

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

When the Here and Now is a Whale: Animation and Video Work in the 2014 Taipei Biennial

理想情況是這邊會成為一條慢慢在房間中間悠遊的鯨魚，牠的尾巴輕輕撥開空氣

—— 羅荷·普羅沃絲特 (Laure Prouvost)

文 |
江凌青
Chiang Ling-ching
國立中興大學人文與社會科學
研究中心博士後研究員

前言、當影像成為物。

本屆台北雙年展策展人布西歐在策展論述中，很明確地批判了近來在歐美學圈掀起一波討論熱潮的「物件導向哲學／思辨唯實論」(Speculative Realism)，他認為這樣的理論終究只會趨向資本主義的運作，而忽略了人作為主體的意義，甚至將人性當中的奴性也嫁接到其他物質與物種身上，使得「整個世界成為潛在的商品。」¹

布西歐的觀點在當前的學界當中，並非罕見的異議之音。身兼理論家與電腦程式設計師身分的紐約大學教授蓋洛威 (Alexander R. Galloway) 在〈哲學的貧乏：唯實論與後福特主義〉一文當中，也以「我們應如何使大腦意識不再從根本上與資本主義精神完全一致？」這個提問出發，比較思辨唯實論和物件導向的程式語言 (例如 C++ 與 JAVA) 的相似度，以指出當前的日常經驗逐漸由程式、軟體控制的現實，以及這樣的現實如何使人們的思維益發與資本主義沆瀣一氣，甚至身陷其中而不自知的問題。他批判思辨唯實論這種追求「置外於人類意識的絕對真實」的論述，最終不過就是想像了一個「將人與垃圾等同視之的世界」，重點並非它的好壞或對錯，而是這樣的思維是危險的，因為它拒絕了政治決策的效力與歷史脈絡的考察。²

但在本屆台北雙年展當中的許多錄像與動畫作品，卻明顯地超出了布西歐對物件導向哲學的批判，而開啟了一種以影像、虛像的實體化／物化來開展影像歷史研究的潛能。這些動畫與錄像作品都提陳了一個相異於布西歐的論點，也就是在物件導向的思維中提取批判力道並製造意義的可能——這些作品在形式、內容上雖然各異其趣，但它們共享了一個重要的特點，就是影像內容都是形式結構的回音，形式和主題不但同樣重要，它們甚至彼此扣連、交織出一個難以被斷開的整體。

別
傻了，
電影
應該
是要
會
動的。

要進一步討論這些作品如何以影像、虛像的物化來開展影像歷史研究的潛能，就必須從攝影和電影的關係來談。導演克里斯·馬克（Chris Marker, 1921-2012）在談到他以攝影加上旁白而成的科幻短片《堤》（La Jetée, 1962）時，說了這麼一個故事。他在小時候迷上了一種可以用來「顯微」底片的小型機器 Pathéorama，操作方式是將底片一格一格地放進機器內，因為內部置有放大鏡的緣故，所以使用者可以透過機器上的洞孔，欣賞放大的底片——也就是說，這並不是一具投影機，最多只能說是方便使用者用放大鏡觀賞底片的袖珍展示器罷了。

對當時年僅 10 歲的馬克來說，這台機器將「凝視底片的動作與過程」轉換成「可以被操作的裝置」，而這樣的轉換使得他紮紮實實地覺得自己更靠近電影了。但這個電影，其實和螢幕上的電影差距甚遠。廠商製作來給這些迷你展示器播放的底片，並非特定的電影段落，而是以集錦式的方式呈現許多經典電影的劇照；因此，即使使用者轉動底片的速度再快，也無法看見一段流暢的動態影像。卓別林、羅賓漢、拿破崙等不同的演員或角色，都被抽離了原來的劇情脈絡，在這台機器當中與彼此的形象嵌合、碰撞。馬克決定依樣畫葫蘆製作一部「電影」，於是他蒐集素材、製作了適合放進那台機器的底片，並且在底片上畫了一隻貓的各種姿勢，中間穿插字幕，並且興沖沖地放給他的一位朋友看。他還特地選了一位「最聰明」的朋友，因為對方曾經製作出一個迷你舞台，上面還有可以拉起的簾幔和一整個樂隊，馬克心想：這樣的朋友，絕對能理解這部「貓電影」的箇中之妙吧。

未料，對方看了馬克的作品之後，只是冷冷地說：「別傻了，電影應該是要會動的。沒有人可以用靜止的影像（still images）做出一部電影。」³ 30 年後，馬克拍了一部幾乎完全以攝影集合而成的科幻電影，也就是影響了無數藝術家與導演的《堤》。這部電影甚至還被改編為商業劇情片《未來總動員》（Twelve Monkeys, 1995），由此可見其影響力。《堤》打破了攝影照片和電影影像分屬「物件」和「製造幻象效果的投影影像」的界線，以聲音的介入提出了一種「當影像成為物」的影音編輯策略，進而使得這部作品能自由地出入於現在、過去、未來之間，也出入於幻想與現實之間，而跳脫了動態影像敘事過去恪守的時間與空間概念。

面對這樣的作品，專門研究攝影的藝評家大衛·坎普尼（David Campany）的提問顯得特別適切：「電影與攝影真的是分屬於當下與過去的媒材嗎？電影真的比一張照片更不能被定位為『物』嗎？電影的動態就是敘事性的嗎？攝影的靜止狀態就代表了反敘事嗎？」⁴

在這次的雙年展中，我們就可以發現許多試圖延續《堤》以「照片作為一種物件」與「影像作為一種虛像」的模糊關係而開展出來的影像論述，這些作品幫助我們更細膩地去思考影像、類型、敘事、真實與歷史之間的關係。

在
真實
的
迴
返
中
展
示
時
間。

要討論「當代錄像藝術」這樣一個本身就充滿了不確定性的「分類」⁵，我們或許可以從多明尼克·巴伊尼（Dominique Païni）在 2002 年由《電影筆記》出版的《展示時間》（Le Temps Exposé : Le Cinéma de la Salle au Musée）當中提出的「錄像藝術分期」談起。巴伊尼將錄像藝術家分為四個世代，其中的第四代，也就是當代錄像藝術家，是道格·阿特肯（Doug Aitken）、佩羅蒂·瑞斯特（Pipilotti Rist）、珊·泰勒－伍德（Sam Taylor-Wood）等崛起於 90 年代晚期、以多元的方式運用了原本被視為專屬於電影的手法與製作模式的藝術家，他

們的特色在於，他們和電影產生關聯的方式不再只是圖像學式的挪用，而是將電影對於時間的結構性思考導入美術館這個非制式的觀影環境當中。⁶

與這種時間展示的創作同時浮現的另一個趨勢，則是哈爾·福斯特（Hal Foster）在《真實的迴返》（*The Return of the Real*, 1996）當中提及當代藝術對「真實」的追求。福斯特分析道，藝術史會不斷出現新的「前衛」（*Avant-garde*），因為前一個潮流與輪迴終究會走向不可避免的失敗。⁷以 90 年代為例，藝術家之所以對於歷史創傷特別感興趣，就是因為他們對於前一個時期的後結構主義對符號、象徵的過分強調感到不滿，所以希望藉由這種見證血淋淋的創傷的方式，來將外在世界的真實拉進藝術裡。⁸

「真實的迴返」是從 90 年代至今發展益發穩健的一條創作方向，其最深遠的影響，就是藝術圈出現了越來越多紀錄片形態的作品（也因此有藝術圈在 2000 年後出現了「紀錄片轉向」之說）⁹，這個現象在卡塞爾文件展這類大型國際策展中，特別明顯。從影像科技演變的層面來看，這種真實的迴返要省思的問題，就是數位科技興起使得影像的後製與操弄越來越多，甚至已經到了曼諾維奇（Lev Manovich）說的「當前的電影和動畫其實沒什麼差別」的程度。¹⁰

福斯特提醒了我們一件很重要的事，就是當我們在藝術中討論議題（例如歷史創傷）時，它關乎的其實不只是議題本身的社會、文化與歷史脈絡，也是與藝術史產生辯證關係的媒介演變的問題。也就是說，除了討論議題的內涵，也必須在藝術的脈絡當中思考，「為何這個議題，是在這個時代顯得特別迫切地需要透過藝術來被討論？」這件事。而這個問題，正是本屆雙年展中許多以動畫和錄像為表現形式的藝術家們共同關注的面向。

在本屆雙年展當中，泰菴·馬達尼（Tala Madani）的停格動畫《老工廠》（*Old Factory*）與《走錯房子了》（*Wrong House*），以及鄭曦然（Ian Cheng）以模擬遊戲的概念完成的數位動畫《跟鈾一樣單調》（*Droning Like an Ur*），就在真實的迴返當中，開發出展示時間的不同策略。在這兩位藝術家的動畫中，時間的結構不是用來推動情節的敘事時間（*narrative time*），而是用來延展素材、展現素材的真實時間（*real time*）。



右圖——
泰菴·馬達尼（Tala Madani），
《老工廠》（*Old Factory*），2014，
動畫、無聲，2' 49"



在馬達尼的作品中，這個素材就是油彩顏料，他在影片中插入了許多強調顏料本身的滴流、噴濺效果的畫面——這些因油彩顏料本身的物質特性而生的效果，又直接推動了角色們的行為。在《老工廠》當中，這個行為就是向前方丟擲泥塊，並且在畫面上造成顏料滴流的效果，而在《走錯房子了》裡，則是手繪出來的角色與電腦繪圖人物之間的打鬥，造成兩種視覺肌理之間的衝突。顏料本身的媒材特性，不但透過動態影像的形制而被突顯出來（例如在《老工廠》當中，被拋擲到鏡頭上的油彩，由上而下地滴流滿整個畫面，這樣的媒材效果不是單張畫面能呈現的），也透過了「形式的回音」，也就是那些透過特定動作來突顯媒材效果的角色設定（角色之間的打鬥，是為了突顯以油彩構成的身體所能表現的張力與肌理），而得到突顯。

上圖——
馬達尼，《走錯房子了》
（Wrong House），2014，動畫、無聲，
3' 31"

下圖——
馬達尼，《3-D 榨汁》
（3-D Squeeze），2014，油彩麻布，
193×304 cm



在鄭曦然的作品中，這個素材就是控制數位遊戲的演算法，這個演算法透過遊戲角色的不斷變身而被具象化。這樣由虛轉實的過程，一方面使得那看不見的演算法被擬人化，但另一方面，又因為形象的動輒散形，使得觀者能與影像中的角色拉開距離，而將之視為一個有別於主體的「物」。

馬達尼和鄭曦然的作品，都藉由動態影像展示時間的特質，來將他們所使用的素材轉化為一種「形象物件」。之所以說是物件，是因為這些用以展示素材特性的畫面，其目標已不再是給與觀者一個相對於「他們所處的這裡」（here）的「被影像再現的那裡」（there），而是一種排除了空間定位效果（spatial orientation）的影像編排策略，這個策略的目標是將影像段落（sequence）收束為一個根植於媒材特性而來的概念，而非以此鋪陳出具有先後順序的情節。無論是在《老工廠》與《走錯房子了》當中、汁肉飽滿且不斷噴濺出顏料的半裸男子，又或是在《跟鈹一樣單調》當中那個造型不斷散開又重新聚攏的無性別身份，它們的身體形象並非單純的「再現效果」，而是與構成這個形象的素材本身的「呈現效果」並置。

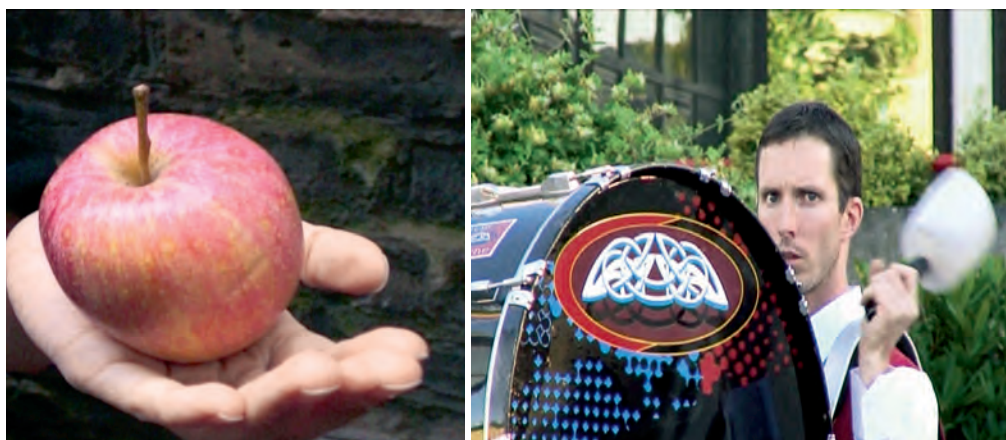
錄像藝術的排版化。

瑞秋·羅絲（Rachel Rose）剪接不同影像來源與資訊而完成的論文式影像《坐著、吃著、睡著》（Sitting Feeding Sleeping），與羅荷·普羅沃絲特（Laure Prouvost）以圖文剪接的策略來對錄像藝術本身進行後設批判的《它、熱、擊》（It, Heat, Hit），則是將上述動畫作品對於影像素材的物件化，推衍到多元物件排列的層次，進而提出了一種以「圖文的編輯與排版」為主要策略的新形態錄像藝術。

這兩位年輕的女性藝術家，都不約而同地強調了字幕、字卡這些在有聲電影出現之後就逐漸退位的訊息機制，這其實呼應了電腦興起之後、伴隨著桌面、視窗而出現的新型態圖文接收模式，但又不全然只是順應數位文化而產生的形式調度。這兩位藝術家都分別以排版化的錄像藝術，實踐了她們真正的創作動力來源——也就是透過動態影像來執行文化翻譯。¹¹

上圖——
鄭曦然，《跟鈹一樣單調》（Droning Like an Ur），2014，
現場模擬、彩色、有聲，無限長

在《坐著、吃著、睡著》這件作品中，羅絲探討的主題是不同文化對「死亡」的定義，也就是「一具身體何時被認為已經死亡」的問題，為此她展開了研究，方法包括閱讀學術論文、



造訪動物園與大學的實驗室等。對於影像的編輯，她的理解是這樣的：「錄像是一個工具，它拿取這些經驗、編輯它們（實質意義上的），然後將它們以更為透明的表述方式來呈現。」¹² 在這個編輯過程中，是文字負責串連那些取材自各種場景、事件與文化的圖像，而非影像與影像之間的時空關係。影像與影像之間的關連，是透過文字而得到確認，這點在《它、熱、擊》當中也十分明顯。兩者的不同之處在於，《坐著、吃著、睡著》關注的仍是以動態影像來「書寫」一個特定議題的可能性，這些文字甚至可以被視為一篇以「你僅是轉化一切物質的一個工具／或是更直觀的來說／你因為你的突變而存在」為結論的小論文，而影像版本則是藝術家試圖翻譯這段論述後的成果；但《它、熱、擊》關注的則完全是影像書寫本身的理論化，它翻譯的對象是錄像藝術，甚至影像本身，最明顯的例子，就是普羅沃絲特將語意當中的抽象層次（例如情節的轉折、情緒的張力）一概轉化為具體的影像，例如當旁白說出「在這邊影片必須轉向」時，下一個出現就是一台汽車緊急轉彎的畫面，但在傳統的影像剪接上，這種「轉向」的存在其實提取自敘事，而非來自圖像提供的資訊。

上圖——
普羅沃絲特，《它、熱、擊》(It, Heat, Hit)，2010-2014，錄像（彩色／有聲）、複合媒材裝置，錄像：7' 20"，尺寸依展場空間而定



這兩件作品，都提出了一種以圖文排版為操作策略的、排版化的錄像藝術。排版考慮的是平面影像與平面文字的搭配，而傳統的剪接概念強調的則是不同的三度空間之間的關係，不但「文字」應該要被隱藏起來，影像的邊框其實也是隱形的——畢竟人們在看電影，甚至看多數錄像的時候，觀者會自動想像在景框之外，還有一個與影像呈現的景觀相連的空間，這就是電影理論學者巴贊（André Bazin）指出的，電影和繪畫相較之下是一種由內而外的、離心式的圖像呈現。¹³和這種離心模式相較之下，《它、熱、擊》和《坐著、吃著、睡著》雖然使用的影像素材仍多屬攝影式影像（photographic image），但它們的影像配置邏輯，更近似於圖像小說，在這樣的模式當中，「框」不但不是隱形的，還是構成視覺效果的主要零件。

但是，上述兩件作品終究不是平面的圖像小說，而是包涵影音效果的錄像裝置，它們強調的不僅是影像的組裝，也是這樣的組裝模式與展示空間之間的關連。普羅沃絲特在《它、熱、擊》的投影間周遭設置的植物、黑底白字標語、混合了印刷品與立體物件而成的複合媒材雕塑，在在將影像當中的幻象效果代換為「物」。在錄像當中出現的那些實體化的譬喻，衝出了螢幕、拆除了景框，蔓延、堆累出一座由平面圖像與立體雕塑混種的巢城。這樣的代換工作最終讓影像透過文字敘述而成為具體的物，例如在一面標語上出現的句子「理想情況是這邊會成為一條慢慢在房間中間悠遊的鯨魚，牠的尾巴輕輕撥開空氣」，試圖建構的就是一種讓「想像的影像／形象」挪動了物理現實的狀態。

這樣的企圖，也可以讓我們進一步連結到其他裝置規模更為龐大的作品。弗里曼和洛威（Jonah Freeman & Justin Lowe）的《浮動鏈》（The Floating Chain）、蜜卡·羅登伯格（Mika Rottenberg）的《缸球靈洞》（Bowls Ball Soul Holes）和納撒尼爾·梅勒（Nathaniel Mellors）的《尼安德塔人容器》（Neanderthal Container），都分別以繁複如電影場景的裝置（與《浮動鏈》的影像版本相呼應的裝置《浮動鏈（假牆）》（The Floating Chain [Fake Wall]），邀請觀者深入美術館的行政區域，在這些非制式展區的空間當中，目擊在影片中出現的物件與場景）、特定的建築空間（《缸球靈洞》的展示環境類似在該片當中出現的狹小隔間，有低矮的天花板，入口處則是一扇巨大的旋轉門，既是門、也是能用來改變空間配置的假牆），以及與影像相關的雕塑物件（在錄像版本的《尼安德塔人容器》展場外，有兩個機械電動頭顱，分別呈現不同樣貌的尼安德塔人），這些裝置、建物與雕塑，都是從影像內部延伸到外部的、影像的實體化，是將過去的錄像藝術排斥的幻象效果轉化為「物」，並且

上圖——
瑞秋·羅絲（Rachel Rose），
《坐著、吃著、睡著》
（Sitting Feeding Sleeping），2013，
HD 錄像（彩色／有聲），9' 49"



右/下圖——

蜜卡·羅登伯格 (Mika Rottenberg) · 《紅球靈洞》
(Bowls Ball Soul Holes) · 2014 · 錄像 (彩色/有聲) · 雕塑裝置 · 錄像: 28' · 尺寸依展場空間而定;
北美館展覽現場





進一步組裝出新的混種影像形式。在此形式之中，觀者必須仰賴影像提供的幻象效果，來確認那些在展場中出現的實體物件；在這個人們已經習慣影像的程度不下於對物件的熟悉程度的時代，影像反過來成為提供現實索引的實體之物——而《浮動鏈》、《缸球靈洞》與《尼安德塔人容器》這幾件在裝置上甚為複雜的作品，則將這樣無所不在的當代經驗，提供了劇場化的演繹。在這些作品中，被排版的不只是圖像與文字，也是時間和空間。

結論。

在這次雙年展中，許多錄像裝置關注的真實，並不限定於歷史、社會、文化、政治層面的真實，而是影像科技本身的歷史脈絡，以及這樣的脈絡推衍出來的真實，而歷史內涵取決於影音編排形式如何影響觀者理解、接收與詮釋影像及其試圖傳達的敘事和議題當中，而不只停留在對議題本身的理解上。當藝術家們挪用電影的運鏡與類型語言（例如《浮動鏈》、《缸球靈洞》與《尼安德塔人容器》都不時出現近似於敘事電影的運鏡方式、剪接模式、旁白與配樂的配置），目的並不是為了複製電影說故事的方式，而是藉由挪用、重組這種更為一般觀眾所熟悉的影音編排模式，來評論這種影像敘事的模式，進而以這樣的評論力道，帶出他們關注的議題。這些作品優先考量的是如何透過創作來提出特殊的影像史觀，之後才是藉由這樣的史觀來讓特定的議題「以更透明的表述方式來呈現」。¹⁴

回到坎普尼的提問：「電影與攝影真的是分屬於當下與過去的媒材嗎？電影真的比一張照片更不能被定位為『物』嗎？電影的動態就是敘事性的嗎？攝影的靜止狀態就代表了反敘事嗎？」本文觸及的作品紛紛展現了「當影像成為物」而生的評論與剖析潛力，這樣的潛力足以讓當代藝術脈絡當中的影像與錄像藝術代替電影，以否定句來回覆上述那一連串的問題。當觀者所處的當下，在普羅沃絲特的文字指示下，成為「在房間中間悠遊的鯨魚，牠的尾巴輕輕撥開空氣」，那樣的想像路徑其實是圖文交織、物件紛陳的。

上圖——
納撒尼爾·梅勒（Nathaniel Mellors），《尼安德塔金星一、二、三》（Neanderthal Venus 1, 2 & 3），2014，攝影曬印輸出，尺寸依展場空間而定



上圖——
梅勒，《尼安德塔人容器》（Neanderthal Container），2014，HD 錄像（彩色／有聲），28'

- 1 尼可拉·布西歐，〈劇烈加速度：藝術在「人類世」〉，2014 年台北雙年展策展論述。
- 2 Alexander R. Galloway, "The Poverty of Philosophy: Realism and Post-Fordism," *Critical Inquiry*, Vol. 39, No.2 (Winter 2013), pp. 347-366. 中文版：蓋洛威著、王聖智譯，〈哲學的貧乏：唯實論與後福特主義（1）〉，《藝外》第 58 期，2014 年 7 月，頁 74-83；蓋洛威著、王聖智譯，〈哲學的貧乏：唯實論與後福特主義（2）〉，《藝外》第 59 期，2014 年 8 月，頁 72-82。
- 3 Chris Marker, "La Jetée," Brochure for DVD of *La Jetée* and *Sans Soleil*, edited by Nouveaux Pictures, Argos Film, 2003. 本文亦被收入 Chris Marker, "La Jetée," in David Company (ed.), *The Cinematic* (London: Whitechapel Gallery/Cambridge: The MIT Press), pp. 175-76.
- 4 David Company, "Introduction: When to be Fast? When to be Slow?" in *The Cinematic*, p.15.
- 5 當我們在當代藝術的脈絡當中提到「錄像藝術」、「錄像裝置」時，其代表的意義已經和 60 年代處於萌芽階段時的錄像藝術非常不同。過去的錄像藝術強調的是錄影磁帶和膠卷的差異，但如今的錄像藝術則逐漸成為一個約定俗成的用語，其核心是展示脈絡的多元與廣義的動態影像創作。相關討論可參考孫松榮、王柏偉主編，「錄影的微明：1980 年代以來的臺灣錄影藝術」專題，《藝術觀點》第 59 期，2014 年 7 月，頁 4-96。
- 6 巴伊尼所指的第一代的錄像藝術家，就是白南準、維多·阿孔希（Vito Acconci）等最早用錄影磁帶創作，並且創造出一種複合形態的藝術家；第二代的錄像藝術家，則是蓋瑞·希爾（Gary Hill）、比爾·維歐拉（Bill Viola）等專注於發展錄像藝術美學的藝術家；第三代的，則是道格拉斯·戈登（Douglas Gordon）和皮耶·雨格（Pierre Huyghe）等挪用經典電影的藝術家，戈登的〈24 小時驚魂記〉（24 Hour Psycho, 1993）將希區考克的《驚魂記》延長為 24 小時，雨格的雙頻錄像裝置〈第三記憶〉（The Third Memory, 1999）則是重新演繹了改編自真實事件的《熱天午後》（Dog Day Afternoon, 1975）當中的片段，而且是請真實事件的主人翁來演出，並將此新拍的片段和電影畫面並置。Dominique Paini, *Le temps exposé : Le cinéma de la salle au musée* (Paris: Cahiers du cinéma, 2002), p. 66-69.
- 7 Hal Foster, *The Return of the Real* (Cambridge: MIT Press, 1996), p. 166.
- 8 在這裡，我們必須謹慎區別福斯特所謂的「真實」和布希歐、蓋洛威批判的「思辨唯實論」所談的真實之間的差異。福斯特所謂的真實，其實是相對於思辨唯實論的唯物論觀點，強調的是歷史、社會的建構，而非唯實論講求的那種獨立於歷史脈絡之外的「絕對」（the absolute）。
- 9 關於「當代藝術領域的紀錄片轉向」之相關討論，請參考 Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* (Amsterdam: Amsterdam University Press), pp. 157, 162, 168, 222 n.13.
- 10 Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press, 2001), p.295.
- 11 誠然，近來有越來越多電影導演善用字卡的圖像效果，例如昆丁·塔倫提諾（Quentin Tarantino）與魏斯·安德森（Wes Anderson），這是一個值得另闢專文討論的電影史研究題材。
- 12 "Rachel Rose Interviewed by Ruba Katrib," *Vdrome*, March 2014, <http://www.vdrome.org/rose.html> (2014. 11.1 瀏覽)
- 13 André Bazin, "Painting and cinema," in *What is cinema?*, Vol. 1, trans. Hugh Gray (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1967), p.166.
- 14 同註 12。