

# 巴贊的真實論\*\*

## Bazin's Theory of Reality

楊詠晴\* Yang, Yung-Ching

### 摘要

本論文探討安德烈·巴贊（André Bazin 1918-1958）電影理論的三個「真實概念」，分別為（一）寫實主義；（二）完美的電影；（三）義大利新現實主義的電影語言的演進。進一步說，我們能從這裡看到巴贊真實論的特色。筆者會在這篇論文一邊釐清 realism 從繪畫史到電影史的複雜糾葛，一邊爬梳清楚巴贊電影理論裡對藝術與真實的探討。最後，清晰展示巴贊真實論之思考模式。

**關鍵詞：**巴贊、寫實主義、完美電影、義大利新現實主義

---

\* 楊詠晴，國立台灣師範大學美術學系博士生。

Yang, Yung-Ching, Ph.D. student, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University.

\*\* 感謝《南藝學報》審稿老師提供寶貴意見，以及編輯委員的專業與協助。



## **Abstract**

This thesis examines three "concepts of reality" in André Bazin's (1918-1958) film theory. They are (1) realism; (2) total cinema; (3) the evolution of the language of cinema of Italian neorealism. Furthermore, we can see the characteristics of Bazin's realism here. In this thesis, I will clarify the complex entanglement of realism from the history of painting to the history of film, and at the same time elucidate the discussion of art and reality in Bazin's film theory. Finally, it clearly demonstrates the thinking mode of Bazin's theory of reality.

**Keywords:** Bazin, Realism, Total Cinema, Italian Neorealism



## 壹、前言

何謂 realism？現實主義與寫實主義差別何在？而現實主義的「現實 (real)」究竟指的又是什麼？real 中文通常譯作寫實和現實，但兩者詞意差別甚大。「寫實」是針對視覺世界而來。而「現實」是相對於形而上、理性、理念而來，因為現實是出於具體經驗為基礎。法國的現實主義畫家庫爾貝 (Gustave Courbet 1819-1877) 的名言：「我不畫天使，因為我沒看過天使。」他主張藝術應呈現現實社會，以及當時社會各個階層的人物。所以我們能說，達文西 (Leonardo da Vinci 1452-1519) 的《聖母子與聖安娜》(The Virgin and Child with St. Anne, 1510) 是具象的、寫實的，但並不是現實的。在繪畫史上寫實和現實的區分很明確，前者涉及「描繪能力」，後者涉及「題材」。因為承襲希臘藝術 (理念至上)、文藝復興 (聖經故事) 與新古典藝術 (希臘羅馬故事) 的脈絡，十九世紀法國現實主義畫家庫爾貝、杜米埃 (Honore Daumier 1808-1879) 所要做的就是對抗繪畫長期以來「文以載道」的功能，成為宗教、政府和權貴階級傳達高級價值，鞏固其統治地位的工具。故繪畫史的「現實主義」的形而下，描繪當時的現實社會，是相對於古典繪畫的形而上、傳達真理而來的。電影也能如此類比嗎？

安德烈·巴贊 (André Bazin 1918-1958) 是戰後最重要的電影理論家，他活耀的年代在一九四〇年代至五〇年代大量的電影評論。他的影像理論已成為電影理論史上的經典著作，也是二戰後現實主義電影理論發展的一塊基石。巴贊注重作品語言的分析，並依據親近性來劃分電影作品的聚落。作品語言的分析能橫跨時空和藝術家的生平史的限制。巴贊更為眾所皆知的貢獻是現實主義 (realism) 的電影理論。當義大利新現實主義電影剛嶄露頭角時，他積極為這些導演背書，闡述其電影語言的重要價值。巴贊主張電影是捕捉日常感官現實的現象學的藝術。電影裡存在的二元對立—剪輯與長鏡頭、唯美與現實、棚拍與外景經常是他辯證的焦點。

本論文探討巴贊電影論的三個「真實概念」，分別為 (一) 寫實主義；(二) 再現裝置的極限—完美的電影；(三) 義大利新現實主義的大歷史。第一種是指繪畫的「寫實主義」，指的是藝術家追求「形似」的視覺效果，仰賴具象的精密繪畫技巧，在平面上達到空間透視的幻覺。第二種是強調電影對現實的複製。例如從默片到有聲片，從黑白片到彩色電影的技術成長。第三種是以作品作為改變社會階級結構的「現實主義 (realism)」，例如蘇聯的社會現實主義電影。能從這裡看到巴贊真實論的特色，筆者會在這篇論文一邊釐清 realism 從繪畫史到電影史的複雜糾葛，一邊爬梳清楚巴贊在《電影是什麼？》一書涉及真實的問題。彼此相互對照下，能將巴贊的真實論之思考模式清晰展示出來。

## 貳、真實概念之一：寫實主義 (realism)

巴贊對「寫實主義」的看法，在他的〈攝影影像的存有論〉(The Ontology of the Photographic Image, 1945) 有很清楚地展現。雖然這篇論文的標題看似是討論攝影的問題而已，但事實上是巴贊對「寫實主義」觀念的既定認知，進行全面的革新和擴展。〈攝影



影像的存有論)只有短短的八頁篇幅(WC1 9-16)<sup>1</sup>,內文依序提及了木乃伊、人像雕刻、泥雕熊、宮廷肖像畫、文藝復興時期的透視法、巴洛克繪畫的動態感、暗箱、攝影和電影的機械複製性,以上全都被巴贊蒐羅進「寫實主義」的範疇內。所涉及面向之廣泛,時代從古文明橫跨至工業時代;領域擴及宗教、藝術和科技。換言之,巴贊對寫實主義已經不是停留在照相機對現實的捕捉,也不是限於藝術上分辨抽象或寫實風格的簡單層次。巴贊會有如此安排,可見他懷抱更大的企圖—建立寫實主義的「大歷史」。在他看來,寫實主義實際上是極其複雜的一件事,對全人類影響之深遠。

巴贊同意造形藝術(plastic arts)的起源能追溯到古埃及藝術—當人類不再是為了實用性,開始有視覺形式上的思考所創造的作品。巴贊另外提供特殊的切入點—從精神分析學派的觀點而言也是如此。<sup>2</sup>是什麼樣的心理機制,驅使人從事藝術活動?造形藝術和寫實主義的關係是什麼?攝影機的出現對繪畫帶來什麼影響?是巴贊在〈攝影影像的存有論〉裡所處理的三個主要問題。而這也使他相信「寫實主義有其起源及演進歷程」,且寫實主義的發生場域已超出藝術史之外。對「掌握真實」的追求,不只是藝術家的願望,而是集體人類的嚮往。

古埃及的木乃伊文化巴贊是這麼看的,是一種潛意識的力量驅使古埃及人從事木乃伊的製作。意識上的認知是宗教目的,但潛意識的內在動力是對生老病死的恐懼,於是設法對抗「時間」。埃及人相信保存死者的肉身就是延續生命,讓死者達到一種永生。<sup>3</sup>因為不願時間流逝,不願面對一切事物終將成為一種過去,才驅使人研發「留住時間」的技術,一種能將此時此刻的美好予以封存的產物,也是對自我存在的一項證明。這不正是現在攝影機(電影與照相)在做的事嗎?同時也是西方視覺藝術有空間透視、立體感的描繪與具象雕刻等等寫實特色的主因,這段「複製眼前之景象」、「再現視覺」的藝術史,直到攝影的發明才終止。到這裡基本上已經回答了上述的三個問題。然而,這段寫實主義的進程並非兩點一線(木乃伊到攝影機)如此簡單,寫實主義總共發生過兩次重大的轉移。使得巴贊的「寫實主義大歷史」是由三個領域—宗教、藝術與科技相互接續而成。

第一次轉移發生在十七世紀,寫實主義的重責大任由宗教轉向藝術。古埃及木乃伊、法老雕像,以及史前洞穴的泥雕熊,這些物件的製作並不完全是對藝術的純粹追求,而是源自於宗教性的「信仰」。前者是埃及人相信永生,後者是部落的人們祈求狩獵順利。直到法國國王路易十四(Louis XIV 1638-1715)沒有選擇將自己死後的肉身製成木乃伊,而是請宮廷畫家勒布朗(Charles Le Brun 1619-1690)為自己繪製肖像畫。<sup>4</sup>面對如此的轉變,巴贊的說明是「文明與藝術同時在演進,造形藝術終於從巫術的角色解放出來。」<sup>5</sup>論寫

<sup>1</sup> 筆者以英譯本 *What Is Cinema? volume1* 與 *What Is Cinema? volume2* 為主要閱讀,摘錄中以(略語頁碼)表示。若有中譯本輔助參考,則以(中:頁數)表示之。

<sup>2</sup> 如果用精神分析法研究造形藝術,就可以把塗防腐香料險藏屍體看成是造形藝術產生的基本因素。精神分析法追溯繪畫與雕刻的起源時,大概會找到木乃伊的情節。If the plastic arts were put under psychoanalysis, the practice of embalming the dead might turn out to be a fundamental factor in their creation. The process might reveal that at the origin of painting and sculpture there lies a mummy complex.(WC1 9, 中:5)

<sup>3</sup> WC1 9。

<sup>4</sup> WC1 9-10。

<sup>5</sup> The evolution, side by side, of art and civilization has relieved the plastic arts of their magic role (WC1 10)



實的層面上，肖像畫是木乃伊的延續。差別在於前者有現實感，後者則無（人不可能死而復生）。

第二次轉移發生於十九世紀的歐洲。自文藝復興時期的透視法，開啟了寫實繪畫的濫觴，直到攝影的出現，「再現」的任務不必交付給藝術家，而是由機器取代之。以下的摘錄可見，攝影所帶來的影響力不容小覷，且第二次轉移相較於第一次來得更複雜：

無論畫家多麼熟練，作品的主觀性是不可避免的。既然由人執筆作畫，對畫像的懷疑態度便不會消除。所以，從巴洛克繪畫過渡到攝影術，這裡最本質的現象並不是單純器材的完善（攝影色彩的再現還遠不及繪畫），而是心理因素，即通過**機械複製**，滿足了我們對幻覺的渴望，而**這種複製沒有人為的參與**。問題的解決不在於結果，而在於生成方式。（粗體為筆者所加）<sup>6</sup>

「寫實主義」究竟是什麼概念？顯然對巴贊而言已經不只是藝術史的問題，而有跨領域之必要，去建構一個「寫實主義的大歷史」。巴贊並未明確對寫實主義進行定義，不過我們能從其思考脈絡中探究得出，巴贊的寫實主義大歷史有以下四項特點。

### 一、以「心理動力論」跨領域串聯龐大的寫實主義

世上唯一不變的就是變化本身，沒有什麼事物或價值是永恆的。而巴贊在縱覽人類的歷史中，卻發現人類是盡一切所能地對抗時間的流逝與其帶來的變化，一些特異的行為與發明也隨之衍生而出。從屍體的防腐技術到具象化的雕刻與繪畫，以及使用感光乳劑與底片複製現實等等，這些行為都圍繞同一個核心——人類以凝固時間為一項終極目標，為曾經存在留下證明。差別只在於每個世代使用的「工具」不同罷了。這就是為什麼巴贊將木乃伊到寫實繪畫，再到攝影機問世的發展過程，看作是一段由人類原始心理所啟動的保存時空的技術演進史。在這個觀點之下，將宗教、藝術與工業科技三種不同領域順理成章地連接起來。

### 二、寫實技術有三階段演進

realism 我之所以譯為「寫實主義」，是因為「寫實」有別於以作品作為改變社會階級結構的「現實」主義（realism）。巴贊明顯指的是追求「形似」（likenesses）的視覺效果。藝術家必須仰賴具象、精密的繪畫技巧，在平面上達到空間透視的幻覺。目的是想讓觀者看到作品時，便能直接想起被描繪的對象。至於古文明的木乃伊則是根本沒有想要為對象進行形象的複製，而是「原封不動」，將其保存。木乃伊周圍的陶製雕像則是作為備用的替身，當然等級是次於木乃伊本身。這就是為什麼探討攝影的存有論時，巴贊視古埃及木

<sup>6</sup> No matter how skillful the painter, his work was always in fee to an inescapable subjectivity. The fact that a human hand intervened cast a shadow of doubt over the image. Again, the essential factor in the transition from the baroque to photography is not the perfecting of a physical process (photography will long remain the inferior of painting in the reproduction of color); rather does it lie in a psychological fact, to wit, in completely satisfying our appetite for illusion by a mechanical reproduction in the making of which man plays no part. The solution is not to be found in the result achieved but in the way of achieving it. (WC1 12)



乃伊為寫實主義開端的理由所在。至於照相術和電影，則是人們發揮攝影機的「直接見證」與「光影複寫」的特性。除了作為藝術的媒材，也廣泛運用在新聞報導、調查、科學紀錄、紀念性的肖像照等等。巴贊自然也將科技產物歸納到寫實主義的範疇。到這裡大致可以看出三種不同的寫實技術，第一是保存客體的防腐技術；第二是人為的再現技術；第三是機械複製的技術。

### 三、擴張寫實主義的定義，除了再現實體，還要再現時間

巴贊將巴洛克繪畫納入寫實主義的範疇。<sup>7</sup>理由是透視畫雖然解決形似的問題，但不能表現運動，而巴洛克的動態感是藝術家模仿「時間」和「運動」的表現，<sup>8</sup>這個觀點有別於沃夫林（Heinrich Wölfflin 1864-1945），視巴洛克為文藝復興的對立。也就是說，巴贊眼中的「寫實」所具備的條件不只複製外貌，還有複製該事物的「變化」和「時間的流動」。

### 四、攝影的機械複製性帶來「再現主體的轉換」

巴贊指出寫實繪畫的特徵，藝術家在畫面裡創造一個符合現實原貌，而時間上獨立自存的「理想世界」，透視法與逼真的肖像畫開啟了寫實主義對藝術滲透的一段歷史。在「擬真技術」的開發上，我們看見藝術家對於作品有「以假亂真」、「留住真實」的能力抱持著高度的期待。因此，攝影術的發明首先出現在歐洲並非偶然。攝影看似理所當然地從藝術那裡繼承了寫實主義，從透視法、巴洛克繪畫、暗箱、攝影到電影，皆服膺於寫實主義的再現式視覺。但是，巴贊認為攝影並不是繪畫的延續，早期的攝影甚至比巴洛克更「不寫實」。攝影與繪畫有根本上的差異—從事繪畫的主體是藝術家，而攝影則是「再現視覺的機器」。巴贊的攝影機器再現論，和羅蘭巴特（Roland Barthes 1915-1980）論攝影的「此曾在」很類似。故攝影對繪畫而言是雙面刃，雖然對寫實主義繪畫帶來威脅，不過也讓繪畫還原為繪畫，而非再現工具。「這就是為什麼風格（style）與形似（likeness）的衝突，是較現代才有的現象，在感光底片發明之前則沒有這類跡象。」<sup>9</sup>巴贊這句話顯示現代藝術的視覺革命與實驗性的前衛風格，與攝影帶來的挑戰有關。

## 參、真實概念之二：再現裝置的極限—完美的電影(total cinema)

有別於巴贊其他的論文和影評，他的〈完美電影的神話〉（*The Myth of Total Cinema*, 1946）（WC1 17-22）未提及任何一部電影作品，而是質問、重新爬梳電影的發明史。電影發明於一八九〇年代，與電話、留聲機與汽車一樣誕生於第二次工業革命的全盛期。電報和無線電等強化信息的流通，交通工具帶來快速與便利。電影連同當時的諸多科技，成為現代化社會的一份子。巴贊卻認為電影並非「新穎」的科技，電影的發明不能簡化為當時工業時代的產物，因而提出完美電影的概念。

<sup>7</sup> 巴洛克屬於寫實主義，是巴贊引用馬爾羅（André Malraux, 1901-1976）的觀點。（馬爾羅將電影視為迄今為止，造形藝術的寫實主義演進中最新的階段，其起源於文藝復興時期，並且在巴洛克繪畫中找到了最完整的表現形式。）Andre Malraux has described the cinema as the furthestmost evolution to date of plastic realism, the beginnings of which were first manifest at the Renaissance and which found its completest expression in baroque painting. (WC1 10)

<sup>8</sup> WC1 11。

<sup>9</sup> This is why the conflict between style and likeness is a relatively modern phenomenon of which there is no trace before the invention of the sensitized plate. (WC1 13)



## 一、完美電影的裝置：柏拉圖的洞穴寓言

何謂完美電影？電影的出現是唯物論（工業科技使然），還是唯心論（再現世界的理想）？巴贊在這個問題上，展開有別於電影編年史和科技決定論的電影起源論。他在考察電影發明史，從中觀察到有一股強烈推動人類去發明電影的動力。顯然對他而言，電影因唯心論而起，此動力涉及一種幻想、理想化與全能感，即人們對於「將現實世界完整無缺地再現出來」的渴望。巴贊將這項「終極目標」稱為「完美電影」，而且至今都未實現：

電影是一種**理想主義**。人們對電影的概念，早在他們的腦中整裝好了，如同在**柏拉圖的理想國**，最令人震驚的是，並非技術啟發研究者的想像，而是物質條件給理想帶來嚴重的阻力。<sup>10</sup>

矛盾的是，電影的每一項新的發展，不過是讓電影越來越接近它的起源。簡言之，**電影還沒有被發明出來呢！**（粗體為筆者所加）<sup>11</sup>

摘錄可見，巴贊的「完美電影」指的不是實際的電影，而是一個抽象的概念，指人擁有憑空創造一個世界的的能力，如同上帝創世紀、盤古開天闢地。只是到目前為止，電影最接近這項理想。電影是由人類純粹、形而上之想像，驅動電影的發明。電影是顛倒了馬克思主義上下建築的「經濟技術演進」和「創作者想像力」的主次關係。<sup>12</sup>這個想像是人「相信有理想世界的存在」，極盡所能將其「再現」出來，而技術只是緊跟在這樣的想像後面。

巴贊在〈完美電影的神話〉採取的方法是重新追溯電影發明史。當然這樣的追溯別有用心，之所以不同於電影史的逐條介紹某年某人的新發明。而是藉由重新追溯，來佐證「再現理想世界的妄想，導致人積極創造電影」的論點：

任何聲稱發明技術即發明電影的說法，事實上已不足以證明了。相反的是，人們全力於呈現近似、清晰的視覺效果的執念，一直領先於工業發明之前，而工業發明後，又能夠推動相應的實踐發展。我們現代人所知的是：最早期的電影在物質方面，只需要一種透明、柔軟、有韌性的片基，和乾性感光乳劑，以便獲得瞬時影像。這要比十八世紀的鐘錶要簡單得多的機械裝置。顯然電影發明史上的關鍵階段，都是在上述物質條件尚未備齊之前就出現了。<sup>13</sup>

<sup>10</sup> The cinema is an idealistic phenomenon. The concept men had of it existed so to speak fully armed in their minds, as if in some platonic heaven, and what strikes us most of all is the obstinate resistance of matter to ideas rather than of any help offered by techniques to the imagination of the researchers. (WC1 17)

<sup>11</sup> Every new development added to the cinema must, paradoxically, take it nearer and nearer to its origins. In short, cinema has not yet been invented! ( WC1 21)

<sup>12</sup> WC1 17。

<sup>13</sup> Any account of the cinema that was drawn merely from the technical inventions that made it possible would be a poor one indeed. On the contrary, an approximate and complicated visualization of an idea invariably precedes the industrial discovery which alone can open the way to its practical use. Thus if it is evident to us today that the cinema even at its most elementary stage needed a transparent, flexible, and resistant base and a dry sensitive emulsion



電影是相當複雜的媒材，需要多領域的集合才能達成。而這導致電影的起源追究不易，無法一言蔽之將其歸功於某位發明家。上述摘錄指出一個重要的關鍵，電影的形成需要三項條件同時聚合，缺一不可。條件一，理解「視覺暫留」(persistence of vision) 的原理。人對於眼前一連串以「每秒不少於十六個且差異些微的快速連續影像」，人會感到動態的影像「幻覺」。首次發現這個現象的人，是比利時的物理學家約瑟夫·普拉陶(Joseph Plateau)，在一八三二年以視覺暫留的原理發明費納奇鏡(Phenakistoscope)。這種裝置尚不需要十九世紀後半的工業技術或經濟條件就能做到<sup>14</sup>。條件二，「連續影像」的攝影技術。製作連續影像需要「透明、柔韌底片與乾性感光乳劑」。原因是，早期的攝影是製作於玻璃或金屬的濕性感光板上，需要曝光的時間過長。達到動態影像必須讓攝影的曝光時間少於 1/16 秒(一秒鐘內拍取至少 16 個畫格)，必須要乾性感光乳劑來製作影像。其次，為了將影像投射出來，必須研發將影像印製於「透明、可透光之底片」的技術，印在紙上的照片已不足以應付。第三，適合於攝影機和放映機的「間歇機械裝置」。巴贊補充說明此裝置不是太高難度，類似十八世紀的鐘錶技術就可行了。

巴贊想表達的是，所有電影發明必需的科學技術(三項條件)，早就存在這世界上已久，問題是誰能夠結合這些必備的要件。<sup>15</sup>當時社會經濟並沒有對電影的發明造成阻力，顯示巴贊對唯物論的排拒。<sup>16</sup>

巴贊展開這段電影的技術發明史想提出的反思是，早在工業時代之前，人們對於能將現實世界完整無缺地再現出來的渴望存在已久。巴贊是這麼看待電影裝置的運行模式，導演的鏡頭從外頭的世界捕獲初部的材料，再經由個人性的電影語言轉化後，形成作品。在電影院那，投影機的光束穿過重重的觀眾，影像最後投影在銀幕上。很類似柏拉圖的洞穴預言—把世界區分為虛幻的現實世界和真實的理念世界。他認為，人們生活的現實世界，好比一個黑暗的洞穴，人們在這洞穴裡手腳都被束縛著，只有兩眼前視，不能回頭，導致根本看不到洞穴外陽光普照的真實世界。最多只能憑藉射入洞穴內的陽光，在洞穴內的牆壁上看到真實世界的「影子」。「柏拉圖的洞穴寓言」和「巴贊想像的完美電影」雖然有相似的「主客二元論模型」(認為現實是絕對的客體，等待主體來認識、感知)，但是兩者對藝術的地位抱持相反的評價。柏拉圖認為藝術是一種複製、一種欺騙，藝術家的工作只是模擬「理念」(idée/ idea) 的外型，作品是一種低於現實的存在，屬於最低的第三層級，而第一為真理、理念，第二為現實世界。<sup>17</sup>

---

capable of receiving an image instantly—everything else being a matter of setting in order a mechanism far less complicated than an eighteenth-century clock—it is clear that all the definitive stages of the invention of the cinema had been reached before the requisite conditions had been fulfilled. (WC1 18)

<sup>14</sup> The synthesis of simple movements studied scientifically by Plateau had no need to wait upon the industrial and economic developments of the nineteenth century. (WC1 18)

<sup>15</sup> 「為什麼一切條件早已具備之下，人們竟然隔這麼久才發明電影？」巴贊的回答是，「這些先驅的發明者是預言家，因為在物質技術還很困難的階段，他們直接瞄準著最高目標。」

<sup>16</sup> WC1 17-21。

<sup>17</sup> 「理念是精神性的實體，是萬物的本原，真實的存在，是第一性的。具體事物是第二性的，是由理念派生的，只是理念的影像或摹本」。參閱李醒塵，《西方美學史教程》(臺北市：淑馨出版社，1996年)，頁23。





相反的，巴贊肯定電影的形式語言本身就是一種獨立的事實。創造電影的人是有能動性的積極個體，他把導演看成是一位裝備著精密儀器，要去捕捉「真實」這項獵物的獵人，並將捕獲成果展示在電影院，供人觀賞。柏拉圖的洞穴寓言，也是「真實世界（洞穴外的真理）」和「作品世界（洞穴中的投影）」的對立關係。但是，柏拉圖貶低藝術作品，認為那只是對現實世界的模仿，是不願追求真理的人。巴贊則不同，雖然他點出了儀器的限制使「再現現實」不可能發生。但是，巴贊卻認為這是影像藝術很值得發展的部分。總之，巴贊與柏拉圖雖然具有相似的認識模式，而巴贊是站在作品這一端，並不因此而視藝術創作是低等的，電影有其媒材特色，有非常豐富的電影語言。

## 二、完美電影的困境

電影科技日新月異，從默片到有聲片，從黑白電影到彩色電影，從平面到3D的立體感技術，看似電影越來越接近「現實」的世界。那麼有沒有創造「完美電影」的可能？以下摘文是巴贊思考電影再現的極限，電影與「現實世界」（real world）密不可分：

每種美學形式都需要做出選擇，什麼值得保留？什麼應該捨棄？還是甚至不必深思熟慮？但是，如果一種美學的本質在於創造**現實的幻景**，如同電影一樣，這種選擇便是根本性的矛盾—既難以接受，卻又是必須的：唯有經由這樣的選擇，藝術才能存在。沒有選擇的話，假設現在技術上能做出**完美電影**，那麼我們恐怕又完全回歸到現實裡去。它又是難以接受的，因為選擇肯定會犧牲電影旨在**完整再現**的這個現實。這就是為什麼去抵制發展電影的現實主義的新技術會是荒謬的，也就是聲音、色彩和立體視覺。實際上，電影的「藝術」正是依賴此矛盾而生。<sup>18</sup>

因此，一切藝術，即使是最講現實主義的藝術也擺脫不開共同的命運。它不可能把完整的現實捕入網內，它必然漏掉現實的若干方面無疑技術的進步和運用的得當會使**網孔**變得細密，然而，仍然需要在各類現實事物中進行一定的選擇。攝影機與視網膜的感受性有些相似。感受色彩和感受光亮強度的神經末梢有明確分工，一類神經末梢的衝動強度通常與另一類神經末梢的衝動強度成反比。能夠在夜間清楚分辨**捕捉**對象形狀的動物在辨別色彩方面卻幾乎是色盲。（粗體為筆者所加）<sup>19</sup>

<sup>18</sup> But realism in art can only be achieved in one way—through artifice. Every form of aesthetic must necessarily choose between what is worth preserving and what should be discarded, and what should not even be considered. But when this aesthetic aims in essence at creating the illusion of reality, as does the cinema, this choice sets up a fundamental contradiction which is at once unacceptable and necessary: necessary because art can only exist when such a choice is made. Without it, supposing total cinema was here and now technically possible, we would go back purely to reality. Unacceptable because it would be done definitely at the expense of that reality which the cinema proposes to restore integrally. That is why it would be absurd to resist every new technical development aiming to add to the realism of cinema, namely sound, color, and stereoscopy. Actually the "art" of cinema lives off this contradiction. (WC2 26)

<sup>19</sup> Thus, the most realistic of the arts shares the common lot. It cannot make reality entirely its own because reality must inevitably elude it at some point. Undoubtedly an improved technique, skillfully applied, may narrow the holes of the net, but one is compelled to choose between one kind of reality and another. The sensitiveness resembles the sensitiveness of the retina. The nerve endings that register color and intensity of light are not at all the same, the density of one being ordinarily in inverse ratio to that of the other. Animals that have no difficulty in making out the shape of their quarry in the dark are almost color blind. (WC2 29)



有沒有完美電影的存在？摘錄能看見巴贊是如何看待電影與真實的關係。他說：「它（攝影機）不可能把完整的現實捕入網內，它必然漏掉現實的若干方面無疑技術的進步和運用的得當會使網孔變得細密，然而，仍然需要在各類現實事物中進行一定的選擇。」對巴贊而言，無論人眼和機器之眼都有其限制。真實是類似康德所說的物自體的概念，或柏拉圖所說的真理，無法被人所感知。眼睛有感官上的限制，無論人的眼睛，或是夜行性動物的眼睛。攝影機的技術也有極限，巴贊將其比喻為網孔，攝影機和實景是前者「捕捉」後者的捕捉關係。

所以，巴贊分隔出「真實世界（現實）」和「作品世界（電影）」兩種世界，是認識主體與認識對象的主客二元論。電影院外的現實世界是不可能再現的。至少會有兩種限制，第一個限制在導演身上，在拍攝時的取景，以及在剪輯室裡面對底片，導演有必要作出取舍，電影無法容納所有的現實景象以及時間。第二重的限制是機械設備，例如鏡頭的特性、景框、畫質、顏色、立體感、底片材質等等，技術僅能「近似」現實，但是現實無法重現。

### 肆、真實概念之三：義大利新現實主義的大歷史

巴贊的〈真實美學：新現實主義（電影現實主義與解放時期的義大利流派）〉（*An Aesthetic of Reality: Neorealism (Cinematic Realism and the Italian School of the Liberation)*）一文刊載於一九四八年，意味著這篇論文是立即地對當時電影藝術現象的觀察並提供觀點。巴贊在這篇論文有兩個重點。（一）澄清新現實主義不是突如其來的奇蹟，而是其來有自，並在裡面提供一種潛在的脈絡。巴贊試圖為新現實主義建構其歷史。（二）這個歷史有兩個面向並存，一個是探討其電影語言的特性。另一面向是指出義大利新現實主義發生的時空脈絡。交代因為戰爭所帶來社會環境重大變動，而新環境與新現實流派的誕生有直接的影響。這兩個面向並不衝突，只是讓大敘事的模態加以鞏固。巴贊試圖為義大利新現實主義，架構起電影史裡關於真實概念的演進歷程，為它找出電影語言世界裡的起點，以及電影的真實概念的聚落。

#### 一、義大利新現實主義的起點：素人演員與社會現實主義

巴贊在龐大的電影史裡尋找與義大利新現實有共通語言特徵的電影或流派，為其建立起源。以下摘錄巴贊清楚地表明，義大利新現實主義是一場「非職業演員的復興」，而非職業演員源自於電影發明之初的盧米埃兄弟的紀錄片和早期蘇聯電影：

雖然這樣選角方法（指義大利新現實的非職業演員）在電影工作上並不常見，但是這也不是首次出現。相反的，這是從盧米埃時代以來，各式各樣的現實主義流派一直以來所採用的方法，這說明了此選角方式是電影真正的定律，而義大利流派僅僅只是證實，並讓我們能制定這項準則。我們很欣賞早期蘇聯電影偏好使用非職業演員，讓他們在銀幕上扮演了日常生活中角色。實際上，這段傳奇（義大利新現實主



義)是伴隨在蘇聯電影下成長起來的。(粗體為筆者所加)<sup>20</sup>

除了「素人演員」，義大利新現實主義中的「社會現實主義」也起源自早期蘇聯電影。

當時羅塞里尼 (Roberto Rossellini 1906-1977) 的《老鄉》(Paisà, 1946) 引起許多影評人的關注，巴贊說羅塞里尼的電影比起德國表現主義，它更接近蘇聯電影，於是將當時羅塞里尼的電影與一九二〇年代的蘇聯電影做連結。<sup>21</sup>可以看見巴贊是這麼思考的，一九二〇年代電影所存在的現實主義與唯美主義的對立，蘇聯電影「藝術和政治的革命性」，藝術性的革命在於，蘇聯電影將剪輯的可能性發揮地淋漓盡致，發明各種剪輯實驗及其引發的連戲、全知觀點、隱喻與抽象思考的多樣效果。政治的革命性在於當時的蘇聯電影有政宣片的特性，教化民眾的功用，電影的內容是回應當代的階級議題與人民的生活處境。

巴贊認為蘇聯電影之所以與「唯美主義」對立，是因為美國好萊塢與德國表現主義較不碰觸當下的現實社會，電影的概念不是質問社會，引發大眾思考，而是提供一項娛樂性的商品。由專業演員飾演虛構、英雄化且理想化的人物。「使用非專業演員」、「當代現實社會的主題」與「拒絕粉飾及美化現實」是義大利新現實與蘇聯電影共通之處。

## 二、兩種真實：《大國民》與《法勒比克》

巴贊舉例魯吉埃 (Georges Rouquier 1909-1989) 的《法勒比克》(Farrebique, 1946) 與奧森·威爾斯 (Orson Welles 1915-1985) 的《大國民》(Citizen Kane, 1941)，它們分別演繹兩種不同的「真實」，前者為「樸素、即興的紀實」，後者為「以長鏡頭捕捉時間連續性」。原本這兩種真實彼此對立，導演無法兩者兼得，但義大利新現實電影則綜合了這兩種真實，為原本的現實主義展開前所未有的新局面。以下是我簡述巴贊的推論過程。

首先，巴贊讚賞《大國民》中「真實」的表現，是威爾斯以深焦長鏡頭實踐了時間的連續性，以及空間的完整。而葛里菲斯 (D.W. Griffith 1875-1948) 的剪輯則是威爾斯的對立面。<sup>22</sup>這樣的思考邏輯，我們可以看到巴贊用現實世界來判斷，來分析威爾斯和葛里菲斯的電影離現實世界有多遠。巴贊畫出了一道光譜，一端是葛里菲斯的敘事性剪輯，另一端則是威爾斯的深焦長鏡頭。葛里菲斯的剪接依據劇情，來合理化了剪接是連接相異鏡頭的事實。威爾斯則是一鏡到底，將人物複雜的對話一併收入在景框中，而不是以特寫的剪接來交代人物的對白。而形式的差異直接影響了敘事的結構，葛里菲斯的電影觀眾不太能

<sup>20</sup> Although this type of casting is unusual in films, it is not new. On the contrary, its continual use, by various realistic schools ever since the days of Lumière, shows it to be a true law of the cinema, which the Italian school simply confirms and allows us to formulate with conviction. In the old days of the Russian cinema too, we admired its preference for nonprofessional actors who played on the screen the roles of their daily lives. Actually, a legend has grown up around the Russian films. (WC2 22-23)

<sup>21</sup> WC2 16。

<sup>22</sup> If I bring up the film of Orson Welles before I analyze the stylistics of the Italian film, it is because it will allow us to place the latter in its true perspective. Orson Welles restored to cinematographic illusion a fundamental quality of reality—its continuity. Classical editing, deriving from Griffith, separated reality into successive shots which were just a series of either logical or subjective points of view of an event. (...) It is this ordering of the shots, this conventional analysis of the reality continuum, that truly goes to make up the cinematographic language of the period. The construction thus introduces an obviously abstract element into reality. Because we are so used to such abstractions, we no longer sense them. Orson Welles started a revolution by systematically employing a depth of focus that had so far not been used. (WC2 27-28)



進行選擇，因為導演已經主觀的決定，此時觀眾要看的是正在說話的人。但是威爾斯不同，深焦長鏡頭除了記錄真實的時間，畫面的前景、中景與遠景，都十分清晰，不似前者由導演決定某單一的焦點。所以，威爾斯的「紀錄真實時間」以及「深焦所呈現的清晰的現實景象」，這讓巴贊覺得威爾斯的電影語言是一種「革新」。巴贊對深焦鏡頭的讚賞不是因為它是新技術，而是現實本就是說不清的、有雜質、抽象、連續性的變化體、多種異質並存的世界，而威爾斯將其完整保留。總之，巴贊眼中的現實絕對不像是葛里菲斯的電影，因為導演主觀地將現實「單一化」。但是葛里菲斯和威爾斯的電影語言在巴贊看來不只是質的差異，還有優劣的區別。巴贊說葛里菲斯的電影「是對連續性現實的假定性分解」，而威爾斯是「革新」的。不難看出巴贊偏袒後者的立場。<sup>23</sup>

接著，巴贊以魯吉埃的《法勒比克》的紀實來補足《大國民》身為劇情片的限制。當威爾斯想要抓住現實的連續性的時間，由於技術的限制(需依賴專業的片場與棚拍)，必須捨棄外景、自然光與素人演員。可想而知，也沒有即興創作的空間，需依賴排演以及配合事先安排好的攝影機運動。然而，魯吉埃的《法勒比克》的「紀實」就是威爾斯的「互補」。

24

### 三、義大利新現實主義的演進論

前述我們看到，巴贊為義大利新現實主義尋找電影史上的起點，並指出義大利新現實主義混搭兩種真實。這兩個動作使得舊現實主義到新現實主義的過度期有了合理化的解釋。巴贊為我們展開一段「義大利新現實主義電影語言的演進史」。以下我會簡述巴贊指出義大利新現實主義的諸多特點，而這些特點可以清楚看到，巴贊從中與過往的電影史做出連結。這樣的陳述能看出巴贊的訴求，義大利新現實主義的到來是電影史上的重要事件，其新穎的電影語言是不斷演化、淬鍊而來。

義大利新現實主義的報導、紀錄片特性與人道主義。巴贊比較當時（一九四〇年代）的法國電影與義大利電影的差異，指出義大利電影的時代背景與當代並行，法國則不以近十年的歷史為背景。這讓義大利電影有報導的特性，雖然並不一定是真實事件。<sup>25</sup>這時的電影工作者比起他們所認為的古典電影工作者，更為真實的面對生活，現實主義的電影工作者可能會嘗試揭露階級對立的不愉快事實，或是刻骨銘心地描繪法西斯主義，戰爭和領土占據所帶來的恐懼。義大利的新現實主義人士在街上從事拍攝並且強調眼前的社會問題，很類似新聞紀錄，也能從他們對弱勢個關懷看見其人道主義的立場。<sup>26</sup>

<sup>23</sup> WC2 29-30。

<sup>24</sup> In ruling out, because of the complexity of his techniques, all recourse to nature in the raw, natural settings, exteriors, sunlight, and nonprofessional actors, Orson Welles rejects those qualities of the authentic document for which there is no substitute and which, being likewise a part of reality, can themselves establish a form of realism. Let us contrast *Citizen Kane* and *Farrebiq* —in the latter, a systematic determination to exclude everything that was not primarily natural material is precisely the reason why Rouquier failed in the area of technical perfection. (WC2 29)

<sup>25</sup> The French critics had not failed to emphasize (whether in praise or blame but always with solemn surprise) the few specific allusions to the postwar period that Carné deliberately introduced into his last film. If the director and his writer took so much trouble to make us understand this, it is because nineteen out of twenty French films cannot be dated within a decade. On the other hand, even when the central scene of the script is not concerned with an actual occurrence, Italian films are first and foremost reconstituted reportage. (WC2 20)

<sup>26</sup> WC2 20-21。



義大利新現實主義使用自然光，以及長鏡頭對時間與空間的紀錄特性。由於拍攝外景不能打光，但在巴贊眼裡，並不認為是一種缺憾。相反的，像新聞片一樣的真实，不美化眼前的現實。<sup>27</sup>加上長鏡頭運鏡取代剪輯的扁平化敘述，這些都在表示現實有不可化約的複雜。

義大利新現實主義去除戲劇化的主線情節，有開放式的結局—「這就是為什麼許多義大利電影劇本的情節概要會遭人嘲笑。當淪為情節的時候，它們往往只是教化性的通俗劇，但回到銀幕上，電影中的每個人都真實無比。沒有任何人淪為一個物件，或一種象徵。」<sup>28</sup>這說明了義大利導演讓電影返回純粹的觀看，而不是只是看一則故事。也有許多打斷故事的手法，例如插曲式，片斷生活的劇情。摒棄好萊塢的周延情節鋪陳(人物淪為推展劇情的一個物件，或一種象徵)，攝影機有時在事件結束之後還徘徊滯留於眼前的場景，或是不願刪除「那些沒事情發生」的片段。同時，戰後歐洲的現代主義電影也偏向開放結局的劇情，有時對於情節帶出的問題並不進行化解。

巴贊大篇幅舉例諸多義大利新現實主義電影有素人演員與職業演員混用的情況。他又說義大利新現實主義是一場非職業演員的復興。電影史有好一段時間以專業演員、明星制度為主流，但義大利新現實重新拾回蘇聯電影的傳統，這件事對巴贊而言是證明非職業演員有其價值與不可取代。非職業演員確實擁有專業演員所沒有的特點，像是生命的真實經歷，在電影裡表現真實生活中的自己，這點是專業的演技所無法企及，也無從訓練起。蘇聯電影裡的工人、農民，義大利新現實主義中的小人物，中下階層的人因生活的奔波、勞動帶來臉上的風霜、身體的慣性動作，這些個人性的特點都不是一種表演，不倚賴化妝、演技來做到的真實性。<sup>29</sup>簡言之，巴贊認為非職業演員的選角才是正確的，義大利新現實崛起的傳奇是奠基在盧米埃時代與早期蘇聯電影的累積。可以看見兩個重點。一，巴贊以單線性的發展，將義大利新現實與半世紀前的盧米埃紀錄片和早期蘇聯電影連貫起來。第二，給予非職業演員肯定，而這也形成非職業演員優於職業演員與明星的局面。

巴贊提出「電影觸感」的觀念，指義大利新現實電影的臨場感和即興感，擺脫了過往電影過分依費分鏡腳本的拍攝。巴贊以繪畫和文學來類比電影的問題，作品的價值並不取決於投注的資金和時間。義大利新現實的即興、紀實、不加以設計的樸實，這些特點相對於古典電影的精雕細琢、結構緊密。義大利新現實之於繪畫中的素描，和文學中的口述。而古典電影之於工筆畫和寫作。電影觸感就像拿著攝影機直擊現場所進行的速寫與紀錄。強調導演與當下環境的感受，這是無法事先計畫，而是講求瞬間的捕捉。類似繪畫裡我們所說的筆觸，刻意留下的手工痕跡，所以義大利新現實的搖鏡和好萊塢的搖鏡有所不同。差別有兩點，第一，觸感的搖鏡「既能快速移動，又能嘎然而止」，而好萊塢的則是平穩。第二，觸感的電影鏡頭是與人的眼睛平齊，所以容易讓我們想到是一個具體的主觀性的觀看角度。而好萊塢電影因為升降機來移動鏡頭，雖然能俯瞰，視野較廣，特效感強，但卻

<sup>27</sup> WC2 33。

<sup>28</sup> That is why, when one reads resumés of them, the scenarios of many Italian films are open to ridicule. Reduced to their plots, they are often just moralizing melodramas, but on the screen everybody in the film is overwhelmingly real. (WC2 21)

<sup>29</sup> WC2 21-22。



缺少了人味，是機器的效果。<sup>30</sup>

#### 四、義大利新現實主義的環境條件

巴贊認為義大利新現實的出現與其時空背景及環境條件有必然關係，主要有四點環環相扣。義大利戰前的電影環境大致是如此，首先，相較於當時其他歐洲國家，墨索里尼的藝術政策給予電影支持。其次，義大利的導演保有對抗官方和資方主流立場的獨立空間。這讓戰前的義大利已經培養出「橫跨傳統主流電影與新電影的雙棲導演」。當戰爭發生後，過去累積已久的底蘊，戰前這些義大利導演決定與傳統電影工業決裂，在電影的世界開闢新路。以下詳述這四點：

(一) 在墨索里尼執政期間(1925-1943)，於義大利建立現代化的片廠，設立了電影研習機構和舉辦電影節。羅馬電影實驗中心成立於一九三五年，法國的高等電影研究學院成立於一九四三年。威尼斯影展創辦於一九三二年。羅馬電影實驗中心是歐洲最古老的電影學校(第一間電影實驗學校是蘇聯，也就是艾森斯坦和庫勒雪夫剪輯理論的發源地)，而威尼斯影展是世界上最悠久，也是首次創辦影展的國家。<sup>31</sup>義大利對藝術的包容度，以及對電影創作自由度的重視，更勝於德國。<sup>32</sup>雖然早期義大利電影還是有民族主義的色彩，像是電影會有英雄拯救世界的主題。部分電影有帝國主義的思維，暗示對異國侵略是合理性。電影敘事上仍然很傳統，以主線劇情來帶動整部電影。可是比起同樣是集權主義的希特勒政權，墨索里尼政府對電影的態度相對開放許多，沒有嚴苛的影檢制度，導演還是有自由的發展空間。

(二) 導演保有對抗官方和資方主流立場的獨立空間。我在此描述的空間，除了是指實體的集會空間，也是指思辨電影除了票房和政治洗腦的功利性之外，還能如何可能的抽象空間。雖然前述提到墨索里尼對電影的推波助瀾，已經超前當時許多歐洲國家。但是這時期的電影工業所產出的作品，仍然充斥主流的官方思想，或是出資方所期待的電影。巴贊以四部電影為例描述解放之前義大利的主流電影的共通特色。<sup>33</sup>義大利戰前電影以商業片為主，傾向時代劇或史詩巨片、大敘述的通俗戲劇，需要資金龐大的電影工業，以精緻的古代服裝、布景及道具的棚拍打造而成。情節鋪陳倚賴戲劇、歌劇，巴贊批評這樣的作品拙劣、理想化、幼稚、衰退。<sup>34</sup>巴贊認為這樣的電影並沒有針對電影語言來深入思索，僅僅把劇場搬到銀幕上而已。可是，義大利新現實主義並不是完全原創性，由一群新一代

<sup>30</sup> WC2 32-33。

<sup>31</sup> It could well be that, today, Italy is the country where the understanding of film is at its highest, to judge by the importance and the quality of the film output. The Centro Sperimentale at Rome came into existence before our own Institut des Hautes Etudes Cinématographiques. (WC2 17)

<sup>32</sup> Furthermore, fascism which, unlike Nazism, allowed for the existence of artistic pluralism, was particularly concerned with cinema. One may have reservations about the connection between the Venice film festival and the political interests of the Duce but one cannot deny that the idea of an international festival has subsequently made good, and one can measure its prestige today by the fact that five or six European countries are vying for the spoils. (WC2 17)

<sup>33</sup> 四部電影分別是《卡比利亞》(Cabiria, 1914。導演喬瓦尼·帕斯特洛納 Giovanni Pastrone 1883-1959)、《向何處去?》(Quo Vadis, 1913。導演 Enrico Guazzoni, 1876-1949)和《鐵花冠》(Couronne de fer, 1941。導演 Alessandro Blasetti 亞歷山德羅·布拉塞蒂, 1900-1987)。《征服非洲的西庇阿》(Scipio Africanus, 1937。導演卡爾米內·加洛內 Carmine Gallone, 1885-1973) (WC2 18)

<sup>34</sup> WC2 18。



的導演所發起的藝術運動。新現實主義並沒有完全與舊時代的電影工業決裂，有些新現實主義的優秀導演也參與早期的商業片製作，他們甚至在商業片裡自我諷刺。此外，義大利一些藝文的地下活動，透過出版物、集會討論、放映實驗性電影，思考電影更多的可能性。<sup>35</sup>雖然這些導演拍攝主流電影，但仍不斷精進對電影的實驗。而且，義大利的「影評與電影創作連結緊密」。法國的影評與電影創作比較各自獨立，影評對電影創作影響力很小，而義大利的電影製作和影評則會相互交流、激盪。<sup>36</sup>

(三)巴贊指出三〇年代至四〇年代初期，義大利的電影有邁向新現實主義的跡象，有些導演在戰前已經在商業電影之外進行一些新嘗試。其中德西嘉與羅賽里尼，則在戰後成為義大利新現實主義的中堅分子。

巴贊以戰前的兩部電影為例。《雲端四步曲》是一部描述現實社會的市井小民的庶民喜劇。另一部突破的影片是德西嘉的《孩子在看著我們》，片中女主角想遺棄她的丈夫和小孩，和新的情人私奔。德西嘉以小孩的視角觀看醜陋的人性，表達了強烈的社會批判。在戰前，一些作品至少已經脫離那種幻想式、英雄化的史詩電影。<sup>37</sup>

部分義大利新現實導演在戰前的作品已經表現出「現實生活的苦悶」、「展現人性的脆弱」、「描寫家庭和日常生活的諷刺與社會性的一面」，以及「取景於當時的義大利」等特點。雖然他們的作品還是奠基於通俗劇，也還是運用明星制度和依賴專業片廠才得以完成。然而引起巴贊注意的是，這些作品已經對「現實」開始進行描繪。新現實主義的導演與戰前的導演有部分的重疊，可是要經歷義大利解放（1943-1945），社會風氣的推波助瀾下，新現實主義才開花結果。

(四)當時社會實際發生的事件、義大利墮落的社會情景、幻想的破滅」以及失業問題，這些是義大利新現實主義題材上的重要特徵。為什麼這些主流電影工業的導演，在解放之後才轉換拍攝題材？巴贊認為新現實主義的發生是天時地利人和，雖然戰前已具備這些菁英，但是戰爭所帶來重大的社會改變是重要因素。另外，義大利的戰敗，戰後情境有別於其他戰勝國，所以巴贊說法國沒有新現實主義的電影產生。戰爭結束所帶來的不是自由與和平的理想，這也是法國與義大利很不同的地方，法國電影不以近十年的歷史為題材，但是義大利則相反，有新聞報導的特性。<sup>38</sup>

墨索里尼政權重視電影，推出藝術政策，以及義大利的電影工業資源富足。加上，電影工業的導演有自發性的地下活動，探討電影的純粹創作問題，而不涉及商業和討好政府。

<sup>35</sup> The capitalists and the Fascist authorities at least provided Italy with modern studios. If they turned out films which were ridiculously melodramatic and overly spectacular, that did not prevent a handful of bright men, smart enough to shoot films on current themes without making any concessions to the regime, from making high-quality films that foreshadowed their current work. (...)In addition, even when capitalist or political stupidity controlled commercial production completely, intelligence, culture, and experimental research took refuge in publications, in film archive congresses, and in making short films. In 1941, Lattuada, director of *Il Bandito* and, at the time, the head of the Milan archive, barely escaped jail for showing the complete version of *La Grande Illusion*. (WC2 17-18)

<sup>36</sup> above all, intellectual speculation in Italy is not, as it is in France, without its impact on film-making. Radical separation between criticism and direction no more exists in the Italian cinema than it does in France in the world of literature. (WC2 17)

<sup>37</sup> WC2 18-19。

<sup>38</sup> WC2 19-20。



這樣的戰前環境產生藝術與商業雙棲性質的導演。導演因為電影工業有豐富的資源，有高度的技術，但是這些導演並不滿足主流電影，另外有發展個人性的藝術語言表達。所以義大利的導演有商業電影和實驗性電影的兩種能力齊聚一身。最後，義大利戰敗，片場毀壞，戰爭結束並未帶來美好的生活。這樣的情境讓義大利導演改變習以為常的劇情片式的題材，轉而關心當下社會。對巴贊來說，特殊的社會脈絡，會發展出其他環境所沒有的電影或藝術現象。從他比較同時期的義大利、法國與德國，都是想說明，為什麼這麼特殊的電影語言發生在義大利，而非其他國家，甚至也沒有發生在很早就開發電影藝術的國家，諸如蘇聯、法國與德國。

## 伍、結論

巴贊電影論的三個「真實概念」分別為（一）寫實主義；（二）再現裝置的極限—完美的電影；（三）義大利新現實主義的大歷史。第一種是指自繪畫的「寫實主義」延伸而來。指的是藝術家追求「形似」的視覺效果，需要仰賴具象的精密繪畫技巧，在平面上達到空間透視的幻覺。不過巴贊將寫實主義帶出藝術史之外，往兩個方向延伸。第一是分析寫實主義的心理成因，從古埃及文明開始談起。第二是去看攝影出現後，機械代替畫家繼續成就寫實主義。所以，巴贊的「寫實主義」指出了從人類對「複寫」技術的開發，並串聯起防腐技術、繪畫與攝影。以及，繪畫始終無法突破的瓶頸—攝影的「機械複製」。巴贊鋪陳這段人類從「模仿自然」到「複製自然」的視覺寫實主義史。將宗教與藝術、攝影和繪畫在「寫實」觀念上的轉變歷程，由三方領域交織而成。從木乃伊到攝影機的發明即「寫實主義的大歷史」，而藝術史只是參與其中的片段，攝影的出現也絕非偶然。攝影機是寫實主義最後成果，同時也終結了繪畫上的寫實主義。

第二種 *realism* 是強調電影鏡頭的紀錄特性。電影裝置的位置就是處在影像世界和現實世界的中間，巴贊稱之為完美的電影，從電影技術不斷進步的特性來看，例如在時間、色彩、立體技術的著墨，反映出人們為了有一天可以做到影像世界與現實世界能沒有差別。這顯示巴贊以主客二元論來看待電影與現實的關係。使他深信真實是一種可以被再現出來的物質。第三種是期待作品能作為改變社會階級結構的「現實主義 (*realism*)」。對巴贊而言，真實的對立面是「唯美、精緻藝術」。我們看到「二元對立之爭」的論述在巴贊的真實論裡多次出現。現實對立唯美、剪輯對立長鏡頭、職業演員對立素人演員。

除了二元對立，巴贊的真實論另一個特色是「線性演進」的歷程。他試圖為義大利新現實主義架構起電影史裡關於真實概念的演進歷程，為它找出電影語言世界裡的起點，以及電影的真實概念的聚落。隱約能感受到，義大利新現實主義是最終演變、歷經蛻變後的成果。演進由數個階段接連構成，有首尾一貫的連續、統一感。根據電影語言的特徵推演出義大利新現實的演化線：盧米埃的紀錄影像—蘇聯電影—威爾斯的《大國民》與魯吉埃的《法勒比克》的互補—義大利新現實主義。

略語





WC1 : *What Is Cinema? volume1*

WC2 : *What Is Cinema? volume2*

## 參考文獻

### 中文著作

李醒塵。1996。《西方美學史教程》。臺北市：淑馨出版社。

高宣揚。2003。《當代法國思想五十年》。臺北市：五南出版社。

### 中文譯本

André Bazin 著，李浚凡譯。2019。《電影是什麼？》，武漢市：華中科技大學出版社。

David Jary、Julia Jary 著，周業謙、周光淦譯。2005。《社會學辭典》。臺北市：貓頭鷹出版。

André Bazin 著，崔君衍譯。1995。《電影是什麼？》。臺北市：遠流出版社。

### 外文著作

Bazin, A. & Truffaut, F. 1992. *Orson Welles: A Critical View*. Gardena: Scb Distributors.

\_\_\_\_\_. 2004. *What Is Cinema?* (Hugh Gray, Trans.). Berkeley, Los Angeles, and London : Univ of California.

Bordwell, D., & Thompson, K. 2010. *Film History: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. 2016. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.

Deleuze, G. 1986. *Cinema 1: The Movement-Image* (H. Tomlinson & B. Habberjam, Trans.). London: The Athlone.

\_\_\_\_\_. 1986. *Cinema 2 : The Time-Image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). London: The Athlone.

Lapsley, R., & Westlake, M. 2006. *Film Theory: An Introduction*. Manchester: Manchester Univ.

Metz, C. 1974. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. (Michael Taylor, Trans.). New York: Oxford Univ.

