

國立台灣師範大學設計研究所

碩士論文

複合透視手法在視覺構成之研究與應用

The study of visual composition in multiple perspectives



指導教授：梁桂嘉

研究生：王萬忱

中華民國九十七年七月

摘要

複合透視的手法與表現見著於東西方的繪畫、攝影、拼貼等創作表現中。雖然同樣有著複合透視的特徵，但東西方對於其手法、表現及目的卻有相當大的差異。本研究藉由文獻回顧探討複合透視形成的歷史、圖形認知的心理和影像及空間的構成關係，蒐集有關複合透視的作品加以分組與歸納，做為創作上的參考資料，並將研究歸納後的心得應用於個人創作中，以求理論與創作的相互驗證。

本研究結果歸納如下三點：

（一）文獻回顧主要是從複合透視手法的形成的背景為重點，了解複合透視的定義和歷史以及具有複合透視特徵的藝術風格，進而探究中西方複合透視的表現及差異，也將探討複合透視在時間特性上的表現以及與攝影拼貼的關係。

（二）蒐集各種有關複合透視的作品進行分析，並歸納出符合複合透視特性作品的幾項特徵：1. 空間 2. 邊緣 3. 視覺張力 4. 時間的表現。

（三）作品形式將以數位影像拼貼做為表現複合透視的手法，藉以表現城市印象的主題。並且在創作中探討城市中，人與場域的關係、時間與空間的關係；並以創新的視覺體驗，重新觀察我們所熟知的城市景物。

關鍵字：透視 複合透視 拼貼 空間 視覺張力 時間

Abstract

Techniques of expression in multiple perspectives have been seen in both eastern and western artistic creations in painting, photography and collage. Although having characters of multiple perspectives in common, the techniques of expression and objectives differ greatly in west and east. This research discusses the history of multiple perspectives, psychology of graph recognition and the composition between image and space by article reviews. It also collects related works of multiple perspectives and then categorizes and generalizes them as references for creation. The results of this research have been applied to personal creation as mutual proofs of theories and creation.

The results of this research are generalized into the following 3 points.

- A. The article reviews focus on the background of how techniques of expression's forms in multiple perspectives to understand the definition and history of multiple perspectives and artistic styles with characters of multiple perspectives. Further, it discusses the differences between eastern and western techniques of expression in multiple perspectives and the relationship between expression of times and photographic collage.
- B. It collects and analyzes related works of multiple perspectives and then generalizes the following characters of multiple perspectives works:
1.Space 2. Edge 3.Visual tension 4. Expressions of time
- C. The works present the topic of city images with techniques of expression in multiple perspectives in collage of digital images. It also discusses the relationship between people and locations in the city and the relationship between time and space. By innovative visual experience, it re-observes the scenery of city that we are familiar with.

Keywords: perspective, multiple perspectives, collage, space, Visual tension, time

謝 誌

本論文及創作得以完成，心中充滿了感激，首先感謝指導教授梁桂嘉老師的指導，梁老師在論文過程中不斷的啟發我的想法；導正我的缺失，給我積極正面的鼓勵，每每總能在我幾乎陷於泥沼時給予清晰的指引，引領我能夠順利的完成此論文。也要感謝口試老師張柏舟教授與許杏蓉教授所給予的寶貴意見，讓我能夠了解缺失加以改進，使本論文更趨完善。

再來也要感謝所上專業且熱情的師長們，在研讀其間給予的指導，讓我在短短的兩年內學習到設計研究的理論及研究方法，得以一窺設計研究的堂奧。而班上十九位學有專精並且在業界各擅其長的同學，更是這兩年來學習過程中最直接而有幫助的學習對象，尤其感謝梁老師指導小組的同學思維、發祥、家惠，在論文討論的過程中不吝給予的寶貴意見，真的很珍惜跟大家一起學習的經驗。也要感謝熱心的謝碧華助教的大力協助。

最後要感謝家人的體諒及包容，尤其是妻子玲玲的鼓勵及參與，讓我有動力完成這得之不易的學習機會，而與她一起爲了論文及作業四處拍照取景的過程，也會成爲我學習過程中最美好的記憶。

A handwritten signature in black ink, consisting of three characters: '梁', '桂', and '嘉'. The characters are written in a fluid, cursive style.

謹誌

民國九十七年七月於台師大設計研究所

目 錄

第一章、緒論-----	1
1.1 研究背景與動機-----	1
1.2 研究目的-----	2
1.3 研究方法-----	3
1.4 研究範圍與限制-----	3
1.5 研究架構與流程-----	4
第二章、文獻探討-----	5
2.1 透視之相關論述-----	5
2.1.1 透視的定義-----	5
2.1.2 深度知覺（透視知覺）-----	7
2.1.3 移動透視（散點透視）-----	8
2.1.4 複合透視-----	9
2.1.5 近代空間觀念-----	10
2.1.6 視知覺的作用-----	12
2.2 藝術風格中的透視觀點-----	13
2.2.1 現代主義-----	13
2.2.2 立體派-----	14
2.2.3 未來派-----	15
2.2.4 超現實主義-----	16
2.3 空間表現手法的差異性議題-----	18
2.3.1 西方繪畫中的空間表現-----	18
2.3.2 中國傳統繪畫中的空間表現-----	23
2.3.3 攝影拼貼中的空間特性-----	28
2.3.4 空間表現手法中的時間特性-----	33
第三章、創作理念與方法-----	38
3.1 複合透視作品分析-----	38
3.2 複合透視作品的視覺特性分析-----	50
3.2.1 空間感-----	50
3.2.2 邊緣-----	52
3.2.3 視覺張力-----	53
3.2.4 時間的表現-----	55
3.3 創作的媒材分析及說明－數位拼貼與攝影拼貼-----	55

第四章、創作執行與發展過程-----	57
4.1 創作理念-----	57
4.1 創作流程-----	58
4.1 創作實例說明-----	60
第五章、結論與建議-----	83
5.1 研究結論-----	80
5.2 未來研究方向與建議-----	85

圖目錄

圖 2-1 杜勒的版畫 / 透視圖法的研究-----	6
圖 2-2 達文西 / 最後的晚餐-----	6
圖 2-3 塞尚 / 靜物：酒瓶、玻璃杯與水罐-----	14
圖 2-4 畢卡索 / 亞維農姑娘-----	14
圖 2-5 杜象 / 下樓梯的裸女-----	15
圖 2-6 基里柯 (Giorgio de Chirico) / 一條街的神秘與憂鬱-----	17
圖 2-7 中式畫幅與西式畫幅作畫位置之比較 (劉思量, 2001) 本研究重新繪製-----	24
圖 2-8 清明上河圖中屋脊的表現-----	24
圖 2-9 范寬 / 谿山行旅圖-----	26
圖 2-10 郭熙 / 早春圖-----	27
圖 2-11 郭熙的 / 窠石平遠圖-----	27
圖 2-12 哈尼克 / 福斯騰保廣場, 巴黎, 八月七、八、九日, 1985 No.1-----	29
圖 2-13. http://www.jennycrusie.com/images/collage/RoseMoreCollage.jpg -----	33
圖 2-14 Alexandr Rodchenko: Maquette for Mayakovsky's ProEto (1923) -----	33
圖 2-15 畢卡索 / 彈曼陀鈴的少女-----	34
圖 2-16 葛利斯 / 早晨的餐桌-----	34
圖 2-17 曼雷攝影 / 下樓梯的杜象-----	35
圖 2-18 杜象畫出 / 下樓梯的裸女 No.2-----	35
圖 3-1 Jerry N. Uelsmann 的攝影作品 http://www.uelsmann.net/ -----	38
圖 3-2 Jerry N. Uelsmann 的攝影作品 http://www.uelsmann.net/ -----	39
圖 3-3 Jerry N. Uelsmann 的攝影作品 http://www.uelsmann.net/ -----	40
圖 3-4 哈尼克 / 我的母親-----	41
圖 3-5 哈尼克 / 椅子-----	41
圖 3-6 哈尼克 / John Kasmin-----	42
圖 3-7 達利 / 記憶的堅持-----	43
圖 3-8 基里柯 / 大街的神秘和憂愁-----	45
圖 3-9 基里柯 / 愛之歌-----	45
圖 3-10 Antonio Lopez Garcia / Sink and Mirror-----	46
圖 3-11 Beatrice Alemagna / 巴黎的獅子-----	47
圖 3-12 Yuki / Sentimental Journey / Music video-----	48
圖 3-13 Yuki / Sentimental Journey / Music video-----	48
圖 3-14 五代 巨然 / 層巖叢樹圖-----	49
圖 3-15 創作流程圖-----	60
圖 4-1 爲了營造日間及夜間不同時間的時空差異性, 拍攝時刻意以不同高度相同視角 360°取景--	61

圖 4-2 日間夜市場景以拼貼方式呈現，影像與影像間刻意拉開距離以營造時間的抽離感。 (局部圖) -----	61
圖 4-3 夜間夜市場景亦以拼貼方式呈現。(局部圖) -----	61
圖 4-4 將白天與晚上相同地點拍攝的影像拼貼成 360°的全景影像，並以建築等參考點將 白天與晚上的影像作對位處理，使此 2 個影像能夠產生比較性-----	62
圖 4-5 由於白天與晚上影像的顏色都相當豐富，爲了避免顏色的互相干擾，所以將白天的 影像色彩抽離，處理成黑白照片的樣式，並將比例拉長，以變形塑造視覺的張力-----	62
圖 4-6 爲了減少白天的影像對夜間影像的干擾，因此將上方建築的影像處理成隱沒在黑 暗中的樣式，僅保留下方斑馬線等圖形做爲夜間影像展現的舞台-----	62
圖 4-7 晚上夜市的影像也做拉長的變形處理，重疊在白天的影像上層，以營造因透視點 差異所產生的錯位感-----	63
圖 4-8 將上層的夜市場景以線條做爲遮罩，將如物與建築物依其物體的遠近做遮罩線條 粗細與鬆緊的考量，一一將空間感營造出來-----	63
圖 4-9 城市印象一「交錯」-----	64
圖 4-10 城市印象一「交錯」展出-----	65
圖 4-11 對於被拍攝物採取定點、大面向的方式取景；意即攝影者不動而以定焦鏡頭對 建築物及周遭景物作上下左右各面向的密集拍攝-----	66
圖 4-12 採取定點方式拍片斷的攝美術館外觀-----	67
圖 4-13 採取包圍式拍攝，圍著被攝物，以不同的角度取景-----	67
圖 4-14 拼貼時因拍攝角度的差異，影像間會有視差，拼貼時也刻意讓邊緣產生錯位， 讓整體影像產生活潑的印象-----	68
圖 4-15 特意將方型突出的展覽廳的左、右及正面的影像拼貼成一個看似梯形，實則不 合理的形狀，並且錯開其邊緣，讓形態上產生律動感-----	69
圖 4-16 城市印象二「方盒子」-----	70
圖 4-17 城市印象二「方盒子」展出-----	71
圖 4-18 從連續拍攝的上下全景影像中，選取此 4 張有完整視野及景深的影像作爲 101 街景的素材，並刻意讓邊緣保留一段空白-----	73
圖 4-19 以類似的視角從植物園中拍攝由上到下不同透視視角的影像，同樣選取 4 張做 爲自然景致的素材-----	74
圖 4-20 城市印象三「觀景窗」將 2 種影像做處理，使 101 街景與植物園中的植物、 水塘，自然的融合-----	76
圖 4-21 城市印象三「觀景窗」展出-----	77
圖 4-22 以低角度拍攝西門町廣場的全景影像-----	78
圖 4-23 拼貼成西門町廣場的全景影像時，上方的建築物因視差的關係產生了類似扇形 的分離效果，產生了律動感-----	79
圖 4-24 採用人眼正常視角於行人徒步區取鏡人物的影像-----	79
圖 4-25 拼貼完成後之西門町廣場全景影像-----	80

圖 4-26 將影像與影像間的距離拉開，以強調廣場的深遠感-----	80
圖 4-27 行人與場域間奇異的空間關係。(局部) -----	80
圖 4-28 城市印象四「遠眺西門町」-----	81
圖 4-29 城市印象四「遠眺西門町」展出-----	82

表 目 錄

表 1-1 研究流程圖 -----	4
表 2-1 平面空間藝術演進表（資料來源/楊朝明，2001，頁 46） -----	12
表 2-3 繼時性空間表現中描畫者與對象物的關係表（陳怡蓓，2006） -----	36.
表 4-1 創作流程圖 -----	59

第一章 緒論

1.1 研究背景與動機

平面設計的基本元素不外乎點、線、面及色彩的組成，講究的是比例及空間的配置；色彩與形態的合諧。而 20 世紀初以來由於以繪畫為主要表現的立體派及以空間設計及工業設計為舞台的現代主義等的啓發，將視覺表現由模仿自然的寫實主義講究的「形似」，轉而為表達藝術家或設計者對自身的認識或對所表現對象實質和精神的「神似」。

自文藝復興以來單點透視的運用，是繪畫者對描繪所謂「真實」的世界必備並引為圭臬的表現技巧。在立體派對「真實」的定義提出質疑及批判後，後續的藝術派別陸續出現有著古埃及及傳統中國水墨山水「反透視」或「移動透視」，甚至複合透視特徵為表現手法的作品。而除了繪畫、攝影及拼貼的媒材的運用，讓平面設計除了展現出三度空間的景深外，甚至表現時間變動性的特色，使得平面設計除了傳統的繪畫性表現外更能藉著設計中不同於尋常視覺的表現及手法傳達設計者主觀知覺上的意涵，也讓平面設計的表情、層次更為豐富。

空間的表情雖然變化萬千；但真實的空間有其合理的結構及邏輯，看似受限的平面表現反倒能超越此一界線。「眼見為憑？」當我們回歸本源，不再單以視覺理解我們所見到的、感受到的世界，而違反視覺常理的複合透視手法，讓我們眼睛所見的真实世界與內心所觀照的心理世界相互激發；在擺脫了我們慣常的視覺經驗後，除了能給予觀者更豐富的視覺趣味性及驚異感外，更期望能引發觀者心理知覺的覺醒。

1.2 研究目的

本研究以探究複合透視表現手法應用在數位媒體創作的可能性為出發，希望藉由數位繪圖軟體(Illustrator) 及具有影像合成處理特質的數位影像軟體(Photoshop)作為創作的工具，藉以表現複合透視既真實又虛幻的特質。

本論文的研究目的包含下列三項

一. 透視的相關歷史、原理探討

透過文獻資料蒐集，了解透視表現的發展、起源、變化，並比較中西方透視運用的差異。

二. 現代主義及其相關藝術派別的理论探討及實例分析

因現代主義的重要特徵之一，便是主張所有現代世界必須與過去有所差別；而其相關藝術派別的繪畫表現中常見到複合透視的表現，因此其相關藝術派別的了解及作品的分析，可以讓我們理解複合透視的表現背後的創作意涵，作為後續創作表現的參考。

三. 2D 數位影像處理軟體及繪圖軟體的特色探討及限制

分析探討 2D 數位影像處理軟體及繪圖軟體的特色及限制，在表現複合透視時可運用的技巧及功能，以適切表現的工具。

四. 歸納研究所得以為創作的理論及實作基礎

歸納研究所得以為創作的理論及實作基礎，並將心得於個人實際創作中展現，希望能提供予設計師或相關從業人員在構思平面表現時的參考。

1.3 研究方法

本論文藉由文獻分析法，將東西方對於複合透視此一表現方式所蘊含不同的內涵、理論加以分析比較，再進一步分析東西方據上述理論、技巧所創作的作品其呈現的方式、種類、技巧、表現，歸納整理出東西方各繪畫流派在複合透視上理論的異同及作品呈現的方式、種類、技巧。擬定欲表現的主題，參酌上述分析的理論及技巧，並考慮研究者設計創作上工具及技巧上的專長，以複合透視的手法表現運用於研究創作中。

1.4 研究範圍與限制

本研究依據研究動機與目的，以平面設計、繪畫、攝影等相關透視、複合透視的理論、作品為探討分析的對象，不包括實際三度空間的立體構成理論及作品分析；而各藝術流派之分析亦以繪畫、平面設計為探討對象；不包括文學領域的討論。

經由分析歸納後的複合透視表現形式，以個人美感經驗結合創意手法、技巧，運用於創意作品之中，依主題需要選擇適切的表現技法，可能並非研究結果的完整呈現。

1.5 研究架構與流程

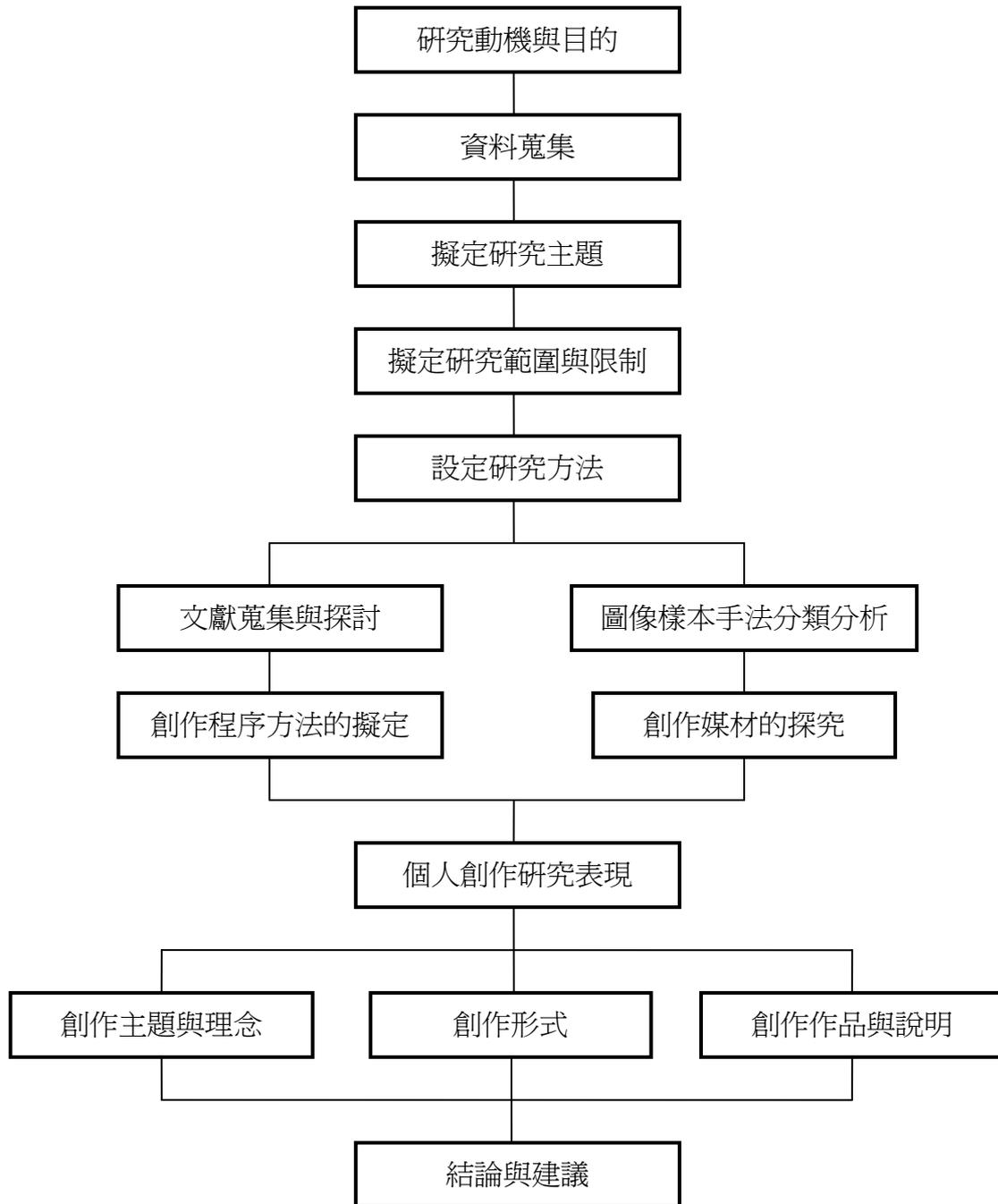


表 1-1 研究流程圖

第二章 文獻探討

2.1 透視理論之相關論述

本節藉由各文獻中對透視的定義及種類的整理，以了解透視理論形成的原因、背景，以進一步了解各透視理論對後世繪畫及設計之影響，以期對本研究之主題有所助益。

2.1.1 透視的定義

我們了解人類視覺的發生，係眼睛接受外來光線刺激的結果；當物體表面受到光源的照射，會形成反射光，反射光宛如無數的直線 集進入我們的眼睛，通過瞳孔，刺激網膜上的視覺細胞，視覺細胞將此一刺激(訊息),傳達到腦部的視覺神經，遂發生了視覺，依據此原理，假設我們放置其他物品在物體與我們的視線間，則物體的反射光被遮斷，物體視覺即無法產生，也就是看不到此一物體。但是如果我們放的是一塊平面玻璃板，物體的反射光線照樣可以傳到我們眼睛，那麼我們依舊可以清晰的看到此一物像，這就是「透視現象」(羅東釗，1989)。

在產生錯覺式的空間方面，透視的圖像表達是一種直接而有效的方法，透視法能夠機械式的或自發式的，使構圖內圖像間的關係產生深度或距離，而表現出錯覺式空間的特性。透視可區分為線透視 (Linear perspective) 及色透視 (Aerial perspective)，前者是用於決定物體正確位置與形狀，後者因其視點與物體之間受所阻隔之大氣層及光線的作用，會造成遠近深淺不同的明暗效果 (譚興萍，

1975)。

透視即繪畫上的遠近法，是由文藝復興時期的建築家自古羅馬建築中研究出來的，而文藝復興時期的巨擘達文西(Da Vinci)除了在其影響後世深遠的「繪畫論」中，極力讚譽「透視圖法是繪畫的繮轡與舵輪」外，並將嚴謹的透視圖法導入其作品「最後的晚餐」中（羅東釗，1989）。

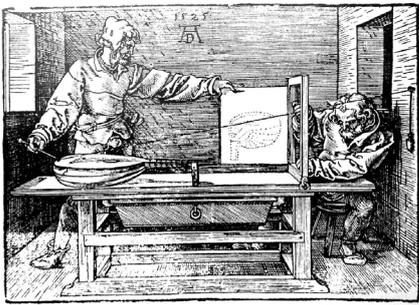


圖 2-1 杜勒的版畫 / 透視圖法的研究



圖 2-2 達文西 / 最後的晚餐

在表現透視效果的透視圖法中，依透視點的多寡可分為以下幾種透視法：

1. 一點消失透視法：基本要素為水平線(視平線)上一假想的消失點是所有透視線的集中中心點，若是在消失點前劃一 90 度角的方格，方格的四個角與消失點連接，此四條線即為透視線，可於消失線上定出深度，就是方格空間的大小。
2. 二點消失透視法：基本要素為兩個位於水平線(視平線)上的消失點，欲造成一個與觀者成對角線角度的空間，開始可在畫面上畫出一垂直線，高度自定，自垂直線上下兩端畫出與兩消失點相交的四條消失線，最後定出深度即可完成二點消失透視圖。
3. 三點消失透視法亦稱單眼深度立體表現法，例如人臥在床上，用照相機從他的腳底往頭部方向拍攝，結果近距離物象非常大，遠距離物象非常小，以此方法表現深度立體感；三點消失透視法大致上是為了視覺上的滿足而描畫的，不過它也是最接近人類視覺經驗的透視法（黃振妙，2004）。

2.1.2 深度知覺（透視知覺）

在我們的視覺經驗中，某些要素在我們能否辨識物體遠近時提供了線索，這些經驗性的深度符號有：

1. 相對大小

以某個已知對象的大小為標準推知其距離。

2. 線條透視

越是遠，物與物的間隔越是縮短。建築空間等間隔設計的垂直線、平行並延長的水平線就強化了近深感。

3. 空氣透視

由於空氣中的微粒子而造成光的散亂吸收，所以物體越遠，其輪廓和表面起伏越難於被知覺，明暗對比也變弱。還有色彩，越遠，藍色成分越佔支配地位。

4. 重疊和遮擋

當一個物體遮住另依一體的一部份時，被遮住的物體往往被看作距離較遠，而遮住其他物體的物，則看起來比較近。

5. 結構級差

在密度分佈一樣的紋樣上，相對大小和線條透視發揮作用，其結果產生密度和結構的級差，這種結構級差就成為近深知覺的線索。

6. 陰影和明暗

明亮和幽暗給予視野諸成分以相對的深度線索，明亮的顯得近些，幽暗的顯得遠些。

7. 運動視差

觀察者移動頭時，視野的諸成份在外觀上也隨之移動，並給予有關對象遠近的線索。這是因為遠處的對象比近處的對象之相對運動量(角位移)小(辛華泉,1992)。

8. 抽象空間構成

抽象空間與客觀視覺的透視無關，主要的條件，是依視覺要素的形勢，以取決其造形的趨向。圖形(object)和背景(background)，是構成整個畫面構成的關鍵。好像圖形是活的，這種突出的對比，將使兩者間的空間感覺(space sensation)大為增加。又例如彩色的空間表現中，明度差是公認為操縱色空間最大的因素；在同一條件下，高明度的物體浮現在前面，低明度的就沉在後方。抽象空間表現的方法很多，可是給予觀賞者的感覺卻是具體的（劉其偉，1991）。

9. 身歷性環境構成

身歷性的環境空間構成法，其思想淵源於存在主義：切身的體會，比理想與幻覺、推測或假設更為真實。所謂真實性的空間(reality space)，是裡外渾然為一體的東西，觀賞者與創造的空間，共同融合在一個體系裡。「展現」(happening)、環境(environment)及動態藝術的空間處理。由於此一空間的影響包括 360 度的視界，同時也是所有五官可能聯合的所有個別空間的總能合，故此亦稱「綜合媒體的空間」（劉其偉，1991）。

2.1.3 移動透視（散點透視）

在畫面中的視點隨著繪者觀察物體時的視角移動，常見於中國山水畫及古埃及的壁畫；中國繪畫採用移動視點以達到所謂「高遠、深遠、平遠」的三遠，再加上「濶遠、迷遠、幽遠」的六遠（王秀雄，1991）。以表現各物體的真性而非實際眼睛所見的景象。

美術論者王林稱之為「移動視點」，並以「人與物遊」的境界來解釋它的創作過程與妙用，並且視之為在想像中觀察世界以及對於視覺經驗組織的方法（王

林，1993)。嶺南派畫家歐豪年則有極為簡要的定義：「諸多定點透視的重疊」(歐豪年，1990)。

散點透視法是中國繪畫中最慣常使用的長條橫批透視法，以宋朝畫家張擇端所繪的「清明上河圖」最具代表性。畫家順著小溪、河流，一邊走一邊畫，沿途許多的立足點使整個畫面好似無止境的綿延不斷(翁美娥，1999)。散點透視法的功用也並非針對單一景象的描繪，而是將所見綜合起來呈現，使畫家在平面上表現深遠的空間時，能夠將心思放在創造更有意境的空間表現，而非拘泥在真實景物的描寫上。

2.1.4 複合透視

所謂透視圖法是從一個固定視點所看到的，物體投影的一種空間表現法。因此畫面內只有一消失點。但，有些繪畫並不遵守這種透視畫法的原則，畫面上竟有出現幾個消失點的現象。

文藝復興初期的繪畫因透視畫法發展尚未成熟，因此會出現一個畫面上物與物的關係並不用同一視點、同一消失點來統一的情形。另一種是如超現實畫家基里柯的作品，雖單一物體採透視的描寫，但各自有其消失點，構成了如夢幻似的空間感。

複合透視畫法，是兩個以上的透視畫法，硬把它放在同一畫面之稱。故此種透視畫常有：

1. 畫面內有兩個以上的消失點。

2. 雖只有一個消失點，但它是從不同觀點觀看，而有意地把它綜合為一體的（王秀雄，1991）。

陳秋瑾教授則認為：複合透視法，意指在一張畫裡相互平行的物體有不同的消失點。也就是對相互平行的對象物，採取不同的視點觀察。…複合透視法是指對同一物體由固定角度觀察，不同物體才採用移動視點觀察。因此，個別形體在畫中的造形很完整，賦予對象物某種程度的寫實再現，並且整幅畫有明顯的消失點。但因不同物體是在不同角度觀察所得，所以畫面常呈現一種不合理的矛盾空間；是一種主觀但在現實界無法存在的空間（陳秋瑾，1995）。

上述關於移動透視(散點透視)及複合透視的見解指出，散點透視法以定點透視為基礎，其中明顯的共同之處即是散點透視乃是經過作者重新組織與安排過的構圖（黃崇鐵，2003）。

2.1.5 近代空間觀念

現代藝術之所謂的空間。是指自然的充實的空間，而與常用之空虛(void)一詞有別。即古時所謂空間，是「無一物在其間」之意。但近世對空間之概念，則是「充實」，恰與空虛相對。譬如自然界中如果將空氣排除，謂之真空，真空雖不傳音，但由於「空間」的存在而得以傳達光電磁等作用，故在物理學上，仍視空間為一充實體。歸根說來，繪畫到底是屬於平面的事，如何使它能產生有深度的空間，完全是出自視覺上的錯覺。而繪畫上所顯示的形態，即是空間和物體的界限，換言之，即在空間中的形態，實為物體和空間的交接，或假設其為衝突的一種帶狀物。

依照東方繪畫傳統的空間觀念，認為空間與宇宙相通，自是無限的遠大，故對繪畫的表現祇將形態和空間的界限畫出來，便可以表示空間與實體的存在關係，此與西方的透視表現方法恰恰相反。可是西方的近代繪畫，對空間觀念已漸次和東方的觀念相混淆。同時東西兩方，由於宇宙觀的改變，彼此之間對空間觀念也不停在變（劉其偉，1991）。

從設計史中我們可以得知，平面設計是從繪畫藝術中衍生而來的，當藝術家得以掌控印刷過程後，平面設計的歷史也就此展開。故欲研究平面設計中的空間表現方式，必須先從繪畫的空間表現源頭去作深入的探討，才能得知平面設計的空間表現與平面繪畫藝術之間之因果關係，師大研究生楊朝明曾從繪畫藝術歷史的觀點出發，去探討空間概念的演變過程，分別分析每個時代的對於平面空間的概念發展及其特點，其整理如下：

年代	空間形式	藝術代表	表現風格特色	備註
(前) 15000 (前) 10000	無秩序空間	遠古時代	使用填充法，畫面上沒有秩序之觀念，以洞窟畫為主要表現題材。	繪畫藝術的發軔。
(前) 320 (前) 30	知識性空間	埃及藝術	表現真實屏棄幻覺，憑藉平常之記憶和經驗累積的結果去做判斷，以移動的視點方式還原對象物的完整與恆常。	
(前) 9 3 世紀	個體觀察性空間	希臘、羅馬藝術	前縮法的發現，以及簡陋的透視法及近大遠小之構圖方式，將對象物作寫實的描繪。	
3 世紀 10 世紀	感覺性空間	中世紀藝術	屏棄寫實技法，將個人對上帝之感覺呈現於畫中，是一種形而上的表現方式。	
13 世紀 16 世紀	科學性空間	文藝復興藝術	發明具科學性的透視法，模擬現實空間狀態，是一種理性及嚴謹的空間表現模式。	

16 世紀 18 世紀	力動性空間	巴洛克藝術	空間的表現著重於畫面的構圖，利用點、線、面、色彩來產生韻律動勢之感覺。	
1860 年 1880 年	視覺性空間	印象主義	視覺的主觀性，以「光」作為唯一真實的對象，在畫面上利用光線的反射來造成光影、氣氛、色彩之間的融合的空間表現。	現代藝術的發軔。
1907 年 1918 年	視點移動性空間	立體主義	視點的改變，將對象物予以分解，將若干視點上所得之結果重組，以形成另一個形體的空間效果。	
1909 年 1930 年	物體移動性空間	未來主義	將物體移動後所產生的「時間軌跡」統合於畫面上，而達到空間的第四度-即時間與運動的幻象表現。	
1917 年 1938 年	抽象性空間	新造型主義	將對象物予以簡化成簡單之幾何造形或有機造形，再重新配置於畫面上，而呈現一種簡單畫的抽象空間。	
1924 年 1950 年	混合性空間	超現實主義	將夢境或冥想的結果並置於畫面上，而產生一種不合邏輯、不理性或不存在的空間幻象。	

表 2-1 平面空間藝術演進表（資料來源/楊朝明，2001，頁 46）

2.1.6 視知覺的作用

我們人類的「視覺」，和照相機所映入「鏡頭」的性質是不同的。以物理上而言，照相機對於外界的物象，可以鉅細靡遺地攝入鏡中，而人類的視覺則否，如果心不在焉的話，即使物在眼前，也未必能見到；心理學所謂「心擇」，和物理上的現象迥異。我們的視覺，往往也只捉摸到物象的特徵，譬如矛是一根直線，書本是一個矩形，心理學上稱其為「知覺的概念」。這種概括的視覺，上至人類下至其他動物如昆蟲，都是一樣的。

「形」就是視覺上所捉摸到物象本質特性之一，它是空間的占有，主要為物

象境界的關係，與位置或方向無關。形不僅僅限於視覺上所能看到的一種「影像」，同時由於「知覺」，也可從「想像」中感知到它的形，譬如我們在視線上看到球的前面，同時由於知覺也可想像到球的背面。

在繪畫上對於形的描寫，雖有一定的視點(visual point)，但美洲紅人的藝術以及立體派畫家們，對於繪畫，便沒有上述視點的一定限制。他們描寫物象的外觀，同時對於內在的一切，同樣地重視而加以描寫。因而物象在這些繪畫中，它的形狀往往和實際的境界並不一致（劉其偉，1991）。

2.2 藝術風格中的透視觀點

自 19 世紀攝影術被發明之後，對以往以極盡描繪之能事以為忠實再現描繪對象的繪畫藝術產生了相當大的衝擊，因為沒有甚麼技法，比拍一張照片更「真實」的了，而這樣的轉變，使得近代的繪畫藝術風格在本質上產生了極大的影響，許多的藝術派別摒棄了以「形」的描繪為主的繪畫，轉而投注心力於「意」的表現；而此一轉變表現在空間上，便從顛覆傳統透視法的方式呈現出來，而這些不依傳統透視法來表現空間關係的藝術風格中，經歸納有幾種是具有複合透視表現特徵的。

2.2.1 現代主義

所有現代主義都覺得現代世界與過去有根本的差異。而藝術必須透過面對並探究自身的現代性，以自我更新。普遍來說，現代主義藝術家將探求自我的視域放在第一順位。雖然這種趨勢在 19 世紀就已很明顯，對現代主義者來說確已成為正統。因此其衍伸的藝術派別表現特別強調打破過去藝術以視覺美感做為唯一

審美標準的規則（吳妍蓉，2005）。

2.2.2 立體派

立體派於 1911 年在巴黎的獨立沙龍首度展出，此一派別的緣起則可以回溯到 1901 年。畢卡索與布拉克是立體派的先鋒，起初受塞尚影響，學習他在單一畫作中運用多重觀點的作法。

立體派畫家呈現客體事物的方式被認為是激進的，不過，他們所表現的主題往往循規蹈矩、通常擷取自傳統靜物。立體派利用變動的觀點，例如，我們可以從四面八方各種角度看一張桌子：立體派畫家想要將這種種面貌畫在一張畫布上，因此被視為一種概念式的繪畫法。我們可以在塞尚後期的作品中看到「概念藝術」的發展，他在畫桌子及桌上靜物時分別採取彼此不一的角度。

立體派對於三度空間中，是應該傾向觀者或遠離觀者的形式，並不作區分，他們只是把對象壓扁成各種形狀，在整個畫布上鋪張開來。我們很難將物件彼此從其時空所在的空間中區隔開來。立體派藉著從不同角度描繪事物，也同時探究他們在時空中的運動（吳妍蓉，2005）。

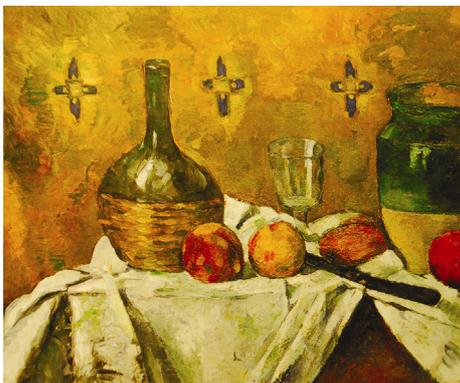


圖 2-3 塞尚 / 靜物：酒瓶、玻璃杯與水罐



圖 2-4 畢卡索 / 亞維農姑娘

2.2.3 未來派

「未來派」和過去任何一個畫派不同，他先有了一種主義，定好名稱，然後才發表宣言，鼓吹繪畫革命。

未來派的運動宣言，是由詩人馬力內蒂（Marinetti）於 1909 年發表的。他們堅決主張一切觀念在未來，抹煞以往，並否認剎那間的現在；因此，他們以為所見的景象不斷的變動，也承認「動」的感覺，就是力量，也是容量和美的感覺。所以一反立體派「靜」的畫面，以速度及不同變動的聯想來描寫，比如畫一個跑步的人，則畫出無數的腿；一輛行駛的汽車，可以畫成無數的輪胎，故其取材多採用機械、飛機、戰爭等，以表現時間的經過為其特色。

杜象（M. Duchamp）的「下樓梯的裸女」，可以說是最能代表未來派繪畫的作品。在這幅畫裏，我們了解未來派畫家表現在畫面上的，不像過去只是固定的靜止畫面，而是有著「動」的感覺。「運動」與「光」能夠把物象的定型破壞，其所破壞的物象，即被分解成許多面與線，這分解帶有連續性，所以這些「面」與「線」也帶有許多「動」的感覺。他們主張要描寫對象的時間性，像空間性那樣。



圖 2-5 杜象 / 下樓梯的裸女

未來派的宣言：

1. 熱愛真理的我們，對於色彩和形狀不能採用像以前那樣的看法
2. 眼睛看見的事物是短暫地留在視網膜的，特別是一直運動的事物，也可以看見幾個奔跑的馬的腳。

3. 畫人物不是畫他的姿態，而是畫他的周圍環境。
4. 宇宙的力應該是運動的。

正如這宣言所說，他們的主張是表現運動，也就是英文文法裡所說「現在進行式」（何恭上，1994）。

2.2.4 超現實主義

超現實主義最初是肇始於文學運動，後來陸續有畫家們相繼響應加入，並且深受詩人作家們以新奇、夢幻般的創作所影響。從歌德小說到浪漫派、象徵主義，以至現代主義中都有超現實主義所追認的先驅者，這些先驅的風格與概念對超現實主義者有決定性的影響力（陳子煜，2004）。

西元 1924 年法國詩人布魯東(Andre Breton, 1896-1966)於巴黎發表《超現實主義宣言》(顧炳星，1990)，可說是為超現實主義揭開序幕，宣言內容為超現實主義做了以下的定義：

「名詞，陽性。意圖以語言或文字，並通過純粹的心理自動作用，以表現出思想的真實運作狀態。這種思想，亦不受理智影響所控制，也不帶有美學道德成見的思想原貌。」

超現實主義繪畫之技法分析：

李長俊針對超現實的技法，列出五種：

1. 自動性記述法 (automatism)：排除人為有意的安排，由「任意」與「偶然」達成記述的任務。
2. 現成物體 (object)：沿用杜象之物體藝術。

3. 黏貼法 (collage)：與綜合立體派的技法相似，畫面出現了其他素材，或是如集合藝術般的將多個物體擺在一塊。
4. 摩擦法 (frottage)：由愛倫斯特所發明，追求肌理的趣味。
5. 膽印法 (decalcomania)：追求意象的暗示與趣味性，將物質之肌理轉印至畫面上 (李長俊，1980)。

蔣勳對超現實技法之描述與上述相似，在此僅就其針對畫家的類型分析提出三類分爲：

1. 意象的變形--將平常事物透過變形，產生另人驚奇的效果，如畫家恩斯特。
2. 幻想的記號世界--試圖發現異象元素的傾向，營造超越現實的景物，如米羅坦基作品。
3. 具象的荒謬--所繪的世界非現實的景象，並以非常荒誕怪異的手法呈現，如達利、馬格利特作品 (蔣勳，1989)。

奇里訶 (GERICAULT, Theodore 1791-1824)、
達利 (DALI, Salvador 1904-1989)、德爾沃
(DELVAUX, Paul 1897-1994) 等超現實主義畫
家，爲了表現其主觀的視覺見解，在物與物之間創
作一種新的關係，他們會把物與物的特質加以組
合，來把握和表現藏於其間的關係。所以他們常會
運用反自然主義及不合理透視的描繪，用非現實的
表現來表現新的詩境和神秘性。奇里訶曾表示：他
畫的不是外表的世界，他所畫的是「我們應當看入
萬物的內裏」。藉由這些不尋常的視野，人們得以
一窺畫家們所欲表現的夢幻、詭奇、超現實的心理世界 (何恭上，1994)。

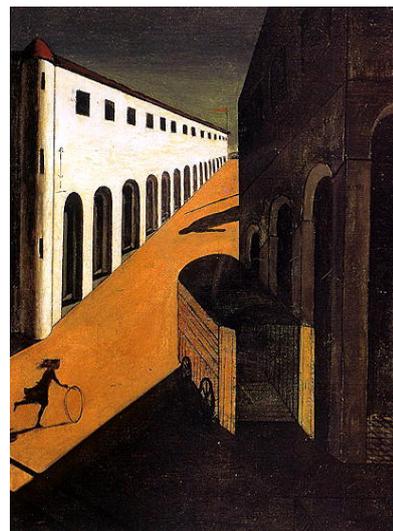


圖 2-6 基里柯 (Giorgio de Chirico)
/ 一條街的神秘與憂鬱

2.3 空間表現手法的差異性議題

在東西方繪畫乃至於影像的表現形式上面，因為受到不同的文化及思想的影響；便朝著完全不同的方向上發展，以下便就其外在形式及內在精神兩方面做一些討論及比較。

2.3.1 西方繪畫中的空間表現

一、「立體感」形成了單一物體的空間

光線與陰影是立體感的首要因素。有光線，眼睛才能看見事物。光線照射物體，因受光強弱不同，而產生光亮面相陰影面。人對物體立體感的認知中外在的線索，是借助於物體上光線與陰影的變化；內在的因素，則與人類雙眼構造、視神經傳導及大腦視覺區域有關。光線與陰影可分成物理上之光線與陰影，與畫面上之光線與陰影。物理上之光線與陰影，是指日常生活中，經由光線照射，使我們能看清景物的形狀、大小、明暗、顏色和質地的粗細、軟硬，並確定景物與景物之間的相關位置與距離。沒有光線則無法看見，景物也就形同不曾存在。光源的角度、受光的強弱，決定了景物陰影的部位和深淺。沒有光線即無陰影，因此光線與陰影是共生共存的。

人類依據對物理世界中物象立體感的認知，在畫中模擬光線照射物體的光影變化，而描摹出景物立體感的明暗。繪畫中這種對光線與陰影的模擬，是一種「虛擬的立體感」；我們也可以視其為「錯視」的一種。畫中能成功表現出物象明暗的立體感，是人類智慧長期累積的成就。最初的繪畫，景物的受光和陰影並沒有

被表現出來。在幼兒畫中，明暗只是用來表現物體本身色彩之差異，如暗的頭髮亮的臉；太陽和燈源的光線，是以放射狀之線條表示出來。約到十二歲左右，兒童畫才開始能以暗影表現出物體的立體感。早期埃及的繪畫也與幼兒畫的表現方法類似。古希臘人的陶甕彩繪，明暗的作用，只是將人物和背景分開，立體表現還沒有愛受到重視，畫中也沒有指出明暗和光線來源之所在。經過好幾個世紀，約在西元前一、二世紀，在希臘人和埃及人的壁畫中，才開始使用陰影來表現物象的立體感。最早之陰影表達，是以淡黑色塗於陰影部份，或以單純之線條勾出陰影部份。直到文藝復興早期，如何表現物體渾厚的立體感及體積成為論題後，光影的表現才被用作呈現立體感的一種手法，此時畫中景物所受光線，類似早上七至八時左右薄雲蔽日散射的日照，見不到景物投射在地上的陰影，基本上是相當平均的散佈在物體表面，明暗對比並不強烈。直到文藝復興晚期，達文西 (Leonardo da Vinci, 1452-1519) 在「最後的晚餐」作品中，對光線的處理採取不同的觀念，光線被設定從一特定的角度，主動而有力的投射在一間昏暗的室內，他把明暗的筆觸，依據光線照射方向，加在每一個人物的身上、桌面和牆上，開啓了明暗表現法的大門。達文西也因為這些貢獻被稱為「明暗表現法之父」。這種表現法到了卡拉瓦喬 (Michelangelo Merisi da Caravaggio, 1571-1610) 達到了巔峰。他以更強銳的光線集中，以光線有力的方向運動，使得整個空間生動起來。他採取類似戲劇的手法，將我們所熟悉的造形解體為明暗，因而使觀者感受到畫中光線的更強的刺激，視覺因更強烈的明暗對比而興奮起來。明暗對比之外，他們也採用後來被稱為「漸層陰影法」(radiant modeling, 也稱為「斜率立體表現法」) 的方式，來表現物體的立體感。「漸層陰影法」是依據物體表面與光線斜切角度，以及受光之強弱，從最亮到最暗到地上影子的逐漸轉暗，運用同一色彩之明暗度為塗色基礎，將畫中景物從最明到最暗，納入一個統一的明暗色調系統中，以模擬物體表面明暗色調之不同變化 (劉思量, 2001)。

二、「深度感」及「層次感」界定了物體間彼此的距離與方向

「深度感」與「層次感」是指兩個以上的物像，彼此之間的關係位置、距離與方向。位置之決定可借助於設定的參考原點及三個參考軸線加以定位。距離與方向共同標定了位置。「遠近、深淺、高低」謂之「距離」；「上下、左右、前後」謂之「方向」。有了「距離」有了「方向」然後才能確定位置。距離通常又以方位及長度加以表示。畫中形象的「層次感」，是指兩個以上的物像，彼此間的相對遠近關係位置。「深度感」則專指這種相對的關係位置，在第三向度Z軸上的景深或縱深距離。這是根據物理空間的基本架構為前提的說法。

繪畫實際上是一種二度空間的表現，藉由「立體感」的營造形成了單一物體的空間；而利用「深度感」及「層次感」界定了物體間彼此的距離與方向。

繪畫作品中的層次感與深度感，通常由以下幾種因素決定：

1. 畫面本身原有的區劃位置，決定了最具主導性的畫面原始空間構成

畫面本身原有的區劃位置，如果以上下兩邊框為界，愈接近上邊位置之景物表示愈高、愈遠或愈小；愈接近下邊位置之景物代表愈近、愈低或愈大。遠、近、高、低與「空間」；「視角」有關；大、小與「造形」、「距離」有關。畫面本身的區劃位置何以有這樣的分別？這是人在實際生活中，視覺自動區別出空間中事物的關係位置，所自然形成的空間位置定位系統。我們在觀看繪畫作品時，也是以這種空間位置系統為架構基礎，將畫面中之事物納入這一空間位置系統中。凡是與此空間位置系統相合的對應景物，我們會將其視作與實際景物同樣大小，或隸屬於同一遠近之空間位置。畫中景物的大小與畫面位置的遠近高低之間的關係是：「近的大、遠的小；近的低、遠的高；大的近、小的遠；低的近、高的遠；低的大、高的小；大的低、小的高」。

這與眼睛看實物的狀況完全一致，也是實際的視覺空間位置系統發生作用的情形。

2. 形象之大小、明暗、顏色深淺與位置，及其與背景之關係

構成畫面空間的另一個因素，是畫面中的形象(**figure**)與背景(**background**)，二者共同形成畫面中視覺的第三度空間縱深。形象是指畫面中任何可辨認之形體，小至一點或些許顏色，複雜到無數個具立體感、塊面和量塊感(**mass or volume**)的圖形。背景是指形體之外的區域，背景被看作位在形體後面，具有另一層深度的區域。因此背景往往被視為是視覺上第三度虛擬縱向景深空間的代表。背景也被稱為「負面空間」(**negative space**)，也就是形象邊界之外的空間，中國傳統繪畫所稱之「虛」也即是負面空間，所稱之「實」也即是形象及「正向空間」(**positive space**)。形象之大小、明暗、顏色深淺與位置，也會使背景之深度感產生對應的變化。一般而言，形象愈大、愈明晰、顏色愈亮、位置愈接近下框邊界，則背景愈有縱深之感覺。因此形象與背景的相互對應關係，靈活運用即能產生多彩多姿的畫面空間變化。

3. 物像之間的交錯與重疊

兩個以上的物像，若彼此相互交錯重疊，就會產生前後主從的空間關係，因而區別出彼此的層次和深度感。兩個相似物像的交錯重疊，除了增強彼此的層次感之外，在視覺上也會產生類似造形位移運動的效果，同時因為造形相近，在視覺上也會產生節奏和韻律感。

4. 「面」不論是平面或立面之位移，都會產生空間感

要表現一個面，通常我們會避免視線以垂直正視角度描寫，視線總是採取與畫面形成某種傾斜角度的方式，切入一個面，才能看見面之縱深。因此，不論是平躺面、直立面，除非是正好與畫面完全平行的正面，否則都得以某種傾斜的方

式加以呈現。因此形的位移或斜置，也是產生空間感的重要因素。

5. 漸層作用產生空間感

漸層作用之表現方法有以下數種(一)形之漸層：以相似之形，從前往後、從大到小漸減之排列。(二)色彩濃度之漸層：接近觀眾的色彩越濃，越遠越淡，此法即達文西之空氣透視法。(三)明暗光影之漸層：越近光源處越亮，以造形最亮點向最暗處作漸層變化。(四)清晰與模糊形成漸層：近物清晰、遠物模糊。(五)游動產生漸層變化：描繪移動之物體，輪廓有移動軌跡之模糊疊影。(六)形狀之扭曲或變形產生漸層：形之扭曲則是視覺位移效果，也會產生漸層感。

6. 透視法在畫面空間的運用

透視法(perspective)是依據視覺對於空間認知的原理，將畫面上各物像或造形，安排在畫面虛擬縱深空間中的妥當位置，以使統合在一個特定的視覺空間系統中，藉由這種視覺、法則的運用，解決了平面空間如何表現三度立體事物的困境，因而造成畫面具有立體感、層次感和空間感。

7. 取景與視野、視界、視點、視面、視線、視距、視角等視覺因素的設定

將形象、色彩安放在畫面上，形成一幅美好的作品，當然不是毫無意識的行為，而是一種有意識有目的有組織的行為。這種行為類似我們看風景，在游目四顧之餘，偶然一個風景點吸引了我們的注意力，我們的眼睛停了下來，調整我們的視角、視線、視距與視野，映入眼簾的正是一幅如畫的風景。繪畫創作也如觀賞風景，所不同者畫面中的視角、視線、視距、視野，卻是畫家預先精心設計有意安排的。

2.3.2 中國傳統繪畫中的空間表現

中國傳統繪畫中捨「形似」而注重在「意」的表現，因此繪畫中常表現出藝術家主觀對所繪製景物的觀察。而在其取舍所繪製對象時，除了主題的構圖及安排外，其透視表現也在其運籌帷幄中，所以中國傳統繪畫中所表現的山水、人、物；不僅僅是畫家「眼睛」所觀察到的景物，反而更像是其用「心」所觀照出來理想的景物，其空間的表現有以下幾點特色：

一、「景不動幅動，幅不動人動，人不動而幅動」

中國古代的畫家在不知不覺中，發明了一個非常有智慧的解決方法，即是將人與畫幅如同飛行在空中，以取得俯視角的位置，並將水平躺臥的畫幅上緣，抬高約 45-60 度，因此中國傳統繪畫的空白畫幅所在的原始位置，不是以垂直直立的立面角度作為基礎來作畫的，而是以 45-60 度平躺的畫幅為基礎來作畫。實際做畫時，當然不是真的將畫幅上緣抬高約 45-60 度，而是依據習慣將畫幅水平躺，臥在畫桌上，人的眼睛則採取 45-60 度傾斜的俯視角來繪製景物，此時正是：「景不動幅不動而人動」。經過這樣的調整，也就得到了畫幅傾斜 45-60 度的同樣效果。為了因應畫幅傾斜 45-60 度的變化，中國傳統繪畫通常在几椅屋宇的表現上，一方面在畫几腳、壁面、牆柱時，又試圖維持其原有的垂直特性，（此時畫面往往又以畫幅直立時的垂直邊為參考基準，直立畫幅與平躺的畫幅之間，存在一種痛苦又不得不然的時而直立、時而平躺的搖擺、折衷和調和）；在畫屋脊時，又試圖維持其原有的水平特性（以畫幅直立時的水平邊為參考基準）見圖 2-8《清明上河圖》（故宮博物院，台北）；一方面則以 45 至 60 度左右之俯視角，再將几椅屋子之底面及頂面的「後側」加以抬高，「前緣」降低，形成後側邊緣反較正前

邊緣為寬的表現法。這種表現法的優點，可將畫面中几椅的桌面、椅面及屋宇的室內，呈現出最大的可見範圍，桌上的擺設，室內人物的活動，也就一覽無遺。所以我們稱中國傳統繪畫是「多視角的表現法」，其實也就是「變動畫幅的表現法」。

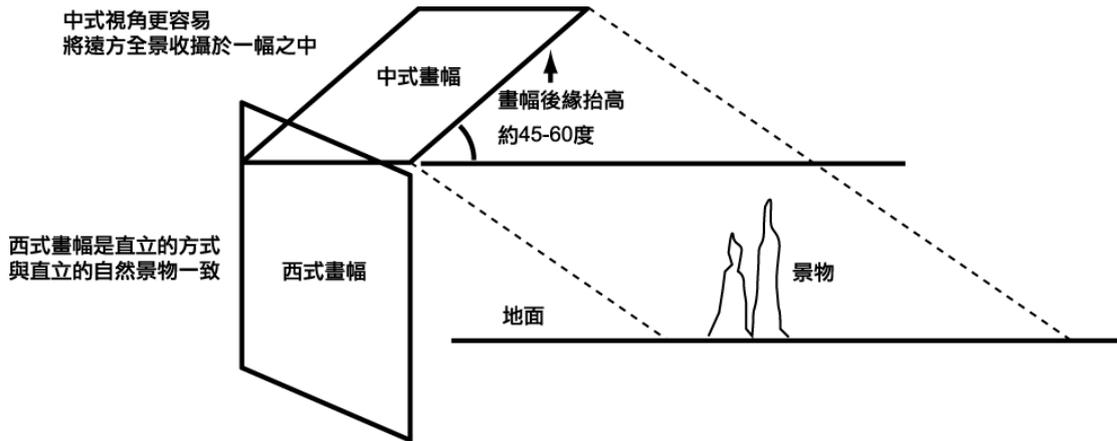


圖 2-7 中式畫幅與西式畫幅作畫位置之比較（劉思量，2001）本研究重新繪製

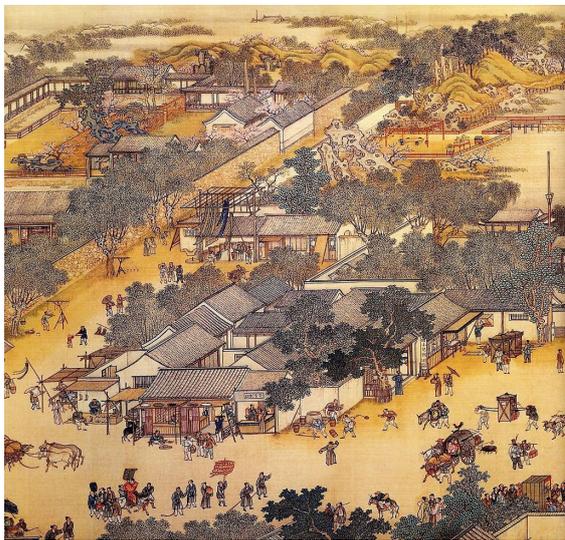


圖 2-8 清明上河圖中屋脊的表現

二、「三遠」並存於同一畫面

俯視角的「深遠」、仰視角的「高遠」與平視角的「平遠」何以能夠同時並存於同一畫面中，而不會產生視覺上的矛盾。其實中國傳統繪畫中「三遠」同時並存於同一畫面，是相當普遍的現象。譬如我們所熟知范寬的《谿山行旅圖》（故宮博物院，台北）；前景、中景、後景就是分別以：「平遠」、「深遠」、「高遠」同時並存於同一畫面之中。近景的岩石是俯角的「平遠」；中景的坡石樹木、雲霧蹊谷採平視角的「平遠」與「深遠」；遠景的高山採仰視角的「高遠」。

因為中國傳統繪畫是採「變動畫幅的表現法」。所以當畫家在取景時，畫幅可直立以平視角取景；畫幅可平躺約 90 度正交的俯視角取景；畫幅可向上傾斜以仰視角取景；畫幅也可向下傾斜以俯視角取景，這與目前我們以相機取景一般的靈活自然。所不同的是相機取景的畫面，通常只得以一視角出現。而圖畫可以單一視角出現，也可以多視角同時出現於同一畫面中，後者類似攝影中採用暗房疊影技術，將不同視角疊印於同一畫面中。多視角疊於同一畫面，畫中不同視角之景物，在視覺上之所以能夠協調一致，而不致產生問題，在於畫家借助駕馭造形、調和色彩、處理空間的高超技藝，使畫中不同視角之景物綜合協調在同一個虛擬的畫面空間中，這個畫面空間，便自成一個完整調和的視覺空間系統，而不必受制於實際物理空間景物的限制（劉思量，2001）。

三、中國傳統繪畫中移動視點的觀念富藏人文意涵

宋代郭熙、郭思父子所著《林泉高致》中提到中國傳統繪畫利用「三遠法」來表現畫面中的透視：

山無雲則不秀，無水則不媚，無道路則不活，無林木則不生，無深

遠則淺，無高遠則下。

山有三遠：自山下而仰山巔，為之高遠；自山前而窺山後，謂之深遠；自近山而望遠山，謂之平遠。…

就所謂「高遠」而言，北宋時期范寬《谿山行旅圖》可謂典型代表，全幅構圖以居畫面三分之二的巨大主山為主體，造成氣勢逼人的形態。而所謂「深遠」可以北宋時期郭熙《早春圖》為典型，前景的主山脈延伸入遠景後，一分為二，山勢向上，像後延伸，加大畫幅所表現的縱深。郭熙的《窠石平遠圖》則充分說明了「平遠」所欲表現的層次感，這幅作品中、遠山、近水、老樹、窠石，由遠而近，交相呼應，產生豐富而統一的優美意境。這三種遠近的繪畫結構，正好表現出中國山水畫中欲突顯的空間性與立體感。但這「三遠」的表現法完全不同於西方發展出來的消失點透視法。在《谿山行旅圖》中雖有近、中、遠三個層次的景觀，但各自有其獨

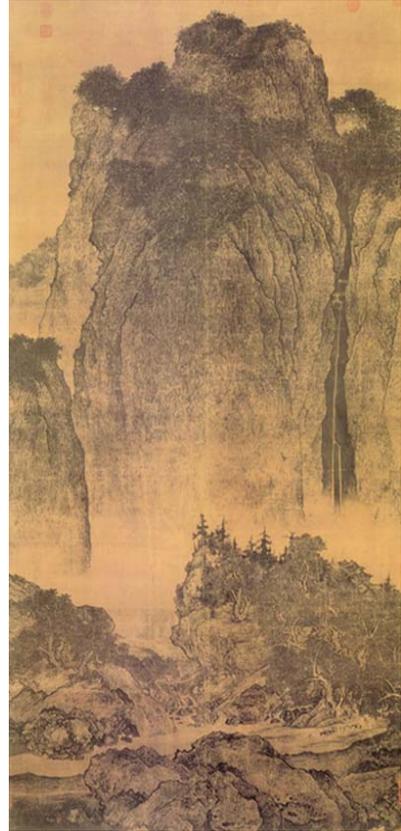


圖 2-9 范寬 / 谿山行旅圖

立的視點，找不出統一的視覺焦點。而中國山水畫有許多採橫幅捲軸的方式繪製，其構圖的視點亦是橫向游移的，除了方便捲軸的轉動觀賞外，還有更深一層的心意存於其中。郭熙的《林泉高致》提到：

世之篤論，謂山水有可行者，有可望者，有可遊者，有可居者，凡畫至此，皆入妙品；但可行可望，不如可居可遊之為得。何者？觀今山川，地佔數百里，可遊可居之處，十無三四，而必取可居可遊之品。君子之所以渴慕林泉者，正謂此佳處故也。固畫者當以此意造，而鑑者又當以此意窮之。此之謂不失其意。

郭熙的說法可視為中西繪畫差異比對的一項指標。中國的山水畫，特別是文

人的水墨山水，所強調的不是對景物的精確描寫，而是要勾勒出一幅符合於傳統士人的人文關懷，或寄託情懷的理想之地。我們可以說中國山水是融合人文與景觀的「自然」山水，其不同於西方的地方在於這是一片物我合一的自然世界，而不是物我對立的，有待征服、開發的自然。在中國山水畫中每一個繪畫元素的安排，都有其人文關懷上的意義與價值。山、水、木、石、亭、台、樓、榭都不只是一個無生命的物件，而是有機生命中不可或缺的一環（尤煌傑，2004）。



圖 2-10 郭熙 / 早春圖



圖 2-11 郭熙的 / 窠石平遠圖

四、透視法呈現了東西方文化的差異

藝術史學者戴米西（Hubert Damisch）在《透視的緣起》一書中認為透視法的應用不可視為藝術由二度空間到三度空間的進化，應該視為文化上的選擇。此外大衛·哈尼克（David Hockney）認為，線性透視法在西方藝術的主導地位代表了歐洲傳統上認為「神」的概念永不可迄及，線性透視中的消失點代表上帝，觀者越接近神性便越向後退，反映出上帝與人永遠無法直接接觸的西方信仰。

相較於西方聚焦於單一消失點的傳統，哈尼克也指出中國傳統繪畫所代表的

則是「神性到處都有」並非遙不可及的概念，並且存在每個獨立個體之間（與之中）。此一概念的具體表現在非單一視點為主要表現的中國捲軸畫，中國畫的觀者可以自由選擇畫中的單一景點並與之互動，不受西方單一視點只能向前觀看的限制。此一概念的影響所及分別產生了以山水畫及中國園林為代表的流體空間與西方經典的數學幾何空間。傳統上中國以捲軸山水為代表的藝術創作並無「觀景窗」的概念，在畫面中也沒有預設的消失點，配合時間的推移觀眾得以自由的選擇所欲欣賞的細節與角度，不受單一視點的限制。蘊藏時間的節奏感與視點的解構，使得傳統的中國藝術表現形式與當代動態的影像媒體，如動畫與影片等，更為相似（莊育振，2004）。

2.3.3 攝影拼貼中的空間特性

除了東西方繪畫上對於空間表現各異其趣之外，空間的觀念在近代攝影術發明之後亦產生了相當大的影響；當照片不僅僅只是作為影像的記載工具而發展出諸如拼貼的表現手法後，攝影拼貼便在空間的表現上產生了不同於繪畫的另一種特性。

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手法。拼貼的作品整體呈現出的空間比透視空間還要抽象、複雜、混亂、毫無規則，是具有多數焦點的集合式空間。似乎拒絕被解讀，觀賞者必須發揮想像力，在自己腦海裡解讀而重新整理其空間配置。

英國藝術家大衛·哈尼克（David Hockney）自認為是「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。他解釋自己的創作具有的三種藝術要素，是分層堆積的時間（layered time）、空間（space）以及故事性（narrative），前兩項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。」他發現攝影的單點透視空間與人類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的僵硬、狹窄。所以大衛·哈尼克以攝影拼貼的方式，在單一畫面裡獲得了比照相機鏡頭多了幾倍的視野。他也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，時間上無法確定其先後，但可以確定的，他與畢卡索等立體派畫家一般，都在追求西洋傳統透視空間無法表現的空間（小須田領，2003）。



圖 2-12 哈尼克 / 福斯騰保廣場，巴黎，八月七、八、九日，1985 No.1

一、攝影拼貼和蒙太奇

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，整整二十世紀占優勢的表現方式。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。

1. 在拼貼法的概念中，物件是以並列的方式配置，不融合且不調和地存在著，產生對比的效果。
2. 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。

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，是因為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。

從以上的觀點看來，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。在這方面我們常見的有：

1. 達達的拼貼藝術

發明照片拼貼技術的浩斯曼在「照片拼貼的定義」文中說「…照片拼貼有許多可能性，它可以表現環境的變化，社會結構，和他形成的心理架構—每天環境都在變化…」「早期的照片拼貼，只是爆炸性的呈現不同視角的東西，它比未來派的圖畫還要複雜。漸漸大家了解，這個視覺元素可以展現多樣的東西，例如在照片拼貼裏，可以把結構和空間感對立的東西結合在一起，比方粗糙的和光滑的，鳥瞰圖和特寫鏡頭，透視和平面的組合等，不但技術上具有最多的可能性，也比較清楚的表現形的辨證…」。

其實達達相信直覺性的反應，強調只有當精神不受邏輯影響時，才能從藝術的世界裡尋找到自己的創作空間。也因為達達的隨機性的觀念及非邏輯的表達，才能把不起眼的東西幻化為藝術。「偶然」與「潛意識」被達達視為一種神祕的表達方式，在沒有因果關係的束縛下，得以用來對抗理性的線性思考，使人對事物的感受更為敏銳，如此便可產生新的思考和不同的經驗（李麗娟、郭挹芬，2004）。

2. 集錦式複合表現法(Assemble Method)

「集錦式複合空間」之表現手法，其畫面所呈現之結果是屬於一種「混合性的空間」性質，就像是在平面上表現出放映影像般的「蒙太奇」(Montage)效果。在平面上無法表現出連續轉換場景的三度立體及四度時間的移動效果，故而將所有欲表達的意念影像統合以「集錦式」的方式併合在同一平面上，產生了多視點複雜的複合空間意象 (黃國榮，1996)。

集錦式複合表現手法運用完全不同的視覺映像複合表現於一個畫面上，故在素材的選擇上並無較特殊的限制，任何物體、影像只要具備符合表現意念的要求，皆可作為表現的要素。題材方面以屬於表達主題意念內容有關之直接指涉或間接影射、暗喻，相關的生物、物體、景物皆可成為欲表現之題材。集錦式複合空間的呈現，會在同一個畫面上作各種視點的自由組合，來傳達單一畫面所要詮釋之藝術的真實性及多樣性，其將現實界與幻想界的空間加以統合，以表達藝術家豐富的眼界，故所呈現之畫面常會有驚人之舉或多義的意象。

在設計繪畫上使用集錦式複合手法來詮釋空間的效果，有下列幾種方式：

- (一) 畫面上必須具備兩個以上分屬不同空間的景或物體，才能表現出空間與空間之間轉換虛幻的效果。
- (二) 結合不同意象時，可將背景去除只保留住主體形貌，再將之互相重疊配置在同一畫面上，圖像重疊的部份可採用透明法的輔助淡化之，有如幻影般的交疊效果。
- (三) 將彼此的屬性、空間關係相聚越遠的物件結合，則所獲得之視覺意象效果越好。



圖 2-14 Alexandr Rodchenko: Maquette
for Mayakovsky's ProEto (1923)



圖 2-13.
[http://www.jennycrusie.com/images/
collage/RoseMoreCollage.jpg](http://www.jennycrusie.com/images/collage/RoseMoreCollage.jpg)

(四) 併合物體時無須符合邏輯性，但若要安排景物之位置則需加以考慮，景物之間意象若轉換較順暢、虛幻不實，則視覺空間效果會較強烈，反之則會顯得較粗糙、生硬，意象間會呈現片段而不連貫之感覺，空間效果則會較薄弱。集錦式複合表現法在畫面上所表現的並不只一個空間、時間而已，而是多層複合空間的豐富意象，掌握其特性運用之，會增添作品的豐富性及可看性(陳子煜，2004)。

2.3.4 空間表現手法中的時間特性

一、觀者移動的繼時性空間表現

現代繪畫為了主觀的「表現性」，而捨棄了文藝復興以來的線透視深度空間。(莊明中，1993)因此畫者在觀察對象時，可以任意變換位置，然後再把各視點的意象統合在同一個畫面上；而畫者在面對物象作環繞觀察時，需要時間上的延續發展。就如立體主義打破從單一、固定的視點來觀察對象，畫者可以從三百六十

度不同的視覺角度，上下左右觀察物象，最後在畫面上統合成為單一影像。其畫面視點很明顯的是由多數視點移動累積而成不同於傳統的透視法被評論家稱之為「同時性視點」。

傳統繪畫中的重疊法中凡是越靠近觀者的景物，形狀越完整；離觀者較遠的景物，可能被前面的景物擋到，而有部分看不到，形狀顯得不完整。立體主義為了標示個別事物所佔據的空間，而使用透明重疊法；就是前面的物體有完整的形狀，後面的物體也是有完整的形狀，顯示實質上個別物體都各自擁有自己的空間位置，如圖2-15葛利斯《早晨的餐桌》，圖2-16 畢卡索《彈曼陀鈴的少女》，畫者在觀察實際物象將三次元空間轉化成二次元平面的構圖時，其重疊部分不因位置的前後而有賓主之分，卻營造屬於共同佔有的空間而互相競爭，造成畫面拉扯緊張的感覺。立體主義如此典型的繼時性空間表現法，是二十世紀繪畫的一項重大創舉（尤煌傑，2004）。



圖 2-15 畢卡索 / 彈曼陀鈴的少女



圖2-16 葛利斯 / 早晨的餐桌

二、對象移動的繼時性空間表現

在從事創作時，若當被描寫的對象物不斷的移動，而畫者視線也隨之移動，但是畫者本身的位置卻是固定時，我們將累積觀察了一段時間後的視覺印象全部統合在畫面上的表現方式稱之為「繼時性空間表現法」。這也是在二次元的平面上，要將四次元空間表現出來時，象徵性地把時間經過暗示出來的方法。在二十世紀，以此種方式表現的，主要有未來主義；它是美術史上第一個提出自己宣言自己命名的繪畫團體。它吸收了立體派繼時性的空間表現技法而反對立體派的靜止性，否定了過去一切傳統藝術。它以動態感的線條，力求具體化；而且喜用激烈的色彩，弓箭形的斜線、銳角、螺旋造形表現騷動的現代生活，讚美機械文明。繪畫更強調速度感、空間的崩潰、物體的透明及噪音的韻律。如圖2-17 曼雷攝影《下樓梯的杜象》以此視點，杜象畫出圖2-18《下樓梯的裸女No.2》，畫面力求動態非靜止性。又如宣言中所提到「我們肯定這個萬千世界的光彩，已經廣闊地孕育出一種新形式的美，那就是速度，如一輛跑車比薩摩塔斯勝利紀念碑還要美！」還提到「美只存在於奮鬥中，一件不具有侵略性的作品，不能算是傑作，藝術應被視為是一種對抗外來不明武力的凶狠攻擊，而使這種外力屈從於人類！」由此更可看出未來主義的特質是創作的畫面強調速度、動力與侵略性(尤煌傑，2004)。



圖 2-17 曼雷攝影 / 下樓梯的杜象



圖 2-18 杜象畫出 / 下樓梯的裸女 No.2

歸納

表現方式	描畫者	對象物	畫面現象
傳統透視法	固定	固定	靜態
畫者移動的繼時性空間(立體派主義)	移動	固定	靜態
對象物移動的繼時性空間(未來派主義)	固定	移動	動態

表 2-3 繼時性空間表現中描畫者與對象物的關係表（陳怡蓓，2006）。

由立體主義及未來主義的主張及手法中我們得以了解：藉由同一時間的不同視點（空間）主體的各自表現、競爭，或在同一畫面中不同時間、不同空間中流動的韻律及物體速度的表現，現代藝術走出了時間的禁錮，終於能自由的暢遊在四度空間的嶄新領域，也開啓了視覺表現更寬廣的可能性。

三、東方繪畫的時空觀：

東西兩方的民族，面對時空各有其不同的看法。對時間來說，每個人的時間都會終止，稱之為「時空的災難」。東西方人處在不同的地域，卻面對相同的時空災難，在數千年的累積的生存經驗中，各自發展出對時空的哲學。在東方稱之為「繼時性的時空觀」，在西方則稱之為「靜時性的時空觀」；在東方以個體接力的方式來與時間競賽，西方則採取以個人生命與時間對抗；在東方人與時間、空間是和諧的，西方則是對立的、固定的、割斷的；這些時空的觀念會具體的表現在文化上，也著實影響了中國各種藝術的形式，例如建築族群的出現、章回小說的呈現；繪畫的情形更是如此，西方繪畫的畫框通常有一定比例，中國基本上有立軸和橫卷的形式，橫卷如最具代表的《清明上河圖》，其橫向的發展便不受限制，也因此造成了移動視點的運用（陳怡蓓，2006）。

中國繪畫中，關於時間的描述以橫幅中的視點移動為代表。詹前裕教授在《中國水墨畫》中指出：「長卷的山水畫最適宜表現山川掩映……即使用此種『山形步步移』、『山形面面看』的移動視點法，將山水的全貌作詳細的俯察之後，利用『心眼』，組成的新空間，它還包含了時間的要素。」在長卷的畫幅中，因為可以將廣闊無垠的天地收於其中，當然也可以利用移動視點的融合技巧，將一年四季不同景色或是一天早晚不同景象收納進去，不但不致令人覺得衝突，反倒更加令人感到豐富，因此不但創造了更多發揮的空間，甚至在平面空間裡確切的掌握了時間（詹前裕，1998）。

小結

此章的研究中我們了解到西方的透視表現是經過理性的探索，循序漸進發展而來，強調的是忠實的呈現「單一視點」所觀察到的「視界」。即使是攝影術發明之後在相機上「觀景窗」的設計，依舊維持此種單一視點取景的特徵，直到現代主義的「立體派」打破了單一視點的觀念之後，不僅繪畫的透視觀點乃至於之後發展的攝影拼貼及蒙太奇等等影像的表現手法，都大大顛覆了文藝復興以來以單點透視為繪畫圭臬的透視觀點。相較於西方以理性為出發點的透視觀點，自古以來中國的繪畫卻是強調在「意」的表現。無論是直幅或是長卷，中國的傳統繪畫在意的不是一眼所及的景物的描繪，反而像是畫家將所觀察的景物，依據自身的生活經驗、美感體悟以及當時的心境重新在畫紙上作安排。因此透視的正確或合理與否在此時便顯得不是那麼重要，可是畫家又能藉著其高超的手法將理應相衝突的景物和諧的安排在畫面上，這與近代西方繪畫及攝影藝術所強調藝術家個人思想的表現可說是不謀而合。

第三章、創作理念與方法

複合透視表現手法散見於繪畫、攝影、平面設計、插畫等各視覺設計相關領域，本章將以前章探討的理論為基礎，據以分析相關表現的作品，從中歸納整理出複合透視表現的內涵及畫面構成要素，以作為本研究創作的理論基礎及參考。並針對創作的媒材作分析及說明。

3.1 複合透視作品分析

Jerry N. Uelsmann 的攝影作品分析

Jerry N. Uelsmann是美國著名的超現實攝影家，為了營造超現實的幻象效果，其作品時而有著複合透視的特徵，圖3-1是利用俯視的手的影像作為湖景的



圖 3-1 Jerry N. Uelsmann 的攝影作品 <http://www.uelsmann.net/>

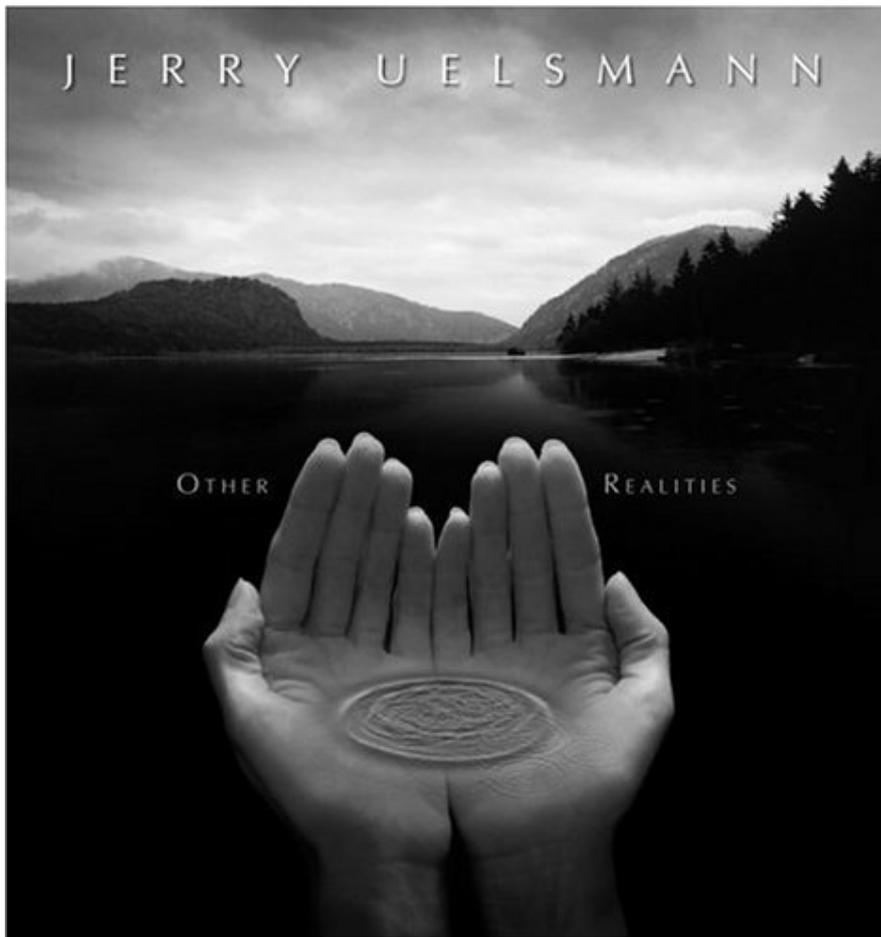


圖 3-2 Jerry N. Uelsmann 的攝影作品 <http://www.uelmann.net/>

框景，而以平視的湖中的小船作為主影像，運用蒙太奇的手法，將此2種影像做一和諧的處理。由於此2種影像結合了截然不同的視角，因而產生了奇特的視覺張力。在應該是淺短的雙手捧水的視角中，居然看到了深邃的遠方的湖及湖中的小船，而此作品亦可與圖3-2 Jerry N. Uelsmann 的另一件作品相互對照。圖3-2雖然也是以手捧著湖水作為主視覺，但因手中的水與後方的湖景有著同樣的合理的透視，雖然畫面營造出一種和諧的美感；但其視覺上的衝擊相對就減少了一些。

再就圖 3-3 其另一件作品做分析，此件作品仍然採用 2 個影像作結合，一個是特寫的手部的影像，一個是中景的女性的臉部；此兩種影像雖然視點不同；光影方向各異，但由於型態的巧妙結合，仍然表現出奇特的視覺印象。



圖 3-3 Jerry N. Uelsmann 的攝影作品 <http://www.uelsmann.net/>

就畫面所欲傳達的意義上來分析，左邊女性臉上流露的哀怨神情與右方男性緊握的拳頭做結合，不難理解此一影像試圖表現在男性暴力恐懼下受威脅的婦女的恐懼。所以在這裡我們看到創作者運用相衝突的 2 種影像及視角，做為傳遞影像的衝突性的一種表現手法。

大衛·哈尼克（David Hockney）的攝影作品分析

英國的藝術家大衛·哈尼克是自認為是「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，他的作品可說是立體派作品的真實版，塞尚以靜物做為立體派表現的主題，大衛·哈尼克則以我們身邊的事物，如親人、街道、家具等等做為其表現的主題；由於這些事物的可親性，讓我們更能以切身的觀點思考它的創作。圖3-4「我的母親」及圖3-5「椅子」，大衛·哈尼克以「攝影者移動的繼時性空間表現手法」由不同的視角記錄她的母親及椅子，最後以拼貼的手法將其組合在一個平面上。原本單純的一張影像因為藝術家運用了主觀角度的取捨及拼貼，使得不同影像間產生



圖 3-4 哈尼克 / 我的母親



圖 3-5 哈尼克 / 椅子

了視覺的中斷及不連續，而我們的視覺因為完形心理的自然導引作用，試圖將其重新組合成可辨識的影像，而此藉著「形」的解構又重組的過程，刺激了我們的視覺經驗，我們的視覺暫停了習以為常的「眼見為憑」，重新思考視覺所傳遞的意義，母親不再僅僅是一張肖像；而椅子也不再只是一張不起眼的椅子。

在圖 3-6「John Kasmin」中，大衛·哈尼克拋棄以往不規則的拼貼方式，而用工整的直線排列，拼貼出了這張向幫他辦了第一次個展的經紀人致意的作品。在這作品中，影像與影像間有一道白色的邊框，藉著這樣的邊框來阻斷視覺的連續，但由於影像間仍存在著互相關聯的線索，因此視覺仍會依著完形心理的作用將其拼湊成一幅完整的影像，而在拼湊的過程中，我們也被導引著細細觀察被分割的個別影像間有著甚麼樣不同的細節，而形成一種觀看的趣味。與大衛·哈尼克上述作品不同的是，此幅作品其個別影像間的視角差異度不大，但仍能從被攝



圖 3-6 哈尼克 / John Kasmin

者的鞋子的角度發現些許的不同；即組合成此影像的原始影像應該有著不同的視角。而在被攝者的臉部，尤其是眼睛的部分影像被刻意放大，形成此作品的焦點，這也是拼貼作品與攝影不同卻與繪畫相同的特性；藝術家是可以自由選擇、操控畫面，以獲得其主觀希望被強調的部分。

達利（Salvador Dalí）的作品分析

超現實主義代表畫家達利的作品，以表現超現實的空間著名，如圖 3-7 前景的桌子與遠景的山脈海洋便有著不同的消失點，而畫面中散置的不相關的物件形

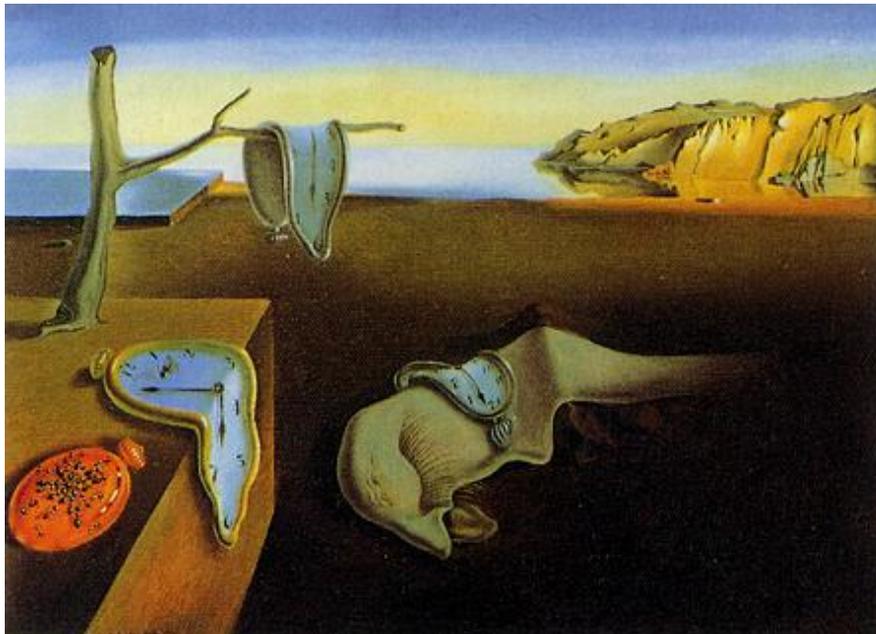


圖 3-7 達利 / 記憶的堅持

成了畫面中詭異的氣氛。他的藝術，喜歡把現實世界的對象混合而任意解釋和變形，把一種偏執狂者的感受運用在畫面上，創造了一種「偏執狂的批判方式」，用不正常的錯覺，同時產生二重或三重的特殊印象，來描繪想像中的世界。而由不同的透視點所構成的虛擬世界則提供了這個舞台供他揮灑。由於我們的視覺習慣於正常的單點透視的空間，所以當畫面上的各個物件出現了不只一個透視點時，因沒有明顯的跡象可循，也許我們並未明顯覺察哪裡不對勁；但此不合理的

空間無形中已經令觀者感到一種神祕而奇特的感受。

奇里訶（GERICAULT, Theodore）的作品分析

奇里訶是超現實主義畫家先驅之一，1911 年至巴黎時曾與立體派畫家接觸，當時雖然在無意識中受立體派的影響，但卻與立體派的畫家不同。他不將對象視為絕對的形體來探求，而以主觀的見解來構成；並在物與物之間創作一種新的關係。所以他的畫面常將物與物的特質加以組合，來把握和表現藏於其間的關係。所以他的畫是藉由反自然主義的方法，以產生較新的想像。

在圖 3-8 的畫面中，初見這幅畫好像很結實，然而我們感覺到那個滾輪圈而跑的天真少女，正位於由看不見的接縫所構成、瀕於危險之局面的世界中，與他周圍的物體一樣遭到漂流，終有瓦解成碎片的感覺產生。使用平行斜線法來描寫的貨廂，與使用透視圖法來描寫的建築物，根本就不能調和。再者，兩側柱廊的透視圖法，亦互為矛盾。左側的柱廊其遠端伸展到高地平線的彼方，然而依此做為判斷空間組織的基準時，則右側柱廊之前端，就突入於地面內。相反地，以右側柱廊為基準時，地平線就位於畫面中間的看不到的地方，而左側的高處柱廊與道路，立刻就變成引誘此少女走進虛無世界的空中樓閣了。這就是由多數消失點所造的矛盾與不合理的空間。左邊的房舍、右邊的房舍以及畫面中間的拖車看似合理，其實卻各自有不同的消失點，因此產生一種似是而非的錯覺，所以當畫面中的女孩出現在這樣的空間時，自然會產生一種詭異的超現實氣氛。

在圖 3-9 的畫面中，石膏像及橡膠手套所掛置的牆，看來既像消失點在左邊但由於石膏像及橡膠手套掛置的關係位置及陰影的配置，又像消失點在右方，形成了一種錯視的視覺衝突。而除了物件有不同的消失點外，石膏像及橡膠手套間不合理的大小差異產生的衝突性，更強化了畫家欲表現神秘詭異氣氛的目的。

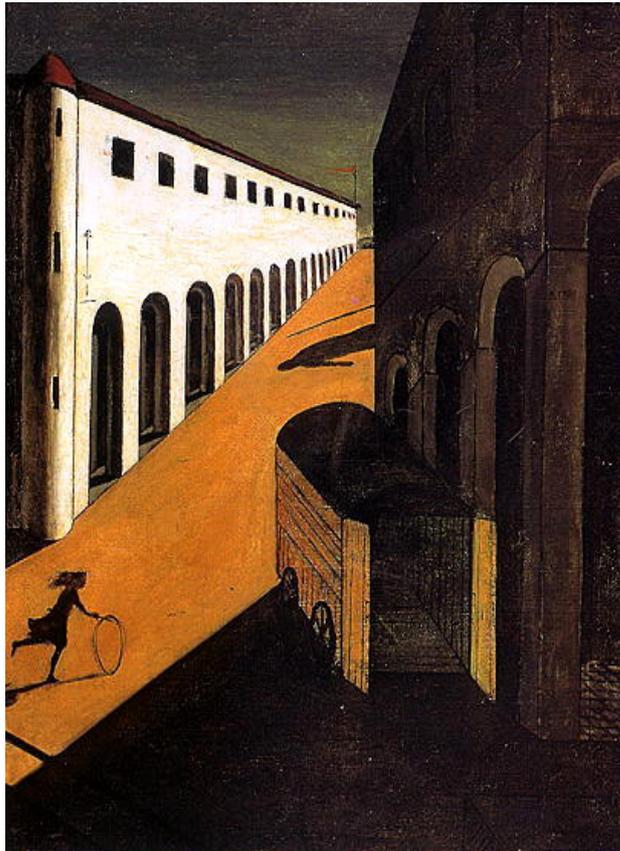


圖 3-8 基里訶 / 大街的神秘和憂愁



圖 3-9 基里訶 / 愛之歌

安東尼歐 婁拜茲（Antonio Lopez Garcia）的作品分析

安東尼歐 婁拜茲是西班牙寫實主義畫家，他善於以寫實的手法描繪日常舉目可見的景物。這些平淡無奇的景物在其特別的畫面安排下，卻能讓觀者感受到奇特的體驗。在圖 3-10 的作品中，我們每天早上站在廁所鏡子前視線所見的景象被忠實的描繪出來；我們直視所見的鏡子及低頭會看到的洗臉盆，這 2 種不同視點及不同時間點所見的影像，在安東尼歐 婁拜茲的筆下，巧妙的呈現在一個畫面上；看似和諧又存在著不合理，第一、鏡中一片空白，並未出現繪圖者的影像。第二、直視所見的鏡子及低頭會看到的洗臉盆在一道混沌的空白接縫連結下，竟存在於同一畫面中。彷彿眼前的空間突然打了個折，不合理的 2 個空間因為這道接縫而能相安無事的和諧相處。愈是平凡的事物，當他的本質被改變，挑戰了我們早已疲乏的視神經，就愈能引起我們的關注，起而思考畫面以外隱含的



圖 3-10 Antonio Lopez Garcia / Sink and Mirror

意義。

碧翠絲 阿雷馬娜 (Beatrice Alemagna) 的作品分析

碧翠絲 阿雷馬娜出生於義大利，在獲得法國未來新銳獎後移居法國從事創作的新生代的插畫家。在圖?的這幅作品中，碧翠絲 阿雷馬娜用拼貼的手法將插圖與照片安排在一個畫面中，雖然有真實的建築物的照片作為素材，可是畫家卻用主觀的、接近兒童畫的空間編排，將畫面營造成包含多個視點的奇特空間，畫家不拘泥於正常透視的手法，反而更能凸顯主觀想要表達及強調的畫面張力；這種不被自然及真實所左右而隨心所欲的創造空間，也是拼貼藝術的特徵之一。



圖 3-11 Beatrice Alemagna / 巴黎的獅子

野田凧 (Nagi Noda) 的作品分析

Nagi Noda，是日本新生代藝術家，極具原創性創意的一人，她在 2003 年為日本女歌手 Yuki 所製作的《Sentimental Journey》MTV 中，以真人表現動畫風格的效果，找了 100 位長得像 Yuki 的女孩，分別表演單一的靜止動作，然後再

連串成具有故事性的連續畫面。此種表現不但成功的在單一畫面上呈現了不同時間點及不同位置的同一主角的動態，也將不同時間點的（晴天、雨天、白天、黃昏）影像融合在同一畫面中，完整呈現了「對象移動的繼時性空間表現」；其背景是以接近全景攝影的方式呈現，雖然左右兩邊的空間因透視的改變而扭曲，但空間感並不因此而消失。



圖 3-12 Yuki / Sentimental Journey / Music video



圖 3-13 Yuki / Sentimental Journey / Music video

中國傳統長幅山水畫的分析，以「五代 巨然 層巖叢樹圖」為例

巨然（西元 10 世紀後半葉），南唐鍾陵人，開元寺的和尚。南唐被宋滅亡（西元 975 年）後，巨然隨李後主降宋，而遷至汴梁。擅畫山水，畫法學自董源。繼承其師之披麻皴（如麻布纖維散開來一般的筆觸表現）而自創山巒陰鬱層疊情景之畫格，被稱贊為造化之神。

中國傳統山水多利用「三遠法」來表現畫面中的透視，以五代巨然的層巖叢

樹圖為例，畫中上方及中間的山巒，以其山形大小未能辨其遠近，但以其上下位置的安排即可得知「遠者高」、「近者低」，而其樹林的描繪更透露出「空氣遠近法」的效果，即遠者模糊、粗略；近者清晰、描繪細緻且墨色較深，其整體遠、中、近景雖並存於一畫面中，但其實並不同於西方發展出來的消失點透視法，而是各自有其獨立的視點。畫家藉著自身主觀的意識安排，將雲霧裊繞、山巒起伏、林木茂盛，乃至於近景的風行草偃都巧妙的做了融合，透視原則的不合理並不損其畫面神韻的表達。

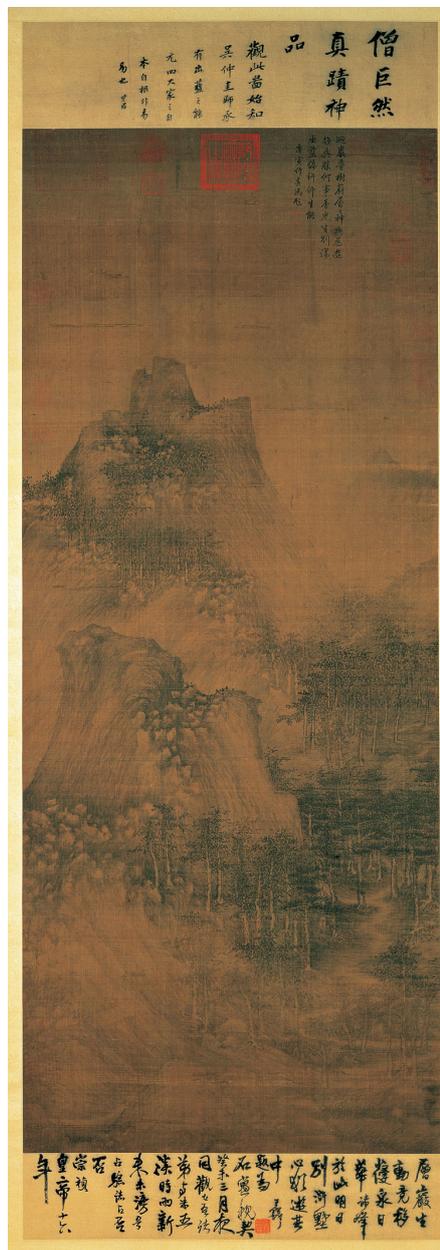


圖 3-14 五代 巨然 / 層巒叢樹圖

3.2 複合透視作品的視覺特性分析

以東西方不同的角度來分析複合透視作品的手法，我們可以發現其各自傳達的意義及內涵與表現手法有相當的關聯性；西方繪畫在 19 世紀末新印象主義崛起及攝影術發明前強調的是「真實再現」，繪畫以真實確切的表現描繪主體為依歸，因此在文藝復興時期發展出透視畫法後，畫家們莫不以此為繪畫表現的準則；畫評家也以畫家作品的描繪是否「寫實」，作為評斷一幅畫好壞與否的標準。直到攝影術發明後，悵然若失的畫家才開始思考所謂「真實」的意義，因為傳達真實，沒有甚麼方法比拍一張相片更「真實」的了。所以西方真正的、有意識的利用複合透視作為藝術及設計表現的手法，則是在 20 世紀後方才開始的。

而複合透視在中國的繪畫表現上，則是從古至今都不曾間段的。因為中國的繪畫一向強調的是「意」的描寫。以表現畫家「心」中所見的景象為目的，這與 20 世紀後西方繪畫中的現代主義及立體派等，以繪畫中「意義」及「內涵」為核心的繪畫表現理念不謀而合。而當初以「真實再現」為目的而發明的攝影術，也因此產生了顛覆合理透視以表現藝術家心理為創作內涵的攝影拼貼手法。

所以複合透視不僅僅是一種創作的手法，也是藝術家觀察這個世界的「觀點」；當其藉由顛覆常人眼睛所見的世界，以另一個角度或視野呈現人眼所未能表現的奇異景象或體驗；可說是為習慣「眼見為憑」的我們開了另一扇窗。以下便以複合透視手法中的幾項特徵作為分析依據，嘗試抽離其創作的元素及內涵。

3.2.1 空間感

複合透視的首要特徵便是顛覆單一透視的視點，所以一個畫面中或有 2、3 點甚或多點的消失點，以營造不合理的或是看似合理實則不合理的畫面。當我們觀看正常透視的繪畫或相片時，瞳孔傳送到腦部的影像因為有著合乎視覺經驗的合理透視因此感到和諧及安適；因此當不合乎視覺原理的畫面呈現在眼前，視覺便會因無從歸納其合理性而產生緊張及錯亂，因而刺激腦部重新理解所見的影像，藝術家便藉由此重新理解的過程，將自身的想法透過畫面傳遞與觀者，以表現特異的意義性。

如前章所言：「深度感」及「層次感」界定了物體間彼此的距離與方向，而複合透視藉著種種以位置的差異、明暗的對比、交錯、重疊、位移等等以強調物體間關係的手法，建立了平面上虛擬的三度空間，又藉著刻意的安排將此種合理的平衡打破，以營造看似合理畫面中不合理的構圖。

立體派強調的是描繪出物體的「本質」，他們藉著不同的角度觀察物體，並試著將其鋪展開在平面上，以忠實呈現所謂的「觀察」。因為當我們端詳一個物體時；尤其是一個空間中的物體，我們極少可能是站在原地一動不動的「看」它。通常我們會站遠一點觀察它的外型，湊近一點觀察它的細節、紋理，甚至上下打量甚至繞著它轉以觀察它的形態。對於一個空間的描繪亦是如此，我們會試圖拉遠一點觀察這個空間與旁的環境的關係，或走入其中實際感受這一空間與我們之間因比例、大小、光影、色彩、材質等等因素所產生的「空間感」。而這些因「觀察」所得到的視覺經驗及空間體驗才是立體派所想表現的內容。而不受傳統透視法所拘泥的複合透視手法，恰好可以適切的表現這樣的想法。

與平面拼貼所不同的是，複合透視作品中物與物間的關係必須有所關聯，其間雖然有不同的透視點，但仍然應該有可資參考的線索對應出彼此的空間關聯

性，否則一旦因物件過於混雜，塑造空間感的線索斷裂了，視覺將處於混亂、無所歸納的焦慮中，極有可能因而放棄搜尋相關物件的空間關係，這也就失去了創作者想藉由空間的衝突性來吸引觀者眼光的目的。

3.2.2 邊緣

在蒙太奇及拼貼此 2 者具有複合透視的表現中，邊緣是其重要的分野及特徵；藝術評論家 Gordon Boldwin 指出「拼貼和蒙太奇之間的不同點在於其邊緣，是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，這點是與蒙太奇表現最明顯的差異。在蒙太奇作品中的物件其邊緣是模糊化的，這使得蒙太奇中的每個物件能自然地結合起來，最後形成整體畫面。而在拼貼作品中，物件並不會融合成一體，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。

邊緣具有清楚隔開各物件的效果，當觀賞者將視線從一個物件轉移到旁邊的物件時，因為有邊緣的切斷作用，眼睛會自然地調整視點。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，當畫家描寫的對象被幾何形體隔開，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，直到後來，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。

複合透視的作品時而有著蒙太奇及拼貼 2 種不同手法的特徵，它並不以具有清晰的邊緣與否來界定何者為複合透視，何者不是複合透視。但當其在處理影像的議題時，邊緣具有與拼貼同樣的功能。我們可以藉著「留白」或「斷裂」的邊緣輕易的由一個空間「過渡」到另一個空間，不並擔心空間因而錯亂，因為視覺在完形的視覺法則自然導引下，自然會想像出邊緣兩邊形體及空間的關係。

3.2.3 視覺張力

傳統透視手法表現出真實的世界，描繪真實的物體與合乎我們視覺經驗的空間關係，因此其營造的是趨於和諧的視覺體驗，必須依賴作品中主題的特性或故事以引起觀者的共鳴，其空間的作用在於鋪陳一個環境、舞台，供主體（角）演出；因此空間的塑造在此通常位於配角的地位。然而在複合透視的表現中，藉由歧異的空間表現，造成畫面中的空間衝突，引起視覺的衝擊，表現主題的特殊張力。在這裡，無論是被分割的空間或物體，還是因不平衡所產生的視覺「迫力」，都產生了強烈的視覺張力，迫使觀者不得不面對這樣的視覺衝擊，誘發其想像力並且重新思考所「看」到的世界與熟知的世界有何不同。

分析複合透視的作品，本研究歸納出以下幾種視覺張力的特徵：

一. 對比

如 Jerry N. Uelsmann 的攝影作品中，形體原本應該較大的船居然在手捧的湖泊的影像中，形成了大小的對比，基里訶的《愛之歌》中石膏像與橡膠手套也形成了大小的對比。而另一件 Jerry N. Uelsmann 的女人與拳頭的作品中，不但影像上形成了大小的對比；也在意義上形成了強與弱、施暴與受害的強烈對比。

二. 變形

在複合透視的作品中，或是因為畫面被分割、切碎、重組，如哈尼克的攝影作品，或是因為空間的刻意安排，如碧翠絲·阿雷馬娜變形的街道，都顛覆了原有物體的外形，藉由這樣變形重組的過程，我們得以重新認識其真實的形態並重新釐清物體的意義。

三. 不平衡

人類的視覺當處於熟悉的環境下，各物體有著它該有的外貌、顏色、空間關係時，視覺是處於安定、平衡的狀態，但當這一平衡被打破，或是產生動勢、或是對視覺造成衝擊，都有一種視覺上因不平衡而產生的張力。

3.2.4 時間的表現

在複合透視的作品中，因為單一視點、單一時間觀點的顛覆，連帶的在平面上表現時間也成為可能：

一. 觀者移動的繼時性空間表現

在哈尼克的作品中，母親或椅子其位置是不動的，相對的拍照的人卻是移動的，以各種不同的角度觀察、取景，將各種視角的影像拼貼在同一平面上，以提供觀者更多關於此人物或物體真實樣貌的線索。此點亦是立體派繪畫所極力表現及強調的。

二. 對象移動的繼時性空間表現

在 Nagi Noda 的作品中鏡頭是不動的，而被攝的人物、甚至環境，卻是移動的或是變化的，藉著每一個時間點的凍結，彷彿在一幅平面作品中看見了一段時間以來人物或環境變化的軌跡，讓靜態的平面中有動態的效果。從而讓觀者思考時間與空間相互依存的關係。

3.3 創作的媒材分析及說明－數位拼貼與攝影拼貼

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。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。(IDEA1998-7,《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。(小須田領,2003)

第四章 創作執行與發展過程

本章藉由第二章的文獻探討及第三章的作品分析結果以為理論基礎進行創作，並將創作理念、流程以及創作實例一一列舉，期使創作具有複合透視特徵的視覺構成作品。

4.1 創作理念

如前章所言，複合透視的手法特徵廣見於繪畫、攝影、廣告等等視覺構成中，本研究則計畫以數位攝影所取得的數位化影像為素材，利用影像處理以及數位拼貼的手法，創作出個人風格的複合透視作品。

數位拼貼不同於傳統拼貼，在於其不需沖印大量的實體照片作為素材，節省大量資源及經費，且能自由縮放、旋轉乃至於變形，且在做影像處理時得以立即觀察其效果，有更方便、更多變的創作彈性；而數位拼貼的另一個特性在於既能保有影像寫實的特徵，又能以創作者的想法主觀的操作影像，達到特定創作的目的。現今攝影器材發展日益精進，數位攝影的影像品質較傳統攝影毫不遜色。而拼貼中最常用到層與層（Layers）的構成，在數位拼貼時以 Photoshop 軟體便可輕易進行調整、置換，大大增加創作的自由度及便利性。

立體派常以鮮花、水果、花瓶等「靜物」做為創作的主题，因為它們是我們日常最為熟悉的事物，對於其形態也最了解，因此將其作一分解、重組後便能輕易查覺其形體的變化，達到讓觀者視覺上驚異的效果。因此本單元將以「城市印象」做為創作的主题，以我們熟知的建築、地標或場所為創作的素材。因為這些

景物長久以來圍繞在我們的生活中，我們的視覺已經習慣它們的存在，對於其文化及歷史的意義乃至於空間感都相當熟悉，所以當其以拼貼的手法被重新賦予不同的樣貌時，觀者便能輕易的與記憶中的印象相比較，體會不同的視覺感受。

4.2 創作流程

當確定了創作的主题後，首先，便需找出我們居住的城市中，有哪些標的的景深遠近變化強烈；或特色鮮明容易讓人產生共鳴。接著便需規畫拍攝的地點、位置，先行計畫哪個拍攝點具有適合的視點；甚麼時間拍攝會有合適的光線，或者合適的活動或人群；同一個地方若要表現不同的時間性，甚至要安排不同的時間前往拍攝。拍攝的手法也必須事先計畫：是定點以腳架規律性的取景，還是隨意的移動相機取景。這些都計畫好了便可進行實地取景了。因為印象中的場景與實際的場景往往還是存在相當的差異；而實際拍攝得到的結果與構想中期待的影像，往往也有甚大的差異，因此現場隨機應變就成了必須；不過這也是影像創作的樂趣之一，雖然存在著風險，但有時也會帶來意想不到的驚喜。

因為影像拼貼的過程必須有大量的素材進行篩選，且每個時間點的光影乃至於現場的人群、活動，都不可能完全一致，所以為了避免重拍的風險，每一個拍攝點都應盡力擷取任何可能用到的鏡頭，幸而現在記憶卡的容量已較以往大幅增加，價格也便宜不少，所以本次創作研究者得以無所限制的盡情拍攝。

當攝影的工作告一段落，便開始創作的下半段工作：在眾多的影像中選取適合的影像，訂定表現的主题及手法進行影像拼貼及影像處理。數位影像處理最大的優點及在於「可修改」，我們可以不斷的嘗試不同的拼貼或組合的方式而不用

害怕傷害到素材，且利用個人電腦高速處理影像的能力，我們會比傳統拼貼有著更大的自由性。



表 4-1. 創作流程圖

4.3 創作實例說明

一. 城市印象—「交錯」

此創作以「夜市」作為表現主題。「夜市」是台灣的特殊消費文化，白天一條看似冷清的道路，隨著夜色降臨，它倏地變身為熱鬧、繁華的市集，像是一種變身的遊戲，變化之快讓人目不暇給。此作品試圖利用這種視覺強烈變化的特性，創作出可以讓觀者清楚感受到「時間」與「場景」之間戲劇化的轉變。

當訂定主題之後，首先便需挑選拍攝的場景。雖然台北有多個著名的夜市，但考量到需有較廣的景深、易於取景的位置以及熟悉感，最後選定永和的樂華夜市為拍攝對象。因為要在畫面中呈現白天與夜晚兩種截然不同的樣貌，所以勢必要分兩次拍攝，而為了明顯強調出「時間」在此作品中的衝突性，所以白天便選了人車最少的中午時間；夜晚則以星期六晚上 10 點左右，夜市最熱鬧的時段進行拍攝。取景時，為了確保取得最適合的影像，因此分別選定了夜市的前、中、後段進行拍攝。拍攝的方式則以手持相機，於定點作 360°的平面取景，單張與單張相片間則保持 2/3 的重疊，以作為拼貼時調整的彈性。為了表現複合透視的特徵，研究者刻意讓白天與夜間的取景角度有所差異。

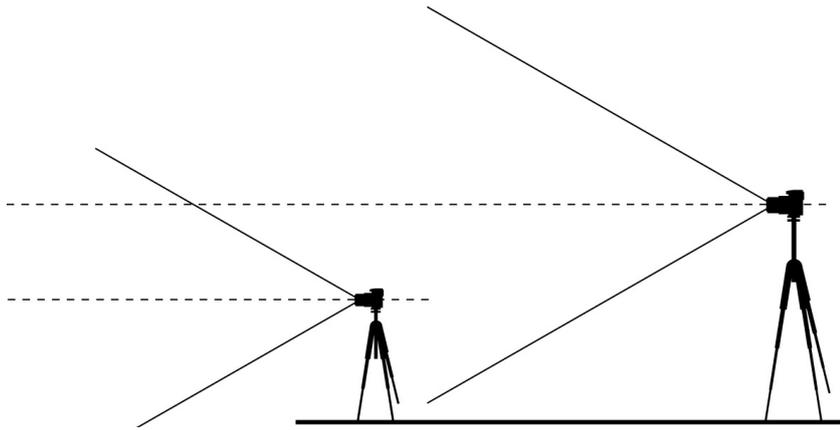


圖 4-1 爲了營造日間及夜間不同時間的時空差異性，拍攝時刻意以不同高度相同視角 360°取景



圖 4-2 日間夜市場景以拼貼方式呈現，影像與影像間刻意拉開距離以營造時間的抽離感。(局部圖)



圖 4-3 夜間夜市場景亦以拼貼方式呈現。(局部圖)

完成了拍攝工作，接著便將影像在影像處理軟體中進行處理，因為本創作需要完整呈現夜市的空間樣貌，所以首先需將白天與晚上的影像各自依序拼貼成 360°的全景影像，再就夜晚與白天的影像以拍攝體為參考物作對位，此時便能清楚的對照出同一場景夜晚與白天的差異。

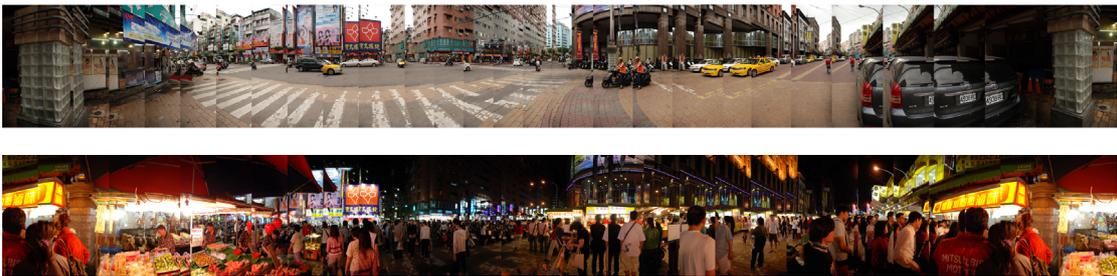


圖 4-4 將白天與晚上相同地點拍攝的影像拼貼成 360°的全景影像，並以建築等參考點將白天與晚上的影像作對位處理，使此 2 個影像能夠產生比較性。



圖 4-5 由於白天與晚上影像的顏色都相當豐富，為了避免顏色的互相干擾，所以將白天的影像色彩抽離，處理成黑白照片的樣式，並將比例拉長，以變形塑造視覺的張力

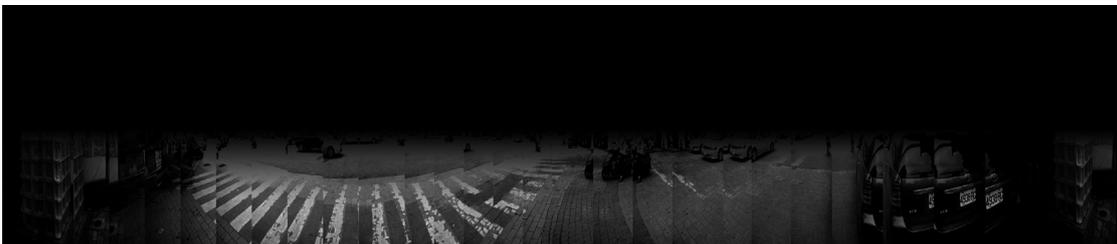


圖 4-6 為了減少白天的影像對夜間影像的干擾，因此將上方建築的影像處理成隱沒在黑暗中的樣式，僅保留下方斑馬線等圖形做為夜間影像展現的舞台。

為了將夜間與白天，不同視點、不同時間的的影像在同一畫面中呈現時間感及對比性，所以經過多次的嘗試後，最後以不規則且帶律動感的線條作

遮罩，將夜晚熱鬧、富生命力夜市以跳動飄忽的影像與日間空蕩蕩的街景作結合。彩色影像的特色在於忠實呈現現實的景物，然而在創作時，過於雜亂的色彩卻經常會混淆了需強調的主題，在這幅創作中爲了強調夜間燈光的戲劇性，以及燈光映照在人們身上鮮明的印象，所以抽離了白天影像的色彩；甚至將上半部的街景遮蔽掉，以求畫面的單純性。



圖 4-7 晚上夜市的影像也做拉成的變形處理，重疊在白天的影像上層，以營造透視點差異所產生的錯位感。

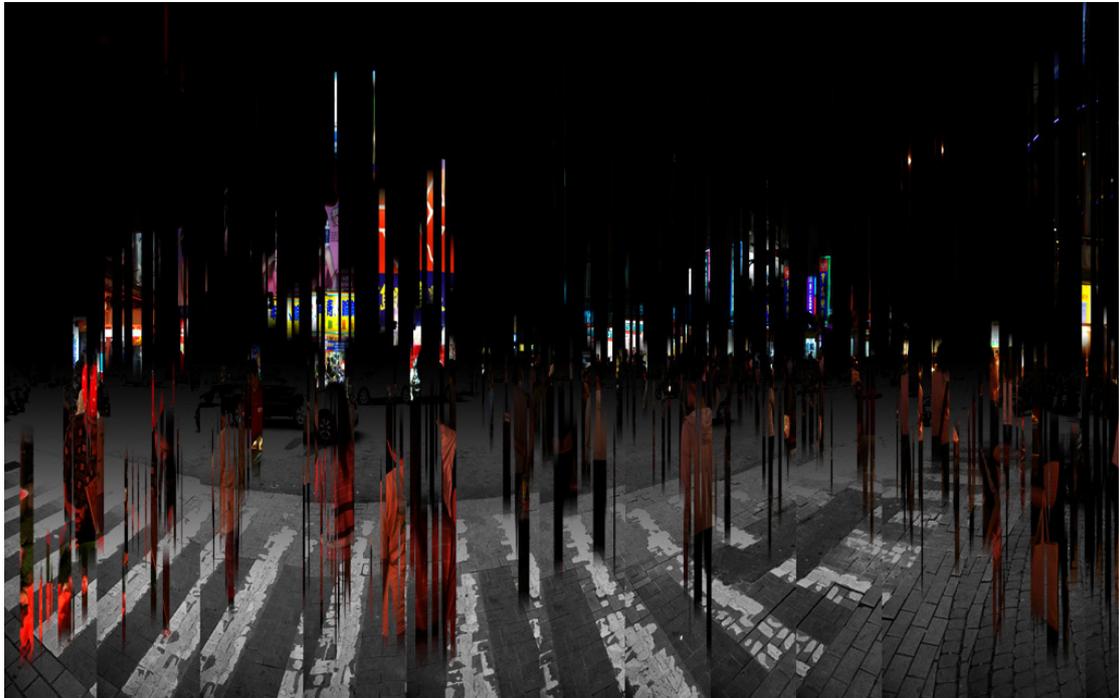


圖 4-8 將上層的夜市場景以線條做爲遮罩，將如物與建築物依其物體的遠近做遮罩線條粗細與鬆緊的考量，一一將空間感營造出來。

最後作品呈現出夜市裡襲來攘往的人群、熱鬧的攤商、繽紛的燈

光，與白天冷清的場景形成極大的對比，而刻意營造出飄忽的影像，更凸顯這種場景與時間戲劇性，形同幻術的變化。

城市印象—「交錯」(作品呈現)

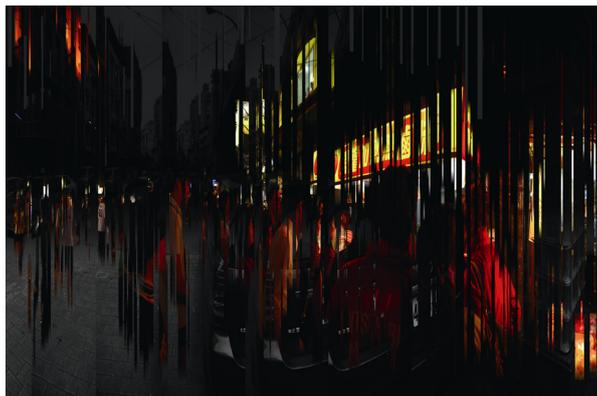
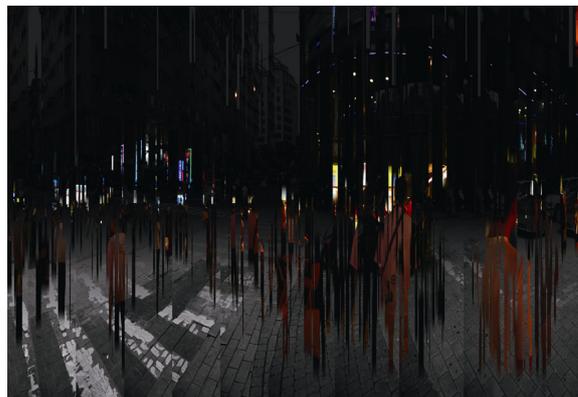
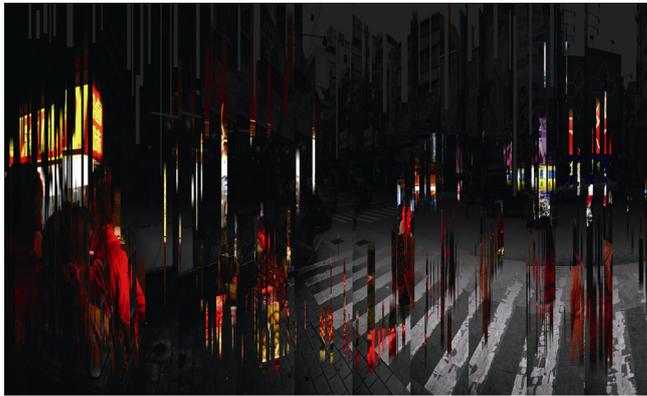


圖 4-9 城市印象—「交錯」



圖 4-10 城市印象—「交錯」展出

二. 城市印象二「方盒子」

台北市立美術館自 1983 年 12 月 24 日開幕以來，不僅成為台北市民汲取藝術養分的場所，甚至可說是台灣現代美術及設計最活躍的舞台；對本研究者而言更有設計思維啓蒙者的特殊意義，所以便選定此處作為創作題材。由建築師高而潘設計的這棟白色現代主義風格的建築，其外型像極了一個一個堆砌起來的白色積木，其具雕塑性的造型本身便有相當的趣味性。所以研究者便以美術館建築本體做為此創作取景的對象。

首先必須尋找適合的、能夠適切的觀察整體建築特色的角度取景，接著研究者便以定點、大面向的方式取景；意即攝影者不動而以定焦鏡頭對建築物及周遭景物作上下左右各面向的密集拍攝，對於特殊的造型如：方型突出的展覽廳、廣場的雕塑，另外採取包圍式的拍攝；意即攝影者圍著被攝物，以不同的角度取景，紀錄被攝物的各個角度。



圖 4-11 對於被拍攝物採取定點、大面向的方式取景；意即攝影者不動而以定焦鏡頭對建築物及周遭景物作上下左右各面向的密集拍攝



圖 4-12 採取定點方式拍片斷的攝美術館外觀

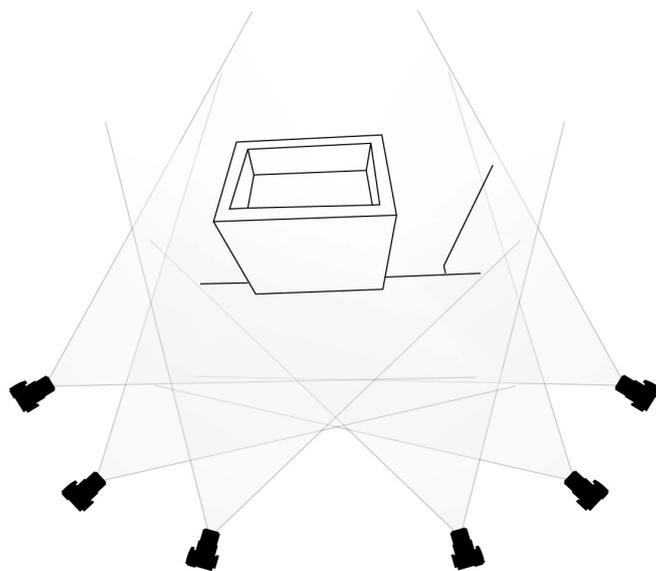


圖 4-13 採取包圍式拍攝，圍著被攝物，以不同的角度取景

接下來便是從拍攝的影像中取材、拼貼。此創作的目的在於從不同的視角觀察我們所熟悉的物體，所以在作影像拼貼時，並不刻意將影像組成美術館的原貌，加上拍攝時因為採取自由取景的方式，所以各張相片間會有些許的透視差異，這也自然而然形成拼貼特有的趣味性，而且為了塑造空間的奇異感，某些部分特意將影像作大小的變形，並且刻意不讓建築物的邊緣接壤起來，如前章所言，邊緣的功能更能讓觀者在空間被切斷或留白的部分，以自己的想像力補充其間的斷裂，從中產生趣味。



圖 4-14 拼貼時因拍攝角度的差異，影像間會有視差，拼貼時也刻意讓邊緣產生錯位，讓整體影像產生活潑的印象

當美術館的圖像大致拼貼完成，為了增加畫面的張力，研究者特意將方型突出的展覽廳的左、右及正面的影像拼貼成一個看似梯形，實則不合理的形狀，然而這不合理的形狀如同塞尚所繪花瓶的瓶口一般；反倒能讓觀者在平面上觀察的到物體真實的樣貌，而廣場上的雕塑亦作類似的處理。

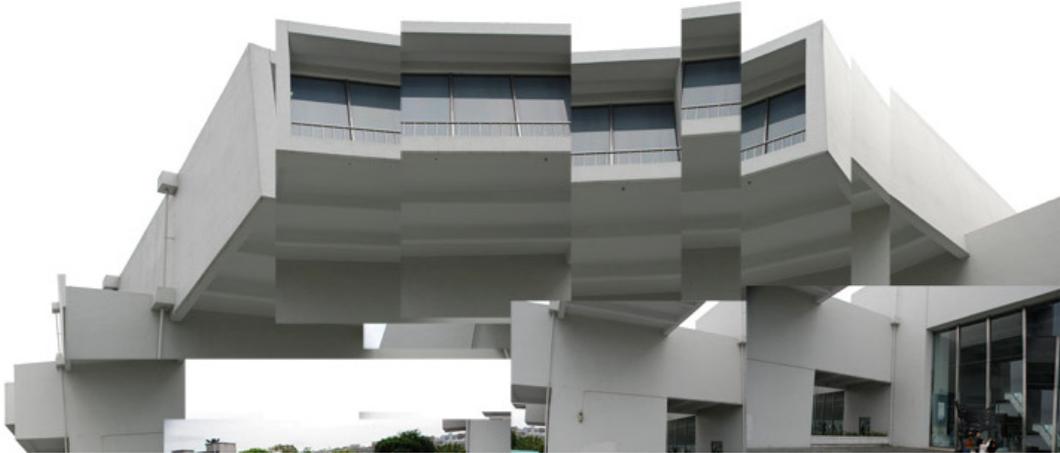


圖 4-15 特意將方型突出的展覽廳的左、右及正面的影像拼貼成一個看似梯形，實則不合理的形狀，並且錯開其邊緣，讓形態上產生律動感。

由於美術館是一由混凝土、鋼鐵、玻璃構成純然現代主義風格的白色建築，爲了更能凸顯其雕塑感，故將其色調抽離成灰階，獨留雕塑作品的紅色色調，使畫面因色彩的對比而富含張力。最後在畫面上方天空的位置加上一張在現場拍攝到的飛機影像，不但符合美術館確實位於松山機場的航道下方，時有起降的飛機經過的時空特性；在視覺的構成上，畫面中的平衡也因爲被此動態元素打破，而呈現出另一種帶有時間性、動勢的視覺張力。

城市印象二「方盒子」(作品呈現)

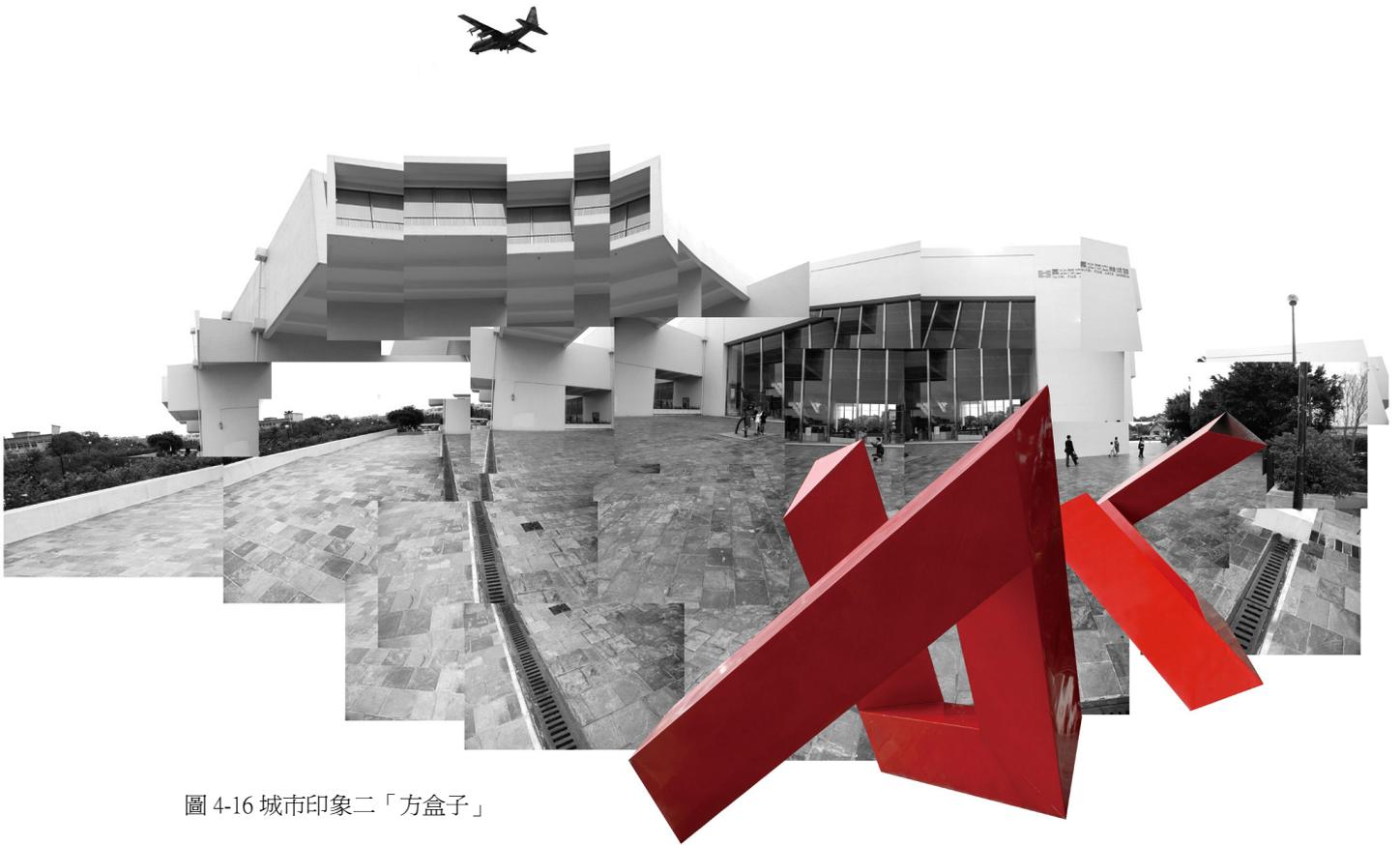


圖 4-16 城市印象二「方盒子」

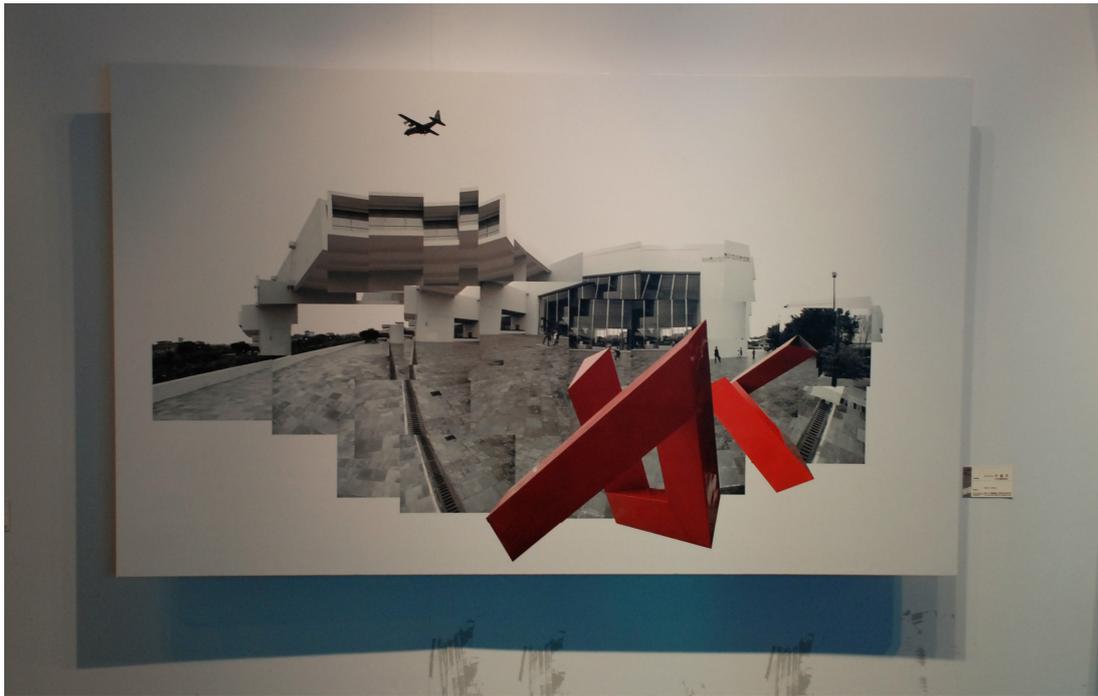


圖 4-17 城市印象二「方盒子」展出

三. 城市印象三「觀景窗」

如前章所分析，中國傳統的長幅山水畫，畫家最常使用的手法即是將仰望高山、平視遠方及凝視近景這三種透視所及的影像匯集在一幅畫中，比如像范寬的《谿山行旅圖》這樣的畫作，因為它的尺幅相當的大（縱：206.3 公分，橫：103.3 公分），所以當我們立於前方欣賞時，也必須採取仰望、平視、低頭等的角度欣賞。這樣的行為就如同複製了畫家當初寫景時的視野，藉由這樣的一個欣賞畫作的行為或是儀式，讓觀者幾乎融入了整個景致當中，更能深刻體驗畫中山水的高遠絕妙。而這樣觀察景物的角度與經驗也可運用於城市之中，當我們在街頭駐足；仰望高樓、凝視街景或者視線隨著人物、車輛飄移，每一個抬頭、低頭的觀察都可說是一張取景，因為我們對環境的認識或觀察，絕對不是僅憑一眼的印象，一定是多個視線與透視的印象融合而成的。所以此作品便藉著城市一景的觀察，將這樣的視覺經驗，以更有創意的方式重現。

首先選定台北市信義路及基隆路交會處的人行高架橋作為拍攝點，因為從此處向上可以仰望 101 大樓、向前則有信義路向前延伸，向下則可以觀察熙來攘往的車潮，畫面既有前後的深度也有上下的廣度。再來便是拍攝工作，為了選取最適合的素材，本創作分別以 135/70/50 mm 等三種焦距由上至下拍攝以強調每一取景間的透視變化。除了單一景物的透視變化外，研究者也希望將另一時空的景物帶入，以獲得畫面的衝突性與張力。而城市叢林中最缺乏的便是大自然的林木、水草，所以便取景植物園的荷花池畔，同樣以由上而下的視角拍攝樹木及水塘的景物。至此拍攝工作方告完成。

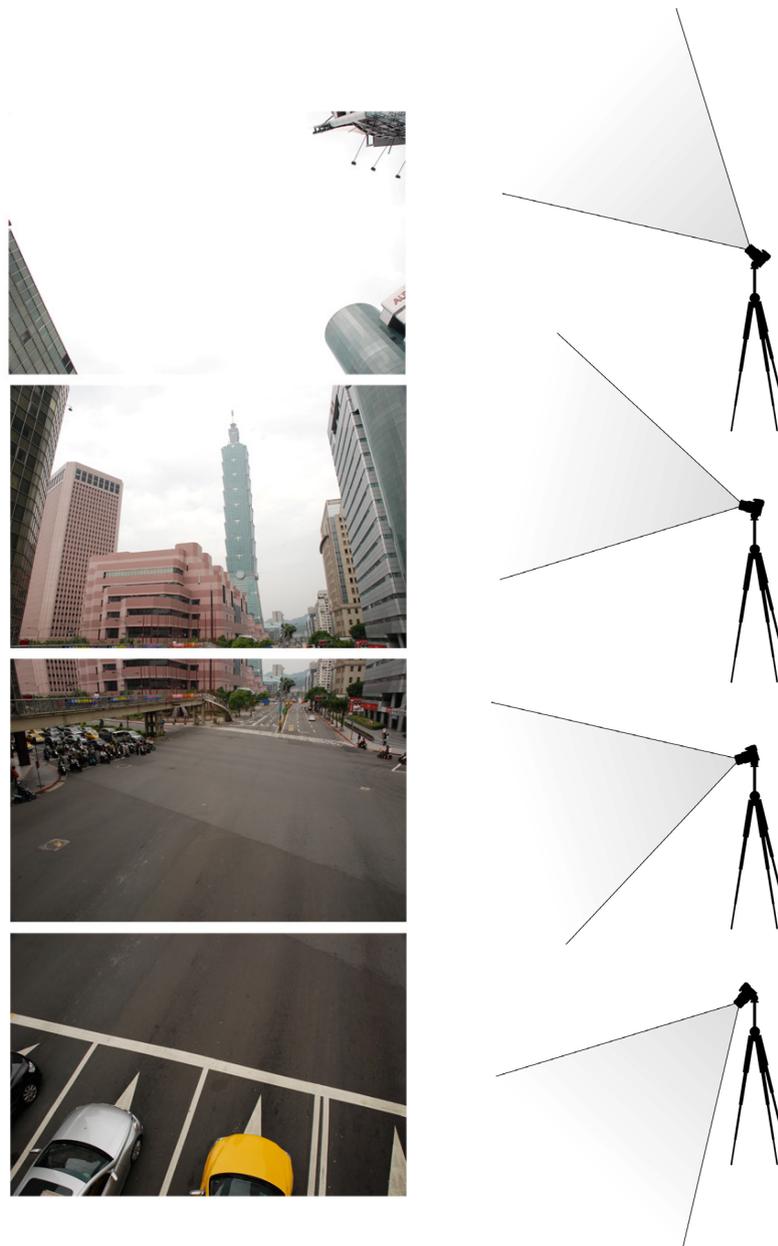


圖 4-18 從連續拍攝的上下全景影像中，選取此 4 張有完整視野及景深的影像作為 101 街景的素材，並刻意讓邊緣保留一段空白。

此創作的拍攝採取上下垂直的方式拍攝，雖然是同一個場景，但是當拼貼成上下全景的連續影像時，因為取景的視角不同，就會產生圖與圖的斷裂，而此創作便刻意將影像與影像間拉開一段空間以造成「邊緣」的效果。所以由上至下的四張不同透視的影像便在同一個白色背景中拼貼出現場的

視野。雖然四張影像是被白色的「邊緣」所隔開成爲各自獨立的影像，但是我們的眼睛會因完形心理的作用，自然而然的以想像連接起這樣的「邊緣」，而在腦中形成一完整的圖像。接下來再挑選植物園中同樣視角拍攝的影像，與城市的影像做合成的處理。

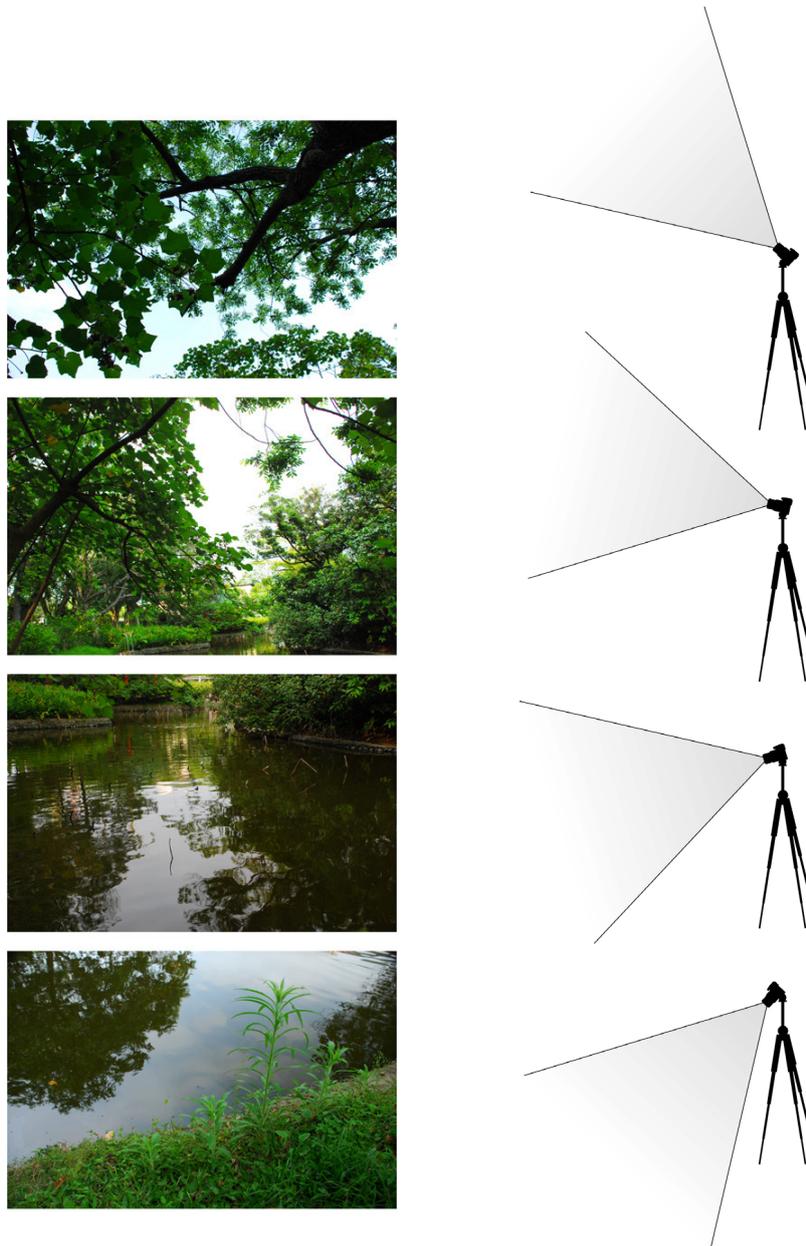


圖 4-19 以類似的視角從植物園中拍攝由上到下不同透視視角的影像，同樣選取 4 張做爲自然景致的素材。

在此 2 種圖像的處理時，爲了讓城市的主要景觀能與植物相呼應，某些部份的植物影像便必須做刪減，而植物與城市接壤的地方也必須處理到難以辨識，以求影像的協調。

研究者一方面希望能在畫面中重現觀者立於街頭由上至下的視覺經驗，一方面也希望在這樣的視覺體驗中感受到城市與自然；人與自然的疏離。由於城市影像的色彩太過雜亂，所以爲了營造冷調、如同紀錄片般的風格，所以將城市的影像色彩抽離成灰階。而這樣的處理更能將自然景致的綠色色調凸顯出來。形成此創作的主色調。

展覽時研究者將影像輸出成約 200 公分高的直立式海報，且刻意將輸出面以弧形呈現，引導觀者立於海報前時，能以仰視、平視及俯視的角度來感受真實的臨場視覺體驗。

城市印象三「觀景窗」(作品呈現)

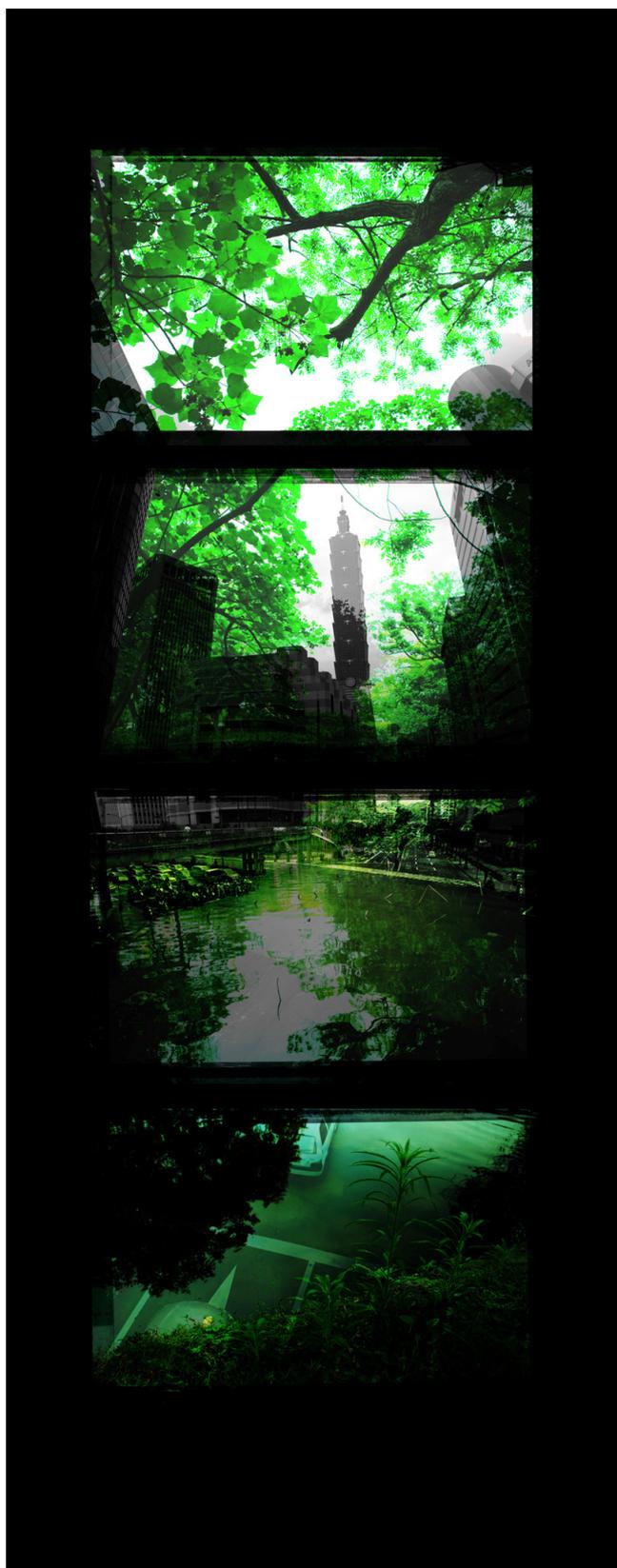


圖 4-20 城市印象三「觀景窗」將 2 種影像做處理，使 101 街景與植物園中的植物、水塘，自然的融合



圖 4-21 城市印象三「觀景窗」展出

四. 城市印象四「遠眺西門町」

西門町，在每個台北人年少的記憶中總占有一席之地，它彷彿一個大磁鐵，吸引了無數的青少年，朝聖般的投入它的懷抱。從明星咖啡店到老天祿，從紅包場到萬年大樓，每個時代，總有最新最吸引人的故事在哪裡發生。自從市政府重新規劃西門町廣場後，這裡儼然是台北的「原宿」，青少年在這裡見面、約會、嬉鬧，只要是假日，廣場上幾乎都有不間斷的人潮。此創作希望藉者人與場域間相互依存的關係做發揮，所以便以西門町廣場作為拍攝西門町場景的地點。

因為此處是一廣場，所以採用 135mm 的廣角鏡頭拍攝以取得廣場周邊影像的全景影像，此拍攝工作以三角架做為輔助器材，採取約略離地面 50 公分的低視角仰角取景，以營造廣場向外延伸、廣袤的視覺效果。由於此廣場人潮眾多，為避免影像中出現殘破的人形，因此同一角度會拍攝 3-5 張，屆時方便作人形的編修與刪減。



圖 4-22 以低角度拍攝西門町廣場的全景影像。

由於採低視角的仰角角度拍攝，因此在做全景影像的拼貼時，下方人行道的影像幾乎可以平整的接壤，反倒是上方的建築物因視差的關係產生了類似扇形的分離效果，產生了律動感；形成了視覺上的特色。



圖 4-23 拼貼成西門町廣場的全景影像時，上方的建築物因視差的關係產生了類似扇形的分離效果，產生了律動感。

接下來拍攝前方流動的行人，此素材則在西門町的行人徒步區取景，同樣採取三角架定點拍攝，然此次鏡頭採取約 150-160 公分正常人眼視角的角度拍攝。



圖 4-24 採用人眼正常視角於行人徒步區取鏡人物的影像。



圖 4-25 拼貼完成後之西門町廣場全景影像。

在完成西門町廣場全景的影像拼貼後，爲了營造如同中國傳統橫幅山水畫的複合透視感，刻意將影像與影像間的距離拉開，以強調廣場的深遠的空間感，也讓地平線的感覺更加明顯。而將色彩抽離是爲了更加純化作爲背景的廣場的功能。



圖 4-26 將影像與影像間的距離拉開，以強調廣場的深遠感。

在廣場的橫向影像前增加移動的行人的影像，並將影像做大小前後的配置以營造出深度感，某些行人的影像則刻意安排使它破格，以產生空間的錯覺，以產生因空間感的錯亂而形成的荒謬感，而以馬賽克效果處理行人的影像，目的在於減少視覺將焦點放在人的表情上而可以專注於其影像符碼的意義，最終呈現人與場域間相互依存計緊密又疏離的奇妙關係。



圖 4-27 行人與場域間奇異的空間關係。(局部)

城市印象四「遠眺西門町」(作品呈現)



圖 4-28 城市印象四「遠眺西門町」



圖 4-29 城市印象四「遠眺西門町」展出

第五章 結論與建議

5.1 研究結論

本研究藉由文獻探討、分析及說明作品實例、個人創作等三方面，驗證複合透視手法在視覺構成上面的表現。在驗證的過程中，研究者由複合透視的定義、特徵及原理的探討中，了解到複合透視的表現特徵存在於中西方的繪畫、攝影拼貼、乃至於插畫及廣告中，其目的可概分為以下幾種：

1. 爲了表現出所描繪物體的真實樣貌

如立體派以靜物的不同視角的形態特徵來凸顯傳統平面繪畫所難以呈現心理上的，視覺印象中的「立體感」。

2. 爲了營造影像的衝突及意義性

如拼貼或蒙太奇將不同時空的影像以特定的意義或目的將其結合以闡述創作者內心的想法。又如同超現實主義畫派，則刻意塑造不合理的空間以爲表現夢境或想像的奇異感。

3. 對於景物的「意」的描寫

在中國傳統繪畫中，「意」的描繪所受到重視的程度，遠遠大過「形」的描繪；因爲畫家在描繪山水景致時會以自身「意」的理解來下筆，而「高遠」、「平遠」與「深遠」這樣完全不同透視的景物，便會在畫家的巧手經營下，巧妙的融合在一個畫面中而不感到突兀。

4. 刻意營造童趣樸拙的視覺體驗

如同古埃及人的壁畫，插畫家會選擇在孩童空間感未建立前，以它們最熟悉的、最能理解的方式溝通影像。

5. 爲了在平面上表現時間觀點

複合透視影像相互間的並存性，有利於表現不同時空的變化，常以畫者移動或對象移動的繼時性空間表現方式來呈現。

而以相關文獻作為參考，以分析符合複合透視特徵的作品，獲得以下的幾項複合透視的特性：

1. 空間感
2. 邊緣
3. 視覺張力
4. 時間的表現

在個人創作的過程中，以上述幾種複合透視的特性做交互應用下，其變化是多元的，而純粹以影像作為創作素材，對於習慣了以線條與文字與影像做搭配從事平面設計工作的研究者而言，是一種新的體驗。在拋開了我們慣用的設計元素，以影像做為創作的主體而非配角，專注於影像意義的探討與設計，其實更能將設計者的想法灌注到創作中。而在創作素材及工具數位化後，雖然創作的侷限性更低了，但由於缺少了以往拿得起來、可觸摸到的，有觸感跟存在感的相片這種「實物」，似乎隱約中少了一些存在感，這也許是另一個值得後續研究者討論的議題。

5.2 未來研究方向與建議

複合透視的表現形式在立體派掀起的風潮後，至今已經近百年；而在拼貼與蒙太奇的手法興起後更加解放了傳統繪畫或攝影中的透視觀念。然而研究者在研究過程中發現：當單一透視的枷鎖被打開後，或是完全不考慮透視的章法而任意揮灑；或是依循前人的手法不斷複製，複合透視的表現，在形式上其實並沒有太多的發展。

或許由於影像或多媒體的高度發展，加上錄影設備及數位剪接的便利化後，創作者可以輕鬆的在動態影像上處理空間與時間的主題。所以創作者或觀者失去耐性在單一影像上拼搏、掙扎出不同視覺體驗。這或許也是所有平面設計或繪畫領域在現階段所遇到的問題；也許值得後續研究者繼續探討。

文獻引用

書籍

1. 大智浩著，王秀雄譯，1989，美術設計的基礎，台北，大陸書店。
2. 王林，1993，美術型態學，台北，亞太書局。
3. 王無邪，1980，立體設計原理，台北，雄獅圖書。
4. 王秀雄，1991，美術心理學，台北，市立美術館。
5. 何恭上，1994，近代西洋繪畫，台北，藝術圖書公司。
6. 辛華泉，1992，空間構成，中國，黑龍江美術出版社。
7. 翁美娥，1999，中階主義，台北，中國文化大學出版部。
8. 陳秋瑾，1995，現代西洋繪畫的空間表現，台北，藝風堂。
9. 郭熙，林泉高致集，楊家駱主編，1972，台北，鼎文書局。
10. 詹前裕，1998，中國水墨畫，台北，藝術圖書公司。
11. 蔣勳、黃海雲、倪再沁，1989，東西方藝術欣賞下冊，台北，國立中央大學。
12. 劉其偉，1991，現代繪畫基本理論，台北，雄獅圖書。
13. 羅東釗，1989，實用透視圖法，台北，藝風堂出版社。
14. 譚興萍，1975，繪畫透視學，台北，正中書局。
15. Stephen Little 著，吳妍蓉譯，2005，西洋藝術流派事典，台北，果實出版。

期刊

1. 尤煌傑，2004，宇宙觀與透視法的表現：中西視覺藝術在透視法所呈現的差異，
國立歷史博物館學報，93 年 01 期，181-200 頁。
2. 李麗娟、郭挹芬，2004，拼貼美學於實驗動畫影片之初探，商業設計學報，93
年 07 期，181-192 頁。
3. 莊育振，2004，走出觀景窗－從視覺文化的觀點談攝影藝術的發展，台灣美術，

國立台灣美術館館刊，93 年 10 期，10-25 頁。

4. 黃崇鐵，2003，中國長卷山水畫之散點透視法，92 年 10 期，26 頁。
5. 劉思量，2001，傳統繪畫中的視覺表現，國立台北藝術大學，藝術評論，90 年 12 期，205-220 頁。
6. 顧炳星，1990，超現實主義藝術思想簡論，現代美術，第 30 期，23-24 頁。

論文

1. 小須田領，2003，攝影拼貼運用在數位影像創作研究，國立台灣師範大學，碩士論文。
2. 莊明中，1993，繪畫中的空間概念及其表現，國立台灣師範大學，碩士論文。
3. 黃秉富，2005，解構主義表現手法應用在數位影像之創作研究，國立台灣師範大學，碩士論文。
4. 黃振妙，2004，平面空間視覺效果形成之創作與研究，國立台灣師範大學，碩士論文。
5. 黃國榮，1996，超現實表現手法在平面廣告中應用之研究，國立台灣科技大學，碩士論文。
6. 陳子煜，2004，超現實表現手法在設計繪畫創作之研究－以空間視覺效果為例，國立台灣師範大學，碩士論文。
7. 陳怡蓓，2006，移動視點表現手法應用在圖畫書之創作與研究，國立台灣師範大學，碩士論文。
8. 張光毅，2006，立體感表現形式在平面構成設計中的運用與研究，國立台灣師範大學，碩士論文。
9. 楊朝明，2000，空間美感的表現手法在平面設計中運用之研究，國立台灣師範大學，碩士論文。

網路資料

1. 國立故宮博物院官網，典藏精選，2008/05/15。

http://www.npm.gov.tw/zh-tw/collection/selections_02.htm?docno=93&catno=15

其他

1. 歐豪年，1990，教授課堂講述，1990/10/17。