

The Virtual World and Its Cultural Origin

虛擬世界與文化溯源： 淺說旅美畫家譚力勤的數位藝術

When contemporary art entered the 21st century, artists, critics and art historians were anxious to explore the future direction of the development in art. However, on the one hand, contemporary new media art is gradually approaching the cultural mainstream, which shows a gesture to substitute traditional paintings and conceptual art. On the other hand, it presents a virtual world, in which we cannot see the real substantial existence of art, let alone explore the future direction of the development in art.

This may be because new media artists pay too much attention to the word “new” in new media art and place their art into a self-made vacuum so that they pursue their own trend and pretend to be cynical, consequently denying their historical origin. Many contemporary new media art belong to this kind of duckweed without root that neither looks behind nor looks ahead.

In February 2004, computer animation Professor LiQin Tan's exhibition: Digital Finite & Primitive Infinity: Animation Permeates American Rawhides was held at the Stedman Art Gallery of Rutgers University near Philadelphia, USA. His exhibition was a refreshing experience. What the artist was concerned with most was not the self-made vacuum of new media art but its cultural origin. In the virtual world of digital art and primitive motif, through the origin of culture, the artist gives us a chance to look forward to the comings and goings of contemporary new media art, as well as the thinking and acting of the explorative artist during the rise of contemporary art.

Art and human civilization were born simultaneously, and prehistoric cave paintings are the earliest forms of art. Painting, sculpture and architecture have been the three basic forms of art since ancient Egypt and ancient Greece. However, the traditional concept of art was shaken during the mid 20th century. Since the appearance of pop art and minimal art, the boundary between easel painting and sculpture had been breached, new forms of art emerged as was required by the times, and installation art entered the world of art. Following that was the emergence of performance art, which enormously enriched the concept of art. In the 1980s, video art as a new form of art also joined in, which not only made “idea” the mainstream of contemporary art, but also predicted the birth of digital art. As a product of high technology, digital art has emerged since the mid 1990s.

Although the concept of it can be dated back to more

than half a century ago at the birth of computer, it was only in recent years that digital art has become an independent new art form.

Regarding the aforementioned background of development and evolution art, scholars attempted to define digital art from the aspect of taxonomy. Christiane Paul, the authority in digital art research in America, divided digital art into two categories: first, performing art activities by digital means, e.g. processing of pictures with digital techniques to achieve surrealistic effects; second, taking the digital means itself as the carrier of art, making it an independent type of art.

Such classification may conform to the reality in the primary stage of the development of digital art, e.g. as artists “tamper” with pictures in Photoshop. Now that digital art is developing at a fast speed, this dichotomy of digital art has become a little far-fetched. When digital technology must be used as a tool in practical digital art composition, the works created thus are independent rather than dependent to paintings or sculptures. Transcending the taxonomic definition, LiQin Tan's exhibits of digital art are, to a great extent, original and independent.

Among the digital works of LiQin Tan, Digital Queen impressed me the most. Digital Queen is an example of original and independent works that transcend the taxonomic definition, in which, firstly, digital technology is adopted as a basic means to create the images of a virtual queen and the head of an ox, symbolizing primitive royalty. The two images are then combined together by digital editing techniques with the ancient cave painting as its background, and finally, the extraordinary highlight of the work is printed on real animal hide and decorated with a hand-made wooden framework. Works thus created may fall into the first category of digital art as defined by Christiane Paul, i.e. an animal hide painting that merely adopts digital art as a modeling tool and animal hide as the carrier.

當代藝術進入二十一世紀，藝術家、批評家和美術史學家們都產生了一種焦慮，想要窺探未來藝術的發展方向。然而，當下的新媒體藝術，一方面逐漸逼近文化主流，對架上繪畫和觀念藝術顯出一派取而代之、捨我其誰的姿態，另一方面卻給我們展現了一個虛擬的世界，在這個世界裏，我們看不見藝術那實實在在的物質存在，更談不上窺探未來藝術的發展方向。

之所以如此，也許是新媒體藝術家們太專注於新媒體的“新”字，將自己的藝術放到了一個自造的真空中，從而為一意追趕時尚和故作憤世嫉俗，而否認自己的歷史淵源。當今的新媒體藝術，有不少都是這種既不能“後顧”，也無法“瞻前”的無根浮萍。

今年二月在美國費城附近的羅格斯大學斯代德曼畫廊（Stedman Gallery），舉辦了旅美華裔畫家、羅格斯大學電腦美術教授譚力勤的數位藝術作品展《數位與原始：北美原住民獸皮上的動畫藝術》。這個展覽讓我耳目一新，因為藝術家關注的不是那個自造的真空，而是新媒體藝術的歷史和文化淵源。在“數位與原始”的虛擬世界裏，藝術家通過文化溯源，讓我們有機會瞭望當代新媒體藝術的來龍去脈，也有機會了解這位探索型藝術家在當代藝術大潮中的思考與行動。

藝術與人類文明同時產生，史前時期的洞穴壁畫是最早的藝術樣式。自古埃及和古希臘以來，繪畫、雕塑和建築，一直是藝術的三大基本樣式。但是，藝術的傳統概念在二十世紀中期發生了動搖，由於波普藝術與極少主義的出現，架上繪畫與雕塑之間的界限被打破，新的藝術樣式應運而生，裝置藝術登場。接着，表演與行為藝術也緊步其后，藝術的概念大為豐富。到二十世紀八十年代，視像藝術（video

段煉 Lian Duan

Art Critic, Professor of Concordia University

Nevertheless, it is not a simple traditional easel painting. The animal hides and the virtual image used, which reveal the theme of the exhibition Digital and Primitive themselves, make this digital work an independent existence. To be specific, the painting is not a work adopting digital technology merely to “tamper” with the images for the purpose of achieving surrealist effects, but a work “creating” images, “creating” scenes and conditions, and “creating” eventually, an integrated virtual world by utilizing digital techniques. LiQin Tan's works create a completely new reality from scratch rather than “tamper” with existing photographs or paintings. In this sense, LiQin Tan's works seem to belong to the second category of digital art as defined by Christiane Paul, i.e. an independent form of art.

However, it is not sufficient to simply define Digital Queen according to the aforesaid dichotomy. It seems meaningless to continue with the dichotomy of digital art and give a taxonomic definition of LiQin Tan's works. The reason why I intend to support the works of LiQin Tan against the dichotomy of digital art is that such a discussion helps us understand LiQin Tan's specific inventions and his artistic pursuits

LiQin Tan used to research and study traditional Chinese ink paintings with excellent achievement. In the early 1980s, he entered the field of art theory as an editor of the art press and had some influence in the peer group of Chinese art circles through his critiques. In the mid 1980s, LiQin Tan actively participated in “85 New Art Trends”, explored the new world and was quite successful in theoretical writing and his painting practice. In his work Origin, three large paintbrushes and six ink blocks are placed under the hanging sun, which seems to indicate his will to seek the origin of the world and life. From our current point of view, this work is conceptual, and integrates painting and installation together in media and methods. In the late 1980s, LiQin Tan went to Canada to further research and study art theory, while his ink paintings tended towards conceptual art, emphasizing the research of cultural relations between China and the West as well as between ancient and modern times.

Presently, LiQin Tan's digital art adheres to his consistent exploration and tends to research the relation between prehistoric and contemporary cultures. In the early 1990s, LiQin Tan noticed that the Indian culture of the American aborigines might have had a connection with the Chinese Tibetan culture. For example, there are marvelous similarities in architecture, dress, adornment and handiwork. Therefore, he began to research the **early American culture in North, Central and South America**. On the basis of geological, archaeological and anthropological conclusions, tens of thousands of years ago when the Bering Strait between northeast Asia and northwest America was frozen, hunting tribes from the Mongolian Plateau in Asia entered North America, and then gradually migrated southward to the entire territory of America. There are geographical links between ancient tribes in the Mongolian and Qinghai-Tibet Plateaus, which might answer questions about the connection between early American culture and Tibetan culture.

art) 作為新的樣式也加入進來，使“觀念”成為當代藝術的主流，並預示了數位藝術的降生。作為高科技的產物，數位藝術起自九十年代中期，雖然其概念可以上溯到大半個世紀前計算機的誕生，但數位藝術得以成為一個自主的藝術新樣式，卻是近年的事。

由於藝術發展的上述背景，學者們習慣性地企圖為數位藝術進行分類學上的定位。美國最權威的數位藝術研究者克裏絲汀·保羅（Christiane Paul），將數位藝術分為兩類，一是以數位方式為工具進行藝術活動，例如用數位技術處理畫面，以求超現實的效果。二是以數位方式本身作為藝術的載體，使其成為一種獨立的藝術種類。

也許在數位藝術發展的初始階段，上述畫分符合實際，例如藝術家們用 Photoshop 作為工具來“篡改”畫面。可是數位藝術發展極快，現在，這樣的二分法難免有牽強之嫌，因為在數位藝術的創作實踐中，數位技術必須作為工具來使用，但就此產生的作品，卻又並非繪畫或雕塑的附庸，而是自成一體。譚力勤展出的數位藝術，便超越了分類學的定位，在相當程度上具有獨創性和自主性。

在譚力勤的數位作品中，給我印象最深的是《數位女皇》。這件作品是超越上述二分法而具有獨創性與自主性的例子。首先，作品用數位技術作為基本造型手段，塑造了一位虛擬的女皇形象，以及一個象征原始王權的牛頭形象。然後，作品仍用數位編輯技術，將這兩個形象組合起來，並加上原始洞穴壁畫的背景。末了，一個意外的精彩之處，是將這件作品印制到真正的獸皮上，並加以手工制作的木質外框。但是，如果譚力勤的作品僅僅如此，那麼可能屬於克裏絲汀所畫分的第一類數位藝術，也就是以數位技術為造型工具，以獸皮為載體的皮面繪畫。

不過，這件作品不是簡單的傳統式架上繪畫。獸皮畫布和虛擬形象，本身就揭示了展覽的“數位與原始”的主題，從而使這一數位作品成為自主的存在。具體地說，這件作品不是用數位技術作為手段來“篡改”圖像，以求某種超現實的效果。相反，這件作品是以數位技術來“創造”形象、“創造”情景和環境，並最終“創造”一個完整的虛擬世界。譚力勤的作品，沒有依賴既存的攝影或繪畫來作為“篡改”的對象或依據，而是白手起家，“創造”了一個全新的現實。在這個意義上，譚力勤的作品似乎應該算是克裏絲汀所畫分的第二類數位藝術，也就是一種獨立的藝術樣式。

然而，這件作品不是用上述二分法就可以簡單定位的。假如我們糾纏於數位藝術的二分法，並為譚力勤的作品進行分類學上的定位，可能毫無意義。我之所以要為譚力勤的作品而與克裏絲汀的二分法進行一點爭論，是因為這樣的爭辯有利於我們理解譚力勤的具體創作，有利於理解他的藝術追求。

譚力勤原本研習傳統的中國水墨畫，其筆墨技藝也頗有成就。在八十年代初，他以美術出版社編輯的身份，進入藝術理論界，並以自己的批評寫作，而在中國藝術界的同人中產生了影響。到八十年代中期，譚力勤積極投身於“85新潮”運動，在理論寫作與繪畫實踐兩方面，探索新的世界，並取得了相當成就。他的作品《宗》在高懸的太陽下，擺放了三支大號畫

LiQin Tan's digital art explores the question instead of answering it, and thus explores more general cultural connections between East and West as well as between ancient and modern times. As part of high technology in the 21st century, digital technology is the symbol of contemporary culture, while themes of early American civilization and media materials such as animal hides are the symbols of ancient culture. LiQin Tan amazingly tightens the animal hides in wooden frames with ropes and iron hooks, thus symbolically linking high-tech with a centuries-old civilization. He expresses his idea, theme and exploration in this way, instead of using digital technology only as a means or merely creating digital works. On this basis, I say that LiQin Tan's works transcend the dichotomy of Christiane Paul. I support the classification and positioning of digital art in order to reveal LiQin Tan's idea and theme, which is to affirm the historical and cultural origin of current new media art, and research this origin in the virtual world.

Another digital exhibit of LiQin Tan, *Sun and Horses*, boosts forward his conceptual exploration. If the image of the horses is rather concrete as a symbol of the civilization of early Americans, then the image of the sun as a consistent theme of artists, not only suggests the ancient sun worship, but also hints at the origin of life and art today. The sun in the work is a fiction of the artist, which not only implies the tomahawk, but also the early American evocative net as well as their sundial and calendar. In ancient culture, primitive religion and natural science are not separable. The sun of LiQin Tan suggests the origin of life of human's high-tech today, while the galloping horses under the sun are the miniaturization of humanity's pursuit for truth for thousands of years. In another digital work entitled *Digital Malik*, the artist simply integrated the image of the Malik and the sun in one, to express his understanding of the relation between ancient and present culture.

For us today, ancient culture is mysterious, as we cannot fathom the mystery of ancient culture, especially of ancient religion from the aspect of our present culture and science. Although, with the assistance of high technology today, we can seek after the thoughts of the aborigines, their mentality is still unattainable, and we are still unable to think the way they used to. This is the reason why aboriginal primitive culture and its outcome bear such great charm to us. Among all of LiQin Tan's exhibits, *Digital Gemstone* is my favorite. According to anthropological surveys, each early American tribe has a gemstone symbolizing its royalty, which has been largely exaggerated in many horse operas of Hollywood, and well developed into legends one after another. As these stories indicate, the gemstones in the early American tribes have boundless magic which have the ability to summon wind and rain as well as defend against foreign enemies. The owner of such a gemstone would be the world ruler. In *Digital Gemstone*, LiQin Tan created the virtual gemstone of an early American tribe. This work is ironic. As in the late 20th century, the great leaps in computer technology have created an illusive modern myth, in which digital technology seems to be omnipotent, with boundless magic, just like an early American gemstone. The irony of LiQin Tan is a cycling paradox presented before us and our era: is it the ancient tribe gemstone which foretold the digital technology today or is it the digital technology today which has created the ancient tribe gemstone?

筆和六稜墨塊，似乎要通過藝術來追尋世界和生命的本源。用我們現在的眼光看，這件作品是觀念的，而且在媒材和手段上，也將繪畫和裝置融會貫通了起來。八十年代后期，譚力勤到加拿大進一步研習美術理論，而他的水墨畫創作，則走向了觀念藝術，注重探討中國與西方、古代與現代的文化關係。

現在，譚力勤的數位藝術，秉承了他一貫的探索性，在觀念方面傾向於研討史前文化與當代文化的關係。早在九十年代初，譚力勤就注意到美洲原住民的印地安文化同中國的藏族文化可能有聯繫，例如二者的建築、服飾、手工制品等，竟有奇妙的相似之處。由此，他開始對北美和中南美洲的印地安文化進行研究根據地質學、考古學和人類學的推斷，數萬年前，在亞洲東北和美洲西北的白令海峽封凍之時，來自亞洲蒙古高原的游獵部落，便進入了北美，然後漸次南下，進入整個美洲地區。蒙古高原的原始部落，同青藏高原的原始部落，在地理上有所聯繫。或許，這可以解答印地安文化同藏族文化的關係問題。

譚力勤的藝術，並不是真的要去解答這個問題，而是要探索這個問題，並因此而探索更具有普遍性的東方與西方、上古與現時的文化關係。作為二十一世紀高科技的數位技術，是當代文化的體現，而印地安文明的主題和獸皮等媒材，則是原始文化的象徵。讓人驚訝的是，譚力勤用絞索和鐵鉤，將獸皮繫縛在木框裏，從而象徵性地迫使高科技與原始文明相聯繫。他以這樣的方式，來表達自己的觀念、主題和探索，而不是僅僅以數位技術為手段，或僅僅制作數位作品。正是在此意義上，我才說譚力勤的作品超越了克裏絲汀的二分法。我對數位藝術之分類定位的此種爭辯，是為了揭示譚力勤的觀念和主題，也即肯定今日新媒體藝術的歷史文化淵源，並在虛擬的世界中探討這一淵源。

譚力勤參展的另一件數位作品《太陽與馬》，將他的觀念性探索向前推進了一步。如果說馬的形象還比較具體，象徵着印地安的原始文明，那麼，太陽的形象則是藝術家的一貫主題，他不僅暗示着原始的太陽崇拜，而且提示着我們今天的生命之源和藝術之源。作品中的太陽，是藝術家的虛擬，既指涉了印地安的戰鼓，又指涉了印地安的招魂網，還指涉了印地安人的日晷和歷法。在上古文化中，原始宗教與自然科學是不分的，譚力勤的太陽，暗示了今日人類高科技的生命淵源，而太陽下面的奔馬，則是人類數千年來追求真理的縮影。在另一件數位作品《數位酋長》中，藝術家幹脆將印地安酋長的形象，同太陽合而為一，以表達自己對古今文化關係的理解。

對我們今天的人來說，原始文化是神秘的，因為我們無法從今日文化和科學的角度，去理解原始文化，特別是原始宗教的神秘性。儘管我們今天有了高科技，可以利用高科技的幫助去探求初民的思維，但是，我們仍然不具備初民的心智，不能象初民那樣思考。也正因此，初民的原始文化，以及原始文化的產物，才對我們顯示出巨大的魅力。在譚力勤的參展作品中，我很喜歡《數位寶石》。根據人類學的考查，美洲印地安人的每一個部落，都有一顆象徵該部落之王權的寶石。好萊蕪的許多西部片，更對部落寶石大肆渲染，衍譯出一部又一部神奇故事。根據這些故事，印地安部落的寶石，魔法無邊，可以呼風喚雨，可以抵禦外敵，誰擁有這樣的寶石，誰就可以主宰世界。譚力勤在《數位寶石》中，創造了一個虛擬的印

Which of the two is the true origin of creation? Or is there a true origin of creation on earth? LiQin Tan didn't mean to answer this Sphinx-like question. Only in his work did he weave the boundless magic of the tribe gemstone with the omnipotence of digital technology together in one picture, making them indistinguishable from each other, and throwing the paradox to the viewers of this picture like us. In this way, the artist has shaken off his identity, looking over us from high above, smiling and watching us suffer in this guessing game.

Why are people so interested in primitive civilization in the present high-tech times? On one hand, it's due to human nature as men want to trace the origin of life; on the other hand, we should also realize that yesterday's culture which is gone forever, is full of attractive economic value in today's globalized and commercialized world. For example, British Victorian art in the second half of 19th century was elbowed out of mainstream art by modernism in the early 20th century. As a result, even masterworks of the Victorian era experienced dramatic and abrupt decreases in price. The masterpiece Ophelia (1894) was sold at 700 pounds when it was completed by William Waterhouse (1849-1917). The price of this work dropped to 472 pounds ten years later in 1913. In 1950, it even dropped to 20 pounds. However, along with the passing of modernism fever and coming of post-modernism, old art regained its popularity. Waterhouse's Ophelia bobbed up again. The drawing has changed hands several times, in the five deals in 1969, 1971, 1982, 1993, 2000, the prices were 420 pounds, 3,000 pounds, 75,000 pounds, 419,500 pounds, 1,600,000 pounds separately. Another Waterhouse drawing, Saint Cecilia (1895), even rose to a sky-high price of 6,603,750 pounds, which was equivalent to ten million dollars at the time.

Although only about one hundred years had passed since the Victorian era, the value of artwork has already experienced such dramatic fluctuation. Ancient art with a long history has unapproachable commercial value. At the same time, high-tech nowadays is also a mirror of economic force with digital art as an outstanding one. With so many people scrambling for it in the contemporary art field and art market, digital art as a new form of art has great potential commercial value due to its inseparable connection with movies.

As for LiQin Tan, though the temptation of commercial value of digital art can't be ignored, academic value is a more important concern. The academic value has two sides including the value of art and culture as well as the value of technical development. As an explorative conceptual artist and scholar, LiQin Tan teaches digital art in the Fine Arts Department of Rutgers University, New Jersey. Engaged in teaching and scientific research, LiQin Tan strives to walk the frontier of technical development during his exploration in digital art. The problem of cultural origin discussed in the article, such as the relations between East and West, ancient times and present times, is the value of art and culture that LiQin Tan explored. Actually, LiQin Tan respects the characteristics of digital art; he places technical development in a very important position, though the technical problem of digital art is not discussed here. Finally the article wants to point out that as an artist of Chinese origin, LiQin Tan wishes to show his ability in the inchoate new media art of North America through the two academic values of digital art. February 2004

地安部落寶石。這件作品是反諷的，因為在二十世紀末期，計算機技術的突飛猛進，制造了一個虛幻的當代神話，似乎數位技術無所不能、法力無邊，儼然象一顆印地安寶石。譚力勤的反諷，是向我們，也向我們的時代，提出了一個自我循環的悖論問題：是原始的部落寶石寓言了今天的數位技術，還是今天的數位技術制造了原始的部落寶石？二者之中，誰是真正的創造本源？這世上究竟有沒有真正的創造本源？譚力勤并不想去解答這種類似斯芬克斯似的問題，他祇在自己的作品中，將部落寶石的無邊法力和數位技術的無邊法力，交織在同一幅畫面上，使其無法分辨，從而將這個悖論問題，拋給了我們這些看作品的人。這樣一來，藝術家就搖身一變，從高空俯視我們，笑看我們的猜謎之苦。

在當今的高科技時代，為什麼對上古的原始文明產生了如此興趣？一方面這當然是天性使然，人們想為自己的生命存在追根溯源。但是另一方面，我們也應該看到，在全球化、商業化的今天，往日的文化因其一去不返而具有誘人的經濟價值。我可以舉個例子，十九世紀後半期的英國維多利亞藝術，在二十世紀初被現代主義擠出了藝術主流，結果，連維多利亞時代藝術大師的作品也身價大跌。瓦特豪斯（William Waterhouse, 1849-1917）的名作《奧菲麗亞》（1894），在剛畫成時以七百英鎊售出。十年后的一九一三年，該畫跌到四百七十二英鎊，到一九五〇年，竟慘跌至區區二十英鎊。然而，當現代主義高潮漸漸過去，后現代主義赫然而來之時，往日藝術重獲青睞，瓦特豪斯的《奧菲麗亞》東山再起。此畫多次易主，在一九六九、一九七一、一九八二、一九九三和二〇〇〇年的五次交易中，售價分別是四百二十英鎊、三千英鎊、七萬五千英鎊、四十一萬九千五百英鎊、一百六十萬英鎊。瓦特豪斯的另一件作品《聖·希希麗亞》（1895）更在同時創造了售價六百六十萬三千七百五十英鎊的天價，高達千萬美元。維多利亞時代距今才一百年，藝術品價值便經歷了如此戲劇化的大起大落。古代藝術距今年代久遠，其商業價值更讓人難望項背。與此同時，今日高科技也是經濟力量的反映，數位技術更是高科技中的佼佼者。作為一種新的藝術樣式，在今天的藝術界和藝術市場，人們對數位藝術趨之若鶩，因為它同電影結下了不解之緣，其商業價值有巨大潛力。

對譚力勤來說，雖然數位藝術之商業價值的誘惑無法視而不見，但他更看重其學術價值。這學術價值有兩個方面，一是藝術文化的價值，再是技術開發的價值。譚力勤是一位探索型的觀念藝術家，也是一位學者，他在新澤西州的羅格斯大學美術系教授數位藝術。由於任教與科研之故，他對數位藝術的探討，總是力圖走在技術開發的前沿。本文所討論的文化淵源問題，如東方與西方、上古與現時等關係，是譚力勤所探討的藝術文化價值。實際上，譚力勤也是一位很尊重數位藝術之特點的人，他將技術開發的問題放在相當重要的地位上考慮。不過，數位藝術的技術問題，不是本文所討論的問題。本文最后想指出的是，作為一位華裔藝術家，譚力勤希望以數位藝術之兩方面的學術價值，而在北美剛剛起步的新媒體藝術中，展現自己的能力。

二零零四年二月 美東柏克郡

臺灣《今日藝術》2004年第3期 p118-121

ARTCO

典藏今藝術

<http://www.artouch.com>

2004 MARCH

封面故事 張曉剛「失憶與記憶」

專輯報導 視覺藝術預算面面觀 台新論壇 文化 Vs. 政策

印象·山水——張宏圖「與台北故宮對話」

漫遊者的跨領域對話——「數位藝術發展與聲音藝術」座談會

誰可以在美術館工作？

藝術·開門——2004台北藝術博覽會

NT\$180



虛擬世界與文化溯源

淺說旅美畫家譚力勤的數位藝術

文·圖 | 段煉

當代藝術進入21世紀，藝術家、批評家和美術史學家們都產生了一種焦慮，想要窺探未來藝術的發展方向，以便跟上時代潮流。然而，作為未來藝術的一種可能樣式，當下的新媒體藝術，一方面逐漸逼近文化主流，對架上繪畫和觀念藝術顯出一派取而代之、捨我其誰的姿態，另一方面卻又給我們展現了一個虛擬的世界，在這個世界裡，我們看不見未來藝術那實實在在的物質存在，更談不上窺探其發展方向。

之所以如此，也許是新媒體藝術家們太專注於新媒體的「新」字，將自己的藝術放到了一個自造的真空中，從而為一意追趕時尚或故作憤世嫉俗，而否認自己的歷史淵源。當今的新媒體藝術，有不少都是這種既不能

「顧後」，也無法「瞻前」的無根浮萍。

數位·原始 最早與最新

今年二月在美國費城附近的斯代德曼畫廊 (Stedman Gallery)，舉辦了旅美華裔畫家、羅格茲大學電腦美術教授譚力勤的數位藝術作品展「數位與原始：北美原住民獸皮上的動畫藝術」。這個展覽讓我耳目一新，因為藝術家關注的不是那個自造的真空，而是新媒體藝術的歷史文化淵源和當代語境。在「數位與原始」的虛擬世界裡，藝術家通過文化溯源，讓我們有機會瞭望當代新媒體藝術的來龍去脈，也有機會了解這位探索型藝術家在當代藝術大潮中的思考與行動。

藝術與人類文明同時產生，史前時期的洞穴壁畫是最早的藝術樣式。自

古埃及和古希臘以來，繪畫、雕塑和建築，一直是藝術的三大基本樣式。但是，藝術的傳統概念在20世紀中期發生了動搖，由於波普藝術與極少主義的出現，架上繪畫與雕塑之間的界線被打破，新的藝術樣式應運而生，裝置藝術登場。接著，表演與行為藝術也緊步其後，藝術的概念大為豐富。到20世紀80年代，視像藝術 (video art) 作為新的樣式也加入進來，使「觀念」成為當代藝術的主流，並預示了數位藝術的降生。作為高科技的產物，數位藝術起自90年代中期，雖然其概念可以上溯到大半個世紀前計算機的誕生，但數位藝術得以成為一個自主的藝術新樣式，卻是近年的事。

由於藝術發展的上述背景，學者們



《數位皇后》



《數位皇后(二)》

習慣性地企圖為數位藝術進行分類學上的定位。美國最權威的數位藝術研究者克里絲汀·保羅 (Christiane Paul)，將數位藝術分為兩類，一是以數位方式為工具進行藝術活動，例如用數位技術處理畫面，以求超現實的效果。二是以數位方式本身作為藝術的載體，使其成為一種獨立的藝術種類。

也許在數位藝術發展的初始階段，上述劃分符合實際，例如藝術家們用 Photo Shop 作為工具來「篡改」畫面。可是數位藝術發展極快，現在，這樣的二分法難免有牽強之嫌，因為在數位藝術的創作實踐中，數位技術必須作為工具來使用，但就此產生的作品，卻又並非繪畫或雕塑的附庸，而是自成一體。譚力勤展出的數位藝術作品，便超越了分類學的定位，在相當程度上具有獨創性和自主性。

在譚力勤的數位作品中，給我印象最深的是《數位女皇》，這件作品是超越上述二分法而具有獨創性與自主性的例子。首先，作品用數位技術作為基本造型手段，塑造了一位虛擬的女皇形象，以及一個象徵原始王權的牛頭形象。然後，作品仍用數位編輯技術，將這兩個形象組合起來，並加上原始洞穴壁畫的背景。末了，一個意外的精彩之處，是將這件作品印製到真正的獸皮上，並加以手工製作的木質外框。但是，如果譚力勤的作品僅僅如此，那麼可能屬於克里絲汀所劃分的第一類數位藝術，也就是以數位技術為造型工具，以獸皮為載體的皮面繪畫。

不過，這件作品不是簡單的傳統式架上繪畫。獸皮畫布和虛擬形象，本身就揭示了展覽的「數位與原始」的主題，從而使這一數位作品成為自主的存在。具體地說，這件作品不



《太陽與馬》

是用數位技術作為手段來「篡改」圖像，以求某種超現實的效果。相反，這件作品是以數位技術來「創造」形象、「創造」情景和環境，並最終「創造」一個完整的虛擬世界。譚力勤的作品，沒有依賴既存的攝影或繪畫來作為「篡改」的對象或依據，而是白手起家，「創造」了一個全新的虛擬現實。在這個意義上，譚力勤的作品似乎應該算是克里絲汀所劃分的第二類數位藝術，也就是一種獨立的藝術樣式。

然而，這件作品不是用上述二分法就可以輕易定位的。假如我們糾纏於數位藝術的二分法，執意為譚力勤的作品進行分類學上的定位，可能毫無意義。我之所以要為譚力勤的作品與克里絲汀的二分法進行一點爭辯，是因為這樣的爭辯有利於我們理解譚力勤的具體創作，有利於理解他的藝術追求。

從水墨走入現代，走入觀念

譚力勤原本研習傳統的中國水墨

畫，其筆墨技藝也頗有成就。在 80 年代初，他以美術出版社編輯的身份，進入藝術理論界，並以自己的批評寫作，而在中國藝術界的同人中產生了影響。到 80 年代中期，譚力勤積極投身於「85 新潮」運動，在理論寫作與繪畫實踐兩方面，探索新的世界，並取得了相當成就。他的作品《宗》在高懸的太陽下，擺放了三支大號畫筆和六旋墨塊，似乎要通過藝術來追尋世界和生命的本源。用我們現在的眼光看，這件作品是觀念的，而且在媒材和手段上，也將繪畫和裝置融會貫通了起來。80 年代後期，譚力勤到加拿大進一步研習美術理論，而他的水墨畫創作，則走向了觀念藝術，注重探討中國與西方、古代與現代的關係。

現在，譚力勤的數位藝術，秉承了他一貫的探索性，在觀念方面頗向於研討史前文化與當代文化的關係。早在 90 年代初，譚力勤就注意到美洲原住民的印地安文化同中國的藏族文化可能有聯繫，例如二者的建築、服



《數位國王的面具》

飾、手工製品等，竟有奇妙的相似之處。由此，他開始對北美和中南美洲的印地安文化進行研究。根據地質學、考古學和人類學的推斷，數萬年前，在亞洲東北和美洲西北的白令海峽封凍之時，來自亞洲蒙古高原的游獵部落，便進入了北美，然後漸次南下，進入整個美洲地區。蒙古高原的原始部落，同青藏高原的原始部落，在地理上有所聯繫。或許，這可以解答印地安文化同藏族文化的關係問題。

譚力勤的藝術，並不是真的要去解答這個問題，而是要探索這個問題，並因此而探索更具有普遍性的東方與西方、上古與現時的文化關係。作為20世紀高科技的數位技術，是當代文化的象徵，而印地安文明的主題和獸皮等媒材，則是原始文化的體現。

讓人驚訝的是，譚力勤用絞索和鐵鉤，將獸皮緊繃在木框裡，從而象徵性地迫使高科技與原始文明相結合。他以這樣的方式，來表達自己的觀念、主題和探索，而不是僅僅以數位技術為手段，或僅僅製作數位作品。正是在此意義上，我才說譚力勤的作品超越了克里絲汀的二分法。我對數位藝術之分類定位的此種爭辯，為的是揭示譚力勤的觀念和主題，也即肯定今日新媒體藝術的歷史文化淵源，並在虛擬的世界中探討這一淵源。

譚力勤參展的另一件數位作品《太陽與馬》，將他的觀念性探索向前推進了一步。如果說馬的形象還比較具體，象徵著印地安的原始文明，那麼，太陽的形象則是藝術家的一貫主題，他不僅暗示著原始的太陽崇拜，而且提示著我們今天的生命之源和藝



《數位寶石》

術之源。作品中的太陽，是藝術家的虛構，既指涉了印地安的戰鼓，又指涉了印地安的招魂網，還指涉了印地安的日晷和魔法。在上古文化中，原始宗教與自然科學是不分的，譚力勤的太陽，暗示了今日人類高科技的生命淵源，而太陽下面的奔馬，則是人類數千年來追求真理的縮影。在另一件數位作品《數位國王的面具》中，藝術家乾脆將印地安酋長的形象，同太陽合而為一，以表達自己對古今文化關係的理解。

對我們今天的人來說，原始文化是神秘的，因為我們無法從今日文化和科學的角度，去理解原始文化，特別是原始宗教的神秘性。儘管我們今天有了高科技，可以利用高科技的幫助去探求初民的思維，但是，我們仍然不具備初民的心智，不能像初民那

樣思考。也正因此，初民的原始文化，以及原始文化的產物，才對我們顯示出巨大的魅力。在譚力勤的參展作品中，我很喜歡《數位寶石》。根據人類學的考查，美洲印地安人的每一個部落，都有一顆象徵該部落之權的寶石。好萊塢的許多西部片，更對部落寶石大肆渲染，衍繹出一部又一部神奇故事。根據這些故事，印地安部落的寶石，魔法無邊，可以呼風喚雨，可以抵禦外敵，誰擁有這樣的寶石，誰就可以主宰世界。譚力勤在《數位寶石》中，創造了一個虛擬的印地安部落寶石。這件作品是反題的，因為在20世紀末，計算機技術的突飛猛進，製造了一個虛幻的當代神話，似乎數位技術無所不能、法力無邊，儼然象一顆印地安寶石。譚力勤的反題，向我們，也向我們的時代，提出了一個自我循環的悖論問題：是原始的部落寶石預言了今天的數位技術，還是今天的數位技術製造了原始的部落寶石？二者之中，誰是真正的創造本源、誰擁有更強大的法力？這世上究竟有沒有真正的創造本源和無限的法力？譚力勤並不想去解答這種類似斯芬克斯似的問題，他只在自己作品的追根溯源中，將部落寶石的無邊法力和數位技術的無邊法力，交織在同一幅畫面上，使其無法分辨，從而將這個悖論問題，拋給了我們這些看作品的人。這樣一來，藝術家就搖身一變，從高空俯視我們，笑看我們的猜謎之苦。

數位藝術的藝術價值 與學院價值

在當今的高科技時代，為甚麼人們對上古的原始文明產生了如此興趣？一方面這當然是天性使然，人們想為自己的生命存在追根溯源。但



譚力勤在羅格茲大學的工作室

是另一方面，我們也應該看到，在全球化、商業化的今天，往日的文化因其一去不返而具有誘人的經濟價值。我可以舉個例子，19世紀後半期的英國維多利亞藝術，在20世紀初被現代主義擠出了藝術主流，結果，連維多利亞時代藝術大師的作品也身價大跌。瓦特豪斯(William Waterhouse, 1849-1917)的名作《奧菲麗亞》(1894)，在剛畫成時以7百英鎊售出。十年後的1913年，該畫跌到472英鎊，到1950年，竟慘跌至區區20英鎊。然而，當現代主義高潮漸漸過去，後現代主義赫然來臨之時，往日藝術重獲青睞，瓦特豪斯的《奧菲麗亞》東山再起。此畫多次易主，在1969、1971、1982、1993和2000年的五次交易中，售價分別是420英鎊、3千英鎊、7萬5千英鎊、41萬9千5百英鎊、160萬英鎊。瓦特豪斯的另一件作品《聖·希希麗亞》(1895)更在同時創造了6百60萬3千7百50英鎊的天價，高達千萬美元。

維多利亞時代距今才一百年，藝術品價值便經歷了如此戲劇化的大起大落。古代藝術距今年代久遠，其商業價值更讓人難望項背。與此同時，今日高科技也是經濟力量的反映，數位

技術更是高科技中的佼佼者。作為一種新的藝術樣式，在今天的藝術界和藝術市場，人們對數位藝術趨之若鶩，因為它同電影結下了不解之緣，其商業價值有巨大潛力。

對譚力勤來說，雖然數位藝術之商業價值的誘惑無法視而不見，但他更看重其學術價值。這學術價值有兩方面，一是藝術文化的價值，再是技術開發的價值。譚力勤是一位探索型的觀念藝術家，也是一位學者，他在新澤西州的羅格茲大學美術系教授數位藝術。由於任教與科研之故，他對數位藝術的探討，總是力圖走在技術開發的前沿。本文所討論的文化淵源問題，如東方與西方、上古與現時等關係，是譚力勤所探討的藝術文化價值。實際上，譚力勤也是一位很尊重數位藝術之特點的人，他將技術開發的問題放在相當重要的地位上考慮。不過，數位藝術的技術問題，不是本文所討論的問題。本文最後想指出的是，作為一位華裔藝術家，譚力勤希望以數位藝術之兩方面的學術價值，而在北美剛剛起步的新媒體藝術中，展現自己的能力。⑤