

輕與重的美感

科技藝術的審美觀點

Esthetic Sensibilities of Light and Heavy

The Point of View to Appreciate the Beauty of Technology Art

陳冠君

Kuan-Chun CHEN

國立彰化師範大學美術學系副教授

20-25



正當科技藝術的作品悄然滲入展覽的場域，觀眾已經開始去接受聲光幻覺的洗禮，但是面對名為科技藝術的作品，究竟應該如何去欣賞？如何去體驗美感？作品的深度如何探究？如何詮釋作品背後的意義？創作者的態度如何？甚至會質疑這是不是藝術品？

美感的輕與重

孰謂「輕」與「重」，所指的不是物質性的定義。從當代藝術的美學態度與表現形式來看，傳統上追求單純的美或崇高目的已經式微，取而代之世俗化後的現實，內容充滿著不確定性、多元性與多重歧異的文本，置身於真實且虛構的情境。「輕」的成分是科技藝術反映出現代人沉溺在「虛擬」與「擬像」的表象，在形式上的「輕」是非物質性的媒介為主體，例如：電腦程式的運算、光的傳播、運動的影像、虛擬實境、網際網路等皆具有難以測量與捉摸的「輕」；而「重」的成分在於指涉到社會與文化的影響層面，科技藝術的不僅是表現聲光幻影而已，受到現實生活經驗的牽引，藝術創作者自我定位為觀察者與批判者，扮演行動者的角色介入社會，或為環境改造，或為文化發聲，不由得有難以言喻的「重」。

國內的科技藝術成長環境

台灣近年來風起雲湧的科技藝術風潮，其實早在六十年代就有藝術家發表作品，回溯到幾個重要藝術史關鍵點，例如機動藝術、錄像藝術、行動藝術、觀念藝術、裝置藝術等逐一出現，這股推陳出新的力量，都是促成科技藝術的形成前因，科技藝術也受到目前數位內容相關產業環境的成熟發展以及消費性科技產品的流行，在學院裡亦形成推波助瀾的作用，特別是新世代的藝術教育體系已經發生了質變，探討國內在科技藝術成長現況之中，大概有幾個現象可供觀察：

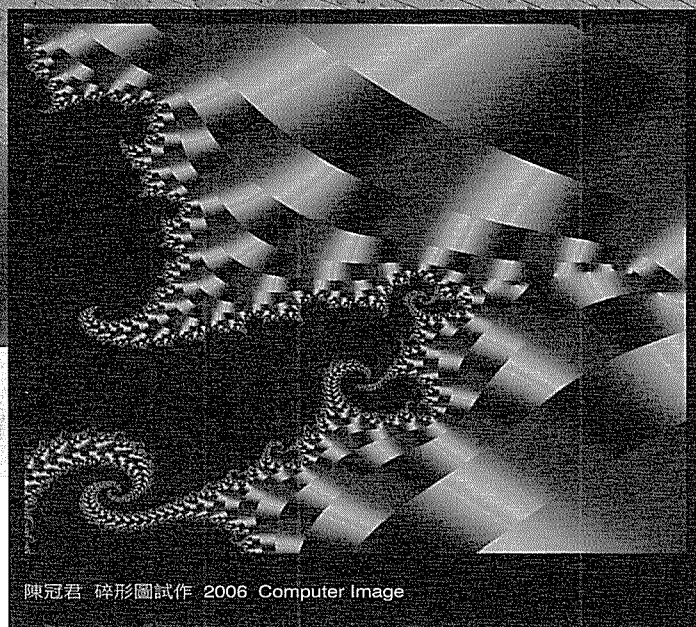
1. 創作課程的西化傾向，影像的創作觀點逐漸抬頭：影像過去曾附屬在攝影或是電影的論述範圍內，現在則跨越到傳統媒材中：素描可以用影像來表現，彩繪時允許置入影像材料，連講求物質性的雕塑也必須考慮影像的涉入關係。這種的改變呼應了美學價值的轉向，新世代的成長完全是浸潤在資訊、電玩、影像充斥的大環境中，聲光幻景的吸引力帶來新的感官刺激，現實生活的體驗比固定的美感所在更值得追尋。
2. 數位工具的大量普及化，使科技創作的門檻逐漸下降，工具制約的現象於是發生，王嘉驥（2003）：「當影像生產的工具已經制式化，所有人都在使用同一種規格，創作反而會被這種工具限制，不能跳脫出制式工具所不能及的地方。」例如電腦繪圖的應用軟體的大量使用，影像創作呈現某種相似性，欠缺風格的多元發展，甚至趨向相互模仿而不自知。當一種技術性被提昇為權力以後，技術的追逐便成為慣性，忘記了創作本身的目的性與觀念性，以及實驗媒材的精神，這是國內科技藝術作品逐漸浮現的現象，當我們看見太多似曾相識的作品，是要開始擔心它的技術是否被過度使用了。
3. 國外科技與媒體藝術作品的大量引進國內，幾乎每一個美術館都會想要辦大型的科技展，形成美術館特展的流行。科技藝術的新潮成為眾人觀摩的好機會，美術館的配置像是一個大型電影院或是遊樂場，有錄像、動畫、電玩、互動、聲響等各種款式，琳瑯滿目，透過美展的認證，科技藝術普遍獲得民眾歡迎，成為近年來展覽的顯學。然而這種特展的效應實在凝聚不了什麼議題，儘管觀眾熱情捧場，策展人還是需要提醒觀眾：「儘管觀眾需要花時間，甚至是排隊體驗這些看似幽默，輕鬆、好玩的互動作品，相信在反覆回味之餘，還是可以釐清脈絡，並體會藝術家創作背後的深遠意義」（胡朝聖，2004）。

科技所引發的美感

科技藝術的本質，是以科技的媒介與方法來創作藝術性的作品，然而科技與藝術時常會落入誰是主體性的討論：究竟科技的藝術性，還是藝術的科技性，形成審美觀點的辯證。早期我們發覺科技嘗試創造的過程，觀察到幾個交互影響的現象，成為科技、數位化美感交互作用的實證，例如：電腦繪圖去模擬藝術家（手繪）的行為，電腦以自己的邏輯產生自動性的技法，企圖與藝術家表現技法相類比，電腦模擬人的視覺經驗，呈現三度空間的視覺經驗。

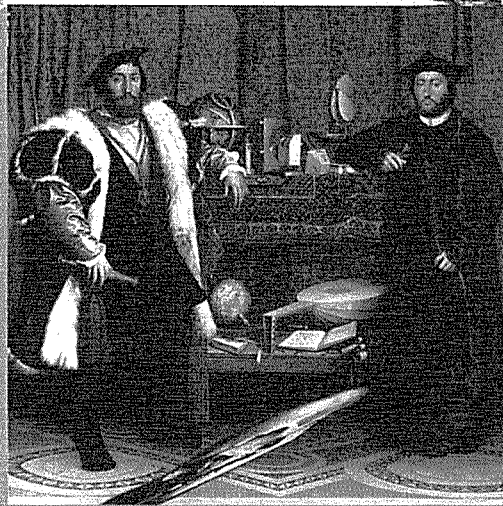
然而，就美感的主體性來講，科技藝術也並非只是傳統藝術的模仿者，近年來我們見到在藝術家的行列中，也加入了電腦工程師、技術人員，在科際整合的號召下，科技媒體也開始建構自己的美學模式，陳瑞文（2003）：「藝術家與技術之間的關係，是很特殊的互為關係，不完全是藝術家支控技術，其實是技術帶領藝術家走進了一個前所未有的感覺領域。」，例如「碎形」（Fractal）圖學的發明，主要是由數學公式所演算而來，需要以電腦來產生繪圖，所創造的圖形成為一種未曾有過的視覺美感，無法以手繪的方式達成，這種美感經驗甚至超越自然物的形狀，然而這種無意識的演算是否可以通過審美的檢驗，不僅是創作的問題，同時也會影響到評論的問題。以下觀點是從現存現象與觀察來闡述科技藝術的美感呈現。

1. 影像裡有什麼，只是一種聲光情境嗎？是記錄的工具，還是敘事的工具；影像的「再現」與「直接呈現」性質，代表作者所要傳達不同的意識與目的；影像成為一種書寫體，成為科技媒體生產的新動力。影像科技的即時性，呈現社會的現實感，牽連出文化指涉與記事，同時也呈現一種世俗化的美感。
2. 影像的流動改變了人與人之間的交際模式，以影像代替真實，以影像來取代身分，以匿名者來發言，在網路的世界裡，影像與語言不斷的流竄，可以分享，可以散播，影像的美感就在於這種無拘束的自由。同時影像對於現代人的時空經驗有了具體的改變，影像傳輸的同步與非同步，也會產生不同的想像與象徵意義，例如WebCam的盛行，將網路從文字的階段進入影像的時代，帶動著人們從陰暗的網路角落，走到公共現形的領域，在自拍與互拍影像樂園裡，滿足彼此窺視的慾望。
3. 數位的技術開拓了新的視覺經驗，促使創新的動機，在科技理性的範圍裡，從沉默的運算式，喚醒了知性的美感；相對於傳統的美學觀點被描述成直覺、感性的活動，知性的美感需要透過認知與理解的能力，體會數位與影像的互涉作用，逐次衍生色彩、造形、空間等美感條件，引發想像與內省的思維。例如前面曾提過的「碎形」（Fractal）的產生，原本屬於純粹的數位性，卻是在美感的觀照下完成。由於創作工具愈來愈便利，無論是藝術家或是科學家都可以共享這份美感的形塑，軟、硬體技術的進步擴張審美的尺度與寬容度。

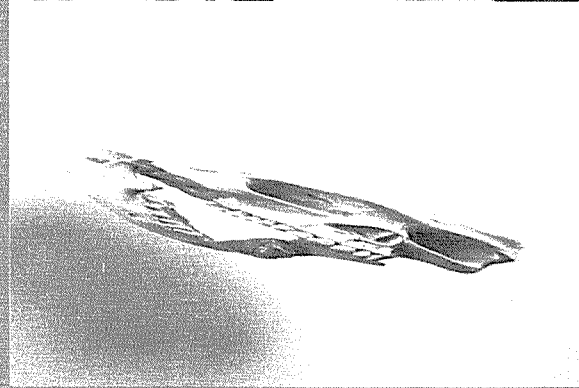


陳冠君 碎形圖試作 2006 Computer Image

4. 透過科技的眼睛（儀器），呈現人類眼睛的所無法看見的美感，顯微鏡下細微與望遠鏡宏觀的美感，科技的儀器所產生的圖像充滿著驚奇與想像，例如醫學用的X光、斷層掃描等，都曾被藝術家所借用的觀測儀器，其目的無非是要取代肉眼所看不見的事物，近來有些藝術家借助偵測腦波的儀器，以腦波來產生作品影像裝置的互動，藝術家所借用正是科技的「擬像」：一種高度科技感，這些作品其實不會讓科技更加透明化，反而是要築起另一道神祕圍籬，運用平常人對專業知識的無知感，產生莫名的信仰效用，另起造神的運動。
5. 互動性成了科技藝術的標幟，互動性充滿體現「去主體性」的美學態度，以偶然與隨機性來相對作品的完整性與嚴肅性。近來的科技藝術的作品特別重視此一徵候。傳統藝術作品在展覽時即處於靜止的狀態，僅能提供觀眾者凝視想像的空間；但是科技藝術表現多元樣態，互動性提昇了觀眾的地位，互動性的美感在於創作權的開放態度，自動性的美感，無法預測的結果。作品能夠接受到觀眾的反應，而有相對回饋，作品隨時處於「空浮」的狀態，等待觀眾填充意義。
最佳的互動性，應該是要簡化人與機器之間的介面（Interface），觀眾可以融入創作的意識，或者匯入集體性創作行為。互動性的社會性意義是在於作品與人、人與人、人與環境的連結關係，透過作品介面來延伸空間領域，書寫個人的話語與經驗，形成在一個看不見的網絡。
6. 純粹的科技美感是否存在？一張數位化圖像要具備何種條件才會被認定是美的價值；如果不再依附在傳統的美學裡，那科技的美感該如何界定。科技的美感來自於對科技自我理解與剖析，美感的模式是為科技的體質而量身訂製，為了顯示自己獨特性，必然要建構自己的符號系統，純粹性是帶有一種偏執的態度，刻意樹立起審美的典範，讓科技為表現而表現，例如：科技的領域裡速度代表一切，無限制的複製能力，抽象的程式語言，虛擬可以取代真實，為互動而互動，無邊界的流行與傳播等。



漢斯·賀賓 (Hans Holbein) 使節 (*The Ambassadors*)
1533 Oil on wood 207 x 209.5 cm National Gallery
London (圖片來源: <http://www.artchive.com>)



羅柏·拉札里尼 (Robert Rauschenberg) 骷髏頭 (*Skull*)
2001 Mix Media 45x 7x20 cm National Gallery
London (圖片來源: <http://www.artnet.com>)

從類比到數位，從數位到類比

美國羅柏·拉札里尼 (Robert Rauschenberg) 的一件著名作品「骷髏頭」(*Skull*)，曾經在美國惠特尼的「位元流」展出，這幅作品不難看出是挪用漢斯·賀賓 (Hans Holbein) 1533 年的作品「使節」(*The Ambassadors*) 畫面下方懸浮的物件，從骷髏頭呈現的樣式與空間裝置的作法，呈現出視覺與認知的晦澀性，這種繪畫形式被歸納為「變形繪畫」(Anamorphic Painting)。在漢斯·賀賓的原畫是放置樓梯旁邊，是為了要解決觀者在欣賞畫面(二度空間)的盲點，刻意矯正為觀看視點，觀者可以在某個觀點上看見正常的比例，在正常的視點卻又是變形的，「骷髏頭」的圖像本身是因為配合透視而變形。到了現代的羅柏·拉札里尼的作品「骷髏頭」則是被單獨孤立在現實世界，卻有著充足的理由，它要穿越虛擬的電子空間，以數位化的姿態原形重現，那種無可理解的美感，挑動人對空間認知的重新思考。

在2006年台北當代館的「慢SlowTech」展覽，也邀請一件羅柏·拉札里尼的作品，名為「工作室物件」系列，他的創作方法是用將一般物件(椅子、鋤頭、電話)掃描至電腦，經過扭曲變形之後，再重新製作成「原物件」，帶著奇怪的透視觀點進入展覽空間，當人在行走觀看時，不合理透視法與原空間產生離異，顛覆人們視覺安定感，彷彿誤入數位式的空間。他的創作企圖重構「現實—虛擬—認知」三個介面，從「類比物件—數位化—類比空間」，正好完成一次演化週期，將拓樸學(Topology)理論實踐於現實世界裡(Mark B. N. Hansen, 2003)，預感到數位與現實的邊界即將被解放。



藝術家的角色

藝術的本質是在反映當下的時代，人的想像與需求超越了科技媒體的界限，事實上藝術與科學對立關係已經消失。張恬君（1999）：「科技與藝術的產生都是為了人的理由，只是形態不同罷了，本質是相同的」。

當科技媒體、大眾媒體盛行的時候，藝術家作為一個反思的人，在科技的「內部」進行反省與研究，因此會有反主流的角色或者是扮演科技的信徒，都必須從制式的美感中解放出來，或許因為「輕」的態度，渴望全然的自由，讓創作的理念可以飄浮無拘束；另一方面，卻又必須回到自己文化體系中找尋題材，沉澱到自己的生長環境，以「重」的力道來論述文化的深沉，終究藝術家是以人文的思惟回應了科學的問題。

參考文獻

- 王嘉驥，陳瑞文（2003）：影像時代與科技社會中的台灣當代藝術觀察，座談會主持人：石瑞仁。典藏今藝術，125，58。
胡朝聖（2004）：經驗溝通的快感，快感：奧地利電子藝術節25年大展專輯。台中：國立台灣美術館。
張恬君（1999）：從藝術觀點看「科技與人文的對話」。藝術的觀點，10（4），80-81。
Mark B. N. Hansen. (2003). *The Affective Topology of New Media*. New Philosophy for New Media. Cambridge: MIT Press.