

美感 · 記憶

視覺文化的當代現象

Aesthetics & Memories

The Contemporary Phenomena of Visual Culture

林麗雲 Li-Yun LIN
 新北市立板橋高中美術教師兼學務主任

穿越 2015 時空，尋回 2010 的悸動

漫步展場

2010 年 3 月 30 日

下午 1 點 10 分

晚春的午後仍帶著徐徐的涼風，拂過故宮宿舍區道路兩旁乍開的桃花，要不是排排的汽車衝入眼簾，應該會有更多遠古的聯想。

下午 1 點 30 分

步入「黃金旺族」的展場，黑暗的空間裡，閃爍金光的寶帽、杯、盤、盆，在千年皮殼覆蓋下的玻璃器，也輝映著七彩的寶石光澤，這時專注的觀眾好像已經可以迅速穿越時空，直抵大遼將軍的帳篷下，更不用說看到躺在墓室裡的陳國公主。不過放映室中，重覆播放的電視新聞剪接，每隔幾分鐘就傳來主播的聲音，硬是把人拉回台灣、台北、士林、人群穿梭的故宮文獻大樓。

2010 年 5 月 30 日

上午 10 點 10 分

大雨沿著士林捷運站的屋簷往外潑灑，雨傘變成只能避免頭髮淋濕的帽子。往紙廠方向走去，穿過一個巷子，像從任意門跨出來，走過錯落著幾棟半廢棄日式建築的鄉村小鎮，進入前一個世代留下來的地方。

上午 10 點 20 分

這裡，有倉庫獨特的氣味，擺置世界新聞攝影展的看板，擋住了移動者的身體和臉，只露出鞋子和一截腳，在凹凸的地面上來回移動、暫停，好像這些作品，其實在眼前，繼續發生著。

上午 10 點 30 分

暴動地區的角落，躺著的小男孩側臉，掛著暗

黑色的血痕，比一群暴民以石頭砸破被掩埋男性頭部的鮮血，還要觸目驚心。如果這些是 photoshop 製造的幻像，可能會令人舒坦一些，不過這場世界新聞攝影比賽的宗旨之一，就是將某地曾經發生的事實，帶到另一個時空，一雙雙驚訝的眼裡。我只能暫時走到繪本畫家田中宇佐的展區，讓自己的呼吸緩慢一些。

上午 11 點 10 分

雖沒有明確的展覽指標，廣場對面破舊建築內，隱約顯現的整齊木板條卻很吸引遊客。入口處的密閉空間，像達文西的潛水艇結構，哲人的隻字片語，擴張了有限的空間，觀者知道，從此，即將展開新視野。

走出潛水艇，一道彎曲的木條步道安排了舒適流暢的動線，嗅著新木的香氣，漫步在破舊的建築裡，裂開的屋頂，露出有著銳利邊緣的灰藍色天空，灑下明亮的水珠，停在老牆表面一叢叢碧綠的蕨葉上，也順著磚瓦的縫隙，滲流入蘚苔鋪成的綿密水道裡，最後隱沒在散布黑土、碎片、破磚的地表，那片不知多少前人加工過的合成物體。

在蜿蜒步道的另一側，有木板條搭成的長座椅，令人自然而然地在此停留。進駐的觀眾，在約半百公尺長的廠房裡，突然變得不多話，耳邊只有滴滴答答，打在牆上、窗邊、屋頂的雨滴合奏聲，間或穿插幾聲鳥叫、狗吠。彷彿這只是停工的假日，因為你可以在這室內，看著日光的移動、苔痕綠影的變化，等到明天，或許會有上工者的車子駛來，響起吆喝聲。

2010 年 7 月 5 日

上午 11 點

台北市中心的高溫達到 40 度，因為費城美術

館的現代藝術展和服裝設計展，到美術館的人很多，美術館後側停車場門外，有七、八部車，主人正在車上吹著冷氣，等著車輛出場，再補其空位，便於以最近的距離進到美術館。

他們，似乎沒聽到盛夏的蟬聲，也感受不到吹來暖風的暑意。

上午 11 點 10 分

買票的人很多，而他們之中大部分的人不會順便去看典藏展，一來特展可能比較吸引他們，再者安排的時間不夠，或者雙腳已過於疲累。

這樣很好，看展覽和買東西比價不同，不會越比越興奮，只會看越多越遲滯，最後瞥一件忘一件，甚麼都不留。

上午 11 點 30 分

我來到「旅人·記憶」典藏展會場，只有五、六個人在現場，大概可以分成兩、三個團體，等他們魚貫進入王雅慧的「訪客」，我尾隨其後，坐在黑暗展廳一角。進到沒有聲音的錄像藝術展廳，最有趣的就是聽觀眾的對談。這一次，第一個吐出的聲音有點晚，約三分鐘後，等到那片雲進入偌大的雙人大床，終於有位歐巴桑受不了了：「怎麼都一樣？」歐巴桑的伴：「走了！走了！」最後離開的那位老先生，微笑地看著我，向我揮揮手笑一笑，以含蓄的好意提醒我：就這樣，別睡著了，走吧！

展場外的說明牌寫著：

王雅慧（1973-）《訪客》2007

……王雅慧：「這座舊公寓是我出生後第一個居住的地方。它位在舊街裏，有著長長的形狀，與中間透光的天井，外頭的景物隨著時間不斷地變化。屋子也不斷地累積著生活的氣味，一朵小雲悠悠地穿過房子，時間與記憶似乎變成白日裏的夢境。」

2010年7月25日

上午10點30分

有捷運高架的遮蔭，行人在下方草地走出錯落的路跡，往上方望去，夏日藍天在平行線間耀眼；當你見到嵌入遠方青山的大面積黃色建物時，從芝山站下車的旅客也已四散無蹤。前衛極簡建築旁的竹籬笆，帶一點東方的古色古香，幽靜的走道，或許已經蘊藏了數位世界可以涵涉的多元空間。

上午10點50分

隔一扇門，走入黑暗冰冷的放映廳，夏日豔陽好像才晃過眼前的海市蜃樓。幾張鐵椅子，放在中間，角落裏好像還有一些坐在地上的觀眾，不過黑暗裡好像甚麼都變得不重要，不知道是因為眼睛有追索光線的趨性，還是對方形框框內的東西有不可抗拒的本能。

在此同時，不遠處的市立美術館，播放著蔡明亮《是夢》；應該還是有一群人注視著方形的框框，以不得不專心的表情，試著在腦海裡組合看到的東西，猜測導演的意圖，卻忘了他們在看的，也是觀眾，像他們一樣來來去去，不可思議的觀眾。

上午10點55分

一段段影片交相替換，若只提供片名資料，並不容易區辨出哪些影片是台灣製作的。《騎鵝歷險記》讓人想到法國導演米休歐斯洛（Michel Ocelot）的作品《一千零二夜》；《魔蹤傳奇》的貓女歐娜則有歌劇《貓》角色的影子，台灣原住民長得像北美印第安人；《惡搞兔勢力》向《南方四賤客》借來許多點子……

《青禾動畫選集》裡吃巧克力吐出花生的阿媽，和《卡滋幫》親和力十足的虎姑婆，倒是提供了一些「屬於在地生活」的線索。

2010年9月24日

下午3點40分

市立美術館裡陳界仁的展場，出乎意料的平靜，如果和三樓費城特展的人潮比較。大部分的觀眾像來確認一下是否有事的警衛，連坐下的機會都不給自己，以《八德》為例，能夠堅持到最後的，只有我，還有另一位中途進來的外國女性……

我並不偏好這位藝術家的數位平面影像，那些飄蕩著黑色血腥味的大畫面。

不過，《八德》不同。

窗戶的框好像區隔了黃金比例，被搬運的椅子帶著某種韻律性，廢工廠的屋頂有前所未見的造形協調感，搬運工旁若無人的專注表情是生命的尊嚴……

內部電腦房的灰塵並未使電線短路，不經意的踩踏，啟動了廢墟中的一台電腦，螢幕開始流動，時光。

下午4點15分

靠近市立美術館後側，可見到趕工中的花博會場。午後一陣怪雨，為這面鋪設大落地窗的牆帶來一彎半圓形的彩虹，我覺得這稍縱即逝的畫面，是當下館內最富美感與創意的作品，雖然沒有太多人注意到。

數位視覺文化

台灣的台北市士林區，一塊狹小的地方，矗立著密集的公立展覽機構：保存千年文化的故宮、提供現代與當代藝術多元視野的台北市立美術館、進行數位教育與觀察的台北數位藝術中心等。本文試著以親自參與今年度各館方展覽的經驗，了解「數位視覺文化」的本質，並探討其對台灣當代美術發展的價值與意義。



1 2013 年春，踩入雲嘉地區的稻田，傾聽撫觸秧苗的風聲，滋養每日生活的綠意，在眼前開展。

首先，何謂「數位視覺文化」？和「數位藝術」有何不同？後者指置於公共場域展示，並且必須是以科技（主要是電腦）為創作手段而完成的作品（葉謹睿，2005）；前者的範圍擴展及任何以科技用品產生的圖象（Andrew Darley, 2000）。

電腦、數位相機、照相機、數位攝影機，對台灣居民而言，其重要性甚至高於電冰箱、洗衣機、電鍋等家具，「數位」不是陌生的名詞。然而，廣大居民透過網路各種界面（部落格、facebook、email 等）達到「展示」作品的目的，觀眾的數量不可計數，形成另一種具影響力的「數位藝術作品」。另一方面，數位電視、電腦印刷等技術的普及，已使「數位視覺」無形中滲入每天的生活當中，沒有人可以置身事外。因此，本文以「數位視覺文化」取代「數位藝術」，以使討論企及更普遍廣泛的現象。

「數位」作為視覺文化傳承的工具

「黃金旺族」展場內，幽暗的氣氛和曲折的走道，確實能營造時光隧道的錯覺，以引導觀眾沉浸於古老文化的神秘氣氛中。不過，放映室內重覆播放的新聞剪接，和展場的氣氛格格不入。策展方面或許以大眾媒體的親切性，向觀眾表達該展的名氣響亮及宣傳的成果，但已經購票進入展場的觀眾，難道還須要再借由宣傳短片，來了解展覽的基本資料嗎？展示品本身所能傳達的震撼力，難道會比錄影後模糊的作品影像小嗎？觀眾和保存千年的作品近距離的沉默對話，難道會比主播置入性的官腔來得不深刻嗎？倘若答案為否，那麼策展方面可能落入某種成見想像，低估了觀眾的水準，矮化了展覽的格調。

今天台灣所有的公立博物館、美術館機構，總是習慣性地設置播放室，好像有了錄像的聲光效果，便能引人入勝，設備就列入高規格，卻忽略了播放內容是否具有為展覽加分的效果，還是只聊備一格，甚至破壞展出品質。相較之下，台灣博物館在「探索樟腦王國特展」中播放《南進台灣》(1941)，卻頗耐人尋味。這部影片是「日據時代電影資料整理及數位化計畫」的成果之一，經由國立台南藝術大學修復研究後，由歷史博物館發行。60分鐘的影片，帶著觀眾順著日本總督府的觀點，環繞當時的「樟腦王國」一圈。小小的放映室內，隨意放置幾塊橫切木充當椅子，觀眾卻能在這裡安靜地停留，除了拄著柺杖的老人家，出乎意料的，還有不少大學生。我們所住的台灣，60年前是甚麼樣子？說不定是讓他們駐足的原因之一。「數位」在這個案例裡，只是隱藏在背後的修復工具，卻讓「地理人文」再生，不只在影片當中，也在居民的經驗裡傳承。

「數位」作為視覺文化表現的工具

柔軟、寫實的雲，以訪客或引導者的姿態，帶著觀眾看所謂「有生活味道」的空間，王雅慧新莊舊宅內的親切陳設，確實為觀眾打開了心扉，不過觀眾還在等待任何可能的娛樂性變化，即使是一隻小狗突然跑出來吠兩聲，都會讓他們安心一些，好像自己已經看懂了甚麼。觀眾少了一些藝術家對於自我成長空間的多愁善感，這段影片挑戰著現代人對影音效果的耐性與習慣性。雖然藝術家或許並不在意這一點，創作的主要動機落在於尋根或找到趣味的可能性還高一些。換句話說，藝術品的意義是很個人化的，觀眾很難真正了解藝術家在回到自

己小時候的記憶時，到底有哪些內在的聲音。想要「看懂」影片的觀眾會有點無助，想要找「娛樂」的觀眾可能已經失望地離席了。不如也跟著那朵雲，去回想自己曾經記得的住宅吧！

那朵雲，像創作者本人，想要用輕盈的、沒有壓力的優雅姿態或訪客的愜意心情，回頭看看自己，那個再也不會回來的自己。然後，她會再回到她嚮往的遼闊天空。能嗎？那樣雲淡風輕的？或許只有藝術家自己能解答了！

作為第三者，確實觀察到那朵半透明的雲具有吸引大部分觀眾的魔力。藝術家細心地抹平透過數位技術處理留下的人工痕跡，製造如實的夢幻效果，訴說藝術品本身就該有美感的觀點。

「數位視覺」的美感

第五十三屆世界新聞攝影比賽增添一條規定，即不准「修片」。修片的定義雖未詳細說明，但基本上意指照片必須與所見事實相符，不能修正色彩或作任何影像重疊等後置處理。這條規定的背後仍殘存著「攝影即紀實」的觀念。攝影即紀實嗎？若考慮到事物發生有其時間的前因後果，攝影者所處的空間位置和他的選擇權，與攝影視野的侷限，事實上，「眼見」亦不足以為憑。因此，未修片的「個人觀點」和修片後的「個人觀點」之間的明顯差異，或許只會縮小範圍至「邏輯合常理」上了吧！這或許是「新聞攝影比賽」所必須堅持以區別於一般攝影比賽的最後底線。

台灣一般的攝影比賽，往往都有不准修片的限制，這其中可以有一些推想。如果將攝影視為藝術的話，那麼它當然企圖表現豐富的內涵，數位科技可能會是有力的助手。刻意將此排除在外，如同

規定要用雙手腕夾住筷子吃飯，而把靈活的手指頭綁起來一樣。如果它某一層面的意義是保障不熟諳電腦的攝影家，或者上一輩攝影家，而將數位科技排除在創作工具之外的話，那麼一方面模糊了藝術的本質，一方面是畫地自限。藝術最終回到藝術家對生命的體驗，與去蕪存菁的思考體系，能選擇的表現工具越多元，創作越不受限。如果缺乏這一層認知的話，我們的藝術生態只能一直停留在各據山頭，老王賣瓜的尷尬局面。

全世界持數位相機的使用者，可能在一小時內製造了數億件作品，透過網路跳進新世代的電腦使用者眼裡。使用傳統照相機的藝術家，經過許多資金的消耗，與數年的累積，才辦一次展覽，提供給少部分展場的觀眾。藝術工作者要堅持的是甚麼？是少數菁英分子的獨特優越感，還是藝術觀念的傳播，我不能代為回答，不過當我的角色轉換成藝術教育工作者時，答案不證自明。如果藝術家有獨樹一格的「美感」表現，那麼網路與數位科技，將是最快速而普遍的傳播方法，與其長期批判網路文化的低俗不入流，不入加入戰局，成為撥亂反正的多元存在之一。

數位視覺文化與記憶體

上節提到「美感」卻不加以說明，就像談美學卻不定義美一樣，都在為難之處，給自己留一個辯證的空間。當我們形容人、事、物「很美」時，會產生共同的動作：「久看」、「專注地看」、「重覆觀看」、「存入記憶」等反應。若是某件作品讓大部分的觀眾產生這樣的反應，那麼可以說它具備某程度的「美感」。比起純藝術，電玩領域因為商業的現實考量，更普遍地希望滿足觀眾的

視覺要求，它所呈現的畫面效果將極接近一般觀眾，特別是年輕觀眾的美感標準。

不過，「美感判斷」隨時隨地變化，因此教育介入的空間極大。

陳界仁的《魂魄暴亂》數位修片系列作品，雖然從未有「很美」的評語，卻會讓人觀看很久，不管感覺舒服與否，他已經達到最基本的美感標準。相較之下，《八德》的拍攝角度多變、流暢、平衡、和諧、分割、重覆等美感形式原則運用自如，作為高中美術教科書範例亦不為過，在展場上卻不易吸引一般觀眾停留。然而，這件作品讓我印象深刻，尤其是舊電腦被再次啟動的剎那，漫不經心地，「記憶體」開始運作，往日的一切可以重新被閱讀，雖然當下還沒有觀眾聚集。美術教育的工作就像為受教育者準備最大容量的硬碟，並且將它格式化，再逐步把重要的訊息一一輸入，可能的話，輸入的動作一生中永不停止。當使用者需要時，他會輕易地整合記憶，再創造新的訊息，成為下一筆值得輸入電腦的資料。

美感，在這個過程中，從視覺的感動經驗（sublime），擴及對歷史、地理、生活等一切文化內涵的反思。

迴響

數位，是方法，眾多創造視覺的方法之一，漫天飛舞的視覺元素，像沒有根的蝴蝶，耀眼卻短暫。台灣的數位技術不落人後，卻因為缺乏對在地人文的關懷，和長期積澱的深耕視野，在商業與藝術定位上擺盪。然而，商業和藝術不能是一體兩面嗎？目前看來不是，欠缺美術教育者的耕耘是造成現狀的主因。



2 2010年3月，一群師大附中的學生正在台北市立美術館參觀，窗外一彎彩虹乍現，不知道學生除了看到窗內的風景，是否也看到窗外的風景？

期待台灣島上文化大樹的生長，數位創造的不僅是短暫記憶，而是灌溉滋養的肥料，那麼，種子在哪？走入鄉間，根牢牢扎在土裡，嫩葉隨風搖曳的翠綠稻田（圖1）；是從市立美術館落地窗看到的彩虹，對當下敏感的獨特記憶（圖2）。也必須是，居民對自我所生所長寸寸土地的認同感。

（本文圖片攝影：林麗雲）

延伸閱讀

葉謹睿（2008）：數位美學。台北：藝術家。

Andrew Darley. (2000). *Visual Digital Culture*. London EC4P 4EE.

談

美感 **6d**

透過身上的感覺器官，人產生感覺；但在同一種情境下，每一個人的感覺卻大不相同。所謂的美感，就是有感覺，而且是美好的感覺，不管它是從視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺，甚至是從意念而來。眼、耳、鼻、舌、身確實是我們接收訊息的觸角，但接收到訊息之後，透過意念或者思想，才能使這些訊息去蕪存菁，把最核心的部分，或者對身心有意義的部分保留下來。一個正面積極的人所保留的不僅利己，也會利他；一個負面消極的人就會把煩惱與痛苦留下，干擾自己和他人。所以，美感就是透過敏銳的感知能力，將美好的能量留給世界的正面思維。