

建築的空間蒙太奇---感知的困境

The Expression Form Of Narrative Architectural Space The crisis of perception

陳滢宇* 林靜娟**

一、緣起與目的

(一) 問題意識：

對於建築而言，不應只是機能的扮演而已。從建築空間中經常衍伸出許多豐富的感覺或情緒，其間充滿了超越機能之外的需求，讓建築代為由許多不同場景的片段組成的生活情景。這些空間片段會成為記憶的一部份，而根植在腦部的某一處。一旦建築因機能賦予了固定形象時，建築就已喪失所有可能，因此思考如何將個空間中誘發出新的關係性，而讓使用者產生意識的空間。本文嘗試以蒙太奇在電影影像剪輯時發揮了讓觀者產生創造性感知的角色，藉此對前述建築偏向純然功能實用性的提出發問，如何締造建築空間序列成為建構感知的可能。

(二) 研究方法：

本論文首先探討蒙太奇如何在電影工業作為關鍵表達，甚至歷經百年而不墜，創造了電影的表現性，使電影成為捕捉視覺影像而賦予觀者從中建構的工具。在這些零碎情境的片段裡，其實彼此關聯性是微薄的，許多事件無法發生運用於真實場景。在電影裡的場景裡，剪輯方式是透過不同場景的剪接，形成引發前後上下文聯想的意義。這種場景間的衝撞力為一種蒙太奇式的潛在內爆力，因此這個衝撞力的點當中具有拉近集體與私密性的特色，這個衝

* 國立臺北科技大學建築與都市設計研究所碩士生

** 國立臺北科技大學建築與都市設計研究所助理教授



撞片段本身就存在，卻未被明確出來。將空間與空間形成有意識的界面，使經驗者體驗之時如同體驗電影，透過電影的敘事方式獲得認知。因此本研究運用蒙太奇對建築進行思考，探討空間的轉換。各空間有意識的動態，形成多端場域轉換空間連結和訊息傳達的可能。

建築是由人在一序列空間的經驗，透過身體在序列空間的行為知覺與其它事物，人的參與經歷了建築的完整旅途。若將這一序列空間經驗類比為電影敘事結構的場景，觀者完整的體驗成為電影作品空間的影像。電影影像透過蒙太奇的獨特的時間，場景，情節等的鋪陳。同時讓蒙太奇賦予觀者感知建構了每一觀者對空間的認知。因此如何導引觀者從一場域進入另一場域，在場景經歷空間的機能和活動內容彷彿經歷電影情節。因此蒙太奇的關鍵作用按實務理論之後，本文試圖運用經典案例作品作為參考，以便具體思考在建築上的可能類比關係，並分辨在電影轉換到建築的討論過程，將令有其它非預期的關係。

（三）蒙太奇的分析內容：

對於衝擊空間轉換的處理，透過空間連續的雙生現象可以發現空間成為不斷轉換的關係性。當兩個空間原為黑白對立關係，而進入下一組黑白時，原本的白轉為黑，因此內外的關係被交替掉，外部轉為內部，內部再轉為相對外部，形成蒙太奇層層相間的狀態。在這種意象式的空間處理，可使現實空間呈現舞台式的戲劇效果，在都市產生“情境式”空間。因此蒙太奇是一種對媒介空間的轉換處理，在現代都市裡，具有拉近時間和空間的作用。產生新的時空性間接的成為不可或缺重構空間元素的界面，建築推升過程的動態形式。



(四) 關鍵字：

1. 之間 (圖 1 : in-between) : 是一種不斷連續動態狀的狀態，是兩個邊界間交戰的過程。吸引每件事朝向它本身，而形成一種具有重要而相對參照的空間⁴。
2. 蒙太奇 (圖 2 : Montage) : 蒙太奇雖是一種操作，其根本意義在於向上的構建，並影射三項必要條件：組成部份、目的性與基礎。⁵在電影裡可以產生演員動作和攝影機動作之外的「第三種動作」，從而影響影片的節奏和敘事方式。⁶
3. 雙重現象 (圖 3 : Dual Phenomena) : 由凡艾克提出，認為人是整體的，一切事物同時都有正反兩種因素存在，不可過分強調或忽略其中某個角度。建築中的複雜與矛盾將雙重現象解釋成「包容性」(Inclusive)，強調「兼有」(Both-And) 反對「非黑即白」(either-or)。他說：「我喜歡的是兩者兼有而非兩者擇一，或是黑或白兼有的灰色，而不是非黑就是白的態度。」

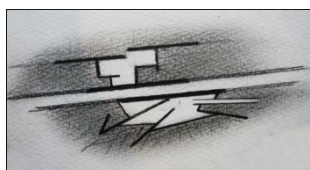


圖 1 : in-between

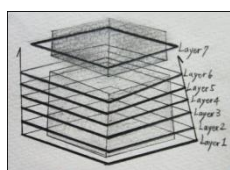


圖 2 : montage



圖 3 : Dual Phenomena (本研究繪製)

究繪製)

⁴ the metapolis the dictionary of advanced architecture , 2003 : p334

⁵ 黃建宏，蒙太奇的微笑，2013 : p68

⁶ <http://zh.wikipedia.org/wiki/蒙太奇>



二、蒙太奇相關理論與研究方法回顧：從鏡頭到空間敘述

在蒙太奇的技術裡，庫烈尚夫和普多夫金方式類似，庫列尚夫的並列實驗是將不同電影中任意或多張不同時間的影像放在一起，使觀者賦予他們自己的情感，簡單地說就是將圖像當作是符號和文字，使觀眾瞭解其中意義。普多夫金則認為當畫面相互組合起來時，重新組合的影像概念才具有時間性和空間性，他深信蒙太奇能製造出現實存在的真實性，甚至超越現實而產生出新的時間與空間結構。因此普多夫金的剪輯手法已經超越了原本將傳統線性式時間剪輯「並列」碰撞產生的效果；主要認為藉由畫面的「疊合」，產生新的時空性。而疊合構成的原則，則依照時間的排序，產生空間不同質感的狀態。縱觀現在的都市建築空間，我認為少了一種對於空間的與空間聯集。而普多夫金的蒙太奇就是要揭示現實生活中的內在聯繫，是一種思維過程。他認為劇本創作的重要性，整個劇本分成若干部分，每個部分分成若干段落，每個段落又分成若干場景，最後每個場景則由一系列不同角度拍攝的鏡頭構成。透過空間場景的聯繫，創作者以鏡頭作為觀者所見新的影像，可使畫面被賦予觀看者新的定義。從上述關鍵字即可發現，建築在空間的間隙中，持續發生新的意象，使空間序列具備了不同的空間。把一個安靜的片段安排成序，是一種衝突，兩個元素的衝突迸發的概念空間。

(一) 蒙太奇的電影結構理論

普多夫金⁷

1. 結構性 (structural) 蒙太奇: 畫面的跳動或轉接必須要有結構，且結構必須合情合理，合乎戲中動作的連貫要求。不是「連戲」(Continuity)，是「跳接」(Jumpcut)。(圖 4)

如果從電影《後窗》的結構，當畫面從看見一個蘇先生出門，再跳至看見史太太沒有追成宅配的大箱子，而鏡頭再轉移至更遠的餐廳，隨之看到寂寞太太的用餐，也看到蘇先生從遠方回來。從上述畫面內容發現前後彼此間切割無關聯，卻透過蒙太奇的「接」將不相關的跳接畫面組成有意義的

⁷ 劉立行，當代電影理論與批評，2012：p5-6



敘事構成，而此種敘事結構方式在電影裡存在同時存在多條並行。成了中的多條時間軸。

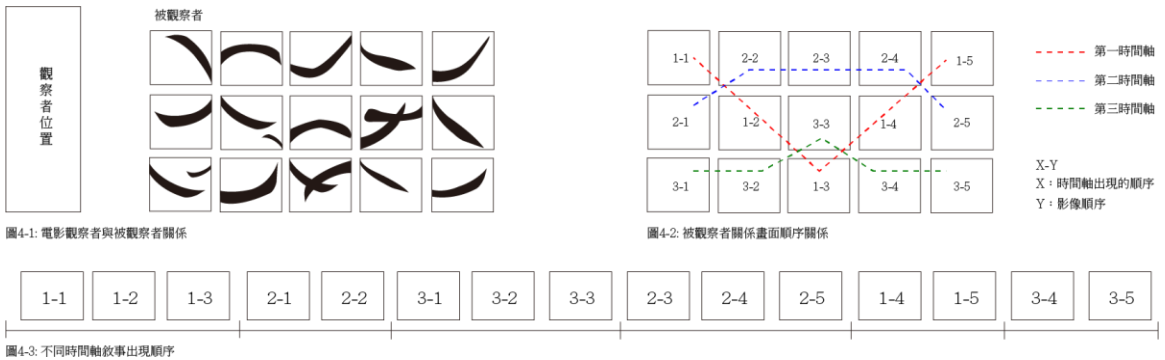


圖 4：結構性視點，不同時間軸同時線性進行（本研究繪製）

從電影中的整體意義建構中，鏡頭是透過男主角因傷而困在公寓裡，透過對面窗戶一格格的窗景，偷窺窗戶間的鄰居生活，進了使用者各自的世界。而導演在鏡頭的取景間，是依循著兇案的線索一步步鋪陳為主軸，而兇手後來進入偷窺者家中，破壞了原來兩者窺視與被窺視的平衡之間的空間平衡，從瞬間拉短的距離感可看出事件緊張張力。從上圖的結構中可看出這部電影在空間中具有選擇特定影像的性質，而串連成一個有意義的敘事。當兩個空間相對向而從一端發動行為時，發動行為的一端會在另一個空間產生更差異性的衝擊事件特徵，從電影的空間可看出，兩個場景間必定是存在「互動」的事件，才會使兩個空間產生連結，如兇手觀察到他殺人被偷窺，而產生了前往偷窺者家行兇的欲望。因此也可說結構性蒙太奇含有一種空間中「相互植入」的概念，而前後空間的後者的強度不斷勝過前者。以此推論當在建築內部取景時，我們選擇了想看的框景而走，透過不同觀者的路徑產生差異的空間序列，建構了各自的觀感。但前提是前方的空間具有某種吸引後方空間的共同質性。相互植入意味合理動機感受的入侵。

2. 建構性（Constructive）蒙太奇: 一場戲的整體意義，是經由一個個相關細節的鏡頭堆砌而成。透過特寫的畫面統統並列（Juxtaposition）起來，使多個影像共同累積而成的整體意義及情緒上的張力。在希區考克《驚魂記》裡，戲中女



主角透過用不同角度鏡位，使謀殺者揮舞尖刀及女主角被殺鏡頭，畫面中的尖刀其實沒有觸及女主角的身體，卻因各個角度與大小不同的細節鏡頭凝聚。使敘事產生一種畫面錯置感。(圖 5)



圖 5：建構性視點，同個時間軸不同角度 (本研究整理)

從電影中女主角被殺的 48 秒內鏡頭，導演從全景，中景，近景，特寫，從不同的距離和角度拍攝，動作變化後再組裝，讓觀眾產生錯覺。以為刀子已經插進女主角身體了，產生強烈的心裡恐懼感。此種手法在空間處理上，產生錯位的效用，影像透過幾樣物件重複的放大或縮小，建構出影像在多端的建構的張力，因此可說「當多個相異空間，彼此間重複上演多次行為，則可使等質的空間畫面張力，提高為一種短時間的情緒張力」，即「瞬間爆發印象」的感知。而空間中必定具有「鮮明特徵」如女主角和兇手的畫面，和「所屬配件」如門簾和蓮蓬頭的畫面。透過兩種差異特質畫面衝擊影像連接。因此可以說建構性蒙太奇空間主要是提供觀者一種「及時」卻讓人印象深刻的體悟。

透過這兩種蒙太奇的組成方式，可以發現建構性蒙太奇以同個畫面用多種不同的鏡頭製造出不同的效果，但是組成畫面的元素皆是有相關聯的，在空間的敘述上是屬於較豐富多元的描述，如從不同角度或高度觀看同一個空間，或是明暗對比強烈的觀看狀態；而結構性蒙太奇畫面中彼此間的相關性不大，造成畫面層次上的落差，應用於空間中則是以合理的時間軸，時間軸卻有可能是同時間好幾條並行的狀態。各散落的畫面，有意圖的串接起來，使原本無意義或毫無關聯鬆散的片段，成為邏輯性的敘事方式。建構式蒙太奇則是透過相關聯的不同角度。兩種形式蒙太奇使空間成為一種疊合式構成，一種為線性式構成；但線性式的構成單一圖象裡，仍然具有上述的空間處理，因此在串聯的過



程上，會近似於單一各體空間自我表達強烈的現象。

(二) 蒙太奇進階創作理論

1. 蒙太奇相關名詞彙整⁸

敞義 (sens obtus)：敞性 (obtus) 的推進，浮現思維表面，潛在架構。不具備自身意義的符徵。

具有「晶體」形式，即動勢的最小單位。(p76) ----- 建築中似於觀者腦中的感知。

確義 (obvis)：定義不確定性疊合的敞義。(p76) ----- 建築中被賦予意義的機能。

畛域化：畛域化表示為在影像中各種提供認知的文化，構成「畛域化」的標定與圖像，即某種

象徵性的「佔領」。(p108) ----- 建築中符號的既存認知。

離散：一詞在希伯來文中指的是「散置」和「播殖」，在古希臘文中，有移民和殖民之意，原指「在耶路撒冷之外建立殖民地」，意味著流亡移居他地的族群。(p109) ----- 建築的關點上，種子間也存在主從關係，即空間的主從性。

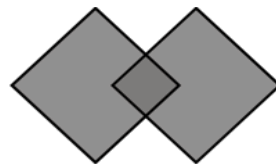
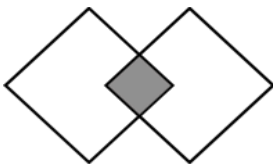


圖 6: 兩空間敞義的意識交換 圖 7: 意識擴散的畛域化過程 圖 8: 離散作用後擴散為確義 (本研究繪製)

種子：之於地點的某種內部設置。(p102) ----- 建築的原初形態，未經整頓的狀態。

鏡面：兩面相向對向鏡面的外在位置。(p102) ----- 建築外圍的映射物質。

⁸ 黃建宏，蒙太奇的微笑，2013：pp.76-109 內相關使用名詞和本研究者對針對建築衍義的字義



晶體：表現自鏡面過渡到種子的表現。(p102)----- 建築中的行為影象。

鏡子或種子：都指涉視覺與知覺引發的動態，一種脫離物理身體經驗的內在動態。晶體在這裡表示內在動態的過程。(p102)

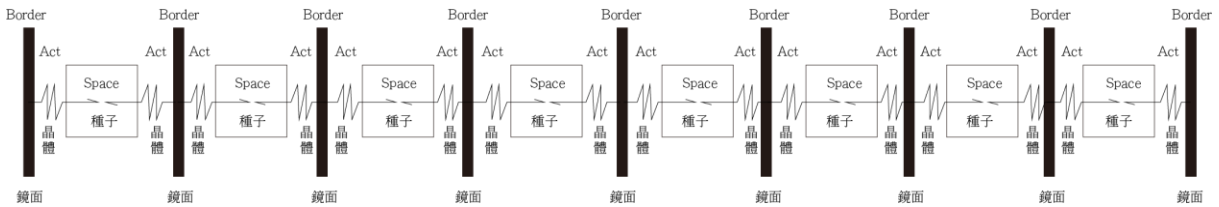


圖 9：種子鏡面晶體的聯動關係（本研究繪製）

2. 蒙太奇內部的脈絡

蒙太奇最基本的狀態是透過前後畫面的衝撞，產生引伸的意義，而對於在現實空間，代表著兩個不同機能狀態，當這些原來既定的機能被抹除，回歸原來基本的形式，即空間更深層的敞義，當多個被分隔的空間瓦解了這種被後天賦予的意義後，就可使空間中的敞義形成畛域化後的佔領，此時空間已經進入一種漸漸同化的過程，形成一種擴散式的類殖民現象，而在空間中重新被排列組合後新的確義形式，並透過邊界與空間的關係研究空間的衝撞性和動態過程。

3. 蒙太奇內部的空間與時間論述

蒙太奇在影片中的操作，普多夫金的理論可以瞭解是一種穿越時間性的動態氛圍，透過前後氛圍強烈反差造觀者的認知衝擊，因此會產生一種現象，各個空間共置在一起，彼此差異卻必須共同依附，因為各空間都各有其要表述的事件。而動態的連續變化則演繹出空間序列的概念。延續空間動態，相異空間意圖在兩個界面之間，形成交界空間變化。這兩空間互動模式，界線的更內部涉及到蒙太奇原理中的確義與敞義的意義。之間成為第三個空間，透過兩個空間的時間交換，形成兩邊交換意識的場所。形成一個更大且看得見的共同場域。



對於建築而言，確義與敞義存在於原先被賦予的機能和觀者的未知與之間，而這中間構築了潛在與實際的時間互動性，即為交換時間的結構位置。

三、 研究過程與分析

從蒙太奇理論裡可發現它將完全不相關的片段有意義的串聯起來，透過此種操作和對建築空間的連結，可發現蒙太奇的碰撞片段，類似於建築裡兩個空間碰撞的交界。從西澤立衛Toledo museum of art 的空間結構明顯看出於許多不同場景的結合，每個空間卻維持各自的獨立性。

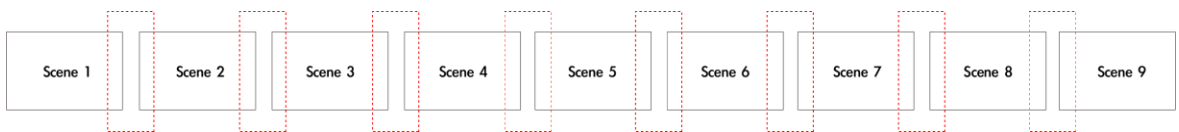


圖10：電影場景剪接片段（本研究繪製）

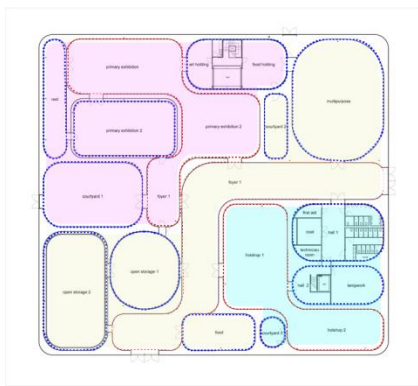


圖11：Toledo museum of art

平面

各場景中的場景衝撞片段之間，空間的敞義交換空間散落於旁側形成意識擴散的畛域化空間，電影各場景的衝撞鏡頭(圖10：紅色虛線框)在空間裡形成邊界交換。從離散作用擴散使衝擊的空間形成不可或缺的位置，因此若同時存在多個衝撞空間，則可形成整體空間時序的交換，到後來反而成為整個空間的主體（紅虛框），而旁側的確義空間相對弱化(藍虛框)。（圖11）最後變為由衝撞空間形成的主體架構。

透過電影剪輯的手法，衍生為空間碎化的個體連結關係，透過這個剪輯手法是對城市間大範圍的整體破壞分解，而當個體關係被確立後，再進行小各體



之間的組成，而小個體的剪輯組合原理則如同前一節所述。因此對於小範圍的蒙太奇，此節先以建築與建築之間的關聯作探討。蒙太奇影像奠基於將空間的圖像順序合理的排出，大範圍的蒙太奇形成開放空間，小範圍的蒙太奇應用重新排列內部空間的狀態。而這小範圍形式又形成相異層級的關係，透過這兩種空間的大小式的差異剪接，形成對建築蒙太奇與進階蒙太奇交錯式探討。

(一) 建構文本

如果將文本視為一種建構創作者內在圖像的方法，文本的建構依據，是為一種對自身感知的過程。感知指的是將對某段記憶的映像形塑的成實體的過程，而是有實質可傳達意義給觀者，這為一種將先有的經驗符號化的過程(映像化)，譬如說，對「疼痛」的感覺，可能是來自於被砍，因此就構成了線性交錯的符號。而這些知性片段再進一步做空間的多端連結(圖像連結)，使這些符號並不斷地形成新的全體，透過和新的物質作用後，形成具有原本意義又帶有新意的形式，創生出新的感知以及建構世界的省思。觸動了感知，思維隨即產生對影片的認知，形成一滾動式的電影閱讀。對於空間敘述的過程，使用者在空間時的線性的時間中，單一鏡頭移動在空間中所錄下的空間狀態，成為一種在腦部構成的映像，此即啟義元素。每個被存取的圖像，各有其所建構的意義，轉化為一種與實質空間並存的一種機能敘述而成為確義。在空間轉譯的過程，即對啟義和確義產生的衝突過程轉形的動態操作。

(二) 第一層外與第三層內之間，第二層轉換空間建構

藤本壯介以空間的漸層來解讀之間，他認為最重要的是將「之間」加以突顯，才是建築最主要的意圖。⁹藤本壯介的之間關係認為兩相對之事物存在著一重量和輕摸得模糊地帶，之間確立了兩明確事物得以在同時空內存在。之間是空間構成上不可或缺的界面處理，得以豐富觀者的想像並啟動意義。

(三) 蒙太奇鏡頭演繹空間手法整理文本建構

1. 線性式：單獨鏡頭連續拍攝，意圖的連貫性空間 ----- 個別空間為有其

⁹ 藤本壯介，建築誕生的時候，2012：p61



個別意義的使用

個別空間，敘述的蒙太奇（Narrative Montage）：個別鏡頭依時間的順序，以表現一個故事，為最簡單的形式，其中較少變化和創造性。

疊合式：多重鏡頭同時看一處，空間複雜化 ----- 同一空間被重複使用，機能變異疊合空間，表現的蒙太奇（Expressive Montage）：個別的鏡頭排列在一起，透過兩個影像之間的衝突作用，產生一種特別，立即的效果，其意義較為複雜。透過兩個鏡頭的對比，用第二個來說明第一個鏡頭的意旨，產生不斷連續的對照過程。這種手法以視覺的隱喻或明喻，深入事物的核心，常常表現出另一層更深更富哲理的意義。

表 1：蒙太奇時空分析表

蒙太奇手法	1.結構性 2.線構性				
空間性質	1.線性式結構 2.疊合式結構				
時間結構	1 ① ② ③ ④ 2 ③ ① ④ ②				
		疊合式敞義	疊合式確義	線性式敞義	線性式確義

圖 12：疊合與線性敞義與確義類型

從(表 1)可看出結構性蒙太奇時間的線性式時間性（圖 12），依循單一各體空間可表現出各空間之性格，確義則在內外之間的第二層構築後產生連貫性。線性式敞義為單個不同空間，具有“展場”性質的開放連續狀態，線性式確義為從疊合式敞義從多個不同視角看空間，產生出各空間的交織現象，疊合後的確義可發現此種結構具有「向心性」。

四、 蒙太奇理論應用建築敘述

(一) 結構性蒙太奇：線性式空間文本案例分析 V.S. Jewish Museum

從這個案例的空間性質可看出，其具有明顯的各自表述不同意義的空間，而它具有空間單一屬性，如入口的空間意像，和內部的浩劫塔、流亡花園、鋪滿整個地面的展廳「落葉」及大樓梯等此類座紀念猶太人的博物館，表達了各自的事件性。從



都市中看這座建築無非帶給當地深刻的記憶和紀念意義性，特別是從內部依附於柏林博物館形成緊密地連結，因此可以說後來的閃電型建築結構，為原來柏林博物館相依存的必要性建築。使彼此間產生一種雙生現象。此即上述描述電影《後窗》裡具有「相互植入」特性的案例，新建物在此具有入侵舊建物的特質，作用於入口大廳，使觀者進入從猶太紀念館前看到的皮層，重複出現在入口大廳，而在透過地下梯相同的符號連結，引導觀者再進入下一個場景轉換。觀者在進入地下空間路徑選擇上為一種線性光源導引的特性，當遊走狀態被拉至具意像的空間時，產生剎那時間點場景的衝擊轉換。從（圖 13）看出整體空間中的三個蒙太奇的層級的關係，第一個層次為表象看到的外觀，第二個層次為和外界相連的中空場域，第三個空間為內部量體被分割的空間，透過這三個關係，可以驚見第二層的中空形式(圖 15)，又浮現空間頂部對外的狀態。「相同植入」也在皮層向內與室內向外交互的場景轉換的形式。上述提到的電影《後窗》不同線性時間，觀察者（偷窺者）的位置如同三道軸線上的交叉點，在三軸內的觀者擁有自由選擇時間軸的自主性，而被觀察者如框景則成了底部的框景。

1. 建構文本

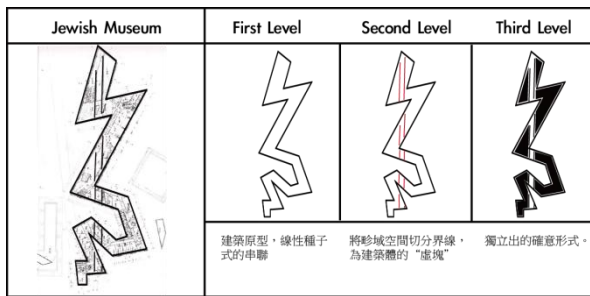


圖 13： Jewish Museum 平面

圖 14：事件內在圖像感知一種符號重複出現



圖 15：第二層中空空間

圖像的在於屠殺事件，因此皮層表述敘事件具象“砍殺”意象。這個基本圖象展示(圖 14)，在不同機能的空間呈現差異的視覺感知。這個案例本身是在敘述猶太人被屠殺的故事，為依附於舊柏林博物館的新建物，對新與舊之間，銜接關係透過窗作為對屠殺事件的感知，就外觀量體的意義而言，包含了非猶太人(柏林博物館)及猶太人(猶太紀念館)之間本身的衝突，將巴洛克式入口的屋頂，運用鋼構的柱體本身構成和新建物的分割窗戶，呈現量體圖像實體與虛體的對立性。地下的三條通道，做為兩建物間的聯繫，此空間即更深層蒙太奇場景碰撞的空間結構。巴洛克式的玻璃盒為將現存時空引入另一異質空間新建物，地下空間為新與舊建物的“之間”空間，也最突顯此案例的特殊三道軸線。圖像形成在舊建物的敞性元素，猶太博物館在量體上為相對確義狀態，而「之間」狀態的地下空間則為內在圖像立體化的構成。用光的形式將圖形構成。此空間的創生性為鏡頭 C 的空間，即地下走道的場域。

2. 第一層外與第三層內之間，第二層轉換空間建構

從巴洛克建築的玻璃量體入口，大範圍的劃分出兩棟建築的三個層級，從量體入口至新建物的過程，為開放敞義進入新建量體的確義過程(圖 16-1，圖 16-3)，兩量體透過砍殺符號產生聯繫(圖 16-4，圖 16-1-1)，空間中的雙生結構存在於量體本身形式表達的差異。而連結兩量體的差異為其地下空間構成的之間的二層(圖 16-2)，到了交點(圖 16-5)時間開始分歧成兩段，猶太人可直接進入流亡花園逃離(圖 16-6)，或是無法逃離卻必須進入浩劫塔(圖 16-7)，中間點的空間拉扯，即行為上的晶體動勢，最後實際仍是必須面對被屠殺的命運(圖 16-8)(確義狀態)簡言之此地下結構即是透過三個確義空間拉扯觀看者的選擇的歷史時間軸。

線性空間在這個案例敘事架構中呈現集體潛意識架構的模式，依循歷史故事的脈絡建構空間，使其原型建構於對外圍環境的軸線及紋理。其外與內的形式切分關係使內部關係呈現鏡射狀態存在於外殼上，外型主要闡述內部敘事的即時印象性皮層，為第一層對電影的認知。到了第二層的空間轉而成為單一敘述空間，空間個體故事機能的獨立顯示，類比於電影結構中如個個框景的線性敘事橋段。可以發現這些具衝擊性的第二層空間反而是這座建築中的主題空間。



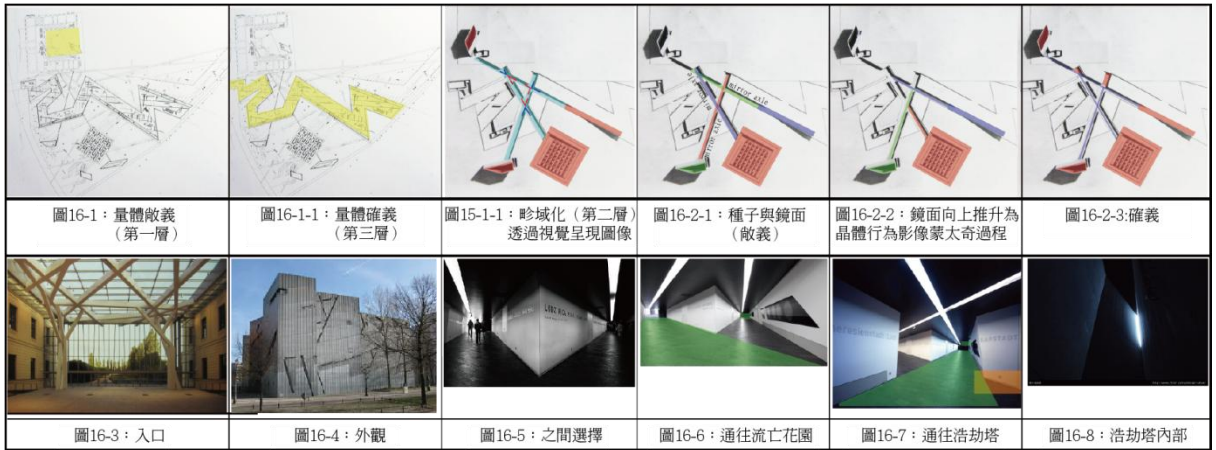


圖 16：疊合空間的解構形式（本研究繪製整理）

- (1) 確義空間：a. 主階梯 b. 浩劫塔 c.花園 (圖 16-2-3)。在三個確義狀態的空間，線性軸線給予空間選擇性，因此在走道結點為敞義的狀態，賦予行進者自由選擇的狀態。
- (2) 敞義空間：確義之“相對”路徑，(圖 16-2-1) 有可被選擇的狀態。在此紅藍綠空間表述敞義種子對向的鏡面，因尚未選擇。而鏡面交叉的晶體過程(圖 16-2-2)通往確義空間。
- (3) 畛域化空間：a. Axis of Continuity b. Axis of Holocaust c. Garden of Exile。中間三角形交叉的“交點”(圖 16-2)，為畛域化空間，三個結點兩側的時間點各不相同，在這個位置看來，畛域化空間具有的佔領特質。
- (4) 空間敘述：
 - a. 入口：從巴洛克建築進入博物館，兩者透過空間性質的差異，使建築入口處產生第一層蒙太奇。在舊建物處為原生的種子，內部的透明屋頂及柱子為其和新建物畛域化的空間和新建物指涉的鏡面空間。
 - b. 地下室路徑：到了地下，分為三條路徑，在進入第一條主階梯的軸線上，和第二條通往花園的軸線，形成之間的場域。再向第二條軸線行進到了第三條軸線的交叉點，構成第二個之間的場域，第三個之間場成為第一和第三軸線交

界點。晶體空間在地下平面上，為其線性空間。透過空間的角度，使通往兩地的空間呈現狀似平行的狀態。

c. 浩劫塔：在敞義空間的選擇下，透過地下光線的指引，到浩劫塔內部，頓時全黑的內部空間只剩從上方裂縫流洩出的光線。

d. 花園：植物種在 49 根柱子上，為確義的元素，下方循環的傾斜路徑使人觸及不到上方的植

物。在柱間的迷宮則呈現空間敞義的狀態。

e. 主階梯：從地下室至主階梯，由極度黑暗的走道（敞義）未明確至明亮空間階梯（確義）。

3. 線性式空間影像鏡頭至蒙太奇理論

此空間的建構性蒙太奇，由各獨立空間的細部堆疊出來，各空間皆隱含有內在圖像的重覆性出現，從入口的符號導引至地下內部，直到主階梯上方的斜撐，皆刻化猶太被砍殺的意象。到了上方樓層，時間轉換為現代，砍殺圖像轉化為記憶中的一部分，成為各種現代式的圖書館、雕刻、電影、時尚部門等空間中的符號。從此案中者發現，鏡頭是連貫式的進行，直到地下三道軸線仍為線性是的紀錄，帶往不同的歷程，通往死亡、通往流亡、或通往起點。

(二) 建構性蒙太奇：疊合式空間文本案例分析 V.S. Barcelona Pavilion

由於 Barcelona Pavilion 本身就是個提供路途中參觀者理想的休憩場所，因此在劃分空間時，形成寬窄不一又相互聯結的空間，為了達到順利引導客流的目的。而從上述之疊合式形態，可發現此空間具有多空間的向心式的敞義疊合結構，在內部的觀者從多面不同角度視線，空間形成被切分的狀態，產生了在內部反射和穿透影像的連續效果。這些乍看之下，彼此之間弱的空間主從關係，因本身空間性質為展覽館，卻是在一個中間的過渡地帶，正是缺乏了都市中具有展示又兼有都市中從暫時性的停留性狀態，分析此案例具有了解捕捉都市中建築缺乏的媒介空間形式。從它與周圍環境的互動形式中，分析出蒙太奇動態原理。而在此案例中，蒙太奇衝撞的空間不在真實的三度空間裡，而是在劃分邊界的牆板隔層為其主要產生衝擊的界面，即（圖 17）第二層。在電影《驚魂



記》裡，女主角被殺的強烈意像，對於此案例而言則是瞬間的「穿透感卻無法忽視」的狀態，引述上述電影分析需具有兩個不同物質的對比營造出的瞬間性，即「特徵鮮明」的大理石牆板，和「所屬配件」的玻璃，兩樣交織出來的畫面即時性，因此空間雖然是穿透的，卻給予人強烈的空間印象。透過這玻璃和牆主要元素的構成，形成觀者一種視覺錯置的效果，並因空間開放的因素，從每個角度進入的觀者皆會形成不同的轉接的空間序列。

1. 建構文本

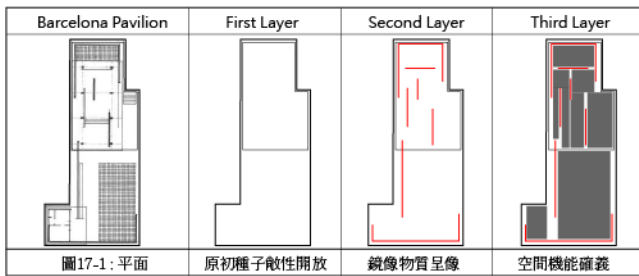


圖 17：Barcelona Pavilion 平面

透過 Barcelona Pavilion 結構空間為例，會發現在其建築群的各小單位，在用疊合的文本構成後，在之間為第二層形成影像場的構成。影像場將小空間劃分開來，劃分出兩面的雙生結構。因此，界面也可說是一種呈現空間中“鏡面”的物質。界面提供再現行動，舞台建構在空間和空間劃分的邊界，此結構說明了邊界分割空間產生的影像。第二層影像以螢幕方式呈現，分割空間卻又連結共存的第二層影像為此案例的中介特質。依循建築的分割模式，可將建築量體劃分為三個層級，而探討第二層級的影像性，則為構成空間的連續性主要依據。



圖 18：空間動線順序 (本研究整理繪製)

圖 18：—— 建築的實心牆的第二層界面：

—— 1.第一道牆分割廣場和後方走道，分割空間的寬與窄，明與暗的二元特性。

(圖 18-1) 牆面和落柱夾縫產生影像上的畛域化現象 (圖 18-2)

—— 2.第二道黑面大理石為確義入口的界線，透過 C 面玻璃將確義界面映射，使交會

的實心第一層與第三層之間呈現晶體動勢的影像疊合。(圖 18-3)

—— 3.第三道大理石牆分割，座椅區和後方半分空間的走道，分割狹窄動態與寬敞靜

態的二元性。(圖 18-4)

—— 4.第四道牆包圍室外空間池塘，作用為從內部看出窗戶外的背景用，二元性質在

於空間縱向的第一層穿透性與第三層實心性(圖 18-5)；第二層的晶體動勢，為該

空間中的畛域化過程，將景物映射入玻璃疊合。(圖 18-6)

圖 17：—— 玻璃第二層界面：

——A.第 A 道分割盒體外屋檐下方的陰影處和內部過渡地帶。(圖 18-8)在整體空間構成

為分割為外與內等分的主要二元界面。

——B.第 B 道主要分割目的為形成最後確義空間置放雕像的畛域化過程(圖 18-9)，另一

面則為和瑪瑙岩輝映的空間疊合。(圖 18-10)

——C.第 C 道疊合室內兩片大理石牆，面幾各佔玻璃一半，第一道為黑色大理石牆，第

二道為後方紅色瑪瑙岩，兩塊石牆構成玻璃畫面疊合的界線，B 面玻璃再將環境

綠意疊合至 C 面玻璃。(圖 18-11)



2. 第一層外與第三層內之間，第二層轉換空間建構

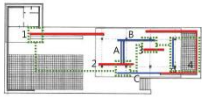


圖 19：晶體影像之間路徑（本研究繪製）

(1) 畛域化的空間行為：具有相對性異質空間佔領的狀態，將實心映至虛體佔據畛域化空間的

影像，介於點與點之間的鏡面影像，可以發現這部分的連續動態是分割的（圖 19），透過

跳接的手法，這些影像分開而獨立而跳接的部分有垂直相互疊合，使空間透過水平和垂

直產生連續空間的疊合。此即蒙太奇的影像連續衝撞空間部分。(圖 19-1、19-2 至 19-3 的演

進)

(2) 空間之間構成區域：1.入口與廣場 2.廣場與屋檐 3.內部入口通道與座椅區 4.通道區與長

廊（圖 19-4 至 19-5 的演進），此案例的衝撞空間為「點」式的狀態，透過這些點形成和。

第二層建構連結的空間結構。

2. 疊合式空間影像鏡頭至蒙太奇理論

電影結構性蒙太奇空間跳接，疊合空間的跳接之間畫面，彼此不連慣且無影像間的相關性，透過影像間的穿透性，使彼此之間產生離散的連貫的效應。如空間中的大理石牆，和 4 道實牆立面向呈現雙向的 AB 鏡頭構成，A 面的呈像的是立面的映像開放，B 面的呈像是內部使用上和機能隔層。透過 A 與 B 共



同碰撞的C面的呈像使在長向空間置入了垂直的玻璃界面，使空間產生了解構上延展的效果（圖 20），因此空間延展的效果在和大理石垂直面的玻璃構成異空間。

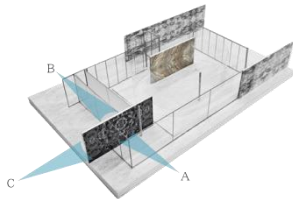


圖 20：Barcelona Pavilion

透視圖

從內部空間看來，三面大理石面為皆做為確義「入口」的一道鏡面，開放使用上的敞義，使人在行進間的晶體動勢和鏡面呈現影像上交互映射現象。而當過了鏡面後，透明玻璃延續晶體動勢的過程，使行為變為和玻璃面垂直的形式。此種結構類似於分延上的離散的概念，從（圖 19-3）可看出水平的疊合空間具有垂直的離散性質，因此離散部分具有影像疊合的穿透的性質。

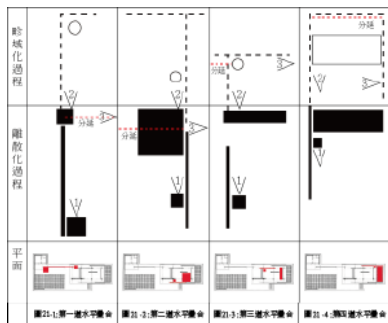


圖 21：疊合空間的解構形式：為圖 19-3 的水平疊合空間（本研究繪製）

圖 21：疊合式鏡頭間的解構原理：從畫面可以看出，四個各空間的單一鏡頭，透過鏡面空間後，又用第二個鏡頭，再將空間延展性釋出，再向上推升至底部。因此空間的確義為經過敞義及畛域化後可被感知的存在，過程中。此類空間作用在於針對空間進行解構上的「分延」。

圖 21-1：異質性空間為玻璃映射入的西班牙村落

圖 21-2：異質性空間指向瑪瑙岩前的休憩空間

圖 21-3：異質性空間將垂直黑面大理石映射入玻璃

圖 21-4：異質性空間在此池塘和玻璃輝映的狀態

空間上的「分延」，自身是一個複雜的網路，由不同的意義線、力量線構成的，本身可容忍異質性的。分延表達不具任何具體的意義，表示為一個不定的狀態。不具有存在性，它不在場，但也可以指向一切不是存在的東西，因而可以指向一切東西，沒有本質。不是任何東西的源頭，只是某種過程的參與。¹⁰ 從這個案例可以明顯看出，對於空間邊界的形式已處理至極致，在異質性空間中形成一種虛構影像，如（圖 20-1、20-3、20-4）等空間為沒有本質性的構成，偏向於過程的一種印像影像不定性的參與，（圖 20-2）空間為具有實質意義的參與機能。其延著兩個差異方向展開，表明任何符號只是區分和延擱的雙重運動。

¹⁰ 楊大春，解構主義，1997：p34



區分表明了空間的距離延擱則表示時間上的延誤。¹¹ 由此可發現上述四個空間的構成，經過垂直方向的區分，使 C 鏡頭撞擊 B 鏡頭。產生視覺上的「異質性」構成。空間透過直角的交角，直線的方向是影像一種畛域化的過程，而垂直的過程即空間的離散狀態。從此平面結構可得出一個結論，當單線式的視覺抵達了中間點，前半段為一種過程的參與，直到後半段透過界線或物件的區劃，得以使中間的界線被明確，對於這些「路徑」而言，其實空間多呈現雙向的空間本質。

五、結論

從電影的蒙太奇手法，將單一建築剖析的過程，可發現任何原先未變的場景，透過場景畫面間的衝擊，形成空間「轉換」的機制。即精確的抓出建築彼此之間的第二層建構，透過彼此之間的第二層建構連結成一體的架構，從 Barcelona Pavilion 案例可明顯看出此種特性，成為足以取代原來機能的構築。RemKoolhaas 說：「當建築超越了某種尺度，它的規模就會變得非常巨大，而中央和周邊，或說核心和皮層之間的距離，也會遼闊到再也無法期盼建築外部能準確透露出建築內部的訊息。」也就是期盼建築能彰顯某種內部性格，內外之間能具有某種人文關係的傳統，已告破滅。內外變成兩個完全獨立分離的計劃，各自進行，沒有明顯的關係。」¹²。第二層物質的連結性為無法被單一化的混沌晶體動態狀態，不具備特定功能或意義，是構成敞義狀態和確義狀態的圖形與知覺場，這構成空間成中各個機能空間彼此依附卻又獨立存在的原則。因此是否可以在都市中的建築群體中建構出此種瞬間性印象深刻的場景？若每個建築空間皆有一個可以令其轉換的地帶，使原本緊縮的空間場域，製造出新的環境場和都市空間連結，一旦此種情境式空間被創造出來，使彼此間建構新的內外的關係性，疏導出建築的隱性空間，提供都市裡一個介於使用者與漫遊者的媒介點。對於建築本身自由度的議題和涉及隱秘性的論點，正如黑格爾說的：自身（建築本身）均是無限，是純粹的同一性，同一性其次擇是把自己同自己

¹¹ 楊大春，解構主義，1997：p34

¹² Rem Koolhaas，Rem Koolhaas 危險的建築，2010：p18



分離開，作為自己的另一個東西，作為相對立的「向自有」和「內自有」。向自有即對外而內自有即對內，因此集體性與私密性透過衝撞的空間達成平衡。從敞義和確義及畛域化的空間分析形式，將自身的機能性釋出，達成機能之外的重新定義，可建構在建築之內，建築與建築，或建築與都市的新關係。而這些相互的連結點再形成新的領域關係。對於建築本體的敞義性釋出，表達出被重新定位過後的空間狀態，透過和第二層之交織的轉換，成為建築真正的確義狀態，提供空間本質上不論是使用者或是旁觀者一種省思的使用價值。

參考文獻

書籍

1. TN Probe 系列講座，2004，蛻變的現代主義 0， pp.31-36，出版：中國建築工業出版社
2. Robert Venturi，1980，建築的複雜與矛盾， pp.82-83，出版：風格出版社
3. 藤本壯介，2012，建築誕生的時候， pp.30-31，p61，出版：田園城市
4. Rem Koohaas，2010，Rem Koohaas 危險的建築， p18，出版：原點出版 Uni-books
5. 五十嵐太郎，2011，關於現代建築的 16 章， pp.231-236，出版：田園城市
6. 黃建宏，2013，蒙太奇的笑容， pp76-102，出版：典藏藝術家庭有限公司
7. 孫全文，1985，建築與記號， p40，出版：明文書局
8. 謝國鐘，2013，當代建築的第三人稱， pp. 56-65，出版：商周出版
9. 劉立行，2012，當代電影理論與批評， pp.5-6，出版：五南圖書出版股份有限公司
10. 楊大春，1997，解構理論， pp.30-46，出版：揚智文化事業文化有限公司
11. Daniel Libeskind，2006，光影教舞石頭記， pp.83-86，出版：時報文化出版企業股份有限公司
12. 康台生，2009，《以蒙太奇技法為表現形式之手繪動畫的創作研究》，台北：國立師範大學， pp. 5-11
13. Jan Bitter，2011，Daniel Libeskind Jewish Museum Berlin， pp.15-21，Ediciones Poligrafa



14. Daniel Libeskind, Daniel Libeskind, radix-matrix:architecture and writings , pp.34-42、Munich : New York、Prestel
15. Paul Goldberger, 2008 , Counter Point Daniel Libeskind monacelli press , pp.23-39、Basel Boston、Mass. Berlin :
Birkhäuser
16. Claire Zimmerman, 2009, Mies Van Der Rohe , p41、printed in china、TASCHEN GmbH

參考網頁

1. http://wenyixue.bnu.edu.cn/html/wenyixuexinzhoukan/di100qi_kongjianshixueyanjiu/2012/0911/3649.html
2. <http://www.wretch.cc/blog/imc/1845296>
3. <http://potemkin.pixnet.net/blog/post/3482497->
3. <http://intermargins.net/intermargins/TCulturalWorkshop/academia/scholar%20and%20specialist/derrida/d04.htm>

圖片來源

- 圖 5 : <http://news.sina.com/m/2008-08-12/ba2134447.shtml>
- 圖 11: <http://www.architecturelist.com/wp-content/uploads/pritzkerprice2010-14.jpg>
- 圖 13 : <http://kberry.wordpress.ncsu.edu/files/2012/11/Jewish-Museum-Plan-3.jpg>
- 圖 14 : Paul Goldberger, 2008 , Counterpoint Daniellibeskind , p35
- 圖 15 : <http://kberry.wordpress.ncsu.edu/files/2012/11/void-of-memory.jpg>
- 圖 16-1 , 圖 16-1-1: Prestel-Verlag, 1979, Munich • New York and Daniel Libeskind , p38
- 圖 16-2 , 圖 16-2-1, 圖 16-2-2 , 圖 16-2-3 : Prestel-Verlag, 1979, Munich • New York and Daniel Libeskind , p42
- 圖 16-3 : monacelli Press , Counterpoint Libeskind, 2008 , p38



圖 16-4 : http://archide.files.wordpress.com/2008/11/berlijn_106.jpg

圖 16-5 : http://farm4.staticflickr.com/3280/2661998687_7f60ab3aff_o.jpg

圖 16-6 : http://www.berlin-info.de/images/content/juedisches-museum-9__262l.jpg

圖 16-7 :

http://www.memorialmuseums.org/img/cache/bc237f13ecf3eaa8679d8013ef8b9e0b_w762_h600.jpg

圖 16-8 : http://farm4.staticflickr.com/3080/3247942057_a3bddc1c42_z.jpg?zz=1

圖 17 :

http://content.answcdn.com/main/content/img/oxford/Oxford_Architecture/0198606788.mies-van-der-rohe-ludwig.2.jpg

圖 18-1 :

http://content.answcdn.com/main/content/img/oxford/Oxford_Architecture/0198606788.mies-van-der-rohe-ludwig.2.jpg

圖 18-2 :

<http://www.cad.com.au/sketchup/idx-renderer/images/idx-barcelona-pavilion-mies-van-der-rohe.jpg>

圖 18-3 : <http://www.ivarhagendoorn.com/files/photos/barcelona-pavilion-15.jpg>

圖 18-4 :

<http://creativejewishmom.typepad.com/.a/6a011570601a80970b017d3cdba104970c-pi>

圖 18-5 :

http://img.ffffound.com/static-data/assets/6/31336d42173cfa39f0822cee60b492fbca85c67e_m.jpg

圖 18-6 : http://farm9.staticflickr.com/8506/8420435329_31f7de3914_z.jpg

圖 18-7 :

http://content.answcdn.com/main/content/img/oxford/Oxford_Architecture/0198606788.mies-van-der-rohe-ludwig.2.jpg

圖 18-8 :

http://www.berkshirefinearts.com/uploadedImages/articles/1395_Barcelona-Pavilion225518.jpg



圖 18-9 : http://www.e-architect.co.uk/images/jpgs/barcelona/barcelona_pavilion_5.jpg

圖 18-10 :

http://features.cgsociety.org/newgallerycrits/g96/250996/250996_1224498923_large.jpg

圖 18-11 :

http://2.bp.blogspot.com/_e_vSrda-YB4/TUcSVaYibHI/AAAAAAAAAB6Y/GYcdJZJ4ZQQ/s1600/barcelona+pavilion+3.jpg

圖 19 :

http://content.answcdn.com/main/content/img/oxford/Oxford_Architecture/0198606788.mies-van-der-rohe-ludwig.2.jpg

圖 20 :

http://static.dezeen.com/uploads/2008/11/barcelona-pavilion-installation-by-sanaa-sanaa_image_5.jpg

圖 21 :

http://content.answcdn.com/main/content/img/oxford/Oxford_Architecture/0198606788.mies-van-der-rohe-ludwig.2.jpg

