

國立臺灣大學工學院建築與城鄉研究所

博士論文

Graduate Institute of Building and Planning

College of Engineering

National Taiwan University

Doctoral dissertation

怪獸國族主義之形構：哥吉拉與戰爭記憶

The formation of Kaiju nationalism: Gojira/Godzilla  
and the memory of war

陳志軒

Chih-Hsuan Chen

指導教授：畢恆達教授

Advisor: Heng-Dar Bih, Ph.D.

中華民國 112 年 7 月

July 2023





## 謝誌



1996年我正就讀小學六年級，那一年台灣也上映了平成哥吉拉的完結作品《恐龍帝國》。在某一個禮拜六的下午，在我的哀求之下，媽媽騎機車載著我到家附近的電影院觀看這部電影。當年入場還不像現在有較嚴格的管制，因此上一場還未播放完畢，工作人員就已放我們進場。當時畫面上正播放到最後哥吉拉發生爐心熔毀死亡的畫面。伴隨哥吉拉的死亡，我記憶中的童年也隨之結束。隨著這本論文的結束，我的人生也要再次邁入下一個階段。

這段博士班的歷程真的太久了。唸博班雖是我最想做的事，但在選擇排序上卻又會成為第一個被我放掉的事情。在數不清的孩子睡著後的晚上，無意義的坐在電腦前一邊打瞌睡，一邊假裝自己有在寫些什麼。有時候都在想如果能「自私」一點，將多一些時間花在自己的研究上，這段歷程是否就會順利很多？

這些年來好幾次痛苦到想放棄了，只能感謝畢恆達老師一直沒有放棄我。不只接受我選題上的任性，對我遭遇的各種經濟與學業上的困難總是不辭辛勞的大力相助。最後的這個階段，也幾乎是靠著不能辜負畢老師的付出而死撐下來。

在碩士論文時，寫謝誌是個期待又有趣的片段。隨著這些年來心態的變化，現在反倒覺得謝誌如此難以下筆，深怕過程中不小心誰又被自己遺漏了。首先還是要感謝口委王志弘老師、黃舒楣老師、陳儒修老師、謝世宗老師給予的諸多指導。由於在現實條件的擠壓下，無法將口委們的寶貴意見全數回饋於口試後的修改，內心實在是深感歉意。

也感謝博士班期間在課堂上遇到的每位老師，能夠專注於學習真的是十分幸福的事，現在仍然覺得那段時間是很寶貴的回憶。也感謝高教工會的同事柏儀、書涵與柏謙給予我很大的空間，讓我能一邊工作一邊完成博士學業。感謝我的家人們給予的支持，還有二個孩子帶來的歡樂時光，雖然我的體力因為被他們黏著而耗盡，但還是感謝他們給我感受到無私的愛。感謝太太孝寧，沒有她的無私支持，我不可能完成「取得學位」這個「自私」的決定。最後仍要對翻閱這本論文的讀者獻上敬意，感謝您們讓我的書寫有與他人對話的機會。



## 摘要



### 怪獸國族主義之形構：哥吉拉與戰爭記憶

1954 年的《哥吉拉》整合東京空襲和原爆這兩大二戰象徵，成為日本的國民電影。作為做為對二戰的記憶裝置，《哥吉拉》展現了一套與官方國族主義十分貼合的「受害者」論述，它強調日本做為核子武器唯一受害國的角色，進而對現代性做為一種「自我補償」式的反思。

本論文希望探究的根本問題是不同年代的哥吉拉電影中貼合了那種日本國族敘事？這些對於歷史事件的追憶又如何能鑲嵌在類型美學之中，使其得以持續運作？本文從「怪獸做為追憶特定歷史空間的產物」的角度切入來拆解哥吉拉身上所具有的獨特空間性。

本文以 1954 年版本的哥吉拉電影為基礎，比對不同年代的哥吉拉電影如何對這部電影中反映的歷史事件與電影美學進行「追憶」與「失憶」。在這個歷程中，哥吉拉電影所貼合的國族敘事，從最初「和平憲法」下以追憶二戰亡者而基礎構成的官方國族主義，逐步轉變成以追憶哥吉拉為中心的酷日本式的國族主義。

記憶透過特殊的裝置（電影）而得以再現，哥吉拉電影的類型形構過程中，其追憶的空間記憶一次次被挪用改變。特定的空間記憶被拆解成各種類型美學的要素而存於電影系列之中。最終原先應作為寓言載體的怪獸完成了主客倒反的突變，成為故事成就的目的與對象。

關鍵字：追憶、哥吉拉、怪獸、國族主義、類型電影

## Abstract

# The formation of Kaiju nationalism: Gojira/Godzilla and the memory of war



In 1954, "Godzilla" integrated the two major symbols of World War II, the Tokyo air raids and the atomic bombings, becoming a national film in Japan. As a memory device for the war, "Godzilla" presented a narrative closely aligned with official nationalism, emphasizing Japan's role as the sole victim of nuclear weapons and thus leading to a "self-compensation" type of reflection on modernity.

This dissertation aims to explore what kind of Japanese national narrative is embedded in different eras of Godzilla films. How does the remembrance of historical events intertwine with genre aesthetics, enabling its continuous operation? This dissertation tried to figure out the unique spatiality in Godzilla's movie based on the perspective of "monsters as products of remembering specific historical spaces..

Built on the 1954 version of Godzilla, this paper compares different eras of Godzilla films and examines how they engage in "remembering" and "forgetting" the historical events and film aesthetics depicted in the original movie. Throughout this process, the national narrative embedded in Godzilla films has gradually transformed from the official nationalism to the cool Japan style nationalism. The object of remembrance in the movie shifts from the victims of World War II to Godzilla himself

Memory is reproduced through a special device (movie) , and in the process of constructing the genre of Godzilla films, the spatial memory of its reminiscences has been appropriated and changed. Specific spatial memories are disassembled into elements of various genre aesthetics, stored within the film series. Ultimately, the monster that was originally supposed to be the vessel of the parable has become the purpose and subject of the story's achievement.

**Keyword:** recall, Godzilla/Gojira, Kaiju, nationalism, film genre

# 目次



|   |            |
|---|------------|
| 論文口試委員審定書                               |            |
| 謝誌.....                                 | i          |
| 摘要.....                                 | iii        |
| Abstract.....                           | iv         |
| <b>第一章 前言</b> .....                     | <b>1</b>   |
| 第一節 城市記憶與哥吉拉電影的誕生.....                  | 4          |
| 第二節 怪獸城市美學中的追憶政治.....                   | 11         |
| 第三節 研究發問與本文架構.....                      | 20         |
| <b>第二章 記憶、類型與美學下的影像空間</b> .....         | <b>25</b>  |
| 第一節 記憶、類型電影與認同.....                     | 25         |
| 第二節 研究方法與範圍.....                        | 31         |
| <b>第三章 特撮／怪獸文化：哥吉拉電影的開創與發展</b> .....    | <b>37</b>  |
| 第一節 不同於 monster 的日式特撮怪獸 (kaiju).....    | 37         |
| 第二節 特撮產業的興與衰.....                       | 41         |
| 第三節 小結.....                             | 46         |
| <b>第四章 追憶 1945：和平憲法下的戰後東京記憶政治</b> ..... | <b>49</b>  |
| 第一節 以東京為底重建日本.....                      | 49         |
| 第二節 重整尺度秩序的「1954 東京」誕生.....             | 54         |
| 第三節 和平憲法下重構的東京／日本.....                  | 62         |
| 第四節 小結.....                             | 73         |
| <b>第五章 追憶 1954，哥吉拉中心的國族主義誕生</b> .....   | <b>75</b>  |
| 第一節 昭和系列（1955-1975）：他者的消滅.....          | 76         |
| 第二節 平成系列（1984-1995）：再次模糊的他者與自我邊界.....   | 82         |
| 第三節 千禧年系列（1999-2004）與其之後：膜拜他者的年代.....   | 87         |
| 第四節 小結.....                             | 95         |
| <b>第六章 追憶日本：全球流動中記憶的去領域化與再領域化</b> ..... | <b>97</b>  |
| 第一節 「1954 東京」的去領域與再領域化.....             | 98         |
| 第二節 「1954 東京」的中心化：傳奇宇宙系列.....           | 107        |
| 第三節 小結.....                             | 126        |
| <b>第七章 結論</b> .....                     | <b>129</b> |
| 參考文獻.....                               | 138        |

## 圖目錄



|      |   |     |
|------|---|-----|
| 圖 1  | 新宿哥吉拉大道與哥吉拉半身像 .....  | 1   |
| 圖 2  | 電影中登場的西薩王 .....   | 6   |
| 圖 3  | 影像中的常盤橋都更計畫大樓，在現實中還未完工 .....  | 7   |
| 圖 4  | 在建設中的東京常盤橋都市更新計畫的工地舉行的哥吉拉展覽 .....   | 7   |
| 圖 5  | 僅在虛擬世界中存在的常盤橋都市更新計畫 G 棟 .....   | 8   |
| 圖 6  | 運用哥吉拉符號的反核標語 .....  | 8   |
| 圖 7  | 不同年代出版的哆啦 A 夢設定集，動力源介紹處已看不到「原子ろ」（原子爐）及「原子力」等字眼 .....  | 9   |
| 圖 8  | 公害怪獸黑多拉（圖右） .....   | 10  |
| 圖 9  | 2001 年作品中設定為二戰軍人怨靈化身集合體的「白目」哥吉拉 .....   | 18  |
| 圖 10 | 「哥吉拉勝？金剛勝？最棒最大的怪獸鉅作！」1962 年時哥吉拉便代表過日本與美國的怪獸代表金剛有過一戰 .....   | 30  |
| 圖 11 | 歷代哥吉拉電影海報 .....   | 45  |
| 圖 12 | 日本特攝文化中，強調由人來扮演怪獸的文化。 .....   | 46  |
| 圖 13 | 地方商會利用哥吉拉溜滑梯的重建做為社區營造與觀光策略的相關報導 .....   | 48  |
| 圖 14 | 東寶爭議 .....  | 63  |
| 圖 15 | 2020/5/26 在國會歇斯底里大喊要求公佈真相的女性議員 .....  | 70  |
| 圖 16 | 尾形（左）和芹澤（右）的頭布使用了不同的綁法 .....  | 72  |
| 圖 17 | 在摔跤舞台上擊倒眾多歐美選手的力道山（圖左） .....  | 78  |
| 圖 18 | 化身為「教育媽媽」的哥吉拉與迷你拉 .....   | 80  |
| 圖 19 | 女性的身體也承載了重新復活的南洋殖民地的嚮往 .....  | 81  |
| 圖 20 | 畫面上方完全未被輻射污染的皇居。這畫面亦是皇居唯一出現在哥吉拉電影裡的一幕 .....   | 94  |
| 圖 21 | ”Godzilla: King of monsters!” 中以 Martin 的視角來描述在東洋島國的怪獸侵襲奇觀 .....  | 100 |
| 圖 22 | 最終戰役中，哥吉拉與一隻神似酷斯拉且名為 Zilla（Godzilla 去掉 God）的怪獸（圖左）對決，但這場世決對決僅在十秒內便結束 .....                              | 103 |
| 圖 23 | 2014 年版本哥吉拉電影海報。在英文 GODZILLA 下面壓著日文的ゴジラ三個字 .....  | 108 |
| 圖 24 | 站在閃亮的京東招牌旁的哥吉拉 .....  | 120 |
| 圖 25 | 照片中的強壯上班族圖騰便很貼合企業戰士的形象。此種說法流行於泡沫經濟時代，意指信仰「工作第一」，甚至為了公司的利益不惜粉身碎骨的強大職員。但在崇拜強大的勞動者形象的同時，也加劇了日本過勞死的現象 ..... | 135 |
| 圖 26 | 格拉斯麗台北酒店外牆上的哥吉拉（2000 年版本）的壁畫 .....  | 136 |

## 第一章 前言



2015 年一位富有全球知名度的日本明星從新宿區區長吉住健一手上接過榮譽市民證，成為該區新入籍的居民，並從此擔負起新宿區觀光大使的工作。由具吸引力的名人來做為地方的看板人物並不少見，然而特別的是這位明星並不是人，而是只存在於電影世界中貌似恐龍的特撮怪獸「哥吉拉」（ゴジラ，日文唸法為 Gojilla，正式英譯為 Godzilla）。與此同時，新宿歌舞伎町的「中央通」亦改名為哥吉拉大道（ゴジラロード）迎接牠的入籍。拍攝哥吉拉電影的東寶株式會社也和格拉斯麗酒店（Hotel Gracery Shinjuku）合作，在新完工的酒店八樓露台設置了 12 公尺高的半身哥吉拉像，成為當地新的觀光景點。酒店也特別打造了一間景觀主題房，讓旅客在客房內觀看窗外彷彿正在侵襲城市的巨獸。新宿區這麼做的用意，無非是想藉由哥吉拉的魅力，重新振興日趨衰敗的歌舞伎町。一夕之間，原本只存在於銀幕中的怪獸，彷彿成為現實城市中的主角；不再是怪獸造訪城市，而是人們為了怪獸而造訪城市。



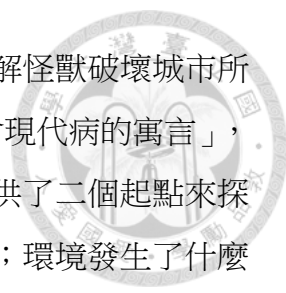
圖 1 新宿哥吉拉大道與哥吉拉半身像

2019919 取自：<https://www.sponichi.co.jp/entertainment/news/2016/07/26/gazo/G20160726013036980.html>

1954 年的《哥吉拉》開始了日本怪獸與城市的獨特因緣，這部電影在日本文化史上也具有開創性的位置。它不只創造了一隻新的角色，也開創日本語中「怪獸」的概念。不只是日本電影產業裡獨特的特撮類型的濫觴，更是日本第一部成功輸出海外大眾娛樂市場影片。哥吉拉系列電影也一直持續至今，有三十餘部相關作品。

在大部份電影裡，哥吉拉對日本來說是個巨大災難，其所到的城市充滿破壞後遺留的瓦礫、碎石，以及眾多消失的生命。照理說，不會有人期望此種夢魘降臨日本，然而在現實世界中各個城市卻歡天喜地期盼這隻巨獸出現。實際上不只是哥吉拉在電影中常造訪的新宿，日本許多其他地方也借哥吉拉之名創造自己的觀光特色景點。如電影中哥吉拉初代上陸的橫須賀設置了哥吉拉上陸的腳印和名產哥吉拉咖哩，還有散佈日本各地，因外形相似而被命名為「哥吉拉岩」的自然景觀。東寶電影公司所舉辦的「GEMSTORM」（原石）影片創作競賽活動中，也出現一支以岐阜市的柳瀨商店街為背景，描寫整條街如何在哥吉拉來襲後，努力奮戰將怪獸變成觀光資源的影片。

哥吉拉明明一直破壞著日本的街道，可是卻仍深受日本人喜愛，甚至成為日本大眾文化的重要代表，但在最開始時，事情可不是這樣。在第一部哥吉拉電影上映當時的 1954 年，看到自己的房子被破壞，不一定是件開心的事。當時由於和光百貨的時計塔在電影中遭哥吉拉破壞，引發和光社不滿，此後二年便禁止東寶公司任何的外景申請。同樣被破壞的松坂屋社長也認為「太不吉利」（縁起でもない），使得哥吉拉被迫暫時不得進入銀座。但如今這些公司可能會被認為「反應過度」或是「保守迂腐」。現在大眾似乎普遍能接受自己生活的街道與建築在電影裡被破壞（甚至可能還因此覺得很興奮），就連 2019 年在台灣舉辦的哥吉拉展中，策展單位也特別設置了一處哥吉拉破壞台北 101 大樓的場景，做為展覽的在地特色。由此看來，已不再有人認為哥吉拉是城市的不速之客了。針對這樣的現象，雖然可以以怪獸為城市帶來的不再是創傷，而是「無限商機」來做出解釋，但仍然可以探究在這個歷史過程中，什麼造成了怪獸破壞城市的災難影像在意義上的轉變。



回到「怪獸是什麼」這個最基本的詮釋上，對於要如何理解怪獸破壞城市所象徵的意義有很大的幫助。小野俊太郎(2017)認為怪獸是「社會現代病的寓言」，是科學(人工)造成的環境變化導致怪獸出現。這個定義中提供了二個起點來探索怪獸的意義，一個是在怪獸敘事中「環境的變化」意指何事；環境發生了什麼事，成為人們創造寓言的養分。另一個層次是「寓言」的寓意為何？怪獸敘事希望帶給世間何種關於人與環境互動結果的反省。透過這二個問題的探索，能夠從人與環境關係的角度給予一個夠好的理解怪獸的切入點。但除此之外，我認為「現代」亦是一個相當重要的概念。

小野俊太郎的社會的「現代病」，是放在環境保育的脈絡下，指涉人類發展出的新生產技術對環境帶來的影響與破壞。但「現代」化的不只是人如何影響環境，也包含了敘事生產本身所涉及的敘事結構、影像技術，以及更貼合現代道德觀的寓意內容。跳開敘事本身，甚至還包括了寓言的傳播與再製技術等。以下針對「寓言現代化」的客題再做進一步說明，首先即便是環境變化產生了怪獸，但怪獸的存在是否只象徵著負面的環境「失序」意涵？如前述的當代日本各城市歡迎怪獸帶來商機的現象，怪獸的到來還會令人反省人類行為與環境平衡間的失控，還是其實創造另一種新的現代城市活動的平衡想像。其次，出現於現代社會中的怪獸與古老傳說、故事的不同之處，不只在於牠的時間點較為近代，「現代故事」的生產，也反映了這些怪獸敘事必然也鑲嵌在現代文化生產機制之中。與此同時，現代的消費文化成為一股不容忽略的引導性力量，這使得「怪獸」不只是做為一種現代化的「警世」寓言，更是做為一種「娛樂」載體。這也使得怪獸有產生更多言外之意的機會。另一方面，不同的哥吉拉電影之間並非是獨立的個體，這些電影集合成了哥吉拉電影的類型美學，而影響了之後的哥吉拉可以往那些方向發展，該如何敘說及涵容那些寓意進入其故事之中故事。

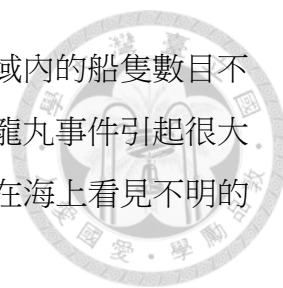
雖然怪獸的故事不一定是單純的「獎善罰惡」的勤世寓言，但牠的確是一種「現代文化生產機制」下誕生的人與現代環境關係的想像投射。同時進一步拆組怪獸存在於「現代」社會的意涵，放到現代社會的生產與消費的邏輯中來理解的話，則有更多探索怪獸意義的空間。

## 第一節 城市記憶與哥吉拉電影的誕生

要了解哥吉拉電影中的人與環境互動關係，不可避免地還是得先回到 1954 年的最初版本。森下達（2017）認為 1954 年《哥吉拉》電影中許多幕的構成完全脫離古典好萊塢電影敘事邏輯。這些和主要劇情敘事沒有關聯的場景，都是為了營造戰爭的氛圍（ムード，mood）所設置，用以引發觀眾記憶的回想與投射。於戰後十年（1954 年）上映的初代哥吉拉電影偏向寫實的「戰災電影」，描述一隻怪獸因美國核子試爆實驗失去棲地，進而登陸日本，好不容易復興的東京因為哥吉拉來襲再次陷入火海。影像除了呈現怪獸與城市構成的奇觀外，另一個重點則在於再現城市空襲後殘破城市與受難者的景象。在這些場景中最常被人提及的，便是陷在城市瓦礫堆中的母親對著自己的孩子說，很快就能見到天國的父親了。雖然沒有明確指出這個家庭的父親是否於二戰時犧牲，但在當時的時代氛圍中，這家人的身份很容易令人聯想到因二戰產生的大量戰爭遺族。在故事中唯一能對抗哥吉拉的武器，便是主角之一的芹澤博士發明的「氧氣破壞裝置」（オキシジェン・デストロイヤー，簡稱 OD）。在水中使用的 OD 能於瞬間破壞週遭環境中的氧氣，甚至連水中生物也會因體內的氧氣被破壞導致肉體崩壞。OD 的問世並非芹澤博士的本意，這僅是他針對氧氣研究下誕生的副產物。芹澤博士原本堅持反對使用 OD 對抗哥吉拉，但在好友尾形秀人與前婚約者山根惠美子的持續說服下才改變心意。同時為了避免自己的發明日後如同核彈一樣被用於戰爭之中，芹澤博士便帶著氧氣破壞裝置和哥吉拉一同喪生於東京灣中，讓日本迎來二戰時未曾到來的勝利。

討論 1954 年的《哥吉拉》的故事的構成時，通常會追溯至「東京大空襲」與「第五福龍丸」這二個歷史事件。東京大空襲發生於 1945 年 3 月，當時隸屬於美國的 B-29 轟炸機由馬里亞納群島出發執行空襲任務。這次空襲的範圍不只針對軍事區，也涵蓋了一般市民活動的工業區、商業區和住宅區。哥吉拉登陸並破壞東京，將城市化為火海便令許多人回想起這個帶來超過十萬人傷亡的歷史事件。

「第五福龍丸」事件則是在《哥吉拉》電影上映的同年 3 月在馬紹爾群島海域發生。當時一艘正在捕漁的日本漁船受到美國在比基尼環礁水底所進行的核子試爆實驗波及，使該船船員受到輻射落塵污染。第五福龍丸的無線通線長久保山



愛吉成為歷史上第一名死於氫彈的受害者。事發當時在危險海域內的船隻數目不明，可能有上百艘漁船的船員都受到放射性物質波及。第五福龍丸事件引起很大的社會關注，並帶起一波反核武運動。《哥吉拉》以一艘漁船在海上看見不明的閃光為開始，再現第五福龍丸事件的場景。

森有礼（2017）便指出 1954 年的《哥吉拉》統合了空襲和原爆這二大二戰的表徵，在戰後首次於全國國民層級重新構築對太平洋戰爭的記憶與經驗，而使它成為日本的「國民電影」。因此從城市的尺度來看，可以說初代哥吉拉的電影事實上喚醒了二個戰時重要的城市集體記憶事件：東京大空襲以及廣島、長崎的原子彈爆炸。

野村宏平（2014）認為哥吉拉是轟炸機與遊覽車的複合體，透過影像不只體驗了戰時空襲的記憶，同時也帶領觀眾遊歷戰後復興的景像。往後的哥吉拉電影中，這隻怪獸也造訪了許多不同的城市。由於哥吉拉電影中的城市，經常偏向再現「真實存在」的城市，而非完全架空的地點，因此各種與城市相關的記憶與情感也隨之被寫入哥吉拉電影中。1941 年做為國際港開港的東京港，連結了地理上的東京與南洋群島。但二戰之後日本失去對南洋群島的托管統治，因而產生了特有的南洋嚮往。這份對南洋的連結與思念，便由從東京港登陸，並往返於南洋與日本之間的哥吉拉所承載了（猪俣賢司，2010）。

就如「南洋情懷」隨著二戰年代的遠去而漸漸被淡忘，影像中再現的戰爭記憶也逐漸模糊，隱藏在影像再現的現代都市奇觀下。哥吉拉經常破壞城市中重要的建築地標，日本現代建築教父丹下健三的作品便成為電影中被破壞的常客（李清志，2019）。像是他設計的東京都廳才剛啟用，馬上在當年（1991）的《哥吉拉 vs 王者基多拉》（ゴジラ vs キングギドラ）中被破壞了。哥吉拉也為了與城市共舞而不斷調整其身高。在 1950 年代，由於 1919 年《建築法》規定的居住區外建築物高度不能超過 31 公尺，初代哥吉拉將身高設在 50 公尺，使牠比大部份建築物都來得高。而隨著泡沫經濟的成長，日本開始大量興建做為現代性代表的摩天大樓，90 年代的哥吉拉也依隨超高層商業大樓（超高層ビル）的分類界定，將身高拉到了一百公尺高。

再現那個城市的選擇也經常考慮了各種現實的因素。比如 1954 年的《哥吉拉》

故事舞台主要發生在東京，在製作續作時為了擴展票房，便將 1955 年《哥吉拉的逆襲》（ゴジラの逆襲）的舞台由關東移至關西的大阪。配合 1972 年沖繩回歸日本後引起的沖繩旅遊熱潮，1974 年的《哥吉拉對機器哥吉拉》（ゴジラ対メカゴジラ）便以沖繩做為舞台，亦以當地的守護神「西薩」為原型創造了劇中的怪獸：西薩王（キングシーサー）。



圖 2 電影中登場的西薩王

2020/3/9 取自：<https://livedoor.blogimg.jp/henshinhero/imgs/3/a/3acdf5d7-s.jpg>

哥吉拉電影中的城市，是現實城市的再現與建構。真實的空間並不是完全寫實投射入虛擬的空間，再現也意味著必然與真實產生差異。比如有時為了攝影角度方便，有些真實存在的大樓並不會設置在模型城市中。從現實層面來看，日本城市遭受攻擊，基於美日安保條約應該有所作為的駐日美軍的部隊與其設施也幾乎不曾出現在電影中（僅在 2016 年的《正宗哥吉拉》（シン・ゴジラ）中有所描寫）。ましこ（2015）便認為哥吉拉電影中的南洋再現立基於一種奇妙的地理學想像。在帝國主義思維下的南方想像裡中國卻消失了，本土的美軍也消失了，呈現出一種奇妙的日本，一種存在於理想歷史中的日本。

哥吉拉與日本的都市發展有著特殊的連結，使得屬於國家戰略特區計畫中的特定事業的「常盤橋街區都市更新計畫」也與哥吉拉展開合作宣傳。不只 2019 年時在建設基地外圍辦起哥吉拉展，早在 2016 年時，重建計畫中還未建起的摩天大樓，在《正宗哥吉拉》影像中更已提前迎來倒塌了。不論是已經消逝的過去東京與南洋的連結，理應在境內存在的美軍，或是未來都市更新的東京願景，城市空間的重新部署、連結與去連結，都反映了當時日本特殊的記憶與慾望。

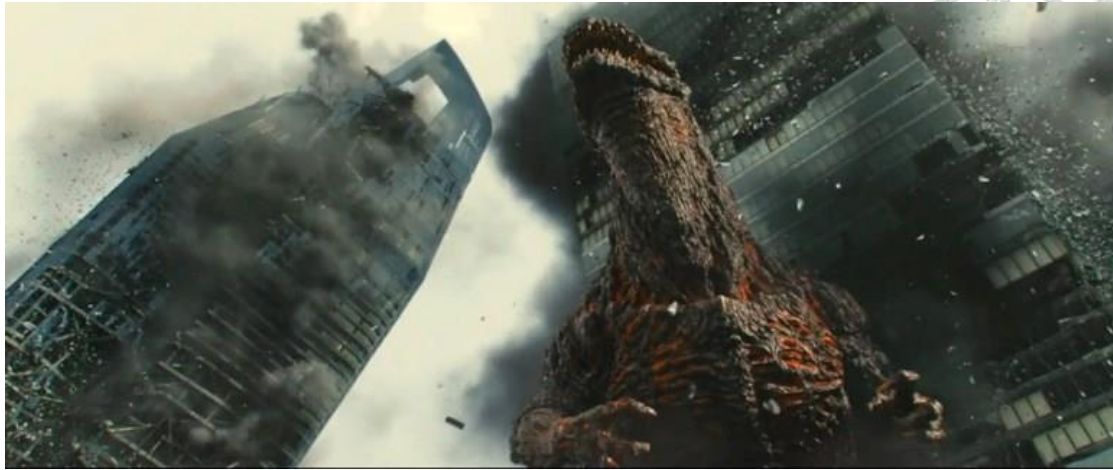


圖 3 影像中的常盤橋都更計畫大樓，在現實中還未完工  
2019/10/23 取自：<https://sakamichi.tokyo/?p=14339>



圖 4 在建設中的東京常盤橋都市更新計畫的工地舉行的哥吉拉展覽  
2019/10/23 取自：<https://sakamichi.tokyo/?p=14339>

電影中空襲的城市記憶再現轉變為都市奇觀的呈現，原爆的城市記憶則是隨著日本與核能的關係而轉向。哥吉拉被認為是一隻與反核立場連結的怪獸，即便在台灣也經常被運用在反核運動的文化創作上。但哥吉拉反「核」並不是十分精確的描述，因為做為世界上唯一的被原子彈轟炸國的日本與核的關係，是比台灣與核的關係來得複雜的多。



圖 5 僅在虛擬世界中存在的常盤橋都市更新計畫 G 棟  
2019/10/23 取自：<https://sakamichi.tokyo/?p=14339>



圖 6 運用哥吉拉符號的反核標語

2020/3/9 取自：

<https://blog.xuite.net/memedog/blog/226448744-%E6%88%91%E5%8F%8D%E6%A0%B8++%E4%B8%8D%E8%A6%81%E5%86%8D%E9%BA%BB%E7%85%A9%E5%93%A5%E5%90%89%E6%8B%89>

英文中 nuclear 對應到日文裡有二種翻譯，nuclear weapon 稱為「核兵器」，nuclear power plant 翻為「原子力発電所」。在台灣雖然也使用「核能」與「原能」這二個詞彙，但原子對應的英文單字是”atomic”，與日文中將 nuclear 翻譯成二種不同的字彙的情況有些不同。「核」與「原子力」這二個源於同根的字，但在日本語中卻出現了無法混用的情況（加藤典洋，2011）。1949 年日本人湯川秀樹獲

得了諾貝爾物理學獎，為戰後低迷的日本民族自信心打了一劑強心針。而湯川秀樹主張的原子科技的「和平利用」說，便有了強大的渲染力。從此之後，核子科技的發展產生了二種具極端評價的區分，做為和平利用的「原子力」，以及做為武器運用的「核兵器」（山本昭宏，2015）。日本由此找到了得以擺脫「輻射恐懼」，擁抱核能科技的姿態。日本漫畫之神手塚治虫創作的原子小金剛（鉄腕アトム）便是此種對原子力邁向光明未來可能性的時代氛圍下的產物。另外像是哆啦 A 夢這種懷抱夢想的高科技機器人，在設定上也同樣以原子力為動能。因此昭和年代的哥吉拉的立場其實是反核武，但不反核能。加藤典洋（2011）便認為哥吉拉代表被爆者的悲傷（無念），原子小金剛則代表被爆者的祈願，兩者雖少被相提並論，但實際上是一體的兩面。

對於原子力的樂觀態度在 1970 年代開始鬆動，由於都市社會運動興起，日本發生許多關心公害議題的社會運動。輻射線對人與環境造成的可能危害，已經無法再透過原子力的光明包裝來粉飾太平，便展開了「反原兇運動」（反核電運動）。經歷這波對「原子力」的重新評價浪潮後，日後手塚治虫也表示原子小金剛是戰後時期氛圍的產物，並公開宣示反對核能發電的立場。到了 311 福島核災事件之後，哆啦 A 夢也悄悄的修正了使用核能動力的原始設定，改為由未知的新能源所驅動。



圖 7 不同年代出版的哆啦 A 夢設定集，動力源介紹處已看不到「原子ろ」（原子爐）及「原子力」等字眼  
2020/3/9 取自：<https://buzzorange.com/techorange/2018/06/04/doraemon-ai-inthemaking/>

但離戰後越久，對於核武器帶來輻射恐懼就越難喚起。同時還有多少人擁有相關的「記憶」都成未定之數。因此在 1984 年的重啟中，哥吉拉對核子科技的態度正式轉向，加入了襲擊核電廠的設定，以此來讓核輻射的恐懼還能對世人有所

染力。由於目前台灣三、四十歲的群體對於哥吉拉的印象主要來自於平成年間的作品，也因此對於哥吉拉反核的立場並沒有任何的懷疑。

特撮電影透過模型再現現實的街道，也再現了人與環境關係的想像，電影內容常與現實的事件、流行息息相關，「現代都市」與「核子科技」成為哥吉拉電影中的二大特色風景。在系列發展的歷程中，空襲成為了一種都市巡禮，而原子彈也從對單純的武器放射線的批判轉為融入更廣泛的對科技、都市環境議題的關心。如公害運動高漲的年代，哥吉拉電影中也曾出現名為「黑多拉」（ヘドラー）的公害怪獸。哥吉拉再現的主題隨著時代的演變而變化，然而它本身也為日本大眾文化帶來了創多的開創，也正由於牠本身在文化上的開創成果，使牠亦能成為戰後文化與經濟復興的象徵。



圖 8 公害怪獸黑多拉（圖右）

2020/3/9 取自：[https://godzilla.store/img/freepage/godzilla\\_work/work\\_11/main.jpg](https://godzilla.store/img/freepage/godzilla_work/work_11/main.jpg)

對於哥吉拉電影與現實事件間的關係進行了簡單的爬梳之後，接下來我要回顧既有的哥吉拉電影研究，討論哥吉拉電影究竟「追憶」何事何物。並且內含於哥吉拉電影類型美學中的追憶政治的侷限性。以及說明追憶並非單純望向過去，而同時是對未來嚮望的展現。



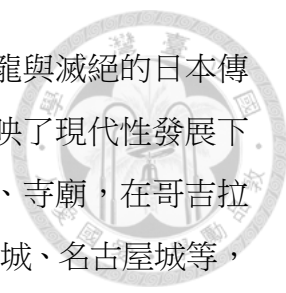
## 第二節 怪獸城市美學中的追憶政治

蕭阿勤（1997）認為控制如電影等文化媒介，也就控制了集體記憶本身。然而所有的「控制」都必須化為影像的語言才能有效的傳遞。在此先集中討論哥吉拉電影中集體記憶的空間性，來凸顯集體記憶如何轉化成為類型美學。

被轟炸的東京是初代哥吉拉電影重要的投射對象，也許可以很粗糙地說，若二次大戰時東京沒有遭受空襲，哥吉拉電影系列可能會發展成全然不同的樣貌。不透過東京，似乎就無法理解哥吉拉。做為日本城市現代性的重要象徵位址，東京的重建成為現代性神話故事的一部份，佔據日本現代性論述的核心位址，東京的發展和日本的發展就此幾乎畫上了等號（Tsukamoto, 2012）。現代性的概念中含有一組未來、現在與過去彼此牽連的時間概念。Berman（1998）認為現代性的經驗使一切堅固的事物都煙消雲散，人們過去所賴以生存的價值、概念在資本主義社會發展的過程中都不再那麼的穩固。現代性經驗帶來了物質和精神生活的重大轉型，也使得現代與傳統間產生了巨大的斷裂，因為現代性允諾了一種不斷向前進的未來，而這樣的改變似乎總是義無反顧。「浴火重生」的東京所承載的現代性起源故事亦包含了破壞與再生兩個層面。不論是影像中的東京或現實中的東京也被賦與了這二層混沌的張力。

影像中被破壞的東京和現實中的東京如何互文引發許多考究的興趣，尤其是比對初代電影中哥吉拉登陸的路線與二戰時美國軍機空襲路徑的重疊性。但野村宏平（2014）指出在這條路線上只看見美軍的轟炸機的痕跡是不夠的。他認為雖然哥吉拉移動的區域沒有超出二戰時遭受轟炸的範圍，但東京受災最嚴重的隅田川以東事實上並沒有被再現在電影中。這條再現路徑的選擇，是因為哥吉拉除了代言空襲的轟炸機帶來破壞之外，還要肩負觀光巴士的任務，帶領客人遊歷戰後日本自豪地快速復興的區域。這條路徑與城市的景象足以勾起國族主義下負向的城市敗破記憶，但同時也是正向的城市現代性的展現。不只是城市的風景，關於東京破壞與再生的神話與現代性慾望也都被複製到再現的東京之中。

田畑雅英（2005）認為哥吉拉外形長得像「恐龍」，除了挪用恐龍這種巨大生物的恐怖感外，同時也借用了曾經繁榮但現今滅絕的意義，來訴說日本的現代性焦慮。哥吉拉身上結合了「過去、現在」、「破壞、再生」二組關係。恐龍「滅



絕的命運」和日本因轟炸而造成的現代性斷裂連結在一起。恐龍與滅絕的日本傳統劃上等號，來到電影中破壞西洋文明象徵的現代性城市，反映了現代性發展下日本是否會失去傳統的焦慮。田畑雅英進一步指出皇居、神社、寺廟，在哥吉拉電影中都不會被破壞。實際上曾被破壞過的文化財產，像是大阪城、名古屋城等，都是鋼筋混凝土的再建物，熱海城甚至還是為了觀光為目的而修建的新建物。雖然針對現代建築的破壞視野背後反映了怪獸的反西洋文明性格，但現代性不是被視為完全敵對的他者。田畑雅英認為這僅是一種針對「借來的」現代文明的複雜情緒，日本並沒有試圖將自己完全切割於現代性之外。

現代性雖然是源由自西方的概念，但是日本在追求現代性發展的過程中並沒有因此否認自身的文化或是完全地崇尚西方。就如同哥吉拉遊歷城市，1964年東京奧運聖火的路徑也同樣帶著大眾的目光遊歷日本重建後的成果。Tagsold(2010)認為將明治神宮納入1964年奧運聖火路徑的設計，反映了日本不將現代性的起源歸於西方，而是連接上本土「明治維新」的精神。追求西方為中心的現代性標準與自身文化傳統間的矛盾，在非歐美國家的發展中是常見的課題。黃宗儀(2005)指出現代性發展的過程中，過去會成為一面鏡，在照鏡的過程中，會看見存在於自身文化中的現代性根源的幻象。由其對上海的觀察可知，相對於西方社會的現代性歷程，非西方社會有可能因為在現代化過程中產生巨大斷裂，對於自身文化認同的延續性更加產生懷疑。這能說是一種在現代性發展的過程中產生的自信與現實間的矛盾，而只能將眼光望向過去，產生另一種連續性的敘事來強化自我認同。在這樣的過程中，現代化歷程中應已支離破碎的傳統（歷史、記憶、經驗）經過重新拼貼，又再次復活。現代性眼中的過去看似消滅、不存在，但事實上卻如影隨形成為現代性敘事的養分。

「破壞」是現代性發展中的關鍵動力。現代性將一切舊有的規制都破壞之後，取而代之的是更快速的生產。Tsutsui(2010)所提出的怪獸電影中獨特的「破壞美學」正說明了這種怪獸與城市共舞的破壞嘉年華。這種破壞美學結構主要由三個關鍵部份構成，威脅的來臨、歡慶勝利的時刻，以及隱含的城市復興想像。威脅的來臨和城市復興想像皆源自於戰後快速重建的現代性經驗，透過哥吉拉電影，這二者產生了雙重鏡像疊合的效果。現代化的東京與化為廢墟的東京產生了跨越時間的重合。繁榮的城市必然會壞滅，但壞滅的城市必然會復興，形成一種辯證

關係。逝去的時代允諾了美好的未來。因此此種三拍子的破壞美學是透過再現懷舊凝視下的歷史，訴說日本現代性生生不息的預言。

Pile(2005)以鬼魂為隱喻提出一種過去與現在、現實與想像混雜的空間觀點，強調「過去」是一種無法被「現代」完全掌握的力量。他認為城市中有許多鬼，它們源自於創傷、失落或不正義。現代性賴以發展的理性空間觀點僅看見此時此地，卻沒有看見像「鬼」這樣飄蕩在空間中的另一種存在。這些鬼代表過去城市生活未決的問題，隨時都有可能透過作祟穿越時空再次重回人世，影響當下時空的發展。因此看似被遺忘的城市記憶隨時可能藉由哥吉拉電影重回當下，只是並非以曾有的樣子重回人間。以此重新來看 Tsutsui 的分析，便沒有充分考慮到「鬼魂」所擁有的威力。怪獸電影挪用現代性敘事，也許沒那麼容易被尚未被解決的「鬼魂」所放過。就如同豬俣賢司(2009)分析哥吉拉往返日本與南洋間的行徑，認為這象徵對日本二戰軍人鬼魂的鎮魂與歸鄉。當把「過去」的力量過於輕輕放下，只將光明向前的破壞美學套用到哥吉拉身上時，便顯得有些過於樂觀。

現代性究竟是源自「自我」或是「他者」的這組對偶關係也能用來修正哥吉拉的破壞美學。西山智則(2012)指出西方電影世界中的怪獸都是「他者」，但哥吉拉不只是他者也是自身，既是破壞日本的美國，也是核爆受害者的日本。如 Kerner(2007)認為哥吉拉的皮膚造型模擬了遭受核子武器輻射傷害的日本人民的皮膚。他的分析也點出了怪獸與城市、過去與現在之間的緊張關係。他認為哥吉拉就像是日本的賤斥物，結局的離去維持了主體和賤斥物間的邊界，但邊界隨時可能再被打亂，哥吉拉隨時會回來。因此哥吉拉電影中的破壞美學除了破壞、勝利和復興之外，還必須加上維持過去與現在間張力的第四拍：「蟄伏」。若忽視了這第四拍，便會忽略了怪獸與歷史間的換喻關係，亦即忽略了怪獸之所以要蟄伏也是因為歷史伴隨著未解決的問題。它們如影隨形，任何時刻都可能回到人世間。

Anderson(2006)認為哥吉拉對日本來說，是弗洛伊德概念下的的憂鬱(melancholy)的展現，意指陷入一種不能接受對象的死亡，無法釋懷與放手的狀態。死去的對象成為日常象徵秩序外的鬼影，支配著憂鬱狀態中的人。Anderson認為對於日本憂鬱的原因，包含了因現代性而失去的日本傳統、被認定不正義的



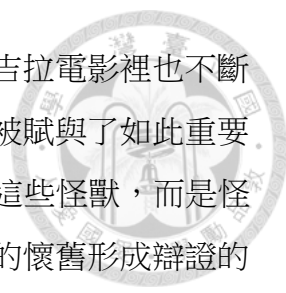
日本，以及日本戰後無法對美國表現的情緒。

如何處理哥吉拉，便是日本現代性的隱喻。在 1942 年河上徹太郎等學者舉行的一次座談會上提出超克現代性的概念，認為只要日本更加追求理性與技術便得以克服科技和現代性的病態（科技轉化為傷害生命的武器），但 1954 年的哥吉拉沒有接受這樣的說詞（Anderson, 2006）。Anderson 也認為「拒絕」更加理性的現代性路徑，反而是用以彰顯日本性的高尚，也令影片中的日本得以站上二戰與美國病態的現代性下「被動受害者」的位置。哥吉拉電影雖然和現代的超克採取了相對的論點，但二者的有著類似的作用，都合理化了日本在二戰中的角色。

怪獸不只是一個要被跨越的難關，它承載了日本的脆弱與慾望。猪俣賢司（2012）便認為平成系列的哥吉拉之死，意味著哥吉拉承載了環境、能源各種危機以及生命的消失本身，將這些全部背負在自己身上後一個人死去。核子武器與東京的破滅的這二大主題也連繫到日本的現代性問題。城市的記憶、創傷會以不同的方式回歸到現在的社會之中。哥吉拉的身體成為一個載體，承載了日本現代性的各種矛盾、創傷和慾望。這些情緒的投射也影響了如何想像及形塑角色。就如 Boudreau 和 de Alba (2011) 比對了不同年代的蝙蝠俠角色的特色，說明「恐懼」與英雄角色身體的空間隱喻（恐懼在自身內，或是外）其實反映了不同年代對政治氛圍的想像。

Cholodenko (2018) 認為日本的世界大戰並沒有終結，延續至其電影和動畫中。這場戰爭包含了實體產業本身的戰爭，也包含虛擬影像呈現的國族之間的戰爭。Benjamin (1998) 認為戰爭片是法西斯主義透過電影將政治美學化，透過感官包裝了現實的政治，使戰爭影像的再現具有政治美學化的效果。哥吉拉電影做為二戰的延續，也繼續施展其政治美學化的效果。就如怪獸取代了轟炸機，現在不只是現實政治被感官包裝，戰爭影像的再現也被包裝起來，形成了雙層的包裝。新的政治美學化的可能性便隱藏於角色與類型的規範之中。在持續的虛擬戰爭中，政治美學化不是透過再現戰爭影像達成，而是進入了再現「再現的戰爭影像」的階段。

要在怪獸身上掌握過去與現代間的辯證關係，便不能只著重於「怪獸」本身，也要結合其與城市的關係。城市不僅只是被破壞的座標空間，亦是現代性慾望投

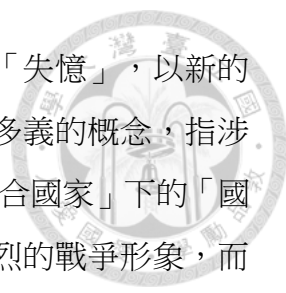


射的目標。全球城市競爭下，高樓成為了現代性的代言人，哥吉拉電影裡也不斷將視線放在現代性象徵的建築物身上，如高樓、鐵塔等。城市被賦與了如此重要的位置，因而怪獸電影中現代性的展現不只是在於人如何壓制這些怪獸，而是怪獸與城市共構的視覺經驗。不斷往前發展的現代性和看似固著的懷舊形成辯證的關係，持續地相互映證出新的意義。透過過去和現在的投射，映照出未來的幻象。當現代性的敘事反覆重新對應特定的時代記憶時，就強化了其中的懷舊特質，懷舊的破壞美學也因而誕生。東京的重建發展歷史成為往後現代性發展敘事的重要元素，但挪用這敘事的同時也得處理原子彈、帝國主義等遺留下來的問題，也就是那些飄蕩在城市中的鬼魂。

《哥吉拉》電影的故事含有許多投射歷史記憶的空間，包含了戰時的東京大空襲、廣島、長崎的原子彈轟炸或是戰後的第五福龍丸事件等。做為一個富含日本記憶的象徵物，在它的相關研究中也有許多關於記憶主題。絕大部份的記憶與失憶研究都圍繞著日本的二戰經驗。森下達（2017）認為初代的「哥吉拉」扮演了一種記憶恢復裝置，是戰後首次以全國為尺度對二戰的記憶進行重構。犬塚康博（2016）認為哥吉拉是在二戰中犧牲的軍人的鬼魂，戰爭的教訓在和平時代被遺忘了，因此牠從南洋回到城市向世人重新證明自己的存在。林延哉（2008）認為哥吉拉電影的發展是種遺忘的過程，可以從其中看見太平洋戰爭在日本人心中慢慢淡忘的軌跡。

雖然這些既有哥吉拉的研究甚至是電影都圍繞著「遺忘」進行提問，但被遺忘的是什麼，仍有待進一步討論。整體來說，《哥吉拉》電影中的集體記憶是以國家為尺度，以二戰經驗的記憶與失憶的辯論為題，實則反映了戰後日本國族認同的爭議問題。記憶政治的脈絡來理解，這牽涉了誰的記憶、記得什麼、對誰有利等問題。然而既有的研究中卻較少能對記憶中的「集體」做出反省，而使得「哥吉拉」、「日本記憶」之間以一條平順的直線相連，而未能更有力的處理其中的斷裂處。

戰後的日本在美國的主導下，以「戰後和平主義」進行重建，此時期的國家認同敘事在時間與空間二方面上同時面臨了與之前日本國族主義的斷裂。在空間想像上需告別大東亞共榮圈的想像，在思想上又必須與戰前的「軍國主義」進行

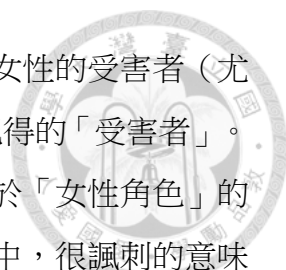


明確的斷裂。戰後和平主義試圖與戰前的日本進行「切割」或「失憶」，以新的集體經驗打造國家的認同。日文中的「国」（國）是個尺度上多義的概念，指涉的對象同時用於「地區分國」下的「鄉里」，另一方面也是「統合國家」下的「國家」。林呈蓉（2006）指出統合國家下的「國家意識」具有強烈的戰爭形象，而在戰後的日本漸逐淡薄。

日本國族主義的形構歷程中，包含了許多高度空間化的要素。比如志賀重昂（1902）的《日本風景論》雖然是在描寫日本的景色，卻也成為形塑日本國族主義的重要作品。透過對日本景色的讚嘆而確立了日本的優位性，同時也將日本的國家邊界的尺度想像透過地理景觀更加擴張。如在《日本風景論》中亦提及了應在各個殖民地建構不同的「富士」（比如將玉山改為「台灣富士」）以更強化連結殖民地與本土的精神文化。各種「富士」的例子展現了一種如何以空間為中心創造國族主義的形式，同樣的和辻哲郎（1935）的《風土》也以地理環境的類型化建構，強化了對於日本與東亞命運與共的想像。這些空間的目的，是創造出某種連結到被想像為「本質」的敘事，進而建構核心國族的「世界觀」。這本來就不是用來說明殖民地人民，而是用來說服在既有敘事中的人，「我們跟怎麼樣的人」可以產生關連。創造國族主義的召喚涉及了一個「邊界」的想像，以及將各種個體的命運集中到一個單一的尺度（國家）上進行重整。空間的元素，也是原本就在國族主義中被操作。空間在此發揮的作用不只是被再現的對象，同時也是一個被投射的媒介。

國族認同不只是關於誰包含在國族裡，許多時刻其實也包含著「空間想像」的修正，被記得的人，被置放在空間的何處。直至今日，日本首都圈的上空空域還是由美軍管轄。但大眾文化中，極少有對在日美軍以及美日安保條約的描寫，就算有，也大多使用隱喻的方式（大澤真幸，2018）。記憶的重構，建立在修整出一個「純淨」的空間。原先是尺度邊界內的，卻被劃到了邊界外。就如謝竹雯（2014）認為日本戰後透過忘記「曾為日本人」與「成為日本人」的人群來構成其國族主義，許多人的生命經驗被拋棄在「日本國族」的歷史論述之外。

在日本戰後研究中，Chizuko Ueno（上野千鶴子）（2004）批判了中性的「國民國家」論述忽視了「女性」問題，建立起戰後日本的單一性別史觀。她試圖重



新建構日本的女性史，認為在日本化為「受害者」的論述中，女性的受害者（尤其是慰安婦）仍然沒有被看見，這些人甚至無法成為戰爭中被記得的「受害者」。上野的目的不是重建一個真實的日本女性史，而是探尋這些關於「女性角色」的論述為了何種權力被生產。重建女性歷史能動者的角色的過程中，很諷刺的意味著也必須追究女性的戰爭責任，正也因為如此，這段性別史的重建必須超越國族國家的限制，才能直指暴力與不平等進而提出批判。在上野千鶴子的理論基礎上進一步延伸的話，可以發現女性受害者的缺席隱含著「空間秩序的元素」。在受害者論述中找不到位置的處境，也正如這群女性被國家佈屬在什麼空間位置的記憶缺席。

日本國家認同問題，也是二戰的記憶政治的角逐場域。記憶牽涉了人、事、時、地、物，其中「地」是一個重要的意義競逐的場域。地，空間不是單純的空間座標位置，空間鑲嵌了特定行為的實踐可能性。空間的觀點的引入，可以挖掘出日本自我認同中的邊界碰撞的議題。國族敘事的空間性要元包含了存有一個核心的位置做為想像的重構，同時也包含了在邊界意義上的各種碰撞與映照。每當國際關係中日本與其他國家關係產生變化時，日本對於如何組成自己民族的過去與歷史的論點也會隨之改變（小熊英二，2020）。雖然日本自古是單一民族的想像成為主流，但這也可能是某種狀態的期望，因為日本內部存在著從屬的非單一民族的狀態然而單一民族並不是客觀的事實，日本境內仍有許多不同民族的人一同生活。

城市的過去與現在間的辯證成為最主要的空間記憶關鍵字，作用在怪獸的身上，因而怪獸的身體與城市間產生了親密的關係。怪獸是城市內在張力的投射，可以透過怪獸來理解城市，但同樣地沒有城市就無法理解怪獸。在鬼的隱喻中，城市的「過去」所擁有的生命力不只是被動地由「現代」所賦予，過去本身就能是一個強而有力的存在，而現代雖然能挪用它，有時又因為它的力量過於強大而不得不去面對那些伴隨招魂而來的後遺症。東京因空襲而破敗的記憶，是現代性自信神話的起源，但將它重新喚回現在的時空，日本便不得不面對隨之而來的侵略、帝國主義、戰敗國身份等歷史問題。可以說空襲所造成的鬼魂並沒有就此離開東京，它們超越了時間和空間的限制，徘徊在東京，而等待在不同的時間點重新回到人世。



圖 9 2001 年作品中設定為二戰軍人怨靈化身集合體的「白目」哥吉拉  
2018.2.23 取自：<https://read01.com/AJ7JJgR.html#.Wo-OLoNuZaQ>

哥吉拉如何追憶特定的日本記憶關係了二個層面，一個是關於「記憶」建構本身所包含的慾望與願景，另一個則是關於載體本身的歷程與變化機制。哥吉拉是誰，也就反映了「日本」是誰。哥吉拉身上存有在加害者與受害者，他者與自我多樣的雙重性，他者的投射固然具有許多可能，但哥吉拉身上自我的投射卻可能是很狹隘的。

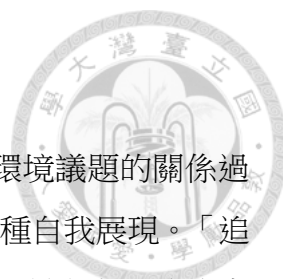
類型不只是一種文本的歸類，為了在反覆重製中截取出正確的要素，類型的運作本身就是一種記憶裝置。角色的類型規範最根本來說，就是討論關於他到底是誰的問題。哥吉拉不只是他者也是自身；牠既是破壞日本的美國化身，也代表了核爆受害國的日本。同時存在著這雙重的角色，使牠同時是被排斥的對象，也是被賦與移情和認同的目標。這兩股相反的張力帶來了難題，當試圖透過認同的過程形成類型時，該如何處理原先該被劃入與劃出的兩種矛盾角色？又該如何決定該認同那個部份以及如何面對那些原不被認同之處？在空間記憶的尺度邊界的問題上，包含了誰被算在內，誰在外，這些配置的位置和角色又如何反映了國家發展的慾望？

哥吉拉可以說是城市的鬼魂，但基於對類型的分析，可以知道過去的「作品」並不會過去，而會影響後續的發展。在哥吉拉系列電影中，「初代」電影也做為一個現實之物貫穿所有的系列電影。初代的作品本身已經成為後作品的互文對照。所以即便後面的作品不直接連結當年的現實接點，但作品本身已經成為另一種現實的接點，讓 1954 年的現實間接地回到現代。因此我認為必須留意的是，被鬼附身的生命體，一天可能也會死亡，化做鬼魂。因此不論曾經被寫入電影中的城市

記憶或是過去的哥吉拉電影都可能轉化為鬼魂，已經成為影像中城市鬼魂的初代的哥吉拉，也可能再轉化為類型中的「鬼魂」在這六十多年間飄盪。

但 1945 年時東京被轟炸的城市記憶若曾借用 1954 年的哥吉拉電影借屍還魂回到再現的城市中，那當 1954 年哥吉拉電影中再現的東京自身也成為鬼魂時，它能輕易與哥吉拉分離，或是失去自我成為哥吉拉鬼魂的一部份嗎？當哥吉拉回到城市中時，牠到底是無害地僅是在留戀之地徘徊的地縛靈，或是帶著憤怒回到人間的怨靈？電影中哥吉拉無法被人類消滅抹除的獨樹一格的傳統，也反映了現實中它根本就不曾離開過。「戰爭記憶」是哥吉拉電影中的重要關鍵字，但其空間的尺度究竟如何被建構，留下了什麼，又拋棄了什麼，成為一個待解的問題。記憶關於人、事、時、地、物等元素，記憶所涉及的時空要素經常被打斷重組。在這些拆解的過程中，「現在」變成一個重要的時間點。過去如何被記住，也是為了解決現代的問題，甚至是關於對未來想像的慾望。所以雖然記憶給予了一個「時間」上的暗示，似乎是通往過去，但在線性想像上位於二端的過去與未來，實際上卻是相連接的。這消滅了記憶與過去事件本真性間的連結，因為過去是由現在所定義的。將記憶問題化的同時，透過對「現代」的關照，也連帶提問了：記憶回答了什麼問題。

透過感官包裝了現實的政治，使戰爭影像的再現也具有政治美學化的效果（Benjamin, 1998）。若哥吉拉原本是為了日本戰後國族主義服務，在類型形塑的建構過程中，身為「包裝」的牠也可能篡位現實，成為政治美學化服務的對象，接受讚頌與美學包裝。角色類型的發展是種多面向互文的過程，當角色與類型的規範能區分出國族想像的自我與他者時，也同樣具有國族主義動員的能量。這些能量來自於真實的城市記憶與脈絡，那日本的歷史記憶如何形塑哥吉拉電影角色類型規範？哥吉拉電影之間又存在著怎樣的互文關係，從中生產出角色自身的國族主義可能性？日本城市的記憶與現代性如何再現在怪獸與城市共構的視覺經驗中？而國族主義中包含了現代性，城市亦是現代性重要的展現基地，在全球化的年代下，現代性的想像又如何左右這些城市記憶再現，而這些再現的過程中產生何種現實之外的新的城市影像記憶？

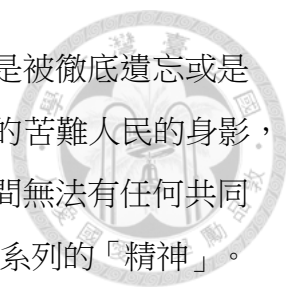


### 第三節 研究發問與本文架構

從怪獸做為一種現代環境寓言出發，在爬梳哥吉拉與現實環境議題的關係過程中，便能發現「寓言」的目的不一定是警世故事，更可能是一種自我展現。「追憶」也成為這套日本怪獸寓言構成中的關鍵字。不論是紀錄了何種人與環境的事件、或是電影內部元素組成如何成為一個整體，都與追憶有關。除了關於誰被記住、誰的記憶與對誰有利之外，類型的構成在本質上也有著類似追憶的性質，若不存有先前的遺留，類型便無以運作。

Napier (2006) 認為戰後的日本被視為美國的投射、沒有自己聲音的國家，就如同 Barthes (1994) 的符號學書寫中，日本是被動由美國詮釋的對象。Napier 更認為戰後日本女人的沉默文化對美國人來說更是種理想，因為當時美國女人的「聲音」太大了，而哥吉拉就如同沉默的日本女人，不說話但有行動力。但 Napier 也認為隨著日本軟實力的增強，這些不說話的角色，開始「說些什麼」了。透過日本動漫畫席捲全球大眾文化市場，日本文化不再是無聲的一方，開始向世界發聲。哥吉拉電影輸出海外市場的方式上，似乎也與 Napier 所提出的「發聲」有著巧合的對應。1956 年在美上映的 *Godzilla: King of monster!*，並沒有將整部影片重新配音，而是安插了一個美籍記者的角色進行解說。將全篇故事改編為他的日本行回憶錄，沒有英語配音的部份就以他的視角告訴觀眾發生了什麼事。因此美國觀眾不需要聽懂日本人在說什麼，只要知道美國人說了什麼就好。文化位階上的美日關係在《酷斯拉》上似乎開始有些鬆動，Dean Devlin 原想翻拍美國的《原子怪獸》，卻不得不借用日本的哥吉拉的殼才能獲得資金，因此拍出了不像哥吉拉而飽受批評的《酷斯拉》。但實際上 1954 年的《哥吉拉》某種程度又可以說是《原子怪獸》的翻拍。到了 2014 年後的哥吉拉傳奇宇宙系列，更充滿著對於日本版本的致敬，各種日本版本的彩蛋穿插在電影中。

也許哥吉拉真的一改沉默，開始說話了，但如今牠說的是什麼呢？其中亦有一個關鍵性的問題，哥吉拉電影究竟站在什麼樣的立場上說話。可以肯定的是，哥吉拉電影的述說不只是描述歷史的述說，也是一種「表現性」的述說，不單單僅是對日本境內發聲，也是面對境外，尤其是在日美國際框架下的「日本自我」表現。加藤典洋 (2011) 認為哥吉拉是一種被爆者的「悲傷」，就如在電影的最



初，試著再現城市的傷痛記憶。這個傷痛在系列發展的過程中是被徹底遺忘或是轉化了？在後續的哥吉拉的身影中還看得見那些東京遭受空襲的苦難人民的身影，或是顯得老掉牙了呢？如果對過去全然的失憶，哥吉拉電影之間無法有任何共同點，得以發展成一個「系列」。總有一些東西被遺留下來，構成系列的「精神」。被遺留下來的記憶又是什麼？我想透過「哥吉拉」這個系列電影來探索，這些在特定空間中所發生的集體記憶與其再現之間發展出的關係。

綜合以上這些觀點，本論文希望探究的根本問題便是不同年代的哥吉拉電影中貼合了那種日本國族敘事？這些對於歷史事件的追憶又如何能鑲嵌在類型美學之中，使其得以持續運作？本文從「怪獸做為追憶特定歷史空間的產物」的角度切入來拆解哥吉拉身上所具有的獨特空間性。我也希望透過「追憶」來擴展針對「類型」電影的討論，不光只是類型的規範與形式，也包含了在這些細節之中交疊的意識形態。類型形構本身就是一段不斷重複追憶某段歷史時刻下構成的美學元素的過程。類型的追憶帶來的潛能不只是在純美學層次上的操作典範或藝術表現手法的鞏固或再製，在特定的時空背景之下亦回應了國族認同問題。

記憶需要記憶技術才能被追憶。怪獸／哥吉拉這一個現實中不存在的生物的身體，就成為眾多慾望與恐懼的載體，亦是書寫記憶的人造物質。哥吉拉長得像恐龍，一個曾經繁榮但滅絕的物種，和戰後東京的街道樣貌有著同樣的命運。哥吉拉的皮膚也模擬了廣島、長崎的核爆受難者的身體形象。因此不只是生物學式的怪獸身體推論形構了哥吉拉的身體，牠的身體承載了特定的空間記憶。要解讀哥吉拉的身體意義，也不能抽離其與影像中再現空間的關係。怪獸的象徵意義，是在其與（再現）空間互動中生產出來。影像中因為牠的肉身存在，而得以創造了幾種新的關係（人與怪獸，怪獸與城市等），反映現實中人與環境互動的慾望與衝突。

要留意的是，當記憶要將無形慾望透過實體的物質再現時，它必然受到物質條件所限制。就如昭和時代的哥吉拉因為成本壓力，而遠離城市，把故事的場景都搬到遙遠的南方自然小島。做為資本主義市場下的商品，它仍有自己的目標與所欲所求，因此怪獸電影的走向與再現的慾望，不單服膺於日本國族主義的論述，同時也有自己的信仰與準則，不能只將哥吉拉電影理解為日本國族想像的宣傳品。

除了關注哥吉拉如何再現真實的空間記憶外，也必須要留意類型化後的哥吉拉如何再現其自身

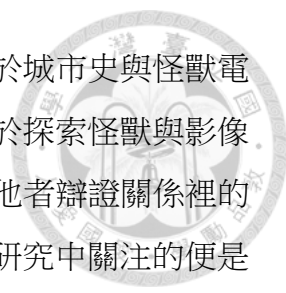
最後在研究什麼是「日本的哥吉拉」時，仍然要小心拆解什麼叫「日本」。哥吉拉寫入的是「哪些」日本人的記憶，被記下的又是什麼，而這些又再現什麼樣的「日本」。比如當哥吉拉象徵被遺忘的二戰犧牲者的復仇時，誰又被遺忘在這些「被遺忘者」的名單之外？就如同東京是初代電影的重要城市，也因此成為類型根基，那個被追憶的重要城市。然而再現的東京，必然不等同於現實的東京，因為電影捕捉了漂浮於城市之中的各種慾望，並將它沉澱至城市可見的物質表層上。因此形成了一個是東京又不是東京、不在東京又只能在東京完成的追憶敘事。哥吉拉電影的類型形構就追逐著在這個實際又虛構的城市中發生的虛實事件展開。

為了探究這篇論文分成下列幾個部份。首先在第二章時我會回顧試圖建立類型電影理論與記憶研究間的關係，試圖論證類型形構本身所具備的「追憶」性質。這個連結的重要性在於強調電影不該僅被視為被動單純的承載物體，電影的美學也影響了追憶的方向與方法。在第二章的最後，我也會說明本研究的所涵蓋的範圍，以及在研究方法上著重於那些層次來分析眾多的哥吉拉電影。

第三章會針對哥吉拉在日本文化中帶來的開創做個簡單的介紹。包含了牠如何重新定義了現代日本語中「怪獸」二個字的概念，以及牠所開創的日本重要的特撮電影產業。

在第四章中，會著中處理初代哥吉拉電影中的各種追憶及貼合的國族主義。Ryfle (1998) 指出戰時由於日本政府使用電影做為國族主義的宣傳，而使得電影產業興盛。而在戰後盟軍致力於「民主化」日本的過程中，也禁止在電影中討論戰爭、原子彈與美國的角色。美日關係一直深刻的影響日本乃至電影產業的發展，甚至也包含了哥吉拉電影中的敘事。因此這部份會著重於哥吉拉電影如何重整不同尺度與位址的空間記憶於東京這個重要的城市之中，以及戰後的和平憲法又如何引導這些追憶的走向發展。

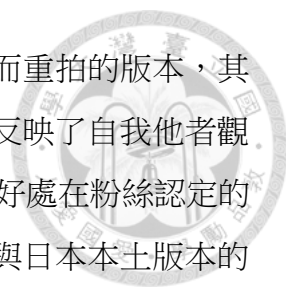
在透過單一影片理解此怪獸電影如何重構現實，定義了這隻怪獸的「核心精



神」之後，在第五章中便會進一步分析後續電影類型形構中對於城市史與怪獸電影本身的追憶歷程，理解其中的挪用、協商與轉向。這會著重於探索怪獸與影像中的城市共舞出的追憶敘事的轉變；而這也同樣是哥吉拉自我他者辯證關係裡的核心。透過哥吉拉電影間的互文，探索「類型」的發展；在本研究中關注的便是「自我」與「他者」象徵的變化。在分析上會以官方電影系列的分期做為基礎，區分為初代、昭和、平成、新平成（千禧）與其他等。採納官方的分類法的主要原因是，各系列之間的確存有明確的時間斷裂，系列內部時間點相近也較有相似性。而每次新系列的「重開機」都預設了一隻新的「哥吉拉」，各個系列內部都延續著該系列新定義的哥吉拉去發展敘事。重新定義的過程，必然涉及了對構成哥吉拉的核心要素的再詮釋；也使得這些作品難以閃躲自我與他者象徵間的課題，而成為相當適合研究的素材。有趣的是，雖然是以年號做為區分，但實際上平成系列的第一作 1984 年的《ゴジラ》是昭和年間的作品，是由於與續集的連貫性以及續集皆在平成年間上映，才被稱為平成系列。也由此可見，系列的畫分不只考量年代的問題，還考量了作品間的互文關係。由這些作品為骨幹，延續探索在系列內部發展過程中慢慢產生的歧異，最終進一步討論哥吉拉在與其他怪獸和城市的互動過程中如何支撐起各種不同的自我與他者的辯證關係論述。

在第六章中則試著帶入一個不同的「追憶」視野來豐富對於哥吉拉所具有的空間性的理解。以美國觀眾為對象的美國版本的出現意味著一個新的「追憶角度」的建構。這個全新的角度和原本的追憶角度下產生的敘事有何落差？以及是否會產生矛盾，特別是「美國」在哥吉拉原先的敘事隱喻中是處在「對立的另一面」，要將追憶觀點產生一百八十度翻轉，勢必得做出相對應的調整。

美國版本所展現出的差異，除了是更加理解哥吉拉電影中追憶政治複雜性的關鍵點外，亦更能藉此更進一步理解自我與他者辯證關係。1954 年的哥吉拉承載了日本做為唯一核武受害國對於戰爭與核子武器的觀點（先不論其論述內容之正確性與立場），而這很容易形成對美國的「批判」。因此當哥吉拉成為一個全球流通的大眾文化商品時，牠不得不好好的自我「消毒」。也由於去除了那些挑起敏感神經的元素，Kalat（2017）便認為輸出至美國的哥吉拉，和日本國內上映的哥吉拉是完全不同的二隻怪獸。



不論輸出美國時經過調整的版本，或是日後美國取得版權而重拍的版本，其中不同之處都不只是反映美日不同文化下的怪獸特質，同時也反映了自我他者觀點的差異。尤其是 1998 年的《酷斯拉》和 2014 年後的《哥吉拉》，剛好處在粉絲認定的「背離」與「遵循」哥吉拉精神的兩端。透過這二個極端版本與日本本土版本的比對，能夠更加清楚地看見其中類型的規範。同時也能看見哥吉拉電影中的追憶政治如何地變化消長。在本章的書寫上此處會分為三個部份，美國凝視下的日本怪獸、成為美國怪獸的日本怪獸，與日本凝視下的美國怪獸。第一部份書寫日版的哥吉拉在輸出的過程中如何「消毒」成美國可以接受的敘事內容。第二部份則是描寫 1998 年的《酷斯拉》如何描寫這隻怪獸，透過牠的身體以及在影像中與城市共構的影像關係是如何不同於日本的城市寓言。第三個部份時間軸則更拉近於現代，在 2014 年後翻拍的美國版本中，充滿了各式對於日版哥吉拉的「致敬」。怪獸的描寫從最初美國站在凝視者的位置，轉變成了日本站在凝視者的角度來定義什麼是「哥吉拉」。

## 第二章 記憶、類型與美學下的影像空間

記憶與類型電影並不是經常並置的主題。本文主要的關懷在於「電影」在記憶再現中扮演的角色，因此重心並非擺在現實的事件，而是在於「電影」本身與集體記憶間的關係。為了更好的組織起這二個概念，我先試圖建構記憶政治與類型電影間的連結關係，找出其中的關連性。

### 第一節 記憶、類型電影與認同

Halbwachs (1992) 認為集體記憶是一種建構之物，並強調了記憶構成的過程與權力作用，這也使建構論成為記憶研究的主流立場。蕭阿勤 (1997) 認為建構論觀點忽略記憶本身之重要性。他將英語世界的記憶研究的取向區分成解剖者與拯救者二種角色。解剖者站在建構的角度強調「記憶的不可靠」，其特色在於挑戰權力宰制的歷史觀點。對於建構論者而言，解放的力量來源不是記憶本身，而是拆解構築記憶的權力關係。持「拯救者」立場者則仍然認為記憶有其「連續性」而非如解剖者所言之全然斷裂，且認為過去並不是完全被現在所宰制。因此對於記憶「本身」的研究仍然是有帶來解放政治的可能性與重要性。在蕭阿勤的概念中，即便是持拯救者之立場，也不是完全無視於權力介入記憶建構的現象，而是比起將記憶徹底拆解，反而更重視某種可被趨近的真實，以及其所帶來的連帶效果。蕭阿勤之所以使用「拯救者」的概念，是因為在他期望透過「過去」來指向未來的政治目標，因此必須將被認為無用的「過去」從拋棄的灰燼中「拯救出來」。本文的取向雖會偏向解剖者的立場解剖記憶意象的操縱與利益，但同樣重視的是「過去」依然影響現代。但本文並沒有試圖透過拯救過去而做為指向未來的政治目標，也因此並不適合使用「拯救者」的立場自稱，而是帶著拯救者看待記憶的觀點，進行解剖，並非要對記憶進行拯救，而是將「過去」的力量帶入解剖視野之中。

「過去的力量」之所以能持續發生效果，並不是「記憶」本身或非物質的「意識」與「概念」具有「永恆」的特質，而是有賴於「人造技術」的介入，形成一個跨越時間、空間的物質媒介。Stiegler (1998) 認為正是因為人造技術的支持，

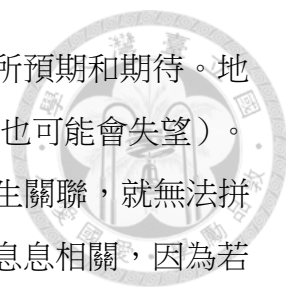
人才能與記憶和時間發生關係。人觸及的並非是記憶與時間本身，而是這些人造技術所創造出的「已經存有的遺留」。這些存有的遺留創造了某種「延續性」，使得記憶與人的關係不是發生在純然的真空之中。



人造技術並非是中立的，王志弘（2003）的記憶裝置與記憶再現體制的觀點，試圖指出這些媒介所處的動力關係。王志弘認為記憶裝置是一套程序、機制、技術，而再現體制這個概念更強調於記憶塑造的過程與權力關係。先不論是採用記憶裝置或記憶再現體制的角度分析，這二者都仍在前述「解剖者」的範疇中對記憶政治進行拆解。Benjamin（1998）的政治美學化指出了戰爭電影透過將戰爭場景影像化的過程，進一步將法西斯主義也美學化了，將政治意識形態包裹在影像的奇觀之中。政治美學化至少包含了二個層次的運作，第一個層次當然是得成功將政治意識形態轉化成影像語彙，但同時另外一個層次是拍攝的畫面本身也必須成功的將影像「美學化」，才能完成這個轉化的過程。當記憶影像化後，它也必然會經歷視覺、敘事美學的修整，或通俗的說，電影仍必須要好看（或令人看得下去）才能發揮它的效果。

電影研究有不同的研究取向，可以將電影視為文本來分析其角色互動以及內容，也能針對電影獨特的技法來分析，比如鏡頭運動、畫面構成、剪接等。此外，電影之間所構成的相互關係，亦即「類型」，也是一種分析的取向。類型運用在文學與電影等各種領域，指的是一種特定的體裁或分類，比如偵探小說、穿越劇或武俠片這種分類方式，這些作品們因為其相似性而自成一系統的分類。研究「類型」，亦是將單一特定主題視為一個「集體」研究的取徑，也因為類型同樣牽涉了過去的作品與新創作之間的互動，類型的形構也具有探索記憶政治議題的潛力。

Turner（1997）將類型的生產分為電影工業的生產實踐、觀眾的期望與能力，以及電影文本三個方面來討論其各自的影響力。他認為類型是種文本間的互涉，除了給予電影生產方一定的規範參照外，也讓觀眾在觀影時產生相應的期望範圍。因此類型形塑的規範不只作用在文本之中，也作用於觀影者之上。若觀眾對於類型不具有相當程度的理解，則類型的規範也無法對觀眾生產效果。觀眾在觀影前無法預期劇情如何發展，也無法判斷內容究竟是老哏或創新。類型就像在一場旅




行的過程中給予一張導覽地圖，使遊客對於途中發生的事情有所預期和期待。地圖有時也會與現實空間存在落差，因而產生意外的驚喜（但有時也可能會失望）。特定類型的各個電影之間有著很強的連結力，若文本之間不產生關聯，就無法拼湊出專屬於特定類型的「正確」閱讀方式。類型也與「記憶」息息相關，因為若對過去的文本發生的事一無所知，那類型也無法發揮其框架的作用。

類型除了能讓觀者在消費時，判斷這部作品在同類型作品中表現如何，也讓生產者在創作的過程中知道該注意什麼、把重點放在那。類型看似固著了特定的生產與消費方式與技能，其實仍是處在不斷變化的過程。謝世宗（2015）整理出類型電影的演化可分為嘗試、經典、巴洛克和反思四期。這四個時期在時序上隱約有著連續性，嘗試期便是最初期有些人開始嘗試拍攝某一類電影，而慢慢形成類型的過程。經典型則該類型中出現典範的作品，巴洛克期是為了突破經典的慣例下的創新發展期，最後的反思期則是無法再創新而產生各種反諷、嘲弄與混種的現象。因此類型必然經過一段發展的過程，並非從一開始就固著下來。

類型的形塑不只是由許多類似的電影形成「同類相聚」，一部試圖創新題材的影片在形成特定的類型前，亦有可能暫時需要透過其他類型的電影來閱讀和生產。亦即類型形塑過程中的文本互涉，也參照了預設類型文本框架範圍外的規範。如森下達（2016）分析下的日本怪獸電影的類型規範，便是一路從親近原爆文學批評、空想科學、SF（science fiction）等不同的類型出發，最終才發展出屬於自己的特撮電影類型規範。因此既有的類型也可能在文本間彼此參照及慢慢剝離的過程中內爆出一種全新的類型。

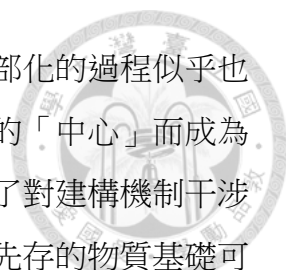
正由於認同是藉由同與異的區別建構（Jenkins, 1996），類型在形塑同異區別時，也得以形塑特定文化群體的認同。Weldon（2017）透過蝙蝠俠角色形象發展的分析，說明角色自身之間也可能產生互文，並進一步形塑觀者對於特定角色的期望與規範，而後再對角色的類型規範產生影響。Weldon 指出若沒有背離鐵粉期待的 Adam West 版本的搞笑蝙蝠俠，便不會促使日後黑暗風格的蝙蝠俠電影出現。背離原本基調的 West 版蝙蝠俠雖然讓大眾認識了這個漫畫角色，卻同時讓世人對這個作品有錯誤的認識：以為蝙蝠俠和他的反派朋友個個都是如丑角般的搞笑人物。所以 1989 年提姆波頓導演的《蝙蝠俠》即便有許多缺點且偏離原作，但由於



相對接近「黑暗」的風格，也仍然受到鐵粉們的擁戴。甚至也有經歷搞笑的 West 蝙蝠俠年代的粉絲為了向世人「撥亂反正」，日後投入了蝙蝠俠電影與動畫的編劇工作。最終各種「矯枉過正」之下，才有克里斯多福諾蘭所導的「黑暗騎士」系列風格的蝙蝠俠。「類型」給予的承諾能勾動鐵粉的情緒以及影響後續「類型」承諾的形成，但也要小心不能靜態地解讀類型的規範。原本被視為打破類型規範的異端，可能在後續的發展中，重新被納入新類型之中。Weldon 的分析最後也暗示了，在「撥亂反正」後，重新評價與愛上 Adam West 版本蝙蝠俠的那些人可能才是最正宗的鐵粉。

透過對於類型的相關爬梳，可以發現「類型的形構」本身就牽涉了多層面的記憶政治問題，不論是集體文化的記憶或是電影敘事或觀影的集體記憶。許多文本分析針對文本承載的記憶進行了爬梳，進一步探索文本本身所處的時代意義。但當文本也開始在歷史之流中流動，成為被記憶的對象，事情就變得有更多層次了。透過承載之物連結上了遙遠的過去，承載之物原先是個通道，然後通道亦有可能轉換成節點，也許就停留在節點上，而無法回到過去。此種承載之物對追憶造成的「阻擋」，借鏡黃涵榆（2013）對轉型正義下產生的 Foucault 所謂的「檔案狂熱」，可以有更好的理解。黃涵榆指出透過歷史檔案的探究來追求轉型正義的政治目標的過程中，人們開始著迷於追求記錄歷史的檔案本身，然而這並不能等同於對社會正義的追求。雖然此種「狂熱」是針對歷史或是對於檔案本身，形成一個很難清楚二分的慾望狀態。但狂熱的慾望反映了檔案的「潛力」，令檔案得以脫離原先被賦與的政治目標，而形成一個新的改變社會的作用力。這反應了在研究記憶的時候，承載記憶的物質不能視為單純銘刻記憶的表面，這些物質與空間賦與了記憶血肉，但它本身也具有血肉，媒介不只是記憶外部化的物質載體。物質的「潛力」很容易在放眼過去的過程中被忽略，就像這些人造技術媒介在記憶的效果上如此重要，但其本身具有「被記憶」的潛力卻較少被提及。若將時間的尺度拉開，當物質化的中介是人與記憶互動的媒介，那人與媒介互動的過程，本來就可能累積出足夠的過去而產生關於媒介的「集體記憶」。

經歷了對記憶的物質媒介的探索，可以歸納出在單一媒介上可能發展出二套集體記憶的疊影，一套是關於原本落在媒介上的外部化的集體記憶本身，另一套則是媒介接合人與集體記憶過程中產生的新的集體記憶，也就是做為「外部」的



媒介本身也能成為一種集體記憶的對象。記憶有其建構性，外部化的過程似乎也是記憶再一次的建構。雙重建構不表示記憶因此失去其可趨近的「中心」而成為可任意拼貼之物。記憶因為其座落在外部的物件上，反而產生了對建構機制干涉的物質基礎。物質化的記憶能被觸及與感知，而非不具有任何先存的物質基礎可以任意建構。反而是在既有的物質化上不斷反覆對話、建構而成。在記憶透過不同技術媒介外部化的歷程中，「記憶」某程度去中心化了，它必須經歷別種脈絡的修整加以物質化或形式化。

做為新的集體記憶對象的「外部媒介」能以另一種方式再建構、強化原先欲承載的集體記憶。類型的形構等同於邊界的劃設，在與其他類型互文與劃清界線的過程同時也建構了自我與他者的區分。當類型所劃設出的自我／他者邊界與其他權力關係下的自我／他者邊界交疊時，類型就具有更強大的情緒動員與建構文化認同的能力，甚至服務特定群體的政治意識形態。Ryan (2010) 便指出澳洲的剝削電影 (Ozploitation) 類型的誕生，是在國族主義的催化下創造出的「非好萊塢」式的澳洲電影產業認同。Ryan 認為建構剝削電影自成一類的過程中，過於忽略好萊塢或其他地方電影文化造成的影響，反而過度放大其中「在地性」的元素。他進一步指出類型的產生必然有在地的脈絡，但不該忽略它與其他區域既有類型間的連結關係 (亦即在藝術層面上的互文與連結)。當過於偏重其中一方時，類型電影便無法成為有用的批判工具。這個例子也說明了類型的情緒動員不只是作用在對特定敘事結構的期望上，當它得以和某些尺度邊界連結時，這些情緒也產生另一種由大眾文化形塑的國族主義基礎。

大眾文化即使包裹著有「去政治化」的表象，但仍然被納入打造國族的文化認同之中。比如森下達 (2016) 提出了日本的大眾文化是如何從政治現實的反映一步步走向「重角色而輕政治」的偏好。他認為「政治歸政治、動漫歸動漫」的閱讀與生產傾向，使得對於政治與社會的批判性的生產以及消費方式，無法隨著日本的大眾文化壯大而產生更多可能。表象上不涉及政治議題而專注於營造虛擬角色的大眾文化，並不就真正代表它們與政治絕緣。相對地，「角色」本身也是一種日本新的國族主義政治的基礎。就如哆啦A夢、足球小將翼、瑪莉兄弟、音速小子等 ACG 角色在「酷日本」的趨勢下成為日本乃至東京奧運的代表人物。對單一的日本人來說，不論是否熟悉這些作品，這些角色都被嵌入國族主義認同的

機制之中，成為日本在全球化時代下的身份代碼之一。



圖 10 「哥吉拉勝？金剛勝？最棒最大的怪獸鉅作！」1962 年時哥吉拉便代表過日本與美國的怪獸代表金剛有過一戰

2018.02.23 取自：<https://kerberos.tian.vam.com/posts/107629987>

類型劃設出的規則與邊界具有高度的政治可能性，而為了理解其批判（或保守）性，便不能只專注在虛擬的文本之間，必須更重視其與現實社會間的交互關係。楊勝博（2015）在分析奇幻文學文類時，也強調其與現實間的關係。他認為透過現實世界的規範，得以理解虛擬世界的新奇，然後再以此擺回作者的現實，而獲得新的觀察現實世界的可能性。奇幻題材透過與現實的對照，因而具有批判現實的可能。怪獸是現實中不存在的事物，但人們試圖在影像中再現它。這種「奇妙」非現實的作品，並不是全然虛構，其中存在著現實與虛擬空間之間的來回擺盪。沒有現實便不足以構成虛構，不論是現實的補遺、投射，虛擬始終是種現實的再現。也因此必須透過現實才能了解虛擬。而現實世界得以投射的範圍，不只是實際發生的事件或物質，在虛擬空間中所進行的再現，包含了各種慾望與想像乃至情緒。這些投射也因此有著特定的時空做為基礎。

將類型視為一種「記憶裝置」再將其放到記憶政治的脈絡來下理解，便能發現它除了有能力在文本之間或之內區分邊界外，也能在真實世界中被運用來區分自我與他者。在特定時空脈絡下形成的類型，也可能產生與國族主義結合的接口。「對於自我的建構，必須有「他者」作為參照對象才能更順利地進行。所以國族認同並不僅止對「共同體」本身的傳統或神話的選取與召喚，更在於『區分自我與他人』」（劉昌德，2015，頁 83-84）。因此類型的生產模型除了關於電影工業

的生產實踐、觀眾的期望與能力以及電影文本等要素外，還包含與鄰近文本的競逐關係，更重要的是與現實的投射與映照關係。缺乏與現實事件投射的解構，便難以解釋各個文化中的差異，以及為何某些類型在特定的地區出現。所以類型的構成包含了三種不同干涉的層次，內部的互文、與外部類型的互文、虛擬與現實間的對照。而為了更理解哥吉拉電影中的空間記憶政治，就必須試著理解這類型起源時的現實，它形成了什麼在後續哥吉拉電影類型中挪用的基礎。

## 第二節 研究方法與範圍

本文希望從追憶的角度來切入分析哥吉拉電影。在此所使用的追憶中主要包含了三個討論的層次：

### 一、劃設誰進入追憶者的位置

正如類型電影的成立，需要有閱聽者關於類型的「先備知識」才能完成。要能站上追憶者的位置，也必須具有追憶所需的「先備知識」。這便與追憶何物、何段記憶有關。追憶的對象具有高度地方化的特質，在尋求不同的追憶者的過程中，如何轉變追憶對象的特質來達成認同的效果。

### 二、如何配置影像中的空間位址以及運用空間的象徵意義及挪用空間元素

延續第一個層次的問題，為了達成這些目標，電影又是如何配置其空間部署，運用空間的象徵意義及挪用空間元素來完成其敘事。再現與真實間必然存在著差異，但若沒有任何的空間元素，要想達到「追憶」亦是枉然。因此影像仍需透過空間的營造來達成其敘事目標。也正是在重構的排列組合構成中，顯露了意識形態的缺口。

### 三、追憶後的情緒動員產生的認同政治走向

追憶的目的不只是針對記憶本體，而是透過追憶的過程引發動力。歷史的追憶和類型的追憶對象不同，兩者之間可能各自獨立，亦或有某種聯合。然而這個

政治的目標只有一種國族主義嗎？或是它指向了何方？只為單一價值服務？

電影中的再現究竟連結了誰的歷史，由誰的觀點書寫，誰又得以被置放入其中。這關係到以下這些議題：有那些特定的城市記憶被寫入哥吉拉電影之中，怪獸的身體如何成為人與環境關係的想像的投射，以及影像中怪獸與城市的共構關係如何呼應日本面對城市現代性、環保、核子輻射等特定記憶的慾望與矛盾。

本文針對為何破壞城市的巨獸受到歡迎這個起始點出發，（除了大眾美學、行銷的層面外）試圖從上述抽出的三個層次來進一步討論，從哥吉拉具備的空間性來討論其類型形構過程的歷程。追憶的過程如何因應不同的觀眾導向轉換並調整再現記憶的部署，最終貼合了何種認同政治的傾向。

關注哥吉拉是誰，也包含了一個重要的意義，牠是大眾消費文化下的產物，不是戰時國族主義下的宣傳品，因此類型的規範不是只用來回答「日本是誰」，更必須回應「自己是誰」。哥吉拉自身的主體性力量的來源，終究還是由於牠是個成功的商品，而不是牠如何精準的再現日本國族論述。

哥吉拉的電影敘事根源於特定的城市記憶，也因此當其類型規範的不只是美學層次的問題，也包含了該如何處理各種現實伴隨的「政治」與「歷史包袱」。關於類型的範圍很廣，而哥吉拉電影是以「角色」為核心來構築其系列，因此我想聚焦在其角色設定最核心的爭論上，亦即哥吉拉身上同時代表自我和他者的雙重性矛盾，來進一步討論哥吉拉電影在「類型」規範上的承諾。並論述自我與他者這辯證的二元如何不斷的相互協商或消長，創造出何種獨特的以哥吉拉為中心的群體認同內容。

本研究關注在於虛構的電影與現實之間的交錯關係。即便關注的並非電影世界內部的議題，而是在於其與現實社會的交會點，但在分析上亦不能忽略電影這個媒材本身的特殊性。謝世宗（2015）指出電影研究不能脫離美學、形式和敘事這三個構成電影的最基本的要素。電影做為一種表現的媒介，有其本身的獨特表現形式以及支撐起此種形式的物質基礎，也成為它與其他敘事媒材的差異之處。敘事關乎一部電影要說的什麼「故事」，也就涉及了如何鋪陳前因後果、故事的主旨和其中角色的意圖。同一套故事能透過不同的媒介來呈現，不同的媒材也影

響了能呈現何種故事。小說的世界能更細膩的表達人的內心世界，但卻無法如「奇觀電影」般直接以感官的刺激再現大怪獸的存在與恐怖。忽略媒材表現的特殊性，將不同媒材的差異扁平化，便無法完整掌握電影的意義。

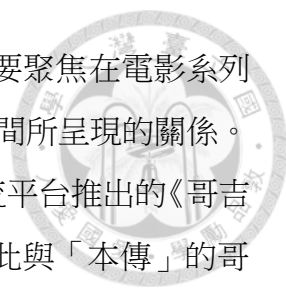


雖然有電腦動畫的輔助，但電影仍然必須在實地實景拍攝，故事必須經過場面調度的過程才能化為影像。場面調度包含了各種空間、道具的設置與設計，光影的強度與方向、各個物體與角色間相對位置關係而形成的畫面構圖等。除了視覺元素外，還包含了聽覺層面的設計，各種音樂和音效，都影響了當下場景觸發觀眾何種情緒與認知。

電影是種特殊的時空體驗，觀眾是透過攝影鏡頭來看見這些調度的結果，透過鏡頭與剪接的中介，在觀看的過程中從日常的感官體驗中解放。透過鏡頭的設置，能從不同的角度看見，或被限定於特定的角度看見。透過鏡頭仰望或俯瞰，創造出全然不同的情緒投射。剪接也改變了敘事的時間性導致觀眾得以一種超脫於日常生活的時空限制來體驗和感受故事。電影的故事必須立足於這些技法之上才得以成立，因此對於影像的分析不能略過這些層面的觀察。

到目前為止哥吉拉電影系列約有三十部左右，除了本家東寶公司的作品外，亦有授權美國製作的海外版本哥吉拉。日本的電影系列主要分成初代、昭和、平成與千禧年(或新平成)等不同系列。初代指的是 1954 年的哥吉拉，昭和是由 1955 年開始的哥吉拉系列，平成是 1984 到 1995 年間的作品，千禧年則是 2000 年至 2005 年的五部作品。美國翻拍的幾部哥吉拉電影以及距離千禧年系列年代較久遠的 2016 年的《正宗哥吉拉》(シン・ゴジラ)，則都尚未被歸類到上述分類中。

除了電影外，哥吉拉也跨足到小說、電玩等領域，但由於電玩、小說和以模型拍攝的特攝影片屬於不同的媒材，各自有其獨特的敘事規範、目標客群及產業狀況。小說能描寫電影技術上難以克服的情節，也有許多怪獸迷運用這個媒介創造「正統」想像哥吉拉的媒材。由於影像和文字的基本表現形式不同，也和電影隸屬於完全不同的創造產業，因此在這次研究中暫不列入主要的分析對象。電玩、玩具等雖然牽涉到一些怪獸的設定與故事情節，但主要的著墨還是在遊戲性與趣味性，而導致許多時候是不理會電影設定而自己架空創作。



為了更聚焦電影本身的「類型」形成過程，這次的分析主要聚焦在電影系列的分析，來討論圍繞著「再現」這個主題下，虛擬空間與現實空間所呈現的關係。唯一非特撮類型而被列入討論的素材是從 2018 年在 Netflix 串流平台推出的《哥吉拉：怪獸惑星》動畫電影三部曲。這系列作品不是特撮，也因此與「本傳」的哥吉拉在風格存有差異，但這三部電影目前也被列入官方系列的範疇中，可以說也賦與了「哥吉拉」類型的承諾，正好能透過動畫與特撮間影像可能性的差別做進一步分析。

為了理解哥吉拉與日本間的辯證關係，我認為需要透過幾種不同層次的互文關係來探索。第一種是現實與虛擬的映照。第二種則是作品內部的互文，亦即探索「類型」形塑的過程。第三種則是影像中各種元素間的相互關係。

## 一、虛擬和真實映照

在探索虛擬與真實的互動關係前，必須先了解哥吉拉電影再現了什麼「現實」以及牠在何種歷史條件下再現「現實空間」。因此在現實的研究部份，必須耙梳特定的關鍵字，若回歸最初戰後哥吉拉與日本的交會點，那這些關鍵字便是戰爭、核子武器與現代性。掌握這些關鍵字在不同時代中的意義的轉變，來進一步探索其在影像中的再現。

虛擬的部份主要透過影像中的怪獸與城市的空間部署來加以探索。模型再現了城市的那些街道、怪獸如何被置放於城市中，反映了那些事件和情緒。哥吉拉電影的數量眾多，除了少數具特色的代表性的作品外，主要會以每個系列「重開機」的第一部電影為主，進行之間的分析對比。之所以挑選這些作品為主，是因為每次「重開機」都面臨著重新一次宣告「哥吉拉」是什麼。因此這些作品都必須再詮釋與處理從過去再現中累積下來的各種人與怪獸／環境關係的議題，其中亦包含了對於戰爭、核子武器與現代性等關鍵字的回應。影像中如何處理這些議題也是分析真實與虛擬關係的重要面向。

系列中的其他作品，並不會因此劃在範圍之外，而是做為整體趨勢性的補充分析。最後脫離影像的範疇，也同時會關注哥吉拉又以何種方式「介入」現實世界，才能理解這個虛擬之物如何疊影回真實空間，產生什麼現象。



## 二、符號的自我形構

第二個層次是作品內部的互文。哥吉拉電影橫跨六十多年，但每部作品所受到的關注並不均等。哥吉拉作品的研究數量，大致隨著時代的久遠呈正比。最多的研究視野關注初代的哥吉拉電影，其次是昭和年間。大多研究都試圖將哥吉拉電影與二戰戰後的日本社會情境進行比對。距離「戰後」時期越久的作品，得到研究目光的關注也就越少，1984 後展開的平成或新平成系列所能找到的相關研究相當有限。過去的分析也常將昭和與平成不同的系列分開討論，甚至是單純討論初代的哥吉拉。

身為哥吉拉粉絲的歷史學家 Tsutsui (2004) 曾認為要整理哥吉拉電影的共通特色幾乎是不可能的。橫跨多年的哥吉拉電影的確發展出形形色色的作品，而其中與眾多作品最格格不入的，可能就是 1954 年的初代作品了。1954 年的版本不只是最多研究者關注的一部，也是系列作中可能最不會被「兒童化」及「幼稚」形容的作品，這也連帶許多針對 1954 年的分析難以套用到其他作品上。但我不認為 1954 年的版本因此就和後面的系列完全斷裂，牠畢竟是哥吉拉的「原點」，任何創作者都不可能無視這個起點而另起爐灶。少了從中醞釀出的「醞釀味」，那就只成了別的怪獸了。

所以我也希望透過這次的研究填補初代電影與後續系列在理論化上的「斷裂」。我並非要為「幼稚」化的哥吉拉電影辯護，或試圖賦與那些「兒童化」的劇情「深刻的內涵」，將其與「宏大」的歷史現實連結。而是我認為哥吉拉與城市的記憶間關係，不是全然記憶或全然失憶，其中混雜了記住（或記錯）了什麼、忘記了什麼、追憶了什麼等多種可能性。透過整體性的分析，更能整理出哥吉拉電影與城市記憶間的各種可能。做為大眾文化商品的哥吉拉電影，其再現方式不僅是回應單一面向的問題，它可能與國族主義貼近，但也需回應做為商品的市場利益，或是維繫其流行文化文本的風格，乃至於各種現實層面的考量（如票房與成本）。對哥吉拉進行一個跨時代、跨作品的分析時，也意味著捕捉這其中的動態關係。

類型的規範非常廣泛，從故事、情節安排到角色、音樂等，都可能構成觀影者對哥吉拉電影的期望。在這裡我想以「角色」為核心，來探索哥吉拉電影中的

類型規範。而在角色設定中的關鍵字，便是哥吉拉中的「自我」與「他者」的辯證關係在不同時代如何演變，同時將類型引發的情緒認同導向何方。

我認為美日版本的比對也是重要的探索取徑。真實世界國家邊界下的國族主義敘事可能對類型的規範產生侷限（比如日本與軍國主義和戰爭的關係、日本對核子武器的詮釋限縮了日版哥吉拉的敘事內容），在跨文化／跨界的過程中，原本為單一國族打造的「國族敘事」會如何被處理？是被忽略而出現了酷斯拉這種被軍事力量消滅的怪獸？還是為了維繫大眾文化符號的投射與吸引力，而更完全的將原有投射的意義淘空？（比如不再提及對核能的恐懼，僅崇拜怪獸本身的存在）？最後這些被「彰顯」出來的元素，又如何建構出全球流動下呈現的「日本性」。

### 三、角色間的共構

哥吉拉電影中的角色，可以很粗糙地區分為人類和怪獸二種族群。人類與哥吉拉的互動賦予怪獸各種意義的可能性。劇中登場的其他與哥吉拉對戰的怪獸們也豐富了哥吉拉象徵。尤其是系列化後的哥吉拉身上難免背著一些歷史包袱，限縮其表現的空間。新登場的怪獸卻有相對高的自由度，從不同的角度補足電影所想傳達的訊息。也因此比起哥吉拉們高度的相似性，哥吉拉的對手們更是充滿各種奇思異想，從古代生物到外星怪獸、機械怪獸乃至神話生物都能納入其中。

我定義下的角色不只是指劇中有台詞的人物或怪獸，而是把整體空間、物件、機器，甚至城市基礎設施都納入角色的範圍，強調再現影像中的任何元素都是具有行動力的（當然可能也包含了非視覺的「音樂」）。影像分析本來就得重視各個元素間的關係，在怪獸電影中「建築物」則是一個額外重要的角色。因為怪獸脫離城市便可能失去了原有的意義，在自然環境中的怪獸能投以原始、野性力量的展現，而在水泥叢林中的怪獸身上更多的是「自然環境對科技文明」的反撲。怪獸的「份量」也是在與環境的互動中才得以更確實的彰顯突出。怪獸在畫面中是穿梭、隱藏在建物與街道之間，或是高聳於建物之上，呈現出二種完全不同的意義與風情。因此怪獸需要空間才能說明其存在意義，不論是繁榮的城市或是已成廢墟的荒地。

### 第三章 特撮／怪獸文化：哥吉拉電影的開創與發展

哥吉拉因為其開創性的位置，在日本怪獸界紮紮實實站穩了一哥的位置，也像哆啦 A 夢、七龍珠等卡通人物一般成了外國人對日本文化的重要印象。在電影《侏羅紀公園 3》中，也有著致敬日本怪獸文化的一幕，一位被恐龍追逐的日本人大叫「我已經離開日本了」。日本以外的人們雖然對這隻日本國寶級的怪獸並不陌生，不過可能僅有一些模糊的印象。特別是對許多台灣人來說，隱約知道日本有隻長得像「恐龍」的怪獸，實際上連其名字是什麼都不太清楚；如到底牠是叫哥吉拉還是酷斯拉，牠們又有什麼不一樣？

在日本的當代大眾文化中，最為人熟知的大概就是其發達的ACG產業。ACG意指動畫、漫畫、遊戲三個領域，廣義上1954年的《哥吉拉》開創的「特撮」怪獸片類型也納入ACG的一環。「特撮」主要是指以特殊的攝影技術手法為基礎，建構影像世界的影片。這些特效手法包含使用模型或特殊化妝技巧、電腦特效等各種方式。大部份的影片或多或少都有特效的成份，但在日文的脈絡中，特撮的另一個主要特色便是故事情節大部份都圍繞著巨大怪獸事件為核心發展。不過在大眾文化的發展脈絡上，特撮／怪獸實際上是更早於ACG，改變美國對日本印象的文化產業。Kushner（2006）便認為早在1964年的東京奧運之前，這隻怪獸就率先將戰後的日本重新帶回國際舞台。

#### 第一節 不同於 monster 的日式特撮怪獸 (kaiju)

1956年東寶將《哥吉拉》中含有的反核、反美元素除去後重新編輯成海外版本 *Godzilla: King of monster!*。這部改編電影成為日本電影史上第一部成功進軍美國大眾娛樂市場的作品。雖然1952年獲得奧斯卡金像獎由黑澤明導演的作品《羅生門》亦有相當的知名度，但其影響力僅限於特定的文化階層之間，大部份美國人在戰後首次接觸到的日本電影，還是要屬 *Godzilla: King of monster!* 了（志村三代子，2015）。*Godzilla: King of monster!* 開創了日後日本電影外銷的模式，2004年時哥吉拉也成為第一位在美國星光大道留下星形獎章的日本角色。有趣的是，

也由於海外市場的成功，才令這隻藝術表現形式上（橡膠玩偶裝）在國內評價兩極的特撮怪獸重新獲得一致的肯定。

使用城市模型與怪獸皮套拍攝的方式已經是日本具代表性的大眾文化類型之一。多數人即便沒完整看過一部電影或影集，也不會對此種方式構成的場景感到陌生。二戰時期日本政府使用電影宣傳國族主義的企圖，不只帶動了日本電影產業的興盛，也開始大量運用與發展以模型為基礎的特殊攝影手法（Ryfle, 1998）。這些二戰時的「國策電影」（戰時宣傳電影）中設置轟炸與戰爭場景的經驗，打下了日後「特撮／怪獸」類型片技巧的基礎。國策電影中最有名的便是人稱特撮之父的圓谷英二在 1942 的作品《ハワイ・マレー沖海戦》（夏威夷大海戰）。由於影像之中偷襲珍珠港畫面太過逼真，導致戰後駐日盟軍總部（GHQ）懷疑這是實戰的紀錄影片，向東寶公司要求交出空襲珍珠港的「影像紀錄」。圓谷英二甚至也被認為參與了間諜活動才能做出如此精細的細節，在 GHQ 的壓力下也導致圓谷一度無法在電影業界找到相關工作。日後圓谷英二亦是運用其鬼斧神工的技術，參與哥吉拉系列電影的拍攝<sup>1</sup>。

《哥吉拉》並不是世界上第一部以怪獸為主題的電影。在它之前，1933 年美國的《金剛》（*King Kong*）與 1953 年的《原子怪獸》（*The Beast From 20,000 Fathoms*）也是家喻戶曉的怪獸電影作品。《原子怪獸》亦描寫了一隻像恐龍的古生物入侵美國的城市，只是原子怪獸在尺寸上比哥吉拉小上許多。相較於 50 公尺高的哥吉拉，原子怪獸不到 10 公尺高。事實上《哥吉拉》的拍攝的確受到《原子怪獸》的啟發，導演本多豬四郎也確實表示過想拍出不遜於同時期怪獸電影的作品（這裡的比較對象便是《原子怪獸》）。身為《金剛》粉絲的圓谷英二在哥吉拉的電影拍攝構想上，亦受到《金剛》相當的影響。最初哥吉拉拍攝的方式的確考慮過和《金剛》一樣，使用玩偶道具搭配定格動畫方式拍攝。但隨後發現這樣的拍攝手法耗費過多的時間和預算，在製作上難以負荷。圓谷英二便想到以人穿著布偶裝的方式來演譯怪獸的動作，並結合慢動作播放來增加怪獸的重量感（實際拍攝時的移動速度是電影呈現的三倍）。此種日本特撮獨樹一格的表現技法，即便到了

---

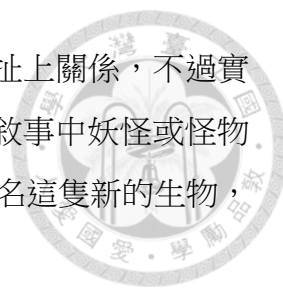
<sup>1</sup> 圓谷英二日後也創造了另一個日本知名的大眾文化符號：超人力霸王（ウルトラマン，或稱鹹蛋超人）

電腦動畫當道的現在，仍然有許多日本作品傾向不依靠電腦動畫繪製怪獸，而是以人扮演「角色」的方式演出。除了哥吉拉外，特撮片裡也誕生許多知名的日本怪獸，例如同屬東寶公司的巨大飛蛾摩斯拉（モスラ）、大映公司的神龜卡美拉（カメラ）等。隨著怪獸概念的發展與擴張，特撮片的類型也越來越廣泛。

事實上若沒有哥吉拉，便沒有現代日本語中眾所皆知的「怪獸」（かいじゅう）這個與特撮影片十分親密的概念。近世日本語（於 17 到 19 世紀中期使用）的「怪獸」二字在 1843 年的《駿国雑誌》中可找到記載，用以指涉一種「有翅膀像猿猴」的奇形生物。雖然在近世日本語中「怪獸」已經用來指涉一些奇形生物，但在現代日本語中「怪獸」並不是常用字。現代日本語中最早使用的紀錄是 1953 年美國電影的翻譯名稱《原子怪獸現わる》（*The Beast from 20,000 Fathoms*）。之後 1954 年以「水爆大怪獸」之名問世的哥吉拉才正式普及化了現代日文語中「怪獸」的概念。也由於哥吉拉的形象，使得「怪獸」一詞初期所指涉的對象經常需具備「貌似恐龍」與「巨大」（初代哥吉拉身高有 50 公尺）這二個條件。也讓日常中使用「怪獸」二個字的場合，也幾乎等同於在討論「怪獸特撮映畫」。因此怪獸與只在電影裡出現的巨大生物畫上等號，便也和近世日本語中單純用來形容奇形生物的用法產生差異。

在英文中有時亦將「怪獸」音譯為“kaiju”而非使用“monster”的情況，來表現這種日式「怪獸」與「特撮」做為一體的特殊概念。時至今日一些較年長的台灣人，可能都還是會將卡通裡各種巨大的機器人統稱為「鋼彈」或「鐵金剛」。同樣的，由於「怪獸」是個新穎的詞彙與概念，因此 1966 年時「ゴジラ」這個詞彙，有時候仍在不同的特撮攝影現場被做為「怪獸」的同義字使用（山崎鎮親，2013）。

透過「ゴジラ」這個字在 1954 年劇中的源起，可以更加釐清怪獸這個概念在日本語中的新穎之處。ゴジラ實際上是劇組的原創字，關於名字的來源有二種說法，第一種是猩猩（ゴリラ）和鯨魚（クジラ）的組合字，另一種則是來自片廠一位工作人員的外號。這兩種說法在坊間有許多討論，但都沒有明確的證據能夠佐證哪一個才是真正的起源。至於在電影中，這個字源於「大戶島」（虛構地）地區的方言，是一種古老海怪的名字，在歷史文獻上以漢字表記為「吳爾羅」。在影片或各種宣傳中有時會使用這個官方漢字，但華文區的翻譯較少直接沿用這



個書寫方法，而是另外音譯。雖然情節設計上和日本鄉野傳說扯上關係，不過實際上對哥吉拉這種生物存在的認知，並沒有完全延續這些民間敘事中妖怪或怪物的概念。劇中人也只是「借用」「吳爾羅」這個古老的名字來命名這隻新的生物，並不是認為「ゴジラ」就是傳說中的妖怪。

妖怪與怪獸的不同在於，怪獸是被科學理解的生物。妖怪的概念常牽涉到「他界」（死後的世界），而怪獸主要是同存於現世的生物。兩者雖同樣有著做為「人與環境互動投射」的創造物的特質，只是怪獸必須是能被現代科學視野所描繪的對象。齊藤純（2016）便認為怪獸是妖怪文明化、科學化後的重新鍛造，妖怪的超能力由巨大且與文明對立的象徵：恐龍所繼承。因此即便在合理性上常有破洞，但始終要給予怪獸的出現一套看似「科學」的解釋。但仍然要強調的是，即便科學做為切分妖怪與怪獸的關鍵因素，日本怪獸與現實的科學知識或常識間的距離，是比西方怪獸來得更加遙遠。

前田讓治（2007）認為美國文化對於現實和虛擬的切分較為曖昧，因此荒誕的電影仍然立基於現實的延長，日本則切分較為清楚，將荒誕的內容視為「不存在的世界」表現。前田讓治認為日本哥吉拉的身體與行為完全超脫現實，而美國的酷斯拉則是現實生物的延伸。比如哥吉拉是早就滅絕的恐龍，酷斯拉是現存的蜥蜴；哥吉拉沒有進食的需求，酷斯拉則會補食人或生物，且具有生殖繁衍本能。哥吉拉比起酷斯拉更遠離了生物學理解的範疇，比起對其生物性的描繪，更重視其「象徵」的描寫。山崎鎮親（2013）指出日本原先並沒有「怪獸」，而只有「怪物」，所以哥吉拉的出現，連帶創造了「怪獸」這個嶄新的詞。也因為這個新詞彙沒有精確的定義，產生了日本大眾文化中如此豐富的怪獸類型。各式各樣的主題都能進入怪獸的框架中，而不同於西方世界得使用許多科學論述讓假想怪獸腳踏實地。透過哥吉拉，創造出一種不同於西方的日本「自我」文化想像

在構成故事的關鍵核心主旨與範圍上，妖怪敘事與怪獸敘事所能涵容的敘事確實具有差別。Kalat（2007）亦認為怪獸（哥吉拉）展現的核心衝突並非是社會與自然環境，更是社會本身的衝突。小野俊太郎（2017）指出妖怪敘事較偏向因錯誤的決定而導致被害，而怪獸則是「社會現代病的寓言」，是科學（人工）造成的環境變化導致怪獸出現，而與怪談中強調的怨恨、悔恨沒有什麼關係。因此

怪獸文化並不能算是妖怪文化的後繼者，妖怪文化並沒有因為怪獸的出現而消失，且事實上在 1968 年終止日本第一波怪獸熱潮（怪獸ブーム）並取而代之的，便是妖怪熱潮。

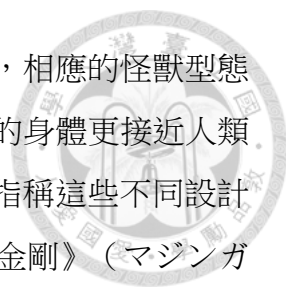


## 第二節 特撮產業的興與衰

目前普遍認為第一波特撮怪獸熱潮發生於 1966 至 1968 年間，由圓谷英二創立的圓谷製作公司推出，以各種因怪獸而起的不可思議事件為主題的《超異象之謎》（ウルトラ Q）所開啟。此節目亦是日後的鹹蛋超人／超人力霸王（ウルトラマン／Ultraman）系列的前身。和以電影作品為主的哥吉拉系列不同，這波熱潮的引發，主要是透過兒童電視節目每週呈現不同的怪獸而起。小孩子之間的角色扮演遊戲從忍者、武士改變為怪獸。由於這波熱潮的主體是兒童，也使得原本以成人觀眾為對象的怪獸電影做出更低年齡取向的調整<sup>2</sup>。因應電視的興起導致電影產業的沒落，這波熱潮期間也由政府設立了「日本映画輸出振興協會」，該會的作用為認定與融資適合輸出海外的製作。由於怪獸熱潮和過去哥吉拉輸出海外的成功經驗，導致該會成立第一年融資的 11 部作品中就有四部是特撮怪獸電影（補助單位對怪獸電影的過度偏愛，在日後也引起爭論）。最後由於水木茂的作品《鬼太郎》（ゲゲゲの鬼太郎）與梶原一騎的《巨人之星》（巨人の星）各自引發了妖怪熱潮與「熱血運動」（スポ根）熱潮，而使怪獸的時代暫時休眠。1968 年東寶出品的哥吉拉系列的《怪獸總進擊》便是這波熱潮的最後一部作品。

沉寂幾年之後，1971 年到 1972 年間又展開了第二波怪獸熱潮。這波熱潮中最特別之處，就是改變了怪獸一定得「巨大」的形象，而出現許多等身大的變身英雄。這次熱潮中的作品主人公設定，亦受到隨著奧運落幕而趨緩的「熱血運動」熱潮（スポ根）很大的影響。「スポ根」是「スポーツ」和「根性」的組合字，主題是強調艱忍磨練在賽場上邁向勝利的成長故事。怪獸節目亦繼承了這樣的軸線，因此主角雖然是因各種科技或異能而具有超人能力，但仍然得透過不斷的特

<sup>2</sup> 比如將電影的基本調性調整成更接近滑稽喜劇，加入可愛的怪獸，以及重新將哥吉拉的角色定位從破壞城市的惡獸改成「小朋友的好夥伴」。



訓來增強自己的實力才能擊敗敵人。搭配著等身大英雄的角色，相應的怪獸型態也做了修正。除了怪獸的大小更接近人類的身高外，也讓牠們的身體更接近人類形象以便於和英雄角色互動，也就此出現了「怪人」的概念來指稱這些不同設計理念下的怪獸。隨著變身的新鮮感的消逝及 1972 年末《無敵鐵金剛》（マジンガーZ）上映，小孩們的興趣就轉移到巨大機器人身上，「巨大英雄」的主題也由機器人動畫繼承。這波熱潮中的產物包含了現在仍持續製作的假面騎士（仮面ライダー）系列，以及穿著五種顏色制服的超級戰隊（スーパー戦隊）系列。

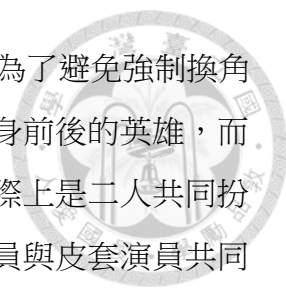
超級戰隊系列於 1993 年輸出至美國，改編重製成《金剛戰士》（Power Rangers）系列。第一部《金剛戰士》改編自 1992 年日本東映株式會社的《恐龍戰隊獸連者》，採用了日版中特攝的部份（各種存有怪獸、變身後戰鬥與機器人的鏡頭片段），其餘日本演員「露出臉」的片段全部由美國演員重拍。至今依舊維持同樣的改編方式，偶爾才會加入一些美國自己拍攝的特攝片段。由於台灣電影台在 90 年代僅引入美國的金剛戰士，使得對那個世代的成年人而言，金剛戰士的名聲反而比超級戰隊更為響亮而能引發共鳴。

超級戰隊／金剛戰士中最為人眾知的橋段，便是其「唱名」的傳統。唱名指的是戰隊英雄在完成變身後，會陸續喊出自己的名號並擺出代表性的動作。對於兒童與粉絲來說，唱名是個相當「熱血」的時刻，但對於其他成年人來說，這種非日常的行為則顯得相當滑稽，以致於經常是挪用來惡搞的橋段之一。超級戰隊在改編為美版的金剛戰士時，美國製作方就對「唱名」一事感到難以理解，在東映的堅持下才保留這樣的橋段。唱名主要是仿自於歌舞伎的元素，是展現日式文化精神的橋段，因此才會堅持絕不能刪除。

隨著戰隊的發展，唱名也長出自己獨特的精神傳統。在變身英雄特攝發展的初期，主要是由扮演變身前的英雄的演員同時穿上皮套演出變身後的橋段。但 1971 年在《假面騎士》（仮面ライダー）中扮演假面騎士 1 號的演員「藤岡弘、<sup>3</sup>」，拍攝第 9、10 集的摩托車動作戲時，因意外受傷不得不退出後續拍攝。這使得節目在如日中天時，不得不強制換角。最終只能在劇情上安排假面騎士 1 號出國消

---

<sup>3</sup> 原藝名藤岡弘的演員在 1984 年宣佈改名為「藤岡弘、」，加註頓號提醒自己仍處於「未完成」的狀態，仍有許多可能性需要探索。



滅海外敵人，由新加入的假面騎士 2 號來代替 1 號守護日本。為了避免強制換角的事件再次發生，之後業界的主流做法就不再由同一人扮演變身前後的英雄，而是將變身後看不見臉的片段交由專業的皮套演員負責。由於實際上是二人共同扮演一個角色，因此在角色個性與動作的詮釋上，都需要一般演員與皮套演員共同協調。唱名大多是變身後才進行，所以這部份原本都是皮套演員負責居多。戰隊系列的唱名傳統，便是在最後一集時，原先只飾演變身前角色的演員必須自己負責唱名。這表示他們得親自穿著道具服進行唱名，又或是必須在劇中安排唱名完再變身的橋段。

廣義來說，現在更多台灣人熟悉的美國 DC 公司的超人、蝙蝠俠，以及漫威公司的鋼鐵人、美國隊長、復仇者聯盟等，都可以列入特撮片的類別。相對於美國仰賴的電腦特效技法，日本特撮風格更偏重使用模型與人型布偶裝的方式來拍攝。這樣的拍攝方法經常被認為「搞笑」、「幼稚」或「假假的」。偏愛日式特撮同好之間也常如此自嘲：「看美國特撮等於潮，看日本特撮就是宅」。這雖然只是句玩笑話也不失有他的道理。當美國漫威的復仇者聯盟系列電影佔據台灣各大媒體版面，並掀起各種「搶票」風潮（甚至更新票房影史記錄）之時，日本的特撮電影仍然是只能在少數戲院上映的小眾電影。日本特撮也更難成為情侶的約會電影選項之一。雖然有一部份原因是日本許多作品在觀影對象的年齡設定上的確偏向兒童向，但許多設定觀影對象為成年人的日本特撮片，仍然因為看起來「假假的」怪獸，而不容易擴大其觀眾群體範圍。

如同台灣的布袋戲的文化代表性並沒有完全轉變為商業產值，在當代強調「擬真的」觀影體驗市場裡，「假假」的怪獸似乎也成票房毒藥。不過由拍攝模型物件帶來的不同於電腦繪圖的另一種「真實物件」質感，的確仍然吸引著一群特撮宅。像由特撮作品《電光超人》改編成純動畫作品的《SSSS. Gridman》中，在繪製劇中的怪獸動作時並沒有參考正常的生物動作習性，而是刻意再現布偶裝才會有的不自然動作感（比如尾巴拖在地上不太會甩動）。公野勉（2013）在分析特撮產業發展趨勢時，認為日式風格的特撮重新壯大的可能性不大，最終應該是朝向「日本特有的傳統技藝文化」方向發展。在哥吉拉電影系列中，《正宗哥吉拉》（シン・ゴジラ）是目前唯一一部以全 3D 繪製取代皮套模型的作品，但即便使用了電影動畫，也仍然保留了皮套模型特有的身體質感。雖然失去皮套演員（スー

ツアクター)的日式傳統，但在哥吉拉動作的 3D 動作捕捉上卻邀請了狂言師野村萬齋來扮演。野村亦將日本傳統能劇的步伐加入了演出中。因此即便在電影技術越來越「現代化」的發展過程中，仍有許多被視為象徵「日本文化」的元素遺留在當代的特撮中，即便它們並不符合好萊塢式的特效美學標準。

即便哥吉拉是日本十分具有代表性的大眾文化，但其知名度卻沒有反映在票房上，過程中經歷了各種起伏，斷斷續續延續其銀幕生涯至今。就像日本知名動畫監督宮崎駿經歷了多次退休和復出，哥吉拉自 1954 年從影以來，因票房失利曾有三次暫時息影的紀錄，分別是在 1978 年、1995 年與 2004 年。哥吉拉電影系列的分類也大致依照這些息影與復出的年代分成初代、昭和系、平成系列(1984~1995 年)，與 2000 年後的新平成系列(或稱千禧系列)。新平成系列於 2004 年暫告一段落後，有十餘年沒有哥吉拉相關電影。扣除授權美國拍攝的系列，一直到 2016 年的「正宗哥吉拉」(シン・ゴジラ)，這隻怪獸才正式在日本的大銀幕上復活。2018 年開始，在 Netflix 平台上首次推出跨越至動畫平台的作品《哥吉拉：怪獸惑星》動畫電影三部曲。由於脫離了特撮技法的表現特色與限制，這三部作品便不再把重心放在城市的毀滅，而將哥吉拉視為星球級的災害，別說再現現實城市的場景，人類甚至已經被哥吉拉趕到太空船中生活。由於這個時期的作品數不多，目前還沒有一個明確的系列通稱，甚至是否會與之後的令和年代的續作影片併為一個新系列，目前仍是未定之數。總結來說，這個時期的作品彼此獨立，但仍有一個特色，就是設定上已不再與 1954 年的故事相關，擺脫了敘事線的束縛。



圖 11 歷代哥吉拉電影海報

2019.09.11 取自：<https://gmn.gamer.com.tw/detail.php?sn=135458>

雖然這些電影都被放在哥吉拉系列的大框架中，但每部電影裡的「哥吉拉」並不都是同一隻。就如同許多不同的演員都扮演過詹姆士龐德，哥吉拉系列裡也存有著許多不同代的哥吉拉（包括不同的皮套和其下的演員）。每部作品或多或少都會對其外形有些細節上的修飾，有時是為了更符合電影劇情的需要（令怪獸的樣貌更符合想表達的主題），有時是隨著時代潮流而變化。比如為了更貼近當時怪獸的美學標準而「整型」，亦有因應古生物學中恐龍骨架模型理論的改變，將站姿從早期的直立式修改為更貼近身體與地面相對平行的狀態。多年來的各種

創新和嘗試也令這隻怪獸有著許多不同的形象和面貌。就趨勢上而言，各個時期系列內部的長相會較為接近，而不同時期系列的長相則相差較大。雖然沒有一個完全統一的形象，但總歸可以很粗糙地用「能從口中噴射熱線的恐龍」來描繪牠的輪廓。



在英文的翻譯名稱上，ゴジラの羅馬拼音為 *Gojira*，但書寫的習慣上較少使用這個拼音組合。不論是日本或是其他地區需要使用英文標記時，大多是使用 *Gojira* 轉化而來的原創字”*Godzilla*”，試圖使用相近音的”*God+ zilla*”給予這隻怪獸一個響亮的名號。早從初代電影在 1956 年輸出美國時就使用了”*Godzilla*”作為正式的翻譯與片名（“*King of monster: Godzilla*”）。



圖 12 日本特撮文化中，強調由人來扮演怪獸的文化  
2019.09.11 取自：<https://hobby.dengeki.com/news/770789/>

### 第三節 小結

初代的哥吉拉，不論是因為描寫1944年東京空襲的場景而被歸為戰爭電影，或是因其受害者的身份而被歸為原爆電影，這二種類型都相對帶有悲傷沉重的基調。在時代越來越遠離二戰歷史的同時，哥吉拉電影中的「核心精神」也有所轉化。比如關注的核子科技也從核彈轉變至核能對環境的影響。往後的哥吉拉電影也沒有一直維持初代「嚴肅」的調性，牠有時像搞笑角色，有時又是小朋友熱愛

的正義好夥伴。在胡搞瞎搞之餘，又能成為二戰中喪命的軍人怨靈集合體。哥吉拉具有豐富的可能性，讓各種象徵投射至其身上。但從對酷斯拉的抗拒中，就可以看出這不代表牠可以是任何東西。

哥吉拉開創出的特撮與怪獸文化成為日本外銷的文化產品，也讓牠被納入了國族主義敘事的一部份。牠不再只是承接國族主義敘事的符號，本身就是國族主義的象徵。在今敏導演的動畫電影《千年女優》中，回顧日本映畫發展史的過程裡，也不得不在蒙太奇的拼貼中加上一幕千代子和怪獸的合影。所有的歷史都是當代史，所有的哥吉拉中的「日本」也都是「當代」的日本。即便時間架空在虛構的年代，卻可視為現實日本的投射與再現。影像中的日本是種「虛像」的日本。哥吉拉不只寫入特殊年代的城市記憶，在牠與城市共舞的過程，自己也成為一種「特殊的城市記憶」，才能在2015年成為新宿的觀光大使。

從城市的加害者轉變為城市的代表，對哥吉拉電影系列的發展來說似乎是個風光的一刻。有點諷刺的是，1954年電影的結尾其實傳達著希望哥吉拉這樣的怪獸（悲劇）不要再次來到東京，讓牠從此於世上消失。但現在各地的城市似乎忽略了其許下的悲願，期盼著哥吉拉的到來。從在虛擬影像中展現自己城市風貌的進步與現代化，到真實的日本中各種哥吉拉景點，比如散佈各地被命名為「哥吉拉岩」的自然景觀，或是橫須賀海邊由地方商會設立的「哥吉拉初次登陸」腳印。隨著時代的演變，怪獸帶來的早已不是令人感傷的、破壞的，而是歡愉的商機。



圖 13 地方商會利用哥吉拉溜滑梯的重建做為社區營造與觀光策略的相關報導  
2019.09.19 取自：[https://hamarepo.com/story.php?page\\_no=1&story\\_id=5420](https://hamarepo.com/story.php?page_no=1&story_id=5420)

## 第四章 追憶 1945：和平憲法下的戰後東京記憶政治

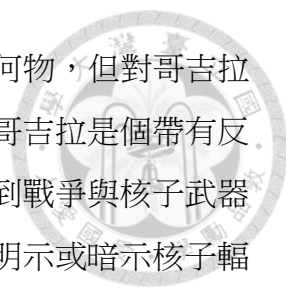
1954年的哥吉拉展現出戰爭災難電影色彩，許多哥吉拉的研究也都以二戰的歷史為對照，進而將電影中的各種場景、怪獸象徵進一步的理論化。由於初代電影的基調，使核子輻射線的威脅和戰爭的「反思」成為往後哥吉拉電影的關鍵字。儘管這些設定有時僅是為了推動劇情方便或「行禮如儀」，並沒有受到認真對待。因為哥吉拉電影對於核爆受害的描寫太過「輕薄短小」甚至完全沒有，對於牠能否放在原爆電影的脈絡下討論仍有爭議。但不論哥吉拉能否擠身原爆電影之列，核武受害者與上述美軍轟炸機的投射令這隻怪獸的角色充滿矛盾與複雜性。牠同時象徵著外來威脅的美國，又象徵著自身受害的日本。怪獸襲擊城市，既是傳統天災的象徵，又是現代戰爭人禍的投射。初代哥吉拉建立了後續電影類型化後被視為「核心」的概念，因此我會先從這部電影展開分析，以此做為往後分析其餘哥吉拉電影時的參照點。

我試著將怪獸和「空間」做為一組複合概念來進行拆解，這不一定是一條最具「本真性」的怪獸詮釋路徑，但能較完整的拆解現實與虛擬的交會中，1954的《哥吉拉》在影像中運用那些空間配置來再現二戰的記憶樣貌。

1954年的哥吉拉在何種時代背景下與東京產生關連是接下來要處理的第一個問題，在回答這個問題的同時，亦能發現哥吉拉電影也延續了既有的關於東京的歷史敘事。在第二節中則論證哥吉拉電影中的各種空間記憶的尺度重整，如何將不同地方的記憶事件都重新整合入東京這個城市。最後一節則會論述此部電影如何貼合日本的戰後和平主義，以東京為中心打造出一個能與戰後和平憲法下的國家想像貼和的記憶敘事。

### 第一節 以東京為底重建日本

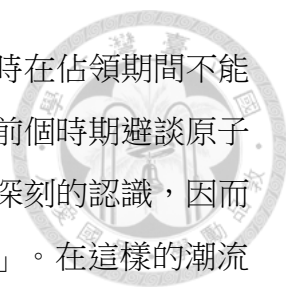
Anlta與Daniel Hsu（2019）在GQ網站中刊載的文章中引述了參與演出美國版《哥吉拉》的渡邊謙對於哥吉拉的一段感想：「哥吉拉每一次的吼叫聲，都是那種聲嘶力竭的長吼。對我來說就好像他正在斥責人類的愚行，就好像哥吉拉是作為人類自覺的象徵而存在。而藏在哥吉拉之吼背後的是無比哀傷。」



雖然渡邊謙沒有明說「人類的愚行」與「哀傷」究竟所指何物，但對哥吉拉有一些認識的影迷，大概都可以描繪出一些概略的投射。由於哥吉拉是個帶有反核、反戰色彩的怪獸，因此很容易將愚行與哀傷的對象，聯想到戰爭與核子武器所帶來的毀滅性破壞。哥吉拉系列電影中也的確不斷出現各種明示或暗示核子輻射對人類、對環境所帶來的風險與危害。雖然反核或反戰「省思」的對象與內涵在這六十年中不斷穿插在系列電影裡，且不斷的變化，但結論上並沒有深入形成一條反省的軸線，反而越來越行禮如儀地鑲嵌於電影情節之中。即便也能單純將這些「省思」僅視為一種劇情敘述所需的拋棄式道具，但「反核」、「反戰」的因素之所以能加入哥吉拉電影，並不光只是「核子輻射」比較容易將巨大怪獸的存在合理化，溯本根源，還是與二戰至戰後這段時期的特殊時空背景有關。

二戰期間日本政府通過了《電影法》，賦與了國家介入電影產業的法源基礎，令國家有權力要求電影公司配合政策拍攝以戰爭宣傳為目的之「國策電影」。雖然國策電影限於題材，製作公司基於票房考量不是那麼情願配合，但此時還是產出了不少電影。比如在台灣拍攝的《海上的豪族》，以及由日後被稱為特攝之神的圓谷英二設計模型的1942年的《夏威夷·馬來島海戰》（ハワイ・マレ沖海戦）等。後者還因模型拍攝的場景太過擬真，而使美國懷疑是真實的紀錄片，一度要求圓谷交出偷襲珍珠港的「完整紀錄檔案」。另外由李香蘭與長谷川一夫主演的《支那之夜》（支那の夜）於1940年非常賣座。但這部戲是否算是國策電影也引起了爭議。就國族象徵而言，本劇傳達出弱勢的女人／中國，需由強勢的男人／日本保護，的確帶有正當化對中國軍事行動的國策電影色彩。然而卻也因為本劇的主題過於圍繞在羅曼史上，而引發了違反國策走向的批判。


由於國策電影的確在戰爭宣傳上引發了一些效果，以致於在戰後引起相對應的措施，導致統治權力介入電影與戰爭再現的現象並沒有因為終戰而結束。1947年後以美軍為首的聯合國盟軍駐日總司令部（簡稱GHQ）取代了日本政府的地位，要求所有電影作品都要送至GHQ底下的民間情報教育部（簡稱CIE）審查與管制。除了防止有鼓吹軍國主義的內容之外，同時也不得出現批評GHQ的內容、同時也迴避談論與廣島、長崎的原子彈相關的議題。這種現象一直要到1952年舊金山條約後才有所變化。其後GHQ結束對日本佔領，脫離GHQ管理的日本，在媒體報導、大眾出版上開始有些自主性，在佔領時期無法發表的言論，也開始可以公共討論。



《哥吉拉》的問世也大約是處於戰後十年的時間點上，當時在佔領期間不能談論的「原子彈」話題隨著GHQ的撤離隨之解禁。因此相較於前個時期避談原子彈的氛圍，日本民間的論述開始展開對原子彈的討論，也有較深刻的認識，因而陸續出現許多以廣島、長崎原子彈受害者為主題的「原爆電影」。在這樣的潮流下上映的《哥吉拉》也因此被列入原爆電影之列，只是由於電影內容對於「被爆者」（日文中用以指涉因原子彈輻射影響的受害者）的描寫過於「輕薄短小」，導致也有論者反對將其歸類於原爆電影中。但不論《哥吉拉》是否為立場堅實的反核電影，那些看似對原子彈有所批判的元素仍都是確實存在於電影之中。伴隨著GHQ撤離，不只是能在影像中處理原子彈議題，也開始能處理「戰爭」的議題。面對如何再現戰爭主題的選擇，《哥吉拉》之所以用「反戰」做為其立場，也是由於在美國主導下制訂的「和平憲法」成為了官方意識形態的核心，「反戰」因而成為當時戰爭場景描寫的核心價值。

「反戰」在當時所起的作用不只是做為道德價值的宣傳，同時也肩負了「重建國家意識」的效果。雖然日本在美國的帶領下看似順利重建回歸日常運作的正軌，但其國力也還未發展到「回歸」國際社會的程度，因此也仍在重新找回參與國際社會的方式，甚至是對於日本這個國家的想像。當時不只是由美國主導重建的和平想像，日本學界、民間也同樣在調整從東亞核心位置脫落後的國家認同轉換。其中最劇戲性的轉變，便是日本國族構成意識形態由多民族構成往單一民族構成論述轉向。根據小熊英二（2020）的研究，目前較為主流的「由單一民族構成日本國族」的論述，實際上是戰後的產物。在二戰期間，社會上更為主流的觀點，其實是強調日本做為多民族構成國家的意識形態。小熊英二認為，這是由於民族構成的想像本身就是治理術的一環。而二戰時多民族構成觀點之所以成為主流，本是為了正當化日本的殖民地政策所採用的論述。在戰後國家意識轉型的期間，戰時建構的堅實日本帝國內核被擊破，導致不論從國民的構成到國家的世界位置都處於一個重新構成的階段。

1954的《哥吉拉》就是在國家意識重新定位的夾縫時期中誕生的商業電影。處在這個時代下於全國上映的《哥吉拉》，表面上是描寫怪獸破壞日本的災難電影，但實際上卻也成為了一部以東京為舞台，追憶了二戰歷史的戰爭電影，並在追憶之中重整了日本的國家意識。做為大眾商業電影的定位，也使《哥吉拉》電



影無法呈現「劍走偏峰」的意識形態，而是盡可能反映「集體」偏好為目標。因為越避免侷限於特定光譜端點的觀眾，才越能確保電影的商業利益(Gruner, 2016)。然而脫離佔領狀態的日本看似重新「獨立」，事實上美軍仍留在境內且握有首都圈領空權。在如此微妙的處境下重整國家意識形態的現實，也影響了《哥吉拉》追憶二戰的方式。

「追憶」二戰意味著對記憶的重組與建構，修整缺失與遺漏，試圖完成一個較為工整的片段。直觀上，追憶是屬於時間向度的回溯，但追憶其實亦可用較空間性的概念理解，以此時此地為立足點，前往另一個時空的節點。追憶的對象被劃入一個特定時間、空間組合而成的座標位置之上。追憶不是一種客觀式的空間建模，而是伴隨著情緒與慾望的雙重鏡像過程，是主體站在過去和未來的二面對鏡中，透過對影呈現出的景像。看著過去時常會忽略背後那面「未來」之鏡。只是在強大的過去鏡像面前，另一面的鏡像，或在照鏡者身後的鏡像沒有顯露出來。意即追憶不以那個節點為終點，而是以另一個被隱藏的目的。追憶可以是為了回應一種線性時間觀中往前的不易與不確定，而往另一個向度的逃離尋求穩定的機制。透過追憶，形成一個穩定的自我敘事。因此「追憶」本就是促成國家意識重整的一種手段。

在這個建構重整敘事的過程中，東京形成《哥吉拉》中位於追憶過去這條線上的主要節點城市，是種偶然也是必然的結果。東京是日本首屈一指的現代化都市，也是與全球串連的重要城市。在二戰空襲之前，這個城市就經歷著很特別的反覆「浴火重生」的歷史。各種自然、人為帶來的災害帶來這個城市毀滅的宿命，但同時涅槃重生後的它也總被認為能帶領日本重新前進。這樣的城市本身足以構成一個夠強大的鏡像來完成理想自我的敘事。

「東京」從平安時期便開始開發，舊名即為「江戶」。關原之戰後，德川家康在此開設江戶幕府，更進一步整建這個因戰爭荒廢的城市。隨著大政奉還與 1868 年明治維新開始，天皇下令將「江戶」改名為「東京」。並於隔年天皇也將居所由京都遷往東京。改名的原因是希望東京能負起日本現代化的重任，成為一個連結世界的重要城市。天皇是日本名義上的統治者，日本的首都主要都是依據天皇住所決定，「遷都」也使得東京似乎有了首都的地位。但首都身份並沒有實際的

法律依據，另一方面也由於京都仍然留有舊皇宮設施，因此也存有日本首都究竟是京都還是東京的二派看法。

從江戶時代開始，江戶便是個容易發生火災的城市，俗語道「火災和打架是江戶的精華」（火事と喧嘩は江戸の華），也反映了這個城市多次毀壞的歷史。如1657年與倫敦大火、羅馬大火並列世界三大火災的明曆大火摧毀了江戶既有的都市架構，然而也因此展開全新的都市規劃而成為現代東京架構的基礎。1923年9月1日在關東平原發生的規模8.1的關東大地震，超過十萬人喪生。由於地震發生時正值中午，許多家庭正在煮飯，使東京各地火災不斷發生。這次震災後，也由於後藤新平的帝都復興計畫的實施，重新翻新東京的基礎設施。

美國在1945年的3月9日夜間到3月10日的清晨執行的「東京大轟炸」，則是與哥吉拉最有淵源的一次東京破壞事件。當時由B-29轟炸機在東京上空投下大量的燃燒彈，造成大量的民宅起火，死傷嚴重。

明曆大火、關東大地震、東京大轟炸，這是一條常被憶起的東京重生的軸線。在這條軸線上的東京，始終是那個被破壞得體無完膚的城市。但東京也由於這些事件的拼湊，成為不斷從災難中重生的城市，一個被期望帶領日本前往現代性的城市。這樣的節奏正如Berman（1998）中對現代性特質的描述，快速的創造導致既有事物的不穩定破壞。只是帶動破壞的不只是現代性生產力所產生的創造性破壞，也包括了這個城市因外力所引發的衝擊。

以模型與實景混合的街景與在其中生活的人們為基礎，透過攝影機的截取，影像得以創造一個「鏡像東京」。1954年《哥吉拉》中的東京混雜著二種以上的時空的東京形象，包含了1945年毀壞的過程與1954年後重新復興的形象。但同時也混入了一些並非是東京的記憶，也刪去了一些東京的記憶（美軍不存在、天皇不存在）。這個東京有著戰後重建後的豔光四射、有戰時的恐懼回憶，也有各種因戰敗而無法實現或產生斷裂的慾望。這個不具有實體（或實體可能是模型）的東京做為現實東京的再現，必然有著不精準的宿命。可能是過度美化，也可能遺漏了些什麼。就現實條件上來說，本來就不可能將完整的東京重製於影像之中，但恰好是那些被刻意遺忘的部份，顯露出寄託於這個城市之上的特殊慾望與想像。

意即追憶的時空關係，是以東京為收束的空間尺度，以戰時亡者的追憶為時間事件。接下來就要來討論影像中如何施展空間部署策略來構成其空間記憶政治的三大特色以東京＝日本國為中心與以戰後和平主義為核心追憶，來進一步理解《哥吉拉》如何透過空間記憶重組的方式，完成了一個理想的鏡像中心。

## 第二節 重整尺度秩序的「1954 東京」誕生

《哥吉拉》在空間上以東京為主要的舞台，而時間上則投射了1945年與1954年二個時代的日本。運用了不同時代、不同空間的素材，進一步重整完成其敘事。哥吉拉電影中的空間記憶重組也如同戰後單一民族組成的論述，展現出重新建立「中心化」的運作效果。而實際上空間記憶重組主要透過二方面的策略運作，一種是區位上的調整，包含了位址的集中與內外的清理；另一種是情緒的集中與特定尺度的重建，以對死者的懷念貼合了戰後和平主義下建立的新的國家觀。

森下達（2017）引用金原的說法，描述在哥吉拉在其巨大的身體以及口中吐出的「原子吐息」之外的最強大武器：記憶戰略裝置（戰略・装置としての記憶＝想起）。1954的哥吉拉不論在戲裡或戲外都是種記憶恢復裝置，令人回想起各種傷痛的記憶。戲中的長者憶起曾經傳說過的古老海怪，在電車上的男女憶起了空襲時避難的經驗與輻射鮪魚的事件。而現實中觀影的人們則透過哥吉拉憶起二戰的種種。記憶「恢復」裝置不同於洗腦裝置，恢復裝置提供了一個觸媒，讓主體「憶起」特定的記憶樣貌。記憶總是當下建構的。不論是記憶或失憶都隱含著特定的慾望。也由於記憶始終是建構而成，因此「恢復」並不是一個中性的指涉，觸媒並不能化約為客觀中性的物質媒介。即便由特定的經驗來引發記憶，不能武斷的認為是種「洗腦」，卻也足以產生「建構」的效果。不能中性的看待哥吉拉與特定歷史事件間的關聯。但正巧是這種看似「中性」的恢復功能，而忽略了或是自然化了記憶建構的權力本質。

恢復裝置也隱含了一個假設，劇中的情境是足以有效勾起大多數人的記憶。影像固然有可能提供了許多空白讓觀影者進行投射，但成為眾多人投射對象的影像，也因此中心化。

電影跟著劇中人回憶起戰爭，在特定的記憶方式自然化的過程中將戰爭化為一種跨階級、跨區域的「同質經驗」，但事實上很難有個單一集中且沒有矛盾的共同記憶存在。對歷史的記憶與認知且具有歧義性，一般人民的認知可能與官方方式存有不同的劇本。鶴見俊輔（2020）對日本對戰後的分析也指出了這個現象。因此本文要分析的，並非是靜態的空間記憶內容，而是特定空間記憶的部署機制。

記憶政治的核心議題便是這份記憶是誰的記憶、對誰有利，以及如何被記憶下來。若哥吉拉能做為一種記憶的「恢復」裝置，要再追問的問題是，到底是恢復了誰的記憶，怎樣的記憶？以一種怎樣的樣貌做為中心被重新整合。在這個過程中日本的政治、經濟中心東京仍舊成為了日本的代名詞，日本／東京的混合具有何種可能性。

《哥吉拉》以尺度重整的方式來重新整合記憶，透過排除與集中（空間的重整透過集中和錯置、內外的梳理）來精鍊出一個工整的對二戰的追憶方式，將散亂的不同尺度的空間記憶整理至貼合國家為中心的樣貌。最後的成果可以說1954年的哥吉拉，是一個只發生在東京，卻又不只發生在東京的故事。因為故事的場景全都在東京，但卻又包裹了那些不在東京發生過的歷史事件於其中。

## 一、物理上的尺度集中與排除

將敘事推導至國家的尺度，需要許多鋪成，在《哥吉拉》中是透過將許多雜亂散佈的空間區位「並置」與「混種」，重整不同空間的記憶才得以完成。雖然哥吉拉電影在對全日本的記憶重新組織，但並不是透過將各地方的故事風景都納入整體的方式呈現，相反的是以將事件整合至單一場所的方式進行。東京不只做為劇中唯一真實存在的城市，同時也是這些事件的核心，不在此再現了在其他城市發生的事，在故事中受到影響的人們都默默的來到了東京。

1954 的哥吉拉，是一個幾乎只發生在「東京」的故事。雖然劇中的場景不只是發生在東京的市中心，但細數電影裡的出現的地點和場景，主要就是集中在品川、大戶島與海上這三處。而先不論及海洋領土的範圍如何計算，不論是品川或是大戶島，在電影中的設定都是隸屬於東京的地區（大戶島設定上亦是隸屬於東京都的小笠原諸島）。因此雖然怪獸來襲看似個影響全國性的事件，但實際上

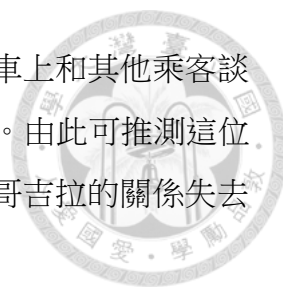
受影響的範圍並沒有遍及日本各地，而僅集中在東京這個城市。

更進一步考察這三個地點與現實世界的地理空間之間的關連，亦可以發現除了東京外，大戶島和海上都是近乎虛構的地點。而第五榮光丸遇襲的海上，在劇中則沒有明確指出其位置（即便在設定上有提及經緯度），但仍然缺少一個可供明確指認的標的。這二個虛構的地點由於投影了特定的事件於其上，所以似乎可以理解這個地方在何處，但實際上又不完全直接對應。這強化了這些虛擬空間與現實指涉間的曖昧關係。嚴格來說，劇中出現的地點，直接被指名投影到現實地點的只有「東京」這個城市。

1954 年記憶裝置由尺度外的位置做為起點，從第五榮光丸在海上遭難展開整個敘事。影像中的第五榮光丸對應的便是第五福龍丸事件，在場面調度上也使用了許多第五福龍丸事件的影子。比如船名的類似性，以及同樣都看見不明的「亮光」，這些都令人聯想到那起震驚社會的事件。

電影也是從第五福龍丸開始展開了空間位移的技法，將所有人一步步帶回到了東京。第五福龍丸船員之一的山田政治經歷了海上飄流後回到大戶島上，也帶回了怪獸出現的消息。然而一度死裡逃生的山田政治並沒有順利活下來，在之後哥吉拉登陸大戶島時，他和母親一起被壓在倒塌的房屋下而喪命。山田一家最後只留下當時不在屋內的弟弟山田新吉存活。失去父母的山田新吉，隨後跟著來大戶島調查的山根博士一行人回到了東京，先由尾形照顧其生活。

新吉雖在故事之後成為山根家的養子，但其在劇情後半卻如同畫面中的背景一般，沒有起任何決定性的作用。僅可以從影像中看到，山田與山根家一起生活，一起行動的身影。劇中並沒有安排可供新吉投靠的親戚、朋友，讓看似無依無靠的新吉就這樣跟著剛認識的人們來到人生地不熟的東京成為一件非常自然的事。事實上除了新吉外，還有許多人十分「自然」地來到東京這個城市。如同為大戶島居民的第五榮光丸的受難家屬們也為了尋求事件真相而來到東京抗議。相較於一直隱身於畫面背景的山田，這些家屬們表達的力道更為強烈。她們對於自己的訴求也較明確及強烈的表現，只可惜如煙火一般，在故事的後段消失於畫面之中。除了這些讓觀眾見證他們來到東京的歷程的角色外，也存在著在這之前就來到東京的角色，雖然在整部電影中可能並沒有佔據太多的戲份。隨著哥吉拉上陸的事



件被證實，媒體也開始報導這則消息，當時便有一位女性在列車上和其他乘客談話，提到「難道避難的日子又要來了嗎，好不容易才出來了」。由此可推測這位女性並不是原生的東京都民，且可以進一步推論她並不是因為哥吉拉的關係失去家園才來到東京，而是由於戰爭才來到東京。

電車上未知名的女性乘車、受難者的家屬、新吉這三種人正好是為了「過去、現在、未來」這三個不同的時間向度而來到東京。過去已發生的事，現在發生的真，以及為了保障未來的生存。記憶政治關乎誰的記憶被紀錄下來。新吉、受難家屬和電車上的女性，他們都算是某種戰爭的受難者，也分別投射到三種不同的角色：尋求國家責任的遺族、失去雙親的孤兒，以及存活下來的人們。這些人的生命都默默的被收束到東京這個城市之中，成為更大國家敘事的一部份。在他們個人的故事中，東京都默默成為對應他們問題的解答。人們來到東京，不只是物理上的接近，同時也是為了解決問題而來。不論是為了追求家人死亡的真相、因喪失家人而尋找依靠的山田新吉，或是戰爭逃難的女性都在這裡試圖展開新的生活。十分有趣的是，做為唯一一個受災的城市，東京竟然不是劇中人渴望逃離的地方，而是每個人必須來到的地方。

表面上除了隸屬於東京的大戶島居民必須來到都政府施壓外，其他人沒有什麼非是「東京」不可的理由，但這個在敘事中看似必然的移動路徑，其實也是經精心安排的時空設定之下所產生的結果。史實上的第五福龍丸的母港其實是位於靜岡縣燒津市的燒津港，因此受難者的家屬並沒有非到東京不可的理由。追根究柢來說還是由於虛構的大戶島隸屬於東京都，因此她們才必須要前往東京。一切都連回東京，始終但是因為配合劇情改動造成的結果。

問題在東京獲得解決，在東京得以展開新的生活，這些安排都提升了東京的中心性位置。東京似乎毫無保留的接受這些人，這些人也能在這裡順利的獲得新生。在電車上發表避難感言的女子，在哥吉拉一開始接近品川時，她也正在東京灣的遊船上，看起來她在東京似乎也過著不錯的生活，至少已經鑲嵌入這個城市的五光十色之中。

這是一次記憶在空間層面的重整，表面上在描寫個人的戰爭經歷，實際上在描繪東京做為可能性的解答。這些人不同空間的戰爭經驗（實際戰爭、家人在外

海死亡、哥吉拉上陸），取得唯一交集，以及構成想像共同體的核心便在東京。東京成為一個包容、重新出發的城市，成為一個尋求解答的城市。



## 二、尺度集中：象徵意義的轉化

集中到東京的不只是人，也包含其他抽象的事物、傳統，或是記憶。而這一切都集束到哥吉拉的身體之上，跟隨哥吉拉一起來到東京。哥吉拉與東京的組合，創造出了二戰與戰後、現代與前現代。日本、東京，尺度內與尺度外，等四個變項的混合。

哥吉拉也跟隨著大戶島人們的脚步，來到東京這個城市。初代哥吉拉身為故事的「核心」命題，但這個「角色」卻一點個性都沒有。完全不知這個怪獸的所慾所求，牠在想些什麼，為何到東京而不是其他城市，這些問題都無法獲得解答。

但從畫面的象徵來看，最直接的聯想便是哥吉拉是美國轟炸機的化身。哥吉拉的到來使東京化為火海。哥吉拉在劇中登陸了東京二次，第一次由品川上陸後，並沒有太深入內陸便轉身離去。而後哥吉拉再次由品川上陸，之後一路往北向國會議事堂方向前進，在破壞國會議事堂、東京車站等建物後轉向勝鬨橋方向由東京灣出海。在哥吉拉帶領的「都市巡禮」下，觀眾得以遊歷與觀看了許多具現代日本的代表建築物，比如銀座和光社時計塔、松阪屋、日本劇場等。穿插著城市中逃避哥吉拉來襲與迎接生命最後時刻的市民的身影，夜間來襲的哥吉拉，也彷彿再現了二戰時東京大空襲的場景。只是被熊熊大火燃燒的不是 1945 年空襲時的東京街頭，而是 1954 年復興後的欣欣向榮的現代化東京。

東京自「明曆大火」以來經歷了關東大地震、東京大空襲等多次破壞與重建，建構出一套「浴火重生」的傳統神話。城市與建築的毀壞並不代表絕對的悲劇，東京正是在一次又一次嚴重的壞滅之中，推進了其現代化的歷程。這個神話傳統似乎也框架了哥吉拉電影中被破壞的區域。1945 年東京大空襲時受災較嚴重的隅田川以東區域並沒有被再現於電影中，哥吉拉的路徑反而是集中於隅田川以西，亦即戰後快速重建的現代性街區中。除了美國轟炸機外，哥吉拉亦成為日本的遊覽車，帶領觀眾遊覽快速重建後的東京街道。若怪獸破壞城市不只是再現「破壞」的悲劇，更隱喻了「再生」的願景，場面調度上如何再現 1954 年已繁華復興的城



市街道，似乎的確是比還原那些曾在歷史上化為火海的街道更為重要。但立基於此的現代性本位思考，也令哥吉拉再現的「戰爭」影像還能保有多少反省性，打上了一個問號。

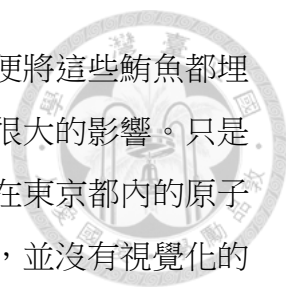
當鏡頭只看見東京時，東京成為了日本的代名詞。哥吉拉來了，日常生活的秩序被打亂了。但日本戰後的日常是什麼，從哥吉拉上陸前的事件也許可以說明這一切。乘著納涼船隨著爵士樂跳舞的女性發現了海上的異狀。一種歌舞昇平、繁華的現代都市，是怪獸來襲前的東京意象，或是哥吉拉電影所欲建構的日本／東京的印象。事實上在當時夜間仍需限電的東京，不可能呈現如此燈火通明的樣貌。哥吉拉做為一種空間「創造性的破壞」，在東京浴火重生的脈絡下，其到來是一種魔幻的時空觀，現代的城市景像既是現代性的展現，卻又是被去除的「陳舊」的展現。

大戶島上的老漁師得知海上漁船遇難之事後，說出了關於過去古老海怪傳說。一隻名為「吳爾羅」（即ゴジラの漢字）的海怪會上岸捕食人類，為了安撫這隻怪獸，過去一直有著以年輕女性獻祭而祈求平安的傳統。雖然最後並沒有將襲擊第五福龍丸謎樣的大怪獸定位於這隻古老的海怪，但仍然借用了這個古老的傳說，將怪獸命名為「ゴジラ」。前現代的怪獸傳說反映了人對環境的恐懼，那現代化的怪獸更增加了人類的慾望。哥吉拉的到來，將不同時空中的東京經驗產生疊影。透過畫面，同時見證了東京的毀滅與復興的命運。

哥吉拉就像是一個空的容器，因而承載了許多不同的空間記憶象徵，這些空間記憶不只藉由哥吉拉的身體整合，也透過哥吉拉的移動，而完成各個節點之間的連結。由於哥吉拉帶著其他空間的記憶而來，讓屬於東京或不屬於東京的記憶都融合成一個整體，也讓影像中東京發生的事不只是曾發生在東京的事。

哥吉拉來到了東京，產生了一種錯置的時空記憶。哥吉拉是美國的轟炸機，同時又象徵核子輻射的恐懼。這令哥吉拉的故事似乎與廣島、長崎的城市記憶產生一些連結，而使發生在東京、廣島、長崎等完全不同城市的記憶混雜在一起。

但東京並非是與核輻射完全無緣的城市，第五福龍丸事件後，大量的受輻射污染的鮪魚已經運送到數十個都道縣府，其中也有上百條魚被送到了築地市場，

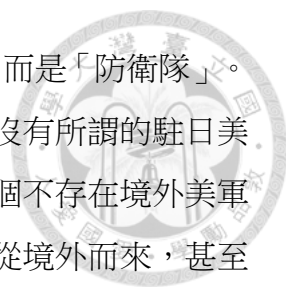


築地市場發現這些輻射超過計數的大量鮪魚引發了一時恐慌，便將這些鮪魚都埋在了場外停車場下。輻射鮪魚事件也使得當時鮪魚的銷量受到很大的影響。只是在「哥吉拉與東京」的這組鍵結中，展現出的不是被直接棄置在東京都內的原子鮪魚，而是在東京都外的原子彈受害者。雖然關於原爆的空間，並沒有視覺化的展現，僅透過一位女性的言語提及。然而由於哥吉拉的到來，使得廣島、長崎這個核子武器的敘事和東京得以重疊。令這個原本和核武無關的城市，得以展開核子敘事。

哥吉拉身上的核子投射亦是多重的，由於牠是美國核子武器試爆的受害者，使得牠成為第五福龍丸事件受害者的化身。但很巧的是，在劇中，牠又取代了美國的核子試爆，成為第五榮光丸事件的兇手。這樣的雙重性纏繞著哥吉拉，其定位雖曖昧模糊，但也足以讓東京為舞台演出以廣島長崎原子彈記憶為基底構成的電影。如同受害者們都來到東京一樣，身為核武受害者的哥吉拉也來到東京。不同地緣的記憶因為怪獸而平順的嫁接在一起。同時不只服務於東京都的城市認同，而是「全國性」的認同。

看似包容了全國民眾集體記憶的《哥吉拉》，卻也排除了影響戰後日本的一個重要角色：在日美軍。戰後盟軍總部於 1952 年結束對日本的佔領，正式撤離日本。但美國軍事基地仍然存在於日本境內，沖繩也仍在美軍的統治之下，甚至連佔了東京都上方大半面積的橫田空域至今都還隸屬於美國。1954 年是自衛隊剛成軍的第一年，按照邏輯推論，當年若真有大怪獸來襲東京，日本政府理應會尋求美軍的介入與協助。但電影中並沒有任何與境內美軍相關的描寫。和美國有關的角色，僅被化約為前來日本的海外學者們。戰後美軍主導了日本憲政制度的建立與發展，再加上境內美軍基地的存在，引發了日本究竟能否算是「正常國家」的爭論。《哥吉拉》沒有再現這個爭論本身引發的矛盾與焦慮，而是直接將影像中 1954 年的東京建構成一個美軍不存於境內、理想中的「正常國家」的首都城市。

若真的發生哥吉拉來襲日本這麼一件大事，駐日美軍不可能沒有動作。1954 年也正好是年日本自衛隊成立的第一年，做為一支剛成軍的隊伍，日本政府也幾乎不可能不借助在日美軍的力量來應對（畢竟當時連面對佔領廠區的工會罷工活動，都會請求 GHQ 出兵鎮壓）。然而劇情裡卻做了一個如此「不寫實」的安排，



讓日本獨立面對這麼大的威脅，只是劇中登場的卻不是自衛隊，而是「防衛隊」。然而幾乎可以推斷，在《哥吉拉》的時空中，戰後的日本，並沒有所謂的駐日美軍存在。電影中，「在日本的美國人」徹底消失了。東京是一個不存在境外美軍的理想中的日本首都。劇中提及的美國的專家學者是乘坐飛機從境外而來，甚至只帶到飛機的畫面，連人都沒有出現。

這使得劇中呈現出十分奇妙的戰爭史觀，二戰發生過卻只在日本留下有限的痕跡，如男女互動的新模式，以及那些在劇中的東京背景場景中不經意呈現出的爵士樂文化。日本在二戰經歷了核子武器攻擊而落敗，戰後的「清算」痕跡如船過水無痕的同時，日本似乎也僅是依靠自己的力量重新掘起。

另一個在戰爭中具有重要的角色，卻同樣被消失於影像之中的，便是日本天皇。雖然皇居沒有出現在影像中，但哥吉拉確實到了皇居前轉了一圈才回頭。登陸後一路往北前進，在破壞了國會議事堂後，等同於幾乎到了皇居之外，但牠並沒有再沿路破壞下去，反而轉向南方一路返回東京灣中。皇居在影像缺席，正好與戰後戰爭法庭中天皇缺席的歷史情境一致。哥吉拉缺乏勇氣帶領觀眾往前踏入皇居的那一步，似乎也註定了其受框限的戰爭反省論述。戰後佔領軍為了利用天皇的權威統治日本，因而在戰爭法庭中不處理天皇的戰爭責任。鶴見俊輔（2020）認為這也讓日本民眾對各國政府處理戰時政治責任的方式產生不信任感，更符合他們認為戰爭法庭的本質就是找出些替死鬼為戰爭負責。在《哥吉拉》中，受難民眾某程度成為戰爭反思論述中所找出的「替死鬼」，以痛苦和哀傷的渲染取代了國家的戰爭責任辯論及反思。這種只強調日本人民在戰爭中付出慘痛代價的說詞，幾乎毫無保留的擁抱了「受害者日本」的二戰史觀。

就如同東京審判中，將天皇的戰爭責任消失一樣，皇居也在哥吉拉電影中消失了。在《哥吉拉》中，「戰爭責任」的歸屬是進行核子試爆的美國，而日本則是這起人類戰爭科技發展下的純潔無垢的受害者。但不論電影是刻意淡化天皇的影響，或是基於自身的神道教傳統而無法在大眾文化中描寫天皇的角色，將皇居做為哥吉拉東京之行的終點，都讓天皇佔據了敘事意涵的中心位置。

由此來看，《哥吉拉》透過那些實現的與未實現的空間記憶的整合，創造了一套貼合官方國族主義論述的敘事。透過邊界的重整，可以看見 1954 年的哥吉拉

再現了一種單一角色的戰爭想像。同時也將於國家邊界外的事件，重新在邊界內找到位置。

哥吉拉來了，打亂了什麼「原本」的生活？哥吉拉來到東京的第一幕寫照的是東京繁華的夜生活。一個看不見戰爭痕跡、欣欣向榮的發達城市。1954 年影像中的東京，呈現了理想中的日本，一個自力重新邁步不需倚靠美國的國家。哥吉拉的到來給予虛像的願景的同時，也擴大了東京具備的「空間記憶」的可能性，要討論原子彈轟炸，不用到廣島、長崎，來東京就可以了。然而哥吉拉重構的不只是空間的事件記憶，也包含了其中的「人」的記憶，這需要探討另一個層面上，這部電影如何把各種不同的人部署部署在各種記憶的空間位置上。

### 第三節 和平憲法下重構的東京／日本

在哥吉拉電影中主要是透過將個別分散的事件重新集中，來重整成一個國家整體性的敘事，完成國族敘事尺度的重整。但若空間尺度的重整僅是事件的抽象物理座標的重構，仍不足夠的，必須要有足夠的情緒勾勒來發揮作用。「面對死亡」的情緒，是戰後日本一股強大能被用以動員的強大情緒。林彥瑜（2017）提出戰後日本國族主義的關鍵元素是如何記憶死亡：

「敗戰」作為一種「死亡」，是戰後日本民族主義的文化根源。戰後日本如何記憶死亡，決定了戰後日本民族主義的性質，也就是日本人想像日本此一共同體的形式。戰敗所意味的「死亡」有三種意涵：第一，是戰爭中犧牲的人，是肉體之死亡；第二，是大日本帝國的崩潰，為舊體制之死亡；第三，是「打輸戰爭」的事實，讓犧牲的生命被否定，意義的消亡讓那些犧牲「再死了一次」。所以，「敗戰」的記憶，就是戰後日本民族主義的指標。

記憶也絕不是單純的記載事件，而是一種「追憶」。在此處的追憶絕不等同於緬懷，並且不認同上個階段是個完美的狀態，而是透過過去再往前進。

和平憲法是重整戰後日本國家的核心，其中包含了日後自民黨多次發動修憲攻防的第九條規定：「日本國永久放棄以國家發動戰爭的權利以及用武力解決爭端的手段」。這部憲法正好反映了記憶死亡的特質。「和平」成為日本重要的意

識形態，在透過同理許多人的死亡傷痛的過程中，同樣有著受害者的日本也無痛的換位成一個值得被關愛的受害者。和平憲法雖然也引發是否是美國「塞」給日本的國家發展路線之爭，但對「和平」的想像也命中日本當時對於死亡的情緒，乃至被挪用於建構新國家認同的走向。

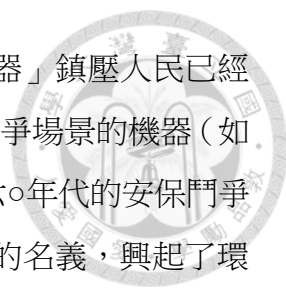
和平主義雖然取代了被日本賦與負面與侵略意涵的「國族主義」，成為戰後日本的新認同標的，但「和平主義」也仍僅是一種以國家為主體的治理術，而未能擴大至更民主的想像，並且又進一步轉成了「受害日本」的描述。因為和平主義雖然反對「侵略戰爭」，卻沒有進一步反省到「戰爭」的本質其實是種國家暴力。這使和平主義的想像侷限於因不同國族邊界所產生的暴力行為，卻沒有擴及到國家與人民的權力關係上。

比如東寶會社自1946年開始，為了改善勞動條件，引發多起工會爭議事件。其中政府鎮壓最為強烈的，便是在1948年時，由新上任不滿一年的社長渡辺鍬藏，所引發的東寶爭議。具有強烈反共企圖的渡辺鍬藏為了排除公司內的共產黨員，大量裁員。罷工的勞工佔領攝影棚，東寶公司向東京地方法案申請假處份，排除佔領勞工。然而假處份執行時，不只日本警方來了，東京地方法院也向GHQ請求協助派出兵力鎮壓。導致出現了著名的「天空有飛機、地上有坦克車，沒來的只剩軍艦了」（空には飛行機、陸には戦車、来なかったのは軍艦だけ）的場景。



圖 14 東寶爭議

取自：<https://international-online.org/wp-content/uploads/2015/07/screen-shot-2015-07-18-at-11-19-48.png>

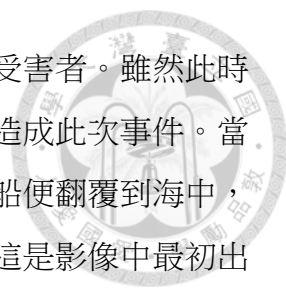


一邊打著「和平反戰」重建日本，一邊卻用這些「戰爭機器」鎮壓人民已經十分諷刺了，更諷刺的是，那些在國策電影時代開始用來營造戰爭場景的機器（如巨大風扇），在現實中卻成為人民用來對付戰爭機器的工具。六○年代的安保鬥爭亦反映了這層矛盾。在那之後社會運動也使用了公害「戰爭」的名義，興起了環境運動。以「戰爭」為名的抗爭，便是對表面的「和平主義」的一種反諷，在經濟發展掛帥下，仍然不斷產生新的受害者。和平僅是種假像，戰爭從未終結，不只是大國之間的競爭形式轉型而以另一種方式存在，同時國家從未放棄以迫害特定族群來追求自己的利益。正如和平憲法是在美國主導下形塑，在東寶爭議乃至安保鬥爭中，何謂和平、正義，其實都圍繞著美國的利益而爭論。以和平憲法掛帥重組日本的日本政府，對於這些「戰爭機器」該如何被使用的反省，顯然是不足夠的。和平主義並不是「真心」追求和平，而是戰後治理體制的一部份。

當以緬懷死者為核心概念的和平做為治理術的一部份時，就表示了那種死者能被緬懷是更加高度政治化定義的結果。誰、在那裡、如何死亡，形構了國家認可的「日本亡者悲劇」，並以此形成國家為中心的集體想像。對戰後追求和平的日本來說，國族主義是一個極欲迴避的字詞，因為那被視為前階段軍國主義。但國族主義僅是表面上被繞過，並沒有被跳過。只是以天皇為核心的國族認同不再是個可以被光明正大拿上檯面操作的模式，而是尋找替代的路徑來建構「國家」的集體想像。

上野千鶴子（2004）從慰安婦在歷史上的缺席為出發點，批判了日本戰後的一種男性中心的戰爭史觀。它忽略了那些在戰爭中和男性一樣離開家園的女性犧牲者，同時也遺留了究竟如何面對被國家動員的女性所應付的戰爭責任。

探究影像究竟如何再現出一個可供辨識的追憶空間架構，亦即如何讓各個元素安得其所以形塑特定的回憶路徑，包含了誰是被回憶的人，誰是存活負責感傷的人，他們又被部署部署在空間上的何處，這些人們如何迎向他們的死亡。在和平之下追憶的主要對象是那些在戰爭中逝去的亡者，對追憶對象再現的同時，也再現了當時的空間秩序，創造出一個可被追憶的空間場景。這個追憶空間的創造，必然是有限的。但問題不在於是否存有完整全面性的再現，而是在於究竟再現了何種記憶，在這個被放置於核心位置的記憶場景與何種意識形態貼合。



第五榮光丸的船員是影像中最初因哥吉拉的行為而罹難的受害者。雖然此時哥吉拉並未完全現出身影，只能隱約得知有個巨大的不明生物造成此次事件。當時在海上作業中的漁夫們目睹不明的閃光後，隨即所搭乘的漁船便翻覆到海中，雖然有一部份的人獲救，但許多人都因哥吉拉的襲擊而死亡。這是影像中最初出現的受害者，有趣的是他們全都是男性。同時由於他們都是在海上遇難，若以陸地邊界為區分，他們都算死在本土的邊界之外。受害者的家屬，大多是妻子，則為生死未卜的丈夫的命運感到擔憂。

第五榮光丸雖然借鏡了現實的第五福龍丸事件，但二者的命運其實不大相同。第五福龍丸的船員是受到輻射落塵的影響，導致在上陸後因身體病變而死亡。第五福龍丸本身並沒有翻覆，船員仍然搭著船隻回到了其母港燒津港。甚至第五福龍丸的船體本身日後還經過改造為隼丸，並做為東京水產大學的練習船繼續服役。1960年代時雖一度面臨報廢解體的命運，但現今船體仍保留下來，在東京的夢之島公園中展示。相較第五福龍丸船身狀態的良好，第五榮光丸則是完全成為海上的碎片，且少數平安回歸的船員山田政治也是隨著海浪飄流回本國，只是日後仍在哥吉拉的蹂躪下喪失了性命。因此第五榮光丸雖然投射了第五福龍丸的事件，但透過這艘船建構出的追憶死者，比起回到本島土地上才因病變死亡的第五福龍丸船員，反而更像那些在海戰中喪生的男性士兵們。

此時與災害相關的女性，多是以「未亡人」的身份出現在鏡頭前。以陸地做為國境的區隔的話，在海上死亡的男人，落在了日常生活的土地之外，而留在國土內的女性則擔憂著這些在外的男性。與海連結的那些男人成為「被記住」的戰亡者，女人則成為追思亡者的角色。這此所在位置關係亦對應了戰時「前方」（前線）、「後方」（後援）的性別部署部署空間想像。

位於「後方」的女性受害者，直到哥吉拉登陸大戶島後，才開始出現。哥吉拉上陸也意味著怪獸正式入侵到國境之內。但有趣的是大戶島並不是真正日本國土的一部份，它是個僅存在於虛構中的隸屬於東京都管轄的島嶼。但也正因為這種虛構性架構起了獨特的追憶特質。比起同隸屬於東京都的另一個哥吉拉之後上陸的品川區，現實中不存在的大戶島更是具有前現代的印象。大戶島與「東京都」本身有著全然不同的生活型態，在東京人的眼中，大戶島是個前現代未開化之處。

不只過著傳統的農漁生活，甚至還有前現代的海怪傳說與祭祀儀式。

哥吉拉於大戶島、品川初次上陸時，都是夜晚，對比人們早已就寢的大戶島，當時品川的人們仍享受著繁華的夜生活，甚至是東京灣上遊船上的人們先發現了這隻怪獸。相較於燈火通明高樓林立の品川，大戶島上的房屋都以傳統平房為主，地景上離現代性都市意象相較甚遠。大戶島上的受難者的「死亡」樣貌也與現代的東京有許多不同。大戶島上的人們跟遇到怪獸來時只能配合指示慌亂逃亡的東京市區的人們不同，在哥吉拉第二次上陸時，他們拿著各種能取得的武器武裝起義，試圖和怪獸對抗。雖然他們持有的並非是什麼現代化的武器，甚至是拿著自明治時期廢刀令後就不該持有的武士刀。即便在身高50公尺的巨獸面前，這些抵抗顯得無力，但比起只能「逃避」的現代東京市民，前現代東京的島民們，更是抱著玉碎決心試圖決一死戰。有著非理性的抗爭與持有被禁止的武器，隸屬於東京的大戶島似乎存有著一些「江戶」的氣息。這組前現代與現代的圖像，對照出了勇猛且有自信的戰前日本人，和挫敗後的日本人。大戶島和品川的民眾雖然在影像中都是「當代」的日本人，但傳統與現代的相對關係中，大戶島的人們得以站上被追憶的時空位置。此時追憶緬懷的不只是死者，也包含了因戰敗受挫的日本男子氣概，日本曾經堅強而威武，與軟弱的現代日本大不相同。

當哥吉拉離開前現代的東京（大戶島），進到現代的東京都，此時「戰爭」已經從前線擴散至「後方」，被認為部署於後方的女性受害者開始更大量的出現，甚至在避難所中，清一色都是女性。女性死者甚至也取代了男性死者，成為最令人印象深刻的描繪對象，比如在瓦礫堆中抱著女兒說著「馬上能見到爸爸」的女人。這位女人既是追憶者，也是被追憶的對象。只有生者能負起追憶亡者的責任，因為這位女性在營幕上死亡的命運，使她由生者轉變成亡者，也因而得以從追憶者轉變為被觀眾追憶的對象。這一幕也是透過雙重的追憶架構才得以完成，觀眾不只透過角色追憶過去，甚至透過角色追憶過去的過程完成了對亡者的追憶。這一幕令許多人聯想到女人的丈夫死於戰爭之中，在劇中的東京，是經歷過戰爭的東京。所以不只是觀眾能追憶戰爭，在影像中的人們也同樣有著這段歷史事件可以追憶。但其實劇中並沒有明說，這位女人的丈夫究竟是不是死於戰爭，不過在整個場面的氛圍下，有這樣對戰爭亡者的投射成為自然的想像。但不論這位女性丈夫究竟是不是死於戰爭，這一幕中只要這位女人站在追憶者的角色，思念著已



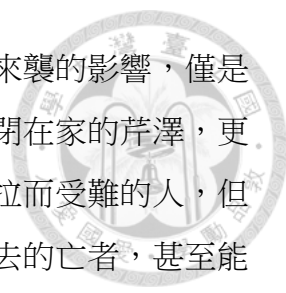
失去的親人，就已經得以完成追憶戰爭的架構了。「未亡人」女性在臨死前的追憶，這看似自然的安排實際上卻是在雙層追憶架構上，加深了男性為戰爭犧牲的記憶。

從大戶島的受難漁夫開始，到那位未亡人遺留下的哭泣的小女孩，構成了一個以女性和小孩為主的追念死者的圖像，表現出了誰失去了親人，又是誰在負責悲傷。在追憶的性別秩序上，男性成為了被追憶的對象，而女人則是追憶者。在死亡的空間部署中，男人的死亡得以與海連結，而女人的死亡則與家園連結在一起。透過尺度安排與追憶的性別秩序，鏡頭中亡者的身影，重疊上了因戰爭失去的亡者。

不論是「大戶島」與「品川」的對照，或是「女性未亡人」在追憶者與被追憶對象間的轉換，都反映了「追憶關係」的特殊性。它不是只在線性的先後時空關係下能發生的行為，而是透過不同的框架創造出的相對性位置。「追憶」在此已不單純是以緬懷與思念等情緒為核心的行為，誰是追憶者、誰是被追憶的對象，反映了一種權力關係下部署部署的特定「觀看方式」。以「死亡」做為開關，讓角色得以切換至被追憶者的位置。追憶暗指了消逝、已過去的事物，因此誰是追憶者、誰是被追憶對象，不是界定了誰思念誰，誰在世誰死亡，而是透過死亡創造與界定了一個如何詮釋歷史的角度。

追憶代表著追憶主體與對象所處時空上的非同一性，追憶主體必然和對象處在不同的時空中，才能進行追憶。即便主體就位在事件發生的地點，但由於時間的差異，導致主體與對象始終無法同時處於同一個時空之中。同樣的，即便處於同一個時代下，仍然透過不在場的空間，創造出一組觀看、凝視的位置。而讓劇中人在追憶與被追憶的角色中切換，讓角色能取得和觀眾類似的追憶位置，亦即同情、緬懷他人。

透過追憶者的存在，使影像再現亡者時，不只是悲傷，也創造了一個「超然」的位置來觀看那些死亡。站在劇中主要的「觀看者」位子上的，便是位於劇情核心且做為觀眾主要移情對象的尾形秀人、山根惠美子、芹澤大助、山根恭平等主角群們。雖然主角群們處在哥吉拉來襲日本的時代，但由於他們與哥吉拉少有直接的互動，因此可以極端的說，他們並不處於同一個時間空間架構之中。不論是

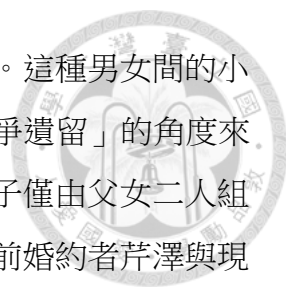


芹澤、山根或尾形，大多時候他們的日常生活並不受到哥吉拉來襲的影響，僅是在事後或是從他們身上看到哥吉拉帶來的災害。一直將自己封閉在家的芹澤，更是僅透過電視看著哥吉拉造成的破壞。他們雖然接觸到因哥吉拉而受難的人，但自己並沒有實際經歷哥吉拉帶來的災害，使他們不只是感念過去的亡者，甚至能因其所處的「異時異地」的距離，產生追憶理論上同處於同一個時空下的其他人群的效果。

山根恭平等人和哥吉拉唯一的直接接觸，是發生在前現代的「大戶島」上。他們一群人來到大戶島探查怪獸上陸的痕跡，而在調查的過程中，哥吉拉又再次登陸。但即便是在大戶島上，山根等人仍與哥吉拉劃分於分隔的空間中，在那個場景裡，哥吉拉在山的後方，而人們在山的這頭仰望這隻怪獸，山稜線劃分了人與怪獸的區隔。此時怪獸=戰爭災難和主角群們，仍處在一個二方無法相互干涉的視覺為主的觀看關係中。正由於他們始終處於安全的位置，也成為少數沒有遭受苦難，而是對受害者賦予同情的角色，也正因為他們遠離死亡的威脅，而站穩了「追憶者」的角色。如前所述，大戶島是前現代、禁刀令前的東京，大戶島與品川對鏡，現實東京與鏡像東京對鏡，他們在大戶島相遇，也更順應了「怪獸／戰爭」對他們來說算是一種被迫憶的事件的脈絡。

但這群追憶者並非超脫當時社會環境條件的超然存在，在他們身上也反映出戰後日本遺留的戰爭痕跡。山根一家是由父親山根恭平和女兒惠美子組成的二人家庭。惠美子的母親並沒有出現，影片中並沒有詳細交待其下落，可能是死亡、失蹤或其他原因，導致母親的身影並不在這個家庭的日常生活剪影之中。父親山根恭平是古生物領域的權威學者，因此被政府請求協助釐清末知的巨大生物的真面目。女兒惠美子似乎並沒有職業，主要的工作便是照顧家裡的大小事。但由於父親工作的關係，惠美子也得以在各個事件現場跑來跑去。負責養家的父親和不出戶的大小姐，亦是相當傳統的家庭組成。女人也肩負著照顧家庭成員的工作。尾形、芹澤的家人沒有出現，來自大戶島的少年因哥吉拉而失去了雙親。這些追憶者身上被刻上的不只是戰爭的痕跡，而是戰爭「過」後的痕跡。

雖然《哥吉拉》中人類文戲的主線是跟怪獸完全扯不上關係的主角群中的三角戀情。山根恭平希望惠美子與其「義子」芹澤組成新的家庭，但惠美子本身卻



愛著尾形，尾形亦想向山根博士請求同意他與惠美子間的婚事。這種男女間的小情小愛看似與怪獸來襲的「國破家亡」扯不上關係，但用「戰爭遺留」的角度來理解這樣的安排卻也能得到一個合理的詮釋。山根恭平與惠美子僅由父女二人組成的家庭是一種戰爭遺留下的痕跡，而以山根惠美子為中心與前婚約者芹澤與現任男友尾形間的三角關係，其實是與戰後日本／東京的命運相仿，都處於一個重建、重組的過程。因此安排看似與整體的追憶敘事脫節，事實上透過獨特「尚待重組」的安排，而創造出期望的「追憶位置」。

除了家庭狀況反映出「受挫之後」遺留下的戰敗痕跡外，戰後「受挫的男子氣概」也刻在這群人身上，就如麥克阿瑟與天皇的照片所顯示出的，一種不如美國的男子氣概。劇中對於惠美子的職業並沒有太多描述，但由於她是事件相關重要男性們的關係人（權威的生物學家山根博士的女兒，天才科學家的前婚約者），因此得以跟著男人們在現場轉來轉去。由表面的設定上來看，惠美子幾乎可以說是男人們的附屬品，甚至說是為了「羅曼史」劇情不得不加入的角色也不為過。若不是父親，她也無法在現場走動，甚至若不是某某人的未婚妻，她好像也跟怪獸扯不上關係。雖然山根惠美子在設定上似乎是個極不重要的角色，但是實際上整部電影的推進卻都維繫在她的身上。

在三角關係中，由於尾形與芹澤亦是相識的好友，使得尾形很在意芹澤的感受，在向山根博士提出與惠美子結婚一事有所猶豫。最後是在惠美子的鼓勵下，尾形才得以下定決心要改變目前的平衡關係，決定正式提出婚約。面對哥吉拉的侵襲，芹澤對於使用 OD 一直抱持反對的態度。雖然最後是惠美子帶著尾形去說服芹澤使用 OD，但若沒有身為唯一知曉芹澤發明的惠美子決意背叛保密約定，直到最後可能世人都尋不到對抗哥吉拉的手段。

整部電影中的男性大多處在「沒有決斷力」舉足不前的狀態，女性反而在許多時刻顯露出對事件決策的影響力。山根博士雖然反對政府射殺哥吉拉，也只能苦在心中無力改變，尾形一直無法出口請求山根博士同意他和惠美子的婚事。當議會在討論是否該讓一般市民知道哥吉拉的存在時，男性議員還在為躊躇於是否該公佈真相以避免讓民眾陷入恐慌時，女性議員則站起來破口大罵混蛋（バカヤロ），批判男性不敢公開真相的軟弱行為。另一方面，當芹澤畏懼著 OD 的恐怖破

壞力而裹足不前，由於惠美子的說詞，加上電視播放著女學生們唱的歌曲與避難所中的女性難民的場景，才打動芹澤下定決心用自己的發明消滅哥吉拉。

雖然女性看似擁有很強的能動性，但仍然服膺於既有的性別位階之下，女性即便是做決策的人，最終主動權卻還是遺留在男性身上，女性僅有能力影響與推動其他人的行動。像惠美子仍舊期望要由尾形開口向父親提出婚事，同時即便知道自己才是唯一能說服芹澤的人，仍然要請尾形一同去說服芹澤。女性議員批判了男性議員的犬儒，但在那個場景中雖然有眾多議員站在同一陣線，仔細觀看就會發現在場的女性其實只有鏡頭特寫的三位，圍繞在外的附和的大量議員全是男性。這一幕乍看之下會以為是女性團結力量與男性勢力的抗衡，但事實上更像是「不敢言」的男人將少數女人推上衝突前線，讓自己繼續隱藏在理性的形象之中，由女人代替自己「歇斯底里」地發聲（圖17）。劇中的這個事件其實改編於現實中1953年的「混蛋解散」（バカヤロー解散）事件，但諷刺的是，其實當時不論是質詢的議員西村榮一，或因憤怒脫口罵出「混蛋」導致眾議院被解散的時任首相吉田茂其實都是男性。回顧這些矛盾的安排，與其說《哥吉拉》展現了當時女性的能動性，不如說再次展現了國家動員女性的圖像。



圖 15 2020/5/26 在國會歇斯底里大喊要求公佈真相的女性議員  
取自：<https://twitter.com/torinakisa/status/1032755100282810369>

女性的能動性，成為父權性別部署的一部份，再有能力的女性，仍然在男性的控制下。只是此處的性別配置與境內外時所對應的戰時「前方」、「後方」的

國家性別論述產生了倒反。女性反而上了前方，如果二戰動員女性，如愛國婦人會，來達成侵略，戰後也動員女性來「推動和平」。也重現了日本戰敗後受損的男子氣概狀態。



但「追憶」背後，戰敗焦慮的不是多少人死亡被遺忘，而是死亡的犧牲失去了意義。因此這股憂鬱仍然要找尋出口，也只能從哥吉拉這個虛擬的化身上找到答案。「超越現在」在追憶的脈絡下最簡單的做法就是讓現在成為「追憶」的對象。而被挑選出來成為被追憶的死者，便是芹澤博士。芹澤透過死亡從追憶者變成被追憶的亡者。芹澤之死不只解決了劇情中未解的張力，也讓犧牲的生命得以被肯定。這個轉變的形成，牽涉了二個空間關係的變化，一個是芹澤和哥吉拉間「追憶」距離的消滅。芹澤直接到了哥吉拉的面前，二人處於同樣的時空條件之下。另一個是芹澤移動到國境的曖昧的交界，亦即東京灣的「海中」。一方面似乎實現了戰時境內決戰的戰略，另一方面海洋也讓他的生命連結到其他境外死去的人們。

初代哥吉拉電影的結局呈現了一個很工整的官方國族主義的論述，眾人面向海上升起的朝陽，感念芹澤博士的犧牲帶來的未來。為了不讓自己的發明成為破壞性武器，芹澤博士將自己與發明的未來連同哥吉拉一同埋葬在東京灣底。

可以從二個方面來論述這樣的結局為何滿足了官方國族主義的需求。第一個是朝陽象徵著這個國家的未來，度過了危機之後，將要重新再起。也由於哥吉拉的到來，日本得以實現在二戰時未能實行的「本土決戰」，並在這場戰役中獲得了最後的勝利。另一個方面來看，日本取得勝利的方式，也滿足了當下以「和平憲法」所重組的日本所重視的「和平嚮往」與科技倫理。這裡的「和平」內涵不光是「無鬥爭」的追求，而是站在「受害者日本」的角度，以對死者的緬懷為立基點，所發出的「悲願」。山根博士最後仍然說了，如果人類的愚行不改變的話，這隻哥吉拉可能不會是最後一隻。哥吉拉誕生的核子武器並不是日本造成的，事實上是日本承擔了人類（美國）犯下的錯誤，這句話看似為人類敲響警鐘，但實際上卻也是幫助日本站上受害者的位置。芹澤的犧牲同時滿足了「和平的悲願」與「日本勝利」這二個條件，在戰後的日本，這種形式可以說是迴避軍國主義再起此種批判最完美的結局。

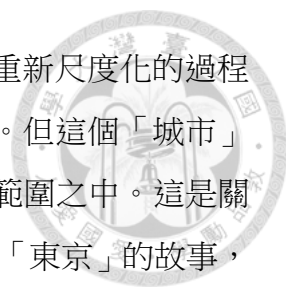
從許多角度來看，芹澤似乎是註定好要犧牲的那個人，芹澤在二戰中失去了一隻眼睛，因而比起其他人，他的身上背負了更明顯的戰爭印記。最後和芹澤一同下水執行任務的其實還有尾形，但二人的頭巾綁的方式卻截然不同，尾形的頭巾是一般的漁夫的綁法，而芹澤則是神風特攻隊員的綁法。相較於無辜的受害者的形象，芹澤的是少數無可迴避確實上前線參與過戰爭的人，也因此他成為唯一帶有「罪」的人，而必須為「錯誤」付出代價。



圖 16 尾形（左）和芹澤（右）的頭布使用了不同的綁法

2023/6/19 取自：[https://godzilla.store/img/goods/1/GSG0620057\\_20cc9eba8bf74ccc90a2230927f7eca0.jpg](https://godzilla.store/img/goods/1/GSG0620057_20cc9eba8bf74ccc90a2230927f7eca0.jpg)

芹澤的死解決了劇情多股的張力。表面上是關於如何解決了隻龐大的怪獸未來可能持續帶來的災害，同時也包含了三角關係間的矛盾，實際上也為前一幕場景所創造出隱藏的張力尋求出口：為何哥吉拉在皇居前回頭了。從「亡者」做為切入點來討論哥吉拉來到東京的象徵也有二種可能，一個是太平洋戰爭時的「英靈」前來晉見天皇，另一種則是對於「人類宣言」天皇的失望而離開。哥吉拉究竟是完成晉見天皇的心願而離去，或是因對天皇失望而離開，不確定而產生的國族敘事的懸而未決的張力，最後便是透過芹澤與哥吉拉同歸於盡來解決，不論過去如何，未來的日本都將更好。成為追憶對象的芹澤，使得死者不再是「無意義的死亡」，而是為了日本的未來最終死得其所。從他身上被追憶的，不是實際的歷史，而是那個曾經是世界最強大國家的日本的「未來」。



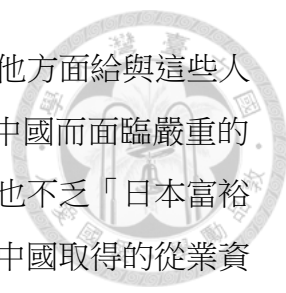
1954年的哥吉拉是個充滿國族主義色彩的電影。只是國家重新尺度化的過程中，不再以天皇做為顯著標的之依歸，而只從城市的尺度出發。但這個「城市」並非是一般的城市，許多國家尺度的敘事被再現在這個尺度的範圍之中。這是關於一個東京的故事，卻也不只包含東京的故事，同時又「只」是「東京」的故事，最終也迴避了戰後談「國家認同」等同侵略的泥淖，重新尺度化國家認同。

#### 第四節 小結

1954年的《哥吉拉》在和平憲法的時代氛圍下，創造出貼合各種國家認可的死亡，讓這些犧牲的人安排與重整在適切的尺度邊界中，令其安得其所。透過這些在「東京」的人們展現了這個意識形態。而將個人、家庭的命運與重生連結到日本這個國家尺度上。

「虛像東京」收納了那些東京之外的人們，彷彿一場秀般，將不同尺度、分散的地方收納進來，為了迎接與推動最後的「和平」意識形態。然而做為一種「全國性」記憶的重新築構，只以東京的經驗為中心是需要被質疑的。戰爭不只發生在東京，包含日本列島內、沖繩，甚至是過去的殖民地，乃至許多還遺留在殖民地的日本人們，他們的命運可能不像歌舞昇平的東京那麼幸運。不論是舊金山條例下日本放棄殖民地所有權後，在日本列島失去公民身份的在日韓人，或是那些被遺留在中國的遺華日僑。「東京」對他們來說，都不是一個可以獲得救贖的夢想之地。戰後的生活常態亦非歌舞昇平。

如新吉新到東京寄居在山根家以及尾形欲跟惠美子建構新的家庭，家庭成為一個有力的尺度，替換國家來再現戰爭後需重整的秩序。但是也只有邊界內的家庭重整被看見了。日本面對二戰末期不樂觀的戰情，透過全民動員徵召開拓區內的男性，導致開拓區留下大量的婦女和兒童。終戰後大舉撤退時，關東軍便將這大批移民遺棄在中國。一些父母在逃難的過程中為避免孩子餓死，就將他們送給中國人撫養。這些遺華日僑被日本政府遺棄，直到1972年中國、日本恢復邦交後，他們的歸國才有「一點點」進展。但遺留孤兒在1959年就被日本政府宣告死亡、取消戶籍，導致民間自願者難以為這些「活死人」進行血親查證工作。日本政府



在輿論的壓力下，到1981年時才展開血親的調查，但還是在其他方面給與這些人的歸國之路設下很大的阻礙。回到日本的遺孤因為長年生活在中國而面臨嚴重的語言、文化隔閡。來自社會的歧視和排擠也從來沒少過，其中也不乏「日本富裕了，這些人才要回來」這類聽來熟悉的言論。另一方面他們在中國取得的從業資格，也不被日本承認，很多人只能從事勞動條件很差的工作，甚至靠政府發的最低福利來過活。

這個事件也反映在1980的《超新星 Flashman》中。以二戰後的「遺華日僑」為原型的這部特撮作品，描述五個被外星人綁架的小孩，被Flash星人拯救收養，長大以後回到地球一邊對抗入侵者一邊尋找自己親生父母。然而直到故事尾聲才揭露，由於長年生活在Flash星的關係，身體也染上了該星特有的「反閃光現象」：無法適應Flash星以外的環境生活，最終將導致死亡。五個人怎麼也沒料到不顧一切回到故鄉的尋根歷程，竟是趟死亡之旅。而遺日華僑無法在故鄉生存，如同劇中所謂的「反閃光現象」。只是這些人並不像《哥吉拉》中的山田新吉一樣這麼幸運在災後／戰後能回到東京，找到所託，展開新的傳統價值下安居的家庭生活。即便哥吉拉做為記憶恢復裝置，這些人的生命仍舊被遺忘在國家的記憶之中。

## 第五章 追憶 1954，哥吉拉中心的國族主義誕生

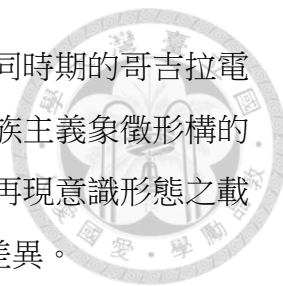
1954年的《哥吉拉》再現了1944年東京空襲的場景，是一部帶有黑色基調的類戰爭甚至是類原爆電影。黑夜中侵襲東京的哥吉拉就彷彿是二戰時美軍的轟炸機，恣意破壞著東京的街道。但因核爆而生的哥吉拉又與日本一樣是美國核子武器的受害者，使它身上同時有著日本自我與他者的雙重象徵。但哥吉拉的發展歷程中並沒有一直維持這樣的二元調性，有時牠身上的他者消失，導致牠像搞笑角色或是熱愛的正義好夥伴，有時則像個不折不扣的大反派。但即使其形象非常多變，角色光譜擴及了正邪二端，不代表牠可以是「任何東西」。比如1998年美國翻拍的 *Godzilla*（中譯：酷斯拉）被哥吉拉系列粉絲視為驚人的失敗作品。還令東寶公司憤而讓一度息影的哥吉拉重新復出，展現「正統」的哥吉拉風格，並在往後幾部電影中，都加入了嘲諷美國版的酷斯拉橋段。

做為能構成國族認同的大眾文化象徵，哥吉拉的類型規範不只是單純的美學問題。初代電影之所以能貼合日本國族主義是由於其透過各種再現的空間部署，修剪出了特定角度詮釋的空間記憶。從「哥吉拉-東京」成為一組重要連結的關鍵詞，可以發現，怪獸本身的意義必須與其存在的空間相互對照才能完整。而本章所希望討論的便是這段空間記憶與空間部署的成果如何進一步美學化成為類型的規範。做為「追憶」的電影部署了那些空間元素，又將哥吉拉部署於那些空間之中，這些元素又構成了導向何方的認同政治潛力。

類型的面向十分廣泛，同時類型的形構便也包含了一種「追憶」的機制在其中。若觀眾能透過1954年的哥吉拉電影追憶1945年的東京，那類型的形構就促使了觀眾與製作者追憶「1954年」的哥吉拉，哥吉拉亦從一個追憶者轉變成被追憶的對象。哥吉拉電影類型的浮現展現了哥吉拉的「自我」成為一個有意義被追憶的對象，雖然類型規範並不必然以第一部作品為中心展開，然而第一部哥吉拉電影確實在某個時期後處在類型形構規範的核心位置。本文也試圖透過這些歷史的爬梳，來說明初代電影是如何站上核心的位置，及其背後所具有的追憶政治意涵。

本章從哥吉拉「是誰」這個最基本的問題出發，探索哥吉拉在系列化的過程中，如何化解或協商自我與他者象徵間的衝突，來構成自身的定義，並如何持續貼合原初角色構成核心中的戰後和平主義下的國族主義敘事。不同的自我，也就

反映了對不同事件、不同歷史的追憶。接下來我將透過回顧不同時期的哥吉拉電影，探索其中自我與他者變化的歷程，並指出「哥吉拉」在國族主義象徵形構的過程中，如何在穿梭於不同的節點與尺度的歷程中，由被動的再現意識形態之載體，轉變為再現的核心本身，並且其中具有的追憶政治潛能的差異。




## 第一節 昭和系列（1955-1975）：他者的消滅

類型既是由「同類」相聚而構成，那僅此一部的電影很難以形成一個「類型」。同時在類型形構的過程中，也必定經歷了一定的「混亂」，最後才得以確立一個相對中心的創作路線以供參照。即便初代哥吉拉獲得一定的成功，但什麼是怪獸電影的風格卻還未完全確立下來，「昭和系列」便是初代之後，哥吉拉電影系列的第一個探索時期。初代上映後的隔年，續集電影《哥吉拉的逆襲》（ゴジラの逆襲）上映，但這部劇中改由另一隻外表與前代相似的二代目哥吉拉來襲日本。這隻第二代哥吉拉也一直出演到1975年的《機械哥吉拉的逆襲》（メカゴジラの逆襲）才正式息影，為日後這段被稱為「昭和系列」的時代畫上句點。這其間一共有15部作品。作品之間的時間線彼此延續，從《哥吉拉的逆襲》開始出現至昭和系列最終作《機械哥吉拉的逆襲》中的哥吉拉都是同一隻怪獸。

綜觀昭和系列的整體發展，趨勢上是朝向將哥吉拉身上他者象徵色彩漸漸消失的道路前進。昭和系列第二代的哥吉拉一開始仍扮演破壞城市的惡獸，但到1975年的昭和系列最終作中，牠已轉身一變成為日本的「正義的夥伴」了。此時哥吉拉不再是日本除之而後快的怪獸，而是在面臨外來威脅時，總會挺身而出的救星，這也使存在於哥吉拉身上的自我他者辯證關係一度沉寂下來。

就類型發展的階段來說，昭和系列雖然確立了「怪獸摔跤」的路線，但其他部份就日後來看都還是處於類型風格的探索階段，甚至和後期的類型風格格格不入。這個探索的歷程，也反映了因為此時類型發展的重心擺放在「哥吉拉」本身身上，「空間記憶」再現的對象改變。重心的改變不是單純的選擇問題，亦是由於此時「哥吉拉」已經開始在再現二戰經驗之外，悄悄累積做為一個整體記憶對象的力量。



在第二代目的《哥吉拉的逆襲》中，哥吉拉仍然延續與第一部作品相似的色彩，哥吉拉仍是個破壞城市的巨獸，只是這次又多出了另外一隻名為「安基拉斯」（アンギラス）的對手怪獸。故事的舞台從東京移到了大阪，另一個同樣在二戰中遭受空襲的關西大都市。雖然是基於票房考量，到這個移動的確也反映了「以東京為中心」做為集體召喚的侷限。此部作品整體的調性同樣圍繞著令人追憶戰爭的過去，以及賦與亡者死亡的意義。二戰時無能改變整體戰局的「神風特攻隊」，在這部電影的最後成功將哥吉拉封於冰山之中。

之後哥吉拉暫時息影了一段時間，改由其他怪獸電影接手，哥吉拉電影的發展本身則偏向改編既有的二部電影以出口美國的方向行進。造成日後昭和系列中自我他者辯證的消沉的遠因，也正與初代《哥吉拉》成功打入美國商業電影市場有關。為了避免挑起美國受眾的敏感神經，導致做為大眾文化商品的價值下降，1956年東寶將《哥吉拉》中的涉及美日關係敏感元素去除後，重新編排成美國版本的 *Godzilla: King of monsters!* (Kalat, 2017)。這部美國版本的電影不使用英語配音的方式讓美國觀眾了解劇情，而是加入一位美國記者做為主角，在不改動主要故事情節下，以他的回憶錄的方式來為美國觀眾說明遠在另一端的日本遭遇了什麼事件。這也正如Napier (2006) 指出的現象，大眾文化崛起前的美日關係中，日本一直是被美國詮釋的對象。雖然劇中仍有許多日文台詞保留下來，但在轉換成以美國人為中心的敘事模式後，美國觀眾是否能理解這些日本人在說什麼似乎也變得不重要了。*Godzilla: King of monsters!* 成為日本第一部成功打入美國商業市場的电影，也令怪獸電影成為了帶領戰後日本重返國際舞台的第一塊踏腳石。這令哥吉拉身上投射的日本自我象徵，從核子彈、空襲等創傷的受害者慢慢轉變成一種具有力量與自信的自我。Napier (2006) 認為對戰後的西方世界來說，「沉默的日本女人」是除了「侵略者」之外，日本在西方人眼中較為良善且熟知的形象。Napier也認為日本一直是個被西方投射描繪的客體，直到哥吉拉與大眾文化的興起才賦與日本自我言說的能力。這也成為了另一股賦與哥吉拉「被追憶價值」的力量。

哥吉拉在日本電影的暫時息影，起了一個巧妙的效果，這使得「哥吉拉」第一次站上一個「被追憶」的位置。即便在日本國內這段空白的時間並不超過十年，但「重新復活」這件事也給予了一個重新定義「哥吉拉」是誰的機會。與前二者


最大的不同在於，隨著哥吉拉在日本電影文化中取得重要的象徵位置，其不斷擴大的「自我」逐漸擾動了與「他者」象徵間的平衡關係。

1962年哥吉拉系列的第三部作品《金剛對哥吉拉》以東寶公司三十週年紀念作之姿問世。本作安排了哥吉拉與美國重量級的始祖怪獸：金剛對打。搭上當時的摔跤熱潮，本片的調性不再偏向戰爭的沉重氛圍，相較於前作哥吉拉和四足步行的安基拉斯間的對戰，二個可運用雙手的怪獸間的交手更偏向一場怪獸摔跤秀。雖然怪獸摔跤看似搞笑，但「摔跤」本身便具有高度的政治色彩。畢竟正是因為力道山在國際職業摔跤舞台上擊敗各個歐美選手，實現「日本崛起」的夢想，才令摔跤在日本風行起來。摔跤已不是單純的身體尺度的碰撞，而是國族象徵上的相互較勁，而日本在美日關係中於國家尺度上的失利與失聲，則重新領域化至身體尺度上尋求突破。摔跤運動的象徵透過力道山的身體連結上了新的尺度象徵，而這也讓力道山的身體被迫重新領域化，使他必須隱藏其具有的朝鮮族血統身份。正如同隱藏非正統日本人身份而表演為日人的力道山一樣，哥吉拉也減弱身上的他者象徵，「代表」日本出戰。具體表現上則是牠施暴的對象只有金剛，而沒有主動攻擊其他無辜的人類或建築物。



圖 17 在摔跤舞台上擊倒眾多歐美選手的力道山（圖左）

2023/5/12 取自：<http://sharetube.jp/article/15361/>。



相較初代破壞的東京街頭和第二作中的大阪城，都是戰時遭受空襲之處，本作遭怪獸大戰波及而破壞的熱海城，則是戰後才為觀光而修建的建築物。帶著觀眾遊覽熱海的哥吉拉，最後才停在日本精神象徵之地的富士山與金剛對決，事實上製作方也是考慮到輸出海外的情況，才將劇情的高潮安排在這具日本代表性之處。缺乏城市記憶的底蘊所安排的破壞路徑，純粹奇觀式的思維情境下削弱了其中隱含的他者的投射能量，哥吉拉不再追隨著轟炸機的路徑而僅化為一台遊覽車。在美日明星對決氛圍下，哥吉拉更加擴大了身上的日本自我象徵。

隨著哥吉拉身上的他者弱化，原先聚合在一隻怪獸身上的自我與他者象徵也隨之割裂開來。東寶為哥吉拉創造了一隻對手怪獸，分擔了原本哥吉拉身上的他者身份，這便是日後著名的怪獸王者基多拉（キングギドラ）。王者基多拉可說是昭和系列中的「大魔王」，擔任了許多作品中的反派角色，在各種設定上，也都充滿了「他者」的色彩。首先牠是哥吉拉系列中首隻來自外星球且多次登場卻沒有「改邪歸正」的怪獸。田畑雅英（2005）認為採用西洋龍外形設計的王者基多拉有著強烈的「西洋人」形象。若哥吉拉皮膚象徵的是因核災受害的日本，王者基多拉的身體象徵的便是一個外來（西方）的文化產物。而在牠登場的場景中，又有許多站在鳥居與日式傳統建物前的畫面，令人投射了西方文明對本土日本文化的威脅。因此就如冷戰架構下的美日同盟一樣，為了對抗來自外星球的王者基多拉，哥吉拉開始和日本站在同一陣線。

哥吉拉電影裡的怪獸維持了其類型本身所投射的自我與他者間的對立，在其他製作公司旗下興起的怪獸們卻更進一步促成了哥吉拉最終的「改邪歸正」。昭和系列所處的時代正是日本怪獸特撮劇發展的黃金時期，由於Godzilla: King of monsters! 外銷經驗的成功，使得怪獸特撮類型成為政府偏好的補助發展項目。在日本官方設立的負責認定與融資海外輸出電影的「日本映画輸出振興協會」成立的第一年中，融資的11部作品就有四部是特撮怪獸電影。順著這個熱潮，不只東寶陸續推出了其他怪獸為主角的電影（如大飛蛾摩斯拉(モスラ)、大怪鳥拉頓（ラドン）等），大映、圓谷、松竹等製作公司都推出了各式各樣的怪獸主題的電影與電視劇。日後再加上彩色電影機的普及化與圓谷製作公司推出的《超異象之謎》（ウルトラQ）節目，造就了日本的第一波怪獸熱潮（1966到1968年）。彩色電視機普及下興起的怪獸熱潮，雖然加大了對怪獸有興趣的族群，但對哥吉拉電影來

說卻不完全算是正向的助力。彩色電視的普及已經造成整體電影票房的萎縮，當每個禮拜（甚至每天）都可以在電視上看到各式各樣酷炫的怪獸時，只能在電影院看到，且相對缺乏新意又他者色彩強烈難以移情的哥吉拉，便沒有特別的競爭優勢了。



圖 18 化身為「教育媽媽」的哥吉拉與迷你拉

2020/3/20 取自：<https://blog.goo.ne.jp/e10poni/e/88cbf52cba580f8f27f0d3f91ceffb0a>

節節敗退的票房徹底擊潰哥吉拉身上剩餘的一些他者色彩。哥吉拉開始產生更多人性化與討喜的表現方式，比如模仿漫畫《小松君》（おそ松くん）中的搞笑動作，也開始養小孩（迷你拉，ミニラ），成為名副其實的「怪獸家長」。在第二波以變身為主流的怪獸熱潮（1971到1973年）時，跟風加入了神似超人力霸王（ウルトラマン，俗稱鹹蛋超人）的角色噴射傑格（ジェットジャガー）。隨著劇中哥吉拉和人類的關係越來越親近，後來不只出現在小孩夢中給予小孩對抗綁架犯的勇氣，最終甚至被眷養在人類所規劃的怪獸樂園之中。

正如只剩下自我象徵的哥吉拉移居到人類建造的環境當中，自我與他者的關係亦會反應在電影的空間配置上。收益不佳的影響下，為了節省製作城市微縮模型的龐大經費，哥吉拉便將故事的舞台轉移到南洋小島上（Tsutsu, 2004）。

架設未開發的原始自然景觀的成本固然是比現實城市的微縮模型來得便宜，然而還可以從一些不同的面向來思考為何將哥吉拉置放於南洋小島中。首先從自我他者象徵的關係切入，只要在城市中，怪獸的活動就難免會與破壞連結上關係，

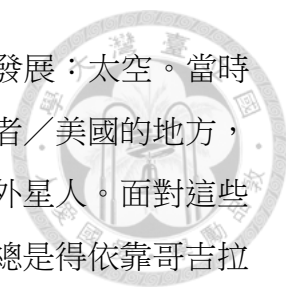
除非是維護正義的使者，不然很難聯想出做為他者的怪獸如何不打亂既有城市生活的運作。因此在哥吉拉完全轉型前的那段時間，讓其在非都市文明的區域活動，提供了更適合的舞台發展更多的故事，哥吉拉因此可以在自己的島上教小孩如何從口中放出原子吐息而不用擔心造成他人的困擾。如果只是要「避人耳目」，將故事的場景設置在山林之中即可，移居到南洋還有其因素，導致這成了一種「必然」的選擇。

只保留日本自我象徵部份的哥吉拉往前現代的環境遷居，亦可視為一種追憶，是對戰時曾經有過的美好未來的願景的追憶。當時日本由於經濟成長興起了海外旅行的風氣，使二戰時曾有的南洋殖民地嚮往重新復活。一個在戰時透過殖民地與母國形式而與自己的國族認同連結的地方，在戰後以旅遊的凝視之眼再次建立起了連結。哥吉拉原本就是來自於南海，讓其定居於南洋小島上並非太生硬的轉變。只是「搬家」後的哥吉拉便從城市的破壞者轉變成一個熱情友好的南島居民。從一個惡意的他者或是太平洋戰爭的亡者，變成一個曾被日本殖民帝國納入、馴服的友善他者。只是這個他者在單一民族國家想像下的日本，終究不是被認可存在於境內的人。因為即便在昭和系列劇情時間軸上最終哥吉拉所居住的那座人類管理的怪獸樂園小島，也並不存在於日本境內。



圖 19 女性的身體也承載了重新復活的南洋殖民地的嚮往

2020/5/26，取自：<http://vuvuu2013.blog.fc2.com/blog-entry-3529.html?sp>。

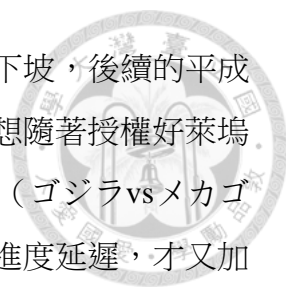


另一方面，他者象徵的怪獸的來源卻往另一個極端的空間發展：太空。當時正處在冷戰架構下的太空競賽之中。太空竟然是屬於現實的他者／美國的地方，威脅自然也來自於太空，因此電影中出現了各樣的外星怪獸與外星人。面對這些美蘇大國博弈中的現代性發展延長線隱喻上前來的威脅，最終總是得依靠哥吉拉來解決。和初代時將如何解決哥吉拉的問題做為燙手山芋，在昭和系列的後期，人們與哥吉拉間的立場與關係卻倒轉過來了。

雖然經歷了種種努力，昭和系列還是在票房收益不佳的情況下，在1975年的《機械哥吉拉的逆襲》後草草完結。昭和時期雖然是風格紛亂的時代，但哥吉拉在此確立了東寶怪獸「一哥」的位置，帶領各個地球怪物對抗外星來的怪獸威脅。哥吉拉中的他者象徵在這個階段逐漸縮小，但日本自我的象徵卻放大了。相較於初代哥吉拉得慎重處理牠的死亡，昭和時代哥吉拉並沒有面臨該如何處理其死亡的議題，因為帶來威脅的哥吉拉在現實上已經死亡了。隨著廣島、長崎原子彈轟炸記憶的消退，核子科技的設定在昭和時期色彩相對薄弱，雖然一開始仍然延續著「核子受災戶」的形象，追加了「害怕強光」（因為會回想起核爆瞬間）的設定。但這個身份和設定，也連同初代哥吉拉中關於東京破壞和核子科技的批判都在發展中被「遺忘」。哥吉拉成為了一個成功的商品符號，連帶改變了牠身上的日本自我象徵意義。昭和時期的發展令哥吉拉失去了身上自我和他者的辯證性的同時，可供投射的自我意義翻新了，牠不再只是同病相憐的核子武器難民，而是不論戲裡或戲外，牠都被馴服成為日本所屬的一部份。在日本經濟快速重振之後的昭和時代，似乎已不需要令人同情的悲傷自我。在海外市場上成功，讓世界重新看見日本的哥吉拉，也為它自己帶來了成為新的國家集體記憶符碼的可能性。

## 第二節 平成系列（1984-1995）：再次模糊的他者與自我邊界

沉靜數年之後，自1984年展開了平成系列，這次在製作上意圖回歸「原點」，將昭和系列後期過於喧鬧的風格撥亂反正。相較於電影類型天馬行空發展的昭和系列，平成系列才算是正式確立了以1954年版本為標的之追憶歷程。雖然是在昭和年間，但日後仍因劇情連續而被歸為平成系列第一作的《ゴジラ》於1984年上映。平成系列開始時，雖然東寶也十分具有野心想發展這個老IP，使用觀眾募集點

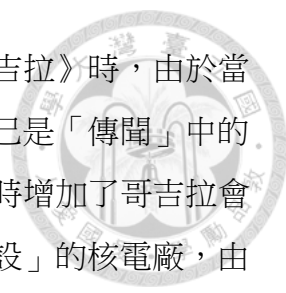


子的方式來創造平成第二部作的對手怪獸。可惜日後票房漸漸下坡，後續的平成系列就走向翻新昭和老人氣怪獸的路線，而少創作新角。原本想隨著授權好萊塢拍攝的哥吉拉電影的上映，在1993年的《哥吉拉vs機械哥吉拉》（ゴジラvsメカゴジラ）上映後順勢結束平成系列。但由於哥倫比亞影業的拍攝進度延遲，才又加拍了二部作品，直到1995年的《哥吉拉vs戴斯特洛伊亞》（ゴジラvsデストロイア）才正式收尾。在1984到1995年之間，平成系列一共產出了7部作品其中登場的哥吉拉在設定上也都是同樣一隻。這系列在時間線上彼此延續，且彼此之間的劇情比起昭和系列的作品之間有更緊密的關聯。然而設定上平成系列的故事是1954年故事的直接續集，因此平成哥吉拉和昭和哥吉拉也可以看成是各自二個平行世界的二代哥吉拉的故事。

「追憶過去」也意味著失憶已然發生，最原始的記憶是圍繞著東京，那就有必要讓哥吉拉搬離南洋小島，重新回到東京這個城市。然而記憶重新建構的結果，便是讓1954年的影像中的東京取代了1945年的東京成為系列作中所追求、再現的「原點」。哥吉拉電影中再現的目光便不再放在真實歷史遭受空襲的城市，而是落在初代哥吉拉中被再現的城市，也就此走上一條對現實歷史失憶，追憶再現中的歷史的道路。

被列為平成第一作的1984的《哥吉拉》（ゴジラ）使用了和1954年同樣的劇名，除了更貼近1954年的灰暗風格外，加入許多針對該作的直接「致敬」。在劇情設定上1984年版則和昭和系列完全無關，是直接接續1954年版本的續集（這導致來襲日本的又是一隻新的「第二代」哥吉拉）。為了讓忘記自己是誰的哥吉拉重拾記憶，東寶讓牠重新回到了東京，試著操演著與三十年前的初代哥吉拉類似的破壞路徑。隨著建物的改建與地景的演變，破壞的物件也跟著調整；30年前破壞的是東海道線列車和日本劇場，30年後破壞的是新幹線和有樂町Mullion。唯一不同的是，為了配合東京都內建築物高度的變化，在本作中將哥吉拉的身高拉到了80公尺。

與他者象徵一同回歸的也包含了被邊緣化的核子科技反思，但核能鬼魂的重返和自我他者的隱喻一樣，產生了一些轉變。在平成系列中核電取代核武成為哥吉拉更明確批判的主題。在中村哲（2015）一篇訪談哥吉拉電影的特技導演中野

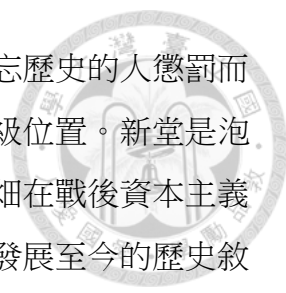


昭慶也的訪談文中，中野昭慶也說明了在製作1984年版的《哥吉拉》時，由於當時二戰時的原子彈陰影已過了相當多年，核子武器的輻射恐懼已是「傳聞」中的事了，但對核電廠的輻射風險記憶猶新，因此當1984年再復出時增加了哥吉拉會襲擊核電廠以獲得能源的設定。也因此在此劇中安排了一個「虛設」的核電廠，由襲擊電廠的哥吉拉拿著發電機組，以表達對核能發電正確性的控訴。

初代與昭和時期哥吉拉對核子科技的批判不只主要針對核子武器而不是核能發電，甚至核能發電在當時還象徵通向光明未來的道路。山本昭宏（2015）指出在1949年獲得了諾貝爾物理學獎的湯川秀樹，重新振奮了戰敗後日本的民族自信，湯川的「核子科技具有『解放』可能性」的主張也因其獲獎而取得論述主導性。核子科技也被切分為「軍事利用」的武器運用與「和平利用」的能源運用，前者接受批判，後者受到推崇。但隨著1970年代日本反核電運動的發展，這兩者的區分已經沒有原先那麼壁壘分明。後續平成系列的整體轉向除了因時間已沖淡了廣島、長崎甚至第五福龍丸的記憶外，在冷戰結束後，核武威脅也不是個足以勾引強烈情緒的動機。因此核子發電可能帶來的環境污染的擔憂，取代了對核子武器的恐懼，成為哥吉拉電影中「反核論述」的核心。

不以人類夥伴的身份回到東京，而是以「破壞神」形象宣稱回歸初代精神的哥吉拉，其身上沉寂的他者和自我雙重象徵的辯證性又再次重新啟動。最具代表性的便是1991年上映的《哥吉拉VS王者基多拉》（ゴジラVSキングギドラ，台譯：六度空間大水怪），也具體展現了日本與美國在歷史和經濟上交雜的愛恨情仇。

在這部平成系列的第三作中除了將哥吉拉的身高再次拉高到100公尺，以符合象徵經濟發達的摩天大樓（超高層ビル）的高度定義外，亦重新交代了哥吉拉誕生的故事，將其起源故事從戰後的1950年代往前延伸到了二次大戰期間。當時哥吉拉仍是還未受到核子變異生活在南洋島上的一隻恐龍，並不知為何協助島上的日軍擊退美軍。在日軍撤退後，被留在島上的恐龍日後才因美國的核子試爆實驗而成為哥吉拉。二戰的歷史重新映射到哥吉拉身上，也透過劇中新堂晴明與池畑益這二位角色展開了對這種再現的後設式提問。新堂和池畑都是當年在拉哥斯島上曾受恐龍保護的日本軍人。戰後的新堂是撐起日本經濟的富可敵國的企業家，而池畑僅是路邊小吃攤的老闆。新堂認為恐龍／哥吉拉是日本的守護神，定會為



了守護日本而來。池畑則認為恐龍／哥吉拉隨時會為了給予遺忘歷史的人懲罰而來到日本。二人對於恐龍的樂觀／悲觀態度也對應了他們的階級位置。新堂是泡沫經濟下的得益者，而接受一套支持當代發展的歷史敘事。池畑在戰後資本主義發展的日本社會中，處於相對邊緣的位置，也因此與社會如何發展至今的歷史敘述間有著較大的距離。最後仿如是泡沫經濟即將崩解的寓言一般，支撐起日本經濟的新堂死於哥吉拉的熱線之下。哥吉拉身上的他者此時不再只是美國的轟炸機，也包含過去戰爭記憶本身，曾經是自我的一部份現在也剝離出自我之外，做為一個是我又不是我的他者，做出我究竟該是誰的提問。在昭和時期能被清楚二元切分的自我與他者，此時卻無法劃得那麼清楚了。因為此部作品設定而導致成為南洋居民的哥吉拉，這次不再是善良無害了，而是跟隨著那群被遺忘在南洋的人們回來，只是牠究竟象徵著哪群人，影像中沒有太多的著墨。

1990年代因日美貿易摩擦而導致兩國關係的緊張，這股張力也延伸到了哥吉拉電影之中（Tsutsui, 2004）。象徵西方他者的王者基多拉在這種氛圍下回來了。王者基多拉伴隨著未來的美國人回到現在，因為在電影的世界中日本沒有因泡沫經濟而倒下，未來人的目的便是用怪獸阻止往後日本獨大的經濟發展。

而原做為哥吉拉身上他者分身的王者基多拉，和哥吉拉間有著更複雜辯證的關係。現在的哥吉拉是無力的日本對抗基多拉與未來人的唯一希望，但是當王者基多拉被消滅後，日本又得想辦法來處理這隻大怪物。面對這個難解的問題，劇中的解法是由未來的日本人操縱賽伯格化的王者基多拉重回現在和哥吉拉一戰。哥吉拉的象徵意義在這部《哥吉拉VS王者基多拉》中經歷多次翻轉，先由他者轉換為自我，在一個全新的自我（日本改造的機械基多拉）面前，又重回他者的象徵。而由於自我（過去）也已經成為他者的一部份，他者的落敗似乎訴說著歷史可被超越，即便泡沫經濟崩解，日本仍然再站起來且站得更好。

雖然平成系列每作在設定上都互有關連，且都是初代哥吉拉的續集，但並非每次電影中置入的元素都與初代電影有緊密的連結，但和初代間的連結關係，在平成系列的完成篇達到了高峰。平成系列後期票房無力，加上正在籌備美國三星影業版的《酷斯拉》（Godzilla），東寶公司決定再次讓哥吉拉休息。做為終結作的1995年的《哥吉拉vs戴斯特洛伊亞》（ゴジラvsデストロイア，台灣上映時譯為

《恐龍帝國》），更加確立了一條完整的追憶路線。在此作中直接運用了與初代電影相連結的設定，不只初代的女主角山根惠美子再度登場，同時做為當時哥吉拉的最後對手的戴斯特洛伊亞，也正是因為芹澤博士在東京灣內使用了氧氣破壞者才變異復活的超古代生物。比起昭和系列的草草收尾，這部作品更展現出系列終結的決心。不只在電影上映前就宣示了這是哥吉拉電影的結局，故事上也呼應了1954年的初代結局。

已經六十多歲的山根惠美子僅以客串的形式登場，因為她從新聞上得知國立物理化學所的物理學者伊集院研作發明了類似於四十年前芹澤博士的氧氣破壞者的裝置，因此向其姪兒提出警告。初代哥吉拉終結於氧氣破壞者，而完結篇則圍繞著氧氣破壞者而展開，這個敘事上的巧妙呼應，卻也點破了四十年來隱而不說的追憶行徑：1954年的東京早已取代1945年的東京成為追憶的中心。然而諷刺的是，哥吉拉藉以區分自己與其他怪獸不同的「核心」價值，仍然取用於1945年的現實之上，但是它無須再現歷史事實，卻仍然可挪用當時遺留下來的符號素材。本作中哥吉拉瀕臨崩壞的身體先後帶來了「核爆炸」與「爐心融毀」二種不同的風險，為日本再次帶來了不同的核輻射恐懼。面對核子爆炸的風險，日本靠著超級X-3號發射的鎢彈，抑制了哥吉拉體內的核分裂反應，迴避了核子爆炸的危機。然而核子彈的危機雖然過去了，做為「能量」的核所帶來的輻射危機仍然是進行式。

與昭和系列毫無安排收尾的方式不同，這次東寶決定正式賜死哥吉拉。彷彿成為核電廠化身的哥吉拉，最終因失控而在東京迎來了爐心融毀的命運，輻射污染也將東京化為死城。和初代時相同，比起歡欣鼓舞的情緒，哥吉拉的死亡帶來更多的同情與悲傷，因為牠不只是他者也是自我。而悲劇式的宿命在於必須透過他者的排除和犧牲，才能成就自我的完整與認同，透過哥吉拉悲天憫人的死亡，才能彰顯日本的王道而非霸道。同時沒人能消滅牠，牠必須自己毀滅。就在東京似乎因輻射化為死城的同時，儀器所偵測到的輻射數值突然大幅下降，而在煙塵中，原以死亡的另一隻小哥吉拉，因為吸收了哥吉拉放出的輻射能而重新復活並成長為真正的哥吉拉了。哥吉拉電影史上的第一個正式的完結篇結束在這裡。接著片尾開始播放至當時為止的所有哥吉拉電影的剪輯畫面，展開對這隻怪獸的追憶。然而如同初代電影的最後，哥吉拉之死是為了讓亡者具有意義，在這次的死

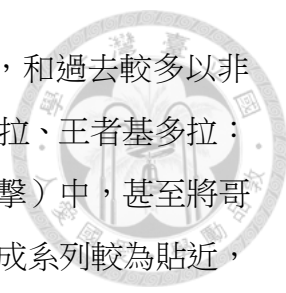
亡者，哥吉拉也重新賦與了死者意義，只是這個死者不是他人，而是牠自身。一開始日本的確能透過哥吉拉追憶些什麼，但此時卻似乎只在追憶牠自己了。

經歷了昭和系列的自我象徵擴張後，平成系列的哥吉拉的自我和他者的關係更加的交融。平成系列乃至哥吉拉系列的傳統是人幾乎無法擊敗哥吉拉，必須靠牠自己離開東京，回到海裡。Kerner (2007) 認為哥吉拉就像是日本的賤斥物，在結局的離去維持主體了和賤斥物間的邊界，但邊界隨時可能再被打亂，哥吉拉隨時會回來。和昭和系列時不同，哥吉拉身上的他者象徵不只是外在於自我的美國，而同時也包含了曾是自我，但已化為歷史的一部份。平成系列中的他者與自我的關係就類似於賤斥物與主體間的關係，意識到他者是自我的一部份，但仍需要透過排除他者來證明自我，兩者間處於緊張的關係。

平成哥吉拉試圖再現初代哥吉拉的精神，但它追憶的是1954電影中再現的城市記憶，而不是1944年時被轟炸的現實城市記憶。追憶戰爭中軍人奮勇為國的身影取代了城市中受苦的市民，對毀滅性武器的恐懼轉向對環境生態的反省。也由於現實的戰爭記憶早就被遺忘，剩下較清晰的記憶也許就是「追憶」本身，使得試圖追憶的哥吉拉終究只能「失憶」，1954年電影中的日本劇場被哥吉拉破壞的身影，可能遠比1944年實際被轟炸的影像更為清晰。遺忘成為哥吉拉中的一個關鍵字，牠的存在是要人們不能「遺忘」，但最終人們只記得遺忘本身，卻不記得原本要記住的是什麼。同時以追憶做為他者／破壞神來鞏固哥吉拉自我的結果，便使得自我、他者的邊界更趨模糊了。

### 第三節 千禧年系列（1999-2004）與其之後：膜拜他者的年代

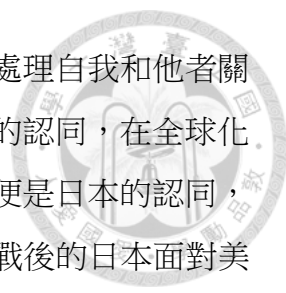
平成系列之後，一直到二千年哥吉拉電影系列展開新一輪的重啟。這個系列的特色是打斷了之前系列內部時間的延續性，轉變成了每部電影都是初代電影的獨立續集。昭和與平成系列的特色是系列內部彼此相關，相對的1999年到2004年展開的新平成／新世紀系列，則開始大開「平行宇宙」。全部六部作品中除了二部有劇情的關聯外，其他都是獨立作品。但和昭和與平成系列相同的是，每一部的劇情在時間軸上的設定，都還是接回1954年初代電影。風格上由於日本鷹派勢



力的崛起，使得2000年後的幾部作品的主角都是軍隊相關人士，和過去較多以非軍方相關人員為主角的情況大不相同。2001年的《哥吉拉、摩斯拉、王者基多拉：大怪獸總攻擊》（ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獸総攻撃）中，甚至將哥吉拉設定為二戰犧牲的軍人亡靈集合體。新平成系列的風格與平成系列較為貼近，但2004年的完結作《哥吉拉最後戰役》（ゴジラFinal wars）則偏向「致敬」昭和系列。《哥吉拉最後戰役》不只讓大量的昭和老怪獸登場，世界觀設計上也類似於晚期昭和系列的科幻風格，充斥著宇宙人與各種超人類戰士。但《哥吉拉最後戰役》並沒有如預期帶來轟轟烈烈的完結，觀影人數反而是平成系列最少的一部，也連帶無法達成「系列總觀影人數1億人」的目標。

哥吉拉系列在二千年前的中斷的一個很大的原因是為了讓位給將要上映的美國版Godzilla（中譯：酷斯拉），為此才讓平成哥吉拉迎接了盛大的退場。但這隻名為酷斯拉的怪獸卻意外成為一個驚人的失敗作品。這隻怪獸失去許多哥吉拉顯而易見的基本元素，比如口中不會吐出像光束炮的射線、外型由恐龍變更為蜥蜴。片中也出現哥吉拉電影裡從來沒出現過的與人類飛車追逐的橋段。由牠與人類的互動模式來看，與其說酷斯拉是哥吉拉電影系列中的一集，反而更像是侏儸紀公園的續集。本片不只在哥吉拉粉絲間的評價不佳，甚至還令東寶公司憤而讓哥吉拉重新復出，在後續幾年電影中也經常安排嘲諷美國巨型蜥蜴（酷斯拉）的橋段。《酷斯拉》在改編上最大的失誤可能就是牠僅被視為「他者」，缺乏了能足以相對等的自我的投射，導致牠能被美軍輕而易舉地消滅。《酷斯拉》沒有補捉到日本版哥吉拉應有的精神，導致其成果不是那麼令人滿意。

若平成系列的重新設定是對昭和系列的撥亂反正，千禧年系列便是衝著酷斯拉而來。1999年底，東寶會社推出了《哥吉拉2000》（ゴジラ2000 ミレニウム），重啟哥吉拉系列。《哥吉拉2000》和《酷斯拉》最明確的對比，便是哥吉拉不是現代科學技術能力得以抗衡的生物。為了與酷斯拉慘死做為對比，此作最後哥吉拉處於變成火海的東京中，既沒有離開日本，也沒有被人類擊敗。哥吉拉展現了主宰式的力量，人們只能目睹著牠的破壞，不知下一步日本的命運會如何演變。這可說是對於酷斯拉被美國人輕易消滅的一種報復式的完結與宣言：沒人可以抹殺哥吉拉。



千禧年系列對羸弱的酷斯拉的扳正，也展現了一個全新的處理自我和他者關係的態度。日本已經不再需要考慮如何排除哥吉拉來完整自我的認同，在全球化商品符號中哥吉拉等於日本的情況下，不可能被排除的哥吉拉便是日本的認同，因為哥吉拉的強大就等於日本的強大。佐藤健志（2013）認為戰後的日本面對美國的關係，基本上是建立在「美國＝真正的日本」或日本應該成為的國家的史觀上來進行協調。因此他者等於理想的自我對於日本來說並不是嶄新的想像。

雖然千禧年系列的五部作品幾乎都是平行世界（除了2003與2004年兩部為延續作外），但整體的特色在於劇情主要的矛盾張力都集中於哥吉拉，其他的對手怪獸僅是做為哥吉拉的陪襯。無法超越的人與怪獸間的位階差異貫穿了千禧年的全部作品。因此與哥吉拉全力拼死一戰幾乎成為貫穿千禧年系列的主題，對於軍事部門的描寫也明顯重於其他系列。林延哉（2008）指出了哥吉拉系列中一直存在著軍事和科學間的二元關係。這兩者的關係就彷如早期核子科技的和平利用與戰爭利用之分。在平成系列裡，科學（和平利用）凌駕於軍事（戰爭利用）之上，而在千禧年系列中，軍事則是領導科學的發展。林延哉認為這樣的翻轉是由於日本國內鷹派勢力抬頭的原因，因此千禧年系列中較重視軍事的描寫；而主要角色的職業也從非軍方人士轉變為自衛隊系統下的軍人。

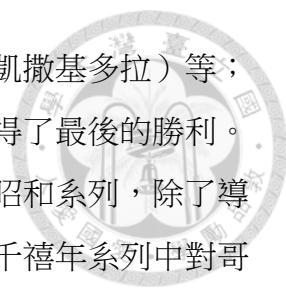
越透過哥吉拉凌駕人類的軍事力量的描寫來追憶過去，也就越反映哥吉拉的失憶，導致二戰帶來的教訓究竟是什麼成為一個諷刺的問題。2001年的《哥吉拉、魔斯拉、王者基多拉大怪獸總攻擊》（ゴジラ・モスラ・キングギドラ大怪獸総攻撃，中譯：終極酷斯拉），是晚期哥吉拉電影中最具反戰色彩的一部。其中登場了一隻沒有眼珠的哥吉拉，牠是太平洋戰爭時的怨靈集合體，因為人們「遺忘」了戰爭的痛苦而重新回到日本。雖然平成時期哥吉拉也曾象徵遺忘的戰爭歷史，但平成的哥吉拉是一個被日本虧欠的非日籍恐龍型變種生物，是一個外來的他者與認同者。相較於平成哥吉拉以非日裔的身份提問，這次的哥吉拉是「二戰怨靈的集合體」，除了戰爭中犧牲的平民百姓或非日籍人士外，也包含了隸屬於日本的軍人。在設定上將日本軍人融入哥吉拉中，意味著原本曾是用以建構自我投射的最核心部份，現在從框架中剝離翻轉成為了他者。可惜的是，這看似最基進的改變的背後，卻造就了行禮如儀化的批判。本作雖試圖利用哥吉拉追憶戰爭的代

價，卻也透過軍人／武人精神的崇高正當化軍隊的存在，這更弱化了戰爭做為一種「國家暴力」的反思。

林延哉（2008）認為哥吉拉的發展史是種遺忘戰爭慘痛回憶的軌跡。某些程度上牠的確遺忘了戰爭，但牠本身就成為了「遺忘」的符號，人們不記得忘了什麼，只記得「忘了」。甚至關於核武的記憶，也僅限於牠吐出的射線會產生核彈爆炸時的蕈狀雲，核武的反思與為什麼要反核，在影像中皆已無影無蹤。發展至此，戰爭與城市的記憶已經被感官的符號而取代，透過感官觸發的刺激已與戰爭本身無關，而僅關乎於借用戰爭記憶的怪獸電影外皮本身。在千禧年最後一部作品的《哥吉拉最後戰役》（ゴジラ Final Wars）中，有一幕有趣的對話，哥吉拉站在富士山前大吼，一個孩子問他的祖父，為何哥吉拉要攻擊日本呢？祖父回答：因為哥吉拉在憤怒，人類過去做了愚蠢的事情。這是本片唯一似乎與核子恐懼有關的片段，至此人類的愚蠢是什麼已成為一個空洞的指涉，哥吉拉好像在控訴什麼，但事實上什麼也沒有。牠反的是核能發電還是核武，或是戰爭，似乎都不重要了，唯一重要的只剩下牠必須展現出人類「有什麼事」令牠憤怒。而在富士山前做了這個宣示，也只是將此種空泛但卻好像很重要的人道主義式的科技反思，重聲為日本王道精神的一部份。

千禧年系列每部作品也都極力強調哥吉拉的存在對人類是如何的「不可抗力」，因為自我被吞食的情況下，哥吉拉越強大就代表日本越強大。但末日的場景，並不是一種悲觀的創傷體驗，而正如Tsutsui（2010）所指出的，這些場景是日本鄉愁的展現，帶領日本回望戰後從荒蕪中崛起的美好過去。對於哥吉拉絕對的破壞性力量的「推崇」在2004年的千禧年系列最終作《哥吉拉最後戰役》中特別明顯。對於看慣平成和千禧年系列的觀眾對於做為千禧年系列收尾作的最後戰役可能會一頭霧水，因為其追憶的對象是更久遠以前的昭和系列。裡頭浩浩蕩蕩登場了十來隻來自昭和系列年間的怪獸進行大亂鬥，只有一隻例外，那便是被哥吉拉秒殺的神似美國酷斯拉的「吉拉」。

做為終結作的《哥吉拉最後戰役》的結尾並不走平成系列哥吉拉被消滅的悲情路線，牠回歸昭和時期哥吉拉做為「怪獸一哥」的精神，讓牠成為風風光光的唯一站到最後的一隻怪獸。在片中哥吉拉也與一些他者象徵的怪獸對戰，包括美



國的酷斯拉、重新擁有外星怪獸身份的王者基多拉（本作名為凱撒基多拉）等；所以日本人雖然打輸怪獸，但在怪獸的符號象徵戰中，日本贏得了最後的勝利。做為千禧年系列結尾的最後戰役不與平成系列互文，而選擇了昭和系列，除了導演個人成長年代的關係外，卻也反映出二者相似之處；昭和與千禧年系列中對哥吉拉的自我投射均大於他者需被排除的焦慮。昭和系列的哥吉拉只剩下日本自我的象徵，而千禧年系列則是「虛位」的他者取代了自我，這樣的情境下，象徵他者的哥吉拉越強大，日本的自我也就越強。極大化了象徵他者的破壞性力量帶來的後果，便是他者已經徹底轉化成了自我，甚至吞食了自我。不斷召喚哥吉拉鬼魂回到現世的結果，使現實的日本的自我也被其附身了。

平成系列完結篇時仍在考慮如何透過故事的延伸來延續如反核、反戰等批判性元素的「殘渣」，但在新平成系列中，這些「政治正確」元素的重要性已排在眾多怪獸的明星光環之下了。所以即便昭和系列的公害怪獸黑多拉再度登場，但是劇情中卻也不再存有任何關於「公害戰爭」的反省與挪用，怪獸僅只做為奇觀角色存在於那。同樣奇觀化的現象也反映在本部作品的戰場選擇上，這部片中怪獸出現在世界多個大城市中，包含紐約、上海、巴黎、雪梨等。在這些地點出現的怪獸也與當地的怪獸文化沒有太多關係，純粹只是將東寶旗下的怪獸們分配到這些不同的地點而已。如此盛大的怪獸慶典也減弱了透過怪獸探索人與空間互動與記憶的潛力，若去探索這些空間中銘刻了什麼戰爭記憶更顯得多此一舉。追憶戰爭似乎和初代電影有著類似的傾向，但很不幸的是，相較於初代電影有限的批判性，新平成系列對戰爭的追憶對象也幾乎僅只等同於初代中對戰爭追憶的台詞而已。初代電影中飾演男主角尾形的寶田明也參演了這部完結篇作品，但跟「山根惠美子」的回歸不同，寶田明這次飾演的並非當年的角色，而是聯合國事務總長醍醐直太郎。哥吉拉電影中追憶的對象越來越往空洞的符號靠攏。

雖然「戰爭的反思」做為這個系列的一個重要關鍵字，在空間的配置上也延續平成系列的特色，已不再重視真實戰爭的位置與再現，而把力氣花在如何再現哥吉拉電影史中的重要場景。但和平成系列不同的是，高樓已不再做為相對於怪獸的壓倒性力量的展現，而是以其脆弱來完成哥吉拉=日本的強大的敘事。千禧年系列只延續了短短五年的時間便終結。在「就是要戰」的氛圍下，哥吉拉成為了一個日本試圖超越卻註定超越不了的對象，甚至連觀眾都期望看見牠的「無法超

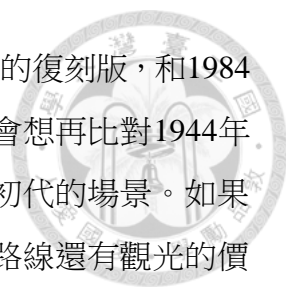
越」。千禧年系列提出了「膜拜哥吉拉」做為如何與怪獸共存方式的答案。和過去不同，哥吉拉已經不再是要為人們敲響「警鐘」，不再需要悲劇式的死亡令人反省。這隻怪獸不再為其他勢力與價值服務，牠只為自己服務。二千年後日本的次文化認同興起，取代了工作成為日本人年輕人乃至國家認同的核心要素（Goto-Jones, 2014）。此時的哥吉拉不需要再依靠戰後日本國族主義的敘事為生，牠現在強大到以自己為中心生成一個國族主義敘事，也使得牠的自我與他者象徵再度失去張力。

此後哥吉拉系列沉寂多年，偶爾會在別的电影或遊戲中客串一角。比如在2007年山崎貴執導的《ALWAYS再續幸福的三丁目》（ALWAYS 続・三丁目の夕日）中，穿插了哥吉拉破壞東京鐵塔的想像畫面。在這段息影期間，東寶公司甚至也將過去用來拍攝海戰場景的大水池拆除。直到2014年美國傳奇影業重新拍攝並開啟“Godzilla”系列宇宙，才讓哥吉拉又重新復活。

由於美版哥吉拉在票房上的亮眼表現，東寶也決定再拍攝哥吉拉電影。在2016年的《正宗哥吉拉》（シン・ゴジラ）便由本身即是特撮迷的庵野秀明執導。在調性上偏向早期兒童向之前的昭和系列，有著大量的政治議題影射其中。為了描寫日本官僚體制對應突發狀況的無能，導致影片前半有大量時間都在開會，因此也被許多觀影者戲稱為「開會電影」。

《正宗哥吉拉》是日本首部在時序上與初代哥吉拉無關係的作品，成為繼1954年的版本以來，又一次的處理日本與哥吉拉初次遭遇的電影。在1954年中做為關鍵事件的核子試爆實驗，在這部作品中的重要性也相對減弱。致敬當年受難漁船的小船雖然仍然出現在片頭，但這次這艘船與核子災害沒有任何關連，它僅是存在那裡而已。《正宗哥吉拉》與核能的關係與傳奇哥吉拉一樣有著矛盾之處，牠看似對核能風險提出批判，但實際上卻是風險的解方。在這隻哥吉拉裡有著人類未知的基因組成，對於能源未來的發展具有解套。哥吉拉居然從核武受害者的身份轉為核子科技救世主。牠的出現不再是種警鐘或是人類的悲劇，而是帶來核子科技光明未來的可能性。這種強調災後重創後仍帶有未來的希望，也是相當具有311後的日本電影風格。

《正宗哥吉拉》是一次徹底的失憶，但同時也是追憶。哥吉拉看似遺忘了初



代的存在，但牠仍然又再次回到了東京。劇中也充滿了許多初代的復刻版，和1984年版本一樣忠實重現初代的路線、襲擊電車的場景。但沒有人會想再比對1944年東京被空襲的慘狀，在意的是六十多年後牠如何忠實的再現了初代的場景。如果初代的哥吉拉是戰後復興的東京觀光巴士，正宗哥吉拉中這條路線還有觀光的價值已經不再是牠的復興意義，就如1984年版本的意圖，這條路線本身就是其價值所在。觀光客要看的不是如何再現實體東京，而是再現中的東京。象徵受害經驗的自我已經消失，象徵破壞的他者才是自我的一部份。而這次的哥吉拉沒有對手怪獸來搶牠風采，整部片就是牠如何展現超凡的力量破壞東京。

豬俣賢司（2012）認為哥吉拉背脊上所發出的藍光，是一種放射能恐懼再現的產物，但很巧合的在2014年美國和2016年日本的哥吉拉中其實很難看到這種意義。兩部影片遠比其他過去的系列作都用心的安排黑暗中哥吉拉背脊亮起的時刻。看著牠放出射線的瞬間也成為觀影者引頸期待的時刻。特別是在正宗哥吉拉中，相比起過去系列作中一次短短幾秒的描繪，劇中第一次放出熱線時搭配哀傷的配樂和東京火海的景象，在那數分鐘內觀眾被勾動膜拜哥吉拉的強大。而就在這種再現哥吉拉本身靈光的過程中，政治美學化也導引向了一個完全不同的方向。這一個場景中，哥吉拉的熱線擊墜了不請自來的在日美軍的B-2轟炸機，也擊墜了無能的日本總理乘坐的逃難直昇機。初代電影中也有著哥吉拉弄垮國會議事堂的一幕，在當時的時代背景下，這幕似乎是同樣是對於無能日本內閣的抗議。然而在日美軍、甚至美國「被」消失的初代電影中，哥吉拉並沒有擊潰美軍的機會。《正宗哥吉拉》中哥吉拉擊落美軍的這一幕，固然反映了哥吉拉的強大，但其強大之處不只在於怪獸的超凡力量。這一幕更反映了多年之後的哥吉拉已做為一個足夠強大的流行文化象徵，架構起過去無法想像的國族主義敘事模式。

一種未曾於影像中表現的國族敘事想像也反映在哥吉拉在皇居前的所作所為。過去在初代電影中被消失的皇居，這次仍然以同樣的方式呈現在電影中，天皇依舊一種「缺席」的方式存在。《正宗哥吉拉》最終作戰時的戰略指揮所就設立在科學技術館的頂樓，而科學技術館事實上正緊鄰著皇居。所以即便天皇沒出現在影像中，但鏡頭仍然帶著觀者從皇居的視角看著這一切的發生。但皇居在影像中只出現過一幕，便是在哥吉拉帶來的輻射污染圖中。而且皇居一帶似乎有著神秘的結界，不論是有形的射線或是無法的輻射都不會對其造成影響。

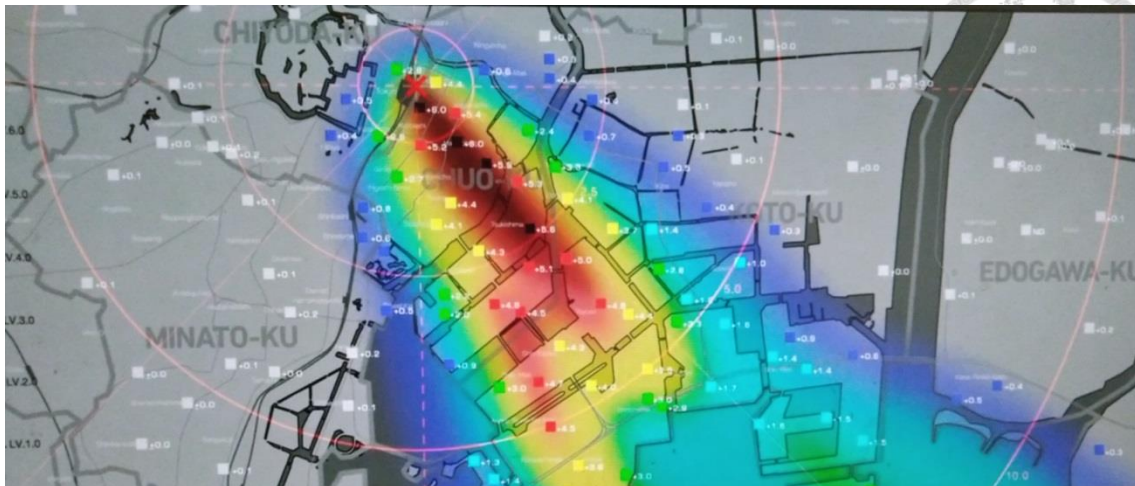


圖 20 畫面上方完全未被輻射污染的皇居。這畫面亦是皇居唯一出現在哥吉拉電影裡的一幕  
 取自：《正宗哥吉拉》電影截圖

在「初代」與「正宗」中，位於哥吉拉行前路線延伸線上的皇居，雖然同樣保持著沉默，但不同的是，在2016年時，哥吉拉不再前行，已不再是牠個人選擇產生的後果，而是在日本官僚所策畫的「八鹽折作戰」帶來的勝利。八鹽折一詞來自於八鹽折之酒，日本神話中素戔嗚尊以此酒迷昏八歧大蛇並將其斬殺而從其屍首中獲得天叢雲劍。素戔嗚尊（亦被稱為須佐之男命），其父是神話中創造日本的伊奘諾尊，其姊天照大神則是日本皇氏的祖先。素戔嗚尊所獲得的天叢雲劍，便是象徵日本天皇正統權力的三神器之一（餘二為八咫鏡與八尺瓊勾玉）。

對照「八鹽折作戰」與素戔嗚尊斬殺大蛇傳說的所為與所得，二者有著相似之處，同樣都以將怪獸迷昏做為關鍵的戰術，以及都從怪獸之中獲得了力量。只是在現代的八鹽折作戰中，迷昏怪獸的並非酒香，而是現代化工技術所生產的血液凝固劑，而將此「酒」灌入哥吉拉口中，則是依靠現代性象徵的新幹線與建設城市所需的水泥灌漿車。天叢雲劍在不同典籍中有不同的象徵解釋，相較於做為天皇智慧與品德象徵的八咫鏡與八尺瓊勾玉，天叢雲劍通常被視為天皇武勇的象徵，唯有在北畠親房以儒家思想為基礎所著的《神皇正統記》中認為天叢雲劍乃是智慧的根源。在「正宗」裡，日本也的確對被凍結起來的哥吉拉所能帶來的力量抱以期望，不論是透過對牠的研究，找出新能源或是生物學的解答，哥吉拉都成為日本的科學技術的寶庫，帶來無限的希望。從令人聯想到具有前現代色彩的傳說海怪的「初代哥吉拉」，日本對「正宗哥吉拉」本身藏有的慾望靠往現代性

的發展靠攏了，只是這個現代化的歷程，並非是拋棄過去，而是往更古老、根源的傳說時代對鏡來得以完成。

此作的最後哥吉拉沒有回去海中或是被封在冰山或火山中。哥吉拉的身體被凍結在東京市中心，在空間上怪獸與人的生活並沒有隔離，而是在時間上與人們的生活產生了區隔。停留在市中心的正宗哥吉拉使用了和初代哥吉拉相同的空間重整的手法，將311後被封存在福島的核電廠搬到了東京都中心。以東京替代福島再重構災害後的國家命運集體想像。但若回到哥吉拉本身的象徵來看，這樣的結局，也許可以說，哥吉拉在「遺忘」的過程中已經不再是日本的賤斥物，不需要透過排除牠來維持主體的完整性，牠是日本的紀念碑。那些不堪的傷痛、歷史都被凍結在哥吉拉的體內，重新美學化，成為日本凝視的對象，而不再具有威脅性。同時日本已不再有需要排除哥吉拉，哥吉拉成為日本必須依靠的對象。

#### 第四節 小結

透過哥吉拉的案例，可以看見大眾文化在再現歷史記憶的過程中，如何掏空原有的歷史脈絡，創造出另一個強而有力的全新集體記憶。哥吉拉每次重開機都是失憶後的回復記憶，且都必然要前往東京回復記憶，因為牠是跟東京連在一起的幽靈，那是牠生前執念最重之地。卻又由於一次一次的追憶，反而洗掉了最原始的記憶，「追憶」本身成了記憶的一部份。就像哥吉拉能在2015年成為新宿區的觀光大使，並不是因為牠一再喚起東京空襲的歷史；而是新宿已經成為電影中怪獸決戰的經典場景。哥吉拉在影像中的死亡已經不再是尋找如何給二戰死者意義來完成國族敘事需求，而是更強化自己的象徵性意義。但此種國族敘事的願景不只停留於國內意識的整合，另一方面也將眼光放在向外的訴說：證明日本是個強大的國家。在這個「向外」的過程中，原先電影中簡易的「自我」、「他者」模型在日美關係之下，也不得不做出各種修正。這便是接下來要處理的議題。



## 第六章 追憶日本：全球流動中記憶的去領域化與再領域化

最初的哥吉拉電影透過二戰的空間記憶的再架構，得以貼合了戰後的官方國族主義。在後續的發展歷程中，這些國族主義的象徵元素不是被拋棄，而是拆解成類型的元素遺留在系列之中，並持續處理這些元素遺留下的內在矛盾，最終取得了一種哥吉拉電影專屬的日本自我象徵的解答。

類型電影的規範影響了哥吉拉電影如何形塑角色本身。雖然怪獸電影的打鬥和劇情天馬行空，但是其敘事的背後，卻都連結著特定的歷史與空間脈絡。不同文化背景的創作者本來就處在不同的人與環境關係想像之中，這必然導致創作的成品有所區別。但另一方面從觀眾端來思考，類型要素能否成功運作，關係到觀眾是否具有足夠的知識解讀。當哥吉拉電影試圖輸出海外時，其中所反映的空間記憶便可能在過程中產生斷裂。因此當意識到面對不同的群眾時，怪獸電影的創作也會產生不同的變化。哥吉拉電影在改編的過程主要考量的二件事，便是包含如何處理隱含其中的與美國間的矛盾，以及選擇將那些在地化特色保留或那些空間象徵的獨特性去除。透過對哥吉拉的「出征海外」史的爬梳，可以發現這些改動不是單純的因應輸出國風情的「在地化」考量，如何改動也涉及了二個地區文化產業位階的競爭關係。

同時做為日本自我與他者象徵的哥吉拉的身體，是關於美國與日本空間隱喻交會與競逐的場所。然而以日本為座標中心的自我想像，在成為全球流通的商品符號後，勢必會面臨挑戰，也包含了要如何調整想像的他者（美國）的各種投射。接下來的章節，會以不同時期輸出海外的哥吉拉電影的設定為中心，去探討哥吉拉挪用的空間記憶在跨界的過程中如何進行協商，進而在全球電影產業下進一步再美學化哥吉拉身上具有的「自我」投射可能。進而論述「自我」在失去在地根源的情況下的意義如何轉變，以及「在地根源」的記憶敘事又是如何被處理與挪用。



## 第一節 「1954 東京」的去領域與再領域化

以日本為基準點能將哥吉拉身上劃分出日本自我與他者二端的象徵。這個自我是種以日本為中心的想像集體，是移情作用投射的對象。當哥吉拉成為一個流通的商品時，「日本」做為基準點的穩固性便會產生鬆動。原先的哥吉拉電影是站在日本的視點產生的歷史凝視，輸出的過程中這個視點開始往美國的角度偏移（美國眼中的日本文化）。但隨著後續的發展，凝視的角度又逐漸轉回到日本身上（日本希望世界看到哥吉拉是什麼）。這個凝視立足點的變化，原則上與哥吉拉做為文化商品符號的「強大」程度有關。凝視的角度也影響了追憶的角度，究竟要追憶何事、何地，又如何追憶。

目前為止，論及較著名的哥吉拉的海外作品電影，最容易被提及的便是幾部由美國改編的作品，分別是1998年的《酷斯拉》以及2014年開始展開的《哥吉拉》傳奇電影宇宙系列作。這幾部電影在劇情上都與日本本土的哥吉拉系列電影沒有關連，且不論在故事、角色設定上都做了一定程度的改編，並非單純的「翻拍之作」。其中不只是怪獸的起源故事不同，怪獸與人之間的位階關係也有明顯差異。

但除了這些電影外，其實從1954年的第一部哥吉拉電影開始，便展開其輸出海外的歷史。當時是針對既有作品進行一定程度的改編再發行海外版本，只是有些作品由於改編幅度過大，在作品內涵程度上甚至可以說與原作是不同的作品。這些改動的原因，不乏在考量美國觀感之下對於「核心元素」進行更動，透過對這些改動的探索也能讓我們更理解在「自我」的立足點轉移的過程中，需重視的課題。

1954年的初代哥吉拉在1956年以” Godzilla: King of monsters!”的片名，在美國上映。在日本電影還沒能成功打入美國商業電影市場的時代，初代哥吉拉意外取得了相當成功的票房成果。起初日本國內對於哥吉拉的評價相當兩極，有不少聲浪覺得這「粗糙」的技術不值一提，甚至對於劇情的評價亦不佳。直到這隻橡膠裝怪獸在美國獲得了很好的回響，才連帶改變了日本國內對其的評價。

1950年代日本，雖然已結束了被佔領軍托管的狀態，但不論是在經濟上或是文化上都還沒有達到重回國際市場的水準。當時甫出世的「哥吉拉」，自然也還

沒成為足以代表日本的大眾文化產物。在這樣的輸出條件下，原汁原味的「哥吉拉」是誰，自然不是最首要的議題，如何讓海外的觀眾接受這隻怪獸才是更為重要的事。為了提高觀眾的接受度，對於內容做「適度」的調整便是必要的作為。

種種調整背後，或都或少都牽涉了立足點的轉移，凝視的基準位置從日本轉向以美國為中心思考。比如在怪獸的英文翻譯名上，製作人田中有幸最初提出了 *Gojira*, *Gozilla*, *Godzilla* 等三種版本。*Gojira*是直接將原文ゴジラの讀音以英文拼出，是最接近原文發音的名稱。*Gozilla*則做了稍微的修正，將j改成z，同時也將原日本拼音中的r改為ll來更貼近英文系的發音規則。*Godzilla*則幾乎完全是新創字，雖然隱約保留了原本的讀文，但脫離了原本日文的脈絡。在當時東寶社長（取締役）森岩雄的修正下最後將名稱定為 *Godzilla*，在字彙中加入god的形象用來強調怪獸的強大。

除了電影譯名之外，內容也做了一定程度的修正。即便隨著GHQ的撤離，電影等文化出版物的內容已不用再經過美方審查，但要嘗試將電影輸出至美國，仍然要重視美國的「觀感」。畢竟做為一個統合了日本國內對於二戰記憶的電影，其統合後的結果卻不一定會為美國所接受。

*Godzilla: King of monsters!*改編了原本的敘事角度，重新建立了一位以美國主角Steve Martin的敘事觀點出發的故事。Martin是一位美國記者，在日本期間意外之中結識了惠美子等人，而看著她們與日本如何經歷這段大怪獸來襲的日子。刪除了特定的敏感台詞後，「1954東京」建立了一種理想中的日本首都，一個不存在境外美軍的東京想像。然而在 *Godzilla: King of monsters!* 中成為主角的美國白人，則完全打破了這種理想幻境。甚至可以說，美國版本可能更貼近某種現實的狀態：日本是在美軍的凝視與主導下重新建立戰後秩序。美版的改動，令初代哥吉拉由日本人的記憶恢復裝置，搖身一變成為一個美國人的回憶錄，場景的刻畫意義也由傷痛的集體記憶轉變為西方對東方的奇觀異聞錄。在時空的向度中，它不是朝過去移動，更是水平的移動。日本的《哥吉拉》是一種二戰的再體驗，則美國的版本便是滿足了一個西方對東方的奇觀體驗。



圖 21 "Godzilla: King of monsters!" 中以 Martin 的視角來描述在東洋島國的怪獸侵襲奇觀


2020/5/26 取自：[https://twitter.com/va\\_san8931/status/819072132508315649](https://twitter.com/va_san8931/status/819072132508315649)。

在日本版中，芹澤、尾形或山根等主角一群人是處於一追憶他人的觀看位置，並以此架構起了戰後和平主義下的國族追憶敘事。芹澤、尾形或山根等人在日本版本中相對其他日本人站在一個崇高追憶者的位置，但在美國版中，這個位置被外來的白人主角所取代，這些人所發生的事，不過就是其旅程中的一段插曲。

日本哥吉拉的核心是種對於1945年戰爭歷史帶來的「創傷」所尋求的出路的話，美國版本的哥吉拉則是站在戰勝國的角色來觀看這個被奇觀化的他者。也可以說，《哥吉拉》透過特定記憶的描寫方式來增加「共感」，Godzilla則是要尋求與美國的共感，在這個修剪的過程中，也將哥吉拉電影中的視點重新定位。

在後續幾部海外版本的製作中，也延續了類似初代電影中以美國為基準的視點，以此為基礎做出對於影片的調整與修正。如第二作《哥吉拉的逆襲》輸出時，原本也考慮新增美國上陸的鏡頭畫面，但因為資金問題而中止補拍作業。這也反映了商業利益的成功改寫了哥吉拉身上的悲劇式的色彩，場景的破壞更偏向奇觀式的呈現，而不在於歷史悲劇的再現。在怪獸名稱上，1959年時並沒有延用哥吉拉的名字，因為美方表示美國觀眾無法接受上一集死掉的哥吉拉，又再次復活，而使得本片被取名為Gigantis, The fire monster。在此也反映了，此時的哥吉拉是誰，並不是一個重要的議題。

1962年的第三作目《哥吉拉對金剛》，同樣是個高度意識輸出海外的作品，但也展現出與前二作不同的特色，那就是哥吉拉真的被視為一個「響噹噹」的角



色，而不是根本不重要的「某某某」。其中登場的金剛，與原始的美國版本相差甚大。在身高上，金剛符合了日本語徑中「怪獸」一詞的定義，成為一個身長約50公尺的龐然大物，比原版的老前輩還要高上許多。這部東寶十週年紀念作，一樣有改編成海外的版本輸出美國。日本版本和美國版本亦有著不同的內容。在美國版中，插入了美國科學家給予日本政府意見的橋段，以及透過美國科學家之口，說出金剛是比哥吉拉在生物學上更進化的物種。金剛所居住的南洋島嶼，在日本版中是日本國境外之地，然而在美國版中，卻成了日本國境內之地。同時關於使用核武與否的討論，二個版本呈現相反的態度。

然而做為週年紀念作品的《哥吉拉對金剛》中，已經開始有意識到哥吉拉做為一種日本被美國凝視對象的現象，因此才安排了其與金剛的對決。以「哥吉拉勝？金剛勝？（ゴジラ勝つか？コング勝つか？）」這個提問做為宣傳海報的標語，事實上這也的確是這部作品難解的核心問題。怪獸不只代表自己，也代表了牠所處的國家，因此看似身處人類社會規範之外的怪獸對決，實際上也近乎於一場國家代表隊之間的戰爭。如果1962年的《哥吉拉對金剛》是個單純給日本人看的爽片的話，那讓哥吉拉痛毆金剛一頓絕對不是問題，可惜現實偏偏不是這樣。美日二個版本最後的結局也有稍微的差異，雖然都沒有「絕對的勝利者」的存在，怪獸對決以二敗俱傷收場，但在日版中是哥吉拉較佔優勢，而美版則是金剛佔優勢。

在以「輸出海外」為前提的考量之下，最終決戰的舞台也設置在象徵日本的富士山，這個空間選擇和前二作有著不同的邏輯。不論是第一作的《哥吉拉》或是《哥吉拉的逆襲》其中所選擇再現的城市都經歷過空襲的事件，因而都可視為某種傷痛記憶的再現。然後在《哥吉拉對金剛》中，高潮的場景設置在富士山以及戰後為了觀光所興建的仿舊城形式的熱海城。此時場景再現也不以集體記憶為基底，而是奇觀化的視覺呈現，重點已經從日本人要記起何種過去，轉變成了誰來記憶日本的什麼地方。

從這些早期改編的例子中，可以發現哥吉拉電影在輸出時試圖做出二個面向的調整。第一個是語言層面，關於「名字」的變動，在名字的思考上，是以「美國英語系」為核心，為「日本」的文化脈絡處於邊陲的位置。第二個層面是敘事

內容的領域化。如何透過呈現的意識形態的修正與「視野」的修正，將日本中心的敘事，重新化為美國中心的敘事。

這種美國中心化的現象，在1998年美國三星影業拍攝的Godzilla（酷斯拉）仍然存在。類型的運作需要依靠觀者的閱讀能力才能運作。對於不熟悉哥吉拉系列的觀影者來說，酷斯拉可能就僅是一個正常的怪獸電影，甚至在觀看的過程中也許也能享有不錯的觀影體驗。可是對於哥吉拉粉絲來說，就不是這麼一回事。不只在粉絲間評價不佳，酷斯拉的失敗也導致了後續日本系列哥吉拉的復出。

「酷斯拉」和哥吉拉在英文原名上同樣為”Godzilla”，現在在哥吉拉粉絲間一般論及「酷斯拉」，通常是指1998年使用這個翻譯的那隻美國怪獸。這部電影打響了這隻怪獸與「酷斯拉」三個字在台灣知名度。雖然看似進一步推廣了哥吉拉在台灣大眾文化中的能見度，但也因此引發了日後「哥吉拉」與「酷斯拉」的譯名之爭。雖然「哥吉拉」是台灣近年來較流行的譯名（在港澳地區流行的譯名是「哥斯拉」），但在2000年前後，大眾媒體較常使用的則是「酷斯拉」。即便到現在「酷斯拉」仍然不時會出現在某些角落。在「酷斯拉」之前，哥吉拉電影也確實存在於台灣，只是並沒有既富鑑別度又能定於一尊的譯名。1980年代左右的盜版錄影帶中，台灣的翻譯大多直接將這隻長得像恐龍的怪獸命名為「恐龍」。同樣的在1990年台灣上映的《ゴジラvsビオランテ》時，就直接使用《大恐龍》做為片名，劇中哥吉拉也被統稱為恐龍。不過在之後平成系列電影續作中，台灣則是將ゴジラ直接翻譯成「怪獸」。

因此在美國的《酷斯拉》上映之前，一般台灣大眾對於哥吉拉的名稱並沒有一個具識別性的統一認知。但酷斯拉的譯名之所以能廣為流傳，可能不是因為名字「取得好」，而是由於相較於日本電影，好萊塢電影具有的票房優勢擴大了宣傳力與影響力。且以電腦動畫描繪怪獸的方式比起日本特撮手法，對於一般觀眾而言可能更有吸引力。3D動畫的擬真怪獸比起假假的布偶裝更容易令人覺得這不是一部「幼稚」的電影，也可能更令人享受「擬真」的視覺快感。酷斯拉這個名字往後也流用到日本系列的授權出版品上。像群體工作室代理出版的《ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃》（哥吉拉、摩斯拉、王者基多拉：大怪獸總攻擊）DVD，便將片名翻譯成《終極酷斯拉》，之後亦將《ゴジラXメガゴジラ》

翻譯成《酷斯拉大戰機械酷斯拉》。

二者本是源於同根的怪獸，共用統一的譯名是合於情理之事，但譯名的沿用卻令許多哥吉拉粉絲感到痛苦。因為在粉絲眼中《酷斯拉》是一部相當失敗的改編作品，不論是在外型與能力上，甚至在怪獸與人類的關係隱喻上，這隻像蜥蜴的怪獸都大大偏離了原作的精神。酷斯拉不只長得不像恐龍，同時也沒有從口中吐出熱射的能力。過多生物習性的描寫也讓這隻怪獸看起來「怪怪的」，酷斯拉以魚類為食，但日本哥吉拉很少進食，頂多說牠需要核原料。相較於日本系列將哥吉拉描繪成一種無可抗力的形象，在酷斯拉中美軍只用二顆飛彈就輕鬆解決這隻長得比較大的生物（相較之下怪獸的外型由恐龍轉變得像蜥蜴也許還是比較能接受的一件事了）。就連東寶官方對這隻怪獸也不買帳，因此在《酷斯拉》上映後，重啟哥吉拉系列，並在多部電影中持續加入嘲諷酷斯拉的片段。比如2001年的《哥吉拉、摩斯拉、王者基多拉：大怪獸總攻擊》的開頭片段中，就有藉由日本軍人的口裡說出，否認美國傳出的目擊哥吉拉的訊息的真實性。在新平成的完結作《ゴジラ FINAL WARS》（哥吉拉：最後戰役）中，也特別讓酷斯拉客串登場與哥吉拉對決。只是該片中酷斯拉被強制改名為Zilla（去除Godzilla中的God），哥吉拉也只花了不到十秒的時間，就將牠秒殺了。

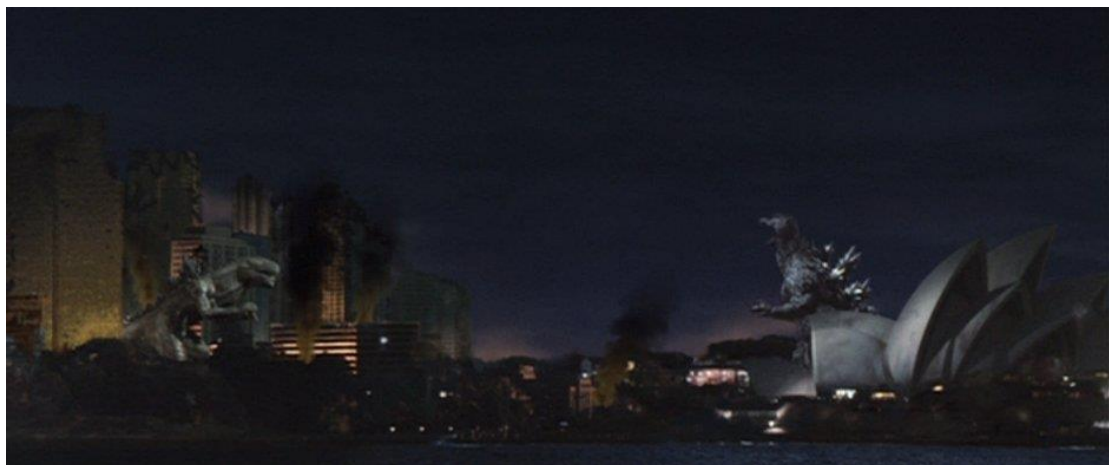
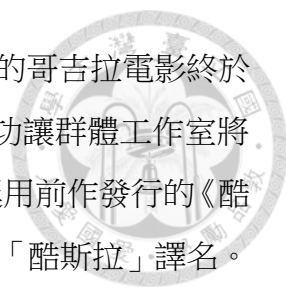


圖 22 最終戰役中，哥吉拉與一隻神似酷斯拉且名為 Zilla（Godzilla 去掉 God）的怪獸（圖左）對決，但這場世決對決僅在十秒內便結束

2018.02.23 取自：<https://pbs.twimg.com/media/DUThAigUQAUPNCM.jpg>


除了日本官方「小動作」不斷外，台灣的哥吉拉粉絲也不斷試圖區別化二隻怪獸，在各種討論區與活動場合自主發動了「哥吉拉」正名行動。2003年時，代理了二片日本「酷斯拉」DVD的群體工作室，決定將這次代理的《ゴジラ×モスラ



×メカゴジラ 東京SOS》推至院線正式上映。這是時隔多年日本的哥吉拉電影終於要重回台灣的大銀幕，當時透過哥吉拉粉絲們的爭取，終於成功讓群體工作室將片名正式命名為《哥吉拉：東京SOS》，才讓這隻怪獸終於不再延用前作發行的《酷斯拉大戰機械酷斯拉》（ゴジラ×メカゴジラ）DVD上所使用的「酷斯拉」譯名。之後新平成的最終續作片名也順勢翻譯為「哥吉拉：最後戰役」，至此「哥吉拉」才站穩了台灣官方譯名的位置。連帶到2014年美國傳奇影業再次改編日本的哥吉拉推出與1998年同樣名為“Godzilla”的電影時，台灣也繼續使用「哥吉拉」做為譯名。但對「風暴圈外」的一般民眾而言，「酷斯拉」仍然是個深植人心的日常用語。這也反映在2018年影音串流平台Netflix上映原創哥吉拉動畫電影《GODZILLA：怪獸惑星》時，在不同影片介紹頁面各自使用了「哥吉拉」、「哥斯拉」和「酷斯拉」三種不同的譯名。時隔多年後「酷斯拉」的重返引發怪獸迷的哀嚎，在粉絲的反應下，Netflix也幾乎在一夜之間將「酷斯拉」的譯名下架，統一使用「哥吉拉」這個名稱。

由譯名所引發的爭議可知，《酷斯拉》的「失敗」不在反映在其票房數字上的失利，其「走針」的改編也引發了一波認同危機。該劇的監製兼編劇 Dean Devlin 日後受訪時也承認，當時其實是想翻拍1953年的美國電影《原子怪獸》（The Beast From 20,000 Fathoms），只是找不到資金，才借用哥吉拉的殼來拍攝。也因此它並未能妥善處理哥吉拉電影的各種象徵。《原子怪獸》和哥吉拉有些類似的方面，甚至1954年的《哥吉拉》還曾被認為是《原子怪獸》的仿作。兩部電影都是關於受核子輻射影響的怪獸來到大城市中造成災難與恐慌，但即便核心架構如此相似卻還是能發展出差異極大的走向。

相較哥吉拉，1998年改編的酷斯拉是個較典型的美國怪獸，但其改編的不精準，不只是美學層次上的失誤，也反映出了在再現生產出怪獸的空間記憶的失準。西山智則（2012）認為美國的酷斯拉反映的是美國城市內的少數族群帶來的犯罪暴力恐懼，而日本的哥吉拉則圍繞著戰爭、核能風險的議題。兩隻怪獸在核心上再現了不同尺度的恐懼與集體記憶，自然會產生落差。徹底由美國所拍攝的酷斯拉版本將日版哥吉拉電影中的投射去領域化了，同時也再領域化成一種更貼近美國中心的敘事。



哥吉拉電影呈現了因第五福榮丸的事件連結上了戰時的輻射恐懼。因此哥吉拉是由於美國的核子試驗所產生的怪獸，然而在酷斯拉中，導致Godzilla誕生的核子試爆實驗，由美國所為改成了法國所為。實驗的地點，自然也不會在第五福龍丸事件的地點。這樣的改動的效果，得以避免碰觸對於美國核子武器發展政策的贊否。另一方面，人類是否該對核子科技進行反思，也不在其主題之中。Kerner (2007) 認為從 *Gojira* 到 *Godzilla* 的過程中，反美的元素被去除，促使大怪獸成為美國武力、政治、社會支持者。在 Kerner 的分析中，*Godzilla* 在許多方面偏離了 *Gojira* 的原始設定，甚至將那些原始設定變更為無害，與美國無關的事。以初代電影為基準點來看，酷斯拉的改編是不夠精準的。或是它捨棄了那些複雜的空間記憶與事件。以一種抹平的方式重新改寫了這個故事。

酷斯拉不會從口中吐出「原子吐射」、長得像蜥蜴，這類身體能力與外型上的失準，也反映了酷斯拉並不追憶日本的歷史。因為這些特質實質上都是在戰敗日本所面臨的核子輻射恐懼與現代性失落投射下的美學化結果。僅從現代性下的生物學觀點來考慮如何呈現這隻生物，很容易得到去除這些荒謬且不科學設定的結論。

哥吉拉攻擊東京的場景，挪用了空襲的記憶與尺度，透過各種場面調度再現了二戰中人民受難的記憶。雖然隨著空襲與核子武器記憶的遠離，日本版的哥吉拉也不斷調整其投射的事件，然而各種調整仍延續著一種既有的未能被跨越與超越的失序風險而展開，比如將哥吉拉視為自然反撲下的災害或核子輻射污染的風險。既然日本本身都得因為記憶的消逝而做出調整，對於未曾經歷東京空襲般事件的美國來說，自然也必須以不同的空間記憶來做替代，只是在《酷斯拉》中並未選擇到一個恰當的尺度記憶來做代換。

從1954年初代版本的片頭事件來與1998年的《酷斯拉》來做對比，可以更清楚的看見二者中具有不同尺度的城市事件隱喻的差異。1954年的《哥吉拉》以海上的第五福龍丸為事件開頭。這個連結到第五榮光丸的隱喻，由美國的原子彈實驗帶入了戰後複雜的美日關係。同時哥吉拉的身高也都遠高於當時的建築物，成為城市中絕對的存在，在城市的天際線之下俯瞰變成火海的東京。然而《酷斯拉》最初上陸的地點是在曼哈頓。當時市長正在召開一場記者會，說明在其治理之下

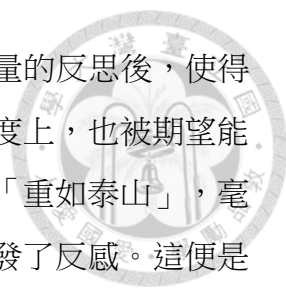


犯罪率下降，城市治安往好的方向轉變，但彷彿諷刺這個宣稱一般，與此同時酷斯拉從海中躍出入侵城市，帶給人民生命威脅與恐懼，而後酷斯拉則隱身在都市叢林之中。

二隻怪獸的身體不只展現出與城市間不同的尺度位階關係，在與人類於更肉身尺度的互動方式也全然不同。酷斯拉劇中有一個片段是日本版哥吉拉幾乎沒有出現過的場景，便是主角在城市中與巨大的怪獸的飛車追逐場景。比起哥吉拉電影，由這個巨大恐龍追著人類跑的場景的出現，反而令它更像侏儸紀公園的續集。這個場景調度下的空間尺度，也正好說明了戰爭與犯罪二種不同城市恐懼記憶的差異，比起戰爭，犯罪更容易聚焦在個別的受害者身上。在日版的哥吉拉中，怪獸的意向與目標，經常性不是指向少數個人。怪獸對於特定對象的個人並沒有興趣與加害意圖，而是在城市中以行動造成無差別的破壞。當怪獸追逐特定對象時，會產生一個潛在的疑問，是否有人可以是「局外人」或是「旁觀者」？在日版的無差別破壞行為中，這樣的角色較難成立。因為每個人此時此刻都是哥吉拉攻擊的對象，而不會是在突然被怪獸發現的情況下才從圍觀者轉變成受害人。

酷斯拉最後的結局，是牠追著主角等人跑到布魯克林大橋上後，被埋伏好的美軍用二顆飛彈輕鬆解決。這也抵觸了空間記憶美學化後的類型歸範，亦是酷斯拉未追憶日本歷史的另一個展現。此之前的哥吉拉系列作中，只有初代和1995年二個版本中，這隻怪獸迎接了死亡的命運。這二次的死亡都有著「令死者有意義」的效果。1954年的死亡是完成日本國族主義想像中的日本勝利圖像。而1995年的版本中，哥吉拉的死亡，帶動了小哥吉拉的新生。這次的死亡，更符合東京浴火重生的現代性的慾望。從最初開始哥吉拉之死就是為了讓「犧牲的死者」具有意義，讓那些在二戰中犧牲的亡者並非死的沒有價值，而是由怪獸的死來彰顯其貢獻，不論是虛擬的或是現實的勝利。

初代電影中，哥吉拉之死可能是讓日本的犧牲者有意義，然而酷斯拉之死不伴隨著任何個人或其本身的犧牲與掙扎，將怪獸視為一種無須代價可輕易被處理的災難。也許哥吉拉之死不需對特定的政治意識形態與寓言負責，但隨著牠做為文化符號的日趨強大，哥吉拉之死也成為一種另類的「全球關注」問題。關注的眼光並非來自特定的政治實體，而是由類型電影粉絲所構成的社群。在自我與他



者辯證下的類型形構歷程中，哥吉拉掛上「普世性」的核子能量的反思後，使得其死亡帶來的寓意可以選擇不只停留在對單一城市或國家的尺度上，也被期望能提升到跨越國家性的「普世」喻意。簡言之，哥吉拉之死必須「重如泰山」，毫無意義的死亡，背叛了類型片的觀眾對電影的期望，也因此引發了反感。這便是一種哥吉拉符號全球化過程中，浮現出的哥吉拉之死內含的情感政治。

從空間記憶美學化的類型規範來看，酷斯拉成為一個「尺度錯誤」的災難。酷斯拉的諷刺結局，可以說牠之所以能帶來這麼大的災難，並不是因為牠過於強大，而是國家公權力介入得太慢。哥吉拉「全球化」的過程中，帶來了一種跨國界尺度的災難情感想像，但酷斯拉顯然是把這個格局給做小了，成為了一種僅靠單一國家便能解決的問題。在《酷斯拉》中，怪獸僅是被當成他者對待，牠的死亡僅是一種秩序的回復，而不需像日本一樣賦與死者的意義。

酷斯拉的失敗源自於隱藏於那些元素背後的空間記憶的錯亂，包含人與怪獸的尺度、怪獸所象徵的城市命運與未來。既然一個對出生地全然失憶的再現難以獲得滿意，那在次作之後便更強調了那些包含在哥吉拉中的空間記憶。但這並不是說哥吉拉電影必然只能或只再現這些空間記憶，而是這些空間記憶成為了某種「路徑依賴」的效果，決定了怪獸的美學設定。

從 *Godzilla: King of monsters!* 到1998年的 *Godzilla*，都顯示出了一種將日本從追憶位置去中心化的展現。在這樣去中心化的過程中，實際的記憶是什麼、在怪獸美學中投射的空間歷史事件都產生了轉化。在影像美學中隱含的批判可能性都受到了限縮。雖然這些作品在立足點轉換的過程中，似乎產生了某些保守化的「災難」，但這不表示強調「日本原點」就是一條正確的路。當缺乏批判性的讓日本的空間記憶重新領域化佔領中心位置後，也帶來了更進一步的毀滅性災難。

## 第二節 「1954 東京」的中心化：傳奇宇宙系列

2004年哥吉拉再次宣佈息影，結束後僅維繫五年左右的新平成系列。在十年後，2014年美國傳奇影業宣佈將再次展開哥吉拉電影系列，這次轉由美國電影產業來詮釋這隻日本的國民大怪物。同樣是美國電影公司製作的版本，相較於《酷

斯拉》對於哥吉拉系列中的空間記憶美學化的類型規範棄之不顧，傳奇影業所拍攝的哥吉拉系列，花了更多心力如何再現這隻規範，展現出以「哥吉拉」為中心的追憶關係。在這個過程中，「哥吉拉」粉絲社群取代了特定國家的觀眾成為更有意識透過影像召喚的追憶者，同時雖然哥吉拉看似更「全球化」了，實際上卻也更強化了「日本的正統性」的特質。

傳奇影業下的哥吉拉比起98年的酷斯拉更為強調源於日本的傳統性，從海報設計上就可以看出這個意圖。在2014年的電影海報上同時並置了日文的「ゴジラ」和英文的 *Godzilla* 二種不同語言下的名字。相較於1954年輸出美國時，還在考量如何將日文音修正成更符合英文語系的發聲，此時如何看見這隻怪獸源自日本，或是更從這隻美國怪獸的身上看見做為原型的那隻日本怪獸，成為更被考量的重點。



圖 23 2014 年版本哥吉拉電影海報。在英文 GODZILLA 下面壓著日文的ゴジラ三個字

2023/5/12 取自：

[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%93%A5%E6%96%AF%E6%8B%89\\_%E2%82014%E5%B9%B4%E7%94%B5%E5%BD%B1%29](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%93%A5%E6%96%AF%E6%8B%89_%E2%82014%E5%B9%B4%E7%94%B5%E5%BD%B1%29)

傳奇影業試著從怪獸的身體、與投射的空間記憶二方面下手，試著讓這隻怪獸更像「ゴジラ」，但這樣的努力可以說是成功，也可以說是失敗。成功的點在於，相較於酷斯拉，傳奇影業的確做出了一個原先的哥吉拉粉絲較為接受的版本。但失敗之處也在於這個成功是建立在與原先空間記憶斷裂所造成的空洞符號化帶來的成果。

由於「怪獸」的身體是在特殊的時空條件下構築而成，因此在模仿的過程中仍然會產生部份的斷裂，這種斷裂不只創作了不同的怪獸身體美學，同時也影響了人與怪獸、怪獸與環境間的關係。為了要拍得「更像」哥吉拉，也就意味著哥吉拉「本身」在美國版本中也站上了被追憶者的位置，這使電影的記憶政治敘事導向一個不同的方向。這樣跨文化的挪用，表面上看似再現了某些象徵化的記憶元素，實際上卻也更鞏固了國家官方的空間記憶版本。

## 一、對哥吉拉身體的失憶與追憶

或許由於酷斯拉與哥吉拉太不像了，因此在 2014 年的哥吉拉身上看出更多努力趨近日本哥吉拉風格的「改編」。這個版本的哥吉拉放棄在牠身上描寫那些日本版本中所少有的生物日常行為（吃魚、下蛋等）的描寫，讓牠重新成為一隻「難以捉摸」的怪獸。在身體形象與能力上都更往日本版本靠近，也延續了能從口中吐出放射線的傳統。物種整體外形設計也與日本原版的概念更為相似，98 年版本看起來是隻大蜥蜴，14 年的版本至少看起來像是隻恐龍了。

傳奇哥吉拉較日本版的更有生物感，透過 3D 動畫描繪出在日本版中未曾出現的吼叫前的鼻孔的抽動，強調更多的肌肉組織間的運動，牠「過胖」的體形也引發一些討論，但總結而言其身體做為生物的「肉身」存在這一點的確是被凸顯出來。哥吉拉的身體（或肌肉組織）雖然變得比以往鮮明了，可是其「生物性」一直沒有被定著下來。做為一個地球上的生物，其賴以為生的是何物？做為傳奇系列基石的 2014 年的版本中，一再強調哥吉拉帶著狩獵者的身份追逐著怪獸 **Muto**。但牠為何要狩獵 **Muto**？是基於狩獵者的進食原則？或為了守護地盤而戰？劇中並沒有從這些生物性的本能給予解答。由渡邊謙扮演的芹澤博士，在劇中做為人類理解哥吉拉的角色。他提出的解釋是哥吉拉的目的是「平衡生態系統」，並以這個理論為基礎來理解哥吉拉在電影裡的所有行動。但是平衡什麼？如果 **Muto** 是

原本就存在於生態系統中的生物，那為何發生失衡？這些問題並沒有辦法在影片中找到解答。所能看到的僅有 Muto 出現了，擾亂了人類的生活，而哥吉拉前來「恢復秩序」。哥吉拉為何尋求平衡、牠追求的平衡是什麼，事實上都難以從生物需求與理性邏輯來加以理解。這也好巧不巧具有日本的哥吉拉的「無個性」的風格，令人摸不清頭緒這隻怪獸想要做些什麼。

然而未能理解動機的傳奇版本的哥吉拉並非日本版本的複製貼上或模仿。至少在牠的行為與象徵意義上，選擇了不同於平成系列後的哥吉拉的角色定位。日本版的哥吉拉身上同時有著自我與他者的象徵，在不同的系列與作品的創新中，也總是在這二隻的關係與辯證中尋求一個平衡點。在後期昭和系列中哥吉拉象徵中的「自我」部份獨大，平成後「他者」的象徵卻佔據了哥吉拉形象的核心位置。傳奇版本不選擇平成的「破壞神」路線，反而是將哥吉拉視為偏向「守護神」的概念。但即便身上的威脅性消除了，這不表示這隻怪獸的定位接近於昭和系列的形象。最關鍵的差異點在於去除了他者象徵的昭和哥吉拉最終是生活在人類的管轄環境之下，傳奇系列的哥吉拉的位階則是處於人類之上，也由於需要依賴牠來「恢復秩序」，甚至更可以說是牠「管轄」了人類生存的環境。這個走向也正好與同時期日本的系列產生對比，因為不論是特撮電影版本的《正宗哥吉拉》還是動畫電影的《怪獸惑星》三部曲，裡面的哥吉拉在呈現絕對性的力量之外，也始終扮演著「壞人」的角色。從立場上來看，牠沒有給予人類投射「自我」的空間，牠是人類的惡夢，一個需與之對抗的對象。雖然二方都同樣描寫著哥吉拉的強大，日本與美國的版本卻各自選擇了不同的模式敬畏牠或膜拜牠。

「較人類高等」的生物看似單純劇情上需要的設定，但實際上亦是一種現實中對哥吉拉「符號」膜拜的延伸。這次的改編不是針對一個默默無名的怪獸，而是一個「經典」符號在息影多年後的重新復出。哥吉拉的身體各種美學設計，正如電影期望重塑的哥吉拉的正統性一般，也共同服務於建構一個觀看這隻怪獸的「崇高性」的視角。整體來說2014年的哥吉拉的形象相當模糊，這個模糊感亦是影片刻意希望營造的結果。牠的身體從一開始的廣告中一直塑造一種神秘感。身為影片的主角怪獸，觀眾當然很期待牠的新姿態，但初期的廣告始終不給予其正面的形象，甚至在海報上也是哥吉拉的背影。在以視覺為主的秩序中，一直看不見其正臉使得牠的身體充滿想像，這也正好如電影裡面對牠的身體描敘所使用


的手法。



哥吉拉的「臉」一直到影片的後期才出現，前期牠總只露出部份的身體部位。這樣營造怪獸的神秘感的方式和酷斯拉的模式十分接近，在酷斯拉的電影海報及宣傳中也是一直沒有讓這個怪獸露出「正臉」，只有露出其巨大的腳部或眼睛的特寫。但相對的在日本系列的海報設計中，卻甚少試圖營造此種神秘感，哥吉拉的正臉經常大剌剌展示在海報上。神秘感營造出一種「未知的恐懼」，也延伸到影片中形塑怪獸的方式。怪獸帶來一種未知及不受控制的恐懼，比如在酷斯拉電影中，怪獸對人類威脅的隱喻是在城市中陰暗角落潛藏的危險，不論是其隱身於城市中，或包含最後在城市一隅未孵化的蛋。相較於日本系列的怪獸很明確的投射至城市毀壞的全面失序，這種隱藏或未被知覺的失序更類似於尚待被國家力量治理的問題與犯罪。如果只順著城市中未知恐懼的套路前進，那 2014 年的哥吉拉可能會重覆 98 年酷斯拉錯誤的老路。但是在 14 年的版本中，哥吉拉之所以能以維持未知、未得見其真面目的形式登場，並非是由於牠藏匿於人造的城市環境之中，而是將牠藏匿於自然的「生態系統」之中。比起都市，哥吉拉的身體與自然環境有更強烈的連結。更細緻的來看酷斯拉和 2014 年的哥吉拉間從「都市」至「自然」變化，怪獸身體延伸出的另一端不只是平面上的節點位移，也包含一種尺度上的垂直變化。空間在此處不只是哥吉拉藏匿身體的背景，更產生了強化怪獸存在象徵的效果。2014 年哥吉拉所處空間的構築與由眾多不同生物與環境連結產生，使得影像再現的不只是單一位置，更是一種「生態系統」間的連動。此種連結產生了類似於日本哥吉拉的「怪獸等同自然力量」的象徵，提升了怪獸尺度。

做為生態系統中一環的哥吉拉，其登場的場景調度中透過各種其與環境互動的關係來建立其「頂點」的特殊性，牠的身體經常不是單獨出現，而是與環境的動態連結在一起。在影片中哥吉拉幾次的登場都不是先看到牠的身體，而是看到其他自然界的動態。比如第一次登場時引發的海嘯，第二次登場時伴隨著群鳥因驚動而飛翔，在故事的最後回到海裡時，也有著一群白鴿圍繞著牠。哥吉拉的身體意象連結著各種自然生態系統，建立起牠的行動與環境波動間的連結。

Tsutsui (2010) 認為平成年代後的哥吉拉象徵了一種無法抵抗的自然力量對日本反撲。從這個角度來看 2014 年的哥吉拉和日本的哥吉拉的確都有著重疊的「自

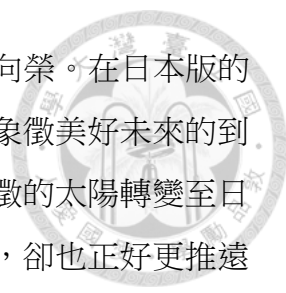


然」象徵的角色，但二者卻在面對人類時做出了不同的選擇。2014年這種守護者的角色在以「破壞神」為定調的日本系列中十分少見，除了昭和時期為了票房考量而將哥吉拉轉型成小孩子的好朋友的時候以外，哥吉拉大部份的時候是不特別守護日本人，甚至牠擊敗其他怪物後，人類還是要想辦法將牠送回海中。又甚至是在平成年代的系列中，哥吉拉經常被解讀為大自然的反撲，而站在人類的對立面。但2014年的哥吉拉卻是不發一語的，不加解釋的完成任務後就回到了海中。故事的最後停留在一個很傳奇性的結尾，哥吉拉伴隨著飛舞的白鴿向著陽光走入海裡，同時電視螢幕上打著「本市救世主」的字幕，而芹澤博士的助手掩著面感動的看著這一幕。正如影片中所描述的，哥吉拉已經成為了救世主，牠的存在僅是為了拯救受苦的市民，而對於人民沒有絲毫的惡意。最後的哥吉拉就如同芹澤博士在劇中解釋牠的名字的時候一般，是像神（god）一般的存在。至此怪獸已不是自然力量反撲的象徵與執行者，反而是反過來，以自然環境來襯托與建構怪獸的非凡力量與地位。

做為傳奇宇宙的第一部作品，處理這隻怪獸的方式提升了哥吉拉的不可替代性，也建立其做為一個被追憶之物的觀看方式。畢竟不論日製或美製，距離之前最後一部哥吉拉作品也已經過十年時間。或許比起細緻的處理各種設定細節，此種只強調其強大的含糊描寫所留下的投射空間也正滿足了觀眾追憶的需求<sup>4</sup>。影像中對哥吉拉的重視與崇拜正好與現實間的情境產生同步，也左右了怪獸的身體與環境間的場面調度安排。2019年上映的《哥吉拉 2：怪獸之王》（*Godzilla: King of the Monsters*）在名稱上致敬了1954年版本的改編版本“*Godzilla: King of the Monsters!*”。《哥吉拉 2：怪獸之王》是個誠意滿滿的「致敬」作品。從登場怪獸、設定、配樂、場景無一不出現昔日哥吉拉電影的身影。登場的怪獸去除原創的怪獸外，還包含了日本系列的精典角色：摩斯拉、拉頓以及哥吉拉身上的他者化身，王者基多拉。《哥吉拉 2：怪獸之王》中隨著潛水艇在海底遺跡一步步的探索，揭露了哥吉拉在過去早已是某些古文明裡被崇拜的王者或神靈。2014年結尾停留在人類對成為救世主的哥吉拉投以崇敬的目光，2019年的續集裡再次玩起了同樣的戲碼，只是這次向哥吉拉跪拜的是比人類更強大的怪獸們。片尾也透過各種新聞

---

<sup>4</sup>此作中哥吉拉的叫聲與日本版本截然不同，但上映當時的討論區中仍然有許多粉絲感嘆「回憶」中的叫聲回來了。



畫面表示在哥吉拉統治下，怪獸們將地球的環境整頓得更欣欣向榮。在日本版的初代電影的結尾，人們是仰望著哥吉拉已不存在後的朝陽，來象徵美好未來的到來，然而在傳奇版中，人們仰望的對象，已從做為日本精神象徵的太陽轉變至日本大眾文化象徵的哥吉拉。諷刺的是，對怪獸本身的過度重視，卻也正好更推遠了怪獸其身上原先投射的空間記憶間的關係。

對哥吉拉的追憶卻也導致了對其承載意義的失憶，這層關係需要更進入其身體象徵來探索。怪獸的身體意義的建構並非固著在特別的身體形式邊界之內，而是具有各種異質體組合的可能性。由於不存在的怪獸無法被現代科學所定義，所以其存在有各種不同的可能性。怪獸的存在有可能是遠古存在的守護神、來自外星球、人造的、想像的、能量的結合體，也有可能是各地怨靈的集合。在日本版的哥吉拉電影系列中，關於哥吉拉的起源有幾種不同的描寫。在第一集電影中，哥吉拉令人聯想到傳說中的海怪，而昭和系列的哥吉拉則是和第一隻哥吉拉同種的生物。到了平成時期後，哥吉拉的設定變成了一隻因核能而變異的大恐龍。2000年後的系列則都沒有明確的定義哥吉拉的起源，除了2002年的版本設定其為「太平洋戰爭怨靈」的集合體。然而不管是那一種都反映了日本獨特的記憶，也說明了想像的怪獸主體，是在特定的時空條件下被建構出來的結果。

做為一個全新系列的展開，2014年的版本是朝向現代科學視野下的生物尋求怪獸的定位。在引人進入電影設定世界的片頭的畫面中，已經置入了各種明示與暗示，引導觀眾該如何理解這隻怪獸。透過蒙太奇的手法，進化論、物競天擇等字眼及圖畫不斷在螢幕上跳動，說明怪是既存的生態系統中的一部份。

在既有的生態系統內找到一個「連續性」的位置來詮釋怪獸的存在，對於哥吉拉電影系列來說是一種少有的面對怪獸的態度。即便日本對哥吉拉的詮釋有多樣的版本，但本質上這些電影中的怪獸並不被納入現存的生態系發展中來思考，牠們是特別情況下的突變產物（比如怪獸吸收了核能後才產生巨大化的變異）或是來自外星球的生物，而非原本就是生態體系中的一環。在傳奇影業的怪獸宇宙中，即便怪獸雖然同樣也是現代科學尚未無法完全理解的生物，但僅被歸納到現代科學理論尚未探究到的部份，並非需要創造嶄新的理論來加以理解的地步。這樣的生物被畫入演化論的系譜關係裡（不論是在系譜內或外，至少已經與其共處

於同個平面上），在虛擬與現實間建立了一個更理性的延長線交點。怪獸已是現代生物科學所能探究的角色，而非是一種與現存物種斷裂式的存在。

雖然傳奇影業哥吉拉身體的樣態接近了日本的版本，但卻也因為與怪獸間的關係的想像，使得牠某種程度也脫離了日本版本的範疇。傳奇版本的哥吉拉和日本版最大的不同便是「怪獸的出現不再是人與環境互動下所造成的結果」。在 2014 電影中出場的哥吉拉與 Muto 二種怪獸設定上都是遠古時期的生物以輻射為食，後來因為地表上的輻射減少而改變了生存的空間。這個設定也使得怪獸被除魅化，不再是「傳說」中的海怪、「無法理解」的變種生物或是怨靈的集合，而是追溯現有的演化論系譜的源頭後出現的另一條分支。對怪獸的想像不再投射入未知或神聖的空間，而是投射在現代性下的理性世俗空間中。透過演化系譜的描繪，怪獸與人類產生的輻射污染無關，牠們不再是人與環境互動結果的產物。怪獸的出現也自然不再帶有科技與環境互動的「警鐘」的意味，畢竟這些巨型的生物的出現與帶來的災難不是人類的過錯所造成。若怪獸的出現還能帶給人類何種反省的話，那人類所犯下的過錯便不是科技倫理的問題，僅是尚未探究自然的奧秘而已。

對城市歷史的失憶，也將所有符號掏空，追憶於怪獸與 1954 年影像東京的同時也產生了更大幅度的失憶，即便在日本系列中也有同樣的現象，但是在更強調其做為文化商品的價值與歷史的跨國版本中，這個現象更為嚴重了。氧氣破壞者在初代電影中是唯一能消滅哥吉拉的終極「科學發明」，在傳奇宇宙的電影中也「致敬」這個設定而出現了同樣名稱的新武器。但在初代電影中，氧氣破壞者的發明者芹澤博士為了不要讓自己的發明再次被運用為武器，選擇一個人帶著它和哥吉拉同歸於盡。這一幕也可以說是日本國族主義下的現代性宣言，相較於西方世界用科技創造毀滅武器的「霸道」，日本的科技是帶有人道主義關懷的「王道」。只是這個國族主義敘事卻在致敬的過程中，被輕巧的嘲諷了。芹澤博士以死亡許下的悲願徹底的破滅；「氧氣破壞者」這個名號不只再度出現在世上，還徹底化身為破壞性武器／飛彈的代號。「和平悲願」的破滅理應是感傷的時刻，但這個片段卻成為眾人津津樂道的巧思「彩蛋」。人們不再在乎哥吉拉再現了什麼 1944 年現實東京發生的歷史，只在乎電影如何再現 1954 年的虛擬世界的東京記憶。不過與其說美國改編時不尊重原作，不如說過去美國版本輸出時便以將這部份刪除，因此也能說是改編上的非戰之罪。日本戰後和平主義有其侷限性，立基於受害者



日本的基礎上，而非進一步反省戰爭中的國家與性別暴力，和平成為一種國家治理術的話語。到了美國版本之中，亦只將其化為影像美學的再現元素，也與日本系列一樣，幾乎只成為政治正確的宣稱存在。

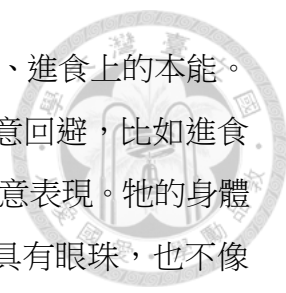
## 二、自我與他者的再建構

對比日本國內版本病態式的將自我認同轉變成對無法超越的他者的認同，傳奇宇宙版本的「自我」展現則溫和許多。從行為模式來說明的話，便是過去在日本版中哥吉拉做為他者的主要作為便是破壞城市。在傳奇系列中對於人類採取中立不具惡意態度的「守護者」哥吉拉，不具有破壞城市的動機，頂多是在與其他怪獸對戰的過程中波及到了那些水泥建築。因此在傳奇宇宙中哥吉拉身上他者的行為減弱了。

另一方面傳奇宇宙系列與「東京空襲」記憶的脫離，使得原先以此為基礎發展出的自我／他者辯證產生不確定性。那些與哥吉拉一同遠征海外的怪獸們，也由於跨界的哥吉拉身上的自我／他者中隱含的空間辯證模糊化，導致這些怪獸也同樣在他者的象徵意義上產生了含糊的效果。只是在「非日本製作」的影響下，若要完整自我的敘事，在生產與象徵的層次上都需要進行調整。

如同日本版本中哥吉拉的象徵需透過其他對手怪獸的存在才能完整，在傳奇宇宙中的對手怪獸們也扮演著同樣的功能。對手怪獸們所起的第一個自我、他者調節功能，是在類型美學層次上維持住日系與美系怪獸美學的良好邊界，解消了不同文化背景下可能帶來的不同的怪獸詮釋方式造成的適應不良與「失誤」。在傳奇宇宙中目前出現的主要幾隻對手怪獸 **Muto**、王者基多拉、金剛，相較於哥吉拉都有著更多生物性的描寫，那些未能被置放入哥吉拉身體裡的美式怪獸描寫方式，也都由這幾隻怪獸來承載。怪獸生物性所營造出的恐懼由電影中的其他怪獸借屍還魂，也使得傳奇影業並沒有放棄酷斯拉中的美式巨獸的描寫方式，而是將二種不同的怪獸的描寫方式共存於電影之中。

作為開端建立基石的 2014 年的對手怪獸 **Muto**，相較於後續的怪獸們，在影像中對其生物行為有著最多的著墨。做為一隻美系的原創怪獸，牠也是最講究酷斯拉式的怪獸風格的描寫。**Muto** 是 2014 年的原創的怪獸，電影裡主要有一公一



母成對的存在。和酷斯拉相同，電影中都描述了這些怪獸在生殖、進食上的本能。但 **Muto** 的不同之處在於牠身上「最生物性」的部份卻都被刻意回避，比如進食是直接吃著無機物的核彈頭，而二隻 **Muto** 的交配場景也沒有刻意表現。牠的身體形象的設計也是十分的「非地球生物性」。首先牠的眼睛並不具有眼珠，也不像昆蟲的複眼，而比較像電子 led 訊號燈。身體的某些部份也會發出訊號式的燈光。牠的身體線條十分平滑、幾何式的組合，從地球上的生物來看，找不出那種生物是其原型，而更像一種來自外星的生物。

哥吉拉的身體透過與空間環境的連結完成其象徵，也可以用同樣的方式來理解電影如何透過影像語言進一步強化 **Muto** 所具有的「生物性」。**Muto** 最初是以卵的形式出現在觀眾面前，而這顆卵所在的位置是由巨大身體骨骼（肋骨）所構成的內部空洞空間。在電影的畫面呈現上，並沒有特別說明那套化石是否是 **Muto** 或是別的物種，但在此刻透過鏡頭引入了解剖學的視野來看待這個生物。在世界上存在著一種身體組成近似於現代生物的巨大的生物，而這個卵內的生物和這個骨骼是同樣的存在。在這一幕之後，很容易想像 **Muto** 的內部也存在著類似的骨骼來架構其身體，因此牠的身體不會是種能量或空洞的組成。對 **Muto** 的身體想像是一種由內（骨骼）而外（肉身）的展開。這套化石和 **Muto** 的身體產生連結，形成一種奇妙的空間經驗，骨骼化石既是生物的內部，但也成為生物的外部。**Muto** 的身體構成，在往後的劇情發展中，也同樣維持著這種非固著在身體邊界內的描寫。最顯著的例子即是，每次 **Muto** 的登場都伴隨著 EMP（電磁脈衝）或黏液的先行，人類先透過這二者認知到怪獸的存在，接著才透過肉眼接觸到怪物。

**Muto** 的存在不只是完整的存放美式怪獸美學的角色，在解消美學層次潛在的衝突之後，也在象徵層次上完整了 2014 年哥吉拉的自我他者認同敘事，將日本／美國的對比辯證，轉化成對自然與現代性文明的認同辯證。**Muto** 所釋放的 EMP 會促使人類的電子儀器失靈。**Muto** 的這個特異功能很明顯的只會對人類文明產生破壞，面對牠的對手哥吉拉時，這樣的效果完全起不了任何作用。**Muto** 的身體對於自然是無害的，他的電磁脈衝並不使自然文化失靈，但對現代文明卻有重大的威脅。**Muto** 延伸的身體，是對於人類運作秩序的破壞。哥吉拉衍生出的身體不只是生態系的頂端，而更像是生態系的本身。在這些怪獸與人的關係間就產生了自然（哥吉拉）、生物（**Muto**）、科學（人類）的三種不同的對立，而自然壓抑了

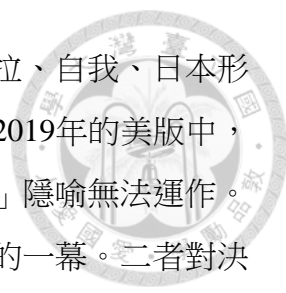
生物性，無條件選擇守護人類、平衡人類科學文明秩序的哥吉拉，在生物性與現代性間選擇了後者，形成一種對現代性的認同。

也有一些日本版本中的明星怪獸隨著哥吉拉一起進入了傳奇怪獸宇宙當中，如摩斯拉、基多拉、機器哥吉拉、金剛等。這些怪獸的描寫方式和不強調生物性的哥吉拉形成了對比，更彰顯了哥吉拉的「與眾不同」。美版的王者基多拉的其中一個頭對捕食人類有著高度興趣（牠的三個頭有著不同的人格特質），居住於君主組織建造的生物圓頂的金剛，其生物習性亦是被監視觀察的對象。對其他怪獸生物性的描寫，也拉出了「原始」與「現代」這組對立的概念。哥吉拉的對手們憑藉著生物性的本能進行獵食，然而哥吉拉卻是一個具有「靈性」乃至「理性」的存在。這些怪獸的出現，也增強對於哥吉拉本身的認同及自我的象徵。也在人類、非人類的自我他者二分中，選擇擴大了自我的那一側。

傳奇影業的哥吉拉作品具的特色是，哥吉拉身上幾乎只留下了「自我」的象徵。相較其他怪獸，哥吉拉被毫無疑問的相信是保佑人類的神獸。這種對他者的遺忘也無可厚非，在成為全球化流動下的一個符號的過程，必然經歷某種程度的去領域化。哥吉拉不再非到東京不可，也就意味著牠對東京空襲的歷史失憶；很自然地失去了滋養身上「他者」象徵養分的城市記憶。

去領域化產生的對城市失憶、對怪獸追憶，也導致哥吉拉和其他怪獸的關係變得撲朔迷離。不只帶來怪獸的象徵偏離原本的軌道，更進一步最小化了他者，而只留下不具攻擊性的自我象徵的部份。但此處的自我已不是過去日本版本中的日本／自我與美國／他者辯證下的自我，而是重新建立一種以怪獸為中心的「自我」想像。在傳奇系列中哥吉拉的自我創造出了第二層的意義，全人類代稱下的投射的自我，只是這個自我在「追憶怪獸」的前提下，實際上卻仍然收編回在文化象徵下形塑的日本自我。因為美版哥吉拉的存在本身，就是日本希望牠能成為自身文化象徵的展現。在這個前提下，雖然做為商品符號代表日本的哥吉拉，在新的國家、城市展開的敘事開展了另一種自我、他者象徵的可能性，但也導致了不論製作者是誰，只要能貼合類型內的規範，哥吉拉的「自我」象徵意義都還是具有連回日本身上的可能性。

雖然怪獸的對決在影像上失去了某些自我與他者對決明確的張力，但卻也更



突顯了自我、他者邊界本身的特質。若在日本的脈絡中，哥吉拉、自我、日本形成一種與基多拉、他者、美國對立的自我他者關係關係，那在2019年的美版中，這種自我和他者對立便由於製作者的轉變，導致原先的「自我」隱喻無法運作。但電影的結尾哥吉拉與王者基多拉卻共同演譯了相當令人玩味的一幕。二者對決的最後，哥吉拉含著只剩一顆頭的基多拉，基多拉看似如異形般從哥吉拉嘴中生長出來一樣，有一瞬間搞不清楚是哥吉拉吞食了基多拉，還是基多拉寄生了哥吉拉。基多拉最後隨著哥吉拉口中的原子吐息而爆炸消散，這彷彿象徵本是同根的自我／他者辯證關係，最後他者在自我的極度膨漲下消失幻滅。而造成自我極度被崇拜的原因，正是哥吉拉轉變成全球化符號的過程中，與特定城市（東京）記憶產生斷裂。牠身上的自我不再是日本官方國族主義的再現，而是哥吉拉自身反映的新的國族主義象徵。因此在美版中，哥吉拉身上的自我不再純粹等同日本時，牠也就不需要象徵威脅的他者了。

2021年《哥吉拉大戰金剛》再次讓美國這個代表性的怪獸「金剛」與日本代表「哥吉拉」展開對決。回觀哥吉拉電影系列，若王者基多拉是日式傳統生出的他者，那還有另一個是源自外在文化的重要他者，那便是曾在1962年第三部作品中登場的金剛。金剛的出現更複雜化了哥吉拉身上的自我他者象徵可能性問題。東寶哥吉拉系列第三作《哥吉拉對金剛》在製作上就是高度意識到輸出海外（美國）的作品，而在國內版與海外版上的結局做了些許微調。在當年美版中還必須讓金剛佔點優勢，但到了2021年的再度對決時，哥吉拉與金剛的對決已經可以明目張膽哥吉拉勝利作終。這不是個意外的結局。表面來說，這是哥吉拉為主題的電影。另一方面，從2000年後，哥吉拉電影系的類型規範便以哥吉拉之「強大」為重心。雖然二獸之間的對決看似哥吉拉取得了最後勝利，但劇情並沒有在這裡結束，而是加入了機械哥吉拉這第三方的變數。

機械哥吉拉亦是哥吉拉歷史上著名的怪獸。有趣的是，機械哥吉拉雖是人氣的怪獸，但凡是機械哥吉拉登場時，就接近一個系列的終結。過去機械哥吉拉有時擔任正派，有時擔任反派。上次擔任反派時，已經是1978年，由異星人打造。1990年代再登場時，人造怪獸已經成為一種地球人（日本）所能掌握的技術，而擔任人類方的決戰兵器，在2000年代登場時，雖然人造怪獸是人類所能打造，但技術上仍有其不可控的風險。而在2021年的版本中，運用了王者基多拉的殘骸打

造的機械哥吉拉，繼承了王者基多拉的他者象徵，在暴走之後成為破壞城市的巨獸。

金剛雖然在與哥吉拉的對戰中敗陣下來，但劇中也提供了機械哥吉拉這個仿製品給金剛，由牠在劇情中最後的敵人身上取得高潮的勝利。此時表面上來看，象徵日本的哥吉拉取得一勝，而象徵美國的金剛也取得一勝，相較於 1962 年只能擇一的版本看似較高明的不得罪二方的解法。但至此哥吉拉象徵日本，金剛象徵美國卻已成為了不完全精準的區分法。因為劇中的「金剛」其實已經是美日混種，而非單純的美國文化代表。這隻金剛的身高比起原版美國的金剛高上許多，也與許多不同的怪獸對戰，比起原本好萊塢版本的金剛，牠更像是 1962 年後在日本開啟自己的電影宇宙的那隻「日製金剛」系列中的主角（日本的金剛系列許多企畫時的廢案，後來也流入後續哥吉拉電影系列之中）。因此究竟這隻金剛是美國或是日本的文化象徵，仍需打上一個問號。這也擴展了金剛的勝利所代表的可能性，若金剛其實是日本的金剛，則牠擊敗美日合製的機械哥吉拉，是否象徵做為「小老弟」的日本對虛假的美日同盟的反撲（由他者的基多拉／美開發成的哥吉拉／日），亦或是透過打敗人工怪獸，彰顯日式的自然的不可抗力的強大。

如果金剛象徵了美國，那牠的勝利是否代表了在美日合作下的現代性超越。但對於具有移民文化的美國來說，或許金剛的出身是那裡並不是一件首要需被標記的問題，或金剛不需要明確的在純正的日本或是美國人中二擇後，才能被納入敘事之中。比如福嶋亮大（2018）將美國的超人與日本的超人力霸王做了對比。同樣是來自外星球的超能力者，超人以克拉克肯特的身份，以一個認同美式文化的新入移民生活在美國之中，而超人力霸王中的超人，則一直是個外星來的異星人，不只沒有取得地球人的身份，任務結束後也回歸宇宙。這個有力量的角色，也就如同在日美軍一般。因此在《哥吉拉大戰金剛》中，比起最後仍然離開人群，做為化外身份存在的哥吉拉，金剛最終仍回歸人類科技探索可及的環境中，做為一個美國文化的認同移民而存在。

在《哥吉拉對金剛》中最後決戰的地點是位於「香港」，一個未被納入哥吉拉空間記憶美學化類型規範的地點。失去特定空間記憶的怪獸不是轟炸機，而僅是遊覽車。因此《哥吉拉大戰金剛》中最後來到香港並不表示對中國的仇恨，而

是邀請觀眾沉浸於這些五光十色而來。就如同 2018 年度在台北舉辦的哥吉拉展中，亦有一個展區以哥吉拉侵襲台北 101 的景象做為主題，這隻怪獸上陸後的壯烈慘況。被影像化的城市的廢墟，其意義已經完全被架空了。廢墟無法做為任何的「紀念碑」，而僅淪為各種可被複製的奇觀。透過哥吉拉再現的對象不是東京街道而是閃耀著大大的「京東」（中國電子商務公司）看版的香港街道。建構國族主義核心的歷史記憶已經被另一個超越國族的資本力量所取代。哥吉拉勝？金剛勝？這原本看似國族象徵的對決，都僅成為跨國電影產業資本打造的舞台上的一齣鬧劇。

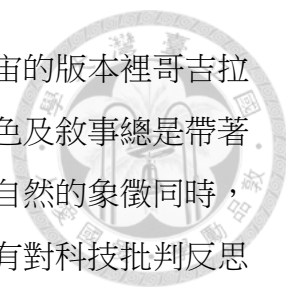


圖 24 站在閃亮的京東招牌旁的哥吉拉

2023/5/12 取自：<https://www.sgss8.net/tpdq/12276527/>

### 三、廣島長崎的失聲

傳奇宇宙後續的發展，表面上看似將日本脈絡下的特定空間記憶元素的再中心化，但實際上卻僅只帶來指向更向空洞的符號本身的效果。Warren（1982）認為怪獸電影中核子輻射的相關設定，有時只是因為他很好用來解釋一切難以解釋的事物，背後並非有深刻的反核意識。這個說法某部份是正確的，但也有些小看了這些設定所能發展出的故事。在日本版的哥吉拉中，的確在部份作品內，反核這件事並不是其敘事的核心，但「核能」這個設定也影響了故事所能承載的各種愛恨情仇。日本的哥吉拉的設定是一種因為核能而出現的大怪物，雖然隨著年代的不同而有不同的設定（被核子試爆吵醒或因而變種），但這些事情的起源背後都有很明確的目標指向是美國搞出來的。




即便哥吉拉傳統上是一隻與核能議題親近的怪獸，傳奇宇宙的版本裡哥吉拉與核能的關係卻異常模糊。原本即便是行禮如儀，哥吉拉的角色及敘事總是帶著一些「反思」科技風險的色彩，但傳奇宇宙哥吉拉卻在佔據著自然的象徵同時，也偏袒著人類的科技文明。而日本電影系列的哥吉拉之所以具有對科技批判反思的能力，就是因為牠是因人類科技所誕生的無法控制的怪獸。所以當怪獸要對人類產生偏袒時，就必然不能迴避掉該如何重新改寫「核子輻射恐懼」的核心記憶。

然而傳奇宇宙中哥吉拉的出現與核能科技沒有任何關係，同時劇中雖然如同平成時期的設定，讓哥吉拉以吸食輻射為生，卻沒有任何畫面和橋段描寫這個部份。反而 **Muto** 才是劇中深受核能吸引的怪獸，從頭到尾一直追著核廢料、核子武器四處跑，哥吉拉並不受這些核子產品的吸引，唯一吸引牠的只有 **Muto**。**Muto** 才影響了哥吉拉行進的路徑。所以哥吉拉與核能間的關係僅只於科學家「嘴巴說說」的意義。也不只是哥吉拉這隻怪獸與核能的關係變得曖昧，片中其他核能相關的議題，也都處於一種曖昧的地帶，比如原先認為是核子污染的地區，事後發現完全沒有受到核污染的影響。

在 14 年的電影版本引入了一個日本電影系列裡的一個重要人物：芹澤博士。54 年和 14 年版本中對於核子議題的不同態度，可以從這二個同名的角色上來做個對比。14 年電影中的芹澤博士和 1954 年第一集版本中出現的重要人物同名，難免有向該角色敬致的味道。有意思的是，雖然這二個角色同名，但是他們面對怪獸和科學的態度完全不同。1954 年的芹澤博士認為科學風險完全無法控制而抱著自己的發明跟哥吉拉同歸於盡，2014 年的芹澤教授剛開始則是認為科學可以控制這些巨大生物（**Muto**），雖然隨即他便發現自己錯了。

1954 年版本中的芹澤教授對於怪獸的興趣不大，他主要專注於自己的研究。在芹澤博士身上所要處理的議題主要不是怪獸，而是對於科技的態度。他認為自己發明出的水中氧氣破壞素是極為可怕科技，為了怕被像核子彈一樣運用，而堅持不使用它來對抗哥吉拉。一直到了影片的最後才決定和這個科技一起和哥吉拉同歸於盡，葬身於日本海內。54 年版本中的芹澤博士代表的是種對美國的控訴，對於錯誤的科學使用方法的批判，真正有「良心」的日本科學家是不會放任危險的武器出現在世界上。



2014年版本的芹澤博士則更改成生物學領域的學者。和54年版本最大的差異在於他一開始認為自己（或人類）有能力控制怪獸，這個自信卻也在Muto 甦醒後被完全摧毀。但影片後期芹澤博士的角色則非常的薄弱，他提出讓怪獸對打的理論雖然最終實現了，但也是因為核彈戰術的失敗而造成的意外結果。整體來說他雖然進入了美國軍艦，但是對於整體的決策過程並沒有太多施力之處。較近似於一種信仰問卜的對象。僅是目視美國發生這一切，而在許多重大的對怪獸的決策上皆無從施力。

在 14 年版本中很重要的一個片段是美國的軍官與芹澤博士為了決定是否要使用核子武器來對抗 Muto 而起了爭執。芹澤博士認為核子武器在 1954 年已經對哥吉拉使用過，當時證明完全沒有效果，但美國軍官則認為現在的核子武器已和當年不同。之後芹澤博士則拿出他父親遺留的懷錶，上面的時間停留在廣島原子彈轟炸的時刻。芹澤博士以此想說服軍官不要使用核子武器，但最後仍屈服於美國軍官所說的，因為人每刻每秒都在犧牲，所以「別無選擇」。從劇情的發展上來看，的確是很難知道現在的核子武器對抗怪獸是否有用，但芹澤博士最後則是默許了核子武器的使用。從這個層面上來看，54 年和 14 年的芹澤博士所共有的也許只有相同的名字而已，二者面對科學和核子武器的態度截然不同。1954 年中芹澤博士所強調的「使用核武的愚蠢」，正是哥吉拉影片中最具有反核情緒的展現。即便 1954 年的芹澤博士最終仍妥協將自己的發明做為消滅怪獸的武器使用，但他也以自己的生命做出交換。然而 14 年的芹澤，卻僅是一種單純的向現實妥協，並沒有任何人為使用了核子武器付出代價。

14 年版本的哥吉拉影片雖然看似處理了許多環境論述下的核子污染問題也處理了核子彈做為武器的適當性，但這些議題在影片中大多高高抬起，輕輕放下。核能的風險並沒有對環境造成任何實質的環境傷害，包含片頭的核電廠事件以及片尾的核子飛彈的爆炸。核能獨特的輻射威脅消失，僅被化約為一般的物理破壞，而不會在人的皮膚或大地上「留下無法復原的傷疤」。而在這一整部到處都被破壞的電影中，核能的威脅雖然位居核心，但似乎也並不起眼。怪獸的存在也與核能發展並無關係，因為他們是本來就存在著，而非如日本的版本中所描述的，因為核子武器的發展而促使牠們在現代出現。豬俣賢司（2012）認為哥吉拉背脊上所發出的藍光，是一種放射能恐懼再現的產物，但是在 2014 年的哥吉拉中其實很




難看到這種意義。雖然影片花了一些時間特寫從黑暗中如倒數般亮起的背脊，很難令人有這樣的聯想，一來是片中哥吉拉與核武、核能間的關係不明，二來是這樣的呈現是種崇拜的凝視，令觀眾期待哥吉拉放出原子吐息的那一刻。

14 年版本中所表達的核能與環境的關係，也能從另一組怪獸身上探尋。在影片的開頭，主角的父母親所工作的核電廠發生了災害，而導致主角的母親死亡。而主角的父親試圖一直找出在事件背後的真相，而當他和主角進入禁區後，才發現事情的真相是「根本沒有核子污染」。在這樣的描述中，對核子污染的控訴減弱，核子災後的地區，是乾乾淨淨，無任何外界想像的核能災害後的面貌。核子電廠的風險被轉化成 Muto 帶來的危害。

Muto 以核能與食，這樣的套路看來是延續平成哥吉拉的設定，怪獸需要核子能量以維生。但最大的不同是，在平成哥吉拉的設定中，牠雖能需要核能，但並沒有將核子輻射吸乾抹淨的能力（許多時候人類還得提防哥吉拉本身帶來的輻射污染）。這樣的設定也造成了一個尷尬的局面，怪獸的來襲所伴隨的不是核能污染的擴大，而是對於核能污染的淨化。母的 Muto 在剛甦醒時還襲擊了核廢料的永久保存廠，但除了硬體的破壞外，並沒有表現出何種核能危害的擴散，某些程度上可以較幽默的說，Muto 的出現反而解決了核廢料最終處置的問題。也因此即使是在 Muto 和核能這一組這麼親密的關係上，核子輻射的威脅和風險在其中所佔的地位仍然被減化乃至消失。對於核子武器的危害也是輕描淡寫，最後主角阻止核武爆炸失敗，載著核子彈頭的小船在主角身後爆炸，但事後卻完全沒有任何後遺症似的不處理可能有的核子污染問題。雖然影片中一再強調不能在人口密集區引爆核彈，但若是將片中的核彈抽換成一般的飛彈也並不會有任何的差別，因為核子飛彈所可能產生的核污染議題從未被正面的處理。

即使是日本的哥吉拉系列，也並非每一部作品都有強烈的反核意識，有些作品對核能的使用進行批判，有些則當成背景資料行禮如儀。但傳奇宇宙卻出現了一種反向的對核子科技的影響視而不見乃至「淨化」的處理方式。哥吉拉電影系列中最為重要的就是 1950 年代的美國的核子試爆實驗，這個實驗促使了怪獸的出現。在 2014 年的版本中雖然美國的確還是投下了核子彈（在 1998 年的酷斯拉版本中是法國進行的實驗），但這個原子彈也是為了消滅這個對人類有威脅的怪獸。



於是哥吉拉的存在帶來的功能，也是為了抹平 1950 年代的核子試爆的行徑，將之轉化為對抗惡獸的不得不為。但是這樣轉變是和豬俣賢司（2012）所認為的哥吉拉電影中一直存有著對核子武器和核能使用的質問是相衝突的。2014 年版本的哥吉拉是有意識的操弄著各種核能發展相關的符號，但使用核子武器卻沒有太多的批判和衝突，乃至於使用核能中的矛盾消失。美國官方的角色似乎只能看到鷹派的聲音，且沒有對鷹派的選擇進行批判。雖然最後是依據芹澤博士的理論：讓怪獸互打，來解決問題，但影片中也沒有任何證據證明美國軍官所想的用核子彈解決怪獸有任何錯誤（且也沒有證實現代的核子武器是否對哥吉拉無用）。片尾雖然提出廣島核彈的議題，核彈爆炸似乎應被阻止，但主角還是沒阻止核彈爆炸，即使如此，片中還是沒有任何人或環境付出任何代價，帶來的只有在畫面上的火花。同時「讓怪獸打」也成為哥吉拉系列最好的註解，因此不在執著於問題如何被提出，而是如何在過程中獲得聲光的刺激，而怪獸才是唯一的解答。

2014 年哥吉拉電影的重拍，並不只是如酷斯拉般換了一套美國的敘事方式而已，它加入了更多日本系列的元素在其中，包含象徵自然生態的哥吉拉身體、第一部電影中出現的人類同名角色、改寫歷史上的核子試爆事件緣由，以及會吐「熱射」的技能。但這些元素的導入並沒有真正強化它與日本系列的連結，反而是掏空了這些設定背後的意義。1954 年的芹澤博士面對哥吉拉的看法是，這是隻可怕的怪獸，但他自己研究的成果更為可怕，因此在影片前段，他一直擔心若使用他的發明對抗哥吉拉，日後這個發明就有可能被做為比核彈更可怕的武器運用。而 14 版本的芹澤博士，在發現科學力量無法控制怪獸之後，面對哥吉拉反而有著崇拜的心態，將一切的希望寄託在前來平衡生態的哥吉拉身上。

14 年的哥吉拉是什麼，在影片中並不重要，重要的是牠已成為一個現代的消費符號。就如同在電影海報、預告等各式媒體中，ゴジラ和 Godzilla 這二個字不斷的並存，也不斷強調這是日本哥吉拉系列的正統續集。哥吉拉成為一個空洞的符號，牠是什麼不重要，而是牠能夠做什麼。而為了讓這個符號空洞化，牠只留下了那些不指向任何事物的元素，像恐龍的外型、背棘以及口中的輻射熱線。就如同 14 年版本中的芹澤博士，雖然比起 98 年的酷斯拉裡面的日本人只能扮演沒有發言權的逃跑者的角色，14 年的日本人角色看來有份量多了，但這個角色的話語權卻私毫沒有任何正向的幫助。最了解 Muto 的是主角的父親，他對於美國軍

官的決策也不起任何影響，最後只成為了哥吉拉的信仰者。這個對初代電影致敬的角色，最後也僅是文化全球化下的一種混合文化的產物而已。就如同哥吉拉本身，將所有尖銳的元素去除，只留下平滑的看似相似的表面。

哥吉拉也許仍要政治正確的再現「原子彈」、「原子輻射」等關鍵字，但這些字眼最後都僅在片頭的字卡中閃現。那些關於哥吉拉身上投射的原子輻射的恐懼早已消失，諷刺的是，哥吉拉仍然被貼上控訴著「人類的愚行」的標籤，但這愚行究竟是什麼？在最初的哥吉拉中，芹澤博士是最用力控訴著人類愚行的角色，但至今，「芹澤」已經成為一個被詛咒的名字，他必須存在，但卻失去意義。在傳奇宇宙的作品中，一直有著姓氏為「芹澤」的日本人。在傳奇宇宙第一作和第二作中出現的芹澤博士是個廣島核爆受難者的後代，他雖期望核爆的悲劇不要再發生，但卻沒有任何實際的作為。「廣島核爆」這個地點雖然終於能大辣辣被電影所描寫，但也諷刺地失去了這個事件所能具有的對話與反思。而在傳奇電影宇宙後續作品《哥吉拉大戰金剛》中出現的芹澤蓮，更僅是一個用來說出「ゴジラ」這個發音的日本人而已。他對於機械哥吉拉伴隨的科技風險所做出的「控訴」，僅只於提醒系統是否正常運作，而缺少任何「戰後和平主義」的反思。做為戰後和平主義代表人的「芹澤」早已只剩空殼。

雖說哥吉拉一開始反的是原子彈而非核能發電，但 1984 年開啟的平成系列的確一度轉向對核電的反思，這都是為了讓脫離原子彈威脅的當代人對於「原子輻射」這個主題還能有所共鳴。雖然哥吉拉背上的藍光最初可能象徵了核子輻射的恐怖，但這套戰後和平憲法下打造的日本國族意識形態的政治美學化卻已失效了。

《哥吉拉大戰金剛》最後與機械哥吉拉的對決中，哥吉拉的「原子吐息」成為了勝利的關鍵。由於哥吉拉透過原子吐息將能量聚集到金剛的斧頭上，金剛才得以反敗為勝擊敗機械哥吉拉。原子吐息原先是種對於核子科技的恐懼與破壞性反思的再現，但當它成為「致勝關鍵」後，也諷刺地意味著核子科學不再是需恐懼的對象，而是以核能領導下得以超越現代性（機械哥吉拉）的想像。現在哥吉拉背上的藍光，更可以說是對「酷日本」思潮下，大眾文化的身份政治美學化。藍光帶來的不再是恐懼，而是角色令人敬畏的「靈光」。



### 第三節 小結

1954年的初代版本貼合日本國族主義的想像，創造對於理想日本戰勝模式的膜拜，使得初代哥吉拉電影相當具有國族主義敘事的色彩。在多年的發展下，角色本身也成為另一種日本國族主義敘事的一部份。

如果國族主義利用電影的影像和敘事誘發強烈的情感認同，那「哥吉拉」電影系列發展的歷程中，長出了另一種「哥吉拉國族主義」。哥吉拉電影不需要再依靠戰後日本國族主義的敘事為養份，牠強大到足以自己為中心生成一個國族主義認同的對象。傳奇影業在2014年的《哥吉拉》和《哥吉拉2：怪獸之王》之中將「哥吉拉國族主義」表露得一覽無遺。可以說這個電影宇宙裡所做的一切幾乎都只是為了崇拜哥吉拉而已了。如果說1954年的日本藉著初代哥吉拉的電影對二戰歷史的怨靈「借屍還魂」，那2019年的《哥吉拉2：怪獸之王》，可以看出日本在運用大眾文化輸出打造新的國族主義時，早就因「屍變」而被附身了。從象徵日本轉變為日本象徵的哥吉拉，其出現不再是種戰爭警鐘或是人類與環境互動的悲劇，而是人類光明的未來。而正如電影結尾所宣言的，信仰與追隨它，則是人類唯一的出路。

2014年開始的傳奇宇宙，以電影海報上以日文呈現的「ゴジラ」開始，將日本系列置放到這個改編系列的中心，強調了哥吉拉做為一種日本文化的特質。乃至到了劇中，但幾乎全部的人都唸著Godzilla時，只有少數幾個穿插的日本人以唸著Gojira 這個日本文字。亦是透過名字，打造一個以「日本」為中心的哥吉拉電影「宇宙」想像。即便日版與美國版本的各種電影之間的關連性並不強烈，但也試圖構成一種「哥吉拉」存在的平行世界群，而在這個眾多時空之中，日本便位於想像的中心。哥吉拉成為了世界的參考點，這個哥吉拉則是由牠與日本的互動關係中所定義出來的「自我」、「他者」想像為基礎。過去海外的哥吉拉電影中日本的消聲是日美關係下角力的結果，考量美國眼光而做出的妥協。但現在的翻轉，並不是日本國力增強，而是源自於符號本身的大眾文化力量。而符號本身力量的興起，也導致牠與特定空間記憶越來越脫離。這些空間記憶越來越消解成單純的美學符號，服膺於其他的力量與價值。不論是違反原先反思科技倫理意涵而做為兵器再度出現的「氧氣破壞者」，或是成為勝利關鍵的「原子吐息」，為了

強調哥吉拉的強大，這二者都失去了其批判性的內容，僅做為一種行禮如儀的美學要素。這也是在對哥吉拉的追憶過程中的另一層失憶：僅記得影像中怪獸的強大，而遺忘形塑牠力量的現實的源頭。最後從日本版與美國版最終走向的差異，便可以發現二者在遺忘的過程中將情緒的動員潛力仍導至不同的方向，日本仍然透過那些戰爭的遺緒強調著對於一個「正常國家」的慾望，美國的版本則是朝向一個符號本身強大力量的崇拜。



## 第七章 結論




透過對於哥吉拉電影的爬梳，可以理解怪獸是一種特殊時空生產條件下的人與環境關係的想像再現。哥吉拉系列從1954年的初代作品開始，而後經歷昭和、平成系列，乃至到千禧年、海外系列，空間記憶一次次被挪用改變，特定的空間記憶被拆解成各種類型美學的要素。這些要素可以輕描淡寫的帶過，但同時也賦與影像某些「能動性」供不同政治目的挪用。也正因為類型規範都是在特定生產條件下形構，也使得本文針對哥吉拉的分析，不能一概推論至日本其他的怪獸或特撮影片。因為每個類型及「角色」都有其根源的歷史架構與最初回應的問題，最顯著的例子正如並非所有的日本電影中的怪獸都不能被消滅，其中不乏有許多怪獸都是為了讓人類擊敗而誕生。這些差異也正反映了對怪獸類型美學進行空間記憶探索的重要性，即便這些與怪獸有關的細微設定在嚴謹的劇情探討中常被視為可有可無，但卻構成了其核心假設最堅實的一塊。

電影不只再現記憶，「觀影」行為本身也創造了新的記憶，因此「憶起」就包含了二種記憶建構的實踐在其中。針對特定類型電影的研究固然有助於了解特定時代的記憶與潛藏的慾望，同時也不能忽略這些包裹在影像中記憶的憶起，亦是鑲嵌在具有產生全新「記憶」潛力的電影消費活動之中。在此也透過對哥吉拉的研究，重新整理出本文中幾個類型電影與記憶政治間的關鍵議題。

首先不論是將「類型電影」視為記憶裝置和記憶再現體制的一部份，在「裝置」或「體制」的框架中，電影很容易被視為不過是客觀存有或純然建構之存有的「通路」或「入口」。比如分析在特定記憶如何透過電影再現打造國族主義時，關懷的重點擺在國族主義的內容，而電影僅是承載這個意識形態的媒介。在這樣的分析中，做為裝置的電影「本身」並不具有發動國族主義的能動性，裝置本身承載「記憶」，但人與其互動的記憶具有何種可能性仍尚待探索。然而事實上消費活動本身，在日後亦有可能吸納<sup>5</sup>入國族想像下成為集體記憶的一部份。比如《海角七號》現今仍是重要的台灣「代表性」電影。

---

<sup>5</sup> 之所以說是吸納，是由於它並不是配合官方國族主義做修正，本身已產生與官方國族主義論述對等的力量，才造成官方國族主義的典範轉移。

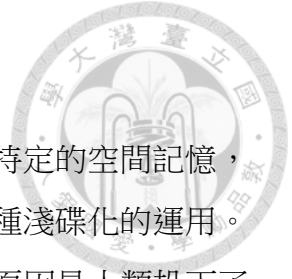


此外，記憶透過特殊的裝置與過程而得以再現，記憶的政治化在其中引發了特定的「憶起」與「慾望」，吸納也排除了特定的記憶。上野千鶴子（2004）從性別的角度切入，特別關注由誰敘說、誰被敘事及誰的歷史，探討日本現代國家化的過程中，這些記憶政治如何運作出一個看似中性實則男性中心的國民國家論述。本文在分析哥吉拉電影如何貼合國族主義的同時，也同樣發現哥吉拉電影透過將散佈在不同空間尺度、區位乃至邊界內外的事件，如何透過記憶裝置重整、統合在國家的單一尺度下，形成特定的論述。以及做為全球化的文化符號，記憶政治的主題也隨之變化，包含了使用那種情感感染那些對象、追憶那些地點以及追憶後的動員潛能歸向何方。

1954年的《哥吉拉》整合了東京空襲和原爆這二大二戰象徵，成為日本的國民電影。1954年的《哥吉拉》做為對二戰的記憶裝置，展現了一套與官方國族主義十分貼合的「受害者」論述。強調日本做為核子武器唯一受害國的角色，進而對現代性做為一種「自我補償」式的反思。從一開始與官方國族主義貼合的政治效應，達成集體記憶的建構，到後期轉為服膺全球市場的力量，這個歷程中，經歷了不同的典範協商與轉移，從將日本怪獸轉化為美國價值觀中的產物，發展至怪獸做為一種「東方奇觀」的嚮導，最後則是讓西方進入日本怪獸為中心的創作體系中。在不同的階段，二種重大的空間事件，東京空襲與廣島長崎的原子彈也經歷了不同的改變。

隨著時間的發展，記憶引發的情感面臨了「日漸模糊」的挑戰，要如何讓過去的記憶能持續有號召力成為一個挑戰。在哥吉拉電影的發展歷程中，透過類型化的歷程化解這個危機，並強化了牠與特定空間歷史間的關係。即便一開始只是時代的偶然，使牠在戰後重整了二戰的記憶，但卻也因為類型化的歷程，使這些記憶美學化成符碼後成為電影不可分割的一部份。被認定為「最原初的記憶」，不一定被棄之不顧，但勢必要花些力氣處理。在類型的規範下，不得不與記憶產生連結，要不然便可能因為偏離了類型的規範，而成為「失敗」的續集電影。

我試圖整理出幾種不同的在「類型化」下形成的較為成功的與空間記憶協商策略，這幾種策略並非互斥，也不存有位階關係。



## 一、空洞化：

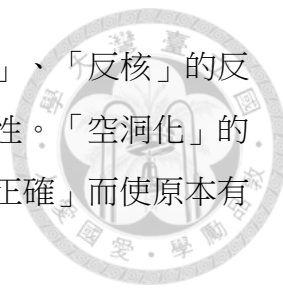
空洞化意指在影像敘事的安排裡不具體指涉，或僅是描述特定的空間記憶，不對空間記憶提出新的見解，讓事件只保留「名字」，形成一種淺碟化的運用。比如在《哥吉拉：最後戰役》中，爺爺只對孫子說哥吉拉憤怒的原因是人類投下了巨大的火球，但這樣事件描述的方式並沒有帶來進一步基進批判的空間。

在美國傳奇影業版中，對於哥吉拉的身體也是使用「空洞化」的方式來處理，僅強調其強大，而淡化其身為核子輻射受害者的悲劇性。「空洞化」在系列化的一種應用方式，便是俗稱的「致敬」，將過去電影的元素做為彩蛋重現在新的電影中。這看似豐富化了空間記憶的再現方式，或是讓它更有延續性，但某方面也因此創造更多淺碟化和普遍化的模式。特別是在與美國的關係中，看到市場化的發展下，得透過將空間記憶「去政治化」的方式來維持哥吉拉的類型規範。

比如傳奇影業中不斷加入姓氏為「芹澤」的日本人角色。2014 年傳奇版的芹澤單純是原爆受害者的子孫，他對核災抱有遺憾，但卻沒有造成他更強的行為動機。雖然致敬了初代電影中的芹澤，但是二者的反思在電影中產生的作用卻是天差地遠，初代的芹澤為了終止同樣的悲劇而與哥吉拉同歸於盡，2014 的芹澤卻僅是將結論推論至讓怪獸們對打來解決問題，他的創傷並沒有創造出更多的反思空間。至於《哥吉拉大戰金剛》中的另一位由小笠旬扮演的名為芹澤的角色，是一個更純粹的僅擁有這名字的日本人，他身上不具有任何對於戰爭、核災的遺憾與創傷。二人的出現當然令人連結到初代電影，但也就僅只於此，而沒有再往前延伸到初代芹澤所欲探討的 1945 年的原子彈議題。更標準的例子是，1954 年的核子試爆，在傳奇影業版中被變更為了保衛人類的「秘密軍事行動」。雖然哥吉拉仍然是個與核子有關的電影，但牠已經與核災害無關了。

空洞化的作法也較無力形塑新的「集體記憶」與創作新的美學要素。空洞化並非是不重要，正是因為太重要所以才加以空洞化。雖然在空洞化的處理中，不加入特定的立場與觀點，但仍然保留了最基本的元素創造出投射與追憶的空間。空洞化或許也是讓這些設定看起來僅是方便「劇情推動」的工具，但實際上許多時候這些設定的加入並非一種「便宜行事」，而是「不得不為」。

即便如此，也要小心面過於強化原初電影中具有「反戰」、「反核」的反思性。因為它仍然受到當時官方國族主義的影響，而有其侷限性。「空洞化」的描述只是更加強調後來的慣習使得這些元素變得更加的「政治正確」而使原本有限的批判性更加限縮了而已。



## 二、再中心化與轉化：

再中心化與轉化是二種概念，再中心化指得是將某個美學元素放入再現類型規範的「核心位置」，轉化則是以一個相近的空間記憶事件替代原本的空間記憶事件。二者雖然不同，但再中心化有時需伴隨著轉化，因為對於元素的重新詮釋很容易就伴隨著意義的轉變，因此還是將二者列為同一項。

再中心化除了強化原本的風格外，通常也會是一種彌補。所謂的「回歸原點」，或俗稱的「重開機」。這牽涉了創作者對於「原作」的詮釋。將其中某些特質重新放大。比如在日本版中，每次重開機的哥吉拉就會回到東京，然後一次又一次強調其「破壞者」的身份。比如平成系列修正昭和晚期做為人類夥伴的哥吉拉，新平成系列修正表現過於羸弱的美版酷斯拉。同時也不斷強化哥吉拉「強大」的特質。

轉化是為了讓事件勾起的情感更加的普遍化前者，就如同將核子輻射的恐懼由核武轉變為核能發電，乃至環境、環保議題。這都是為了「延續」特定事件對於同理情感的牽引能力。轉化的優勢在於，它得以超脫特定的時空背景限制，即便投射的事件跟原始的事件不同，但仍因為二者的「親近性」，讓勾動的情緒得以延續。

不論是再中心化或轉化，都含有著較多的對於記憶「帶來的影響」的詮釋。正因為有著這些與特定空間記憶協商的形式，因此類型規範的結構才得以形成。也進而產生了「追憶哥吉拉」的成果。但如果轉化過了頭，就會產生斷裂的效果。

## 三、斷裂式的替代：

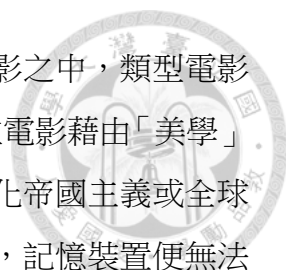
斷裂式的替代，就像《酷斯拉》一樣，使用了與原本相去甚遠的空間記憶來取代，比如原子試爆過由日本變成美國、怪獸做為戰爭的隱喻轉化成對犯罪的恐

懼。《酷斯拉》一度受到的爭議，便反映了錯誤的與空間記憶協商的方式可能導致的衝擊。《酷斯拉》使用的策略是一種斷裂式的替代，以美國為中心填入錯誤尺度的恐懼投射，乃至於面對與消除恐懼、創傷的方式。另外昭和時期成為「人類好夥伴」的轉向，也能算是一種斷裂式的替代。但暫時的錯誤也不代表就必然是永久淘汰出局。隨著電影類型的日趨強大，這個 IP 便會擁有更多吸納不多特質的潛力。原本因斷裂不符規範的作品，也可能在日後定義擴張的發展歷程中，重新取得定位

空間記憶的掏空，似乎是特定的空間經驗，試圖跨界進入市場時所會面臨的考驗。但過程中有不同的階段，一開始可能做為一種「奇觀化」，而後轉變為一種「典範」。但不論是那種發展，原先應可做為節點的「再現的空間位置」，卻成為了截斷回歸原點的終點。哥吉拉電影做為一種國族主義可運用之象徵物，原先牠還需要再連結到其他空間記憶才得以具有功能，後來轉變成透過其之眼觀看象徵性空間，甚至到最後牠自己就成為了象徵本身。

不同時代的哥吉拉透過對於不同的歷史記憶的追憶，造就了不同的政治美學化。1954 年的初代版本中再現了戰爭的此時此刻，且結合了反核的意識創造了對於理想日本戰勝模式的膜拜，回應了和平憲法後的日本官方國族主義。但日後「哥吉拉」卻轉向對於自身的膜拜，在形成自身的類型規範與鞏固角色精神核心的過程中，形塑一種以大眾文化為基底的國族主義。勾動人心的不再是傷痛的戰爭記憶，而是那些在哥吉拉電影中被奇觀化再現的城市災難。自我與他者的象徵在不斷的辯證過程中，他者取代了原本自我成為一種新的自我，被建構的他者原先是要被超越的存在，最後「不可超越的他者」反而轉換成為全新的自我認同。從 2014 後的美日版的哥吉拉對比可以看到自我和他者間的張力消失了，而且不論偏向那一邊都會令人接受。這是由於哥吉拉本身已經取代傳統的官方國族主義敘事成為自我他者辯證下的認同對象。《正宗哥吉拉》的結尾，哥吉拉雖然被凍結了，但時間是流動，變動的，這個平衡仍然有可能會被打破。但再來的哥吉拉會是什麼？似乎牠現在可以是任何東西了，前題是只要能讓人膜拜牠就好。

以上的分析都仍是在類型電影的框架內討論與既有記憶間的關係，對於由觀影所產生的新的記憶產生過程還需要更多琢磨，「美學」將是進一步分析的重要



關鍵字。特定的空間記憶是透過美學的轉化後，留存於類型電影之中，類型電影始終需要依靠空間記憶元素的挪用來維持其類型的規範。哥吉拉電影藉由「美學」的力量實現其記憶裝置的可能性，也由於美學的力量，產生文化帝國主義或全球化下的全新空間記憶政治可能。若沒有完成美學規範上的承諾，記憶裝置便無法發揮其效果。美學不只是為了官方論述而服務，更多是服膺於特定生產制度、機制內的規範與標準，因此便和官方國族主義的關注產生分歧。若官方國族主義作用的對象對應對民族國家的國民，那怪獸電影類型美學對應的則是電影粉絲甚至是更核心的「御宅族」。

美學轉化的成功與否的評估除了能否順利轉化外部空間記憶事件之外，也受到如何是否能滿足核心「宅」的喜好的檢核。宅的定義日台有著差異，台灣較多運用在喜愛動漫或是不愛出門的人，但日本較偏向於專精某物乃至與「普通人」不易社交的「怪人」。日本的宅文化一開始受到輕視，但在「酷日本」戰略的浮現，也說明了「宅」已經成為了除「企業戰士」（圖 23）之外，帶領日本經濟站上世界舞台的另一條想像的出路。大澤真幸（2018）就在正宗哥吉拉中發現，最後解救日本的，已不再是權威學者博士，而是這些「宅怪人」，由於他們的專精的「宅」知識，才得以解開打倒哥吉拉之謎。正因為「宅」的實踐中含有著「鑽研」的特質，也使得哥吉拉電影中那些不嚴謹的空間記憶讓哥吉拉取得一些紅利滿足「宅文化」中考據與意義賦與的過程，比如哥吉拉與反核、反戰間的關聯。受到內部記憶政治影響的類型美學標準不只對內讓它可以有更「宅」的空間，提供粉絲進行挖掘來建構關於哥吉拉的知識體系，「對外」也增加了一些電影「內涵」。



圖 25 照片中的強壯上班族圖騰便很貼合企業戰士的形象。此種說法流行於泡沫經濟時代，意指信仰「工作第一」，甚至為了公司的利益不惜粉身碎骨的強大職員。但在崇拜強大的勞動者形象的同時，也加劇了日本過勞死的現象

取自：<https://twitter.com/torinikukaraage/status/1206147902885658624>。

類型美學能作用到國族主義與宅文化這二種不同的對象之中，將這二個不同的領域套疊在一起，也能得到新的啟發：酷日本的國族主義得以成形，其實有賴於日本國外的哥吉拉粉絲。正因為「外部」的粉絲透過對哥吉拉的「崇拜」，才能進一步重新鞏固做為「中心」的日本（甚至超越以經濟為國力判準的國家間的位階關係）。近年來台灣本土也出現許多哥吉拉的文創商品，比如好吉拉的設計ノジラ，便將哥吉拉套上自己就讀的士林國小制服。台灣網紅聯名設計 T 恤。唐澄瑋撰寫專欄外，也曾試著書寫出台式的特攝怪獸小說。這些創造者有一個共同點，便是哥吉拉都是他們童年的重要記憶。目前在台灣最活躍的這群人，很大一部分是在 1990 年代看著中文配音版的平成哥吉拉系列長大而開始具有消費能力的大人們。在這個消費商品文化的記憶經驗中，日本位於中心的位置。這些人就如同過去殖民地的人們一樣，構築了日本帝國，但在全球化日本的國族形塑的過程中，這群人是被消失的。透過消費的力量，在文化上主動朝向「成為日本人」前進。但這個「日本」並不是實體邊界的地理實體，是以虛像中的東京而核心所構

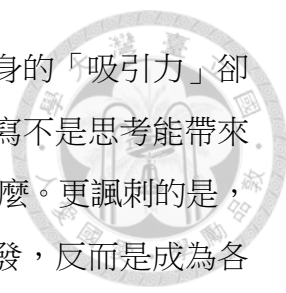
成的一個哥吉拉真實存在的日本。班雅明的政治美學化的可能，是在於透過感官刺激產生與權威中心間的情緒連結。這樣的美學化效果也同樣存在，透過哥吉拉電影，也的確創造了一群台灣人對想像中的東洋魔都的憧憬，也許那個空間位置並不一定是東京，但都幻想著一個有著怪獸的城市。也回應了這樣的幻想，2022年時格拉斯麗台北酒店也在其外牆上設置了哥吉拉的全身壁畫，讓這隻巨獸就這樣出現在忠孝東路上。被繪製的並非是最新版本或是美國版本的哥吉拉，而是在《哥吉拉 2000》中登場的版本<sup>6</sup>。上個世紀末登場的哥吉拉佇立在 20 多年後的台北街頭，也反映了此種拼貼地景背後隱藏的記憶特質，哥吉拉不是因為其新穎的特質而流行，而是因為對牠的懷舊支撐起了牠具有的商機。



圖 26 格拉斯麗台北酒店外牆上的哥吉拉（2000 年版本）的壁畫  
取自：自攝。

小野俊太郎（2017）認為怪獸是「社會現代病的寓言」，是科學（人工）造成的環境變化導致怪獸出現。透過對於哥吉拉電影的爬梳，可以發現事情遠比這

<sup>6</sup>新宿的格拉斯麗酒店則是以平成版哥吉拉版本打造其半身像。



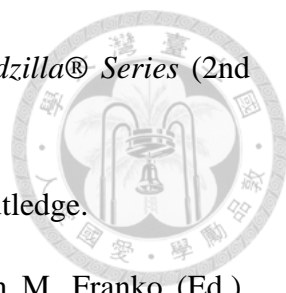
要來得複雜。怪獸寓言看似能給世間帶來啟發，實際上寓言本身的「吸引力」卻大過於它能帶來的反省力。這是由於很多時候哥吉拉寓言的編寫不是思考能帶來什麼道德、德性的價值觀，更多時候是關於究竟要「憶起」些什麼。更諷刺的是，怪獸電影寓言的力量更多時候不是展現在為世間帶來更多的啟發，反而是成為各種政治立場挪用的對象。不只是保守的國族主義得以運用寓意重組，甚至是反抗運動也能以「怪獸電影」加以挪用，由於哥吉拉電影中對於核子科技的「反思」，台灣的反核運動便也曾運用其形象做為反核宣傳的符號。不論是官方製作中元素的引用，或是粉絲側的宅文化的考證，都強化了特定被視為類型核心的元素。電影內外什麼該被記得這件事，也透過這些過度強調特定記憶後的符碼化效果而運作。另一方面「現代」不只意味著新的科學技術和環境互動下產生過去未曾有過的結果，也同時意味著一種不同於傳統寓言的生產與消費體制的浮現。日本的「怪獸」便是鑲嵌在特撮電影文化工業中來展開其敘事。在各種特殊技術下打造出得以再現現實世界與電影世界重要記憶元素的空間舞台帶來的結果，便是原先應是做為寓言載體的怪獸，完成了主客倒反的突變，成為故事成就的目的與對象。

哥吉拉電影許多時候不被「嚴肅」的看待，一方面可能相較於好萊塢的擬真3D動畫技術，「橡膠布偶裝」並不符合現代主流審美觀點，二來怪獸們在城市裡「摔跤」並不是多「正經」的事。目前已經有許多關於哥吉拉的「宅」分析，許多人開始以「宅」的取徑切入，分析各個導演特定、生產的脈絡和其他文本間的關係來理解這個宅物。也有許多研究者或是鐵粉試著從影像與歷史脈中尋找其反映的政治現實或批判意義，找出一種「嚴肅」的閱讀哥吉拉的方式。「哥吉拉究竟是什麼」是本研究的一個起點。追問一個不斷求新求變的大眾文化符號的「穩定」象徵意涵似乎是個無稽之談，尤其是在近七十年的歷史過程中，總是能找出許多的反例。但回應這個難解之謎的方式不是找出一個哥吉拉的本質是什麼的標準答案，而是解構牠是什麼、又是如何構成。在哥吉拉的寓言中內含一個弔詭的陷阱，越是深入挖掘出其「隱含」的意義，便會更加偏離那個意義帶來的批判性（不論是「反戰」或是「反核」的思想）。「賦與意義」與「重新記憶」的過程中雖意味著特定價值的中心化，但這些中心化的效果比起促成「寓意」帶來的反思，更加集中在榮耀做為載體的怪獸身上。

## 參考文獻



- Anderson, M. (2006). Mobilizing Gojira: Mourning modernity as monstrosity. In W. M. Tsusui & M. Ito (Eds.), *In Godzilla's footsteps: Japanese pop culture icons of the global stage* (pp. 21-40). Palgrave Macmillan.
- Anlta & Hsu, D.( 2019 )(【哥吉拉2 怪獸之王】觀影前不可以不知道的怪獸秘密！)。  
<https://www.gq.com.tw/entertainment/content-39784> ) 。
- Barthes, R. ( 1996 ) 《符號禪意東洋風》 ( 孫乃修譯 ) 。臺灣商務。
- Benjamin, W. ( 1998 ) 《迎向靈光消逝的年代》 ( 許綺玲譯 ) 。台北攝影工作室。
- Benshoff, H. M. (1997). *Monsters in the closet: Homosexuality and the horror film*. Manchester University Press.
- Berman, M. (1998). *All that solid melts into air: The experience of modernity*. Penguin.
- Boudreau, J.-A., & de Alba, F. (2011). The figure of the hero in cinematographic and urban spaces: Fear and politics in Ciudad Juarez. *Emotion, Space and Society*, 4(2), 75-85. doi:10.1016/j.emospa.2011.02.002
- Cholodenko, A. (2018). Apocalyptic animation: In the wake of Hiroshima, Nagasaki, Godzilla and Baudrillard. In A. Freedman & T. Slade (Eds.), *Introducing Japanese popular culture* (pp. xx-xx). Routledge.
- Goto-Jones, C. ( 2014 ) 《現代日本》。( 願馨媛譯 ) 。譯林。
- Gruner, O. (2016). *Screening the sixties: Hollywood cinema and the politics of memory*. Palgrave Macmillan.
- Halbwachs, M. (1992). *On collective memory* (L. A. Coser, Trans.). The University of Chicago Press.
- Inubiko, Y. (2007). The menace from the south seas: Honda Ishiro's Godzilla(1954). In A. Phillips & J. Stringer (Eds.), *Japanese cinema: Texts and contexts* (pp. 102-111). Routledge.
- Jenkins, R. (1996). *Social identity*. Routledge.

- 
- Kalat, D. (2017). *A critical history and filmography of Toho's Godzilla® Series* (2nd ed.). McFarland.
- Kaplan, E. A. (1983). *Women and film: Both side of the camera*. Routledge.
- Kerner, A. (2007). Gojira vs. Godzilla: Catastrophic allegories. In M. Franko (Ed.), *Ritual and event: Interdisciplinary perspectives* (pp. 109-124). Routledge.
- Kushner, B. (2006). Gojira as Japan's first postwar media event. In M. I. William & M. Tsusui (Eds.), *In Godzilla's footsteps: Japanese pop culture icons on the global stage* (pp. 41-51). Palgrave Macmillan.
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6-18.
- Napier, S. (2006). When Godzilla speaks. In M. I. William M. Tsusui (Ed.), *In Godzilla's footsteps: Japanese pop culture icons on the global stage* (pp. 9-20). Palgrave Macmillan.
- Pile, S. (2005). *Real cities: Modernity, space and the phantasmagorias of city life* Sage.
- Rofel, L. (2007). *Desiring China: Experiments in neoliberalism, sexuality, and public culture*. Duke University Press.
- Ryan, M. D. (2010). Towards an understanding of Australian genre cinema and entertainment: beyond the limitations of 'Ozploitation' discourse. *Journal of Media & Cultural Studies*, 24(6), 843-854.
- Ryfle, S. (1998). *Japan's favorite monster: The unauthorized biography of "The big G"*. ECW Press.
- Stiegler, B. (1998). *Technics and time* (R. Beardsworth & G. Collins, Trans.). Stanford University Press.
- Tagsold, C. (2010). Modernity, space and national representation at the Tokyo Olympics 1964. *Urban History*, 37(2), 289-300.
- Tsukamoto, T. (2012). Neoliberalization of the developmental state Tokyo's bottom-up politics and state rescaling in Japan. *International Journal of Urban and Regional Research*, 36(1), 71-89.

Tsutsui, W. M. (2004). *Godzilla on my mind: Fifty years of king of monsters*. Palgrave Macmilliam.

Tsutsui, W. M. (2010). Oh no, there goes Tokyo: recreational apocalypse and the city in postwar Japanese popular culture. In G. Prakash (Ed.), *Noir urbanisms: Dystopic images of the modern city* (pp. 104-126). Princeton University Press.

Turner, G. (1997) 《電影的社會實踐》（林文淇譯）。遠流。

Ueno, C. (2004). *Nationalism and gender / Chizuko Ueno. (Beverley Yamamoto trans.)*. Trans Pacific.

Warren, B. (1982). *Keep watching the skies!: American science fiction movies of the 1950s* (Vol. 1). McFarland.

Weldon, G. (2017) 《超級英雄是這樣煉成的：蝙蝠俠崛起與進擊的宅文化》（劉維人譯）。新樂園。

William, T. M. (2010). Oh no, there goes Tokyo: Recreational apocalypse and the city in postwar Japanese popular culture. In G. Prakash (Ed.), *Noir urbanisms: Dystopic images of the modern city* (pp. 104-126). Princeton University Press.

ましこ・ひでのり (2015) 《ゴジラ論ノート：怪獣論の知識社会学》。三元社。

大澤真幸 (2018) 《サブカルの想像力は資本主義を超えるか》。株式会社 Kadokawa。

小野俊太郎 (2017) 《新ゴジラ論：初代ゴジラから「シン・ゴジラ」へ》。彩流社。

小熊英二 (2020) 《單一民族神話的起源：日本人自畫像的系譜》（文婧譯）。三聯。

山本昭宏 (2015) 《核と日本人 - ヒロシマ・ゴジラ・フクシマ》。中央公論新社。

山崎鎮親 (2013) 〈「怪獣」はいかに語られてきたか〉。《相模国文》，40，55-73。

中川涼司（2019）〈ゴジラと日本映画産業〉。池田淑子（編）《アメリカ人の見たゴジラ、日本人の見たゴジラ：Nuclear monsters transcending borders》（頁120-149）。大阪大学出版会。

中村哲（2015）〈俺とゴジラ：第三回特技監督中野昭慶（後篇）〉，  
<https://godzilla.store/shop/secure/moviedetail03-02.aspx>）。

公野勉（2013）〈特撮産業論概論〉。《經營論集》，23(1)，77-100。

犬塚康博（2016）〈ゴジラ起源考〉。《千葉大学人文社会科学研究》，33，44-60。

王志弘（2003）〈記憶再現體制的構作：台北市官方城市書寫之分析〉。2003年文化研究學會年會暨「靠文化•By Culture」研討會。

加藤典洋（2011）《3・11——死に神に突き飛ばされる》。岩波書店。

田畑雅英（2005）〈なぜゴジラは都市を破壊するのか〉。《都市文化研究》，5，16-29。

西山智則（2012）〈災害映象の詩学：ゴジラとポニョとSFの想像力〉。《埼玉学園大学紀要：人間学部篇》，12，15-28。

佐藤健志（2013）《僕たちは戦後史を知らない》。祥伝社。

志水義夫（2016）《ゴジラ傳：怪獣ゴジラの文藝学》。新典社。

志村三代子（2015）〈『羅生門』から『ゴジラ』へ：輸出産業のホープをめざして〉。載於岩本憲児（編）《日本映画の海外進出：文化戦略の歴史》（頁203-224）森話社。

志賀重昂（1902）《日本風景論》。文武堂。

李清志（2019）《東京未來派1：都市偵探的東京觀察 A to M》。時報文化。

和辻哲郎（1979）《風土》。岩波書店。

林呈蓉（2006）〈從歷史風土探討日本「國家意識」的建構〉。《台灣國際研究季刊》，2(3)，1-26。

林延哉（2008）〈ゴジラ：忘却の軌跡（その2）平成／新世紀シリーズ〉。《茨城大学教育学部紀要：人文、社会科学、藝術》，57，49-69。

林彦瑜（2017）〈追憶的共同體：「八一五」與戰後日本的和平民族主義〉。  
<https://www.thenewslens.com/article/77659>。

前田讓治（2007）〈日米の現実認識の差--映画への視点を巡って〉。《北九州市立大学文学部紀要》，73，41-52。

香山リカ（2004）〈ゴジラ：時代の無意識の写し鏡として〉。《ゴジラの時代》（頁24）川崎市岡本太郎美術館。

笠井潔（2016）《デロルとゴジラ》。作品社。

野村宏平（2014）《ゴジラと東京 怪獣映画でたどる昭和の都市風景》。一迅社。

森下達（2016）《怪獣か読む戦後ポピュラー・カルチャー：特撮映画・SFジャンル形成史》。青弓社。


森下達（2017）〈ゴジラはいかにして倒されたか：映画『ゴジラ』（1954年）におけるスペクタクルと物語〉。《東京成徳大学人文学部・応用心理学部》，24，77-94。

森有礼（2017）〈現代表象文化論〈5〉「あの戦争」の記憶：『ゴジラ』（1954）における戦争体験と反復強迫〉。《国際英語学部紀要》，19(1)，1-14。

猪俣賢司（2010）〈品川埠頭のドラマトゥルギー：東京湾岸を繞るゴジラ映画史と小津安二郎の東京トワイライト〉。《人文科学研究》，126，101-133。

猪俣賢司（2012）〈発光する背びれと戦後日本：核兵器とゴジラ映画史〉。《人文科学研究》，130，1-29。

黄宗儀（2005）〈全球城市的自我形象塑造：談老上海的懷舊論述〉。《文化研究》，1，79-96。

- 
- 黃涵榆 (2013) 〈「歷史可以被原諒，但不能遺忘」，或生命的歸零？－有關檔案、見證與記憶政治的一些哲學思考〉。《文山評論：文學與文化》，6(2)，53-92。
- 楊勝博 (2015) 《幻想蔓延：戰後台灣科幻小說的空間敘事》。秀威資訊。
- 福嶋亮大 (2018) 《ウルトラマンと戦後サブカルチャーの風景》。Planets。
- 趙庭輝 (2010) 《敘事電影與性別論述》。Airiti。
- 齊藤純 (2016) 〈「怪獸」の足跡：怪しい獣から怪獣へ〉。載於天理大学考古学・民俗学研究室(編)《モンと図像から探る妖怪・怪獣の誕生》(頁137-157) 勉誠。
- 劉昌德 (2015) 〈國族主義的娛樂化與經濟邏輯：台灣媒體運動報導中「仇韓」與「仇中」言論的演變〉。《新聞學研究》，122，79-120。
- 橘爪紳也 (2002) 〈ゴジラはなぜ都市をめざすのか〉。川崎市岡本太郎美術館(編)《ゴジラの時代》(頁30-31)。川崎市岡本太郎美術館。
- 蕭阿勤 (1997) 〈集體記憶理論的檢討：解剖者、拯救者與一種民主觀點〉。《思與言》，35(1)，247-296。
- 謝世宗 (2009) 〈男性氣質與台灣後殖民小說中的慾望經濟學〉。《台灣文學研究學報》，9，37-67。
- 謝世宗 (2015) 《電影與視覺文化》。五南。
- 謝竹雯 (2014) 〈所謂和平：沖繩反軍事基地社會運動的再思考〉。《考古人類學刊》，81，137-172。