

1. 持續的當下：兩個數位時代的觀察重點

當前台灣藝術評論的環境，除了「正規」的媒體發表管道，例如雜誌、期刊、報紙等，因為網路時代效應，而興起了線上評論，甚至還出現了專門經營藝術評論或相關討論的專業網站。以往我們閱讀藝術評論基本上都屬於一種週期性的活動，每個月固定會收看；然而，現在發表與閱讀藝術評論則不受時間限制，可說是大幅度地刺激與擴張了藝術評論的發展。這種現象導致了藝術評論可更因應時事做出看法，因而短篇、講求時效型的藝術評論也隨之增加，例如台新藝術基金會的 Artalks，因為設置了多位特約觀察委員，可隨時針對展演活動做出相較於正規媒體管道發表的藝術評論快速的評論；同時，社交媒體的興盛，也造就了文字討論相較於過往更加即時、便利的局面。在這些因素之下，我們認為，倘若藝術家或策展活動旨在鼓勵創新形式，或發展新的對於作品或展覽議題的解釋方式的話，那麼，藝術評論在其極為限定的形式脈絡底下（其為論述文、而非散文或小說等其他文字創作體例），以議題開發為首、輔以一定程度的討論活動方式的調整，或許能夠讓台灣當代藝術的文字生產獲得更多成長的動能。

因而在本次研究案當中，第一個層面便是將累積台灣藝術評論資料庫的向度，拉至到當前的藝術相關議題上，並結合網路時代的討論特性，以此逐漸擴張閱讀群眾的幅度；另一方面，任何的議題風潮都必須經過時間的積累與發酵才得以有新的觀點，這樣的操作方式也可某個程度上回視藝術議題或相關概念在過去的脈絡線索，有助於我們釐清整體藝術議題環境的生態。首先，在作法上，本次研究案與「臺灣數位藝術網 Digiarts」以及「在地實驗計畫論壇」合作，利用 Digiarts 線上評論的專欄（文字）以及在地實驗計畫論壇強調發起多元脈絡的講座特色（現場活動、線上直播），來設計新的藝術評論內容。第二，內容上，本次研究案所合作的兩個專欄內容，分別為當代藝術領域與數位時代兩者關切重點交疊的兩個研究方向，一為表演領域的「數位網絡時代表演理論的關鍵概念」，其次則為討論三度向量設計層面的「空間摹形」，而這兩個專欄都各自回應了目前數位時代底下在創作與論述層面上所遭遇到的新挑戰與新觀點。

在「數位網絡時代表演理論的關鍵概念」專欄當中，作者王柏偉（藝評人）以關鍵詞的形式，來呈現他所觀察到的數位網絡時代裡表演創作者所開展出的新形式。視覺藝術對於「表演」這樣的概念並不陌生，從 1960 年代視覺藝術領域就興起的行為藝術（Performance Art），到近年來兩者領域創作者不斷尋求合作以求突破，甚至在當代藝術展覽中也出現展演性的活動或作品策劃，都是此跨域精神的展現；當中，可以觀察的一個重點是鼓勵集體協作以求創新表現的「數位藝術表演獎」¹。王柏偉在「體驗的回返：在資訊與反思之間——觀眾參與式的作品到底在幹嘛？」講座²當中，便以其專欄為出發點，主要針對了「體驗」這一概念在表演藝術或參與性表演這類型中有怎樣的架構。試圖將問題意識縮限在一個範圍內：我們在看近期台灣觀眾參與式的作品或在一些劇評、舞評當中，經常可以看到一個字眼，就是「體驗」。至少從評論或理論的角度來看，為何我們在討論作品時會大幅地提到「體驗」。王柏偉認為，體驗這個詞彙之所以浮現成為視覺藝術與表演藝術當前關切的重點，根據的假定便是技術突破語言、概念及理論，導致新的現象與體驗，以及，既有語言、概念及理論的結構性限制必須依賴更換相對的語言、概念及理論來貼近及描述新的現象與體驗。以此，王柏偉試圖為「體驗」一詞的形容用法，來找到貼切當前新型態之「技術衝破語言或概念架構之後所出現新的現象」的語意。對此，他的解讀是：

數位時代我們面對的問題，就是作品想要表現的並非傳統的再現世界秩序、然後表現給觀眾看，而是開始去找尋「到底我們可以如何創造一種體驗或一個事件」，然後透過觀眾在這個事件當中的體驗，了解意義或秩序可以在一個表演當中透過「我」去組織，我稱之為「意義的重生」——此為一個透過觀眾在「現場」的參與、自己所組織出來的事件結構或型態。

他區分體驗式作品有兩類，一類是把體驗看成是一種行動，不論是編舞家或藝術家都要求觀眾以行動的方式去整合自己的體驗，去把對於世界或經驗或事件的輪廓去表述出來，但這看似無法在評論當中跨越不同的觀眾，以宣稱我們的體驗可

¹ 數位藝術表演獎在 2010 年由黃文浩主持的臺北數位藝術中心發起，2010 年為首屆，共舉辦七屆（至 2016），之後便因為人事更迭的因素而中止。

² 講座影音記錄，請參考：<https://www.youtube.com/watch?v=hqwspcg3Ph0>。文字紀錄，請參閱：http://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_109937730592000/Chi。

以相互跨越；另一類則是其此次講座所著重的類型：體驗與行動圖示中間擺蕩的體驗式的作品。這類型的作品我們首先得釐清「層級問題」，亦即我們必須去把不同的技術物、不同的時代、不同的文化技術拉出來，給予其不同的層級，在不同層級中找出不同的單元。接著，他從「層級問題」、「權力與主體關係」、「參與／觀察者」、「行動／行動圖示」、「集體／群眾」、「物」、「選擇機制」等幾個概念，深入討論了觀眾在作品當中作為一新的「主體」所經歷到的體驗，其各個重要構成因素與特徵。

而在「看空間」講座³當中，建築學者凌天也就其「空間摹形」專欄做一延伸討論。該專欄並不從傳統的建築角度出發，而是希望從更根本的「空間」角度，來探討人類視覺機制是如何透過各個時代的技術與媒介而建立起來，甚至相互影響，產生出屬於不同階段的時代性視覺文化。講座中他便指出：

我們無法直接碰觸到空間這件事，而要以用一種間接的方法來操作空間、談論空間、詮釋空間，以及表現空間。

空間呈現的演進跟描述技術，是同時在發生、在改變的。

工具會影響我們的實際狀況、媒介會影響觀看、解釋世界、甚至建造世界的方法。.....從媒體開始、從視覺開始，回頭影響空間。文化體的演進、我們視覺上對環境的影響，是同時發生的。

凌天深入淺出地介紹並分析了人類各個視覺機制與文化產生的時代——繪畫、攝影、電影，一直到目前數位時代對於地理新的認知與記錄工具所呈現出的空間概念，他觀察到的一個重點「資訊與影像」當中就指出，當代所記錄的空間其實是由資訊(數據)與影像所塑造出來的，例如 Google Map 或 Google Earth 等，而非過去傳統拉量體之後組合出的空間。另一方面，我們看到的空間上面其實還有另外一層「空間」，是一個資訊的空間、是一個媒體的空間、是一個異空間的疊加，風靡全球的《精靈寶可夢 GO》(Pokemon GO) 遊戲便是代表作之一，

³ 講座影音記錄，請參考：<https://www.youtube.com/watch?v=08DXpaQPYYg>。文字紀錄，請參閱：http://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_119121668727000/Chi。

我們因此也有著完全不同於以往時代的操作方法與創作想像根據，而此最重要的媒介即是網路。

以上「體驗的回返：在資訊與反思之間——觀眾參與式的作品到底在幹嘛？」與「看空間」這兩個講座，都提示了我們一個關於數位時代裡無論是創作者或者評論者都必須留意的重要問題意識，亦即「設計」。在此，設計一詞的內涵，並非指向某一類型（例如建築、工業）應用或美學上（造型）的意義，而是用以指稱各領域創作中所涉及的「設計與物」、「設計與框架（分類架構）」、「設計與技術」等之間的關係意義。由此來看，前者討論了一在視覺與表演創作領域中逐漸蔓延開來的趨勢，亦即藉由對於觀眾參與作品之環節與機制，甚至是作品環境當中的物的設計，來誘發參與的觀眾一種新的主動體驗與認知；而後者則分析空間一詞的概念歷經數千年的累積，到了當代已有了大不同於之前時代的概念，而關鍵即是在於對「資訊與影像」在技術上新的理解與運用。

2. 影像之外：關於科技藝術評論的幾個觀察

2015 與 2016 兩年，台灣在科技藝術⁴方面可以有幾個面向的觀察。首先是**集體協作的創作生態**。相較於傳統的視覺藝術創作主要是由藝術家一人所執行並完成，由於科技藝術需要人力與技術的大量投入，因而容易促成不同領域的創作者的合作。這樣的概念在 2015 至 2016 年兩屆由台北數位藝術中心承辦、策劃的「台北數位藝術節」⁵（以下簡稱數位藝術節）中都可明顯看到。2015 年第十屆的數位藝術節主題為「創·世紀」（Digitopia），是以「創客」世代這樣的概念命名，旨在從「社群」角度出發來討論數位科技與當代社會生活之間的連結，因此邀請

⁴在台灣，科技藝術、數位藝術與新媒體藝術，這三個詞彙都是基於一種「媒介」的概念而被用來指稱藝術圈常用的「傳統」媒材，繪畫、雕塑、版畫、裝置、水墨等媒介以外的藝術表現，三者之間多有混用，意義也極為接近。而在此，本文採用科技藝術來做一統稱，因為像是動力機械、錄像藝術、聲音藝術、互動裝置、光藝術、生物藝術、數位藝術表演等等，都無法單純地以「數位藝術」（比如機械動力或生物藝術）或「新媒體藝術」（比如錄像形式在現今並非如此的「新」）來含括，因而本文使用科技藝術一詞來加以替代。

⁵ 數位藝術節開辦自 2006 年，由數位藝術基金會維運的台北數位藝術中心策劃至 2016 年，由於其與台北市文化局的紛爭，因而在 2017 年退出經營。相關討論見：《給下一輪台灣數位藝術的文件：2006-2016》，數位藝術基金會出版，2017。

了多個國內外的創客(又稱為自造者·maker·例如台灣藝術家李柏廷創辦的「動態自造實驗室」、英國建築師組成的「WikiHouse」團體等)或者黑客松(例如「零時政府 g0v.tw」等)組織或團體,提出其以數位科技展開跨界合作的社會設計作品。邱誌勇〈舉步維艱行十年:從第十屆臺北數位藝術節「創·世紀」返照歷史發展〉便指出,本屆藝術節試圖以「從數位設計到社會設計」、「巨量數據與開放原始碼作為社群連結」的層面,來匯聚新的創作能量⁶。在此,數位藝術節倡議了一個數位時代重要的概念,即是「共創」精神,宣告了「創作不再是個體的代名詞,而是回應全球社會、經濟、文化與環境變遷,自然蘊成的在地樣貌及集體文化意識」⁷。不過,甚為可惜的是,關於這方面的數位時代議題在 2015 年第十屆底數位藝術節開展後並沒獲得太多重視與討論,推測原因可能與本屆藝術節作品因為側重藝術的社會連結能力,因而在視覺與造型美學上並不那麼「藝術」。

這樣一種台灣當代藝術圈與科技藝術圈觀點上的極大分歧⁸,在 2016 年第 11 屆數位藝術節「硬主體」當中更為明顯。在〈是藝術還是科學實驗?:關於 2016 台北數位藝術節「硬主體」(In Subject)〉⁹一文當中,指出了「硬主體」以諧音隱喻的方式,來指涉「人與技術『互為主體』這樣的呼籲:不堅持人類中心論的主體性位置,而是將主體這個概念也開放給技術與工具,讓『人』可以在數位科技時代裡具備一種更為彈性、也更加認識自己的行動意識」。此即意謂數位時代的創作與主體概念不再有所謂的藝術「本質」或「本體」上的問題,而藝術究竟是不是「好像科學實驗,而不是藝術」,又或者藝術的「模樣」與概念可否隨著時代科技而有所滑動與擴張,是這個展可以讓人反思之處。對此,李彥儀在其短評〈硬主體:人類與科技問題的再思考 2016 臺北數位藝術節短評〉中便指認了該展幾種藝術家與科學家集體協作的表現形式:混種(自然與機械結構的共生狀態)、人類移動性的擴展(如生物辨識與監控)、生物學作為新工藝形式¹⁰。此外

⁶ 見:http://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_88532502521256/Chi。

⁷ 引自策展論述,見:<http://digitalartfestival.tw/daf15/zh/about-1.html>。

⁸ 在此引用黃文浩的講法,他認為在台灣科技藝術或者說是數位藝術,在創作與資源運用等操作邏輯上與台灣當代藝術圈差異甚大,已無法以後者邏輯來推展或討論前者。見:吳嘉瑄,〈累積在地原創經驗,定台灣自己的藝術「規格」:專訪數位藝術基金會董事長黃文浩〉,《給下一輪台灣數位藝術的文件:2006-2016》,頁 XX。

⁹ 見:<https://www.thenewslens.com/feature/insubject/55698>。

¹⁰ 見:《藝術家雜誌》,499期,2016.12,頁 242-245。

值得注意的是，**生物藝術 (Bio Art) 與科學藝術 (Science Art)**¹¹此二者類型的創作，也在這兩年間逐漸為人所知並撰文介紹，顧廣毅從口腔醫學角度出發、利用牙醫學科技與組織工程等生物科技所做的口腔改造計畫作品《The Fellatio Modification Project》便於 2015 年獲得數位藝術節中的「數位藝術獎」首獎；書寫部分，則可見陳湘汶〈科學與藝術的交會：初訪台灣生物藝術社群 TW BioArt〉¹²、黃瀨瑩〈後生物學 (Post-biology) 實驗是的「異形生態系」〉¹³、與張玉音〈以科學為名的審美與人性——蘇文琪 X 林沛瑩「Arts@CERN」駐村紀行〉¹⁴ 等文章。

數位藝術節另一個單元：**數位藝術表演獎**，創辦以來一直以鼓勵視覺藝術與表演藝術跨界集體協作，來作為展演形式上實驗創新的目標。2015 年首獎由藝術團體「CBMI」(現改名為涅所開發 NAXS corp) 結合虛擬實境 (VR) 的無人劇場作品《Render Ghost》，在當時獲得了不少迴響與好評。王柏偉在〈活在泡泡中的視覺：《Render Ghost》的感知與經驗〉¹⁵一文中以社會理論家馬蘇里 (Brain Massumi) 對於視覺的「泡泡」模型來分析參與者存有狀態的框架，進一步解釋了表演團隊運空間(帳篷)、VR 顯示器與防塵衣等裝備所給出的三重泡泡意義：視覺、感知與經驗等，而泡泡一詞即暗示了該種層級設計的邊界必然是浮動 (各個泡泡層級既分離又相互依賴地運作) 的，無法讓觀眾可以掌握一種穩定的整體對象與感知。而在〈科技劇場再思考：《Render Ghost》與未來意識〉當中，鄭文琦也指出類似於王柏偉「泡泡論」的觀點，認為該作給予觀眾的線索是「反身體」；然而，穿戴裝置與服裝讓觀眾反而更為敏感地感受到肉身的存在，構成一種「既無法完全信任『虛擬性』也不確定是否該放棄的『物理性』在場。」並形成一雙重斷裂：「一是虛擬 / 物理空間之間的斷裂，二是所感與所見之間的斷裂；前者是現場性的斷裂，後者偏劇場性的斷裂」¹⁶。

¹¹ 關於科學藝術的解釋，見：臺灣數位藝術網 Digiarts http://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_88532502521285/Chi。

¹² 見：《藝外》，64 期，2015.1，頁 112-113。

¹³ 見：台新 Artlaks <http://talks.taishinart.org.tw/event/talks/2016020903>。

¹⁴ 見：《典藏·今藝術》，282 期，2016，頁 158-159。

¹⁵ 見：臺灣數位藝術網 Digiarts http://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_88361759652873/Chi。

¹⁶ 引自：<http://rikeycheng.blogspot.com/2016/02/render-ghost.html>。

另一件值得觀察的作品是陶亞倫擔任計畫主持人的《出夢入夢》，是一結合視覺動畫、程式科技與互動 UI/UX 的集體協作作品，需要整合諸多技術層面才得以完成。作品中的關鍵環節是參與者必須穿戴沉浸式頭戴顯示器「3Glasses」體驗作品，2015-2016 年當時的 VR 技術尚未被台灣藝術圈所嗅察出，因而這件作品可說是 VR 技術運用於藝術創作上的大膽嘗試。邱誌勇在〈身體處於實在空間感知遊走虛擬世界：評陶亞倫的《出夢入夢》〉一文裡，從肉身 / 虛擬身體的角度認為，高科技的義肢 (prostheses) 作為一種「身體的延伸」，讓人得以擁有「脫離身體 (肉身)」的經驗。而科技藝術中有關「身體經驗」此一重要課題，不同於邱誌勇「輔具作為身體的延伸」觀點，王柏偉在〈活在泡泡中的視覺：《Render Ghost》的感知與經驗〉中指出，**技術物**往往是將某一身體感知現象 (例如視覺) 「從其他感知器官與感知經驗中獨立出來的重要「工具」(而非身體器官)所在意的恰恰是『視覺相較於其他感官在感知結構建立上的優位性』這個在歷史中演化出來的人類學特質，這個特質在機械直至資訊的時代中不斷地被強化，甚至到了『虛擬實在』這個由『純視覺』世界來代替其他感官表達其對於『世界』之認知能力之建構能力的地步。」¹⁷

2015-2016 兩年期間，另一個在研究討論上有較大規模的則是關於**台灣錄像藝術史脈絡與內涵的爬梳**，主要是以孫松榮、王柏偉 2014 年在《藝術觀點》中策劃的專題：「錄影的微明：1980 年代以來的臺灣錄影藝術」¹⁸為研究骨幹，在 2015 年於關渡美術館以展覽形式發表了其初步研究成果：「啟視錄：台灣錄像藝術創世紀」聯展(以下簡稱「啟視錄」)。該專題與展覽可說是台灣至今最大規模、且也細緻討論錄像藝術史歷史問題的當代藝術史研究。在此檔展覽的畫冊當中，孫松榮於〈重構歷史：當台灣錄像藝術創世紀不曾發生〉¹⁹專文裡，說明了處理 1980 至 1990 年代錄像藝術的「啟視錄」不僅是作為一藝術歷史斷代的研究對象，同時也是一種「田野調查」工作 (主要為訪談藝術家) 的開展：「本展最核心的任務與目的之一，即是考察與呈現台灣錄像藝術的歷史形貌，並試圖具體地將過去大多僅流傳於口語、文字及圖像的罕見作品展示出來。」²⁰對此，策展人孫松榮將作品以類型區分的方式，劃分為四大類：錄像裝置、單頻錄像、錄像雕

¹⁷ 同註 15。

¹⁸ 59 期，2014.7。見：<http://act.tnnua.edu.tw/?p=1090>。

¹⁹ 《啟視錄：台灣錄像藝術創世紀》，關渡美術館，2015.11，頁 12-18。

²⁰ 同上，頁 13。

塑、行為表演錄像。而他也將該展定位為，不只是歷史回顧展，更貼切的解讀應該是「歷史想像展」，關鍵即在於展出作品有一半以上的舊作必須重新製作「復刻版」，這使得作品既是舊作也是新作，藝術家也必須在重現舊作過去樣態與內涵的同時，也考慮如何將新的技術或材料去與舊作做一妥善安排，使得此展所欲處理的不再只是單純的線性歷史回顧，而是涉及「當代」技術框架與概念的重構問題。孫松榮認為，或許可以將這些復刻版作品稱之為「原作的回聲」或者「原作的來世」此一暗示某種無以名狀、無法經確定義的作品特質。另一方面，他也提到，儘管將錄像藝術這一類型單獨拉出歷史軸線討論，恐有涉及諸多當時候藝術體制、多元創作實踐等等的疑慮；然而，1980年代的早期錄像藝術確實具有三個重要時代性課題需要我們特別留意，亦即：錄像藝術的非單一化、錄像藝術的電影化，以錄像藝術的遺贈。正是這三個課題讓至今仍為台灣當代藝術表現形式大宗的錄像藝術可能成為專門研究討論對象的藝術史面向。

相較於孫松榮側重於作品於「影像內涵」層面上的質變討論，在另一篇王柏偉撰寫的〈媒介與媒體：台灣早期錄像藝術史的兩個脈絡〉²¹專文當中，王柏偉則專注於以技術媒介史的角度，來論述並定位這一段台灣錄像藝術史。他以高重梨原來已佚失、藝術家又重製復刻版作品《整肅儀容》作為討論起點，觀察到藝術家將技術的變動導致體驗改變的歷史性變因，因而在「技術變遷作為藝術表現之框架」這樣一種概念基礎下，探問兩個台灣早期錄像藝術的脈絡問題：一即為「技術媒介」層面——去問從電視到數位時代都被稱之為「錄像」的表現類型，其內容究竟為何？二則為「大眾媒體」層面——如果錄像藝術作為一種創作類型，那麼跨越電視（類比）跟數位時代的錄像藝術其連續性與斷裂性的關鍵點何在？問題一方面，王柏偉認為早期使用錄像形式的藝術家多半認為錄像只是諸多表現手法之一，並不一定堅持使用，並且對於機器物件也並非一定抱持「播放影像的機器」這樣的概念，而也將電視機此一物件視為作品中的重要組成部分。那麼早期藝術家使用錄像形式的概念是如何轉變到1990年代以單頻道路像為大宗？對此，王柏偉認為這個問題必須回到「技術」、也就是器材的使用層面上，來觀察當時作品特性。他就觀察到，台灣的錄像藝術發展可被辨識出三個面向：影像消費機制、影像生產機制，以及投影機制，而最終影像消費機制發展成為單頻道的範疇。影像消費這樣的概念他指出，是接近於大眾媒體的傳播概念，而這段時期

²¹ 《啟視錄：台灣錄像藝術創世紀》，關渡美術館，2015.11，頁30-34。

錄像藝術的堪稱大爆發的年代，這樣的媒體特質即與當時的台灣政治社會變遷有關，在解嚴之後政治局勢對於「大眾」集體與其言論尺度也較以往大幅開放，而影像的使用也因此因應著各種社會議題而叢生不同的表現內容與意義。

綜觀 2015 至 2016 兩年之間的藝術評論，儘管在科技藝術相關討論上仍以錄像類型為大宗，真正涉及當代數位技術或文化的作品觀察論述甚少（在此是將報導文類予以排除）。然而，數位技術或文化正是藝術從過去走至當前、再走未來的可能樣貌的重要時代因素，對此我們無法迴避，也不該迴避。或許我們可以進一步去思考黃文浩那段分析台灣當代藝術圈在創作與論述建構上，是如何不同於科技或數位藝術圈脈絡的感嘆。