

JinJin / September 17, 2009 09:59AM

[\[講義\] 何謂“視覺文化”？](#)

何謂“視覺文化”？

——一次有意味的文化讀解

未屏 香港中文大學宗教與文化研究系

影像、報刊、雜誌、廣告，動漫等，流光溢彩的視覺文化，已成為當代人的生活中不可或缺的部分。以新近“很傻很天真”的“艷照門”事件為例。這一事件之所以“轟動”，部分源由作為視覺傳媒的“照片”直觀而真實的震撼效果。如果換作文字（比方說“日記”）的話，其“轟動效應”，可能要折扣大打了。視覺的衝擊力，由此可鑑。如今，視覺文化愈來愈成為我們認識世界、了解他人的主導方式，然而，我們對視覺文化的認知卻沒有“與時俱進”。由是，“視覺文化”便成為一個亟待釐清的概念。那麼，何謂“視覺文化”呢？印刷品、網絡上的定義亦是“百家爭鳴”，眾聲紛紛。“這是一個可以無限接近，卻不能夠徹底釐清的概念”，中大宗教與文化研究系的教授葛海伦，如是說。這樣的回答看似是“討巧”的，卻是意味深遠、態度謹嚴的。在愈漸複雜的文化圖景中，脈絡清晰地塗抹一筆顏色，這樣的嘗試，初衷便是值得懷疑的。循著這樣的開場白，讓我們進入在香港藝術中心，由中大宗教與文化研究系主辦、葛海伦、彭麗君兩位教授主持的講座：“何謂‘視覺文化’？”

從學術史的角度，順沿著理論家克里斯蒂瓦（Kristeva）、洱瑞(Urry)等人對以形象（image）為符碼的視覺文化的批判，葛海伦教授提出“視覺文化”這一概念之所以成為一個“焦點”，可從“地區經驗”和“學科經驗”兩個緯度作解。以香港為例，藝術、設計、藝術理論以及批評成為高校教材中日益顯山露水的理論風景；各類文化現象、文化經驗、視覺呈現也漸漸深入當代港人的文化視野，一個典型的例子就是隨著西九文化區的建立，各類“視覺文化”也“飛入尋常百姓家”，成為港人生活中重要的文化體驗。從學科史角度而言，1970年代以來，歐美藝術的核心地位已經為性別、種族、性這樣一些新的、邊緣的藝術概念所深深撼動；視覺文化的生產也已經深深動搖了傳統的藝術生產。這樣的文化巨變並非來自藝術或人類學，而是源於科技發展的背景。在信息技術與跨學科發展的背景，學者們關注的理論問題，也已從“語言的轉向”跨步入“圖像的轉向”；照相術、電影、設計、流行文化等新的學科形式也使得傳統的藝術史的學科分類變得“不再適用”。單說電影，歷史在這一媒體的再現中變得清晰可見，我們可稱之為喚起“集體回憶”的最佳方式。葛海伦教授提出，我們可以更進一步思考不同類型的媒體，比如電影與電視之間的關係，而同時又可細想聲音在視覺文化中所起的作用。在此基礎上，反思電影從早期發展至今，科技對歷史的促動與延異。

如果說葛海伦教授側重於從學術史、思想史、藝術史的角度切入“視覺文化”的討論，彭麗君教授則集中從數碼科技的緯度，旁徵博引各類文化現象，活現這一概念的外延與內涵。彭教授首先區分了兩個概念：形象（image）與視覺（visual）。“形象是我們看到了什麼，強調的是看到的內容和課題；而視覺則是我們怎樣去看，強調的是看的方式”，而“看”的方式之所以發生巨變，科技是不容忽視的動因。

“古人只能看到近處的風景，當代人無需跋山涉水便可以處處看到風景，看到處處的風景，甚或是虛擬的風景”，於此，科技便是重要的媒介。那麼，什麼是科技呢？彭教授認為，科技不僅僅是電腦與信息技術。西方藝術發展的歷史便鮮明照見了科技的發展史。傳統繪畫的二維空間，到透視繪畫的多維空間，視點的轉換，只是使得再現的方式變得更為科學，更加真實。相比於繪畫，19世紀興起的照相術，則是愈加真實、客觀的再現方式，時空的再現此時都成為可能。然而，對現實的再現又是辯證的。19世紀的浪漫主義、20世紀的現實主義、超現實主義都是再現不可能的事物（如潛意識、人的內心世界、宇宙的秩序等），這些事物的再現其實都是反現實主義的。數碼科技強化了現實與非現實之間的矛盾張力，然而，日益複雜的數碼科技再現的卻並非是真實的存在，動畫、好萊塢的夢工廠，都將我們從現實帶入夢幻的、虛構的數碼世界中。與傳統的印刷技術相比，數碼科技使得再現變得近乎完美，它對於視覺文化的發展起著舉足輕重的作用。以動畫《麥兜故事》為例，現實影像與動畫的再現凸顯的是兩者之間的不和諧，而在好萊塢構建的影像世界裡，現實影像與動畫的再現借重數碼科技得以完美地焊合。這便是數碼科技給視覺文化所帶來的新的再現圖景。

從理論與現象的雙重緯度，回應香港的文化生態，為“視覺文化”作深入淺出的解讀，是當下文化研究關注的熱門課題，亦是一次有意味的文化尋旅。

出處：http://www2.cuhk.edu.hk/crs/crs0708/en/.%5Cvideo%5Cwhat_is_visual_culture.doc
