鞋而身體也因而舞動。身體因為鞋子而產生了歌舞欲望，原本枯燥無味的勞工，因之而成爲舞蹈藝術家，生成一種依存的身體與慾望關聯<sup>34</sup>(圖表 4-2-5)。Satyr 延展 Fred Astaire 的角色形象與性格，鞋與腳之間的手舞足蹈，一如生理慾望/神話譬喻。象徵曼島的三腳圖騰與好萊屋電影中對於舞蹈的足部執迷，生成傳統神話與電影神話的交集。腳(foot)成爲身體運動的來源，Satyr 在場中自我追尋上升與下降的工具。

---

<sup>34</sup> Fred Astaire (1899-1987)，有別於 1930 年代歌舞片大師 Busby Berkeley 作品中女舞者群鷺飛舞的視覺奇觀，Astaire 展現的是個人全才的百老匯演員技巧，集踢踏舞者、歌者與演員於一身。形塑出新的兼具優雅與熱情，充滿性意涵肢體的男性螢幕形象。



圖表 4-2-5 《The Barkleys of Broadway》(1949) (左) 《Blue Skies》(1946) (右)

而後，紅髮精靈們將掌心大小的白色凡士林珍珠藥丸放入 Satyr 候選人外套口袋中，使其身體下降(descending)力量倍增，在持續舞動的踢踏舞步下，腳下的地板逐漸摩擦出孔洞，Satyr 身體便順勢自凹陷洞口落下，墜入海中，如胚胎八周後下降的睪丸。而在皇后碼頭搭建出的凡士林小屋，如母體子宮般，在胚胎成形後睪丸落下，見證著男性生理身份的下降儀式，也猶如具方向性的逃逸出口，開啓 Satyr 的自我的追尋旅程(圖表 4-2-6)。而仍在小屋中的精靈們則面帶滿足地，透過孔洞望向水面也望向螢幕前的觀眾。



圖表 4-2-6 Satyr 的下降(descending)

戲劇性的墜入屋下後，影片視覺自白色空間瞬間轉換到液體的藍色水面之中，Satyr 身體也呈現著無阻力姿態，由舞蹈的俐落變為載浮載沉地遲緩。Satyr 髮色，也從紅色轉為黃色，猶如自戀的姿態<sup>35</sup>(圖表 4-2-7)。



圖表 4-2-7 Satyr 的下降(decending)2

落入海中的 Satyr，如同掉入胚胎之中，浮游不久後便發現海底中的鑿洞。場景自海面液態轉向膠質般黏稠通道(via)，進入象徵未分化的性器官膠狀生殖腺<sup>36</sup>形式(Gelatinous gonadal forms：undifferentiated internal sex organs)空間。此時 Satyr 造型極為狼狽，在具壓迫的狹道中以四肢匍匐攀爬，優雅的白西裝紳士形象，成為蠕蠕爬行的嬰兒，在地道的迷霧中，透出的光線有秩序地引導指示出攀爬方向。而畫面則不時切換到地道之上，穿梭著兩輛賽車呼嘯而過的光影，陸地上的泥濘翻攪出一條道路，猶如繪畫的痕跡(圖表 4-2-8)。

Satyr 攀爬於由凡士林所塑的孔洞中(圖表 4-2-9)，猶如徘徊於食道、尿道與女性陰道般，孔洞如花瓣般的冠狀空間，在漸進狹隘過程中，固態凡士林產生溶解，化為膏狀物質沾黏於 Satyr 的面容，皆是生殖腺的生成與發展過程。在一陣掙扎之後，鏡頭出現龐大的地下莖狀物，畫面隨即拔地而上，拍攝地面上的公路場景。

---

<sup>35</sup>希臘神話裡，美少年納西斯(Narcisse)在河水顧影自憐著己身倒影，後不慎跌入水中而亡。佛洛德提出了“Narcissisme”，用來描繪一個人對自身的愛戀，引申為自戀情結。

<sup>36</sup>生殖腺(Gonad)以成對(pair)形式顯現，屬於第一性徵，男性為睪丸，女性為卵巢。人與絕大多數哺乳類的生殖腺性別受染色體性別的控制，在哺乳動物中 Y 染色體上 SRY 基因的睪丸決定因數導致睪丸的產生，若缺乏則發育為卵巢。在胚胎發育初期時，生殖腺沒有性別的區分。



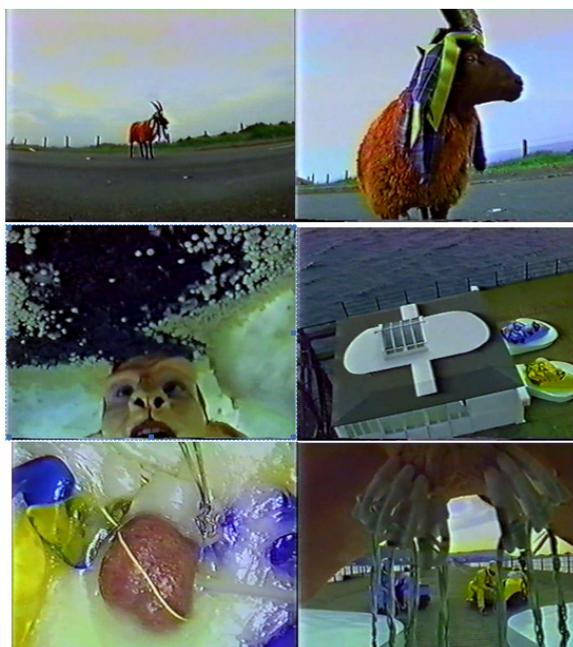
圖表 4-2-8 Satyr 在隧道中的攀爬



圖表 4-2-9 Satyr 的下降(decending)3

探頭而出的 Satyr，影片鏡頭以其視點(圖表 4-2-10)，交合著佇立於路面跑道上的 Loughton 羊(Loughton Ram)之視點，意味著 Satyr 與 Loughton 羊生成為一體。而 Loughton 羊菱角上繫著黃藍格布條，高速驅使的賽車趨近於它，它頓時左右仰望，藍色與黃色賽車呼嘯而過。此時，陷入難以抉擇的性別未分狀態，徘徊在提挈肌力量的升與降之間。緊接著，畫面出現黏狀物，男性陰莖龜頭般的造型，被圍繞於旁的物件以細繩撥弄著，猶如三腳圖案。劇末，畫面出現人體鼠膝部特

寫，疊合著停駐於「場標誌」小屋旁的白色區塊的兩輛黃藍賽車，兩陰囊處夾著各自夾著幾條線索：提挈肌的象徵，背景音樂則響起蘇格蘭風笛聲。殊途同歸的回到皇后小屋的 Satyr 與兩台賽車，宛如回到皇后/母親的子宮，回應著《Cremaster 4》的主題：性別未分化的不確定狀態，也猶如睪丸般對稱著。



圖表 4-2-10 Satyr 的上升(ascending)

#### 4.2.5 場：競速場

賽車競速場是《Cremaster 4》的另一條主線，黃色與藍色雙人座賽車(sidecar race)是競速場的主角，黃色象徵上升，藍色則象徵下降，兩者分別以順時針與逆時針方向，高速奔馳於曼島地面的賽車跑道，生成為八週前性別尚未分化的譬喻。

在拍攝手法上，仿效賽車競賽轉播模式，在賽車車身中放置小型攝影機近身拍攝賽車選手在競賽間的身體狀態，作者/攝影機之視角運動與觀眾視角疊合，產生主觀既客觀的臨場感，進行一趟曼島競速賽車旅程。行駛過程中，競賽時間、Satyr 的行為過程、與《Cremaster 4》的影片時間，三者並時進行，並且藉由剪接與鏡頭，交錯平行；畫面色彩上藍黃相間的賽車造型，與紅髮精靈間生成紅藍黃的三原色。(圖表 4-2-11)



圖表 4-2-11 Satyr 與賽車並時場景

賽車競速過程間，車內駕駛員身穿的競賽服裝與安全帽，將男性選手的身體全然包裹，主觀的特寫畫面中，皮質服裝的兩側口袋浮現不明的膠狀物，在黃色皮衣往下降，藍色皮衣則往上升，兩相對比著皇后小屋中，由精靈放入 Satyr 口袋中的丸狀物。《Drawing Restraint》系列中，Matthew Barney 對於運動狀態中的男性身體，藉著力量與運動的消耗，產生繪畫形式；同樣地在競賽場中，男性賽車選手的身體，在高速運動與力量的車輛內部中，身體在緊繃狀態下，消耗與分泌生理能量，口袋肛門與口的孔洞般，藉由出口將驅力釋放，在人車一體下生成為男性身體與機械的欲望機器，藉由車輛的奔馳，留下地面痕跡猶如繪畫。

相反方向行駛的兩輛賽車，穿越曼島陸上的競賽公路，穿越各式地理景，宛如引領觀眾進行島嶼瀏覽。如真實競賽過程中，車輛發生翻覆意外、補給能量與車輛維修。黃色賽車在競速間撞上山壁，印有《Cremaster 4》「場標誌」的安全帽上出現凡士林膠質物，此鏡頭則同時平行於 Satyr 自白色小屋下降的畫面，使黃色代表的上升撞擊與 Satyr 的落海下降，成為一組升與降的力量對比。(圖表 4-2-12)

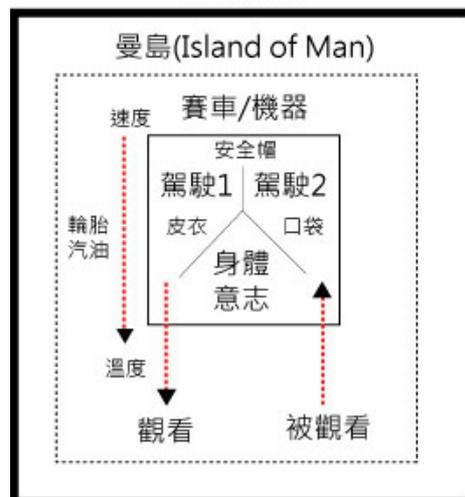


圖表 4-2-12 下降與撞擊

在中途補給站中，三位精靈則化身為藍色賽車維修員，在鋪有白色「場標誌」柏油跑道上，拿起油罐並將有特殊罩丸造形的輪胎，置換到藍色競賽車的輪盤上。猶如補充男性荷爾蒙一般，車胎與罩丸的圓滾造型，是駕駛(driving)與驅力(drive)必要的配備與能量，三位精靈也呼應著曼島三腳旗圖騰，生成為運動與力量的提供者。

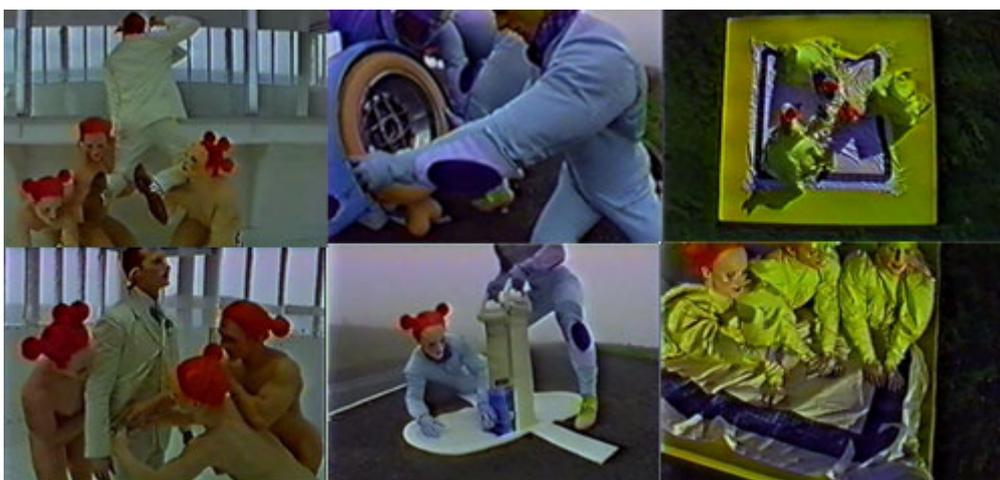
場中賽車的力量生成圖示(圖表 4-2-13)，處於駕駛座的兩位賽車手，在高速行進下的賽車機體內，身體在穩定的姿態下，進行著意志與速度的極限追求。皮衣的口袋成為欲望的孔洞，宛如口腔與肛門般，脫糞與嘔吐，宛如一場自我淨化的排泄儀式。輪胎因燃燒汽油而高速運轉，進行著機械能量與身體意志欲望多重消耗，賽車伴隨著死亡驅力直奔，生成為男性欲望機器，在觀看與的觀看的鏡頭拍攝下，駕馭與趨力(driving/ drive)同時疊合，意識與意志在加速中抽離，宛如掏空的容器，任欲望在身體內外衝突與流洩。

男性身體



圖表 4-2-13 賽車場的力量生成

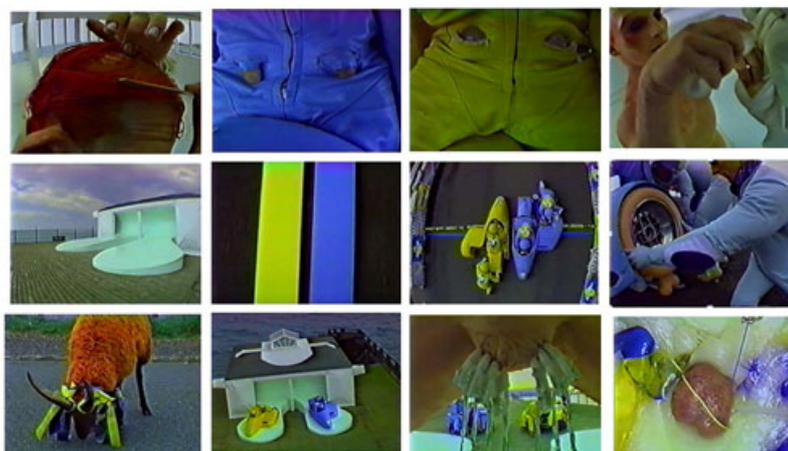
而同時間，另一組紅髮精靈，在草坡上的野餐一般，穿著女性化黃色的曼島傳統服飾，在地面鋪上黃色與白色藍條框桌巾，放置著奇特的能量瓶罐，精靈進行著午後的聚會。不久後一陣大風掀起精靈的裙擺與餐巾，鏡頭以慢動作拍攝，宛如曼島的三腳旗造型。精靈的雙性特徵，使能量的補充，產生兩性能量並陳的可能性，既是男性睪丸驅力的補給，也是女性特質的母性想像，生成為父親/男性與母親/女性形象與特質之結合體。(圖表 4-2-14)



圖表 4-2-14 《Cremaster 4》中的精靈與賽車

#### 4.2.6 運動與力量生成場：上升與下降

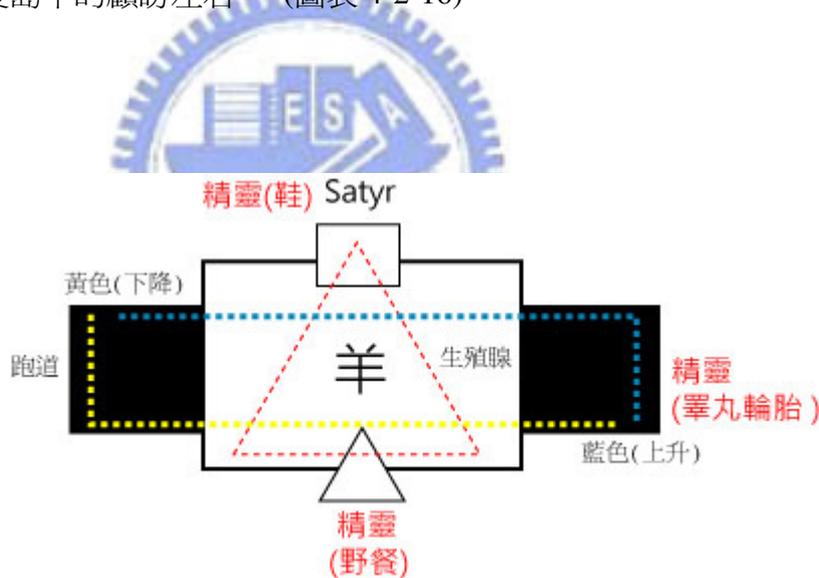
藉著《Cremaster 4》的主旨：性別尚未分化的生殖腺狀態，與升降力量運動為題，影片中藉由對比的表現形式，在色彩、音像與主題，謀求對比下的曖昧與中介。(圖表 4-2-15)



圖表 4-2-15 《Cremaster 4》藍黃形式

《Cremaster 4》開始於皇后小屋中，精靈(Farries)服侍著 Satyr 穿鞋，隨即接上黃色賽車手鏡頭；接著再回去穿戴鞋上配件，再接回藍色賽車手鏡頭，如此來往切換，Satyr 的旅程與賽車競速為共時間進行的競賽。在畫外音方面，踢踏舞步與地板接觸聲的不預期踩踏滴點單音，與賽車引擎聲持續性的泛長音聲中交替著。提睪肌在冷熱溫度間的變化，搭配視覺影像交錯切換，生成視覺與聲道的分裂與統合。

紅色精靈、Satyr 與賽車間，分別是身體運動的三種型態，在迥異的色彩對比中，持續著對抗與緊張化的運動生成<sup>37</sup>，也生成三聯畫的力量圖示。紅髮精靈是黃藍間的慾望潤滑劑，在高速與高溫中，調和彼此，並補給場中 Satyr 與賽車手男性睪丸意象之能量，生成為賽車手口袋中膠質肉團、大粒珍珠與睪丸輪胎等形象。藍黃賽車各自代表上升與下降的力量，在象徵八周前性別生殖腺未分化胚胎的曼島場中，以速度與趨力留下生成的路徑。紅白色調的屋內與藍黃場景的公路場景，羊男 Satyr 的踱步與泥濘中的匍匐，交錯著引擎速度飛快奔急，人體與機械相互生成彼此，在運動力量中解域彼此，身體在生殖腺路徑的爬行與公路的競速，最後終結於曼島羊的顧盼左右。(圖表 4-2-16)



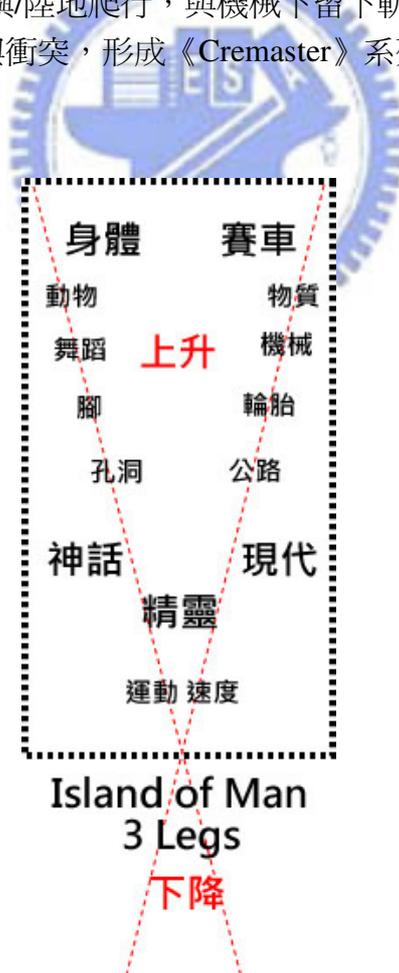
圖表 4-2-16 《Cremaster 4》場的生成力量路徑

<sup>37</sup> 紅色的心理補色為綠色、黃色的心理補色為藍色。心理補色又稱為殘像補色，它是人眼凝視某一色彩一段時間後，將視線轉移到其他處，因短暫視覺疲乏所浮現的心理殘像色。

#### 4.2.7 小結

種種對比、對抗與生成皆圍繞著《Cremaster 4》主題：八週前性別未分化的胚胎狀態與生殖腺的初期發展。曼島(Island of Man)之名，使島嶼化身為男性身體，三腳象徵、神話人物、賽車競技與自然景觀，構成一幅對應於男性欲望與睪丸升降象徵的生理空間圖像；在賽車速度的快與慢；方向的上下左右行徑，在時間與影像的進行下，三組運動員：紅髮健身選手、賽車選手與 Satyr，各自以不同的狀態，反映身體內在驅力與外在形象的運動抗衡，疊合併生成為當代人機共生的神話與視覺圖示（圖 4-2-16）。

藝術家自美國大陸(Mainland)到島嶼(Island)，有著魯賓遜漂流記的想像，島國是美國資本主義神話的原鄉，是逃離文明制約的想像場。以 Satyr 身體的匍匐顛簸對比於外在的賽車速度，奔騰於島嶼的車輛即是主角內在驅力的反映。古神話/羊男與現代神話/賽車競速伴隨他自身意志與抑制的身體的挪移體旨，藉由當代錄像，觀眾在螢幕前目睹運動中影像與視覺生成的感官亢奮。在影片時間與空間場限制下，身體在場/島嶼/陸地爬行，與機械下留下軌跡/痕跡/繪畫，在快慢之間生成生理慾望的躁動與衝突，形成《Cremaster》系列作品的開端。



圖表 4-2-17 《Cremaster 4》力量生成圖示

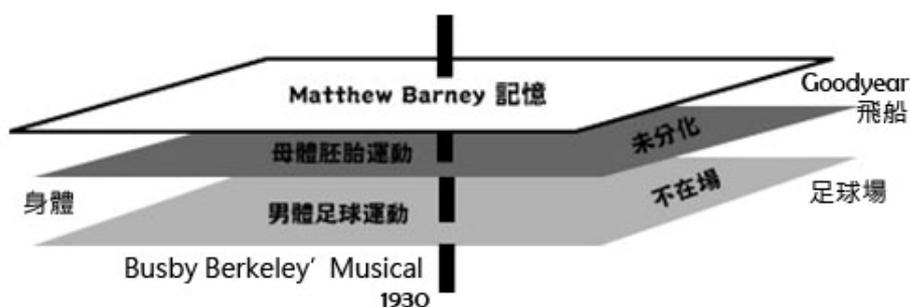
### 第三節 《Cremaster 1》

#### 4.3.1 敘事

《Cremaster 1》完成於 1995 年，片長 40 分鐘。片中皆為女性角色，也是《Cremaster》五部系列作品中，Matthew Barney 唯一未參與演出者。延續著《Cremaster 4》的主題，《Cremaster 1》是以「受孕的胚胎在最初八週裡，XX 和 XY 染色體在性別神經中樞處於不穩定狀態，它靜候著染色體引發一連串演化，形成胎兒的性別」作為題旨，故事場景設定於美國愛達荷州的人工草皮美式足球場(Astroturf playing field of Bronco Stadium in Boise, Idaho)，此為 Matthew Barney 運動員經驗與家鄉記憶的所在地。表現形式上，《Cremaster 1》仿效 1930 年代美國好萊塢舞蹈家 Busby Berkeley<sup>38</sup>之歌舞電影(Musical)<sup>39</sup>中的舞蹈排列，以眾多女性舞者作為故事舞台的主角。全片並無對白，背景音樂採取歌舞片慣用圓舞曲般的甜美旋律進行著。

#### 4.3.2 場：序曲

《Cremaster 1》場結構分為上與下兩部份(圖表 4-3-1)：分別為懸於空中的兩艘 Goodyear 飛船與地面上的美式足球場。在其中，進行作者 Matthew Barney 的成長記憶、美式足球經驗，與等待母體胚胎性別分化，這三者間的情節開展，藉由 1930 年代的 Busby Berkeley 的舞蹈編排形式，貫穿場空間的結構。



圖表 4-3-1 《Cremaster 1》場結構

<sup>38</sup> Busby Berkeley (1895-1976) 為歌舞電影創作巨匠，其鏡頭下女性舞者的歌舞編排與設計，如萬花筒 (Kaleidoscopic on-screen performances) 螢幕上的呈現，觀賞者的視覺隨著鏡頭進行著不間斷的搖動與翻轉，帶有超現實主義(Surrealism)藝術形式特色，被稱作 Busby Berkeley's number。

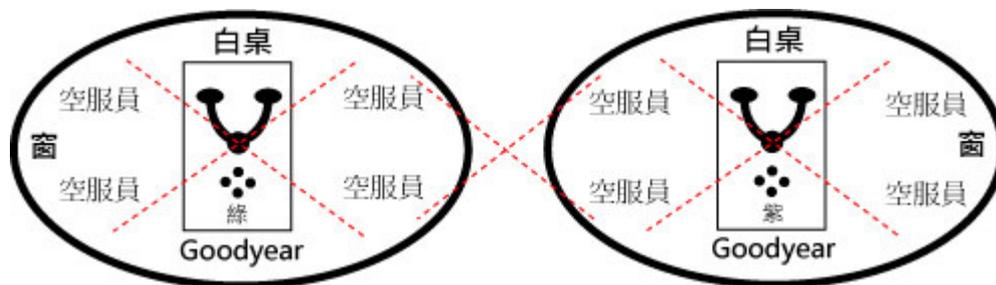
<sup>39</sup> 1930 年代美國發生經濟危機，歌舞片(musical)趁勢崛起，影片內容的載歌載舞表演，成為經濟蕭條下逃避現狀的大眾娛樂。

在《Cremaster 1》的飛船場與足球場中，女主角 Goodyear 於桌下的攀爬與葡萄排列遊戲，一如《Drawing Restraint》與《Cremaster 4》分別以封閉的室內空間與島嶼空間，作為身體運動與藝術形式間的生成實驗場。作品仿效著歌舞電影的形式，女性是場中的主角，將夜晚的藍色足球場視為舞台，背景音樂是甜美的管弦樂音。片子一開始，攝影機鏡頭即如目光般，掃視著列隊於足球場中的歌舞女郎穿著高跟鞋的腿部。穿著華服的女郎拉起粉紅色裙襬，部分女郎手上拿著則藍色圓球，展示者般佇立於印有《Cremaster 1》淺藍色「場標誌」的夜間以深藍色為底足球場上。鏡頭鳥瞰下的足球場，燈火通明宛如一具敞開的陰戶意象，而足球場左右兩側，各有一只足球門“Y”型框架，上方浮現著兩艘 Goodyear 飛船。之後畫面出現一對紫色氣球、綠色氣球與兩位女郎形象，三者在剪輯下依序變化，由兩位女郎吹起泡泡後，之後鏡頭便緩慢帶入敘事中的場空間：兩艘 Goodyear 飛船內部。

#### 4.3.3 場：Goodyear 飛船

《Cremaster 1》延續《Cremaster 4》關於胚胎於八周前性別尚未分化之主題，懸而未知的上升或下降狀態。場中的兩艘對稱的飛船(blimp) 兩艘對稱的飛船外觀，也喚起《Cremaster 4》中，藍黃兩台競技賽車的奔馳，象徵著睪丸的上升與下降。另外，飛船也宛如足球選手 Jim Otto 球衣上的號碼 00，作者將其轉化為如一雙男性睪丸，口腔與肛門間的孔道，也是個人意志超越身體限制的雙關語。

Matthew Barney 將固特異輪胎(Goodyear tire)公司之企業<sup>40</sup>形象之象徵－飛船，置於足球場中，擬仿如職業美式足球比賽現場轉播的高空攝影機，與企業贊助商的大型戶外高空廣告，生成影片中的場。兩艘飛船內部可區分為三個部份(圖表 4-3-2)：女空服員(hostess)、佈滿葡萄的白色餐桌與桌下的 Goodyear 女郎。



圖表 4-3-2 飛船場結構

<sup>40</sup> 1898 年 Frank Seiberling 成立固特異輪胎與橡膠公司。橡膠的加硫固化處理發明人為查理斯固特異(Charles Goodyear, 1800-1860)，卻英年早逝無法享受聲望，故 Seiberling 以之命名作為紀念。

飛船場內部的三位女性空服員，猶如監視者般守護著飛船內部中央的葡萄桌，並且不時由場內部窗邊朝外部張望，以一種等待的姿態沉默著。兩搜飛船的外部相同，但白桌上擺放的葡萄串卻有所不同，分別為紫葡萄與綠葡萄，葡萄串則圍繞著白色卵巢狀的凡士林雕塑。桌上的凡士林雕塑猶如女性卵巢形象，在鳥瞰的鏡頭觀看下，生成為一「M」般字母，似乎暗示 Matthew Barney 的「M」；男性的 Man 字母中的「M」與主角的腿部形象。

隨著情節進行，女主角 Goodyear 瑟縮的身軀出現於葡萄桌下，她時而坐躺於桌下的柱狀座位。鏡頭下的 Goodyear 是典型好萊塢電影中的金髮尤物形象，穿著一身純白細肩帶性感衣著，腳則穿戴著附有漏斗的高跟鞋。四位船內的女空服員不時點起香菸，監視與看護著桌下的 Goodyear，並不時望向飛船窗戶外，藉由孔洞窺探下方足球場的動靜，並且不發一語。Goodyear 藉著白桌巾的孔洞窺探，直到桌面的葡萄意外的自女郎的鞋跟孔洞落下，掉落六角造形拼貼出的白色地磚，如同翠丸的下降、受精卵細胞的分裂或是胚胎的著床，足球場上的歌舞女郎舞蹈才正式展開。(圖表 4-3-3)



圖表 4-3-3 飛船場中的圓意象

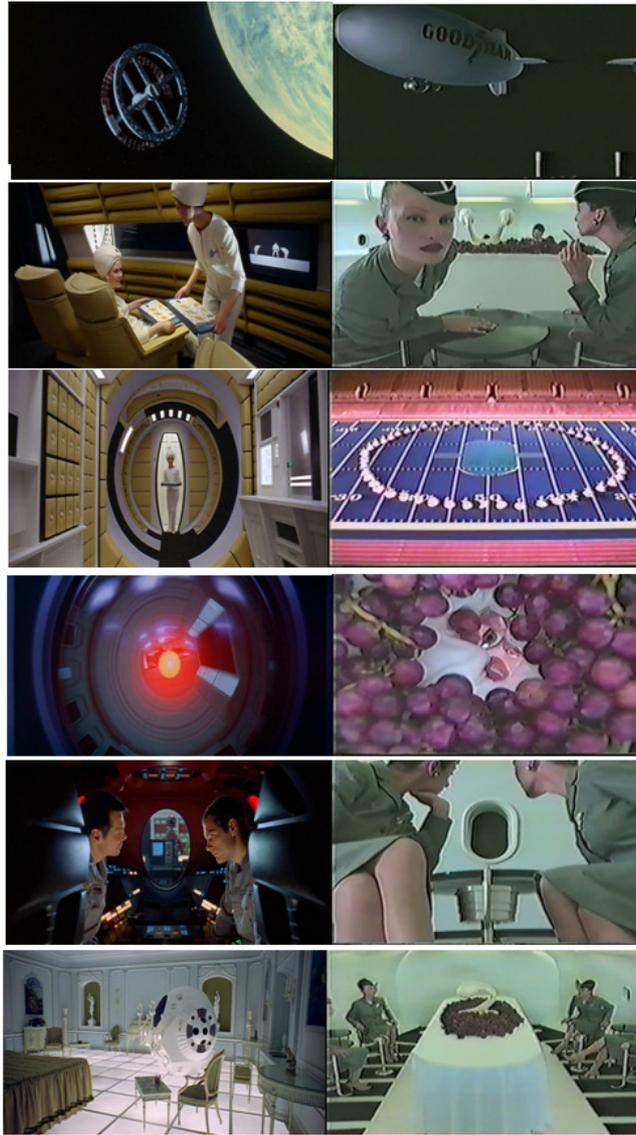
美國導演 Stanly Kubrick 於 1968 年的作品《2001：Space Odyssey》<sup>41</sup>，片中太空船漫遊行星過程中，出現工具理性/空間/太空船/文明之中的人類，與外在/黑暗/太空的無氣流空間的探索；人類對於外在世界未知的探索，如腦中無意識的追尋，宇宙即是意識；直到人類理性失控，猶如臍帶斷裂/接合一般，回到人類胚胎狀態中無性差異的混沌，將之比擬為宇宙的浩瀚無窮，太空工具成為大腦與無意識的隱喻，如同身體內部的反映，呈現出平衡、古典、優雅等特質，並搭配 19 世紀圓舞曲音樂，成為另類的無聲歌舞片。

比較電影《2001: A Space Odyssey》與《Cremaster 1》中的場景，可發現諸多相似可對照之處(圖表 4-3-4)。《2001: A Space Odyssey》中的黑暗宇宙與《Cremaster 1》中夜間的美式足球場相近，譬喻為 Matthew Barney 童年記憶的原鄉；兩艘於空中的 Goodyear 飛船，也宛若黑暗中精緻如象牙白暫的太空船艦，飛船與太空船的內與外，穿插著凝視目光。《Cremaster 1》的飛船，在封閉性的內與外空間，不斷切換彼此的空間與視覺主體，將場中的聽覺經驗，切分為二：飛船內的封閉空間以及室內的氣壓聲；飛船外的空間以及歌舞片祥和的甜美樂音，這兩者成為封閉與流動的對比。如同《2001: A Space Odyssey》片中的古典樂與圓舞曲迴旋於無垠宇宙，交錯著太空船艙室內的單調壓抑氛圍。<sup>42</sup>



<sup>41</sup> 《2001: A Space Odyssey》以 Richard Strauss 的〈查拉圖斯拉如是說〉樂章作為序曲，敘述創世紀初，到工具使用產生文明的人類史，以心理學/哲學視角，以冷戰時期美國的太空時代為背景，思考長久西方理性傳統，對於控制與秩序的主體觀點下，對於機械理性的質疑。

<sup>42</sup> 德勒茲，黃建宏譯，《電影 II 時間-影像》，頁 648。



圖表 4-3-4 《2001：Space Odyssey》與《Cremaster 1》的對照

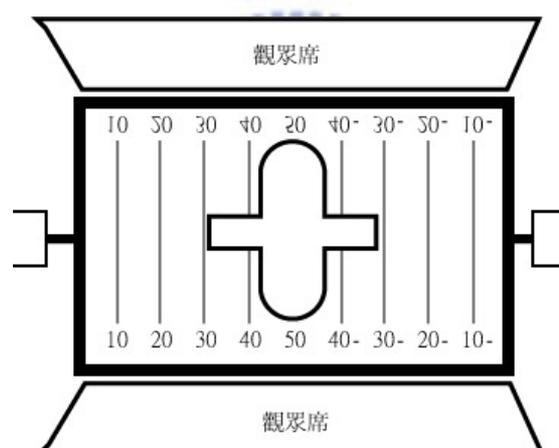
因此，《Cremaster 1》在視覺/鏡頭、空間內外注視下，女性絕對的客體化，以生物或是演化學的方式，被放置在預設的飛船場域之中，完好無垢般的白人女性，以一種凝視與被凝視者的姿態，等望一種鏡頭的關注；又如等待胚胎變化的母性姿態，似乎暗示著伊底帕斯舞台/體制與國家/好萊塢制度下，對於螢幕中女性刻板形象的再現。而另一方面，在封閉 Goodyear 飛船場空間中的女性們，在制高的足球場上空等待胚胎分化，生成不需男性存在的純陰性空間與生殖過程。

飛船場中女性的眼神交流，游移在場內外與葡萄桌內外，既是場中角色間的凝視，也是對於螢光幕外的影片觀眾之觀望，生成鏡像對稱的看與被看關係。而眼球/葡萄/飛船以對稱與平衡的圓形形象出現在飛船場中，在等待的凝視過程間，

生成為女性身體的欲望機器，胚胎分娩於「好時光」(Goodyear)飛船內外的空間與形象，結合睪丸與卵巢的意象，在無聲氛圍中，享受性別尚未分化的恬靜時光。

#### 4.3.4 場：足球場

Matthew Barney 於一次訪談中提到：Busby Berkeley 的電影影像在生物學與物理學之間的結合，讓他印象深刻<sup>43</sup>。《Cremaster 1》中的足球場中(圖表 4-3-5)，在深藍色人工草皮上鋪陳有一淺藍色的「場標誌」圖樣，左右兩側白色區塊各有一“Y”型足球框架與「C1」字樣，在燈火通明下的夜晚，觀眾席空無一人，而仿效 Busby Berkeley 作品的歌舞女郎列隊(chorus)，穿著粉紅圓形裙襪一字排開，手持著藍色圓球，面帶微笑排列於球場兩側，將在場中進行生成。



圖表 4-3-5 足球場結構<sup>44</sup>

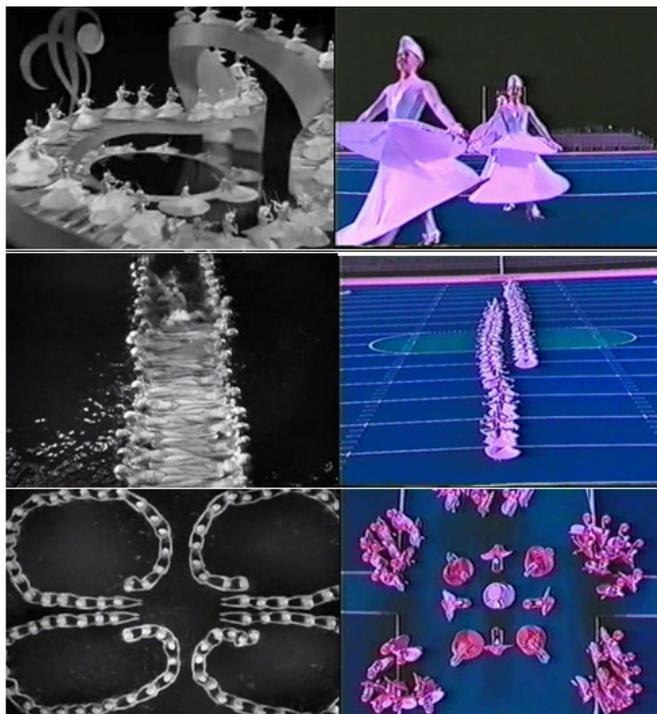
在 Busby Berkeley 的代表作《Gold Diggers of 1933》(圖表 4-3-6)，影子華爾滋舞

<sup>43</sup> 'There was a program on public television that had to do with particle theory(粒子物理學) and self-organizing systems(自組織系統) Particle, and they were taking images from some of those Busby Berkeley [films], and I remember relating to that very much'.

Karen Rosenberg, *Influences: Matthew Barney*, NY magazine, Published Mar 26, 2006.

<sup>44</sup> 美式足球場長 120 碼(110 公尺)，寬 53 1/3 碼(49 公尺)。較長的邊界稱為邊線(sideline)，較短的邊界稱為底線(end line)。底線前的標示線稱為得分線(goal line)，兩得分線之間的距離為 100 碼。得分的區域位於底線與得分線之間 10 碼寬的區域，稱為達陣區。球場上每 5 碼距離標劃一條分碼線 (yard lines)，每 10 碼標示數字直到 50 碼線，或稱為中場區。在球場中間兩側劃有兩條標示線平行兩側邊線，稱為碼標(hash marks)。任何球員都必須在碼標線上或之間進行發球。達陣區底部架設兩根球門柱，彼此間隔 18.5 英尺。球門柱由一根橫桿連結在一起，橫桿距離地面高度為 10 英尺。成功的射門，球必須穿越橫桿之上與兩根球門柱之間。資料來源：維基百科

步(Shadow Waltz)排列出小提琴的形象，生成生殖腺(Gonad)的聯想。有秩序地幾何圖形或花瓣等陰性植物的意象排列，搭配著長時間鏡頭與畫面間淡入淡出，猶如觀看著顯微鏡下細胞的分裂過程。場中的女性之特徵皆為：白人/窈窕/微笑/青春等典型的芭比女郎形象，在男性作者/攝影機的擺置下，女性身體成為無性格，只為整體存在的單位(unit)，一如資本主義市場下工廠生產線中的單位零件，生產(producing)與生成(becoming)出視覺誘發生理與慾望的奇觀<sup>45</sup>，電影中的舞台(stage) 與鏡頭成為可公開窺視女性身體的窗口。



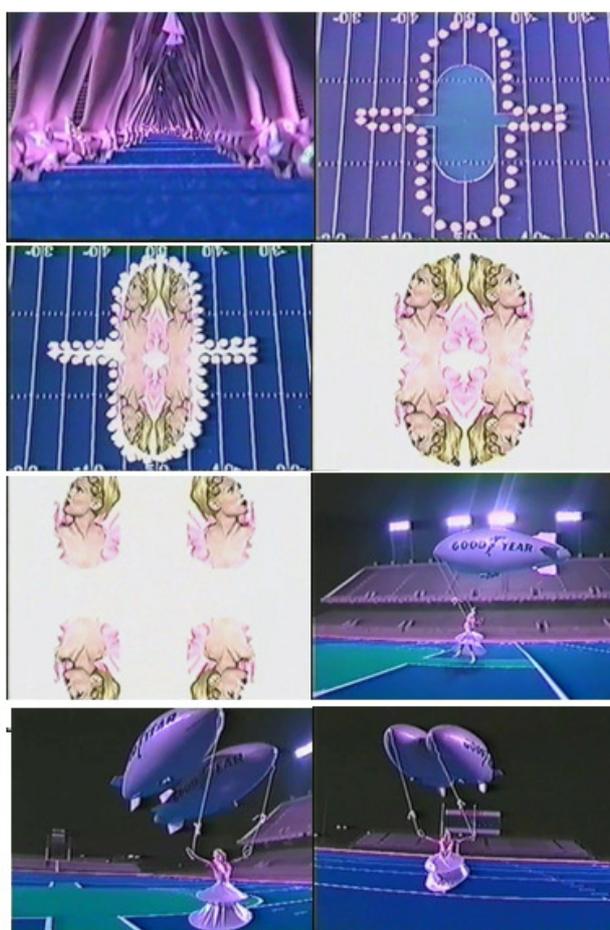
圖表 4-3-6 《Gold Diggers Of 1933》(1933) 與《Footlight Parade》(1933)(左)  
《Cremaster 1》(右)

藉由 Busby Berkeley 的影像形式，Matthew Barney 將其置換為女性目光下的生成過程。飛船場上 Goodyear 女郎猶如後台指揮的導演，足球場內歌舞女郎的圖形變化，是由女郎將桌上的葡萄置於地面，隨機排列組合所決定的。足球場生成 Goodyear 女郎的子宮，在卵巢般的兩艘氣船內，生成為象徵受精卵的細胞分化過程。

足球場一如子宮與胎盤，飛船場內的葡萄排列與足球場上的隊形同步變化，歌舞

<sup>45</sup> 藉著 Busby Berkeley 的舞者排列奇觀將女體化生為客體/去個性化，形塑為性的符號，結合好萊塢電影工業，藉由無孔不入的窺看鏡頭，呈現一種肉體/身體/影像奇觀，藉以刺激觀者，達成其表現美學視覺/性快感的生成：以女性為凝視對象，作為視覺呈現的演出主體與被觀看客體。Laura Mulvey 曾提出電影編排三種凝視：1. 攝影機 2. 角色與角色之間 3. 觀眾的凝視，導致窺淫並且同男性對於女性的凝視，此為優勢主流電影透過敘事場景獨厚男性觀眾，而再次銘刻父權他者化女性身體與形象。

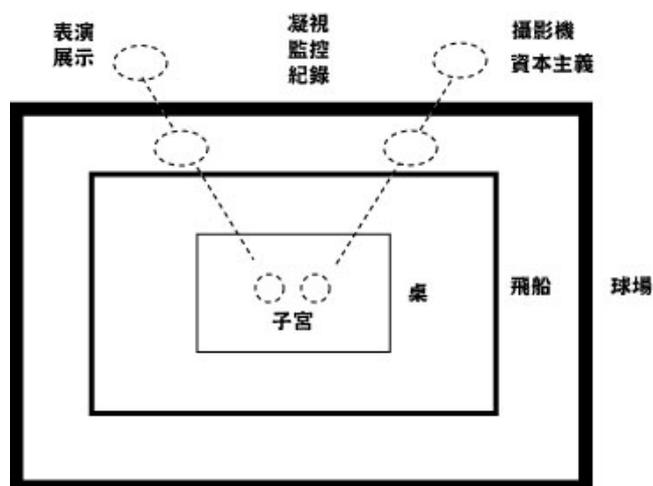
女郎拿著紫色與綠色球形，在足球場中舞蹈著。隨著情節發展，Goodyear 女郎拉著繩索拖曳著兩艇 Goodyear 飛船緩步出現在足球場中(圖表 4-3-7)，場中印製的「場標誌」圖案之外，歌舞女郎也同樣排列出「場標誌」的隊形，包裹著浮現而出的 Goodyear 女郎左右側臉並以鏡像上下對稱。不久深藍色背景變成白色，「場標誌」的橫槓(bar)也消失不見，空浮而出的側臉形象中，出現女性陰戶之意象。稍作定格後，不久此意象即開始朝四方飛散。而後，Goodyear 女郎穿著舞蹈女郎服飾造型，下降與著陸(landing)在足球場中，拖曳著飛船並奔跑於其中，飛船場內的困頓與苦悶一掃而空，猶如胚胎著床的喜悅感。直到足球場的終曲，在鳥瞰鏡頭下歌舞女郎形成「Y」的形象，如同拖曳著浮於空中的罌丸，也如同卵巢般的形象，尚未下降(not yet descending)即是生成女性(Becoming woman)的渴望與勝利。



圖表 4-3-7 Goodyear 女郎與場內陰性圖像

上升懸掛的兩艘飛船中的 Goodyear 女郎，與下方的足球場女舞者的舞蹈排列，彼此存在著個體與群體、資方與勞方、控制與被控制、觀看與被觀看的相對權力關係。高處的攝影機鏡頭，如同上帝的眼睛、父權與資本主義之眼的框外凝視，

紀錄與監控著女體在場中的排列。Matthew Barney 將固特異企業、睪丸與足球場的父權象徵，生成為對稱卵巢與子宮的形象，使之成為女性等待單細胞受精卵分裂為多細胞的過程，將 Busby Berkeley 影像中的女性身體凝視，生成為女性身體與目光間的自我審視，對比於《Cremaster 4》中男性在速度中奔馳，《Cremaster 1》展現的是生成女性的靜態力量(圖表 4-3-8)。足球場、飛船場到白桌，場中有場的層次中，疊合為三聯畫，藉由攝影鏡頭與目光的推移、欲望與力量三者的空間竄流，在等待中生成變動的可能。



圖表 4-3-8 飛船場與足球場的觀看關係

#### 4.3.5 運動與力量生成

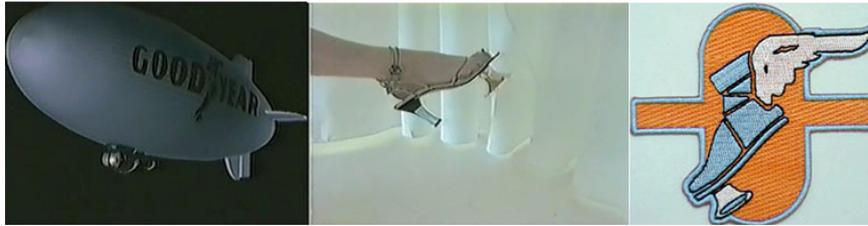
飛船場與足球場中的力量生成，在飛船場與足球場所構成的子宮意象場中，藉由女性身體中的腳(Foot)、眼神/孔洞/圓球的凝視與 XY 染色體的不確定性等元素，在影像中運動並生成彼此。

##### (1)腳

在《Cremaster 1》場中，高懸於空中的兩艘固特異(Goodyear tire)飛船，船身印有公司商的標—裸足與一雙翅膀，其構想源自於神話中的信使神：赫耳墨斯(Hermes)，藉以塑造平穩快速為宗旨的品牌與產品形象<sup>46</sup>。「場標誌」設計上，Matthew Barney 在原有的圖樣上做出「生成」，在飛足造型加上漏斗裝飾物(圖表 4-3-9)。

<sup>46</sup>赫耳墨斯(Hermes)是各種競技比賽及拳擊的發明人，也因此是運動員的保護神。他雙腳長有雙翼、行走如飛，成為在奧林匹斯山擔任宙斯和諸神傳令的使者，為諸神傳送消息，並完成宙斯交給他的各種任務，又稱為商業與信使之神。

來源：wiki



圖表 4-3-9 Goodyear 飛船與 Goodyear 女郎高跟鞋

當代企業結合古希臘神話作為企業形象的辨識系統，飛船造型除了象徵胚胎/子宮/卵巢/睪丸等譬喻外，且將飛船上之公司標誌，延伸至艙內 Goodyear 女郎之足部，在視覺與空間中，符號層層跨越本身的能指(signifier)，使其所指(signified)處於浮動中，回應著主旨「八周前的胚胎之不確定性狀態」。

飾演 Goodyear 女郎的 Marti Domination，活躍於紐約以「Fetish」為主題的表演俱樂部「Jackie 60」中，是著名的戀足拜物(Foot Fetish)表演的專業舞者<sup>47</sup>(圖表 4-3-10)。Marti Domination 為藝名，「Dormination」意味著控制，高跟鞋(High heel)是對女性身體做出限制的穿戴物，在「Feishfoot」表演中，控制(dormination)觀眾目光，將之引至撩人無比的舞台主角/腳，是一種有關於 S/M 中，視覺與身體線條的控制與被控制欲望。腿部以大寫「M」字的姿勢坐立於飛船地面，遊戲般地排列著葡萄/基因/胚胎細胞，身體生成文字的縮寫，「M」為 Marti 之意，另一組「M」，帶有被虐「Masochism」<sup>48</sup>之意，也有「Man」、「Mother」與「Matthew Barney」的聯想與象徵。



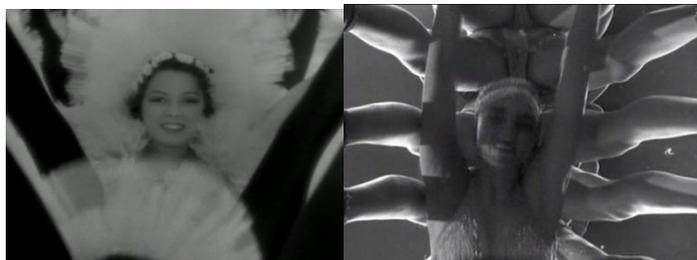
圖表 4-3-10 Marti Domination 的表演《Shoe Dance》(左)與《The Shoe Dance》如同 Bsuby Berkely 作品《Footlight Parade》中(圖表 4-3-11)，攝影機穿梭於女舞者的大腿下方，女性身體形象生成為多腳(multi-feet)的新身體，視覺俯視於女性鼠蹊陰戶般，在攝影機運動中進行，由如窺視之眼與陰莖穿刺般的性交象徵。同樣的，《Cremaster1》飛船場與足球場上，魚眼鏡頭將觀眾目光引入女郎腿部線

<sup>47</sup> Foot fetish (戀足癖)，以吸引對於腿部線條乃至女性高跟鞋癖好者。

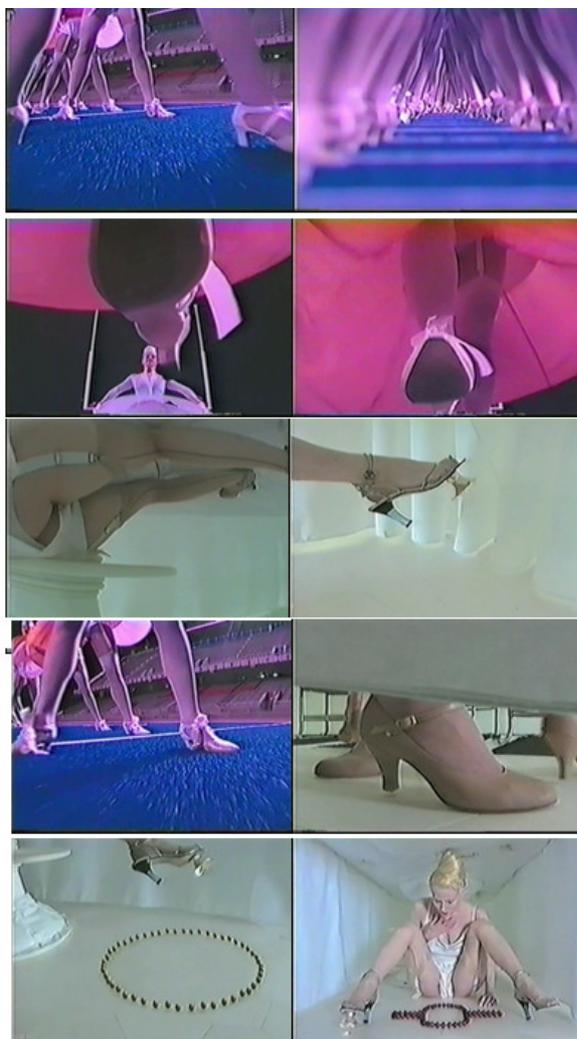
來源：[http://en.wikipedia.org/wiki/Jackie\\_60](http://en.wikipedia.org/wiki/Jackie_60)

<sup>48</sup> Sadism (施虐)和 Masochism (受虐)是分別來自於 Marquis de Sade (薩德侯爵)和 Leopold von Sacher-Masoch (梅佐克)這兩人的姓氏。

條所構成的流線(streamline)<sup>49</sup>，滑落至胚胎不定的混沌視覺窺視欲望之中，畫面中的運動與力量，生成於觀者目光與鏡頭下 Goodyear 女郎與女舞者的撩人腿足，直到葡萄自高跟鞋跟漏斗落下，目光才隨之中斷。(圖表 4-3-12)



圖表 4-3-11 Busby Berkely 作品《Footlight Parade》

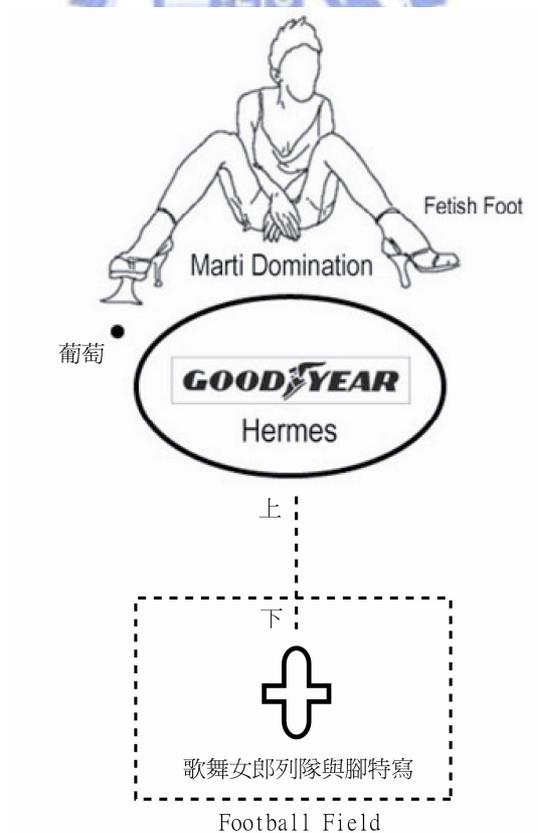


圖表 4-3-12 《Cremaster1》中的足部特寫鏡頭

<sup>49</sup> 流線型原是空氣動力學名詞，描述表面圓滑、線條流暢的物體形狀，能夠減少物體在高速運動時的風阻。在工業設計上，其象徵速度和時代精神的造型語言，而發展出了一種時尚的汽車美學。1930 年代大蕭條期間產生的激烈的商業競爭，把流線型風格推向高潮，它的魅力首先在於它是一種走向未來的標誌，這給大蕭條中的人民帶來了一種希望和解脫。在藝術史上，流線主義、未來主義和象徵主義一脈相承。

由女性身體的腳(foot)所構成的螢幕奇觀：夜晚所襯托出的色彩場景，魚眼鏡頭超現實地穿梭且窺視女性身體與大腿間，歌舞女郎以踩空地面且趨近鏡頭的姿態，任觀眾由上而下一覽裙底春光，並特寫其高跟鞋與吊帶襪，這些帶有情色(erotic)意涵的衣著/物件，強調對「足」與「鞋」的戀物(Fetish)，將其連結至 Goodyear 標誌－飛足(Foot with wing)，生成資本主義/母親/1930 年代的男性戀母的欲望。在《Cremaster 4》中，曼島的三腳圖騰與羊男所穿戴的特殊皮鞋，是藉由運動產生欲望趨力(drive)的象徵。《Cremaster1》則生成一組性別/胚胎；身體/腿；葡萄/植物之間，所交合的女性生殖欲望機器。固特異(Goodyear)與好年代(good year)的雙關語，象徵美好的 1930 年代如臨眼前。而 Fetish foot 女郎，生成為美好年代下的盜火女神(Hermes)，母親 (Mother)與戀物崇拜。

美式足球場上，原本男性運動員的肌肉雙腿與陽剛氣質，置換為女性穿著高跟鞋的撩人雙足優美列步；足球的拋送，置換為葡萄的排列；在恬靜配樂下，生成為意義上的「滿足」(full of feet/ content)。女性舞者在男性足球場的舞蹈與列隊(parade)，將暴力陽剛的足球場，生成為靜謐的子宮，表演的舞台，結合著足球運動員、家鄉經驗與母體記憶的欲望場。在夜間中般演如超現實般的夢境，藉著足球場設施，結合 Busby Berkeley 電影中的女性影像肢體奇觀，生成日光下腳與戀物(Foot Fetish)的欲望寓言。(圖表 4-3-13)



圖表 4-3-13 《Cremaster1》中的腳 (foot)元素

## (2) 孔洞/眼神/圓球

場標誌/眼球/葡萄/氣船/窗口，在場空間中生成具有層次的孔洞與圓形意象。在 Busby Berkeley 作品《Dames》(1934)的舞蹈場景中 (圖表 4-3-14)，不時出現女主角的眼球特寫，猶如凝視著台下的觀眾，而身體也在孔洞框架之中，以舞蹈對應著目光的流轉而作出運動。而在《Cremaster 1》中，Goodyear 女郎在葡萄桌下挖扯桌巾，自葡萄堆的孔洞中露出眼神，如鑰匙孔中窺視著觀眾，層次分明的出現眼神、孔洞與葡萄間的排列。如陰戶望出的胎兒一般的眼神，詭異且自覺地生成一道鏡面：觀眾與演員的互相窺視與凝視。等待胚胎的時間與堆疊的圓型空間，慾望之流在出口與入口間生成與穿梭。



圖表 4-3-14 《Cremaster 1》(左) 《Dames》(1934) (右)

## (3) X 與 Y 的運動

XX 與 XY 除了是區別性生理的女性與男性染色體象徵<sup>50</sup>，決定著胚胎的性別分化外，也是生物性對稱的起源。X 與 Y 的字母圖樣，也是場中的身體、畫面構圖與物件的形象化的縮影，生成 X 與 Y 的的視覺對稱意象。如飛船場中的空服員與桌面的 Y 型凡士林雕塑，足球場中高懸的飛船與雙腳交叉於桌面的 Goodyear 處於 X 的背景空間中(圖表 4-3-15)。在攝影機的運動上，X 也成為鏡頭運動的軌道(track)，藉著推移的進與出(in/out)的運動，兩架飛船之間交錯的剪接與多方向

<sup>50</sup>胚胎中的生殖細胞只有一套染色體，這一套染色體來自於具兩套染色體精原細胞或卵母細胞的減數分裂。減數分裂進行時，同源染色體(一對匹配的染色體)可能會染色體互換，由此產生與父母方都不完全一樣，不是完全繼承父母方的新染色體。

性的特寫，以畫面中心為焦點四散再集中，觀者的目光與攝影機鏡頭疊合，生成持續且不穩定運動中的「全知之眼」(All seeing Eye)，游移與猶疑在影片題旨：胚胎未分化的不確定狀態。而片中女性之間相互凝視與監視的目光，交錯出無限的視覺線路，在純女性的場空間中，也彰顯其 XX 女性生理染色體符號意涵<sup>51</sup>。

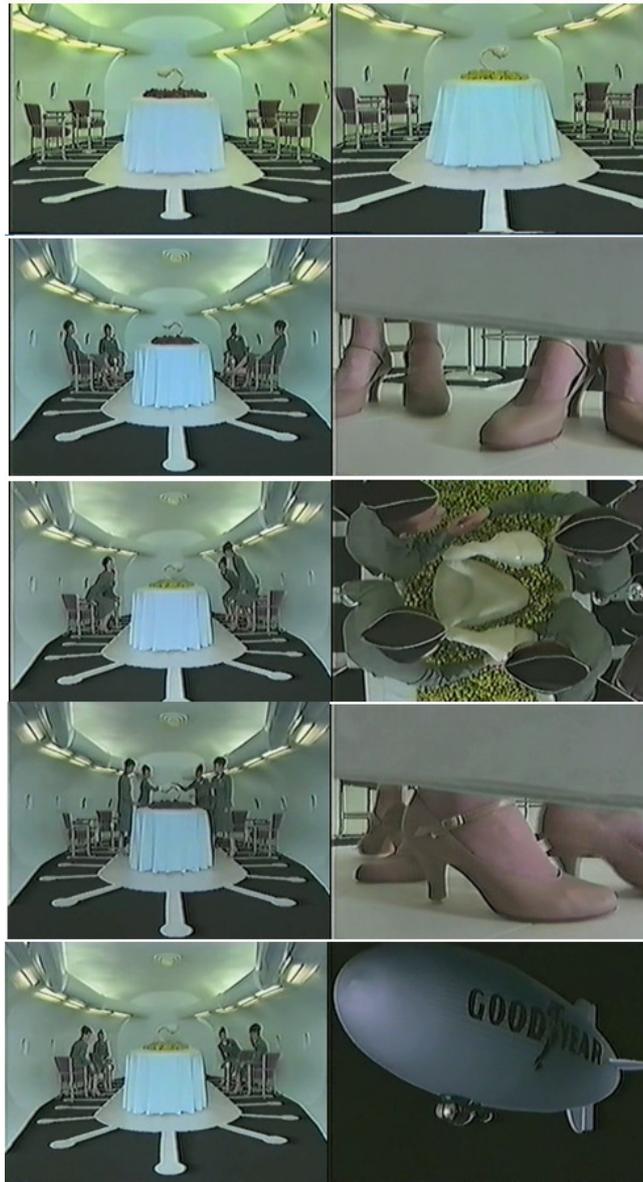


圖表 4-3-15 《Cremaster 1》中的 X 與 Y 型象徵

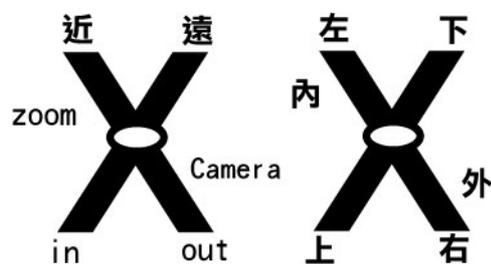
以圖表 4-3-16 這組的鏡頭為例，在《Cremaster 1》的飛船場中，船上空服員彼此交錯的視線，四顧張望於空間的內與外，一方面監視般地注意船中央白桌下的 Goodyear 女郎的舉動；另一方則望向飛船窗外，將目光注視到陸地上的足球場中。眼神的交流與凝視，與攝影機鏡頭的運動與取景，時而主觀的成為合而為一的凝視者，也時而成為鏡頭下客觀的被凝視者。一如《Cremaster 4》中，在對比中藉由速度與交錯剪接，藍黃賽車進行著上與下的性別分化不確定狀態，

《Cremaster 1》則化為兩艘飛船與紫色與綠色葡萄間的生成對比，鏡頭不時穿梭在：上與下、左與右、內與外之間的切換，不斷地在飛船與球場間游移(圖表 4-3-17)。鏡頭在重複中製造差異，也生成欲望與等待間的徘徊，呼應著《Cremaster 1》的題旨—「性別未分化的胚胎狀態」，結合著眼神與鏡頭兩者間的凝視，運動與力量在此生成。

<sup>51</sup>對於胎盤類哺乳動物來說，母性的有兩個 X 染色體，而公性的是有一個 X 染色體和一個 Y 染色體。為了避免 X 染色體的過於明顯，母性動物的細胞必須關上其中之一，X 染色體能夠自我包圍在粘稠的 RNA 中，而由其中一個基因產生並制約著所有基因的代表。



圖表 4-3-16 飛船場的 X 影像生成<sup>52</sup>



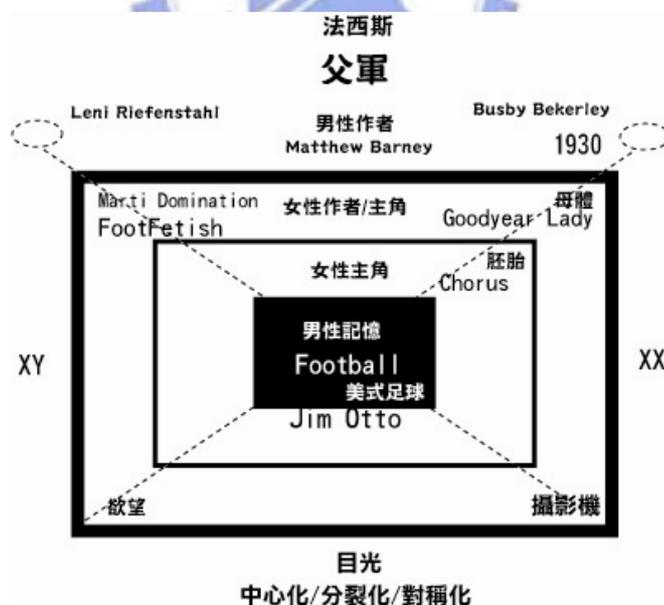
圖表 4-3-17 X 軌跡鏡頭模式

<sup>52</sup> 1.紅葡萄推進 zoom in 下個鏡頭為綠葡萄 zoom out。2. 鏡頭又接回紅葡萄，出現幾位空姐旁坐.接著一個高跟鞋特寫。3. 下個鏡頭變成綠葡萄與空姐，緊接著一個鳥瞰握手鏡頭 4. 握手動作結束，卻變成紅葡萄空姐，腳步後移。5 回坐位的是綠葡萄空姐。

#### 4.3.6 小結

《Cremaster 1》以遺傳/承襲/擬仿的方式，再現 1930 年代 Busby Berkeley 的歌舞場面與流線風格，是對於不在場(absent)中的男性身體，以在場(present)的女性身體之置換與延展。1930 年代的黑白影像與歌舞，以 1990 年代在彩色視覺再現下，鳥瞰全覽鏡頭如上帝目光，掃視對象/客體，在黑夜中召喚某種秩序效率與集體性特質，猶如榮格(Carl Gustav Jung, 1875-1961)的「集體潛意識」概念<sup>53</sup>。而整齊劃一的法西斯美學，在集體性與秩序的視覺排列下，個體夢遊般成就群體，在生物性題旨之下，如政治集權者的控制欲望的展演。

在足球場的場框架下，懸於空中的兩艘 Goodyear 飛船，宛如睪丸/胚胎/卵子/陰囊/子宮，與足球競技/歌舞片/資本產業疊合、交換、譬喻。足球(Football)字義一分為二，生成腳(Foot)與睪丸/球(Ball)，美式足球場中的男性運動員缺席，而由女性成為主角。腳是身體也是欲望機器的驅動力，在《Cremaster 4》中，兩條故事線路交錯對比，以曼島視為男性身體，而賽車競逐則是男性欲望趨力的形象生成，是圍繞著三腳圖騰象徵的想像；《Cremaster 1》的場生成，女性身體在高空飛船與地面足球場中分隔，生成女性子宮的外在形象化，以鏡頭引導觀眾進入母體，視覺的愉悅與攝影鏡頭的踰越運動，藉著腳與身體的窺視與監視，欲望與運動在看與被看之間，影像形式與敘事；聲音與背景音樂，徘徊於中心化、對稱化與分裂化的交替之中，欲望生成不止。



圖表 4-3-18 《Cremaster》視覺生成場

<sup>53</sup>榮格重視心理結構的整體性，提出集體無意識(Collective unconscious)的概念。認為人格結構由三個層次組成：意識（自我）、個人潛意識（情結）和集體潛意識（原型），這和弗洛伊德的無意識看法有所不同。

男性足球場成爲欲望之舞台與欲望之缸與生產機器(圖表 4-3-18)，女性飛船場中的上下凝視，與《Cremaster 4》的難以抉擇的左右觀望，都是男性欲望藉由女性主角之眼，生成女性的足/步表演過程，女性欲望的生殖過程，觀者藉著公然的窺視，目睹女性歌舞片版本的生殖足球表演。在母體經驗與足球經驗的雙重疊合中，這是 Matthew Barney 的運動場與記憶圖像，以男性目光對他者/她者的凝視(gaze)，達成男性戀母認同與再現，敘述著提舉肌(cremaster)的升降題旨，與觀看間的欲望生成。



## 第四節 《Cremaster 5》

### 4.4.1 敘事

《Cremaster 5》完成於 1997 年，片長 55 分鐘。敘事結構採歌劇(Opera)形式，共分為四個章節，以 19 世紀匈牙利首都布達佩斯(Budapass)為場景，敘述關於愛情與欲望相互拉扯的悲劇。鎖鏈女王(Queen of Chain)為片中主角，於歌劇院中吟唱著貫穿全劇的詠嘆調，悲戚地迴盪於由作者 Matthew Barney 在片中所飾演的三位男性角色：Diva、Magician 與 Giant 之間。《Cremaster 5》延續自《Cremaster 1》以女性為中心的敘事結構，在體旨與形式上，有著男性睪丸的升降，無語/詠嘆，歌舞片/歌劇，Goodyear 女郎/鎖鏈女王間的對比性與連續性。

### 4.4.2 兩性場

《Cremaster 5》的「場標誌」以百合 (Calla Lily) 象徵純潔與陰戶<sup>54</sup>。鎖鏈女王出現在歌劇院的包廂中，座位上附有一圓盤造型的粉色肉墊，另外有兩位穿著丑角般服飾的東方面孔女僕(usher)，是女王詠歎聲樂時的和聲，並隨伺在後。(圖表 4-4-1)



圖表 4-4-1 場中的女王女僕與場標誌

《Cremaster 5》的主角鎖鏈女王，由義大利女演員 Ursula Andress (1936-) 所飾演。Ursula Andress 在電影《James Bond 007》系列作品 <Dr. No> (1962) 中飾演 Honey

<sup>54</sup>花朵是種子植物的生殖器官，藉著花，植物得以不斷的綿延。

Ryde 一角，穿著清涼比基尼泳裝於海邊撿拾珍珠之片段，樹立起第一代龐德女郎的螢幕性感形象，而風靡一時<sup>55</sup>。《James Bond 007》是以男性偵探為主題的諜報電影( detective)，片中女性扮演配角一旁輔助男角，或以具有性感軀體的謎樣女郎身分，穿梭影片之中，構成俊男美女鬥智之冒險劇。(圖表 4-4-2)



圖表 4-4-2《Cremaster 5》中女王造型(左) Ursula Andress 於<Dr. No>裝扮(右)

在《Cremaster 5》中飾演的鎖鏈女王擺盪於三位男性角色間，與 James Bond 系列電影中的女配角演出形成對比。Matthew Barney 於 1992 年作品《Ottoshaft》中，曾以美國女星 Jayne Mansfield (1933-1967)緊身衣包裹下的沙漏般女體，討論性感形象與身體限制之題旨；《Cremaster 1》也以 Marti Domination 的性感足部 (foot)，開展一連串關於視覺與欲望的想像。女性表演者的身體，於是成為其創作之主題：螢幕上的女性身體如何在男性凝視下，呈現一個有所限制的身體形象。

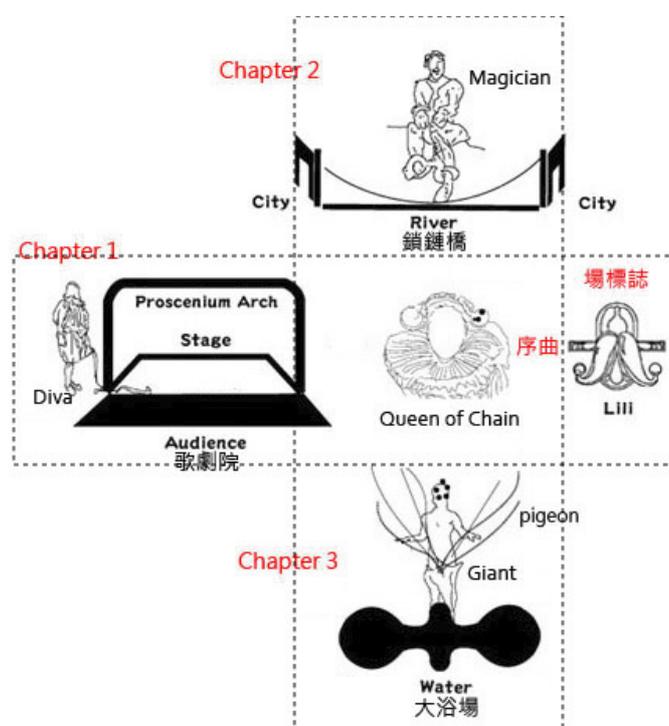
另外，在「場標誌」下，對於生產(producing)的創作思考，與 James Bond, 007 電影題旨，有著諸多的男性生理象徵。007 為諜報人員的匿名編號，數字零如同《Ottoshaft》作品的主角 Jim Otto，英文姓氏中的雙 O；在原欲流洩與控制規訓之間，那是必然出入的孔道；也是男性陰莖與睪丸的形象。因此，由 Ursula 當年飾演的 007 龐德女郎 (Lady James Bond 007)，將可延伸為男女孔道的結合，如眼、口、洞、睪丸一般，欲望與歌聲在此疊合滲透。因此，Queen of Chain 便是一組對照，從 Lady 到 Queen；從 007 到 Chain，這具有性別與生物性意涵的延伸，也將諜報電影到《Cremaster 5》的歌劇，生成為一組異質性內容與藝術形式的延展。

而《Cremaster 5》中的三個樂章以男性為敘事線，由 Mathew Barney 飾演的 Diva/Magic/Giant 是自我分裂的三聯畫，對應著女王記憶/欲望/身體的三種狀態。

<sup>55</sup> 圖片來源：Youtube.com / Ursula Andress bikini scene.

### 4.4.3 場結構

《Cremaster 5》歌劇由作曲家 Jonathan Bepler 擔任譜寫，共分為序曲，一至四章節與終曲<sup>56</sup>。第一樂章至第三樂章分別為以 Diva/Magician/Giant 為主題，鎖鏈女王(Queen of Chain)，則穿梭於各章節中，是劇中靈魂人物。布達佩斯建立於 1873 年，由 Obuda、Buda 與 Pest 三座城市合併而成，Matthew Barney 藉此空間與建築，使之對應於三位男性角色的敘事展演場。《Cremaster 5》的場架構共分為三部分(圖表 4-4-3)：1. 第一樂章場景：匈牙利歌劇院(Hungarian State Opera House)，由 Queen of Chain 與 Diva 為主角。2. 第二樂章：鎖鏈橋(The Heroic Lanchid/ Chain)，由 Magician 在黑夜中的鎖鏈橋上，化身為魔術師 Houdini。3. 第三樂章：Gellert 大浴場(Gellert Baths)，則以 Giant 與水妖為主角。



圖表 4-4-3 《Cremaster 5》中的場結構

<sup>56</sup> 曲目共分為：

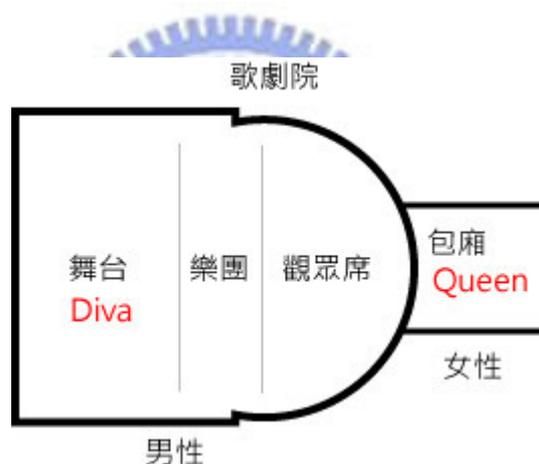
1. Overture
2. Proscenium Arch, Pt. 1 - Jonathan Bepler, Barney, Matthew
3. Proscenium Arch
4. Proscenium Arch
5. Proscenium Arch
6. Proscenium Arch
7. Proscenium Arch, Pt. 5
8. Lament of the Queen fo Chain
9. Lament of the Queen of Chain, Pt. 2
10. A Dance for the Queen's Menagerie
11. Dance for the Queen's Menagerie, Pt. 2
12. Lily's Fall
13. Lily's Fall
14. Lily's Fall, Pt. 2 - Jonathan Bepler, Barney, Matthew

#### 4.4.4 場：歌劇院

歌劇院中，場由三部分所構成：一樓觀眾席與鎖鏈女王所在位置的高樓包廂區，歌劇舞台與由男性管弦樂團的演奏區。

##### (1)序曲與第一樂章：鎖鏈女王(Queen of Chain)

序曲開始，由侍者(Usher)攙扶鎖鏈女王進入歌劇院包廂中，就座後，第一樂章展開。舞臺的布幕開啓，偌大的歌劇院中，只有樂團，主角 Diva 與皇后存在於場景之中。Diva 出現在空無一物的舞臺上，身著華服丟下手中的緞帶。舞臺與觀眾席間的樂團區，則由指揮引領專注著演奏，歌劇院空間區分為三個摺面，即為 Diva 所在的舞臺，與樂團區與皇后所在的包廂。生成兩個場空間(圖表 4-4-4)：女性與男性空間。

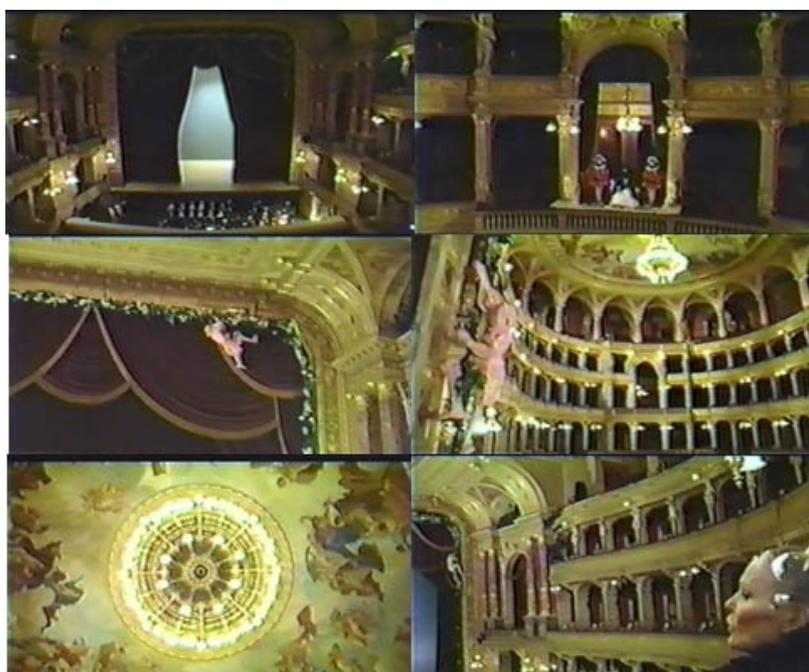


圖表 4-4-4 《Cremaster 5》歌劇院中的場區分

《Cremaster 5》中的女王歌聲，藉著身體中的感覺/感性/感官，在場空間中滲透並發散而出。這時空間/舞臺成爲子宮與蜂巢，欲望化身爲力量，和封閉空中的歌聲，急切地尋覓孔洞/出口，並成爲陰性空間場<sup>57</sup>。(圖表 4-4-5)延著舞臺邊框攀爬的 Diva，如撩動女性外生殖器：象徵陰戶的攀爬，生成具有求歡功能的工具性身體，在空無一人與物的舞臺上，內在化爲一種空虛，是急欲填補的身體慾望之意象。如在《Cremaster 4》中，羊男候選人(Loughton Cadicate)於海底地道的爬行。歌劇院天頂上的燈與壁畫，如陰蒂掛懸天頂。皇后的詠嘆成爲有性意涵的呻吟，舞臺的鏡框畫面，如電影院中的螢光幕，成爲沒有影片的空白，歌劇院中

<sup>57</sup>“Opera is a model I feel closer to than film. It is related to architecture in a way that the opera house is anatomical...It is sympathetic to the body in the way that the curves works in terms of the acoustics...” Nancy Spectpr, Cremaster Cycle, Cremaster 5, 註解 111.

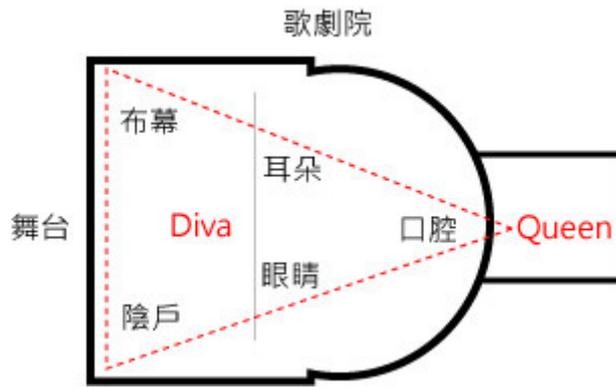
的舞臺位置與皇后端坐的觀眾包箱，彼此對望，以自慰(masturbation)的形式，串通視覺與聽覺的孔洞：眼睛、耳與口腔。兩者交替循環，達成一種自我想像地高潮滿足。(圖表 4-4-6)



圖表 4-4-6 《Cremaster 5》歌劇院孔洞

Usula 在《Cremaster 5》中的高音演唱為對嘴演出，她的口型與表情，成為有趣的身體扮演。另一方面，女王的歌唱，有如女性意識滲入以男性主導古典樂領域，對比出隱而未宣性別權力關係<sup>58</sup>。

<sup>58</sup> Susan McClary，張馨濤譯，《陰性終止：音樂中的性、性別與性慾特質》，台北商周，2003。

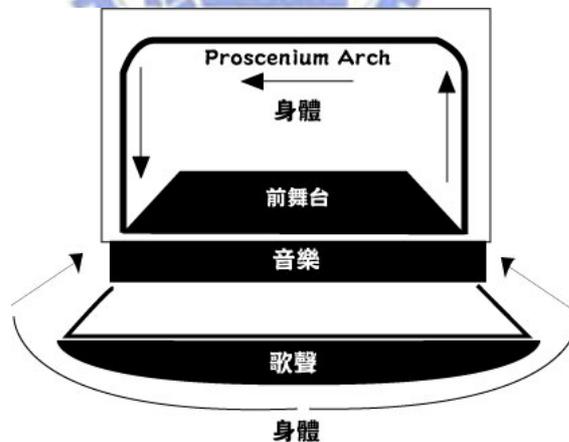


圖表 4-4-7 歌劇場陰性結構分析

## (2) 歌劇院舞台

第一樂章主角 Diva 在舞臺上，表演著前舞臺拱門(Proscenium arch)<sup>59</sup>的攀爬(圖表 4-4-8)，延續自《Drawing Restraint》系列即有的身體在阻力下的形式創作<sup>60</sup>。

《Cremaster 5》中的 Diva(圖表 4-4-9)，追隨著鎖鏈女王的詠嘆歌聲，兩人的身體以共鳴的張力，徘徊在力量/身體處於在上升(詠嘆歌聲)與下降(攀爬死亡危機)兩者衝突之邊緣。



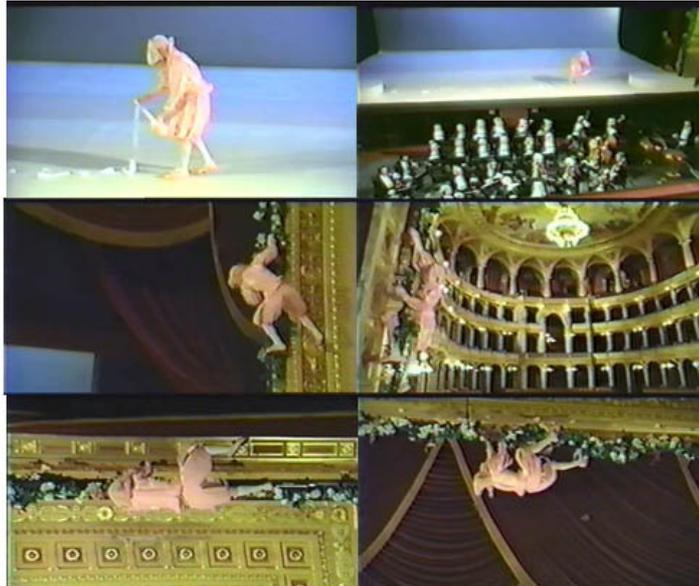
圖表 4-4-8 歌劇場結構與身體關係

<sup>59</sup>又稱鏡框式舞臺(Proscenium Arch)是劇場結構的一種，一般是指在觀眾席與舞臺台口建有拱形結構，將觀眾區與表演區分隔開的一種盒型式封閉舞臺。觀眾透過鏡框似的台口，觀看舞臺上的演出，故名之。舞臺台口的一方在舞臺上看來就彷彿成爲了「第四面牆」，此牆對觀眾而言是透明的，但對演員來說則是不透明的，致使舞臺上所發生的一切，與觀眾席的現實存有一段相當距離。

資料來源：wiki 百科

<sup>60</sup>馬修巴尼於大學時期的作品，將德國畫家 Caspar David Friedrich 畫作< The wanderer above the sea of fog, 1818 >與搖滾樂團主唱 Henry Rollins 一幅面對觀眾演唱時的攝影，兩者並置，思考舞臺與觀眾席之間，與人工戲劇裝置與觀眾身體間的隔離兩者的框架(frame)衝突產生莫大興趣。

Nancy Spector, The Cremaster Cycle, Cremaste 4.



圖表 4-4-9 歌劇場中的 Diva

介於舞台 Diva 與觀席區女王之間的男性管絃樂團(圖表 4-4-10)，召喚起《Cremaster 1》場中女性歌舞排列的記憶。樂團是女王歌聲的配樂演奏者，也是 Diva 舞台動作的見證人，也如蜂巢中的工蜂，以樂器吹奏服務於蜂后。



圖表 4-4-10 歌劇場中男性樂團

#### 4.4.5 場：鎖鏈橋 (Chain Bridge/ Lanchid)

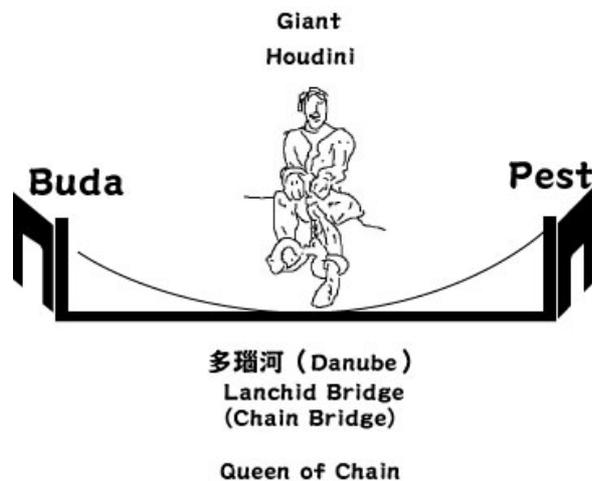
第二章節主角 Magician 為 Houdini<sup>61</sup>化身。於夜晚中表演水中掙脫術，象徵慾望與身體的掙脫。伴隨著歌劇院場中不斷詠嘆的女王歌聲中，Magician 成為女王腦中的意識流(conscious flow)，兩人同時出現於皓皓白雪之中追憶情境中。畫面中女王與 Magician 出現於戶外空間，與歌劇空間的身影交錯的影像：Magician 裸身騎著白馬至橋畔，將進行掙脫表演。Magician 手腳上繫著對稱的凡士林鐐銬(圖表 4-4-11)，畫面則出現橋墩、拱門與橋樑，如同女王對於 Magician 的懸掛。在黑夜中，拱門又生成為陰戶、肛門與口腔的孔洞象徵，任由思念與欲望穿孔來去。

<sup>61</sup>Houdini 出生在匈牙利，原名為 Ehrlic Weiss，著名的躍橋逃脫表演。



圖表 4-4-11 Houdini 的掙脫表演<sup>62</sup>(上)《Cremaster 5》的 Magician (下)

在 Matthew Barney 的場能量系統(Energy system)圖示中，人體為一封閉空間，口腔與肛門是身體的孔道，慾望與能量在其間流梭。全身赤裸白暫的 Magician 身處鎖鍊橋，拱形橋墩連結於多瑙河的兩端，分別是 Buda 與 Pest 兩座城市，如同身體的孔洞，如同劇院中同樣的拱形前舞台，也如同女王的陰戶。女王頭部飾品：兩端的透明玻璃球，一如睪丸以鎖鍊橋之名，生成為懸吊於陰囊睪丸處的提睪肌（cremaster）。Magician 以凡士林製成的鏢鏢置於手腳處，分別含握住睪丸意象的雕塑，似《Cremaster 5》中，Y 形的卵巢子宮意象與睪丸的雙性結合，兩艘空中的 Goodyear 飛船，左右兩橋墩如同手鏢的兩端點的限制：足球選手 Jim Otto 球衣上的 oo 字樣的孔洞象徵，「場標誌」也生成於此。(圖表 4-4-12)



圖表 4-4-12 Giant 與橋的場關係

<sup>62</sup>圖片來源：Discovery Channel.

而躍入湖面的 Magician，猶如《Cremaster 4》中曼島羊男墜入愛爾蘭海面，象徵睪丸的下降，赤身嬰孩回歸羊水的期望，也是大浴池場景的預告。而身處歌劇院的女王誤以為 Houdini 尋死，而感到傷心欲絕，詠歎與徘徊在傷感與思念之間。鎖鏈橋場兩端點的孔洞，在平衡與徘徊間，陳述對於死亡與重生；男性命運的抉擇的難以抉擇，牽扯的鎖鍊與橋墩，象徵著女王與 Magician 間的思念與意識流，在黑夜、死亡與悲鳴中，視覺、聽覺與身體的落下，形成對比性的衝突與高潮，緊扣《Cremaster 5》的悲劇宿命題旨與元素。

#### 4.4.6 場：大浴池 (Gellert thermalm)

第三樂章中，主角 Giant 出現於< Gellert thermalm >浴池中，裸身造型裝扮則仿效希臘神話中的海神 (Poseidon the god of the sea)<sup>63</sup>。以大浴場為場，畫面構圖來自於浪漫時期畫家 Philipp Otto Runge<sup>64</sup> 畫作(圖表 4-4-13)。場中眾多精靈以魚貫悠游，影像也隨著水面浮沉穿梭，則再現 Busby Berkeley 電影中的女性群舞場面。



圖表 4-4-13 Philipp Otto Runge <Morning> (1808)

<sup>63</sup>羅馬神話中海王星 Neptune (希臘文中的波士頓 Poseidon) 是海神的意思。1928 年在優卑亞島北端阿爾提美西昂海角附近海域中發現的，被稱為海神的<波賽東>(Poseidon)青銅雕像。

<sup>64</sup> Philipp Otto Runge (1777-1810)，德國浪漫派畫家。

在 Busby Berkeley 作品《Footlight Parade》(1933)中，女性身體搭配著歌舞與幾何圖像(圖表 4-4-14)，伴隨著噴湧四散的泉水，浴場生成為與慾望之場(Field of Desire)。黑白電影中的水流，化為閃亮的光束，如同燈光裝點華麗場景。女舞者們，化身為人魚般，穿梭於池間，鏡頭也跟隨著她們悠遊在水面的胴體。如光臨水族館一般，看著魚群四動。女體橫陳於畫面，水柱構成線條，中心視點擴散的隊形變化，如性愛過程的窺視，魚水之歡似的視覺快感。



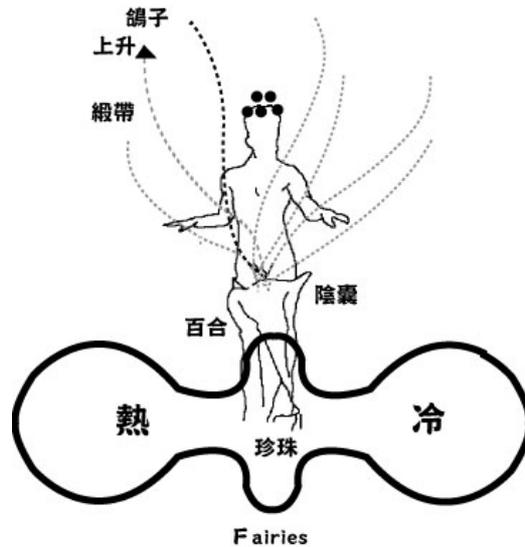
圖表 4-4-14 《Footlight Parade》(1933)

在浴池中央(圖表 4-4-16)，出現有凡士林製成的「場標誌」雕塑，Giant 如海神般造型，下半身以百合花瓣為飾，緩步走入池面上佈滿珍珠的澡池中央。隨後，鏡頭帶至浴池邊的男性兒童塑像，不久 Giant 即手捧著白鴿與緞帶隨之出現。而女王與隨從透過肉孔洞觀看浴池動靜。陰池底浮出的三位水妖，將綠色緞帶繫於巨人陰囊處，如《Cremaster 4》中精靈，將白色珍珠放入 Satyr 口袋中。白鴿/百合包圍下的肉身，在拉扯與足踏之間，以絲帶作為生成的媒介，上升空氣與下沉液體，兩相力量衝突與交融於 Giant 的肉身中。Giant 一如其名，生成為巨大的陽具，西方裸體兒童雕塑、巨人的陰囊上升儀式與之後沉睡水底，以上昇的狀態，昭告重返前胚胎的姿態，暗喻著八週前胚胎於母體羊水間的回返，並與劇情的開展同時達到昇華與高潮。



圖表 4-4-15 Giant 與浴池場景

Giant 的肉身體溫受制於大浴池的冷熱水溫度(圖表 4-4-16),綠色緞帶一端繫綁著陰囊,一端著綁著白鴿,生成肉身化的提挈肌形象。當白鴿飛升,牽動白鴿與陰囊的上揚,畫面視覺由中心到四散,浴池猶如舞台般,儀式化地展演勃起/去勢的雙重可能。這是一場 Matthew Barney 的暴露狂般地自虐,也是女王身體/陰戶的慾望生成儀式, Giant 此時猶如被擺弄的男妓/陽具,任由上下窺探與工具化其身體與性欲,直到沉睡海底/池底。由百合/女性生殖器包裹的男性肉身,如陰道內的胎兒,期待回歸與誕生的生成表演。對比著 Houdini 的下降儀式,浴池場中的上升儀式,也預告與呼應著《Cremaster 3》中,以克萊斯勒大樓比喻為肉身陰莖與象徵陽具般的上升敘事。《Cremaster 4》藍黃賽車拉扯陰囊僵持不下,也如池畔溫冷兩池水溫般,便是《Cremaster》題旨中上升或下降的難以抉擇。



圖表 4-4-16 Giant 與浴池場

女王裙襬下的肉體孔洞在鏡頭特寫下而深入女性體內，浴池猶如外在身體的內在投射，反映著身體中的慾望與騷動。浴池場中的生成變化，皆是在歌劇場包廂中女王的窺視下進行著 (圖表 4-4-17)。女王的向浴池下窺探，歌劇場與浴池生成鏡像，兩池冷熱的泉水與魚貫的精靈，是女王頭冠玻璃球與女侍者的對應，女王窺視著自身欲望與子宮的生成變化，一如《Cremaster 1》Goodyear 女郎望下足球場的凝視與等待，不同的是，飛船上的葡萄置換成池面上的珍珠，而男性身體則相反地成爲女性窺視的焦點。

#### 4.4.7 終曲

在《Cremaster 5》的終曲中，男性身體以三種狀態，在共時(simultaneous)間以雕塑成「性」的死亡，分別以上升，下降與分裂的狀態出現。而身體與迥異的材質，作出生成變形。Diva 在框架攀爬前舞台，於結束下墜時，肉身生成爲扁平塊狀一般不可辨識的形象，只留下華麗的戲服，展演著演員在舞台之死，猶如男性在精力欲望耗盡之時，回歸母體的最後華彩，一如睪丸下降，男性生理的確定。(圖表 4-4-17)



圖表 4-4-17 Diva 的死亡

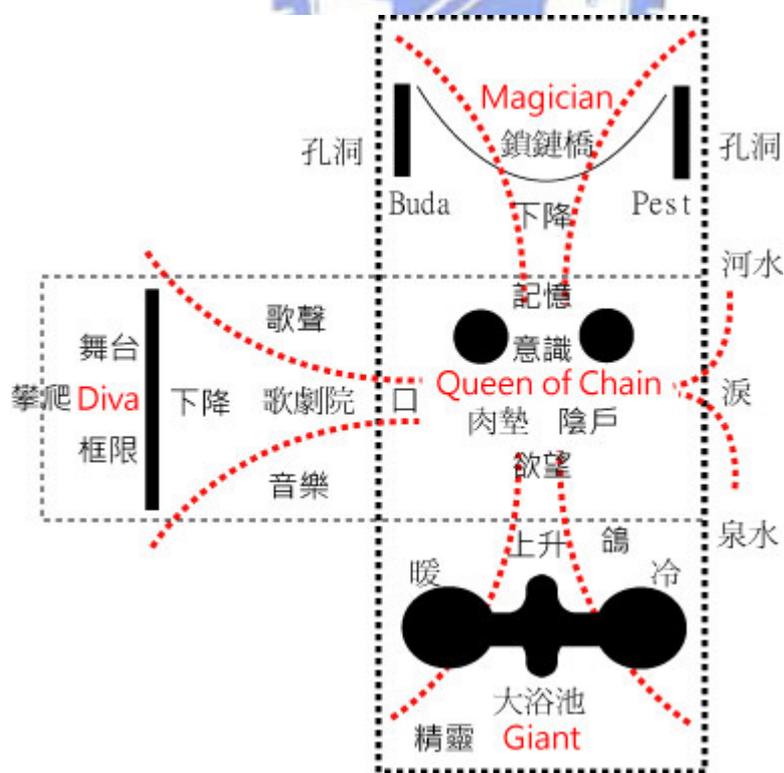
因 **Magician** 墜入鎖鍊橋下，展演其掙脫絕技，卻使女王誤以為他尋短。以凡士林所製的手腳鐐铐使身體受限制，網綁後的下墜，令他如巨人般彌留於浴池之中，流動於河水、欲望與女王的淚水三者之間，下降伴隨著死亡，提示著男性宿命的悲劇與絕望。**Giant** 則以被動的上升姿態作出回應，花、動物與藍黃緞帶繫住的陰囊，以儀式魔法般，對受溫度牽動的提翠肌(cremaster)，作出運動，回返到胚胎的六周前的流動狀態。而飛動與傾倒，在瞬間成爲一個三連畫的連續姿態，由三具無器官的身體，所重組的新器官身體，由限制下的感覺流洩而出。(圖 4-4-18)女王目睹著三聯畫的生成，慾望在視覺與身體性器的孔洞間的流動。身體的瞳孔與陰戶流出汁液。浴池底的符號鑲嵌著花瓣，宛如女性/母親對於下降事實的無奈。



圖表 4-4-18 男性三連畫

#### 4.4.8 小結

《Cremaster 5》是《Cremaster》五部中的末曲，也是起點。形式上以歌劇樂章為架構，主角鎖鏈女王的歌聲伴演奏穿越空間與時間，游移於三位男性角色：Diva、Magician 與 Giant。《Cremaster 5》的力量生成圖示(圖表 4-4-19)由 Matthew Barney 所飾演的三位角色，藉由 Diva 身體的攀爬、Magician 身體限制與 Giant 生殖器的揚升，回應著皇后的母性在歌劇院的詠嘆。歌劇院成為 Diva 與鎖鏈女王共同的限制場，如鏡面般的分隔舞台與觀眾席卻又彼此映對。對於鎖鏈女王而言，歌劇院是具體而微的女性生理象徵：子宮意象，觀眾席上的鎖鏈女王目睹著 Diva 於舞台上攀爬，如母親般目光凝視生理內在，性差異尚未決定的胚胎演變；Diva 則從舞台的視角望向母親。Magician 為魔術師 Houdini 化身，在銜接雙城布達佩斯的橋墩上，赤裸身軀手腳緊實著鐐銬，躍進萊茵河畔，重演 Houdini 的掙脫絕技，鎖鏈女王藉由意識流般的回憶與之相依，鎖鏈與手銬象徵著愛情與身體慾望的雙重限制，Houdini 躍入河中也隱喻著睪丸下降之後男性生理的必然結果。而後 Giant 出現於鎖鏈女王裙底下的大浴場空間，華麗的上升儀式，由水妖，白鴿與緞帶構成。在三段由男性身體展演出的上與下，構成 Matthew Barney 與鎖鏈女王間的三連畫，再分裂與下降過程中，在沉入河水、淚水與浴池水的慾望載體中；回憶、想像與意識在肉身的孔洞中竄流，死亡悲劇的終結即是重生的開始。



圖表 4-4-19 《Cremaster 5》力量生成圖示

## 第五節 《Cremaster 2》

### 4.5.1 敘事

《Cremaster 2》完成於 1999 年，片長 79 分鐘。在《Cremaster》的體旨下，《Cremaster 2》即為胚胎在第九周後睪丸下降，男性生理與命運確定與開始。敘事舞台發生在美國猶他州(Utah)，以猶他州與其邊界的自然景象(landscape)作為敘事與空間場，內容上，以摩門教義與家庭體制為社會文化之脈絡背景，以三條敘事線為軸，分別是：1. 猶他州殺人犯 Gary Gilmore 2. 掙脫魔術師胡迪尼 (Houdini) 於博覽會的表演 3. 蜂(Bee)的一生。

### 4.5.2 兩性場

《Cremaster 2》的敘事中，將三代 Gilmore 家族：掙脫魔術師 Houdini 及其後代：Frank Gilmore 與 Gary Gilmore 三位同家族血緣之男性，譬喻為雄性(Drone)與工蜂(Worker bee)，與三位被喻為蜂后(Queen Bee)的女性角色：Baby Fay LaFoe、Bessie Gilmore 與 Nicole Baker。敘事及圍繞在蜂的社會分工與宿命，如何在人類宗教、家庭，欲望與身體之外部力量的結構下，進行力量間的衝突與生成。

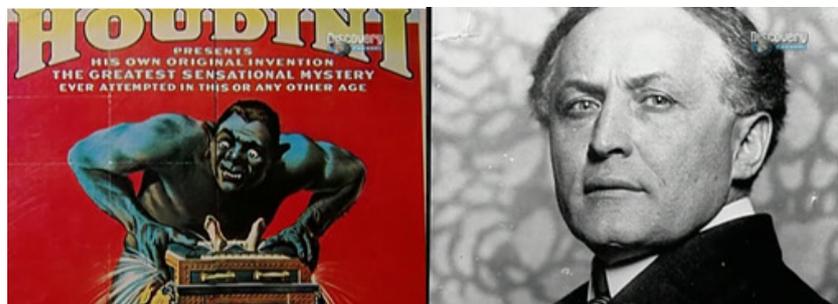
《Cremaster 2》改編自 Norman Maire (1923-2007)以美國殺人犯 Gary Gilmore 為敘事的紀實小說《The Executioner's Song》，並且附會 Harry Houdini 於博覽會的掙脫表演。在 1993 年錄像作品 Otto Shaft 中，Matthew Barney 運用兩位男性角色：美式足球運動員 Jim Otto 與魔術師 Houdini，作為掙脫的兩種典型與人格；在《Cremaster 2》中 Houdini 魔術般地掙脫，對應宗教社會給予束縛，自我神話的建立。在《Cremaster 2》中，他是劇本的核心角色，也是傳言中是 Gary Gilmore 的祖父，故事因而開展為三代 Gilmore 家族男性之宿命與繼承。

#### (1) Harry Houdini 與 Norman Mailer

Harry Houdini 為美國知名的掙脫魔術大師，曾參與過多部好萊塢電影演出(圖表 4-5-1)，其專長與身份遊走於科學/表演/運動/魔術之間，曾於 1893 年芝加哥世界博覽會場<sup>65</sup>的掙脫魔術表演，其掙脫意志與表演形式，正符合 Matthew Barney 的

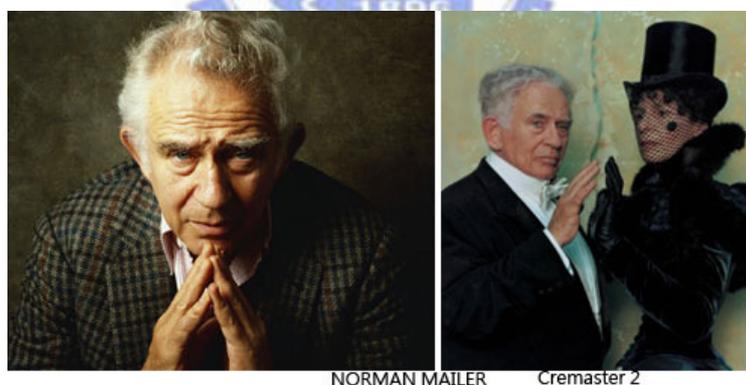
<sup>65</sup>世博會 (World's Fair) 的起源是中世紀歐洲商人定期的市集，市集起初只牽涉到經濟貿易，到 19 世紀，

創作中的拘束與超越的形式特質，成為《Cremaster 2》中自然力量與摩門教宗教力量外，敘事中另一股重要的生成力量。



圖表 4-5-1 Houdini

Norman Mailer 為美國著名小說家，以 Gary Gilmore 為主角的紀實小說《The Executioner's Song》(1979)榮獲普立茲獎(Pulitzer Prize)<sup>66</sup>，小說中對於自然環境形塑個人性格影響的細緻描述，於 1982 年曾翻拍為電視劇<sup>67</sup>。而現實生活中，Norman Mailer 文壇地位崇高，但也因其好鬥的男性沙文性格，私人的暴力衝突事件時而所聞。戲裡戲外關於男性氣概文化的討論，有了虛實性格的對照性，由他飾演《Cremaster 2》中 Houdini 一角，也緣由於此。(圖表 4-5-2)



圖表 4-5-2 Norman Mailer(左)與《Cremaster 2》中 Houdini 扮相

商界在歐洲地位提升，到 19 世紀 20 年代，這種具規模的大型市集便稱為博覽會 (Expositions)。第一屆世界博覽會是在 1851 年於英國倫敦舉行，當時英國國勢全世界最盛，英國便希望透過一個大型的展覽，去顯示其國力。英國人自豪地把這次大型市集會稱為“偉大的博覽會”(Great Exhibition)。在展出的約 10 萬件展品中，蒸汽機、農業機械、織布機等推動工業革命的機械引人矚目。1893 年芝加哥世博會是為了慶祝哥倫布發現新大陸 400 週年而舉辦的，故名“世界哥倫布博覽會”(World's Columbian Exposition)。

<sup>66</sup> 1988 年，Norman Mailer 以 The Executioner's Song 該書榮獲普立茲文學獎。此書創作起源於 Gary Gilmore 將其故事和採訪權利出售與 Lawrence Schiller，此人後來委託 Norman Mailer 將採訪資料寫成此書，之後並拍成電影。全書共分為兩個章節：Western voice 與 East voice。

<sup>67</sup> 編劇由 Norman Mailer 親自擔任，導演 Lawrence Schiller，男主角由 Tommy Lee Jones 飾演。

## (2) Gary Gilmore 與 Matthew Barney

Gary Gilmore(1940-1977)為美國史上傳奇的死刑犯，成長於摩門教根據地美國猶他州，他於 1977 年因殺人搶劫而被判極刑，在此之前美國已將近十年未曾執行死刑。摩門教條中的血贖(Blood Atonement)觀念：犯下讓他人濺血的大罪，就必須將自己的血灑在地上才能夠「血債血償」以獲得贖罪，使得 Gary Gilmore 的死刑在猶他州當地受到默許<sup>68</sup>。而幼年居住在緊鄰著南方猶他州的愛得荷州 (Idaho)，相仿的年紀與成長記憶，促使 Matthew Barney 在《Cremaster 2》中扮演 Gary Gilmore 一角。(圖表 4-5-3)



圖表 4-5-3 Gary Gilmore(左) Matthew Barney 所飾演的 Gary Gilmore

## (3) Gary Gilmore/Matthew Barney 與 Houdini/Norman Mailer

小說家 Norman Mailer 將 Gary Gilmore 事件撰寫為紀實小說，描述其成長與犯罪心理之歷程。Matthew Barney 邀請小說家扮演傳說中是 Gary Gilmore 的祖父：Houdini。此時，Norman Mailer 與小說文本，進入開放性的交媾與疊合。Norman Mailer 從詮釋 Gary Gilmore 事件的小說作家，而後成為《Cremaster 2》的演員並扮演其祖父，詮釋觀點中的客觀與主觀產生界線上的模糊，再藉由歷史/文學/電影間，敘事/詮釋/歷史/事實/傳說在文本上的「轉換」與「生成」，產生虛構與寫實之交混，猶如德勒茲在文學分析中，推崇的根莖式 (Rhizome) 書寫文本，著重差異性、重複性、多樣性和動態性的生成<sup>69</sup>。(圖表 4-5-4)

文學作者 Norman Mailer 與視覺影像作者 Matthew Barney，在真實歷史的人物角

<sup>68</sup>摩門教服膺“用血贖罪”(blood atonement)教義，認為有些罪愆非救主之血所能救贖，必須犯罪者自身流血洗刷，藉此以淨化自己的內在靈魂，以獲得超脫。

<sup>69</sup>與精神分析師伽塔里 (Felix Guattari, 1930—1992) 合作的著作《千高原》(A Thousand Plateaus)，第一章節以《根莖》(Rhizome)為名。根莖的對立概念是樹木。樹木表示的是統一性、同一性、整體性或如表像—複現表像的一致性和固定性，而根莖則指稱差異性、差異重複性、多樣性和動態性。德氏列舉了根莖的多種特徵，其中接續、異質、多樣、逃亡線、脫領土化、非意義切割和開放性地圖，縱橫交錯，編制成複雜的線形圖譜。

色詮釋上，Matther Brnney/ Gary Gimore/ Houdini 三位一體男性生成連結的系譜。文本(text)除了在藝術形式上的轉換外，人物因為詮釋，使其杜撰性與戲劇性增加，神話、戲劇與歷史間的疊合，也豐富了閱讀的可能性。藉由電影呈現，如同再次詮釋，使文字躍然為影像產生多重的互涉。



圖表 4-5-4 《Cremaster 2》中男性角色結構

《Cremaster 2》中的女性角色是男性角色中的心理投射，也是雄蜂宿命中的依歸。Baby Fay La Foe/ Bessie Gilmore/ Nicole Baker 三位女主角，分別在重要時刻並出現於男性的意識之中，宛如前胚胎的母體回歸，生成男性對於自然、蜂后與母親間三位一體的想像，也回應了《Cremaster 1》與《Cremaster 5》女性蜂后與蜂巢意象。(圖 4-5-33)



圖表 4-5-5 《Cremaster 2》中女性角色結構  
左起 Nicole Baker/ Bessie Gilmore/ Baby Fay La Foe

#### 4.5.3 場結構：六角場

如《Cremaster 4》以英國曼島(Island of Man)為敘事場景，《Cremaster 2》則以自然景觀(Landscape)所圍繞的地景：洛磯山(Mt. Rocky)與哥倫比亞冰原<sup>70</sup>(Columbia Icefield /Gracier)，猶他州的鹽湖(Sault Lake)，美國/加拿大；愛達荷州/猶他州之間國界與州界的自然界線與區隔，作為敘事中的場界限 (圖表 4-5-6)。Frederick Jackson Turner 在《美國歷史上邊界的重要性》(The Significance of the Frontier in American History)一書中，談及美國邊界、拓荒與邊界主義對於封閉與擴張的美國立國性格之重要性。

<sup>70</sup>在加拿大洛磯山脈上的哥倫比亞冰原(Icefield Columbia)是北極以南最大的冰塊。



圖表 4-5-6 《Cremaster 2》中的場界線

《Cremaster 2》擬仿猶他州州徽章<sup>71</sup>，以六角蜂窩形象作為「場標誌」的框架，在猶他州蜂窩圖形上附有兩面旗幟，美國國旗與英國萬國博覽會旗幟。另附有 1977 年與 1893 年兩組年份，分別為 Gary Gilmore 執行死刑與 Houdini 參加哥倫比亞博覽會( The World Columbian Exposition )的時間。本節將以場主要六場景，作為分析起點。(圖表 4-5-7)



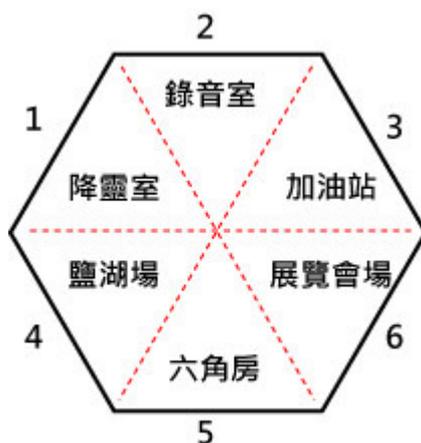
圖表 4-5-7 (右)Utah 州徽章與《Cremaster 2》的場標誌

猶他州與摩門教是《Cremaster 2》敘事的核心，藉由著蜂與六角意象，構成《Cremaster 2》的場框架。摩門教(Mormen)創立於 1830 年，猶他州為其大本營<sup>72</sup>，最大的教派稱「耶穌基督末世聖徒教」( The Church of Jesus Christ of Latter-Day Saints)。猶他州又被稱作蜂巢州 (Beehive State)，首府鹽湖城(Salt Lake City)，

<sup>71</sup>猶他州徽章上，1847 年與 1896 年分別為鹽湖城建立年份與建州年份。

<sup>72</sup>1930 年密約瑟 (Joseph Smith Jr., 1805~1844)，於美國紐約創立「耶穌基督末世聖徒教會」( The Church of Jesus Christ of Latter-Day Saints，簡稱 LDS)，即摩門教。1847 年摩門教徒楊百翰 (Brigham Young)建立鹽湖城。

州徽為六角蜂巢( hexagon hive)造型，象徵著社會與家庭的穩固結構<sup>73</sup>。筆者將影片文本進行的時間順序，區分出六個場，並對應於蜂巢結構中的六角蜂室。分別是：場一降靈室，場二錄音間，場三加油站，場四鹽湖，場五六角鞍馬房與場六博覽會會場。(圖表 4-5-8)



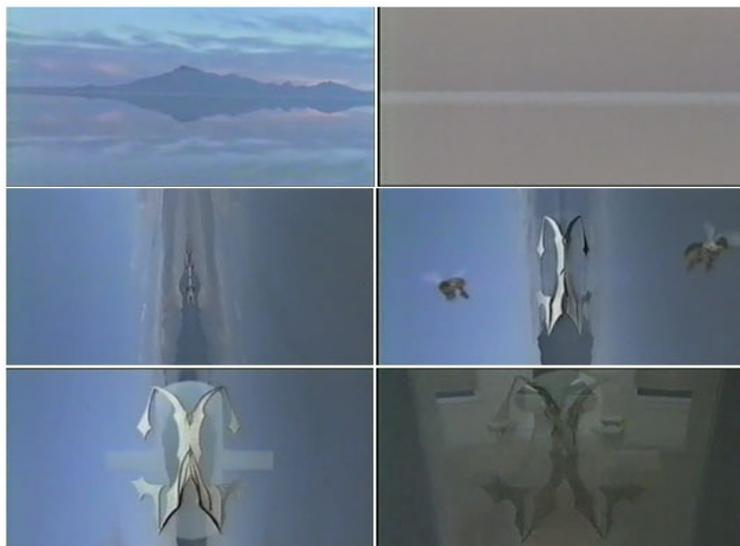
圖表 4-5-8 六角場結構

#### 4.5.4 場一：自然與降靈室



《Cremaster 2》以洛磯山脈的倒影開場(圖表 4-5-9)，鏡頭 180 度顛倒，螢幕浮現出《Cremaster 2》的雙 G 標誌：Gary Gilmore 的字首縮寫，在雙 G 圖像滲血之後，即接續室內場景：六角蜂房。

<sup>73</sup> 蜂群採用「經濟原理」的六角造型，用最少材料(蜂蠟)，建造最大的空間(蜂房)。雄蜂(Drone)有一種本能性行動，將採集的花蜜不斷送回由母蜂后(Queen Bee)所規範。工蜂(Worker bee)是蜂群中繁殖器官發育不完善的雌性蜜蜂，承擔蜂群中的採集花蜜花粉、抵禦侵害、哺育幼蟲、修造巢脾、巢內清潔等工作。工蜂在蜂群中為數眾多，但地位低微，缺乏生育能力。雄蜂(Drone)在蜂群中的作用是與女王蜂交配，交配後立即死亡。雄蜂的精液可以在蜂王的體內保存數年而保持活力並具有授精能力。蜂王又稱蜂后(Queen of bee)，是蜜蜂群體中唯一能正常產卵的雌性蜂。蜜蜂群體由一隻蜂王、少量的雄蜂和眾多的工蜂組成。蜂王的壽命可長達幾年，而雄蜂只能活幾個月，工蜂的平均壽命只有 45 天左右。所以蜂王通常是蜂群中其它成員的母親，故有人也把蜂王稱為母蜂。



圖表 4-5-9 《Cremaster 2》序曲開場畫面

在美國導演 Stanly Kubrick 電影《The Shining》中(圖表 4-5-10)，以鏡頭穿梭山巒峽谷間作為片頭，影片講述一美國中產家庭，如何在人性、文明與野蠻的界線中，壓抑與失控之間搖擺的美國寓言。片中的一幕，男主人翁獨自在空無一人旅館樓層，在六角幾何圖形組成的地毯上玩耍。《Cremaster 2》中以六角蜂型為中心的圖像，也出現於片中場景。



The Shining (1980)

圖表 4-5-10 《The Shining》場景

洛磯山脈的鏡像倒影/自然，GG 圖案/作品標題/蜂血，與六角蜂房/宗教儀式，三者間的空間/意象/譬喻，產生三聯畫的連結。即預示了在自然框架之下，蜂與人命運等同的宿命儀式。鏡頭的運動，幾何圖形產生圖騰，也使觀者的視覺產生烙印與運動。在意像空間上，山巒由水平變為垂直，視覺重心與地心引力抽離常態，由平衡穩定趨向緊張與下墜。山巒垂直，出現陰戶般意象之聯想，GG 字母交疊，山巒/陰道口悠緩出現，猶如展翅般顯現，兩隻蜂自中口處，由遠至近飛出畫面，雙 G 字型之後滲血。自然/雙 G/女性陰道口滲血，喚起故事主軸對於生理/性與心理/禁忌的提示，也猶如性交與經期的譬喻，也與摩門教的「血贖」(Blood atonement) 觀念、工蜂採蜜奉獻蜂后，Gary Gilmore 謀殺犯刑的宿命與逃脫之主題相吻合。

母性/自然之意象生成出 GG 與限制圖像，象徵著 Gary Gilmore 的戀母/女性/自然性趨力，也成為自然界的生成。而 GG 再流出血液，與再生成蜂，自然/母性成為生成的源頭；男性再生成蜂，一組有等級層次的生產/生成過程，自然與動物之間，間夾了女性/男性/動物，在框架之下，人間規則孕育而生，形式也隨之而起，宛如創世紀的開端。

之後，場景便進入六角降靈室之中。Frank Gilmore 夫婦與其母 Baby Fay La Foe 三人的通靈會中，畫面穿插蜂巢與蜂群，與正著裝準備在博覽會中表演掙脫的 Houdin。為 Gilmore 家族的告解的降靈場，Frank Gilmore 的妻子在一陣暈眩後，意識流地出現性交特寫畫面，高潮後陰莖竄出蜜蜂，場景便轉向錄音間的滿室蜂群。(圖表 4-5-11)以陰莖/陰道的交配，Houdi 配件上的睪丸造型裝飾，拼湊數組畫面，淡入淡出的畫面，疊合男性/雄蜂/Houdi 三者，印證性交即死亡之不可逆轉的工蜂宿命。宛如佛洛伊德所談的死亡趨力 (Death drive)<sup>74</sup>，一切死亡似乎都是為了繁衍的創造，抗拒死亡，等同於拒絕繁衍。



---

<sup>74</sup>佛洛伊德認為，人的精神活動能量來自本能，本能是推動個體行為的內在驅力(drive)，分別為生的本能與死亡本能或攻擊本能。生的本能包括性欲本能與個體生存本能，其目的是保持種族的繁衍與個體的生存。死亡本能即死亡之神桑納托斯(Thanatos)，也是自我毀滅的本能，它是促使人類返回生命前非生命狀態的力量。死亡是生命的終結，是生命的最後穩定狀態，生命只有在這時才不再需要為滿足生理欲望而鬥爭。死亡本能派生出攻擊、破壞、戰爭等一切毀滅行為。當它轉向機體內部時，導致個體的自責，甚至自傷自殺，當它轉向外部世界時，導致對他人的攻擊、仇恨、謀殺等。



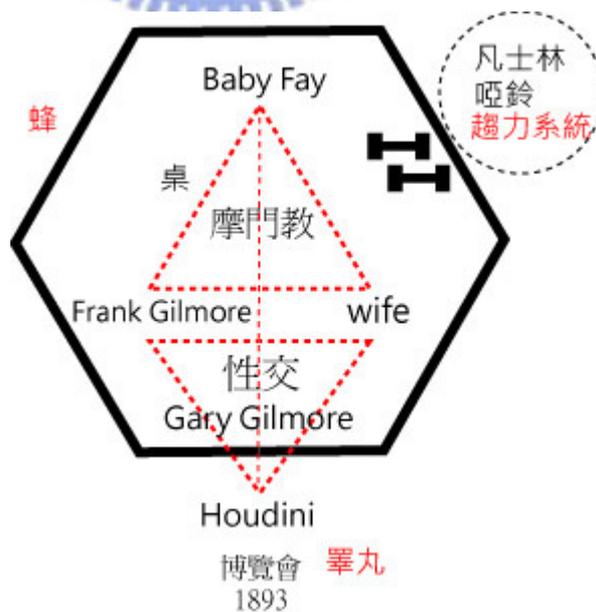
圖表 4-5-11 六角場的性交與博覽會場的疊合

在六角蜂房的場景與戲劇中，漸入漸出依舊是鏡頭剪接之慣用手法。以蜂巢六角型作為造型象徵，強調出家庭/組織的規範與元素。女性與女性之間，Gary Gilmore 的祖母與母親彼此交談。在桌面下，母親搓揉下半身性器，並出現意識流情景(圖表 4-5-12)：蜂群與蜂巢在鏡頭下裂分為二，出現穿著透明馬甲束衣女子上半身軀幹，裸露出陰部的畫面，鏡頭再回至三人對坐於六角房桌前，與畫面淡入出現下半身特寫男女全裸性交場面，直到達到高潮，陰莖流出精液/花蜜，蜂群自從龜頭洞口處飛出。之後男性兩腰膨脹腫大，鏡頭特寫出有針孔般的六角形圖案穿刺於皮表。母親觀看著夫妻性交般，監督著完成傳宗接代的授精儀式，遠端的 Houdini 的睪丸以它的掙脫之力，與家庭在同一時間生成家族與生成後裔，而這也是 Gary Gilmore 的授精儀式：一個男性生成與奔向死亡的宿命開始。這也對稱於片頭開端的場景：自然/母性/陰道/GG/蜂/血液；家庭/母親/男性陰莖/蜂/精液，形成對稱意象。



圖表 4-5-12 降靈室的性交場面

降靈室中的力量生成，在六角場框下圍繞在兩個三角關係上(圖表 4-5-13)：一為 Baby Fay 與 Frank Gilmore 夫婦三者。她以靈媒般法術，有如蜂后見證與監督著，其子執行傳宗接代的性交過程。二為 Houdini 與 Frank Gilmore 夫婦間，Houdini 藉著掙脫魔術，以特殊的睪丸領巾，超越時空遠在 1893 年芝加哥博覽會場，隔空穿插於性交場面。Baby Fay La Foe 與 Houdini 兩人，如婚禮見證人般，各自運用其超自然力量，直到陰莖於高潮時溢出精液，蜂群自龜頭處蹦生，也是故事主角 Gary Gilmore 的誕生。如此儀式般宣告摩門教義下家庭的網綁，已預告 Gary Gilmore 的蜂般命運的乖舛。



圖表 4-5-13 降靈室中的力量生成圖示

#### 4.5.5 場二：錄音間

六角降靈房中的性交儀式結束後，男性陰莖龜頭處飛竄出精液般的幼蜂群。一時間蜂鳴大作，畫面淡入(fade in)錄音間場景。聲音與影像，如精液與蜂蜜間的兩組場面，場景如同蜂窩中的數個蜂巢，攝影機鏡頭出入之間，猶如蜂的主體/眼睛，轉折於空間之中。

在六角錄音間場景中，聲音是場中生成的重要形式。首先出現在畫面的，是佈滿群蜂的錄音室，而室內壁上印有著「場標誌」，麥克風正進行著錄音過程。這是對於 Norman Maire 小說《The Executioner's Song》的影像/聲音致敬，以變形且全面的解域化運動，以聲音/音樂於空間中流轉；影像間的密謀交媾，生成一場具體而微，序列有章，關於時空中之創造與毀滅的預示之幕。(圖 4-5-13)將錄音間比擬為蜂窩中的一室，一室又分裂為三場域，在攝影機不斷退移中，空間的區隔宛若不存在。蜂巢聲/鼓聲/人聲一齊念唱，以極有層次的順序顯現，再進行交融，聽覺與視覺分進與融合的狀態，在空間共振，音樂房/蜂窩房在最後以 Johnny Cash 與 Gary Gilmore 的電話交談，象徵傳達，出口與逃逸的轉接，藉著電話線路，一並拋向 Gary Gilmore 的內心，成為兩相映對與過渡空間的力量。

動物之音/機械之音/口腔之音，生成欲望機器聽覺場。群蜂鳴叫以酥麻之音，展現群體合唱共振的音牆力量，藉由錄音(recording)，以銘刻，反覆與再現，來隱喻不可抗拒的宿命。錄音間中的蜂鳴聲響輸入與降靈室中陰莖的蜂群輸出，蜂的形象與聲響，在視覺與聽覺間，生成為生產與消耗間重要解域之欲望機器。囚禁於室內的工蜂蜂鳴，一如男性身體命運的網綁之聲，以集體性的吶喊，藉由口腔與耳朵互通的身體場，記錄此刻無助與聲嘶力竭的欲望與身體感知。由 Bee(蜂)到 Being(存在)，進而擴展至生成(Becoming)的運動狀態。

鼓手 Dave Lombardo<sup>75</sup>的鼓擊之聲，單點間歇性施力打於一點，擊打鼓皮與鼓內，如扣敲心房，撞擊心室一般，道出 Gary Gilmore 內心鼓譟之惶惶不安。鼓聲(Drum)與蜂鳴(Bee)合奏，蜂鳴如鋪陳齊整的基底之音如歌頌，而 Drum 如點描落下的變奏下墜之音，也如伴奏，兩者間藉著重複產生差異，象徵群體與個性；舞臺與獨角戲般，以身體動力之聲與動物蜂鳴之聲，如此解域生成並且過渡著：聲音、影像與場景。男性的身體與意志如 Drone(公蜂/工蜂)，Drone 便以鼓(drum)來壯身與壯聲，以宿命之姿，奔向必然死往之地。

<sup>75</sup>以快速擊鼓且綿密的雙踏有“双低音鼓教父”稱號，所屬樂團 Slayer 為全美重要屬搖滾名團。

Matthew Barney 偏好黑死金屬搖滾(Death metal)音樂<sup>76</sup>，藉著樂團 Slayer (屠殺者)鼓手的演奏，以速度與憤恨所交織的身體狀態與憾人節拍，生成為 Gary Gilmore 犯下罪行前的聲音線索。主唱 (vocal) Steve Tucker<sup>77</sup>飾演的 Johnny Cash<sup>78</sup>，滿頭蜂群纏繞，電話筒生成麥克風，唱唸著出 Gary Gilmore 的手稿，而電話另一端，Gary Gilmore 正聆聽著。Johnny Cash/Tucker/Gilmore 間因為獨白與聆聽，成為三位一體的連結，形成由蜂鳴與鼓譟伴奏的三重唱男子唱詩班。將 Norman Maire 的《Executioner's Song》文學形式再現，文字搭配搖滾黑死音樂，自文字閱讀生成為詩歌念唱，音樂生成文學，藝術生成另一藝術形式，如此衍生不止，以運動與力量，書寫與譜寫出死亡樂章。陰莖生成蜂，蜂再生成聲音，聲音再生成身體。在聲音與視覺中，欲望充斥耳與眼的孔道內，最後再由口中一併迸出，那疊合交融的自我軀殼轉換，折返與過渡至汽車內的 Gary Gilmore，以聽覺所構築的視覺恐懼與焦慮，電話筒的說唱與另一端的聆聽，將能量運動至雙頭車內的空間之中，交由 Gary Gilmore 掙扎與抉擇，是由雄蜂/廢人(Drone)到趨力/駕駛(Drive)的轉移，也是生成動物(Becoming animal)的實踐。(圖表 4-5-14)



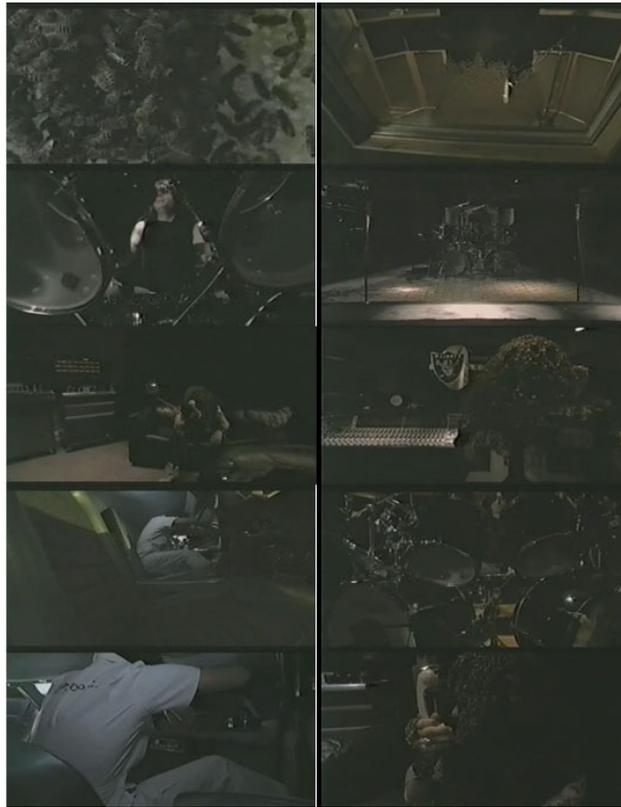
<sup>76</sup>死亡金屬(Death metal) 樂風。電吉他快速的反復，幾無旋律的和絃，速擊狂踩的雙大鼓，主唱的低吟狂吼(死腔)，用“吼”(低)和“嚎”(高)兩種，而且大部分主唱用真嗓，而非靠麥克風或錄音技術做出歌詞以死亡仇恨為主題，充滿了屍體、內臟、肢解、分屍、姦屍、戀屍癖、食屍、虐待等變態字眼。採用雙大鼓(或雙踏)，雙腳輪踩，鈸的運用。快而頻繁。鼓的運用代替了普通金屬中的吉他獨奏。歌詞內容多涉及反宗教意識、死亡、虐待、精神錯亂、人格分裂、道德危機等等。

資料來源：Wiki 百科

<sup>77</sup> 死亡金屬搖滾樂團 Morbid Angel 之主唱。

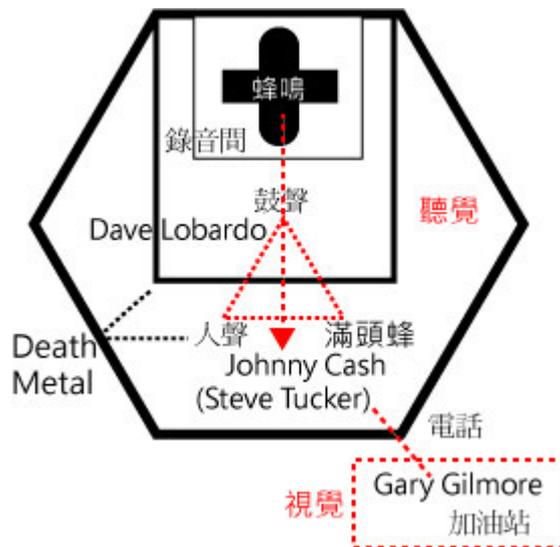
<sup>78</sup> Johnny Cash(1932-2003)，是美國鄉村音樂史上最具有特色和最有影響力的音樂人。其作品所觸及的範圍從知識份子的社會觀察、藍領階級的悲苦生活、戀愛中的百味雜陳、市井小民的真實心聲甚至罪犯的心理描摹等，可說是代表全美國人的良心之聲。人們叫他"Man In Black"，因他總是身穿一身黑，他說在公理正義降臨人世之前，將持續穿黑衣。他曾經是嗑藥酗酒的傳道者，也是蹲過好幾次監牢的前科犯，所以他很喜歡到監獄巡回演出，娛樂受刑人。

資料來源：百度百科



圖表 4-5-14 錄音間場到汽車場

錄音間場的生成，是隨蜂鳴而起的欲望機器（圖表 4-5-15）。鏡頭一路由滿佈蜂群的「場標誌」，層層推移，視覺與聽覺穿越黑死搖滾鼓聲的躁動，滿頭蜂群的 Johnny Cash 拿起話筒唱唸著死囚犯手稿，化為儀式的頌文，電話那頭的 Gary Gilmore 則是無言傾聽，坐臥在車廂內的六角孔洞中。欲望、音樂與聲響在耳朵孔洞中穿流，在出與入之間，解域與轄域之間。



圖表 4-5-15 錄音間場結構

#### 4.5.6 場三：汽車加油站

停駐於加油站的兩輛福特野馬跑車(Mustang, 1967)，藉著六角造型的隧道連結彼此，並列造型生成為「場標誌」(Field emblem)，如同啞鈴造型般譬喻著 Matthew Barney 的慾望系統圖示：口腔至肛門的通道。加油員 Max Jensen 與 Gary Gilmore 兩人分別在車外與車內，如同兩隻坐困室內與室外的工蜂(drone)，在沒有母蜂交配時刻，只有靜待時間的流逝。

而後鏡頭特寫著車頭上野馬商標(Logo)，1967 年正是 Matthew Barney 的出生年份，野馬生成為 Gary Gilmore 動物般的原始慾望象徵。而後，加油員將跑車孔蓋打開並置入油槍進行加油，這時畫面切回跑車內的 Gary Gilmore，他寧靜地瑟縮於兩車間的六角形隧道之中，如《Cremaster 1》飛船場桌下的 Goodyear 女郎。為野馬車灌注汽油，如《Cremaster 4》中，曼島精靈為賽車的置換單九車胎，工蜂/工作是加油員的天職，填充並給予 Gary Gilmore 野馬般的能量、欲望或男性暴力。(圖表 4-5-16 與圖表 4-5-17)



圖表 4-5-16 加油站場景



圖表 4-5-17 加油站場景 2

加油員 Max Jenson 為摩門教徒，天真地以為加油如傳教般，足以感化 Gary Gilmore，在完成性交/傳教/工作之後，Max Jason 擦拭雙手，露出一抹歡愉的微笑，與即將來臨的死亡成為鮮明對比(圖表 4-5-18)。性歡愉後帶來了死亡代價，對於加油員的勞工身份與同性戀的扼殺，也宣告摩門教家庭制度的崩解。

躺臥在車內的 Gary Gilmore，如處於身體直腸中，任由車外加油員 Max Jenson 將油槍，猶如陰莖般灌注輸入宛如肛交。加油員隔著玻璃不時向內觀望，細心保養車輛，生成男性娼妓對於 Gary Gilmore 的性服務。而徘徊於兩輛車內間的 Gary Gilmore，在同性戀與異性戀的抉擇困頓中之間，直到畫面出現女友 Nicole Baker 倒立形象與歌聲，產生同性戀恐懼症(Homophobia)，而氣急敗壞地否定同性戀肛交的舒暢感，憤而殺害男加油員，維護其男異性戀霸權主體。鏡頭遠近穿梭於車內六角孔道，攝影機運動猶如幽緩的性交進出來回，潤滑反覆於車外不斷添加的油量/力量，呼應上個章節中，降靈室中 Gary Gilmore 父母的性交場景。此場景，也生成男同性戀情欲(Homosexual)的身體隱喻，使 Gay(男同志)與 Gary Gilmore；產生如 Island of Man(曼島)的男人之島般聯想。



圖表 4-5-18 加油站場景 3

Max Jenson 於車外玻璃上呼氣，猶如深情的親吻，結果卻換來 Gary Gilmore 的虐殺。女友 Nicole Baker 影像以顛倒的姿態出現，是生成女人(Becoming woman)的渴望，以倒轉顏面，提供一種性別/翻轉的想像(圖表 4-5-19)。Gary Gilmore 前方加油員 Jenson 與 Nicole Baker 兩者影像包圍著 Gary Gilmore，如同 Gary Gilmore 人格分裂下的性向與性格分身，困惑著自己。



圖表 4-5-19 加油站場景 4

不久後，Gary Gilmore 自車門而出(圖表 4-5-20)，持槍將一臉惶恐 Max Jenson 挾持於加油站屋內，命其趴下以槍決處刑方式擊斃之，並濺出滿地血液。最後一組鏡頭中，Max Jenson 洩於血泊中，鏡頭從室內拍出，屍首背景則是印有 Goodyear(固特異輪胎)字樣的玻璃窗與排列有序的輪胎，對比者行刑前自室外拍攝下的玻璃上並未出現 Goodyear 字樣，象徵著《Cremaster 1》中「好時光」(Goodyear)的降臨，溫暖的母體飛船生成為處刑小屋，《Cremaster 2》中等待的卻是死亡與殺機，也是公蜂宿命的解脫。而相對於 Max Jenson 以油槍滋養對方，Gary Gilmore 的手槍，宛如掏出的陽具般，槍殺 Max Jenson 卻是槍殺另一個分

裂的自我，性交與死亡猶如一體兩面，回溯自降靈場中的性交場景，是工蜂的恐懼與宿命的不可逆轉。



圖表 4-5-20 加油站場景 5

而加油站的力量生成圖示(圖表 4-5-21)，是在 Max Jenson、Matthew Barney 與其女友 Nicole Baker 間互動著。男性加油員 Max Jenson 宛如工蜂，參養著車內 Gary Gilmore 使其發育為雄蜂，而 Gary Gilmore 腦中女友為母蜂，三者關係生成為一組，性交繁衍、死亡宿命與奉獻的蜂宿命縮影。兩輛野馬跑車外在構成啞鈴形象，內在則是能量系統的六角孔道，與加油小屋間，構成三聯畫圖式，Gary Gilmore 處身於其中，進行著愛、性與死亡的欲望能量生成間交換：滋養與毀滅。



圖表 4-5-21 《Cremaster 2》加油站場力量生成圖示

#### 4.5.7 場四：禮拜堂與鹽湖

在 Gary Gilmore 犯下兇殺摩門教徒 Max Jenson 的罪行之後，場景移至摩門大禮拜堂(Mormon Tabernacle)。這是蜂窩中的另一個蜂室，陳設如法庭一般，裡面空無一人，禮拜堂中央佇立著對稱風管(Tabernacle Organ)，如同降靈式中的 Frank Gilmore 性交時的陰莖形象(圖表 4-5-22)，左右則擺置兩幅巨大的美國國旗。此時背景聲響再度揚起蜂鳴，猶如從陰莖竄出的蜂群般，與教堂的大鍵盤音色，兩者在聽覺上以相反的姿態唱和，動物/原野/本我之音對應著人/神/規訓/宗教之音。聽覺如浸淫於冷熱溫度般，隨蜂鳴的鳴響而高亢，隨鍵盤聲響而降下，生成昇華與超然的指標，風管鍵音佇立高聳如光。之後人聲合唱，以賦格(fugue)作層次合唱，是地獄審判或是天堂超渡，任憑聽覺作出想像，是教堂之音與蜂鳴間的辯證與制約<sup>79</sup>。



圖表 4-5-22 《Cremaster 2》蜂型陰莖與大禮堂比較

大禮堂如同法庭，法律結合著宗教，宣判 Gary Gilmore 的罪狀與死刑<sup>80</sup>。而隨後出現的鹽湖場景，像是廣袤無束縛的慾望場，也生成為處刑場。鹽湖堆築起的處刑場，一如馬蹄鐵，在騎警(Mounted Police)<sup>81</sup>揮舞著寫著雙 G 的旗幟下，穿著囚衣的 Gary Gilmore 騎著美國野牛(Buffalo)進行馴化的過程，藉著美國西部的馴牛表演(Rodeo)<sup>82</sup>替代真實的死亡處決，人與牛的身體在慢動作鏡頭的拍攝下，晃動中的失控與約束，直到野牛與 Gary Gilmore 兩者生成為一體同時倒地逝去，平靜與秩序才回復，死亡與慾望的相互生成，在儀式中消散並超越肉體。

<sup>79</sup> Drone 在音樂用詞字義上，另有單音之意。

<sup>80</sup>於 1977 年 1 月 17 日執行死刑。

<sup>81</sup>加拿大皇家騎警 (Royal Canadian Mounted Police)。1870 年加拿大買下了美國邊界以北從五大湖到洛磯山脈之間的一大片土地，目的為防止因為大批白人拓荒者突然湧入，與傳統印第安人之間造成之衝突，特別是處理土地問題；保證白人拓荒者，與及印第安人都能得到公平的待遇。政府當時決定組建一支警備隊來維持秩序，直至西部土地被加拿大政府正式和平接管為止。這支“警備隊”成立於 1873 年，稱為西北騎警。保衛與美國北部邊界接壤的廣闊地帶人民的安全。

<sup>82</sup>美國西部盛行的牛仔競技與騎術表演(Mesquite Championship Rodeo)。



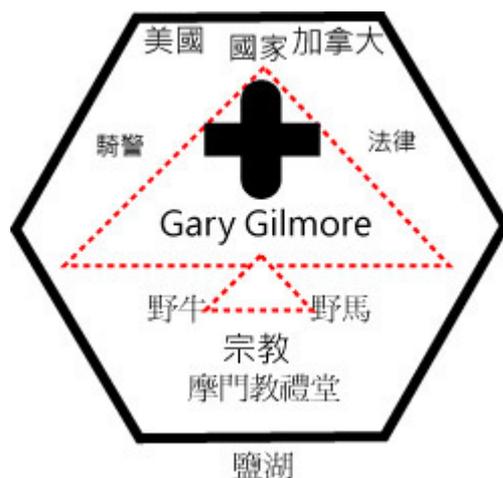
圖表 4-5-23 鹽湖場

而鹽湖場上的美國與加拿大騎警，在場上秩序地騎著馬批排列出「場標誌」隊形，一如《Cremaster 1》足球場中的歌舞女郎。中兩位揮舞著美國與加拿大的旗幟，宣告政治與國家邊界的確立，與《Cremaster 2》終場浮現的另一個「場標誌」六角框下的雙旗與蜂巢，交相呼應。(圖表 4-5-24)



圖表 4-5-24 國家旗幟

在自然邊界、國家律法與宗教儀典三重制約之下，也是場無言自然、人類與動物三者間的意象生成(圖表 4-5-25)。在教堂蜂單音鳴聲中，法庭宣告 Gary Gilmore 的死亡。由室內轉向戶外，處刑生成為人馴化動物的儀式，身體慾望則在無遮蔽的自然白晝下，進行最後的生之狂舞與死之迎接；美國野牛的難馴與邊界騎警對比著野性與秩序的兩造，也是個人與國家秩序的搏鬥，廣袤鹽湖與摩門教禮堂在人為與自然間的過渡，最終回歸於自然宇宙的無垠場域，死亡也意指回歸。

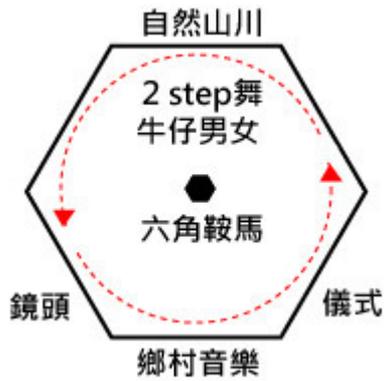


圖表 4-5-25 禮拜堂與鹽湖場的力量生成圖示

#### 4.5.8 場五：六角屋

在黃金色樣的六角屋內，牆壁上有著六角形裝飾由如蜂窩，攝影機迴旋拍攝著屋內牛仔裝扮的男女共舞的**二步(2 step)**舞蹈，生成影像與身體間彼此運動中的迴圈，宛如旋轉蜂與男性宿命中的死亡與重生<sup>83</sup>。六角屋場中央擺放著的一只女性鞍馬(saddle)，宛如遊樂園中的旋轉木馬般，伴隨著男女舞步間繞行著，並對比著片首以男性鞍馬的開場。鞍馬表面貼附著六角形玻璃裝飾，反映著 Gary Gilmore 的女性特質與渴望。與場一 Gilmore 家族降靈室六角房的苦悶與限制相較，場二錄音間的黑暗死亡氛圍，黃金蜂房凸顯的是明亮與希望，木馬/鄉村樂/舞步猶如一場回歸儀式，載歌載舞童趣如返璞歸真般的自由，如童年記憶回返的愉悅時光。(圖 4-5-26)

<sup>83</sup>Waggle dance：奧地利生物學家卡爾·馮·弗利(Karl von Frisch)在 1940 年代研究發現，工蜂在採完花蜜回到蜂巢之後，工蜂每天週而復始的在尋找蜜源、找到蜜源後回蜂巢跳舞、工蜂往蜜源處採蜜、採蜜完成回蜂巢釀蜜，這四個狀態間循環。



圖表 4-5-26 六角屋的力量生成圖示

缺少動物與人的六角圖案馬鞍，是 Gary Gimore 的哀悼物與處刑證明。場內的背景音樂是鄉村音樂(country music)<sup>84</sup>，在恬靜中演奏著回復秩序的愉悅，節奏時而加快，以弦樂偶發性的變奏著。而畫面中，來回地淡入垂直的風景影像，形成視覺與聽覺感知間的相互暈眩。(圖 4-5-27)



圖表 4-5-27 室內過渡到自然場

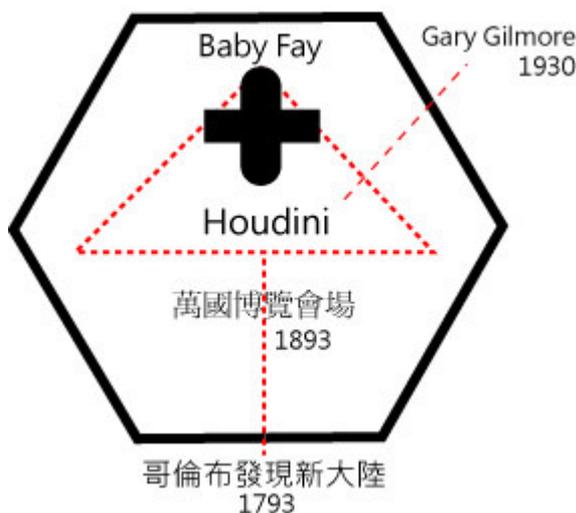
<sup>84</sup>20 年代在美國出現，源流很廣。歌曲的內容，除了表現勞動生活之外，厭惡孤寂的流浪生活，嚮往溫暖、安寧的家園，歌唱甜蜜的爱情以及失戀的痛苦等都有。在唱法上，起先多用民間本嗓演唱，形式多為獨唱或小合唱，用吉他、班卓琴、口琴、小提琴伴奏。  
來源：百度百科/鄉村音樂

#### 4.5.9 場六：博覽會場、母性與自然場

身處在 1893 年芝加哥世界博覽會場(World's Columbian Exposition)的 Houdini 正編織著魔術蜂巢，在空曠的博覽會場一如摩門大禮堂，幾位加拿大衛兵隨侍一旁，他高舉雙手施法將 1977 年的死亡 Gary Gilmore 的靈魂，藉由五角凡士林雕塑孔道，穿越時空運往《Cremaster 3》1930 年代的克萊斯勒(Chrysler)大樓中，而五角形孔道即為克萊斯勒企業標誌的延伸(圖表 4-5-28)。而後 Gary Gilmore 的祖母 Baby Fay La Foe 以一身高貴華服，牽著一鬥牛犬出現在會場，並與 Houdini，交談這是 Houdini 與 Baby Fay LaFoe 初次邂逅的場景，也是蜂后與工蜂關係的確立。1893 年世界博覽會是為紀念哥倫布發現新大陸 100 周年而設，Houdini 此時的施法表演，像是召喚掠奪者/墾殖者/殖民者間的帝國主義記憶<sup>85</sup>，生成為一場擺脫 Gilmore 家族的男性身體與西方殖民罪行的哀悼會。(圖表 4-5-29)



圖表 4-5-28 博覽會場的 Houdini

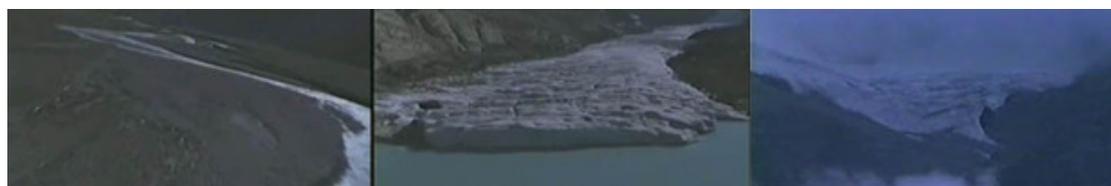


圖表 4-5-29 博覽會場的力量生成圖示

<sup>85</sup> 1893 年芝加哥哥倫比亞博覽會展場的配置中，不管是規模、色彩以及設計在視覺效果顯現出不同文化的分級，被稱為「白色城市」(White City)的白色展示大廳代表著支配的文化，以凸顯美國文化的卓越性。另一邊稱為中途道(Midway)，比較靠近白色城市的一端尚分配給一樣代表西方文明的日耳曼、塞爾提克種族，而遙遠的另一端則是分配給非西方的野蠻人種，包括美國土著印第安或非洲人種等等，以凸顯西方最好 (the west, the best)的觀念。可以說在這個博覽世界中顯現出一幅充滿歧視的地圖，更是東方主義偏見下的結果，充滿著性別、種族、帝國的歧視。

來源：陳其澎，《十九世紀萬國博覽會的殖民意涵》，設計學研究，8 卷 2 期

不久，鏡頭如無拘束的上帝之眼，有如工蜂與 Gary Gilmore 目光下飛行。欲望伴隨著目光任意穿梭，回到無意識記憶與內在母體。暗夜中的萬年冰川在鏡頭穿梭覽視下，宛如身體內在的地景化，無語建構出的自然場。(圖表 4-5-30)



圖表 4-5-30 《Cremaster 2》場景六

#### 4-5-10 小結

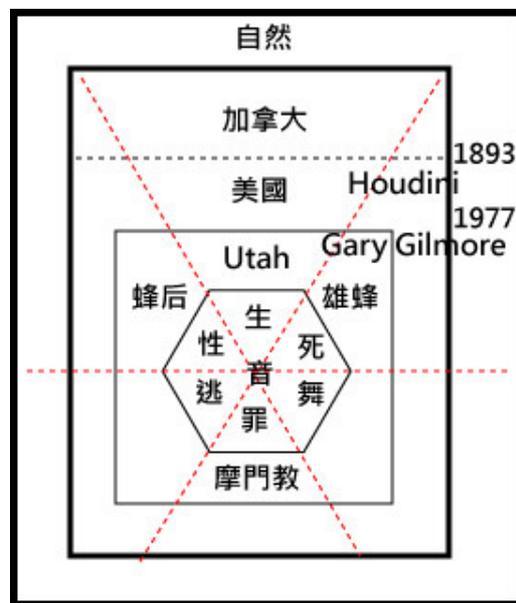
《Cremaster 2》如敘事宏大的西部(Westside)史詩，具有冒險拓荒與理性秩序的一體兩面性，在自然山川與文化疆界之下，結合蜂與摩門家族命運，在重重堆疊的場之下，再現一場場男性奔向死亡、突破宿命與規範框架的劇情電影。在以六角蜂巢造型為出發的場空間中，以六場主要場中的衝突，堆砌與處理關於權力關係的男性欲望與抉擇上的徘徊，透過角色的詮釋與扮演，演員、藝術家與文學家藉由戲劇舞台為場，進行自我淨化與投射，Houdini/Gary Gilmore 與 Norman Maire/ Matthew Barney 的平行對照下，呈現出關於父子世代傳承的家庭倫理劇，和與無以逆轉的男性宿命悲劇。

《Cremaster 2》在拍攝技巧上，以蒙太奇剪接淡入/淡出(fade in/out)的方式，作為鏡頭(shot)之間的過渡，主題影像過程中產生融合的效果，宛如一種具溶解與滲透性(dissolve)的影像過渡，置於時間的平臺上，使視覺對象物交融，並產生畫面與畫面間的短暫交疊<sup>86</sup>。在聽覺上，蜂鳴、黑死搖滾樂與鄉村音樂，猶如動物之聲、人聲與西部音樂的合唱與辯證，在壓抑與解放間生成。在視覺上，鏡頭與鏡頭之間，在圖形/色彩/節奏/空間/時間等元素間彼此交合，攝影機穿梭於山川間，樂音來回於場空間中，猶如一超自然的慾望之流(stream)，無重力地運動於場景之中。而在敘事上，在人物角色與劇情中物件的功能/權力/比喻/意涵，產生流動/力量/生成上的質變，改變其互動關係。

由蜂窩形成的六角場，由蜂鳴開展出關於生死性與死亡，在舞蹈與 Houdini 的魔法施展下，進行場的逃逸，在家庭/宗教/自然之眼下，進行身體與欲望的生成往

<sup>86</sup>大衛·鮑得威爾，曾偉禎譯，〈電影藝術·形式與風格〉，台北：遠流，1992。

返(圖表 4-5-31)。西部神話所形塑的男性拓荒冒險性格，對照宗教與家庭的制約、秩序與規則，魔術與犯罪生成為遊走邊界的一種技術與新神話。而隱於場背後的母性角色，即如蜂后女男性宿命的奉獻對象。這也提供了性別與跨性的可能，女性命運身體包裹住的馬甲束衣，在男性命運中生成為一種生成女性 (Becoming woman) 的男性嚮往。符號象徵上，陰莖與睪丸意象此起彼落，手槍、油槍與摩門教堂，在男性工蜂的身體中的死亡趨力與性驅力之間；出現在片頭與片首的鞍馬，象徵著控制與失控的力量，也等同是在人操控動物間的權力關係。最後，而 Matthew Barney 將視野拉回國族高度，審視帝國主義與西部神話中的殖民性格，藉著博覽會場的表演，展演白人帝國的超渡法會，也預告《Cremaster 3》克萊斯勒大樓為場的資本父權社會敘事。



圖表 4-5-31 場的力量生成圖示

## 第六節 《Cremaster 3》

### 4.6.1 敘事

完成於 2002 年，片長 182 分鐘的《Cremaster 3》，是系列中最後完成者。在影片結構與敘事主題上，涵蓋前四部曲的內容與特徵，如脊椎般平衡連結著其他四個章節。而曾經出現於《Cremaster》各集敘事中的意象與情景，也將重現於

《Cremaster 3》中。在《Cremaster 2》中的 Gary Gilmore 的男性身軀，在祖父 Houdini 的協助下，現身為《Cremaster 3》，成為紐約克萊斯大樓下的一具女體殭屍 (zombie)，也召喚起《Drawing Restraint 7》以紐約曼哈頓為場的記憶。

在場空間上，克萊斯勒大樓(Chrysler Building)與古根漢美術館 (The Solomon R. Guggenheim Museum) 這兩座美國當代著名的象徵資本主義與現代藝術的建築，Matthew Barney 將其轉化為以共濟會(Freemason)入會儀式為規則，以扮演與身體行動，實踐早期《Drawing Restraint》關於抗力與形式之間的討論。《Cremaster 3》遊走在兩座當代建築之中，以男性驅力、欲望與資本主義之間的相似與不可抗拒，生成為男性的身體地誌。作者將男性命運延伸至 1930 年代紐約，藉著克萊斯勒大廈與古根漢美術館兩座當代建築之空間高度，上演戀父與弑父的伊底帕斯情結戲碼(Oedipal complex drama)，在建築大廈的上升與下降之間，開展男性的抗阻神話。

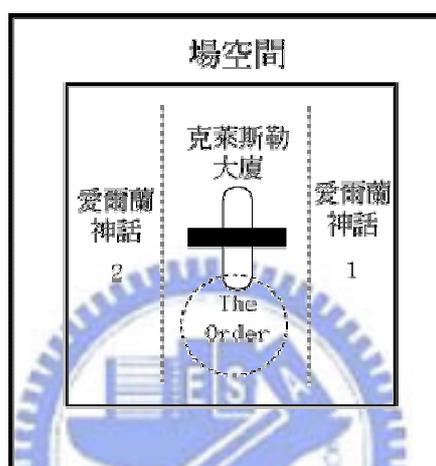
### 4.6.2 場結構

《Cremaster 3》的「場標誌」置於代表愛爾蘭民族(Ireland)的綠橘旗幟之上，綠色象徵著天主教徒(Catholics)，橘色則象徵新教徒(The Protestant population)。在「場標誌」之上的圖樣，分別由象徵為克萊斯勒企業的五星標誌與大樓車蓋裝飾，另一部分則是由象徵共濟會標誌的雙頭鷹、尺規與圓規所共同結合而成的。(圖表 4-6-1)



圖表 4-6-1 《Cremaster 3》場標誌

《Cremaster 3》敘事由三段主題構成：1．愛爾蘭巨人神話 2．以克萊斯勒大廈為場景的共濟會儀式 3．〈The Order〉以古根漢美術館為場景的插曲，三者作為敘事主體。分別對應於三個地理空間場：愛爾蘭巨人島(Giant's Causeway)、克萊斯勒大樓與古根漢美術館(圖表 4-6-2)。影片由愛爾蘭巨人島為場的開端，陳述上半段的巨人之間的神話傳說；中段進入克萊斯大場場的前段敘事。後段以古根漢美術館為場的〈The Order〉篇章成為插曲，之後，劇情再回到克萊斯勒大廈的敘事後段，最後又銜接回巨人島的下半段故事。影片結構如三聯畫一般，猶如可以排列組合閱讀的折頁，以包裹、對照與依附的敘事編排，使《Cremaster 3》具有神話、資本企業與當代藝術的根莖交媾與開放性閱讀之特質。



圖表 4-6-2 《Cremaster 3》敘事結構

#### 4.6.3 場：愛爾蘭神話場 1

《Cremaster 3》作品的開場，將場景設定於北愛爾蘭，重演巨人之路(Giant causeway)<sup>87</sup>的神話。作者引用神話中的愛爾蘭巨人 Fionn mac Cumhail 與蘇格蘭巨人 Fingal 爭鬥起源，視為男性衝突宿命的起源。巨人之路充滿六角石柱的結構與意象，構築通往自然的軌道，成為邊界與防線，並銜接《Cremaster 2》六角蜂巢形象與題旨。

<sup>87</sup>位於北愛爾蘭東北部海岸的安特里姆(Antrim)平原邊緣的岬角，沿著海岸懸崖的山腳下，40000 多根玄武石柱不規則排列，綿延 6 公里。石柱多六邊形，也有四邊、五邊和八邊形。有的石柱高出海面 6 米以上，最高者可達 12 米左右。這道通向大海的巨大的天然階梯，被人們想像成為巨人的手工，因此被稱為“巨人之路”(Giant's Causeway)。傳說中“巨人之路”是由愛爾蘭巨人 Fionn mac Cumhail 建造的。他把岩柱一個又一個地運到海底，那樣他就能走到蘇格蘭去與其對手 Fingal 交戰。當麥庫爾完工時，他決定休息一會兒。而同時，他的對手 Fingal 決定穿越愛爾蘭來估量一下他的對手，卻被 Fionn mac Cumhail 巨人那巨大的身軀嚇壞了。尤其是在 Fionn mac Cumhail 的妻子告訴他，這事實上是巨人的孩子後，Fingal 在考慮這小孩的父親該是怎樣的龐然大物時，也為自己的生命擔心。

在片中肥碩的巨人 Fingal，在酒足飯飽之際(畫面中他休憩的腳邊出現有一隻 Loughton 羊)，便以傲慢姿態將痛擊 Fionn mac Cumhail。Fingal 以金手指指著腰間的藍色藥丸，猶如男性快速肥大與自信的藥丸與睪丸。而 Fionn mac Cumhail 與他的妻子 Oonagh MacCumhail (由 Aimee Mullins 飾演)在小屋中，則以獨特的銅製菱角、棉線與凡士林製作雕塑與物件，等待著巨人 Fingal 的迎擊。(圖表 4-6-3)



圖表 4-6-3 巨人之路神話場

之後，螢幕出現反白字卡，寫著美式足球教練 Vince Lombardi(1913-1970)的格言：“Will is the character in action” (意志是行動中的角色)<sup>88</sup>，緊接著，影片便銜接到克萊斯勒大樓場景。

<sup>88</sup> Character is an integration of habits and conduct superimposed on temperament. It is the will exercised on disposition, thought, emotion and action. Will is the character in action." -  
資料來源：Vince Lombardi's Seventh Block of Granite.

#### 4.6.4 場：克萊斯勒大樓(Chrisler Building)

在神話場 1 結束前，出自足球教練 Vince Lombard 的座右銘：“Will is the character in action”，為克萊斯勒場景的主題下了註腳，意志(will)在行動中實踐它的性格，將在克萊斯勒大樓場中展開競技與生成。

克萊斯勒大樓是紐約著名地標，由建築師 William Van Alen (1883-1954)設計，大樓採用不銹鋼材質，以裝飾藝術(Art Deco)<sup>89</sup>設計風格著稱，將 1930 年代克萊斯勒所生產的汽車冷卻器蓋，並置為五排不銹鋼的拱形，每排拱形鑲嵌三角窗，呈鋸齒狀的排列，高聳的尖塔與頂部，鑲嵌於大樓頂端，於 1930 年興建完成。

《Cremaster 3》以 1930 年代，愛爾蘭勞工組織與企業資本家對立之史實置入敘事之中。藉著克萊斯勒的企業標誌的五角造型 (pentagon)的五個端點，對應於《Cremaster》系列中的五部作品，也形成《Cremaster 3》中的「場標誌」。在《Cremaster 1》，以 1930 年代為背景，置入 Goodyear 輪胎公司之飛船形象作為元素，同屬於汽車工業的克萊斯勒大樓，汽車與輪胎，成為具有銜接性的安排。

《Cremaster 3》的另一條敘事線為共濟會(Freemason)。相傳於西元 1717 年在英國成立，為西歐男性的秘密結社，以工匠(Mason)為成員的公會組織(Guild)<sup>90</sup>。其信念為：尊重理性、科學和人性，反對宗教獨裁，信仰上帝(God)為宇宙大建築師，靈魂不朽壞和身體的復活。共濟會的象徵符號中，其中最重要的為雙頭鷹(two-headed eagle emblem)、工匠使用的方矩和圓規、全知之眼(The all-seeing eye)與三角形圖騰(圖表 4-6-4)。雙頭鷹圖騰的典故，來自於歐洲羅馬帝國，象徵帝國傲視東西兩方的野心；方矩和圓規既是建築的基礎工具，也是共濟會的組織圖騰，象徵道德、秩序與服從規範，也是會員完成自身的工具；全知之眼與三角形圖騰則是來自埃及金字塔(Pyramid)的傳說。在共濟會組織中，輩分倫理與升等儀式極為重要，共濟會將會員主要分成三個層級(degree)：學徒(Entered Apprentice)、師兄弟(Fellow Craft)和師傅(Master)。共濟會推崇舊約聖經中，所羅門宮殿的建築師 Hiram Abiff 為組織創始人，並且以其因不願意透露建造所羅門宮殿(Solomon)的秘密，而慘遭三名學徒殺害，並且復活的神話，作為共濟會組織入會儀式中，新進學徒所必須扮演的戲劇內容，並藉此獲得人格純淨，如基督教中的耶穌復活劇。

<sup>89</sup>法西斯美學的轉換形態是一種裝飾藝術(Art Deco)的美學呈現，具有銳利的線條以及鈍的物質量體。

來源：Susan Sontag, *Fascinating Fascism* (1974)

<sup>90</sup>西方秘密結社的緣起，大致起於兩種理由：1. 被視為異端組織，是受到迫害的宗教，如基督教迫害女巫。2. 知識保存的社群，如石匠，木匠等專業。專業知識包括了建築的秘密、數學、煉金術等。為了防止秘技洩漏禍及整個組織，入會必須經過嚴格的認證，諸多秘密都必須要等到該人達到某種層級(degree)之後才能夠獲得。而且這些秘密本身又都被複雜的密碼和責任保護制度給層層禁錮住，故秘密組織伴隨著西方文明成長。



圖表 4-6-4 共濟會 (Freemason) 象徵符號

《Cremaster 3》將共濟會層次有序的升等觀念，男性秘密結社、象徵、符號、神話與戲劇儀式，結合克萊斯勒大樓高度結構與資本主義體制，並加入愛爾蘭國族歷史與神話，探討階級對立與男性文化之敘事。克萊斯勒大樓場共分爲：場一大廳、場二升降梯、場三〈The Cloud Club bar〉的愛爾蘭場、場四診療間與場五大樓頂端，分別對應於克萊斯勒企業商標的成爲大樓五角場。

(1) 場一：大廳

《Cremaster 2》中，死去的 Gary Gilmore 幽靈棲身於瘦殘虛弱的女性屍身，在《Cremaster 3》的克萊斯勒大樓底部泥土中被挖掘而出，大樓底層猶如冰山下看不到的無意識(unconscious)部份，宣告出土的儀式。而在同時間，由 Matthew Barney 所扮演的共濟會工匠學徒(apprentice)，以鑲印有共濟會標誌的鐵鏟(圖表 4-6-5)，挖起地面泥土，填充入停靠中的五輛克萊斯勒轎車上的車頭標誌圖樣。



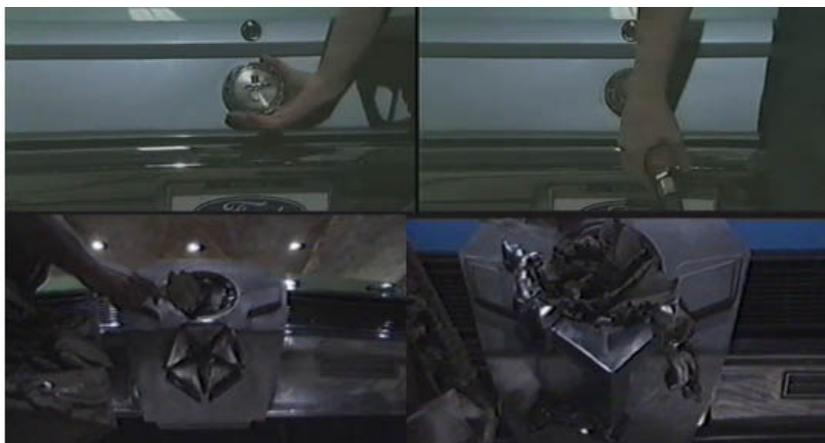
圖表 4-6-5 鏟子上的共濟會符號

此場景喚起在《Cremaster 2》中，Gary Gilmore 在福特野馬車中，加油員 Max Jensen 於車窗外窺視的場景，同樣出現於《Cremaster 3》中，五名愛爾蘭青年將 Gilmore 化身的女僵屍體，抬上帝國 1930 車中，一愛爾蘭男孩，同樣隔著車窗外張望車內。Max Jensen 開啓加油蓋並插入油槍，與《Cremaster 3》中，學徒以鐵鏟並將泥土填塞進車頭牌蓋相呼應。(圖表 4-6-6)



圖表 4-6-6 《Cremaster 2》汽車加油場景(左)與《Cremaster 3》的男孩

這時《Cremaster 3》中的學徒宛如《Cremaster 2》中的加油員 Max Jensen 的化身，時空挪移卻重演那場殺人事件的前夕，學徒將泥土填塞入車頭中，給予停擺的汽車能量，使之生成為一輛輛蠻牛般的暴力機器，是使慾望重生的手段。而泥土塗塞住克萊斯勒的牌蓋，又似乎暗示著對於資本主義企業與機械工業文明的否定。(圖表 4-6-7)



圖表 4-6-7 《Cremaster 2》汽車加油場景(上)與《Cremaster 3》填充場景

而後五名愛爾蘭青年將女施抬入克萊斯勒帝國車款(Imperials)的黑色禮車內部，內部並棲息著一隻老鷹。如同《Cremaster 2》中，在遼闊的鹽湖地區，十隻美國野牛將臥倒於牛隻身上的 Gary Gilmore 團團包圍，象徵原始欲望消散的死亡儀式。在《Cremaster 3》中，五架 1967 年的車款-克萊斯勒勇士(VALIANT)<sup>91</sup>，將乘載 1930 年車款帝國的 Gary Gilmore 之轉世精靈包圍，並進行追撞，仿效美國汽車文化中頗受歡迎的表演儀式。《Cremaster 3》將猶他州的死刑儀式，重演於紐約克萊斯勒大廈之中，對比一組組的死亡/復活；野性/文明；動物/汽車；西部/東部等，突顯具反覆性與衝突性的生成力量。而 1967 年為 Matthew Barney 的出生年份，比對著 Gary Gilmore 經歷過《Cremaster 2》到《Cremaster 3》時空轉移的死亡與重生，以勇士命名的車輛進行屠殺式的暴力追撞，成為作者自我場限制的試煉：理性的文明自我對於野性原我力量的徹底搗毀。(圖表 4-6-8)



圖表 4-6-8 《Cremaster 3》(左)與《Cremaster 2》比較

五輛克萊斯勒轎車，象徵克萊斯勒五角企業標誌的形象，各自代表著《Cremaster》五集的主題(圖表 4-6-9)。另一方面，長時間的汽車追撞儀式，也是美國大眾文化的挪用<sup>92</sup>，猶如 Matthew Barney 鍾愛的美式足球特質—大量的速度、碰撞與力量，展現於克萊斯勒大樓大廳，被圍剿衝撞的帝國車款黑頭車，生成一帝國主義的譬喻，由 1967 年車款化身為 Matthew Barney 與學徒，進行對於帝國主義/資本主義的挑釁與攻擊，機械引擎一如企業生產的號角，在《Drawing Restraint》系列中所進行的形式與身體實驗，生成為《Cremaster 3》中的克萊斯大樓中的汽車追撞行爲。趨力的無窮無止，有秩序地追撞行爲，使車體產生扭曲變形，輪胎追逐摩擦的地面，而留下的車胎痕跡，宛如雕塑與繪畫行爲與形式的產生。

<sup>91</sup> 克萊斯勒公司在 1960 年代開始生產勇士(Valiant)車款。

<sup>92</sup> Demolition-derby 是以報廢或是二手汽車進行追撞，宛如碰碰車遊戲，為美國大眾娛樂活動。



圖表 4-6-9 大廳場的生成

## (2)場二：升降梯

升降梯(elevator)在大樓中是不可或缺的運動元素。高樓必須伴隨著升降梯而生，否則它只是如有殘缺的陽具，沒有升降梯，人也無法輕易地在空間中進行上升與下降。

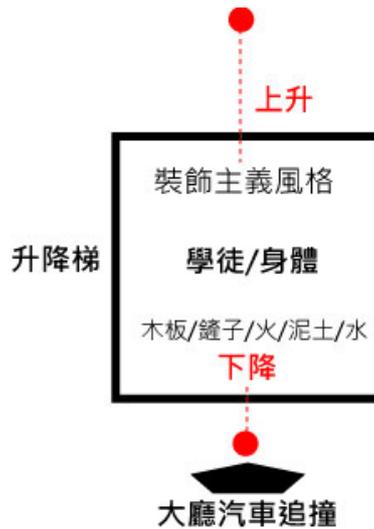
大廳中，五輛 1967 年車款的克萊斯勒追撞著 1930 年車款黑轎車，預告著學徒將如勇士(Valiant)般，將挑戰帝國(Imperials)般父親的企圖。車輛間追撞的平行追撞力量對比著升降梯中學徒身體的上升；升降梯獨自成爲一個場。就在五輛轎車追撞擠壓黑色轎車的同時，學徒悄悄走入大廳中預謀造反，將展演共濟會殺害 Hiram Abiff 的象徵儀式。此時，鏡頭特寫學徒帶著方尖石，等待一樓升降梯開啓，宛如握著坦露的陰莖，而進入更大的父親陽具象徵－克萊斯勒大樓。

在此場景中(圖表 4-6-10)，鏡頭仰角拍攝克萊斯勒大廈的外貌，隨即接續至握住方尖石學徒的手部特寫，兩者生成一組碩大陽具的身體地誌學譬喻，學徒猶如進入自身男性生殖器內部，電梯纜線成爲控制升降的提睪肌象徵，電梯則成爲睪丸的隱喻。學徒爬出電梯，將預備好的泥土不停灌入電梯空間內，點起火柴，引入水源使泥土與之混合爲水泥，如身體中的排泄物一般。升降梯的空間漸漸溢滿，並且不堪負荷其重量，升降梯高速下墜於一樓大廳。此時，在生殖隱喻上，如同睪丸下降，確立男性性別分化般，學徒的填充過程，使克萊斯勒大樓生成爲一具陰莖與睪丸的完整體。



圖表 4-6-10 克萊斯勒大廈中學徒與汽車追撞

《Cremaster 4》中，羊男候選人 Satyr 在曼島進行著下墜與上升的運動歷程，身體在迥異材質中攀爬，藍黃兩輛賽車以相反方向進行高速競賽，身體與機械的運動與速度在並時間著對抗與衝突。在《Cremaster 3》大樓中，學徒在電梯行動與大廳中的汽車追撞，學徒與汽車追撞在並時間進行。學徒以身體攀爬並填充材質，進行能量的消耗/破壞與形式的改變/生成。電梯與汽車生成為具生物性與性徵的男性身體驅力與器官。建築空間喪失原始機能，生成具原始性的失控欲望機器，在運動與力量的填充與閹割下，垂直的升降梯與水平的汽車追撞之間的暴力與壓力，在時間過程中多方向性地釋放。對比於 Andy Warhol 作品《帝國大廈》，以長時間拍攝大樓外觀視為勃起陰莖，《Cremaster 3》的大樓場景(圖表 4-6-11)，則是以內視鏡般窺探陰莖的驅力運作，進行能量生產的亢奮與動態過程。而追撞的汽車，伴隨著速度，在行進時所發出的機械碰撞聲響，鋼鐵工業生產的噪音，對比著學徒以泥巴、火與水等原始材料填充的裝飾主義升降梯場，宛如人體排泄、蠕動的身體欲望之音。



圖表 4-6-11 升降梯場的力量生成圖示

### (3)場三：〈The Cloud Club bar〉與愛爾蘭場

學徒離開升降梯場景，便進入六十六樓，寧靜的〈The Cloud Club bar〉入口大廳。大廳中出現一位男性 *Matre d'* (餐廳總管)，由著名愛爾蘭歌唱家 Paul Brady 飾演<sup>93</sup>。大廳間擺放著數張白色餐桌並點著蠟燭，但沒有任何賓客。*Matre d'* 不久便在大廳間吟唱著愛爾蘭蓋爾語民謠 (Irish Gaelic folk)<sup>94</sup>。學徒與 *Matre d'* 無言

<sup>93</sup>Paul Brady (1947- )，愛爾蘭籍詞曲作家、吉他手兼歌手。代表作品「The Island」，展現愛爾蘭民族傷感。

<sup>94</sup> 內容唱道：Of glacial ice, a base of stone

A firm foundation for potential  
One hopeful line, a gesture still  
Toward higher rationale

So lift hope to vertical  
And build this pillar sound  
From this stone true, the tower did raise  
From th'grace his basis found

O'er poured stone core, a silver skin  
High reflection, this surface takes  
All-seeing eye, a mirror thin  
Paternal estimation makes

Strong character and refined will  
Shall build this pillar sound  
With this stone true, the tower did hope  
For th'grace his basis found

This willful lens, this reflection,  
A deceitful claim to see  
No longer square, nor level to  
The line plumb to the sea

His pride gone ill this beacon still  
Will call this pillar sound  
With this stone ture, the tower did lie  
To th'grace his basis found

地進行互動，他們在大廳三具電梯門的夾縫中各擺置一方尖石，電梯孔縫因而打開，而風力竄入孔縫中環繞，引出聲響，Matre d'以手扳開升降梯門縫並闔眼傾聽，宛如撥開身體般。隨後，便在電梯門的頂端牆壁上，以共濟會圓規與尺排列出愛爾蘭的弦豎琴(String Harp/ Celtic harp)<sup>95</sup>造型，並不時撥弄琴弦如親撫著身體般，令其發出樂音，並迎接學徒的到來。風聲、電梯聲、歌聲與弦樂聲，三者生成一組人聲/建築樂器/彈奏樂器之間的音樂場，利用孔洞與撥彈，人與建築成爲可發聲/發生(happening)的裝置，儀式般召喚愛爾蘭/建築/身體間的慾望，使之運動生成。這如同《Cremaster 2》中，錄音間生成多元的聽覺場，蜂/鼓/人聲間大合唱般的共鳴箱，可溯及至 Matthew Barney 作品《Ottoshaft》中，以停車場電梯與停車指示桿，所構建的建築風琴。電梯孔門成爲可入氣息的吹嘴，演奏著下個空間—〈The Cloud Club bar〉之序曲。而象徵共濟會的建築尺規，組合爲愛爾蘭樂器，兩者間在功能與文化意涵上已然解構並生成爲一體。這揭開了《Cremaster 3》的另一個主題：愛爾蘭文化(Irish Culture) (圖表 4-6-12)。



圖表 4-6-12 〈The Cloud Club bar〉入口大廳場景

隨後，學徒進入酒吧(bar)所象徵的愛爾蘭場，而 Bar 在字義上爲酒吧，有限制之涵義。酒吧空間分爲三區塊(圖表 4-6-13)，作者將空間加以布置，對應成「場標誌」，以愛爾蘭國旗的橘/白/綠三色作爲地板色調，橘與綠象徵愛爾蘭宗教上的分歧：英國國教與天主教派的衝突，而白色則爲和平區塊。調酒師(Cloud Club Barman，由喜劇演員 Terry Gillespie 飾演)，處於酒吧中央吧檯，管理著左右橘綠兩房間，頭顱大小的孔洞將三空間作連結，功能爲接受吩咐與點餐之用。中央吧檯上的服飾、酒杯與毛巾上不時出現「場標誌」圖樣。橘色房間中堆滿馬鈴薯，端坐著穿戴高貴，但始終面無表情且沉默的美麗女子(Aimee Mullins 飾演)，她穿

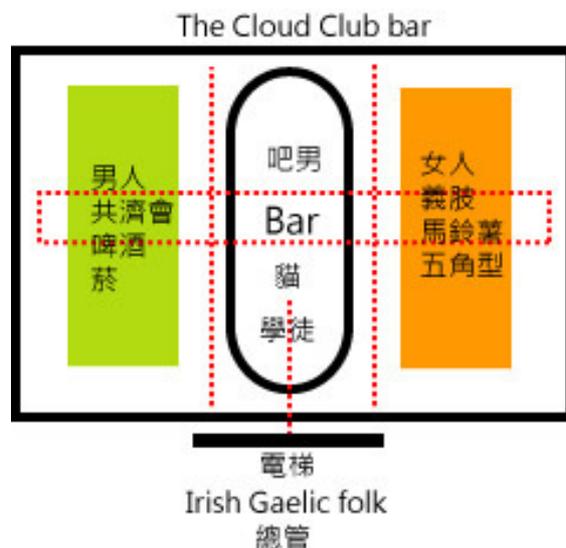
---

A silver sphere, an aqua pool  
And the blue sea, deeper black  
A stone was thrown, horizon cleft  
The truthful curve reborne

The pillar on which pride did rest,  
That tower lies now level, prone  
With this stone true, the tower did fall  
From th'grace his basis found

資料來源：Nancy Spector, *Cremaster Cycle*, p52.

戴的高跟鞋設有切割裝置，在房間中反覆將馬鈴薯塞入鞋中五角形(pentagonal)框上，切割出五角馬鈴薯果肉，而這正是克萊斯勒企業的五角圖騰<sup>96</sup>。房間中出現一隻貓，溜煙穿梭而過女子跟前，馬鈴薯/貓/女人三者同屬在一封閉空間中，呼應《Cremaster 1》飛船場景中，等待的女性空服員與 Goodyear 女郎。橘色空間場，以 19 世紀的愛爾蘭馬鈴薯饑荒，幾乎造成亡國的史話，生成為與男性父權對立下的女性剝削與愁容，對比於《Cremaster 1》中同樣瑟縮於桌面空間下的 Goodyear 女郎，少了一份等待未知胚胎生成的喜悅。



圖表 4-6-13 愛爾蘭場三聯畫結構

另一面綠色房間中，三位共濟會黨員監視著學徒的舉動，在房間中竊竊私語並且把弄著工匠器具，之後，向吧台點了愛爾蘭健力氏啤酒(Guinness stout beer)<sup>97</sup>，鳥瞰鏡頭下三人猶如《Cremaster 4》的三腳圖騰形象。其間，馬鈴薯女子身旁一溜煙跑出的貓，跳入吧台之上，調酒師隨意甩出印有《Cremaster 3》圖樣的雙鷹圖像毛巾，遮掩住貓的身軀。鏡頭緊接著出現貓的主觀視角，以作者之眼生成貓之眼，以非人類的動物觀點出現。而後，學徒走向吧台，伸出污垢的雙手，與戴著潔淨白色手套的調酒師示意握手，卻換來調酒師輕蔑神情。不久，女子填塞的馬鈴薯造成了效應，酒吧中原來寧靜姿態，生成荒謬的喜劇場(Field of comedy)。如同學徒填塞汽車孔蓋與電梯一般，酒吧(a bar)中的禁忌與限制(bar)，逐步失控

<sup>96</sup> 愛爾蘭土地貧瘠，傳統以馬鈴薯為主食，多數人從事農業。英國教徒將土生土長的愛爾蘭天主教徒趕走，沒收他們的土地，再將這些土地獎勵給在宗教戰爭中為英國作戰的新教徒。教會禁止天主教徒向新教徒購買土地，除非他們放棄天主教皈依新教，不准在學校教授愛爾蘭人的母語凱爾特語。強大富有的英國人在愛爾蘭擁有大量土地，但是他們人卻住在英國，向愛爾蘭人收取地租，成為所謂的不在鄉地主，而大多數愛爾蘭人則淪落為窮苦的雇農。宗教迫害和極度貧困逼使大量不堪生活重壓的愛爾蘭人離開家鄉，到新大陸淘生活。1800 年到 1830 年，有三十萬人移民美國。1844 年，愛爾蘭發生了嚴重的馬鈴薯退化，上百萬人餓死，另外有一百萬人移民美國。

<sup>97</sup> 健力士啤酒(Guinness stout beer)為愛爾蘭名產。

在酒杯、酒桶、酒館與泡沫的湧現之中，並生成風笛樂音與樂器。原本寧靜優雅的酒吧場，因阻力而四溢的液體與管線(tube)而失控並發出聲響，伴隨著調酒師冀望攔阻的舉止，歇斯底里般身體滑稽地摔跌，愛爾蘭旗幟中白色的和平象徵，置換為現場流洩不止的暴力與失控。空間如身體般，酒吧場的混亂如同「場標誌」中的橫槓消逝，象徵著能量、慾望與理智的限制不再，象徵 20 世紀愛爾蘭社會中的女性與男性比重失調，混亂產生「生成」與「解域」的縫隙，只有在傾倒的過程中，力量才能運行，一如父權/國家真相的崩塌。禁制與限制(bar)的有無，藉由提翠肌(cremaster)力量的填塞與升降，在愛爾蘭歌聲與文化蔓生的〈The Cloud Club bar〉中，喜劇與黑色電影以對立的形式構築出荒謬與娛樂性。在酒後亂性之後，場中液體以非理性迸發，如同那道結構主義下意指系統的橫槓(bar)，男性父權崩潰，鬧劇一場，洋相盡出。而這也預示著一場失控革命與學徒悲劇的即將來臨。



圖表 4-6-14 愛爾蘭場中的兩端房間

愛爾蘭文化與歷史與美國緊緊相繫，神話與藝術生成為 Matthew Barney 的國族史料之追溯與考察，尋求自我身分的認同過程。在愛爾蘭場中，一切愛爾蘭文化符號與藝術形式，如同鄉愁般召喚起原鄉記憶，克萊斯勒大樓是美國資本主義社會的縮影，也是愛爾蘭人過渡與歸屬的新家園。

在音譯上，愛爾蘭(Ireland)近似島嶼(Island)的發音，一如《Cremaster 4》中的曼島(Island of Man)，以島作為環繞的空間場，在《Cremaster 3》中置換為克萊斯勒大樓內的展演。男人之島(Island of man)猶如大樓的陽具象徵(phallus)，在空間

與時間的運動與力量交換的循環下，身體、自然與人工物，是互相生成的彼此，外部建築空間與物質，即是內部的身體與器官。

#### (4)場四：診療間

大廳中的 1930 年帝國黑色轎車，經過五輛 1967 年勇士轎車不停撞擊，壓縮成大小如牙套的鐵塊。學徒搭載電梯，攀爬進入大樓的酒吧後，進入另一意識(concious)之中，與橘色空間的女子，以情侶般姿態出現在賽馬場中，一同觀賞場內騎師驅使著幽靈造型的馬匹進行競逐。五隻死去的馬匹分別披戴五種色彩的裝飾，如同克萊斯勒大樓的五輛 1967 年勇士轎車，也是五集《Cremaster》的象徵。場面如同黑幫電影情節，埋伏許久的黑幫手下出現並將學徒逮捕。從賽馬場遭到共濟會門徒將其牙齒截斷<sup>98</sup>，並一路被押至克萊斯勒大樓七十五樓的診療間。在手術檯上下身裸露的學徒，陰莖處呈現被閹割的形貌，肛門部位則脫肛排泄出腸管，並且流出汁液和形成一道凡士林材質般的棍棒。

身體肛門作為出口，男體從肉身、腸衣、汁液到凡士林棍棒，生成為一道道由內到外的空間與材質轉換。遭到堵塞閹割的陰莖形狀與肛門如陰道般的下體，這時，鏡頭特寫下的男體，如同女性陰道分娩的過程。身體的孔洞流洩出一道純白的凡士林，是共濟會死亡與復活儀式中初級會員的試煉，也是獲致內在純淨人格的象徵。男性身體在診療室中的生產過程，生成為雌雄同體(Hermaphroditism)的去性別化。去除陰莖後與生成的棍棒，如「場標誌」中橫槓(bar)的摘除(excise)與新陽具(new phallus)與符號的生產(produce)，在減與加的生成中，象徵著具有對於父權權威的拒絕與排除，也是繼承典範與的雙重面向<sup>99</sup>。(圖表 4-6-15)

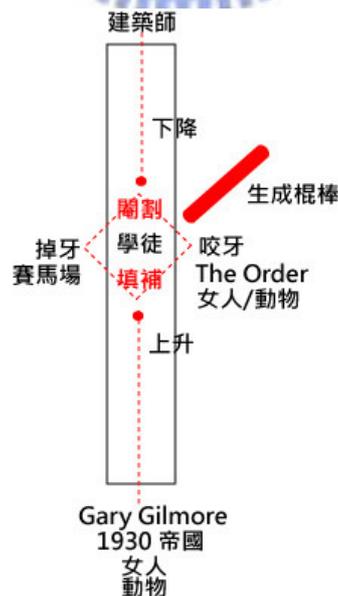
<sup>98</sup> 佛洛伊德《夢的解析》書中解釋：牙齒掉落乃是「性」的象徵。動機乃由青春自慰的欲望而來（牙齒脫落代表泄精）。

<sup>99</sup> The internalization and idealization of the paternal phallus：父權陽具的內在化與理想化。



圖表 4-6-15 診療間場景

飾演師傅(Master)也是大樓建築師的 Richard Serra，在頂樓工作室中進行建築物的設計工作，聞訊學徒處境後便奔下樓梯至診療間，隨即將由 1930 年代克萊斯勒帝國車與 Gary Gilmore 肉身受到衝擊所壓縮的鐵塊，生成為牙套般塞入學徒口中，完成父子傳承的儀式。這復活與重生的戲碼(圖表 4-6-16)，在牙齒脫落與填補，生產(producing)與生成(Becoming)，工業/神話/生理三位一體的加工與修復機制也因之呈現。建築師下降與學徒上升，在戲劇衝突與內在「場標誌」原則下，在牙的填補與棍棒的排出過程中，身體孔洞封閉的機制產生阻塞，生成與破壞了身體與伊底帕斯欲望。



圖表 4-6-16 診療所場的力量生成圖示

### (5)場五：大樓頂端

Hiram Abiff、Richard Serra、Van Alan 與父親形象合為一體。舊約聖經中，Hiram Abiff 所建造的索羅門宮殿(Solomon's Temple)中的兩根柱子：Boaz 與 Jachin<sup>100</sup>，象徵著神的堅定與力量，但在大樓場中，兩柱被置換為以五角造型鐵片，兩相螺旋排列下，層層疊合而起的柱子。建築師專注地將鐵片堆疊成柱，柱狀成為螺旋型態，又預示著即將發生的〈The Order〉插曲中，古根漢美術館的螺旋建築結構，並且呼應著雙頭鷹圖騰的對稱形象，也一如《Cremaster 2》中摩門禮拜堂前的一雙樑柱。Richard Serra 同時間扮演著神話中的建築師，克萊斯勒大樓的資本家，與上帝般的多重父親形象，是資本主義、神話與當代藝術三者的生成與互換，以高高在上的男性父權姿態，等待著預料中由 Matthew Barney 所飾演的學徒/勞工/子的三位一體，進行伊底帕斯中戀父與弑父敘事的挑戰。而頂端又如同舊約聖經中，人類試圖建造通天高聳建築的巴別塔(Babel)的預言：人的虛妄必將受到懲罰。(圖表 4-6-17)



圖表 4-6-17 克萊斯勒大樓頂

建築師/Abiff Hiram/ Richard Serra 象徵三位一體，藉由他鑄造而成的兩根柱子，攀爬到大樓頂端，象徵共濟會的全知之眼(The all-seeing eye)。此時，由二十三位學徒展演著五花柱(Maypole)的舞蹈儀式<sup>101</sup>，克萊斯勒樓頂的尖針繫著綠橘愛爾蘭布條，圍繞在著建築師的頭頂，如兩柱落成的剪綵儀式，也表示夏季五月的來臨。而《Cremaster 5》浴池場中，巨人陰莖繫著由數隻白鴿牽拉的彩帶而向上

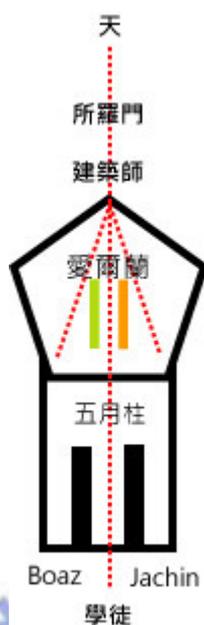
<sup>100</sup>所羅門所建造的聖殿，在殿廊前頭有兩根柱子，「右邊立一根，起名叫雅斤(Jachin)；左邊立一根，起名叫波阿斯(Boaz)」[王上 7:21]。雅斤是原意為神必堅立這殿，波阿斯則有這殿賴神而立的意思。

資料來源：舊約聖經，第 7 章列王記上(1Kings)

<sup>101</sup>五月柱舞(Maypole Dance)、五月慶典和四旬齋(Lent)常見的遊戲-Jack-in-the-green 等，都是第一批來到歐洲的移民者，發展出的樹木崇拜儀式。移民者受到歐洲大陸的廣大森林庇護，有果子和葉子作食物，同時棲息樹幹避免遭受野獸的侵害。樹靈的力量會因此進入他們的身體。Maypole 是拔地而起、油漆光鮮的巨大木柱，居民在上面裝飾漂亮的鮮花和彩帶並且舞蹈，象徵植物已從冬天甦醒，又稱為仲夏節。

來源：奧羅舞訊第 85 期，歐洲民俗舞蹈(EUROPEAN FOLK DANCE)，AWSON 著，須文宏(奧羅)譯

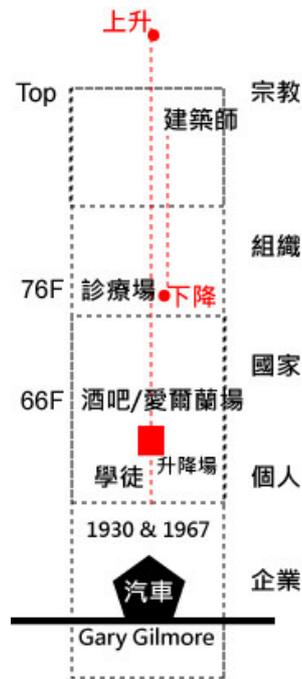
飛升，與在克萊斯勒頂樓的五花柱彩帶則是由上而下的垂下，兩者形成下降與上升間的對比。在這兼具祭祀與造神的儀式下，克萊斯勒大樓場便暫時寫下句點，進入下一個場景：〈The Order〉。



圖表 4-6-18 頂樓的生成

#### 4.6.5 小結

一如伊底帕斯無意識的壓抑模型，克萊斯勒大樓由低至高，以方向與高度構築了如同馬克斯的階級論述，上層資產階級與下層無產階級的對抗，典型的結構中心二元論。古典的父子衝突敘事，將男性肉身化、陽具化與陰莖化，一如 1930 年代超現實主義的題旨，呈現出閹割焦慮、陽具崇拜與弑父戀父間的擺盪。整棟大樓是壓抑無意識的巨碑(圖表 4-6-19)，在分層間依序對應著原我、自我到超我的人格面向。自 Gary Gilmore 復活的大樓底層，是壓抑的無意識幽靈，大廳中的理性汽車的追撞儀式，電梯內部升降的填充，這三者之間猶如原我欲望的加工與醞釀；66 樓愛爾蘭酒吧場中，分隔的三聯畫，男女與愛爾蘭傳統，也是美國自我的原型。回到診療室場 76 樓，閹割焦慮接軌到共濟會的復活神話，在閹割儀式完成並塞入 Gary Gilmore 的牙套之後，完成父權社會的世代交替，也是共濟會學徒的升等儀式，在圖騰與禁忌傳承倫理下，達到超我(super ego)境界的想像。汽車企業所代表的美國文明、高掛的巨型裝飾主義胎盤、帝國象徵的雙頭鷹圖像，三者揭露超人化巨靈的美國經濟霸權姿態，是超我的典型與現代主義的中心主義宣示。



圖表 4-6-19 克萊斯勒場結構

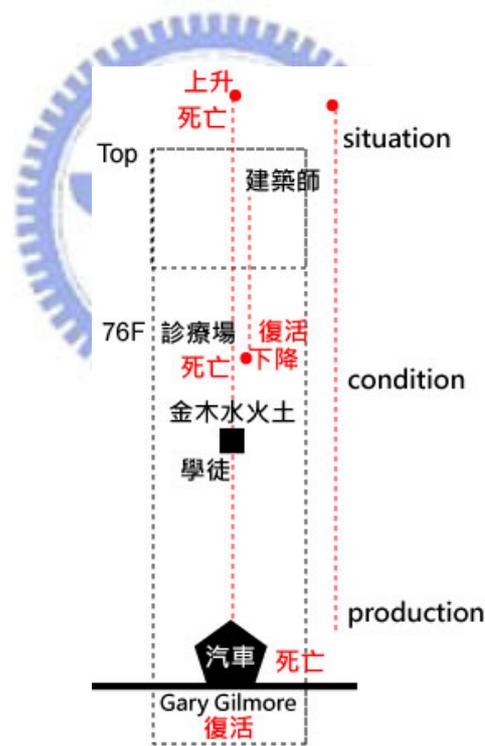
在《Cremaster 3》與《Cremaster 1》兩者間，Matthew Barney 以 1930 年代美國的歌舞片電影與克萊斯勒企業，作為敘事形式與展場，甜美靜謐的女性歌舞場面與暴力曾出的男性電影氛圍，生成一組既對比又相繫的資本主義嘲諷劇。

《Cremaster 3》的克萊斯勒大廈場景，以共濟會儀式神話為故事主軸，舞臺設置於大樓內部，有著類似<黑幫電影> (Gang movie) 的調性，藉著男性結社與機制展演暴力。排列成花瓣型態的黑轎車群，以速度有秩序地衝撞載有 Gary Gilmore，直到它被壓縮為一個廢鐵般的小單位。這個有效率的擠壓與執行“消滅”的工作，宛如一場工業化的縮影與儀式，也是來自四面八方，無可遁逃的聽覺、視覺的暴力生成。學徒在升降梯中，以水泥填塞電梯間，水泥泥濘狀態的黏稠聲與如排泄物般的緩慢流動，呈現壓抑與充滿的意象。升降梯場如提挈肌般，生成為高低升降的人體與機械空間。酒保如喜劇默劇演員滑稽地傾倒酒吧，流瀉不止的酒液、身體欲望與物件的理性失控，一如失禁/射精的隱喻，象徵著 1920 年代美國禁酒令 (prohibition of alcoholic beverages) 史實<sup>102</sup>。

<sup>102</sup> 基於清教徒原因，1920 年 1 月 16 日第 18 開始執行美國禁酒令 (Prohibition)，由聯邦禁酒探員執法。禁酒令提供了有組織犯罪的獲利機會，接管私酒、製造和銷售，最著名的私酒業者為艾爾·卡彭 (Al Capone)。1920-30 年代的社會問題與犯罪頻繁被視為因禁酒令而起，黑市獲取暴利，官員則收賄層出不窮。禁酒令於 1933 年 12 月 8 日才被撤銷。

另一方面，在反伊底帕斯的基礎上，欲望不在於壓抑，而在於積極的生產與生成，欲望機器是破除機制化的重組。汽車作為資本主義與西方工業的代表性產物，汽車駕馭(driving)意味著掌控，也象徵著被機械制約化的身體，生成為趨力與欲望的能指，汽車是資本機制下與身體結合的延展物，肉身化的鋼鐵與鋼鐵的肉身化，使駕馭成為無法駕馭的驅力(drive)。Gary Gilmore 屍身，進入 1930 年帝國車款中；由學徒填充泥土的五輛 1967 年勇士車款，兩相結合，生成為五輛具有攻擊性的動物化鋼鐵，如資本體制下的自動化加工廠，經過追撞生成牙套般的形式，夾雜著罪惡的 Gary Gilmore 屍身魂靈與汽車鋼鐵的牙套濃縮物，進入學徒身體生成儀式，藉著鋼鐵進入肉身的毀滅與再生過程中，使「生成」不斷地持續。

如圖表 4-6-20 所示，在追求上升的過程中，限制與崩潰；死亡與復活的往返，既製造著角色間衝突，也如同陰莖亢奮的精液排泄與再生。在肉身化的大樓場中，工業材質、慾望與身體，掏空後即重新裝配，生產著重複與差異。升降梯中的材質由學徒點燃溫熱，將升降於西方的理性與結構主義之中，由結構到後結構過渡的資本主義權力寓言，在《Cremaster 3》中的克萊斯勒大樓場得到實踐。



圖表 4-6-20 克萊斯勒大樓場的生成力量圖示

#### 4.6.6 <The Order> 場：古根漢美術館(Solomon R. Guggenheim Museum)

《Cremaster 3》中的插曲<The Order>，主要場景為美國建築師萊特於 1954 年所建造的紐約古根漢美術館(Solomon R. Guggenheim Museum)，是以有機生物般的螺旋走道為概念的當代建築作品，作者地利用 2002 年發表的《Cremaster 3》作為系列的終曲，將古根漢美術館中分層的螺旋走道設計，分別對應於

《Cremaster》的一到五集，並且於 2003 年在此地舉辦《Cremaster》系列大展。而建築物的所有人為古根海姆基金會(Solomon R. Guggenheim Foundation)，也是 Matthew Barney 藝術創作的贊助企業。

<The Order> 題旨來自共濟會組織中的一派：The Order of the Eastern Star (O. E. S.)，創立於 1922 年。以 Order (秩序)作為道德理念，男女會員皆可入會，有別於傳統男性為主的共濟會組織。會徽章上設計有女性蒙眼的入會儀式圖樣。(圖 4-6-21)



圖表 4-6-21 <The Order> 標誌

在學徒通過閹割與排泄過程的復活儀式考驗之後，成為第二級學徒，也將進入最終級關卡<The Order>的考驗，成為最高級學徒(Master)。古根漢紐約美術館螺旋式樓層，生成為一座圓型競技場(Arena Field)。對應《Cremaster 1》至《Cremaster 5》之主題關卡，作者所扮演的學徒，以攀岩方式，由下而上攀升，與五個層級的角色作出互動，展開敘事，學徒必須通過層層考驗，方能到達克萊斯勒大廈的端頂。

層級 1 的 Rainbow for Girls (The International Order of the Rainbow for Girls)，為女性共濟會組織；層級 2 的兩個龐克搖滾團體 – Agnostic Front & Murphy's Law；層級 3 以殘障運動員 Aimee Mullins 為主角，與學徒之間的互動，召喚 Matthew Barney 於《Radial Drill》(1991)與《Delay of Game》(1991) 作品中的女裝姿態；層級 4 以堆砌的凡士林雕塑為主，佈滿樓層間的六角槓鈴，柱狀與羊隻造型；而最頂端點的層級 5，由 Richard Serra 本人把關，再現當年作品《Casting》的製作

過程，並且與《Cremaster 3》中 Serra 所扮演的 Hiram Abiff，成爲一組虛實角色的對照。在古根漢美術館頂樓的多角玻璃上，鏡頭仰望著標示著「場標誌」，並打上揭露場的規則‘The Order’的字樣；而另一組鏡頭則鳥瞰著大廳，寫著‘The Hope of Hiram’，皆意味著一切 The Order 的生成秩序，將在建築師 Hiram Abiff 的期望之下，在生成爲所羅門神廟的古根漢美術館中進行。(圖 4-4-20)

在〈The Order〉場中的學徒，以粉紅蘇格蘭裝束，粉白面容且嘴角泛血，銜咬著布巾的造型，出現在古根漢美術館大廳中。接續著上一個大樓場景中，由建築師在 75 樓診療室，將由克萊斯勒大廈底層汽車追撞後的結晶鐵牙塞入學徒的口中，之後學徒便向上攀爬於古根漢美術館樓層間。〈The Order〉場開始於古根漢一樓大廳，中庭設置有一充滿泡沫的大浴池，背景音樂則是甜美的弦樂聲，六位穿著性感袒胸且帶著微笑的女郎自池中走出，介紹著站立於展示台的各層級角色。如同電視劇或是購物頻道的開場一般，各層級人物宛如商品，等待觀眾與消費者的待價而沽。

#### (1)層級一 (Degree 1)

在〈The Order〉的二樓層級一中，是由 1922 年成立的共濟會女性成員組織：少女彩虹國際組織(The International Order of the Rainbow for Girls)擔任主角，以羔羊女郎裝扮表演排列整齊踢踏舞表演，風格宛如紐約舞蹈團體 The Rockettes<sup>103</sup>。畫面鏡頭以鳥瞰與穿梭的全覽之眼掃視舞者身體，學徒則爬行於女舞者一字排開的舞步大腿間 (A chorus line)，直到最後懷抱一羔羊玩偶於懷抱中。對於腳(feet)與隧道的迷戀，一如《Cremaster 1》的舞蹈列隊與《Cremaster 4》中的三腳圖騰結合，層級一生成爲數十雙的女性腿部，在整齊劃一的腿部踢踏舞表演中，而這些舞動著美麗腿部的共濟會女舞者，無論在色彩與性別上，宛如舞出愛爾蘭家鄉記憶，使學徒有如回到母親的懷抱。

<sup>103</sup> The Rockettes 爲紐約著名女性踢踏舞(Tap dance)表演團體，成立於 1925 年。紐約市無線電城(Radio City Music Hall)音樂廳每年推出的聖誕特別節目，已經成爲紐約市的一個耶誕節象徵。火箭女郎藉著整齊劃一的編舞走位(precision choreography)，一字排開的大腿舞蹈奇觀(eye high kick)，被稱爲‘大腿舞女郎’。



圖表 4-6-22 <The Order> 層級一

(2)層級二 (Degree 2)

回應《Cremaster 2》中錄音間的一幕，樂團鼓手的連續鼓擊、黑死搖滾主唱的咆嘯與蜂鳴，三者混合為一首具預言性質的 Gary Gilmore 之死囚犯之歌。在<The Order>層級二中，兩樂團接力般輪流念唱著關於 Gary Gilmore 與死亡主題的歌詞，而學徒必須在龐克搖滾樂團的歌迷叫囂推擠儀式(mosh)中，完成解密的圖示。有別於層級一的甜美和煦，層級二樂團間的衝突，一如《Cremaster 2》的主題，在對立中開展戲劇。(圖表 4-6-23)



圖表 4-6-23 樂團 AGNOSTIC FRONT<sup>104</sup>與 Murphy's Law

<sup>104</sup>金屬龐克樂團，1986 年成軍。

樂團間的抗衡，宛如克萊斯勒大樓與古根漢美術館，神話場中巨人間的爭執，是兩股衝突力量的延伸。而學徒化身的男子，在地板上排列著沒有橫槓的「場標誌」，組合著由共濟會尺規構成的十字圖樣磚塊，也具由陰莖與克萊斯勒大樓的意象，是學徒邁向第三層級關卡的考驗。(圖表 4-6-24)



圖表 4-6-24 層級二的祕語

### (3)層級三 (Degree 3)

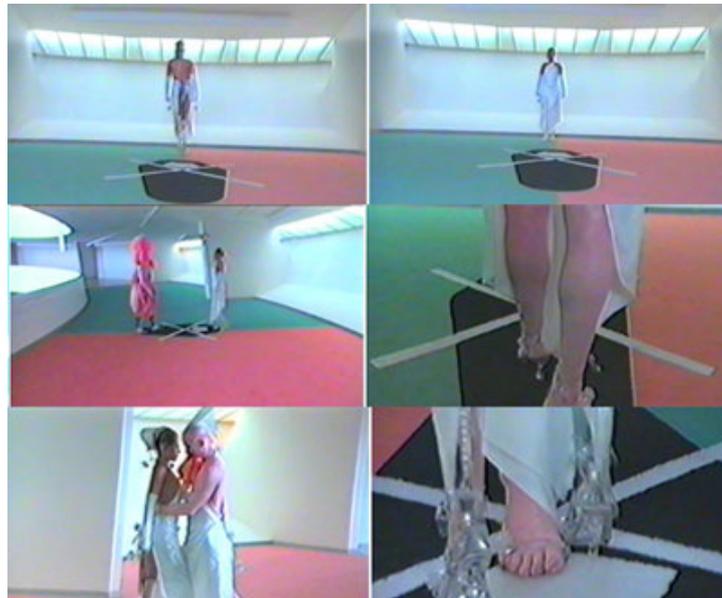
層級三的主角為 Aimee Mullins(1976- )，在現實生活中她曾是田徑運動員、模特兒與演員，與 Matthew Barney 有著相似的經驗。Mullins 先天缺少小腿，與足球選手 Jim Otto 的 15 年的職業運動生涯中以義肢縱橫球場，是如此相似。她是《Cremaster 3》中的女學徒，也是<The Order>中學徒的女性自我象徵。



圖表 4-6-25 運動員 Aimee Mullins

在<The Cloud Club bar>中愛爾蘭場短暫交會的馬鈴薯女郎與學徒，在<The Order>的層級三場中再次相逢。層級三的地板上，鋪陳著愛爾蘭國的綠、橘色澤，一如克萊斯勒大樓中酒吧中的愛爾蘭場，中間印有六邊形與 X 形圖像。Aimee Mullins 以一襲白色禮服出現於樓層中，相似於愛爾蘭場中的女子形象。學徒受其吸引而靠近，鏡頭緊接著從腳踝小腿處特寫，一路攀上，瞬間學徒造形已與女

郎相同，如鏡像的反射，兩人相擁緊靠。下個鏡頭則從女郎的透明義肢由下拍上，瞬間的變化，將女郎與學徒化身陰陽同體的兩端，以交換作出鏡像生成。男性生成女性，是對生成女人/女性的渴望，踩著橘、綠相間地毯中的白色區塊，象徵著愛爾蘭新舊教徒的和解。



圖表 4-6-26 層級三中的愛爾蘭場

無牙/有腿的學徒與有牙/無腿的女豹之間，在互補過程中交互生成(圖表 4-6-27)。直到學徒信任地緊靠女郎的瞬間，女郎突然張嘴咬抓學徒肩背，並生成為為花豹身軀，學徒剎時驚訝地閃躲。女性生成動物，如同動物性能量的進化，雙腳上的義肢(prosthesis)宛如多出的陽具，從原本欠缺的肉身，到完整的動物身軀，令學徒卻步並感到焦慮，一如電影《Cat People》(1982)中的場景<sup>105</sup>。

<sup>105</sup> 此片最早在 1942 年拍攝，於 1982 年再由 Paul Schrader 翻拍。故事敘述美麗女人艾琳娜，遺傳了特殊家的族特徵，當性慾被挑起時，就會變成邪惡的豹。家族為求延續香火，便是允許家族中的近親繁殖。遠本無辜的艾琳娜僅剩下自己的哥哥可以繁衍後代，但她卻情不自禁的愛上了同在動物園工作的園長奧立佛。



圖表 4-6-27 愛爾蘭場中的豹女攻擊

導演 Stanley Kubrick 的電影《The Shining》(1980)，敘述 Jack 一家三口，在偏遠郊區謀職，工作內容為管理照料與看守空無一人的 Overlook Hotel 旅館。而旅館曾發生家庭滅門血案，兇手為一家之主的父親，犯案後並自殺。Jack 原本不以為意，工作生活如昔，而後卻在漫天白雪的空旅館中，身心漸顯異常，竟重演當年事件。旅館頓時成為鬼屋，導演以旅館空間比喻富裕物質的美國，在男性為主導的伊底帕斯結構下，引出父權理性失控的虛構國/家寓言。

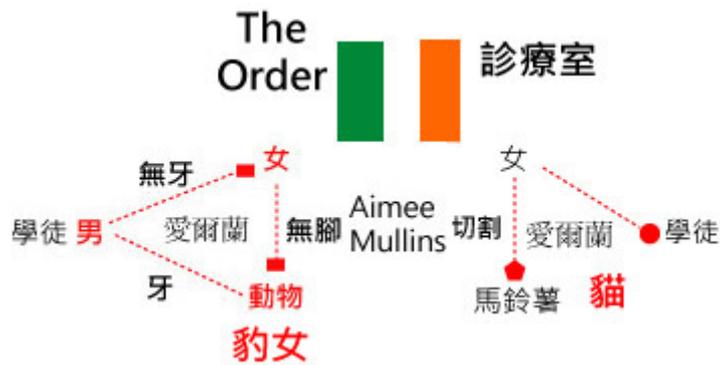
其中的一幕(圖表 4-6-28)，Jack 進入曾發生兇殺案，而現今無人居住的客房中。Jack 眼前出現一名陌生的裸體美麗女子朝他走來，兩人分別一著衣一裸體地站於鏡頭中央，不久便開始擁吻。在面部擁吻特寫鏡頭之後，Jack 忽瞥見浴室鏡子反射，映入眼簾的卻是皮皺的年老女人裸體。Jack 瞬間臉色大變，嘔心畏懼，而老女人則如僵屍般，亦步亦趨靠近，直到 Jack 狼狽地奪門而出。



圖表 4-6-28 《The Shining》 場景

進入如同女性陰道意象般的房門之後，男性對於青春/女性/母親的依賴眷戀，從原本恐懼未知，轉變為喜悅與亢奮。而感官視覺與身體找到溫存慰藉之時，鏡子反射出的形象，讓主角/觀眾見到這並非一具青春肉身，而只是老朽腐敗的女性/母親形象。Jack 無法面對鏡面反射出的真相/想像，反映著內心對於母親/娼妓一體兩面的愛與憎恨，男性在享樂與現實間顯現出閹割焦慮。

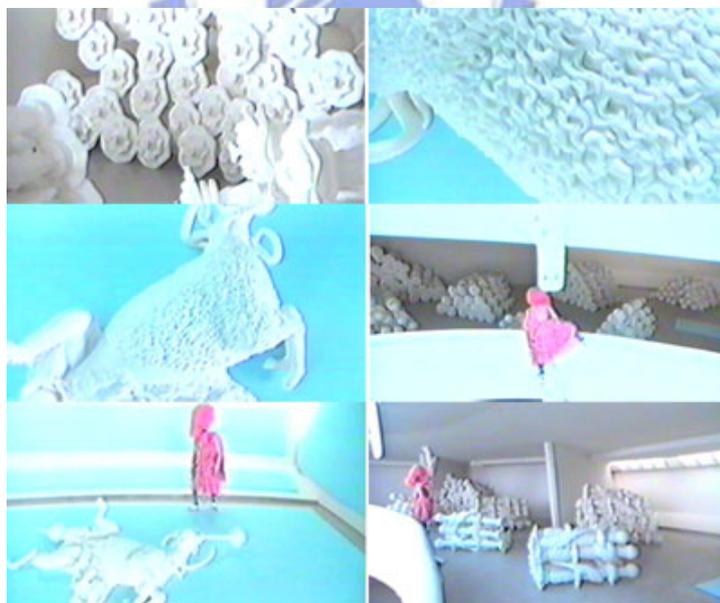
層級三愛爾蘭場中的生成，是延伸至大樓愛爾蘭場中的夢囈(圖表 4-6-29)。在大樓的愛爾蘭場中，驚鴻一瞥的愛爾蘭貓身影，身穿華服端作以特製五角鞋跟切割著馬鈴薯，在大樓中斗室中的沉悶無行動力被箝制的女性身軀，兩者結合，生成為 <The Order> 中的豹女。當女郎不再沉默，女體生成為動物，切割馬鈴薯的無趣生成撕咬的快感；呆坐木訥生成舞動與跳躍；Aimee Mullins 回復運動選手身份，在力量與速度；肉體與欲望的張狂中創造著，由欲望、身體與扮演所構築的本能。兩造愛爾蘭場彼此聯繫，在生成動物與生成女性的雙重疊合下，學徒與女子的關係，在動物與女性特質的相似與欠缺的逆反中，追逐與磨合。直到女性撕咬的男性之後，學徒終究如噩夢中的男性深感去勢焦慮，而羞憤離開。



圖表 4-6-29 兩方愛爾蘭場的關係生成

(4)層級四 (Degree 4)

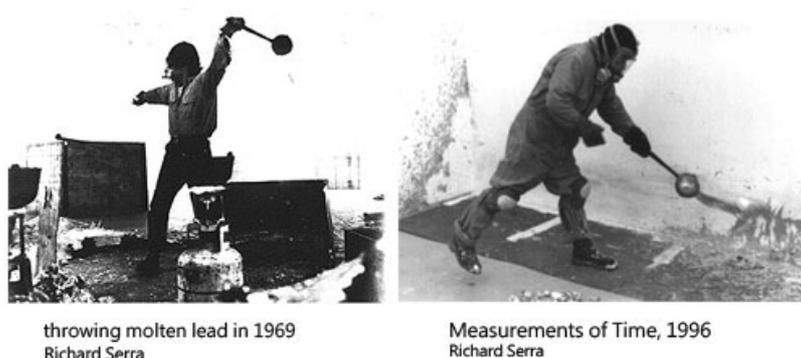
層級四的空間中(圖表 4-6-30)，堆滿著凡士林雕塑物件，一如《Cremaster 2》降靈室櫥櫃中擺放著啞鈴造型的凡士林雕塑。學徒攀爬進入後，便搬運、堆砌起一旁的柱狀雕塑，令人聯想起克萊斯勒大樓頂樓中的 Boaz 與 Jachin 兩根柱子。樓層的藍色地板上傾躺著一隻凡士林的白羊雕塑，學徒瞻望凝視許久，猶如回想起《Cremaster 4》位於海上的曼島(Island of Man)的記憶。



圖表 4-6-30 <The Order>層級四

(5)層級五 (Degree 5)

雕塑家 Richard Serra 位於層級五，也是最接近大樓玻璃天頂標示著「場標誌」的位置，宣告〈The Order〉場的題旨：Hope of Hiram。Richard Serra 曾分別在 1969 年與 1996 年於古根漢美術館，進行製作鉛塊( throwing molten lead & Measurements of Time)的行為藝術展演，並記錄下創作時的身影(圖表 4-6-31)。Matthew Barney 在層級五還原當時場景(圖表 4-6-32)，Richard Serra 重演當時的行為藝術創作，如實現一場致敬與藝術史的傳承儀式。在克萊斯勒大樓中，同樣由 Richard Serra 所扮演的建築師 Abiff Hiram，兩者間生成一組真實與虛構的父親角色，與 Matthew Barney 所扮演的學徒與藝術家身分，同時建構出父子愛與恨關係間的雙向性<sup>106</sup>。在克萊斯勒大樓主體故事中，學徒被閹割般地躺臥病椅，痛苦不堪，卻又在父的慈愛般關照下，口中嵌入鐵塊，宛如陰莖的接合與權力的授與，也因而將敘事帶入〈The Order〉的章節。



圖表 4-6-31 Richard Serra 創作身影



圖表 4-6-32 〈The Order〉中的 Richard Serra

<sup>106</sup>兩人是耶魯大學(Yale)的校友。Richard Serra 於 1974 年拿到藝術創作碩士學位( M.F.A., 1974)。

在〈The Order〉裡，身著粉紅衣著的學徒，則沉默地蹲坐在旁觀看 Richard Serra 進行著〈Splash〉創作。與當年不同的是，Richard Serra 所使用的材質已非當年的鉛料(lead)，而是 Matthew Barney 的雕塑媒材－凡士林。Richard Serra 擺動揮灑媒材的創作過程，宛若欲望力量的揮灑，以專注與爆發之力，潑於板面(圖表 4-6-33)。而一方面液體的流洩，與大樓診療室中的棍棒，生成一組陰莖/精液的高潮排泄過程，也宣告父子/師徒傳承的關係決裂繼承與流逝。



圖表 4-6-33 診療室中的棍棒與層級五流出的液體

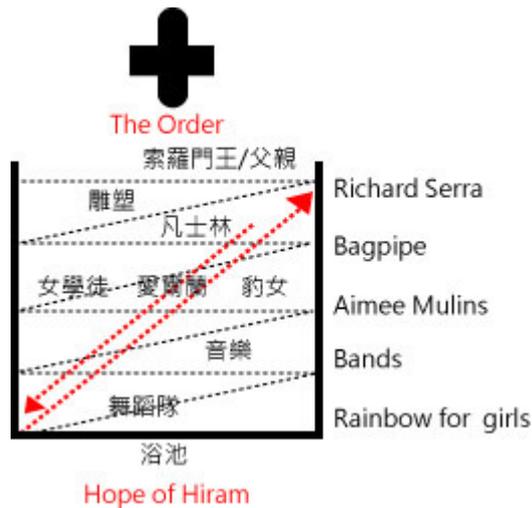
#### 4.6.7 小結

〈The Order〉篇章是《Cremaster 3》的畫外音，是學徒進階的遊戲場。如同 Matthew Barney 的《Drawing Restraint》系列，在空間中以身體與意識抗衡，藝術與遊戲/比賽(Game)因此意涵著互通的可能，鏡頭也以美式足球拍攝手法(NFL Film)，以觀眾可全覽的視角拍攝<sup>107</sup>。古根漢的建築結構，也如同《Cremaster 2》主題，六角形(hexagon)的蜂巢般譬喻摩門教與家庭社會秩序，並且呼應《Cremaster 3》中共濟會對於勤勉與分享價值的重視。

在〈The Order〉各層級間，召喚著《Cremaster》各集中的敘事，也生成為表演舞台場(圖表 4-6-34)。學徒的攀爬，也一如克萊斯勒大樓場中的上升，也上下攀爬於各式藝術形式之中：歌舞女郎，自泡沫浴中出鏡，將身著粉紅衣物的學徒攙扶而出，在美術館中庭的伸展圓台，依順序介紹各層級(degree)的角色，以肥皂劇(soup drama)般的電視節目開場；群腿飛揚的大腿舞、龐克搖滾樂、變裝戲劇、雕塑與雕塑家的創作展演與藝術競技，在螺旋結構中羅列分陳，極其綜藝性，也模糊了大眾娛樂與殿堂藝術的界限。

<sup>107</sup> “NFL(國家美式足球聯盟) films are a real big influence of mine. It's all 35mm material shot on all the NFL teams. ...as moving at the speed of art, i.e. slowly and functioning in a way similar to sculpture that requires the viewer to move around it to understand it”.

Art 21, [Matthew Barney: Interview](http://www.pbs.org/art21/), [www.pbs.org/art21/](http://www.pbs.org/art21/)



圖表 4-6-34 <The Order> 層級架構

<The Order> 與層級觀念(degree)，一如意識與無意識間之區隔，Matthew Barney 藉由古根漢美術館的螺旋結構，生成彎曲的欲望、記憶與意識，對比並挑釁克萊斯勒大樓中的絕對父權。影片中兩座當代建築體，克萊斯勒大樓/古根漢美術館，工業、企業與藝術上的對比，形成鏡像般的關係。而古根漢美術館全名為「所羅門古根漢美術館」(Solomon R. Guggenheim Museum)，恰與建築師 Hiram Abiff 所建造的索羅門神廟 (Solomon Temple)與 1930 年代的克萊斯勒大樓彼此間，生成建築風格與時代意義上對比與連結。

#### 4.6.8 場：神話場 2

影片終場為神話場下半部(圖表 4-6-35)，接續著教練的座右銘字卡，怒氣沖沖的巨人 Fingal 闖進 Fionn mac Cumhail 的小屋中，被裝扮成嬰兒的 Fionn mac Cumhail 咬下黃金手指，而慘敗倒地。贏得勝利的 Fionn mac Cumhail 搬起屋內石塊，奔出屋外並將石塊甩入愛爾蘭海中，石塊不久即沉入海底。拋擲的動作，令人聯想到 Matthew Barney 於美式足球中所擔任的角色：四分衛(Quarterback)。拋丟一如將《Cremaster 3》再次丟回記憶的源頭—《Cremaster 1》中的足球場。而殞落於水底深處的巨石，如睪丸下墜的男性生理宿命，等待《Cremaster 4》的曼島/男性之島的浮起於海面，將拋擲命運猶如接力，使循環無以終結。片尾以克萊斯勒大廈的拼貼瓷磚，比喻共濟會/資本主義/父親的終結，成為老朽的歷史遺跡，對照神話的沉沒。



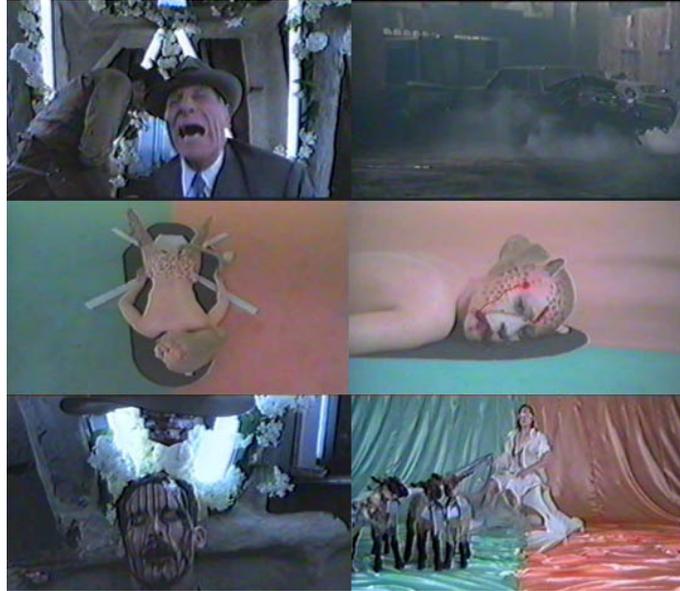
圖表 4-6-35 《Cremaster 3》神話場中最終幕



#### 4.6.9 場：終結

敘事的終場，是以克萊斯勒大樓場的兩場死亡場面：主角學徒與建築師的父子相殘與古根漢美術館場的豹女死亡，兩者共時發生作為終結，學徒重演《Cremaster 2》中 Gary Gilmore 的殺戮加油員的兇殘記憶，意味著毀滅才能召喚重生。

一切上升力量展現，以克萊斯大廈為劇場，謀求如舊約聖經中巴別塔敘事，超越父親/神的妄想。伴隨著視覺亢奮與建築高度，回到克萊斯勒大廈死亡與重生的儀式，在 Matthew Barney 與 Richard Serra 兩者之間，扮演著師徒/父子/男性藝術家，在閹割與重塑中，搬演著弑父與愛父的伊底帕斯場戲碼；女豹則臥亡於愛爾蘭地板上的黑色圖騰上，猶如棺木，似乎宣告生成女性與動物的徒勞無功，被制約於男性國族的共謀中；神話場中的 Fionn mac Cumhail 妻子，則蒙眼端坐在綠橘愛蘭旗幟間，伴隨著一旁的羊群，化為女性共濟會會員的形象。(圖表 4-6-36)



圖表 4-6-36 《Cremaster 3》死亡場景

男性文化/當代建築空間/生理，如提翠肌(cremaster)藏於陰囊之中，回應外在溫度/社會的調節性重要器官組織。資本社會中的生產/消費與身體內的生殖/排泄，兩者生成為權力與知識的伊底帕斯場，以現代化、階層化與大眾(major)之名，控管與囚禁著少數(minor)，有如法國哲學家傅柯在<規訓與懲罰>一書中所提及的全景敞視監獄(Panopticism)概念，揭示著權力階級的監控技術。個人/學徒/勞工，與樓端上的建築師/資本家/集體性，兩相對照，再現《Cremaster 1》中所闡述的法西斯寓言。

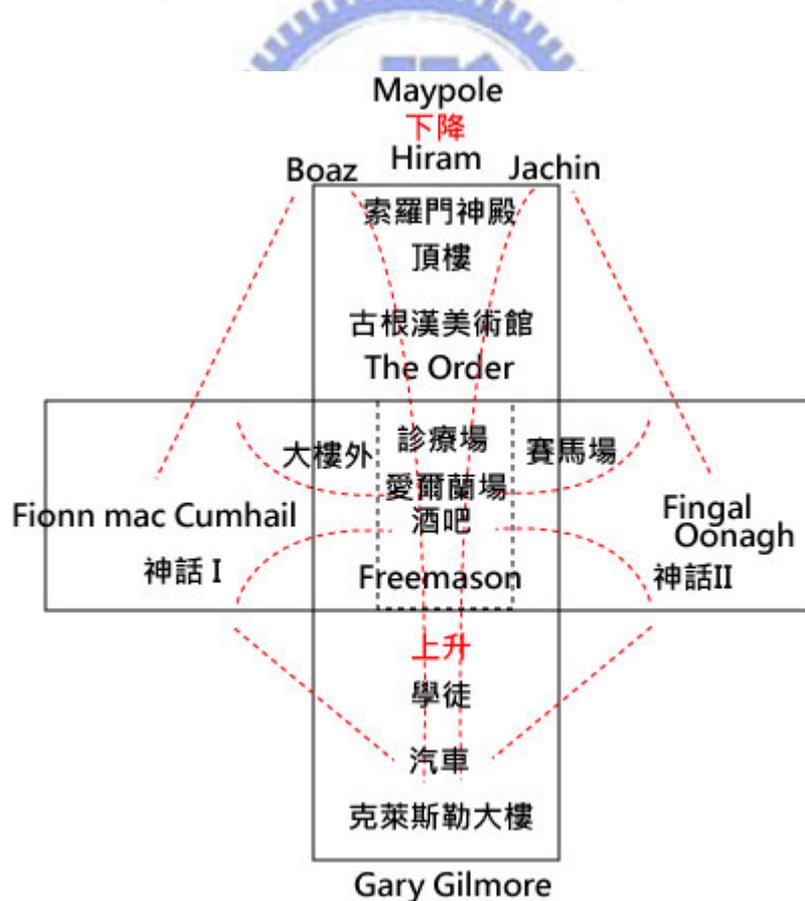
美國當代文明，濃縮與生成為男性的欲望機器，來回於生理場/文化場/國家場，建立著自身的機制與維持穩當的運作。當衝突發生，力量、痕跡與形式也隨而來，重回 Matthew Barney 的《Drawing Restraint》創作題旨，是對於抗阻與形式下的身體之無盡探索。

#### 4.6.10 小結

《Cremaster 3》是《Cremaster》系列的結束也是開端，其內容結合神話、祕密結社與資本主義企業，包含著父權社會中的倫理規範，藉此引申為「場標誌」圖像中的橫槓。所羅門宮殿中名為 Boaz 與 Jachin 兩根柱子，<The Order>中的兩個樂團，愛爾蘭神話中兩位巨人爭鬥，與 Richard Serra 與 Matthew Barney 為載具，由兩兩男性間所構成的衝突，傳達力量生成與亙古至今的男性爭鬥。

電影《The Shining》以無人冬夜的偏僻旅館為場；在《Cremaster 3》中，同樣是以空間為場，克萊斯勒大廈象徵在資本主義與男性身體慾望上的衝突與相似之處，上升與下降在大廈中展演，它既是生物學意義上的提舉肌升降，也是戲劇角色衝突中的對峙元素，生成為大腦般的影像機器，演出一場關於美國心靈空間的欲望生成與毀滅戲劇。《Cremaster 3》父子般的 Richard Serra 與 Matthew Barney，平行於《Cremaster 2》中的 Norman Maier 與 Matthew Barney，古典的父子愛恨情結，藉著藝術家世代與風格的致敬與承襲，極度戲劇化的表演與扮演，生成一種虛實皆可的雙重性閱讀。

場中的力量藉著折疊開展的不休的三聯畫結構(圖表 4-6-37)，在縱向力量間的生成：克萊斯勒大樓的樓層攀升，是極端身體與意志的高度追求，上至傳說中由兩根神柱 Boaz 與 Jachin 所構築的索羅門神殿。橫向力量間的生成：克萊斯勒大樓/愛爾蘭島嶼/古根漢美術館，三者生成為時空迥異的三聯畫；神話/共濟會/舊約聖經間的宗教與儀式，則是信仰與傳說的三聯畫。片首與片尾包裹著大樓場的神話場，如一雙對稱的罌丸，三者間運作有如陰莖的勃起與衰退。



圖表 4-6-37 《Cremaster 3》的生成力量圖示

以愛爾蘭場為中心而縱橫生成。自愛爾蘭青年搬抬 Gary Gilmore 的屍身，<The Cloud Bar>的三聯畫愛爾蘭場，<The Order>層級三中學徒與豹女間的生成追逐，克萊斯勒大樓場外的愛爾蘭勞工，頂樓端五月柱彩帶四散，到終場矇眼女學徒坐於綠橋旗幟中，既是回顧愛爾蘭顛沛流離的史話，也指涉著 1930 年代以美國的資本經濟體制崩盤，乃至於愛爾蘭勞工運動對於美國資本家的階級對立，乃至神話場的石塊拋往愛爾蘭海上，生成曼島。重生與終結是《Cremaster 3》的生成主旨。《Cremaster》畫下循環的生成圖示，紅色趨力象徵的欲望流所留下的軌跡，生產機器因之運行。Gary Gilmore 的重返與死亡，是大樓竄升的原始力量，在平行於 Hiram Abiff 的死亡與復活儀式中，一切皆是相對的往返。



## 第七節《Cremaster》迴圈

經過《Cremaster》一至五集的文本分析之後，筆者將作品中的場與生成力量，繪製其圖示與生成路徑，進行討論與歸納。

### 4.7.1 「場」的延伸

《Cremaster》主旨，在《Cremaster 4》為胚胎八周前，性別尚未分化的生殖腺發展過程；《Cremaster 1》生殖腺面臨生成為男性睪丸，亦或是女性卵巢的完成階段；《Cremaster 5》睪丸正式落下，男性生理特徵正式確立；《Cremaster 2》與《Cremaster 3》則是探討成年男性進入美國社會後，面對宗教、結社與文化衝突下的公路旅程。而《Cremaster》敘事的場空間，地理空間(Geography)作為敘事的舞台，身體表演與運動於物質空間之中，同時也是身體內部空間的外在映射。《Cremaster 4》是愛爾蘭族裔血源的追溯；《Cremaster 1》的愛達荷州足球球場是年少運動的記憶；《Cremaster 5》的布達佩斯為魔術師 Houdi 的出生地；《Cremaster 2》的猶他州與美加邊境是作者成長家鄉地，《Cremaster 3》則回到紐約，也是其藝術創作的根據地。由地理空間、胚胎生物學模組與藝術家成長記憶，物質空間生成為生理與心理空間，藉由再現與重塑，生成可疊合的表裡。

作品中的「場標誌」，代表著內容、形式與身體經驗的載體，是《Cremaster》最初的場概念。一如容器與趨力系統的消化場，白色膠囊區塊中陳載著敘事與內容，由時間/歷史/記憶，空間/地理/物質與藝術形式所組成，象徵著在束縛(bar)人類社會的藝術、生物、科學，在電影的載體與凡士林雕塑的表現形式下，進行著性別分化前後的過度時光，與父權社會規範下的抗拒的生成形式之過程。

而《Cremaster》的敘事藉由迴圈般的發展，「場」意涵可延伸為三部分(圖表 4-7-1)：一. 體舞台場 二. 伊底帕斯場 三. 藝術形式場。敘事中的身體與元素，由電影形式在載體的力量：空間、時間、運動與力量，在「場」中進行「生成」。



圖表 4-7-1 場意涵的三種延伸

### (1) 身體舞台場

就敘事電影而言，「場」也是開展敘事/角色/符號的「舞台場」。舞台場上的演員一如等待生成的「欲望機器」與「無器官身體」，在既有人類文化的典章、儀式與神話下，藉由戲劇情節與電影形式，開展著角色間的衝突(conflict)與欲望趨力(drive)間的生成。《Cremaster》遊戲著華格納總體藝術概念，將「場」化作藝術競技的舞台，任藝術衝撞藝術、生成藝術。表演者與藝術家們，猶如嘉年華遊行般，穿插於作品之中，以各自的藝術語言，交換「生成」著彼此，以藝術參養藝術，在雕塑場中如諸多符號的交換組裝一般，生成一藝術機器。而空間是一切身體、運動與事件的的生成場，外在舞台場即是「身體場」內部能量的物質化外顯與投射，人物角色的外顯身體猶如行走於身體內部之中，生成為一體兩面間的疊合。

### (2) 反伊底帕斯場

美國文化與資本主義是 Matthew Barney 的創作材料與母體，也是德勒茲所謂的父母子三位一體的伊底帕斯場(Oedipus Field)，《Cremaster》一如希臘悲劇的舞台上，進行著自我與國家的精神分析診療。在精神分析術語下，戀父弑母、閹割焦慮、陽具崇拜等概念，在美國資本主義的大眾文化、電影、結社、宗教、企業、

歷史、神話、與藝術等符號意指下，伊底帕斯結構機制，藉由欲望的「壓抑」，回溯美國文化的生成與男性自我的「存在」問題。

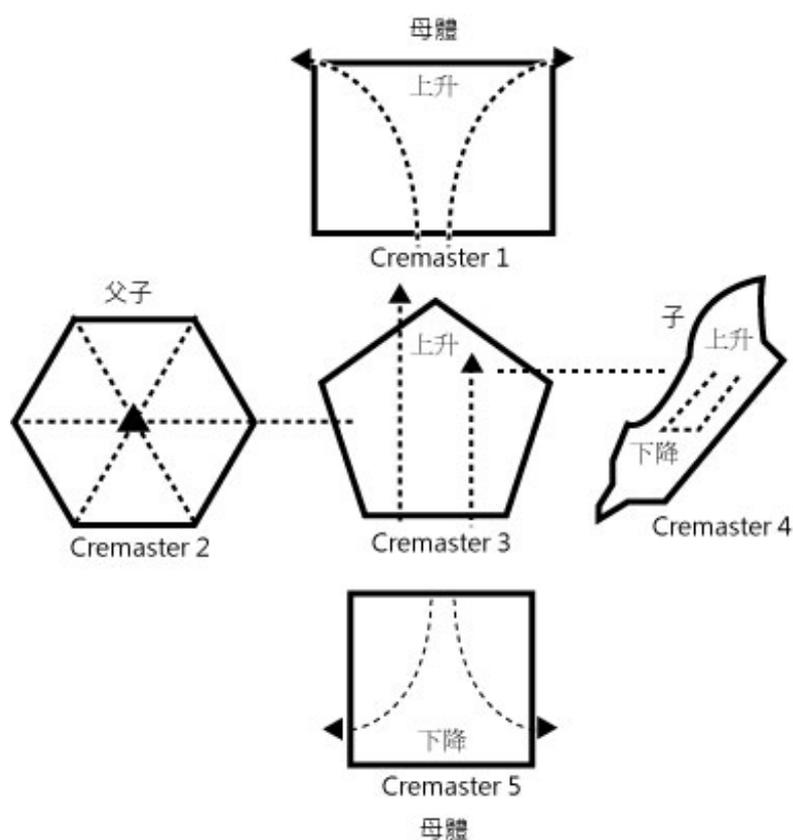
另一方面，以母體/子宮意象和男性父權社會作區分，藉由母體與生成女性的凸顯，生成反伊底帕斯(Anti-Oedipus)面向，藉著欲望的積極生成，陳述 Matthew Barney 所眷戀的性別尚未差異化時的胚胎與母體時光。Matthew Barney 企圖以「生成」觀，替代再現與二元對立，是在意識與無意識的夢囈下，圖像間的挪移與轉譯，藉由無限的生成與延展，在現代化的語境框架下，將語言架空，杜撰 Matthew Barney 精神分裂式的新美國神話。這是結構主義到後結構主義、現代主義到後現代的過渡，在神話與歷史回顧中，藉著重複與差異化所達到的「生成」。

### (3) 符號雕塑場

《Cremaster》一如 Matthew Barney 的雕塑場與欲望雕塑機器，在音影(sound / image)紀錄下，文化儀典與符號在解域化(deterritorialization)和轄域化(territorialization)，雕/塑的增加與刪減的反覆過程中，藉由的電影形式，取鏡、剪輯與音像辯證，將迥異的藝術形式，藉由黏合與再創造，一如凡士林般材質的任意性，進行異質組合和根莖式思考，生成具有新意涵與多義性的閱讀與符號影像。

#### 4.7.2 「生成」的力量

上升(ascending)與下降(descending)是《Cremaster》的最初動力，也是性別分化與男性生殖的身體與欲望趨力。在《Cremaster》1-5 中，分別藉由內容、影像與敘事形式，以多重方向性，進行生成與開展(圖表 4-7-2)。力量以欲望、暴力、影像與聲音的形式，在《Cremaster》的敘事與空間場，在身體、戲劇與符號的能指縫隙與孔洞中，在欲望逃亡與串流的出口/入口積累、流竄與生成，如 Matthew Barney 「能量系統」的再現，一如德勒茲的逃逸路線(line of flight)概念中，藉由混沌曖昧的交疊、摺皺與生成手法，規畫出多線並陳，升降自如的根莖式路徑。生成即是逃亡、運動與力量的過程，如同留下軌跡(trace)並生成藝術形式(form)。

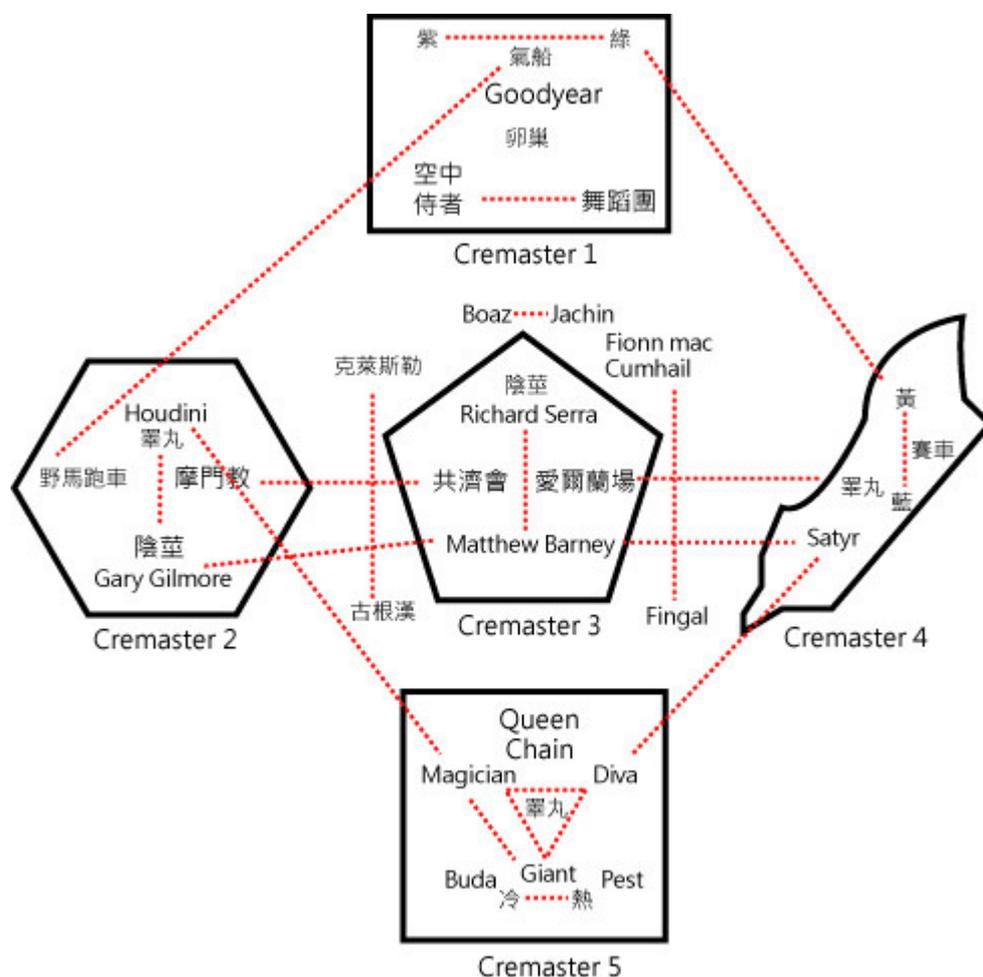


圖表 4-7-2 《Cremaster》升降的生成力量

《Cremaster》中的身體舞台場、伊底帕斯場與雕塑形式場平台上，「生成」的力量分別為三部分：上升與下降、戲劇之力、電影中的聲音影像，在循環中反覆中，運動中生成差異之力。

(1) 上升與下降

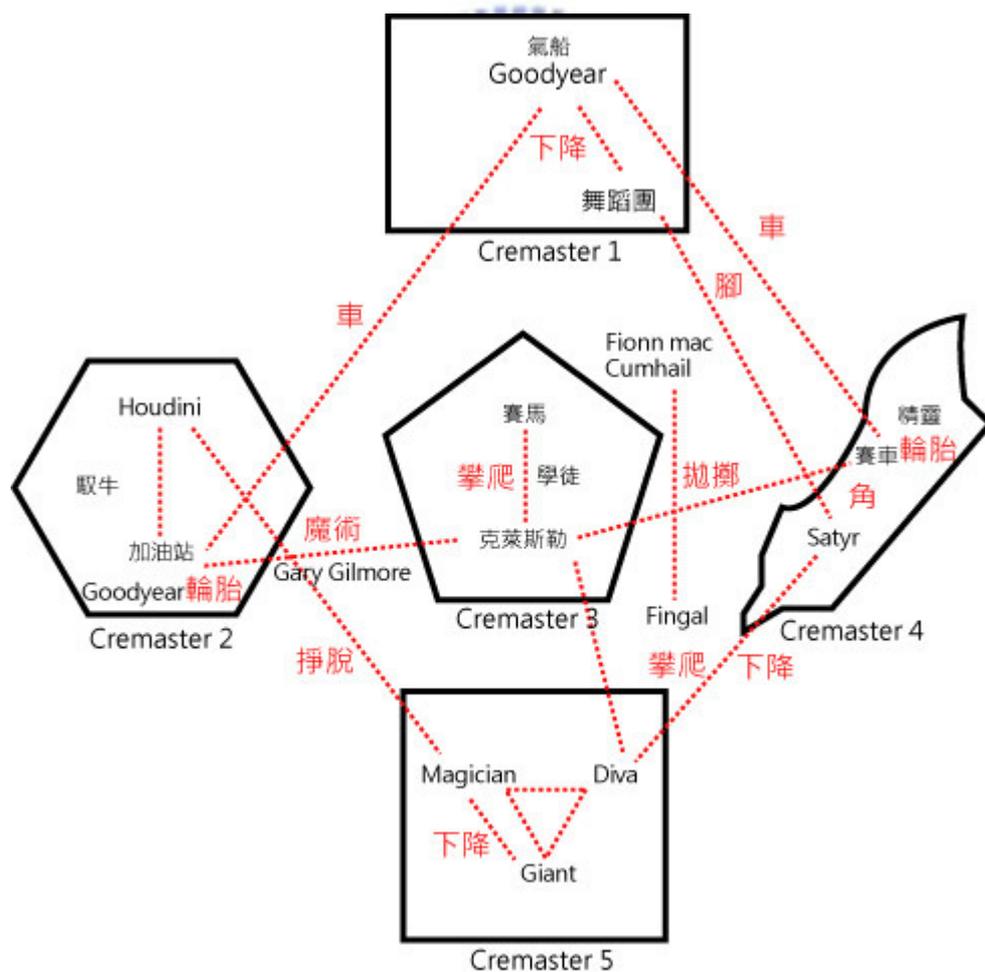
由上升與下降力量延展出對比的意象，在對比與相似間，由此生成力量，串連起多線路的敘事關係。如《Cremaster 4》的藍黃賽車；《Cremaster 1》紫與綠葡萄，空服員與舞者；《Cremaster 2》蠻牛與馬；《Cremaster 3》中的克萊斯勒大樓與古根漢；Boaz 與 Jachin 兩根柱子；Fionn mac Cumhail 與 Fingal 兩位巨人；《Cremaster 5》的 Buda 與 Pest 兩座城市與鎖鏈橋墩，鎖鍊女王的頭冠玻璃球，是猶豫不決，是對抗也是平衡，是兩性對立也是彼此生成。(圖表 4-7-3)



圖表 4-7-3 《Cremaster》對比與相似的生成力量

上升與下降力量，藉著身體的力量與劇情的張力，文明工業、機械與身體間，生成為橫走於作品中的「欲望機器」，藉著腳(foot)、汽車與輪胎(tire)之象徵，推展男性欲望與身體的無限與侷限性(圖表 4-7-4)。在《Cremaster 4》中，由曼島三腳圖騰延伸出的身體競走與賽車競速之欲望，身體在人與動物，文明與自然間的夾縫中，互為表裡，且上且下地在液體與固體所構築的公路上進行逃逸。而後延伸至《Cremaster 1》足球場中的舞蹈、腳的特寫與固特異輪胎的飛船場。《Cremaster 2》加油站的兩輛野福特馬跑車，與兇殺現場玻璃窗上的 Goodyear，車輛、輪胎與腳彼此生成，形象與趨力生成為力量的運作循環。在 Gary Gilmore、蜂與家庭之場之元素下，蜂群一如驅駛的車輛，延展為 Houdi 自我網綁的鐐銬，搬演三個世代的男性宿命論，妄想逃脫而奔向死亡，上演著雄蜂群聚的哀悼儀式。

《Cremaster 3》中，克萊斯勒汽車大樓中，學徒以鏟土充填車蓋與升降梯，呈現埋葬與重生的生命輪迴與妄想。克萊斯勒轎車追撞，是趨力、秩序與失控交加下的跨步，宛如排練多時的芭蕾舞。《Cremaster 5》與《Cremaster 1》，終點與起點的同時開展，包裹住整個《Cremaster》系列生成的封閉力量與運動迴圈，各自向上與向下的開展女與男的生成，性別分化的同歸與疏途。

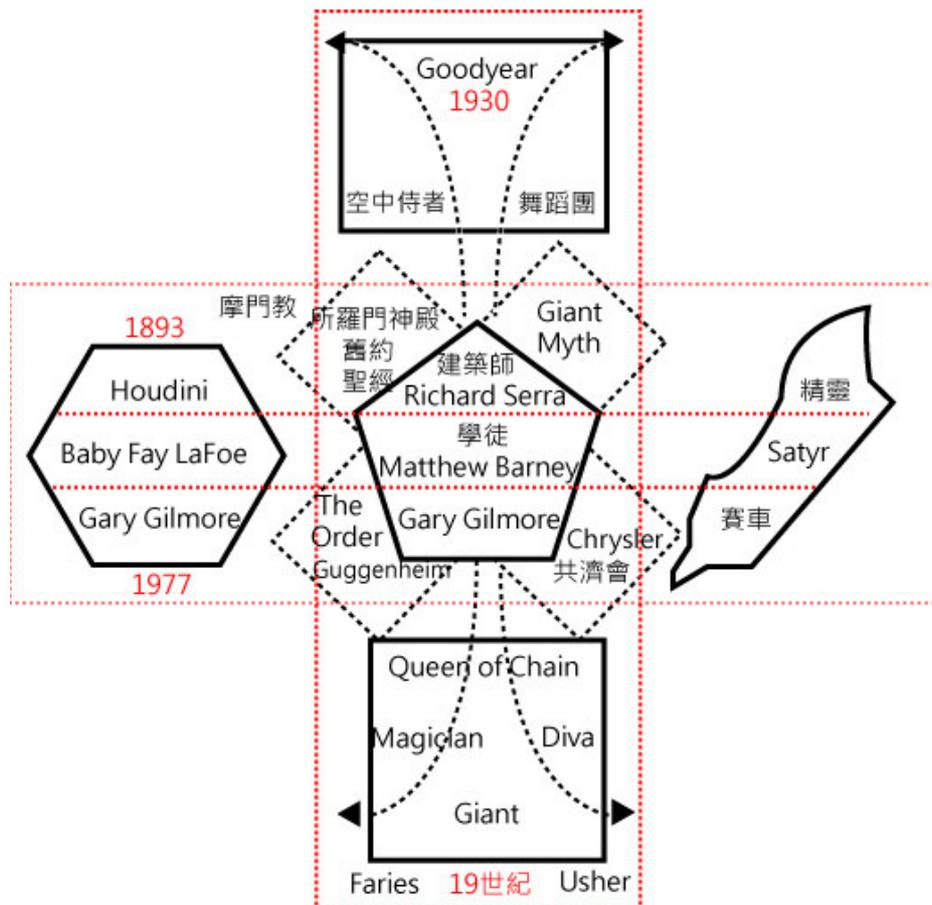


圖表 4-7-4 《Cremaster》身體與機器的生成力量

## (2) 敘事力量

延續上升與下降力量的衝突關係，《Cremaster》藉由平行發生的共時性場景，將場中人物宿命綑綁，陳述戲劇中的衝突；視覺與聽覺；身體的運動與攝影機的運動，將欲望與形象力，傳遞於觀者眼中。藉著敘事場中的角色和類型電影，古典敘事與形式，分別置入《Cremaster》的敘事主題，延續德勒茲對於培根三聯畫圖像的力量分析，《Cremaster》如同無限開展折疊，在無限的三角關係穩定中，找尋對立與衝突之力，生成推動戲劇與藝術形式之力量。

在《Cremaster》各集中，以三聯畫結構所呈現的戲劇關係，生成人物與空間之間的力量圖示(圖表 4-7-5)，使戲劇中衝突與和諧，生成循環不止的力量迴圈。如《Cremaster 4》精靈/賽車/羊男的三位角色。《Cremaster 3》的愛爾蘭巨人神話/克萊斯勒大樓/古根漢美術館的三聯畫空間；學徒 Matthew Barney/ Gary Gilmore / 建築師 Richard Serra，伊底帕斯命定下的反伊底帕斯 (Anit-Oedipus) 奢望，與摩門教/共濟會/聖經的宗教三聯畫。《Cremaster 2》的 Houdini/Gary Gilmore/父子的男性三聯畫關係，Houdini 的表演(1893)到 Gary Gilmore (1977)的死亡。《Cremaster 5》中的巨人/魔術師/Diva 與鎖鏈女王；歌劇院/鎖鏈橋/大浴場的人物與空間三聯畫。《Cremaster 1》中的舞蹈女郎/空服員/Goodyear 女郎的女性三聯畫。而《Cremaster》2-3-4 集與《Cremaster》1-3-5 集，也分別以橫向與縱向的排列方式，交錯生成著可對照的三聯畫迴圈力量圖示。

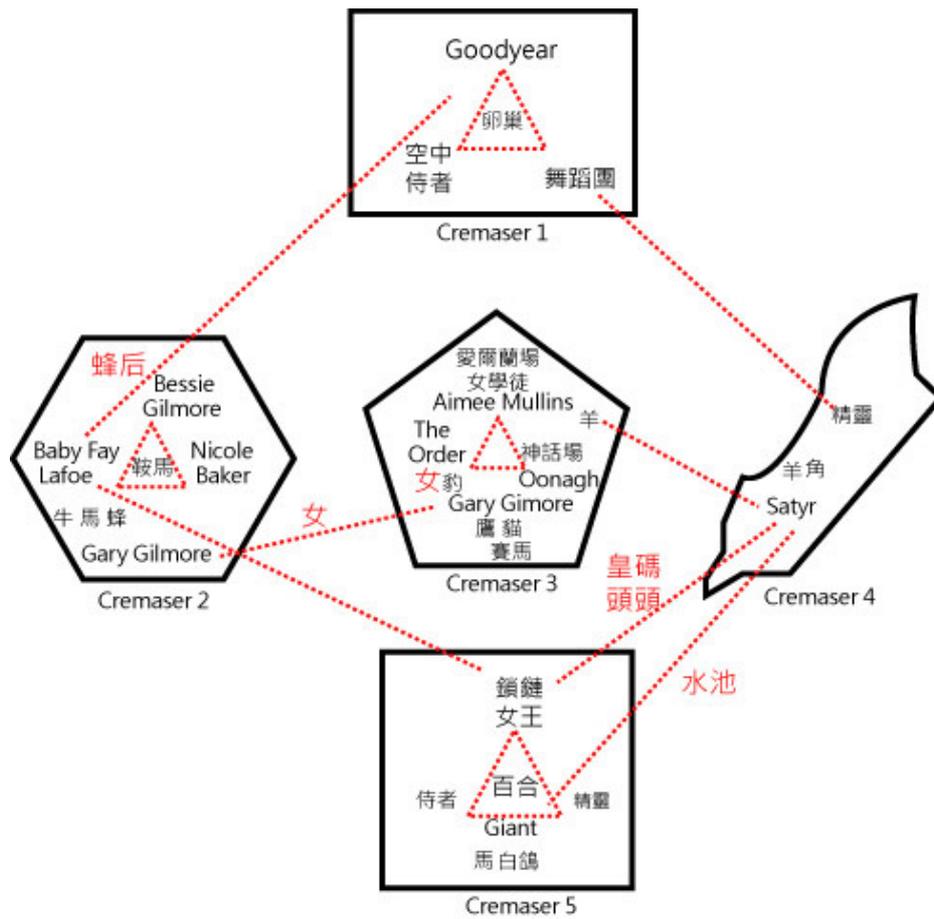


圖表 4-7-5 《Cremaster》三聯畫的生成力量

在男性伊底帕斯場中，女性與動物的出現，串連女性敘事的身影(圖表 4-7-6)。

《Cremaster 1》與《Cremaster 5》，以女性為主角和敘事中心，頭尾扣合住《Cremaster》系列中 2、3、4 集以男性為主角之封閉循環，宛若子宮，對比著父權社會的陽具象徵 (圖表 4-7-6)。《Cremaster 1》中，性感的 Goodyear 女郎在兩艘 Goodyear 飛船的母性子宮內，在接受男性藝術家的目光凝視下，優雅緩步於足球場中。《Cremaster 2》中的蜂后(Queen bee)，與犯下殺人罪行前的 Gary Gilmore，腦中浮現出女友倒影，是內心女性自我的結合渴望。而 Houdini 也終究無法閃躲 Gary Gilmore 祖母 Fay 的女王情網，暗喻男人皆是奔向死亡的雄蜂。Gary Gilmore 藉由奇幻魔術而生成與復活，生成為《Cremaster 3》中的女體屍身，象徵著性別跨越的可能。在〈The Order〉中，女人化身為豹女，生成動物，與學徒身份交疊，生成變化的迴圈，也顯現出男性焦慮，在此，女性與動物為父權社會中之夢魘。《Cremaster 5》中鎖鏈女王(Queen of Chain)如蜂后，Diva/ Magian/ Giant 在詠嘆調中，男性身體藉著白鴿與絲帶而拉升，達到母體回返。《Cremaster 4》中雌雄莫辨的服侍精靈們，以強健肌肉的女性身體，化身能源補給員，滋養著羊男 Satyr 的女性養份。最終，鎖鏈女王、蜂后、Goodyear 女郎與豹女，實踐

著德勒茲「生成動物」與「生成女人」的概念，提點男性生理與機制下的盲點，在提翠肌升降運動的困頓中，在伊底帕斯父權社會中，生成反伊底帕斯社會的力量與運動。

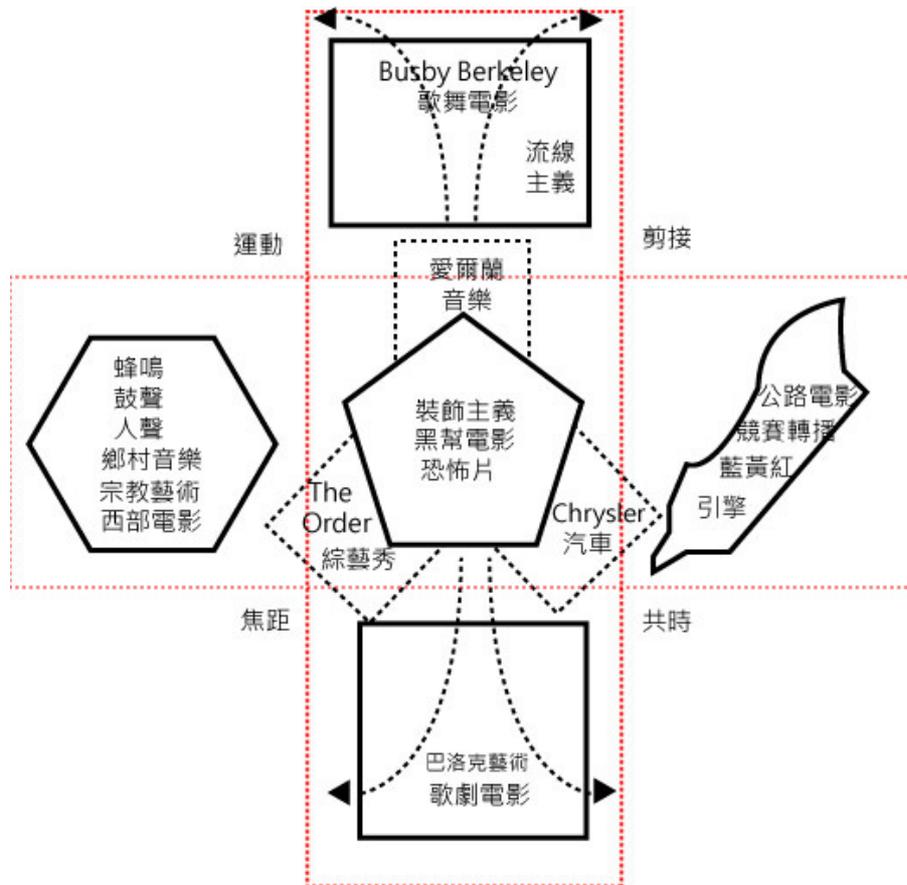


圖表 4-7-6 《Cremaster》的女人與動物的生成力量

### (3) 影/音力量

《Cremaster》以電影形式作為載體，《Cremaster》藉由攝影鏡頭的運動，剪接、燈光、美術與音/像的組合等電影語言，在時間與空間中表現主題：身體與慾望之衝突與生成力量(圖表 4-7-7)。藉由音/影像所表現戲劇張力，在瞳孔與耳朵的孔洞中，交合生成電影形式中於視覺與聽覺間的運動與力量。

在影像的表現形式上，最初來自於 Matthew Barney 的運動員經驗中，藉著體育賽事的商業轉播，游移於捕捉運動員身體狀態，與觀眾的客觀視角交錯的影像語言。在《Cremaster 4》中，藍黃競技賽車與紅白羊男的身影，在攝影機下疊合、切換與對比間，特寫與魚眼鏡頭交錯，如同時間觀賞鐵人馬拉松奔走與賽車競技的現場直播，生成為公路電影的變奏。《Cremaster 1》延續《Cremaster 4》的對比手法，攝影機以 XY 的染色體形式軌跡進行運動，交替 X 的古典透視法與鏡像鏡頭的對稱性，Y 在 1930 年代「流線主義」藉著魚眼鏡頭的擴大，藉著鳥瞰與特寫窺視，上帝之眼的鏡頭與穿越女體的特寫，足球場將女體全面性包圍由攝影機窺視著如顯微鏡下的生物體，觀眾目光如同穿梭於女體之間，是對於 Busby Berkeley 歌舞片形式力量的擬仿、重組與生成。《Cremaster 2》則顯得平靜優雅，細膩的戲劇分鏡醞釀壓抑氛圍，借之陳述摩門教義下的 Gilmore 家族的男性宿命，改寫西部電影(Western)的男性英雄主義敘事。大自然場景中穿梭的鳥瞰鏡頭，拍攝下無人的高山冰川鹽湖，對比困頓於人類社會結構的主角們的靜謐，藉由雄偉自然景象的呈現，是上帝之眼的觀看，與自然場中的解放與積極生成的欲望。《Cremaster 5》如同演奏會實況，秩序排列的章節鋪陳，鏡頭方框如同框架舞台，具平衡的古典樣式，搭配新藝術(Art Nouveau)與巴洛克風格的美術場景，生成華麗視覺感，與《Cremaster 1》的平衡結構對照著。《Cremaster 3》中在裝飾主義(Art Deco)的代表建築克萊斯勒大樓中，搬演著黑幫電影 (Gang Movie)的父權敘事，學徒在升降梯場中與大廳轎車，共時(synchrony)中發生著上升與平行力量的生成，以多視角拍攝人與機器中的變異；<The Order>重返《Cremaster 4》偏好，藉著綜藝節目式作開端，多角度的捕捉學徒攀爬的身體狀態，克萊斯勒大樓的上升力量與各樓層間的平衡力量相互衝突與生成。



圖表 4-7-7 影音力量的生成

在聽覺上，《Cremaster》系列中的音響/配樂，隱然生成在影像之間，聽覺與視覺彼此唱和。《Cremaster 4》中，引擎高速轉動的聲響，與踢踏舞鞋跟踏地配搭，是強烈上升與下降溫度的譬喻。在《Cremaster 1》，甜美如嬰兒床邊呢喃的滴點樂音，與飛船室內密閉氣流聲相應交錯，以聽覺建構子宮的溫暖意象。〈The order〉中，古根漢猶如可任意跳轉的音樂頻道，可聆聽撥弄的豎琴，也可屈指按彈的琴鍵。在高跟鞋的踏踩與龐克搖滾的叫囂中，Richard Serra 再現當年拋鉛創作的聲響，綜合起當代藝術身體的奏鳴箱。《Cremaster 5》的歌劇詠嘆，是古典式樣的女性之歌，是慾望與肉體的齊奏曲。在歌劇院中，男性作樂曲伴奏而女性詠嘆，如大型的 KTV 包廂，舞台上攀爬的 Diva 是靈感與思緒的跳點，舞台也生成一面鏡，與女王位置對稱的共鳴箱。Giant 身繫的緞帶如弦樂之帶，也是高聳昇華的生殖緞帶，在提挈肌男性身體緊繃中，女王窺看視線與詠嘆也趨於臨界，這是音樂視覺化與影像聽覺化的交疊，也是生成影音力量交換下的視聽運動。

## 第五章 結論

### 第一節 場的生成與生產

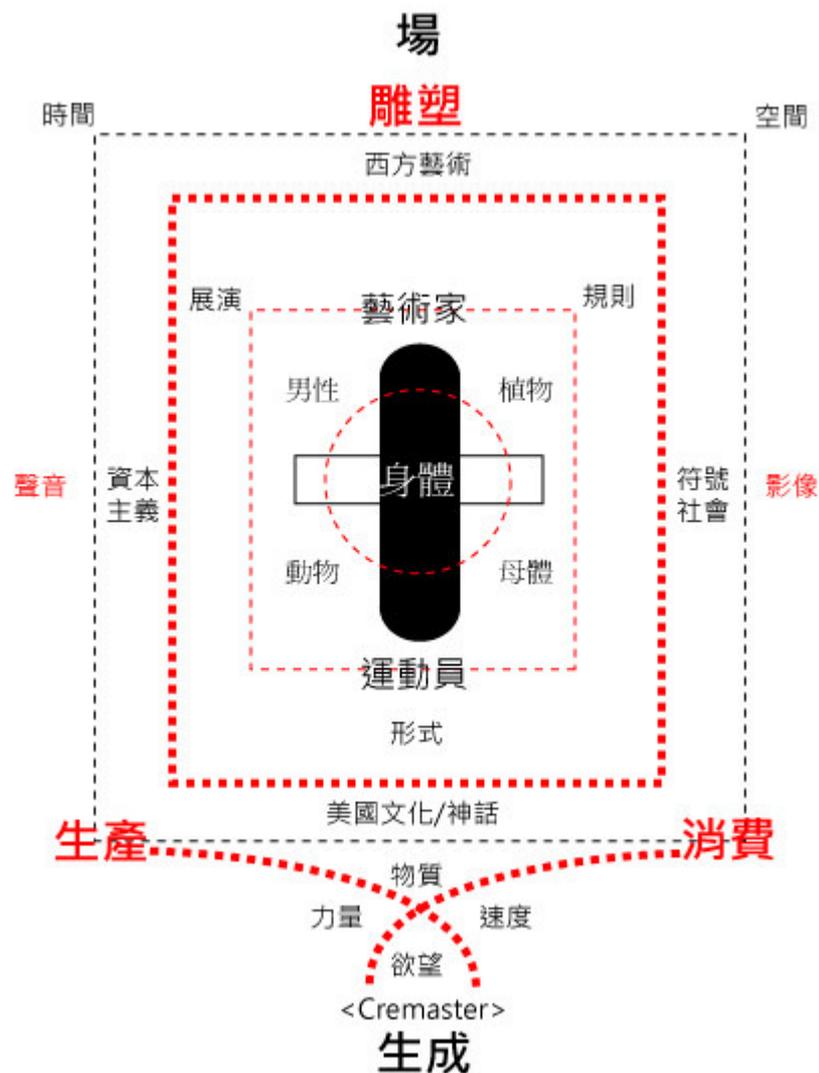
總結上個章節的文本分析與綜合討論，筆者發現在《Cremaster》場的結構中，一切影音形式下的生成，皆是交錯開放性的路徑與欲望衝突過程。Matthew Barney 以自身的男性身體為開端，將運動與藝術身體中的經驗、心理與記憶，彼此互涉，生成為運動競技場與藝術形式的交疊。由身體舞台場、反伊底帕斯場與藝術形式場三者所組成的《Cremaster》循環框架中，在規則/形式/展演間，男性身體在女性胚胎/母體/動物中生成，藉著分裂尋求身體的變異。

《Cremaster》力量生成圖示(圖表 5-1)，是在層層由場框架與平台的延展，以男性身體經驗作起始，場標誌下結合敘事中的動物、植物與女性母體意像，將美式足球運動員與後現代藝術家身份交相混合，在形式、規則與展演間，生成敘事中的核心場。作品中的角色表演/扮演(play)，一如足球競技場中的球員(player)，司其角色之責任，提翠肌(cremaster)題旨中的升降力量，如足球(football)的高低傳遞與戰術上的沙盤推演，生成為球場神話(myth)敘事場的劇情張力與情節鋪陳。「場標誌」(Field emblem)是隊伍的旗幟，而導演 Matthew Barney 則是教練，揮軍調度場中戰術框線是規則，足球傳遞是路徑，無論上升或是下降，專注的是衝突與達陣的可能，演員 Matthew Barney 則是球場中掌握全局的四分衛。而螢幕前的觀眾，宛如身在競技場與藝術形式場中觀賞者，在影音交相辯證下的藝術產製，鏡頭分裂與全知的目光下，伴隨著多樣聲響與樂音，迴盪於沉默無語間的時間行走運動中，在需要凝視與聆聽的場、舞台與生成平台上，以「分裂」感官接收與目睹符號的生成與交換。

《Cremaster》將混沌未定的符號所指(signified)，視為身體胚胎在母體中的性別未分化狀態；在美國文化/神話、資本主義、符號社會與西方藝術形式包圍的場框架之下，以歷史、文化、儀式所堆構出內容與素材，藉著跨界藝術將表演行為、文學、繪畫、音樂與舞蹈等藝術形式，展演於時間與空間的框架。「場」戲劇中，最終以影像與聲音包裹下的電影形式，一如拼剪裁貼的雕塑，藉著剪接、轉場、鏡位的運動與力量，生成場的奇觀。

《Cremaster》一如生產機器般，進行著美國文化下的男性欲望、身體的循環與生成，欲望/物質合而為一，藉著速度與力量的解域、轄域反覆過程，生成重複與差異。如同國家/資本主義體制下，欲望與形式的創造，在生產與消費反覆攪

動下，生成當代視覺與聽覺奇觀的藝術符號，無止盡地餵養予當代藝術的機制，使其運作。



圖表 5-1 《Cremaster》場的力量生成圖示

符號拆解一如解域的進行，分裂狀態去中心的以身體孔洞與地誌孔洞任慾望流轉，場中的人物、掏空的肉身生成為欲望機器，機制、器械、律法、規範的灰色縫隙中，在佯裝、扮演與變形過程中，生成女人、動物或他者，Becoming 是為對於 Being 的性別二分的反抗與否決，前分化期的回歸、詮釋與再現，在記憶的場中，生成是由各種肉身經驗出發，運動與力量猶如兩束睪丸，在人體與場的生成，迴旋擺晃如左右大腦與卵巢般對稱是生物性的生理秩序，拉扯 Cremaster 便是在猶豫間的一則辯證，非語言秩序中，回到曖昧的原初狀態，一切在結構父權秩序下的逃逸，內在世界的原初混沌想像。

最終，《Cremaster》中的「場標誌」生成為美國文明的十字架，而處身於場中的 Matthew Barney 猶如被窺視下的受難者，在啞口與呆滯神情下，譜寫自我聖經的章節，進行著具自戀、暴露與受虐的自我追尋旅程。自編自導的受難循環，註定毫無終場，以尼采永恆回歸與德勒茲的重複與差異，在僵固結構體制的二元對立下，展開塑像、拆解與重構的「生成」儀式，在「場」中思索男性身體與父權制度之限制，尋覓逃亡路線的可能，這即是場的解構與重組。



## 第二節 研究限制與貢獻

在研究過程中，美學理論與藝術家作品，彼此在詮釋與解讀間，是否會造成理論先行，作品淪於迎合與印證的形式，而失去其作品本位？本研究發現，馬修巴尼的當代藝術形式與德勒茲之思想體系，兩者皆產生於高度資本化與後現代的社會型態中，藉著個人身體感知與龐大社會機制的抗衡，侷限與創生的兩面性皆存於彼此，本研究的德勒茲式閱讀，正提供對話之契機，思想理論是經驗的歸結與前瞻性的預言，而藝術形式也包含著思想的有形化的語言，兩者各自承襲西方思想與美學形式脈絡，故能夠交互參照與滲透，並不相悖。

本論文研究嘗試以德勒茲的生成哲學與方法論，應用於馬修巴尼的《Cremaster》作品的解讀，把握欲望/形式/身體之開放性閱讀原則，藉著圖示，將《Cremaster》的「場」概念分析具象化，並且加以綜合比較，體現生成力量與路徑，冀求在美學思考與文本解讀作出新的閱讀途徑，而不侷限於文字敘述之文本分析，以作為本研究之貢獻。而對於藝術創作者，本研究也提供一層次分明之解析過程，透視馬修巴尼的創作方法論，給予啓示與觀摩。



### 第三節 後續研究建議

以身體作為創作素材與題旨，Matthew Barney 之創作仍舊處於巔峰，「場」的概念與「場標誌」仍舊繼續延展著。如在作品《Drawing Restraint 9》(2005)，同樣自導自演並且找來妻子 Bjork 擔任演出，以一艘行駛於日本外海的捕鯨船作為故事舞台，開展他對於日本文化與遠來是客的東方哲理之理解，進而探討關於自然、人與動物間的物鏈關係。另一部在巴西薩爾瓦多拍攝的作品 <De Lama Lamina> (2007)，藉著行為藝術與紀錄片模式，探討自然、土地與人之間的互動，皆可稱為《Cremaster》系列的延伸作，思索土地、身體與文化三者間之差異。

《Cremaster》五集中的動物與女性，也可以個別提出研究，如動物性與當代藝術之議題。作品中以多樣的路徑與排列人物與敘事關係，嘗試以中國哲學中易經五行的排列與材質作出文本分析，也是饒富趣味與可能性的。因此，筆者認為《Cremaster》仍有其他研究上的可能性，有待深入發現。



## 參考文獻

### 中文參考資料

#### 專論書目

- 朱其，《VIDEO：20世紀後期的新媒介藝術》，中國人民大學出版社，2005。
- 巴舍拉（Gaston Bachelard），龔卓軍 王靜慧譯，《空間詩學》，台北：張老師文化，2003。
- 布希亞（Baudrillard, M. Jean），林志明譯，《物體系》，台北：時報文化，1997。
- 約翰伯格（John Berger），戴行鉞譯，《藝術觀賞之道》，台北：台灣商務，1999。
- 大衛·鮑得威爾（David Bordwell），曾偉禎譯，《電影藝術 形式與風格》，台北：遠流，1992。
- 伊芙特·皮洛（Yvette Biro），崔君衍譯，《世俗神話-電影的野性思維》，中國電影出版社，2003。
- Crowley & Graham，王尙文譯，《薩德》，台北：立緒，1999。
- Leader, Darian & Groves, Judy，龔卓軍譯，《拉岡》，台北：立緒，1998。
- Jean P. Fichou，宋亞克譯，《美國文化》，台北：遠流，1993。
- 德勒茲（Deleuze, Gill），姜宇輝譯，《普魯斯特與符號》，上海：譯文出版社，2008。
- 德勒茲（Deleuze, Gill），黃建宏譯，《電影 I: 運動·影像》台北：遠流，2003。
- 德勒茲（Deleuze, Gill），黃建宏譯，《電影 II: 時間·影像》台北：遠流，2003。
- 德勒茲（Deleuze, Gill），董強譯，《弗蘭西斯·培根：感覺的邏輯》，廣西師範大學出版社，2007。
- 威爾杜蘭（Will J. Durant），陳文林譯，《西洋哲學故事》，台北：志文出版社，1994。
- 佛洛伊德（Freud, Sigmund），邵迎生譯，《圖騰與禁忌：文明及其缺憾》，台北：知書房，2000。
- 佛洛伊德（Freud, Sigmund），孫名之譯，《夢的解析》，台北：左岸文化，2006。
- Pam Meecham, Julie Sheldon, 王秀滿譯，《最新現代藝術批判》，台北：韋伯文化，2006。。
- Nicholas Mirzoeff，倪偉譯，《視覺文化導論》，江蘇人民出版社，2006。
- 尼采（Nietzsche），周國平譯，《悲劇的誕生》，台北：左岸文化，2005。
- Robert Stam，陳儒修 郭幼龍譯，《電影理論解讀》，台北：遠流，2002。
- 蘇珊宋姐（Susan Sontag），廖思逸等譯，《土星座下：評論文集》，台北：麥田，2007。
- Dominic Strinari，袁千雯等譯，《通俗文化理論》，台北：韋伯文化，2005。
- 索緒爾（Saussure, F.D.），屠友祥譯，《第三次普通語言學教程》，上海人民出版社，2007。
- 李維斯陀（Levi Strauss），《神話與意義》，台北：麥田 2001。
- W. J. T Micheal，陳永國 胡文征譯，《圖像理論》，北京大學出版社，2006。
- 李幼新，《男同性戀電影》，台北：志文，1993。
- 品西田，《自由空間的嚮往-西方現代雕塑》，嶺南美術出版社，2003。
- 耶穌基督後期聖徒教會，《摩爾門經》中文版，美國，2007。
- 汪民安 陳永國 編，《後身體-文化、權力和生命政治學》，吉林人民出版社，2008。
- 曹愷，《紀錄與實驗：DV 影像前史》，中國人民大學出版社，2005。
- 陳坤宏，《消費文化理論》，台北：揚智文化，1996。
- 陳守良 葛明德，《人類生物學十五講》，北京大學出版社，2007。
- 姜宇輝，《德勒茲身體美學研究》，華東師範大學出版社，2007。
- 麥永雄，《德勒茲與當代性：西方後結構主義思潮研究》，廣西師範大學出版社，2007。

劉其偉，《性崇拜與文學藝術》，台北：雄獅出版社，2002。

羅貴祥，《德勒茲》，台北：三民，1997。

篠原資明，徐金鳳譯，《德魯茲-遊牧民》，河北教育，2001。

焦雄屏，《歌舞電影縱橫談》，台北：遠流，1993。

### 期刊論文

黃海鳴，《從「時間」、「空間」來談培根的作品》，現代美術 36，1991。

黃建宏，《電影中，離散色彩的城市描繪：從王家衛、彭浩翔到馬修·巴尼》，文化研究學會年會，2007。

陳永賢，《詭譎影像的不確定性—以馬修·巴尼（Matthew Barney）的錄像藝術為例》，國際視覺傳達設計學術研討會，2007。

陳美蓉，《應用符號學理論探討圖像符號的意義建構與解讀之特質》，2002。

陳瑞文，《德勒茲的圖表史觀特徵》，中外文學，2008 十二月號。

陳滢如，《馬修·巴尼-Drawing Restraint》，舊金山當代藝廊情報，2006。



## 英文參考資料

### 專論書目

- Gilles Deleuze. Cinema 1: The Movement-Image, University of Minnesota Press, 1986.
- Gilles Deleuze. Cinema 1: The Time-Image, University of Minnesota Press, 1989.
- Laura Mulvey. Visual pleasure and narrative cinema, Screen 16.3 Autumn, 1975.
- Norman Maire. The Executioner's Song, Vintage, 1998.
- Nancy Spector. The Cremaster Cycle, Guggenheim Museum, 2003.
- Nancy Spector. Matthew Barney & Joseph Beuys: All in the Present Must Be Transformed,  
New York :Solomon R. Guggenheim Foundation, 2007.

### 期刊論文

- Hans-Ulrich Obrist. Artist Project :Matthew Barney, TATE MAGAZINE, ISSUE 2,1999.
- Keller, Alexandra. & Ward. Frazer. Matthew Barney and the Paradox of the Neo-Avant-Garde Blockbuster,  
Cinema Journal - 45, Number 2, Winter 2006, pp. 3-16.
- Jerry Saltz. The Next sex, Art in America, October, 1996.
- John Rockwell. Man vs. 'Cremaster': The 10-Hour Test, March, 2003.
- Michael Kimmelman. The Importance of Matthew Barney, The New York Times Magazin, October, 1999.
- Michael Kimmelman. Free To Play And Be Goopy, ART REVIEW, February 21, 2003.
- Roberta Smith. From a Fantasy Film, Luxury Transformed, Art Forum, November 14, 1997.
- Stephen Holden. Cremaster 2: An Epic Avant-Garde Western, The New York Times Magazin, October,  
1999.
- Stephen Holden. Of Sexuality as Darwinian Olympics, The New York Times Magazin, 1996.
- Stephen Holden. Cremaster 5: Modernist Twist to Macho Mythology, The New York Times Magazin,  
October, 1997.

### 網站資源

- [www.drawingrestraint.net/](http://www.drawingrestraint.net/)
- [www.cremasterfanatic.com/](http://www.cremasterfanatic.com/)
- [www.pbs.org/art21/artists/barney/](http://www.pbs.org/art21/artists/barney/)
- [en.wikipedia.org/wiki/Matthew\\_Barney](http://en.wikipedia.org/wiki/Matthew_Barney)

### 影音資料

- Matthew Barney, The Order-From Matthew Barney's Cremaster Cycle 3, Palm Pictures, 2004.
- Matthew Barney, Cremaster Cycle 3
- Matthew Barney, Cremaster Cycle 2
- Matthew Barney, Cremaster Cycle 1
- Matthew Barney, Cremaster Cycle 4
- Matthew Barney, Cremaster Cycle 5