

# 互嘴斗的美術館驕客

「科技藝術」與它們所踩跨到的曖昧邊際

文/羅潔尹

## 前言

電視台的「金色摩天輪」在電視上播放著，男女演員們互相冷言冷語、暴力嗆聲或是嘶聲叫囂著，跟「台灣阿誠」、「台灣龍捲風」中極相似的劇情進行著重覆不斷、沒完沒了的恩怨情仇。螢光幕前被劇情唬弄到目瞪口呆的觀眾們，在短時間內不斷心緒起伏、隨之怒罵或悲泣。然而，劇中詭譎多變又相互矛盾的情節與正邪角色不斷以驚人的頻率對換著，在觀眾的記憶中逐漸產生了無比的錯亂，但這些終將隨著每個片段的結束，歸於空白，直至下一齣戲中再度重組。就像王俊傑在「科光幻影·音戲遊藝」展覽中的作品【微生物學協會：狀態計畫II】所要指涉的觀眾處境「…它藉由極短意象片段的插入與消失，以凝結觀者在營造的虛擬空間中的快速情緒起伏，徘徊在記憶、現實與空白之間。」（註1）開句玩笑話，筆者認為「金色摩天輪」比王俊傑的作品，更能成功地幫助觀眾達到那般「徘徊不已」的境界。

以「互動」為名，當代藝術常強勢地要引導觀眾的情緒到達某種境界；至於它的「藝術」本質似乎不在其要。於是，當我們在看完科技藝術展覽時（包含以媒體、網路或動態影像等呈現的展品），心中往往不約而同地響起「這算是『藝術』嗎？」的聲音。又可說，它引起我們再次自問「『藝術』究竟是什麼？」這個陳舊卻無解的話題。在台灣，這些陳舊話



●「科光幻影」在國立台灣美術館展出時的主題板，有著強烈的VI視覺意象。（攝影：陳婷婷）

題卻不斷被翻炒著，因為科技藝術這幾年方興未艾，在藝術創作領域中有著令人訝異的進展；這讓尚在思考如何進行藝術推廣的台灣藝術圈，又陷回「到底什麼是藝術？」的流沙中。

要成功培養藝術圈的人才成為科技人才，或是培養科技人才具有藝術眼光，都需要長期投資資金、人力與時間。近年來，國內、外一些策展人或策展團隊是科技藝術的無形推手，結構合適的作品成為一檔展覽，為展品尋找贊助來源，為展覽尋找適合的展場，為創作者尋找夢寐以求的技術支援團隊；在他們的多方引線與媒合後，具有優渥預算條件的三家公立美



●王俊傑的〈微生物學協會：狀態計畫II〉中，以無厘頭的影像片段帶動觀眾的想像力與情緒。（攝影：陳婷婷）



●黃心健的〈過客〉透過人與電腦的摹仿互動，立體感的畫面與震撼音效讓觀眾卯起來玩。(攝影：羅潔尹)

術館，成了國內科技藝術發展者的最佳合作對象。此次，國家文化藝術基金會「科技藝術創作發表獎助專案」的規劃者便找上了國美館與高美館協辦展覽。

這個專案強調了作品在媒材運用之突破、創新與實驗性為其所擬定的補助方向，在今(95)年3月剛從國立臺灣美術館結束巡迴，來到高雄市立美術館展出的「科光幻影·音戲遊藝」，便是此專案第一屆六位獲獎助之創作的發表。作品中包括資深藝術家吳天章的【當代異術·數位魔法】、林書民的【催眠】及前述王俊傑的【微生物學協會：狀態計畫II】，以及年輕藝術家蔡安智【台灣音計劃】、黃心健【記憶的標本】及呂凱慈的【虛擬舞台之互動式藝術表演——掌中戲】。這些展品應用了數位合成影像、光、影互動、數位電影、電子原音、網路、數位雕塑與版畫、虛擬實境等技術，透過影音呈現，與觀眾進行遊戲、視覺或思考等互動。

### 「科技」與「藝術」怎可如此easy？

為了規劃場地，筆者特別與同事北上台中國立美術館看展覽，以了解作品所需的場地尺寸與展出狀況。在那裡，我們可以很容易評估出作品實際的軟、硬體需求，但我們對展覽主題試圖將科技藝術以「遊戲方式」發展成可親近、可互動，可自由想像與參與的呈現形式，感到一種舊調重彈的尷尬。我們可以理解，在這個資訊發達的世界中，一些看似新奇但又「熟稔」的作品結構模式，或許來自我們記憶中曾經看過或想過，甚或經歷過的片段，所以我們無從說明它們究竟是哪兒「面熟」，但又有種不太相信它們是「原創」的詭異心情。這只能怪現代資訊太發達，而我們的人腦可以釐清的思維脈絡又太有限，所以我們難免陷入了一場混亂。

參觀「科光幻影·音戲遊藝」展時，筆者心中再次有了一些感觸。穿梭在展場中的十一件作品間，憑藉著「互動」之名，筆者與大批學子搶著站一站王俊



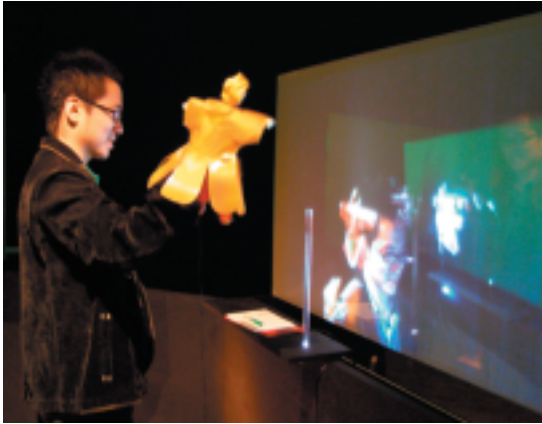
●林書民的〈催眠〉中有著微妙光影變化的客廳，引領觀眾逐漸進入催眠狀態。(攝影：羅潔尹)

傑的三塊感應光板，然後呆看著螢幕上汨汨流出的鮮血。轉到另一組螢光幕前想玩呂凱慈的掌中戲偶，但那裡光線太暗，簡介的字印得太小，所以也只是無聊地操弄兩下就走開了。之後再鑽進林書民迷宮似的綠色房間，躺在墊子上仰看天花板上倒置的傢俱，試著讓自己被天花板上的晨昏變化與牆上那幾條魚「催眠」。最後，來到蔡安智的【台灣音計劃】中，每一組與「回憶」緊密串連著的人聲與大自然聲音，不花點時間細讀她的文字與背景，可能每位戴上耳機的局外人都會感到一種疏離與漠不關心。展場中，強烈的光影變幻與大批等著要玩的不耐煩人群，都讓筆者沒時間思考「我這是在幹啥？」這個問題。



●有著內斂個性的蔡安智在〈台灣音計劃〉中，將個人旅行體驗與觀眾分享：畫面中的影像是連結線索，但卻不易區分，形成了一個曖昧的展示氛圍。(攝影：林宏龍)





●屏東教育大學的學生操作著呂凱慈的〈掌中戲〉，一邊思考著玩偶與自身影像間的互動關係。(攝影：羅潔尹)

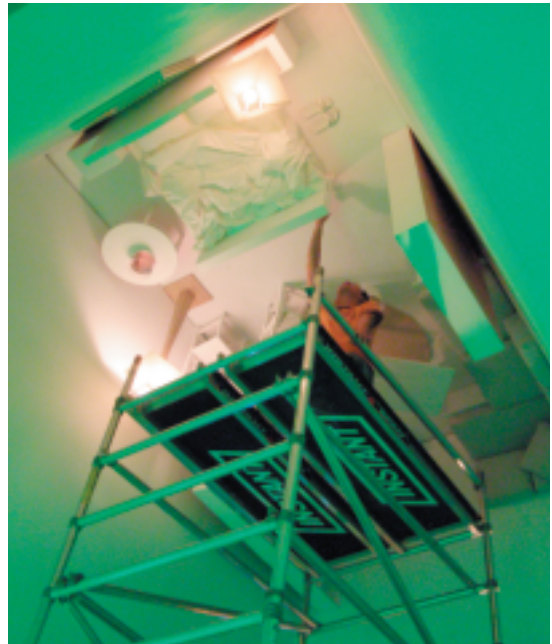
藝評人康居易為文詮釋了呂凱慈【掌中戲】中營構的理想「虛實空間」：「在戲偶與參與者持續互動的過程中，螢幕裡產生疊複的多重影像。藝術家企圖透過這與虛擬層層交疊的互動投射影像，營造出一個虛實交錯的新空間，在此空間國度裡，戲偶同時扮演主體與客體的雙重身份。」(註2)但在現場的實際景況，筆者所感受到的是黑暗空間中螢光幕裡多重影像的零亂投射，加上有自己影像重疊出現的「劇碼」，讓人有點不知所謂。藝評家所指涉的「虛實空間」理論在那裡不易被「冷靜」洞察，筆者跟許多現場觀眾一樣，隨手拿起布偶「寥寥」地玩弄幾下，甚難進入那該咱們花腦筋深思的境界。讓人不免抱怨，這樣的互動過程與我們的感應深度，似乎還不如網路遊戲世界提供我們的花俏滿足感與情緒延伸。

如果科技藝術展覽純粹是一場短暫的遊戲或是一場博覽會，我們或許可以很容易地在其中獲得滿足；但如果要將之嚴肅地以「藝術」來審視，則必需又要再來一次長篇大論，將它們屬於「藝術」的部份抽絲剝繭地解釋出來。面對作品中稱之為「互動」的部份，筆者不是不自責於自己感覺的麻木。可能真的只是在閱讀簡介時不夠認真，或是對作者的創作語彙不夠熟悉，又或是跟其他人一樣，以為這些作品很容易「懂」；所以跟大家一起在「亂玩一通」之餘，除了弄壞設備外，什麼也得不到。簡介裡那些經過再三評估、仔細琢磨所寫出來的文案，讓人必須花些時間去思考它們邏輯的合理性，因為「科技」與「藝術」怎可如此表相？如此easy呢？加上這些展品如不透過專人解釋，很難讓觀眾以「自助」的過程去「精確」理解作者所要傳達的創作理念，這些都難免造成了作品「『單向』互動」的虛設狀態，讓展場成了標準「互動神話」的烏托邦。

## 「削足適履」的展場裝潢惡夢

科技藝術的創作者，大多需要特殊硬體設施、軟體程式、不同領域的專業人士協助某部份更專業的技術提供等，這些都讓創作者(往往是團隊工作中因概念發起或主要策劃的掛名者)需要比一般藝術家更多的奧援，而他們最主要的創作載體是投影機及可投影用的布幕及牆面。如果要這些科技藝術的創作者，提供DVD、投影機或大型平面電視等設備去參與每場展覽，動輒數個月或將近一年的展期，上述設備勢必會變成一種「耗材」，而這些「耗材」往往也是創作者希望展出單位(大部份是美術館這樣的公家單位)能自願提供的部份。尤其是作品中如果有強調讓民眾直接「手動」的道具，除了「耗材」外，又多了一些「消耗品」，這些都是讓每檔展覽在展出後，仍無法結算展出成本的主要變數。

為了這場巡迴展覽，除了高雄市立美術館投注了一筆可觀的經費外，國藝會也所費不貲地與其它贊助單位，投注了大量的人力與物力在其中。這樣的展品，普遍都需要應用到電腦、感應器、DVD播放器或微型攝影機，甚至高流明度的投影機及大尺寸的電漿電視等昂貴設備，數量往往從數台到數十台都有可能，這些都需要美術館透過自備、採購或租用等方式去取得。但相對地，美術館這樣的單位，為了要因應「過去」與「現在」可能產生的各類展品，從未預設過立場，將自己「養成」一間可以因應各類科技藝術展出的硬體，也無法從有限的政府預算分配中，編列無法掌控的設備經費，讓自己擁有「隨時叫貨隨時



●技術人員站上高頂，幫林書民的〈催眠〉傢俱作最後的細部修整。(攝影：羅潔尹)

有」的服務熱忱。

要減低公家對這類的展覽的成本支出，目前亟需要的就是像飛利浦(Philips)或愛普生(Epson)這樣的企業提供設備贊助(含借用)，或是與各大專院校及科技公司合作軟體與技術開發。也正因為如此，國藝會採「藝企合作」模式，取得民間資源的協助如科技業先趨財團法人邱再興文教基金會、宏碁基金會及光寶基金會之力建立基金，並支應相對基金，全力支持此補助計劃。但這類的補助有時為了因應展出效果，難免只能將單一的「作品計劃」視為主要審視對象。也許長期下來對創作者在發展這類作品的規劃能力上有所幫助，但部份創作者原本並非長期在此領域發展的族群，作品實在也稱不上「當代」科技，有些人甚至經常改變他們的創作媒材或風格，這些除了模糊「科技藝術」的定義外，也讓人擔心這類的獎助計畫，是否真能帶動科技藝術長期平穩與應有的發展方向。

但更常見的問題是，這樣的展品往往也需要大量木作(當然要配合大量油漆)，去改變美術館過於「挑高」或「寬闊」，但對投影作品來說「非常不理想」的展出環境；更可惡的是，那裡還流行大量的天窗採光，讓人對「暗室」需求有一種緣木求魚的氣結。而展出結束後，大量拆除下來待棄的木作裝潢加上只為了營造某次燈光效果，未來不再亮相的大量燈具，都帶給了「科技藝術」嚴重的負面形象。這些現象，在美術館這種很難具備各式影像作品「恰巧」可以用的場域中，每年都會來上個一、兩次，而這樣不斷換裝的展場，到處充斥了刺鼻的油漆溶劑揮發氣味與夾板中逸出的甲醛或其它化學物毒氣，隨著空調散進美術館空間中。

葉謹睿在「藝術語言@數位時代」乙書中，提到根莖網創辦人馬克·崔波(Mark Tribe)「看衰」美術館與新媒體藝術的共生關係，「...現在許多網路藝術已經邁入美術館與其他藝術機構。那是好的，因為美術館有許多資源，能夠讓新媒體藝術更多元化。可是我個人認為那是在浪費時間，因為舊藝術體系無法做



●技術人員正在整合與記錄展場中所有的設備位置。(攝影：羅潔尹)



●佈滿密密麻麻電線的裝潢牆內，寫於門後的警示標語與操作程序，是美術館在技術人員離館後唯一賴以「開機」的線索。(攝影：羅潔尹)



●藝術家呂凱慈與技術人員，正在討論《掌中戲》中電腦互動裝置的問題。(攝影：羅潔尹)

到網路所能做的。...」(註3)的確，對許多科技藝術展覽來說，美術館的空間並非良好的載體，而它原有規劃的倉儲與展示空間與管理模式都是為了所有類型的「舊」藝術。但大多在這邊展出的人們，只在乎展覽所帶來的資歷與光環，卻不顧現實上一些為難人的困境。這讓我們不免企求起，是否在南部可以有一間像德國「新媒體藝術中心」(ZKM)或奧地利林茲(Linz)的科技媒體藝術中心，設備有專屬於科技作品的展出與研究空間，否則像美術館這樣「削足適履」的展場裝潢惡夢，要到何時才會停止呢？

### 科技藝術所投下的「震撼彈」

普及化的主題陳述、淺顯易懂的互動模式，許多現代藝術作品強調「大眾語言」，但也相對地消滅了藝術作品的「獨特性」與藝術家在社會上原本享有的一些特權(如創作經歷所累積的輩份或可坐地起價的作品價格)。為了加值或保值，艱澀難懂的技术語言、深不可測的學理引用與新奇的展示工具，是目前科技藝術家可以對觀眾故弄玄虛的籌碼，畢竟，隔行如隔山，科技的確不是那麼容易理解，尤其是一些較冷僻的設備與程式應用。

「許多藝術創作者都不否認，科技的確為當代藝術創作模式投下震撼彈，讓許多藝術家放棄傳統創作媒材與工具。如資深藝術家吳天章的參展作品【當





●吳天章的〈夢魂術〉，利用電腦合成營造詭譎的畫面，講述一場不可思議的道法。(攝影：羅潔尹)



●黃心健的〈月天譚〉數位立體版畫，利用實驗室的顯微切片原理，在透明玻璃層中疊出一個虛擬的空間。(攝影：林宏龍)

代異術·數位魔法】，拜電腦科技之賜，將引人入勝的神話劇碼整合成一齣齣駭人的動態影像場景。在這裡，讓人不禁感嘆起一些其他的超寫實藝術家們，以熟練的油畫技法細膩且精確地描繪此類場景，耗時又費力，有時看起來甚至像是「修行」。如今藝術家借由電腦技術，在畫面的複雜度與高難度描繪上，都可以較繪畫更輕易地獲得解決，想像空間也因此更無限擴張。而這樣的創作過程，是否已在悄悄改變人類感官智能的開發模式，與大眾對「藝術」創作行為的認知？科技到底要影響藝術到什麼程度才算合理？不知陷入科技洪流的艺术家們心中是否有數？」

現代展覽中，我們看到科技應用所整合出具備聲光互動效果的展覽，讓許多傳統媒材的作品成為美術館展示效果中的弱勢，也讓觀眾不再滿足於他們所看到的一般平面與立面作品，而總想著這些展覽該有點「起伏」或其它「刺激」什麼的…。拜科技之賜，傳統藝術作品的唯一性也逐漸消失；黃心健的〈過客〉可以在北美館的「台北獎」與「科光幻影」展覽中同時展出，可複製性讓新鮮創意無所不在，成了如網路遊戲軟體一般可以到處傳播的流行物件。而藉由技術團隊完成作品，藝術家不必舞刀動筆，一個idea可以在群策群力下擴張、完美、甚至達到更高境界，宣示了過往那種一個人在夜闌人靜中苦熬的時代已過。



●佈展期間，蔡安錫花了數天將她的〈台灣音計劃〉錄音目錄，以手寫方式像苦行僧般抄寫於牆上。(攝影：羅潔尹)

## 小結

冷眼看著這些藝術潮流的前推與後卻，美術館站在它社會教育角色的立場上，展出科技展覽的主要目的，著重在將新興技術與藝術作「有意義」的整合並推薦給觀眾，而非僅為了譁眾取寵。雖說科技藝術是時勢所趨、不得不為的展覽模式，但我們總想讓觀眾能在玩得盡興時，也能想得更深入，思考這二者的整合後帶給他們什麼樣的精神「意義」？而非讓展品虛張聲勢，借「科技」與「藝術」之名，遊走在兩個領域的邊陲上，但最後僅達到「驚世駭俗」或純「娛樂效果」的目的。

但讓人矛盾的是，正如北美館已有相當多年科技展覽技術指導經驗的何仲昌先生所述，技術團隊的主要工作是為了「滿足」藝術家，而這樣「滿足」的目的只有一個——讓科技藝術的呈現越來越進步，讓作品越來越完美。這樣的理想與胸襟不也是美術館該擁有的嗎？動念至此，讓人不忍再與藝術家計較誰該付出什麼，誰該付出多少。我們欣賞科技帶給藝術更高境界的表現(感謝電影中的現代蜘蛛人，帶給我們在高樓與車流間飛速穿梭的極度快感)，只是當科技藝術越走越精，越走越冷僻，或是總在強化一種漫無目的的刺激感，最後只徒留一群在作品面前「目瞪口呆」，但思考又再度呈現「空白」的觀眾時，美術館與企業界這樣對科技藝術推波助瀾，到底值不值得呢？Techno art, don't go too far. (2006.04.01)

### 【註釋】

- 註1. 沈怡寧，科光幻影·音戲遊藝第一屆國家文化藝術基金會「科技藝術創作發表獎助專案」，財團法人國家文化藝術基金會，民國95年，頁56
- 註2. 沈怡寧，科光幻影·音戲遊藝第一屆國家文化藝術基金會「科技藝術創作發表獎助專案」，財團法人國家文化藝術基金會，民國95年，頁46
- 註3. 葉謹睿，藝術語言@數位時代，典藏藝術家庭，台北市，2003，頁25