《藝術學研究》
2015 年 6 月，第十六期，頁 169-210

從雕塑電影邁向論文電影：論動態影像藝術的敘事傾向

江凌青*

摘要

本文的研究分為兩個部分，第一是從「藝術與電影的交會」這個論述脈絡出發，探討動態影像藝術這個自 60、70 年代開始就建立起明確的「反敘事」、「反幻象」之傳統的藝術形式，如何處理「敘事」的概念；第二是要以上述的演變脈絡為基礎，分析目前在當代藝術場域（美術館、藝廊與雙年展等有別於制式電影院的空間）中，出現越來越多具有明確敘事企圖與結構、也因此與過去那些強調以雕塑型的裝置來製造動態的觀者經驗的作品不同的動態影像藝術，並且論證這樣的敘事轉向證明了「電影與藝術的交會」已經走到了一個新的階段，使得「敘事」的有無不再是區分領域的簡易標籤或定調論述形構的憑藉，而「敘事的有無是以何種形態來被突顯、實踐、甚至成為主導影音佈署的原則」，才是現代主義式的媒介特性論已然失效之後的、後媒介時代的動態影像藝術必須回應的問題。

關鍵字：
藝術與電影、動態影像藝術、雕塑電影、移動的觀者、論文電影、敘事

---

* 英國萊斯特大學美術與電影史系博士，曾任國立中興大學人文與社會科學研究中心博士後研究員，不幸於今年一月病逝。

前言

研究背景

藝術與電影的交流在近年來益加頻繁地展現於體制的流動與轉移上，最明顯的現象之二就是電影相關展覽進入美術館，[1] 以及藝術家們開始拍攝劇情長片並進入一般電影產業機制。[2] 但這樣的橫向移動，並不足以幫助我們理解藝術與電影的互涉，因為這些現象其實是建立在長時間累積的美學與理論演變之上，而不能被獨立討論。要揭開這兩個領域之間縱橫交錯的圖景，就必須更宏觀地審視當代的動態影像生產，以考察美學與論述的演變。為了達到此目標，本文選擇從「敘事」來審視「藝術與電影的交會」，一方面藉此框架來重新檢視敘事與動態影像之間的矛盾與衝突，另一方面也試圖以不同的方法分析近年來出現、且數量越來越多的以「敘事」作為創作策略與目標的動態影像藝術，進而釐清這些被展示於美術館空間的動態影像藝術，和電影作為一門敘事藝術之間存在著何種相互交織、辯證甚至融合的關係。

問題意識

在這個數位科技日漸改變了動態影像的創作門檻（無論是技術或經

[1] 例如法國龐畢度中心從 2001 年開始陸續舉辦的「希區考克與藝術」（Hitchcock et l'art, 2001）、「考克多，於世紀的思路上」（Jean Cocteau, Sur le fil du siècle, 2003）、「烏托邦之旅：高達 1946-2006，尋覓一個失落的定理」（Voyage(s) en Utopie, Jean-Luc Godard 1946-2006, A la recherché d'un théorème perdu, 2006）等電影展覽，以及由德國電影博物館（Deutsches Filmmuseum）主辦的庫柏利克（Stanley Kubrick）特展（該展從 2004 年開始巡迴全球展覽至今），強調的都是電影史被「美術館化」、「藝術史化」的概念，例如庫柏力克大展強調的，就是這個展覽如何以美術館的脈絡（the context of an art museum）來審視庫柏利克身為「電影作者」的身份如何重塑我們對「藝術家」的想像。

[2] 2008 年後，有越來越多藝術家投入劇情長片的創作，例如史帝夫•麥昆（Steve McQueen）的《飢餓》（*Hunger*, 2008），珊・泰勒－伍德（Sam Taylor-Wood）的《約翰藍儂少年時代》（*Nowhere Boy*, 2010）等，都是視覺藝術家初執導演筒並且在發行與映演模式上進入了電影產業體制的例子，麥昆甚至以《自由之心》（*12 Years a Slave*, 2013）獲得奧斯卡最佳影片。

濟層面的門檻），而各種型態的動態影像也在日常生活中不斷迎面而來的年代，若我們能夠移除過去為了確立學科邊界而立下的諸多限制（例如電影處理敘事，視覺藝術則抵抗、挑戰電影敘事在大眾文化當中的優越地位），我們才能更深入地了解當前這些以動態影像來創作的導演與藝術家們所置身的文化與物質處境，也才有可能將我們對此一處境的理解與歷史連結。在這一點上，我同意藝術史學者喬治・貝克（George Baker）在 2003 年由藝術理論期刊《十月》（*October*）的「當代藝術中的投影影像」論壇中提出的論點——與其從電影作為一門機械複製藝術的媒介來討論電影與藝術的長期糾纏，不如將注意力放在「電影暴衝進入藝術圈」的歷史分期差異；[3] 唯有如此，才有可能解決策展人克莉西・埃爾斯（Chrissie Iles）針對這個跨領域研究所點出的問題：「藝術家熱愛電影，但電影圈則漠視這個事實，或是對這個事實感到不耐……而多數藝術圈的書寫者對於電影史和理論也沒有足夠的認識。」[4]

首先必須要釋明的一點，是當我們討論「藝術與電影的交會」、並且很明確地將前者限定於藝術史與美術館的脈絡時，必須理解所謂的「電影」指的不只是「電影作為一件藝術作品」，而是如克里斯欽・梅茲（Christian Metz, 1931-1993）指出的，cinema 一詞包涵的是電影的製作、發行、展示與觀賞等構成一整個機制（institution）的四大層面，[5] film 一詞指的則是單就「電影文本」本身而論。[6] 正如羅伯・寇克（Robert P. Kolker）在試圖透過文本與形式來建構電影研究的範疇時，念茲在茲的前提：「電影作為一種文本（film）和作為一種機構（cinema）在我們生活中是如此固定的成份，也因此使得定義、比較兩者的差異並分析它們變

[3] 這是貝克在一場論壇中的發言，見 Malcolm Turvey, Hal Foster, Chrissie Iles, George Baker, Matthew Buckingham and Anthony McCall, “Round Table: The Projected Image in Contemporary Art,” *October* 104 (Spring 2003): 73.

[4] Malcolm Turvey, Hal Foster, Chrissie Iles, George Baker, Matthew Buckingham and Anthony McCall, “Round Table: The Projected Image in Contemporary Art,” pp. 74-75.

[5] Christian Metz, *The Imaginary Signifier*. Trans. Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti (Bloomington: Indiana UP, 1977/1982), pp. 5-9.

[6] 在此我參考的是寇克的分類，見 Robert P. Kolker, “The Film Text and Film Form,” in John Hill and Pamela Church Gibson, eds., *The Oxford Guide to Film Studies* (Oxford: Oxford UP, 1998), p. 11.

得困難」，[7] 他也強調，人們對電影的態度，「強烈地傾向於將電影文本（film）視為某種自造的存在（self-constructed presence），其中充滿故事、角色與情感。電影就在那裡，完整的、圓滿的、等待著我們的凝視。」[8] 這是一種試圖將電影文本作為一個獨立的藝術作品（artwork）來理解的現代主義式的視角。但「藝術與電影的交會」並非上述這種「電影作為一種藝術」（film as art）的陳舊提問，相反的，這個論述脈絡要處理的問題是：在電影確立其作為一門獨特的藝術與學科（如同戲劇、舞蹈、音樂與視覺藝術）之後，我們該如何討論電影史／理論／機構／展示機制與藝術史／理論／機構／展示機制之間，越來越明顯也頻繁地交織、疊合、共構的關係？

論文結構

有鑒於上述的問題，本研究希望探討「敘事」這個一度區隔了「藝術與電影」的概念，如何在觀念主義之後出入於藝術與電影的匯流路徑並形成一條特殊的系譜，並進一步探討以敘事取代紀錄、表演的動態影像藝術作品。研究架構如下：

本文的第一、二節聚焦於討論「敘事」的概念在藝術與電影的交會中所扮演的角色及其脈絡演變。之所以採用動態影像藝術這個統合性的名稱，而不以錄像藝術、16 厘米影片、投影裝置等其他直接以媒材或裝置形式作為分類方式，是為了強調數位科技已逐漸模糊了不同媒介之間的差異（例如數位與類比、膠捲與磁帶等），雖然媒介特性論（medium specificity）的論述在特定脈絡中仍有其效力，但本研究首先希望能透過這樣的理論考察來指出的，正是這種媒介特性論的不足。以動態影像藝術為總稱，也是為了強調以更宏觀的方式來看待這些出現於數位時代的作品，例如在這個時代選擇以錄影磁帶或 16 釐米膠捲來創作，其牽涉的並不只是「被選擇的媒材本身的特性」，更多時候是與「被選擇的媒材與這個時代的其他影像科技之間的關係」相關，在藝術與電影的交會當中，

[7] Robert P. Kolker, “The Film Text and Film Form,” p. 11.
[8] Robert P. Kolker, “The Film Text and Film Form,” p. 11.

這更與電影作為一種公共經驗、此經驗在數位時代面臨的挑戰、以及伴隨著對「電影之死」的焦慮而來的懷舊情感有關。

在第二節當中，也要進一步討論新一波的論述趨勢如何調整過往論述對動態影像藝術的討論過度受制於媒介特性論與動態觀者的問題。60、70 年代的動態影像藝術，強調的是對「此時此地的在場經驗」的強調，尤其是以此模式來發展動態影像對敘事電影的顛覆效果，而這個對在場經驗的強調，又矛盾地挑戰了媒介特性論所屬的現代主義思維——因為邁克爾・弗雷德（Michael Fried）以「反劇場性」（anti-theatricality）的概念來確立的現代主義式的觀者經驗，強調的就是對觀者的拒絕——對弗雷德來說，理想的現代主義作品無須觀者的造訪，它們並不需要觀者的視線與在場（presence）來填滿創作框架的缺口，作品本身必須就是一個自給自足的世界，而這個世界本身就存在著一種恆久的「在場性」（presentness）。[9] 分屬不同美學邏輯的媒介特性論與在場經驗論，也因此在這樣矛盾的並置狀態之中，使得觀念主義之後的動態影像藝術發展出「將影像與裝置形式一同視為物（object）」的傾向，而這種「物性」所強調的，正如弗雷德的分析，是一種實在主義式（literalist）的藝術。但在 2000 年之後，有許多電影研究學者特別強調要對這種宣揚「此時此地的在場經驗」提出更細緻的考察方式，尤其要對展示空間、展示策略與展示機制與作品本身之間的關係、以及這些關係所牽涉的文化政策與意識形態，作更審慎的分析，而非過於理想化地將「展場提供的在場經驗」等同於「一種自主而具批判力道的觀影模式」的保證。

第三節試圖從電影史與理論的角度，來提出一種能更深入理解具有明確的敘事企圖與結構的當代作品，以避免在面對這些作品時，再度落入「挑戰主流電影敘事」與「強調在場經驗」等源自於藝術史立場的論點。要回應這樣的窠臼，就必須理解電影史中的「類型」（genre）與「作者」（auteur）這兩個概念，如何在數位時代的影像生產中重新被定義。在類型電影強調的普世公式與作者論所強調的個人印記（signature）之

[9] 邁克爾・弗雷德（Michael Fried），張曉劍、沈語冰譯，《藝術與物性》（*Art and Objecthood*）（南京：江蘇美術出版社，2013 [1998]），頁 161。

間，位居主流敘事電影之外、並且以美術館與當代藝術展覽為主要展示地點的動態影像藝術，如何在藝術史的脈絡當中，發展出與電影史的對話模式，而非只是在借用電影效果與經驗的過程中解消了電影，則是本文試圖透過國內外的作品為例子來探討的問題。這些作品分別展現了這些以敘事為核心來產生特殊的影音編排策略的作品，如何以後媒介時代的混種藝術形態，重新實踐了過去的動態影像藝術以「反敘事」、「反幻象」而提出的時間性與空間性的問題。

最後，本論文希望能指出當代的動態影像藝術已不再受限於反敘事、反幻象這種以虛實對立為前提的現代主義模式，也不再能依賴「邊緣」的位置來讓藝術家對主流的批判得到效力，因為當代的動態影像藝術生產必須以更複雜的模式來處理藝術與電影之間的關係。有鑒於電影在 20 世紀大眾文化中的優越地位（甚至在一度因為電視崛起而式微之後，又再度因為多廳影院與數位科技的進展而強化其重要性），雖然在短時間內可能不會有其他跨域模式能與「藝術與電影之交會」的特殊性相提並論，但此模式卻為其他可能的方向——例如聲音藝術與流行音樂、音樂史的關係，立下了先例。

一、 定義的擴張與現代主義的矛盾

（一）雕塑電影

從藝術史的脈絡來說，藝術與電影的交會必須追溯至藝術史學者班哲明・布赫洛（Benjamin Buchloh）對理查・塞拉（Richard Serra）的「雕塑電影」（sculptural film）的討論。在 1968 年的《以手執鉛》（*Hand Catching Lead*）這件作品當中，塞拉以定鏡方式拍攝了一截由右至左恆據畫面的手臂，而整個軀幹與臉孔都在景框之外，畫面中的手掌不斷試圖抓住由畫面上方墜下的鉛片，若抓住，則又放手鬆開，等著下一片鉛片墜下，如此周而復返持續三分鐘。布赫洛以此作為例，指出塞拉的雕塑電影之所以重要，是因為他開啓了一種在視覺藝術（而非電影史）的脈絡當中思考電影的可能，因為：一、塞拉不只是單純地將自己習慣的媒材轉換為動態影像，例如費爾納・雷捷（Fernand Léger, 1881-1955）將

他熟悉的繪畫風格轉換成實驗動畫，在布赫洛看來就「並沒有成功地察覺到電影和當時逐漸鬆動的雕塑觀念並駕齊驅的潛力」；二、不只是服從既有的文藝電影的語言（literary film language）。布赫洛認為，塞拉的雕塑電影提出了一種既不重覆現代主義的媒材特性論、也不重覆既有的電影傳統的動態影像藝術。[10] 但在這個雕塑電影的模式當中，敘事的排除成為此模式得以成立的前提。布赫洛認為塞拉的影片呈現了兩種用來理解雕塑的新過程，一個是刻意放棄了主觀感知經驗與客觀呈現之間的區分而形成的碎散化，二是「以真實時間呈現的任務型導向的表演過程」，上述兩個特質都使敘事與戲劇效果消失，也因此使得影像中的動作能被成功地削減為一種「自我指涉的行動」（a self-referential activity）；因為這個行動已經被客觀化，也因此使得觀者難以用幻覺主義式的辨識方式來認同影片中出現的人物。[11]

在這個試圖以「過程」而非「成品」來定義作品的模式中，「現代主義藝術」與「敘事電影」各自的傳統分別成為被挑戰的對象，而敘事效果卻同時成為了這件作品當中的「藝術」與「電影」脈絡必須共同抵抗的對象；也就是說，現代主義的媒材特性論對敘事原本就表現出的抵抗與否決，在這個試圖打破現代主義美學的模式當中，被保留了下來，而沒有像是其他「傳統」那般遭到改寫或移除。[12] 關於現代主義的美學其實並未被這種強調「定義擴張」的作品打破的現象，蘿莎琳・克勞斯（Rosalind Krauss）為了探討了媒介特性論的衰亡而提出的概念「後媒介」（post-medium），特別值得參考。克勞斯建議，在這個創作類型益趨混雜

[10] Benjamin Buchloh, “Process Sculpture and Film in the Work of Richard Serra,” in Hal Foster and Gordon Hughes, eds., *Richard Serra* (Cambridge, MA: MIT P, 2000 [1978]), pp. 1-2.

[11] Benjamin Buchloh, “Process Sculpture and Film in the Work of Richard Serra,” pp. 14-15.

[12] 雕塑電影強調的是以擴張既有定義與形式的概念，來面對傳統的藝術史定義已不足以幫助我們理解藝術的問題；他認為與其關注最後的成品，我們更需要關注藝術之所以成為藝術的過程，並且思考「如果一件作品不再是繪畫雕塑，我們必須聚焦的問題就是：它開始變成什麼？」雕塑電影將現代主義雕塑強調的特定空間與場域，轉換為被時間的連續性揭露的無限空間，也就是將封閉、實心的雕塑塊體，逐漸開放給周圍的建築空間。這樣的美學以擴張的視野來挪動、鬆動固著的視點，強調「『連續』的視覺化」（visualization of the continuum），也因此挑戰了雕塑必須是「特定空間中的團塊」（mass in space）的傳統定義。相關討論請見 Buchloh, “Process Sculpture and Film in the Work of Richard Serra,” pp. 1-3.

的後媒介時代，「技術性支撐」（technical support）是個能幫助我們釐清當代藝術的概念。[13] 這裡所謂的「技術」並不受制於藝術家選用的素材之物質特性與效果，例如蘇菲・卡爾（Sophie Calle）的「技術性支撐」並非特定的物質憑藉（例如攝影）、甚至也不是抽象的概念（例如愛情），而是「調查式的新聞紀實研究」（卡爾曾託人雇用私家偵探來跟蹤自己，並將自己的日記與偵探的調查報告並置展出）。「技術性支撐」的概念一方面承認了傳統媒材的過時與失效，另一方面也以反身性的自我省察，去創造出一套新的美學範示——因此，克勞斯認為這些被她用來建構「技術性支撐」理論的作品，在精神上與現代主義的經典站在同一陣線上。[14]

克勞斯以「後媒介」的概念分析《以手執鉛》，指出這件作品雖然不再以「媒介特性論」的方式思考雕塑，但卻以另一種方式延續了強調媒介特性的美學。[15] 克勞斯觀察到，《以手執鉛》以定鏡拍攝、無任何剪接而只記錄下一段真實時延之內的表演的影像，它的構成機制（鉛片從影像上方的景框出現、墜落至下方的景框，然後消失），就像是一格格的膠捲進入投影機、底片上的影像被投影、然後剛被播放過的膠捲又從投影機的另一端出去的過程；因此，這樣的影像內容（記錄一隻手不斷握住又鬆開鉛片的過程）與影像形式（攝影機擺放的角度，只容畫面呈現出一截手臂，並且以影像的上下邊框來「擷取」鉛片墜落的過程）之間的關係，是內容成為了形式結構的回聲。克勞斯認為，是在這樣的意義上，這種可以被歸類為「後媒介」的作品不再需要以強調素材特性的方式來實踐現代主義的精神，卻仍可以透過內容的組成與形式結構之間的緊密關係，重返現代主義的美學。[16]

---

[13] Rosalind Krauss, “Two Moments from the Post-Medium Condition,” *October* 116 (Spring 2006): 55-57.

[14] Rosalind Krauss, “Two Moments from the Post-Medium Condition,” pp. 59-62.

[15] Rosalind Krauss, “Richard Serra: Sculpture,” in Hal Foster and Gordon Hughes, eds., *Richard Serra* (Cambridge, MA: MIT P., 2000 [1986]), p. 101. 除了本文之外，克勞斯曾陸續在不同的文章中討論雕塑電影的概念，並且強調媒介特性論的潛能如何可能在混雜的形式（例如雕塑電影）中獲得新的實踐，進而再製了現代主義美學，請見 Rosalind Krauss, “Sculpture in the Expanded Field,” *October* 8 (Spring 1979): 30-44; Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (London: Thames & Hudson, 2000).

[16] Krauss, “Richard Serra: Sculpture,” pp. 102-3.

（二）擴延電影

克勞斯的「後媒介」論述其實是在混雜的形式中，重新尋找媒介特性論的潛能。為了找出這樣的潛能，70 年代的擴延電影所作的嘗試是對投影裝置的結構做更多元的處理。埃爾斯在回顧了這個時期的動態影像藝術的展覽「進入光：1964-1977 美國藝術中的投影影像」的策展論述中，就指出這些作品的形式策略包括(1)被視為雕塑形式的投影光束、(2)電影螢幕的透明性與幻象效果、(3)電影景框的內部結構、(4)攝影機同時作為身心的延伸與目擊式的錄影系統、(5)影像序列的系列性、以及(6)影像之間相互扣連的結構等六大用以鼓勵觀者主動探索作品的裝置形態的策略。[17] 這些講究雕塑效果的裝置，追求的是將動態影像化約到最基礎的成像原則：光影、索引性，而敘事牽涉的是對這些基礎層次的調度，也因此不是藝術家們探索的主力。

金・楊布拉德（Gene Youngblood）在 1970 年出版的《擴延電影》（Expanded Cinema）中，將各種新興的影像科技，例如電腦特效、錄像藝術、多媒體、全像攝影（holography）都列為「擴延電影」的一環。他認為電影作為一種概念、機制與生活方式之所以必須被擴張，是因為大眾娛樂當中的電影生產了無新意，所以人們必須藉由拓展電影製作的方式，來善用當前的影像科技為人類的創造力提供的可能——在此，楊布拉德提出了一個**時間性**的視角：大眾娛樂是關於「過去」，但在新媒體藝術崛起之後，藝術家們應該創造未來。[18] 由此可以見得楊布拉德對於「電影」和「擴延電影」的區分之處正在於此：前者強調的是既定的類型公式、以及這些公式與大眾的連結能力，思考的是如何將現有的觀眾席填滿，而這些公式必然來自於「過去」；後者強調的是公式之外的疆域，是去創造出新的觀眾席，即便座位與座位並未緊密相鄰，而這樣的疆域迎向的是「尚未成形的未來」。與其說這樣的論述中是在擴張既有的電影史基礎，倒不如說試圖以後者取代前者，而這樣的論述呼應的是尼可拉・

[17] Chrissie Iles, “Between the Still and Moving Image,” in *Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964-1977* (New York: Whitney Museum of American Art, 2001), p. 34.

[18] Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970), pp. 66-69.

布希歐（Nicholas Bourriaud）指出的：藝術家「重混」（remix）其他既有的文化生產時真正的目的，是拒絕各種可能的「過度格式化」（hyperformatting），而大眾娛樂當中難以避免的過度格式化、公式化，正是藝術必須抵擋的「庸俗」的元兇。[19] 我們可以發現，擴延電影對於大眾文化中的電影公式的排斥，是促使這樣的創作以埃爾斯觀察到的那些基礎原則為決定作品形式的原因，也就是說，這些作品思考的並不全然是表面宣稱的，對大眾文化的挑戰，而更接近要迴返到電影史（或任何新媒體的歷史）初期，各種類型尚未穩固之前的實驗階段。這是一個**歷史分期**的問題，而不完全是美學理想的差異。

在著重裝置形式的表象之下，擴延電影關注的並不只是空間性的問題，更是時間性的——在這個崇尚「尚未到來的未來」的歷史想像當中，敘事因為其作為一個特定且固定的意義序列的緣故，而被視為一種**指向過去**的再現形式，也因此被排除於裝置形式之外——安東尼・麥凱爾（Anthony McCall, 1940）的「固體光」電影（solid light film），《描述圓錐的線條》（*Line Describing a Cone*, 1973）就是最好的例子。這件作品是在一個完全黑暗的房間中，以投影機投出一道光束，並且在牆面上逐格投影出一個圓圈，最後使其與光束結合出一個完整的光之圓錐，現場並以機器施放霧氣，為圓錐製造實體感。麥凱爾之所以將這件播放時間總長度為 30 分鐘、無情節、甚至去除了景框的投影裝置視為一件「電影」，是因為他認為電影的核心並非敘事，而是觀者付出的**全神貫注的時間**。因此，他特別強調他的電影裝置「在真實時間之外不指涉任何事物（相反的，多數電影暗示的是過去的時光）。它也不包含任何幻象。」[20] 是在這個時間性的前提之下，麥凱爾才進一步投影裝置的規格如何影響作品與觀者的關係：

> 圓錐的底部，是由投影機投影在牆上的一個逐漸浮現的圓圈，它很高，視場地不同而可能介於 8 到 11 呎之間，可以同時容納數個觀者，而光束的長度則介於 30 到 60 呎之間。這個三維立

[19] Nicolas Bourriaud, *The Radicant* (New York: Sternberg , 2009), p. 138

[20] Anthony McCall, “Two Statements,” in P. Adams Sitney, ed., *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism* (New York, NY: New York UP, 1978), p. 250.

> 體的物件，就像雕塑一樣，需要的是能移動、願意參與的觀者，它也像電影一樣，需要花時間來看。要完整地看到這個逐漸成形的造型，觀者必須在其四周移動、穿越它，從它的裡面、也從外面觀看。[21]

從這段描述可以看出，像是《描述圓錐的線條》這樣的擴延電影之作，在其試圖以新的裝置形式來抽換敘事在電影中的位置時，使用的美學模式仍與塞拉以《以手執鉛》這樣以動態影像來延展雕塑的作品高度相關，兩者分別從時間（影像紀錄真實時延內完成的特定動作）和空間（能夠容納一個巨型圓錐狀光束的房間）的角度，來指出觀者與物件／作品的關係，如何可透過突顯觀者的主體性而產生富有創造性（inventive）的運用——在這個層面上，這樣的作品明顯地挑戰了現代主義對劇場性的排斥。[22]「觀影模式」、而非「影像內容」，成為作品的主軸；更精確來說，是內容能如何提供觀者「異於座位固定的電影院」的、去中心的另類觀影模式，而這些模式的美學價值在於它們提供了觀者無窮盡的視點，使其成為一個主動（挑選視點）的參與者，進而鞏固主體性，[23] 甚至是像梅姬・摩斯（Maggie Morse）指出的，「為身體提供一種在空間中的新的導向方式，以及將視覺與動覺經驗重新格式化（reformulation）」。[24] 在

[21] Anthony McCall, “1000 Words,” *Artforum* 42.10 (Summer 2004): 219.

[22] 弗雷德將反劇場性視為現代主義的必備條件，並以此批評極簡主義雕塑，認為後者仰賴觀者的進入與在場。弗雷德甚至直言「實在主義之支持物性只不過是對新型劇場的一種追求罷了，而劇場如今已成為藝術的否定。實在主義的感性是劇場化的，因為，它首先關注觀看者遭遇實在主義作品的實際環境……」，見弗雷德，《藝術與物性》，頁 161。

[23] 從 60 年代至今，這種強調影像與錄像裝置如何啟動「移動的觀者」、強化「觀者對觀影經驗的關注」的論述反覆出現，相關論述可參考葛羅伊斯（Boris Groys），鄭元智譯，〈論錄像裝置的審美方式〉，《龐畢度中心新媒體藝術》（台北：典藏，2006 [2001]），頁 196-97；Margaret Morse, “Video Installation Art: the Body, the Image and the Space-in-Between,” in Doug Hall and Sally Jo Fifer, eds., *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art* (San Francisco, CA: Aperture Bay Area Video Coalition, 1991), pp. 153-67; Kate Mondloch, “Be Here (and there) Now: the Spatial Dynamics of Screen-reliant Installation Art,” *Art Journal* 66.3 (2007): 20-33; Liz Kotz, “Video Projection: the Space between Screens,” in Tanya Leighton, ed., *Art and the Moving Image: A Critical Reader* (London: Tate Publishing and Afterall, 2008), p. 379.

[24] Maggie Morse, *Virtualities: Television, Media Art and Cybercultures* (Bloomington: Indiana UP, 1998), p. 158.

這樣的論述脈絡中，影像是否具有敘事效果並不能影響觀者對於「此時此地」的感知，反而可能因為其展現的誘惑力而讓觀者偏離對當下的投入。因此，敘事在這個現象學式的感知經驗當中，代表的是一種相對於「此時此地」的投入模式，真正被批判的並不是**投入與否**的問題，而是對真實的定義讓這樣的作品將重心放在**特定的投入模式**之中。從 60 年代的雕塑電影到 70 年代的擴延電影，反敘事、反幻象效果的傾向反映的是對於「不在此時此地」的抗拒，而動態影像的裝置形式則是確保了這個時間性前提的經驗空間（space of experience）。敘事的有無在此論述脈絡之中，成為一個明確的指標，用以分類不同作品所能啓動的感官經驗：強調敘事的，製造的是被動的觀者、固定的觀影角度、不能隨意漫遊的觀影經驗，而移除了敘事的，則能產生主動的觀者、多重的觀影視點、以及動態的觀影經驗——然而這樣明確的二分法，卻逐漸在 90 年代晚期之後，不再符合當代人的生活經驗，因為「此時此地」的定義，已逐漸被數位科技改變；而藝術圈對電影的想像，也開始從過去的抵抗姿態，一度因為膠捲的式微與電影院觀影模式被個人化觀賞途徑挑戰等原因，而轉向緬懷、懷舊、致敬，這一點在許多藝術家試圖以老舊的電影院或經典老片為題材的創作中，可見一斑。在此，**過去**不再以「過度格式化」的方式出現，反而成為一種顛覆力量的**來源**。

二、　正面面對幻象：從景框之外進入正面扁平圖像

（一）他者電影

動態影像藝術在 60、70 年代發展出來的雕塑模式，是以現代主義為出發點來重新探問「何為電影」的過程，對身體經驗的強調也反映了當時的藝術開始挑戰身心二元論而作的努力。這些強調裝置形式的動態影像藝術，以後媒介的形態重返現代主義、但又在劇場性的面向上走向了與現代主義不同的路徑，也因此在電子與數位媒體逐漸興起的年代必須面對新的問題：為何多重視點的模式，就必須等同於去除影像、去除敘事、去除指涉性的意涵？為何多重視點的模式等同於讓「純粹的物理性在場」獨佔作品的構成？為何具有指涉意涵的影像就等同於讓觀眾分神

而不能關注周遭的環境？這樣的反敘事與對重新格式化的需求，會不會最終成為另一種過度格式化？

從 90 年代晚期開始，陸續出現了許多以多重屏幕的動態影像來重返敘事效果的藝術家，道格・阿特肯（Doug Aitken）獲得威尼斯雙年展國際大獎的《電子大地》（*Electric Earth*, 1999） 就是一個經典的例子，這件作品也是雷蒙・貝魯（Raymond Bellour）在以展出多件錄像裝置的 1999 年威尼斯雙年展為主要寫作被景的《他者電影》一文中，分析的主要案例之一。[25]《電子大地》以分布於多個相連展間內的多重影像，呈現出一名黑人少年在空曠的城市場景中行走並時而跳舞的畫面——在空無一物的停車場上出現的手推車、滾落於人行道一隅的玻璃瓶、機場旁的鐵絲網、閃爍的警車車燈，連結成一個貫穿展場與螢幕深處的時空模組，串連了不同維度的世界。貝魯認為像是《電子大地》這樣的作品，展現了一種「讓電影被重新傳播、轉化、模仿、並且被重新裝置」的影像裝置形式，[26] 它們同時展現自身與電影院觀影形態的差異與類同（而不只是強調差異），也因此同時複製、也疏遠了傳統的電影機制，進而使得電影進入了一個「超越自己的歷史」。[27] 貝魯分析當代錄像裝置如何透過幾個特定的策略——複數展間、單幅或多重畫面、正反拍（shot/reverse shot）、單件或多件裝置（device）——來重新創造電影，甚至以「他者電影」的身份趨近於「電影的藝術」。[28] 貝魯以詹姆士・柯曼（James Coleman）的《照片》（*Photograph*, 1998-99）為例，指出這件以多重投影的方式播放照片再加上一段旁白的作品，製造了一種讓圖像與語言敘事若即若離的影像敘事，旁白所敘述的內容卻不完全是為了這些圖像製造敘事而服務，但圖像的編排又有技巧地呼應了敘事的內容。比起同樣強調裝置形式的擴延電影，貝魯定義的他者電影不只是要反抗或挑戰電影，而是以複數形態的電影經驗來重製電影。在這樣的脈絡中，敘事電影並非單純地被擴延電影強調的多重視點、一種「不同的電影」取代（雖然貝魯的

[25] Raymond Bellour, “Of an Other Cinema,” in Leighton, ed., *Art and the Moving Image: A Critical Reader*, pp. 406-22.
[26] Raymond Bellour, “Of an Other Cinema,” p. 407.
[27] Raymond Bellour, “Of an Other Cinema,” p. 407.
[28] Raymond Bellour, “Of an Other Cinema,” p. 422.

概念確實承襲自擴延電影的理論），而是被一種「包含了自我的他者」推向新的電影定義。在這個新的定義當中，指涉性的、敘事性的內涵無須被排除，因為它們可能在「他者電影」重新組裝空間、影像與投影機制的狀態下，被重混（remix，在此我使用的是布希歐的說法）、重製。

他者電影的概念無疑將藝術與電影的交會，從強調真實時間、在場的狀態、周遭環境等「僅能由裝置形式」達到的、隸屬於視覺藝術的脈絡，轉向一個由藝術與電影之間既相吸、又互斥的拉鋸關係而形成的複雜模型。這個複雜模型的背景，反映的是藝術與電影的交會已經跨向了另一個階段——也就是美術館空間變得越來越像電影院的問題。從本文前述的討論來看，「藝術與電影的交會」是一個長期受制於「美術館與電影院的觀賞經驗差異」的論述，所謂的電影（在此必須用 cinema 一字）強調的並非電影文本（在此必須用 film 一字）之間的差異，而是無論商業電影、藝術電影、實驗電影都以「單屏螢幕放映並以電影院為理想的播映場地」的這個設定，以及美術館、藝廊等展示場域能如何容許藝術家改變這個設定。但在 2000 年前後因為投影藝術與電影相關展覽而興起的新一波論述中，雖然仍是以播映空間的相關問題為主要討論範疇，但討論的議題已不再只是美術館與電影院所提供的在場經驗之差異，而更關注兩者重疊的部分——例如克里斯・德孔（Chris Dercon） 在電影雜誌 *Vertigo* 上的提問「如今，更迫切的問題已不再是『何為電影？』， 而是『何處是電影？』」[29]，另外一個例子，是埃爾斯將 60 年代至今的影像與錄像裝置分為三個階段時，特別強調 90 年代已降的「電影」（cinematic）階段處理的是藝術家們在經歷了前兩個批判電影院式的觀影經驗的階段之後，開始試圖在美術館提供的非制式觀影空間中重新召喚電影院式的觀影經驗；[30] 龐畢度中心在 2006 年舉辦的「影像的運動 」策展人菲利浦－亞藍・米修（Philippe-Alain Michaud）也指出，影像從電影院到美術館的「大規模遷移過程」，是因為數位科技帶來的兩大影響而生：一是藝

[29] Chris Dercon, “Gleaning the Future from the Gallery Floor,” *Vertigo* 2.2 (2002): 3-5.

[30] 前兩個時期分別是「現象學與展演性」（phenomenological and performative）與「雕塑」階段，見 Chrissie Iles, “Film and Video Space,” in Erika Suderburg, ed., *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art* (Minnesota: Minnesota UP, 2000), pp. 252-62.

術的去物質性，二是藝術圈對劇場性重新展開追求。[31] 上述幾位學者與策展人的觀察，勾勒出動態影像藝術自 60 年代以來歷經錄像藝術、擴延電影、雕塑電影等概念，並且在數位科技的整合之下，難以迴避地向電影靠攏（即使這樣的靠攏並不代表迎合）、並重新調整自身與電影之關係的過程。

當美術館和電影院的關係已不再由兩者之間的差異、而是由兩者之間的類同來構成辯證，只關注動態觀者的論述就顯得不再具有絕對的效力。正如艾瑞卡・波森（Erika Balsom）以〈放映室：展間／裡的電影院〉回應了〈他者電影〉中對於跨領域的交會如何促使我們對媒介特性展開新的思考的論點時，就如此指出，在 2000 年之後出現的許多複製了電影院空間的裝置展示，一方面是在美術館的脈絡當中提供了新的電影實踐模式，另一方面也同時省思「**電影曾經為何，以及電影仍能為何**」。[32] 波森認為，這種新的電影實踐裡充滿了多樣化且彼此矛盾的解讀空間，使得電影的當代面貌似乎在此動態影像生產的新分支當中漸形模糊，但去釐清電影在這其中扮演的角色，仍是研究者不能迴避的挑戰。波森認為虛構敘事在這個新的電影實踐模式當中，就具有重要意義，因為它代表的是在過往的反敘事與反幻象傳統的壓迫中，打開僵局的行動。[33]

（二）超連結敘事與虛擬化的浮現

網路的興起與數位影像的盛行，使得藝術與電影的交會這個脈絡因為跨媒介的整合而有了新的進展。這個進展首先落實於新媒體藝術的領域，藝術史學者兼策展人蘇・迪克拉（Söke Dinkla）在分析 20 世紀末出現的「**敘事的文藝復興**」時，就強調這種對敘事的重新關注不只出現於文學和電影，更出現於新興的電子媒體。她認為像是《電子大地》這樣強調以多重螢幕與展間打散線性敘事的動態影像藝術，展現了網路媒體

[31] Philippe-Alain Michaud, *Le Mouvement des Images* (Paris: Centre Pompidou, 2006), p. 16.

[32] Erika Balsom, “Screening Rooms: The Movie Theatre in/and the Gallery,” *Public: Art/Culture/Ideas* 40 (2009): 35-36.

[33] Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013), pp. 160-67.

的超連結功能，與其說觀者是在實體的空間中進行漫遊，這樣的觀影模式更接近網路使用者的「瀏覽」（browsing），而這樣的瀏覽模式也唯有當觀者願意放棄他習慣的資訊接收模式時，才能真正沈浸其中。迪克拉如此定義《電子大地》中的「敘事」：

> 故事不再是用來再現一個真實或想像的事件過程，也不再是單純由作者來決定、而後由讀者或觀者來重組；故事如今成為一種瞬間的聲明（momentary manifestation），強調的是使用者的敘事路徑（narrative route）。在不同的敘事段落與片段化的資訊之間瀏覽，能在不同使用者身上產生不同的故事。[34]

迪克拉的觀點強調的是網路的超連結機制如何可能影響了動態影像藝術的裝置形式，但我們也不能就此忽略，早在超連結、多視窗的網路使用者之前，美術館、博物館就已透過策展的方式，讓觀者在不同的資訊斷片之間遊走、並且依照自己的偏好與知識系統鋪陳出不同於他人的「敘事路徑」。僅以錄像裝置的多重屏幕形式來強調它與網路提供的資訊接收模式之類同，並不能解釋動態影像在裝置藝術、甚至美術館的範疇當中的特殊性。要更細緻地分析《電子大地》這樣具有強烈電影感、但又明顯地疏遠了敘事電影的作品，我們仍舊必須回到藝術史與電影史的脈絡。例如貝克對道格拉斯・戈登（Douglas Gordon）、皮耶・雨格（Pierre Huyghe）的分析就值得參考——他認為 90 年代晚期以降的動態影像裝置之所以不同於 60、70 年代那種強調真實時間與空間的雕塑電影與擴延電影裝置，是因為藝術家們開始反思過去那種過度反對虛擬化（virtualization）與虛構情境的現象學式脈絡，甚至開始以「超量的虛擬化」來回應此脈絡，使得（電影與藝術）這樣的關係進入了一種新的張力模式，甚至使作品能「以一種平行於展覽空間的方式，否決了觀者」，也因此遠離了「60、70 年代那種在現象學模式之下對自身展現過剩意識

[34] Söke Dinkla, “Virtual Narrations: From the Crisis of Storytelling to New Narration as a Mental Potentiality,” *Media Art Net* (2007): <http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration> （2015 年 1 月 10 日檢索）

（hyperconsciousness）的傳統」。[35] 貝克認為，過去在美術館內展出的投影藝術似乎存在著一種「烏托邦式的期望」，期望影像一進入美術館空間後，就能轉化為一種可以讓觀者與之產生互動的雕塑物件；但他認為，若我們仔細觀察觀眾，就會發現多數觀者其實會在美術館內展出的動態影像前，試圖用一種觀看電影的姿態來安置自己。[36]

由此可見，貝克對虛擬化的關注，表面上是將視線重新投回螢幕之上，實則是試圖將藝術與電影的交會推入一個新的階段：裝置形式並不能保證觀者就會願意化身為一位**漫遊者**，[37] 如今，更需要被討論的是：在這個觀影模式不斷產生多樣化的變體的數位時代，美術館空間能如何重新安置動態影像提供的誘惑力與快感？

（三）美術館電影

將動態影像藝術稱為「美術館電影」（gallery film）[38] 的凱瑟琳・福勒（Catherine Fowler）對「正面扁平影像」（frontal flat image）的討論，就是一個將研究重心從裝置形式轉回影像本身的例子。她以史蒂夫・麥昆（Steve MeQueen）的《剛好在我頭上》（*Just Above My Head*, 1996）等在構圖上善用景框的作品為例，[39] 強調這些作品的重點在於以場面調度、攝影機運動、攝影機角度與剪接等用以組織觀者的「凝視」而生的編排策略，來將觀者的注意力從景框之外的展示空間導向景框之內，甚至連展覽空間也不再只是用以突顯影像之虛的「實體」、「現實」，而和影

[35] Malcolm Turvey, Hal Foster, Chrissie Iles, George Baker, Matthew Buckingham and Anthony McCall, “Round Table: The Projected Image in Contemporary Art,” pp. 75-76.

[36] Malcolm Turvey, Hal Foster, Chrissie Iles, George Baker, Matthew Buckingham and Anthony McCall, “Round Table: The Projected Image in Contemporary Art,” pp. 92-3.

[37] 這是多明尼克・巴伊尼在討論美術館裡的電影時採取的主要論點，見多明尼克・巴伊尼（Dominique Païni），范兆延譯、林志明校修，〈電影之為造型藝術〉，《現代美術學報》23（2012.5），頁 18-25。

[38] 關於福勒研究美術館電影的主要文獻，請見 Catherine Fowler, “Room for Experiment: Gallery Films and Vertical Time from Maya Deren to Eija Liisa Ahtila,” *Screen* 45.4 (2004): 324-43. 她研究美術館電影的專著 *Remembering Cinema: Artists’ Filmmaking in the Gallery since 1990* 也將在 2015 年 6 月由愛丁堡大學（Edinburgh UP）出版。

[39] 事實上，這樣的觀點也可以用來分析塞拉的《以手執鉛》。

像內部一樣同屬能夠產生指涉效果的「有效參照」。[40] 福勒認為，這樣的美術館電影不同於巴贊（André Bazin, 1918-1958）所說的「繪畫的空間感是向心的，而電影則是離心的」，[41] 它們展現了向心式的空間感，卻也因此突顯了作品的電影感。有別於波森指出「電影之死」之於美術館脈絡的重要性，福勒認為當代的動態影像作品不再只追求解構、破壞電影，而是藉由重播、重演與重製來與電影合作，進而挑戰那難以擺脫的「電影之死」的問題，她認為像是戈登、雨格、麥昆等人以重演特定電影片段來向不同時期的電影史經典致敬的作法，都藉由重新施展電影的**過去**來強調電影的影響力。相對於那些緬懷電影之死、膠捲之衰亡的作品，福勒認為這些藝術家偏好以「省察式」（introspective）的觀點取代「回顧式」（retrospective）觀點，進而將電影史視為一種「未死」（undead）、也因此「尚未定型」而充滿後續潛力的媒體。[42] 瑪依芙・康諾利（Maeve Connolly）以電影作為一種「理想的公共領域」（ideal public sphere）來分析電影與藝術的交會時，曾特別指出福勒的論點之所以重要，是因為上述論點強調觀者將美術館與電影院視為「持續互換的展示脈絡」。[43]

艾莉森・巴特勒（Alison Butler）將上述的論述轉向，視為對科技發展的必要回應——因為當人們在日常生活中就已透過新媒體而不斷接觸到各種碎散化的時間與空間時，過去那種強調以此時此地的觀者經驗來打破幻象的現代主義美學，也不再能緊扣真實的感官經驗，裝置形式之於動態影像的意義應該在於提供「電影的劇場化」（theatricalization of film），其功能一方面在於「將觀者的注意力散布於螢幕空間、放映空間

[40] Catherine Fowler, “Into the Light: Re-considering Off-frame and Off-screen Space in Gallery Films, ” *New Review of Film & Television Studies* 6.3 (2008): 256.

[41] 巴贊認為，電影的基礎假設之一是螢幕之外仍有一個與螢幕之內相連的「畫外空間」（off-screen space），只是因為景框的選取角度才使得我們只能看見部分的世界，這個特點使得電影有別於繪畫。見 André Bazin, “Painting and Cinema,” in *What is Cinema?*, Vol. 1. Trans. Hugh Gray (Berkeley and Los Angeles: California UP, 1967), p. 166

[42] Catherine Fowler, “Remembering Cinema ‘Elsewhere’: Introspection in Gallery Films,” *Cinema Journal* 51.2 (Winter 2012): 27-8.

[43] Maeve Connolly, *The Place of Artists’ Cinema: Space, Site and Screen* (Bristol: Intellect, 2009), p. 24，中文版請見瑪依芙・康諾利（Maeve Connolly），陳靜文譯，〈在空間、場域與螢幕之間〉，《台北雙年展演講劇場》（台北：北市美術館，2010），頁 64。

之間」，另一方面也在於調整「觀者對於電影式幻象的信賴」，[44] 而美術館電影以影像和裝置這種在時間、空間關係上都以混種型式存在的嶄新媒體實踐而產生的幻象效果，並非傳統的幻覺主義，而是在數種媒介之間穿梭以追蹤現代性的潛力。[45]

這樣的論述脈絡在檢視現代性的同時，也鬆動了動態影像藝術自 60 年代以來難以擺脫的媒介特性論。例如塔瑪拉・特洛德（Tamara Trodd）以堅持只用傳統底片拍攝的泰西塔・迪恩（Tacita Dean）為例，指出迪恩一方面以強調媒材特性的方式創作，另一方面又刻意藉由場景與題材的選取來製造敘事線索（narrative association），例如本身就充滿歷史、傳說，也因此具有豐富的敘事潛能的燈塔、老宅等建築、地標，進而突顯了虛構之於記憶和身分認同的重要性，也因此釋放那些被媒介特性論壓抑、隱藏的敘事，提倡的其實是「一種現代主義模式的根本轉型」。[46] 從貝克、福勒、巴特勒到特洛德，都不約而同地將 60、70 年代陸續因為雕塑電影和擴延電影而確立的雕塑模式的影像裝置，視為在理解當代動態影像生產時，必須先重新檢驗的對照組。他們先後證明了，過於強調雕塑與裝置型式卻忽略了影像，反而會使得一種將敘事視為假想敵的「反敘事」、「反幻象」，淪為創作者不得不遵守的窠臼，而藝術家們在創作動態影像時，開始重新關注物質性之外的想像空間，也可以被視為一種決心面對「再現的限制」的態度。

三、 轉型之後：重探類型與作者的論文電影

正如福勒指出的，雖然藝術家長期以電影技術、語言或展示形式為素材，但是將電影與藝術的關係視為一種「合作」，而非後者抵抗、拆解、挑戰前者，卻是 90 年代以後的事；[47] 而挪用了電視、電影的敘事手法，

[44] Alison Butler, “A Deictic Turn: Space and Location in Contemporary Gallery Film and Video Installation,” *Screen* 51.4 (Winter 2010): 311.

[45] Alison Butler, “A Deictic Turn: Space and Location in Contemporary Gallery Film and Video Installation,” p. 312.

[46] Tamara Trodd, “Lack of Fit: Tacita Dean, Modernism and the Sculptural Film,” *Art History* 31.3 (2008): 382.

[47] Fowler, “Remembering Cinema ‘Elsewhere’: Introspection in Gallery Films,” pp. 26-45.

或更深入地思考敘事的潛能而非抵抗、破壞敘事的作品，在 2000 年之後更成為動態影像藝術在持續以美術館為基地發展出對空間的多面思考之外，不能忽視的發展趨勢，尤其是近幾年來出現了游移於新聞報導、紀錄片、劇情片、實境秀等各種類型、並且在拍攝風格、製作規格與敘事結構上大量取法於電視和電影的作品，更讓過往以展示環境中的空間、身體問題為論述主軸的動態影像藝術，來到了轉捩點。誠然，這種類型混雜的現象並非當代藝術的專利，敘事類型與影像技術的混雜確實也是越來越多劇情片、紀錄片、動畫片樂於實驗的作法，甚至也進入了電影工業之中成為類型電影也會採取的形式策略——正因如此，若將影像生產劃二分為「主流電影」與「主流電影之外」、「電影」與「他者電影」，或是「電影」與「非電影」，[48] 對於電影與藝術之交會的討論，也就甚難深入創作的核心，因為這樣的論述方式只是迴避了藝術家對主流電影語言的認識與運用，這或許是一種捍衛藝術，拉出創作之位階關係而與大眾文化做出區隔的必要之計，但是漸趨多元的動態影像藝術需要的是在二分法之外，以統合不同形態的動態影像為目標的論述。

（一）敘事與認同

綜觀近年來在當代藝術的範疇中出現、且具有強烈的敘事傾向的動態影像作品，最大的共通之處在於它們以地方認同的駁雜與疑義為基礎，並以形式的混雜來呼應他們對特定議題所持的批判視角、甚至以影音形式的策略來提供觀者對該件作品涉及的認同議題提問的方式——以色列藝術家歐莫・法斯特（Omer Fast）是其中最具代表性的一位。從 2007 年的《選角》（*The Casting*）、2008 年的《深呼吸》（*Take a Deep Breath*）、2011 年的《5000 英呎為最佳高度》（*5000 Feet Is the Best*）到 2012 年的《連續性》（*Continuity*）都陸續以混合了紀實、虛構等不同類型元素的方

[48] 威廉・布朗（William Brown）提出的概念「非電影」（Non-cinema），分析的是那些直接挑戰電影工業體制並因此預示了一種未來的電影（a cinema to come）的作品，例如中國導演吳文光的《操他媽的電影》（*Fuck Cinema*, 2006）。William Brown, “Non-Cinema: Digital, Ethics, Multitude,” *Film-Philosophy Conference 2014: A World of Cinemas* (2014.2): <http://www.film-philosophy.com/conference/index.php/conf/F-P2014/paper/view/915>（2015 年 1 月 10 日檢索）

式，探討戰爭對個體的影響，並且指出戰爭在媒體的重述與創造之下，所採取的迂迴途徑、以及此迂迴路徑對日常生活所產生的鋪天蓋地的影響。例如雙頻道錄像《深呼吸》講述一位住在耶路撒冷的醫護人員某日在上班途中遇到一起爆炸事件，在他竭力搶救一名傷者並失敗之後，才從警察那裡得知那位傷者正是炸彈客——他以高達 7 種語言、多重電影類型與拍攝手法來呈現這個事件，並且以兩台攝影機分別拍攝「敘事本身」所呈現的內部時間，以及「拍攝敘事的情況」的外部時間，來組成一個虛實混雜到了難分難解的敘事結構。[49] 《5000 英尺為最佳高度》雖然是一件單頻錄像，卻剪輯了三種影像來呈現一名曾在伊拉克戰爭中操縱美國軍方的「無人偵察機」的退役軍人的故事：一是受訪者的面目完全模糊的訪談錄影畫面；二是由演員扮演受訪者，重現他在旅館內接受訪問的過程，其中包括他數度走出房間、徘徊於旅館走廊的茫然模樣；三是由演員扮演的受訪者擔任旁白的一段虛構故事，在那個時空中，美國在中國的佔領之下，一般百姓也遭到中國軍方操控的無人偵察機監視、誤殺。法斯特的作品一方面以虛實並置的情節來探討真實的多義性，另一方面也以類型電影的結構、以及對此結構的暴露（試鏡、拍攝現場等段落，時常被法斯特融入虛構的情節當中），使得影像與影像段落之間的關係不只是以線性的方式串連彼此。以巴衝突、美伊戰爭一方面透過具體的個人生命敘事，而被轉化為日常生活當中的創傷；但法斯特的目標並不只是再現這些事件，而是如何以影音元素的安排來評論這起事件，同時又不讓這樣的評論以權威式的語調灌輸給觀者

以色列藝術家葉・芭塔娜（Yael Bartana）的錄像三部曲《...而歐洲將為之震驚》（*...And Europe Will Be Stunned*）雖然以虛構的「波蘭猶太復興運動」（Jewish Renaissance Movement in Poland，簡稱 JRMiP）為主軸，但她在每一集當中，都以真實的人物或空間支撐敘事，例如第一部作品《噩夢》（*Mary Koszmary (Nightmares)*, 2007），是請波蘭當地的左翼雜誌

[49] 在這件作品中，無論是用以重述該事件的「敘事」，又或是「攝製這段敘事的過程」，都是法斯特事先寫進劇本的情節，他甚至以虛構的拍攝現場之插曲，例如飾演炸彈客的演員被導演開除、警察的出現中斷了拍攝工作等事件，來模糊兩者之間的邊界，完整的劇本請見 Omer Fast, “Take a Deep Breath,” *E-Flux* (2008): <http://www.e-flux.com/journal/take-a-deep-breath>（2015 年 1 月 10 日檢索）

《政治評論》（*Krytyka Polityczna Magazine*）的創辦者與總編席拉柯斯基（Sławomir Sierakowski）扮演一位在空曠的運動場上發表演說的社運份子，號召三百萬猶太人回到波蘭重建家園，演說稿亦由席拉柯斯基本人撰寫；在第二部《牆與塔》（*Mur I Wieża* , 2009）中，一群年輕人在愛國音樂的陪襯下，在華沙建立起一棟猶太建築，而拍攝地點正是當地的猶太社區遺址；在第三部《暗殺》（*Zamach*，2011）中，席拉柯斯基扮演的社運份子遭到暗殺，而在他的葬禮上出現了來自波蘭、以色列的知識分子，分別以他們在現實世界中的身份致詞。雖然芭塔娜在運鏡上刻意以特寫、推軌等方式製造出情感澎湃的幻覺與強烈的電影感，在配樂上也使用了波蘭和以色列的國歌， 但芭塔娜同時挪用敘事電影與現實元素的手法，卻也同時讓這些形式策略在突顯意識形態的同時，以她安插於其中但又被虛構化了的現實元素，質疑了這個從影像到意識形態的流暢路徑。

由英國普列斯頓（Preston）市政府旗下的公共藝術單位「In Certain Places」委託薛沙・達伍（Shezad Dawood）創作的劇情長片《刺眼的光明》（*Piercing Brightness*, 2012）更是一個獨特的例子。「In Certain Places」自 2003 年成立以來，向來只委託藝術家創作暫時性的公共藝術，而以電影拍攝作為一種公共藝術的實踐則是首度嘗試。達伍花了兩年的時間在當地進行研究，發現最能吸引在地居民參與的方式，是拍劇情片、而非紀錄片，因為若直言要拍攝紀錄片，多數人都很難打開心胸暢談自己對這座城市的觀察，但當他向當地居民提出要拍攝一部能忠實反映地方特色的科幻電影時，反而吸引了很多人與他熱切討論，因此這部類型電影當中的敘事元素其實都來自普列斯頓當地的諸多社會現象，例如普列斯頓是全英國華人人口成長最快的城市、普列斯頓有全英國最高的 UFO 目擊率等。

這些作品都示範了紀錄片和劇情片如何在當代藝術的脈絡之中進行多樣化的融合，正如波森在分析動態影像藝術時指出的前提：虛構和非虛構並非對立的兩端，而且這樣的概念早就出現於電影理論當中。[50] 雖

[50] 波森以梅茲的「所有電影都是虛構電影」和比爾・尼可拉斯（Bill Nicolas）的「所有電影都是紀錄片」等觀點為例，討論動態影像藝術在近年出現的、虛構與紀實的雙重迴返。見 Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, pp. 149-56.

然在拍攝手法和美學形式上各有不同的表現，但達伍和法斯特、芭塔娜都透過敘事影像，來對特定區域、文化或以事件為基礎的集體記憶與公共經驗提出開放性的評論，而非全力追求一種理想的真實。上述作品不但提供了我們從媒體、認同與技術化影像的角度來分析動態影像藝術的多元敘事路徑，在展示的脈絡上更促使我們重新思考動態影像與美術館的關係——在制式的美術館、雙年展與藝術節之外，法斯特的作品曾在英國的帝國戰爭博物館展出，芭塔娜的作品曾在紐約的猶太博物館展出，而達伍的作品甚至被視為一件公共藝術，我們可以說它理想的展場其實是普列斯頓這座城市本身，而非美術館。這樣多元的展示脈絡關注的已不再是白盒子／黑盒子的觀賞機制差異，也因此不能再仰賴美術館／博物館空間提供的動態觀者經驗之間的差異來生產論述。很明顯的，這些動態影像藝術都不再是克勞斯當年對錄像藝術的評論，「一種將自戀視為基本情境的藝術」，[51]而是一種試圖將敘事導向集體（collective）而非聚焦於藝術家、但又同時在這樣的導引過程中突顯了創作者的特定觀點的開放結構。在這樣的結構中，敘事的特徵或功能不再是阻礙觀者成為移動式的觀者並進行主動思考的屏障（這是「雕塑電影」、「擴延電影」的觀點），也不只是為了產生多樣化的觀影經驗而生（這是「他者電影」的觀點），更不是為了批判電影產業（這是「非電影」的觀點），而是促使觀者實踐這些理想的線索。

（二）類型、作者與論文電影

上述這些藝術家的作品都探討了以虛構、或被敘事轉化過後的個人生命史，如何在影像的運作下（剪接、場面調度、鏡頭運動），與更龐大的科技影像與地方歷史對話。要進一步討論這樣的作品，就必須思考「類型」與「作者」這兩個看似分佔電影理論的不同位置、實則彼此交纏甚至共生的概念，以及它們如何被特定的影音結構所同時突顯、甚至被當作問題意識的核心。

[51] Rosalind Krauss, “Video: The Aesthetics of Narcissism,” *October* 1 (Spring 1976): 50.

類型與作者這兩個概念，是奠定了電影研究作為一種學科的基礎。必須強調的是，類型研究探討的並非窠臼的重複，而是研究電影作為一種藉由形式特徵而建構出某種理解現實的途徑以及傳達價值觀的過程，以及類型與類型之間的差異被整合化為特定的敘事模式的成果；也就是說，混雜其實並非類型敘事的「例外」，而是前提。以科幻片為例， 科幻類型並非一種去歷史、去文化的奇觀，而是一個持續以科技為核心並且與其他電影類型、新媒體形式與敘事傳統交會的文化想像，[52] 這也是為何當前有越來越多的藝術家（如前文提及的達伍）選擇以科幻類型來創作的原因。

之所以強調作者的概念，也並非作者論與藝術電影的關聯，因為作者論並不侷限於藝術片導演，將作者論發揚光大的學者安德魯・沙里斯（Andrew Sarris）甚至強調，正因為導演在片場制度之下只是受雇於人去按照劇本完成電影的緣故，反而更容易去透過形式風格來表達他的**個性**。作者的概念或許在過去半世紀以來漸形多元，同時也因為獨尊導演的論述角度而飽受批評，但作者的概念絕非為純粹的藝術性存在，而必須同時考量電影作為一種大眾娛樂媒體的特質。[53] 因此，作者和類型的概念其實息息相關，牽涉的是作者的主體性如何在套用特定的公式之後仍能被突顯的問題，兩者必須被視為彼此交纏的螺旋來看。

近年來在電影研究的領域崛起的概念「論文電影」（essay film），是目前的電影論述當中特別強調類型的混雜與作者的位置之間的辯證關係

[52] Keith M. Johnston, *Science Fiction Film: A Critical Introduction* (New York: Berg, 2011), p. 11. 強斯頓舉出 8 種科幻與其他類型混種的例子，包括「科幻動畫電影」（*Wall-E*, 2008）、「科幻奇幻電影」（*Avatar*, 2009）、「科幻黑幫電影」（*The Adventures of Pluto Nash*, 2002）、「科幻運動電影」（*Space Jam*, 1996）、「科幻推理電影」（*Minority Report*, 2002）、「科幻浪漫喜劇」（*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004）、「科幻西部電影」（*Wild Wild West*, 1999）與「科幻史詩電影」（*2001: A Space Odyssey*, 1968），見 Johnston, *Science Fiction Film: A Critical Introduction*, p. 24.

[53] 當法國的《電影筆記》的影評們在 50 年代開始陸續以好萊塢與歐洲電影為書寫對象，並且強調在片場制度之下導演仍能展現其個人化的創意時，作者（auteur）這個詞未曾遠離商業電影系統，而是在藝術與商業電影這兩大領域共存。當作者論這個概念進一步在 60 年代被美國影評人安德魯・薩里斯（Andrew Sarris）發揚光大時，談論的仍主要是在好萊塢系統中工作的導演，例如約翰・福特（John Ford）。見 Andrew Sarris, “Notes on the Auteur Theory in 1962,” *Film Culture* 27 (Winter 1962/3): 1-8.

的理論，強調的是作者如何在不同類型的影像之間穿梭而交織出特定的觀點。[54] 提莫西・寇理格（Timothy Corrigan）對於論文電影的混雜程度做了很好的解釋：

> 定義、解釋到底何為論文的困難程度，正是論文之所以具有多產的創意潛能的理由。它在虛構與非虛構、新聞報導與自白式自傳、紀錄片與實驗電影之間擺盪，它首先是一種練習，用來鬆開（undo）、改裝（redo）電影形式、視覺化觀點、公共空間的地理學、時間組織、真相（truth）的概念、以及在經驗的複雜程度中所作下的判斷。[55]

藝術與電影的交會，又讓這樣多維度的混雜模式有了新的實踐。諾拉・阿爾特（Nora M. Alter）指出，雖然論文電影的形式早就出現於劇情片和紀錄片都仍在試圖建立起類形準則、也因此使得這種具有混種傾向的論文電影特別盛行的 1920 年代——但自 2000 年以來，論文電影出現兩大變化，第一個就是有越來越多的論文電影明顯地實踐了電影理論文本的批判功能，第二個轉變，則是**電影與藝術的匯流**，而這樣的匯流現象又使得論文電影不但傾向於將平面的文字轉化為二度空間的影像（一個明顯的現象就是，現在出現了越來越多強調圖文排列的動態影像作品[56]），

[54] 在 essay film 的相關中文文獻中，目前有一本勞拉・拉斯卡羅利（Laura Rascaroli），洪家春、吳丹、馬然譯，《私人攝像機：主觀電影和散文影片》（*The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*）（北京：金城出版社，2014），而出版於 2009 年的英文版，也是 essay film 領域的第一本專著。拉斯卡羅利所指的 essay film，主要例子包括哈倫・法洛奇（Harun Faroki）與克利斯・馬克（Chris Marker）的作品。我之所以並未延用這本書的翻譯「散文電影」而改用「論文電影」稱之，是因為英文的 essay 指的並不全然是中文語境與文學史所理解的散文，而是小論文、或夾敘夾議的散文（而非廣義的散文），強調的是來自作者的特殊觀點。在更合適的譯詞出現之前，我在此先暫時使用「論文電影」而非「散文電影」，因為 essay film 的主要目標，是為了以易於理解的體裁來論述（「論點電影」或「觀點電影」是另一種可能的翻譯），而中文語境中的散文，卻並非以論述為目標的文學體裁。在 essay film 的相關英文文獻中，甚至特別抗拒將 essay 理解為「散文式的」（prosaic），並且將這樣的誤解視為論文電影之所以遲至近年才開始出現重要研究的原因，見 Timothy Corrigan, *The Essay Film: From Montaigne, After Marker* (Oxford: Oxford UP, 2011), p. 4.

[55] Corrigan, *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*, p. 4.

[56] 相關討論請見王柏偉，〈死亡本身是否必須有意義？Rachel Rose 的〈坐著、吃著、睡著〉〉，《藝外》61（2014.10），頁 46-48；江凌青，〈當此時此地成為一尾鯨魚：談 2014 年台北雙年展的動畫與錄像〉，《現代美術》175（2014.12），頁 27-36。

又因為裝置型的論文電影而將這樣的維度擴增並推向三度空間，進而促成了「第三電影類型」（a third cinematic genre）。[57] 阿爾特認為這個「第三電影類型」並非像紀錄片那樣呈現現實與資訊、並且以之療癒社會變動而帶來的創傷（過去時態），而是為可見的將來提供「危機診斷」（未來時態），也因此並不拘泥於已經發生的現實，也因此能對時間結構做出更靈活的調度。由此可見，阿爾特的論點不只否決了將移動式的觀者經驗等同於批判思考的假設，更進一步挑戰劇情片與紀錄片的類型分野，以及過去與現在之間的地位高下（過去那些強調動態觀者的動態影像藝術，崇尚此時此地而抵抗來自過去的表述），使得觀者的注意力能從現代主義美學崇尚的真實轉向影像媒介本身的人工／造假本性（artificial nature）與創造性上，[58] 而這也是當前的動態影像藝術走向特洛德所謂的「現代主義的根本轉型」的基礎。在此基礎之上，法斯特、芭塔娜與達伍等人的作品，強調的都不是以特定的**影像－思考**來呈現特定的時間性或空間性模式，而是提出一種具有高度自覺的**評論－敘事**，以開發議題為目標，因此不該被視為對過去的動態影像裝置強調的那種強化感官經驗與主體意識的觀者經驗的干擾。這些作品對敘事的經營，呼應了寇理格辨識的敘事形態：

> 論文體裁指向的，是一種自身（the self）與公領域的相遇、一種探測彼此的界限與可能性的觀念活動...在操演性的自我呈現之中，敘事或實驗結構被納入了思考公共經驗的過程當中...論文電影...成為一種在時間與地方脈絡之中那不穩定的異質性之內，對紀錄片的客觀性（documentary objectivity）、敘事認識論（narrative epistemology）與創作者的表現力（authorial expressivity）等各種假設進行重新協商的實踐。[59]

寇理格強調，論文電影無論在表現形式上如何多樣化，仍必須透過敘事

[57] Nora M. Alter, “Translating the Essay into Film and Installation,” *Journal of Visual Culture* 6.1 (April 2007): 45.
[58] Nora M. Alter, “Translating the Essay into Film and Installation,” pp. 51-52.
[59] Corrigan, *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*, p. 6.

來強調主體性、公共經驗與「**電影化思考**」之間在「**再現層次上的交換**」，[60] 也就是說，在敘事的操作之下，虛構和非虛構的共構關係，使得主體性、公共經驗與電影化思考能夠順利的進入再現層次的交換並因此生產意義、並提供觀者思考與批判的空間，而這樣的概念可以連結到勞拉・拉斯卡羅利（Laura Rascaroli）指出的，論文電影這個概念在近年來之所以獲得注目，其背後的原因正是因為在虛實概念的重塑之下，「**紀錄片和劇情片正以富有挑戰的方式進行融合**」，即使是非虛構的電影也是建立在特定觀點之上，而不可能將之和虛構切開來看。[61]

法斯特、芭塔娜與達伍等人提出的敘事模式，一方面挪用了特定的敘事傳統，但也表現了傳統的類型分類如何可能被重混、重製，並藉此反身性的、看似針對電影史與影像科技的思考，來開展對特定議題的夾敘夾議式的論述。以達伍的《刺眼的光明》為例，這件作品在創作形式上同時採用了劇情長片與錄像裝置兩種形式，並且將這兩類成品分別限定於電影院或美術館播放，由此可見達伍有意識地透過藝術與電影之間的辯證關係作為這部作品在探討認同議題時的支架，因為這些形式差異，其實最終都指向普列斯頓小鎮在移民數量大幅度成長之下所產生的、不同於傳統英國社會的文化圖景。雖然使用的影像素材完全相同，指向的敘事也同樣都以「外星人在一個小鎮當中觀察地球人的生活」為基礎，但因為分別援引了敘事電影與錄像藝術的傳統，而使得兩件作品在剪輯與畫面的陳列上出現極大的差異。但這兩類作品享有的共通之處，在於它們都不只是以虛構敘事裡的邏輯與時空來製造現實印象的再現的（representational）影像，它們同時也是呈現的（presentational）電影（而不是裝置），並且以後設的姿態來審視音交互審視、質疑、重組內部元素的能力，而這兩件作品的雙生關係更使得這樣的反身凝視跨越了單件作品，彼此的差異也因此構成連結彼此的樞紐。

[60] Corrigan, *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*, pp. 190-91.
[61] 拉斯卡羅利，《私人攝像機：主觀電影和散文影片》，頁 2、6-14。

（三）敘事路徑與形式策略

在此，我們可以進一步定義，適合以論文電影的概念來討論的動態影像藝術，必須提供一種能將再現式的敘事路徑轉換為呈現式的影音部署的結構，而這種結構對於影像與議題會同時提出特定的論述觀點——這點在法斯特容納了不同敘事層次的《深呼吸》、《5000 英呎為最佳高度》等作中，就十分明顯。《深呼吸》以雙頻道的影像來比對同一個敘述行動的再現與呈現層次，並以此反覆檢視構成「真實」的各個層次；《5000 英呎為最佳高度》則是以三種類型的影音策略來提出敘事，包括訪談、以演出形式呈現的訪談、以旁白陳述的虛構情節，在這些層層推衍、由紀實往造假／虛構的敘事路徑上，核心問題已非「何為當下的真實」，而是「真實如何成為過去與未來雜揉後的成果」。以《5000 英呎為最佳高度》為例，「過去」不斷被植入「未來的影像」當中——作品的第一層影像是藝術家與受訪者的對談，以實際的錄影呈現，但受訪者的臉部已經過模糊處理，而且在攝影機之前他只願意談論基本的工作內容，只有在攝影機關掉時才願意討論關於無人偵察機誤傷一般民眾而對他帶來的心理衝擊；這段並未被攝影機記錄下來的「過去／真實」在第二層的敘事當中，因為一位職業演員的演繹而被置放到一個游離的狀態之中，而非透過具有歷史價值的文獻或新聞影片而被確認；身為這位面貌模糊的受訪者的替身，演員又以聲音演繹的方式，為第三層的敘事影像提供旁白，在這個虛構的情節中，一個家庭從出遊到被無人偵察機轟炸身亡，而這樣的虛構卻填補了第一層的紀實訪談無法呈現的部分。在這樣環環相扣的影音結構當中，有兩個重要面向為這部作品提供了一種能將再現式的敘事路徑轉換為呈現式的影音部署的結構：首先，第一到第三層的影音結構一方面以真人真事的訪談素材為基礎，每一層的影像內容都來自於上一層的述說；第二，從第一層推往第三層的過程，也就是在不斷往虛構層前進的同時，雖然以前段的述說為基礎，但也不斷指向前一段述說當中的疏漏，例如受訪者不願在攝影機面前表露的心聲，在第二段當中由演員透過表演來呈現，而在第一、二段當中刻意迴避或尚未觸及的無人偵察機所導致的傷亡，則在第三段當中被轉化為一個發生於未來的、電影化的影像敘事。法斯特以不同類型的敘事來突顯過去到未來之間的連綴

關係，而在這樣的時間結構當中，過去以裝置形式強調動態觀者對此時此地的感知，並非不再重要，而是跳脫了它作為一座時間意義上的孤島的狀態。這樣的作品提供的，是一種面對過去但卻不為其所困的可能性，同時也是不將「此時此地」視為特例、而是因果關係之中的一點。

臺灣在 80 年代的新電影之後才開始以影像的多義性來探討認同問題，[62] 而這樣的趨勢如今也開始由新一代（尤其是 80 後出生、在解嚴後的臺灣成長）藝術家以不受制於劇情片規格的動態影像藝術來實踐，例如許家維的《花東新村》（2009）就以影音結構的設計來強調多線交織的敘事情境，以及這些情境之間的時空關係。影片拍攝的地點，是位於於台北汐止的花東新村，這個地方在 1984 至 1996 年間慢慢發展為一個阿美族部落，裡面的建築物都是村民以四處撿拾而來的鐵板、木片等材料搭蓋出來的違章建築，其中甚至包括象徵部落傳統的瞭望台、聚會所以及教堂。因為當地沒有任何電力來源，所以居民在夜間只能以蠟燭來照明，也因此數度釀成大火，當政府在 1997 年強制將整個部落遷移至鄰近國宅之前，族人親手放火燒掉這個曾經是家的地方。許家維邀請過去花東新村的頭目以阿美族語敘述整個事件，這段表述同時以旁白與字幕的方式出現在作品中；在畫面的設計上是這樣的：字幕由右至左依序進入五個彼此分離的螢幕，影像呈現的則是花東新村的原址，畫面與畫面之間有時出現彼此相連的關係，有時則出現同一區域的不同角落、或是以不同的取景方式呈現的類似場景。這件作品雖然沒有以裝置形式來強調觀者的能動性，卻仍製造出了一種在平面螢幕之內打破固定的線性透視的影音結構策略。藝術家將口語、影像、以及圖文的配置（分別由五個液晶電視呈現的畫面，以及貫穿這五個畫面的跑馬燈字幕）這三重層次的表述疊加在一起，使得單一場景的再現（頭目的旁白）先是仰賴影像的陳列而被重建，成為一個誘使觀者進入的實體空間，後又因為字幕依序進入各個畫面的緣故，而使得這段完整的口語－影像敘事被當作「正面扁平圖像」而被介入，也因此不符合巴贊所指的離心式的空間感。在

[62] 關於新電影當中的造型性與認同建構的問題，可參考孫松榮，〈新電影的窗框景觀，或新臺灣電影的銀幕脈動：從侯孝賢的反身性呈現到蔡明亮的造形展示〉，《電影欣賞學刊》8.1（2011.6），頁 39-54。

這個以多線交織而成的敘事路徑中，此時此地的意義在於它一方面能從記憶提取敘事的素材，另一方面也在於它能隨著敘事的推進而逐漸暴露出再現的形構機制，並以此機制強調影像是觀點選擇後的成果——字幕以跑馬燈的形式介入、同時也縫合影像的這個設計，一方面讓旁白構成的敘事能順利指涉一個特定的時空，另一方面也讓「過去」推動了形式元素的演變。像是這樣以敘事為核心來推動形式策略的作品，強調的並非「此時此地」或「他時他處」這個在過往的動態影像藝術論述中，時常用以比較藝術與電影並形成「此時此地製造了動態的觀者」與「他時他處製造了幻象效果」的對比，而是兩者如何隨著敘事與視點的轉移而進行交織與滲透。

正如寇理格提及的，論文電影的敘事強調的是自身與公領域、公共經驗的相遇，[63]《花東新村》在將純粹的再現轉換為呈現效果的同時，突顯的也是自身與集體之間的關係（在這個例子當中，是藝術家與阿美族部落）如何在媒體的運作下，建構出詮釋途徑的問題。在此，這樣的敘事在現代主義的轉型之中發展出另一種不能被歸類為現代主義模式的「後媒介」：克勞斯所謂的後媒介，是在混種的創作形式之中重返現代主義理想的理論，例如塞拉的《以手執鉛》突顯的既是雕塑、也是電影的媒介特質。但上述這些國內外藝術家的作品，都是將敘事的連續性作為一種「可以被進一步分析為更多獨立的造型單位與原則」，也因此成為了動態影像的「技術性支撐」。敘事在此關乎的不只是「說故事」（storytelling），也是「故事是如何被說成的」？正因敘事是由編織意義的過程所產生的序列，也因此不可能僅以當下的在場確保一個完整的世界，敘事作為技術性支撐這件事，使得這些作品得以走出媒介特性論與移動式觀者這兩個美學理想的矛盾之間，而真正將動態影像藝術從「雕塑電影」推向「論文電影」。

張立人的《戰鬥之城》（2012）是一件特別能突顯類型與作者的概念如何在動態影像藝術的實踐過程中，開啓一種以「故事是如何被說成（或沒有被說完）」的模式來包藏評論的可能性。《戰鬥之城》以藝術家本人

[63] Corrigan, *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*, p. 6.

親手製作的一座模型城市為拍攝場景，故事講述一位平凡的男孩志強在被心儀的女孩拋棄之後從軍，卻莫名其妙地被說成是即將毀滅世界的人物，只要抓到他就等於拯救世界，臺灣與美國也因此開始爭取「拯救世界的救世主」的地位。在這件以類好萊塢式的英雄電影類型為影像語言的作品中，不斷出現許多將臺灣的駁雜認同模式影音化的例子，包括：一、在影片一開始以俯角拍攝的畫面中，出現一塊同時印有「台北市 3 公里／美國 6 公里／台中市 8 公里」的路牌，此路牌出現在影片開頭，具有明確的定位與指向效果，呈現的是臺灣各城市之間的距離、臺灣與國際的距離，以及文化距離與地理距離之不對等的問題；二、臺灣政論節目的場景，以及充滿了跑馬燈字幕的新聞畫面，這些畫面數度穿插於情節之中，本該具有明確的資訊功能，但這些虛構的新聞與節目畫面也因為本身的「過度格式化」（畫面的塊狀切割模式完全仿擬了真實的電視畫面），而突顯了訊息的造假效果；三、全片的對白都以變聲處理過、因此聽起來只是唧唧喳喳但卻沒有實質意義的句子，獨獨「臺灣」與「美國」兩字的讀音被保留，其餘的句子內容則以字幕補足，聲軌則成為製造電影氛圍的背景雜音。張立人將一般觀眾習慣的主流電影模式植入這個逼近真實的臺灣城市的模型世界裡，但在敘事路徑的推進上，又不斷讓重要的情節缺席，例如志強愛上女孩的過程、志強為何要毀滅世界、志強將如何毀滅世界等，我們只知道將敘事導向高潮的機制是「殺了志強就是拯救世界」——上述關鍵線索的空缺，反而使得這件作品在挪用了類型公式的同時，在敘事結構、影像質感、聲音的運用上，處處產生評論類型公式的設計，進而將這個以形式策略構築而成的機制，作為論述臺灣在國際上的特殊位置、以及臺灣與美國之間的種種權力結構的問題：例如臺灣作為一個不被承認的國家，如何與美國競爭「拯救世界的救世主」的地位？與其將這件作品視為臺灣本地的「宅文化」集大成之作，[64] 我認為去探討藝術家如何將類型電影的敘事語言（在此指的同時是影像的運鏡、剪接，以及對白的運用）轉化為一種能將再現式的敘事

[64] 李俊賢將張立人的「戰鬥之城」系列視為「臺灣十幾年來「宅」文化的精粹結晶」，見李俊賢，〈宅到最高點，藝術不簡單——張立人的完全宅男公寓手記〉，《ARTalks》（2014.4.24）：<http://talks.taishinart.org.tw/juries/ljs/2014042405> （2015 年 1 月 10 日檢索）

路徑轉換為呈現式的影音部署的結構，反而才能在此「一人片場」的創作模式（相對於電影業界必要的團隊合作）當中，看見藝術家透過敘事路徑來打開自身（也因此絕非是強調一個自我封閉的圓滿世界的「宅文化」)、進而與公領域相遇的過程。

蘇育賢的《花山牆》（2013）更進一步將「故事是如何被說成的」作為穿透影像與音軌的歷史意識，而使得自身與公領域的相遇有了更大的時間尺幅。這件作品分為兩個部份，一是以大量拍攝了紙紮建築與人偶的停格靜照，配上以辯士講解電影的方式作為旁白而成的一段影片，二是以真實的紙紮建築與人偶在展場裡組成的裝置。[65]《花山牆》的敘事，講的是一個人在自焚而死之後（暗指臺灣民主運動鬥士鄭南榕），他的葬禮上出現了一座有著正面山牆的紙紮豪宅，豪宅中的角色們畢恭畢敬地接待往生者（也就是他們口中的「魂身」)。紙紮人偶當然是不會說話的，此時負責講解畫面的旁白（辯士）就必須一人分飾多角，為畫面中的紙偶配上對話——媒介特性成為一種實質的身份指標，例如負責接待「魂身」的「桌頭嫻」（也就是僕人、婢女）興味盎然地討論著「魂身」的頭是用紙一層層糊出來的，而轎車裡的司機則是印在紙製車窗上的，這些質地（手工的、機器量產的、卡紙的、紙糊的）的對比，彰顯了這個拷貝了現實的紙紮國度如何用媒材之間的差異來比對自身與現實。旁白一方面講述這個紙紮國度的故事，另一方面，這個國度當中的物質性也不斷因為敘事的推衍而被強化，甚至成為推動敘事序列持續前進的樞紐（例如桌頭嫻們對各個角色的材質的討論）。《花山牆》以「紙紮」這個不同於現實、但又拷貝了現實世界的圖像，來提出敘事作為一種「技術性支撐」而將再現式的情節轉化為呈現式的紀錄的可能性。這部作品並不固著於任何一種特定的媒材，而是以大量物質的共陳，以及一個沒有物質形式的身體（旁白），來共構出一種能靈活調度現實的敘事。它以敘事來提醒觀者去關注在整部影片中，幾乎從頭到尾都將整個畫面塞得滿滿的各色卡紙、棉紙、錫箔紙、塑膠等各種素材，以及它們如何以最原始的

[65] 我仍將《花山牆》作為一件動態影像藝術來討論，因為這件作品強調的是以旁白來讓靜態影像產生動態流動與序列關係的例子，這樣的創作在電影史與藝術史中都有機可尋，例如馬克的《堤》（*La Jetée*, 1962）與本文提及柯曼的作品《照片》。

資本——也就是身體／質地，成就了一種淺顯易懂的階級體系。這樣的影像敘事回應了這部影片的音軌所涵蓋的地方與歷史意識：辯士的傳統來自日本，其任務在於解說來自西方的無聲影片，強調的是日本對西方現代性的詮釋與追求；當電影科技隨著日本殖民政府來到臺灣之後，以台語解說影片的辯士，又同時肩負了以本土語言來穿插地方意識、甚至批判政府的任務。在現有的電影史研究中，幾乎都口徑一致地將臺灣辯士能以在地語言來詮釋影片、甚至安插抗日思想這件事，純粹視為在地意識的實踐；但這種被視為「地方意識的實踐」的語言行動，其實和「大眾對異國影像的好奇」共生。[66] 在《花山牆》中，藝術家將辯士的敘事語言所涵蓋的複雜文化向度（不只是本土意識、也混雜了對現代性的追求），搭配臺灣在歷經多次殖民經驗之後而發展出來的建築形式——也就是「山牆」，但又以紙紮豪宅的形式來交叉比對人們對於現代性和理想生活的駁雜想像。藝術家讓他的作品成為兩種文化歷史形式——紙紮與辯士——相遇的空間，前者是以消費文明來詮釋死亡的民間工藝，後者象徵的則是在臺灣電影史中出現的地方意識與現代性衝撞的敘事形態；因此，《花山牆》展現的並不只是隸屬於現在時態的「自身與公領域的相遇」，而是讓此相遇過程彙整了紀實的過去與虛構的未來，也因此關乎的是敘事和影像如何可能透過媒介特性的思考而扣連在一起、同時又以此讓歷史刻度**浮現**的過程。

王聖閔在以「敘事轉向」的概念來分析蘇育賢等新一代臺灣藝術家的作品時就已精闢地指出，當代臺灣藝術家匯聚了一股「朝向他人生命經驗」的創作趨勢，而這樣的趨勢的產生之原因為「**正是因為這是一個經驗愈加震盪破碎、創傷記憶難以言喻的時代，我們才更加需要一種嶄新的敘事力量，需要更敏銳細膩的想像與表達形式，來記述那些原本被遺忘、壓抑和忽略的生命故事。**」[67] 而我欲進一步強調的，則是這個「朝

[66] 邱貴芬指出，若執著於將辯士使用本土語言這件事直接等同於地方意識與認同的展現，卻忽略了影像與語言之間的翻譯關係，就難以對現代性的發展建構出全面的理解，相關論述請見 Chiu Kuei-fen, “The Question of Translation in Taiwanese Colonial Cinematic Space,” *The Journal of Asian Studies* 70.1 (2011): 77-97.

[67] 王聖閔在這篇文章中，分析的是蘇育賢、高俊宏的作品。見王聖閔，〈藝術家如何重返敘事：蘇育賢與高俊宏〉，《典藏今藝術》263（2014.8），頁 89。

向他人生命經驗」的出發點仍是藝術家的自身，因為上述這些形式策略複雜的作品，反映的仍是作者以特定觀點進行揀選之後、排列組合的過程，而它們的共同之處，在於藝術家們採用的敘事不只具有單純的再現功能，同時也是將再現轉化為呈現的結構，進而使得「影像如何構成」的問題和「故事如何被陳述」這兩個層面被放在同一個「正面扁平圖像」上。縱觀當前國內外的作品（本文觸及的例子分別來自以色列、英國與臺灣，而討論的範疇則包括國族主義、原住民、移民等不同類型的認同問題），這樣的結構已越來越頻繁地被不同地區的藝術家、用來討論不同地區的認同建構。美術館與電影院所可能產生的觀影模式差異已不再是這些藝術家關注的唯一重心（對於其中某些藝術家來說，觀影模式的差異甚至不再是他們考慮影像構成時的有效參照，裝置形式思考的也不一定是為了強調觀者與雕塑物件的相遇），而敘事也不再被視為一種被過度格式化的、來自過去而阻礙了觀者對未來的想像的屏障。當動態影像的構成不只再現了敘事的整體，也展現了敘事的元素，甚至在形式策略上就提供了觀者分析這些元素的線索，這樣的敘事指向的就不再只是過去的動態影像藝術意圖抗拒的**過去**。

結論

近年來的動態影像藝術，在數位科技逐步整合不同影像媒介的背景之下，雖然不見得停止將自己定位於相對於主流電影的另一端，卻也不能再過度仰賴美術館所提供的在場經驗來突顯獨特性。這並不是說，所有動態影像藝術都必須將敘事元素視為對抗反覆、無聊的解藥，而是因為敘事長期以來在電影與藝術的交會之中，都被突顯為一種純粹只能用來構成故事、而故事等同於幻象、也因此在以真實為依歸的美學典範中，必須被打破——正是因為這樣的脈絡在不同的論述中反覆出現，才使得敘事在被長期的壓抑之後的浮現，顯得別具創造力，甚至可以成為一種回過頭來對抗窠臼的方式，而這也是我之所以將這樣的作品用「論文電影」的概念來分析的原因。將敘事收編進動態影像的創作之內，其實是藝術家們以虛構向現實提問之際，將自己與公領域的相遇定位為「尚未定型、也因此是可以被他人再使用、再轉化的素材」，正如電影提供給藝術家們的一樣。

本文一方面探討敘事與動態影像的關係在藝術與電影的交會之中如何被論述，並且進一步從這樣的脈絡演變來思考具有明確敘事傾向與結構的動態影像藝術，這些作品一方面趨近於既有的電影敘事傳統、但又能以反身性的角度來評論敘事，這樣的狀態有利於藝術家在全球化的當代藝術場域中展示以在地脈絡為特色的敘事的同時，以普世通用的類型敘事元素與美術館場域對於「在場經驗與批判視野」的強調，來有效地向本地之外的觀者展示在地經驗的不穩定性、以及這樣的不穩定性如何在全球化的當代藝術場域中成為一種有效的問題意識與通用形式。電影在此扮演的角色，是讓來自不同地區的動態影像藝術在各自表述地區歷史與認同議題的同時，也能從影像作為一種文化產品的角度，來與彼此搭建連結之道，進而使得動態影像藝術因為其與電影這個既是藝術也是大眾娛樂的文化形式所共享的連結，而在當代藝術領域發展出一種不同於其他藝術形式的、別具世界性的敘事路徑。

引用書目

中文論著

王柏偉，〈死亡本身是否必須有意義？Rachel Rose 的〈坐著、吃著、睡著〉〉，《藝外》61（2014.10），頁 46-48。

王聖閎，〈藝術家如何重返敘事：蘇育賢與高俊宏〉，《典藏今藝術》263（2014.8），頁 86-89。

江凌青，〈當此時此地成為一尾鯨魚：談 2014 年台北雙年展的動畫與錄像〉，《現代美術》175（2014.12），頁 27-36。

孫松榮，〈新電影的窗框景觀，或新台灣電影的銀幕脈動：從侯孝賢的反身性呈現到蔡明亮的造形展示〉,《電影欣賞學刊》8.1（2011.6），頁 39-54。

瑪依芙・康諾利（Maeve Connolly），陳靜文譯，〈在空間、場域與螢幕之間〉（Between Space, Site and Screen），《台北雙年展演講劇場》，台北：北市美術館，2010，頁 60-70。

邁克爾・弗雷德（Michael Fried），張曉劍、沈語冰譯，《藝術與物性》（*Art and Objecthood*），南京：江蘇美術出版社，2013 [1998]。

葛羅伊斯（Boris Groys），鄭元智譯，〈論錄像裝置的審美方式〉，《龐畢度中心新媒體藝術》，台北：典藏，2006 [2001]，頁 196-97。

多明尼克・巴伊尼（Dominique Païni），范兆延譯、林志明校修，〈電影之為造型藝術〉，《現代美術學報》23（2012.5），頁 9-26。

勞拉・拉斯卡羅利（Laura Rascaroli），洪家春、吳丹、馬然譯，《私人攝像機：主觀電影和散文影片》（The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film），北京：金城出版社，2014 [2009]。

西文論著

Alter, Nora M. “Translating the Essay into Film and Installation.” *Journal of Visual Culture* 6.1 (2007): 44-57.

Balsom, Erik. “Screening Rooms: The Movie Theatre in/and the Gallery.” *Public: Art/Culture/Ideas* 40 (2009): 24-39.

Balsom, Erik. *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

Bazin, André. *What is Cinema?*, Vol. 1. Trans. Hugh Gray. Berkeley and Los Angeles: California UP, 1967.

Bellour, Raymond. “Of an Other Cinema.” *Art and the Moving Image: A Critical Reader*. Ed. Tanya Leighton. London: Tate Publishing and Afterall, 2008. 406-22.

Bourriaud, Nicolas. *The Radicant*. New York: Sternberg, 2009.

Buchloh, Benjamin. “Process Sculpture and Film in the Work of Richard Serra.” *Richard Serra*. Eds. Hal Foster and Gordon Hughes. Cambridge, MA: MIT P., 2000 [1978]. 1-20.

Butler, Alison. “A Deictic Turn: Space and Location in Contemporary Gallery Film and Video Installation.” *Screen* 51.4 (Winter 2010): 305-23

Chiu, Kuei-fen. “The Question of Translation in Taiwanese Colonial Cinematic Space.” *The Journal of Asian Studies* 70.1 (2011): 77-97.

Connolly, Maeve. *The Place of Artists’ Cinema: Space, Site and Screen*. Bristol: Intellect, 2009.

Corrigan, Timothy. *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*. Oxford: Oxford UP, 2011.

Dercon, Chris. “Gleaning the Future from the Gallery Floor.” *Vertigo* 2.2 (2002): 3-5.

Fowler, Catherine. “Into the Light: Re-considering Off-frame and Off-screen Space in Gallery Films.” *New Review of Film & Television Studies* 6.3 (2008): 253-67.

Fowler, Catherine. “Remembering Cinema ‘Elsewhere’: Introspection in Gallery Films.” *Cinema Journal* 51.2 (2012): 26-45.

Fowler, Catherine. “Room for Experiment: Gallery Films and Vertical Time from Maya Deren to Eija Liisa Ahtila.” *Screen* 45.4 (2004): 324-43.

Iles, Chrissie. “Film and Video Space.” *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*. Ed. Erika Suderburg. Minnesota: Minnesota UP, 2000. 252-62.

Iles, Chrissie. *Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977*. New York: Whitney Museum of American Art, 2001.

Johnston, Keith M. *Science Fiction Film: A Critical Introduction*. New York: Berg, 2011.

Kolker, Robert P. “The Film Text and Film Form.” *The Oxford Guide to Film Studies*. Eds. John Hill and Pamela Church Gibson. Oxford: Oxford UP, 1998. 11-23.

Kotz, Liz. “Video Projection: the Space between Screens.” *Art and the Moving Image: A Critical Reader*. Ed. Tanya Leighton. London: Tate Publishing and Afterall, 2008 [2004]. 371-85.

Krauss, Rosalind. “Richard Serra: Sculpture.” *Richard Serra*. Eds. Hal Foster and Gordon Hughes. Cambridge, MA: MIT P., 2000 [1986]. 99-146.

Krauss, Rosalind. “Sculpture in the Expanded Field.” *October* 8 (Spring 1979): 30-44.

Krauss, Rosalind. “Two Moments from the Post-Medium Condition.” *October* 116 (Spring 2006): 55-62.

Krauss, Rosalind. “Video: The Aesthetics of Narcissism.” *October* 1 (Spring 1976): 50-64.

Krauss, Rosalind. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson, 2000.

McCall, Anthony. “1000 Words.” *Artforum* 42.10 (Summer 2004): 218-219.

McCall, Anthony. “Two Statements.” *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism*. Ed. P. Adams Sitney. New York, NY: New York UP, 1978. 250-254.

Metz, Christian. *The Imaginary Signifier*. Trans. Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti. Bloomington: Indiana UP, 1977/1982.

Michaud, Philippe-Alain. *Le Mouvement des Images*. Paris: Centre Pompidou, 2006.

Mondloch, Kate. “Be Here (and there) Now: the Spatial Dynamics of Screen-reliant Installation Art.” *Art Journal* 66.3 (2007): 20-33.

Morse, Maggie. *Virtualities: Television, Media Art and Cybercultures*. Bloomington: Indiana UP, 1998.

Morse, Margaret. “Video Installation Art: The Body, the Image and the Space-in-Between.” *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. Eds. Doug Hall and Sally Jo Fifer. San Francisco, CA: Aperture Bay Area Video Coalition, 1991. 153-67.

Sarris, Andrew. “Notes on the Auteur Theory in 1962.” *Film Culture* 27 (Winter 1962/3): 1-8.

Trodd, Tamara. “Lack of Fit: Tacita Dean, Modernism and the Sculptural Film.” *Art History* 31.3 (2008): 368-86.

Turvey, Malcolm, Hal Foster, Chrissie Iles, George Baker, Matthew Buckingham and Anthony McCall. “Round Table: The Projected Image in Contemporary Art.” *October* 104 (2003): 71-96.

Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc, 1970.

網頁資料

李俊賢，〈宅到最高點，藝術不簡單——張立人的完全宅男公寓手記〉，《ARTalks》（2014.4.24），網址：<http://talks.taishinart.org.tw/juries/ljs/2014042405> （2015 年 1 月 10 日檢索）

Brown, William, “Non-Cinema: Digital, Ethics, Multitude,” *Film-Philosophy Conference 2014: A World of Cinemas* (2014.2): <http://www.film-philosophy.com/conference/index.php/conf/F-P2014/paper/view/915> （2015 年 1 月 10 日檢索）

Dinkla, Söke, “Virtual Narrations: From the Crisis of Storytelling to New Narration as a Mental Potentiality.” *Media Art Net* (2007): <http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration> （2015 年 1 月 10 日檢索）

Fast, Omer, “Take a Deep Breath.” *E-Flux* (2008): <http://www.e-flux.com/journal/take-a-deep-breath> （2015 年 1 月 10 日檢索）

The Shift from Sculptural Film to Essay Film: On the Narrative Tendency of Moving Image Art

Ling-Ching Chiang*

Abstract

This research is divided into two parts. The first part takes the discourse of "the intersection of art and cinema" as its starting point, with the specific aim of exploring the transformation of narrative modes in moving image art, which has, since the 1960s and 1970s, developed anti-narrative and anti-illusionist traditions. Taking the historical inquiry posited by the first part as foundation, the second part explores moving image works in the context of contemporary art, focusing on those with obvious tendencies to construct narratives and fictions, and thus standing in stark contrast with those which focus on sculptural models of installation and generate a mobile mode of spectatorship. The argument is that the narrative turn of moving image art ushers in a new phase in the intersection of art and cinema, where the presence, or absence, of narratives no longer provides crucial reference points by which to categorize a work, and the focus should be directed to how the presence or absence of narratives is emphasized, practiced, and even how this aspect of a work determines the arrangement of audio-visual elements. In the post-medium era, in which the modernist model of medium specificity is no longer valid, this is the key question still awaiting an answer in the practices of, and research into, moving image art.

* The author was Postdoctoral Fellow in Research Center for Humanities and Social Sciences, National Chung Hsing University. Sadly, Dr. Chiang passed away in January 2015.

Keywords:
art and cinema, moving image art, sculptural film, mobile spectatorship, essay film, narrative