

打卡

跟著藝術家去旅行

文/張雅晴(高雄市立美術館 展覽組副研究員)、簡正怡(高雄市立美術館 助理編輯)

當蘋果與臉書 (facebook) 開始主宰我們的生活，虛擬世界以全面入侵的姿態開始向現實進攻。「打卡」的行為，原用於一般上班族出勤的記載憑證；因應現代隨身通訊系統的發達，無線網路、社群網站、加上影像記錄，促使在臉書中「打卡」成為現代人生活中一個「儀式」化的動作。「打卡」可分為兩個層次的概念，一為表層的示意地點，類似「到此一遊」的淺顯意涵。若深入分析則「打卡」建立在一種分享與告知的前提下，表現了「自我」與「環境」之間存在關係的解釋。藉由「打卡」的標準流程：拍照、書寫、上傳、回應的過程，連結了虛擬與現實的世界。

正如同當代的「打卡」行為，藝術家們亦以「作品」為媒介，連結現實環境與虛幻的藝術世界。在創作的過程當中，「自我」融入了環境也同時定義了現實地點在藝術世界中的存在方式。高美館的策展，一直關注「對於生活境域的觀照」，諸如去年度推出的《此時∞彼時》展現澳洲城市現在與未來的想像；《約翰湯姆生攝影展》透過一個旅行者的鏡頭，忠實地記錄了一個特殊的時空背景下的亞洲城市；還有描繪現實生活環境的《黑土大地：俄羅斯寫實藝術》展；《瘋狂達利》特展則帶領觀眾進入超現實主義大師達利的瘋狂世界。今年開春，則規劃以「打卡」為主題之典藏展，透過館藏中精彩的作品，展現出有別於錄像與攝影記錄的觀照，提供觀眾對於「人」與現實或虛擬生活境域的另一種閱讀方式。

該展覽以「心與景之間的遊盪」及「從虛擬邊

界展開的旅行」兩個大的子題，將台灣近現代對於地點或環境的解讀表現，以當代的「打卡」精神重新詮釋，並展現出本題的現代性與當代性論述：第一部份為平面繪畫作品，強調對於地點的直觀式紀錄與表

現，並可從中看出藝術家在面對現實場域時，以自我獨特的藝術語言所做的精采表達；第二部份則加入綜合媒材、錄像、立體作品，進入「雲端」概念，以作品去探討地點之於存在的各種意義。

■心與景之間的遊盪

西洋藝術史著名學者 Kenneth Clark 在《Landscape Into Art》一書中，將風景畫 (Landscape) 定義為由15世紀尼德蘭畫家揚·

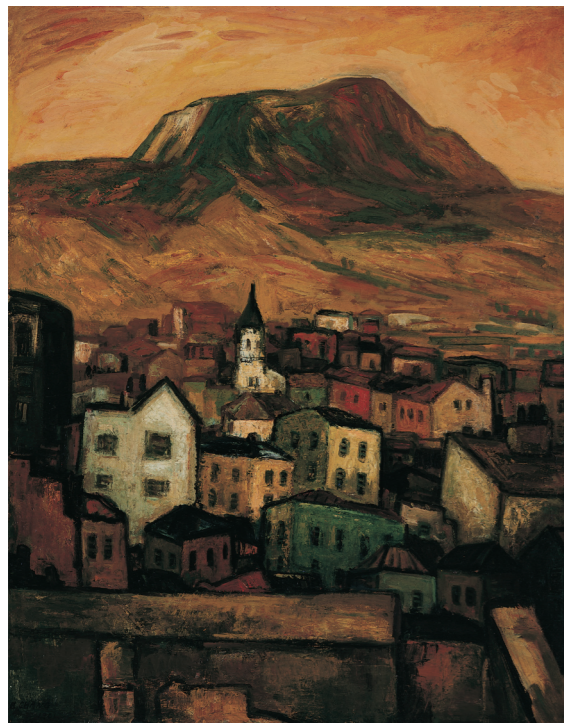


灰碧潭 馬白水 彩墨、布 43 × 86cm 1972 藝術家家屬捐贈 高雄市立美術館典藏

1|2

- 1 高雄風景 張啟華 油彩、畫布 115.5 × 89.5cm 1961 藝術家家屬捐贈 高雄市立美術館典藏
2 熱帶計畫：雪人 王雅慧 單頻道錄像4分18秒 2010 高雄市立美術館典藏

范艾克（Jan Van Eyck）所「發明」的繪畫種類（genre）。姑且不論所謂的「發明」是否一體適用於世界上其他地區文明的發展，如中國描繪風景的山水畫早在魏晉南北朝即已出現。風景畫在西洋藝術中有著特殊的意義與發展脈絡。從13、14世紀宗教畫中做為背景的陪襯、15世紀歐洲北方全觀式（bird-sight view）的戶外風景、17世紀普桑（Nicolas Poussin 1594 –1665）和克勞德·洛蘭（Claude Lorrain 1600-1682）歷史性的風景、18世紀威廉·泰納（Joseph Mallord William Turner 1775-1851）充



滿戲劇張力的美景、到19世紀的印象派……。在這一段漫長的發展過程，包含藝術家們面對二元/三元空間的技術層面的克服、對於光線的理解、對於自然與人文歷史間關係的閱讀等種種漸進式累積發展而來的成果。

然而風景畫對於台灣自日治時期以來的藝術發展，卻有著完全截然不同的定位。如果說風景畫對於西洋藝術史是一種繪畫技術與思想上的呈現；那麼台灣的風景畫則暗示了歷史的軌跡。日治時期隨著藝術教育的發展與1927年台灣美術展覽會（台展）的舉辦，迅速並幾乎全面式的改變了當時台灣的藝術生態。原本由士商階級獨享的文人書畫系統漸漸式微，而由日本教育系統下美術教師自日本直接移植的藝術觀念與方法則自此成為直至今日仍可見其影響的基準。同時，也引領台灣正式走入風景畫的全盛時期。

日本自明治維新之後，積極的引入西方藝術教育的方法，素描、寫生等逐漸取代傳統源自中國的「臨摹」，成為入門者的必修課題。此一變革也經由日本殖民政府的推廣而成為台灣美術教育中的基本項目。被稱為台灣西洋畫啟蒙之父的石川欽一郎，在台灣教學期間，即時常帶領學生出外寫生，而此一教學型態，至今仍被廣泛應用。隨著西方藝術觀念的輾轉進入，台灣的藝術家們無須擔憂如何將空間合理地置入二元的平面繪畫、對於如何經由媒材的特性達到光影效果也可從師長的教導中得知。台灣的風景畫從一開始就站在一個「萬事俱備」的出發點上，而「東風」為何，則是將近百年



來台灣畫家持續摸索的習題。

望向土地的情感

除了致力於寫生與水彩畫的推動，石川欽一郎透過持續不斷在日本與台灣兩地發表的論述文章，形塑了一種有別於日本的台灣特有的南國風情。他在1932年於《台灣時報》中發表的〈台灣的風景〉一文中提到「台灣的山水不管是色彩或是形狀以及生態，有美的一面，強的一面，激烈的一面，也有恐怖的一面各種特色，其中最令人心曠神怡的美可以說是煥發出潑辣的生氣的樣子，這是完全南方的特色，也就是台灣山水的價值所在。但是，反過來考慮時也自然會想到與此相反的結果。這也就是台灣山水的缺點。」這種被台灣多數藝術史家理解為「地方色彩」的特色，藉由官辦美展的鼓勵與倡導，呈現了極大化的作用。或許我們可以將台灣藝術家們致力於「發覺」屬於台灣特有的風景解釋為一種對於官展品味的迎合；但是不容忽略的是，在台灣自古至今皆扮演著一個移民島嶼的前提下，荷蘭、明鄭、清朝、日本、中華民國，

儘管改朝換代總在持續性地上演，腳下踩的土地、眼中所見的景物，是唯一的永恆與真實。石川欽一郎以及當時的美術教育者將台灣藝術家的雙眼藉由寫生帶向了這塊土地，從此便將那深藏在血液中對土地的情感與藝術合而為一。日治時期藝術家的風景畫在在成為台灣藝術史上的經典，藉由他們的努力我們看見了隱藏在那些炙熱的光線、強烈的色彩、奔放的線條後深深的情感。這種根植於情感的風景，經過世代的交替，沉潛而成為台灣風景畫中最重要的底蘊，如空氣般自然地傳承。張啟華的〈高雄風景〉以晚霞般的紅褐色調，將自然山丘下高雄的都會景象堆疊出一種溫暖宜人的氣息，若非身在其中而心有所感，則此高雄風景即便再富南國風情也難以如此動人。

我畫故我在

當寫生經過百年的美術教育內化過程，幾乎絕大多數的台灣畫家都或多或少嘗試過戶外寫生的風景畫。也由於台灣的風景畫在體質上原是一種外來品種，因此各種西洋畫風皆可輕易地加

以運用，印象派、寫實派、超現實、抽象派……多樣化的選擇給了藝術家最大的自由度。19世紀法國的藝評家托雷（Théophile Thoré）曾經寫到：「在戶外作畫，如人所感所見，無須顧及傳統與大眾，毫無疑問是最能展現個人的原創性。」（To paint in the open air, as one feels and as one sees, without thinking of anyone, either old masters or the public, is without doubt the way to assure one's own originality）尤其在面對瞬息萬變的世界，對於景物的描寫呈現出每個藝術家面對環境的姿態。無論是如實的描繪、理想化的風景、抒情的寄物詠懷、諷喻式故事性的書寫、亦或是虛幻的聯想，風景畫連結了現實與創作者心中的世界。即便在同樣的場景，經過了個人內在的轉化，而後再取決於繪畫風格的技術層面，呈現出殊異的風景畫。羅清雲的〈澎湖古厝〉與林天瑞的〈澎湖古厝〉的迥異正說明了風景畫那「界線中的絕對自由」的迷人之處。而如同馬白水以寫生為主要創作型態的畫家，或許亦可理解為對於此種自我挑戰的癮者，當〈灰碧潭〉以前無古人的姿態重現在觀者面前的瞬間，創作的痛快或許是難以言喻的極樂。也許曾經有人質疑過，當攝影技術出現了之後風景畫是否會被取代。然而正如同電影不會被電視所取代，風景畫形成過程中數之不盡的化學反應，依舊吸引著無數的創作者、觀者、甚至收藏者。

藝術家對於風景畫的創作心境，呼應著當代生活「打卡」的儀式化動作。在重新編輯的打卡

訊息中，地點對於發出訊息者甚或接收訊息者，產生了前所未有的全新意義——或許是情感的分享，也或許是征服的快感。展場中一幅幅看似非常「藝術」的風景畫正如同藝術家精彩上傳的打卡訊息，就待知音來按讚！

■從虛擬邊界展開的旅行

然而，不同於前輩藝術家以畫筆書寫親身「所見」風景，銘刻自我「所在」的藝術旅程。隨著科技與網際網路的日新月異，在進入數位時代的今日，網路與全球旅行已成為日常生活的一部分，人們對疆界的理解不再依賴可親可觸的「土地」、可見可遊的「風景」，而是混雜著紙本地圖、旅遊節目、臉書、打卡、Google Map、過往經驗以及開放想像的多重體驗，進而造就「打卡」全新的解讀與意義。

科幻小說之父飛利浦·迪克(Philip K. Dick)在其短篇小說《全面記憶》(原名：We Can Remember it for You Wholesale，後於1990年改拍為廣為人知的科幻電影《魔鬼總動員》)中，描述衣食無缺、生活美滿的男主角，在不斷困擾著他的火星夢境與對火星無法止息的嚮往，參加了「瑞可」(Rekall)公司販售的「記憶之旅」，藉由將旅遊的虛擬經驗直接植入腦部，以不需親身參與即可獲取快感的旅遊方式，完成男主角的火星冒險旅程，引發一連串關於真實與虛幻的辯證。原著中，為了讓客戶於醒來後徹底相信這段植入記憶的真實性，虛擬記憶公司還會在其生活周遭安置一些寫實性的「紀念品」，

例如來自火星的生物標本等，藉以證明記憶的真實性，虛擬於是反客為主地消弭了虛實的界線，矛盾的成為建構真實個體經驗的依據。

從科幻電影出發，我們彷彿預見了人類對存在問題的困惑與焦慮，尤其伴隨者網路科技的突飛猛進，蘋果與臉書 (facebook) 開始主宰我們的生活，虛擬世界以全面入侵的姿態開始向現實進攻，超越真實物理性的全球疆界，重新定義遷移與空間的關係。今日，我們通過網路逛街購物、搜尋地球另一端的訊息、與未曾謀面的他人交談、串聯、互動、發生關係，甚至來段難忘的冒險旅程，電子把大腦與電腦連結起來，創造出沒有邊界的虛擬烏托

邦，更造就「打卡」這個觀念的改變。「打卡」因無所不在的無線網路、社群網站、加上影像記錄的快速傳遞將我們推向全球化的虛擬疆域，促使在臉書「打卡」成為現代人生活中一個「儀式」化的動作，人們得以在想像的飄浮國境下錨，象徵性地標誌「我在此」(我現在在此/我曾經在此)，並透過這個標準流程(拍照、書寫、上傳與回應)，讓我們得以「分享」也「經歷」許多他者「到此一遊」的虛擬經驗。在這裡，實際的地理距離已被拋諸腦後，景點或標的真實環節也無關緊要，過去的旅者藉由紙本地圖來確認自身所在的位置，現代人則以「個人」為中心，向外延伸形構「自我」與「環境」間



隱形的城市：台巴黎·約克 崔廣宇 行動記錄/單頻錄像 5'00" 2008 高雄市立美術館典藏

想像的關係指涉，於數位網域中進行並分享「屬於我」的旅行樣態，留下到此一遊的證明(另一種形式的紀念物)。

原來，我們與科幻小說中靠虛擬經驗確認自我的主人翁無異，在數位化的時代，我們只消透過螢幕上的數位畫素便可確認自己的存在，然而當伺服器系統停擺，網路上累積的照片不復存在，我也就從沒來過「此處」。

全球移動：從土地到雲端

這樣的傾向也反映在當代藝術家的創作上，具體而微地複製年輕族群熱衷的「打卡」精神，藝術家們以作品為媒介，在日常空間與現實環境的「彼方之外」，建構充滿想像的虛擬藝術世界，帶領觀者旅行於無以為名、虛實交錯的想像境域，彷彿「漫遊」(surfing)無邊界的網海中。許多成長於數位時代的年輕藝術家們尤其具備類似的創作特質，王雅慧的影像作品總是以浸潤著夢樣般的奇幻形象，穿透現實而來，在流暢平滑的影像流中，賦予所在物理空間一種無關現實、卻又熟悉清新的詩意氛圍。在她的〈熱帶計畫：雪人〉裡，藝術家在一家冰店裡吃了冰，並且跟店家買了兩個小冰櫃的刨冰，分別在海邊與小鎮的十字路口作了一個雪人，之後在一旁紀錄下雪人本身與周遭的變化。藝術家藉著過程的展示，清楚表明影片中出現的並不是真的「雪人」，而且位處在亞熱帶氣候區的台灣，在一般的生活情境中，也不太可能出現雪人，這也是為什麼路人

會對它投以好奇的眼光。刨冰在台灣是夏天的產物，雪人卻十足代表冬天的意象，藉由堆積的刨冰在熱帶台灣創造雪人的過程，王雅慧將冰冷的想像/炙熱溫度、時間的流逝/童年的想像等符號作了有趣的並置，跳越日常的疆界概念，事件本身與台灣日常所見景物產生了拉距，營造戲劇性的張力，讓這件看似既私密又無聊的「到此一遊」紀錄，蛻變成一幅充滿困惑、熟悉又陌生的尋常風景。

崔廣宇的〈隱形城市：台八里·約克〉則通過許多台灣社會中常見的異國文化場景，例如自由女神、艾菲爾鐵塔、凱旋門等，藉由戲劇性的情境模擬方式，將它們塑造成如明信片般的異域風光。作品由某個看似世界知名地標的場景出發，隨著鏡頭逐漸後退遠離，最後顯現的是一個紛擾、混雜、充滿混搭風格的台灣都會街景；例如，艾菲爾鐵塔前擁吻的情侶，原來只是台北街頭因視覺角度誤認的一對寵物與飼主，而沉浸於紐約浪漫夜景的情侶，原來只是一家牆上掛著紐約夜景照片的餐廳裡打掃的員工。透過真實與虛構場景的交錯挪用，崔廣宇讓文化差異的縫隙浮現，使人在觀看作品後意外地發現：自由女神或許不在紐約，誰說艾菲爾鐵塔就得在巴黎，這些我們共同分享的旅遊場景也許經過操弄、挪用與剪接，一切都可能只是誤會！

到了許哲瑜的《所在》系列，藝術家以影像更深入探討當代生活「反虛為實」的疆界體驗。他拍攝了許多台灣觸手可及的熟悉場景，並將該場景或空間在《牛津大字典》裡的英文客觀釋意，以投影



所在 factory II 許哲瑜 彩色相紙 120x180cm 2005 高雄市立美術館典藏

機投射在該空間的某個角落，最後以相機將眼前鑲嵌有文字釋意的場景拍攝下來。從傳統市場、遊藝場、檳榔攤、公廁到堆滿零嘴雜細的雜貨店……，一幕幕根植於人們記憶中的熟悉的無人場景陸續自黑暗中浮現，使得觀者在初睹作品的當下，往往誤以為自己看到的是一幅司空見慣的懷舊場景圖片、「無人在場」的風景寫真。然而，透過這些刻意呈現、置入的人工文字符號，影像打破〈所在〉「如真」般的寫實影像特質，弔詭地指涉景框之外「我」（藝術家、觀者）的「在場」，拉開觀者對習以為常的寫實風景的認同，思索我們今日透過數位媒體參與對世界的觀看與理解過程，往往不過是一種符號的組成、人工化的建構，客觀的「在」與「不在」已無關宏旨，影像已然成為替代想像的慰藉、一禱矛盾的紀念品。

除此之外，俄國藝術家里歐尼·堤胥可夫(Leonid Tishkov)則試圖建構一個童話般的夢幻國度，透過實地參與、旅行的行腳過程，交融台灣本土景文化與俄羅斯的生命世界，帶給觀者一段如夢似幻的美麗旅程。《在秋夜，一個人的月亮》是里歐尼特為台灣量身訂做的影像系列，藝術家帶著他的註冊商標——大月亮親抵台灣，與它一同旅行至高雄豐富的高山、平原、海邊及港口等不同知

名景點，透過攝影機鏡頭，作為西方世界觀中象徵自我存在、生命的孤寂的大月亮，與十足台灣味的文化地景融合對話，創造出帶有異國情調的超現實感、卻又熟悉親切的台式童話世界。透過場景間的流轉變化，這段藝術家與月亮的旅程，彷彿訴說著生命便是這般無止盡地漂流、找尋，無止盡地確認自我的「存在」，在集體無限執行的「打卡」背後，唯有「寂寞」與自我緊緊相依。

今日，大量的數位媒材諸如：影像、錄像、網際網路是他們賴以依託的工具，而數位化的藝術實踐也使旅行的面貌變得更加無法掌握。不同於前輩藝術家透過具名地點的風景畫作為其遊歷之憑據，當代藝術中的風景作品往往是一則面貌模糊、充滿個人意見及想像的複合論述空間，數位科技取代傳統時間地點的單一性，容許藝術家在其中融入各種想像的議題，無論是如實的描繪、理想化的風景、抒情的寄物詠懷、諷喻式故事性的書寫，亦或是虛幻的聯想，創作者以藝術回應這個變換不居的數位時代，猶如網路上無限執行的拍攝、書寫、分享的「打卡」儀式，當代虛擬的藝術世界讓我們遠離物理性真實之「所在」，逃離「現在」的時間魔咒，邀請我們參與這個全球移動、互為聯界的超現實世界，與藝術家一同從虛擬邊界展開想像的旅程。✎