

二、概念美術館白皮書

本章節為整理本計畫所搜集之國內外文獻、內部訪談、翻譯文章、講座及作者個人經驗之綜合性觀點，並凝聚成初版的概念美術館白皮書，特別是自本章第三節開始之「概念美術館任務宣言」。考慮到白皮書內容閱讀的流暢性與對於白皮書立場的明確定，相關內容引用，將僅於「本章第七小節：參考資料」處列舉所引用之國際文獻。

1. 前言：為什麼概念美術館需要一份白皮書

白皮書（White Paper）的通泛意義，指的是官方為了某項政策或議題所發表的聲明書，代表該官方單位對於白皮書所描述事物的立場觀點和行事準則。許多博物館、美術館在籌備之初的一項重要的目標，即是組織、撰述其博物館/美術館的白皮書，藉此讓後續加入博物館籌備的新進成員、外部成員、能夠快速了解博物館對於其四大功能的立場，以此區隔自身館所與其他館的差異，也成為凝聚內部員工向同一個方向推動場館專業實務，也是和相關利害關係人、股東、外部合作者、觀眾溝通價值、方法策略的指南。

而各館如何制定白皮書的架構，則和博物館、美術館的定義，這個一直以來都是國際博物館學會被來自世界各地的相關學門實踐者關注焦點有關。先不論自 2019 年 ICOM 於日本京都舉辦的年會開始對於新博物館定義的爭議，至少可以確定的是，全球社會對於何謂博物館，期盼找到一種跨地域、跨種族、跨文化的共通定義。美術館作為博物館的一環，回到概念美術館之於博物館定義的關係，是什麼樣的機構主體性，讓觀眾能更認同機構作為一間更接近前述共通定義的美術館，而並非只是掛著美術館的展覽空間、體驗空間。

對於概念美術館而言，其在 2018 年最早成立之初，並未特別設置白皮書，而是透過一句類似於所謂任務宣言（Mission Statement），作為概念美術館的宗旨。筆者有幸策劃概念美術館開館展覽，並近距離觀察概念美術館的長期發展，乃發現「概念美術館」作為與「數位藝術基金會」、「台灣數位藝術中心」和「在地實驗」等組織分享資源、時常交錯應用其身份的狀況，導致外界人士難以理解「概念美術館」成立之初的問題意識和策略，僅僅將概念美術館作為一所搭載虛擬實境軟硬體的；也或許是主導營運的數位藝術基金會從未主動刻意要證明概念美術館的美術館性，一方面隨著每一次的藝術創作專案製作，概念美術館也在修正其使命。回顧概念美術館至今接近四年的製作、展覽、講座、知識生產，筆者認為概念美術館的立命，之於傳統的博物館，更能回應當

代博物館學的發展，所謂將博物館從機構（Institution）轉向到空間（space），從教育（education）轉到批判對話的趨勢，即使這個趨勢至今尚有許多實務層面的爭議，但一所民間發起的美術館，應善用其不具備包袱和過多社會期待的姿態，實驗與實踐當代的博物館定義。

綜觀國內外大大小小的博物館，除了明確地以任務宣言（Mission Statement）為標題的頁面以外，最接近白皮書的公開內容，往往也會出現在其官方網站的「關於這間博物館（About the Museum）」頁面中，或是以政策文件的形式公開發表於館所網站上，供任何人下載。緣此，筆者將在接下來的白皮書內容中，盡可能以精簡的語句闡述概念美術館的任務宣言、各項美術館功能，並節選概念美術館過去已經完成之成果來解釋實務與政策方向的一致性。而此白皮書在本調查研究報告結束後，也將持續與概念美術館一起滾動式的調整與成長。

2. 概念美術館之任務宣言於當代美術館實務趨勢中的定位

2018年，概念美術館（以下簡稱概美館）創館之初，館長王柏偉寫道：「概念美術館聚焦於『作品在歷史脈絡中的真實性』。立基於數位時代網絡思維及觀看與體感技術，企圖以文化分層的歷史架構補充類比式物質典藏方式的不足，創造新數位敘事經驗。」，這一段話對於當初甫開館的概美館來說，是一個暫時性的博物館任務宣言，也引導著概美館的前幾次展覽製作不斷碰觸到當代藝術作品的物質層面在轉換到虛擬層面和數位的沈浸式空間中時，所面臨的作品真實性問題，也延伸探索到對於當代藝術作品、媒體藝術作品的典藏保存、再展示的問題。

經歷過三年半的概美館營運和每一次的製作、討論及講座，來自不同背景的團隊成員分別從媒介理論、時基媒體藝術保存、多媒體與資訊科技、文化教育等等角度，重審概美館之於國內其他面向現代與當代藝術美術館的獨特之處。以下列舉概美館的願景和其特點：

- 以藝術創作的「概念框架」作為關注焦點，而非作品最終完成的狀態。
- 以介入藝術家創作過程為研究方法，在藝術家、製作端、機構端的共製和談話現場，進行創作概念被放置於歷史中的某個特定時刻時，所形成之「概念框架」的研究。

- 以數位原生時代的觀眾作為美術館的重點觀眾，而非現場觀眾。
- 以與藝術家一起共製所呈現之特定「概念框架」為典藏單位，而非典藏「作品」之完成品。

從上述的列舉項目中，可以總結發現概念美術館的願景是對於存在於未來之數位感知世界中的美術館想像。這所美術館具備數位世界中的實在性，並欲積極的超越過往美術館對於實體物件的關注，將數位物件的實在性與真實性放置於美術館的主體之中。這樣的做法，不僅僅是觀念上的實驗，其中也包含概美館營運團隊所觀察到的，其他美術館正面臨的現實困境。在藝術作品的真實性層面，許多採用了現成物、現成技術、甚至以表演的、空間的為主體的科技藝術作品與當代藝術作品，媒材的可替換性、可變性，使得部分得以透過創作意圖及概念凌駕媒材與技術在歷史中之樣態的作品，其真跡（真實性）的辨析和永續的保存策略，必然將導向本白皮書不斷強調的「概念框架」的分析與紀錄。而在美術館的典藏營運層面，世界各地美術館皆面臨在一所非營利機構應兼顧環境永續的矛盾之下，試圖減緩庫房空間不足以及昂貴的溫濕度庫房維運費用，在新型冠狀肺炎蔓延期間，無論是機構方或是觀眾對於如何透過數位與網路技術觀賞、體驗越接近真跡的藝術作品的需求，亦大幅度增加。

不同於其他國內現當代美術館，早有以物質媒材為典藏、研究與展示主體的任務在身，營運概美館之數位藝術基金會並無必須同時兼顧多種觀眾與情境的必要性。數位藝術基金會作為台灣推動數位與科技藝術發展的長期耕耘者，透由其多年與藝術家、策展人、藝術機構共事、對話等在此田野的經驗，因此提出概念美術館此具獨特性、實驗性、挑戰性的美術館想像。

3. 概念美術館的美術館任務宣言（Mission Statement）

概念美術館以在當代藝術作品創作過程中的偶發性創作抉擇作（概念框架）的研究焦點，並在展示、典藏保存實踐中，聚焦數位時代觀眾對於觀看及體感擴充的渴望，以進行與觀眾之間的感知實驗，也藉此探索和驗證正在發生的、隨著科技技術演進所形塑的、原生數位世界中的新型態美術館樣貌。

4. 概念美術館的美術館營運政策

概念美術館之營運架構，以一組同時兼具製作、監製的核心團隊組成，並根據每次製作之方向或偶發的合作機會，與不同的藝術家、策展人或研究者共

製，務實的參與創意概念與科技技術雙向交會，並置作品/展覽完成之時。當中，研究者透由介入與參與藝術專案的創作過程，居中觀察與分析創作者將其感受及思考轉換成作品的過程，以及藝術家面對當下現況所做的具偶發性、開放性的取捨，並淬煉為概念框架。這個框架在概念美術館的營運項目中，是以文件的、對話的、影像的等形式被記錄與傳遞，例如策展形式、檔案紀錄、藝術家對談、專家講座等方法，以此重訪藝術家的創作過程和與製作團隊之間的現場經驗，以此捕捉每一位藝術家獨有之思考方式。

在典藏與保存方面，所謂以「概念框架」為單位的典藏形式，是從持續討論過去展覽之作品如何能永續存在於網路空間中為思考策略，掌握作品的概念框架，即能掌握每一次科技與環境改變對於同樣的框架下，可能呈現之不同的、對應不同觀眾的作品樣貌。其登錄與紀錄的形式，也將朝向以「概念」為母體，再延伸記錄母體在不同環境及時空脈絡下之版本為方向，捨棄過往具有實體原作的典藏想像。這樣的保存思維與時基媒體藝術保存專業領域所發展出的「身份識別報告」和「展示狀況紀錄」有異曲同工之妙，但差異之處在於，概念框架更接受一個概念以系列或完全不同的作品名稱存在，亦能稱作同一個主體。因此，概念美術館在製作展覽/作品型錄之外，更核心的典藏主體，是每一次展覽所匯集而成的概念體系，及各種概念之間的關聯性，藉此紀錄與保存在科技技術急速汰換之下，來不及被保留下之具獨創性之藝術創作與作品的核心概念。

三、專家訪談

1. 概念美術館館長：王柏偉

訪談日期：2021年4月14日

訪談者：陳禹先

彙編日期：2021年11月26日

彙編：余建勳

在本次訪談中，柏偉承認概念美術館在執行七檔展覽與討論後，部分概念已經有所成長與變動。目前概念美術館聚焦在作品導向——無論是首次發表、或者是重製，而不是對於某件事情的紀錄。對於以硬體技術的媒介想像來宣稱紀錄、典藏的實踐，他認為需要考量到文化層或符號層的思維方式。在基礎設施

部分，他認為虛擬實境（Virtual reality，VR）在五年內仍然會持續獲得開發及應用；在文化層面部分，他則希望嘗試擴大收錄表演藝術、聲音藝術等類型的作品。

但在實踐的過程中，柏偉表示過去鉅細靡遺記錄所有資料的「大記錄主義」，其實是一種技術決定論的烏托邦幻想，它承繼著古典美術館的穩定結構世界觀。但這樣的設想其實忽視了藝術作品內含的框架偶發性、開放性、及不同詮釋的自由度。在劉守曜的展覽「Archive or Alive—劉守曜獨舞數位典藏」中，柏偉思考這種超出創作者原本創作框架的紀錄方式，是否是一種觀眾窺看慾望的過剩。在陶亞倫的展覽「穿越光牆—Archive or Alive？」中，他理解到原先的作品可能是受到技術限制影響而呈現出特定樣貌，而陶亞倫亦表示 VR 才是其真正理想的樣貌。

柏偉表示，這些發現不同於過去強調藝術作品先行的專業訓練，而讓他更加重視創作者在將感覺、思考轉換成作品的創作過程中，所做出的取捨、決定等。概念美術館便是希望藉由作品製作、講座討論等方式，反思創作者在藝術作品中的框架組合、呈現選擇，並且觸發更多人參與更深入的討論。換言之，藉由當下藝術作品這個觸媒，激發人們重新回顧、審視當時創作者「為什麼要這麼做」的決定。

對於概念美術館所指涉的「概念」，柏偉大致分成三種：首先，「概念」是一個包含了不同內涵的框架，但它被迫在某個時間點，只能以特定物件、對象形式呈現，並作為一種觸媒等待未來重新打開。再者，「概念」是指創作者在創作的過程中，將其體驗、感知或思考內容進行物質性的轉換，創作者往往無法直接說明這種轉化，而需要藝術評論家、藝術史學家發明概念或命題描述之。最後，「概念」意味著抽象層次的描述，透過這種針對作品內容的抽象化、及內部元素的提煉，推動持續溝通的可能性。其中對於於抽象層次的描述，柏偉特別提到這相對於表演藝術強調的時間性、現場性、身體性之自然主義式的描寫。

在傳統美術館堅持「典藏」享有特定含義的情況下，對於概念美術館針對不同作品、創作者展開的嘗試，柏偉本人非常希望能夠用「典藏」一詞來形容。同時，不同於主流意見認為數位對立於類比或者其他媒材，他則強調「數位」的本質其實是透過編碼與解碼來創造不同的平臺，或是轉換原先不同範疇的框

架，並沒有因此取消個別媒材的特殊性。概念美術館便是基於此立足點上展開實踐，促使人們去思考媒材之間的界線、及關於感知世界的認知。

柏偉提到，在現代主義時期，博物館與美術館是存放記憶的場所，人們為了繼續前進便需要回顧這些過往的記憶。到了數位時代，人們不再需要重新回溯過去的記憶才能繼續向前進。但是相較於數位時代大量且重複的資訊內容來說，博物館與美術館反而累積了最多異質性的記憶，這種多元性使其成為想像力—創新的儲藏室。在此脈絡下，柏偉認為「典藏」已經不再是鉅細靡遺地收藏實體或對象，而是收藏組成其內容的框架。最後，柏偉強調對「物」的思考的重要性，特別是當藝術作品在現代主義時期是以物的方式被想像，但現在已經有越來越多計劃型創作，而這類計劃便是上述不斷提及的「框架」。

2. 概念美術館技術總監：蔡遵弘（小樽）

訪談日期：2021 年 3 月 17 日

訪談者：陳禹先

彙編日期：2021 年 11 月 26 日

彙編：余建勳

在本次訪談中，小樽提到自己並不認為虛擬實境（Virtual reality, VR）是最終的藝術作品載體或形態，而是一種持續發展的媒介，VR 技術只是這種媒介的過渡階段。目前 VR 技術在視覺感知的部分發展較為成熟，但是在諸如身體感、觸覺、力回饋等感受體驗上來說，仍與真實世界存在著落差，因此目前有許多研究團隊嘗試突破技術限制。總體來說，這類載具技術研發的終極目標，都是為了讓人們能夠如同在現實世界般沉浸於虛擬世界，在虛擬世界裡自由地體驗內容、感受氛圍或進行互動，而不需要受制於物理世界的限制。

小樽認為，概念美術館便是希望能夠排除掉物理世界的不同限制—無論是實際展出地點、或實體作品物件等，而讓人們能夠自由自在地在各地體驗作品的內容。在概念美術館實際執行的過程中，每檔展覽所要處理的課題均不太一樣。例如在陶亞倫的展覽「穿越光牆—Archive or Alive？」中，試圖在虛擬空間中再現已經不復存在的作品；在劉守曜的展覽「Archive or Alive—劉守曜獨舞數位典藏」中，試圖探討全景攝影的紀錄檔案如何供後續研究使用；在黃浩旻的展覽「皿—黃浩旻個展 The Petri Dish」中，試圖藉由 VR 技術的觀看體驗，提出虛擬世界與實際世界在時空感受上的落差。

在前幾檔展覽的執行過程，小樽主要負責協助創作者評估和處理 VR 設備

(諸如 VR 頭盔、感測器等)的技術，及相關展覽體驗的安排。在這過程中，他將創作者分成三種類型：一種創作者是本來就對於新科技載體抱有興趣，並且能提出自己的解決方案；另一種創作者雖然過去不曾以此進行創作，但是熟悉 VR 技術能夠呈現出來的效果；最後一種創作者知道自己想要呈現的作品主旨或樣貌，但是並不確定能否藉由 VR 技術執行。小樽認為技術人員的角色便是要告知創作者現有的 VR 技術限制，並由創作者挑選出較為理想的處理方案。因此，技術人員的意見自然就會對藝術創作的概念端、製作端與展示端發揮影響力，甚至可以說是另一位「創作者」。

小樽提到，大部分實際體驗過 VR 作品的講評人，在講座中往往會提出連創作者自己都不曾想到過的意見。因此，藉由概念美術館提供的媒合與成長機會，創作者可以繼續基於同一個作品的概念，發展出另一種截然不同的呈現方式。同時，他以遊戲作品的重製版本舉例，表示這類作品經常會遇到是否要改動原本遊戲故事劇本的問題。過去幾十年前的重製遊戲幾乎會選擇完整保留劇情主軸，但是近幾年則會流行直接修改掉劇情內容，甚至會把觀眾先前的回饋納入重製過程之中。

在這裡，便涉及到數位藝術原初物件與重製物件之間的關係。對於小樽來說，原初物件與重製物件的呈現樣貌並不需要完全一樣，重點在於整體的故事核心是否有延續保留。他提到，當物理世界從類比轉換成數位的過程本來就會是一種失真，而即便是完全一樣的數據資料，在以不同數位設備開啟檔案時也可能產生體驗上的差異。但是對於一般欣賞者來說，原初物件與重製物件之間的差異相對來說並不重要，兩者展現出來的概念才是作品本身、及其典藏展示的重點。例如在 Google Arts 的 VR 美術館中，即便人們無法實際見到藝術作品的物理實體，這樣的再現方式便已經足夠滿足關於作品的概念與感覺。

小樽最後提到，未來的概念美術館希望能夠藉由 VR 技術，讓人們能夠重新體驗到過往曾經展出的作品內容。在這樣的虛擬空間中，人們將能夠自由調度不同藝術作品在該空間欣賞。同時對於過去的投影作品來說，由於技術實現相對來說較為簡易，人們甚至能夠以模組化的方式在虛擬空間中展示。