

「四分三十三秒」： 一件音樂作品的啓發

4'33": The Inspiration of an Musical Work

陳美杏

Mei-Hsin CHEN

實踐大學設計學院工業產品設計學系所專任助理教授

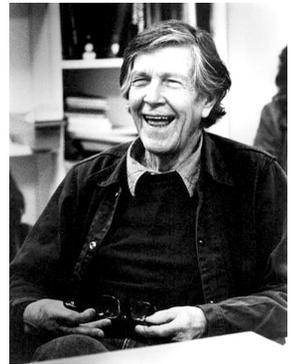


圖1 約翰·凱基 (John Cage)
(圖片來源：<http://www.newalbion.com/artists>)

壹、前言：與「四分三十三秒」相遇後

約翰·凱基 (John Cage, 1912-1992) 的「四分三十三秒」是「機遇音樂 (chance music)」的傑作 (圖1)。它是無聲的有聲創作，然非童話《國王的新衣》之視聽版。「四分三十三秒」，是無企圖的企圖。¹它是件表現「虛構 (fiction)」與「真實 (reality)」共存的作品。樂譜上的音符是參與演奏會的聽眾們，他們是作品的真實元素。被彈奏出來的旋律是真實的，是聽眾的有聲反應，是那些問著「怎麼回事？」、喃喃自語和彼此談論的聲音；亦存有虛擬的旋律，它們是聽眾心智中表達思緒的沉寂、等待之聲。若從歷史的角度來看，西元一九五二年「四分三十三秒」的首度發表，是發生於音樂藝術史上的一件真實事件。一切是從與這件音樂作品的相遇開始。

凱基的作品喚起本文作者另一種構思人文教育的可能，其中包括兩個面向：其一在於從聆聽、觀察日常生活中的聲音與行為開始，學習在平凡中自然地發掘不平凡的事物 (王明蘅, 2005)；其二則是透過虛構與真實的互聯與共存，幫助人們跳出制式化和否認感官經驗可為認知途徑的「唯理性主義 (rationalism)」，以及那種否定「形上學 (metaphysic)」的「實證主義

(positivism)」等兩類思考模式，進而察覺存有另類的思維行徑，以及蘊含於生命與世界內的各種驚奇。

人們經常以邏輯論述、哲學或科學闡釋的方式，來看待所謂的「人文教育」，很令人遺憾地，它卻也因而遠離活化的現實，遠離活現的真實。²人們忘了這種經

過生活體驗的現實是多麼能夠展現人性面的光影和意義，多麼充滿著詩意，儘管亦存有晦暗或矛盾之面。真實或現實是「光的隱喻」，宛如古希臘哲學家柏拉圖 (Plato, 427-347 B.C.E.) 的「地窖之喻 (The Cave Parable)」：沒有了燭光，一切均無法被瞧見 (圖2)。³毫無疑問地，吾人絕不否認



圖2 柏拉圖 (Plato) 的「地窖之喻 (The Cave Parable)」
(圖片來源：D. Brandt, 2002, figure 1)

教育此一事實是可用科學語彙或所謂的學術專業用語來傳授的，絕對不否定這些詞語存在的價值；只不過是，透過「詩」，「藝術」的語言，生命的精髓，人與事物存在的真義亦可因而坦然顯示。日常生活看似簡單，卻蘊藏著令人訝異的美妙，而藝術創作的語彙可說是呈現這個不可見之偉大的適切媒介之一。「海上鋼琴師 (The Legend of 1900)」的靈魂人物「1900」，即是位發現此奧秘的藝術家，因為他懂得以緘默聆聽的目光看待週遭的人、事、物：船上乘客的一舉一動，都是他創作的泉源。

在各類的表達方式當中，究竟哪一種最能夠完整地涵蓋教育的全貌？哪一種方式能夠更直接地、更深遠地與更有效地傳授知識，並且有助於深入瞭解存於人、時間與環境之間的多向關聯？是哲學語彙？或是科技及人工智慧的語彙？抑或藝術的語彙，因為藝術尤其是能夠緩緩地、直率卻含蓄地表現珍藏於人心中的私密？藝術，藉由在場可被感知的事物呈現不在場事物，試圖遊走於虛構與真實之間，藉此來協助人們去追求與尋獲事物存在的真義。這即是這篇文章的主旨所在：探討如何透過藝術表現——尤其是電影藝術——來賦予人文教育另一條步行的途徑；如何透過藝術，來認識真實。此外，本文也將試著透過電影藝術裡簡述真實與虛構之間的微妙關聯，以及解釋這二者對於人類的意義何在。

貳、虛擬世界存在的意義與價值

一、何謂真實？何謂虛構？

藝術含有象徵功能，亦即所謂的再現功能；它主要意味著那些與真實本身不同的事物，或者

與真實有直接關聯的事物（陳美杏，2004a）。例如，倘若我們對美國作曲家凱基有足夠的認識，當聽見或看見「四分三十三秒」之曲名時，即彷彿親臨當時的演奏會場，彷彿聽見了那首無琴聲的樂曲：一首由當時參與音樂會的人士共同譜出之隨機樂章，而構成該樂章的兩個主旋律為：存於聽眾心靈之中的各類標點符號，諸如問號或驚嘆號等，以及依照前述各種可能的思緒表情而外化的聲音。前述諸如「『聽』引『聽』」或「『看』引『聽』」之聯想行為把不在場物在場化了，也就是說：好像我們真的親臨當時的演奏會現場一般。換言之，藝術是一種透過虛擬傳達真實的具體表現。

影片「駭客任務 (The Matrix)」提問：究竟什麼是真實的？片中人物墨非斯 (Morpheus) 說道：真實是超越表象的感知世界，超越再現，我們不能將真實與我們所觸、所感受、所見、所聞、所嚐、所聽等感官知覺混為一談；因為這些感知受到「母體 (Matrix)」的操控，它催化真實人類的腦神經，它協調各個受電腦母體控制囚犯的虛擬世界系統，並以此造就出一個共通世界的幻景。例如說，當西佛 (Cipher) 品嚐牛排時，清楚地說出：我可以感受到牛排的美味，儘管我深知我並沒有真的在吃它。簡而言之，「母體」的世界即如柏拉圖的「地窖之喻」裡那展現於受縛者眼前牆上的影像，亦如叔本華 (Arthur Schopenhauer, 1788-1860) 的《意志與表象的世界》之數位版。但是，問題依然等待著答案。究竟什麼是「真實」？

「真實」一詞，可指擁有「存有 (act of being)」與「本質 (essence)」，並且因擁有「存有」而得以真正「存在 (existence)」

之事物；其中，有些真實具有可被感知的實體，它們通常是人類提問與認知的始點。例如，一塊像磚頭那樣平凡無奇的建材，卻啟發了烏拉圭的建築師艾拉迪歐·迪斯特 (Eladio Dieste, 1917-2000) 在結構藝術上做出那般令人讚嘆的創新 (史丹佛·安德森，2005；王明蘅，2005)。至於「虛構」，則指缺乏真實之存有，指那些僅存在於人類思想中的觀念存有。換言之，「真實」有別於僅存在於人類心智內的「虛構」、「虛擬真實 (virtual reality)」或「概念真實 (conceptual reality)」。從這個角度來看，我們可說「真實」超越了「虛構」，因為它超越了人類觀念世界的無形疆域，進而實際存在於現實世界之中。乍看之下，兩者之間似乎存著無法跨越的鴻溝，彼此間無法享有共通的語言以利溝通。然而，事實告訴我們，人具有許多打破此藩籬的方法，人們尋覓不同的途徑達到彼岸；藝術，是其中的一種。藝術，除了擁有透過在場的圖像表達不在場物的能力，也是一種把「真實」轉化成「虛擬」，並且通過「虛擬」來喚起「真實」的管道 (陳美杏，2004a)。

「真實」也指那些真正發生過的或正在發生的「事件 (event)」，指那些構成真實生活的平凡或較不平凡的事件。這些事件經常是文學與電影劇情的摹仿對象，並有助於劇中人物的刻畫，進而呈現「虛擬事件」或「虛擬世界」；然而，藝術創作中的虛擬，不見得與實際生活有關，它可能只是基於真實生活中的某些點而想像、杜撰出來的事物 (D. Bordwell & K. Thompson, 2001, pp. 66-75)。

二、真實的重拾與方向定位的指引

人造的虛擬世界可說是藝術創作者最喜愛的舞台，其中以文學、戲劇與電影藝術最為顯著（陳美杏，2004a）。這類藝術試著透過呈現其中的虛構，將人的豐富面向表達出來，企圖「再現」被喚起的真實。這類透過藝術創作的「想像真實（imagined reality）」，並非僅是人類抒發奇想，或是空洞無義的消遣。這些存於虛構世界內之象徵敘述與行為，不外乎是想幫助觀者提問和溯源。這是一種不容忽視及不可或缺的方法；因為，一切存有的意義，生命和世界存在的意義，不是單靠純科學方法或技術開發即可發現的。人擁有「存有」，人因其而存在；同時，人會按照內含於自身存有之上的本質來行動，能夠透過基於自由心智的行為成全自我，寫自傳。至少，我們知道人具有這項潛能，儘管他終究無法於其現世生活中完成自傳。然而，人的生命歷程有時宛如迷宮：他需要指標來告訴他朝何方行之，需要能夠在路途上碰到對他具有啟發或指引意義的事物（陳美杏，2004a）。正如「駭客任務」片中的墨非斯、崔妮蒂（Trinity）與尼歐（Neo），三者均需要女先知的預言，來告訴他們做抉擇的基準。

處於真實世界的我們，也需要指引和啟發。藝術即擁有指標和啟示兩項潛能。我們可舉電影藝術為例。「死詩人社會（Dead Poets' Society）」片中的老師基廷（John Keating），帶我們認識*Carpe diem!* 的真義是把握並善用現在的時光，而非無謂地享受當下、虛度光陰。「影子大地（Shadowlands）」透過英國文豪路易斯（Clive Staples Lewis, 1898-1963）的喪妻之痛，讓我們瞭解痛苦及死亡的意義。而改編自路易斯的摯友托爾金（John Ronald

Reuel Tolkien, 1892-1973）《魔戒三部曲（*The Lord of the Rings*）》之三部電影「魔戒現身（*The Fellowship of the Ring*）」、「雙城奇謀（*The Two Towers*）」與「王者再臨（*The Return of the King*）」則讓我們看到人性的軟弱，以及友誼與忠誠的可貴。這些例子不外乎是想證明，人為了發現生命周遭事物和自身行為的真義，需要許多的「解釋」來協助他以心智認出方向，並且碰觸蘊藏於一切存有之中的內涵價值，以及體會到不少人心中所渴求的美善（陳美杏，2004a）。

實證科學強調「唯理性」，但是它卻無法純粹透過邏輯、數據和經驗分析，來發現、解析、綜合與歸類所有與人的本質相關之事物的存在意義。因為這意味著把這些人、事、物存在的意義自生命的活化時間中剝離，並且忘卻人的情感與自由抉擇之「不可完全預知與理解」的特質。當那種「唯理性主義」成為一切事物的主宰時，極可能會變得令人難以忍受（陳美杏，2004a）。西班牙藝術家哥雅（Francisco de Goya, 1746-1828）曾於其版畫作品「理智之夢產生怪物（*El sueño de la razón produce monstruos*）」（圖3）中勾勒出唯理性論的危機。⁴這個時候，我們會期盼真實之光在場化或被再現，期待存於我們心思內的「生命中的精靈」出現，因為它能夠將我們從如夢靨般的生



圖3 哥雅（Francisco de Goya y Lucientes）理智之夢產生怪物 1797-98 細點腐蝕法蝕刻 21.6X15.2CM
（圖片來源：<http://www.wga.hu/index1.html>）

命苦悶中叫醒，讓我們有個紓解的空間，並在我們記憶深處喚起已失落的真實，喚起那個從前曾經認得的真實。簡而言之，藉由詩、小說、戲劇、電影和其它藝術形式，人可以認識、重拾那藏於世界內待我們去發掘的價值和意義，那種超越時空界限的價值和意義。

人類生命的意義是在某些認知形式之中開展的，而這些形式經常依循再現和象徵手法來對我們解釋「在場之真實」的意涵，並使我們碰觸那種無法以實證科學捕捉的「不在場的真實」，例如：電影藝術。吾人認為，在眾多的藝術形式當中，它可算是最具「透過『虛擬』表現『真實』」的潛力。更清楚地說來，它是最能夠以近乎真實的面貌展現人造的想像、虛擬世界，進而敘述和浮現生命意義的「存在」或「失落」的藝術。

三、電影虛構的影響力

前段說明虛構具有指引與啓發的作用，這不外乎意謂著虛構具有某種程度的影響力。我們知道，從二十世紀中葉起至今，視聽影像媒體不僅對我們的日常生活帶來許多的正面影響，同時也造成不少負面的衝擊。我們意識到它如何操控真實與虛構，如何牽引人們的思維與行爲模式。這項事實在澳洲影片「楚門的世界」(The Truman Show)」裡表達得淋漓盡致。

電影顯示一連串「可能的世界」，並且可以透過它們影響觀者對於真實世界的看法。這個被稱爲第七類藝術的電影，提供創作者和觀者以各種不同的剖面來詮釋現實的可能，其中含括個人面向、社會面向、文化面向等等。譬如說，就當下社會所標榜的「個人自由」而言，影片中的人物述說多種活出自由的可能方式，並對其作出各類詮釋。然而，這不禁促使人們問道，在衆多觸及「自由」議題的影片中，究竟有哪些作品道出其真義的？舉出自由、承諾與責任之間不可分割的關連 (J. F. González, 2004, p. 15)？

四、電影藝術使當代文化現象在場化

另外，我們知道，藝術是文化構成的主因之一。倘若我們試著指出，哪一種藝術最能夠再現當代多元文化的面容，也許大多數人會將鏡頭聚焦於電影藝術。的確，綜觀近二十年來的電影，有不少電影嘗試反映當下的一些與社會及倫理相關的尖銳問題，我們簡扼地歸納出八項趨勢 (J. F. González, 2004, pp. 20-21)：

1. 重視與國家歷史相關的課題，其主旨在於發掘種族部落的本質，或者深入探究國家及種族

之間衝突的緣由。

2. 探索起自世界不安定的政治危機，一切似乎也因而變得隨機、不確定與不正常。
3. 關切存於某種政治或經濟結構體系內的個體。
4. 女人在社會扮演的角色。
5. 描述對於現有的職業感到不滿足，因而促使自己放棄一切所有，並展開新的路程、冒險，以期能重拾自我。
6. 突顯情緒之不穩定，一般是透過影片中受創傷之人物心理剖析來呈現。
7. 從肉體層面與精神層面來探討愛與人類伴侶的問題。
8. 關切人類身分認同的議題，並且進而詢問生命的本質和意義爲何。

參、電影虛構與真實之間的明界暨模稜兩可

一、遊走於虛構與真實間的「戲劇化認同過程 (processes of dramatic identification)」

電影藝術除了再現真實之外，它還以聲、影直接影響著真實本身，透過劇情內容有意識或無意識地影響我們的思維方式。很奇怪地，電影語彙會在觀者身上引發一種「戲劇化的認同過程」，因爲，在面對影片內容所傳達的訊息或生活方式時，觀者的內心態度不會是無動於衷的，反而通常會出現兩種反應：認同，或者是排拒。影片中的人物無形地引領我們按該人物的個性與作爲，開展某種行爲模式，或是幫助我們在這些人物身上看到自己、認識自己與自我認同。然而，若想擁有瞭解存有這些影響的能力，觀者必須從培養批判的精神開始，學習篩選及消化所接受的訊息、想法 (J. F. González,

2004, p. 16)。

電影是一種由動態影像構成的敘事藝術，其特質頗似小說與戲劇：它具有因果關係、空間和時間的律動，並按自身的語言述說事情諸如攝影、聲效、音樂等等；之後，透過影片傳達給我們豐富的內容 (D. Bordwell & K. Thompson, 2001, pp. 66-67)。由於其敘事特質，電影較其他任何藝術更容易在觀者身上引起前述的「戲劇化認同過程」(J. F. González, 2004, pp. 16-17)。人的生命是由特定的思、欲、言、行逐步融貫而成的「情節 (plot)」與「故事 (story)」；而生命中的事件均有其起因，進而有其果 (D. Bordwell & K. Thompson, 2001, pp. 66-75)。儘管「因」可以是超乎人力之外的超自然，或者是自然現象，人的抉擇仍然是把敘事承接發展的要角。換句話說，「果」主要取決於行動者 (陳美杏, 2004b, pp. 305-306 & 313-314)。不論是「辛德勒的名單 (The Schindler's List)」中的奧斯卡·辛德勒 (Oscar Schindler)，或是「駭客任務」影片內的尼歐，兩人均透過影像、聲音和敘事把這項事實表現的惟妙惟肖，並且傳達出「戲如人生」與「人生如戲」的雙重概念。

亞洲設計學者麥可·蕭 (Kin Wai Michael Siu) 曾經從設計作品「存在意義」的角度出發，來探討設計者與使用者的關係；他說道：設計在還沒有使用者使用的時候可謂尚不存在，也就是說，設計需要使用者的參與 (K. W. M. Siu, 2003, pp. 64-73)。類似的現象亦存於電影藝術當中：從電影存在的意義與價值而言，若無觀者那對具心思的目光，電影即不存在，因爲影片與觀者彼此間的動態關係不存在，先前所述的「戲劇化的認同過程」也不存在。如同一切的言語，訊息的存在意義

與價值，需要收聽者的存在，那即是：聽眾的參與和反應。當然，若從「作品本身」存在與否的角度而言，觀者看它與否，或者如何看它，均無礙其存在的事實。再以凱基的作品「四分三十三秒」為例：有無在場聽眾的參與，這首樂曲的創作意圖—「機遇結果的『真實』」—依然可被呈現出來。

二、紀錄與虛擬轉化的劇情：「摹仿 (mimesis)」的運用與目的

在談完電影作品在觀者身上產生的認同過程，真實人生與劇情中的人生彼此間的相似性，以及作品存在的虛與實之後，接著我們將從真實與虛擬兩個世界的角度，並藉由「紀錄片 (Documentary)」與「劇情片 (Fiction)」兩種電影形式，來快速描繪電影藝術如何呈現虛構與真實之間的互映關係，以及如何可借用古希臘哲人亞里斯多德 (Aristotle, 384-322 B.C.E.) 的摹仿論，來區別或融合電影藝術內之虛構和真實的世界 (圖4)。

先從紀錄片談起。紀錄片的主旨在於透過影片呈現世界中的真實事件。例如「樂士浮生錄 (Buena Vista Social Club)」記錄古巴傳奇樂團 Buena Vista Social Club 的國寶樂手—皮歐·雷瓦 (Wilfredo "Pío Leiva" Pascual) 爲了不讓古巴音樂在世界消弭，一路尋找新血的歷程。爲了呈現真實，紀錄片採用了許多手法。電影工作者可紀錄當場發生的事件過程，同時，影片亦可借用其它方法來傳達訊息，可用圖表、地圖、聲音和其它視覺或聽覺輔助 (D. Bordwell & K. Thompson, 2001, p. 121)。

此外，電影工作者也可以安排事件讓攝影機來記錄。最後這一點也是讓人略爲質疑之處：因

爲，如果紀錄片透過攝影技術、燈光、場景與剪接來安排它所記錄的事件，這是否會影響到它的真實度，是否應該因此而把紀錄片也視爲連貫的虛擬事件？事實上，如果安排事件的目的有助於影片的訊息傳達，多數的紀錄片工作者和觀衆認爲這是可以被接受的。假設影片想記錄某位漁夫的日常生活，那麼請他沿著漁港行走以使畫面能夠呈現整個靠岸的漁船與曝曬於陽光底下的漁夫們休憩和工作的情景並不爲過。

另外，安排事件不見得就會讓影片變成劇情片。姑且不論製片的細節，紀錄片旨在於要觀衆相信它值得相信的主題，儘管，不可否認地，在紀錄片影史上的確存有一些不真實的、有誤的、虛構的作品，有違紀錄片的真義 (D. Bordwell & K. Thompson, 2001, pp. 121-123)。

至於劇情片，我們向來認爲它與紀錄片相反，諸如人物、場景或事件內容都是虛構的，譬如「超人特攻隊 (The Incredibles)」這部影片。但是，我們不能一竿子打翻整條船。劇情片並不代表電影內容與真實無關。至少，有些不少劇情片的內容並非全賴想像力而產生的。劇情片與真實還有另一種關係：它經常透過虛擬轉化的摹仿來再現與評論真實事件。再舉「辛德勒的名單」爲例，它是一部傳記史實類的影片，追溯辛德勒的生命歷程。但



圖4 拉斐爾 (Raffaello Sanzio) 雅典學園 (The School of Athens)
(此圖僅為局部：左為柏拉圖，右為亞里斯多德)
1510 濕壁畫 700X479CM 梵蒂岡博物館 梵蒂岡
(Vatican Museum, Vatican City State)
(圖片來源：<http://www.wga.hu/index1.html>)

是，它究竟是劇情片或是紀錄片？先不論導演有無擅改史實或生平內容，單就其拍攝方式來看，多數人仍傾向認爲它是虛擬的劇情片，因爲事件經過排演演出，而人物也是由演員表演的，儘管人物是真實的人，且其行爲也可能是真實的 (D. Bordwell & K. Thompson, 2001, p. 124)。

還有一些電影嘗試融合紀錄與劇情。例如「阿甘正傳」(Forrest Gump) 影片的導演羅伯特·史麥基 (Robert Zemeckis, 1952-) 刻意模糊真實與虛構的畫面，甚至於用特效方式讓主角與美國歷史人物相遇 (D. Bordwell & K. Thompson, 2001, p. 125)。

上述的各類電影形式呼應著亞里斯多德的摹仿概念。這是一種連貫真實與虛擬之間的手法。「摹仿」是亞氏美學理論重點之一。他認爲，摹仿絕非「全然地

翻製」真實或自然。摹仿是再現的藝術，它給予藝術家創作空間。創作者不只限於呈現真實，他可以再現真實的模樣，將其惡化，或將其美化、改善（W. Tatarkiewicz, 1970, pp. 138-155）。因此，自然世界中無法引起我們愉悅感的事物，透過摹仿，即可能喚起我們的共鳴和愉悅；或者，現實生活中對我們是微不足道的事物，透過摹仿，我們有在平凡中發掘不平凡的可能。這需要創作者與觀者雙方之觀察力與感受力的互聯與共存。儘管亞里斯多德認為摹仿不單是藝術家的創作方法，而且還是創作之目的（W. Tatarkiewicz, 1970, pp. 138-155），吾人依然提問：「摹仿」除了是創作的目的與方法之外，難道它不也是一種能夠擴展人類生活視野與豐富生命內涵的媒介嗎？而這不也正是人文教育的核心宗旨所在嗎？電影，一種最貼近摹仿概念的藝術創作，不也具有同樣的可能嗎？再者，電影除了反映某個環境階段之外，不也能夠影響觀者嗎（陳美杏，2004b，pp. 314-315）？

肆、結論

上個章節雖道出虛構與真實之間的模稜兩可，卻未有認為藝術之虛構世界可以取代真實生命的意思。誠如本文的第一章與第二章所述，真實與虛構互相需要。電影的虛擬世界在真實的光照下才得以產生，而真實世界蘊含的深奧意義也因虛擬世界更為顯明。電影的虛構世界並非生命的替代物或避難所，或僅是提供人們在現實生活無法獲得的滿足而已。電影藝術除了處於一個由「虛」、「實」構成的美學自治範

疇之外，它還擁有另一個不容忽略的可能：協助人文教育的工程，牽引觀者認識人類與事物存在的真義，而非使觀者陷入如伍迪·艾倫（Woody Allen, 1935-）於「百老匯上空子彈（Bullets over Broadway）」影片中所嘲諷的「荒謬美學論（absurd aesthetics）」⁵重現影片「暴君焚城錄（*Quo vadis?*）」中「尼祿式的創作觀」：古羅馬帝國的君王尼祿（Nero Claudius Caesar Augustus Germanicus, 37-68），為了激發吟遊詩人做出好詩作歌頌他的聲名，而焚燒義大利羅馬城的殘酷事件（J. Choza & M. J. Montes, 2001, pp. 68-69）。

■註釋

- 1 這首音樂作品要求演奏者在四分三十三秒內一聲不發，而這音樂即來自於在這段時間內聽眾所發出的一些非預期的聲響。凱基解釋：「我在嘗試如何安排我的作曲手法，來讓我自己對於結果如何一無所知（……）我的企圖就是要除去企圖。（……）這種無企圖之音樂的企圖是可以達成的，只要人們學習去聆聽。如此一來，他們在聆聽中將會發現他們反而會更喜歡日常生活中的聲音，勝於喜歡他們時下在音樂節目中所聽見的聲音（……）」。（R. Kamien, 2002, pp. 615-616）
- 2 文內出現的「真實」與「現實」兩詞之意是相同的，在此之英譯均為reality。
- 3 柏拉圖藉由「地窖之喻」來解釋兩個不同世界存在的可能性。那兩個世界分別是：真實存在的「觀念界」（不同於存於人類心智中的觀念世界），以及表象的「感官界」。感官界的一切只不過是「分受」了觀念界的餘蔭才得以存在。依此類推，感官現實世界的影像或音像是「分受」了感官現實世界事物的餘蔭一般。
- 4 事實上，這件作品的標題既詭譎亦模糊，因為在西班牙文裡，*sueño* 此字義包含了「夢」（dream）與「入睡」（sleepiness）兩個意思。因此，此件作品容許兩種不同的詮釋：探討因理智之夢，或是因理智的沉睡而產生的危機。本文採用第一種詮釋，影射「唯理智論」的虛假與危險。
- 5 文中的「荒謬美學」意指那種不顧行為倫理與生命價值的藝術創作或審美愉悅。伍迪·艾倫在該影片結束前認清自己是誰，吐露出他對於以前那種為了藝術不擇手段的行為感到非常後悔，並做出如下的告白：「我不是藝術家。我剛剛說了，而我覺得好自由」（J. Choza & M. J. Montes, 2001, p. 69）。

■參考文獻

- 王明衡（2005，3月）：凝視一塊磚頭。*Dialogue*建築雜誌，89，119-120。台北市：美兆文化。
- 史丹佛·安德森（Stanford Anderson）（2005，3月）：艾拉迪歐·迪斯特：“輕如一塊磚”（洪士堯譯）。*Dialogue*建築雜誌，89，14-43。台北市：美兆文化。
- 陳美杏（2004a，7月）：藝術的向度。*美育*，140，92-96。台北市：國立台灣藝術教育館。
- （2004b）：藝術生態壁龕中的創作者、作品與觀者：淺談貢布里希與藝術社會學之間的關係。*臺大文史哲學報*，60，297-338。
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2001)：電影藝術：形式與風格。台北市：美商麥格羅·希爾。
- Kamien, R. (2002)：音樂：認識與欣賞。台北市：美商麥格羅·希爾。
- Brandt, D. (2002, November). *Integrating the Human Operator into Simulation to Bridge Virtuality and Reality*. Paper presented at the Meeting: The User's Models in the Advanced Societies. Istituto Universitario di Architettura di Venezia, Venice.
- Choza, J. & Montes, M. J. (Eds.). (2001). *Antropología en el cine*. Vol. II. Madrid: Ediciones del Laberinto.
- González, J. F. (2004). *Aprender a ver cine*. Madrid: Rialp.
- Siu, K. W. M. (2003). Users' Creative Responses and Designers' Role. *Design Issues*, 48(2), 64-73.
- Tatarkiewicz, W. (1970). *History of Aesthetics*. Vol. I. Warszawa: Polish Scientific Publishers.
- Yepes, R. & Aranguren, J. (1998). *Fundamentos de antropología: un ideal de la excelencia humana*. Pamplona: EUNSA.