## 視覺性的超越與語藝的複訪: 數位時代視覺語藝的初探性研究\*

邱誌勇\*\*

#### 摘要

在數位時代中,視覺圖像與動態影像已產生明顯的質變,傳統符號學式分析取徑中強調的形式元素,已逐漸被更具抽象性的邏輯與資訊結構取代,藉由演算法運算與視覺化呈現來服膺社會的慣習。本文試圖將視覺語藝的論述焦點置放於數位時代中探究其本質與意義,並認為數位時代視覺語藝的本質不再僅是關乎勸服與言說策略的組構關係,人們在接收到數位視覺圖像之際,如何解構數位視覺圖像背後數據與軟體之規律與模式,才是關鍵命題。

關鍵詞:數位、視覺性、視覺語藝、軟體

投稿日期:2014/9/9; 通過日期:2014/9/25



<sup>\*</sup> 本文關於資訊視覺化與軟體研究的內容源自於科技部專題研究計劃「從資料庫到巨量資訊: 資訊視覺化與新媒體藝術創作研究」(計劃編號: MOST 103-2410-H-126-019)之部分 成果,特此説明。作者感謝兩位匿名評審委員的寶貴意見,讓本文更加完善,特此致謝。

<sup>\*</sup> 邱誌勇為靜宜大學大眾傳播學系教授,Email: aaronchiu88@gmail.com。

#### 壹、前言

影像是那些深植於社會中習俗、信仰和意念的具體展現。阿 畢·瓦堡 (Aby Warburg)

面對當代社會媒體科技的快速傳散,視覺影像幾乎可說是一種必然的存在,人們對視覺影像的渴望與依賴全然體現在自身設計、發展、購買或使用的媒體科技之中。端看今日媒體科技強調視覺感官的特性,及其在人類生活世界與社會文化中扮演的重要角色,「媒體文化」(media cultures)著實可謂是「二十一世紀的視覺文化」的重要基礎,且這些視覺人造物(visual artifacts)甚已成為組構當代視覺語藝環境中的重要元素。以致,當代文明社會是一個「書寫」與「影像」文明並置的黃金時代(Sturken & Cartwright, 2001: 161)。易言之,影像已然成為人類賴以維生的溝通工具,讓聲音、文字或非語文訊息成為足以被理解的訊息;影像所構成的符號世界更可成為傳達思想、辨別事物並存在人類生活之中,而人們更是藉由影像符號建構規則性的社會溝通模式。

儘管「視覺」與「影像」等相關議題從古希臘時期開始便受到廣泛的討論,卻難以進入到文明論述的核心。希臘哲人認為,人類「視覺」與「理性」有著密不可分的關係,眼睛雖然是所有感官中最接近事物真實的器官,但也因其內身性而注定永遠無法呈現事物的真實。因此,柏拉圖(Plato)將視覺感知的眼睛區分為兩個領域——對應現實世界的「肉體之眼」,以及對應理型世界(ideal type)的「心靈之眼」,並從中頌揚直接關照真理、洞察內在精神的心靈之眼(source)。從「洞穴理論」開始,因肉體之眼易限於慾望控制,偏離理性而受到貶抑;而影像則背負著背離真實的原罪,並進一步造就語言、文字為主的口語及書寫文明的興盛。時至今日,隨著數位科技的發展,數位仿造(mimicry)技術的日益純熟,更促使影像顯得更瘋狂且呈現無政府狀態。致使「視覺化」(visualization)一直無法脫離與「表面膚淺」(plain)知識的關係。

然而,觀看並非如此簡單,視覺影像亦並非如此膚淺。人類的視 覺經驗藉由現代化影像記錄工具的創製,以及媒體快速發展而更加多 元且繁複,正如同 John Berger 所言,「歷史上沒有任何一個社會像我 們這樣,充斥着這麼高濃度的影像,這麼高濃度的視覺訊息」(Berger, 1972 / 吳莉君譯, 2005: 154)。可見, 視覺影像在人類文明發展中的 顯著性;且不同的觀看方式造成不同的影像解讀。一般的、未經訓練 過的觀看方式,獲得的僅是「直接的」(literal)影像,但若是經過工 具輔助過的觀看,卻能超越影像本身,獲得抽象的、不可見的結構(例 如:幾何形式、色彩等)。依此,由影像文明孕育而來的「視覺語藝」 (visual rhetoric) 雖與口語及書寫文明中的傳統語藝有著密不可分的關 係,但更重要的是,在數位時代中,所有的視覺圖像與動態影像已經 超越了傳統視覺性產生顯著的質變,並由科學式抽象結構的 0s 與 1s, 透過演算法的計算,最終透過視覺性圖像的呈現,來服膺社會中的慣 習。有鑑於此,本文試圖提呈出視覺語藝的重要性;更進一步地,將 視覺語藝的論述焦點置放於數位時代之中,探究數位時代視覺語藝的 本質及底蕴。

### 貳、複訪語藝,及其轉向

早在古希臘時期,傳統語藝學即被建立為一門關於認知與溝通之 反思的獨特學問,更標誌和滲透到整體西方文化之中,隨著時間的更 迭,語藝的發展也出現幾次重要轉向,口語到書寫再到印刷,這門學 問組成了至今仍極富有生命力的語藝學。在《修辭學》(Rhetoric)中, 亞里士多德(Aristotle)界定 3 種語藝種類——強調實用性並與未來有 關的「政治性」論述(deliberative)、強調正義與否且與過去有關的「法 律性」論述(judicial),以及強調善惡並和現在有關的「儀式性」論 述(evaluative)。亞里士多德雖依不同目的分化了 3 種語藝類型,但 在實際實踐上因語藝皆屬實踐理性而又彼此交疊。Cicero 則催生一門 涵蓋哲學、詩、戲劇、行動與批評等藝術形式的語藝學;Quintilian 更 認為語藝同時包含敘事與邏輯兩種符號模式。雖然語藝與邏輯兩者相 輔相成,但卻是兩種不同的資訊處理方式。直到印刷術發明,以及現 代科學與科技的發展之後,人們開始關注於理性、真理的命題,對於語藝的興趣因而逐漸減弱;同時語藝也開始著重於風格與辯才上,語藝也與哲學分道揚鑣(Poggenpohl, 1998: 203-207)。因此,某種程度而言,在邏輯與語藝之間的差異猶如是真實與表象,語藝看似僅是一種表象的行動,無法直達真實核心。儘管語藝無法達到邏輯的理性;但反之,道德、偶然性的問題也並非單憑邏輯即能解決,正如亞里士多德對於探求表象的3種方法之界定:分析(語詞分析)、辯證(問與答)與語藝(提出可供評判、決策與行動的論證),語藝作為一種實踐理性,還是提供了人們一種理解表象的方式,而語藝的目的更是為了要讓觀眾更透徹看清情況,同時能因此做出更明智的行動(同上引:211-213)。

儘管在書寫與語言主宰的年代中,視覺圖像在人類社會扮演溝通傳播的角色從未消失。一開始,文字借由視覺圖像得以再現,當無法透過文字表達時,符號被發明出來。最後,在高度發展的書寫語言裡,視覺圖像被拋棄,聲音被符號所取代。雖然符號占據視覺模式的絕大部分,但是符號的功能卻與語言迥異。因此,要在語言結構中尋求視覺素養的梗概,根本窒礙難行(Dondis, 1973: 13)。Henning Brinkmann 即指出,符號圖像早已是中世紀時期(medieval age)的「第二種語言」。無論在中世紀的語言或視覺圖像中皆充滿象徵性的意義,這種「語言——圖像——象徵」的整體性思想,亦更進一步確保早期文藝復興象徵繪畫與寓意畫發展的基石(Brinkmann, 1980,轉引自陳懷恩,2008: 61)。文藝復興時期的藝術家與視覺圖像創作者透過獨特的藝術類型和圖像形式,表達出各種圖像和語言結合的規範和準則,奠定早期視覺圖像研究的基底,透過象徵式的語藝認識活動,開創出「象徵性圖像」(symbolic images)研究的契機(Gombrich, 1982: 158-159)。

到了 1955 年,Erwin Panofsky 將「圖像解釋學」(iconology)獨立成一研究取徑,並指向與圖像意義解釋相關的活動,將視覺、空間、世界圖像和藝術影像編織成一套完整的象徵形式,並再現出每個時代的意志;同時,Panofsky 也發掘視覺認識本身所具備的歷史,進而人們可就象徵形式所傳達出的圖像加以掌握此一歷史。對 Panofsky 而言,

不同的歷史時期都孕育了不同的象徵形式,直到某個內在的劇變來臨時,才會產生新的文化,進而產生新的象徵形式(Panofsky, 1955,轉引自陳懷恩,2008:83)。Panofsky 所提呈的圖像解釋學一方面為藝術史提供了可突破時代和技法限制的視覺現象研究分析工具;與此同時,也展現了一種文化學導向的理論研究,讓研究者在面對圖像象徵之際,得以探索其形式與內容(Schmitz, 2000,轉引自陳懷恩,2008:82)。依此,圖像學的發展正好顯示西方文化史上語言文字與圖像關係逐步地從單一語詞、圖文對應的符應(correspondence)關係,轉化為複雜組合或轉義的過程。

Gombrich(1982: 137)便指出我們現在正進入一個歷史時刻,一個影像戰勝文字的時代。因此,重要的是,我們必須釐清影像在傳播過程中的可能性(potentialities),探究優於、劣於口語或書寫語言的部分。長久以來,語言學家即專注在分析人類主要傳播工具的不同功能。而 Gombrich 認為正確解讀影像受到「符碼」(code)、「標題說明」(caption)、「脈絡」(context)3個變數所影響。一般認為,「標題說明」足以勝過其他兩個因素,但因為文化習俗(cultural conventions)過於多變,使我們無法忽視另外這兩個因素。文字與影像共同增加了正確解讀、重構影像的可能;同時,文字語言與影像也有助於人們的記憶。在諸多例子中都顯示,僅有「脈絡」這個因素本身,無需使用文字,即可讓視覺訊息變得清晰。但,在大部分的情況底下,影像都被認為應該要與其他因素結合,才能正確傳達清晰明確的訊息,也就是可以被轉譯成文字的訊息。儘管如此,影像的真正價值應在於「傳達無法以其他編碼方式表示的訊息」(同上引:142-143)。

與 Gombrich 的論述有異曲同工之妙的是 Sonja Foss 的觀點,在 其〈框設視覺語藝研究:迎向語藝理論的轉型〉(Framing the study of visual rhetoric: Toward a transformation of rhetorical theory)一文中, Foss 將視覺語藝定義為是「溝通性文本」(communicative artifact), 以及「一種觀點」(a perspective),其認為視覺影像客體被視為視覺 語藝必須具備 3 個條件:象徵行動(symbolic action)、人類介入(human intervention),與觀眾存在(presence of audience)。同時,視覺語 藝因涵蓋了對象徵或溝通性觀點的分析,故視覺語藝不僅是一個理論 性觀點,更是一種批判分析架構或是一種方法取徑,且具備「本質」 (nature)、「功能」(function)與「評估」(evaluation)3種功能(Foss, 2004: 304-310)。

從傳統語藝到視覺語藝的轉換上, Gui Bonsiepe 探討了3個語藝面 向:語法(syntactic)、語義(semantic)與語用(pragmatic),語法 是指诱過形式的視覺構造來操作,例如空間、顏色、輪廓或形狀等; 語義則是指诱過其意義或是定義來操作,例如:特定的個人、地點、 事物或事件;語用使用的則是「說明」(address)的形式,例如:問 與答 (Bonsiepe, 1998,轉引自 Poggenpohl, 1998: 222)。Bonsiepe 的 分類正呼應著 Roland Barthes 的論述, Barthes (1977/1977: 33-36) 認 為影像直接產生的第一種訊息在實質上是一種語文/文字性(linguistic message),如:廣告中的標題,以及被安插在畫面內的標語、標簽 (labels)。而文字訊息具有兩層含義:外顯的明示義(denotation)與 內涵的延伸義(connotation)。第二種訊息所指洗的是「符碼化圖像訊 息」(coded iconic message),是一種象徵性訊息,具有文化意義。第 三種訊息則是「非符碼化圖像訊息」(non-coded iconic message),是 指書面中的真實物件(real objects),或是這些實物的(攝影)影像。 然而,後兩種圖像訊息之間的劃分並非如此明確,因為當觀者接收影 像時,他是同時接收到知覺訊息與文化訊息,使之具備功能性與文化 性的意涵。Barthes 認為在影像語藝(rhetoric of the image)中提供符號 系統起源的是根據不同讀者對相同語片(lexia)所作出的不同解讀; 然而,各種不同的解讀並非是雜亂無章的。反之,它是因影像所注入 的各種不同知識(例如:實用的知識、國族的、文化的、美學的知識 等)而產生的,而且這些知識可被分類形成一個類型學(typology) (Barthes, 1977/1977: 46) •

此外,相較於其他符號系統,視覺語言應更具普遍性;因此,其複雜性不該被視為是難以理解的。然而,它也不是淺顯易懂,因為當我們試圖將視覺語言類比於語言時,卻常常徒勞無功。鮮少有研究試圖從視覺模式的結構,進行分析或提供定義,也很少有人能提供應用的方法。媒體教育體系更長期忽視視覺在素養教育(visual literacy)上所能發揮的作用。問題在於,至今,關於「視覺」與「語藝」這兩個

詞彙的基本本質仍眾說紛紜。對某些人而言,研究「視覺」似乎僅意 味著分析再現影像;但對其他人而言,視覺研究可能囊括任何人類創 造出來的東西,像是建築、土司機、書寫文件、衣著等,就此而言,「視 覺語藝」的研究與設計研究大大重疊了。對另一些人而言,視覺語藝 研究又似乎無可避免的一定與觀看、凝視的過程有關,亦即涵蓋了心 理學與文化的意涵。在人類的所有溝通方法裡,唯有視覺不存在著主 體,沒有方法論,沒有表現的準則或是視覺方法。顯然,我們亟須一 種新的面向。

據此,Donis Dondis 便指陳出視覺資料所具備的 3 個獨特層級:構成符號系統的視覺元素、再現的視覺素材、以及抽象的深層結構(Dondis, 1973: 9-13)。後進在分析視覺圖像符號則更進一步將「形式」、「再現」與「抽象」3 個層次約略分成「形式分析」(formal analysis)與「脈絡分析」(contextual analysis)兩個巨觀的分析層次(Sporre, 2000: 11-13)。

形式分析主要是針對視覺圖象本身(image-itself),針對其原有的 視覺元素進行細部的拆解,因此關於圖像的歷史關係、演進史,或是 其他外在於圖像本身的社會文化情境因素皆是不需被考慮的議題。相 對於此,情境主義式的脈絡分析則是強調將圖像相關的外在資訊,全 數納入於分析與瞭解圖像本身的必要過程,包含:創作者的生涯、風格、 文化、政治經濟關係,以及相關哲學觀等等。此兩個面向也都證實了 當代視覺語藝分析者在進行相關研究時,無論他/她是女性主義者、 馬克思主義者、文化研究批評學者,皆無可避免的對圖像持有主觀的 **詮釋觀點。依此,視覺圖像中的符號得以用來界定行動或組織、情緒、** 方位等,符號的範圍極其廣泛,從豐富的再現到完全抽象,以及完全 無法辨識的資訊等。此外,奠基於傳統圖像分析的方法論,視覺語藝 的分析必須涵納 3 個部分:描述(description)、詮釋(interpretation) 與評價(evaluation),三者之間都可以在不依賴其他兩者的情況下, 獨立成為一個純粹的形式(Anderson, 1993: 199-208)。簡言之,視覺 圖像的語藝訊息傳遞乃是位居於圖象本身與受眾之間,將符號圖像形 式與意義,歷經描述、詮釋到評價3個步驟轉譯給受眾的橋梁性角色。

據此,我們有必要重新梳理一套視覺語藝分析的基本方法,而這套方法便是由基本的「視覺元素」(visual elements)分析來進行「形式分析」。這些元素構成了在選擇與結合視覺資訊的原始素材,並由原始素材組構成進階的再現式圖像,並進而深入到深層的意義層面(Dondis, 1973: 39)。而所謂視覺語藝的元素是我們所見事物之基本特質,這些元素包括有:點、線、形狀、方向、色調、色彩、質感、維度、比例,以及律動(Barrett, 2000; Brett, 2005/張惠、田麗娟與王春辰譯,2006; Dondis, 1973):

- 一、點(dot):最簡單、最小的視覺傳播單位。一般而言,最普遍的形式是圓形(圓點)。兩個點成為測量空間或視覺平面的簡單工具;若要測量更為複雜的平面,則需要更多的圓點。點跟點之間的連結,引領了視線的方向;當無數的點的並置時,便能創造色調或色彩的錯覺,而這正是機械複製的方法(Dondis, 1973: 40-41)。
- 二、線(line):當點跟點之間的距離緊密到無法辨識時,就構成了方向,以及另一個視覺元素——「線」。線也可以視為移動中的點。在視覺藝術裡,線擁有無限的能量,它絕非靜態的,它是素描的動態視覺元素。線條是「預視化」(previsualization)的工具,可以用來呈現不存在的或想像的事物。線條可以是鬆散的,也可以是嚴謹的,因此,線條可以是實驗性的,也可以是高度精準的(例如:建築繪圖)。線條同時也是一種符號系統工具,但它不是象徵性的用來代表其他事物,而是用來簡化視覺資訊,如此的簡化能夠帶來極具戲劇性的效果,像是木雕、銅雕、蝕刻版畫、石版書等(Dondis, 1973: 42-43)。
- 三、形狀(shape/form):無論是寫實的(realistic)或是抽象的(abstract)、再現(representational)的或是非再現的(non-representational),線條描述形狀。就視覺藝術而言,線條勾勒出形狀的複雜性。3種基本的形狀分別為正方形、圓形與長方形,三者各自擁有獨特的特性,也各自被賦予不同的意義(正方形代表正直、誠實;三角形代表行動、衝突;圓形代表無盡、溫暖、保護)(Barrett, 2000: 66-67; Brett, 2005 / 張惠等譯,2006: 49-55; Dondis, 1973: 44)。

- 四、方向(direction): 3 種基本的形狀表現出三種基本的、有意義的視覺方向,正方形表現出水平與垂直;三角形表現出對角線;圓形表現出曲線。而每一種視覺方向都具有重要意義,可以用來創造視覺訊息(Brett, 2005/張惠等譯, 2006: 74-75; Dondis, 1973: 46)。
- 五、調性(tone):人們所生活的世界是三維度的(dimensional),而 調性是觀者(visualizer)用來辨認、表現維度(dimension)的最 佳工具(若沒有調性,光有線條與透視法,很難表現出維度)。 透過調性,我們才能看見瞬間的運動、深度、距離等,調性是另 一種我們用來描述光線的方法,透過調性,我們才能看見(Dondis, 1973: 48-50)。
- 六、色彩(color):色彩具有 3 個屬性——色相(Hue),即顏色本身,包括黃、紅、藍 3 個主要顏色、由 3 個主要顏色混合所產生的色彩變化、飽和度(saturation),以及明度(brightness)(Brett, 2005/張惠等譯,2006:58-64; Dondis, 1973:51)。
- 七、質感(texture):質感作為視覺元素之一時常與「觸感」(touching) 有關,亦無法與媒材(medium)分離。儘管如此,對於質感的感 知時常必須結合觸覺與視覺(Barrett, 2000: 65-66; Brett, 2005 / 張惠等譯, 2006: 56-57, 79-81; Dondis, 1973: 55)。
- 八、比例(scale):比例的建立是透過視覺上的相對性,或是視覺物件與背景、環境之間的相對關係(Brett, 2005/張惠等譯, 2006:77-78; Dondis, 1973: 56)。
- 九、維度(dimension):在 2D 的平面上再現 3D 維度必須仰賴視覺幻覺(illusion),因為維度存在於真實世界裡,我們不僅能感受到它,也能看得到它(憑著我們的雙眼、立體視力)。但是在所有 2D 的再現裡,像是繪畫、攝影、電視、電影等,並不存在著實際的維度,僅存在著暗示性的(implied)維度,而透視法(persepctive)則是創造這種幻覺效果的主要方法之一(Dondis, 1973: 59-60)。
- 十、律動(movement): 律動可說是人類經驗中最主要的視覺力度 (visual force)。雖然繪畫、攝影看似靜態的,但是它所呈現的構 圖卻能暗示著「運動」的表現,即觀者對於藝術家的設計想法與

意圖的回應(Brett, 2005 / 張惠等譯,2006: 65-66; Dondis, 1973: 64-65)。

藉由上述 10 個視覺基本元素的相互組構,視覺語藝的接受者可進入到「再現」的層級則完全由直接經驗所主宰。雖然人們在學習時皆盡可能地避免直接透過視覺媒體來進行經驗,但是視覺的方法卻與語言截然不同。觀察不僅能作為學習的一種重要機制,它更是我們與現實之間的直接連結。更進一步,第三個「抽象」層級可能是最難以描述的,但也是發展視覺素養最不可或缺的要素。它是底層的結構,是抽象的元素組成,也因此是純粹的視覺訊息。為理解此純粹視覺訊息,Anton Ehrenzweig 的藝術理論便從意識層級與潛意識層級發展出來,並引用 Jean Piaget 認知理論的「綜攝」(syncretistic)概念,指出孩童天生具有一種「無分別」(undifferentiation)的藝術概念,造就一種類似於完形理論(Gestalt theory)內涵的視覺分析方法(Dondis, 1973: 14)。

綜上而論,由 Martin Heidegger 提出「世界圖像」的概念可知,世界被假想為一種圖像,並且從圖像的角度被理解,而在世界成為圖像的過程中,人亦成為了主體,兩者之間的關係緊密相連,當人的思維以自我為中心,並成為世界圖像的解讀者,於此過程,人對世界之理解便不再具有客觀的真實。以致,Plato 之後的人們經常在日常生活與哲學論述中,運用視覺的隱喻來指涉具有啓發意義和真理意義的認識,並確立由視覺感官領導之視覺中心的地位對哲學思考與人類文明精神活動的純潔性有其不可忽視之地位,進而成就「視覺中心主義」(ocularcentrism)的傳統,也引發從語藝轉向視覺語藝研究的歷史階段(吳瓊,2005:2-4;Mirzoeff, 1999/陳芸芸譯,2004:6)。

#### 參、視覺性的超越:從圖像轉向到軟體轉向

由視覺性(visuality)所主導的早期西方文明,因活版印刷術 (movable type)的發明而致使後期轉變成為以文字為主導的「書寫文明」,Marshall McLuhan 認為不同媒介形式會影響,甚至決定人類的感知與社會組織,人類的歷史在古騰堡活版印刷術革命(1453~

1456)之後,進入了以文字書寫主導的視覺感官,而文字書寫的文明不但限制了人們視覺感知的想像力,更讓人類社會進入到「個人化」(personification)的世代。換言之,在文字與印刷傳播時期,單一視覺感官不僅強化了個人主義,更造成傳播的私有化,進而使得社會逐漸「去部落化」。然而,到了電子媒介時代,整個世界將「重新部落化」(retribalized)為全球社會,而多重之感官經驗能深化閱聽眾的參與,將全球化下閱聽眾之情感經驗開始進行聯繫(Lull, 2000/陳芸芸譯,2004:43-44)。

從視覺中心主義的基本觀點中透露出,無論是傳統西方文明思辨中所強調的「心靈之眼」,或是當代科學方法中側重觀察所必備的雙眼,都顯示出人類文明對視覺的依賴(黃冠華,2006:131)。根據Hans Jonas 指出,視覺之所以在哲學中有如此重要的核心地位,最主要在於其是透過三大特徵來區隔其他感官。首先,視覺感知經驗的發生具有同時性,人們眼前所見的一切皆同時展現於此。視覺不同於其它感知經驗,它的活動無須依賴於時間的連續過程,瞬間完成,展現其在空間中共時存在的特質。再者,在視覺感官的「動態中立」特徵中,人們在觀看外在物件的時候,無需進入到人與物的特定關係。最後,更因為透過視覺認知外在客體時無須靠近,以致視覺成為是理想的距離性感官,也是唯一的距離性感官,並使視覺經驗感知中的空間距離特徵得以成就前兩個特徵的實現(Jonas, 1954,轉引自吳瓊,2005:5-6)。

正因為視覺影像正以前所未有的力量影響著人類的文化與生活世界,W. J. T. Mitchell 繼 Richard Rorty 因對於語言是否能詳細描述真實世界抱持懷疑而提出的「語言轉向」(linguistic turn)後,亦開始思考「圖像轉向」(pictorial turn)的概念,意味著賦予視覺影像與語言相等的地位。從語言學轉向到圖像轉向正意味著從維根斯坦的圖像主義(pictorialism)(意義的圖像理論)所論及的,語言哲學對於視覺再現的普遍焦慮,而這種要捍衛「我們的語言」,對抗「視覺」需求的焦慮,正顯示了圖像轉向正在發生中(Mitchell, 1994: 12-13)。具體而言,「圖像轉向」並非指人們對視覺再現具備有力的觀點,且這觀點成為主宰文化理論的重要詞彙,而是指圖像對諸多智識研究構成了某種特

殊的衝突與不適。如今,圖像(就像語言一樣)逐漸在人文科學裡成為中心議題,亦即:圖像作為理解其他事物,以及它自身的一種模式。視覺藝術史也開始意識到語言學的轉向;對此,藝術史出現兩種不同的態度:一是認為視覺藝術的確是充斥著「慣例」(conventions)的「符號系統」。也就是說,藝術充斥著「文本性」與「論述」。但另一種態度卻是對語言學轉向的極力抗拒。倘若,圖像轉向的確發生在人文科學裡,那麼我們所需要的就是一個廣泛的、跨領域的批判(同上引:13-15)。

若人們自問,為什麼圖像轉向是發生在現在,發生在這個後現代的時代?那麼我們就會發現一個悖論:一方面,因為視覺科技的蓬勃發展,將創造出各種視覺擬仿形式與前所未有的幻覺;另一方面,則是對於影像的恐懼以及對於「影像的力量」的焦慮(擔心影像的反撲)。無論圖像轉向所指涉的底蘊是什麼?可以確定的是,它絕不會回到天真的模仿(naïve mimesis)、拷貝或再現的符應理論(correspondence theory),也不會是一個關於圖像「在場」的新形上學,它反而是對於圖像的後語言學的、後符號學的重新認識,它是視覺性、機器(apparatus)、制度(institution)、論述(discourse)、身體(body)、形象(figurality)之間複雜的互動。圖像轉向認知到:觀看(spectatorship)如同各種閱讀(reading)形式一樣,是一個極為深奧的問題,而且視覺經驗或「圖像素養」可能無法以文本性的模式解釋(Mitchell, 1994: 15-16)。簡言之,「圖像轉向」是一種文化革命,一種二十世紀後,文化中心轉向以視覺性為研究中心的「文化轉向」或「視覺中心主義」(韓叢耀,2008: 3-9)。

換言之,就視覺性的本體論(ontology of visuality)而言,傳統圖像是第一階段的抽象化,文字論述是第二階段的抽象化,技術性圖像則是第三階段的抽象化(從文章抽繹而來);傳統圖像是現象;技術性圖像是概念。相較於傳統圖像而言,由機器所製作出的技術性圖像(technical image)具有非符號性的物體性質(objective),促使觀者在觀看圖像時,不把它們當成真正的圖像,而是把它們當成一扇開向世界的窗子。但是這種不加以批判的態度卻是一種錯覺,因為技術性圖像的「客觀性」是一種錯覺。因為究其實,技術性圖像本身也是一

種圖像,它們也具有象徵意義(Flusser, 1983/李文吉譯, 1994:35-36)。

Vilem Flusser 便認為,我們仍然必須對技術性圖像提出某種程度的批判,因為技術性圖像並不像窗戶,它和所有圖像一樣具有某種魔力(而且不同於傳統圖像),它是在於「改變我們對於外在世界的概念」。相較於傳統圖像而言,技術性圖像也有一個重要的中介,即「機器操作者」(apparatus-operator),這個角色可相較於傳統圖像的「畫家」,但是不同於畫家顯然是符號的製作者,機器操作者對於符號的編碼過程卻不明顯,因為編碼的過程「似乎」是在機器這部黑盒子中進行的。易言之,傳統圖像的魔力是一種「神話」,而技術性圖像的魔力則是一種「程式」,神話是一位身分為「神」的作家口頭傳送的,而程式則是由身為「作用者」(functionnaires)的作家以書面傳送的,作用者是置身於傳播過程中的人(Flusser, 1983 /李文吉譯,1994:37-38)。

爾後,「日常生活的視覺化」現象讓人們不得不再重新思考技術性視覺影像的影響性;而數位網絡世代的來臨更讓傳統思維中被區隔開來之視覺與文字有了重新的定位。儘管為了讓語言隱含之概念拓展的更廣泛,大多數關於數位圖像的論述皆論及「圖像文本的『閱讀』」就好像在圖像與語言文字之間是形式與內容之間的銜接。針對當代「視覺文化」進行討論與研究的觀點便認為:視覺影像如同語言文字,是一個意義創造與鬥爭的場域,而此新興研究觀點可謂打破過去以「語言文字」為中心,並將「視覺影像」視為次於語言文字系統的傳統。然而,此種傳統媒介理論對數位圖像產生視覺見解的論述卻受到極大的挑戰,因為「視覺圖像」(image)在語言和話語的約束與潛能之外,仍有自己的生命;圖像式藝術與媒介在觀念與意涵上達到兩者平衡之關係,更代表了所有的視覺所產生的部分結果。這便意味著,數位圖像是各種表達方式的集於一身之產物,是各式各樣不同散漫的、視覺的、文字的、語言的元素的混合,以及相互配合。以致,作為當代視覺文化的多媒材文本,數位圖像通常是一種觀看和理解的方式。

迥異於傳統文明,技術性圖像將圖像重新引薦到日常生活中,並 創造出一種大眾文明。依此,觀看圖像與書寫的經驗已經超越了書本 形式,更甚之,已經超越了電腦螢幕,而是進入了一個環繞著我們的特殊視域,且伴隨著(更精確地說應該是包含了)影像、聲音與物理存在的形式,造就了一種動態性與互動性。在這個環境中,多重感官刺激的視覺表現形式允許更大的可能性,並提供著多重層次的意義表達。這些數位性的特質並不是單純地增加了瞭解圖像與文本的可能性,其特質是從「根本」的層次中改變了閱讀與認知文本的方式。數位媒體中的圖像文本產製概念有助於我們去思考文本的新物質性,以及這個新物質性的基本預設及延伸之間的關係。換言之,在數位時代中,物理實體的存在與互動性的行為影響著我們對「新文本」的觀看方式與詮釋,數位科技媒體讓閱讀轉變成為一個與情境有關的形式,甚至更允許獨特情境下的文本詮釋(Bolter & Gromala, 2003: 26)。

數位圖像被壓縮成各種無層次且受限於現有規則與結構的分析模型窠臼,而從圖像到文字再到圖像的過程中,與權威觀念之間存在著一種不確定的關係。數位圖像經常被認為具有很強的權威性,但認知的卻又遠遠超出其實際可能性(Burnett, 1995: 238)。因此,我們對當代數位時代中的視覺圖像解釋工作必須在各種張力的作用之下處於平衡,且認知到語言、文字與圖像之間保持等價的地位。其中,更需從個人經驗來辨認外部圖像與觀看過程意識中的一些情感,從中思考在表達、審美和形式的層面上有時相關,但又經常相異的元素如何建立其連結。在這些圖像式溝通的活動中,圖像是焦點,但絕不是最終的要點,這些活動的界限是靈活易變的,也因此使得分析觀者面向的任務變得更加複雜(同上引: 236-237),而「文字最終仍是影像」的宣稱,則開啟了數位時代視覺語藝(visual reading)的探討。

為了要瞭解數位時代視覺圖像的構成元素與運作邏輯,我們必須回到電腦科學上。當媒體變得可程式化後,或許在電腦科學裡,我們能期望獲得一些新的詞彙、範疇、操作方式來理解這些媒體。我們開始從媒體研究邁向某些可被稱為軟體的研究上,從媒體理論邁向「軟體理論」(software theory)。Elkins(2003)便特別強調數位影像的科技面向,這是因為許多視覺研究計劃多關注在數位媒體與網路上,而未提及製作的面向,因為這些實作的知識才是發展批判數位影像語言的基礎(同上引:179)。我們可以透過數位影像的相關視覺素養

來瞭解商業的影像編輯工具,像是 Photoshop、Avid 以及其他套裝軟體。同時,也可藉此瞭解影像處理語言,像是圖文組構(wrapping)、貼圖(bump maps)、材質貼圖(texture maps)、核心(kernels)、分布圖(histograms)、旋積(convolution)、剪裁視窗(clipping windows)。這些素養非常易於分享,尤其是與非專業的人士分享(同上引:177)。Lev Manovich 亦指出,不同種類的數位內容並沒有屬於它們自身的特質,使用者所經驗到所謂的媒體內容特質,其實皆是來自於使用者/參與者/互動者使用「軟體」來創造、編輯、呈現以及使用這樣的內容。因此,當論及數位媒體的「特質」時,我們應該時時記得這個詞所意指的是「用來執行特定媒體生態、內容與媒體資料等種類的軟體技術」(Manovich, 2013: 147-157)。

數位軟體一方面增添了一系列可以應用到所有媒體的新操作方法,這些新的操作選項是人們身為使用者所經驗到的「新特質」;另一方面,某個特定媒體種類的「特質」可能會因為軟體的應用程式而出現極為不同的結果。以致,沒有一種東西可被稱之為「數位媒體」,只有所謂的「軟體」存在,只有被應用到媒體或內容的軟體存在。換言之,對使用者而言,他們只是透過應用軟體(介面)來與媒體內容進行互動,數位媒體的「特質」是透過特定軟體來界定的,而非單獨存在於實際內容裡。據此,數位媒體最普遍的原則便是將電腦的本體投射到文化本身上。倘若我們認為物理世界是由原子所構成;那麼,電腦則是根據它自身的邏輯來形塑世界。數位世界被簡化成兩種軟體物件:資料結構與演算法,兩者之間有一種共生的關係,資料結構愈是複雜,其演算法就必須愈加簡單,這兩者是電腦世界本體的兩個重要部分(Manovich,2007: 42-43),也是數位時代視覺語藝的本質,而文化的電腦化過程便是涉及將這兩個重要部分投射到文化領域(cultural sphere)。

概括來說,在數位文化中,人們面臨到一個在「認知本體」上的「軟體轉向」(software turn),意即:在認知上理解藉由資訊演算型塑而成的數位空間可謂是一個動態的世界,軟體程式可能為使用者開創了些許特別的領域與經驗範疇,甚至包括了不穩定的程式錯亂。現今,電腦數位科技發展出一套高速傳輸模式、儲存能力與多彩展示的特質,

藉以改變傳統以文本取向為主的處理模式。其中,非線性的科技特質 有效地讓數位藝術創作呈現出更多的可能性,並吸引更多的觀眾。也 因此,我們很難認定不同使用者的經驗是完全相同的,此種景況已經 超越了非重複性的特質。

#### 肆、圖像+軟體=數位時代的視覺語藝

上述從視覺語藝的應用性功能與工具性論述邁向更重要的視覺本 質的轉換,揭示「圖像」與「軟體」是數位時代視覺語藝需探討的命 題之一。在當代影像論述的觀點中常認為,視覺圖像是人造的,並且 可以被移轉、展示、銷售、審查、崇拜、丟棄、凝視、隱藏、反覆使 用、一看而過、損壞、毀滅、觸碰、再造。圖像被不同的人、因不同 的原因,以不同的方式創造和使用,而這些對於圖像所承載的意義至 關重要。圖像可能有它自身的效果,但總是會受到其多種不同用途的 中介作用(Rose, 2001: 41),而真實的景況是,在我們所處的數位時 代裡,影像以各種新的方式出現,出現在不同的空間裡,更以驚人的 數量出現在我們的日常生活裡。數位影像的出現不僅改變了影像的呈 現方式,更改變了影像的概念,我們無法再以過去符號學或攝影、或 靜態影像的概念來理解數位影像。Hito Steyerl 便犀利的指出:當代影 像階層並非只是建立於能見度的基礎,主要還是建立在解析度之上; 由此,做為一種組織模式,資料庫似乎已經開始滲透文化,並開啓了 軟體研究的開端,軟體研究是一個新興的跨學科研究領域,主要聚焦 於軟體系統與它們社會及文化效果(Steyerl, 2009: 1-3)。Fuller 亦指出: 軟體可以被視為一個研究客體,一個藝術、設計理論、人文學的實踐 領域,一個文化研究、科學與科技研究的領域,以及一個新興的電腦 科學思潮的研究領域。其言下之意在於,「軟體」是一個新的研究客體, 它應該被放在既存學門探討的議題裡,而且也能使用既存的方法來研 究,如上所述,因為數位科技的發達,資料庫美學在我們的時代中已 經變成一種重要的文化敘事,構成一種關係性的、網絡性的方法,用 以收集並創造文化細節的知識(Fuller, 2006,轉引自 Manovich, 2013: 15)。Manovich 則以更激進的方式重新思考數位媒體本質,並認為數 位媒體是無數軟體技術、演算法、資料結構以及介面慣例與隱喻的發展與累積下的結果。簡言之,軟體的技術、工具與慣例並非導因於「類比」到「數位」之間的科技轉變。類比到數位的轉換催生媒體軟體的發展,但它卻未限制它過去與未來的發展方向,這意味著「數位媒體」、「新媒體」未能如實的掌握「數位革命」的獨特性。這是因為所有「數位媒體」的新特質並非存在於媒體物件的「內部」,而是存在於其「外部」,諸如所有的軟體「種類」(species)。雖然數位再現讓電腦可以處理影像、文本、聲音以及其他媒體種類,拜軟體之賜,我們才能處理這些再現形式(Manovich, 2013: 3-4)。因此,當我們逐漸「數位化」之際,這個「逐漸數位化」的實際形式即是來自於軟體。這些軟體技術一方面增加了一系列可以應用到所有媒體種類的新操作方式,這些新的操作選項是我們身為使用者所經驗的新特質;另一方面,某種特定媒體種類的特質可能會因為軟體的應用程式而出現極為不同的結果。

正如福嶋亮大所言,人們每天皆必須與人交換資訊,或是透過資 訊的媒介與他人溝涌、或是進行工作交流。在這些日常生活過程中, 每個人拿來與別人分享的現實資訊,被熔鍊成了結晶,這些結晶正是 形塑當代社會形貌與創造文化的力量。據此,今日社會的各種制度裡, 資訊網路與資料庫的實力絕對不容小覷。於是,當人們論及「神話」 之際,其所指洗的是已經不是傳統思潮中理所當然且眾所不疑的大敘 事體,藉由交流溝通來提供「可理解性」、「意義」、「真實性」的 體系,其中更蘊藏了轉換、變形、壓縮與替換等操作手法的體系(福 嶋亮大,2010/蘇文淑譯,2012:10)。Jacques Ranciere 亦在《影像 的宿命》(The Future of the Image)一書中以「爾後不再存在事實,而 剩下的僅僅是影像;亦或相對的,從不存在的影像中不斷地向其自身 顯現事實」(Ranciere, 2009: 32)說明當代影像再現的本質性議題。以 致,當代的數位神話體系呈現出藉由數位資訊結構高度擬仿而構築出 的超現實(hyper-real),在不需破壞傳統認知的自然現實景況下,同 時也以「可被認知」(recognizable)來作為先決條件,進而穩定神話 的力量。在一個充滿神話素的世界,可以發揮所謂的「外部性」原理, 參與者越多便能產生越多的好處,在不知不覺中,將參與數位世代的 個體數量轉化質量,成就一個充滿了有效「神話素」<sup>[1]</sup>流通的世界(同上引:35-43)。

數位神話可以當成是一種可被察覺與運用的資料(data),在提供最低限度的資料庫(database),來創製特定的視覺語藝。數位影像以其影像處理與數位影像成像技術的雙重模式,挑戰著攝影寫實主義索引性(indexicality)依據的概念,此影像與其指涉間的索引性關係持續地建構著電影理論中形式主義與寫實主義間部分的分歧,這種索引性的關係論點強調攝影永遠無法獨立於它們的指涉對象而單獨存在,照相符號的索引性關係更進而發展出寫實主義的概念,強調照相影像就是對象本身,對象從宰制它的空間和時間限制中解放出來。由於它特有的形成過程,它分享著拍攝對象的存在,成為拍攝對象的複製品,它即是對象(邱誌勇,2012:23)。

相對的是,一個數位設計或由電腦所創造出的影像,能夠具有無限的可操控性,它的後端(back-end)本質是儲存於電腦記憶體中的複雜程式功能,並非是對一個現實指涉的機械式再現。而物體形象在攝影記錄的物體三度空間中無法並存,卻可以在電腦運算營造出的空間裡並存,亦即:做為電腦的網狀建模與貼圖本質之影像,並不存在電影的現實指涉基礎,而數位影像技術則是在幻覺性的過程中營造出一種真實的效果,以致在真實與非真實之間的界線日益模糊;同時,也讓我們在面對數位影像時,對電影寫實主義的概念開始產生猶疑。正如 D. N. Rodowick 指出,新媒體乃是從一種感官的新邏輯——「流形」(the figural)中湧現,因當代電子媒介所呈現的混雜和突變型式,致使其無法在語言或美學哲學的傳統規範中被理解。而所謂的「流形」不僅指涉著一個論述的轉變,更重要的是,它更是理解一個影像社會中權力運作的工具(Rodowick, 2001: x-xv)。

如今,數位時代視覺語藝學的發展已經超越了傳統視覺語藝以模 擬再現為目標的原始符號和敘事抒情繪畫傳統,成為一門發展中的新 興語言體系。它除了如 Foss 所言視覺影像的語藝觀點特別關注於視覺 影像的影像本質、功能與價值 3 個面向,強調視覺符號元素、語藝表 情和意義的探究、關注元素組合建構的語境,以及語言學意義上的類 比與語藝的重要性外 (Foss, 2004: 307-310); 更超越此一認識論層次 (epistemological)之上,回到本體論角度(ontological)轉換人們對視覺語藝的知識典範,重新認知數位時代新視覺語藝之「新」的本質內涵。依此,數位時代視覺語藝著實已經超越視覺語藝學的基礎,且超越了圖像世代對視覺性的追求,其具體內涵應包含下述3點(Manovich, 2013: 43-51):

- 一、瞭解數位媒體的視覺圖像物件:此重點為「認識」與「瞭解」的 過程,體認人們對於數位視覺圖像物件(如:電視標題的動畫、 電視與網站中的動畫廣告、圖像設計、網站圖像與廣告等)在當 代人類文明中的重要性,並瞭解與這些人製產物的互動(如:瀏 覽網站、電玩遊戲經驗等)都是數位媒體中的一部分。
- 二、理解數位媒體的視覺產物是透過軟體而被經驗、被創造、編輯、混合、組織與共享:這些軟體包括獨立的專業媒體設計應用軟體,像是 Photoshop、Dreamweaver、After Effects、Aperture、 Illustrator、Maya、Word;消費者所使用的應用軟體,像是 iPhoto、iMovie或 Picassa;以及由社會性媒體網站所提供的社會媒體工具,像是 Facebook、Vimeo、Photobucket。尤其是關注於兩種視覺語藝效果上:(一)數位設計軟體如何形塑視覺影像,讓某些設計的選擇看起來較為自然,較容易去執行,而掩蓋了其他設計的可能性;(二)視覺影像的觀賞/管理/混合軟體如何形塑人們的媒體經驗,及在其中所採取的行動。
- 三、理解「媒體」在當今的概念性意義:從類比到數位、從攝影到錄像都與媒體的概念習習相關,這些概念也都需要被更新,或是完全被全新的概念所取代。例如:我們擁有的是否是完全不同的視覺媒體,還是各種媒體融合成一個單一的、全新的媒體?動態圖像、圖像設計、網站、產品設計、建築、電玩是否共享著某些結構特徵,因為他們全都是軟體所設計出來的?

Manovich 將影像的數位化過程稱為影像的「元資料化」(metadating),他指出,影像的元資料化牽涉到一個知識典範,一個以各種新方法來中介真實以及人類經驗的新典範,這也是為什麼當代許多當代視覺文化研究學者紛紛聚焦在尋找描述、組織數位影像的新方法,以及如何取用如此龐大的視覺資料的方法(Manovich, 2003:

13)。從上展延伸可知,在後媒體情境中,視覺影像已然從其本身物質的預設中被拆解下來,並轉向當代無所不在的媒介性(mediality)的多元型式;同時這些作品的構成也可以被認定為多元複雜個體物件命題的相互構連,如:大眾媒介、資料、複製文化,或聲音解構等,而這些數位影像的展現乃是肇因於媒體與科技的擴張已經深入人們所有生活細節的事實,並展現出數位媒體藝術普遍性的拓延(Arns, 2008: 41-61)。

在此數位景況中,數位影像以及其他已經成熟的文化形式,已經 真確地變成了電腦程式碼,其無本體的抽象數據結構被用來溝通所有 型態的資料與經驗,且其語言亦可被編碼在軟體程式與硬體設備的介 面與預設狀態中。因此,論及數位時代的視覺語藝與美學實踐中最大 的問題之一乃是在於「媒材本身的結構」上。倘若我們說類比式媒體 的物質基礎在於能量或電力上;那麼,數位圖像的基礎結構即在於其 軟硬體組成上,意即:電腦的符號結構(symbol structure)(Heibach、 2004: 41)。如 Steven Holtzman 所言,我們所經驗的當代數位媒體世 界, 在本質上是一個藉由 0s 與 1s 抽象結構的位元轉換所構築而成的世 界,而這個抽象的結構在 Nicholas Negroponte 的論述中有著深刻的描 繪,他認為:「位元並無顏色、體積、重量,它可以在光速中被傳遞, 它是資訊的最小單位元素,且僅是一個存在的情景:有與無、真與 假、上與下、裡與外、黑與白。為了特別的目的,我們將位元認定為 一個 1 或一個 0 的概念」(Negroponte, 1997,轉引自 Holtzman, 1997: 123)。正是此種符號結構——從0與1的位元模式到編譯語言、再到 程式語言—構成了電腦的複雜性,也是因為這些符號語言與軟體的發 展才構成了數位影像的本質特徵與美學基礎。

易言之,數位空間是一個動態的世界,軟體程式可能為使用者開創了些許特別的領域與經驗範疇。這些數位影像仍無法避免地需要將現實世界中的實體影像視為對照的對象,缺乏這些視覺化的電腦程式語言,圖像符號則無法成為可被觀看的視覺影像。電腦程式語言的視覺化(visualization)創造圖像符號的物質性。意即:將程式語言與電腦符碼實體化。這個新的視覺化過程,已經在環境與人類感知系統的互動中,發展出一套新的認識方式。這套新的認識方法強調「所有的

文字都是影像」(The word is an image after all.)。此一數位時代的視 覺語藝結構係指當媒體資料以前所未有的數量湧現時,我們需要有別 於傳統的描述方式來描述這些資料,因為影像的元資料化意味著一種 劇烈的轉變過程,這個過程將朝向以更為結構化的方式來組織、描述 資料的轉變。Manovich 即指出,此劇烈的轉變是以兩種互補的方式出 現,其中之一是將元資料加諸到過去150年來累積在媒體社會裡的所 有媒體資料裡,即數位典藏(諸如:幻燈片、照片、電視節目錄影、 儲存在檔案、國家、大學、圖書館裡的文件等資料陸續被數位化並儲 存在電腦資料庫裡);第二個與元資料有關的轉變則是,確保未來任 何的媒體資料 (無論是網頁、或是行動電話裡的照片、或是電視節目) 都具有較高層級的元資料;亦即,這些媒體資料都能轉成各種媒體格 式,像是MPEG-4(被喻為是呈現多媒體資訊內容的標準格式,它可 以將各種形式的媒體物件組構起來,MPEG-4 提供我們一個用以描述 組合媒體物件的抽象語言),或是 MPEG-7(當中還包含了元資料對 於資料語意的描述) (Manovich, 2003: 17-19)。換言之, 透過數位電 腦將影像轉換成數學物件(mathematical object),電腦即提供我們一 種完全不同於傳統視覺語藝中關於形式分析的全新視覺語言,亦即「數 據」(numbers)。正是因為立基於如此單純的計算原則,電腦可以快 竦的運算出影像的結構(例如像素、色彩),同時也可以輕易的(在 資料庫中) 搜尋出彼此類似的物件。

更進一步,資料庫與敘事之間的動態關係(dynamics)並非僅存在於數位媒體之中,數位影像的結構與當代視覺文化語言之間也同樣存在著這種動態關係。一個數位影像包含著無數個分層,每一個分層包含特定的視覺元素。首先,觀眾/使用者可以隨時隨地增加、刪除、移動;也因此,蒙太奇並置的語藝策略成為主要的視覺影像語言。1990年代之後幾乎所有的影像製作技術開始邁向電腦化,影像全都變成合成的(composites)。再者,資料庫和敘事的地位並不相同,在資料庫/敘事這一組關係中,資料庫始終是一個無標記項目(unmarked term)。無論新媒體物件是以線性敘事、互動敘事、資料庫或其他形式出現,就物質結構(material organization)的層次而言,它們都是資料庫。據此,數位媒體本質上不是視覺的,而是一套後台處理程式的

演算系統組成,透過後台處理程式的演算,隱藏的資料集合會在前端視覺化,成為觀眾/互動者/使用者的經驗,而視覺化的結果可以從非常複雜的視覺影像到極為抽象的溝通過程。換言之,任何數位媒體物件都包含了一個或多個數位媒體素材資料庫的介面(Paul, 2007: 95-109)。

更甚之,資料庫反轉了傳統符號學在系譜軸與毗鄰軸的邏輯關係,系譜軸結合符號且具有空間作為支撐,話語的元素一個接一個串聯在線性序列上。系譜軸如語段是清楚明白的、真實的;而毗鄰軸是隱晦具有想像的。然而,數位媒體反轉了這種關係,資料庫成為存在的物質,而敘事成為去物質性的,系譜軸是虛擬的;而毗鄰軸是真實的(Manovich, 2007: 47-50)。資料庫(毗鄰軸)是既存的物質存在,而敘事(系譜軸)則是去物質化的(dematerialized)。我們可以從視覺語藝策略思考這兩者之間的關係:任何數位視覺圖像的設計都是從資料庫(各種可被使用的元素)的建立開始,這個資料庫可能包含原始的素材的結合,例如:影像、聲音、3D 物件、行動等等。在設計的過程中,新的元素會被加入資料庫中,而原先的元素可能會被修正。敘事則是透過以特定的次序連結起這個資料庫中的元素,例如從某個元素到另一個元素的路徑。就物質的層次而言,敘事只不過是一些連結,元素本身還是存在於資料庫當中。因此,比起資料庫本身,敘事反而更為虛擬。

依此,在數位時代的視覺語藝研究中可以發現一種「本體上轉變」 (ontological transformation)。傳統符號學式分析取徑中所強調的形式 元素,已逐漸被更具抽象性的數學邏輯與資訊結構所取代,甚至翻轉 了符號學對「在場」與「缺席」的語藝元素,並從而開創出一個截然 不同的語藝視野,從中更為強調視覺符號圖像背後構成的軟體結構與 意義。

#### 伍、結語

透過再訪語藝學的傳統,可以發現傳統視覺研究學者多半僅考慮 與數量有關的視覺元素,例如:圖表(charts)、圖像(graphs);而 有些學者則主要關注於當今社會中視覺元素的遍在性(ubiquity),且大多數關注於文化面向的研究皆以藝術史與藝術理論為主,這些研究有時會使用「視覺語藝」(visual rhetoric)、「視覺文化」(visual culture)等詞彙來特別意指藝術影像;雖然,在一些特定的研究中,「視覺」(visual)這個字的使用則包含了「視覺化」(visualizing)的意涵,意指內在影像的心理建構,但是另有些學者對於這個字的使用似乎只限定在一般所謂的 2D 影像,而這種景況給人一種視覺元素的重要性僅存在於媒體之上的狹隘印象。顯而易見的是,視覺性的超越與軟體轉向已經開始質疑所有傳統方法論的劃分企圖,反而更進一步的模糊掉這些原本就無法清楚劃分的方法論間的界線。倘若我們在傳統視覺研究之上,再將當代數位科技所創製出來的新影像納入思考,那麼一個新興的研究領域於焉而生,同時充滿各種可能性。

數位科技所造成的知識本體轉換更意味著一種視覺語藝論述上的轉變。傳統語藝研究作為一門學科主要反映在言語的研究上。從廣義的語藝學觀點觀之,語藝不僅存在於言語文字,也存在於一切結構性的符號語言形態之中,因為圖像便是典型的結構性圖像符號語藝的群集,不僅俱有形態構造與組織形式的語藝能力,也建構了圖像敘事、詩意與觀念化表徵的語藝系統,具備形意共生的視覺語言價值。視覺影像的研究得以持續且在語藝研究中開花結果,主要是基於許多因素,其中最重要的原因莫過於,視覺影像的充斥及其對當代文化的衝擊。從語藝觀點出發的視覺影像研究之所以能有所成長主要也是因為,人們逐漸認知到,除了論述以外,視覺影像提供我們認識人類經驗的絕佳途徑。在當今的影像社會之中,數位視覺圖像符號元素比文字更加豐富,編碼索運用的資源除外形識別外,色彩、組織關係、風格技巧等都成為表現性視覺語藝的元素,並共時性地展現多符號的組合話語,向讀者展現多向度的訊息與驚點。

總而論之,在數位的世代中,繁複數據的視覺化(visual complexity of information)可謂是二十一世紀中重要的觀念之一。當代資訊視覺化的構成要素與傳統幾何抽象的符號元素有著異曲同工之妙,可見數據(visible data)的依賴更可謂是視覺語藝功能的回復,這種新的視覺語藝表達形式確實是因應數位資訊社會發展而出現,因此當人

們在接收到數位視覺圖像之際,如何解構數位視覺圖像背後數據與軟體之規律與模式,才是關鍵的命題。據此,視覺語藝的本質不再僅是關乎勸服與言說策略的組構關係;更重要的是,人們必須同時關注數位時代視覺影像的本體如何成為新控制體系的神話。

#### 註釋

[1]所謂的「神話素」(mytheme)指的是在接受一定的前提條件下,仍舊不斷產生差異的符號。雖然神話素充其量只是一個空的容器,可是也正因如此,數位形式的快速轉化才得以可能,並為人們創製與感知。在數位的時代中,神話素看似一種同時具備必然性與偶然性的「分莖」(rhizome)模型,儘管充滿未知的可能性;但同時,也受到規律性的控制,而如此的關係也體現了控制論下的資訊演算,以及互動參與偶然創造性之間的弔詭觀點(參見福嶋亮大,2010/蘇文淑譯,2012:35-43)。

### 參考書目

- 吳莉君譯(2005)。《觀看的方式》。台北市:麥田。(原書 Berger, J. [1972]. *Ways of seeing*. London: Penguin.)
- 吳瓊(2005)。〈視覺性與視覺文化:視覺文化研究的譜系〉,吳瓊(編) 《視覺文化的奇觀:視覺文化總論》,頁 1-24。北京:中國人民 大學出版社。
- 李文吉譯 (1994)。《攝影的哲學思考》。台北市:遠流。(原書 Flusser, V. [1983]. *Towards a philosophy of photography*. London: Reaktion Books.)
- 邱誌勇(2012)。〈幻化流形:後電影時代的數位活動影像〉,《現代美術學報》,23:101-123。
- 張惠、田麗娟、王春辰譯(2006)。《裝飾新思維:視覺藝術中的愉悅和意識形態》。南京:江蘇美術。(原書 Brett, D. [2005]. *Rethinking decoration: Pleasure and ideology in the visual arts.* London: Cambridge University Press.)
- 陳芸芸譯(2004)。《視覺文化導論》。台北市:韋伯。(原書 Mirzoeff, N. [1999]. *An introduction to visual culture*. London: Routledge.)
- 陳芸芸譯(2004)。《全球化下的傳播與文化》。台北市:韋伯。(原書 Lull, J. [2000]. *Media, communication, culture: A global approach.*New York: Columbia University Press.)
- 陳懷恩(2008)。《圖像學:視覺藝術的意義與解釋》。台北市:如果。 黃冠華(2006)。〈觀看不見:凝視的概念〉,《新聞學研究》, 87:131-167。
- 韓叢耀(2008)。《圖像:一種後符號學的再發現》。南京:南京大學出版社。
- 蘇文淑譯(2012)。《當神話開始思考:網路社會的文化論》。台北市: 大藝。(原書福嶋亮大〔2010〕。《神話が考える:ネットワーク社会の文化論》。東京:青土社。)
- Anderson, T. (1993). Defining and structuring art criticism for education. *Studies in Art Education*, *34*, 199-208.

- Arns, I. (2008). On contemporaneity: The media arts in the age of their post-medium condition. In C. Hubler (Ed.), *Media arts Zurich* (pp. 41-61). Zurich, Switzerland: Scheidegger & Spiess.
- Barrett, T. (2000). *Criticizing art: Understanding the contemporary*. Mountain View, CA: Mayfield.
- Barthes, R. (1977/1977). *Image*, *music*, *text* (S. Heath, Trans.). New York: Hill and Wang.
- Bolter, J. D., & Gromala, D. (2003). Windows and mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bonsiepe, G. (1967). Visual/verbal rhetoric. Dot Zero, 2, 37-42.
- Brinkmann, H. (1980). *Mittelalterliche hermeneutik*. Darmtadt, Germany: Wissenschaftl Buchgesellschaft.
- Burnett, R. (1995). *Cultures of vision: Images, media, and the imaginary*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Dondis, D. A. (1973). *A primer of visual literacy*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Elkins, J. (2003). *Visual studies: A skeptical introduction*. New York: Routledge.
- Foss, S. K. (2004). Framing the study of visual rhetoric: Towards a transformation of rhetorical theory. In C. A. Hill & M. Helmers (Eds.), *Defining visual rhetorics* (pp. 303-313). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Fuller, M. (2003). *Behind the blip: Essays on the culture of software*. London: Autonomedia.
- Gombrich, E. H. (1982). The image and the eye: Further studies in the psychology of pictorial representation. London: Phaidon.
- Heibach, C. (2004). Conversation on digital aesthetics: Synopsis of the Erfurt discussions. In F. Block, C. Heibach, & K. Wenz (Eds.), *The aesthetics of digital poetry* (pp. 37-56). Ostfildern, Germany: Hatje Cantz.

- Holtzman, S. (1997). *Digital mosaics: The aesthetics of cyberspace*. New York: Touchstone.
- Jonas, H. (1954). The nobility of sight. *Philosophy and Phenomenological Research*, 14, 507-519.
- Lima, M. (2011). *Visual complexity mapping patterns of information*. New York: Princeton Architectural Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Manovich, L. (2003). "Metadating" the image. In J. Brouwer, A. Mulder, & S. Charlton (Eds.), *Making art of databases* (pp. 12-27). Rotterdam, the Netherlands: V2\_Publishing/NAi Publishers.
- Manovich, L. (2005). *Soft cinema: Navigating the database*. Retrieved August 13, 2014, from http://www.softcinema.net
- Manovich, L. (2007). Database as symbolic form. In V. Vesna (Ed.), Database aesthetics: Art in the age of information overflow (pp. 39-60). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. New York: Bloomsbury Academic.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Negroponte, N. (1995). Being digital. New York: Alfred A. Knopf.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning in the visual arts*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Paul, C. (2007). The database as system and cultural form: Anatomies of cultural narratives. In V. Vesna (Ed.), *Database aesthetics: Art in the* age of information overflow (pp. 95-109). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Poggenpohl, S. H. (1998). Doubly damned. Visible Language, 32, 200-233.
- Ranciere, J. (2009). The future of the image. London: Verso.
- Rodowick, D. N. (2001). *Reading the figural, or, philosophy after the new media*. Durham, UK: Duke University Press.

- Rose, G. (2001). Visual methodologies. London: Sage.
- Schmitz, N. (2000). Bewegung als symbolische form. Die ikonologie und der kunstbegriff der modern. In H.-B. Heller (Ed.), *Uber bilder sprechen. Positionen und perspektiven der medienwissenschaft* (pp. 79-96). Marburg, Germany: Schüren.
- Sporre, D. J. (2000). *Perceiving the arts: An introduction to the humanities*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Steyerl, H. (2009). In defense of the poor image. *e-flux*, *10*. Retrieved July 8, 2011, from http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/
- Sturken, M., & Cartwright, L. (2001). *Practices of looking: An introduction to visual culture*. New York: Oxford University Press.
- Vesna, V. (Ed.). (2007). *Database aesthetics: Art in the age of information overflow*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

# Beyond the Visuality and Revisit of Rhetoric: A Preliminary Study on Visual Rhetoric in the Digital Age

Chih-Yung Chiu\*

#### **Abstract**

In the age of digital distribution, visual graphics and moving images have generated significant change ontologically. Traditional semiotic approach that emphasizes on analyzing symbolic elements has gradually been replaced by an abstract quality of mathematical logic and information architecture that can make a fluid transition between different states of materiality. Through the process of algorithmic computing, symbolic codes are generated to be recognizable symbols, signs, or images based on traditional conventions. To the extent, this research attempts to place visual rhetoric into the digital era in order to explore the essence and significance of digital visual rhetoric. The research claims that the key element in mapping and our understanding for the spectator to perceive the digital visual image is to comprehend that the underlying concept and structure of those visualization projects are the archive and database, rather than just a fabric relationship between persuasive and speech strategies.

Keywords: digital, visuality, visual rhetoric, software

<sup>\*</sup>Chih-Yung Chiu is Professor at the Department of Mass Communication, Providence University, Taichung, Taiwan.



