

從頹敗之城到豐饒之都：

淺談《攻殼機動隊》二部曲中亞洲城市影像的文化轉譯／義

廖 勇 超

摘 要

本文擬由全球化的角度出發討論日本科幻動畫導演押井守鉅著《攻殼機動隊》（*Ghost in the Shell*）及其續集《攻殼機動隊 2：Innocence》（*Innocence*）中的亞洲城市影像轉譯／義。第一部份「戰後日本國族認同與科幻想像」討論科幻動畫中的高科技呈現在戰後日本國族認同重建過程中所扮演的角色，以及日本在此建構過程中面對西方高科技想像時所隱藏的心理機制與張力。第二部份「亞洲城市影像轉譯／義與東亞全球化」則以日本科幻動畫經典《攻殼機動隊》（*Ghost in the Shell*）及其續集 *Innocence* 中的城市影像轉譯為起點，試圖分析兩片中對於亞洲城市形象／影像再現的轉變，以及在此轉變中日本國族認同模式的變遷：就《攻殼機動隊》而言，討論的重點在於本片的影像轉譯／義過程如何利用西方科幻影片中東方主義化了的亞洲影像（*Orientalized image of Asia*）來區隔「高科技」的日本與其他「落後」、「雜亂」、「未啓蒙」的亞洲城市地景；而對於其續集 *Innocence* 的觀察面向則側重在經歷了現代化、全球化過程後的亞洲城市地景呈現，以及此充滿各式資本、活力充沛的「現代化亞洲」對於向來自居亞洲現代化之首的日本所帶來的衝擊、摩擦、與張力。

關鍵詞：押井守，《攻殼機動隊》，《攻殼機動隊 2：Innocence》，日本動畫，軟性國族主義，全球化，全球城市

臺灣大學學術
期刊資料庫

-
- * 本文 94 年 10 月 17 日收件；95 年 3 月 1 日審查通過。
- ◆ 本論文原發表於 2005 年 5 月 27 日於佛光人文社會學院所舉辦之「圖像時代中的文、史、哲學門教學與思考研討會」。筆者在此感謝與會人士，范純武和蔡淑惠兩位教授以及匿名審查人所提供之回應及寶貴意見。

From the City of Decay to the City of Exuberance :

On the Cultural Translation of Asian Cityscapes in Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell* and *Innocence*

Yung-chao Liao*

Abstract

This paper discusses the cultural translation of Asian cityscapes in Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell* and its sequel *Innocence* from the perspective of globalization. The discussion is divided into two parts. The first part focuses on the pivotal role that SF imaginary plays as Japan seeks to re-establish its national identity after the great defeat of World War II, together with the psychological mechanism and tension underlying this re-structuration. The second part starts from an analysis of the cultural translation of Asian cityscapes in *Ghost in the Shell* and *Innocence*, hoping to tease out the transformation of how Japan adjusts itself in relation to an Asia that has been undergoing a drastic process of globalization.

Keywords: Mamoru Oshii, *Ghost in the Shell*, *Innocence*, Japanimation, soft-nationalism, globalization, global city



臺灣大學學術
期刊資料庫

* PH.D Candidate, Department and Graduate Institute of Foreign Languages and Literatures, National Taiwan University.

關於千葉市（Chiba City）為何容忍仁清區（Ninsei）存在的解釋眾說紛紜，然而凱斯（Case）傾向認為這群流氓（the Yakuza）興許是想將這兒當成一處類似歷史公園之地來保存，以提醒其卑微的出身。然而他也認為新興科技需要法外之地的說法言之有理，也就是說不夜城（Night City）的存在並非為了其住民，而是一處為了科技所特意保留且不受監督的遊樂場。

——季普森，《腦界魔法師》（William Gibson, *Neuromancer*）

要談到日本動漫文化對於全球所產生的各式效應，不如讓我們先從一則台灣的廣告說起。影片開頭所試圖描述的是男孩間的純真情誼：主人翁小胖接受了摯友一生的請託緊緊護住他「最重要的事物」即便雨下得再大，小胖也寧願仗義捨身維護受託物的周全。而這一份「真誠」的守護信念在片尾成爲中國信託財富管理對於客戶的誠摯情誼，似乎要向客戶傳達出中國信託商業銀行人性化的一面。在此，我們先姑且不論這樣的廣告在意識形態上（老掉牙）的矛盾（如，以人性化爲幌子行資本主義剝削之實），廣告中其實有趣的是扮演重要角色的受託物——一本獨家珍藏，只有男孩擁有的《怪醫秦博士》漫畫單行本（第五集）。

如果說這則廣告有什麼打動人心之處，也許就是在於其凸顯了日本漫畫對於戰後台灣世代成長經驗的重大影響：日本漫畫對於小胖等人來說不是硬梆梆的課本，而是日常生活中的切身實踐。雖說這則廣告明顯以販賣懷舊（nostalgia）來說服潛在客群，然而廣告對於七八〇年代以後的台灣人世代有著近乎鄉愁的感染力其實更間接證明了日本漫畫，甚至是動畫和遊戲（簡稱ACG）在全球所具備的影響力。除了在東亞的無遠弗屆之外，日本動漫畫和遊戲對於歐美其實也具備了相當的影響力，而其所產生的效應在1990年代之後愈形明顯。就美國而言，日本動畫引進的速度近年來有加快的趨勢：早期的動畫，如《機動戰士鋼彈》（*Gundam*），花了20年之久才登陸美國，然而近來日本動畫的登陸卻只需半年到一年左右的時間（如*Gundam Seed*和《攻殼機動隊》），這其中原因除了日本動畫在國際上水漲船高的知名度（如宮崎駿的動畫《神隱少女》分別在2002和2003奪得柏林影展金熊獎和奧斯卡最佳動畫獎）以及《神奇寶貝》（*Pokemon*）所展現的驚人銷售成績之外，最重要的因

素之一恐怕是受到時代華納（Time-Warner）的卡通頻道（Cartoon Network）的推波助瀾：“Toonami”（cartoon + tsunami）和“Adult Swim”兩個節目便經常性地放送日本動畫。就某種程度而言，這陣日本動畫所掀起的狂潮其威力之大恐不下於南亞巨浪，也因此當地的新聞報導中有「anime海嘯」（“tsunami of anime”）之稱（Tamara Chuang）。¹

雖然各地對於日本動漫畫的摯戀有其特殊的文化接收脈絡（譬如，應以殖民現代性的角度解讀台灣對於日本動漫畫的摯戀），然而此脈絡卻也必須置於日本動漫畫的全球化之下來觀之。日本動漫畫作為文化商品、日常實踐、資訊傳播、以及文化帝國主義的手段其所彰顯的不僅僅是非黑即白的意識形態評斷（即，日本動漫畫作為文化侵略或是新雜種次文化形成），更重要的是其本身已成為全球化架構下地理政治的各式權力輻奏之處，也因此，要談論日本動漫畫的全球化便得拋開文化帝國主義非黑即白的僵固思惟，進一步細細爬梳出日本動漫畫中繁複且充滿斷裂和矛盾的文化轉譯（cultural translation），看看這些轉譯下的影像呈現是如何經歷了政治地理權力的轉換而在各自的文化脈

¹ 根據美國當地的新聞報導指出，2003 年美國anime粉絲／迷（fans）花在日本動畫相關產品的金額是 100 億美元，而《神奇寶貝》是 1999 和 2000 這兩年銷售最佳的動畫產品：在 1999 年，任何一家獲得《神奇寶貝》授權製造商品的公司都有 10% 的成長，而當年美國玩具市場也因此隨之成長了 10%（參見 Tamara Chuang）。除了美國之外，日本動漫畫也在法國、瑞士、德國、義大利、香港、韓國、和台灣等地區受到歡迎（見陳仲偉，頁 8-22 以及 Alplus 的〈美日動漫畫雜談〉和〈日本動漫畫在義大利〉）。雖然誠如陳仲偉所指出，這些國家所流行的日本動漫不見得都是由日本正式出口的商品（許多是盜版，甚至是將多部作品隨意剪接成一部，而有些作品則是仰賴粉絲／迷自發性的引介），然而其廣泛的被消費和談論在在證明了日本動漫畫在全球文化層次上的影響力。日本官方則要到 90 年代末期才開始正視到日本ACG產品在國際上具有的龐大產值而積極進行推銷（如由 2002 年開始舉辦的「東京國際動畫博覽會」〔Tokyo International Anime Fair〕）。就 2005 而言，集合日本 197 家動畫公司的「東京國際動畫博覽會」便吸引了全球各地的粉絲和買家，光是美國一地便將採購高達十億美金的日本動畫商品（鍾陳杰）。在美國則有「日本動畫促進協會」（The Society for the Promotion of Japanese Animation）所舉辦的Anime Expo博覽會，並由Bandai Entertainment 等公司進行日本動漫畫行銷。就台灣而言，這幾年也出現了「台灣國際動畫影展」，在推銷本土動畫之外也積極引介全球各地的動畫，而今年還特別舉辦了押井守（本文分析文本《攻殼機動隊》的導演）特展，並邀請他來台灣訪問。從日常生活的層次來看，日本動漫畫在台灣的影响力便已十分驚人：除了散布四處的漫畫屋之外（絕大部份都是販賣日本動漫相關產品），電視的卡通時段也幾乎是日本動畫的天下，而且新舊皆有。就 2006 年四月而言，光是三台正在上檔的日本動畫細細數來便有《多啦A夢》、《烏龍派出所》、《我們這一家》、《航海王》、《烘焙王》、《遊戲王》、《魔法少年賈修》、《火影忍者》、《頭文字D》、《Keroro軍曹》等等。當然，美國卡通動畫在市場上也佔有一定的比率，然而卻遠不如日本動畫來得高。

絡下進行著雜揉拼貼的影像操演。

本文擬由上述的脈絡討論日本科幻動畫導演押井守鉅著《攻殼機動隊》（*Ghost in the Shell*）及其續集《攻殼機動隊 2：Innocence》（*Innocence*）中的亞洲城市影像轉譯／義。第一部份「戰後日本國族認同與科幻想像」討論科幻動畫中的高科技呈現在戰後日本國族認同重建過程中所扮演的角色，以及日本在此建構過程中面對西方高科技想像時所隱藏的心理機制與張力。第二部份「亞洲城市影像轉譯／義與東亞全球化」則以日本科幻動畫經典《攻殼機動隊》（*Ghost in the Shell*）及其續集 *Innocence* 中的城市影像轉譯為起點，試圖分析兩片中對於亞洲城市形象／影像再現的轉變，以及在此轉變中日本國族認同模式的變遷：就《攻殼機動隊》而言，討論的重點在於本片的影像轉譯／義過程如何利用西方科幻影片中東方主義化了的亞洲影像（*Orientalized image of Asia*）來區隔「高科技」的日本與其他「落後」、「雜亂」、「未啓蒙」的亞洲城市地景；而對於其續集 *Innocence* 的觀察面向則側重在經歷了現代化、全球化過程後的亞洲城市地景呈現，以及此充滿各式資本、活力充沛的「現代化亞洲」對於向來自居亞洲現代化之首的日本所帶來的衝擊、摩擦、與張力。

一、戰後日本國族認同與科幻想像

日本動漫畫的發展雖起於戰前，然而其重大革新與影響力的發揮卻是始於戰後，於八〇年代末擴展至西方，而後在九〇年代大放異彩。根據方振寧的說法，戰後的日本動畫約分為三大熱潮：第一次動畫熱始於松本零士的史詩科幻大作（*Epic SF*）《宇宙戰艦大和號》（1974）；第二次動畫熱則由《超時空要塞》（*Macross*, 1982）帶動（另一說為1979年上演的《機動戰士鋼彈》，參閱陳仲偉 53-54）；而第三次熱潮的出現則是庵野秀明的名作《新世紀福音戰士》（*EVA*）所引起的收視狂熱。然而就日本動畫（*Japanimation*，或稱*anime*）之於西方的影響則得從大有克洋1988年的《阿基拉》（*Akira*）和押井守1995年的《攻殼機動隊》（*Ghost in the Shell*）談起；前者在西方世界的初試啼聲讓歐美影壇見識到日本高水準、富含人文哲理的動畫作品，後者則在影評和商業成就上皆有所斬獲，不僅成為1996年美國錄影帶的銷售榜冠軍（見陳仲偉 16），

更深深影響著後來西方科幻片的發展，如《駭客任務》(*The Matrix*)。²

雖然上述所提及的日本動畫發展史並無法窮盡所有日本動畫發展的面向，然而我們卻不得不注意到其中的有趣之處，也就是說這些重要的動畫幾乎全部都是科幻取向。日本自詡為亞洲第一現代化國家（就成功度來說）其所自豪的便是其現代化之後所帶來的工業化以及高度科技發展（當然還伴隨這些發展所產生的龐大殖民利益），然而此一自明治維新之後在亞洲幾乎無往不利的現代化自我鏡像卻在二次大戰後被打回原形；猶有甚者，如此的挫敗卻是奠基於美國更高的軍事科技。也因此，戰後的日本除了不斷出現的反美聲浪之外，也造就了重新以科技站起來的文化想像（從哪兒跌倒就從哪兒站起來），而其中最令人印象深刻的恐怕非手塚治虫筆下集人文主義與高科技於一身的《原子小金剛》莫屬（電視動畫版出現於1963）。誠如范健祐所言，手塚治虫的作品安撫了戰後擔心受怕的日本人，並且以筆下的人物勾繪出大和民族當時最急切所需的（復興）「夢」（133-34）；鄭運鴻在分析日本發展機械人的狂熱時也指出，ATOM（原子小金剛簡稱）與 atomic bombs（原子彈）之間有著有趣的關連性（ATOM出現在日本遭受原子彈轟炸後的第六年），而ATOM的文化想像更是深植日本人心，形成了間接促進日本機器人文化的所謂「原子小金剛效應」（690-91）。

也因此，當我們探討日本動畫的科幻面向時便得注意科幻動畫與戰後日

² 影迷們在談論《駭客任務》與《攻殼機動隊》之間的關係時通常都不會忽略一則軼事：話說Andy和Larry Wachowski兄弟在和製作人Joel Silver商談下一步拍片計畫時興沖沖地放了《攻殼機動隊》一片，並宣稱要將其改編成真人版搬上螢幕。當然，就如《攻殼機動隊》一般，《駭客任務》中所擷取的電影元素絕不僅限於《攻殼機動隊》一片，其中尚包括William Gibson的小說、Stanely Kubrick的《2001 太空漫遊》、吳宇森的動作片、以及大友克洋的《阿基拉》等等（關於《駭客任務》中可能受到的各式文本影響，請參見Vanessa Sibbald的“‘The Matrix’ Film History 101”）。話雖如此，Wachowski兄弟卻仍對於日本動畫念念不忘，並隨後在2003年廣邀了諸多日本知名動畫導演以《駭客任務》三部曲為藍圖創作了結合CG動畫與anime手法的*The Animatrix*動畫短片集。如此雙重跨界的合作（跨越了美/日國界與電影/動畫界）再一次凸顯出文化全球化下各式文化影像彼此混種交疊的轉譯/義實踐——對於像*The Animatrix*一般的雜揉文化形體，詹明信（Frederic Jameson）對後現代影像欠缺深度的批評顯然力有未逮，因為影像拼貼轉換的過程從來離不開文化的轉譯（cultural translation），而文化的轉譯也必定帶來轉義的可能。如果說影像拼貼之所以缺乏深度，那並不僅僅是因為歷史感消失，更重要的是對於「歷史」這個概念產生意義的思惟模式在當今全球在地化的過程中已經表面化、拼貼化而成為點對點、區域對區域的橫向連結。在此過程中，各式歷史（histories）藉由影像流動的互相串連、雜揉、或激化形成了看似扁平卻四處充滿了張力、衝突、或契機的表面歷史。

本國族身分認同建立間的關連性和心理機制：就文化想像的層次而言，科幻動畫普遍耽溺高科技的現象（從機器人、生化人、高科技的資訊傳導硬／軟體、甚至是《攻殼機動隊》中「去身體」的網路人工生命）揭櫫了日本文化想像中意欲在科技的層次上「比西方還像西方」的企圖，而這樣的想像成爲日本彌補戰敗閹割情結的心理機制之一（在軍事科技上的挫敗，以及因此挫敗而必須臣服於美國政權，甚至將天皇的位置由神格降爲人格等等）一藉由科幻動畫中的高科技想像，受西方軍事科技重創而失去主體自信心的日本，一如伊底帕斯腳本中遭受閹割威脅的小男孩一般，專注、焦慮地摯戀著「西方科技」此一既危險又充滿誘惑的陽具意符（the Phallic Signifier），希冀有朝一日能取得父的權威、佔據父的位置，成爲陽物（the Phallus）合法的擁有者（to have the Phallus）。³ 然而我們必須注意的是，如此對於西方科技的摯戀在戰後的日本並不是完全照單全收的。這其中所隱藏的焦慮，尤其是對於「日本人」在以西方科技（或更廣義地來說，西方化與快速工業化）重新建立國族認同之後的定位問題，在戰後的日本國內引發了一股急欲與西方劃清界線的論述風潮，也就是所謂的「日本人論」（*nihonjinron*）。此風行於 1970 年代日本的論述風潮，誠如吉野耕作（Kosaku Yoshino）的分析所言，可追溯至 1950 年代對於日本民族缺點的自省，其凸顯與西方差異的本身其實所彰顯的是戰敗後日本低落的自信心和自我貶抑（可由岸田國土〔Kishida Kunio〕於 1947 年所寫的《日本人變態論》〔*A Theory of the Abnormalities of Japanese*〕書名中窺見一二）。可是當日本於六七〇年代經歷快速西方化和工業化之後，和西方的差異性卻反而被運用來建立日本的國族身分認同，成爲「日本獨特性」背後最強而有力的論述機制。「日本人論」的最有趣之處在於，相較於西方將自身標舉爲「常道」（the norm）的思惟模式，日本傾向將自身視爲「特出」（exception），並以此

³ 如此的心理機制不僅僅存在文化想像的層次，事實上它還進一步被運用在戰後日本國內廠品的行銷策略上。當日本科技產品在五、六〇年代的西方仍屬於低價、低品質的商品時，Sony 與 Matsushita 兩大公司對內以「國際化」的產品形象來建構本身的威望（強調日本產品在高科技的西方佔有一席之地，因此具備高科技的品質），然而當八〇年代日本科技商品在西方獨占鰲頭時，重點則轉移至日本「特有」的「創新模仿」（innovative imitation）上，強調日本產品本身所具備的高品質與威信（參見 Yoshimi）。如此的轉變恰恰印證了日本在這場「科技陽具搶奪戰」中文化想像和具體實踐互相幫襯、彼此牽成的辯證性過程：從「被科技閹割」的創傷到「高舉科技」的意氣風發，日本成功地藉由西方這個它者（Other）建立了戰後新形態的國族主體性。

特殊性來建立自身的國族身分認同。⁴ 也因此,「日本人論」往往易流於本質主義化而成爲日本在種族、經濟、以及文化上具備先天優勢的國族迷思。雖然就吉野耕作的分析所言,如此強調日本特出性的文化思惟並不特別凸顯日本的優越性(29, 36),然而此處所謂「不特別凸顯優越性」所比較的對象其實是「西方」而非處於殖民現代性下的「亞洲」:日本對於西方不展現出優越感不必然意味著其對於亞洲各國也如此看待(當然更弔詭的是,對亞洲各國不表現出優越感也不見得是不具備優越感心態)。雖說「日本人論」是一股試圖與西方區隔的國族主義論述風潮,然而其論述的建構卻是深深仰賴著「西方」這個它者,也因此,和「西方」這個它者之間的欲拒還迎、藕斷絲連也成爲日本戰後國族主義建構揮之不去的夢魘。

爲了在這兩大論述中取得巧妙的平衡點(即,「擁抱西方現代性」和「強調日本差異性」),戰後的日本發展出一套特出的國族建構模式,也就是Iwabuchi Koichi所謂的「軟性國族主義」(soft nationalism)。Iwabuchi Koichi對於此國族認同模式做出了一針見血的分析。他認爲戰後的日本試圖以軟性國族主義來建立自身的國家認同:不同於奠基於傳統文化與種族的本質主義式國族建構(如「日本人論」),軟性國族主義強調的是以「西方眼中的刻板日本形象」來建構自身,並以此爲樂,藉以保護「真正的」日本(Iwabuchi 2002a: 459-62)。這其中的防衛性心理機制確實頗令人玩味:藉由演出西方眼中東方主義化了的日本形象,日本可以藉由西方眼中的制式形象對於全球散發文化影響力而不失去自身文化的完整性(畢竟這些只是演給西方人看的,真正的日本/人並非如此)。這也就是說,所謂「真正的」日本/人其實是隱匿在西方眼中的日本形象之後,其特殊性只有「自己人」才得領會。在此,軟性國族主義之所以「軟」,其所指的自是其身段之軟:在人前,軟性國族主義所塑造出的日本/人形象就如影武者一般以其柔軟之姿任憑西方擺弄詮釋;於人後,軟性國族主義卻掩口竊笑,安適恬逸地固守日本/人的卓絕特出。在如此極端的策略運用之下,我們不僅見識到軟性國族主義的藉力使力、將計就計,更隱隱窺見本質主義「日本人論」的身影,若隱若現飄然揮之不去。再者,西方眼中

⁴ 根據的Kosaku Yoshino分析,「日本人論」中常論及的差異性可包含兩種層次:就語言和溝通文化而言,日本人具備了寡言、矛盾、非邏輯性、情境式倫理、以及情感性這些特質;就社會文化而言,日本強調的是群體主義、垂直層級劃分、以及依賴性。關於「日本人論」發展脈絡和基本論述的分析,請參照Kosaku Yoshino的*Cultural Nationalism in Contemporary Japan*一書,頁9-38。

的刻板日本形象也經歷了多重的轉變。誠如 Iwabuchi 指出，當代刻板的日本形象並不僅僅是傳統的藝妓或是武士（所謂「菊花與劍」的刻板形象）；如今西方眼中的日本是摩里（David Morley）和羅賓斯（Kevin Robins）所提出的「科技東方主義」（techno-Orientalism）下的日本，是一種在科技（尤其是硬體）上超越西方的日本它者，以及在形態上不具備情感、宛若機器人的日本人形象（參閱 Morley and Robins: 147-73; Iwabuchi 2002a: 459）。摩里和羅賓斯更進一步指出，西方脈絡下日本刻板印象的轉變其實揭示了西方現代性霸權的消退，以及對於此霸權消退隨之而來的焦慮和恐慌。也因此，當日本在八〇年代成為東亞現代性霸權且積極收購西方資產時（最有名的兩個例子莫過於 Sony 於 1989 年收購哥倫比亞影業〔Columbia Pictures〕以及松下於 1990 年收購 MCA 環球影業〔MCA-Universal〕），日本人在西方人的心目中便具備了宛如猶太人般的萬惡形象：狡詐、冷血、善於計謀和囤積財富，而這一切自是爲了顛覆長久以來自居現代化鰲頭的西方文明（154-59）。

從日本對於自身形象建構的轉變我們可以觀察到，藉由將自身科技／幻化爲看似冷血無情的機器人形象，日本戰後的軟性國族主義論述其實還是保存了「日本人論」中強調日本人特出性的元素。只是弔詭的是，這所謂「真正的」日本人特質卻是遁隱於西方眼中的「刻板」日本人形象（即，「高科技硬體」的完美化身）之中，以致在形象／影像的層次上無法得見。而戰後科幻動畫中充斥的各式「高科技硬體」影像，從船堅砲利的宇宙船、火力強大的鋼彈機器人、到《攻殼機動隊》中無所不在的生化人／人機複合（cyborg）都再再鼓吹、強化了科技東方主義下的日本人形象，一方面將日本等同於高科技的印象／影像藉由西方強勢的全球化力量散佈全球各地，另一方面也滿足了戰後日本國內亟需「高科技」想像來重建國族認同和優越感的需求——以柔軟的身段化身爲西方眼中的高科技硬體，戰後的日本是既「軟」且「硬」，真可謂名副其實的「軟硬通吃」。

二、亞洲城市影像轉譯／義與東亞全球化

誠如上面的分析所言，戰後的日本在軟性國族主義的運作之下發展出一種類似蝴蝶君式的策略，特意迎合、扮演著西方東方主義凝視下的日本人形象。雖然說日本的形象在戰後的幾十年間經歷了極大的變化（從藝妓與武士轉

換成高科技機械人)，然而如此的轉變並不是一夕之間就達成的。在形象轉變的過程中，西方文本中所呈現的日本影像／形象往往與其他亞洲各國同被視為「亞洲」的一部份，也因此一視同仁地被賦予異國風情與紊亂落伍的特質（這種情形尤其在科幻文本中最為常見）。因此，爲了要維持自身的差異性和優越感，尤其是與其他亞洲各國有所區隔，日本便得在西方東方主義凝視下的亞洲影像／形象中想出脫身之道，以避免被一視同仁地歸類成「落後」、「現代化不完全」的化外之地。

要討論這個議題，日本科幻動畫與西方科幻電影之間的影像轉譯／義便顯得十分合適，因爲它恰恰彰顯了上述所提及的日本矛盾心態。就如先前所言，日本科幻動畫中高科技的想像是種戰敗闖割情結的癥狀（*symptom*），而在此模仿、挪用、且超越西方的過程中，我們不可忽略的是日本科幻動畫中影像轉譯／義在日本化過程後所具備的地理政治性，因爲如此的挪用轉譯／義，就如 Iwabuchi Koichi 所言，往往挪用了西方凝視下的亞洲影像（包括日本），並在挪移的過程中將日本與其他亞洲國家的影像分離，形成一種「日本非落後亞洲一員」的矛盾心理防衛機制（*ambivalent self-defensive mechanism*）。⁵

在分析日本科幻動畫對於西方影像的模仿、挪用、和創新過程時，押井守的《攻殼機動隊》是部具有指標性的文本。這其中的原因自是因爲《攻殼機動隊》所牽動的西方／日本的互文性（*inter-textuality*）：誠如前陣子應邀來台的押井守所言，他的作品深受《2001 太空漫遊》和《銀翼殺手》兩片西方科幻經典的影響。⁶ 而《攻殼機動隊》的誕生也隨後在西方科幻電影和動畫界造

⁵ 在此筆者以國族主義爲切入角度來分析《攻殼機動隊》並未意圖將其視爲唯一的詮釋途徑。本文對於《攻殼機動隊》的討論側重於影像轉「譯」在全球化之下轉「義」的意識形態分析，而不涉及閱聽大眾對於此作品的接收和隨之衍生的次文化探討。次文化對於文本的詮釋與挪用往往別出心裁，且因地制宜對於文本有著各式具備在地意義的回應，然而可惜的是，目前對於《攻殼機動隊》的探討仍較著重於生化人的基進性（或不具基進性），尤其是對於性／別或後人類（*post-humanism*）等等議題的剖析。筆者認爲除了進入文本內容探討其所具備的顛覆性之外，也不能忽略「文本」本身做爲文化商品和全球地理政治權力輻奏場域的面向。

⁶ 押井守在今年舉辦的「台灣國際動畫影展」上直言，若當年沒有看過這兩部科幻經典的話，他可能就不會進入電影這一行。然而有趣的是，相較於對這兩部具劃時代意義經典影片的推崇，押井守對於受其作品影響至深的《駭客任務三部曲》卻語帶保留，宣稱他三個月前才看了這部片，並認爲自己的創意較佳（見曹玉玲）。從當初學師《2001 太空漫遊》和《銀翼殺手》的孺慕之情到超越西方科幻動作的志得意滿，這番談話恰恰顯露出押井守與 Wachowski 兄弟之間的影响焦慮（*anxiety of influence*）：相較於 Wachowski 兄弟不帶保留地

成巨大漣漪，不僅成爲許多好萊塢科幻電影學師、參考的對象，更在西方造成日本動畫等同於高科技且富含深刻人文思想的強烈印象／影像。也因此，《攻殼機動隊》此一文本便具備了雙重的越界性質：它所代表的不僅僅是東西場域交通、構連的文化跨界，也是電影與動畫兩種文本類型之間的影像雜揉與轉譯。

科幻文本（如小說、電影和動畫）在挪用「亞洲化街景」上其實早有其歷史，甚至可以說是種慣例。從季普森（William Gibson）的《腦界魔法師》（*Neuromancer*）到史考特（Ridley Scott）的《銀翼殺手》和押井守的《攻殼機動隊》，科幻文本著迷於亞洲街景所帶來的紊亂、迷幻、詭譎、和危險氣味。⁷ 可是值得注意的是，《攻殼機動隊》在轉譯／義《銀翼殺手》中的亞洲形象時並不是照單全收的。雖然說《銀翼殺手》並非是《攻殼機動隊》場景設置的唯一參考來源，然而其多種族、多語彙的（東方主義化）城市地景卻深深影響著《攻殼機動隊》一片的設定：《銀翼殺手》中的雷利村（Ridleyville）場景和《攻殼機動隊》中的妖都東京都屬於所謂「近現代都會派」的科幻場景，彼此在乍看之下極爲親暱相近。⁸ 可是《攻殼機動隊》在挪用了雷利村中的亞洲街景影像之後，原先大量出現在《銀翼殺手》中的日本元素卻在文化轉譯的過程後悄然退場，隱遁無蹤，最後取而代之的是一幕幕紊亂骯髒、落後不已、且充滿了中文招牌的亞洲市集場景：《銀翼殺手》中巨大螢幕裡具異國情調的魅惑藝妓影像、街道隨處散見的日文霓虹招牌、以及說著日語的小販等等在《攻殼機動隊》的場景中完全付之闕如，憑空消失。舉例來說，《攻殼機動隊》中有一段轉譯自《銀翼殺手》的追殺場景：這兩段極爲相似的追殺場景都是發生在經過東方主義化了的亞洲市集中（前者所追的是穿了透明雨衣的白種女性複製人，後者追的則是穿了隱形護罩的男性亞洲駭客）。然而有趣的是，當影像從西方脈絡轉譯至日本脈絡時，原先影像中俯拾即是「日本」元素卻突然人

向日本動畫致敬的舉動，押井守展現了佔據「擁有陽具者」位置所必然具備的焦慮和防衛心態，一種矯飾的文化陽性偽裝（masquerade of cultural masculinity）。

⁷ 關於科幻文本對於亞洲化街景挪用傳統的分析，請參閱王建元（Wong Kin Yuen）的“On the Edge of Spaces: *Blade Runner*, *Ghost in the Shell*, and Hong Kong's Cityscape”一文，頁 1-3。

⁸ 關於《銀翼殺手》的城市設定，表面上是 2019 年的洛杉磯。然而，就如同 Bruno 所言，此洛杉磯卻是綜合了紐約、香港、和東京的洛杉磯，本身即爲後現代雜種的混合體（引自 Doel and Clarke，《從漫遊城市到眼之屏障》193）。而《攻殼機動隊》的設定雖在片中並未明言，應是 2029 年的揉合了香港街景的東方國家。關於《銀翼殺手》和《攻殼機動隊》中對於香港街景與購物商場（尤其是香港的時代廣場）的對比、挪用、和分析，請參閱王建元。

間蒸發，彷彿也穿了隱形護罩似地隱匿了起來：當我們隨著《攻殼機動隊》中的生化人上校草薙素子和巴特追蹤罪犯時，四周除了層層疊疊的亞洲人身影和斗大的中文字之外絲毫不見日本元素的蛛絲馬跡，而場景中唯一指涉日本元素存在的微薄證據只剩下日語對話以及素子與巴特隸屬於國家機器這兩個背景資訊而已（當然，如果讀者把發音和字幕換成英文的話，片中對於日本元素的指涉便更形薄弱）。然而，這並不代表經過文化轉譯過程之後的《攻殼機動隊》是一種全球化下的「無國籍」文本；相反地，它所呈現的其實是日本這個國家（或更精確地說，是「日本」作為一種國家概念）在面臨、接受了全球化過程後所產生的生存策略和身分認同焦慮：一方面來說，片中大量出現的中文標誌顯示出生活在此的居民應是以華語為主要語言；然而弔詭的是，隸屬於內政部第九科的主要角色幾乎都有著日本色彩鮮明的姓名（如草薙、石川等等）和外型。這種在國家機器層次「日本化」而在日常生活層次「去日本化」的有趣現象造成了此國家既似／是日本又不似／是日本的模糊性，也使得精確定位國家屬性成為不可能。然而這兩種層次不同的權力關係（一方面是華語化、日常生活、且低科技的亞洲場景；另一方面是日本化、管理階層、且高科技的國家機器）其實掩飾的正是日本在面對亞洲其他各國時所產生的矛盾心態，一種既想要掌控卻又不屑與之為伍（落伍）的心結。從上述提及的追殺場景中我們可以觀察到，片中如影隨形的斗大中國字就如同飛降啓德機場的飛機般予人極度的壓迫感，甚至營造出一種特出的詭異氣氛：興建中摩天大樓裸露的鋼筋、殘破不堪的街景、充滿廢棄物和油漬的水道、隱含犯罪氣味的亞洲人群、穿著隱身護罩的猥瑣亞洲罪犯；而自由穿梭於其中，最後在武器和技藝上勝出的草薙素子（隸屬該國內政署第九科的少校）卻始終身輕如燕，似乎與這一切全然無關，好一個凌空一切的不在場體現（absent presence）。⁹ 而素子這種看似不在卻又

⁹ 值得玩味的是，素子在影片最後與傀儡王（The Puppet Master，一種Artificial Life的存有）合併而融合於網路之中，也因此脫離了（日本）國家機器的掌控。這其中牽扯的是（資訊）資本主義與國族主義之間的微妙關係：藉由資訊與媒體的全球化，如今成為人工生命與母體（the Matrix）結合的素子巧妙規避了（日本）國家主義的監控和規訓，而素子在片中的轉變也提供了一種脫離以國家（主義）為基礎的全球化想像可能。這也就是說，素子的轉變與脫離國家機器所取決的不是對於紊亂亞洲地景的依賴，而是更高科技的數位生命體進化（藉由資訊資本主義而體現）——成為人工生命之後的素子已遨遊於網際網路之中，經由衛星傳導可隨時降臨／靈各地而不受特定地點的牽制（或幫助）。再者，除了對於國族主義所具備的潛在顛覆性之外，就性別的層次而言，素子身為具備女性外型的生化人／人機複合體（cyborg）似乎強調了性別的建構性，並翻轉了強迫性異性戀機制下男／女性別對應陽剛／

無所不在的存有所揭示的難道不是日本企圖以亞洲現代化（甚至是全球化）領導之姿「凌駕」其他「落後」亞洲國家所展現的制高／至高狀態嗎（尤其素子的一切都隸屬於日本政府）？¹⁰ 猶有甚者，這名最終就範的亞洲罪犯竟是被傀儡王侵入腦部篡改記憶的受害人，是個自以為有自由意志其實卻受制於他人的未開化者（uncivilized victim），一如「落後」的東亞急需日本的啓蒙一般。

從上述影像轉譯／義的分析中，我們看見了《攻殼機動隊》在向西方科幻片《銀翼殺手》學舌時神乎其技的隱身術：藉由將自身從西方眼中的東方（the Orient）地景中抽離並將其影像亞洲化（也就是再對已東方主義化了亞洲再次進行東方主義化），日本成功地將自身區隔於所謂「破敗、落後」的亞洲，並且佔據了先前西方所具備的優勢位置（而此優越性建立於「具備東方主義化它者」此一能力之上）。在此，我們不僅能看見日本對於亞洲的東方主義想像，更能看見日本如何將西方加諸在其自身的東方主義形象置換到亞洲都市場景的棄卻行爲（abjection）。誠如 Iwabuchi 所言，對日本來說「『西方』扮演著需要迎頭趕上的現代它者，而『亞洲』則成爲日本過往的影像，一幅彰顯日本如何在西方標準下成功現代化的負面圖像」（Iwabuchi 2002b: 7-8）。如此一來，在文化的想像上，日本便能與「先進」的西方並駕齊驅，甚至取而代之，成爲具有「東方主義化」它者（在此爲亞洲）能力的掌控者。藉由將《銀翼殺手》中的日本元素抽出並置換成東亞街景，《攻殼機動隊》一片中的日本取代了《銀翼殺手》一片中的美國地位，將「落後」、「現代化不完全」或「失敗」的東亞影像吸併在國家主義的框架下又巧妙地與之區隔，成功地將此一空間保留在「國家」這個具清楚疆界以及縝密管控系統的特定地域之中。

然而如此貶抑亞洲的傾向在《攻殼機動隊》續集 *Innocence* 中卻有了進一步的影像轉譯／義。在此續集中，押井守領軍的團隊爲了取材走遍了歐、美、亞洲，而片中所出現的地景可說是包羅萬象，細細數來涵蓋了歐洲城堡、香港街景、東京摩天樓（六本木）、東南亞 villa 等等來自各地的建築元素。雖說全片所呈現的都市印象／影像仍是多元拼貼的典型後現代美學形式，然而值得注

陰柔氣質的必然預設。然而，就 Carl Silvio 的分析所言，《攻殼機動隊》在性／別議題上並非如想像般的基進，因爲它雖然表面上運用了素子來顛覆異性戀性／別常規，然而暗地裡卻還是服膺於「陽剛心智掌控陰柔身體」此一傳統哲學身心二元論的陷阱。關於 Silvio 的分析，請參見 “Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii’s *Ghost in the Shell*” 一文。

¹⁰ 誠如素子和巴特（Bateau）在片中戲言，退休之後若將電子腦和身體零件全歸還給政府之後，剩下的就不多了。

意的是本片出現了有別於前作的東亞城市影像和空間形態。如此的城市影像雖然仍試圖將東亞呈現為一處（有別於日本，或是片中所設定的「國家」）的罪惡之地（因為此一空間在影片中被設定為位於「國家」北方的三不管地帶，所謂的「擇捉經濟特區」），然而此處歷經了現代化和資訊資本主義改造過後的東亞城市空間卻成為具備「神祕」與「高科技」的綜合體，在片中藉由一場壯麗的廟會展演煥發出一道道生氣蓬勃的璀璨光芒，其所散發之懾人氣勢幾達無上的極限經驗（the sublime）。¹¹

相較於前作遊城片段所呈現的典型香港式狹窄巷弄和破敗街景，*Innocence* 中出現的「擇捉經濟特區」展現出東亞歷經現代化以及（資訊）資本主義影響後所特有的旺盛活力。「擇捉經濟特區」的特殊之處在於它是國家主權不明的法律真空地帶，其最大的特色便是由各跨國企業所設立的情報蒐集機構所組成（所謂「情報集中型城市」）。雖然就影片所言，此處已經逐漸傾頹而失去了往日的繁華，然而從無所不在的巨型神像、參天巨樓、到繁華至極的廟會遊行我們都可感受到其驚人的潛力，一如片中乘機鳥瞰擇捉特區時影像所呈現的深不見底。更重要的是，相較於前作中低科技水平的東亞空間呈現，這座城市顯然具備了高度的資訊科技和文化底蘊，儼然是日本文化想像中軟硬體完美結合的傑出典範（既人文又高科技）。舉例來說，前作遊城時昏暗簡陋的交通號誌燈，在擇捉特區的廟會裡卻集衛星資訊傳導和傳統宗教符碼於一身，成為既傳統又現代、既神祕又高科技的文化科技產品。尤其特別的是，導演的運鏡從先前的（2D）單鏡轉變成三維空間（3D）的全方位場景：在 3D 動畫 360 度的迴轉下，擇捉經濟特區的城市地景成為了「全方位」的資訊空間，其龐大的資訊資本流動匯集成令人眩目的脈流竄流全市。而整場令人目不暇給的廟會遊行，也在衛星即時轉播下同時出現在城中各地巨大的螢幕上，展現資訊社會特有的即時性和空間壓縮——在此，各神祇不須施展法術便可神靈活現地分身流竄在這資訊之城接受信徒們的頂禮膜拜。另外值得注意的是，影片中出現的各式東亞宗教元素（十二生肖、佛教廟宇、關公像、三太子、巨型蟠龍雕塑、甚至是台灣的八家將）也是前所未有的多元豐富，象徵著東亞文化資本的

¹¹ 這並不是說 *Innocence* 中沒有如前作一般內於「國家」疆界的傾頹香港街景（其實還是俯拾皆是），在此我只是想指出續集中對東亞都市地景的另一種呈現並進一步分析其地理政治，而這種呈現部份是創新的影像，部份是由前作遊街片段所轉譯／義而來。除此之外，擇捉特區的另一個有趣之處便是其脫離國家框架掌控的特殊性，也就是說，相較於前作中在地理上位於國內的街景，擇捉特區異／溢於國家而自成一處。

豐沛與龐大。雖然這些影像還是以異國化的刻板印象呈現，然而不可否認的是，此空間中文化、經濟、與資訊等等資本形式的輻奏匯流開啓了科幻動畫傳統中對於「亞洲城市影像」運用的新紀元。

當然，*Innocence*一片選擇將擇捉特區設定為位於「國家」北方的跨國企業經濟特區仍是種試圖將（日本）國家定位與東亞現代性脫勾的舉動，企圖在國家疆界和文化想像上與其保持距離。然而我們不可忽略的是，相較於前作中框限於國家體制內的萎靡城市形象／影像，這段呈現東亞另類現代性的懾人影像所隱含的豐沛活力在此成為「國家／日本」所不可忽視、甚至是不得不正視的龐大力量：它所凸顯的不僅僅是日本與其他東亞國家之間的張力或摩擦，更重要的是特定地域或空間（如城市）在全球化過程中具備脫離國家掌控的可能性。作為充滿各式資本匯集的東亞全球城市象徵，擇捉經濟特區挑起了民族國家和跨國資本主義之間敏感的神經，也點出了東亞在歷經全球化過程中跨地域連結（如區域與區域，城市與城市等等）對於民族國家規馴權威的挑戰和潛在的顛覆力。誠如日本趨勢分析家大前研一（Kenichi Ohmae）所言，處於全球化時代下的民族國家會因為投資、工業、資訊、以及個人（所謂的 4 Is：investment、industry、information、以及individual）的過於強大而式微。雖然平心而論此一說法或有言過其實之嫌，然而不可否認的是，東亞的全球化確實使得跨地域的連結愈漸頻繁，並且在許多議題上（如性／別、勞工、弱勢族群等等）能脫出民族國家的掌控而達到區域性的合作，而擇捉經濟特區的出現也象徵了日本科幻動畫對於此一議題的敏銳度、關注、甚或是焦慮。¹² 在歷經多次文化轉譯下，《攻殼機動隊》和其續集中東亞城市空間的影像呈現成為當今全球化下西方／日本／東亞權力轉移的交疊之處，見證著西方現代性的式微、日本現代性的興起、以及東亞全球化之下民族國家與全球城市間所暗藏的矛盾與角力。

¹² 關於民族國家與全球化的討論通常順著三種全球化論述發展：超全球化主義論者（hyper-globalist）、懷疑論者（the skeptics）、以及轉型主義論者（transformationalist）。超全球化論者（如大前研一）認為全球化為前所未有的新時代展現，而在新自由主義主導下的單一經濟體將會逐步削弱民族國家的傳統地位，並以新世界秩序取而代之；懷疑論者則駁斥全球經濟產生的說法，認為世界經濟體所經歷的是「區域化」發展（集中在三大金融貿易區域中；即，歐洲經濟區、亞太經濟區、和北美經濟區），而民族國家的角色雖可能遭受限制，卻決不會停止運作；轉型主義論者則認為全球化是一種前所未有的轉型力量，而民族國家所具備的權力、功能與統治權威在此轉變下則面臨重組和再建構。關於這三種論述的基本立場，請參閱 David Held, Anthony McGrew, David Goldblatt 和 Jonathan Perraton 的 *Global Transformations: Politics, Economics and Culture* 緒論。

引用書目

- Alplus. 2000a. 〈美日動畫雜談〉。《動漫 2000》。傻呼嚕同盟。台北：藍鯨。140-49。
- . 2000b. 〈日本動畫畫在義大利〉。《動漫 2000》。傻呼嚕同盟。台北：藍鯨。150-56。
- Bruno, Giuliana. 1987. “Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*.” *October* 41: 61-74.
- Chuang, Tamara. 2004. “Anime, a Style of Japanese Animation, Is Playing a Growing Role in U.S. Culture.” *The Orange County Register* 2 June.
- Doel, Marcus A., and David B. Clarke. 1997. 〈從漫遊城市到眼之屏障——《銀翼殺手》、死亡與象徵交換〉。廖勇超譯。《電影城市》。David Clarke 編。林心如、簡伯如、廖勇超合譯。台北：桂冠，2004。185-220。
- Held, David, Anthony McGrew, David Goldblatt, and Jonathan Perraton. 1999. *Global Transformations: Politics, Economics and Culture*. Cambridge: Polity.
- Iwabuchi Koichi. 2002a. “‘Soft’ Nationalism and Narcissism: Japanese Popular Culture Goes Global.” *Asian Studies Review* 26.4 (December): 447-70.
- . 2002b. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Trans-nationalism*. Durham: Duke UP.
- Kin Yuen, Wong. 2000. “On the Edge of Empire: *Blade Runner*, *Ghost in the Shell*, and Hong Kong’s Cityscape.” *Science Fiction Studies* 27.1 (March): 1-21.
- Kosaku Yoshino. 1992. *Cultural Nationalism in Contemporary Japan*. London: Routledge.
- Morley, David, and Kevin Robins. 1995. *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes, and Cultural Boundaries*. London: Routledge.
- Ohmae, Kenichi. 1995. *The End of the Nation-State: The Rise of Regional Economies*. New York: Free.
- Sibbald, Vanessa. 2003. “‘The Matrix’ Film History 101.” *Zap2It* 8 May.
- Silvio, Carl. 1999. “Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii’s *Ghost in the Shell*.” *Science Fiction Studies* 26.1 (March): 54-72.
- Yoshimi Shunya. 1999. “‘Made in Japan’: The Cultural Politics of ‘Home Electrification’ in Postwar Japan.” *Media, Culture, and Society* 21.2: 149-71。
- 范建祐。1997。〈日本動畫的來龍去脈〉。《動畫電影探索》。黃玉珊、余為政編。台北：遠流。114-52。
- 方振寧。2003。〈動畫：人類意識擴張的媒體——日本動畫藝術的崛起〉。《藝術家》337（6月）：332-47。

鄭運鴻主講，曾昭中整理。2002。〈日本科技與科幻的互動：從 ATOM 到 ASIMO〉。《科學月刊》392（8月）：686-92。

鍾陳杰編譯。2005。〈東京國際動畫展登場：內容重人性，吸引國際買家〉。〈東森新聞〉（3月13日）。Accessed 2 June 2005 〈<http://www.ettoday.com/2005/03/31/340-177/96.htm>〉。

陳仲偉。2004。《日本動漫畫的全球化與迷的文化》。台北：唐山。

曹玉玲報導。2005。〈動畫大師押井守閒暇決不碰電腦：攻殼機動隊促成駭客任務〉。〈自由時報〉5月21日：39版。

廖勇超，國立台灣大學外國語文學系博士候選人。



臺灣大學學術
期刊資料庫



臺灣大學學術
期刊資料庫