

交織的 視覺文化網絡

Visual Culture: Interconnecting Knowledge

作者

蘇喜·梅特卡福

Suesi METCALF

美國北伊利諾大學美術教育系助理教授

譯者

廖翎吟

Ling-Yin LIAO

桃園市大有國小教師

每學期初，我都要學生畫一個知識概念網絡，再根據此網絡設計多樣的課程單元；將全班十五至二十個網絡連接在一起，便可形成龐大且互相連繫的知識地圖，並可顯示學生間彼此的想法是如何地交集或連接。透過這個地圖，學生可以從一個概念、一個藝術家或藝術形式旅行到另一個，最後可能遊走到一些毫無相關的領域。他們的旅程總是很有趣，譬如：從一張平面廣告開始，到身分辨識、個人表現、表現主義、強烈的色彩，然後到三稜鏡、光學，最後走到物理的認知。這只是其中一例，說明一個起始的概念如何轉變成其他非常不同的東西。網絡清楚地顯示「知識」是相互連結的，也暗示每一知識背後包含著包羅萬象的概念。本文藉由四位藝術家的作品來探討藝術思維網絡的複雜性，以及藝術家創造、使用和闡釋視覺文化的方法。

從網絡地圖的活動中，可想像要清楚地界定藝術的範疇是非常困難的，到底什麼是藝術呢？廣告、服裝、首飾或家具算嗎？這個長久存在的問題，答案依個人的經驗、教育程度、成熟度和能力的差異而有所不同；我認為，藝術是一門既刺激、令人困惑、又複雜而完整的科目，且是統整或串聯其他學科的中心點。曾有一位藝術史老師承諾，如果學生可以在一個學期中找出不是藝術的東西，就可以在這門課中得到最高分的成績，這使我想到了很多問題：要如何界定在藝術作品、大眾產品和現成物之間的界線呢？難道展示在美術館中的東西才是藝術嗎？藝術品是如何被選來展出或典藏的？幾年前古根漢美術館推出「摩托車的藝術 (The Art of the Motorcycle)」特展，並創下開館以來參觀人數的紀錄 (The Wall Street Journal, 1999)，我就有上述的疑問，全世界最有名望的美術館已認為大眾視覺文化值得展覽，摩托車展證實了群眾的興趣。



圖1 「耶誕夜一等著小孩入睡的聖誕老人」
(*Harper's Weekly*, January 5, 1874,
Vol. XVIII, No. 888, p. 1)



圖2 「民主末日之虎」(*Harper's Weekly*, February 5, 1876,
Vol. XX, No. 997, p. 101)



圖3 「美國總統立場堅定，英國之獅將應退出」(*Harper's Weekly*, July 6, 1872, Vol. XVI, No. 810, p. 521)



圖4 「任何有辱國格的事都是雪上加霜」(*Harper's Weekly*, May 25, 1872, Vol. XVI, No. 804, p. 401)

對大部份的人而言，要嘗試視覺的腦力激盪並不容易；我的學生同時用語言和視覺方式來思考，是很困難卻又令人驚訝的。這些網狀交織的視覺資訊充分地顯現出藝術、主題、物件和世界的連結，所以不論是人工製品、在美術館中看到的影像、敬神儀式的物品、書中的文字和路上所看到的告示板，都屬於藝術的形式，純藝術和大眾文化是如此的普遍交織，很難完全地加以區隔。藝術家藉由組合或描寫日常事物，不但創造視覺文化也被視覺文化影響。本文將探討藝術家如何交互運用精緻藝術、視覺藝術和通俗藝術等手法，表現在他們的創作中。

藝術家創造視覺文化

在我的辦公室有一隻粉紅色的紅鶴，它不是如Featherstone公司製造那種如路邊攤賣的塑膠裝飾品(Niemetz, 1999)，而是我從古董商展中買來自己再塗色的金屬紅鶴。當其他教師和學生第一次來到我的辦公室，總是笑臉看著它然後說「喔！你有一個粉紅色的紅鶴」，Featherstone 這位商業藝術家的作品通常會以各種形式大量地製造，而使他製作出的圖像或觀念，滲入我們生活而成為美國文化的一部份，從同事和學生的反應已得到印證。他創造的塑膠裝飾物滲透到大眾文化中，也是這類作品生命的起源（紅鶴：大眾文化→藝術→大眾文化→藝術），且如接下來在文中會看見的，甚至進入藝術家的作品中。

我想不出有誰能比Thomas Nast對視覺文化有更深的影響力，他的圖像結合了幽默、政治評論、道德和倫理議題，呈現出每一時期和階層人民的生活，且將想像的人物，栩栩如生地描繪出來，讀者能很快地認出他在繪畫中的暗示。在十九世紀中葉至晚期，Nast都用這種影像的形式創作(Paine, 1904)，特別是在*Harper*週刊上，他結合政治漫畫和文化圖像發表許多的作品。這些他所創造的政治圖像包含了一些可以辨識的隱喻，如：「眼鏡的閃光，鼻子尖端或一小部份散亂的頭髮(Paine, 1904: 184)」。Nast所描繪的聖誕老人(圖1)或他隱喻式的政治圖像，如：老虎(圖2)、獅子(圖3)、大象、蛇、自



圖5 Joseph Cornell 作「胡安·格里斯小夜曲第二號 (Serenade for Juan Gris #2)」15 1/2 x 3 1/2 in.

由女神(圖4)等都是生活化的題材，我們很難判斷它們對大眾文化是否有很大的影響，關鍵在於他所創造的圖像完全融入或反映美國文化，以至於我們無法想像沒有它們的文化會是如何。

滾石雜誌 (*Rolling Stone*) 在一九九八年所做的一個研究，證明了如同Nast之聖誕老人的大眾文化的強度和延展性：

一項對美國學童的研究發現，96%的人可以辨別麥當勞的標誌...唯一有高度辨識率的想像人物是聖誕老人。〔這裡〕並非誇大麥當勞對國家文化、經濟和餐飲的影響，但他的企業象徵—金拱門—已經比基督教的十字架還廣為被熟識。(Eschlosser, 1998: 61)

從前，以圖像為行銷的策略並不發達，然而Nast的圖像(如：聖誕老人)經由Haper週刊的散佈，深深地植入美國大眾的心中，這些百年前創造出來的圖像，經過長期的流傳，人們雖不一定知道誰創造它們，卻已認定了這些圖像所代表的意義，且不斷地使用它們。也有其他藝術家的作品能被大眾立即認出來，因為這些藝術作品在某種程度上已被轉變為文化圖像，兩件在芝加哥美術館的名畫：Grant Wood的「美國式歌德 (*American Gothic*)」和Hopper的「夜遊者 (*Nighthawks*)」，就是「圖像化」的例子，它們經常被使用在廣告、電視和目錄封面上，已到了氾濫的地步。

藝術家使用視覺文化

將大眾文化的部分元素融入創作中，是藝術家運用視覺文化的方法之一。Joseph Cornell (圖5)就是一個瘋狂的雜物收藏家，他以所謂「催眠狀態」的方式，將收集來的小東西，組合成複雜又精細的小箱子世界，他的助理Alexandra Anderson (1980) 這麼描述他的作品：

Cornell用小箱子的內容物反映他的生活，表現出從記憶和暗示中編織成的自我保護網，他以拼貼技法結合影像、回憶和印象，將每一個箱子裝置成分離的小房間、被捕捉的夢。(p. 71)

柯內爾的箱子可以看成是大眾文化訊息的拼貼或是他個人思想或感覺的組合，然而，這些箱子也是一扇扇窗戶讓觀眾進入他所呈現的想像或夢想世界；將他收藏的物件或文本片段拼湊在一起，可以提供我們檢視自己在日常生活的所見，讓我們與生活中的細節產生新的連結。柯內爾錯綜複雜拼湊的箱子，可視為進入柯內爾生活和我們自己生活的小窗，在一九四七年八月二十一日日記裡，他寫：「我這一段旅程是最豐富和氾濫的：層層堆積的記憶無盡地被開展，這些記憶環環相扣，有如萬馬奔騰迎面而來 (Waldman, 2002: 139)。」我發現，能夠理解這段日記是由於柯內爾是用他的生活片段物件來記錄和創



圖6 Cynthia Hellyer-Heinz 作「穿越權力的入口 (Penetration of the Orifice of Power)」 22 x 30 in. 2000

作，並從生活文化中創造出拼湊的影像和物體，而形成他和其他人思辨和對話的方式。

「主題」是另一個藝術家創作時結合視覺文化的依據。藝術史向來記載著藝術家依照主題來描繪像貌的傳統，在後現代的世界，藝術家經常為了加強作品中想要表現的概念和情緒，而收集大量的人工製品或物體。Cynthia Hellyer-Heinz (圖6) 便收集非常多元的物品，以靜物的形式將它們安排在作品中：她很小心地選擇當代老年女性的文化為創作主題，用色彩豐富的繪畫探討老化和腐敗的概念，作品藉物相間的對立而呈現了張力，像是美和醜、恐怖與和平、純真和閱歷、平靜和恐懼、老年的情緒和對為增加美貌所設計的各式衣物的反感……等等。

我個人在創作中亦結合部份的大眾文化，我的手法之一是運用生活中的真實物品，以物品和藝術媒材來加強「視覺化」的概念。例如在「束縛中的自我 (圖7)」一作中，我將雜誌的商業廣告剪成如地磚大小貼在地面，兩端各有一支圓柱，上面貼滿各式企業名牌的商標，中間則是一個透明保特瓶翻製與真人等比例的人形，雙手被綁在圓柱、雙腳則站在地磚上。在這裡，透明的人被商業環境徹底的滲透與束縛，就是要表現人被大眾文化所箝制的意涵，以批評企業藉廣告的手段影響社會價值的現象。

然而，使用現成物並不是唯一呈現視覺文化的辦法，我的攝影作品「P & L (圖8)」就一個例子：在這件探討財富的作品中，我不想使用真實的金錢代表財富，而是要創造「財富的錯覺」，其關鍵在於如何將抽象的財富概念以視覺的方式顯現出來。為了做到這點，我利用五個白光全像攝影玻璃板上顯現硬幣堆疊的影像，將它們組合成長方形的「柱子」，一盞鹵素燈從裡面向外照射，柱子上一疊一疊硬幣的影像如同希臘、羅馬的圓柱，雖然是錯覺但是硬幣和圓柱看起來相當寫實；另外，柱子上面放有一個沒有標籤的塑膠瓶，裡面裝有從礦泉水公司寄來拒絕我使用有他們標籤的瓶子的信函，這個使用日常生活物品卻隱藏著幕後故事的手法，是強化我藝術訊息的例子。



圖7 Suesi Metcalf 作「束縛中的自我 (Self in Bondage)」, 93 3/4 x 72 x 41 1/2 in. 1996

藝術家以大眾文化結合藝術「圖像」

去年夏天我在一個鄰近學校舉辦的藝術節中，發現Howard Scott用幽默的方式，呈現能喚起不同情緒感覺的影像，讓觀眾有機會探討什麼是人性。他使用電腦技術將高大的粉紅紅鶴擬人化而成為一些著名畫作中的主角，如霍柏的「夜遊者」、梵谷的「星夜」、克林姆的「吻」、秀拉的「星期日下午的大傑特島」、畢卡索的「老吉他手」和伍德的「美國式歌德」（圖9）等等。Scott在作品介紹的傳單中寫道：「我們之中也許有某一小部份是像紅鶴般滑稽，當嘲笑紅鶴時，我們多少也在嘲笑自己。」

在Scott的作品中，幽默是很重要的元素，它使觀者對他的藝術立即的產生情緒反應。Nast也使用幽默來吸引Harper雜誌的讀者去探索他的政治圖像，現代的人似乎很難完全瞭解Nast的圖像真正趣味，這與他的作品發表在十九世紀中葉的美國歷史有關，時空環境的變遷造成文化認知的差異應是原因之一；如果時間反過來，當十九世紀中葉的人們看到Scott的粉紅紅鶴圖像時，應該不會覺得那有什麼有趣，因為當時Featherstone公司還沒製造出俗氣的塑膠紅鶴。幽默可以用來串聯視覺文化的議題，使學生在創作時藉由小組討論和個人反思來練習批判性思考，幽默在教學上的好處在於允許學生以有趣的方式學習和建立知識的連結（Zillmann & Byrant, 1989）。

結語

從藝術家的喜好與學生的興趣看來，視覺文化和純藝術是不可分的，它們的形式與價值則是交錯運用，使藝術的界線變得模糊，我的學生製作的視覺知識網也提供了類似的結果。不論任何學科，好的教師，總是給予學生多元的觀點來連結意義（Caine & Caine, 1994; Wiggins & McTighe, 1998），好的藝術教師用包含純藝術在內的各種視覺文化來引導學生用視覺和語言探索真實的世界；視覺文化課程應不止談論「藝術的目的」，我們要在課程中，鼓勵學生研究環繞著視覺文化的社會或政治議題、過去和現在存在什麼樣的文化、他們之間不同和相似之處，以及他們生活中所觀所想的一切事物。

圖8 (右上) Suesi Metcalf 作「P & L」
41 1/8 x 11 1/4 x 11 1/4 in.
1996

圖9 (右下) Howard Scott 作「美國式
歌德 (American Gothic)」
11 x 14 in.

當教學從強調「藝術的目的」轉變成強調概念和連結，且我們解釋和評量學生進步的方式因應改變時，藝術教師的工作便不再只是教學生製作東西，而是提出概念和議題，讓學生透過發問、批評、討論和批判反思等過程，建立起他們觀點中的意義。我們要提出的問題，包括：我是誰？我想成為誰？我如何解釋環繞在我周遭的世界？這些藝術品讓我覺得怎樣？什麼使藝術家產生靈感而創作出藝術作品？為什麼藝術家表達的想法很重要而其他人是怎麼想的？…這些和衍生出的問題對學生自我探索是很重要的。藝術教師的工作是營造一種氛圍，鼓勵學生批判性思考和討論他們遭遇到人、事、物或信仰的內容與目的，以幫助他們瞭解所處的環境與世界；他們可能研究、討論、反思、辯論與收集的視覺資訊，都是他們創造出反映個人藝術與思想作品的重要依據。因此，學生在評量中，應該問自己為什麼認為做得很好，下次會做出什麼不一樣的；我們在乎的「成績」不是作品的完成度，而是學生在藝術或創作議題上的理解程度。

藝術家由他們的經驗得到靈感，並從中創造出影像和意義，在作品中可以很明顯地看出視覺文化的痕跡，卻也有些內容不易被觀者發現甚至難以捉摸。視覺文化涵蓋了現有的和未來的藝術形式，這個概念應能打開「藝術為一門制式學科」的傳統枷鎖，進而建立起藝術認知和所有事物的連結。

作者 / 譯者按：本文提供之圖片，皆獲得圖片所有權人同意轉載，在此申謝。☼

參考文獻

- Anderson, A. (1980, November/December). The fabulist of utopia parkway. *Portfolio*, 2 (5), 68-71.
- Caine, R. N., & Caine, G. (1994). *Making connections: Teaching and the human brain*. Menlo Park, CA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Eschlosser, E. (1998, September 3). Fast-food nation: Part one the true cost of America's diet. *Rolling Stone Magazine*.
- Niemetz, B. S. (1999). The exploding plastic inevitable. *Madison* 1(4), 42-43.
- Object of the week: Riding into history. (1999, April 16). *The Wall Street Journal*, p. W14.
- Paine, A. B. (1904). *Thomas Nast: His period and his pictures*. NY: The Macmillan Company.
- Waldman, D. (2002). *Joseph Cornell: Master of dreams*. NY: Harry N. Abrams.
- Wiggins, G. & McTighe, J. (1998). *Understanding by design*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development
- Zillmann, D. & Bryant, J. (1989). Guidelines for the effective use of humor in children's educational television programs. In p. e. McGhee (Ed.). *Humor and children's development: A guide to practical applications*. (pp. 201-221). NY: Haworth Press.

