

# 跨越科際藩籬

## 台灣跨領域數位表演藝術的實踐策略<sup>1</sup>

文／邱誌勇（靜宜大學大眾傳播學系副教授暨系主任、財團法人數位藝術基金會監事）

二十世紀最後二十年間，數位藝術藉由科技快速發展的趨勢成就了另一種總體藝術展現的風景，而這一波藝術的創新則結合更多元的藝術創作元素與形式，包含活動影像、表演藝術（舞蹈

與舞台劇）、電腦程式設計、裝置藝術與視覺藝術等，共同成就跨領域數位表演藝術的可能性。其實，當代「跨領域」（interdisciplinarity）的精神乃是奠定在「總體藝術」的基石之上。從二十



1|2

1. 一當代 LOOP ME (一當代提供)  
2. 一當代 remove me (一當代提供)



世紀初的前衛主義運動開始，視覺與劇場藝術無不以「總體藝術」（Gesamtkunstwerk）為發展與創作的最好理想。<sup>2</sup>此外，「總體藝術」亦代表著一種藝術情境或表演，而觀眾則被動地被放入這個環境中，迫使觀眾自發性地專注於艱澀的美學接收活動，成就了「被動美學」（passive aesthetic）。<sup>3</sup>其實，電影的發明與創作因其具備著綜合表演藝術、文學書寫、造形設計、時間與空間總體結構設計等要素，亦被稱之為是總體藝術的展現。而從近年來台灣的新媒體藝術創作趨勢觀之，可見的是體現總體藝術般的「跨領域創作」已然蔚為風潮。儘管跨領域新媒體數位表演藝術在台灣仍未臻成熟，但卻不是一個陌生的名詞，且近幾年來更促使跨領域新媒體藝術創作的蓬勃發展。

### 跨越學科藩籬

作為當代藝術領域的集體運動，跨領域學門的遽增似乎反映了一個新的、革命性的教育方針，但究其實，這個現象更直指著「知識整體性」（the unity of knowledge）的古老理念。始於十九世紀末，學者們不斷地致力對抗過度重視學門劃分（分殊化／專門化）可能造成的後果。如今，我們所需要的是對於知識與技術能有創見的、具彈性的應用，才是現今所真正需要的。也因此，現在已有許多學者試圖整合不同領域之間的研究，在學界也開始出現整合不同領域學門的整合性學程，其所強調的是知識與技能的特定主體之間的關係，其次則是在於強調整合的程

序。因此，真正的跨科際／跨領域研究是要求必須在一個學科以上具備整合（integration）與綜合（synthesis）的能力。若將焦點置於藝術學門上，其所面臨的問題時常是他們必須提供密集的專業訓練，但同時也必須著重在人文教育上。藝術學門的跨科際特性，藉由兩個或兩個以上學門之間互動交融而成；藝術是一門極其複雜的主題，每一種藝術形式本身可能就是一種跨學門的概念，它可能涉及創造力、表演、分析能力與歷史。

戲劇學者帕維斯（Patrice Pavis）更從類型定義分類來看，除了梳分了專注於「跨藝術」、「跨媒體」與「跨文化」的藝術實踐外，在運用理論上也包含近代人文學科或文化研究中的方法跨界，強調著實務運用與理論實踐的並重。帕維斯進一步認為，現今必須對這些新的跨領域藝術形式建立起更專門與更獨特的認識論與方法論，從中開始粹取自身獨特的元素與媒介，相信更能幫助觀賞者領略其中的美學與藝術價值。<sup>4</sup>若再從美學特質觀之跨領域藝術的美學面向可分為兩種：首先，「多文類」（multi-media）指的是作品跳脫既有的框架，在作品的內容中使用不同的媒材及結合其類型之藝術，因而在作品中呈現複合意義，而作品意義的開展方式也反映出一種多元特質。第二是「交互主體性」（intersubjectivity）則是指作品從踰越既定的美學概念，而回到社會、文化、政治的脈絡，讓藝術與其他學科，以及和社會領域中互動而產生聚合性效應。<sup>5</sup>換言之，跨領域藝術作品的精神不再僅僅寄

►梨園新意·機械操偶計畫-《蕭賀文》實驗表演(黃文浩提供)

託於作品本身的藝術特質，而是藉由與其他領域開放性的互動整合，傳達或揭發出某種文化脈絡上相關但卻不曾被重視的啟發或省思。

綜言之，不同藝術學門之間的整合幾乎為各種不同的整合性研究與經驗提供無限的可能性，這可能是理論性的、歷史性的或是應用上的問題，也可能是比較性的或是整合性的，甚至是如何在比較與整合之間取得平衡的課題。這些關係之間的整合發展與植入也許仍是一個相當困難的課題，但是他們之間的重要關聯性不僅只在於知識與技能之間的整合，更是在於文化的理解與建立上。以當代台灣跨領域數位表演藝術的發展為例，觀者可以看到數位資訊科技的技術性工具如何影響藝術文化的創作與演變，這點與如何使用特定工具／技術／科技之間是不同的，但兩者卻是相關的。

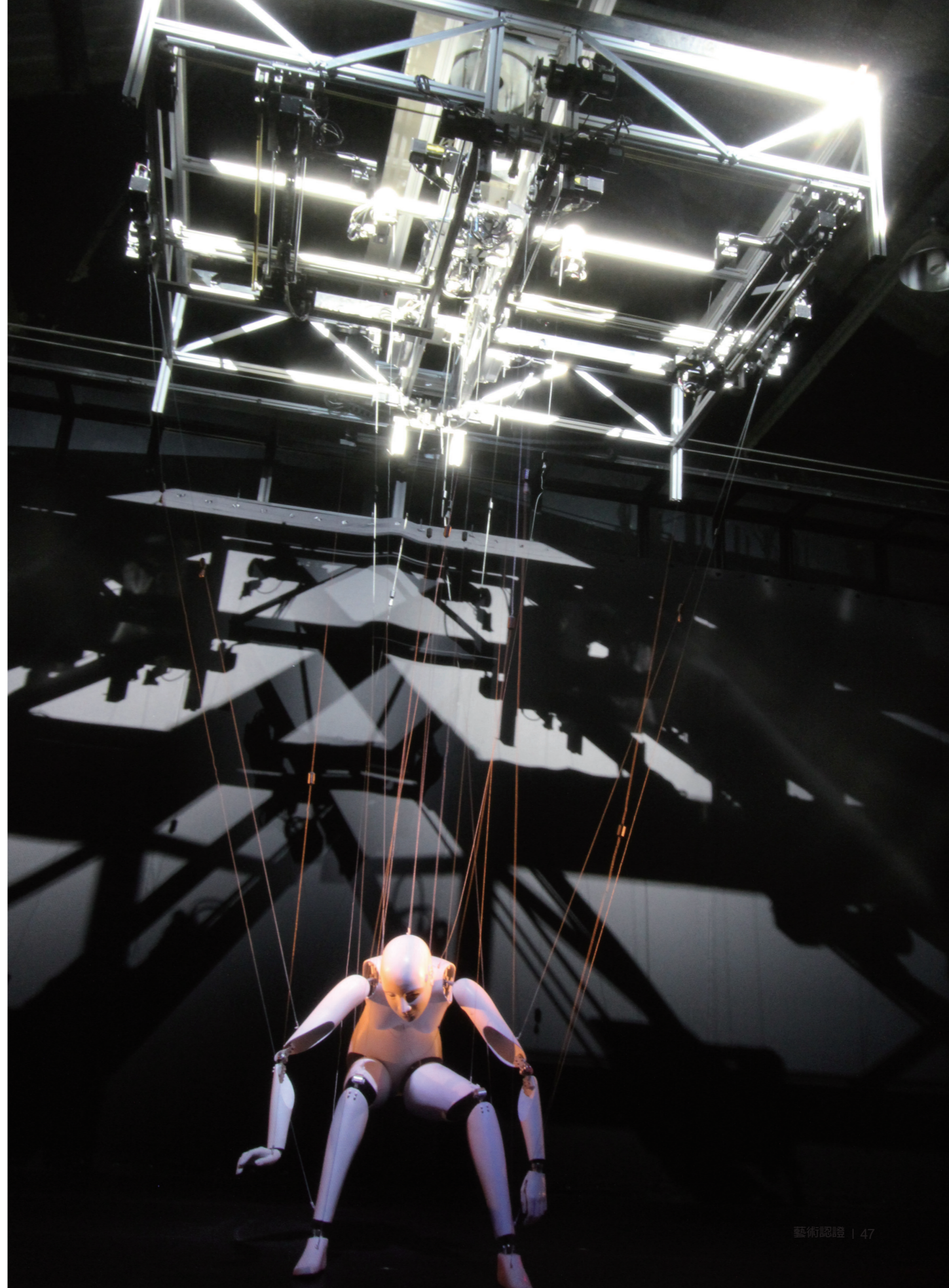
#### 當代台灣跨領域數位表演藝術的實踐

在台灣，跨領域數位表演藝術大多呼應著表演藝術（舞蹈）與視覺藝術（影像）結合的國際趨勢，將投影、幻燈和錄影帶的運用更加提升。在一當代（YiLab）的〈ReMove Me〉中，蘇文琪、張永達與葉士敬（葉廷皓）設計了舞者身形與光之間處於一種共同存在的樣態，光賦予舞者現形的可能，舞者賦予光意義。在長達近八分鐘的黑暗後，舞台上終於出現一個光點，隨著光點的變換與光束的游移，舞者的身形逐漸顯現在幽暗的舞台上。當光線投影在舞者舞動的身體時，有時交錯的線條、有時框格的投射，像是賦予舞

者不同的存在樣態，就如同此作品的名稱所示，光的投射彷彿驅動了舞者，賦予舞者不同的樣貌；但有時閃動的光線，卻也像是解構、拆解了舞者的身形；最後，當光線消失，舞者也消失在舞台上。

在影像創作中有著異曲同工之妙的是〈Loop Me〉，一開始舞者清楚出現在舞台上，因為投影的關係，舞者與身後自己的影子共舞；隨後，舞者的另一個影像出現在舞台上，構成了類似雙銀幕、雙舞者的表現，緊接著這個虛擬影像又分化出無數影像，或是影像的殘缺與不完整、或是上下跳動開啟了極限，因此舞台上彷彿有一位真實的舞者與或二、或三、或無數個舞者分身，有時做同步的演出，有時又做異時的表演。最後，真實舞者走入銀幕後方，銀幕上只剩虛擬的影像在舞動，接著，影像不斷的閃動，像是收訊被干擾般，畫面上最終僅剩下雜訊，舞者與影像皆消失於雜訊中。

同樣探討影像與身體的跨領域作品，但更結合傳統藝術意象的是〈蕭賀文〉。在〈蕭賀文〉中，「偶」被視為「被觀看的人／物」，並將此「科技身體」當成一個客體般地進行塑造，透過這個虛擬身體來展示普世人們所期望的肉身。透過刻意的操弄，讓真實的人（蕭賀文）成為偶（黃安妮）的「靈魂」〔兩人如影隨形的共舞〕；同時，人（程式設計師）所設計的電腦程式也成為黃安妮的另一個靈魂。以致，如此主客體之間的關係，似乎已非傳統主體與他者之間的對位關係，且原始分離的肉身與靈魂在此展演中



卻可藉由展演的過程融合體現出來。更甚之，在主體人／偶的「機械展演（操演）」中，人們可以認知到，這個在特定空間場域中的展演是一種虛構，透過刻意對「偶」的操弄，讓觀者在淒涼虛無且詭異的氛圍之中，有意識地認知人與偶在彼此交互關係中進行著「表演」的過程，更探究了「肉身」與「靈魂」間的哲學議題。

更強調沈浸於影像包覆的是王俊傑領導的〈萬有引力的下午〉，其利用傳統表演藝術的舞台，負載了多層次屏幕的意念，展現出台灣表演藝術史上難得一見的景況。〈萬有引力的下午〉突破過去劇場表演的侷限，隨著屏幕科技的能動化，當代新媒體藝術創作中的互動性也隨之而起，電子空間的影像成為媒材本身的虛擬投射，讓傳統影像思維中的圖像化與指涉性全然脫鉤，讓多維空間（multi-dimensional space）的影像思考產生更多的可能性，更具體展現當代新媒體藝術家經常性地利用科技媒體，創造充滿媒介元素的藝術品、虛擬環境、表演，以及互動裝置，並標誌著越來越電腦化處理媒體元素（如：圖像、活動影像、聲音、形象、空間和文字）的特質。<sup>6</sup>這些人工創製出的成果不僅顛覆了「單一景框」的圖像認知，更引領互動式展演的「多屏幕」（multi-layer screen）思維，藝術家與創作者匯聚一起不斷地試驗此一新思維以及新視覺介面的模式。嚴格而言，此劇舞台設計的複雜性相當高，第一層舞台是表演廳內的基本建制，而第二層傾斜的舞台則同時扮演著「舞台」與「屏幕」的功能，表演者多次在此層舞台上的穿梭，以及舞台本身的變化，配合著劇情展演，提供功能性的需求。而在兩層舞台的設計之間，存在著三層屏幕，分別為：傾斜舞台前的四塊具備雙重功能（穿透與反射）的第一層屏幕、舞台變化中引領出的第二層屏幕（三個牆面），以及舞台後方的投影屏幕（鮮少被利用）。此般多變化的舞台與屏幕綜合體提供了表演的場域，也承載了影像的變化。

最後，在周東彥與周書毅跨界合作的〈空的記憶〉展現出跨領域數位表演藝術中的影像詩學，作品將舞台空間延伸到觀眾的坐席之上，讓

影像投射的載體蔓延到整個表演場域之中。舞者利用一強烈的燈源在黑暗中創造出游移於環場的陰影，尤其當其手部的影子穿越了舞台上的五個巨幅屏幕之際，更讓影像有穿透介面藩籬之感。在〈空的記憶〉的展演中，多屏幕的投映讓觀者猶如走進了時空異境，當複影投映（dual-image of projection）在多屏幕的舞台設計之中、當投映的影像不斷地扭曲變形之際，舞者身處於五個巨

大屏幕之後，如同真實的身軀被捲入影像記憶的旋渦之中。在敘事性（如：舞者看書寫字的動作、居家的床、房間、穿著、桌椅）與抽象性（如：舞蹈的姿態與影像的形變）之中交雜出舞蹈的影子與影像投映之間的交互文本性（intertextuality）。從中，舞者看似蟄伏在夢境的迴圈之間無法自拔。<sup>7</sup>

### 結語：跨領域＝多重可能性

在上述跨領域數位表演藝術創作中，數位電子傳輸科技和成像技術的發展使得「在場」（presence）概念本身發生了變化，除了「具體在場」的此處外，虛擬實境（virtual reality）也增添了一種「遠程在場」（tele-presence）的影像邏輯。簡單來說，「在場」是現時呈現的確實性存在，屬於形而上學最重要且最根本的基石。「在場」並非存



王俊傑 萬有引力的下午（王俊傑提供）



《空的記憶》狼主流提供（攝影：林伯勳）

在；而是存在的呈現方式，而「遠程在場」則是透過電子傳輸與成像技術，將遠方的「影像」拉近到此一時空之中，打破了「在場」與「實體」的固執關係，更重新確立空間與時間、事物與人的結構關係。其中，影像的遠程在場邏輯正如〈Loop Me〉中主體不斷想要擺脫的重複活動影像、〈ReMove Me〉中舞者身上錯綜複雜的抽象線條、〈蕭賀文〉中人與偶的交互認同、〈萬有引力的下午〉以多屏幕投映的方式讓缺席呈現於在場，或是〈空的記憶〉中利用舞者手中的錄像設備即時投映其自身的複影。無論是具體或是抽象的影像，這些成像的邏輯讓「遠程」得以「在場」。

綜而論之，在數位網絡社會裡，伴隨電子整合的多媒體系統，人們其利用技術以逃脫其存在的

脈絡，促進我們感知時空的轉化。因而，「在場」被視為是事物現身的情態，從而擺脫了實體實在（actual）的禁錮；「在場」也允許在時空壓縮中得以延伸確立，從而脫離了「絕對現在」禁錮。而跨領域數位表演藝術創作中所依憑的各種數位科技設備則成為身上的添加物，彷彿人類外顯器官與肢體的延伸，讓具體實在的「身軀」與影像媒介所展現出的「影像」得以在特定時空中共舞。

人類知覺能力的可塑性在視覺文化研究中早已獲得了某些驗證，在數位媒體影像時代中，人們的感官機能不斷地被科技形式重塑。維希留（Paul Virilio）在說明光電子影像的在場性時，引用了卡夫卡（Franz Kafka）的話認為，電影是給眼睛穿上制服；哈維（David Harvey）也在對空

間的體驗中談到影像對知覺的塑造作用，認為電影與音樂的結合為藝術在空間上的被動性提供了一種強而有利的矯正方式。這些論述都說明了影像不再只是作為感知對象的在場，它已經涉及了思維和感知的機制本身。<sup>8</sup>如果將虛像的「在場」與對實像的感知相對應的話，影像化的感知空間正不斷地更新我們對時空的知覺，並同時證明自身的在場性。從上可知，舞台上的舞蹈表演不但結合所有的表演形式，在概念上更被視為與科技實踐有關。這些對科技、媒體與投影技術的前衛性試驗皆不斷地試圖在總體藝術的表演形式之上，確立其主體性的位置，讓多媒體影像得以成為表演藝術中必備的媒材，更開啟了跨領域數位表演藝術的濫觴。✎

注釋：

- 1 本文為作者執行101學年度國科會研究計畫「映像中起舞：跨領域新媒體藝術表演的藝術社會學研究」，編號NSC101-2410-H-126-015，之部份研究成果，感謝受訪藝術家（團隊）提供大力協助。
- 2 鴻鴻，《邁向總體藝術：歌劇革命一世紀》，台北：黑眼睛文化，2007，頁16-17。
- 3 Juliet Koss. "The Myth of the Gesamtkunstwerk." <http://www.tagesspiegel.de/zeitung/Sonderthemen; art 893, 2613346> · 2009年5月14日瀏覽。
- 4 Patrice Pavis, "Theatre Studies and Interdisciplinaryit," Theatre Research International, vol. 26 no. 2, 2001, pp. 153-163.
- 5 轉引自陳慧珊，〈1+1≧2? 淺談跨界(領域)藝術創作之理念與實踐〉，《藝術欣賞》第3卷第4期，2007，頁47-58。
- 6 John F. Barber. "Digital Archiving and 'The New Screen'," in Transdisciplinary Digital Art, Sound, Vision, and the New Screen. Eds. R. Adams, S. Gilbson, and S. Muller Arisona, DAW/IF 2006/2007, CCIS 7. Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2008, pp. 110-119.
- 7 邱誌勇，《關鍵論述與在地實踐：在地化脈絡下的新媒體藝術》，台北：財團法人數位藝術基金會，2012，頁150-171。
- 8 周詩岩，《建築物與像：遠程在場的影像邏輯》，南京：東南大學出版社，2007，頁134。