

當代影像的命運：

從琳賽·席爾的創作觀察當代錄像裝置對電影美學的擴延與回返

【目次】

中文摘要與關鍵字.....	3
英文摘要與關鍵字.....	3
一、緒論：在視覺藝術與電影跨界交涉下的當代錄像裝置.....	4
二、布魯諾的「觸感空間」美學觀	
2.1 觸感空間的由來：電影與建築的共通性.....	7
2.2 想像的路徑：電影裡的風景.....	8
2.3 從窺視者到旅行者：從身體出發的電影.....	10
2.4 電影系譜的擴延：當代藝術與電影.....	12
三、當代錄像中的觸感空間：以琳賽·席爾的作品為例	
3.1 作品〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉.....	15
3.2 作品〈命運終該如此之一〉.....	18
3.3 作品〈命運終該如此之二〉.....	19
3.4 回歸與擴延：〈命運終該如此〉的文本敘事.....	21
四、結論.....	24
圖錄.....	26
參考書目.....	30

摘要

本論文以視覺文化研究學者吉莉安娜·布魯諾（Giuliana Bruno）強調觸覺與遊歷經驗的電影美學觀，以及她對當代藝術與電影系譜的觀察，來探測當代錄像裝置對電影史的指涉，並且以英國當代女性藝術家琳賽·席爾的作品來進行延伸論述。席爾早期的創作，多以表演藝術的形式來呈現她將自己當作一具攝影機的成果，自 2005 年則開始發展出更為浩大的規模，以結合紀錄片美學、檔案資料與大型空間裝置的影像藝術作品來不斷重複省思影像媒介的發展脈絡，並且持續對早期電影史作出呼應。本論文將從布魯諾如何以空間性的觀點來論述電影、到她如何連結電影史出現之前的繪畫史變動，再到她如何從觀者自身感官的角度，來深化她以建築與景觀的理論建立起來的電影美學範型，並且以席爾的創作來呼應布魯諾對當代藝術的論述，最後提陳一種「不僅是擴延，更是回返」的跨域史觀，強調電影如何以一種歷史空間的形式影響當代藝術語彙，而這樣的交互指涉又如何仰賴觀者作為一種穿越與實踐的媒介。

關鍵字：吉莉安娜·布魯諾，琳賽·席爾，空間性，視覺性，當代錄像裝置，擴延電影，電影美學

Abstract

This essay aims to apply Giuliana Bruno's concept of film aesthetics, which emphasizes on the haptic and traversing experiences brought by the cinema, and her observations on contemporary art and the genealogy of film, to explore contemporary film and video installations' references to the early history of film. The British contemporary artist Lindsay Seers' works will be used to extend the discourse. Seers' earlier works are usually performance pieces displaying the results of using herself as a camera; however, her works began to develop a bigger scale composed of documentary aesthetics, archives and spatial construction since 2005, in order to ponder on the contexts of image media and to respond to the early history of film. This essay will start from how Bruno constructs her discourse on cinema from the perspective of spatiality, to how she links art history happening before film history to the birth of the new media, and how she deepens film aesthetics from the sensory experiences of spectators. Finally, Seers' works will be applied to respond to Bruno's discourse on contemporary art, with a conclusive historical perspective of "not only expanding, but also returning", which emphasizes on how cinema influences the language of contemporary art as a historic space and how the overarching relationship depends on the spectator as a traversing and practicing medium.

Key Words: Giuliana Bruno, Lindsay Seers, spatiality, visuality, contemporary film and video installation art, expanded cinema, film aesthetics

一、緒論：在視覺藝術與電影跨界交涉下的當代錄像裝置

哈佛視覺與環境研究系教授吉莉安娜·布魯諾（Giuliana Bruno）長期鑽研視覺藝術、建築與電影的交互關係，在她最為關鍵的著作《情感地圖：藝術、建築與電影中的旅程》裡¹，她提出了一種混合了自傳文體與文化史觀的影像美學思維，並且深入探討建築空間與影像空間的相似性，進而提出影像不該只被凝視，更需要被感受、被經驗，正如人類以自身的運動路線來感受建築、進而以充滿個人情感與觀點的角度來建立對空間的記憶一樣。在既定的影像範圍內，觀者以想像與情感經歷了一場以觸感為主宰的感官之旅，也因此使得電影並非只是平面的螢幕，而是具有景深的空間。延伸此觀念，最理想的影像呈現是無處不是螢幕、事事皆是故事，而巴贊對理想電影的願景：「不再有演員、不再有故事、不再有佈景，在完美的美學幻象所呈現的真實中，電影已不存在。」²也因此得以實現。

本文的目標是將布魯諾強調「觸覺」、「觸感」（haptic）經驗的影像美學，從電影史的範疇移轉到當代錄像裝置的脈絡上，並且以英國當代錄像藝術家琳賽·席爾（Lindsay Seers）的作品，來證明過去對傳統電影敘事提出反抗的錄像藝術，已發展出一套如同布魯諾所主張的「觸覺動力學」（a haptic dynamics）的美學形式，也因此與電影史重新建立起緊密的連結。在這樣的形式中，當代錄像裝置發現影像主體與展場建築之間存在著密不可分的關係，於是建築空間成為作品的一部份，而影像的構成也必須不斷與建築的概念做出呼應。在這樣的作品中，錄像藝術家不僅實踐了文化學者、美學家、建築師與導演在過去一個世紀以來孜孜不倦地想證明的論點：建築與電影的相似性，甚至提陳了建築與電影的共生可能，電影的敘事策略成為空間肌理的一部份，而建築也成為影像擴延的腹地。

在眾多強調影像與展場互動的作品中，席爾的〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉（*Extramission 6, Black Maria*, 2009）與〈命運終該如此〉（*It has to be this way*, 2009/2010）系列已是不能不談的經典。席爾是近年來在英國錄像藝術界表現出色的女性藝術家³，早期多以表演藝術的形式來呈現她將自己當作一具攝影機的成果，自 2005 年則開始發展出更為浩大的規模，以結合紀錄片美學、檔案資料

¹ *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film* (Verso, 2002) 本書獲得 2004 年克朗茲圖書獎 (Kraszna-Krausz Book Award)，此獎專門頒發給影像藝術類的傑出著作。在 Sage 出版於 2008 年的《視覺文化研究：與重要思想家的訪談》(*Visual Culture Studies: Interviews with Key Thinkers*) 中，布魯諾被列為今日最具影響力的視覺研究學者之一。

² André Bazin, *What is Cinema?, vol. 2* (Los Angeles: University of California Press, 1971), p.60.

³ 琳賽·席爾在倫敦大學史雷藝術學院取得藝術創作學士學位，並且在就學期間前往耶路撒冷的比撒列藝術設計學院 (Bezalel Academy of Art and Design) 當了一年的交換學生，之後又在金匠藝術學院取得碩士學位。畢業後任教於諸多英國重要藝術學府包括史雷、金匠、諾丁罕特倫特大學 (Nottingham Trent University)、帝蒙佛大學 (De Montfort University)、布萊頓大學 (Brighton University) 等，在英國當代藝術圈是兼擅教學與創作的藝術家。

與大型空間裝置的影像藝術作品來不斷重複省思影像媒介的發展脈絡，無論是她所採用的看似自傳的敘事、又或是她刻意融入的大量哲學、美學、戲劇與文學的指涉，都成為她對攝影史、電影史進行思考的媒介。因此她的作品不僅只是以魔幻寫實的風格在現實與虛構之間折返，更像是兩者合成後不斷增生的皮層——於是現實與虛構之間，不再有所謂界線模糊的狀態，一切端看觀者如何以個人的感知經驗，為這些作品標下參雜了私密情感的註腳。席爾常以類似的架構，推出同一作品的不同版本，例如本論文即將討論的〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉與〈命運終該如此〉，都分別建立於一個基礎敘事框架（前者是她以自己的身體當作照相機與投影機的生命歷程，後者是她追溯繼妹失蹤前的生命軌跡）上，再衍生出諸多版本；⁴由此可見，席爾面對作品的態度，並非將任何作品視為完全獨立的個體，而是將它們串聯為一種蒙太奇的景觀形式，而作品之內、作品之間的多重交互指涉，都在在讓席爾的作品特別適合以布魯諾所提陳的電影美學觀——也就是電影提供了觀者一趟遊歷的旅程，為他們的內在情感鋪陳出一條想像的路徑——來分析。透過此路徑，它們進入了電影空間內部，擺脫了被固著在座椅上的肉體狀態，也得以用情感來觸碰敘事空間。⁵

近年來，席爾的影像裝置作品屢獲大獎肯定，包括在 2009 年獲得了實驗錄

⁴與〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉使用同樣敘事框架的還有〈超任務 2〉、〈吞嚥黑色瑪麗亞〉(Swallowing Black Maria)；而〈命運終該如此〉不但在 2009-2010 兩年間率續推出兩種既像續集、又可獨立觀之的版本〈命運終該如此之一〉與〈命運終該如此之二〉，甚至還曾出現過〈命運終該如此 1.5〉的版本。Extramission 6, Black Maria 於 2009 年展出於倫敦泰特三年展。〈命運終該如此之一〉首展於 2009 年，倫敦麥特藝廊(Matt's Gallery)；〈命運終該如此之二〉在 2010 年展出於 Warwick Mead Gallery 與丹麥國家藝廊(SMK)；〈命運終該如此 1.5〉於 2010 年展出於 Portsmouth 的 Aspex gallery。

⁵席爾漫遊各國的經歷，也使得她的作品更為適合以布魯諾強調漫遊、旅行、想像路徑等概念的電影美學進行參照。2003 年，她獲得英國藝術協會的國際藝術家交流獎學金(International Artists Fellowships)前往南美洲巴拉圭駐村，也因此建立起她對於建築空間的敏銳度，從此這樣的敏銳度改變了他過去完全以身體為創作主軸的方式，而開始關注作品與展場空間的對話。在創作自述中，席爾提到當時她的創作狀況陷入谷底，亟欲打破自己建構起來的重複性，而前往巴拉圭的旅程正好讓她抽離混亂的日常路徑，好好地沉潛、專心，過著每天早晨讀柏格森(Bergson)的《物質與記憶》(Matter and Memory)、下午創作的日子。當時她居住在一間雙人房大小的工作室裡，而每當她思及自己的離去，將再度使這個空間被清空、被抽離掉她所製造的生活痕跡、也就是被「去物質化」(dematerialised)，她就開始對身邊的種種生活軌跡都生起懷舊之情，這種對當下空間所興起的懷舊思緒，成為她當時的創作核心，而柏格森的理論也顯然豐厚了她對「生活風景」、「內在風景」的觀視。在那段時間中，她最常拍攝的就是她暫居的房間，同時還請了一名電視台人員來指導她編輯錄像的技術，當時的經驗都成為她日後發展影像藝術裝置的能量，而她的影像作品也總是可見鮮明的「編輯」痕跡。此外，數度在南美洲旅行所見識到樹的姿態、建築的樣式、人與動物的模樣等，也都在她心中留下深刻印象。2007 年，她又獲得英國羅馬學院(The British School at Rome)的訪問學者獎學金，前往當地居住一年。這一年的經驗被她轉化到最新作品〈命運終該如此〉系列裡，羅馬也在其中成為她追尋記憶之旅的樞紐城市。

像藝術界的大獎賈曼獎⁶，以及 2010 年的保羅漢林藝術基金會視覺藝術獎⁷。之所以選擇席爾的作品來驗證布魯諾的諸多美學探詢，是因為她與布魯諾雖然分別擅長藝術創作與學術論著，但她們同樣都以女性的角度、自傳史的路徑，來深化當代藝術影像與媒介歷史的關係，也深化個人記憶與媒介發展脈絡、甚至整個西方歷史的連結。

本論文將先以布魯諾對電影美學的探詢為論述基礎，從她如何以建築的觀點來論述電影、到她如何連結電影史出現之前的繪畫史變動，再到她如何從觀者自身感官的角度，來深化她以建築與景觀理論建立起來的電影美學觀，以及她近年來對當代藝術裝置的關注；之後再以席爾的三件作品〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉、〈命運終該如此之一〉與〈命運終該如此之二〉為主要分析對象，呼應布魯諾對當代藝術的論述，最後試圖摸索、整合出一條最為適合觀察當代錄像裝置的美學路徑。⁸席爾的作品揭示了一種「不僅是擴延，更是回返」的史觀，而本論文的目標就是要藉由文化理論學者布魯諾與藝術家席爾之間的共鳴，來探測當代影像的美學發展，尤其是視覺藝術創作與電影之間的美學連結。

⁶ 賈曼獎 (Jarman Prize) 是向英國知名的前衛影像藝術家／導演德瑞克·賈曼 (Derek Jarman) 致敬的獎項，不但提供了優渥的一萬英鎊獎金，還提供了藝術家在獲獎的隔年，於英國知名電視台 Channel 4 發表影像作品的機會。

⁷ 保羅漢林藝術基金會視覺藝術獎 (Paul Hamlyn Foundation Awards) 為鼓勵藝術家持續創作，將總額四萬五千英鎊的獎金分為三年發放，每年藝術家可領取一萬五千英鎊，確保他們生活無虞，因此也是目前英國當代藝術獎項中，總獎額最高者。自 1994 年創辦以來，先後將獎項頒發給作曲家 (1994)、編舞家 (1995)、視覺藝術類創作者 (限定雕塑與裝置, 1996)、詩人 (1997)，之後在 1998 年才確立了基金會以鼓勵視覺藝術家為主要業務的走向，每年都將獎項頒發給五名藝術家，獲獎者包括英國當代藝術界的諸多重要人物如賽門·史德林 (Simon Starling, 1999 年獲獎)、麥可·蘭迪 (Michael Landy, 2005 年獲獎) 等。許多藝術家都在獲得泰納獎肯定前，就已被此獎肯定。2007 年再度將編曲家放進獎助名單，以每年獎助三名的方式，持續至今。與琳賽·席爾同年獲獎的視覺類藝術家還有當年度入圍泰納獎的安潔拉·德拉庫茲 (Angela de la Cruz)、在實驗電影界屢獲肯定的班·瑞維 (Ben Rivers)、錄像藝術家路克·弗勒 (Luke Fowler) 與雕塑家克里斯汀娜·麥琪 (Christina Mackie)。

⁸ 在開始正式論述之前，必須強調的是當代電影與藝術的交互作用，已使得電影的概念與媒材都深深滲入了當代藝術家的創作中，因此所謂的「錄像藝術」早已包括多重媒材如錄像、投影、十六釐米電影與三十五釐米電影等，而數位科技的出現更使得無論導演或藝術家都能自由遊走於這些媒材之間，使得 video 與 film 兩字在當代藝術界中已是無法拆開使用的詞組，因此如今最為合適的用字應該是「影像與錄像藝術」(film and video art) 或「藝術家的電影」(artist's cinema)。雖然本文仍延用中文藝術圈慣用的錄像藝術 (video art) 這個字，但本文的論述脈絡並非單指 video，而是 film and video。

二、布魯諾的「觸感空間」美學觀

2.1 觸感空間的由來：電影與建築的共通性

布魯諾在其經典著作《情感地圖：藝術、建築與電影中的旅程》中，最重要的論點就是電影提供觀者一種建築學式的漫遊體驗，以影像強化觸覺感受，也因此是以一種觸感建築（haptic architecture）、觸感空間（haptic space）的形式在面對、吸收觀者。在開始進一步論述之前，必須先強調布魯諾並非將電影與建築等同而論的第一人，這樣的概念在電影史與建築史上都頻頻出現，例如法國導演雷奈克萊爾（René Clair）早就說過：「最接近電影的藝術是建築。」⁹而俄國導演艾森斯坦（Sergi Eisenstein）更在三零年代發表的經典論文《蒙太奇與建築》中，仔細探討了運動影像的建築學質地（architectonics），並且主張「即使觀者是不動的、被限制於座位上的，他們在觀影過程中仍感受到了強烈的運動感」；艾森斯坦甚至指出，雅典衛城就是「最古老的影片」，而電影則是將建築所能提供的感官之旅提升為多重時空的遊歷路徑。¹⁰圖像學學者潘諾夫斯基（Erwin Panofsky）也曾說過：「電影是一種十分接近建築的視覺藝術」。¹¹此外，建築大師柯比意也提出相似的看法。

以前人的觀念為基礎，布魯諾的美學探求是從觀者研究、文化史脈絡與美術史淵源等方法學，來深化這層橫跨虛構與真實的體驗路徑。她繼承了艾森斯坦的觀點，強調觀者在觀看電影時，不僅被動地吸收飛逝的影像，也同時在想像的路徑上來回穿梭，重新在腦中描繪地圖；這樣的思考路徑不僅包括電影裡所涵蓋的地點、以及經過剪輯後而呈現的時間感，同時也依不同觀者的生命史而牽涉到更為廣闊的地誌。因此她先是引用了艾森斯坦的論述，來強調電影如何從建築形式上繼承此想像形式，這一段引文有助於確立布魯諾的觸感空間美學觀：

一棟建築的整體視覺效果，是由觀者移動的視點所結合而成的蒙太奇。而電影式的蒙太奇，也是一種連結不同視點的方式。螢幕結合了在多重時空裡拍攝的現象斷片，也因此結合了各種視角與觀點。¹²

以艾森斯坦的論點進行延伸，布魯諾主張從身體性的觀點，來看電影如何提供一種實踐漫遊者姿態的想像形式（an imaginary form of flânerie）與閱聽者之旅（spectatorial voyage），進而推出「建築的觀者就是電影觀者的原型」的論點，而電影式的路徑，就是現代版的建築之旅，電影如同建築，本身就是眾多文化空

⁹ Paul Virilio, *The Lost Dimension* (New York, N.Y.: Semiotext(e), 1991), p.69.

¹⁰ Sergei M. Eisenstein, 'Montage and Architecture' (c. 1937), *Assemblage*, no.10, 1989, pp.111-31.

¹¹ Erwin Panofsky, 'Style and Medium in the Motion Picture' (1934, revised 1947), in Gerald Mast, Marshall Cohen, and Leo Braudy, ed., *Film theory and Criticism* (New York: Oxford University Press, 1992), p.234.

¹² Eisenstein, 'El Greco y el cine' in F.Albera (ed.) *Cinématisme: Peniture et cinéma*, trans. A.Zouboff (Brussels: Editions complexe, 1980, c. 1937), pp. 16-17.

間集結的蒙太奇。電影遵循的是一種歷史性的路徑，以一種博物館典藏式的形態來搜羅文化現象的斷片。在這個層面上，電影不僅是歷史性的，同時也以形式化的樣態傳承了一種特定的「建築漫步」。¹³

作為一種視覺藝術形式，電影如何能如布魯諾所言，走上「從視覺轉向觸覺」的感知路徑？關於這個問題，布魯諾主張以 *site-seeing* 的概念取代 *sight-seeing*，以挑戰電影理論對「*sight*」的過分強調。她認為只強調「觀視」、「凝視」的理論，不足以表達觀者在面對電影空間時所感受到的情感。她主張，電影的觀者並非拉崗理論裡的窺視者（*voyeur*），而應該是穿越一場觸覺、情感之旅的旅客，是個旅行者（*voyageur*）。¹⁴她也指出從電影發展史來看，電影原本就是為了將觀者轉化為旅行者而生（如電影史早期的旅遊影片），觀者在影像的串連中探訪異地、也出入歷史。¹⁵

布魯諾之所以反對將觀者視為窺視者，是因為她認為若將觀者對空間的感知限制在文藝復興時期的透視，並且以一種窄化的方式來理解這種透視，會將觀者的視線簡化為一種固定的、無法動彈的凝視路徑，而這樣的觀點將連帶窄化了電影美學的可能性。布魯諾之所以強調「建築的觀者就是電影觀者的原型」、電影從建築結構中繼承了一種閱聽式的旅遊路徑——是因為人在體驗建築空間時，絕非固定在某一點，而必須不斷移動，而他們眼前的影像就是一部由他們的身體與視野所共同剪輯出來的電影。¹⁶如同建築所能提供給觀者的體驗一樣，電影觀看也應該是一種動態的感官之旅，畢竟 *cinema* 這個詞的來源就是意指動能的 *kinema*。¹⁷要理解這樣的美學觀，必須回歸到布魯諾對電影作為一種情感媒介的強調上。她的論點強調的不僅是建築與電影在形式建構上的思維相通，更強調人們在觀影時所感受到的諸多沉浸體驗，與他們在探索一棟建築時所感受到的、與空間肌膚相親、甚至被空間氛圍滲入髮膚而心神感動的經驗無異。

除了從觀者的角度來切入電影與建築的關係，布魯諾也從電影的形式美學切入，指出「電影類型幾乎都是針對場景、地點、甚至交通工具而生」，例如黑色電影（*film noir*）就是純都會的，而西部片則總是呈現出特定的風景。¹⁸更進一步來看，這些電影類型要聚焦的不僅只是風景本身，更是人與風景之間的關係。景觀的存在，必須依附著穿越景觀的觀者才能產生意義。

2.2 想像的路徑：電影裡的風景

為探詢此強調觀者身體存在的想像之旅，布魯諾將研究範疇擴展到電影出現之前的視覺性，尤其是從十八世紀的旅遊論述、畫意式風景（*picturesque*）到十

¹³ Giuliana Bruno, 'Haptic Space: Film and the Geography of Modernity' in Alan Marcus and Dietrich Neumann (eds), *Visualizing the City* (New York: Routledge, 2007), p. 17.

¹⁴ Giuliana Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film* (London; New York: Verso, 2002), p. 16.

¹⁵ *Ibid.*, p. 36.

¹⁶ Eisenstein, 'Montage and Architecture', 1989, p.117.

¹⁷ Bruno, 'Haptic Space: Film and the Geography of Modernity', p.14.

¹⁸ Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, p. 28.

九世紀全景繪畫的發展。¹⁹畫意式美學受到當時花園理論開始注重以動態來製造情感活動的美學影響，開啓了一種新的空間性，在這種空間性中，景觀必須藉由觀者的移動動線來展現，而景觀的目的則在於製造「思想的列車」。²⁰因此，畫意式風景所營造的空間與蒙太奇一樣，都是「斷片」與「不連續」的美學展現；而布魯諾認為，建築師柯比意與電影導演艾森斯坦都是將畫意式的漫遊轉化為當代語彙的先鋒。柯比意也意識到自己與艾森司坦的共通性，曾宣稱「我傾向於以艾森斯坦創作電影的方式思考」，也曾指出「真正的建築能讓人不斷轉換視點」。²¹

在布魯諾看來，電影提升、擴充了建築「讓人不斷轉換視點」的潛能，同時強化了旅遊論述與畫意式風景裡的漫遊機制，也因此想像的層次上成就了一種能量飽滿的「觸感建築」、「觸感空間」。²²此外，許多現代化建築與電影在同一時期誕生，為電影提供了一種新的「空間視覺性」(spatio visibility) 與「現代性的新地誌」。這些建築強調流動 (mobility) 與變遷 (transit) 的概念，而這樣的特質也正好為電影的形式美學提供了發展的範型，²³從建築的方面來看，公共空間的流動與循環也在電影中獲得適切的再現。

正如馬丁·列斐福爾 (Martin Lefebvre) 在《風景與電影》中指出的，殖民主義、進化論、城市文化與旅遊的興盛，導致人類與風景的關係產生巨變，人們對世界地理有了更清楚的認識，許多錯誤的想像與恐懼都被破除，而電影正是誕生於這股對風景進行重新定義的時代氛圍中。²⁴旅遊的興盛使電影媒介打從誕生開始就註定了它與傳統繪畫不同的命運：在繪畫發展史中，風景先是肖像畫裡的配角，而純粹的風景畫則要到十八世紀才成為流行的題材，風景畫的出現正象徵著人們意欲重新定義自身與空間的關係；電影傳承風景畫對空間的關注，也因此反繪畫史之道而行，從拍攝風景與城市景觀開始發展，例如在前電影時期，最早的暗箱 (Camera Obscura，也就是拉丁文中的「dark chamber」) 投影的其實就是放映室之外的風景 (只是影像是上下顛倒的)²⁵，而早期電影的重要功能之一便是以旅遊影片來為無法出國的中下階層提供一個親近異國風景的途徑；至於呈現演員直視鏡頭、純粹強調演員臉孔的電影作品，則要到柏格曼 1966 年的經典之作《假面》(Persona)，才正式出現。

布魯諾強調建築與電影雙雙因為其結構特徵，而使觀者的身心同時感受到遊歷之感，而這樣的想像遊歷，則又因為風景一詞的文化意義而更顯真切。正如列斐福爾指出：

¹⁹ Bruno, 'Haptic Space: Film and the Geography of Modernity', pp.19-24.

²⁰ Barbara Maria Stafford, *Voyage into Substance* (Cambridge: MIT Press, 1984), p.4. John Dixon Hunt, *Gardens and the Picturesque* (Cambridge: MIT Press, 1992).

²¹ Le Corbusier, *Oeuvre complète, Vol.2* (Zurich: Editions Girsberger, 1964), p.24.

²² Bruno, 'Haptic Space: Film and the Geography of Modernity', p. 26.

²³ Bruno, *Atlas of Emotion : Journeys in Art, Architecture, and Film*, p.16.

²⁴ Martin Lefebvre, *Landscape and Film*, *Afi Film Readers* (New York: Routledge, 2006), p.xi.

²⁵ Ian White, 'Life Itself! The Problem of Pre- Cinema', in Stuart Comer (ed.) *Film and Video Art* (London: Tate, 2009), p.14.

讓風景從自然變成文化的，就是景框。不僅是電影的景框，也是物質世界中無所不在的景框，如車窗、機艙上的窗戶等。而電影當然也參與了將風景轉化為文化的過程。²⁶

風景因為美術史的轉折、科技史的演變，而逐漸從背景變成焦點——這樣的歷史事實支撐了布魯諾將觀影的經驗譬喻為建築結構的論點。建築不僅是空間造型的藝術，也是歷史文化的沈澱與反映。自從畫意式的美學觀開始以類蒙太奇的概念來整合風景，風景也不再單純是植被與地形的合體，而是被人類的美學觀、哲學觀與科技媒介切割出界閥、增添上邊界、烙印上歷史的存在，而運動影像的出現，則更進一步強化了畫意式美學對風景的操作。如同地理史學者梅寧格 (Donald W. Meinig) 指出的，電影將某些風景變得充滿象徵性，尤其是 20-50 年代好萊塢電影以小鎮風情來建構「美好美國生活」的形象。在卡普拉 (Frank Capra) 的《風雲人物》(It's A Wonderful Life, 1946) 等電影中，風景不僅是重要的構圖元素，更具體地成為了形塑身分認同的媒介。將真實環境化作具有特定特徵的場景、再化作虛構情節的一部份，是好萊塢類型電影的策略，這樣的策略其實是試圖呈現「未經改造後的真實」的新寫實主義導演也無法避免的，因為他們同樣也必須經過「將真實內化為虛構情節」的創作過程。²⁷新寫實主義並未擺脫虛構的存在，但其美學成就是在於讓真實環境免於被電影類型的框架收編；甚至我們可以說，新寫實電影在虛構的文體、敘事的架構下，不僅將現實景觀化作推動情節的動力，也成就了一種現代化的、影像化的「如畫風景」。²⁸

2.3 從窺視者到旅行者：從身體出發的電影

布魯諾繼承了德勒茲與巴贊的看法，認為新寫實主義者以漫遊者的姿態來呈現城市風景的斷片²⁹，這種漫遊者的姿態也正是布魯諾用以論述電影之「觸感美學」的主源頭。必須強調的是，新寫實主義並未脫離虛構的概念，而是以虛構的策略來強化創作者所相信的真實。如巴索里尼 (Pasolini) 的〈麻鷹與麻雀〉(Hawks and Sparrow, 1966)，就讓一對父子在漫長的行走中，穿越了數個社會情境，也因此成就了一則融合了歷史與社會空間的移動式寓言。因此，布魯諾所謂的「觀者作為旅行者」的觀念，並非只在線性時間的條件下成立，也在譬喻指涉的層面上建構風景。

但布魯諾提陳的觸感空間美學，不僅在描繪流動風景、城市景觀與文化情境的影像中成立，也在呈現家屋場景的影像中得到更細緻的實踐。她以高達的《輕蔑》(Le Mépris, 1963) 為例，闡述影像如何從身體景觀 (bodyscape) 移動到家

²⁶ Lefebvre, *Landscape and Film*, pp. xv-xvi.

²⁷ Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, p. 30.

²⁸ *Ibid.*, pp. 58-59.

²⁹ *Ibid.*, p. 30. 巴贊認為狄西嘉導演的《腳踏車賊》，其實是「一趟穿越羅馬的散步」，見 *What is Cinema*, Vol.2, 1971, p.55。德勒茲認為新寫實主義者對城市廢墟的呈現，已不斷呈現城市斷片的形式，建構、啟動了運動影像，Gilles Deleuze, *Cinema*, 2 vols. (London: Athlone Press, 1986), p.12.

屋景觀(homescape)。³⁰電影描述一對愛侶的關係如何因為購買新居而產生變化，這樣的情感板塊移動，使得不斷呈現出同一個家居場景的影像段落，竟也串連出出如同奧德賽般的浩蕩旅程氛圍。也就是說，布魯諾所提陳的觸感空間，並非絕對建構於傳統畫意式風景裡那種穿山越嶺、橫越原野的遊歷路徑，也可能在日常生活裡的一方斗室裡找到延展的可能。而將生活場景轉化為感官之旅的關鍵，則是最為基本的場景：身體。她如此指出：

電影／身體／建築之間的關係，是一種觸覺動力學、一種融合了生活空間與敘事的幻象式結構；也是一種能讓眾人瞭解的敘事化空間，承載了豐富的社會與性別流動。³¹

從身體與空間的關係切入影像的「觸感」，布魯諾進一步斷言「觀者經歷電影，就像他經歷自己居住的空間，是一種充滿觸感日常之旅」。³²論述至此，布魯諾反對將觀者視為不動的客體的主張則更顯輪廓：若繼續擴延居住的觀念，則可辯證觀者不只吸收眼前的影像，也同時「以一具肉體之身份」被影像所吸收，因而住進了影像打造的空間幻象裡，這樣的挪移-居住路徑，才是使電影之「觸感」能更顯明確的關鍵。無論影像提供的旅程是錯綜複雜的文化情境之旅，又或是在同一個空間裡打轉的日常敘事，影像的觸感路徑都來自於「主角的身影」如何被觀者的身體與感官經驗附身，因此對觀者而言，電影的好看與否，其實就決定於他們是否認同「主角在影像敘事中經歷了一場有意義的旅程」，而如何強化觀者與主角之間的感官連結，進而使圍繞主角的景觀也能對觀者發生意義，就是布魯諾提陳的「觸感空間」之電影美學所欲揭示的理想範型。

要如何達到心神感動的觀影效果？從媒介發展史的角度來看，電影媒介強調的一直都是從觸感式的「身歷其境」之角度，來強化觀者的情感經驗。無論是從無聲到有聲、再到立體聲，又或是從黑白、彩色再到現在的3D電影，電影科技裡不變的軸線，都是讓虛構世界裡的真實顯得歷歷在目、伸手可及。電影與錄像、影像藝術的初步連結，就在於這種強調情感經驗的影像美學不僅適用於敘事電影，也存在於擴延電影的領域。擴延電影一詞在六零年代中期開始被使用，之後又在1970出現了媒體學者楊布拉德(Gene Youngblood)的《擴延電影》一書。楊布拉德指出擴延電影有三大重要面向：一是藝術界線的消融(如電影、多媒體與現場表演)，二是對電子科技的探索(包括即將席捲社會的網際網路)，三是打破藝術家與觀者之間的界線。³³專研實驗電影與錄像藝術的皇家藝術學院教授斯(A.L. Rees)認為，擴延電影在英國卻有另一種轉變，較少強調現場互動，但更強調擴延電影的作品能如何製造出感知的差異。³⁴被奉為英國當代影像與錄像藝術的精

³⁰ Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, pp.36-37.

³¹ *Ibid.*, p.65.

³² *Ibid.*

³³ Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (London: Studio Vista, 1970).

³⁴ A.L. Rees, 'Expanded Cinema and Narrative: A Troubled History', A. L. Rees, *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, 1 vols. (London: Tate, 2011), p.14.

神導師的彼得·吉德爾 (Peter Gidal)，就強調作品必須讓觀者藉由觀影過程的感受到「戲劇」(drama)，這樣的概念將觀者經驗視作情感經驗，而非對意義的探求。³⁵由此可見英國當代影像與錄像藝術的發展，與布魯諾強調從觀影中的遊歷與動線而強化了情感的美學，有許多共鳴之處。

2.4 電影系譜的擴延：當代藝術與電影

當代藝術與電影、尤其是將「電影史」作為美學概念來處理的跨域交涉，已是當代美術史學者無法迴避的問題。麥可·紐曼 (Michael Newman) 就指出，「九零年代後的錄像裝置明顯呈現出對早期電影史的回返」。³⁶ 布魯諾則更進一步指出，視覺藝術與前電影時期 (pre-cinema period) 的交會，是吸引當代藝術以混種形式來思考電影的主要動力，而當代藝術也因此開始展現電影的系譜。³⁷

布魯諾在《情感地圖：藝術、建築與電影中的旅程》後，又在 2007 年出版了另一本專門探討建築與當代藝術的著作《公開的親密：建築與視覺藝術》，並且在此碰觸了電影與當代藝術之互動。她指出，近年來在當代藝術圈出現一個顯著的現象，就是電影工作者因為意識到空間對影像的影響力，而開始投入錄像或影像裝置的創作。電影於是改變了原本的位址，從電影院來到美術館與藝廊，而觀者也因此得以在這些空間中，享受到他們在觀看電影時的想像之旅。³⁸英國導演彼得·格林納威 (Peter Greenaway) 就如此說道：「電影本身不就是一種展覽嗎？也許我們現在可以想像一種觀者與展品都必須移動的電影」。³⁹而布魯諾更以美學的角度來觀看裝置藝術與電影的連結：

裝置藝術這種「讓藝術融入建築術」的形式美學，讓人聯想到另一種建築式的藝術形式——電影——所佔據的空間。以一種更為圖像的語彙來說，你可以說放置了裝置藝術的空間，常常都自行轉化為電影空間般的放映室。

40

布魯諾這樣的論點，乍看之下確實有「聯想力過於豐富」之嫌，但她試圖論證「電影的系譜生命已在當代藝廊空間中得到延展」⁴¹的企圖，的確是當今錄像論述的核心議題之一。在這波藝術與電影的跨界對流中，一方面有電影工作者開始創作影像裝置，另一方面則是有藝術家更為直接地運用電影敘事的技巧，這樣的傾向讓當代觀者在藝廊中的旅程與他們在電影院裡所感受到的經歷越來越相似；在藝廊裡的來回走動，也可能因此像是將自己「安置」在電影院裡面對螢幕時所生的

³⁵ 引用自 Rees, *Expanded Cinema : Art, Performance, Film*, p.15.

³⁶ Michael Newman, 'Moving Image in the Gallery since the 1990s', *Film and Video Art*, p.88.

³⁷ Giuliana Bruno, *Public Intimacy : Architecture and the Visual Arts*, Writing Architecture Series (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007), p.27.

³⁸ Bruno, *Public Intimacy : Architecture and the Visual Arts*, p.9.

³⁹ Peter Greenaway, *The Stairs 2: Munich, Projection* (London: Merrell Holberton, 1995), p.24.

⁴⁰ Bruno, *Public Intimacy : Architecture and the Visual Arts*, p.11.

⁴¹ *Ibid.*, p.12.

感受。

由此推論，布魯諾的影像美學提陳了另一種錄像藝術觀，而這樣的方向可能更適合用來解釋當代錄像裝置大量吸收電影美學的現象。過去對錄像藝術的論述焦點，大多聚焦於影像與錄像藝術如何將電影觀者從不動的狀態中釋放出來，使他們能以更具自主性的方式來選擇觀看方式；而能達到這樣的狀態，是因為影像與錄像藝術將動態影像從電影院所象徵的黑盒子、轉移到了美術館與藝廊空間所象徵的白方盒。最為經典的論點來自於當代藝評家葛羅伊斯(Boris Groys)在〈論錄像裝置的審美方式〉中提到的，錄像裝置之美學特徵在於其「打破了電影院空間中的靜態觀眾模式，強迫觀者在美術館空間中以動態狀態來追隨運動影像

(moving image)」。⁴²在這樣的論述中，封閉的黑盒與開放性的白方盒似乎被視為兩種截然不同的場域，身上刻鏤著截然不同的美學質地。然而，錄像與電影是否真的必須因為觀看的姿勢(一坐一站、一靜一動)而一刀兩斷？這樣的美學推論是否過於依賴觀賞的準則，而忽略了影像與觀者之間可能萌生的深刻關係？

布魯諾以她從《情感地圖：藝術、建築與電影中的旅程》到《公開的親密：建築與視覺藝術》的美學探討，提陳了另一種可能，也就是錄像裝置並非「釋放電影的觀者」，反而是透過模仿、指涉電影的觀者，來製造一種比其他視覺藝術形式更能逼近觀者的身體性、以及身體性所挾帶的情感經驗的想像之旅。在這樣的美學觀中，錄像藝術並非如葛羅伊斯所說的「強迫觀者追隨運動影像」，而是以更為直接的方式塑造了理想的電影觀者。並非強迫，而是讓他們回返於理想的觀影狀態。錄像裝置絕非如同葛羅伊斯所認為的，因為觀者的位置而與電影有了極大的差距，而應該是以「擴延電影」(expanded cinema)的概念來持續深化其美學。擴延電影不僅是視域的擴延、視覺經驗的強化，更意味著一種新的敘事取向的提陳，而這樣的新敘事取向，與觀者如何體驗空間、以及創作者如何思考電影史，有著最為密切的關連。

這種對歷史的關注，是一種以機器本身為基礎的歷史召喚。布魯諾如此寫道：

在許多層面上，電影對那些身處電影產業之外的藝術家而言，是以一種歷史空間的形式、一種能讓人回想到科技本身的歷史形式存在著。當我們行走於藝廊與美術館中，我們就不斷與這些歷史的碎片相遇。電影技術得以透過這些作品被重新想像，彷彿被蒐集、整合起來後，又被重新安置到被當作螢幕的牆面上。⁴³

這樣的分析，讓她進一步指出觀者在藝廊與美術館空間中，會不斷產生有在電影裡漫步、甚至走進電影的感官體驗，而這正是她強調以 site-seeing 取代 sight-seeing

⁴²葛羅伊斯(Boris Groys)，〈論錄像裝置的審美方式(On the Aesthetics of Video Installation)〉，《龐畢度中心新媒體藝術》(台北：典藏，2006)，頁196-197。

⁴³ Bruno, Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts, pp. 16-17.

的主因。在特定空間 (site) 中的遊歷體驗，其感受強度會不下於單用視野 (sight) 來閱讀作品。她強調這兩種觀者的共通性在於，他們都會感受到外在 (空間性帶來的) 的遊歷，以及內在的想像之旅 (私密情感上的)。

布魯諾的理論之所以重要，是因為她從影像科技的角度出發，卻重新將錄像藝術創作回歸到情感面上，而她的探討路徑，也能適切地回答當代錄像裝置中的諸多問題，尤其是「何為觀影經驗？」這個問題。布魯諾提陳的美學，確立了「觀影經驗絕對不只與影像本身有關」的切入點。伊恩·懷特 (Ian White) 和布魯諾一樣，也在探討影像科技的發展史時，開宗明義地指出「電影的觀影經驗不只由影像本身所構成，也由電影院建築、售票亭、爆米花、放映廳、某種類型但長度一定的敘事影片等一連串元素所建構」。懷特認為，在當代消費社會中，這樣的經驗是如此完整而強大，使得大眾以為這樣的觀影經驗就是唯一的影像可能。但藝術家的影像藝術作品，讓電影 (cinema) 這個字，有被重新定義、區分的需要，而需要被重新定義的內涵不僅包括影像，也包括安置影像的建築，以及更多可能的相關形式。⁴⁴

⁴⁴ White, 'Life Itself! The Problem of Pre- Cinema', p.14.

三、當代錄像中的觸感空間：以琳賽·席爾的作品為例

從〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉到〈命運終該如此〉系列，席爾持續為她的錄像作品建造出一座座造型奇異的建築，建築形式會依影像部分進行調整，但一律維持著神祕而簡約的形式風格。這些放映室空間呼應了布魯諾對電影放映空間的論述，尤其是「電影是從一種流動的建築性中演化而生，是一種全景式的、具體體現現代性的視覺空間」。⁴⁵ 布魯諾以諸多電影院建築為例，深化她的論述，例如凱斯勒（Frederick Kiesler, 1890-1965）在 1928 年設計的紐約高德電影院（Guild Cinema），就以提供「能提煉出現代化經驗的感官之旅」為目標。這座被建築師本人形容為「一具飛行的光學機器」的電影院，室內如同暗箱，而且為了要讓觀者全心融入螢幕裡的世界，任何會分散觀眾注意力的裝飾都被去除（例如標示出入口的門簾），以達到凱斯勒心中那種「完全沈靜、毫無雜音」的理想放映空間，而這樣的電影建築，顯然就對席爾的作品產生一定的影響。

本章從布魯諾以建築美學為出發點建構的「觸感空間」電影論，來逐步分析席爾如何從建築、景觀與身體的角度來訴諸電影史的脈絡，使當代錄像不僅是一種擴延電影（expanded cinema）的分支，也成為實踐電影美學理想的另一條路——席爾的作品不僅是一種錄像裝置，更製造了一種承載了媒介本身的歷史的電影空間。

3.1 作品〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉

雖然席爾自創作以來，便對攝影史與電影史呈現熱切的關注，但她其實是從〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉這件作品才開始對電影史做出正式而大膽的指涉。席爾曾在訪談中指出，雖然科技媒介看似只是冰冷而中性的工具，但它們其實深刻地建構了我們的生活與意識。有鑑於此，席爾希望能盡力伸展影像媒介的特質，呈現出有別於日常的觀影經驗，進而使觀者能從不同的角度來思考影像——所謂「不同」，指的是有別於大眾娛樂、資本主義的影像。⁴⁶〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉就在她這種「從日常生活片段中尋求超脫於平凡觀點」的創作美學裡，扮演著承先啓後的轉捩點。

〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉對電影史的明顯指涉，是席爾日後發展錄像裝置的重要線索。播放影像的小屋（圖 1）其實就是她對電影史上第一個攝影棚——也就是愛迪生（Thomas Edison）在 1893 年建造的黑瑪麗攝影棚的再現。愛迪生使用黑瑪麗來拍攝的影片，是用來給一種一次只能容納一個觀眾的投幣式觀影機器「活動電影放映機」（kinetoscope）使用。之後其他發明家讓電影從這種小型機器解放到大螢幕上，開啟了電影史的新紀元，而愛迪生也在 1903 年捨棄了黑瑪

⁴⁵ Bruno, *Atlas of Emotion : Journeys in Art, Architecture, and Film*, p.51.

⁴⁶ Anja Lindholm, *Interview with Lindsay Seers*（檢索日期：2011.08.10）

<http://www.kopenhagen.dk/index.php?id=21794>.

麗。一個世紀後，當代錄像藝術家開始走出稱霸電影史一世紀的單一螢幕思維，嘗試以多重螢幕與不同的建築形式結合，但同時也再次開始從前電影時期尋找靈感。電影的擴延，同時也成就了電影的歸返。

在影像方面，〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉由各種訪談（包括席爾母親本身與一名文化研究學者）、相片等動靜夾雜的影像來述說她如何將自己作為機具，重現影像科技史的故事，而不同影像的並置使許多照片竟也彷彿能動的影像般，存在於敘事中。各種檔案如算命師的名片（她幼年無語，母親遍訪醫生，也聽信華人算命師說的「席爾在出生時曾遭遇創傷經驗」）、老照片（許多席爾童年時期與父母的合影、有的充滿摺痕以顯示其年代久遠）、歷史檔案照片（例如拍攝那張讓她開口說話的照片的人，是攝影的發明人之一的曾孫，因此她也插入了那位攝影發明人的肖像照）等被她用作紀錄片肌理的素材，卻絕大部分都有虛構的嫌疑，甚至在理應是「紀錄片」的影像中出現的席爾本人，也在片尾字幕中顯示為由她的繼妹克莉絲汀扮演。她與繼妹的關係其實也象徵著她與影像媒介的關係，正如她在日後的作品〈命運終該如此〉所附帶出版的小說裡提到的：「她很擅長將作品具體化。這對我們的合作而言是必要的，但我開始覺得我的創造力穿過了她的身體，而她對我而言終究只是個媒介。」⁴⁷在席爾的作品中，身體是媒介，但媒介終究會不斷演變與更迭。

〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉的影像從一張照片開始，旁白是席爾的母親說起自己的血緣裡充滿著靈媒的基因，她母親（席爾的外婆）就是個算命師，此時畫面先呈現一張老照片的局部，然後鏡頭緩緩拉遠才呈現出完整的照片：照片上是一個打扮得既像靈媒、但又更像馬戲團演員的女子，以手插腰的姿勢站立，另一手摸著顆水晶球。鏡頭展陳著這張照片的細節，包括背景布幕的圖樣與皺褶，彷彿那些細節才是影像的支柱。之後母親繼續訴說席爾的童年，八歲前她是一名不說話、卻具有精準的感官記憶的小女孩，因為她能完整記下自己經歷的每個時刻、每個事件時的感覺，包括觸覺、嗅覺與視覺等，因此溝通對她而言似乎並無必要。席爾的失語狀態在她八歲那年有了改變——某日友人帶來一張他為席爾拍攝的照片，席爾看了後，開口問「這是我嗎？」（此時席爾的母親也才忽然出現於螢幕上，而不再只是躲藏於幕後的旁白）。攝影的出現讓席爾開口（在這件作品中，這個特殊的時刻也讓母親得以正式現身），卻也讓她遺失了那精準的感官記憶能力；因此她長大後，開始以自己的身體作為相機，以「在嘴裡放進感光紙、以嘴唇作為快門」的方式，吸收、拍攝眼前景物，以此滿足她對記下一切的渴望；但因為身體構造永遠不及照相機的精準，也因此她拍出的照片總是一片朦朧、暗影重重，甚至出現腥紅的色澤、抽象的質地（如圖 2 與 3），她的舉止正如旁白所言，是要將攝影的精確影像轉化為更具私密質地的介面。然而故事在她不斷將自己裝置為攝影機具的段落後，又有了更為驚人的轉變——被動地消化影像還不夠，最後她以投影機的概念，將自己的雙眼轉換為能發射光束的機器（圖 4），以此實踐「超任務」（extramission）——也就是從被動地記錄影像到主動地搜尋、並且

⁴⁷ M. Anthony Penwill, *It has to be this way 1* (London: Matt's Gallery, 2010), p.39.

展陳影像。

表面上，席爾將此變形的過程包裝為她個人的生命史，而這件作品也顯然以魔幻寫實的氛圍，將她生命史中的諸多線索建構為神話一般的存在，例如席爾數度站立在一幢落地窗前，配戴著她將自己轉化為投影機的器材，而投影光束所觸碰之處，竟生起火花四射的景象（圖 5）；許多日常的片段也因此變得離奇，平凡單薄的影像也充盈了豐滿的譬喻，例如在她母親訴說席爾一直不開口說話，而讓她開始擔心女兒的大腦是否有受到重創才失語的段落時，畫面上卻出現一個全白的房間，房門緩緩被風穿開，門外一片黑暗，而房裡只有一把尺寸過於迷你的椅子。又或是幾張她童年居住過的房舍照片，迅速地在螢幕上輪番出現，看似平凡，卻又因為旁白訴說的段落（指說席爾長大後，竟完全不記得關於這座房子的任何細節），使得這些看似尋常的照片充滿記憶的幽魂、失落的時光。

更深入觀之，可以推測她意欲以最為基本的觀者位置——接收影像的肉體本身，來思考影像科技在過去一整個世紀以來的變形過程，也因此呼應了布魯諾所調的「電影／身體／建築之間的關係，是一種觸覺動力學、一種融合了生活空間與敘事的幻象式結構」。觀者先是進入「黑色瑪麗亞」這個巨大的暗箱，在其中觀賞藝術家過去將自己身體作為暗箱的生命之旅，前者是電影史源頭的重現，後者是被轉化為敘事的生命史，兩者的對照結果，是觀者的感官也隨著他們對藝術家席爾這個角色的投射，被放入了影像科技的脈絡裡，因此這件作品不僅是布魯諾所調的，現代版的「如畫風景」影像，而是將影像本身、也就是「觸感空間」本身作為一種奇觀的操作。席爾將自己的生命歷程與影像科技的發展進行對照辯證，再將這樣的辯證過程「安置」（house）於一指涉電影史萌芽階段的建物中，意欲以充滿歷史指涉的方式來轉化其作品的當代質地。在此，錄像的觀者就是建築的觀者，觀者同時具有兩種身分，而布魯諾所提陳的「閱聽者之旅」也因此得以被強化。

此外，席爾對於前電影時期的興趣，也使的她的錄像裝置在媒介史的脈絡上更值得玩味。在影片的旁白中，有一男聲（在片尾字幕中，他的身分是「不具名的畫商」，以此角色來凸顯錄像與影像藝術在商業市場上尚未成為主流的處境，亦是本作品對媒介科技指涉的暗號之一）如此說道：「席爾從將自己當作照相機，進化到將自己當作到投影機，代表著她以自己的身體來呼應影像科技從攝影發展到電影的過程，我相信這樣的過程是健康的，因為她過去常因將自己當作照相機而生的挫折，變得憂鬱」；而席爾的母親也在片尾字幕出現後，徐徐以畫外音的方式說出自己的心聲：「我希望就是這樣了（指席爾轉而將自己當作投影機），希望她已經放棄將自己當作照相機的瘋狂想法。」這樣的他者之言讓人不禁思考懷特曾指出的問題：到底該如何區分「前電影」與「電影紀元」？怎樣的電影才能被歸進真正的電影年代？他認為關鍵在於電影產業的正式萌芽，也就是「商業電影」這個概念的成形。⁴⁸因此，拒絕依照商業電影準則的錄像與影像藝術作品，其實原本就呈現出前電影的體質，而席爾的作法則是直接將這樣的連結化作建築

⁴⁸ White, "Life Itself! The Problem of Pre- Cinema", p.14

形式。於是，過去在前電影時期被用作生產影像的黑色瑪麗亞，在〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉就成為了象徵錄像裝置與電影史鏈結的具體符號，也因此展陳了她不僅要藉由影像說故事，也要藉由影像思考媒介發展的清楚企圖。

正如前言所述，席爾擅長將同一個作品化作多種版本，在形式與編排上進行微調。這樣的作法讓她的作品在內與外之間都有了蒙太奇的形式美學。〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉的另一個版本，結合了〈超任務 2〉、以及另外兩件同樣講述席爾從照相機變為投影機的變形過程的作品〈幕間休息〉(Intermission)、〈艾斯班堡的世界〉(The World of Jule Eisenbud)，三者合體為一件規模浩大的〈三部曲〉(The Trilogy)；席爾為這三部錄像與影像作品搭建了一座既像老式照相機、又像馬戲團帳篷的放映間(圖 6 與 7)。〈超任務 2〉是一件單屏投影，播映於這棟放映室的深處、也就是攝影機暗箱裡，在影像敘事上與〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉並無不同，而配合展出的兩件錄像則分別放置於馬戲團式的帳篷空間裡，同時也隱隱呼應著席爾的母親提及的算命、靈媒等符號象徵。這兩件錄像都以訪問他人的方式，來展陳席爾的創作形式，這種透過他者之眼來觀看藝術家本身的方式，不僅驅使觀者進入一種想像的旅途、踏上布魯諾所謂的觀者之旅，更精確來說，觀者進入影像、成為影像裡的觀察者，在藝術家建構起來的私密生命史周遭徘徊、打轉，試圖推敲出一個最為確實的、對眼前這個又像傳記又像小說的影像的解釋。這樣的觀者之旅，在之後的〈命運終該如此〉系列，則有了更為精湛的演化。

3.2 作品〈命運終該如此之一〉

2009 年的作品〈命運終該如此之一〉，同樣使用了自傳體的敘事、對影像科技的多重指涉，並且也建造了一座用以安置錄像的木造放映室。奇異的是，水藍色的放映室外還有一個與放映室等高、同樣是水藍色的巨型星芒狀雕塑(圖 8 與 9)。席爾以此建築結構暗示著，生命是如何以諸多細微的線索織就一片廣大的星系，逼使得我們無處可逃，唯有全心潛入這段到處充滿暗號的旅途，甚至著手製造暗號，才能面對這片幻象叢生的生命景觀。空間結構的多重層次製造出現代版的畫意式風景路徑，使得這間作品呼應了布魯諾主張的「藝術裝置與電影美學在空間性上的相似性，驅使許多當代藝術裝置開始直接與電影系譜產生互動」⁴⁹也因此空間性上就已製造了「電影式的觀者」。

〈命運終該如此之一〉的主軸，鋪陳了一個更為明確的電影式敘事，也呼應了布魯諾在論述當代藝術與電影的互動時提到的，近年來視覺藝術家開始更為直接地使用敘事結構來創作。⁵⁰故事描述席爾循著失蹤的繼妹克莉絲汀的足跡來到斯德哥爾摩，懷抱著「不再可能找回妹妹」的心情，拍下所有與克莉絲汀有關的一景一物，以求重建妹妹曾經歷的一切，並且試圖體會她內心所遭受的磨難。根據席爾的說詞，克莉絲汀雖然是母親第二任丈夫的女兒，但卻與她自己長得十分相像，也常出現在席爾的錄像作品中，例如〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉等相關系列。

⁴⁹ Bruno, *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts*, p.28.

⁵⁰ *Ibid.*, p.11.

從席爾對繼妹的描述（或塑造）中，就可以發現她不斷在這件作品中埋藏暗號。首先，克莉絲汀是一名研究十七世紀瑞典女王克莉絲汀娜的美述史學者；兩人不但姓名相像，也同樣有著渴望擁有男性身分與性格的傾向（克莉絲汀娜的男性性格，以及對自己女性身分的否認，使得她成為了一種跨性別的代表，而克莉絲汀也和克莉絲汀娜一樣，是個渴望成為男人的女人）。克莉絲汀在瑞典認識情人 S 後，兩人又因為研究的需要而來到羅馬，卻在此發生一場摩托車車禍（然而當時並不在場的席爾，卻將兩人共乘摩托車的畫面融入了錄像中，圖 10），導致克莉絲汀失憶。席爾的母親從克莉絲汀的住處蒐集了近四百張照片，帶給住院中的克莉絲汀，希望能藉此喚起她的記憶。完全失憶的克莉絲汀雖然無法解讀出這些照片與她自身的關聯，卻開始將它們視作能指引未來的塔羅牌。於是這件作品便盤旋於「圖像的閱讀與闡釋」上打轉，如同滾雪球般地滾出更多關於文學、戲劇與電影的指涉，讓一場原本就充滿奇異叉路的尋人之旅充滿了層層疊疊的形式暗號。

放映室裡，席爾以兩面圓形螢幕來呈現主要的錄像（圖 11），並且在投影放映室之外的牆面上還有一具播放錄像的電視螢幕。前者播放由 S 的角度出發而織就的單人念白，內容是由藝術家與編輯潘威爾（M. Anthony Penwill）合作，整理、席爾與 S 的私人手稿與資料後而組成的、紀錄片般的小說；後者播放的則是克莉絲汀過去在進行瑞典皇后的研究時，訪問了許多專業學者的紀錄影像。〈命運終該如此之一〉看似是一則純然私密的記憶追溯之旅，但事實上卻被席爾不斷縫繡了各種對藝術、哲學、攝影理論與科學的思考；此外，這件作品也數度提及幾位特定的瑞典導演與劇作家如柏格曼、史特林堡（Johan August Strindberg）等，將「Drama」這個概念以作者論與歷史事實的方式直接融入敘事中，也使得這些大師所創造的獨特影像敘事與敘事結構，能在隱喻的層次上化作〈命運終該如此之一〉的「如畫景觀」的部分，進而與這片如畫景觀中的核心——也就是極度私密的個人記憶產生對位效果。在這樣充滿層次的影像中，席爾試圖拼湊繼妹失蹤前的人生，也因此為自己開啓了一片情感飽滿的文化風景。同時，她也藉由克莉絲汀將照片視為塔羅牌的舉止，來思考影像科技是如何形塑著我們的存在與記憶，使觀者開始質疑與反思他們對於紀錄、虛構與真實的看法。

3.3 作品〈命運終該如此之二〉

2010 年她展出〈命運終該如此之二〉，再次以錄像裝置的方式來追蹤克莉絲汀的足跡，只是這次她將遊歷的地點從瑞典拉到西非。在空間構成上，她再次採用同色系的方式來建構放映室與周邊裝置，並且沿用了〈命運終該如此之一〉中的巨大星芒狀雕塑，兩者在外觀形式上隱隱串聯為一片系統式風景（圖 12）。

進入這座外觀有如神秘坦克的放映室後，觀者必須站在一個狀似陽台的空間裡，俯視放映室底部的影像，與前部作品不同的是，這次藝術家僅以一面圓形螢幕的投影形式，來製造影像的流轉姿態；影像的力道看似減弱，但卻因為她將這座「觸感空間」經營得更为濃縮、飽滿而完整，而呈現驚人的戲劇性。在這座純

然黑暗的空間裡，觀者必須摸索方向，直到他們來到欄杆前，看到下方那口影像之井（圖 13）。影像的旁白，則是席爾錄下母親被催眠後說出的話語，也因此聽來支離破碎，剝除了邏輯。席爾的作品一向是眾多元素的拼貼，而〈命運終將如此之二〉也不例外，拼貼了她自己與克莉絲汀分別在西非拍攝的影像、以及家庭相本等。她希望觀者能在形式與內涵、也在情感的沉浸與旁觀的意識中之間遊走，以探討影像如何建構記憶，而記憶又如何因為影像的操作而得以存在；對她而言，所謂影像對記憶與心智的操作，絕對不僅限於狹窄的個人生命史範疇，更牽連到我們的血緣與身分所象徵的歷史意義。席爾認為人們並非如自己所以為的，以完全獨立的自由意志在下決斷，而是如同一截身處於巨大系統中的微小斷片，在眾生的生命史中沉浮著。在受訪時，席爾表示「身為英國人，我想大家或多或少都會受到殖民主義這個概念的影響，畢竟英國歷史、甚至英國的當下都與過去的殖民史密不可分，而我們或多或少都帶著一點對過去那些殖民手段的罪惡感在活著。」⁵¹為了呼應這樣的家族史，〈命運終將如此 2〉的放映室造型，便以殖民國家如英國、丹麥、荷蘭、葡萄牙與挪威在西非黃金沿海建造的「奴隸堡壘」為靈感來源。這些堡壘通常有兩或三層樓，方便殖民者站在樓上的看台（就像觀者在這件作品中的位置）居高臨下地俯視、挑選位於底層的奴隸。席爾指出：「這樣戲劇化的形式與空間，雖然在有些人看來可能過於刻意，但我認為這樣的形式是絕對重要的。我希望觀者能在一方面體驗到一種真實的生活經驗，同時也感受到一種演出、一種表演。這樣的概念與「紀錄」（recording）的機制有關，也就是「紀錄」的樣態能如何改變你身處的情境。」⁵²

與此空間脈絡配合的，是席爾的母親在催眠狀態中說出的口白——也就是她與第二任丈夫（克莉絲汀的父親）前往西非進行鑽石走私的回憶。這段過去驅使著克莉絲汀在長大成人後，也以美術史學者的角度重訪父親的足跡，而席爾也為了追尋克莉絲汀失蹤前的一切旅程而來到這裡，重新面對這段如同冒險電影般的家族史，因此在畫面上，充滿了西非景觀（包括當地建築、動植物與昆蟲）、紅寶石等畫面，與她過去慣用的手法一樣，這些影像依舊是動靜交雜，時而為照片、時而是動態影像（圖 14-17）。這種以家族史切入的私密觀點，正是推動席爾的作品趨向「觸感空間」之電影美學的關鍵。表面上，她是將家族史編織為一則充滿遺失、填補與尋找的旅程，實際上卻是以自身與家族的身體經驗來譬喻影像科技的發展——我們可以將席爾與繼妹的關係，視為當代錄像與電影在當代語境中的關係。兩者看似相像（席爾不斷強調他人有多容易將妹妹錯認為她），但卻已出現分裂，電影成為一種被藝術穿越、甚至超越的媒介，許多電影的理想（如巴贊所謂的無演員、無敘事、無場景）反而更容易在錄像裝置中實現。克莉絲汀的失憶象徵了電影形式在當代藝術語境中已達錯亂、甚至必須被清空重置的現象，而要挽回電影美學的豐厚特性，就必須在追求擴延之餘，亦追求回返——因此與

⁵¹ Anja Lindholm, *Interview with Lindsay Seers*（檢索日期：2011.08.10）

<http://www.kopenhagen.dk/index.php?id=21794>.

⁵² Ibid.

其說席爾是要追尋克莉絲汀失蹤前的生命歷程，不如說她是要追求這個已經被她使用過度的媒介——也就是電影媒介——的萌芽時期。

與〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉一樣，席爾的〈命運終將如此〉系列也對前電影時期做出形式美學上的明顯指涉。最早被魔術幻燈（Magic Lantern）投影出來的影像，是根據霍爾班（Hans Holbein）1538 年的作品《死亡之舞》（The Dance of Death）所繪製的骷髏頭。之後魔術幻燈的擁有者更時常接受顧客委託，投影骷髏、鬼魂之類象徵亡者的影像，以安撫在世者思念已逝者的心情。⁵³〈命運終將如此〉正是從相片、手稿等指涉克莉絲汀存在的物件，來呈現席爾對她的思念，而這樣的追尋之旅也在觀者眼前鋪陳出一股鬼魂散逸般的神祕氛圍。過去的在世者是藉由觀看魔術幻燈的投影來看見自己對逝者的回憶，而在〈命運終將如此〉中，觀者則藉由觀看席爾的追尋之旅，來感受一段原不屬於他們的回憶。這樣的牽連，使得觀者得以感受到布魯諾所謂的「從視覺到觸覺」的感知路徑，觀者藉由拼湊眼前的線索，一步步踏進了由這座造型特異的放映間與影像所構築起來的旅途，也就是從動態（motion）到情感（emotion）的觀者之旅。這樣的觀者並非單以凝視來貫徹其觀看的窺視者，而是在藝術家構成的事件之間徘徊行走的旅行者。

3.4 回歸與擴延：〈命運終該如此〉系列的文本敘事

除了從電影史、影像科技史的層面來建構她的錄像裝置美學，席爾也十分關注文字敘事與圖像敘事之間的互動；除了在過去的影像與錄像作品中總是大量融入對印刷品、信件等文件檔案的特寫鏡頭，〈命運終該如此〉系列更分別出版了兩本文圖並陳的同名短篇小說，由編輯潘威爾（M. Anthony Penwill）依據席爾交付給他的文件整理而成，其中包括 S 的日記、席爾與母親的通信、各種相關檔案如醫院證明、席爾對特定圖像的解說等。然而這兩本小說的幕後真相到底為何，觀者無法得知，一切都似乎真實得振振有詞，但也似乎虛構得像是一部剪輯流暢的電影。在《命運終該如此之一》的開頭，有一段簡短的聲明，說明雖然本書中的角色都根據真實人物與事件來撰寫，但編輯與出版商都不負責證實這些敘事文字的真實性；小說結尾則又附了一段簡短說明，指出本書內容的真實是一種「攝影式的真實」（photographic truth），指的是這些事件都絕對曾經在「某種形式意義上」發生過。這些聲明與小說本身一樣重要，而兩者之間的拉扯也是增強「觀者的旅程」的戲劇性的一種方式。為了要挑戰當代藝術過於習慣宣稱作品要探討「真實與虛構之間的界線」的積習，她以更為徹底的方式來建構作品中的真實：也就是以一本小說式的檔案文獻來向觀者展示真實。這件作品有多少虛構成分已不重要，重要的是真實已被錄像裝置與平面出版物等多重形式整合為何種樣態。在席爾的創作策略中，所有虛構的舉動、情節的搬演，都成為了蒐羅真相的過程。既然虛構與真實如此難以分辨，觀者所能凝視與經歷的其實僅剩影像本身、而非影像背後的真偽。

⁵³ White, 'Life Itself! The Problem of Pre- Cinema', p.25.

這兩本小說的出版，也是為了彌補當代藝術往往在資訊提供上過於匱乏的問題；她希望能為觀者提供更為充分的線索，也以文字的形式來為觀者整理、爬梳影像裡魔幻紛飛的脈絡。這本小說並非制式的作品解說卡，但卻確實能澄清觀者的諸多疑惑，同時帶來更為深刻的觀影經驗。觀者在現場遊歷、穿越她的影像裝置後，再開始閱讀小說，會使他們不斷重返觀影的現場，也因此一次又一次地遊歷於影像的多義性中；這樣的策略延展了布魯諾所謂的「想像的路徑」，讓觀者的身體得以更為自由地往返於自身的現實與作品呈現的空間中，而觀影感受又可能因為事後的閱讀而被調整、改變，也驗證了「影像如同建築般，必須讓觀者不斷改變視點」的美學訴求。

這樣的做法在當代錄像裝置中已有前例，例如英國錄像藝術家道格拉斯·高登（Douglas Gordon）在 2002 年為配合他在海沃藝廊的個展而出版的圖文小說《我做了什麼》⁵⁴——但真正的源頭或許並非出自藝術家之手，而是來自另一個與布魯諾一樣關注藝術史跨域問題的學者沃柏格（Aby Warburg）。他從 1923 年開始了一個名為「記憶女神」（*mnemosyne*）的藝術史計畫，目標是要完全以並陳圖像、不附文字解說的方式，來建造他個人的圖像資料庫（也可說是地圖集，也就是布魯諾使用的 *atlas* 這個字）。他陳列的圖像包羅萬象，從古典藝術到日常物件，其編排的方式直如艾森斯坦的蒙太奇，而他對複製影像的先見之明，也使得他成為第一個以藝術品的複製影像或印刷品圖片作為教材的學者。

雖然席爾與高登的小冊都採取圖文夾雜的形式，但他們確實繼承了「記憶女神」的理念，大量並列他們蒐集而來的影像，在平面出版品中建構著蒙太奇美學的敘事體。正如布魯諾強調的，必須以 *site-seeing* 的觀念來取代 *sight-seeing*，也就是要藉由影像來建立起一種身心並進的動態。⁵⁵席爾將作品的影像部分作為 *site*，再以多重形式包括建築、出版品等，來建構起布魯諾強調的想像路徑，進而塑造了一種「從視覺轉向觸覺」的感知路徑，也就是她所謂的 *seeing*。席爾和布魯諾一樣，都在視覺藝術的形式中尋找具備動能的空間身體性⁵⁶——也就是因為穿越多重情境而生的情感。對電影史而言，現代城市提供了這種具備動能的空

⁵⁴ Douglas Gordon, *What Have I Done* (London: Hayward Gallery Publishing, 2002). 高登早在 1996 就已獲得泰納獎的肯定，但直到 2002 年，他才在倫敦海沃藝廊（Hayward Gallery）舉行首次的倫敦大型個展。海沃藝廊在英國錄像藝術史上之所以有著關鍵地位，是因為在 1996 年出現於倫敦的兩大錄像藝術展將英國當代影像藝術提升到了新境界，而其中一個就是在此地舉辦、展出作品包括了高登的〈二十四小時驚魂記〉的展覽「迷魂記：藝術與電影」（*Spellbound: Art and Film*）。而在這個名為「我做了什麼」（*What have I done*）的 2002 年個展中，高登配合展覽出版了一本小書，書中內容如同日記、也像小說，共重要的是它還來源不明，有著一個曖昧的背景故事。根據藝術家本人的說詞，這批文稿被一名神秘人士遺留在他某次展覽的藝廊中，並且指名要給高登。高登拿來閱讀後，發現書中內容與自己的生命史十分雷同，而他認為 2002 年的那次個展正是讓這份文件得以見光的好時機。

⁵⁵ Bruno, *Atlas of Emotion : Journeys in Art, Architecture, and Film*, p.15.

⁵⁶ *Ibid.*, p.16.

間身體性，並且以嶄新的地誌來強化如畫風景所建立起來的「思想的列車」⁵⁷的概念；而對〈命運終該如此〉系列這樣的錄像裝置而言，席爾以文字出版品的方式彌補了當代藝術作品常常在展覽現場解釋不足的窘境，同時又以小說／傳記的模糊姿態來驅使觀者以更具動能的想像路徑來穿越她所鋪陳的文化風景。於是，小說如同月台，讓一節又一節的「思想的列車」進站，也讓席爾意欲串連的諸多「斷片」，都在觀者的意志操作下，連結了起來。

⁵⁷ 見註 20。

三、結論

雖然經典電影總是呈現出一種和諧而簡單的劇情結構，有開頭、中場與結尾，因為那就是我們渴望的生命形式——但真正的生命並非如此。而這件作品就是力求要更接近真正的生命經驗特質——也就是「不完整」（incomplete）！

—琳賽·席爾談論〈命運終該如此之二〉⁵⁸

在泰特美術館出版於 2009 年的專書《影像與錄像藝術》中，編者史都華·寇門（Stuart Comer）指出，雖然有許多當代藝術家轉向探索網路空間、人工智慧等新媒體領域，但仍有許多藝術家轉而擁抱電影媒介歷經多次轉變後形成的流動性，這些在電影與視覺藝術的雙重概念上建立跨域表現的作品，促進了圖像、感知、時空與觀者的身體性等關係的轉變，寇門認為若要定義這樣的作品，就必須從更為廣大的美術史範疇著手，並且體悟到這樣的作品是如何消融了電影、表演、藝廊、電視等媒介與空間功能之間的界線。⁵⁹

布魯諾提陳的電影美學，對於寇門所指出的課題便有極大的貢獻。她以強調觸感的觀視路徑來追蹤電影史從萌芽、到類型片的建立、再到當代藝術與電影的交會，並且指出了當代藝術裝置如何因為其強烈仰賴空間性以製造視覺形式的特質，開始對電影媒介的發展史進行了吸收、轉化進而展陳的動作。她認為在既定的影像範圍內，觀者以想像與情感經歷了一場以觸感為主宰的感官之旅，因此電影並非只是平面的螢幕，而是具有景深的空間。正如紐曼所言，「裝置形式使得觀者對影像的沉思與及時的身體經驗得以同時發生」⁶⁰，布魯諾對於觀者如何在音像美學的交融中開發移動路徑的觀點，都不斷在當代錄像裝置中實現；而她對此概念的深入解析，也確立了錄像裝置作為一種系統美學的可能。在這樣的系統中，傳統的風景、肖像與建築影像都可能因為與電影媒介與敘事結構的相互參照，而成就一種更具臨場性與遊歷之感的觀者之旅。

席爾的作品在許多層面上都呼應了布魯諾的美學觀。從建築的觀點來看，席爾以具體的放映室空間，來強調三度空間的建築或屏幕上的影像，其實同樣都需要觀者以（想像的）肉身來進行轉換視點已實踐觀視之旅的動作。從風景的觀點來看，席爾的影像作品總是以旅行的概念來鋪陳敘事，無論是她自身從照相機到投影機的旅程，又或是她前往瑞典與西非尋找失蹤繼妹的旅途，使用的都是不斷透過肉身與感官來與風景進行對話的敘事框架，也因此呼應了布魯諾所指的「電影建構了現代版的如畫景觀」。⁶¹如畫景觀指的不是單一、凝止的畫面，而是能

⁵⁸ Anja Lindholm, *Interview with Lindsay Seers*（檢索日期：2011.08.10）

<http://www.kopenhagen.dk/index.php?id=21794>.

⁵⁹ Stuart Comer, *Film and Video Art*, 2009, p.8.


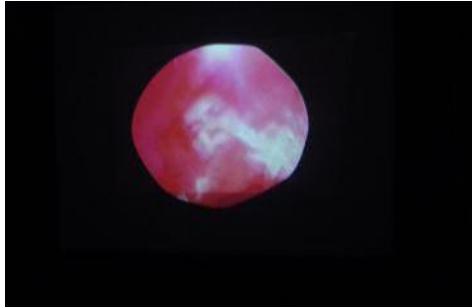



⁶⁰ Michael Newman, 'Moving Image in the Gallery since the 1990s', p.109.



⁶¹ Bruno, *Atlas of Emotion : Journeys in Art, Architecture, and Film*, pp.58-59.

讓觀者在穿越風景的過程中，不斷因為改變視點而發現驚奇的旅途。從身體的觀點來看，席爾呼應了布魯諾將觀者視為旅遊者而非窺視者的觀點，持續透過建築、影像甚至平面出版品的方式，要讓觀者去主動拼湊眼前的線索，進而讓他們的觀者之旅與想像路徑都充滿了主動的閱讀與闡釋經驗。因此，雖然她的影像作品從來都不具備完整的劇情片長度，卻能在短短十或二十分鐘的影像裡，趨使觀者從既定的觀影習慣中起身，以自己的身體與感官經驗附身於影片中的主角身上。從布魯諾對當代藝術與電影系譜的論述來看，席爾的作品正是以她對電影史的頻繁指涉，塑造了一種當代影像科技與電影歷史空間對話的戲劇基礎，再以這樣的基礎吸收觀者。也就是說，席爾建立起來的敘事空間，充盈著因影像科技的變革而生的層次，這樣的層次被化作景觀的一部份，也使得她的類電影敘事能讓觀者在不知不覺中，成為她觀察科技變遷如何影響人類解讀、記憶與使用影像的論述內涵，也使她成功地以充滿感情與私密記憶的敘事，來驅使觀者與影像科技的歷史斷片相遇。

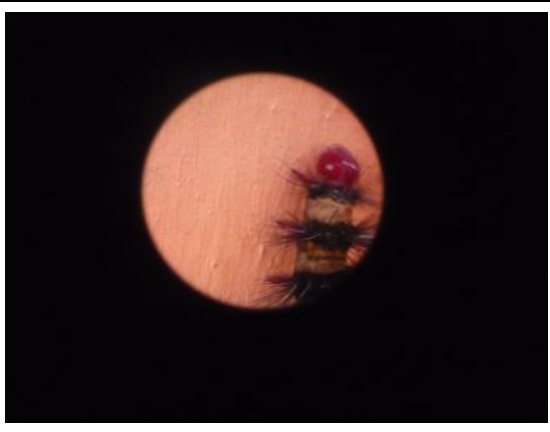

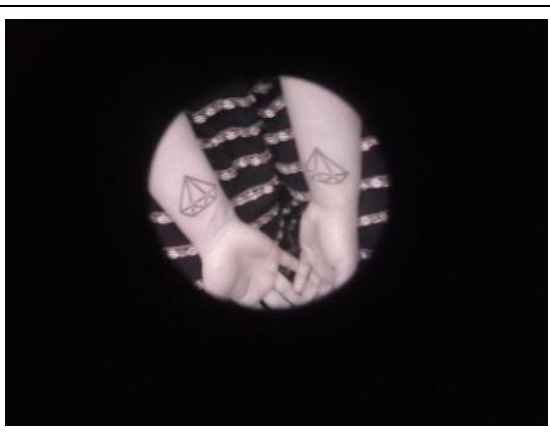
正如席爾在訪談中所提到的，〈命運終該如此之二〉提陳的是一種「不完整」的美學。為何不完整？因為無論是任何形式的作品，都只能呈現一趟旅途的部分，就像如畫的風景也只採擷了部分的風景片段；若要將「旅途」的感官經驗確實傳遞給觀者，就不能將故事說得太完整、太絕對，絕對到讓觀者只能當個單純的窺視者。旅途必須由觀者來完成、來體驗，觸感空間若無肉身作為媒介，也就不再有深化、延展的可能。布魯諾預示了當代藝術將走向由空間、身體與影像的串聯所形成的觸感路徑，若台灣當代錄像藝術創作亦能參照此美學觀，打破更多媒材的框架與限制，也更大膽地預設與建構觀者的存在，必能拓寬與延展影像的命運，而在當代數位文化的破碎敘事中尋找到更為全景式的景觀樣態。

圖錄

	圖檔	圖說
1		<p>琳賽·席爾·〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉， 2009，現場裝置 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
2		<p>琳賽·席爾·〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉， 2009，錄像畫面 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
3		<p>琳賽·席爾·〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉， 2009，錄像畫面 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
4		<p>琳賽·席爾·〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉， 2009，錄像畫面 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
5		<p>琳賽·席爾·〈超任務 6-黑色瑪麗亞〉， 2009，錄像畫面 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>

6		<p>琳賽·席爾，〈三部曲〉，2005/2010， 現場裝置 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
7		<p>琳賽·席爾，〈三部曲〉，2005/2010， 現場裝置 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
8		<p>琳賽·席爾，〈命運終該如此之一〉， 2009，現場裝置 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
9		<p>琳賽·席爾，〈命運終該如此之一〉， 2009，現場裝置 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
10		<p>琳賽·席爾，〈命運終該如此之一〉， 2009，錄像畫面 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>

11		<p>琳賽·席爾，〈命運終該如此之一〉， 2009，現場裝置 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
12		<p>琳賽·席爾，〈命運終該如此之二〉， 2010，現場裝置 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
13		<p>琳賽·席爾，〈命運終該如此之二〉， 2010，現場裝置 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
14		<p>琳賽·席爾，〈命運終該如此之二〉， 2010，錄像畫面 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>

15		<p>琳賽·席爾，〈命運終該如此之二〉， 2010，錄像畫面 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
16		<p>琳賽·席爾，〈命運終該如此之二〉， 2010，錄像畫面 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>
17		<p>琳賽·席爾，〈命運終該如此之二〉， 2010，錄像畫面 © Lindsay Seers and Matt's Gallery</p>

參考書目

一、專書

- Bruno, Giuliana. *Atlas of Emotion : Journeys in Art, Architecture, and Film*. London ; New York: Verso, 2002. Print.
- . *Public Intimacy : Architecture and the Visual Arts*. Writing Architecture Series. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007. Print.
- . 'Haptic Space: Film and the Geography of Modernity' in Alan Marcus and Dietrich Neumann (eds), *Visualizing the City*. New York: Routledge, 2007. Print.
- Comer, Stuart (ed.). *Film and Video Art*. London: Tate, 2009. Print.
- Deleuze, Gilles. *Cinema*. 2 vols. London: Athlone Press, 1986. Print.
- Eisenstein, S.M. 'El Greco y el cine' in F.Albera (ed.) *Cinématisme: Peniture et cinéma*, trans. A.Zouboff. Brussels: Editions complexe, 1980, c. 1937. Print.
- Greenaway, Peter. *The Stairs 2: Munich, Projection*. London: Merrell Holberton, 1995. Print.
- Hunt, John Dixon. *Gardens and the Picturesque*. Cambridge: MIT Press, 1992. Print.
- Le Corbusier. *Oeuvre complète, Vol.2*. Zurich: Editions Girsberger, 1964. Print.
- Lefebvre, Martin. *Landscape and Film*. Afi Film Readers. New York: Routledge, 2006. Print.
- Rees, A. L. *Expanded Cinema : Art, Performance, Film*. 1 vols. London: Tate, 2011. Print.
- Stafford, Barbara Maria. *Voyage into Substance*. Cambridge: MIT Press, 1984. Print.
- Virilio, Paul. *The Lost Dimension*. New York, N.Y.: Semiotext(e), 1991. Print.
- Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. London: Studio Vista, 1970. Print.
- Panofsky, Erwin. 'Style and Medium in the Motion Picture' (1934, revised 1947), in Gerald Mast, Marshall Cohen, and Leo Braudy, (eds), *Film theory and Criticism*. New York: Oxford University Press, 1992. Print.
- 葛羅伊斯 (Boris Groys) 。〈論錄像裝置的審美方式 (On the Aesthetics of Video Installation)〉。《龐畢度中心新媒體藝術》。台北：典藏，2006。頁 196-197 。印刷品。

二、期刊

- Eisenstein, S. M. 'Montage and Architecture' (c. 1937), *Assemblage*, no.10, 1989, pp.111-31.

三、畫展出版品

- Gordon, Douglas. *What Have I Done*. London: Hayward Gallery Publishing, 2002. Print.
- Penwill, M. Anthony. *It has to be this way I*. London: Matt's Gallery, 2010. Print.

---. *It has to be this way 2*. London: Matt's Gallery, 2010. Print.

四、網路資料

Anja Lindholm, *Interview with Lindsay Seers* (檢索日期：2011.08.10)

<http://www.kopenhagen.dk/index.php?id=21794>.

Arts Council England, *International Artists Fellowships* (檢索日期：2011.08.10)

http://iaf2.bulleserve.net/artistpage.php?artist_id=94.

Matt's Gallery, *Lindsay Seers "It has to be this way"* (檢索日期：2011.08.10)

<http://www.mattsgallery.org/artists/seers/exhibition-1.php>