

視覺文化藝術教學法

保羅·鄧肯

伊利諾大學香檳校區

E-mail: pduncum@uiuc.edu

摘要

本文介紹視覺文化對當前的藝術教育所帶來的影響，視覺文化藝術教育源於文化研究、物質文化研究、當代藝術界的實務，以及藝術教育人士所發展的電子教學。這些不同的教學法，強調的重點各不相同，但同時也有許多共通之處，四種教學法能夠互補相輔相成，而非彼此競爭排斥。

視覺文化藝術教學法

本文希望說明視覺文化如何逐漸演變為視覺藝術教育的新典範。正如教育上許多的新發展一樣，這個新典範也引發不少批評及混亂。要瞭解藝術教育中的視覺文化是什麼，或可能的內容，需要一些靈活的技巧以掌握方向。隨著這個領域的範圍愈來愈廣，不同的藝術教育人士各自主張不同的智識及實務傳統，我們也就更加需要這樣的技巧。要瞭解在藝術教育中，視覺文化究竟如何興起，我建議可以從發展的源頭著手，探討文化研究、物質文化研究，

以及當代藝術實務。本文也會討論藝術教育界所發展出來的一個教學法，能夠與其他教學法相輔相成。文中所舉的例子，都是經過挑選的，研究資料太多，實在不可能全部都收錄進來¹。

文化研究

晚近興起的視覺文化研究，深受文化研究的影響。文化研究是跨學科的領域，涉及社會學、文學、流行文化研究、人種誌及符號語言學，強調的重心則是對權力議題的批判理論（例如Hall, 1996; Williams, 1981），認為社會上充滿衝突、權力分佈不均，本質上缺乏公平正義，對立的團體之間永遠鬥爭不斷，彼此爭奪權力，可能是暴力的鬥爭，也可能是符號系統的鬥爭，例如視覺意象，正如Grossberg（1996）所說，「意識形態是各方爭奪的領域」（p. 160）。文化研究希望瞭解人所經歷的生活、主觀經驗以及社會的結構動力；希望瞭解人從符號系統中能夠得到什麼樂趣，雖然客觀而言，這些符號系統對人的實際生活並沒有什麼幫助。同時，文化研究也希望掌握人對社會、經濟、政治等等壓力的瞭解，以及有助於決定主體性的過程。簡言之，文化研究要探究「愉悅之政治」和「消費之政治」（McRobbie, 1996, p. 241），既關切「外在」生活條件的改變，也關切我們「內在」所受的影響（Hall, 1996, p. 227）。由於文化研究是基於社會衝突的觀點，所以並非探討全體人類或全體社會，而是社會內部的衝突，以及社會與社會之間的衝突，本質上屬於政治的研究。

晚近從文化研究衍生出來的視覺文化研究，因此也將意象視為意識形態鬥爭的場域，對立的群體相互爭奪權力或優勢（Barnard, 1998）。就像文化研究一樣，視覺文化研究對於傳統的精緻文化形式與通俗文化形式，並不作先驗的區分，在藝術方面，除了專業藝術作品之外，也包含全球企業資本的影像、電視電影、網際網路，檢視我們所視所見的一切情況、所有出現影像的地點，以及觀眾與影像之間的社會關係（Sturken & Cartwright, 2001）。

視覺文化的研究，其動機首先是後現代社會傾向於將知識、態度、信念都圖像化。這是Debord（1967/1977）所謂的「奇觀社會（society of

¹ 另有一篇論文與本文架構相近（Duncum, 2004）不過在本文中，我舉了不同的例子，所採取的立場也略有不同，強調各教學法之間的互補而非差異。

spectacle)」，當然視覺影像並沒有取代語言文字，但不論在工作上或休閒生活中，視覺影像的重要性都是前所未有的。正如 Baudrillard (1987) 所說，影像愈來愈互相指涉，而非指涉或表達另一個建構的現實。許多人已經把影像視為一種真實，跟其他事物一樣，都是現實世界的一部分 (Jameson, 1998)。這是一個嶄新的歷史發展，但意象的誘惑力卻不是今天才有的，柏拉圖早已注意到這一點。兩項特徵加起來——影像的誘惑力，以及空前的使用情形——足以看出我們需要影像用途的教育。

Tavin (2002) 探討 Diesel 品牌牛仔褲的一則廣告，顯然就是源自文化研究。這則廣告借用了1945年雅爾達會議中一張著名的照片，美國總統羅斯福、英國首相邱吉爾、蘇聯領導人史達林三人坐在船上的甲板上，再以數位合成技術，讓多名年輕女性模特兒圍在三巨頭身邊。Tavin要學生思考這則廣告是否將女性物化為性玩物，這類廣告是否影響了社會上對女性角色的看法？我們觀看這樣的照片，偷窺這些模特兒，是否也反映出照片中男女權力關係的不平等？這些討論促使學生創作了一個超文件，將廣告的許多層面連結到其他歷史資料及當代資訊，例如《生活雜誌》中的羅斯福照片，以及柯林頓總統與緋聞案女主角 Monica Lewinsky 的照片。學生也探討權力的象徵，例如軍事主義、機械、極權主義等，其中的男性／女性、觀者／被看的對象，以及觀者複雜的立場，既是偷窺者，也是消費者。

其他藝術教師取材自文化研究的例子，包括 Taylor 和 Ballangee-Morris (2003) 探討情境喜劇；Pauly (2003) 的學生探討迪士尼的《小美人魚》和美國大兵玩偶；Duncum (1997) 探討電視連續劇；Tavin、Lovelace、Stabler 和 Maxam (2003) 探討麥當勞速食店的室內設計、耐吉城店面陳設、美國女郎西洋鏡、電影電視中所呈現的身體殘障，以及媒體暴力。

從文化研究來探討視覺文化，直接處理學生日常所接觸的文化場域，既是優點也是缺點。以學生的經驗為教材，學生可能覺得與自己的生活比較相關，但同時也可能讓學生覺得本身的文化被侵入、被佔據，背後一大原因則是抗拒成人的世界 (Larrain & Hernández, 付印中)。這樣的教學法，也需要重新思考藝術教育根本的重點，重新安排其先後順序，同時所需要的師資教育、在職進修、教材資源等，也大為不同，當然教師應該也需要具備更廣博的知識。

物質文化研究

物質文化研究領域，是文化研究之外的另一條路，但是對傳統的藝術教育同樣帶來許多挑戰。文化研究著重於現有的溝通模式，例如電視，而物質文化研究的範圍則廣得多，除了具有象徵意義的人為事物之外，更進而探討一般只有實用功能的事物，涵蓋「所有人為製造的東西，從最簡單的物品，例如普通的針，到最複雜的產物，例如星際太空船」(Deetz, 1977, p. 24)，「從一個鍋子到整個都市」(Berger, 1992, p. 8)。

因此，可以研究的人為事物，範圍龐大，我們所看到、摸到、聞到的一切，以及相關的人類作為，事物的使用、討論、製造 (Dant, 1999)，都是物質文化研究的對象，遠遠超過象徵系統。

物質文化研究也像視覺文化研究一樣，內容複雜、跨越單一領域，在理論方面也同樣不斷轉變。學者可能援引工匠、科技工程、藝術史、民俗研究、人文地理各方面的理論，不過共同點則是「向事物學習」(Kingery, 1996, p. 1)。有些學者專注於人為事物中有意的溝通目的，比較接近文化研究和視覺文化研究；但有些學者則只重視那些在無意間表達出信念模式的種種特色 (Prown, 1996)。這樣的人為事物，乃是「象徵的文件」(Dupont, 1991, p. 1)，也就是說，物質文化研究探討的不只是象徵系統，同時也探討表面上看似沒有溝通功能的一切事物。不過，有些事物受到研究並不是因為具有間接的溝通效果，而只是有助於分析我們生活中的各種型式，例如針與迴紋針。

此外，視覺文化研究通常著重於電子與平面媒體，物質文化研究則比較注重人為事物的物質本質。「物質文化研究」顧名思義，最關切的是事物的物質特性，「一件事物各個不同的部分如何製造組合，它的構成、表面質感、內部結構、原料來源」(Kingley, 1996, p. 14)，以及工匠如何利用這些原料；可以研究的原料、可以研究的事物，都是無窮無盡的。

對於物質文化研究的學者，不論任何種類的事物，值得研究之處在於人不但利用事物以表達我們是誰，同時事物也影響了我們日常的生活方式。這些研究是要提醒我們「一些小事，看起來不重要的小東西……不斷累積而創造出一生」(Deetz, 1977, p. 161)，我們又如何利用事物做為意義的表記，發揮想像力不斷詮釋身邊的物質環境，相對的，也透過物質世界的事物，擴

大我們的想像力。人是會創造符號的生物，即使是最平凡的東西，我們也無法不賦予它一點意義，因此，即使最平庸的事物，都能與個人認同連結起來，這種關聯乃是人類行為與社會經驗的一大根本特色。

物質文化研究的理論雖然不斷修正，但主要仍是採取對社會的功能主義觀點，探討事物如何反映整個社會，甚至全體人類的特性。文化研究對於社會採取衝突論，而物質文化研究傾向於將社會、人類這些概念視為沒有差別、沒有問題的整體。然而，物質文化研究的理論，最近出現了很大的改變，藝術教育者 Congdon 的研究，就是一個例子（2002）。

Congdon 和她侄子 King 針對各種不同的衝浪文化事物，探討這些東西對使用者的意義，包括衝浪板、滑板、潛水衣、T恤、海報、電影、錄影帶、泳衣泳褲、比賽獎盃，以及一些典型、例行的行為，例如衝浪少女坐成一排，面向海面，互相幫對方編髮辮。這些事物與行為，是從衝浪的樂趣來檢視，例如衝上浪頭的感受，以及這些事物如何建立個人特色，又如何讓衝浪者整個群體有別於其他團體，例如玩滑板的人。Congdon 研究的事物，有些具有實用功能，有些則顯然是象徵，不過 Congdon 兩人認為這些都是表義的記號，都涉及生活經驗，是個人認同的表記。

藝術教育人士從物質文化研究來探討當代影像的例子，還包括 Fher（2000）研究改裝車兜風族的文化；Conrad（2003）探討她個人的事物，例如身份證、行事曆；Chen（2003）研究漫畫迷文化；Webb（2002）研究觀光景點；Ballangee-Morris（2002）研究觀光紀念品。Bolin（1992/1993）檢視藝術教育中許多從物質文化來探討流行文化與民俗文化的例子，Bolin 與 Blandy（2003）也整理出其他藝術教育者所做的各種研究，內容涵蓋兒童的玩具、公共藝術、組合手工藝品、定製汽車、阿米緒拼被、家庭園藝、公共建築等等，不一而足。

物質文化研究教學的好處，在於內容無所不包，沒有任何界限，任何事物都有助於判斷日常生活的品質與特色。此外，強調事物的物質特色，也符合傳統藝術創作對物質的關切。不過，課程時間有限，就必須考量一個問題，學生不是最感興趣的事物，教師是否應該拿來做為課程重點？例如研究針與迴紋針，是因為這樣的東西可能影響我們的生活，或是因為透過想像力，可以找出針背後的意涵？物質文化研究的重點，對於學校的藝術教育是否太過廣泛，其內容無所不包，是否既是優點也是缺點？或是，慎選內容就

可以克服這個問題，就像視覺文化研究的立場？

整合視覺文化研究與物質文化研究

物質文化研究與視覺文化研究有許多不同，物質文化研究主要著重於立體的事物，也包括僅間接傳達價值觀的實用事物，對社會採功能主義的觀點，認為事物反映了整體社會甚至全人類，因此不帶有政治意義。視覺文化研究則針對公認的表義系統，往往著重於平面的事物，同時也探討觀看的條件，而不只是事物本身的特色。視覺文化研究認為社會本質上是不平等、不公平的，也從權力鬥爭的角度來看事物，因此無可避免都帶有政治意義。

然而，這兩個領域也有許多共通之處，相異的地方多半也是相輔相成的。兩者對於藝術教育的影響，可以視為互補，我認為藝術教育人士也是持同樣的看法。

首先，結合平面與立體的事物，並不是今天才有，這一點原本就是藝術教育的重心。其次，藝術教育現在也已經結合象徵意象（傳達明顯的訊息）以及看似只有實用功能的事物（傳達的訊息間接、隱藏），換句話說，藝術教育挪用人為事物，把它當做具有意義。第三，強調觀看的條件，與強調事物的物質特色，並非互相排斥衝突，而只是強調的重點不同。最後，衝突的社會觀與研究全人類的特色，同樣也只是不同的選擇，因為以意象為權力的策略，或是以意象為傳達人類情況的一個方式，都有其道理。任何時代的任何社會，意象都是影響思維、事件的手段，但同時也能夠反映出人類儘管有諸多差異，還是有一些層面是舉世皆然、永恆不變的，這類的意象也有助於培養寬容的態度。研究意象，既可瞭解人的差異，也能夠瞭解人的共同之處。

當代藝術實務

對於視覺文化，藝術教育人士常用的第三種方式，就是參考當代藝術與藝評的實務做法。藝術界現在不僅記錄過去的傑作，在 Williams（1981）所謂後市場的情況下，也批判主流的文化。藝術界相對不受商業壓力的影響，開始質疑構成企業資本意識形態的意象；長久以來嚴肅的藝術一向都對社會提出批判，而今天的社會中，視覺意象如此盛行，當然會成為視覺藝術家常用的題材。在這個過程中，藝術界結合了商業界的許多視覺手法，商業界也大量

借用傳統藝術，因此，過去精緻藝術與通俗藝術之間分明的界線，如今已日漸模糊（Sullivan, 2002）。藝術教育人士不再視商業界為藝術教育的大敵，而能夠以批判的眼光來檢視。同時，隨著商業界的意象逐漸飽和，專業藝術界對於社會的批判也更加尖銳，後現代的許多藝術作為，都是基於批判研究。與這個發展相關的是，隨著整體社會日漸注重視覺意象，許多藝術家不再繪畫而轉向演出（Garioan, 2002），或如 Desai（2002）所說，開始扮演各種不同的角色，從考古、人種誌研究、推動社區藝術計畫、教育到行政官員，不再只是單一的藝術創作。因此，批判研究的過程，加上視覺文化的探討，為藝術教育提供了新的模式，迥異於目前多數藝術教師所採用的創作教學。

有人認為，歷來偉大的藝術家為日常生活增添了色彩，幫助我們思考其重要性，而現在的日常生活則充滿著媒體符號，所以今天的藝術家想必都會利用媒體意象。Nadander（2002）關切媒體對青少年如何看待身材體型的影響，他看到社會上充斥著錄影帶、線上雜誌和虛擬文化，年輕人養成不健康的飲食習慣，尤其是女孩子，就為了符合流行的苗條身材。Nadander 發現在媒體幾乎找不到健康的形象，因此轉向專業藝術界，希望找到對媒體形象的批判，結果他找到 Barbara Kruger、Cindy Sherman、Lorna Simpson 等人的作品。Kruger 的海報利用媒體塑造的刻板印象來反諷媒體；Sherman 的攝影作品，反映出要打造媒體刻板印象的女性，要費多大的心力；Simpson 的文字與意象，進一步批判媒體呈現的是「類型」而非個人。Nadander 也注意到 Lucian Freud 等藝術家筆下「不完美」的身體，有別於媒體的形象。他認為透過這樣的研究，比較媒體意象與藝術作品的意象，能夠激發學生深入思考自己的身體，同時創作意象以表達自己的想法。

還有其他藝術教育人士，利用這樣的方法，例如 Taylor 和 Ballengee-Morris（2002）探討藝術家對消費主義的批評；Wyrick（2002）帶領學生探討藝術家如何挪用新聞媒體的材料，以批判新聞媒體；以及 Jeffers（2002）引導學生創作臥室裝置藝術，反映媒體的暴力意象。

這樣的方法，本質上採取批判的角度，同時也是衍生自專業藝術界，這是它的優點。但在另一方面，探討流行的視覺文化，可能導致學生誤以為本身的文化經驗不重要，別人的文化資產比較重要。

藝術教育方法

在實務上，藝術教育人士似乎是參考這許多流派，而創造自己的方法，取材自專業藝術界，包括過去的傑作與當代的創新，也取材自當代的視覺與物質文化。例如，我曾提議從電視摔角節目著手，回溯到藝術史，可以發現魁梧壯碩、故做姿態的男性，最近還流行拎著砍下的頭，脖子上圍著蛇，在歷史上早有先例（Duncum, 2002）。我鼓勵學生思考以下的問題：男子氣概是否一定要虛張聲勢、要用暴力？種族與外國人的刻板印象，是否不利於對他人的瞭解？我也提議學生以創作來呈現不同的男性價值觀，例如強壯但溫和的男性。

我在伊利諾州立大學的研究所學生，最近探討了紀實電視節目、冰上曲棍球、流行的宗教事物、暴力的電玩遊戲、刺青、漫畫、拉斯維加斯等等文化場域，他們不但找到歷史上的先例，有助他們的學生更瞭解所研究的場域，同時設計許多批判的問題，將創作活動與這些場域的背景脈絡連結起來。例如 Audrey Rizio 的學生設計了超文本，探究芭比娃娃的意義，以及完美身材的概念，從芭比開始，她的學生檢視了各種不同的資源，例如官方的銷售統計數字，芭比娃娃消費者的人口統計，媒體上其他的女性形象，例如歌手小甜甜布蘭妮，傳統繪畫中的女性形象，例如 Rubens 筆下的女性，討論芭比的文章，專業藝術家對芭比的反應，以及學生本身以畫圖、視覺及寫作等方式，表達他們對芭比的想法。這些學生創造自己的超文本，一方面呈現自己獨特的觀點，同時也建立了管道，讓別人能夠呼應本身的想法。簡單的說，他們所創造的正是典型的後現代藝術形式。

採用電子超文本的藝術教育法，還有其他例子，例如 Taylor（2000）以及 Taylor 與 Carpenter（2003），就援用 Wilson（2000）的超文本研究，引導學生利用超文本自由探討精緻藝術與通俗藝術、過去與現在，出發點可以是精緻藝術、通俗藝術、一個概念、一個議題、一篇文章，凡是能夠激起他們進一步探究的任何題材都可以。其他例子包括 Gude（2000）探討裸體、Sharpe（2003）探討新科技、Congdon 與 Blandy（2003）探討電子雜誌、Stewart（2003）從後現代觀點探討電影《駭客任務》。

總結

今天的藝術教育人士，受到文化研究、物質文化研究、當代專業藝術實務等等不同的影響，但是也綜合各方觀點，發展出自己的視覺文化教學法。我相信這些領域都有其獨特的考量角度，能夠相輔相成。藝術教育人士也逐漸在教學中體認視覺意象在社會上的重要性，將學生的經驗納入教學中。藝術教育因此成為學校課程的重心，不再像過去處於邊緣地位，開始發揮其重要性，也可能爭取到重要的課程時間及資源。

- Ballengee-Morris, C. (2002). Tourist souvenirs. *Visual Arts Research*, 28(2), 102-108.
- Barnard, M. (1998). *Art, design and visual culture*. London: Macmillan.
- Baudrillard, J. (1987). *The evil demon of images*. Sydney: Power Institute of Fine Arts.
- Berger, A. A. (1992). *Reading matter: Multidisciplinary perspectives on material culture*. New Brunswick, NJ: Transaction Publications.
- Blandy, D. & Bolin, P. (2003). *Material culture and visual culture study within art education*.
- Bolin, P. (1992/1993). Artifacts, spaces, and history: Art education and material culture studies. *Arts and Learning Research*, 10(1), 143-157.
- Chen, J. (2003). The comic/anime fan culture in Taiwan: With a focus on adolescent's experiences. *The Journal of Social Theory in Art Education*, (22), 89-103.
- Congdon K. G. & Blandy, D. (2003). Zinesters in the classroom: Using zines to teach about postmodernism and the communication of ideas. *Art Education*, 56(3), 44-52.
- Congdon, K. G., & King, N. B. (2002). Teaching about surfing culture and aesthetics. *Visual Arts Research*, 28(2), 48-56.
- Conrad, D. (2003). Unearthing personal history: Autoethnography and artefacts inform research on youth risk taking. *The Journal of Social Theory in Art Education*, (22), 44-58.
- Dant, T. (1999). *Material culture in the social world: Values, activities, lifestyle*. Buckingham, England: Open University Press.
- Debord, G. (1977). *Society of the spectacle*. Detroit, MI: Black & Red. (Originally published 1967).
- Deetz, J. (1977). *In small things forgotten*. Garden City, NY: Anchor Books.
- Desai, D. (2002). The ethnographical move in contemporary art: What does it mean for art education? *Studies in Art Education*, 43(4), 307-323.

- Duncum, P. (1997). Art education for new times. *Studies in Art Education*, 2(38), 69-79.
- Duncum, P. (2002). Instant aesthetics, TV wrestling, and art education. *Australian Art Education*, 24(2), 33-39.
- Duncum, P. (2004). The theories and practices of visual culture in art education. *Arts Education Policy Review*.105(2), 19-25.
- Fehr, D. F.(2000). Gender politics in the back seat of a lowrider. In D.E. Fehr, D. Fehr, & K. Keifer-Boyd (Eds.), *Real-world readings in art education: Things your professors never told you*, 37-46. New York: Falmer Press.
- Garoian, C. (2002). Children performing the art of identity. In Y. Gaudelius & P. Speirs (Eds.), *Contemporary issues in art education*, 119-129. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall
- Grossberg, L. (1996). History, politics and postmodernism, Stuart Hall and Cultural Studies. In D. Morely & K. H. Chen (Eds.), *Stuart Hall: Critical dialogues in cultural studies*, 150-173. London: Routledge
- Gude, O. (2000). Investigating the culture of curriculum. In D. E. Fehr, D. Fehr, & K. Keifer-Boyd (Eds.), *Real-world readings in art education: Things your professors never told you*, 75-81. New York: Falmer Press.
- Hall, S. (1996). Cultural studies and politics of internationalisation. An interview with Stuart Hall by Kuan-Hsing Chen. In D. Morley & K-H. Chen (Eds.). *Stuart Hall: Critical dialogues in cultural studies*, 392-408. London: Routledge.
- Hall, S. (1996). The meaning of New Times. In D. Morely & K. H. Chen (Eds.). *Stuart Hall: Critical dialogues in cultural studies* In D. Morely & K. H. Chen (Eds.). *Stuart Hall: Critical dialogues in cultural studies*, 223-237. London: Routledge.
- Jameson, F. (1998). *The cultural turn: Selected writings on the postmodern, 1983-1998*. London: Verso.
- Jeffers, C. (2002). Tools for exploring social issues and visual culture. Y. Gaudelius & P. Speirs (Eds.), *Contemporary issues in art education*,

- 157-169. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Kingery, D. (Ed.). (1996). *Learning from things: Method and theory of material cultural studies*. Washington D. C.: Smithsonian Institution Press.
- Larrain, V. & Hernández, F. (in-press). Visual cultural marks of identity in children's bedrooms as an example of emergent changes in childhood. *Visual Arts Research*.
- McRobbie, A. (1996). Looking back at New Times and its critics. In D. Morely & K. H. Chen (Eds.), *Stuart Hall: Critical dialogues in cultural studies*, 238-261. London: Routledge.
- Mirzeoff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. London: Routledge.
- Nadaner, D. (2002). Issues of the body in contemporary art. In Y. Gaudelius & P. Speirs (Eds.), *Contemporary issues in art education*, 226-237. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Pauly, N. (2003). Interpreting visual culture as cultural narratives in teacher education. *Studies in Art Education*, 44(3), 264-284.
- Prown, J. D. (1996). Material/culture; Can the farmer and the cowman still be friends. In D. Kingery (Ed.) *Learning from things: Method and theory of Material Culture Studies*, 19-30. Washington D. C.: Smithsonian Institution Press.
- Sharpe, L. (2003). Teaching critical practice for future technologies. *The Journal of Social Theory in Art Education*, (22), 151-166.
- Stewart, E. O. (2003). *The Matrix: A secondary postmodern primer*. Art Education, 56(30), 36-43.
- Sturken, M. & Cartwright, L. (2001). *Practices of looking: An introduction to visual culture*. Oxford: Oxford University Press.
- Sullivan, G. (2002). Ideas and teaching: Making meaning from contemporary art. In Y. Gaudelius & P. Speirs (Eds.), *Contemporary issues in art education*, 23-38. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Tavin, K. (2002). Engaging advertisements: Looking for meaning in and through art education. *Visual Arts Research*, 28(2), 38-47.

- Tavin, K., Lovelace, L., Stabler, A., & Maxam, J. (2003). From Bucktown to Niketown: Doing visual cultural studies (Chicago style). *The Journal of Social Theory in Art Education*, (22), 60-88.
- Taylor, P. (2000). Madonna and hypertext; Liberatory learning in art education. *Studies in Art Education*, 41(4) 376-389.
- Taylor, P. G. & Carpenter, S. B. (2003, April). *Interactive computer technology and art education*. Paper presented at the annual conference of the National Art Education Association, Minneapolis MI.
- Taylor, P. & Ballengee-Morris, C. (2003). Using visual cure to put a contemporary "fizz" on the study of pop culture. *Art Education*, 56(2), 20-24.
- Webb, N. (2002). Tourist sites. *Visual Arts Research*, 28(2), 64-76.
- Williams, R (1981). *Culture*. London: Fontana.
- Wilson, M. (2000). The text, the intertext, and the hypertextual: A story. 2000 *International visual arts conference: Art education and visual culture*, 89-107. Taipei: Taipei Municipal Teachers College.
- Wyrick, M. (2002). Art for issues sake: A framework for the selection of art content for the elementary classroom. In Y. Gaudelius & P. Speirs (Eds.), *Contemporary issues in art education*, 212-225. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.