

台灣當代藝術裡鬼神顯現的技術追問

Questions Concerning Technologies of Reappearing Mystical Experience in
Taiwanese Contemporary Art

朱峯誼

將「技術」帶進關於神秘主義在近期台灣當代藝術裡的顯現與應用的討論之中是極其有趣的追問。首先，「技術」與「巫」，與「藝術」及「美學」似有著極其密切的語意關係。在古代漢地的《說文》裡，「巫」被解釋為：「與工同意；釋工：巧飾也。象人有規矩也，與巫同意。」考量到巫的實踐目的，那麼「巫」字在漢地指涉的或許便是與無形溝通的技術？另一方面，英文「art」的字源為拉丁文的「artem」，亦為「技術」之意。而我們常說的美學「aesthetica」，字源為希臘文的「aisthanomai」，意思為「感受」。從這個角度來看，或許我們可以將藝術視為「掌握或表現『感受』的技術」？換句話說，不論是「巫」或「美學 / 藝術」，皆與「技術」有著一種奇妙的語意上與功能上的共時性關係。

為什麼要談「技術」呢？因為技術可以為我們揭密事物的本質。海德格認為「技術是一種揭密 (revealing) 的方式」，而能進一步顯現特定的意識型態運作。(註 1) 例如當前主流的現代技術發展，背後隱含現代人將地球僅僅當作是資源儲備 (reserve) 的意識形態。現代科技的發展目的是要維持資本主義社會的順利運行、加速對自然資源的挖採、或是保證永續的開發及進步。像是手機的發明反而讓現代人變得更加忙錄；人們受制於為了確保隨時可以被連繫上的通訊軟體，以及各種許許多多能幫助我們提高生產力的 APP。對海德格而言，技術物的存在必定有其目的；技術從來就不是中性。

感受技術

我們可以怎麼談當代藝術裡鬼神顯現的技術呢？誠如前面所說，如果藝術可以被視為一種「掌握或表現『感受』的技術」，那麼關於藝術作品裡的鬼神顯現，最直接的便是視覺上的感受表現。事實上自原始時期，視覺便是人類藝術活動最重要的感官（如人類的洞穴壁畫）。尤其是在使用象形文字的漢地，「鬼」字的甲骨文即被解釋為戴著面具而進行儀式（或讓人感到恐懼）的一個人，便是用視覺圖像符號指涉無形神鬼的概念。這個人類對於在視覺感官上直接顯現 / 見證靈體的重視與執著，同樣延續到科學革命後的現代。像是 William Mumler 的靈魂照相術，便是運用照相顯影的方式將過世親人的靈魂顯現出來。(註 2) 當代藝術亦是如此；不論是平面繪畫、雕塑、裝置

、錄像、行為藝術等，在視覺上顯現鬼神一直是最常見的感官技術；例如早期台灣藝術家夏陽（如作品〈武聖關公〉，1990）、郭振昌（如作品〈順風千里〉，1999）、楊茂林、鄭建昌、林鉅、許自貴，到近期的李俊陽、張徐展、張辰申等。

這裡當然有蔡惠婷所提到的參考傳統民間信仰裡神鬼形象的挪用（appropriation）、用典（allusion）與托寓（allegory）情形（註 3），但更為有趣的或許是這些文化形象背後所共有的、更為普遍的、跨越不同在地文化的「感受特性」。這些特性可能出現在藝術家出自個人神秘經驗所產生的、對於靈體的個人想像（雖然很有可能個人的神秘經驗仍然是被集體文化所影響型塑的），但它更可以在不同的藝術家、不同的文化裡、不同的作品當中，以元素或技術的方式被辨認出來。更白話地說：全世界的文化裡都有鬼，外形也都不大一樣，但是這些不同的鬼是不是都有一些共同的特性？像是青面？獠牙？這些共同特性必定透露出某種跨文化的普世需求。同樣的技術追問，也可以用於當代藝術品的討論裡。例如法國藝術家 Olivier de Sagazan 的雕塑，呈現一種界於「人與自然」、界於「生命與死亡」的不正常的、「非人」狀態。這個「既非此亦非彼」的異常性，也同樣可以用來分析、論述張辰申的〈肉身計畫 超渡〉（2019）；藝術家在動物的頭顱上植上人類的頭髮，以此異常的變形，刺激觀眾的視覺感受、產生毛骨悚然的鬼魅感。

錄像藝術則有不同類型的「感受技術」。Michelle Park 在〈The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films〉文章中，分析恐怖電影裡慣用的技術及符碼。作者指出，藉由特定的打光方式（從下往上照射臉孔）、特定的聲音與音效（像是突發驚嚇 jump scare）、特定的色彩（例如灰暗、髒髒的綠色）、特定的運鏡方式（如經典的浴室梳妝鏡的反射），都可以營造出讓觀眾感到恐怖及害怕的鬼魅感受。（註 4）梁廷毓的論文〈亡魂顯影的思辨：論「靈異錄像」與「觀落陰」的視線邊界〉也同樣針對靈異影像進行分析。文章認為靈異影像大多是由監視器或者是拍攝者在隨意與無意義的過程中拍攝到，因此都是模糊不清、很難明辨是不是真的拍攝到一個靈體。（註 5）這是不是代表在當今的媒介時代裡靈體必定是模糊而無法辨認的呢？如果是，那麼模糊不清、無法辨認，是不是便是生在媒介時代的我們欲意再現 / 顯現靈體時，可以直接使用的元素？任何的一張模糊影像，是不是也都具有了「靈異」的潛力？

不論如何，這些平面繪畫、雕塑，以及電影錄像與靈異影像，都使用了某些共同的元素、符號與技術，而這些元素、符號與技術都能夠刺激我們產生特定的原始情緒與身體反應，例如恐懼、警戒、害怕、發冷、汗毛豎立、心跳急促、全身發軟無力等。而我們似乎也已經非常習慣將這樣的反應與鬼魅經驗直接相連，不論我們是在什麼時候

（此生？前世？祖先記憶？演化記憶）、透過什麼方式（集體潛意識？個人前世記憶？） 、在哪裡（大腦？身體？外在的空間維度）記住了這樣的習慣。而就如同制約機制，當我們辨認出這些元素、符號，與技術時，我們便會立即產生這些情緒與身體反應，像是見到真的鬼魅一般。這樣的制約對於想要顯現 / 再現鬼魅的創作者而言當然是很有用的工具，但我個人更好奇的仍然是事物的本質：那些真的是人們遇到鬼魅時「必然」的情緒與身體反應嗎？我們是不是有可能有其他類型的反應情緒呢？

除了視覺之外，聽覺也逐漸成為當代藝術家顯現 / 再現神秘或超自然感受時的目標感官，而這背後很可能是有科學根據支持的。例如「次聲波」。它的定義是頻率小於 20 赫茲、但是高於因為氣候造成的氣壓變動的聲波，人耳一般是聽不見。有研究者認為這種低頻率的次聲波其實會刺激人的生理反應，例如頭部發麻、咳嗽。特定頻率的波還可能引起眼球不正常的震動，而產生視覺變形扭曲。此類型的波也可能造成一些物體小小的晃動跟震動，像是明明沒有氣流，蠟燭的燭火卻仍然詭異的搖曳。於是有論者認為次聲波可以解釋遇鬼的狀況，像是燈光閃爍、電器功能不穩定、人的幻覺或頭暈等等。可能是靈體引發了次聲波，或是它的出現伴隨著次聲波。從另一個角度來看，當然也可以說這些現象是次聲波造成的，靈體或鬼魅根本就不存在。但無論如何，如果這個論點屬實，這個技術的確是可以被藝術家運用、再現鬼魅空間。藝術家郭穎佳、張孟泰的作品〈>19980〉（2019）曾用錄音的方式錄製特殊的次聲波段，再把次聲波調整成我們聽覺可以接收到的頻率、植入音樂作品裡，並搭以視覺錄像呈現。

另一個應用聽覺感受技術的例子是藝術家陳滢如 2021 年在北美館《現代驅魔師》展覽裡所展出的〈致幻記 III：2-19-20〉（2021）。在這個作品裡，藝術家以「雙耳錯聽頻拍」（binaural beats）的聲音技術，製造出各種與人類大腦腦波波長相對應的幻音聲波；包括β波（顯意識時的 14~30 赫茲）、α波（橋梁意識 8~14 赫茲）、θ波（潛意識 4~8 赫茲）及δ波（無意識 4 赫茲以下）。由於薩滿在進入意識轉換的出神狀態時，腦波波長改變為介於θ波及δ波。藉由在展場裡播放同頻率的幻音，讓觀眾模擬體驗大腦的意識轉換經驗。藝術家甚至在作品說明字卡裡警惕觀眾別在展場裡逗留太久、在觀展後的半個小時內不要進行需要精密操作的活動（如開車）。

關於此類的感官感受技術，近期更有「體感」（身體感受）的操作，而這要拜虛擬實境（VR）的技術發展之賜。陶亞倫 2020 年在台北當代藝術館展出的《無處不在的幽靈》，便是以 VR 與機械動力裝置，讓觀眾產生某種體感運動的感覺。更確切地說，因為機械動力緩慢移動所造成的一點點速度，讓觀眾觀賞 VR 錄像時也能同時感受到身體正在移動的「體感」。不論是水平的平移，或是垂直的升降的感受，都可以被這

個技術製造出來。藉由這個體感感受技術，藝術家建構出一個可以在現實中體驗到「夢境」或是「幽靈覺知」的狀態。因為在觀賞 VR 錄像時，觀眾就像是一個正在作夢的人，或四處遊蕩的幽魂。另一個有趣的作品是寧森在 2019 年高雄市立總圖書館《跨維度傳導：藝術、科技、神秘主義的共時相會》展覽裡的〈N1801〉；與一般讓觀眾張開眼睛觀賞 VR 錄像的作品不同，〈N1801〉要觀眾躺在「病床」上、閉著眼睛，接受 VR 裝置所帶來的光線及聲音刺激。藝術家用這樣的技術，嘗試讓觀眾經歷夢境般的「瀕死」體驗。

感受技術的追問

高千惠在〈神性的解構與再建構：介於日常性、社會性與藝術性的當代精神圖象〉的演說裡提出了一個有趣的問題：「神秘學在科技（技術）介入之後，這些看不見空間的顯影，到底是感官的、還是神性的傳達？」（註 6）換句話說，「靈性感應」以及「感官感受」之間的關係是什麼？如果靈性感應是一種通靈、是我們跟靈的神聖相遇，那我們是以什麼樣的感官進行感應？顯然地，如果我們認為鬼神、靈體、神性可以被「感受」，那麼我們一定會需要一種受體、一種受器。在佛法裡，人的感官（根）總共有六種，眼、耳、鼻、舌、身、意。前五項明顯不會是靈性感應的感官，那難道是「意」嗎？

此外，六根產生六識，這六識之間的關係又是什麼？如果靈性感應就是「意識」，它與其他識之間的關係是什麼？為什麼當我們感應靈時，我們同時也感受到了其他感覺？體感（發冷 / 熱、緊張 / 放鬆、心跳急促 / 和緩）或許是感應靈體時最明確、也是最普遍的感覺，不過也有人宣稱在感應靈體時，也伴隨明確的聽覺（耳識）及視覺（眼識）。況且，如果自古至今從來沒有人在神聖相遇時也伴隨眼識而「看」過鬼神，那我們當今對於鬼神的形象又從何而來？此外，如果這個狀況確實存在，那麼靈性感應時伴隨的「眼識」，必定與日常生活裡一般的「眼識」不一樣（因為神鬼與一般的可見物體不同；祂們是不可見的）。那這兩者的差異究竟是什麼？

再延伸出來的一個問題是，如果反向來說，當我們有了相對應的感受時，像是體感的發冷 / 熱、緊張 / 放鬆、心跳急促 / 和緩，或是有視覺與聽覺上的顯示，我們會不會「誤以為」我們正在與靈體相遇（但是其實沒有）？或是更極端地說，有沒有可能無形並不存在，存在的只有我們的感受；我們只是自己將自己的這些感受神聖化 / 鬼魅化了？問題是，我們該如何證明？這是可以證明的嗎？很明顯地，這並不能用五根 / 五識來證明，只能用意根 / 意識。但意根與意識到底是什麼？最後，讓我們回到藝術

創作的感受技術當中繼續追問：我們能製造藝術品來產生視覺（眼識）、聽覺（耳識）、體感（身識）的感受，但是我們能製造產生「靈性感應」（意識）的藝術品（或物件）嗎？還是我們只能透過製造其他類型的感受，來「逼近」這個靈性的感受呢？

認知技術

除了這些運用與製造感官感覺的「感受技術」之外，另一個必須提起的，是我稱之為「認知技術」。這個技術與感官／感受無關，而是跟認知有關，也就是藉由故事、文學、神秘學儀式、宗教科儀，或是儀器，或是僅僅口耳相傳，告知觀眾關於鬼神靈體的資訊。這方面的例子非常多，我僅舉近年來幾個不同類型的例子，如表現降乩科儀的許家維〈鐵甲元帥－龜島〉（2012）、說故事的林羿綺〈運行針：曼谷〉（2017）與陳飛豪〈明成皇后、李仙得與八寶公主〉（2019）、描繪與神明溝通技術的梁廷毓〈斷頭之河〉（2019）、藉傳統民間信仰的宗教結構反思現代國家生命治理的姚睿蘭〈印予召准〉（2019），以及展示馬卡道族宗教信仰儀式的徐文瑞〈跨越土牛溝：神靈再起駕，馬卡道族正名運動〉（2020）。我個人覺得最有趣的是高俊宏的〈丁修女—但是我們從來不會去西班牙傳教〉（2019）；除了觀落陰的場景，影片甚至用鬼魂探測儀（ghost seeker）的科學儀器，嘗試與鬼魂對話。

對於作品的「認知技術」的追問，可以幫助我們揭示作品的創作目的及主題（或是藝術家借用突顯神秘學而所欲達到的目的），無論它是顯性還是隱性。以高俊宏的〈丁修女〉為例，我們可以說影片當中呈現大量骷髏頭的畫面是一種奇觀、一種對於死亡的獵奇。然而，正是因為這個獵奇，突顯了觀眾觀看作品時產生的雙重疏離感。第一重，是對死亡的疏離；由於作為現代人的我們已經脫離了自然，因此能在日常生活中刻意地與死亡保持安全的心理距離。從這個角度來看，對於死亡的疏離，同時也是對於自然的疏離。第二重是對歷史的疏離；因為那是一段發生在家鄉而我卻不知道的歷史、是學校沒有教的歷史。在這件作品裡，藝術家逼著觀眾去直視鬼魅、直視死亡，而強迫觀眾調整自己跟死亡之間的距離。

前面談論的「感受技術」運作不僅較為個人，也較為生物性質（雖然有的刺激而產生的感受是人類普遍共有的，例如恐怖電影裡特定的打光方式就是會讓觀眾產生不安的感覺，但是它仍然是偏向以生物機制解釋的）。相對地，這裡所談的「認知技術」則是比較集體、比較社會、比較文化性質；它是一種認識論、是某個群體解釋神秘經驗的方法與框架；它的目的是型塑集體經驗，甚至藉此來型塑群體規範，因此也具有讓社群朝向良善方向發展的潛力（當然也有弊病）。也就是說，「認知技術」是論述性

的，同時也可以是政治性的。姚睿蘭的〈印予召准〉（2019）十分貼切地詮釋了這個認知技術與政治技術的共構。藝術家虛構了十組用以管理人民意識型態的現代機關，並為其設計了十組官印（象徵權力）、十組神禡相（象徵神秘力量）及十台自動蓋章機組（象徵現代性）。2020年台灣雙年展《禽獸不如》也是很好的例子，不論是取自《晉書》的展覽名稱、以佛經結構編排的展覽論述、法會般的開幕活動、仿佛經的展覽出版品裝幀方式，再再顯示出策展人姚瑞中欲意突破西方主流的論述式策展模式，並以東方的神秘學信仰教義的倫理實踐作為策展方法。雙年展不僅僅是展覽，更是一場大型的、以生態為關懷主旨而勸人向善的、倫理的、警世的行為藝術。

此外，正因為上述的認知技術的「集體 / 社會」特性，一件作品的論述性與政治性並不一定來自於創作者自身，而是可能來自外部。藝評即為一種認知技術的操作。我此時此刻的打字，也是一種認知技術的使用。只是現在的我還不是很確定這篇文章會具有什麼樣的政治性；我只是把我覺得有趣的思考先全部一股腦地、以一種結構 / 節奏的方式整理出來，就如同藝術家進行創作一樣。或許未來會有其他評論人寫文章、重新賦於這篇評論政治性也說不一定。

明白了「認知技術」的社會性，我們便可以進一步分析台灣 1960 及 1970 年代被認為與神秘學關係密切的藝術作品。因為，不論是「抽象」繪畫的蕭勤，或是「具象」繪畫的素人洪通，大多數的評論並不在意他們的作品是否顯現 / 再現了個人的神秘經驗（再現技術），而是對於其創作如何能反映、突顯了與西方藝術不同的東方特色更有興趣（認知技術）。對於蕭勤，多數評論強調藝術家如何參照老莊思想、印度哲學、藏傳宗教裡如禪、道、炁（氣 / 能量）、冥想、靜觀等東方神秘學概念，以更為簡單基本的抽象構圖與明亮豔麗的色彩，在當時以「非形式主義」為主流的西方歐陸藝術潮流中發展出新的風格、表達更為形而上的東方精神與觀念的純粹性。（註 7）洪通則多被賦予「草地 / 在地」、「民俗 / 民族」的意象，對照於西方。然而，我其實不認為就兩者的作品而言，西方與東方的差異與對抗會那麼是兩位創作者所在意的主題；（註 8）東西對抗更像是當時台灣社會在面對西方現代性發展與文化殖民時的集體困境。高千惠清楚觀察到這個當時台灣藝術圈普遍感受到的焦慮：

於西方現代主義繪畫當中要尋求東方立足點時，能夠進軍國際的中國畫家大多以象徵道體的符號作為東方精神的表徵；例如，張大千的潑墨、趙無極的抽象、蕭勤的禪境、劉國松的宇宙、莊喆的墨界、陳庭詩的木版畫等，都是藉由形而上的造形作為所屬文化的伸張表現；在抽象繪畫造型藝術被崇尚的

時代，這種「融貫中西」與「我思故我在」的風格成為中道西體的可行發展。
。(註 9)

一個有趣的現象是，當時不論是學院裡的抽象繪畫藝術家們，或是更具草地 / 在地意象的洪通，都沒有真正的運用台灣民間信仰的元素。漢聲記者黃春明描述洪通作品裡包含了各種種族與宗教元素，這讓他的創作更像是個人奇幻夢境的具象，而較少對特定宗教文化與元素的運用與描繪。這樣的現象應是反映了當時的社會政治氛圍：屬於鄉野俗民的民間信仰在國民黨的中國化政策下，從未真正地被視為高、大、尚、雅的正統中國文化，自然也就談不上做為對抗西方的東方代表。一直到 1970 年代中期台灣藝文圈回歸現實、發展本土關懷的鄉土寫實運動後情形才有所改善，藝術家開始積極地向民間文化轉借素材、發展藝術寓言。例如高千惠提到的，楊茂林的「神話」與「英雄」系列、吳天章的「傷害症候群」、盧天炎的「精品再製」、黃進河的「塵俗世界」、郭振昌的「神異人間」、李明則的「道界物語」。這些藝術家「以智識化的民間文化造形作為喻諷當代環境現象」(註 10)、批判這個複雜、險惡、令人挫折及沮喪的現代社會。

王嘉驥在〈從反聖像到新聖像—後解嚴時期的台灣當代藝術：策展專文〉論及，1990 年代不僅是台灣的後解嚴時代，也是解構的時代；舊聖像被推翻，新聖像在後現代的反權威 / 反聖像的思潮中起伏浮沉。(註 11) 面對劇烈的變動，藝術家不僅要能「被動反映或再現當下的混亂與脫序」，更要能夠「主動肩負並打造起新的秩序與倫理」。這清楚標示了自 1980 年代以來強調觀念、強調議題、強調批判（也因此是強調「認知技術」）的當代藝術發展。參展藝術家夏陽、郭振昌、梅丁衍、林鉅、陳界仁、姚瑞中、洪東祿皆不一而同運用民間信仰的神秘學元素進行創作，批判反思台灣島內在面對劇烈轉變時的各式議題，如社會傳統積習、媒體亂象、政治紛爭、資本主義發展下的消費社會與拜金主義等等。

2000 年後的新自由主義全球化發展更加深了全球與在地之間的對立；貧富不均、城鄉發展不平、生態破壞與環境汙染、能源及糧食危機，以及種族鬥爭與認同政治、性別議題，乃至近年來的新科技發展弊病與極端氣候，皆以跨國危機的面貌逐一浮現。然而人們也同時受惠於新科技及傳播媒體發展，得以更快速且更廣泛地吸收知識、掌握訊息，並進一步與擁有共同價值及目標的夥伴組成跨國聯盟。這不僅深化藝術家、藝評與策展人們的「認知技術」，也促使他們展開更為多元的議題關懷。此時，在地的神秘主義不僅是做為對立於西方的指標，也不僅僅只是豐富的文化素材，而是能以普世經驗建立國際聯盟的媒介，也是能真正生長出新的知識體系的沃土。

「解殖民」至此有了嶄新的意義，因為，首先，唯有在這個跨國的背景、藉由他國經驗與視角，才能真正脫離帝國之眼、透過多元的他者確立自身主體性。當 1960 年代、1970 年代的藝術家因為缺乏其他參照，所見除了自身便是西方，而只能在「西方現代主義繪畫當中尋求東方立足點」時，21 世紀的藝術家則有更多的參考對象。於是我們看到以解殖為主題，並與《現代怪獸 / 想像的死而復生》（2012 年安瑟姆·弗蘭克策劃的台北雙年展）及《鬼魂、間諜、老祖母》（2014 年朴贊景策劃的首爾美術館第八屆媒體城市雙年展）相呼應的 2014 年台灣國際錄像藝術展《鬼魂的迴返》（龔卓軍、高森信男策展）以及同樣以神秘主義為主題，但是更著重東南亞區域連結、2019 年在台北當代藝術館舉辦的《鳥鬼》（黃漢沖策展、黃香凝協同策展）。

為了成功達成跨國聯盟，不同的文化體必須有效地分享情報、彼此相互理解。這也代表每一個文化體都必須充分了解自身、了解自己能提供的知識體系。換句話說，解殖民需要主體對自己的環境、歷史、文化、生態與信仰的多樣性充分了解，而這會需要深入且長期的研究。也因此我們有 2017 年蕭壠國際當代藝術節《近未來的交陪》，一個以民間信仰與民間工藝為論述核心的神秘學主題當代藝術展，以及其他能幫助我們進一步鑽研、理解民間信仰的，或原住民族群的、其他形式的「神秘學技術」的策展與創作作品，例如比較薩滿、新世紀宗教、佛法三個信仰體系的 2019 年《重返神性：作為一位無神論的有神論者》展覽（朱峯誼策展）；利用「積極想像」技術帶領觀眾進行下部世界薩滿旅程的〈Sonic Driving〉（陳滢如 + 林麗純，2021）；以及利用神秘學技術（擲筊）與口述歷史技術進行交互比較研究的〈斷頭之河〉（梁廷毓，2019），等等。與早期運用神秘學進行創作的作品不同的是，這些展覽與作品是真的以「神秘學技術」（心靈技術）為探究對象進行探討，而不僅僅是元素及素材的用典。

神秘學技術

於是，我們可以進一步做神秘學的技術追問。這裡說的「神秘學技術」指的是實踐神秘學的技術，包括各種通靈的方式、占卜的技術、身心靈的調整及療愈方法、傳統的醫療知識、俗民的藥草食用與養生飲食，等等。雖然也包括科儀及儀式，但與偏向側重規範與步驟「意義」的「認知技術」不同，「神秘學技術」更重視技術「原理」。

我想以梁廷毓 2019 的作品〈斷頭之河〉進一步做神秘學的技術追問。該作品主要以口述歷史的方法，調查龍潭、關西一帶客家族群與原住民族群的互鬥事件。然而，與傳統的地方史研究不同的是，其口述歷史的對象是神明。更確切地說，藝術家用傳統民

間常見的與神明溝通的技術，擲筊，詢問土地公：「之前什麼時間點是不是發生什麼事？」「那些人從哪裡來？」「衝突發生在什麼地方？」「多少人死亡？」等等。由於訪問的對象是無形的神明，而不是活著的耆老，這種看似無理但卻是新型態的技術融合（口述歷史+靈體溝通），似乎能打開了一個深入討論的契機。像是關於歷史的建構性、關於集體記憶。我們會說歷史是一種集體記憶、是社會建構的、是由「人」紀錄而成的。但是在這件作品的操作裡，「人」不見了；訪問的對象是「無形」、是「神明」。誠然，大部分歷史研究的資料來源事實上都不是活人，而是過去的人留下來的各種紀錄，甚至是物品，或地質痕跡。不論如何，那都是明確的「有形」；而梁廷毓的訪問對象，卻是不明確的無形（神明）。

而不僅是對象不明確，調查用的「方法」也是不明確。傳統上我們會希望資料與紀錄（如文字紀錄、錄音或是逐字稿、影像等）愈明確愈好；我們甚至會花上大量的時間去確認資料的真偽。但是在〈斷頭之河〉裡，藝術家用的是擲筊。在這個技術裡，對方只能有三種答案：「是」（聖筊）、「不是」（無筊）、「笑而不答」（笑筊）。「是」與「不是」難道不明確嗎？還真的不是那麼明確——在民間信仰的實踐裡，我們一般會祈求神明連續允筊，才能踏實地感到確定性。問題在於，即便大家都假定（相信）這個溝通的真實性及有效性——在台灣社會裡，幾乎所有人都會擲筊，並且相信它——可是不論如何，擲筊似乎就是沒有辦法作為一個正規的歷史研究方法。為什麼？或許，傳統實證主義式的歷史科學研究必須盡可能地明確，正是因為科學的本質是「懷疑」；因此，它的回應必須是明確的；唯有不斷的明確的回應，才能支持以懷疑為核心的科學繼續運作下去。

可是與靈界的溝通並不是如此；它並不明確。我們所溝通的對象是什麼靈？是什麼神？這次溝通跟下次溝通是一樣的靈或一樣的神嗎？或者，當我們請靈媒、溝通師進行溝通時，這個靈媒所得到的訊息，跟另外一個靈媒所得到的訊息會一樣嗎？而正是缺少了明確性，靈界的本質並不是懷疑，而是信仰、是相信這件事。因為你信仰了，所以這個對象變得明確了；因為你相信這件事情，所以你接收到的訊息才會變得明確，你也才會因為明確、因為篤定，而得到力量 / 能量。信仰是它最核心的根本；有信仰才有確定性 / 能量。就好比在量子力學的領域裡，有觀察才有結果。

從這些討論裡，我們還可以發現一些潛在的禁忌。例如在一般日常生活中，我們擲筊都是擲問「未來」的事；可是在梁廷毓的作品中，他問的是過去的事。為什麼大家平常不問神明過去的事，而只問未來的事？或許有幾個可能的解釋；第一，因為歷史已經發生了，所以它已經是明確的、是可以被驗證的事。因此它並不符合上面所談的靈

性世界裡的法則。如果問神明可以被驗證的事，是不是在挑戰祂的權威？萬一挑戰成功了，那這個代價就會是信仰的不足（因為你會覺得祂並不準確、沒有足夠的神力），而信仰又是靈性世界的核心，信仰不足將導致靈性世界的崩塌。

第二個可能的解釋是，會不會是因為歷史跟記憶只能是「人」的範疇？我們知道，「歷史是勝利者書寫的」。換句話說，定義、撰寫歷史是一種權力。如果歷史是一種權力，是可以被建構的、被定義的，那麼，能夠定義歷史的人，其實就能夠定義這個社會的善惡。如果是這樣，我們不願意讓神明來談歷史，是不是因為我們不想要回到過去傳統古老的、那個由神明來定義「誰是好人 / 誰是壞人」、「誰是善的 / 誰是惡的」的社會制度？

綜合以上的討論我們或許可以明白，科學其實是一個懷疑論的線性時間觀；而靈的世界因為沒有歷史的關係，它的時間觀是虛幻的、是渾沌的。我們做為人不想讓靈界有歷史；我們不希望它幫我們把歷史寫出來；因此它的時間並不是線性的歷史，而是虛幻的、渾沌的，是神可以主宰一切的；祂說誰對，誰就對；祂說誰錯，誰就錯。人的世界的道德運作模式與靈世界的道德運作模式，必須有此差異。這是人史觀 VS 超 / 自然史觀的分野。再者，或許正是因為人類生活在線性的時間當中，對於未來才會未知、不確定、沒有安全感，也因此才會想要占卜、預測未來。倘若人生活的世界跟靈的世界一樣也沒有歷史、沒有未來，那似乎也就不需要占卜了？還是說，有沒有可能我們倒過來看：正是因為我們為了要生活在一個線性的時間中，所以創造出了靈性世界、發明了各式各樣的神秘學技術，好讓我們能安適地面對未知、面對未來？對於靈性世界，我們似乎是故意要保持它的不明確性；唯有如此，它才能做為我們「已知」與「未知」的中間世界？

最後是關於靈界溝通的技術追問。擲筮、通靈、塔羅牌、易占，或者其他溝通師的通靈方式，都是一種技術。溝通師也是需要被訓練來擁有這個技術；解籤的人也是必須要去信任跟學習，才能熟悉這樣一個技術的。這些技術彼此之間存在差異，但也有共同點。首先，這些技術似乎都會預設一個對象；這個對象可能是真的，也有可能是假的或者是想像的，我們不確定，但至少共同點是一個對象。第二個共同點是，在做這個技術之前我們都必須要先靜心下來、要誠心誠意。例如，靈乩必須去「調頻道」、讓頻率對到他想要連結的那個神明，訊息才會清晰。而同樣地，擲筮也是要誠心誠意、專心地想著自己的問題。這種靜心、去除雜念似乎是另一個滿明確的共同點。差異呢？有的技術是一般民眾都可以做的事情（像是擲筮），有的則似乎是會須要訓練、須要練習的技術（像是通靈）。從這些共同與差異性，我們可以如何繼續地追問呢？

如果真正確定的共同點是誠心跟靜心，那麼，這樣的溝通到底是內在的溝通，還是外在的互動？換句話說，當我們在進行這些神秘學技術的時候，我們收到的訊息是不是我們內心的反映跟反射？是因為我們自己內心沉靜下來、靜下心下來，然後自然而然便有東西浮現上來嗎？可能是念頭、也可能是某種聲音，或者是某種感官視覺印象。這究竟是一種內在的活動呢？還是說，真的有一個對象在「外面」、然後我們須要跟祂連結、互相溝通呢？

我不確定這些追問是不是已經有答案了，而以追問為主題的這篇文章好像也很難有一個令人滿足的結論。但這些追問似乎著實印證了海德格的說法；因為追問著技術，所以我們揭露了或似乎是接近了這些概念與事物的本質。這或許正是神秘學如此令人興奮的原因：有太多太多的事仍屬未知；就讓我們繼續追問下去。

（本文為國家文化藝術基金會與文心藝術基金會「現象書寫—視覺藝評」專案）

註 1. Martin Heidegger, “The Question Concerning Technology.” *Technology and Values: Essential Readings*, 99, 113, 1954.

註 2. 梁廷毓，〈亡魂顯影的思辨：論「靈異錄像」與「觀落陰」的視線邊界〉，《文化研究》第 29 期，2019。

註 3. 蔡惠婷，〈從《鵲華秋色圖》到《本生圖》：當代藝術中傳統經典的挪用與改寫〉，2009 年國立台北教育大學藝術與造形設計學系「性別、影像、行動與場域—藝術理論與評論暨藝術教育學術研討會」發表論文。

註 4. Michelle Par, “The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films”, 2018.

註 5. 同註 2。

註 6. 高千惠，〈神性的解構與再建構：介於日常性、社會性與藝術性的當代精神圖象〉，2019 年高雄市立圖書館總館《跨維度傳導：藝術、科技、神秘主義的共時相會》展覽開幕演說。

註 7. 蘇郁雯，〈從「唯心」到「無我」——再探蕭勤創作的無止之境〉，《藝術認證》，2021。

註 8. 一方面，劉國松認為蕭勤發起的「龐圖運動」其實更像是屬於西方的純理智、純美學的傳統精神信念。另一方面，洪通的創作多像是個人奇幻夢境的表現；與西方對照比較屬於當時藝評們的詮釋，而不是藝術家的創作主旨。

註 9. 高千惠，〈缺憾與優越之間——論民間文化圖象與當代藝術的關係〉，《雄獅美術月刊》第 283 期，1994。

註 10. 同註 9。

註 11. 王嘉驥，策展專文〈從反聖像到新聖像—後解嚴時期的台灣當代藝術〉。