

數位時代的錄像藝術展示：

從多元放映平台的興起到一種趨向敘事的策略

Exhibition of Video Art in the Digital Era:

From the Emergence of Multiple Platforms to a Narrative Approach

江凌青

Chiang, Ling-ching

英國萊斯特大學美術與電影史系博士

Ph.D, Department of History of Art and Film, University of Leicester, UK

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

摘 要

本論文以「美術館內的錄像藝術展示」為研究對象，旨在探討數位科技如線上影音平台、線上展覽等新興展示形態，對美術館身為一個藝術典藏與展示機構的衝擊，並且思考美術館如何在錄像藝術已成為當代藝術中無所不在的「預設媒介」的情況下，發展出一種無須依靠媒介特性論或以增強觀者的感官經驗來與線上展示的影像做出區隔的錄像藝術美學。錄像藝術的傳統是反敘事、反幻覺的高度反身性論述，但在資訊時代中，錄像藝術開始發展出獨特的敘事體例，以更積極地回應它複雜的歷史脈絡。本文最後以幾個例子來論述美術館如何在錄像藝術的敘事轉向中扮演了重要的角色，不但對既有的錄像傳統產生「再媒介」效應，也使得美術館不再受限於美術史學者夏洛特·克倫克 (Charlotte Klonk) 所謂的「經驗空間」，而美術館也不再只是一個製造觀展經驗的實體場所，而是一個能藉由創意敘事來豐厚自身歷史的論述結構。

關鍵字：錄像藝術，經驗空間，數位科技，敘事，再媒介

Abstract

ntemplates on the influences brought by digital technology on the relationship between art museums and video art, such as online sharing platforms and online exhibitions organized by different arts institutions, and explores how art museum may develop an aesthetics that either depends on medium specificity or augmented experiences in physical galleries. The conventions of video art tend to be anti-narrative, anti-illusionistic and highly self-reflexive; however, video art has started to develop unique narrative forms to actively respond to its complex historical context in this information age. The last part of this essay focuses on several examples to discuss how art museums play a crucial role in this narrative turn, by which museums remediate the conventions of video art and liberate themselves from the role of “spaces of experience” defined by art historian Charlotte Klonk. As a result, art museums are not merely a physical site for producing experiences, but a discursive formation that is capable of enriching its own history by creative narratives.

Keywords: video art, spaces of experience, digital technology, narrative, remediation

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

一、前言 錄像藝術展示是否可能超越「經驗空間」？

自1990年以來，採取裝置形式與黑盒式展間的錄像與影像藝術大舉進入美術館，而長期佔據現代與當代美術館的主要空間結構——白立方空間，也因此開始出現「從白立方到黑盒子」的空間轉向。錄像藝術開始從較為小型的播放器（如電視）展示的錄像藝術，邁向越來越宏大、設備也更精良的投影規格，甚至開始與電影——這個過去被視為與錄像藝術涇渭分明的文化與藝術形式——走得越來越近。不但許多美術館在20、21世紀之交以電影與錄像的交會來策展，頂尖電影期刊如法國的《電影筆記》、英國的《螢幕》等，也特闢篇幅討論電影與錄像、美術館的關係。¹難怪乎美術史學者哈爾·佛斯特（Hal Foster, 2003: 93）會宣稱影像與錄像藝術如今已是當代藝術的「預設媒介」（default media）、美術館與各大雙年展的「基本配備」。龐畢度中心在2006年舉辦的「影像的運動」策展人菲利浦-亞藍·米修的評論也並非誇大之言：

我們正在目睹影像從放映室到展間的大規模遷移過程，這個遷移因為數位革命而生，並且因為一個一體兩面的現象——也就是藝術的去物質化與藝術圈對劇場性的重新追求而實現。（Philippe-Alain Michaud, 2006: 16）

波伊斯·葛羅依斯（Boris Groys, 2001）批判這場由數位革命引發的大規模影像遷徙，指出當今的美術館受到新媒體的雙重挑戰——一是來自外部的，也就是美術館透過新媒體來建構自身形象的方式，使得美術館淪於曝光競賽，沈迷於那些耳熟能詳、能馬上吸引媒體興趣的名牌藝術家；二是來自內部的，也就是新媒體藝術對於美術館傳統觀賞機制的破壞，尤其是錄像藝術這類時延藝術使得觀者無法再像過去那樣自行決定觀賞時間與順序。英國美術史學者夏洛特·克倫克（Charlotte Klonk, 2009: 214-33）在《經驗空間：1800到2000年間的藝廊室內空間》一書中，以葛羅依斯的觀點來探討新媒體藝術對人們在參觀美術館時的經驗變化。克倫克認為觀者是否能自由決定觀賞時間長度並非主要問題，但她仍延伸葛羅依斯的看法，認為這些以

1 除了龐畢度在2000年開始，在電影學者與策展人多明尼克·巴依尼（Dominique Païni）的主導下展出了一系列以導演為主軸的當代藝術展較為人所熟知之外，世界各地還有許多美術館從電影的角度出發，重新審視錄像藝術的脈絡。例如荷蘭艾因霍芬的凡艾比美術館（Stedelijk Van Abbemuseum, Eindhoven）在1999年展出的「電影電影：當代藝術與電影經驗」（Cinema Cinema: Contemporary Art and the Cinematic Experience）；紐約惠特尼美術館在2001年展出的「進入光：1964至1977年間美國藝術中的投影影像」（Into the Light: the Projected Image in American Art 1964-1977）以及2006年龐畢度美術館展出的「影像的運動」（Le Mouvement des Images）等展覽，都是學者在討論錄像藝術展示時頻繁提及的例子，見 Fowler (2004, 2008), Bolsom (2009), Butler (2010), Cowie (2009)。上述重要的錄像藝術文獻皆發表於英國的《螢幕》，而法國的《電影筆記》也在2006年4月號以「博物館」專題來探討美術館內的影像展示。

投影形式放映的錄像與影像藝術的確威脅了美術館作為一個讓大眾能互動、溝通的公眾場所的功能。克倫克並不否認新媒體藝術的價值，但她強調美術館必須投入更多時間來研究錄像與影像藝術的展示方式，而非只是未經深思熟慮地將展間化為播放投影的封閉式黑盒空間。

在克倫克的「經驗空間」理論中，理想的當代美術館必須製造出能讓大眾互動、溝通的經驗，而她認為「以目前的錄像投影展示來看，它們尚未能在這方面有所貢獻」（Klonk, 2009: 223），並且指出封閉式的黑盒展間讓美術館顯得像是一個隔絕大眾、讓人沈溺於私密思緒的場所。克倫克的論述建立於一個大前提上，那就是美術館的展示主要決定於其作為一個「製造經驗的空間」的能力，隨著每個時代「製造經驗的技術與理論」之差異，美術館作為「經驗空間」的形制也不斷變化。

雖然經驗的確是論述美術館的必要途徑之一，但本文想指出以「經驗空間」來理解錄像藝術的問題——那就是錄像藝術本來就並非為存在於美術館展間內而生。錄像藝術指的是運用電視、磁帶錄影來創作的藝術，可能呈現的形式包括美術館或藝廊內的雕塑性裝置、以錄影影帶方式流通或結合表演藝術、以實況轉播的方式展示事件等。西恩·科比特 (Sean Cubitt, 1991: 1-8) 在談論錄像文化的經典之作《錄像文化的時間移轉》中，也強調錄像並非任何單一形式，而是「以錄影帶為核心而發展出來的一連串關係」；他也強調錄像作為一種影像藝術形式的特徵在於它出現於一個動態影像藝術已累積出豐厚且複雜的成果的時代，多數觀者都已具備充分的視覺文化知識能分辨動作片、新聞報導等各種類型影像的差異；因此，雖然錄像帶來的多是斷裂、碎散的經驗，但這樣的經驗卻能在人們對動態影像已有充分瞭解的基礎上，成為開展出各種可能性的節點，進而使一種民主化的溝通方式成為可能。

科比特在90年代初期、也就是錄像藝術大舉以雕塑物件的形式進入美術館、各大雙年展時寫下的文字，簡直就預言了Youtube這類提供大量碎散影像與溝通管道的線上平台的出現。這些不具詮釋權威的大眾分享平台改變了人們體驗錄像藝術的方式，同時也提供了新的契機，讓我們能重新檢視錄像與美術館的相遇所產生的各層面關係。如果錄像藝術的出發點並非為了成為美術館的「經驗空間」的一部份，面對如今被數位科技大舉穿透的博物館體制，我們又該如何理解錄像藝術內部的舊媒介與新媒介的抗爭與對話？

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

本文第一部份先討論數位時代帶來的新的錄像展示模式（以網路空間為主），並且指出在這些模式的崛起之下，美術館有必要發展出思考錄像藝術的新途徑；第二部份則要分析美術館的錄像藝術展示如何與線上的虛擬展覽做出區隔，並且以倫敦索恩博物館、白教堂藝廊與泰德英國美術館三個類型不同的美術館中的展覽實例，來思考敘事能如何幫助美術館推動錄像藝術內部的「再媒介」現象。² 在結論部份，我將指出對美術館內的錄像展示研究能如何對數位時代中的「虛實之間的界線逐漸消失」這個重大文化現象，做出貢獻。

二、數位時代的錄像展示：從新的展示平台到新的文化模式

身兼美術史學者與新媒體藝術家的瑪格·勒弗喬依（Margot Lovejoy, 2004: 147）在《數位潮流：電子媒體時代的藝術》中，指出錄像藝術史其實是「錄像作為一種媒介，與其他媒介如電影、電腦以及網路逐漸匯流的歷史」，錄像藝術在不斷與其他媒介交錯、匯流的演化過程中，逐步獲取靈活掌控視覺效果、動態、時間、剪輯、畫素、投影等技術的能力，而成為一種打破類型、媒介分野的數位藝術。目前錄像藝術一詞，早已被更普遍的「影像與錄像藝術」（film and video art）或「動態影像藝術」（the art of moving image）、藝術家影片（artists' film）或「藝廊影片」（gallery film）、甚至更複雜的辭組如「依賴螢幕的裝置藝術」（screen-reliant installation art）取代，為求簡潔與前後文一貫，在本文中仍使用在中文學界較為常見的「錄像藝術」；但本文要探討的錄像藝術正如勒弗喬依指出的，是「一個匯流的過程」，而非停滯於某個時空定點的定義。

勒弗喬依的觀點提醒了我們，雖然錄像藝術在60年代崛起時的背景，是現代主義美學強調媒介特性（medium specificity），尤其是磁帶錄影作為一種完全沒有歷史包袱的新媒體，但經歷了半個世紀的影音科技研發、美術館機構與地方藝文組織的權力板塊變動、加上資訊傳播系統的激烈變革，如今的錄像藝術已超越媒介特性論所能掌握的多元面貌。在數位科技的影響之下，當代的錄像藝術與60年代錄像藝術之間的差異，可能比其他媒介與其歷史版本之間的差距更大，因為錄像藝術無論在媒介特性或表達形式上都追求沒有歷史包袱的自由（雖然電影與攝影是19世紀晚期才出現的新

2 再媒介指的是新媒介借用舊媒介的形式特徵，再重新構成一種新的文化空間的過程，這樣的過程一方面是一種致敬，但另一方面也是對舊媒介提出批判與挑戰，因此也可以理解為不同媒介之間的競爭現象。「再媒介」的概念是討論新媒體時的基本概念，相關論述請見Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (2000).

媒體，但攝影的表達形式與繪畫傳統如肖像、風景息息相關，而電影則很快地成為一種是視覺化、動態化的敘事藝術，也因此承襲了大量文學、戲劇傳統），但這樣的特色卻在過去50年來有了變化。正如電影史學者湯瑪士·艾爾沙索爾（Thomas Elsaesser, 2006: 16）指出的，數位科技為電影史研究提供了一個「歷史零度」（zero degree），讓人們重新反思對電影的瞭解，以寫實主義為例，過去電影理論家強調的那種由深焦、長鏡頭所創造的寫實主義，在強調後製、塗改的數位時代中是否還適用？若不適用，那麼我們又該如何理解數位電影中的真實與寫實？如果適用，那麼過去的電影理論是否限於自相矛盾之窘境，而成為一種受困於當下眼界的過時理論？數位科技的發展之於錄像藝術其實也具有同樣的影響力，有過之而無不及。

然而學界對於數位科技之於錄像藝術的關係的討論，多數仍停留於錄像藝術早期建立的狀態，傾向於將作品視為自主而能獨立欣賞的藝術物件（autonomous art object），來觀察藝術家如何透過不同的錄像藝術形式，來回應數位時代帶來的技術變革與社會文化現象；錄像藝術的展示問題、以及美術館在錄像藝術發展中所扮演的角色，則尚未獲得充分的討論。要深入探討這個論述傾向，策展人麥可·康納（Michael Connor, 2009）應曼徹斯特角落之屋藝術中心（Cornerhouse）之邀發表的論文〈獻給21世紀守門員的手冊〉，是一個值得參考的論述起點。³ 康納指出，雖然如今有大量的美術館觀眾透過網路來獲得美術館相關訊息，但網路文化的興盛並未大幅度地影響美術館的實體策展與陳示。康納以英國當代藝術重鎮白教堂藝廊在2009年重新開幕時出版的《獻給21世紀藝術機構的手冊》為例，指出全書僅偶爾提到網路在當代藝術機構中的功能，例如將藝術圈描述為「以網路和部落格連結起來的部落」、或將eBay視為當代收藏家的工具之一；在討論近來當代藝術圈最重要的議題之一「檔案庫」（archive）時，甚至指出「數位世界對於典藏所強調的物質性而言，是一種威脅」（Bruce Altshuler et al., 2009: 30, 38, 123）。康納認為這本著作明顯反映了當代藝術圈尚未認真對待、尤其是網路的群眾性與去物質性的態度。在這個幾乎所有文化層面都深受網路社群影響的年代（例如網路分享與下載重創唱片產業、傳統報業瀕臨破產、電視產業的廣告收入隨著觀眾移向網路而大幅縮水等），美術館似乎顯得不動如山，即使網路的確成為美術館用以傳播訊息的主要平台，但在實體展示上卻變化甚微。就像白教堂藝廊總監依沃娜·布雷茲維克（Iwona Blazwick, 2009）在該書中指出

3 Michael Connor的論文是角落之屋藝術中心發起的研究計畫「共存的藝術」（The Art of With）之部份內容，這個計畫始於2009年，主要目標是要思考藝術機構如何在網路、數位科技高速發展的環境下，發展出一個更能連結觀眾、藝術家與策展人的開放機制。資料來源：Michael Connor, "A Manual for the 21st Century Gatekeeper," <http://www.cornerhouse.org/art/art-media/a-manual-for-the-21st-century-gatekeeper> (2013/5/30瀏覽)。

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

的，無止盡的數位資訊反而讓當代觀者比以往更加倍嚮往真實（authenticity）與身分認同（identity），也因此泰德現代美術館、卡塞爾文件展等當代藝術重鎮與大型藝術節的觀眾人次才會年年高升。要特別說明的是，這樣的現象指的並非「新媒體藝術無法進入美術館的問題」，而是新媒體在進入美術館後，反而必須服從美術館既有的展示思維而調整、甚至放棄許多特徵、功能以及諸多構成其美學的關鍵元素的現象。

康納則指出，雖然當代藝術的觀展人次從書面紀錄來看確實驚人，但當代藝術吸引的終究是一群「會反覆參觀」的藝術愛好者，以泰德現代美術館一年500萬參觀人次為例，其中可能就有許多人是一年去上5次的忠實觀眾。這群人士對當代藝術有著相當穩定的興趣、品味與態度，所以數位科技雖然已成為輔助美術館傳播資訊、增強參觀經驗的工具，卻不會激進地改變既有的展示模式。康納認為美術館終究要將網路視為一種新的文化範型（cultural paradigm），而非工具。因為今日的觀眾——尤其是從小就習慣使用掌上型螢幕接收大量訊息的年輕族群，逐漸習慣從無止盡的資訊來源中揀選、規畫適合自己吸收的文化活動，成為自己在文化活動領域的策展人。在這樣一個「人人都是策展人」的年代，策展人還有何用（what good is a curator）？我認為這個問題也可以拓展為，在這個人們能在網路上發現一個又一個「虛擬展間」的年代，美術館還有何用？

錄像藝術提供了一個特別豐富的視角，來深入審視美術館在數位時代面臨的挑戰。第一個急需被檢視的現象，是大量數位影音平台與影像創作、展示之間的關係。除了在Youtube、Vimeo等線上影音平台可以找到大量的錄像藝術經典作品之外，近年來也有美術館或影像藝術機構透過線上平台來策展，例如英國規模最大的影像藝術機構LUX在官方網站上設立的線上展覽專區，目前已累積了22檔錄像藝術展覽，除了讓觀者能在線上直接欣賞這些影片的完整版本（而非僅提供靜態圖檔或片段），也提供了完整的作品相關資訊。德國策展人威爾弗里德·阿歌利科拉（Wilfried Agricola de Cologne）成立的新媒體藝術網站VideoChannel在2009到2010年間，策畫了一連3檔的「德國錄像藝術」回顧展；⁴2012年，VideoChannel又再度以線上展覽的方式，

4 Wilfried Agricola de Cologne從2000年開始致力於策畫線上展覽，以他的「網路藝術美術館」計畫Le Musée Divisioniste為平台，在短短5年間就策畫了18檔展覽；在2004年開始，他又在該平台下設立另一個以「記憶與身分認同」為大主題的VideoChannel，並且從2005年開始在網站上播放錄像，同時與全球各地的新媒體與錄像藝術節合作。VideoChannel邀請全球各地的策展人在該平台上策展，目前已有18名策展人參與。Agricola本人也是藝術家、程式工程師與研究者，關於他的策展與創作，請見<http://www.agricola-de-cologne.de>（2013/11/11瀏覽）；「德國錄像藝術展」之完整展覽內容請見：<http://videochannel.newmediafest.org/2009/german-feature.html>（2013/11/11瀏覽）。

推出大型的「墨西哥視野：墨西哥錄像展」，持續擴張該網站的錄像策展版圖（目前該平台策畫過的錄像展還包括法國、臺灣）；⁵同樣由阿歌利科拉成立於2006年的「科隆錄像國際藝術節」，還特別強調所有映演節目除了有「傳統的實體放映」，也全數都可以在線上觀賞（展期為一年），這樣無國界、無時空限制的展出方式顯然呼應了VideoChannel的核心精神——「全球脈絡中的錄像藝術」。⁶

以觀者吸收資訊、累積對錄像藝術的認識的需求來看，上述這類線上展覽與藝術節的效果，絕不下於美術館的實體展覽，甚至可能因為資訊提供得更為完整、又沒有嚴格的展期與放映時間限制，使得觀者能更自由地選擇觀賞、使用這些素材的方式（例如學院教師可以直接以線上展覽中的作品教授錄像藝術與策展的關係，而創作者、研究者也能更快速而有系統地接觸到更多類型的錄像藝術），也因此獲得更廣泛的效益。⁷

除了便於資訊傳播的優勢之外，有些線上策展也直接回應網路媒體的特性，例如洛杉磯當代美術館在Youtube上設置的官方頻道「MOCAtv」，就以「Youtube作為一種通靈媒介」的概念推出錄像藝術展「科技神秘主義」（Techno Mystic, 2012），探討當代影像生產與神秘主義的交互影響。⁸ 這樣的做法顯然超越了將數位科技單純視為工具的模式，而開始思考專屬於數位化展示的論述可能。這樣的趨勢之於錄像藝術的重要性在於，比起實驗電影、藝術電影等多以長片形態出現的其他屏幕藝術（screen-based art），錄像藝術的時間長度則更適合在以短片為主的Youtube上播放，也因此，錄像藝術受到數位革命的衝擊較之其他以屏幕藝術會來得更大。⁹ 雖然網路便於讓免費的盜版電影檔案在線上流傳，但從「經驗空間」的角度來看，觀者在網路下載影

5 「墨西哥錄像展」<http://videochannel.newmediafest.org/2012/mexican-index.html>；「臺灣錄像展」<http://videochannel.newmediafest.org/2009/taiwan-feature.html>（2013/11/11瀏覽）。

6 「科隆國際錄像藝術節」官方網站<http://coff.newmediafest.org>（2013/11/11瀏覽）。

7 LUX線上展覽資料庫，請見：<http://lux.org.uk/whats-on/online-exhibitions>。國立臺灣美術館的台灣數位藝術知識與創作流通平台也設有線上策展單元，但並未提供線上影片瀏覽，僅提供基本的圖檔與作品資料。LUX以非營利組織的形態經紀影像藝術，整合了英國最重要的影像藝術作品與當代藝術家的創作，提供全球各地美術館或策展單位租借，並且以發行藝術家作品集、或以特定主題集結不同藝術家作品的方式，發行DVD，歷年來已發行超過1500位藝術家的作品。在實體展覽方面，LUX與許多重要藝廊如泰德英國美術館、泰德現代美術館與蛇形藝廊等密切合作，例如泰德英國美術館在2010年展出的英國70、80年代錄像藝術展，其內容就全數來自於LUX當年出版的DVD選集《倒帶再運轉：英國早期錄像藝術選》（*Rewind + Play: An Anthology of Early British Video Art*），由此可見LUX在英國錄像藝術史的影響力不下於美術館機構。

8 此線上展覽由康納策展，完整作品（共7件短片與錄像）請見：<https://www.youtube.com/watch?v=hKA4iLL89hI&list=PLldkjkOBv9VSaMkHhZ0XVAR1quANZ61NCb>（2013/11/11瀏覽）。

9 Youtube上最常見的影片為15分鐘以下，這是該平台的「預設時間長度」，若要上傳更長的影片，必須經過手機認證等步驟。雖然目前已有越來越多的中長片出現於Youtube上，但仍非主流。

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

片盛行之前，早已能透過出租錄影帶、VCD到DVD等方式在家獨自觀賞影片，相較之下，錄像藝術在90年代大舉進入美術館後，許多藝廊、藝術家刻意避免大量出版光碟，而藝廊與美術館則成為體驗錄像藝術的首選。多元放映平台的興起，使得自90年代以來以美術館為尊的錄像藝術展示，有了更多的可能；這樣的可能不僅只是從外部的播放場地與設備而論，也必須回歸到錄像藝術美學的內部脈絡來談。

正如「MOCAtv」是以「電視」的概念來思考數位時代的錄像藝術展示（該頻道的片頭設計，就是早期電視收播後會出現的彩色檢驗圖（color bar）為主要視覺元素），這類線上放映平台相關的另一個媒體現象，就是錄像藝術與電視媒體的再度交會。錄像藝術在剛開始發展時，並非各大雙年展、藝術節或美術館內的「預設媒介」，而是以一般電視作為媒介、在美術館之外的藝術場域出現，例如最有名的作品就是大衛·霍爾（David Hall）以不預先告知觀眾的做法，在蘇格蘭電視台的正常節目之間插播的〈7件電視作品〉（*Seven TV Pieces*, 1971）；1975年霍爾在英國第一個錄像藝術展「錄像秀」（*The Video Show*, 1975, Serpentine Gallery）裡展出〈101台電視機〉（*101 TV Sets*, 1975），甚至大膽地讓正在播映的電視節目直接成為錄像藝術的內容；在英國電視於2012年全面數位化時，他又將〈101台電視〉擴充為〈1001台電視機〉，以一片電視機之海為裝置形式，讓觀者目睹那一台台傳統電視失去訊號的瞬間。霍爾的藝術生涯一路運用了類比電視的「實」到「虛」，電視對他而言從來都不只是「用來播放影像作品的機器」，更是參與了錄像藝術的美學建構的要角。

德國藝術家傑瑞·蘇姆（Gerry Schum）更進一步提出「電視藝廊」（*Gallery on TV*）的理想，目標是讓電視成為「直接的藝術媒介」（而不只是用來呈現藝術品的載具），因此他拒絕服從一般電視節目製作的標準，以他最有名的電視作品〈地景藝術〉（*Land Art*, 1969）為例，分為數段播放的38分鐘影像裡完全沒有旁白或任何文字解釋，因為蘇姆相信透過以電視媒介構成的藝術品，無須額外的言語詮釋，而他的理想是讓電視螢幕成為展覽空間，而電視媒介則成為美術館。

霍爾與蘇姆的理想都逐漸在錄像藝術的發展過程中式微，如今我們已不會再看到錄像藝術以不作解釋的插播形式突擊一般節目，畢竟數位時代就是資訊時代，如今所有作品、即使是最平庸的，也都配備有大量（甚至過量）的資訊與解說。這並不代表錄像藝術與電視的交會到此絕跡，反而在網路興盛後又有了復甦趨勢。以積極支持錄像、實驗電影、實驗動畫發展的英國Channel 4頻道為例，該台從2003年開始，就有系

統地以一個名為「三分鐘驚奇」(3 Minute Wonder)的節目，來向電視觀眾引薦錄像藝術新秀。¹⁰曾獲賈曼獎與泰納獎提名、又在蛇形藝廊舉辦過回顧展的錄像藝術家路克·弗勒(Luke Fowler)，就曾在「三分鐘驚奇」上發表一系列4集的錄像短片，每集都以一個鄰居的名字為標題，展現4個在同一個大樓內但分屬不同房客的房間，以及這些最私密的日常空間所蘊涵的搖曳光景。

2011年開始，「三分鐘驚奇」改名為「隨機演出」(Random Acts)重新上映，並且打破過去「三分鐘驚奇」偏好的單一作者、系列作形式，而轉向各大藝術機構與製片公司尋求合作機會，請策展人、製作人以線上策展的概念來規畫系列作品，並且增加了專屬的線上平台與資料庫，完整收錄了「隨機演出」開播以來的所有作品，讓錯過電視轉播的觀眾可以直接在線上瀏覽影片。以2012年為例，該計畫的合作對象包括薩奇美術館、泰德美術館、倫敦電影協會等，藝術家名單則包括錄像藝術元老，例如以電視插播錄像聞名的霍爾，也延攬了大量在近年內嶄露頭角錄像藝術家，如先後獲得「賈曼獎」的班·瑞維(Ben Rivers)與詹姆斯·理查斯(James Richards)，獲得泰納獎提名的希拉蕊·李奧(Hilary Lloyd)，以及長年拍攝錄像並且在近年開始嘗試劇情長片的泰納獎得主吉莉安·偉爾靈(Gillian Wearing)等。

錄像藝術與網路、數位電視等新媒體的交會，也不僅限於「擁有新的放映平台」這般而已，而可能產生更複雜的脈絡交織。最好的例子就是Channel 4在2012年設立的新節目「拍攝藝廊」(The Shooting Gallery)。該節目是由電視台在網路上尋找優質的獨立製片與引起熱烈討論的網路影片，再與創作出這些影片的導演或藝術家合作，將影片調整為更適合電視播放的作品，雀屏中選的作品有八成來自Vimeo或部落格。「拍攝藝廊」反應了一個現實，那就是在這個人人都可輕易拍片的數位年代，許多

10 值得一提的是，Channel 4本身的發展與錄像藝術淵源甚深。第一，它的背景與實驗影像藝術息息相關。成立於1982年的Channel 4標記了電視與影像藝術合作的新轉折。這個醞釀已久的電視台是暨BBC1、BBC2與較為偏向商業路線的ITV之後的第四個英國公立電視頻道。Channel 4沿用ITV建立起來的商業公司網絡（也就是說主要收益仍來自於廣告，與完全沒有廣告的BBC電視台不同），並且由ITV作為Channel 4的幕後主導；為了區隔這兩個電視台，Channel 4被設定為「播放那些較不可能出現在ITV上的節目」，也因此更可能播放那些較具實驗性格的錄像創作。第二，Channel 4的特色在於它本身並不設有任何製作、拍攝節目的攝影棚，而是以出版人、廣播者的角色（以當代觀點來看，也就是「策展人」的功能），接受來自各方製作公司的提案，獲選的製作公司再由Channel 4資助完成節目，或由Channel 4直接買下節目的放映權。這樣的製作方式使得Channel 4的角色更能與「策展人」的角色結合，也因此在此策畫「隨機演出」這樣的單元時，顯得駕輕就熟，成功泯除了電視媒體與藝術機構之間的界線與藩籬。第三，Channel 4歷年來播放過許多錄像藝術相關節目，例如約翰·偉佛(John Wyver)製作、介紹美國錄像藝術的節目「機器中的鬼魂」(Ghosts in the Machine, 1986)，就吸引了高達120萬觀賞人次。這個一系列6集的節目是英國電視史上首次關注國際錄像藝術發展的節目，1988年又製播第2季，其中也引薦了英國藝術家的作品。此外還有安娜·雷德利(Anna Ridley)製作的「為電視製作的藝術家作品」(Artists' Works for Television, 1984)以及由製作公司「三元視象」(Triple Vision)製作的「錄像1/2/3」(Video 1/2/3, 1985)等。

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

品質最好的錄像與實驗短片的首次發表場域時常是網路，而非實體的藝廊或美術館；電視之於「拍攝藝廊」選錄的作品，也不只是另一個放映媒介，而是以既有的媒體歷史與這些原生數位的作品積極對話、甚至為之重組邏輯的創作脈絡。

從數位時代的電視媒體來看錄像藝術展示，近來還出現一個值得一提的特例。位於柏林的新興藝術電視台Ikono在2013年9月6日到29日期間，舉辦了一個名為「On Air Festival」的錄像藝術節，以長達三週、每日播放24個小時的方式，呈現25位策展人（其中包括獨立策展人與藝術機構）挑選的來自40國共200位錄像藝術家的作品，參展名單包括比爾·歐維拉（Bill Viola）、威廉·肯特里奇（William Kentridge）、安娜·卡特琳娜·多爾文（A.K. Dolven）等錄像藝術史上最重要的藝術家。民眾除了可以收看電視轉播，也能透過電視台官方網站同步觀看，而在柏林當地的民眾則可以在一些咖啡館、酒吧與藝術機構中觀賞此錄像藝術節。之所以舉辦「On Air Festival」，是為了慶祝Ikono電視台全新的線上即時轉播平台，有這個平台之後，Ikono將從目前觀眾群遍及全球30國的規模，擴展至超過100國（包括臺灣），而各國觀眾們都能透過網路、數位電視、平板電腦與智慧型手機等各種數位設備來免費觀賞這個頻道。

Ikono的特殊之處，在於所有節目都不提供旁白或解說，而是以動態影像的形式來展陳古今中外的藝術作品。與其說它是電視頻道，不如說它是「會動的畫冊」，播放內容則多為美術史作品。Ikono的理念很簡單，就像官方網站上寫的「Ikono邀請你以過去未曾嘗試過的方式，每天24小時、每週7日體驗藝術。你可以透過各種設備來觀賞Ikono」。¹¹曾任蘇富比現代繪畫資深專員的電視台總監伊利莎白·馬克維奇（Elizabeth Markevitch）表示，Ikono頻道的理念就是要讓藝術像音樂透過廣播那般深入常民生活，並且告訴人們「你不需要美術史知識，就能欣賞藝術」，雖然製作團隊中也有美術史學者與藝評家，但他們的工作並非像過去那樣為電視節目撰寫、編審文字內容，而是告訴攝影師「該怎麼拍作品、該拍哪些細節」，而他們希望這樣的做法能像廣播訓練了人們的耳朵那樣，為觀者鍛鍊出一雙懂得審美的眼睛。

有趣的是，Ikono決策團隊選擇了頻道上甚少出現的錄像藝術來慶祝該台的「數位進化」。這樣的選擇呼應了本文截止日結為止試圖指出的現象：那就是數位時代的錄像藝術的展示最能突顯出人們過去與現在體驗美術館的差異，也最能闡釋從美術

11 線上收看Ikono，<http://www.ikono.org>（2013/11/11瀏覽）。

館而生的雙年展、藝術節與策展人等模式，能如何在數位介面中找到「再媒介」自身的可能性。「隨機演出」、「拍攝藝廊」與Ikono的「On Air Festival」都巧妙融合了策展人與製作人的概念，讓這些以電視、網路為主要媒介的影像作品，以靠近美術館的策展思維與彼此對話並交織出意義網絡，但又不受限於實體展覽強加於觀者身上的觀展經驗，也因此完全突破了克倫克強調的那種仰賴「經驗空間」的展示美學。觀者可以用最適合自己的方式來理解與欣賞這些作品，而無須在策展人、美術館規畫出來的黑盒子空間裡，被迫接受特定的觀賞路線或其他觀眾的干擾。這些線上平台「再媒介」了既有的展覽形式，以數位介面取代實體螢幕，也讓過去錄像藝術強調的反幻覺語法產生動搖——因為網路介面強調的已不再是錄像的物質性，而過去錄像藝術家們追求的那種「讓觀者在真實世界的脈絡中體驗影像」（Le Grice, 2001a: 278）的規則也被推翻。

上述各種因為數位科技才得以存在的錄像藝術展示形式告訴我們，當代藝術與文化都在趨向一個越來越開放的系統。荷蘭V2媒體藝術節於2004年出版的《情感總是在地的》在提及「開放系統」之於當代藝術與文化的意義時，如此寫道：

我們見識到地方體系一次又一次在社群網絡中崛起：這些體系並非由任何像是領導者或編輯者那樣的外在力量（無論是部落格上的、或鄰里中的）維繫在一起，而是結合了許多在參與者的互動之中自然地發展出來的關係。所以如果我們想尋找形式、或觀察特定的形式如何崛起，就要觀察社群網絡中的這些地方體系。（Mulder and Brouwer, 2004: 5）

與這種開放系統相對的，就是20世紀美術館試圖為藝術品建立一個權威而相對封閉的系統，也就是現代主義美學強調的藝術自主性。《情感總是在地的》一書提陳了一種對當代藝術的特定想像，也就是當代藝術會逐漸趨向一個無須領導者來支撐的開放系統。從錄像藝術的展示來看，這種「沒有領導者或編輯、自然而然產生的開放式地方體系」，可以解釋為何有大量錄像藝術作品四散於各種放映平台的狀態，但本文目前提到的例子，顯然已超越了「沒有編輯」的狀態，而趨向一種新的開放體系，這樣的變化顯然是對那個「沒有領導者或編輯、自然而然產生的開放式地方體系」的積極回應。就像這些平台結合了美術館機構既有的策展思維，以及網路開放平台擅於促進意見交流、觀察使用者反應的優勢，以一種折衷的姿態來想像「開放」的途徑。

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

三、一個趨向敘事的策略： 超越媒介特性論與經驗空間的錄像美學

如果上述數位放映平台與線上策展機制，確實能有效地展示錄像藝術，為什麼我們還要去美術館看錄像？為何藝術家不能把錄像放在Youtube上給眾人瀏覽即可？如果線上平台、網路電視能開啟更多對錄像藝術的討論、甚至更有效地教育一般民眾，那麼美術館之於錄像藝術的關係，還有什麼超越既有論述的可能？

面對這些問題，最明顯也最直接的答案就是錄像藝術不僅是影像，更是一種雕塑、裝置的形式，也唯有美術館才能完整展現影像內、外部的連結，而網路空間目前仍無法、甚至可能永遠無法取代的特質。此外，美術館空間本身也時常成為館方或藝術家思考影像展示時的出發點，例如紐約現代美術就曾以平常用來展示美術館內活動訊息的螢幕上推出錄像展「九重螢幕」(9 Screens)。「九重螢幕」的展出形式，是在2010年5月到8月底之間，輪流展出五位藝術家利用這九面螢幕作為出發點的錄像創作，其中有許多作品都加入了美術館內部的影像，以強調它們置身美術館的現實。「九重螢幕」並非只是單純的錄像藝術展，而是藝術家尼可拉斯·關尼尼(Nicolas Guagnini)受美術館之邀，以「美術館內部運作方式」為主要檢視對象後提出的策展計畫。關尼尼認為美術館應該在善用館內展間之外的空間(尤其是平常觀者不會去注意到的，「展場之間的空隙」)，設置更多作品，並且盡量壓縮策展時間，讓這些作品能以更即時的方式回應當代藝術思潮(通常一個美術館特展的規畫時程要花上數年，但關尼尼認為這些利用美術館空隙實現的實驗性策展計畫，則可以反其道而行)。

也有藝術家針對美術館建築創作錄像，例如道格·阿特肯(Doug Aitken)陸續以紐約現代美術館、赫希宏美術館(Hirshhorn Museum)外牆為螢幕創作的投影作品〈夢遊者〉(Sleepwalker, 2007)與〈歌曲1〉(Song 1, 2012)，就都以美術館外牆為投影螢幕呈現極度放大的影像，以增強觀者的觀影經驗，並且讓美術館的周遭環境也成為影像的延伸。阿特肯也積極嘗試以數位科技來創作影像，例如他為西雅圖美術館製作的〈鏡〉(Mirror, 2013)，不但以LED螢幕包覆西雅圖美術館外牆，還以特殊的電腦程式來控制影像，這個程式與阿特肯花了5年時間拍攝、累積下數百小時的西雅圖市區及其周遭景觀的影像檔案庫連結，能依照當下的天氣、交通、行人動態或空氣品質，選出最適合的影片。在阿特肯的投影裝置下，這些作品不但成就了沒有圍牆的美術館，甚至讓美術館周遭的城市生活成為美術館。這樣的作品已超越了克倫克所謂的

「經驗空間」(克倫克的研究著重於美術館的室內裝潢與展示設計對於觀者經驗的影響)，進一步探索投影形態的極限。

上述展覽案例都不符合現代主義美學中的藝術自主性，它們不但不能獨立於美術館內／外部空間之外，甚至仰賴美術館建築元素來主導作品的發展、構成影像的序列。這樣的空間結構使得它們遠離了那個試圖排除外部雜訊的白色立方展間，也不再是純粹製造幻影的封閉黑盒式投影空間。但這些刻意將錄像藝術的展示拉到展間之外的作品，仍不能完整回答這個問題：在這個人人都可輕易從網路上搜尋到經典錄像藝術、甚至策展概念鮮明的錄像藝術展覽的數位時代，美術館的錄像藝術展示該何去何從？像上述例子那樣充分利用美術館內外部空間的方法當然是可行之道之一，但是否可能從轉換展示環境的角度，來拓展美術館內的影像展示？要回答這些問題，就必須回顧錄像藝術美學在數位科技興起後的諸多轉折，尤其是近年來逐漸興起的敘事轉向。如同策展人菲利浦-亞藍·米修(Philippe-Alain Michaud, 2006: 16)提到的，當前影像藝術的空間遷移(從放映室到展間)有兩個面向，一是藝術的去物質化，也就是數位影像製作的興起，二是藝術對劇場性的渴求；錄像藝術的敘事轉向也「不只是純粹對敘事的興趣」，而是在面對數位時代的展示時不得不採取的回應策略之一。

以當前在美術館內展出的錄像藝術來看，錄像藝術家們對於數位科技的首要回應方式仍是物質性的，只是它們如今強調的不再是錄像的「新」，而是特定影像媒介的崩解與消逝。許多廢棄的、過時的形式與邊緣化的媒介，構成了當代藝術家抵抗主流的美學基礎，甚至成就了許多當代藝術中最有趣的計畫(Baker, 2002:6)。最明顯的例子就是堅持使用傳統底片(16或35釐米)的泰西塔·迪恩(Tacita Dean)。迪恩堅持以類比媒介來抗議數位科技徹底佔領當代文化生活的局面，她對媒介的選擇不僅包涵了美學的理由，也有複雜的經濟與政治理念在其中。研究錄像裝置與實驗電影的電影理論學者艾瑞卡·波森(Erika Balsom, 2009: 427)認為迪恩的作品建立在一種特殊的假設上，那就是「消逝中的媒介特別擅長紀錄消逝中的事物」，以2001年的作品〈綠光〉為例，迪恩就信誓旦旦地指出16釐米底片比數位攝影機更能捕捉到日落前那驚鴻一瞥的綠光。波森認為迪恩的作品並非只是承襲現代主義思維中的媒介特性論，強調的也並非只是媒介特性論與數位文化的相會，更重要的是她探討了「媒介的物質極限」(the material limits of the medium)以及能解決這些極限帶來的問題而產生的替代物(也就是比舊媒介更精良的新媒介)之間的關係，以及這樣的關係在既有的論述與體制中的意義。

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

雖然波森僅針對迪恩這種處理新舊媒介之爭的影像藝術，但她的觀點也指出了錄像藝術展示的必然發展——那就是錄像藝術無論在展示、媒介上提陳的論述，都必須拉到單件作品之外的空間，甚至廣義的藝術體制之中，來作比較研究。美術館如何利用文化機構的身份，催生在出發點上與電影、也與早期的錄像藝術截然不同的創作模式，更積極地回應數位時代帶來的挑戰？也就是說，美術館如何善用其作為一個「文化脈絡」的身份，與藝術家建立起更密切的合作？

錄像藝術與敘事的關係，是一個值得進一步開發的論述方向。首先該問的是，為何錄像藝術長期以來都被視為一種為反敘事的藝術形態？專研攝影與錄像的美術史學者塔瑪拉·特洛德 (Tamara Trodd, 2008: 373) 提出了一針見血的論點。她認為錄像藝術長期受限於60年代以來的雕塑與裝置形式，藝術家們總是覺得自己有義務要去服從這種雕塑形態的反敘事、反幻覺式的連續性 (anti-illusionist continuum)，創作出一種延展當下經驗的扁平時間影像，而對於媒介特性論的強調也使得任何敘事的殘片被連根拔起。特洛德批評這樣的創作模式過度仰賴雕塑的美學元素，而使得影像裝置創作長期沈溺、受限於兩種目標：一是強調影像媒介的物質性，二是增強觀者藉由影像裝置體驗當下的經驗。特洛德認為這樣的目標源自於前衛電影的理想，但卻忘了在這樣的理想中，真正的價值其實是反思式的自覺 (reflective self-awareness)，若過度沈溺於這兩大目標而沒有意識到回過頭來檢視這些目標的必要性，終究會讓錄像藝術走向一個虛無又僵化的處境。

當代錄像的敘事轉向，或許可以被解釋為對這兩大目標的反動。如同凱瑟琳·福勒 (Catherine Fowler, 2008: 253-67) 注意到的，當代影像藝術有個重要的趨勢，就是藝術家們如何在各式螢幕、介面不斷增生的時代，開始轉向強調敘事、幻象的「正面扁平圖像」 (frontal flat image)。這樣的變化使得錄像藝術從對物質性的堅持，轉向以指涉性 (referentiality) 為主的影像，而觀者的注意力也從投影當下的狀態、轉往影像所呈現的想像空間。從美術史的觀點來看，這種重返「完整幻象」趨勢似乎是種退化，但福勒並不將這樣的轉向視為「開倒車」的行為，她認為這樣的現象正好解釋了當代藝術家們決心面對「再現的限制」的態度。艾莉森·巴特勒 (Alison Butler, 2010) 延續福勒的觀點，強調當代錄像這種回歸敘事與幻象效果的傾向，絕非單純的幻覺式美學 (illusionist aesthetic)，而是以更複雜的方式來思考空間與地點。巴特勒以語言學的概念，將當代錄像的變化解釋為為一種「指示轉向」 (deictic turn)，並且指出這樣的轉向並非純粹只是文化與科技進展的徵狀，而是錄像藝術對於文化與科技進展的

「必要回應」。她如此寫道：

相較於60與70年代那些強調真實空間與時間的錄像藝術，當代錄像已無法再以強調真實空間與時間的方式來產生批判效果，因為人們的日常生活經驗已不再仰賴真實空間與時間的支撐，如要提出批判性的思考，就必須以更複雜、甚至相互矛盾的語法來建構形式，進而回應數位生活中人們能輕易遊走於不同的地點與時間的現象。(Butler, 2010: 312)

藝廊影片或錄像裝置是一種混種形式，存在於電影與美術館機制之間，朝向一種新的媒介實踐發展。它以極度複雜而多變的空間、時間關係，在各種媒介形式與體制間登錄自己的歷史位置。(Butler, 2010: 323)

上述觀點解釋了為何當代錄像不再執著於突顯特定的媒介美學，而是以遊走於不同媒介之間的方式來思考現代性。但若要進一步思考錄像與敘事的關係，就必須先意識到錄像與敘事電影的差異。福勒 (Fowler, 2004: 331) 指出在美術館展示的影像與電影的不同之處，在於美術館在展示錄像藝術時，就算沿用了電影院的封閉式黑盒空間，但這樣的空間終究「背離了電影放映廳強調的幻象效果，而傾向於邀請觀者對眼前的動態影像做出多樣化的反應」；也就是說，純粹將美術館近年來展示影像藝術的現象論述為「從白立方到黑盒子的空間轉向」，是不夠周延也不夠精確的；就算有些錄像藝術使用了近似於電影的風格語言，但這些影音結構在這些「藝廊影片」(gallery film) 中，仍會因為美術館與藝廊空間的特質，而以不同的方式運作，因此黑盒子之外的白立方展間終究仍是這些錄像藝術的重要脈絡之一 (Fowler, 2008: 266)；錄像藝術家凱瑟琳·埃維斯 (Catherine Elwes, 2001: 46-47) 也指出，即使美術館的投影空間與電影院與都是黑盒結構，但美術館內的黑盒空間通常捨棄了固定的時刻表、單一的觀影位置等定義電影院的關鍵元素，並且鼓勵觀者與影像產生更直接、也更親密的互動；伊利莎白·寇依 (Elizabeth Cowie, 2009: 124) 在研究美術館展示紀實影像的問題時，則指出錄像藝術之所以有別於前衛電影，是因為它將動態影像帶入（侵入）藝術空間，並且藉著這樣的行動質問藝術經驗與媒介特性論、再現、地點、空間、觀賞時間等多重面向的問題。

這些論述都指出了一件事：那就是在錄像藝術與電影有著本質上的差異的前提下，錄像藝術就算能構成敘事，那樣的敘事也和主流電影、甚至藝術電影是截然不同

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

的。錄像藝術能成就的敘事不但是非線性的、背離文學敘事傳統的、模糊而曖昧地建構於人們對敘事的多樣化期待上的，更是像寇依指出的那般，反覆質問藝術經驗與再現、時間、空間等多層面的關係，雖然是敘事，但它的基礎其實是一種以反身性思考來理解與想像影像之外的展出地點的論述。

以伊薩克·朱利安 (Isaac Julien) 的〈流浪漢〉 (*Vagabondia*, 2000) 為例，這件以16釐米底片拍攝、再轉為數位錄像的7分鐘短片，是朱利安為國際知名策展人漢斯-烏爾里希·奧布里斯特 (Hans-Ulrich Obrist) 在倫敦索恩博物館 (Soane Museum) 策畫的當代藝術展「重新追蹤你的步伐：記住明天」 (*Retrace Your Steps: Remember Tomorrow*) 創作的作品。〈流浪漢〉在索恩博物館內實地拍攝，以雙重螢幕的鏡像呈現館內豐富的館藏與繁複的建築風格，敘事部份則以一位黑人女性管理員在館內夜巡並且遇上許多鬼魂 (包括博物館主人索恩，兩名穿著18世紀洋裝的黑人女性，以及一名流浪漢) 的過程為主軸。以「流浪漢」這個不符合人們對「一般博物館觀眾」的想像的角色為標題，顯然挑戰了人們對於「博物館漫遊者」的想像，也讓這件作品的政治意涵更為複雜，批判了布爾喬亞品味也解構了博物館機構的權威。

福勒對於錄像藝術中的「框外空間」的研究，能幫助我們進一步探討〈流浪漢〉這種連結景框內外的敘事空間的作品。福勒指出，多數展覽與論述都以二擇一的方式偏重於「框內」或「框外」的分析，例如有些論述把藝廊影片純粹當作電影進行美學式分析，而有些論述則過度強調影像之外的展覽空間 (尤其是在分析阿特肯那種改變了既定投影規則的作品時)，忽略了螢幕裡的影像空間，這兩種方法都忽略了錄像藝術最大的特徵，也就是是「框內與框外的連結」 (Fowler, 2004: 326)。無論敘事與否，錄像藝術打破電影中的框外空間原則，迫使觀者在觀察框內影像之餘，也明確地意識到「框」的存在，而非像是在觀看電影時那樣假設景框是隱形的。影像的邊框在錄像藝術中並非被排除在影像之外的，而是「與影像融為一體的」 (Fowler, 2008: 263)。

福勒對景框的研究，顯然呼應了許多學者針對錄像藝術缺乏吸引觀者的敘事的質疑。前衛電影導演馬爾肯·勒·克里斯 (Le Grice, 2001b: 15-19) 指出，多數錄像藝術無法吸引觀者投注延續性的注意力與觀賞時間，而這樣的特質導致多數作品只能以觀念、概念為主，而無法製造出令人投注心神的體驗 (*engaged experience*)。美術史學者凱特·蒙德洛赫 (Kate Mondloch, 2007: 23-24) 也以美術館經驗強調的「在場經驗」為論述基礎，指出以「螢幕」為主要裝置形式的作品要求觀者必須同時「思考

展間所提陳的主題（這裡），並且觀察螢幕裡的空間（那裡）」，然而結果卻時常是讓觀者「心不在這，也不在那」。

〈流浪漢〉善用了框內影像與框外博物館的連結，並且在這樣的連結上建構出一個貫穿了景框內的「夜巡見鬼」故事，以及景框之外的博物館建築與典藏，讓景框之內的敘事構成一種理解索恩博物館的方法學。如果錄像藝術向來有讓觀者難以專注、導致「心不在這也不在那」的問題，〈流浪漢〉這種在展場內實地拍攝、並且以展場本身的歷史為敘事對象的題材，則讓觀者在景框內外流連，而無論他們「身在哪裡」，他們都身處於這部錄像提出的敘事背景中——也就是索恩博物館以琳琅滿目的古董、雕刻、繪畫，以及大量建築手稿代表的英國十九世紀帝國主義擴張時期的美學品味。布莉基特·艾洛特與珍妮佛·甘迺迪（Bridget Elliott and Jennifer Kennedy, 2006）認為，這部錄像以飽和的色彩、繁複的疊影、長鏡頭與特寫鏡頭的錯置等手法，製造出一種「唯有在看電影時才會感受到的過量視覺經驗（visual excess）」，但這樣的經驗又的確符合索恩博物館給人的印象。〈流浪漢〉展示了一種錄像敘事的可能，那就是以錄像藝術援引了電影手法但又強烈挑戰線性敘事傳統的雙面特質，拓展作者與作品、原件與複製、虛擬空間與物質空間之間的關係。

這種具有強烈辯證思維、針對展示地點的實際歷史與空間創作的作品，提供了當代錄像藝術在「追求物質性與強調感官經驗」的雕塑式錄像模式之外的可能。它一方面將這座博物館拆解為大量敘事斷片，並且以左右相對的鏡像來強調博物館內迷人的建築線條、景深與藝術品交會而成的瑰麗圖騰，讓整部影片成為一個強調觸感經驗的漫遊經驗；另一方面他也建構起作品內與外之間的複雜角力，因此〈流浪漢〉不僅只是一部以裝置形式或經驗強度為主要訴求的雕塑型錄像，而是一部在創作與展示上都與博物館本身的歷史緊密連結、進而成為博物館歷史脈絡之一的作品。〈流浪漢〉與索恩博物館的關係並非只是展品與展場的關係，後者更成為前者的創作媒介、脈絡，兩者成為彼此敘述、論述的對象。博物館不再只是以見證者、展示者的身份面對作品，而作品也不再只是為了尋求博物館的文化認證機制而進入博物館。

讓框內與框外相互指涉以製造出多層次的敘事，可能是能讓美術館的錄像展示有別於線上策展的新方向，而這樣的方向需要藝術家對影像敘事的掌握能力來推動。這樣的敘事策略或許並不仰賴明確的情節發展，但的確需要呈現出一種以敘事來對美術館歷史提陳論述的特質，而這樣的策略近年來更頻繁地被那些在策展、研究上更

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

靈活的中型藝術機構採用。例如倫敦白教堂藝廊自2008年以來成立的「街頭」藝術計畫，就以多元的形態展示了此類錄像在數位時代的文化意義。「街頭」計畫結合委託創作、活動、調查與研究等各式管道，來深化白教堂藝廊與在地文化之連結，並且回溯白教堂藝廊在20世紀初始時與東倫敦居民建構起來的合作關係。自2008年以來，陸續有13個規模不等的計畫在「街頭」的支持下得以實現，其中不乏重要的錄像藝術作品，例如梅蘭妮·曼查特（Melanie Manchot）拍攝塞普勒斯街之社區慶典的35釐米短片〈歡慶〉（Celebration, 2010），就是由白教堂藝廊與英國最大的影像藝術機構「錄像與影像藝術之傘」（Video and Film Umbrella）共同委託創作的錄像作品。為了以一鏡到底的軌道鏡頭（tracking shot）拍攝一個每年都會在白教堂藝廊附近的賽普勒斯街舉辦的戶外派對，藝術家花了整整六個月的時間與居民規畫派對的細節與拍攝方式，最後選擇的展示形式也是將該短片與大量訪問片段、在地日常生活的攝影、以及東倫敦的移民史文獻等資料並置展出。從創作的角度來看，這樣的錄像呈現的是一種設計過的、透過鏡頭擺佈的（刻意使用一鏡到底的形式）「虛構」，但從文化的角度來看，這樣的影像確實為街坊鄰里留下了寫實的肖像，有效地整合了地方色彩與藝術創作。

「街頭」計畫旗下的另一件錄像〈給我我愛的生活〉（Give to Me the Life I Love, 2012）則明顯地展現了以敘事來詮釋歷史的意圖。這件由馬特·史特克斯（Matt Stokes）創作的雙頻道錄像，以完全虛構的情節加上電影拍攝的手法，呈現白教堂藝廊一帶的孟加拉移民社群生活。白教堂所在的東倫敦擁有全英國最龐大的孟加拉移民人口，而藝術家為了對此社群做出深刻的考察，選擇以拍攝劇情短片的方式來整合他深入在地檔案庫進行研究、訪問當地居民、甚至到孟加拉首都達卡旅行以進一步理解這群移民的文化背景，進而以這些線索拼湊出一段新的敘事。史特克斯刻意對比不同世代的孟加拉移民在倫敦的處境，以緊湊的敘事來形塑他所理解的孟加拉移民文化與英國政經環境的混融。在展出形式上，錄像作品只是展覽的一小部份，藝廊方面在展覽期間也播放許多以孟加拉移民史為題材的紀錄片，並且與當地的文獻檔案庫研究員合作，規畫了數場以移民史為主題的東倫敦散步之旅。雖然這兩部錄像呼應的都不是白教堂藝廊本身的發展史，但卻透過對地方歷史的關照，強化了白教堂藝廊作為東倫敦藝術重鎮的脈絡，以及它與地方常民生活的連結。

正如林志明（2005）在研究新媒體藝術中的「再媒介」現象時指出的，新媒體之「新」強調的不應該只是工具功能上的新，若過度強調這樣的新，反而讓藝術淪於感

官效果的追求，新媒體的新應該在於它們帶來新的環境，幫助我們重新思考既定的藝術範疇之間的連結，以及調整這些連結的可能。對美術館的錄像展示而言，這樣的新環境一方面可能讓藝術家們擴充框內與框外的對話效果，進而讓錄像藝術能在「自身」之外也與其所處的藝術機制產生更有意義的連結，而非以侵入者的姿態衝擊美術館空間、單方面地宣揚媒介特性，另一方面可能更深入美術館，讓不同媒介的藝術品——也就是構成美術館的實質內容——成為能與「框內」產生關係的「框外」，進而超越「經驗空間」，而邁向對美術館歷史提出論述的新文化空間。

上述例子都已證明這些美術館在面對數位時代時，已跳脫「數位科技=工具」（例如架設官方網站、讓類比作品以數位化形式展示與流通）的模式，而進入了「數位科技=一種文化情境」的階段，並且以敘事的角度來拓展美術館展示錄像藝術的策略。雖然本論文主要關注的面向，是美術館內展示錄像藝術的地位可能在數位形式（digitized）的放映與展示平台興起後，面對更多挑戰與「不再是絕對唯一」的困境，但在論文的最後，必須強調這樣的數位化情境與錄像藝術已大量成為「原生數位」（在拍攝時就以HD Video拍攝，後製時也仰賴電腦軟體，也因此更方便上傳網路，更適合在網路呈現）有密切關係。數位科技為錄像藝術帶來的不只是展示的改變，也是為了面對這樣的展示轉向（更多元的放映平台與不再強調「經驗空間」的線上策展），而如何調整作品本身的美學。

以賽門·史塔林（Simon Starling）受邀在泰德英國美術館的杜維恩廳所創〈幽靈列車〉（*Phantom Ride*, 2013）一作為例，這件以高畫質數位錄像完成的作品，是以電影史早期將攝影機架設於移動中的列車上，以拍攝出充滿身歷其境之感的「幽靈列車」技術為出發點，來重現杜維恩廳作為泰德英國館中之重要當代藝術展間的歷史。史塔林以數位特效電影中常用的「動態追蹤攝影機」（motion control camera）加上電腦繪圖技術（Computer Generated Imaging），重現過去曾出現於這間展廳的作品；這些原屬於不同時間點的作品，就在數位科技的協助下聚首如一場幽靈集會，以各自代表不同時期的展間的身份，匯聚出一則關於杜維恩廳的故事。史塔林的概念是，一旦作品曾在美術館內展出，它們就像是幽靈，不斷地重返展覽現場徘徊，而美術館本身就是一幢滿載了幽靈的鬼屋。從藝術品之「幽靈」的譬喻出發，他在技術面上連結的卻是電影史的演進，以數位技術來實踐電影史早期的特殊電影類型「幽靈列車」。

上述這些作品都顯示了美術館本身如何分別利用本身的歷史、周遭的地方史與展示史，與傳統的雕塑型錄像裝置交會出一種具有敘事能量的影像，這些影像強調的不

見得是觀者對於投影空間的經驗，而是他們對框內與框外的連結能有多少瞭解。正如福勒提醒我們的，「即使藝廊影片看似要說故事，但它們總是會把重點放在能夠製造意義的多重方法上」（Fowler, 2004: 331），這樣的敘事無須存在於特定的螢幕之上，而是在影像、美術館空間、美術館內的其他展品甚至展覽相關出版物之中流連且無限擴張的敘事。

四、結論 從展示到創作：錄像藝術的錄像轉向與新媒體的未來

未來的當代藝術美術館將同時展出虛擬與真實，穿越、重疊兩者之間的界線，以製造出一個精彩而發生於圍牆內的、或甚至沒有圍牆的空間裡的視覺與互動經驗。

——馬修·甘薩羅 (Matthew Gansallo)¹²

要討論數位時代的錄像藝術展示如何突破「經驗空間」，本論文採取的途徑是分別探討多元的線上放映平台（外部的展示機制）與錄像美學的敘事轉向（內部的創作脈絡）。我認為錄像藝術展示的多元化，促進了「從白立方到黑盒子」之後的再一波錄像藝術變革，而這次的變革不僅是展示空間上的，也是內部美學的變動。如今藝術家們善用數位科技帶來的拍攝優勢，更自由地思考框內與框外空間的關係，使得當前的錄像藝術不再是媒介特性論的信徒，轉而成為融合多項「再媒介」現象（包括錄像本身與電視）的混種形式。這樣的形式一方面回應了錄像藝術早期發展時的狀態，另一方面也將數位時代的跨領域現象融入錄像藝術。就像史塔林為泰德英國美術館量身定做的作品揭示的，當前錄像藝術的敘事，時常奠基於「以當下科技來重現與詮釋傳統」上（該作以數位電影技術，重現電影史早期使用的「幽靈列車」拍攝技法），也就是說，當前仰賴數位科技完成的錄像藝術，除了以敘事打破過去錄像美學顛覆敘事體例並迴避敘事的傳統，並且強化框內與框外的空間性連結，也十分注意如何以錄像來重塑不同時間點之間的關聯，進而從廣義的媒介史角度來重新定位錄像藝術。因此，錄像藝術的數位化展示趨勢，帶來的結果不只是「同樣的作品，不同的展出形式」這樣的差異而已，而會透過作品與美術館的關係，來進一步主導錄像美學的發展。因此，要真正思考錄像藝術如何突破過去那種仰賴「經驗空間」的雕塑美學，仍有必要將錄像藝術置放到更大的新媒體藝術框架去談，尤其是在數位文化中逐漸成型的文化現

12 本文引用的Gansallo之語，引自 Sarah Cook et al., *Curating New Media*, 2002, p. 72。該書為座談會記錄。相關討論亦可參考Cook與Gansallo的新媒體研究機構CRUMB網站上的訪談，請見Beryl Graham, "An interview with Matthew Gansallo," 2000. <http://www.crumbweb.org/getInterviewDetail.php?id=1&op=3> (2013/9/30瀏覽)。

象——「虛實之間的界線消解」。

2001年，新媒體藝術學者莎拉·庫克（Sarah Cook）與貝洛·葛拉罕（Beryl Graham）在英國北部的巴爾帝克藝術中心舉辦了「策展新媒體」（Curating New Media）研討會。在這場英國史上第一個以策展人、新媒體為重點的研討會上，當時擔任泰德英國館資深研究員的馬修·甘薩羅分享了泰德體系美術館委託新媒體藝術家葛拉罕·哈伍德（Graham Harwood）的經驗。哈伍德的作品是一件網站藝術，概念是讓造訪泰德美術館官方網站的民眾，會在不知情的情況下進入這個「盜版的美術館官網」，進而接觸到藝術家提供的「非官方美術史詮釋」，其中包括許多對美術館體制及英國政府的批評。甘薩羅指出，泰德美術館之所以資助、收藏這樣的新媒體作品，是因為他們體認到美術館已不再只能將新媒體當作一種附屬工具，而必須讓新媒體進入美術史的核心來與既有的美術館空間產生互動。新媒體藝術的出發點基本上是反博物館的（anti-museum），因此美術館若要參與、展示新媒體藝術，就必須在新媒體與既有的博物館機制之間找到一個中介者的角度，而非放任兩者對立。當兩者之間的界線被頻繁地跨越、拆解與轉化，美術館到底是有或沒有圍牆的美術館，也不再是決定美術館的文化價值的首要因素，虛實之間的界線也會逐漸消解。

這個在當時聽來還像是個虛幻理想的宣言（畢竟美術館的展示不可能全數仰賴線上內容，哈伍德的作品終究只能是美術館策展的特例，而非常態），如今已成為世界各地的美術館在思考策展、論述以及與民對話時的重要方針。但我們到底能如何理解所謂「虛擬與真實界線的消解」？錄像藝術作為一種能以類比、也能以數位科技完成，既是影像又是雕塑，便於紀實也能展現虛構的混種形態，相較於其他在技術定義上更為清楚的新媒體，或許更能为新媒體帶來的「虛實界線的消解」現象，有更多面向也更深入思考。

本文聚焦於錄像藝術的展示，除了思考數位科技對這個如今已成為各大當代藝術展不可或缺的媒介的衝擊，也希望能指出一個尚未被充分討論的錄像藝術美學特徵——當代錄像藝術早已不再拘泥於對物質或觀展經驗的思考，而開始以敘事來豐富美術館的歷史。這類錄像藝術使得美術館不再只是強調克倫克所謂的「經驗空間」的展示者，而成為積極言說甚至創作的敘事者（一反過去美術館挑選已經創作完成的作品來展出，本文提到的範例都是由美術館提案，委託藝術家創作，雙方的關係是雙向、互動的合作關係，策展人的任務也不是安排物件，而是輔助與導引作品的完成）；

專題：美術館與當代藝術的新敘事者身分

更重要的是，這些作品提出的敘事並非純然的虛構，而是一種足以用敘事來豐富美術館歷史、甚至以敘事來建檔的新錄像。在這樣的作品中，美術館的位置非但沒有因為多元放映平台的興起而變得弱勢，反而在積極回應數位時代的展示問題時，以自身作為展品之創作脈絡的一部份，進而強化美術館與其展示之錄像藝術的連結，甚至使作品成為美術館發展史的一部份。

因此，對於美術館而言，數位科技並不因為它提供了「沒有實體展間的另類展示形態」而被視為一種威脅。無論是線上策展或美術館委託藝術家創作的案例，都證明了這些例子豐富了人們對美術館的想像與思考，而這樣的思考也能反饋回美術館的經營策略，讓美術館在錄像藝術已成為當代藝術中無所不在的「預設媒介」的情況下，發展出一種無須依靠媒介特性論或以增強觀者的感官經驗來與線上展示的影像做出區隔的錄像美學。錄像藝術的傳統是反敘事、反幻覺的高度反身性論述，但在資訊時代中，錄像藝術開始發展出獨特的敘事體例，以言說者的姿態來積極回應它複雜的歷史脈絡；而美術館在這樣的發展中，則具有越來越重要的份量。

若多元放映平台的興起帶來的是展示層次上的「虛實界線的消解」，許多美術館則紛紛以自身作為敘事的線索，來創造出創作層次上的「虛實界線的消解」，進而使展示的空間與作品內的空間有更多面向的意義交織。以錄像藝術展示而言，當前全球有越來越多美術館選擇以「讓美術館作為作品的一部份」，來回應數位時代中，虛擬的美術館與實體的美術館之界線逐漸模糊的現象。在這樣的前提下，「虛實界線的消解」之於美術館，並非只是它們必須被動回應的文化情境，也是它們能主動運用、詮釋的數位時代特徵。在這樣的基礎上，當代的美術館也無須再受限於「經驗空間」的論述，而能以更靈活也更主動的姿態來思考美術館與觀者、美術館與藝術家、美術館與作品等各層關係。美術館不再只是一個製造觀展經驗的實體場所，而是一個能藉由創意敘事來豐厚自身歷史的論述結構。當美術館帶給觀者的體驗已必然是一種虛實相混的混種經驗，美術館也成為一個能製造虛實交錯的敘事的地點——這樣的地點強調的不只是當下的經驗，而是一個能在離開美術館後也能持續在觀者的記憶裡蔓生枝桠的論述結構，即使那樣的結構時常僅以一段故事的形式存在。

引用書目

- 林志明 (2005)。〈新媒體藝術之「新」的藝術向度〉。《哲學與文化》，32 (12) 12，頁125-136。
- Altshuler, Bruce et al. (2009). *A Manual: For the 21st Century Art Institution*. London: Whitechapel Gallery.
- Baker, George (2002). "Artist questionnaire: 21 responses." *October*, 100, 6.
- Balsom, Erika (2009). "A cinema in the gallery, a cinema in ruins." *Screen*, 50(4), 411-27.
- Bolter, Jay David & Richard Grusin (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Butler, Alison (Winter 2010). "A deictic turn: space and location in contemporary gallery film and video installation." *Screen*, 51(4), 305-323.
- Conner, Michael (2009). "A Manual for the 21st Century Gatekeeper." Retrieved from <http://www.cornerhouse.org/art/art-media/a-manual-for-the-21st-century-gatekeeper>.
- Cook, Sarah, Beryl Graham & Sarah Martin (Eds.) (2002). *Curating New Media*. Gateshead: Baltic.
- Cowie, Elizabeth (2009). "On documentary sounds and images in the gallery." *Screen*, 50(1), 124-34.
- Elliott, Bridget and Jennifer Kennedy (2006). "Haunting the Artist's House: Sir John Soane's Museum and Isaac Julien's Vagabondia." *Image and Narrative*, 16. Retrieved from http://www.imageandnarrative.be/inarchive/house_text_museum/elliott_kennedy.htm.
- Elsaesser, Thomas (2006). "Early film history and multi-media: an archaeology of possible futures?" In Wendy Chun and Thomas Keenan (Eds.), *Old Media, New Media: a History and Theory Reader* (pp. 13-26). London: Routledge.
- Elwes, Catherine (2001). "Starting a conversation about... artists' film, video and installation." *Filmwaves*, 14(1), 46-7.
- Foster, Hal (2003). "Roundtable: the projected image in contemporary art." *October*, 104, 71-96.
- Fowler, Catherine (2004). Room for experiment: gallery films and vertical time from Maya Deren to Eija Liisa Ahtila." *Screen*, 45(4), 324-343.
- Fowler, Catherine (2008). "Into the light: re-considering off-frame and off-screen space in gallery films." *New Review of Film and Television Studies*, 6(3), 253-267.
- Klonk, Charlotte (2009). *Space of Experience: Art Gallery Interiors from 1800 to 2000*. New Haven, Conn.; London: Yale University Press.
- Le Grice, Malcolm (2001a). *Experimental Cinema in the Digital Age*. London: BFI.
- Le Grice, Malcolm (2001b). "Improvising time and image." *Filmwaves*, 14(1), 15-19.
- Lovejoy, Margot (2004). *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. New York and London: Routledge.
- Michaud, Philippe-Alain (2006). *Le Mouvement des Images*. Paris: Centre Pompidou.
- Mondloch, Kate (2007). "Be here (and there) now: the spatial dynamics of screen-reliant installation art." *Art Journal*, 66(3), 20-33.
- Mulder, Arjen and Joke Brouwer (2004). *Feelings Are Always Local*. Rotterdam: V2 Publishing.
- Stoughton, India (2012). "Bringing Art to the Masses: Ikono TV does for Art what the Radio Did for Music." *Selections* (November 2012), 132-33.
- Trodd, Tamara (2008). "Lack of fit: Tacita Dean, modernism and the sculptural film." *Art History*, 31(3), 368-386.