

解讀「錄像藝術」

兼論錄像藝術教育的發展方向

Interpret the “Videography Art”

Talk about the Development Direction of Videography Education

鄧宗聖

Tzong-Sheng DENG
美和技術學院文化事業發展系專任講師

錄像藝術是一種創新的使用方式，在藝術家的手中，媒體展現了不同的風貌，同時也開啟媒體與藝術教育的新面向。本文對錄像 / 錄影藝術的期刊資料，做質性的內容分析，先區辨當代錄像 / 錄影藝術與映像 / 音像藝術的特徵與差異，進一步分析錄像 / 錄影藝術中，其蘊涵可能的教育面向。

本文發現，錄像 / 錄影藝術重視空間性與表演性，作品具有互動、參與與身體思考等特質，為媒體藝術教育帶來新的面向，因此在未來視覺藝術教育的活動規劃上，可處理「環境互動取向」以及「身體展現取向」兩種不同的面向，可試著結合現有藝術教育的資源，如建築設計、表演藝術等，以錄像 / 錄影做為創作材料，逐步地摸索並開創以錄像 / 錄影藝術的核心訓練。

為何談？如何談？錄像藝術教育

探索媒介使用的藝術面向

由於科技的進步與發展，於是許多新事物出現在今日的生活中，而每一項新事物，或者說，由舊轉化為新的事物，都為生活在當下的人提供各種使用的意義，媒體的發展與創新就在人類傳播活動史上演化。不論報紙、廣播或者是電視、電影，到現今的網際網路、多媒體設施，這些在人類歷史中，對於當時社會與之互動的使用者而言，有著重要的意義與地位。我們正經歷著科技帶來媒體的革命，不論何種媒體，對於積極與之互動的現代人而言，它就是我們生活的一部分。

電視、電影、動畫等媒體，是現代人生活中感知世界的經驗來源，因此成為當代視覺文化研究的主要內容。對於媒體使用（實踐）的研究已經多如牛毛，於是在各種主義、觀點的引領下，發展了不同的聚焦點，過去行政導向研究，偏重於媒體對於使用者的宣傳功能（製作者）、說服功能（閱聽人），逐漸轉向批判性與實踐性的文化社會觀，因此特別重視媒

體在社會中發生的影響，像是媒體的民主政治功能、媒體產業的壟斷問題、媒體內容的意識形態問題、或是媒體的再現的階級及其形象、娛樂與流行文化的問題等。這些都是媒體與使用者（閱聽人、製作者、擁有者）之間，互動衍生下的側面。然而，在批判媒體與文化社會的研究興趣下，發展出媒體教育（media literacy）的論述，但缺乏了藝術的面向。

錄像藝術（video art）的發展即是媒體使用上的另一側面。在1960年代中期，低價位的錄影設備出現，在藝術家的眼中，這些東西是一種創作的材料，1960年代晚期開始，就已經有一群抱持實驗精神的藝術家，使用錄影設備做為創作材料，發展錄像藝術，作為藝術的一種新形式（里昂·巴洛希恩，2003：122）。若身處在龐畢度中心的錄像藝術展覽中，就會感受到強烈的新媒體藝術，並且體驗一種藝術家創造出來的意象空間，使媒體與觀賞者產生了一種不同於以往的互動方式。為了在媒體使用上的實踐面向討論更為完整，那麼不得不對媒體使用的藝術實踐加以考察，而錄像藝術可視為一種當代實踐。基於以上所述，本文的主要目的有三，1. 討論錄像藝術之特徵，2. 如何實踐相關藝術教育，3. 對當代媒體教育有新的思考方向。

如何看錄像藝術的教育論述

什麼是錄像藝術？如何創作錄像藝術？這些論述都在提示、豐富藝術教育的可能採取的行動內涵。我們並不期待從關於錄像製作的教科書中找到這個答案，因為這裡採取廣義的藝術教育意涵來看錄像藝術。藝術教育是一種訓練，是一種教學相長、集創作與瞭解的互動，透過藝術來看待世界與我們自身（Feldman, 1996；曾于珍等譯，2000：13），也因此對於藝術教育的探索，不是先建構抽象的理論，反而是從已經或正在發生的具體實踐，進一步考察。因此當我們在觀察關於錄像藝術創作的各類論述時，不論是一般性文章，還是學術性文章，實際上是在觀察錄

像藝術於過往生成的型態，而藝術教育就可從中加以延伸、設計，使豐富的互動發生。

因此在進行錄像藝術的教育探索上，本文傾向以一般性的文章（期刊雜誌）為主，從錄像藝術作品的描述性介紹中，去區辨、探究、理解、歸納錄像藝術創作的內涵與特徵，並從中達成研究目的。在資料蒐集上，本文選擇以台灣的「中文期刊篇目索引影像系統」以及「CEPS 思博網 — 中文電子期刊服務」資料庫。在關鍵字的搜尋上，本文採取國內關於錄像類似的用法，包括「錄影」、「影像」（vedio），而搜尋過程中，還發現有文章使用「音像」或「新媒體」來討論類似的藝術作品。因此「錄像」、「錄影」、「影像」、「音像」、「新媒體」同時作為本文的關鍵字，從資料庫中檢選文章。

本文預期搜尋關於錄像藝術教育之論述，但大部分文章多是介紹錄像藝術作品，甚少教育之論述，但令人驚訝的是，映像 / 音像藝術的文章在概念上與錄像藝術有相似性，且具教育的具體方向。因此本文對近幾年的文章，採取質性的內容分析，針對所蒐集的資料，分析其特徵並進行比較，以錄像藝術教育為本文寫作的軸心，討論錄像藝術在當代藝術教育層面上可能的發展。本文共分三部分進行：1. 先區辨錄像 / 錄影藝術與映像 / 音像藝術的特徵與差異，為論述錄像 / 錄影藝術教育面向做準備；2. 以第一部分為基礎，分析錄像 / 錄影藝術中蘊含可能的教育面向；3. 歸納本文的過程與觀點。

台灣錄像藝術的視域

錄像 / 錄影藝術源於國外的藝術活動，直到1984年8月，才首度在台北市立美術館「法國錄影視覺藝術展」中為台灣所接觸，而從1986年開始才漸漸開始有具體的成績（謝東山，1988；姚瑞中，2003）。1988年，藝文界人士就開始思考錄像藝術在台灣發展各種條件，當時就將錄像 / 錄影藝術之視覺美感分

為兩類，（1）以商業導向的攝影與剪輯（商業電視廣告、MTV）、（2）以純粹視覺創作領域的攝影與剪輯。錄像 / 錄影藝術在此觀念下，已經將錄像 / 錄影藝術畫分為兩種不同的教育視域，但由於當時藝術教育並未認清錄像媒體的發展潛力，而相關設備器材也非常昂貴，因此錄像 / 錄影藝術還屬於草創的階段（謝東山，1988：146）。時至2003年，台灣錄像 / 錄影藝術作品無論在技術與概念上都具有相當的實驗性與開創性，但是從事非商業性錄像 / 錄影藝術創作的人才仍是少數，這裡最大的問題除了每個年代皆會遇到的技術性問題外（相關器材租借、後期製作以及後援系統），另一方面就是養成教育體系受制於市場導向（姚瑞中，2003）。

這裡暫且不解決技術性支援與市場導向問題，而是要討論從1988年至今，錄像 / 錄影藝術在創作視域上歷經的質變與正在進行的發展方向。以下幾節就討論以錄像 / 錄影上的質變。

鏡頭語言 — 映像（音像）藝術

這是傳統且為人熟知的錄像 / 錄影語言，它與商業緊密結合在一起，成為當代重要的娛樂產品，它結合過去的戲劇敘事以及舞台表演藝術，融入當前的新媒體，包括「電視」、「電影」、「動畫」等，強調動態攝影畫框內的各種美學式表現手法，包括光與色彩、畫面結構、攝影運動、攝影角度、燈光場景等各種搭配。這種錄像 / 錄影通常稱做為「映像」（Sight or Motion）、「音像」（Sound and Image）。映像 / 音像藝術是當代主要的娛樂，以下就簡單介紹這種主流論述下的媒介使用（Zettl, 1989；廖祥雄，1989；謝章富，1996；謝章富、許立明，2001；洪懿妍，2003）：

（一）做為畫框與畫布的延伸

映像 / 音像藝術將鏡頭當作過去畫框的延伸，鏡頭則是畫布的內容。認識鏡頭科技帶來的各種功能，來營造畫面美感則是首要的工作。傳統視覺心理學、



錄像作品 — 回憶組圖 (馮筠芬)

在作品〈回憶〉中，馮筠芬認為記憶片段就像玻璃碎片難以拼湊，在錄像作品中以破碎手法抓回回憶的完整景象！

繪畫美學的各種概念都引以為用，像是形式、色彩、空間、光與材料等等討論，是為映像 / 音像藝術的主要論述。鏡頭做為一種畫框，可以遠近移動，在時間軸線上，連續的畫框構成一種敘事，也成為使用者製造一種延續性，不論是遠景、中景、特寫、大特寫、胸景、腰景等，在連續性敘事中產生不同作用，像是遠景顯示一個整體環境、特寫在觀看關心的事物。鏡頭的景深的改變以及所呈現之光線、色彩的選用，在連續性畫框中呈現使用者欲創造的獨有意義。

(二) 拼貼的蒙太奇技法

除了鏡頭的變化以外，另外一種視覺元素就是後製過程的剪接，剪接是一種拼貼的效果，將連續動作分解，以不同角度、遠近、攝影機運動將其拼湊起來，這種拼貼的技法，已經廣泛為各種敘事影片所

用，打破單一的空間觀，進而改變再現事物的方式。這種視覺溝通的範疇，實際上並不是要刻意表現自然的真實，在這種技法的使用中，畫面中的真實已經是多重時空的重疊，像是從街頭走向街尾的動作，在拼貼中，它可以短促地在幾秒中於視覺中結束，配合觀看者的聯想作用，將那拼貼出來視覺畫面合理化。

在一連串的拼貼中，觀眾無意識地參與合作，將時空的跳躍與自行連接。或者是說，觀眾漸漸習慣了這種緊湊的時空跳躍，而觀眾就隨著導演所設計的鏡頭中，去感受那畫框中連續發生的真實。

畫框中的真實，在拼貼的蒙太奇手法中已經無關，在MTV中更是明顯，各種畫面彷彿是歌詞（獨白、台詞）意象的再現，畫面這些詞語之間卻有著曖昧關係，但彼此仍可以各說各話，這顯示蒙太奇的拼

貼具有「連接」(link)的特性,有著暗示與聯想的功能,作為視覺與情感意義(詞語)上的導引。

(三) 觀眾替身 — 攝影機運動

在傳統的戲劇表演中,觀眾的位置是固定不變的,一場多幕戲必須在一個舞台上完成,一切演出的設計必須以當時演出場地條件為考量。在攝影機的作用下,攝影機就是觀眾的位置,除了鏡頭以及拼貼的蒙太奇,攝影機運動創造出觀眾的移動感,攝影機在拍攝現場就是演員之一,它必須目睹所有發生的場景,操縱它的人利用機械手臂或是滑軌等器材設施,將攝影機的存在潛藏起來,雖然攝影機此一媒體是人們所知道的,但在觀影的過程中,它是被觀眾所忽略的,而將意向直指到敘事的劇情及其意義。攝影機運動有時會被製造晃動,來顯示衝突混亂的場面,在現在,攝影機運動有時與數位動畫相互合作,彌補攝影機運動在現實條件中的不足。

(四) 小結

媒介本身決定視覺藝術作品的特性,而這些特性也決定我們如何看到動態影像的視覺教育。上述三點特性,在商業機制下運作的非常成功,也已經成為我們日常生活中經常接觸到的視覺藝術,這種視覺藝術在日常生活中無形地在教導觀賞者一種敘事方式,像是追逐的場面、打鬥的場面、懸疑的場面等等,這些場面的鏡位組合與運動,都已經在潛移默化教育我們的觀眾如何用影像敘事,若這些觀眾經過特定的訓練,那麼就自然會使用這些鏡頭組合來組織自己的敘事影片。當然畫面並不同於敘事,只是一種精心設計下的暗示作用。

這種特性,預設這類映像/音像藝術的工作必須以團隊運作(team work)為前提,雖然鏡頭、蒙太奇以及攝影運動,三者交互作用下可以製造各種不同的視覺效果,但是不能獨自完成,它需要劇組、技術人員、協助拍攝人員等等,即使能由小團體獨立製作,也必須耗費相當多的時間與精力才能完成長片敘事或是短篇敘事。媒體教育上,攝影、剪輯、導演、演員

等,加上現今的動畫,已經屬於分科項目,各設有訓練課程,每一種可能造成視覺藝術變化的材料(鏡頭、攝影機、後製設備、動畫器材等),都是輔助敘事的工具,這些工具在交互運用下的視覺效果雖然強烈,但仍是與傳統的「說故事」分不開。

純粹以動畫製作的敘事,則繼承這些視覺特性的傳統,將鏡頭、蒙太奇以及攝影運動融入電腦裡面去運作,特別的是在以電腦模擬各種物品的質感,像是塑膠、金屬、木材、泥石等等,甚至將場景、人物、道具、動態都能以電腦模擬(張振益,1999),在視覺藝術上有更精緻的製作技術。

另一種語言 — 錄像藝術

韓國藝術家白南準,目前是公認的錄像/錄影藝術先鋒之一,他一方面受到音樂與表演藝術訓練的洗禮,另一方面又將當時科技產品(電視、電子影像)作為媒材創作的材料,具有強烈的實驗精神,因而擴大藝術創造的定義與語彙,有別於映像/音像藝術的專用語彙「錄像/錄影藝術」就此與之分離。在白南準的創作中,錄像/錄影的內容所指的並非螢幕中內容,而是利用錄像/錄影的器材或是其特性,作為其創作的材料之一。錄像/錄影藝術具有以下特徵:

(一) 實驗性拼貼

在主流的映像/音像藝術中,影像內容的素材是敘事,鏡頭、蒙太奇拼貼以及攝影機運動是視覺藝術的元素,但在白南準的錄像/錄影世界中,改變了錄像/錄影製作以及藝術實踐的定義。在此錄像/錄影的語言中,科技產品不過是藝術家整體作品中的一項材料。鏡頭、蒙太奇拼貼以及攝影機運動並不是重要的視覺創造材料,因為在錄像/錄影藝術中,鏡頭、蒙太奇拼貼以及攝影機運動,它被置於大脈絡下使用,一切的效果不是只在畫框中而已,它與觀眾的互動,不只是生理上的視覺暫留,以及配合蒙太奇剪輯效果的合作,它還是在畫框外,進行一種與環境合作的新語言。

白南準在1963〈電視時鐘〉的作品，很清楚說明上述的觀念：偌大的展場由24台電視機組成，每一台電視機有狹長的光劃破螢幕，而每台電視機中光帶傾斜程度各有不同，雖然所有影像的是不動的，但作品卻向觀賞者移動的眼神傳遞時間流逝的意義；在1973〈錄像和魚〉的作品中錄像 / 錄影的影像在水族箱背後，魚兒放在前景、變換的螢光幕成爲背景，在長排的水族箱背後，都有一台電視機播放錄像 / 錄影，錄像 / 錄影的內容有群魚戲水、舞者跳舞、飛機飛翔，透過水箱看到螢光幕，錄像 / 錄影成爲一種裝置的材料，魚兒游動與電視螢幕在此合成下，成爲富有變化的拼貼，在我們眼前，它的形式與內容是一個整體（周芳蓮，2001：136-137）。台灣藝術家袁廣鳴，在1998〈難眠的理由中〉，還利用DVD放影機、靜電控制系統、馬達、單人床觀看作者對於睡眠的一種渴望，在這過程中產生的一些想像，因此，藉由電視、影像、聲光以及媒體的運作機制，複製一種人類日常生活的行爲與思慮（陳瓊花，2004：31-32），床面成爲錄像投射的螢幕，鏡頭所錄製的，不再是敘事的內容，它被拼貼組合在裝置的視覺過程中，蒙太奇在這類作品中沒有特殊性，而攝影運動連帶也不再是重要的位置。這是實驗性的媒介使用方式，不再將錄像 / 錄影的硬體視爲一種接收端的硬體器材，也不再認爲錄像 / 錄影的內容一定得符合一種敘事結構，在這裡，不同於傳統的錄像 / 錄影製作，使新語言誕生。

（二）身體意象

台灣近代在錄像 / 錄影的實驗創作上，結合的另一種語言就是「行動藝術」。行動藝術是關於藝術家身體表現的藝術，它與一般表演藝術不一樣的地方，主要是表演的場所，行動藝術並不是在特定的舞台上，而是生活中。

行爲藝術發源於1960年代，不過早於錄像藝術，它將傳統繪畫與雕塑的藝術形式觀念化，突破單靠二維或三維視覺的靜態感知，繼承現代主義藝術中各種創造形式，包括達達藝術、超現實主義、包浩斯劇場，以參與性、日常性以及事件性體現藝術社會的新可能性（島子，1990）。當藝術包含了生活的範圍時，藝術家在生活中的每一個臨場都可以是行動藝術的舞台，藝術家的身體，同時是表現的主體，也是表現的媒介，不論是簡單的肢體動作或是複雜的身體開展，這些身體的表現也成爲一種表現的手法之一。行動藝術家相信，不但可以透過自己的身體當做創作材料，透過姿勢與動作轉譯爲另外一種符碼，而且還可以結合攝錄影機，跨越過去只能在臨場時空的拘限，而形成新型態的藝術，像是維多·阿孔希在1970〈商標〉，就在錄像 / 錄影作品中以自身的肉體作爲實驗，緩緩地在自己的裸身上，一口一咬印，留下滿佈齒痕的印記的咬痕（陳永賢，2003）。在行動藝術

的語言下，藝術家的身體成爲媒材的一部分，在特定觀念的引導下，以身體向世人表達他們看待世界的方式。

（三）小結

錄像藝術創作若要普及，則有賴於科技技術的進步，藉由科技帶動此方面器材的普及，如此藝術家才能了解它的特性，並且使用它當作材料，如同使用紙、畫布、顏料一般，作爲素材的一部分。錄像 / 錄影藝術的語言，放棄那種畫框式的敘事模式，反而將這種科技的產物當作材料，在創作藝術作品的過程中，科技產品 — 不論是電視機本身、攝影影像的特質、雷射管的光束、投影機等等，這些都只是藝術家應用的一種素材、材料，將敘事的框框放在觀念與意象的呈現上。它幾乎以展覽場、畫廊做爲表現的舞台，它的互動空間是立體的，藝術家所要做的就是使用它的屬性，來創造體驗與反思的空間。

藝術是一種遊戲，錄像 / 錄影藝術的創作更是一種表達「觀念」的遊戲，不但顛覆傳統使用媒介的價值，重新加入身體（行動、表演）、互動（展覽）的元素，不但劃破對於媒體使用的藝術定義，而且重新開啓了讓媒體服務人們自身，做爲創作勞動的材料，而非不斷追隨科技中各種軟硬體的功能，使得創作在錄像 / 錄影藝術世界中開啓嶄新的創作世界。

錄像藝術教育的方向

藝術的學習可以是多面向的，大體上可以分爲創作層面（productive）、批評的（critical）、文化的（cultural）（Eisner, 1972；郭禎祥譯，1991）。在非藝術科系的視覺文化教育，大部分偏好批評的（critical）、文化的（cultural）面向做爲藝術教育的主軸，亦即以每個人的視覺經驗爲主體（錄像藝術品亦可能是其中之一），強調認識影像背後的「社會性意涵」、從中協助學生在生活中與影像互動的過程，「釐清並建構自身主體性，進而建立自我認同」（趙惠鈴，2005：145-163）。這種批評的（critical）、文化的（cultural）面向的視覺文化，在藝術教育、媒體教育中已經積極地在推展，這裡不再錦上添花。本文認爲比較被忽略的是關於創作層面的教育，大部分在錄像藝術的介紹上，都非常強調其前衛性、實驗性、特殊性，著重在藝術家不可取代的個人特質上，於是比較去談這種前衛性、實驗性、特殊性的創作所需要的環境。

目前比較主流的教育，偏向映像 / 音像藝術，這有部分原因是來自於資本主義、全球化市場，提供映像 / 音像藝術較好的生存環境。國內的藝術教育中，大家熟悉的也是映像 / 音像的領域，偏向敘事性建構，將影像當做一種「長畫布」在學習其中的技術。



錄像作品 — 赤色組圖（珊瑚）

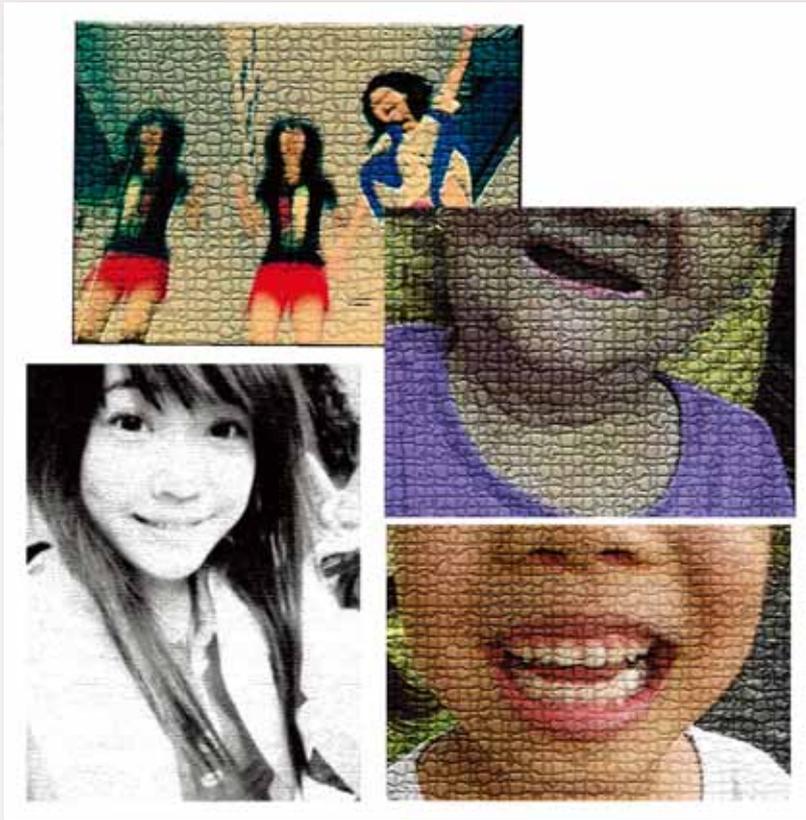
〈赤色〉將以赤色（紅色）作為主題，想通過紅色錄像，拼湊紅色對女性的束縛。作品中，當紅色化做繩結時，每一圈的運動象徵情感的牽綁、化做女人胸罩時，它是年輕女孩的現實主義。

因為日常生活與之時常接觸（電視、電影），而錄像 / 錄影在我們的創作層面教育中卻不熟悉。然而，映像 / 音像藝術教育，並不是與錄像 / 錄影藝術教育截然劃分，若仔細比較上述傳統的映像 / 音像藝術，以及實驗的錄像 / 錄影藝術，我們可以發現它們兩者在媒材使用上，基本的差異是在於對媒體使用的看法：「映像 / 音像將媒體視為畫框的延伸，加入敘事以及媒材特性所產生的視覺效果；錄像 / 錄影則將媒體視為創作作品的一種材料，媒材特性並不完全主導視覺效果，有別於映像 / 音像的創作經驗」。因此，映像 / 音像與錄像 / 錄影，兩者都可能應用到媒材本身的特性，像是其基本美學因素，如光線、空間、時間、運動、聲音等等，但這種特性在錄像 / 錄影藝術中，特別重視設計於互動「空間」、藝術家融合「身體」兩種元素，這是映像 / 音像藝術甚少使用的。

如果說錄像 / 錄影藝術比映像 / 音像藝術更重視「空間」、「身體」，那麼未來在錄像 / 錄影創作教育應該如何進行呢？山口勝弘（1999：66-67）歸納錄像 / 錄影藝術四個主要的面向，包括（1）據視覺藝術傾向的錄影藝術：利用影像律動、節奏的畫意性表現強調視覺效果，（2）作為社會性媒體的錄影藝術，以單體影像或裝置批判傳播媒體的社會機制，（3）與行動藝術、觀念藝術結合的錄影藝術，（4）環境中的錄影藝術結合音樂引導觀賞者融入。本文綜合以上四個面向，討論錄像 / 錄影藝術教育訓練需要注意的側面。

觀念的來源

在國內期刊與書籍中，我們難以見到關於錄像 / 錄影藝術的教育論述。其中一種原因，可能是大家以



錄像作品 — 笑組圖（葉雨涵）

在〈笑〉的作品中，討論當笑被收藏了後會是什麼樣子？葉雨涵企圖將「笑」當作收藏品，但消除聲音後仍有真實的感覺嗎？

為，每個教育文化中，只要討論、閱讀各種主義學派的觀念時（馬克思主義、精神分析、女性主義、社會文化批判等），那麼這些主義學派就會是藝術創作的養分。或許這是一種獲取「觀念」、自我反思的一種方式。但這種繼承各種流派、主義、思想的觀念，若過度地強調時，沒有益處，可能對創作有害。以下要先談談本文以為的藝術教育。

不同藝術家或許會以不同主義、學派、流派觀念來說明自己的作品，但這些說明不同能喚起讀者共鳴，因為在藝術世界中，藝術家是以作品的象徵來表現自己與世界互動的感受。視覺藝術的作品，比起文學作品而言，更容易喚起一種感官的作用，至少不只是對字句（對白、解釋）發生興趣，還進一步以強烈的作品意象，喚起讀者感覺的心像，讓作品產生激勵作用，激勵觀眾用自己的體驗內容，去想像作品的象徵意涵。

廚川百村（1979）接受精神分析的暗示，認為創作觀念的來源，是來自於人類本性的矛盾以及社會生活的強迫與壓制性：我們生存在社會制度（學校、法律、警察等）中，人類生命的活潑性，有意識與無意識地被強制壓迫，但我們內在追求表現以及自我實現的願望仍是非常活躍，而社會生活的束縛強制力以及內在期盼自由不羈的生命力產生拉扯，這種苦悶的狀態就是人類的生活。

「人」生存在苦悶之中，每個人多少對於世界都有些想要表達的話語，但是「文字」有時不能完整地表達一個人的體驗與感覺，於是視覺創作提供了比較完整的方式（中國文字有些可當作繪圖，但是在社會約定俗成中被固定了）。因此我們可以說，每個人都有一種觀念，那種觀念來自於生活的苦悶，這種苦悶不需要知識來教導，在生活中就已經產生。既然如此，藝術教育就是要將這些觀念引導到作品的創造上，藝術教育是提供一個遊戲的場所，讓每個參與的人，都有機會將這種生命表現出來。藝術教育重視的不只是觀念，而是要將觀念表達出來，因為一種抽象的思想與觀念，絕不能稱作是藝術，藝術最重要的條件在於其具體性，也就是某種思想觀念通過了具體的人物、事件、畫像等表現出來（廚川百村，1979：28）。

觀念的來源是體驗，是來自於內在經驗與外在世界拉扯的過程，但認識各種流派、主義、學派並非不可，畢竟從智識上認識生活困境，是以不同角度認識他人如何觀看其生活經驗。但這裡強調的是，藝術創作之前的條件——「觀念的來源」，是人人具備的，儘管體驗的內容以及象徵可能有所不同，但每個人都可能有著某些感受與觀念，在生活世界中被壓抑著，因此需要藝術教育提供發揮的場所。各種流派、主義、學派的語言儘管可以作為藝術作品的裝飾，但不能取

代藝術家本身的體驗。

錄像 / 錄影藝術提供一種新的藝術材料，它絕不是前衛藝術、實驗藝術的代名詞而已，它隨著科技普及，將會是益發重要的創作材料。而藝術教育在此也必須認清自身存在的目的，至少在創作面向上，它是提供人們遊戲的場所，讓觀念在創作過程中得到具體的呈現，關於錄像 / 錄影藝術的訓練方向可以有兩個取向：（1）環境互動取向，（2）身體展現取向。在下兩節仔細介紹：

環境互動取向的藝術教育

若我們將錄像 / 錄影藝術，當作是環境的一部分，那麼在藝術教育中，它偏向與環境互動。我們可以說它類似於裝置藝術，在特定空間上構思展示一些作品的方法，又可以說它是一種展覽場的舞台設計，讓人們參與這樣的空間，接受創作者運用光、聲音等各種媒材所建構出的舞台，這裡統稱這類藝術教育為「環境互動取向」的藝術教育。

錄像 / 錄影藝術的成品是與環境結合在一起的，它預設的要素就是「參與」、「互動」。在這樣的前提下，錄像 / 錄影藝術教育的訓練，需要設計者將環境（包括觀眾）考慮進去，考慮各種展示能帶來的感官經驗、視覺效果。這種環境互動取向的訓練又分為兩種，一種是「互動式錄影裝置」，另一種則是「參與式錄影裝置」。互動式錄影裝置的定義較傾向透過電子儀器或電腦程式設定，來達到與觀眾互動的可能性，以袁廣鳴1998〈難眠的理由〉的作品為例，當床舖感應到觀眾觸碰時，就會即時啟動投影機播放火燒床單、血染床單等內容；而參與式錄影裝置則比較強調觀眾參與與互動的過程，以彭弘志1999〈單眼球〉為例，觀眾可以戴著面罩在展覽會場走動，透過懸吊於下垂眼睛上的小型攝影機，將外界的影像傳送給觀眾，而觀眾所看到的並非我們一般行走的視野，而是模擬身旁可愛動物觀看人的視野（姚瑞中，2002）。

環境互動取向的藝術教育，注重各種媒材特性的了解、組合以及應用。因此此類藝術教育的導師，必須帶領學員親身或以錄影展示的方式，感受這些媒材組合的實際應用，錄像 / 錄影是一種創作的素材，它必須考慮到與其它的素材相互搭配而產生的視覺效果。這有點像是劇場的舞台設計，考慮到觀眾與作品互動的位置、視角視野、進出展場的路徑、物理環境以及其他材料，如燈光、布幕、音響、道具等搭配。這些整體創造出來的視覺劇場，是要給觀眾參與的、具有互動效果的，也因此這類錄像 / 錄影的藝術教育，會重視媒材的組合與拼貼，結合創作者所欲表達的觀念而形成作品。

身體展現取向的藝術教育

「身體展現取向」是結合行動與表演藝術的觀點發展而來的：身體展現取向的藝術教育，應重視表演藝術的訓練，創作者運用其身體，將其動作與欲表達之觀念結合，運用攝錄影作為手段，將意念藉由其組合而成為錄像 / 錄影作品。本文認為，行動藝術應是50年代的產物，與觀念藝術相互輝映，重視觀念表達本身而非創作物本身的結構、圖像（那時特別指繪畫與雕塑），並繼承立體派畫家杜象（Duchamp Marcel）對於藝術本質反思以及達達藝術的自我批判精神，延伸發展具有個人獨特風格、形式、動感、即興、自由的表演藝術（唐曉蘭，2000：21-39）。

表演藝術某種程度已經成爲一種自我認識以及自我展現的工具，它也廣泛地被應用到心理輔導與治療的領域。表演訓練中，各種活動與遊戲，除了各種感官與肢體受到釋放與開發外，同時也能開啓身體與世界（人際、外在物品）的敏感度。不過在傳統的表演藝術訓練中，感官與肢體開發是有特殊目的，像是在戲劇中，當人們扮演劇中角色，而移情作用發生後，就能運用平日的訓練，將情緒轉移到角色上，但又同時能以原來的自我觀看演出中的自我；又或者是舞蹈中，能運用敏於感受的身體，跟隨音樂節奏整體表現。

以錄像 / 錄影藝術爲創作的前提下，表演藝術將訓練出敏於感受的身體，而創作者將思考身體與錄像之間的關係，而也會是一種重要的教育面向。畢竟身體在各種社會文化的長久規訓中，已經由其特殊的身分與位置固定了觀點，因此身體展現取向的表演藝術訓練，就是要帶領創作者自身，在各種表演遊戲中釋放出來，反省自身。而錄像 / 錄影藝術的內容，就是創作者運用自身或他人身體做爲素材，結合錄像 / 錄影本身具有時間性的特質，表現出「行動繪畫」、「行動雕塑」的作品，藉此自我反思與批判。以陳永賢於2002〈盤中頭系列〉爲例，就集中對身體的探討，其中運用禪定以及表演藝術的概念，讓自己抹白的頭漂浮於綠波上（廖新田，2002）。

身體展現取向的表演訓練，大多是在表演遊戲中感知自我、他人與世界的關係。而錄像 / 錄影藝術則將身體與世界的強烈感知經驗做爲中介，這個過程中，仍然可以結合映像 / 音像藝術的特性，將觀念意象表現出來。以周信宏2000〈光頭轉圈圈〉爲例，裝置了圓形環繞螢幕的空間，投射沒有頭髮與眉毛的藝術家本人以及另一位留著長髮的女性，公轉自轉地圍繞觀眾，配合攝影機運動以及剪輯製造過場特效，表達他對「毛髮」、「性」與「自我認同」之間潛在的關係（姚瑞中，2002）。

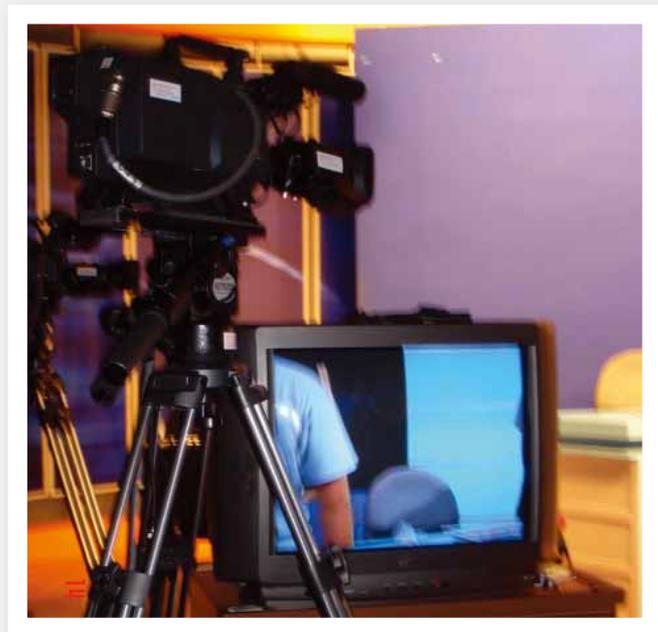
小結

錄像 / 錄影藝術從映像 / 音像藝術的主流中解放



錄像作品 — 誘惑組圖（林宛萱）

〈誘惑〉試圖捕捉誘惑的表情。林宛萱刻意放大眼神的動態，表達正受誘惑的眼睛，當它掠取外在美妙事物時，它同時也展現了具有誘惑的美感！



錄像表演 — 攝影機與電視機

在映像藝術裡，攝影機與電視是發送與接收的關係，但是在錄像藝術中，它們角色逐漸模糊，真正重要的是它們怎麼用來放在環境中做表演。

出來，創造了新型態的語言，這種語言以科技產品的性質做為整體作品材料的一部分，讓大量複製、機械化的影像重新回到藝術的手工業時代，讓創作服務於人們自身的自我展現以及觀念分享。藝術教育的意義，主要還是提供遊戲的場所，喚起人們生活中的各種體驗，以藝術的方式返回自身。錄像 / 錄影藝術不應只是前衛的代名詞，它更積極的功能是在於讓人們不再只是科技的消費者，機械化地使用科技帶來的媒體，反而藉此重新思考媒體的本質，並藉由藝術遊戲來豐富自身。

就環境互動取向的藝術教育而言，各種媒材的組合應用是關鍵，因此對於各種錄像 / 錄影藝術的鑑賞就非常重要。此類訓練，應讓學習者接觸或體驗各種錄像 / 錄影藝術作品，從中分析討論各種媒材的特性，然後以自身的觀念為主軸，重新運用或創新媒材的組合，表達觀念。就身體展現取向的藝術教育而言，身體、自我與世界的重新反思則是重點，因此對於學習者的感官、肢體的開發非常重要，將自身身體或運用身體當做媒材，融入錄像 / 錄影藝術中，表達特定觀念，也同時為表演藝術與科技的融合開闢了新交流領域。

此外，雖然本文較少提及批判與文化的錄像 / 錄影藝術教育，但這裡仍肯定其作為藝術教育整體中的一環，它是被包含在視覺藝術教育之整體內的。此類教育運用各種教學方式，像是討論等，將自我認同、社會意涵等議題帶入，做為一種參與社會論述的藝術教育與媒體教育。

對錄像藝術教育的展望

在一般的書籍的教育論述中，錄像 / 錄影藝術教育，通常被包含到視覺藝術文化的教育論述中，而且偏向鑑賞社會意涵而非創作的面向。此外，大多數介紹錄像 / 錄影藝術的期刊內容，多是說明創作者的意圖與作品介紹，很少直接論及如何提供這方面的教育，因此研究者也就所蒐集的資料內容進行分類，從中區分映像 / 音像與錄像 / 錄影與兩種不同面向的教

育型態，並就錄像 / 錄影近幾年來的作品特性，論述其可能的發展方向。

本文認為，映像 / 音像藝術與錄像 / 錄影藝術，在創作層面上，儘管兩者都關切到媒介的特性為作品帶來的效果，但兩者涉及到不同的媒體使用的空間觀念，前者著重作品內的敘事空間，後者則著重作品本身產生的空間性與身體性。一般來說，錄影是動詞，電視、電影是配合放映空間的差異而生的名詞，映像 / 音像藝術與錄像 / 錄影藝術則是錄影相關媒材使用差異而產生的區別。映像 / 音像藝術與錄像 / 錄影藝術，兩者在字面上儘管皆涉及到錄影相關媒材，但是只要區分實際產生的效果，也就是上述關於空間建構與身體的差異，如此來看，兩者的分辨就不會有太大的困難。

在未來的藝術教育中，相信錄像 / 錄影藝術會與現今流行的映像 / 音像藝術同等重要。這是一種媒體使用的新實踐面向，此種創作方式的意義，就在於它重視創作者的生命體驗，而媒體也在這種藝術使用的過程中，使人發現有各種令人驚訝的巧妙組合。藝術教育的場所是一個遊戲場所，教育者導引遊戲的進行，使每一個參與者，除了敏於感受他可以使用的媒材，更使其敏於感受他的生命體驗。錄像 / 錄影藝術就此意義下，是需要納入未來的教育系統內，進行相關創作遊戲環境的建構。

錄像 / 錄影藝術方面的教育訓練，並不能單純當作一堂創作課，它應結合環境互動取向的訓練，像是建築、舞台設計等，又或是融入身體展現取向的訓練，如戲劇、音樂與舞蹈，白南準就是一個很好的例子，他在還未成為錄像 / 錄影藝術的先鋒前，他的教育訓練就是與音樂與表演相關。整體來說，錄像 / 錄影藝術的創作是關乎空間的互動與參與（陳永賢，2005），亦或是創作者身體（肉體）意象的再現媒材（鞏卓軍，2004），若我們肯定錄像 / 錄影藝術不只是從舊有使用方式解放出的新展現，而且還是一種與各種媒材、表演形式混種組合的一種表現，那麼錄像 / 錄影藝術教育應更具體落實實踐於「環境互動取向」以及「身體展現取向」的教育規劃上。

錄影媒體不但方便記錄事物，同時也是具有創造性的媒體，早期還未發展有聲電影前，有講解人幫影像說故事，有聲電影發展後，那麼大家讓影像自己說故事。（Arms, 1988；唐維敏，1995），錄像 / 錄影藝術開啓了嶄新的媒體使用方式，教育則給予錄像 / 錄影藝術更豐富的創作環境，我們可以期待的將不會只有故事。

（本文圖片皆為作者各自提供。）

■ 參考文獻

- 里昂·巴洛希恩（2003）：錄影藝術30年。典藏今藝術，133，122-124。
唐維敏（1995）：錄影學。台北：遠流。（Armes, Roy [1988]. On video. New York: Routledge.）
曾于珍等譯（2000）：藝術教育的本質。台北：五觀藝術。（Feldman, E. B. [1996]. Philosophy of Art Education. N.J.: Prentice-Hall.）
謝東山（1988）：沒有昨日只有明日的媒體 — 錄影藝術在台灣。藝術家，133，142-149。
姚瑞中（2003）：台灣錄影藝術的發展與反思。藝術家，133，229-231。
姚瑞中（2002）：錄影裝置 — 90年代台灣裝置藝術狀況。典藏今藝術，119，96-102。
周芳運（2001）：錄影藝術先鋒白南準的世界。藝術家，53，135-179。
陳永賢（2003）：錄影藝術中的身體與行為表現。藝術家，57，152-157。
洪懿妍（2003）：音像藝術 — 在電視、電影中發現美。美育，132，38-45。
謝章富、許立明（2001）：從形式與內涵探討數位時代的電視節目製播。藝術學報，77，91-103。
謝章富（1996）：電視映像美學析論。台北：國立台灣藝術學院廣播電視學會。
陳瓊花（2004）：視覺藝術教育。台北：三民。
島子（1990）：行為藝術的國際化與本土化際。藝術家，50，460-467。
張振益（1999）：說不完的故事 — 從動畫王國迪士尼看好萊塢動畫趨勢。科技與人文的對話，150-171。台北：雄獅美術。
郭禎祥譯（1991）：藝術視覺的教育。台北：文景。（Eisner, E. W. [1972]. Educating Artistic Vision. New York: Macmillan.）
廖祥雄譯（1989）：映像藝術。台北：志文。（Zettl, Herbert [1973]. Sight, sound, motion :applied media aesthetics. Belmont, Calif.: Wadsworth Pub. Co.）
山口勝弘（1999）：複合媒體時代的新包浩斯文化。科技與人文的對話，60-73。台北：雄獅美術。
趙惠鈴（2005）：視覺文化與藝術教育。台北：師大書苑。
廚川百村（1979）：苦悶的象徵。台北：志文。
唐曉蘭（2000）：觀念藝術的淵源與發展。台北：遠流。
廖新田（2002）：禪思影像 — 錄影藝術新秀陳永賢。藝術家，55，514-515。
鞏卓軍（2004）：身體與科技體現之間：媒體藝術的現象學。視覺藝術，7，93-120。
陳永賢（2005）：互動式媒體藝術創作觀念之探討。藝術學報，77，51-66。