

多元故事與複格—《迷走青春》的前衛實踐

鄭慕尼*

摘要

《迷走青春》(*The Tracey Fragments*)是加拿大導演布魯斯·麥克唐納(Bruce McDonald)於2007年改編小說家Maureen Medved的同名小說而產生的電影，這部電影以實驗性的手法將數位技術加以開發應用，成為新敘事形式以及新風格的先鋒之一。本文欲探究布魯斯·麥克唐納的特殊的貢獻，特別是如將電腦概念與數位技術運用至多元故事形式，以及複格形式如何將影像空間擴張等實踐成果，並帶來觀眾觀看習慣的改變與理解上的何種挑戰。文中介紹新媒體研究學者Janet H. Murry、Lev Manovich以及電影研究學者大衛·鮑德威爾(David Bordwell)等對於電影敘事發展的觀察，探討新媒體時代電腦概念與數位技術創造出新電影語言的趨勢，也從形式與風格的角度對本片進行分析，為敘事形式與數位技術彼此交互的影響進行探討。

關鍵字：迷走青春、多元故事 (Multiform stories)、複格 (Multiple- frames)、新媒體、敘事

* 國立臺灣師範大學美術研究所藝術指導組博士生

一、前言

早於 1997 年，MIT 研究進階互動敘事科技的學者 Janet H. Murry 即意識到電腦發明後，有種多元故事（Multiform stories）的敘事方式出現。緊接著 2001 年知名的新媒體研究學者 Lev Manovich 在其重要著作 *The Language of New Media* 一書的第六章，便專文討論了新媒體時代的新產物如 MTV 所帶來非線性敘事特性、CD-ROM 的電腦遊戲帶來迴圈（Loop）概念，還有畫面中同時出現並置比例大小不同的影像空間蒙太奇（spatial montage），以及將電影視為訊息空間（Information space）以及程式碼的看法，並將之視為一種新的電影語言。¹這種新的電影語言不但在概念上受到電腦軟硬體設計的啟發，實際上也因著電腦而使影片在製作上擁有了更大的自由度。Robert Stam 教授在《電影理論解讀》中提出了將新媒體時代的電影稱為後電影（post-cinema）的概念，並認為變遷中的視聽科技戲劇性的影響了電影理論長久以來所專注的議題，包括電影的特性、作者論、美學等，因此電影和電影理論將不可避免因新媒體而改變。²MIT 媒體分析學者 Henry Jenkins 則提出媒體匯集的現象產生了新的「協同式說故事」（Synergistic Storytelling）方式，為原本的媒體敘事都產生了影響。³透過從前人敏銳觀察，我們得以意識到電影敘事方式已然發生質變，也形成了一種新的數位理論研究方向。數位影片與電腦剪接使得電影的時間、空間元素有了新的變化，而漸與電影密不可分的新媒體如 DVD、網路等開放性與互動性特質更影響了敘事的因果元素，因而當我們欲研究新媒體時代的電影敘事時，可採用電影研究學者鮑氏從歷史回溯探究風格來源的方法，將此類新媒體時代的電影視為一種逐漸發展成熟的新敘述模式，找出其情節與風格的特性，將來可進一步思考電影建構的圖模（schemata）⁴以及觀眾對聚合媒體或跨媒體藝術中的影片認知的關係。這種從電影本身出發，探討其未來的各種敘事可能性，應與目前純粹從應用媒介的方向來思考新媒體電影的發展有所區分（如研究影片在遊戲、網路、虛擬實境、互動藝術等的呈現）；因為如果焦點只放在研究新媒體藝術技術的擴展上，我們將可能忽略到電影敘事方式如何受電腦與其他新媒體的影響，以及目前電影日益重要而能與好萊塢電影抗衡的數位潮流—新龐克電影；包括丹麥以 Thomas Vinterberg 與拉斯馮提爾（Lars von Trier）為首的 Dogma 95 運動（低預算數位錄像實驗電影），以及德國的 Tom Tykwer 的《蘿拉快跑》、英國的 Mike Figgis（*Timecode*）與美國的 Darren Aronofsky（*Requiem for a Dream*）……等新一代重要導演對新媒體既反抗又探索的成果，⁵也無法觀察到敘事風格是如何傳承與演

¹ Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: The MIT Press, 2001), pp. 309-333.

² Robert Stam 著，《電影理論解讀》，陳儒修、郭幼龍譯（臺北：遠流出版社，2008），頁 423-438。

³ Henry Jenkins, *Convergence Culture* (New York: NYU Press, 2008), pp. 95-134.

⁴ 無論我們稱之為感知或認知的所有活動，都有一群經過組織的知識在其中主導我們做假設，David Bordwell 稱之為圖模（schemata），參見 David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (London: Methuen & Co, 1986), p. 31.

⁵ Nicholas Rombes ed., *New Punk Cinema* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005), pp. 2-4.

變。

在此我們便以《迷走青春》這部由加拿大導演布魯斯·麥克唐納於2007年出品的獨立電影為例，將Janet H. Murry與Lev Manovich的理論視為分析此類新媒體電影敘事的圖模，以電影研究學者大衛·鮑德威爾（David Bordwell）的電影理論協助敘事形式以及風格的探討，為這新類型電影產生的關鍵時刻留下一些見證。

二、多元故事（Multiform stories）

電影研究學者大衛·鮑德威爾在《電影藝術：形式與風格》中將敘事定義為一種形式系統，過去的導演即不斷的開發新的敘事形式，藉由對因果、時間、空間元素的操作，而發展了例如正敘、倒敘、重組故事、調整故事長度、情節長度與銀幕長度的關係、重複敘述與玩弄故事時間等手法。鮑德威爾觀察到自1980年代以來，以遊戲性質玩弄故事時間，與「要是如果」（What if）的敘事方式越來越受主流電影青睞，並稱這種類型為謎題電影（puzzle films）。⁶80年代也是微電腦開始普及，大量走入學校和一般家庭的時刻，Janet H. Murry在1997年出版的*Hamlet on the Holodeck*中便提出電腦的發明重塑電影敘事的看法，例如越來越多的電影採用未來多重選擇的方式。這所謂多元故事的電影情節，通常可以反應同一個事件的不同觀點與不同的可能性，不同可能性的例子如*Groundhog Day*（1993）的劇情便似電動遊戲的結構，原本自私苦毒的氣象播報員費爾（Phil）日復一日的在土播鼠節的清晨起來，他被迫的重複每一天的生活直到他成為一個好人為止。而多觀點的例子則如David Fincher的《鬥陣俱樂部》（1999）與Christopher Nolan的《記憶拼圖》（2002），它們是種將真實與幻想、過去與現在交錯而呈現多觀點的敘事形式。這種敘事方式不斷令觀者切換觀看著同一角色在不同時間的不同性格，或模擬人腦回憶運作的方式來呈現這種視覺效果，通常要到影片結束觀眾才能透過重重的幻想與回憶片段來得知故事的全貌。《迷走青春》的導演曾說他以目眩神迷的方式呈現故事，主要是為了讓觀眾感受如同女主角分裂且逐漸崩解的內心世界，影片中我們會看見女主角幻想的段落，真實的回憶以及現實的景況以時間重組的方式交織，並因著數位拍攝與電腦剪接的功能，將許多不同角度的銜接鏡頭（coverage）一起放入畫面中，創造出更複雜的畫面結構，更令人感受到女主角內心複雜與混亂的情緒。⁷

除了影片的多元故事形式因電腦概念與應用而更有更進一步的發展外，Lev Manovich注意到新媒體的出現為影片帶來了開放性與互動性功能，Lev Manovich認為新媒體時代如電腦遊戲與Quick time player播放軟體，利用迴圈（Loop）這

⁶ David Bordwell and Kristin Thompson, 《電影藝術-形式與風格》，曾偉禎譯（臺北：麥格羅希爾出版社，2008），頁89-99。

⁷ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge: Free Press, 1997), pp. 36-37.

個特殊的功能來解決播放時間限制的問題，這個功能成了一種新的敘事方式，帶來新媒體敘事的新特性，觀眾因著選擇的自由而能產生不同的故事版本。⁸這種改變不但影響了影片的敘事方式，還擴展到觀看方式的改變，例如與裝置的結合以及與網路和 DVD 的媒體聚合產生的功能整合。Henry Jenkins 也觀察到此現象而舉《駭客任務》(The Matrix) 為例，說明它以系列電影，還有動畫電影、漫畫、遊戲等跨媒體的方式說故事，Henry Jenkins 稱之為「協同式說故事」。《迷走青春》不但在影片敘事上採用了多觀點的手法呈現多元故事的效果，也獨具創意的將許多未經剪輯的原始段落影片放在網路上供觀眾自行剪輯，之後還將其中傑出的作品收錄於影片的 DVD 中，為電影敘事提出更多不同的可能性，也是以網路進行「協同式說故事」的特別例子。⁹

《迷走青春》的故事大要是一個疑似精神異常的失憶少女崔西 (Tracey Berkowitz) 在公車上喃喃自語，僅以窗簾裹住赤裸的身體。她瘋狂的回憶與組織過去片段的記憶，並渴切的尋找失蹤的弟弟桑尼 (Sonny)。從許多的回憶與幻想片段中，我們可以得知女主角生長在一個功能失常的家庭，父親無所事事投資失利，母親成天看電視煙不離手，而弟弟 桑尼則被崔西催眠而自認為是狗 (在某個童年的回憶片段中，桑尼則是崔西的父親很早與愛斯基摩人一同打獵時，射中一隻母狗所遺留而帶回的狗寶寶名字，在影片後段崔西也有一段帶韻律的旁白說桑尼是狗，是一隻幽靈犬，提供故事另一種曖昧解讀的可能性—即桑尼是崔西幻想出的狗弟弟)。崔西的精神科醫生是個冷漠怪異的人，認為崔西有邊緣性人格異常的傾向 (諷刺的是飾演精神科醫生的人是男扮女裝)。除此之外，崔西在學校因胸部發育較慢而被同學欺負嘲弄稱她為「它」(it)，之後她幻想她的新同學比利 (Billy Zero) 愛上她，並在某些幻想中他們成為明星而受人崇拜喜愛。不過愛上比利卻是導致崔西走入更大悲劇的導火線，崔西開始學習與其他女同學一樣嘗試性感的穿著而激怒了父親，因他覺得穿著暴露會導致女兒遭到強暴與謀殺，於是將崔西禁足三個月。崔西後來受不了被關而偷溜出門，結果桑尼也跟著她跑到森林公園中。接著崔西在河邊巧遇比利，並被勾引與他發生性關係，之後卻馬上被甩而被丟出車門外。突然間崔西意識到弟弟桑尼不見了，只在河邊找到一頂他留下的帽子。交織害怕與痛苦情感的崔西回家報案後父母對她更加厭惡，造成她逃家而展開了瘋狂尋找弟弟之旅 (原著小說中崔西在比利車內曾聽見彷彿玻璃碎裂的聲音，可推測她的弟弟因在河面玩耍而掉入薄冰中，但她只敢告訴父母弟弟消失了而無法面對現實)。在公車上數日的崔西一夜因乍見街上有個酷似桑尼身影的小孩而匆忙下車，結果在加拿大人蘭斯 (Lance) 家住了一晚。而後蘭斯再度遇見睡在街上的崔西又帶她回家躲避風雪，不過不巧的是後來遇上前來討債的流氓，蘭斯被毆打之後暴露了崔西躲藏的位置，結果流氓試圖強暴崔西。崔西為掙脫而僅以一席窗簾裹身逃跑 (這便是影片之初崔西僅裹著窗簾坐在公車上喃喃自語的原因)。影片最後我們跟著崔西的思緒從混雜著幻想的世界走向真

⁸ Lev Manovich, *The Language of New Media*, pp. 314-320.

⁹ 參照 Tracey Fragment 官方網站，<http://www.thetraceyfragments.com/> 在 Re-fragmented 的選單可看見讓觀眾自行下載影片重新剪輯的比賽訊息。(檢索日期：2009 年 1 月 6 日)

實的回憶，在憶起所有事實之後崔西步下了公車，越過在公園與其他女生聊天的比利而無視於他的叫喚，崔西最終一個人走向暴風雪將至的未來。

本片可看見導演利用數位科技再開發藝術電影的一些敘述模式，例如「表現式」的寫實主義與刻意的敘述評論（overt narrational commentary）圖模，「表現式」的寫實主義即呈現出一種心理寫實的狀態，常見的手法之一就是把情節局限於界限情境，再以回憶或演現的方式來呈現先前的劇情，這種完全表達式的寫實主義，因為情節能運用電影技巧將私人的心理歷程戲劇性的表現出來，例如夢想、回憶、幻覺、白日夢、幻想或其他心理活動都能以影像或聲音來體現。¹⁰而刻意的敘述評論圖模則是觀眾會看到敘述有時會主動介入劇情的傳遞、凸顯自己的角色，例如較風格化醒目的剪接、打破時間順序（預示故事、倒敘……）與開放結局等。¹¹

《迷走青春》對情節的剪接因著數位科技而比起傳統剪接更加靈活，最明顯的是在時間的操弄上，可看出在故事長度、情節長度與銀幕長度的時間關係上比以往變化的更快更多，例如在影片開頭女主角崔西在公車上敘述自己的故事時，即以省略式剪接（elliptical editing）預示整個的故事（表 1），將不同時間或不同意識的故事片段連結起來，以拼湊成完整劇情。這手法因科技帶來更精準的掌握度而產生新的風貌，每個畫面出現的時間是以格來計算，而非傳統的秒，因而觀眾腦海呈現如視覺暫留般的畫面，更接近女主角狂亂的心理狀態。而多觀點手法在電影與後現代小說中已被嘗試過，如古典的電影如黑澤明的《羅生門》（1950）採用過不同觀點的敘事，使得觀眾從不同主角的回溯記憶中，創造出自己理解出的真相答案。伊塔羅·卡爾維諾（Italo Calvino）的後現代小說《如果冬夜，一個旅人》（1979）則是讓觀者嘗試扮演主動者的角色探詢整個故事的始末，讀者每每在與故事作者對話中，成為體驗角色扮演遊戲的先驅。多觀點手法在本片除了以女主角真實與虛構交錯的方式呈現，女主角有時說謊，有時幻想，有時導演則以客觀的角度重現過去的歷史，因而觀者也需要藉由這些種種的線索與片段來重構發生的故事，接下來要討論的複格則更增加了多觀點敘事的複雜性，因為影片在同一個播放時間內容納了更多的空間元素。

三、複格（Multiple-frames）

鮑德威爾在《電影藝術：形式與風格》中提到，影片中對於特定技巧的選擇，在電影中呈現出具統一性、發展性，且富意義的手法稱為風格（Style），電影風格和敘事/非敘事形式彼此間有互動關係，不但可處理故事/情節的關係，還可獨立以它獨特的方式吸引我們的注意。¹²

¹⁰ David Bordwell, 《電影敘事-劇情片中的敘述活動》，李顯立等譯（臺北：遠流出版社，1999），頁 433-438。

¹¹ David Bordwell, 《電影敘事-劇情片中的敘述活動》，李顯立等譯，頁 437-440。

¹² David Bordwell and Kristin Thompson, 《電影藝術-形式與風格》，曾偉禎譯，頁 134。

麥克唐納在《迷走青春》使用高度複雜化的複格¹³便為他最明顯的風格，如同 Lev Manovich 所稱的空間蒙太奇，這與傳統電影採用的時間蒙太奇不同，空間蒙太奇涉及到許多不同的影像可能以不同的大小比例同時出現在螢幕上，根據影片製作者所建構的邏輯決定出現的時機以呈現畫面之間的關係。¹⁴這形式事實上存在已久，例如 *Napoleon* (1927), *Pillow Talk* (1959), *Woodstock* (1970), *Wicked* (1973), Andy Warhol 經典的 *The Chelsea Girl* (1966), 或《再見柏弟》(*Bye Bye Birdie*), 以及其他 1960 年代的寬銀幕喜劇片在顯示多方電話交談時皆曾採用過其中較簡易的分割畫面技巧。¹⁵在藝術創作方面，例如 1960 年代的「延伸電影」(Expended cinema) 運動，特別是 1967 年在 Chech Pavilion 舉辦的 World Expo 則進行更複雜的實驗，當時的藝術家 Emil Radok 將一百六十個影像分別投射於一百一十二個立方體上，使得藝術家可分別指揮不同的立方體的呈現效果。¹⁶Lev Manovich 認為這可解釋為早期藝術家為反對傳統電影只能讓一個畫面填滿螢幕所採行的手段，不過這種反抗在 1970 年卻因 Xerox Park Alto 工作站 GUI (Graphical User Interface) 發明多視窗，而迅速徹底打破了螢幕只能呈現一個畫面的狀況。¹⁷然而電腦螢幕雖可以多工與多螢幕並置，電影要造成此類效果的精緻呈現，仍必須等待至最近電腦硬體速度與剪接軟體配合才可能成熟。

導演麥克唐納曾在他 1996 年執導的電影 *Hard Core Logo* 中嘗試利用四格複格的變化來協助敘事，例如將四位主角所在的格子互調位置，表示他們在團體中的重要性與功能性可因情況不同而互相支援改變。《迷走青春》採用的複格是在電腦硬體速度越來越快的情況下，得力於新的電腦剪接軟體 Final Cut Pro 所助。現行的剪接軟體可以執行及時 (real time) 剪輯，而多層 (multi layer) 的剪接界面與更為簡易的遮光罩 (mask) 使用，都有助於及時檢視並控制畫面彼此間的關係，使得電影能處理更複雜的複格敘事。導演曾說這部片拍攝的時間僅十四天，之後他將概念告訴剪接師們而由剪接師們自行設計，因而他認為剪接師們與女主角 Ellen Page 同為本片的明星。¹⁸有趣的是 Lev Manovich 所創作的未來電影 *Soft Cinema project* 雖然也是使用複格 (形式較為簡單)，但是在剪接部份則是電腦根據 Lev Manovich 訂定的剪接規則 (editing rules) 而由電腦程式選擇，資料庫內容包含 Lev Manovich 多年拍攝的 425 支短片片段與作曲家 George Lewis 創造的音樂資料庫，且因影像與音樂資料庫分類的方法相同，所以觀看時不會感到太突兀。¹⁹這種以簡單複格為基礎框架，而以電腦進行參數敘述的做法算是參數電影

¹³ 複格 (multiple-frame) 影像通常稱為分割畫面 (split-screen)。這個手法是在一個比較大的畫面中，同時出現各種形狀大小的畫面。早期電影這個手法被用於電話交談。參照 David Bordwell and Kristin Thompson, 《電影藝術-形式與風格》，曾偉禎譯，頁 220。

¹⁴ Lev Manovich, *The Language of New Media*, pp. 322- 326.

¹⁵ Nicholas Rombes ed, "Mike Figgis: Time Code and The Screen," *New Punk Cinema* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005), pp. 168.

¹⁶ Lev Manovich, *The Language of New Media*, pp. 323.

¹⁷ Lev Manovich, *The Language of New Media*, pp. 324.

¹⁸ 參照 <http://www.ioncinema.com/news.php?nid=2240> ioncinema 網站對導演 Bruce McDonald 的專訪。Joseph Belanger, "Interview: Bruce McDonald", 《ioncinema 網站》
<http://www.ioncinema.com/news.php?nid=2240> (檢索日期：2009 年 2 月 10 日)

¹⁹ Lev Manovich 曾稱此類型最早的作品之一 *Akvaario* 為 "database narrative"，參照 Lev

的里程碑。不過相較而言，我們意識到本片複格的應用涉及到更複雜的影片敘事關係，因而若要讓電腦取代人腦剪輯，意味著剪接規則可能需要結合更複雜的人工智慧程式協助，才能使影片意涵的豐富度更加提升。

本片的複格敘事也實現了Lev Manovich所提到的“Cinema as an Information Space”（電影如同一個訊息的空間）的概念。由於一個畫面動輒呈現十幾個不同角度與距離的鏡頭，畫面的細節比起傳統的電影更複雜了許多倍，過去以近距離特寫或不同角度拍攝場景的銜接鏡頭在此也大量被正式納入畫面之中，達到一種認知超載的狀況。以下就是本片應用複格所創作出新風格與敘事互動的顯著表現：

（一）藉多個景框內不同的色調對比處理時間氛圍特質

圖1的三個影像利用色彩區隔出回憶與現在，右上角藍色調的影像是公車上的敘事者崔西，左下角是公車外的景致，而與之對比的橙紅色調片段則是尚未離家前的崔西躺在自己床上的鏡頭，大範圍的橙紅色調影片也是關於家的回憶。在這裡藍色調傳達出現實的冷酷憂鬱，紅色調表現家中的衝突與青春期的熾熱苦悶，以呈現出崔西處於雙重的困境。顏色替時間做了明顯的劃分，色調在此也產生了敘述的作用。本片除了女主角的清醒/瘋狂獨白與囁語的主觀敘述外，導演與剪接師的敘述者身分更在在色彩運用、剪接、非劇情的畫面插入等持續性形式表現上醒目的存在著。

（二）景框間的時間落差

相近時間內同一場景的鏡頭先後出現在不同的景框內，這種手法創造相當大的觀看樂趣，例如圖2的畫面因時間的落差而使上方景框的崔西較慢出現，藉由延遲出現的動作使得觀者產生預期的心理，畫面也產生近似抽象畫的效果。導演並利用此手法使得觀眾在很短時間內看見事情發生的變化，中下方景框表現崔西在遺失弟弟後忐忑不安走路回家的情形，仰角的全景鏡頭使得觀眾經由崔西的肢體動作看見她的焦慮，而左下方景框採用中特寫鏡頭，可看見她面部的遲疑表情。右下方景框內崔西終於猛力伸手開門動作的特寫鏡頭，則表現她下此決定時內心巨大的衝突，並造成強大的畫面衝擊效果。

（三）景框縱橫比例與表意

這種方式如圖 3 將螢幕分割而改變了其中景框的縱橫比例，將圖上方崔西找不到弟弟後狂奔回家的影像做成特殊寬螢幕的效果，而下方對於弟弟的回憶則是略不清晰的中特寫鏡頭。觀眾在等待崔西自左方快速奔跑至右方的時間裡，可以感受到崔西心中全然對弟弟生死未卜，下落不明的焦急與自責。圖 4 也是寬螢幕形式，不同的是圖 4 上中下景框內的圖像皆處於同一個場景，只是鏡頭遠近不同。最上方景框內看不見比利的臉，使他具有一種威脅的感覺，而中間景框的崔西則是眼部的大特寫，顯現她的不信任與遲疑。最下方的景框是個極遠景鏡頭，廣大的冰天雪地場景對照著渺小的人影，預示崔西因渴望愛情的溫暖慰藉而無法抵抗比利誘惑她上車的命運。

（四）利用景框轉場與象徵連結

圖 5、圖 6 可看出導演利用景框巧妙的剪接出象徵的連結。我們從崔西奔跑的側面特寫，經由景框的逐次替換而變成正面奔跑的極遠景鏡頭，之後當崔西越來越跑近攝影機時，她的影像又被一匹馬所取代，這裡的背景音樂《馬》(*Horses*) 是由早期知名的龐克女歌手 Patti Smith 所寫的詞。導演麥克唐納曾說崔西這個角色是他想像 Patti Smith 青少年時期的模樣，透過這短暫的奔跑剪接片段以及大量馬的影像的連結，可使我們對崔西這角色的象徵是一野馬更加明確。導演以逐格替換畫面主角的做法，使得觀眾有時間思考其中欲表現的意涵，本片利用景框創造出許多有創意的轉場效果。除此之外，導演有時藉由崔西在左上角小景框的全景鏡頭，相對於比利佔較大面積的中特寫景頭，顯示出她在比利面前的卑微與踟躇不安，也呈現出兩人關係的不平等。片尾凌亂出現的複格則表現出崔西正在崩潰的分裂人格，憶起幻想的破滅、現實的挫敗以及罪惡感使得她的精神逐漸混亂。影片轉場也以陸續出現的複格與烏鴉飛舞的套景結合，呈現出崔西因弟弟走失而產生一種世界末日的絕望感。

（五）多類媒體同時呈現

複格也提出多種類型媒體同時呈現的機會，影片中結合了攝影，例如崔西思念其男友時，下方兩幅小景框影像皆為比利的獨照，而圖 7 左上方則是呈現崔西自拍的快照逐漸顯影的過程、漫畫（圖 8 上方為三格連環漫畫，有時漫畫會被幻想的真人畫面取代）、MTV（圖 9，崔西想像自己成為 MTV 的女主角）、明星八卦雜誌（圖 10，崔西想像與比利遠走高飛而成為知名音樂偶像，並被狗仔隊追逐報導的情形），以及娛樂新聞的形式。這種將對流行媒體的幻想與真實生活畫面穿插剪接的方式，表現出青少年渴望藉流行文化投射自身以躲避苦悶的心理，以及反映大眾流行文化滲入青少年生活，使得他們在理想生活與現實反差過大的

情形下，內心的憤怒與逃避的情感。崔西的父母都屬於社會底層的人士，對未來沒有希望的想法直接影響他們對孩子的態度，因此崔西在現實生活中從未獲得滿足。而流行文化對愛情的渲染也是崔西對愛情盲目的原因之一，導演藉由這樣的畫面安排，提出一種對流行文化省思的立場，而這種嘗試各種可能性的原創手法也與藝術電影時時小心經營象徵內涵的做法有異。

（六）盒狀意象

這種構圖的畫面通常分割的景框數目較多，景框的大小也是固定的。如圖 11 有幾個景框是實物的特寫，靜態的物件與動態的影片造成一種特殊的視覺效果。螢幕彷彿成了分割成許多小格子的盒子，充滿凝視的樂趣以及畫面動靜間的衝突感。圖 11 的場景是崔西的學校，左上角景框的俯視鏡頭使人看不見人們的面孔，其下的仰角鏡頭也由於逆光拍攝，只看見如魅影般的人們站立在學校走道各處。而相對於模糊的人物，靜態的實物如紅色的製物櫃、牆面的警鈴、走道、飲水機則顯得過於清晰而冷漠。觀眾一方面以冷靜抽離的方式觀看著學校的景物，一方面也同時聽到崔西所受到的言語攻擊，因而可以體會學校帶給崔西的感受。此相似手法也使觀眾從靜態的實物景框中，可以仔細的觀察蘭斯家中的擺設與物件，木質的色調與光線使得蘭斯看起來彷彿相當溫暖與友善。在崔西生日記憶這個段落中，這種意象間關聯的表現也十分明顯。除了中間的小丑景框是記憶中的人物外，其餘都是崔西生日當時印象中的物件，例如洋娃娃、乳液、梳子、蛋糕、叉子、罐頭、汽車等象徵童年的物件。

複格可同時呈現同一場景不同角度的特寫描繪，刻意強化的視覺效果使得就算最不專注的觀眾，也不得不觀看如面部表情或肢體等細節。如圖 12 與 13 分別是崔西與她的心理醫生，崔西與蘭斯的對話。由於場景非常的單純（白與黑的背景），複格在此具有明確引導觀看的作用，例如景框中特別強調對話者的面部表情與手勢與腳的動作，然而應接不暇的視覺資訊有時也會導致部份觀眾失去自行尋找焦點的能力，因此觀看時一方面影片材料的操控者很強勢的將特定細節以特寫放大的方式展示，另一方面卻刻意以時間的急迫性，使得觀眾無法細看全部細節而保持影片的某種開放特質。

（七）複格與互動多元敘事

由此以上的例子可知，麥克唐納使用的複格形式不只是一種形式的實驗，除了在視覺上提供觀眾新的觀看方式，也應用它達到象徵、表意或提供細節訊息等種種敘事的新手法，更重要的是因為複格的畫面非常多，因此觀眾接收畫面成爲一個不穩定的狀態，也就是說每個人所感受的敘事經驗都是不相同的。雖然導演

有計畫的引導觀眾注意的順序，但在相當大的程度上是讓觀眾自行獲取、組織訊息，因而複格也成為互動多元敘事的手段。重要的數位電影導演 Mike Figgis 在 *Timecode* (2000) 一片中也實驗以固定分割四格畫面來達到互動多元敘事的効果，他大致將四位主角安排在四個景框內，藉由聲音對白發生的先後順序來引起觀眾的注意力，因而產生一個引導性的觀看的流程。雖然如此，觀眾也會因個人對角色的關心與喜好不同，而產生每個人不同的觀影故事版本，因此複格所產生作者的影響力消弱以及觀眾與影片互動狀況的增強，也是此類數位電影重要的實驗方向與成果之一。

四、結語—新媒體、新敘事與未來電影新形式

長久以來，藝術的一大基本任務就是激起想望，可是滿足想望的時機卻尚未成熟。每個形式的藝術在其發展史上都經歷過關鍵時刻，而只有在新技術的改變之下才能獲致成效，換言之須藉助嶄新形式的藝術來求突破。²⁰

所有科技都是我們生理與神經系統的延伸，用以增加能力、速度。而且除非能力、速度確有這樣的增加，這些新延伸就根本不會發生，否則也會棄置不用。因為在任何成份構成的任何組合裡面，能力或速度若有增加，其實就是一種崩解失序，使原組織結構生變。²¹

新媒體是否會製造新的敘事方式與新的語言？電腦化如何影響我們對電影的概念？麥克魯漢在《認識媒體》一書中最耳熟能詳的觀點就是媒體即訊息，也就是人的延伸，他並進一步的探索到除了個別媒體會對人類的意識與經驗形態產生形塑外，媒體之間還會進行跨種交配與混血，如核分裂般釋出巨大的新力與新能。²²他舉出艾略特在《荒原》與《史威尼論爭》中應用影片形式與爵士語法，喬伊斯也在《都柏林人》和《尤利西斯》中採用精確嚴謹的古典平行類比，創造出真實的混種能量。麥克魯漢認為兩種媒體混種、相會，乃是真理與啓示的一刻，從中誕生了新的形式；因為兩媒體得以並置，使我們進入不同形式相交的邊界地帶，從之前媒體造成的感官痲痹中彈醒過來。²³當今許多新媒體研究學者如 Janet H. Murray、Lev Manovich、Marie-Laure Ryan……等，皆已不約而同的開始思考新科技與電影的關係、敘事方式至電腦時代的演變，以及思考新科技是否製造

²⁰ 華特·班雅明 (Walter Benjamin), 《迎向靈光消逝的年代 (Walter Benjamin Essais)》, 許綺玲譯 (臺北: 臺灣攝影工作室, 1998), 頁 90。

²¹ 馬歇爾·麥克魯漢 (Marshall McLuhan), 《認識媒體—人的延伸 (The Extensions of Man)》, 鄭明萱譯 (臺北: 貓頭鷹出版社, 2006), 頁 125-126。

²² 馬歇爾·麥克魯漢 (Marshall McLuhan), 《認識媒體—人的延伸 (The Extensions of Man)》, 鄭明萱譯, 頁 83。

²³ 馬歇爾·麥克魯漢 (Marshall McLuhan), 《認識媒體—人的延伸 (The Extensions of Man)》, 鄭明萱譯, 頁 89-91。

新的電影語言，即是以媒體間相遇及混種後產生巨大變化的角度來思考。例如 Marie-Laure Rya 的論文《電腦時代的敘事學：電腦、隱喻和敘事》，曾說明她想探討的首要問題是電腦對於傳統的敘事形式的啓示，而非要重建敘事學使其處理互動式文本、多媒體小說與電玩等新媒材。她認為自二十世紀六十年代初期以來，敘事學一直從許多其他領域借用術語，如光學（如視點、聚焦）、電影（客觀詳盡的敘事、搖攝、放大、縮小），地形學（故事空間、話語空間、領域、疆界），性徵和精神分析學（敘事慾望、引誘、高潮），數學（渾沌系統），後現代社會理論（傅柯的全景監視）以及女性主義等，²⁴因而 Marie-Laure Ryan 也開創性的嘗試以研究電腦特性的專門語彙來擴展敘事學的隱喻資料庫。²⁵Marie-Laure Ryan 以電腦程式的特性：虛擬、遞歸、窗口和變形四個概念來拓展敘事學的隱喻，考察傳統的敘事形式可從電腦裡學到什麼可擴展的概念。此概念啓發我們擴展了描述新科技對電影影響的角度與辭彙，也讓我們能更清楚的看見新科技對電影產生的種種衝擊與創造，本文的多元敘事與複格的概念，也受惠於電腦概念的影響，將新媒體學者發現的概念引用至分析新型態的數位電影上。在 Ryan 其後的論文“Will New Media Produce New Narrative”中，更提出當前新媒體發展者的要務，便是要找出適合這種新媒體特性的題材、劇情出來，以創造出新的表現形態，因此我們可以再度肯定導演麥克唐納實驗精神與勇氣。

具前衛精神的獨立電影與一般好萊塢電影最大的不同之處，在於它並不是僅以美麗的畫面達成觀眾娛樂效果為目的。好萊塢雖也擁抱新科技製作特效多年，並帶動影響層面相當大的電腦繪圖科學研發領域，但其目的通常以仿真，或製作炫目的大場面為主，因此如同一個大工廠需要大量的人力投入模擬細節部份，在敘事部份則是謹慎保守的對實驗手法淺嚐輒止。歷史上許多反美學的藝術潮流例如達達主義、龐克運動等，往往是因社會文化思潮或所處的經濟結構位置而提出改變敘事程度的要求，也減低了對原本媒體的依附程度因而達到深刻的改變。例如 1976 年龐克雜誌 *Sideburn* 示範 A、E、G 三個吉他和絃，接著寫道「這是一個和絃。這是第二個。這是第三個。現在來組個樂團吧。」²⁶便是刻意簡化對媒體依附的很好例子。因此社會形構是影響敘事與媒體關係的重要變因，若忽視此關係將無法解釋許多實際的現象，特別是以敘事進行改革的角色。《迷走青春》與主流電影最大的不同之處，便是麥克唐納這類導演雖處於電影工業中經濟結構的弱勢，卻嗅出在這股科技狂潮的推動下，電影可以產生新的敘事方式、新的美學觀、與觀眾產生新的互動……等種種可能性，並以不設限的態度將它們展現出來。因此他們是以前瞻性的眼光帶領者電影走向新媒體時代的新領域。

新媒體時代的電影敘事一般可分為兩個方向研究，第一種屬於電影本身變化的研究，可視為一種新的敘述模式來探索，以觀察電影敘事在此複雜的社會形構

²⁴ 戴衛·赫爾曼 (David Herman) 主編，《新敘事學》，(北京：北京大學出版社，2002)，頁 62。

²⁵ 事實上贊成或反對隱喻的合法性分裂出兩種敘事學，一種敘事學是受語篇分析和認知科學影響的形式描述，另一種敘事學是關於敘事的思辯話語（如 Marie-Laure Ryan）。貶低隱喻者認為從其他領域借用術語將會扭曲原意，而隱喻性語言的支持者，特別是解構主義立場的支持者則反駁不可能有合適的稱謂，因為意義產生於語言置換，語言自始就具有隱喻性。

²⁶ Nicholas Rombes ed, "Mike Figgis: Time Code and The Screen," *New Punk Cinema*, pp. 21.

下的演變。第二種則從媒體聚合或跨媒介的角度（以藝術或如 Rosalind Krauss 在其論文 “A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition” 以 “post-medium” 的景況稱之），後者研究電影式機器如何創造出新科技使之擴展，這種類型的實驗藝術（很難僅稱為電影）抑制電影中向來佔主導位置的「主題」、允許不同的觀者與螢幕的關係、提出不同的再現/現實與主題的建構，以及處理關於再演的評論性關係。²⁷而前者關於電影本身的敘事實變研究，雖是接續過去與未來電影發展過程的重要環節卻較不受注目。現今人們對於電影機械性的擴展興趣往往高於電影本身敘事發展之上，然而單從媒體聚合或跨媒介的角度進行的電影研究雖有許多令人驚喜的觀察，但比較屬於純藝術的領域，事實上從電影的角度，對單一作品或某一風格或情節模式做系統性且深入的研究仍是相當重要的。目前我們已明瞭數位科技能為電影帶來許多好處，例如與傳統拍攝電影相較可節省相當多的成本，數位錄像拍攝的費用比三十五釐米電影底片便宜非常多，沖洗與拷貝的費用也省了許多，使得各種實驗可以大膽進行。²⁸此外，就算是原本以三十五釐米影片拍攝，在轉成數位格式後也較之前更易於剪接，更易於進行後製。電腦繪圖科技在各式程式語言的研發下，也能製作各種驚人與充滿創意的效果，觀眾還可從 DVD 看見其他的剪接版本，甚至從不同的音軌中同步聽見影評講解，或從電影網站下載原始影片自行剪接新的版本。可知電影敘事的質變已經快速的進入大眾的生活之中，帶來新的觀影與互動經驗，未來電影究竟會往哪個方向演變，實在值得我們更深入的了解與持續的觀察。





²⁷ Martin Rieser and Andrea Zapp ed, *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative* (London: British Film Institute, 2002), pp. 8-9.

²⁸ Marilyn Fabe 在 *Closely Watched Films: An Introduction to the Art of Narrative Film Technique* 一書中對 Mike Figgis 的電影 *Timecode* (2000) 有詳盡的分析。參見末章 “Epilogue”。

附表（資料來源：電影《迷走青春》。發行商：佳映。DVD 經銷：得利影視，2008）

場景一 公車上	影像畫面	旁白與音效
	<p>公車外的景物</p>	<p>(崔西口白) 一天你愛上了這個男孩。他以手指輕撫著你，他以嘴唇在你的皮膚燒了一個洞。但你在看他時感到痛，且不看時也感到痛。感覺就像被人以一片鋸齒狀的玻璃切開。</p>
 	<p>車內半裸的崔西裹著窗簾的景框陸續出現。 片頭標題出現，窗外背景淡出（fade out）。</p>	
	<p>車體外觀的小方塊景框畫面出現並做順時針旋轉，畫面陸續淡出（fade out）。</p>	

場景二 回憶片段		
	快速剪接的畫面自螢幕各處出現，並迅速淡出（fade out） （Tracey 的特寫、項鍊、反白畫面……）。	
		桑尼曾是隻狗…… （崔西旁白）
		上帝!上帝!上帝! （母親驚叫）
	崔西畫面由小放大， 右側出現崔西扔石頭擊碎玻璃的小畫面。	

		<p>桑尼的哭聲與玻璃破碎聲</p>
	<p>比利的特寫畫面小方塊快速自螢幕不同處出現。</p>	
	<p>車廂內微笑黑人與籠中狗的畫面快速淡入（Fade in）與淡出（Fade out）。</p>	<p>狗吠聲</p>
	<p>開場時崔西裹著窗簾獨白的鏡頭再度出現。</p>	<p>可惡！可惡！可惡！</p>

附圖（資料來源：電影《迷走青春》。發行商：佳映。DVD 經銷：得利影視，2008）



圖1



圖2



圖3



圖4



圖5



圖6



圖7



圖8



圖 9



圖 10



圖 11



圖 12

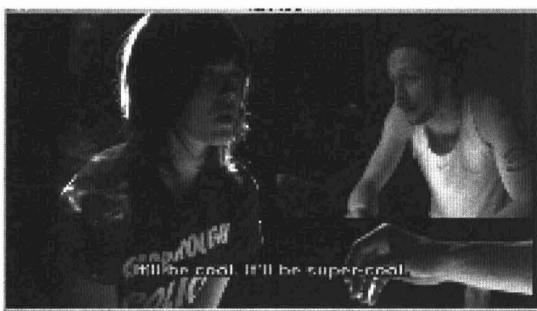


圖 13

Multiform Stories and Multiple-Frames: The Reform Practices of *The Tracey Fragments*

Cheng, Mu-Ni *

Abstract

The Tracey Fragments is a 2007 drama film directed by Canadian Bruce McDonald and written by Maureen Medved, based on her novel of the same name. Bruce McDonald is enthusiastically in the vanguard of experimenting with new technology and bringing cinema new narrative ways and forms. The film was low budget, shooting within two weeks, and then spent nine months to finish the postproduction. However, financial difficulties did not affect the endeavor of the film, which using new technology in creative ways and showing the efforts of developing new forms. It has become one of the important milestones in the digital experimental field. This essay addresses Bruce McDonald's unique achievement of his film, and introduces many scholars, like Janet H. Murry、Lev Manovich and film theory scholar David Birdwell's observation of film narrative development, showing the tendency of new cinema language affected by new technology. Through these discussions, we can understand the multiform stories and multiple-frames of *The Tracey Fragments* are in the importance of new media cinema evolution.

Keywords: *The Tracey Fragments*, Multiform Stories, Multiple-frames, New Media, Narrative

* Ph.D. student, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University.