

## 走出觀景窗

### ——從視覺文化的觀點談攝影藝術的發展

#### Out of the Viewfinder

– an Exploration of the Photography Development  
from the Perspective of Visual Culture

莊育振

Chuang, Yu-cheng

元智大學資訊傳播系助理教授



## 摘要

本文試圖透過視覺文化的角度來探討影像藝術發展背後的文化脈絡。自十九世紀攝影術發展以來，「視覺」成了當代文化中重要的一環。隨著視覺影像在我們日常生活中的角色日益加重以及當代大眾傳播媒體的蓬勃發展，「視覺文化研究」成為學術研究的新領域。為因應當代影像的多元化，並有別於傳統藝術史學分析方法，本文試圖從「視覺文化研究」的角度出發，提供另類解讀當代影像意義的方法，以探索視覺影像在當代社會中的深層意義。此外，本文將藉由分析攝影術發展過程中「觀景窗」在影像藝術中的意義，以期深入瞭解西方「攝影」背後的文化意涵。

關鍵詞：攝影、視覺文化、透視法、文化研究

## 一、觀景窗中的現代社會

自十九世紀攝影術發展以來，透過「觀景窗」我們看見一個嶄新的時代與未來。自此以後透過鏡頭所擷取的視覺影像成為現代社會的構成要素，進而成為當代社會中的重要一環。就如同著名的版畫《達蓋爾狂熱》(Daguerreotypomania)<sup>1</sup>中所描繪的景像一般，社會大眾對於這種神奇的發明寄予厚望，大排長龍的等待只為了取得在十三分鐘內便可拍照完成的人像(圖1)。在畫面中我們同時可以見到熱氣球、蒸汽火車與蒸汽船等象徵著摩登時代的表徵出現在這幅版畫的背景中，快速與廉價的攝影術自此與所謂的現代生活結下不解之緣。雖然攝影術傳入



圖1 Daguerreotypomania(達蓋爾狂熱)  
Théodore Maurisset, French,  
Paris, 1840, Lithograph

中國的時間落後了西方幾十年，但時至今日我們已與全球同步能透過最新科技——手機上的觀景窗，進行對日常生活的觀察與記錄，視覺影像已逐漸取代文字成為我們的溝通工具。然而在我們讚頌攝影科技之餘，對於源自西方傳統的攝影術背後的文化脈絡有必要作更深入的探索，以期對當今視覺影像的意義作更正確的解讀。

視覺影像已經逐漸取代文字成為我們每日生活中重要的溝通管道。隨著大眾媒體管道的暢通，影像已經成為左右我們日常生活的符碼，從小至隨身的手機、PDA，大至家中的電腦與電視，無一不在為這個視覺影像的時代推波助瀾。早在1982年的科幻經典電影《銀翼殺手》(Blade Runner)中，導演雷力史考特(Ridley Scott)在片中便大膽的描繪了我們不遠的未來(西元2019年)是個充滿影像媒體的世界，巨型的電子廣告看板充斥在大都會的每個角落。《銀翼殺手》所創造出的影像化未來

## Feature: Imaging Art

Out of the Viewfinder – an Exploration  
of the Photography Development from the Perspective  
of Visual Culture



圖2 《銀翼殺手》片中飛行器穿越都市巨幅廣告場景

社會不僅成爲日後科幻電影爭相仿效的原型，同時也逐漸的引領在現實中的我們實踐影像社會的夢想。在當今的視覺影像社會中值得我們關注的是這些影像是否能被觀眾正確的解讀？以及如何解讀？觀眾如何建構出觀景窗內與現實生活的聯結？源自於西方「觀景窗」下所創造出的視覺影像對本土社會的影響爲何？

從資訊傳播的觀點來看，當今的影像傳播媒體所能夠肩負的僅止於傳播「資訊」或者是進一步傳播「知識」的功能，簡而言之只能做到傳遞「內容」(content)的部分。根據資訊設計學者席卓夫(Nathan Shedroff)的觀點，理解(understanding)的過程需經歷資料(Data)、資訊(Information)、知識(Knowledge)與智慧(Wisdom)等四種階段與層次的連續過程。<sup>2</sup>以影像的理解過程爲例，原始創造的影像必須經過篩選與特定呈現的方式後轉化爲有意義的資訊，資訊則必須在特定的情境與脈絡下方能轉化爲屬於個人化的知識。至於更深入的轉知識成智慧的功夫則要看個人的教育程度與慧根了，並非透過系統化的方法與設計可以達成。在此一對視覺資訊理解的需求下，解讀視覺影像與其背後文化脈絡的能力成爲瞭解當代社會的重要關鍵。

對影像的解讀傳統上來自於藝術史的訓練，自攝影發明後藝術家便開始援引分析繪畫的方法來解讀影像。然而在攝影藝術逐漸獨立爲一家之學後，尤其在新形式的動態影像媒體大量出現的現代社會，傳統的藝術史學方法不論是「形式主義」(formalism) 或者「圖像學」(iconography) 均顯得捉襟見肘。過去的方法雖然在歷史的縱深上與主題內容上均有其不可磨滅的貢獻，但在面對當代文化議題橫向剖面的廣泛性上卻顯得較爲薄弱。爲因應當代影像的多元化，並有別於傳統藝術史學分析方法，本文試圖從「視覺文化研究」的角度出發，提供另類解讀當代影像意義的方法，以探索視覺影像在當代社會中的深層意義。此外，本文將藉由分析攝影藝術發展過程中「觀景窗」在影像藝術中的意義，以期深入瞭解西方「攝影」背後的文化意涵。

## 二、視覺文化研究與影像藝術

自1970年代起崛起於英國的「文化研究」(cultural studies)所探討的核心議題均聚焦在當代文化現象與我們的日常生活議題，而其中以因應大眾傳播媒體興起所涉及的議題爲其中的主要範疇之一。<sup>3</sup>廣義來說文化研究所包含的範圍較廣，除了大眾傳播還包括文學、音樂、視覺藝術與廣播等，而「視覺文化研究」則爲文化研究中較著重「視覺」要素的子範疇之一。兩個領域的研究學者有許多

重複的研究區塊，但嚴格的區分，文化研究學者多來自於社會學背景的訓練，偏重視覺文化研究的學者則多數來自於藝術人文背景的訓練。另一點與文化研究的區隔爲緣起動機上的不同，源自於多樣史學傳統的視覺文化研究在經歷三大因素的影響下淬鍊而成：第一，源自於當代藝術與設計教育擺脫傳統藝術史的需求。第二，藝術、建築、設計歷史的分項發展與大眾傳播媒體研究的成形使得視覺影像成爲各領域論述間的橋樑。第三、當代文化論述如女性主義、後殖民主義、後現代主義等對影像意義的重新詮釋。

過去傳統線性文字邏輯的思維方式在面對當今大眾傳媒的時代已顯得捉襟見肘。在傳統的視覺影像藝術品之外，大量的視覺商品與影像成爲日常消費品的主流，例如漫畫、動畫、繪本、MV、電腦遊戲等新形式的視覺文化商品不斷的衍生，而此類新式視覺影像皆有其獨特的視覺表達方式，有別於傳統的文字敘述形式，必須透過特殊的方式來解讀。因應此一現象，視覺文化研究(visual culture)、視覺性(visibility)、視覺化(visualization)等關鍵詞自1990年代以後的文化研究領域中突顯出來，「視覺文化」一詞在當今的學術領域逐漸成爲一個新的焦點。<sup>4</sup>在視覺文化研究逐漸興起的環境下，視覺影像分析、電影研究與媒體分析成了瞭解當代社會現狀的重要媒介，對視覺影像的解讀成了核心議題。「視覺文化研究」打破過去藝術史與文化理論間的固有藩籬，「視覺」與「文化」兩個不同領域間的交集形成了二十世紀末嶄新的一個研究領域。

傳統上，「視覺」研究被歸類在藝術史的範疇之內，藝術史研究在發展上可以歸類爲以派別、形式與藝術風格爲主的形式主義(formalism)與以聚焦於藝術作品本身主題與敘述意義的圖像學(iconography)等兩大方向，然而這兩種傳統的研究方向皆源於西方美學傳統立足於美感的超越性之上，視藝術的演進爲單一的線性發展，鮮少論及社會、文化等橫向層面對藝術發展的影響。受到戰後1960年代社會運動與前衛藝術的影響，學者開始反思當時歐陸與東方哲學對學術發展的影響，例如人類學、法蘭克福學派、精神分析、符號學甚至東方的禪學等都對視覺文化研究的發展提供了莫大的刺激。學者開始重新思考「藝術品」在整個社會中所扮演的角色，社會階層、族群、性別、政治與當代藝術品間的互動關係與其對社會文化的影響成了研究的核心。此一趨勢延續到1970與1980年代的「社會藝術史」(the social history of art)或者是所謂的新藝術史(the new art history)興起後開始在傳統的藝術史研究上有了重大突破。在英國延續著藝術與設計教育對傳統藝術史的不滿足，年輕的學者開始在藝術史之外尋求更具批判性的方法與工具。透過約翰伯格(John Berger, 1926-)的《觀看之道》(Ways of seeing)<sup>6</sup>的鼓舞下開始有越來越多的人投入所謂新藝術史的潮流之中。新藝術史的發展的最大貢獻在於打破學域的限制，使得藝術研究不再是獨立的範疇而是文化脈絡的一部分。

在英國視覺文化研究興起的歷程中，戰後蓬勃發展下的藝術與設計學校產生了不少的需求成爲推動此一領域的助力。自1970年代以降，英國藝術與設計學院的教育中產生一種尋求實踐導向學域(Practice-based research fields)理論基礎的需求，與傳統「藝術史研究」所不同的是，較符合實踐導向型學域需求的視覺文化研究者著重於研究者與創作者之個人經驗與過去創作經驗之分析，以及

## Feature: Imaging Art

Out of the Viewfinder – an Exploration  
of the Photography Development from the Perspective  
of Visual Culture

其與當代社會間之互動關係。從創作實務的角度來談，傳統研究方法或許可以滿足藝術史理論之研究，但對於著重個人經驗與文化脈絡之創作領域來說是較為不足。為取得學術地位上的認可，英國實踐導向學域如藝術創作、設計、戲劇、舞蹈與音樂等領域對於創作理論的建構的需求方興未艾，<sup>7</sup> 而傳統藝術史的內容已不足以涵蓋多變的當代藝術風貌，傳統藝術史的形式主義與分類也不足以支持當代媒體與創作形式的多元化。在過去，純藝術、設計與建築學生在過去往往共用一套與自身創作無關以及過度狹隘的藝術史，以攝影系的學生為例，傳統藝術史的範疇中並未對此一領域有太多的著墨，更遑論一套完整的攝影史可供研究，攝影的發展在傳統藝術史中往往居於附屬的地位。但在實踐導向型學域與視覺文化研究發展的新需求下，視覺影像與媒體的研究擺脫了傳統藝術史觀的束縛，反而更顯得宏觀。視覺文化研究趨勢下所推展出的是一套結合新藝術史觀與專業藝術訓練的課程，所著重的是藝術在當下社會脈絡、經濟狀態與政治氛圍下所立足的處境。對於藝術與設計學生來說，在此一新視覺文化架構下，現實的藝術世界與其周邊網絡間的互動關係顯得更清楚而受用。

在1990年代以後延續社會藝術史的傳統，當代「視覺文化研究」聚焦於視覺影像產生於當代社會中相關的議題，包含視覺影像在文化脈絡中的定位、影像在文化內與文化間之傳播與複製、視覺影像的表達與其內涵、視覺影像與閱聽人的互動關係等相關議題。從學域的内涵來區分，視覺文化研究所涵蓋的領域有純藝術 (Fine Arts)、工藝與設計 (Crafts/Design)、表演與展演藝術 (Performing Arts and Arts of Spectacle)、大眾與數位媒體 (Mass and Electronic Media) 等。以上這些學域在二十世紀相繼的擺脫傳統藝術史的束縛，產生了專門的史學論述如設計史、建築史等，進而豐富了視覺文化研究的層面。此外，視覺文化也因與其他學域的積極交流擴展出多元的議題與論述，進而豐富了學域的内涵，例如女性主義、結構主義、後現代主義、後殖民主義等學理論述也為解讀當代影像與視覺文化提供了更豐富的人文基礎。

### 三、觀景窗與透視法

在十九世紀後半葉攝影術的發明影響下，「視覺」成為當代文化中重要的一環，班雅明 (Walter Benjamin, 1892–1940) 曾經數度討論視覺文化在現代主體性形成中所扮演的角色。在班雅明著名的文章〈機械複製時代的藝術作品〉(The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction) 中提到攝影的可複製性 (reproducibility) 使得傳統藝術的光環減弱，此外視覺影像的易得性 (availability) 可使得藝術更為普及。<sup>8</sup> 如果我們宣稱二十世紀是攝影的世紀一點也不為過，在數位時代來臨之前，攝影從1839年銀版攝影術發明以來逐漸的嶄露頭角，到二十世紀成了藝術創作中不可或缺的要角。如果我們認同「視覺文化」是日常生活與現代性相交集下的產物，則「攝影術」是此一產物的具體代表。攝影的發明解構了傳統上掌握影像創作的權力，因為攝影的廉價與易得性使得過

去掌握在藝術創作者的影像權力得以下放到一般的平民百姓手中。攝影技術的成熟與普及使得未經創作訓練的民眾得以創作影像與記錄日常生活。攝影的誕生從藝術創作的角度來看，間接的宣告了繪畫媒體壟斷藝術創作的結束。

從視覺文化的脈絡來看，所謂的「攝影術」廣義的來說並非在十九世紀銀版攝影術發明後才開始。如何準確的擷取實景影像的概念早在十五世紀透視法的發展之前便開始萌芽。自十五世紀油畫技術發明以來，「繪畫」一直是藝評家視為視覺藝術最高層次的展現方式，而「寫實」也一向被認為是評定繪畫美感的重要標準之一。攝影的出現使得繪畫的發展不再局限於對真實世界的摹寫，偏離寫實風格為主的繪畫藝術創作在十九世紀末衍伸出了印象派以及後來的後期印象派、立體派與超現實主義等，成為二十世紀繪畫風格的先驅。然而在印象派之前的新古典主義學院風格 (neo-classical academic style) 主導了畫壇至少五十年以上，此類細緻而寫實的油畫可說是攝影的先驅，並且極度依賴照相機的前身——暗箱 (Camera obscura) 來進行創作 (圖3)。所謂暗箱，是個不透光的暗室或箱子，在箱壁鑿個小孔，讓箱外風景穿過此孔，在箱內壁上構成倒影即可供畫家描繪畫成圖像，畫家利用此一方式可以繪製寫實的圖畫。早在文藝復興時期達文西的科學著作中便記載類似的暗箱，用來輔助繪圖，在十七世紀時哲學家笛卡兒 (Descartes, Rene du Perron, 1596–1650) 也曾經利用暗箱來比喻他對視覺 (vision) 唯物論觀點。到了十八世紀，暗箱已經從畫家的工具轉變成為普遍的大眾娛樂，是園遊會場中兒童的最愛。<sup>9</sup> 暗箱的使用在西方藝術史中為攝影術發明前的一大突破，影像透過觀景窗的定位而擷取下來，再透過藝術家訓練有素的手加以複製流傳。

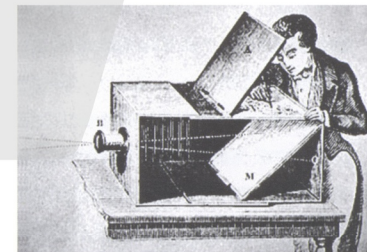


圖3 暗箱的構造及操作

除了成像技術的發明，十八世紀英國「如畫美學」的興起與透過觀景窗捕捉美景的概念對十九世紀攝影術的發展也產生了重大的影響。西方藝術的發展中，在十八世紀英國產生了以畫框 (picture frame) 概念為主的「如畫美學」(the picturesque)。<sup>10</sup> 「如畫美學」的基本概念為利用平面繪畫框景 (觀景窗) 的結構比例來欣賞或複製自然風景，與中國傳統中「風景如畫，畫如風景」的觀點有異曲同工之妙。如畫美學的早期發展與如畫美學旅遊者 (the picturesque tourist) 有關，對於美景的追尋成為十八世紀早期英國貴族的熱門活動，與打獵一樣是上流社會的表徵。<sup>11</sup> 當時的旅遊者會隨身攜帶一種稱為克勞德鏡 (the claudes glass) 的裝置，其功能相當於今日的小型照相機，用來擷取影像以供欣賞。<sup>12</sup> 克勞德鏡利用鏡子反射的原理，可以快速的在旅程中擷取風景以供欣賞或做為藝術家素描的輔助工具，通常以小圓形或長方形的形式出現以符合「如畫美學」的框景原則。<sup>13</sup> 此一隨手擷取大自然影像的樂趣，帶給當時非藝術家民眾極大的滿足，讓一般人也可以體驗在掌中創造美景的喜悅與樂趣，相較於暗箱的龐大體積與不便，這是唯一可以掌握影像的最直接方式。

## Feature: Imaging Art

Out of the Viewfinder – an Exploration  
of the Photography Development from the Perspective  
of Visual Culture

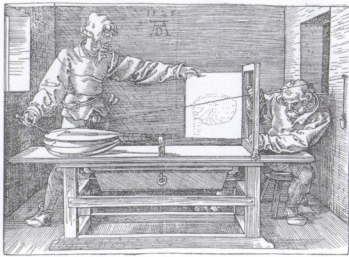


圖4 杜勒(Albrecht Durer)1525年的木刻作品中清楚的顯示  
運用透視法進行創作的情景

科技的發展一直在西方視覺文化與攝影的發展上扮演著關鍵性的角色。從最早火藥在十三世紀前期(1225-1250)自中國經由阿拉伯引進歐洲，為了攻城掠地準確的擊中標的物促使了火炮射擊技術的發展，並間接的促成了數學計算成熟與對透視法的重視。最早運用透視法則作品為義大利北部帕都亞市的阿列納教堂，這件喬托(Giotto di Bondone, 1266-1337)在1305年左右的傳世之作可說是最早試圖擺脫平板象徵風格的虛擬實景作品，與七百年後運用電腦科技的3D虛擬實境作品有異曲同工之妙。此一寫實風格的繪畫，可說是脫離了傳統中世紀早期與拜占庭時代畫家以平板象徵風格去呈現基督教理想中的精神階級世界。喬托等十四世紀的藝術家雖然未發展出透視法，但他們對於寫實的努力已經成為文藝復興時代藝術的一線曙光。自喬托以降，十四世紀的畫家愈來愈以立體視覺的擬真效果為優先考量，到了十五世紀原本直覺式的模擬，終於演變成了嚴謹的直線透視法。<sup>14</sup>十五世紀逐漸成熟並發展出具體的輔助工具來進行創作，我們從文藝復興時期德國畫家兼數學家杜勒(Albrecht Durer, 1471-1528)在1525年的木刻作品可見到具體的證據(圖4)。在此時期，首先發展起來的是線性透視法，作為實踐宗教願景與理想世界的再創，藝術家渴望在二度空間的平面上去創造虛擬真實的三度空間場景，透過研究繪畫科學理論，建立了早期的數學透視法思想。文藝復興時期的藝術家開始大量的運用透視的原理創作，許多人像畫與靜物畫更運用光學透視的成像原理做為繪畫的輔助工具，這是西方藝術與攝影成像科技的第一次接觸，連帶的也使得西方繪畫進入了一個具有視覺深度的虛擬實景時代，同時也確立了「虛擬實景」在西方藝術的基礎地位。喬托的理想繪畫後來在阿爾貝蒂(Leon Battista Alberti, 1404-1472)、弗蘭切斯卡(Piero della Francesca, 1420-1492)與達文西等大師們對透視法的研究中完成。當我們觀看文藝復興時代大師的作品時所見到的景物好像透過窗戶向外望去的風景，阿爾貝蒂在1435年便發表了此一「窗戶」理論<sup>15</sup>，因此，這一透過「窗戶」(觀景窗)來取景創作的線性透視法則也往往被成為「阿爾貝蒂之窗」(Alberti's Window)。線性透視的發展導引出了西方繪畫固定視點的發展，如同早期十五世紀畫家透過窗戶取景的初衷，觀景窗(阿爾貝蒂之窗)的概念成為經典的西方凝視。

綜合以上的討論，不論是攝影術的發明、暗箱的使用以及克勞德鏡的流行，均驗證了文藝復興時代以後到十九世紀末西方美學思維對於「真實再現」的重視，而此一思維又與十五世紀所發展的線性透視法有密切關係。對於德國藝術史家帕諾夫斯基(Erwin Panofsky, 1892-1968)來說，透視法並不僅只是藝術家用來創造視覺幻象的慣用科技，在他著名的論述《透視法作為一種象徵的形式》(Perspective as Symbolic Form)一書中，帕諾夫斯基明確的闡明透過透視法的技巧藝術家得以創造出具有精神性的情境。<sup>16</sup>例如，帕諾夫斯基認為在透視法畫面中的消失點(vanishing point)是實際

的無限遠(infinity)，等同於在我們現實世界的神性(infinity)。換而言之，帕諾夫斯基認為透視法的發明並不僅只是繪畫的工具，更重要的是透視法滿足了西方文化當時的世界觀與體現了神學觀下的精神世界，科學與神學並存的概念主導了自文藝復興時期以後數百年西方藝術觀點。藝術史學者戴米西(Hubert Damisch, 1928-)在《透視之緣起》(The Origin of Perspective)一書中也認為透視法的運用不可視為藝術創作由二度空間到三度空間的進化，應該視為文化上的選擇。<sup>17</sup>此外，當代藝術家大衛·霍克尼(David Hockney)更進一步的闡釋，線性透視法在西方藝術的主導地位代表了歐洲傳統上認為「神」(God)的概念是永不可迄及的，線性透視中的消失點代表著上帝，觀眾愈接近神性便愈向後退，反應出上帝與人永遠無法直接接觸的西方信仰，這是神性在科學概念下的折衷表現方式。

相較於西方聚焦於單一消失點的傳統，霍克尼也指出中國傳統繪畫所代表的則是「神性到處都有」(God is everywhere)並非不可迄及的概念，並且存在於每個獨立個體之間(與之中)。<sup>18</sup>此一概念具體的表現在以非單一視點為主要表現方式的中國捲軸畫，中國畫的觀眾可以自由的選擇畫中的單一景點並與之互動，不受西方單一視點只能向前觀看的限制。<sup>19</sup>中國藝術傳統上並不同西方觀點一樣強調上帝為最終極的神性(supreme deity)，此一觀點成為中國傳統與西方哲學截然不同的分水嶺，影響所及分別產生了以山水畫及中國園林為代表的流體空間(fluid space)，與西方經典的數學幾何空間。傳統上中國以捲軸山水為代表的藝術創作並沒有觀景窗的概念，在畫面中也沒有預設的消失視點，配合時間的推移觀眾得以自由的選擇所欲欣賞的細節與角度，不受單一視點的限制。蘊藏時間的節奏感與視點的解構使得傳統的中國藝術表現形式與當代動態的影像媒體，如動畫與影片等，更為相似。從視覺文化的角度來看中國藝術僅在十八世紀與西方世界接觸以後才走入了「觀景窗」的世界，直至今日當代華人藝術似乎仍然透過「阿爾貝蒂之窗」為西方經典凝視所主導。透過對攝影術發展背後的文化脈絡剖析，當代華人影像創作者當能尋求一種走出西方「觀景窗」的一條新道路。

#### 四、走出觀景窗的數位時代

十九世紀攝影術的發明之初雖然曾經引發是否為藝術的一股爭議，然而隨著時代的演進，攝影藝術的獨立性不言而喻。歷史上，第一次攝影展覽會，是在公元1839年10月，由德國的萊比錫美術學會所舉辦的達蓋爾攝影展覽。此外，早在1859年，攝影作品也進入法國沙龍展正式被接受成為純藝術創作的一部分。攝影術的產生除了改變了人類取得影像方式的改變，同時也確立了影像時代的來臨。攝影的紀實性取代的傳統藝術長期以來的功能，其影響所及使得西方傳統藝術擺脫了寫實的功能，邁向其他向度藝術性的追尋。攝影術在西方藝術史上的地位經歷了一波三折的發展，從以下幾個重要階段的發展中可以得知攝影在當代藝術中客主異位的發展過程。第一階段：在攝影術發明前，從十五世紀的線性透視成像概念的影響下，「觀景窗」成為藝術創作中重要的輔助工具。第二階段：

Feature: Imaging Art

Out of the Viewfinder — an Exploration  
of the Photography Development from the Perspective  
of Visual Culture



圖5 霍克尼的拍立得拼貼作品 1982

十九世紀攝影術發明後的自立門戶形成新型態的視覺藝術表現方式。第三階段：二十世紀末葉隨著數位影像科技與大眾傳播媒體的發展，使「影像」取代了傳統的「物體」，成為當代藝術創作的主流。雖然攝影早已自立門戶成為當代的一種重要藝術創作方式，然而從延續傳統西方藝術線性透視觀點的角度來看，或從其背後的哲學思維來看，攝影依然是西方經典凝視下的一種承傳。

在活躍了一個半世紀以後，傳統攝影的表現形式面臨到空前的挑戰，過去作為攝影藝術基石的「紀實性」在電腦科技普及後首先受到質疑。在當今的大眾傳播潮流下，一張照片已經不能與事實劃上等號。雖然電腦影像與數位化的興起帶動了大量的影像流通與操控影像技術的產生，但此一發展相對的也宣告了傳統攝影的死亡。原本攝影對日常生活的紀實性也不再具主宰的地位，影像不再等同於現實。攝影藝術的發展一直要到二十世紀末才有另一次革命性的發展，因為個人電腦與影像處理軟體的普及，數位影像藝術的發展在二十世紀的最末開始萌芽，科技的普及使得對影像的操控不再是專業人士的權力。數位影像的普及使得西方傳統的線性透視觀點被徹底的打破，虛擬實景的概念再也需藝術家精湛的手藝便可達成，影像的掌控不再是特權。現今的影像權力不再掌握在「攝影者」或專業藝術家的手中，經過不斷的複製與再詮釋，攝影者與被攝影者的權力關係透過廉價可得的技術瓦解了西方數百年以來的傳統視點。

例如，普普藝術家大衛霍克尼自1982年起開始進行照片組合（composite photographs）的創作，他利用拍立得與一般的傻瓜相機拍攝日常生活影像，並藉由類似立體派多視點拼貼的方式，創作出非傳統「觀景窗」下的影像拼貼（圖5）。霍克尼的作品驅使許多當代的影像創作者重新思考影像的意義與表現方式。

當代的影像傳播也打破了文字與國界的限制，觀眾每日接觸的影像可以來自四面八方與不同類型的媒體類型。對今日的觀眾而言，視覺影像的來源比起攝影術發明之前僅靠繪畫為主要的媒體已大不相同，一世紀半以來自「達蓋爾狂潮」所引發的影像創作，如潘朵拉的盒子打開後一發不可收拾。

以當今視覺影像的創作來說，所師法的不再是「如畫美學」（the picturesque）式的傳統繪畫或者是遵循「阿爾貝蒂之窗」的法則，取而代之的是來自電影、電視與數位影像等多元的刺激。再加上二十世紀末網路的興起與全球化的風潮使得影像得以跨越文化的藩籬傳播到觀眾的手中。在當代多元文化的影像衝擊之下，觀眾與影像創作者如何自處，如何立足於在地文化而解讀「他者」的文化影像是個持續被挑戰的議題。如何走出「觀景窗」尋求一種符合在地文化意涵的影像表現手法，應該是當代影像藝術創作者的共同目標。隨著視覺文化研究觀點在社會中的發展，期望社會大眾能夠更貼近我們日常生活接觸最多的視覺影像語言。

註釋

- 註1：《Daguerreotypomania》為法國藝術家Theodore Maurisset (French, 1803-1860)於1840年所創作。這幅創作出現的年代僅在達蓋爾(Louis J M Daguerre, 1789-1851)發明銀版攝影術的一年之後，可見攝影術的發明對當時社會產生了重大的衝擊。
- 註2：Nathan Shedroff, "Information Interaction Design: A Unified Theory of Design." *Information Design*. (Cambridge, Massachusetts: The MIT press, 1995)
- 註3：文化研究在英國的發展最早始於伯明罕大學 (the University of Birmingham) 的當代文化研究中心 (the Centre for Contemporary Cultural Studies) 在1964年的創設，在Richard Hoggart與Stuart Hall等人的帶領之下，奠定了文化研究領域的基礎。
- 註4：參見王正華，〈藝術史與文化史的交界：關於視覺文化研究〉，《近代中國史研究通訊》，第三十二期，頁76-89。
- 註5：關於探討新藝術史的相關文獻，請參考：T. J. Clark, "On the Social History of Art," *Images of the People: Gustave Courbet and the 1848 Revolution*. London: Thames and Hudson Ltd., 1973; Donald Preziosi, *Rethinking Art History: Meditations on a Coy Science*. New Haven: Yale University Press, 1989; Jonathan Harris, *The New Art History: A critical introduction*. London, Routledge, 2001.
- 註6：John Berger的 *Ways of seeing* 不僅是一本影響當代英國藝術與設計教育的重要參考書籍，同時也是英國國家廣播電視台 (BBC) 的電視系列影集。John Berger, *Ways of seeing*. Harmondsworth, Middlesex, Penguin Books, 1972.
- 註7：自1993年以來，英國的高等教育體系結束十多年來的辯論，正式將實踐導向型學域，如藝術創作、設計、音樂、戲劇舞蹈等科系之碩士以上研究正式納入學術領域，並授予博士學位。此一舉動，打破了長期以來有成就的實務創作者無法受學術領域肯定，無法取得學術地位的迷思。
- 註8：Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," (1935)
- 註9：Nicholas Mirzoeff, "The Age of Photography", *An Introduction to Visual Culture* (London: Routledge, 1999).
- 註10：John Dixon Hunt and Peter Willis, eds. *The Genius of Place: The English Landscape Garden 1620-1820* (London: MIT Press, 1988).
- 註11：Addison, Joseph. "The Pleasures of the Imagination" in *The Spectator*, No. 416, July 2, 1712, *Eighteenth-Century Critical Essays*. Ed. Scott Elledge. (Ithaca: Cornell University Press, 1961) Volume 1.
- 註12：Andrews, Malcolm. *The Search for the Picturesque* (London: Scholar Press, 1989) 68.
- 註13：克勞德鏡 (the claudes glass) 的名稱來自法國巴洛克時期藝術家克勞德·羅蘭 (Claude Lorraine, 1600-1682)。羅蘭擅長於風景畫，他的繪畫構圖被「如畫美學」時期的藝術家仿效，並視為經典。
- 註14：Wertheim, Margaret. *The pearly gates of cyberspace*. (W.W. Norton & Company, 1999).
- 註15：Leon Battista Alberti, Della pittura. *On Painting*. (1435-6).
- 註16：Erwin Panofsky, Christopher S. Wood trans. *Perspective As Symbolic Form*. (New York: Zone Books, 1997)
- 註17：Hubert Damisch, *The Origin of Perspective* (Cambridge, Massachusetts: The MIT press, 1995).
- 註18：A Day on the Grand Canal with the Emperor of China, or, Surface is Illusion, But so is Depth, dir. Philip Haas, prod. David Hockney, 1998. The film follows Hockney as he analyses different depictions of space in Chinese and Western art.
- 註19：中國傳統繪畫在十八世紀受西洋畫風影響以前，主要的表現手法是以「三遠法」為主的多視點透視法為主。