

社會學
Gender, society

視覺文化面觀

An Introduction to
Visual Culture

Nicholas Mirzoeff 著
陳芸芸 譯

Weber
韋伯文化
良知・品味・責任

TCS

理論、文化暨社會系列
Theory, Culture and Society

視覺・社會叢書①

An Introduction to Visual Culture

視覺文化面觀

作者：Nicholas Mirzoeff

譯者：陳 芸 芸



Weber Publication International Ltd

Since 1998 良知 品味 責任

將學術當成一生的志業

視覺・社會叢書 TCS27-01

視覺文化面觀

版權聲明

Translation copyright © 2012 by Weber Publication International Ltd.

English language edition published by Sage Publications of London,

©1999 by Routledge. Published by arrangement with Routledge

ALL RIGHTS RESERVED

出版者：韋伯文化國際出版有限公司

作者：Nicholas Mirzoeff

譯者：陳芸芸

發行人：陳坤森

責任編輯：林皓貞

營業事業登記證字號：13118544

住址：台北縣永和市永和路二段 285 號 6 樓

網址：<http://www.weber.com.tw>

Email：weber98@ms45.hinet.net

電話：(02)22324332

傳真：(02)29242812

出版一刷：2012 年 6 月

ISBN：978-986-6338-33-5

定價：350 元

版權所有 翻印必究

我要感謝威斯康辛大學研究所(University of Wisconsin Graduate School)及紐約州立大學石溪分校的人文研究學院(The Humanities Institute at SUNY Stony Brook)，在規劃本書的寫作藍圖時惠我良多。我還要感謝石溪分校和威斯康辛大學麥迪遜校區(Madison)所有修習視覺文化的研究生，以及一九九七年至一九九八年由我帶領的大學部學生，在我展現想法時，你們是最重要的觀眾及最初的評論者。感謝帕克絲(Lisa Parks)在科幻小說領域的洞見。盧特里基出版社(Routledge)的人們在讀完最初的寫作提案及本書完稿後提供的建議，給了我很大的助益。特別感謝此書的編輯芭登(Rebecca Barden)，她確實盡了編輯的責任，而且花的功夫不僅止於如此。我也要感謝該出版社的卡德摩(Chris Cudmore)、丹尼爾(Alistair Daniel)、侯金森(Katherine Hodkinson)、葩帕(Matt Papa)以及其他所有的成員。威爾森(Katherine Wilson)是我不可或缺的評論者、編輯、夥伴，她還扮演了其他更甚於此的角色。在漢娜(Hannah)第二個生日來臨之時，這本書要特別獻給她。

目錄

v 謝詞

1 緒論：什麼是視覺文化？

6 壹、視覺化

12 貳、視覺力量、視覺愉悅

18 參、視覺

31 肆、文化

37 伍、日常生活

第一部分 視覺

49 第一章 圖像定義：線條、色彩、視覺

50 壹、透視法

67 貳、規訓與色彩

70 參、規範色彩：色盲

73 肆、超越色彩的光線

77 伍、白色

82 陸、結語

87 第二章 攝影的紀元(一八三九年到一九八二年)

88	壹、繪畫的死亡
95	貳、民主影像的誕生
98	參、死亡和攝影
104	肆、從黑色寫實照片到後攝影
117	伍、攝影之死
121	第三章 虛擬：從虛擬的古代到像素地帶
122	壹、虛擬的介面
128	貳、邁向全球的「虛擬」
133	參、電視昇華
136	肆、虛擬真實
140	伍、虛擬真實和日常生活
144	陸、虛擬認同
150	柒、網路生活
154	捌、更多的像素？
157	玖、虛擬身體

第二部分 文化

173	第四章 跨文化：從舊剛果到新剛果
178	壹、創造黑暗心臟
196	貳、透過儀式來反抗
202	參、文化記憶
207	肆、來自剛果的新視野
215	第五章 性的觀看
216	壹、戀物凝視
221	貳、從倒置、對立到模糊不清
226	參、觀看女性的性

231	肆、混合：種族和生殖的文化政治
243	伍、酷兒凝視：凱斯曼之眼
255	第六章 第一次接觸：從〈星際終結者〉到〈法眼奇案〉
257	壹、進入天外來客的世界
267	貳、帝國的重現
273	參、邪惡的外星人
279	肆、星艦尋蹤
294	伍、電視的過去與現在

第三部分 全球／在地

305	第七章 黛安娜之死：性別、攝影和全球視覺文化的形成
306	壹、通俗性與文化研究
310	貳、攝影和王妃
313	參、印度行照片
317	肆、名人「刺點」
323	伍、旗幟和儀節：魔鬼藏在細節裡
326	陸、死亡與女士：新英國的象徵
328	柒、像素的星球
337	尾論：視覺的熾焰
345	索引

什麼是視覺文化？

現代生活可以說是發生在螢幕之上的，也就是說，工業化國家的生活愈來愈處在錄影的監視之下，這些影像來自公共汽車和購物中心、公路和橋樑、以及自動櫃員機等場所的攝影機；也有愈來愈多人開始運用傳統攝影機、攝錄影機(camcorder)和網路攝影機(Webcam)等裝置。在此同時，包括電腦和 DVD 等視覺媒介也逐漸變成人們工作和休閒的核心。相較於過去任何一個時期，現在的人類經驗已經變得和視覺更密不可分、也更視覺化了，從衛星照片到人體內部的醫學影像，全都屬於這類經驗的一部分。在視覺螢幕的年代，個別的「觀點」(viewpoint)居於關鍵地位；對於大多數的美國人，他們的生活會受到電視與電影(後者程度較低)的中介。一般十八歲的美國人一年平均只觀賞八部電影，但是一天卻會收看四小時的電視。現在，這些「視覺化」的形式也正受到諸如網際網路和虛擬世界等互動性視覺媒介的挑戰。一九九八年，美國有兩千三百萬名上網人口，其中有許多人是每天上網。這些五花八門的意象(imagery)世界中，「眼見」已經遠比「真實」更重要了，而這些視覺產物不只是日常生活的一部分，它們根本就是生活的本身。



圖一：巴爾潔被綁架的定格畫面

2 我們可以從地球村日新月異的潮流中擷取一些例子。在利物浦的一間購物中心，剛學會走路的巴爾潔(Jamie Bulger)遭到綁架，一部錄影監視器直接將這場綁架紀錄了下來，提供令人心驚的證據：犯下罪行與察覺罪行都很容易。同時，雖然有一種理論認為「持續不斷地監視能夠帶來更多安全保障」，但事實上，持續不斷地監視根本無助於防範兒童被綁架且最終被撕票。

一九九六年亞特蘭大奧運的爆炸事件就是因為一樁視覺科技的偶然介入而被拍攝下來〔這件事情和一個業餘的攝影愛好者、以及一家德國有線電視台訪談美國游泳選手伊凡絲(Janet Evans)有關〕，並且不斷地被播放；世界上幾乎總是有人在觀賞影像或進行錄製；但是截至目前為止，並沒有一個人因為此類的犯罪而遭到起訴。日常生活的視覺化(visualization)並

非意味著我們必然瞭解所觀看的每件事物。一九九六年七月，環球航空(TWA)編號八〇〇的班機在紐約州的長島(Long Island)墜毀，在當時也有許多目擊者，但由於這些目擊者的說法歧異甚大，聯邦調查局(FBI)最後只好把這些說法當成情緒性的陳述來處理。一九九七年，聯邦調查局公布了一段飛機墜毀的模擬動畫，其中所運用的素材就涵蓋了雷達及衛星影像，這些素材可以將除了「墜機的真正原因」(亦即油箱為何會爆炸)之外的每一件事情都呈現在動畫中；但是，如果無法藉此從中找出失事原因，那麼這段動畫就毫無意義可言。更值得注意的是，美軍重覆播放一九九一年波斯灣戰爭期間，針對目標進行「精準」轟炸的影片；這段影片似乎呈現出維希里歐(Paul Virilio)所謂「感知的自動化」(automation of perception)現象，意指能夠「看出」如何達成其目的之方法的機械(Virilio, 1994, p. 59)。但是，五年後卻發生了以下的現象：當儀器已精確「看到」某些事物時，實際擊中其預期目標的程度卻並沒有比傳統軍火更為精確。一九九六年九月，美國的巡弋飛彈在兩天內兩度擊中伊拉克的空防設備，但下場是「幾天之後，美國飛機遭到伊拉克擊中」。這不就像布希亞(Jean Baudrillard)那煽動性的主張：「波斯灣戰爭根本從未發生過」一樣嗎？如果「眼見不再能夠為憑」，那麼我們要如何信任眼前的事物呢？

後現代文化中的「視覺經驗豐富性」以及「對所觀察到的事物之洞察力」兩者間的鴻溝，為視覺文化研究領域開啟了一扇機會之門，亦賦予其必要性。雖然不同的視覺媒介通常被單獨拿來研究，但現在我們卻有必要去詮釋視覺在日常生活中的後現代全球化現象。來自藝術史、電影、媒介研究和社會學等各種廣泛學科的批評家們，已經開始將這種新興的領域稱為「視覺文化」(visual culture)。視覺文化與「消費者藉由視覺科技介面來尋求資訊、意義或愉悅的視覺事件」相關。所謂透過

視覺科技，是指任何「設計用來進行觀賞或是強化天生視覺的裝置」，油畫、電視和網際網路都涵蓋在內。後現代主義經常被定義成現代主義的危機；在此一脈絡下，後現代意味著現代主義和現代文化面臨著其本身視覺化策略失敗而導致的危機；換句話說，乃是文化的視覺危機創造出了「後現代性」，而非文化的文本性質。當然，儘管印刷文化不會消失，但是，現代主義著迷於視覺和視覺效果，而這個特色醞釀出了一種後現代文化，當這種文化以視覺層面表現時，其後現代特性就更為明顯。進入航太時代後，這種視覺性的增殖已經使得電影和電視娛樂變成美國第二大出口項目，光是在一九九二年，美國輸出到歐洲的類似產品，價值就高達三十七億美元(Barber, 1995, p. 90)。當然，後現代並不只是一種視覺經驗，在阿帕杜萊(Arjun Appadurai)所謂後現代主義的「複雜、重疊和分裂性秩序」之中，整齊劃一性的存在並不被期待(Appadurai, 1990, p. 328)。事實上，過去的時代也並未存有這種特性，無論人們是否將十八世紀的咖啡屋視為哈伯瑪斯(Jürgen Habermas)所頌揚之「公共文化」代表，或者將十九世紀的印刷報業和出版業視為如安德森(Benedict Anderson)所言的「印刷的資本主義」。這些著述者同樣強調「將某一時期的特色當成分析該時期的工具」，雖然後現代有眾多另類的「特色」可供選擇，視覺文化卻是從消費者而非生產者的觀點出發，來研究後現代日常生活之體系、定義與功能的一種策略。如果從視覺的角度著手，便能最適切地想像並理解我們所謂「跳躍和斷裂」的後現代主義文化，如同十九世紀傳統上是以報紙與小說做為代表一樣。

不過，這並非意味著過去(現代)和現在(後現代)之間能夠畫出一條涇渭分明的楚河漢界，就像貝欽(Geoffrey Batchen)所主張的，「對於某項特定的技術或後現代論述而言，假定上會出現的現象，包括界線和對立(後現代)的消逝等威脅，就特定

科技或後現代論述來說，都不再是什麼特殊狀況了，相反地，這些威脅本質上就是現代性自身的根本條件(Batchen, 1996, p. 28)」。理解此種趨勢後，視覺文化便成為一種需要加以探索與定義的系譜學——在現代與後現代時期皆然(Foucault, 1998)。對於某些批評家來說，視覺文化僅僅是「影像的歷史」(the history of image；譯者按：picture、icon、image都可指涉「圖像」，不過，本譯本為了使靜態的 picture 和 icon，與涵蓋動態影像的 image 加以區分，因此將 picture 和 icon 譯為「圖像」，而 image 統一譯為「影像」)，可以用符號學的再現觀念來處理(Bryson et al., 1994, p. xvi)；此一定義建構出一個龐大而廣泛的素材範圍，這個範圍不是任何個人、甚至任何學術領域所能處理與涵蓋的。對其他批評家而言，這是一種創造出「視覺文化社會學」的手段，進而建立起一種「視覺的社會理論」(Jenkyns, 1995, p. 1)；這種取徑似乎會因為具有以下看法而受到責難：視覺是一種獨立於其他事物之外的人造品，它和真實經驗的相關性甚少。在本書中，視覺文化被以更積極的意義來加以使用，本書著重於在視覺文化所處的廣泛文化中，來探討它所具備的決定性影響力，此種視覺文化史觀強調探討如下情況：以階級、性別、性與種族認同等角度出發、持續不斷挑戰社會互動與定義之地位的視覺，是如何被人們議論、爭論並且產生變化的。就巴特(Roland Barthes)的看法，視覺文化可說是一種十足「跨領域」的學科：「如果想要進行跨領域的研究，只從單一『學科』出發，然後採用這門學科周遭的兩、三種科學來研究它，這是不夠的；『創造出新的研究目標』，這才正是跨領域研究的內涵之一」。如同近來一位傳播研究批評家所說的，此類研究必然伴隨著「更高層次的不確定性、風險和任意性」的出現，而這些不確定性、風險和任意性將遠遠大於以往所遭遇的(McNair, 1995, p. xi)。如果為了打破舊有的學科領域障礙，結果卻只創造了新的障礙，這實

在毫無意義可言。

從某種程度來看，吾人所號稱「視覺文化」的範圍可能會過於廣泛，以致於缺乏實用性。不過，事實上現有的大學架構並不適於研究視覺文化；視覺文化屬於後學科(post-disciplinary)跨領域學術成就的領域之一，範圍涵蓋了文化研究、男女同志研究以及非洲裔美國人(African-Americans)研究等，它可說是隨心所欲地橫跨了傳統學科的界線。從這點來看，視覺文化是一種戰術(tactic)、而非一門學科；它具有一種變動性的詮釋結構，焦點集中在有關個人和團體對於視覺媒介的反應，其定義則來自它所提出的問題以及它試圖引發的議題。就像前面所提到的其他研究取徑一樣，視覺文化希望能夠延伸到傳統的學院象牙塔外，和人們的日常生活產生互動。

壹、視覺化

新興視覺文化最顯著的特色之一，就是它具有一種愈來愈普遍的傾向：將那些本身並非視覺性的事物予以「視覺化」(visualizing)。和此種智慧進步相關的，便是那些逐漸發展中「能使單靠肉眼無法看見的事物變成看得見」的技術能力。從倫琴(Roentgen)在一八九五年無意間所發現的 X 光，到哈伯(Hubble)望遠鏡所攝取到的遙遠星系「照片」(人眼實際上無法觀測到這些星系的變換頻率)，都包括在內。首先注意到這些發展的人，是德國哲學家海德格(Martin Heidegger)，他將之稱為「世界圖像的興起」。海德格認為「世界圖像……並非意指世界的畫面照片，而是指世界被假想成一種圖像，而且是從圖像的角度來被理解；從中世紀到現代，世界圖像並沒有改變；事實上是，當世界在本質上轉化為一種圖像時，也就是『現代』(the

modern age)問世的時刻(Heidegger, 1977, p. 130)」。試想當一個駕駛人身處在一條典型北美公路上的情景，交通工具的前進過程是建基於駕駛人對其他交通工具的相對速度、以及所有完成旅程所必需的操作策略等一系列視覺判斷之上；同時，駕駛人也會受到其他資訊的轟炸：包括紅綠燈、道路號誌、車輛轉向指示燈、廣告看板、汽油價格標示、商店招牌、當地時間和氣溫顯示等。然而，大多數的人皆會將這些過程視為例行事物，所以他們會放音樂以免自己太過無聊。甚至是讓視線充滿各種分散注意力的影像、並配上音樂聲響的音樂錄影帶，現在也都還會再加上彈出的字幕來裝飾畫面。此類令人驚嘆的汲取並詮釋視覺資訊的能力乃是工業社會的基石，在資訊時代甚至變得更為重要；這並非人類與生俱來的能力，而是經由學習而獲得的新技能。對於古代的哲學家阿奎那(Aquinas)而言，視覺本身的能力並不足以構成知覺判斷的基礎：「因此，就人們企圖透過視覺來判斷『一件彩色的物品是什麼』或者『在哪裏』這類的事情而言，已經被證實是不可靠的(Aquinas. 1951, p. 275)」。

最近的一項評估顯示，視網膜含有一億個神經細胞，這些神經細胞大概每秒鐘能夠處理一百億個視覺過程的運作。從十九世紀到現在，現代視覺文化所帶來的超刺激(hyper-stimulus)，可說都一直不斷地試圖去填滿視覺領域。不過，一旦我們學會加快觀看及連結的速度，這樣的嘗試注定持續遭遇到失敗。

換句話說，視覺文化並非以視覺本身為基礎，而是奠基在「描繪既有事物或將之視覺化」的一種現代傾向上。這種「視覺化」正是導致現代、古代和中古世紀出現根本差異的原因。雖然這種「視覺化」的現象已經普遍充斥在現代時期，但現在它甚至已經變得更具有強制性了。我們或許可以說，這種歷史開始於十八世紀，由奎內(Francois Quesnay)所引發的經濟視覺化。奎內形容其所指稱的「出現在大家眼前的社會經濟圖像

(economic picture)，理所當然和某些觀念緊密交織在一起，而知識分子單靠論述的方法，是相當難以抓住、解答並調解這些觀念的(Buck-Morss, 1989, p. 116)」。事實上，室內所表達的只是一般的視覺化原理：它並非要取代論述，而是讓論述更包羅萬象、更快速且更有效率。現在的醫學領域中，視覺化已經帶來戲劇性的效果：從腦部活動到心跳，都已經可以透過複雜的技術轉換成視覺模式。最近，電腦環境的視覺化也帶來一種新奇的視覺刺激。但是，電腦並非天生就是一種視覺工具；電腦機器運用零與一組成的二進位系統來處理資料，再透過軟體使這些結果能被人類使用者所理解。諸如「ASCII」(譯者按：ASCII的全名是 American Standard Code for Information Interchange，中譯為「美國資訊交換標準碼」，美國所制定的一種標準電腦資訊交換內碼)和「Pascal」(譯者按：一種電腦程式語言)等早期電腦語言基本上都是屬於文字性，它們所牽涉到的指令並非直覺式，而是需要經過學習的。微軟(Microsoft)所推動的作業系統，亦即著名的「MS-DOS」，一直都保留著上述的技術特色，一直到蘋果(Apple)系統以「點擊」(point-and-click)介面來挑戰為止；蘋果系統是以圖示(icon)和下拉式(drop-down)的清單為基礎，這也變成微軟轉換成視窗(Windows)作業系統的標準。現在，隨著網際網路的發展，「爪哇」(Java)電腦碼已經可以讓未受教育的家庭電腦用戶得以使用那些曾經屬於像是麻省理工學院媒體實驗室(MIT Media Lab)等菁英機構領域的資料。隨著電腦記憶體價格的滑落，以及諸如「RealPlayer」(譯者按：一種商標及產品名稱，是電腦上用來播放諸如網路廣播、網路影片等網路串流影音資料的常用軟體)和「Shockwave」(譯者按：Micromedia 公司所創造的一種網頁影音多媒體軟體格式)等可以透過網路免費下載的程式，個人電腦已經可以用全彩(full-color)畫面來播放即時的影像。須謹記的是，在這些變遷背後，消費和科技動力同等重要，而電腦並非原本就應該以視覺介面為

主，只是因為現在的人們喜歡如此的呈現方式而已。

視覺文化屬於新興的事物，恰恰因為它本身聚焦於視覺，將視覺當成一個意義被創造與鬥爭的場所。西方文化持續地將語言視為最高形式的智慧表現，並且將視覺再現(visual representation)視為次等的觀念陳述體。視覺文化的出現，發展出米契爾(W. J. T. Mitchell)所謂的「圖像理論」(picture theory，譯者按：picture、icon、image 都可指涉「圖像」；不過本書為了將靜態的 picture 和 icon，與可能指涉動態影像的 image 加以區分，因此將 picture 和 icon 譯為「圖像」，而 image 則統一譯為「影像」)；意指某些西方哲學和科學已經開始採納一種圖像的、而非文本的世界觀了。假使情況真是如此，對於伴隨著「以語言為基礎的潮流」(例如結構主義與後結構主義)、並支配了如此繁多的探討智識的書寫文本世界觀，圖像理論不啻代表著一種顯著的挑戰。從米契爾的觀點看來，源自「圖像理論對於理解觀賞者(spectatorship)(觀看、凝視、瀏覽、觀察實踐、監視與視覺愉悅)所發生之問題的深度與各方面的解讀(解譯、解碼、詮釋等)是一樣的，而如果從文字模式著眼，『視覺經驗』或是『視覺素養』(visual literacy)可能無法得到全觀的解釋(Mitchell, 1994, p. 16)」。儘管那些已經在進行視覺媒介研究的人士可能會發現，這些這種議論有點自認高人一等，然而，它們仍是已達致某種程度的評估指標，表示就連文學研究的領域也被迫要歸納出一項結論：「文本的世界」(world-of-a-text)已被「圖像的世界」(world-of-a-picture)所取代了。這類圖像世界不可能純然屬於視覺，但是藉由同樣的象徵，視覺也瓦解並挑戰了任何「純粹以語言角度來定義文化」的企圖。

視覺文化的主要任務之一，就是去理解這些複雜的圖像如何組合在一起。這些圖像並非從個別的媒介或單方面地被創造出來，分化過度精細的學術界才會從此一方向著手。視覺文化

將我們的注意力從攝影機和藝廊等正式的視覺環境轉移到日常生活的視覺經驗本身上。現在，不同的觀看與觀賞方式同時存在於各種視覺次學科之內與之間。當然，這種情況會使意義產生差異，我們的態度會隨著我們是否要去看場電影、看電視、或者參觀藝術展而產生變化，但是，我們大部分的視覺經驗都發生在這類正式結構性的觀看時刻之外。人們可能會從書籍的封面上或者從談論中注意到一幅畫，但觀眾則是以「家庭生活的一部分」而非「單獨的活動」這種角度來消費電視，而收看在飛機上或有線電視頻道上以錄影帶形式播放的電影，就如同在傳統戲院觀賞電影一樣。正如文化研究試圖去瞭解人們從大眾文化消費中建構意義的方式，視覺文化也將日常視覺經驗擺在第一位，範圍從快照(snapshot)、錄影機甚至超級藝術大展(blockbuster art exhibition；譯者按：超級大展意指一種有主題性的特展，常會透過商業宣傳吸引大量人潮湧入)都包括在內。如果文化研究準備用一種智識性的策略來掌握未來的話，那麼它就必須掌握日常生活先前經歷的視覺轉向。

進行視覺文化研究的第一項步驟，就是要瞭解視覺影像並非根深蒂固，而是隨著當下的特定時刻與外在真實的關係而不斷變動。就像哲學家李歐塔(Jean-François Lyotard)所說的：「任何現代性(modernity)現身之所在，皆會造成在現實中『信念的毀滅』(shattering of belief)，以及『發現真實性的缺乏(the lack of reality in reality)』：這種發現和其他真實的出現有關(Lyotard, 1993, p. 9)」。當一種「真實的再現」(representing reality)失去它的地位時，另一種真實的再現就會取而代之，但先前的那種真實的再現仍舊存在。在本書的第一個部分，我們將呈現出舊體制(ancient regime)時期(一六五〇年到一八二〇年)影像的「形式邏輯」(formal logic)，首度被現代時期(一八二〇年到一九七五年的「辯證邏輯」(dialectical logic)所取代的狀況。接下來，這