

# 「數位攝影」 — “舊美術” 的新科技工具？

Is "Photo-Digital" A New Technology Tool  
for "Old Art"?

游本寬 Ben YU

國立政治大學廣告學系專任副教授  
國立台灣藝術大學多媒體動畫研究所兼任副教授

## 前言

《**大趨勢**》的作者提出，現代人生活在迷惘與疏離地界的「科技上癮區」內。在這裡，既恐懼科技也崇拜科技；視科技為玩具與快速解決之道，也夾纏在真、假難分之中。人對使用科技的態度也擺盪在沈醉與害怕兩個極端之間，它既有效地指導人們的行動，也限定了他們的途徑；科技讓人們不受實體世界的繫絆，不斷地奔向未知的未來，但也將他們網綁在機器上；讓人們在日常生活中節省下更多的時間，但也製造了空虛，迫使現代人得用更多工作與責任來填滿心靈。

攝影家莫何利·納迪（Laszlo Moholy-Nagy）曾認為，新的創造潛能，往往包含在舊的形式、工具與類項之中。如果將傳統美術中少與繁複科技有直接關聯的繪畫、版畫、雕塑等視為一種“舊美術”，那麼相對於當今藝術對高科技的崇拜，要算是一種對未來憧憬的預想圖？抑只是另一種戀物癖的當代行爲？開發中國家的藝術家們急於將作品插上插頭；讓它們會動、發聲或有光等做法，所顯示的並不只是個人藝術理念的改變，也是一種後工業文化中，藝術家意圖改變國際地位的策略。

對當下形形色色科技藝術哲理的探索，攝影藝術是個恰當的起點。因為，回顧十九世紀中期，攝影術被發明之後所引起的藝術議題，如：透過機器（照相機）所完成的作品是藝術嗎？照片中逼真的圖象促使“舊美術”藝術家再深思藝術中的真實性為何？何謂藝術原作？等等，無一不是當今高科技藝術面臨熾熱議題的前身。

## 「科技藝術」——人與機器互動的結果

西洋藝術史中，科技和藝術的接觸早從文藝復興時期便可見端倪。以當時的繪畫為例，其結合了很多新興的科學和材料，例如：解剖學、透視學、數學、氣象學、色彩學等等。而幾何學、球狀地表的航海概念，和以太陽為中心的行星體系觀等，更是在半球形屋頂的建物中，呈現科技與藝術的結合。如果概述科技是指一種藉由科學材料或方法，使成品達到工業化與商業化的成果，那當今生活環境中，舉凡藝術家所使用的原始材料：小從紙張、畫布、金屬銅片，大到電腦螢幕等無一不是科技的產物。好的科技原料不但使藝術品的加工變得更容易、延長保存年限之外，還可能在製作成本上施惠於創作者。對材料施工技藝成果的認定，當傳統藝術推崇作家自身的修鍊時，科技藝術則往往論述的是藝術家對機器應用的熟練程度。

一般人甚少將傳統的美術品，像繪畫、雕塑等，視為科技藝術的範疇，主要是作品顯現藝術家親手操作的成分覆蓋了科技的本質。而所謂的「科技藝術」（Techno-Arts）除了是指上個世紀六〇年代以來，求變的前衛藝術家從生活中擷取新材料，應用材料本身潛藏的突然率、變化率和非預期結果等特質，所創造出的藝術之外（林書民，2000），還可以從它的製作過程或展現上是否有“人與機器互動痕跡”這個方向來深思。至於當代藝術中的「媒體藝術」、「數位藝術」、「網路藝術」等，這些明顯仰賴科技所完成的藝術品，名稱上雖有差異，但都可以被視為是“大科技藝術”裡的特殊範疇。

當今的「高科技藝術」，也稱之為「新媒體藝術」，是將電路傳輸結合電腦的創作形式，包括了「電腦藝術」(Computer art)、「網路藝術」(Web Art)和「網際網路藝術」(Net Art)等，並帶給藝術下面的影響：(一)機械開拓了人的新眼睛、時間、空間和情感；(二)人和環境關係的改變從人工物、“現成物”到虛擬的自然物；(三)工業程式成為文化、藝術的重心；(四)藝術合作性的可能；(五)科技對藝術傳播的影響等。

## 「數位攝影」美學與創作議題

上個世紀末蓬勃發展的「數位藝術」是七〇年代「電子藝術」的延伸。而所謂的「後攝影」世代(post-photographic ear)是指：傳統「化學攝影」(photo-chemical)在二十世紀末搭上數位化列車後的「數位攝影」(photo-digital)，並以其成像快速、操弄容易與再製方便等諸多優質，成為e世代最普遍的圖象生產方式。當下數位藝術兩個主要的創作歷程是：直接使用數位設備完成，或將原有類比的影像透過數位處理完成數位化。後者由於是透過內藏鏡頭的數位掃描器加以轉換，因此也是「照像式矯飾」(photographical manipulation)的表現形式之一，而其方便的操作特質更使它成為「數位藝術」中最普遍的圖象工具。從二十世紀八〇年代「編導式攝影」(fabricated photography)的影像中，觀眾不難看出，當代攝影藝術早在「數位攝影」之前已對影像真實一事賦予新義；而把拍照紀錄朝藝術創造的應用工具方向來導引。換句話說，當代攝影藝術是架構在攝影廣義的認知上：捨棄照片如同一種“世界之窗”的真實聯想，取而代之的是對真、假的糾纏、物質化及片段真實的紀錄等。自攝影術發明一個半世紀以來，攝影藝術化的每一個過程都為自己帶來新動力，「數位攝影」也不在話下。

「數位攝影」對傳統的“矯飾型攝影家”在工具使用上，不但是如虎添翼般能更方便操弄圖象效果的科技產品，並且影像衍生在非相紙、平面的呈現形式，也豐富了當代的影像藝術。因此，從「數位攝影」透過“機械手”間接完成影像上的手感表現來看，它的確是“舊美術”的新科學工具。再者，影像在數位化之後，即使對不矯飾影像的「純粹攝影家」而言，至少可以享用不使用暗房，而在“明室”中快速列印影像的優點。除此之外，概括純粹攝影和矯飾型攝影所共享的優點是：數位影像在儲存或傳輸上提供了超強的便利性<sup>1</sup>，甚至在不太久的將來，尤其是在彩色影像部分，數位的壽命將會超過傳統的影像材料。

構成攝影藝術的要件中，除了和繪畫一樣都是平面、靜止的視覺表現媒材之外，拍照時透過特殊的機械工具；非手工直接記錄事物痕跡的方式是和繪畫最大的差異。討論矯飾照片中所呈現的影像和原物是否一樣，事實上並不重要，因為即使是「純粹攝影」，攝影者仍可以透過視點改變、特殊時間的擷取等，使得來自現實世界的影像呈現出人們所不熟悉的結果。因此，照片的目的無論是類比的「美術攝影」、「應用攝影」、「紀錄攝影」乃至於「數位攝影」，都不是促成攝影藝術化的重要因素；它畢竟只是一種透過特定工具的成像結果。判斷攝影藝術性的困難反而是在於：觀眾要以何種態度去面對一張照片，是歷史？還是美學？以下我們試從幾個方面進一步的探究「數位攝影」和傳統的類比攝影在科技知識上的差異，和所衍生的不同美學。

## (一)「桌面式圖象真實」的哲理

人對表現真實的欲望，自古以來就從未曾滿足過；顯而易見的圖象例子是：當繪畫技術已達到可以細緻的描繪現實世界時，攝影術仍然被發明，而沈靜的攝影也沒有使具聲、光、影等效果的電影、電視的誕生受到阻礙。因此，可見的是，在文明發展過程中，當科技愈發達時，人對呈現真實的理想只是有增而無減。繪畫中對描繪的表現，有一種幾何再現式的景物語言，和想像式的主觀式語言並存。由於拍照成像往往是攝影者對事物先做選擇，甚至修改後，才以光學、化學加以定像處理。因此，照片是一種物理現實和人性創作的結合；一種中間地帶的真實狀態。透過鏡頭不甚完美的世界觀看方法，人們開始學習、適應它的結果，並試著從中取得某種虛擬的經驗。只是，一旦觀者開始接受這樣的光學時空現象時，構成影像的元素則變成特殊真實驗證和寫實呈現的工具。

數位影像不一定得經由完整的拍照程序，而在電腦桌上透過精密高科技的控制便可得到高度擬真的攝影圖象，如此的特質於是產生了新世代的「桌面式圖象真實」(a table pictorial reality)。也因此，如果面對「鏡像」有所謂「照像邏輯」(photo logical)的現象，那它所指的便是一種不容易起疑心、甚至容易受騙的影像思維方式。由此看來，「數位攝影」無中生有所創造出的「桌面式圖象真實」，對現實生活其實是一種威脅。但是相對地，經由它超強的圖象造假能力，卻也同時讓觀眾對任何形式的影像真實性都提高了戒心。

## (二) 數位蒙太奇的創作議題

傳統攝影中的蒙太奇，早從攝影初發明時便應用「結合放大」的形式而開始。數位影像所創造出的「數位蒙太奇」(digital montage)，由於作品中每一個元素都可以由觀眾自由的重新加以分配與重組，因此，從某個角度來看，也算是延伸了傳統攝影中的瞬間性；不斷在瞬間中尋找圖象元素的最佳結合方式。數位影像藝術在眾多表現中，當下最流行的圖象操作法是：經由各種剪、貼或類似繁殖的橡皮章式(stamp)工具，加上複製形式所完成的數位蒙太奇。此外，藉由電腦繪圖中的輔助工具，替代繁瑣的照片修補工作，為恢復較完整影像的意圖提高不小的效應。接著，這隻高效能的科技之筆也引導攝影偏向影像矯飾之路；使「數位攝影」掀起了另一波的電子、數位畫意攝影風潮。新的“數位畫意”和早先十九世紀的圖象美學不盡相似，更著重於表現電腦工具的複雜性，因此，經由拼貼所造成的亮麗、花俏和高度視覺的張力便佔據了攝影主流的頂峰。眾多的數位畫意表現中，和“數位拼貼”相關的美學可以追溯至六〇年代羅森伯格的“結合繪畫”，以及立體派藝術家在畫面上黏貼的物件等，都是將藝術中的象徵、指稱和材質的實驗做了最極致的跨時空對話。

在電腦的輔佐之下，數位圖象的快速成像效應，表面上是把圖象的創造帶入史所未有的高峰。但事實上，電腦輔助工具從未真正地使創作加快或濃縮，畢竟，藝術創作是一種深沈的內在省思。因此，再多、再快的草圖或結果，終究仍得由創作者親自來挑選與決定。相對地，創作者在網際網路中大量的剪、貼與複製行為，似乎也無意識地誘惑觀眾做跨國的影像剽竊。





1  
里恩·赫胥曼 (Lynn Hershman)  
誘惑 (Seduction)  
1988 76.2 × 101.6 cm

瓦沙雷利 (Victor Vasarely) 認為，「藝術家必須從執行者的地位中消失」。<sup>2</sup>作品中，藝術家的技巧應被完全的廢除，所見的只有藝術概念。由此來看「數位矯飾影像」在輕易的影像操作中的潛在危機是：威脅真實內涵及文化的消逝，並導致影像成爲一種科技裝飾品。

### (三) 藝術複製議題的終結

從時間的前後關係來看，藝術的複製品，事實上是介於原物的過去和再製品的現在之間。複製的藝術品

在現實中，即使不用來和原作並置以達實體的區隔作用，至少暗示、建立了：藝術不一定得高等、獨佔；藝術可以是膚淺表面或歸屬眾人的認知。但無論如何，複製的藝術品仍難被認定爲藝術品；畢竟藝術是在製造幻象這方面就是和翻印 (copy) 不同。

自「卡羅叮攝影術」(calotype) 成功地將精密影像印在感光紙上以來，不但使人類在圖象表現方面開始了精密的複製特質，並且成了機械複製時代中的重要範例。討論當下“數位複製”的議題，應先回歸到“潛型的”藝術複製；也就是初學者對於大師作品的精緻模仿。現代藝術中，版畫或可翻製的雕塑等複製藝術，的確啓發了人們對單一藝術的另類認知，隨後攝影術則進一步改變了大眾對藝術的看法。例如：一般大眾欣賞繪畫時大都會採取較保守的反應，可是一旦觀閱來自現實環境並具有複製性的電影或照片時，卻又變得十分地激進，樂於“即席的回應”。如此心境與態度的改變，一方面是因爲：觀眾欣賞的藝術媒介是相對應於他們的生活經驗，因此，便可以用一種直接、親密的方式和原作者建立起社會意義的關聯；另一方面，也由於複製藝術打破單件作品的稀少與崇高心態，觀眾因而敢於碰觸或講述。事實上，賞析一張照片的內容對一般觀眾而言，似乎也比起繪畫來得容易的多；因爲照片更能精確地呈現各種現實的情況。再者，照片也比舞台劇等表演藝術容易孤立出各個藝術組成的元素，因此更適於分析。上述諸多的特質甚至還未包括攝影藝術與科學的融合，因爲人們在賞析特定行舉與情境完美配合，譬如：體操運動時，就很難去洞察其中的高度契合是一種藝術表現還是科學成就。

巴特認爲重複是文化的一種特色；經由反覆的現象，人們可以看出一個文化的概要，意義與快感也由此產生。例如：複製藝術便能表現出這個時代中對“不真實經驗”的困境。<sup>3</sup>尤其，安迪·沃霍爾曾希望將自己變成一部機器來複製自己的作品，所以在對大眾

文化照單全收的意圖中，還刻意使用機械化的過程，來對原作、原創性等典型「現代主義」精髓論述提出質疑。所以當沃霍爾把來自大眾媒體中的名人影像，以四方連續圖案的規格呈現時，所挑起的藝術思維絕不僅止於“四個夢露比一個好”的機械式韻律；而是，讓機械、複製、影像與再現的議題在近代美學中心有了明確焦點。因此，觀眾如要對安迪·沃霍爾的特殊形式有所理解之前，先得要有一份工業文化的素養和一份科技的常識。

對於複製藝術的議題在數位影像之後，有了轉化現象，例如，班哲明早先曾提出攝影複製的方法與文化，到八〇年代則演變成來自商業及娛樂領域中的「數位可更新的影像技術」(renewable image-technology) 議題。至於轉化的原因，簡單地說，是由於這個還在高速發展的「數位藝術品」，本身是由二位元的電子碼所組成，作品只有解碼以及讀碼的互動性，因此沒有傳統藝術的原作問題，也就沒有複製品的存在。

而更進一步從操作實質上來看，數位影像在未列印出來之前，任何螢幕內影像的結果都是浮動、可改變的，因此，無論是作者、觀眾、藝評對“何謂藝術品”的傳統定義都面臨重新洗牌的命運。再從觀賞的實務來看，由於現階段個人電腦螢幕的設定，尤其是在色彩方面，尚未達成全球標準化，因此觀眾藉由不同螢幕來觀看“數位的原始作品”時，仍無法確信是否是和原作完全等值的結果。就因為數位影像無法完美地再現原件，因此談論複製原作也沒有意義，倒是「現代藝術」對複製藝術的議題在此似乎有了終結的形式。

#### (四)「數位靈光」的存在性？

早先以班哲明的觀點來看單件藝術品的特質在於：作品本身和時、空所造成的“此時此地”，以及經由年代所造成的物質自然衰退與變化，於是歷史造就了原作中的「靈光」(aura)。承續這個理念，當代藝術家一旦接受工業化條件，運用鋼材、塑膠、水泥等不易隨著時間而改變形貌的材料時，這些藝術品似乎就已向原作的靈光本質揮手告別。當代藝術家摒除靈光的理念可回溯至達達主義者不注重作品的商業價值，而將作品的材質加以貶值，讓物件顯得毫無用處的表現形式。例如：達達主義的詩往往是一種“文字沙拉”；盡是髒話、淫語和各種文字穢物，或者是在畫作裡黏上鈕扣、車票等複製品。<sup>4</sup>

針對傳統單件藝術品的靈光，法國普羅旺大學教授Jean Arrouye認為，攝影史中很多的「美術攝影家」捨棄影像的複製性，一個影像只作一件作品，並把它陳列在美術館裏，其結果事實上是猶如寺廟中的單件神像般。Jean Arrouye更進一步指出，靈光不是隨著歷史與生俱來，而是由社會心理，再加上道德與美學所共同產生的效果，所以它是可以隨時的再現。由此論述我們不難看出，觀眾要以何種態度去欣賞一個展覽，歷史？還是美學？則是攝影藝術中最重要的前提。

Jean Arrouye他認為構成攝影的要件是：平面、靜止和透過工具非手工所完成的事物痕跡。「數位攝影」和傳統攝影在知識上各有其哲理，而其間的差異在於媒介的使用。照片，無論是「美術攝影」或「紀錄攝影」，事實上都不是構成它藝術化的重要決定因素；攝影只是一個成像的過程，攝影最後所呈現的影像是否和原被攝物一樣，也不重要，因為即使是「純粹攝影」，拍照者也可以透過視點的改變，和特殊時間的擷取，使這些來自現



2

阿連·弗萊榭爾 (Alain Fleischer)  
手球場 (Hand-ball sur gazon synthétique)

1955 183 × 123cm

實世界的影像呈現出不熟悉的結果。可見觀眾在面對「數位攝影」時，應該考量的是化學式攝影相對於光電式攝影的題材、美學和技術問題。網際網路的世代中，由於影像已被數位化及資訊化，因此，如有所謂「數位靈光」一事，它不但可能出現在任何的場所；並且也應和班哲明所指的傳統者不一樣；而是來自使用者主觀的感覺與再現。

### (五) 數位影像的嬉戲與儲存夢囈

把藝術加以社會化的實踐面之一是：經由大量的生產使得單件昂貴的藝術品以低價售出。從人類社會學的角度來看攝影「複製文化的意義」，是來自以大眾文化為中心的攝影、工業標準化及機械複製的三角環扣中。因此，從流行的哲理來看，攝影的複製性也具有大眾流行文化的意涵。

攝影術即使自一八八八年簡易相機誕生以來，已讓日常的拍照記錄變得十分地容易，但是，當今數位相機“即拍即看”，類似拍立得照片的觀閱功能，由於在精神層面上提供大眾“零失誤”的技術放心之後，再一次挑戰了傳統專業攝影的生計。除此之外，數位底片可重複拍攝的經濟效應，更直接提高大眾拍照的意願與樂趣，使得藝術平民化的理念得以更具體的實踐。且「數位攝影」和傳統攝影的影像理念不同，它經常放棄圖象本身紀錄參考的特質，而轉向繪畫、自由性的表現。從藝術媒材本質來看，「數位攝影」如此的割捨並未讓自身更充份地發揮新時空的革命；只是為“舊美術”，例如：繪畫，找到了一種更方便的科技途徑罷了。

社會學方面，以數位化婚紗攝影在台灣或其他地方流行的情形來看，它似乎使得傳統結婚照的神聖儀式，也成了另一種兩性共同生活契約的嬉戲形式。「數位婚紗照片」是一種意圖控制下的影像；是一種摒棄古老「靈氣」的生產。令人擔憂的是：它在解除神話運動的本身，是否又變成了另一種新的神話。

「數位攝影」在歡樂、嬉戲的議題之後，回顧十九世紀早期攝影家使用感光度低、手工製作的「濕版」底片，在惡劣的戶外拍照，歷史卻證明當年不方便的外在因素從未阻礙好影像的誕生。但是隨著科技的進步，拍照一事卻有“從方便流於隨便”的疑慮。當今的數位攝影家在追求和傳統影像同樣高畫質的目標下，其夢魘來自潛意識的將不必要的圖檔“提早”清除，以便騰出更多的影像儲藏空間。此現象明顯地迷惑攝影家得加速判定影像的重要性。只可惜，一個影像是否重要？是否為歷史鏡頭？往往都不是短時間內可以看出的。然而，一旦被消除的數位影像就像遺失的底片般，不可能再出現。「數位攝影家」以影像儲存硬體空間來換取心智記憶的賭注，還需要相當的時間來調適。

## 數位攝影的新啓航

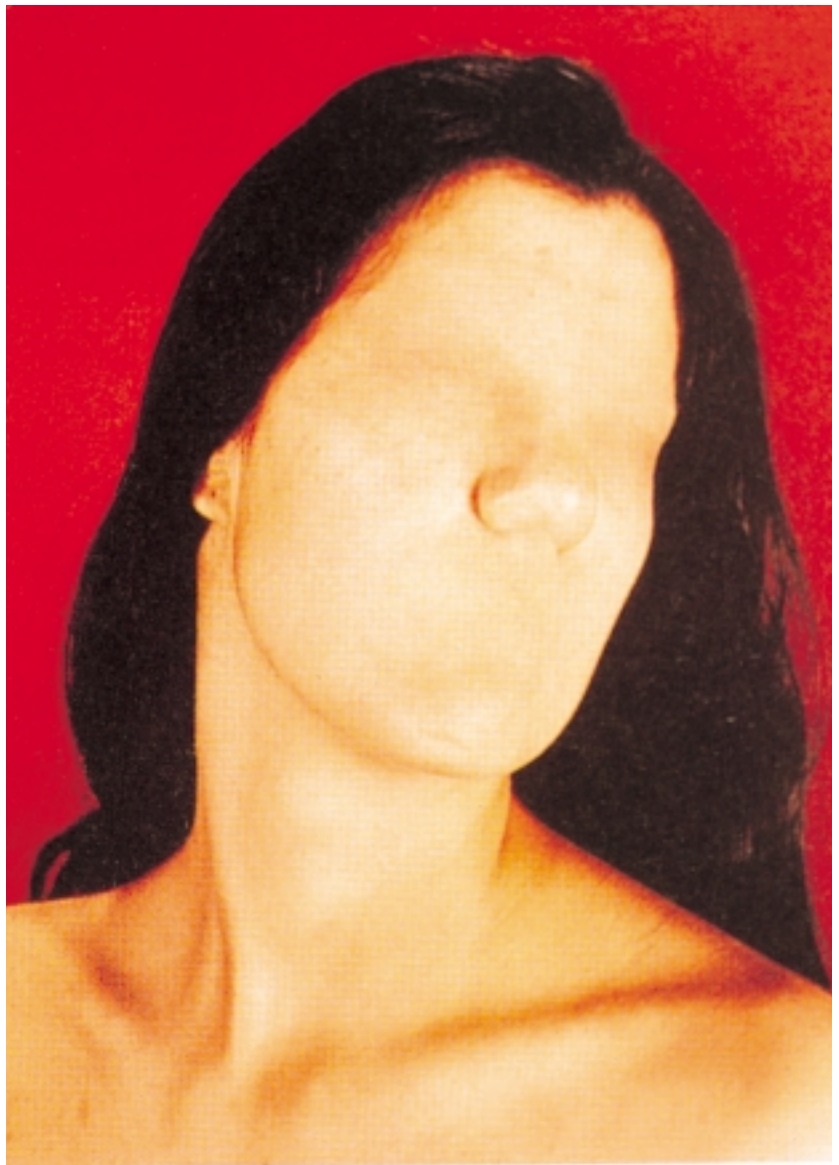
新世紀之初，人們看不清“數位真實”的確定性，事實上，這也正是文明進化過程中大部分的藝術現象：夾處於舊美學尚未完全退去，而新的美學也還未來臨前的等待與搖擺不定。科技改變時代的同時也改變了人的心靈結構。縱使當人們開始思索螢幕上「尋路者號」(Pathfinder) 在火星登陸艇的影像，是否是在美國亞利桑那州的沙漠所拍攝時？這都還只是開啓人與螢幕中影像困惑關係的一個小角。現代生活中，電影、電視、電腦、遊樂器、電子筆記本、呼叫器、行動電話、顯示型電話、心臟監視器的螢幕，不但指導我們、娛樂我們，並更形塑了我們。觀眾也許會把帶遊戲成分的螢幕影像視為虛擬，輕輕帶過。但是，在數位特效幾近完美的時代裡，何謂模擬？在健身房裡原地划船算不算划船？走進台北東區的「紐約·紐約」百貨公司，算是到了紐約嗎？

相信攝影，是否就如同相信自己影子一般的奧秘？人們對於真實的貪戀是無止境的，所以熱衷於觀看數位化的回憶錄、自傳、紀錄片，只因爲在此科技模糊、誇大事實的時代裡，這是尋得某些更貼近真實以求取安心的途徑之一。

從好的方面來看，數位化社會中除施惠於人力組織、軟體資料的儲存等之外，也爲攝影藝術開拓了新的行銷可能。數位藝術在銷售的方面，除了從原有「影像銀行」的基礎上繼續從事類似的服務之外，對數位式攝影家而言，事實上也可以藉由網際網路的特性再創“藝術個體戶”的市場。這個理想，在台灣目前市場也許還不構成氣候，但是，影像藝術家可以在網頁上進行全天候的拍賣與自我宣傳的行舉，則是過去所不能的境界。

數位影像的虛擬、偽裝等特質，事實上非常吻合傳統藝術的某些理念，因此也未嘗不是造就當代數位公民藝術氣質的最佳契機。只是，我們需要一個全新的數位邏輯、結構以及方法來面對；試圖去除原有傳統攝影的時空再現模式，重新尋找介於螢幕和真實空間之中的新數位時空。果真如此，數位藝術便不是舊美術的新科技工具；而是另一種平行的藝術思維。數位攝影也不是繪畫之後的影像形式；是攝影科技和電腦作業能力的高度調和結果。

科技發展是社會進步的一環，高科技並不同於高成長，除非人有尊重與關懷的心。面對高科技的高思維是：承認自然的力量，體認更高的精神層面；由宗教與藝術活動中去了解科技的時代價值，更具體地去關懷他人。



3  
安托尼·亞齊茲/沙米·古卻爾  
(Anthony Aziz / Sammy Cacher)  
瑪麗亞 (Maria)  
1994 123 × 101 cm



#### 《註釋》

- 1 第二次世界有名的戰地記者Robert Capa 冒著生命危險和士兵在諾曼第一起進行“影像搶灘”。當年，歷經千辛萬苦所傳送回來的六卷底片，在各種意外狀況下，最後只能從其中的一卷底片中勉強挑出幾張影像。如此艱辛的運送過程，當代電子影像無遠弗屆即時傳到全球各地的例子，可見於波斯灣戰爭，和台灣九二一大地震時的新聞照片成效。
- 2 《藝術解讀》，P.242。
- 3 《觀念藝術》，連德誠翻譯，遠流出版社，p.40。
- 4 《迎向靈光消逝的年代》，〈機械複製時代的藝術〉，p.91。
- 5 2000年2月底來台的演講內容。

#### 《參考書目》

- Amelunxen, Hubertus, Iglhaut Stefan, Rotzer, Florian (1996) . *Photography after Photography, Memory and Representation in the Digital Age*. G +B Arts.
- Lister, Martin (1955) . *The Photographic Image in Digital Culture*. New York: Routledge.
- Popper, Frank (1993) . *Art of the Electronic Age*. New York: Harry N. Incorporated.
- 華特·班雅明著，許綺玲譯(1998)。迎向靈光消逝的年代。台灣攝影工作室。
- 宏基數位藝術中心(2000)。數位藝術，歐洲：奧、德、荷三國採樣報告。



4  
馬提那·柯培茲 (Martina Copez)  
承諾過往 (二) (*Promising the past II*)  
1955