

數位藝術的自主性美學研究

Study on Autonomous Aesthetics of Digital Arts

王人英

Ren-Ying Wang

國立高雄師範大學美術研究所

摘 要

新科技開發新的文化視野，科技文明極度變化加速全球化的互動連結，全球化現象與科技經濟的發展休戚與共；開啓一個「新」的時代。台北雙年展迄今六屆十二年來策展主題環繞全球化議題，將全球化風潮之下所造成的社會差異、文化斷裂、以及社會劇變對當下現實的撞擊，轉化成一種美學，尋求一種文化與文化之間對談的方式。

本文援引法蘭克福學派的觀點，談相應於資本社會發生的藝術自主性思潮，擴及到數位藝術的自主性思維研究。從台北雙年展這個交往場域出發，是對於歷史開展的提問，從數位藝術科技文化的美學研究，提供轉焦到歷史哲學的切入。透過台北雙年展策展論述、以及擇取數位藝術作品描繪的當代社會圖像，提供歷史閱讀的一個位置，作為對文化與社會思考的一種依據；從數位藝術作品科技語言書寫的社會圖像，透視當下社會現實的發生。讓我們重新思考台灣站在全球數位交往平台上，因科技化進程撞擊所導致的歷史斷裂，以及因斷裂所產生的文化革新。尋求一種語言，使得經驗能夠透過文化敘事的重建，把握住當下現實社會經驗，喚醒啟蒙與救贖的可能，而與歷史重新對話，和世界搭起橋樑，構成台灣走向全球化的反思途徑。

關鍵詞：數位藝術、自主性、時間、現實、漫遊

Abstract

A novel view on culture is developed by new technology. The dramatic change accelerates the globalizational interactivity, The phenomenon of globalization and the development of technological economy were mutually related. The new era is opened. Among the six times of Taipei Biennial in the 12 years, the issue of globalization was broadly discussed. The social differences and the cultural rupture, which were both caused by globalization, as well as the conflict between dramatic change and present reality were all transformed into an aesthetic category. The dialogue between cultures was expected.

Based on Frankfurt School viewpoint, this essay covers from autonomous currents of Arts in capital society to the study of autonomous thinking of digital arts. Through Taipei Biennial, the history was queried. From the aesthetics study of technological

airiti

culture of digital arts, the shifting to historical philosophy was provided. Through the curatorial argument of Taipei Biennial, as well as the social image depicted in the work of digital arts, a position to historical reading, functioning as a basis of cultural and social thinking, was proposed. From the social image depicted in the work of digital arts, the appearance of social reality can be penetrated. We can re-consider not only the history break due to the impact of technological process in Taiwan, standing in the platform of digital interaction, but also a cultural revolution caused by the history break. Though a language, which makes experience rebuilt by the cultural narration, the present society experience can be grabbed, the possibility of enlightenment and salvation can be evoked, the conversation with the history can be restarted, a bridge can be linked to the world, and the introspection of Taiwan Globalization can be constructed.

Keywords: Digital Art, autonomy, time, reality, roaming

壹、緒言

在什麼樣的探討下我們以 1998 年－2008 年台北雙年展為議題？台北雙年展作為一個文化交往平台，不單以科技文化為訴求，在什麼樣的意義下我們由科技與文化的觀點談台北雙年展？台北雙年展的展演包含當代各種藝術形式，在什麼樣的分析下，我們透過數位藝術作品的科技語言作為台北雙年展藝術美學的研究？

我們從台北雙年展的策展論述——全球化——出發，自 1998 年正式定位為國際雙年展以來，1998 年－2008 年六屆十二年來環繞全球化議題，除了承接 1996 年台北現代美術雙年展「台灣藝術的主體性」的台灣認同、主體論述等議題，更積極在全球網脈中建立台灣主體的位置，表明了對自主性和自由的追求。綜觀世界現代化進程，沒有科技化發展的普及，就沒有真正的現代化，沒有科技化進程，也就沒有全球化。本文聚焦在台北雙年展所開展的全球化視野，對歷史開展提出提問，這是溯及台灣科技化進程、以及伴隨科技化進程而來的全球化現象。在這個邁向全球化的數位平台階段，本文由對數位藝術科技的美學研究，轉焦到台灣科技化進程中所發展出來的歷史哲學研究；透過台北雙年展策展論述、以及擇取數位藝術作品描繪的當代社會圖像，援引法蘭克福學派「藝術自主性」論述作為研究理論架構。探討台灣在全球化的數位交往網脈中，數位藝術家如何以自主性語言尋找新的敘事方式，建構本土的主體性和自主性，喚醒時代新的啟蒙意識，尋繹歷史救贖的新契機。

貳、相應於技術社會發生的藝術自主

一、科技所帶來的文化焦慮

二十世紀末與千禧年新紀元，台北雙年展於 1998《欲望場域》提出「欲望」主題，2000《無法無天》展開「文化混雜性」、「文化溝通」話題，二十一世紀初 2002《世界劇場》舖展「時間」、「敘事」思惟，2004《在乎現實嗎？》論及「現實」的議題，這樣的探討反映出世紀末與世紀初

生活、文化和語言的一個面向。綜觀同時期的「游牧」¹、「漫遊」²、「虛擬」³、「廢墟」⁴、「痙攣」⁵、「失語」⁶等策展主題，時下這些諸多從西方美學援引而來的語彙，一是反應當代藝術的某種面貌，二是反應了西潮技術、創作及理論已廣泛應用在我們的藝術領域，三是反應出我們在與西方文明的接軌上，不僅接受思潮，同時既承接了物質社會的歡樂大眾文化，也承接了伴隨西方高度文明而產生的文化憂鬱。台北雙年展在 2002 年、2004 年喚回「時間」、「敘事」與「現實」等現代性以來一再討論的議題，實則呈現出藝術語言的開展，以及高度發展所帶來的制約，期許從時間、敘事與現實的再探討，對當代藝術的視覺語彙重新再審視，於時代的斷裂與變遷之際，為科技化進程描繪出新的文化圖像。2006 年台北雙年展「(限制級)瑜珈」，承接「敘事」、「現實」的主題，在文化敘事語言的探討上，於主／客二元之間強調第三種「非此非彼」的想像自由；表現在數位藝術的創作上，亦即運用數位技術，在虛擬想像世界和當下現實世界之間遊戲，於「非此非彼」之間開啓新的想像。2008 年台北雙年展沒有單一主題，大量的數位藝術作品對全球化語境下文化所產生的裂隙、抗爭、轉移、生態等議題提出反思。1988 年以來歷屆台北雙年展環繞全球化議題，這樣的視覺影像透漏出一個訊息，使得我們必須對全球化語境之下，科技化進程所外顯的資本社會美麗形象、以及內隱的文化焦慮不斷重新再審視。

這樣的文化焦慮早已在二十世紀末就已見端倪，數位藝術正蓬勃發展時，卻同時也是影像意義瓦解時；當二十世紀承載太多的意義與革命，在世紀末意義和邏輯瓦解成廢墟。1997 年的第 10 屆德國卡賽爾文件大展、第 47 屆威尼斯雙年展，數位藝術成為創作主流媒材，宣告一個數位科技勃發的年代。當是時，藝評家黃海鳴在 1997 年威尼斯雙年展中將台灣當代藝術歸結為「虛擬連結·批判·歸復共時交織的三種現象」⁷。藝術家王俊傑則在他參展 1997 年威尼斯雙年展的創作自述中，對時下颯起旋風的科技、網路和社會關聯提出了反思：

「整個九 0 年代現象的吊詭，即呈現在一股被精密控制的渾沌中；如何讓人們的生存空間更加虛擬化，則是當代社會情境的特徵之一。在它背後運算的是加大人們生活現實與幻想的距離。一切事物的存在意義，只成一種假託；時下一股瘋狂的『科技風』和『電腦網路』便是最好的例證，在這些文化結晶下，人們是否意識到了傳統德價值意識正在改變？誰是真正的主人？誰是誰？或許只是，一場迷幻遊戲。」⁸

1990 年代數位科技激情發展，於千禧年這個歷史轉折的年代，數位藝術語言興起了一種影像的純粹度，以零度的書寫歸回本質。2001 年藝術家顧世勇以「無意義感」來稱呼這種漂浮：

¹ 陳瑞文策展 (2002)。《游牧·流變·擴張——2002 美術高雄》。高雄：高雄美術館。

² 王俊傑策展 (2004)。《漫遊者——2004 國際數位藝術大展》。台中：國立台灣美術館。

³ 陸蓉之策展 (2004)。《虛擬的愛——當代新異術》。台北：台北當代藝術館。

⁴ 鄭慧華策展 (2004)。《穿越——廢墟與文明 視覺藝術展》。台北：誠品藝文空間。

以廢墟為名出版的書籍作品有：姚瑞中 (2004)。《台灣廢墟迷走》。台北：田園城市文化事業。

⁵ 袁廣鳴策展 (2004.11)。《C04 台灣前衛文件展 媒體痙攣 (Media Cramp)》。台北：大趨勢畫廊。

⁶ 王品驊策展 (2004)。《C04 台灣前衛文件展 失語》。台北：鳳甲美術館。

⁷ 台北市立美術館編輯 (1997)。《1997 威尼斯雙年展，台灣·台灣：面·目·全·非》。台北：台北市立美術館，pp24-26。

⁸ 台北市立美術館編輯 (1997)。《1997 威尼斯雙年展，台灣·台灣：面·目·全·非》。台北：台北市立美術館，p60。

「在這種一片激情地追求數位合成影像，乃至過渡開發的年代，我以近乎單調、貧乏和無味的方式來回應。已清楚表明我的藝術立場——即影像意義的剝落和癱瘓；或更正確地說，是如同無調音樂一般，我們無法從中聯想、甚至期待意義的發生。」⁹

藝評家林志明則認為二十一世紀開始的這幾年，整個注意力從虛擬空間慢慢回到真實的物理空間，在 2004 年《媒體城市 數位昇華》展寫下這樣見解：

「如果說九〇年代是虛擬空間取代現實空間的夢想大行其道的時代，到了二十一世紀開始後的最近這幾年，整個注意力慢慢地回到了真實的物理空間。但這已不是一個單純的空間，除了前面所敘述的超媒介狀態，這還是一個充滿了電子資訊的空間。」¹⁰

2004 年 6 月 1 日台北雙年展雙策展人拍板定案，提出探索全球性變化下「個人身份」的議題；2004 年 12 月台北雙年展展出「在乎現實嗎？」，一則探討全球化風潮之下所造成的社會現實，二則「現實」的議題說明了網際網路數位紀元，在一片虛擬與欲望無疆界的聲浪中，所帶往的不是無遠弗屆的虛擬世界，而是突顯出與現實的連結關係，正視欲望的發生。使得我們也了解數位技術不僅是一個創作媒材，而必須正視技術和文明社會之間的關係。

二、創作「目的自身」是藝術自主性形成的原因

藝術 ART，字源於拉丁語 ars，溯源於希臘文 tekhnē，藝術與技術原本相通，伯拉圖（Plato, Πλάτων, 約 427 BC -347 BC, 古希臘哲學家）在《理想國》（The Republic; Republique）即將藝術視為技。新技術與新媒材的開發是藝術史改寫的關鍵，然而追求眩麗的技巧，往往也遮蔽了人文的厚度。文藝復興時代油畫媒材的開發，改變當時壁畫和手抄書插話的藝術表現形式。二十世紀末被譽為第三次工業革命的數位科技蓬勃發展，這是藝術史上從未出現過的技術（technology）與媒材，打開了美學新視野，議題的流動感，引爆新的視野，新的觀看方式。舉凡當代盛行的藝術思潮往往與科學技術發展有重要關連，係從當時認知的角度對傳統視覺進行反思與變革，而創造出自主性的語言，科學技術不僅促進藝術革新，也推動歷史社會文化的發展。

（一）法蘭克福學派的藝術自主性觀點

早在十九世紀時，相應於工業技術社會、資本社會帶來異化與人文頹廢，波特萊爾在這時候提出的「想像美術館」，有十九世紀後半形塑出藝術自主性（autonomy）的原因；「想像美術館」強調「目的自身」，求至美，形塑一個和解的避難所，以藝術家的想像力對社會不和解的本質進行反思批判，這個藝術避難所有著波德賴爾「幸福的許諾」（promesse de bonheur）。二十世紀的班雅明以批判浪漫主義、唯美主義（Aestheticism）的藝術自主審美論點為主要發端；一方面承接康德「美的目的自身」看法，一方面融合波特萊爾所主張以目的自身進入「想像美術館」，班雅明所提出的「藝術避難所」主張藝術作為社會異議者的避難所，對技術社會帶來的物化異化

⁹ 顧世勇（台北當代藝術館編輯）（2001）。蔚藍中的紅色叩音 創作自述。《歡樂迷宮》，台北：台北當代藝術館，p98。

¹⁰ 林志明，台北當代藝術館編輯（2004）。媒體城市的兩個版本。《媒體城市—數位昇華》，台北：台北當代藝術館，p42。

進行反思批判。阿多諾認為前衛藝術的社會解放運動成就了自主性的美感，如同美人魚歌聲的出現，代表了野性對抗教化；阿多諾拒絕虛幻的真理，將藝術的美感視作是一種真理的實現，擬塑一個「想望的烏托邦」，提供思想的自主、自由和解放，以期建構一個幸福理想的想望世界。這個「想望的烏托邦」有著波德賴爾、班雅明「幸福的許諾」。班雅明阿多諾重新確立藝術自主性，揭示了藝術以參與社會為名的社會意義，以批判理論參與社會，作為走向現代性的反思。

（二）數位藝術的自主性語言思維

藝術家創造自主性語言是對文明社會的一種表態，與文化歷史溝通，強調當下，帶文化改革態度。二十世紀末蔚為風潮的數位藝術，自主性再度引爆一個新視野，成為創作重點，數位藝術所發展出的語言特徵為「互動性」(interactivity)、「虛擬實境」(virtual reality)、「連結性」，虛擬實境突顯欲望與現實的關連，互動強調個人內在性和外在集體社會「內在性外化」和「外在性內化」的交互作用，連結鋪展開人與人關係的交往網脈，也為欲望開啓新的顯現視野。數位藝術以單純的遊戲進入波特萊爾「想像美術館」的目的自身，進入班雅明「藝術避難所」的想望世界，追求新奇的創作冒險，遊戲過程因為不確定，所以自由，得以創新，遊戲目的自身引爆一個新視野，自主性再度開啓一個新介面。欲望與數位技術結合，激化遊戲「新奇」「冒險」的歷程，遊戲的活動中生產欲望，欲望隨之鋪展開來。在全球性經濟消費邏輯之下，在這個藝術避難所裡，為伴隨全球化現象而存在的消費刺激、新奇訴求、欲望征戰場域、商業權力操控等，透過藝術想像活動的自主性的和創作自身的言說自由，對現實進行辯證和反思。

數位藝術以「目的自身」進入遊戲，遊戲的目的自身，是自我感性的顯現，那怕它是天馬行空，那怕它與外在世界叛離，形成「自主性」的語言系統，引爆新的創作重點，追求新奇的心靈冒險；重新建構個人內在性和外在集體社會「內在性外化」和「外在性內化」的交互作用，重新鋪展藝術與社會之間的關係。科技以藝術為名，不能只用科技與媒材來觀看，必須理解工業、技術、資本社會如何重建人與物件的關係，有著對過往文明感覺與知覺的挑釁，激起新的感官經驗。「科技藝術化」以經濟結構（下層建築）體現文化結構（上層建築），在這個結構中建設一種新的藝術性格，重建人與物件的關係。

三、透過科技批判意識揭發社會現實

（一）法蘭克福學派的藝術自主性社會批判意識

現代社會的革新所依據是當下技術條件的進步，技術開發與資本社會有不可分割的淵源，技術發展促使經濟貿易變革，並且促進新社會組織的建立，以便使社會結構能負荷技術劇變的龐大能量，這是技術所帶來的自由解放，也是現代性社會與文化演繹的癥結。相較於現象學海德格（Martin Heidegger, 1889-1976, 德）在《海德格的技術問題與其他問題》中指出技術在於去除遮蔽，顯示真理，亦即去蔽（alethea，希臘語）以澄明（Lichtung，德語）。法蘭克福學派則將技術拉到社會現實面討論。在班雅明看來，現代技術社會釋放出強大的威力，也帶來一種新的悲哀，在《經驗與貧乏》（Experience and Poverty, 1933）中闡述繁榮的景象帶來的不是真正的復興，而是一種混亂社會的遮掩，反應出當下時代的經驗無能，呈現出人類未有的經驗貧乏；在《攝影小史》（Little History of Photography, 1931）與《機械複製時代的藝術作品》（The work of Art in the Age of Mechanical Reproduction, 1936）中，班雅明闡明機械複製的年代，大量複製品取代了原作獨一

無二的存在，複製品在任何時地都能成爲欣賞對象，貶抑了藝術品「此時此地」的原真性（authenticity, Echtheit），¹¹使得藝術作品的靈光消逝（Verlust der Aura），靈光消逝所造成的斷裂，肇基於生產技術的改變。

在阿多諾（Theodor Ludwig Wiesengrund Adorno, 1903-1969, 德）看來，班雅明用靈光嚴格區分與技術性藝術作品的差異，卻刻意壓抑之間的同一性；阿多諾認爲技術和經驗都是批判性的，必須與高度發展的工業社會相互抗衡，而不是單純地表現它而已：

「技術概念具有對抗性，或是反應審美自決，或是反應外在於藝術的生產力發展，這樣的衝突並非一成不變，而是有歷史淵源的。」¹²

在培德·布爾格（Peter Bürger, 1936-, 德）看來，班雅明的理論不能作爲藝術對社會進行批判的可能條件，布爾格在《前衛藝術理論》（*Theory of the Avant-Garde*, 1974）指出不要把藝術和社會看作兩個相互排斥的領域，因爲藝術無論在目的或內容上都是社會現象的表現，由社會整體發展所決定。布爾格批判班雅明靈光消逝的觀點是透過複製技術強加給藝術品不同的收受方式，認爲技術發展不能被理解爲獨立條件，必須仰賴社會全面發展，資本社會的藝術發展不能總結於複製技術的單一原因¹³。

班雅明、阿多諾與布爾格的不同看法，卻恰恰勾勒出了藝術自主性的輪廓，班雅明透過批判工業技術所造成的社會問題，表述社會文明發展的現象。阿多諾直接將技術作爲一種批判意識，以進行社會改革。布爾格將技術發展視爲社會整體因素，展開社會文化的批判視野。三者實則都是以社會實踐爲標的，透過技術批判意識揭發社會，以作爲對現實反抗的辯證與反思。簡言之，法蘭克福學派認爲藝術應獨立自主於商業市場的異化、物化之外，以藝術想像活動的自主性的和創作的自由，在現實世界不斷逾越，邁向一個理想的想望世界。

（二）數位技術建構一個影像烏托邦，攤開藝術自主的新介面

與 2004 年台北雙年展「在乎現實嗎？」同時期展出的 CO4 之「媒體痙攣 Media Cramp」，策展人袁廣鳴在策展論述中這樣寫著：

「媒體藝術，並不是媒體靠近藝術以至藝術熾熱顯現為止，而是在雙方個自獨立及若即若離的間距中顯現其靈光。於是當我們從事媒體藝術的創作時，首先的是要戒掉媒體，戒掉我們所熟習的工具及技術，或不合理的使用媒體，非法使用媒體，當一切行不通時，乾脆停止思考，讓媒

¹¹ Benjamin, Walter (2002). "The work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." Selected Writings: vol. 3, 1935-1938. eds. H. Eiland, & M. W. Jennings, trans. E. Jephcott, H. Eiland, & Others. Harvard: The Belknap. p103.

¹² "The antagonism in the concept of technique as something determined inner-aesthetically and as something developed externally to artworks, should not be conceived as absolute. It originated historically and can pass."
Adorno, Theodor W. (1997). *Aesthetic Theory*. trans. Robert Hullot-Kentor, Minneapolis: University of Minnesota Press. p33.

¹³ Bürger, Peter (1984). *Theory of the Avant-Gard*. trans. Michael Shaw. Minnesota: Univ. of Minnesota press. p27-34.

體及技術的本身自動展現。」¹⁴

班雅明的靈光美學為工業技術社會的來臨提供反思批判。袁廣鳴援引靈光來描述他對數位技術的看法，主張以技術自身為創作的導向，停止思考。這種媒材和身體之間的運動，進入阿多諾所稱創作的「模擬」(mimésis) 狀態——一種忘我的、非我的、偶然性的創作狀態。阿多諾將模擬一則視作是藝術自主形成的原因，二則視作是與社會的對立，二者兼具對社會的叛離與救贖；這樣的藝術創作拋離社會理性控制的主體性，彰顯主體和非理性之間的遊戲過程。

藝術自主性以自主性的情節獨立於社會權力操控之外，反應或辯證社會現實的發生。科學勃興的時代，人與技術謀合，技術不斷更新，但這樣的意識型態 (form of consciousness) 並不因此而改變。藝術用什麼方式進行自主？跨越主體和客體之間，進入遊戲目的自身，遊戲狀態的不確定，呈現放射狀從不同角度開展，這就是水晶化 (cristal) 的觀念，藝術最能反應這種現象，水晶是放射狀的現實物，具有多元放射的觀念，幻象、不可測；藝術作品，迷樣，複合體，攤開一個新界面；也從放射多元的界面書寫社會現實。科技藝術化，使得現代技術 (modern technology) 不只為生產消費服務，科技與藝術謀和，數位藝術成為新的藝術潮流。數位科技時代藝術家撰寫程式，運用數位媒材，建構一個影像烏托邦。藝術家創作的忘我狀態，進入遊戲的目的自身，是藝術自主形成的原因，數位的遊戲後面有機器在控制，藝術家以忘我的創作狀態虛擬時空，過程由忘我到非我。虛擬，用來批判當下的理性，有叛逆社會現實的意圖，前衛藝術叛逆過去，處在當下；當代的數位藝術叛逆當下，重新建構一個影像烏托邦的功能性，莫名的擬造，即反社會機制，攤開了藝術自主的新介面。用藝術作品經營敏感的世界，技術作為社會批判意識，有著對社會的叛離與救贖想望。

參、「時空與真實翻轉」的敘事語言

一、造成空間差與時間差的泯滅

台灣在 1987 年解嚴後隨著文化敘事的自由開放，一則將藝術從教化功能性解放出來，藝術重新獲得自主性，文化敘事著重於歷史、文化、社會的重構，由當下重新凝視過往歷史，以自主性的語言描繪藝術、社會與文化的交互關係；二則將藝術從半鎖國政策解放出來，本土和國際架起交往平台，科技資訊需求與日劇增，進入一個傳媒奇觀和全球性資訊時代，文化敘事著重於消費社會和訊息社會的描繪。1995 年網路元年後邁向全球數位平台的文化階段，數位科技的蓬勃發展與全球性消費社會有不可分離的關係，數位技術和網際網路打開即時即刻、互動連結的空間性時間觀，帶來文化語言上時間與敘事的變異。數位科技及傳媒的速度，造成空間差與時間差的泯滅，改變事物的秩序，文化場域成為科技速度場域，速度改變了單一線性時間進行的歷史結構，改變了中心化的歷史主體；也脫離過往的文化敘事模式，讓我們重設觀看歷史與真實的角度，使得重新凝視當下的現實。

(一) 數位藝術鋪展開隱藏在「時間」後面的「敘事」探討

1987 年解嚴和 1995 年網路紀元文化敘事連結，表現在台灣當代藝術的三大社會圖像，一是文化敘事致力於歷史圖像重建，二是表達對全球化消費社會的看法，三是數位科技語言的應用；提供了閱讀社會文化歷史的新角度。在 1998 年以後台北雙年展與世界搭起的數位交往平台，我

¹⁴ 典藏雜誌社編輯 (2004.08)。典藏·今藝術，143，p70。

們看到這樣文化敘事的具體顯現；藝術家使用數位科技語言，鋪展開隱藏在時間後面的敘事探討，勾勒出台灣當下社會的現實景象。搭起了一個我們、世界、當下、過去相互交錯的歷史時空網脈，喚起了一個數位科技化的年代，在不斷變化與擴張的全球化進程中書寫歷史文本。

1998年台北雙年展「欲望場域」，吳天章《戀戀風塵II—向李石樵致敬》（圖版1：吳天章，1997，《戀戀風塵II—向李石樵致敬》）重塑李石樵（1945年）《市場口》（圖版2：李石樵，1945，《市場口》）的情境。《市場口》描繪一個戴墨鏡、服裝入時的時髦小姐很突兀地出現在農業時代不同步調的人群中，畫面橫跨農業社會時間、工商業社會時間等兩個時間軸，用人物書寫了農業社會轉型到工商業社會的落差，也道出了台灣由悠閒緩慢的農業社會步調轉向現代化社會，而不同於西方歷經工業革命社會急劇驟變所發展出來的現代性文明，由於中西不同的社會條件，不同的時間歷程，在台灣現代化進程中所反映出來的就是那畫面上充滿矛盾的年代，這種矛盾架構一個平靜的畫面，內隱了一個農業社會正在瓦解的騷動與不安；¹⁵從永樂市場口所凝聚的「傳統／現代」、「閩南（閩南人的市場）／外省（外省時髦小姐）」衝突畫面，由不同族群的身分認同，隱喻台灣傳統社會的主體性正處於時間歷程的轉換。吳天章將這種社會變遷置換為對台灣步入全球性消費社會的描述，《戀戀風塵II—向李石樵致敬》以人為起點，談人受商業社會的刺激、以及受全球性商品消費速度的衝突（conflict）；應用影像投影和感應器互動讓視覺影像殘留，使得畫面悠悠走出的人宛若翩然起舞，對照那畫框邊緣金光閃閃滾的消費燈光，營造出漫遊於工商消費社會的氛圍，在時代中游牧（nomadic），表達出一個時代的社會憂鬱感；以有如後現代重構歷史情境的手法，從凝視過往文化敘事而重新書寫當下現實；將從前《市場口》的農業時間轉移到當下的工商消費時代，藉由時間性的轉移，表述出從現代性時期全球化的帝國主義壟斷市場，轉向後現代性時期全球化的消費自由主義市場，說明了台灣正處於現代化進程的歷史結構轉移中，進入一個後資本主義、後工業主義的歷史時代；運用男扮女裝身份莫名的人物，隱喻於虛實交替的曖昧畫面之間尋求身份的認同，從而於解嚴和網路紀元後文化敘事連結之際，在世界經濟交流網脈中尋繹國家認同，以建構我們這個時代的「主體意識」和「自主意識」。

（二）數位藝術對於「虛擬」和「現實」的探討

科技速度日益更新，影像的思考也求新求變，數位藝術營造互動連結的虛擬實境，擬塑一個理想烏托邦，投射當下現實的欲望，從社會、歷史和權力結構的支配（domination）關係中解放（emancipatory）開來，以主宰自己命運的取向（orientation）；文化敘事的探討有別於過往語言敘事的表達，藝術語言試圖衝撞我們過往既有的正當性，產生反彈，產生有罪，所帶來的解放，亦即藝術是自主的。數位藝術家以藝術自主的創作態度，追求新奇自由的冒險，在冒險的經驗過程中尋繹世俗啓明（profane illumination），從當下的新奇冒險開啓另一種歷史救贖（redemption）的新契機。

2000年台北雙年展「無法無天」中，王俊傑《微生物協會：衣計劃》（圖版3-6：王俊傑，2000，《微生物協會：衣計劃》）由當代全球性科技社會急遽發展的事實，虛擬實境了一個因應未來科技、生態、環境發生變化的場景，現在、未來、現實、虛擬等多重時間交織，召喚出一個全球化語境將帶來世界極度變化、功能體系失調，乃至於世界幻滅的悲觀情境。藝術家的悲觀情緒

¹⁵王人英（2006）。1998年台北國際雙年展「欲望場域」視覺與藝術研究。《視覺設計國際學術研討會—視覺設計與藝術》，台北：國立台灣藝術大學，p136。

透露出歷史轉折的憂鬱感，同時也昭示人類必須面臨生產功能的革新。消費社會一層面是欲望場域，另一層面是功能性社會；在這個虛擬烏托邦裡藝術家賦予物新的想法，試圖藉由物品功能性的轉變，重新連結人與人之間關係。藝術家建構了一個未來時間的虛擬實境，視覺畫面和背後激化的當下現實條件休戚與共；那麼，在這個虛擬實境中，什麼是虛擬？什麼是現實？所表述的未來功能性世界，如何因應生活的真實？如何對應現實社會的欲望？在數位科技無遠弗屆、無限連結互動的時代，《微生物協會：衣計劃》將我們置換到一個未來新世界的時空，使得以一種新抽離的角度重新省思當下社會的消費物質文明；擬造一個虛擬烏托邦，在「再現現實／虛擬現實」的中間地帶開啓想像，以自主性的語言，逸出了外在現實社會的規範，用反社會機制的前衛態度，重新建構烏托邦的功能性；這種抽離和擬造是回應當下社會、以及面對未來世界的一種方式。所表述美學不在於捕捉時間的真實或社會的真實，而是表述出對世界的批評意識，以影像實踐和想像實踐，將社會內容和想像活動聯繫在一起，暴露出當下全球化經濟邏輯的危機，叫喚歷史所應有的革新；藉由重新建構功能性社會，隱喻對世俗社會新真理的追尋。

（三）數位藝術由「時間」和「敘事」鋪展開空間性網脈，展開「真實」的探討

2002年《世界劇場》前後數位藝術如雨後春筍般欣欣向榮，宣告了科技革命促使一個藝術解放的年代。科技改變時間的意義，「世界劇場」提出「時間」與「敘事」的主題，表述出了科技時代正在更迭的敘事經驗，一則新科技產生新的描繪世界方式；二則新科技產生新的交流方式，「世界劇場」尋找新的說故事方式。數位技術具有互動、連結與虛擬實境的語言特徵，表述出真實、再現、寫實、現實與虛擬的模糊問題，然而，什麼才是真實？什麼才是數位藝術作品所要表述的情境？這樣的情境如何印入記憶和我們的經驗同化？「不是真實的真實」或「真實的不真實」如何書寫社會、文化與歷史？過往藝術作品著重於再現（複製真實世界）和表現（理念的表現性）的討論，當「這個世界無法被再現，事件無法被白描，世界必須被訴說」（特勒·馬力）¹⁶，如何喚起覺醒的真實？

在2002年台北雙年展「世界劇場」中，袁廣鳴在《城市失格》（圖版7-8：袁廣鳴，2002，《城市失格-西門町白日》）創作過程中，用了兩個月的時間連續拍攝西門町同一地點，把拍到的三百多張照片輸入電腦，應用數位技術將它們一層一層疊起來，從其中選擇要的空間或去除不要的元素，將不同的時間壓縮在同一平面上，剪接合成，把流動的時間構思成爲「同時再現」，¹⁷異質的空間構思成爲「同質再現」，所呈現的失格意象模糊而不可知。袁廣鳴從的流變讀到了真實的流變，藉由數位科技，從時間連續（continuity）時間，到時間凝結，到時間斷裂，將分裂的、離散的、非同一性的時空，轉換成聚焦的、凝結的、同一畫面的時空；動搖了時間，也動搖了事物的歷史見證，剝除原有的意義，指向一種意義的零度。繁華西門町卻呈現出無人景象，如同班雅明〈攝影小史〉¹⁸中描繪超現實主義攝影阿特傑（Eugène Atget, 1857-1927, 法）以紀錄攝影（Documentary Photography）的手法，拍攝巴黎城市無人影像（圖版9：阿特傑，1898，《舊醫學學校》）。《城市失格》畫面凝結了時空，凝結了速度，城市應該是進行的，影像畫面卻是停滯的，

¹⁶ 台北市立美術館編輯（2002）。「2002台北雙年展：世界劇場」座談會記錄，2002台北雙年展專輯（下）。《現代美術》，105，p5。

¹⁷ 典藏雜誌社編輯（2003）。袁廣鳴談「失格」系列作品。《典藏今藝術》，九月號。

¹⁸ Benjamin, Walter (1999). "Little History of Photography." *Walter Benjamin: Selected Writings: vol. 2. 1927-1934*. eds. M. W. Jennings, H. Eiland, & G. Smith. trans. R. Livingstone, & Others, Harvard: The Belknap. pp. 518-519.

建構一個處於「真實／現實」之間的曖昧情境，將真實轉換成抽象的現實，懸浮在「非此非彼」之間，瓦解了中心形成的形象世界，這就是我們看到的影像畫面——一個夢幻迷離的疏離景像，一個具備當下視野的震驚與嘎然停止。這個城市的視覺畫面從震驚到嘎然停止，自身不斷分化，不斷裂斷，出現不穩定的狀態，異化出一個廢墟狀態，商業都市只是夢幻世界的餘燼，如同班雅明在《巴黎，十九世紀的首都》（Paris, the Capital of the Nineteenth Century）中認為資產階級的紀念碑在倒塌以前就已是一片廢墟了；《城市失格》令人摒息的刺點（punctum）——就是那繁榮城市所呈現的廢墟意象，一種熟悉又似夢幻的廢墟意象；廢墟相對地彰顯了資本社會的流動性價值，也突顯了全球性後資本主義自由市場的繁華夢境和嘎然異化。袁廣鳴選取了台北西門町所指涉的歷史意涵，作為經濟脈絡發展的切入點，西門町從現代時期的繁榮、到後現代自市場的東區崛起西區衰落、到拆除中華商場、到西門町的復甦、乃至於當下網際網路社會的寬頻市場，緣起緣落承載著歷史情節，這個過程表述出商業社會的流動變遷；袁廣鳴以圖像地點作為與社會流動的具體聯繫，轉化成為對西門町物換星移的敘述動力。《城市失格》在虛擬圖像畫面、以及西門町所承載社會記憶之間，建構出一個寫實的西門町而有非寫實面貌的圖像。畫面中時間流的不連貫性切割了時間，空間的切片性掠奪了真實，當我們試圖在非寫實的影像中尋找真實的西門町時，讀到了意義的流變，在影像畫面的「虛擬現實／再現現實」之間反身自觀，可見性與差異性推翻了迷思式的時間，重設觀點。《城市失格》令人產生新奇幻覺的就是那「時空與現實翻轉」的懸浮影像，一種失去時間和身份的異化，一種分裂的、零散的、凝結的、聚集的時間，對多元共時性和空間放射性作全新表述。「失格」系列描述全球性現代、後現代、乃至於當代網際網路社會的資本生活存在，在資本主義內化為生活後，讓我們重新思考台灣現代化發展，將資本社會的外顯形式轉化成內隱的衝突形式，藉由影像中的都市異化呈現出來，這個衝突經驗的體驗方式來自於對現實的醒悟，與台灣現代化的歷史進程休戚與共。

二、動搖了歷史敘事的見證

我們看到藝術家從不同的情境切入時間的脈絡，將時空翻轉錯置，用失格、虛擬、震驚、斷裂、剎那與進行等不同的時間方式，記錄台灣社會的現實，書寫台灣的歷史，說明了傳統一條直線進行的敘述模式已無法負荷多變的科技社會。在物理空間和想像空間的交會處，直線進行的時間被打斷，形成分裂的多面向；也是在這種生活秩序的解體之下，而得以重構生活的圖像：藝術家從不同的時間角度審視現實的維度，開展語言敘事的新可能。所反映的非僅藝術家有沒有使用科技媒材的問題，而是體現一個數位科技互動連結的時代脈絡下，造就了多元性時間和放射性空間的全球性時代特徵。藝術作品表述出面對科技的快速撞擊，產生了有別於以往創作方式的變異，跳脫出過往藝術品表達對象物的敘事模式。新科技撞擊所締造的震驚經驗，帶來意識的斷裂，將藝術敘事結構從單一線性時間的歷史進程中剝離開來，切割了台灣歷史進程的傳統藝術結構，切割了歷史的閱讀。我們對影像的書寫與閱讀，以寓共時性的空間性史觀，由當下穿越於歷史時間的河流中；在敘事語言的轉移過程中，帶出了我們這個時代的經驗歷史。藝術家在作品裡將多元性時間和放射性空間的新科技語彙，轉換為對社會現象的敘事動力，同時轉化為對科技化進程的歷史詮釋；透過技術媒材與社會歷史文化對話，作多向的擴張，瓦解了傳統中心性的歷史主體，在全球化數位高科技時代呈現出一個去中心化的主體。

時間意義的探討必然開啓敘述語言新面向，新敘事美學的再探討也必然導致與對時間定義的重新審視。藝術家展開對創作形式內容的探討、對審美想像活動的探討、對隱藏在真實背後之文化社會歷史動力的探討、以及敘事語言的探索，昭示了我們對歷史中的文化語言重新再認知。我們看到數位藝術家對於科技語言的使用帶來新敘事形式的可能，提出了重建情境的可能、重構時空論述的可能、重繪社會圖像的可能和重述歷史的可能。數位科技跨越時空的限制，使得不同的時空翻轉與錯置，這種「時空與現實翻轉」的敘述語言，不僅存在於台灣數位藝術創作中，同時也在台灣科技化進程中扮演推行的一大動力。藝術家從時間的流變讀到了真實的流變，藉由時空的翻轉擾亂了我們對現實的感覺，也擾亂了理性的秩序，將不同的時空翻轉錯置，倒轉了事物的歷程，動搖了事物的歷史見證。也使得我們對審美的認知跨越「真實/不真實」、「寫實/非寫實」、「再現/表現」與「現實/虛擬」的範疇。

三、重設觀看歷史與真實的角度

歌頌科技美麗的背後，涵喻了精神匱乏所帶來的焦慮，數位科技不斷開展與更新，速度改變了敘事語言，改變了時間與空間的向度，改變了真實經驗的觀感，也導致對現實的重新認知。當2002年「世界劇場」針對當代藝術多元文化語彙相互撞擊，策展主題提出現代性以來不斷發展的「時間」與「敘事」議題，重新尋找新的文化敘事方式，2004年「在乎現實嗎？」將文化敘事拉回對「現實」的討論，同時也凝視台灣科技化進程外顯的美麗與內隱的焦慮。

自現代性時代以來，科學技術改變時間、速度的向度，改變現實生活，也改變對真實經驗的觀感，「真實」、「現實」即是現代性以來一再探討的議題。在班雅明看來，班雅明在〈攝影小史〉引用布萊西特（Bertolt Brecht 1898-1956 德）的攝影術建構（construction）觀點，認為現實是表現在功能上，真正的現實是有所應當建構；機器複製的年代，大量的複製品瓦解了藝術作品獨一無二存在的真實性，當真實性的標準不再適用於再現（present）現實或表現（represent）現實，現實有所應當建構，班雅明提出了批判現實。上述例舉幾件藝術作品的社會圖像，所鋪展就是這建構出來的現實，所尋求的社會內在真實，在於從當下社會現實中喚起覺醒的真實。當真實無法如同鏡像（mirror）反射出來，唯有透過不斷批判、不斷建構，才能把握現實，也就是從對現實探討的過程，喚起醒悟的過程，這樣的行動意志構成了前衛藝術的實踐條件，以期超越資本社會交換使用的價值，在科技化進程建構一個新的想望社會。

班雅明在〈說故事的人〉（The Storyteller, 1936）中，藉由說故事藝術在時間流的消逝與轉進，勾勒出事物流變的本質，流變的時空揭示了流變的真實；不可能為事物的流變描繪出單一的形象，做為事物流變，它也脫離了真實的範疇；做為歷史流變，它轉遞出一種流變的真實。那麼，什麼是真實？什麼是歷史事件真實？班雅明闡述說故事的敘事交流經驗在時間中重述、疊加與轉換，譜出完美的敘述，也就是敘事經驗是一種主體經驗的轉換過程。數位科技時代，面對多元性時間和放射性空間的社會結構，數位藝術語言的說故事敘事，不在於「虛擬」與「實境」的內容，而在於「虛擬」與「實境」之間的交換過程。當現實有所應當建構，世界無法被再現，真相無法被白描，事件必須被訴說，藝術以參與社會為名，道出了批判現實。數位科技不只是一種社會生產功能，而是一種社會現實的批判意識；揭示出前衛的社會意義，藉由藝術自主性的批判，在與社會、歷史、文化的交換性活動中，鋪展開真實，從當下獲得救贖。

肆、「漫遊」提供自我意識的實踐

一、勾勒一個「藝術避難所」的想望世界

數位藝術運用數位技術發展新敘事形式，勾勒一個「藝術避難所」的想望世界，提供自我意識的實踐，打造一個影像虛擬烏托邦，提供自我想像的實現，想望世界使我們從現實世界中解放開來，展現人的自由意志，是人自由創造的表現，想像力（*imagination*）使我們不斷逾越現實社會和想望社會之間差異的鴻溝，差異的空間是一個自由的空間，逾越的過程是一種自由解放的過程。這樣的空間成為社會集體意識和個人擬想意識的交互場域，這樣的想望和逾越成為邁向理想社會的實踐。數位藝術家創造自主性的語言，在近距、遠距做人與世界的描繪，進行揭發或不言明的批判，是對資本社會的表態，也是社會的避難所，對資本社會形成不斷異議的新游牧路線，意義因而得以流變。這個避難所在「內在性外化」和「外在性內化」之間不斷辯證；正是因為辯證，因而不斷往外越出，使得越出內在心靈的領域，逸出外在社會的羈絆；把虛擬想像世界和現實世界重新再對焦，以藝術自主性的語言，擬塑一個想望烏托邦，提供另一個想望世界的救贖。

二、個性化的漫遊過程

數位藝術所締造的影像空間，崇拜的是人類自身，人扮演上帝創造一個無遠弗界的影像烏托邦，提供一個想像與欲望的漫遊（*roaming*）場域。在互動性、虛擬實境、連結性的遊戲中，營造一個想像世界，投射現實空間的希望，於這個想像世界裡漫遊。我們宛如看到波特萊爾和班雅明筆下的「Flâneur——漫遊者」，陶醉於城市魔術幻景之中遊蕩閒逛，以處在社會邊緣的見證，突顯出對工業城市異化與物化的反叛，在人群中尋找一個避難所：「漫遊者在人群中尋找避難所」。¹⁹漫遊提供自我意識的實現，班雅明尋繹具有自主性的現代英雄，英雄理當具有現代主義中生存的特質²⁰；對班雅明而言，能表現時代特徵的即是現代英雄，漫遊者體驗了這樣的意義。數位藝術運用電腦數位技術，於「現實／虛擬」之間漫遊；漫遊體現了外在現實被虛擬化，相對地，也體現內在欲望被現實化；藝術家在漫遊的過程中，遁入一個藝術避難所，個人內在性和外在集體社會於「現實／虛擬」之間交互錯置，內、外雙向溝通形成了曖昧辯證，因辯證而在內、外之間不斷運動，於不確定性中尋求另一種自由；正是因為辯證，因而不斷往外越出，使得越出內在心靈的領域，逸出外在社會的規範，重新獲得藝術自主性；把虛擬想像世界和現實世界重新再對焦，於之間提供另一個想望世界的救贖。使得有別於數位遊戲因極度視聽感官壓抑想像力，也有別於格鬥式數位遊戲提供色情暴力傾向。數位藝術的漫遊，體現了時代特質，具有現實生活中生存的特質。

¹⁹ “The Flâneur……He seeks refuge in the crowd.”

Walter Benjamin (2002). *Selected Writings: vol. 3, 1935-1938*. eds. H. Eiland, & M. W. Jennings, trans. E. Jephcott, H. Eiland, & Others. Harvard: The Belknap. p. 39.

²⁰ 「英雄是現代性的確實主題。換言之，具有一種英雄構造能在現代性中生存。」

“The hero is the true subject of *la modernité*. In other words, it takes a heroic constitution to live modernity.”

Walter Benjamin (2002). “The Paris of the Second Empire in Baudelaire.” *Selected Writings: vol. 4, 1938-1940*. eds. H. Eiland, & M. W. Jennings. trans. E. Jephcott, & Others, Harvard: The Belknap. p. 44.

三、漫遊是對資本欲望社會的表態，也是社會的避難所

我們在 2004 年、2008 年台北雙年展崔廣宇 (Kuang-yu TSUI) 作品《系統生活捷徑－表皮生活圈 表皮生活圈》(圖版 10-11; 崔廣宇, 2002, 《系統生活捷徑－表皮生活圈 表皮生活圈》)²¹看到了這樣的文化敘事表現, 這件藝術作品的行為表演體現了漫遊都市的情境。崔廣宇以近期創作的風格, 用無厘頭的手法, 在不同的地點作同樣的事, 於都會中漫遊, 透過時空的流動, 展開新奇的冒險, 表述出台灣當下都市消費生活的現狀, 投射出全球化經濟邏輯之下的樣貌。這件作品拍攝正在進行中的商業消費社會, 配合不同地點特徵換裝變換不同身份, 是正在「做」的進行式。在模擬身份的遊戲過程中, 讓現實生活自然的存在, 都會空間自為的流動, 以身體為介面, 作為與都會現實生活的具體聯繫, 敏銳地測量出都市消費生活文化。在不斷的變裝遊戲中, 場景也不斷變換, 於場景流動的空間裡漫遊, 漫遊與生活欲望連結, 城市欲望隨場景流動鋪展開來。《表皮生活圈》意即以低承載文化的方式, 將都市消費生活簡化為一種膚淺的表皮; 看似淺碟式創作, 卻勾勒出背後文化的深刻意涵; 看似非寫實, 卻寫實地紀錄現實生活的方式; 看似愚蠢, 卻引發深刻的省思。這種實驗性手法, 表現出一種無厘頭的、荒謬的、好笑的、戲謔的、詼諧的城市氛圍, 在「身份模擬/現實場景」之間遊戲; 透過遊戲, 攪亂了對現實的確定感, 擾亂理性的秩序, 打開了新的想像。在漫遊的過程, 於人群中尋找一個藝術避難所, 使得從被理性控制的商業秩序中抽離開來, 逾越被消費市場操控的社會主體, 用藝術自主性的語言, 於暴露都市欲望生活的同時, 對全球化下的欲望社會進行不言明的批判。

我們看到《系統生活捷徑－表皮生活圈 表皮生活圈》在時間、空間中漫遊, 以單純的遊戲, 揭發出世俗生活的百態, 用遊戲的不確定性, 鋪展開現實生活偶然、變異的世俗性; 帶出一個處於全球性消費邏輯下的台灣社會, 勾勒出一個網際網路時代的寬頻社會, 透過寬頻社會那無所不在的 (Ubiquitous) 網路鍊結關係, 與世界網脈作即時即刻、無所不在的互動連結, 所呈現的就是那充滿異質文化符碼的消費社會。在城市間漫遊, 在「身份模擬/現實場景」間漫遊, 經由對欲望社會的發掘, 進一步審視台灣主體與異質文化之間的交往關係, 表述出台灣站在自我 (ego) 與他人 (autres) 交往的歷史結構中, 於全球化寬頻社會的多元交往網脈中, 以一種在文化與文化之間漫遊、談話的方式, 用自主性的語言, 與社會、文化、歷史溝通, 展開台灣主體自我認知。

伍、「非此非彼」的想像活動

一、逾越主/客二元之間, 開啓非我、非客體的想像世界

2006 年台北雙年展「(限制級) 瑜珈」(Dirty Yoga), 提出「之間」和「第三種方法」的策展主題, 在主/客體二元論的「非此即彼」對立之外, 於主/客二元之間開啓另一種「非此非彼」的第三種「他者」(other, autre, 或譯作: 另類) 關係。於非此非彼之間不斷追求, 不斷引爆流量, 是一種不斷逾越 (transgression) 的自由精神。一則指在全球化網脈之下跳脫出過往中/西二元對立的架構, 發展文化和文化差異之間的關係, 在文化和文化之間所產生的他者第三空間, 探詢

²¹ 崔廣宇 (2002)。《系統生活捷徑－表皮生活圈 表皮生活圈》。

展於: 2004 年台北雙年展「在乎現實嗎?」。台北: 台北市立美術館。

2008 年台北雙年展。台北: 捷運站內電視螢幕, 台北地區各線捷運站內。

各種文化發展的可能性。二則逾越出資本市場的商業機制，自身成為界限之外的「他者」，也就是從資本主義經濟市場關係中分裂出來，以想像和創作自由逾越市場的物化和異化，獲得藝術自主性。三則跳脫傳統美學認為藝術創作是作者（主體）描繪客觀對象物（客體），所限定的主客體關係，在主／客二元之間開啓非我、非客體的想像世界，逾越知覺，發揮想像和創作自由；表現在當代數位藝術創作上，亦即在數位虛擬世界和當下現實世界之間遊戲，於非此非彼之間不斷逾越，開啓非我、非客體的想像世界。這種非此非彼的想像活動，既承接了 2004 年《在乎現實嗎？》的「現實」主題，也為 2008 年台北雙年展的不設策展主題預設了想像空間。2008 年台北雙年展「以全球化」為要點，而去除了策展文字主題，使得思想不受文本的侷限，而逾越於文本和想像之間，達到另一種創作、作品、觀眾、展場、外在場域之間的最大自由。

數位藝術創作以遊戲進入目的自身，遊戲瓦解了主體，拋離了客體。主體的死亡，顛覆了笛卡兒以來用「我思」建構的理性主體性，進入毀敗，不斷擴張。「死亡」應證了當代藝術死而復返、不斷更新的樣貌，每一個泯滅都代表一個新的開創。數位藝術創作通過無意識轉換，就是這樣的隨機游牧，以藝術的無意識性、無目的性進入遊戲，主、客體是空的，在中間地帶引爆，無所棲息，所以飄泊，因而絕對自由。數位藝術家創造自主性的語言，將不同時空拼貼並置、異質同構，把想像空間和社會空間接連起來，使得閱讀不再順從於假象文明符徵，摧毀從前被框住的閱讀，喚起覺醒的真實，帶出不可名狀（unpresentable）的想像活動，對社會進行想像實踐。於二元論中間地帶開啓了難以言喻、不可說、不可知的美感世界，跨到漫遊，藝術的游牧（nomadologie）就是處於這樣的中間地帶（in-between state）。

二、藝術作品的想像實踐

非此非彼的「他者」想像活動，表現在當代藝術創作與後資本主義社會的關係上，即是逾越出後資本市場的商業機制，自身成為界限之外的「他者」，從經濟市場關係中分裂出來，以想像和創作自由逾越市場的物化和異化，獲得藝術自主性。

2006 年台北雙年展「（限制級）瑜珈」中，吳俊輝《歐洲甦醒》（圖版 12：吳俊輝，2003，《歐洲甦醒》。）創作靈感取自西區考克 1960 年《驚魂記》的浴室謀殺片段，運用單格靜照重複剪接，組成連續動態畫面。吳俊輝將他多年來各地旅行紀錄的跨規格底片重組拼貼，形成每秒 24 格的動態電影，透過數位技術，產生速度，促使畫面時間便從「靜」到「動」變化。以異質同構的手法，將世界各地不同時空的照片拼貼並置，不同時空產生了新的對話，解構了原本圖像的單一意義，重新進行分化，使得敘述語言轉變，在差異化過程之間，涵喻了「意識／非意識」的轉換和表達，於之間進入他者的想像世界。這種蒙太奇式的剪接，將想像內容和各地紀錄的圖像內容重新拼貼，進行新的創造活動，隱喻著對一個世俗社會新表達方式的追尋，打開另一個他者的想像世界。以想像和創作自由，獲得藝術自主性；打破圖片和圖片之間的界線，逾越地域和地域之間的界線（boundedness），表達了全球化時代的文化無疆界內容。圖像所呈現出來的歐洲特質，與近年來盛行的土地記憶（memory）、「跨國」（transnational）、游牧（nomadic）等文化概念連結在一起，在土地和土地之間旅行（travelling），於跨國和跨國之間游牧，於之間展開第三種「非此非彼」的關係，亦即是一種「他者化」（othering）行動。去除了中心化的歷史主體，產生新的「文化想像」，將藝術的想像活動擴大到「文化想像」（Cultural Imagination）活動。

陸、追求新奇冒險的創造性精神

一、漫遊的目的地是迎向「新奇」冒險

班雅明將波特萊爾的現代性概念與航行、漫遊連結在一起，在《巴黎，十九世紀的首都》(Paris, the Capital of the Nineteenth Century, 1935) 中引用波特萊爾《惡之華》的最後一首詩〈旅行〉(Le Voyage)，認為漫遊者的目的地是：「新奇」：

「『死亡，老船長，現在拋錨吧。』漫遊者的最後旅行是：死亡。它的目的地是：新奇。『到未知深處去發現新奇。』」²²

班雅明將死亡導向終結，歷史終結意謂時代的更「新」，也就是向未知世界發現「新奇」。

十九世紀藝術談「新」，新是一種流動的邏輯，涉及社會多元奇異的現象，相對歐洲單一「永恆」價值。波特萊爾從偶然、流變的性格談新，所體現的是現代性美感，相對於工業技術社會劇變。波特萊爾所主張的藝術自主性，強調藝術的創作自由和言說自由，進入「目的自身」，追求「新」的心靈冒險，此亦即是波特萊爾的現代性實踐。在班雅明看來，「新」意指文化革新，「新」是一種對未來的開展，也是一種對當下的批判意識，具備與當下辯證的視野，所要迎向的是現代性「新」的未知世界。

二、「新奇」「冒險」的創造性精神，突顯了自我啓蒙性格

數位藝術以單純遊戲，進入目的自身，追求「新」(das Neue) 的創作冒險。「新」作為美學的範疇，美感拋棄社會體制，因叛離帶有對藝術的開創心，「新」的喜悅不受社會價值制衡，拒絕被社會化，是外向社會與內向自我衝突的過程，是對抗的過程，也是一種拒絕潮流的自由過程。數位藝術這個庇護空間，以藝術自主性的創作狀態，去文化動作，拒絕被同化，解放的過程，擺脫文化意涵是要強調那一份創造性本能。在外向社會與內向自我衝突的過程中，有一種重建，透過重建和觀眾溝通，以期在藝術、現實、想像與人之間的交換性活動中，逾越了反思辯證範疇，建設一種新的藝術性格；如此理解數位藝術的存有，重新建構虛擬與避難所的理想烏托邦，是一種追求「新」的心靈冒險過程。「新」是一種流動的邏輯，是最具想像，最具創造的世界，也是數位藝術想要勾勒的部分，是創造的世界，用創造取代存有。數位藝術以冒險為名，跨到漫遊，達到自由，所突顯出的自我啓蒙性格，就是追求這「新奇」「冒險」的創造性精神。²³

三、於漫遊的個性化過程中和集體社會重新再對話

數位藝術的虛擬性質，使得一般討論時往往在作品的虛擬實境中尋找現實生活的痕跡，並試圖建構一個影像虛擬烏托邦，將現實世界與虛擬烏托邦連起來。班雅明不將現實烙印在圖釋上談，而是從靈光消逝，對古典藝術美感氤氳的理想，來談當下的社會情境，擬造一個「藝術避難

²² “‘Death, old admiral, up anchor now.’ The last journey of the Flâneur: death. Its destination: the new. ‘Deep in the Unknown to find the new!’”

Benjamin, Walter (2002). *Walter Benjamin: Selected Writings: vol. 3, 1935-1938*. E. Jephcott, H. Eiland, & Others (Trans.), H. Eiland, & M. W. Jennings (Eds.). Harvard: The Belknap, p. 40. -41.

²³ 王人英 (2006)。1998 年台北國際雙年展「欲望場域」視覺與藝術研究。《視覺設計國際學術研討會—視覺設計與藝術》，台北：國立台灣藝術大學，p138。

所」，激發藝術的想望，承載著對世界的激情與任務，有著救世者彌賽亞的救贖想望。

數位藝術以漫遊為名，天馬行空作另類探索，雖不像班雅明帶著傷痕，而有著藝術的自決精神，對大眾已習慣接受的傳媒影像作揭發或不言明的批判——隱藏從現實空間游牧到一個自在自為的虛擬空間，形成一種創作的「漫遊」路線，也就是追求「新」的漫遊冒險，將現實時空中的感覺、知覺、欲望徹底的解放，用超越時空的方式自在放任，於漫遊的個性化過程中和集體社會重新再對話。「漫遊」的經驗接軌到當下現實空間的社會經驗，將不同時空的經驗同化、交流與傳遞，表明了時空遞轉的意義，將事物的流變納入藝術結構，在時空的流變中遞轉出新的創造性活動，以新奇漫遊的心靈冒險，進行創造性活動，迎向一個新奇冒險的時代。

四、「影像消費」、「影像實踐」和「影像平台」的創作態度

數位藝術的漫遊想像活動，在藝術創作上體現了兩個經驗：一則是「影像消費」：這是源於啟蒙時代的科學信仰、以及工業革命帶來經濟社會變革，與社會同謀，用藝術作品反應出資本主義的商業消費社會。二則是「影像實踐」：這是源於前衛藝術對工業技術社會與資本主義的反動、以及法蘭克福學派批判理論對「文化工業」(The Culture Industry)的批評與質疑，主張藝術作品的自主性，強調藝術創作自由和言說自由，對抗資本市場宰制和藝術商業化，以藝術作品批判社會。

藝術作為人與世界互動的描繪，外向聚集著集體社會的原型，內向支配著非理性的自我生成，數位藝術形塑了「影像消費」與「影像實踐」的公共空間，在與社會同質、批判之間進行所反思，於是又與社會搭起了一個溝通平台，

形成第三條創作路線「影像平台」：將影像空間視作是一個開放的公共平台，這個個人的私人空間與社會的公共空間，透過影像敘述進行對話與交往，以藝術作品作為社會溝通的平台。這是源於法蘭克福學派哈伯瑪斯 (Jurgen Habermas, 1929-, 德) 的「溝通理論」，主張結合公共論述與公共論壇等形式，建立一個開放平等的溝通平台，各種不同立場、不同位置與不同群體在這個平台裏互為主體 (inter-subjectivite)，以語言對話，作理性溝通 (Communicative Rationality)，實現社會的相互理解 (intercompréhension)。

「影像實踐」、「影像消費」和「溝通平台」作為社會意識，以自主性的動作在與社會同謀、批判或溝通之間形成不同的創作路線，也皆因實則表述社會事實的發生而聚焦，在參與、批判及平衡的對話關係中逐漸匯集成一種數位藝術的漫遊態度，在漫遊的過程中，重建新的自我啟蒙意識。透過藝術和社會的交互辯證，而再界定、再重建，在跳躍式的社會變遷，對藝術介入新看法。新的社會型態產生新的人文，藝術跳脫出功能性論述系統，做偏向、逾越的動作，所做的批判，都是在人本位置的地方，透過影像思考的創造性活動，從科學技術的極度變化，針對後資本社會中獨特的特質，來談人與社會的關係。

柒、結論

數位的紀元也是革命的紀元，數位時代的特徵，成就了即時即刻、互動連結和相互溝通的文化交流，造就了寬頻社會；國際間流行的媒材、類別、形式等創作語彙相互混用，也造就了藝術的寬頻界面。在台北雙年展所架起的交往平台，看到這樣藝術爆發力與自由顯現，數位藝術的新科技語言，提供對社會、文化、歷史重新閱讀的角度。

數位媒材的特性，將時空與現實翻轉，擾亂了時空和現實的秩序，展開分裂的面向；漫遊於一個影像虛擬烏托邦，穿越時間、空間的裂縫，使得我們以一種新疏離的角度，重新審視現一個我們熟悉得不能再熟悉的現實世界，而獨立於被中心化的歷史主體之外，獨立於被商業物質操控的社會主體之外，以藝術自主性的語言，重新凝視過往歷史，重新書寫當下的現實，描繪出台灣的社會圖像。喚醒本能和解放，在歷史的河流中尋繹救贖的新可能。

台灣和全球建構一個空間性網脈，鋪展開一個主體經驗轉換、溝通的交往網脈。在台北雙年展這個開放性的文化交往場域，進行過往歷史和當下歷史的交換過程，也進行本土和世界藝術思潮的交換過程，「藝術圖像」與「社會脈動」相互交換、流動。在主體經驗的轉換過程中尋繹世俗啓明，帶往另一種歷史救贖的新契機；這是敘事交流經驗的啓明意義，也是歷史交流經驗的拯救意義。數位藝術家面對高科技文明的物質社會，以自主性語言尋找新的敘事方式，不斷追求新的冒險，用漫遊的創造性活動，打開想像，喚起新的啓蒙意志，使得和集體社會重新再對話，作為台灣邁向全球化數位平台階段的反思活動，迎向一個新奇冒險的年代。

參考文獻

Adorno, Theodor W.

- (1997). *Aesthetic Theory*. trans. Robert Hullot-Kentor, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- (1998). *Beethoven: The Philosophy of Music*. trans. Edmund Jephcott, Cambridge: Polity Press,.
- (1969). *Dialectic of Enlightenment*, trans. John Cumming, New York: Continuum,.
- (1973). *Negative Dialectics*, With Max Horkheimer, Trans. E. B. Ashton. New York: Continuum,.

Benjamin, Walter.

- (1968). *Illuminations*. ed. Hannah Arendt. trans. Harry Zohn . New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- (1986). *Moscow Diary*, ed. Gary Smith. trans. Richard Sieburth. Harvard: The Belknap.
- (1978). *Reflection*. ed. P. Demetz, trans. E. Jephcott. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- (1996). *Selected Writings: vol. 1. 1913-1926*. eds. M. Bullock, & M. W. Jennings. Harvard: The Belknap.
- (1999). *Selected Writings: vol. 2. 1927-1934*. eds. M. W. Jennings, H. Eiland, & G. Smith. trans. R. Livingstone, & Others, Harvard: The Belknap.
- (2002). *Selected Writings: vol. 3, 1935-1938*. eds. H. Eiland, & M. W. Jennings, trans. E. Jephcott, H. Eiland, & Others. Harvard: The Belknap.
- (2003). *Selected Writings: vol. 4. 1938-1940*. eds. H. Eiland, & M. W. Jennings. trans. E. Jephcott,

& Others, Harvard: The Belknap.

(1999). *The Arcades Project*, trans. Howard Eiland, & Kevin Mclaughlin , Harvard: The Belknap.

(1998). *The Origin of German Tragic Drama*. trans. John Osborne. London · New York: Verso.

(1994). *The Correspondence of Walter Benjamin 1910-1940*. eds. Gershom Scholem, & Theodor W. Adorno. trans. Manfred R. Jacobson, & M. Jacobson, Chicago and London: The University of Chicago Press.

Baudelaire, Charles.

(1993). *The Flowers OF Evil*. trans. James McGowan. New York: Oxford University Press.

(1970). *Paris Spleen*. trans. Louise Varèse. New York: New Directions Publishing Corporation.

Bürger, Peter.

(1984). *Theory of the Avant-Gard*. trans. Michael Shaw. Minnesota: Univ. of Minnesota press.

Habermas, Jürgen.

(1990). *Moral Consciousness and Communicative Action*. trans. Christian Lenhardt and Shierry Weber Nicholsen. Cambridge: Polity Press.

(1998). *On the Pragmatics of Communication*. ed. Maeve Cooke, Cambridge. Massachusetts: The MIT Press.

airiti

圖版



圖版 1：吳天章（1997）。戀戀風塵 II—向李石樵致敬。1998 年台北雙年展「欲望場域」。台北：台北市立美術館。圖版來源：台北市立美術館（檢索日期：2006.12.25）
<http://www.tfam.gov.tw/1998%2020biennial/PAGE5.html>



圖版 2：李石樵（1945）。市場口。油彩、畫布，157x146cm。圖版來源：新竹教育大學數位藝術學習網（檢索日期：2008.10.23）
<http://www.aerc.nhcue.edu.tw/8-0/twart-jp/work/C860-1945.htm>



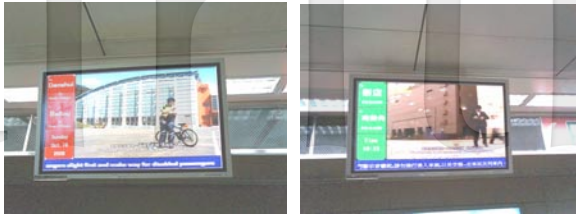
圖版 3-6：王俊傑（2000）。微生物學協會：衣計劃，（局部）。綜合媒材裝置，台北雙年展「無法無天」。台北：台北市立美術館。圖版來源：台北市立美術館（檢索日期：2006.12.25）
http://www.sinica.edu.tw/%7Esuchu/2000-Taipei/2000-Taipei/index_c.html
2000taipei biennial



圖版 7-8：袁廣鳴（2002）。城市失格-西門町白日。相紙電腦輸出，台北雙年展「世界劇場」。台北：台北市立美術館。圖版來源：袁廣鳴個人網頁 Yuan Goang-Ming website（檢索日期：2005.2.19）
http://techart.tnua.edu.tw/~gmyuan/data/shih_day.htm



圖版 9：阿特傑（Eugène Atget, 1857-1927, 法）（1898）。舊醫學學校（The Old School of Medicine, rue de la Bucherie）。French, Paris. Albumen print. 8 1/4 x 6 15/16 in. 90.XM.47. 版來源：Eugène Atget (Getty Museum).（2008.02.19 參考）
<http://www.getty.edu/art/gettyguide/artMakerDetails?maker=1763>



圖版 10-11：崔廣于(2002)。系統生活捷徑－表皮生活圈 表皮生活圈。2008 年台北雙年展。台北：捷運站內電視螢幕，台北地區各線捷運站內。行動紀錄/單頻錄像

圖版來源：2008TaipeiBiennial (檢索日期：2008.10.24)

<http://www.taipeibiennial.org/TBArtists/ArtistryContent.aspx?Language=1&cid=20&aid=786&index=0>



圖版 12：吳俊輝(2006)。歐洲甦醒。影像作品。圖版來源：台北市立美術館編輯，2006 年台北雙年展「(限制級)瑜珈。臺北：台北市立美術館，2006，214。