

「給火星人類學家」
展覽專文

目錄

「給火星人類學家」的策展實踐 文 張君懿	3
從在場到在線——大流行年代的展覽場域位移 文 / 高千惠	9
成為火星人類學家—— 「給火星人類學家」的突破與啟示 文 / 嚴瀟瀟	13
或許，我們都是遊戲世界裡的火星人替身 曾鈺涓	17
「給火星人類學家」 —— 對沉靜的大地說，我流動 文 / 洪儀真	20
回音與說話者—— 給火星人類學家 文 / 陳文瑤	24
當迷宮與飄移變成日常感知 —— 談張君懿「給火星人類學家」的變異維度 文 / 黃海鳴	28
論火星人與地球人的看展之道（科幻版） 文 / 王聖閱	31
給火星人類學家：跳出魚缸的藝術視點 文 / 吳垠慧	37
展於網 vs. 網上展 — 談展覽《給火星人類學家》 文 / 吉暝水	41

「給火星人類學家」的策展實踐

文 | 張君懿

*本篇內容分別摘自「致 成為火星人的我們」、「當網頁成為作品發生的場所」等場論壇次

「給火星人類學家」展覽援引比利時藝評家蒂埃里·德·迪弗 (Thierry de Duve) 於《以藝術之名——為了一種現代性的考古學》中假想的未來場景，邀請藝術家在網路空間以及實體現場，為日後可能登陸地球的火星人類學家，留下可供其考察人類文明的各式線索。藝術家以「網頁」作為作品實質發生的特定場所，實體場所作為作品延伸的界面，佈署與線上作品遙相呼應的索引。

Q：為何會有線上策展的想法？可否談談您的策展提議及操作方式？

線上為主、實體為輔

今年因為全球新冠肺炎疫情的關係，線上展覽幾乎成了一種國際趨勢，以作為實體展覽的替代方案，好讓無法到現場看展覽的觀眾可在「線上觀看」。此外，這次展覽籌劃初期，也因疫情的限制，必須設想國外藝術家屆時可能無法來臺參展，難以根據展場給定的條件構想作品。這兩種狀況使我重新思考：有沒有可能一個線上展覽，可以不只是實體展覽的替代方案，而是展覽和作品實際發生的場所？反之，我們向來習慣「親臨現場」看作品的實體展場，是否可能成為一個讓我們不斷回到線上瀏覽和探索作品的「索引介面」？換句話說，能否透過「線上為主、實體為輔」的操作方式，鬆動線上和實體展覽常見的構成方式及閱讀慣性？

策展提議之一：線上作為第一現場？

今年三月底四月初，我開始陸續邀請藝術家以「網頁」作為作品發生的地點（以網路語法建構出的HTML頁面才是作品的展間），提議讓網路空間成為展覽實際發生的場所，亦即此展的「第一現場」，並將此作品延伸至實體空間——「第二現場」，讓創作想法在網際網路以及新北市藝文中心這兩種場所界面以不同的形態展現；如此，現場留下來的文字圖像或物件，或許如同網頁上的作品延伸到實體空間的痕跡或暗示，是依附在空間中的隱形線索，讓觀眾可以沿著這些線索，回到作品發生的「第一現場」。換句話說，以不同的方式（如：延伸、對應或互補等）製造出網頁和現場之間的關係，使兩個界面的事物相互指涉，以形成可來回檢索、閱讀作品的路徑。

策展提議之二：留下什麼作品線索

但這個提議其實不是希望藝術家去做一件跟過去創作完全無關的網路作品，而是延續原來的創作脈絡，讓作品在網頁這個特定場所發生；讓創作想法在線上與線下兩種不

同的空間延展開來，或派生出去。因此我提出了第二個提議，邀請藝術家試想：如果有一天，火星上的人類學家來地球考察人類名之為藝術的事物，我們會想留下什麼作品線索給他們？這裡主要是拋出這提問來化解、或者說緩衝第一個關於「以網頁作為展場」的提議。因為這次的參展藝術家，除了法國藝術家克羅斯基（Claude CLOSKY）長期有網頁作品的實作經驗以外，其他藝術家對這部份相對比較陌生。

Q：可否說明一下這次的展題為何是「給」火星人類學家、是否指涉某種特定的觀者？陌生遙遠的「他者」

此展題的想法是來自於比利時藝評家蒂埃里·德·迪弗的《以藝術之名》一書。在這本書中，作者邀請讀者想像自己是從火星來到地球的人類學家，以一種外在於地球人的視角，重新審視人類的藝術世界。我認為這個假設，除了暗示我們暫時拋開（或至少意識到）在看待藝術時早已根深蒂固至無法察覺的成見，同時也提供了一種具有啟發性的未來想像。「給火星人類學家」便是從此想像出發所生成的展覽；我以「火星人類學家」比喻一個陌生遙遠的「他者」，除了作為邀請藝術家一起創作思考的假設性問題以外，同時也藉此外部觀點，邀請觀者暫時離開對於展覽或作品「理應如何」的閱讀方式，以一種保持在既定視角之外的方式來看待此展。所以雖然名為「給火星人類學家」的展覽，好像有個特定的對象，但實際上反而希望展覽能夠打開更大的一扇門，邀請更多平常也許不那麼習慣看當代藝術的觀眾踏進美術館。

「留下」線索

我提議用「火星人類學家」這個外部想像，去試想可以「留下」什麼作品線索給一位遙遠陌生的「他者」，讓火星人在線上和實體不同界面的往返之間，透過來回盤點人類的創作行為，去推敲人類的藝術創作思維。基於此想法，這次策展思考的主要動詞是「留下」，關於「留下什麼、讓什麼來」的動作想法：「留下」涉及了「取捨」的考量，它或許可以引發回望的視角，重新看待創作的整體想法；「留下」也是一種「放下」，回到一種比較鬆動的狀態，也許那樣的狀態可以讓更多意料之外的可能性滲透進來。

繼續做作品

此外，這次的展題也和我2005年的一件錄像作品計畫的思考有關，作品名稱也叫「給火星人類學家」。那時思考的是錄像作品的電力問題：如果沒有電，畫家還是可用畫筆作畫、雕塑家可以雕刻或鑿石，藝術的歷史應該不會就此停擺，畢竟它不是以電力作為條件展開的，但是仰賴電源的錄像藝術家，可以如何「繼續做作品」？而這個「繼續做作品」的想法，其實正是這次展覽策劃的初衷：在條件限制底下，我們如何繼續做作品、繼續做展覽，藝術可以怎麼讓它繼續發生？

Q：這次實體展場的空間較為狹長，您是如何思考作品的部署？

這個展覽除了致力於製造線上和線下展場之間的關係外，作品在實體展場中的部署亦是策展思考的重點。此次作品調度是以座標軸的方式來思索，去安排、計算作品在空

間中的位置，讓作品和作品，以及作品和空間之間，都有它的相對關係；有點像下棋，是一個持續在腦海裡進行沙盤推演的過程；隨著每位藝術家提出的作品計畫越來越確定，它們在空間裡的位置也越來越明顯；而整體部署是往「越簡單越好」的方向進行，儘可能讓空間保持一種空曠或鬆動的狀態。

在作品計畫討論階段，我和幾位頗擅長處理空間的藝術家溝通，同時也儘可能調度其他作品使其往此方向發展。例如，何采柔的紅色電線（《20200804》）從展場的入口處的第一個插座沿著牆面、天花板和地面走線，以斜切的方式貫穿了第一展間，將展場切分出好幾個區塊，最後在展場三分之二處，從天花板垂下一盞發亮的燈泡；這些橫跨展場空間的線圈，遠看像是一道道壓縮後的景框，當我們在這個長形空間行走的時候，就像穿越一道一道漸次打開的方形框景，如同在一個沒有隔牆的展場，製造出隱形的區隔，或反之勾勒出作品和作品之間的關係。

徐瑞謙的作品同樣也處理了空間的縱深，其雕塑材料從入口處天花板開始，沿著展間輕鋼架中軸線展開，一直延伸到展場底部。另外，賴志盛則是以「風」這個較為幽微的元素，聯繫了川堂左右兩邊的二個長形展間：在第一展間後半段之處，一盞立扇吹動著高掛的捲筒衛生紙（《手紙》），同時在兩個展間之間的川堂天花板處，安置了一盞吊扇（《輕風徐來》），在川堂這個場所與場所之間的過渡地帶緩慢旋轉，和展間內的立扇共同製造出穿梭在展場中持續流動的一道「風」。

展場的邊界

此外，我將齊簡的《魚缸實況》安置在入口處，它起著隔絕和聯通的作用：一方面，方形結構的物件阻絕了門口和展場之間的直接關係；另一方面，通透的框景提供了一個包納所有場內作品的視角；而魚缸的位置也呼應了展場入口處的策展文論開頭的引言：「魚總是這樣，它不知道自己在水裡」。至於時永駿的《家庭劇院》，原本預計展出的是整個架好的屋舍，後來藝術家將木屋結構攤開，並和新北市藝文中心原有的移動式展牆結合，作品剛好構成了這個展場的邊界，同時也形成一道門縫，讓觀眾可穿越到展場的另一邊；後方有兩張木椅，像是退居圖畫暗面，與半掩的門形成一個不完全封閉的作品場域。

作品間的潛在聯繫

從空間區塊上來說，我儘可能透過展場空間在明度或色調上的差異，或兩個展間內作品的相互呼應，來做出調性上的差別與對應。如果說，第一展間保留了展場原本明亮寬敞的特質，現場的作品形態大多像是藝術家「留下」來的線索（而不是以「展演」的姿態呈現）；那麼第二展間則較為幽暗，作品大多涉及觀看或閱讀的問題，作品之間的相互關係也緊密一些。

在第二展間裡，當我們站在郭文泰有關「真相近在咫尺」的作品前（《The Truth is Out There》），會觸發李明學的燈箱，文字「To see is to believe」隨之浮現（《遙望的空洞》）。兩件作品像是一搭一唱地交換關於「真相為何」的想法。李明學的作品右方是牛俊強以牛皮呈現的布萊爾點字，以及盲人在白色空間裡塗白漆的攝影作品（《Self Portrait》）。「白色空間塗白漆」面對的則是謝佑承以手繪方式將紅藍綠顏料並置，塗出LED映像管顯現的空白螢幕（《星叢》），與其並置的是另一面看起來像是等待訊號輸入的藍色空白投影屏幕（《藍幕》），屏幕前懸掛著一盞燈泡，實體展場展期間，觀者可透過其線上頁面的「登入」按鍵將其點亮。

而事實上兩個展間的作品之間也存在著潛在的聯繫，例如《藍幕》前的燈泡對應著另一邊展場中同樣垂懸但恆亮的燈泡（何采柔《20200804》），但這盞燈泡在何采柔的線上作品中，卻是一個讓場景熄滅（消失）的存在。另外，王雅慧的《流浪者之鐘 # 3》的指針游離在棋盤的經緯之外，只有在某個很短的瞬間，會與棋盤吻合、隱入其規整的格線之中，招喚著人類多時錯軌、少時相合的主客觀時間，這讓我想起在第一展場中，那藏在襯衫口袋裡的節拍器反覆暗示時間正堅定不移地向前推進的規律聲響（何采柔，《20200529》）。

Q: 這次的策展思考與您過去策劃的展覽有何不同？您如何處理線上線下這兩個介面之間的關係？

從實體展場到線上展場

「給火星人類學家」的線上主展區分為「共同展區」和「個別展間」。「共同展區」是以環景攝影的方式呈現藝術家在實體展場所「留下」的線索。在此網頁裡，觀眾可以透過點選這些線索開啟藝術家的「個別展間」，進入他們針對網頁這個展場所製作的線上作品。在此，實體展場的線索成為引導觀者前往線上作品的超連結物件。這也是為什麼，我們在實體展場的入口處有兩行醒目的標語：「我們留下的是線索，現在您可以親臨現場」。這裡的「現場」指的就是線上展區。

線上和實體的共生

這次線上與實體兩個介面的並行，的確產生了一些不同以往的作品調度方式。因為這次的「第一展場」是在線上，網路介面確實影響了作品在空間裡的介入方式。譬如，在720度的線上觀看介面上，天花板佔了相當大的比例。我覺得一個以線上作為作品實際發生現場的展覽，在一個不受地心引力觀看限制的網頁介面上，作品似乎不應受限於實體展場安置作品的常規，因此所以許多作品調度的想法其實是源自於線上空間的特質，以此來考量實體展場的作品形態。例如我向徐瑞謙提議，一反其過去將物件安置地面的方式，而以天花板作為作品延伸的基底（但不是透過填滿基底，而是透過「使用」去佔有它）。後來藝術家以天花板作為作品的骨架，製作吻合天花板輕鋼架尺寸

的鐵片鑲嵌於其上，使作品元素從鐵片延伸下來，巧妙地讓天花板成為其作品的一部分。同樣從天花板延伸下來的還有陳萬仁的作品。相較於過去在陳萬仁的展覽裡比較常見的錄像作品，在此他只留下了一盞LED平板燈，從天花板垂吊下來。這盞燈呼應了他線上錄像作品中人類渡假場景裏的人造光源。在實體展場，我們抬頭仰望平板燈的光源，在線上展場，我們低頭透過手機螢幕俯視一群又一群渡假中的人們，人們被人造光源籠罩的同時，也正滑著手機接收著人造光源，一如站在實體展場中燈下的我們。

Q: 線上和實體之間似乎存在著可讓觀者不斷往返其中的閱讀路徑，作為一個策展人，妳希望透過這樣的往返「留下」什麼給火星人 / 觀者？

價值判斷

我想換個方式來回答這個問題，與其說作為策展人的我想留下什麼給火星人 / 觀者，我更傾向說作為集結眾人之力匯聚而成的展覽留下了什麼。許多作品像是各自提取了人類行為的切面，譬如克羅斯基根據藝術市場的作品價格，設計了一個線上遊戲，他從藝術市場擷取將近五千件拍賣作品的圖像，製作出一個網頁互動介面，邀請觀眾從隨機出現的兩張作品圖選出較為昂貴的一件。當觀者面對這些脫離藝術脈絡的作品，觀察藝術和金錢在人類行為中的運作邏輯，或許正如同前來地球觀察人類藝術世界的火星人類學家。

美醜標準

這種指向人類對事物的價值判斷，也出現在美國藝術家高登（Dorian GAUDIN）的《代罪者》，此作同樣邀請觀眾在線上參與，但線上的參與會實際作用於實體展場的作品：藝術家在實體展場擺置了九件形式風格各有特色的陶瓶，同時在網路上製作了一個票選機制，邀請觀眾至線上投票，每週選出最醜的陶瓶，再由策展人來執行觀眾集體判斷所做出的選擇，於實體展場摔破當週公認最醜的陶瓶，透過此摧毀陶瓶的過程向火星人揭示「破壞帶來創造」的人類行為。

荒謬行為

在實體展場中，上述兩件作品的對面是有關於人類（荒謬的）行為的五十組諺語《低調的作品——向布勒哲爾致意》。這件是法國藝術家瓦提耶（Eric WATIER）和我共同合作的作品：北方文藝復興畫家老布勒哲爾，曾將當時流傳在尼德蘭有關人類行為的諺語轉化為圖畫；瓦提耶將此圖畫轉譯成文字，我則製作了一個從行為指令的文字尋找相應圖案的線上遊戲，在遊戲中，若使用者找出所有指令的相對位置，便可喚回老布勒哲爾的圖畫。在實體和線上之間，以文字與圖畫的來回參照、轉譯和誤讀帶出類人的諸多看似荒謬的行為。

人的在場

位於這件「低調的作品」附近的是何采柔的作品，它們在線上和實體之間低調地透露「人的在場」：其一是掛在牆上的白色襯衫，而與其相對應的線上作品是一雙正在打字的手，這雙手正依一首歌的歌詞落下的節奏敲打著鍵盤（《No Surprises》）；另外，《20200804》的水杯與燈泡對應的線上作品則是一位正在演示人類基本行為——睡覺——的女子。

Q: 作品的調度看來需要考量非常多的細節，但妳是如何挑選這些藝術家、和這些藝術家溝通？或者，如何看待和藝術家的溝通這個策展環節？

這個展覽總共邀請了十五位國內外藝術家，大致上他們的創作，都和場所、環境、媒體或者和當下時代現況的思考有關。今年年初，在疫情衝擊之下，當所有藝文活動都停擺，展覽的籌備過程中很多未知數，而這幾位藝術家是我覺得，願意針對這次展覽計畫一起花時間討論、一起工作的藝術家。除了對於藝術創作秉持熱情和理想以外，我想彼此間的信任以及願意開放溝通的意願也是相當重要的。

溝通這部分是我覺得策展當中最有趣也是最有挑戰的部分，同時也是一個展覽形成的關鍵。因為對我來說，作品才是展覽的主角，要花時間溝通，更要花時間等待，等待想法醞釀成形，或等待特定的時機。有點像是牌局裡「等進牌」的過程，有時某件作品介入之後局勢就明朗了，有時你可能不一定有最好的牌，但一定有相對好的牌；總之，有趣的是牌局的不確定性以及你可以在玩牌的過程中去操控這場牌局。討論的作品雖然有時不一定會實現，漫長的等待有時不一定有結果，但重點還是在於創作想法的流動，而不是以達成某個預設結果為溝通目的。

一直以來，我試著從藝術家作品本身開展出來的可能性，或作品和作品之間潛在的連結出發，去思考怎麼組織一個展覽；試著架構出展覽的思維模式，讓觀眾可以在觀看、閱讀、體驗或參與的過程中，一步步趨近作品，各自開展自身的敘事。因為我認為觀眾要踏進展場，展覽的敘述才開始，展覽才真正活了起來。

從在場到在線——大流行年代的展覽場域位移

文 / 高千惠

(策展人、藝評人)

如果有一天，外星人登陸地球，藝術家們希望留下什麼線索給此外星人類學家？1以2020年為方位，我將提供「大流行」（Pandemic）、「在場」（On Site）、「在線」（On Line）三個關鍵詞。

一、大流行

「恭逢其時」、「身歷其境」是否就能提供「眼見為憑」的經驗線索呢？如果所有的他者或異己都是某種形態的境外者(alien)，大流行年代的一切發生事物，即是最接近當代現場的一個見証。

疫流如美學品味，有兩個等級，一是地域性，二是全球化。流行感也有兩種感知，一是來自生理上的防禦系統，二是來自品味上的迎合系統。「大流行」是社會人群中的感染擴張，也是社會人群中的凝聚力量。它既是一種疏離關係，也是一種介入關係。

「流行」的首要症狀是發燒（fever），是一種具有感染或傳播性的升溫。此升溫，有其正負面的癥兆與期待。流行病古稱瘟疫，乃指大型、具有傳染力、可致死亡的社會流行事件。唐代作家柳宗元於《永州龍興寺息壤記行文》有：「南方多疫，勞者先死」，提出易染者多有體質上的問題。而最早運用此字的申論，可能為《抱朴子》內篇微旨：「經瘟疫則不畏，遇急難則隱形。」此言，即提出了一種不畏阻隔的變通之道。至於「流行」一詞，始見《孟子·公孫丑上》：「德之流行，速於置郵而傳命」。此處的流行，是為廣泛傳播之意。

疫事傳染與品味傳染分享「流行」的概念，乃來自東西方對某種感染潮的語言使用。近代日本在譯西方傳染病學（pandemic）概念時，提出漢譯的「大流行」一詞。此字源自希臘文，給合了「泛」與「人群」，故有傳播於人間的現象指涉。「流行」一詞，有了地域性「Epidemic」（疫情流行）與全球性「Pandemic」（全球大流行）之別，在漢詞字義上，亦出現了轉譯後的新義。與受歡迎、普及、通俗以及大眾化有

¹ 2020年，在「給火星人類學家」展覽中，策展人張君懿以網路空間作為展覽發生的場所，向藝術家提議以「網頁」作為作品發生的地點，同時邀請藝術家試想：如果有一天，火星上的人類學家來地球考察人類名之為藝術的事物，我們會想留下什麼作品線索給他們？詳見：<https://martian.beauxarts.tw/context>

關，「流行」亦與品味上的流行，產生了關聯。流行文化 (popular culture) 指一個時期內，能影響社會大眾思想及行為的一種文化型態。它是人們對某種生活方式的追求和隨從，具有時間性與廣泛性，也會在一定時間內，被另一種新興品味所取代。

流行文化與病毒流感一樣，本身要有入侵與寄生的主客觀條件，也需要有傳媒助攻的影響力。其癥兆，根據表現的熱情程度和時間長短，可分為時尚和與狂熱的追求態度。它會形成短暫的代表典型，也會出現突變現象。此文化病理上的流行特點，發生在服裝、髮式、音樂、行為、語言、品味等表現上，其共同點是具有新奇性、兩極性、時效性與循環性。流行亦與風俗不同。違反風俗或會遭到社會群體的反對；不追隨流行，卻不會受到社會群體的指責，只可能會產生一種與時代違和的感受。同樣是「流行病」，人們追求流行可能基於心理上的需要，例如從眾與模仿、自我防禦、自我顯示或標榜與眾不同等因素。從地域性流行到全球化流行，此社會流行的生產與製造，需要有產品（病原體）的獨特魅力、社群（宿主）的吸引、傳播公關的挖掘、炒作與製造，直到新產品擁有一套生存機制。

新文化藝術理念的生產，一直有這種如同病毒生態的天時、地利、人和問題。甚至藝術史概念的演進，也猶如一場又一場的美學病毒抗戰史，以原種、混種、突變的種種調適，被接收、被淘汰，並可能進駐於品味意識的體質內。如果要有另一種屬於境外者的理解，人類行為可視為一種具感染性的多元病毒，地球猶如一個大宿主，人類學家的角色，即在於理解人與其生態的異化關係。

二、在場性

你現身的場域，或是一場夢、一段平行小時空。如果你不來，它便不曾存在；但你來了，它也可能不再存在。

藝術，是專屬於人類社會的一種散播行為。它的形成來源有很多考証，可以確定的是，對於「現場性」的要求，是當代藝術的特徵之一。許多當代藝術家均探索了藝術品和位置之間的關係，以及這種關係如何影響展出的藝術品的含義。此置點的特異性，不僅成為作品存在的一部份，也成為作品被閱看與被詮釋的一種依據。與傳播媒介的發展有關，觀眾的介入亦成為當代藝術的特徵。藝術發生場域裡的一切撞擊，都是組構藝術形成的元素。

馬克·羅森塔爾 (Mark Rosenthal) 曾將裝置性的藝術視為為特定位置而製作的藝術，以至於作品不是物體，而是附著在周圍環境，應不易移動。²關於在特定據點出現

² 參見馬克·羅森塔爾 (Mark Rosenthal) 《理解裝置藝術：從杜尚到霍爾澤》(Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer)一書。

的作品，藝術史家與策展人詹姆斯·邁耶（James Meyer）則將「特定據點」（site-specificity）分為兩類空間的概念，即「文學性據點」（literal site）和「功能性據點」（functional site）。他認為文學性據點是作品的實際位置，因為特定據點的作品乃是從該位置衍生出部分含義，並得以建立出唯一性。至於「功能性據點」，則是賦予「文學性據點」意義的一個過程。它提供的是臨時性、移動性的作品信息，例如環繞著據點作品的辯論、想法、素描、攝影和影錄。韓國藝術史家與策展人權美媛（Miwon Kwon），在其1997年的〈One Place After Another: Notes on Site Specificity〉中，更將展覽據點空間分為實體場域（physical site）、文化場域（cultural site）、議論場域（discursive site）。³這三個發生的空間場域，涉及了作品與實質場域的部署策略、作品所涉的文化，政治，經濟或社會意義、圍繞該作品的知識和思想的論述。其間，議論場域必然來自實質空間與文化空間中，所激發出的更深層的含義，此含義必然也與該藝術展出的特定時間有關，而其發生場域也可能無所不在。

作品與空間的生成關係已被討論了許久，以至於第一空間、第二空間、第三空間的存放排序，各有其論述。全球化行旅熱的崛起與全球化網絡世界的形成，更使觀者與作品接觸的方式，有了介入的新模式。而不可否認，具傳播力最強的空間，最能以話語權帶動作品廣度的被認知機會。作為一個介入者，究竟一個人到現場的單一經驗較為真實，還是一堆非現場性的大數據與文本收輯更全面、更真實？如此理解，需不需要到每個轉換的現場看作品，遂成為一個悖論。

三、在線性

看不見的非物質空間，是否比看得見的物質空間更進化？這問題就像，你認為幽靈世界是人間的過去或未來一樣，不是僅僅返魅或祛魅的認同而已。

上線、網絡、連接，是人類努力科技化的追求。肉身不及之處，雲端可以代為聯繫，讓你無遠弗屆。就像網站特定性存在於不同類型的網站一樣，網站特定性藝術也存放著不同形式的藝術。而將展覽空間作為一種網頁式的瀏覽場域，在大疫年之前，多是作為存放文化場域與議論場域的庫房。它也因實體空間的匱乏，出現了虛擬美術館之類的概念。

我們無法說「在場的感知反應」與「在線的感知反應」，那一種身體感比較優異。顯然，這是兩條不同介入作品的管道。屬於雲端的「在線性」提供了兩種矛盾空間：一是流動的、短暫的相遇介面；二是固定的、共享的保存介面。它更像是一種時間膠囊的概念，在去除實體空間的時效干擾後，試圖成為信息不滅理論的一份子。

³ 參見[https://opening-contemporary-art.press.plymouth.edu/chapter/site-specificity/\(2020/10/10\)](https://opening-contemporary-art.press.plymouth.edu/chapter/site-specificity/(2020/10/10))

詹姆斯·邁耶在他的2020年新書《回歸的藝術—六十年代與當代文化》(The Art of Return: The Sixties and Contemporary Culture)中，提到某些時代會產生無法忘記的回憶，以至於那個年代不會消逝的原因。⁴歷史重演有什麼目的？過去的事件如何遮蔽了我們對現在的理解？以書寫的方式，詹姆斯·邁耶汲取了各種各樣的文化物品，這些物品重新描繪了從1950年代到1970年代那個革命時代，包括民權，反戰和女權遊行，繪畫，雕塑，照片，小說和電影的重演。其中許多作品是由1960年代出生的藝術家和作家所創作。他們被迫了解他們所錯過的巨大時代，並向我們表明，過去對當下的意義。記憶中的歷史，其實永遠無法再完美地再現過去的時光。儘管如此，人們對於利用各種方式存放發生過的檔案，卻一直是狂熱的。表面上，這些存放空間提供了研究人們與歷史，記憶、懷舊等關係的管道；但也為未來的好奇者提供曾有的生活經驗，作為研究人類社會發展的見証材料。

2020年，我們沒有錯過。2020年的「COVID-19」正成為全球化的大流行，「阻斷措施」使許多聚會性的文化活動轉移到網上進行。實體面對面的身體介入，被雲端視聽場域暫時性地取代。一方面，雲端人口提出必須面對大流行如何改變世界，以及更加進入科技下的新生活模式；另一方面，雲端人口也藉雲端信息強調重返自然與傳統。2020年代對人類的衝擊，必然大過1960年代，而此年代與當代文化的歷史關係如何被建立，已然從街頭轉到雲端。

對展演空間而言，「給火星人類學家」一展中，策展人張君懿以「網頁」作為展場，或「線上為主、實體為輔」作為策劃方向，會不會是未來的展覽方向，即在於人類要選擇科技化的未來，還是人性化的過去。藝術世界，本身就是人造自然的世界。它仿擬光線、時間、聲音、錯覺、美的判斷等現象，假設人已失去某些感知能力，要以另一種「以藝術之名」的姿態，召喚出遠古的或未發現的一些觀察之道。如果你來自四維空間或五維空間，已破除三維空間的形體概念，自然會對實體展域發生的空間裝置，沒有很大的視覺刺激感。但你可能進入另一個思辯空間，思考著眼見是否真能為憑，界定是否就是答案，我們是否被「藝術世界」這個名詞框架太久等問題。

若干年後，未來者將如何索引出2020年代的創作能量與當代文化的關係？此時此刻，一切都在發生中。在藝術界，「非實體性的展演模式」即是一種年代表現。它要你在場，又要你在線；它無法放棄物質性的介面，也無法純粹訴於形而上的感知。從藝術生產管窺人類學，2020年大流行年代的藝術場域位移現象，從在場到在線，正出現人類交流模式的十字路口。

⁴ 詹姆斯·邁耶的1960年代，涵蓋了1955年至1975年。那是他錯過的年代，對於那個年代的感知研究，後來者只能憑某些日常的記憶。作者以為，1960年代也比任何其他十年，更能吸引作家、藝術家與文化論者們的集體文化想像力。這些文化記憶中的1960年代和產生的表現形式迷戀，透過藝術評論、理論、回憶錄和小說的捕捉，以不在場性的方式，沿續了其在場性。

成為火星人類學家—— 「給火星人類學家」的突破與啟示

文 / 嚴瀟瀟

(藝評人)

日前於新北市藝文中心展出的「給火星人類學家」，是該中心首度主辦專注於當代藝術的聯展，策展人張君懿獨特的策展風格也清晰可見。當她闡釋自己的本意是「做一個『看起來沒什麼』的展覽」時，很難不讓人聯想起2003年她的策展處女作「Work-Medium」：那是個展呈內容沿展期時間軸，從無到有、再歸於無的現地創作接力；而這次展覽中的「有 / 無」之疊，則更多地是一個空間與場所的問題。疫情爆發後，國外藝術家來臺現地創作的條件受限，而此時線上展覽逐漸蔚為風潮，「給火星人類學家」在思考實際應變策略的同時，也進一步、更為積極地處理實體與虛擬兩種展覽介面之間關係的問題，拒絕讓倉促的線上展成為權宜之計；而受邀藝術家本身皆長於處理空間問題，如今同時面對的是實體空間與虛擬介面時的挑戰。

火星人類學家作為一種投射

張君懿的過往策展個案具有某些明顯的風格特徵，包括不從主題出發去選擇作品的「弱主題性」，以及策展人與藝術家共生協作、不斷產生互文與交疊的「強策略性」，並探索著在個人創作與大型策展案之間建立起互通的場域，這些都讓她所策劃的展覽具有某些共通的特質。在兩年前其策劃的第二屆大臺北當代藝術雙年展「超日常」中，筆者曾觀察到一種日臻成熟、「無有定勢」的策展風格——看似隨意、實則更需耗費數倍心力⁵。這次「給火星人類學家」同樣也延續了這一風格，但卻有著鮮明的語境設定：面對即將造訪的火星人類學家，我們如何展現我們稱之為「藝術」的東西之樣貌？

早在2005年，張君懿就曾將自己的錄像作品《景框之聲》與《凡爾賽花園》轉化成索引式的線索（物質性的痕跡），並將這種處理手法產生的另一個作品命名為《給火星人類學家》，回應的是她為自己設定的一個情境：「如果沒有電，畫家仍可用畫筆作畫，雕塑家可以鑿石……藝術的歷史似乎不會停止，因為它不是以電力作為條件展開的。但是仰賴電源的錄像藝術家，可以如何『繼續做』作品？」

5 參見〈「超日常」：未定義的策展美學演進－第二屆大臺北當代藝術雙年展〉，《典藏·今藝術&投資》2019年1月刊，pp.156-161。

這一設定所承襲的，是比利時藝評家蒂埃里·德·迪弗（Thierry De Duve）在1989年出版的《以藝術之名：為了一種現代性的考古學》中，所構想的火星人類學家的考察之旅。無獨有偶，倫敦巴比肯中心（Barbican Centre）曾於2008年策劃的大展「火星人類地球藝術博物館」（Martian Museum of Terrestrial Art），也是從德·迪弗的這一火星人類學家假想出發，當時這個展覽所採取的是虛構的人類學視角，策展人化身為火星人類學家，將地球上的當代藝術以非同尋常的分類與展呈方式重新定義，重新理解、甚至「曲解」某些已有約定俗成詮釋的藝術作品。這次的「給火星人類學家」展雖然同樣藉火星人類學家作為跳脫框架的外部視角，其重心卻在於人類對於自身觀點、成見與思想體系的反思。如果說巴比肯中心的展覽所依託的是觀賞者與詮釋者的觀點，以及對既存的、尤其是作為西方中心主義產物的博物館系統；那麼「給火星人類學家」展則更側重於挖掘創作者對自身主觀創作路徑的省思。火星人類學家作為人類想像中最常見的陌生他者，在這兩個展覽中，異曲同工地讓我們藉以投射對另類思維模式的需求。

與此同時，疫情的衝擊也為「給火星人類學家」展帶來了新的刺激，除了「火星人類學家」假說這一虛構的情境設定外，整個展覽更增添了新的反思格局。在原本設定的大量實體互動活動的可能性尚且未知的情況下，這樣一些具突破性的思路引領了接下來的展覽走向：觀看或體驗藝術作品，是否一定需要去現場？對於出現在實體空間的藝術應該是什麼樣，我們是否有某種既定的思維模式？是否這樣的既定模式，有可能在這次展覽中被鬆動？

線上與線下的一體雙生

與今年許多展覽選擇延期或（及）製作線上觀賞版本有所區別的是，「給火星人類學家」展並非將線上版本作為疫情中的替代方案，而是恰恰相反，開創性地翻轉了線下／線上的主從關係，以在互聯網上搭建的虛擬空間作為展覽及作品的真正展呈「現場」，而留在位於新北市藝文中心實體展廳內的，則是「線索」，或稱「痕跡」。對於觀者而言最直觀的經驗，便是展覽在部署了720度環景虛擬介面、讓人們隨時隨地可於線上體驗實體空間內的展示狀況之外，每位藝術家都利用線上平台各自創作了與其實體展示保持不同程度微妙關聯的作品。實體與虛擬兩種介面上的內容，不再是如今司空見慣的「再現」或是「紀錄」，而是一體雙生的關係，共構完整的作品場域。

除了克羅德·克羅斯基（Claude Closky）外，其他藝術家們此前並未有過創作線上作品的經驗。為了避免產生斷裂感，策展人選擇的策略是邀請他們從過往的創作脈絡出發，在截然不同的介面關係上思考創作的延續。這也呼應了整個展覽關於在拋棄既定模式的同時、依舊延續創作之路的遊戲規則。

每位藝術家都在兩種介面之間部署了不同的關聯形式，大致皆可在一條「結構縝密－鬆散呼應」的軸線上找到對應坐標：譬如分別於線上、線下安放了同一件作品缺一不可的兩部分的陳萬仁、謝佑承、杜利安·高登（Dorian Gaudin）等，創造出互補的經

典範式；如齊簡、何采柔、牛俊強、艾瑞克·瓦提耶（Eric Watier）等為「痕跡」觀念作出實體典範；又如徐瑞謙×澎葉生（Yannick Dauby）、時永駿、王雅慧、賴志盛、郭文泰（Craig Quintero）×河床劇團等在二者之間製造出並不一定那麼直觀的互文交織狀態；而李明學、克羅斯基則展示了兩種介面在視覺與邏輯上互相呼應的不同樣式。如此粗略的分類難以窮盡其中微細的多樣性，在這個以火星人類學家為假想對象的展覽中，儘管參展藝術家們無不具備極其豐富的當代藝術國際參展經驗，卻瀰漫著一種非制式化的「手工」策展氣息。

在他們中間，謝佑承與李明學顯然將互動的概念推向一個橋接了實體與虛擬空間的新突破口：前者在實體展廳內設計了需要觀眾在線操控的照明系統，身體在場與網際操作缺一不可（《校準：藍幕》/《藍幕》）；後者則同時在線上、線下兩個版本中分別完整演繹「在有另一個他者存在/在線時，才能『看見』」的哲思（《遙望的空洞》）。這樣作用於觀者能動性的若干互動性操作，成為觀眾走入這次展覽實體空間後，可直接體驗到的為數不多的擾動因素。除此之外，大部分於展廳內存在的是作品的「線索」、「痕跡」。即便如此，一個視覺藝術展覽在實體空間內對美學呈現的根本要求並未因此而抹殺；「給火星人類學家」展讓過去大多展呈繪畫與雕塑等傳統門類藝術的新北市藝文中心以其白盒子的原生樣貌出現，如何將空間本身納入展呈結構，就成為策展工作中不可忽略的部分。何采柔、賴志盛、徐瑞謙與時永駿的作品，分別在狹長的兩個空間中成為穿針引線的視覺線索。有趣的是，張君懿是在藉助720度環景介面而留意到天花板區域後，邀請徐瑞謙利用天花板空間來創作；虛擬介面提供的經驗，流向實體空間、並成為發現和改變的力量。

「繼續做作品」如何可能

實際置身於實體空間這一傳統的展覽現場，「給火星人類學家」展的觀眾可能會感受到某種「空」。這種空間感一方面來自參展藝術家中許多人的創作所共通的某種低限，另一方面也由於展覽籌備過程中充滿了實體展是否可如期開展的未知，當虛擬介面所承載的主體性分量愈來愈重，我們已習以為常的實體展示方式便不斷「放鬆」，達成了二者之間關係的翻轉。這既是疫情之下的產物，也是主動出擊的策展動能之所在；恰如前文提及張君懿於2005年藉個人創作《給火星人類學家》所設定的發問：在某種極端的情境下，藝術家如何得以繼續創作和展出作品？

15年後的今天，當疫情讓許多藝文活動懸置，這一線索流轉而來，從創作個體的探問延伸至以策展為策略的一次次藝術實驗。同樣不難發覺，作為策展人的張君懿似乎總是有一份「合作藝術家大名單」，但在了解其工作策略後，或許可以理解這其中「共同創作、共同行動、共同實驗」的成分，遠大於當下存在於策展人與藝術家之間司空見慣的權力關係，其中的作品，則是在「鑿進去、長出來」的過程中緩慢生成。

以動力機械裝置為主要創作手法的法國藝術家杜利安·高登 (Dorian Gaudin) 此次因旅行管制而無法來台，在與他的遠程籌備合作中，策展人的身分遊移顯而易見：張君懿在藝術家的指示下前往鶯歌選購形色不一的陶瓶，並在展期過程中依據觀眾線上票選、每週於展覽現場摔掉當週「最醜陶瓶」（《代罪者》）。由策展人擔任直接針對作品行動的執行者，這一並不常見的狀況，再度勾勒出策展人與藝術家之間共生協作的關係，在這次展覽的語境中，更進一步成為反思藝術機制中「房間裡的大象」的表徵之一。

作為籌建中的新北市立美術館正式開館之前、在「軟體先行」立意下的首個當代藝術專題特展，「給火星人類學家」也擾動了這一文化展演場所及其周邊社群對於「當代藝術」的感知；或許，反之亦然。策展人張君懿近似創作的策展策略，某種程度上也成為這一歷經諸多變數的展覽得以順勢生長的助力，讓「繼續做作品」有了更多可能，直至摸索出實體與虛擬空間辯證而有機的關係新範式。一個將會留在網際空間的網站，也將鬆動當代藝術的展覽機制，讓「給火星人類學家」成為一個持存的展覽。某個也許並不樂觀的未來，或許與我們的當下處境相去不遠，我們也應當意識到，已不再可能完全像過去那樣生活與生產；倘若這種敏感於種種成見的反思力度可持續，那麼我們自己也便是那位，「不帶任何成見」的火星人類學家。

或許，我們都是遊戲世界裡的火星人替身

曾鈺涓

(藝術家 / 策展人 / 世新大學公共關係暨廣告學系專任教授)

2020年8月「給火星人類學家」於新北市新北藝文中心開幕，筆者對於展覽的初次認識，是在臉書上看到一個線上投票的訊息，藝術家杜利安·高登(Dorian GAUDIN)《代罪者》(Pharmako)，在線下與線上展場的展架上放置九個陶瓷品，邀請觀眾進入作品網頁參與投票，選出最醜的一件陶瓷品，該週得票最高的陶瓷品則會在實體展覽現場，由策展人執行銷毀行動後，線下與線上展場中都僅存一件陶瓷品，並留下一地的碎片。以此網民共同參與的結果，告訴未來造訪地球的火星人，地球人的審美觀，並呼應張君懿在策展論述中所闡述的宗旨：「如果您已開始探查地球，我想要透過這個名為「給火星人類學家」的展覽，向您引介一些地球人的藝術作品。」

張君懿的策展策略企圖挑戰線上展覽的既定模式：「有沒有可能一個線上展覽，可以不只是實體展覽的替代方案，而是展覽和作品實際發生的場所？」她提出讓網路空間成為展覽實際發生的場所的策展策略，也使得實體空間與網路空間，成為彼此互動參照的場所，並在與每位藝術家討論與建構虛實作品之間的關聯性、互動性、空間性與趣味性的策略中，擔任藝術家與工程師之間的溝通橋樑，在不斷的往來討論中，完成每件虛擬作品的製作，建構虛實空間中的多層架構。此操作過程不僅是展覽策畫，更像是策展人與藝術家一起共同完成一個具網路藝術特質的虛實展覽，策展人不只主導展覽主題、作品邀請、虛實展區的規劃策略，也將自己融入藝術家與作品之中，其角色已然跳脫傳統上策展人擔負的論述、選件、規劃等之生產，而是應證「策展作為創作」的一種藝術實踐。

作者認為此展覽，已非僅是一場展覽，而是張君懿邀請藝術家們共同參與完成的，一個具遊戲敘事特質的藝術現場。以下將以東浩紀《動物化的後現代》中所提出的「角色的屬性資料庫」、「半透明書寫的模糊性」、「遊戲化寫實主義」與「遊戲特質的多層架構」，討論「給火星人類學家」中所呈現的遊戲化策略。

角色的屬性資料庫

「給火星人類學家」的策展敘事環繞著「火星人」，一個已經被符碼化、且尚未現身的角色，而策展人、藝術家、作品與人類觀眾之間的交往關係，都是為了成就此「火星人」而存在。傳統上「火星人」的原型出現在各種科幻小說與電影中，其造訪地球的目的或侵略或觀察，是一種既擁有身體卻又僅在想像中存在的物種，卻在策展人情境設定中，成為對人類藝術與美感有興趣的物種，而為何火星人會對人類藝術感到興趣的原因不明，策展人並未明說，也未討論，留給人類觀眾觀展中思考，激發好奇心。東浩紀(2015)認為御宅族的表現是將角色抽離原初的作品，再度將其投入不同的設定

中，且仍舊不斷以原初作品之同樣人物形象不斷持續描繪。展覽設定的「火星人」脫離原有角色的固有世俗化形象，策展人設定了一個環繞角色所展開的想像力環境，存在角色屬性資料庫的後設敘事性環境中，作者或讀者在解讀故事的過程中，依賴後設敘事性的屬性資料庫做為參照，輕鬆地想像角色在別的故事所出現的光景。

半透明書寫的模糊性

東浩紀(2015)定義描寫現實的語言是「透明」的，脫離現實則是「不透明」，而後現代的小說語言是一種「半透明」的語言。故事的半透明書寫創造了真實與虛幻之間的模糊性。他以流行於輕小說或其周邊作品的常使用的字眼「世界系」為例，說明「半透明」的書寫策略，是以平淡日常開啟故事主角與其他對象之間的人際關係，再漸漸展開的非現實的世界情境中，進入「世界的危機」、「世界末日」等巨大的存在論等問題。「給火星人類學家」的策略中，也是透過半透明的敘事方式，藝術家的作品脈絡，與真實世界的空間、經濟、科技與政治等問題相關，例如：克羅德·克勞斯基(Claude CLOSKY)《拍賣價》(Hammer Price)，討論嘲諷影像與藝術的價值關係。無限循環的互動，無論是線上控制線下作品呈現，例如謝佑承《藍幕》；抑或是線下作品依賴線上觀展觀看全貌，例如陳萬仁《I'M LITTLE BUT I HAVE BIG DREAMS》。

虛與實作品之間的關係建構，在連結之間創造出控制的真實感，但是無論是何種互動創造過程，卻都是意欲與非現實存在的他者-火星人產生連結，以半透明的真實與虛構串連的語言描述，在此過程中，策展人不只是策展人，是藝術家，也是說書人；藝術家也不只是藝術家，而是故事敘事中的一個腳色，觀者也非只是觀者，而是聯結虛實世界的控制者，眾人們一起創造書寫，在虛實切換的「半透明」真實中，選擇將故事留存於網站空間，成為地球末世後「火星人類學家」考察人類文明線索的斷簡殘篇。

遊戲性寫實主義的展覽

東浩紀(2015)將具後設敘事性想像力所衍生的小說文類形式，命名為遊戲性寫實主義。此種在資訊世界中，用戶與系統在傳達互動中的擴散所創造出來的文類，解釋大敘事的故事架構，因為遊戲性、網路性、互動參與而被解體後的破碎化。東浩紀(2015)認為現在的作家為了表現某個主題，會將故事擺放在某個環境，而且以某種形式流通，如此，則可以將作品外部性質的事實本身，呼喚進入作品內部，藉由導入此複合性質的視點，讓原本由自然主義性質觀點看起來只不過是奇幻、荒誕無機的幻想角色小說，可以讀取到完全不同訊息，想像力會自動地遊蕩開啟，衍生出超脫自然的可能。

傳統展覽形式的世界，是一個現實世界，呈現各個無相關的個別故事，故事與故事的關係僅是在策展人的配置安排與論述中發生。然而，「給火星人類學家」採用遊戲性的策展方式，以遊戲性寫實主義的敘事方式，以各種熟悉的外部事物，在各個藝術家的作品中，藉由觀者眾互動而產生事物的小故事中延伸意象，這些互動過程，不僅是強化觀者觀展趣味性，且具遊戲化特質的互動參與，更是有意義地為了讓故事更完整

的目的而努力，亦是為了滿足一個虛構他者的需求。展覽所創建的環境，是具備時光旅行科幻的想像世界，留存於網路上的作品，是策展人與藝術家一起留給火星人的存在證實，而互動參與的程序設計，是一種邀請火星人在地球人的邏輯行動的策略，火星人在遊戲中成為遊戲玩家，被納入地球人所設計的電玩世界中，感受與聆聽地球人所謂的「藝術」。

遊戲特質的多層架構

實體展區的空間配置中，策展人考慮了作品與空間，作品與作品的相對關係，「有點像下棋，是一個持續在腦海裡進行沙盤推演的過程」。此推演的結果，使得張君懿的展覽架構，在一個複雜世界觀與單線大敘事的故事中，納入遊戲特質的多層架構，每一件作品除了擁有自己虛實空間與互動關係層級，作品之間也在實體空間中創造關係，創造出觀者在層級間跳躍的觀展模式。例如何采柔《20200804》以紅色電線橫跨展區，創造出壓縮後的景框空間，最後停止於從天花板垂下一盞發亮的燈泡與一杯精密量測高度的水；賴志盛《輕風徐來》安裝吊扇於兩個展區的穿堂天花板處緩慢旋轉，產生肉身感受不到風卻真實流動的風，與網路上不斷旋轉的下載符號相呼應；謝佑承《校準：藍幕》的線上開關的切換，將線上藍幕與線下實體燈泡同步開關，創造訊號真實切換的操弄；又如Eric WATIER與張君懿《低調的作品—向布勒哲爾致意》(Discreet Works -thanks to Bruegel)，則將以一幅名為《尼德蘭諺語》的畫作中關於人的動作行為描繪，在實體展覽中，以人類行為指令重新轉譯為文字展出，線上邀請觀者了解文字，尋找正確的人物動態，找到後，黑白線描的圖案就會變成彩色。當尋獲所有指令與圖像的對應關係之後全，老布魯哲爾畫作的全貌便會顯現。然而，實體空間的關係與多層架構，在實體展覽結束後，紅色電線創造的景框空間、虛實參照的俯瞰視野、物件實體的象徵符號等都只成為記錄，火星人在遊戲中只能透過網頁作品、文字記錄，憑弔與想像實體展區的關係層級。

結語

「給火星人類學家」故事設定中的觀者，是不在場的他者，是一個或一群未來可能造訪地球的火星人在，透過閱讀這部由一群地球人所創造的取樣，了解地球人如何討論藝術。然而，火星人在是否真的不在場？會不會他們在主題關鍵字的召喚中，已經親臨現場，此時的我們：策展人、藝術家與觀者，都是火星人在上帝視角中的忙碌玩家。張君懿的策展設定雖然是源於比利時藝評家蒂埃里·德·迪弗的《以藝術之名》一書中的設定：「邀請讀者想像自己是從火星來到地球的人類學家，以一種外在於地球人的視角，重新審視人類的藝術世界。」並且希望此假設可以「除了暗示我們暫時拋開（或至少意識到）在看待藝術時早已根深蒂固至無法察覺的成見，同時也提供了一種具有啟發性的未來想像。」然而，在此遊戲規則的設定中，邀請觀者以一種新的「視角」方式，不自覺的將自己帶入火星人的上帝視角，成為火星人的替身，替代它們遊走於遊戲世界中，完成火星人在探查人類的使命。

「給火星人類學家」 —— 對沉靜的大地說，我流動

文 / 洪儀真

(政治大學社會學系兼任助理教授)

為了貼近策展人張君懿今年（2020）所策劃的「給火星人類學家」當代藝術展，我破例不做過多的預習準備，直赴新北市藝文中心展場，以為如此更能符合「不帶成見」的觀看姿態。首先我誤打誤撞闖入幽暗的第二展區，不諳遊戲規則地盲目尋找理應附帶的QR Code。當一切摸索皆未果，我徘徊在陰暗的室內，確實有火星人迷航猛然著陸地球的恍惚感。我很快理解到，自己的感知失調應迥異於火星人可能產生的文化衝擊，我的違和感只能根植於人類慣有的展場觀看習慣，包括固著於既有的線上展覽經驗。過往的藝術空間被二分為實體展場與線上平台，讓觀者忽略了兩者交織辯證的其他可能。然而帶著舊習觀看所遭遇的衝擊，卻是進入該展覽柳暗花明又一村的轉角。

策展人張君懿於疫情期間策劃了這場「線上為主、實體為輔」的展覽，看似只是現行眾多的藝術展演防疫措施之一。其實不僅如此：「給火星人類學家」不啻針對長期以來現場為主的觀看模式進行深層翻土，實際展場不是主場，卻與虛擬的線上平台構成各種不同的呼應關係：兩者之間或許彼此不可或缺、或許相輔相成；也可能是同一本質的不同型態、一體兩面等等。受邀的十五位國際當代藝術家不僅以此雙軌模式進行創作，也將虛構的火星人類學家當作「預設讀者」，留下考察地球藝術的線索。我們不難理解，火星人類學家只是策展人挪用的他山之石，用來攻錯地球人的成見、琢磨藝術家的璞玉。如前所述，若沒有成見就沒有看展的衝擊可言，更基本的前提是，人類如果不存在著先見，也就沒有認知事物的可能。因此，公眾必然會奠基在累積的經驗上，邂逅虛實展場中的每一件作品。火星與地球的遠距既是藝術家拋擲想像能力的軌道，也是觀者彈出腳踏之地的旅程；地球與火星的近距，則在於你我以局外之眼重新內省那些習以為常的慣例。

既然「給火星人類學家」是一場全球疫情險峻期間發展出來的展覽，並呼應張君懿往昔所預設的一種危機情境：「在限制之下，藝術家如何繼續創作？」我遂將這次展覽的主要啟發，定位在「人類如何以藝術對於現實進行靈動存在的回應」。雖然當年張君懿關注的更是需要電源的錄像作品（2005年張君懿個人創作的同名作品《給火星人類學家》），然而一旦將藝術受限的條件於今日放大來看，我們可以覺察到，靈動的藝術因應之道不僅是技術層次上的逃生，還包括人與物質關係的去異化，以及藝術本身的原創翻新，更是藉由藝術創作，對於存在本質的哲學重探。

觀展之後，我偶然間讀到里爾克(Rilke)的詩句：「如果塵世將你遺忘，對沉靜的大地說：我流動；對迅疾的流水言：我在。」猶似羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 在他哀悼母親逝世的《服喪日記》裡寫道，不是要將悲慟消弭，而是要把它從一種靜止狀態、不斷重複的相同情緒，變成一種流動狀態。經由這些文思的提醒，我才完整瞭解「給火星人類學家」展覽的靈動啟發對我的存在意涵，終能結束自己這場往返於地球和火星之間的迷航；終結的不是航行本身，而是啟程之初那份迷途之感已豁然開朗，找到屬於自己的寶藏。

我將本次展覽作品觸及的靈動存在範疇，分別以四個關鍵字引領說明：疫（疫情期間展覽技術的增生）、役（物質對於人類奴役狀態的去除）、異（藝術的原創異稟）、意（存在意義的哲學重探），並簡單將十五位藝術家的作品分門別類歸於這四個概念之下進行淺談。縱使這是一個極其危險的作法，但是本文僅為了提出一種觀看展覽的方式，無庸置疑每件作品的歸屬方式皆有彈性可言，並非執意於單一歸類。若讀者仍感到此舉過於荒誕，不妨歸咎這就是火星人看展時可能的觀點吧。啊！凡是地球人都難免帶著成見。

1. 疫情期間展覽技術的增生

總體上本展覽即是Covid-19蔓延期間的一次策展。藝術展演深受全球疫情限制，社交距離隔閡人際。然而大地沉靜，人們流動；「給火星人類學家」不只是展示模式上實體現場 / 線上展場的交錯，也包含藝術家將防疫期間遽增的居家體驗轉化為作品，或是呈現對於屋舍室內事物的重新省思。相關的互動響應網頁作品更是讓觀者得以居家瀏覽作品，甚至觀賞畫中畫，作品中的作品。例如齊簡（魚缸實況）與時永駿（家庭劇院）。然而「給火星人類學家」並不是消極的防疫措施，更非一般線上演出與展覽單純的數位再現，而是更積極的一種策展式創作、創作式策展。因此，我在標題中捨棄技術「逃生」、「求生」字眼，轉用「增生」一詞。「給火星人類學家」無寧是在面對疫情挑釁、社交有距但不至絕交的前提下，巧妙結合現場與線上的展覽介面，並具備未來延展性；即使疫情消退，此一虛實交織模式仍有無限發展空間。過往常常苦於無法生動回顧歷史既有的藝術展覽，如今展覽永存線上，包括720度的環境虛擬介面，雖然往後無法再次親臨現場，仍舊可在虛擬世界當中享有極高的還原度。就收藏的意義而言，觀者能夠隨時上網瀏覽，因而得以「數位地」收藏這次的作品集。

2. 去除物質對人類的奴役

「對迅疾的流水言：我在。」科技騰飛，虛擬世界的發展如湍流急水，網路資訊瞬息萬變。科技照理應該是被人類使用的科技，然而物質與科學奴役人類的情況於當代唯有變本加厲。呈現給火星人類學家的諸作品中，不乏對地球生活與藝術框架的自省，試圖透過藝術將物質與人類的關係活化。無論是賦予日常物品靈魂般的韻律與聲響，如徐瑞謙與澎葉生 (Yannick Dauby) 的《材料行》、賴志盛的《手紙》，何采柔的 No Surprises 與 Metamorphoses，或是對於科技屏幕的生命化（賴志盛之《輕舟》、

《消長》）、屏幕內裡的豐富化（謝佑承之《星叢、藍幕、像素》與《星叢、校準：藍幕》系列）。亦有諷刺滑手機的荒謬度假方式之鳥瞰，即陳萬仁的 I' m Little But I Have Big Dream; 如同現今捷運上不論有無座位，人人都在滑手機，真要是讓火星人撞見了，不免以為手機是人類手掌延伸而出的先天器官。因此，上述作品賦予物質另類的動能，並配合實體展場的動線與線上平台的特技，提供觀者對於日常物 / 人關係的清新觀感，藉以檢討人類面對3C產品根深蒂固的奴性。本展覽說是弄皺一池春水也好，翻騰一攤死水也對，顯然企圖讓現下僵固的生命得以活絡，這一點頗似於張君懿先前「空氣草」與「超日常」策展的主訴，並吻合法國學者朱利安（François Jullien）「去相合」（dé-coïncidence）的論點。相對於迅疾的流水，「我在」所宣告的並不是一種遲滯停擺，而是對於存在持續深刻的探問與確認。

3. 藝術的原創異稟

此處所謂的「異稟」，指稱藝術近乎本質的屬性：創造、原創、創新，以及與歷史作品的差異化。如前所述，「給火星人類學家」不是一場消極的抗疫與防疫策展，而是對於藝術既存認知積極的突破、藝術格局的別開生面，以及藝術語彙的新詞吐露。十五位藝術家的作品皆分有此一特質，其中幾件印象深刻的作品足以說明：杜利安·高登（Dorian Gaudin）的《代罪者》，策展人張君懿為了無法前來臺灣的這位法國藝術家至鶯歌選取九件陶瓶，此舉首先已反映疫情現狀，透露策展人與藝術家之間平行的共創模式。而網路票選最醜陶瓶，以及每週由策展人當場摔破得票數最高者的儀式，融合了虛實時序輪替接棒的新奇體驗。砸毀的舉動與隔壁的克德羅·克勞斯基（Claude Closky）《拍賣價》的落槌剛好同聲相應、此起彼落，不得不說是藏在展覽細節裡的魔鬼之一。《拍賣價》的答題我幾乎拿了零分，赤裸凸顯當代藝術拍賣價格的極度詭異，對此，地球常民不會比火星人少些訝異。票選代罪者時令我心懷罪孽，因為我真心不認為眼前存在著醜陋的陶瓶，因而對於被我圈選的雷德蒙深感抱歉。此外，艾瑞克·瓦提耶（Eric Watier）與張君懿合作的《低調作品——向布勒哲爾致意》），則是展覽中最為意猶未盡的作品之一：現場觀展之後，我忍不住進一步搜尋布勒哲爾原畫中共計126句尼德蘭諺語的意涵，對照於圖畫中每一處形象的相應體現，大為驚嘆於十六世紀之際已有畫家擁有此等文 / 圖轉換的發想，整體畫面竟是如此和諧豐滿。艾瑞克·瓦提耶與張君懿的作品則將圖文關係再次拆解重組，並增加了虛擬與實境之間的轉換，使得圖一文一虛一實之間的豐富換位關係，低調而高亢。

4. 存在意義的哲學重探

因為塵世將我遺忘了，所以我對沉靜的大地說：我流動；對迅疾的流水言：我在。人類真是奇特的生物，明明是自身創造出來的世界文化、自己發明的物質科技，卻讓自己從中深受異化之苦、身陷拘役之牢，甚而不自覺。因此，並非塵世將我們遺忘了，而是人們栽進歷史矛盾深淵、惶惶迷走世紀。然而，無論是流動或此在，都化為當代藝術重探存在本質的哲學表現。這或許是亞瑟·丹托（Arthur Danto）所謂哲學對藝術的褫奪，但我依然樂見當代藝術能獲得契機直搗生命哲學核心。「火星人類學家」帶

來的隕石本是他山之石，足以砥礪地球藝術的意義，對於你我無感的日常、耽溺的陋習予以切磋琢磨。幾位藝術家的創作特別碰觸到存在意涵的辯證，尤其圍繞著「看見」(see)的概念；see這個單字亦有明瞭、明白之意，明眼人從來不只依靠觀看而判定：牛俊強的 Self-Portrait從視障者的角度重新提問「看見」與「看不見」的真諦：誰才是真正的盲人？心盲與眼盲何者更盲？李明學《遙遠的空洞》，更是質疑「眼見為憑」作為一種意識形態。郭文泰 The Out There is Truth將真相回歸神秘之境，複習大衛·林區的陌生化手法與《X檔案》的片尾名句，「混沌」再次奪回開天闢地之初的真理優勢。最後，王雅慧的 Draw a Circle與《流浪者之鐘》，點醒了宇宙規則與人之作為的和諧之道，看似在地面如蟻萬頭鑽動的人類，也會在隱藏的秩序當中瞬間相逢。

迷航結束了，宇宙星艦仍舊繼續自由繞行。這一回火星與地球人友善並肩而坐，共同穿梭於歷史與當代的習性、記憶、思維、潛能，航向未知的未來。「給火星人類學家」的啟迪好似克里特島國王的女兒阿里阿德涅（Ariadne）手中的線，協助雅典王子忒修斯（Theseus）走出迷宮。她並非真理本身，而是解決複雜謎題的線索。

回音與說話者—— 給火星人類學家

文 / 陳文瑤

(藝評人)

對於策展理念裡所引用的比利時藝評家蒂埃里·德·迪弗 (Thierry de Duve) 那句話，火星人一開始就很有意見。那句話是這樣的：「您從火星來到地球，您對地球一無所知，因此您沒有任何成見（除了身為火星人所帶有的成見）……」不不不，試想：這展覽針對的並非單純的火星人，而是火星「人類學家」，他怎麼可能對地球一無所知，或者沒有任何成見？不不不，一個火星人類學家，就算不曾登陸地球，想必也在火星翻閱過關於人類的史料和文獻，論文都發表好幾篇了。他不但對地球有一定了解，登陸時必定也帶著不少成見（加上身為火星人的成見），只不過，這次他總算脫離那張安樂椅。

「啊你火星人喔？」

火星人類學家來到地球的第一個發現，便是——不知是幸或不幸，地球人常用「火星人」來調侃群體中比較奇葩，或反應跟多數人不太一樣的人。但這句話卻巧妙地為他的處境解套：「對啊我火星人。」他欣然接受，順便將自己接下來面對人類名之為「藝術」的事物之觀察與詮釋找到正當性。

「我們留下的是線索」

火星人類學家覺得實體展場本身就是張能印在腦海裡的地圖。第一展覽室。一進門是陳萬仁懸掛的LED燈板，右邊是策展理念與作品位置圖，齊簡的霓虹燈管魚缸的左前方是艾瑞克·瓦提耶 (Eric Watier) 和張君懿貼的尼德蘭諺語，對面是克羅德·克勞斯基 (Claude Closky) 的藝術拍賣猜一猜，前方是杜利安·高登 (Dorian Gaudin) 的鶯歌各式陶瓶。陶瓶對面是何采柔的白襯衫（裡面有一個發光的節拍器），接著是賴志盛，一捲掛得很高的衛生紙、白色電扇；接近展場底部，有徐瑞謙一大塊散發香氣、看起來像大理石的巨皂，地上擺了臺SONY手提音響，播著彭葉生製作的聲響，然後是時永駿搭出來的家屋框架（門後面還有兩張椅子，他判斷也是作品的一部份，但很少地球人注意到）。對了，策展理念那面牆旁邊有一條紅線，紅線很長，在這個樸素的展場中拉出一條最具辨識性的路線，它劃分地面，爬上展牆又跨過天花板輕鋼架，最後垂到地面連結一枚燈泡，輕巧地與一杯水的水面切齊（他懷疑有人每天得來補水）——好在有這條線的指引，他才沒錯過天花板還有徐瑞謙那一疊疊布料、鋼筋。

啊！這種沉浸在空間裡的身體感，就是他看線上展時難以獲得的。不過，他現在比較明白，何以實體牆面QR Code旁邊這樣寫：「我們留下的是線索，現在您可以親臨現場。」也就是策展人張君懿（她可是整個展覽從無到有的直接目擊者）跟他見面時一直強調的，有別於疫情期間許多代替實體的線上展覽，<https://martian.beauxarts.tw/> 才是「給火星人類學家」的本體，展覽的真實位址。

就拿艾瑞克·瓦提耶和張君懿合作的這件《低調的作品——向布勒哲爾致意》來說好了。這件作品在實體展場，是一面白牆上錯落貼著五十句乍看有點莫名其妙的話：什麼「咬一根柱子」、「拿頭去撞牆」、「拿走雞蛋留下鵝蛋」、「對著月亮撒尿」、「找一把最小的斧頭」、「把玫瑰花送給豬」、「把屁股貼在門上摩擦」等等。是藝術家刻意營造的惡趣味？但當代藝術要是留下這麼明顯的斧鑿痕跡，要不就是手法拙劣，要不其中必定有詐。「這件作品是什麼意思？」他馬上點開網站。幾乎是一看到畫面，他就明白一半。在線上這件作品是互動式的，規則類似數字著色畫，只不過在此對應的不是數字，而是一句諺語圖說。一旦開始玩，就會意識到句子在牆面的擺放並非偶然，而是根據原畫相對位置；等到50則全部找到，其他沒被引用的部分會自動補滿，跳出布勒哲爾（Pieter Bruegel the Elder, 1526-1569）1559年那幅《尼德蘭諺語》。這50句諺語（有些與原始諺語稍有落差，但這正是線索的本質，線索從來未必完整）讓我們追到布勒哲爾那幅畫的靈感來源，得以解讀《低調的作品——向布勒哲爾致意》在致敬什麼，以及讓觀眾掉入無厘頭或KUSO想像陷阱的關鍵——是這樣的，圖解諺語這種事大概任何時代都有地球人在做，目前還沒褪流行的長輩貼圖某種程度其實也是同樣邏輯，一點都稱不上創舉，藝術家要是拿現代諺語依樣畫葫蘆，不免流於淺薄還會立刻被看破。但這件作品轉換了這些正宗尼德蘭諺語的脈絡（前述諺語的含意是：假信徒、不自量力、選錯邊、白費力氣、找藉口、亂花錢、忘恩負義），放入時空變遷的條件加上區域文化差異，既不傷身，效果還很不錯。

「現在您可以親臨現場」

第二展覽室。比較小。

他先經過了郭文泰和河床劇團的The Out There is Truth（《X檔案》那句「The truth is out there」的變版嘛！哪瞞得過火星人）但他正這樣想的時候，聽見咻地一聲，遠處亮起：To see is to believe（啊！線上版這個李明學的作品說要兩人同時上線才看得到，應該就是這個吧！）此時左邊謝佑承《校準：藍幕》前的燈泡也亮起，他瞬間明白到整片藍幕都是畫出來的，遠一點那幅由RGB三色光點組成的《像素與星叢》屏幕也是（當代藝術也是個體力活。）一進來就彷彿觸發機關，目不暇給，眼見為憑。

再往前是何采柔的Metamorphoses。藝術家在《變形記》一書（從書的厚度推測作者應該不是卡夫卡，而是古羅馬詩人奧維德那一部）的封底畫了個女人，望向封面打穿

了的那個洞。然後是牛俊強 Self Portrait，兩張攝影作品：一個全盲的人在白色空間裡，提著白色油漆桶漆著；與一件由一塊塊佈滿點字的牛皮縫起來的軟雕塑（他不懂點字，看了線上版作品後，才知道都是盲人對藝術家的描述。）展場最底處，李明學《遙望的空洞》那片螢幕上的字消失了。他往回走，盯著王雅慧《流浪者之鐘》的實體：樹木的紋路、棋盤、指針。他喜歡指針融入棋盤的瞬間，一種大隱隱於市的快感。王雅慧線上的作品叫做 Draw a Circle，起初他只是不抱期望按照指令沿著白色的圈圈點下去，一開始就翻到《時間之書》，「時間」（還有光影）這種主題實在夠老套了，但這位藝術家卻做得這麼好，她的錄像有種古老繪畫性，結果他每一則都看了好幾遍。

第一展覽室如果是考古遺址，那第二展覽室大概是古物陳列室，向他揭示真相其實是個關於看見，關於此時此地的迴圈。

回音與說話者

逛完，火星人類學家覺得自己似乎抓到了那麼點當代藝術的眉角。其一，當代藝術從媒材、技法到尺寸與展示空間沒什麼限制，作品無所不在。比如剛才他經過川堂前往第二展覽室，看到頭上一座吊扇。這吊扇，它那緩緩轉動，帶著灰階的五片扇葉，活像一件藝術品——它的確是。它是賴志盛的《輕風徐來》，可是說它是座吊扇，也沒人會否認這個事實。所以，其二，當代藝術的暗語系統龐大，足以蓋成無數巴別塔。直觀不是不行，但不管是藝術家或觀眾，都很難對意義置之不理，而地球人喜歡爭論意義如何生長，講座論壇盛行。

李維史陀 (Claude Lévi-Strauss, 1908-2009) (地球上一個很有名的人類學家) 曾經以普桑 (Nicolas Poussin, 1594-1665) 《艾可與納西斯》 (Écho et Narcisse) 這幅畫為引子 (〈普桑畫作主題的變奏〉，收錄在《我們都是食人族》)，提到在歐洲 (或應該說是法國) 的文化裡回音總是與說話者保持默契，讓說話者的感受獲得共鳴，但是弔詭地，這並不表示中間不會產生誤會，奧維德 (Ovid) 《變形記》裡的艾可就是只能重複納西斯一句話尾端的零碎語句，貌似回應，卻是誤會一場。而南、北美洲印第安人神話裡的回音，總是在阻礙、干擾，不管是讓人癱瘓的回音老婆婆，或是用似是而非的同語反覆來拖延食人魔捕獵的回音；但是加拿大太平洋沿岸印第安人卻替回音創造出有著可變形的熊、野狼、烏鴉、青蛙等生物的嘴的人形面具，「這些眾口面具，讓人想到的是回音無盡的可塑性，以及它不斷翻新的發聲能力。」

於是，火星人類學家看完展的結論便是：當代藝術，或者嚴謹一點，應該說「給火星人類學家」這個展覽裡，關於藝術與展演的原型，便是回音與說話者之間的關係。尤其，當策展人興起把經常被視為回音的虛擬線上，和與生俱來就是說話者的實體展場交換的想法，並且付諸實驗以後，更拓展了兩者的辯證空間。而且，「回音與說話者」

這個主題就像一道瀑布，從線上 / 實體這個展覽框架開始往下奔騰，所經之處無一不濺起水花。

他突然想笑。其實，他原本擔心這個展覽的規模有點小（地球各地藝術家共15名，線上17件作品，現場實體19件），群體代表性會不會差了那麼一點？不過，在查閱資料交叉比對的過程中，卻發現一件有趣的事：這個策展人，先是在2017年的「空氣草」開了個共同平臺讓藝術家從創作初期便能交流想法，企圖補綴創作與展覽之間的斷裂；然後2018年的「超日常」找來一個小說家，將展場醞釀寫成《翻牆者》，讓小說成為藝術家想像現場的某種參照；現在，因應2020年疫情在地球興起的線上展，她則要求藝術家把線上翻轉為本尊展場來創作，同時鋪設另一個實體現場。如此鏗而不捨、不甘寂寞地，執著於思考藝術與展演這件事。喔對，因為她其實是藝術家，在2019年，找了賴志盛、周育正、王雅慧、陳萬仁、李明學、崔廣宇、何采柔幾位藝術家當模特兒，創作了《這很簡單我也會》、《這很簡單誰不會》、《這很簡單人人都會》系列。那個地球叫馬克·歐傑（Marc Auge）的人類學家怎麼說的：「做田野的民族學者，如果他們意識敏銳、且當初的觀察假設持續有效的話，總是有辦法追溯得更遠。」（《非地方》，1992）這個叫張君懿的策展人 / 藝術家，其實才是人類學家吧！（「對啦她火星人！」）

當迷宮與飄移變成日常感知 —— 談張君懿「給火星人類學家」的變異維度

文 / 黃海鳴

(策展人、藝評人)

反常的空間閱讀方式：先虛後實

雖說早已得知，這個展覽在線上還有另一個展場，而且還是主場，但是我還是先相當認真地觀看實體展區，且聚焦在第一展覽室。展場地面的磁磚以及屋頂天花板上的格狀輕鋼架，已提供了展場所有暗藏了微妙變化的物件 / 符號 / 感覺強度 / 相互連結關係的大量個別容器，一個更大的空間定位框架。

讓藝術漂流的展呈策略

人們可能很容易就錯過了這件位於天花板上的方形LED燈，這是陳萬仁 I'M LITTLE BUT I HAVE BIG DREAMS。然而，它真的沒有傳達任何訊息嗎？在線上作品中，一群渡假的年輕人，人人都在低頭滑手機。手機螢幕並不只是一個平滑框，它是一個不同的空間，一個既連通又隔離的生活世界。齊簡的《魚缸實況》則是在白色臺座上放著一個長方形、底部為黑色、其他五面透空的魔法燈具。因為透空所以能夠將周邊影像都框進去，並因為一些奇異的炫光效果，使得被框進去的影像好像與外部隔離一般。門口的這兩件作品，讓人多少察覺到展場中許多作品的位置或造型，都與場中無所不在的幾何方格的思考相關。克羅德·克勞斯基 (Claude CLOSKY) 的《拍賣價》讓觀眾在一個幾乎沒有脈絡可循的狀態中，被迫快速地在兩件作品中，選擇拍賣價格較高的作品，猜對了當然有鼓勵聲響，猜錯則將迎來一個類似電擊的音效。在不斷地電擊音效中，讓人不禁開始思考，藝術作品的價格到底是如何被生產的？背後的邏輯又是什麼？北方文藝復興大師布勒哲爾 (Pieter Bruegel the Elder, 1526-1569) 的獨特性，在於他傳達了當時底層人物豐富奇特的生活百態，而艾瑞克·瓦提耶 (Eric Watier) 這位藝術家透過作品《低調的作品——向布勒哲爾致意》向其致敬，他將布勒哲爾圖畫中人物的複雜情境簡化為非常表象的描述文字，並與策展人合作將這些文字依照原圖上相對位置排列於牆上。同時，策展人接受了藝術家本人的委託，再將這些原為法文的文字依照直覺翻譯成有些微誤差的中文。藝術家以不斷地開放誤讀的方式，向大師致敬。

展期間，參觀者受杜利安·高登 (Dorian GAUDIN) 之邀約，在網站上選出最醜的一件陶藝作品，得票最高者將在實體展場中被砸碎在地板上。（《代罪者》）陶瓶破碎的那一幕可稱得上驚心動魄，這個讓人揪心的儀式，是由藝術家委託策展人來執行死

刑的扣板機動作。那些匿名的票選者都是這個荒謬屠殺行為不需負責的共犯，難道大眾媒體是一部以不斷尋找代罪羔羊來滿足大眾奇怪慾望或焦慮的機器？徐瑞謙的《是浴室嗎？》這件作品與前面提及的陳萬仁 I'm Little But I Have Big Dreams 以及與齊簡《魚缸實況》有密切的關係。一長條摺疊的厚毛巾，展開後從天花板垂掛下來，下方鄰近處還有一個灰灰略髒帶點肥皂味、貌似岩石的方塊體，方塊上方處有一條從天花板垂下的管子，管子正對著那個立方體中的孔洞。這裡又再度讓地上與天花板上的方格子系統相互連結：像是有些什麼通過這條管線，從天花板流下、流過身體混和了肥皂與體垢，在留下一些沉澱物的同時，又接著流到下水道——一條不斷變化著的線條。這似乎也可以連結到《低調的作品——向布勒哲爾致意》中不斷綿延變化的誤讀。

從上面這件作品中可大約理解徐瑞謙處理物件的獨到之處，在網路中他還有一組由不同的物質、物件所組合的團塊所構成的作品，名之為《材料行》。這組作品透過了澎葉生的《收音機》裡傳出來的聲音，才更能凸顯其中奧妙的多重感官意涵。《收音機》是一個擺放在地上的簡約手提音響，從裡面傳出了一些不熟悉的、無法辨識的聲音。這個的空缺，必需到線上作品《材料行》中找到補充。通過線上作品，才知道這些奇怪聲音是從徐瑞謙《材料行》中的不同團塊所獲得的靈感，一位藝術家創造了新物件，而另外一位藝術家則從這個出發點，轉譯成不同的聲響。從徐瑞謙的《是浴室嗎？》這件作品開始，作品之間變成了能夠不斷組合、傳遞不同能量 / 物質 / 訊息，從而不斷改變的多重軸線的這個現象，變得越來越清楚。到了何采柔的作品，這種現象有了更進一步的展開。

在何采柔的 20200529 中，白襯衫的口袋中放了一個設定為計時器、不停地發出滴答滴答聲響的智慧型手機。這這個傳遞著時間的滴答流動，可能是遠方傳來的心跳聲，卻也可能是無法解除即將爆炸的定時炸彈。20200804則與展場中偌大的主視覺牆（標示著策展論述與展場位置圖的牆面），有著密切關係。這件作品從一條紅色電線開始，沿著主視覺牆的邊緣延伸到地上，切出了一條斜線，接著往垂直方向發展到天花板，於是，這條帶有張力的紅色電線將展場分割為兩個部分，同樣像是個帶有魔力的邊界。這條線接著從天花板的另一個位置垂下來，線條尾端的小燈泡正好落在一個透明水杯中的水面之上，只要再低一點，燈泡彷彿即將炸開。她的這兩件作品把整個展場中可見或不可見的線條中，那些傳導著的各式各樣、不斷變化的不確定能量與訊息，或者也可能是溫情，或是一些危險的特性或觀念，以相當主題化方式表達出來。

賴志盛的《手紙》與徐瑞謙的《是浴室嗎？》有著一定程度的呼應，作品的流動線條不似後者的水流姿態，而是柔軟的手紙從天花板垂下來。鄰近的一臺風扇吹出的氣流擾動了輕盈的手紙，轉變為曼妙的舞姿。這和澎葉生的《收音機》傳出來的莫名聲波也有著一些呼應，同時與何采柔的20200529，那件散發出各種奇怪訊息、能量，甚至是危險的白色襯衫靠在一起，像一種超現實的詩意情境。展場只有房屋的框架那便是

時永駿的《家庭劇院》，而且那是一個被打開的框架，上面釘上一些舊窗框。兩面牆之間則鑲嵌了一個半封閉的三角形空間，其中一張舊的椅子，上面擺放了一塊折疊織物。對照了網路上的作品時，才知道原來還有一件名為《家庭劇院》的作品，現場那塊摺成一團的老舊織物，在線上作品中原來是包裹木頭框架帳篷布。就藝術作品而言，到底是線上的《家庭劇院》是完整作品，還是實際展場中被拆解的《家庭劇院》才更為豐富？我們已往各種方向漂流了嗎？

大動盪：假如我是火星來的人類學家

正當我得意自己仍可以實體展場為主，以網路空間為輔的方式，獲得相當豐富以及具有說服性的閱讀時，我是不是正在進一步地鞏固一種老地球人的慣性閱讀感知方式？

當我進入「給火星人類學家」的線上展區的首頁，因為這不是我所熟習的地方，因此，我或多或少成了個火星人。首頁螢幕中出現了可在其中環繞漫遊的720虛擬展場，接著透過其中的幾個符號，包括小白框、一組↑及↓的符號、一組+及-的符號，以及滑鼠的位置等，我就能夠透過在螢幕中的操作，在其中變成一個可以漂浮於空中的身體。我可以輕易到達作品前面，可以快速向前，幾乎能夠達到辨識細節的程度，也可以快速向後，能夠看到展場的大部分。較有意思的是我可以往下、往前翻滾，也可以往上、往後翻滾，能打破地心引力的限制，我可以把鼻子貼到地上的磁磚看清楚它的肌理，我也可以漂在天花板，看清楚天花板上面的作品細節，我甚至可以將整個展覽廳豎起來，於是天花板可以變成垂直的牆面。更有意思的是，當滑鼠移到側邊，再加上翻滾的動作，這個時候，前面非常重要的正立方體的空間參照，因為空間變成為彎曲而驟然失效。

我強烈地相信，假如我先從線上展場開始，那麼對展覽中的作品理解將會非常的不同。或是說，我這裏所寫的是在一個狹義的時空架構中的理解。假如，我作為火星人的身體比較不受地心引力的限制，也比較沒有絕對垂直與水平空間參照的偏好，那我將會如何改寫這篇文章？這個展覽剛開始，可能多少有一點是為了呼應疫情需要，而製作了一個以線上空間為主的展覽，也或許為了讓大家更容易理解使用，其中還保留了一些的習慣的感知模式。但是，許多作品內部，以及與其他作品的遠距鏈結與補充，還有剛剛提到的全新的參與作品的網路身體感，確實啟動了相當多的改變。

論火星人與地球人的看展之道（科幻版）

文 / 王聖閔

（藝評人）

火星人類學家的考察團抵達了，而且一來就不少人。姑且假設他們就是衝著展名而來。再姑且假設，火星人類學家所受的學術訓練，與地球上的人類學家無太大差別。那麼，當這群異星學者決定離開自己的「火星舒適圈」，動身前往地球並來到新北市藝文中心看這檔展覽時，他們的看展決定至少具備以下幾種可能意義：

第一，撇開是要遵守十四天居家隔離，還是要給予「外交泡泡」的特殊待遇，這些異星學者至少秉持了「看展」這件事，終究還是要肉身前往實體展場的古典精神。儘管策展人張君懿宣稱「給火星人類學家」的線上展區才是主展場，但他們並沒有因此就停留在自己的母星看展。

第二，無論他們搭乘太空船來的路上，在做功課時是否有讀到在100多年前，地球上曾經有一位文豪強烈主張，人就應該要以「漫遊者」（flâneur）的態度，親炙每一個新事物，尊重事物的靈光。至少這群異星學者並沒有覺得，在自家的火星網路上把這檔展覽的所有數位作品、臉書上的展場照，以及座談會的影音紀錄都看過一遍，就算完成這趟田野調查工作了。（這麼做，應該會被火星人類學系給解聘。）

第三，或許他們的決定說明了火星人的科技尚未進步到，遠從至少5千5百萬公里遠的家鄉（最遠點甚至是3億9千9百萬公里）就足以存取地球上的網際網路資料；又或者，他們其實也好奇在地球圈的衛星範圍內，申請這邊的通訊設備來上網瀏覽（儘管這些器材在他們眼中陳舊無比），是這趟異星踏查之旅的「重點懷舊體驗項目」之一。

總而言之，火星人類學家的到來，說明了無論數位化的技術如何日新月異，相關的媒介運用巧思拓展出多少另類的觀展體驗，「策辦展覽」這件事終究意味著，一方面必須為展出之物創造出新的脈絡和場址（site）。另一方面，也必須透過這個新場址，催生出令人想要離開原來的感官舒適圈，並驅身前往異地的動力。據此，火星人類學家考察團在短暫的寒暄後，開門見山就對地球人大潑冷水：

其實不必端出那些你們地球人自認很炫目的數位化展示技術。AR也好，3D掃描器也罷，這些花俏的技術在我們眼裡其實一點都不新穎。我們知道受限當前COVID-19的全球危機，許多展示巧思都是因應時局而生（特效疫苗待會到我們的太空船裡拿吧），但可否向我們好好展示那些足以驅使人們離開慵懶的沙發和電腦桌，願意走向陌生之

地的有趣事物就好？地球人啊，你們真的有想清楚過，是什麼吸引我們大老遠跑來這邊看展覽嗎？你們真的明白展覽之所以是展覽的根本理由，是什麼嗎？

※ ※ ※

火星人類學家們的這番提問，對許多地球人而言其實是極度費解的（果真只有火星星人，才會問出這麼火星的問題）。特別是對那些早就習慣當代影音串流環境的地球人來說，只要打開任何行動裝置，全世界優秀的影音作品就會立刻向他們飛奔而來；只稍開啟任何一個購物商品網站或食物宅配App，各式生活用品也都會快速送達。總之，如今早就是一個宅經濟當道，或稍微文青一點的說法，可輕易「將世界召來眼前」的年代了。火星人類學家這番堅持著「人必須如朝聖者一般的走向藝術作品」才算數的想法，簡直復古到不行！

但考察團成員們確實是做足功課的。他們很清楚，當前地球的視覺文化正歷經一波巨大的轉變。COVID-19的蔓延甚至起到推波助瀾之效，加快了這股趨勢。如今，許多地球人都活在一個時時刻刻都與龐大的影音資料庫相連結的環境裡。YouTube、Twitter、IG、Facebook...，全都在吸引人們的眼球。但只要有一個影音串流的速度稍慢，地球人就會立刻「轉台」。因為實在是太過豐富的視聽消費內容可供選擇，不愁沒東西看。這群異星學者都注意到，正因為隨時都與大大小小的屏幕為伍，地球人已深受一種注意力經濟，以及影音加速度邏輯的影響。「加速」不僅成為政治正確，甚至成為一種堅定的價值預設。（其中一位專長體質人類學的考察團成員γ表示，他的研究顯示地球人的大腦確實有資訊負荷量過大、注意力下滑的傾向。但他從頭到尾都堅決否認，考察過程中有綁架任何一位地球人。）但相對的，有一件事在這樣的視覺文化趨勢中慢慢消失了，那就是「等待」。

對火星人類學家們來說，「展覽」其實是一件必須醞釀各種的「等待」，並且細緻鋪排其「歷程」的事。因為展覽不只是單純的作品呈現，也包括人在前往展場、靠近藝術作品的過程中，一系列從認知到經驗的種種變化。即使「給火星人類學家」線上展區的所有作品，在他們自己的通譯解碼介面上就能閱讀得到。但像《低調的作品—向布勒哲爾致意》這樣充滿圖像和文字謎趣的作品，還是要從線上返回到實體展場——辨識、拆解、對照才有趣。（考察團成員ω表示：我們的太空船是有搭載曲速引擎啦，要去探望我在仙女座星系的奶媽也不過是一天來回的事。但用這種快閃的方式看展，究竟有什麼意思呢？）

左為艾瑞克·瓦提耶（Eric WATIER）x 張君懿實體作品《低調的作品—向布勒哲爾致意》（卡典西德，450x300cm，2020年）。右為線上作品《低調的作品—向布勒哲爾致意》（互動響應式網頁，2020年。）

但如今，地球人信奉不已的「加速度政治」的真正憲章，卻是一種「一切事物都應當立即給予」的文化邏輯：不僅許多影視產業喜歡強調全球同步上映的必要性，好省去不同時區的落差，不少科技基礎建設的更新，也喜歡將時間的壓縮等同於「有生產

力」、「便捷」、「進步」等價值。因此從網頁的讀取、影音串流的封包，到遊戲畫面的載入速度，全都不能夠太慢。但最令火星人類學家們感到好奇的是：地球人為何亟欲創造某種「全球同步性」（global simultaneity）的幻象呢？活在不同的時間速度裡，有什麼不好？更重要的是，看來這種「加速度政治」的文化邏輯，最終目的不只是為了「省下更多時間」，而是對於「等待」本身的直接抹銷。問題是，「等待」何時竟成了一種負面的文化價值？

皺著眉頭拋出上述疑惑的人是考察團成員β，他是這次田調團隊裡專門負責研究二次元創作的專家（a.k.a.火星宅）。他說：你們地球人對於「等動畫新番的每週更新」總是很不耐煩，每次都只想在所有劇集出完之後，再一口氣追劇。這種不愛等待的邏輯真的令人無法理解。作品不就應該一邊等待，一邊與人反覆討論才有樂趣嗎？因此，他特別欣賞參展藝術家賴志盛的作品。因為後者曾有一件舊作《即刻》（2013）就是運用電腦裡常見的「圖像正在載入中」的旋轉動態圖示，設計了一個違逆「加速度政治」憲章的時間陷阱。它不斷以某種「事物彷彿即將到來」的姿態，引誘觀眾進入「等待」被無限延長的怪異狀態裡。觀眾往往要凝視好一段時間才會意識到，這個令人暈眩的時間陷阱本身才是作品的重點。此次展覽裡，裝設在新北市藝文中心川堂的新作《輕風徐來》（2020）顯然是2013年舊作的實體改版。只是這一回，抬頭看著吊扇旋轉的觀眾大概不會再被藝術家騙倒。但考察團成員β卻說：不正是因為你有抬頭仰望，才會意識到即使在炎炎夏日裡，川堂仍有涼風吹過？既然整個世界都因為COVID-19而被迫進入等待狀態了，這駐足半晌的午後時光，難道真的一點都不值得一提？再者，你們不知道這件作品有埋藏一個彩蛋？《輕風徐來》其實根本就是對當年「抬頭一看，生活裡沒有任何美好的事」（2009）這檔展覽的正面回應，是吧？

至此，火星人類學家們獲得一個初步觀察心得。他們一致認為，當代影音串流環境賦予的這種「將世界召來眼前」的便利特性，某個程度上確實影響了「人走向作品」的動力和意願，值得深究。姑且不論是否每個地方都是如此，至少在臺灣，只要看看那些在展覽活動頁下方，拼命叫藝術家或策展人開直播的懶惰觀眾有多少，就可以知道這種獨尊視覺導向的閱讀慣性，有它頗為狹隘的一面。對此，專長歐陸文化研究的火星人類學家χ，是這次考察團成員中負責文本採集的一位。他說其實你們地球人自己早就狠批過這件事。我曾經讀到有個叫葛羅伊斯（Boris Groys）寫的文章，這傢伙真是高級酸的天才，他是這樣寫的：

「現代消費者的品味偏好複製品、或者是原件的複製。今日的藝術消費者喜歡可以購買的藝術——送到家門口的藝術。這樣的消費者不想離開、遠遊到另一個地方，不想為了以原件的方式來感受原件，處身在另一個背景裡。他或她想要的方式是讓原件來到面前——事實上原件的確以複製的方式辦到了。」(1)

這種喜愛「送到家門口的藝術」的藝術消費者，就是在講你們這群地球人吧（對不要看旁邊，就是在說你！）火星人類學家χ斜著眼問道。即使隔著深黑色的防護面罩，依然可以輕易感受到他語氣中些許的輕蔑。他接著說：這次展覽裡，李明學在《遙望的空洞》裡的那句「To see is to believe」，不只是在批評「眼見為憑」的意識型態而已。他故意讓觀眾走到郭文泰的《The Truth is Out There》面前才會發現這段文字，其實也是在調侃人們都不願意，或根本就忘了走向作品。換句話說，「送到家門口的藝術」是很美好、很方便沒錯，如果是指那些可在線上播映的電影或電視影集，或許沒太大問題。但又不是所有作品都能被複製。特別是那些「無法送到家門口」的藝術，也就是牽涉觸覺或嗅覺，甚至要求身體多種感官同時運作的作品，就像徐瑞謙的《是浴室嗎？》，如何走近這類作品的過程，能不能以直播取代吧？再者，如果每個人都足不出戶，選擇在各自的舒適圈裡用手機「滑」作品，既不必打上照面，也不必相互認識、討論。這樣真的可以宣稱「參與了一檔展覽」嗎？火星人類學家χ開始一邊提問

徐瑞謙，《是浴室嗎？》，複合媒材，尺寸依場地而定，2020年。

一旁的考察團成員θ，是這次田調團隊裡唯一具有工程學背景的一位。他試著出來打圓場說：其實我們也是有一種光子定位技術，就是你們在《星際爭霸戰》（Star Trek）裡看到的那種。只要解析了對象的所有組成構造，就可以像葛羅伊斯所說的「不以原件的方式來感受原件」那樣，強制將對象傳送到我們的機構裡進行研究，再遠的東西都可以。雖然這麼做是有一點粗暴，但「借展」時就很省運費...。但他的話還沒說完，立刻被火星人類學家χ厲聲喝阻：θ你是想丟工作是嗎？你不知道這項技術就是因為太過「火星中心主義」傾向，才會被我們機構裡的倫理委員會嚴格禁止的嗎？θ不敢再答腔，而且立刻被旁邊的其他成員拖走。

此時，負責電影及錄像作品採集的Φ出來表示意見。他說在研究河床劇團過去的作品《夢見大衛·林區》時，特地多花了點時間搜尋這位導演的相關事蹟，意外在某個網站上看到一段有趣訪談。影片的內容，是後者對那些使用手機螢幕觀看電影的人的嚴厲批判。Φ一邊說，一邊在他的前方秀出這段訪談的3D全息圖版本，一個1:1尺寸的大衛·林區立刻出現眾人面前。影像裡，大導演皺著眉，斬釘截鐵地說：「現在，如果你正在用你的手機播放電影，你永遠，無論幾億萬年，也不會體會到電影。你會認為你已經在體驗它們。但你被騙了！」在對著麥克風稍稍停頓幾秒後，他接著大吼：「這是很可悲的，如果你認為你能在這種他媽的手機中看一部電影！面對現實吧！」(2)

影片播畢，Φ繼續補充道：其實大衛·林區的怒氣不難理解，因為他顯然是傳統電影賞析模式的擁護者（另一個知名人物就是克里斯多夫·諾蘭了）。但我們不妨更加持平地看待此事，因為這一波著重「藝術作品走向人」而非「人走向藝術作品」的趨勢，跟新興串流平台與傳統影業之間白熱化的戰爭頗有關係。例如Netflix的原創電影在奧斯卡金像獎入圍過程中遭受到的種種質疑與刁難，很能夠突顯出目前這種新的影音收受

文化與過去之間的巨大差異。針對這點，Netflix這家公司發出一則聲明其實也有些道理：

「我們熱愛電影，但我們也有其他熱愛的東西：為那些無法總是負擔得起電影票錢、或是住在沒有電影院的城鎮的人提供看片管道；讓每個地方的每一個人都能夠同時享受新片；提供給電影工作者更多方式去分享作品。這些東西不是互斥的。」(3)

Netflix在這段話裡高舉的大旗，就是藝術的可及性（accessibility）吧？如果藝術作品能夠跨越地理空間和技術門檻的障礙，來到所有喜愛這些藝術的人面前，倒也不是壞事。既然如此，何必一定要拘泥非得在某個場所，透過某種介面來觀看影像？況且，並不是所有作品都具備強烈的場域特定性（site specificity），電影創作如此，視覺藝術不也有類似案例？根本沒有必要將「現場性」無限上綱。Φ說到這裡已經意識到，他的見解顯然跟火星人類學家χ的立場不同，後者只是基於對同僚的尊重，沒有馬上回嘴相辯而已。他緊接著給了一個相對折衷的看法：總而言之，至少我們可以說，相較於思考「應該要親自去哪，才能夠看到藝術作品？」，你們地球人現在更加在乎「能透過哪些介面，立即看到藝術作品？」這個問題，是吧？

※ ※ ※

參訪行程到這邊即將告一段落。停泊在軌道上空的異星母艦裡的通訊官傳來了訊息（他對陳萬仁的作品《I'M LITTLE BUT I HAVE BIG DREAMS》特別感興趣），提醒他們要看好太陽風暴來襲之前的剩餘時間，因為艦長不想錯過利用太陽帆啟程的機會。此時，考察團團長α試著出來做總結，他說：其實如果藝術家能做出一件，同時對線上瀏覽以及現場觀看兩種模式都帶來反思的作品，就沒有必要在上述提及的兩種立場之間選邊站了。就像謝佑承的《像素與星叢》，既包含了「人走向作品」時才會有的特殊發現，但另一方面也運用漆料擬造出的光，提醒觀眾應該對這個多重屏幕（multiple screening）包圍的媒介現實有所覺察；上頭那些看似失訊、故障的微小破口，其實也就是現實的突破口不是嗎？語畢，他又小聲地補充：老實說，其實一開始並不是太理解這位藝術家在幹嘛。畢竟我們接收光線的生理機制，跟你們地球人的眼球構造不太一樣。我其實是先心靈控制了一旁的某位觀眾，透過他的眼睛看才瞭解《像素與星叢》到底埋了什麼眼（火星人的黑科技，善良的地球人千萬不要學啊。）

但無論如何，這個緩慢發現、體察，進而轉換感知模式的「歷程」本身就是獨一無二的。就這點而言，「人與作品同處在一個時空」還是頗為必要。最重要的是，這個「歷程」本身往往是「不能被立即給予的」：你必須與作品一同「穿過時間」，甚至必須等待它本身所蘊含的事件序列啟動，跟隨作品既有的時間節奏一起走。這個「歷程」是不能被任意加速和跳過的。但在你們地球人習慣的影音串流環境裡，幾乎所有事物都服膺「加速度政治」那種可立即給予、能即刻連結、快速組裝和跳接的邏輯，輕易地將等待的時間抹去。這點實在是很可惜。

說到這裡，在深邃的防護面罩下，團長α的眼睛突然閃爍著光芒，他說：啊有個頗為貼切的例子可以進一步說明。這就很像你們地球人喜愛的KTV文化一樣。在KTV包廂文化裡，最討厭的人，往往就是那些老是愛「切歌」的人。因為他們就是最想在同一消費時段裡快速塞進最多歌單，或者最不尊重別人拿麥克風時間的一群人（團長你自己就是這樣啊！考察團成員β在一旁小聲吐槽。）問題是，所有的生命體驗（包括觀展經驗）都是有既定節奏和速度，是值得去細細鋪陳與醞釀的。甚至我們可以說，生命本身就是不可被加速的，唯一可加速的只有那些指涉、參照生命的藝術文件；生命本身是無法被任意「切歌」的純粹活動。

話一說完，團長α轉頭問其他考察團成員說：各位同僚，我這「切歌」的結論還不賴吧？

考察團成員χ：前面是還可以，但後面這段實在是轉得有點硬。

考察團成員Φ：不是硬，是整個弱掉！

考察團成員ω：你其實只是想要強調你鑽研東亞大陸文化的專長吧？

考察團成員β：欸團長，你知道地球的漫畫裡，有個角色叫「胖虎」嗎？拜託你回程的路上，不要再瘋狂搶麥了...。

唉呀你們不懂，他們地球人之所以會那麼急躁，是因為他們常常有生之年，都看不到一些作品的完結篇！我其實是可以體會他們盼不到富堅義博，還有喬治·R·R·馬丁這類藝術家把故事結局寫出來的惡劣心情。

團長α一邊自我辯解，一邊帶領異星考察團成員們走出展場大門。

(1) 羅伊斯 (Goris Groys) 著，郭昭蘭、劉文坤譯，《藝術力》 (Art Power) (臺北：藝術家，2015)，頁94。

(2) Sam Byford, "Sorry, David Lynch: watching movies on phones is pretty good now," Retrieved September 19, 2020, from The Verge, Website: <https://www.theverge.com/2017/3/30/15120510/movies-on-phones-david-lynch-lg-samsung>

(3) 黃衍方報導，〈Netflix回應史蒂芬史匹柏：電影和影音串流平台並不互斥〉，「上報」網站。網址：https://www.upmedia.mg/news_info.php?SerialNo=58670 (擷取時間：2020年09月10日)

給火星人類學家：跳出魚缸的藝術視點

文 / 吳垠慧
(藝評人)

面對Covid-19疫情的衝擊，藝術展演形式面臨限制與挑戰，能否另闢蹊徑重新檢視藝術觀看的方式和與人們的關係？「給火星人類學家」試圖提出些許可能性。

現於新北市藝文中心展出的「給火星人類學家」，是該中心首次推出當代藝術展覽，也是為即將落成的新北市立美術館進行暖身，國內外藝術家共15位參展。基於防疫安全距離的規範，本展也採取應變方案：在藝文中心展出之外，另闢線上展區，人們無需親自到展場實地，凡能上網的數位載具，任何時間、任何地點都可線上觀展，打破親臨現場的傳統觀展模式。

在疫情蔓延的此刻，博物館、美術館、博覽會、拍賣會等紛紛推出線上展區，作為疫情下的突圍與生存策略，頓時，線上展覽變得炙手可熱，也被視為具有未來性、前瞻性的展覽設計。然而，「給火星人類學家」的策展邏輯卻是不同於上述將實體展覽或作品直接轉換成線上展覽的替代性作法，策展人張君懿設定線上才是本展的主展場，藝文中心是第二展場，藝術家在實體展場展示的是「線索」、是讓觀者循線登入線上展區的鎖鑰。

張君懿在策展論述中提到：「此展的網域裡，藝術家們以『網頁』作為作品發生的特定地點.....此外，藝術家們還將線上作品擴延至實體展場.....。」換言之，藝術家的創作需符合網頁邏輯，而不只是實體作品的呈現，這對多數藝術家來說是莫大的挑戰，有別於過去接受的藝術訓練，例如對材料、技術的掌握及操作以及空間規畫的能力等，往往被當成藝術家專業性的展現。

進入本展前，若先掌握上述要點，觀者可選擇直接造訪線上展區（連上網域即可看見藝文中心展場720度環景虛擬介面），或走一趟實體展場，因為這個非典型的展場可能帶來諸多的問號與不解，此外，若能攜帶手機或平板電腦，更有助於現場觀展時的順暢度。

線上為主，實體為輔

在藝文中心呈現的與其說是「作品」，更像是被遺留在現場的作品局部或片段（piece）：第一展覽室「白空間」放置11件作品，第二展覽室「黑空間」有7件，兩個展覽室之間的川堂由賴志盛的1件吊扇作品連結。由於兩個展覽室空間不大，策展人

並未使用隔牆分割區塊，僅利用何采柔作品使用的燈泡紅線，戲劇式地為展場畫出框景。第二展覽室則利用不同作品間的對話呼應，創造出觀看動線的節奏，不同的策略讓兩個展場的空間設計顯現出輕盈的呼吸感。

本展藝術家依照實體空間和網路的需求，共發表19件實體作品和17件線上作品，無論何者，都依循藝術家個人的風格延伸發展，如賴志盛挪用網路下載loading符號的線上作品《消長》，與實體展出的《輕風徐來》將吊扇的扇葉塗上白到黑的漸層色，兩者概念頗有異曲同工之妙。

兩個展覽室裡的物件，其任務是作為引領觀者進入線上展區的線索，例如，陳萬仁的《I'M LITTLE BUT I HAVE BIG DREAMS》在實體現場展出的是一面方形日光燈，線上展區則是出現一組組遊客在海灘上或坐或躺，共通點就是有人在滑手機，此刻觀者也正透過自己的螢幕俯瞰遊客滑動自己的手機螢幕。

何采柔在實體展場展出的一件白襯衫（作品《20200529》），口袋裡的計時器不停地發出令人焦慮的滴答聲，與此對應的線上作品是一雙手彈琴似地敲擊桌面的影片（作品《No Surprises》），她的另一件作品《20200804》是在展場靜置的玻璃水杯與燈泡，兩者恆維持在臨界點的距離，連到線上作品《20200610》卻是燈泡以穩定速度落入水杯，一旁有女孩在睡覺的動態畫面，觀眾可依螢幕指示操作滑鼠、按下暫停，阻止燈泡落入水杯裡，然而，人們應該更想知道燈泡落入水杯之後，會發生什麼事情。

徐瑞謙在線上作品《材料行》羅列創作時經常使用的材料品項，而澎葉生為這個「材料庫」創作的聲響作品，在實體現場以收音機播放，唯有在線上才能知曉每一段聲響對應哪一種材料。時永駿的線上作品《家庭劇院》是一鏡到底的木作房間影像，實體作品卻以平面化的木支架結構呈現，線上的門窗、椅子安置其間，就像舞台劇的象徵性佈景，觀眾可透過「窗框」觀看實體展場的藝術風景。

藝術火星語

「給火星人類學家」原典出自1989年比利時藝評家蒂埃里·德·迪弗，在著作《以藝術之名——為了一種現代性的考古學》中，以「火星人類學」比喻不帶有地球人成見的觀點，探討名之為「藝術」的事物，張君懿以此作為借鑒，希冀打開當代藝術觀看的開放態度，因為藝術的創造往往是跳脫既定的常規。

分析本展的藝術品多具有「似曾相識」之感，藝術家將日用品轉換或改造其身份，例如：齊簡的《魚缸實況》造型源自水族箱，利用鏡面映射外部世界。賴志盛的《手紙》和徐瑞謙的《是浴室嗎？》將清潔用品當成創作材料。艾瑞克·瓦提耶（Eric Watier）和張君懿共同合作的《低調的作品——向布勒哲爾致意》，在實體展牆羅列的50組文句，是從16世紀文藝復興畫家老彼得·布勒哲爾的畫中，找出50種怪異行為

轉化成的文字敘述，如：「把錢丟到水裡」、「把手穿過木板」等，以此設計的線上作品猶如《威利在哪裡？》(Where's Willy?)」繪本遊戲，500年前布勒哲爾也是將尼德蘭的諺語轉化成這幅畫，作品就在文字與圖像的轉譯之間循環著。

今日，人們對形色百態的藝術品早已見怪不怪，賴志盛的《手紙》讓人欣賞捲筒衛生紙拉長之後隨風飄逸的樣態也頗美——雖說「美」已非當代藝術創作的準則，但審美機制究竟是如何產生與建立？杜利安·高登(Dorian Gaudin)的《代罪者》便刺激思考，他將從產地鶯歌購得的9只陶瓶一字排開，觀眾在線上票選最醜的一只，每週獲得最高票的陶瓶就在實體展場被砸碎，逐一淘汰直到最後一只(應該是最美的?)，堪稱陶瓷界的「殘酷擂台」。

克羅德·克勞斯基(Claude Closky)的《拍賣價》則反思藝術的價格與價值，他從佳士得、蘇富比等國際拍賣公司取樣拍賣品與交易金額，在不揭示藝術家、作品名稱等資訊的情況下，讓觀者憑直觀判斷，兩兩並陳的作品哪個價格高？就像益智問答競賽，無論是答對或答錯，都有喝采、喝倒采的音效助興，但與益智問答不同的是，藝術品的交易準則沒有正解，且價格也未必反映作品實際的價值。

斷開成見的鎖鏈

網路帶來無遠弗屆的便利，但對多數藝術家來說，線上展場仍是陌生的領域，「給火星人類學家」首先就挑戰了策展人與藝術家如何共構出跨越平行時空的實驗性展覽，在這兩個時空裡，藝術家像自轉的星球，同時也和其他星球相互牽引轉動著。

第二展覽室的作品格外能回應這樣的特性。謝佑承展出兩面大型屏幕，一面是以螢光漆模擬投影機失去訊號的藍幕(作品《校準：藍幕》)，藍幕上還有一顆燈泡的輪廓，似乎是它前方燈泡的陰影——然而，燈泡並未發亮，怎會有陰影出現在藍幕上？謝佑承在此埋下不易察覺的伏筆，並藉由線上作品《藍幕》解碼：他在此安置「login」、「logout」兩個按鈕，按下前者而白螢幕變成藍螢幕的同時，也啟動展場的燈泡發亮，兩個平行空間的連接通道瞬間接上線。除此，李明學的燈箱《遙望的空洞》也和郭文泰的《The Truth is Out There》連動感應，這樣的依附關係也顯現在李明學線上同名作品：若想得知螢幕上會出現什麼，得有兩人同時上線才行。李明學和郭文泰的作品，與牛俊強的《Self Portrait》同樣在探討「視/不可視」而形成對話關係。這件在牛皮打出12段布萊爾點字(盲文)的作品內容，為盲人朋友猜想牛俊強外表的敘述，不可視的盲胞能閱讀的點字，對多數明眼人來說卻是無法閱讀的盲文，檢視「可視」是否才是真實的課題，也和王雅慧的《流浪者之鐘》迂迴對應，在矩陣間行走的鐘針經常無法吻合矩陣的刻度，詩意地提示時間是主觀性的存在，即使人們每日都是24小時為計。

於是乎，「給火星人類學家」的實體和線上似是在平行時空並存（在展覽期間）、又能彼此穿越的兩個展場，觀眾穿梭其間、主動性地發掘的藝術生成空間，我們姑且稱為「第三展場」，或可視為一處由觀者主掌個人與藝術關係及其詮釋的創造性地帶。

過去我們對走進實體空間、循動線指示走一圈、參觀結束的「單一展場」模式習以為常，「給火星人類學家」試圖跳脫常規並進一步實驗：當網路不只是實體空間的備案（plan b），兩者如何鑲嵌成一體？當觀者反覆來回兩個展場、猶如人類學家進行循跡考察的動作，是否可能開創出一種藝術觀看的積極姿態，而不僅只作為被動的欣賞者角色？若能鬆開些許觀看的慣性紐帶，那便是此展希冀達到跳出魚缸、看見藝術新視角的核心意圖。

展於網 vs. 網上展 — 談展覽《給火星人類學家》

文 / 吉暎水

(藝評人)

大如出入境限制，微小若人與人之間保持社交距離，瘟疫迫使我們重新感受空間，重視現場交流的藝術活動承受具體而直接的影響。劇場座位間隔拉開，展覽和表演場地被迫停業。不少項目被驅逐離開實景，逃亡到網絡世界。電腦和互聯網普及應用都已經幾十年，我們早已習慣每日栽在小螢幕的時間比身邊人多，自以為熟悉網絡世界，一切活動轉移線上，「又有乜好怕喎」！

連月來，種種項目迫上網際，我才猛地發現原來網絡是如此陌生的空間。

作為觀眾，我喜歡探索觀察，無法現場體驗變成一大挑戰。我抱怨只剩視聽效果，感受好像太過平面。在手機裡，或在電腦前，我總不能像人在劇場 / 展場那樣專注。看演出，我會忍不住會翻手機，或與身邊人即場討論；看展覽，我見到訊息又跳出去先回覆，看一半擇日再看——觀賞經驗變得零碎。藝術活動搬到網上，可不只是換一個媒介，而是整個空間感都徹底改變。累積幾個月的「虛擬藝術體驗」來到前幾天，我終於頓悟這道理。

轉折點在於新北市藝文中心近日開幕的展覽《給火星人類學家》。對，這是不在香港境內的展覽，但當地朋友提供的資訊，讓我很感興趣。她說：「展覽的真正現場在虛擬空間；留在實體展廳內的是線索、或稱痕跡。藉時局議題，翻轉線上線下的二元觀念。」這正巧處理當今藝術行業一大疑問：實體限制太多，舊路不可通；虛擬世界似乎是唯一出口，但新路又不知道怎樣走。

我覺得《給火星人類學家》做了挺不錯的嘗試。

用手機登入展覽官網，一開就是實體展場的虛擬導覽 (VR tour)。這個不特別，很有多人都有做。有趣的是，你按入「作品」的分頁時，展出的卻是與實體展場不同的線上特定作品。網頁設計巧妙地抓住了人們用手機時姆指滑動的習慣，掃著滑著，一個一個作品換上來，非常順手貼心，大部分的展品都有互動的特點。

比如，克羅德·克勞斯基 (Claude CLOSKY) 的《拍賣價》，藝術家收集近來在蘇富比、佳士德、富藝斯 (Phillips) 拍賣行上拍的作品，製成一個二選一的小遊戲，叫觀

眾猜出哪幅作品成交價較高。左右翻轉點擊，這種隨意選擇的格式有如 Tinder 等交友平台。又如，杜利安·高登 (Dorian GAUDIN) 的《代罪者》，觀眾獲邀在陳列陶瓷之中選一個「最醜」的，每個星期最高票數的一個將會在實場展場上被砸碎。艾瑞克·瓦提耶 (Eric WATIER) 與張君懿合作的《低調的作品 (向布魯哲爾致謝) 》也很好玩，觀眾須在頁面尋回指定的圖樣，找到按上之後，圖樣便會顯現顏色。當所有圖樣都尋回時，全幅作品就完整地呈現眼前。

台灣藝術家的作品也有類似的嘗試。就像謝佑承的《星叢》，觀眾可於空白的頁面上隨意按，按一下就會出現每次不同的三張相片，按住的時間愈長、相片放得愈大。李明學的《遙望的空洞》最可恨，頁面一片空間，註有「作品於兩人同時上線時，才會呈現」。等待另一個人上線可是「空洞的遙望」，蠻能抓住人在網上的寂寞心情。當兩個人同時在線時，頁面淡淡地浮現出「To see is the believe」的字樣，真夠諷刺。

長久以來，我們太習慣藝術活動在線下進行，「迷信」實體現場是唯一、最好的陳示平台。創作人和觀眾都憂慮線上局限很多，尤其是無法面對面互動，交流似乎都很難做到。從《給火星人類學家》看來，情況其實不然。正如策展人張君懿寫道「藝術家們以『網頁』作為作品發生的特定地點」，即是說，線上展覽不單是實際展場搬到網絡，而是可以更進一步，把「線上」看成特定展覽空間，因應空間特性創作「場域特定」(site-specific) 的作品，暫且稱之為「網際特定」(online-specific)。《給火星人類學家》的線上展覽搭載於「互動響應網頁」(interactive and responsive web page)，以網絡世界的方法，透過按按滑滑，投投票選選看，讓離散的觀眾得以參與。互動並非難行、不可行，而是要適應網頁和科技用品特性，提出另一種互動的方法。

誠然，擅於在現場實景發揮的創作人，不代表在虛擬世界都同樣揮灑自如。科技素養 (technological literacy) 因人而異，而且不限於創作人，觀眾亦可能在看線上展覽時，出現「水土不服」的狀況。《給火星人類學家》網頁提供的「互動」大多不是甚麼「高科技」，而是在「科技日常」當中加入藝術元素，做成作品。想得到，做得出來，我相信這不光是藝術家的功勞，更是策展團體協力解決技術挑戰的成果。不難理解，這樣線上線下同步的展覽為甚麼會發生在科技發展相對全面普及的台灣。

「線上才是主場？」展覽手冊寫在開頭。

線上展覽內容豐富，甚至要比線下的完整。反過來，實體展場似是「考古遺址」，留下一些藝術創作的痕跡。這也正好套用於展覽標題「火星人類學家」的敘事框架。我覺得，線上線下雖然是兩個不同的空間，但展覽卻是平行地進行。如前所說，我們早已游戈於現實與虛擬之間，實體與網絡各留下人類活著的痕跡。「火星人類學家」要了解地球的人類嗎？線上線下展覽可都要看光光哦！