

賣樂郎中

緒論

日常生活中總是充斥著媒體，做為「訊息」，做為人的一種「延伸」。我們的肉身與感官埋身其中，似乎無法避免突如其來的都市神諭，快樂與痛苦同時詛咒著我們，新穎與陳舊在此並置。這是一個失去等待的年代，「時間的空間化」加速了訊息的新陳代謝，我們不需長時間等待一封從紐約寄到台北的航空郵件，從台北到高雄我們也失去了「途中」的感覺。時間經驗的減少，使得世界的版圖縮小。「科技」縫合了空間間夾縫間的時間，快速消費、影像瞬逝之後，在我們的意識之中留下了什麼？什麼才是真實？

我們所相信的知識、訊息，在過去，大部分是從書中獲得。閱讀需要時間，且書本的種類繁多，個人仍然藉由選擇性的閱讀，來建立一個專屬個人知識的主體。今日因媒體發達，所有的知識藉由網路與電視媒體，可以在第一時間獲得。「知」的選擇權也從私密的個人轉由公眾的媒體來代替。在這樣子的世界中，知識因具有公眾性與同步性，而逐漸成為我們所相信的真實或真理的指標。

透過「媒體」，而逐漸帶來了這些改變，媒體既然成為真理的教主，許多的知識份子便對於透過媒體所獲得的訊息來提出疑問。事實上，媒體醉人的力量，令人產生了一種納西斯式（Narcissus）情結¹，人只要見到了自身的一種延伸形式，很容易陷入麻木與陶醉。結果是，我們仍然深陷其所編織出來的夢幻，如同在現實世界的表層籠罩著一層揮之不去的薄霧一般，我們該如何能夠解脫？

中國古代的陰陽家為了成仙，必須經由煉丹術，才能夠脫離肉身以超離塵世得道成仙。對身為藝術創作者的我而言（也像是一名煉丹術士），我將人與人溝通的技術即 媒體/媒介本身，放入丹爐裡作為其中的藥材、材料。於是，我對於材料（媒介）本身及形式上調配產生興趣，並且往往先於其材料的內容。這樣的角對於藝術品的詮釋來說，仍是十分的「復古」，因為這樣代表著我仍相信藝術需要提煉 「藝術是一種純化的過程」。

¹ 納西斯是希臘神話中的水仙之神，因迷戀自己在水中的鏡像憔悴而死。Narcissus complex 是「精神分析」談到的自戀情結。

「孤獨者，你正走著創造者的路：你將從你的七個魔鬼之中為自己創造一個上帝出來。」²

這是尼采在他的著作《查拉圖斯特拉如是說》中所提及對於創造者的一段話。對個人而言，面對創作的不同階段也扮演著不同的角色、戴著不同的面具，也代表著一件作品的生產所帶來的不同心境與態度。藝術對我來說，不僅僅是藥材形式上組合，也是我面對創作時，不斷變換人格所譜出的組曲。

本篇以「賣樂郎中」為題，隱然包含了「推銷者」這個身分。基本上「藥」字以「樂」字來作為代喻（synecdoche）³，主要呼應創作上碰觸的媒體議題。媒體的存在，主要帶動了一種消費機制，相對更突顯媒體藉此「娛樂」大眾與其所帶來的快感需求。波特萊爾曾說到：「身在群中之樂，正是樂在數目字的繁增」。可見樂不僅與群眾脫離不了關係，其數字的排列性格也同樣呼應「藥材」的排列組合。

其實在我早期的繪畫創作中，其很早就可看出對於材料以及其排列組合間的著迷，我利用許多不同尺寸、不同表現方式的畫布間組合，試圖將其「組」在一起。2003年的作品 阿凱尼的榮耀（圖1）畫面中左半部的格子狀象徵著網路世界的格式，右半部的畫面中則是描繪著血淋淋的肥胖屍體；冷感的詩意格線對照著髒亂腥臭。攪拌機（圖2）左右拼裝的兩張畫中，以顏料堆砌成甜食般的色彩，於畫面人們臉上，中央則擺著殺戮的旋轉木馬機器。

作品 sweet sweet home（圖3）以左邊畫面以顏料的堆疊與繪畫性，像是在做甜點蛋糕般的方式，右邊畫面以「影像式的繪畫方式（以影像為對象物的臨摹）」畫著一對父子，面部仍被顏料塗敷。巴別塔 - 大崩壞之悅（圖4）左右兩張畫面似乎描繪著抽象零碎的意象，粗糙的質感，表現出物象崩解的狀態，中間的畫面以五顏六色的顏料滴落下來，有種水性顏料的流暢感。

上述的四張作品皆以繪畫的方式完成，而我剛才的文字利用了現象學的「欣賞」方式，來完成對於畫面中的敘述。雖然觀者無法看出我作畫的動機，是為了回應電玩遊戲或是卡通動畫，但畫面組合之間的衝突與融合，加上了標題，對我而言就如同一帖藥方的名字；雖觀者無法了解「藥方」各自的療效，但整合在一塊，觀者便會被標題帶領著去思索。

² 尼采著 林建國譯 《查拉圖斯特拉如是說》，遠流出版社，1989，頁 67。

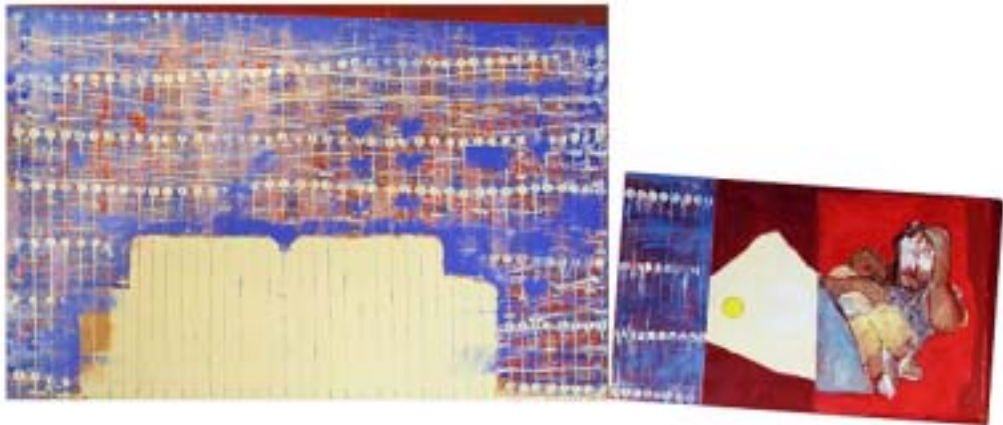
³ 以某物之一部分來取代該物體整體之性質、意義與價值。



(圖 1) 王挺宇,《阿凱尼的榮耀》, 壓克力彩, 畫布, 2003, 組合(自左至右)100F、130
x130cm、20F。



(圖 2) 王挺宇,《攪拌機》, 壓克力彩, 畫布, 2003, 組合(自左至右)80P、100f、80P。



(圖3)王挺宇,《sweet sweet home》, 壓克力彩, 畫布, 2003, 組合(自左至右)120P、60M。



(圖4)王挺宇,《巴別塔 - 大崩壞之悅》, 壓克力彩, 畫布, 2003, 組合(自左至右)100F、120M、80F。

如果說在生活中我們所接觸到的媒體,都是一種材料的話,那麼藝術家對我而言,就是能夠將這些材料組合起來變成藥方的人。事實上,我很難說出我所選擇的樣本會有什麼樣的偏好,至少我認為其所組成的成品,會有某種個人的品味。但重點是:「對藝術創作興趣的開始,源自於我對於組合的興趣」。

我雖不認為我對組合的小小興趣，能夠直接的表現出什麼樣的大哲理。但面對快速消費的媒體與陷入泥沼之中的藝術（當代藝術體制下藝術的非永恆性化），對於我的創作產生了一種怯步與恐慌，即是採取「不想談論」的姿態（去談論的話如同狗吠火車）。藝術家的身分，或是說作為一個當代藝術家且必須去關心社會的那份「積極性」，在個人創作中是隱藏的；我選擇消極的、並背向社會所直接談論的正當議題（殖民文化、國家、性別、種種的意識形態）的姿態，試著以「屁股」對著觀眾來表演。

雖看似消極，但不表示這樣的形式看起來頹喪或嚴肅。事實上，我選擇的創作形式是一種有趣的、幽默的方式來調侃這樣子的藝術生態與社會議題；因為，如果在個人創作上所提出正面的、直接的說法與表現方式，對我或對觀者而言，會顯得太教條、嚴肅，就算說破了嘴，這些理論是「理所當然」的，且在當代思潮中，老早就被討論了千百遍，與閱讀諸如此類的書籍又有何不同呢？

因此，擺出「不想談論」的姿態，但其並非是「不去談論」。因表現出「不想」，但其實更加突顯出我對於創作與外部環境連結的渴望。在我的個人特質中，其實十分希望講述一些大道理、大奧秘或是大學問，在創作上也是如此。起因當然是對於外部的不滿，十足的「傳道者」的角色。但傳道者一來不太吸引人，二來有種「直接」告知的危險（太像一本書籍而無關藝術）。所以我選擇做一個「說書人」、「術士」或是「生意人」，因為他們同樣具有口才與表現欲，更具有媚惑大眾的本錢，在誑騙中摻有真誠。

媒體社會的確帶來了許多「真實的幻影」，就如同布紐爾（Luis Bunuel, 1900 ~ 1983）那部電影的片名一般（《自由的幻象》《LE FANTOME DE LA LIBERTE》），過去所談論的超現實存在於夢境之中，而如今我們正活在「超真實」的夢中。

之所以選擇其為創作出發的題材，跟媒體的特性有關。在本篇第一章第一節提出了「媒體曠野」這樣的名詞，一來說明媒體就像「夢」一般的與我們的潛意識相似，它是無限、並且不可預測；再者，我將其放在自然與人的相對條件之下，比喻其為一個修煉與冥思的場所，之於耶穌與沙漠中、佛陀與菩提樹下那樣子的悟道情境，雖迷幻也必由此中覺醒。

「賣樂郎中」的樂字是藥字代喻，在本篇的論述中也做為一種雙關語；從尋藥（樂）、採藥（樂）、製藥（樂）、賣藥（樂），以一種儀式與程序的敘述手法，加上帶點科幻的口吻，將創作行為娓娓道來，不僅是作品的生產說明書，也是一個藝術家自我人格整合的過程。

第一章 上山採藥

以進入山林的譬喻，來說明媒體、人類生活與我的關係。這是一趟尋藥（樂）之旅，也是尋找創作者內在需要。「山林」與「曠野」都是形容自然的形容詞，在過去，人與自然的關係是貼近的、緊密的，也許住家外面就是草原與山丘，對於季節的變化是敏感的。對於人們，自然做為一種「他者」的關係，人們在暴風雨、閃電雷鳴中受到「驚嚇」的經驗，但亦是一種「崇高」的經驗。以下節錄羅馬哲人朗吉弩斯在他的《論崇高》中第三十五章的幾段句子：

大自然把人放到宇宙這個生命大會場裡，讓他不僅來觀賞這全部宇宙壯觀，而且還熱烈地參加其中的競賽，它就不是把人當作一種卑微的動物；從生命一開始，大自然就向我們人類心靈灌注進去一種不可克服的永恆的愛，即對凡是真正偉大的，比我們自己更神聖的東西的愛——一個人如果四方八面把生命諦視一番，看出一切事物中凡是不平凡的。⁴

由此可知，過去人與自然的關係，自然是高於人的，但不代表人卻因此而卑微，因為自然給予人們「愛」，使人成為崇高的一部份（跟基督教中神與人的關係頗為相近）。反觀今日，「自然」早已離我們遠去，我們便不能在自然中找尋這神聖之愛，或是崇高經驗所帶來的「狂喜」了嗎？

本章所要探討的就是「自然」所帶來的崇高、真理、神聖之愛；這些與我創作行為之間的最初關係，對我來說，如果說它們存在於現今，它們便是存在於「媒體」之中。在本章的章節裡所指稱的「媒體」，主要以麥克魯漢（Herbert Marshall McLuhan, 1911~1980）對於媒體的定義來輔助說明。

接下來我便借由「天」、「地」、「人」三個觀點，將其分布在這三節中來探討。

⁴ 朱光潛，《西方美學史》

第一節、大爆炸理論與反轉

布希亞在《仿真與擬象》中提到一個故事：

博爾赫斯講過一個故事，說帝國的繪圖員繪製了一幅非常詳盡的地圖，竟然能覆蓋全部國土。（帝國敗落之後，這張地圖也磨損了，最後毀壞了，只是在沙漠上還能辨別出一些殘片。這個被毀了的抽象之物具有一種形而上的美，他目睹了一個帝國的榮耀，像一具死屍一樣腐爛了，回歸土壤物質，很像一種最後與真實之物混合的逐步老化的副本。）⁵

他也進一步指出腐朽的其實並不是地圖，而是國土的本身，在沙漠中存在的是我們自己的廢墟，「真實自身的沙漠」。這個寓言故事牽涉到的不只是物質的興衰現象，主要更說明一種「質能轉換」⁶的過程。

自文字時代以來，媒體（媒介）就一錘一錘，悄悄地將真實世界的土壤鏟向文化的「虛空」（文化母體）。在紙張與道路運輸發明之後（大約羅馬帝國時代），資訊的移動便產生了加速的現象。電時代的來臨，這轉換搬運的工作幾乎達到了一個飽和的狀態。赫伯特·馬庫色（Herbert Marcuse）在他的著作《文化的肯定特性》（The Affirmative Character）對於空間及文化間的作用，有著一種被稱為「半自主性」（semi-autonomy）的語言操作，即是文化以一種烏托邦似的「幽靈」狀態懸浮於真實世界之上。電時代來臨之後，這種半自主性被加速因此而消失，我們社會生活的一切都變成文化那種「靈質」的狀態。

懸浮在世上屬靈的微塵，如同宇宙的星雲（nebula）⁷，是星系與恆星誕生的搖籃。這牽涉到宇宙的「大爆炸」理論⁸，主要在詮釋哈柏（Edwin Hubble, 1889~1953）的宇宙擴張理論。談到這裡，我將以哈伯宇宙爆炸理論與愛因斯坦（Albert Einstein, 1879~1955）的相對論，來詮釋媒體的「昇華」現象與真實世界的關係。

哈伯的動態宇宙觀，立論於史萊弗（Vesto Slipher, 1875~1969）的「紅移」理論⁹，觀察到宇宙是一個不斷擴張的空間。這無限擴張的空間，其實是由極小的

⁵ 布希亞著 馬海良譯，《仿真與擬象》，頁 329。

⁶ 1905 年愛因斯坦提出質能轉換的公式 $E=mc^2$ ，說明物質的能量與質量與能量可以互相轉換。

⁷ 星際間的雲氣因為萬有引力的關係而互相吸引，使得密度越來越大，彼此的碰撞也愈趨頻繁。其聚合在一起產生核融合的反應，一顆恆星就此誕生了。

⁸ 大爆炸（The Big Bang）這個詞，原本是由弗瑞德·霍耶爵士（Sir Fred Hoyle, 1915）所創造出來的，現在用以描述宇宙秩序的標準圖像，以及宇宙如何變化發展。參照：彼得·柯歐斯（Peter Coles）著 鄭喜恆譯《霍金與上帝之心》，貓頭鷹出版，2002，頁 99。

⁹ 另一種紅移的機制被用於觀察遙遠的星系、類星體，以及星系間的氣體雲，紅移增加的比例與距離的增加成正比。這種關係預測與解釋了宇宙在膨脹的模型。

一點向外爆炸開來。然而這爆炸之說，除了推論宇宙有個起頭，也闡述了一個空間開展的事實。

爾後，愛因斯坦的相對論，勾勒出所有宇宙一切存在物質質量與空間的關係，說明引力即是物質的質量大小所構成的「力」。透過相對論來詮釋空間中極度凹陷的一點——「黑洞」¹⁰，因其質量超重至極，連光速都無法逃出其重力的吸納。以此理論，廣義相對論預言了「白洞」，即是與黑洞相反的一點。因黑洞是物質「只進不出」的一點，而白洞則是「只出不進」，起頭與結束視為一體/點。

從機械時代到電時代，科技型態的驟變，跟宇宙爆炸的起源（由一點邁向無限）一樣，其時間點是無從得知的；但相同的是，它們都有著開始的一點，也將原先的空間帶往另外一種型態的存在。

由相對論而衍伸出的經過那「同一點」的概念，因此產生兩種不同「能」的狀態之形成，正好可以說明布希亞所提及，於同一空間中質能互變的狀態。麥克魯漢曾引用經濟學家鮑爾(Kenneth Boulding)所定義的「突變臨界」，來解釋「媒體過熱」¹¹而導致的反轉現象，事實上無論在任何媒體或結構中都有著類似系統突變的現象。

機械形式加速，變成了歷時瞬間的電形式，外爆因此反轉成為內爆。¹²

如同光線通過黑洞由白洞出來，經由重力擠壓，改變了原來的形式與方向。那是一種截然不同的質能轉換，由光的單向性直線移動，從白洞出來後，「假設」轉變成為如同前述那星雲般的發光雲氣（黑洞作為一切的結束，則星雲則是星星誕生的搖籃），一種「去中心化」的氣態游牧移動。在夜空中灑上屬靈的星塵早就不是新的想法，希臘神話的諸神與英雄，他們的傳說早在星塵上活躍著。只是今日，我們將現實生活的事物投入媒體這個大黑洞裡，經由內爆而粉碎，噴發後成為了真實的夜空神話。不同性質的空間，帶領我們隨著這不同的移動方式遊走。「媒體曠野」經由電的內爆而在瞬間使這「星塵」成為「可視」（並非使其「誕生」而是使原不可視之物現出原形），而我們的意識便在這片曠野中游牧。

此種質能互換的變化，除了使我能藉此角度去觀察「媒體曠野」的生成之方式。其系統反轉的性質，不僅僅用來陳述媒體外爆與內爆的現象、中心化與去中

¹⁰ 黑洞 (black hole) 是重力效應強到連光都無法逃脫的時 - 空區域。黑洞被認為在大自然中存在，雖然證據相當地具有說服力，但畢竟仍只是間接的證據。參照：彼得·柯歐斯 (Peter Coles) 著 鄭喜恆譯 《霍金與上帝之心》，貓頭鷹出版，2002，頁 98。

¹¹ 媒體過熱指的是媒體的加速作用所形成的狀態。

¹² 麥克魯漢著，鄭明萱譯，《認識媒體 - 人的延伸》，貓頭鷹出版，2006，頁 69。

心化之屬性等等極端特點的方式，也啟迪了我創作中「反轉的世界觀」之特質，在後面的章節會就此做詳細的說明。

第二節 媒體曠野

進入媒體如何能等同進入曠野？首先必須在這裡釐清「媒體」與「自然」的關係。在現今全球化空間裡，「古典的自然」早失去了所能帶來的「崇高」或者「神聖之愛」。詹明信（Frederic Jameson, 1934~）在《晚期資本主義的文化邏輯》（《後現代主義》）提到：對於海德格（Martin Heidegger, 1889~1976）認為農村風景與村莊社會保持一種「幻覺式」的關係，算是在這個時代對於自然意象的最終形式；但在今日，海德格的「田野小徑」與「存在之屋」（house of being）分別由高速公路及公寓大廈做為替代。就意義而言，我們社會的「他者」再也不是自然了，而這個「他者」在今日則是必須去思考的事物。

詹明信提供了一個較保守式的說法（一個適當的速記），將今日社會取代自然的「他者」歸於「科技」。且以「科技/他者」這樣的說法，放在本篇論述來看仍是「部分適切」（當然也與後資本主義機制運作的狀態有關）；事實上，人們在現今進入媒體這片曠野，必須依賴科技這把鑰匙，而科技也包含在媒體之中。如果說科技是提供了進入今日全球化空間的「硬體」工具，而將媒體以「軟體」視之，則是字面上武斷的劃分。

在此之所以選擇「媒體」這個詞彙（與曠野做結合）而棄用「科技」，對我而言，媒體等同「媒介」且包含「科技」，其有傳遞訊息的屬性，是「敏感的」、「文化的」；而科技這個詞彙本身不代表訊息的傳遞，而是一種助力，呈現的是一種「形式」的狀態，是「冷感的」、「知識的」。

詞彙的選用與所要談論的時代背景、指涉的議題有關。媒體這個詞彙，在今日泛指「新聞媒體」，因此當我們提到媒體時，大致上等同「電視」。實際上，我在此提及的媒體等同於「媒介」（泛指金錢、書寫、運輸等等的傳播工具），其從人類進入文字時代就偷偷的萌芽，在我們的書寫、溝通方式中，藉由閱讀、言談慢慢的「修煉成精」。紙張、印刷術、攝影術及電影的發明，可視為科技的一種推波助瀾的效應，媒體王國的版圖因此擴大到我們能夠察覺它的存在。

媒體除了做為溝通、儲存訊息的工具之外，《認識媒體》（又譯《理解媒介》）的作者麥克魯漢提出了「媒體即訊息」的觀念，點出今日媒體帶給人那種立即、同時的全面感知經驗特質。（也隱藏了「神諭」的意味）這也像是自然在工業時代之前，帶給人類生活的全面性般的影響，人們日出而作日落而息，並按照節氣與四季變化衍生出人的「文化母體」，是一種無障礙的經驗接觸。以「媒體」全

面、立即的特質，來做為自然或他者的代稱，進而描述全球化空間下的全景，在本篇是較為貼切的說法。

麥克魯漢也進一步指出，因為電時代來臨，改變了機械時代專工社會的型態，從印刷媒體到電子媒體，從序列性到同時性，從「去部落化」到「部落化」的過程。媒體的全自動化趨勢逐漸的取代了專業分工，人無須再扮演機械的角色，人重新回到游牧民族的狀態；媒體則作為人們生活的「所在」，不再只是以「小屋」作為「核心」，而是在這廣大無垠的「曠野」中之「邊陲地」建立各自游牧並產生核心。

我們在這所論及的「自然」，其中也充滿了前述的反轉現象。媒體曠野的形成，本身已屬於現實世界的反轉，而現實生活中因今日媒體（汽車、道路、經濟發展）的影響，使得城鄉的位置呈現了逆位的發展。在過去城鎮一直擔任著中心的地位，所謂「條條大路通羅馬」即是指此現象；在今日，鄉野卻成了人們口中的嚮往，我們時常聽到：「開車到郊外走走吧！」的時候，城鄉已在不知不覺中互換了位置。過去鄉間做為勞務中心提供城市物資，但今日城市反而成為了勞務中心。

這「野放」的特質（進入了黑洞而遭到流放），我們可以回歸伊甸園來形容，因內爆使其回歸到了一個全感知式的原始場域（無障礙與自然合而為一）。與專工化的烏托邦比較，電媒體所帶來的自動化（全自動化）使得專業分工逐步瓦解（許多高科技媒體的發明使得原本需要專工的事物，自己動手就能夠完成），尤其在「網路時代」來臨的今日，這樣的情況更加的明顯。網路媒體建構了以人為伺服的平台，人不再屬於國家機器下的其一角色。而是回到了「媒體之神」的眷顧下，在這去倫理化的伊甸園，構築古老般的巫術與魔法心靈世界。所以，「電子媒體」所建構出的曠野，是本篇創作所探討的重點。

第三節 修道者

前兩節論及質能互變的宇宙觀，以及媒體曠野下的游牧型態，從「天」體之觀點談到「地」表聚落之觀點；接下來我們就「人」的觀點來談論媒體與人的關係。

我們的世界被媒體的塵埃籠罩，歷史的進展使得媒體的星塵灑下，就如同彼得潘故事中的精靈仙粉一般，帶有魔力並使人飛翔。媒體是「人體的延伸」，在麥克魯漢的定義下，人所發明的科技如：語言、表音字母、金錢、衣著各做為智能、視覺、手、皮膚的延伸。自文字時代以來，人體感官或器官的「延伸」，以

一種分離的狀態各自分工為政；這些有生命的屍塊，最終在電這個中樞神經系統的電擊貫穿之下，如同因閃電而復活的科學怪人一般，一瞬之間成為了「全場域感知」的個體。

所謂「全場域感知」的特性，譬如塞尚的畫（圖5），其不遵循單一透視的法則，並強調物體與物體間的關係，就如同電流連結點與點間的關係；後來的立體派（圖6），更加強調單一畫面中回應多重空間的屬性。上述兩者皆在指涉空間場域的一種全面性與感知系統，當時藝術家所描繪的主題，正可回應現今媒體「電」的特質。



（圖5）保羅·塞尚，《水果高盤、桃子與水果》，油彩，畫布，1892~94。

靜物與靜物之間的關係，有著縝密的秩序，如同電流點與點間連結的關係。



(圖 6) 畢卡索，《丹尼爾 - 亨利·卡恩威勒的畫像》，油彩畫布，1910。

畫中的人物似乎如被砸碎的鏡片般，回應多重向度的空間分割。

然而網路時代的來臨，更直接說明人類被媒體賦予的這種全感知能力。在第二節中討論過去自然與人那種「天人合一」的關係，如今在媒體曠野這全域整體中，人在其中作為伺服悠遊的同時，也同時賦予這種近似「神通」的能力。在過去能夠與上天溝通的人，是「僧侶」或「修道者」；其必先經過重重磨鍊，被烈日乾烤、風吹雨淋，在自然中頓悟，最後靈魂脫離肉身得道成仙。

過去的修道者必須在大自然中尋覓修業的地方，不論是酷熱的沙漠或是有毒蛇猛獸的山林。如今城鄉的位置互換，現代的「修業地」也反轉了過來。在第一節提到布希亞文章中的故事裡，正好說明了今日沙漠不在邊疆地帶，而是在城市的中心，今日的城市成了一片荒蕪的沙漠。在這指的是「現實世界」裡的城市，其肥沃的文化全都用在灌溉虛空了，我們在這「貧瘠」中枯坐打禪，為得是使我們的靈魂/意識都能夠脫離肉身，達至樂土。

談到靈魂/意識出竅，就網路空間而言（事實上適用於任何電子媒體），更加證明一種電子化的思想實體之存在，是純粹心靈空間的組成。當我們使用網路或其他的電子多媒體時，我們的肉體實際上是一種「禁錮」的狀態，可能站在街上或坐在椅上，有如蠶蛻變之前的休眠狀態。因此，電子媒體驅使我們囚禁自身肉體，以達到靈魂自由。

在這「上傳」的過程中，仍舊是一種質能互變的過程；只不過我們由物質所構成的生命，藉此轉變成了靈質的生命。「轉變」或是「轉換」在這過渡之間，我引用佛經所提到的「中陰」(Bardo)¹³來解釋此人與此現象的關係。中陰在藏文裡是由「Bar」¹⁴與「Do」¹⁵兩詞結合而成，意思是「一個情境的完成」與「另一個情境的開始」。在這完成與開始之間，我們往往會呈現一種無知的狀態。索甲仁波切 (Sogyal Rinpoche) 的《西藏生死書》中對於人在中陰下的狀態有這樣的解釋：

中陰經驗無時無刻不發生在我們身上，變成我們心理結構的基本部分。不過，我們總是忘記了中陰和它們的間隔，因為我們的心從一個所謂「具體」的情境進入下一個情境，習慣性會忽略一直在發生的過渡階段。事實上，誠如中陰教法所說的，我們每一個時刻的經驗都是中陰，因為每一個思想和每一個情緒都是由心性中產生，而後又回歸心性。¹⁶

他告訴我們的是：「中陰」是描述一種極不確定的狀態，但如果使我們一直處於混亂的狀態，似乎也是另一種的清楚。但我們不斷的在清楚與模糊之間浮浮沉沉，這似乎像是與媒體有著「拆卸」關係的我們，因為某種的「習慣性」所以「忽略」我們與媒體間發生的過渡階段（媒體經驗）。

簡單來說，就像「人死後不知道自己已死」的狀態，換了空間並沒有換了腦袋。其(中陰下的習慣性忽略)與我們之前在緒論中提及的水仙花式的自戀情結，兩者之間還頗有相似之處。麥克魯漢將其歸因於人過度迷戀做為自身延伸的媒體，這也是一般人悠遊於媒體之中的危險性，因而認為媒體所造成的擬像(simulation)¹⁷是真實。

¹³ 中陰一詞因《中陰聞教得度》此書風行而聞名，人們通常都把中陰與死亡聯想在一起。西藏人在日常用語中，都以中陰指死亡和再生之間的中間狀態。

¹⁴ Bar 在藏文中有「在……之間」的意思。

¹⁵ Do 在藏文中有「懸空」與「被丟」的意思。

¹⁶ 索甲仁波切著 鄭振煌譯 《西藏生死書》，張老師文化，1997，143 頁。

¹⁷ 布希亞所提出之理論，代表媒體下的複製其原作不存在。

人們藉由媒體將自己的肉體與感官租借給私人公司企業去謀圖利益，如同納西斯的故事（圖7），媒體做為一種水中的倒影/他者，我們迷戀上了自我的延伸。「由心性產生，又回歸心性」，像是納西斯故事中旁邊的小仙女艾可（echo）不斷絮絮叨叨所產生的回聲效應，媒體正有這樣的本能（重複/複製的特質），令人沉溺其中。西藏佛教宗師告訴我們，我們在生時，時時刻刻都在中陰狀態之中，而死後因為意識脫離肉身的關係，沉溺於中陰經驗的狀態會乘以數倍之多。事實上，處於媒體社會之下，「死後」（意識脫離肉身）的情況已經提早來臨。

在這樣提早來臨的心靈空間籠罩之下，人們已將意識從肉體中分離出來而不自知，進入了一個屬靈的中陰狀態。但重點是，人們能否夠意識到自己已經處在這無意識或是集體潛意識的洪流之中，或許我的創作可以提供一個解答。



（圖7）約翰·威廉·渥特豪斯，《艾可與納西斯》，油彩，畫布，1903。

小結

本篇在開頭的標題引文提到，「自然」從文字時代以來，其為人所敬畏的「他者」；媒體時代來臨之後，不僅取代其「他者」的地位，更進一步成為人體自我延伸的倒影鏡像，演變成為親暱且麻木的自戀情結。從敬畏到自戀，從聽天由命到天人合一，說明人類的「自我意識」，因生活的外在環境因素之改變而產生。

如同是「天象的觀星者」、「自然生態的觀察者」，從「天」體「地」表與「人」之靈與肉的說法，釐清其內在的動態現象，歸納出「質能互變」、「反轉現象」與「中陰經驗」，在媒體曠野下與人/文化間的交互作用。其與我創作息息相關的外部因素，在個人藝術的形式與內容表現上，可視為初步的動機原則。由遠而近、

由宏至微的敘述，像是一部組曲的結構，雖各成曲調卻呼應相同主軸。

本篇在末節時，將以詮釋「修道者」這個角色來完成，不僅說明人與媒體之間因中陰經驗而誤認為是自我之鏡像的關係，從混沌模糊的大架構接續逐漸被釐清的組合之創作型貌。

第二章 閉門造藥

在上一章中，闡述個人如何在一個開放性的媒體空間與現實理論中，尋找作為創作的某種內在秩序。雖以一個籠統架構來敘述，卻也定義了做為個人之平台「媒體曠野」。

本文在開頭處即點明「藥」字與「樂」字之語帶雙關，在當前多元媒體、電子媒體的衝擊之下，對於個人之創作帶有「治癒」與「娛樂」之雙重意涵。

「藥」作為治療身心的媒劑，在本質上就含有淬煉與純化的過程。無論是中藥藥材的組合搭配與悶煮，西藥的提煉與濃縮，皆含有選擇性與儀式性的完成意義。此外，「樂」字也可做為音「樂」的「樂」，在情感上帶有愉悅或快感的成分，在形式上如同曲調般有秩序的做排列組合；美國名指揮家伯恩斯坦（Leonard Bernstein 1918~1990）曾經在一次的現場錄影中講述所謂的「音樂動機」(motive)，其最先的四個音符有如種子般的繁增成長，最後交織成壯麗的交響樂。

藥的「療癒」以及樂的「組合與快感」特質，將是本章的重點。並延續上一章講述意識脫離肉身的觀念（禁錮之肉身所延伸的話題），將著重於現實世界與藝術創作上來探討。如果說上一章是屬於「外部」的理論架構討論，那麼本章則屬於「內在」的個人生活型態剖析與創作論述。

第一節 高塔上的人

從媒體與人之間產生了拆卸關係開始，我們迷戀以其作為自身延伸的情形，已日趨難分難捨。意識脫離肉身悠遊於媒體空間，並在現實空間中留下了靜止的肉身，最常發生於電視、電影媒體及網路空間。事實上，媒體的開放性提供人們參與之彈性，且往往越來越需要花長時間來閱讀。譬如：電影媒體是「攝影膠捲」與「輪軸」所構成的混種產物，輪軸所代表的線性象徵，帶有時間（從 A 點到 B 點）的意味；在今日的網路空間中，電影的輪軸特質轉變成為電腦瀏覽器中的捲軸（scroll）。膠捲或是捲軸媒體，將現實世界的時間逐譯成媒體的時間。

因此，諸如此類的電子媒體有著禁錮著時間與空間（停止現實世界裡的時間，換句話說是將其花在其他地方）的屬性，其與傅柯（Michel Foucault）所談論的禁閉型社會所發展出的「監獄」，對於罪犯的刑罰就是所謂的「禁閉」（限制犯人的行動能力，但換句話說是保全犯人肉身的一種手段），有著某些類似的特質，只不過這似乎又是另一層次的反轉。首先，電子媒體的禁錮特質與監獄的禁

閉皆與背後的某種權力操控有關，再來就是凍結肉身行動的能力，以及與某種犯罪行動（或犯意）有關。

傅柯將監獄放置在談論異托邦（heterotopias）的第五原則當中，他認為其不像一般公共場域能夠自由的進入，或者說是一種強制性的進入，因為進入的個體必須奉獻給某種進行「淨化」的儀式。而媒體所建構出來的意識空間，無非也是具有類似這種情形的異托邦。在這就針對網路空間來說，其如同宗教儀式一般（基督教的受洗儀式、佛教的皈依），網路媒體本身就具有淨化的特質。網路媒體能排除了性別種族、年齡美醜等等足以產生歧見的因素，所有上網的網路族群都具有某種的同質性，可以說其屏除了一切肉體上的「罪惡」。

兩者雖是相似的特定「公共」空間，但在意義上卻是反轉的。監獄存在的意義是為了阻止犯人繼續犯罪，而網路空間（或其他電子媒體）卻是為了進行「犯罪」而存在。蘿拉·莫薇（Laura Mulvey）在她的著作《視覺快感與敘事電影》中提到：

電影提供諸多可能的快感。其一就是觀看癖（scopophilia）在有些情況下，看本身就是快感的源泉，正如相反的型態，被看也有一種快感。¹⁸

第一，觀看癖，是來自通過視覺使另外一個人成為性刺激的對象所獲得的快感。第二，是通過自戀和自我的構成發展起來的¹⁹

看與被看都是一種快感，我們隔著媒體的顯示器從事「犯罪」（身分具有隱匿性卻又能夠予取予求），網路媒體可說是此類平台的極致，所引起之相互的視覺快感表現也最為明顯。不過，就「隱匿性的觀看」這件事來說，我們在傅柯對邊沁（J.Bentham）的全景敞視（panoptique）監獄（在環性的監獄建築結構的中央有一高塔，其作為對於囚犯的監視）之詮釋中或許能看到一些端倪：

藉由逆光效果，可以從高塔掌握在光線中正確切割的周邊小室中被監禁的小剪影。有多少囚室，就有多少小劇場，每個作者在此都是獨自的，完美地被個體化且恆常地可視。全景敞視裝置整治著允許無止境地看與立即辨識空間單位。總之，黑牢（cachot）的原則被倒置了；或者不如說它的三項功能——禁閉、剝奪光線與隱藏——僅只保留了第一項而取消了另兩項。²⁰

¹⁸克利斯蒂安·麥茨吉爾/德勒茲著 吳瓊編，《凝視的快感：電影文本的精神分析》，中國人民大學出版社，2005，頁4。

¹⁹ 同上，頁7。

²⁰ 費德希克·格霍著 何乏筆、楊凱麟、龔卓軍譯，《傅柯考》，麥田出版，2006，頁118~119。

的確，電子媒體空間就如同某種全景敞視的監獄一般。事實上，唯一具備的一項功能——禁閉，在媒體空間裡也被反轉了過來，高塔反而成為此系統中唯一被監禁的個體。在「媒體的環形建築」中，囚室與高塔的位置反轉了（包括數量），囚室成為了一個開放式的參與空間，我們每一位與其連結的個體都成了「高塔上的人」。

如同上癮一般，媒體迫使我們去使用自體的延伸，一來追求觀看的快感，一來達到與世界「天人合一」的淨化效果。因此，媒體除了逐漸作為一種娛樂，同時也提供了一種療癒的過程（回應現實世界禁閉肉身的補償作用）；是樂也亦是藥也。接下來，就以個人與其創作行為，來討論「禁閉」與「創作」之關係。

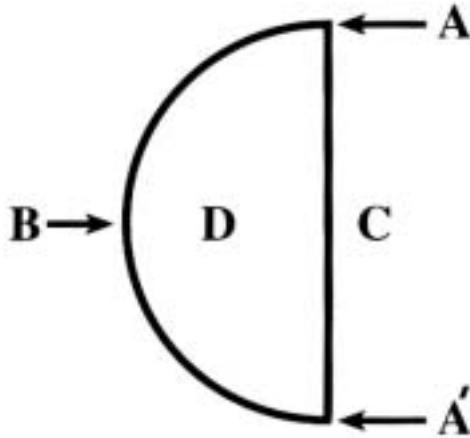
第二節 「宅」藝術

面對電子媒體的加速，以及對於人類生活時空上的剝奪，我們很難從這種中陰現象中脫離。就我自身而言，算是電子媒體的「重度使用者」，這與用藥成癮的情形很像。脫離了電子媒體的加速，回到日常，瞬間不知該面對什麼，就像是突然發現自己原來置身於黑牢一般。在今天，類似我這種個案的人越來越多，逐漸的與媒體之間產生難以脫離的狀態，尤其發生在網路族群。

在前一節中所提到的囚室與高塔的反轉，也導致了今日御宅族的出現。「御宅族」一詞可以廣泛解讀為陷入網路世界或是其他電子媒體（例如電視、電影）太深的族群（其原先的意思指的是沉溺於動漫畫與電腦世界的族群）。我身為此族群的個案之一，一方面也是藝術工作者，在創作上這是必須去釐清的問題，也就是說必須對於御宅族的人格與創造力，去做某種深入的詮釋。在這裡我以湯禎兆在《俗物圖鑑》中引用榮格的「陰影世界」（圖8）觀念對御宅族來做分析。

見圖8，A - A 是代表意識的界限，當意識的表層與外在世界 B 接觸之時，就會得到 D 這個意識領域，而 C 則是屬於陰影世界，代表無意識的未知狀態，所有在日常生活被壓抑住的情感與思緒都會沉澱在陰影世界中。

御宅族或是網路族群往往都具有較封閉的心靈，在現實生活中無法找尋情感的歸屬時，電子媒體或是動漫畫書籍或影音，就成為了「壓抑」的投射處。



(圖 8) 榮格的陰影世界說示意圖。

不過，這樣子的補償作用往往也發生在其創造力的部分；榮格說：「情結²¹具有突然在瞬間爆發侵入意識，並掌控自我功能的能力²²。」御宅族的心靈狀態在外界得不到接觸與交流，因此自我的世界益發膨脹（D 部分），而與陰影世界發生碰撞最後導致「情結」的入侵。因此在其自我意識的生成過程當中，同時夾帶有驚人的創造能量（從無意識中出現）。

御宅族自網路及動漫畫圖像中吸收養分，成為了自我表述的一種語言。台灣長期受日本動漫畫文化的薰陶，在當代藝術表現上，以此種語言來做表述並不少見。例如：楊茂林的《無敵鐵金鋼的小菊花 SP》(圖 9)，以自我嘲解的方式，「惡搞」無敵鐵金鋼，呈現一種他所謂「男子氣概蕩然無存」的無聊笑話。他的《摩訶婆娑世界》系列作品《悟飯明王騎黑熊》(圖 10) 與洪東祿的《綾波零》(圖 11)，皆主要表達動漫畫的人物影像，取代過去在人們心目中的神祇地位。兩人皆以挪用的手法，將動漫畫世界的影像與其他文本並置而產生某種自瀆的溺愛情感。

在 2004~2005 年之間個人情緒陷入低潮階段，且生活變的十分的封閉。在白天幾乎都足不出戶，休閒生活只有看動漫畫、電影與上網，是標準的御宅族。對我的創作或多或少有些影響，但在那個階段卻也是創作慾十分內化的時期。在當時創作的一系列的 GK²³ 作品，完全沒有將這些「過程」去將之付與藝術的「目的性」，而動機只是純粹的一種自我療癒的過程。在這帶有藥效的創作行為當中，將我所有的精神力都投注於幾個小小的零件之中，將自我意識盡可能的壓縮。

²¹ 要對意識造成干擾負責的無意識內容，榮格稱之為「情結」。

²² Murry Stein 著 朱侃如譯 《榮格心靈地圖》，立緒文化，2005，頁 71。

²³ GK 原文是 garage kits，意思是「車庫的套件」；在御宅文化裡代表工作室裡的小型組裝模型。



(圖 9) 楊茂林,《無敵鐵金鋼的小菊花 SP》, 影像輸出, 2001, 130x194cm。



(圖 10)(左) 楊茂林,《悟飯明王騎黑熊》, 青銅, 2005, 42.5 x 9.4 x 8.9 in. / 108 x 24 x 22.5 cm。



(圖 11)(右) 洪東祿,《綾波零》, 影像輸出, 180x120cm。

《聖·安東尼與魔方柱》(圖 12)(圖 13)、《女神系列》(圖 14)(圖 15)(圖 16)(圖 17)與《迷樂》(圖 18)(圖 19)是在這段期間的作品，在創作結束的當下，我並不認為「這些」能做為「藝術」且能夠深入的引起討論。不過，如今將其放置論述之中，我認為這些作品所代表的含意，並非在作品的內容在談什麼，而是以作品本身以及這整個創作行為做為一種「現象」，或者說是以一種「現成物」的概念來陳述。當然這牽涉到某種媒體使用過度的現象，以及做為創作者的投射作用。與楊茂林的作品來做比較，不同的是我並非以挪用「內容」的方式來談這類的題材(有關於御宅族的心靈狀態)，而是我選擇直接進入「那個世界」，再將「那個世界」的東西「帶」出來，是一種較直接挪用「現成物」的呈現手段。

這些「小雕像」因為影像輸出的效果(取鏡角度與光線)，它們在視覺上的張力增強數倍，令人難以想像原尺寸只有 10~20 幾公分的高度。這些成品的照片，對照製造模型的雜亂工作桌(圖 20)，似乎闡述了一種過程與作品之間的生產關係。所有的東西在這些作品之中都屬於一種壓縮，也可以說是一種「內爆」；創作作品時的情感是一種壓縮；眾多圖像以雕塑化的方式集成，也可說是另一種壓縮。一件尺寸不大的作品，對照工作台上的工具、材料，甚至有些是做錯或實驗的作品，或者是鋸下來的殘骸。所有的步驟過程只為了成就照片中的影像，這樣的過程儼然就像是一部「電影」的準備過程。



(圖 12) 王挺宇，《聖·安東尼與魔方柱》，塑膠、影像輸出，2005。



(圖 13) 王挺宇,《聖·安東尼與魔方柱》, 塑膠、影像輸出, 2005。



(圖 14) 王挺宇,《女神系列》,環氧樹脂、影像輸出,2005。



(圖 15) 王挺宇,《女神系列》,環氧樹脂、影像輸出,2005。



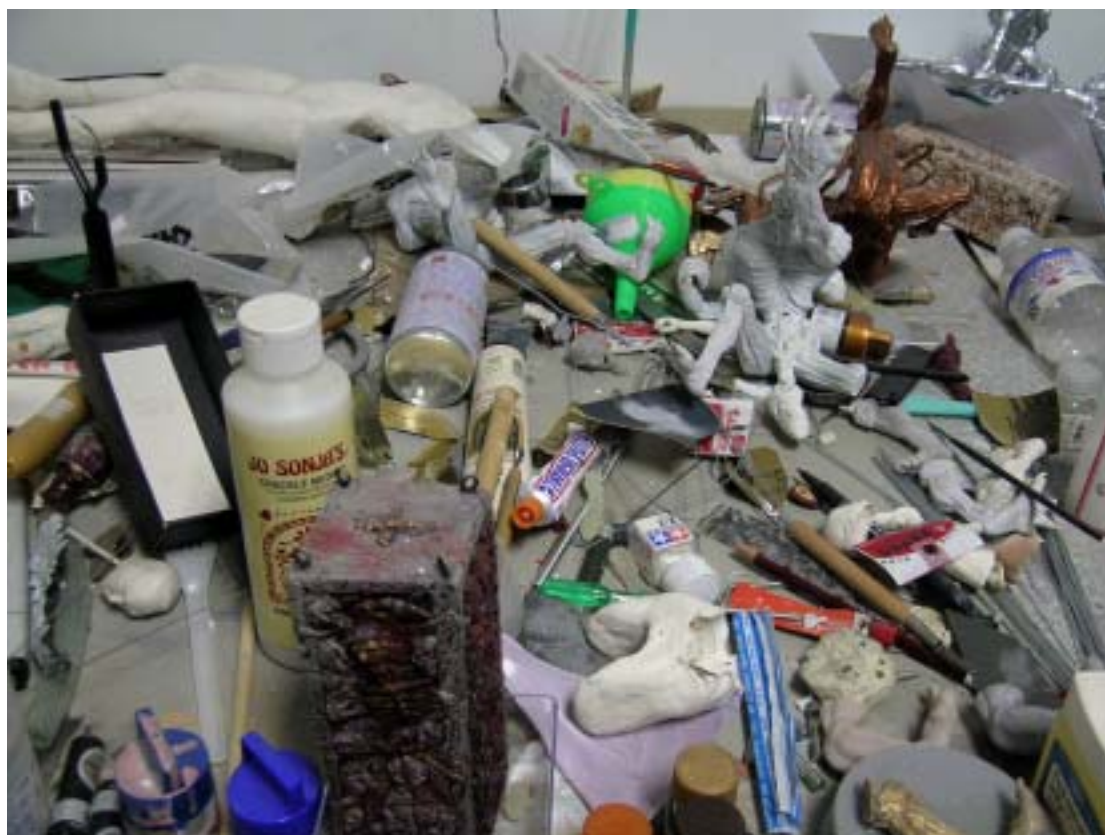
(圖 16) 王挺宇,《女神系列》,環氧樹脂、影像輸出,2005。



(圖 17) 王挺宇,《女神系列》,環氧樹脂、影像輸出,2005。



(圖 18)(圖 19) 王挺宇,《迷樂》,黏土、影像輸出,2005。



(圖 20) 製造模型的雜亂工作桌,堆滿成品、未成品或工具。

在真實電影的過程上，可說牽涉到資金聚集以及許多專業分工的問題，不過在我的作品之中，卻缺乏了這樣的條件。我們且以電影的內容來說，其牽涉到了時間軸向的問題，因此人物與劇情往往被學者以精神分析來分析其性質（做為一種客體）；但在我的「電影作品」中，精神分析的本質在此做為主體，而內容反而成為客體，觀眾可以在過程與成品之間，自由的選擇觀看、悠遊與參與。

第三節 工程師

從肉體的禁錮，意識的出走到情結的反饋，上述作品似乎藉由自我主體的消失，達到療癒效果與快感。實際上，這屬於一種逃避行為，一種「自行切除」²⁴的手段，迷醉在自我創造出來的另一種水仙花式的倒影之中。然而，在創作這一連串的小雕塑之前（更早的創作），我便已經開始打造了「逃生的器械」。如同諾亞與巴別塔的創造者一樣（方舟與塔），開始了巨大的工程的藍圖。

在 2004 年的一連串的平面繪畫創作《懸吊機》（圖 21）、《No.3 天使吹號》（圖 22）與《接駁機》（圖 23），形式上承接大學時期的畫布拼組方式。在這三件作品中皆有巨大的機具為主軸，其中《懸吊機》與《No.3 天使吹號》以組裝方式，而《接駁機》屬於單件作品。



（圖 21）王挺宇，《懸吊機》，壓克力，畫布，2004，組合（由左至右）100x165cm + 165x165 cm + 100x165cm。

²⁴ 麥克魯漢在《小器械玩意的愛好者：自戀以麻醉》所提到的，我們對媒體產生的一種客體化、他者化的過程。



(圖 22) 王挺宇,《No.3 天使吹號》, 壓克力, 畫布, 2004, 組合 (由左至右) 100×100cm + 120×120 cm + 165×165cm。



(圖 23) 王挺宇,《接駁機》, 壓克力, 畫布, 2005~2006, 160×180cm。



(圖 24)(左)(圖 25)(右) 王挺宇,《懸吊機》, 壓克力, 畫布, 2004, 局部。



(圖 26)(左)(圖 27)(右) 王挺宇,《No.3 天使吹號》, 壓克力, 畫布, 2004, 局部。

就前兩件來說,我分別選擇了以「科幻」與「恐怖」兩種不同的意象,並將其並置在一起,其中以巨大的機械將其連貫。在《懸吊機》畫面中,左右兩邊分別是遭到器械改造與凌虐的屍塊,而在畫面的中央卻是蒼白虛無的場域,我選擇以浮貼的方式將小孩子的頭像(圖 24)貼在中央的畫面上,而另一個白色拓印(圖 25)則像是被抽離的狀態。《No.3 天使吹號》是另一件處理畫面與畫面之間,使相異意象取得的平衡的作品。藉由左邊吹奏的號角的圖像(聲音的意象),喚起

右邊兩個畫面(圖 26)(圖 27)相融且抗衡的狀態。這樣子的意象，是我在第一章提到的「反轉現象」與「中陰經驗」概念的某種融入。

在這些繪畫中，無論是令人恐懼的意象，或是具有另一種科幻的想像，實際上都與現實無關，但亦非是超現實主義所談論的夢。事實上，藝術史讓我們知道，超現實主義試圖要表現的無意識，在創作上的具現化是遙不可及的理想，而我在這裡所談的是「想像」在當代藝術中所代表的意義。當代藝術的潮流或是顯學，主要大至回應社會、文化、國家等等外部結構，小到回應身體或精神病態意象等等的議題，似乎忽略所謂「想像」的意義。顯然可以說當代藝術是另一種寫實主義的復辟。

波特萊爾曾經攻擊庫爾貝的寫實風格，批評他犧牲想像而專注於外在事實，而他認為的「現代藝術」是一種「邁向無限的渴望」。當然，在此我的作品已不適用於「現代藝術」的框架下，可以說我是一種復古的情懷，但重點是專注於外在事實的這件事。而我所謂的「想像」，也以不是早先超現實主義所關注的無意識狀態，而是「高塔上的人」其陰影世界中被擠壓出來的東西。

至於在我作品畫面中呈現的這些意象，我借 Paul Well 在《戰慄恐怖片》中，對於恐怖片與科幻片的文本分析來做詮釋：

恐怖類型特別關切死亡以及過去所造成的衝擊與效果，科幻片則比較未來導向，探討的是人類未來的社會存在將如何發展，以及人類自我毀滅的傾向。²⁵

在我作品中的機具，似乎牽動著整個畫面中體系間的行動，並走向了一個自動毀滅的企圖。我藉由繪畫來表現類似科幻的器械，以探討「科幻圖像」的本質「毀滅傾向」。對我而言，這樣的繪畫與其說是繪畫，不如說是某種殺人機器的製造藍圖，如同諾亞方舟為洪水而準備，巴別塔最後遭神擊毀，巨大的科技總與災難脫離不了關係。

在這經由想像而誕生的工程藍圖裡，其中「人」的符號，我將其賦予被宰制或是具有未知命運之性格，我將其視為我利用媒體(繪畫)，來逃離作品中所預示的災難與慘劇，也顯示存在的一種「遁世性格」。

而這也是在我作品中一直有種「冷眼」的畫面性格，其放任畫中機械的運作與屠殺，或是帶往未知的下場，而導致巨大毀滅的可能性。觀者或許覺得是無情殘忍的，但對於創作者而言有一種置身事外的快感，抱持著一種否定態度，觀看畫面中巨大的毀滅。不否認在這樣的作品中，以線條、筆觸及色彩來追求一種動

²⁵ Paul Wells 著 彭小芬譯，《顫慄恐怖片》，書林出版，2003，頁 13。

態與力量的美感，如同在這系列最後的《接駁機》，選擇純粹以單件來做為表達。

不過，畢竟科技與科幻是不同的本質，就如同未來派的繪畫與雕塑，其直接追求外在現有的機械與科技所帶來的力與美。我的科幻繪畫作品中，雖看似未來派的作品，但卻帶有對未知恐慌與破壞的氛圍，以及袖手旁觀的遁世情結。

小結

湯恩比在《歷史研究》提到了人類心靈的「遁世與轉型」：

我們對未來主義或復古主義的性質，研究所得的結論是：這兩者都歸於失敗，因為它們都企圖逃避現在；而又不能超脫於塵世的時間之流。我們已經提及，認識到未來主義的破產，可能會導致一整神秘的了悟，我們稱之為「轉型」。復古主義的破產，也會產生一種精神上的發現。走上抵抗力最小的路線，將原先迎向災禍的飛躍，改為永久離開地面的飛行，以規避著陸的問題，這便是遁世哲學²⁶

因為媒體的「昇華意識功能」，使我們能夠脫離時間之流而提早「遁世」。

在本章指出媒體做為一種遁世的工具之用，並在這樣的枯禪之境（或是說涅槃之境），讓作品在沙漠中開花結果。事實上，湯恩比指出遁世情節達到佛教的涅槃之境，在現世是完全不適用於人類發展的（他認為佛境的涅槃是一種生之滅絕的永遠退離）。他進而指出基督教的案例，耶穌與保羅到曠野修行與後來的傳教行動造成了後來的偉大成就。他認為人不應該沉溺於所謂的遁世哲學，應該尋求「退離」之後的「復返」動作「轉型」。

湯恩比也許沒有想到，在這全球化越來越烈的趨勢，就如同麥克魯漢所說的世界越來越冷（人的距離因為通訊便利越來越近，而心卻越來越遠越封閉），電子媒體會醞釀出「御宅族」這樣子極端遁世又極端入世的族群。因為其掌握資訊的能力卻比不使用電子媒體的族群來的強，也可說是出世與入世集合於一體。

那麼我如何分辨自己作品的出世與入世？事實上，藝術創作與展演在現今越來越是一種「公眾的事」，創作與展演可視為同一個步驟。展演對我而言可以說是一種中介物；你可以怯生生的拿給人家看，也可以大方的表明「就是要這樣給你看」的態度，而這種「態度」是主要型構個人作品的性格。所以在這階段的作品，即使大方的展演，也掩蓋不住我那種沉溺於自我世界的喃喃自語。就如同你

²⁶ 湯恩比著 陳曉林譯，《歷史研究》，桂冠叢書，1978，頁 929。

到了博物館看到了一個打枯禪的老和尚，或是一個自閉症的精神病患，但重點是他們已經被放置在「公開」的場合了。

在作品的形式上，就外觀看起來有些作品就像是超現實主義，而有些則像是未來派的作品，這是在媒體禁閉之下的我，所反映出的作品風貌。內容上，過去超現實主義著重探討人的夢境，而我探討的是媒體所產生的「超真實」夢境；過去未來派讚揚的是機械與科技的速度與力量，而我表現的是速度與力量的失控與焦慮，最後可能導致的毀滅。媒體與科技在前面提過，兩者是互為表裡的狀態，而我面對這樣的議題，而選用了最符合我的手法。

在接下來的章節中，將繼續探討以類似這樣的形式與手法，在意識到展演的公共性後，所進行創作之可能性。如果說本章是一種湯恩比所說的「退離」姿態，那麼下一章就是所謂的「復返」。

第三章 江湖賣藥

再怎麼樣的遁世，如果不能夠意識到現實狀況，也只是一種無止盡的獨白。對現實有再多的無法屈就，如果不能以正拳直擊，那麼就選擇旁敲側擊吧！如果不能正大光明的敲鑼打鼓，那麼我便選擇待在角落。如果有觀眾來看我表演，我會搬出我的小小攤位，講述屬於我的故事給大家聽。如果覺得滿意、覺得精采，續集便在下一集分曉。以一種江湖術士、賣藥郎中的樣貌，一種卑微的叫賣口吻，這是我希望呈現的藝術姿態，雖然入世卻不失遁世的創作態度。

江湖郎中的攤位的內容，往往都是以往不知的新奇事物，例如：異地的珍奇的古董、文物、不為人知的傳說與野談。除了為了吸引路人的目光，這些事物似乎都分別存在某種自我的體系之中，如同放在博物館中的展覽品，其都有著背後的故事。不過，較博物館不同的是，以藝術展演做為這樣的表演形式，似乎有一種瞬時的場所性格。傅柯所歸類的異托邦之第四原則，他提出與博物館、圖書館這類經由時間累積的差異地點相對的是：「遊樂場，這些城市邊緣的美妙空曠基地（empty site），每年一度或兩度地排出攤位、展覽、畸形物、角力、蛇女、相命等。²⁷」他將這些稱為絕對瞬時（chroniques）的場所。

美術館或藝術中心，對於我而言就如同這些空曠場地般，而創作者平常（遁世）就負責「蒐羅萬象」，等到展演的日期到了（如同節慶），就如同攤販一樣的出來經營生意。在這些展覽品中，有的作品我放入其中的是一種勸世的聲音，主要回應種種媒體所產生的巨大麻木現象；有點像是國王身邊的弄臣一般，希望藉由各種新奇的表演手段，來喚醒觀看的人們。

第一節、私房地攤貨

在 2006 年我製作了一系列的石膏小雕塑作品，取名為《曠野中的被遺忘者》這也是我發覺到媒體與個人意識之間關係的濫觴。這是一件裝置作品，我以敘事的手法來探討媒體進出意識最後所剩餘的記憶。在展覽中，我製造了一個戰爭的場景（圖 28）（圖 29），並搭配如同 X 光片所透視般的石膏士兵燈箱（圖 30）（圖 31），如同命名星座一般，我將其「想像」為日常生活的某些休閒活動或沉痛事物的光景。

麥克魯漢提到了所有的媒體都是「成對」而來（除了電燈光以外），其中一

²⁷ 傅柯著 陳志梧譯，《不同空間的正文與上下文》，上海教育出版社，2001，頁 26。

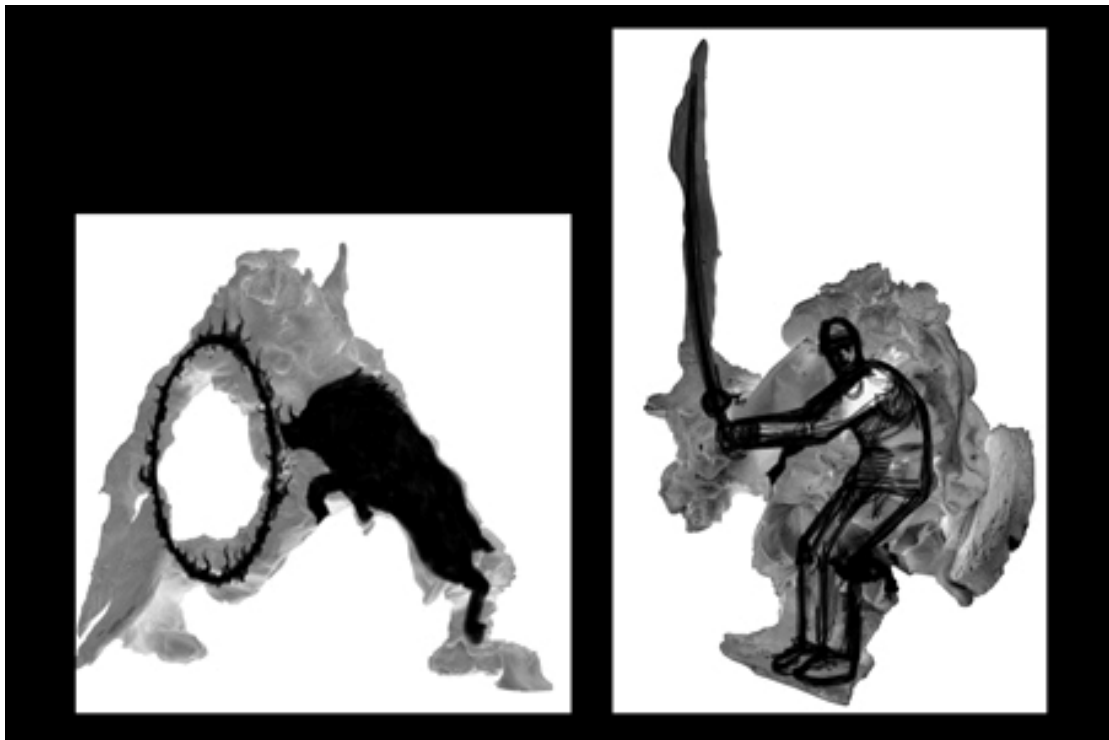
個媒體則擔任另一個媒體的內容，例如：思緒是言談的內容，書寫是印刷的內容。但我們往往囿於媒體的內容而忽略了媒體間實質上的關係。我將媒體與媒體間的關係比喻為某種系統中的交戰（以石膏士兵的形式），而這個的展覽空間本身就是一個「異托邦」，事實上就是泛指這個系統本身的狀態（是一種反轉，以呈現我們原先忽略掉的狀態）。在展場的牆面上標有：「記憶就像節日一般，是為了紀念而存在。」的一小段文字，主要回應燈箱中所傳達的圖像。此外，在場中還有許多未被燈片中透視的石膏士兵，需要觀者自己的想像來完成，就像拉康說的：「現實是充滿坑洞的場景，必需用幻想來填滿。」。



（圖 28）王挺宇，《曠野中的被遺忘者》，複合媒材，2005。



(圖 29) 王挺宇,《曠野中的被遺忘者》,複合媒材,2005。



(圖 30) 王挺宇,《曠野中的被遺忘者》燈箱部分,燈箱,2005。



(圖 31) 王挺宇,《曠野中的被遺忘者》燈箱部分, 燈箱, 2005。

不過,在我試圖營造這樣空洞的場景之時,這樣的形式對於觀者來說,在缺乏線索的同時,可閱讀性卻是相對的降低。燈片與石膏兩種形式之間的取捨,如果沒有適當的場地或足夠的資金,事實上是很難將這件作品所要述說的強度發揮出來。於是完成這件作品的意念在現階段逐漸被我放棄,但有些形式與內容,卻使得後來發展出的作品能夠開花結果。

首先,我延續的是石膏雕塑做為作品主軸的一種想法。在製作《曠野中的被遺忘者》時,我發現石膏是非常立即性的媒材,他可以將我瞬間的想法以最短的時間立即呈現出一個造型。這跟我們意識成形的速度非常接近,也能夠與作者的意識產生最直接、立即的關係。在朱銘的雕塑(圖 32)中也有這樣的情形,他利用保麗龍做為他雕塑的原模,然後再翻製成大型的青銅成品;就像亞瑟·丹托(Arthre C.Danto)說的這是「做為高級藝術的普普藝術」。事實上朱銘是將其當作一件高級藝術在看了(high art),即使將其定為為一件手工藝,仍屬於所謂「高級」的範疇。

在 2006 年至 2007 年間我持續創作了一堆石膏作品,將其命名為《啟示紀/貨物》。實際上,對於我的石膏創作作品,可說是一件「手藝」,但如果說是一種「行為」,我想是比較貼切的說法。與朱銘的作品比較起來,其在雕塑完畢之後仍進行修整,接著翻製成「成品」;而我的作品則是沒有所謂的修整,石膏未凝固前是液態,其流向是難以控制的,加上乾燥的速度催促著你儘快完成。後者的

粗糙感使得那種做為高級藝術的姿態不見了，追求的是一種行為的完成。



(圖 32) 朱銘，《太極系列》，青銅，103x177x61cm。

在形式上，「單一」作品的形貌看似有點像未來派的作品。就拿薄丘尼(Umberto Boccioni)的《空間連續性的唯一形體》(圖 33)來做比較，他主要表現的是一種直線性的行進感，人物邊緣的造型被修飾的十分完美，主要表現的是一種力與動線。在我的作品中，以「整體」來看也表現了另一種的行進感，就如同拉康所說的「我思故我不在」、「我在我不思之處」²⁸，在一連串的創作中，作品中的能指(無意識的衝動、欲力)永遠推移，主體存在於幻想之中。就如同行動畫家帕洛克(Jackson Pollock)的作品(圖 34)，呈現的是一種當下的主體的行進軌跡(持續性接觸)，而我只不過是將其放置在「一連串」的立體雕塑(圖 35)(圖 36)(圖 37)之中。

麥克魯漢稱書寫、線條是一種「點線語法」的媒體，而網版、照片是一種「馬賽克」的圖示語言(群體性質的圖示語言)，如同秀拉的畫是開此類的先端；在我的作品之中，我試圖「反轉」這樣的詮釋。這件作品中包含著許多的「單件」，就單件來看可以形成一個人物形體(圖 38)(圖 39)。不過，將其放置在一起，如果不近距離觀看，便有點分辨不出來這些是什麼東西，離作品有點距離觀看的時候，反而近似帕洛克的抽象表現主義繪畫。這很明顯的在反映出紀德堡所說的奇觀(spectacle)，所謂的奇觀是一種「圖像」集成的結果，但我們往往很難察覺這樣子的「整體」到底是什麼樣子的風貌。我們迷失在自己的某種「近距離」的

²⁸ 參照網路資料 <http://www.srcs.nctu.edu.tw/srcs/guest/Detail.asp?db=1&TitleID=39>。

幻想過程當中，而實際上這樣抽象的整體會帶將我們帶往何處則不得而知。因此我以雙標題《啟示紀/貨物》的啟示紀（創世紀與啟示錄的合成語），來稱呼這樣的「中陰過程」。



(圖 33) 薄丘尼 (Umbert Boccioni), 《空間連續性的唯一形體》, 青銅, 1913, 118x88x37cm



(圖 34) 帕洛克 (Jackson Pollock), 《第一號作品》, 油畫上圖有亮漆, 1948, 173x264cm。



(圖 35) 王挺宇,《啟示記/貨物》,複合媒材,2006~2007。



(圖 36) 王挺宇,《啟示記/貨物》,複合媒材,2006~2007。



(圖 37) 王挺宇,《啟示記/貨物》,複合媒材,2006~2007。



(圖 38) 王挺宇,《啟示記/貨物》單件,複合媒材,2006~2007。



(圖 39)(左) 王挺宇,《啟示記/貨物》,複合媒材,2006~2007。



(圖 40)(右) 北京潘家園古董市場一角。

在馬賽克的既有原則中，近距離觀看「什麼都不是」，遠距離觀看則「現出原形」；在這件作品中我試圖反轉了這樣的原則，並藉此來說明奇觀的本質。在個人方面，這件作品是個人在動漫文化中吸取的圖式經驗（事實上，這件作品中的人偶，簡直如同被泥巴澆淋過一樣，也隱喻了所謂的「泥巴客」(MUDer)²⁹，其為網路遊戲角色扮演的人稱。)，我將它們一一的塑造出來，且製作成一幅「立體的」抽象表現主義繪畫。如同 1960 年代當時的藝評家羅森保 (Harold Rosenberg) 說的：「行動導致一件人工製品的完成。」³⁰事實上，我的「行動」除了創作的過程之外，還包括將它們擺在一起這件事，就如同北京潘家園的那些古董一樣(圖 40)，它們呈現了某種網路遊戲消費的奇觀之整體（泥巴是一種網路空間的「共識妄想」(consensual hallucination)）。

²⁹ 「泥巴」原文 multiuser domain (多人使用區域) 一般被稱為線上的網路幻想遊戲，其中的玩家就被稱為「泥巴客」。

³⁰ Harold Rosenberg 著 錢正珠、謝東山譯：《藝術品與包裝》，台北：遠流出版，1998 年，頁 240。

第二節、好消息

媒體具有某種令遁世的人同時遁世與參與的性格，就如上一章提到的「高塔上的人」，其具有某種置身事外卻能夠觀看犯罪或參與犯罪的條件。然而，參與犯罪這件事，從新聞報紙與電視媒體間的播報情形就能看得出來；所有最聳動的議題、暴力的題材總是頭條新聞，新聞媒體有如另一種恐怖電影，嗜血的性格與之能夠比擬。所以真正的新聞是一種所謂的「壞消息」，這種公共性的災難（指的是新聞），領先於私人性質的犯罪行為。

不過，完整的新聞形式實際上包含了「好消息」與「壞消息」，所謂的好消息指的就是「廣告」。麥克魯漢指出了一個例子：「二次大戰期間，美國勞軍聯合組織將美國各大刊物特刊送往美軍，裡面廣告全部去掉。結果官兵卻堅持要他們把廣告放回去。³¹」可想而知，廣告似乎是新聞媒體中，最「好」看的一個部分，其營造了幸福美滿的氛圍，似乎可以緩衝新聞所帶來的恐慌與緊張。當然，廣告之所以與新聞成為了唇齒關係，當然與某種資本操控有關；我們從新聞當中學習到了資訊，這樣的學習其實是一種「有酬」的學習。

在 2005 年的《聖·魔方柱事件》這件作品中，我試圖以一種嘲弄的手法，將所謂的「好消息」與「壞消息」的性質混合。這件作品的創作動機其實是時下流行的「刑案實境模擬」節目；此類節目有的是真實案件的改編，有的是純屬虛構的內容，其既非新聞也非「好消息」的節目，但卻引起了廣大的收視率。事實上，此種虛擬的新聞文本，可以說是另一種新聞的延伸，比較接近所謂的「小道消息」，其不須具有真實性，也可取代與填補好消息（廣告）「過剩」的媒體空間。新聞媒體就是某種群眾的自白，好消息與壞消息必須取得一種莫名其妙的平衡，因為廣告就是為了展現一種整體社會目的「偽價值」。

這件作品我以「龍井鄉陳金火的食人分屍案」此文本，加上個人創作的作品《聖·魔方柱》（圖 41）的拼貼，以文字穿鑿附會之後所創造出來的「偽文本」（附錄一）類似刑案實境模擬節目般的，以偽文件展的方式形成其展演的形式（圖 42）（圖 43）。這一連串的計畫，主要是除了擺明推動個人《聖·魔方柱》商品的販賣，也以實境模擬的攝影手法，以一連串的照片（圖 44）（圖 45）（圖 46）來說明案件發生的過程。照片的取景與色調處理，介於刑案模擬與廣告之間，一種弔詭且引人訕笑的形式，突顯了某種好消息或其空缺的本質。

³¹麥克魯漢著，鄭明萱譯，《認識媒體 - 人的延伸》，貓頭鷹出版，2006，頁 249。



(圖 41) 王挺宇,《聖·魔方柱》, 塑膠, 2005。



(圖 42) 王挺宇,《聖·魔方柱事件》, 複合媒材, 2005。



(圖 43) 王挺宇,《聖`魔方柱事件》,複合媒材,2005。



(圖 44) 王挺宇,《聖·魔方柱事件》影像部分, 影像輸出, 2005。



(圖 45) 王挺宇,《聖·魔方柱事件》影像部分, 影像輸出, 2005。



(圖 46) 王挺宇,《聖·魔方柱事件》影像部分, 影像輸出, 2005。

2006 年的《「紀念生命系列」創意香檳杯型號一覽》(圖 47)(圖 48)(圖 49),也是某種以「小道消息」的形式呈現的作品。這件作品是 2006 年在台中酒廠「因地置疑」的一件作品,因為場地特殊性的關係,是一件有企圖與場地配合而做的作品。

台中酒廠興建於民國 11 年,因為面臨荒廢,目前改建為台灣藝術、設計與建築中心,做為展場的功能使用。於是根據這樣的功能性之間的轉換,做為我思考我的作品的立基點;酒廠原來是做為生產酒之用,而現在卻做為一個放作品的展場。雖然將其裝上該有的懸吊設備、照明與通風設備,但還保存者許多原來場地的特質(圖 50)。可以說是雖然現在的功能性為展場,但確仍然保有「上輩子」的記憶。在這種模稜兩可的場地條件下,我以一種「失意落魄」老藝術家的態度,試圖以這樣子的角色來抗衡此種場地限制之下,所能呈現的藝術風貌。

我以我隨手捏製的幾件雕塑作品,「矯情」的將其改製為香檳杯的杯底,並給予一個十分「俗氣」的名字「『紀念生命系列』創意香檳杯」。我一共創造了 12 種杯子共 24 種型號(附錄二),我要賣的其實不是「杯子」而是「型號」,因為型號才是我真正的展場的作品。每個型號都附註有其本身的說明,以便購買者選購。並在作品的一旁的牆面上貼上預購單(附錄三),上面說明我為了創作這個展場的「週邊商品」而將我的雕塑轉化成這副香檳杯的模樣。

事實上,我刻意不回應場地形式所帶來的條件,而只專就內容來提供訊息。一方面也在諷刺此類閒置空間的運作方式,是真的有效利用?還是流於一種紙面上的文化政策?我以型號選購的此類形式,暗批所謂的文化創意產業所營造出來的「好消息」面貌,其實質性的功能似乎也只是一種走馬看花,被媒體所矇蔽下的某種效應。藝術家在這件的作品的角色,被隱藏在作品的媒體形式之後,仍舊以一種置身事外的態度,冷眼的面對這樣子的議題。



(圖 47) 王挺宇,《「紀念生命系列」創意香檳杯型號一覽》,展場佈置,2006。



(圖 48) 王挺宇,《「紀念生命系列」創意香檳杯型號一覽》,展場佈置,2006。



(圖 49) 王挺宇,《「紀念生命系列」創意香檳杯型號一覽》,展場佈置,2006。



(圖 50) 現為展場的酒廠，過去的歷史與現存的功能性並存。

第三節、解夢者

在過去，超現實主義的藝術家總是以夢的代言人自居。實際上，夢是可以被紀錄，但是無法經由意識繼而再現出來；因為此類的再現，如同占卜一樣是某種的解釋性巧合，或者說是另一種想像。不過，超現實主義的出現，有一個重要的代表性意義，那就是人開始意識到了無意識的存在，如同哥白尼（Nicolaus Copernicus）所提出的地動說（Heliocentric Theory）一樣，主體站在另一個「點」或是置高點上，並回過頭來觀看「原先的主體」（客體）。在這一節中，除了繼續探討個人如何以超現實的內容來創作作品，也陳述當代媒體所延伸出的「夢」的議題。

2006 年的作品《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》(圖 51)(圖 52)(圖 53)(圖 54)，以電影媒體的最後一個鏡頭，來探討人在媒體的世界中，所獲得的一種期待亦或是臨終的視覺影像。創作方式以十分獨斷式的篩選以風景結束的電影鏡頭，再藉由照相機將其拍攝下來，就好像是面對一處風景，而按下快門，只不過與一般風景照不同的是，我選擇的是媒體所營造出的最後風景。

我將這些擷取而來的影像，經過電腦將其水平翻轉，再拍攝成黑白的照片，

為的是符合人的視覺停留在視網膜上時，其實是上下顛倒、左右相反的情況。加上人類臨終時，掌管色彩的錐狀細胞失去作用，於是成為只有明度的黑白風景。這樣子的呈現手法，能夠更精確的達到我想要傳達的訊息。

因此，我虛擬了一個作者——目費仁波切（附錄四）（目費（Moovie）的英文翻譯是改自電影英文的翻譯字），一個擁有通靈能力之士，他能夠將人死前的意志投射在照片之中。以一種超自然的角度的靈視顯像的方式來詮釋這樣的影像。從攝影機取景的角度我們可以看見「靈魂」飛昇的高度，以及所呈現的地貌景象，是一種脫離肉身的意象，但卻又代表著某種文化意象。

通常電影的最後一個鏡頭往往被人所遺忘，我們也許記得電影結局，但卻怎麼也想不起最後一個鏡頭。如同我們的記憶一般，所有的短期記憶，如果沒有經過刺激而轉化為長期記憶的話，便會被壓抑在潛意識底下。電影媒體的文本，也試圖在扮演一種類似人類記憶式的擬像，不同的是這些記憶可以像電腦一樣被提取，因其成為了一種實質的「物」的儲存狀態。而我的工作就是，藉由提取這些記憶的片段，給予一個開放性的提問：「這些最後的片段試圖要告訴我們什麼？」

在 2007 年位於台中儀寶電業行「奔騰 4」的展覽中（圖 55）（圖 56），此件作品藉由地利之便，將展場中的玻璃鏡面帷幕作為作品中的一部分。我將攝影作品貼在每一面鏡子的格子內，一旁書寫著每部電影中的角色名稱。這些影像與名字的書寫痕跡，藉由鏡面反射而交織相容在一起，正如詹明信對於威士丁·邦那凡旅館的玻璃帷幕之評論，大面的玻璃反射現象可視為複製技巧主題的發展；所謂的複製技巧，其實普遍存在於現在的電子媒體。在我的作品之中，似乎代表著一種期待某種結束的媒體意志，藉由鏡面的反射產生了如同回音的效果，交織成為圖像集成的奇觀式的語言。而從某個角度看（圖 57）作品的主體，在鏡像的不段的複製當中消失了，正如同布希亞的擬像原則，即「原作不存在」的論點。

事實上，從《聖·魔方柱事件》、《「紀念生命系列」創意香檳杯型號一覽》至《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》這件作品以來，我似乎在處理一個統合意識的問題，就如同麥克魯漢語：「這是一個精神學家躺椅的年代。」我將一個眾數集成的意志或媒體的意志，以某種個人的手段來處理。這也是所謂的「空白反諷」（Blank irony）的姿態，作者的面貌與表情，隱匿在眾多的歷史符號或意志當中，不斷的回應藝術史、媒體與個人之間的問題。這些奇觀式的意象，我似乎將它轉變成另一種郵票收集、精選集或是圖錄，就像詹明信對於恣仿與戲訪的解釋：「恣仿是一種空白的戲仿，一尊盲目的雕像，它和戲仿之間的關係就好像是另一個具有趣味和歷史原創性的現代事物。³²」

³² 詹明信著 吳美真譯，《後現代主義或晚期資本主義的文化邏輯》，時報出版，1998，頁 37。



(圖 51) 王挺宇,《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》單件攝影, 攝影, 2006



(圖 52) 王挺宇,《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》系列中的《人生的三種結束》, 攝影, 2006



(圖 53) 王挺宇,《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》,攝影,2006



(圖 54) 王挺宇,《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》,攝影,2006



(圖 55) 王挺宇,《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》,攝影、場地佈置,2007。



(圖 56) 王挺宇,《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》,攝影、場地佈置,2007。



(圖 57) 王挺宇,《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》,攝影、場地佈置,2007。

2007 年的《冥府星座圖鑑》也是另外一種精選集式的空白反諷作品。主要仍然是藉由超現實主義的脈落,來談所謂的「夢」這件事。當然這所謂的「夢」,是必須回到過去超現實主義繪畫的「實驗」過程當中來探討。

在我這件作品之中,我著重反諷於所謂「國家的形象」這件事情,當然在過去超現實主義的「豐功偉業」(指的是名作),也時常在表現所謂國家或群體意志的題材上有所發揮。譬如:哥雅(Goya)的《農神噬子》(圖 58)與達利(Dali)的名作《內亂的預感》(圖 59),皆是表現關於他們所想像的政局不安或西班牙內戰的恐怖力量。羅森堡在他《有愧於心的藝術》中也曾提出畢卡索(Picasso)的《格爾尼卡》(圖 60):「本世紀最有名的政治繪畫,畢卡索的《格爾尼卡》,被懷疑有政治的影響;他的基本情境不是西班牙的內戰,而是畢卡索本人和他自己的想像。³³」由這樣帶點諷刺的語調的藝評看來,超現實主義實際上與夢無關,也跟外在的現實環境無關,跟所謂的「想像」比較來的關係密切。光描繪一個西班牙地區的動亂就可以蹦出三大歷史名作,足見一個藝術家或任何人的想像,才是帶動了歷史價值的本身。

有人說達文西是一個超現實主義的畫家,因為他從牆壁上的水漬看出圖形。因為某種現成圖形以此產生幻覺來創作的藝術家,最有名的不外乎是超現實主義

³³ Harold Rosenberg 著 錢正珠、謝東山譯,《藝術品與包裝》,遠流出版,1998,頁 161。

的宗師恩斯特了。他利用所謂的「轉寫法」，將現成物的基理拓印在紙或畫布上並藉由想像來完成作品，例如《沉默之眼》(圖 61)就是以此方式完成的作品。事實上，現成物的隨機性是值得玩味的，因為其與意識產生某種的斷裂，反而刺激了意識與無意識間相互交融的作用。一方面，此種作用也與實際要表現的題材無關，所以標題也成為了一種隨機。



(圖 58)(左)哥雅,《農神噬子》,油畫,1820~23,146x83cm。

(圖 59)(右)達利,《內亂的預感》,油畫,1936,100x99cm。



(圖 60)畢卡索,《格爾尼卡》,油畫,1937,349x776cm。



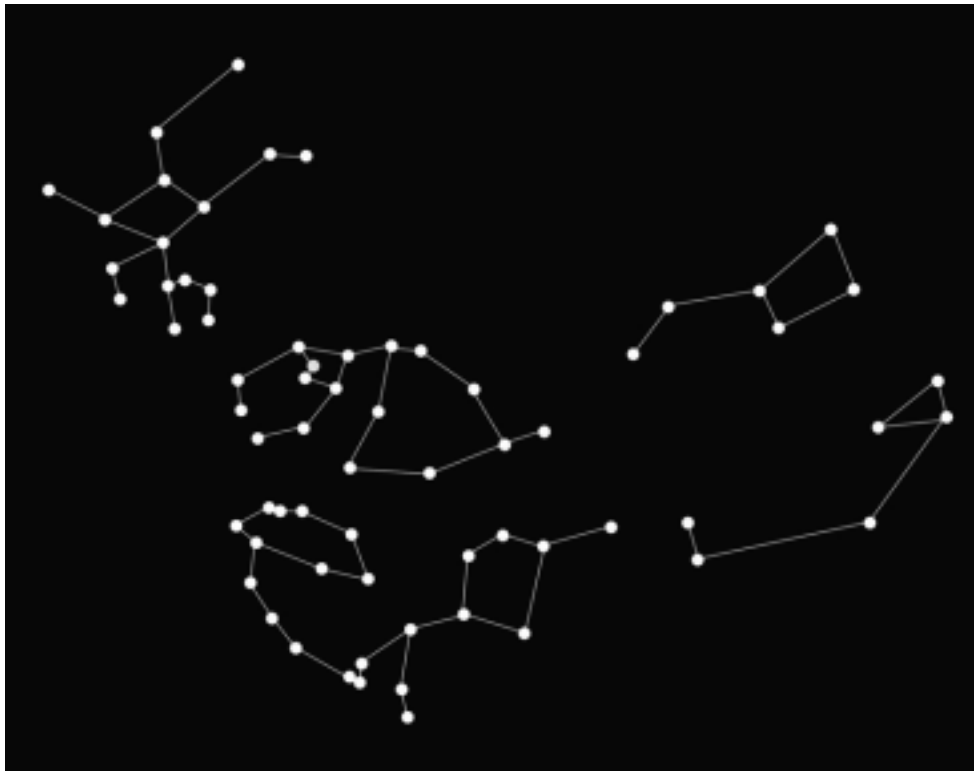
(圖 61) 恩斯特,《沉默之眼》,油畫,1943~44,108x141cm

《冥府星座圖鑑》是某種引導內容的標題,就如《沉默之眼》一般,是一種作者隨機想像的標題。其代表著位於陰間或者是冥府「天上」的星辰所構成的星座。事實上,冥府這個「異托邦」本身就是一個值得玩味的名詞。冥府可以稱之為陰間、地獄或下界,在中世紀的基督教空間概念中,是與天堂位置相對的精神空間。如果說天堂是位於最「高」的天,那麼地獄一定是在遠離上帝的最深處;在物理空間上,以我的想像,我將其詮釋為地球地心的一「點」。這一「點」,如同在作品《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》靈魂飛昇的那一「點」上,我將主體放置在冥府的中心,於是人間與天堂在此反轉。於是人間地上的城市變成了陰間惡魔眼中的星辰。

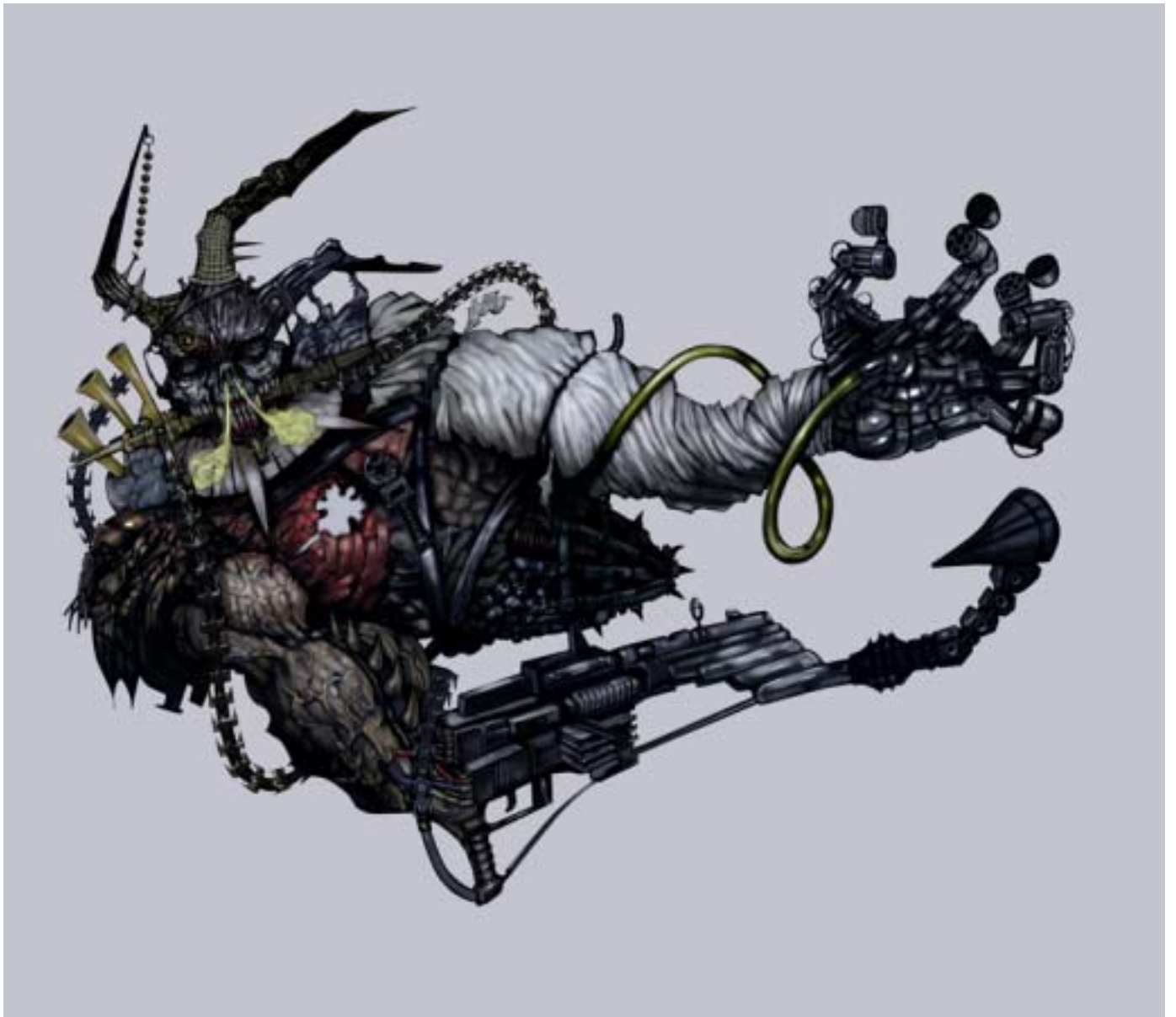
於是在這件作品的形式上,我採用了世界地圖上的城市作為我的現成物,以恩斯特的「轉寫法」作為我的表現形式,完成了一連串所謂的「冥府星座」。例如,將反轉過後的中國地圖(圖 62)(因為從地球內部的角度觀看,世界是相反的),將其中的城市相連接後,變成了所謂的星座圖(圖 63),接著以自己的想像,將其附有意像性表達(圖 64),就如同達利或是恩斯特一般;對於其他的城市也是如法(概念上的某種轉寫法)炮製(圖 65)(圖 66)。



(圖 62) 經過反轉的中國地圖。



(圖 63) 將中國重要城市連結在一起後，有如星象圖的圖形。



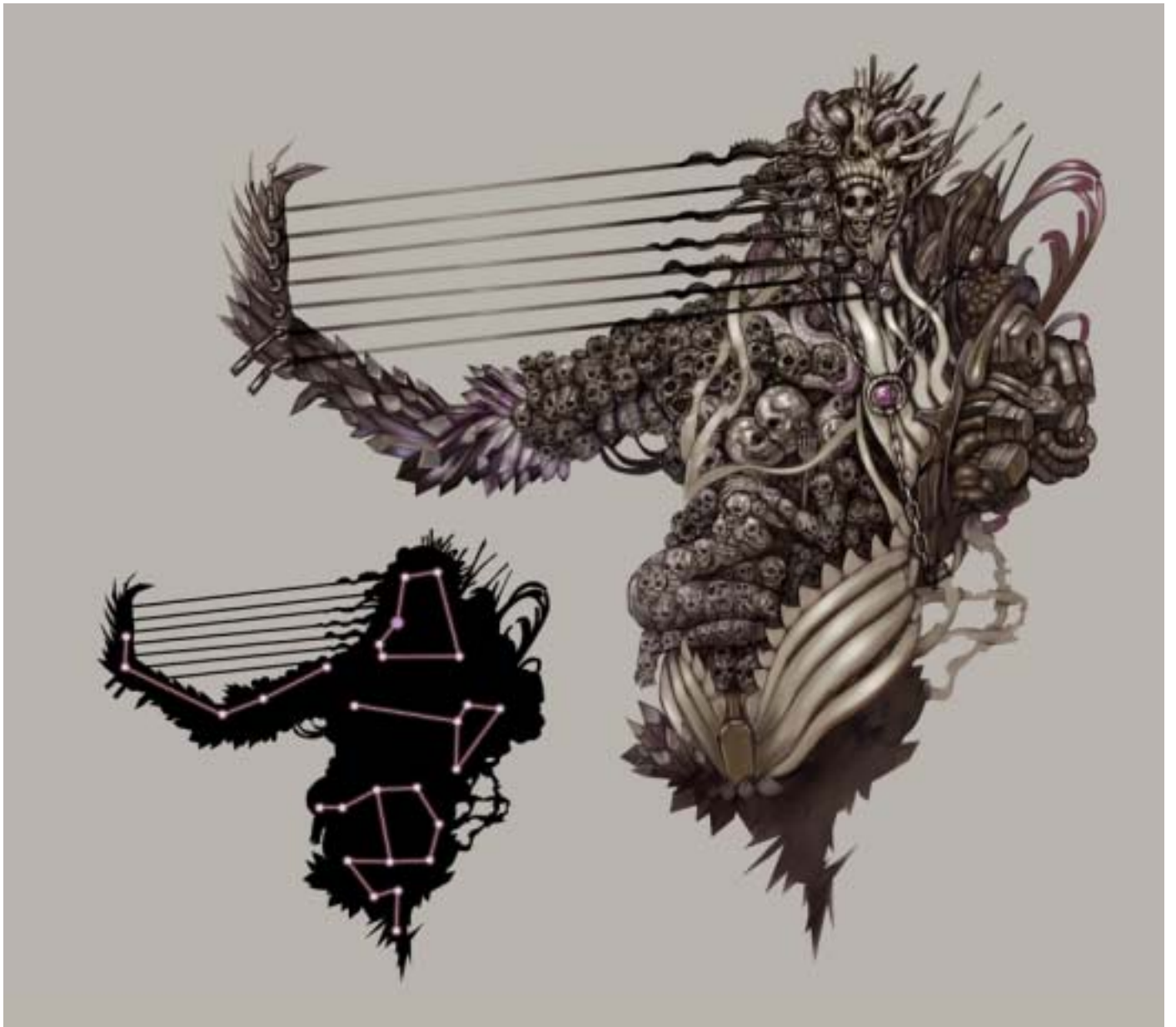
(圖 64) 王挺宇,《銃丑座》局部,影像輸出,2007。

我在地心築起了一座高塔,它變成我對於世界的觀測台。然而這些被賦予的圖像,與實際的或國家無關,它們也都只是我的想像,唯一有關的也只是我的遁世傾向開發出來的小小趣味罷了。如果這件作品,被評論為掉入了超現實主義與國家霸權批判的議題,對我而言也無妨,因為這件作品形式的擺設,已為「球」做好了進入「球袋」的準備,可以說是有自覺的一種刻意。事實上,這件作品對於世界地圖的轉寫概念,也構築於測量媒體的先進;在此反映了,藉由電子媒體我們可以打破時間與空間的限制,隨時隨地在自己的宅第中架設高塔,進入屬於自己的心靈王國。對於這件作品而言,以冥府來形容個人內心的無意識與媒體之間的交互作用,算是蠻合理的比喻。

不過，就這《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》與《冥府星座圖鑑》這兩件作品來說，都牽涉到了一個立足點的問題。關於立足點造成的作品的完成這件事，自古以來就有先例。例如波佐(Fra Andrea Pozzo)的《聖依納爵升天》(圖 67)就必須站在教堂特別標記的那一點上，抬頭觀看，這幅單一視點的繪畫才算完整的觀看，也才能感受到其中傳達的天國之境。喬托(Giotto)於阿烈納教堂中所做的壁畫(圖 68)，其以寫實的手法描繪耶穌生平大事，置身其中，有如置身於電腦網路中的某一頁，具有超連結的功能，能夠隨意的點選與瀏覽。在我的這兩件作品中，《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》虛擬了某個懸空的一點，使觀者的立足點能夠置身於這種最終的願景之下而觀看；而《冥府星座圖鑑》則將觀者置身於地球的中心之一點，以作者的眼睛去觀看詮釋過後的作品。前者牽涉到了媒體的集體前意識，後者則是以作者意識作為媒體。但兩者都能看出，電子媒體資訊化與個創作之間的交互作用。



(圖 65) 王挺宇，《捕鯨座》，影像輸出，2007。



(圖 66) 王挺宇,《妖琴座》,影像輸出,2007。



(圖 67) 波佐，《聖依納爵升天》，濕壁畫，1688-90。



(圖 68) 西元 1305 年前後喬托在阿烈納教堂所做的濕壁畫。

小結

最近在坊間流行所謂的創意市集，是由個人或小團體所組成的攤位，並在特定地點販售自己手工製作的商品；因其具有的獨特品味，所以為某些特定族群的最愛。在我創作作品時的心態，也許也與這些活動所代表的意義有點接近，在廣大的當代藝術前提之下，提供了一個小眾與私密的視野。

經過一連串的解說後，可看出此章與上一章作品的差別；前者敘述的作品其表演的性質較後者重，除了有要「藥」的療效外也考慮到了「樂」的部分。原本在繪畫或雕塑之中的組件，在本章所敘述的作品中，轉化成許許多多的小零件所組成（從組裝到拆解）；從原本組裝的一個整體（內在的體系間關係），變成一種點與點的同時呈現的狀態（外在與群眾的關係）。從原本的自言自語，到後來顧及了場地展演與群眾觀感；這兩種創作的狀態，沒有前後之分，只有內與外的關係，可以說是同時並存的。

麥克魯漢說過，藝術家是能夠掌握領悟自己行動之意義的人。而所謂行動的說法，在藝術上來說，似乎是一種打破所謂藝術與生活的界線的行為。對我而言，我的行動就是一面有色的鏡子，或是一個製造人偶的工廠，所有的媒體所聚集的集體意志，透過我就會染上顏色，或是被分解，披上我為它們製造的服裝與外皮，成為我所希望的模樣，改造成另一個國度的成品。在本章所回應的種種議題，如貨物、新聞、消費、娛樂與政治，事實上，都不屬於所謂的正面回應。觀者必須旁敲側擊才能發覺，其為人所熟悉的媒體，透過我這面鏡子，被轉化成什麼模樣。

結論

從上山採藥、閉門造藥到江湖賣藥，算是一個賣藥郎中修業過程的一個大循環，當然其中也必須包含著許多小循環，因為每一次有新的題材，這些過程就必須再重複一次。並藉此探討個人創作，由外而內，在由封閉到開放；探討媒體就必須進入媒體，於是我花了長時間潛入電子媒體建構下的次文化，在這媒體曠野中進行田野調查的工作。

媒體作為逐譯³⁴者，在電的時代中，我們自我的延伸（當然包括我們自己）也逐漸被逐譯成資訊的形式。我們在資訊的星塵裡面摸索、悠游，不斷的迷失與尋得。而藝術家的角色，對我而言則必須在眾多資訊的夾縫中，撐出更大的思考空間來。未來派詩人吉加·維多夫（Dziga Vertov）曾經說過：「我是將我所看見的世界展現給大家看的機械。」這句話除了說明人成為了媒體科技的伺服之外，也說明了人人都有創造出另一個世界的可能。

「你的世界是醜怪與暴力的。」，「我覺得你是自己站在置高點去看這個世界，別人是處於渺小，劣勢的有點看不起對象的心理。當你面對比自己無知渺小有限客體時就產生偉大感而想玩弄、輕視、甚至是破壞。」

這是與人對談關於我創作內容時，所提出了這樣的質疑。實際上，醜惡的內容對於我並不具有太大的意義，跟所謂的「惡趣味」比較有關。而置高點則是在面對自己的創作獨白時的一種遁世心態，如同我那些形式像是未來派的畫作，追求的是一種科幻所帶來的毀滅快感。不過，當這個置高點發展到「江湖賣藥」階段之時，已經移到了「框框」之外，如同曼特尼亞（Andrea Mantegna）的作品《聖雅各被押往刑場》（圖 69），投影的消失點已經落在畫框之外；拿這幅畫來比喻的個人的創作主體，其消失於作品之中，還算是個蠻貼切的比喻。換句話說，

³⁴ 逐譯，如同翻譯，將一種型態的知識轉變成另外一種模態。

當我意識到時，在我內心中的高塔已經被架設到身外；但當我需要之時，這座高塔隨時可以再放回內心裡面。



(圖 69) 曼特尼亞，《聖雅各被押往刑場》，濕壁畫，1453-57。

對於醜怪的形式也好，或置高點的心態也好，在前頭說過，對我而言除了治療之外，那麼就是「玩樂」。所謂的玩樂其實就是一種遊戲，而遊戲自古以來與「模仿」脫離不了關係。而模仿代表了一種學習，許多年幼的孩童也從模仿年長的孩童或成人來獲得教育。模仿也是一種儀式，人類從往往從祭拜天地的宗教儀式，模仿學習自然的秩序。在胡伊辛格的《遊戲人》中提到：

古時候的人以自然的規則遊戲，一切彷彿早已印刻在他們的腦海中一樣。福賓尼斯認為在最遙遠的過去，人們第一次記取了植物和動物生命的種種現象，然後歸結出時間及空間概念。現在他將這偉大的生存運行秩序運用在一個神聖的遊戲中，於進行間實現他全新、或是「再創」這些代表性的事情，以協助保持宇宙的秩序。這種遊戲的想法視為所有社會秩序及社會組織的開端。³⁵

所謂的「玩」，其實是個是個帶有輕浮的字眼，也是一種非正式的手段，但卻是某種神聖宗教儀式的原型。尤其在我們被電媒體所統合過後的部落化社會，

³⁵ Jeff Kelley 著 徐梓寧譯，《藝術與生活的模糊分際》，遠流出版，1996，頁 169~170。

遊戲與玩樂更加的呼應媒體曠野中「自然」的秩序。在我的作品《啟示紀/貨物》中，就是以模仿女媧或上帝造人的神話（以土造人，拿泥巴甩出人偶的某種寓意），來進行一場製造貨品的遊戲。

對於我的作品而言，創作就是一種玩樂，作品本身就是一件被設計過的遊戲。其中帶有一份刻意的幽默，對我而言是一種黑色幽默；而幽默往往被認為是一種神智清楚的標誌，也是一種壓力的紓解。例如《聖·魔方柱》的雕塑部分刻有耶穌在最後的晚餐中，真的被 12 門徒吃掉（原聖經並沒有）；《「紀念生命系列」創意香檳杯型號一覽》以消費的形式表現，卻表現出藝術文化兮兮的作品樣貌；《目費仁波切靈視攝影 - 最後風景》刻意將兩個「最後」擺在一起，最後一個鏡頭與死前最後一幕；《冥府星座圖鑑》卻感覺刻意要呈現對於政治版圖，其笨拙的超現實式的批判。我的作品有如脫口秀一般，呈現了一種直接對號入座的「惡趣味幽默」。

藝術創作對於個人等於是一場遊戲，不論是對於內在個人或外在群眾，它是一種社會自我的延伸，涉及容納觀者參與個人共同生命價值之中某些意義的一種型態。在此，藉由本篇論述，以創作所引發的自我人格整合與藥的尋找已經告一個段落，有市集的話仍會努力帶著我的小攤位，繼續我的江湖賣藝，也可以說是一個真正的「賣樂郎中」了。

參考書目

1. 尼采著，林建國譯：《查拉圖斯特拉如是說》，台北：遠流出版社，1989 年。
2. 朱光潛：《西方美學史》，台北：項淵文化，2001。
3. 汪民安等編：《後現代性的哲學話語》，浙江：浙江人民出版社，2000 年。
4. 彼得·柯歐斯（Peter Coles）著 鄭喜恆譯：《霍金與上帝之心》，台北：貓頭鷹出版，2002 年。
5. 麥克魯漢著，鄭明萱譯：《認識媒體 - 人的延伸》，台北：貓頭鷹出版，2006 年。
6. 索甲仁波切著，鄭振煌譯：《西藏生死書》，台北：張老師文化，1997 年。

7. 傅柯(Michel Foucault), 不同空間的正文與上下文 (Texts/Contexts of Other Spaces), Diacritics, 陳志梧譯, 包亞明主編:《後現代性與地理學的政治》, 上海: 上海教育出版社, 2001 年。
8. 費德希克·格霍著, 何乏筆、楊凱麟、龔卓軍譯:《傅柯考》, 台北: 麥田出版, 2006 年。
9. Murry Stein 著, 朱侃如譯:《榮格心靈地圖》, 台北: 立緒文化, 2005 年。
10. Paul Wells 著, 彭小芬譯:《顫慄恐怖片》, 台北: 書林出版, 2003 年。
11. 湯恩比(Arnold Toynbee)著 陳曉林譯:《歷史研究》, 台北: 桂冠叢書, 1978 年。
12. 詹明信著 吳美真譯:《後現代主義或晚期資本主義的文化邏輯》, 台北: 時報出版, 1998 年。
13. Harold Rosenberg 著 錢正珠、謝東山譯:《藝術品與包裝》, 台北: 遠流出版, 1998 年。
14. Jeff Kelley 著 徐梓寧譯:《藝術與生活的模糊分際》, 台北: 遠流出版, 1996 年。
15. 瑪格麗特·魏特罕(Margaret Wertheim)著 薛絢譯:《空間地圖》, 台北: 台灣商務印書館, 2003 年。
16. 劉振源著:《超現實畫派》, 台北: 藝術圖書公司, 1998 年。
17. 湯禎兆著:《俗物圖鑑》, 台北: 商周出版, 1999 年。
18. 克利斯蒂安·麥茨吉爾/德勒茲著 吳瓊編,《凝視的快感: 電影文本的精神分析》, 中國人民大學出版社, 2005 年。

附錄一、

聖·魔方柱 虛構之故事文字部分

台中縣龍井鄉女保險員分屍案現場所發現的魔方柱碎塊

2004 年於台中縣龍井鄉所發生於機車行的女保險員分屍案雖已經落幕，兇手食人魔陳金火已經繩之以法之際，敝人認為仍有諸多疑點待查，其一是因為陳金火的精神鑑定報告為正常，殺人分屍後並吃食人肉的機率實在很低。其二是 2003 年 12 月 7 日，施姓女保險員遇害，過了 5 天，警方在陳金火機車行水塔內發現屍塊，陳金火依殺人罪移送法辦，陳金火的妻子到警局內探望，陳金火曾掉下眼淚說，「人肉鹹鹹，我說我吃過人肉，你會相信嗎？」由此證詞陳金火吃人肉或許並非出自自願，是否是被強迫或是強大的外力所驅使？

敝人因為住在龍井鄉，機緣之下認識了負責命案現場善後的清潔人員周先生，周先生在警方徹底調查過後，無意間在水溝污泥內發現了具有浮雕的碎塊，因其紋飾優美而當古董收藏之；前一陣子敝人到周先生家中作客，發現他收藏的這些碎塊並詢問之，再配合碎塊上的紋路以及敝人對聖經的淺薄認識，發現事情並不單純，經由網路的便利查證，終於在一個專門介紹古文物的網站上得知這是屬於聖安東尼的魔方柱。

於是敝人日以繼夜想查出魔方柱與本案的關係，輔以一些史料，得出以下的歸納：

聖安東尼的魔方柱之傳說

安東尼 (Anthony of Egypt 251-356) 人稱「修道士之父」的聖·安東尼，年紀輕輕因為從死去的父親那裡得到了龐大的財產而成了放蕩不羈的紈褲子弟，經過妹妹的勸說成為了偉大的苦行僧，從此過著乞丐般的修道生活。在風雨交加的大自然裡、酷熱的沙漠中，追求內心至高的寧靜。在清修中魔鬼時常幻化成許多的誘惑物來蠱惑安東尼，堅守信仰的他最後戰勝了魔鬼所引發的色欲與食慾，終於超脫於世，上了天國在上帝的王座旁成為他忠心的僕人。

魔方柱 (Devil cuboid pillar) 的由來，就如同冰塊之所以能夠結成冰是因為它釋放出該有的熱量。據說聖人安東尼登天後，將惡魔施加於他身上的力量

遺留了下來，產生了他的邪惡分身，一個墮落的聖徒，創造了十二支蠱惑人心的魔方柱，其上面記載著歪曲的耶穌與聖母之形象；其出現於世的目的不得而知，魔方柱已逐漸的滲透入人間。

魔方柱上所記載的「反聖經」

聖經自古以來有許多版本，現近的版本是經過不斷的修改而成的聖經。而內容有許多穿鑿附會之說的經書被稱為「偽經」(Apocrypha)，然而在這些經文內不乏一些被稱為「Anti-Bible」的記述也就是所謂的「反聖經」，我們可從魔方柱上所雕飾的浮雕便可窺見一二；而這些偽經主要所指的是一些假借聖人的名義所寫成的文字，因此而被稱為「偽經」。

雖然說是偽經，但上面記載也許是真正的殘酷事實。聖安東尼的魔方柱，其中一面浮雕便是記載著聖母如何懷著耶穌，而另一面浮雕便是記載著耶穌的死亡，在這一生一死的兩面牆也對應著另外一陰一陽的兩面，也代表著能量的進入與消逝。在刻著聖母的那面牆雕刻著數不清的觸手，妖異的纏繞著聖母，以及從聖母的陰部進入，說明著扭曲且殘虐的聖靈受孕過程；而另一面刻著耶穌受難的過程，眾人皆知耶穌是釘在十字架上受難的，但事實上，或許耶穌在最後晚餐的那一刻就已經獻出他的肉體，要求門徒吃著祂的血與肉而完成最終的痛苦任務，然而這最終的痛苦任務，也許較釘上十字架的痛苦程度過之而無不及，而更符合上帝交予祂的任務；而另外兩面牆一面是佈滿扭曲怪異的臉孔，另一面有一個深深凹下的洞口，這兩面牆的意義似乎無法從「正典」上找到相符合的典故，但也許有一些耶穌從洞穴復活的意味，容後解釋。

魔方柱的歷史解謎

《舊約聖經》的《出埃及記》中，上帝交代摩西打造了一個黃金櫃，祂又說：「必將我所要賜給你的法版放在櫃裡」(25:16)這法版就是所謂的十誡，也就是神的聲音，而這個櫃子就是所謂的聖櫃，也就是約櫃。約櫃它具有絕對的毀滅力量，在《約書亞記》第六章中記載著約櫃毀滅耶利哥城，在《撒母耳記上》5:6 打敗了非利士人並使人生了毒瘡，又在《撒母耳記上》6:19 擊殺了伯士曼人，最後約櫃安置在所羅門王的神殿裡，去向不得而知。我們雖然無法由此推測魔方柱是否跟約櫃有所關聯，但同樣具有奪走生命的能力，但這能力到底是如何產生的呢？似乎這是無法解答的問題，但我們所能夠知道的是，聖安東尼的魔方柱的繼承與流變；相傳十一世紀時，安東尼被教皇追封聖徒，「聖·安東尼會」於當

時同時成立，接著在十二世紀這個被稱為「聖遺物的時代」，是一個瘋狂追求聖經所有相關遺物的時代，基督教徒所組成的十字軍，在一九九到一一八七年的八十九年間耶路撒冷一直處於基督徒的統治之下，聖安東尼會的成員所組成的「教堂騎士團」於君士坦丁堡帶回了聖安東尼的「十二聖方柱」，由此可知魔方柱的數量有十二支，但不久之後在當地掀起了一股不知名的疫情，據說是感染了一種必須要食人肉才能夠維生的病毒。最後這十二支「魔方柱」的下場是被當作詛咒之物封印在原來君士坦丁堡的聖索菲亞大教堂的地窖下；後來拜占庭被鄂圖曼土耳其統治之時，魔方柱終於進入了東方世界。至於最後為何會出現在台灣這仍舊是一個問號。

魔方柱之詛咒的大膽推測

根據史料我們能夠知道魔方柱的數量是十二支，十二支是象徵著十二個時辰或是十二星座，或者是耶穌的十二門徒？敝人認為十二門徒或許是較接近正確的答案，因為從聖經有關於最後的晚餐之記述中不難發現，「他們吃的時候、耶穌拿起餅來、祝福、就擘開、遞給門徒、說、你們拿著吃、這是我的身體。」《馬太福音》26:26，上面提到的是餅乾但或許吃耶穌的身體才是門徒所真正吃掉的，那麼我們不僅懷疑是誰最後被釘上十字架，但在31節中又提到「那時、耶穌對他們說、今夜你們為我的緣故、都要跌倒、因為經上記著說、『我要擊打牧人、羊就分散了。』」，32節「但我復活以後、要在你們以先往加利利去。」可見耶穌具有重生或再生的能力；我們在這裡作一個大膽的預測，當12門徒吃下耶穌的身體後，其中找了另一個人代替耶穌去被釘，然而事過境遷後，12門徒吐出耶穌的屍體，而耶穌的身體自行重組並復活。而魔方柱的詛咒之目的也許是為了要耶穌再度復活，不斷的找尋「12門徒」驅使他們作所謂的「進食」的行為，最後是否能夠再度讓耶穌復活則不得而知。

附錄二、

「紀念生命系列」創意香檳杯型號一覽



Awe or not champagne glass 仰天則畏香檳杯

杯身位於人物腹部中央，杯底人物以慵懶的姿態自成一格。適合平時個性慷慨大方樂於助人並具有寬宏大量特質，性格灑脫又具有性格，喜扶弱濟幼懲奸除惡的人此用。使用此杯除了能夠避小人，更能夠帶給您別人尊敬的眼光。但切忌不能用此杯為他人敬酒，也不能在公共場合使用此杯，否則會遭來幫助他人卻使自己陷入勞碌不堪的困境。

適合的職業：軍警人員、檢察官、老師。

適合的星座：牡羊座、天秤座、射手座。

適合的酒類：威士忌。



Bilk or not champagne glass 避則無憾香檳杯

以人物頭像為主的杯底，杯身於人物頭頂呈現優美傾斜，臉部微笑的表情高增典雅。適合性格溫和、處世融洽，待人以誠，能言善道，人際關係良好特質的人。使用此杯能夠帶給您給人更好的印象，並更加突顯您的優點，在事業上能夠一帆風順。但切記使用此杯時，必須注意自己的儀容打扮，衣冠必須穿戴整齊，飲用時必須面帶微笑，否則會遭致人際關係不順，工作一換再換的命運。

適合的職業：公司秘書、公關人員、律師。

適合的星座：金牛座、雙子座、天秤座。

適合的酒類：白葡萄酒。



Chief or not champagne glass 一將功成香檳杯

以人物頭部與部分軀幹所組成的杯底，掉落於杯底的上半身軀幹呈現扭曲的姿態。適合個性勇敢果決處事積極、率直剛強、堅毅不屈且具有領導特質，並貫徹自己信念的人。使用此杯可以加持你的功名與財富，使你的願望與目的更快達成，並擁有很高的成就。但切忌此杯只能在慶典上使用，否則將會帶來事業一無所獲，身敗名裂並遭人唾棄之禍。

適合的職業：公司老闆、工程師、政府官員。

適合的星座：牡羊座、獅子座、魔羯座。

適合的酒類：香檳酒。



Defend or not champagne glass 襁褓幼兒香檳杯

以彎成優美呈拱狀的身軀支撐玻璃杯身，在杯底的部分是母親抱著幼兒的形象。適合有小孩的母親或者充滿母性、具有同情心並懂得照顧人的女性同胞們，但孕婦除外。此杯可以帶來家庭和樂、幸福美滿。切記小心存放此杯，不能放在小孩子容易拿得到的地方，最好是放在高處，如櫃子的頂端或將其所在有鎖的櫥櫃中；小孩子接觸到的話容易產生發育不良或身體病變，而孕婦接觸到則容易產生畸形胎兒。

適合的職業：家庭主婦、護理人員、家管。

適合的星座：巨蟹座、處女座、雙魚座。

適合的酒類：蛋酒。



Entertain or not champagne glass 懷有抱負香檳杯

以半蹲姿態的人物做為杯底，其環抱著是用來裝酒的杯身。適合聰明機智，好學而且心地善良，勤勞認真，處事有條理，冷靜而有魄力的人。其分析能力十分高明，能在最適當的時機做最適當的事。使用此杯能製造致富與一舉成名的機會，使理想能夠實現。使用此杯的時機最好是在應酬之時，如果能抱住身邊的人的腿一邊飲用效果最佳。切記飲酒必須將酒杯置於床頭否則睡不著覺。

適合的職業：公關人員、記者、特別助理。

適合的星座：雙子座、處女座、水瓶座。

適合的酒類：紹興酒。



Feminize or not champagne glass 窈窕淑女香檳杯

以手支撐並坐臥於台座上之女體所構成的杯底，其扭曲不可辨別的上半身與具有女人味的修長腿部形成對比效果。此杯適合性情溫和、容貌端正秀麗，舉

止優雅、充滿魅力，喜歡節交異性並深得異性寵愛的女性同胞使用。使用此杯的女性可以增加異性緣，如果是演藝人員來使用效果最佳。切忌不符合上述條件的女性使用，否則會導致疾病纏身、流產或淪為娼妓。如果使用者為男性，則會產生畸戀的後果。

適合的職業：舞蹈家、音樂家、演藝人員。

適合的星座：金牛座、天秤座、天蠍座。

適合的酒類：馬丁尼。



Generative or not champagne glass 萬物芻狗香檳杯

以兩隻狗狗在交配的動作做為杯底，其呈現怪異扭曲，似乎導致中斷的交配動作。適合家中有養狗狗，對小動物有愛心，不會隨便遺棄它們的愛狗人士。使用此杯可以使家中狗狗乖順，會聽主人的話，不隨意對外鳴叫，也不會在公開場合做出任何不雅的動作。如有狗狗要打種使用此杯的加持效果最佳，保證生出來的幼犬活潑健康，絕無髖關節的問題。切忌無養狗的人士使用此杯，否則使用者會產生在公共場所大聲咆哮，胡亂咬人、大小便失禁與公然性交等等的後果。

適合的職業：獸醫、導盲犬訓練師、養狗人士。

適合的星座：射手座、水瓶座、雙魚座。

適合的酒類：伏特加。



Happiness or not champagne glass 身在福中香檳杯

以男女頭像為主的杯底，杯身置於男性頭頂之上，呈現一種欲拒還迎的情境。適合感情屢試不順、被當「好人」並渴望戀愛的單身男女。使用此杯可以加持愛情指數，增加告白成功的機率，約異性出去約會的成功率也會大增。被拒絕次數越多的人使用此杯效果越佳。切忌在幸福之中的男女使用此杯，否則會造成有第三者出現，結婚者會出現外遇等等的情況。另外也不能在附近有情侶的地方使用，否則會造成人家分手。

適合的職業：相親男女、去死去死團團員、好人俱樂部會員

適合的星座：金牛座、射手座、水瓶座。

適合的酒類：紅葡萄酒。



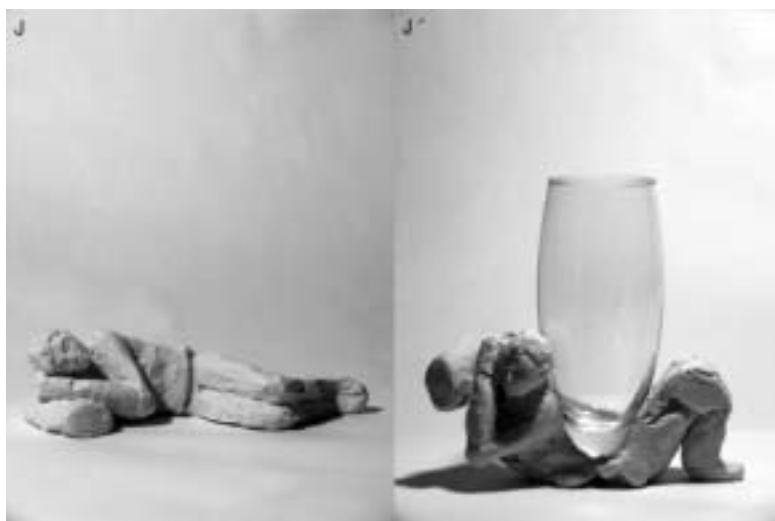
Immortal or not champagne glass 永恆不朽香檳杯

以吸血鬼在吸血的姿勢為底座的香檳杯，有一種陰森詭異的氣氛。適合關心自身健康並注重保養，想要長命百歲的人們。使用此杯可以有加速新陳代謝、延緩老化作用的功效，對已邁入更年期的中年男女使用最佳，能夠立即使秀髮烏黑亮麗、皮膚光潤有彈性，去除更年期會有的症狀。請注意使用此杯必須在入夜之後，最好是在半夜三點，但切忌在白天使用此杯飲酒，否則會導致皮膚潰爛、血友病、傷口無法癒合等等的症狀。如不慎發生這種狀況，請用活人的血液來擦拭患部情況將會改善。

適合的職業：養生家、演藝人員、模特兒

適合的星座：巨蟹座、天蠍座、雙魚座。

適合的酒類：藥酒。



Jumpy or not champagne glass 驚醒世人香檳杯

以近似阿茲提克金字塔活人獻祭台的人像動作為杯底的香檳杯。適合平時有神經質、時常感到心神不寧，睡不好、常做惡夢，或有其他精神狀況異常的朋友使用。此杯尤其適合解決小朋友受驚嚇，或躁鬱症、精神分裂症、憂鬱症及被害妄想症...等等的精神疾病患者特別能夠恢復神志清醒。切忌精神狀況正常的人使用此杯來飲酒，否則會產生幻聽或幻覺，看見自己想像的人物，或是在現實生活中看見夜晚惡夢的情節。此外如果是中邪者也不建議使用，否則只會令情況越來越糟，使用前請正確判定飲用者是否為精神疾病患者。

適合的職業：演員、軍警人員、股市投資者等等工作壓力大的從業人員。

適合的星座：雙子座、處女座、魔羯座。

適合的酒類：龍舌蘭酒。



Kidding or not champagne glass 視同兒戲香檳杯

以一坨無法分辨造型的土丘來做為杯底，此外這款香檳杯特別附送樹幹造型蠟燭台一支。此杯適合個性消極、事事不順心、嚴肅看待自己，放不開、凡事都往壞的一面看的悲觀朋友使用。使用此杯不僅可以忘掉一切煩惱，還可以帶來超高人氣，生活中的每一件事都能夠充滿歡笑。當壓力太大或犯下自我無法饒恕的過錯時，使用效果最佳。切忌生性樂觀，性格開朗，凡事都往好的一面看，活在幸福之中的人使用，否則會發現生活並不如想像中的美好，自己也不如想像中的完美，而導致精神崩潰而發生不幸。

適合的職業：國高中資優班學生、電腦工程師、建築師。

適合的星座：獅子座、天蠍座、魔羯座。

適合的酒類：水果酒。



Lapper or not champagne glass 海納百川香檳杯

以一個左手拿遙控器右手拿一大包食物的暴食胖子軀體做為杯底，嘴巴接著盛酒的杯身，注入酒後，就像是這個胖子正在喝酒的模樣。適合嘴饞的美食主義者，只要有美食當前就照單全收的肥胖人士。用餐時使用此杯盛酒可以增加食慾與食量，搭配食物飲用可以促進味覺更增添美味，用餐後以此杯喝酒可以達到減肥減重的效果。但請勿用此杯來盛品質不良的飲料，如發霉的牛奶、含有甲醚的酒類、摻有毒害藥物的飲料或餵水；這樣會造成味覺錯亂而無法分辨飲料的品質與種類。但切記此杯不能使用於嬰兒、發育中的兒童或是厭食症患者，雖然能夠因此而增加食慾，但也會因為體重不足而造成死亡。

適合的職業：大胃王、美食家、肥胖人士。

適合的星座：牡羊座、巨蟹座、獅子座。

適合的酒類：啤酒。

附錄三、

「紀念生命系列」創意香檳杯型號預購單

預購須知：

- 1.關於購買的物品，是「型號」而非「香檳杯實品」。
- 2.再次聲明，在這賣的是藝術家所製作的「型號」作品，而非香檳杯實品。為了推出酒廠的週邊產品，以藝術家淺薄的能力，在此賣出我的「型號」作品。
- 3.「型號」有 A-L 加上 A'-L' 一共 24 種任君挑選，皆由精美黑框裱褙，尺寸為 30x40cm。
- 4.每幅定價新台幣 500 元整。

購買人資料：

姓名 (name):	
電話 (Tel):	
出生日期 (birthday):	
住址 (address):	
電子信箱 (E-mail):	

型號 (A-L)	數量 (number)

附錄四、



目費仁波切(Moo-vei Rinpoche) · 台灣台南人士 ·

原為職業攝影師，一次到西藏旅行後被鑑定為目費仁波切轉世，
在西藏接受密法灌頂後，轉而到歐美各地弘揚佛法。

目費仁波切嘗試以攝影來普渡眾生，在一次為往生者超渡中，無意間發現自己
能夠使用無上念力，將往生者瀕死所看見的臨終景像經由底片顯影出來。

今次展出作品皆為瀕死景象，因為人死前視覺細胞中的錐狀細胞失去作用，故
作品所呈現的皆為黑白色調。

本基金會藉由展出目費仁波切的攝影作品，來傳達目費仁波切接引西方的證明，
也展現對於往生者的關懷之意。