

# 面對擴張中數位科技衝擊下的攝影潛能：以數位美國藝術家的作品為例

安德魯·史特勞特  
美國奧克拉荷瑪大學  
藝術研究所攝影學副教授  
E-mail: alstrout@ou.edu

## 摘要

藝術有迫使藝術創作者追求使用創作媒材的極限之本能。隨著數位科技迅速發展，使用者也在增加。當傳統的創作法沒有被完全拋棄，數位所帶來的機會和技巧促進了影像製作與輸出的新方法，並成為新的主流。而且藝術品傳播越來越容易，甚至可在網路上傳播，而這些傳播以前都要靠製作相片實體或是藉由畫廊展示。本文檢視八位攝影者以數位方式所表現的作品。

關鍵字：攝影、數位攝影、當代攝影、彩色影像、美國攝影藝術

十九世紀前半發明攝影，讓視覺的溝通有了長足的進展。這種影響是立即而深遠的。從歷史來說，由不同的繪畫或素描程序所衍伸而來的影像創作，是發表影像的來源。攝影發明以後，攝影學變成影像的主要提供方法，而且所有的東西都值得拍攝，包括人像和景點，以及對事件的記錄，如美國南北戰爭。早期的攝影術很複雜，有時可能會致命，譬如說銀版照相法 (Daguerreotype) 裡的對水銀加熱的步驟。那時的攝影作品已經很精細，各階層的人都會去購買或收藏；現在，數位攝影這種技術使攝影成為唾手可得。從過去對影像的喜愛和廣泛使用，逐漸地，照片能產生意義和語法。就攝影而言，照片的意義和語法即「綜合運用各種既有的技術性因素」(Crawford, 1979)。對照片的接受和檢視，提昇了這張照片的重要性。這種觀念延續下來，攝影術的普遍運用甚至已成為司法體系做

面對擴張中數位科技  
衝擊下的攝影潛能：  
以數位美國藝術家的  
作品為例

為提供部分證物來源。除了歷史性的因素改變了攝影術，數位影像也對攝影帶來了衝擊。

彩照一直到一九八〇年代才變成主流。伊戈頓 (William Eggleston) 的作品最早被人所接受、被畫廊展出、被博物館陳列 (Cotton, 2004)。彩印的研發及改進促成相紙顯色劑穩定性的進步，滿足了專業攝影師及藥店、雜貨店和超商更大的需求。相片受歡迎和普遍性造出了照像機和攝影媒材無盡的市場。

後來電腦和雷射印表機 (及噴墨印表機) 打開了新的大門。運用電腦，使傳統攝影術 (film based processes) 的輸出方式有更多的可能性。早期的噴墨印表機印出來的印件像是膠彩版 (Gum Bichromate) 的照片——把水彩顏料粒子溶於感光液中，作接觸性的印相。兩種法都可以提供相當軟調的影像，彩色雖然未必準確，但有一種特別的吸引力。現在的雷射印表機就像當年的影印機 (Xerox copier) 一樣，使隨處處理印刷、資訊提供，以及彩色影像需求一直在成長中；同時，有幾間公司，如 Nash Productions 利用 IRIS 印相機，開始在普通紙上印出作品。兩者相輔相成，使影像作品的視野越來越寬廣。事實上，進行研發的製造商都想找出競爭的利基市場，但是發現進入市場的成本極高，而且一旦發明一種新產品，在尚未還本以前就已被改良或被取代。這對於傳統的攝影產業有非常負面的影響，雖然從傳統攝影進化到數位攝影，或是以數位攝影取代傳統攝影，看起來很簡單，但事實上並非如此。

一九九一年，我在跟專業攝影業者對話時，我預言，數位影像 (computer and digital photography) 將在二〇一五年至二〇二〇年間取代傳統攝影。結果完全推翻了我的觀察，我錯了。在經過三年的掙扎後，傳統攝影業者逐漸於兩年前開始停業。在過去十八個月，我們看到 AGFA Corporation、Contax Photographics、Minolta Optical 賣給 SONY Corporation、DURST 逐漸撤離美國市場，Ilford Photographic 售給私人投資者 (堅持生產傳統產品，且在第一年有盈利)，Eastman Kodak Co. 宣布停止生產黑白底片，Nikon 基本上停產傳統相機，Mamiya 也出售了光學部門。例子不勝枚舉。這種轉型非常迅速，而且數位媒材的品質一般來說也是很好的。處理和儲存照片的新軟體一直在改善，使數位照片和軟體變得更相容，尤其是 Adobe 的 Photoshop CS2 是功能強大又容易上手。雖然科技很吸引人，傳統以底片為基礎的製作沒有明顯消失跡象，有興趣的人會持續找到供應商的來源。有需求，那些使用者就會找到供應。

本文主要宗旨不是把傳統技法邊緣化，而是要說明數位科技所帶來的前景。利用數位處理的先鋒者瞭解，科技可以提供新的創作空間。克勞福 (William Crawford) (1979) 在他的討論傳統攝影藝技法的大作《光線的保有者 (The Keepers of the Light)》中，論及另類攝影技法及印相術的興衰，他提及，自古至今，技法有其侷限，而藝術創作者沒有侷限；藝術創作者會極致地運用所有的技

法，以表達他們的想法。這種思緒，使攝影產業必須追得上藝術創作者的腳步，而非藝術創作者追著產業的進步。需求是發明之母，這種觀念今天還是一樣的合宜。

以下要介紹八位利用數位概念的影像創作者之作品。這些人是我因為這篇文章而選他們，不是因為他們比較重要或是比較為大家所認識。相對而言，他們提供不同的觀點和數位影像的潛力。他們是我的舊識。我最終的目標，是要提供一個數位影像的淺顯介紹。

佩恩(Thomas Payne)於一九八九年開始使用 Commodore 電腦探討數位影像。他在早期創作動畫及組織影像。當他到奧克拉荷馬大學擔任訪問助理教授時，開始用Apple Macintosh電腦；在這個時期，他完成一影像創作系列——由老的醫學書籍、家庭相片和跳蚤市場裡找到的照片所合成、創作出來的。然後，他又添加一些電子設備，去反映科技及科技對當代藝術的衝擊。值得注意的是，這個系列創作時，行動電話、iPod、掌上型電腦、電子郵件、網路等尚未流行。該系列後來由編印公司(Service bureau)將數位檔案轉換為負片，最後的產品是彩色照片(C-print)，而且利用傳統的彩印科技製作出來的彩照。佩恩的幽默感很明顯的從這些照片和後來的作品表達出來。他也探討過互動媒體，作品叫做《有時(Sometimes)》。這種工作依賴互動多元媒體的教育潛能，但用不同的元素發展出來。兩者融合了創新和娛樂。

他現在在創作的作品之一叫做《聚合(Gatherings)》。這一個系列的構想，是起源他以前一個女朋友，她曾是一位女演員，他不曉得她在兩個人的關係中是在演戲還是在玩真的，因而陷於不確定中掙扎。諺語說：「世界就是一個舞台。」這些照片捕捉了真實生活經驗中的戲劇，好像一場活生生的戲，有一名演員在替一個觀眾表演。他的人物概念是這些人可以在指定的情境下表演(圖1和圖2)。這些人在環境中互動，演出生命的喜劇。

一九八〇年代末期，麥費登(Kelly McFadden)用攝影記錄一些當代流行文化

面對擴張中數位科技  
衝擊下的攝影潛能：  
以數位美國藝術家的  
作品為例



圖 1



圖 2

面對擴張中數位科技  
衝擊下的攝影潛能：  
以數位美國藝術家的  
作品為例

的電視劇，比如Andy Griffith show，描寫一名小鎮警長及副警長的喜劇。麥費登瞭解電視的影響力，以及媒體在決定價值觀時所扮演的角色。他的創作都是用傳統、剪貼的方式，使多重影像或多重元素產生互動。在研究所時期，他更延伸這個概念，利用電腦影像去結合語言、影像和表演活動，把看起來似乎沒有關聯性的元素和片斷，賦予全新的詮釋。在他獲得藝術創作碩士 (MFA) 的學位後，他被電腦遊戲業者網羅，做電腦設計和動畫等相關工作。

他在一連串的作品叫做《破壞 (Los Hermanos de Destrucción)》(圖3、4、5、6) 中，取材自然的神秘，利用新媒體探索人類與大自然破壞力量的古老主題。所有的創作都是數位製作的，結合了掃描的影像、以數位相機捕捉到的畫面，以及用3D創作軟體製作的影像，其效果即使在一般電腦螢幕上也是相當具指標性及震撼性。

這些神祕的角色是誰？誰像彭雲司 (Paul Bunyans) 樣有那麼險惡的外表？麥費登說，他的創作理念，是受到例如 Pecos Bill 和其他的美國民間傳說中的英雄人物、西部電影、Jose Guadalupe Posada (1852-1913) 的《死亡之日》卡通，甚至是最近新聞報導裡許多天災的影響。

麥費登 (2006年4月5日，電郵) 說：「這些巨人，影射十九世紀神秘的巨人泰坦 (Titan)，在廿世紀被釋放出來，像是一九〇六年的舊金山大地震。這些老傳說中的巨人從天而降，創造出我們目前的宇宙，但他們一直跟我們在一起。地球是從北歐遠古神話中的巨人之祖Ymir的身體所建造，Kabbala (古希伯來的神祕教派) 的 Adam Kadmon 是宇宙生命樹的五個境界之一，他的肢臂裡包含著天堂和地球。普羅米修 (Prometheus) 因為給人類火而被天神宙斯 (Zeus) 變成烈士。這些巨人代表地球上

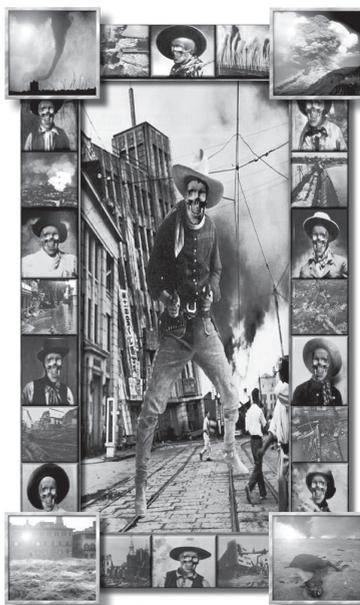


圖 3



圖 4



圖 5

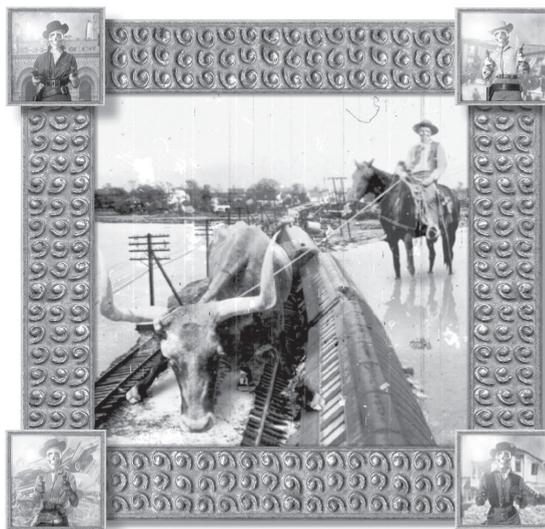


圖 6

面對擴張中數位科技衝擊下的攝影潛能：以數位美國藝術家的作品為例

所有自然的力量。我相信每一種文化都有類似巨人泰坦的故事，這創作是代表我個人對巨人泰坦傳說的詮釋。」

這個創作的表現方式，好比教堂中的雕塑和繪畫等，以集體的力量來強化本身個別的意義。這創作理念到今天還是為了確認神的基礎，以及強化信仰的來源。賈克森 (Ron Jackson) 以大型的藝術作品要求觀眾以自己的信仰為根基，提出反省，甚至是挑戰。圖7和圖8 都是從十三個類似祭壇的作品中選出，這些作品寬七十五英吋，高五十九英吋。每個祭壇包含三個印在畫布的大型影像，敘述歷史上或是目前的政治、文化、教會等事務。另外還有三個比較小的畫布，上面都有聖蹟或其他的主題。雖然賈克森要我們面對我們的價值觀，而且他鼓勵討



圖 7

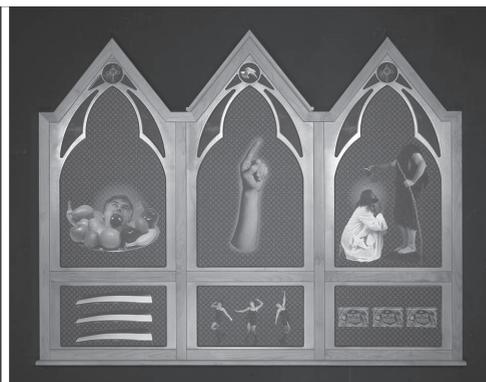


圖 8

面對擴張中數位科技  
衝擊下的攝影潛能：  
以數位美國藝術家的  
作品為例

論，但我們要有幽默感，且偶爾要有黑色幽默，這是很重要的。這些藝術品表現的議題可能使觀眾感到威脅，而幽默感可以減少這些威脅。賈克森並不想挑戰或否定這些價值觀，他寧可透過瞭解以強化一個人的價值觀。

雖然他們的作品利用攝影，但他們並不一定是攝影師。曾受油畫訓練的史考特 (Gregory Scott) 說他自己是攝影師，也是畫家。當他決定把攝影和繪畫結合在一起時，就會把他以前的攝影做為他影像來源之一。在圖9和圖10中，史考特談到他的作品：(2006年4月19日，電郵)

我的作品《懲罰 (Impositions)》系列是在照片中繪畫。我表現出來的議題包括：繪畫與攝影表現的立體感之不同、攝影和繪畫的區隔、相片真實的感受，以及把藝術創作者的理念導入照片之中。《懲罰》所預設的背景是經常不自覺可以看到的。讓觀眾看到支撐畫布的支撐架是很重要的，目的想將誠實的意念帶進作品中，並且減低數位操控及過度後製的商業攝影之成品。

真正驅動我的創作過程的，是我想在動人的照片中敘述有感情故事。這個創作表達了幽默、玩耍、慾望、孤獨和憂鬱，大部分的標題變成溝通的一部分，而且經過仔細的考慮，以增加意義而不會妨礙詮釋。這個程序是我的目標，希望使所有的觀眾能理解這個藝術創作。」

從史考特的影像作品中獲得的啟示，是其作品可以激勵觀眾省思攝影作品表現的通俗功能之外所展現的另一個角色。當面對被改變的現實時，我們常會對藝術品本身所呈現似謎似夢魘般的現實而覺得不舒服。

坊間目前所用的一個發展功能最強大、最符合業界需要的影像程式 Adobe Photoshop，尤其是目前的版本所謂創意工作室整合版 CS (Creative Studio, CS) (編按：1. 原文之 Creative Studio 當為誤植，應為 Creative Suite。2. Adobe Creative Suite 已於 2005 年初發表 Adobe Creative Suite 2 版本，並已於 2005 年中全球多國語言發行)，將 Photoshop 跟另外之繪圖暨排版軟體 Image Ready 整合，使其可以提



圖 9

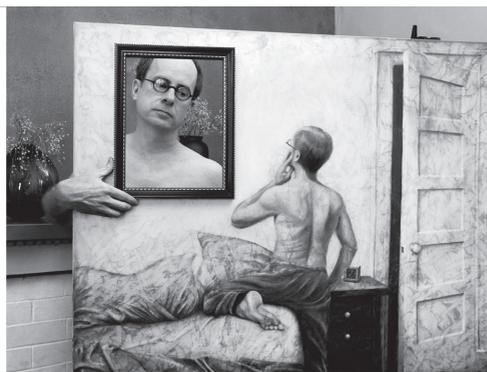


圖 10

供網路上的影像，並新增一個 Bridge 工具程式，是一極方便的工具，使用者很容易存取及各別修改每一個畫面都做各別修改。在我所介紹的所有藝術家裡，拉須頓 (Charles Rushton) 似乎最依賴該軟體。

拉須頓解釋：「我認為我的作品是關於時間、改變和生命的短暫。那些理念是來自我的潛意識，而在本質上是自傳體的和個人的。大部分是如同夢境或神話一般，並沒有確切的意義。有些議題是關於近年來對我顯得更重要的一些事，如年老、健康和死亡。有一些議題則跟我一輩子都有很重要的關係，如自我認同的本質、信仰的本質、世事的意義與目的的本質。」

如果各位看他的作品《懷想童年的男子 (Man Remembering his Childhood)》(圖11) 與《現代的偶像 (Modern Icon)》(圖12)，便可容易辨識出他想表達的重點。如果進一步的探討他的影像，更將發現拉須頓技巧地充分運用Photoshop所提供之許多濾鏡及軟體本身之諸多功能選項，去營造他所見並顯現其意境強度，同時也藉以顯露出一些我們都在找尋答案的問題。他的表現方法，是利用明亮的色彩、紋路組織、細節和影像資訊間碎裂片段的反差對比來表現意圖。

方法截然不同的是我的同事史都華 (Todd Stewart) 和布魯克斯 (Sara Brooks) 的作品，他們的作法比較保留著傳統攝影學派製作影像的原始意圖。兩位藝術創作者都探討環境的本質，而且其作品比較依賴他們的見解去轉達訊息，而較少利用更改原有影像去創造新的影像，如前述拉須頓和麥費登所做的創作品一般。對於他們的風格，美國藝評家考登 (Charlotte Cotton) 在她論述現代攝影的書 (2004) 中歸類為「暗諷派 (Dead Pan)」。

面對擴張中數位科技衝擊下的攝影潛能：以數位美國藝術家的作品為例



圖 11

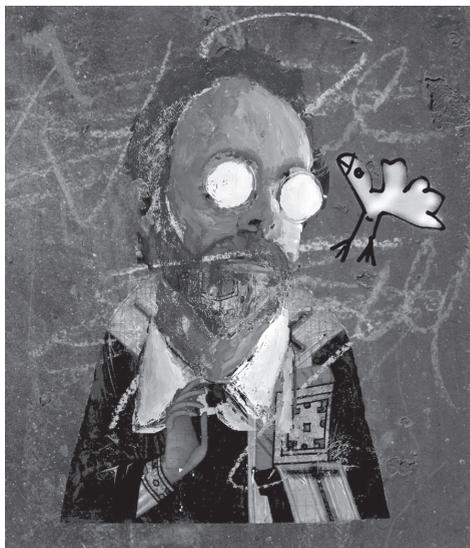


圖 12

面對擴張中數位科技  
衝擊下的攝影潛能：  
以數位美國藝術家的  
作品為例

布魯克斯攝影取材主題是最尋常的「家庭」。她發現裝飾陳設一個家和培育自身文化氣息是「經濟、階級、種族、宗教」因素之間的關係。她更進一步地結論，文化是「一種認同，一種包括觀念、品味、工藝品、價值觀、生活型態和行為的聚合。住家的型式被認為是一種文化的物品，進而轉換成是一大群文化的表現與指標。」在她的兩個作品《Galway 2》(圖13)、《Kernan 4》(圖14)中，粉紅色和小斑點反映年輕女孩的夢和品味，而恐龍則代表男性和曾經存在著的荒野世界。在這兩張非傳統的兒童寢室相片中，很明顯地呈現性別刻板印象。美國文化的本質跨越了通俗的事務，形成我們的意見，做為一種訊息來表達我們的慾望，即使這種慾望超出我們的認知以外。



圖 13



圖 14

對於地點和環境，史都華有比布魯克斯不一樣的感受。他的作品不但有一種跨出溫室到戶外的意味，也抓住了我們生活方式中的矛盾。不同於佩恩在作品中以喜劇因素吸引觀眾，史都華比較沒有在影像顯現幽默的意圖，反倒的底片框內表現出他對各種事物間互動的觀察力。基本上，他的作品反映出人出現在一個壯觀的環境中是一種有如遊客破壞環境般的存在。《死谷橫相 (Death Valley Pan)》(圖15)是一件在 Zabriskie 景點所攝的三件相連式的藝術作品。寂靜而



圖 15

明確的光影顯示山巒的全景和開放的藍天；分配在影像中的是幾位背向著我們的觀光客，在觀賞當面的風景。他們隔開了空間而且把我們的注意力拉離空間，從視覺上擾亂我們的觀賞，居中調和了觀賞，這正是史都華所想表達的。他的另一個作品，從略微不同的角度探討類似的主題。史都華把他之前記錄博物館和商業攝影的工作經驗，做為複製野外影像的作法。他談到這種工作時說：（2006年4月12日，電郵）

……大部分美國人幾乎不曾跟荒野接觸，最多只是偶然而已。兩百年前的大自然可能很危險、很可怕。現在的經驗卻完全不同。今天想要遇到一塊完全沒有被開闢、被包裝、或被詮釋的土地幾乎是不可能的。以國家公園系統為例，對大部分的人而言，國家公園便是展示自然。國家公園代表著多自然的奇觀，大峽谷、黃石公園的噴泉、南達柯達州的惡地國家公園、死谷等。觀光客順著每一條觀光道路來玩，在每一個觀賞區停留，走到每一個禁區以便於觀賞『最好的風景』，然後再爬上車，開往下一個觀光點。這是典型的美國人看土地及看自然景觀的方式。我們去市立公園、植物園、自然歷史博物館等地方研習自然，不需要碰到一隻野獸。

身為影像創作者之一，我很關心顯示我們與自然世界關係的文化構築，而且我希望可以透過對文化構築的檢討和探索以瞭解現代荒野的複雜性。

最後我想討論的是我自己的作品。雖然這張在概念上並不盡然是很特出，可是跟其他的也有些不同，因為語言也是一種我置於作品中的視覺要素。我舉出的作品是從《*Newark: New Work*》系列所挑出的一張，標題本身便具有同音異字且異義的隱喻；再者，當文字與意像結合在一起，文義便發生諸多問題而不再僅具其原義。一般利用語言的功能是提供資訊和細節，但時常因為誤用而無法達成目的，不管有意的誤用，如宣傳文案，或是無意的誤植，如媒介傳播時的以訛傳訛。另一件作品《有空間 (*Space Available*)》（圖16），影像是集山前的一棵紅樹及一些看似很多的風景圍繞著主題，而且漫出影像框之外；但這只是出租

或出售的一片空間，或只是顯示出放錯了地方的垃圾。雖然並沒有說明，事實上這種並排陳列顯示資訊的方式，提供了觀眾想問清楚的想像空間。在不完全瞭解陳列作品之隱喻的情況下，擬聲法擴大了直接串連文字和影像卻又沒有定義時的各種可能，這也是我真正想表達的；各組成部分的象徵或寄生關係之衝突似乎正在作用著，而



圖 16

面對擴張中數位科技衝擊下的攝影潛能：以數位美國藝術家的作品為例

面對擴張中數位科技  
衝擊下的攝影潛能：  
以數位美國藝術家的  
作品為例

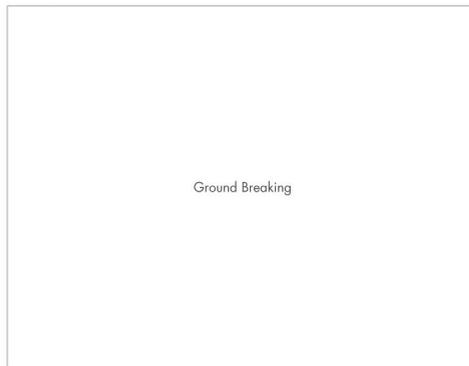


圖 17

那正是我的目的。《破土 (*Breaking Ground*)》(圖17) 也以相同的途徑來表達，但達到不一樣的結論。文字有效地補充了影像，但影像和文字的不和諧共同強化了這個系列裡其他作品也在暗示的困境。

上述文章和圖片所介紹的內容，這些藝術家及其作品並非以數位科技探索出來的全部型態，這是很重要的。這些人只代表正在發生的數位科技可能性的一小部分。當下傳統的攝影術還在擴張，從事以數位影像處理方式的過程仍似處於嬰兒期般的尚未成熟，但影像創作的老大哥 (傳統攝影術) 願意把他們的全部經驗分享予後輩，因而能夠激勵數位攝影的發展與成熟。

### 參考文獻

Crawford, W. (1979). *The keepers of the Light: a history & working guide to early photographic processes*. New York: Morgan & Morgan.

Cotton, C. (2004). *The photograph as contemporary art*. London: Thames & Hudson.