



“横看成岭侧成峰，远近高低各不同，不识庐山真面目，只缘身在此山中。”人们对事物辨别不清，往往是由于距离太近，无法全面地掌握事物的各个侧面，也就容易“一叶障目”而仅仅凭借印象来了解事物。伴随着网络大潮而浮现的数字媒体艺术无疑是一个“新生事物”，它不仅是“科技艺术”和传播形态，而且代表着一种新思想、新观念、新文化和新思维。

本章将通过历史研究和横向比较的方法，深入探索数字媒体艺术的艺术特征，特别是深入挖掘数字媒体艺术的“新视觉语言”。本章追溯了图像拼贴艺术的历史和与现代艺术媒介化发展的关系，从而进一步梳理了数字媒体艺术与后现代“碎片文化”间的千丝万缕的联系。为了帮助读者了解数字媒体艺术与 20 世纪新艺术媒介的关系，本章还论述了立体主义、摄影、拼贴、波普艺术、超现实和电影蒙太奇的发展，以及数字艺术基于戏仿、拼贴、挪用、反讽、恶搞、对比、夸张、世俗化和黑色幽默等手法的美学分析。此外，本章还从媒介发展的角度阐述了数字拼贴的文化内涵。

3.1 拼贴与现代艺术

和传统绘画艺术借助临摹、写生来表现人物与自然或是在白纸上挥毫泼墨创意的方法不同,数字媒体艺术往往采用现成的数字媒材(照片、图片、绘画等),通过剪辑、结构、拼贴、重组的方法产生荒诞的、梦幻的、具有独特视觉冲击力的作品。这种创意可以界定为利用拼贴和同构等手法,将元素组合在一个相互排斥的空间中,并在重构中自动产生意义。此类作品所含有的后现代主义美学特征是:通过对图像的解构、扭曲、重组或融合,产生一种充满荒诞、无理、黑色幽默和诙谐搞笑的超现实主义艺术氛围。例如意大利数字艺术家巴维瑞(Alessandro Bavari)的数字拼贴艺术作品(见图 3-1)这些作品具备强烈的荒诞、无理、虚幻但充满情趣的超现实主义艺术特征,反映现代人在科技和环境的生存压力下寻找自我、探索生命意义的追求。



图 3-1 意大利数字艺术家巴维瑞的数字拼贴艺术作品

3.1.1 毕加索的拼贴画

提到拼贴(collage),就不得不提到西方现代艺术的奠基人之一、立体主义大师毕加索(Pablo Picasso,1881—1973,见图 3-2 左)。早在 1908 年,毕加索把一张小纸片贴在一幅素描的中心,成为了第一幅有意识的“贴纸”或称“拼贴”。毕加索曾说过:“即使从美学角度来说人们也可以偏爱立体主义。但纸粘贴才是我们发现的真正核心。”^①在其著名的作品《瓶子、玻璃杯和小提琴》中,瓶子、玻璃杯和小提琴都以剪贴的报纸来呈现。1912 年,毕加索创作出第一件精致的拼贴,即《藤椅上的静物》(见图 3-2 右下)。该作品是油画史上拼贴艺术的开篇之作,也是现代西方艺术史上第一个拼贴作品。画家将一块印有藤

^① 西方现代艺术流派. <http://www.360doc.com/userhome/192268>.



编坐垫的漆布粘在画了静物的椭圆形画布上以表现椅子座面,然后又以绳子做了整幅画的边框。随后几年,毕加索创作了很多拼贴作品,拼贴的材料包括诸如大头针、石膏粉、石墨、锯屑、小珠子、树叶、钉子、麻布袋、粉笔、薄纱、铅笔等日常随处可见的物品。例如用花瓣拼贴的《花》(1912)、用硬纸板拼贴的《小提琴》(1913)、用沙子拼贴的《桌上的吉他》(1913)等等。除了这些之外,毕加索创作得更多的是用各种纸质材料粘贴的拼贴画。《冬天巴黎的小提琴和水果静物》(见图 3-2 右上)就是纸质粘贴的一幅代表作:在一张墙纸背景图上,拼贴了乐谱、剪报、炭笔画、表现小提琴和吉他底座的木纹纸片等。

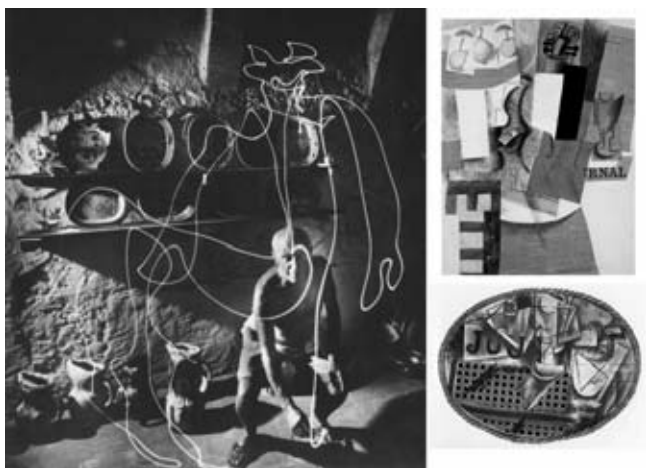


图 3-2 毕加索(左)和《有藤椅的静物》(右下)和《冬天巴黎的小提琴和水果静物》(右上)

1937 年 4 月 26 日,发生了德国空军轰炸西班牙北部巴克斯重镇格尔尼卡的事件。德军三个小时的轰炸造成了很多平民百姓死伤,使格尔尼卡夷为平地。德军的这一罪行激起了国际舆论的谴责。毕加索义愤填膺,决定就以这一事件作为壁画创作的题材,以表达自己对战争罪犯的抗议和对这次事件中死去的人的哀悼。于是这幅被载入绘画史册的杰作《格尔尼卡》(见图 3-3)就此诞生了。毕加索运用了立体主义和拼贴艺术的绘画形式,以变形、象征和寓意的手法描绘了在法西斯兽行下,人民惊恐、痛苦和死亡的悲惨情景。虽然这是一幅纯粹的油画,但从画面上仍然可以看出拼贴画的痕迹。整幅画面呈现着黑、白、灰三种颜色,充满了令人紧张和恐怖的气氛。



图 3-3 毕加索的拼贴风格的绘画、被载入绘画史的代表作《格尔尼卡》

毕加索的拼贴艺术影响了许多艺术家,如野兽派画家亨利·马蒂斯(Henri Matisse,

1869—1954,见图 3-4)。马蒂斯通过彩色剪纸拼贴来创作书籍插图或进行室内装饰。他晚年运用这一独特形式创造了极其简练的、带有平面装饰性的艺术风格。他的彩色剪纸拼贴色彩鲜艳,对比强烈,有着优美的装饰效果。



图 3-4 野兽派画家亨利·马蒂斯(左下)和其利用彩色剪纸拼贴的艺术作品

与毕加索同为立体主义的创始者的乔治·布拉克(Georges Braque, 1882—1963)在1912年开始了真正的拼贴画创作。他将字母及数字作为母题引入画面,还在画中画出足以乱真的假木头和假大理石。再到后来,他索性更进一步,直接把真实的东西(通常是纸片、木片等)拼贴到画面上去。在1912年9月他创作了极富韵律及创意的《有水果盘和杯子的静物》(见图 3-5),从此“真实的”介入物开始用于绘画中。随着布拉克在作品当中的大胆革新,众多艺术家相继跟进,这个时期立体派以及现代主义其他流派的艺术家用拼贴手法进行艺术创作的过程和拼贴手法的变化是非常显著的。

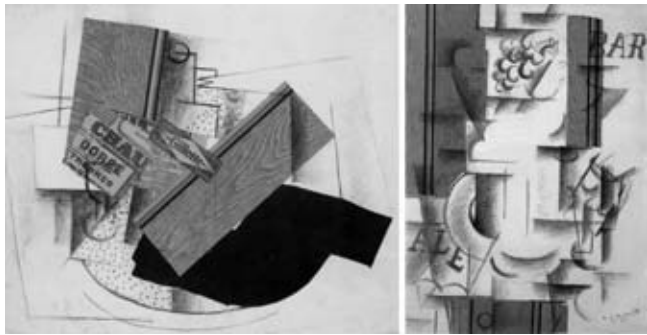


图 3-5 《桌面静物》(1913, 左)和《有水果盘和杯子的静物》(1912, 右)

拼贴艺术在经过了立体主义的创立与丰富之后,在达达主义时期(1915—1925)得到了重大的发展。原因在于一批摄影师也涌入了拼贴的阵营。形成了“摄影蒙太奇”手法,这是拼贴和摄影结合而产生具有深远意义的新手法——摄影蒙太奇。通常是借由切割、重组以及拼贴各种不同性质或是相似元素的照片与底片,甚至是利用某些相片制造与原本图像内容相矛盾的影像,最后再经由冲洗或翻拍生成无缝的作品,以方便机械化的大量复制。



3.1.2 摄影集锦艺术

对摄影拼贴的探索可以追溯到摄影初期的“绘画派摄影”时期。1839年,法国科学家L·达盖尔(Daguerre)发明了银板摄影术,称达盖尔法;与此同时,英国W. H. F·尔博特发明了负-正摄影术,称光描法。同年,英国赫歇尔(Herschel)将这种技术命名为Photography,汉语译为摄影,从此沿用至今。摄影的发明与普及迫使画家不得不思考两者区别于何处,从此绘画不再追求写实、逼真,进而探讨绘画的元素与画家观念的传达,由此推动了现代主义绘画的诞生。

摄影术发明之初,人们并不承认它是一门艺术。他们认为摄影作为记录的工具,只不过是自然的翻版与复制。早期的一些摄影家为了使摄影作品具有艺术性,就努力向绘画靠拢,这也是绘画派摄影产生的原因。1857年瑞典摄影家雷兰德(O. G. Rejlander)在英国曼彻斯特举办的“重要美术作品展览会”上展出了一幅由30多张底片合成的题为《人生之路》(*Two Ways of Life*)的照片(见图3-6)。内容是一个德高望重的长者正在指引两个青年如何走向光明圣洁的人生之路。画面左侧人物有卖淫者、酗酒者、赌徒、懒汉等,寓意堕落;右侧的人物有木匠、女工、学者,表示勤奋;中间的一个女人正在忏悔着自己的过去。该“集锦照片”展出后立刻引起了轰动并深得公众的赞赏。由此,摆拍、底片遮挡和多重曝光成为实现“集锦艺术”的关键技术。



图 3-6 摄影家雷兰德 1857 年在英国曼彻斯特展出的底片拼贴照片《人生之路》

早期绘画派摄影作品的题材大都有较强的宗教色彩。这种摄影追求照片画面的绘画效果,风格属于古典主义,造型和构图仍没有脱离学院派的法则。绘画派的创作大都脱离生活。后来随着人们的审美趣味不断地变化,绘画派受到了自然主义的冲击,失去了它的绝对统治地位。尽管如此,绘画派对非纪实性的摄影艺术思想的发展仍起到了启蒙的作用,其拼贴的手法也被后人发扬光大。

3.1.3 达达派艺术家的拼贴

达达派于1916年诞生于瑞士,是第一次世界大战期间出现于欧洲的一种文艺思想。其主旨是以批判的眼光重新研究传统、前提、准则、逻辑基础甚至秩序、一致性和审美的概念。达达主义反对传统的审美观念,否定艺术,其特点是反理性、怪诞、杂乱无章和具

有破坏性。早在 20 世纪二三十年代,一些摄影艺术家如拉茨罗·纳吉(Nagy)和德国的豪斯曼(R. Hausmann)等人就开始通过暗房将照片拼合在一起。他们也用报纸、入场券、照片等零碎的东西直接贴在帆布上作为作品展出。其作品明显受到了当时社会流行的未来主义、构成主义、立体主义和拼贴艺术的思潮影响。其中纳吉在 1923 年利用照片拼贴方法创作的《世界的结构》(见图 3-7 左)就带有明显的构成主义风格;而达达派摄影师汉纳·霍克(Hannah Hoch)在 1919 年创作的拼贴画《用厨房餐刀的拼贴》(见图 2-8,右)则展示了一个更为丰富多彩的浮世绘社会生活图景。

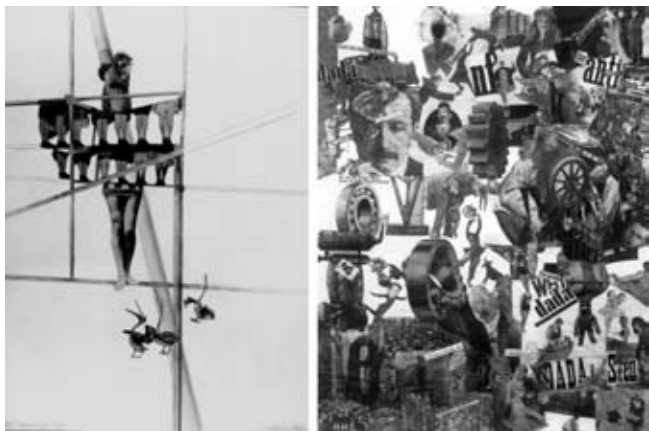


图 3-7 纳吉 1923 年的《世界的结构》(左)和霍克 1919 年的《用厨房餐刀的拼贴》

对拼贴和构成主义的崇尚之风不仅影响了欧洲大陆,对苏联的艺术家也有很大的影响。1923 年,苏联摄影家亚历山大·罗钦可(Rodchenko)将许多照片集中起来,创作了名为《蒙太奇》的艺术作品(见图 3-8),照片里的电话、轮胎、飞机、建筑等都渗透着未来主义对技术和工业革命的迷恋。构成主义对摄影和胶片媒材的剪贴处理实验不仅成为摄影的时尚风格,同时也促进了电影导演爱森斯坦、库里肖夫、普多夫金等人的电影蒙太奇理论的诞生。

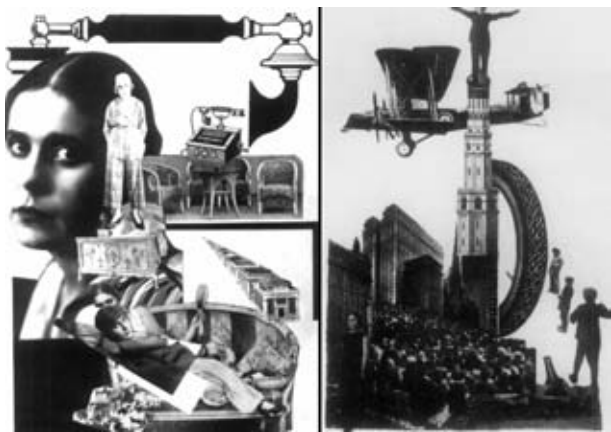


图 3-8 罗钦可的拼贴摄影《蒙太奇》(1923, 左)和 CE Ceci (1923, 右)

摄影拼贴技法也被大量运用于当时的印刷、招贴和杂志设计。例如,作为前卫杂志



LEF 的创办者,罗钦可在杂志版式与封面设计上也大量采用了摄影拼贴(见图 3-9)。他在 1923 年发表了惊人的学说,声称“绘画已死,艺术家应同时完成画家、设计家和工程师的三重任务。”他认为:“相机是社会主义社会与人民的理想眼睛。”“只有摄影能回应所有未来艺术的标准。”该观点和前苏联著名记录电影导演,“电影眼睛论”创始人吉加·维尔托夫(Dziga Vertov,1896—1954)的先锋电影理论不谋而合。



图 3-9 罗钦可的拼贴肖像(左)和他为杂志 LEF 设计的拼贴画(1923,右)

3.1.4 超现实主义

超现实主义专注于表现人类的心灵世界,因而,人的下意识活动、偶然的灵感、心理变态和梦幻便成了超现实艺术家刻意表现的对象。超现实主义摄影家试图描述动荡不安的 20 世纪,有意识地设计场景或通过暗房后期制作来揭示主题。其代表人物有菲利普·哈尔斯曼(Phillipe Halsman)、阿杰特(Eugene Atget)、曼·雷(Man Ray)、布拉塞(Brassai)、阿贝特(Raoul Ubac)、赫伯特·贝耶(Herbert Bayer)等。他们采取的手法包括剪辑、摆布、抓拍等,同时也结合多次曝光来实现超现实影像的效果。如著名摄影艺术家曼·雷(Man Ray)在 1924 年创作的《安格尔的小提琴》(见图 3-10 左)和 1933 年的《静物》(见图 3-10 右)就是其中的代表作品。除了摄影,曼·雷在绘画、雕塑和实验电影等领域都有突出的贡献,但以摄影奠定了其不可动摇的地位。《静物》画面以他的石膏雕像、闻名的摄影作品“泪珠”和装置作品集合而成。

人像摄影艺术家菲利普·哈尔斯曼(1906—1979)也擅长用拼贴来产生荒诞感。他指出:如果一张肖像照片没有表现出人物内心深处的精神世界,它就不能成为真正的肖像,只是一个虚有其表的外壳。基于这种信念,哈尔斯曼力图通过各种手段,如精心设计拍摄环境和暗房效果,来体现被摄影者的典型的精神世界。他曾与达利合作,拍摄了一批超现实主义摄影作品。如《原子的达利》、《达利的胡子》、《红粉骷髅》等。《红粉骷髅》(见图 3-11 右)原题为《圣安东尼的诱惑》,哈尔斯曼拍摄时经过反复构思,终于用七个美女构成了一个逼真的骷髅。丑陋与美艳,可怕与可爱,诱惑与抵御,种种矛盾融为一体,这些作品充分体现出了“导演派”摄影家哈尔斯曼的独特哲学思想。其他的代表作品如

《单眼达利》(1954, 见图 3-11 左) 同样也反映了这位超现实主义摄影大师的独特视角。



图 3-10 曼·雷作品《安格尔的小提琴》(1924, 左) 和《静物》(1933, 右)

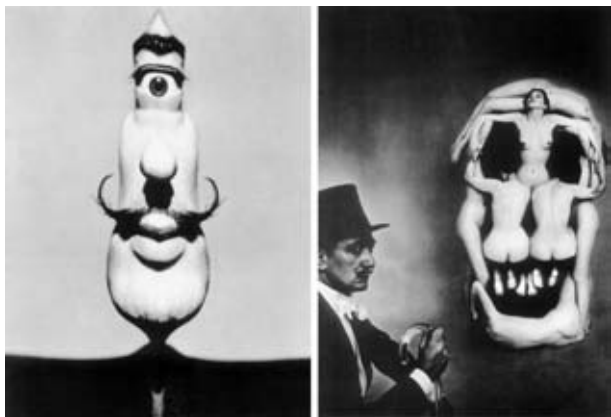


图 3-11 哈尔斯曼作品《单眼达利》(1954, 左) 和《红粉骷髅》(1951, 右)

3.1.5 波普艺术

波普艺术的概念始于 20 世纪 50 年代的英国, 但真正使波普艺术蔚为大观的是美国艺术家。波普艺术在创作和表现上借鉴了达达派艺术家们的拼贴作品, 采用了挪用现成物、拼贴、放大、复制、重复排列、仿造、改写等手法表现物质化的生活。安迪·沃霍尔 (Andy Warhol, 1927—1986) 和罗伯特·劳申伯格 (R. Rauschenberg) 是美国波普艺术的领军人物。安迪·沃霍尔采用丝网印刷技术, 把那些取自大众传媒的图像, 如坎贝尔汤罐、可口可乐瓶子、美元钞票、蒙娜丽莎像以及玛丽莲·梦露、杰奎琳·肯尼迪头像等 (见图 3-12 右), 作为基本元素在画上重复排列 (如 1967 年的《坎贝尔汤罐》, 见图 3-12 左)。复制与拼贴是安迪·沃霍尔的主要创作手法。他采取拼贴手法将现代的娱乐产品集于室内, 表现现代人的精神生活和物质生活。他的作品总趋向是表现大众文化或大众传媒, 他的绘画作品中还经常出现现代媒介的种种特征——涂污的报纸网纹、墨迹未干的版面、套印不准的粗糙影像、连续变幻的人物镜头等。



图 3-12 沃霍尔 1967 年的《坎贝尔汤罐》(左)和《杰奎琳·肯尼迪》(右)

美国艺术家罗伯特·劳申伯格早期曾受抽象表现主义的影响。后来他朝着“综合绘画”和拼贴艺术的方向发展,他用报纸和照片等作为拼贴素材,再结合抽象的行为绘画,创造了著名的“综合绘画”。在 20 世纪 60 年代,他开始把大众图像拼贴成大型丝网版画。在劳申伯格的创作生涯中,一直保持着与周围的都市和技术社会的联系,他的拼贴绘画能反映出关于一个时代的丰富图像,如明星总统肯尼迪、越战士兵、登月宇航员以及各象征性符号(见图 3-13)。



图 3-13 劳申伯格在 20 世纪 60 年代创作的一系列“拼贴绘画”带有很强的时代特征

3.2 当代摄影拼贴艺术家

3.2.1 大卫·霍克尼

大卫·霍克尼(David Kockney,1927—)是当代美国摄影家和画家。他以“多焦点拼贴照片”手法而著称,作品充分表现了时间动感、空间转换、叙事情节等。在 20 世纪 80 年代,他使用宝丽莱(Polaroid)相机来拍摄同一对象的不同局部,再拼合回原来的整体。

作品经常会出现重叠或者错位甚至视角的偏移。这种“霍克尼式”的重叠和拼合给人以奇妙的超现实感和强烈的视觉冲击。他于1982年开始制作由多幅单张照片并置拼贴构成的巨幅风景和肖像拼贴作品,往往一幅照片拼贴作品中要同时使用非常多的不同视点 and 时间下拍摄的单幅照片,其中有代表性的作品包括《母亲》(1982,见图3-14左)、《老妇人》(1984,见图3-14右)和《梨花高速公路》(1986)等。



图3-14 大卫·霍克尼的拼贴摄影作品《母亲》(左)和《老妇人》(右)

霍克尼曾到过中国南方。穿街走巷的透视变换使他油然感怀:中国古代艺术家的时空、透视观真是无与伦比!中国卷轴画的这种徐徐展开的观赏方式与“画中游动”透视法使他感到传统西方绘画远不如中国山水画“可看,可行,可居”的效果来得真切感人。这或许就是霍克尼摄影拼贴艺术寻求的终极目标。拼贴艺术在非现实的、无条理的甚至时间概念失效的后现代主义阶段得到重用,在这个过程中,拼贴艺术已经实现了由形式上升为观念的自我完善。

3.2.2 杰瑞·尤斯曼

摄影和绘画代表了人类利用图像来诠释主观和客观世界的两种方式。摄影的纪实性和逼真性使得摄影在表现客观世界上成为更有力的工具。而绘画在表达人类的思想、观念和情感意境上则具有更自由的创作空间。因此,可以说:摄影的长处在于表现现实,而绘画则更擅长表现虚拟和意境。长期以来,人们一直在探索:能否将绘画和摄影结合在一起,既能够像摄影那样,以真实和震撼的现实带给人们新的视觉感受,又能够像绘画一般,以其思想、观念和虚拟现实的特征给人们带来思想的启示和审美的感觉。

美国当代摄影艺术家杰瑞·N·尤斯曼(J. N. Uelsmann)被称为“影像的魔术师”。他于1957年毕业于罗彻斯特理工学院,1960年在印第安纳大学获硕士学位,随后开始在佛罗里达大学教授摄影并成为该校终身教授。在Photoshop等计算机图像合成软件尚未普及的年代,尤斯曼通过传统暗房技巧将摄影拼贴发挥得淋漓尽致。他的超现实摄影作品亦真亦幻、生动自然、天衣无缝。他的作品不仅代表了传统摄影暗房的照片合成能力,同时也给年轻艺术家带来了灵感和思想启迪。他的很多作品有着浓郁的宗教情节,



如关于诞生、创世纪、生命之初和自我觉醒等主题(见图 3-15),同时部分作品(见图 3-16)也体现了空灵、寂静、永恒和时间凝固的色彩。



图 3-15 摄影家尤斯曼的超现实主义摄影作品集锦(一)



图 3-16 摄影家尤斯曼的超现实主义摄影作品集锦(二)

尤斯曼是 20 世纪 60 年代“成像后合成”摄影的开创者,他的作品反映了 20 世纪 60 年代中期西方摄影开始从单纯照片向图像概念过渡的历史。弥足珍贵的是,尤斯曼制作的这些图片均是出自传统的暗房制作技法,通过多架放大机将不同底片上的影像叠合在一张画面上,制作形成了“纯手工蒙太奇”的艺术图像。尤斯曼说过:“我的摄影是新奇的、创造性的时空并移,它们拓展了原始题材的可能性……最终我的希望是使得自己也感到惊奇。”^①尤斯曼的摄影作品主要由岩石、树木、河流、船只、人像和静物等元素组合而成,创造出了一个个梦幻般的神奇世界。如作品《天使的翅膀》和《自由的灵魂》(见图 3-17)生动地反映了艺术家对自由、生命和灵境的理解和追求。关于自己作品的主题和内涵,尤斯曼说过:“我很多作品是和梦有关的感觉,每一个人的梦都带着象征色彩和

^① 杰瑞·尤斯曼. 神秘的幻影. CCTV. com. <http://discovery.cctv.com/special/C18567/20070530/101615.shtml>.

不同层次的现实。希望观众有一种创造意识,不同观众有不同的阐释,发现作品的多重含义。”



图 3-17 尤斯曼的创意摄影作品《天使的翅膀》(左)和《自由的灵魂》(右)

3.3 数字拼贴的文化内涵

3.3.1 历时性与共时性

法国语言学家、符号学家、哲学家费尔迪南·索绪尔(F. Saussure, 1857—1913)认为,世界是由各种关系而不是事物构成的。在任何既定情境里,一种因素的本质就其本身而言是没有意义的,它的意义事实上是由它和既定情境中的其他因素之间的关系决定的。共时性和历时性是索绪尔提出的一对术语,指对系统的观察研究的两个不同的方向。语言学中的共时性是指审美意识能够在撇开一切内容意义的前提下,把历史上一切时代的具有形式上的审美价值的作品聚集在自身之内,使它们超出历史时代、文化变迁的限制,在一种共时形态中全部成为审美意识的观照对象,也就是我们通常所说的“时空穿越”。撇开时间因素就是系统的共时性特征,即系统在空间分布上呈现的特征。系统绝大多数属性,包括多元性、多样性、相关性、整体性、局域性、开放性、封闭性、有效性、复杂性等,都可以从共时性角度加以考察。数字拼贴所蕴涵的文化内涵,就是以强大的数字图像处理工具为基础,以“意识流”为拼贴手法,跨越时空,将历史与现实进行重构与拼贴,借古喻今,借古讽今,以历史与现实的穿越产生荒诞感。

作为一种艺术手段,拼贴和移借是后现代艺术家津津乐道的独创,它通过文本之间的隐喻、模仿、偷换和挪用,直接削平了原有的价值中心,并和已有文本形成了互文本关系。当然,这种拼贴和移借并不是毫无目的性的,而是通过时空的穿越和媒材的对比,将历史与现实、东方与西方、古典与现代进行混搭,从而产生黑色幽默般的戏剧效果,成为吸引眼球,引发关注和制造公众话题的巧妙构思(见图 3-18)。当代数字艺术家借鉴和延伸了源自现代艺术土壤的拼贴表现手法,通过技术和媒体的创新,成为表现当代社会与生活,实现创意的重要手段。



图 3-18 广告公司通过拼贴和挪用设计的“艳遇中国”系列广告

2014 年,一幅名为《清明上河图·2013》的摄影摆拍与数字拼贴作品在网络上爆红。该作品被称为新《清明上河图》长卷的中国当今浮世绘(见图 3-19)。该作品借鉴了北宋画家张择端的作品构图,将近年震撼中国社会的各种事件都收录在画中。包括“我爸是李刚”、“城管打人”、“征爹求包养”等近年来轰动社会的各种事件都戏剧性地放到画卷上,并取代了原图中的汴河两岸的自然风光和繁荣集市。这幅长 25 米的作品有上千人次参与拍摄,服装、道具和场景也别具特色。在清明上河村里,一位女子搀扶着拐杖的老太太望着前面的巨大横幅,“清明上河村别墅 88 万/m² 起”。紧挨的墙上写着“以合法补偿为荣,以漫天要价为耻”。《清明上河图·2013》也被称为穿越版,反映了高房价、官二代、强拆、办证、包小姐等社会现象,在网络引起了争议。但创作者戴翔表示,他并非有意拼接社会“黑暗面”,而是想以这种方式引发思考并推动社会进步。



图 3-19 戴翔创作的摄影摆拍与数字拼贴作品《清明上河图·2013》

3.3.2 自拍与社交分享

电子技术和数字娱乐的发展,是“拼贴”在当今社会出现和流行的两个重要的条件。以 iPhone 为代表的高像素智能手机的出现和“美颜”软件的流行,使得修图、拼贴、魔术背景、漫画效果等成为社交媒体的流行时尚。Photoshop 美学的流行集中反映了数字技术对传统摄影定位的颠覆。例如,Photoshop 的虚焦功能曾经是影楼数字暗房修版的手段

(见图 3-20),但这种曾经被认为是专业的、高技术门槛的“暗房特效”已经被“美图秀秀”等软件还原为大众随手拈来的“一键功能”。而摄影原有的“记录美学”和“决定性瞬间”(摄影大师布列松语)的定位也被智能手机所消解和代替。如今摄影已成为社交分享、朋友圈围观和技术美容的大众型工具,手机群中的卖萌自拍、修图美颜已经成为“手机族”们社交分享和刷“存在感”的理由(见图 3-21)。这种现实与虚幻的交织,恰恰契合了后现代社会对“幻象”的审美诉求。“美图秀秀”等“美颜”软件还通过磨皮祛痘、瘦脸、瘦身、美白、眼睛放大等多种强大的美容功能,制造出了各种“天使”的面容,也使得传统社交所注重的真实性荡然无存。针对这种网络虚假的流行美颜照片,目前甚至有一款日本手机声称,它可以通过“逆向操作”的原理来“祛美颜”,还原“白骨精”的真面目。社交分享中的假照片泛滥的现状由此可见一斑。



图 3-20 利用 Photoshop 虚焦法进行照片的修版,照片修版前(左)后(右)的效果

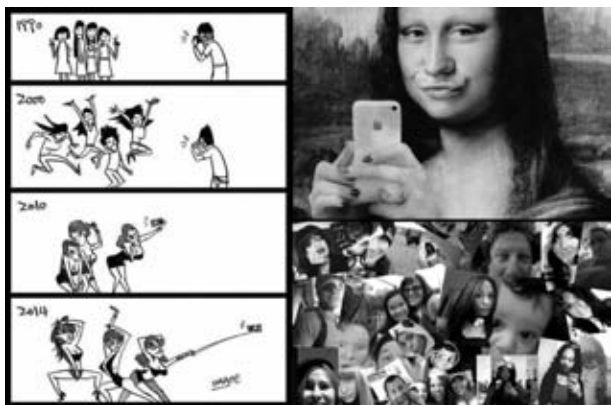


图 3-21 卖萌自拍和恶搞修图已经成为智能手机的流行文化之一

数字拼贴的另一个效果就是可以造成画面奇观。聚焦于虚拟与真实性混搭的后现代社会,数码图像扮演了越来越重要的角色,经过数字处理的图片愈加混淆了人类自身的视觉经验。这种超现实主义手法成为艺术家重要的创意手法,其特点是媒体和影像的变形、扭曲、拼贴、破碎、重组、合成、解构和分解过程。人们不得不承认,和现实中的照片相比,这种被“PS”过的图片更具备视觉冲击力和表现力;更具备诙谐、幽默或爆笑的特



点。这种图像拼贴的喜剧、悲剧或闹剧,正如后现代语言,成为这个缺乏深度的时代的特征之一。这种带有荒诞、刺激、搞笑、离奇和超现实主义风格的图片成为了吸引眼球或制造噱头的重要手段,而数字工具的便捷易用与快速传播的网络也造就了数字时代拼贴流行的文化现象(见图 3-22)。



图 3-22 互联网上的各种“超现实”荒诞数字拼贴艺术作品

数字拼贴的流行反映了当代艺术在新的文化境遇下依据解构主义哲学、符号学等后现代主义哲学思潮而产生的一种全新的创作倾向。在思想价值的取向上,表现为对 19 世纪以来整个西方宏大叙事和英雄主义创作模式的反思;在画面图像的处理上,摒弃了传统经典从写生获取图像的方法,转而针对影像进行二度创作,或者挪用来自现代传媒制造的各种流行图像与符号。后现代艺术的主要创作方法有挪用、反讽、拼贴、戏仿、符号化和异质同构等,这些成为数字拼贴深层的文化内涵。

3.4 数字拼贴与创意

3.4.1 对超现实主义的借鉴

对于艺术家来说,数字拼贴是造成奇观不可或缺的重要工具,而超现实主义画家们对奇观与荒诞的表现往往可以作为我们的借鉴。超现实画家们注重梦境的表现,将外表不相干、意义断裂的意象联结在一起。以镜射、曲扭、夸大等手法来设计迷幻式的情境。超现实主义代表人物马克斯·恩斯特(Max Ernst)形象地将拼贴法比喻为“把两个遥远的物体放在一个不熟悉的平面上”。^① 而画家达利(Salvador Dali)通过《记忆的永恒》(1931)表现了一个错乱的梦幻世界(见图 3-23):清晰的物体无序地散落在画面上,那湿面饼般软塌塌的钟表尤其令人过目难忘,它象征了一种时间的瘫软与终止,无限深远的

^① 杜海涛. 马克斯·恩斯特与拼贴艺术. 美术界, 2009, 5: 67.

背景给人以虚幻冷寂、怅然若失之感。该绘画是超现实主义的经典之作,画家在创作中把梦境般的象征性物体在令人惊异的、暧昧的结构中重新拼贴组合起来,以具象的方式描绘梦幻的世界。



图 3-23 达利的油画《记忆的永恒》(1931, 纽约现代艺术博物馆藏)

和达利同样热衷于表现荒诞、离奇和矛盾的还有画家雷尼·马格利特(Rene Magritte, 1898—1967)。其经典作品之一的《红色模型》(1937, 见图 3-24)就采用“移花接木”的手法将皮靴和赤足融合在一起,产生了荒诞、黑色幽默和略带恐怖色彩的超现实风格的绘画。通过将人们熟悉的物体置于完全陌生的环境或者进行重新组合来产生一种视觉倒错的效果,可以创造出一种混乱的、颠倒的、超验的世界图景。



图 3-24 马格利特的经典的作品《红色模型》(局部, 1937)

马格利特的另一幅经典作品《比利牛斯的城堡》(见图 3-25)也展示了这种由“反环境”造成的荒诞效果。该作品将一块巨石悬浮在大海之上,呈现出一种荒诞离奇的梦幻效果。马格利特说过:“我从 1926 年到 1936 年所画的作品,都是以矛盾物体组合的方法,探索这种不协调、非自然的奇幻图像,由此可以产生不可思议的结果。因此,通过物体直接相互冲突而获取诗境般的意义,我为此所采用的方法就是事物的对照法。”把寻常物体从日常的环境中分离并重新组合,由此给观看的人带来新鲜的荒诞感。



图 3-25 超现实主义画家马格利特的《比利牛斯的城堡》(1961)

对于反常理的视觉奇观,马格里特认为:梦幻的感觉并不是由于传统的变形和歪曲,而是由于不可思议的奇怪并置所产生的矛盾和冲突。例如,图 3-26 中做体操的猫、能上树的母猪和在袋鼠育儿袋中的河马虽然动物本身变形不大,但由于和周围环境的矛盾或者行为的反常,就会使人们产生怪诞的感觉。超现实主义画家达利和马格利特等人无疑是深得这种“矛盾对照法”创意奥秘的高手。这种矛盾并置的方法被广泛地应用到图像拼贴艺术之中。



图 3-26 利用数字拼贴设计的反常理的或拟人化动作的动物

3.4.2 图形同构与创意

超现实主义画家的创意拼贴方法属于设计学中的同构创意法。所谓同构图形,指的是两个或两个以上的图形共同构成一个新图形,这个新图形并不是原图形的简单相加,而是一种超越或突变,形成强烈的视觉冲击力,即“旧元素,新组合”。可以通过替换、拼

贴、戏仿等手段产生这种创意。例如,图 3-27 就是将传统西洋油画中的面部和手的部分进行替换而产生的创意。这种替换图形通常要求自然、完整、不露痕迹。通过 Photoshop 的图层与蒙版的配合,就可以将这种融合设计得天衣无缝。



图 3-27 国外艺术家利用同构创意法设计的摄影拼贴作品

在同构图形中,两种不同的元素或图形中应该有一种图形占主导地位。设计的技巧在于发现这些图形的共同点。例如,在图 3-28 的拼贴替换中,左图中的维多利亚时代少女的形象被完整保留了下来,但艺术家巧妙地把原来的头发和部分脸颊替换为自然景观,但也注意保留了原图中少女的眼睛,而鹦鹉则拼接到原图中少女的额头上面,这样产生的新图既保留了原图的明暗关系和基本构图,同时又丰富了拼接后的“机器人”的感觉。右图的合成画面采用了“遮罩”的方法,在树叶中呈现出少女的完整形象。



图 3-28 国外艺术家利用“旧元素,新组合”的方法设计的拼贴作品

3.4.3 戏仿、挪用与反讽

20 世纪 80 年代末,随着苏联的解体和冷战的结束,全球化和消费主义的盛行使得后现代主义的历史观大行其道。碎片化、历史感丧失、平面化、无深度化等观念结合了互联网技术的蔓延,使得艺术与科技的关系越来越密切。戏仿、拼贴、挪用、反讽和黑色幽默



不仅是后现代主义文学的主要创作手法,也成为摄影、绘画、动画、电影和戏剧等相关领域的共同语言。“作为美术的摄影”热浪般席卷世界各国的美术界,当代美术的话语系统因之具有了更大的开放性。例如,日本摄影家森村泰昌(1951—)在 21 世纪多次模仿世界名人的作品。他以《美术史的女儿》为题,模仿了许多西方世界油画名作中的形象,比如挪用了爱德华·马奈、凡高、伦勃朗和弗里达等人的画像,以自己的脸替代了画面中的人物(见图 3-29)。这些戏仿的尝试诠释了解构主义的真谛。



图 3-29 日本摄影家森村泰昌的戏仿与挪用作品《美术史的女儿》

戏仿是一种滑稽性的模仿,即将既成的、传统的东西打碎加以重新组合,赋予新的内涵。在后现代艺术中,戏仿从一种创作手法上升为一种观念主宰,辅之以并叠、粘贴等手段,将原本不相干的诸个画面或文本并置在一起,从而形成了与古典艺术和现代艺术绝不相同的另一种景观。如中国当代摄影艺术家王庆松的《老栗夜宴图》(见图 3-30 下,局部)就是对五代时期画家顾闳中的《韩熙载夜宴图》(见图 3-30 上,局部)的戏仿之作,并由此加强了作品的游戏性及其意义的不确定性。后现代艺术家不仅戏仿图像,而且戏仿历史,甚至戏仿现实生活中的社会成员,以达到讽刺的目的。



3-30 王庆松的《老栗夜宴图》(下)对顾闳中的《韩熙载夜宴图》(上)的戏仿

同戏仿手法类似,作为一种艺术创作方法,挪用也是指艺术家利用过去存在的图式、样式来进行艺术创作。具体表现为从创作需要和作品的上下文关系出发,选择自己需要的历史资源中的图像。挪用是对原文本意义进行解构与重构,这种手法能直接呈现艺术家的创作意图。如森村泰昌挪用达·芬奇的《蒙娜丽莎的微笑》的图式,并用东方面孔的摄影加以替换,呈现出了不同时代审美的变化(见图 3-31)。

反讽是后现代艺术家常用的手法,即从反面或用反语来讽喻事物。它始于美学家波

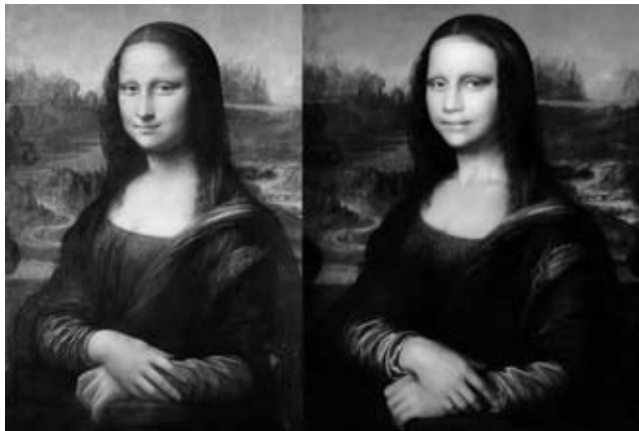


图 3-31 日本摄影家森村泰昌挪用达·芬奇作品《蒙娜丽莎的微笑》

德莱尔“以丑为美”的主张和技巧,就是在通常的意义之外包含着相反的意义。一般是以模仿、再现、复制的中立化手段截取某一片断,而后将其置入或并置在一个截然不同的语境之中,以造成一种“假冒”的效果,从而使其收到幽默、恶搞、讽刺和“假正经”的滑稽效果,如图 3-32 所示的对古巴革命教父切·格瓦拉的反讽之作。



图 3-32 国外广告通过大猩猩替换(右)反讽切·格瓦拉的原作(左)

3.4.4 对比与夸张的创意

对比与夸张是绘画、动漫、舞蹈、戏剧和相声表演等艺术经常采用的手段,也是人类社会最早用于艺术创作的手法。早在人类的原始社会,人们的生产和生活中的各种重大事件往往以宗教仪式作为开端或结束,各种各样的自然崇拜、祖先崇拜、图腾崇拜及巫术等宗教活动是原始社会人类生活的重要组成部分。原始的舞蹈、音乐、绘画、雕塑以及口头文学大都充满着宗教表演的内容,如非洲部落的雕像往往造型粗犷、夸张而生动,对生殖器官的强化使得这些雕像更具有图腾和宗教的意味(见图 3-33)。而非洲原始人普遍盛行的纹身、面具等也是以夸张的造型和鲜艳的颜色而著称。

夸张在文学上是一种修辞手法,在很多艺术形式中都有夸张的手法。求神写意是中



图 3-33 非洲原始部落的雕像往往造型粗犷、夸张而生动

国画的核心,也是夸张变形手法的体现。汉末魏初的王弼在《周易略例·明象》中所说的“象者所以存意,得意而忘象……”与庄子的“得意而忘言”一脉相承,在此基础上,顾恺之“传神论”中的“得意忘象”更是奠定了中国传统绘画的基石。数字媒体艺术家通过利用物体的比例、质感产生矛盾感,强调宏观与微观的对比,产生视觉上的奇特感受。这种荒诞视的觉效果往往应用在广告创意上(见图 3-34)。



图 3-34 国外艺术家的数字合成作品,突出大小体型的对比

一般可以将奇幻人物的夸张方法分为以下几种:

(1) 突显夸大面部特征。增强形态特征及识别性,使角色更显个性化,这是动漫角色吸引受众的魅力所在。

(2) 表情变化夸张处理。角色的表情超常规处理更能表现其性格特征。

(3) 头身比例超常规化。例如头身比例在 $1:1 \sim 1:3$ 之间的显得很稚嫩,很“萌”,常用在“Q 版”的风格类型中。国外的一名网络数字艺术家就通过 Photoshop 处理,将活跃在舞台上的一些著名演员如艾玛·沃特森(Emma Watson)、詹妮弗·劳伦斯(Jennifer Lawrence)等人的剧照改变成“大头娃娃”的形状,由于头身比例的反常造成了一系列的荒诞诙谐的画面感觉(见图 3-35)。此外,通过将历史照片的人物进行替换,例如把当代的大学生放到民国时期的老照片环境中,也可以制造出多重的矛盾性,使作品充满荒诞和神奇的意境(见图 3-36)。



图 3-35 国外网站对著名演员的“Q版”化设计



图 3-36 当代大学生与民国老照片的环境合成作品

3.4.5 对身体的想象力

著名精神分析学家西格蒙德·弗洛伊德(Sigmund Freud, 1856—1939)认为:“人类是仅有的意识观念纠缠着动物本能的造物。”“灵”与“肉”的困惑贯穿了整个人类的文明史。因此,对自己“肉身”的兴趣以及由此产生的各种荒诞拼合的想法由来已久。1818年英国作家玛莉·雪莱(Mary W. Shelley, 1798—1851)的《科学怪人》(*Frankenstein*, 又名《弗兰肯斯坦的怪物》)就是一个关于“拼尸造怪物”的神话。大众媒介关于此类题材乐此不疲的探索证明了“身体的幻想”能够引起大众的好奇心,并产生基于道德、伦理、猎奇以及审美领域的争论。人类既是世界万物的主宰,也是我们自恋的对象或顾影自怜的镜子。因此,对任何涉及人类自身的身体幻想,无论是关于生理的、结构的或是行为的异常,包括性、解剖、鲜血、截肢、残疾或畸形,都会引起特别关注或兴趣。

例如,来自法国里昂的摄影师乔纳森·杜科莱斯(Jonathan Ducruix)就在2011年发表了一组关于人体变异的系列摄影作品,画面中的人物犹如怪物一般,使人不寒而栗,毛骨悚然(见图3-37)。虽然乔纳森·杜科莱斯主攻2D/3D电脑图像设计,但他从不把摄影看做创作的结束,而是继续创作的灵感开端。这组名为《变异》(*Metamorphosis*)的摄影作品将人体想象成一个可供变异改造的素材,由此设计出更大胆夸张的幻象。用摄影师



自己的话来说,“变异是人体可以无限制、无穷尽变换的一个概念,就像是变色龙一样,适时而变;变异如同病毒,如同人的个性,随岁月而更替。一些新的东西会因此孕育而生,正如一个新器官的诞生,错综复杂,引人遐想。”



图 3-37 摄影师乔纳森·杜科莱斯的人体变形作品《变异》(2011)

台湾旅美数字艺术家李小镜(Daniel Lee)同样是一位对人体变形充满兴趣的艺术家。他结合了摄影、三维模型和变形软件,设计了各种“人兽合一”的造型(见图 3-38)。这个创意就是结合了“人与兽”(包括狮、虎、马、猫头鹰等)的双重特征,借助强大的数字工具设计“杂交”后代,由此产生了一种介于真实与梦境之间的荒诞奇妙体验。对身体的丰富想象力是产生这种奇观与震撼视觉效果的关键。



图 3-38 台湾旅美数字艺术家李小镜的“人兽合一”的造型作品

此外,意大利数字艺术家亚历山德罗·巴微瑞(Alessandro Bavari)也是一位人体拼贴变形的高手。他大胆地将各种人体素材进行裁剪组合,使这些数字合成的人体艺术作品具备强烈的荒诞、无理和虚幻的超现实感(见图 3-39)。巴微瑞作品中所呈现的这种充满矛盾和张力的视觉效果,不仅来自人们对虚幻生物的好奇,而且来自观众对自己的身体——“人类肉身”的截肢、畸形、扭曲和夸张后的荒诞、恐怖或滑稽的体验。



图 3-39 意大利数字艺术家亚历山德罗·巴微瑞的超现实摄影 (2005)

3.4.6 源于神话的拼贴艺术

造型奇特的奇幻生物往往由现实的动物与人类、动物与动物、人类与植物相互组合而成。古人通过大胆的想象与“添枝加叶”塑造了各种奇幻生物,无论是东方的九尾狐、二郎神,还是希腊神话中的蛇发女妖、九头怪蛇,都是这种想象的结晶。古人认为,这种生物往往兼有两种生物的特征,能够穿梭于人间与灵界。如神话中的狮鹫,鹰头、狮身有

双翼,兼有鹰与狮子的特征(见图 3-40)。如果人得罪了神或违背了神旨,就会变成某种怪物,而神族也常常借助变身成动物到人间寻欢作乐,如果变身不彻底,就会成为非驴非马的怪物。



图 3-40 西方神话中的狮鹫形象,源自中世纪版画插图

通常,这种组合后的奇幻形象无论是外貌特征还是皮肤特征都会和原图片的生物差异很大,甚至你可能无法把他们和原图片的生物联系起来。有些组合的方式为“硬组合”,即基本保留主体生物特征,但通过“添枝加叶”或“拼接”的手法来创造新生物。这种方法相对直接,可以通过语言清晰描述。大部分怪物、神兽或精灵都是这种组合的结果。例如,生翅能飞是远古人类的梦想,无论是天使、精灵都有“鸟人”的特征。如恐龙、恶魔、天使或其他生活在想象世界中的生物往往都

属于有翼类。但有些“杂交后代”并非“简单嫁接”的结果,而往往是将两种或两种以上的生物的特征完全融合,这种组合方式可以称为“软组合”。例如,电影《阿凡达》中的纳美女孩就有人脸、猫眼、豹鼻、尖耳、纹面等多种特征(见图 3-41)。此外,不同生物之间的皮肤置换也可以产生这种“软组合”的感觉(见图 3-42)。随着电脑特效技术的进步,照片级



或仿真级的奇幻生物已经突破了传统“硬组合”的限制,成为更加奇幻和不可思议的创造工具,可以为我们打开许多扇过去无法实现的创意大门。



图 3-41 纳美女孩有人脸、猫眼、豹鼻、尖耳和纹面等多种特征



图 3-42 人脸与其他生物之间的皮肤置换也会产生奇幻的感觉

借鉴古人的智慧,将两种不同元素的图像结合起来就可以实现创意。人形怪兽的设计不仅要让“人”与“兽”相互嫁接,而且还应该体现出新物种的善恶属性以及这种半人半兽的象征意义。通常一个相对有效的方法是在人与动物的形变过渡中寻找最能体现“怪物特征”的中间形象(见图 3-43)。根据认知心理学家的研究,当动物形象向人类过渡中,形变的中间点往往会使人的大脑的模式识别系统产生错觉和幻觉。此时的形象似兽非兽,亦非人类,这就会使观众的大脑不断发出探究的信号,吸引人的注意力,并使得观众产生恐惧、压抑、厌恶、好奇或兴奋的体验。这就是人形怪兽能够吸引眼球的重要原因之一。



图 3-43 人与动物的形变过渡中的中间点往往具有“怪物特征”

3.4.7 数字拼贴与广告

广告肩负着吸引大众眼球以传播商品信息或企业形象的使命。因此,现代广告除了以往惯用的直白表现方法外,也广泛应用了剪贴、超现实、涂鸦和奇幻重组等表现手法。如国外的一组名为《脆弱的人类》的交通安全公益广告,就通过电脑的巧妙变形与合成,使观众看到了交通事故的残酷,意识到人类身体的脆弱(见图 3-44)。广告是一门综合学科,它包括了各种不同媒体手段的融汇和结合,其中奇幻艺术是广告具有表现力的核心要素之一。



图 3-44 国外《脆弱的人类》超现实交通安全公益广告

平面广告的设计范围很广,凡是介绍商品、树立企业形象、各类展览、旅游服务、文体活动、纪念活动或其他专题性的事物,都可以利用海报加以传播。海报的目的是要吸引观者去看。因此设计前首先要考虑如何传达广告要表达的内容。如何使观者停下来细读海报的文字内容?最有效的设计方法是“新颖”。这就要求海报设计首先要塑造一个强烈的视觉诉求。借助超现实和奇幻视觉表现手法,通过拼贴重组,以非理性与矛盾并置的手法,往往可以设计出更具震撼效果的广告。如图 3-45 和图 3-46 所示的海报就是法国商业摄影师迪密特·丹尼弗(Dimitri Daniloff)为日本索尼(Sony)家用游戏机所创作的作品,其创意理念就是“换头术”与“拼贴”概念的体现。

数字图像合成工具成为当代广告设计师们的利器。Photoshop 等软件工具能够使设计师在最大空间内发挥想象,创造各种匪夷所思的、不可思议的广告视觉效果。将几幅数码图像进行 Photoshop 图层操作、蒙版叠加和特效处理,就可以合成为完整的、传达明确意义的图像,这为广告设计打开了创意的大门。这些海报的创意方法包括视错觉、同构形象、替换与拼贴等,许多合成数码影像带有荒诞、刺激、搞笑、离奇和超现实风格,成为广告和招贴设计中吸引眼球或制造噱头的重要手段。如国外针对戒烟主题设计的一系列公益广告(见图 3-47 和图 3-48)就将现实与奇幻、合理与荒诞想象融为一体,达到了视觉震撼的广告效果。



图 3-45 丹尼弗为日本索尼家用游戏机 PS2 设计的奇幻风格的海报（一）



图 3-46 丹尼弗为日本索尼家用游戏机 PS2 设计的奇幻风格的海报（二）

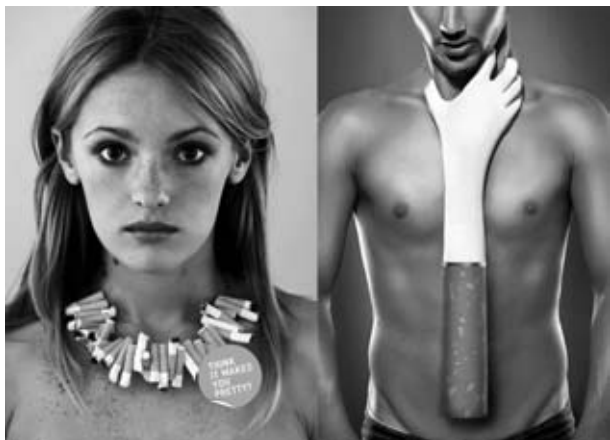


图 3-47 国外针对戒烟主题设计的一系列超现实风格的公益广告（一）



图 3-48 国外针对戒烟主题设计的一系列超现实风格的公益广告(二)

3.5 拼贴：从图像到影像

3.5.1 电影蒙太奇

拼贴自从诞生之日以来,经过众多艺术家的创作与完善已经形成了一种风格,它的核心是不同内容、材质、想法的并置、拼合与连接。拼贴是一个从方法论角度看待后现代主义而产生的名词。例如,将表现主义、象征主义和魔幻现实主义完美融合的伟大巨著《百年孤独》便是这样一个文本。苏联著名电影导演,电影艺术理论家谢尔盖·爱森斯坦(Eisenstein,1898—1948)和电影导演普多夫金(Pudovkin,1893—1953)等人深受包豪斯构成主义的影响,电影成为他们试验拼贴与观众心理学的最佳媒介。他们通过对电影镜头的分析,借鉴语言学的工具,提出了蒙太奇(montage)理论。蒙太奇是法语的译音,原是法语建筑学上的一个术语,意为构成和装配。后被电影艺术借用过来,引申为剪辑和组合。蒙太奇是对电影艺术发展的重要贡献。

爱森斯坦不仅把蒙太奇看作一种拼贴,而且将其作为电影张力的来源。他认为,蒙太奇不论在镜头内或各个镜头之间,都必须和冲突结合起来,以推动剧情的发展。由此,拼贴艺术由基于静态画面的“图像拼贴”转化成了动态媒介的“时间剪辑”,由此更丰富了拼贴的内涵和艺术表现力。1925年爱森斯坦导演的《战舰波将金号》是电影史上划时代的巨献,最能表现爱森斯坦的蒙太奇艺术精义。该片描述1905年发生于波将金号战舰上的一次哗变,该舰原是沙俄海军的骄傲,但一连数月伙食太差,肉都长满了蛆,水兵因抱怨伙食而遭军官击毙,由此引发叛变。军舰开到奥德萨阶梯接受人民的食物补给,但步兵前来镇压,由此发生了阶梯上的大屠杀。这段高潮是电影史上最著名的场面之一。“奥德萨阶梯”被认为是蒙太奇运用的经典范例,该段镜头通过两组对立镜头(逃亡的人群和射击的士兵)之间的反复拼贴,刺激和强化了观众的心理感受,其中血流满面的母亲眼看婴儿车滚下石阶的一段尤为经典(见图3-49)。



图 3-49 爱森斯坦（左）和他的代表作《战舰波将金号》海报及画面截图（右）

爱森斯坦关于蒙太奇理论有一句名言：“两个蒙太奇镜头的并列，不是二数之和，而是二数之积。”爱森斯坦在他拍摄的第一部电影《罢工》中，将警察屠杀工人的镜头同牲畜在屠宰场遭宰割的镜头并列起来表现，获得了惊人的视觉冲击力，屠杀因此而被赋予了新的意义。用匈牙利电影理论家贝拉·巴拉兹的话说，就是“上下镜头一经连接，原来潜藏在各个镜头里异常丰富的含义便像火花似地迸射出来。”^①

3.5.2 拼贴动画

世界上最早的拼贴动画(cut-out animation)是由波兰的著名实验动画大师波洛齐克(Borowczyk)和尚·连尼卡(Jan Lenica)两人联合制作的短片《从前》(1957, 见图 3-50 左)和 *DOM* (1958, 见图 3-50 右)。《从前》也是著名的波兰抽象动画学派的开山之作, “一部难以用语言描述的荒诞动画杰作”。波洛齐克和连尼卡的这两部拼贴实验动画不但在视觉风格上强调图案设计, 而且其运用的动画制作技术也是革命性的: 把从彩纸上剪出来的几何图形, 从旧杂志、海报上挖下来的人物轮廓以及实景拍摄的影像三者任意拼贴组合。该片曾获得威尼斯电影节实验短片单元银狮奖和德国曼海姆短片节金奖。



图 3-50 波洛齐克和尚·连尼卡的拼贴动画《从前》和 *DOM* 画面截图

① [匈]贝拉·巴拉兹. 电影美学. 北京: 中国电影出版社, 1986, 10: 245-250.

尚·连尼卡的动画风格有如卡夫卡笔下诡异的迷宫或者充满奇想的剪纸世界。他的动画片充满黑色调,奇幻而迷乱,让人感觉是发恶梦时的场景。在他拍摄的《迷宫》(1961,见图3-51)中,尚·连尼卡将拼贴、停格动画和真人表演相结合,描述了萦绕在破败建筑中的思念、等待与绝望,还有关于过去、未来的想象。在迷宫般诡异的城市中,怪兽横行。人被奇怪的动物控制着,一个男人被抓后头被钻开,插入一个漏斗,被灌进不知名的液体。灌好后,头顶的开口就封起来,然后这个人被放到大街上。其构思让人咂舌称奇。他的另一部影片《A》更加出名。《A》的主角一直被一个巨大的“A”字母骚扰,当他被折磨得快崩溃时,便下定决心摧毁这个大“A”,他历尽千辛万苦最后好不容易成功了,却赫然发现一个同样大的“B”在等着他。影片充满强烈的隐喻色彩,如同卡夫卡的《城堡》,以此来隐喻现代人的精神枷锁和束缚。



图 3-51 尚·连尼卡著名的拼贴动画《迷宫》画面截图

拼贴动画的另一个代表人物是亨利·史密斯(Harry Simth)。他于1923年出生在美国俄勒冈州的波特兰。他的父母都是神职人员,从他儿童时代起就开始引导他探索宗教的问题。史密斯在华盛顿大学学习人类学以及各种远古艺术,因此他后来的作品可能也在很大程度上得益于此。大学期间,他曾经因为在武迪古德音乐会上吸大麻被发现,并在1944年被驱逐出校。随后,他到了旧金山并以实验电影制片人的身份成名,他的作品频繁地在“电影中的艺术”中展出,这个展览在纽约现代艺术博物馆举办,由策展人富兰克·斯塔法克策划。史密斯与住在沿海一带的先锋派电影制片人来往密切,并深受早期抽象动画大师、德国先锋实验动画奥斯卡·费钦格(Oskar Fischinger,1900—1967)等人的影响。

史密斯的电影和他自己的绘画作品分不开。他是抽象派的痴迷者,康定斯基与弗朗茨·马可的作品都是他的最爱。史密斯用逐格法和拼贴法来创作动画,其中最为著名的就是他在1957—1962年创作的《镜中动画10号》(Mirror Animation: No. 10,见图3-52),在这部作品中,他利用绘画拼贴的手法,伴随着音乐节奏,加入了鸟、眼球、骷髅、机械和炫光等元素,探索了色彩、声音和动作间的关系,并融入宗教礼仪和肖像画的成分,产生了一种迷幻世界的感觉。史密斯对美国乡村音乐的酷爱和对宗教、超自然和人类学的兴趣,使其作品能够独树一帜,成为拼贴动画的代表作品。

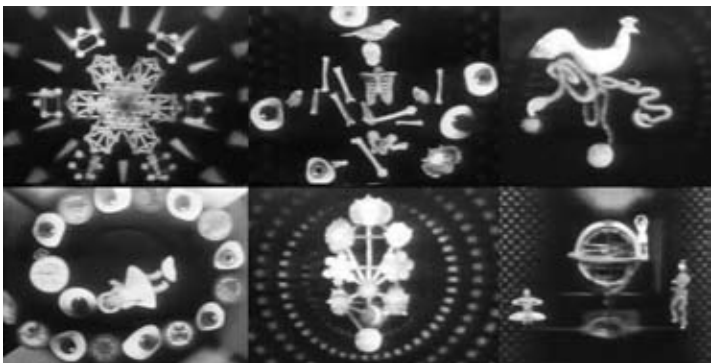


图 3-52 史密斯创作的拼贴动画《镜中动画 10 号》画面截图

20 世纪 60 年代,大众文化与艺术结合,从而形成了新的表现形式——波普艺术。波普艺术家们认为,新的艺术应该反映当时的社会,而不再是拘泥于传统的绘画题材和手段。他们把流行文化符号,如杂志、电视、海报等中的照片或图片剪切下来作为创作元素,而通过拼贴这种独特的手法处理,令画面更充满了幽默、玩世不恭、嘲讽的味道,并有强烈的视觉效果。如动画师特瑞·格里亚(Terry Gillia)1968 年创作的《故事时间》(见图 3-53)是一部充满幽默、滑稽和诙谐风格的喜剧,该片采取了拼贴动画的方法,描绘了截断的手脚肢体在一起吃饭、交谈、跳舞等荒诞场面。该片颜色丰富,音乐节奏鲜明,整体风格带有明显的波普艺术特点。



图 3-53 实验动画家特瑞·格里亚创作的拼贴动画《故事时间》

1973 年,美国艺术家弗兰克(Frank Mouris)创作了名为《弗兰克电影》(*Frank Film*)的拼贴动画(见图 3-54)。该短片讲述了主人公的一生。两条音轨一起播放相互干扰的述说、飞速涌出让人眼花缭乱的彩色拼贴图片,都不过是为了表现人在回忆时纷繁的大脑模式……生活中的各样物件随着故事的讲述纷至沓来。巨量剪贴画素材以排列、旋转、重叠、替换、缩放、平移等方式快速闪现。而喃喃自语和念念有词的两个旁白使杂乱的画面再添混沌。然而,我们仍然能够在缝隙和闪烁中找到故事的蛛丝马迹并直观地感受到那个时代的信息,特别是那些随处可见的媒介符号——汽车、报纸、图片、电视、沙发、钟表、地球等。该片曾荣获 1974 年奥斯卡最佳动画短片奖。



图 3-54 动画家弗兰克的拼贴动画《弗兰克电影》画面截图

3.5.3 数字拼贴动画

随着数码影像和网络新媒体的高速发展,传统动画的创作和传播方式发生了根本的改变。同时,随着网络媒体的日益普及,各种讽刺、诙谐、搞笑和个性类拼贴类或混合媒介类动画短片在优酷、土豆以及手机媒体(如 iPhone、iPad)上有着极高的人气,例如,《打,打个西瓜》、《李献计历险记》、《泡芙小姐的金鱼缸》等仅仅依靠网络上的口口相传,这些由个人或小型工作室制作的动画就获得了至少上百万的点击量。

数字拼贴动画最明显的特征就是多样化。数字化可以将文字、绘画、照片、印刷品、纹理、图案和影像等转化为数字影像,摆脱了传统动画媒材的束缚,极大地丰富了动画的视觉隐喻,增强了画面的表现力与动感。例如,2010 年俄罗斯摇滚歌手莱彼斯·托比斯科夫(L. Trubetskoy)的音乐 MV《资本》,画面上除了出现了“反美英雄”萨达姆·侯赛因、金日成等政治人物肖像外,还有鲜花、雪茄、枪炮、战机、坦克、石油等带有时代特征的剪贴图像(见图 3-55 左和中),该 MV 色彩艳丽,画面生动,特别带有波普艺术的风格。而国内著名独立动画制作人王波(皮三)在 2009 年创作的网络拼贴动画《白日梦》(见图 3-55 右)则将动画人物和照片或者视频场景拼贴在一起,由此形成了反差特别强烈的对比效果。这种“浮世绘”的动画风格隐喻了城市小人物在生存压力下的困惑、无奈与失落的感觉。他的另一部都市情感题材动画片《泡芙小姐的金鱼缸》也得到了都市年轻白领的认可,自 2010 年 8 月播出以来,仅仅在优酷网上这部动画片的点击量就达到了 450 万次。

数字化使得动画创作摆脱了专业环境的束缚,更简洁易用的创作工具如 Flash、After Effect 等可以实现个人的“独立制片”的梦想。特别是今天的网络媒体提供了异常丰富的图像素材和影音资料库,这对于拼贴动画创作来说是非常好的资源。例如,在 2011 年加拿大渥太华动画节上,一部来自中国的动画短片《这个念头是爱》获得主竞赛单元最佳叙事类短片奖(见图 3-56)。获奖者是此次唯一入选的华人——25 岁的清华大学美术学院设计专业研究生雷磊。该片仅有两分半钟,讲述了一对男女在巴黎浪漫邂逅的爱情故



图 3-55 MV 拼贴动画《资本》和王波《白日梦》的画面截图

事。故事有些无厘头和搞笑。雷磊不是学动画出身,却喜欢画漫画、做动画、玩音乐。他认为动画是一种非常丰富和多元的语言,最能表达艺术家的情感。数字时代的“跨界”特征恰恰可以解释雷磊的艺术成长经历和成功之路。

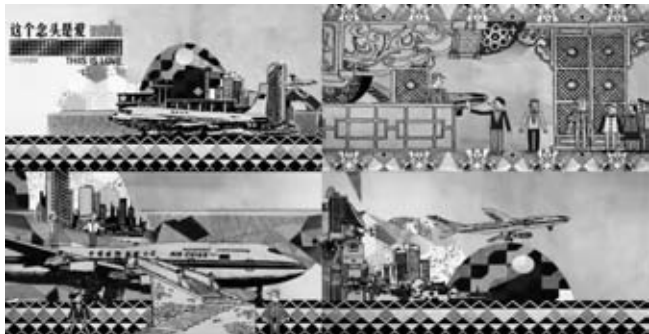


图 3-56 雷磊的拼贴动画《这个念头是爱》画面截图

3.5.4 后现代电影

后现代主义风格的电影集中反映了对传统电影叙事和表现手法的颠覆。例如,德国电影《罗拉快跑》毫无疑问是 20 世纪 90 年代末期最酷、最受青年人欢迎的后现代电影之一(见图 3-57)。MTV、Techno 音乐、电子游戏机、动画、高速节奏、超级动感、随机性、偶然性、分割画面、录像等新新人类喜欢的各种口味都被调剂到影片当中。影片的卡通性,如尖牙的闹钟、罗拉的漫画式形象、开头的动画,都修改了观众被好莱坞电影培育出的欣赏的习惯。而数字非线性编技术使得影片中的大量闪回、拼接、穿插的镜头得以剪辑实现。而这种拼贴式叙事风格对于游戏和网络一代是毫不陌生的。

北京电影学院苏牧教授在《〈罗拉快跑〉解读》中指出:电影《罗拉快跑》其实就是一部罗拉闯关的电脑游戏。该片将同一事件用三个不同角度重现,本质上就是电脑游戏的发挥。我们完全可以想象:众多的电影观众(他们中许多就是和导演汤姆·提克威一样的电脑游戏高手),节日般地聚集在一个共同的场所,他们和罗拉一起快跑,他们和罗拉“共振”,他们和罗拉一同一道一道地“闯关”!罗拉在影片中狂奔的镜头和荒诞的情节无疑



图 3-57 德国导演汤姆·提克威的后现代电影《罗拉快跑》海报和画面截图

是后现代主义风格的大暴露。

电影中的拼贴有风格的拼贴、角色的拼贴、场景的拼贴、人物形象的拼贴、插曲的拼贴和各种话语的拼贴等。在这个数字剪辑易如反掌的时代,拼贴是最好用的手法,很多山寨版电影疯狂地运用拼贴,比如《杀死比尔》中的风格由功夫片、黑帮片、西部片、动画片、日本武士片等拼贴而成,它的主人公形象由金发美女、李小龙、武士、少女杀手、复仇女神拼贴而成(见图 3-59)。早在 1994 年,该片导演昆汀·塔伦蒂诺就曾凭借后现代电影《低俗小说》一举成名。他说过:“我的每部戏都是东抄西抄,抄来抄去,然后把它们混在一起……我就是到处抄袭,伟大的艺术家总要抄袭。”由此,后现代的拼贴和挪用的艺术语言在昆汀的电影中得到了充分的体现。《杀死比尔》同样是凭借一个虚构的杀手复仇的故事,将后现代拼贴文化发挥得淋漓尽致。



图 3-58 导演昆汀·塔伦蒂诺的后现代电影《杀死比尔》海报和截图

同样,国产后现代电影也大量运用了拼贴的手法。如导演刘镇伟的一系列电影都是这种拼贴文化的产物,如《大话西游之仙履奇缘》、《大话西游之月光宝盒》和《越光宝盒》等。这些电影用无厘头的方式解构、颠覆和恶搞来表现时代。例如,《大话西游》(见图 3-59)就通过模仿、拼贴、移植、戏拟、反写、改编、怪力乱神和玩世不恭来塑造“孙悟空”。后现代主义在无厘头电影中得到了发挥和普遍的宣泄。

此外,国产电影《武林外传》也是一部充分运用了拼贴与无厘头手法的后现代电影。该剧将王朔小说、美国的情景喜剧和周星驰的无厘头穿越喜剧拼凑在一起。《武林外传》除了在语言上带有古代+当代+方言的拼贴特色外,它的叙事和情节处理也是零散化和



图 3-59 周星驰在《大话西游》中的经典场景截图

碎片化的。其主要特点是用戏谑化的江湖来比照现实社会,用流行的网络语言调侃主流文化,以及对于流行歌曲、广告段落、综艺节目等热门社会现象的改编。它将借古讽今推向了新的高度,以无厘头的拼贴手法构筑了一个江湖传奇,同时也将后现代的文化特征赤裸裸地展现在世人面前。

小结

1. 数字媒体艺术往往采用现成的数字媒材(照片、图片、绘画等),通过剪辑、结构、拼贴、重组的方法产生荒诞的、梦幻的、具有独特视觉冲击力的作品。

2. 拼贴自诞生之日以来,经过近一百年的发展已经形成了一种风格,而这种风格早已经从绘画延伸到雕塑、建筑、电影、动画、电视、文学、戏剧、音乐、思想、观念等诸多领域,它的核心是不同内容、材质、想法的并置、拼合与连接。

3. 拼贴是一个从方法论角度看待后现代主义而产生的名词。戏仿、拼贴和黑色幽默是后现代主义的主要创作手法。

4. 艺术领域图像拼贴的历史可以追溯到立体主义大师毕加索。早在1908年,毕加索把一张小纸片贴在一幅素描的中心,成为了第一幅有意识的“贴纸”或称“拼贴”。这种拼贴的艺术语言可谓立体主义的主要标志。

5. 除了早期雷兰德等人的“集锦摄影艺术”外,拼贴艺术在达达主义时期得到了重大的发展。拼贴摄影是达达派、构成主义、苏联时期的平面设计和包豪斯的重要艺术语言。

6. 波普艺术和现代拼贴艺术对于数字媒体艺术有着直接的影响。此外,电影蒙太奇语言、早期波兰的实验拼贴动画、大卫·霍克尼的摄影、尤斯曼“成像后合成”的美学等也成为20世纪艺术“媒介化”的重要特征。

7. 数字拼贴所蕴涵的文化内涵,就是以“意识流”为拼贴手法,跨越时空,将历史与现实进行重构与拼贴,借古喻今,借古讽今,以历史与现实的穿越产生荒诞感。

8. Photoshop集中反映了数字拼贴的美学。Photoshop的最大特点是可以对图像进行综合处理,如扭曲、变形、拼贴、蒙版、柔焦、镜像、复制、彩绘和叠加文本矢量

图形等。

9. 高像素智能手机和“美颜”软件的流行,使得“修图”、“拼贴”、“魔术背景”等成为社交媒体的流行文化。卖萌自拍、分享和朋友圈围观成为“手机族”刷“存在感”的手段。

10. 爱森斯坦不仅把蒙太奇看作一种拼贴,而且将其作为电影张力的来源。他认为,蒙太奇不论在镜头内或各个镜头之间都必须和冲突结合起来,以推动剧情的发展。

11. 拼贴动画在表现荒诞、幽默、滑稽、诙谐的喜剧效果上取得了很高的成就。无论是波兰早期动画艺术家还是捷克的动画大师史云梅耶,都是深得其精髓的高手。

12. 后现代电影集中反映了数字非编技术对传统电影叙事和表现手法的颠覆。大量的闪回、倒叙、拼贴和穿插的叙事对于游戏和网络一代来说是毫不陌生的。

13. 电影的数字化趋势使数字媒体艺术和电影艺术的关系越来越密切。数字艺术介入电影工业最明显的特点是改变了传统电影本身的现实性和时空连续性。

练习及思考题

一、名词解释

1. 蒙太奇
2. 亚历山大·罗钦可
3. 毕加索
4. 图像拼贴
5. 罗伯特·劳申伯格
6. 戏仿、挪用与反讽
7. 位图和矢量图
8. 历时性与共时性
9. 图形同构
10. 杰瑞·尤斯曼

二、申论题

1. 从后现代艺术发展的角度说明图像拼贴的意义。
2. 简述图像拼贴和现代西方艺术流派的关系。
3. 数字媒体艺术与后现代社会语境有哪些关系?
4. 举例说明数字拼贴在奇幻造型设计上的应用。其创意规律有哪些?
5. 什么是后现代电影?其叙事手法上有哪些独特的视听语言?
6. 原始神话中的怪物在构成上有哪些特点?
7. 举例说明数字拼贴是如何应用到广告创意上的。
8. 举例说明拼贴动画是如何表现荒诞、幽默、滑稽、诙谐的喜剧风格的。

三、思考题

1. 数字图像拼贴与传统媒体拼贴艺术有何联系与区别?



2. 观摩周星驰的喜剧电影,说明其在对白、镜头语言和剧情上的无厘头特点。
3. 通过对自拍与社交分享现象的调研分析,探索摄影语言和定位的变迁。
4. 观摩捷克动画大师史云梅耶的电影,分析为什么他被称为超现实主义导演。
5. 通过 PS 工具把自己的照片修改为《阿凡达》中的“猫眼纳美人”,总结其设计规律。
6. 请设计一款能够“变形丑颜”的手机 App,说明其设计思想和用户群。