

台灣視覺藝術評論研究 2011-2012 計畫研究報告

王柏偉 / 吳嘉瑄

一、前言：藝術評論視角下的科技與大眾文化

從 1999 年底起，在李長俊、謝東山、楊智富、游崐、簡子傑、王聖閔與吳嘉瑄等人的努力下，「帝門藝評研究計畫」針對許許多多不同的重要藝術議題累積了豐厚的藝評資料，在台灣當今藝術評論相關資源與人力相對於市場而言非常貧乏的狀況之下，實在是非常難能可貴。

不過，正是由於前述的這個觀察：藝術評論相對於藝術市場而言非常不活絡，讓我們不禁產生一些疑惑，到底這樣的現象是如何產生的？到底是甚麼樣的社會結構支撐著藝術市場與藝術評論這麼不對稱的發展模式？到底藝評自身如何觀察這樣的藝術與社會結構的關係？是否有著甚麼樣的新的藝術類型對應著這種社會結構而生？藝評如何看待這些新的類型？

因此，在提案階段我們將本次研究計畫主軸放在：「科技、藝術與大眾文化——台灣當代視覺藝術評論資料庫 2011-2012」，邀請江凌青、王聖閔、史旻玠，再加上筆者共四人分別針對不同的方向，在我們已經篩選出來的廣義藝評類文獻的基礎上撰寫一篇分析性的文章，其初步成果即是刊登於《藝外》雜誌 2013 年 12 月號與 2014 年 2 月號的「藝術如何大眾？」專輯中江凌青的〈在影像的遷移中，逐漸浮現的在地風景：談台灣電影與錄像中的「大眾」〉、史旻玠的〈當感知變成行動與溝通：「聽」與「看」的交織場景〉、王聖閔的〈影像、互動與生產的三位一體：從電玩與數位藝術匯流中的兩個切面談起〉與王柏偉的〈具有美學價值的事物可以不是藝術作品嗎？以及，生活美學到底通往何種生活？〉四篇文章。

二、四個科技誘發，藝術與大眾文化的交會平面

在文章方向的分配上，我們在與四位作者討論科技誘發、藝術與大眾文化的交會平面有哪些的時候，首先觀察到(一)電影與錄像持續以動態影像的方式匯流、(二)「Audiovisual」這個數位藝術表演類型在台灣的興起、(三)電玩模式逐步被藝術