

藝術創作與視覺文化思考—— 視覺現象與視覺性

雪梨·華格爾
俄亥俄州立大學

理論評論作者兼小說家 Susan Sontag (2003) 最近提出了對視覺文化的觀察——人們的意識型態似乎日漸受到大量影像傳播的操控，不知不覺中左右著我們的世界觀，進而形成她所謂的新意識型態 (new consciousness)。歷史學家及文化評論者 Martin Jay (1996) 也早已有類似的體認：「在各種不同領域裡都前所未有地出現了人們對視覺經驗、解讀視覺符碼及發掘視覺觀測角度的著迷，這個現象可能預言一個文化型態視覺化的嬗變。」文化評論者 W.J.T. Mitchell (1994) 則言簡意賅地宣告了二十一世紀已經邁向圖像的時代 (age of the pictorial turn)、指出了「本世紀的問題即是影像的問題」這樣的當代文化變革現象。另一位文化評論者 Nicholas Mirzoeff (1999) 更認為透過影像呈現一個完整的世界藍圖 (world-picture) 已經成為不可能的神話，日常生活中隨處可見之影像訊息正在無限的膨脹，也因而隱藏著危機。

置身於這個視覺影像恣意流竄、充斥的時代，藝術家對視覺文化帶來的

社會影響層面應該有所體認。自十九世紀中葉照像技術的發明引發的影像革命以來，當代影像科技的急速發展更推波助瀾，而促使影像成為隨手可得的社會文明產物。由此看來，當代的藝術家對層出不窮、取之不盡的影像泛濫似乎有點招架不住，然而從另一方面來看，藝術家卻也必須與那些不斷大量製造影像訊息的商業及影視娛樂媒體角逐，爭取大眾的注意力。媒體評論者 Todd Gitlin (2002) 即說道：「除非我們關掉按鈕，或是把螢幕砸了，否則影像的河仍然川流不息、無法抵擋……」。

影像時代的來臨，意味著藝術家應該了解其創作活動在媒體氾濫的文化氛圍中所衍生的多層意義。對於當代視覺文化湧現的現象 (vision) 與其視覺性 (visuality)，以及隨著影像爆炸所因蘊而生的新意識型態發展等等，藝術家都應作深入的檢視。接下來，我將就視覺時代的文化變遷對藝術創作所帶來的影響提出一些看法，不過對於思考目前複雜多元的視覺文化現象來說，這只是初步的嘗試而已。我想要檢視的是視覺文化如何透過社會化賦予視覺現象 (vision) 特定的視覺性 (visuality)，並且探討其對藝術創作和創作教學的意義。視覺文化和藝術創作兩者皆屬人類感知活動的產物，由於這樣的共通性，促使我體認到探討兩者關係的必要性，進而做有關藝術創作和教學的省思，以尋求新的啓發。我希望藉由探討一些當代藝術家的創作個案來探究當前的視覺文化及其影響層面。這些藝術家包括：Lisa Brice、Pepón Osorio、Laurie Simmons 和 James Luna。

我之所以選擇這些特定的藝術家，主要是因為他們創作的取向，皆是企圖透過營造視覺意象與視覺性之間的對話來呈現當代的文化社會現象。例如 Brice 的創作便巧妙地轉借日常生活中的視覺圖像系統而呈現不同的意義；Osorio 則採用截取自廣告、電影、電視、和純藝術等等的不同視覺表現體系元素，以為創作來源；Laurie Simmons 則是詼諧地呈現了觀光文化中有趣的視覺活動樣式；而 James Luna 的作品則表達了人們在攝影及觀光文化中的社會活動所透露的文化刻板印象。我討論的手法是透過不同的特定創作案例之個別角度來討論視覺文化現象的獨特性及多樣化，而非從一般性的廣泛角度去檢視所有藝術創作，一方面是因為礙於本文篇幅的限制，不過最主要的是希望在企欲了解視覺文化與藝術創作的同時，能彰顯個別藝術作品不同的企圖心和表現手法。Efland (1995) 過去便曾指出，在像藝術殿堂這樣一個非邏輯性創造體系裡，知識通常由無數作品形式案例累積而成，其知識價值

體系並非像科學領域一樣地依循固定模式而發展、具有放諸四海皆準的基礎原理原則，而是因人而異，注重個別案例的原始風貌和獨特性，因此也突顯了個案探討在研究文化藝術時的重要性。

視覺性 (Visuality)

什麼是視覺性？藝術史學者 Norman Bryson (1988) 認為視覺性是我們在企圖解讀視覺經驗的意義時所衍生的論述(對話) (discourses)之總和。他作了以下的解釋：

爲了表達其視覺經驗，進而與人溝通，人們必須用社會文化認可的共通性語言來描述，提出 可以獲得共鳴的看法…而存於在於被解讀對象和社會文化之間的視覺論述總和便因而滿載著反應視覺性和文化機制的觀測點，這使得視覺性有別於單純而無任何解讀媒介涉入的視覺現象。在視線所及之處與文化社會之間，滿載著一幕幕符號語碼，進而組成充滿觀點迥異且多樣化的各家語彙論述…當我透過社會化的角度看世界，也就是說，當我開始用我所熟悉的社會觀以及語言符號來解讀我的視覺經驗之意含時，我其實已經認可了社會文化中存在的特定視覺論述觀點，即使眼前的視覺現象不復存在，也願意委身於這樣的文化機制之內來看世界。

同樣地，Walker and Chaplin (1997) 也從社會化過程 (social process) 的角度來解讀視覺性。這些作者都以目光所及的視覺現象 (vision) 來指稱自然或物理現象，而以視覺性 (visuality) 爲視覺現象的社會化體現，作爲區別。這個社會化過程反映了個人一個廣泛的文化詮釋網路裡如何理解其視覺經驗。

在探討有關視覺現象和視覺性的浩瀚文獻中，社會觀測一直是所有文獻共通的關注所在。當代評論家的一片爭論聲中，歷史性、文化性和社會性角度一直是他們共同的解讀憑據。這些針對視覺現象和視覺性而產生的論述其實是來自於非正式的社群組成，他們提出不同的觀點或以不同形式表達聲音，包括聲明、文本、規則、還有社會參與 (social practice) 等等形式，而妥協和角力的結果，便突顯了特定社會觀點的意義，造就並累積了對社會文化更深遠的的認識。在我自己先前的著作中 (Walker, 1997)，我也提到論述

的重要性，並且與 Hutcheon (1988) 持同樣看法：「在談到藝術理論的後現代議題時，論述已成為一個不可避免的重要辭語，因為由於社會現象、時代角色和歷史條件的變異，文本的不同解讀意義也因蘊而生，所以論述的重要性不容忽視。」

提到視覺經驗社會化，便會令人聯想到有關記號學 (semiology)、感知 (perception)、知識論 (epistemology)、風俗 (convention)、樂趣 (pleasure)、模仿 (mimesis)、幻象 (illusion)、模擬式幻影 (simulacrum)、真實感 (veracity)、再現 (representation)、主觀意志 (subjectivity) 等等議題，這些都是目前學界進行論述的重點所在。從過去到現在大量討論的結果，已累積了繁複的理論架構，不過這並不意味著可供爭辯的空間已消失。拋開挑戰學理的企圖心，本篇文章希望從比較具體務實的角度，將焦點放在探討視覺性與論述在四位藝術家的創作案例裡所表現的形式，以期更清楚地思考藝術創作的內涵。

Lisa Brice

首先，我要探討的第一個藝術家是運用多媒體創作的 Lisa Brice，看她如何巧妙地融合當代視覺文化語言形式，在其作品中提出有關再現 (representation)、感知 (perception)、記號學 (semiology) 和風俗 (convention) 等等觀念的論述。W.T. Mitchell (1997) 是一個有關影像和再現議題方面著作豐厚的著名學者，他否定任何客觀現實世界赤裸裸存在的可能性，他認為我們所處的世界其實只是「處處披著一層層符號外衣的再現」。而最重要的是，這一層層符號的外衣隱含著我們的世界觀，反映出我們的認知型態和角度。例如文藝復興和笛卡爾哲學思想的感知論 (perceptual) 開啓了一個關於世界觀的全新意識型態，揚棄了以類似 (resemblance) 為建構經驗主義世界觀的舊有基礎。Mirzoeff (1999) 認為「笛卡爾哲學觀點以表象或再現 (representation) 的概念代替依靠類似經驗作為論證的世界觀。從此，以表象存在的現代世界觀即由此誕生。」儘管笛卡爾哲學觀曾經主宰了西方世界對視覺現象和視覺性的論證方向，但這一點在當代卻受到質疑 (Jay, 1988)。而接下來由語意學 (semantics) 為軸而發展的表象再現論，又一次挑戰已成為主流的笛卡爾感知論。與經驗建構論和心靈感知論不同的是，語意學是建立在社會文化與風俗的基礎上。下面的 Lisa Brice 作品便是將感知再現語言轉換為建構於語意學

之再現語言的例子。

根據哲學家 Richard Wollheim (1991) 的觀察，他認為國際通用的號誌標識系統，包括交通號誌、識別系統，公共衛生設施等等，其實也是一種另類的視覺再現體系，即使對一般人來說並不明顯。Lisa Brice最近的作品正是一個針對這項議題所提出的嘗試。在一個大型系列作品 *Sout Piel* (2000) 中，現場展示了十個點亮的平面立體號誌燈，上面顯示的都是在全球各地機場、城市等隨處可見的國際通用象形圖 (pictogram) 號誌。在日常生活裡，這些風格獨特的象形圖號誌組成一個視覺指揮運作系統，指引旅客及民眾前往電話亭、扶梯、休息和餐飲區等公共設施的位置所在。儘管視覺影像充斥的資訊媒體通常是形成視覺文化的源頭，不過，對於這個我們平常所熟悉的資訊指引標識系統來說，其主要功能僅具提供單純的方向辨認，而非像語意學視覺再現系統一樣，充滿不同的多元解讀。

Brice 藉由國際通用標識系統，透過立體、白綠相間而對照分明的平面號誌燈，呈現出有別於號誌之一般性功能的意義，訴說著她自己國家內政種族衝突的無奈。在個別號誌燈上顯示的象形圖分別描述著人們奔跑、搶奪、逃離、會晤的景象，而穿插其中的卻是圖形相同而在此卻意義不同的常見國際號誌如飛機、電話、扶梯、車輛和骷髏等等——這些指引號誌已成為逃亡、緊急救援、恐怖和死難等等衍生雙關意義的警示號誌。這件作品簡潔地借用普遍的視覺號誌系統，賦予全新的視覺意含，透露著藝術家對種族衝突的憂慮，同時也影涉了視覺再現的潛在社會化特質。

Brice 對視覺文化的體認與其社會化再現作用之背後意含的掌握，讓她能夠成功地打破我們對視覺符號既定的認知系統，將其轉化為語意再現系統，表達社會議題。藝評家 Jeffery Kipnis (2003) 就這件作品的藝術手法發表了這樣的看法：「詭譎多變的種族內憂不費力地透過簡潔的一般性圖形號誌呈現，能夠立即喚起世界的共鳴與關注，而一個簡單的出口號誌象徵衝突的結束。」

依據大眾媒體中的一個特定視覺圖像系統的再現原則，從中汲取藝術創作的源泉，然後表達對社會文化議題的看法，並不稀奇。文化評論者 John Walker (1994, 頁46) 說道：「自從流行文化興起，成千的藝術家紛紛表達了透過藝術來反映大眾文化的高度興趣。」而永無止境的影像製造與流傳，更鼓勵了大眾媒體和藝術創作之間的相互呼應和互動。為了更能掌握藝術表現

的結果，藝術家必須對視覺性和其背後的社會化作用有充份的認識。

Pepón Osorio

下面接著探討的是裝置藝術家Pepón Osorio的作品，他以身為美國國內波多黎各社區之族群背景的身份，對美國大眾文化中對拉丁民族的族群刻板印象提出反省與質疑，而他針對電影、電視、錄影帶，還有傳統精緻藝術和消費文化，以及美國波多黎各社區文化等等不同視覺再現語言系統，加以融合，呈現在我們眼前的是氣氛華麗而色彩強烈之公共及私人場域的再現，有家庭式理髮廳、喪葬場合、私人公寓一角、社工辦事處、監獄牢房、還有青少年的臥房等等。

跟其他媒介一樣，裝置藝術有屬於自己的一套意指 (signifying) 系統，評論家 Brandon Taylor (1995) 認為裝置藝術能夠「將空間進行戲劇化、故事化的轉換，而達到不同於其他單一物件或媒材能呈現的效果。」將真實加以擴大渲染是 Pepón Osorio 所建構的社區裝置作品中很重要的訴求，其作品中描繪的都是藝術家在紐約及費城等地的波多黎各社區裡親身經歷的人事物。在他的作品*作案現場 (是誰犯了罪?)*中，Pepón Osorio對描述真實生活的渴望，甚至促使他進而與兩位調查謀殺案的警探合作，蒐集創作材料。另一個例子是源自藝術家本身和一個在紐澤西州被監禁的父親及其十幾歲兒子之間的互動為創作主軸的作品。Pepón Osorio 坦承，他從不認可那些為藝術而藝術的作品，只有反映社會及政治現實生態的藝術才有價值。

Pepón Osorio 的裝置作品將影視媒體特有的再現方式重現藝術場域，發揮得淋漓盡至，直接傳達了他運用戲劇效果模擬真實情境，以達到突顯議題張力的企圖。透過戲劇化讓真實情境再現，是視覺文化中最普遍而且為人所熟悉的手法；更重要的是，儘管我們都知道媒體戲劇化的再現方式中杜撰誇張的成份，然而卻不能抹煞其在一定程度上影響個人及社會集體認知的事實。因此，影視媒體中一元化再現模式和處處充斥著刻板印象的傳播系統裡，存在著足以令人隱憂的問題。針對這樣的問題，Osorio提出關於視覺再現——或者說誤導可能更貼切一點——的質疑。下面讓我們來看他的這兩件作品：*作案現場 (是誰犯了罪?)* (1993)和*榮譽勳章* (1995)。

作案現場 (是誰犯了罪?) Scene of the Crime (Whose Crime?)

作案現場 (是誰犯了罪?) 的裝置現場用寫著「封鎖線！閑人勿進」的黃色警示布條圍起來，阻擋了觀眾的靠近。Osorio運用好萊塢慣有的娛樂渲染手法，經過精心策劃，將犯案的第一現場裝設得維妙維肖，場內裡外具細靡已的物品陳列和擺設，處處可見其刻意營造界於戲劇與真實之間詭異氣氛的企圖。強烈的舞台探照燈將光束聚集在桌上攤著的一張報紙，上面的頭版寫著：「他打我老婆！」；屋內一旁還有架設散亂的攝影器材和灑落一地稀疏的光影。另外，餐桌旁四張椅子背面貼著有塑膠封套的人像照片，影涉屋主一家行蹤成迷。

Osorio 很清楚由媒體主導再現的文化偏差和強大影響力，他也承認：「我只是試著把我過去曾被動地接收的視覺文化訊息，用他們慣用的手法表現出來，希望經由這件作品能透過反諷的方式扭轉情勢，提供更多反省。」同時他提出自己作品中對族群歸屬的質疑，他說：「對我這樣一個身為拉丁後裔的美國人來說，到底該在世界舞台上如何找尋自己的文化歸屬？好萊塢是如何在螢幕前任意剝削拉丁民族特性？這裡存在太多既維妙又敏感、發人深省的議題…當你面對這件裝置作品時，躺在你面前的是一具女性受害者的屍體，當然，她只是個假的模特兒道具，然而你真正面對的卻是一個橫躺在舞台中央，被好萊塢屢次塑造成一個隨手可得、性感無助的柔弱女性角色。」

在作案現場 (是誰犯了罪?) 中，Osorio不厭其煩地利用他所蒐集為數不少的物品擺設，呈現出一個非常符合波多黎各藍領勞工階級家庭的屋內氣氛與格調，包括：屋內到處可見的廉價商品，如：黑色的迷你聖母瑪麗亞石膏像，宗教裝飾器物和小擺設，家庭成員照片，擺滿大小獎狀戰利品的玻璃櫃，塑膠花盆，牆上用電視周刊和雜誌上剪下來的畫報貼成的壁紙，用波多黎各國旗當裝飾花紋的椅子，鋪著白色棉織布的餐桌，鋪在客廳地上那塊壓在女模特兒道具屍體下的紅色紋路地毯，以及客廳裡維多利亞式沙發座墊上插著的，令人觸目驚心的幾把造形華麗的凶刀。

像他往常的裝置作品一樣，Osorio用極度誇張、華麗的鋪陳手法，將現場擠滿了具特殊再現意義的物品，令觀者眼花撩亂。他說：「負荷超載是我從事藝術創作時很重要的創作手法，多即是好是我創作的觀點，我喜歡從豐裕 (abundance) 這個概念裡去尋求創作靈感和能源。」Osorio喜歡運用極盡裝飾之能事的另類美學觀點，這正好與一般美國中產階級和主流美學訴求形

成強烈的對比，同時卻也反映了波多黎各勞工階級追求豐裕富庶物資生活的民族性和風俗特徵。Osorio作了這樣的解釋：「我們的上一代從二次大戰物資生活艱苦的歷史陰影中走出來，因此，常久以來對經濟衰退與蕭條的恐懼，使得今天的波多黎各民族在日常生活中願意花更多精力，來營造一個生活富庶的外表，所以一個家庭可以擁有五部車子，而從波多黎各到紐約的超級市場裡，他們一口氣就會給你五個袋子，而不是一個，由此可見，我們是多麼懼怕再回到像以前那樣克勤克儉、物資艱巨的生活。」

藝評家常用巴洛克式的視覺再現來形容獨具一格、過度裝飾的創作特質。在十七世紀時期蔚為風潮的巴洛克風格，追求奇特怪異、不規則的表現方式，跟古典主義尊奉的秩序之美、合理性、和簡潔線條大異其趣。對歷史學家 Martin Jay來說，巴洛克式的視覺再現風格和當代追求多樣化、百花齊放的社會趨勢頗為一致。他經由 Christine Buci-Glucksmann 對巴洛克風格的描述——「對視覺效果著魔般的迷戀……大量負荷超載的視覺表現和造形元素……」——中得到了這樣的體認。這樣的美學風格與Osorio眼花撩亂的組裝手法似乎有異曲同工之妙。另外，在主張揚棄一元化視點，而發展多元化文化氛圍的今天，Osorio的作品更顯得其現代性。

Osorio作品中寫實的情境歷歷在目，清晰的就像正在螢幕前上映的一齣戲，一些看上去僅僅是日常生活裡的普通物品，一旦經由藝術家的刻意安排，卻處處成為寓意深遠，意指反諷的精神象徵，對電影文化中渲染拉丁民族刻板印象的無知與自以為是，形成無聲的抗議。例如放置在作品外圍的錄影帶，其影帶內容便是有關誤導拉丁民族特性的情節。Osorio刻意用裝飾細節繁複的屋內擺設來造成強烈的舞台效應，用以質疑一般刻板印象中膚淺、想當然爾的觀念。他解釋說，拉丁民族社區總是被塑造成容許外人隨意進出的地方，然而作案現場這件作品卻偏偏將一個拉丁家庭裝飾成像氣氛寧靜的神廟 (temple)，不但用黃色警戒布條將人們擋在門外，還在門前貼著一塊上面寫著「除非你能夠了解我們的生活方式是如何長期遭到別人嘻笑的」這樣的歡迎標語，用以警告觀者，令人望之卻步，無法隨意進入。另外，又利用鮮艷的紅色和素潔的白色分別將犯罪現場的色調呈現出情感對比強烈的效果，客廳的鮮紅色輝映著犯案現場的暴力和激動，而餐廳一角潔淨的白色卻讓人嗅出空氣中寧靜溫馨的氣氛。Osorio 說：「我嘗試將所有的東西融合在一起……在作案現場中，我想營造一個能夠發人深省的情境，同時，也是讓我

們能面對仇恨的地方，讓情感的迴響與宣洩兩者並存。」

最後，Osorio 的裝置作品還有一個特點，那就是其間所營造的情境賦予了個別影像存在的關聯性意義，建立了意義的脈絡性，既而局部性地打破了影像總是從情境中被抽離而喪失意義的典型現象。Sontag (1977) 認為，經人們截取的影像被迫獨立存在，就像把這個世界變成「一群群互不關聯的微小粒子，散落在空中，缺乏存在的憑據與脈絡，隨風自由浮載…」據她的觀察，照像機將現實世界的實體原子化、制式化，製造現實的片斷印象，模糊了其存在的原意，造成一種否定實體內部的相互關聯性和連續性的世界觀、毫不在意地神秘化了被隨意截取的影像片斷。在**作案現場**中所陳設的家庭成員生活照，還有貼在倚背上用塑膠套保護的人像照片，在與周圍情境的呼應之下，形成了一個具**互動**意義的脈絡網路，這些人物的影像緊密地結合起來，深化了彼此存在的相互含義，掙脫了個別影像原本被抽離出來而獨立存在時的模糊定位，一起訴說著一個家庭的故事。Osorio 善於賦予他的裝置作品多重系統的**視覺符碼互動**，接下來，如同**作案現場**一樣，榮譽勳章 (Badge of Honor) 是 Osorio 令人折服的又一力作。

榮譽勳章 (Badge of Honor)

Osorio 交叉使用存在於媒體與消費文化中典型的**視覺再現**語言，同時呈現兩個不同的**視覺文化**空間。一邊是荒涼淒清的監獄牢房一角，因為跟一般影視媒體所拍攝的很像，所以很容易讓人認出來；而另一邊則是一個看上去就像時下一般青少年的房間一個樣的場景，房裡的擺設處處顯示青少年的消費文化，和對流行趨勢的臣服。環視周遭，房間主人的消費品味和嗜好，讓觀者一覽無疑；牆上貼滿了功夫明星、棒球明星和拉丁裔拳擊手的海報；大量蒐集來的棒球明星卡片沿著地板和天花板之間貼滿了整片牆；昂貴的運動鞋；越野腳踏車；立體音響系統和其他影音設備；閃閃發光的金銀獎杯；顏色鮮艷的運動員制服和一些輕便服裝和棒球；屋內的景象在光亮的鏡面地板投射下又映照出另一個一模一樣的空間。五斗櫃上擺著迷你拳頭造形的石膏裝飾座，上面套著鑲有人工寶石的各式廉價戒指，同樣的拳形石膏座也擺滿了床頭架、書櫃等處，這些琳琅滿目的裝飾更增添了巴洛克式、華麗的**視覺效果**。

在裝置現場，另有兩部影片透過投影機投射在兩個場景的牆上。在青少

年的房間牆上播放的是囚犯的兒子小尼爾森 (Nelson Jr.) 訴說著沒有父親的家庭生活；而另一部投射在牢房牆上的影片播的是父親老尼爾森 (Nelson Sr.) 對兒子的告白，請求兒子的原諒。兩部影片分別是經剪輯後的藝術家與父親和兒子二十二分鐘長的個別訪談。投射在牆上的是受訪者頭部被放大特寫的鏡頭，加上影音同步的配合，顯示藝術家希望用即時新聞及記錄片慣用的寫實手法營造真實情境的氣氛，而人物與故事的寫實成份正好和兩個裝置場景高度戲劇化的誇張手法形成強烈的對比。這正好跟 Jonathan Crary (1989) 曾說過的，電視螢幕能吸引觀眾目光的主要原因來自影音同步的寫實效果，是一樣的道理。

事實上，影音同步的表現手法應被視為一個獨特的再現系統，讓我們對意義的呈現與包裝有進一步的了解。我從 Branden W. Joseph (2002) 討論 Robert Rauchenberg 的作品時提到的聲音和影像的連結，意識到這個議題的重要性，其作品談到理面藏著三個收音機的畫作 *廣播* (Broadcast, 1959)。

Osorio 在榮譽勳章中的創作手法富含了各式各樣借自大眾傳播媒體、消費文化、美學理念的再現系統。包括模仿、視覺裝飾、自然寫實主義、和古典巴洛克式美學風格等等，不但創造了作品的意義，卻也同時瓦解了再現語言的原有地位和意義。兒子房間裡幾乎令人窒息、廉價而華美的裝飾，父親囚房裡的無奈與淒冷，還有透過影音傳達的主角的真實感受，在在都顯示了藝術家企圖運用視覺與聽覺來營造相互衝突的意象與感受。例如，在青少年的房間裡那眼花撩亂的擺設所透露出的，主人翁對消費文化的崇尚與物質的追求，卻在影片主角的眼中成了隨時可丟棄的身外物，他在影片裡說道願意放棄目前所有換得父親的歸來，瓦解了房間裡透露出的「消費至上」的強烈訊息。

另外，Osorio 同時混合了很多取材自當代視覺文化中不同來源的視覺再現系統，形成了作品多樣化的意義重現，賦予了眾多論述主題彼此交互輝映的可能性與深度，例如，*真實* (reality)、*虛構* (fiction)、*消費主義* (consumerism)、*美學* (aesthetics)、*展示* (display)、*時間* (time)、*能見度* (visibility) 和 *隱秘性* (invisibility) 等等，這些意義的符碼形成一個網路，而觀者 (spectator) 透過它去解讀和思考作品的意義。像這樣融合了各式複合多樣的視覺文化語言的作品，正說明了藝術家如何透過當代視覺文化的再現形式和

其視覺性來進行創作、思考。

最後，讓我們從另一個不一樣的視覺媒體——攝影，來探討視覺性與藝術創作之間的互動。下面所談到的例子包括攝影師 Laurie Simmons 的小型舞台造型影像作品，新力公司的平面廣告影像，還有藝術家 James Luna 的裝置作品。

攝影與視覺性 (Photograph and visuality)

John Berger (1980) 曾回顧 Fox Talbot 在 1839 年發明的照像機如何成了二十世紀、以及兩次大戰時，大眾日常生活中風行的產物，他說：「照片成了最自然而明顯的影像代言媒介」。Mirzoeff (1999) 也說：「照像技術將以前令人無法想像的視覺可能變成事實。」由於有關攝影的視覺性議題之內容包含廣泛，為了建立一些探討議題的立基點，我在這裡借用 Sontag (1977) 在《關於攝影》(On Photography) 中提到的有關視覺景象的社會化現象為重點，加以說明：

- 不管是以美學表現或是以寫真記錄為目的，從照像鏡頭中看到的所有事物都只是一個物質的世界。
- 以影像來說，光譜顯現的是客觀性物理現象；而在觀者看來，卻是意有所指的寫實科幻小說。
- 攝影鏡頭捕捉的寫真影像總是必須掩飾多過於揭露。
- 我們將影像表面所透露出的訊息視為客觀現象，而非攝影者主觀的視覺經驗。

儘管以上這些觀點只是 Sontag 書中探討的一小部份，但卻包含了真實性 (veridicality)、現實 (reality)、美學 (aesthetics)、攝影畫面的構圖 (framing)、民主化 (democratization)、以及能見度 (visibility) 和隱秘性 (invisibility) 等等視覺性的典型論述議題，讓我們理解到影像如何創造視覺性對話。

就藝術創作來說，取汲自影像與視覺性之間的相互關係作為創作表現的議題，其所涉及的層面更形複雜，因為這是個已被大量應用在大眾媒體與一般大眾日常使用的媒介。就如 Berger 所說，攝影機製造的影像在現代生活中的重要性已無法被取代了。Mirzoeff (1999) 在提到黛安娜王妃的逝世事件時，也討論到視覺影像帶來的全球性效應。他觀察到「黛妃的死訊，奇妙

地將存在於現代生活中、全球性和地區性之間的巨大差異化為烏有」這個現象，他並且解釋道：「在一個即時的當代事件中，完全憑據影像的浮光掠影去認識、推想全球性或地區性所代表的意義和內涵，已成為普遍的習慣。然而，這些經影像化後的事件卻並不代表單純或透明的觀點。」下面，我便嘗試以例證說明藝術家如何透過創作手法，並運用商業廣告和社會議題，來營造影像中對於視覺性的論述點。

觀光旅遊經驗

評論家 Lucy Lippard (1999) 曾經寫道：「部份人士認為觀光業未來將會很快成為最大的全球就業市場來源；有些人則認為這已成事實。」視覺經驗在全球性興盛的觀光文化活動裡扮演了一個關鍵性的要素。照像設備和影像已成為人們觀光旅遊經驗中重要的必需品，旅途中的一切視覺經驗都隱約地呈現了觀察者與被觀察者之間的互動形式。下面的範例便探討有關這方面的議題，包括新力公司的家庭攝影機廣告，裝置及表演藝術家 James Luna 的作品，和攝影師 Laurie Simmons 的影像作品。

新力公司的廣告範例

最近一個出現在《訪談雜誌》(Interview, 2003, 三月) 的新力公司廣告中，棋大的雙面彩頁廣告裡是常見的「到此一遊」的照片，主角是一對美國中產階級白人夫婦，他們正親熱地和五個皮膚黝黑、著傳統彩妝服飾、腰間配帶矛劍的原住民挽著手臂合影。這個畫面毫不掩飾地顯示出觀光客不在乎與當地人事物互動的經驗，卻只是忙著捕捉互動的假象，僅僅關心「以圖為證」的顯著心態。而廣告文字內容則告訴你，有了新力手提迷你攝影機，你便可以捕捉這值得記念的一刻，然後經過編輯，剪接成家庭電影，作成一張DVD光碟，再馬上用你那台擁有最新英代爾奔騰四代處理器的新力 VAIO 筆記型電腦來作立即播映，從拍攝、剪接到播放，一氣呵成。而這個廣告內容似乎正在說明，家庭旅遊的主要活動目的本就是如此。旅遊的意義已變成製造、捕捉刻意營造的影像和異國氣氛，而不在于與另一個獨特文化之間真正的互動。

Sontag (1977) 曾說照片已取代真正的實質經驗，這個平面媒體的廣告剛好為其觀點提供了最佳的例證。Sontag 的另一個觀點—「在今天，所有

事物的存在只爲了最後得以入鏡。」也是同樣的道理。也因此，現代生活似乎已被減化爲僅能見容於電腦螢幕尺寸或相片封套大小的影像了。在新力廣告中，我們看不到任何質疑這種既定的觀光心態和習慣的訊息，這已成了普遍被接受而不需要改變的觀念。這個看起來虛假而突兀、明顯經過刻意營造的觀光客夫婦和原住民的影像正意味著他們承認觀光行爲事實上只是一個空洞無意義活動的心態，就因爲如此，才需要在鏡頭前建構一個表象以補償心裡的空虛與遺憾。Lippard (1999, 頁136) 有以下的評論：

觀光客總是透過視覺媒介來記錄他們的旅遊經驗和記憶。所有的旅遊雜誌裡滿滿皆是昂貴的攝影器材廣告篇幅。然而，儘管攝影鏡頭增廣了我們的視野，讓肉眼看得到更遠的景物，但它卻造成我們越來越無法去真實體驗的悲哀。

James Luna

美國原住民藝術家 James Luna 便透過觀光攝影文化的作品來討論有關隱私權的侵犯，文化疆界的闖入與破壞，以及如何造成對原住民的刻板印象等等文化議題。Luna 在(1991) 年創作了一件裝置表演作品——與道地的印地安人照相 (*Take a Picture with a Real Indian*)，放置在博物館內，作品提供觀賞者一個與道地的印地安人照相的機會。第一次首展時，藝術家出現在開幕會現場參與拍照，成爲作品的一部份，然而，接下來的展覽期間，則僅用三個從照片剪下來不同版本的藝術家影像，擺在印第安人物影像旁邊，象徵他的親自參與。作品展示了經過刻板修飾的道地傳統印地安人影像，與真人一樣比例大小的藝術家人像照。印地安人的傳統服飾與藝術家一身輕鬆的打扮形成對比，一般觀光客總認爲他們必定隨時都是作如此的傳統式衣著打扮。在這件裝置作品中，Luna 對觀光文化裡無所不在的攝影鏡頭提出反省，讓我們想起 Sontag (1977) 在前面說過的：「從照像鏡頭中看到的所有事物都只是一個物質的世界。」而且 Sontag 也觀察到人們企欲與觀光景物一起入鏡，其目地是要透過照片裡的畫面捕捉真實感。因此，關於旅遊的個人體驗，必須經由鏡頭的客觀記實才得以證實曾經存在過。Luna 頗不認同這種充斥刻板印象、「到此一遊」的膚淺觀光攝影文化，這種必須透過影像爲證，而事實上卻毫無實質互動根據的觀光視覺影像文化，跟新力廣告的例子

是一樣的道理，Sontag 稱此為「零危機」(crisis-proof)，因為，對一般走馬看花的觀光客來說，真實的旅遊經驗從來就不重要，重要的是照片已見證了他們所到過的地方就夠了。Luna 發人深省的作品揭露了更多值得探討的社會文化議題，由此，我們看到了觀光攝影文化裡所蘊藏的視覺文化和複雜的視覺性，而藝術家運用藝術語言解析視覺性的意含，透過作品，帶領觀眾觀測社會文化現象。

Laurie Simmons

攝影師 Laurie Simmons 善長用塑膠芭比玩偶、不同人物造型、和小道具等等物品，創造具有舞台氣氛和戲劇畫面的裝置作品，然後再運用攝影鏡頭捕捉具有舞台燈光效果的感覺。比起原來的實物，比例縮小的場景看起來仍然酷似其模仿的真實場景。傳神的模仿是自學成功的攝影師 Simmons 創造舞台造型的前提。她說：「我不用非寫實的人物或道具，我使用的人物造型是不會飛的。我對玩弄超幻寫實的視覺效果不感興趣。如果狀況允許的話，我盡可能用最逼近實景的人物場景之相對比例、透視點，希望傳達給觀眾最真實、類似實景的感受。」在她的觀光 (*Tourism*) 系列作品中，前景是幾個迷你的觀光客人物造型，而背景則是許多頗為眾人所熟悉的觀光景點，像中國的長城、埃及的金字塔、法國的巴黎鐵塔、和印度的泰姬陵等等。

新力廣告和James Luna的裝置作品以探討觀光客只關心影像的捕捉而不在乎實際旅遊體驗的議題為主軸，不過Simmons則從另一個不同的角度探討觀光活動的視覺性，她從社會參與 (social practice) 的角度去看觀光客的視覺體驗 (spectatorship)，在作品中表現出他們如何以瞻仰的態度去觀賞這些人類所創造的世界知名古蹟遺產，以及探討人類在面對偉大不可思議的景像時內心的感受。這樣的視覺經驗包含什麼意義？一方面，Simmons 利用迷你人物模型陪襯的手法，將觀光客的視覺體驗看成是單純的視覺活動。另一方面，卻用類似舞台燈光的效果，注入了觀看活動中神秘的氣氛，將視覺體驗過程戲劇化，呼應著古蹟文明令人折服的宏偉氣勢。

粉紅色的史前石柱 (*Pink Stonehenge*, 1984) 是觀光系列裡十五張照片中的一張，Simmons 將古蹟的石柱變成紅色調，並放置了四個像是在走動的女性人物模型在前景，起初觀眾會因為那古怪的粉紅色莞爾一笑，不過，戲劇化的畫面卻同時傳達了神秘的氣氛，隱約透露著觀光客與古代遺跡之間

的關係及他們的視覺體驗。一般的影像照片總是受限於鏡頭所見而無法傳遞超越景物的訊息，但 Simmons 卻想打破這個規則，希望透過這些刻意營造景物氣氛的照片，嘗試傳達鏡頭所見以外、屬於觀光客的視覺體驗和內心的活動。鏡頭所見只是幾個人物模型，呈現出再普通不過的觀光旅遊活動的場景，然而由於舞台美學效果的運用，藝術家卻將這個普通的活動戲劇化，激發觀眾去思考觀賞古蹟時的視覺經驗與意義。照片中，背景的古蹟和前景的人物模型之間的明暗關係對比強烈，神秘的石柱隨著綿綿彩雲的陪襯矗立，呈現海市蜃樓般的壯觀景象，這都是明暗效果和景物比例所造成的，而這些都有加分效果，賦予景物生命力的感覺。Mirzoeff (1999) 認為影像予人的感官效果具有非常重要的角色，因為這正是影像有別於文字與語意的地方。Simmons 用好萊塢式的誇張渲染手法將為人熟悉的古蹟景象戲劇化，為平凡無奇的觀光活動添加視覺震撼效果，從這個角度看，這個手法正隱喻一般觀光客在空洞、只看表面的平凡旅遊經驗中卻極度渴望不凡經歷的心態。

對於有關攝影和其視覺性的議題涵蓋廣泛，而上面這三個包括新力廣告、James Luna 的裝置作品、和 Simmons 的攝影作品的範例只是一個起頭而已。為了對視覺文化及視覺性有更深的了解，並且思考其對當代藝術創作帶來的影響，研讀更多不同藝術家的作品及藝術創作手法是很有必要的。當代藝術創作所面臨最大的挑戰，是理解視覺文化與視覺性涵蓋的通常是跨越藝術領域以外的社會文化反映。在視覺文化的時代裡我們的視覺經驗已經社會化，形成與社會文化不可分割的一部份，我們的目的應該是去深入了解他們的相互關係，而非僅僅停留在仿效或批評視覺文化的產物。在視覺文化裡，攝影是一個特別而重要的媒介，因為它是大眾媒體傳播的主流工具。如 Mirzoeff (1999) 在前面所說：「完全憑據影像的浮光掠影去認識、推想全球性或地區性所代表的普遍性意義和內涵，已成為普遍的習慣。」

結論

本文前面的討論對創作教學的應用來說有什麼含義？從這幾個不同的藝術家身上，我們便可以看到個案探討對研究視覺文化的重要性及其價值，Brice、Osorio、Simmons、和 Luna 等人的作品皆從不一樣的角度闡示視覺文化和藝術創作之間的關聯性，呈現視覺文化的多面性與複雜性。目前正熱烈討論中的主要議題之一便是視覺經驗的社會化內涵及其對藝術創作的影響。關於

這方面的主要探討方向是藝術家如何運用視覺再現的表現手法來表達其理念與企圖，也就是藝術家透過反應特定視覺語言符碼，引起觀眾從社會文化議題的角度去審視視覺經驗。

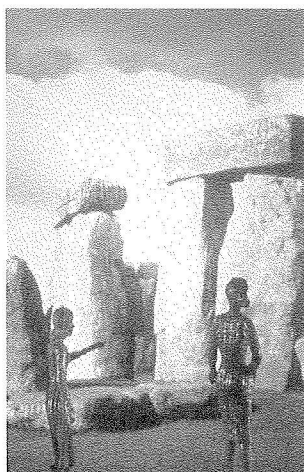
由於科技的急速革新，賦予了視覺表現更多樣化的面貌和新的可能性，如 Foster (1988) 所說，像是上演一齣「科技劇」(technodrama)。還有，藝術家在創作時借用的特定視覺表現語言便成了觀眾解讀其作品意圖及內涵所依據的語言，爲了讓學生能從視覺文化裡汲取藝術創作的養分，他們應該要了解視覺文化與創作語言及手法之間的關係。

這些個案討論顯示出研讀更多不同藝術創作範例的重要性，以了解更多樣化的視覺性內涵和視覺表現系統。我一直提倡創作教學應以專業藝術家的創作模式爲依據，肯定其強大的功能性和意義，從當前視覺文化發展來看，則更應如此。其他的學者及藝術教育工作者也採用類似的教學模式，例如 Schon (1985) 便研究專業人士像建築師和平面設計師的職場表現及工作模式，Manuel Barken (1962) 在1960年代的重大藝術教育課程改革裡便提出應以專業藝術創作模式爲學生模擬對象的課程理念。他主張：「所有的藝術創作都是如出一徹的，不管是前衛藝術的場域裡或是在三年級的教室裡，所不同的只是程度上而非性質上。」最近，從事政治運動的藝術家 Hachivi Edgar-Heap-of-Birds 即表明他以專業藝術家創作模式爲藍本來增加學生對藝術創作的了解爲主要藝術教育哲學。他這樣描述他的教學方式：「教學的第一步便是介紹不同藝術家的創作方式給學生，而且重點放在藝術家所欲傳達的理念。」

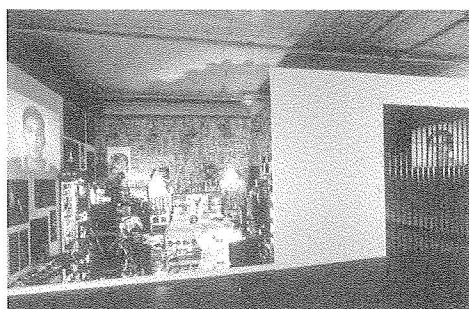
當代的視覺文化發展既多樣且複雜，包括各式各樣的理論探討、視覺文化產物、大量論述與著作、和社會層面的影響等等，因此，選擇一個單一特定的面向作爲探討的著眼點有其必要性。從創作教學來講，針對專業創作個案的研究尤其重要，但是要以明確恰當的主題作爲引導思考的方向。我建議教師選出一系列反映日常生活中的視覺文化現象的不同藝術創作個案，包括針對視覺文化進行批判與反省的作品，和透過視覺文化的特殊再現系統來討論其他議題的作品。另外，我也建議教師不僅僅是介紹不同藝術家的視覺創作策略和手法，或是他們如何借用大眾媒體的素材爲創作來源，而更著墨於其背後隱含的意義。本文中強調的視覺性內涵，著重在其如何將視覺現象加以社會化過程的面貌，便足以說明以藝術家創作的背後意涵作爲探討主題的

重要性。

當學生學習不同藝術家創作個案，了解其與視覺文化的關聯性以後，接下來便輪到由學生自己來應用所學於創作活動。然而，如果沒有充份的相關背景知識和教師的明確指引，學生將很難理解屬於視覺文化特有的複雜面貌。大部份的學生都很容易體會如前面Mirzoeff (1999) 所說的，「日常生活中影像訊息無限的膨脹及隱藏於其中的危機。」，然而，他們更須研討具體的創作範例以學習如何嘗試應用在自己的創作上。



Laurie Simmons
Pink Stonehenge, 1996
Tourism series, Cibachrome print.



Pepón Osorio
Badge of Honor, 1995,
Installation, mixed media.



James Luna
Take a Picture with a Real Indian,
1991, Performance piece.



James Luna
Take a Picture with a Real Indian,
1991, Performance piece.



Lisa Brice
Sout Piel, 2000, (detail)
Light boxes, Perspex and vinyl.

It is in pending publication by Visual Art Research

參考文獻

- Barkan, M. (1962). "Transition in art education: Changing conceptions of curriculum content and teaching." *Journal of Art Education*, 15(7), 12-18.
- Berger, J. (1980). *About looking*. New York: Random House, 48.
- Bryson, N. (1988). "The gaze in the expanded field." In H. Foster (Ed.), *Vision and Visuality*, 91-94. Seattle, WA: Bay View Press/Dia Art Foundation.
- Crary, J. (1989), "Spectacle, Attention, Counter-Memory." *October*, 50, referenced in B. W. Joseph, "A duplication containing duplications." In B. W. Joseph (Ed.) (2000) *Robert Rauchenberg*, Cambridge: MIT Press.
- Efland, A. (1995). "The spiral and the lattice: Changes in cognitive learning theory with implications for art education." *Studies in art education*, 36 (3), 134-153.
- Foster, H. (1988). "Preface." In H. Foster (Ed.). *Vision and Visuality*, (pp.ix-xiv) Seattle, WA: Bay View Press/Dia Art Foundation.
- Gitlin, T. (2002). *Media unlimited: How the torrent of images and sounds overwhelms our lives*. New York: Henry Holt and Co. 20-21.
- Hachivi, Edgar-Heap-of-Birds. (2000). "Teaching Principles".
<http://www.heapofbirds>. [Online].
http://www.com/hachivi_edgar_heap_of_birds.html.
- Hutcheon, L. (1988). *A poetics of postmodernism*, New York: Routledge, 184.
- Jay, M. (1996). "Vision in context: Reflections and refractions." In T. Brennan and M. Jay (Eds.), *Vision in context: Historical and contemporary perspectives on sight*, 3. New York: Routledge.
- Joseph, B. W. (2002). "A duplication containing duplications." In B. W. Joseph (Ed.), *Robert Rauchenberg*. 133 -160. Cambridge: MIT Press.
- Kipnis, J. (2003). "An away from home guide." Catalogue essay. *Away from home*, Wexner Center for the Arts, Columbus College of Art & Design, Canzani Center Gallery, Columbus, Ohio. 52.
- Lippard, L. (1999). *On the beaten track: Tourism, art and place*. New York: New Press. 4.

- Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. New York: Routledge, 8.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *The pictorial turn. Essays on visual and verbal representation*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mitchell, W. T. (1986). *Iconology, Image, text, ideology*. Chicago: University of Chicago Press. 38.
- Osorio, P. (2001 a, November) "Keynote address." New Paltz, New York: Mohonk Mountain House. World [Online.] [http://www.giarts.org/conf_01/Keynote Pepon.htm](http://www.giarts.org/conf_01/Keynote%20Pepon.htm)
- Osorio, P. (2001 b). "Pepón Osorio's Scene of the Crime." [Online.] PBS-Art: 21, [http://www.pbs.org/art 21/artists/osorio/clip1.html](http://www.pbs.org/art%2021/artists/osorio/clip1.html).
- Osorio, P. (1991). "Why more is better: Félix Joaquín Rivera interviews Pepón Osorio." Catalogue, A retrospective of the work of Pepón Osorio, El Museo del Barrio, New York, NY. 37.
- Schön, D. A. (1985). *The design studio*. London: RIBA Publications Limited.
- Simmons, L. (1996) "Interview with Linda Yablonsky, BOMB". 18-23. [Online.] <http://www.hoopycake.com/metro/ls/lsmain.html>.
- Sontag, S. (2003, March 2). "Interview", *Book Notes: In-Depth*. C-SPAN 2 cable televisionnetwork.
- Taylor, B. (1995). *Avant-garde and after: Rethinking art now*. New York: Harry N. Abrams, Inc. Publishers. 151.
- Walker, J. and Chaplin, S. (1997). *Visual culture: An introduction*, New York: Manchester University Press. 22.
- Walker, J. A. (1994) (revised edition). *Art in the age of mass media*. London: Pluto Press.
- Walker, S. R. (1997). "Postmodern theory and classroom art criticism: Why bother?" In J. Hutchens and M. Suggs (Eds.), *Conceptual Issues in Art Education*. 111-121. Reston, VA: NAEA Publication.
- Wollheim, R. (1991). "What the spectator sees." In *Visual theory*, N. Bryson, M. A. Holly, and K. Moxey (Eds.). 101-150. New York: Harper Collins.