

誰跨誰的領域？

台灣當代藝術中的跨領域現象

文 | 姚瑞中

藝術觀點ARTANGLE：跨領域藝術研究推廣

近年來備受藝術界注目的「跨領域藝術」似乎是一種嶄新的創作方式，不過從台灣現代美術發展脈絡來看其實已有許久發展歷程，而定義上也有所差別，它基本上是伴隨著幾波前衛藝術發展脈絡，當然其中尚有其它類型藝術範疇，雖然與同時期其它主要藝術形式比較起來顯得較不突出，不過仍可以將這類創作方式粗略歸納為三波，第一波約在60年代中期，不過當時尚未有所謂的「跨領域藝術」概念，而比較偏向打破既定藝術形式為主要訴求，例如《劇場》(1965創辦)雜誌就對這類概念的推動不遺餘力，而1966年黃華成獨自推出的《大台北畫派1966年秋展》則是當時頗為前衛的展出，從比較大的界定來看也可說是首次跨領域嘗試，不但結合了觀念、劇場、實驗電影及美術，對當時保守藝術界也給予一次全新的領域開拓衝擊，後來其它如張照堂等人也都曾嘗試跨領域創作，不過因為當時藝文環境並不成熟，主要人物不是出國就是轉進其它領域，並未真正形成一股運動，甚為可惜。第二波約在1987年解嚴前至1995年間，此時期主要受到外國相關學說影響及本土化運動感召，除了如火如荼的小劇場運動與裝置藝術風潮之外，一些藝術家以「總體藝術」(Gesamtkunstwerk)為名，並參照「福魯克羅斯」(Fluxus，中國大陸翻成「激浪派」)、「貧窮劇場」及「環境劇場」概念，進行許多帶有台灣常民文化色彩及顛覆傳統概念的展演(如侯俊明與其它團體合作的許多作品或1992年由「姑娘廟」策動的《中元普渡祭宗教藝術節》)，除了民間藝術團體自發性的跨領域嘗試之外，值得注意的是，當時由台北市立美術館策動的《實驗藝術——行為與空間》(1987/4/11~6/21)，是台灣第一次大規模由官方主辦的相關展出，雖然並沒有引起太大討論，不過卻可視之這類藝術形式已逐漸被官方接受，之後隨著幾位藝術家(侯俊明、陳明才、吳中燁……等)，加上一些團體(身體氣象館、泛色會、零與聲音解放組織……等)，及藝評家王墨林、黃海鳴、鍾明德等人的推波助瀾，在1991年至93年間達到高峰，其發展與劇場關係密切，此時期的「跨領域藝術」主要以表演藝術與視覺藝術的相互結合為主，除此之外，無論是民間的「皇冠迷你藝術節」或國家劇院實驗劇場，或多或少也相對帶動此風潮，而這也是相關概念最積極開拓的時期，而1994年吳中燁等人策動的「破爛藝術節」可說是更為解放的自發性跨領域展演，至1995年之後許多公辦藝術活動也開始嘗試以跨領域概念推動藝術創作，不過因為整體藝文環境受到經濟不景氣影響，加上許多藝術家開始以接公共藝術案為生另闢發表空間，及國際化、數位化時代來臨前的過渡期，自1997年之後有疲軟趨勢。第

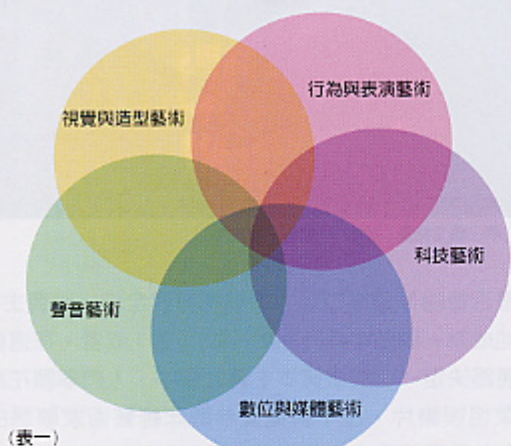


侯俊明《拖地紅——侯狗喜事》，台北尊嚴，1991。(侯俊明提供)。

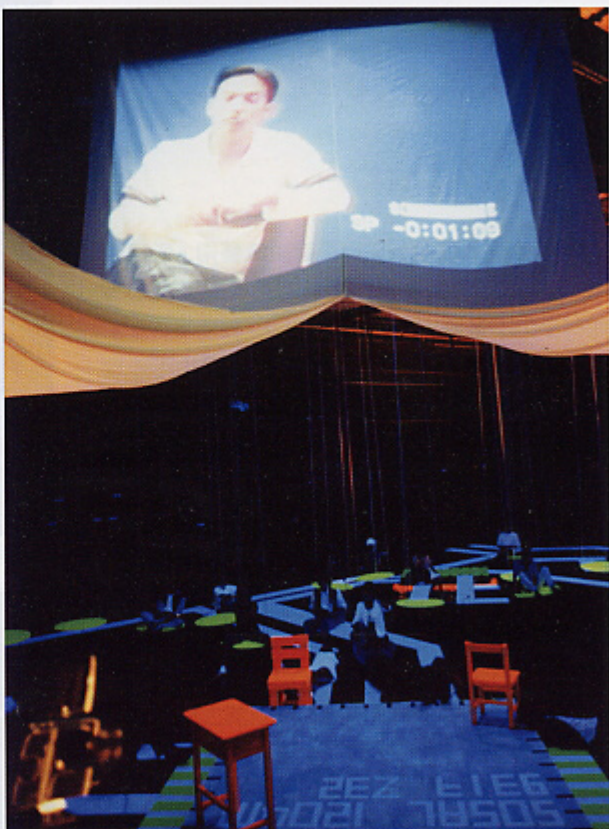


吳中燁及林其蔚策動《台北國際後工業藝術祭》，台北縣板橋舊車站，1995。(吳中燁提供)

三波約從2000年至今，除了許多個別藝術家的積極嘗試之外(如：張志、施工忠昊、蔡淑惠、林宏璋、黃文浩、陳俊明、倪再沁、陳伯維……)，也包括一些藝術團體，例如：在地實驗、身聲演繹社、匯川創作群劇團、後八、泰順街唱團、外表坊、水母漂集團、聲動劇場、氣象人、得旺公所、赫島集團、後烏托邦……等，或多或少都有所嘗試，有些團體以類似「偶發藝術」(Happening)或羅伯·威爾森(Robert Wilson)的「意象劇場」創作概念，進行相關類型的藝術實驗，其主要特色與之前二波有一些基本面上的差異，他們大多以團體名義研發作品，比較強調交互文本的開發，也比較熱衷於科技媒材的應用，對於開放式的觀眾參與更是不遺餘力，也並不特別強調區域或常民文化色彩，創作上的態度則更為純粹。從以上簡要歸納的幾段發展進程可以發覺，這類藝術創作往往帶有強烈的反叛性與實驗性格，對於社會議題也有積極的參與程度，就自身美學上的開發也不再以社會批判或顛覆體制為主要訴求，而是以另一種更為純粹的實驗道路上摸索前進，從打破規律中求取藝術更為自由開放之可能。



再回過頭來探究其主要成型原因，通過以上初步歸納，這類創作活動主要分佈在「視覺與造型藝術」(Plastic Arts)、「行為與表演藝術」(Performance & Performing Arts)、「數位與媒體藝術」(Digital & Media Arts)、「科技藝術」(Technology Arts)及「聲音藝術」(Sound Arts)五大塊，這五大塊各自擁有其專業性與發展系統，藝術家本身在其專業領域也各有所長，不過大多仍屬於「工作室型」創作方式，這五塊交集而成的「場域」(表一)，是目前台灣藝壇上普遍認知的跨領域概念，跨領域在某方面來說有截長補短之功效，不過從實際面上來看，它來自二方面考量，第一是



天打那實驗劇場《卻又怎樣？》，國家劇院實驗劇場，1997。(攝影/姚瑞中)

以外力改變已面臨飽和與同質化的體質本身，其次是以互助合作方式反思自身受限的盲點，也通過腦力激盪與技術合作，進行一種擴張性聯結的創作可能，不過它不是一個流派或主義，而是一種流動系統、非秩序性的藝術現象及手法，一般作品往往強調其形式層面而非本質層面，從近年來台灣標榜的跨領域藝術團體來看，嚴格說來比較傾向「藝術跨領域」的實踐，它們往往藉由各種有機形式間的撞擊、矛盾及對立，或各範疇(視覺與造型、媒體與科技、行為與表演、音樂)所屬的美學觀，在衝突、分裂及統合中尋求各自主體解消後之相互滲透，並以無法之法召喚那潛藏於各範疇中被約定俗成及壓抑的慾念，以釋放此慾念在相互吞食、毀滅及融合後，昇華結晶的可能樣態，而此樣態在成形前的發展過程也往往比一般個人藝術創作還要來的複雜，因此通常需要借助團體力量進行研發及統合等工作，這是團體出現的原因之一，當然藝文環境上的多元性與可塑性也是這個溫床成型的主要條件。但此類團體也有一種「泡沫團體」的傾向，他們雖然概念新穎、視覺感幻麗，但往往缺乏組織動員、演練和長期經營的整體策略，而有成為「泡沫化」的可能，這種以「專業」技術、「業餘」心態進行的跨領域嘗試，與台灣整體藝術環境發展的侷限性確有密不可分之關係，多數藝術家是以打零工心態在艱困環境中自求多福，在只有創作熱情而資源不足情況下，其發展的不定性與焦慮感也就揮之不去；不過這類深具實驗性質的藝術跨領域團體，雖然的確為台灣以鏡框舞台劇為主的表演藝術界增加不少可能性，也對美術界產生

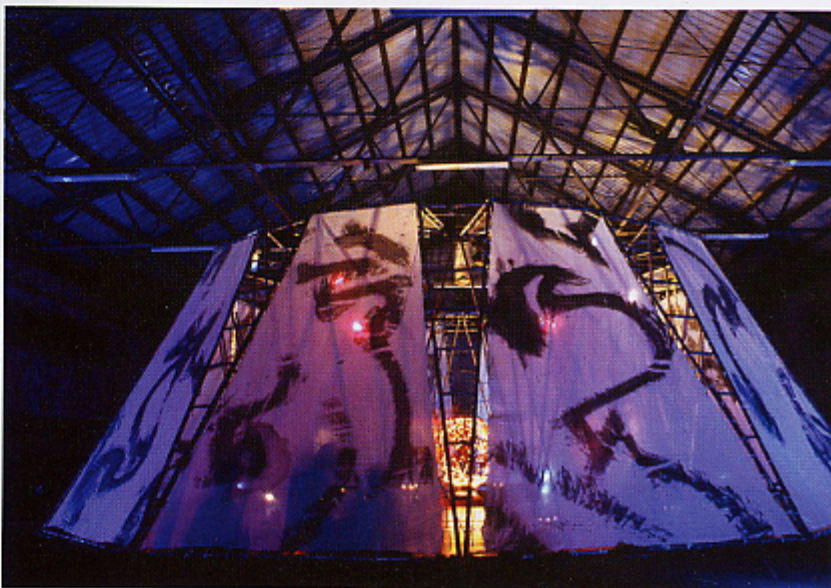
一定啟發性，不過至於以「跨領域藝術」或純粹以「跨領域」為主要創作面向的藝術家及藝術團體似乎仍不多見。

不可諱言地，有領域就有界限，專業也可能成為一種偏見、一種限制，問題不是非要跨領域才能產生新的語法與美學觀，而在於是否能透過模糊領域界限與技術交流合作突破本身的侷限性；但除了互為所用、各盡所長之外，台灣是否真的存有所謂的「跨領域藝術」？若我們承認有所謂的藝術專業領域，跨領域是為了結合各自不同優點，還是只是為了掩飾本身創作瓶頸的一種障眼法？我們從表現手法上來看也許可以更一目了然，從近期發表的多數作品大多強調去除各種制式化規範及走出界域當中可以看出，此類創作對於自身美學體系或表現形式往往有幾種態度，一種是奠基在既有美學及形式上作部份修正，另一類是完全背離原有美學系統，在自我摸索與開發過程中找出路，而多數以演出形式呈現的作品大多不以語意敘事手法進行鋪陳，因此發展出一種「多軌共時進行」的表現方式，意圖將同一時間共置化、片斷化，其中一組為主軸，其餘為副軸，並置兩組或三組不相干的内容同時進行，強調一加一不等於二的概念，兩組内容不同的展演並不代表分離或紛亂，無論是藉由影像錯置辯證及符碼轉換，都在於試圖交織出一個弔詭的展演機制，此種機制在觀眾的被設計下，成為隨機取樣性質的半開放式即興作品；除此之外，「拼貼技巧」與「預設的隨機性」運用也都是其表現特徵之一。

不過從以上初步討論之中仍可看出一些有待解決的問題，而這些問題是沒有實際操作過就不會出現的，第一個面臨的是各專業領域間的「相容性」問題，也就是說在各自專業性上所產生的可能性排擠現象，以及由誰整合、由誰篩選？是否會成為另一種以導演為中心的「暴力機制」，其次是「技術操作」方面的問題，因為各領域對空間或對展演的概念有所差異，因此在面對某些已建構完善的室內劇場「黑盒子」及其操作機制，或多或少會在與機制的妥協與對抗中抵消許多可能性；至於運作方面的「組織動員」、「分工協調」及「整合統籌」等更為實際之問題，在考量長期發展與平衡收益的雙重前提下，能做到多少創新與突破，則考驗每一個藝術團體的行政能力與創作群的智慧。在藝術趨向多元表現的當下，對於這類懷著藝術理想的藝術家們而言，這種深具實驗性與反權力體制的浪漫理



蔡淑惠《心》·竹園工作室·1996-98。(蔡淑惠提供)



張忘《生命記憶體》·華山藝文特區·2000。(攝影/姚瑞中)

想，是否會隨著越來越遙遠的烏托邦與全球化消費主義，慢慢地成為一種前中年時期的片段回憶？或者，在這個票房與通路決定一切的后資本主義社會中，人們寧願花錢觀看好萊塢娛樂片，也不願免費參觀年輕藝術家夢想的結晶，在此我們不願相信藝術家的勇氣已讓位於大儒者的冷笑，但如同多數喜劇背後其實都充滿著冷漠造成的淚水，如何在現實與夢想間找到一個平衡點，這點永遠都是比藝術本身還要來得直接地無盡挑戰，但也唯有心理與環境上的內外交戰，才能突顯出追求創新之可貴！

跨領域藝術也許是當代藝術方興未艾的一股潮流，姑且不論其內容或技術上的協調是否達到一定目標、要打破什麼約定俗成的藝術法則？誰又跨誰的領域？重要的是能否通過這類更具擴張性表現方式，為當代藝術的可能性再添新契機，而內容上的深化與技術上的協調，乃至於整體藝文環境的改善，則是藝術家與相關藝術環節未來必須面對的挑戰與不能迴避的重要課題。◎