

研究論文

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

袁艷

摘要

本文以湖北兩個村莊為個案透視2014年以來以「鄉愁」為主題的旅遊景觀生產機制。研究發現，鄉愁旅遊的景觀生產同時受到「駐足凝視」、「閒蕩掃視」和「嬉戲奇觀」三種具身視覺體制的作用，每種體制產生身體與眼睛間獨特的配合方式，生產出不同的可見性和不可見性，為遊客創造出到達、渡過、懸置的差異化空間體驗，以此實現鄉村作為懷舊性儀式空間的功能。這三種具身視覺體制不僅構成旅遊景觀生產的多重維度，也帶來了對「鄉愁」的多種解讀。雖然三種體制都是從旅客的需求出發對鄉村的他者化再現和懷舊性表達，但它們對「他者」和「過去」的呈現並非確定和統一，而是展現出不同的面孔和意義，由此決定了遊客與鄉村之間流動的空間關係以及一種曖昧的鄉愁，偏「反思性懷舊」而非「恢復性懷舊」。這一分析框架打破了「遊客凝視」理論的二元敘事，揭示出旅遊景觀生產實踐中更為動態和複雜的視覺和空間政治。

關鍵詞：鄉愁、鄉村旅遊、視覺文化、視覺體制、身體運動

袁艷，華中科技大學新聞與信息傳播學院新聞系教授，復旦大學信息與傳播研究中心研究員。研究興趣：媒介地理學、媒介化流動、媒介與文化研究。電郵：yuanyan@hust.edu.cn

論文投稿日期：2018年2月20日。論文接受日期：2018年11月22日。

Research Article

The Gaze, Glance and Spectacle of Nostalgia: Multiple Embodied Scopic Regimes in the Landscape Production of Nostalgic Tourism in China

Yan YUAN

Abstract

This article investigates two villages to scrutinise the politics of visibility and the mechanisms employed in the development of “nostalgia tourism” in many Chinese villages since 2014. It goes beyond John Urry’s theory of “tourist gaze” and proposes the concept of “multiple embodied scopic regimes” as the framework to observe and to analyse, in order to depict a more systematic and dynamic picture of landscape production. It discovers that three different embodied scopic regimes are employed in the tourist development: “stop/gaze regime,” “flâneur/glance regime,” and “play/spectacle regime.” Each regime produces a unique fashion of visual pleasure and distinct mode of physical movements, manifested and afforded by different sets of cultural technologies, including the construction of village gates, viewing platforms, tourist trails, as well as the organisation of promotional events and the gamification of the attractions. The overall production of the tourist sites is featured by: (A) the intertwining of certain ways of seeing and moving within each regime; (B) the coexistence of three different regimes in the production of tourist landscape and experience. It is through these two mechanisms that the tourist sites could fulfil three layers of spatiality as a ritual space: arrival, passage, and liminality.

Yan YUAN (Professor). Department of Journalism, School of Journalism and Information Communication, Huazhong University of Science and Technology; (Research Fellow). The Centre of Information and Communication Studies, Fudan University. Research interest: media geography, mediated mobility, media and cultural studies.

The Gaze, Glance and Spectacle of Nostalgia

Meanwhile, the coexistence of multiple embodied scope regimes also diversifies the meanings of nostalgia that these tourist sites claim to narrate. While the “stop/gaze regime” tries to represent a timeless and singular past, the “flâneur/glance regime” points to multiple images of “past” associated with different historical periods. The “play/spectacle regime,” on the contrary, totally subverts the collective identification with one united past or a set of common pasts, instead it reverses adulthood to childhood, encouraging tourists to retreat into their personal pasts. Due to such ambiguity, the paper argues that the production of nostalgia tourism in the two villages is more about “reflective nostalgia” than about “restorative nostalgia.” The manipulation of the space of villages is mainly aimed to create and sustain the desire of longing for an irretrievable home or past, instead of restoring or protecting a certain lost home or past.

Keywords: nostalgia, nostalgic tourism, visuality, scopic regimes, embodiment

Citation of this article: Yuan, Y. (2019). The gaze, glance and spectacle of nostalgia: Multiple embodied scopic regimes in the landscape production of nostalgic tourism in China. *Communication & Society* 50, 133–158.

致謝

本文得到中央高校基本科研業務費專項資金資助 (2019WKYXZ)。

《傳播與社會學刊》，（總）第50期（2019）

研究動機與目的

形形色色的懷舊敘事向來就是當代中國現代化浪潮下的一股暗流，但是從2013年底開始，這股暗流似乎有變成主流之勢，一股強勁的「鄉愁風」在官方主流話語和商業話語中同時流行開來。「記住鄉愁」不僅被寫進中央的頂層設計中、唱響在央視百集紀錄片和春晚舞台上，更成為新一輪城鄉建設的指揮棒。這一時代話語對中國農村的影響尤為明顯。儘管在各種文化背景下鄉村通常都是懷舊的場所，但是當懷舊 (nostalgia) 表述為中文的「鄉愁」時，二者之間的聯繫變得更加直接。中文的「鄉」可作「故鄉」和「鄉村」兩重解讀，因而「鄉愁」的涵義除了普遍意義上的「懷念故鄉」，也包含著「渴望鄉村」的意思。正是這種一語雙關，讓「記住鄉愁」成為新一輪「鄉村改造」的話語資源，而改造的重點就是大規模發展鄉村旅遊。短短幾年內，一大批原本資質平平、鮮為人知的小鄉村被打造成「鄉愁」的代言者，吸引大批的遊客前來觀光度假。在這一新的發展模式下，鄉村原來的日常生活空間被徹底轉變為可被售賣的風景——一種叫作「鄉愁」的風景。面對這一文化現象，我們不禁要問：鄉村何以成為風景？成為了怎樣的風景？這種風景又在生產怎樣的鄉愁？

要回答以上的問題，我們首先要將歷代文人墨客所詠嘆的、作為文化心理和個人體驗的「鄉愁」與作為旅遊產業符號資源和產品的「鄉愁」區別開來。「20世紀始於烏托邦，止於懷舊」(Boym, 2001, p. XIV)，作為一種現代症候的鄉愁或懷舊已經超越了人類自然普適的情感，成為幫助人們轉移現代性所帶來的情緒危機的工具。鄉愁與現代性看似矛盾，實則在許多方面迎合著現代性的內在邏輯。「鄉愁」的本義是一種因思念故鄉而生的愁緒。「愁」字，其聲從「秋」，其義從「心」，即一種發自內心的憂慮和哀傷。這種情緒會投射到身體的各種感知，比如，與味覺相關的「愁苦」，與消化系統相關的「愁腸萬斷」，還有與呼吸相關的「愁悶」。英語中的懷舊 (nostalgia) 一詞是兩個希臘詞的組合：νόστος, *nóstos* (return home) 和 ἄλγος, *álgos* (longing, pain, ache)，意即因離開家鄉而產生的缺失感。這個詞由一名17世紀的歐洲醫生發明，用來表述一種在當時遠征僱傭兵中常見的病症 (Boym, 2001, p. 15)。中外兩個詞源共同

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

暗示著，「鄉愁」和「懷舊」作為人的感情原本與觀看無關，與風景無關。現代鄉愁的產生從某種程度上是從「心」到「眼」、將看不見的情緒變成看得見的風景的文化改造過程。而眼睛在「感知分配的政治」中成為王者 (Rancière, 2006)，或者說「眼睛的暴政」(安德魯斯, 2014: 74)，這正是現代性深藏的特質 (Jenks, 1995; Mirzoeff, 2013)。正是這種發生在身體和感官層面的現代化轉型使得「鄉愁」和「懷舊」成為現代旅遊觀光產業的一個重要門類 (Bartoletti, 2010; Chan, 2010; Chio, 2014)。如果「成為可見」(becoming visible) 是現代鄉愁的重要特徵，那麼挖掘其「可視性」(visibility) 的生產機制便成為認識當下鄉愁旅遊現象的一大關鍵。基於這一分析，本研究選擇從視覺文化研究的角度切入這一複雜的現象。其重點不在於發現「鄉愁」的實質究竟是什麼，而在於剖析在當下鄉村旅遊開發和景觀建設中，什麼在被當作「鄉愁」讓人看見？如何被看見？

國內外針對旅遊現象的視覺文化研究並不少見，其中最有影響的算是約翰·厄里 (John Urry) 的「遊客凝視」理論。但是旅遊實踐的豐富性和複雜性總是讓傳統的以文本為中心、就視覺談視覺的研究路徑捉襟見肘。許多學者轉而研究旅遊實踐的其他感知面向，比如交通方式和各種身體運動，而這樣又無法與原有的視覺文化研究形成對話。本研究試圖將這兩種路徑結合起來，將具身性、尤其是身體運動的元素帶入視覺文化研究中，由此發現「凝視」以外的多重視覺性。這種結合意在打破「遊客凝視」理論中的二元思維，揭示旅遊景觀背後所隱藏的更為動態的視覺生產機制，展現旅遊文化與空間政治中更深層次的複雜性和張力，同時，這種多元動態的分析框架可為解讀旅遊化的「鄉愁」在當今中國的文化意義提供另一種視角。

文獻綜述：從「遊客凝視」到多重具身視覺體制

鄉村何以成為風景？這並不是一個不言自明的問題。威廉斯說，「現實的鄉村從來與風景無關」(Williams, 1973, p. 120)。生活和勞作在鄉間的人們不會把眼前的土地和房屋看成風景，更不要說從中讀出所謂的「鄉愁」。將鄉村看作風景是以鄉村為對象的風景繪畫、文學、園

《傳播與社會學刊》，(總)第50期(2019)

藝、建築、攝影和旅遊等一系列文化實踐活動所發展出來的觀念(安德魯斯, 2014; 米切爾, 2014), 它們共同的特點在於按照一定的審美需求將鄉村空間視覺化以滿足觀者的愉悅感。因此從本質上說, 「景觀是一種看的方式, 它通過對世界的重新結構為超然的觀者提供一種關於秩序和控制的幻境」(Cosgrove, 1985, p. 55)。觀看並不是個體的和隨意的行為, 一定的社會歷史條件下人們用什麼方式看、看什麼、不看什麼是存在著某種模式的, 它的背後是一系列技術條件、政治制度、文化觀念和權力關係的運作, 這就是Christain Metzr (1982, p. 61) 所說的「視覺體制」(scopic regime)。具體到旅遊景觀生產中的視覺體制, 社會學家約翰·厄里(1990)的「遊客凝視」(the tourist gaze) 理論一直在學術界佔有主導地位。他認為, 遊客與旅遊地的接觸主要是視覺接觸, 其中的愉悅感主要來自對他者的「凝視」: 用眼睛積極地發現和解讀旅遊地與自己日常生活的差異性, 以滿足自己對旅遊地的消費欲望(Urry, 1990, p. 2)。厄里的這個理論將現代旅遊業放在晚期資本主義符號經濟的大背景下進行關照, 具有一定的解釋力, 但是本文對這一理論存在著兩點置疑: 一、如果說旅遊是一種視覺體驗, 為什麼只有「凝視」? 有沒有其他的視覺方式? 二、旅遊難道僅僅是眼睛的活動嗎? 身體的運動在其中有何作用? 它與視覺之間又是什麼關係?

首先讓我們對「凝視」來一番審視。作為一種人眼的活動, 「凝視」特指有意識地目不轉睛地看著一個對象, 為了獲得對觀察對象整體統一的認識, 觀者與對象必須保持一定的距離, 視點也相對固定和單向。這種視覺方式的最好代表是歐洲文藝復興時期的透視法風景畫。它以觀畫者的視線作為中心(也稱滅點, vanishing point) 來組織畫面, 使二維畫面得以還原三維空間的立體感和真實感, 同時獲得「上帝之眼」看世間的秩序感和控制感(Berger, 1973)。這與笛卡爾主客兩分的哲學觀一脈相承, 被稱為現代理性主義的「開創性感知」(founding perception) (Bryson, 1981)。在文化研究領域, 福柯(2001)、薩義德(1978)和一些女性主義學者(Rose, 1993) 又將「凝視」發展成為一個批判性的視覺隱喻, 從「看與被看」的二元關係解剖諸多文化現象背後的知識權力。無論是對「凝視」的崇拜還是批判, 它們的問題都在於把理性主義透視法當成了現代性視覺的中心甚至全部, 忽視了其他視覺方

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

式的存在。藝術史學家馬丁·杰 (Martin Jay) (1988) 有力地挑戰了這一固見。他通過梳理不同風格的西方繪畫藝術作品歸納總結出三種不同的視覺體制：以文藝復興時期繪畫為代表的「線性透視法藝術」、以17世紀荷蘭靜物畫為代表的「描繪的藝術」、以及巴洛克藝術所表現出的「瘋狂的視覺」。與透視法單眼固定的凝視不同，「描繪的藝術」並沒有一個統一的視覺中心，它鼓勵人的眼睛遊走在各種細節之間，類似中國長卷畫的移動觀看和散點焦距。而「瘋狂的視覺」完全不追求清晰和透明的樣式，反而崇尚奇異、怪誕和震撼的感覺，讓人眼花繚亂、神魂顛倒。馬丁·杰認為笛卡兒透視主義雖然在現代性中佔有相當的優勢，但絕不是一家獨大。後兩種體制的影響絕不輸於前者。現代視覺的發展應該是這三種視覺體制相互並存與相互影響的結果 (Jay, 1988, p. 19)。雖然旅遊不同於畫廊裡的藝術欣賞，但馬丁·杰的結論對本研究具有很好的啓發性。既然現代藝術不止於凝視，那麼旅遊景觀生產中也應該存在著比「遊客凝視」更為豐富的視覺體制。

對「遊客凝視」理論的第二點置疑在於：如何正視身體運動在旅遊中的地位及其對視覺的影響？身體運動對旅遊的意義是不言而喻的。Dean MacCannell (1976) 很早就提出，旅遊是現代社會規模最大的世俗化朝聖儀式，旅遊地對遊客的意義不全在於風光的綺麗，更在於創造了一個有距離、不一樣的「別處」，使身體通過空間的跨越產生儀式化的體驗。這一論斷從文化層面上確立了移動性在旅遊中的核心地位。厄里本人其實也非常重視對移動性的研究，他曾特別指出，大眾旅遊最早在英國蔚然成風與鐵路客運的開通密不可分，正是現代社會所創造出的前所未有的移動性才催生了旅遊的大眾化和產業化 (Urry, 1990, p. 20)。他還在多個文獻中對遊客的身體互動和表演做過深入的觀察和論述 (Sheller & Urry, 2004; Urry & Larson, 2011)。只是在談到移動與視覺的關係時，他似乎堅持著視覺中心主義的偏向，將視覺認定為「組織性知覺」(the organising sense)，主張「視覺為其他所有的實踐和表演賦予個性」(Urry & Larsen, 2011, p. 195)。

實際上眼睛與身體運動的關係並非這麼簡單。早在18世紀初，英國哲學家喬·貝克萊 (George Berkeley) 就在《視覺新論》一書中指出，人對距離遠近的感知不是「看」到的，而是「觸」到的。我們之所以感覺自己

《傳播與社會學刊》，(總)第50期(2019)

可以「看」到距離，其實是身體在運動過程中分辨出自己與外物的相對位置以及事物之間的相對位置，再憑藉屢次的經驗建立起各種視覺觀念和觸覺觀念之間的關聯，由此才能憑視覺來對看到的事物做出判斷，感知到它們的距離、位置和體積 (Berkeley, 1709, p. 4)。梅洛龐蒂的具身認知學也明確指出，事物的可見性是由看者的肉身構成的，看者「由於日光和身體的厚度而遠離事物」，但是這種距離不是「事物與看者之間的障礙，而是它們之間的交流手段」。視覺與其他感知之間具有「可逆性」(reversibility) (梅洛龐蒂，2008：167、176)。一系列對現代交通工具的視覺文化研究也向我們證明了運動對視覺的反作用，比如 Wolfgang Schivelbusch (1979) 對早期火車與影院觀視感 (proto-cinematic) 的研究、Anne Friedberg (2002) 對汽車與「有框視覺性」(framed visuality) 的研究、以及 Margaret Morse (1990) 對高速公路和電視所做的對照研究，等等。這些成果都生動地展現了各種「速度機器」如何同時扮演著「視覺機器」的角色，現代社會中速度和運動方式的改變與視覺方式的演變存在著「一體兩面」的關係。在這些研究中，「移動不僅意味著跨越距離、到達目的地，它也是一種存在，一種體驗各種景觀的方式」(Larsen, 2001, p. 81)。雖然這些觀點已經在旅遊研究中得到了某些運用，但已有的研究大多關注觀光車、房車、自駕遊等基於現代交通技術的機械化和自動化運動方式對遊客視覺所帶來的影響，缺少對站立、行走、嬉戲等基於肉身的運動方式的研究，而後者恰恰是遊客到達旅遊目的地之後主要的運動方式。研究這些運動方式，就要求我們將目光從複雜的機器和技術轉向看似平常的諸如道路、橋樑、平台、路標、圍欄、長凳等旅遊設施，觀察它們是以怎樣的「可供性」(affordance) (Gibson, 2015, p. 119) 在對身體和眼睛進行著引導、編碼和控制，通過生產不同的身體與視覺的組合方式決定何為可見、何為不可見。這類文化技術所提供的肉身移動和視覺體驗與交通工具所創造的「景動人不動」的膠囊式觀看是不可同日而語的。

基於以上兩點反思，本文認為應該將多重性和身體運動這兩個因素引入對旅遊景觀的視覺體制分析中，不僅強調不同視覺體制在旅遊景觀生產中的並存與交織，而且有必要從身體運動與視覺的組合方式上判斷不同的視覺體制的特點和生產機制，建立一種「多重具身視覺體制」(multiple embodied scopic regimes) 的分析框架。需要說明的是，所

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

謂視覺的「具身性」(embodiment)，理應包含身體多個方面對視覺的影響，例如身體圖式(body schema)、記憶(memory)、情動(affect)等等，每一方面都涉及到豐富的理論和方法。受篇幅所限，本文僅選擇從身體運動(physical movement)這一個方面來展開討論。接下來讓我們來看一看，這一新的分析框架究竟能揭示出那些僅憑「遊客凝視」理論無法呈現出的旅遊景觀生產機制和符碼，這些機制和符碼又在生產著怎樣的「鄉村」和「鄉愁」。

研究地點與方法

本文的實證材料來自作者對湖北省恩施土家族苗族自治州兩個村莊所做的田野調查。S村屬恩施州恩施市盛家壩鄉，方圓37.6平方公里，平均海拔1,000米，人口3,020人，大部分為土家族。村民的居住地主要集中在一條蜿蜒狹長的溪谷之中，分上壩、中壩、下壩三個部分。N村地屬恩施州巴東縣，方圓10.6公里，平均海拔900米，人口2,684人，漢族與土家族雜居，村莊人口主要分布在村內幾座小山丘上，中心是一個圓形的水塘。崎嶇的地形讓當地農民必須依靠開墾梯田來種植水稻，形成村內大片的梯田景觀。該村也曾是中共「巴歸興革命根據地」的一個重要據點。這兩個村原本都是人多地少的山地農耕區，以種植水稻、玉米和茶葉為主。像中國大多數農村一樣，近十年來村裡的大多數年輕人都進城打工，留下的多為老人和兒童。村莊的空心化一方面讓農田、房屋和公共設施逐漸凋敝，但另一方面也在客觀上使當地的自然環境得到了很好的恢復，為發展旅遊產業創造了一份獨特的資源。

像恩施州的大部分地區一樣，這兩個村莊曾經由於高山阻隔，長期交通不便，與世隔絕，無人問津。2010年以後，隨著高鐵和幾條高速公路的陸續開通，恩施到省會城市的距離由原來的一天縮短到四小時，從附近的火車站再到這兩個村莊也只需兩個多小時。這極大地刺激了當地旅遊業的發展。S村和N村先後在2014年和2015年被當地政府列為鄉愁旅遊開發重點扶持村，在短短一年之內就已經具備了相當的接待能力。從旅遊資源來講，這兩個村並不具備奇特的自然景觀、

《傳播與社會學刊》，(總)第50期(2019)

濃郁的少數民族風情或著名的歷史遺跡，保存相對完好的青山綠水、鄉村民居和農耕景觀是這裡主要的看點，主要是靠當地政府以「鄉愁牌」吸引政府和企業投資打造出的結果，這一主題突出地體現在項目申報、景區規劃和廣告營銷的各個環節中。這為我們觀察當下鄉愁旅遊的生產過程提供了典型的樣本。

作者從2015到2016年先後兩次到S村、一次到N村，每次的定點調查短則一周，長則半個月。除了以遊客的身份所進行的參與式觀察外，還對當地村幹部、農戶和到訪的遊客進行了大量的深度訪談，其中親身經歷了兩次當地舉辦的旅遊文化節活動，同時還搜集到兩個村申報和開展旅遊項目的文件檔案資料以及大眾媒體上的相關報道。這些一手和二手材料都為本研究的分析提供了豐富的數據。

研究結果之一：三種具身視覺體制下的景觀生產

身體的捲入不可避免地要求我們將旅遊地從二維的畫面還原到立體的空間，身體與空間的關係成為視覺分析的出發點。當MacCannell (1976, p. 13) 用儀式的觀點將旅遊定義為一種世俗朝聖，將旅遊地看作類似寺廟、聖壇的儀式空間時，他不僅強調了身體運動在旅遊中的核心地位，也暗示出旅遊目的地所具有的多重空間性。人類學家蓋納普(1960)和特納(1969)都告訴我們，儀式並不是一個靜態的文本，其神聖力量來自身體經過抽離、渡過和回歸三個不同階段的運動過程後所產生的淨化感、釋放感和歸屬感。這一過程中，身體與儀式空間並不是簡單的到達和相遇，而是在運動的過程中相互生成和轉化。儀式的階段性過程是以身體的空間變化為條件的，儀式的三個步驟意味著身體對同一儀式空間存在著三種不同的空間感知：一是「到達的空間」，身體通過確認到達此空間來實現從原有空間的抽離；二是「渡過的空間」，儀式地點並非長期棲居地，身體在這裡不為永久的停留，而是通過，並且是按照儀式過程所提供的腳本通過這一空間；三是「懸置的空間」，這是儀式空間闕限性(liminality)的集中體現。在這一層面上，儀式空間將常規的社會規範和秩序懸置，甚至顛倒，允許身體進入虛擬的脫序狀態，讓人們暫時「換一種活法」。

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

旅遊目的地的儀式功能也必須通過這三重空間性得以實現，這就決定了遊客的身體須以不同的方式介入同一個旅遊目的地。首先，身體的「到達」將遊客的運動方式呈現為跨越兩地的「旅行」(trip)，即離開「家」來到一個陌生的地方。這一過程有著明確的出發地和目的地，也有著清晰的去程和回程，「行」是手段，「停」是目的，旅遊地是身體的停頓處和行程的終點。其次，作為一種「渡過的空間」，遊客在旅遊地之內移動的方式不再是從起點到終點的「旅行」(trip)，而是由多點串聯而成的「遊歷」(tour)。在「遊」的狀態下，「行」與「停」相互交織、互為手段和目的。旅遊地不再整體地被壓縮成線路的終點，而是展開為由多個站點所組成的線路，它一次次將停頓的身體喚醒，讓它始終保持流動。最後，當旅遊地作為一種「懸置的空間」時，它則邀請遊客進入「嬉戲」(play)的狀態，享受闕限性帶給他們的另一種可能性，日常生活中的習俗與規則在這裡被暫時拋在一邊，以一種回歸山野的無拘無束讓人達到類似節日慶典時的縱情狂歡。

正像儀式過程是由抽離、渡過和回歸三個階段共同完成，旅遊地的儀式功能也必須通過「旅行」、「遊歷」和「嬉戲」這三種運動方式才能得以展演，由此帶給遊客「到達」、「渡過」和「懸置」三種不同的具身性空間體驗。這樣的空間體驗並不是鄉村空間所固有的，也與當地人的日常生活狀態大相逕庭。那麼究竟是哪些文化技術創造出了這些不同的空間性？身體運動和視覺分別在其中扮演著什麼樣的角色？它們又是如何被組合在一起的呢？

駐足凝視 (Stop and Gaze)

如前所述，當旅遊地被視作「旅行」的終點時，身體進入一段旅行後的停頓狀態，而身體的駐足自然帶來視點的相對固定。同時，作為「到達者」的遊客傾向從「家」與旅遊地的二元對立關係中來解讀旅遊地的意義。他們一方面會積極尋找旅遊地與自己日常生活空間的差異性和距離感，另一方面會強調旅遊地本身的整體性和一致性，而忽略其內在的異質性，以便做出總體和明確的判斷，獲得確定無疑的心理認知。這便意味著景觀生產需要創造出遊客與地方的距離感，並形成看

《傳播與社會學刊》，(總)第50期(2019)

者與被看者之間的單向和控制的關係，使遊客可以根據自己的心理預期對眼前的景物作詮釋。在這種空間關係下，便產生了「駐足凝視」的具身視覺體制。

在兩個村的旅遊開發中，身體的到達感首先是通過在村口加建寨門來實現的。一條村採用巨大的石碑，另一條採用帶有土家族風情的木製牌坊，均配上醒目的旅遊廣告牌。旅客們經過這裡時一般都會下車稍做停頓，攝影留念，表明自己終於到達目的地。其實，這樣的寨門在當地未經旅遊開發的村莊很少見到，完全是為旅遊開發而建。強烈的視覺衝擊有效地將寨門內外塑造成兩個截然不同的世界，為眼睛提供了一個取景框，規定著視線的中心和邊界。這不僅是空間的邊界，也是時間的邊界：從到達之時起，遊客的眼睛開始用一種不同於日常生活的框架來解讀眼前看到的一切。

「駐足凝視」體制的另一個策略是觀景平台的建設。S村的觀景平台建在進村後的盤山公路旁，遊客只需靠邊停車，向前方的山谷眺望，沿溪流蜿蜒分布的三個壩子就盡收眼底。N村的觀景平台則建在村內一個較高的山坡上，隔著一個山谷望過去，對面山坡上阡陌縱橫的梯田和點綴其間錯落有致的房屋就像一個大屏幕似地呈現在遊客眼前。兩個觀景平台的共同點在於它們都在崎嶇的地形中開發出一個平整開闊的空間，方便車輛和遊客的停靠和駐留。同時儘量利用地形條件在人與景之間拉開足夠的距離，置觀者於景觀之外，形成「上帝之眼」的視角，達到居高臨下、一覽無餘的凝視效果。正是這種獨一無二的視角使觀景平台成為幾乎所有旅客的必到之處，而且他們往往在這裡停留的時間最長。

為了滿足遊客從整體上認知鄉村的心理需求，同時也為了著意突出鄉村與現代城市空間的差異，景觀開發的另一項重要內容是對鄉村景物的可讀化和主題化改造，即從鄉村原本複雜多樣的景觀中提煉出某種特點並加以突出和放大，讓原本模糊的空間變得清晰可辨，生產一個「會說話的環境」(talking environment) (迪克斯，2012：2)。比如土家族的杆欄式吊腳樓被確定為S村的旅遊亮點，於是所有的房屋都要按照這個風格改造，不僅統一壘高屋脊、增加屋檐的裝飾，而且新建的水泥房也要在外部貼上木板，再用木炭將木板塗黑做舊。N村的特點

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

是土坯房，那些不是土坯房的建築也要統一刷上土黃色，以求整齊劃一。另外，景觀生產中大量採用濃墨重彩的手法起到提亮和增色的作用。鄉村景物原本以土黃、灰白和草綠為主，缺乏亮度和反差，景觀改造則要創造色彩繽紛的視覺盛宴。油菜花、桃花等亮色系的農作物得到大面積種植。N村的幹部還準備引進所謂的「五色稻」，這樣讓稻田看起來色彩繽紛而不是單調的黃綠色，還可以利用不同顏色的水稻在田間拼出不同的圖案，讓水田看起來「更像是一幅幅油畫」。為了達到搶眼和易讀的效果，鄉村生活中原本只用於節日和慶典中的色彩和符號也被擴散到日常生活中，家家戶戶隨時隨地都貼著對聯、掛著大紅燈籠。

凝視的對象不僅是物，也包括人。一個活的「原生態」是必須靠當地村民演出來的，於是當地人的生產和生活必須根據遊客的眼睛來重新安排。為了迎合外來遊客的眼睛，梯田、茶園、菜地的意義從農民的生活來源變成了遊客消費的田園風光，色彩和圖案代替品種和產量成為判斷農業生產價值的標準。在S村，我們看到每家農戶的責任田邊都插著任務牌，牌上下達的任務不是糧食和棉花種植面積，而是桃花和油菜花種植面積，而且桃樹苗必須由政府統一採購，專選那些花色鮮艷、花期長的品種，至於這樣的品種成果率如何、是否能給農民帶來實在的經濟收入，則顯得不那麼重要。N村甚至計劃嘗試讓農民根據藝術家設計的圖案種稻子，已經有一塊稻田成功地種出了「鄉愁」兩個大字。

除了生產上的轉型，農民的日常生活也在經歷著制度化的改造。兩個村都配合旅遊開發發布了新的村規民約。其中規定：為保證村莊環境的整潔，家禽不得散養，不得將衣物晾曬在前院。為了使村莊景觀符合懷舊的主題，農民建新房屋必須按照政府統一的規劃和設計圖紙。已經建成的房屋必須按照統一的標準包上木板，並在所有窗戶上加上木柵欄。N村還規定不得在景區建墓，已經建成的都由村幹部用塑料布蓋住。這些管制不僅是空間秩序的規範，也將一種權力關係合法化。在開發的初期，景區的管理制度大多只針對村民，不針對外來的遊客。為了不影響觀瞻，農民在自己家只能將衣物晾曬在屋後不顯眼的地方，但住在農家樂的遊客卻可以大大方方地將衣物曬在前院和陽

《傳播與社會學刊》，(總)第50期(2019)

台上。農戶必須將家禽關進籠子，但是那些亂扔垃圾、隨處停車的遊客卻無人責問。

閒蕩掃視 (Flâneur and Glance)

當旅遊地被生產成「通過」的空間時，它喚起的不再是身體的停頓和視點的單一固定，而是身體的遊走以及眼睛對過程、細節和變化的跟蹤式關注，由此產生了「閒蕩掃視」的具身視覺體制。

閒蕩是一種獨特的行走方式，它的目的不在於跨越距離，也不必明確的目標，更不追求速度，其最大的樂趣是行走過程中對周圍的人與事保持一種若及若離的興趣。波德萊爾和本雅明筆下19世紀巴黎拱廊的閒蕩者 (flâneur) 就是這種行走方式的典型代表 (Benjamin, 1973)。在他們看來，這種行走方式正是現代人格的完美寫照，是人們面對既豐富又陌生、既充滿各種可能、又危機四伏的都市環境時所產生的心理特徵和行為方式。實際上，厄里本人也意識到「19世紀的城市閒蕩者是20世紀旅遊者的先驅」(Urry, 1990, p. 162)，他借用 Susan Sontag 關於閒蕩與攝影關係的論述，說明閒蕩不僅是一種身體的運動，也生產著一種視覺方式。但是他並沒有分析這種視覺方式的特殊性，而是將之籠統地歸到了「遊客凝視」之中。其實閒蕩者的視覺方式與凝視存在著本質差別。當波德萊爾評論閒蕩者的藝術時，特意將這種流動的視覺方式與照相機所代表的固定影像進行對比，指出兩者代表著完全不同的視覺文化 (Friedberg, 1993, p. 30)。因此用凝視來描述閒蕩者的視覺方式不免有些南轅北轍。準確地說，它應該是一種掃視。這種掃視類似馬丁·杰的研究中荷蘭靜物畫所代表的「描繪的藝術」，只不過靜物畫的「描繪的藝術」僅僅是視線的移动，而閒蕩者視線的移動是由身體的移動所帶動的。這種行走中的掃視與現代交通工具所帶來的「旅行掃視」(travel glance) 也不盡相同 (Schivelbusch, 1979)。人在乘坐火車和汽車時雖然位置在移動，但真正移動的是交通工具，人的身體恰恰是停頓的。眼前的風景雖然是活動的，但那是經過車窗剪裁後的風景，盯著車窗的眼睛其實是被動和固定的。相比之下，行走的身體為眼睛提供了更加多樣靈活的視角，速度的放慢也為大腦留下更多的欣賞和思考空間。

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

正如19世紀巴黎的閒蕩者是特定的城市街道空間的產物，閒蕩在21世紀的中國鄉村也絕非是自然現象，而是對空間進行微妙的組織化和商業化的結果，在未經旅遊干預的田間、湖邊、海灘或荒原，人們是不可能享受這種行走方式的，遊客之所以可以在鄉村享受到類似在城市街道和商店裡的閒逛，正是因為存在著遊步道這一具身性文化技術。

S村的遊步道沿溪而建，從下壩通向村級公路的入口一直延伸到上壩，串聯著胡家大院、鱷魚潭、情人谷等景點；N村的遊步道呈環狀，串聯著向家大院、涼水井、犀牛塘等景點。遊步道雖然在分布上與原有的供村民出行的鄉村土路有很大的重合，但卻提供著許多不同的功能。嚴格地說，它是一種具身視覺設施，一邊方便行人的腳步，一邊服務觀光者的眼睛，並將二者有機地結合在一起。遊步道在原有鄉村土路的基礎上向村莊深處延伸並將整個鄉村聯成一體，加寬的水泥路面讓各種車輛可以長驅直入，將鄉村改造成一個不再內外有別的開放空間，甚至將許多屬村民後台生活的空間也搬到了前台，許多農戶的前後庭院也成為遊步道的必經之處。在打開村莊生活空間的同時，遊步道也竭力將自然元素融入景觀。橫跨小溪的風雨橋和沿溪而建的親水平台拉近了遊客和溪水的距離，橫穿耕田的木板路帶人可以直接走入花叢和稻海之中。這些設計都在實現身體的通達性的同時，生產著異乎尋常的可見性，讓原本被遮蔽的事物暴露於遊客的眼前。另外，路面的平整和坡度的平緩讓步行變得平滑和暢通，遊客走在上面無須像走在土路或山路上那樣留意路面的坑坑窪窪和高低起伏，這樣讓人可以騰出眼睛左顧右盼，使「邊走邊看」成為可能，讓初來乍到的遊客在陌生的鄉村也能閒庭信步。

這樣的「邊走邊看」形成了獨特的視覺體驗。如果「駐足凝視」強調的是對當下和眼前事物的控制和把握，「閒蕩掃視」則總是要「超越當下的可見而去預見未來」(Shields, 2004, p. 26)。它不僅將自己的欲望投射到眼前的景物中，更要不斷地想像和追求新的視覺刺激，對未見事物的期待和對眼前事物的欣賞並行不悖。當然，行走中的遊客會時不時地在自己感興趣的地方停頓，但是不會在任何一個景點呆太長的時間，因為總有下一個景點在等著他們。為了滿足這一需求，必須採取

《傳播與社會學刊》，（總）第50期（2019）

另一種景觀建設的策略。如果說「凝視」的原則是整合——將原本異質的空間生產成一個統一的整體，「掃視」則強調打散——通過多個景點的安排和布局，突出景區內部的多樣性。具體的做法有兩種：一是拆分，即將原有的風景拆分成多個景點。比如S村就在小溪沿岸造出不同的景點，並為它們起上「鱷魚潭」、「情人谷」之類的新地名，用石刻立在岸邊。二是延伸，如果村內的景點不足以支撐足夠長的瀏覽路線，就將周邊的景點整合進來。比如，S村就將臨近村莊一處保存相對完好的老宅子加到了自己的遊覽線路中。

這種多元化的處理在很大程度上打破了凝視體制對鄉村整齊統一的景觀呈現，身體的移動和視點變化也讓固定僵化的鄉村印象變得流動起來。但多中心不等於無中心，看似多樣的選擇其實是精心篩選的結果，看似輕鬆自由的閒蕩同樣包含對身體的規訓。人們在景區的行走路徑是經過遊步道嚴格規劃的，在各個景點的所見所聞也是商業打造的結果。雖然閒蕩的確讓視角和視點更加多元，也讓觀者在物理上更加接近觀察對象，呈現更多細節和過程，不像駐足凝視那樣的居高臨下和冷漠旁觀，但是這種接近是有限度的。由於總是受到「下一個景點」的誘惑，遊客並沒有太多耐心和興趣對某個對象深入觀察和了解，而是反復地遊離在「介入」和「抽離」之間。距離仍然存在，只不過變得更加微妙和動態。田間遊步道、親水平台、風雨橋在讓遊客感覺接近鄉土和自然的同時，也小心地保護著遊客，不讓泥水髒污他們的鞋襪，它們為遊客創造的永遠是「熟悉的陌生感」和「安全的冒險」。每一條遊步道既延伸著遊客的腳步和視線，又規定著它們的邊界。遊步道所到之處即遊客的所見之處，一切都要精心打造，力圖天衣無縫，而背向或是遠離遊步道的地方可以隨便應付。前文提到S村為了使景觀顯得整齊劃一，突出土家木屋的特色，要求農民在新建的水泥房外牆上加貼木板。在實施過程中這種改造當然做不到那麼徹底，其取捨的標準在很大程度上是根據遊步道來確定的，臨近遊步道的房屋從嚴要求，遠離遊步道的則放寬處理。同一幢民居，可能面對遊步道的一面貼上了木板，而背對遊步道的一面則任由水泥牆裸露在外。在開發者的邏輯裡，既然木板是為遊客的眼睛貼的，貼在他們看不到的地方就純屬浪費，而遊步道到不了的地方理論上就是遊客看不到的地方。的

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

確，儘管景區內並沒有規定遊客應該看什麼、不應該看什麼，他們的視線其實是被遊步道這一具身技術限定著，偏離遊步道不僅會帶來視覺上的不和諧，也暗含著身體上的不安全和不可控。根據作者的觀察，這一具身技術對大多數遊客都是奏效的，他們大多會按照遊步道的路線行走，一旦走到路的盡頭，腳步就會嘎然而止。偶然有小孩亂跑，也會被家長喚回到「正道」上來。在這一具身技術的控制和保護下，遊客掃視的所見也許比凝視的所見要相對豐富和流動，但二者同樣是按照遊客的消費心理進行控制和安排的結果。

嬉戲奇觀 (Play and Spectacle)

鄉村旅遊開發的第三種具身視覺體制是為了實現旅遊目的地的闕限性而產生的「嬉戲奇觀」體制。如前所述，人類學家普遍認為社群在儀式的闕限階段會進入故意有別於日常生活的狀態，特納稱這種狀態為「共態」(communitas)，即貌似人人平等、社會秩序被打破的狀態，日常生活中的社會身份和等級秩序在這種狀態下會有意地被懸置和翻轉 (Turner, 1969, p. 167)，進入巴赫金所說的個體生命自由和非理性情緒得到極大釋放的狂歡狀態。在鄉村旅遊開發中，這種儀式感被生產為放歸山野之後的隨心所欲和縱情嬉戲。鄉村被改造成遊客可以暫時放下社會責任和規範、聽從個人的衝動和欲望的天堂。享受這一狀態的最好方式既不是觀景平台上的駐足遠眺，也不是從一個景點到下一個景點的閒蕩掃視，而是跳進溪水玩耍、架起燒烤架、飽餐一頓農家菜或者擺上一桌麻將。肉身的沉浸感代替靜觀的審美成為這一視覺體制的主角。儀式空間的懸置感喚起的是另一種身體運動方式，即一種「懶散的移動性」(laid-back mobility)，「它不僅是要逃離原有的家，更是要在『別處』找到另一種『在家』的感覺」(Haldrup, 2004, p. 437)。它將「遊」(tour)的體驗進一步放慢成暫時的「棲」(dwell)，遊客的身體被放鬆下來，日常生活中的規矩禮俗、長幼尊卑在這裡被改寫成「忘記煩惱」、「開心就好」、賣萌、裝嫩、任性、甚至一醉方休，許多不合乎常態的行為這時反倒成了常態。

《傳播與社會學刊》，（總）第50期（2019）

滿足這一身體狀態的主要場所當然是村裡一連串的農家樂，它們在向遊客提供吃住便利的同時，也以貌似去商業化的服務態度售賣一種讓人誤把他鄉當故鄉的「鄉土氣息」和「人情味」。除此之外，身體的懸置感同樣需要特定的視覺方式才能實現，這種視覺方式不同於凝視和掃視，而是以脫離現實參照物的符號重組和堆積而創造出的奇觀。以往學界對奇觀的討論多集中於城市空間（德波，2007）和媒介產業（Kellner, 2003），作者在兩個村莊的觀察表明，鄉村旅遊開發不可避免地將奇觀生產從城市帶入到鄉村，奇觀與景觀之間的界限也不再涇渭分明。旅遊化了的鄉村雖然不同於迪士尼樂園那種純粹的「超真實」世界（hyper-reality）（Bryman, 1995），但這裡並不缺少奇觀生產的手法。前面討論的凝視和掃視體制雖存在差異，但是他們或多或少都是對現實中的視覺符號進行適當的選擇和加工，並極力掩蓋改造的成份，突出某種「真實感」（authenticity），奇觀體制則完全超越對所謂「真實」和「原汁原味的」的追求，它恰恰是要顛覆人們對鄉村各種確定的想像。它努力將視覺的快感發展到近乎瘋狂的程度，直到走向「可視性」的反面，讓人置疑鄉村是否真的「可視」、「可讀」，產生類似巴洛克藝術的「瘋狂的視覺」效果（Jay, 1988, p. 16）。同時，對欲望的強調必然強化身體其他感官的參與，視覺與觸覺的可逆性在這裡得到最大程度的發揮。

這種嬉戲的身體感和瘋狂迷亂的視覺效果在景觀設計上主要體現在三個方面：一是「事件化」——通過營造事件創造視覺符號的爆炸和身體的共同在場。當地政府抓旅遊開發的一項重要工作就是定期或不定期地策劃各種「文化節」。兩個村都不約而同地用舉辦「油菜花節」的方式來啟動旅遊市場，後來又相繼舉辦了「桃花節」、「河道越野車賽」、「攝影節」、「捉魚節」、「航模表演」等一系列活動。這些活動都經過前期的精心策劃，再利用各種媒介資源進行廣泛動員，經常是全村老小齊上陣，各級領導均到場，廣告宣傳鋪天蓋地。活動當天往往會吸引超出平時幾倍的遊客，有時甚至會超出景區正常的接待能力。這些事件性策劃不僅讓各種視覺符號和各路眼球在瞬間大量集聚，達到爆炸的效果，而且，事件的共時性可以使身體的共同在場迅速達到不同尋常的規模，這也是大多數慶典儀式空間為了創造「共態」效果的一個基本條件。

二是「卡通化」——借用各種卡通符號讓鄉村空間產生脫離現實的

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

童話效果。兩個村在景觀上都大量採用卡通圖案裝飾。尤其是在N村，田間地頭和房前屋後到處都點綴著稻草編制的動物和童話人物雕塑，村口的槐樹上掛著幾個碩大的象徵吉祥如意的草編葫蘆。這些卡通符號要麼是對鄉村景物的極度誇張的呈現，要麼是像皮諾曹、白雪公主之類的從西方童話和大眾文化產品中移植過來的符號，完全脫離農村生活場景。營造這種卡通世界不是為了讓遊客看到某種真實的鄉村，而是為了讓他們在這裡找到自己熟悉和期待的童話世界。

三是「遊戲化」——開發景觀的遊戲功能。奇觀體制下的景觀改造不完全是衝著「看」，更要衝著「玩」。S村選擇溪流的一處建壩，製造出流水的落差來為遊客提供衝浪的遊戲項目。還有一些諸如跑馬場之類的娛樂項目也在規劃之中。前面提到的「越野車賽」、「捉魚節」等活動的策劃，也是有意將競賽、遊戲的元素引入到旅遊之中。

研究結果之二：「鄉愁」的三種面孔

景觀生產不僅要實現旅遊目的地普遍的儀式功能，還要突出每個旅遊點的市場定位。為了符合「鄉愁旅遊」這一市場細分的類別，兩個村的旅遊開發在改造村莊空間的同時，也不可避免地要對「鄉愁」的涵義給出自己的注解。那麼以上分析的三種具身視覺體制又在生產著怎樣的「鄉愁」呢？

所有懷舊式表達都是某種形式的「做舊」，在當下生產出一個令人懷念的過去。鄉愁旅遊的獨特之處在於將時間的感知空間化，讓遊客通過身處鄉間回到時間上的「過去」。在這裡，過去不再是幻想，而成為身臨其境的「現實」。作為「鄉愁旅遊」目的地的鄉村不僅代表著「家」以外的「別處」，也代表著「現在」之前的「過去」。以上三種具身視覺體制在創造遊客與「別處」的多重空間關係時，也表達出對「過去」不同的想像。

在駐足凝視體制下，鄉村空間被壓縮成一段行程之後的終點和目的地，在景觀上強調清晰確定和完整統一，這種身體狀態和視覺方式也生產出時間上的定著和停滯，過去由此被想像成一個遙遠而固定的標本。整齊化一的吊腳樓、土坯房和梯田所代表的「舊」並不指向任何

《傳播與社會學刊》，(總)第50期(2019)

一個具體的歷史階段，更像是從《桃花源記》中走出來的世外桃園，永遠充滿著田園牧歌情調。以這種方式「做舊」的鄉村只存在於一個脫離歷史、抽象、唯一和永恆的過去。

在閒蕩掃視體制下，鄉村空間被展開成一條多點連成的線，身體和視覺的流動在打破有關鄉村的固定影像的同時也讓「過去」變得那麼唯一和永恆。正像景點開發上的散點布局，「做舊」也不再聚焦一個抽象統一的「舊」，而是指向數個不同的「舊」，「過去」仿佛從單數的根(root)化成複數的根莖(rhizome)。在N村，我們可以清楚地觀察到至少三個不同版本的「過去」：由這個村保存完好的土坯房和梯田所代表的「農耕過去」、基於這個村作為大革命時期「巴歸興革命根據地」歷史的「紅色過去」、以及寄托著大批下鄉知識青年的青春回憶的「知青過去」。這三個「舊」指向不同的時間概念，第一個「舊」在時間上相對模糊，而後兩個「舊」分別具體地指向上世紀30年代和60、70年代。從當地的旅遊申報材料中可以看到，村幹部最初的想法是打「紅色旅遊」的牌，也就是第二個版本的「舊」。縣領導視察後認為「梯田和土坯房才是這裡的亮點，更符合時下鄉愁的主題」。而且，「紅色旅遊主要依靠單位組織，而以個體和家庭為單位的遊客才是現在旅遊市場的主體」。於是他們決定在打造的過程中減少「紅」的成份、加重「土」的成份。方案交到規劃設計部門後，景觀設計師又建議發掘這個村的知青文化，所以在村中心廣場上加入了大量文革風格的標語和宣傳畫。幾番打造下來，同一個旅遊空間中便出現了三個版本的「舊」，它們的並存不僅可以吸引不同年齡和文化背景的遊客，也讓懷舊的「看點」從一到多，從點到線。

與前兩種體制截然不同，嬉戲奇觀體制要打造的是一個類似遊樂場的鄉村，既然「原汁原味」和真實感都不再重要，也就不用在意鄉村的本土性和傳統性是否受到外來因素的干擾，本地的油菜花、梯田與外來的越野車、航模可以任意混搭，相安無事。這種空間讓人在嬉戲中體驗從成人到孩童的逆轉。如果說前兩種體制生產的「過去」或多或少是以歷史文化為參照「集體的過去」，這一體制所創造的則接近以童年記憶為參照的「個人的過去」。當鄉村被想像成讓人徹底放鬆的地方時，也產生了「家」與旅遊地之間關係的顛倒，仿佛離開城市生活來到

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

鄉村反倒是真正意義上的「回家」。這時的「鄉」似乎不再是遙遠陌生的「鄉村」，而是幻化為讓人熟悉溫暖的「故鄉」。

如此多元的面孔讓人不由聯想到 Svetlana Boym (2001, p. 49) 對懷舊的剖析。她從懷舊 (Nostalgia) 一詞的語義組成——「家」與「渴望」(home + longing)——中推演出兩種類型的懷舊：恢復性懷舊 (restorative nostalgia) 與反思性懷舊 (reflective nostalgia)。前者強調「家」(home)，即「家」、「過去」、「傳統」的真實存在和價值，竭力保護、找回和復興，並因無法真正找回而感到憂傷；後者則強調「渴望」(longing)，即對已經失去的、無法得到的事物的「渴望」。正因為人的渴望恰恰會因得到渴望之物而消失，所以，為了保持渴望的熱度，這種「懷舊」並不急於真的要回到過去，也未必因為回不去而憂傷。它始終與過去保持著模糊的、將信將疑、若即若離的態度，甚至享受著這種態度。Boym (2001, p. 50) 同時指出，恢復性懷舊極力保護一個絕對的傳統，鼓吹民族和宗教復興，而反思性懷舊則指向多個地方和時間，對主流的記憶敘事表示質疑，為被壓抑的集體與個體記憶留下空間。從以上的分析中我們不難看出，如果只看到駐足凝視體制所生產出的那種永恆和統一的過往，當前的鄉愁旅遊開發似乎在表達一種恢復性懷舊，但是如果注意到另外兩種具身視覺體制的影響，反思性懷舊的因素就會浮出水面。正如 Boym 指出的，這種懷舊的目的不是真的要回到某個確定的共同過去，而是通過回望不同的過去反思過去究竟是什麼，並生產一種對過去的持續渴望。從這個意義上或許我們可以認為，儘管當下的鄉愁旅遊是完全由官方主導的自上而下的文化工程，當它與現實發生碰撞時，實際生產出的「鄉愁」並不像人們想像的那樣統一和僵化，而是一種「曖昧的鄉愁」，其內部依然充滿著多元性和張力。

總結與討論

綜上所述，鄉愁旅遊開發的確帶來了對鄉村空間的視覺化改造，但改造的過程不僅僅是對視覺文本的生產，更是對具身的視覺方式的生產。在這一過程中，鄉村對遊客的可見性並不是沿著「遊客凝視」的單一線條展開，而是同時受到「駐足凝視」、「閒蕩掃視」、「嬉戲奇觀」

《傳播與社會學刊》，（總）第50期（2019）

三種體制的共同作用。每一種體制下身體與眼睛以獨特的方式相互配合，生產出獨特的可見性和不可見性，為遊客創造出到達、渡過、懸置的差異化空間體驗，以此實現鄉村作為懷舊性儀式空間的功能。這三種由身體與視覺相互配合而成的具身視覺體制不僅形成旅遊景觀生產的多重維度，也帶來了對「鄉愁」的多重解讀。雖然三種體制都是從旅客的需求出發對鄉村的他者化再現和懷舊性表達，但它們對「他者」和「過去」的呈現並非確定和統一，而是展現出不同的面孔和意義，由此決定了遊客與鄉村空間之間多樣和流動的關係。這一分析有力地打破了「遊客凝視」理論僅以「看與被看」的對立關係為軸線的二元敘事，揭示出旅遊景觀生產實踐中更為動態和複雜的視覺和空間政治。

三種具身視覺體制不僅並存於同一個鄉村空間，而且彼此之間緊密交織。雖然本文出於分析的需要對它們進行了區隔，但在現實中，三種體制是融為一體的。比如每一處「駐足凝視」的觀景台並不孤立存在，它們同時也是「閒蕩掃視」線上的一個點。遊客被引導著不斷地在三種體制之間自由轉換和移動，他們的身體時而停頓、時而行進；視線時而近看、時而遠觀；思想時而沉思、時而放空。這種並存和交織昭示著鄉愁旅遊開發更為深刻的本質：在「守住傳統」和「保護遺產」的外表下，鄉愁旅遊的重點並非是要重建和保留某種確知的「鄉村」和「過去」，而是讓人對「鄉村」和「過去」產生持續的想像和渴望。在多重並置的身體與視覺體驗中，由一種體制所建構的現實隨即會被另一種體制所打破和重建。正是在這種狀態下，關於「鄉村」和「過去」的想像和欲望——無論它們是什麼——才能持續被激活。同時，景觀改造的目的不完全是突出鄉村與城市的差異性和距離感，如何在鄉村創造出遊客所熟悉的城市消費環境也同等重要。雖然遊客在鄉村看到的景物不同於城市，但他們的身體狀態和視覺方式其實與人們在城市購物中心、遊樂場、博物館和劇場的體驗並無本質差異，甚至與電視、電影所創造的視覺體驗也存在著各種關聯。這種既熟悉又陌生、既接近又間離的模糊狀態其實正是現代消費空間核心價值的體現，其目的在於為消費者提供「將陌生的事物熟悉化，將熟悉的事物陌生化」的浪漫化想像空間 (Featherstone, 1991, p. 14)。出於同樣的原因，鄉愁旅遊景觀所生產的「鄉愁」也注定是一種曖昧的「鄉愁」，一種與過去若即若離、對現代生活既不滿又依戀

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

的態度。這種由某種不可實現的渴望所產生的「愁」正是後現代社會眾多符號和空間經濟的原動力。

如果要分析產生這種多元性和張力的深層原因，一方面是因為當前鄉愁旅遊開發雖然來自頂層設計，由地方政府主導，但是實際操作過程仍然基於一個異質的行動者網絡，不可能一種聲音貫穿始終，這就不可避免地為多種視覺和空間話語、以及多種鄉愁敘事留下了空間。另一方面，這種多元性和張力也是後現代符號經濟向旅遊業擴張的必然結果。社會的媒介化趨勢讓原本只能通過旅遊和觀光才能實現的視覺和符號消費變得無處不在，由此生產出一類新的遊客，「他們可以用清醒、靈巧和嬉戲的態度來解構哪怕包裝得再完美的旅遊產品。他們積極尋找旅遊的圈套，又可以不被套住」（Wood, 2005, p. 321）。厄里（1990, p. 161）曾認為這將帶來「旅遊的終結」，而Maxine Feifer（1985, p. 269）則將之稱作「後遊客」現象。後遊客不會滿足於凝視某一固定的景觀、消費某種確定的意義，他們追求的是積極主動和個性化的旅遊體驗。從這個意義上，鄉愁旅遊中多重具身視覺體制和多元鄉愁敘事的存在正是應對這一市場轉變的策略，是對「旅遊終結」的一種拯救。這也進一步解釋了為什麼「鄉愁」和「懷舊」會成為當下旅遊業的新時尚。正如Boym（2001, p.13）指出的：「懷舊並不看向以前，而是看向別處。……它不是為了確信，而是為了誘惑」。鄉愁主題對當今旅遊業的意義正在於其曖昧性與不確定性可以為「後遊客們」提供無窮的想像空間，為維持他們的消費欲望提供最好的調料。從這一點上來看，與其說是旅遊治癒了鄉愁，還不如說是鄉愁在拯救旅遊。

最後需要指出的是，本文只側重分析了以地方政府為主的旅遊開發主體對鄉村空間的景觀生產機制，這並不等於各種類型的遊客在消費過程中所獲得的經驗與意義，也無法涵蓋當地農民在參與過程中出於個體利益所進行的協商和挪用。儘管這三方面的力量在旅遊實踐中是相互影響的，本文所分析的景觀生產方式也間接地體現著遊客的需要和當地農民有條件的配合，但是如果要對後兩種行動主體的參與行為和影響進行具體的討論，還需要更多的後續研究來支撐。

《傳播與社會學刊》，(總)第50期(2019)

參考文獻

中文部分 (Chinese Section)

- 馬爾科姆·安德魯斯 (2014)。《尋找如畫美：英國的風景美學與旅遊，1760–1800》(張箭飛、韋照周譯)。南京：譯林出版社。(原書 Andrews, M. [1989]. *The search for the picturesque: Landscape aesthetics and tourism in Britain, 1760–1800*. Stanford, Calif.: Stanford University Press.)
- Andrews, M. (2014). *Xunzhao ruhuamei: Yingguo de fengjing meixue yu lvyou, 1760–1800* (Zhang Jianfei, Wei Zhaozhou, Trans.). Nanjing: Yilin chubanshe. (Original book: Andrews, M. [1989]. *The search for the picturesque: Landscape aesthetics and tourism in Britain, 1760–1800*. Stanford, Calif.: Stanford University Press.)
- W. J. T. 米切爾 (2014)。《風景與權力》(楊麗、萬信瓊譯)。南京：譯林出版社。(原書 Mitchell, W. J. T. [1994]. *Landscape and power*. Chicago: University of Chicago Press.)
- Mitchell, W. J. T. (2014). *Fengjing yu quanli* (Yang Li, Wan Xinqiong, Trans.). Nanjing: Yilin chubanshe. (Original book: Mitchell, W. J. T. [1994]. *Landscape and power*. Chicago: University of Chicago Press.)
- 米歇爾·福柯 (2001)。《臨床醫學的誕生》(劉北成譯)。南京：譯林出版社。(原書 Foucault, M. [1976]. *The birth of the clinic*. London: Tavistock.)
- Foucault, M. (2001). *Linchuang yixue de dansheng* (Liu Beicheng, Trans.). Nanjing: Yilin chubanshe. (Original book: Foucault, M. [1976]. *The birth of the clinic*. London: Tavistock.)
- 愛德華·W·薩義德 (2007)。《東方學》(王宇根譯)。北京：生活·讀書·新知三聯書店。(原書 Said, W. E. [1978]. *Orientalism: Western conceptions of the Orient*. New York: Pantheon Books.)
- Said, E. W. (2007). *Dongfang xue* (Wang Yugen, Trans.). Beijing: SDX Joint Publishing Company. (Original book: Said, W. E. [1978]. *Orientalism: Western conceptions of the Orient*. New York: Pantheon Books.)
- 莫里斯·梅洛龐蒂 (2008)。《可見的與不可見的》(羅國祥譯)。北京：商務印書館。(原書 Merleau-Ponty, M. [1968]. *The visible and the invisible* (A. Lingis, Trans.). Evanston: Northwestern University Press.)
- Merleau-Ponty, M. (2008). *Kejiande yu bukejiande* (Luo Guoxiang, Trans.). Beijing: Shangwu yinshuguan. (Original book: Merleau-Ponty, M. [1968]. *The visible and the invisible* [A. Lingis, Trans.]. Evanston: Northwestern University Press.)

鄉愁的凝視、掃視和奇觀：多重具身視覺體制下的旅遊景觀生產

- 貝拉·迪克斯 (2012)。《被展示的文化：當代「可參觀性」的生產》(馮悅譯)。
北京：北京大學出版社。(原書 Dicks, B. [2004]. *Culture on display: The production of contemporary visitability*. London: Open University Press.)
- Dicks, B. (2012). *Beizhanshi de wenhua: Dangdai "kecanguanxing" de shengchan* (Feng Yue, Trans.). Beijing: Beijing daxue chubanshe. (Original book: Dicks, B. [2004]. *Culture on display: The production of contemporary visitability*. London: Open University Press.)
- 居伊·德波 (2007)。《景觀社會》(王昭風譯)。南京：南京大學出版社。(原書 Debord, G. [1970]. *The society of the spectacle*. Detroit: Black & Red.)
- Debord, G. (2007). *Jingguan shehui* (Wang Zhaofeng, Trans.). Nanjing: Nanjing daxue chubanshe. (Original book: Debord, G. [1970]. *The society of the spectacle*. Detroit: Black & Red.)

英文部分 (English Section)

- Bartoletti, R. (2010). Memory tourism and commodification of nostalgia. In Peter M. Burns, Cathy Palmer and Jo-Anne Lester (Eds.), *Tourism and visual culture: Theories and concepts* (pp. 23–43). Cambridge, MA.: CABI.
- Benjamin, W. (1973). *Charles Baudelaire: A lyric in the era of high capitalism*. London: NLB.
- Berger, J. (1973). *Ways of seeing*. London: BBC.
- Berkeley, G. (2002). *An essay towards a new theory of vision*. D. R. Wilkins (Ed.). Retrieved November 20, 2018, from <https://www.maths.tcd.ie/~dwilkins/Berkeley/Vision/1709A/Vision.pdf>. (Original work published 1709)
- Boym, S. (2001). *The future of nostalgia*. New York: Basic Books.
- Bryman, A. (1995). *Disney and his worlds*. London and New York: Routledge.
- Bryson, N. (1981). *Word and image: French painting of the ancient regime*. Cambridge: Cambridge Press.
- Chan, S. (2010) Imagining and consuming cultures: Nostalgia and domestic tourism development in Taiwan. *Canadian Journal of Development Studies*, 31(3), 367–380.
- Chio, J. (2014). *A landscape of travel: The work of tourism in rural ethnic China*. Seattle & London: University of Washington Press.
- Cosgrove, D. (1985). Prospect, perspective and the evolution of the landscape idea. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 10(1), 45–62.
- Feifer, M. (1985). *Going places: The ways of the tourist from imperial Rome to the present day*. London: Macmillan.
- Featherstone, M. (1991). *Consumer culture and postmodernism*. London: Sage.
- Friedberg, A. (1993). *Window shopping: Cinema and the postmodern*. Oxford: University of California Press.
- Friedberg, A. (2002). Urban mobility and cinematic visuality: The screens of Los Angeles endless cinema or private telematics. *Journal of Visual Culture*, 1(2), 183–204.

《傳播與社會學刊》·(總)第50期(2019)

- Genep, A. V. (1960). *The rites of passage*. Chicago: University of Chicago Press.
- Gibson, J. (2015). *The ecological approach to visual perception*. New York and London: Psychology Press.
- Haldrup, M. (2004). Laid-back mobilities: Second-home holidays in time and space. *Tourism Geographies*, 6(4), 434–454.
- Kellner, D. (2003). *Media spectacle*. London and New York: Routledge.
- Larsen, J. (2001). Tourism mobilities and the travel glance: Experiences of being on the move. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 1(2), 80–98.
- Jay, M. (1988). Scopic regimes of modernity. In H. Foster (Ed.), *Vision and visibility* (pp. 3–23). Washington: Bay Press.
- Jenks, C. (1995). *Visual culture*. London and New York: Routledge.
- MacCannell, D. (1976). *The tourist: A new theory of the leisure class*. New York: University of California Press.
- Metz, C. (1982). *The imaginary signifier: Psychoanalysis and the cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- Mirzoeff, N. (1999). *The visual culture reader*. London and New York: Routledge.
- Morse, M. (1990). An ontology of everyday distraction. In P. Mellencamp (Ed.), *The logics of television* (pp. 193–221). London: British Film Institute.
- Rancière, J. (2006). *The politics of aesthetics: The distribution of the sensible*. London and New York: Continuum.
- Rose, G. (1993). *Feminism and geography*. Cambridge: Polity Press.
- Said, E. W. (1978). *Orientalism: Western conceptions of the orient*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Schivelbusch, W. (1979). *The railway journey: Trains and travel in the nineteenth century*. Oxford: Blackwell.
- Sheller, M., & Urry, J. (2004). *Tourism mobilities: Places to play, places in play*. London and New York: Routledge.
- Shields, R. (2004). Visuality: On urban visibility and invisibility. *Visual Culture in Britain*, 15(1), 23–36.
- Turner, V. (1969). *The ritual process: Structure and anti-structure*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Williams, R. (1973). *The country and the city*. London: Chatto & Windus.
- Wood, A. F. (2005). What happens in Vegas: Performing the post-tourist flâneur in New York and Paris. *Text and Performance Quarterly*, 25(4), 315–333.
- Urry, J. (1990). *The tourist gaze: Leisure and travel in contemporary societies*. London and Newbury Park: Sage Publications.
- Urry, J., & Larsen, J. (2011). *The tourist gaze 3.0*. London: Sage.

本文引用格式