

# 錄影裝置

## 90年代台灣裝置藝術狀況(七)

文 | 姚瑞中

張其昌、黃暉、張智奇、陳志華、黃麗娟、林琳、田述良、張大維、《山河樂》藝術團隊在紙上才會顯得不那麼難看在世人面前《荷塘秋色》。張智奇

「錄影裝置」是指運用影像媒體從事空間裝置的特殊手法，在歐、美、日等已開發國家儼然已成為藝術表現的新主流，也是各藝術大展上的新寵兒，從早期單純的錄影藝術，到現今結合各式高科技媒體的錄影裝置藝術，真可說是拜科技之賜而有一日千里的發展。

一般來說，「錄影藝術」大致分為：視覺藝術傾向的錄影藝術、作為社會性媒體的錄影藝術、與表演藝術及觀念藝術結合的錄影藝術、環境中的錄影藝術等幾個範疇（註四）。為了便於討論，在此將「錄影藝術」分為兩大類，一為「單頻道錄影作品」（以錄影帶的內容為主），另一種為「錄影裝置」（錄影帶內容預先設定與空間的對話為主，並透過投影機及影像承載物來表現）。就「單頻道錄影作品」來說，比較偏向純粹影像的內容開發及探討，再配合空間展示呈現；而「錄影裝置」並不只單純呈現錄影帶的內容，更主要的是透過空間裝置的搭配，彰顯出影像強大的感染力。由於此類的作品內容五花八門，在分類上顯得龐雜紛亂而無系統，而在台灣從事此類創作的藝術家尚不足以構成各別的主題論述，因此本文根據技術及操作層面區分為四個範疇，主要集中於「錄影裝置」的部份，以便於討論其中的不同面貌。

### 電視機在錄影裝置上的應用

電視機自從問世以來，就一直與人們的生活息息相關，它不但改變了人們的世界觀，甚至深深影響人們的生活模式。近年來，運用各種新媒體（如：攝影、錄影、動畫、裝置）來從事創作逐漸成為一種趨勢，也是新世代藝術家的特徵之一，他們與我們所認知的藝術家形象不同，遊走在各個領域間從事整合及統籌的事務，不但要有才華，更要會寫企劃案、找贊助並且搞公關，當然這也是時勢所趨。現代的藝術家已經不再是不修邊幅、滿臉鬍渣的邋遢模樣；相反的，他們往往帶著筆記型電腦，猶如空中飛人在世界各地飛來飛去，並透過「伊媚兒」（E-mail）傳訊與各地的策展人談企劃案，這也是世界當代藝壇的一個特殊現象。

王俊傑1994年的作品《十三日羊肉小饅頭》，是他探討消費文明系列計劃中的首部曲。他將美術館展場裝置成商業賣場，販賣自製的中國古代神秘宮廷菜錄影帶及食譜，展出現場有十台電視機播放著五組不同的廣告影片，包括一位身著中國古裝的男性，正經八百地介紹這些「此物只應天上有」的中國歷代宮廷佳餚。在距離電視不遠處則有一個粉紅色的木製櫈窗，裡面放置幾組陶瓷食物模型，他故意將這些食物模型的色彩塗的非常鮮豔，表面油油亮



上：王俊傑《十三日羊肉小饅頭》，台北市立美術館，1994。（王俊傑提供）

下：王俊傑《複樂世界發光之旅》，威尼斯雙年展台灣館，1997。（攝影／姚瑞中）

亮、個個令人垂涎三尺（註②），一旁並擺著幾捲錄影帶，在此櫥櫃旁則放著一疊豔麗粉紅色的宣傳單，上面寫著：「中國神秘宮廷菜——就在自己家裡做，讓慈禧太后也嫉妒」、「299元——立即佔有古代皇室專利！」（註③）他這系列的作品結合了人們對古代神秘宮廷的好奇，並以商業販賣的促銷手法，來達到人人都可消費

少許的金錢，就可享受王公貴族才能享用的人間美食。然而我們所消費的並不是物品本身，而是透過我們對於物品的認知及想像，所進行的一種自我催眠行為與價值重建過程。而透過所有的傳媒，鞏固並強化這個消費體系；如今，透過網路的無遠弗屆，記號已不僅僅只是記號，而是一個物品生存的意義標記。

1997年的作品《極樂世界螢光之旅》，王俊傑再將商業的操作手法擴張到近年來影響人們生活最鉅的「網際網路」，具體虛擬化這個由「網路」所操控的夢想和慾望，將焦點集中在「旅行」這個議題上。對於席捲人類生活的網路化運動，他一針見血的說：「整個90年代現象的吊詭，即呈現在一股被精密控制的混沌中：如何讓人們的生存空間更加虛擬化，則是當代社會的特徵之一。在它背後運算的是，加大的人們生活中現實與幻想的距離。一切事物存在的意義，只成一種假托；時下一股瘋狂的『科技風』（Techno-Style）和『電腦網路』（Internet）便是最好的例證，在這些文明結晶下，人們是否意識到了傳統價值意識正在改變？誰是真正的主人？誰是誰？它或許只是，一場迷幻遊戲。」（註④）

從古至今，藝術不就是為了滿足人們對烏托邦的幻想而存在？既然要創造一個烏托邦，他乾脆創造了一個虛擬公司「給億萬消費愛用者的獻禮」來滿足消費者的需求，實現「夢想透過消費而偉大」的現代價值觀。展覽會場中央他設計了一間類似溫室的透明壓克力圓形屋，地板上鋪設草綠色的塑膠假皮，裏面設置了一個旅行社的圓形服務台，周圍放置了許多粉紅色的塑膠充氣椰子樹和塑膠吹氣飛機玩具，觸目所及皆是人工塑膠製品，隨著閃爍的光線與塑膠皮的折射而模樣了雙眼，觀眾已分不清這是天堂還是夢境。妙的是他還安排了一位身著特製銀色太空裝的長髮美少女，拿著傳單向觀眾推銷套裝行程，有興趣的觀眾可以直接至櫃臺處報名，經過周邊電視螢幕的介紹來選擇理想中的套裝行程；現場並放置了一台電腦，觀眾可透過網路連線與世界上其他人種進行溝通，共同暢遊被設計出



彭安安《生滅》，台北市立美術館，1998。（彭安安提供）

來看似真實但實際上卻不存在的「旅遊團」簡介。

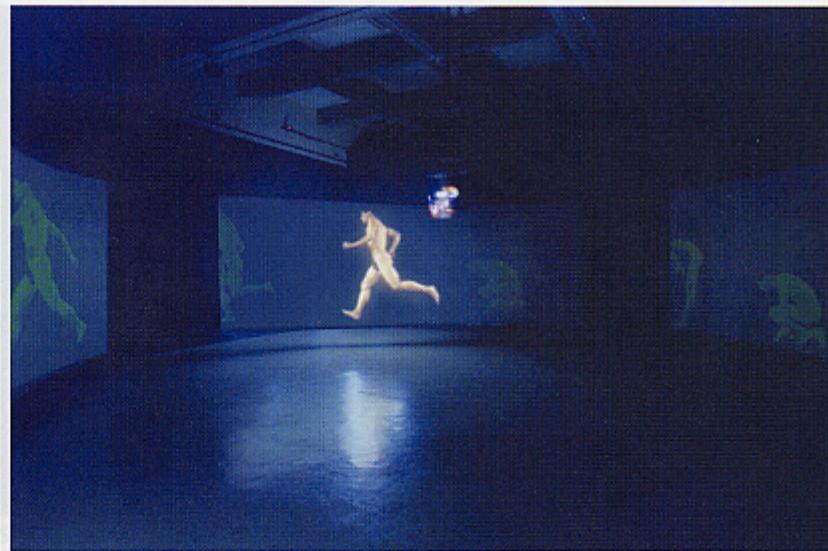
這些旅遊團的行程都非常特殊，比如第二團「世紀爭霸——台灣海峽戰火探險隊」，他設計了一個「生存遊戲」般的虛擬戰場，並藉由此種綜藝節目的促銷手法來嘲諷歷史與現實的荒謬。現實中渴望被滿足的烏托邦，「權充的」被滿足於一部部終端機內，而我們都無法自拔（除非拔去電源插座）。在此，觀眾通過被權力選擇（不是你去消費什麼，而是媒體要你去消費什麼）所進行的「為消費而消費」的行為，是被藝術所設計的。因此，藝術對幸福的許諾（比如訂購這些旅遊團將帶來更美好的生活）以反諷的手法出現，讓媒體去批判媒體，以其人之道還治其人之身。在這個一切事物都不可避免地被數位化漩渦所吸入的當下，所有的真實都被活生生的封存在一個個終端機內，形成「超級廣告現實」的電腦網際網路符號系統，它標示出一個離我們越近的真實，就越不可能真實的存在。

王俊傑歷年來的作品大多以廣告的手法，來捕捉消費世界中對烏托邦的憧憬與失落，電視機基本上在他的作品裡，只不過是整個概念中的一部分，雖然佔的比例不高，但重點不在於硬體本身，而在於這個硬體背後所操縱的整個媒體體制及市場運作法則。他的作品不僅呈現出現實中約定俗成的幸福樣板觀點，並提出現實慣例之外的幸福永遠只是虛擬實境，不論是消費市場或藝術機制，都只是對幸福許諾的一的托詞。真正的烏托邦永遠在它方？或者說，在螢光幕裏！

電視機的功能也不一定非得要播放畫面才成立，它也可以就只是一件物品、一個發光體，或者只是一個吸收所有物質的「黑洞」。彭安安1998年的作品《生滅》即是一例，她將15台電視機的螢幕由上往下懸吊，並露出內在的映像管及電線結構，蒼白的電視螢光幕幾乎貼近地板上，沒有任何影像的映像管發出嘶嘶嘶的聲音，地板上則鋪滿了白色的粉末，猶如被暴風雨後蒼白的大地，她說：「想藉著影像裝置作品來表達人在此世紀末與始的時代裡，人的生命狀態與情感如何在生老病死的時空過程中來表



袁廣鳴《盤中魚》，1992。（袁廣鳴提供）



袁廣鳴《跑的理由》，台北市立美術館，1998。（袁廣鳴提供）

達，即使是在如此科技發達與資料傳輸快速的時代。人的慾望不斷擴張、滿足與推進，但人的身體與物質卻同樣要面臨死亡與淘汰及毀滅的命運，而人在當中如何自處是我感興趣與探討的地方，我僅藉影像與裝置的方式提出情境與感受。」（註5）電視機隨著外露的黑色管線飄浮於空中，地板上反射出的白色光芒是一道道聖光？或者，是一個個時光隧道，將人類的想像與真實，吸入這一個個由電波所構成的真實之中。它是一個通往極樂世界的洞口，也是一個令自我消失的「焦慮物」。

科技文明對我們來說，到底是「出口」還是「進口」？是為了要逃避現實世界的強力吸收，還是航向一個未知的心靈原鄉？面對這個無遠弗屆、無所不在的傳播世界，電視（及監視器）不但是一個通向未知的出口，它也同時是一個吸入所有靈魂的「白洞」，一個幽靈性的發散物。如同學者邱德亮在《消失的美學》一書的導讀中所說：「幽靈再現一個不存在、不再存在或不存在於此的實體，幽靈的再現使不可見之事物能見，使不可知之物可知，使不在場者在場，使消逝的出現。」（註6）

### 投影機在錄影裝置上的應用

「投影裝置」則偏向空間與環境結合的可能，由於此類投影裝置不像電視機本身就是一個發光體，因此，它往往需要一個幽暗的空間來投射影像，而被投射的物件，從早期投射於平面的牆壁、平面螢光幕、非平面螢光幕到後來投射於非平面的物品，如：球體螢幕、建築物外觀、現成物……等，一再擴充其幻影空間的範疇，龐大的畫面使得影像的感染力與視覺效果上的臨場感與震撼力，勝於電視的小螢幕畫面，不過各有利弊，端看作品的內容需求來決定。

袁廣鳴1992年的作品《盤中魚》以「錄影投影裝置」的方式，成功結合「被投射物」（白色盤子）與「錄影影像」（游動的金魚）的虛擬實景。他將小型單槍投影機懸吊於天

板上，向下投射出一隻金魚在魚缸游動的影像，地板上則置放一圓形平底盤當做螢幕來接收此影像，觀眾看的見游動的魚卻摸不著，在幽暗的空間中乍看之下非常逼真。他說：「這件早期作品的主要創作動機在於解決一個問題，就是關於電視影像不停的被編排、剪輯與框架的問題。電視影像感受是非常受限的，所以在作品中，我將影像從上向下投射，並取消觀影映象的電視框架限制。這件作品的影像構成雖然簡單，但卻最足以挑戰、顛覆觀者對於真實與幻覺的感知，觀眾會在心中自問：那是條活生生的魚在游水嗎？」（註7）虛擬真實甚至取代真實的企圖，成為他早期對虛幻與真實間曖昧地帶空間的主要議題。

經過了小型作品的成功，他開始朝大型空間挑戰。1998年《跑的理由》是他首件大型的錄影投影裝置，他拍攝自己全裸的影像，在360度的圓形白幕上，投射奔跑的狀態，這個影像的概念是來自於19世紀晚期一位美國攝影家穆布理奇（Eadweard Muybridge, 1830~1904）所拍攝的一組人物行走奔跑的分解照片而來；值得注意的是這個螢光幕並不只是一個反射屏，因為它本身塗滿了白色的螢光粉，而成為一個「吸光體」，觀眾仔細看往往看不出來，因為這層螢光粉的關係，當影像投射並停留在螢光幕上一陣子之後，螢光粉會吸收此影像的光源，當錄影影像移動至別處時，剛才的影像就被螢光粉所定影，而呈現出一個緩慢消失的綠光人影，時間的流動與停滯，暗示了一個延遲性的消失時空，而在此時空中的（藝術家本人），卻在不停的逃逸中永遠也逃不出自身的殘影，奔跑在這塊相同而古老的地上，我們究竟發現了什麼？除了一樣古老的恐懼之外，我們仍一無所有。

周信宏2000年的作品《光頭轉圈圈》，與袁廣鳴的《跑的理由》有異曲同工之處，他也裝置了一個以圓形環繞螢幕的空間，以投影機投射一個沒有頭髮及眉毛的藝術家本人，以及另一位蓄長髮的女性（黃紫宣），公轉、自轉的圍繞著觀眾，轉動的方式分為順時針與反時針兩種，配合不



周信宏《光頭轉圈圖》，台北市華山藝文特區烏梅酒廠，2000。（周信宏提供）

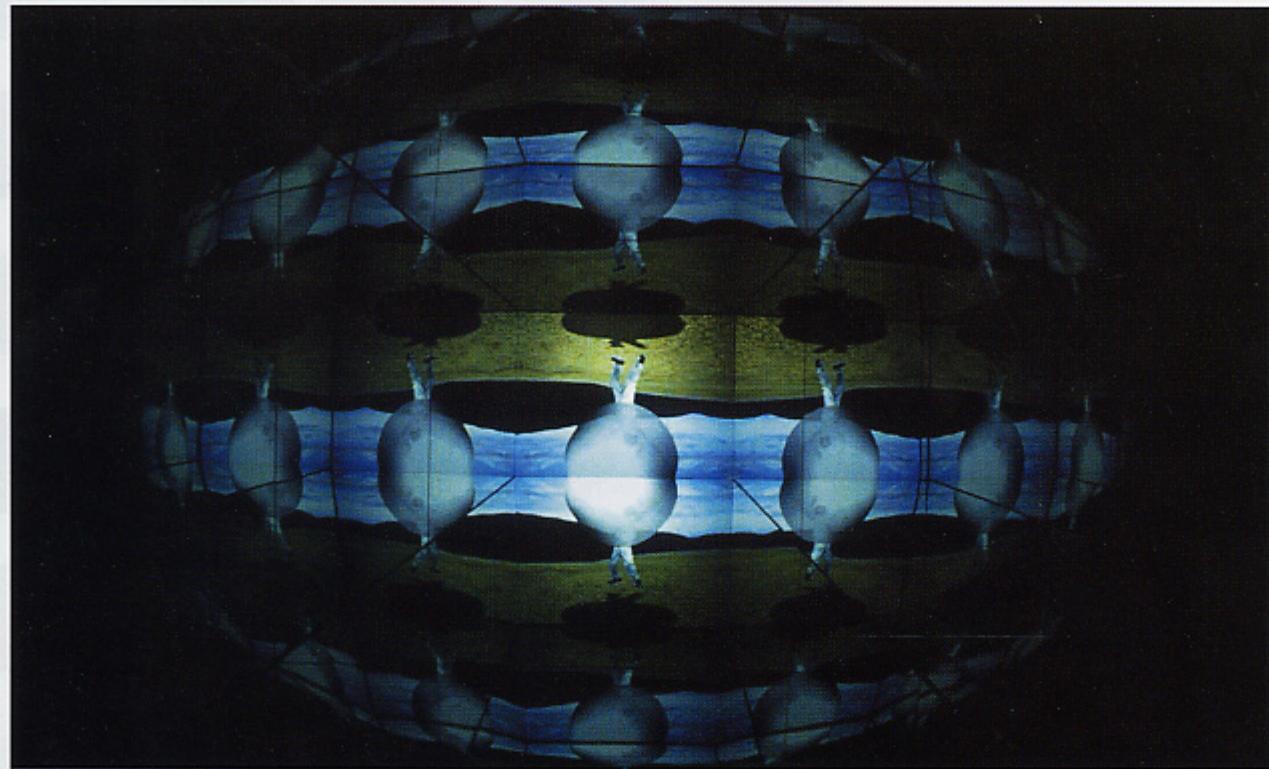
同的攝影機運動（定格鏡位、左進右出與右進左出的鏡頭走位），計有12個段落，再加上後製的非線性剪接，將這些畫面相互交錯並以淡出淡入的過場特效做為銜接。展出形式配合著他一貫對「去性化」內容的關注，畫面中的這一對男女仍具脫去「毛髮」的中性性徵，伴隨著潛藏於内心對「性徵」逐漸確立所帶來對「性」的恐懼之外，也意圖以此種剃除毛髮所隱含的「去時間性」，停留在一種永遠青春、永遠不必藉外在表象來達到自我認同的方式；除了他所謂的「伊底帕斯情結」之外，他也希望透過從遺傳學上的反噬，來達到自我的觀照與本我的對立衝突，並企圖以「超速的昏眩」來達到一種異於常人觀看自我之視野，以及一種現實的生存狀態。在他的創作自述上他寫道：「以電子影像合成，加上現場機械裝置，企圖去營造一種非常態的存在運動方式。藉由不同方向、速度，以及前後景錯置的呈現方法，使觀眾身陷其中，看著屏幕上不停轉動的畫面，感到昏眩、焦躁、不安，甚至瀕（瀕）臨吐的生理狀態。指涉人在多種錯置的速度中，不由自主的前進後退，是一種現實生活中的狀態。」（註四）

在這件作品中，雖然觀眾看起來是公轉的軸心，但實際上卻沒有一個真正的中心點，而是互相圍繞著旋轉，類似天文學上「雙星星」的現象，也就是說一顆自轉的衛星繞著一顆主星公轉，另一顆主星也有一顆衛星繞著它公轉，而這兩顆主星再互相繞著公轉，它們本身也在不停地自轉，而形成一個沒有中心的中心，一種刻意去除意識的「忘我神迷」；觀眾看著這兩位不停旋轉的人物，也不禁感到一陣昏眩與嘔吐的感覺。對周信宏而言，所有的速度都是一個相對的概念，「速度」在錄影裝置作品中的重要性就如同「快門」在攝影中的作用一般，一個是關於時空的凍結，另一個是時空運動的過程狀態，兩個都是對時空經驗的一種相對感知，無論是慢速、快速、倒轉、停格……等，都是我們觀看方式的一種「現實上的失落」。

顧世勇2000年於板橋市火車站「發光的城市」一展中推

出的數位錄影作品《輕，如何使自己更輕》，則應用鏡像球面的無限折射原理，製造了一個圓形的虛幻空間，探討宇宙塵埃現象的物質輪迴法則，以及物質不滅定律下的人生觀。錄影作品（3分30秒）中的他站在油綠的擎天崗草原上，身著白色休閒裝，悠閒地從口袋內拿出一片口香糖放進嘴巴，慢慢地吹起了一個白色的小氣球，隨著四周震耳欲聾的吹氣聲，這個小白球越吹越大，大到將他帶起來飛入雲彩中，飄入黑暗的外太空，最後在宇宙間爆炸，片片殘骸墜落於原本的草原上，消失於無形之間，頗有《金剛經》中「一切有為法，如夢幻泡影，如露亦如電，應作如是觀。」對萬事萬物空相的頓悟。

這件作品也對新媒體所造成的冷漠與疏離現象，提出了他的看法：『『滑在真實』以超越相對性真實，它的特色是正在你我周遭發生的當下問題，它是如此地靠近我們的生活，但仍未被我們禁錮的知覺及心靈所開啓，就好像我們自己是自身最大的盲點所在，愈是朝向自己愈是模糊不



顧世勇《輕，如何使自己更輕》，板橋市火車站，2000。（攝影／姚瑞中）

清，它也許就藏匿在某些尚不為人知的介面上，從過去人和人面對面的『熱介面』到光纖數位的『冷介面』，人似乎透過『速度』將自身越來越『非物質化』，無所不在超越時空侷限的『輕盈』狀態，一直是人類文明發展的方向。因此，『輕』，如何使自己更『輕』，是中生代首當其衝的危機意識。」（註四）在此他所指的「輕」並不是我們對物理學上所認知的「輕」，而是相對於一種由社會價值、意識形態等種種外顯現象所造成的心靈負擔，而這種負擔所造成的不自由、不快樂，迫使人們在各式各樣的短暫虛幻享受中，逃避面對現實的可能。而作為此種虛幻界面的各種「幻影術」，就替代我們在真實世界內的位置，因此他所謂的「潛在真實」基本上是奠基於「沉重現實」的可能出口，他進一步闡述其理念：「從過去攝影術的發明，在輕取對象的同時，『輕』似乎跟『冷』就扯上關係，冷膠膜的背後隱藏著更為冰冷的『冷光』世界，相較於在太陽光的熱能量所哺育的大地而言，『冷光』好像射出另一個『潛在世界』的可能。」（註四）

他所提出的「冷光」基本上是潛藏於由數位符碼所構成的世界之內，透過「0」與「1」的理性思維所產生的絕對正確性以及伴隨而來的冷漠感，與傳統光學結合化學的底片不同，它可以重新排列組合，不受限於「決定性的瞬間」，並且可以精確的修正一切失誤，甚至於人為的情感也可以被製造出來；因此，當數位符碼化影像透過真空映像管（或電漿電視）所散發出來的光影，無論它是如何的溫馨感人，隱藏在工具理性之下的冷漠與絕對，以一種無可名狀的距離感隔在真實與現實中間，並潛入我們所處的真

實世界之內，它就像是一片審問犯人的單面透明玻璃，在觀看的同時也阻隔了一切對話的可能，它不再是一個現實的反映或夢境，而是一個永遠也無法看穿的虛幻屏幕，正上演著一幕幕比生活還要真實的「生活」。

#### 互動式錄影裝置

「互動式錄影裝置」則進一步考慮到觀眾的參與及互動，就目前國際上發展的趨勢來看，其定義較傾向透過電子儀器或電腦程式的設定，來達到與觀眾互動的可能性，簡單來說，就如同「電子遊戲機」（Game）的概念一般。不過因為投影機本身往往需要黑暗的室內空間，因此也有某種程度上的限制，但它的螢幕大小卻可以根據現場空間的大小而作機動性的調整，甚至於螢幕也可以作許多的變化，而使得它有較為活潑的面貌，也與觀眾產生較多的對話空間。

在袁廣鳴1998年的作品《難眠的理由》中我們可以看到「互動式投影裝置」的應用，在會場上他放置了一張鐵腳床，床上有一個「會呼吸」的枕頭上下緩慢地起伏；運用簡單的靜電原理，當觀眾用手輕觸床架上的鐵球時，天花板上的三槍投影機會播放出一段畫面，透過鏡子投射在白色的床單上。影片內容包括：火燒床單、桃紅色的血染床單、在床墊下緩緩遊走的手，還有「擦」一聲割破白色床單中央的一刀等。影像一開始是由兩點火苗自純白床單中慢慢燃燒起煙，並一直擴大火勢，然後到倒帶突然消失，再由床邊緩慢滲入血紅般的液體，逐漸滲透整個潔白的床單；之後光線側照著床鋪，由上而下再由下而上，隨

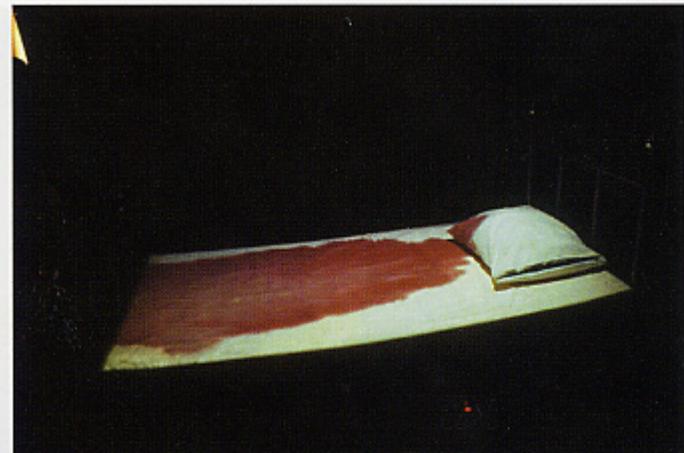
後一隻手緩慢地在床墊下遊走，最後在猶如封塔那（Lucio Fontana）的一刀筆直地劃過床單下結束。整件作品的構想其實來自於想不出作品而導致睡不著覺，因此他乾脆將這一段無法入眠的體驗轉化為作品，沒有什麼偉大或深奧的藝術理論，純粹來自於個人日常生活中的體悟。

一般人也許認為從事這類創作的藝術家，一定對新素材、高科技瞭若指掌，但是否就意味著工具技術的進步與革新，決定了藝術的價值？如此一來，藝術是否會過於依賴技術層面，而由技術決定一切？對此他表示：「新的概念和新的材料發現，會刺激我去做更新的作品，而且對生活中的種種強烈知覺感受，又會支撐我去嘗試不同風格。」（註四）因此，決定作品的最終條件並不在於對新科技的盲目追隨與崇拜，而在於使用者的「人文素養」，也就是說，藝術作品的價值取決於精神性而非技術性，藝術作品的內涵性來自於那無可名狀之物而非工具理性層面，因此，最終的問題還是要回到「人」本身的精神層面，而這也是他一貫關心的主軸：「不是由技術決定題材，而是由題材決定技術。」

1999年的作品《飛》（註四）也是一件互動式錄影裝置，在展場中央有一台外露內部結構的電視自天花板上懸吊下來，螢光幕裡有一隻他以攝影機所錄製的小白鳥，兩旁各有一個螢光幕作為投射影像之用，當觀眾以手搖動此電視時，畫面中的這隻小鳥會跟著擺動，隨著擺動的幅度越來越大，當到某一個極限時，畫面中的小鳥因受不了搖晃而展翅高飛，此時電視中的小鳥飛出畫面之外而變的空無一物，而兩旁的螢幕則出現這隻白鳥飛行的影像，忽左忽右、忽快忽慢的發出陣陣拍擊翅膀的清脆聲音。白鵠代表了自由與和平，觀眾的介入與打擾所造成的驚慌失措，也影射了在資訊媒體發達之下驚惶失色的「人之處境」；在此，代表自然與自由的「鳥」，一方面被封存於由電視所代表的虛擬電子科技世界之內，另一方面卻又想逃逸、飛向自然，面對這個由科技主宰一切的現代社會，對於夢想的追求究竟還有多少期待？現實的疏離與失落仍每天不停地籠罩心頭，我們能做的究竟還剩下什麼？也許就如他所言：「……我們能做的只是不斷地墜落，或是繼續相信，自己能飛。」（註四）

### 觀眾參與式錄影裝置

「觀眾參與式錄影裝置」故名思義就是藉由觀眾的參與及互動，來達到作品所欲傳達的概念，它比較不依賴電子儀器或電腦程式這類需要精密計算，或者需要高科技的支援，比較強調觀眾的參與及互動過程，不若上節所討論的



上：袁廣鳴《難眠的理由》，1998。（攝影／姚瑞中）

下：袁廣鳴《飛》，1999。（袁廣鳴提供）

需要繁瑣的技術層面，以彭弘智1999年的作品《單眼球》為例，我們可以看到這類作品的實踐，在展覽現場的牆上他擺置一組面罩，面罩上懸吊著一隻長長的眼睛（針孔攝影機）向下垂，觀眾可以戴著這個面罩，在展覽會場四處走動，而面罩裡面隱藏著一部小型液晶顯示器，透過懸吊於下垂眼睛上的小型攝影機，將外界的影像傳送給觀眾。然而觀眾所看到的並非我們一般行走時的水平視野，而是模擬小狗的視野，藉此來瞭解我們身旁的可愛動物是如何看待人、看待世界，也幽默的提出到底是「狗眼看人低」還是「人眼看狗低」？當我們將人的視野放在動物的角度觀看時會有什麼不同？以狗的視野觀看世界，世界是否真如我們所認知的「世界」？

不同的視野與角度提供我們一個回顧自身的參考座標，而透過此種打破制約性觀點的行為，不但帶給觀眾一個重新看待事物的新經驗，也帶來新的體驗。在他的創作自述中可以看到這件作品所要追求的企圖：「若眼珠突然掉下來了，或是眼睛可以自由的位移，我們對世界的感知將會被改造成如何的世界？為達到這種奇想，利用光華商場的科技（針孔相機及LCD螢幕）就可以達到了，因為針孔相機裝置的位置可以自由地變化，所以可以移位至任何肉眼原來無法到達的地步。對於這種台灣所生為的科技物，在此不取其可窺視及監視人類的特性，它被看做是一種藝術媒



彭弘智《單眼球》，SOCA，1999。（彭弘智提供）

體，一種微小的攝影機。針孔相機、螢幕及之間的距離——訊號線／眼珠、大腦及之間的距離——視神經。」（註四）

在此互動性的過程中，我們所看到的真的是我們所看到的嗎？或者，我們所忽略的生命本質，卻可以在動物性的模擬中顯現？他進一步地闡述其創作理念：「此作品意圖創造一種讓觀眾可以親身參與體會的藝術物體，來改變人類身體器官（特別是眼睛）對環境的認知，且希望創造一種類似科技的發明物，但並沒有替人類帶來方便，也許帶來荒謬與幽默，希望以此訊息同時傳達對未來的恐懼與期待。」（註四）當觀眾戴上這個猶如外星人般的頭盔，晃來晃去的行走於展出現場，本身就非常有趣，看在旁人眼中，此時參與的觀眾已變成一位「人獸同體」的異形、科學實驗犧牲品的「科學怪人」，甚至是戴著防毒面具行走於幅射區的「變種人類」，科技的毀滅力量隱藏在他幽默的創作手法內，在使用他所謂的「低科技」技術的同時，也隱隱透露出些許憂心與無奈。

充斥於我們生活周遭的科技產品不但改變了現代人們生活的方式，也改變了我們看待其它生物的態度，人類一方面希望透過科技的力量改變這個世界，另一方面卻又害怕科技的力量反過頭來主宰人類的命運，因此，人類索性藉科技之力，全知全能的以「神」的姿態俯瞰自然，甚至凌駕一切。在此，他以所謂的「低科技」結合家禽動物，來反省作為人類的本質到底是什麼？

有時候人與狗的差別似乎也大同小異，但機器與人類的關係又何嘗不像狗般地如此與人親近？不同的是人類一直想將機器賦予更多的生命，而在此同時，人類的生活模式與思考方式也隨之改變，這樣的現象就如同策展人徐文瑞所說的：「人與機械的相互依賴，已經成為工業革命以後，一種龐大的基本社會體系結構。人類創造並使用科

技，同時也被科技所改變，進而發展新的方法改造科技。人是機械世界的性器官，就像蜜蜂在植物世界一樣，人會幫助機械世界發展出新的形式。」（註四）然而由科技所觀看的世界，真的比人眼甚至動物眼中的世界來的真實嗎？或者，以科技取代人類器官的努力，最終是為了害怕面對永遠也無法超越的死亡，在恐懼之下以另一種形式借屍還魂的重生？

雖然台灣因為工商業的發展興盛以及標榜著「科技島」的美名，間接的也帶動了許多年輕藝術家投入錄影裝置的創作，但整體環境過於重商並急功好利，使得此類需要龐大資金以及高科技支援的創作不易生存也是不爭的事實，作品的質地與開創性雖然令人眼睛為之一亮，但與其它歐美國家相較之下，這類形式的創作條件卻相對地顯得荒蕪，猶如以家庭手工業去對抗工業產業、以個人之力去支撐一個龐大而虛幻的影像天堂，這些個別藝術家的零星戰鬥有可能化整為零，開創出一個獨特的美學體系嗎？或者，在後援短缺卻又必需硬著頭皮應付展出的需求之下被慢慢地消耗殆盡？已是一個不得不面對的問題。◎

註四：參用蘇守政分類的版本，《藝術家》235期，台北，p.33。

註四：名為「故宮版」。

註四：節錄自其宣傳單上的文案。

註四：《台灣台灣——面·目·全·非》，台北，台北市立美術館，1997/6，p.60。

註四：「後e時代」展出手冊，2000/12/18~2001/1/19，帝門藝術教育基金會，台北，2000/12。

註四：保羅·維希留(Paul Virilio) 楊凱麟譯《消失的美學》，台北，揚智文化，2001，p.30~31。

註四：陳永賢專訪文案「因為有理由，所以我創作」，廣雅軒展出文案。

註四：「甜度」唐慶光蔬之藝術家創作自述。

註四：顧世勇「冷光」，《藝術家》，台北，2000/10，p.138。

註四：同上。

註四：參閱其網頁www.etat.com/tpark/。

註四：除了以上列舉這些與空間有直接關係的作品之外，他也有許多精彩的單頻道錄像作品，如：《回家的路上》(1989)、《小孩》(1994)、《龍》(1995)、《經過》(1996)、《漂浮》(2000)等，但因為與空間較無關係且篇幅有限，在此就不多作介紹與說明，相關作品介紹可參閱李維菁〈如果有翅膀，我要怎麼飛——袁廣鳴〉，《藝術家》，台北，1999/12，pp.494~501。

註四：參閱其展出作品創作自述。

註四：「眼珠位移」的計劃說明書，1999/4。

註四：同上。

註四：「眼珠位移」策展人說明文案，1999/4。