

一次進入地鐵車箱，聽到一把童稚的聲音在數數字，「23，24，25，26，27，28，29—30，四歲的小女孩的聲音好像在唱歌，「35，36，37，39…」「錯！37，38，39…」小女孩的媽媽說。「55，56，57，58…」小女孩不斷的數，好像沒有停下來的意思，母女間的對話是「75，78，79…」「75，76，77…」，面前的景象有點超現實的感覺。

我們從小便學習數數字，睡不著，便數綿羊。我從未聽人用過這個方法睡著，可能是因為數字是個可以令人興奮的東西。「小王子」童話裏面的第四顆行星住著一個商人，日以繼夜地數算他擁有多少顆行星，為的只是把行星的數目放進銀行。在 Para/Site 藝術空間剛結束的展覽「藝術俱樂部」裏，鍾緯正的互動裝置「做愛國港人之智取扯旗山」把假陽具和中國國旗連接到香港股票市場的網頁，掛著國旗的陽具根據股市上升的幅度震動。觀眾若想陽具強烈震動和國旗起勁揮舞，可以多投資股市。他將投資活動的數字連繫到自我刺激自我滿足的身體活動，再比對一些人看見國旗升起便感到興奮，來顯示其荒膠性，可謂一絕，與把行星數目存入銀行，有異曲同工之妙！數字是一些基本、簡單的符號，可能正正是因為這樣可以容許人們有很大的想象和自瀆的空間。

但另一方面，因為數字有系統化和理性的特性，它可以是一些很好的治療工具，去平衡一些混亂和非理性的心理狀態，例如村上春樹在小說「發條鳥年代記第一部（鵲賊篇）」裏敘述「頭腦一混亂起來，我經常就會燙襯衫。從以前到現在一直都這樣。我燙襯衫的工程全部分為十二個步驟，就是從（1）衣領（表面）開始，到（12）左袖口為止。我一面一一數著號碼，一面依照順序確實地燙下去。如果不是這樣就燙不好。」當腦筋混亂時做一些步驟清晰的運動，有時是可以使思緒重新納入軌道。

美國藝術家 Jonathan Borofsky（波羅斯基）將數數字這行為變成藝術，他從 1969 年開始做作品 "Counting From 1 to Infinity" (由 1 數到無限)，相信作品現在還在進行中，做法很簡單，在紙上寫數目字。1972 年展出時，寫滿的一棟 A4 紙有四尺那麼高。他說這是最簡單直接的運動腦袋的方法，腦、手、筆連在一起，不用有任何計劃、感覺和想像力。他的做法有點像冥想，並追求系統化的思想模式，以寫數字來抗衡混沌的思緒，平衡自己的瘋狂面。可以是平衡，也可以說是休息來預備其他作品。他每天寫數字，幾年後他開始畫圖，在寫數字時想起的圖畫或意念實現出來，用他停頓時的數字作為他的簽署和日期，數字成為他的身份和時間——一個獨特的自我存在狀態，也是波羅斯基一貫帶自傳性的創作風格。

將數數字藝術推至極致的相信是旅美台灣藝術家謝德慶，他於 1980 年做的一項行為藝術，是在他的曼克頓寓所安裝一部打咭鐘，他每小時打咭一次，一日打 24 次，持續做這一項行為一年。他必須重組自己的生活去完成這件行為藝術，不能離家很遠，以便可以趕及回家，晚上要調好鬧鐘，準時打咭。他更請人監察，在咭上簽名。打咭鐘已不光是一項計時器，它亦改變人們的時間經驗，例如在這件作品中，一天變成許多單一準確的小部分。藝術家所做

的看似是一份工作，但其實什麼也沒有做過。作品可以是現代非人性化生活和機械化的工作的比喻。要完成這件作品，要經歷漫長的等待，數算時間的過去，需要驚人的耐力和集中力，所以亦是一項意志力的鍛練。

謝德慶將自己變作機器，亦有作品用機器(電腦)模仿人去做美術設計。電腦桌面上的標誌大多是由 32 x 32 像素組成，John Simon 的 "Every Icon"(所有圖示)試圖把所有黑白圖示的可能性都顯示出來。若你到有關網頁 (http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/simon_fr2.html) 可以看到 32 x 32 像素的格子，由一粒黑色格子開始，自動推演其他可能性出來，直至全部格子都變成黑色，推進方法猶如自動計時器。圖示設計變得可以數算和窮盡，顯示了電腦的能力，它是一個計算器，可以做出所有可能性，客觀、坦白、公平地展示所有標誌，全無偏好。那看來創意想像便不是無限了。但這樣可以用來設計標誌嗎？若要完成這件作品，以一秒顯示一百個圖示的速度，要幾百兆年時間才能完成。理念上可以完成，實際上卻不能，加上電腦沒有靈活的識別和選擇能力，它不能設計，只能數算。它亦不是完全中性，為何它要由左至右，從上而下的推進？這是相當西方的書寫模式。作品看似客觀中性，卻仍受文化影響。

數數字還可以有道德判斷，台灣歌手周杰倫的「爸我回來了」談的是家庭暴力，歌詞道「12345678，12345678，我叫你爸，你打我媽，這樣對嗎？」好像在說 1234 之後是 5678，你要講道理啊！Peter Greenaway 則把數字連到命運與死亡。"Drowning By Numbers" (被數字溺死)開始時是小女孩一邊跳繩一邊數星星，數到一百便停止了。問她為何停下來，她說：「一百已經足夠了，當你數到一百時，其他一百都是一樣。」片中姊妹們的丈夫一一浸死。數字在片中有時連續出現，有時不出現，有時忽然出現，好像在提醒觀眾不要忘記數下去，雖然我們有自由選擇的權利，但不能迴避要繼續數數字，人生終有完結的一天，由水而生，從水而去。

不過，亦有藝術家玩弄數字來反省常規。Fluxus 藝術運動藝術家 George Maciunas 在一九七八年創作的短片「9 之後完」，一如其名，當電影數到 9 時不是電影的開始卻是電影的結尾。他另外兩件作品「10 呎」和「1000 格」，要用數學來看電影。「10 呎」菲林若用正常的投影機速度每秒鐘 24 格放映，要用 23 秒，影片一呎一呎地數，到 23 秒結束。「1000 格」的內容是由一數到一百，數十次，剛好是 41 秒（「1000 格」除 24 約是 41 秒）。短片表現了非常有趣/準確的電影影像的空間和時間。另一位 Fluxus 藝術家 James Riddle 的「9 分鐘」內容就是看著計時器逐秒逐秒過去，把電影和計時等同起來，特顯時間控制/限制電影的現實。

直至現在所談的數字作品，不是宿命、悲觀，便帶挑釁性，與觀眾對著幹。現在吳子昆在澳門「數碼愉閱」的展覽展出的作品「可否留下來？」卻帶感性和詩意。進入他的作品範圍的觀眾會被攝入鏡頭，被電腦詮釋成一個個計時器以及一個錄像。當一位觀眾接近另一位觀眾，它們的影子重疊，化成另一個錄像。個人的錄像較為重複、沉悶；二人的錄像則有故事性，較可留人。在這個作品裏，觀眾可以擁有自己的時間，時間不是一種客觀的存在，像回歸倒

數時計那樣霸氣，叫所有人都不可逃避那個歷史時候。亦不是一個比喻，如美國藝術家 Theodore Kosterwas 的錄像將人化作時鐘，根據時分秒轉動，被時間控制。在吳子昆作品中，我們擁有時間，亦有自主性，我們可以選擇自己的時間，繼續現在擁有的、離開再選一個或與別人一起重新開始一個新的時間。作品亦鼓勵人們站近一點，不似鼓勵個人化的電腦文化；也希望人們可以多停留，不要來去匆匆的觀展習慣。

作品令人想起王家衛「阿飛正傳」的一分鐘朋友的一段，兩個作品同時用時間把兩個人連起來。觀看這個展覽時，可嘗試靠近一個你想建立關係的人（自備或到現場找），而「阿飛正傳」的對白也可以用得著，例如「看著那個計時器，一分鐘好嗎？」「今天是幾號？」「x月x日下午三點前的一分鐘，你跟我在一起。」「因為你，我會記得這一分鐘。」「我們已經是一分鐘的朋友。這是事實，你不能追回來，因為已經過去。」然後可以再說作品的題目一遍「可否留下來？」

數數字，看來沉悶，但亦可以很有趣。我們可以抽緊數字，讓它變成精確的時間，或放鬆成一種含糊的含量度和推展性的物質，可塑性相當強，中間往往容許人有很大的想像空間去抒發慾望。

重繫千結 - 德國 Fluxus 運動 1962-1994

日期: 2002年2月28日至3月31日

地點: 香港藝術中心

數碼愉閱-首屆澳門國際媒體藝術展

日期: 2002年3月14日至4月14日

地點: 澳門藝術博物館