



新銳藝術漸露頭角

數位藝術 在台灣的萌發與未來

Topics of this month - Art & Technology

去年，已經開辦十年的數位藝術節和營運八年的台北數位藝術中心，在台北市政府的片面公文下宣布，不再與財團法人數位基金會續約，為台灣的數位藝術發展投下了一枚充滿不確定性的震撼彈。然而，台灣數位藝術的發展，已經不可能就此回頭，這次的專題選擇以《給下一輪台灣數位的文件》作為開端，淺談台灣數位藝術的歷史和脈絡。

許多人會以2006年作為台灣數位藝術的元年，是因為首屆數位藝術節從這一年開始，因此被視為重要里程碑。不過，在數位藝術節誕生前，已經陸續累積了不同的能量。

1995年藝術家黃文浩成立「在地實驗」(ET@T)，來觀察各式各樣有潛力的藝術形式，同時並探索數位文化帶來的影響。接著，2001年又成立媒體實驗室，策劃了台灣早期兩個最重要的數位藝術——「漫遊者—2004國際數位藝術大展」、「BIAS—異響」國際聲音藝術展。前者是以藝術史的方式來看世界科技藝術發展，後者則以聲音的形式來展

A

現數位藝術的魅力。

此外，甫於日前出版的《給下一輪台灣數位的文件》，更集結多位長期觀察數位藝術發展的藝評人、策展人、藝術家，一起探討過去、展望未來。比如台灣科技藝術學會理事長邱誌勇，在〈蹣跚步伐，艱履十年：回顧台北數位藝術節的發展〉中，就分析了過去十年數位藝術節的發展趨勢。他發現，早期注重引進數位藝術創作與觀念，探索新興數位科技如何作為介面；中期則是盡力突破「類型學」，讓科技文化有了跨界融合現象；近期則是聚焦前衛創新，展現數位藝術社群的共創文化。數位藝術的發展，經歷了幾個不同階段的蛻變，已經無法再以傳統「媒介」的觀點來區分作品。

世新大學公共關係暨廣告學系專任助理教授駱

2006-2016

給下一輪台灣數位藝術的文件：

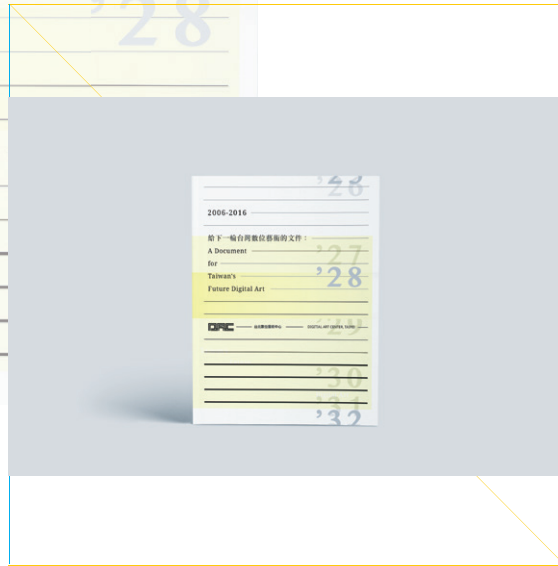
A Document

for

Taiwan's

Future Digital Art

DAC — 台北數位藝術中心



給下一輪台灣數位藝術的文件： 2006-2016

作者：吳嘉瑄（編）
出版社：典藏藝術家庭

麗真則在〈在下一個十年 – 回望台灣數位藝術歷程〉一文中，縱觀1979年到2010年間的科技藝術發展。她發現1980年代國外數位藝術展演訊息，大量地被引介到台灣來，揭開國人對於科技運用於藝術的視野；1985年開啟了新媒體藝術創作；2000年左右高等教育系所成立，培養專才；2005年以後，年輕藝術工作者投入，展覽交流日漸頻繁，跨域合作的本土實驗百花齊放；2010年數位藝術進入典藏、保存與再現的討論階段。

整體而言，台灣數位藝術發展經過多年的醞釀，漸成氣候，相關藝術家、學者有計劃地引進和推廣，政府也逐漸重視這個領域，且透過金額補助、成立相關機構，讓大家看到藝術在不同領域中的可能性。

國立台灣美術館

- 數位藝術知識與創作流通平台網站 (Taiwan Digital Art and Information Centre)
- 數位藝術方舟DigiArk
- 數位藝術策展·創作案

身為文化部直接管轄，位在台中的國立美術館，向來對推廣數位藝術不遺餘力，除了館內的三個專屬數位藝術的空間，在2005年的時候成立了「數位藝術知識與創作流通平台網站」，讓對於數位藝術有興趣的藝術家和閱聽人，可以透過專訪、專欄以及資料庫等方式，討論和接受新知。而成立於2007的數位藝術方舟，是承襲國美館「數位藝術創造計畫」實體空間的延伸，專屬數位藝術展覽的空間，和網站可視為虛擬和實體的一體兩面，讓藝術家和策展人有空間發揮，也讓喜歡數位藝術的人有地方可以欣賞。而館內的360度環形影音空間和時光天井電視牆，則是透過每年的「數位藝術策展·創作案」徵件，讓數位藝術有機會展出。

Multidisciplinary Artists

七個無法定義的跨領域 藝術新星

Topics of this month - Art & Technology

從2010年開始，有一批新興的藝術家，不再局限「數位／科技／科學」等狹隘的命題上，這群藝術家有些共同點，他們通常具備兩個學位，一個和人文或藝術科系有關，另一個有可能是科技或其他科系，多元的學習和訓練讓他們可以跨領域呈現想要討論的議題。這次我們將介紹生物、醫學、物理、電腦程式、聲學、建築等跨領域的藝術家，引領大家進入無法定義的世界。



Paul Gong

宮保睿 ★ 透過生物設計探索未來情境

同時擁有工業設計背景與英國皇家藝術學院設計互動系碩士的宮保睿，在大學期間就對科學、生物很有興趣，因此，試圖透過作品探討人類、動物、自然與新興科技之間的關係。他常以攝影、3D渲染或3D列印的設計物件等，來表達物質在虛實之間可能的視覺情境與未來。

在作品〈明日的牛〉(The Cow of Tomorrow) 就能看見，他從將微小渦輪放置於人類的大動脈，透過血流產生電能的醫療研究得到靈感，去想像乳牛通過生物技術改造和重新設計，作為一種新型的食用動物，他使用情境攝影、3D列印物件與數控工具機製造牛心臟模型，同時再加上短篇小說，去呈現整個作品概念。



明日的牛



Pei-Ying Lin

林沛瑩 ★ 跨域悠遊生物和人文

林沛瑩，有著堅實的科學理論基礎和論述技巧，在赴英國皇家藝術學院攻讀設計互動系前，她大學主修生命科學，輔修人文社會學和資訊工程，關注物理、心理、人類情緒、傳染病、語言與食物等議題，曾經是台灣第一組至歐洲核子研究中心（CERN）駐村的藝術家。熱愛科學的她，也利用作為工程師創造工具的能力，發覺理性無法解釋許多的經驗和事物，她借用不同領域的經驗匯到科學問題上時，卻又無法容納討論，因此她在創作上從影像與寫作開始，演變成裝置、世界建構、聲音、表演、肢體、食物、與舞蹈，不限定媒材。

在〈生之曼陀羅〉（Kaleidoscope of the Universes）中，她從文化出發，試著更新一個傳統儀式，讓這個儀式符合現代人對於世界的理解（用科學的方式理解宇宙運行的機制）。而所有科學與數位的物件，例如細菌培養、例如3D列印、腦電波儀等，其實都只是為了完成這個儀式更新所借用的符碼，所以計畫本身問的問題是純粹文化的，但卻必須使用科學與工程上的工具來進行。



生之曼陀羅



感染系列



Chuang Chih Wei

莊志維 ★ 用光影互動裝置寫日記

常以光影作為媒介創作裝置的藝術家莊志維，從實踐大學媒體設計學系畢業後，又念了台北藝術大學的科技藝術研究所（現改為新媒體研究所）和交通大學建築研究所，反應著科技或是數位藝術發展的另一條路。相較於其他跨領域藝術家，他的藝術背景更加鮮明，不像其他有科學背景的藝術家，憑藉著深厚的學理、科學理論作為基本發想，利用生活中的種種來創作與思考，互動裝置對他來說，是開墾內心狀態的媒介。近年來他透過數位科技物件與自然生物材料的實驗，找尋在新媒體藝術與建築跨領域之間整合的可能性。

在《感染系列》中，莊志維思考疾病的關係，他用了極細的燈管穿插在蕃薯中，然後高壓電透過番薯的水分點亮了燈管，雖然蕃薯在這樣的情況下還可以繼續生長，不過在水分乾涸後，電流無法被傳遞，意味著共生狀態的結束，就像是病毒占領了生物一般，間接走向死亡。他認為如果科技凌駕作品，那麼想要傳達的就會被削減掉，因此，他通常會讓科技退到後面一點。關於科技，通常是在找尋材料、實驗的過程中，透過材料廠商，有關科學或是電力的技術才慢慢補進來。



Chi Po Hao

紀柏豪 ★ 探索聲音感知

非音樂科班出生的紀柏豪，擅長以聲音為創作媒介，作品大致上涵蓋電聲作曲、裝置、現場電子等形式，也曾參與流行音樂產業的幕後製作。演出時，常使用現成物與自製樂器，包含電子零件與回收物等。目前進行中的計畫，多關注於日常性的感知，延伸個體與所處環境間的交互關係，試圖討論人們如何聆聽、解讀與再現周遭聲響，乃至聲音如何介入空間的狀態。對他來說，科技、科學都可做為藝術創作中的工具與語彙，但科技導向的創作會有一個臨界點，因為科技的發展會不斷把創作形式與手法往前推進，從中帶出更多新的思維與討論，並致使既有體制鬆動。

〈夜想曲〉(Chromatic Nocturne) 是他對於「資訊聲音化」(sonification) 與「生成式音樂」(generative music) 的實驗，他將夜間光景生成音樂，以城市做為介面，將個體於街頭移動時所感知的光源與噪音彼此屏蔽、重新合成，透過演算法產生視覺與聽覺回饋。光景被約化為抽象色線與噪訊，其下則掩蓋著動態都會夜景的節奏與共鳴。四周懸掛的傘，皆安裝有微型投影機，由中央大投影驅動，會隨著於街道錄製的光影變化，此起彼落地明滅。



夜想曲



陰莖口交改造計畫工作坊



Ku Kuang Yi

顧廣毅 ★ 尋找新的知識生產形式

擁有牙醫師背景的顧廣毅，目前正在荷蘭念書，他的創作主題圍繞在臨床醫學、性、人與動物的關係等，透過結合科學、藝術與設計等不同的研究方法與創作方式，去探索存在於領域之間且不易被傳統研究方法研究的議題。他發現，許多醫學領域議題無法用傳統科學研究方法討論，因此他在其他地方尋求不同的知識系統和研究方法，後來接觸設計和新媒體藝術，讓他可以同時在不同領域間探索有興趣的主題，而在這個創作過程中又不會被任何一種知識系統過度限制，最後的創作成果更不只是視覺上的表現，而是一種新的知識生產形式。

去年11月他在倫敦科學藝廊 (Science Gallery London) 和倫敦國王學院，分別舉辦《陰莖口交改造計畫》(The Fellatio Modification Project) 展覽和工作坊，這個作品探討口腔除了美觀、發音和進食，還有「性」的功能。有別於以往純粹的展示，在工作坊裡頭，參與者能夠一起思考未來的可能情境，以及實際操作牙醫學製作裡頭的穿戴式裝置，是用比較創意的形式去體驗科學。除了引起媒體報導，意外的是他的科學藝術作品，也意外反饋到科學領域，引起正反面的評價，他認為這就是最有趣的地方，因為作品的影響力不只在藝術與設計領域，甚至有可能影響科學與科技本身。



Lu Yi

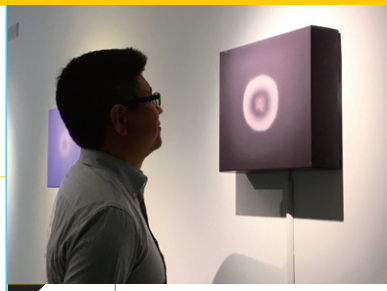
盧藝 ★ 實驗聲音藝術的邊界

曾經是流浪代課老師的盧藝以及台灣聲音藝術教父王福瑞，共同經營一個與聲響有關的工作室「Soundwatch Studio」，同時也是聲音藝術家，從2011年來，工作室以實驗性的聲響進行表演與執行相關聲藝計畫，持續探索各種聽覺／聲音可能性，也和立賢基金會持續合作偏鄉聲音與繪畫的教學計畫活動，近幾年更與法國視覺藝術家林思柏 (Sébastien Labrunie) 合組聲藝表演團體「Sondes」，嘗試新媒體的現場聲音藝術表演。

〈光音〉作品，以身處環境影響為靈感，同時具有視覺和聽覺的作品，將原本單純呈現視覺的燈泡，可以轉換成聽覺發聲的表演樂器，理性科學方式製作，但轉換後可以在聲藝表演中展現具有溫度與感性的作品。這個作品主要由燈與亮度調變器構成，在聲藝表演中，再用電磁波麥克風與蜂鳴片，收音燈絲搖晃撞擊內壁的聲音，聽者可聽到放大後的細微玻璃敲擊聲，以及平時聽不見的電磁波。視覺上，觀者也能看到發熱發光的燈絲快速跳動後，所產生的視覺暫留。



光音



未知的能量



Ivan Liu

劉辰岫 ★ 探索科學藝術和哲學

擁有物理博士的劉辰岫，目前是藝術團隊人嶼 (Legacy Lab International) 的藝術總監。他的創作始於對新穎材質、科技及自然現象的洞悉，嘗試模糊科學與當代藝術之間的界線。經過多年的科學訓練後，他發現自己對於科學的熱情來自於大自然所帶來的美感和震撼，進而想要透過藝術形式和感官體驗把感動傳達給大眾，包括像是實驗室裡的真空設備中被雷射激發而透出微微螢光的分子氣體，或是利用實驗得到的大數據結果，資料視覺化後所呈現的3D表面圖等。這些經驗和專業訓練日後成為他在藝術領域上的創作模式與媒材。

像在〈未知的能量〉，他以生活是以物質建構而成為出發點，他表示無論是哪種物質，這些靜態的其實蘊含著我們所看不見的能量。雖然看不見也摸不著，能量卻是宇宙萬物的起源，也是物質消滅後所釋出的無形體。而簡單的圓在符號學中擁有多種意義和解釋，藉由「點」作為這件作品的起源，延伸成為不同層次的圓形，再注入時間的變因，讓時間的變化成為符號學中的一個不可或缺的元素。由畫布的中心點開始，讓熱逐漸向四周擴散，透過畫布後方金屬的傳導，讓顏料中的溫感分子改變光譜結構，將一幅看似平凡的畫轉換成為不斷改變顏色與圖形的動態裝置。

BN