

数码时代的物性反刍与六件私有之物

杨子强

关键字：物件，物性，数码工具，滞留，真实

字数：12104

前言

存在于生活中的数码工具改变了我们的生活习性和思考方式，也更动着我们的生活体验界面。当3D扫描和3D打印成为日趋普及化的数码工具，其精确且便捷的高效率生产，改变了我们对于物品制作的惯有认知，使我们对于原始的雕塑创作实践，和传统制作手段产生了新的提问。相对于美术史或雕塑史的长时间有序构筑，我们正面对着数码时代中，讯息的短暂「保鲜期」以及快速创造的新字义之间，一个全新即时的讯息理解和处理方式。最终，我们也同时必须不断重新调适自身的生活和工作态度，来回应数码产品短暂的生命周期中，一个被迫不断更替升级的被动处境。当我们回顾「雕塑」的原始手作字义时，已无法有效的回应当下数码时代的虚拟语境和面对未来将持续演变的其他未知形式。或许，我们需要一个更原始的形态或名词来进行连接过去，现在，和未来的可能，而在电子虚拟现实消失着的「实际存在物件」，则成为了数码时代中一个反向对照下，明确的替代选择。

在《何为物》中海德格尔辩证着「东西」(Thing) 的拒绝被套用，或被功能化的自主主体性，与成为被「理性主体」(Rational Subject) 或我们的主观意识所赋予的意义与功能中所产生出能够被统一理解使用的「物件」(Object) 之间，那可被加以区别出的「自在之物」(thing-in-itself) 与「为我们所存在之物」(thing-for-us) 的认知差异性。「物件」作为功能载体被加以确认为「器皿」，「工具」等等，以及更进一步发展出「仪式性」，「装饰性」等等原始艺术上的过渡形式，并在深化延展中逐渐形成愈发细腻的精准确分类。我们的生活中充斥着各式各样的物件，而我们也同时赋予其存在于生活中的功能行使意义。当代艺术创作中针对「物」存在于生活中的意义与功能之间所进行的「主动性」剥离，挑衅或重组，创造出艺术行为下，「新功能」的体会见证，我们已具备了可持续提出新参照依据的「物」的意义与功能的时代契机。

在这一共两个部份的书写里，我尝试区分开存在于日常生活中的物性探讨与艺术物件制作

的两个不同层面。在第一个部份的「物性反刍」论述里，我通过主观的书写引导，透过如「升级/Upgrade」，「重启/Reboot」，「第二生命/Second Life」等数码名词，描述着数码语境下所可被持续转化串连的「物」的滞留方式。通过「反刍」的持续回归意象，以一个宏观的角度探讨原始「物性」(Thingness)如何在数码时代的辩证契机中持续固守在我们的生活之中，并且通过不断演化出新的样态，服膺于以人体，人性，人类行为的可对接性，持续的滞留在我们的意识里。第二个部份的《六件私有之物》则是分享新加坡南洋艺术学院在新冠疫情时期所特别设置的一年期网上雕塑特别研究计划的创作成果。计划主题《物语》，针对数码时代的去物质性进行探讨，也同时回应新冠疫情下更加明确深刻的，一个「物」的独特制作体会。主要内容以「手作」，「记忆」与「拟态」三个子题作为总结框架，针对三组共六位研究员各自所拥有着的，不断滞留于个人生活与创作经验中的「物」进行深度解析和对照。面对数码时代中可轻易创造出的「群组」或「同温层」，以及可便捷「滞留」在某个特定思考逻辑的网络连结状态下，这跨数码世代间的交流设定，允许研究员们得以深入理解因彼此各自不同的聚焦点所可能产生的相异创作切入角度，也在研究计划结束后获得了六件在不断交互对应中各自坚持留守的「私有之物」。在这个充斥着大量生产，大量复制，被广大的群众所共享的物的时代中，这六件拥有明显的个人意向，独立体会的「物」的制作，我们或许可称之为「雕塑」的存在。

(一) 物性反刍

如果我们把数码影像的「优化真实」(Optimized Reality)定义为「美好的真实」，我们可将其比喻为一种比存在于眼前的真实物质世界更令人心动的存在，反向刺激着脑内啡的分泌，诱发生理上的愉悦反应，实际让我们感受着的「快乐」真实，和一个在还未被我们的理性判断所加以确认之前就已经选择相信的「主观存在」真实。拥有自主选择「真实」的能力，纯粹只是外在的「商品诱惑」手段，还是潜意识里期待着的「被误导」，从而得以跨越现实框限的一种内在渴望？我们将能在这数码时代里叠加体会着「所见为实」(Seeing Is Believing)所能被诠释的不同语境，并且不断重复的确认着「真实」所带来的实际意义。角色扮演者(Cosplay)以「反向模拟」实践着动漫手游人物的现实真人版，把虚拟世界加以真实化，从而得以直接处身在那似乎可加以被虚拟化的现实世界中。新科技，新平台，新的数码科技专属族群，我们已完全仰赖数码科技界面进入这全新的，诱人的数码世界中。而在这数码革命(Digital Revolution)所创造的新科技庙堂里，当普罗大众被动的依附在「数码科技」下，催生出对于数码科技的崇拜拥簇，创造出一个因过度仰赖数码专属介面而产生的崇敬神圣感或无法逼近感时，我们是否将能够借此重新凝聚「艺术」的神圣灵光(Aura)，或是「数码艺术」的专属灵光？但于此同时，非同质化代币，或是电子加密货币(Non-Fungible Token)所催生的数码艺术网上拍卖平台，那些成功得标的藏家仅仅收获了一个在电子网络中持续流通分享着的数码作品的「所有权标记」，颠覆了传统收藏对于「物」的绝对拥有，单一真实等检视准则，我们似乎对于实际掌控在手中的物理「真实」已不太在意了。

¹ 有关“物性反刍”的探讨延伸自新加坡雕塑学会为庆祝创办20周年所举办的纪念展，由策展人陳燕平所策划之主题：「物语：当代雕塑展2021」(ReTHINGing Sculpture in Singapore 2021)。

我们生活在一个快速更替的物质经验之中，一个被动的，强迫性「升级」(Upgrade)时代。纵观电子数码时代的历史进度中，影像的纪录传递，记忆的存储滞留，不断更替的电子载体/介面，以更快的生命周期更替。黑胶唱片 (Vinyl Records)，盒式卡带 (Cassette)，光盘 (CD)，蓝光光盘 (Blue-ray Disc)，随身碟/优盘 (USB Thumb Drive) 到数码云端 (Cloud) 等等，不止是电子讯息的存储和解码的方式改变，作为特定电子载体的专属承载物件和相关的下载解码工具，也以另一种「物理存在」的方式记录着使用者的记忆和经验。旧工具的不断滞留，新工具的不断取代，可持续回溯的前后周期间细腻的切换感受和对比，串连出一种浮动，漂移，短暂存在的适应体验；等待即将过去的，期待即将到来的一种游离浮躁态度。我们将见证着同一个人类世代中不同电子世代的原住民，被迫永恒迁徙，成为多个电子世代间的数码移民，而见证这一事件的，将会是不断滞留着的物理性电子「物件」。数码时代的「永恒迁徙」允许我们见证多个电子世代间那已确认的过去，现在进行式的，和在这前进的轨道上所将延展出的可预知形式之间，所可综合出的一个「多重选项」的不同组合状态。架构在单一，双重和多重电子世代的个人经验基础上，以多重奏般的对接适应模式持续的驱动着单一社群记忆的多层次构成。只要我们能避开以电子形态作为人类最终的存在状态，未曾放弃这由原子组成的物质身体而完全的进入电子空间中（未来可想像的选项之一），我们所创造的数码新工具必将环绕在人体生理感知的层面上进行对接。最终，是否将引领我们进入一个由数码工程科学所预言的「升级版」数码化生活，跳脱作为纯粹「数码工具」的表壳形态（所谓的数码工具包括着电脑，手机等须被触碰操作的电子工具介面），进一步进入一个由「不被感知」的全新数码界面所创造的究极数码化日常生活？一个当数码「物件」开始主动「思考」下，「数码工具」终将消失的究极数码时代。(Gershenfeld; 1999)

在这数码网络的无限连接当中，新的隔阂和距离同时建立，也延展出新的真相与幻象。一个超越生理局限的电子连接空间，建立着新的物质供应链，以及新的「物性分解」层面。上世纪马克思所提出的「异化」(Alienation) 解析了现代化高度分工生产线所细腻分割的「生产与获得」经验。一片炸鸡块作为炸鸡店的美味食品，或是超市冷冻柜里已处理好的冷冻食品，以消费者作为食品链/商品链的终端服务对象，而消费者并不参与孵化饲养，肉品宰割分类处理，仓储冷藏包装运送，调味烹饪等各个阶段过程，甚至并不需要了解「鸡」作为终端产品的最初生物形态。在「物性分解」下，这现代化高度分工生产线延展出有别于最初生物形态的不同物品状态和其可被理解的相关描述语汇，最后再加以注解出个别物品可被使用的方式和消费形式。网路宅便更赋予了一个电子升级版的新「物性」和「获得」的方式。电子终端下的「宅配」物件 (Things Of Home Delivery) 支撑着一个数码化的「宅」世界 (Otaku Phenomenon ”, Sugimoto, 2021), 让个人即使选择不进入由日常生活网络所串连着的社群也能获得必要的供需物资，仅需要点击着单一的电子窗口，就能连接着看似无限供应的物质链。电脑屏幕上的「输入」指令 (Enter), 代表着一个物件凭空的出现和被获得，宛如现代科学版的魔法点击，由完美隐藏着的庞大生产物流系统支撑着。「仪式性」的指令点击动作，深化了电子服务提供方和接受服务方之间的掌控与依附关系，简化了或间接的剥夺了个人理解「物」的真实形态和多重存在状态的能力。全球新冠疫情的无差别性被迫「宅」(home stay) 经验当中，让我们完整的经历了主动的个人宅经验和被动的新冠疫情宅经验之间所赋予的「比较」契机。面对着个人与群体间必要保持的社交距离，我们进入了这科技魔法所创造的另一个平行宇宙。我们是否能够进一步确认我们可以脱离作为社交生物的原始生理接触需求而完整的进入绝对的个人「宅」生活 (Indoorsy Lifestyle)？或是更渴望适度的抽离或周期性的回到现实的物质世界当中呢？

数码网络时代的讯息分享和撷取中，我们所拥有的「遗忘」和「记取」的选择权力，催动着网络记忆的讯息生产与保留。个人的讯息分享上载，如同巨大网络中的个别微网络，在一个去中心的讯息世界里以众多的单体，多样的微观层面，通过填充讯息本体的主流架构，拼装和协同组构着属于未来世代的「过去」(Pessach, 2008)。全球性的「物」与「工具」的

标准功能与这标准功能所建立的相近使用经验，创造了超越地域文化族群的「经验共同体」，诱导出「物」与「工具」的表面记忆所可能存在的被同化趋向，尤其是当物件表壳上贴附着某个时代事件或时间点所汇聚出的第一层面大趋势记忆。个人记忆对群体记忆的片面抽取和间接回流，则构成物件表壳上第二层面的个人专属记忆贴附。相较于「错误更正代码」(Error Correction Code) 为了让终端解码器获得完整的传输信息而嵌入「冗余位」(Redundant Bits)，我们的生理活性记忆是否有着类似的机制，进行着潜在的记忆自我修正以符合大趋势的讯息分享或者满足个人潜意识的需求渴望呢？相较于「时空胶囊」般的遗留物件(relic)之间的原始物理讯息存储形式，对于过去「已存在」的原始(忠实?)回溯，活性记忆的「现在进行式」浮动修正和可加以推衍的当下属性，让我们可以进一步私有化集体记忆，再转化为可被共享的集体化私有记忆，模糊了大我和小我之间的界限。我们可以用很多不同的方式和内容去描述同样的「物」和「工具」所存在的样式和体验，但同时又据有无需加以明白阐述的共通点，贯穿着这些叙述。我们可以通过个人记忆与集体记忆对于「物」的交叠投射，创造出不断扩展的物性大数据。

「物件」以时空胶囊般的多重形式存在于我们的认知经验中。兵马俑，金字塔，黑耀石打造的石器时代工具，恐龙化石，甚至存活了几亿年的活化石般的生命体，如腔棘鱼等，以跨越时空的简单滞留方式，物理性的保留着曾经存在的「事件」(Event) 讯息。无论是不断变迁的气候，或地理环境，或是智慧生命所创造的原始技艺和动机，我们都可以通过「物理比较」的方式来加以确认其存在的相同相异性，进而统整出我们想确认的某个特定讯息。我们可以参照电子键盘上的「重启」按键(Reboot Button)所重新启动的原始编码程序，贴切的描述着永恒等待回归的原本「物性」。在新的世代里，新的氛围，新的「解码」方式中，所滞留的物件与当下的时空背景进行着比对参照，带来新的理解数据。尤其是当「第一生命」在接近完全被抹灭后的灰烬中，所汲取出的，那重临于新世代的「第二生命」(Second Life)，所可能召唤出的当代新鲜感/新奇度。我们正处在一个持续不断被「重启」(Reboot)的世代交叠进程中，而以物理形式持续滞留在未来世代的物件，也必然将持续以其原始的方式保留着「物」的讯息，不断的为未来世代提供可重复反刍的契机，呼应出不同时代的理解属性，以及在海德格尔(1967)所谓的「个人动机」下，所主观撷取和局部理解的选择性讯息。

(二)六件私有之物

如何在这数码时代通过「艺术物件」的架构制作，重新确认我们与物之间是否还存在着必要联系，是雕塑研究计划《物语》所要探讨的。《物语》作为一个重新思考「雕塑」存在于数码时代的可能形态不只是回应当下数码科技的软体与硬体的成熟普及度，也同时是从不同电子世代的角度，去思考大环境对于不同个人的专业养成，与生活态度的形塑所创造出的多个不同观看角度。而接下来的「六件私有之物」则通过解析六位研究员的「物」的制作，以及如何在不同个人动机下所产生的相异个人体会，同时加以辨认出个人如何回应和实际面对着，这个充斥着被广大的群众所共享的物的时代。在这三组六位研究员中，两位为三十岁以上，经历传统雕塑训练，以传统雕塑进行创作的世代。两位三十岁以下，以非传统的雕塑方式进行雕塑物件创作。以及两位二十出头，当下数码时代的原住民，刚完成基本的雕塑创作训练，对电子网络世界毫不存疑且相对依赖的新生代。研究计划通过进行必要的「物」的制作，尝试去分解他们所能加以确认出的，滞留于不同数码世代中，「物」的制作和存在定义。以下的分享则为研究计划完成后的报告总

结，分别为「手作日常」，「私人纪念碑」和「新鲜模拟」。

第一组：手作日常（王思惠/新加坡·庄汉裕/缅甸）

3D扫描和数码打印技术作为精确生产的完美数码工具，跨越过手工制作的不稳定掌控，达致无差异性的「物」的精确复制。在这精确世界里，完美的绝对一致性超越了个人情绪波动，跳脱身体机能疲乏或专注力消散所可能激发的随机不可控变数。这完美一致性的「物」焕发出一种全新的崇敬荣光，以超然的高度映照在人体感官的有限精确度上。当手工制作的生产实用性被数码工具的快速精确生产完全颠覆的同时，也让我们能够重新思考「物」与「手作」之间所存在的依附关系。在这新契机里，我们得以重新理解原始的体感，量感，触感，手感，和美感等抽象的意念，是如何依附在物质材料中和手作工具上。通过细腻的制作技艺实践，串连个人不断精练的制作体验，结合出独立的讯息组合；一个独一无二的「物」的创造。我们是否能够再次回归到一个充满个性，被单一私有化的「物」的世界，允许着人与物之间，人与人之间，进行着个人内在表达的外放和连接？跳脱以「快速量化生产」和「精确复制性」作为论断依据的唯二广义比照？

不断滞留着的石材雕凿经验和深刻的石雕创作体会赋予了王思惠在面对当代数码科技的绝对优势下进行正面对话的能力。旧的经验新的经验产生碰撞，在不断的面对和协调中从新被整合和再确认。相近相异的生产方式，制作形式，与个人的切身体会交叠出更深层的介面，允许她进一步提问人与物之间所存在的原始关系，所选择的产生形式，所面对的存在状态，和最终如何被升华的思考态度。作品《1/32 球形网 / 1/32 Spherical Net》通过朴实的人工刻面解析方法，简单的手作工具，结合技艺磨练获得的细腻度，专注着每一个细节，在每一道工序间细细琢磨着「心意」。切割与重组，完整球体的三十二分之一的分裁，在不喧哗的冷静中引领着观者进入一个低限的概念状态，逐步的体验着一种不断持续进行着的细节处理，想像着同一个球形体量所存在的可能多重剖析解构，循着材质表面上的工序处理痕迹，加以臆测着在这之前或是下一道刀工的切割决定；它带着某种标准的材质与工具技法之间的操作法则，在反复不断的执行下，诱引一种「精炼后」的灵光闪现。图解，泡沫板块模型与大理石成品之间，主次的界线已被模糊，已无需确定何为模型，何为最终完成作品。这是一个想法的执行，也是一个过程的执行，更是一个雕凿态度的执行。它是一个完整的行为和思考的总体展现，如同滚动的石球，应循着自然引力的牵引，回到归属停留的地面低点。《1/32》作为手作物件的艺术验证性，正面回应着数码工具的快速精确性，以一种缓慢，极简的律动，进行着缺失与完整体之间的分拆补完叙述，引领手作世代与数码世代的不同观众群，交互辩证着不同世代间不尽相同的「物」的生产和被理解的体验。

同样经历过深刻的手作体验，庄汉裕则选择琢磨着掌上的创作材质与个人记忆之间所串连着的日常。物的制作成为了他的日常，而这日常之物也被日常生活中的工作惯性，时间惯性，空间惯性，间接的规范着。《记忆的影子》，原是架置在睡房一角的「工作平台」，被转移至展出空间现场。在人造月光下，映照出艺术家梦想工作室的雏型和踏实的每日生活剪影，也是一个随着时间的不断延展而持续叠加的，长时距「记忆」被持续实物化的诗性纪录。外轮廓光晕勾勒着新加坡经验中的城市天际线，多重空间切面中充斥着「物」，恍若琐碎的记忆和思考片段，而我们则获得了一个不浮夸，低新奇度，零数码的「私有之物」所伴随着的「手作日常」。如果把日常惯性行为等同为一种不断滞留的无机性情性方程式，未经自我意识的主动驱动下随机执行的一种行为反应模式，我们似乎可以将其理解为初步表面层次的无机回应，欠缺了后续深层思考的介入所串连出的有机经验（Dewey, 1980）。但通过积极主动的反复精炼而获得的下意识反射性「肌肉记忆」（Muscle memory），是否就可以跨过意识界面的介入，而进入一个有机的纯粹境

界呢？在庄汉裕过去十年的创作生涯里，思考惯性，创作惯性，被生活的日常所形塑。有限的工作室与寝室的交叠空间，可轻易获取的创作材质和简单便捷的工具选择，谨慎遵守着避免干扰他人的创作时间段等，在面对与调适之中，他清楚知道自己双手之间所能掌握的有限选项。他选择了以积极的态度确认着那已知的概念层面上，材料技艺上，可能还存在着未知纯粹和升华。以朴实的态度对待手中的物，进行着剔除杂质的重复演练和反复细腻的修正审视。人与物之间，手作层面与精神层面之间相互激荡共生，允许艺术家维系着自身与物之间，人与空间之间，人与城市之间的日常联想。

第二组：私人纪念碑（王仁敏/新加坡·陈琰仪/中国）

当我们思考着山川河流如何被赋予了名字和传说，以及这些描述背后所存在的可能性和意义时，我们常常忘了它们的存在，跨越了人类作为知性醒觉的高智商物种之前的遥远过去，而它们也将会滞留在未来漫长的一个时间段中，在很高的一个概率上见证着又一个知性文明的消逝。我们藉由所拥有的有限生命长度，度量着时间的意义，以及在这时间长度里所可能拥有的生活经验的总和，这也包括了这生活经验下所可能产生的，任何有着紧密关联的存在意义。光线赋予了色彩，身体的体量产生空间占据感，恶劣或友善的生存环境规范着个体或某个地域性群体的生活记忆。在无数次的物换星移下，山川依旧以接近永恒的态势，仿若亘古不变的纪念碑般，承载着记忆的时间厚度，允许不同世代的人们回到同一个地点，回溯，分享，留下，回顾那过去曾存在过的，串连着现在进行式的群体与个人的记忆；一个永恒叠加着的「到此一游」(Was Here)。在新冠疫情前的旅游便捷时代里，每个城市为到访的旅人提供「到此一游」的盖章据点。相对于巨大且早已存在的大自然山川地景，那些滞留于古老城镇里的人造物，街道，建筑，雕塑等，在坚固的材质下也积累滚动出多个世纪的记忆厚度。而缺乏着历史记忆的新兴城市则必须在有限短暂的时空下创造出旅人的专属旅游记忆和定点体验，并通过网络的点赞分享下滚动出后续「到此一游」的网络群众，以数码光速瞬间建立出全新的经典景点。短暂话题性的旅游记忆对比着贴附在跨世代记忆上的古老传说，允许我们可以再次确认着个人与物之间，过去与现在之间的深刻连结是否被数码时代所需要。或者我们只是需要一些数码影像，允许我们能够在网络世界中持续不断的刷着当下的存在感。更或许是，每个人心中都需要一座私人纪念碑，永恒的伫立在记忆的现场，允许我们在需要的时刻，能够回到那记忆滞留之处，重新寻找过去，现在和未来的可能连结。

从新造访原居城市的记忆探索计划《掌上山河/Geo-Palmistry》允许陈琰仪以反向回归的方式深入解析「到此一游」的永恒与当下，再一次对照着记忆中所熟悉的一切过去和现今所存在的一切当下。依循策展主题所强调的「物」，陈琰仪进行着影像纪录以外的记忆搜集行为，通过泥土压模的朴实手段留住现场记忆。行旅中遇见的墙角，道路，树木等等有机和无机的纹理被加以复刻在一片片泥土上，再被带回工作室进行矽胶翻制。软性透明的矽胶，仍然残留着被泥模捕获的在地现场物质，在灯光下，或交叠架构出如地图绘制般的浮雕山川，或如掌纹校对般的逆向记忆解读。通过组构主观的记忆片段，带领观众进行着一场如同记忆考古般的客观视觉拼凑，重组回溯出一个可被转述的「到此一游」私人路线图。长期居留海外，允许陈琰仪能够以有别于在地人的角度解读现居城市的属性，或是两个生活记忆光束之间所投射出的记忆交叠现场，或是共同存在之物所产生的移情寄托心态，以及一个离开和回归之间的双向暧昧。

在这高度量化生产的时代里，每一个人都可能在同一时段与量化产品相等数量的使用者分享着同样的使用经验，进行着类似的使用操作；我们是量化产品所创造出的巨大「经验共同体」。在《像你这样的东西/ Something Like You》这件作品中，王仁敏通过家庭电器如

烤箱, 吸尘机等组装自制 (DIY) 的手作工具配套, 制作工业生产中加热成形的透明塑料硬壳模版, 针对私有物件如外公的假牙, 去世的宠物犬骨头, 他人的离婚戒指等, 进行表壳上的反向复制单件, 藉由仪式化般的手作介入, 以原始朴拙的手作工序和日常生活中的家用电器回应着量化生产的既定现实。投射其上的光线, 渗透过那塑料表壳上的复刻表面纹理, 映照出或透视加长, 或打斜变形的, 曾经存在的物件影子。那虚幻的内在投影, 在原物件缺席的空置状态下, 抽象的隐喻着一个存在于表壳上的贴附记忆。我们似乎可以在脑海里回应着, 「像你这样的东西, 却不是你。」(Something like you, but not you.) 王仁敏通过一系列私人物件的大量单件复制, 量化呈现着一个集体所拥有的私有记忆, 成功对照出在量化记忆下, 个体记忆的巨大集合; 一个被私有化的集体记忆; 一个被集体化的私有记忆; 一个双向暧昧的, 物的记忆。

第三组: 新鲜拟态 (洪雪宁/新加坡·苏巴斯里/印度)

四分之一世纪前的电子宠物鸡 (Tamagotchi) 以一个低限, 简易的三按钮操作模式风靡世界。简易电子程序模拟着被简略化的孵化饲养体验和饲养失败后的暂停操作设置, 其中并不包含任何超越同个时代或更早期的掌上电子游戏机的科技新鲜度。手机游戏「愤怒鸟」以简单的拉弹飞撞模式, 冲撞着不同关卡难度设置下的各式数码合成场境, 那是电子时代来临之前的经典手拉弹珠游戏, 所延伸出的数码升阶版。当我们从手作日常跨入到数码日常的同时, 我们似乎还在持续进行着手作时代时曾进行过的游戏原型。如果「新鲜度/新奇感/惊喜/惊奇」等同绝对的吸引力, 那么, 为何我们还会陷入同一款电子游戏所可能产生的深度上瘾状态呢? 在「结束, 重启, 重新再来」的游戏循环里, 「新鲜感」实际上是被不断消耗着的, 而那能让我们永远回到起点的「重启」键, 似乎承诺着一种相悖于「新鲜感」的永恒回归, 实际维持着我们对于这个电子游戏世界的持续投入和期待。因此, 我们应该更精确的厘清「新鲜感」的切入点, 进一步作为上瘾/持久吸引力的主要依据。同样的, 如果把烹饪设定为一个材质切换的游戏, 通过特定的烹饪工序切换出食材的新物质结构 (美味的分子结构), 再通过我们身体的原始感官, 去综合感受着咀嚼的质感, 舌齿间的味道和温度, 鼻腔内的香味, 所相互激发出的美味定义, 那么, 经由同一个美味方程式的深度体会所反复积累出的更细腻的味蕾, 让我们进一步感受到更深层复杂的美味, 以及这更细腻的味蕾所不断精进提升的美味创造下所可能获得的全新感受; 我们似乎可以理解为通过同一件熟悉事物的持续深度体会, 延伸出可能存在着的未知新层次, 而不是纯粹指向表面意义上未曾体会过的新奇感; 重复上瘾的「新鲜感」。

在这个充满着新鲜的切换选项, 且交替切换已成为常态的数码时代里, 洪雪宁作为当下数码世代的原生代, 已然习惯游移于其间。在《滑一滑/Toggle Boggle》这件作品里, 「鼠」作为跨界面的「物」的表征, 以不同的形态贯穿着各个界面, 进行着超现实般的拟态重叠。机械鼠模拟着生物状态的「鼠」, 赋予「鼠标」心跳的手感。再把手中的「鼠标」数码化, 进入到电脑视屏上的数码空间里, 「捕鼠器」箭头 (Mouse Cursor) 回应着手上的鼠标操作, 电子鼠在电子游戏中游走着。有趣的是, 在这些第二, 第三或第四的「鼠」的拟态中, 作为第一形态, 真正的「鼠」的存在形态消失了。蓬勃的讯息时代里, 我们已然赋予了鼠作为一种生物, 以及其生存习性以外的多层象征意义。我们正拥抱着一个已被切换了原始内容的「鼠」, 它正完整的履行着我们所赋予的各种形象表征, 满足着我们所期待着的数码习性。数码世代的讯息爆炸和网络视讯的便捷远距观察, 允许我们处在一个对一切事物都似乎熟悉理解的状态, 却同时与真实世界「保持距离」。相较于真实生存着的鼠, 这些象征连结更能介入我们的日常, 成为我们生活的一部份。那被「数码距离」抑制的亲身体验和被忽略的真实, 使我们可以随意综合出自身的论定而无需加以亲身确认; 所有被我们所聚焦的「物」的形态都可通过数码界面存在着, 并可被加以切换

出新鲜的可能性。

如何通过食物的记忆介入艺术创作的领域，一直是苏巴斯里最专注的思考方向。个人的异地生活经验，以及异地饮食文化与本身饮食文化之间所被串连着的相通相异性，促使她积极探寻着普遍共享的食材所可能创造出的，一个跨越国界，族群，文化的饮食经验共同体。相较于「之前」的食材和「之后」的食物所具有的明确目的和结果，这「之间」的待定切换状态，允许苏巴斯里进行着艺术与食物之间所可能诱发的想像，同时与观者的食物记忆建立连结，进一步诱导观者进入一个熟悉经验被加以切换的新鲜体验。在《食用我那呛鼻的花：静物》(Eat my smelly flowers: A still life) 这件作品里，创作者在食材的处理过程中，观察到作为「大众食材」的洋葱，拥有着与胡姬花瓣相近的紫色纤维。经过层层剥离后的洋葱块片，被修裁出胡姬花瓣的外轮廓，通过细腻的缝接，制作成一朵朵拟态胡姬花。在静默中，一盆绚丽的胡姬花如同静物般被摆放在大堂中供观众观赏。苏巴斯里以物的实体再造拟态，创造出有别与数码虚拟世界的真实接触，以真实的「物」的幻境对应着比真实更真实的数码幻境。在无需提问着相关悖论议题的状态下，诸如「食物是否可以成为艺术」，「食物也是艺术」，「烹饪是艺术」，「艺术的食物」等等，一个熟悉的食材，正带着原始的香气，仿佛在现场进行着一场不可思议的，新鲜的，「美食快闪活动」；那是肥鸭餐厅的亨斯顿 (Fat Duck Chef Heston Blumenthal) 所主持的美食现场吗？最终，这实体拟态作品却又有着更有趣的情境转折，面对着在印度原居城市的疫情爆发，无法即时送达新加坡的作品实体被重新处理成电子视屏上的数码影像替代展出，再次回归到疫情期间的数码平行世界当中，成为数码影像中比真实更真实的优化实体拟态。

结语

如何明确的厘清数码工具所创造的「新物件」迷思，或是加以确认「去物件」在未来虚拟生活场景的必然趋势假定，以及我们如何被动的被不断「升级」的数码工具持续颠覆着过往所存在于身体经验中的亲身经历和存在的事实，是需要积极的去思考的。更重要的，如何在这数码时代通过「艺术物件」的架构制作，重新确认我们与物之间是否还存在着必要联系。「人」的躯壳，作为必然存在的「硬体」，我们也必然会面对着生理上的基本自然法则，物理规律，维系生命的原始要素和平衡健康的精神生活。假设我们最终将生活在一个超越「数码工具」，一切都可通过「未被感知」的电子指令所完成的究极数码生活方式，一切生活的琐事都无需加以思考就可通过不被感知的预设数码程序完成，我们是否将丢失生活的趣味？因此，我们是否应该让数码工具停留在可被感知的工具阶段，就如同我们能够选择是否需要保留物件制作的手作能力与制作趣味？从「物件感知」到「数码感知」，再延展至「未被感知」的未来性中，我们可以不断提问着「可被感知」对于个人存在的意义与趣味生活的定义。在一个不断往前滚动的数码时代里，作为当下升级的「全新经验」也很快的将会成为未来「全新经验」的过往滞留对照和持续比较。我们必须适当的审视个人所持续积累的重要经验和不断被印证的深刻体会，以及在这些重要的经验传递和传承过程中，进一步的确认出存在于这快速演变中必然会产生数码世代间的理解盲点。从而拥有跨越这些盲点的新诠释能力，持续的深化这些「滞留经验」所赋予的，存在于不同数码世代间的新理解契机。通过艺术物件主动呈现的真相与幻象，虚拟与真实之间的必要对比，我们必将持续的提问着艺术本质与艺术物件的当代回应性，以及最终的，我们所希望掌控的当代「真实」。而这「真实」也将在不同世代的聚焦点下，以不尽相同的形态被确认着。

参考书目

Dewey, J. (1980). *Art as experience*. Pedigree.

Heidegger, M. (1967) *What Is A Thing*. Henry Regnery Company.

Gershenfeld, N. (1999). *When Things Start To Think*. Hodder and Stoughton.

Pessach, G. (2008, January 18). [networked] memory institutions: Social Remembering, privatization and its Discontents. SSRN. Retrieved April 1, 2022, from <https://ssrn.com/abstract=1085267>

Sugimoto, Y. (2021). *An introduction to Japanese society*. Cambridge University press.