

數位時代中藝術作者權的隱匿

-- 以當代視覺藝術創作為例

羅惠瑜 曾鈺涓

交通大學應用藝術研究所博士候選人

karenlo@mail.nctu.edu.tw yutseng@ms18.hinet.net

ABSTRACT

From mechanical reproduction to digital reproduction, the production of art has been through a revolution. The value of art has been changed. The authorship of art is more and more obscure. The role of the artist and the audience are no more fixed. All of these issues are highly relevant in relation to the digital era. When artists rely on engineers and programmers to complete the work, are they still in the leading role in the process of art making? In this paper, we discuss the changing value of art and explore the new role of the artists.

摘要

使用數位媒體或相關科技媒材以進行藝術創作，是當代藝壇近幾年來方興未艾的現象，面對日新月異的新科技表現手法，所要省思的是科技帶來的藝術品高度複製性的問題及隨之而來藝術價值轉變的相關議題，其中藝術家角色的轉變及作者權 (authorship) 的隱匿，是發展中的現象。當藝術創作必須依賴工程師、程式設計師之技術支援、當藝術作品必須仰賴觀者的互動才算完成創作時，藝術家是否喪失主導權？本文從數位時代藝術價值的轉變談起，進而引伸藝術家身份轉變的議題，並舉例當代藝術作品對照分析。

關鍵詞：作者權(authorship)、靈光、數位複製、科技藝術。

一、前言

二十世紀科技的發展所引發的變革遍及人類文明的各個層面與領域，藝術的領域自不在例外。二〇與三〇年代的西歐早已受到科技媒體的衝擊，不少藝術家致力於探索藝術與科技整合之課題。二次世界大戰之後，由於數位科技與資訊網路的進步，更使得現代科技媒體的發展已超越了單純的機械與計算功能，人工智慧技術亦不再只是科幻電影中的幻想。逐漸的，科技媒體本身慢慢演變成為藝術創作的重要表現形式，無論是稱之為「科技藝術」、「數位藝術」或「新媒體藝術」...等，「科技」成為藝術創作的一種新的形式。在此潮流中，「攝影術」的發展，是改變傳統藝術創作思維的里程碑。在進入數位時代後，我們應該如何看待應用科技所創造的數位複製時代的影像？當科技進步使影像表現更加自由而多元的同

時，也形塑了新的影像美學觀，而其形塑的內涵，包含了藝術本質的轉變、藝術與技術的關係、藝術家角色轉變、觀眾參與藝術創作等重點。

藝術家全知全能的角色，早於二〇年代即被達達及超寫實藝術家以偶發 (chance) 及自動性 (automatism) 的觀點挑戰。多元的藝術呈現模式，互動的藝術行為開始活躍發展，觀眾開始認知與參與藝術的創造力量，觀眾與藝術家在互動間使作品產生新的意義。杜象在 1957 年的一篇文章「The Creative Art」中提到，創作行為並不是由藝術家個人獨自呈現，而必須加上觀眾的參與及詮釋，使作品與外在世界產生關連並造就其意義。此一觀點說明了藝術家不再是單向對觀眾展現詮釋權的唯一主角，藝術的創作轉變成一種合作的形式。而科技的發展，將此合作形式更推進了一步，造就了一種新的藝術合作形式，其

中的合作元素包含了：藝術家、工程師、觀者、作品、機械、環境等。唯有統合此複雜的合作關係，方能完成藝術創作行為。

二、靈光消逝說與藝術價值的轉變

從歷史的角度來看，圖像文化經歷了幾個階段：第一個階段是原始描繪影像時期，以自然景物及實際生活中視覺經驗為描繪主題。第二個階段是透視法發明以來的技術影像時期，在此階段，人類在空間透視及平面繪畫的表現技法上，有長足的進步。第三個階段是攝影術發明以後的複製影像時期，攝影以其機械複製的特質，改變了我們對傳統影像的思考方式。第四個階段就是現在進行的數位擬造時期，這個時期所關注的是影像「再現」的特質，而不像攝影術關注其背後真實性的操作。電腦可快速的複製並重組影像，眼見的事實不再可信，影像的真實性和原創性受到極度的懷疑，數位藝術的價值已儼然無法以傳統的標準來看。

「THE WORK OF ART IN THE AGE OF MECHANICAL REPRODUCTION」是德國學者班雅明（Walter Benjamin, 1892-1940）於1935年，以歐洲文明及歷史見證者的角色，對現代藝術提出革命性觀點之論述。班雅明從歷史的進程，探討傳統藝術的祭儀性與真實性，進而從攝影、電影等機械複製藝術品的生產，提出「靈光消逝」的革命性觀點。陳瑞文（1998）認為班雅明的「靈光消逝」之文化批判視野，是迄今為止詮釋歐洲現代藝術之顛覆性，以及剖析技術世紀之人文異化原因較合理的理論。

在歷史的演進中，藝術複製的形式也逐步發展，但跳接的節奏越來越快。古希臘人以鎔鑄及壓印模方式製作銅器和錢幣，日本浮世繪木刻技術、古騰堡印刷術革命、哥雅的石版畫...等，都是歷史現象中的一環，然而 Benjamin 認為攝影的發明，具有決定性的影響。Benjamin 寫到，「有史以來第一次人類的手不再參與圖像複製的主要藝術性任務，從此這項任務是保留給盯在鏡頭前的眼睛來完成。」十九世紀攝影與繪畫之間掀起了一場論戰，班雅明認為人們費了不少精力鑽牛角尖地決定攝影到底算不算一門藝術，卻沒有先問問這項發明是否改變了藝術的普遍特性。攝影

的發展史，可以成為當代數位影像藝術的一種借鏡，如同攝影剛發明時，並不被認為是一門藝術，而今數位影像同樣面臨藝術價值的爭議。

Benjamin 期望，當藝術俗化而缺乏靈光時，也就是傳統文化的徹底解除，它帶來的效益是擺脫由貴族、資產階級、特權者一手形塑的祭儀式藝術形態。因此，機械複製時代的藝術，一方面形象著文化衰敗與社會不安，另一方面則是從精緻、高貴的文化價值轉換到俗化的性格，其本質是一種政治層面的進步、自由及解放精神。

從當代的觀點來看，班雅明的觀點依然與現今的藝術理論議題息息相關，以普普藝術的代表人物 Andy Warhol 為例，他以絹印的方式，將大眾傳媒擁抱的圖像加以複製，系列性的製作賈桂琳、瑪麗蓮夢璐等媒體消費形象的影像作品（圖1），即強調了複製的特點，使藝術脫離高文化的位階，讚頌消費社會之通俗性。Warhol 的作品是「當代藝術大眾媒體化」與「媒體藝術化」的代表，大眾媒體不僅是藝術表現的手段，也是藝術表現的文本。



圖 1 Andy Warhol Marilyn Monore 1962

台灣年輕藝術家洪東祿，運用電子遊戲中虛構的角色（如春麗）及三十歲那一代童年過程中所熟悉的卡通人物（如無敵鐵金剛、鹹蛋超人），將他們放在

華麗炫惑的歷史場景中，以消費體系的玩偶代替宗教聖像的位置（圖 2）。洪東祿的作品涉及了 Benjamin 所說的藝術價值的轉變，藝術從以往的崇拜儀式價值，轉而強調展覽價值，甚至是商品價值。洪東祿選擇了消費時代隨處可見廣告燈箱在為作品展現的形式，將消費文化的卡通玩偶置於古老歐洲宗教畫前，企圖使虛構的玩偶圖像，產生屬於消費時代的靈光。



圖 2 洪東祿 春麗 1999 半透明片、壓克力、燈箱、馬達 180X120X25cm

三、原作的消逝與擬像的社會

布希亞(Jean Baudrillard, 1929-)強調當今的社會是一個「擬像的社會」，「擬像」(simulacra)是許多模糊的累進，因為沒有「原像」。Baudrillard 認為，資本主義的社會下，大量的資訊製造過剩的意義，而過量的意義反而使社會崩解，就像經濟上資本加速狂轉所產生的剩餘價值；過多的擬像，使意義內爆。而我們生活在這個充滿擬像的社會，人們透過擬像去了解、認知世界，社會龐大能量的運用，只是維持這個由擬仿物所建構的操作性意義，而操作性意義取代真實意義，社會就成為一個超級真實(hyperreal)的世界。以 Baudrillard 的說法，數位時代藝術原作的消失，更表露無遺，當代藝術不再追求影像的原創性，而是挪

用、複製甚至虛構影像。

60 年代源於美國的照相寫實主義(Photorealism)繪畫作品，有一種魔術性的特質，它和寫實的攝影影像對立，保留了世界的根本性幻象。例如 Richard Estes 的作品(圖 3)為例，畫面上經常出現資本主義社會產物—玻璃帷幕大樓、窗明几淨的咖啡廳及超級市場，這種以驚人繪畫寫實技巧，創造出的不只是一般以為的過度真實，而懸浮於現實世界之上，一種「超現實」熟悉感。



圖 3 Richard Estes Cafe Express 1975

Edwin Zwakman 在 2002 台北雙年展展出的巨型平面彩色影像，碰觸了「影像—真實」二元對立的吊詭議題，例如作品「荷蘭建築」(圖 4)，佔畫面三分之二的冷調灰階天空，遠方河堤上隱現出兩個人形，路燈鐵鑄燈桿不客氣的將畫面一分為二，乍看時以為是藝術家呈現一種現代社會的疏離感受，進而驚訝得知攝影場景是在藝術家工作室內搭建小模型虛擬建構而成，這時作品意涵就直逼真實影像與擬像的雙重性格，場景是虛構的，影像是虛擬的，而人的疏離感受卻是真實的。



圖 4 Edwin Zwakman 荷蘭建築 2002

Zwakman 的作品很冷靜的再創了城市的冷漠與人工化的視覺感受，經過極為繁複的策劃，縮製的模型成為寫景之所在，他利用現成的玩具車、以紙板蓋屋造街、把錄音帶堆成作高樓大廈（圖 5）。Zwakman 一系列欺人眼目的視覺效果，也使我们懷疑真實與假象的界線何在，藝術家的意圖並非為了再現或臨摹現實，而是對現實的一種擬態，他用自己建構的符碼，來取代現實，這整個過程的結果，則是擬像（simulacrum）摧毀了現實世界的參考座標。



圖 5 Edwin Zwakman 建築外觀 Facade

王俊傑於 1998 年在帝門藝術基金會發表的作品「聖光 52」（圖 6），照片中的影像真假難辨，月曆般的阿爾卑斯山風景，群羊在草地中泛出靈光，有些奇特的氣氛凝結在空氣中，生出種種迷惘與幻象。作品的製作過程，是先以正片或負片拍攝，然後再轉成 Photo CD，再以電腦處理修改，然後再轉為正片，再放大洗成展覽時所看到的大型照片。在經過修改之後，這些大型相片所呈現出來的，到底是真實、模擬，或是虛幻。這種製作過程，就如 Baudrillard 提到的，社會消耗了能量，製造出各種擬像，而擬像製作的操作性意義，已凌駕於真實意義之上。



圖 6 王俊傑 聖光 52 1997

袁廣鳴 2001 年作品「城市失格」系列（圖 7），作品由數百張照片構成，以數位的方式合成無人城市的大照片。空無一人的西門町「鬧市」，引發了擬像城市、時間失格等一連串的評論。除了影像的消失，科技掃瞄及後製是本作品的一大特色，袁廣鳴大量重複電腦中「剪下」與「貼上」的動作，將原來車水馬龍與人煙鼎沸的城市抹去，重覆蓋上去的，則是一張張同一場景的攝影影像中無人的片段，於是「城市失格—西門町」從實體空間轉換為抽象時間。電子掃瞄與重新拼接之後的影像，每一畫格都來自如假包換的真實，然而，這種經過重製與再輸出的城市畫面，卻形成了一幅「超真實」（hyper-real），如真似幻的全新影像。

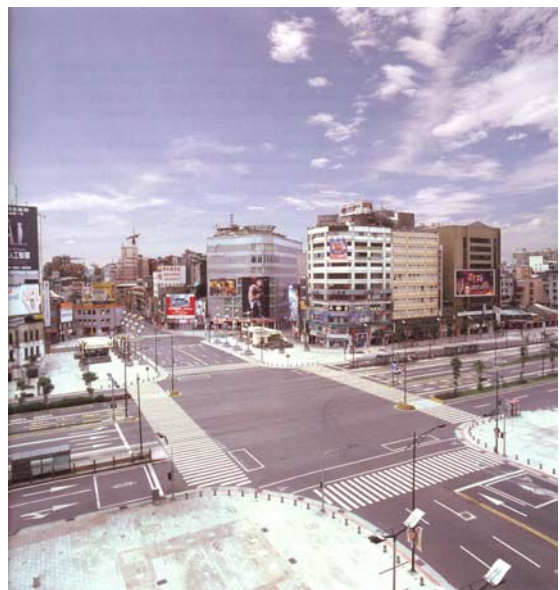


圖 7 袁廣鳴 人間失格西門丁白日 2001

四、數位複製時代的藝術家角色的轉變

Scaff 在她 2002 年的「Art & Authenticity in the Age of Digital Reproduction」文章中，承繼 Benjamin 的論述精神，將機械複製時代過渡到數位複製時代。以技術演進的歷程來看，Scaff 認為數位複製 (digital reproduction) 也是其中的一環，而且是更具革命性的複製生產方式。在數位複製時代，依然會牽涉到藝術的目的及其真實性的議題，更會涉及到作者權 (authorship) 隱匿的問題。

在數位複製時代，已無所謂原作與複製品的區別。Scaff 提出數位複製的原理可以推到古希臘時代哲學的「二元論」，因為所有的資訊由 0 與 1 所組成，而這種二元組合，已使藝術跳脫機械性的複製。透過電腦，數位藝術品可以被精準的複製千百次，且經由網路傳送到學校、辦公室、家庭，讓百萬人不受時間及空間的限制來欣賞，藝術品真實性與原作的意義已經變的模糊。Scaff 認為在數位時代，數位藝術的觀賞者，可以無窮盡地複製及改變藝術品，這時不只牽涉了真實性的議題，連藝術家的身份也徹底的被改造了。

數位時代的藝術家不再從畫架、繪圖桌上出現，創作的流程因為電腦軟、硬體的使用操作，而分工顯得相形複雜，也使藝術家的身份變得模糊。藝術家不再單打獨鬥，而以調度者、整合者的姿態出現，有時甚至作者就是一個有組織分工的團體。台北當代藝術館 2001「歡樂迷宮」展覽中令人亮眼的作品，卡密兒烏特貝克及羅密阿契杜夫 (Camille Utterback & Romy Achituv) 的作品「言雨」(Text Rain) (圖 8.9)，即是由兩個人共同創作，雖然作品的概念來自於 Camille Utterback，但作品技術層面的卻是由 Romy Achituv 所執行，因為技術的執行與完成在此作品中有絕對的影響力，所以在展覽目錄中，他們一同被列為是作者。「言雨」是互動式作品，觀眾進入展場中看見自己身影經由隱藏式攝影機的擷取而投影在牆上，畫面上方同時飄下成串字母的投影 (這些字母是摘錄自一首詩)，投影的字串遇到身體時會停留在原處，而引起觀眾的好奇，進而以不同的肢體動作，與作品展開對話。

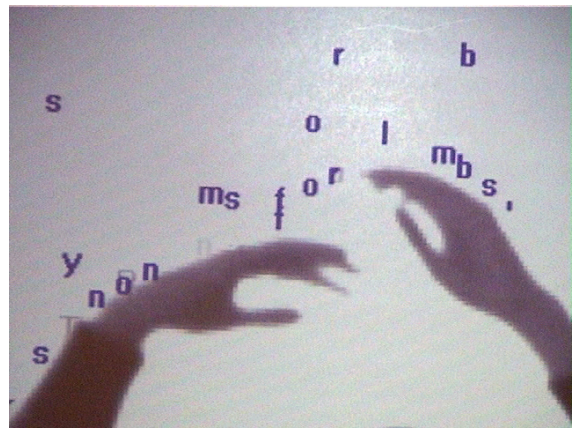


圖 8.9 Camille Utterback & Romy Achituv
Text Rain 1999

群體合作的來完成作品的方式，並不是藝術史上的新例，如雕塑、攝影等表現形式，藝術家某種程度都需要仰賴技術的輔助，而數位複製時代的影像藝術中，技術似乎更進一步介入藝術家創作的過程，有時技術的條件甚至直接影響了最後作品的成果，此時是藝術家應用科技於創意表現，還是被動的被技術所主導？當技術掌握在工程師、程式設計者...的手中時，藝術家是否多多少少還是喪失了主導權，在數位藝術的範疇中，藝術家可以駕馭到什麼程度？藝術家需不需要更積極的介入科技的領域，成為一個高階的主宰者，還是在創作的過中轉換角色成為整合者、調度者。

吳天章的作品「永協同心」(圖 10) 與「同舟共濟」(圖 11)，是以略為繁複的數位影像製作完成。「永協同心」，主要是再現兩個唐式症孿生兄弟，一起愉快地騎著協力車的場景。「同舟共濟」則呈現出一群唐式症友人同心共濟划龍舟。這些散發詭異勵志氣氛的圖像旁，置放著藝術家虛擬的故事--「永協同心」的孿生兄弟，乃是前世為情互相廝殺，因而慘死的友

人；「同舟共濟」的故事主角之所以在碧潭划船淹死，則是因為前世堅持不救眾多遺腹小鯊魚所必然遭遇的果報。有趣的是，這些前世今生的故事，來自於藝術家對電腦特有的 undo 及 format 功能的引伸與想像，難道我們過了奈何橋，喝下夢婆湯的那一刻，一切真的被 format 了嗎？吳天章除了應用處理影像的技術，作品內涵也來自於對科技技術的反思。



圖 10 吳天章 永協同心 2002



圖 11 吳天章 同舟共濟 2002

美國女性藝術家 Nancy Burson，以臉孔影像的數位處理為題材，作品「The Age Machine」，觀者進入展示空間後，讓電腦將臉孔的影像輸入，經過程式運算之後，可以瞧瞧自己十年、二十年後的樣子；「Human Race Machine」(圖 12)，則是透過藝術家的影像程式運算，一窺自己如果是白種人、黃種人或黑人的樣貌。Nancy Burson 的作品強調與觀者的互動，在作品產製的過程中，需要程式設計師的協助，而觀者與電腦產生互動的路徑，是事先就被決定的。



圖 12 Nancy Burson Human Race Machine billboard, 2000 (corner of Church and Canal Street, New York City)

五、藝術家與觀眾的合作與互動

以廣義的觀點來看，互動可以回溯到二〇、三〇年代的杜象，四〇、五〇年代的偶發藝術、Fluxes；以狹義的觀點，互動藝術要至七〇年代晚期，八〇年代初期方才產生，當電腦開始進行高度運算，作品引發觀眾的肢體參與，才稱之為互動。Itsuo Sakane(2002)認為，互動藝術行為模式，展開了多元藝術呈現，觀者與藝術家在互動間使作品產生新的意義。前文提到藝術家需要與程式設計師、工程師合作，共同完成藝術品，而此種合作至少建立在某種程度對創作概念與創作目的共同瞭解。當作品需要透過觀眾互動而完成其意義時，觀眾在事先並不清楚藝術家的意圖與互動方式為何時，藝術家與觀眾的合作層次也不同。

這時藝術創作的模式會有兩種不同的新形式：一是互動路徑早已被藝術家設定，作品透過觀者的參與而完成其意義（如上述 Nancy Burson 的作品）(圖 13)。其中觀者的參與與反應，均在妥善的規劃下事先預定，觀者只需要透過簡單的介面操作或肢體動作，即可呈現預設的結果。這種與藝術作品互動的過程，雖然亦是一種藝術活動，但嚴格來說觀眾並不是藝術創作的合作者。



圖 13 Nancy Burson Human Race Machine

另一種形式是作品的詮釋權已不再由藝術家獨自掌控，觀眾的參與與反應也形塑了作品的內容與意義，這時藝術創作的模式也不同以往。例如曾鈺涓 2003 年在台北市立美術館展出的「Let's Make Art」(圖 14.15)，即是對藝術家與觀者間角色消融與模糊的探索。曾鈺涓在網際空間中架構出一個舞台，以展覽徵件方式，邀請網友提供作品一起來北美館展覽，讓觀者由被動的角色，搖身一變成為主動的表演者。藝術家的角色，已經不再像傳統的畫家、雕塑家直接提供作品的內容，也不再只是提供互動功能，邀請觀者參與體驗，反而像是舞台設計師，架構出一個平台，邀請觀者一起來完成作品，並成為藝術家。在此作品中，當人人透過簡單步驟，成為在美術館展覽的藝術家時，數位複製時代的藝術家角色與美術館神聖的光環，呈現一種弔詭的狀態。



圖 14 曾鈺涓 「Let's Make Art」2003
(技術支援：所以然知識藝術實驗室·李家祥)

胡財銘攝



圖 15 曾鈺涓 「Let's Make Art」2003
(技術支援：所以然知識藝術實驗室·李家祥)

胡財銘攝

六、結論

科技藝術的發展是正在進行的狀態，藝術家在科技主導的領域裡，角色已經不同於以往。藝術家不再是作品形式與內容的唯一創造者與詮釋者，而成為一個整合者的角色，結合各項資源與技術，準確或巧妙的傳達創作概念，更進一步，藝術家創造互動的環境、創造互動的裝置、決定互動的形式，成為整合各種可能性的主導者。

然而當數位科技，成為藝術創作的快速工具時，藝術創作與遊樂好玩的界線在哪裡？Regina Cornwell 曾提及，藝術家使用互動方式的創作方式與遊戲之間的界線關係，是模糊不清的。她認為互動形式的科技藝術創作，在畫廊、美術館，已經漸漸擁有一席之地，然而為了吸引群眾進行互動操控，已經改變了原有的有趣的特質成為『討喜』。

1996 年科技互動展覽「Brain Opera」在紐約林肯中心舉辦，"Mind Forest" 作品中，邀請觀眾與電腦互動。有趣的互動過程，吸引了大批觀眾的參與，然而過度的討喜，導致了作品的意涵被忽視，展覽流於展現形式。同年 ZKM 與 Guggenheim Museum SOHO 共同策劃了展覽「Mediascape」，被稱之為「as "comprehensive" of new and existing technologies」。Regina Cornwell 也提及，錯誤的展覽內容呈現，導致原本就對科技藝術本質認識不清的藝評家、藝術圈，更加強了對科技藝術的誤謬見解，並傳達給社會、世人更多的錯誤觀念。他並強調，不成熟的創作觀念與媒材控制能力，使得大部分的科技藝術，都只是實驗

作品。

不重視科技藝術的結果，會導致藝術自絕於社會文化的變遷而被孤絕，如果只是視電腦為傳統創作的媒材展現方式亦或被展示的新鮮玩具，是錯誤認知並忽略了電腦藝術的意義與特質。如果電腦藝術所重視的只是科技的呈現與互動的樂趣，則藝術的本質在哪裡？

藝術作品的優劣與否，應該在於想法的成熟度，以「觀念」為初衷，再尋求找最適合的手法與有效率的方式表現觀念，在追求技術表現的創作過程中，是觀念還是技術優先，何者具支配的重要地位，是藝術家必須審慎思考的。

參考文獻

- [1]. Adrian Ward BSc & Geoff Cox, "How I drew one of my pictures: or, The Authorship of Generative Art", <http://www.generative.net/papers/authorship/>, March 2004
- [2]. Beryl Graham, "Not a show about new technology, a show about interaction" 1996 . <http://www.sunderland.ac.uk/~as0bgr/serious/other/bgessay.htm>, March 2004
- [3]. Marcel Duchamp, "THE CREATIVE ACT", 1957. <http://members.aol.com/mindwebart3/marcel.htm>
- [4]. Julian H. Scaff, "Art & Authenticity in the Age of Digital Reproduction", 2002. <http://www.digitalartsinstitute.com/scaff/>, March 2004
- [5]. Lev Manovich, "Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source", 2000. http://www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc, March 2004
- [6]. Regina Cornell, "Artists and interactivity: Fun or funambulist?", 1998. <http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/serious/other/rcessay.htm>, March 2004
- [7]. Walter Benjamin, "The work of art in the age of mechanical reproduction", New York: schoken, 1969.
- [8]. 王靜靈 紀錄、整理，〈什麼是數位藝術？〉，《典藏—今藝術》，第 137 期，台北，2004. <http://www.artouch.com/frontpage.asp?category=A1>, March 2004
- [9]. 洪凌譯，Jean Baudrillard 原著，《模仿物與擬像》，台北，時報文化，1988.
- [10]. 余思穎編輯，《2002 台北雙年展：世界劇場》，台北，台北市立美術館，2002.
- [11]. 張恬君，〈資訊時代的藝術哲思〉，《台灣美術》，第 52 期，國立台灣美術館，April 2003.