



Since April, 2005

發行人 簡美玲
 法律顧問 邱冕泉
 執行監督 廖小玲、羅潔尹、陳秀微、謝宛真、張淵舜、朱美芬、黃文伶
 執行編輯 林佳禾、余青勳
 美術編輯 淨觀設計、洪萱諭
 會計 朱美芬
 總務 蔡佩珍
 出納 蘇愛惠
 印刷 秋雨創新股份有限公司
 版次 初版
 定價 130元
 發行日期 2016年4月
 發行數量 800本(平裝)
 發行單位 高雄市立美術館
 地址 80460高雄市鼓山區美術館路80號
 電話 07-555-0331
 傳真 07-555-0307
 網址 <http://www.kmfa.gov.tw>

目錄 Contents

目擊現場

變材無礙－當代媒材與表現 ◎陳秀微、商成茵 6

24道探索生命軌跡的線索 ◎曾芳玲 12

議題特賣場 當代藝術實驗對話

靈光象限－從科技藝術的可複製性談當代藝術的創作、展示與典藏 ◎曹筱玥 22

化一刻為永恆－時間影像的時間性與空間性 ◎黃雅玲 30

保存、再製與再現的復原工程－數位藝術家的省思與自覺 ◎曾鈺涓 38

當代藝術去神殿化－從關係美學談當代藝術的觀眾參與及對話 ◎董維琇 46

典藏選粹

在人生最幽暗處看見微光－杜珮詩〔可見的敘事〕 ◎林泱秀 54

展覽迴響

高雄國際貨櫃藝術節與城市進化－看貨櫃藝術節的發展與改變 ◎黃志偉 58

來自末世的凝視－林珮淳〔夏娃克隆肖像〕作品評析 ◎潘正育 66

美育側翼思考

談美術館推動的書法教育展 ◎陳宏勉 74

埤仔內的故事

一樹一生態－高美館長得像羊腳印的植物 ◎孫震宙 80

文物保存維護

藝術醫學－藝術品的「X光」診斷 ◎吳漢鐘 86

南島紀事

【影像話魯凱】魯凱文化與智慧的寶庫－奧威尼生命史(上) ◎王有邦 92

藝評講堂

唯物生產－激情的未來主義 ◎高千惠 100

藝術哲學

【藝術存在論11】拯救Goodman計畫(上)－作品、原作與藝術品之存在 ◎陳宏星 104

《藝術認證》雙月刊2015年(60期至65期)目次索引 110

政府出版品展售門市
 國家書店松江門市：104台北市松江路209號1樓
 Tel: 02-25180207

五南文化廣場台中總店：400台中市中山路6號
 Tel: 04-22260330#821

五南文化廣場高雄門市：800高雄市中山一路262號
 Tel: 07-2351960

《藝術認證》在Facebook網址：
www.facebook.com/art.accrediting
 歡迎加入粉絲團，分享留言，請按讚

封面：安聖惠(峨冷) 夢與夢之間(局部) 2012
 保麗龍條、包裝袋、包裝紙條、絲襪、羊毛、棉、毛線 尺寸視場地而定(攝影：劉曜，藝術家提供)

版權頁題字：洪根深

統一編號：2009401454

勘誤：第66期第89頁圖應更正為「北師美術館提供」，謹向讀者致歉。

靈光象限

文、攝影 / 曹筱玥 (國立臺北科大 互動設計系專任副教授)

從科技藝術的可複製性 談當代藝術的創作、展示與典藏

一、前言

自1960年代黑白電視與攜帶式錄影設備的誕生，讓錄像開始流通於大眾之間，影音技術的成熟能作為媒體藝術 (Media Art) 發展的一個契機，而錄像藝術之父白南準 (Nam June Paik, 1932 -2006)，使用手提錄影機創作出第一件錄像作品並將其進行展覽，誠如科羅茲 (Heinrich Klotz, 1935-1999) 於「第二現代主義」 (Second Modernism) 論述中所提到的：「電子影像不僅轉換了溝通方式，也改變了美學」¹。科技演進的脈動深遠地影響藝術的發展歷程，自原有的藝術體系進行分裂，而再另形成一支新穎的當代藝術支系。

時至今日，整體當代藝術創作的發展歷程已明顯地脫離平面、立體甚至超越空間上的維度，著重於觀念上的發想與議題上的探討，因此媒材上固有的限界已經逐漸模糊，超脫純粹的現成物 (Ready-made) 創作或者是裝置藝術 (Installation art) 的範疇之中，且作品所觸及的觀感不再只停留在視覺感官而已，已經能夠綜合刺激到觀眾的嗅覺甚至是觸覺上，藝術品與觀眾的距離不再有博物館展示上既有的紅線隔閡，更進一步的是強調著與觀眾的互動反饋，而科技藝術 (Technology Art) 便為此例之一，科技藝術作品仰賴電腦數位工具與其軟硬體的相對應設施而進行生產，藝術家不再需要依靠畫筆或者雕刻刀來完成作品，藉由本身欲探討的觀念出發進而突破媒材與技法上的限制，科技藝術家反轉傳統的藝術創作路徑，經由電腦程式的撰寫編纂，配合著3D列印、動態展示、動態投影、互動感應裝置與虛擬實境的種種配套技術成熟，藝術家能以更敏銳地採用以上的技術，以此形塑出當代藝術的視覺語彙。

二、科技藝術的可複製性與創作本質

科技藝術的創作具備繪畫藝術的視覺性、雕塑



Janet Echelman, 「1.26」, 光譜纖維, 2015, 布拉格魯道夫音樂廳。

藝術的量塊感又具備著影像與聲音藝術的流動性，回歸於科技藝術的創作本質上，就以媒材區別來從中討論，科技藝術是能夠做為多方藝術的綜合集結，對此相關科技藝術的學術探討與樹立，其中科技藝術作品具可複製性的本質自一九三零年代中期就已開始，可從班雅明 (Walter Benjamin, 1892-1940) 的〈機械複製時代的藝術作品〉 (The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction, 1935) 進行討論，班雅明認為藝術品是能夠進行複製的，原作的真實性 (authenticity) 已經不存在，因此作品是能夠跨越時空的維度限

界，可以具有共時性以及異地性的存在，藝術品能夠自美術館與博物館的機構當中解放，自原有的藝術膜拜價值之中解放，但依隨著大環境的技術演變與全球化的趨勢浪潮，面對此劇烈的時代更迭，人類文明的社會價值與觀看模式已經由「機械複製時代」進入至「數位複製時代」。

在十九世紀末期，科技日新月異的推展之下，「數位複製時代」演繹著是全人類思維的改變，科技與藝術之間產生跨域性的對話與連結，一方面是以科技產物做為出發，提供藝術家新的創作模式與觀者新穎的觀看經驗，而另一方面則

是翻轉原本觀者對於作品進行被動觀看的模式，使得觀者能夠參與到作品之中，成為作品或者是被觀看的對象，因此科技藝術作品的產出並不同於傳統藝術的生產範疇中，科技藝術是直接介入到藝術生產的媒材之中，影響力持續延伸到藝術觀看的模式，但科技潮流湧現之下，科技藝術是對於傳統美學的挑戰，是形式的開拓也能夠讓藝術內涵更加深刻，在虛擬與真實之間是產生了難以辨認的交混擬像，在觀者經驗科技藝術作品的過程之中，能夠引起更多面向與觀感上的共鳴與刺激，但聚焦回藝術家創作的本質之上，是該避

免相繼追捧科技藝術中奇觀化的視覺效果，逐漸將科技藝術中的互動裝置淪為大眾娛樂性的一環，因此在創作與觀看科技藝術作品時，需抱持著超脫傳統思維的藝術感知能力，建立新的觀看認知與視覺語態，方能在科技藝術的創作範疇之中，建立更深層的人文關照與思想內涵。

總體而言，科技不僅影響的是日常生活，更是涉入到藝術的思考路徑與價值，科技間接導致的是科技依賴的迷思，對於數位藝術而言，科技所帶來的便利性與可複製性也造成系列的藝術展示與典藏問題，以下將會繼續探討之。



曹筱玥，〈自由之心〉，數位裝置作品，2013，台北數位藝術中心。



黃心鍵，〈繼承之物-暫時飛行〉，數位互動作品，2015，鳳甲美術館。

三、科技藝術中的互動形式與展示樣態

從近年來國際當代藝壇與相關的科技藝術節中便可觀察到此現象，互動式的數位藝術作品已成為當代數位藝術家創作的重要形式，透過觀眾參與的方式，突破作品與觀眾之間不可見的藩籬，而這類的數位互動作品的主題與探討的議題都是來自於日常生活之中可見的，是能更夠增加一般大眾對於該類型作品的興趣與親和力，科技藝術一同將這些原本非屬於藝術領域中的概念與行為移植於數位藝術的平台之上，打破傳統藝術所樹立的既有概念。²

在科技藝術的互動展示樣態之中，利用虛擬實境系統 (Augmented Reality System)、動態偵測器 (Motion Sensor)、攝影錄像機、投影機與3D列印機等，共同開發多種展示技術，如投影技術中又成功研發出浮空投影，又稱全息投影 (Holographic Projection)，運用3D運算技術與特效，以投影的方式將畫面直接投射在特殊塗料的網狀屏幕上，觀眾可以看到可見的影像在半空中呈現，能綜合應用在舞台設計與燈光動畫的效果呈現，如2013年於台北數位藝術中心的〔自由之心〕作品，透過鏡像與文字的視覺符碼化，形成簾空與透光的效果；而科技互動藝術其中作動的原理，主要是建立於動態偵測的設備之上，主要是用來檢測移動的物體，一個或多個動態感應偵測器能夠共同組成一個系統，執行一個作品觸發的任務或者作動後元素成果，如黃心健2015年作品〔繼承之物〕中的〔暫時飛行〕，螢幕上的物件會逐漸成長但一旦觀者刺激到動態感應偵測器的同時，物件內本來叢生的植物會進行萎縮或者反彈的現象，反應出藝術家對於自我生命經驗的探尋。

在科技藝術的展示條件之中，高度仰賴於影音視聽設備的硬體要求，透過硬體為開端，導引出作品與觀眾之間互動式的觸發，其中涵蓋裝置、影像、聲音等元素，方才衍生出觀眾的多重觀感的刺激與相關意識的接續聯想，回歸於互動藝術作品的產出過程而言，科技藝術需要從藝術家的創作理念進行組構，勢必將其理念超脫於繪



黃心健，〈蠶樓〉，互動感測、浮空投影，2012，霧峰林家花園。



故宮博物院，〈夏荷〉，體感互動裝置，2011。

畫（二度空間）與雕塑（三度空間）的藝術維度中，科技藝術的互動產出並不能只有藝術家與其作品就能完整，需要軟硬體之間結合並用，並將其架設且融入於展示場域之間，如同一齣舞台劇般，藝術家將整件互動藝術的作品視作出如同劇場般的安排設定，每一個設備的作動過程與最終的運算結果都是在藝術家預想的效果之內，最終

科技互動藝術作品的意念核心是人類透過身體的參與，進入到作品內部，將藝術的範圍含括到社會大眾，打破原有具有階級意識或者逐漸僵化的視覺模式，透過實際操作將藝術家、作品與觀眾三者的關係進行跨角色的關係重構，其中互動藝術所具備的視覺符碼也面臨到重新書寫與再鋪陳的挑戰。

四、科技藝術典藏的侷限與未來

科技藝術的典藏，受限於各展場的場域不同與相關實際限制，許多作品會依據場地的特性或者展覽場域而做出相對應的變化，以達到最佳的展示效果，而科技藝術的高度重複性，彷彿成為物理變化中的可循環系統，藉由不斷的重新播放或者由觀眾隨機觸發所產生的不同效果，導致科技藝術的作品型態已不能用傳統的作品形式進行收藏保存，硬體設備只是承載其作品的載體，作品的完整必須倚靠硬體設備的架設、展場氛圍的營造甚至是需要觀眾進行參與，才能完成科技藝術作品的完全做動，導致於收藏科技藝術作品本身的條件以及範疇是相當模糊的，科技藝術作品可能是於一臺隨身硬碟或者是投影機具體載體，甚至是精密書寫後的軟體程式，在保存上已經不單純只是硬體上的溫度濕度控管而已。

五、結論

無論是傳統藝術（繪畫、雕塑與建築）的複製品，或者是科技藝術作品所具備的可複製性特色，都是藝術家將其作為藝術發生的一種手段與途徑，能視作為一種多元整合的跨域結晶，而藝術家必須釐清科技藝術中應具備的創作意識，不能將科技藝術視作為創作上的投機之計，應將其作為開拓並純粹做為藝術家個人意識的載體，希冀藝術家與其開放性的作品能夠可以跟觀者進行更多方的交集與對話，能使得科技藝術於當代藝術潮流中，形塑出另一個藝術象限的人文內涵與價值，間接讓科技藝術的發展脈絡能夠與當代藝術史的脈絡有更清晰的連結，這樣的艱辛路程都是需要科技藝術創作者所必須共同面對的大課題。 ㊦

參考書目

王俊傑：〈接受、交往與漫遊：論數位時代的藝術傾向：論數位時代的藝術傾向〉，《漫遊者—2004年國際數位藝術大展》論文集（2004年）頁14-29。

王照明、吳宗德：〈科技藝術新探——運用電腦視覺技術於互動情境之探討〉，《藝術學報》76期（2005年），頁113-130。

吳垠慧：《台灣當代美術大全媒材篇：科技與數位藝術》，台北市：藝術家出版社，2003。

姚瑞中，《台灣裝置藝術》，台北市：木馬文化，2002。

曹筱玥：〈以班雅明機械複製時代美學觀談數位互動裝置之創作內涵〉，《成大學報》傳刊第7期（2015年），頁77-94。

Anna Everett, and John T. Caldwell, eds. "New media: theories and practices of digitextuality", New York: Routledge, 2003.

Elizabeth Grosz, "A Space, Time, and Perversion: Essays on the Politics of Bodies". New York: Routledge, 1995.

Greffe, Xavier. "Artists in a Digital Age." *The Journal of Arts and Management*, 2, 2004, 66-88.

Itsuo Sakane. "The historical background of Science-Art and its potential future impact". New York: Springer, 1998.

Julian H Scaff. "Art and authenticity in the age of digital reproduction". USA: Digital Arts Institute, 2004.

Lev Manovich. "The Language of New Media". Massachusetts: MIT, 2002.

Walter Benjamin, "A Lyric Poet in the Era of High Capitalism." Ed. Charles Baudelaire. London: NLB, 1973.

Walter Benjamin, "The work of art in the age of mechanical reproduction", New York: Schocken, 1969.

網路資料

黃心健，《繼承之物》，http://art_en.storynest.com/（檢索時間：2015年2月20日）。

¹ Elizabeth Grosz, *A Space, Time, and Perversion: Essays on the Politics of Bodies*. (New York: Routledge, 1995), p.150-152.

² 姚瑞中，《台灣裝置藝術》，（台北：木馬文化，2002），頁394。



威尼斯國際建築雙年展俄國館，（i-city），QR CODE、平板，2012，義大利。

當代藝術去神殿化

從關係美學談當代藝術的觀眾參與及對話

文 / 董維琇 (國立臺南大學視覺藝術與設計學系助理教授)

前言

自1990年代以來，許多在當代藝術嶄露頭角的藝術家，其展覽往往是積極邀請觀眾參與到其展演的過程中，與作品或與藝術家互動，例如藝術家在美術展覽裡為觀眾烹煮美味的食物、交換物件；邀請觀眾分享其經驗、邀請觀眾進入其作品並共同創作等。此舉完全顛覆了普羅大眾對參觀藝術展覽的傳統認知：只能在特定的界限外安靜的欣賞藝術作品、參觀展覽不可觸碰作品、藝術展演過程中只能透過藝術作品去理解與賞析藝術而大部份的情況下是無法見到藝術家本人，諸如此類的規矩，可能是大多數人對參觀展覽的既定印象。法國藝評家暨策展人尼可拉斯·布里歐 (Nicolas Bourriaud) 觀察當代藝術許多藝術家作品發展出與觀眾互動和參與的新趨勢，因此提出「關係性藝術」的概念，指的是經由和觀眾之間的關係，或是透過產生出作品的社會架構而成立的藝術作品，它也因應了1990年代以後迎接鼎盛時代的當代藝術的不具特定樣貌的傾向。布里歐並且於1998年出版《關係美學》(Relational Aesthetics)一書，他標榜關係藝術的立場，認為當代藝術作品的評價，取決於作品表現出人與人之間的相互關係性，以及作品所具有的社會性脈絡，並運用為「使用者著想」(user friendly)、「互動」(interactive)等各種觀念來闡述這項理論。本文從關係美學的觀念出發，將就以下幾種當代藝術創作的形態與理念來談當代藝術為何尋求觀眾參與及對話；此外，觀眾又應當如何看待當代藝術中的觀眾參與。

互動性媒體藝術創作 (media art/interactive art)

在追求觀眾與作品間的關係上，當代藝術原本就有不少作品是以觀眾參與為成立條件，尤其是透過鍵盤、觸控面板、機械性裝置等介面參與的互動媒體藝術，更具有顯著傾向。然而，互動藝術是利用科技與特殊裝置來作為觀眾與作品之間的媒介，屬於媒體藝術的一種，其訴求的重點與關係藝術有所不同。在臺灣，互動性媒體藝術在2000年以後蔚為風行，由於其不同於繪畫或雕刻等傳統藝術表現形式，在培養專業藝術人才的大學院校藝術相關系所也開始普遍的以互動性媒體藝術來開設相關的課程，許多藝術家如袁廣鳴、黃心健等的作品也以此類型互動性媒體藝術創作而受到國際間肯定。



2015年高美館展覽「洪就是紅」，藝術家洪素珍邀請觀眾赤足踏入其錄像創作投影的畫面中感受其作品。(攝影：林宏龍)



臺南蕭壩文化園區展覽，觀眾坐在作品中並留下參與創作的作品。(攝影：董維琇)

關係性的藝術創作 (relational art practice)

和前面提到的互動性媒體藝術比起來，在關係藝術作品的展覽中，有時往往無法分清「誰」是「觀眾」、「誰」又是「創作者」。將著眼點擺在社會文化的脈絡，甚至是人與人關係的聯結，這些都是創作者創作過程中所使用的非物質性「媒材」，追求日常性和藝術表現之間的關係。例如旅美臺灣藝術家李明維自1990年代以來所創作的一系列作品，探討人與人的關係與連結，如「睡眠計畫」(The Sleeping Project)、「晚餐計畫」(The Dining Project)，以及2006年首次於利物浦雙年展的作品「織物的回憶」(The Mending Project)等；李明維於2015年臺北市立美術館與日本森美術館所舉辦的《李明維與他的關係：參與的藝術》個展中所發表的作品，都可以稱為是關係美學的代表性創作。

社會參與性藝術實踐

(socially-engaged art practice)

社會參與性的藝術創作與觀眾互動的場域往往不在藝術家的工作室或美術館內的空間，而是在日常生活的空間。藝術家的著眼點是社群的參與，且期許透過藝術計劃的形式，試圖為一些社群的問題以及可能具衝突爭議的議題帶來改變，其過程也必要使觀眾實際參與其中，成為作品的一部份。這樣的藝術創作在臺灣逐漸普遍，也受到1990年代由美國藝術家雷西 (Suzanne Lacy) 所提出的新類型公共藝術 (new genre public art) 觀念的影響，強調公共藝術與公眾連結的活動及其所帶來的改變；而社群藝術 (community art)、社會雕塑 (social sculpture)¹、藝術介入 (artistic intervention) 的觀念也同樣關懷藝術對公眾的互動，儼然成為當前臺灣當代藝術發展的一個重要



2015年北美館「李明維與他的關係：參與的藝術」個展，李明維作品《聲之綻》中音樂家為展覽場中不期而遇的有緣人（觀眾）演唱舒伯特的藝術歌曲。(攝影：董維琇)

趨勢。許多觀眾樂於參與其中，並且對於實際參與所帶來的個人生命體驗與社群生活的改變，抱持正面的看法，例如自2010年以來，藝術家吳瑪俐與竹圍工作室所策劃的樹梅坑溪環境藝術行動。這類型的藝術創作在美術館展出時，往往以文件及過程記錄的方式來呈現，比起傳統展覽裡以材質性作為展示的媒介，社會參與性的藝術實踐更重視創作的過程與其對社群所帶來的改變，以及喚起對社群問題的討論與反思。

在社會參與式的藝術實踐過程中，起初看似令人不悅或困惑的議題與創作，往往是在藝術家與參與者的對社群出於善意教化的堅持下，才得以去

完成。藝術家不是高高在上，而是秉持服務社群的初衷去參與合作計劃，那麼，這樣的藝術不僅邀請觀眾參與，更能將我們推向一個柏拉圖式的理想境地——藝術因其真實性與教育性的彰顯而更顯得具有價值。

藝術家進駐計劃 (artist-in-residence schemes)

藝術家進駐 (artist-in-residence) 計畫與藝術村²在歐美的發展啟始於1950、60年代之際，而亞洲各國在1990年代也開始普及。³由於藝術家進駐計劃往往促使藝術家得以進入更廣泛的公眾空間，因此帶來更多與社群對話和觀眾參與的機會。

藝術家進駐計畫的實行通常需要藝術家本人、觀眾以及進駐創作之特定空間的參與，也因此激發了藝術家與觀眾各種不同的對話與互動方式。在此情況下，藝術家所進駐的特定場域或機構



日本越後妻有大地藝術祭作品《夢之屋》，觀眾得以躺在藝術家作品中入住一晚，並且將其夢境寫下來。(攝影：傅珮芸)



「2016高雄國際貨櫃藝術節：明日方舟」邀請觀眾進入作品，感受其中所欲傳達的環保意識，以及災難來臨時的因應之道。（攝影：鄭景陽）

往往自成一箇藝術家社群 (artist community)，不僅聚集本地與來自國際間不同國家與文化背景的藝術家，也是一箇匯聚創造力與藝術靈感的動力磁場。和傳統觀念中的藝術家工作室 (artist studio) 相較下，近幾年來逐漸引起學術界關注與討論的「藝術家進駐」，其間所牽涉的議題包括藝術家與觀眾參與對話的可能性、異文化交流 (cultural exchange)、藝術家在公共場域 (artist in public arena) 的展演或社會介入 (social intervention)，以及藝術創作過程 (progress) 的強調等。藝術家工作室與真實生活不再界線分明，不僅預表許多當代藝術創作的可能性，藝術進駐本身不是固定的，而是具有流動性的 (fluid)、遊走於藝術家工作室內與工作室外的社會文化脈絡與觀眾的藝術創作形式。因此，藝術家進駐的英文，residency 在字面上雖有「居住」、「進駐」的意思，實際上，其所代表的意義並不單純只是藝術家短期或長期居住於一箇由贊助人或藝術家選取的特定空間。如同英國的英格蘭藝術委員會 (Arts Council of England) 在2001年「藝術家之年」活動的紀念專輯中，視「藝術家進駐」一詞的意義為「來自於本地與其他文化背景的藝術家或藝術家團體，以任何藝術形式回應特定空間、社群與文化的創作」。⁴

以英國為例，英國在1970年代以來普遍興起的社群藝術運動 (community art movement)，與其後的數十年中，由藝術家自主性發起或由各地藝術委員會 (arts council) 所資助的藝術家進駐計畫 (artist-in-residence schemes) 的影響下，顯示當代藝術家創造力的價值，以及他們在英國社會大眾的生活中所可能帶來的影響力。素以文化創意產業 (creative industry) 創造巨額文化財與社會資源聞名的英國，在2000-2001年由英格蘭藝術委員會 (Arts Council of England) 動員了全英國總共10箇地區性的藝術委員會 (Regional Arts Boards)，發起了「藝術家之年」(Year of the Artists, 簡稱YOTA) 的活動中，為期一年的時間，計畫資助各種不同藝術領域超過1000箇藝術家與藝術團體進

駐到英格蘭1000個社區、地點與機關單位。活動不僅發生在美術館與劇場，還包括市場、學校、監獄、醫院、歷史建築、工廠、林場、農莊、機場和車站等日常生活場所，以及許多城鄉的戶外空間中，將藝術家進駐計劃置於各種新的、不同尋常的空間裡；在這樣的過程中，試圖打破藝術家與公眾的藩籬、帶來更多藝術家之間的合作，並且也藉著與多元觀眾的互動與對話，激發藝術家創意的靈感，為藝術家開闢一個創意實驗與藝術產業的新世紀。⁵自2000年以來藝術進駐計劃在臺灣漸漸普遍，在形式上也越來越多元化，其中如在都會區的臺北國際藝術村、以及更重視社群參與的高雄橋仔頭藝術村等。藝術進駐計劃過程中的觀眾參與，其形式上與藝術教育很相近，透過藝術家的介紹及其與觀眾的互動，使參與其中的觀眾更加認識藝術創作，也可以視為是一種社會性的藝術教育。

結語

當前有越來越多的藝術創作與美術館展覽尋求觀眾的互動及參與，而欣賞藝文展演的觀眾也可預期的有機會隨時進入到作品中、參與在藝術家的創作裡。因此，參觀當代藝術展覽也不再是一個近似「到美術館朝聖」，或是純粹只能保持距離地站在原創作品前觀看的經驗。當代美術館裡有許多展覽是互動性的媒體藝術或裝置藝術，也有強調人與人關係連結的關係藝術邀請觀眾參與。此外，因應自1960年代以來「無牆美術館」(museum without wall)的發展趨勢，有許多當代藝術活動，不再只是發生在美術館空間裡，而是在日常生活的街道上、在人與大自然接觸的環境裡、在都會與城鄉的聚落裡萌發，這樣的展覽活動與藝術計劃，更是普遍開放觀眾的參與、互動與對話，也自然對觀眾而言充滿了召喚的力量。當代藝術形成了不僅是觀眾尋求作品欣賞，而作品及創作者也以更多元的方式尋求觀眾的參與互動的局面。顯而易見的，未來的美術館教育

就觀眾參觀展覽應有態度的宣導上，將不再只是教導觀眾如何注意參觀展覽應有的禮節與舉止，而也會包括引導、鼓勵觀眾更積極的去與作品互動、留下更多和作品與藝術家的對話。✎

¹ 社會雕塑的概念首先由德國藝術家波伊斯 (Joseph Beuys, 1921-1986) 所提出，他挑戰傳統的雕塑觀念，強調藝術家可以透過其觀念和行為重新塑造其所在的社會，啟發了戰後無數的當代藝術家。

² 英文原文的'Artist-in-Residence'在國內的翻譯中多稱為「藝術村」但實際上此翻譯名稱容易造成對'Artist-in-Residence'本身的誤解，因此本文中提出討論的'Artist-in-Residence'的觀念與案例，主要以「藝術家進駐」稱之。

³ 參見南條史生著，《藝術與城市：獨立策展人15年的軌跡》，臺北：田園城市，2004，pp.228-231。

⁴ 參見Arts Council of England, *The Year of Artist/June 2000-May2001: Breaking the Barriers*, (Sheffield :Art 2000, 2001)

⁵ 同上註。



「2016高雄國際貨櫃藝術節：明日方舟」邀請觀眾進入作品，感受其中所欲傳達的環保意識，以及災難來臨時的因應之道。（攝影：葉鳳煌）



「2015高雄國際貨櫃藝術節」作品（收容者）設計團隊：邱維揚、易雲扶、奧麗維亞·佩爾森（攝影：鄭景陽）

高雄國際貨櫃藝術節與城市進化

看貨櫃藝術節的發展與改變

文 / 黃志偉（崑山科技大學視覺傳達設計系所專任副教授）

兩年一度的「高雄國際貨櫃藝術節」在2015年底於駁二鐵道園區隆重登場，今年以「明日方舟」為題，延續上一屆貨櫃藝術節以建築師為策展與創作主體——「可以居」，提出末日說的感知想像，開展出對環境與居住的概念貨櫃建築空間探討，貨櫃建築藝術仍是矛盾的指涉了資本主義全球化下不可逆的環境生態問題。資本經濟賴以傳遞維生的鐵盒子，諷刺的被賦予環保生態的議題，是衝突、是反省、是救贖，櫃體材料本身亦是問題意識的拋出……

鐵打的藝術節

「高雄國際貨櫃藝術節」自2001年開辦至今已邁入第八屆，與2002年登場的「高雄國際鋼雕藝術節」年復一年相互輝映輪番上陣著，充分展現出高雄港都鮮明的產業特徵與獨特的城市風貌，讓我們嗅到這城市從破銅爛鐵的黑手油氣味，進化為高雄所獨具的鋼鐵藝術礦味，成為港都文化藝術硬派實力的重要標記。一年貨櫃、一年鋼雕交織出的藝術節慶，不難看出高雄市政府主政者的用心與氣魄，試圖透過鐵打的產業文化風景，將港都城市包裝轉化為充滿藝文氣息的都市景觀。歷經8屆約莫16年的「高雄國際貨櫃藝術節」，時間雖未夠長久但在與「高雄國際鋼雕藝術節」相互推展下，鋼鐵印象已深植烙印在城市居民的心中，紮實的建構起港都鮮明又醒目的城市象徵符號，讓鐵打的藝術節成為城市行銷成功的標記。

1996年丹麥哥本哈根舉辦了「貨櫃96·藝術跨洋」(Container96')至今剛好滿20年，第一屆「高雄國際貨櫃藝術節」和哥本哈根相較下雖是

追隨其風潮，但在與國際接軌的時間差距上並不太遠，而說這長不長、短不短的16年過程中，主辦單位可說是招數盡出，各種舉辦節慶的手法與運作模式不斷的被嘗試與實驗運用，推陳出新的經營出自己的軌道與特色。本文試著以「明日方舟」為引，回探這16年貨櫃藝術節的發展、變化與影響，從每一屆不同的議題設定、資源條件、經費挹注、展出場域與時空背景中，探勘港都進步的過程與貨櫃藝術節之間互為的影響，嗅出一些進化的線索與看不見的軌跡。

明日方舟

不可諱言，藝文活動節慶化操作已被政府部門視為最直接、最快速達到效果的城市行銷絕佳手段。而我們也經常提問質疑喧囂煙火的活動過後又創造了些甚麼？留下了些甚麼呢？而貨櫃藝術節雖屬一種季節式、短暫時間性的文化藝術活動，雖說參與藝術家也是一時之選，針對性的來對貨櫃做創作思考與表現，但卻跟一般以藝術為名的節慶不太一樣，有著特殊的藝術形式——貨櫃作為創作載體，肯定留下了諸多值得被討論與研究的藝術文本。

筆者得知此展的訊息來自《文化高雄》一刊的封面，在酷與新而頗具吸引力的平面視覺設計下，乍見以為又有甚麼好展覽要推出，細看之下才知貨櫃藝術節又將開啓，且以「明日方舟」為名更讓人期待，不過心中亦浮現怎麼那麼快就走到了方舟之說，明顯的連結到暖化後地球的生存處境，2013年的「可以居」是首次跳脫視覺藝術框架走入建築居住空間的貨櫃藝術主題設定，相隔一屆後馬上進入明日與末日的禍福想像與希望

期待，讓人覺得有種不合時宜之感，那下一屆該會走向何方？該是以何為題？所謂的不合時宜，一者可能跟筆者希望循序漸進的延續「可以居」之議題的個人期待有關，二者，現在又不興末日說或說環保議題是否已被過度操作而了無新意（過去幾屆有關環保議題不斷的被操弄）；不過，進場深入觀看後才發現到，「明日方舟」一題的策畫乃是針對貨櫃這一載體議題的釋出與希冀帶動的對話主題想像，聚焦在人類面對極端氣候變異下我們的居住生存空間與環境所面臨的挑戰，以貨櫃作為希望方舟的隱喻，提出救助、賑災與環保再生等問題，帶出收容方舟、移動方舟與希望之舟的「未來居」，可以實踐進入到我們真實的生活空間裡，就此「明日方舟」的議題設定上是成功的。

來到駁二鐵道園區，漆上鮮明橘黃色高聳的主題櫃體引領著我們的視線進場，各式各樣的貨櫃藝術作品沿著鐵道曲線錯落有序的配置在這空曠的空間中，這些依照著其實用性或概念性計

畫想像的櫃體建築，造形上其實並不奇異帶著簡樸的俐落，外顯或加裝的結構形式多半來自功能的需求，去除了為增添貨櫃體型的獨特性所做的裝飾。如「呷飽末」一作，將貨櫃變成結合耕種、行動廚房和水資源回收利用系統自給自足的行動救助居所。再者，如針對災民而提出臨時性避難所能延展使用時程的設計思考（收容者），創造出一個可開放閉合的新類型貨櫃體。這兩者皆是以功能性考量來對貨櫃體進行切割延展所帶出的櫃體形式。而另一較大形體以四座傾斜的大貨櫃和四個小型貨櫃所組構出的「種子方舟」，則全然的以末日的明天過後為主要思考概念，建造一座在形式上將工業與自然並存且極具儀式性的種子倉庫，象徵著延續生命的聖堂，種子方舟內部中心種植了一棵大樹，藉以撫慰被災難肆虐後殘破的心靈。

末日方舟

關於末日方舟的另一層面思考，則是對自然

能源的利用與開發來作櫃體的改裝設計，像「星核」一作，以太陽能板包覆櫃體表面，從貨櫃內部可變化隊形延伸出各種小型櫃體，具備著多層次空間、衛星通訊，自行發電和機動迅速的空投進入災區之功能，如同一座「微型發電站」為災難現場提供最即時的緊急救援方案；而在整個貨櫃藝術節的作品中讓筆者最感興趣的「蟄居」一作，將一20呎的小型貨櫃體打造成一行動式的膠囊旅館，提供了睡覺休息、盥洗、餐飲與垂直式菜圃植栽牆，同時也設置了太陽能光電板於櫃體屋頂來供應用電，不僅於災難時提供成臨時避難所，也可做為郊外旅遊休憩使用，此一貨櫃單元件的提案相當具有發展潛力，可於平時量產為不時之需預作準備，政府相關部門應將此案納入救災防災系統的規劃裡。

2015高雄國際貨櫃藝術節「明日方舟」一展的總體提案，基本上不全然針對末日說做出思維想像，絕大多數皆對氣候變遷或震災所帶來的災難，提出安頓災民物質與精神的庇護所的意念，

然而，明日一展在冬季展出，並無事先預期到會有豪雨驟降，讓這些貨櫃體陷入窘境，絲毫無法抵擋突如其來的豪大雨量，到處漏水及電力配置因雨失靈，僅為展覽的臨時性裝置變成了需要被救援的方舟。這裡帶出另一個貨櫃建築設計與材料工程的問題，是否我們仍把貨櫃視為一種臨時性的居住建築？我們先撇開短期展覽性功能的理由，是否至少該推出一種堅固的、安全的避風遮雨的示範呢？概念的丟出與實驗想像的精神，若能在實踐上將櫃體與材料上做出完整而實用的成品，讓發想具體成真則能真正的嘉惠眾生，或許主辦方在下一屆可以針對此一問題來思考！這一問題讓人聯想到上一屆2013年以貨櫃建築為主體的「可以居」之議題，「可以居」適時的推出新的貨櫃藝術方向，讓前幾屆以視覺藝術為本體，玩到快沒招數、逐漸節慶形式化的貨櫃藝術一掃陰霾。也就是說從過去當代藝術被過度運用在節慶場域後的一種朝向實用的思維轉向，以貨櫃建築和建築師為操作主體，把視野放在以「人」為



「2015高雄國際貨櫃藝術節」林志峯建築師作品（蟄居）（攝影：鄭景陽）



「2015高雄國際貨櫃藝術節」林志峯建築師作品（蟄居）（攝影：鄭景陽）



「2013高雄國際貨櫃藝術節」姜樂靜、陳子豪作品《聚與散—吸於亭》（攝影：鄭景陽）



「2009高雄國際貨櫃藝術節」張淵程作品《好久》（攝影：林宏龍）

尺度的城市生活空間上，並重新思考貨櫃於過去被視為簡便臨時性居所，到現今可納入永久性建築的可能性想像。

由於貨櫃成本低、切割、拆卸組裝和移動性簡單的特性下，在台灣的常民生活裡，我們經常看到廢棄貨櫃被運用在檳榔攤、工寮、小型倉庫等臨時性用途，通常都以一種恣意縱性、混搭雜置、竹篙裝菜刀的形式外表顯現，因而被視為廉價且具髒亂破壞性的城市景觀。「可以居」貨櫃藝術節的提出與轉向，不僅讓人有耳目一新感且激發了人們重新省思與面對自己生活環境和空間，當時提出的概念除了貨櫃做為永久性建築居住的可能，也涉及到貨櫃做為災區最快速的庇護想像。如作品提案：〔樂高櫃〕即是以模矩化的概念納入貨櫃為基本單元型，可做不同的空間組合和重複使用。而〔住宅〕一案，主體結構簡單的外表，內部空間變化多端有趣，營造出寬敞明

亮的貨櫃住宅，屋頂以太陽能板覆蓋既遮陽隔熱外，又可提供內部照明及通風之電力，是相當成功的貨櫃綠建築的提案案例。從「可以居」到「明日方舟」，基本上都帶出貨櫃建築與當前人類生存環境的互為關係，綠建築、環保、自然資源回收利用與再生能源等設計考量，應已然滲入建築本質而非口號宣告，議題概念釋出後的實踐和面對居住實用問題的解決，將是未來貨櫃做為永久庇護所一家的重要課題。

流變的展域與城市進化

高雄國際貨櫃藝術節，從它的操作機制、主題設定、展演場域、行銷方式和經費資源挹注，皆隨著港都市政府的城市與文化治理政策有著極為微妙的關係，唯一不變的則是要利用這一高雄獨特的產業經濟象徵來做城市行銷，經費資源投入的多寡更影響了藝術節的操作機制與規模，這

點我們可從其展覽場域不斷在遷移更替看出一些眉目。

自2001年以「關於貨櫃的101種想法」為主題，在海洋之星以節慶式、嘉年華會的方式熱鬧登場後，直到2011年「新式幸福風：藝術家」為止，十年來都是以當代視覺藝術角度來對貨櫃這一鐵盒子進行創意想像，有的把貨櫃當成替代性展場，或裝置切割、塗鴉彩繪、焊接、架接或外掛模組等，幾乎是花招盡出新意難尋，「新式幸福風：藝術家」議題的出現，在無形中卻埋下了一個伏筆，從Arbitat到Habitat，讓2013年的「可以居」得以以實用居住空間來重新定位貨櫃藝術，讓僵化的形式與機制操作的惰性找到出口：回探細數過去，初登場享有新鮮特權的第一屆高雄國際貨櫃藝術節，在公部門運用與整合資源和大筆預算的投入下，各種儀式、表演等活動輪番上場，參與族群不僅只有藝術相關人員甚至是以全市嘉年華會的方式在進行著，讓貨櫃藝術節轟動各界也成功的行銷了高雄，不過，雖以貨櫃藝術為主角，但滿溢的表演與行銷活動卻不自覺的搶了貨櫃的風采。2003的「後文明」試圖以「城市產業特質」VS.「城市文化特色」來和全球的港灣城市彼此連接交流，邀請12個國家來參與意欲營造出「國際貨櫃藝術村」的氛圍來跟國際藝壇接軌。雖是此，當屆貨櫃藝術的重任仍是背負著行銷城市、促進觀光休閒產業為重要使命，同時為得到更多的經費補助也得列出配合中央「二〇〇四台灣觀光年」活動的名目，本末倒置的讓主角變成配角。這裡其實反映出台灣在十多年前開始推出各項文化政策有關的總體現象，尤其文創產業更是罪惡，藝術文化真實內涵被節慶活動包裝為耍花槍、跑龍套的角色，大量的經費預算都跑去辦活動、放煙火、做行銷，因此，讓台灣生活真的「好多節」。

到了2005的「童遊貨櫃GBox」經費開始縮減，展覽場域也從海洋之星移轉到城市內部，在高美館大門對面的大草坪展出且由高美館接手主辦，讓貨櫃進入社會的價值思考，回歸藝術表現本質。這一屆採公開招標的方式進行比件，想得

標的藝術家面對貨櫃的臨時/即時思考，必須選擇性政治正確以回應主題要求，以至於該屆的貨櫃藝術節猶如藝術遊樂場，回應了「童遊貨櫃GBox」的主題，而招標模式也規範了廠商(藝術家)，並依招標條件驗收的方式來檢驗「貨櫃藝術」提案，藝術本質的回歸去了哪裡？儘管每屆資源條件不一，主辦方也僅能依有限的現實條件來執行，經費資源外其他相關產業單位的整合和配合，其實也影響了貨櫃藝術節的走向。2007以「永續之城」生態貨櫃創作計畫為題，因企業贊助貨櫃體無法再給藝術家切割破壞，高美館以策展和徵件的方式執行，策略上提出以自然環境生態回收概念為主軸，為貨櫃載體表皮進行彩繪，在高美館周邊人行步道現場彩繪和展出。全然的以視覺藝術為主的一種難以窺見的浪漫想像，讓展覽在海上發生漂流到各國去，讓各國看見高雄貨櫃藝術的表現。因為這些彩繪後的櫃體將繼續物流工具的任務，它在海洋航行中展覽展給鯨魚看，留下藝術交流文本，這是在地文化內涵向外主動溝通、跨界移動的好樣板。

從海洋之星轉進到高美館周邊及內部，再從高美館拉到高雄駁二藝術特區(2009「邁向理想城市的N種想法」、2011「新式幸福風：藝術家」與2013「可以居」)和2015的鐵道園區，我們看到展覽場域的流變亦隨著港都的城市文化治理藍圖而變動著，這些場域都是藉由文化藝術的推動來成就其休閒觀光產業勃發與城市行銷的目的，尤其是2009到2015這幾屆都放在大駁二藝術特區內，除了駁二在近幾年成為觀光休閒的火熱景點外，也跟整個高雄發展亞洲新灣區的城市願景有著密切的關係。另外我們也從貨櫃藝術節每屆的主題中看到，關於貨櫃藝術的想像幾乎很難逃離「環境生態一家一城市」的關係，就連創意思考、製作工法甚至在行銷手法上也難以再提出新意，呈現文化極速耗損，惡性循環焦躁疲軟的窘境。

未來方舟

沿著「明日方舟」一展的動線逐一觀看，到



「2007高雄國際貨櫃藝術節」日本藝術家鈴木貴彦作品〈全球商店資訊網〉(高美館資料片)

鐵道園區末後的路橋下有一件類似貨櫃藝術的作品，但又好像是一座雙人或闔家可盪鞦韆的休憩工具，筆者在書寫本文的期間，媒體正好報導了這件裝置的危險性，更應證了當時觀展的感受，明明一個好好的有深度的貨櫃藝術展，為何要放置一件遊戲或休憩性的物件在那兒？可見辦理活動的心態仍是存在，仍會希望或要求承辦或策展方提出某種較為親民或可供遊戲的類作品的貨櫃藝術之櫃體，實是多此一舉也自找麻煩。這問題其實是一種迷失，都是以讓普羅大眾更容易體驗藝術為理由而做出的弱化藝術主體的舉動，希望未來主辦單位能更堅持專業的純粹與主導性。

從「可以居」到「明日方舟」相當成功的帶出貨櫃藝術的新方向和可能性，然就櫃體與各種材料媒合的研究與實踐，若能提出具體的方案來展現將會更好，這裡當然不是要說貨櫃藝術以視覺或建築角度切入孰優孰劣，而是希望主辦方能以更開放、更活潑的思維，將此獨特的城市美學實驗場釋出，或許請藝術家與建築師相互置換對位，邀請純粹視覺藝術家來進行貨櫃建築設計想像，請建築師用其專業來處理貨櫃視覺化的另類思考，讓建築師與藝術家彼此視野交融，可能會擦出貨櫃藝術新視野的火花。✎