

大眾傳播系列

8

視覺傳播館 1

# 視覺文化導論

An Introduction to  
*Visual Culture*

Nicholas Mirzoeff 著  
陳芸芸 譯

Weber  
韋伯文化  
良知·品味·責任

## 視覺

視覺文化研究是近十年來最熱門的學術研究之一。本書以跨文化、跨領域、跨學科、跨語言、跨國性觀點，將視覺文化研究與語言學、因為作者認為現在我們了解世界的主要方式是視覺，而非文字。透過本書的介紹，讀者將可清楚地瞭解「視覺文化是什麼」、「視覺的要素：觀點、顏色、線條和視野」、「廣泛的視覺模式：繪畫、雕塑、照片、電視電影、虛擬真實以及網際網路」、「種族、民族、性別與性的重要性，以及身體在視覺文化中的位置」等重點。

ISBN 986-7830-65-2



書籍編號：MD08-001 定價：300元

網址：<http://www.weber.com.tw>

視覺傳播館①

# 視覺文化導論

An Introduction to Visual Culture

Nicholas Mirzoeff 著  
陳 芸 芸 譯

Weber  
韋伯文化  
良知·品味·責任



Weber Publication International Ltd  
Since 1998 良知 品味 責任  
將學術當成一生的志業

視覺傳播館 MD08-001

## 視覺文化導論

### 版權聲明

© 2004 Chinese translation copyright by Weber Publication International Ltd.

© 1999 by Routledge. Published by arrangement with Routledge  
through Bardon-Chinese Media Agency.

All Rights Reserved.

作者：Nicholas Mirzoeff

譯者：陳芸芸

發行人：陳坤森

出版者：韋伯文化國際出版有限公司

責任編輯：鄭玉菁、胡雅婷

客服專員：陳玉蟾

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](mailto:weber98@ms45.hinet.net)

電話：(02)22324332

傳真：(02)29242812

出版：2004 年 1 月

ISBN：986-7830-65-2

◎個人郵政劃撥訂書一律九折優待，團體訂購另有優惠價格

郵撥帳號：19686241 戶名：韋伯文化國際出版有限公司

特價：300 元

版權所有 翻印必究

◎本書如有缺頁、破損、裝訂錯誤，請寄回本公司更換新書

國家圖書館出版品預行編目資料

視覺文化導論 / Nicholas Mirzoeff 著；陳芸芸  
譯 - 臺北縣永和市：韋伯文化國際, 2004  
[民 93]  
面；公分. -- (視覺傳播館：MD08-001)  
參考書目：面  
譯自：An Introduction to Visual Culture  
ISBN 986-7830-65-2 (平裝)

1. 傳播 2. 視覺

541.83

92005482

## 謝詞

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)在科幻領域的洞見。盧特里基(Routledge)出版社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

謝詞	v
緒論：何謂視覺文化？	1
壹、視覺化	5
貳、視覺力量、視覺愉悅	11
參、視覺	16
肆、文化	27
伍、日常生活	32

## 第一部份 視覺

第一章 圖畫定義：線條、色彩、視覺	45
壹、透視法	46
貳、紀律與色彩	61
參、色彩常態化：色盲	64
肆、色彩之上的光線	67
伍、白色	70
陸、結語	74
第二章 攝影的紀元(從一八三九年至一九八二年)	79
壹、繪畫的死亡	79
貳、民主影像的誕生	86
參、死亡和攝影	88
肆、從黑色寫實照片到後攝影	94
伍、攝影的死亡	105
第三章 虛擬：從虛擬的古代到像素地帶	109

壹、虛擬的介面	110
貳、邁向全球的「虛擬」	115
參、電視昇華	119
肆、虛擬真實	122
伍、虛擬真實和日常生活	125
陸、虛擬認同	129
柒、網路生活	134
捌、更多的像素性事物？	138
玖、虛擬身體	141

## 第二部份 文化

<b>第四章 跨文化：從舊剛果到新剛果</b>	155
壹、創造黑暗心臟	159
貳、透過儀式來反抗	175
參、文化記憶	181
肆、來自剛果的新視野	184
<b>第五章 性的觀看</b>	191
壹、戀物凝視	191
貳、從倒置、對立到模糊不清	196
參、觀看女性的性	200
肆、混合：種族和生殖的文化政治	205
伍、同性戀凝視：凱斯曼之眼	216
<b>第六章 第一次接觸：從〈星際終結者〉、〈一四九二〉到     〈法眼奇案〉</b>	229
壹、進入天外來客的世界	230
貳、帝國的重現	239
參、邪惡的外星人	245
肆、星艦尋蹤	250
伍、電視的過去與現在	263



### 第三部份 全球/在地

第七章 黛安娜之死：性別、攝影和全球視覺文化的形成	273
壹、通俗性與文化研究	274
貳、攝影和王妃	277
參、印度行照片	279
肆、名人「刺點」	283
伍、旗幟和儀節：細述邪惡	289
陸、死亡與女士：新英國的象徵	292
柒、像素的星球	294
尾論 視覺熾燄	303

## 緒論：何謂視覺文化？

現代生活可說是發生在螢幕之上(onscreen)的；我們也可以說，工業化國家的生活愈來愈處在錄影(video)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、以及自動櫃員機的攝影機；也有愈來愈多人開始運用諸如傳統攝影機、攝錄像影機(camcorder)和網路攝影機(Webcam)等裝置。在此同時，包括電腦和數位影碟(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份。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而言，生活乃是透過電視與電影(程度較低)來進行中介的。對一般十八歲的美國人來說，他們一年平均只觀賞八部電影，但是一天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份，它們根本就是生活的本身。

我們可以從持續不斷進行的地球村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)被綁架，一部錄影監視器將全部過程拍攝下來，成為「犯罪有多麼容易發生以及被察覺」的令人心驚的證據。同時，雖然有一種理論認為「持續不斷的監視能夠帶來更多安全保障」，但事實上，持續不斷的監視根本無助於防範兒童遭到綁架以及最後被撕票的事情發生。



圖一：巴爾潔被綁架的定格畫面

一九九六年亞特蘭大奧運的爆炸事件，就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」並非意味著人們必須「瞭解我們所看到的每件事物」；當一九九六年七月，環球航空(TWA)編號八〇〇的班機在紐約州的長島(Long Island)墜毀時，也有許多目擊者(譯者按：一九九六年七月，環球航空一架由紐約飛往巴黎的波音七四七型客機，起飛不久後突然墜海，事後研判，空難發生的原因是飛機機腹油箱爆炸，導致空中解體而墜海；二〇〇二年五月二十五日，華航CI-611台北飛香港班機不明原因空中解體，在澎湖外海失事後，外界一度不斷將這兩樁空難拿來比較，企圖解釋事故發生的原因)，但由於這些目擊者的說法過於紛歧，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，聯邦調查局公佈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；但如果無法從中找出失事原因，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(Virilio，譯者按：維希里歐是法國著名哲學家兼都市建築理論家)所謂的「感知的自動性」(automation of perception)現象，亦即能「看出」達成目的之方法機制(Virilio, 1994, p. 59)。但是，五年後卻發生了以下的現象：當武器的確能夠「看到」某些事物時，他們擊中標的物的命中率，並沒有高於傳統的軍火命中率。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」的下場。這不就像布希亞(Baudrillard)煽動性的主張：「波斯灣戰爭根本從未發生過」一樣嗎？假使「眼見不再能夠為憑」，那麼，我們要如何信任眼前的事物呢？

在後現代文化中，「視覺經驗的豐富性」以及「對所觀察到的事物之洞察力」兩者間的差距，為視覺文化研究領域開啓了一扇機會之門，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日常生活中後現代的視覺全球化現象。來自藝術史、電影、媒介研究和社會學等各種廣泛學門的批評家們，已經開始將這種新興的領域稱為「視覺文化」(visual culture)。視覺文化和「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。所謂的透過視覺科技，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，「後現代意謂著現代主義和現代文化面臨其本身視覺化策略錯誤的危機」；換句話說，文化視覺危機本身創造出了「後現代性」，而非其文本性質。當然，儘管印刷文化不會消失，但是現代主義的特色：對於視覺和視覺效果的著迷，卻醞釀出一種後現代文化，而當這種文化屬於視覺層面時，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，就阿帕杜萊(Appadurai)所謂後現代主義「複雜、重疊和分裂性秩序」的說法來看，整齊劃一性的存在並不被期待(Appadurai, 1990, p. 328)。然而，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(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安德森(Anderson)所謂的「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」。雖然後現代有眾多替代性的「特色」可以選擇，但是視覺文化卻是研究後現代體系的一種策略，而且日常生活中有關後現代的定義和功能，是從消費者而非生產者的觀點來進行的。如果從視覺的角度著手，便能更適切地想像與理解我們所謂「跳躍和斷裂」的後現代主義文化，就像傳統上我們會用報紙和小說來代表十九世紀一樣。

不過，這並非意味著過去(現代)和現在(後現代)之間存有一條涇渭分明的楚河漢界，就像貝成(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，包括會帶來威脅之界線和機會的消融(後現代)等事情，都不再是什麼特殊狀況了，它們本質上就是「現代性」自身的根本條件(Batchen, 1996, p. 28)」。如果從此一角度來進行理解的話，那麼不論在現代或者後現代時期，視覺文化都屬於一種需要加以探索與定義的系統(Foucault, 1998)。對於某些批評家來說，視覺文化是「影像的歷史」(the history of image)而已，可以和符號學再現觀念等同處理之(Bryson et al., 1994, p. xvi)。此一定義建構出一個龐大而廣泛的理論輪廓，這個輪廓不是任何個人、甚至任何學術領域所能處理與涵蓋的；對其他批評家而言，這是一種能夠創造出蘊含著「視覺社會理論」之「視覺文化社會學」的手段(Jenks, 1995, p. 1)。這種途徑似乎會引發人們對於以下現象的責難：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。就這點而言，後者的視覺文化意義更加積極，因為它將焦點集中在「從視覺文化所身處的廣泛文化脈絡中，來探討它所具備的決定性影響力」；此一視覺文化史觀，強調會「由階級、性別、性與種族認同的角度出發，探討身為一種『持續不斷

挑戰社會互動與定義之地位』的視覺，被人們議論、爭論並且產生變化的情況」；就巴特(Barthes)的看法，視覺文化可說是一種十足「跨領域性」的學門：「如果想要進行跨學門的研究，只從單一『學科』(subject)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；『創造出一種新的研究目標』正是跨學門研究的內涵之一」。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、危險性和任意性(arbitrariness)」的出現。而這種不確定性、危險性和任意性，遠大於以往所遭遇的(McNair, 1995, p. xi)。如果打破舊有學門界線的做法只是「在這些領域中加入一些新學科」的話，便毫無意義可言。

從某種程度來看，吾人所號稱之「視覺文化」的範圍可能會過於廣泛，以致於缺乏實用性。不過，事實上現有的學院結構並不完全適於研究視覺文化；視覺文化屬於新興跨學門學術成就的領域之一，範圍涵蓋了文化研究、男女同志研究，以及美國黑人研究等，它可說是隨心所欲地橫跨了傳統學科的界線。從這點來看，視覺文化是一種策略手法(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」，定義來自於「它所提問的問題」以及「它所試圖提出的議題」。就像前面所提到的其他研究途徑一樣，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(Heidegger)，他將之稱為「世界圖像的興起」(the rise of the world picture)。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，交通工具的進步係以「駕駛人對於其他交通工具相對速度、以及所有完成旅程，所必需的操作策略等一系列視覺判斷」為基礎；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，大多數的人都會將這些過程視為例行事物，所以他們會放音樂以避免被干擾。甚至，連伴隨著音樂聲一起出現、具有娛樂消遣效果、充斥在視覺領域的音樂錄影帶，現在都成為電腦視窗的功能選單之一。此類汲取並詮釋視覺資訊的令人驚嘆的能力，乃是工業社會的基石，而且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奈(Aquinas，譯者按：十三世紀的義大利哲學家，是羅馬天主教堂重要的哲學家之一)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，已經被證實會出錯(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，當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，譯者按：十八世紀的法國醫生兼經濟學家)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、解答和調解這些觀念的(Buck-Morss, 1989, p. 116)」。

事實上，奎內所表達的正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、更快速和更有效率。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，而軟體使得這些結果更容易被使用者所理解。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，一般在電腦使用上都直接稱為ASCII)和「巴斯卡」(Pascal，譯者按：一種電腦程式語言)等電腦語言，根本上都是屬於文字性的，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」(譯者按：MS-DOS全名是Microsoft Disk Operating System，中譯為「微軟磁碟操作系統」)，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，使用那些曾經屬於如麻省理工學院媒體實驗室(MIT Media Lab)等菁英機構領域的圖像。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；而電腦並非本該以視覺介面為主，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，原因正是：它把視覺當成一個意義創造與鬥爭的場所。西方文化持續地將語言視爲最高形式的智慧表現，並且將視覺再現視爲次等的觀念陳述體。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)；意指某些西方哲學和科學已經開始採納一種圖像，而非文字的世界觀了。假使情況真是如此，對於那種隨著「以語言爲基礎的潮流」而來的、支配了如此繁多探討智識的書寫文本世界觀(像是結構主義與後結構主義)來說，圖像理論不啻代表了一種顯著的挑戰。從米契爾的觀點看來，源自「圖像理論對於理解觀賞(spectatorship)(觀看、凝視、瀏覽、觀察實踐、監視與視覺愉悅)時所發生的問題，其程度和各方面的閱讀(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『視覺閱讀能力』(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，可能會發現到這些相當屈尊俯就的議論，它們也算是一種下列現象的評估指標：就算是文學研究領域，也被迫要歸納出一項結論，亦即「如同文字的世界」已被「如同圖像的世界」所取代了。這類圖像世界不可能純然屬於視覺；但同樣地，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。現在，不同的觀看與觀賞方式，同時處在各種視覺次學門之內與之間。當然，這種情況會使得意義產生差異，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