

# 後奇觀社會：胡鈞荃「你在所有地方，也不在任何地方」個展中的現實問題

文 王柏偉

年輕藝術家胡鈞荃近期在其畫廊舉辦個展「你在所有地方，也不在任何地方」。展出《回流》、《繆思》、《喚》等作品。

胡鈞荃曾於2018年以《異域》一作榮獲高雄獎，在這個作品中，她使用了3D掃描的方式，將周圍主要以網路來聯繫彼此感情的親友連同他們的生活空間掃描下來。當觀眾用VR頭盔顯示器觀看時，不同個體伴隨著相異的生活場景中分散漂浮在VR空間之中，這些3D掃描而成的場景並不完整，更不精美，多數都有著大大小小的影像破洞，場景上的人們多數的面貌也模糊不清，甚至連身形明確的人的形象都不太能夠維持。

如果我們用物件的方式來看待這些人與場景，低階的影像雕塑在廣闊的VR空間中漂浮著，彼此之間並

沒有可供理解的清晰聯繫，更不用說可以組成一個完整敘事結構。對藝術家來說，這恰恰是數位網路時代個體生存處境的展現。將所有影像雕塑隨意放置在VR空間中所導致的「漂浮感」，正是這樣一種幾乎失去基礎、不再能夠有其他支撐的網路時代所產生的、新的人的境遇。不管是雪莉·特克(Sherry Turkle)所謂的「在一起孤獨」；或者是韓炳哲所提到的，因為「他者的消逝」導致這個時代只能依賴虛胖的「自戀」來當作自身基礎的現象，都折射出這樣的漂浮感。

## 奇觀社會之後

「在網路之中飄浮」之所以是我們這個時代新的現象，就在於我們不再只是生活在居依·德波(Guy Debord)所說的奇觀社會之中。對德波來說，資本主義促成的大眾媒體時代之所以是奇觀社會，是因為這個時代的我們

相信形象與品牌所帶來的效應，所以圖像以「(物件)表象」的方式成為商品關係<sup>(註)</sup>，取代了真實的人際與社會關係，成為大眾媒體時代人與社會的中介。簡言之，奇觀社會中的我們以各自在圖像消費體系中的相對位置來判斷彼此的價值。

然而，在我們這個時代，數位網路科技逐漸取代傳統影視在一般日常生活中的重要性，人際關係的「社會性」在不同社群媒體平台上組織(而不是大眾媒體)，數位網路技術架構成為「社會」的基礎建設。數位網路技術創造了新的可能性空間，這個賽博空間(cyberspace)曾經以相對於「圖像性真實」的方式被理解為「虛擬」，在這個虛擬空間之中，圖像還來不及成為奇觀。

利用VR中賽博空間未被圖像填滿的大量空間，這次個展中的《回流》作品進一步地用漂浮感來處理時間政治的問題。胡鈞荃認為，台灣許

多東南亞移民的處境與她自身家族長輩的國族「離散」狀態非常類似。

在這個作品中，藝術家不僅藉由掃描燦爛時光東南亞主題書店來指涉「處境」問題，還以家族照片增添記憶的厚度，讓記憶與處境兩者的影像雕塑相互疊加。在VR空間中，藝術家利用其相較於二維空間特有的「層次感」，讓「疊加」更多是結構性的，而不是「平面性」的。換句話說，讓不同層次維持它的脈絡，並與其他層次發生關聯，就此而言，時間與記憶並未被化約為單純的線性發展而縮限在二維平面上。

除此之外，作品使用了「點雲(point cloud)」這種技術，讓物件以點狀(類似噴霧)的方式呈現，點狀式與實體性的兩種平面層疊在一起，更凸顯了不同事件其實具有不同的現實感受特質，記憶中的事件從來就不全是以膠片圖像的方式來填滿的實體性事件。在記憶之中，事件有時

是破洞一般殘缺的，有時是極度不確定地，所以可能是點狀組成的，有時甚至這些點狀事件在事件平面上的不同位置還具有不同的記憶密度。

## 現實的擴增

除了多出來的賽博空間之外，作為後奇觀時代的數位網路時代還有另一個技術性的發展，就是我們日常生活周遭，鑲嵌了愈來愈多大大小小的數位運算元件，甚至有些機器還因為配備有「學習」模式因而具有「智慧(intelligence)」。

這些數位運算元件根據它們被設定的任務，感測周圍環境、隨時隨地蒐集不同的數據，甚至透過比較這些數據上的差異，決定是否啟動介入改變環境的機制。這次展覽中《在·時間之外》這件作品，利用感測器偵測我們的眼動反應。展場空間中的觀眾張開眼睛時，整個房間都漆黑一片，看不到任

何的物件。只有當觀眾的眼睛閉上，整個房間才會亮起來，房間內的擺設才可能被看清楚。觀眾面前雖然有一面鏡子，但是我們其實不會知道，頂多在快要閉上或睜開眼睛的瞬間，模模糊糊地感受到外在世界亮了起來。然而，在這個觀眾閉上眼睛的房間當中，到底是誰在看呢？

藝術家所設定的機巧不僅如此，她不僅讓我們面對一個不知道是否有其他「智慧」的鏡像空間，甚至在我們不知不覺的時候，清楚地呈現出其他人眼中的世界、跟我們眼中的世界不同之處。

胡鈞荃將《在·時間之外》與《未名》兩件作品結合，當《在·時間之外》的空間明暗隨著展間內觀眾眼睛開闔而改變時，展間外的觀眾則可以看到投影在牆上的《未名》影像中，3D列印出的奇形怪狀植物隨著房內觀眾的眼動狀態而有不同的顏色轉變。房內觀眾在閉眼與睜眼時感受

到的持續黑暗(雖然這兩種黑暗是不同的存在狀態)，與外面觀眾所感受到的世界，在色彩層面上的轉變是同步的。內外觀眾的世界感受是同步卻有落差的現象，於我們當前的日常而言，早就不只是「虛擬」的。

《喚》則藉由iPad拍攝窗外的景緻，讓現實雙重化地呈現為「日常現實」與iPad上的「影像現實」。在我們通常習而不察地將這兩者視為獨一無二的預期下，透過窗外細小的樹枝動力機械裝置敲擊窗戶，引動iPad擴增實境上觀看框架的晃動，從而導致影像現實暫時模糊，動搖了我們早已不知不覺地將影像現實視為日常現實的時代性預設。

原來，數位網路時代的我們早就生活在一個擴增實境的社會裡，而不是還活在奇觀的社會中。

註：商品關係即是以商品生產與交換為中介的社會關係。



《回流》(Remigrate)，2020。



《未名》(Unknown)，2020。



《喚》(Awakening)，2020。