

互動藝術樂園

曾鈺涓

2005/6/30

以互動作爲創作者與觀者溝通方式的藝術創作，因爲其具有的遊戲特質，而成爲受歡迎的形式。超炫的視覺效果吸引觀者的目光，好玩的操作方式吸引觀者與作品互動，而創作者隱藏於炫麗幻影下所欲傳達的觀點常被觀者漠視、忽視或未視。觀者誤解互動藝術所尋求的只是一時的感官刺激，認爲互動藝術是新科技的展示。1968年具里程碑意義的科技藝術展「神經機械奇緣」(Cybernetic Serendipity)展時，藝評家已就此現象提出他們的隱憂，並爲文批判。

1968年由瑞迪哈第(Jasia Reidhardt)策劃了具里程碑意義的數位藝術展「神經機械奇緣」(Cybernetic Serendipity)，共有43位作曲家、藝術家、詩人以及87位工程師、醫師、電腦科學家、哲學家共同參與，累計45000~60000人次參觀。瑞迪哈第在此展中首次探究了科技與藝術創作之間的實驗關係，呈現人類使用電腦新科技延伸創造性，並提出互動藝術過程中的藝術觀賞經驗必須重新被定義之看法。此當時頗受大眾歡迎的數位藝術展，烏斯姆(Rainer Usselman)認爲其「擬似革新的訊息，被公共遊樂場似的閃亮、機器人的聲響所包裹」。他在文中以當年的評論，如「是一種展示炫耀，我們還是一點都不瞭解今日的藝術到底是什麼？」(Mario Amaya)；「此展覽可以同樣展於科學博物館或在科學議題下被討論。」(Nigel Gosling)；「展覽爲名副其實月光公園的活動，成列的攤位、按鍵，與麥克風或電視螢幕講話或唱歌、或透過耳機聽聲音與資訊。」(Mario Amaya)……etc.等爲例，提出對數位藝術的隱憂。

由MIT教授邁可爾(Tod Machover)所主導的「腦歌劇」(Brain Opera)，1996年於紐約林肯中心展出，此作品中，提供觀者在展覽現場或透過網際網路，操控電子樂器的聲響，並希望經由高科技樂器，建立新的數位音樂典範¹。康維爾(Regina Cornwell)卻認爲「腦歌劇」過度討喜的互動過程，導致了作品意涵被忽視，展覽流於展現形式，這樣的互動藝術形式是「有趣亦或鬧劇？」。鐸金(Barry Drogin)則認爲「腦歌劇」中充滿嘈雜影像與聲音的環境，迫使觀眾逃離，而留下來的觀者，卻是在互動的假象中，實際聽了35分鐘的預錄音樂，現場表演者工程師、MIT的學生與音樂家，都只是爲此表演增加可看性的活道具。

雖然互動藝術在畫廊、美術館，漸漸擁有一席之地，如果互動藝術所重視的只是科技的呈現與互動的樂趣，則藝術的本質在哪裡？烏斯姆認爲「神經機械奇緣」模糊了藝術、科學、科技與娛樂的疆界，並在共同的利益下，將商業與藝術結合成爲整體，是早期電腦時代的典範，但也因爲科技拜物，使得展覽過於成爲科學互動主題樂園。斯賓甘考夫(Jason Spingarn-Koff)認爲「腦歌劇」是一場以一大堆的高科技設備形成的巨大魔幻表演。康維爾認爲不成熟的創作觀念與媒材控制能力，使得大部分的科技藝術，都只是實

驗作品。

不重視數位藝術創作的結果，會導致藝術自絕於社會文化的變遷而被孤絕，但如果只是視電腦為傳統創作的媒材展現方式亦或展示的新鮮玩具，是錯誤認知並忽略了數位藝術的意義與特質。科技的快速發展源由於第二次世界大戰國際的軍備競賽，60年代數位藝術的產生，卻是源於人類的自覺，成長於此數位洪流中的藝術家，應用數位工具，瞭解數位時代的社會演繹與文化脈絡，是不可逃避的任務。然而當藝術的創作形式，經由數位方式，轉化成爲具開放與去物質化的互動溝通系統時，數位工具成爲促進社會文化改變的手段，也成爲後現代藝術思考當代藝術哲學論述的工具與手段，由資訊理論與系統控制所型塑的藝術美學再探討，成爲不可忽視的重點。藝術家使用數位工具傳達個人之創作概念，如何突破工具的控制並擁有藝術性特質，是身爲數位創作者必須面對的挑戰。

參考資料：

1. Jasia Reichardt(ed.).(1968) *Cybernetic Serendipity: the computer and the arts*. Londo:Studio International.
2. Usselman, R. (2003). The Dilemma of Media Art: Cybernetic Serendipity at the ICA London. *Leonardo* 36(5): 389-396. Online: <<http://muse.jhu.edu/journals/leonardo/v036/36.5usselman.pdf>>
3. Cornell, Regina. (1998) Artists and interactivity: Fun or funambulist? <<http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/serious/other/rcessay.htm>>
4. Drogin, Barry. Tod Machover's "Brain Opera". <<http://www.geocities.com/bdrogin/Contrarian/brainopera.html>>
5. Jason Spingarn-Koff, G.H. Hovagimyan (1996) "Brain Opera" and Dialogue: Oz Unveiled? <<http://rhizome.org/thread.rhiz?thread=661&text=173>>

¹ 1996年9月受邀參展於奧地利林茲電子藝術節，並巡展於歐美亞各地，目前永久裝置於維也納音樂之家 (House of Music)。