48-51

《破裂的隱喻》

在文化創意邏輯的遊戲中我們能期待什麼樣的好電影？

破裂的隱喻
閻嘯平著/伴三工作室
9912/373頁/20x21公分/300元/平裝
ISBN 9789572859018/987

王志欽 ◎ 自由撰稿人

有一個義大利的電影理論家說自從第二次世界大戰以來，電影理論的發展是有「斷裂」的。二戰以來也剛好是電影理論眞正要開始蓬勃的時期，可惜似乎到了一九八〇年代左右整個理論界好像陷入了瓶頸。無論如何，電影的理論發展確實如這位叫做卡塞提的人說的那樣有「斷裂」，法國、英美乃至於國內的學者幾乎無不認同他的觀點，畢竟他的書裡頭頗細膩地交代了整個發展歷程。不過，現在這本《破裂的隱喻》說其實不然，是因爲整個時代對藝術的關注轉向，而用了不同的認識論與方法論使然。爲此，作者利用了數十頁把二戰以來的電影理論發展概況具體而微且切中核心地介紹了一遍。

事實上，這本原本要叫做「卡薩布蘭卡的賊」的書，正因爲卡塞提問題，而重新規劃了一條專爲讀者安排的觀影路線，爲的就是重新回到某種「元理論」的角度來建構足夠的電影知識。作者對於這本信息量巨大的專著自謙只是一本「導論」，確實，它要兼顧那麼多電影乃至於文藝理論方法，並且多數都花了篇幅說明這些其核心原理與使用方式，又礙於篇幅的限制，當然只能是「導論」。但在整體說明上極爲細膩又條理清晰。說它是一本指導手冊亦不爲過。比如從92頁至98頁，針對將耶姆斯列夫（L. Hjelmslev）的語符學落實到影片分析時該怎麼調整的具體方法，便以步驟性的方式解釋，有如教師手冊一般。

無論如何，多虧這位卡塞提，讓作者重新整理了一本既可以說是電影導論，亦可說是電影理論導論，同時亦是影片分析方法指導手冊。而這些內容不過只是書中的第一部分。說它是電影導論，那是因爲它僅僅用「楔子」一段，帶出電影的特殊與非特殊材料的本質：特殊的是電影有攝影機的運動，以及電影還是由底片的運轉構成影像；非特殊材料則有賴其他藝術源遠流長的發展中萃取適合表現在電影中的特點，有來自文學、戲劇、音樂和繪畫的。這麼一來，讀者至少一開始便建立了一點基本的態度，而不至於要求電影表現出太多它所不能的事情；同時亦可理解某些讓觀眾留下好印象的東西，或許不完全是電影的功勞。

那麼，有了一個基本共識之後，就可以進一步來探究一下電影在它的理論發展過程有怎樣的演進，尤其這個演化的過程往往也伴隨著電影本身的發展歷史有著不同的風貌。這個梳理，恰好可以重新檢視卡塞提的問題，這就構成了〈斷裂的隱喻〉一章。可是這一章或許讀來不容易消化，畢竟爲了找出卡塞提的問題，作者還先行繞了一圈交代了一下被卡塞提挪用的「認識論斷裂」之說，原來是社會學家阿圖塞（L. Althusser）拿來談馬克斯（K. Marx）時用上的，結果文章追蹤這條意義的逃逸路線時，不免也得將沿途的發現一一寫來。這當然增加了文章的信息量。不過這段旅程絕對不會白費，畢竟政治本來就是作者的本業，而阿圖塞的問題也恰好是作者在法國研習政治時的論文成果。無論如何，走過這條荊棘之路後，便可以開闊了。那麼就該給自己一點點犒賞。

緊接著的三章，有步驟的引導讀者實現不同的階段性任務。曾經康德（I. Kant）透過三本不同的《判斷》來提出以下這些問題：「我如何能知道什麼？」、「我想該知道什麼？」、「我有權期待什麼？」，可是時代不同了，不要說後現代了，即便是半個世紀之前的後結構主義時代，都已經不追求這種所謂的「大敘事」了，更何況偏見合理化的後現代狀況呢？不過，也有社會學家更早意識到這個問題，一位叫阿弘（R. Aron）的人（是他早於所有人發現阿圖塞的理論原來很有問題），修正了康德的三段式提問，結合社會學與人類學的關切方向後，改成：「對於這個我生活其中而又想對之客觀認識的社會，我如何認識才算合理？」、「對這個我知之甚少又無法預測其未來的社會，我應該做什麼？」、「對這個包括現在以及立刻就要到來的世界，我能期待什麼？」這麼一來，這些提問似乎比較生活化，回歸一種日常的探問。

這樣的修正剛好也容易轉化成各種領域的詢問，包括電影。作者將之移植爲：「我能如何認識影片？」、「我應該認識什麼樣的好影片？」以及「我能期待什麼樣的好電影？」

或許讀者會疑惑，如何認識？但認識了又如何。眞正認識一部影片的構成方式後，當然就不會再受到限制。來自創作者對觀眾的框限，來自發行商對觀眾的誤導，來自評論界對觀眾的迷惑。爲此，作者替讀者整理了一張影片的材料總表，名之爲「蒙太奇的譜系」，因爲電影是透過各種材料的組合而成，組合的行爲姑且稱爲蒙太奇：取其「連接」之意；而這些材料本身匯聚在一起之後，或能產生新的或高於材料本身的意義，亦可取蒙太奇的「升高」之意。所以前人才說，電影的生命來自蒙太奇。現在，這張總表至少足以讓讀者理解，想要認識一部影片的依據。

事實上，從這個表裡頭的隨意一個局部抒發，都能夠誘發出一篇動人的評論。作者還怕讀者對於這個表的操作感到陌生，所以拿了到美國拍片的德國導演劉別謙（E. Lubitsch）的經典傑作《生死問題》（To be or not to be）來作示範，具體操作這些方法。用意無非是示範工具，但同時爲了凸顯這工具的有效性，挑選劉別謙的意義就格外不同，因爲這位導演素來因爲「劉別謙輕觸」而聞

名於電影史，但是眾說紛紜卻沒有人能眞的說清楚這個「輕觸」到底是什麼。結果，透過這張蒙太奇譜系基本上就迎刃而解了，證明了有足夠的工具，便可以解決看似無法被破譯的問題。就算電影一如其他的藝術般，在創作的過程中有某種程度的神秘性——許多評論或研究者甚至還要加深這個神話——可是畢竟藝術總有其生成法則吧。

無論如何，先有了認識影片的方法，當然進一步就要懂得欣賞好影片。在這個建立個人品味的時代，好比說就連文化創意產業都要將生活品味當作其中一個類別，那麼在認識好的影片之後，才至少可以在這一項現代人不可或缺的「休閒」活動——看電影——建立自己的品味：自己當自己的選片指南、意見領袖。所以當知不同的影片類屬該有不同的欣賞角度。因此作者主要以影片中的「觀點」設計來探討。畢竟觀眾的認同效果本來就是自銀幕前後的交替作用，雖然一般來說都是單向的：從銀幕傳送到觀眾這一方。能夠理解這部分的創作策略，即能找到觀看者與言說者之間的平衡，因而能盡可能地公正並且也能公正地處理對這些不同影片——商業片、紀實片、實驗片以及政治片等四類——各自歸屬的評價標準，觀眾亦當可更多地保持選擇的自由性。

再接著，既然已經認識了影片，也知道該怎麼欣賞好的影片。那麼或許就可以再進一步透過理解一部影片被創作出來所會面臨的各個環節之後，便能期待好的影片——當然，是在有條件下的好影片，而不是一種天眞式的理想影片。所以書中設計了一張電影產業總表，清楚地列出電影的生成環節。然後，讀者當能意識到期待好電影是眞的能實現，特別是瞭解到原來影片的材料還有如此多可能性，而電影創作的環境也時時在變——有時變得更好，但也有變得較差的——其可能性與精彩性亦令人期待。

讀者好好品玩第一部分之後，基本上已經足以成爲一個電影的品味者。不過本書的作者還不甘於此，遂有第二部分的設計。第一部分的完成已經讓本書有別於坊間充斥的「文集式」電影著作風潮，而可以稱爲一本相當獨特的電影專書；第二部分更進一步讓本書有了一種迫切的存在價值。

首先，是作者先稍稍離開純粹的電影理論，來到另一個看起來幾乎完全不相干的領域：中國古典的修辭學——賦比興。事實上，過去確實有將賦比興拿到電影評論的先例，可惜先進的努力在既沒有弄懂賦比興的本質，同時亦未完善地掌握電影分析的知識，而在兩方面都迷失而白費。本書重新回到這個議題，並且先不急著從電影來談，反而回到《詩經》中來理解究竟這專屬於中國的修辭理論到底要說什麼；更有趣的是，作者一結合起結構主義符號學的方法之後，反而更清楚地看到此修辭理論所具體涉及的分析法、創作法的所在，好比說，「賦」對應了結構主義的「組合關係」、「比」則貼近「類聚關係」的創作方法。只不過，與求實證的西方理論不同點在於，「興發」的境界確實帶有某種不可言說性：這取決於創作者當時的創作環境與狀態。一旦瞭解了這些基本概念後，回扣第一部分的種種分析方法，比如那個蒙太奇譜系表（可以找到「比」的材料），比如第二章中介紹的敘事結構（可

以尋覓「賦」的組成法則），再加上借用西方文學批評方法以及對《生死問題》的具體分析，亦能掌握所謂「興」的修辭原理。如此中西合體，豈不構成一次既獨特又迫切的實驗？說起來，這次的努力不無推翻人們對於中國傳統思想的偏見，古人的許多智慧不但可用，且還相當好用！在本書中從賦比興到西方結構主義的貫通，似乎也爲一個多世紀以來被逐漸背棄的中國傳統思想尋回一小條可能的實用之道。

進而，本書還應時地在官方欲極力推動文化創意產業的前提下，特別構思了一個篇章來掌握文化產業的場域邏輯；否則，在本書出版前幾個月我原先獲知的、關於本書的編輯訊息並沒有包含此章，顯見作者有意爲這個不只是臺灣，也是世界政策大方向的文化產業提出一些同樣是原理性的思考方向。於是，作者特別將電影產業關係結構圖（第203頁）擴大到整個文化產業的關係圖（第313頁，又來一張表！），除了爲讀者整合了一張清晰的圖表以理解文化產業涉及的面向，並在解說的內文中向讀者提醒這些面向可以發展與需要留意的環節。或可說是一張參與文化創意產業行列的藍圖。

稍不留心，可能會以爲本書過於理論化，畢竟書名的副標題是這麼說的：「研習電影符號學的策略遊戲I 理論篇」，但讀者當留意「遊戲」二字，顯示這本書在嚴肅之中仍透露出許多玩心，才會想到要如此結合與歸整各式相關理論與工具。但切勿覺得理論無可用，而要推敲該如何用。在這個創作力匱乏的年代，或許我們首先還是需要藉助一些已然透過整理而彙編出來的理論來幫助更深切的創作。「在創作失去活力的時期，爲了分析創作力枯竭的原因，爲文藝的復興創設條件，理論是會帶來成效的。」這是法國最偉大的電影評論家巴贊（A. Bazin）——他同時也是因其速寫的文章欲關切的領域太廣而經常招致對手批評的狂熱影迷，事實上他的絕大部分文章都帶有振奮人心的效果——對一位義大利（又是）評論家提出的建言。至少，作者也向巴贊看齊，透過極爲生動的文字引領讀者來到一個布滿荊棘的道路，就像作者在書中想望的境界：「如果電影符號學的論文能寫得更加生動而易懂，如果影片分析與作者分析能寫得更加明晰、簡潔而實用，當能爲影片創作學提供最大的助力，也能爲電影創作者提供極多的參酌。」在我粗淺的智識判斷，或說八九不離十了。其實，作者在他這「研習電影符號學的策略遊戲」續編「互文篇」《追憶在巴黎看電影的點點滴滴》（2011年2月出版）示範了電影評論的書寫形式跟透析角度可以自在到什麼樣的程度，而這些遊戲所依據的規則，基本上都已經寫明在這本《破裂的隱喻》中了。ISBN

延伸閱讀

閻嘯平（2011年2月）。追憶在巴黎看電影的點點滴滴。臺北市：伴三工作室。