

第三章 探索攝影拼貼的特質與概念

3.1 攝影拼貼和攝影蒙太奇之區別

拼貼和蒙太奇，顯然指的是完全不同的技術或概念，同樣的，攝影拼貼和攝影蒙太奇，也應該被歸納為不同的技術或概念。但是，自從在達達主義時期發揚攝影蒙太奇以來，至今，所有使用照片（或底片）的拼貼或蒙太奇作品，這些作品有時候被稱為拼貼或攝影拼貼，有時候又被稱為攝影蒙太奇，此亂像不只在國內，似乎是全球性的。在現在的情況下看來，「攝影拼貼」這個詞語，在一般社會中大部分的場合，大多是毫無根據的個人嗜好或感覺來使用。

「攝影蒙太奇」(Photomontage)，此名稱是在達達時期發生的。當時喬治·格羅斯(George Grosz)將約翰·哈特菲爾德(John Heartfield)稱為「Monteur」(法文：組合工之意)，因此，自從柏林達達時期開始，所有使用照片和攝影技術的拼貼和蒙太奇被稱為「攝影蒙太奇」。其實，在一般英文字典中，可以查到「攝影蒙太奇」(Photomontage)，卻無法查出「攝影拼貼」(Photocollage)的名詞。其原因可能是：第一，攝影蒙太奇的名稱歷史比較久，且早期發展的階段就許多研究者已研究其特性、技法以及加以體系化，在攝影拼貼方面卻比較少這類研究。第二，使用照片的拼貼作品，大多數是與其他異質物件結合，如文字、各種材質等，

圖 3-1
哈克尼，〈母親、
我，約克郡 摩爾，
八月 1985 # 1〉，
1985



是早期達達主義製作許多拼貼作品時就可見的現象，但是，完全以照片完成的作品，如大衛·哈克尼（David Hockney 1937-）的作品（圖 3-1），卻幾乎少見。第三，例如，達達主義時期，所使用的攝影性圖像，大部分均是印刷品如報紙或雜誌中的照片，甚至哈特菲爾德自己完全不拍攝照片，這表示，達達主義的拼貼並不一定需要攝影術。從材料的層面來看，使用照片的拼貼，或許可以稱為照片拼貼，而無法以攝影拼貼的名稱當作總稱。第四，如羅遜柏格（Robert Rauschenberg 1925-）的複合繪畫（Combine Painting），以運用黏貼之外的技術將攝影性圖像融合的作品，均具有不同的名稱或以絹印等實際技法來分類，因此，「攝影拼貼」這個詞語無法普遍化。第五，到現在沒有一個研究者將攝影拼貼系統化，再加上，在現今這個電腦數位化時代，攝影、拼貼、蒙太奇等之間的境界逐漸地模糊化，或許有人認為沒有

此研究的必要，有人開始使用數位拼貼（Digital Collage）、數位蒙太奇（Digital Montage）等新名詞。按照以上的現象看來，攝影拼貼似乎尚未被明確地定位，也尚未普偏化。

新媒體藝術家及評論家馬諾維奇（Lev Manovich）在自己的著作《新媒體的語言》（The Language of New Media）中描寫兩種表現形式，一種是將元素在並列和不調和之美學之下對比，另外一種是將元素混合成無縫的整體。馬諾維奇將前者稱為「蒙太奇」，將後者稱為「（數位）合成」（Digital Compositing）。其實，在平面視覺藝術上，他所指出的前者是指「拼貼」，後者指的才是「蒙太奇」，在考慮到他在電影界的經歷，可以瞭解他所使用的語彙中，沒有「拼貼」的詞語。（他也相當主張「蒙太奇」（在我們認知中的「拼貼」）是從1920年代的前衛藝術到1980年代的後現代主義，整整二十世紀佔優勢的表現方式。）按照他的觀點，可以發現蒙太奇和拼貼之間十分重要的差別。在拼貼法的概念中，物件是以並列的方式配置，不融合而不調和地存在著，產生對比的效果。相對的，在蒙太奇作品中，物件是構成一個虛擬世界的一部分，所有的物件融合而形成整體，此整體是以絕對的法則運行的，不允許矛盾。其典型的例子是空間的處理，拼貼的各物件屬於不同的空間，因此，結合起來，整體的空間是混亂的、抽象的，是具有多數焦點的集合式空間。相對的，蒙太奇經常利用透視空間，透視有助於將各物件融合在單一空間中。從空間的觀點可以瞭解，超現實主義比較偏愛蒙太奇的理由，超現實主義的目的是描述藝術家的心理、夢

等，在人類的想像裡會看到的光景通常是透視空間，因為透視空間比較接近人類的視覺。



圖 3-2
哈特菲爾德，《中國，醒來的巨人- 哭泣為侵略者！》，1932
利用單點透視空間的攝影蒙太奇



圖 3-3
荷依，《以一隻餐刀切過最後的威瑪啤酒腹文化時代》，1919
利用多數焦點透視空間的攝影拼貼

另外，攝影拼貼和攝影蒙太奇之間，造形上有十分不同的地方，則是邊緣的處理。拼貼中的物件具有清楚的邊緣，往往是帶著被剪下或撕開的造形，似乎拒絕互相融合，保持著自己的特性，同時共存。相反的，蒙太奇具有邊緣模糊化

的特性，蒙太奇之所以排除清楚的邊緣，是有邊緣的物件在透視空間中，它的二度元性過於明顯，因此產生空間上之矛盾。

圖 3-4
Catherine McIntyre，〈多重人格〉
攝影蒙太奇



圖 3-5
Bernie Stephanus
攝影拼貼



從以上舉的觀點看來，攝影拼貼和攝影蒙太奇之間，有十分大的差別。原本，「拼貼」(collage) 這個名詞是演變自法文中的動詞 coller，是「黏貼」的意思。「蒙太奇」(Montage) 由法文的動詞 monter 而來，是「組合」的意思。

拼貼和蒙太奇的名詞由來加以比較就會發現，拼貼詞義上的出發點是物質上較具體的一個技術，而蒙太奇的出發點是，一方面是物質上的一個技術，一方面還包含一個概念。創作攝影蒙太奇作品的過程中，除了黏貼之外，在底片階段的處理、多重曝光、中途曝光、翻拍等，均是有效的技術，攝影蒙太奇自從藝術攝影（Art Photographs）的集錦照片以來，不一定以黏貼的技術完成。在達達主義時期，當時的技術上及媒材尚未像現在這麼地豐富，使用照片的拼貼或蒙太奇作品均必須經過黏貼的程序，技術上有共同之處，因此，導致攝影拼貼和攝影蒙太奇被認為相同的或是可以互用的，此誤解或不瞭解到現在一直存在著。相對的，概念、目的、效果等各方面，有一些作品具有濃厚的攝影拼貼特性，但是因為沒有使用黏貼的技術，不被認為是攝影拼貼。普普藝術時期羅遜伯格等藝術家以絹印的技術將攝影性圖像進入作品裡，技術的進步讓影像製作者不使用黏貼也能夠得到與攝影拼貼同樣的效果，但是這類的作品通常以所使用的技法及歷史上的意義而分類。現在已經進入電腦數位影像時代，美術史中所出現過的所有技法，能夠在電腦螢幕裡重新模擬，實際技法或材料等物質上層面的分類法逐漸地失去意義，以後該重視的是作品的概念、內容以及特性。探討攝影拼貼和攝影蒙太奇之間的差異，在此問題裡還擁有很大的討論及研究的空間，也有助於電腦化時代的影像創作。

3.2 攝影拼貼的概念

研究者認為，假設將「攝影拼貼」的「攝影」，定義為「攝影性圖像」，或在許思考它的概念上，能夠更深入的探討此類型的作品。瞭解攝影本身具有的特性及效用，並有效的運用，最後完成具有拼貼的特性和效能的作品，概念上或許可以稱為真正的「攝影拼貼」。

攝影性圖像具有兩種代表性特性。第一種特性是，在現代社會中，攝影是一種十分重要的符碼，對人的訴求力勝於繪畫性圖像。漢娜·荷依(Hannah Höch)、約翰·哈特菲爾德(John Heartfield)等柏林達達的藝術家，經常使用政治人物的照片，此影像代表政府、權力、獨裁者等形象。羅欽可(Alexander Rodchenko)等俄國構成主義經常使用勞動階級的人像，是共產主義社會的符碼。安迪·沃霍爾(Andy Warhol)以絹印複製大眾化形象，在他的最有名的作品中的瑪麗蓮·夢露，在美國，或許在全世界，對人類的心理上，她的影像具有十分大的意義。另外，在他的作品中，被大量複



圖 3-6
沃霍爾，《貓王》，1964

製的影像是代表高度消費社會的結構。第二種特性是它具有機械的特性。它的視覺與人類的視覺相當不同，例如客觀的描寫能力、中途曝光、多重曝光等，其視覺效果相當強烈。

拼貼法的基本概念是使異質的事物及形象產生關聯，畢卡索、勃拉克等青年立體主義使用紙拼貼的目的是，在畫面中將斷片當作現實世界的符碼，同時揭開文藝復興時代以來的「幻境」(Illusion)概念中的虛偽，則是以不使用透視而探索真實的空間，至於畢卡索，他有效的應用拼貼的對立效果。達達主義藝術家運用拼貼的原因，則是以反傳統美學理念貼近物體真相。新達達與普普藝術時期的藝術家也以照相印刷的技術將不同的符碼結合，延伸拼貼法的概念。

在每個時期、每個藝術主義，其運用拼貼的目的不同，但是其概念有共同之處，則是導入現實的符號、集合異質物件產生強烈的對比、與人類視覺不同的空間表現。活用攝影性圖像的特質，且以拼貼得到其優質且強而有力的視覺效果，這就是攝影拼貼的本質，現在的電腦影像製作環境裡，已經不需要用手切斷、黏貼斷片，在新的時代影像製作者可以更加自由地創作具有攝影拼貼概念的優秀作品。

3.3 攝影拼貼的特性

3.3.1 空間

發明拼貼的立體主義，其理念一開始就是打破傳統繪畫中的單點透視等手法，勃拉克曾經說過，『像紙拼貼是在形態的外面導入色彩一樣，（立體主義的起源）是真切地追求空間。』（1954年《畫家說道》），在二次元的平面中，不使用透視，而如何表現三次元的空間現實中，是立體主義所志向的目的，因此拼貼自然的繼承此理念，可以說，自從拼貼發明的當初，拼貼就具有非單點透視的特性。

柏林達達的約翰·哈特菲爾德（John Heartfield）和其他達達主義者的作品之間，最大的差別在於空間的處理方式。在達達主義大多數攝影蒙太奇的空間中，其實是拼貼式空間，而哈特菲爾德的空間是完全屬於蒙太奇式的，將哈特菲爾德和同樣柏林達達的漢娜·荷依（Hannah Höch）的作品加以比較，其空間處理的差異十分明顯。（圖3-2、3-3）拼貼作品呈現出來的空間往往是較抽象的且非透視的，拼貼作品中的局部是許多來自不同來源的斷片互相以連接的方式結合，具有多數焦點而不在單點透視空間中的配置，最後拼貼作品整體呈現出來的空間比透視空間還要抽象、複雜、混亂、毫無規則，似乎拒絕被解讀，觀賞者必須發揮想像力，在自己的腦海裡解讀而重新整理其空間配置。相反的，哈特

菲爾德的作品中，雖然每個物件來自於不同的來源，不過最後他將每個物件配置在類似傳統繪畫式的單點透視空間內，各物件是互相調和形成整體。攝影拼貼其混雜的空間，呈現出充滿活力的一種感覺，其視覺效果往往被解讀為混亂又有活力的都市縮圖。

照片的視覺是單點透視空間，讓人容易感覺三度元的空間，但是，每個物件以黏貼的概念來結合，所以，每個物件還保持著照片的物質性，換言之，內容是三度元，但是物件本身是二度元的物質，同時單一物件具有多重性特質，讓攝影拼貼的空間更加地複雜。

自1982年到1987年，短短的五年中，英國藝術家大衛·哈克尼（David Hockney 1937-）創作了許多攝影拼貼作品。哈克尼自認為「立體主義真正的理解者」，他以攝影拼貼的形式延伸立體主義的空間概念，提示攝影拼貼的另外一種可能性，其成果的意義十分重大，也影響了許多藝術家。（圖3-7）。他解釋自己的創作具有的三種藝術性要素，是分層堆積的時間（layered time）、空間（space）以及故事性（narrative），前兩項則是立體主義所追求的重要課題。「立體主義是綜合性視覺，就是雙眼以及我們看事物的方式。攝影的缺點是單眼。我曾開玩笑說，『所有一般照片是又單眼又停止不動的人拍的』。」他發現攝影的單點透視空間與人類實際看事物的方式有十分大的出入，人看事物時不會一直站在同一個地點，實際上人的視線是動態的，所看到的光景

並沒有照片那麼地僵硬、狹窄。他以攝影拼貼的方式，在單一畫面裡獲得了比照相機鏡頭多幾倍的視野。一般55mm鏡頭的拍攝範圍是約45度，35mm鏡頭是約75度，廣角鏡頭將其範圍增加到75度左右，但是人類的視野加上眼睛的動態，實際上看的範圍接近180度。他將多數照片黏貼在畫面上，製造複數視點而打破攝影單點透視的限制，呈現更加接近人類視覺經驗的空間。研究者曾經在東京參觀過他的展覽，在會場播放他研究東方繪畫的錄影帶，他注意到東方繪畫中的複數視點，他的攝影拼貼作品和他的東方繪畫研究，時間上無法確定其前後，但是可以確定，他與畢卡索等立體主義畫家一般，追求西洋傳統透視空間無法表現的空間。1987年後，哈克尼再也沒有發表攝影拼貼作品，他說明他對攝影的研究已經完全完成，但是，其五年中的創作，至今對後來的影像製作者具有十分大的影響力。



圖 3-7

哈克尼，《福斯騰保廣場，巴黎，八月七、八、九日，1985 No. 1》，1985

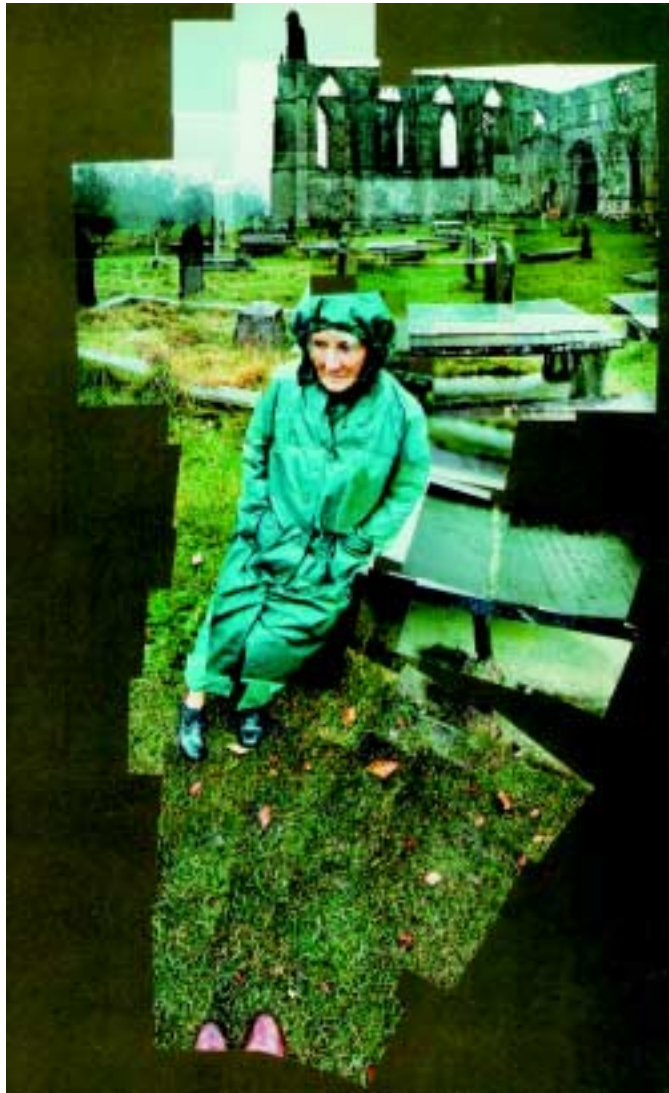


圖 3-8
 哈克尼，《我的母親，波爾頓修道院，約克郡，九月
 82 # 4》，1982

經過以上的探討可以瞭解，攝影拼貼在空間表現上具有一貫的反透視特點。攝影拼貼呈現的是，具有複數焦點的空間、較抽象的二度元空間，以及動態的空間等而不是單點透視空間。其空間上的特性也有助於識別攝影拼貼和攝影蒙太奇。

3.3.2 邊緣

藝術評論家 Gordon Baldwin 指出「拼貼和蒙太奇之間的不同點在於其邊緣，具有終點還是平滑地混和。」。在拼貼作品中，物件具有明顯的邊緣，這點與攝影蒙太奇十分不同。攝影蒙太奇作品中，每個物件的邊緣是模糊化的，攝影蒙太奇中每個物件自然地結合起來，最後形成整體畫面。而在攝影拼貼作品中，物件不會融合成一體，其邊緣往往帶著剪下或撕裂的造形，物件的結合形式是屬於並置性的。其特點相當有助於區別攝影拼貼和攝影蒙太奇。拼貼是複數的片斷結合而成的視覺表現，不同來源的片斷，在畫面中結合，但是，各物件還是保持著自己的特性，產生強烈的對比效果。

邊緣具有清楚隔開各物件的效果，觀賞者將視線從一個物件轉移到隔壁物件時，自然地調整視點，換言之，其行為是觀賞者以自己的想像補充兩個物件之間的關係。此形式的出發點可以回溯到立體主義時期，例如，分析立體主義時期的作品中，畫家描寫的對象被幾何形體隔開，因此，觀賞者必須從每個細節的描述，在自己的想像裡重新整合整體，後來，在綜合立體主義時期，畢卡索發明了拼貼，此結構仍然存在著。立體主義的藝術家在自己的拼貼作品中，將壁紙、報紙、印刷品等片斷以導入現實的工具使用，觀賞者從此片斷想像片斷背後的含義，同時需要解讀在此畫面中片斷與其他物件之間的關係。可以說，立體主義發明了一種不斷地要

求觀賞者使用想像力的表現方式。和野獸派等藝術運動比起來，立體主義的概念性比較高，因此產生了一種說法：立體主義的作品不是「看」的，而是「讀」的。

雖然表現方式不同，但觀賞需要以想像解讀的特點，在拼貼和攝影拼貼的作品中仍然存在著。在攝影拼貼中，每個物件以清楚的邊緣互相隔開，不允許觀賞者認為此複數物件存在於單一時空中，因此，光憑感覺就無法解讀攝影拼貼，也無法捉住整體，觀賞者只能以追蹤創作者將物件連接的模式來「解讀」作品。因此，攝影拼貼和立體派藝術、拼貼技法相同，是比較難解讀的表現方式，而原因在於其清楚明顯的邊緣造形。

在作品圖3-9中，其主要視覺物件則是一個女性臉部圖像貼在一位嬰兒的臉部上，其女性圖像保持著清楚的邊緣，因此，此兩件臉部圖像無法融合在同一空間裡，具有強烈的對比效果。另外，在作品

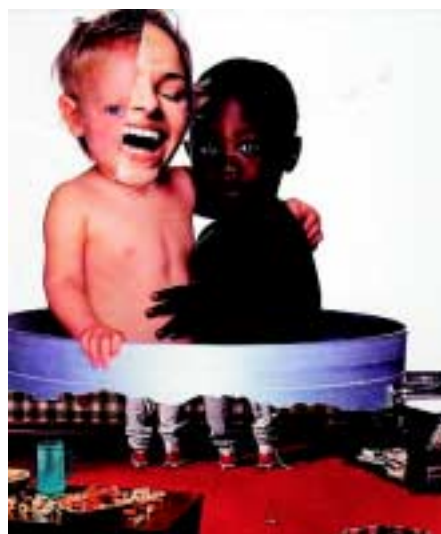


圖 3-9
Bernie Stephanus，攝影拼貼作品

下面，可以看到兩個小孩的腳部，可以想像上面的黑人和白人的小孩之腳部，但是除了其大小比率之外，在中間也有明顯的邊緣，它隔開上下的圖像，因此，觀賞者必須發揮自己的想像力，補充各圖像之

間的關係。正如圖 3-9 的例子，清楚的邊緣產生對立效果以及空間上的多重性。相對的，攝影蒙太奇是沒有邊緣的表現方式，因此，觀賞者容易捉住作品整體的形象而能夠將自己的想像力直接使用在其



圖 3-10
Edmund Teske，攝影蒙太奇作品，1938

作品的內容上。圖 3-10 也與圖 3-9 相同，複數人像的重疊，但是，在此作品中，兩件圖像的邊緣模糊，再加上女性臉部圖像具有半透明的阻光度，因此，它是比較容易解讀成夢、幽靈、幻想、記憶等形象。



圖 3-11
哈克尼，《卡思敏，洛杉磯，三月二十八日，1982》，1982

再回到哈克尼的作品，探討邊緣產生的效果，黏貼照片的緣故，他的作品具有十分銳利的邊緣，他十分有效地活用攝影拼貼的邊緣的效果（圖 3-11）。拍攝時，時間上一定會發生幾秒鐘或幾分鐘的遲延，因此，黏貼照片後，其照片中事物的形狀、色塊、空間在邊緣

的地方不完全連續。視線從一個點移動到另外一個點時，如果有出入，觀賞者無意中調整其視點，此行為可以再現，實際上人看事物時的視線。

另外，清楚的邊緣強調物件的平面性。在平面設計方面，許多設計師均應用其特點來創作作品，例如，瑞士國際主義平面設計風格設計師馬克斯·比爾（Max Bill 1908-1994）。他採用照片插圖時，往往將照片以菱形方式安排在方格網中，如此一來，照片本身在版面上



圖 3-12
馬克斯·比爾，美國建築設計展覽
海報，1945

也具有箭頭式的平面形象，造成了既簡單明瞭、又在視覺上強而有力的結果。正相比爾，應用攝影拼貼的此邊緣特性，能夠製作出具有韻律感、視覺效果極好的設計作品。在現代平面設計中，攝影早已成為最重要的視覺工具之一，因此，對設計創作者而言，應用此攝影拼貼的特性，也是一個有效的設計方法之一。

3.3.3 重疊

攝影拼貼的實際創作過程中，重疊是十分重要的作業之一。創作者必須瞭解重疊的視覺效果，依照作品的目的和主題，適當地運用在作品中。



圖 3-13

Pierre Robin，攝影拼貼
人像成為作品的「中心」

在大小方面，面積比較大的物件容易成為畫面中的主要視覺物件，尤其是面積比較大的人像。在攝影拼貼風格作品中，使用人像的作品十分多，其原因是，人像尤其是臉、眼睛、嘴唇等人體部位，在視覺心理上容易吸引觀賞者的視線。此種人體視覺物件和其他事物重疊

時，觀賞者自然地解讀成前者為「中心」，後者為「周邊」。在視覺心理，「周邊」的事物是「中心」的附屬物。

相對的，如果在畫面中，各圖像的大小接近，也沒有特別吸引觀賞者視線的物件，呈現出來的畫面看起來比較複雜，具有較抽象的視覺形象。不管作品中是否有「中心」和「周邊」，重疊各物件時，適當的大小變化、以物件的角度調整動線、色彩及質感處理等，均能夠產生畫面中的韻律感，也可以增加作品的趣味性。

圖 3-14
Corey Eiseman，《dot
com》，各物件的大小
接近時，作品的印象比
較抽象化。



物件重疊的順序能夠表現空間上的前後之外，也產生時間前後的感覺。其視覺心理，有可能來自生活中的經驗，例如，交換壁紙時，先撕下舊的壁紙之後再其上面貼上新的壁紙、在牆壁等地方，撕下舊的廣告、海報，再貼上新的等等。在有些作品中，其背景圖像讓觀賞者聯想，是前面物件的過去、歷史、記憶、生活背景等形象。



圖 3-15
Shirin Moaile



圖 3-16
Shirin Moaile

攝影拼貼和攝影蒙太奇之間，其物件重疊方式也十分不同。攝影蒙太奇的重疊方式是「融合」。在圖 3-17 中，女性和狼的圖像以融合的方式重疊，這樣的效果喚起觀賞者的一些想像，例如，人類的雙面性、惡意和良心、理性和感性等。攝影拼貼的重疊方式是「連接」及「置換」。在圖 3-18 中，魚的頭部置換男性的臉部，但是，仔細觀察後發現，魚的頭部存在的空間和人像存在的空間不同，不完全結合在一起。在某一個物件該有的地方，以其他完全不相關的物件置換其位置，是許多拼貼及攝影拼貼作品中，十分常見的手法。



圖 3-17

Grahame Weinbre, 《still from video “Sonata”》, 攝影蒙太奇



圖 3-18

Shirin Moaile

在早期攝影拼貼中，最常用此置換手法的藝術家，則是漢娜·荷依。她往往將不同人物的頭和身體結合，例如男性和女性、大小差距極大的身體、動物和人類等，此破壞性結合產生獨特的趣味性以及強烈的批評性和諷刺性。



圖 3-19
荷依，《然後，你覺得月亮西沈時》，1921

另外，荷依常使用的置換手法是，在人的臉部中，將眼睛、鼻子以及其他部位互相置換。其造形令人聯想植皮，荷依藉此十分特殊的手法，創作了許多攝影拼貼作品。



圖 3-20
Shirin Moaile，荷依式臉部位置換

3.4 攝影拼貼式視覺表現在電腦數位技術時代

3.4.1 電腦數位技術時代帶來的變化

在1920到30年代的俄國，當時的前衛藝術家製作了許多極好的攝影拼貼及攝影蒙太奇作品。李西斯基、羅欽可等先驅者均往一個偉大的理想邁進，這個理想是將藝術從資產階級之獨占解放而成為勞動者和農民等的平民藝術，但是最後這個夢想很快地瓦解了。列寧和史達林及其革命組織所無法實現的目標，竟然在二十世紀的一企業和一產品所完成，即是Adobe Systems公司和Photoshop。此影像處理軟體，從其第三代開始將攝影拼貼和蒙太奇的潮流散放給消費者和商務文化，視覺設計不再需要冗長的作業時間及昂貴的設備，而有些時候，短短的幾分鐘就在桌上型電腦裡完成。結果CD封面、海報等許多視覺設計作品呈現攝影拼貼和攝影蒙太奇的外觀。在這樣的情況下，攝影性圖像比以前還要氾濫於現代社會裡，而我們不斷地接觸此形象。

電腦數位技術帶來的變化，也改變了視覺創作的環境。現今影像操作者必須瞭解自己所呈現出來的影像及其中物件具有何種訊息，而有效的運用於平面設計等視覺傳達上。因此，瞭解攝影拼貼和攝影蒙太奇的歷史、特性、以及概念，相信有助於現代電腦數位影像時代中的影像創作設計。

3.4.2 後現代主義和攝影拼貼表現之關聯

隨著電腦影像科技的發展，影像創作時所需要的材料，藉由掃描等技術可以直接進入電腦裡，因此，影像創作者不再需要照片剪貼等手工的程序，但是，在後現代主義作品中，許多作品依舊具有剪下或撕裂等攝影拼貼特有的造形。此現象顯出，在二十世紀後的視覺傳達中，拼貼法成為十分普遍的表現方法。另外，拼貼法的偶然性、諷刺性、叛逆性等特點，十分符合後現代主義視覺表現的理念。

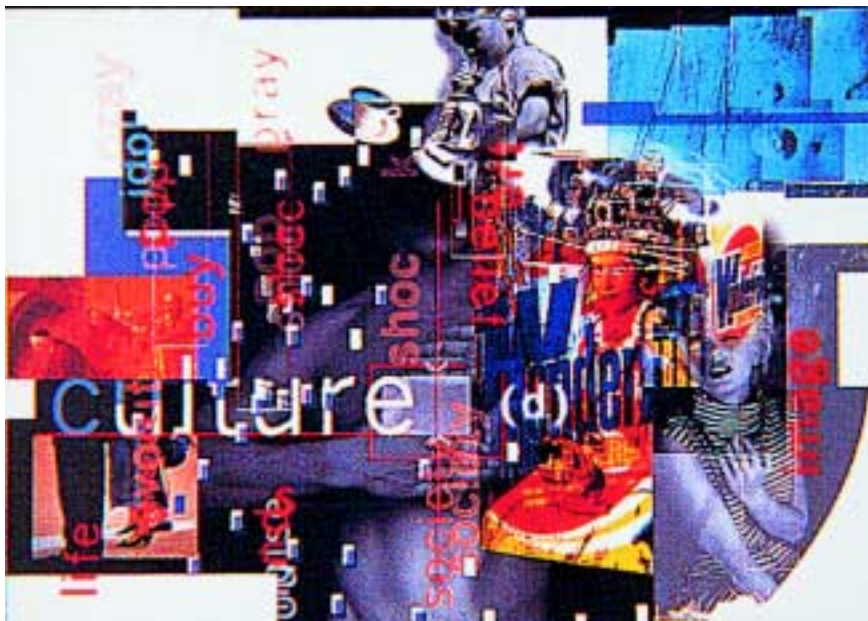


圖 3-21

Why Not Associates，〈Image from Slide Installation for the Kobe Fashion Museum〉，1996

後現代主義運動的精神實質是對於現代主義和國際主義的反動，第二次世界大戰後出生的人較注重自我，對於外界毫不關心，關心的只是自己，人們的需求有了變化而造成了後現代主義風格的產生。拼貼及攝影拼貼的特性，十分適合

於後現代主義志向的天馬行空式表現，也有助於呈現活躍、紛亂、生動等風格，其表現效果與陷於單調的國際主義風格十分不同。隨著現今電腦數位科技不斷地進步，表現方式的自由度也大幅地提升，因此，在視覺表現中，攝影拼貼式表現更加地盛行。

80年代以前，視覺設計之基本條件則是將訊息明確地傳達，因此，當時成為主流的表現是以具體的圖像呈現出資訊的內容，是十分單純的視覺傳達。自從90年代開始，媒體革命不斷地擴展和迅速地資訊化，完全改變了人類的溝通模式，伴隨著其變化，視覺設計也被迫急速地改變其面貌。日本IDEA雜誌曾經仔細地研討90年代後視覺設計中的變化。

在之前的（設計）常識中，切碎（cut up）、取樣（sampling）等技法被視為禁忌，以這樣的技法進行解體和重新構成，如今，此種表現手法已經普遍化。相對的，80年代盛行於廣告美術中常見的單純（視覺）溝通模式逐漸地被忽視。在這樣的潮流中，具體表現顯著片斷化，或藉由視覺性過度的圖層（layer）變得非常複雜化，因此，除非仔細地觀賞甚至無法得到資訊。最後，此類表現方式逐漸地接近模糊的抽象空間。（IDEA 1998-7，《抽象表現之現在 Abstract Expressions Today》）

以上IDEA雜誌之引用中，「切碎」、「取樣」、「解體

和重新構成」、「具體表現的片斷化」、「圖層重疊導致的複雜化」、「模糊的抽象空間」等關鍵詞，均與攝影拼貼式表現的特性十分符合。另外，IDEA 雜誌指出，此表現方式反映出現實社會中的環境變化。經濟之衰退使人們發覺經濟隆盛時之視覺表現的虛偽，同時發現，具有複雜、混亂、模糊等較負面形象的表現方式才能體現閉塞的現今社會狀況。在這樣的情況下，攝影拼貼式表現藉由電腦數位技術的幫助，依然能發揮其表現上的優勢，同時能成為主流視覺表現方法之一。



圖 3-22
Büro Für Mitteilungen，展覽海報，
1991



圖 3-23
Ruby Vanderlans and Zuzana Licko，[Emi-
gre#12] 雜誌封面，1989

3.4.3 「超連結」、「超文字」概念與攝影拼貼的相似點

電腦技術的發明和進步完全改變了人類的溝通模式、做事情的方式、甚至是消費行為，現今網際網路如此地發達，是此事的最大證明。在網際網路的環境中，「超連結」(Hyper link)是十分普遍且最具有特色的一項功能。所謂「超連結」是將文字、圖像、動畫、聲音互相網狀式結合的模式，經常使用在網際網路和電子出版上，例如，在網頁上，使用者點在某文字或圖像，立刻表示不同文字、圖像等物件。其實，「超連結」的構造和拼貼的構造具有十分類似的特點。理論家 George P. Landow 曾經將使用「超連結」的文字即是「超文字」(Hypertext)比喻為立體派拼貼，他解釋為此兩者具有以下共同特點：挪用其他事物的片斷加以並列最後構成整體。在立體派拼貼中，藝術家所使用的片斷是壁紙、報紙等實際物體的一部分，而在「超連結」中，所使用的片斷是文字、圖像等，雖然所使用的片斷不同，但是，將不同來源的事物結合的此構造是相同的。

華盛頓大學的 Geoge L. Dillon 也指出，達達攝影蒙太奇（實際上，是攝影拼貼）的特性更加接近「超連結」的概念。

使用超文字的網頁具有文字和圖像，而此兩者連結於其他文字和圖像。達達式攝影蒙太奇以照片、其他圖像、從大眾媒體採取的字句所構成，這些皆不是單純的

事物而是「所指」(signifie 法文：符號所表示的對象)。「所指」被重新構成後形成全新的整體，但它們總是指向自己所剪斷下來的原本“那一頁”。因此，達達式攝影蒙太奇與網站結構圖 (sitemap) 十分相似，即是呈現所有片斷結合在一起的一種意象。(Geoge L. Dillon, 《Dada Photomontage and net.art Sitemaps》)

支配大多數網站的基本原理以及攝影拼貼的構造，在概念上這兩者是十分相似的，此現象顯示，在網際網路等新的媒體中，拼貼法的概念變換其面貌，還是一直存在著，換言之，對現代人和現代社會而言，拼貼法呈現的概念，已是極為基本且重要的。

實際上，攝影拼貼的造形十分適合網站和網頁設計等領域之設計。各攝影性圖像物件具有清楚的邊緣而與其他物件不會融合一體，皆是不同圖像的片斷，這暗示著各物件連結於其他事物，換言之，攝影拼貼表現中的物件具有類似網頁中的按扭作用。在平面攝影拼貼作品上，按點物件也不會跳到其他事物，但在網頁上卻可以，按了此物件之後，立刻跳到其他意象，能夠得到連結此圖像的資訊。透過攝影拼貼式表現，不但可以呈現富有趣味性的視覺，同時還能夠創造出具有功能性、實用性的設計。網際網路已經包圍著實體世界的現在，研究攝影拼貼式視覺表現且應用於新的溝通技術上，似乎還具有十分重要的意義。



圖 3-24

小須田領，攝影拼貼平面作品應用在網頁設計，2004

3.4.4 動態、多媒體、互動式攝影拼貼

隨著網際網路的普及，為了將自己的網站特別化，許多個人和企業之間，盛行附加動態和聲音等效果，因此，Macromedia Flash 等動畫製作編輯軟體也十分受矚目而普遍地被使用。在如此更加便利的環境下，已不再需要昂貴的設備和複雜的操作，僅使用個人電腦軟體就能夠創作動畫，也可以隨意地配音及加上各種音效。在拼貼和攝影拼貼式表現中，此趨勢也帶來了十分重大的變化。過去，拼貼和攝影拼貼只是一種技法，僅使用在美術作品和視覺設計創作上。但是，拼貼和攝影拼貼經過了數位化且加上動態、聲音等效果之後，在網際網路的環境中獲得了全新的面貌，而成為十分有效的表現方式。許多創作者已經在網路上發表此種多媒體性拼貼和攝影拼貼作品，或應用在網頁設計上。

將具有動態的物件配置在畫面中，是不至於改變拼貼的本質，但是外觀上能夠帶有更加活躍的形象，也十分吸引觀賞者的注意。當今數位相機本身具有拍攝短時間動畫的功能，此動畫存入於電腦後，藉由適當的軟體，配置在單一畫面中，即可以十分輕鬆地創作動態式攝影拼貼風格作品。在現今數位科技下，藉著軟硬體的輔助，創作者創作時的自由度大幅地提升，能夠製作出充滿活力的、具有趣味性的、印象更加深刻的作品。

聲音具有直接影響人類感官的力量，因此，將配樂或音效等拼貼，加上聲音的表現方式，能夠產生更加強烈的效果。柏林達達的浩斯曼（Raoul Hausmann）當初研究達達攝影蒙太奇時，其目的則是要製作他所謂的「靜態電影」，經過了將近一百年的時間，拼貼法表現方式終於獲得了電影般的動態和聲音，也可以透過網路播放給世界各地的人。

電腦最基本的特性，就是互動，此特性是數位媒體藝術和設計的基礎，這是傳統藝術和設計最不同的地方。過去，大多數的視覺傳達作品，皆是創作者單方面地傳達某種訊息給觀賞者，而作品的品質則完全依賴創作者個人的能力和表現方式。自從視覺傳達採用電腦技術以來，其互動功能完全改變了人類的視覺溝通模式，視覺創作不再是單方面的傳達，而觀賞者也能夠參與，因此，創作者和觀賞者之間的界線逐漸地模糊化，互動的品質開始左右作品的優劣和趣味性。有些創作者早已積極地應用互動功能於拼貼式表現中。

例如，在某些互動式拼貼作品中，觀賞者能夠將作品中的任何物件隨意地移動、和其他物件重疊或分開、在整體的構成上加以改變。此類型的作品十分具有彈性，也提升了作品的趣味性，正如參加遊戲般，使觀賞者產生興趣，成功地讓觀賞者主動參與。

科技的發展使攝影拼貼與其他媒體結合，最後呈現出多媒體形式作品，創作者可以製作富有趣味性的作品，但是相對的，在創作過程中需要考慮的項目也增加許多，因此，創作者必須多方面地思考。藉由數位科技之進步，創作者將自己的作品能夠與他人共享，換言之，此事代表視覺傳達（Visual Communication）正要轉換為名符其實地視覺溝通（Interactive Visual Communication），而拼貼及攝影拼貼式的表現方式，是在概念上、造形上、功能上，皆有成為最佳選擇的條件。

3.4.5 數位化攝影拼貼表現分析

攝影拼貼式表現技法經過了現今數位化程序之後，在定義上，自然地失去某些特點。曾經在攝影拼貼作品中所使用的素材，大多數是照片和印刷品等，但是，材料上現在可以使用的範圍大幅地擴大。例如，以數位相機拍攝的照片、圖庫光碟中的圖像、使用 3D 等軟體建構的影像、動態影像等等，另外，如過去成為主流的印刷品等素材，只要平面或半

立體，以掃描等程序均可以存入於電腦中。捷克的媒體評論家傅拉瑟（Vilem Flusser）所謂的「攝影性圖像」出現之後，科技的進步促成「技術性圖像」的多樣化發展，因此，現今攝影拼貼使用的材料，不僅是攝影，也能夠選擇各式各樣的媒材。不只是如此，正如在上單元談到，聲音、互動等多媒體的項目也能夠附加在作品中。從媒材的觀點看，或許，「攝影拼貼」的名稱已經失去其意義。

攝影拼貼在造形上，似乎也開始起了變化。攝影拼貼表現中十分重要的特點之一，則是物件具有十分清楚的邊緣，但是，現今影像處理軟體逐漸地進步，使影像創作者使用模糊化邊緣之物件更加容易。利用軟體中的各種工具及功能，物件的邊緣可以採用柔軟、模糊、漸層、羽化等造形。

使用黏貼的技法創作攝影拼貼時，對影像創作者而言，物質上的限制總是十分嚴重的阻礙。例如，媒材方面，大小、形狀、材質、重量等，黏著劑方面，黏度之強弱、耐性、堅牢度等，保存作品方面、保存方式、氣溫和濕度等保存環境等等，如何解決且克服許多物質上的問題，一直是十分重要的課題。但是，在數位攝影拼貼階段，似乎解決了所有過去的問題。在電腦虛擬空間中，物質上的問題完全消失，現今影像製作者能夠自由自在地處理畫面中所有視覺物件，隨時任意地更改重疊順序，可以進行無限的實驗。往年的藝術家創作攝影拼貼時，有著物質上的限制，無法有太多的嘗試，其偶然性反而使趣味性提升，相對的，在數位攝影

拼貼的創作過程中，若要將此種趣味性保持在作品中，必須刻意的表現出偶然性的感覺。

另外，在重疊方面，數位攝影拼貼不再需要黏貼的技術，而它已經被圖層（layer）功能所取代。在軟體和硬體的能力範圍內，能夠利用多數的圖層加以疊合，可以呈現出更加複雜的拼貼表現。攝影拼貼已經脫離了重力的束縛。在Photoshop等軟體中，圖層可以任意地設定透明度和混合模式。基本上，過去的攝影拼貼中，使用透明和半透明物件的機會十分少，但是，藉由圖層功能，攝影拼貼的物件獲得了透明的外觀。此變化造成攝影拼貼和攝影蒙太奇之間的界限模糊化，外觀上，似乎此兩種表現方式逐漸地合併在一起。

分析及探討數位攝影拼貼，可以瞭解它在電腦影像科技時代它的重大變化，尤其是在外觀上的變化是十分明顯的。自從攝影拼貼發明以來，技術的進步一直改變且影響它的表現方式，現在又面臨了數位化，攝影拼貼再次開始蛻變，但是，儘管它的外形如何變化，某些特色還是被保持不變。例如，數位攝影拼貼的物件可以具有模糊的邊緣，但是，如果其物件和其他物件還相互拒絕融合一體，而保持著自己的獨立性和屬性，可以說，本質上它還保持著攝影拼貼的特性。同樣的，假如複數物件所屬的空間不是在同一單點透視空間，而整體畫面呈現出來的空間是複數焦點透視或抽象式空間，也可以認為它的空間是攝影拼貼式的。外觀上，攝影拼貼和其他表現方式十分接近的現在，其分別是，必須注意其

內容上、概念上、功能上等差異。

經過了以上從各方面的探討，研究者獲得了對於數位攝影拼貼更加地瞭解，而在下一章將它應用在自己的創作上。仔細地探討攝影拼貼表現方式的同時，研究者也能夠深入地認識各表現方式本質上的不同，此過程十分有助於實際影像創作。