

影像的所在： 現代性中影像投映與比例[◆]

董邁安（Mary Ann Doane） 著

葉月瑜、許采齡 譯^{*}

摘 要

產於十九世紀動態顯影的早期機器（頻閃動影盤〔phenakistoscope〕、活化動片〔zoetrope〕、手翻動畫書〔flip book〕等）投放能以手操弄且一次只供一個或一小群觀眾觀賞的小型影像。隨著電影的發展，產生了視覺對觸覺、抽象對物質，關鍵性，雖未臻全面的取代，這是在現代性中一個往消弭影像物質性，令無物的影像散佈、交換的運動。電影院把影像放大比例給觀眾看時，顯示活動幻影的製作，已從摸得到又可擁有的玩具商品，過渡到代表二十世紀影像製作與傳播的大規模形式；同時，前衛藝術家以投映的去物化，將投映的過程當作能夠躲避商品論宰制的新美學語言。納吉（Laszlo Moholy-Nagy）、雷傑（Fernand Léger）、夢雷（Man Ray）、杜象（Marcel Duchamp）

◆ 本文原文 “The Location of the Image: Cinematic Projection and Scale in Modernity,” *The Art of Projection*, ed. Stan Douglas and Christopher Eamon (Stuttgart: Hatje Cantz, forthcoming 2008). 由作者與編者授權中譯。

* 董邁安（Mary Ann Doane），美國布朗大學現代文化與媒體系講座教授。
葉月瑜，香港浸會大學電影電視系教授、傳理學院媒介與傳播研究中心主任、
林思齊東西研究所副所長。

許采齡，國立臺灣大學外國語文學系博士生。

中外文學・第37卷・第4期・2008年12月・頁193-220。



等早期前衛藝術家對光線、反射與投影的眷戀，正是對活動攝像現代性中的身體和地點的再度深探。1960 與 1970 年代，受到早期前衛藝術的影響，前衛電影恢復對投影及以光線為媒介的執著。沃荷（Andy Warhol）、麥考（Anthony McCall），以及 1960 年代拍製「閃光電影」（flicker films）的導演，皆關心投映影像的衝擊與效果。本文以精神分析理論與影像逐漸去物化的歷史蹤跡為框架，探討投映與投映衍生出的各類影像實踐。

關鍵詞：投映，光學玩具，影像，前衛藝術，納吉，沃荷，麥考，去物，精神分析，現代性



臺灣大學學術
期刊資料庫

The Location of the Image: Cinematic Projection and Scale in Modernity

Mary Ann Doane

Trans. Emilie Yeh and Tsai-ling Hsu^{*}

Abstract

Early machines for the representation of movement produced in the 19th century (the phenakistoscope, the zoetrope, the flip book, etc.) involved small images that could be manipulated by hand and viewed by only one or several spectators at a time. With the development of the cinema, there is a crucial although incomplete displacement of touch by sight, materiality by abstraction—a movement toward dematerialization of the image that circulates and is exchanged in modernity. While the projection of an image on a large scale, in theaters, to a mass audience, marked a transition from the production of an illusion of movement as toy, as tangible and possessible commodity, to the spectacular forms of image production and dissemination characterizing the 20th century, that process of projection was also perceived, by the avant-garde, as a distinctly new aesthetic language, capable of dodging, in its dematerialization, the discourse of commodification. The fascination

* Mary Ann Doane is George Hazard Crooker Professor of Modern Culture and Media at Brown University.

Emilie Yeh, Professor and Director, Centre for Media and Communication Research, School of Communication; Associate Director, David C. Lam Institute for East-West Studies, Hong Kong Baptist University.

Tsai-ling Hsu, Ph.D. Student, Department of Foreign Languages and Literatures, National Taiwan University.



of the historical avant-garde—of Moholy-Nagy, of Léger, of Man Ray and Duchamp—with light, reflection, and projection, can be seen as an engagement with the intensive rethinking of location and bodies in a cinematographic modernity. In the 1960s and 1970s, the filmic avant-garde, in a move deeply influenced by the historical avant-garde, resuscitated an obsession with projection and with light as medium. Andy Warhol, Anthony McCall, and the filmmakers who produced “flicker films” in the 1960s, were all concerned with the impact and effects of the fact that the cinematic image is projected. This article is an investigation of projection and its various ramifications in filmmaking practice, in psychoanalytic theory, and in a historical trajectory which traces the increasing dematerialization of images.

Keywords: projection, optical toys, image, avant-garde, Moholy-Nagy, Andy Warhol, Anthony McCall, dematerialization, psychoanalysis, modernity

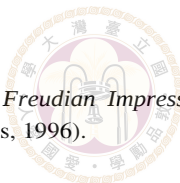


臺灣大學學術
期刊資料庫

電影影像是投射出來的；同時，也是儲存起來的。兩者存在的物質性質相當不同，甚至是互不相容。對於前者來說，「哪裡存有影像？」似乎是能見度與清晰度的問題；對於後者來說，則是地理的，檔案資料所在處的問題。當今檔案庫的問題和我們所謂「後媒體」時代中關乎媒介與物質材料的問題密不可分。二十世紀的大眾媒體質疑檔案庫的概念，正因為大眾媒體破壞了稀有性的原則。十九世紀，歸檔的程序加速加劇，使檔案本身及可歸檔與否的標準，產生歷史性的改變。

究竟是些甚麼資料可被歸檔？回頭看，被歸檔的都是文本、畫作、印刷品、手工藝品、工具等這些可觸摸的到，可以儲存在某定所（圖書館、博物館、檔案櫃、檔案室）的物品。受到時間（趕在「還來得及」之前）與留待日後詮釋的驅使（就這層意義來說，歸檔過程似結果早安排好的簽注——物件既已保存下來，就會被翻開來看），寫史與歸檔的目的就是想盡可能地找回所有的物件。基於對原作會毀壞，會流失的恐懼，因此想抓住完整的整體，拒絕有限。對德希達（Jacques Derrida）來說，反歸檔這個破壞性，這個死亡驅力，總是籠罩歸檔欲望的構造。¹ 建檔爲了保護物件，對抗時間與逃不了的敗壞及腐爛，但是，隨著影片的引進，檔案的製作反而變成保存時間及時間流逝的經驗。而此種經驗似乎處在傳統檔案的範圍之外，或者，更精確地說，此種經驗受到無物狀態一步步地威脅著。從攝影到數位媒體，機械與電子複製科技逐漸走向無物狀態，僅透過光與電產生影像。回答一幅畫作的所在這個問題和回答「哪裡有電影？」這個問題，前者一定會比較有把握的。這裡問到的電影，指的究竟是膠捲、投射的影像，還是觀者對於活動幻影的錯覺呢？「數位媒體」出現在

¹ Jacques Derrida, *Archive Fever: A Freudian Impression*, trans. Eric Prenowitz (Chicago: University of Chicago Press, 1996).



快速無物化的終點，因此很難不被視為一個反義詞。數位真的是一種媒介，甚至是所有媒介的收藏處嗎？其特殊性難道不是反而破壞媒體本身的意涵？數位媒體的數據與替代並不存在於任何地方；數位媒體做的文化夢是個無存在、無毀壞、無失落之夢；數位檔案到處都有，也處處不在。

在數位化的面容底下，關於「電影之死」的爭論，凸顯在痛惜膠捲、媒介的物質基礎與其確保指涉的驚恐漸逝。然而，此焦慮卻越過存在指涉的失落，直陳影片作為一捲一捲的膠捲實物，被置於罐子中、架子上、檔案室中，隨著時間與歷史的沉積而腐化的遺失。這個情景直搗電影本質的惱人問題：到底什麼是電影？或者，正如巴贊（André Bazin）所問，電影曾是什麼？

事實上，數位影像的無物性被視為理所當然，正因為對於電影來說無物性的確是必須的。一捲罐子裡的膠捲不像電影一樣清楚，必須要有一台機器，最好還是一部放映機，若對「原初」、「真實」的體驗有興趣的話。由此觀點可知，影像經驗是由光線，而非膠捲，來定義的。更重要的是，影像必須是投射出來的。將投射出來的影像，放大給群眾觀看，更寫下了現代性歷史過程的重要一刻。放映讓影像所在的問題更加複雜。螢幕攔截下一束光線，但觀眾對移動影像的收看卻是在放映機與螢幕之間發生的，而短暫、稍縱即逝的影像本質則藉由不斷的運動與變化得到肯定。

十九世紀對再現時間與運度的著迷在各式各樣光學玩具大舉應市之際生溫——頻閃動影盤（phenakistoscope）、光源式活化動片（praxinoscope）、活化動片（zoetrope）、西洋鏡攝影機（kineograph）或手翻動畫書（flip book），以及其他用斷斷續續的影像製造出幻象的小型機器或裝置。我們不能目的論性地認為，這些光學玩具的流變只是為日後的電影鋪路，最後在先天的不足的條件下消失耗盡。我們也不能將電影的出現歸因它在技術

及美學上比那些十九世紀的光學玩具成熟，而把它描述為歷史的勝利者。但是我們可以說電影這一道無物光線的產物，的確籠罩在光學玩具、及其他小型、可觸摸得到、可以親手操作且不透光影像的陰影之下。

乍看之下，我們可從光學玩具到電影、可操弄性到放映、觸覺到視覺、物質到抽象等轉折，追溯體現動態的科技史的軌跡。無庸置疑，電影取代了光學玩具成為迷戀幻象的主要體現。然而，我們只需從老資格的魔術幻燈機（magic lantern）（比十九世紀對光學玩具的狂熱更早）對影像投映實踐鉅細靡遺的記錄中，便能一窺任何具此錯綜複雜本質的發展路徑。影像的投映早過電影。但我想提出的是，電影及投映影像的快速傳播與複製產生了視覺對觸覺、抽象對物質，關鍵性，雖未臻全面的取代，這是在現代性中一個往消弭影像物質性，令無物的影像散佈、交換的運動。

手翻動畫書的流行（由西洋鏡攝影機或「活動作家」林內〔John Barnes Linnett〕在 1868 年取得專利，稱作手翻動畫書正因把動作寫進書中的每一頁）見證了微縮活動顯影與翻閱觸感的吸引力。人們能夠擁有並親手拿著這本書。和投影技術（如魔術幻燈機）不同，手翻動畫書製造了觀者、儀器與影像之間明顯的立即性與親密感。凱斯勒（Herman Casler）於 1894 年發明的手動電影放映機（mutoscope）雖較為精密，但是仍是根據手翻動畫書的原則，模仿艾迪生（Thomas Edison）發明的西洋鏡電影觀影機（kinetoscope）的構造。此手動電影放映機保留了觸感，必須靠曲柄啟動影像，如同小本手翻動畫書一樣，只能由觀者獨自觀賞。雖然比不上手翻動畫書的手感，早期設計來製造活動假象的儀器，其特點就是可操作性、影像比例的微縮、邀請觀者播放，通常在家中而非公共場所面對一個或一小群觀眾放映。普拉投（Joseph Plateau）的頻閃動影盤（phenakistoscope, 1832）與眼軸

矯正器（anorthoscope），法拉第（Michael Faraday）的「輪子」（Faraday's Wheel, 1831），史坦弗（Simon von Stampfer）的頻閃觀測儀磁盤（stroboscopic disks, 1832），豪納（George Horner）的活化動片（daedalum or zoetrope, 1834），以及雷諾（Emile Reynaud）的光源式活化動片（praxinoscope, 1877）皆需要手眼協調，轉動輪子或運用儀器快速移動影像，更換幻燈片、圖片、或者輪子。由於沒有被投影且一般而言不透明，這些動態影像同時保留了視覺與觸覺。循環的連續播放形成一種時間與動態的縮影，不斷重複的影像則確保了其物質性。

不同於其他利用放映製造動態幻象的嘗試，早期及後來的幻燈機表演和電影都是仰賴縮影，可觸摸但不透明的影像物性，還有單一觀者或儀器操作者和影像逼近等等的光學玩具。然而，如科拉瑞（Jonathan Crary）所言，這裡無疑有某種抽象運作。² 手翻動畫書或者光源式活化動片中的連環圖片皆是有形、可觸摸得到的（而且必須被拿在手中），而活動的影像本身卻只存在觀者的視覺中——無形、抽象，也因此易於操作及欺騙。這些玩具若無曇花一現，又捉摸不到的影像作為基礎，則無用武之地。然而，有形的儀器和影像的物質性與此抽象性產生抗衡，確保觀者可以藉由身體的勞動任意操作活動的影像，並將其視為商品，和其他顯示中產階級優越感的物品一樣被置於私人空間中。而這些光學玩具通常是精緻的手工設計，不論其功用為何，都成為珍貴的收藏物品。

堅持物質層面同時也表現了這些「哲學」玩具在認識論以及「哲學」與科學層面的特點。這些被當成教育販售的玩具旨在教導民眾眼睛的功能，視覺的作用，在當時，活動幻象的產生並和

² See Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century* (Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 1992).



「視覺暫留」的現象相提並論。「視覺暫留」一說認為強烈的刺激或力量會在視網膜留下**深痕**，類似銘刻、印字或其他機械複製那樣，造成身體的實質變化。亥姆霍茲（Herman von Helmholtz）在 1850 年發明的檢眼鏡（*ophthalmoscope*）及他對影像是在死去的視網膜上形成的討論，開啓十九世紀末大量投入對視網膜像是攝影感光板且在死去之前保留最後的影像此想法。³ 然而，即使是在此虛構的想法中，也僅有在死亡的那一刻，影像得以暫時停留在某段時間中——我們處理的仍是短暫停留的飛逝印象。儘管如此，在十九世紀關於視覺的理論中，影像停留的痕跡與印象是光學玩具產生活動幻象的基礎。

視覺暫留的理論可能是「錯的」，但是問題仍然存在——爲什麼十九世紀時此理論居於如此安穩的地位？當時又有怎樣的功用呢？答案至少部分和對資本主義引發的加速抽象化的否認，以及堅持影像的物質性、可觸摸性與具體性有關。自稱解釋光學玩具效應的理論——視覺暫留——將影像定位在眼睛的視網膜上，堅持影像**並非不存在實際地方（not nowhere）（相反地，影像存入人的身體了〔embodied〕）**。

聲稱光學玩具和投影技術分屬不同的歷史階段或甚至彼此互不相關是不可能的。幻燈機在十九世紀後半葉製成光學玩具，而幻燈放映早在十九世紀初，於光學玩具狂熱之前，就已公開。奇諾瓦（Kinora）、盧米埃兄弟（Louis and Auguste Lumière）在 1896 年發明的早期小型家用電影放映機，在電影時代（約 1912 年）時極度受歡迎。普拉投的頻閃動影盤啓發了很多放映活動幻象的意圖，包括奈勒（T. W. Naylor）的〈放映移動物體的幻影劇〉（“Phantasmagoria for the exhibition of moving figures” 1843），尤

³ See Arthur B. Evans, “Optograms and Fiction: Photo in a Dead Man’s Eye,” *Science Fiction Studies* 20, no. 61 (November 1993).



契提斯 (Franz von Uchatius) 於 1845 年結合費納奇鏡與幻燈機，杜博 (Louis Jules Duboscq) 的顯微幻燈機 (*Lanterne Photogénique* 1853-54)，馬利亞 (Gomez Santa Maria) 的立體顯微鏡 (*dinascopie* 1868) 等。⁴ 尤契提斯說到他的目的時，清楚說到比例對投影的好處：意圖製造「一種可以調校大小，比史坦弗的磁盤還要清晰地把活動影像投射在牆上……雖然活動影像已經可以同時有眾多觀眾，仍希望可以用想要的大小在牆上製造影像，在大禮堂播放」。⁵

能夠親手拿著播放活動影像的工具，讓影像有種親近性與可能性，和放映的經驗顯著的不同。從觀者由上往下觀看並可直接把玩影像，轉變到固定位置的觀眾，往上觀看一個有一段距離，且似乎很抽象的影像。光學玩具和放映似乎可提供每一項可想像得到的歷史緣由：先行、承接與共時。（幻燈機的）放映先行於光學玩具，（電影的）放映承接光學玩具，兩者並且在十九世紀中葉共同面臨公共與私人空間的不斷競爭。這顯然是一種否定與合作、倒置與對立的辯證關係。然而，在二十世紀大部分的時間中，放映已穩坐生產活動幻影的霸權。

和間歇動作放映有關的各種科技發展，如找出有效的快門速度、自動化操作、固定角度的比率等，使影像在失掉了物性後變得穩定、規律、標準化。放映時，影像藉由光線傳送給坐著的觀眾，沒有任何可以親手觸及的東西。如巴亦尼 (Dominique Païni) 指出：

⁴ See Laurent Mannoni, *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema*, trans. and ed. Richard Crangle (Exeter: University of Exeter Press, 2000) 223-247.

⁵ qtd. in *Ibid.*, 225-226.



放影起源鮮為人知，但遍佈於各種領域中，如物理、幾何學、光學、心理學、圖像表述、表演〔奇觀〕。放影在最普通的字典中最短的定義，傳達出這個字模稜兩可的特色：影像至螢幕上的投射以及在平面上一個量的體現。奇觀與幾何學，相距千里的兩個領域，混攪在一個字中。不過，不論是幻燈或影片，都只是一個比較，結果還是一個轉移到平面的量，幻影與幾何的編碼，幻覺與科學。⁶

根據巴亦尼及藝術史的觀點，影像可由兩種方式產生：透過附著於某種支載的物料（這裡他想到的是繪畫、壁畫等，不過也可以加上光學玩具）；以及藉由一個完全和影像不同的平面（螢幕）阻斷光線。第一種情況，影像透過直接或週遭的光線顯影；第二種，影像是「靠著光線穿透其支撐的透明帷幕〔……〕」。在這個『另一種』歷史中，光線不再接觸影像，不再浸潤其中，也不再照亮影像。光線先穿透影像以傳送影像，再藉由消弭影像來複製影像，有時候光線也會給予影像時間及昇華影像〔……〕因為影像的放映綜合了影像獨自的組成體及展覽時所需的光線，因而令人聯想起**再現（representing）**與**展現（exhibiting）**。視覺等同光線，而光線的概念又和視覺一致」。⁷ 活動影像的放影使再現與展覽之間的界線崩解，喚起奇觀的概念。因此影像的規模不再侷限在單一的身體，而是放大到建築物，奇觀的抽象威權，以及集體的、公共的生活。

納吉（Laszlo Moholy-Nagy）於 1925 年便指出光線為攝影與電影的重要觸媒。光線不再因為是新物質而顯得難以捉摸，也不

⁶ Dominique Païni, "Should We Put an End to Projection?", trans. Rosalind Krauss, *October* 110 (Fall 2004): 24.

⁷ *Ibid.*, 24, 27.



只為其他看上去更具象的物體服務。納吉的剪影照片（photogram）實驗使光線同時成為再現物體的動力與模型。在他的短片，《光線遊戲：黑·白·灰》（*Ein Lichtspiel Schwarz-Weiss-Grau* 1930）中，⁸ 相對於紀錄投影及反射的光影動作，了解物體本身的物質性完全是次要的（圖 1-3）。影片的開頭，透明的影片以長條狀的畫面展現為追蹤充滿光線投影影像的序曲（圖 4）。或許更基進地來說，在他的理論描述中，納吉想像（envisaged）了一個烏托邦式的未來，「將重要性附著於動態、投射上去的構圖，甚至可能伴隨著大量互相穿透的光線，在沒有可直接投影的房間內自由地浮動；器材會不斷地改善，如此才有更大的張力表面可以利用〔……〕」。⁹ 納吉另外在傳統平面螢幕之外，構思可分不同斜面及球體狀（或是球體的一部分）的螢幕。這種螢幕可以同時投放多部影片，而且更有趣的是，這些影片並不投放到螢幕固定不動之處，放映過

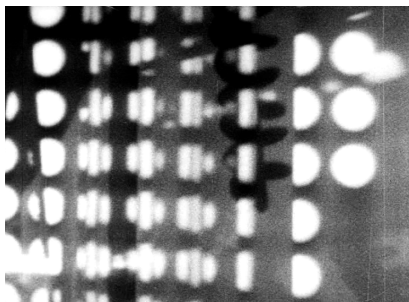


圖 1

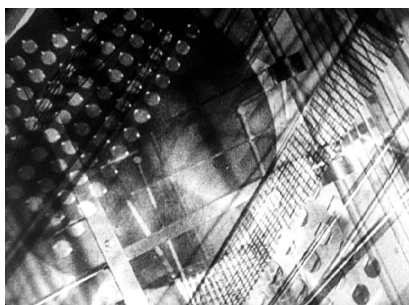


圖 2

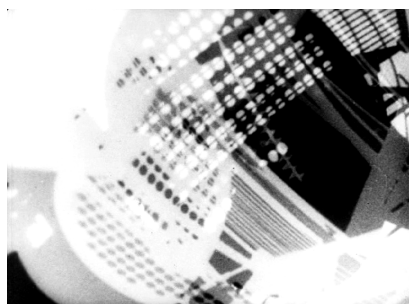


圖 3

⁸ 影片中的「物體」顯然是納吉的律動雕塑（kinetic sculpture）「光線—空間調節器」（Licht-Raum-Modulator），大量呈現自己製造的光影遊戲。

⁹ Laszlo Moholy-Nagy, *Painting, Photography, Film*, trans. Janet Seligman (Cambridge, MA: MIT Press, 1969) 26.

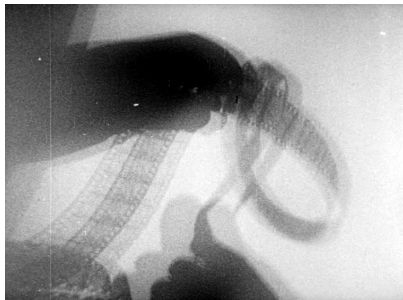


圖 4

程是浮動的，從成習中解脫出來。¹⁰ 早期的前衛作品產生了一組其他光線投影實驗包括瑞希特和依格林（Hans Richter and Viking Eggeling）、夢雷（Man Ray）、雷傑（Fernand Léger），以及杜象（Marcel Duchamp）的《影電電影》（*Anemic Cinema* 1926）。

1920 年代是個重要歷史時期，對電影抱有狂熱樂觀主義，認為有潛力產生繼往開來的新視點。重要的是，此種論述及其實驗部分將放映和光線，被投射與被照明的內容分開來，把放映和光線當成是內容以外的一個可塑媒介。放映放大比例在電影院把影像放給觀眾看，顯示從摸得到又可佔有的活動幻影玩具商品，已過渡到代表二十世紀影像製作與傳播的大規模形式；同時，前衛藝術家將之當作一種去物化，能夠躲避商品論宰制的新美學語言。之後，可以發現各種不同的影片如威爾斯（Orson Welles）的《大國民》（*Citizen Kane* 1941）、奧菲爾斯（Max Ophuls）《被捕》（*Caught* 1949），以及朱利安（Isaac Julien）的《尋找蘭斯頓》（*Looking for Langston* 1988）都對投映光束著迷，圓錐狀的光線（由漩渦狀的灰塵或煙霧表現）代表「電影」本身的意涵。

然而，我們仍須從歷史與理論的角度釐清投映的概念。舊時的「投影」（to project）是說「將點金石投至基底金屬，期望用煉金術讓較低劣的汞合金轉變成純金」。¹¹ 投影在物質層次上產生改變，但是由於某種因素，帶有無物性、看不見且難以理解

¹⁰ Ibid. 41.

¹¹ Barbara Maria Stafford and Frances Terpak, *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen* (Los Angeles: Getty Research Institute, 2001) 82.

的性質。投影同時也意味投擲、射出、從本身推進出去的動作。投影（to project），字面上即是向前擲出的意思（放映師將投影機和螢幕之間的距離稱作「投」〔“throw”〕）。在幾何學中，投影一詞指的是空間與視覺和點與線的關係。直線或「光束」連接一個形狀的每一點到截取的平面，得出的影像便是原來影像的投射。視覺被想像成直線、箭、或是光束、直線向量（如巴亦尼指出，運用了「阿爾博蒂〔Alberti〕的理論——視覺如光束」）。¹²這裡基本的假設為：經由如以前煉金術式的變化，將三度空間轉變為二度空間，探測或是降低知覺，將觸覺轉變為純粹視覺空間。這個假設很明顯想把投影和透視法對真實的構成連在一起。投影尤其又意指球體或部分球體（特別是地球儀）表面的再現，因此和地圖繪製有很深的關聯。

還有，與數學及科學的投影意義同時存在的是，投影作為一項主體性的表徵（在行為主義、一般心理學、精神分析論述的應用），這部份是投影較無法繪製、無法計算的概念。當觀眾／觀者固定成影像的基點，投影意義的變化在美學理論方面也產生重大回響。迪德羅（Denis Diderot）的百科全書中率先提出有必要限制藝術中的幻象之說——幻象不能且不可以是完全的。不然，便會失去認出物體是虛構時的樂趣了。缺憾在美學幻象概念中，表達的不僅只是現實永遠不可能被藝術品代替，也是滿足美學感受與樂趣的必備條件。

郭布利希（E. H. Gombrich）認為，在最主要的觀賞活動（他稱之為「放映」〔“projection”〕）中，一定要有某種隔閡或缺憾。觀者不但不會被幻象「欺騙」，反而能主動參與建構現實印象，並根據經驗及期望去「投射」（project）。在〈幻象的現況〉（“Conditions of Illusion”）一文中，郭布利希主張：「當我們說

¹² Païni, 27.



印象派風景的色點或筆畫『突然活了起來』，我們的意思是說此作品引導我們將風景投射到這些顏料中」。¹³ 他簡述兩種幻象成立的條件：（一）要讓觀者知道他必定能填補影像的未足所造成的闕漏或不完整；（二）「要給觀者一個『螢幕』，能讓他投射影像的一個空洞或未清楚劃分的區域」。¹⁴ 深諳此「未定形的威力」的藝術家利用螢幕來製造「生動的未見」（“expressive absence”）。撇開藝術技巧不談，這螢幕正是繪畫及儀式化的觀看式機制結構，也就是觀者投射的接收者：「與帆布的距離削弱了觀者的辨別力，製造了某種模糊，驅動他投影的能力。而帆布模糊的部分便成了螢幕〔……〕」。¹⁵ 可支撐幻象的要求反而不是模仿或唯肖唯真，而是空白、模糊與欠缺。值得注意的是，爲了列明繪畫的幻象條件，郭布利希使用了放映（projection）、螢幕（screen）等電影詞彙。羅蘭巴特（Roland Barthes）及梅茨（Christian Metz）強調過和攝影相比時，電影的投映力量（巴特說，在攝影裡頭，「過去」〔“this has been”〕威力大過「現在」〔“here I am”〕）。¹⁶ 投映除了傳送短暫且似有似無的光線外，還將觀者自身的某些東西，射到螢幕上。（這是 1970 年代的電影機器理論堅稱觀眾是電影的成分之一的基礎。）

然而，和電影理論同時時期興起的精神分析才是使投影理論最終走向研究主體性與空間的複雜關係的主要原因。投影建立起內部與外部及主體與客體之間的對立關係。佛洛伊德（Sigmund

¹³ E. H. Gombrich, “Conditions of Illusion,” *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation* (Princeton: Princeton University Press, 1969) 203.

¹⁴ Ibid. 208.

¹⁵ Ibid. 222.

¹⁶ See Roland Barthes, *Camera Lucida: Reflections on Photography*, trans. Richard Howard (New York: Hill and Wang, 1981) 77. See also Christian Metz, *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, trans. Celia Britton, Annwyl Williams, et al. (Bloomington: Indiana University Press, 1982) 50.

Freud) 的理論提到，嬰兒將愉快的感受保留並納入，將不愉悅釋出並投射至外部世界（投出〔projection〕和射入〔introjection〕皆為口腔期欲驅力的雛型）。這樣一來，主體在完成主體狀態之前便自己建構自己內部與外部的疆界與空間。因此，偏執狂啓動的反射僅是建立自我與外在世界對立的基礎，是佛洛伊德說的一般、非疾病的機制的強化與反轉，對任何設有主體和客體知識的認識論來說都很重要。在〈否定〉（“Negation”）一文中，佛洛伊德指出主體與客體不分彼此的原質：「主體與客體的對比最初並不存在。它的出現是人的思考能想起之前感受的事物，並在那些事物不在的情形下，能夠在內心複製重現」。¹⁷ 在不在的重現這個前提下，主體有了發生的條件。

佛洛伊德在對女性偏執狂的討論中披露，重點其實不是欲望或驅力的投射，而是身體某部份在空間中模糊錯亂的位置。在佛洛伊德唯一治療過的女性偏執狂案例〈與精神分析疾病理論背道而馳的偏執狂病例〉（“A Case of Paranoia Running Counter to the Psychoanalytical Theory of the Disease”）中，女病人的妄想和被拍攝有關。此案例是有關一位年輕女性在和男友做愛時，會聽到像敲擊或滴答的噪音，她覺得那是相機的喀聲，正在拍她，好用來損害她的名聲。在佛洛伊德的分析中，他對真有其聲音存疑：「我不相信真的有聽到時鐘滴答聲或其他任何聲響。她只是將陰核的磨擦感合理化。噪音是她將感受投射到外在的結果」。¹⁸ 把肉體的不舒服的感覺從內部投射到外部並將它安置於外在的現實

¹⁷ Sigmund Freud, “Negation,” 1925, *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, trans. and ed. James Strachey, vol. 19 (London: Hogarth), 24 vols., 1953-1974. 237.

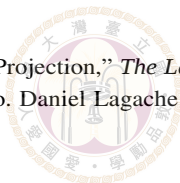
¹⁸ Sigmund Freud, “A Case of Paranoia Running Counter to the Psychoanalytical Theory of the Disease,” 1915, *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, trans. and ed. James Strachey, vol. 14 (London: Hogarth), 24 vols., 1953-1974. 270.

中，女性偏執狂在此得到了精神分析的詮釋。

不論投射包含的是肉體不舒服的轉移，還是感受快感的困惑，或僅是主體與客體一線之隔的失調，精神分析視其為一種迷失方向的概念（應該說是一種根本的渾沌、異化）。此種空間—身體的不穩定性在精神分析理論中的激烈討論與大比例投影放映技術的崛起，以及電影逐漸成為處理方向迷失或引導主體到新的空間的主要模式，發生在同一時期，非意料之外的事。如拉普朗虛（Jean Laplanche）與彭大利斯（J. B. Pontalis）在《精神分析辭典》（*The Dictionary of Psychoanalysis*）中指出，投射的感覺其中之一是「可和電影放映相比較：主體發送存在於無意識中的影像至外部世界。投射在此被定義為一種**拒絕認識**的模式（*refusal to recognise* [*méconnaissance*] ），與此相對的則是，主體能夠從他者身上認出他自己拒絕承認的部分」。¹⁹

前衛藝術家如納吉、雷傑、夢雷、杜象對光線、反射與投影的眷戀，與地點，還有在電影現代性崛起之際，對身體和地點的關係的激烈體驗不謀而合。電影操縱光線令人困惑，因其將地點去物質化，消除實質，且使觀眾失去對其地位的信心。1960 與 1970 年代，受到過去前衛藝術家影響，前衛電影重回在好萊塢古典主義把電影變僵化之前的原型（Ur-cinema），恢復對投影及以光線為媒介的執著。我們可以在沃荷（Andy Warhol）、麥考（Anthony McCall）、庫貝卡（Peter Kubelka）、夏里茲（Paul Sharits）、史諾（Michael Snow）等人的作品中看到這種執著。沃荷固定不動的相機凝視，讓人想起盧米埃兄弟；而他探究各種不同投射影片的方式，顯示他對電影在前衛藝術中的角色理解和布拉哈格（Stan Brakhage）或黛倫（Maya Deren）不同（對他們

¹⁹ Jean Laplanche and J. B. Pontalis, "Projection," *The Language of Psychoanalysis*, trans. Donald Nicholson-Smith, intro. Daniel Lagache (New York: Norton, 1973) 354.



來說，電影是一種固定的媒體，因此剪輯很重要）。1966 年的《雀兒喜女郎》（*Chelsea Girls*）利用兩台投影機與複雜的光影設計，製成完全靠演員即興表演的影片。此電影總共分成十二個單鏡的場景，每段三十分鐘，用兩台投影機同時放映兩景。由於兩個放映師換片時間的不同，這種放映影片的形式產生獨特的造型。（不幸地，DVD 消除了原本此種放映的不確定性，將左右兩邊螢幕的放映固定）。始於妮可（Nico）哭泣，左邊的最後一幕為光線、投影與臉孔作為螢幕放映的延伸變化。

一開始，妮可在把玩捲尺與測光表，影片拍攝方式破壞了傳統用來聚焦及照明的工具（圖 5）。與極端的情感——對妮可的淚水作極度接近的特寫（圖 6）——同時存在的是，延伸相機的凝視淡入，縮減臉和身體到一平面，一個攔截並表現彩色的光線、質地與花色的螢幕（圖



圖 5



圖 6

7-12）。鏡頭極度快速地拉近、拉遠和光線與花樣投影結合，使臉孔變得模糊，甚至使臉孔平坦到變成空白螢幕，接收、反射光線。與佛洛伊德在〈偏執狂病例〉（“A Case of Paranoia”）中的描述相似，身體的輪廓變成影像系統或技術運作的象徵或病症，機械複製的儀器。這一幕戲劇化地呈現電影影像去地化以及隨之而來將身體破壞為測量比例與距離的工具的過程。這一幕很直接地表現出電影破壞身體與螢幕之界線。



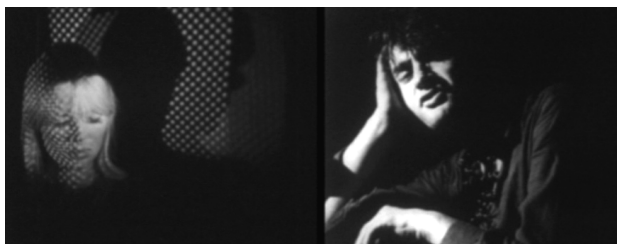


圖 7

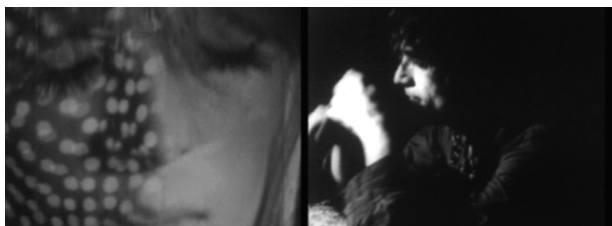


圖 8

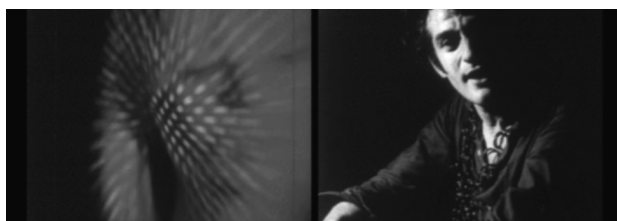


圖 9



圖 10



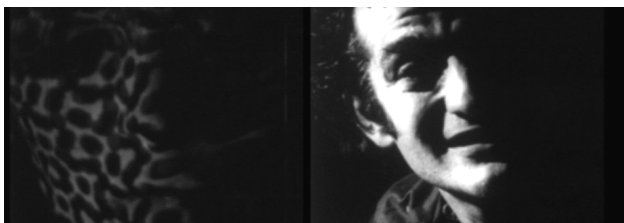
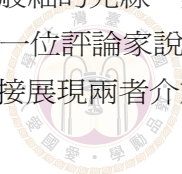


圖 11



圖 12

其他影人如康拉德（Tony Conrad）的《閃光》（*The Flicker* 1965）與庫貝卡的《阿納夫・萊納》（*Arnulf Rainer* 1960），則更深入地探討放映與光線作為主要媒介的關係，甚至消除影像所有內容。此「閃光電影」利用黑白畫面的連續改變製造頻閃觀測儀的效果。再現，如果這種影片可以算是的話，延伸到螢幕之外，侵入電影院或放映室本身的空間。投影製造出的光線深刻地形塑整個空間（諷刺地是，雕塑通常被認為是和物質、具體事物最緊密結合的）。儘管如此，閃光電影預期的仍是靜止不動固定在戲院空間中的觀眾。麥考的作品才真正讓放映突破螢幕的限制，使放映本身形成一個美學事件。麥考 1973 年的電影《以線勾勒錐形》（*Line Describing a Cone*）或許是最激烈正面衝擊放映與抽象和無物性聯想一起的例子。此影片完全沒有影像內容，只有光線的投射，剛開始是如雷射光般細的光線，然後三十分鐘後逐漸形成完整圓錐形狀（圖 13）。一位評論家說道：「這部影片解開從膠捲到投影之間的謎題，直接展現兩者介於可觸及與不可觸及



臺灣大學圖書館
期刊資料庫

之間的存在」。²⁰ 這部影片不將投影的光線當作僅是影像傳送的媒介，直接把光線轉變成物體，觀者甚至會忍不住想親手觸摸這物體，但是最終結果只有失望。觀者不被侷限在單一觀點，可以自由地移動，穿越光線，背對螢幕，最後便會面對放映機。



圖 13

《以線勾勒錐形》直接衝擊放映和抽象與無物化聯想在一塊而產生的焦慮。好萊塢古典敘事電影則透過製作一完整具體、物質、使人著迷的影像世界，否定此焦慮。不似光學玩具的觀者，這種電影的觀眾被置於可以說是和影像來源有關的黑暗未知之中。爲了觀賞動作的幻象，觀眾必須背對播放儀器。這產生對影像地位認識論的不確定——影像是物質或非物質？近或遠？具體或抽象？

1975 年製作的裝置《周圍光線長片》（*Long Film for Ambient Light*）是麥考所謂「影片」的美學物體更基進的例子，沒有利用

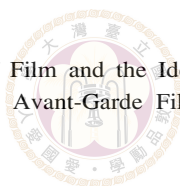
²⁰ Genevieve Yue, "The Last Picture Show: Film and Video Installation in the Late '60s and Early '70s," *Senses of Cinema* 28 (Sept.-Oct. 2003), http://www.sensesofcinema.com/contents/03/28/last_picture_show_installation_60s_70s.html.

我們平時作為媒介的物質（像是《以線勾勒錐形》缺乏平面螢幕及投影影像）。缺少攝影機、底片、投影機、和螢幕，這個作品只處理空間、光線和時間的持續（圖 14）。如威利（Jonathan Walley）所描述：「此作品包含一間空的曼哈頓公寓頂樓，窗戶以紙包覆，晚上則點一盞沒有任何裝飾，掛在天花板的燈泡。這持續二十四小時，觀眾可以在這段期間自由來去，隨意在這空間中移動」。²¹ 威利重新利用雅各（Ken Jacobs）創造的辭彙，稱麥考及其他如夏里茲等人的類似作品為「另類電影」（“paracinema”）。威利認為這些作品受到概念藝術（conceptual art）的強烈影響，「徹底地無物化」，和概念藝術質疑藝術商品化及現代藝術不斷反應媒體特性的觀念一致（反之，他們認為媒體的意涵一直隨著歷史改變）。通常以縮減電影媒體的要素和物質而形成的「電影」這種想法遭到質疑。



圖 14

²¹ Jonathan Walley, “The Material of Film and the Idea of Cinema: Contrasting Practices in Sixties and Seventies Avant-Garde Film,” *October* 103 (Winter 2003): 20.



《周圍光線長片》大半以裝置或表演為形式，因此有效地取代電影院放映的概念，將電影重新置回博物館。巴亦尼主張這些作品批判了媒介的力量。麥考《以線勾勒錐形》的反幻象描述證實了這樣的立場：

這作品處理投射的光線，非將光線視為僅是符號資訊的帶原者，一旦打光在螢幕上，密碼便被解開〔……〕。《以線勾勒錐形》談論影片處理的是影片不能減少的情況：投射的光線。這部影片就只直接處理光線投射的現象，別無其他。這是第一部真正存在三度空間的影片。這部影片只存在於當下：放映的那一個時刻。它和這真實時間以外的東西都無關。沒有任何幻象。這是原始，非間接的經驗：空間和時間都是真實的，而非參照的。²²

假如傳統／古典電影在靠光線傳達影像幻象的概念之下，趨向無物狀態（以及遠離光學玩具的可觸摸性）與公開播放的方向前進，為何強調無物化的過程會有爭論呢？回答這問題得回歸到現代性中放映效果的歷史。

傳統電影的放映使「大過真人活像」的影像比例成為可能，比例的確在早期電影中勢不可擋。但是比例這問題在觀眾身體與特寫、中景、遠鏡頭相對照的關係中內化了。米堤（Jean Mitry）很早在電影理論歷史中便將電影空間當作一種盒子，根據身體和距離與焦點的關係分成不同的面像（法文的鏡頭〔shot〕就是平面〔*plan*〕）。對米堤來說，只要觀眾被攝影機擺了位，身體便成了一個角色，決定鏡頭的焦點、距離和面像。米堤認為藉由特寫、中距離、長距離拍攝（這些區分全是任意的），電影穿透與

²² Anthony McCall, "Line Describing a Cone and Related Films," *October* 103 (Winter 2003): 42.



組織空間的主要的方式就是放映比例。以此類推，比例對電影放映的重要性不但和螢幕的大小（電影「大過真人活像」的性質）有關，內涵上也和身體與空間組織調節裝置的關係有關。

當柯比意（Le Corbusier）在二十世紀初期尋求新的視覺度量時，他發現了音樂模式的用處。音階中斷聲音的連續性，讓聲音能被錄音及歸檔。爲了實現他的視覺新度量，他竟以身體爲基準，運用手肘（腕尺 cubit）、手指（指幅 digit）、拇指（inch）、呎（foot）、步調（pace）等連結身體部位與測量單位的古老傳統。建築是爲設計人類居住的空間，對柯比意來說，這點需反抗純粹抽象的測量基準。²³ 電影提供虛擬身體居住的抽象空間，並且邀請觀眾住進象徵性的形式中。連戲剪輯的規則制定空間必須是可周遊與居住，讓身處期間的觀眾有安全的方向感。連戲剪輯從這個角度來看，代表一種從內部對比例的馴服（或者重新具體化的）形式。早期電影強烈反對特寫鏡頭，因其破壞人體比例——超過正常比例的影像很吸引人但也很令人不安。這顯示電影（及其立論）根本上的方向錯亂，還有電影對回應現代性來臨時的錯位與其時間、空間與視覺的抽象化形式中，想令主體正位的情結。吸收與居住的概念與被影像包圍著迷的感覺都是個人和越來越難以理解的社會網絡之關係不確定與焦慮所產生的症兆，詹明信（Frederic Jameson）形容此缺陷爲探索認知的問題，無法處理「實際生活經驗與結構間逐漸增加的衝突」。²⁴

「大過真人活像」的電影奇觀接手十九世紀全景畫（panorama）遺留的問題，繼承了影像對於空間位置的不確定。

²³ Le Corbusier, *The Modulor: A Harmonious Measure to the Human Scale Universally applicable to Architecture and Mechanics* (Cambridge: Harvard University Press, 1954) 15-21.

²⁴ Fredric Jameson, "Cognitive Mapping," *Marxism and the Interpretation of Culture*, ed. Cary Nelson and Lawrence Grossberg (Urbana: University of Illinois Press, 1988) 349.



柯拉瑞認為，在全景畫中，「觀眾有時會向影像丟擲硬幣好了解他和影像間的距離」。²⁵ 類似全景畫，電影甚至更劇烈地製造影像所在位置的混亂，將所在抽象化。影像的虛擬性非關實質或物性的問題，而是所在處的不確定性。我們可一窺在一種以不按正常比例、圖繪、面向等隨現代化接踵而至的去距離與過度刺激的技術膨脹的影像中，自我解放的欲望。影像的投射加速這些趨勢。

就放映暗將三度空間描繪至二度平面的效果而言，延伸電影（expanded cinema）或「另類電影」是反放映的（甚至如麥考的《以線勾勒錐形》）。²⁶ 而這些作品要求在三度空間中接收，觀眾／觀者不固定在同一位置，可以隨意移動，並且了解那個空間。這即是回到三度空間，恢復身體為測量比例的工具，而非寫實形體。在這裡，援用雕刻是非常重要的。如麥考所言，當你看一部影片時「你進入動態影片的那個地方，你將自己實際身體拋在腦後，而身體則在原地不動。而研究雕塑，或者探索建築空間時，你必須隨處走動，用你的眼睛和身體測量你看到的東西」。²⁷

我們也可在將光學玩具陳列於博物館的復古風，看出對肉身體驗的視覺訴求。對運動不需失去物質性與可接觸性的再現承諾化身為對繪畫理想的投入。頻閃動影盤、活化動片，或是光源式活化動片中跑、跳、及變化的形體通常經細心雕琢繪製，本身即是一個藝術品。雖時光學玩具的出現和攝影同時，光學玩具對影像的物質基礎強調和對投影的瞬息萬變的反對，是對繪畫美學的

²⁵ Jonathan Crary, "Géricault, the Panorama, and Sites of Reality in the Early Nineteenth Century," *Grey Room* 09 (Fall 2002): 19.

²⁶ 這是投影的標準定義之一。在電影中，投影製造兩個二度空間的影像（電影畫面和投影的影像）之間的關係。然而，不論如何多薄（消除厚度），支撐電影畫面的膠捲是三度空間。雖然微薄，正是這樣的厚度，這樣的物質性，在經過影像投影在螢幕上之後便消失了。

²⁷ Anthony McCall, "Round Table: The Projected Image in Contemporary Art," *October* 104 (Spring 2003): 76.

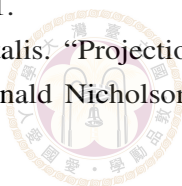
傾斜。這項美學條件使光學玩具能夠收入到博物館中。所謂光學玩具的博物館化（museumification），即以「藝術品」（*objet*）的形式面世，慶祝觀者將動態掌握在手中的短暫歷史片刻的回憶。

另一方面，《以線勾勒錐形》的觀眾伸出手想觸摸光，放映的光束，但是只碰到空間。另類電影或延伸電影中和了放映帶來的影像移位。由於這些影片直接處理影像所在的消失，以致甚至當他們和影像根本**無關時**，也是有關放映造成的空間移位。若無物是這種「電影」的投射（project），又有些什麼結果呢？這些加速去物性又堅信所在處的影片，意圖串連身體、比例與影像重組的現代性，可能是最能由電影顯現出的現代性。像是柯比意等人的影片想再將觀者的身體作為（規模、比例、距離與物質性的）基準。就此點而言，他們使人重新思考影像的所在，和所在之處。



引用書目

- Barthes, Roland. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Trans. Richard Howard. New York: Hill and Wang, 1981.
- Crary, Jonathan. *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge: MIT, 1992.
- . “Géricault, the Panorama, and Sites of Reality in the Early Nineteenth Century.” *Grey Room* 09 (Fall 2002): 7-25.
- Derrida, Jacques. *Archive Fever: A Freudian Impression*. Trans. Prenowitz. Chicago: U of Chicago P, 1996.
- Evans, Arthur B. “Optograms and Fiction: Photo in a Dead Man's Eye.” *Science Fiction Studies* 20.61 (1993): 341-61.
- Jameson, Fredric. “Cognitive Mapping.” *Marxism and the Interpretation of Culture*. Ed. Cary Nelson and Lawrence Grossberg. Urbana: U of Illinois P, 1988.
- Freud, Sigmund. “Negation.” 1925. *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Trans. and ed. James Strachey. vol. 19 of 24 vols. London: Hogarth, 1953-1974. 233-40.
- . “A Case of Paranoia Running Counter to the Psychoanalytical Theory of the Disease.” 1915. *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Trans. and ed. James Strachey. vol. 14 of 24 vols. London: Hogarth, 1953-1974. 261-72.
- Gombrich, E. H. “Conditions of Illusion.” *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Princeton: Princeton UP, 1969. 203-41.
- Laplanche, Jean and J. B. Pontalis. “Projection.” *The Language of Psychoanalysis*. Trans. Donald Nicholson-Smith. Intro. Daniel



- Lagache. New York: Norton, 1973. 349-56.
- Le Corbusier. *The Modulor: A Harmonious Measure to the Human Scale Universally Applicable to Architecture and Mechanics*. Cambridge: Harvard UP, 1954.
- McCall, Anthony. "Line Describing a Cone and Related Films." *October* 103 (Winter 2003): 43-62.
- . "Round Table: The Projected Image in Contemporary Art." *October* 104 (Spring 2003): 71-96.
- Metz, Christian. *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Trans. Celia Britton, Annwyl Williams, et al. Bloomington: Indiana UP, 1982.
- Moholy-Nagy, Laszlo. *Painting, Photography, Film*. Trans. Janet Seligman. Cambridge, MA: MIT P, 1969.
- Mannoni, Laurent. *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema*. Trans. Richard Crangle. Exeter: U of Exeter P, 2000.
- Paini, Dominique. "Should We Put an End to Projection?" Trans. Rosalind Krauss. *October* 110 (2004): 23-48.
- Stafford, Barbara Maria and Frances Terpak. *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen*. Los Angeles: Getty Research Institute, 2001.
- Walley, Jonathan. "The Material of Film and the Idea of Cinema: Contrasting Practices in Sixties and Seventies Avant-Garde Film." *October* 103 (Winter 2003): 15-30.
- Yue, Genevieve. "The Last Picture Show: Film and Video Installation in the Late '60s and Early '70s." *Senses of Cinema* 28 (Sept.-Oct. 2003). <http://www.sensesofcinema.com/contents/03/28/last_picture_show_installation_60s_70s.html>.

