

從『高桅帆船』談 Gary Hill 互動藝術的創造思維 曾鈺涓

「大開眼界」是Gary Hill第一次來臺灣展出其 1970~1992 精彩作品選。從最早受到銅雕發出的聲音吸引，開始嘗試錄音實驗開始，而後使用錄影，紀錄影像與聲音結合的實驗，Gary Hill在 1992 年在《高桅帆船》、《記憶亂語》作品中，首次以互動裝置，與觀眾共同營造身體互動的象徵空間。本文將以《高桅帆船》為主題，探討Gary Hill作品中，所透露出的互動藝術的創造思維。

《高桅帆船》Tall Ships

在全黑的走廊空間中，共有 12 位不同種族、年齡、性別的人影，或坐或站，等待觀者的造訪，這些人影是空間裡唯一的光源，悠遠如遠方的幻影。在造訪者步入人影的感應空間時，啟動了電子開關裝置，人影向造訪者靠近，直到跟真人同高，人影會在造訪者的面前，徘徊停留，擺動身軀或凝視，直到造訪者離開，人影也轉身漸行漸遠，回到原來的位置，等待下一位造訪者來啟動。

參觀的過程，觀者經歷的是一種深切的體驗，並在其中啟動了知覺與認知的心理投射。進入前因為黑暗而產生心理的抗拒與不安，在進入後，仍是無法確認的空間存在感，視覺在面對黑暗的過程中，有小小短暫的適應期，空間裡唯一的光源，是來自於悠遠漸進的投射影像，面對影像回應造訪的過程，初始，觀者不知所措，有種昏眩的感覺，即便知道影像中的人，並非真實存在，還是覺得他／她在注視著你，當他迎面走來，觀者會不自覺的向後退，深怕影像會在不經意間，向你撲面而來。在《高桅帆船》裡，空間是洞悉自己內在反應的一面鏡子¹。

在這面鏡子裡面，觀者在不熟悉的空間環境中，重新感知認識真實的意義，所謂的真實(real)，非表象的真實，而是透過心理感覺產生，容格在「現實與超現實」一文中，強調在物質和精神未知的本質之間，存在著精神的現實即心理現實，這是我們能夠唯一經驗到的唯一的現實²。觀者與影像互動的過程，在無意識間，通過錄影影像產生自身的回饋，所引發的心理感受，是一種真實的感受，也是一種直覺無意識的回應。1992 年觀者芭芭拉·里昂陳述自己在面對影像的反應「有個女人的影像咯咯地笑，我感覺自己也跟著咯咯地笑來回應她。」³。

¹ 喬治·括夏，《大開眼界：蓋瑞·希爾錄像作品選集》「深刻洞察」，台北市當代藝術館，台北，2003.5

² 容格，鴻鈞譯，《容格分析心理學》，結構群文化事業，台北市，1990

³ 喬治·括夏，《大開眼界：蓋瑞·希爾錄像作品選集》「深刻洞察」，台北市當代藝術館，台北，2003.5

另一種呈現是生活經驗的實證，惠特尼雙年展展出時，伍迪艾倫因為怕黑，拒絕進入沒有燈光照明的封閉場域。芭芭拉·里昂敘述到「我感受到在與出識者互動時所生的空洞感.....在有個父親型的影像出現時，我對父親形象慣有的反映又自動產生。我竟在這裡頭對著一個幻象擺出我的慣有姿態.....」，在此空間裡的反應是種心智的連結，從伍迪艾倫與芭芭拉的反應，此心智活動與其生活中經驗的事物在潛意識裡產生相對應的關係。

而作品中產生的宗教儀式氛圍是值得探討的重點，班雅明認為藝術作品最初最早是為崇拜儀式而產生，而當藝術作品不在具有儀式功能便失去它的「靈光」⁴，然而在此《高桅帆船》中，「靈光」卻在科技互動藝術中，虛擬再現。當觀者步入空間時，在未知的狀態下，心靈漸漸沈靜有如步入廟堂之中，懷抱著膽怯與期待的情緒，而影像的呈現方式，如鬼魅般在四周飄忽的出現與消失，「面對著這些沒有色彩，甚至如同幽靈般，確有種怪異吸引力的人影，讓我們禁不住覺得他們彷彿是方才告別人世的死者，想像他們在這裡又回到了人間，渴望與生者做最後的接觸，來感受些許溫暖」⁵。虛擬實境的空間氛圍營造，是《高桅帆船》產生祭儀救贖感受，並讓觀者浸入(immersing)的原因。

虛擬實境在概念上，是透過頭盔(head Mounded display)或手套，在Cave裡與3D影像互動，產生虛擬感受的空間，然而根據Oliver Grau⁶的觀點，使觀者產生虛擬感受的Virtual Art，並不限定於此狹隘的概念，他認為早在1789年，由Robert Barker在繪製巴洛克風格的教堂屋頂的環景(panorama)開始，藝術家即應用繪畫產生讓觀者浸入(immersing oneself in the image space)產生虛擬感受的氛幻空間，他並以Virtual Art界定廣義的虛擬概念，在此作品中，Gary Hill透過形式、光線、影像與科技的應用，《高桅帆船》被塑造成具祭儀救贖功能的虛擬空間，而觀者也在其中，感受虛擬實境的的互動，與影像對話，並發現自我。

觀者與影像互動對話的過程，將創作者對觀者單向的溝通，轉換成為觀者參與藝術創作的過程，透過互動藝術概念得以完成，然而在此過程中，藝術家的身份也被銷匿，海德格於1935年，發表了〈藝術作品的起源〉，其中直指出「.....就作品而言，藝術家幾乎是無足輕重的，或者說藝術家只是作品誕生的中介導體，他會消失於創作裡」⁷ 布西亞則認為，機械複製的時代，複製的過程改變了生產者的地位⁸。

⁴ 華特·班雅明著，許綺玲譯，《迎向靈光消逝的年代》，臺灣攝影工作室，1999，p67

⁵ Ibid

⁶ Oliver Grau, "Virtual Art", MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2003

⁷ 陳瑞文，《美學革命與當代徵候評述》，台北市立美術館，台北市，2002，P112

⁸ 季桂保，《布希亞》，生智文化事業有限公司，台北市，2002，P103

資訊時代的藝術創作，很容易讓觀者提出質疑，這是藝術嗎？而透過資訊科技的協助，藝術家創作要如何在不為技術所操控的根源下，尋找自己的內在探求。**Gary Hill** 在《高桅帆船》中，使用迥異於以往參與語言、聲音的表現手法，在「空」、「寧」、「靜」的空間中，不倚賴視覺形式的炫麗，也不囿於科技的表現性，在作品中直指人心，挖掘每個參與觀者的心智層面，讓觀者更深層的感受敘述性故事。