

你在那裡？網路雲端的存在他者

曾鈺涓*

世新大學 公共關係暨廣告學系 台北 台灣

*通訊作者

116 台北市木柵路一段 17 巷 1 號 公共關係暨廣告學系
Tel: +886-2-22368225-3227 Fax: +886-2-2236-2034
e-mail: yutseng@cc.shu.edu.tw

摘要

數位系統，藉由數位編碼，將個體與整體系統透過數位裝置連結成為一個主體，此主體看似延伸了人類存在的模式，將人類成為無處存在的個體，也同時成為無所存在的個體。訊號編譯與重組之後，電訊再現與重新傳播人類存在訊號，藉由數位訊號連結母體，在訊號傳送之間，被動的主動控制行為中，接收存在訊號，想像自我的存在，然而存在於此時、此刻的，是否是真實存在的我們？作品《你在那裡？》¹，在此思考脈絡之中，以「數位肖像」作為創作形式的表現，討論網路的個人「存在」狀態，以模糊不清的視覺，呈現存在於網路中，無法辨識的虛擬存在感。

關鍵詞：數位互動藝術、網路互動裝置，雲端運算，臉部辨識系統、網路存在

前言

二十一世紀，訊息是人們證實存在的方式，每一個網路、電話訊息端「點」，都是人們證實自身存在的證明。透過「點」，送出自身存在的訊息，回饋他人存在的訊號，在往來與彼此互動中，讓數位編碼重新編譯自己的聲音、影像、文字等代表自身存在的訊息，成為儲存於遠端網路的資料庫。網路資料庫成為個人大腦記憶的備份組織，甚或替代個人成為存在於網路之中的主體。網路瀏覽軌跡，成為生命活動的軌跡，儲存記憶個人遊走於虛擬時空的脈絡狀態，建構與他人分享的虛擬行進動線。各個端「點」，藉由「線」織成的網絡，以網格形成「面」的空間，建構眾人存在、參與互動社群，也建構新的生命價值與思考感知的模式。

然而在此狀態中，我們是否真實存在，訊息存在的方式，是否可以代表真實的自己？2010 年作者與沈

聖博、黃怡靜、陳威廷，合作創作完成作品《你在那裡？》，作為探討網路存在的眾生狀態，以網路搜尋、網路相簿為搜尋資料庫，討論搜尋「姓名」過程中，所引發的期待與回饋感應。

我在這裡

《你在那裡？》邀請觀者輸入欲搜尋之姓名，然後啟動搜尋相片搜尋，以臉部辨識系統，抓取出相片中的臉部眼睛、鼻子與嘴巴的區塊，構成一組肖像，在畫面上方呈現大小閃爍的星辰，之後畫面將慢慢融化成水幕落下，最後彼此融合，再匯流成為一個無法辨識、模糊不清的眾生肖像。

觀者透過人名輸入搜尋，尋找自己、朋友、名人與陌生人，其原意是希望透過搜尋理解此人的狀態，但是，往往在茫茫網海中搜尋到，卻非如預期的結果。網路中的他者，似乎正在召喚並呼喊出我在這裡。

當觀者步入展覽現場，現場播放的由電腦語音合成的不同人聲呼喚「I am here」，作為召喚觀者成為參與者，一起搜尋並且創造存在於網路上的他者。而當觀者融入於輸入姓名與觀看搜尋結果的過程中，姓名成為一種無意義的符碼，成為一種無法確認地指稱的意義。

同一個指稱，所尋找出的卻是不具意義的、沒有相關性的照片，而透過這些照片所執行的臉部辨識系統，所辨識出的臉，融合而成的數位肖像，不屬於任何一個指稱的結果，卻又在此模糊的影像中，隱約透露出屬於某個個體樣貌的特徵。

存在於網路彼端的另一個體，共同匯聚成一個無法清楚辨識的數位時代肖像。圖像中以星辰隱喻散居在網路世界的眾生；水則暗喻生生不息，流動不止的網路世界；將遍佈於虛擬世界之眾生肖像串連成為一顆顆的星子，然後轉換成天上傾瀉而落入水中的珠簾，最後在瀑布底端再次呈現出無法辨識、模糊不清的眾生肖像。

攝影發明前，聘請藝術家為自己與家人畫像以為紀錄是王公貴族、市僧商賈作為彰顯自己身份地位的工具，數位肖像的意義，則使得肖像意義，簡化成

¹作品《你在那裡？》獲國立臺灣藝術教育館 98 年「獎勵跨領域之藝術創作與研究」補助與 2010 年台北數位藝術節互動裝置類入選。

為色彩圖素，人的意義被簡約成為一種符號。此符號代表多重意義，卻非由個體對象決定而是由操控者決定。當此肖像被孤獨的再現，卻僅是成為一個被簡約化、沒有意義的符號，其所形構的外貌甚至難以完全辨認。

個人原有的肖像，見證了曾出現於世界此端的真實，由網路的此端傳輸到世界的彼端，透過數位編碼，讓個人的真實存在以訊號重組，個人在訊號流動之中，失去了存在的唯一性，被解碼與重新編碼成為0與1，在與眾生重組的過程中換成另一個不同面貌重新存在，成為在場又不在場的他者。

雲端運算之整合應用

展覽現場，以 ipod Touch 作為輸入介面，邀請觀者輸入姓名，進入網路相簿集進行分析與蒐集，對應地理資訊系統呈現於畫面上，再針對呈現的影像，分析影像中的人臉，再將人臉彙整成為一個新的肖像。此程序，以雲端運算之整合應用為主要的系統規劃，其涵蓋系統包括：

姓名文字輸入介面系統

以行動裝置 ipod Touch 作為輸入介面，邀請參與者輸入中文或英文姓名。輸入之姓名將被儲存為紀錄清單。此介面採用網頁模式，並將程式安裝於網路伺服器端。(圖 1)



圖1 以ipod touch作為輸入介面，考量現場器材安全，將ipod touch安裝於訂製壓克力座中。

網路影像擷取與分析

當參與者輸入姓名之後，系統連結至 Flickr 網路相簿，搜尋並分析此資料庫中的相片標籤(tag)，與輸入姓名相關的標籤且熱門之照片，會被擷取出。選擇 Flickr 網路相簿是因為該網站提供開放應用程式介面 (Application Programming Interface, API)

影像依照地理資訊系統位置呈現

被擷取出的照片會依照其地理資訊系統 (Geographic Information System) 呈現於畫面世界地圖中，依照相對應位置，先以藍色色點呈現於畫面上方的地圖，再緩慢移動至畫面中央位置，並以透明圖層疊影，慢慢浮現於畫面中央部分。(圖 2)



圖2 左圖：被擷取出的照片會依照其地理資訊呈現於世界地圖中，再慢慢掉落。右圖：照片落到畫面中間，同時進行臉部影像分析與辨識。



圖3辨識出人臉部分，再落到畫面最下方漸漸融合成為模糊的數位肖像。

臉部影像分析與辨識

被擷取並呈現於畫面中央位置的照片，再以臉部辨識 (Face Recognition) 分析辨識出畫面中的人臉，並再次流動至畫面最下方。

影像融合變化與處理

臉部辨識分析辨識出，並擷取出的人臉慢慢落到畫面最下方漸漸融合成為一個無法辨識、模糊的數位肖像，肖像慢慢成形，但是卻也慢慢流動消失。(圖 3)

系統架構

展覽現場架設網路伺服主機，觀眾透過 ipodtouch 的無線網路連線，進行線上即時搜尋，並將搜尋到資訊傳送至互動系統主機，進行上述相關影像處理與辨識的運算工作，再透過兩台投影機投影於長形布幕中呈現。(圖 4)(圖 5)

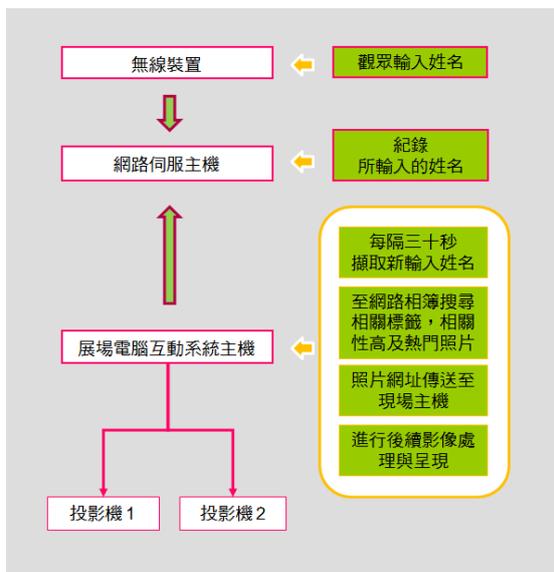


圖4 系統架構圖

數位時代中「人」的存在

作者 2003 年即開始思考數位時代中「人」的存在問題。邀請參與者以身體與記憶參與，提供影像、文字與身體，共同建立集體意識資料庫。資料庫的內容，成為作品系統的重要元件，自參與者的意識脫離，也脫離其原有的訊息意義，獨立存在於訊息之中，無法辨識其原有的個別身分意義，「人」的重要身分認知被消蝕與淹沒，卻在「程式編碼與邏輯」、「隨機、自動化與衍生」與「邏輯、程序與系統」的重組與再現中，重新建立了意義，成為具獨立存在的個體，也建構了作品的整體意義與主體性。[1]《Let's Make ART》(2003)透過網路邀請網友一起來「做藝術」，當網友上傳影像作品後，影像作品卻在程式系統的運作中，轉換成為編碼，並由程式隨機給予編碼色彩呈現後，以編碼形式再現列印，被裝裱展覽於台北市立美術館。參與者的行動與作品，成為程式系統的一個因子，也成為藝術系統中被討論的對象。(圖 5)



圖 5 曾鈺涓《Let's Make ART》(2003) 攝於台北市立美術館



圖 6 曾鈺涓《All Ways - O 的聊天室》(2003)，作品首次發表於台北新樂園藝術空間，2005 獲選參展 Digital Visions 網路藝術展，口頭發表於 2008 International Symposium on Electronic Arts(ISEA)

《All Ways - O 的聊天室》(2003)則以資料庫建構隨機與無稽回應的對話系統。聊天室中的系統化身為聊天室主人「O」，收集參與者的對話，建構「語詞知識系統」資料庫，作為「O」與參與者聊天的對話來源。當參與者登入聊天時，程式以隨機的方式，隨意挑選並回應對方。因此，參與的人越多，「O」的「語詞知識系統」愈龐大，對話方式與特質也隨著變化。由眾人所組構的資料庫「語詞知識系統」，即是一種眾人的集體存在意識狀態。(圖 6)

《FUSE》(2004)邀請參與者將手機拍攝的影像上傳至作品系統，成為圖像編碼後再以程式計算圖像的色彩組成，歸納並轉化為色點後，隨機選擇座標方向扭曲遊走，影像彼此消融，不斷地再組構出新影像。攝影影像隱喻個人的記憶，是個人記憶的切片，此消融的過程，破壞影像視覺性，也破壞了個人記憶，與他人記憶消融成為眾人的集體記憶，再現的影像呈現出集體記憶的存在，卻又在新影像出現時，被覆蓋並重複此一無盡的再現過程。(圖 7)



圖 7 曾鈺涓(所以然藝術實驗室)《Fuse》(2004)，網頁擷取畫面，作品首次發表於台北華山創意文化園區「數位藝術季， Mobile Art Festival」，並獲選參展 Java Museum 2007 網路藝術展

《Immersing ME》(2005)與《Who》(2008)以「人的存在」為討論對象，討論數位時代，人存在於此的狀態問題。詢問當數位科技滲入個體，成為自己存在訊號，或科技身體延伸的一部份，當個體透過訊息轉譯與交換所建構的存在系統，證實自身的存在，你到底是誰？《Immersing ME》以「人體測量室」為測量身體的攝影空間，邀請參與者置入拍攝框架中，使用六具網路攝影機，分別拍攝身體的頭、胸、左手、右手、腰部與腳部，再以十字架形式，依照身體部位重新排列參與者的身體訊息。投影機投射此以十字架方式排列的六張影像，並將六張影像之圖素相互浸入。重新組構影像的六個螢幕，在此僅是一種宣示，一種過場，存在的訊息，最終仍是化為光點，消融於訊號流之中。(圖 8)

《Who》則是以四件作品〈問〉、〈對話〉、〈在場〉、〈影〉討論數位時代的“人”之在場與不在場。〈問〉是一具不斷詢問觀者問題「你是誰」的機器人，參與者透過手中的玩具召喚機器人並回答問題，此互動過程中，觀者的回應被錄音，臉部被攝影。此過程形成自我參照的程序，當參與者甲成為機器人參照的對象時，機器人即成為甲的替身(Avator)，參與者該如何面對具自己外觀的機器人，此感受像是自我內心的他者之甦醒，但卻又像是面對著熟悉的他人，在不斷的詢問過程中，重新思考個人存在的問題。〈對話〉以參與者的回應錄音，作為兩具不斷彼此對話機器人的說話內容。當觀者進入此對話空間時，機器人會感應觀者存在並轉動頭部，產生理解人之存在的虛幻想像。然而機器人當然並非真實理解人的召喚，其之間對話意義的形成，關乎觀看者的心。此作品回應白南準的作品《TV Buddha》(1974)，當具觀者面孔的兩個機器人，面對面對話時，形成一種虛與實的對照。〈在場〉以〈問〉中被攝影臉部的觀眾肖像，隨機挑選兩位呈現，並碎裂成點並漂移重組產生模糊的數位肖像，象徵著數位時代肖像的不確定與碎裂感，人被

拍攝與儲存成為數位檔，在被解碼與重新編碼成為 0 與 1 的過程中，失去了本我，我們成為在場之不在場的他者。〈影〉則將現場觀者影像投影於牆面上的壁上繪畫，與之前被拍攝之觀者影像重疊於壁面上，在暗黑的空間中，呈現出存在記錄。觀者影像隨著時間流逝，從清晰到模糊、也從近處到遠處，此因時間所產生的層層疊疊狀態，呈現出模糊不清與無法辨識的影像面貌。觀者手持燭光，以具儀式性的行為，搜尋觀看影像，被選擇之影像，卻反而化為光點散發消失，終究發現，影像之不可捕捉與消逝性。(圖 9)



圖 8 曾鈺涓(所以然藝術實驗室)《Immersing ME》(2005)。獲選參展 ACM Multimedia 2005 Interactive Art Program, 攝於新加坡 Gallery of LASALLE-SIA College for the Arts

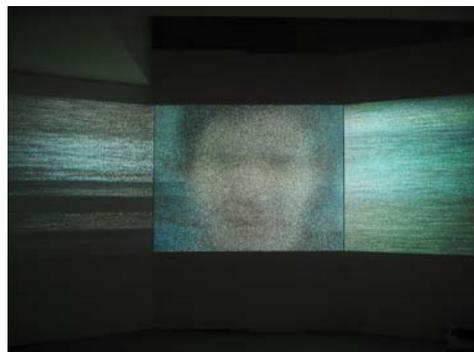


圖 9 曾鈺涓(所以然藝術實驗室)《Who》(2008)，國家文化藝術基金會「科技藝術專案補助計畫」獲獎作品。上圖為〈在場〉，下圖為〈影〉。攝於國立台灣美術館

當身體成為編碼與資料庫時，身體已經不再成為個人的所有物，而成為以數位訊號方式存在的訊息，以影像作為存在狀態的視覺再現。此影像已與他者的訊息匯流，原貌不復存在，虛幻的影像，無法言說的模糊狀態，成為個人、抑或眾人的表徵。此過程中，存在狀態成為編碼，程序建構了衍生的系統，作品中的生態系統，透過參與者身體訊息的餵養，建立屬於數位存在的狀態。

此系列作品討論的一貫主題，強調此由科技構築的系統，集合眾人生活、生命與生存的所在。在訊號編譯與重組之後，電訊再現與重新傳播人類情感原件之擬仿，此過程使得人類在虛假的主動控制行為中，失去做為主體的權力。人類藉由數位訊號連結母體，在訊號傳送之間，被動的自動控制行為中，接收存在訊號，想像自我的存在。然而存在於此時、此刻的我們，是否是真實存在的我們？布西亞認為「當世界或真實覺知到人工與虛擬具等值意義時，則此真實則成為無用；當種族需要以複製繁殖，則性別無用；當所有的事可以以數位方式編碼，則語言無用；當所有的事被化約成為電腦與神經網絡，則身體無用……」[2]人類在數位文化的孵育之下，將無用的身體肢解，讓知覺儲存於數位載具中，在同樣的框架中成為不存在的群體。

結論

在 0 與 1 所建構的世界中，你是誰？，網際網路解構了人存在的單一情境，擴張了人存在的場域與存在的身份表徵，存在於網路世界的身份由自己決定，然而是不是卻反而使人的身份存在失去意義？我們依賴著網路端點，存在於網路世界中，依附網路連線汲取養分，享受同存於實體與虛擬空間的快感，如同鄭淑麗的作品《BABY LOVE》，將參與者（主體）與整體系統（客體）透過臍帶（傳輸線與傳輸點等數位裝置）連結成為一個生物主體，系統擁有了參與者的情感元件（MP3），成為眾人的「記憶與情感資料庫」，取代了參與者，成為世界中的主體，也模糊了主體與客體的界線。系統成為集合眾人情感元件的主體，MP3 成為人類與母體連接的訊號。知覺的、心裡的、認知的、習慣的、生活形態、都是一種可複製的主體。透過數位科技所形成具同質性的生活模式將人類變成具思維同一性的個體，彼此複製生活、生命，形體上雖仍為個體，但在覺知上，已經成為具複製知覺的另種複製人。[3]人類在數位文化的孵育之下，將無用的身體肢解讓知覺儲存於數位載具中，成為《BABY LOVE》中成長於寄物櫃裏的嬰兒，在相同的框架中成為集體失憶的群體。

以網路存在作為討論主題，以互動形式邀請觀者參與成為互動者。互動者的參與互動行為的設計，是建立在其原有的生活經驗之中，但也打破經驗記憶的慣性，將此行為轉換成為儀式，在藝術家所建立的空

間氛圍當中，完成一種具儀式性與再現的程序。而參與輸入的訊息，被重新編碼成為資料清單，建成立資料庫，此資料庫清單再透過介面再現世界。[4]作品以自動系統進行分析與歸納，作為概念傳達的符碼，形成視覺介面，傳遞重新建構的符碼訊息，將構成世界的物件，以編碼方式重新賦予意義成為元件後，再給予新的邏輯規則再重組，賦予訊息新的結構與敘事方式。

透過網路所分享與建立的影像與文字資料庫，事實上是個人記憶資料庫，也是自身存在訊息的證實。然此證實確有與他人的記憶混雜，成為無可辨識的模糊個體。Manovich 認為，物質世界由原子構成，遺傳學由基因構成，電腦程式則依其邏輯描述世界，世界被濃縮成資料結構與數理運算，所有的程序與工作被濃縮成數理原則的執行運算式。[5]因此，透過電腦介面所呈現的影像，僅是作為再現數位符碼中的資料訊息。Paul 提出數位創作的數理邏輯與資料集(data set)被隱藏於後端，前端則以觀者與互動者可視的型態出現。然而此後端所涵蓋的資料庫的每一個單位位元，都攜帶無限意義的可能性，又彼此具有多重關係的可能性，再透過指令再製與重組，產生無限可能性。因此資料庫美學(database aesthetics)成為建構自我的美學概念，也成為一種觀念與文化形式，具彰顯知識、信仰與社會行為的範式。[6]

參考文獻

- [1] 曾鈺涓。(2010). 當代數位互動藝術之特質. Unpublished Thesis (Ph D), 交通大學, 2010, 新竹市.
- [2] Baudrillard, J. (2001). *Useless Functions. Impossible exchange* (English ed.). Translation: Chris Turner. New York: Verso. 2001, 40
- [3] 曾鈺涓(2001). 集體記憶亦或集體失憶—鄭淑麗《BABY LOVE》的科技母體幻境。藝術家，六月刊。台北：藝術家出版社。202-204。
- [4] Manovich, L. (2007). Database as Symbolic Form. In V. V. Bulaji*c (Ed.), *Database aesthetics : art in the age of information overflow* (pp. 39-60 xx, 305 p.). Minneapolis: University of Minnesota Press. 44
- [5] Manovich, L. (2007). Database as Symbolic Form. In V. V. Bulaji*c (Ed.), *Database aesthetics : art in the age of information overflow* (pp. 39-60 xx, 305 p.). Minneapolis: University of Minnesota Press. 39-41
- [6] Paul, C. (2007). The Database as system and Cultural Form: Anatomies of Cultural Narratives. In V. V. Bulaji*c (Ed.), *Database aesthetics : art in the age of information overflow* (pp. 39-60 xx, 305 p.). Minneapolis: University of Minnesota Press. 39-30