

二、試論 1980 年代臺灣造形藝術的跨域性：日本與臺灣之間

文／蔣伯欣

（一）前言

近年來，1980 年代美術成為各界重估的焦點時期。就臺灣而言，此時是所謂興辦現代美術館的「美術館時代」，也多有從政治角度詮釋「解嚴」影響美術的說法，從美術史的角度來看，無論是「美術館時代」或「解嚴影響論」，1980 年代是當代藝術與美術館機構建制化初始的時期，也是臺灣與日、韓兩國，同時從現代藝術的批判，轉向接受當代藝術進入體制的關鍵年代。¹

1977 年臺灣開放觀光之後，雖然較過去更容易取得海外資訊，但系統性的藝術知識系譜，仍仰賴留學生的引進與移植。其中，留日系統在戰前殖民時期即為美術的大宗，他們在戰後持續發揮影響力，而戰後留日的一代，則有陳景容、王秀雄、廖修平等人接受現代美術新潮的洗禮，相繼學成歸國後，又有賴純純、盧明德（1950-）、郭挹芬（1951-）等，與留學其他國家的莊普、葉竹盛、陳世明等新一代藝術家，在造形藝術的領域中，發展出媒材、環境、影像、身體等種種當代的「跨域」思維。

目前針對 1980 年代的研究中，仍多以類型方式，建構抽象藝術、錄影藝術、現代雕塑的歷史發展，近年更有強調整合美術、戲劇、音樂、電影等不同領域之間的「跨領域」大展，顯見國內學界藝壇已注意到當代藝術的發展，難以從單一類型涵涉總體；相關藝術家受訪亦皆反覆強調，當時並未僅從單一媒材或類型思

¹ 參見蔣伯欣，〈材質的現代性：以「新漢城畫派大展」為中心的考察〉，《檔案轉向：東亞當代藝術與臺灣（1960-1989）國際學術研討會論文集》，臺北市：臺北市立美術館，2018，頁 157-175。另，《藝術觀點 ACT》60 期「當代的賦形：戰後臺灣藝術的當代性」專題，「媒體的影像化軌跡：看見臺灣當代藝術史」系列講座，皆為春之文化基金會支持的臺灣當代藝術史研究計畫成果之一，感謝侯王淑昭女士的支持。

索創作取向。²論者在「當代的賦形：戰後臺灣藝術的當代性」專題即已提出：1970 年代以前，不同創作領域之間的合作即已出現，是故單一類型的發展歷史建構，實無法說明在臺灣如何達成從「現代」到「當代」藝術的典範轉移；加以過去的論述，多從臺灣島內的美術生態，片斷、零星地解釋不同概念、流派「橫的移植」結果，更導致論述發展的斷裂。因此，欲探討當代藝術的發展脈絡，一方面須基於臺灣的歷史現實，把握非類型化、非西方參照體系的原則，從史料檔案出發，還原雙向交涉的過程，整體思考臺灣如何參與海外藝術的過程。

（二）從史觀與論述看「跨域性」的形成

從 1980 年代成立的臺北市立美術館、臺灣省立美術館（以下簡稱北美館、省美館）的展覽來看，對於知識系統的建立，館方一方面欲重整現代藝術各流派在臺灣的歷史系譜（印象派或達達），另一方面則須回應當代藝術的最新（類型或手法）發展，形成美術館形塑時間座標的雙重構造。³在追求最新流派（形式）與歷史建構之間，形成迴心式雙向視線之交錯，無形中，也造就了一個以「現代」為名的美術系統。此階段美術館的少部分展覽，從歷史回溯達達或新達達的跨域案例，參照當下複合媒材或裝置手法的藝術，來證成當代發展的正當性。

就史觀來看，科技藝術在臺灣的相關展覽，緣起於 1980 年代初。目前的研究成果多側重於「錄影藝術」，尚未全面觀照「科技藝術」的整體面貌，科技藝術及其展覽史之研究，尚有進展的空間。近來，臺北市立美術館開放歷來的展覽檔案，已可見相關展覽案例的延伸史料，如「法國 Video 藝術聯展」（1984）、「科技·藝術·生活：德國錄影藝術展」（1987）等，北美館展覽史資料庫的建置與

² 以 1980 年代「錄影藝術」為題的研究成果，近年可見：曲德益總編輯，《啟視錄：臺灣錄像藝術》，臺北市：關渡美術館，2015。孫松榮、王柏偉主編，「錄影的微明：一九八〇年代以來的臺灣錄影藝術」，《藝術觀點 ACT》第 59 期（2014 年 7 月）。此外，王俊傑、黃建宏策劃的「狂八〇：跨領域靈光出現的年代」亦處理過相關課題。

³ 1988 年 6 月，北美館舉辦「達達的世界」展、達達國際學術研討會，館員賴瑛瑛發表〈臺灣·類達達〉一文。

開放，提供深化研究「80年代媒體藝術作品與檔案」的契機，其影響來源，分別可從德國、荷蘭、美國等地引進的展覽窺見一二。

就論述而言，1988-1992年前後，由省美館推動的「科技藝術」系列展，實提供更為豐富的光譜；科技藝術在我國最早的規劃雛形，主要仍以日本為最具系統性與延續性。1988年開館的省美館，因籌備之需，獲得以「尖端科技藝術」(ハイテック・アート, High Technology Art)之名，規劃系列展覽的契機。開館後，展出「尖端科技藝術展」(1988)；其後推出「日本尖端科技藝術展」(1988)、「光軌造形展」(1989)、「名古屋國際科技藝術特展」(1991)等延續至1990年代前期、國際主題個展與聯展，陸續展出蔡文穎(1928-2013)、山口勝弘(1928-2018)、盧明德、郭挹芬、蘇守政(1953-)等早期在日本教學、留學、展覽藝術家的作品。這些展覽引進諸如：錄影藝術、人工智能、電腦藝術、機械動力雕塑(Cybernetic Sculpture)、互動感應裝置等新興領域。

1990年代前期的科技藝術相關展覽，係配合當時省政府教育廳以民生主義「倫理、民主、科學」之政策方針，由學院結合公立美術館首次合作的建制化過程，伴隨著留日藝術家在學院(臺灣師範大學美術系、東海大學美術系、國立藝術學院)的教學，以及在省美館、文化中心等場館的成果發表漸次展開。從當代性的角度來看，1980年代的探索實驗與理論譯介，為臺灣1990年代前期的科技藝術，提供了跨域整合的作用，引進的不同藝術形態與手法，提供了當代藝術的多重介面，而其中來自1980年代日本的跨域資訊，可由日本藝壇提出的史觀、政策、組織、展覽得見其完整脈絡。⁴過去的研究，多從國內文獻探討，至於日本如何與國內互動並產生交流，則付之闕如，以下便從1980年代臺灣與海外當代藝術的參照，勾勒臺灣接受日本當代藝術影響的脈絡。

⁴ 同一時期，除了自日本引進的展覽之外，北美館首次輸出展覽至海外的國家也是日本。1989年原美術館的「臺北訊息展」。

（三）「尖端科技藝術」在筑波：從學院到萬博

「尖端科技藝術」在日本的概念形構，來自日本從 1920 年代引進德國包浩斯、1950 年代組成「實驗工房」，1970 年代形成「總合造形」、1980 年代「尖端科技藝術」脈絡之下匯流而成的前衛藝術論述，其內涵包括了動態藝術、光構成、複合媒材、環境造形、錄影藝術、裝置等範疇。目前在臺灣所見的「尖端科技藝術」相關文獻史料中，指涉當時臺日藝術家對西方當代藝術的認知、科學技術的認識論，以及對未來世界的文化想像。

臺灣由於缺乏早期相關實踐，要到 1960 年代初期，方有初步的資訊傳入與相關案例。1970 年代後期，臺灣藝術家楊英風在京都接觸了雷射藝術，將之納入自身發展出的景觀藝術之一環，他加入雷射景觀學會，並在 1981 年籌劃舉辦「第一屆國際雷射景觀大展」，邀請以全息攝影（holography）專長的藝術家三田村峻右來臺展出。⁵此時，師大美術系畢業的年輕藝術家盧明德、郭挹芬在觀展後受到啟發，產生留日學習新領域創作的想法，他們也受到老師廖修平的引介，前往日本的國立筑波大學留學，恰逢筑波正在興起的尖端科技藝術浪潮。

筑波市位於日本茨城縣，屬於東京首都圈的外圍地帶，是日本政府在 1970 年代初期提出「列島改造論」政策之後，為發展地方、首都減壓，而移出部分設施特別規劃的新城市，在遷移國立東京教育大學至此並更名為筑波大學之後，原先的小城鎮，成為以科技研究為基礎的大學城。歷經了戰敗、原爆的日本，1964 年舉辦奧運、1970 年舉辦萬國博覽會的振興復甦，1970 年代在世界經濟不景氣下仍維持高度成長，更強化了政府提倡的「科技立國論」，而萬博經驗中，產業

⁵ 楊英風，〈尖端科技藝術展〉，《臺灣美術》第 1 期（1988 年 6 月），頁 39-40。

支持的場館展示模式，也提供了當代藝術實驗的資源與技術。⁶

在國家政策的支持之下，1977 年筑波大學設立的藝術學群中，除了既有的日本畫、雕刻、油畫、版畫各組教學之外，亦承繼了東京教育大學的傳統設立「構成」組，並成立「總合造形研究所」，由山口勝弘、河口龍夫、三田村峻右等藝術家任教，展開科技藝術的整合實驗。政府 1985 年在筑波投資舉辦的「國際科學技術博覽會」（簡稱「科學萬博」）中，受到 Sony 等多個企業支持資金與巨大影像、立體影像技術的展示場館，也和筑波大學相關領域的教授合作，同時，也舉辦「筑波國際環境造形展」等相關展覽，從室內到戶外，延伸到筑波市的公園、街道等公共場所，形成以大學為教研基地，擴充到其他生活領域的總體呈現。⁷此一延續筑波大學總合造形研究所的教學實驗活動，結合 1985 年筑波科技萬博而發展出的系列創作脈絡，後來被稱為「媒體筑波派」。⁸

「媒體筑波派」係以藝術家山口勝弘為核心。山口勝弘 1928 年出生於東京，畢業於日本大學法學院，1951 年參與日本戰後初期最早的跨域團體「實驗工房」。他曾在 1968 年參加第八屆現代日本美術展、第 34 屆威尼斯雙年展，1975 年參加第 13 屆巴西聖保羅雙年展。1970 年受邀在大阪萬國博覽會設計三井館，1972 年曾參與東京新力大廈之「第一屆影像溝通藝術展」。1970 年代，山口受聘於日本國立筑波大學，1977 年創立了總合造形（Plastic Arts and Mixed Media）研究所。1987 年參加東京 VIDEO SPECTACLE〈銀河庭園〉及巴黎、米蘭、馬德里之影像藝術特展，可謂日本戰後跨域實驗與前衛運動的代表人物。

⁶ Machiko Kusahara, "Device Art: A New Approach in Understanding Japanese Media Art," *MEDIAARTHISTORIES*, Cambridge Mass., MIT Press, 2007, pp. 277-307.

⁷ 此展係以筑波作為一研究學園都市作為問題意識，探討人類在技術發展與環境開發之間的平衡，以及藝術在其間可扮演的造形意義。筑波國際環境造形シンポジウム'85 編集部編，《筑波國際環境造形シンポジウム'85》，筑波：筑波國際環境造形シンポジウム'85 実行委員会，1986。

⁸ 馬定延，《日本メディアアート史》（A Critical History of Media Art in Japan），東京都：アルテスパブリッシング，2014，頁 323-327。

(四) Group Art Unis

山口勝弘在 1980 年代正值影響力的高峰期，也經常參展，並受邀在國際間參與各種研討活動。除了創立筑波大學總合造形研究所，他也在 1982 年成立藝術團體「Group Arts Unis」。Group Arts Unis 以科技藝術為軸心，試圖統合各種藝術表現的形式，其組織名稱發想自「藝術」(Ars)與「技術」(Techne)在拉丁文的字義同源，是由東京銀座六丁目「月光莊藝廊」社長中村曜子所命名，概念係自當時流行的「新藝術」(法文：art nouveau)一詞發想而來。⁹arts unis 一詞採取複數形，並帶有新創的跨域況味，指涉某種由各種新領域統合而成的「綜合藝術」。根據該會規約所顯示，組織目的是「以當代尖端媒體為中心，藉由與電腦、電子工程學等新科技的交互作用下，綜合各領域藝術表現所創造出的新文化」。該組織有五項主要執行方向：推動 Arts Unis 運動；Arts Unis 作品的常設展示；舉辦展覽會、研究會、演講會；國際交流活動資訊交換；建立研習班與資訊中心。¹⁰

1982 年二月 Group Arts Unis 創社之後，由山口勝弘擔任該組織的代表，並由全息攝影術專長的三田村峻右、電子音樂專長的田崎和隆、雷射藝術專長的小寺光男，任職日本電氣株式會社的遊佐伸彌等人開始組織化。山口勝弘曾經參與的「現代雕刻集團」成員如伊藤道隆、多田美波等人也加入，截至五月為止，迅速超過 70 名會員。¹¹

Group Arts Unis 成立後，4 月便成立研習會，在東京日比谷區 NEC 大樓，由山口勝弘主講「舞臺藝術與錄影」、伊藤隆道主講「環境與光的雕刻」、小寺光男主講「雷射藝術入門」，並與國外藝術家共同研討了多重投影的可能性。從 1982

⁹ 《Group Arts-Unis 設立趣意書》，未編頁碼。

¹⁰ 同前註。

¹¹ 井口壽乃，〈メディア・アートが生まれるとき-山口勝弘とその時代〉(當媒體藝術誕生：山口勝弘與他的時代)，《山口勝弘展：メディア・アートの先驅者》(山口勝弘展：媒體藝術先驅者)，鎌倉：神奈川縣立近代美術館，2006，頁 214。

年成立，到 1988 年為止，Group Arts Unis 每年都在不同地點舉辦「尖端科技藝術展」。在該團體的首次展覽「Group Arts Unis 的世界」（5 月 10 日至 30 日）上，就有安裝了燈光、動態藝術的動作、聲響等全部由電腦程式控制的作品。7 月，該團體又在銀座月光莊舉辦了雷射藝術展，

隔年（1983）Group Arts Unis 也舉辦了徵件競賽展，筑波大學總合造形研究所構成組的臺灣留學生蘇守政，以《點之構成》一作，獲得「獎勵賞」，以外國人身份入選競賽展，誠屬不易。¹²1984 年，Group Arts Unis 的活動擴展到大阪，並延伸至札幌藝術之森的大通公園，舉辦了「光之造形」系列展（此後至 1987 年共舉辦了四回）。這一年，韓國重要藝術家白南準也在東京都美術館舉行回顧展，山口勝弘則在佐谷畫廊舉辦個展，發表《未來庭園》，再加上同年波伊斯訪日展覽造成的旋風¹³，皆影響了郭挹芬、盧明德、蘇守政等臺灣留學生。

從 1985 年開始首次展覽，「尖端科技藝術展」順應日本日益增長的泡沫經濟、資訊化、國際化的浪潮，在內容和規模上不斷擴大活動至 1988 年。首先搭配同一年筑波的科學萬博（Group Arts Unis 也有數位成員參與），1985 年，Group Arts Unis 的國際展：「尖端科技藝術展」（International High Technology Art Festival）2 月 28 日至 3 月 12 日在西武百貨澀谷店舉辦（3 月 15 至 20 日巡迴到西武百貨的宇都宮店），此展獲得日本航空、NEC 電器公司等企業贊助，擴大招募新的科技藝術家，並以其展覽架構，提出科技藝術的三階段史觀。第一階段為「萌芽期」：德國包浩斯，論及人體與機械的相關性（山口勝弘執筆撰稿）；第二階段為「發展期」：1960 年代從家電業驅動的電力機械與動態藝術（三田村峻右執筆撰稿）；第三階段為「展開期」：1980 年代的錄影等以「電子」為核心的藝術相互影響（吉

¹² グループ・アールジュニ編，《ハイテクノロジー・アート公募展. 1983》，東京都：グループ・アールジュニ，1983，頁 64。

¹³ 7 月 5 日，波伊斯（Joseph Beuys）訪日，停留東京八天，於西武美術館舉行個展，東京藝大演講。

川信雄執筆撰稿)。該展也邀請海外代表藝術家與日本本地藝術家共同展出，並擴大了徵件展的人選件數，由山口勝弘、中原佑介、中谷芙美子等審查，尚就在學中的岩井俊雄（1962-），便以《時間層 I》（Time Stratum, 1985）入選該展而成名。

「尖端科技藝術展」不僅在東京舉辦，伊豆、神戶、山口等地也相繼舉辦相關展覽，此後在全國範圍獲得廣泛的認可，甚至在多所大學裡，也被作為研究對象進行研究。1986年，Group Arts Unis 以「電・腦・遊・園」為題策劃了該年度的尖端科技藝術展，規模盛大。¹⁴徵件評審後，知名評論家淺田彰、中原佑介等人在《美術手帖》上發表對談與批評，針對日本 1980 年代盛行的技術樂觀主義，是否將過度影響、甚至造成藝術表現的危險性，引發了熱烈的討論。¹⁵不過，主導人山口勝弘自《錄影廣場》（VIDEO SPECTACLE）以來，仍不懈地以作品形成不斷發展的計畫，積極在與藝術密切相關的資訊社會中，持續探索溝通問題的可能性，1987 至 1988 年仍持續舉辦了兩屆。

受到尖端科技藝術展、科技萬博生產大量影像的相關影響，福井縣立美術館也在 1985 年舉辦了「VIDEO：時代的呼吸」展，宣稱錄影將是開創新時代的藝術媒介；1987 年，東京的 O 美術館開館時，舉辦了「電腦上的藝術：電腦動畫藝術展」（Arts on Computer），發揚了先驅者川野洋的資訊美學，並深入探討了當時電腦動畫（computer graphic）面臨的挑戰課題。¹⁶當時科技藝術領域的參與者還不多，但相關展覽促進了技術水平上的聯繫網絡，並且參與 SIGGRAPHIC 國際學會，並培養了在 LEONARDO 期刊上發表的創作者，以及像岩井俊雄等新一輩

¹⁴ 《ハイテクノロジーアート国際展：電・腦・遊・園》，名古屋市：中日新聞社，1986。

¹⁵ 編輯部，〈淺田彰、森岡祥倫對談：ハイテクノロジー・アート現在形〉，《美術手帖》第 569 號（1986 年 10 月），頁 26-55。

¹⁶ 品川文化振興事業団 O 美術館編，《Arts on computer：日本の C・G アート展》，東京都：品川文化振興事業団 O 美術館，1987。

的科技藝術家。值得注意的是，此時期強調的是「整合」，而非由單一類型或個別領域來主導，雷射藝術、光構成、錄影藝術、博覽會展示技術、電腦動畫等都被廣義納入「尖端科技藝術」的範疇。

Group Arts Unis 共持續了九年，當推廣尖端科技藝術之目的已經實現，於是便在 1988 年 5 月活動達到成熟時終止，並於 1990 年秋天宣布解散組織。經過多年努力，Group Arts Unis 也在加拿大、新加坡等海外國家推動展覽，在宣布解散之前，山口勝弘在 1987 年 12 月下旬訪問了臺灣，並與省美館、北美館洽商 Group Arts Unis「尖端科技藝術展」到臺灣展出的可能性。1988 年 2 月，仍繼續商討兩館巡迴的方案，省美館提出希望日方展出自 1950 年代的實驗工房以來，橫跨 1960 至 1980 年代的文獻，搭配組織成員三井秀樹對「藝術與科技」之研究成果共同展出。這個方案，便成為省美館同年開館的主要展覽之一（由楊英風擔任顧問性質的聯絡人、後因病改由學成歸國的蘇守政接替），至於北美館，則未與之談成合作。

（五）前衛史觀的借鑑與建立

從上述爬梳可知，日本的尖端科技藝術或媒體藝術，具有長足的發展脈絡，1980 年代盧明德、郭挹芬、蘇守政等人赴日留學時，日本正迎來美術館、學院快速建制化的時期，也是開始以跨域思維整體建構前衛運動歷史的階段。他們畢業返國後，開始接觸、參與剛成立的美術館時，也是日本透過交流展，重整自身與西方前衛運動系譜之時。

1986 年，由日本交流基金會主辦、海外最大規模的前衛藝術展「日本前衛藝術 1910-1970」展，在巴黎龐畢度藝術中心舉行，此展為日本前衛運動首度在西方獲得全面性的介紹，並且將戰前從未來派以降的歷史前衛運動，聯繫到戰後的具體派等新前衛。同年，西武美術館舉辦了盛大的「藝術與革命」展的第二階段（第一階段在 1982 年展出），由策展人兼藝評人中原佑介策畫，大規模展示了革

命時期俄羅斯前衛運動及其在日本的影響，筑波大學藝術學系美術史教授五十殿利治也編選日本與俄羅斯前衛交流的詳細年表，並出版兩大冊精裝圖錄。¹⁷1988年，西武美術館進一步策劃「達達與構成主義展」，恰與北美館正籌備的「達達的世界」同時進行。這些展覽活動，提供一恢宏的思想背景，啟發了盧明德、郭挹芬對現代藝術的進一步反思，補足了構成主義等臺灣戒嚴時期所未見的歷史前衛知識。

郭挹芬曾回憶進入筑波大學時面臨的衝擊：「因為必須接觸的是最新的媒體，最痛苦的是覺得自己很老，那個老並不是年紀，而是心態非常老，你該怎麼超越？這是最大的衝擊。而且你必須趕快去補足，我們在臺灣完全是缺乏的、空白的，那一段美術史到底是什麼？」¹⁸1980年代的臺灣，僅有李仲生等極少個案的前衛歷史脈絡可循。如何在一個沒有脈絡、檔案的情況下，從無到有，建立自身的跨域概念與前衛史觀？從他們的留學過程來看，所謂影響並不限於校內課程，亦可從在校外參與的藝術專業展覽活動檢視。留學期間，蘇守政曾直接入選了「尖端科技藝術展」的徵件單元，他與盧明德二人也曾入選「現代藝術協會」(Modern Art Association)舉辦的系列展。¹⁹該協會為山口薰、村井正誠、矢橋六郎等戰前即活躍於前衛藝壇的藝術家在1950年創立，他們主要是承繼二科會、黑色洋畫展、新時代洋畫展的「自由美術協會」的成員，追求「純粹的藝術運動」。²⁰1985年，第34回的現代藝術協會展中，盧明德也以30號的作品《五種關係式A》入選「繪畫組」的展出(後改名為《筑波記憶》)。蘇守政則以《光的構成B》入選「設計組」。第35回，蘇守政繼續以《光的構成8502》入選。雖然只是學生時代的參展，但也是在日本唯一參與的藝術團體活動，可由此窺見臺灣的留學生蘇守

¹⁷ 這些出版物也在盧明德的蒐藏之中。郭挹芬曾在論述中引用此書。參見西武美術館編，《芸術と革命》，東京都：西武美術館，1987。蔣伯欣，〈遷徙與流變：盧明德藝術檔案解題〉，《大遷徙：盧明德》，臺北：臺北市立美術館，2021，頁216-219。

¹⁸ 本研究訪談，2023年8月10日。

¹⁹ 《モダンアート展. 第34回》作品集，千葉縣流名市：モダンアート協会，1984。

²⁰ モダンアート協会編，《モダンアート協会30年史》，東京都，モダンアート協会，1980。

政、盧明德、郭挹芬置身日本的學習網絡與創作脈絡。

綜合性的整體訓練，也反映在盧明德、郭挹芬、蘇守政受訪時的傾向；他們都不斷強調，從未僅在單一類型的創作媒材或領域內思考創作，而是反過來，從單一媒材思索科技、錄影、裝置等概念，如何納入多種手法以形成「跨域性」，雖然藝術家也曾與其他領域創作者合作，但真正重視的核心理念，仍是在造形藝術下整體思考媒體的可能性；因此，與其說他們在創作一種「錄影藝術」或「裝置藝術」，不如說是在思考如何以「作為藝術的錄影」或「作為藝術的裝置」展開跨域實驗。就此而言，所謂的跨域性，應可視為媒介本身的複數性：媒介亦非單純作為作品某種形式，而是成為創作的內容本體。從前文提及的 **Group Arts Unis** 命名時採用的複數性，以及尖端科技藝術概念下所含攝的多元性，可知臺灣當代藝術自始就是在如此實驗精神下展開。

在 1980 年代當代藝術的拓荒期中，如同郭挹芬在引介錄影藝術時，將其定位在視覺領域的擴延：作為「事件藝術的延伸」、「環境造形的延長」等，無不是為了將當代藝術拓展為更全面的開放性思考，而建立起相應史觀。²¹或許是受到 1980 年托夫勒發表的《第三波理論》影響，日本隨之迎來「資訊社會」的概念，形成了山口勝弘的「三階段論」。²²1982 年盧明德、郭挹芬初抵日本留學時，也曾詳讀《美術手帖》「媒體的革命」專題（1982 年 1 月號），其中，其中，山口勝弘與中原佑介的對談內容，被兩人詳細閱讀。山口勝弘史觀的「三階段論」：第一階段：1920 年代「素材即是訊息」，1960 年代「媒體即是訊息」、第三階段 1980

²¹ 郭挹芬，〈錄影藝術的世界：視覺環境的擴大〉，《雄獅美術》第 164 期（1984 年 10 月），頁 30-33。蘇守政也有類似的觀點，將錄像藝術分為「視覺藝術傾向的錄影藝術」、「作為社會性媒體的錄影藝術」、「與表演藝術、觀念藝術結合的錄影藝術」及「環境中的錄影裝置」。參見蘇守政，〈淺談錄影藝術〉，《藝術家》第 161 期（1988 年 10 月），頁 130-131。

²² 井口壽乃，〈メディア・アートが生まれるとき-山口勝弘とその時代〉，《山口勝弘展：メディア・アートの先駆者》，頁 214。

年代「資訊化社會」。²³該史觀強調技術的影響論，但過於強調時，也忽略了前衛運動具有的社會面向。這部分亦可從 1980 年代後期的相關展覽發現，作品大多是在白盒子或替代空間等藝術機構中發生，鮮少跨出藝術領域，遑論與其他社會領域合作對話。

（六）小結

由上述探討可知，尖端科技藝術、媒體或科技藝術等相關概念的引進過程，並非只從留日藝術家學成歸國產生單方面的影響，而是在雙向的資訊譯介、人員交流、參展互動等過程逐漸形成。從前文的爬梳可知，媒體藝術或科技藝術的概念如何在 1980 年代成形，須合併臺灣與海外，從史觀、組織、展覽、作品作整體探討。臺灣留學生的引介，亦非僅限於學院課程，基於科技藝術的技術支援與資源，實則與校外展覽活動密切整合。

從日本的經驗來看，學院、博覽會、成立團體、與籌劃展覽最後整合為一體，「尖端科技藝術」的實踐是以人為中心、全面連接技術、媒體與社會的一種「文化裝置」，並不局限於藝術家的個人創作活動，而是將個人思想社會化為集體運動的調節器。²⁴可以說是從 1970 年大阪萬博的藝術與技術整合經驗出發，以學院為基地，結合地方的博覽會引進企業最新技術，再成立團體組織，發動巡迴展覽以形成其「跨域性」；其中，雖然是由藝術家發起，但成果卻不只是召集各藝術領域分工合作成一件作品，而是更深層地整合、並動員各方資源與力量。

1989 年，山口勝弘於在名古屋舉辦的設計博覽會上設立了展館，並被選中製作首屆國際展覽「Artec '89」。「Artec」後來發展成為國際雙年展，從 1991 年

²³ 山口勝弘，《機器人·前衛：20 世紀的藝術與機械》，東京都，PARCO 出版局，1985。

²⁴ 這一點山口勝弘也頗為認同，他的作品影響力超過個別藝術家的範疇，更重視擴延到文化與社會。

的第二屆開始，就設有特邀藝術家單元和國際競賽單元，這支脈絡也透過相關展覽延伸至臺灣，成為 1991 年在省美館舉辦的「名古屋國際科技藝術特展」。本文先就從日本搜集得來的第一手史料，補足國內 1980 年代科技藝術史之空缺，至於 1990 年前後，尖端科技藝術如何在臺灣發表展覽，與哪些機構與個人合作、產生哪些影響等面向，筆者將另文繼續探討。

三、談盧明德的媒體與跨領域實踐——從後物派到資料庫美學

文／周歆

2023 年盧明德擔任高雄貨櫃藝術節「海口味」策展人之一，在其中一區貨櫃展出《翻案屋》，乳牛模型擺放在安置好的層層小貨櫃上，上方掛著「媒體是一切」霓虹燈作品，似乎是向先前作品的致敬與重組，動物模型在此象徵著回歸自然與生命，同時也呼應創作歷程中不斷「遷徙」的過程。繼臺北市立美術館 2021 年「大遷徙」展後，2023 年的《翻案屋》則呼應自身成長的工業港都背景，小規模展出「微型遷徙」，隱約透出此階段隨遇而安的創作心境。盧明德善於運用現成物、圖像、符號或擬仿物等媒體創造出其所想像的場域，並擷取各種互不相干的媒體，並置、存在於場域中，呈現一種未完成、過渡的斷裂性。本文試圖重新審視盧明德每個創作歷程中，「媒體」的意義為何？其又如何藉由媒體表達創作理念？以進一步梳理所謂的跨域性意涵。

1980 年楊英風（1926-1997）、楊奉琛（1955-2015）、胡景標等藝術家於太極藝廊舉辦臺灣戰後的首次雷射雕塑展「大漢雷射藝展」，盧明德與郭挹芬深受啟發，經廖修平（1936-）引薦後於隔年入筑波大學綜合造型研究所進修，此時正值日本重新審視前衛藝術之時，盧氏受教於山口勝弘（1928-2018），其創辦的「實驗工坊」包含了錄影學、照明工學、製圖、材料研究、構成等課程；同時 1980 年代中，日本正值泡沫經濟，資訊化、扁平化的社會，Jean-Francois Lyotard（1924-1998）的日譯本《後現代狀況》於 1986 年出版，確立了對於現代主義後宏大敘事的信任喪失，轉而以後現代主義作為一種知識狀態，引發一系列重新評估繪畫與御宅族崛起等的新浪潮現象。如同《禦宅族的生活》中，大塚英治（1958-）將 80 年代視為象徵化的時代，事件的根源在於「對現實的批判」和「將所有事件視為一個信息和符號系統的批判性觀點」。似乎亦呼應了盧明德對於擬態的概念：擷取某種符號表現，再以跨域方式將之意涵加以轉化。

本文試圖將其創作生涯依序分為「『物』」的辯證——後物派思潮下的媒體解

放」、「臨『界』風景——觀看的虛實與界域空間延展」、「擬何為態——資訊世代的動物化社會與資料庫美學」、「資訊時代後的扁平感性經驗與去中心思維的理性『植物圖鑑』」。

(一)「物」的辯證——後物派思潮下的媒體解放

盧明德 1970 年入臺灣師範大學美術系就讀，開啟其對「純粹性繪畫語言追尋」之階段，所學風格為超現實主義和抽象表現主義²⁵，因此求學時的作品大多以平面繪畫為主，如：《臨界風景 I》即以抽象的符號融入多重結構的超現實空間，同時具有瑪格利特式的漂浮性元素，以表其靜謐孤絕的內在心境。

日後接觸三田村峻右(1936-2023)來臺參加的雷射藝術與全息攝影展作品，赴日深造、研究媒體藝術之想法因此萌生。盧明德 1981 年考入日本筑波大學藝術研究所，學習的新概念給予他不同於現代藝術的新視野，所接觸的觀念包含光、電媒體、全像攝影、攝影剪輯、電腦繪圖及身體表演等創作形式，亦接收 Herbert McLuhan (1911-1980)「媒體即訊息」、山口勝弘的非物質化理論、川野洋(1925-2012)的電腦美學、Joseph Beuys (1921-1986)的社會雕塑以及 Jean Baudrillard (1929-2007)的《擬仿物與擬像》等論述。

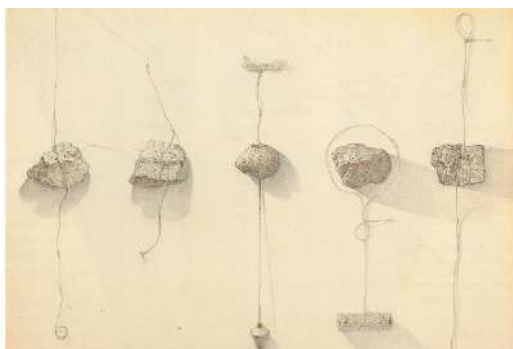
然而為何這些當代理論湧入日本？1980 年代是日本「當代思想」、或是後現代主義者的時刻。後現代主義者介入現實使之與當代事件產生關連，因此無法與社會、政治和經濟運動擺脫關係。另類藝術拒絕融入既定流派，因此世界美術史才開始使用「當代藝術」一詞。自 1960 年代以來，日本的反藝術運動採取了「反對」姿態，影響了另類藝術的出現；至 1970 年代中，石油危機發生後，此「反對」不再代表消極的態度，而是指稱對替代、非主流的積極探索。

李禹煥(1936-)《尋求相遇：新藝術的起點》(1971)、中原佑介(1931-2011)《從觀看的神話——思想的獨立性與藝術的轉變》(1972)、宮川淳(1933-1977)

²⁵ 曾媚珍，〈媒體是一切 盧明德虛擬情境中的一種生命狀態〉，《盧明德 媒材解讀》，2015，頁 10。

《鏡子，空間，圖像》(1967)，這些物派與臨場主義 (on-site-ism) 理論構成 1970 年代前半期的主要論述。其中物派對人造的概念採取了批判的態度，包含否定「作者」、「生產」、「作品」到否定人的一系列意義，並轉向自身在內的「自然」來重新評估藝術。因此 1970 年代中至 1980 年代，重新評估繪畫和雕塑的聲勢逐漸壯大。盧明德於 1981 年就讀筑波藝術大學，同年峯村敏明策畫「平行藝術展」(1981)，批評發生在所有當代藝術流派的交叉性 (chiasmus)，嘗試重新思考藝術作為個人系統的平行關係；1987 年峯村也組織了「物派與後物派」展 (1987)，突出繪畫趨勢和 1970 年代中以來的雕塑，並展出物派與後物派藝術家之作品。相較於物派，後物派更重視「場所」與作品間的關聯，且試圖打破繪畫 (平面) 與雕塑 (立體) 的界線，諏訪直樹 (1954-1990)、川俣正 (1953-)、戶谷成雄 (1947-)、岡崎乾二郎 (1955-)、黑川弘毅 (1952-) 等藝術家皆為後物派之代表。

盧明德赴日後之作品，似乎也間接或直接地表現後物派的創作性質與核心概念，如：《筑波記憶 I》(1984) 與《筑波記憶 II》(1984)，前者以精細的鉛筆素描畫石頭、繩子與其陰影；後者則以現成物石頭與繩子擺出與 I 同樣的位置與形式，傳遞由平面轉向三維的概念，又《筑波記憶 II》的物件於畫布上產生自然陰影，同時 I 的陰影也於 II 留下擦去的痕跡，使真、假陰影存在了某種張力與辯證關係。此階段盧明德對於「媒體」之思考即是「媒材」，是更貼近後物派對於既定媒材概念的破除，二維與三維概念的邊界模糊，做為日後「媒體解放」概念的原初雛形。



《筑波記憶 I》，1984



《筑波記憶 II》，1984

（二）臨「界」風景——觀看的虛實與界域空間延展

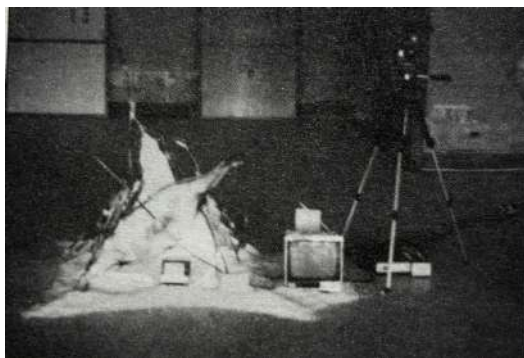
1985年畢業於筑波後，盧明德返臺從事師大與東海大學的教學工作，致力於推廣跨媒材的概念，在當時保守的美術教育體制下屬突破性的先例，奠定了他在臺灣當代藝術發展上的重要地位。1989年盧明德赴日參與原ARC美術館的「臺北訊息展」，是臺灣美術館與當代藝術積極走入國際之先例之一，如：「伊香保系列」（1989）和「生態圖鑑系列」（1991）中，每個現成物、圖像、記號皆有藝術家所賦予的投射與象徵意義，不僅作為「訊息」的載體，也呼應了他探討的四個主題「媒體、環境、行為與記號」，由四者來分析混合媒體藝術形式的發展。

山口勝弘的非物質化理論、川野洋的電腦美學亦揭示了科技藝術於日本的發展，1950年代末至60年代興起的科技藝術，隨著1970年的大阪萬博會（日本世界博覽會）達到高峰，通過技術創新設備、實行裝置的微型化，使個人生產的科技藝術成為可能。同時1970年代白南準將錄像「閉路裝置」發揮到極致，其錄像裝置是作為區分與連結的角色，與電視機、周圍物件有著對等關係，而非如Les Levine（1935-）將電視機做為作品主體之表現，觀者僅能藉由注視電視獲取作品訊息。錄像裝置的出現，將長久以來作品「看」與「製作」之主語顛倒；對現代技術的批判態度，也對美術作為視覺藝術中的霸權批評密切相關。伴隨表演和裝置的興起，媒體藝術至今仍在展覽和欣賞中搖晃「看的基本體系」。盧明德於日本接收當時「尖端科技藝術」，正值白南準（1932-2006）影響下的錄像裝置潮流，利用錄影、材料、環境作為整體裝置，隨著1975年日本SONY開始販賣卡匣式的錄影放影機，錄像逐漸成為家用電子產品之一，並結合電視技術之延伸，使錄像可同步播放於電視螢幕。盧明德最初對錄像的試驗，為選修河口龍夫（1940-）觀念藝術課程的作品，以錄影紀錄沙雕在海灘上被沖刷的過程，以表達時間「消長之概念」。



盧明德選修河口龍夫觀念藝術課程的作品

此外，隨著 Jean Baudrillard 著作《物體系》（1980 年日譯）、《象徵交換與死亡》（1982 年日譯）、《擬仿物與擬像》（1984 日譯）的出現，使模擬主義對日後「新普普」藝術產生甚大影響，恰與盧明德在筑波的時間重疊，也作為赴日後創作的轉捩點，其由「純粹性繪畫語言追尋」轉為「材質語言、混合素材式並置的變化」，多媒體與裝置之朝向「媒體、環境、行為、記號」發展。最早具備此四種特性者，應屬 1985 年從日本回國後，在東海大學創作的錄像裝置作品，是由霓虹燈光、錄影機、電視機、枯枝、海砂、帆布構成裝置場域，盧明德將電視與錄影裝置亦視為作品的一部分，形成具尖端科技、空間擴展、過程性與記號化之複合媒體裝置。



1985 年盧明德於東海大學的工作現場

1987年臺北市立美術館「行為與空間」展，盧明德與郭挹芬展出《沉默的人體》（1987）有著更為成熟的表現，展場散布著四臺電視機、枯葉、布幔、投影機與幻燈機等，其中一具人體塑像放置於電視上，電視螢幕則播映著後方以枯葉和白布擬態的不完整身軀，藝術家於現場隨著音樂即興滴灑彩色墨水在沙拉油水容器中，隨著錄影與投影機播出，圍繞整個展場空間²⁶，更強調在「行為」層面上，以身體性的實踐統合著媒體、環境與記號。此作利用各種光媒體裝置結合人體，藉由現實與虛擬之遊戲與技術行為，使觀者遊走於該展場體驗偶然性、時間性的參與意識，皆屬盧明德複合媒體藝術論「媒體、環境、行為、記號」之體現。



《沉默的人體》，1987

在蘇守政〈淺談錄影藝術〉一文中，將錄像藝術分為「視覺藝術傾向的錄影藝術」、「作為社會性媒體的錄影藝術」、「與表演藝術、觀念藝術結合的錄影藝術」以及「環境中的錄影裝置」四類，綜觀盧明德於東海大學創作的裝置作品與《沈默的人體》即屬「環境中的錄影裝置」，以錄影機與播放設備構成整個展示空間，拍攝的影像直接顯示於電視機，二次表現作品場所的狀態，並由觀眾直接參與作品的整體構成。²⁷後期的錄像裝置作品如：「尖端科技藝術展」展出的《家族》、《潮間帶》（2005-2015）也多依循此脈絡發展，可謂盧明德一直秉持著媒體、環境、行為、記號為核心概念，惟呈現手法略有不同。

²⁶ 孫松榮，王柏偉，王品驊，〈錄影藝術的跨地連結——盧明德與郭挹芬的複合媒體創作〉，《藝術觀點 ACT》第 59 期（2014 年 7 月 1 日），頁 50。

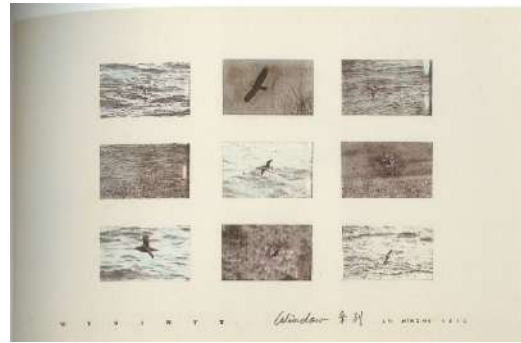
²⁷ 蘇守政，〈淺談錄影藝術〉，《藝術家》第 161 期（1988 年 10 月），頁 130-131。



《榛名之約 III》，1989



《詩篇》，1993



《窗系列 14》，1993

赴日求學後的「媒體」，似乎是「尖端科技」與「現成物」之虛實辯證關係，錄像裝置在作品中成為人類感官之外可感受到的界外空間——虛擬的閉路空間，此界外空間皆可見於此階段其他作品如：《榛名之約 III》(1989)、《詩篇》(1993)、《窗系列 14》(1993)，作品中的「迷你電視」、「畫框」、「窗」是否象徵著「界線」、及連結不同空間場域的創作元素，是一種「框中框」、「框架中的框架」²⁸？「詩篇」與「窗」系列之作品尤為明顯，《詩篇》的畫框即為框架，與「窗」同為觀看意象之串聯，並在框內拼貼、描繪各種生物與物件之圖像，構成如詩篇般任意嫁接、挪用的圖像詩。另外於《窗系列 11》(1993)、《窗系列 12》(1993)、《窗系列 14》(1993) 皆可見重複的生物圖像，以疊影或鏡面等方式表現複數圖

²⁸ 蔡佩桂，〈讓符號一直說情——寫在盧明德創作的回顧性研究展之前〉，《媒體是一切：盧明德創作研究展》，高雄市：高雄市立美術館，2015，頁 26。

像，或兩張相同照片經由不同後製，生成出看似各異卻又相似的複數景觀，猶如觀看玻璃窗時產生的濾鏡、折射或反射效果，在「界」空間中不斷變化與存在著，似乎與《沉默的人體》有著相似的參照，觀者觀看實際景觀，同時也藉由電視機觀看展場作品之錄像，盧明德將此概念視覺化於「窗系列」作品中，「電視機」與「窗」在盧氏作品中被定位為同樣的媒體：具過渡性與偶然性，並於實際場域中扮演著虛構場域的界外空間，將實際物像與虛像並置呈現，如同後現代資料庫美學中的「過視」²⁹。

回首看盧明德赴日前的作品《臨界空間》(1978)，在超現實的風格表現下，三扇窗如同飄浮在空中般，並以線連結窗外與窗內的世界，此處的「窗」尚處於傳統窗戶形象與意象之表達；而 1993 年的「窗系列」更試圖將「媒體」轉化為虛像、複像與再製之影像，是現今科技化後具有某種反轉、玩味的遊戲性結果。

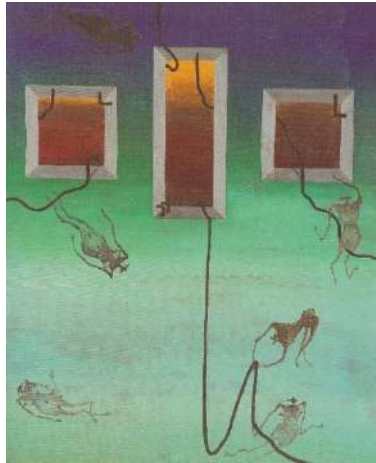


《窗系列 11》，1993



《窗系列 12》，1993

²⁹ 「過視」由東浩紀提出，描述現代主義的大敘事瓦解後，將原本看不見的事物轉化為看得見的事物，例如網路頁面的呈現，皆是由眾多看不見的數碼 (code) 構成，但可藉搜尋功能，使頁面呈現與數碼內容是可以並置被觀看的。看不見的事物即為後現代的「大型非敘事」，看得見的事物即為擬像，是擷取某部分的大型非敘事而產生，但同一個大型非敘事也會產生無數個擬像，人們無法再清楚地由擬像追溯大型非敘事為何。詳見本文頁 11。



《臨界空間》，1978

(三) 擬何為態——資訊世代的動物化社會與資料庫美學

1980 年代末盧明德參與多檔臺灣重要的錄像藝術展如：SOCA「環境・裝置・錄影」展（1986）、臺北市立美術館「實驗藝術——行為與空間展」（1987）、臺灣省立美術館之「媒體・環境・裝置」展（1988）和「尖端科技藝術展」（1988），1990 年盧明德首次參與伊通公園「IT PARK 開幕展」，同時也屢次於國際展出，如：「大阪國際繪畫三年展」（1991）、瑞典卡爾馬美術館及伊斯達美術館「臺灣訊息展——中華民國當代藝術」（1993）、西班牙 ZAPACOA 市立美術館「臺灣檔案」展（1999）等。1994 年任教於國立高雄師範大學美術系，開設綜合造型、複合藝術媒體等課程，2006 年於該校創設「跨領域藝術研究所」。

1990 年代末盧明德對跨領域的詮釋也更為明晰：「跨領域的嘗試就是藝術的邊緣，然後由邊緣盡量會往外擴展，將本來不是藝術的我們都納進來，因此跨領域的藝術其實是無領域的意思」³⁰。其意涵包含了兩層面，一方面為後現代主義的到來，對大敘事的瓦解與不信任，使任何創作概念與形式皆成為可能；另一方面為虛擬時代的來臨，影視、網路、傳播媒體在臺灣 1980 年後愈趨發達，1980 年代初，臺灣開始引進 PC（個人電腦），帶動了電腦產業的發展；1980 年代中如華碩等品牌成立，本土一些公司開始投入電腦製造業；1990 年代初，個人電腦逐

³⁰ 2020/12/01 許遠達與莊普、郭挹芬、盧明德的訪談。引用自李瑋芬，陳柏年，蕭禹琦編，《大遷徙：盧明德》，臺北市：臺北市立美術館，2021，頁 32。

漸成為許多家庭和企業的必備工具，Windows 操作系統的推出也使電腦更加普及化。也因此，盧明德感嘆到人處於虛擬世界中次數愈加頻繁，久而久之混淆了現實生活世界，跨領域亦可說是一種跨入資訊世代的體驗，藉由擬態與裝置之敘事，提醒對於真、假的認知必須抱持謹慎態度。

對應 1990 年代個人電腦逐漸普及之時，1996 年盧明德作品《三仙》(1996)，以木材貼片與電腦處理的木偶紋路相互對照，兩者雖皆有紋路，但卻是完全由電腦與人工處理的成像，觀者無法分辨人工合成與手工製做的真偽，預示了資訊化時代將面臨的「原創」與「二創」的命題。《生聲不息》(1997)、《圖文辨讀系列之一》(1998) 與《塵封記憶》(1998-2015)、《翻案屋》(2002) 皆闡明同樣思維，若說「窗系列」的媒體指的是虛／實空間的辯證，此階段的媒體進一步將其實踐、具象化於電腦輸出之現成物上，交由觀眾自行辨認真假。前文所述的「界」已不見，取而代之的是直接呈現「界」外的虛擬影像，任由藝術家添加濾鏡與符碼，此種介於原創與二創間的性質即為：擬態。



《生聲不息》，2007，展場局部



《翻案屋》，2002，展場局部

藝術家原創／二創概念的逐漸模糊。這與 Jean Baudrillard 所預見的文化產業未來極其相近，他認為後現代的社會，作品與商品、原創與複製之間的區隔將日趨模糊，並預測介於兩者之間的中間型態——「擬像」將成為主宰。東浩紀（1971-）於《動物化的後現代——御宅族如何影響日本社會》中，亦將 80 年代於日本崛起的御宅族將原著和戲仿（parody）視為同等價值進行消費的行為來判斷，指出在這當中導出既非原作也不是複製品的戲仿層次才是主導。³¹意即 1980 年代御宅族的消費行為並非仰賴動漫所帶來的故事性與世界觀，在現代主義的大敘事消逝後，取而代之的是人們對動漫角色之關注，如：《叮噹小魔女》中的角色，貓耳、女僕裝、鈴鐺等被御宅族視為「萌」元素，同樣在其他動漫如《美少女戰士》、《新世紀福音戰士》中，角色特徵也須具備「萌要素」，才能滿足御宅族的喜好與消費意願。這些萌要素在此被解構為符碼，只須經由重新設計與組合，又能產出新的「萌」人物角色，最終這些萌角色、萌要素彙集成某種資料庫的存在——大型非敘事，在原創與二創的模糊地帶間遊走。

³¹ 東浩紀，《動物化的後現代——御宅族如何影響日本社會》，臺北市：大鴻藝術，2012。

以《翻案屋》(2002)、《翻案屋》(2021)、《翻案屋》(2023)的動物模型為例，2002年翻案屋的動物模型被作為虛擬商店中的商品，藉以反思資本主義下的消費行為，藝術與商品是否僅有一線之隔？看似原創的作品經由轉化，是否就成為商店中輟手可得的裝飾品？2021年翻案屋的動物模型則作為「檔案」之角色，是重新回顧盧明德歷來創作所用過的物件、速寫作品、收藏的小物與文獻資料，這些動物模型如同資料庫一般，藝術家任意拿取再重新加以嫁接重組，具新意涵的作品隨即產生；2023年翻案屋沿襲了盧明德遷徙概念的作品，如：《潮間帶》(2005-2015)、《看不見的風景 I》(2009)，皆隱喻著自然本質的回歸，乘載藝術家的心之所嚮。

Roland Barthes (1915-1980) 對於語言與符號的認知，語言本身即為符碼，被人們負載著「能指」的表意符號內涵，「所指」則是符碼於特定文本中所指涉的意義，「意指」則為聯繫能指與所指的過程。王俊傑曾於〈是錄影裝置，不是有錄影的裝置〉一文中，將錄像播放內容（所指）與裝置中的物件（能指）比擬為語言學中的「意指」關係，如此便可發現，錄像作品並無法單獨存在，須全面觀看裝置中的每個元素，視之為整體，方可構成一個完整的敘事表達。³²此概念與盧明德作品中的現成物並無二致，這些物件被視為資料庫的一部分，取出來擺放於作品中，根據敘事文本而承載著多元的「所指」。

回歸到此階段的複合媒材作品，此時的「媒體」是以現成物或電腦輸出作為符碼，幾乎直接以擬態作為創作形式表現——介於原創與二創的模糊地帶之間。1980年代至1990年代初，盧明德尚在探索實空間與虛空間上的跨域，錄像裝置於展演場所中，作為呈現整體行為、過程與當下時間的媒介，尖端科技媒體本身即為作品；而1990年代中後，「圖文辨讀系列」與翻案屋系列等作，他更可熟稔運用尖端科技產出現成物與圖像，達到擬態之概念，電腦、電視或攝像機等媒體更像是退居幕後，作為輸出圖像的工具，以反思科技時代後的各種命題，能指／

³² 王俊傑，〈是錄影裝置，不是有錄影的裝置〉，《雄獅美術》第268期（1993年6月），頁68-76。

所指之關係也隨即反轉。

（四）資訊時代後的扁平感性經驗與去中心思維的理性「植物圖鑑」

2005 年前後至今，盧明德較少再以錄像裝置為創作媒材，而是回歸主要以手繪表現動植物等符碼，一方面是認為科技技術會持續發展，但造型邏輯跟文化意涵的演變才是重要的³³；另一方面，藝術家也持續反思跨媒體領域之後會是什麼？藝術或許須回歸人類的本質，其描繪的各種動植物時常以線條連結，呈現當今社群活動與網路運用的面貌。³⁴

資訊時代後的扁平感性經驗

《如果歷史是由植物書寫》（2010）翻轉以人類為主體的敘事觀點，轉而以動植物為主體，呼應其錄像作品的核心觀點——主／客體位置的轉換與去中心的思維。《動物社群 I》以植物圖騰連結迪士尼的角色圖案，植物線條框出的邊界如地圖一般，整體而言如同在觀看植物分佈圖鑑，提出「如果由植物來觀看圖鑑」的某種玩味與嫁接效果，迪士尼角色圖像的移植也進一步呼應了資料庫美學之觀點，在原創與二創之間進行感性與理性的擬態行動。然而，為何盧明德創作回歸平面³⁵與手繪？除跨越尖端科技與裝置之後的反思，或許亦是資訊時代後感性與理性交織的創作表現。

³³ 許遠達，〈盧明德作品中的媒體與身體〉，《大遷徙：盧明德》，臺北市：臺北市立美術館，2021，頁 32。

³⁴ 盧明德，《如果歷史是由植物書寫》，臺北市：名山藝術，2014，頁 26。

³⁵ 此「平面」並非直指現代主義純化的形式主義特性，而是相較於先前以裝置、錄像為主要的作品，盧明德 2005 年左右以後的作品皆是以平面繪畫為主，並以少量的現成物拼貼或裝飾於上。



《動物社群 I》，2012，複合媒材，162x130cm

1990 年代，隨著冷戰結束與泡沫經濟導致的「失落的十年」（1990-2000 年代初），日本新浪潮崛起，代表「超扁平」的新普普藝術與新表現主義瀰漫於日本藝壇，「超扁平」之思維實際上也呼應著「跨領域」的概念。以橫尾忠則(1936-) 作品為例，其大膽、狂野的版畫中，圖像模糊了繪畫和設計間的界線，亦是消除藝術等級制度的表現形式，體現了高藝術（high art）和低藝術（low art）之間的頻繁互動。此外，1990 年代的日本動漫與消費社會的扁平性引起共鳴，消費社會培養了「與人群並進」和中產階級之精神³⁶，使現代「扁平化」的感性產生，將動漫推向國際，成為具代表性的日本文化形象。然而動漫被視為代表性藝術的原因不僅歸因於扁平的現代感性，另一關鍵因素是大眾傳媒的普及與多樣化，隨著紀錄裝置和筆電的大規模傳播，資訊社會的進程中，藝術流派的等級秩序也愈趨扁平化，削弱該等級制度下，現代文化觀點的大敘事。

³⁶ Kitazawa Noriaki, Kuresawa Takemi, Mitsuda, *History of Institutions, Discourse, Practice, Japanese Art*, Tokyo: TOKYO BIJUTSU, 2023, PP.152-199.

隨著 2000 年代，日本打著「酷日本」口號，其理念開始與新自由主義經濟戰略聯繫在一起，動漫等次文化藝術被重塑為「戰略產業領域」，進而被歐美的高雅文化所接受。³⁷而臺灣 1990 年代初也隨著電視媒體的發展，開始透由電視接收日本早期的動漫，如：《聖鬥士星矢》、《北斗神拳》等，成為動漫愛好者的第一波接觸；2000 年代因網際網路的普及，使臺灣觀眾更易獲取到最新的日本動漫作品，隨著《海賊王》（2001 於臺灣首播）、《死神》（2005 於臺灣首播）、《火影忍者》（2006 於臺灣首播）等經典名作在此時推出，引起巨大熱潮，動漫衍生商品亦在臺灣市場上崛起。

對應日本與臺灣的動漫熱潮，皆因網際網路的普及，而使傳播的進程於時間、空間上縮短，虛構時代無論是人們對於虛擬世界觀的嚮往、又或是根植於資料庫消費的觀點，皆是扁平世時代感性經驗的再現。盧明德回歸於紙筆創作，並將每個符碼彼此牽引、連結，象徵今日人與人之間在資訊世代中緊密連結的狀態，綜觀盧氏前、後期之創作階段，似乎也體現了日本新浪潮以來的兩大主流——解放媒材的「後物派」精神與「新普普」的扁平思維。

去中心思維的理性「植物圖鑑」

除去盧明德作品中嫁接、拼貼各種元素的豐富性，還有另一鮮明的特點為圖鑑式的生態描繪，如：《如果香蕉園的鳥不再回來》（2010）、《植物 pi 的愛與放》（2013）、《亞特蘭提斯》（2014）皆鉅細靡遺地描繪生物外型，動物與植物的分布關係虛實有致，諸多山、建築、樹林分佈期間，植物在每個物種間作為連結、牽引之線條，彷彿正在書寫著生物圖鑑，抑或作為構成整個生態的框架。

³⁷ Kitazawa Noriaki, Kuresawa Takemi, Mitsuda, *History of Institutions, Discourse, Practice, Japanese Art*, 2023, PP.152-199.



《如果香蕉園的鳥不再回來》，2010，複合媒材，105x105cm



《植物pi的愛與放》，2013，複合媒材，162x150cm

對於圖鑑一詞的見解，中平卓馬（1938-2015）曾主張攝影應以清晰、不帶情緒的「圖鑑」方式進行攝影與編排，將一切平等並置（juxtaposition），推翻攝影者作為「主體」之想法，同時反思攝影的特殊本質，及其之於社會的關係。³⁸盧明德圖鑑式的繪畫語彙與跳脫以人作為主體之思維，可謂呼應了中平卓馬的理念，資訊時代的歸隱即是直指自然之本質，然而不同的是盧明德將圖騰式的動植物符碼視作資料庫，動植物圖像皆可加以移植、重組，呈現不同世界觀的複雜網絡，如：《貓頭鷹的記憶》（2011），魚有著雲的尾巴，在理性的圖像語彙中，使觀者細看後會心一笑的感性經驗。

此階段作品的「跨領域」，不僅是跨越資訊時代網際網路的普遍、或是無領域之狀態，亦是跨越以人為主體的中心思想，是跨物種、跨生物與跨生態的理性研究思維。

結語

綜觀盧明德的創作歷程，筑波求學時所謂的「媒體」即是媒材，試圖跨越傳統媒材之分，消弭平面與立體之觀念，為連結環境與空間的後物派思維作品；筑波大學畢業前後，盧明德運用尖端科技構成其空間裝置，此時的「媒體」即尖端科技延展出的虛擬空間，如：電視、電腦等，提供觀者前所未見的觀看視域，跨領域即是由實空間跨至虛空間的辯證關係；1990年代後，盧氏創作多間大型空間裝置與影像輸出等物件，現成物件與影像徘徊於虛假／真實、原創／二創之間，藉以提醒人們對於接收的訊息須持謹慎態度。此時的「媒體」即為各種解離後的符號，依循著事件的整體，方能成為敘事的「所指」，誠如資訊化社會後的資料庫動物，御宅族消費各種符碼，最終匯集成資料庫中的某項元素，成為自我的敘事語彙，此階段的跨領域即「無領域」，任何物件皆能乘載新的所指，或以跨領域學科詮釋藝術；2005年前後至今，盧明德多以手繪形式描繪各種動、植物符

³⁸ 中平卓馬，《為何是植物圖鑑：中平卓馬映像論集》，臺北市：臉譜，2017。

碼，彼此各自連結，有如現今複雜的人際網絡與社群網路關係，此階段的「媒體」集結前述三個階段之特質，不僅是跨域，更是跨藝術、跨生態、跨學科的研究，反轉以人作為主體的敘事角度，在 2000 年後日本扁平性的次文化席捲全球，成為當今世代對於資訊、媒體（電影、動漫、音樂等藝術範疇）的感性依戀，盧氏原本裝置場域的虛實空間界域，也在日新月異的動物化世界中，縮短至僅僅一方紙的空間尺度，對當今世代、社會與地方展開自身微型的觀察。

回歸盧明德「媒體是一切」的理念，1980 年代臺灣正值解嚴，視覺藝術、文學、劇場、影像等皆展開跨領域之實踐，跨領域被視為現代性底下激勵出來的存在狀態與出路。在視覺藝術上，此時盛行的極簡主義、新表現主義與裝置等終結現代主義「純化」的概念；劇場方面也積極對身體、行為展開跨域探索，如：謝德慶（1950-）、李銘盛（1952-）之作品。早在 1960 年代的《劇場》雜誌中提及的「發生」（即偶發藝術）即臺灣引進跨領域觀念之初始，至 1980 年代藝術家所展現的跨領域思維，可包含「跨範疇」(Intergeneric)、「跨學科」(Interdisciplinary) 與「跨文化」(Interculture) 等概念，然而盧明德作品中除包含上述三者，似乎更近於無領域與符號（媒體）間的辯證關係，他曾言「顆粒」是影印機到數位影音最初的概念，放大之後即所謂的「網點」，亦是超越現代性意識的一種過視的「扁平性」，如同本篇文章中所列舉的《翻案屋》，動物模型與植物等物件如同御宅族資料庫的「萌元素」（小故事），而盧明德的檔案、收藏與作品文本則構成自身的大型非敘事，遊戲性、過渡性地游離於其中。

