

# 影像的界限：「frame」與影像之可塑性\*\*

## Image Limits: The Plasticity Relationship between 'Frame' and Image

林巧芳\* Lin, Chiao-Fang

### 摘要

本文企圖以動畫創作者的視域，觀察在動畫影像生成之前，經常以「框」、「格」、「畫面」作為影音構思及創造行動。針對交織於此的核心理念，發現均涉及「frame」字詞中所指向的「框」與「邊界」之意涵。

藉由重探「frame」與影像的生成關係，並針對「frame」字義在作品生成條件中的演變過程，視察「frame」在既有的定義與條件中，是如何被進一步思考。「frame」之於原先涉及的理念建構，就不再只是作為「固定...」與「框限...」之片面性看法。尤其位處於繪畫、攝影、電影之間的多重投映時，對「frame」所繼續衍生的概念，竟是在變動的結構中流變為新的意義。

雖然動畫創作者一開始只是以「框」、「格」、「畫面」操作「frame」之於「界限」或「邊界」之意圖，但在展開「frame」與影像塑形的這條脈絡中，發現創作者是從「邊界」開始進行創造的行動。因此「frame」不再只作為影像工作者之操作理念，另一方面也成為表述影像哲思的創作立場，甚至反映一個正在改變或跨越既定影像思維的起點。

**關鍵詞：**影像創作、frame、動畫

---

\* 林巧芳，國立臺南藝術大學動畫藝術與影像美學研究所助理教授。

Lin, Chiao-Fang, Assistant Professor, Department of Animation and Film Art, Tainan national University of the Arts.

\*\* 本文改寫自學位論文之部分研究。謹在此特別感謝匿名評審給予的寶貴建議與致上謝忱。



## Abstract

This paper attempts to observe animation image construction and creation action of "frame," "column," and "screen" before image generation from the perspective of creator. In terms of core concepts intertwined, this study finds both meanings of "frame" and "border" involve in the word, "frame."

Thus, the generation relationship between "frame" and image is re-explored and the transformation process of textual meaning of "frame" in work generation is examined to further investigate how the creator develops and manipulates "frame" and observe how "frame" is perceived from its existing meaning and condition. Original concept construction of "frame" is no longer defined as one-side view of being "limited" and "boundary" and in particular, there are continuously generated concepts of "frame" during multiple presentation between painting, photography, and film newly transformed in the changing structure.

Although the creator in the beginning used "frame," "column," and "screen" to manipulate the "limits" and "boundary" meanings of "frame," yet in the context to deploy "frame" and image plasticity, the creator is found to start the creation action from "boundary." Hence, "frame" is not only the manipulation concept of image creator but also a way to express image philosophy of the creator. Frame even reflects a start point that changes or transcends existing image concepts.

**Keywords:** Image Creation, frame, Animation



## 壹、研究動機

### 一、動畫影像工作者以「框」作為影像構思之現象考察

作為一位動畫影像工作者，面對影像、思考影像進而製造影像，始終感覺到影像的意象或意念時時縈繞著我們。這些影像經常如同鬼魂、幽靈般地於眼前遊蕩，甚至有意識的迎面襲來，呼喚創作者前來「捕捉我」或「描述我」。

對於眼前迎面而來或感受到的影像，總是不斷促使創作者前往探索，並從中展開各種構造影像的途徑。像是：創作者往往縈繞於某個畫面，琢磨思索如何刻劃得更生動？或是以一連串鏡頭的表達方式，不斷揣摩主角該以何種姿態現身？或者進行剖析各項動作的運動原理，讓表演效果更加生動……實際上，動畫創作者埋首於影像的計畫與構思時，經常處於可見或不可見的「框」、「格」、「畫面」之中，藉由圈圍一具體想法，或以此面向未知的事物。

例如、英國動畫家喬安娜·奎因（Joanna Quinn）曾描述自己在進行影像初步構想的作法：

我認為在「故事板」（分鏡表）上捕捉你最初的想法是最重要的。通常，我的作法是很隨意地繪製角色，然後在他們的周圍放上『框』，或者在外面畫上『框』。我盡可能不對最初的想法設置任何限制，而且盡可能自由地去畫，因為那些最初的繪圖是最生動的，能夠概括我想表達的一切。然後，我把每個故事板的『框』去掉，在複印機上放大……。<sup>1</sup>

此時奎因與多數動畫創作者一樣，當進行圖像構思的階段，經常會藉由「框」、「格」、「畫面」匯聚想像及詮釋。對她而言，以「框」取畫面的操作過程只是作為暫時固定構想的意圖，爾後她又試圖將「框」移除，盡可能促使各種想法脫穎而出。為了不使最初的想法受限，奎因故一開始先引入「框」圈圍想要的，之後再移除「框」，基於這樣的操作理念，很明確地就是將想法暫時引入「框」，並使「框」不再作用於已知的領域。可見在影像構思前期對「框」的操作，實際上，就等同「影像該如何呈現」的問題一樣。

荷蘭動畫家保羅·德里森（Paul Driessen）也曾談及自己的創作理念，他表示在紙上畫出的圖像，「如果你放大了看，你會看見他們變成活生生的事情。」<sup>2</sup>這是德里森在紙

<sup>1</sup> 保羅·威爾斯（Paul Wells）、喬安娜·奎因（Joanna Quinn）、萊斯·米爾斯（Les Mills），《動畫繪製》（*Basics Animation: Drawing for Animation*），劉雪蓮等譯（大連：大連理工大學，2010），頁 28。

<sup>2</sup> 參見《保羅·德里森動畫作品集》光碟（*Paul Driessen - stories unlike any others*），導演訪談片段。本文提到《在陸地，海上和空中》（*On the Land, at Sea and in the Air*, 1980）影片網址：<https://www.youtube.com/watch?v=1zMYgmxn90g&t=579s>，2021 年 12 月 3 日引用。





【圖 1】保羅·德里森 (Paul Driessen) 《在陸地、海上和空中》(On the Land, at Sea and in the Air, 1980)

上作畫藉以「放大」的路徑，試圖尋找這些被畫出來的圖像，從中聚焦並構想各種可能存有的條件。所以他在作品中實施以「畫中畫」或「框中框」之獨特表現形式，透過「框」、「格」、「畫面」形塑多重敘述及內容之間的相互移轉。德里森以「畫中畫」或「框中框」的代表作品，分別為：《在陸地，海上和空中》(On the Land, at Sea and in the Air, 1980)

【圖 1】、《四季的世界盡頭》(The End of the World in Four Seasons, 1995)、《看見冰山的男孩》(The Boy Who Saw the Iceberg, 2000) 等。這些作品呈現出類似「圖形表」的結構，如漫畫框格般呈現活動影像的特殊視角，經由「畫中畫」或「框中框」的操作建構出獨特的時刻，舉例來說：在一個景框中呈現三個世界的原型(三條獨立的敘述線各占據一方)，最後則在各自形成的疆界之中又與另一端的敘述線產生互動，以此構造出每個疆界不斷地在敘事過程中建立又突破，這使每個原初看似獨立的景框，最後，被畫面中的地平線給貫穿，這樣的貫穿使這三個景框好像具有關連性。事實上，這一條貫穿畫面的地平線與這三個景框並沒有必然的關係。在德里森的動畫中，框格既是作品的形式同時也是內容的一部分。對他而言，每個框取的靜止圖像都有各自獨立的疆界，但每一個各自獨立或結構的疆界，最後又會形成一個大的整體。這就是德里森以「框」、「格」、「畫面」作為「放大」每個圖像獨自的時刻。而對於「框」、「格」、「畫面」的思考，似乎也回應動畫影像的立場。

當動畫從前期構思，以分鏡或框圈圍出一個獨特的想法時，其目的是要指向可能意圖開展的影片途徑，事實上也是一般動畫創作者如常的工作製程。但是面對動畫以「框」圈圍一構想時，通常並非只是單一指向一個畫面的想法而已。因為「框」在此涉及的可能是一幅畫、也是照片的概念，甚至是一個正在移動的鏡頭，又或是逐格畫面中之動態延伸的一個畫格。具體而言，動畫此時指向的「框」，猶如擺盪在影像或圖像的概念之間：既是畫又是照片、既是靜止的圖像又是動態的影像、既是鏡頭又是影片逐格中的一禎動作。這現象也在德里森的作品中呼應：每個畫作在靜止時各自獨立，當圖像一運轉時又呈現鏡頭的移轉所形塑的敘述交錯。所以在動畫創作前期指向的「框」，是發生在影像和圖像之間，之後，「框」也構成了內容和形式的組合，因此，在動畫創作中以「框」作為影像構成的操作視域就顯得相當關鍵。

## 二、「frame」字詞的界定涉及「影像的界限」



其主要原因，在於動畫指向的「框」又不全然是「框」的理念。因為動畫從草圖到成像的過程，「框」捕捉的是瞬間的動作也是鏡頭的表述，經常也作為形塑影像的過程。因此，動畫的「框」存有「靜止與動態影像思維同時發生與並存」的雙重理念。對這獨有的影像操作，目前鮮少被正視，反而促使本文企圖以指出動畫創作者面對「框」、「格」、「畫面」之於影像的關鍵性思考。或許這只是一個基本影像構成的提出，卻可能讓影像創作者重新返回面對影像的立場，以及重啟這段獨有的影像哲思。

關於「框」、「格」、「畫面」這些詞彙，在英文中都以「frame」表示。《電影理論與批評辭典》一書中，也指出該字詞來自義大利語「quadro」，語源是拉丁語「quadratum」，象徵一個「四方形」的形象特徵。<sup>3</sup>就「frame」字元本身而言，指涉的是「框」之意涵。可延伸為一扇窗、一幅畫，甚至一個畫框。這時候「frame」分別指向兩個部分：一方面表示畫作、圖畫、照片等藝術品的象徵範疇，此範疇「通過可見的『邊框』把它們與日常世界截然分開。」<sup>4</sup>這是「frame」將藝術品圈圍，並使藝術品成為藝術品，使產生「邊界」之意。另一方面「frame」之於影像，意謂以「景框」之別決定影像內與外之關係，即「景框的功能與畫框的功能相似（景框之名即源於畫框）」，<sup>5</sup>此時影像受到「邊框」的局限性，使「『景框』是向想像的世界（影像的敘事體）敞開的。」<sup>6</sup>因此，「frame」於影片中被定義為「影像的界限」。

那麼在動畫中所指向的「frame」，一面是靜止的「畫格」，另一面又是形塑動態的「影格」。使動畫特性就介於畫與影像之間的同時性。當以英文「frame」表示動畫影像的獨特性時，較能明確指向動畫位處於「靜態與動態同時」的影像過渡，在某種程度上也更能推進思考這特殊的影像立場。如以中文指稱動畫的「框」，經常就會顯得曖昧不明，因為對動畫而言，動畫「frame」的確乘載著在電影、攝影、繪畫等多重視域所交織的影像位置。因而在文中統一使用「frame」，以表達「frame」作用於影像的過渡狀態。採取的方法論，並非來自一般影像分析或圖像的方法，而是透過「frame」自身的操作及轉化，企圖將已定義的「frame」特性，重新展開、呈現，從中觀察影像如何於框內、框外，涉及不斷流變的影像核心意旨。

<sup>3</sup> 雅克·奧蒙 (Jacques Aumont)、米歇爾·瑪利 (Michel Marie)，《電影理論與批評辭典》(Dictionnaire théorique et critique du cinéma)，崔君衍、胡玉龍譯 (上海：上海人民出版社，2010)，頁 37。

<sup>4</sup> 傳統的「畫框」作為畫作的一種附件或載體。古代繪畫也採用「畫框」形式表現，例如壁畫的形式或希臘鑲嵌畫的雕刻框飾。雅克·奧蒙 (Jacques Aumont)、米歇爾·瑪利 (Michel Marie)，《電影理論與批評辭典》(Dictionnaire théorique et critique du cinéma)，崔君衍、胡玉龍譯，頁 37。

<sup>5</sup> 雅克·奧蒙 (Jacques Aumont)、米歇爾·瑪利 (Michel Marie)，《現代電影美學》(Aesthetics of Film)，崔君衍譯 (北京：中國電影出版社，2010)，頁 9。

<sup>6</sup> 同註 2，頁 37-38。



## 貳、「frame」的不確定性：影像與現實之間的曖昧不明

### 一、「frame」作為固定影像幽靈的「框」

對於影像 (image)<sup>7</sup> 的考察，在美學的論述裡，經常視為有關「再現」(representation) 的話題。此刻暫時把「再現」的問題就此擱置，才有可能重新發現一條交錯於影像與「frame」之間的理路。

首先，先回到影像的成像原理：影像必須倚賴光，並藉由光學設備，經過金屬板、玻璃、透鏡等作用，最後在一個如黑盒子般的「照相機」中，把周遭事物如實地表現出來。一般以為，照片是直接複印現實、並且借助光線所得到的現實印記。然而，蘇珊·宋姐 (Susan Sontag) 卻指出：「照片能使我們立刻接近的並不是現實 (reality) 而是影像。」<sup>8</sup> 根據宋姐的看法，影像與現實之間並不同調，因為影像並非現實本身，照相機切離流動的現實，只能保留瞬間，而這個瞬間並非此刻的現實，因此在攝影中的現實無法成為真正的現實，一旦現實被固定下來，就成為影像。

其次，如果再追溯攝影發明之初，可以發現人們思索如何「把投射在暗箱 (camera obscura) 內的影像固定住」<sup>9</sup> 之問題，例如，尼埃普斯曾指出用暗箱捕捉影像的方法：「我做了無數實驗……現在最關鍵的問題是設法固定住影像。」<sup>10</sup> 在暗箱中使影像「固定」下來，或是用太陽光將影像記錄在金屬板上的「日光攝影法」，這些都指出如何使影像能夠永久性被保存，而其中主要的關鍵在於如何獲得完善固定影像的方法。由此，從暗箱中使影像「固定」下來之理念，意調的是「圈圍」一個影像的領域。

在攝影中構造影像的「框」，意調「框」可中斷原本流動的現實，使現實在照片中呈現靜止不動 (stillness) 的狀態。基於此現象，約翰·伯格 (John Berger) 曾表示照片中的影像具有「不連續感」(discontinuity)：「照片將這個情景拍攝入『框』，隔離掉『景框外』的所有事物。」<sup>11</sup> 伯格一方面認為照片引用事物的樣貌，使形成一個獨特的事件，亦是將時間斷裂的瞬間孤立出來。這時候照片不僅隔離掉「框外」的現實，意調照片朝向的是一種「未知面」，而非現實的層面；另一方面他卻又指出：「照片裡所有一切都被解讀成動態

<sup>7</sup> 影像 (image)：針對影像一詞，有時譯為意象。通常理解為心靈中、一幅畫、照片或電影裡，所描述物體或事件的心靈或視覺再現。在電影攝製和電影研究裡，「影像」也等同於經過編輯的序列裡的單一拍攝鏡頭。這個詞在文學論述裡也有悠久的使用歷史，尤其是和詩意語言有關，指的是某個客體或經驗，與另一個客體或經驗的非直接比較 (透過隱喻、換喻、類比，或是聯繫上「想像的」(imagery) 這個詞，指涉任何延說的比喻，或是集體的指稱譬喻語言 (figurative language)。參見彼得·布魯克 (Peter Brook)，《文化理論詞彙》(A Glossary of Cultural Theory 2E)，王志弘、李根芳譯 (臺北：巨流圖書公司，2003)，頁 208-209。

<sup>8</sup> Susan Sontag, *On photography* (New York: Picador, 1990), 165.; 中譯本見：蘇珊·宋姐，《論攝影》(On Photography)，黃翰荻譯 (臺北：唐山出版社，1997)，頁 213。

<sup>9</sup> 華特·班雅明 (Walter Benjamin)，《迎向靈光消失的年代》，許綺玲譯 (臺北：台灣攝影，1998)，頁 11。

<sup>10</sup> 一可編著，《攝影術的歷史》(重慶：重慶出版社，2008)，頁 26。

<sup>11</sup> 約翰·伯格 (John Berger)、尚·摩爾 (Jean Mohr)，《另一種影像敘事》(Another Way of Telling)，張士倫譯 (臺北：三言社，2007)，頁 127。



的：天空下的樹叢、衣物的摺痕、分離的場景、弄亂嬰孩頭髮的微風……」，<sup>12</sup>於照片中引用的現實，卻又指向時延的某個瞬間，即是在照片中保存一個正在流動的「現實」。雖然照片既是呈現一種已失去原來在現實中的連續性，同時又保留現實中的瞬間，如此一來，對於照片呈現的這種雙重特性：「既是...又是...」，反而使照片映現一種意義的「曖昧不明」(ambiguity)。

攝影的「框」，在宋妲和伯格的理念中，開始具有流動性的指涉，顯然已瓦解原本只是存在於暗箱中將影像固定下來的靜態陳述，因而使攝影呈現出「靜態的凝固看似一種停格，卻又不是全然的停頓。」<sup>13</sup>於是，當我們透過攝影的視察重新理解影像的「框」時，就不再只是將動態世界予以固定下來而是影像的「框」獲得某種雙重作用，正標示著一種框限的靜態卻又展現動態的「曖昧不明」。

如果再繼續深入探討，羅蘭·巴特(Roland Barthes)在《明室》中，詮釋了一種被攝者為自己製造影像的經驗，這時候影像的「框」所拓展而來的是：人流變為一種影像的經驗。這個經驗就是當他知道有人拿相機正在拍他時，他會意識到「轉瞬間為自己製造(make)另一個身子，率先變成(transform)『影像』。」<sup>14</sup>關於巴特描述這個深刻的影像經驗，指出人在面對鏡頭時，竟意外成為影像的載體。因為在鏡頭前擺弄姿勢的瞬間，「攝影帶來的是：我，有如他人。」<sup>15</sup>顯然巴特經由攝影的「框」，重新界定了攝影的特性：「攝影將主體變作客體，變作物體，……，變作博物館藏的物品。」<sup>16</sup>透過攝影置換身體變化為影像的流變狀態，意謂著位於景框前使身體流變為一種景物的特性、一種沒有屬性的身體，至此顯然已經改寫為只固定於景框前的現實身體屬性。尤其當巴特認為攝影總是判決主體賦予表情，主體經由攝影機的介入，反而引發的是一種在現實中支離破碎的「我」，他指出：「我竟不斷在模仿我自己」，<sup>17</sup>這是將現實的「主體」瓦解為一種特殊的影像經驗，「想像中，攝影代表一極微妙的時刻，……，在此時刻我既非主體亦非客體，我經歷一次死亡的微縮經驗：我真的變成了幽靈。」<sup>18</sup>事實上，巴特藉由攝影的「框」不再固定一種可見的現象，而是攝影的「框」，作為破壞現實的主體，為了成為影像，人已經從現實置換為影像化的界面。因此，對於攝影的「框」指向一種不斷流變的影像身體的經驗，反而加深巴特認為這是朝向「攝影死亡」的論述，他認為「看到的是我已完全變成了『像』(image)，

<sup>12</sup> 同註 9，頁 127。

<sup>13</sup> 李昱宏，《冷靜的暗房》(臺北：書林出版，2008)，頁 104。

<sup>14</sup> Roland Barthes, *Camera Lucida: Reflections on Photography* (London: Vintage, 1993), 10.; 中譯本見：羅蘭·巴特，《明室》(*Camera Lucida: Reflections on Photography*)，許綺玲譯，(臺北：台灣攝影，1995)，頁 20。

<sup>15</sup> 同註 12，頁 22。

<sup>16</sup> Roland Barthes, *Camera Lucida: Reflections on Photography*. 10.; 中譯本見：羅蘭·巴特，《明室》(*Camera Lucida: Reflections on Photography*)，許綺玲譯，頁 22。

<sup>17</sup> 同註 14，頁 23。

<sup>18</sup> 同註 14，頁 23。



亦即變成了『死亡』本身。別人—他人—將我從自身剝奪而去，他們殘暴地把我變作物體，任意處置我，擺佈我，存放入檔案中。」<sup>19</sup>至此，面對攝影的「框」，如透過巴特的經驗，是一種死亡的縮影，「死亡即是這一相片的概念。」<sup>20</sup>而且當人流變為影像時，這時候呈現的是非形象與非物體的狀態。

再者，攝影師尚·摩爾（Jean Mohr）也曾經描述，當他準備拍攝馬緒爾的肖像時，被拍攝的馬緒爾面對攝影機已具有「框」的意識。當馬緒爾站在摩爾的相機前，用專注的眼神盯著鏡頭準備被拍照之時，他指著自己的半身（腰部）說：「畫面取到這裡就好。」<sup>21</sup>馬緒爾意識到自己成為影像時所面對攝影的「框」，這時候攝影的「框」作為「取景」（framing）之意，並且表現出人可以自主決定自己成為影像的部分。

經由上述的觀察，「框」再也不是只單一指涉使影像固定下來之意，事實上「框」並非從屬於靜態框架的理論，而是呈現著一種浮動的理念：以此突顯影像與現實之間的曖昧不明與不可區辨性，甚至瓦解主體，使主體流變為他者的狀態。或許，我們得以定義出固定影像幽靈的「框」之特性：一方面既要固定，另一方面主體又要顯現變化的狀態。就此而言，「框」就是在這種矛盾的交替之中，呈現一種「過渡」（transition）的變動特性。此時「框」的意義已指向一種不確定性。

## 二、「frame」作為「定格」的影像塑形理念

然而，還能察覺另一種影像的「框」，即是關於影像「定格」之觀察。德國導演文·溫德斯（Wim Wenders）在《一次：影像和故事》一書中，曾描述作為一名攝影師的「拍照經驗」。他認為，攝影是一種走入時間的動作，然後以另外一種持久的形式「定格」（freeze-frame 或 stop frame）。<sup>22</sup>因此，「定格」在溫德斯的觀察中，具有兩個面向：

（一）攝影的「定格」並非從時間中搶來的瞬間，而是超越時間之外。因為每張照片都是「定格」的顯影，而且每一個「定格」都顯現一個故事的開始，也可能是一部電影的第一個鏡頭。因此，溫德斯思考的「定格」，「並不是通常人們所認為的『時間定格』，恰恰相反，每張照片都重新證明，時間的綿延連續不可停留。」<sup>23</sup>「定格」並非於電影銀幕或鏡頭映射出活動影像之驟然停止或所呈現出來的靜止圖像或畫面，而是成為闡述時延的表達方式。為此，溫德斯曾指出，在兩張照片之間所顯現的時間裡，故事會慢慢出現，而且會形成另外一次的永恆，因為「在每個系列的第二張照片就已經開始了『蒙太奇』。」

<sup>19</sup> 同註 14，頁 23。

<sup>20</sup> 同註 14，頁 24。

<sup>21</sup> 約翰·伯格（John Berger）、尚·摩爾（Jean Mohr），《另一種影像敘事》（*Another Way of Telling*），張士倫譯，頁 44。

<sup>22</sup> 溫德斯（Wim Wenders），《一次：影像和故事》（*Einmal : Bilder und Geschichten*），崔嶠譯（臺北：田園城市文化事業有限公司，2005 年），頁 7。

<sup>23</sup> 同註 20，頁 11。





<sup>24</sup>所以透過溫德斯的理念，影像的「定格」就成為一種在綿延的時間中「感受故事」的過程。

(二) 攝影呈現「向前」和「向後」的兩個動作，這兩個動作用來比喻攝影具有「作用力」與「反作用力」的雙重作用，他指出：「攝影師如同獵人般，瞄準前面的獵物並扣動扳機，當子彈射擊出去時，這時候強大的反作用力會作用於自身。而這個過程就像攝影師在按下快門的同時，也會作用於照片中。」<sup>25</sup>一張照片不只呈現映現於相片之中的影像作用力，同時另一方面還會顯現照片背後攝影師動機意念之反作用力。按照溫德斯的看法，攝影的「反作用力」即是體現於照片中，貫穿於畫面上的創作者的創作態度，同時是作者表達感受、態度以及在創作過程中不斷調整之理念。因此，照片呈現的是影像與攝影師理念的雙重性：「既有被拍照的對象，也有或多或少可以看見照片『後面』的『對象』。」<sup>26</sup>此外，每張照片亦對應「作用力」和「反作用力」的並存：「拍攝的對象和意願（動機），在此同時存在。」<sup>27</sup>

溫德斯為了說明於照片中「定格」所並存的雙重關係，藉由德文「Einstellung」的單詞，指向這個字詞呈現多重的意義：一方面作為表示對一件事情的態度和觀點，即是創作者表明立場與進行拍照行為本身；另一方面則指向電影或攝影的術語，即是對照片和畫面的安排，同時也是攝影師在拍照時對焦距光圈的校準。這時候照片的「定格」，意謂「每張照片的『角度』都反射出拍照的攝影師本人的行為。」<sup>28</sup>

再者，「定格」還會涉及作者有意識地感知影像作為「時延」(duration)<sup>29</sup>的活動切面。例如，加拿大動畫家諾曼·麥克拉倫(Norman McLaren)為了思考動畫作為闡述運動的美學理念：「從現實中捕捉到(capture)的運動，同時也是一件不自然(人造)的事，但它有時會比現實更為強而有力。」<sup>30</sup>對他而言，影像「定格」是在流動的現實中所捕捉的運動切面，對於從現實中捕捉的動作，早已脫離現實的時間與速度，已成為非現實及人造的狀態。他認為，此觀點將突顯出「定格」作為動畫的表達層面，應該比現實的動作表現出更為劇烈的強度。對麥克拉倫來說，影像「定格」，不僅使影像創作者重新發現運動的強度超越現實的界限，還能提取運動的各個瞬間，成為可被思考的對象。

承上所述，「frame」作為「定格」的影像塑形理念，很顯然「定格」不再只是從屬於攝影的術語，「定格」是位於「影像之間」、「影像背後」以及「影像瞬間」的三重投映：

<sup>24</sup> 同註 20，頁 13。

<sup>25</sup> 溫德斯(Wim Wenders)，《一次：影像和故事》(Einmal: Bilder und Geschichten)，崔嶠譯，頁 7。

<sup>26</sup> 同註 23，頁 7。

<sup>27</sup> 同註 23，頁 9。

<sup>28</sup> 同註 23，頁 8。

<sup>29</sup> 時延(duration)通常翻譯為「綿延」。但是，筆者認為在描述活動影像之概念時，使用「時延」一詞較為貼切。因為活動影像與連續時間之展開有緊密之關係。

<sup>30</sup> Norman McLaren, *On the Creative Process* (Canada: National Film Board of Canada, 1991), 17.



1、在影像之間存有的時延，呈現出感受故事的張力；2、關於影像所具有的前面與後面的「作用力」與「反作用力」，不僅呈現了影像的整體面貌，同時亦須將創作者的態度與立場重新置放於影像的討論之中；3、影像的瞬間，不只脫離現實作用，還能從中將動作瞬間的強度，作為思考動畫影像的美學觀點。因此，「frame」作為「定格」的影像塑形理念，涉及的是在時延之中感受故事，在創作者的動機理念中突顯影像的觀點，並於脫離現實的瞬間展現出強度的指涉，至此，「frame」之於「定格」的影像塑形理念，關注的是從感受、態度、理念凝聚的創造性美學觀點。

### 三、「frame」作為敞開意識的向度

透過從巴特到溫德斯所定義「frame」的概念，我們可以發現「frame」不再只是作為「固定...」之理念，而是透過各種不同條件援引，定義就會有所變動：「frame」呈現的既是固定又是動態、既是瞬間又是綿延、既是「影像前面」又是「影像後面」的雙重交疊，因而使「frame」形成不穩定且浮動的多重定義。

然而，我們仍面臨到「frame」的拓展，正以一種敞開意識的行徑，指向一種何為「框」的「界限」。

基於此，巴贊曾指出電影的現象：「電影讓我們看到一些東西，但在這些東西背後並不存在我們想要尋找的原子，而是存在著現象的、靈魂的或其他精神本源的『另一個世界』。」<sup>31</sup>他認為電影所呈現的影像，具有不可見以及無法具象化的精神或心靈的原型，甚至以此形塑一種渙散狀態的「另一個世界」，主要在於電影具有先驗性的原則，恰如唯心主義召喚精神存在的啟示，因而使電影促使人們不斷經由影像尋找心靈底層的繆斯。

這是巴贊意圖透過電影「框取」的影像世界，強調電影中構造的世界是在精神與靈魂的向度之中，而電影則使影像成為一種永恆的視野，再也沒有邊界的限制。

再者，如果視「frame」只作為界限之意，那麼對於法國哲學家加斯東·巴舍拉（Gaston Bachelard）提及的「浩瀚感」之於「frame」的存有，顯然映現一種純然巨大的「擴張性」。「浩瀚感」來自詩意的想像與無盡的心理活動，並作為一種動態的哲學，猶如漫遊的形式或是召喚意象的千變萬化，那麼，如果在浩瀚感之中，存有「框」之於「邊界」或「界限」的定義，實際上已不存有任何的意義。

畫家馬克·羅斯科（Mark Rothko）也曾指出繪畫具有「可塑性」的理念：這是於繪畫中製造立體效應，實現形狀和空間的運動效果，通過前進和後退得到表達，「可塑性就是我們通過感覺物體在空間上向後或向前運動的效果而產生對真實的感知。」<sup>32</sup>羅斯科思考

<sup>31</sup> 引自讓-路易·鮑德利（Jean-Louis Baudry），〈基本電影機器的意識形態效果〉，《凝視的快感：電影文本的精神分析》，吳瓊編（北京：中國人民大學出版，2005年），頁23。

<sup>32</sup> Mark Rothko, *The Artist's Reality: Philosophies of Art* (New Haven & London: Yale University Press, 2004), 47.; 中譯本見：馬克·羅斯科（Mark Rothko），《藝術家的真實：馬克·羅斯科的藝術哲學》（*The Artist's Reality: Philosophies of Art*），島子譯（廣西：廣西師範大學出版，2009年），頁93。



的繪畫理念，在於藝術家創造向內向外、向上向下、縱向橫向產生運動的方式，這是在色彩、線條、形狀的間隙中創造運動的潛能。羅斯科所提出的「可塑性」，意圖穿越平面，進入神秘的凹陷，藉由「可塑性」的理念可以重新定義繪畫的概念，繪畫可說是「第四維」的時空概念。這是在繪畫上引發一種內在的力量與看不見的運動狀態，使繪畫形成一種擴大意識的張力，並成為抽象的存在與思想的結合。這時候繪畫將脫離「畫框」的作用，進入意識與思維的層次，以此呈現「繪畫的真實」。

對於從電影投映的世界到私密的浩瀚感，進而延伸於不可見的運動狀態，這是將「frame」更進一步作為敞開意識的向度，同時也推向隸屬於精神與時延並存的無邊際的「敞開性」。

### 參、「frame」決定性的影響：透視法

就電影、攝影與繪畫之間存有的緊密程度而言，當透過電影倚賴攝影機的運作方式，再連結到攝影機是依照暗箱模型所構成的理念，實際上都反映著電影、攝影與繪畫的透視法，具有決定性的影響。

對此情形，讓·路易·鮑德利（Jean-Louis Baudry）於〈基本電影機器的意識形態效果〉指出：「這種影像建構恰與義大利文藝復興時期發展起來的透視投影法相類似……電影的最初模型正是文藝復興時期的透視構成法。」<sup>33</sup>他認為在影片的製作過程中，對於影像的銘寫、記錄都以攝影機為中心，而此中心地位又以暗箱模型之形態所構成，雖然不同焦距的鏡頭可以改變畫面的透視，然而，他卻提出當攝影機使用不同的鏡頭時，反而在於復原人們習慣的透視法則。因為電影仍是以「正常」的透視為標準，「即不是破壞（傳統的）透視，而是讓它起規範作用。」<sup>34</sup>由於正常的透視法意味著建構一種合理的常規，因而影響「影像本身的維度，比如高和寬的比例，似乎就取自西方架上繪畫所取的平均標準。」<sup>35</sup>鮑德利認為除非這時候背離此標準的規範，例如使用廣角鏡頭或遠鏡頭，才可能破壞習以為常的透視法則。

而且，這時候以攝影機作為觀察的眼睛，就等同於以單眼觀看空間的中心，即攝影機作為一種注視中心的眼睛，就像作為觀看一個景物的定點，只是，原本攝影機只作為觀察景物的客體，現在卻反過來占據拍攝景物的主體位置。從而形成以攝影機作為電影主體所構成的攝影影像觀點，攝影機也被視為影像的一部分，因而攝影機就成為意識形態的交匯處：即作為觀看中心的眼睛。因此，「攝影機，這個由光學和機械構件裝配起來的設備，

<sup>33</sup> 讓·路易·鮑德利（Jean-Louis Baudry），〈基本電影機器的意識形態效果〉，《凝視的快感：電影文本的精神分析》，吳瓊編，頁 21。

<sup>34</sup> 同註 31，頁 21。

<sup>35</sup> 同註 31，頁 21。



在影片製作過程中居於中心地位。」<sup>36</sup>攝影機就如同文藝復興時期的繪畫，營造一個隨既定距離、固定中心和特定光線匯聚的中心空間，「這種空間的中心與觀看時作為中心的眼睛相呼應。」<sup>37</sup>就像透視法規範了視野，使觀看者成為世界唯一的中心。而且達尼埃爾·阿拉斯（Daniel Arasse）於《繪畫史事》也曾表示這是來自技術上的連貫性：「直到照相機出現，將繪畫的透視原則接力下來，因為攝影只是模仿了『透視法』的原則：只用一只眼睛，投射在有待再現事物的表面，所有線條都往投射點上匯聚。」<sup>38</sup>也更加深了電影、攝影、繪畫對於「框」的倚賴。

阿拉斯進而指出從文藝復興時期馬薩齊（Masaccio, 1401-1428）<sup>39</sup>到印象派莫奈（Claude Monet, 1840-1926），他發現對於再現世界原貌的構圖模式未曾改變，其主要關鍵在於「透視法」一直貫穿其中。

尤其當電影受到架上繪畫「透視法」的影響，鮑德利也為此表示「透視的構成不僅再現於繪畫之中，而且也再現於被拍攝下來的影像裡。繪畫和影像即是這種透視構成的摹寫。」<sup>40</sup>實際上，主要促成這個具決定性的主要關鍵，源自十五世紀初（1415 年到 1450 年之間）西方繪畫力求對精神內在的表現以及對外部世界的描摹與結合，而發明具有科學性以及初具機械雛形的「透視法」。<sup>41</sup>「透視法」可在繪畫上製造出現實三度空間之幻象，並相仿於人類對世界的感受。「透視法」還構成了後續的「暗箱」概念，不只促使畫家開始利用暗箱作為繪畫的輔助工具，把暗箱之外的景物經由針孔透射到箱內的玻璃上，覆上半透明紙準確地描下景物。爾後又出現可以隨身攜帶、且裝上鏡頭的暗箱，這時候的暗箱已具有對焦的效能。直到 19 世紀初，英、法等國的攝影先驅開始以暗箱進行實驗，拍攝出一系列的照片。

對於透視法的出現，「透視並不僅僅是消失點和匯聚線的問題，它同時也意味著確定一個『景框』。」<sup>42</sup>阿爾貝蒂（Leon Battista Alberti）<sup>43</sup>在《論繪畫》<sup>44</sup>中指出：「作畫的的

<sup>36</sup> 同註 31，頁 20。

<sup>37</sup> 讓-路易·鮑德利（Jean-Louis Baudry），〈基本電影機器的意識形態效果〉，吳瓊編，《凝視的快感：電影文本的精神分析》，頁 22。

<sup>38</sup> 達尼埃爾·阿拉斯（Daniel Arasse），《繪畫史事》（*Histoire de peintures*），孫凱譯（北京：北京大學出版，2007 年），頁 20。

<sup>39</sup> 馬薩齊（Masaccio），義大利前文藝復興時期的代表人物之一，他是第一位使用透視法的畫家，他運用透視法，以真實反映實際場景，並表現自然和人類的真實世界。並且在他畫中的人物出現了歷史上從沒有見過的自然的身體姿態，他的第一幅作品是 1422 年畫的《卡西亞聖壇三連畫》。

<sup>40</sup> 同註 35，頁 22。

<sup>41</sup> 透視法自從文藝復興之初以降就一直主宰西方繪畫。參見賀爾·福斯特（Hal Foster），《反美學》（*The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*），呂健忠譯（臺北：立緒文化事業有限公司，1998 年），頁 103。

<sup>42</sup> 達尼埃爾·阿拉斯（Daniel Arasse），《繪畫史事》（*Histoire de peintures*），孫凱譯，頁 46。

<sup>43</sup> 阿爾貝蒂（Leon Battista Alberti, 1404-1472），義大利藝術理論家，建築師。一生致力於理論研究，著有《論繪畫》、《論建築》、《論雕塑》，首次提出空間表現應基於透視幾何原理，強調實物觀摩，寫真傳神，面向自然及集聚素材創造理想典型等問題，奠定了文藝復興美術現實主義和科學技法的理論基礎。

<sup>44</sup> 此篇文章創立了古典繪畫理論。



一步就是確定『景框』，然後才能確定消失點和地平線。『景框』像一扇窗戶，確定了待畫的地方；不過，這扇窗戶不是對著世界敞開的。」<sup>45</sup>這是「一個有『框架』的表面或平面，與觀者有一定距離，觀者通過它可看到一個第二世界或代替性世界。」<sup>46</sup>因此，「透視法」更加強化了繪畫以「畫框」「圈出一個實體上和本質上迥然不同的小天地」，<sup>47</sup>使人們意識到繪畫世界的實存。這時候從「畫框」到透視的「景框」，加深繪畫形成向框內開放的景觀，一方面強調畫作中的微型世界與自然界的異質性；另一方面作為框出現實內與外的界限，甚至區隔或劃分現實以外形成的邊界。「透視」的理念就成為繪畫意圖突顯再現性的功能指涉，並企圖於再現的自然之中，劃分一個可深入的領域，並且強調繪畫是向畫內凝視的依據。

然而，直到馬勒維奇（Kasimir Malevich, 1878-1935）的「《白色背景上的白色方塊》（1917）一出來，再也沒有透視了。」<sup>48</sup>馬勒維奇認為作品中應該著重表現蘊含情感的「空」（rien），他在《白色背景上的白色方塊》表達了無一物的純白境界，因而使「框」的意義開始產生動搖。

尤其在這之後，當繪畫獲得電影的特性，成為電影中潛在的繪畫世界時，巴贊指出：「把銀幕嵌進畫框，繪畫的空間便會失卻自己的方位與界限，造成沒有邊際的印象。」<sup>49</sup>銀幕改變畫作的格局，並突破畫框的局限，同時打破繪畫的空間，使繪畫脫離方位與界限，造成沒有邊際的印象，這時候「畫框構成一個在空間上失去定向的界域。」<sup>50</sup>而且巴贊曾經於討論《畢卡索的秘密》影片時，表示這時候繪畫已歷經兩次革命，第一次革命在於消除「畫框」，打破畫框的界限，使繪畫世界得以與外部世界連結。而第二次革命則在於當攝影機深入到畫作「內部」，反而提取繪畫的時間成為作品本身的組成部分。

基於此，雖然透視法規範了觀看的視野，並且從中提醒觀賞者是世界的唯一中心，但是柏格卻與鮑德利產生了不同的立場，他認為「照相機—尤其是電影攝影機—表明了中心是不存在的。」<sup>51</sup>這時候攝影機的出現將改變人們觀看事物的方法，同時也使出現於眼前的事物有了新的含義，不只繪畫的意義開始起了變化，可以說這一切在脫離透視的中心視域時，反而朝向一種不斷流動的變化，當面對這種變化的條件，這時候意味所有的景物、細節都成為了難以捉摸的東西。就像柏格對於立體派的看法：在立體派之中，可見物再也

<sup>45</sup> 同註 40，頁 46-47。

<sup>46</sup> 同註 40，頁 46-47。

<sup>47</sup> 安德烈·巴贊（Andre Bazin），《電影是什麼？》（*Qu'est-ce le cinema?*），崔君衍譯（臺北：遠流出版公司，1995年），頁 21。

<sup>48</sup> 同註 40，頁 21。

<sup>49</sup> 安德烈·巴贊（Andre Bazin），《電影是什麼？》（*Qu'est-ce le cinema?*），崔君衍譯，頁 215。

<sup>50</sup> 同上註 47，頁 215。

<sup>51</sup> 約翰·伯格（John Berger），《藝術觀賞之道》（*Ways of Seeing*），戴行鉞譯（臺北：臺灣商務印書館，1999年），頁 15-16。



不是獨一無二的原來對象，而是形成一種景觀的總和。於是，這時候所有的意義都在一種流變之中產生多重含義。

#### 肆、結語：「frame」作為影像可塑性的流變哲思

面向從「固定」影像到「流動」影像之間，從「框內」到「框外」影像之間的擴延所形塑的影像過渡，這現象正如班雅明曾指出電影的影像特性般，「看電影時，眼睛才剛捕捉到一個影像，馬上又被另一個影像取代，永遠來不及定睛去看。」<sup>52</sup>這是電影給出的技術與概念—攝影機與銀幕—取消了中心點，使一切的意義都形成一種動態的指涉。

再回到本文一開始指出動畫以「框」作為影像的先決條件時，透過動畫歷程可看到初期的動畫是以漫畫的概念移轉為動畫的內容、形式，也稱之為「會動作的漫畫」。此時動畫的生成條件，是限定於「框」之中，意味所有展開的影像條件都朝向「框內」，表現角色並講述正在發生的故事。對朝向「框內」的操作，是動畫作者於影片構思階段以「分鏡表」作為組織影像的手段，使找到視象的焦點。實際上，「分鏡表」指涉的是將所有的組成元素向「框內」集合並向視象中心匯聚，換言之，藉由「分鏡表」的組織包圍可固著動畫作者的思路。或者可以說動畫作者透過分鏡表的「框」，從這一個畫面到下一個畫面進行各種敘述活動，並使動畫作者目光面向的是一個著重故事情節的敘述中心。

當以此現象回應傳統卡通動畫時，聚焦「框內」的視域是在某種閉鎖集合中組織影像，對此封閉與向框內的構造方式，日後卻成為動畫家羅伯特·布里爾（Robert Breer）與傳統卡通以「框」作為內容先決條件之理念分道揚鑣的關鍵。當布里爾訴諸以動畫「frame」作為挑戰傳統的動畫卡通時，他意圖指向動畫原本只將「frame」視為形塑影像的技術，反轉為動畫影像的創造性概念。他表示「『frame』是動畫的基本單位，就像磚塊是磚房的根基，而草類植物的葉片是草坪的基本單位」<sup>53</sup>，動畫有了根基，「動畫意味著能賦予無生命（inanimate）的事物具有生命，主要在於透過『frame』得以實施這一條件。」<sup>54</sup>就布里爾而言，當「frame」成為影像表達的界面時，才可能取消向框內匯聚的敘述中心，以此翻轉為動畫影像具實驗的基調。

「框」能將可見或不可見的物質、情感予以固定下來，實際上，對於「框」所固定或圈圍的部分，應該只能視為猶如樂曲的「譜」或歌曲的「詞」，因為保留於「框」中的事物，仍然是處於過渡的感覺生產物。就此而言，「框」只是將無以名狀的感覺，進行第一層的打樣（打版），因為在「框」中所保留的是輪廓、雛形以及尚未定形的結構，甚至處於流變之中的生成狀態。所以，動畫影像工作者真正要說的是，「框」意謂著「過渡」，而

<sup>52</sup> 華特·班雅明，《迎向靈光消失的年代》，許綺玲譯，頁 92。

<sup>53</sup> Robert Russett, and Cecile Starr, *Experimental Animation: Origins of a New Art* (Cambridge: Da Capo Press, 1988) p.135.

<sup>54</sup> 同上註。



這過渡狀態應留待給節奏、時間、運動等非定型的因子。不論「分鏡」或是「框」都只能被視為暫時固定構想的「釘子」，因為在「框內」涉及的，只能是將混沌狀態暫時排除，而不是將感覺、想像、欲望全然固定下來。以此，才能解構動畫藉由分鏡面向框內所聚焦的敘述中心，也使動畫才有進一步的空間拓展為實驗動畫的影像實驗路徑。

所以當布里爾不再將「框」視為固定內容的條件時，他反而透過「框」的概念，重新定義出一種「自由的形式」(free form)，並開創一種「動態繪畫」(dynamics of drawing)的影像潛能。於是，我們可以說布里爾是透過影像邊界開始進行影像的創造性工作。而「frame」就成為具關鍵性的創造性起點。此時於銀幕中流動的影像，盡是一種不停變化的塗鴉、物件運動與展現時延的軌跡。只是弔詭的是，雖然布里爾很少使用傳統的敘事方式，但這些影片卻呈現出一種猶如特克斯·埃弗里 (Tex Avery)<sup>55</sup>卡通的動作風格，或指向一種如漫畫式的幽默感。

---

<sup>55</sup> 特克斯·埃弗里 (Tex Avery) 美國動畫師兼導演，在美國動畫黃金時代製作和導演動畫而聞名。他也創作豬小弟、達菲鴨、兔寶寶等經典角色。



## 圖版目錄

- 【圖 1】保羅·德里森 (Paul Driessen) 《在陸地、海上和空中》(On the Land, at Sea and in the Air, 1980) 影片畫面擷取圖。圖像引用自 <https://www.youtube.com/watch?v=1zMYgmxn90g&t=579s> (點閱日期 2021/12/3)

## 參考文獻

### 中文論著

- 一可編著。2008。《攝影術的歷史》。重慶：重慶出版社。
- 李昱宏。2008。《冷靜的暗房》。台北：書林出版社。
- 吉爾·德勒茲 (Gilles Deleuze)。2007。《弗蘭西斯·培根：感覺的邏輯》。董強譯。桂林：廣西師範大學。
- 安德烈·巴贊 (Andre Bazin)。1995。《電影是什麼？》。崔君衍譯。臺北：遠流出版公司。
- 保羅·威爾斯 (Paul Wells)、喬安娜·奎因 (Joanna Quinn)、萊斯·米爾斯 (Les Mills)。2010。《動畫繪製》。劉雪蓮等譯。大連：大連理工大學。
- 馬克·羅思科 (Mark Rothko)。2009。《藝術家的真實：馬克·羅思科的藝術哲學》。島子譯。廣西：廣西師範大學出版。
- 彼得·布魯克 (Peter Brook)。2003。《文化理論詞彙》。王志弘、李根芳譯。臺北：巨流圖書股份有限公司。
- 約翰·伯格 (John Berger)。1999。《藝術觀賞之道》。戴行鉞譯。臺北：臺灣商務印書館。
- 約翰·伯格 (John Berger)、尚·摩爾 (Jean Mohr)。2007。《另一種影像敘事》。張士倫譯。臺北：三言社。
- 賀爾·福斯特 (Hal Foster)。1998。《反美學》。呂健忠譯。臺北：立緒文化事業有限公司。
- 雅克·奧蒙 (Jacques Aumont)、米歇爾·瑪利 (Michel Marie)。2010。《電影理論與批評辭典》。崔君衍、胡玉龍譯。上海：上海人民出版社。
- 雅克·奧蒙 (Jacques Aumont)、米歇爾·瑪利 (Michel Marie)。2010。《現代電影美學》。崔君衍譯。北京：中國電影出版社。
- 華特·班雅明 (Walter Benjamin)。1998。《迎向靈光消失的年代》。許綺玲譯。臺北：台灣攝影。
- 溫德斯 (Wim Wenders)。2005。《一次：影像和故事》。崔嶠譯。臺北：田園城市文化事業有限公司。
- 達尼埃爾·阿拉斯 (Daniel Arasse)。2007。《繪畫史事》。孫凱譯。北京：北京大學出版。
- 蘇珊·宋妲 (Susan Sontag)。1997。《論攝影》。黃翰荻譯。臺北：唐山出版社。
- 羅蘭·巴特 (Roland Barthes)。1995。《明室》。許綺玲譯。臺北：台灣攝影。
- 讓-路易·鮑德利 (Jean-Louis Baudry)。2005。《凝視的快感：電影文本的精神分析》。吳瓊編。北京：中國人民大學出版。

### 西文論著

- Barthes, Roland. 1993. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. London: Vintage.
- McLaren, Norman. 1991. *On the Creative Process*. Canada: National Film Board of Canada.
- Russett, Robert and Cecile Starr. 1988. *Experimental Animation: Origins of a New Art*. Cambridge: Da Capo Press.
- Rothko, Mark. 2004. *The Artist's Reality: Philosophies of Art*. New Haven & London: Yale University Press.
- Sontag, Susan. 1990. *On photography*. New York: Picador.

