

香港電影新世代 — 影像的知覺現象學

一、香港電影評論的二個難題

長久以來，台灣的港片論述似乎徘徊於兩種極端：不是情節介紹與個人情感的抒發，就是文化、後殖民或性別研究的援引；不是極端影迷耽溺，就是極端理論套用。其中，影像敘述的內容一再成為取材與分析的重點，成為「類型」歸納與詮釋的對象。而作為電影最重要元素的影像自身（視—聽材料）往往成為次要角色，甚至完全淪為情節的附庸略而不談。作為（相對於「藝術電影」的）「娛樂電影」或「普及電影」¹，香港電影影像似乎僅僅作為情節的載體而存在，因為任何欲進一步分析影像的人都將立即面臨兩個極為直接的難題：首先，影像特異性（*singularité*）的薄弱甚至缺失，原創性影像（包括取鏡、移鏡、剪接、影音複合等蒙太奇技術）並非港片所長。嚴格來說，影像特異性的缺失正吊詭地成為港片最主要的特異性。情節或影像類型的「重複」，甚至對重複的重複（一再出現的諧擬片），正構成港片的影像核心。換言之，港片本身其實至為獨特地構成一種龐大無比的影像整體，每一部新的港片不僅總是早已嵌入由過往影像與影像概念所構成的鉅大 *cliché* 中，而且總是即將被大量擬仿與複製，成為新的 *cliché*²。換言之，「娛樂電影」離不開一種本質性的 *cliché*，但其特異性來源也正因為對 *cliché* 所從事的無窮重複。影像分析因而脫不出一種關於 *cliché* 的辯證。重複成為影像的主題，而影像則成為由 *cliché* 組成的迷宮。港片分析的第二個難題在於理論的匱乏，或不如說是論述語言的缺失。簡言之，如何以一種被創造於分析柏格曼、基頓、高達、維斯康堤或雷奈的影像語言來面對港片？而當我們企圖透過影像分析（而非一切廣義的文化研究）來切入港片時，難道不會賦予其影像過度的意義嗎？香港電影影像展現了某種迥然於歐美電影的物質性，一種影像元素的無窮滿溢與「爆棚」，其一方面立即區辨於西歐電影在視—聽材料上的深刻琢磨，另一方面也卓然不同於好萊塢規格井然的結構。倒底足以構成港片差異性的影像質素為何？又該以何種語言來述說這種影像？

¹ 「普及電影」一詞援引何慧玲譯，李焯桃編的 David Bordwell《香港電影王國—娛樂的藝術》。

² *cliché* 原指印刷業的印板，亦指攝影底片，後來則被用以指稱了無新意的陳腔濫調，但「陳腔濫調」這個中文成語強烈地指涉語言層面之物，並不能適切地表達法文中所寓涵的影像意，使其成為一個極難透譯的法文詞彙，即使英文中亦直接挪用。我們仍想不出有任何中文字詞可以適切地表達其所有意指，故底下將保留法文原字作為本文發展中的影像概念。

一種雙重的缺失—特異性的缺失與論述語言的缺失—標誌了香港電影評論的兩難。一方面，我們面對的是演繹至極的重複，一切特異性都在此消亡，影像以一種尼采式的永劫回歸不斷地去而復返，彷彿每個置身其中的導演都喃喃自語著：「只發生過一次的影像等於沒有發生！」無數影像因而在不同影片中不斷地被形式化地重播，並在重播中被重構、諧擬為類型，或類型的流變。另一方面，一種不易捉摸的差異卻不斷折磨著我們，使我們在面對這些影像時，不是染患暫時性失語症，就是逃避到文化、性別或後殖民內容中，以情節取代影像分析。然而，就在影像的內在重複與外在差異的交會處，在論述的兩難之間，我們企圖提出一種港片影像論，其非關任何型式的一般性研究，而是一種特異性分析（儘管或特別是特異性的闕如正標誌了港片！），其在類型分析、廣義的文化、後殖民研究與性別論述之外，也在一切情節與情緒之外，孺身進入影像本身，藉由影像的物質性從事一種關於差異、重複與此兩者錯綜複雜關係的研究。

嚴格地說，王家衛、許鞍華、關錦鵬或陳果等「影展導演」將不是本文關注的重點，儘管他們的影像風格幾可囊括香港藝術電影的當下面貌，但顯然的，關於他們的影評並無涉我們提及的兩難。令我們感到興趣的，反而是劉偉強、杜琪峰、陳嘉上、葉偉信或甚至周星馳等「商業片導演」，是他們穿梭於影像的差異與重複間，以高速的創作方式與分毫不差的技術，一再透過總已過度滿溢的視—聽材料，使論者瞠目結舌，無言以對。

上述導演大抵不是新人，彼此間的創作風格及類型恐怕也南轅北轍，如果我們大膽地以「香港新世代」（有別於八〇年代的「香港新浪潮」）來指稱他們，最主要的原因是他們都曾在作品中展現或建構一種特屬於香港年輕世代的可感性（*sensibilité*），甚至為獨特地鋪陳於由電玩、漫畫、武俠、MTV、科技音樂（*techno*）、藥物…所纏繞織構的世界。而截至九〇年代中期為止，或確切地說，截至平價的電腦特效被大量引進港片之前，電影影像單憑傳統的剪接（即使速度極快）與特效（即使規模驚人）是拙於表現年輕世代從其他媒介所獲取的真實知覺的。或許，我們應將這種充滿速度、能量與超自然取鏡移鏡的合成影像稱為「電動知覺」（*vidéo-perception*），但重點或許不僅在於分析與解讀這種嶄新且完全人工與超自然的知覺，而更在於進一步分析其所形構的某種「虛擬時空」（*espace-temps virtuel*），及其與「實際時空」（*espace-temps actuel*）所可能產生的各種繁複影像關係。

一切或許得從 1998 年劉偉強的《風雲》開始談起…

二、虛擬時空的影像建構

作為第一部嵌入中國風格的電腦特效電影³，《風雲》似乎在許多方面都揭示了港片新世代的來臨，對影像的多重操弄從此凌駕影像真假的問題，影像所能蘊含的複數時空單位成為標誌一段連續影像（plan）的最主要特徵，成龍式的動作片（動作的出現與連結憑藉「構成剪接」（constructive editing）達成）從此成為某種古典拳腳的象徵，因為是否使用替身、是否擺脫地心引力、是否超越（演員）肉體極限…將不再成為觀看一系列動作影像所關注的對象。一種由純粹影像所導引的邏輯已取代事物的物理法則，影像從此將成為我們的另類知覺，存在於眼耳口鼻所感知的日常世界之外，也存在我們慣常的智性認識之外，它閃動於人類知覺的極限之處。從這個觀點來看，《風雲》的片頭似乎便已如宣言般地展示了新世代即將湧入的影像世界：鏡頭推移於光影閃爍的鑄劍場，在一系列運鏡後，畫面凝固於父子水中倒影，一柄熾紅的劍由右下角伸出，切過父親的映影刺入黯黑的水面，水汽蒸騰翻湧而起，焰黃的火團隨之噴滾而出襲捲整個畫面，於是片頭字幕「風雲」從火海深處投射至鏡頭前景，接下來的影像召示著一種嶄新知覺的開始，僅僅數秒鐘前的鑄劍場畫面彷彿只是對古典動作片的一場悼念，本片所將展現的影像或影像概念存在於倒影的那一端，其僅是一種純粹影像的操弄，一種嚴格意義下的「擬像」（simulacre）。於是，在緊接而來的一系列動畫中，鏡頭（而非人物）彷彿擺脫了重力，不是從靜態主角的右後上方以一種滑順但卻怪異的角度迴轉下降，然後從其左側水平淡出，以連續畫面呈現主角的立體半面；就是將人物完全抽離物質環境，如一個純粹的影像物件般在鏡頭前旋轉。儘管這些連續影像在此仍僅以動畫形式出現，而且明顯擬仿電玩的3D影像。但不容否認的，電腦特效的高度發展已使得往昔只能藉由動畫表現的影像，將逐漸代以真人實物成為影像的現實。確切地說，3D影像概念的引進（即使仍極為生澀與局部）標誌了《風雲》作為新世代電影極關鍵的突破。在此，每個存在於影像中的物件彷彿都可自成另一獨立影像，其透過旋轉（鏡頭360度迴旋）、放大（鏡頭無窮推進）、縮小（鏡頭無窮拉遠）、孤立（去除一切背景）、交疊（多層影像滑動）…組成一幅電影畫面。複數視角定義3D影像中的物體，換言之，每個組成物（影像物件）都能經由一種包圍式的球形環繞移鏡所拍攝，而透過電腦特效所擬仿的變焦（zoom），任何一個影像物件的放大或縮小其實也同時意味著將有與其相關的無窮影像物件（其細節或其環境）可被顯影出來。這或許也將改變蒙太奇的觀念，使其較不是兩段影像的外在接合，而是同一影像內部的不同視角與焦段。換言之，我們從此可以由任意角度、任意距離，甚至所有角度、所有距離呈現影像物件；蒙太奇不再是單純的影像連結，而是無窮影像（或影像物件）的相互涵攝。敘事不再是影像的目的，也不再是影像彼此串連的手段，影像在己存在（image en soi），其自身的展開與摺入、進入與退出、翻轉與推移…就構成影像的本體。由是，影像就仿如一座萊布尼茲式的城市，存在一系列無窮單子（monade）各自以差異視角鉅細靡遺

³ 參閱劉偉強的訪談，「機關算盡，劉偉強論奇蹟談風雲」，《香港電影面面觀98-99》，香港市政局。頁42。

地表達不同觀點。這是一種寓含多元主義的「觀點論」(perspectivisme)，在此，一切現實都成為「相對性」(relativité)的運作，影像物件間的多樣關係（其相互動態、視角、位置、時序…）構成真實的主要特徵，或不如說，真實就是多樣關係（相對性）所建構的虛擬影像。德勒茲相當犀利地指出這點，他寫道：「作為單子，每個單元都包覆（enveloppe）某種多樣性，而此多樣性則以『系列』的方式開展（développant）（大寫）單一（Un）。」⁴。操作（包覆與開展）成為多樣性的特徵，而系列化動態則是其存有樣態。萊布尼茲的《單子論》可謂歷史上最偉大的虛擬影像論述之一。

《風雲》片頭的那柄劍戳穿隔離虛擬（virtuel）與實際（actuel）的平靜水面，宛如陷入鏡子另一邊的愛麗絲，我們也因此被帶入一個虛擬的影像宇宙⁵。在此，數位的3D影像將大幅取代古典的景深影像。後者曾在四〇年代被奧森·威爾斯（O. Welles）或威廉·惠勒（W. Wyler）風格洋溢地運用於電影中，並建構一種特屬於影像的光學效果（《大國民》令人印象深刻的影像層次可為代表）。為此巴贊毫不猶豫地稱景深影像在質與量上都「溢於現實」（plus-de-réel），卻又能高度恪守「現實性的本體曖昧」（ambiguïté ontologique de la réalité）⁶。儘管巴贊的論述在六〇年代遭到嚴厲批判，但這些充滿詩意的詞彙在四十年後卻又與3D影像的特徵若合符節，或不如說，更神似於對後者的妥切描述。然而，這卻不意味3D影像源於景深影像，也非兩者間有任何技術或美學上的關連，僅管兩者的崛起都與某種關鍵性技術的發明密不可分：淺景深的出現離不開四〇年代鏡頭製作技術的改良，而3D影像則誕生於高速的電腦運算，其幾乎擺脫一切光學的限制。確切地說，隨著科技的進展，我們的知覺被推往一種純粹影像的場域，在此影像僅是影像，既非光學的，也非物理的。影像自有其邏輯，且一再逃離物質慣性的沈重，進入一個特異的複數時空集合，而影像的虛擬性正由此誕生。

《風雲》的動畫片頭一再展示著這種嶄新影像觀念的可能。我們看到影像作為一種蒙太奇物件以各種方式複合成一個虛擬時空。在此，每幅影像的前後左右上下裡外都還是影像；影像不再是表像或再現，而是一切實際物體（objet actuel）的虛擬操作，換言之，如果如德勒茲所言，一切物體都由實際與虛擬這兩半面所組成，影像則成為進入虛擬半面的一個入口，而所謂的現實正產生於這兩者永恒的交互作用之中。

影像的景深概念被多樣性觀點所取代，其厚度不再立即可見，而是寓涵於一系列的皺褶操作中（影像的包覆與開展）。於是在《風雲》片

⁴ 參閱《皺褶—萊布尼茲與巴洛克》（*Le pli. Leibniz et le Baroque*），頁33。關於同一城市的差異觀點，參閱萊布尼茲，《單子論》（*La Monadologie*），§57；關於「觀點論」，德勒茲在《皺褶—萊布尼茲與巴洛克》中曾指出：「觀點論正如相對性的真理（而非真實的相對性）。因為觀點就是在每個變異場域中整治各狀況（cas）的威力，也是真實的展現條件。」頁30。

⁵ 關於愛麗絲的奇遇，參閱卡羅爾（Lewis Carroll）的名著《在鏡子的另一邊》（*Through the looking-glass*）。

⁶ 參閱 J. Aumont 與 M. Marie 的 *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*，關於「profondeur de champ」的評論。

頭，我們看到動態迴轉於畫面中的人物（影像物件）隨著一柄劍由前景升起而退縮隱匿於戰火覆沒的背景，而劍身繼續浮升，天下會的軍旗掃過前景，覆滿整個畫面，並在移開時顯露出一座遠山的氤氳遠景。乍看之下，這一系列影像似乎僅是尋常的蒙太奇融接，但進一步審視畫面呈現的細節時，將發現每個影像物件其實都相互獨立於各自的時空中：人物、劍、軍旗、戰火儘管出現於同一畫面，但卻具有完全不同的光影與節奏，它們並不曾共存於實際世界中，而是被虛擬地複合成一個蘊涵複數時空團塊的影像之中。或者不如說，這是一幅充滿疊層的影像，不同的疊層雖然在畫面中構成前景與後景的傳統區別，但它們在實際上卻不存在於同一時空，因為每個影像物件都是獨立的，只有在虛擬影像中，它們被複合成一種系列化的多樣布置（agencement multiple）。換言之，虛擬影像成為各獨立影像物件間的唯一關係。在此，時空條件成為每幅影像最主要的操弄元素。換言之，如果景深影像表現一種光學層次的深度，3D 影像則由時空因素所定義。影像中的時間與空間不再是單數的，因為每個影像物件都具備各自的時空，而它們卻能共同出現在同一畫面中，並構成後者的虛擬性。這也是何以我們會將 3D 影像視為一種複數的影像宇宙。

對於低迷至底的港片創作（無厘頭成為票房毒藥，而三級片魅力已如強弩之末），《風雲》引入電影影像中的電腦特效無疑地立即帶來美好願景。我們因而看到劉偉強序列開拍的《中華英雄》（1999）、《決戰紫禁之巔》（2000）、《不死情謎》（2001）與《拳神》（2001）；陳嘉上的《天地雄心》（1997）；葉偉信的《神偷次世代》（2000）與《2002》（2002）；徐克的《蜀山傳》（2001）；陳木勝的《特警新人類》；陳德森的《紫雨風暴》（1999）；周星馳的《少林足球》（2001）；馬楚成的《東京攻略》（2000）；甚至許鞍華的《幽靈人間》（2001）…。重點或許不在電腦特效的有無，而在於 3D 影像作為一種蒙太奇概念的大量引用，電影從而成為一種對純粹影像的思考。然而，或許有人將質疑：電腦特效不過是好萊塢技術的翻版，何以取港片而不直接對後者進行影像分析？我們承認這樣的疑慮或許也是導致大部份的港片分析捨影像研究而轉向文化研究的主因，畢竟影像的表達形式遠不如其文化差異來的直接與立即可見，而對於港式商業影片從事美學層次的影像分析似乎也與一般的認知有所差距。簡言之，香港與好萊塢的影像差異為何？什麼是使香港商業電影有別於好萊塢的特異性？在好萊塢精確、炫麗與技術純熟的影像前，我們認為港片展現了一種本質上極為不同的影像邏輯。有別於好萊塢對一切細節（劇本、鏡位、音效、燈光…）的理性計算，港片雖然在某種程度上承襲前者的技術，但事實上影像卻產生自全然迥異的精神面貌，港片的影像憑據的是一種「感覺的邏輯」。在此，一切法則似乎都可以被超越，因為所有元素都被推往極限，成為一種對「激烈的官能快感」的無窮索求，而影像則是一系列極限感覺的開展⁷。一般而言，好

⁷ 「港片的劇情皆圍繞著生動的片刻而發展出來。」「荷里活編劇獨自工作，逐行文字苦苦串成一個劇本（落到別人手中卻又遭拆解），香港則鼓勵編劇運用集體智慧，從而提出眾多故事構思，結構緊密與否反是次要。對他們來說，驚人情節與煞食噱頭最重要，連戲的肌理次之，對白又遠遠次之。」D. Bordwell,《香港電影王國－娛樂的藝術》，頁 9、19、109。

萊塢嚴格遵循著一種承續自亞里斯多德詩學的敘述傳統，高潮必然經由劇情的醞釀，而隱喻離不開完整的結構。因此儘管是娛樂片，其仍然是一種以大腦為本質的影像，合理的劇情、完整的結構與妥善交代的人事物成為好萊塢電影的基本要求。相對於這種經由理性嚴密計算的影像（我們稱為「大腦電影」，儘管其產品毫無智性深度可言），港片則是一種「身體電影」。而這種特徵即使在早期港片便已表現無遺，Bordwell 曾極為確切地指出：「…當這種情緒表現在勁度十足、鋪排嚴謹的動作之上，然後給鏡頭捕捉下來，再加上準確的畫面構圖，生動的剪接技巧，以及排山倒海的配樂與音效，觀眾定可感覺到自己的肌肉與神經隨著打鬥節奏繃緊起來。徹頭徹尾屬於身體反應的電影感，莫此為最⁸。」導演憑直覺拍戲，影像則跟著感覺走，每幅畫面因而都是感覺的布置。用另一種角度來看，如果好萊塢電影總是符應某種以劇情為導向的結構（structure），港片則為層出不窮的事件從事影像布置（agencement）。換言之，港片的開展從來不太是「應劇情需要」，而較是「感覺如此」。為了追尋官能快感的「爆棚」，於是事件總是一件接一件地奔湧而出，成為切割電影的不同「橋段」。就某種意義而言，耽於感官強度的串連必然使得電影本身流於浮面，成為一種一再尋求身體刺激與一再加重刺激強度的影像。由是，電影成為一種滑動於各式感覺強度的平面，深度概念不只在影像本身（如稍早我們所分析的）而且在影像之間被徹底捨棄。重要的是感覺，「我感覺，故我在」。龐奴在分析陳木勝的《特警新人類 2》時便指出了港片的這種「平面化」趨向，一種「Y 世代的 feel」：「…拯救世界猶如玩一場痛快的 game…這些特色雖然流於表面，但對 Y 世代來說不無重要，甚至 Y 世代的特色就是很多事都真的只是停於表層，姿勢靚就可以了⁹。」於是影像總是追隨著一種感覺的邏輯，不斷地由一種感覺的強度滑動到另一強度，這些高張影像在影片中可以是一場由電腦特效製造出來的完美爆破火海（《天地雄心》），可以是鏡頭高速推移於人物間的超人武打動作（《2002》或《拳神》），也可以是瞬間轉換取鏡視角的多重觀點（《不死情迷》）…。重點不在於影像是否荒誕不稽、脫離現實，而在於觀影者的身體是否能被激起；重點也不在於影像是否精細，而在觀影的感覺能否被延續。

我們認為在這種極限感覺的連鎖反應中，視覺已不足以賦予運動一個堅實的基底（fond solide），因為一切的基底（如果還有的話）也都已經浮動起來。視覺碎裂於一種全動態的虛擬空間中，單一、穩定與一致的觀點崩潰於快速的移鏡與特效（變形（morphing）、高速或無窮變焦、3D 影像…）。知覺在此成為一種現象，而影像則是一種知覺現象學，只是其針對的不再是梅洛龐蒂式的、「已經在此」（déjà-là）的世界，而是「前所未見」（jamais-vu）的虛擬時空。換言之，如果在某種程度上我們同意梅茲在《電影意涵論》所指出的，電影對現實的表達中最強烈的一種現象是「運動的現實」，則很明顯地，虛擬影像已讓電影處於一種

⁸ D. Bordwell, 《香港電影王國—娛樂的藝術》，頁 7。

⁹ 龐奴, 〈真正 Y 世代 feel〉, 收錄於《2000 香港電影回顧》, 頁 97-98。關於「打機」（電動玩具）所塑造的影像知覺, 亦可參閱林離與龐奴對《風雲》的分析, 見《1998 香港電影回顧》, 頁 108-113。

雙重或甚至多重運動（不僅包括傳統的被攝物，而且包括鏡頭與剪接）的現實中¹⁰。就這個觀點而言，劉偉強的《不死情謎》堪稱是二〇〇一年港片的箇中代表。在此片中，一種配合電腦特效的碎片式剪接不斷地對視覺加壓，諸影像則閃現於一種由強烈官能所搏聚的離散空間之中。現實被解離成高張感覺的碎裂影像，換言之，作為完整敘述的影像被代換成僅會捕捉高張感覺的影像碎片。影像或敘述的完整性已不重要，重點在於一段高張影像是否能滿溢強度，強度是否能連結到另一段：一種斷裂影像的強度持續性（*continuums d'intensité*）。片中黎明與瀨戶朝香乘新凱旋門（*Le Grand Arc*）透明電梯下樓時的槍擊畫面便非常具體地表達了這種由高張感覺組成的影像邏輯：在遠景中，電梯突然頓於半空，快速跳接木質狙擊槍檯的近距離特寫瞬即糊焦—狙擊手左手固定槍身特寫瞬即糊焦—右手握緊扳機特寫旋即快速小範圍變焦二次，這些快速鏡頭的閃現時間總共不到半秒，而除了快速碎裂剪接之外，每個鏡頭都還包括對焦或焦距操弄，其與強烈音效共同構成一種以繃緊感官為目的的動作影像，儘管這三個鏡頭以一種肉眼幾乎無法清楚捕捉的極速剪接而成。視覺的基底在此徹底崩潰，眼睛不再能夠忍受觀看。而就某種程度而言，我們認為這種高速剪接的碎裂影像對視覺產生的效果，可類比於科技音樂（搖頭音樂）對聽覺或身體感官的撼動。在此，知覺似乎只以一種最強烈、最高張的形式被保留下來，甚至成為一種感覺神經的不自主震顫，一種影像的殘酷劇場…。由是，畫面在短暫地回到空中電梯的仰角中景後，我們看到典型的狙擊畫面，黑色瞄準鏡前端的特寫水平慢速移鏡，但為時不到一秒，一段快速影像插入，彷彿攝影機已迫不急待想吮乾影像張力般，突然融接對整個瞄準鏡特寫的快速水平移鏡，鏡筒在融接影像中略微後縮，隨即高速水平前伸直到末端露出殺手側影，但鏡頭在搖至鏡筒末端殺手尚未入鏡時，鏡筒上已疊影二、三格膠捲後才會出現的殺手側影，然後其側影入鏡。在此，我們可以看到一種對影像速度的極度嗜求，或一種對交代尋常動作的不耐煩，多重的速度轉換為高張的感覺，其不僅表現於超快動作影像，而且甚至在此影像中置入未來的疊影。無疑地，這些影像絕對是透過一種精密計算所達成的效果，其與好萊塢迥異之處，在於計算的法則不再是美學或因果關係的，而較是生理學式的，對純粹感官的影像建構。換言之，在這場狙擊片段中，一方面是類型影像的重複，但另一方面，真正被一再重複的（透過快、慢速移鏡、特寫、疊影與融接），卻僅只是類型中某些高張片段的跳接，或者不如說，正因為其被風格化的重複而使這些片段強度賁張。影像因為其幾近強迫性的部份缺失反而使得被重複的片段成為該類型的特異影像。由是，類型影像的出現成為片中真正的事件，其所敘述的內容（狙擊）反而成為次要的，因為作為一種類型，即使是類型的碎片，早已寓涵著所有過往的影像；碎片其實不是缺損，而是類型整體的加壓濃縮。影像的出現（即使或特別是碎裂的）因而就已是影像事件本身。而正是在這種事件的詩學中，「電影成為牽動肌肉神經的藝術」¹¹。

¹⁰ Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, 頁 21。

¹¹ Bordwell 在他的《香港電影王國—娛樂的藝術》一再強調香港電影的特異性，其著落在對於捕捉動作、製造感覺幾近迷戀的風格上。他寫道：「即使你覺得香港動作片低級粗鄙、冗長難耐，可細看之下，卻會在別的方面有所得著。這些影片吸引全

於是，我們看到對槍擊發生時的影像正是上述手法的愈形加遽，每個關鍵影像幾乎都只佔膠捲的數格便由另一影像置換，形成如幻燈片式的連續快速映射：殺手瞄準的正面特寫（五格）－右手觸動扳機近景（八格）－槍機撞出特寫（六格）－電梯玻璃碎裂近景（八格）－俯視近景中血柱自瀨戶朝香右胸噴出，瀨戶後仰（十四格）－黎明在鮮血橫飛中前撲近景（六格）－同一俯視近景中瀨戶跌往畫面右側（八格）－黎明空中拉住瀨戶的手部近景（六格）－瀨戶懸於半空中景……¹²。在這一連串的快速碎裂卻又間不容髮的蒙太奇中，與其說是由一種經濟學的原則控制前進的膠捲，不如說是由一種強度的力學決定膠捲的長度（或不如說是「短度」）。在此，每格影像都構成槍擊事件的特異性，而每個鏡頭一方面是感覺頂峰的遮斷，另一方面則又是上一鏡頭的愈形繃緊。換言之，整個多鏡頭的槍擊畫面只由約六十格影像（四秒！）所呈現，每格影像因而都以視覺的超負載為其條件。在此，我們可以相當清楚地區辨劉偉強與王家衛在影像風格上的兩種極端：相對於王家衛由快速或慢速糊焦所製造的影像運動（《東邪西毒》或《重慶森林》），劉偉強則以一種絕對速度捕捉影像運動，影像本身其實就是影像所欲呈現的事件！前者的影像展現一種粘稠質地，一切光影似乎都在一種深厚的時間性中糾結粘連成劃過膠捲的失速色塊，並在色塊與色塊之間散發某種無可言喻的氣氛（mood）；後者則在一種鋼性時間中使影像碎裂於被支解的動作裡，並進一步將每格膠捲中的動作飽漲成力量的特異性¹³。事實上，兩者都企圖將某種感覺張力拔高，但卻分別代表了兩種迥異至極的時間性：王家衛作品中的運動產生於一種相對悠長的時延（durée）中，影像本身則成為此特定時延中運動的銘刻，儘管運動本身仍可以迅如流星（如《重慶森林》揭幕時金城武的狂奔）；然而劉偉強作品中的運動卻更接近於攝影的原初用法，即對高速運動的瞬間捕捉，振翼中鴿子的每個細節都在膠捲上切割成一幅幅獨立的瞬間影像，但此獨立影像的連續播映卻重現某種視覺決不可能追隨的極速運動¹⁴。一種是極長時延中的張力，一切置入其中的影像運動因而總是彰顯了時間本身；另一種則是極短瞬間中的張力，其短速的時間間隙（一格底片）則成為運動刻不容緩的物理性節奏。一種是時延影像；另一種則為瞬間影像。換言之，王家衛在影像中尋求悠長時間中最小運動的張力（《花樣年華》中張曼玉令人印象深刻的肢體輕扭），而劉偉強則在影像中逼顯短促時間內任何動作的最大張力。在此，如果我們回返德勒茲在《運動－影像》與《時間－影像》中著名的電影史斷裂，亦即戰前由「運動－影像」所標誌，戰後則進入「時間－影像」，因為由希區考克所代表的「動作－影像」已達到頂峰，

球各地觀眾，亦使大家明白電影可以怎樣成為牽動肌肉神經的藝術。」頁 178。確切地說，必需以另一種視域，一種完全身體式的視覺，來觀看香港電影。

¹² 由於影片膠捲取得不易，我們不得不採用 DVD 影碟機的單格播映來計數，可能與實際膠捲產生誤差。下文所標示的格數皆為 DVD 單格播映數。

¹³ 以一種差異的觀點，我們大膽編排這兩位導演的對立面，儘管劉偉強曾經就是王家衛的攝影（《重慶森林》）。但對照《不死情謎》與《東邪西毒》後，我們不難找出上述分析的論據。關於王家衛影像中 mood 的營造，請參閱黃建宏有趣的分析：〈何謂秘密？論王家衛的《花樣年華》〉。

¹⁴ 關於「連續攝影術」的機制，可參考瑪黑（E. J. Marey）的《Les étapes de la chronophotographie》，in. 1830/1904. *La photographie du mouvement*, pp.25-36。

影像從此成為一種關於運動的 cliché，由是有義大利新寫實或法國新浪潮的誕生，揭開電影史完全不同的一頁¹⁵。我們認為上述蒙太奇概念的引進（包括電腦特效、快速碎裂影像等電動知覺）似乎重新啟動了一種全新的運動－影像，其不再是日常性知覺的再現，也不完全符應感覺－運動連結（lien sensori-moteur），而是從一種臨近（或已經）崩潰的視覺基底中建構出寓含虛擬空間的影像，一種純粹的運動－影像自身。

在《不死情謎》驚心動魄的最後槍戰中，上述的運動－影像幾乎如猛虎出柙般賁張於每一格底片。其中，瀨戶朝香彈起空中踢敵的系列鏡頭似乎很可以用來說明我們一再提及的電動知覺：瀨戶與兩名歹徒對立於中景，瀨戶前奔、擲出匕首（廿四格）－歹徒背後中近景取鏡，瀨戶正面身體彈起，鏡頭隨之上仰（六格）－瀨戶擲出匕首（之前同一系列影像截取重映），躍起踢中歹徒，影像由急而緩而短暫停格於瀨戶騰起踢出之頂點（四十四格，其中十八格停格）－歹徒背後中近景取鏡（之前同一系列影像慢速重映）瀨戶身體騰空，鏡頭上仰（九格）－歹徒被單腳踢中翻倒特寫（卅一格）。這段空中彈踢畫面藉由二組不同取鏡的影像交叉剪成，且每組影像各自又在剪接中重複一次，換言之，經由一種雙重重複，劉偉強總共讓一場彈踢事件在影像中出現四次。彷彿是一個歹徒在同一影像平面上被踢中四次，但這卻絕非成龍式的精彩鏡頭重播，也非功夫片中對某一決定性動作的多角度全景再現，因為被重複的影像張力並不是一致的。如果成龍多角度重播他由高樓墜地的單一鏡頭，那僅只為了藉由對計錄片的擬仿讓觀眾確認動作本身的真實性（無鋼絲，無替身），換言之，每段重播的畫面都必需承載同一質性，以保證畫面的可信度。而在上述系列影像中，即使影像被片段重複，每段畫面的張力也不盡相同。首先，影像速度被刻意地加速或減速，使重複本身即隱含差異，且每一剪接片段都成為一種關於節奏與動感的情事；其次，即使在同一剪接片段中，影像速度也一再成為操弄感覺的主要因子。瀨戶凌空靜止的那十八格影像並非一般的定格，也不是運動的中止，因為之前的一切凌厲動態（包括人物動作、移鏡、剪接、音效…）都被壓縮、凍結於這一瞬間，彷彿是升抵頂點的球體，儘管靜止一瞬，但實際上卻承受最大程度的重力。而正是在此，碎裂的視覺終於能追趕上來，與過度飽和的感覺組成一種亢奮莫名的高昂知覺。確切地說，關於運動的影像多樣性主宰了這段彈踢畫面，藉由對時間的拉長、擠壓或重來，運動－影像吊詭地獲得前所未見的賁張力量。時間成為多樣性運動的操弄變數，但這並不意味著我們又回返於時間的古典定義（時間為運動的間隔），而是運動的多樣性使得時間成為一種內在感覺的主觀調控，加速、減速、停格或重播成為感覺強度的具體表徵。此外，藉由雙重角度的複式交叉剪接，劉偉強形塑了一種影像的「感覺厚度」，其不僅由二組差異取鏡所夾取的空間所定影，而且由對時間的快慢操弄所定形，從而建構了一塊影像的虛擬空間，而所謂的電動知覺正是此時空的特異知覺：碎裂、快速的影像僅只在虛擬時空中才得以再組合成一股高

¹⁵ 我們僅極為簡約地摘取德勒茲在《運動－影像》（*Image-mouvement*）與《時間－影像》（*Image-temps*）中的電影史觀，深入分析請參閱原著，特別是第一冊最後一章「運動－影像的危機」與第二冊第一章「在運動－影像之外」。

張、高壓且無可思考的感覺運動。換言之，高張感覺較是由運動而非時間而生，其強度等同於（可能或不可能）運動的強度。

三、影像的加法與減法

影像成為一種感覺厚度，其布置著種種高張力場與過度能量，空間由一種虛擬性所標誌，而知覺則被模塑成電動知覺。我們認為在此存在一種嶄新的運動－影像，其特徵之一便在於影像透過無止境的加法將一切可茲操弄的元素升壓、接合於可感布置之中。在二冊電影論述中，德勒茲認為七〇年代的電影發展有兩個極意味深遠的趨勢：其中之一是方興未艾的實驗電影，企圖回歸到影像的純粹性，將影像的敘述性減至最低，從而探索影像自身的可能性。如麥可·斯諾（Michael Snow）極限主義式的 45 分鐘變焦單一鏡頭電影《波長》（*Wavelength*, 1966-1967）。然而，芭哈斯與雷奈或許代表了另一趨勢，其透過對電影視－聽材料的分離、錯位或再串連，進行影像本質的思索。基本上，如果前者透過一種減法來操作影像，後者則由區隔與離散的步驟呈現影像。這兩者似乎都傾向於影像在物質層面的純粹化。然而，八〇年代竄起的 MTV，九〇年代風靡全球的電玩，卻分別以一種有別於電影的方式宣告影像變異的可能與事實。簡單地說，影像的單純化已不再可能，影像本身就是一種無窮的過度與滿溢。影像的發展成為加法的運作，而且從實驗與前衛的一端，慢慢轉移到大眾與娛樂的一端，或至少使後者足以在特定場域（電腦特效或電動知覺）與前者抗衡。

對特定港片的分析讓我們導引出底下的結論：影像＝感覺＝運動。然而，這道等式必需置入一塊高張力場才能推進。在此，影像成為一種超級加法，其不僅是影像元素的爆棚，而且是類型元素的無所不在－不再有純粹的類型導演，如早期的楚原（武俠片）或吳宇森（警匪片），因為類型已不夠用，或一切類型的藩籬都已被打破；但這也不意味影像僅只是材料的簡單加碼，不僅只是「爆炸威力更大，激烈槍戰的場面更多，千萬輪彈藥用之不竭」¹⁶，而是如我們所看到的，穿梭於所有類型界限之間、恣意曲扭時空關係的新世代知覺。於是杜琪峰不僅是拍出經典作品《槍火》（1999）的風格導演，而且也在愛情喜劇《瘦身男女》（2001）、賭片《嚙咕嚙咕新年財》（2002）或靈異片《我的左眼看到鬼》（2002）留下簽名；劉偉強投入了一系列探究電動知覺的電影（《風雲》、《中華英雄》（1999）、《決戰紫禁之巔》（2000）、《不死情迷》與《拳神》），但也分別嘗試了歌舞片（《愛君如夢》（2001））或文藝片（《一見鍾情》（2000））；葉偉信在推出 A 級製作的電動知覺電影《2002》之前，也歷經許多類型（警匪片《爆裂刑警》（1999）、文藝片《朱麗葉與梁山伯》（2000）、動作片《神偷次世代》（2000））。這份名單還可以再添補許多導演，而如果我們採用了某些類型名稱來指稱他們的影片，也僅只為了分類上的便利，因為實際上影片早已滑出類型的界限，成為一切類型的

¹⁶ Bordwell 對吳宇森的分析，《香港電影王國－娛樂的藝術》，頁 102。

集體回憶與再創作；而單一導演名稱的採用或許也可能只是為了分類上的習慣，因為在某種程度上，港片是一種集團式工作的產品，如杜琪峰、韋家輝與游達志的「一百年電影」班底便是一個相當旗幟鮮明的例子。當然，我們也無意抹煞導演的功能，只是「作者電影」這個傳統詞彙似已無法說明港片的生產模式。在港片分析中，作為肉身的電影作者或許必需由某種以集體創作為核心的「導演功能」所取代（我們早已習慣港片的多導演制，如文戲/武戲雙導演制或王晶、徐克等集團下的「執行導演」）。重點在於如何透過影像把某種特定、強烈的「感覺共同體」（*communauté dans le sens*）肉身化，換言之，是感覺使感官誕生並活化起來，而非反之。不同影像具備的獨特可視（*visibles*）與獨特可述（*énonçables*）賦予眼睛與嘴巴嶄新生命；不是我們去「觀看」電影，而是反之，電影使我們的感官（眼、耳、口、鼻、膚…）以另一種方式重生。比如電動知覺之於劉偉強、色塊氣氛之於王家衛、視覺慣性的凝宕之於吳宇森…。

從許多方面而言，香港電影都是一種加法的電影，而各式各樣的感覺（愛情、警匪、打鬥、黑幫、誘惑、豪賭、武俠、情義…）則是其加乘效果。換言之，港片較不企圖去塑造某一現實的實體，而是想倍增與立即化這個實體的感覺。無窮加法的實踐固然生產了許多大堆頭的什錦電影，一味追求立即感覺的結果也常使得港片的感情變的廉價與濫情，然而，加法原則的凝煉與極致演繹卻也標誌了港片中的傑作：王家衛、吳宇森、徐克的作品無疑地為此作了最佳見證。在此，我們將以《槍火》為例，試著分析在這部作品中，杜琪峰如何才華洋溢地將加法原則推演至底，竟至影像自我收束、內聚而被滌清與稀少化的地步。就類型分類，《槍火》或許可被視為質性至純的黑幫片：幫派奪權、暗殺、槍戰、兄弟情與勾義嫂，幾乎清一色的類型元素；然而，就影像觀點，這些元素其實都拼排著一個至為基本的問題：《槍火》涉及的是五個人的結構動態，其企圖提出一種影像上的五人問題。確切地說，影像所要捕捉的並不是電影中被設定為保護黑幫老大的五個殺手（黃秋生、吳鎮宇、張耀揚、呂頌賢、林雪），而是反之，電影的影像空間是由這五人所定義。換言之，《槍火》的重點不是槍戰、不是暗殺，也不是兄弟情，而是如何在影像中立即而迅速地組成一具五人的戰爭機器，進而執行追擊、狙殺、掩護、屯紮、嬉戲、移動、偵斥…。在荃灣商場遇襲一幕，影像幾已不是為了敘述情節而存在，也似乎無意交代來襲者的確切身形，而是由五人的臨敵構成與相對動態剪接而成：在商場挑空的無人大廳中，五人包夾著老大隨電扶梯下降，鏡頭仰攝，五人以一種透視角度序列而立，毫無表情也無動作，整個畫面構成幾乎靜止，由置於最前方的攝影機隨著扶梯下降而合成一種獨特的影像運動體，其以影像中的集體不動寓含實際的動態；然而，影像中的集體不動很快地便被打破，我們看到攝影機側拍扶梯，五人與老大從前景魚貫斜切過畫面，遠景則是喬裝警衛的狙擊手走入反向電扶梯上樓，畫面被一種遠近快慢的多重平行斜線所切割，但一直到此，彼此之間似乎仍然以一種相對鬆散的形式聚合；畫面跳接狙擊手上樓中景，這時攝影機已移至商場挑空中庭，再跳接反向電梯中線性下樓的五人，在斜切動線中，五人似乎仍然處於一種鬆散的布置；影像接回狙擊手近景，手插入腰際拔槍，迅速跳接黃秋生幾乎

目不斜視地右手拔槍、左手將老大壓伏於扶手旁（前景），呂頌賢亦同時拔槍（後景）；再快速跳接幾乎與第一鏡頭同一角度、同一透視序列的畫面，這次五人如同被按鈕啟動的快速機器般同時轉身、拔槍；整個影像運動體從一種外部的規律動態（隨電扶梯下降），瞬即內爆（implosion）成極速的高張影像運動。影像似乎在這幾個鏡頭的交叉剪接間，由最惰性爆烈成最動態，原本畫面中單調、毫無交集的多重斜切平行線突然被疾速射出的槍彈彈道所串連接通，構成整個影像的背景厚度。影像就此活化起來，鏡頭水平快速掃過前景中舉槍的五人，後景則是已由槍火封鎖的挑高中庭，吳鎮宇 180 度轉身舉槍面對鏡頭、張耀揚側身朝右、林雪迴身護左、黃秋生與呂頌賢則分別舉槍朝上，影像空間由一種串連的水平斜線再度轉化成往外輻輳的聚合，每一影像細部都可以是駁火的戰場。接下來的影像由推移中的五人與空鏡交互組成，最後張耀揚倒退進入前景，影像再度成為五人（彈道）的幾何問題，其分別在前、中、後景裡面向不同方向封住影像空間。畫面在此靜止長達數秒，但這一次空間已被一種賁張布置所閉鎖，整個影像空間就是一塊由戰爭機器所佔有的空間，其由具體的點（五人）與抽象的線（彈道）所確切定義。在高張的感官力場下，影像被化約為單純的點與線，其甚至不需要多餘的元素，因為爆發於影像中的動點（即使影像中它們是不動的）與力線（即使影像中它們仍未畫出）便足以盈塞影像空間。杜琪峰的五人構成或許是關於黑幫影像最具創意的影像幾何問題，就如黑澤明企圖解決武士影像的七人構成一樣（《七武士》），儘管兩位導演各自對此提出了不同的答覆¹⁷。

黑幫電影在此成為一種空間布置上的問題，其既非四射橫飛的子彈，也非狂噴亂灑的鮮血，而是去考慮如何由最簡單的點線與最高的張力模塑影像的空間¹⁸。「好幾場戲都是因為要捕捉那種 feel 才出現¹⁹。」影像似乎只為了以一種高張力場串連起五人（四人或三人）才被建構出來，其時而是辦公室窄仄走道上以紙團構成的五人足球，每個人都倚據某一影像景深，紙團則在同一影像的不同景深間來回踢送；時而虛擬的力線折反向內，成為交互指射的張力團塊，如片尾，在中景裡黃秋生向呂頌賢開槍，吳鎮宇則瞄準黃秋生，林雪瞄準吳鎮宇，張耀揚瞄準林雪²⁰。這或許是在嘗試所有外向力線的影像組合後必然的結果：高張力線

¹⁷ 杜琪峰說：《槍火》「是一部他（黑澤明）的電影，全因為他，才有這部片。主要的影響是《七俠五義》（台譯《七武士》），當中的那種靜態，到現在仍沒導演可拍到，尤其是那種靜中的動，單單站在那兒已很厲害，靜之中隱藏著大大的動力。沒有黑澤明的電影我根本拍不到《槍火》。那種感染力竟可以這樣大。我卅十年前看他的作品，至今仍忘不了。」，見李焯桃與李照興對杜琪峰的訪談，〈《暗戰》與《槍火》後—杜琪峰論一百年電影〉，《香港電影面面觀 1999-2000》，頁 41-45。

¹⁸ 「劇本不重要，最重要的是畫面。我先考慮處理畫面，再返回劇本那兒。譬如我會想他們如何列隊。先有影像才有劇本，而非先有劇本後有影像。所以在影像上的抒發，我是滿意過其他數部片。」見李焯桃與李照興對杜琪峰的訪談，〈《暗戰》與《槍火》後—杜琪峰論一百年電影〉，《香港電影面面觀 1999-2000》，頁 41-45。

¹⁹ 李焯桃與李照興對杜琪峰的訪談，〈《暗戰》與《槍火》後—杜琪峰論一百年電影〉，《香港電影面面觀 1999-2000》，頁 44。

²⁰ 關於黑幫片中多人持槍連環互指，或許可追溯至吳宇森的《喋血雙雄》（1989），港片迷塔倫提諾（Quentin Tarantino）也曾應用在他的第一部片《Reservoir dogs》

在犁掃外部空間之後轉而向內，開始相互反噬，並再度構成該影像空間的最強力場。就某種程度而言，杜琪峰以一種力學重構了黑幫電影，《槍火》幾乎是一部只有簡單行動的影像，一闕去除裝飾音的幫派謳歌，影像的張力被以一種經濟學的法則繃突出來，使得觀影者面對影像時不再能夠也不再需要思考，因為一切類型元素都已俱在也都已去蕪存菁（極少的對白與簡單至極的情節），影像運動極為直接與立即地便由五人構成所繃張而成，即使是空鏡頭，也已被五人在影像上鋪排的感官所籠罩與偵測。影像由直覺構成，影像的觀看似乎也必需如是。確切地說，《槍火》之所以成為黑幫片經典，或許正在於杜琪峰其實透過一種減法拍成了這部加法電影²¹。「太多東西了，你要有信心去揀。」杜琪峰如是說²²。

四、影像的兩種重複

影像的加法原則撮合了底下兩個問題：影像如何可能與力量如何可能。我們置身於一個影像即力量的觀影世界裡。儘管許多港片所展現的力量是那樣的乏力、低俗與欠缺感染性，但似乎總是有一股關於重複的意志隱身於後：要再現，甚至超越過往影片中的感覺，特別是能觸動大眾感覺的片段。於是葷素不忌、生猛全收共冶一爐，我們看到幾近特技的賭術、幾近芭蕾的搏鬥、幾近電玩的槍戰與幾近戰爭的械鬥。重點或許不在於這些場面如何被嵌進劇情，也不在這些神乎奇技的動作如何被產生出來，而在於如何由影像傳遞、再現這些感覺。Bordwell 將港片的這種重複意志稱為「拾荒美學」：「普及電影之所以看似厚顏無恥，或多或少是因為太追求精采的時刻，導演往往禁不住挪用那些大家叫好的東西²³。」然而，拾荒有其極限，感覺的堆疊不是止於感覺的極限就是麻木於感覺的疲乏，儘管感覺的極限總是一再被影像所推延，而疲乏的感覺也必將被新的類型影像所喚起。

香港電影似乎總是離不開一種關於重複的影像辯證，無疑地，這正是普及電影類型的由來。然而，諧擬片的一再出現卻標誌了一種雙重的重複，也成為港片至為獨特的影像現象：其既是重複意志的展現，亦是對此重複的執意再重複。確切地說，儘管抄襲劣作充斥，但對於膾炙人口片段的挪用其實是希望重新喚起某種感覺，而非過去觀影經驗，換言之，其企圖迅速喚起類型元素所形塑的虛擬時空（武俠、黑幫、愛情…），

（1992）。杜琪峰這段結局的影像意義，或許正如張鳳麟所指出的，「雖然一面承續了港產英雄的格局和拍攝手法，但他把英雄間的恩怨情仇，用冷靜的電影剪接去表達出來，超越了八十年代英雄片中的濫情處理，透過影像來構作新的壓迫力。可以說，是杜琪峰對槍戰決鬥的一大突破。」《1999 香港電影回顧》，頁 73。

²¹ 已有許多人分析過《槍火》，比如張鳳麟指出：杜琪峰「帶領觀眾走向一個用電影語言（包括畫面設計、剪接和空間移位的隱/顯等）組合而成的影像效果，由影像設計去構作動感，而非由動作去構作動感，突破了傳統槍戰以動作加聲音的格局。」，《1999 香港電影回顧》，頁 71-72。

²² 李焯桃與李照興對杜琪峰的訪談，〈《暗戰》與《槍火》後－杜琪峰論一百年電影〉，《香港電影面面觀 1999-2000》，頁 44。

²³ D. Bordwell，《香港電影王國－娛樂的藝術》，頁 9。

但卻又想迴避既有影像的窠臼。類型片於是遊走於記憶與遺忘的邊緣，一方面是要重複，但另一方面卻必然得差異；所有的類型片都是一種重複的差異。然而，香港諧擬片則是一種奠基於大量類型記憶的突梯重返。如果類型片尋覓的是一種黑格爾式的電影史觀，諧擬片則建構了馬克思式的：「黑格爾在某處說過，所有重大的歷史事件與人物可以說都出現兩次。他忘記補充一點：第一次如同悲劇，第二次則如同鬧劇…²⁴」於是在劉偉強一系列悲劇性的【古惑仔】後，有查傳誼鬧劇式的《旺角渣Fit人》(1996)或《一個字頭的誕生》(韋家輝, 1997)；先有三集【英雄本色】(吳宇森, 1986; 1988; 徐克, 1989)，然後有《江湖告急》(林超賢, 2000)；有【賭神】系列(王晶, 1989; 1994; 1996)、【賭俠】系列(王晶, 1990; 1991; 1998; 1999)、【賭聖】系列(劉鎮偉與元奎, 1990; 王晶, 1995; 張敏, 2000)，然後有《一個爛賭的傳說》(麥子善, 2001)。當然，吳宇森、王家衛、杜琪峰、徐克…等風格獨特的導演作品更是許多諧擬片恣意摘取挪用的影像庫。大量、密集且演員一再重疊的香港電影工業成為培養大量影迷(fan)的絕佳溫床：特定的一、二線演員、一再成為影像背景的港九街頭與永不匱乏的影像交互挪用與指涉。似乎沒有一種集體影像可以那麼迅速地讓觀眾進入一個高密度的虛擬時空中。在此，重複作為一種基調，影像的「劇力」穿梭於記憶與當下之間，所有的演員、動作、背景，甚至劇情彷彿都是一座類型元素庫中的重新排列，港片成為一種「說不完的故事」。我們於是看到劉青雲時而警官、時而殺手、時而混混、時而大哥、時而賭棍、時而富少、時而攤販、時而…，大概很少人在看到黃秋生、劉青雲、吳鎮宇或周星馳…出場時而不吃吃竊笑。這似乎正是一種港式幽默，其不僅表現在無厘頭的突梯與錯愕，而且根植於一種馬克思式的、永恆的鬧劇式重複。或許在某種程度上，我們可以認為港片最大的啟示正在於「第一次的不可能」或至少是第一次的稀少，因為一切影像的意義總是來自第二次，來自第一次的鬧劇式重複。

重複構成類型，而重複的重複則成就諧擬，成為對重複的幽默。《江湖告急》片頭的黑幫談判便將這種由複數重複所構成的幽默表現的淋漓盡致：影像由梁家輝的畫外音引入後，鏡頭滑開拉遠，一幅大哥就座小弟立侍的經典黑幫談判畫面入鏡，影像的記憶使黑幫類型迅速就位，背景音樂切入，劇情於是展開。梁家輝與另一黑幫大哥各據影像一邊講數，在六次交叉剪接的正反近景後(雙方背景都填滿靜立的手下)一言不合，近景中梁家輝彈出香煙—近景中對手口裡亦射出香煙—黑色背景裡，兩根香煙高速在空中互撞火星四射特寫—梁家輝臉部近景，鏡頭隨即下搖捕捉他撥出酒杯的糊焦近景—對手臉部特寫，跳接他單手揮出酒杯—兩個高腳杯在空中互撞碎裂酒水四散稍慢速特寫—梁家輝雙眼特寫，再跳回空中散落的酒水—中景裡梁家輝握住酒瓶起身糊焦—對手亦拿起酒瓶特寫，跳接臉部特寫並起身糊焦—黑暗中，白酒的精亮水幕慢速橫灑過畫面，跳接斷成一半的酒瓶慢速跌碎於地面，水珠飛濺…。透過兩位黑幫大哥講數、兩支香煙對彈、兩只酒杯對撞與兩瓶白酒互擊，林超賢似乎企圖在同一幅影像中進行一種令人捧腹的複式重複。《江湖

²⁴ 我們引用馬克思《路易·波拿巴的霧月十八》著名的開場白。

告急》不只是一部幫派片或其諧擬，而且企圖在諧擬影像中對位置入重複的雙重性：大哥的影像作的都是同一回事，同樣凶狠的眉目、同樣侍立成群的小弟、同樣彈香煙、同樣撥酒杯與同樣敲酒瓶。諧擬不只早就各自發酵於影像的左右兩邊，而且爆發於兩邊同音同調所合擊構成的慢速影像之中。「不要想在地圖裡尋找江湖」，梁家輝一開始的話外音便開門見山地點明了旨趣，因為江湖形構於我們對影像的記憶裡，而正是對這個集體記憶的部份取用與重新配置，對類型影像的拼貼、疊用與對照，江湖出現，但江湖告急，因為再次出現的江湖已成為馬克思式的鬧劇，一切都成為一種複數、擬仿與變調的後設劇場。於是在互敲酒瓶的江湖鬧劇後，我們看到梁家輝穿著鮮紅西裝，以一種自我陶醉的勝利姿態突梯地舞動於聚光燈前，再配上其自得意滿又看透一切遊戲規則的畫外音，彷彿是為這場因再次出現而成為江湖鬧劇的影像立下楔子。這場大哥在黑暗中的漫舞如果對照於《英雄本色》中周潤發與狄龍擁雙槍、著黑大衣、墨鏡的慢動作酷冷形象，實在讓我們不得不發現黑格爾所謂人物總會重複二次的時距實在是太短，其間的變化也實在太令人忍嚥不住了：其中之一是香港電影史上大哥的不朽形象，另一則是大哥的第二次，是早已熟稔黑幫類型與影像必然而犬儒以對的大哥大。一切都在《江湖告急》裡重新又開始，黑道講數、暗殺、古惑、茶餐廳、地盤糾葛與奪權，但在開始中已隱含了結束。江湖告急，就因為一切黑幫元素都因再次出現而移位、曲扭，梁家輝彷彿是一個歷經黑幫電影滄桑、卻又總是在影像中一再被喚出上場的老大，一切都已經太過熟悉也太過思辯，如今是他獨玩類型元素，而非類型玩他。林超賢影像裡的老大所要面對的，或許不是劇中出現的其他地頭老大，而是香港電影史中所形塑的種種大哥類型，是他的第一次，而他則是他們鬧劇式的影像第二次。

如果《江湖告急》耍弄的是因第二次出場而一切走調的大哥犬儒影像，則《一個字頭的誕生》則搬演著古惑影像的永劫輪迴：一次是北上大陸被亂槍擊斃，再一次則東進台灣成為幫派堂主；一次是癩三，再一次則是洪幫漢子；一次是竊車賊，再一次則成為殺手…。影像成為一種操弄時間與空間的實驗，演員則不過是由所有幫派想像所填充的概念性人物。在片頭茶餐廳的聚會中，七人圍坐一桌共商大計，韋家輝只用一具超廣角攝影機置於方桌中央，360度正逆時鐘旋轉，七個劇中人物的影像頓時如同哈哈鏡般盡納於畫面之中。影像於是成為一種環形劇場，滑順的轉動鏡頭取代了影像的剪接，所有人物彷彿都被銘刻於組成其共同未來的命運帶狀影像之中。這種環形帶狀畫面在第一段故事中一再出現，因剪接所造成的影像斷裂被減至最低，鏡頭的轉動運動賦予影像一種共存性（coexistence），人物則被置入一種360度全景景觀中，構成連續性的緊密空間因果鏈結。比如七人陰錯陽差地搶劫三溫暖逃逸（整個行搶畫面由上下顛倒的單一環形轉動鏡頭所交代）時，首謀者被不小心的同夥開車碾斃，一群人慌亂下車查看，中景裡亂成一團，畫外音「砍死他們」插入，眾人抬頭注視遠方，鏡頭逆時鐘水平轉動180度，遠景街道上來尋仇的一幫人正洶湧而至，鏡頭再順時鐘180度水平轉回，這邊已七手八腳抬起被撞死的同伴轉身逃命。所有的人物（經過超廣角鏡的誇大與曲扭）似乎都活在一個無止無盡的影像環中，在環的一邊影像被操弄著，另一邊則呈現此操弄的結果：一邊是劇中諸角色，另一邊則

是其仇家；一邊是劉青雲忙著低頭撿錢，另一邊則是其同夥舉槍行搶…。透過一具攝影機的靈活轉動，單一影像本身建構了一種由空間相對位置所構成的水平關係，成為一幅繪卷，其迥然不同於藉由剪接所形構的垂直關連。而似乎也正是透過這種固定轉軸運動，韋家輝巧妙地將觀影者置入環形影像的核心，浸入影像之中，以一再誇大的影像包圍與壓迫觀影者。

如果杜琪峰的《槍火》企圖在一個格狀影像空間中從事五人的幾何實驗，韋家輝的《一個字頭的誕生》（杜琪峰監製！）則將影像廣角放大成七人的命運環形劇場。就某種程度而言，《槍火》形構了一種開敞的影像，儘管五人布置是撐起影像空間的主要元素，但每一格影像總是面對來自外在的窺視，域外之力隨時可能闖入，而五人所交織的力線也總是一致對外輻輳；然而在《一個字頭的誕生》中，我們看不到這種影像的開敞，因為就如其片頭所示，一切都被封閉在一個環形的帶狀影像中。影像的運動彷彿是延著莫比爾斯環（anneau de Moebius）的表面前進，可以繞過環的正反兩面卻永遠沒有出口。於是在大量的超廣角鏡頭中，劉青雲被放大曲扭的臉部特寫總是置於前景遮住畫面，彷彿是被圍困於影像中尋不著出口的小人物。片中劉青雲三次回到片頭的影像中，每次的重複或許都帶出不同的結局，但卻都同樣駐留於同一個環形影像之中：同樣的超廣角鏡頭，同樣的古惑衝突，同樣的命運困頓²⁵。

人物被閉鎖於一個「似實而虛的奇怪空間」裡²⁶，但卻不似《槍火》般刻意營造一種鋼性的幾何布置，而是如土胚般任由此奇怪空間所曲扭與變形。片中眾人逃回家裡後，手忙腳亂地急救被撞死的同夥，廣角鏡裡眾人再度圍著一張桌子各自對死者施行救治，角色之一舉起拳頭重擊死者心臟；跳接桌子正上方俯視中景鏡頭，桌子被擊垮坍塌，死者血肉模糊地復活，眾人紛紛驚嚇離鏡；中景裡嚇壞的眾人散開成環狀，復活者突然口吐英語向每個人狂噴鮮血，攝影機搖攝顛撲亂走的復活者與四處走避的同夥，被噴血者隨之出鏡；復活者轉身，鏡頭搖過近景的柱子攝入房間的另一邊，另二個同夥駭然不知所以，復活者於中景中繼續口噴鮮血，劉青雲由攝影機方向入鏡試圖安撫，被鮮血一噴，倉皇原路逃開並撞翻立燈；復活者吐出最後一句英語倒地，鏡頭外的眾人驚魂甫定地慢慢聚攏於影像中，再度構成一個七人布置…。在這場古惑仔搶劫後傷重不治的爆笑鬧劇中，我們看到單一鏡頭影像的力量從中心爆發，所有人物都被這股力量所驚嚇、擠壓與曲扭，並試圖從影像中逃離。這似乎極不同於一般的古惑片或黑幫片，在這些影片中，總存在著一股使雙方對峙的鋼性力量，影像不是作為力量衝突點，就是其中某一力量對外輻輳之處；但在此片中，力量似乎被封閉於影像的環狀結構中，其一再把人物擠壓到鏡頭前，飽漲於其頭部特寫，成為劉青雲或吳鎮宇在超廣

²⁵ 韋家輝說：「我設下的框框很窄，演員可以有空間但不會大，而且一定不能越過了那框框。就像玩賽車遊戲機，看似有許多路許多跑法，其實來來去去只是繞著程式員所設下的範圍。」〈選擇命運的意志－韋家輝談《一個字頭的誕生》〉，《香港電影面面觀 97-98》，頁 22-23。

²⁶ 〈選擇命運的意志－韋家輝談《一個字頭的誕生》〉，《香港電影面面觀 97-98》，頁 22-23。

角影像裡被極度誇大曲扭的怪異頭像。如果吳宇森形塑了某種關於黑幫片的暴力美學，韋家輝則企圖經營一種古惑片的變態物理學，在時間與空間兩變數下，影像被置入一枚意欲放大古惑人物特定細節的凸透鏡中。由是，《一個字頭的誕生》似乎以一種迥然不同於《槍火》的方式從事空間幾何的實驗：一開始時這是一個七人組的影像問題，然後人數隨之逐漸減少至二人，但影像卻絕不是由這個多人布置所撐起，而是反之，在凸透鏡的作用下，每個人物的影像都彷彿被吹漲的充氣娃娃般膨塞於環形空間中。當然，韋家輝也同樣使單格影像面對著七人或多人之布置問題，但如同上述所分析的，單格影像透過攝影機的自體轉動而一再成為環形的帶狀區域，成為連環漫畫，影像因而被突梯地延展與拉長；另一方面，影像的張力也不再（如《槍火》）由人物布置所聚集、凝集，而是反之，人物布置在單格影像中被飽漲的張力所擠兌與變形。在第一段故事的結局中，眾混混被解放軍槍殺，攝影機環狀轉動搖鏡於各角色間，整個開闊空間再度形構成單一影像，而人物則紛紛癱軟倒地其中，彷彿影像的張力已消逸殆盡，氣散人亡，影像於是再度回到片頭畫面重新來過。

影像一再成為一種關於重複的辯證，就某種程度而言，觀看港片似乎就是將自己置入於這個複數的重複之中。而也正在於這種永不疲乏的自我重複與重複的重複中，影像翻滾出無窮的世界，其一方面總是似曾相識（*déjà-vu*），但另一方面卻又總是前所未見（*jamais-vu*）。在複數的重複中，在悲劇與鬧劇的永恒翻轉下，香港電影一再地被推往二者的極限交界之處，在此，時間與空間的綜合操弄總是週而復始，而一切動人的情節也由此滋生而出。

五、結 論

港片形構了一個由影像所承載的複數虛擬時空，也賦予一種嶄新的電動知覺。感覺的加法原則主宰了這個影像世界，一切因而都處於一種過度與過飽合狀態，重複成為影像的核心問題，但被重複的永遠不是影像而是影像的感覺。港片或許將一直是某種馬克思式的鬧劇，但卻正是在這種永不衰竭的鬧劇中，閃現了影像的獨特性。如果我們的分析一再地切入特定的影片之中，只因為這些影像致使了某種原本不可感之重複力量變得可見，它們以一種才華洋溢的方式重新搬演了我們對某種感覺（黑幫、武俠、愛情…，或漫畫、藥物、酒精、電玩…）的集體記憶。你或許不喜歡港片，但你絕對無法否認港片所展現的影像生機。無疑地，港片由一種與社會的「實際性」（*actualité*）關係所標誌，但卻又一再地將這種實際性投入由集體影像記憶所構成的「虛擬性」（*virtualité*）之中，這是絕對迥異於台灣或大陸電影面貌的。我們驚艷於九八年以後許多香港導演的傑作，他們的作品戳印了一整個不同世代的誕生，而其獨特性不僅是內容上的，而且更是影像上的。僅以此文向這些導演致敬。

引用書目

- Aumont, Jacques et Marie, Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Nathan, 2001.
- Bordwell, David, 《香港電影王國—娛樂的藝術》，何慧玲譯，李焯桃編，香港電影評論學會，2001。
- Carroll, Lewis, *Through the looking-glass*, Heritage Press Norwalk, 1969.
- Deleuze, Gilles, *Image-mouvement*, Minuit, 1983.
- Deleuze, Gilles, *Image-temps*, Minuit, 1985.
- Deleuze, Gilles, *Le pli. Leibniz et le Baroque*, Minuit, 1988.
- Leibniz, *La monadologie*, Hachette, 1893.
- Marey, E. J., « Les étapes de la chronophotographie », in. *1830/1904. La photographie du mouvement*, Centre Pompidou. 1977.
- Marx, Karl, *Le 18 Brumaire de Louis Bonaparte*, Mille et une nuits, 1997.
- Merleau-Ponty, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945.
- Metz, Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, tome I, Klincksieck, 1994.
- 黃建宏，〈何謂秘密？論王家衛的《花樣年華》〉，《電影欣賞》，104期，2000年夏季號。
- 《香港電影面面觀 96-97》，香港市政局，1997。
- 《香港電影面面觀 97-98》，香港市政局，1998。
- 《香港電影面面觀 98-99》，香港臨時市政局，1999。
- 《香港電影面面觀 1999-2000》，香港國際電影節，康樂及文化事務署電影節目辦事處，2000。
- 《香港電影面面觀 2000-2001》，香港國際電影節，康樂及文化事務署電影節目辦事處，2001。
- 《香港電影面面觀 2001-2002》，香港國際電影節辦事處，2002。
- 《1998 香港電影回顧》，香港電影評論學會，2000。
- 《1999 香港電影回顧》，香港電影評論學會，2000。
- 《2000 香港電影回顧》，洪葉書店，2002。