

日本恐怖藝術風潮之研究分析

【以日本貞子系列《七夜怪談》、《漩渦》兩部恐怖電影為例】

第一章 緒論

1.1 研究動機與背景

1.1.1 研究動機

筆者是個極喜好【恐怖藝術】(Horror Art)的人，無論在電影、漫畫、文學、攝影等領域中，筆者對於恐怖相關藝術都實際參與其中，也時常在觀看恐怖作品過程中，用不同角度思索【恐怖藝術】(Horror Art)真正的歷史來源與演進，以及對人們所帶來的影響。因此，我們針對對於【恐怖】(Horror)的愛好，特別撰寫這篇研究，一方面希望用藝術、演進及心理學角度去深入探討「恐怖的意識」如何在人類世界形成，再針對筆者較為了解之日本「恐怖電影」文本角度做一舉例探討分析，希望針對設計者角度而言能有更大獲益。

【恐怖美學】研究在現今文化研究上是一新興的角色，人類文明演變至今，藝術不再屬於藝術、美也不再是美，藝術換化成現實迷惑的「再現 (representation)」，這是新一代新興的一種樂趣，也就是觀者習慣將快樂建築在「人性的快感」上，在觀看恐怖影像同時，我們是站在「他者」(The Other)的角度「觀看」，那種足以超越不安的偷看慾念，也是身處在科技發達時代人們，抒發焦慮心情的管道之一。但現今社會為何產生這樣的恐怖美學文化？這又如何人類世界形成呢？恐怖電影與這兩者間又有何關聯呢？這都是筆者希望了解及深入探討發現的問題。

當我們談到「恐怖風潮」盛行，不免要談到近年日本恐怖電影發展，日本恐怖電影目前在世界各地大行其道，更在現代世界影壇上佔有重要的位置，連電影強國美國好萊烏也都近而效法日本，如日前重新翻拍日本恐怖片《七夜怪談 2》，改編成美版恐怖電影《剝靈》等恐怖片。因此，究竟日本恐怖電影風潮是如何拓展至其他國家，是日本善於製造心理上的恐怖？或者是東方的神秘感本就容易使得觀者產生恐怖幻象？這與恐怖風潮的盛行有關嗎？然而日本恐怖片吸引人的特質是什麼？為何能對其他國家的恐怖片產生發酵作用？這些都是值得筆者一起去探討並深入研究的問題。

1.1.2 研究背景

「恐怖」(Horror)，是人類一種天生的本能和情緒反應。霍華·洛夫客來夫特(Howard Phillip Lovecraft):「人類最古老而又最強烈的感情是【恐懼】，恐懼中最古老而又最強烈的則是對未知的恐懼。」恐懼無論在動物或是人類中，都廣泛存在的一種情緒反應，動物遇到天敵或外在環境危險都會表現出【恐懼】。而人類因為有語言、文字及思考，恐懼的對象變的更

廣泛，尤其是人類豐富的想像力和特有的象徵性思維，使得【恐懼】更是無處不在無處不有，隨處可見【恐怖中的恐懼心理】。

人類將「恐怖情緒」透過各種藝術表現，藉由【再現】的實踐，將藝術變成複製恐怖的現實，筆者認為舉凡音樂、繪畫、電影、文學等都可從中看出人類對於【恐怖的概念】，這些藝術中的關聯，我們即可以說《藝術複製了恐怖的現實，同時也模糊了真實與虛構的界線》。從最早期的恐怖藝術（在此指美術）始祖【表現主義】開始所產生的完整恐怖的繪畫呈現，到工業革命、二次大戰後人類思潮變化至現代、後現代主義，人類對於恐怖的概念一直不斷的演變，而「恐怖電影」則是近代經常是用來描述或灌輸人們對於恐怖的概念而產生的文化。

因科技發展始然，電影藝術成爲現今所有藝術中重要的發展之一(第八藝術)，其時空組接中渲染緊張氣氛、製造起伏及出人意料情節的語言魅力是所有藝術中最具效果的表現。現今集電腦科技之大成的時代，電影中搭配上真實的畫面表現，所產生的恐怖應該是一種情緒上和心理上的恐怖感，只有恐怖感真正在思想上對人產生震動和影響，才是達到恐怖電影藝術的最高境界，使觀眾有審美的愉悅。然而日本恐怖片受歡迎的原因，是否因它們已達到或超越這個境界？或者有其他不同的影響因素加入呢？這也是我們希望深入探討了解的部分。

談到「恐怖電影」，從東方角度看，近代則以日本所發展的恐怖電影最爲盛行，日本恐怖電影之盛行與其文化背景和歷史有相當大之關聯，筆者也從此角度稍微談論到日本文化是如何影響著現今日本恐怖電影的表現，進而挑選分析日本近來具有代表性的「日本—七夜怪談—貞子謎咒(The Ring Two)」、「漩渦 (Spiral)」兩部電影爲主要分析舉例對象。

筆者試著簡略探討恐怖藝術的歷史發展如何影響著現代的日本【恐怖電影】文本，並以日本兩部恐怖片爲例，做一風格分析與探討其中關聯性，恐怖電影文本又是如何表現出【人類二十世紀的焦慮史】(Paul Wells)，以及人類深處如何對著未知「環境」與「他者」或不知名事物恐懼的投影等影響進行簡略文本分析。

1.2 研究目的

- 1、現今「恐怖風潮」盛行與如何影響心理之原因。
- 2、從中找出「恐怖風潮」與「恐怖電影」的歷史脈絡與關聯性。
- 3、恐怖電影影像讓人產生何種感受，爲何現今人們喜歡觀看恐怖電影。

1.3、研究方法

本研究有三：

1、歷史文獻回顧與探討：

- ◆ 心理學相關文獻。(心理與情緒、人性分析、柏拉圖)
- ◆ 藝術史相關文獻。(表現主義、戰爭與藝術等)
- ◆ 美學相關概論。(美的意義和本質)
- ◆ 恐怖電影相關文獻。(恐怖片歷史、東方與西方的恐怖片、日本文化與恐怖電影發展)

2、電影風格特色分析：

- ◆ 恐怖電影文本內容介紹與分析。
- ◆ 風格與歷史文化之整合。

3、恐怖美學與恐怖電影整合：

- ◆ 恐怖電影中吸引人之因素。
- ◆ 現代社會快速轉變現象造成人類心理影響。

1.4、研究限制

- 1、因【恐怖美學】文本在台灣至今仍未有人真正深入探討，只有名詞不斷的出現在各項藝術領域中，恐怖美學的領域相當廣泛，從各種藝術活動的表現都具有恐怖因子存在著，因此筆者在本文只簡單論筆者所分析出從美術歷史中所曾經出現過的「恐怖藝術」繪畫角度觀看並分析現今的日本恐怖電影盛行之因素。
- 2、另一因素，本研究將從電影歷史發展為源頭，從歷史之中看電影之脈絡發展，但是電影歷史相當多元，本研究只探討與「恐怖」電影相關文化、歷史背景。並且從這些脈絡中尋找日本恐怖電影風潮盛行之原因。
- 3、本研究將僅以日本前三部具代表性的恐怖片【日本—七夜怪談、漩渦】兩部恐怖片為案例，分析日本恐怖電影風格與文化歷史關連性為何。

第二章、歷史文獻回顧與探討

2.1、「恐怖」(Horror)文獻探討

2.1.1、恐怖(恐懼)的產生

恐懼無論在動物界或是人類，都廣泛著存在的一種情緒反應，動物遇到危險會表現出恐懼，因此也可以說，恐怖(Horror)是人類一種天生的本能。從精神分析與心理學角度看，恐懼(fear)的心理因素是人類的一種原始情緒反應，也就是壓力的產生。壓力事件會引起人類許多情緒反應，而焦慮(anxiety)和害怕(fear)則是壓力產生中其中眾多情緒現象反應中其中一種。

「害怕」(fear)通常是指對一特定、已知的危險的反應，而「焦慮」(anxiety)則是指沒有特定的對象的一種廣泛性害怕或憂慮。根據這樣的定義，害怕是指一個人通常知道他在怕什麼也知道該怎麼處理，而焦慮就是當一個人遇到危險，但不知道危險來自何處、也不知道如何採取行動。通常害怕和焦慮是並存的。(MIYAGI OTOYA, 人性的分析)，焦慮是在出生時即有，至於對決定性的事物(如狗等)，就產生恐懼，恐懼是其後才逐漸產生的。

因此，當人類遇到危險、天敵或不知名事物都會表現出恐懼(fear)的心理，而人類因為有了語言和文字恐懼的對象變的更為廣泛，尤其人類其豐富的想像力思維，始得恐懼更是無處不在、深值人心。精神分析學派認為焦慮的發生是由於過度的內心衝突對自我產生威脅的結果，而恐怖的發生是被壓抑的潛意識焦慮的一種象徵和取代的表現。

恐懼在人類來說是害怕、不安、擔心、惶恐、不安全感、恐怖、恐慌、煩惱、憂鬱、大禍臨頭、末日將至或是無能為力的情緒表現，比如在戰爭中受到轟擊、未知的事物、大的動物、不熟悉的國家生活都會造成人類的恐懼感產生。在所謂的恐懼中，有許多種類，如登高恐懼、廣場恐懼、尖端恐懼、痛楚恐懼、他人恐懼、雷電恐懼、血液恐懼、水恐懼、屍體恐懼、黑暗恐懼、疾病恐懼、犯罪恐懼、活埋恐懼、死亡恐懼、動物恐懼等，恐懼原本是精神分析中的一部分情緒反應。

直至現今，新時代的進步，造就了更多的恐怖因素，我們身為大戰後所謂【迷失一代】的人類，恐怖在這裡可以更新的分為三個層次，一：現代科學的恐懼(失去控制的科學實驗、地球以外的力量)；二：失去控制危及人類自身安全的恐怖故事(核子污染、星際大戰、環境污染等等)，三種則是對現實中瘋狂的權威感的力量(精神病患者、變態狂等等)，是現代最引起人類三種恐懼感的類型。

此研究沿用早期柏拉圖(Plato, 約公元前 427-前 347, 古希臘)所發展出的心靈三重論為第一論點，柏拉圖毫不質疑的說我們具有這樣的嗜好：【以眼饜別人的悲辱、痛苦及傷殘】。這份對暴戾的愛戀，他認為和惻隱之心一樣都是人與生俱來的能力。

另沿用第二個理論則是佛洛伊德的精神分析觀，「超我、自我及原我說以及生的本能和死的本能」。也為人對於恐懼心理表示了新的觀點，佛洛伊德認為人基本上是非理性的，是受不能覺察得力量所驅策的，也就是人性本惡(本我)，因此【恐懼】也就是人類本我中的其中一項原始能力。

【附註：佛洛伊德在【精神分析綱要】(An Outline Of Psychoanalysis)中建構一種

理論，來形容初始的無助（嬰兒時期）自我-生的本能，恐懼的目標是未來的狀態解釋。〉

《附註：佛洛伊德的分析：生的本能：目的在求取生存及繁殖後代，如餓、渴及性等歸類於此。死的本能：衍生出攻擊的驅力（aggressive drive），是一種自我毀滅的轉向外界的替代客體所發展出的形式。〉

精神醫學上更有另一種說法，他們說：「人們看到恐怖作品，會有一種放鬆的感覺」，他們說對於工作、生活的壓力使人們緊繃著的神經一起達到調和的作用，而且恐怖作品滿足了人們對於探索未知事物的淺在心理需求。筆者認為這是現今社會處在壓抑情緒的情況下所產生的精神現象，而恐怖的喜好在精神分析理論下更合理的解釋了現今人們為何熱愛恐怖影像的原因，這就是造成人們喜愛觀看恐怖影像（電影）的主要原因。

2.1.2、恐怖轉化為藝術行爲

由於人類豐富的想像力思維以及人類的進化和文化的產生，人類將「恐懼情緒」放大的心理不安轉化為藝術的表現開始出現，人類將其內心的恐懼轉化為藝術型態產生，因此恐怖的藝術從此開始出現，無論是音樂、美術、文學等領域，都不乏見到藝術家將自身的「恐懼情緒」或「心理的不安」表現出來的藝術型態。

早期戰爭頻傳，四處可見戰事。人類貪婪毫無止境，戰爭所帶來的殘酷教訓，永遠也換不回矛盾的人心。人類的歷史經歷數千年，而戰爭也進行了數千年，藝術卻是人類自省的最後防線，千百年來，藝術家不分領域、膚色，他們冷眼旁觀著時局的變化，然後付諸彩筆，圖像影音，將歷史上的痕跡深深刻畫在藝術的領域裡，傳承至今。藝術與戰爭有密切關聯的大多屬於紀錄與歌誦，因此筆者以為提到恐怖藝術，就不能不與戰爭聯繫在一起，因為；兩者是相互牽引而引導恐怖藝術起源的。

最早期且完整的恐怖藝術（我在這裡僅只說明美術、繪畫部分）可論述到德國的【表現主義】(Expressionism)，這不僅僅是表現主義的畫家講求精神的表現，大多數表現主義畫家都將現實自身所遭遇的不幸與苦難將之轉化到其作品本身，尤其第戰後的歐洲表現主義藝術家，將更多的社會苦難、恐懼轉變為藝術的作品更加豐富，如挪威的孟克(Munch, 1863~1944)、奧地利畫家希勒(Egon Schiele, 1890~1918)、迪克斯(Otto Dix, 1891~1969)、貝克曼(Beckman Max, 1884~1950)、培根(Bacon Francis, 1909~1992)、畢費(Buffet Bernard, 1928~1999)、史丁(Soutine Chaim, 1893~1943)等畫家都各在其作品中充分表現自我內心的恐懼和困苦的藝術形式。(潘東坡，20世紀美術全覽)

雖然表現恐怖的藝術如此豐富且多變(美術、文學、電影、音樂等)，但「恐怖」的表現，從古至今從未被定義為一個【主義】或【潮流】出現，由於現今科技影像已經凌駕一切傳播技術的發展下，人類生活型態的改變，影像正執掌著一切權力，【恐怖美學藝術】也由此開始自成一派，支配著全世界觀眾的視覺神經及影像思考，也替現今學術研究開啓一新興領域。

2.1.3、戰爭與恐怖藝術

2001年9月11日，美國紐約與華盛頓遭到了恐怖份子攻擊，史無前例的恐怖攻擊震撼了世界，透過電視的播報，恐怖的負面效應也傳送到了全球觀者的眼中與心理。

藝術的起源有遊戲、紀錄、祭祀、裝飾等不同說法，與戰爭有密切互動關係的創作，大多屬於紀錄和歌誦。大規模的殘殺與戰鬥是何等驚天動地，刻畫著眾多戰士的血汗，一個偉大的將軍或統帥身上，集中了戰爭的所有美德—超人的英勇與智慧，帶領戰士創造出奇蹟般的勝利。

這種高超的神性表現，在民主與人道思想尚未普及的時代，最能感動詩人和畫家的神經。



圖1《長卷史詩-原爆之圖-1》

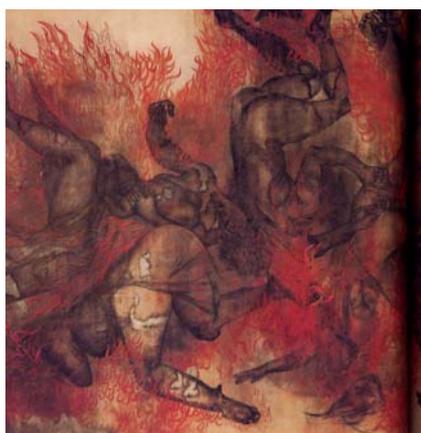


圖2《長卷史詩-原爆之圖-2》

歷代戰爭不下千百萬次，直至近代的第一次世界大戰，可說是集荒謬、殘酷、恐怖之大成的戰爭，死傷高達千百萬人。之後的二次大戰更是荒謬，死傷人數竟高達五千萬人(林惺嶽，戰火淬煉下的藝術)。這些歷經了一場場鬼哭神豪的戰鬥，儼然成為藝術家筆下再寫實不過的紀錄創作，二次大戰日本在太平洋開始發動的戰爭，造成了極大的傷害，之後美國在日本廣島和長崎投下的兩顆原子彈，也造就了日本恐怖藝術發達的最重要之一的關鍵點。

當時美國爲了徹底摧毀日本頑抗的態度以早日結束戰爭，美國終於決定動用原子彈轟炸日本，1954年8月6日，一架B-29攜帶一顆原子彈飛往廣島投擲下去，造成十幾萬人死亡五萬多人受傷。此時的日本藝術家也創做了許多與此相關的藝術作品，如宮本三郎於1943年完成的油畫《飢渴》、長卷史詩如圖《原爆之圖》等關於現今恐怖藝術的創作品。

因此，我們可得知戰爭與藝術從古至今都是息息相關的，本文所要探討的日本也不例外，戰爭不但斷斷續續的貫穿了人類文明的歷史，也不斷帶給我們殘酷的考驗，而藝術的反應則是人類心靈創傷最真實與深刻的表達，每一場戰爭後，都會出現撼動人心的各種藝術作品。

2.1.4、恐怖藝術始祖【表現主義】(Expressiveism)

《附註：據筆者研究，恐怖藝術開始出現的說法，最早在文藝復興時期出現，達文西：「畫家必須具備想像力及勇氣去表達戰戈令人心寒膽顫的一切。他向藝術家建議，她們的創作目光必須名副其實的泯除憐憫，圖像必須使人膽寒，在那種大驚怖(terribilita)中，潛伏一種挑戰人心之美。」》

2.1.5 表現主義(Expressiveism)之產生

一詞出現在德國藝術評論家威廉(Willem Worringer)在其發表于1911年8月號《狂

《狂飆》雜誌的一篇文章中首次採用。此派畫家反對自然寫實而認為藝術創作是以精神為主，也因此認為眼睛所見的自然外形、感覺等現象都是次等，而是絕對性、必然性，直入人心的真實。因此他們的作品，不是視野世界的印象、而是強烈表現出人性赤裸的主觀狀態，掙脫一切外形和自然的約束，用精神作為體驗。(陳義陽，映像藝術)」



圖3《孟克-吶喊》



圖4《孟克-死亡之床》

2.1.6 戰後的表現主義

表現主義初期並不明顯表現恐怖的藝術，它只單純論述畫家自身所遭遇的不幸和苦難的精神抒發，但戰後歐洲的表現主義在對形、畫面的表現力營造，以及戰爭帶給人類靈魂的衝擊上，表現主義畫家吸取了戰爭的體驗，重新對具有直接塑造潛力的人物形象產生了濃厚興趣，而前所未有的對人的孤獨生存條件及其承受全部的艱難產生了關注，因此表現主義開始畫出那些痛苦人的形象，此時期的恐怖象徵涵義最重的畫家以英國畫家培根(Bacon Francis, 1909~1992)為主要代表人物。

50年代的歐洲籠罩在戰火蹂躪後人人處在生命虛無，心靈孤寂的失落和疏離之中，而人性的殘虐暴力令人惶恐，存在主義思潮正提出這種「存在意義」的質疑。這時培根的作品所體現的正是悲慘疏離的人生，隨著變形、變化、醜化、扭曲的人臉，在用白顏料圖刷成猙獰的面目，把每個人勾勒為恐怖令人顫慄、甚至反胃的一堆半人半受的意象，是他最主要的風格。



圖5《培根-變形的臉孔》

培根說：「人活著只是一個偶然，人只是一個微不足道的生物，而藝術只是人用來自我折磨的一種遊戲。」。「培根將人性的夢魘，擴大為公眾的視覺暴力。用完全異於媚俗的視覺傳統美學觀，運用醜化、變異、血肉場景來營造出二十世紀中後期，人類惶恐的世紀心象。」（葉玉靜文，原刊雄獅美術 260 期）筆者認為這也是恐怖美術的開始最早的表现手法。當然，表現主義畫家另外還有畢費(Buffet, 1928~1999)、史丁(Stieglitz)、其一一生也遭逢許多挫折，而將其自身情境表現在其畫中。

2.2、恐怖與美學概論

2.2.1 恐怖美學的產生

恐怖的意識形態或表現如筆者前面所講，在表現主義時期或更早（達文西）就開始產生，而「恐怖美學」一詞的產生卻直至近代或者可說在當代藝術中才開始特別鮮明，諸如一些以激情為訴求、或是透過荒淫、色情、殘忍、恐怖的展出或圖像挑逗觀眾感官的作品，無論是電影、藝術創作、圖像等關於恐怖、噁心的創作，當然藝術最重要的目的就是【轉化】，轉化是藝術的目標，因為恐怖的現實太令人可怕，因此經由藝術的在現，人們就可以不在那麼感到恐怖（我們成為他者），因為這時候「想看的慾念讓人忘了恐懼」。

德國人類學家索夫斯基(Wolfgang Sofsky)說：「目前有一種藝術是必要的，就是一種願意正式連續性的，展現極度暴力的恐怖」。最近一篇「駭人的年代」(2002)專文中也指出，「恐怖意象的再現不能只是透過影像拼湊，用變形或身體的扭曲來完成，恐怖的效果應該可以從更簡單的、單一的文獻出發，就好比凌遲的照片(本篇指生活的恐怖)。」他說：「沒有任何一件藝術品是能夠超越凌遲照片所激發的恐怖感」。因此美學反映了再現的可能性的形式條件，不論是繪畫性的、或是敘事體、亦或兩者兼具，如電影、漫畫等。

不同的藝術擁有不同的美學觀，「而美學所思考的並非是作品所製造的情緒或感受，也非在可能被允許的範圍內對作品做批判，美學是對藝術作品忠實的描繪，它應是企圖被看、被感知、同時被認識、被思考的內涵。(Claire Margat，面對恐怖的藝術)」

Claire Margat 說：「影像創造某種可以承受的快感。」事實上，恐怖美學的課題追溯其歷史可以上溯到亞里斯多德在詩學中提到的古老哲學思考上，他曾提出一個問題：「為什麼人們會去欣賞醜惡事物的再現？即便，它讓人厭惡。」此時恐怖的美學問題開始漸漸蔓延開來。

2.2.2 恐怖美學的價值與定義

面對恐怖，美不再是主要的美學價值，當一些被視為不宜觀賞的、被壓抑的東西不再被禁止時(開放、全球化、民主化)，它所激發的好奇心裡形成一種誘惑的魅力，對酷刑等奇觀的迷戀，都關係到一種衝動，這種衝動成為影像吸引意念的一種力量。

詩人波特萊爾曾說：「醜陋的愉悅，來自於一種極度神秘的情感，淺藏在每個人身上或多或少已萌發了芽，使得恐怖的場面如此吸引觀眾。」

安德烈·布賀東(Andre Breton)：「美需使人驚厥氳鬱，否則就是不美。」他稱美學理想是「超現實的」。

因此筆者認為現代的恐怖美學，美不再是主要條件，而美就該是令人驚訝、令人驚奇、令人產生凌駕於驚喜之上的一種刺激性的心理感受(無論是好或是壞)就是一種美。也就是現今恐怖美學的定義。

2.3、電影相關文獻探討與分析

恐怖電影歷史發展

《本研究整理》

恐怖電影歷史發展	
1883 年	比利時的約瑟夫·布拉寶(Joseph Plateau)發表了「視覺暫留」的研究
1879 年	英國攝影師愛德威爾德·梅勃立奇(Eadwerd Muybridge)使用玻璃感光板照相機，凝住馬兒正在跑動的影像
1882 年	雨勒·海馬(Etienne-Jules Marey)發明槍型攝影機
1888 年	以紙做的軟片替代了玻璃感光板以及馬爾他齒輪(Maltese Cross Gear)的發明
1889 年	喬治·柯達(George Kodak)發明了賽璐珞(Celluloid)
1891 年	美國愛迪生(Thomas Edison)發明西洋鏡(Kinetoscope)
1895 年	法國奧古斯特盧(Auguste Lumiere)與路易盧米埃(Louis Lumiere)兄弟拍攝，世界第一部無聲影片《工人們正離開盧米埃工廠》。公認為電影先驅者。 同年十二月，在巴黎布辛奴街「大咖啡館」的地下大廳，正式公開上映十二部影片，並出售門票。
1902 年	喬治·梅里哀拍攝科幻經典故事片《月球探險記》(A Trip to the Moon, 1902)，世界上第一部充滿幻想並且以故事情節和視覺特效取勝的恐怖電影
1919 年	恐怖電影學院派時期 —卡爾·梅耶(Carl Mayer)和漢斯·傑諾維茲(Hans Janowitz)的劇本《卡里加利博士的小屋》，是電影史上的第一部恐怖片
1927 年	德國表現主義風格電影逐漸停止
30 年代	恐怖電影發展初期 —德國電影工作者紛紛朝向美國發展，「科幻」元素帶入。
1945	二次世界大戰後，電影藝術的發展呈現出更加多元化的趨勢，在歐洲、亞洲出現了具有民族風格的電影。
1960 年	恐怖電影成熟時期 —希區考克的經典之作《精神變態者》(Psycho)(1960)是西方恐怖片劃時代的作品。
1991 年	恐怖電影繁盛時期 —改編自湯瑪斯·哈里斯小說的電影《沉默的羔羊》(The Silence of the lambs)(1991)，營造心理恐懼。
1999 年	改編自鈴木光司同名小說《七夜怪談》之日本恐怖片《七夜怪談》(Ring)
2002 年	美國《七夜怪談西洋篇》改編自日本作家鈴木光司與同名電影《七夜怪談》

表 1 《恐怖電影歷史發展表》

1895 年也被稱為電影的誕生年。而電影營造效果並且讓觀眾產生心理反應後不自覺的反射在動作上，在這世界第一部電影當中已經開始存在，雖然這部電影是無聲的，但



卻以紀錄日常生活片段的寫實方式拍攝，讓觀者能融入這如同真實的景象當中並且引發共鳴。不一會，一輛火車迎面駛來，觀眾不約而同低下頭閃躲——這是一種直到現在仍然存在的、不可思議的奇怪反應。(John Noughton, 頁 12)

圖 6 《月球探險記》(A Trip to the Moon, 1902) 綜合利用背景布幕幻覺和奇妙多變的特效取得很好的效果。

然而電影的製作並非只有單單的純文字化語言(劇本與對話)，還包括音響、音樂、鏡位與場景調度、光影與色彩、動作與剪輯以及情結和氣氛的創作，而電影導演也就是運用這些關關性的元素來描繪電影劇本的內涵。(劉立行等著，電影藝術，頁 93)因此一部電影的形成需要藉助相當多的「外力」來表達隱藏的內涵。然而**電影也是人類內心想與情感表達的媒介，電影也是能超越國界與語言而了解一個國家、一個民族最好的工具**(劉立行等著，電影藝術，頁 5)。

喬治·梅里哀(1861-1938)科幻經典故事片《月球探險記》(A Trip to the Moon, 1902)曾獲國際好評。(John Noughton，電影，頁 12)這是世界上第一部充滿幻想並且以故事情節和視覺特效取勝的恐怖電影。之後現代電影之父—葛里菲斯(David Ward Griffith, 1880-1984)更在比沃格拉夫公司(Biograph)期間製作 450 餘部電影，內容多為喜劇、恐怖片、情節片、西部片等。



筆者認為由寫實主義的電影看出影像確實會影響觀眾心理，之後電影更使用表現主義風格的手法呈現充滿幻想與奇妙的攝影，在電影中創造一個奇妙的世界，這是融入某部份寫實並且使用表現主義風格製造恐怖心理之開端。

1919 年德國獨立製片公司 Decla Bioscop 採用劇作家卡爾·梅耶(Carl Mayer)和漢斯·傑諾維茲(Hans Janowitz)的劇本《卡里加利博士的小屋》，是電影史上的第一部恐怖片，導演認為電影因該以表現主義風格 (Expressionist Style)(註) 才能表現出恐怖感，在《卡里加利博士的小屋》片中，採用了表現主義風格主要是為了要呈現一個瘋人眼中扭曲的世界，所以觀眾看的就是主角看的。(劉立行等著，頁 39)表現主義風格應用在表現恐怖上目的是強調視覺的感受，在此視覺的部份則是則是最具特色也被重視的部份。因此筆者認為，德國的表現主義風格電影也是希望透過鏡頭的第一人稱角度，讓觀者也能有主角一般的震撼性的內心感受。也因為表現主義電影希望以強烈的視覺感受、第一人稱的角度讓觀者更能了解其中隱藏的內涵、情感與思考。

註：本片拍攝於 1919 年《卡里加利博士的小屋》被公認為是電影史上的第一部恐怖片。

1927 年後表現主義運動逐漸停止，但是到了 30 年代，許多的德國電影工作者轉戰美國拍攝電影，因此美國電影之後也受到德國表現主義的影響呈現出表現主義風格，輾轉影響了未來世界電影的發展。

美國電影工業發源於紐約，成長和發展於好萊塢。而好萊塢在 20 年代，便已經形成世界電影的重鎮。因此好萊塢電影受到德國表現主義電影的影響勝深。

註：雖然德國表現主義運動的黃金時代只有七年，但是做為一種思潮，以及作為一種表現電影風格的趨勢上卻沒有停止過。(劉立行等著，頁 39)

2.3.1、恐怖電影的歷史發展

恐怖電影從誕生到現在為止已經有近百年的時間，從最初學院派的「表現主義」強調視覺感受的黑白默片，經歷新寫實主義、法國新浪潮等，以及電影「蒙太奇」理論廣

泛被利用和科技的發達，到現在為止已經各自發展出不同種類的恐怖影片。恐怖片利用了當代對於「恐怖」、「恐懼」的效果來顯示戲劇張力，每個時代都有不一樣的恐怖而原因也都來於每個時代不同的文化背景。恐怖電影獨特的視覺與心理因素吸引觀眾們紛紛向它靠攏，這也是恐怖電影歷久不衰的原因。

恐怖電影這百年來的歷史發展過程，可分為四個時期：

1.學院派時期

德國 1920 年出品的《卡里加利博士的小屋》(The Cabinet of Dr.Caligari)。影片充滿表現主義視覺美術的特徵，誇張失真、扭曲變形的型態和奇特的色彩搭配。

2.發展初期

此一時期，恐怖片的編劇們將各個國家不同的文化特徵融入電影劇本的撰寫中，不同國家與文化會有不同恐怖意象出現。而好萊塢也開始將「科幻」元素大量加入恐怖片當中。

3.成熟時期

希區考克的經典之作《精神變態者》(Psycho)(1960)、《精神變態者》(1960)、《鳥》(1961)等作品則開啓了恐怖片與驚悚片難分難解的模糊界線。

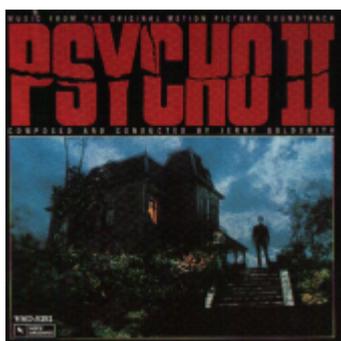


圖 7 《驚魂記 2》

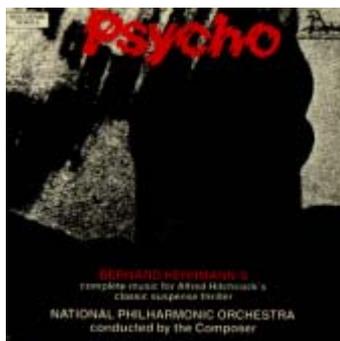


圖 8 《驚魂記》



圖 9 《鳥》

4.繁盛時期

《沉默的羔羊》(The Silence of the lambs)(1991)，影片最特別之處是巧妙的營造心理上的恐懼。



圖 10 《沉默的羔羊》

2.3.2、東方恐怖電影起源

好萊塢電影對於東方電影尤以日本有絕對的影響力。好萊塢有效的與資本主義相結合，迎合大眾的口味製作出符合大眾需要的影片內容形式，而好萊塢也逐漸形成的

龐大營利行銷體系，並且發行全世界。好萊塢電影在資本主義的生產方式下，以利潤追求為目的，以分工為手段而製作的影片就是好萊塢電影。

好萊塢電影的形式內容有以下幾項特點：(劉立行等著，頁 31)

1. 攝影要求賞心悅目，剪接必須中規中矩，所謂的「連續性剪接」(Continuity)，「180度視線」規則，「三點式燈光」打法，都是為了創造「電影幻覺」(Illusion)而衍生之拍攝技巧。
2. 較重感官刺激與娛樂功能，以達到使觀眾暫時忘卻現實的功能。

日本受美國好萊塢的電影影響甚深日本是擅於模仿的民族，因此日本電影受好萊塢的影響很深。(劉立行等著，頁 37)電影在日本一開始都是進口的(劉立行等著，頁 42)，直至 1920 年代，日本每年則有七部影片的產量，然而在美學上的發展卻是遲滯的。……在形式與內容上，日本電影在 30 年代展示了模仿好萊塢電影以及自創的綜合面貌。一般而言，30 年代的日本片已採用了古典好萊塢電影的基本敘事原則，(劉立行等著，頁 43)然而筆者認為受日本模仿的特性影響，無論是好萊塢電影的劇本敘述架構、劇情因果關係、拍攝的形式與內容等，都已融入日本電影當中，當然日本的電影也包括恐怖片。

日本恐怖片《七夜怪談》(The Ring)(1999)導演，以日常生活中每個人會使用到的物品當成媒介。影片結構是日本恐怖電影常用的推理式過程，影片色調與角色妝扮上也應用了東方的意象和日本電影的朦朧與陰冷的表現風格，

筆者認為電影中恐怖的表現已經由最初視覺感受較多的表現主義風格，從血腥與暴力場面，延伸到現在由故事引起發自人內心的恐怖，而且日本恐怖片也充分運用**心理層面的恐怖感受**。而視聽性的恐怖與心理恐怖感受若能達到相輔相成的功效，那麼將會是恐怖表現的最好方式。如同在**恐懼的產生**中所述經由觀看後產生的三層反應，人類對於恐怖情感的產生最後會導向經由觀看象徵性的符號後產生的心理的反應。

而現代日本恐怖電影的魅力卻反而回流至美國，近來推出的美國恐怖片《七夜怪談西洋篇》、《剝靈》翻拍自日本恐怖電影《七夜怪談》、《七夜怪談 2—貞子謎咒》(The Ring Two)。偶後更有《鬼來電》、《咒怨》等電影陸續翻拍，可見日本恐怖片迴響相當大，隨著美國翻拍日本恐怖電影，陸續將東方的虛無飄渺意象以及迷信，藉著故事的敘事架構以及拍攝方式輾轉回到美國，筆者認為自此日本的恐怖片是相當具有特色並且藉由影響世界電影重鎮—好萊塢而將影響其他國家。



圖 11 《七夜怪談 2—貞子謎咒》



圖 12 《剝靈》

2.3.3 電影恐怖意象表現

現代恐怖電影中的恐怖因素，多是「強化」視覺驚嚇與內心恐怖的感受這兩項，從視覺感受與內心感受當中，恐怖因素的表現歸類成下列幾項：

1. 恐怖電影中事件的生活性

現代的恐怖片常常以人們每天生活的地方作為背景，日常生活當中的物品與現象都有可能成為一種恐怖感受。例如《七夜怪談》當中日本女人正看著鏡子梳頭髮，常常在鏡子當中會看到周遭環境以外的靈或恐怖的人；電話鈴聲也成為貞子殺人前的一種暗示。

恐怖電影中的主角都是一般的普通人，也就是我們每個人都很有可能遇上相同或者是類似的命運。另外從心理層面來看，事件的生活性讓觀眾會把自己融入電影當中，強化了驚嚇的效果。

2. 電影驚嚇效果的核心元素

電影中以具體形象出現的恐怖元素有

(1) 魔鬼幽靈或異類角色出現 (2) 螢幕外潛在的威脅 (3) 角色所存在空間的突然闖入。

前兩個因素是給觀者的心理暗示，第三個因素則是影像給觀眾的視覺衝擊。不過此點在日本恐怖電影中不常見，反而是美國在翻拍日本恐怖電影時，因無法捕捉虛無飄渺的形象而常用之手法。

3. 恐怖電影中的暴力

一般動作片是向觀眾直接展示出血腥暴力的影像，而恐怖電影中的暴力卻是導演為了使得觀眾受到驚嚇的手法。例如魔鬼幽靈的殘暴和人類與之對抗的暴力行為。這樣的呈現方式也傾向帶給觀眾視覺上的效果，暴力的表現方式多見於美國好萊塢恐怖電影拍攝手法當中。

4. 恐怖電影的無理性和無秩序性

打破原有的界線，讓一切的現象無法清晰顯示，而通常使用對立的元素造成衝突感，例如生與死、正常與反常、非人與人、封閉與開放……等，沒有具體的邏輯與架構和完整的敘事過程。在現實和夢境無法區分的情況下，觀眾的內心將產生巨大的恐懼衝擊。

5. 恐怖電影的聲音

這是影片所產生一種與恐懼感緊密結合的體驗，心理幻象再現的模式。電影中伴隨鬼怪、幽靈的出現，通常伴隨著緊張與懸疑的音樂或者是某種特定的聲音，暗示著鬼怪即將出現或者是鬼魂的存在。例如《鬼娃娃花子》中花子的尖笑聲，暗示花子的存在；《七夜怪談》的電話鈴聲暗示貞子即將到來；《鬼來電》同樣也是以電話鈴聲暗示鬼怪的到來，也是告知人即將死亡的訊息，特定且具有象徵性的聲音是強化恐怖感受的重要元素。

日本恐怖電影獨有的風格與東方色彩，以及仰賴故事敘述和角色來製造心理恐怖的方式，有別於好萊塢依靠的特效血腥暴力和沉迷於人類夢想的再現，以及自我侷限於超現實主義、未來主義等視覺效果，日本恐怖片更善於捕捉心理。然而日本恐怖電影多來自於小說以及漫畫的改編，內容多與現實或是妖怪傳說等相互結合，因而能真正在思想上產生震動和影響，這也是恐怖電影之高境界，唯此使觀眾有審美的愉悅。

2.4、日本傳說、歷史與現代恐怖風潮

日本是從江戶幕府時代(西元 1603 年, 距今 402 年), 開始將妖怪賦予具體而固定的形象出現, 並且創造完整的說明體系。這時候是因為當時日本幕府統治下的社會, 新舊交替、政局動盪不安, 百姓言論自由空間受損, 只好創作各種妖怪傳說, 以解釋怪異現象或是表達人民心中的不安與不滿的精神反應。時至今日, 妖怪在科學的發展下一一現形, 但那些未知的事物、無法用科學理論解釋的奇怪現象依舊是日本人民心中所愛, 也因此產生了更多都市傳說與恐怖的事件, 因為傳說可以經過有心變造、重新詮釋、添加符合背景時代的若干細節(特定的人物或地點), 就可以使古老的傳說借屍還魂。「人面犬」在日本則是最有名的例子, 曾於十九世紀的江戶田所町被人發現, 並且被記載於《街談文文集要》一書中, 當時的江戶(東京)和今日的大城市一樣, 人口稠密、工商業發達。

日本的「都市傳說」造就了現今許多恐怖漫畫家、電影題材中引用與創造的最愛, 由於日本對於都市傳說的喜愛從未斷絕, 很多文學作品中都收錄了不少當時有名的都市傳說, 當然連當代恐怖漫畫大師伊藤潤二也改編了《新耳袋》裡頭的故事, 推出他的作品《美美怪談》(中文翻譯: 禁入空間)等, 進而拍攝成為恐怖電影。

《註: 在眾多的新都市怪談中, 則以以下傳說最常見: 裂口女 (1980 年代)、人面犬 (1989 年)、菊神形 (北海道空知郡, 二次大戰前)、鬼娃娃花子一 (二次大戰後)。

直到二次大戰 1945 年美國在廣島投下原子彈同時, 日本人對恐懼的感受, 更加深為真實的超級惡夢, 從此日本也有許多藝術家開始把恐怖一詞加入藝術作品中, 燒焦、變形、剝皮、擠壓、損傷的軀體和面容等都開始在藝術作品中出現(如: 在 1959 年紐約現代美術館【人類新形象】展出中, 二十三位國際藝術家透過她們的作品描述了這些可怕的變形人等等(裡面包括了前文「表現主義」中所談到的培根、畢卡索等。大戰之後, 更在過去十年來, 多起天災(水災、地震等)以及連續殺人案、新興宗教犯罪、自殺等風氣等都與恐怖風潮的發展有著直間接的關聯, 反罪者之所以能犯下如此殘酷的罪行, 我想導因也是因為失去了幻想與現實之間那道模糊的界線, 而促使如此多的慘劇發生, 日本製造恐怖的內容, 也經常將過去傳統的禁忌與人性底層的黑暗面藉由恐怖藝術表現來發酵, 例如本文所提的電影等。

人們為何會失去現實和幻想之間那到模糊的界線呢, 導因是由於視覺媒體的發達, 人們對於恐怖事件的「觀看」演變成心理中的無關緊要, 就像美國世界貿易中心 91 年 9 月 11 日遭攻擊後, 許多人觀看後, 都形容那經驗「不真實」、「超現實」、「像一部電影一樣」, 更因我們歷經好萊烏大型災難片、恐怖片、驚悚片等洗禮之後, 人們對於真實和夢境已然產生夢幻般心理感受, 也因此出現了分不清真實與虛假而出現的恐怖。

筆者引用雙城計(狄更斯, 1859)一句話:「它是最美好的年代, 也是最惡劣的年代; 它是最智慧的年代, 也是最愚昧的年代; 它是真理的新紀元, 也是懷疑的新紀元; 它是陽光的季節, 也是黑暗的季節, 它是希望的春天, 也是絕望的冬天; 我們擁有全部, 我們一無所有 . . . , 簡短的說, 這段期間 . . . 像現在一樣 . . . 」, 因此筆者認為不同的時代會造就不同的恐怖風氣, 從早期的江戶妖怪傳說時代演變至今的人類彼此間的緊張、對空間疏離感、因開放而形成的自由想像風氣、觀看恐怖的迷戀以及無形間的恐

怖感是有些許差距且相異的。

註：恐怖美學：「傳奇的形式是恆久不變的恐怖的美學化過程，因為恐怖品味從參照到真實之間製造了一個間隙。」

第三章、研究文本與文獻介紹

3.1、「七夜怪談」文本簡介

日本恐怖電影《七夜怪談》翻拍自日本作家鈴木光司同名小說《七夜怪談》。



圖 13《七夜怪談》

3.1.1 小說作者鈴木光司、導演中田秀夫

◆ 七夜怪談小說作者「鈴木光司」(Suzuki Kougi)簡介：

出生：1957年5月13日出生

出生地：日本靜岡縣

出道：1990年以《樂園》贏得日本奇幻小說（Fantasy Nobel）大賞優秀獎

獲得1990年大獎後，隨即相繼發表以縝密的文體道盡各種恐懼的《七夜怪談—RING》、贏得第十七屆吉川英治文學新人獎的《螺旋》，及該系列完結篇《LOOP》、外傳《誕生》等兼具文學性與娛樂性的作品，不但為日本文學開拓了嶄新境界，也因完美地結合了極度想像及極度恐怖兩大元素，而贏得了「恐怖小說第一人」、「日本的史蒂芬·金」的崇高地位。

鈴木光司在其擅長的恐怖小說和推理懸疑有共通之處，其恐怖小說不著眼於故事本身的恐怖性，而是其中令人不斷聯想的懸疑恐懼和未解的結局。

鈴木光司的恐怖風格，是純粹東方式的。西方的鬼文化，追求的是視覺上的衝突，僵屍、木乃伊、吸血鬼，多是有形的。東方的鬼文化卻截然不同，它講究無形和飄忽不定。沒有人知道鬼會在什麼地方、什麼時候來到你的身後。在他創作的小說當中，沒有恐怖事物的具體描寫、血腥的惡魔，沒有面目可怖的異物，但你會在一種慢慢營造出來的詭異氣氛中，感受到恐怖。

◆ 七夜怪談電影導演「中田秀夫」簡介

出生:1961年

出生地:日本岡山縣

出道:1996年發表的處女作《女優靈》

重要作品:《女優靈》(1996)、《暗殺的街道》(1997)、《七夜怪談》、《擁有四個名子的男人》(1998)、《七夜怪談2》(1999)、《玻璃之腦》、「Chaos」(2000)、《鬼水怪談》(2001)

東京大學畢業後，於1985進入日活攝影社工作，往後的7年裡擔任過小沼勝、那須博之、崔洋一等的助理導演，紮實累積在攝影領域裡的助理導演經驗。

1996年發表的處女作《女優靈》，將故事的發生舞台設定在攝影片廠內，並以精準計算過的強烈恐怖演出和題材完美融合而獲得熱烈的話題迴響。之後以《七夜怪談》、《七夜怪談2》、《玻璃之腦》等恐怖、純愛、推理懸疑等寬廣的導演類型活躍於電影界。

◆ 「七夜怪談」劇情簡介:

一卷來自陰間，乘載了強大怨念的恐怖錄影帶，讓每個看過的人都死於非命。

四名少男、少女在相同時間、不同地點暴斃身亡，臉上盡是驚恐萬分的詭異神色，記者淺川無意間發現四樁死亡案件的關聯性，在好奇心的驅使下展開調查，不料急欲解謎的她卻發現一卷關鍵的神祕錄影帶，而將自己、好友龍司及妻女推向死亡的深淵，。七天！是既定的期限，逃離魔神之爪的期限只有七天！

3.2、「漩渦」(Spiral)文本簡介

此部電影2000年翻拍自日本恐怖大師「伊藤潤二」的《漩渦》。

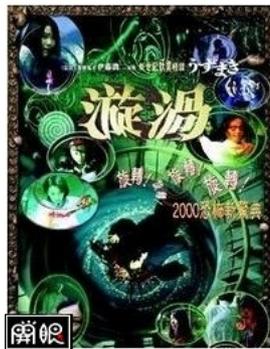


圖 14 《漩渦電影》

3.2.1 漫畫家「伊藤潤二」(Ito Junji)、電影導演「布古欽斯基」

◆ 伊藤潤二(Ito Junji)簡介:

出生:一九六三年

出生地:日本崎阜縣

出道:一九八六年以<富江>獲得[木某圖賞]

重要作品:《畫家》、《閣樓的長髮》、《人頭汽球》、《呻吟的排水管》等

最喜歡看的書:異常心理學類或勵志叢書

現今作品:(東立)《閣樓的長髮》、《地下室》、《鬼屋》、《逃兵之家》、《無頭雕刻》、《鬼

巷》、《布製教師》、《魔音村》、《呻吟的排水管》、《人頭氣球》、《墓碑鎮》、《科學怪人》、
《畫家》、《恐怖罐頭》、《棺桶》、《至死不渝的愛》、《隧道奇譚》、《富江 Again》、《漩渦
1 -3 完》、《魚 1-2 完》、《禁入空間》、《伊藤潤二恐怖漫畫精選 1-15 未完》

最新作品：《闇之聲》(還沒有中文版)



圖 15《伊藤潤二作品》



圖 16《伊藤潤二作品》

◆ 漩渦電影導演「布古欽斯基」簡介

此部電影幾乎著重在原作者「伊藤潤二」身上，此位導演也是第一次拍攝電影因此資料文獻在台灣或日本幾乎沒有此位導演資料，因此在此研究中不多做論述。

◆ 「漩渦」(Spiral)劇情簡介：(參自開眼電影網)

繼《富江》後，電影大銀幕上，又出現一部改編自伊藤潤二漫畫的作品《漩渦》。這同時也是他新推出的長篇漫畫，為忠於原著，這次伊藤潤二將親自改編。「漩渦」是我們在日常生活中，隨處可見的一個表象，在大量的水流入水管時，在蝸牛殼和指紋上，在氣象圖中，當你仔細的盯著漩渦瞧，順著那一圈一圈的紋路，看到中心點時，你將深深的著迷，那兒有什麼呢？有什麼東西存 在在漩渦中間嗎？當你迷上漩渦的時候，漩渦將纏繞著你，永不分離。

伊藤潤二的畫風是很寫實的，人物的每一個動作、姿態、毛髮、表情，他都會細細的描繪，同時，在背景以及器物的營造上，也有同樣端正的風格。在漫畫的分格方面，伊藤潤二總是在風雨欲來之前，用著傳說、故事、或以隱喻性的意象表現，帶出一個令人出乎意料，不可預測的結局。在他的故事中，除了鬼怪、靈魂這些素材外，同樣藉由一些超自然的現象，或是以再平凡不過的日常生活所見，成為他故事延伸的原點，如二元存在的世界、漆黑不知名的山洞、佇立在稻田間的稻草人，家鄉的墓碑等等。更由於他的畫風寫實，所帶給人們的恐怖感，更是無所遁逃。

在他的風格中，還有一點為人津津樂道的，就是他對「群體」這個意象的大加利用。無論是滿天飄飛的人頭氣球，或是佈滿田野的各個真實的稻草人，都讓人在整個空間中有著不可名狀的感覺。在漫畫裡，沒有好人、壞人的分別，沒有光明、黑暗的分別，一切所有怪異的現象，都那麼自然而然在那個時間與地點發生。也由於是這樣的處理，讓伊藤潤二在漫畫迷的心中，有著獨一無二，不可取代的位置。

第四章、日本恐怖電影文本分析與探討

4.1、電影風格分析（筆者整理）

4.1.1 「七夜怪談」風格及元素分析

◆ 風格分析：

序：

四名少男少女看到七日詛咒的貞子恐怖影片，在不同地點暴斃身亡。其中有女主角淺川的姪女。

起：

淺川的姪女智子無故死亡，同學間也有人喪生，調查後發現四名死者都是死於心臟病發，臉上都是扭曲的表情。好奇心使他開始著手調查事情來龍去脈。發現四名少年在八月二十九日時一起到伊豆遊玩的照片，前往伊豆旅社發現一捲神秘錄影帶是這四件死亡事件的關鍵。淺川看了錄影帶，電話響起也和死神定下了七日死亡之約。**（以日常可見之物描述恐怖的意象，是這部影片及其續集慣用的手法，將不可見的恐懼寄託在具體且常見的物品上表現，更貼近了「人」且豐富的恐怖的意象表現。）**

為了解開謎底找來前夫高山，高山也看了錄影帶。之後兩人重新觀看錄影帶分辨其中的人物為何。（跳動的螢幕中有山村志津子以及貞子的影像，以引發觀者內心的）。之後兩人逆向操縱錄影帶聽到來自大島山源山的方言：「一直修蒙(玩水)，劫空(妖怪)會來喔!」。高山欲前往調查，而淺川則帶著陽一回到爺爺家中。**（恐懼是人們「無能為力」的表現，然而無科學根據、無秩序性的傳說，就會因為危害人本身的安全並且感受到不安的情緒。）**

此時高山來電，說預言火山爆發的是大島的三村志津子(影片當中的女人)，並且在40年前跳火山死亡。夜晚淺川聽到智子的聲音醒來，發現陽一在看貞子的錄影帶，並且貞子已經爬出古井。陽一告訴淺川，是已死去的智子要陽一看的。

之後兩人一同前往大島，在船上高山告訴淺川，陽一也是靈能力者，能看到死者，並且死去的智子已經不是智子。

高山告訴淺川，恐怖錄影帶的傳說並不是憑空而來，是大家的「不安情緒」製造生成謠言的，並且大家希望變成這樣。**（以「不安情緒」埋下這部電影的伏筆，人總是只看到自己能見的，而往往忽略了心中深處的恐懼。借用影片當中的傳說造成不安的氛圍，傳達「無能為力」的表現）**

三村志津子的死來自於：志津子預言了火山爆發，但媒體對於其預言(靈能力)寫的相當不堪。之後研究學者伊熊平八郎出現，帶志津子前往東京做實驗，要證明超能力的存在。但媒體依舊嚴厲斥責，並聽說實驗時候已有人死亡。



圖 17《起-貞子部分內容》

承：

之後兩人一同到志津子表兄弟開的旅館投宿，兩人看到旅館內有影帶中出現的相同場景與鏡子，也一併見到伊熊平八郎。

淺川希望來此找到破解方式解救自己的兒子，但高山不放棄希望都能獲救。兩人從女侍那裡得來志津子的消息。

隔天早上，高山詢問在旅館內的男人相關志津子的消息，平八郎闡述志津子常能坐在岸邊觀望海很久，漁人們都覺得他很詭異。

之後高山透視男人的內心，發現男人從宣傳志津子的靈能力當中獲利。接觸男人之後發現，在向媒體做宣傳會時男人在場，而有人因為指責志津子是造假的罵他是妖怪後，當場臉呈扭曲狀死亡。原來是貞子以靈能力殺人。之後，貞子跑往淺川方向抓住淺川的手，真實的淺川即昏厥。遠方烏雲向大島飄來。

淺川以電話告知情況，平八郎博士之後帶著貞子不知去向，將調查他們去處為和。此時高山說，貞子早已死亡，現在殺人的是貞子將其念力注入錄影帶內，錄影帶不是真實世界當中的物品。

(科學的進步使人對於所有事情均抱持著相當理性的態度，因此在無法以科學的角度判別時，例如影片中志津子與貞子的靈能力，因為無法預知將而產生「恐懼」，在此靈能力更成為了一種恐怖的表现。)



圖 18《承-貞子部分內容》

轉：

時颱風來臨，兩人無法離開。淺川隨後發現，電話鈴聲只有在伊豆會響，因此平八郎博士一家離開之後搬往伊豆。兩人和男人隨即在颱風天搭乘船朝伊豆的方向前進。

事實上貞子是伊熊平八郎博士的女兒，博士已有家庭並且和志津子的關係是醜聞。兩人希望藉由找到貞子的屍體破解詛咒。

兩人帶著挖掘工具前往伊豆旅館，到達之後高山感受到強烈的念力。兩人在旅舍下方找到錄影帶中所出現的那口古井，高山使用靈能力感受到當初貞子是被伊熊平八郎殺死棄置在谷井當中，兩人撬開蓋口高山進入井內。

高山進入古井後，感受到當時貞子被棄置在井內卻沒死，努力向井口爬。

兩人用水桶，一桶桶撈出井內的水，但時間已經不多。時間到了下午六點，兩人體力已經透支，兩人交換，淺川到井內。(影片中的男女主角在無法控制時間的情況中，產生無法掌握的恐懼前奏。)

此時淺川摸索到貞子的頭髮，貞子的手從水面伸出抓住淺川的手(將虛幻具象化，造成現實與夢境無法區分，成就觀眾內心的恐懼。)，淺川撥開貞子的頭髮看見只剩骷髏頭的貞子眼睛處有水滲出，像是貞子在流淚般。淺川抱住貞子，此時不安已經消除，時間剛好七點十分淺川得救詛咒解除。

淺川問高山，為何博士會殺死貞子，高山回答，或許貞子不是博士所生而是妖怪所生。再看淺川手上貞子的抓痕已經消失，高山送淺川回家，之後兩人各自離去。

隔日，淺川站在陽台感受到奇怪氣氛；高山在家中感受到不安。高山家電視突然開啓繼續播放貞子畫面。貞子爬出電視機朝高山爬去，電話鈴聲頓時響起，高山明瞭當時淺川得以獲救的原因是因為她消除了自己的不安，高山死亡。

(幻境的形象通過電視成為現實具象的恐怖，如同前述中恐懼的三個層次，無科學的、失去控制的、具體實際的形象；在此全部囊括，是整部電影當中最令人感受恐懼、毛骨悚然的片段。)

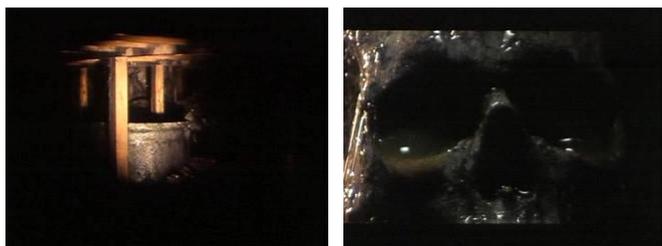


圖 19《轉-貞子部分內容》

合：

陽一在爺爺家，坐在充滿陽光的草地上，似乎意會到父親高山死亡。淺川在電話中聽到貞子出現時的機械嘎嘎聲，隨即前往高山住處，高山屍體已經被運走。淺川詢問第一位發現高山屍體的高野舞，高野舞說高山死亡臉部表情扭曲。淺川得知為貞子所為，但為何只有自己得救卻百思不得其解。同時淺川害怕兒子陽一也會死去。

突然電視螢幕出現彩色穿著西裝的人影，手指向淺川包包。是因為淺川將錄影帶拷貝給別人看，但是高山沒有。(「錄影帶拷貝」埋下電影的伏筆，人總是只看到自己能見的，而往往忽略了心中深處的恐懼。)

淺川拿出錄影機拷貝錄影帶後，前往自己父親家中，為了陽一將讓父親看拷貝錄影帶。(末了是從之前人們對於虛幻到具象的恐懼，幻化成「人心」是所有恐怖元素當中最無法預知的，無法預知的人心比起同樣無法預知的「鬼」更為恐怖)



圖 20《合-貞子部分內容》

◆ 恐怖元素分析：

序： 表 2《恐怖元素分析表-1》

恐怖圖像	恐怖元素	解析
	伊豆七日恐怖錄影帶傳說	對於「傳說」，人們只能揣測而無法預知與了解，未知的元素是恐怖的元素，恐怖病毒藉著錄影帶散播。
	電話鈴聲	日常生活中具象實體的呈現

	高反差畫面 吵雜聲	電影元素的聲音與鏡頭同時使用，形成真實與幻境無法區分的情況
---	--------------	-------------------------------

起：表3《恐怖元素分析表-2》

恐怖圖像	恐怖元素	解析
	死者表情、突然開門看見死者表情	扭曲的表情是非秩序性的呈現，畫面突然的出現讓人產生無法預期的情況，因此更為恐懼。
	照片裡模糊的臉	照片將非正常的幻象具體化，幻境與現實並存的狀態令人產生未知的恐怖情緒。
	不知名的恐怖錄影帶	錄影帶是日常生活的可見元素之一，將恐懼寄託在具體的形態表現上，影響觀者內心感受。
	電話鈴聲、吵雜聲	突然出現的聲音是電影再現恐怖意象的表現手法，突如其來的聲音將使人產生「莫名的恐懼快感」
	錄影帶內的影片所出現的詭異畫面	無法預知、無秩序性突如其來的畫面，引發心裡不安。
	逆向操控錄影機有聲音	非正常的表現，引發內心情感
	淺川拍攝後在照片呈現的模糊臉	科學所無法理解的事情，擴大內心對於未知的恐懼
	靈能力者(能看到死去的人)	非正常的靈能力看到已經死去的鬼的形象，出現在真實的空間中成為無秩序性的表現。

承：表4《恐怖元素分析表-3》

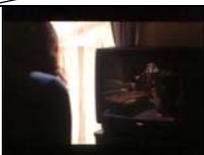
恐怖圖像	恐怖元素	解析
	錄影帶內到轉的聲音，經過大島山源山的方言解釋：「一直修蒙(玩水)，劫空(妖怪)會來喔！」	將本來無解的語言經過方言解釋，也就是將恐怖具體化的表現。引發人內心的不安，對於未知事物的恐懼。
	貞子的手抓住淺川	照片將非正常的幻象具體化，幻境與現實並存的狀態令人產生未知的恐怖情緒。

轉：表5《恐怖元素分析表-4》

恐怖圖像	恐怖元素	解析
------	------	----

	回溯過去貞子被殺情景	因為過去的歷史造成貞子怨念無法中止
	貞子手突然伸出(低沉雜音)	角色所存在空間突然出現已經死亡卻具有肉體的真子的手，無秩序性的出現與低沉雜音的一併使用產生恐懼心理。
	低迴淒涼的背景聲音	恐怖電影的聲音，都有象徵意味。此為貞子即將出現與死亡的象徵。
	電視機忽然開啓 電話鈴聲	突然開始播放貞子畫面的電視影像與電話鈴聲，日常生活的具體物品象徵虛幻的鬼的意象。
	貞子畫面	貞子從本來虛幻的鬼，變成真正存在的具體形體，成為現實中瘋狂的權威感力量(與主角同在時間與空間中)。 此時虛幻與現實已經不可分開，強化恐怖意象
	臉扭曲畫面	如同一開始死去的學生一般的扭曲表情，代表人心裡最深的恐懼—死亡。

合：表6《恐怖元素分析表-5》

恐怖圖像	恐怖元素	解析
	貞子出現時的機械聲	聲音與恐懼感緊密結合，象徵貞子。
	突然出現在電視反射內的彩色人影	無端出現的「彩色影像」，表現實與幻境的不可分，並且將只能照著指示做才不至於死亡，為了生存而失去理智，開始焦慮即將死去，而後恐懼一直循環

4.1.2 「漩渦」風格及元素解析

◆ 風格解析：

序：

此電影劇本為原作「伊藤潤二」所寫，電影與原漫畫內容（共 1-3 集）因漫畫內容甚長，因此伊藤在電影劇本中，將它做一整合並縮減成起、承、轉、合 4 章，原著中共有 18 話，電影中則刪掉了許多篇數與詳細內容，並重新帶入 開頭與結尾，以下筆者將就電影中劇情、原著及前面文獻中做一探討。

片頭開始，利用女主角(五島桐繪)敘述故事的方式帶入開頭(電影與漫畫同樣手法)，開始出現漩渦場景(男同學在漩渦形狀樓梯跳樓自殺、漩渦幾何圖形)．．．帶入第一章「預感」。→參照下圖



圖 21 《序-漩渦部分內容》

起：【第一章—預感】（前段，輕快、詼諧的表現與配樂，並搭配明度低（藍色、綠色、黑白灰色系）、灰暗的畫面，營造詭異、怪奇、恐怖感與氣氛的表現手法，第一章後段則是幾乎使用黯淡、詭異的表現手法與配樂。）

故事發生在一個黑渦鎮的地方，女主角五島桐繪，路上遇見一陣奇異的龍捲風(漩渦出現)，她正要等男友（秀一）下課，之後出現一個喜歡她的同校同學（山口），山口總是喜歡利用突然出現的方式來吸引桐繪注意。（原著中的第七話—驚奇盒）→參照下圖



圖 22 《起-漩渦部分內容》

圖 23 《漩渦原漫畫》

路上，桐繪遇見了秀一的爸爸，正聚精會神的看著牆壁上的蝸牛（身上有漩渦圖樣）。秀一與桐繪回家的路上也出現了有趣的畫面（伊藤潤二放了自己的照片，他總是喜歡把自己放入漫畫中），路上有間店家的招牌不見了（暗示著某些事情，如龍捲風等），兩人一同到公園的秋千下約會，秀一發現自己有些奇異的感受，他感到這鎮上有些不對勁（預感），於是想約桐繪一同私奔，逃出小鎮。回家後，桐繪見到秀一的爸爸來找她爸爸（陶藝家），要求她爸爸做一個有漩渦狀的盤子，此時秀一的父親依然怪異的盯著漩渦形狀看著。→參照下圖

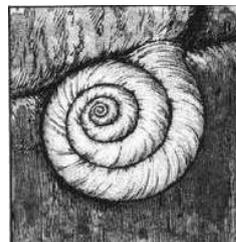
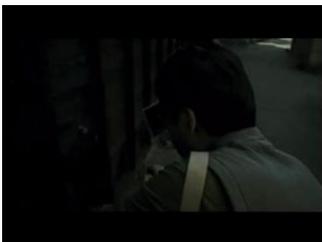


圖 24 《起-漩渦部分內容》

圖 25 《漩渦原漫畫》

隔天桐繪到學校後，竟有同學為吸引別人注意跳樓自殺（從漩渦狀的樓梯），嘴上竟然還掛著笑容，好像已經吸引到他人注意般滿意的微笑著。桐繪的同班同學觀野也嚮往著得到她人的注意，因此對此事表示贊同。（此時，大家都已經被漩渦污染了。）（原著中第六話-捲髮與第七話-驚奇盒結合）→參照下圖





圖 26《起-漩渦部分內容》



圖 27《漩渦原漫畫》



秀一的父親依然故我的被漩渦吸引，收集所有漩渦物品、吃漩渦狀的食物、整天只盯著漩渦看著，最後竟然可以利用身體自己做出漩渦的表現（轉動眼球），嚇的桐繪不知該如何是好。→參照下圖



成天收集街上的漩渦狀物品



我還要嗚門卷

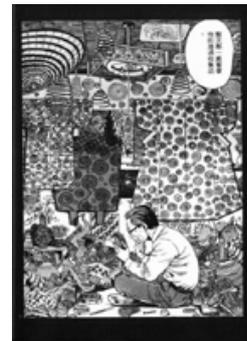


圖 28《起-漩渦部分內容》



圖 29《漩渦原漫畫》

在第一章中，影片中刻意表現出輕鬆、談諧的前半段，來製造之後突然出現的後半段嚇人場面（同學跳樓自殺、轉動眼睛等），整個章節都在利用自然生活的手法來表現恐怖意象，平凡的城鎮、小屋、兩人的甜蜜時光、親切的鄰居、賣水果的伯伯、和樂的家庭、甜蜜的回憶畫面等，到後半段則從生活出現了非人的現象，如同學從漩渦狀的樓梯跳樓自殺（表情微笑）、女同學想要引人注意的心態、秀一的父親不正常的轉動眼球等，來對應先前的輕鬆談諧畫面。

承：【第二章—侵蝕】（第二章開始，每個人或物開始出現「不正常」狀態，也就是非人的情況，整段都在描述每個人被漩渦污染後的情況，此段的恐怖畫面也不斷陸續出現，整段的驚嚇指數嚇人無比。）

不正常的情況陸續發生，使得桐繪與秀一心情低落。一天，下著大雨的雨天，到了學校後，桐繪班上的同學「片山」竟珊珊來遲，奇怪的是片山最近總是只有下雨天才會來學校，且身上奇異的全身溼透，被同班同學不斷嘲笑，更怪的是，片山的背後竟有個像蝸牛般隆起的殼狀（漩渦）。（原著中的第八話—蝸牛人）→參照下圖



圖 30 《承-漩渦部分內容》

圖 31 《漩渦原漫畫》

此時秀一與媽媽正爲了秀一父親的怪異狀況去請教醫生，打算讓秀一的父親住院，另外山口也不間斷的驚嚇著桐繪，有天山口送了一個禮物給桐繪，打開後竟然又是嚇人的盒子。(原著中的第七話－驚奇盒)→參照下圖

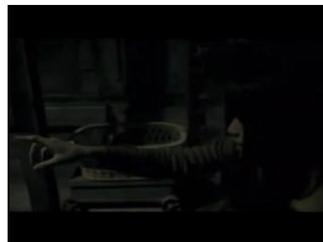


(山口滿懷愛意的禮物)

圖 31 《承-漩渦部分內容》

圖 32 《漩渦原漫畫》

那天晚上，桐繪父親要桐繪送秀一爸爸要他做的「漩渦狀盤子」到秀一家，經過上次的經驗後，桐繪有點不太敢去秀一家，因又怕看見秀一父親怪異的表現(轉動眼球)。桐繪勉強的將盤子送到秀一家，竟然發現秀一的爸爸，死了。(原著中「漩渦狂」-1)→參照下圖



麻煩妳把盤子送給秀一他爸

圖 33 《承-漩渦部分內容》

秀一父親死了，奇怪恐怖的死法。喪禮當天，父親火化的煙吹到天上且竟然出現秀一父親的臉，此時秀一的母親害怕的看著天空出現的臉孔，整個人也發瘋似的住進了醫院，奇怪的是，煙後來漸漸沉到小鎮外蜻蜓池的水中，消失不見了。也在當時，出現了一位記者(原著中沒有，電影中才加入的劇情)，他發現整件事情有異狀，並希望查清楚事情的真相到底爲何。→參照下圖

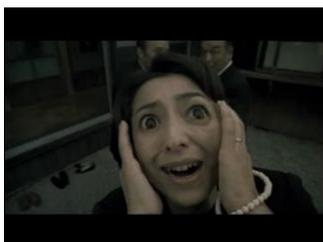


圖 34 《承-漩渦部分內容》

圖 35 《漩渦原漫畫》

辦完秀一父親喪禮後，桐繪與記者在回家路上遇見父親，桐繪的父親滿身泥巴的差

點就被他們的車給撞上，桐繪與記者著急下車盤問，驚訝的發現桐繪父親竟去挖蜻蜓池的土製作陶藝作品。



圖 36《承-漩渦部分內容》

桐繪夢見了當天看見秀一父親死時的慘狀，他將身體捲成漩渦狀擠在箱子中，全身骨頭都碎掉了，而突然醒來的問著桐繪「你也變成漩渦吧」，醒來後桐繪看見父親正秘密的燒著陶土，並不悅的將桐繪趕走，不希望他見到燒陶的樣子。因為此時，桐繪的父親在窯裡面，看見了一場「驚為天人」的變化。(原著中「漩渦狂」-1) → 參照下圖



圖 37《承-漩渦部分內容》



圖 38《漩渦原漫畫》



圖 39《承-漩渦部分內容》



圖 40《漩渦原漫畫》

學校中，同學們正上著體育課，奇怪的是桐繪的同學觀野頭髮漸漸變成捲髮、而另一個嘲笑片山的同學背後竟也長出了蝸牛的殼...，此時的記者正不斷的追尋「漩渦」的秘密（此時出現恐怖、詭異且活潑的音樂，像是有事即將發生）。→ 參照下圖



圖 41《承-漩渦部分內容》



圖 42《漩渦原漫畫》

秀一的母親因驚嚇過度住院，也害怕一切關於「漩渦」的東西（指紋、頭髮等等），更害怕的將自己雙手的指紋全都割掉，得了「漩渦恐懼症」。秀一也趕緊將醫院的最後一個漩渦去除（耳蝸）。(原著中「漩渦狂」-2) → 參照下圖



圖 43《承-漩渦部分內容》



圖 44《漩渦原漫畫》

秀一與桐繪在回家路上遇見了山口，他爲了讓桐繪一輩子忘不了他，竟然衝向正往他們面前開來的那位記者的車，慘劇也因此發生，兩人都慘死在車下。(原著第七話「驚奇盒」) → 參照下圖



圖 45《漩渦原漫畫》



圖 46《承-漩渦部分內容》



第二章是影片中四章最長也最豐富的一段，片中持續表現出緊張、可怕的恐懼感受，從一開始的下雨天變成蝸牛的同学、突如其來嚇人的禮物和舉動以及秀一父親死掉的情況、秀一的母親自殘以及最後總是嚇女主角的同学與記者雙雙死在莫名其妙且不知名、無法預知的詛咒下，表現出段段懸疑及讓人產生疑惑的劇情，也就是「每個人都漸漸被漩渦的恐懼侵襲了」的恐懼感，使得整部片段最恐怖的地方也就是在此章發生，根據前面文獻所述，也就是大自然的反擊以及生物反撲加上心理上「不知名的恐懼」。

轉：【第三章—攻擊】(承接第二章所發生的種種恐怖事件，「漩渦」漸漸在每個人之間蔓延開來，第三章整篇都在述說漩渦這不知名恐懼的攻擊展開了，以及每個人都漸漸被漩渦所侵襲的下場。)

在每個人發生的漩渦侵襲下，秀一的母親依然害怕漩渦的住在醫院中，有天晚上秀一母親產生了幻覺(恐懼的幻覺)，看見了蟲子爬進她耳中，並幻化成秀一父親，告訴著秀一的母親，耳中還有漩渦，於是秀一母親禁不住這樣的恐怖幻覺，將自己的耳膜刺破，終究走上死亡一路。



圖 47《漩渦原漫畫》



圖 48《轉-漩渦部分內容》



之後看錄影帶的人，也發現了蜻蜓池上空的煙總是出現人的臉孔，而驚訝不已。而

桐繪的老師竟然也不知不覺的出現了變成蝸牛的症狀，大家都被漩渦詛咒了。記者於是到黑渦鎮採訪，發現了許多怪異的現象，如巨型蝸牛、為吸引人而生的恐怖捲髮、被漩渦感染的秀一．．．整個鎮都被漩渦詛咒了。



圖 49《轉-漩渦部分內容》

第三章是漩渦開始展開最後的攻擊，這突如其來的「漩渦恐懼」，大家漸漸被不知名的幾何圖形給侵略了，因為心理、外在、慾望、害怕．．．，所以大家漸漸的就被漩渦給掌控，這也是與本文相關的「心理上的恐懼」。

合：【第四章－輪迴】(第四章所要探討則幾乎在利用因果的方式，大家都被漩渦詛咒後的下場到底是什麼呢？這就是這最後一章所要呈現的主題，類似紀錄片方式紀錄)。

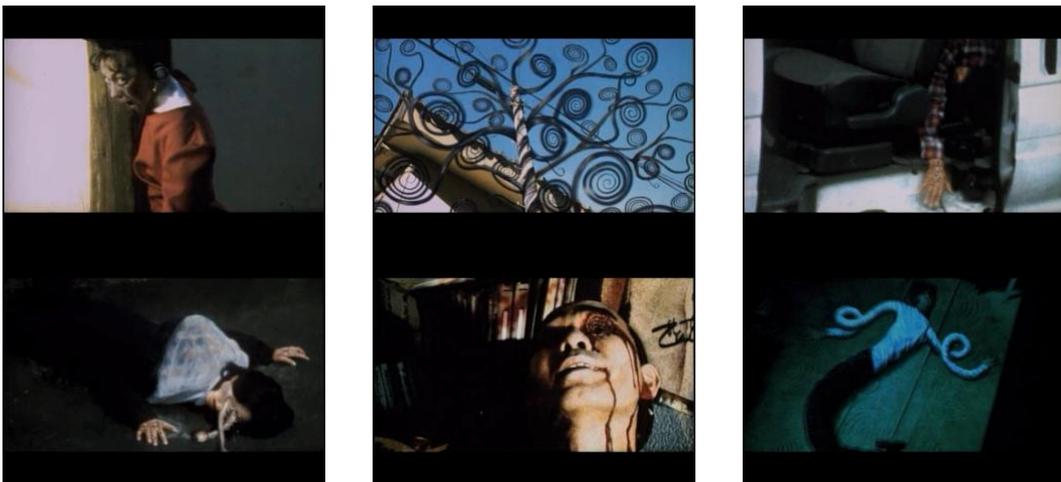
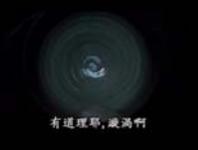


圖 50《漩渦原漫畫》、圖 51《合-漩渦部分內容》

第四章也就是結尾，此片利用拍攝紀錄片方式呈現，每個被漩渦詛咒的人的結果，也就是最後一途一【死亡】，死亡是人類最害怕的事情，也是最感到恐懼的情緒，在面對未知的狀態下，死神卻悄悄降臨。片中的死亡通常都是突然出現的，你不知它會何時侵略你或攻擊你，這也是本片主導所在。

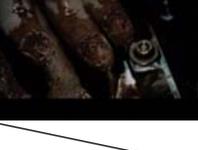
◆ 元素解析：表 7《恐怖元素分析表-6》

起：【第一章－預感】

恐怖圖像	恐怖元素	解析
	突然跳出來的人	當你還沒警覺到有人時，他突然出現在你面前，那是一種不正常且非人表現的現象，也因此恐怖片常利用此模式嚇人。
	目不轉睛盯著牆壁上蝸牛看的畫面	女主角看見一個人，詭異的盯著前方的牆壁上（蝸牛）看著，雖然是生活上的一件事，但卻被伊藤潤二寫出日常生活中的「恐怖詭異」行為（因為沒有人會一直盯著蝸牛看）。
	漩渦形狀的陶藝品	一個幾何圖形、一件藝術品，造就了一個恐怖的元素，當它不斷的旋轉下去，你不知道從漩渦中出現什麼樣的恐怖景象．．．
	在漩渦狀樓梯自殺的同學，死時腦漿爆裂成漩渦狀的散開	漩渦狀的慘景，告訴了觀者「漩渦」這個幾何圖形的恐怖，你不知道它何時會降臨在你身邊。
	漩渦狀的樓梯	身邊偶爾會出現這樣的「漩渦狀樓梯」，漸層的感覺，像是把人捲入漩渦中，一個簡單、平凡無奇卻又令人心生恐怖的場景。
	（鏡頭拉進）同學的臉	死時臉上帶著滿意微笑的表情，不是正常人類該有的表現，也代表著失序的意味，這個世界已經不再是想像中的正常世界。
	男主角父親、整個房間擺滿漩渦狀物體	一個正常的房間，擺滿「不正常」的幾何物體，一個男人正奇異的盯著「物件」看，目不轉睛，此鏡頭慢慢拉進，表現出一種詭異的感覺，一種現時卻又超現實的表現。
	不斷的左右轉動眼珠（持續好幾分鐘）	一個正常的人，卻能夠輕易的朝不同四方任意轉動眼珠，非人類表現，出乎意料的舉動，也是嚇人的所在。

承：【第二章－侵蝕】表8《恐怖元素分析表-7》

	全身濕淋淋、動作超慢的同學	一個奇怪的景象（令人猜疑）的畫面，看似正常卻又怪異的行為，造成觀者心理上的不安影響，漸漸進入恐懼的世界。
	背部突起（像蝸牛）的奇怪形狀	像蝸牛般突起的背部，不是一般人會出現的現象（難道是得了怪病嗎？），非現實的具體物件，造成一種怪異的心理感受。
	一個盒子	一個大盒子占滿整個鏡頭，似乎有什麼嚇人的事情即將發生，利用懸疑又正常的畫面來製造效果。

	突然跳出一個「小丑」	突然的出現一個小丑（一個嚇人的物件）。
	瞳孔不正常的縮小、放大	非人類現象卻發生在寫實人類身上，一種奇怪又使人恐怖的畫面又出現。
	漩渦狀的烏雲不斷旋轉	漩渦狀的烏雲不斷旋轉，好像即將面臨世界末日般的恐怖侵蝕了你我的心。
	全身泥巴的女主角父親	一個全身泥巴的人突然出現在夜晚的巷弄中（綠色的臉），讓觀者誤以為「不是人」的表現，但其實是人。
	全身扭曲成漩渦狀的人	全身被扭曲的人捲再一個箱子裡，恐怖又恐怖。
	鏡頭拉進	突然眼睛張開，鏡頭拉進的效果，相信嚇到了不少人。
	盯著主角看	張大眼睛看（整個鏡頭），使人有種不寒而厲，像是被偷看般的恐懼感突襲而來。
	女主角父親變成漩渦狀的瞳孔、發出金色光芒	特殊的綠色、金色搭配，營造一種恐怖、詭異效果，
	突然睜大眼睛的人	一個驚訝、驚恐的表情，暗示著她是否見到了「非現實」、「恐怖」的畫面？
	四周都是血的手、剪刀	四周都是血的手指，加上剪刀。暗示著它傷害了自己，片中不加以說明，只給人留一個想像的空間。
	奇異、古典的配樂	似乎有大事件要發生
	慘死車輪下被捲進車裡的人（漩渦狀的車輪）	漩渦狀的車輪，卡死了一個人，暗示也象徵了死在漩渦下的人。
	破裂的車玻璃，漩渦狀裂痕	碎列的玻璃，竟然也是漩渦狀裂痕，是否每個東西都被漩渦給污染了呢？它將恐懼深深的滲透到觀者的心裡，一個簡單又平凡的大自然物件「漩渦」。

	卡在前車玻璃的眼球	突然出現一個眼球，竟然也是圓形的漩渦狀，比鬼魅都恐怖漩更具有情緒感染力。
---	-----------	--------------------------------------

轉：【第三章—攻擊】表9《恐怖元素分析表-8》

	恐怖的蟲子緩緩爬進	一條噁心的蟲子爬進了房間，緩緩的動作更加深了心底的恐怖與不安。
	耳朵、蟲	一條噁心的蟲子爬進了房間，緩緩的動作更加深了心底的恐怖與不安。
	捲成漩渦狀舌頭	突然出現藍色畫面，一個人舌頭捲成漩渦狀的恐怖景象。
	漩渦狀的畫面、高反差	利用漩渦狀、不斷旋轉畫面，給人頭暈目眩的感受。
	天空烏雲浮現人的臉孔	天空的雲集再一起，竟然出現人的臉孔，現實與非現實、正常與非正常搭配，正式伊藤潤二最善用的手法。
	在牆壁上爬的蝸牛人	好幾個變成蝸牛的人在牆壁上攀爬著，這怪異的景象卻發生在現實生活中，恐怖吧。
	怪異捲曲的頭髮	捲成一團漩渦狀頭髮，在現實生活中出現，好像會令人著迷的魔力般的情緒性恐怖。
	捲曲的身體	不正常的捲曲身體，人不是人、鬼又不是鬼，漩渦到底是什麼。
	怪異的臉部表情、變成漩渦的瞳孔	突然出現怪異的（橘紅色）表情，眼睛呈現漩渦狀。

合：【第四章—輪迴】表10《恐怖元素分析表-9》

	在電線桿枯死的人	恐懼最後的極致—死亡，這是人類最害怕也是最逃避不了的恐怖心理。
---	----------	---------------------------------

	出車禍的採訪記者	恐懼最後的極致－死亡，這是人類最害怕也是最逃避不了的恐怖心理。
	眼珠突起的人	突起的眼球，象徵著死亡前的恐怖情況，是令人無法想像、思考的。
	眼珠被戳傷死掉的人	爲了漩渦戳自己的眼睛，這也是一種死亡的表現，它也不加以說明，留給觀眾自己想像思考。
	全身捲成漩渦狀死亡	全身不正常捲曲成漩渦狀，死亡。
	漩渦狀的雲層、颱風眼	最後連整個正常的大自然世界，我們天天都可以看到的－天空，也變成漩渦狀的形狀。

4.2、電影中恐怖風格與元素分析(表格式說明，筆者整理)

表 10《恐怖風格與元素分析表》

	七夜怪談	漩渦
恐怖感	心理恐怖 真實的恐怖 人性的恐怖(主角)	心理恐怖 未知恐怖 自然恐怖 人性恐怖(不分年齡)
噁心感	噁心★★★★ 扭曲變形的死者臉孔 突然出現的貞子枯死臉孔之畫面	噁心★★★★ 人心的病態、極度怪異 的恐怖畫面
畫面表現(風格)	無秩序性 突如其來的角色(貞子)插入 (突然出現的畫面) 非現實、幻境 非人類、不正常	寫實細膩(原著) 誇張畫面 (轉動眼珠、蝸牛人) 扭曲的 非現實、怪異 非人類、不正常
內容表現(劇情、手法等)	主角－靈能力者(非正常) 現實生活元素的應用表每個人 都有可能發生 日本傳說與事件互相結合	血肉模糊 具體生活化但卻超現實 主角都是小角色 (學生、老師)

	(虛幻與真實的循環)	情節式安排(因果循環) 角色詭譎 絕望的恐懼(死亡)
個人特色與現代的特色(個人)	傳統與現代結合 不明原因、意味不清之不安氛圍之應用 人性的自私	科幻富於想像 群體的顯露 現代社會人際關係 扭曲的人心 自由的社會 黑色絕望之美

4.3、恐怖美學與電影整合

從以上的文本分析研究與兩部電影風格分析中我們可得知日本恐怖電影的元素與表現手法，以及從恐怖藝術的歷史、社會文化的角度來看，就可發現彼此相互間關聯性。

筆者從中了解日本恐怖電影中是如何帶有著【恐怖】的文化思維、物件、元素或表現手法等角度去影響著「觀者」的心理因素，以及為何恐怖的藝術(電影)在現代是如此流行，他不僅揭露了更多現今人類對於「恐怖」一詞的定義和背後的相關性，當我們看到「恐怖」的藝術時，是如何的心理、我們現今身為「**現實和夢幻之間模糊的焦點**，恐怖已然成為人們揮之不去的議題。」

當然，在現今強調工業、技術和經濟決定論的社會，各種媒體快速發展(電腦、電視、電影…)，將我們帶領進入全球化的社會，也是另一個新世界的社會。我們可以更貼近的觀看到與我們生活、文化、風俗差異性大的相關影像，或那些戰爭、災難、可怕的景象，我們處在這樣的社會中，儼然已成為文獻中所提及：【最無關緊要的他者】，於是我們更漠視那些現實的恐怖再現，看新聞就像在看好萊塢電影般的心理來觀賞恐怖事件，而更因為社會的平安穩定和科技的繁榮，造成人們處在這緊張、心理壓力大的城市中，認為恐怖已然離我們越來越遠，但卻又透過觀看造成了某種特殊的心理現象。因此藉由觀賞【藝術性的恐怖】(電影)，不也是現代人一種抒發情緒的方式，這也是為何日本恐怖電影在現代如此吸引人的原因。

《附註：尼采認為現代的世界實際上不可能有任何信仰或意義，只剩下任意妄為與走向毀滅。因此這種社會文化背景註定在心理、情感和生理上引起深刻的不安。也就是現代的恐怖。》

4.4、兩部電影與現代社會現象對人造成之影響

4.4.1 「七夜怪談」

鈴木光司曾說，「許多恐怖電影中的場景，比如血腥的東西、怪物等，其實並不給人以恐怖的感覺，而是讓人覺得很惡心、不明原因的事情、意味不清的事情才是最令人恐怖的」。因此在鈴木先生的諸多作品中很容易發現到，對於恐怖的描繪手法皆以無法以科學證明其存在之心理層面的恐怖為主，同時運用現實生活隨處可見的元素作為表現恐怖

的象徵，這不但是其作品最為出色之處，也是翻拍成電影後最適合以此表現恐怖的影像呈現。

從主角的職業、恐怖象徵的日常生活化與電影技巧的使用，與不知何時何地出現的無形、意味不清的恐怖，深深影響著觀者內心中不安且恐懼的情緒。成功的將不安的恐怖帶給觀者，是整部電影呈現最成功的地方。

4.4.2 「漩渦」

伊藤老師的漫畫經由分析，我們發現他揭露著現代社會中(他指日本)人性的不安與恐怖，大自然、動物的反撲誇大(不可知的)以及人類豐富想像力的恐怖漫畫表現，他的恐怖畫風帶著日本社會現狀的人際關係中的緊張與無形的恐怖力量展現，是伊藤老師在恐怖漫畫中發揮的最淋漓盡致的表現手法。

將漫畫轉移至實際影像的電影表現效果，更加深了「恐怖感」的感受，更空間、更生活化、更無形、更暴力、更無秩序的恐怖力量都可以在電影中完全呈現，加上聲光效果的輔助，整個恐怖感因此變的更寫實了。漩渦中的恐怖象徵，在現代的社會中是最明顯的，所有的精神病、妄想症、病態的人性或者是被人類壓迫的大自然生態，都是伊藤老師所強調的對象，人類的平凡安逸生活造就了人心理更負面對社會的恐懼，這種無形、不知名的恐怖力量，任誰看了都會膽顫心寒。

第五章、結論

經由筆者針對恐怖的概念、恐怖的起源發展直到日本文化恐怖風潮的興起原因、以及日本恐怖電影範例的分析後，【恐怖】一詞是否在各位心中有著更新且不同的詮釋方式呢？從文獻與分析中，我們可得知有幾點重點：

- (1) 日本恐怖電影幾乎都以小說與漫畫改編而成，小說與漫畫的作者在創作時經常引用日本的恐怖傳奇與相關歷史融入創作當中，使得內容更為豐富。
- (2) 日本恐怖電影幾乎都帶有東方對於「鬼」或是「無知的狀態」這樣虛無飄渺的意像表現，因此恐怖的生成常常是伴隨著與「不知名」相關的事件出現。
- (3) 日本恐怖元素的運用除了上述的歷史傳說之外，多採用日常生活事件，也就是將恐怖的心理感受具體化，虛幻與現實分不開的意象將令人最為恐懼：例如七夜怪談中的水、電視機、錄影帶、漩渦中的幾何圖形出現在日常生活中（蝸牛、盤子、樓梯、車窗、輪胎等等）。然而這些元素也在七夜怪談之後所製作恐怖電影中有出現，例如七夜怪談續集、鬼水怪談、鬼來電等，以及最近所上演的預言。

電影當中的恐怖元素不乏上述。【恐怖】的心理因素以及其藝術、美學的發展至今是漸漸浮出檯面，恐怖的美在現代也是美的其中之一（例如現在興起的行為藝術也與恐怖有關），其中恐怖與社會、文化、心理因素的種種探討，我相信在未來都是非常值得我們深入去研究之議題，在看恐怖文本的同時我們也應該去思考到這背後種種的文化涵義，尤其我們處於現代科技發達、平等之下的社會，

為何總是產生更多不安心理，這究竟是何種原因造成呢，這是值得我們自己深入去探究的問題點。

尤其我們身為設計工作者（視覺藝術工作者），更應該思考到視覺所傳達給人們的意義為何、他是如何造成一個人的影響和社會的發展，我們的確有更多的重責大任來單負起這樣的責任，從歷史角度看，經由視覺的【觀看】發展（攝影、繪畫、電影），恐怖的圖像已然充斥在人們心中，我們應當去反問自己，這樣的文化美學發展是好的或是壞的？這沒有一個答案，但是身為設計工作者的我們，更了解到這樣恐怖文化的發展與設計之間的相關聯性是有很大的關聯性存在。

參考文獻

一、書籍

- 1、MIYAGI OTOYA，(民 71)，人性的分析，福德機構文化事業，台北市。
- 2、林明德、陳慈玉、許慶雄，(民 81)，日本歷史與文化，空中大學用書，台北縣。
- 3、李天澤，(民 91 年)，日本流行文化在台灣與亞洲，遠流出版，台北市。
- 4、潘東波，(2002)，20 世紀美術全覽，相對論出版公司，台北縣汐止。
- 5、SUSAN SONTAG，(2003)，Regarding the pain of Others，麥田出版，台北市。
- 6、Paul Wells，(民 92)，顫慄恐怖片，書林出版有限公司，台北市。
- 7、Julia Kristeva，恐怖的力量，桂冠出版，台北縣新店市。
- 8、Adam Phillips，恐懼與專家 (民 89)，圓神出版，台北市。
- 9、沈毅，洞悉人類心靈的一面透鏡 (民 81)，水牛出版社，台北市。
- 10、石田雄修，漫畫佛洛伊德 (民 90)，台灣先智，台北市。
- 11、茂呂美耶，江戶日本(民 92)，遠流，台北市。
- 12、黃文雄著，震盪世界的日本(民 81)，自立晚報，台北市。
- 13、張樹智,李文譯，電影(民 89)，三聯書局，香港。
- 14、劉立行等編著，電影藝術(民 85)，空大，台北縣。
- 15、李天鐸編，日本流行文化在亞洲(民 91)，遠流，台北市。
- 16、日本姿與心(民 84)，漢斯，台北市。
- 17、葉龍彥著，台灣電影史:光復初期(民 84)，國家電影資料館，台北市。

二、期刊與論文

- 1、劉紀蕙，『現代性』的視覺詮釋：陳界仁的歷史肢解與死亡鈍感，。
- 2、蔣淑貞，存在的意義與歷史的必然：正/誤讀張系國的後現代性，。
- 3、董丹萍(民 89)，人類的恐怖、焦慮心態試探—現代恐怖電影研究，新文化，第 87 期。

三、網站

- 1、Latest News in Chinese，<http://www.ncu.edu.tw>。
- 2、妖怪煉成陣，<http://aguai.org/blog>。
- 3、典藏藝術網，<http://www.artouch.com/>。

- 4、視覺文化與當代法蘭西當代思潮，<http://phen.nsysu.edu.tw/~gong/class92b.htm>。
- 5、東西方恐怖美學分析，<http://140.117.20.21/mini/page/middle.htm>。
- 6、澳門藝術網，<http://www.macauart.net/>。
- 7、文化研究月報-三角公園，<http://hermes.hrc.ntu.edu.tw.htm>。
- 8、民眾網，<http://www.people.com.cn/BIG5/wenhua/1087/2090119.html>。
- 9、死亡的美學與辨証，<http://www.chi-san-chi.com.html>。
- 10、中華校園網，<http://www.54youth.com.cn.htm>。
- 11、廣東新聞連播網，<http://61.144.25.119/gate/big5/www.southcn.com/>。
- 12、小電影主義，<http://filmism.com/newsletter.php?id=00029>。
- 13、藝壇網路，<http://art.network.com.tw/default.asp>。
- 14、澳門藝術博物館，<http://www.artmuseum.gov.mo/main.asp?language=1>。
- 15、楳図かずお，<http://www.kanazawa-bidai.ac.jp/~hangyo/umezu/index.html>。
- 16、，http://www.tsutaya.co.jp/tos_sp/horror/5.html#tab。
- 17、伊芳藤潤二 作品，<http://www.cinemart.co.jp/select/ito.htm>。
- 18、伊芳藤潤二介紹，http://www.roji-ura.com/yane-ura/junji_profile.html。
- 19、興行通行社，<http://www.cinemanavi.co.jp/>。
- 20、人民網，<http://www.people.com.cn/BIG5/wenyu/223/8821/8822/2934763.html>
- 21、鬼故事、恐怖故事，<http://www.987654.com/gui/ghost.htm>