

藍天之下：「生活帶來的種種愉快與不安之間」

Under the Azure Sky: “Life between Delight and Discomfort”

文 |
蕭淑文
Jo Hsiao
台北市立美術館策展人

楔子

光州和台北，不同緯度的二個城市，一個在北，一個在南，有著南轅北轍的天氣、地貌，及不同的政治、經濟、社會、文化、歷史語境。台北市立美術館和光州市美術館 (Gwangju Museum of Art) 這二間隸屬於城市的美術館，希冀跨越城市之間的距離，以「生活帶來的種種愉快與不安之間」入題，邀請 15 位台、韓藝術家深入思考身處科技萬能的人類，究竟是在創造一個美麗新世界還是創造出像科學怪人般的怪獸世界？藝術家企圖拋出智慧科技所帶來的榮景，以及人類是否能面對新世界的未來等議題相互叩問；而最終，人類真正的價值是什麼？展覽由兩館資深策展人任鍾榮 (Jong Young Lim) 與蕭淑文共同策展，於 2016 年 8 月 23 日至 11 月 13 日在光州市美術館舉辦。

美國麻省理工學院 (MIT) 管理學院的兩位學者布林優夫森 (Erik Brynjolfsson) 及麥克費 (Andrew McAfee) 在其共同著作《第二次機器時代》(The Second Machine Age) 大膽預測「未來，最懂得與機器合作的人贏！」對二位作者來說，科技快速地改變人類文明進程。例如：十八世紀末的工業革命帶來了人類歷史上最快速的轉變：機器取代人力、動物，人類世界首度遭逢前所未見的重大轉型，開啟了第一次機器時代。同樣地，歷史不斷地在重演，如今電腦和其它數位科技的進步正影響着人類的心智及建構環境的能力，掌控了智能和體能，進而掌控了實體環境和智識環境，我們來到第二次機器時代。¹

長期下來，人類能運用科技創造價值，並有效地掌握價值。然而，人類活動對地球也出現脫離人的尺度所產生的後遺症：熱帶雨林逐漸消失、

冰川融化的溫室效應、土壤、海洋及大氣環境遭到破壞導致地球生態系中遭受到空前的衝擊，情勢每況愈下，人類和地球上其他物種正面臨人類自己所創造的生存危機。種種跡證都是因為科技佐以工業設置逼使全球人類必需共同面對地球環境的劇烈變化。

僅僅在過去短短數年間，人類創造了資訊化經濟體系，建構了包括電腦、軟體、通訊網路等數位科技，不論在醫學、金融、產業、軍事、航太、民生消費等無一不受到衝擊。如果，人類必須和機器共同分工，甚至和它們對話，他們是否有能力面對、操作這種透過高頻演算的經濟共同體，或者隨著數位科技愈來愈強大，人類無力脫離科技結構所產生的世界，而更複雜和更有問題的面向，是人類嗑了「科技」這劑藥方後，從創造者轉回到破壞者角色。

不久前，為了遏止全球暖化，在巴黎舉行的全球氣候高峰會通過歷史性協議，包括：限制溫室廢氣排放量、全球升溫限制在 2°C 以內及排碳量限制等等，無一不顯現居住在地球上人類的憂心忡忡。凡此種種，人類不得不去面對他們自己創造出來的殘局，並且重新去思考在這個地球生存的條件。於是，「科技」成為一帖良藥，而科技力量持續壯大，一路邁入了數位化時代，數位化將各種資訊和媒介，如文字、影像、聲音、檔案、圖片等轉化為 0 與 1 的電腦語言，通過高頻運算使得一切都能透過大數據來表達。

在此衝擊下，人類成為一種被設計住在地球上的生物，被賦予一個形體及感官機能，人的欲望最後一步步引領著他們走向自己所創造的危機中，就像希臘神話裡被天神懲罰的薛西佛斯（Sisyphus），不斷的重複著相同的動作永無休止。這個展覽希冀從四個破題：「想像一種未知的未來」、「關係性」、「信仰」以及「精神性」去剖析人面對自己所創造出來的智慧科技，究竟存在何種處境？最終，隱藏在激進科技時代背後的人類價值是什麼？

想像 一種 未知的 未來

吳權倫的影像作品涉及科技的美學，他拍攝被廢棄的動物標本，從影像圖庫選擇適合這群動物原本生存的生態環境，再利用為 3D 軟體為這些數位影像製作古典風格的金色畫框及動物雕飾物件。整個製作過程，用低經濟的數位媒材所生產的「東西」，足以不斷地複製、再造，指涉一種豐富而非稀有的數位經濟學概念。對作者而言，他思考「數位」既作為工具同時也是媒材，不啻是當代人對於科技認同的表態，讓人類在實體和虛擬世界四處遊歷，而擁有更多選擇與更多的自由。

人類智識的發展有著時間歷程，所以我們的存在是歷史性的。牟宗三先生在講述莊子《齊物論》第二篇章〈存在的呼應〉提到：「歷史性是指人在生活的境



上圖——
吳權倫，「標本博物館」(系列)，《標本博物館第二章之三》，雷射感光相紙、水晶裱褙、UV 烤漆於不銹鋼銅板，2011-2013

© 伊日畫廊

下圖——
豪華朗機工，《天氣好不好 我們都要飛》，2014，動畫、文件，「心動 EMU」展覽現場

遇中，面對無窮的抉擇可能，人不必保證其抉擇的結果，但仍要承擔之、面對之。」² 同樣地，科技展示著人類奮鬥的歷史途程，將他們的過去、現在、未來連結起來，使得科技透過人類本身的創造力來參與世界的改變。吳權倫結合實體物(動物標本)及數位產物(電腦圖像、物件)，看似平行脈絡的自然與科技之間在全部數位化後成一共相體。就某個程度來說，吳權倫用科技檢視物質生產的新律，訴諸科技帶給人類的滿足，是一種道德上能接受的獲取。明確地說，人類享受科技帶來重大轉變是無須具有道德感的！然而，他們所經歷事物的本質，似乎不再是全然單純，當直下面對「科技」所建構出來的生態世界，陷入兩難。

豪華朗機工製作一隻手工模型鳥，經由電腦程式運算，產生 37,200 張飛翔中的鳥的分格畫面圖紙，從而開啟了一段他們和孩童間的繪圖飛翔旅程。通過孩童

塗鴉，它是一種轉化的儀式，表達出讓人獲得精神解放的極大自由。或者說，藉由簡單訊息的傳遞集結了龐大的群體力量恰恰體現一個世俗化的社會體。從一開始到訊息的傳遞、擴散，作品展示了想要證明運用科技創造價值的真義。《天氣好不好 我們都要飛》用數位科技來打造一個想像的明日。如果數位環境愈來愈快速、愈來愈強大，人類的未來肯定是和電腦、機器和其他數位裝置的創新尺度和發展速度息息相關，一種看待未知的未來，人和科技全部都在其中。

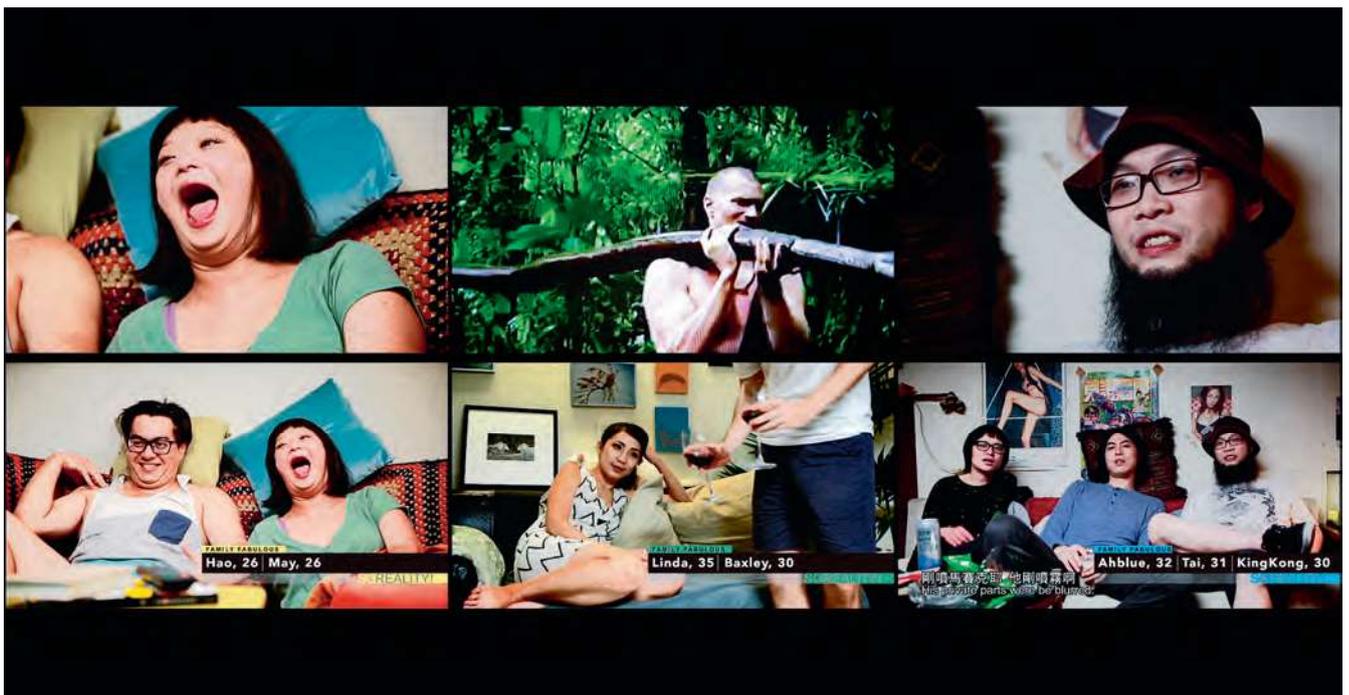
關係性

1998年，另一部好萊塢黑色喜劇電影《楚門的世界》(The Truman Show)，描述男主角楚門的生活竟然只是電視實境秀節目所建構出來的。電視機前的觀眾看著楚門出生、牙牙學語到上學、談戀愛、結婚、工作，他活在眾人的目光之下卻不自知，他的世界充滿虛假、謊言，卻又真實！在這裡，人類與生俱來的基本情感成為被消費的商品，「觀看」與「被觀看」始終揭示著這些情感的組合模式。在攝影機前，身體與意識、大腦與心靈的結合，就像是展示給眾人觀看的實驗，並且在觀看的過程中，被觀看者可能已經無法區分自己是活在現實或是幻覺裡。余政達透過《It's So Reality! 操實境》，思考、深化媒體社會奇觀，不斷地藉由電子媒體系統向我們投射生活的各種狀況，就像是這句話：「It's So Reality!」。這件錄像作品，經由三段電視實境秀，穿插三組觀看實境秀的觀眾，作者以極為戲劇化的手法暗示「找尋真實」和「人的認知」之間的關係。

余政達，《It's So Reality! 操實境》，2015，多頻道影像裝置，full HD 畫質，彩色，有聲，循環播放，15'

© 余政達及其攻畫廊

《日常編舞》看起來像是沒有作者風格的舞蹈，觀眾藉由耳機中的指令，集體展演自己的身體。兩位編舞家捨棄劇場式的黑盒子空間設計，裝置一個開放式



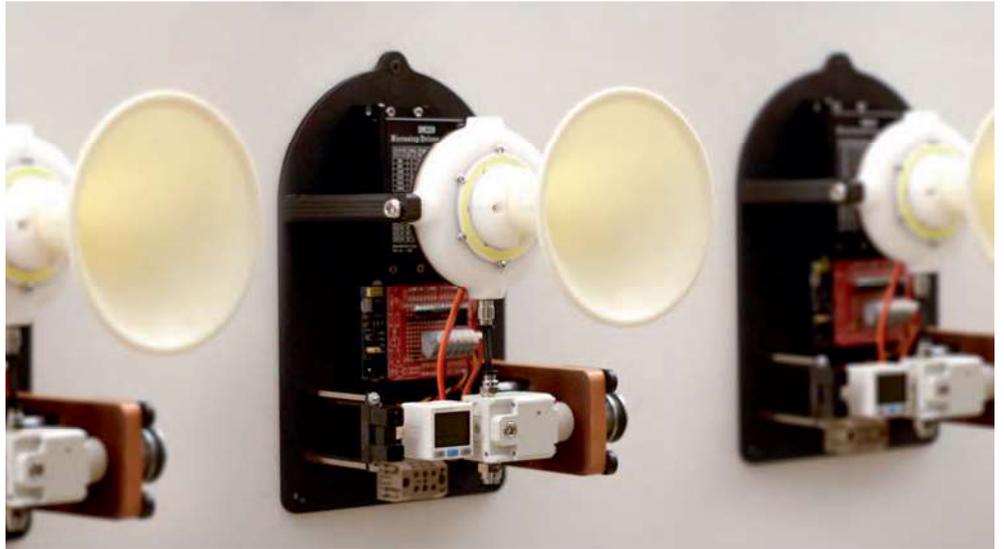
的舞台更能夠鼓舞觀眾參與。這件作品是由「人」構成的，舞蹈讓人通過身體彼此對話，而參演者（觀眾）直接感受身體創造的臨場體驗，發展出集體性的行動，輕鬆而歡樂的調性把展演空間轉化為一處「社交場」，人與人之間衍生出良好的互動關係。《日常編舞》超越語言、文字、信仰，回應人相遇時的生命狀態，抗拒媒體社會定義下的生命形式。

信仰

《2001：太空漫遊》導演庫柏力克曾在一次訪談中說：「神的概念在這部電影中是非常中心的問題，但這個神不同於傳統的定義，而是科學定義上的神。」顯然，來到第二次機器時代，科學與技術對人類已經達到一種牢不可破的優勢控制，就像庫柏力克科幻電影所提出的：科學反映了人對於神的概念。因此，在這個展覽裡，有些作品也投射出一個烏托邦的幻想。在烏托邦幻想的模式中，人能夠完全服膺科技的統治，共同運作出一個具普世性法則的完美世界。生活在現實世界的我們，科技扮演著神的角色，當許多過去只存在科幻電影裡的情節一幕幕走進真實世界，我們無意識操縱著機器裝置，生活像是互聯網，重複著接收與操作。王仲堃把原本作為警示或傳遞訊息用的號角聲響，轉化為具有節奏與旋律的機械樂器演奏。牆面上的感測器，通過觀眾身體移動，改變了聲流的

謝杰樺 + 董怡芬，《日常編舞》，2015，互動式綜合媒材裝置，編舞：謝杰樺、董怡芬，北美館展覽現場





上圖——
王仲堃，《聲牆——號》，2016，
複合媒材聲音裝置

下圖——
曲德義，《變奏D1501》，2015，
壓克力、麻布，162×195 cm

速率，隨機地使得聲音內容產生變化。在時間和空間上，這件聲音裝置讓身體的動作和效力植入電子命令，將真實場景移入電晶體環境，就這樣，把人類活動變成一種古老的遺跡。

精神性

曲德義的繪畫是平面，也是空間的，他恣意於一種「越軌」，在其內部，服膺結構顯現出穩定的系統；而顯於其外部的「形」與「色」，恣意揮灑的線條與大塊色面並置，看到了異質、斷裂、對應的空間性，作品形象擺盪於理性與非理性、智性與感性之間，致力於事物表象所無法表達之處。曲德義的抽象繪畫本身就有著一種破碎、變形、無意義的徵象，如同作品自身映射當下某個環境、事件便回應一個真實世界的生活經驗。細膩的筆觸搭配鮮豔的色調，對觀者而言，張嘉穎的繪畫作品呈現全面的美感樣態頗具說服力，但這或許是直觀下，



張嘉穎，《暗夜沙皮諾》，
2016，壓克力、畫布，130×
388×5 cm

一種片斷、不完整的誤讀，隱藏在美好事物形象底下的卻是解離童話文本，擁抱「虛幻」，及混合世俗的「現實」！這樣的謎樣形象來自於作品內，殘酷地揭露人與環境的真實狀態。

總結

有一部名為《黑鏡》的英國影集，編劇就其標題說了一段話：

如果科技是一粒毒品——確實感覺像毒品——那麼它的副作用是到底什麼呢？我的電視劇《黑鏡》就要討論這個領域——愉快與不安之間。標題『黑鏡』是你在每面牆、每張桌子、每隻手掌間都能找到的東西：電視、顯示器、智慧型手機。

這部英國迷你影集嚴厲檢視「科技」如何成為非人性力量的可怕主宰，它使得所有倫理、道德最終失去意義，而更精確來說，這是一個關於是什麼人類價值的問題。無論是好是壞，今後人被置於如水晶結構般的銀幕裡，所有關於生命、思想與人類的永續可能性將趨於一致，在藍天之下，人類活在愉快與不安之間，特別是處於極度亢奮並且是最黑暗的時刻！人類究竟會克服或屈服數位革命的挑戰，尚無定論。我們是否應該擁抱科技帶給人類活動的種種愉快與不安？就本次展覽而言，從媒材到題材貼近一種現實性，或許，藝術體現真理，而這個真理如同世界本身，充滿危機，也充滿轉機，它們衝擊我們舊有的價值觀、道德觀和文化觀，直接與我們進行激辯、交鋒。

- 1 布林優夫森、麥克費，《第二次機器時代》(Erik Brynjolfsson and Andrew McAfee, *The Second Machine Age*)，齊若蘭譯，天下文化，2014。
- 2 〈莊子齊物論義理演析〉，牟宗三講述，陶國章整理，書林，1999，頁 25。