

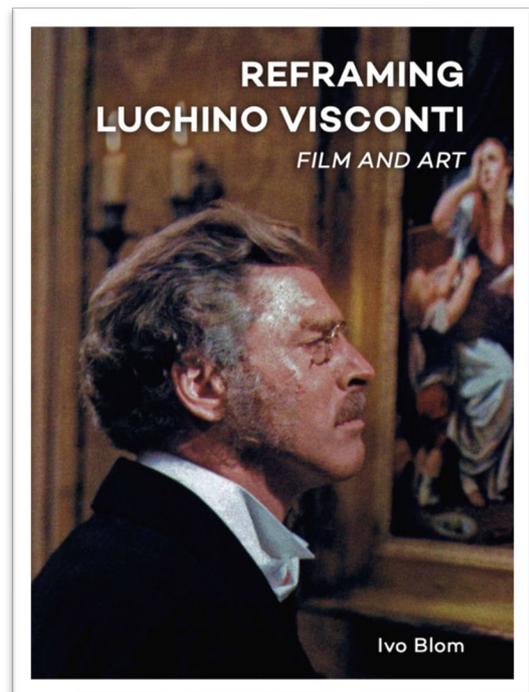
重讀《重塑盧奇諾·維斯康提：電影與藝術》(上)

王乃立

《重塑盧奇諾·維斯康提：電影與藝術》(Reframing Luchino Visconti: Film and Art)(2017)(圖一)由媒體與影像分析專業的學者伊沃·布洛姆(Ivo Blom)撰寫，講述意大利電影導演盧奇諾·維斯康提(Luchino Visconti, 1906-76)作品中的圖像構成以及舞台取景。布洛姆教授現任阿姆斯特丹自由大學(Vrije Universiteit Amsterdam)，長期致力於電影相關研究，近期主要研究電影與其他藝術之間的視覺關係，早期則側重於義大利電影、視覺藝術以及流行文化間的影響。早在1986年，布洛姆便開始深入研究維斯康提的作品，並以其電影和繪畫比較為碩士論文主題。而本文章所探討的書籍則是進一步討論電影中的道具和畫面組成。長期深耕電影領域的布洛姆，在2003發表了論文《Jean Desmet and the Early Dutch Film Trade》後，便在影像研究與討論領域中獲得高度評價，奠定其學術地位。

關於維斯康提作品的書籍種類繁複，包括最普遍的電影介紹書籍、報導形式的雜誌或是以圖片為主要吸睛物件的休閒書籍。儘管形式多樣，但缺乏對電影研究的深入關注。因此布洛姆試圖透過本書，從學術研究的角度加以探討維斯康蒂電影中的取景以及其藝

術性。《重塑盧奇諾·維斯康提：電影與藝術》一書由兩大子題構成：(一)電影中圖片引用之解讀(Pictorial Citations, Art Direction, and Costume Design)以及(二)影像取景和舞台佈局(Staging, Framing, and Mirroring)。本文章主要討論圖片引用一題，分析書中第二章一佈景考古學(一)：格勒茲與《浩氣蓋山河》(Archaeology of the Set (I): Greuze and The Leopard)(圖二)和第三章一佈景考古學(二)：《家族肖像》中的家族肖像繪畫(Archaeology of the Set (I): The Conversation Pieces in Conversation Piece)(圖三)。



圖一：Reframing Luchino Visconti: Film and Art, 2017。

1. 專書中的理論應用

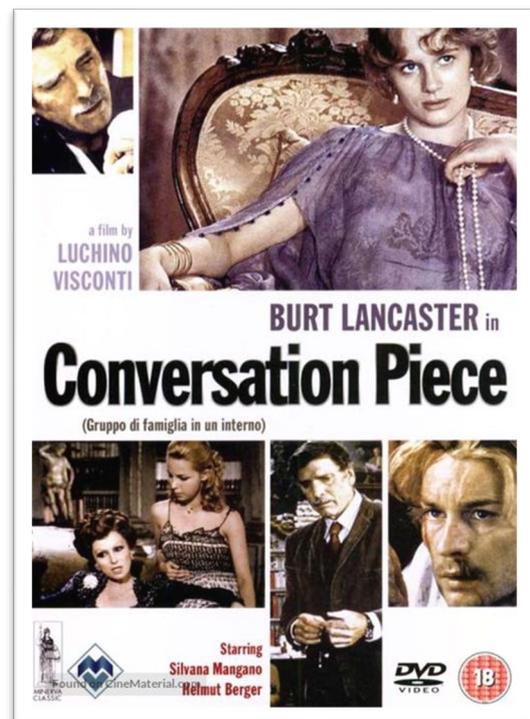
首先，我們先了解本書的章節分配與核心。《重塑盧奇諾·維斯康提：電影與藝術》一書共分兩大部分、十個章節。第一部分討論電影中較小單位的物件，例如服裝以及場景中的裝飾性繪畫物件，布洛姆從這些物件切入，探討維斯康提如何引用古典繪畫圖片，並轉化成電影中的意涵。這些物件的出現並非單純的裝飾，也非隨意地擺放，而是扮演著視覺詮釋的角色，與劇情相呼應。在此，布洛姆舉了三部重要的電影為例，《戰國妖姬》(Senso, 1955)、《浩氣蓋山河》(The Leopard, 1963)和《家族肖像》(Conversation Piece, 1974)，來討論繪畫於電影中代表的意義。第二部分則是以「框」為討論對象，包含電影畫面中的門、窗以及鏡子，分析前述的三項物件在電影中如何被運用，又

展現了哪些舞台效果。此部分則以另外三部電影為主要探討主角：《沉淪》(Osessione, 1934)、《無辜者》(L'innocente, 1976)和《魂斷威尼斯》(Death in Venice, 1971)。Levick(2019)即曾於其書評論道：《重塑盧奇諾·維斯康提：電影與藝術》一書的前半部分涉及圖片引用、藝術指導和服裝設計，並強調繪畫以及某種程度上靜態攝影的影響。下半部分則將焦點轉向舞台、取景和鏡像。

「挪用」(appropriation)和「中介性」(intermediality)為布洛姆主要使用的兩大切入理論。此二名詞出現於多種學術領域，例如文學、社會學，而在不同領域中的定義多少都有著差異，為了梳理清楚此概念，布洛姆在本書的緒論中闡明他個人對於「挪用」和「中介性」在分析維斯康提作品之定義。



圖二：《浩氣蓋山河》電影海報。



圖三：《家族肖像》電影海報。

挪用是貫穿第一部分的核心思想。布洛姆首先援引了 Michael Baxandall(1985)之解釋：我們將前/原作稱之為 X、受前者影響而創作出的新作品稱之為 Y，一般而言，傾向於解讀為「X 單方面影響了 Y，X 在後來的時空下也主導了全局」，但其實當 Y 出現時，Y 不僅承載了 X 的部分原始含義，也傳達了創作者的全新想法，讓觀眾得以獲得新的資訊。由此可知，Y 亦佔有一席之地，Y 的出現也會影響後世對 X 的解讀，當人們再度回過頭檢視原作 X 時，會因為 Y 承載的新含義，而可能對 X 產生另一層詮釋。在維斯康提的電影中，我們可以注意到大量的 Y，布洛姆深入解讀導演鏡頭中的 Y，並討論其新含義，為讀者提供電影欣賞的另類觀點。

第二個方法是中介性，它有助於讀者理解第二部分的「影像取景和舞台佈局」論述。隨著視覺文化與媒體的興起，視覺文化分析傾向於同時探討不同種類之視覺媒材，而非論述單一媒介。舉例來說，影視研究學者在分析電影作品時，會加入古典藝術作品的討論與比較，以獲得更完整的視覺分析。本書的後半部分，布洛姆從藝術史研究概念出發，點出了窗、門和鏡子此三者物件在繪畫中扮演的角色，並進一步解釋維斯康提如何將這些概念帶入另一種媒體—電影。在這樣的中介性

分析下，影像取景以及舞台佈局成為了一大重點，布洛姆提醒觀眾應該多加留意畫面中發生的事情以及物件與取景框架的關係，而非像欣賞一般電影，聚焦於單純的技術剪輯。

本文介紹將討論本書第一部份中的第二章與第三章，主要解釋兩部電影《浩氣蓋山河》和《家族肖像》中的圖片引用。這兩部電影均取材於文字作品：小說和學術書籍，而繪畫則暗示了故事背後的「死亡時刻」(momento mori)的含義。此書的每一章節雖側重於單一部電影，但更建議讀者將兩章節交互對比，一同討論，了解布洛姆指出的相似與相異點，進而了解維斯康提的說故事魅力。

參考資料

Blom, Ivo, *Reframing Luchino Visconti: Film and Art*, Leiden: Sidestone Press, 2017

Blom, Ivo, Personal blog and homepage at <https://ivoblom.wordpress.com/> (accessed on 9 July 2023)

Levick, Carmen, Review of *Reframing Luchino Visconti: Film and Art*, in: *Nineteenth Century Theatre and Film*, vol. 46, no. 1, 2019, pp. 102–06

(本文作者為國立臺灣師範大學藝術史研究所西方組碩一生)