



台北雙年展：納文作品〈納文和死黨遊台灣〉

# 強心、提神、洗腦

## ——九月份的三種藝術組曲

◎石瑞仁

九月的台北，天氣已開始轉涼，政治卻逐日升溫，經濟雖有點冷淡，藝術卻顯得火熱——光是北美館的「無法無天」展、華山藝術特區的「驅動城市」展，和板橋新火車站的「發光城市」展，已足讓好藝的觀眾大快朵頤了，再加上幾家畫廊推出的展覽，想看看熱鬧，倒是不愁沒有去處。如果有心窺探各家藝術門道，除了展覽本身有得比，許多作品也真能磨破腦袋呢。

三個當令大展當中，「驅動城市展」的強心意義是極為鮮明的。展覽所在的華山藝術特區，原本是舊產經文化留下的一個廢墟，近兩年來，在多位藝術家奔走呼號之下，勉強變身為一個由官方支持認養的替代空間。雖然經費非常拮据，實際堪用的空間也有限，主其事「環境改造協會」，卻能用心廣結善緣（美術、劇場、電影等展演活動已逐步開展，幾個藝文團體已陸續進駐，一個有模有樣的咖啡吧甚至也開張起來了）

。他們不斷出擊，試圖把這個閒置空間具體轉化為藝術創作及欣賞的另一現場。華山位於一個座落絕佳的地點，唯因破舊縹緲的衣裝和百病叢生的身體，使它一直得不到傳媒的青睞，吸引不了多少賞藝的人口，甩脫不掉「爹既不親、娘也不疼」的難民性格。這回的「驅動城市」展，以「創意空間連線」為命題，好不容易串連了來自全各地的藝林好漢，推出六合一的策畫展，大有奮力一搏，將華山重造為藝術梁山泊的企圖和氣勢。相對於外軍掛帥，媒體敷衍的「無法無天」展，華山的「驅動城市展」或顯得臉無菜色，但是，在這蛛網仍到處可見的城市角落，能夠看到本土的灰姑娘們一齊揮揮起舞，看到新藝術與老空間接駁對應的多種思維和嘗試，以及城鄉文化同堂對話的另一種模式……這種訴諸於意志而不是資源的人力及腦力激盪，毋寧是讓人感佩嘆服的。我認為，華山雙年展雖陽春卻不是小調，它無疑是閒置空間再利用的一個活教本，對那些終日價喊著要「閒置空間再利用」的文化要員及傳媒諸公們，此刻進場去觀摩了解，幫忙打幾針強心劑，也該是時候了。

「發光的城市」展，是一個提神醒腦型的展覽。在一個部分已啟用，部分還

在施工的新火車站內舉辦這個展覽，對參與主事的北縣文化局、帝門藝術基金會，及台灣鐵路局來說，都可說是一種「軌道外的操作」，都同時須要在知識、觀念、技術和資源上做一種整合式的突破。此展的內容是新潮多樣的「科技與藝術」，主要訴求對象，則是每日在此進出的乘客和附近的生活大眾。想到讓藝術展覽在此和民眾相會，確是一次創舉，而許多民眾在看完這個新鮮好玩的展覽之後，也覺得像喝了一瓶提神醒腦的「維士比」，當場就肯定地說了一聲聲「讚」！然而，這個展覽本身呈現的難度頗高，使用車站空間的挑戰性也很大，在解決諸多技術性問題之前，常須要先移除一些意識性的圍籬。說穿了，在這類非制式的空間辦發展展，真正的挑戰是，如何將許多「擋路的石頭」轉化為昇高的力量。

北美館的「無法無天」展，單從展題看來，已不難想像，是個意圖向觀眾洗腦的展覽。北美館是個正宗老大的藝術廟堂，愛好藝術的民眾，三不五時就會來此參禪禮拜。解嚴以來，在美術館的推拖拉拔和影響之下，本地民眾殆已習慣了「諸佛昇天，群魔亂舞」的當代藝術現象，也因此，對許多人來說，遇到再怎麼「無法無天」的作品，敢情只像

是多吃了另一顆「搖頭丸」罷了。本展的洗腦效應究竟如何，以下且作個較大篇幅的探討觀察。

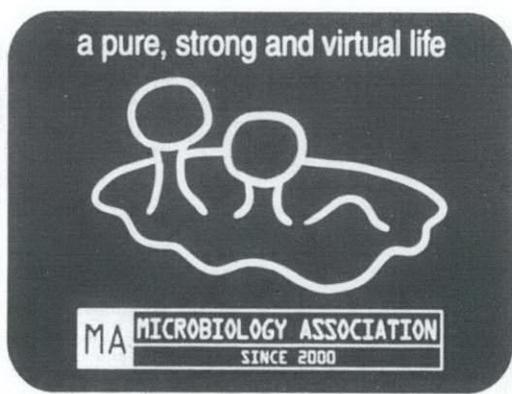
「無法無天」展的兩位策展人，在不以焦點性議題做前導的情況下，提出了藝術表現自由無拘，唯有天空才是界限（The Sky is the Limit）的精神口號。弔詭的是，就展出的大體內容看來，這其實是一個充滿世俗風情的展覽，較之展題所標榜的沖天氣概，它的「抓地」性格，其實是更為明顯可感的！看完「無法無天」展，不禁聯想到策展人傑宏·尚斯去年在威尼斯雙年展丹麥館所做的展覽，運用的是在心靈的藝術法會中以肉身的飆車、呼囂來證道的一種展覽策略。我們知道，「抓地力」是鑑別跑車性能的一個技術名詞，想要享受極速狂飆，讓身體與精神同時進入超 High 的情境，車子除了必須配備 High-end 的引擎，同時也要有超強的抓地力，否則轉個彎馬上就翻車了。傑宏雖是遠來的和尚，起飛之同時，對飆車原理的運用，看來是很能「一以貫之」的。

「無法無天」展的洗腦機制是，讓粗俗的生活材料直接進佔美術館的主要空間，用大量的遊戲性作品同步解構觀眾僅存的藝術品味。許多作品，即使有不錯的想法，卻缺少成爲藝術的雄辯力。

不足爲奇的是，花布、氣球、草蓆、水桶、報紙、雜誌、假花、塑膠容器、充氣玩具、尿盆、沙發、音響、鋁梯、垃圾……等，被來自各地的藝術家一齊帶入了白色的殿堂，較讓人納悶的是，幾年前，這類的現成物充其量只是一種「代言」、「權充」的藝術符號，現在卻好像徹底「征服



台北雙年展：蓋巴作品〈民主遊戲〉



驅動城市二〇〇〇：王俊傑與郭亞珊作品〈微生物學會：狀態計畫I〉

「了藝術家，而躍居為藝術的本尊，並進一步想要來「收編」觀眾了！在這個彷彿「拜物教」祭典的藝術展覽中，強調互動／參與的作品或許是策展人最信愛望的主力，無奈的是，容易迷失的觀眾，最後卻可能把「能不能摸」和「要怎麼玩」錯當成藝術欣賞的焦點，而把形而上的心靈活動矮化成形而下的手脚操作了！」

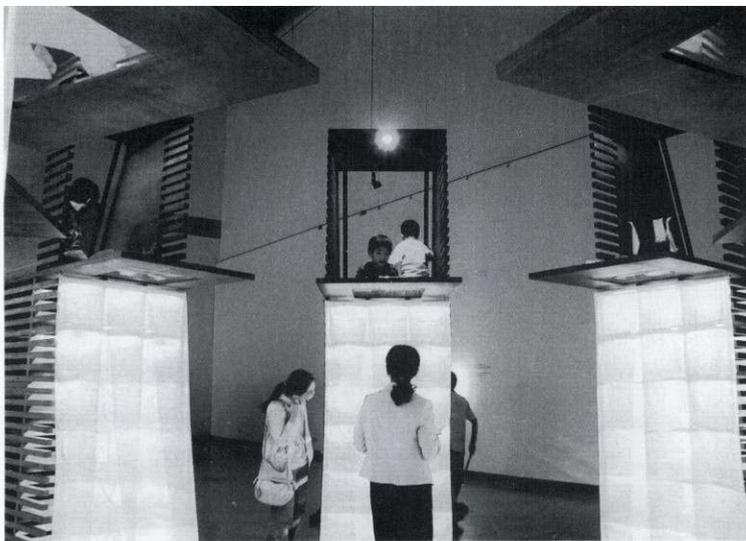
「無法無天」展的抓地性格，體現在「放下藝術身段，熱情擁抱群眾」的各

種藝術想法。從進門開始，觀眾除了照例「一票玩到底」，還可以加入作品的展出，參與創作的完成。其中，屬於輔導級／教化類的如李明維的〈壇城計畫〉，鼓勵觀眾將個人貼心的信物存放到一個虛擬實造的聖壇上，透過分享與同

參的機制，喚發人際共振的精神概念。另如日本藝術家山出淳也的〈19號計畫—飛越彩虹〉，也邀請互不熟識的觀眾將個人的私名用氣球飄放到空中和大眾相會，雖然表現的方式較為粗糙，意趣上卻可說是很相近的。屬於限制級／巔覆類的作品，小巫如張夏翦的〈擇善固執〉，誘引觀眾騎坐在由垃圾、黑暗及噪音所包圍的懶骨頭沙發上，盡情欣賞她和法國友人所客串演出的櫥窗女郎豔舞秀；大巫如鄭淑麗的〈流體二〇〇〇〉，公開招收「有抱負」的本地演員和熱情民眾，參與她所導演的「科幻色情片」的現場試境演出。雖然絕大部分的觀眾都看不到這個「拍片秀」，或甚至這件作品的裝置現場（不知何故，此一裝置開幕後即被「拆遷」到展出地圖以外的地下樓去了），而做為麻辣主菜的情色情片也看不到下文，問來問去，沒有人知道真相和進度如何，類此，此作撲朔迷離，「色情」雖然不足，「科幻」

卻是綽綽有餘。現場雖看不出任何「行動」的痕跡，回想藝術家事先在媒體上刊登的摘星廣告，加上策展人在展前放出的「到時將有真槍實彈演出」的風聲，此作仍是相當「聳動」的！

在這之外，屬於普遍級，可大分為遊戲類及消費類的互動性作品，明顯佔多數。前者如西非藝術家蓋巴的〈民主遊戲〉，以非洲六國國旗做為符引，期許觀眾在拼圖／拆圖的直覺操作中，體會非洲政情變動不安的本質，了解國家機器／人民頭家的關係意涵，同時臆想勢力解構／權力建構的兩面意義。另如烏爾文的〈一分鐘雕塑〉，試圖把藝術家一人的腦內奇想轉換為眾多觀眾的身體表演，也隱有反權威、反既成建構的意味，不同的是，把顛覆的對象由「國家的符號」換成了「藝術的形象」。談到消費類的作品，泰國藝術家納文的〈納文和死檔遊台北〉及庫索旺的〈通通廿元〉可說是最典型的案例，前者把展場轉換成招待觀眾嗑瓜子、看電視和抽籤摸彩的宴客廳，後者以夜市擺地攤，跳樓大拍賣的方式，試圖誘導觀眾進入藝術定義／文化對話／價值交換……等的辯證遊戲之中……類此，由於他們的加入，「無法無天」展發揮了台灣話



台北雙年展：李明維作品〈壇城計畫〉

說的「有吃又有抓」的精神，以「惠而不費」的互動方式，和「費而不實」遊戲參與，反映出了一種「民之所欲，常在我心」的策展精神。

本展當中，柏林藝術家米契爾參展的，是最不具互動與參與性，卻可以用來註解此一展覽，甚至總結當代藝術現象的一件觀念性之作。此件空靈冷肅而充滿幽默與調侃意涵，作者在制式的展覽場當中，重新打造了一個潔白卻空蕩無物的臨時秀場，場中唯一入眼的只有寫在舞台裙緣的「Just when I nearly had the answer」和貼在主展示牆上斗大的「Bring the next line up」等兩行字樣。另外有一行小字「I forgot the question」，則是寫在秀場側後面不怎麼起眼的地方。把這個「只見櫥窗不見展物」的超大秀場和這三行字的出現位置做個解讀，我們其實不難發現，它指涉了「台上」對「台下」的宰制關係，也喻諷了「幕前的雄辯」和「幕後的呢喃」之間的矛盾現象。想來，一般觀眾對當代藝術的態度，大抵就像政治人物口頭常說的「我不是很清楚狀況，但是希望有機會做進一步的了解」，但是，當代藝術的發展早已進入了「苟日新、日日新、又日新」的時代，藝術「窮變」的結果，卻使

得有心探解藝象發展的人產生了「當我快要找到答案的時候，你又來了！」的喟嘆。另一面是，藝術本身也開始「變窮」了。我認為，米契爾隱寫在舞台側後方，像一種私下呢喃的這句「我把問題給忘記了」，與其說是公開給觀眾眾唸著玩的，毋寧是對於創作者普遍陷入困境的一種指喻！

有史以來，藝術的出奇翻新，真正動因都是「我發現了問題」，創新的結果若能服人，主要也是因為「他找到了答案」。時下的創作思考卻是「流行瞬變，我等必須莊敬自強，不斷更新改版」，但見藝術家忙著提出／製造各種問題，對尋找答案已普遍失去了興趣。從某個角度看，當代藝術家熱中於開發互動／參與式的作品，或許隱有「我來提問，你來給答」的民主意涵，或許還能呼應「觀賞的主動性」及「信仰的主觀性」等當代文藝理論，但是，在許多颯車式的作品中，往往只突顯了藝術外圍的現象，而忘記了自身內在的精神課題。現在，藝術家視一切想法都是可行，一切已不必多做雄辯，策展人也順理成章地加以接收，而美術館也英明地大開方便之門，這三種之間共同的寫照也正是——「我忘記問題了」！