

原文刊於 2006 年一月份典藏今藝術

## 數位時代的存在與缺席

——2005ACM 多媒體互動藝術展

文 | 曾鈺涓

ACM 國際資訊學術協會 (Association for Computing Machinery) 所舉辦的多媒體會議，對台灣數位藝術創作尚屬陌生，然而此會議卻是國際頂尖多媒體技術發表的場所，獲選至此發表的新技術、新概念與軟硬體等主題，象徵著目前多媒體技術發展的趨勢，並影響往後的研究發展方向。目前任職於日本 FXPAL Japan, Fuji Xerox 研究室的 Alejandro Jaimes，從 2004 年開始主導將互動藝術計畫納入會議裡，期待藉由藝術家的創新概念，引發技術發展的新方向與創發性。

今年「ACM 多媒體互動藝術展」(ACM MM) 的六位策展人，除 Alejandro Jaimes 與 Andrew Senio (IBM T.J.Watson Research Center, USA) 為科技領域專家，其餘四位 Jeffrey Shaw、四方幸子、Wolfgang Muench、Eugene Tan 均為國際知名的媒體藝術家。經過他們嚴格的匿名審查與作品討論後篩選出來自台灣、美國、日本、瑞典等地藝術家的 16 件作品，以主題「Presence/Absence」，使用多元的技術表現，重新組合、再現視覺表象與訊息意義，重新賦予參與者新的感知經驗，並對當代數位時代的「人類主體存在」、「空間存在」與「訊息為主體存在」等議題，提出新詮釋。

## 人類主體存在

作者與李家祥所發表的《Immersing ME》，以藝術史的人體測量概念為手段，對身處數位洪流裡人類的主體存在提出新詮釋。在拍攝、測量、列印、再現的過程中，參與者的身體被解構與分析，並消失於數位流之中，經由此過程對身體再現進行解構與分析，並重新解碼與編碼。透過即時互動，參與者成為被分析的對象，並在數位環境裡，成為零碎片段，在互相浸入中創造出模糊不可知的影像，《Immersing ME》提出了當現代人越依賴數位時，透過數位所儲存 (save) 的個人存在訊息，是救贖 (save) 還是消失？(註1)來自英國藝術家 Rachel Jacobs 與 Matt Watkins，作品《Era Be Dragons》

以心跳偵測裝置、PDA與GPS衛星定位系統等數位載具，偵測參與者的心跳，並以心跳的數值作為控制PDA世界中的花朵、草地、大樹與沙漠等元素的出現，依照衛星定位路線，繪製出屬於參與者個人的虛構世界。創作者利用探險的欲望，將參與者的生物資訊轉換成為數位視覺元素，將人類身體中隱藏的部分顯現成為可視的主體，並使之虛擬存在於數位空間中。《Tastes Like...》是以類比設備所構成的電子音樂作品，藝術家Miha Ciglar視「電子」為最基礎的藝術主體，並以人體為電子迴路產生的操控體，唯有透過參與者的身體連結現場的電視螢幕、鐵板時，才能產生電子迴圈並產生電子音訊，改變了聲音訊號表現、干擾螢幕訊號，形成雜亂而無序的聲音表演。加拿大Calgary大學教授Paul Woodrow在展覽開幕時表演了數位音樂作品《Body Degree Zero》，此作品是藝術家與科學家聯合創作的「愛因斯坦大腦計畫」之其中一件作品，計畫歷經九年，以腦電波和其他生物電訊訊號創造影像呈現。Paul Woodrow在身上裝設EEG腦波與EKG身體電流偵測器等生物電訊感應器，偵測動作所產生的電訊訊號。電訊訊號的振幅、頻率與比例改變了螢幕中的抽象數位影像以及現場音樂的頻率。來自維也納大學的Martin Pichlmair則呈現無線網路裝置的靴子《Seven Mile Boots》，此作品曾參加2004年林茲電子藝術節。當參與者穿著靴子漫步時，也將同時漫步於網路聊天室中，透過靴中的喇叭可傾聽網路聊天室的的訊息，在此過程中，藉由涉入與竊聽陌生人的對話，參與者同時並存於實體與虛擬存在的社會關係當中，而此正是處於數位時代的人類主體的狀態。Jason Nelson的九個章節網路文學作品《The Bomar Gene》，以編碼（code）作為駕馭人類身體，具獨立唯一特質的基因為主題，透過多媒體影音互動方式，在非線性的網路結構中，建立了主角特徵，而觀者透過瀏覽點選，重新建立了故事的順序。

### 存在訊息的溝通方式

由日本藝術家 Hideaki Ogawa 與其團隊共同創作的《SmallConnection》，概念是在於探討簡單控制之訊息視覺化的溝通媒體形式：位於遠距雙方的彼此，如何以簡單的裝置，達到雙方心靈溝通與感知彼此存在。Ogawa 以紅色與藍色房間象徵遠距兩端，裝置三組溝通裝置。Air：以藍色與紅色的球代表彼此的存在，當敲擊球時，控制另一端的燈之開關。Anemo：可以輕吹此風速球，則另一端的風速球，亦同時轉動。One：

具圓柱體凸狀物的半圓形裝置分設兩端，當壓下此端之圓柱體時，另一端的圓柱體則伸起。此作品乃從遍及式運算的概念而來，企圖打破影像與聲音為唯一溝通模式的思維，並延伸未來溝通媒體的可能形式。另外，日本政府文化獎學金得獎者川島高（Takashi Kawashima）與 Krister Olsson（二人目前均就讀於 UCLA 媒體藝術研究所）共同創作了《The King Has...》，作品以手機行動裝置為載具，參與者透過手機簡訊方式，將秘密傳送至伺服器並列印在木板上，之後這些木板被黏貼於公共場域供大眾觀看，此過程透過匿名與秘密分享，參與者擁有介入公眾並分享秘密的快感。現定居於奧地利林茲的日本藝術家山川尚子（Hisako Kroiden Yamakawa），以日本神話故事 KODAMA（註 2）為主題，在作品中創造了一個「樹精靈」的森林世界。當無人存在時，「樹精靈」會將收集的聲音，以泡泡方式釋放出玩耍，當人類進入森林時，「樹精靈」便快速地消失並以泡泡將人類聲音包覆與收藏。作者以感應器偵測參與者位置，以麥克風捕捉參與者聲音，並控制影像中泡泡的消失與發生，其所創造的空間氛圍，使參與者產生浸入森林空間與「樹精靈」玩耍的想像。

### 空間存在訊息的具體再現

現任澳洲雪梨大學媒體藝術系教授 Petra Gemeinboeck 作品《Impossible Geographies 01》，以記憶為隱喻與空間的層疊交錯，探討實體與虛擬空間中的流動疆界。現場透過網絡串連的紅外線感測裝置，於牆面投影出攝影機，此「眼睛」所觀看的空間現場。當參與者進入時，紅外線感應會驅動聲音響起，過去記憶影像的片段則如鬼魅般滲出，與現場空間影像融合。觀眾介入驅動這些過去記憶片段，本身即在進行一種表演，並與這些異時共存的空間產生想像的共時存在感。由 Minnesota 大學教授 Mauricio Arango 所呈現的作品《Vanishing Point》網路藝術作品，連結國際上 11 個知名、高閱讀率的媒體，並以關鍵字作為索引計算標準，估量世界各國在這些媒體中的曝光率，每個國家被報導的新聞量同時操控著在此地圖上該國的色彩深淺。Arango 所欲表達的並非僅僅訊息再現的存在結果，他提出了媒體紀錄所象徵的「非真實的真實」，同時也提醒了世界上有著被遺忘的區塊。日本東京電子專門學校老師高橋圭子（Keiko Takahashi）以童稚的心靈，創作了具遊樂性質的作品《Diorama Table》。在白色桌上，影像投影出一個夢幻的童話世界，當參與者將黑色的咖啡杯放置於上時，可愛的房子

與樹木會環繞著咖啡杯建造成為城鎮；黑色的棉線鋪設於上時，小火車則沿著繩子，不斷的卜卜（匍匐？）前進；當放上湯匙、叉子時，小車子則呼嘯而過；當麵包屑掉落桌面，會出現小狗並咬食麵包屑。她以影像擷取與偵測分析技術，在虛擬與真實的物件之間建立互相依存的关系，簡單互動的方式，則讓各年齡層的參與者皆能體驗科技互動的樂趣。

旅美台灣藝術家許育誠，以作品《Tangible Weather Channel》提供參與者感受資訊成為實體呈現的訊息再現。在桌上有一 LCD 觸控螢幕，參與者在此輸入所欲查詢之區碼或地名，在獲得風向訊號與氣候陰雨狀態後，驅動桌上電風扇轉動，呈現風向與強弱，玻璃水槽上方之燈座的雨滴裝置，則依降雨強弱流下水滴，此透過實體裝置將訊息視覺化呈現的表現，讓參與者對訊息內容產生一種新感知模式，而參與者對所查詢的地區所具有的特殊情感，亦是作者所欲傳達的情感連結，這是由個人情感、經驗、記憶所建立，且會產生更親密的想像連結。德州農工大學教授 Yauger Williams 與其創作團隊以美國新墨西哥州著名的「鬼城」Playas 為主題空間所作的《Playas: Homeland Mirage》。Playas 位於美國新墨西哥州，曾因鐵路經過興旺一時，60 年代後因為鐵路路線遷移成為廢墟，被稱之為「鬼城」，70 年代至 1999 年曾又因為煉銅廠而短暫興起過，2004 年美國國土安全全部選擇此地作為國際反恐怖主義的訓練基地。創作者團隊以「遊戲」的模式呈現並邀請參與者與之互動的方式，作為一種反射目前美國對恐怖份子的態度、Playas 的目前狀態、以及反恐怖份子訓練之人為表面真實的探討。參與者可以瀏覽漫遊於電腦螢幕中的 3D 虛擬鬼城，並參與恐怖份子射擊訓練，螢幕畫面同時投影於前端牆面，攝影機將現場觀眾們的身影攝入並處理成為如鬼影般的影像，與 3D 場景結合，觀眾成為場景中漫遊的鬼魅。

### 訊息以主體形式存在

巴西藝術家 Rafael Marchetti 與其團隊在作品《Non\_sensor》裡傳達能源（energy）為主體呈現的訊息再現，提出數位藝術的重要元素「Information」，不僅僅是編碼、文字等，能源也是一種資訊，是機器本體裡具有非視覺所能感知的深層存在美感。他們運用 Polhemus 公司生產的動態追蹤系統，創造一個金屬干擾電子磁場的視覺介面。當金屬干擾磁場時，產生線條軌跡，圖形呈現則依使用的物體形狀、金屬材質、移動方式而不同。手機、收音機因為本身即可發射電磁波，可以藉由操控收音機頻率、撥

打手機，甚至無須移動即可以產生圖像軌跡。亞利桑那州州立大學助理教授 David Birchfield 將網頁瀏覽行為轉換成爲具 DJ 與 VJ 概念的視覺與聽覺介面，在網路作品《Interactions, An interactive Multimedia Installion》中，存在著兩個具人工智慧的代理人，當參與者鍵入網址時，網頁影像成爲此兩位代理人視覺呈現的元素，並以此網頁關鍵字作爲搜尋音樂資料庫之依據。畫面切割爲二，呈現不同的視覺效果，當參與者投票給喜好的畫面並企圖維持此畫面效果時，另一畫面則會嘗試修正去模仿它，在兩個畫面不斷競賽追逐中，畫面不斷變換，在此代理人亦是虛擬藝術家，同時在多層次的表現中，呈現了參與者的軌跡，也轉譯了網站內容原始創作者的意念，重新定義了藝術家的角色。

## 後記

ACM MM 互動藝術計畫除了作品展覽外，仍包括長篇與短篇論文，透過海報與影音報告方式，介紹了共計 22 篇藝術創作概念與技術應用。ACM MM 互動藝術計畫明年將於加州大學聖塔芭芭拉分校（UCSB, Santa Barbara）舉辦，Alejandro Jaimes 仍爲計畫主席，策展團隊包括數位藝術理論家 George Legrady、加州大學聖塔芭芭拉分校電子科技研究中心主任 JoAnn Kuchera-Morin, 2000 年林茲金尼卡獎得主 Marko Peljhan。

## 相關網址

◎<http://acmmm05.comp.nus.edu.sg/>

◎[www.mmdb.ece.ucsb.edu/acmmm06/index.html](http://www.mmdb.ece.ucsb.edu/acmmm06/index.html)

註 1. Save 具有儲存與救贖的意義。

註 2. KODAMA 爲日文的「樹精靈」與「回音」的意思