

編者的話 1

組長的話 6

市民心聲 7

非常報導

- 從何方—到何處? ◎茉莉亞·德芮娜薇克 8
風格的軌跡—
關於「養成·型塑 臺師大典藏VS.高美館典藏」◎陳水財 12
下一站—廢墟!或天堂? ◎李友煌 16
我們怎麼啦!—
陳昇 攝影裝置藝術展(失衡系列) ◎黃志偉 20

議題特賣場—青少年視覺文化

- 以獵酷之名 ◎高千惠 26
從Teddy Boys到 素還真—
細說年輕次文化團體的服飾 ◎葉立誠 30
「台客」是一種台灣人生活意識真實展現的論述—
從〈浮浪貢開花〉到〈海角七號〉談起 ◎黃文勇 34
角色反動下的他者扮演—
台灣Cosp!ay的文化觀察與視覺分析 ◎邱國峻 38
綻放於身體末端的時尚美學—指甲彩繪藝術 ◎黃貴莉 42
身體·符碼—刺青The Tattoo Collection ◎黃俊傑 46
燃燒吧!青春·活力·希望—
淺談台灣青少年視覺表現力 ◎李幸潔 50
城市嬉·遊—踏查城市與青少年的流行視覺文化 ◎周益弘 54

南島文化當代初探

- 南島當代藝術的超級星光大道! ?—
高美館國內駐館藝術家徵選觀察 ◎曾媚珍 58

藝術介入南島

- 苦澀的芬芳—張金發〈旅途〉◎黃志偉 62

最新典藏選粹

- 與自然共生息—黃才松〈風沙起兮〉◎應廣勤 64

高美鳥事

- 瘋鳥·蜂鳥—一場美麗的誤會◎林宏龍 66

高美8X景

- 和風·綠意·鳥鳴—高美館垂榕樹下◎容麗娟 68

特別藝術

- 當指標撞見藝術—駁二藝術特區藝術指標設置◎雨杉 70

人間藝術

- 俄羅斯—Svoboda◎張惠蘭 72

人民美學檔案

- 不只是玩具—大溪的陀螺裝飾◎雨杉 76

藝術哲學

- 藝術典範之終結者(上)—當代藝術的危機與轉機◎陳宏星 78

人物特寫

- 真實的力量:南群玲◎高子衿 82

兒美館專櫃

- 藝術家用手說的故事—談「看·傳說—台灣原住民的神話與創作」展覽
◎陳嬋娟 86

專題研究

- 詩與畫的結合—論女畫家蔡旨禪的藝術生涯◎施慧明 90

街頭談藝錄

- 穀倉變身藝術基地—福興穀倉暨福興國際雙年展◎吳慧芳 96

從Teddy Boys到素還真

細說年輕次文化團體的服飾

文、圖/葉立誠（實踐大學出版組 組長、服裝設計學系 專任講師）

青少年穿著自主啟蒙的「泰迪男孩」

綜觀任何一個地區的文化系統裡，都有「主流」與「非主流」之分，而其中經常被大家拿來掛在口邊的「次級文化」，就是屬於「非主流」的一項代表。「次級文化」的形成，往往也會在擁有共同信仰、偏好以及生存目標的基礎下，凝聚成一個團體。在次文化團體的類別中，「年輕次文化團體」可以說是非常具有特色的一類，尤其是在二次世界大戰之後，受到時代價值轉變的影響，一個個年輕次文化團體，便在歐洲快速形成，並且蓬勃發展。

說起戰後年輕次文化團體的發展，首開先河的「泰迪男孩」（Teddy Boys），它由一群十來歲英國小男生所組成的團體。這源自於1950年代的少男團體，他們在外表穿著打扮上，強烈展現出與主流價值不同的風貌：「誇張突出的髮型、長版西裝外套、窄管的長褲、獨特的膠鞋」，從這群青少年的穿著打扮來看，他們透過外在形象的操作，表達出內心對成人世界的不妥協，似乎向社會宣示「我們要自主；我們不要複製成人世界的模式」，此為青少年這個階層，開創了一種自我選擇的新機。

在1950年代透過外表穿著打扮，強烈表現自我意識的年輕次文化團體，除了Teddy Boys之外，另一個也就是一般人把它翻譯為「避世族」；或是「疲塌派」的Beatniks，這個團體以「率性邋遢、我行我素」作為穿著的信念，藉此充分表達出「對形式主義的反抗、對機械生活的不滿、對傳統價值的抗議」的主張。從這個族群的穿衣哲學，我們領略到，他們似乎在為服飾與人之間的關係尋求另一個新的定義。

慷慨激昂、熱血澎湃的1960年代

1960年代可以說是年輕文化發展的高峰，在這個屬於年輕人的時代裡，年輕次文化團體紛紛出籠。其中相當具個性化的Bickers（摩托車族）與Rockers（搖滾族）相互結合，這個由Bickers與Rockers組合而成的團體，其成員終日以重型摩托車為伍，在他們的服裝行頭：「黑色皮衣上，佈滿金屬鐵鍊、卯釘釘飾、誇張貼飾；搭配皮褲或牛仔褲；腳上則穿著尖頭鞋靴」。這一身勁裝，充分表現出狠角色「酷」的形象，是對社會規範的一種挑性。

與Bickers（摩托車族）或是Rockers（搖滾族）形成強烈對比的Mods（摩登族），他們的外在形象就顯得「優雅、都會、時尚」許多了，這源自於1960年代英國都會的族群，他們是由一群熱衷追求流行時尚的年輕人所組合而

成的，這個年輕次文化團體相當講究服裝品味，一切以歐洲大陸的時尚作為流行的指標，其代表的特色，例如：他們相當細膩的梳整出一頭標準的髮型；穿著義大利款式的服裝；當騎著「Scooters」的摩托車時，還會小心翼翼戴上時髦的帽子以及防風的外衣。這群強調享樂主義、重視及時行樂的年輕次文化團體，把消費文化融入於生活之中，視時尚為個人生命追求的最高理想價值，為年輕流行市場的開拓有顯著的貢獻。

盛行於1960年代後期的「嬉皮族」（Hippies），對西方文化發展帶來相當大的震撼。這個次文化的團體其起源於英國，它的形成主要是因為當時一些英國年輕人，對主流價值產生不滿與懷疑。這群年輕人他們認為，時下社會中所存在的那種「固定而僵化的保守式教條規範」；以及「一切強調消費物質化的價值觀」，並不能也不足以做為他們人生的方向，故轉而以「藉由自由不受拘束；以及重視精神世界的態度」來作為自己人生的目標。也因此這群年輕人，一方面開始對「物質文明」產生唾棄與批判；另一方面為淨化心靈，開始積極向東方的宗教來學習靈修。英國這股「嬉皮風」，很快的也傳播至美國，而且在美國造成旋風，甚至為「嬉皮風」的發展帶來高潮。「嬉皮風」之所以能在美國大受歡迎，除了是因為美國青年希望透過「嬉皮文化」來傳達不受拘束的心意之外，更重要的原因，是因為當時美國在1960年代參與越戰，許多美國青年被徵召前往越南協動作戰，甚至平白斷送性命，由於這種情形也造成美國青年藉由「嬉皮風」將「反戰情結」與「和平與愛」相互糾葛在一起，強烈表達對政府的不滿，不過這種由年輕人自發性的吶喊，最後則是被貼上「反文化、反國家」的標籤作為收場。當然「嬉皮」這種生命態度，也同樣反應在該族群外顯的穿著行為上，而其中最明顯的特徵：「男女都蓄留長髮；以花朵圖案做為裝飾；拼貼與接布的運用；服裝款式的寬鬆簡單；服裝用色強調夢幻且絢爛」。「嬉皮族」對服飾的發展影響相當深遠，尤其是促使「頹廢美學的形成」；「非西方原始樸拙美的重視」；「浪漫、炫幻、繽紛色彩觀的風潮」；「中性美學價值觀的帶動」，這些種種都牽動服裝史發展的變革。

反文化、後現代的異類風貌

1970年代在歐洲出現俗稱「光頭黨」（Skins）的年輕次文化團體。這個團體是由一群年僅十多歲的男孩所組合而成。該團體的服儀重點特色：「光頭；穿著T恤與牛仔褲；腳上穿著馬丁大夫鞋」。由於這個團體崇尚暴力的行徑，以及充滿種族歧視的色彩，這也讓年輕次文化團體招來更多負面的評價。同樣在1970年代，也被視為是作風激烈的年輕次文化團體「龐克族」（Punk）在英國崛起，他們在服裝與形像，更是表現出從未有過的瘋狂與激昂：「赤蠟造型的髮型；撕裂的服裝」。該族群的穿著打扮重擊主流價值，讓保守的社會造成極度的恐慌與不安，不過其「反唯美、頹廢、破裂、衝突」的服飾美學精神，卻意外成了日後許多前衛服裝設計師表現創作的最愛。



●「Cosplay」的玩家，在扮飾上要達到「形似」和「神似」。所謂的「形似」是指外形要相似；「神似」則是指神韻要相似。



●在台灣以裝扮作為團體宗旨的年輕次文化，其最具代表的就是俗稱「角色扮演」的「Cosplay」了。



●「Cosplayer」透過角色扮演，試圖找到個人心目中那個理想中的我，以追求一種自我的肯定與寄託。

不過，談到以裝扮作為團體建構宗旨目標的年輕次文化團體，其最具代表的族群就屬俗稱「角色扮演」的「Cosplay」了。「Cosplay」這個字是由「Costume」與「Play」兩個英文字所結合而成，它是指以服飾和道具的搭配，加上化妝造型、身體語言，來扮演自己喜愛的角色，換言之就是利用飾演方式來表達對特定角色的熱愛。對於這些扮演者，國內也以「Cosplayer」來加以稱呼之。

台灣的「Cosplay」其源自於在1980年代，當時有一群志同道合的年輕人，他們基於對電影、卡通、漫畫中某些人物的崇拜，透過簡單的方式，模仿製作出偶像的劇服與道具，並且藉由穿戴個人製作的作品，與同好相互觀摩欣賞，進而取得認同。到了1990年代之後，由於商業操作的介入以及網路資訊發展的蓬勃，這使得台灣的「Cosplay」出現快速驚人的成長，甚至還發展出萬人以上大規模常態性的聚會活動。

就台灣的「Cosplay」一般來說，其主要扮演的角色，包括漫畫、動畫、電玩、電影、視覺系樂團、布袋戲等偶像人物為主。這些扮演者傳神地去演飾心儀的對象，甚至還要求要達到「形似」和「神似」。所謂的「形似」是指外形要相似，例如服裝、道具、化妝、甚至髮型都要相似。「神似」則是指神韻要相似，例如舉止、動作、神態、情緒都要相似（偶像的招牌動作當然更是不能少），以達到與喜愛的角色交融合一的境界。

解讀台灣「Cosplay」的這種現象，除一方面顯現出偶像崇拜的意涵之外（也就是說扮演者努力藉由飾演裝扮的方式，試圖找到個人心目中那個理想中的我，追求一種自我的肯定與寄託）。另一方面，在台灣每次「Cosplay」的聚會裡，我們也再次感覺到異文化所帶來衝擊的事實，所幸在日本文化的環視之下，台灣本土文化布袋戲的人偶（如霹靂布袋戲或是金光布袋戲戲偶的人物），還能一枝獨秀維繫著台灣文化的傳承。而筆者個人也期許台灣「Cosplay」的玩家們，在模仿之餘，也能忠於年輕次文化，那種尋求自我表現的熱情，以及發揮自我想像的企圖，當在面對個人形象的經營上，除呈現標新立異之外，也能同時不要忘記那份珍貴的創意。✎

從以上的論說，我們看到這些年輕次文化團體，雖然會因不同的信仰而有不同型態的穿著模式，可說是各有各的主張，但在這些不同類別的團體裡，透過外在形象的穿著打扮，卻有著一種共同的特性，那就是「對形式、規矩與教條的反抗；強烈表現自我意識的主張；不滿社會刻板的價值；充滿活力的態度」。

台灣Cosplay的熱情演出

不僅是在西方世界，同樣在台灣也出現屬於年輕次文化的團體，這些族群一樣以鮮明的穿著裝扮，區隔出與主流價值不同的信仰。例如大家所熟悉的「飆車暴走族」、「雅皮族」、「台客族」、「台妹族」等，這些族群各有其不同信念，在服飾穿著上也都有各堅持的想法，譬如「身上穿著花襯衫；搭配AB褲或是寬鬆的西裝褲；腳上穿夾腳藍白英雄拖鞋」的「台客族」。又譬如「把頭髮染成金黃色；身上誇張的紋身；穿著迷你短裙或是俗豔服裝」的「台妹族」。



●台灣「Cosplay」其主要扮演的角色對象，包括漫畫、動畫、電玩、電影、視覺系樂團、布袋戲等偶像人物為主。



●每次「Cosplay」的聚會裡，本土文化布袋戲的人偶在日本文化的環視之下一枝獨秀。

從Teddy Boys到素還真

細說年輕次文化團體的服飾

文、圖/葉立誠（實踐大學出版組 組長、服裝設計學系 專任講師）

青少年穿著自主啓蒙的「泰迪男孩」

綜觀任何一個地區的文化系統裡，都有「主流」與「非主流」之分，而其中經常被大家拿來掛在口邊的「次級文化」，就是屬於「非主流」的一項代表。「次級文化」的形成，往往也會在擁有共同信仰、偏好以及生存目標的基礎下，凝聚成一個團體。在次文化團體的類別中，「年輕次文化團體」可以說是非常具有特色的一類，尤其是在二次世界大戰之後，受到時代價值轉變的影響，一個個年輕次文化團體，便在歐洲快速形成，並且蓬勃發展。

說起戰後年輕次文化團體的發展，首開先河的「泰迪男孩」（Teddy Boys），它由一群十來歲英國小男生所組成的團體。這源自於1950年代的少男團體，他們在外表穿著打扮上，強烈展現出與主流價值不同的風貌：「誇張突出的髮型、長版西裝外套、窄管的長褲、獨特的膠鞋」，從這群青少年的穿著打扮來看，他們透過外在形象的操作，表達出內心對成人世界的不妥協，似乎向社會宣示「我們要自主；我們不要複製成人世界的模式」，此為青少年這個階層，開創了一種自我選擇的新機。

在1950年代透過外表穿著打扮，強烈表現自我意識的年輕次文化團體，除了Teddy Boys之外，另一個也就是一般人把它翻譯為「避世族」；或是「疲塌派」的Beatniks，這個團體以「率性邈邈、我行我素」作為穿著的信念，藉此充分表達出「對形式主義的反抗、對機械生活的不滿、對傳統價值的抗議」的主張。從這個族群的穿衣哲學，我們領略到，他們似乎在為服飾與人之間的關係尋求另一個新的定義。

慷慨激昂、熱血澎湃的1960年代

1960年代可以說是年輕文化發展的高峰，在這個屬於年輕人的時代裡，年輕次文化團體紛紛出籠。其中相當具個性化的Bickers（摩托車族）與Rockers（搖滾族）相互結合，這個由Bickers與Rockers組合而成的團體，其成員終日以重型摩托車為伍，在他們的服裝行頭：「黑色皮衣上，佈滿金屬鐵鍊、卯釘釘飾、誇張貼飾；搭配皮褲或牛仔褲；腳上則穿著尖頭鞋靴」。這一身勁裝，充分表現出狠角色「酷」的形象，是對社會規範的一種挑性。

與Bickers（摩托車族）或是Rockers（搖滾族）形成強烈對比的Mods（摩登族），他們的外在形象就顯得「優雅、都會、時尚」許多了，這源自於1960年代英國都會的族群，他們是由一群熱衷追求流行時尚的年輕人所組合而

成的，這個年輕次文化團體相當講究服裝品味，一切以歐洲大陸的時尚作為流行的指標，其代表的特色，例如：他們相當細膩的梳整出一頭標準的髮型；穿著義大利款式的服裝；當騎著「Scooters」的摩托車時，還會小心翼翼戴上時髦的帽子以及防風的外衣。這群強調享樂主義、重視及時行樂的年輕次文化團體，把消費文化融入於生活之中，視時尚為個人生命追求的最高理想價值，為年輕流行市場的開拓有顯著的貢獻。

盛行於1960年代後期的「嬉皮族」（Hippies），對西方文化發展帶來相當大的震撼。這個次文化的團體其起源於英國，它的形成主要是因為當時一些英國年輕人，對主流價值產生不滿與懷疑。這群年輕人他們認為，時下社會中所存在的那種「固定而僵化的保守式教條規範」；以及「一切強調消費物質化的價值觀」，並不能也不足以做為他們人生的方向，故轉而以「藉由自由不受拘束；以及重視精神世界的態度」來作為自己人生的目標。也因此這群年輕人，一方面開始對「物質文明」產生唾棄與批判；另一方面為淨化心靈，開始積極向東方的宗教來學習靈修。英國這股「嬉皮風」，很快的也傳播至美國，而且在美國造成旋風，甚至為「嬉皮風」的發展帶來高潮。「嬉皮風」之所以能在美國大受歡迎，除了是因為美國青年希望透過「嬉皮文化」來傳達不受拘束的心意之外，更重要的原因，是因為當時美國在1960年代參與越戰，許多美國青年被徵召前往越南協動作戰，甚至平白斷送性命，由於這種情形也造成美國青年藉由「嬉皮風」將「反戰情結」與「和平與愛」相互糾葛在一起，強烈表達對政府的不滿，不過這種由年輕人自發性的吶喊，最後則是被貼上「反文化、反國家」的標籤作為收場。當然「嬉皮」這種生命態度，也同樣反應在該族群外顯的穿著行為上，而其中最明顯的特徵：「男女都蓄留長髮；以花朵圖案做為裝飾；拼貼與接布的運用；服裝款式的寬鬆簡單；服裝用色強調夢幻且絢爛」。「嬉皮族」對服飾的發展影響相當深遠，尤其是促使「頹廢美學的形成」；「非西方原始樸拙美的重視」；「浪漫、炫幻、繽紛色彩觀的風潮」；「中性美學價值觀的帶動」，這些種種都牽動服裝史發展的變革。

反文化、後現代的異類風貌

1970年代在歐洲出現俗稱「光頭黨」（Skins）的年輕次文化團體。這個團體是由一群年僅十多歲的男孩所組合而成。該團體的服儀重點特色：「光頭；穿著T恤與牛仔褲；腳上穿著馬丁大夫鞋」。由於這個團體崇尚暴力的行徑，以及充滿種族歧視的色彩，這也讓年輕次文化團體招來更多負面的評價。同樣在1970年代，也被視為是作風激烈的年輕次文化團體「龐克族」（Punk）在英國崛起，他們在服裝與形像，更是表現出從未有過的瘋狂與激昂：「赤蠟造型的髮型；撕裂的服裝」。該族群的穿著打扮重擊主流價值，讓保守的社會造成極度的恐慌與不安，不過其「反唯美、頹廢、破裂、衝突」的服飾美學精神，卻意外成了日後許多前衛服裝設計師表現創作的最愛。



●「Cosplay」的玩家，在扮飾上要達到「形似」和「神似」。所謂的「形似」是指外形要相似；「神似」則是指神韻要相似。



●在台灣以裝扮作為團體宗旨的年輕次文化，其最具代表的就是俗稱「角色扮演」的「Cosplay」了。



●「Cosplayer」透過角色扮演，試圖找到個人心目中那個理想中的我，以追求一種自我的肯定與寄託。

不過，談到以裝扮作為團體建構宗旨目標的年輕次文化團體，其最具代表的族群就屬俗稱「角色扮演」的「Cosplay」了。「Cosplay」這個字是由「Costume」與「Play」兩個英文字所結合而成，它是指以服飾和道具的搭配，加上化妝造型、身體語言，來扮演自己喜愛的角色，換言之就是利用飾演方式來表達對特定角色的熱愛。對於這些扮演者，國內也以「Cosplayer」來加以稱呼之。

台灣的「Cosplay」其源自於在1980年代，當時有一群志同道合的年輕人，他們基於對電影、卡通、漫畫中某些人物的崇拜，透過簡單的方式，模仿製作出偶像的劇服與道具，並且藉由穿戴個人製作的作品，與同好相互觀摩欣賞，進而取得認同。到了1990年代之後，由於商業操作的介入以及網路資訊發展的蓬勃，這使得台灣的「Cosplay」出現快速驚人的成長，甚至還發展出萬人以上大規模常態性的聚會活動。

就台灣的「Cosplay」一般來說，其主要扮演的角色，包括漫畫、動畫、電玩、電影、視覺系樂團、布袋戲等偶像人物為主。這些扮演者傳神地去演飾心儀的對象，甚至還要求要達到「形似」和「神似」。所謂的「形似」是指外形要相似，例如服裝、道具、化妝、甚至髮型都要相似。「神似」則是指神韻要相似，例如舉止、動作、神態、情緒都要相似（偶像的招牌動作當然更是不能少），以達到與喜愛的角色交融合一的境界。

解讀台灣「Cosplay」的這種現象，除一方面顯現出偶像崇拜的意涵之外（也就是說扮演者努力藉由飾演裝扮的方式，試圖找到個人心目中那個理想中的我，追求一種自我的肯定與寄託）。另一方面，在台灣每次「Cosplay」的聚會裡，我們也再次感覺到異文化所帶來衝擊的事實，所幸在日本文化的環視之下，台灣本土文化布袋戲的人偶（如霹靂布袋戲或是金光布袋戲戲偶的人物），還能一枝獨秀維繫著台灣文化的傳承。而筆者個人也期許台灣「Cosplay」的玩家們，在模仿之餘，也能忠於年輕次文化，那種尋求自我表現的熱情，以及發揮自我想像的企圖，當在面對個人形象的經營上，除呈現標新立異之外，也能同時不要忘記那份珍貴的創意。✎

從以上的論說，我們看到這些年輕次文化團體，雖然會因不同的信仰而有不同型態的穿著模式，可說是各有各的主張，但在這些不同類別的團體裡，透過外在形象的穿著打扮，卻有著一種共同的特性，那就是「對形式、規矩與教條的反抗；強烈表現自我意識的主張；不滿社會刻板的價值；充滿活力的態度」。

台灣Cosplay的熱情演出

不僅是在西方世界，同樣在台灣也出現屬於年輕次文化的團體，這些族群一樣以鮮明的穿著裝扮，區隔出與主流價值不同的信仰。例如大家所熟悉的「飆車暴走族」、「雅皮族」、「台客族」、「台妹族」等，這些族群各有其不同信念，在服飾穿著上也都有各堅持的想法，譬如「身上穿著花襯衫；搭配AB褲或是寬鬆的西裝褲；腳上穿夾腳藍白英雄拖鞋」的「台客族」。又譬如「把頭髮染成金黃色；身上誇張的紋身；穿著迷你短裙或是俗豔服裝」的「台妹族」。



●台灣「Cosplay」其主要扮演的角色對象，包括漫畫、動畫、電玩、電影、視覺系樂團、布袋戲等偶像人物為主。



●每次「Cosplay」的聚會裡，本土文化布袋戲的人偶在日本文化的環視之下一枝獨秀。



下一站 廢墟！或天堂？

文/李友煌（文字工作者）

一、國王的新衣與舊衣

每個人的視野與感知都是受侷限的，一個時代亦同。我們往往看到那些我們想看見的，卻看不到那些我們已看見卻不想見的。看見不等於看到，所以我們能活在自己的世界裡，繼續享樂或沈淪。個人的盲點因此產生，整個時代的蒙蔽因此產生。明明國王赤身裸體、一絲不掛，大家卻都有看沒到、諛媚阿諛，直到一個孩子出聲大叫：「哈哈！他光屁股！」。

藝術生產工具的革命式改變之後，攝影，可以是我們這個時代的赤子之聲，為我們發出赤子之鳴嗎？或者，經過170年的發展，攝影早已「長大成人」，鸚鵡學舌，喪失了赤子之聲！從傳統藝術到複製藝術，其間，權力的運作有何不同，對作為普通公眾的觀者而言，是解放或束縛。

讓我們看看每天24小時疲勞轟炸的電視新聞，以及高鐵全程來回兩趟也翻不完的報紙，它們不都是標榜說出真相的「赤子之聲」嗎？然而，我們看到

的是什麼？這些奠基於攝影科技發展出來的現代媒體¹，恰恰就是整個時代的蒙昧所在，它協助完成了布希亞(Baudrillard)所謂的比真實更真實的超真實擬像社會²，一個資訊內爆(implosion)、符號橫溢漫流的社會，人們進入忘我神迷的境界，其結果是意識受到控制，喪失方向感與判斷能力、喪失主體性，最糟的也許是「樂在其中」，因為在這樣的社會裡，真假已不重要、意義已不需要，消費成為目的，人們沉溺在沒有本質內容的表象遊戲中樂不思蜀。

讓我們再回頭看看現下那麼多的攝影展，畫廊、沙龍、美術館，以及卷帙浩繁、汗牛充棟的圖書館，還有輕薄短小、容量無限的數位記憶體，無數的照片、寫真、影像，人們都拍了些什麼，特別是攝影家都拍了些什麼？美的事物、動人的片刻，不是嗎？因此，世界有一大半被我們拋棄了，就在影像凝結的剎那。



●黃麗珍〈安養院〉2006 銀塩相紙 藝術家提供

「新衣」猶偽，而那些醜、那些惡，那些悖行，那些我們急欲眼不見為淨的崩毀敗壞，還有一大片不黑不白、不美不醜、不惡不善的灰色地帶（乏味而龐大的），成了連孩子都無緣一見的國王的「舊衣」。

二、再現、複製與虛擬

對生命的眷戀，對往日美好時光的追憶，在普魯斯特(Proust)式綿密無盡的文字意識流之外³、在畫筆彩妝的手工細活之外，神奇的「黑盒子」終於現身⁴，照相技術的革命式發明讓人類親手打開生命的潘朵拉密盒，並且相信自己真能翔實如生的銘刻複製生命中所有的美好、苦難、甚至希望。機器複製時代的來臨，讓人類生命的再現工程更加信心滿滿；雖然班雅明(Benjamin)不無懷舊般的指出其結果將導致傳統藝術「光韻」(aura)⁵的消失，但在科技光環罩頂下，複製藝術仍信心十足的展開了百年長征。

從第一幀照片開始，複製藝術就暴露出它的技窮之處，這不僅僅是傳統靈氣的喪失、不僅僅是表象與意義的仰榫游移，更是觀照面不足的時空大限。長時間、連續式錄像的攝影機之發明或許可稍解複製藝術受時間限制的問題，但對照歷史長河也只是杯水車薪，更何況空間的問題依然嚴重，就好像比目魚的眼睛，剛睜出時兩眼跟一般魚類相同，都長在頭的兩側，但因長期側躺海底，下面的眼睛沒有作用，漸漸便移到身體朝上的一面，最終雙眼只能仰天長望了。

體認到全時、全方位、全紀錄的複製藝術既已不可能，讓攝影藝術甘心回歸「再現」的範疇，試圖找回失落的靈氣。在科技的根基上，藝術浮凸出來，攝影的藝術性被賦予重要地位，試圖擺脫外界對這門複製藝術「手藝寡少」的質疑，因此越到當代，攝影藝術的「加工」手法越來越多。從事件主題的設計、人物角色的扮演、道具布景的安排、場景氛圍的營造，到暗房技巧、數位虛構、甚至手工的撕剪拼

貼粘糊等，從形式到內容，攝影家的介入無所不在。可以說，由被動到主動，由技術到藝術，由紀錄到導演，攝影已不僅只是捕捉、拍照、反映、複製，它還是表現、建構、虛擬、創造。當代攝影藝術已跳脫古典紀實攝影的範疇，大步跨進前衛藝術的領域，這時的攝影家已非單純的攝影師，而是採用攝影技術來從事創作的藝術家了，而現實在凹凸透鏡之後遂有了更繽紛多彩、深沈多變的心靈樣貌，非僅是時空片斷碎屑（或美其名曰「吉光片羽」）的複製而已。

三、廢墟或天堂

高美館這檔由楊順發策展的「城市·影像·透視—在現實與想像之間」，讓我們欣喜地見到一群以運用發展攝影媒材為職志之藝術家的用心與努力，特別是當一個攝影工作者可以選擇盡情地拍攝些討好官方或民間普遍觀點的都市景觀及沙龍照片（藍藍的天、藍藍的海、青山綠水、櫛比鱗次的高樓大廈、五光十色的夜景、快樂的笑靨、雀躍的人群……），而這些美麗的照片還可以較容易為攝影者爭取到版權費與其他利益時，從高、大、樂、美，到，矮、小、苦、舊，走另一條路確是需要些不同的理想與堅持的。⁶

黃麗珍的「安養院」系列，逼視社會老化與人性尊嚴的問題，在展場的巧妙設計下，每一凹白色小廊道的盡頭是一幀輪椅上燦笑的老者，簡簡單單一張照片，沒有絲毫鏤刻，彷彿一面招牌，說著「歡迎光臨」，歡迎來參觀安養院、來參觀他生命的尾截，而廊道兩旁呈現的生命實情則是安養院日常性的生活片斷，枯坐、臥床、進食、灌食、洗澡、衣衫不整、眼神呆滯、無奈無助、赤身裸體、肢體蜷曲萎縮，這種真實卻不堪。對比之下，廊道盡頭的照片竟似盛裝、正式得虛假起來，樣板般，甚至像遺照、墓碑，而灰道旁迫人逼視的兩排照片則既拆解又建構了老者的笑容與生活。⁷

對於安養機構、員工、老人而言，攝影家是一個闖入者，撞見（撞破）一個平和美麗的日常時空，從而開啓我們另一雙眼與另一個心靈。一個人（一群人）的慣性、日常性可以是另一個人（一群人）的異常與震撼來源，但我們通常活在自己小小的天地裡，除非有攝影家鏡頭的媒合，而這啓發了我們行動（改變現狀）的可能。

「安養院」系列說明了，只要嘗試轉換位置、變換視角，揭視因遺落而塵封的時空，即使是現實的複製也擁有動人的力量，就如同比目魚偶而把雙眼往下瞧，在全然黑暗之外，也會看到異質的風景。



●楊順發〈家園之游移狀態〉2006 相紙 藝術家提供



● 蕭忠和〈我們曾在〉2005 銀塩相紙 藝術家提供

與黃麗珍展現人道關懷的紀實攝影、報導攝影不同，梁國雄的「真實與虛擬的微妙情感」，則以純然攝影棚作業的方式（且對攝影棚布幕的存在不加修飾），忠實地紀錄了一群嚮往虛擬世界的青少年男女的扮相——真真假假，虛擬與現實交錯。

《紅樓夢》第五回寫到賈寶玉遊歷太虛幻境時，看見一幅對聯，上頭寫著「假作真時真亦假，無為有處有還無」。生命中，主體真實與客體真實糾纏交織，境花水月，虛擬或許是幻像，卻讓人看到更多真實；但假戲真作，也讓人看到人生更大的虛無。而其實cosplay（角色扮演）這種青少年次文化也並非始自今日，老早以前，我們的父祖輩就玩過的那套「勿忘影中人」沙龍照遊戲——春秋閣布景前穿著水手服、拿著吉他擺pose，甚至扮演俠女、和服女，搔首弄姿的模樣，與現代年輕人耽溺虛擬動盪天地，尋求認同與解脫的心態，其實沒有太大不同。

蕭忠和的「我們曾在」系列，以類似俄羅斯套娃（matryoshka）式的層層套疊手法及中國「多寶格」式的輾轉曲折，紀錄了一段英倫歲月。圍繞著攝影器材，創作命題與生活主題扣合，異鄉平淡而平凡的日常性就這樣開展，週而復始。而照片中的主角、扮演關鍵角色的，與其說是生命共同體的一家人，毋寧是擔任紀錄工具的照相機、相片，因為有它，所以「我們曾在」，主體真實因客體真實而彰



● 洪政任〈憂鬱場域〉2004 相紙 藝術家提供

顯，攝影媒材帶你到任何想去的地方（包括回憶，而一幀幀照片宛如哆啦A夢的一道道「任意門」），卻也深深的、牢牢的把你網鎖在裡頭。「綺夢」最末展翅的飛鳥，不正是渴望自日常性封閉空間逃離與自由的暗喻。

由蕭忠和到洪政任，攝影家自拍自導自演的創作模式愈發激烈，「場域」因藝術家的積極介入而越發「憂鬱」。攝影家的鏡頭對準都市進步發展大論述背面的「憂鬱場域」—廢墟，文明的力量既建設又毀壞，欲望之流驅動這股龐大的吞噬力量，它宛如深不見底的黑洞，無法阻擋，逐步脫離人類控制，最終反噬人類自身。在快速變遷的都市地貌地景中，情感無處依戀、回憶無所附著，人的精神逐流離失所，找不著身心安頓處。這是都市的廢墟，它不僅是用後即丟、老舊髒亂的種種，更是心靈的荒原，每個光鮮亮麗的都市景觀無不建基在這些廢墟之上。

由洪政任「擔綱演出」的這齣「憂鬱的城都」，刻意尋找「紅毛港」這個遭受禁建遷村噩運的漁村為舞台，演出行動藝術，揭開都市錦麗大袍下陰暗憂鬱的一角。照片中，主角一式的閉眼神情及異於常人的裝扮與行徑，除了營造引人注目的超現實詭異氛圍外，也隱喻了人類的荒原處境正來自自身的目盲，憂鬱其實是自作自受（也許就單一事件而言，有加害人、被害者之分，但就人類普遍處境而言，其實是共業）。



● 梁國雄〈真實與虛擬的微妙情感〉2006 相紙 藝術家提供

入侵家園、破壞家家園的力量竟是被進步發展、經濟建設盤據的「文明」（多麼冠冕堂皇的詞！），有什麼比這個更荒謬的。而死守家園既已不可能，離散遂不可避免。楊順發的「家園之游移狀態」，以漫天煙霧（象徵前塵往事）的暗房效果，展現與洪政任手工皺折剪貼殊途同歸的藝術加工企圖，攝影家希望照片說得更多更深。班雅明恐怕想不到有這麼一天，機器複製時代的複製藝術發展到這個地步——手工性、獨特性的作品，幾乎具有無法複製的本真性³，靈氣、光韻（aura）似乎回來了。

列車轟轟，時代的巨輪碾過，眷村也好、紅毛港也罷，所有消失的聚落、破敗的地景，只能在追憶中重尋。而回憶看似蒼茫，卻是再確定不過的（發生的一切無法重來）；未來雖看似清明、一片大好，卻仍方位未明，如在五里霧中。而等到看清楚了，一切又已過去，人類歷史就在這樣的情況下不斷重蹈覆轍。現實的家園不可待，心靈的家園又何在？人生逆旅，何以安頓？在楊順發安排下，行李書包隨身的母子猶如徬徨於現代的舊時幽魂，在人生的平交道上停看聽，在時光的列車上憩眠，他們的下一站在哪裡？廢墟或天堂。

現實就是真相、虛擬必定虛假嗎？如果人類從來沒有停止「為什麼」這個「天問」，如果藝術家還在解釋他的作品為什麼要拋棄意義，如果理論家仍著迷於論述沒有意義的意義到底何在，則我們仍不死心，因為人間天堂有可能在廢墟中起造。

布希亞也許太悲觀了，但卻掄響一記警鐘。難怪在他的葬禮上，哲學家何內·謝黑（Ren Sch rer）要說：「看起來應該就是這樣，布希亞的葬禮從未發生過。更好的是，從現在起他將一直活下去。」⁹ ㄟ

註釋：

- 1 就平面媒體（報紙）而言，文字已有淪為圖片（相片）說明及附庸的趨勢。
- 2 尚·布希亞（Jean Baudrillard, 1929~2007）為法國當代社會學家、哲學家，對科技化、虛擬化、媒體充溢、消費主導的後現代社會有深刻卻悲觀的見解，他所謂的「擬像」（simulation）、「超真實」（hyperreality），最明顯的，如迪士尼樂園、美國的迪士尼化、以及整個世界的幼稚化。他的思想，可歸納為「現實的消失」。
- 3 法國作家馬塞爾·普魯斯特（Marcel Proust, 1871~1922年），著有《追憶逝水年華》。
- 4 1839年8月19日法國畫家路易·達蓋爾發明了第一台可攜式木箱照相機。
- 5 瓦特·班雅明（Walter Benjamin, 1892-1940）所謂的「光韻」（aura，或譯靈光、靈氣），指的是藝術作品的原真性，它的獨一無二性在它被創作的當下就決定了，而複製技術消滅了這樣的靈氣。
- 6 或許有人要問，為什麼有些照片可以在美術館內展出，有些照片就不行。要回答這個問題（如果暫不討論美術館官方政策的話），恐怕還得回到筆者前面提到的攝影的技術與藝術主客易位的問題，以及時空凝結抉擇的問題。
- 7 機構處置老者身體的方式，毫無遮掩的浴間，二人並浴，類似手術台、甚至洗屍台的冰冷金屬台面，在在讓人覺得看護婦好像在洗沒有生命的物體一般，遑論人性尊嚴；而安養院容許外人進入此一私密空間（姑不論老人家是否同意），讓攝影家得以拍攝老者赤裸「受洗」的鏡頭（雖然可達到暴露真相的震撼效果，亦未讓老人家的臉容正面曝光），則已暴露出其對此一空間毫無隱私權認知的心態。而攝影倫理的問題也值得我們賦予同樣的關注。
- 8 特別是以洪政任的「憂鬱場域」系列而言，每一幀作品的皺折痕跡、剪粘位置，即使以相同的素材（照片）與手續重做一遍，也不能保證完全相同。
- 9 引自維基百科：<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%B8%83%E5%B8%8C%E4%BA%9E&variant=zh-hant>。

身體・符碼

刺青 The Tattoo Collection

文/黃俊傑（實踐大學高雄校區 時尚設計與管理學系 專任講師）

刺青，又稱文身、紋身，是有墨的針刺入皮膚底層而在皮膚上製造一些圖案或字眼出來。「紋身」在中國大陸規範的寫法是「文身」，不過現在仍常見到「紋身」這個寫法。而台港地區則多用「紋身」。而在日本則稱做Irezumi（入れ墨，入墨，紋身，刺花，割青，鯨 or 刺青）。

刺青的歷史與發展

刺青估計約有14,000年的歷史了。埃及金字塔內存放超過4,000年的木乃伊，男女貴族身上各刻有明顯的刺青傑作。這個風俗一直被當地人作為一種「神示」而保留下來。2,500年前，夏威夷移民帶著刺青經日本來到中國，並使文身在日本發展成為一門人體藝術。大和民族稱刺青為「入墨」，是在人體刺上如浮世繪般的作品，與其他民族相比，日本人在刺青的態度上頗為嚴肅。甚至在東京的博物館曾展示上百幅裱褙刺青皮膚，人們領略這門藝術時，除了驚訝之外，不免驚嚇。



● 傳統 (影安刺青提供)



● 傳統 (影安刺青提供)

中國古代開始就有關於刺青的記載，《越絕書·外傳本事》記載：「越王句踐，東垂海濱，夷狄文身。」《墨子·公孟》：「越王句踐，剪髮文身。」《左傳·哀公七年》則指出：「太伯……仲雍嗣之，斷髮文身，裸以為飾。」——剪頭髮和紋身，不穿衣服當成裝飾。先秦時代以來鯨刑就是在犯人臉上刺字，稱之為「鯨」，又稱為「墨」刑。在中國古代典籍中，就曾出現文身、鏤身、紮青、點青、雕青等文字，但刺青並不是罪與罰的特權。根據古埃及文獻記載，刺青是種劃分階級的做法，標舉特定的行業，如歌手、舞妓。而包括臺灣泰雅族和賽夏族人、世界各地的原住民，皆有在臉部刺上著色圖騰，原住民族多以刺青為記，作為彰顯地位或階級的象徵。此外，刺青已慢慢演變成個人裝飾的一種，在維多利亞時期追求流行的英國婦女，則在唇部刺上紅色顏料，可以永保彩妝；類似現代的紋唇、紋眉等永久性彩妝的美容方式。

據說，1691年第一個把刺青帶回歐洲的航海者，被稱為「刺青王子」，他身上共有338個文身圖案。第一次世界大戰剛剛過去的時候，刺青者大都是女人，原因是為了紀念在戰爭中失去的愛人，她們一般紋上小鳥、蝴蝶、紅玫瑰或是愛人的名字。歐美刺青方面的雜誌更是毫不掩飾這門藝術，讓人對頭皮、腳底，甚至連舌頭、牙齦都刺了青的人發出由衷的驚歎。就過去社會認知，刺青多半屬黑道或下層社會尋求認同的產物，因為團體壓力而刺青，例如加入幫派；出於好玩或叛逆心理，要是同儕中有刺青，似乎可以炫耀或彰顯自己的勇氣。因此許多被視為離經叛道的西洋搖滾樂手，從他們的身上，我們也找得到同樣的反叛象徵。而在美國，大眾對刺青的印象，是水手或機車騎士身上的藍色髒污。

人類形貌之美的話題，以及自古以來不同文化社會用各種方法修飾裝點天然的肉體，意圖提增其社會評價與性吸引力。突顯並美化形體，似乎是人類固有的癖性，是與生俱來的本性，也是心理情境的表達，並不像許多理論所指的那麼浮面而無價值，卻是審美意識的重要體現，而且可能是諸多表達方式之中由來最久遠的一種。近年來發現的史前洞穴證實，人類塗畫裝飾自己的身體，比壁畫與雕刻像的製作早了數千年。人類的一切審美觀顯然都與文化象徵符號糾結不清。每個文化似乎都對各自的象徵符號「有其獨特看法」，他們藉儀式哄抬這些象徵符號的地位。有些文化認定，人的身體一定要有其傳統文明的印記和加以美化過的符號——如紋身、紋面、刻疤等，否則就不好看；天然未加修飾的身體與畜牲無二。身體要刺上花紋、刻上疤痕，才像個人，才美麗可愛。

德國人類學家利普斯在《事物的起源》中指出，在皮膚上畫上圖案，顯著效果是作為一種心理武器，引起敵人的恐懼。這是針對武士們而言的，後來刺青娛樂化更強的，如女性敏感部位的刺青。事實上，考古學界早就在古埃及妓女的木乃伊肚皮和乳房上發現了紋身。相仿的，還有北非的柏柏爾人、紐西蘭的毛利人、南太平洋的玻利尼西亞人、北美的許多土著部落的女性。很多刺青的愛好者相信刺青師傅是備受崇敬的符號商人，並且在世界上許多地方，刺青師傅同時也是巫師。在傳統意象裏，醜極、兇殘的動物形象則可以演變為另類的話語符號：暴力和震驚。這也正是刺青的一種意義。

刺青越來越普遍，以前刺「反共抗俄」、「殺朱拔毛」被視為軍人文化，到後來幫派盛行刺青以示身分，如今刺青成了流行文化之一。青少年會去刺青，幾乎都是被同學、朋友拉去的，只為證明他們是同夥的；除了同儕壓力、趕搭流行列車外，還有一種心態，是想藉著肉體的疼痛，來緩解自己心靈上疼痛難抑的感覺。不過女生大都是受到時下明星的影響，將刺青視為時髦新潮的象徵，因此選的大都是一些幾何圖形或是比較可愛的小圖騰。男生則大不同，有些是受到時下歐美運動明星或影視藝人的影響，但多數是選擇道上兄弟常刺的龍型、牡丹、羅漢或是日本武士等威猛剛硬的大圖騰。根據台中市刺青師傅非正式的統計，暑假期間，青少年上門刺青的人數較平日起碼多了1倍，其中女生比男生多。

如今，刺青是少年文化圖騰，它不再是一個望之生畏的記號，反而成為流行的元素之一，被多方不同領域的創作者使用，以增添流行時尚的姿彩。不管你喜不喜歡，刺青紋身已經和



● 日式傳統半臂 (影安刺青提供)



● 傳統黑灰 (彫安刺青提供)



● 新日式傳統彩色般若 (彫安刺青提供)

fashion掛上了勾，雖說它原本的精神就在那個「痛」字，但現在想要炫的你，就算怕痛，也可以選擇用其他的方式，將華麗刺青圖騰使用轉印貼紙的方式上身…，刺青紋身對現代人來說已經不算什麼新鮮事，但是對於它的看法，倒是常常因人而異！

但不論刺青有著多少不同的定義，終究在過往它是被當作少數人，或是特定族群的行為。這樣的見解，到了今時今日，明顯要改觀了！如今社會對刺青的接受度，有一個明顯的指標，就是女性朋友的參與程度明顯提高很多。一開始我們是在歐美的女明星身上發現刺青的蹤跡，例如資深的流行天后瑪丹娜、小甜甜布蘭尼，或是安吉麗娜裘娜等等，她們或是為愛、為標新立異、為表示決心等種種原因，在身上留下了刺青。由於她們的身體力行，風氣漸漸帶動，慢慢的一般女性朋友，也認同了在自己身上刺青，不見得是一件壞事。所以在台灣北部、中部、南部相繼出現許多刺青店，特別是北部青少年的流行文化代表—西門町更盛行。

台灣刺青發展，從一、二十年前的手工刺青，以針或刀片割出圖案的輪廓、再用單針或多針靠手的跳動將色料一針一針刺入皮膚，整幅作品的完成需要花費很長的時間與精神，所以早期的刺青師經過長期的工作投入，造



● 時下流行之紋身貼紙，既可免除刺青之疼痛亦可隨自己喜愛更換圖案與紋身部位。(攝影：林佳禾)

成眼力明顯的衰退，後來國人發明的紋眉機、紋身機上市，刺青師傅採用這些輔助器材之後，在作品的完成速度上有極大的進步，不過刺青技術的提昇還是得靠刺青師傅自己多加努力才能持續進步。

在圖案方面，從早期的龍虎、版花、軍艦圖案，到現在的原住民圖騰、印地安圖騰、歐美各國各式圖騰和圖案。一般刺青師傅會將圖案設計好，然後使用熱感影印機做成轉印紙，在將圖案轉印在人體畫布上，而在還沒有熱感影印機之前，刺青師傅都是用透明膠片，轉印方式，是先拿透明膠片蓋在設計上，用炭筆描摹出圖案，感覺就像是一層薄薄的凡士林，然後再貼上去要刺的位置，碳粉就會印上去。這種方式的刺青最大的麻煩的是，抹一下就全都不見了，必須一次把要刺的圖案的割線弄好，不然就會很麻煩。

結論

雖然刺青的目的已經有了很大的改變，既不是因為刑罰而烙印，也不是因為身份的不同所紋。回想自己所見過的紋身，從鄰居老兵身上所紋的殺朱拔毛、反攻大陸的「剿共」運動的口號，街坊的幫派大哥身上的青龍紋身，或是國中時期同窗腿上的刺青，是因為身份上的需要，或是恫嚇他人符號，也都還有其目的性。當然在電視或電影中也常看到象徵榮譽的紋身，例如歐美的特種部隊、神秘的團體等，也都有特殊目的而在身上烙印。至於現在常看到青少年的紋身，雖然不能說沒有目的性，或者換個方式來說，好像比較沒有功能性。純粹是為了好看，而很多可能只是想要與眾不同，或者覺得這樣的行為能讓自己較獨立、較勇敢。也曾經看過有位藝術家所做的行為藝術作品，是用煙頭去燙自己的皮膚，將他燙出形狀來，無論紋身的初衷如何，現在有更多人相信，刺青是一種穿在身上的藝術。■



● 傳統 (彫安刺青提供)



展覽名稱：未來的軌跡—台灣當代藝術展（義大利返國展）

展覽日期：97年9月6日~11月9日

展覽地點：高雄市立美術館101~103展覽室

從何方——到何處？

文/茱莉亞·德芮娜薇克（義大利拿波里當代美術館館長） 翻譯/卓群翻譯

“對未來的真正慷慨繫於對現在毫無保留的付出。”

卡謬（Albert Camus）

「未來的軌跡」（Footprints into the Future）隱喻時光中直接連結過去與未來的一個通道。這個隱喻意味著時間的可見性，或者說一眼即可看出從過去「發展」進入明日的能力。此一隱喻之

言外之意顯然具有倫理本質：啓示吾人要以不忘過去的態度迎向未來，此外，並激發一種覺醒，那就是：今日的種種皆是過去的演繹，同時是創造未來景觀的基石。

邀集12位台灣當代藝術家展出作品的念頭起於2005年12月我的一趟台灣之行。在那趟應文建會紐約台北文化中心之邀來到台灣（前稱「福爾摩沙」）的短暫拜訪中，我由北而南從台北到高雄馬不停蹄地訪問了許多展館、美術館、藝術空間、藝術家工作室和美術學院。在訪問過程中，我認識了我的共同策展人高雄市立美術館展覽組組長曾芳玲。我衷心感謝她在策劃這次展出計劃之拿波里展期中所表現的敏感性、熱忱、和不屈不撓的精神。我對初次造訪的台灣和台灣的藝術風貌，留下非常深刻的印象。我發現，中華民國是個高度現代的國家，擁有許多當代建築和現代化基礎建設。儘管台灣在景觀上與西方世界有



● 張和民〈海浦猴精〉2006 陶 102×40×55cm 藝術家自藏（攝影：林佳禾）。

類似之處，但文化遺產和精神氣質卻是無所不在的。

台灣人民的日常生活似乎是由傳統與高科技現代生活標準交織而成。透過對人們親近廟宇方式、研習書法的抒發（台灣的中文沒有比照中國簡體化）、以及許多其他日常生活特點的觀察，我對台灣現實的詮釋，建立在參照風水的城市體系詮釋上。台灣的藝術風貌很有活力，我們每天的行程都排得很滿，甚至連用餐都是在藝術家們的電腦螢幕前匆匆打發的。我們邀請藝術家們向三位來自紐約的策展人展示他們的作品（我此行的兩位同伴是芭芭拉·倫敦(Barbara London)和艾兒嘉·薇蒙(Elga Wimmer)）。

回到家以後，我非常渴望策劃一個藝術展，以便充分發揮這趟極其豐富的經驗。為背景研究建立導引線，對我來說一點困難也沒有，因為在我看來，台灣藝術家的創造力與台灣文化的強烈連結非常明顯。即使當他們在賣弄源自媒體文化的想像力時，其文化連結仍然很強烈。事實上，媒體文化已經變得非常統一和全球化。

在義大利舉辦這樣一個台灣當代藝術展的訴求是非常強烈的，因為在某種意義上，台灣藝術家所處的一種境況與義大利藝術家非常類似。事實上，義大利一般被認為是西方文明的搖籃。素有「美麗國度」（Bel Paese）之稱的義大利是全世界最熱門的觀光目的國之一，因為義大利境內擁有無數歷史和文化遺產，其中41處遺跡已被聯合國教科文組織（UNESCO）評定為世界遺產，因此也使得義大利名列擁有世界遺產的138個國家名單中的首位。

雖然在西方人的想像中，台灣並未享有古老文化研究勝地的名聲，而是由中國在UNESCO的「分類」名單中繼義大利和西班牙之後名列第三，但台灣人民



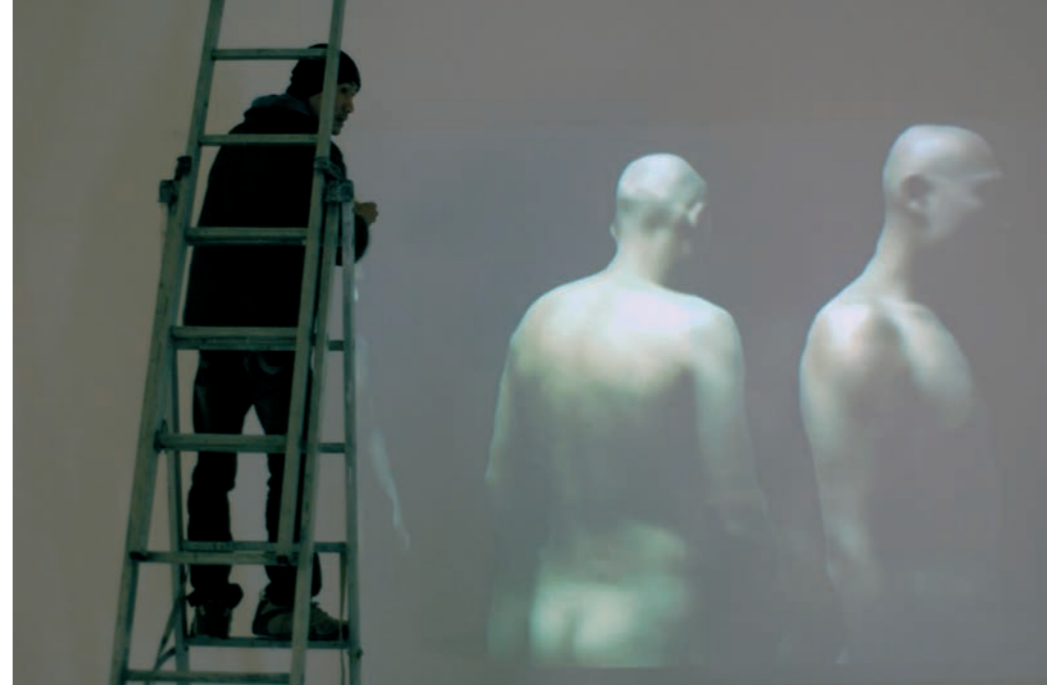
● 涂維政〈BM66號石牆—魂迺之門〉600×300×10cm 奇石 出土年代2007（攝影：林佳禾）



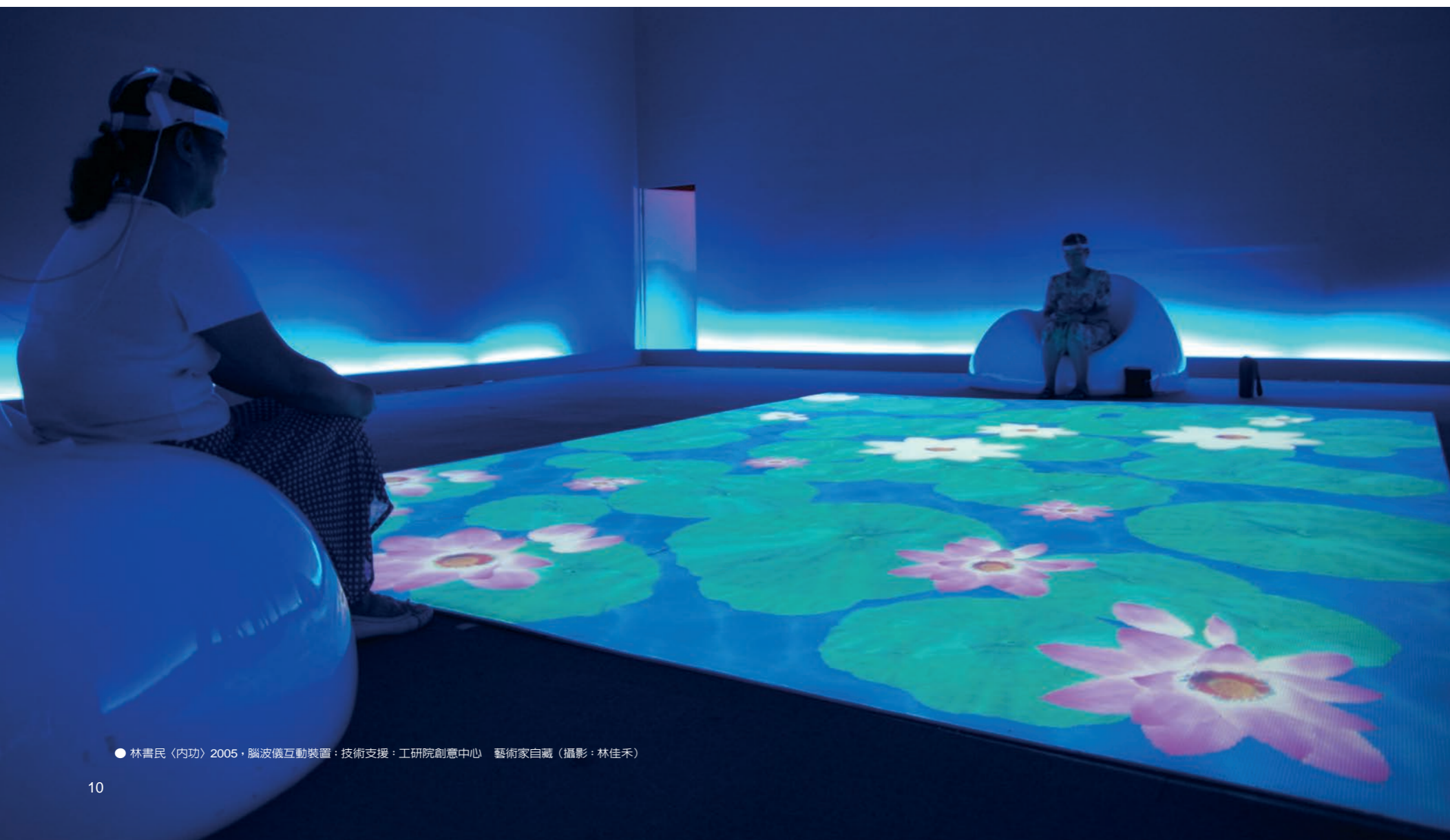
● 洪東祿〈天人1〉2002 3D影像、光柵片、燈箱 典藏藝術家家庭股份有限公司藏

對他們本身的文化遺產顯然有著很深刻的感受。顯然地，中華文化藝術最重要的收藏館位於台灣首府台北這個事實，為台灣人民對傳統之共同敏感度的形成發揮了促成效果。毛澤東於1949年10月1日宣告中華人民共和國成立後，他的對手蔣介石撤退到台灣時，不但帶走了中國的黃金存底和部分空軍和海軍部隊，也從北京紫禁城和南京明故宮帶走許多藝術珍品。這些稀世珍品如今成了台北故宮博物院的主要收藏，也是研究中國文化的重要資源。

曾經有人比較台灣和義大利藝術家的境況後指出，這兩個國家都擁有代表高度啟發來源的文化遺產。在這種狀況下，很可能發生文化「包袱」太重，以致於造成背負包袱者腳步遲緩的情形。光是維持文化傳承可能就非常吃力。將文化遺產傳遞給未來的世代，需要真正的溝通活動，如此才能使我們祖先



● 呂沐苙〈有完沒完〉2000 影像裝置 藝術家自藏 (影像提供：拿波里當代美術館)



● 林書民〈内功〉2005 腦波儀互動裝置：技術支援：工研院創意中心 藝術家自藏 (攝影：林佳禾)

的寶貴遺產可以被理解。在一個背負數千年文化的環境中，什麼人有這樣的勇氣、能量和想像力去創作新的東西，這實在是個挑戰。

受邀參加「未來的軌跡：台灣當代藝術展」的12位藝術家，雖然都從事當代藝術創作，但他們採用各種不同的表現語言，以創新的手法來處理古代和現代的主题。從油畫到雕刻、裝置、攝影、影像和新媒體藝術，這項藝術展的表現方式非常廣泛，展現出一種面對沉重文化遺產的從容態度。

有關創作力來源和現代化的討論已經非常多，普遍的共同看法是，唯有在一個自由民主的社會，現代化才有可能廣泛地實現。

這次藝術展所呈現的台灣當代藝術透露出一種虛幻的親近傳統方法，而並不僅止於折衷的符號遊戲。雖然這些作品在態度上偶爾似乎有些輕佻，但我們注意到，這些作品無論在內涵和美學上都呈現出一股凝聚力，不禁使我們想到，這12位藝術家的作品受傳統文化影響的面向，似乎都巧合地與林書民的創作中有著某種程度的相似。林書民的作品〈内功〉的構成是一場兩個人之間的競爭遊戲。兩位競爭者面對面坐著，戴著頭戴式接收器，用以測量他們腦中的α波。他們的大腦資料被電腦轉化為蓮花投影。競爭者可以看到映照在他們腳前地板上的蓮花開展。就完美的禪宗和諧而論，優勝者是最能放鬆心情的，因此他的蓮花開放得也比較茂盛。

或許這就是台灣文化的實力所在。儘管台灣與鄰近國家存在著極度緊張和競爭的關係，但台灣文化始終知道如何保持內在的寧靜。從內在寧靜中，台灣產生出不僅限於科技的源源不絕的創新。■