

收稿日期：2020年07月27日

修訂日期：2020年09月27日

接受日期：2020年10月05日

DOI: 10.6154/JBP.2021.23.002

時空移置的場景構作： 電影《大稻埕》個案研究

Scene-making through Spatio-temporal Displacement: A Case Study of the Movie *Twa-Tiu-Tiann*

廖于晴¹

Yu-Ching Liao

王志弘^{2**}

Chih-Hung Wang

1* 國立臺灣大學建築與城鄉研究所碩士

Master, Graduate Institute of Building and Planning, National Taiwan University

2** 國立臺灣大學建築與城鄉研究所教授（通訊作者）

Professor, Graduate Institute of Building and Planning, National Taiwan University

email: chihhungwang@ntu.ed.tw

摘要

城市不僅充斥著各種媒介和訊息，本身也是媒介和訊息，既構成繁複的物質、活動與符號複合體，也滋生多樣而曖昧的時空經驗。本研究以電影《大稻埕》的場景構作為例，探討依託於實際地方又虛構景觀的電影場景，如何以其時空移置的搭建，示範了「媒介城市」的組構動態與可能影響。《大稻埕》的場景構作分析顯示，場景不同於奇觀、擬像、地景等概念，它是場所築造與視覺框設的共同產物，往往牽涉了時空參照的移置，並因此可能產生魅惑。作者分析《大稻埕》主要場景，描繪其場景構作和攝影剪接如何將真實地方轉化為電影場景，又因為場景的物質性和觀影經驗的延伸，而可能變身為吸引遊客的景點，成為真實空間中虛實交錯的環節，體現了媒介城市的多層次樣貌。

關鍵詞：城市意象、城市行銷、地方感、媒介城市、錯位

Abstract

Cities not only bear a miscellaneous collection of medium and information, but are themselves medium and information as well. Cities form intricate complexes of materials, activities and symbols, and generate various spatiotemporal experiences with ambiguity. Through a case study of the scene-making in the film *Twa-Tiu-Tiann*, this paper explores how cinematic scenes, which rely on the actual place but also make up fictional landscape, are able to demonstrate the configuring dynamics of a media city and its potential effects. We argue that the scenes are able to do so through the enchantment deriving from spatiotemporal displacement. The scene-making in *Twa-Tiu-Tiann* shows that the 'scene' differs from the notions of spectacle, simulation, landscape and so on. Scenes are the co-product between place-making and visual framing. It is often involved in the displacement of spatiotemporal references, and thereby gains the power of enchantment. By analyzing the main scenes in *Twa-Tiu-Tiann*, we show how its scene-making and film-editing has turned a real place into cinematic scenes. The materiality of the place and the film-watching experiences meanwhile renders the actual place an enchanting tourist attraction. This is a moment of interlaced fictionality and realness in the real world, which works to embody the multilayered appearances of a media city.

Keywords: city image, city marketing, sense of place, media city, dislocation

一、前言

城市充斥著媒介，產製且散發著各種訊息，甚至在某個意義上，城市本身就是由多重媒介與各種建築物共構的複合體，亦即所謂「媒介城市」（media city）（McQuire, 2008）。於是，媒介城市並非符號學觀點下的文本地景（textual landscape），凸顯城市地景作為承載意義的符號系統，以及人們對於地景的認知和解讀。媒介城市概念更強調媒介的物質性與技術關聯；媒介不只是文本，還是一種裝置與制度，並且與城市空間共構。媒介城市觀點引領我們注意到，城市是各式物質、符號及活動的複合體，持續形構而變化，既非只是影像奇觀（spectacle）、擬像（simulation）或文本，也不僅是物質化及社會性的地方（place）或地景。

媒介建築複合體的城市，持續產製與散發著各種訊息，激起各種感官經驗、理解和回應。然而，媒介城市中並非每一處、每個時刻，都有同樣濃烈鮮明的訊息放送、認知與感官吸引力，反而以不均衡的媒介配置，展現且塑造了不均勻的感受與理解。簡言之，有些空間和時間魅力十足，有些卻平凡無奇，即使這些都市經驗的差異可能因人而異，而且強度不同。媒介城市具有因時空而異的配置和效應，而當代都市治理的一項重要手段，甚至是目的本身，就是通過特定媒介與建築構造的組裝，來塑造誘人的都市景觀和意象，以便增添在日趨激烈的城市競爭中的籌碼。

在眾多塑造城市景觀和意象的方法中，電影攝製與放映是日益受到重視的辦法。電影透過劇情，以及特殊的取材、道具、布景、演出，並結合各種影音後製技術，將原本尋常平凡的地方或片場搭景，幻化為虛實交錯的奇幻場景，令觀眾沉浸於故事世界中。環球影城、迪士尼樂園、哈利波特主題遊樂園等，正是以誘人經驗的重現為賣點的主題樂園，是奇幻體驗經濟的重鎮，激勵了所在城市與國家的觀光產業。但是，另外一些實地拍攝，而非使用片廠搭景的電影場景，經由富想像力或感染力的情節、布置和後製，也可以重新組構地方的原有樣貌，進而產生新的意義和氛圍。這類熱門電影場景的拍攝地點，經常成為影迷和一般遊客的旅遊聖地，並納入旅遊業者規劃的套裝行程。簡言之，在電影攝製中，城市成為電影的媒介（地方的場景化），電影也成為城市的媒介（景點行銷管道），共構而成為電影媒介城市（cinematic media city）。

以過往歷史事件為題材的電影，將當前都市地景予以「場景化」的工作特別繁重，涉及了以搭景或後製手段來遮掩現代物件，重建往昔街景、服飾及物件的移形换位工程，也因此牽涉了時空框架的移置（displacement）或改換。換言之，實地拍攝的歷史電影，嘗試挪取當前景觀來塑造過往時空體驗，格外能夠呈現場景構作

(scene-making)的過程。因此，本文以《大稻埕》這部直接以過往地名命名的電影為例，探討歷史情境的虛擬故事，在真實與虛構之間調度轉化的效果及內蘊張力。

《大稻埕》結合了搭景、取景、布景後製等方法來構築場景。例如《大稻埕》跨境借取國立傳統藝術中心宜蘭傳藝園區的仿古文昌街³，搭建日治時期大稻埕街景，方便濾除現代元素。不過，《大稻埕》接受文化部與台北市文化局補助，其場景選擇必須呼應「以臺北之人、事、史、地、物為發展背景」，以及「部分場景於臺北市拍攝」的審核規範，因此仍有不少取景地點位於台北市內（如台北賓館）。宜蘭傳藝中心內搭設的場景在電影上映後，曾保留部分場景供遊客體驗，但這些臨時設施在風吹雨淋的摧殘下，已於2015年全數拆除。

然而，即使為了拍電影而搭設的場景與道具消失了，但這些場景已然進入電影的影像之流，並在觀影者身上留下或深或淺的記憶痕跡，因而在某種意義上，融入了媒介城市的形構中，替既有的時空紋理添加了新的皺褶。本文的關切正在於回溯拆解那些進入影像之流的場景，到底是如何構築起來的。更重要的是，作為一部歷史穿越劇的《大稻埕》，其場景構作必須改換時空樣貌，將當下的城市景觀改換為歷史情景，這就凸顯了時空移置的向度，有利於我們關注媒介城市的時空構成，以及移置錯位的層疊皺褶效果，增添媒介城市概念的層次。

本文的研究方法包括：收集電影幕後花絮及現場影像紀錄，像是《大稻埕》官方部落格、官方YouTube頻道，以及官方出版的影像寫真書，藉此了解電影拍攝過程；仔細檢視電影文本呈現的場景，觀察其鏡頭語言、剪接手法和3D特效；以及實際前往取景地點考察，並藉此機會尋求受訪對象，例如取景或搭景地點附近商家和遊客，並以電影劇照為話題來啟動訪問（受訪者名單參見附錄）。作者於拜訪傳藝中心店家時，偶遇一位攝影師，知悉對方曾參加多部國片製作，而其工作店家的老闆娘曾參與《大稻埕》現場美術工作。於是在攝影師轉介下，作者順利訪問了本片美術工作者A1，藉以了解《大稻埕》的拍攝流程、拍攝地點，以及當時製作和陳設道具的細節。本文的工作現場照片也多由A1提供，並收錄於A1個人經營的部落格中。

後文首先評述相關文獻與概念，藉此搭建本文的分析視野。其次，作者在簡

3 原為宜蘭「國立傳統藝術中心」，簡稱宜蘭傳藝中心，後改為「國立傳統藝術中心宜蘭傳藝園區」。2016年起委由全聯善美的文化藝術基金會經營，休園整修後，於2017年重新開放。園內的文昌街原名「民藝街」。

述《大稻埕》劇情之後，針對移置於宜蘭傳藝中心文昌街（原民藝街）搭建的主要仿古場景，以及招牌、門窗、主要室內場景擺設、光影運用效果等課題加以分析。接著，作者另以台北賓館為例，進一步說明時空錯位的場景構作，如何挪取既有格局，通過場景和剪接而產生電影中的新時空參照框架。最後，作者基於《大稻埕》的案例，探討媒介城市中，多重訊息與時空經驗的交纏，如何既產生魅惑，又形成追溯歷史與記憶真確性的爭端，彰顯了當代媒介城市的虛實交錯狀況，以及因時空移置而形成的繁複紋理和多重感受。

二、文獻回顧

(一) 電影城市：產業、意象與行銷

電影與城市有著密切關係，無論是電影拍攝和放映作為城市中的產業，或是城市本身成為電影故事的場景或隱喻，城市與電影都有著相互塑造的關係。柏林、巴黎、倫敦、好萊塢、香港，既是電影產業發達的城市，也是大量電影取景的所在。例如以柏林為背景的电影在1920年代大量產製，柏林因此成立許多電影製作公司和電影院；電影不僅創造城市場景，也創造出從事電影製作的城市（Mennel, 2008: 21-24）。美國是後來居上的電影產地，好萊塢電影在1930年到1948年佔據主導地位，影響全球電影製作方式，包括明星與分工制度（Mennel, 2008: 11）。電影攝製、電影放映，乃至於電影主題樂園，以及其他電影周邊商品、旅遊及商業活動，形成了重要的城市經濟。

電影也塑造了都市經驗與意象，召喚、反映或建構了各種地方感。19世紀攝影術的出現及運用於電影，逐漸從紀錄動態現實片段，轉變成捕捉戲劇化的動作，像是火車進站的衝擊感。這些捕捉動作的鏡頭，也令人們對城市擁有不同的感知模式和體驗（Mennel, 2008: 2）。真實的城市與影像的城市，既有差異對比，又共同形成了現代都市經驗，甚至可能改變人們在城市中的言行。簡言之，電影的聲光影像成為記錄現代性的重要媒介，也是現代性本身的構成元素與塑造力量，而電影和現代性，都在城市中迅速發展。城市意象通過電影而展現和傳播，不僅是紀錄真實，也抒發了各種情感，塑造全新的經驗、感受、期待和願望。Clarke（2004:42）便指出，好萊塢電影的獨到之處乃是創造一連串「他者」，投射內在需求、恐懼和狂想，從而將真實城市轉化為烏托邦空間。

台灣也有不少探討電影中的城市意象與地方感的研究，像是陳儒修與廖金鳳合

編（1995）的《尋找電影中的台北》中的論文，洪月卿（2002）的《城市歸零－電影中的台北呈現》，以及林文淇（2001，2012）、李秀娟（2004）等，以電影文本為核心的多面向考察。另外也有鎖定特定真實地點的討論，例如蔡幸娟與林政逸（2019）針對台北市的寶藏巖聚落，探討三部電影如何將它再現成為邊緣的地方，而與官方的藝術村敘事有所不同，體現出電影再現的建構力量與政治性質。

電影為城市帶來了商機，也促使城市當局與電影業界攜手行銷。Urry & Larsen（2011）提到，1980年代後的經濟全球化中，城市建設成為吸引觀光客凝視的場域。1990年代起，國家治理朝經濟的可行銷性（marketability）邁進，發展觀光成為重要策略（Kaneva, 2011）。各國政府發現電影有助於推動觀光旅遊後，紛紛仿效策略地點行銷（strategic place marketing），也就是以商業運作方式行銷特定地點或城市（Anholt, 2010），冀望透過拍攝城市意象電影，提高城市聲望和旅遊人潮。

台灣為了推動地方產業觀光，各縣市政府於2004年起相繼成立電影委員會，祭出獎勵金補助電影製作。黃淑玲（2014）探討受補助電影的獎勵原則，將地方行銷分為「場景置入」與「劇情置入」形式，歷年獲補助作品大致有「露出觀光地標、凸顯地方意象、開發新景點、地點拼貼」等特徵。台北電影委員會（2009）甚至將台北知名景點整理為《拍台北：影視勘景指南》，希望吸引國內外團隊拍攝。另一方面，台灣電影的產製往往經費拮据，使得國產電影格外仰賴官方資源（劉立行，2012），遂與官方電影城市行銷互蒙其利。這些電影城市行銷的政策與手法，可說是當前都市文化治理（王志弘，2003a, 2003b）的重要模式，但特別凸顯了場景塑造的重要性。這種重要性源自於寄望尋常空間能夠因為拍攝電影而場景化，具備吸引遊客與提升城市聲望的魅力。

（二）媒介城市的魅惑術？場景構作與時空移置

電影與城市行銷的研究不少，但多數集中在行銷策略或政策檢視，而未深究電影行銷得以發揮魅惑力量的具體操作方式。本文則在媒介城市的基本認識論框架下，展望電影這個重視營造沉浸式觀影氛圍的媒介，如何在挪移改造既有地方以塑造場景的脈絡下，嘗試召喚魅惑感受。於是，場景構作及其牽涉的時空移置，可以說是探討媒介城市魅力的重要切入點。

魅力或魅惑（*enchantment*）是當代消費社會行銷與運作的焦點，對比於工業生產通常依託於科學、標準化和理性化的除魅（*disenchantment*）力量。George Ritzer（2005）便曾討論消費市場的魅惑（*enchantment*）或除魅後的返魅（*re-en-*

chantment），作為與韋伯（Max Weber）的理性化（除魅）觀點對應的社會趨勢。他指出，當代消費場所（如購物中心、主題樂園、賭場、百貨公司，乃至於一般商店）的成立與運作，都有經營管理的理性維度，包括效率、可計算性、可預測性、非人性科技的控制等。然而，消費場所也必須具備魅力和奇幻特質，方能持續吸引消費者光顧，並操控或導引消費者的慾望與習慣。要能夠在理性運作的基礎上返魅或保持魅力，Ritzer提到戲劇化的公眾展演或展示是關鍵，可以將商品「浪漫化」而賦予迷人特質。Guy Debord（1967）則認為，模糊和隱藏「系統的合理性」有助於魅化效果。

本文主張，在有利城市行銷的諸多因素中，場景構作是值得關注的機制。無論是現場拍攝實景，或選擇性挪取和拼貼城市景觀而構成電影場景，都因為指涉城市實際空間和物質配置的效果，因而得以增添城市聲望、都市體驗或地方感。簡言之，與特定地方有所關聯的場景構作，是將尋常地點轉化成為有魅力之奇幻場景的機制，並且兼具物質、象徵及社會面向。場景有別於其他經常用來指稱當代社會迷魅的概念，像是奇觀、擬像或文本化地景等，並未局限於影像化的符號意義，而是有其物質組裝和轉變，以利遮蔽、增添、拼湊或縫合既有實景以構成場景。再者，場景概念接近劇場和電影研究的「場面調度」（*mise-en-scène*），也就是呈現在鏡頭或觀眾眼前的布景、道具、服裝、演員、燈光，以及它們之間的適當配置（構圖）與鏡頭及演員的移動（徐立功、井迎瑞、黃建業，1999: 135-146）。不過，本文使用場景構作，而不使用場面調度這個源自舞台演出的概念，是為了凸顯場景構作與真實地方的密切關聯，無論這種關聯是彰顯、還是遮掩或拼湊實際的地方特質。

既然是場景構作，就不只是實景紀錄，而是有挪取、選擇和塑造的歷程。在這個歷程中，除了後文將以實際案例說明的搭景、道具製作、燈光和攝影剪接外，更基本的是可以稱為「時空移置」（*spatiotemporal displacement*）的過程。Joseph R. Allen（2018）曾經以移置⁴概念，指稱過往物件如何在城市轉變過程中改換了位置、樣貌和意義，彰顯了權力關係在空間及物件上的體現。例如，他探討日本殖民時期各地神社由商人敬獻的銅馬和銅牛，如何在戰後遭到塗銷或掩蓋透露日本遺緒的紋徽，並移到其他地方擺放或棄置於倉庫中（Allen, 2018: 229-258）。Allen特別聲明，使用移置（錯置）乃是為了凸顯意義改換的物質性，並以流體力學為喻，說明移置有如某物（如船隻）進入水中而將所在位置液體排開的情形，藉此描述特定文化形式和現象如何排開其他文化，使後者從中心轉移到邊緣，但不至於完全消失的現象（Allen, 2018: 268）。

4 中譯本譯為「錯置」，但譯為錯置有事先預設其為錯誤或正確的疑慮。作者認為，如果要指稱具有明確無誤之原址卻產生錯放的情況，或許使用*dislocation*一詞，並譯為「錯位」較佳，至於一般的改換位置，亦即*displacement*，則譯為移置。

Allen的移置概念也帶有「重層」的意味，因為特定文化物件或現象遭到移置和掩蓋，但未完全消失，遂構成都市景觀的多重層次。再者，將水排開的比喻，也意味了目前位於核心的物體與水體之間的抗衡關係，以及被排到兩旁（邊緣）的水體會隨船隻離開後回流到被排開的空間（核心）（Allen, 2018: 269-270）。換言之，移置不只是物件的時空位置改換，也涉及了空間中壓抑、抵抗與翻轉的可能。這種排開、掩蓋、刮去重寫，以及曝光和重見天日的移置動態，也在台灣複雜的族群與國族認同政治中，牽涉了尋求文化復原或懷舊往昔的意識形態與情感狀況（Allen, 2018: 271-272）。

本文探討場景構作的過程與性質，便嘗試挪用Allen用於分析都市空間中物件或現象之位置更動、樣貌變化、意義改換，以及因此誘發特定感知的移置概念。在實際的都市空間中構築電影拍攝場景，特別是要塑造歷史事件場景時，為了順應劇情和演出效果，必須將原有的物件和景象「排除」，加以遮掩、挪移，或增添原本沒有的事物來遮蔽或改換樣貌及意義。然而，有時候移置實景的成本過高，必須另找適合的地點，將劇中的時空場景整個移置到他處來構築。例如《大稻埕》無法在目前新舊建築並陳、人潮擁擠的大稻埕街區拍攝日本時代景象，遂轉移到宜蘭傳藝中心的仿古老街，再以搭景方式增添和改造，則是兼有移置（改換樣貌）和錯位（不在原有位置）的場景構作。正是經由移置或錯位，加上劇情推展和演員演出的激活啟動，場景發揮了彌合現實與電影時空落差的效果，塑造觀眾的認知與情感，進而使得承載場景的真實地方可能擁有引人入勝的魅力，並且在媒介城市的多重時空經驗中留下深淺不一的痕跡。

三、《大稻埕》的時空穿越與場景移置

葉天倫執導的《大稻埕》（Twa-Tiu-Tiann）是他繼首部電影《雞排英雄》後，於2014年推出的春節賀歲片。電影的名稱直接取用台北舊地名「大稻埕」（今大同區）。多數台灣人對於大稻埕這個地名並不陌生，各自會喚起不同意象，可能對應到琳瑯滿目的南北乾貨店，也可能是長型店屋及騎樓，或是經過歲月摧殘也不減風采的精緻牆飾。導演受訪時提到的他與大稻埕的連結，則涉及父母和祖父母講述的生活故事和記憶：

葉家在大稻埕已經有四代歷史，阿公和阿嬤在年輕時曾在永樂市場〔今：迪化街永樂故事館〕賣吃的，而曾祖父也在德記洋行做了五十幾年的工作，因此小時候經常聽爸爸媽媽、阿公阿嬤講大稻埕的故事：講大稻埕

五號水門，以前貴德街有六棟洋房的故事（Readmoo電子書，2014）。

大稻埕過往鮮明的商貿歷史，以及歷史風貌特定專用區的當前定位，使得這裡有著濃烈的新舊時空交錯氛圍。本片採取「穿越劇」這種盛行的敘事框架，也能凸顯古今對照的歷史感。不過，葉天倫（Readmoo電子書，2014）提到這個穿越劇形式，是他受邀參加各國影視市場展時，才萌生將原本預想的古裝劇添入時空穿越的想法。但葉天倫也說，大稻埕本身就有穿越感的元素：「雖然是古建築，可是經過重新整修，現代人在裡面也不奇怪」（王昀燕，2014）。此外，穿越形式也是塑造魅化效果的手法，創造了奇幻的非日常體驗。

《大稻埕》描寫一位對未來沒有明確想法的20歲男大生佑熙，失戀後對身旁事物興趣缺缺。一次偶然機緣下，他透過歷史系朱教授的引導，進入郭雪湖1930年繪製的《南街殷賑（迪化街城隍廟口）》畫作，穿越時空來到日治時期，有台灣文化黃金年代之稱的1920年代大稻埕。來到百年前大稻埕的佑熙，深受繁華街景震撼：漢字書寫的招牌，一棟棟畫作中的建築佇立眼前，攤販與叫賣聲川流不息，還有霞海城隍祭典，好不熱鬧。佑熙在這個年代中，除了遇到了朱教授，也在布莊的打工生活中，遇見與自己母親有著相似容貌的裁縫店老闆娘阿純，並邂逅色藝雙全的首席藝旦阿蕊，與她譜出戀曲，還結識坤元堂茶行少爺林文秀，以及創立台灣文化協會的蔣渭水等人。他還帶領眾人與蔣渭水並肩作戰，反抗日本、爭取自治。這段期間，佑熙也見證了「蔣渭水請願」、「日本皇太子蒞台」等歷史事件。親身參與歷史的過程，逐漸改變佑熙原先對世界冷漠無感的態度。

過去我們對於歷史街區的懷想，往往通過史蹟、教科書和歷史文獻方能得知。電影的動態影像和情節張力，建立了另一種更鮮活的認識和想像途徑。一幕幕牽動和承載劇情的場景及鏡頭運動，更是令歷史情景顯得信實而讓人沉浸其中，同時引人遐想今昔對比的關鍵。然而，雖然故事發生所在的大稻埕，約當作今民權西路以南、忠孝西路以北、重慶北路以西、西臨淡水河的區域，但是場景構作必然牽涉了時空移置與錯位，以便遮蔽或抹除當代景觀，因此《大稻埕》的取景地點散佈於北台灣各處（表 1）。再者，場景構作的方法多樣，包括搭景、室內布置、鏡頭取景和剪接，以及特效動畫等（表 2）。後文將以較具代表性的宜蘭傳藝園區（大稻埕商店與街景）、滬尾砲台（水牢）、台北賓館（總督官邸）等場景，作為主要分析案例。

表 1 《大稻埕》場景與取景地點

電影場景	取景地點	說明
朱教授歷史課教室	台大昆蟲系教授研究室	
學校	實踐大學	
朱教授畫展拍攝地點	URS44 大稻埕故事工坊	電影中南街殷賑、朱教授畫展拍攝地點
朱教授講座舉辦地點	台北公會堂 / 中山堂堡壘咖啡	
水牢場景及日本警察辦公場所	滬尾砲台	片中指涉的是北警察署，現為台灣新文化運動紀念館
話劇演出室內空間	九份昇平戲院	
福祿壽（鴉片間）	復興崗拍片廠	場景已拆除
宴會場所、佑熙與阿蕊談情庭園	台灣總督官邸 / 台北賓館	
總統府背景	總統府	皇太子蒞臨總督府
五月十三繞境陣頭	台北靈安社	繞境陣頭包括「大龍峒金獅團」
大稻埕店屋（南純裁縫店、坤元茶行、坤元時色布類）	宜蘭傳藝園區	坤元茶行與坤元時色布類店舖仿自南純裁縫店；南純裁縫店為搭景，拍完即拆
大稻埕店屋（屈臣氏大藥房、德記洋行、乾元行、老綿成、柑仔店）	宜蘭傳藝園區	雖有內部實體佈置，但電影中僅以街景帶過；屈臣氏大藥房仿自迪化街屈臣氏大藥房
話劇場所立面	宜蘭傳藝園區	立面仿自新舞台（已拆除）
佑熙與阿蕊橋上約會場景	宜蘭傳藝園區（老爺行旅大廳前方大路底端的橋）	
藝旦間、知識青年男女聚會地點	葉晉發米糧行（台北市大同區迪化街一段 296 號）	阿蕊角色為江山樓（今歸綏街與甘州街口）藝旦；聚會地點為 1920 年代接受新文化知識的咖啡店

資料來源：整理自《大稻埕》官網及訪談。

表 2 《大稻埕》取景地點呈現效果與手法

場景塑造方式	搭景	布置	鏡頭取景	3D 特效
描述	將歷史元素透過搭景轉譯為實體	擺放道具以創造時代氛圍	將獨立鏡頭透過剪接合而為一	應用《南街殷賑》的動畫呈現
場景	裁縫店、新月台外景、鴉片間	大稻埕街景、茶坊、藥房、裁縫店內擺設、愛情橋燈光	台北賓館 / 台北總督官邸	佑熙穿越歷史、大稻埕碼頭
意象	表層色調的懷舊感		富麗堂皇	虛假奇幻

資料來源：本研究整理。

《大稻埕》場景選址若要「忠於」歷史，應該是在「大稻埕」對應的當前地理位置，亦即民權西路以南、忠孝西路以北、重慶北路以西、西臨淡水河的區域。然而，《大稻埕》並非紀錄片而是劇情片，其拍攝地點、搭景及美術製作等，皆依附於劇情脈絡，而以物質布置來支撐想像力充盈的場景。因此，主要拍攝地點並非位於今日大稻埕歷史街區，而是宜蘭傳藝園區內的文昌街。此外，劇組在拍攝期間走訪台灣十五處以上真實地點進行拍攝，也於部分場景中搭建和陳設，營造過往時空氛圍。某些歷史畫面的空間形塑，則以老照片和影像紀錄片串場，再利用軟體進行影像合成。場景中也有許多經典建築物，如總統府、台北賓館、九份昇平戲院、淡水滬尾砲台等，勾引歷史感受。

電影《大稻埕》不在大稻埕當地拍攝，原因包括街區內人流管制困難，要與商家及居民協調，遊客管控也有難度。再者，街景已經夾雜許多戰後現代建築和物件，要隔離的「現代」元素不勝枚數，後製團隊需要耗費不少心力。此外，迪化街也有位於歷史風貌特定專用區而受《文化資產保存法》規範的問題，不僅拍攝場景申請程序較繁複，許多歷史建築年老失修，若要拍片搭景、擺放道具等，恐有損傷之虞。內政部《古蹟範圍內拍攝影片及錄製節目要點》第五條的使用管理要點⁵，針對在古蹟範圍內攝製影片有明確規範，對電影工作者來說也是一項挑戰。法規禁止在古蹟內搭建布景和添加附屬物，使得劇組無法將需要擺放道具、架設器材和搭建布景的主場景設置於此。在《大稻埕》的幕後花絮（電影大稻埕，2013年12月27日）中，葉天倫便提到在古蹟取景的不便，例如在古蹟內拍攝必須提前申請，並受租借時間限制，拍攝時必須一個接一個按照時間排程拍攝，一拍完就必須撤景，無法補拍。

相形之下，沒有古蹟的法律限制，又與大稻埕具有相似建築風格的宜蘭傳藝園區，遂成為劇組場景選址首選。宜蘭傳藝園區也樂於出租場地，提供劇組進駐拍片。宜蘭傳藝園區內的仿古街道，是劇組花了快兩年時間才找到的地點。勘景之初，劇組因為找不到符合大稻埕意象又適合拍攝的街道，原本打算找一塊空地，請藝術指導張季平畫圖設計出一整條街。但礙於各種難以克服的因素，這個想法一直無法落實（青睞影視製作公司，2014）。另一方面，勘查實景者在接近放棄之際，發現宜蘭傳藝園區內仿古街道風格與大稻埕相似，主場景選址才塵埃落定。

5 古蹟範圍內拍攝影片及錄製節目要點，第五點使用管理：

- (四) 影視業者在古蹟範圍內拍攝影片時，禁止有左列情事：1. 毀損或沾污古蹟形貌（如攀登樑柱屋頂、塗抹油漆等）。2. 添加附著物、搭建布景等。3. 引燃火種、製造火花、爆炸效果等。4. 使用現有電路，但自行配置在古蹟建築物以外之電源設備，經電力公司檢查合格者，不在此限。
- (五) 影視業者在古蹟範圍內拍攝影片時，應自備消防器材，以維護古蹟安全。

宜蘭傳藝園區佔地24公頃，遼闊腹地中除了有宜人景緻，隔著冬山河與親水公園遙望，園區內還設置了三座展示館、三條仿古街道和三棟歷史建築。電影主要拍攝地點位於園區內的文昌街。該街建築立面風格，集結了台北市大稻埕、新北市淡水、九份、三峽、桃園大溪、宜蘭頭城、新竹湖口，以及彰化鹿港等地商業老街建築語彙建造而成。因此，其建築立面風格與大稻埕街屋相似，包含洋樓式建築⁶、閩南式建築、仿巴洛克式與現代主義式，因而成為主場景所在。

四、移形換位的場景構作：宜蘭傳藝園區

(一)從《南街殷賑》到文昌街的跨域搭景

宜蘭傳藝園區文昌街是《大稻埕》主要街景，也是南純裁縫店、坤元茶行、屈臣氏大藥房、新舞台等劇中建築物的取景及搭景地點。電影中，由上空俯視街道的空間意象設計與構想，乃源自郭雪湖的畫作《南街殷賑（迪化街城隍廟口）》（電影大稻埕，2014年1月10日）。此圖為郭雪湖1930年參加第四回臺展時，以自幼居住而熟悉的大稻埕為主題，通過鮮麗的顏色來捕捉市街繁華意象，將遠處至近景的空間壓縮至平面畫布上。畫作中，由下方觀看街區的視角，是以郭雪湖住家位置框構而成，描繪大稻埕中元普渡時，霞海城隍廟一帶熱鬧喧騰的氣氛，有飛舞的旗幟、林立的招牌、高聳的洋樓，以及擁擠的人群。各種牌樓與招牌字樣如「茂元藥店」、「乾元老山高麗人蔘部」、「蕃產」、「蓬萊名產」、「高砂牛奶糖店」，則透露了當年產業型態。

1922年大稻埕情境的建造，仰賴電影團隊的考證與美術製作能力。2013年初，確定以傳藝園區作為拍片場地後，美術製作團隊緊鑼密鼓地展開勘景和規劃設計，預定於2013年五月完成整體街景。仿照《南街殷賑》街景意象，美術組於當年二月初前往北投製片廠，製作中小型家具，至三月前往傳藝園區文昌街將製作好的道具陳設於建築物中，並搭建場景。六月份，美術組開始主場景南純裁縫店的搭建，並將仿古窗戶架設於文昌街的各家店舖。表3呈現了美術組工程施作的進度，包括開放遊客參觀，以及2014年的拆除。

6 洋樓樣式仿自南洋等地「殖民地式」洋樓，多為兩層建築物。但與南洋殖民地式洋樓不同的是，它加入中國建築特色，運用中式匾額框和花鳥裝飾。殖民地式洋樓特色有拱形迴廊、花瓶欄杆和紅磚洋樓等，也可見於台灣洋樓式建築。

值得一提的是，霞海城隍廟是大稻埕一帶信仰中心，為了塑造此景，電影製作單位也邀請大龍峒金獅團、台北靈安社和台北霞海城隍廟，於2013年9月14至15日，於傳藝園區協助拍攝。拍攝前，劇組專程向文昌帝君稟告駐駕事宜，並獲得連續三個聖筊的聖示（吳伯勳，2013；劉俊廷，2013）。

表3 美術組工程大事記

時間	進行內容	行動者	地點與移動
2013年1月	<ul style="list-style-type: none"> ●美術製作聯絡團隊（小美術）與工班 ●場地勘景、街屋設計藍圖（內景與外景） 	美術製作團隊	無
2013年2月	<ul style="list-style-type: none"> ●小道具製作：仿古招牌、窗戶、道具、桌櫃等家具製作 	美術製作團隊	北投製片廠
2013年3至5月	<ul style="list-style-type: none"> ●小道具製作：仿古招牌、窗戶、道具、桌櫃等家具製作與陳設同時進行 <p>美術製作團隊</p>		北投製片廠、文昌街、傳藝中心木工房
	<ul style="list-style-type: none"> ●三棟新舞台材料裁切與製作、丈量店家窗戶與製作仿古窗 	木工與鐵工師傅	文昌街與傳藝中心停車場木工房
2013年6至7月	<ul style="list-style-type: none"> ●三戶店面室內裝潢與擺設 ●仿古窗戶製作完成、裝設窗戶於店面 ●蘇力颱風來襲 	美術製作團隊	文昌街、傳藝中心木工房
	<ul style="list-style-type: none"> ●搭建南純裁縫店 	木工與鐵工師傅	文昌街與傳藝中心木工房
2013年8至9月	<ul style="list-style-type: none"> ●8月5日開鏡儀式、開鏡記者會 ●封街拍攝電影 ●天兔颱風來襲，劇組搶修招牌 	劇組全體人員	傳藝中心文昌街
2013年10月	<ul style="list-style-type: none"> ●開放遊客參觀 		
2013年12月至2014年1月	<ul style="list-style-type: none"> ●招牌、街道家具維修 ●仿古告示欄製作 	美術製作	文昌街
2014年7月	<ul style="list-style-type: none"> ●颱風影響拆除招牌 	美術製作	文昌街

資料來源：本研究訪問A1後製作。

施作初期，美術與道具組分別在北投與宜蘭同步進行，部分道具組人員負責往返搬運工作。電影主場景位於文昌街，北投片廠負責製作小型道具，像是街景招牌、桌櫃、器皿等，宜蘭傳藝園區則以大型不易搬運或容易碎裂的家具製作為主，

如窗戶、新舞台和南純裁縫店的搭建。搭建過程中，美術組安排駐地宜蘭的木工和鐵工師傅，倘若遇到問題（如窗戶尺寸），可直接於現場解決。施作期間，考量到傳藝園區內商家營運（尤其六月至八月是旅遊旺季），美術組和工班在園區停車場旁的木工房，從事材料裁切和部分家具製作。製作完成後，再與商家協商時間進場佈置，或於非營運時段（上午九點前或晚上九點後）運至文昌街組裝陳設。

拍攝期間，美術組工作仍未停歇。由於美術組是最清楚現場的人員，道具維修、搭景建物載重的衡量，或是場景拍攝角度，以及演員服裝等，都是美術組的工作。換言之，拍攝期間即使搭景工程完成，美術組仍需繼續「做設計」，將構想與拍攝角度等想法傳達給導演。此外，劇組需要長時間駐地於宜蘭拍攝，因而人員伙食費、住宿費等也是劇組花費之一。受訪者A8透露，電影拍攝一天動輒耗資一百萬元。龐大的現金流量，使得劇組必須與時間賽跑，即使台北與宜蘭往返已有雪山隧道可通行，但直接駐地宜蘭是更省時省錢的辦法。於是劇組安排工作人員入住葛瑪蘭大樓，演員住在傳藝園區內。

（二）立面、內裝與擺設：南純裁縫店、新舞台及其他

《大稻埕》片中，南純裁縫與坤元布莊相互競爭，爭相推出促銷口號標語來吸引人潮：「周年慶、做一件送一件、當歸衣，男人穿了去風補氣；女人穿上去，會通筋活血。」有了來自未來的朱教授傳授商業營運模式，南純裁縫店生意和坤元布莊生意不分軒輊。南純裁縫店這個推動劇情的舞台，內外細節裝修都必須考究精緻，方能在鏡頭和表演中營造信實又迷人的場景。南純裁縫店場景位於文昌街的人行通道，是配合劇情搭建的兩層樓建築。劇中，裁縫店由阿純開設，也是佑熙從現代穿越至古代後，被阿純收留的居所。裁縫店是為了滿足電影情節而虛構的場景（圖1），但並非無中生有，其建物立面參考了大稻埕街屋語彙，也安插於宜蘭傳藝園區仿古街道的物質條件上。

李乾朗（1983）將日治時期街屋立面發展分為醞釀期（1895-1911）、牌樓厝全盛期（1912-1932）、現代運動下的新立面（1930年代以後）等三階段。醞釀期流行磚拱洋樓建築、牌樓厝是日治時期市區改正計畫後的新式街屋立面，至於現代主義影響下的新立面、女兒牆和梁形，則是平直而缺乏變化。何心怡（1993）研究迪化街一帶街屋立面，也指出迪化街百年餘來發展，不只擁有「日治時期的牌樓厝」，也有「清末的閩式／單層店屋」和「模仿早期洋樓的原始牌樓厝」，以及「現代主

義影響下的新立面」三類街屋。街屋各有特色和立面元素，每戶形式不同，但山形牆有無、開間數目、樓厝高低及大梁形狀，是構成立面的主要元素。

南純裁縫店立面乃依循全盛時期的「牌樓厝」設計，三開間拱梁縱分牆體為中左右三部分，「三角形系統」的山形牆則以間柱斷為三開間（圖2）。這類型的街屋目前於迪化街的數量並不多，僅二十九戶，但每棟立面都極具巧思。由本地匠師建造的牌樓厝，立面常會有傳統裝飾如彩繪花鳥走獸，有別於日籍建築師設計的作品（何心怡，1993）。劇中的南純裁縫店立面則較為簡單，缺少本地匠師愛用的裝飾「文樣」，僅有一塊簡樸的招牌，因而或可推論美術設計依循的樣式，乃由「日籍」建築師設計的街屋樣式。

美術組使用木板以仿石漆噴灌製作建築物立面。建築結構首先使用兩個C型鋼組合對燒，使C型鋼成為口字型，作為主結構支撐，於兩棟鄰房圍塑的四角空地內搭建（圖3），再以角材擺放於C型鋼搭建的主結構上，以木板鋪設樓地板，再使用矽酸鈣板作為牆體和天花板材，連同室內裝修（圖4）與道具陳設等，耗時一個多星期搭建完成。雖然遠觀宛如真實建築，但若仔細觀察，可以發現南純裁縫店作為電影場景的特殊之處。首先，南純裁縫店是為拍戲搭建的「臨時性建築」，若比照建築法規範，甚至可以稱為「違章」。依《建築法》第25條：「建築物非經申請直轄市、縣（市）（局）主管建築機關之審查許可並發給執照，不得擅自建造或使用或拆除。」但是在傳藝園區內劃地搭景，除了不按法律程序審理，其結構也不經過結構技師計算和審核。其次，美術組用於搭建的木材為杉木，其特性是產量多、色澤淺、木質較不緊密，相較於胡桃木和櫻桃木等實木，價格便宜。在考慮經費而不必考慮使用年限下，杉木無疑是上選之材，足以搭建出建築形體，而且經過美術組染色處理後，由原來的淺色質地，變身為鏡頭下有質感、呈現古典風格的深色實木。

南純裁縫店作為臨時建物，儘管結構不符法規，但由於搭建過程接近暑假，為確保施工過程不影響遊客參觀，美術組比照建造房屋的施工規範，於基地外圍設置圍籬阻隔，並於圍籬告示工程項目計畫（圖5），以確保安全並避免落人口實。

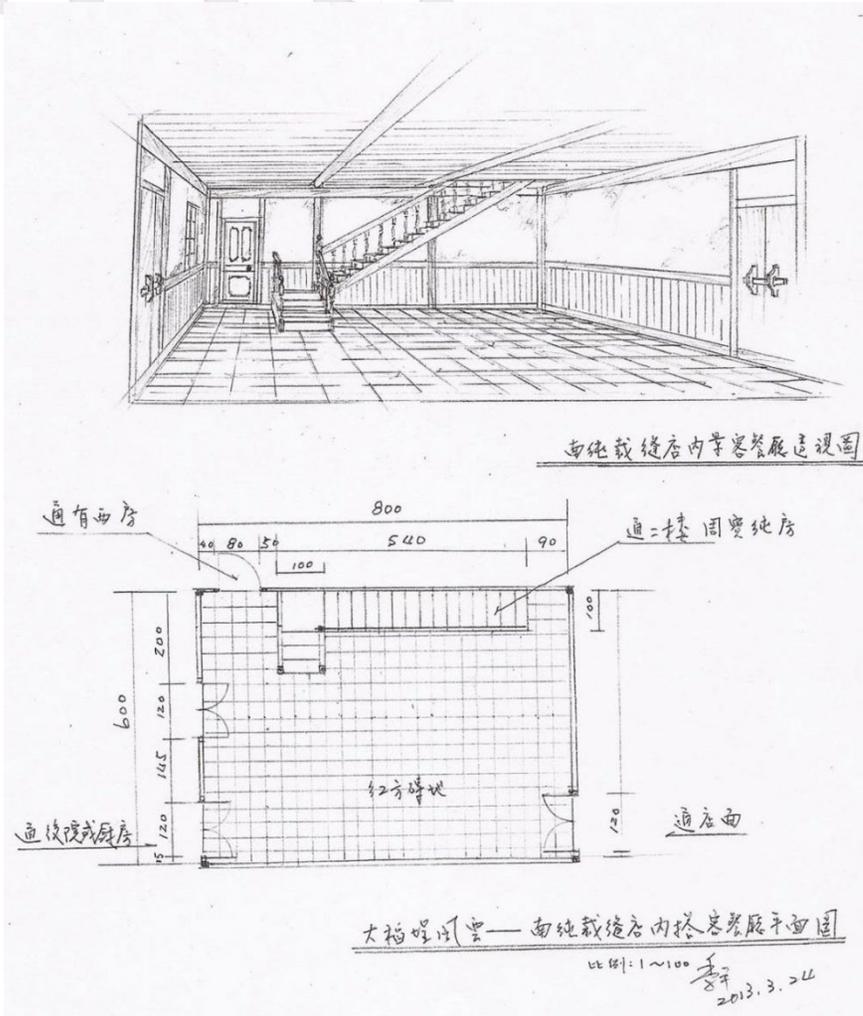


圖1 南純裁縫店透視與平面設計圖

資料來源：青睞影視製作公司（2014）



圖 2 南純裁縫店立面



圖 3 主結構搭建



圖 4 室內景：針線牆



圖 5 施作期間圍籬告示

在文昌街搭建的場景，除了南純裁縫店，還有戲院的外景「新舞臺」。新舞臺前身為淡水戲館，是臺灣第一座專演戲曲的新式劇場，樣貌為仿「支那式」的和漢風格，於1909年由日本人募股集資在台北大稻埕興建（中央研究院人社中心GIS專題中心暨國立清華大學臺灣文學研究所石婉舜研究室，2017）。劇組設定新舞臺為場景，不僅凸顯其為日本時代知名戲館，更重要的是帶出當時常民生活休憩娛樂的風貌。

劇組在搭景之前，找過幾處日治時期存留迄今的傳統戲院，但礙於這些戲院的外型和周遭景色，已無法接續1920年代的懷舊復古氛圍，劇組遂決定找木工師傅在傳藝園區內搭建一座「新舞臺」戲院立面。搭建方法類似南純裁縫店，但由於演員不需要進入建物中，只需要搭建「看板」般的立面即可。這塊巨大看板的施作地點在傳藝園區停車場旁，師傅從基礎結構架設、裁切木板、樹立板材、立面線條和浮雕修飾、批土、打磨至噴灌塗料，完成立面雛形。製作好後，安排吊車將整個立面吊起，安放於拍攝處（文昌街口），再將新舞臺立面中易碎的玻璃及牆飾安裝於窗孔，掛上招牌，然後放置人力車和貨物於立面前的空地，營造民眾搭車看戲的意象（製作過程如圖6至11）。



圖 6 新舞臺屋頂結構製作



圖 7 新舞臺立面製作



圖 8 新舞臺搬運過程



圖 9 新舞臺於文昌街口定位



圖 10 窗戶與窗簾裝設



圖 11 新舞台立歷史照片

在結構搭建或立面製作完成後，要構築場景的深度和細節，就需要製作適合擺放於屋內的道具。美術組人員要將蒐羅考證歷史資料，製作符合1920年代歷史氛圍的物件。例如，佈置坤元茶行時，需要融合劇情橋段，置放當時出現於茶行的道具於屋內：櫃子、茶餅、器皿、茶油鐵罐、茶葉包、陶瓷杯、烘爐等（圖12至15）。接著假想自己是茶行掌櫃，並結合劇情的需要，來包裝商品和擺放位置，使商品次序分明又吸引人。大型擺飾主要是在北投片廠製作的道具，小型道具大多是在日常生活中蒐集而得，少數是參考國外化妝品牌，如香港廣生堂，並搭配網路搜尋而獲得的復古包裝，加以修改製成。



圖 12 包裝陳設皆講求細節



圖 13 仿製傳統茶壺的道具



圖 14 店內擺設



圖 15 文山包種茶道具

資料來源：A1 提供

<http://blog.xuite.net/wunchin1221/twblog/185777233>

(三) 修飾場景細節：招牌、仿古門窗與光影

《大稻埕》於眾多地點取景，但並非所有場景都仰賴於空地搭建或修建。許多實質地景因為本身結構特質、建築外型或空間氛圍，已足以營造特定情境氛圍，只需要添加裝飾物來點綴，就能發揮畫龍點睛效果。劇中使用這種修補裝飾性手法的場景，有文昌街整體街景、坤元茶行、坤元布行、屈臣氏大藥房，以及話劇演出地點等。首先，美術組使用五顏六色的商行招牌，如「洋品」、「青山」、「乾書軒」、「牛乳」等，塑造1920年代大稻埕商業繁盛、漢文化、西方現代與日本風味混合的氣息（圖16）。



圖16 《大稻埕》街景

資料來源：葉天倫（2014）

其次，傳藝園區仿古建筑既有的現代窗戶，與周遭街景格格不入，也與1920年代大稻埕有所扞格，因此劇組決定將街區商家樣式較「現代」的窗戶拆卸，裝設劇組人員製作的「仿古窗」和「仿古門」，營造整體街景的歷史感。製作和裝設門窗是個大工程，一條街上兩層街屋需製作安裝的窗戶門片總數，多達七、八十片。

增添場景細節的窗戶，製作分為木材裁切、卡榫製作、結構體組裝、染色及曝曬、玻璃裝設及黏著，以及架設窗簾等步驟（圖17至20）。木工師傅使用木料搭配卡榫工法，更加凸顯歷史感。榫接乃早期木構建築或家具接合方法，將木材切削成凹凸形狀部件，依靠物件彼此間的摩擦力，在不使用鐵釘或膠體情況下將兩端木料接合。要令木構件緊密連結，從設計卡榫形式、計算尺寸和裁切，皆是影響品質的關鍵。窗戶結構體完成體後，需要染色，為了效率，美術組使用可樂桶⁷噴染木材，而非徒手上漆。待噴灌完成後，再將窗框拿至戶外陽光處曝曬，待色澤滲透至木材後，再做二次噴染，防止木料在拍攝期間褪色。

窗框木構件製作好後，美術組請人評估毛玻璃和普通玻璃用量並丈量尺寸，另排一天從事玻璃裁切，最後以犀利康將玻璃黏著至窗框。但由於主要場景的窗戶在電影中出現頻率高，並使用近景鏡頭拍攝，因此其窗戶和玻璃不用犀利康黏著，而是以三角形木壓條取代，染色處理後再以噴槍釘著。最後，裝好玻璃的窗戶以釘子釘上窗簾。上述的製作方法，如同搭景一般，皆與實際營造方式有落差，例如窗戶製作與裝設不會有風力、氣密性、水密性、輾軸與防音等試驗來確保安全及耐用度。這些門窗在拍攝完成後必須全數拆卸，以原貌歸還所有者，它們只要能夠在鏡頭面前發揮足以增添場景光彩的作用，就可以功成身退了。

7 可樂桶又稱白鐵桶，是一個不鏽鋼桶，有方便提拿的塑膠握把，桶身結構能承受高壓氣體。



圖 17 窗框製作



圖 18 窗框上色



圖 19 窗戶集中放置



圖 20 窗戶與門面裝設完成

資料來源：A1 提供

場景如何勾引觀眾的感受性而形成魅力？除了仰賴搭景和道具，拍攝時的技術安排也是關鍵。攝影時的技術除了牽涉錄影設備、鏡頭語言的運用外，不同的拍攝環境下對光源和陰影的掌控調配，也深刻影響成像的色調和品質，進而塑造不同的場景氛圍。例如清晨的薄透光感，帶來充滿朝氣的感受；傍晚藍紫色的天空使畫面色彩彷彿蒙上面紗，令觀者感到抑鬱、神秘或是浪漫的氛圍。若是拍攝時間為晚上，場景往往不清晰，容易受周遭光源（如霓虹光）影響，這時候就需要評估拍攝位置，適時提供遮掩或添加光源。例如在《大稻埕》場景愛情橋的拍攝過程中，劇組即使用氣球燈來增加光源，製造宛如月光的柔和光芒，彌補夜晚拍戲光線不足的問題（電影大稻埕，2013年10月1日）。

拍攝完成即進入後製作業，後製除了可以調整場景色調，亦能添加特效並遮掩不需要的元素。此外，後製也要考慮成像進場的先後順序、放映速度、特效和添加配樂等。影像製成可以使用影像剪輯軟體操作，例如將影像匯入Adobe After Effects

內，調整畫面色彩與增加特效，並搭配Adobe premiere或Final Cut Pro的剪接與音效功能來調整。在《大稻埕》中，為了製造回溯往昔時空的街區感受，在場景的後景中，便將整體的飽和度降低，亮度調高。

五、錯位、剪接與縫合：水牢與台北賓館

除了宜蘭傳藝園區的主場景，《大稻埕》也使用了許多其他場景，並且同樣採取了移置及錯位的時空參照，再以攝影鏡頭及後製剪接的方式，來縫合以達成觀影的連續感和魅惑力，下文以水牢和宴會場景為例來說明。

(一)在滬尾砲台重現北警察署水牢：囚禁與浪漫的銜接

劇中關押蔣渭水的水牢，是由美術組製作，整個場景則是在淡水滬尾砲台內（圖21與圖22）。空間上，這個橋段串聯了兩處都市場景：台北北警察署（今台灣新文化運動紀念館）與淡水滬尾砲台。時間上，一處是日治時期警察刑求地點，一處是建於1886年防衛台灣淡水港的滬尾砲台。劇情上，一處是現今水牢保存地點，一處是佑熙與阿蕊逃離日本警察追查的躲藏地點。《大稻埕》將兩者縫合起來的劇情，正是讓兩者相互融接，以場景構作改變了觀眾對於時空紋理的認知。

北警察署的設立，乃為了監控日治時期大稻埕知識分子言論。據文獻記載，水牢乃當年北警察署為了不留下毆打凌虐犯人痕跡，特意設計的刑求工具。高度很低的水牢刑具，使犯人僅能露出頭臉，在冰冷的水面呼吸。據說蔣渭水曾出入水牢達四次之多（陳思豪，2015）。北警察署水牢雖然不是當年囚困蔣渭水的水牢地點，卻是當今台灣保留最完整的水牢。⁸

然而，1933年興建，於1998年指定為市定古蹟，保留堪稱完整的北警署，為何沒有成為劇組拍攝地點，反而改至滬尾砲台取景呢？北警察署於戰後改制為臺北警察局，歷經刑警總隊、第一分局和大同分局等用途。1961年，於原建物上增建南側空間及三樓而改變了建築量體（台北市文化局，2017）。1961年增建部分，後來於2013年發現造成原拘留室結構載重出現問題，遂計畫拆除以恢復原貌。2014年，北警察署由徐裕健建築師評估建築結構，並於當年12月動工修復。但拆解過程中發現，三樓增建結構因屋頂滲漏及外牆受潮，致使內部結構損壞嚴重且整修不易，於是工程暫停，並由文化資產委員現地勘查評估。2015年七月復工，2016年竣工，2018年開幕作為台灣新文化運動紀念館（台北市文化局，2017）。

⁸ 蔣渭水於1931年過世，但北警察署於1933年才落成啟用。

因此，2013年劇組拍攝《大稻埕》期間，正逢官方察覺建築結構危險性，加以此處是有待整修的史蹟而無法出借拍攝。因此，要重現蔣渭水受刑水牢的場景，勢必要另尋空間語彙和北警察署類似的建物。北警察署修復工程相關報導中，曾指出其建築樣式和材料：

此建築物由總督府官房營繕課設計，外觀平實，正入口處呈現流線型，且立有西洋圓柱表現其權威感。外牆採用北投窯廠所燒製之抓紋淡褐色釉面磚，開口部窗台及窗楣以洗石子施作裝飾帶，開窗形式採用上下推拉形式的長形窗形式，由半圓拱窗與長形窗所構成。目前內部還保留原始設計之扇形拘留所及水牢，呈現當年警察局特殊空間機能要求，為台北僅存。（台北市文化局，2017）

然而，劇組以滬尾砲台作為水牢取景地，並非其建築特徵與北警察署類似，而是因為其空間形式、建材特性及氛圍，與水牢不相衝突。北警察署建築空間由混凝土帶出了剛硬與冷冽感。北警察署中除了水牢，還有鞭刑室和扇形監獄，一旦有人被刑求，聲音可傳到每個空間，讓犯人心生恐懼。滬尾砲台建材則為石頭和水泥，建築本體環繞出天井於砲台中央，外圍以泥土築堤，成回字形配置。四周護牆設有粗石砌成的兵房，頂上穹窿為磚造並塗抹防水灰漿，再披覆土壤（楊仁江建築師事務所，2017: 2-26）。滬尾砲台由拱形牆面創造的包覆感，雖與北警察署的建築特徵不同，氛圍卻有些相似。

然而，《大稻埕》中，除了從水牢拯救蔣渭水的場景外，水牢還因為浪漫情節而增添了奇幻魅力。劇中，男女主角為了躲避日本警察，悄悄溜進滬尾砲台，更躲進水牢，在侷促的囚牢中彼此相依偎，含情脈脈凝望彼此。這個水牢場景顛覆了現實常規，在鏡位變換間，水牢中的愛情來得出其不意。苦難的傷痛，卻巧妙地連結上愛情的悸動。男女主角攜手在水牢中寫下「青春是盛開的美麗花蕊」字句。大膽踰矩的跨時空戀情，使得幾分鐘前遭到日本警察追緝的恐懼，已然煙消雲散；恐懼的水牢成為只容得下你我的愛情水牢。透過鏡位剪接變換，透過陳設於滬尾砲台的水牢道具，這個場景讓人物和城市空間相互對質。包覆著水牢的滬尾砲台，以及夜晚砲台外的月光和蟲鳴，成就了恣意妄為的浪漫情懷。



圖 21 淡水滬尾砲台
(葉天倫 · 2014)



圖 22 放置水牢道具後的滬尾砲台
(葉天倫 · 2014)

(二)總督官邸空間的錯位縫合

電影中，總督官邸是「總督宴會」場所。地方名人與外國使節齊聚一堂。鋪設紅毯的空間，在深色實木及紅色絨面窗簾點綴下，熱鬧又莊嚴。高官腳下的皮鞋，觸碰絨質地毯的頃刻間柔軟又無聲，絨質窗簾也柔化了音量，使得言語溫婉又含蓄。任何真性情，在這個正式空間中都收斂為輕聲細語。即使劇中蔣渭水憤慨地面對後藤新平⁹，訴說與日本當權者背道而馳、反抗其治理模式的話語：「不是只有我，許多台灣人都對鴉片制度有意見」（葉天倫，2014），在眾多賓客、使節與官僚的場合中，統治者也未將其關押，呈現不同於警察在街上輕易施暴鎮壓的反差。通過堂皇建築與裝潢，電影嘗試呈現掌權者的意識形態及其鞏固威權的意圖。總督官邸宴會的氛圍，展現了表面的親民，但容不下任何舉止脫序、情緒失控與衝突。

紅色地毯上，藝旦阿蕊以優雅美麗身段、流暢又輕盈的舞步跳著《向前行》¹⁰，舉手投足展露自信，不一會兒就成為全場焦點。總督的神情也因為阿蕊而喜逐顏開。歡樂氣氛迅速傳染在場所有賓客。愉悅的音樂聲、美酒的伺候，以及美人相伴，賓客官員無一不沉浸其中，沒有人發覺佑熙與阿蕊兩人打算獨自約會去。佑熙與阿蕊本就互有好感，只要佑熙使個眼色，阿蕊便會逕自跟隨，朝著出口走去，悄悄溜出宴會廳。這個場景中的宴會廳和走廊，在場面調度與後製剪接下，看似連續的一體，實際上卻是彼此分離的兩個空間：一處是一樓西側宴會廳／大食堂，另一處是二樓的廣間。鏡頭下看似連續的空間，實為一內一外、一上一下的錯落階序。根據實際空間布局，離開一樓西側宴會廳後，原本應該通往一樓西側第二客室的兩人，卻來到了二樓「廣間」，推測攝影機位置架設於二樓廣間東側走廊。此外，若將該

9 本片有關蔣渭水的劇情與史實多有出入。後藤新平為台灣總督府民政長官，從未擔任總督，並於1906年離開台灣。蔣渭水則活躍於1920年代，實際上兩人不會有交集。1923年4月日本皇太子訪台時，總督是田健治郎，同年12月因壓制台灣議會設置請運動而引發的治警事件，時任總督是內田嘉吉。

10 《向前行》為1990年創作歌曲，也是遭論者指出與史實嚴重不符之處（瑛瑛，2014）。



圖 23 阿蕊與藝旦跳著《向前行》，場景位於台北賓館一樓大食堂
(葉天倫 · 2014)



圖 24 宴會散場地點位於台北賓館二樓
(葉天倫 · 2014)

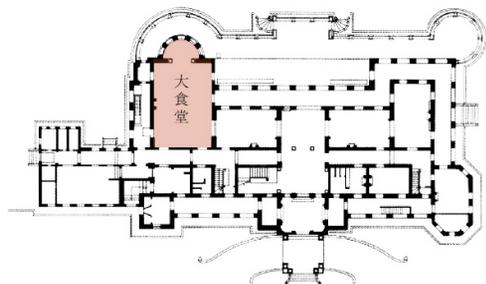


圖 25 阿蕊跳舞的宴會廳 (總督官邸一樓大食堂)
資料來源：作者翻拍重繪

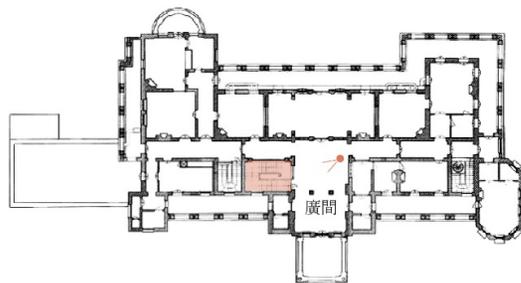


圖 26 電影中的宴會廳出口 (台北總督官邸二樓)
資料來源：作者翻拍重繪

走出宴會廳的舉動，為何可以稱為走出禁區？其實，二樓東翼空間整體而言屬於私密空間。改建前，該空間是家族居住區，改建後，雖然建築大幅提高了二樓空間的迎賓與接待功能，但東翼仍屬於總督個人生活起居空間，或是日本皇室華族來訪時的接待宿泊之處，包括北側書齋、居室與貯藏用的「納戶」，並連接南側的第一寢室、化妝室等就寢空間（黃俊銘，2004）。然而，佑熙和阿蕊皆非日籍，以兩人藝旦和裁縫店打工仔的身分地位，更不可能進入僅有「純正」日籍身分官員可以出入的空間。由此推測，兩人莫非是離開宴會廳後誤闖了禁區？或許在場景相連之處，在兩片膠片的黏接之處，導演刪減了部分劇情？或者是導演刻意的布局與剪接所致？刻意在離開宴會廳後，讓巴洛克風格的灰泥雕塑、天花線腳、彩色鑲嵌玻璃映入觀眾眼簾？或是有意捕捉懸掛樓梯挑空處上方的水晶燈，凸顯燈光閃爍？抑或是為佑熙與阿蕊的愛情留下一道伏筆？

一切不得而知，但可以確認的是，台北賓館的場景剪接，展現的正是電影的能动性與魅惑（迷惑）。運用剪接，電影串起台北賓館分離的兩處空間，帶我們穿越當年作為宴客空間使用的宴會廳，製造了跨時空的場景皺褶黏合：「機能」與「樓層」難以橫越的兩個空間，成了看似能穿梭自如的連續空間。一樓宴會廳與二樓總督起居空間，以及一樓第二客室與二樓廣間彼此對接，兩處不同機能的空間摺合為一，上下兩個樓層跨界相連，將「私密」摺入了「開放」，又將現在的「開放」展示場所，摺入了曖昧的「私密」。

總督官邸一樓西側，名為大食堂／西廂宴會廳的空間，在電影中是宴會地點，現實中也是招待賓客、舉辦宴會的空間。未經搭景的宴會廳，在實木牆體在紅色絨布地毯與窗簾相襯下，已備顯氣派與奢華。長方形與半圓形相連的大食堂，是官邸建築體內最大的空間，1913年官邸改建後，更擴大了六坪之多。中華民國接收台灣後改為台北賓館的此處，由於建築損壞，加以無人居住，宴客頻率隨之減少。1993年，台北賓館指定為古蹟，2002年修復，2006年竣工，大食堂仍是舉辦國宴、招待外賓的重要場合，但也在特殊開放假日供遊客參觀。於是，宴客用的大食堂也是定時播放「總督官邸修復工程」影片的空間。空間內佈滿可以隨時搬移的活動椅，小舞台位置則安裝了調降式投影布幕，與原本官邸原木精緻雕飾的桌椅大相逕庭。台北賓館的空間解嚴與開放參觀，透露了臺灣民主化和世俗化的趨勢，賓客婆娑起舞的瓏麗堂皇景象，反而只留存在虛實參半的電影畫面中了。

六、結論：媒介城市的時空移置

《大稻埕》作為歷史穿越劇，拍攝的困難與場景的魅力，皆在於如何以搭景、3D特效、燈光、運鏡和剪接等方法，塑造令人信服且具有懷舊氛圍的1920年代大稻埕街區景象。前文以宜蘭傳藝園區、滬尾砲台和台北賓館為例的討論，已經指出了時空移置的場景構作，乃是解決之道的一環，藉此避開難以拍攝的現址，改以搭景、道具擺設、仿古門窗、燈光營造氣氛等手段，彌合時空改換的落差，或是以錯位的空間剪接來構築場景的空間連續感。

然而，即使劇組有重現歷史場景的企圖，也耗費許多時間、人力和資金製作大稻埕街道和店舖景觀，但《大稻埕》上映後，最具爭議的仍是電影劇情及場景元素與史實不符的指責。導演的回應是《大稻埕》不是一部考究的歷史片，而是期盼讓觀眾接受，蘊含豐富想像力的創作。作者認為，挪用史實對歷史片而言固然重要，卻非成敗關鍵。電影無法獲得好評的原因，不全然來自電影元素營造的時代與史實

背景不符，而是電影通過劇情和場景塑造出來的地方意象與魅力，未能充分展現，致使部分觀者將焦點轉移到電影史實考據的問題。

獨特的空間氛圍容易引人注意，提升電影魅力，也可能強化整體城市意象，令人易於記憶和辨認地方。《大稻埕》安置於1920年代的過往，但空間場景的塑造仍要與真實環境（大稻埕街區）有一定關係，才得以讓觀者感知它與真實環境的直接連結。評論者也往往以此來評斷其真實性：「這部電影雖然叫大稻埕，但真的在大稻埕取景的，應該只有大稻埕霞海城隍廟的神像，還有佑熙牽著阿蕊在街上跑，說那是摩托車這約兩秒鐘的畫面」（闕小豪，2014年2月3日）。《大稻埕》中曝出最多，並以各種鏡位視角捕捉的場景是傳藝園區的文昌街，以及南純裁縫店等搭景店鋪，若非冠上「大稻埕」之名，似乎可以指涉任何地方的老街。

儘管經過搭景和後製的修補與魅化，文昌街仍非具備強烈空間意象的電影地方。首先，劇組對文昌街的更動，著重於抽換街屋窗框、門面和招牌，並以簡化或單一化的方式，模擬實際街區類型多樣的立面細部和招牌字樣。但是，晚近由於大稻埕文史導覽和歷史考察盛行，有識者熟稔當地街屋空間形貌、多樣立面語彙及雕塑裝飾等細節，就能藉此提出評論。再者，僅此一條街的場景設置，卻要承載電影中的繁複劇情，包括裁縫店、布莊與茶行的競爭、民眾街頭抗議，以及皇太子蒞台（這也是論者指出的一項錯誤：皇太子從未出現在大稻埕）等，缺少巷弄交錯和整片地景的縱深，致使即使有美術製作的努力，街道場景仍在經費有限下，顯得相對單調而平板。

此外，從過去穿越回至現代的場景，必須保持元素連續性，才得以使兩個畫面代表的意象有效融合。然而電影塑造的意象卻斷裂且不連續。電影中除了使用畫作創造現實與過往的連續感外，劇中缺乏其他構成跨時空連結的元素。例如，佑熙帶著阿蕊從過去穿越至現代，鏡頭卻未回到與1920年代對應的當代地點，反而見到在過去劇情中未曾出現的總統府，以及意象有所背離的凱達格蘭大道，使得觀者無法感受到同一地點的今昔連結。

不過，縱使有這些涉及場景逼真寫實程度、歷史事件真實性，以及劇情時空邏輯性的真實爭議，顯示人們在不確定的世界中，仍然展現出對真相及其穩定性的持續追求。或者說，看似不實或偏離史實的場景，反而可能激起人們追究真實的好奇。但是，劇情片乃至於紀錄片的場景構作必然是虛實相伴的，有著經費和考證功力以外，媒介再現必然會有的時空移置和錯位課題。再者，對一般人而言，從各種類比與數位影音媒體、書籍文件、建築與街區紋理，以及其他任何可能產生、承載和散發訊息的媒介裝置，大量流洩出來的各種資訊，以及相應的場景化意象，無論

真假，都已經混雜在一起而相互碰撞、結合、混淆、佐證或衝突，構成了我們生活其中的媒介城市，並持續令人魅惑（既感到魅力，又有所困惑）。於是，《大稻埕》場景構作所顯示的時空移置之魅惑，正是各方都不斷以各色手法產製場景的當代都市生活狀態的寫照。

最後，回到本文對話的媒介城市概念，場景構作的時空移置策略，無論是否擁有魅惑效果，能否激起電影拍攝場景的旅遊風潮和提升城市聲望，就電影產製過程與映演而論，都已經留下了物質及記憶痕跡。這些痕跡，無論是影片本身、觀者的記憶印象，或是衍伸產品如書籍、宣傳品、網路預告片等，都捲入了媒介城市的多重紋理和感知經驗中，並與既存的其他媒介—建築複合體產生了接合、對比或衝突等關聯，例如，電影場景與真實大稻埕街景及其歷史詮釋產生了張力。於是，本文以電影場景構作為例，說明了媒介城市生產歷程的時空移置或錯位策略，以及此時空移置錯位的持續衍異。然而，觀影者實際上如何認知和感受這些場景構作，以及對於其中的時空移置手法的觀感，乃至於能否因此興起魅惑之效，則有待後續以觀眾為核心的研究了。

參考書目

中央研究院人社中心GIS專題中心暨國立清華大學臺灣文學研究所石婉舜研究室
(2007)《臺灣老戲院文史地圖》。2018/5/29取自<http://map.net.tw/theater/>。

內政部營建署(2011)《建築法》。內政部營建署。

王志弘(2003a)〈台北市文化治理的性質與轉變，1967-2002〉。《台灣社會研究季刊》，52，121-186。

王志弘(2003b)〈影像城市與都市意義的文化生產：《台北畫刊》之分析〉。《城市與設計學報》，13&14，303-340。

王昀燕(2014)〈追本溯源，重建台灣人的自信—專訪《大稻埕》導演葉天倫〉。《放映週報》443。2018/7/15取自http://www.funscreen.com.tw/headline.asp?H_No=496。

台北市文化局(2017)〈原臺北北警察署〉。2018/7/15取自<https://nchdb.boch.gov.tw/assets/advanceSearch/monument/19980325000005>。

台北市電影委員會(2009)《拍台北：影視勘景指南》。台北市電影委員會。

- 何心怡（1993）《日治中期大溪、三峽、大稻埕街屋立面研究》，國立臺灣大學藝術史研究所碩士論文。
- 吳柏勳（2013）〈台北靈安社躍上大螢幕－參與「大稻埕」電影拍攝〉。《傳藝》，109，100-103。
- 李秀娟（2004）〈誰知道自己要的是什麼？：楊德昌電影中的後設「新」台北〉。《中外文學》，33（3），39-61。
- 李振亞（2001）〈從歷史的回憶到空間的想像：侯孝賢電影中都市影像的失落〉。劉紀蕙（編）《他者之域：文化身份與再現策略》（頁259-274）。麥田。
- 李乾朗（1983）〈二十世紀前半葉五十年的臺灣街屋立面形式之演變〉，《中華民國建築師雜誌》，97，33-39。
- 林文淇（2001）〈九〇年代台灣都市電影中的歷史、空間與家／國〉，收於劉紀蕙編，《他者之域：文化身份與再現策略》（頁275-296）。麥田。
- 林文淇（2012）〈鄉村城市：侯孝賢與陳坤厚城市喜劇中的臺北〉，《藝術學研究》，11，1-48。
- 青睞影視製作公司（2014）《大稻埕：電影寫真全紀錄》。馬可孛羅。
- 洪月卿（2002）《城市歸零：電影中的台北呈現》。田園城市。
- 徐立功、井迎瑞、黃建業（總編）（1999）《電影辭典》。國家電影資料館。
- 張瑞雲（2006）《我國容積移轉法制之研究－兼與日本容積移轉制度之比較》。國立政治大學地政研究所碩士論文。
- 陳思豪（2015年7月14日）〈關蔣渭水的北警署、水牢、拷問室都將重現〉。《蘋果日報》。2018/5/29取自<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20150714/647892/>。
- 陳儒修、廖金鳳（編）（1995）《尋找電影中的台北》。萬象圖書。
- 黃俊銘（2004）《總督府物語：台灣總督府暨官邸的故事》。向日葵。
- 黃淑玲（2016）〈地點置入：地方政府影視觀光政策的分析〉。《新聞學研究》，126，1-46。
- 瑛瑛（2014）〈電影【大稻埕】觀後感：一部定位不明的電影〉。《巴哈

姆特》。2020/7/15取自<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2348875>。

葉天倫（導演）（2014）《大稻埕》。青睞影視製作有限公司。

電影大稻埕（2013/10/1）〈舊時代·新科技·風華現·《大稻埕》〉。2018/7/15取自<https://goo.gl/FmWaeL>。

電影大稻埕（2013/12/27）〈電影《大稻埕》幕後花絮-場景篇〉。2018/7/15取自<https://www.youtube.com/watch?v=8uuOVSgQzsM>。

電影大稻埕（2014/1/10）〈電影《大稻埕》幕後花絮-美術篇〉。2018/7/15取自<https://www.youtube.com/watch?v=YdAqNmEq2Lw>。

劉立行（2012）〈當前臺灣電視與電影產業之趨勢與展望〉。《研考雙月刊》，36（1），66-74。

劉俊廷（2013）〈《大稻埕》在傳藝中心－文化與電影的跨界交流〉。《傳藝》，109，104-109。

蔚龍藝術（2014）〈花樣年華—從臺灣傳統花布看大稻埕的布業發展〉。《蔚龍藝術有限公司》。2018/7/15取自<https://goo.gl/GU5s6N>。

蔡幸娟、林政逸（2019）〈邊緣的再現空間政治：電影如何再現寶藏巖之地方感〉。《地理學報》，92，31-54。

關小豪（2014/2/3）〈《大稻埕》非看不可的9個理由！與21個疑惑〉。2018/8/15取自<https://char.tw/blog/post/40703482>。

Allen, J. R.(2018)《錯置台北城》（陳湘陽、蔣義譯）。麥田。

Anholt, S. (2010) Definitions of place branding: Working towards a resolution. *Place Branding & Public Diplomacy*, 6(1), 1-10.

Clarke, D. B. (ed.) (2004)《電影城市》（林心如、簡伯如、廖永超譯）。桂冠。

Cresswell, T. (2006)《地方：記憶、想像與認同》（徐苔玲、王志弘譯）。群學。

Croter Illustration & Design Studio（2017）〈傳藝中心園區地圖〉2018/7/15取自<https://goo.gl/E7tcms>。

Debord, G. (2016) *Society of the spectacle*. Black & Red.

Kaneva, N. (2011) Nation branding: Toward an agenda for critical research. *International*

Journal of Communication, 5, 117-141.

Mennel, B. (2008) *Cities and cinema*. Routledge.

Mcquire, S. (2008) *The media city: Media , architecture and urban space*. Sage.

Readmoo電子書 (2014/4/17) 〈電影大稻埕：拍攝故事——導演葉天倫、女主角簡嫚書〉。2018/7/15取自<https://www.youtube.com/watch?v=2gQJLEIC1fw>。

Ritzer, G. (2005) *Enchanting a disenchanted world: Revolutionizing the means of consumption* (2nd ed). Pine Forge Press.

Urry, J. & Larsen, J. (Eds.) (2011) *The tourist gaze 3.0*. Sage.

附錄 受訪者一覽表

序號.	代號	描述
1	A1	《大稻埕》現場美術，現於宜蘭傳藝中心內開設照相館。
	A2	《大稻埕》現場美術，複雜搭景工程，與A1一同在傳藝中心內開設照相館。
2	A3	《大稻埕》美術設計。
3	B1	台北賓館志工兼導覽員，於2010年服務至今
4	B2	台北賓館志工兼導覽員，於2012年服務至今
5	B3	九份昇平戲院服務人員，九份在地人士
6	B4	傳藝中心展演組單位人員，隸屬於全聯真善美基金會
7	B5	傳藝中心工作人員，隸屬於全聯真善美基金會。
8	B6	傳藝中心工作人員，隸屬於全聯真善美基金會
9	C1	傳藝中心遊客，宜蘭人，於宜蘭環保局上班，經常造訪傳藝中心。
10	C2	傳藝中心遊客，宜蘭人。
11	D1	電影市調問卷受訪者。