

感知無法理解的真實： 張永達訪談

Reality Beyond Perception: An Interview with Chang Yung-Ta

採訪 |

馮馨

Feng Hsin

策展人、聲音活動策劃人

王冠婷

Wang Kuan-Ting

藝評人

張永達對日常生活中的細微現象與聲響十分敏銳，擅長觀察容易被忽略的物理現象，曾經因為聽到金屬窗框熱脹冷縮的聲音，而創作出《相對性+ / -》這個系列的作品。他的作品以簡凝的感知方式讓觀眾接近，但通常是經過層層的轉譯、將作品中性化與極簡化的結果，他希望降低觀眾習慣性的視覺依賴，改變觀看的方式，創造能夠喚起身體其他感官的空間裝置。

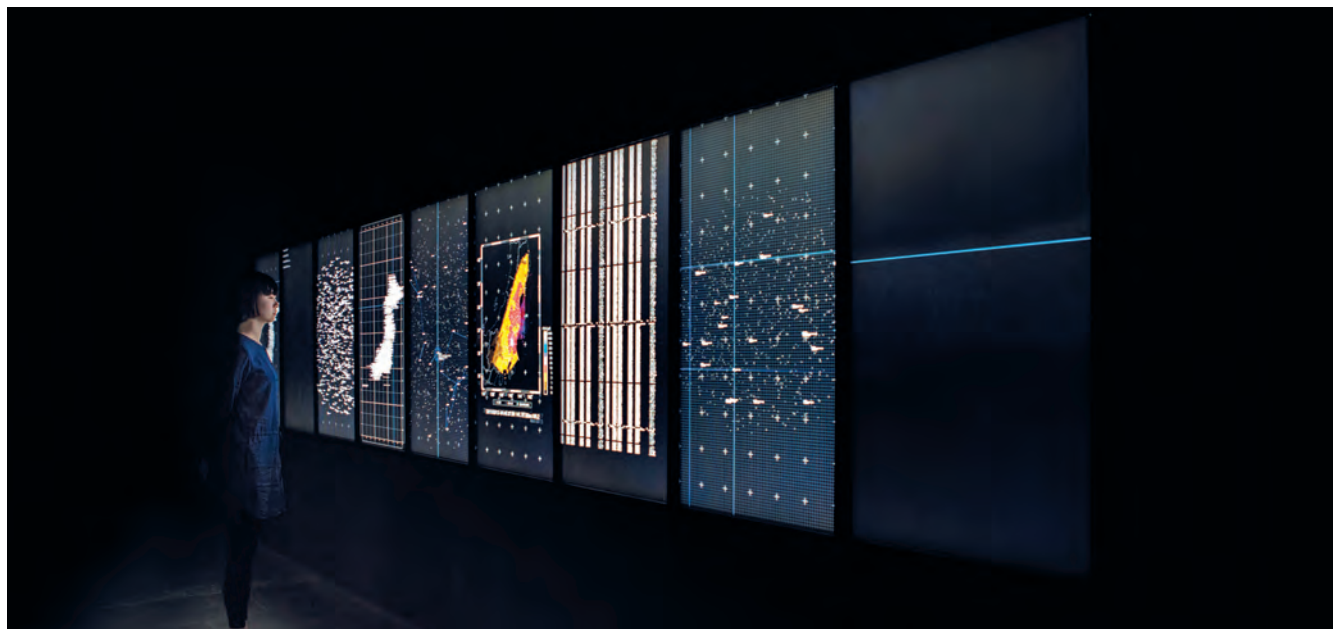
撰文 |

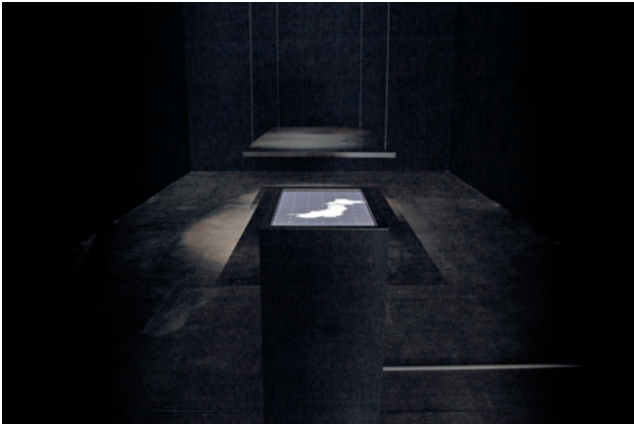
王冠婷

Wang Kuan-Ting

從開始
從錯誤
從美學

張永達原先有著視覺設計的背景，在接觸了 2004 年的「漫遊者：國際數位藝術大展」和 2005 年的「快感—奧地利電子藝術節 25 年」兩個展





上左圖——
張永達,《matrix.24 N°1 [hyper.data ver.]》, 2013, 23 吋 LED 顯示器、電腦、木作、擴大器、水、黑色壓克力, 每個顯示器 34.4×75×56.4 cm

© 張永達



上右圖——
張永達,《相對感度 N°1[0°-N°]》, 2014, 鐵、不銹鋼、客製化加熱器、電磁閥、微電子控制器、水, 1100×500×1800 cm

© 張永達

那就感知與想像它們？！ 無法閱讀數據與訊號？

「即使，這些數據在我們面前，我們也不知道如何理解它，不太明白數據的意義。」

2011 年，張永達在日本東京 Tokyo Wonder Site 駐村的時候，恰好碰上了日本的 311 大地震，這是日本有記錄以來發生的最大規模地震，這件事對他後續作品的創作有很大的影響。地震後，他觀察到日本社會有著資訊公開的透明性跟獲取不對等的現象，讓他覺得特別的是日本在公開資訊的部份是非常透明的，但在大眾媒體的控制卻十分全面。儘管資訊跟數據都已經公開在網路上，人人皆可取得，卻因為人們習慣從新聞媒體獲得資訊，所以很難實際接觸到這些資訊。另外，這些數據與資訊，也不是以影像畫面這種容易理解跟閱讀的方式公開，所以一般人也很難接近。

基於這樣的經驗跟觀察，張永達開始關注人與數據的問題，他認為在數位化的時代，由數據所建構出來的世界，是我們必須去面對的問題，因此創作了「Seen/Unseen」系列作品。這個系列的作品，其中一個版本是在展場中以木製台座上刻有地震波形的壓克力片，展場的另一處則是在漆黑的空間中以矩形的方式，懸掛著十幾塊金屬板，金屬板下方放置了低頻的震動器，但因為頻率過

左頁圖——
張永達,《hyper.data-N°[3a-c]》, 2014, 50 吋 LED 顯示器、電腦, 每個顯示器 57×96×5 cm

© 張永達

張永達，《相對感度 N° 3》，
2015，鐵、不銹鋼、客製化加熱器、
電磁閥、微電子控制器、水、馬達，
80×80×52cm

© 張永達

低、喇叭無法撥出聲音，只能透過金屬震動才能被感覺到。其他的版本，則以程式與參數重新將地震數據與訊息視覺化，但他並不是以更加直覺或資訊化的方式，將數據視覺化，他自己形容他選擇的方法是讓影像以「數位的邏輯呈現它自己」。

數據、程式或訊號是電腦與電子機械之間溝通的語言，與人類實際的感知處理和溝通方式有著很大的落差的，對他來說，這意味著這些人類創造出的新語言，大多數人是無法理解的與閱讀的。在這樣的反思下，他將數據、訊號轉換成新的感知方式，例如將地震的波形圖轉換成聲音，再傳導到金屬板上產生震動，讓觀眾在其中以身體感重新受資訊，創造出感知與想像的空間。

單純的視覺美感更重要
閱讀作品的挫折感比

「這系列的作品，雖然有視覺上的美學成分，但對大多數的人來說，是看不懂的，會有閱讀上的挫折感，可是這個挫折感的重要性大過於那個視覺上的美感。」

張永達在轉換數據或資訊時，並不採取直觀方法，像是視覺化的作品，經過轉化可能更加複雜、難以辨識或是無法理解視覺符號的邏輯，觀眾看不懂作品時，或許會產生挫折感。挫折感凸顯了他所思考的人與數位世界的問題，「這



下左圖——
張永達，《Seen/Unseen N° 0
[hyper.data ver.]》，2013，23
吋 LED 顯示器、電腦、木
作、低頻震動器、擴大器、
水、黑色壓克力，每個顯示器
34.4×75×56.4 cm

© 張永達

下右圖——
張永達，《Seen/Unseen N° 0
[hyper.data ver.]》，2012，鐵架、
電腦、木作、低頻震動器、擴
大器、水、黑色壓克力，每個
顯示器 25×85×430 cm

© 張永達

個東西，它並不是機器自己產生，那是人類創造一套邏輯，它來自於人類，當這個數據更接近這個事件的真相，但我們卻看不懂的時候，這是很大的問題」。

另一方面，挫折感也比直觀的理解帶來更多可能，他認為如果轉換後的作品是直接可讀的訊息，就像是單純的輸入與輸出，很難引起注意與更多後續的思考，但如果轉換是「必須要在裡面轉來轉去，最後才會輸出，透過這些轉譯，他可能會有更多輸出，他跟單一的輸入輸出會是不一樣的結果」。這樣的轉換並不容易，他描述自己採用的方法是「去掉所見即所得」與「理所當然」，同時，在處理如何轉換成不同材質時，他會思考的部分是去掉原始性、極簡、中性的狀態，像是地震震波的波形圖轉換到金屬板震動的過程，雖然並不直接，但是用很簡單與中性的方式在轉換，反而能產生更多感知跟想像的空間。

實驗的可能 創造讓觀眾去

「我想要給觀眾的作品，並不是一個單面的鏡子，他比較像是多邊性的，看你站在什麼位置，用你自己的方式觀看。」

2014 年，張永達開始發展《相對感度》的系列作品，這個系列的作品是在展場中懸吊金屬裝置（金屬板或金屬管），金屬裝置內設有加熱棒，上方有滴水裝置，水滴會自上方流至金屬管或金屬板上，因為金屬板的熱度而蒸發，產生聲



張永達，《微顫—交響樂版》，
2009，客製化卡帶播放器、卡
帶、木作、不銹鋼、喇叭、
電腦，30×90×2 cm

© 張永達



響，並在金屬上留下汽化後的痕跡。張永達表示發展《相對感度》這系列作品，有一個很清楚的目的，就是不管觀眾怎麼樣去看他的作品，而是他創造幾種觀看的可能讓觀眾去實驗。

他說，《相對感度》是一個連自己都無法看完的作品，因為作品永遠不會是一樣的，每一顆水滴滴下來的速度、聲響跟汽化痕跡都是不一樣的。他觀察到大家觀看作品往往會想急著抓到一些內容，或是用腦袋在看作品，所以創作這系列的作品時，他決定回到最純粹的感知，像是聲音、氣味……。不僅如此，他也開始很喜歡跟觀眾聊天，大家發現的東西都不一樣，有的人比較容易被視覺上的效果吸引、有的人覺得味道強烈，有的人關注聲音……。他以多面體（crystal）來形容作品和觀眾的關係，他認為新媒體藝術與觀眾的關係更是如此，而作品無法承載過量的訊息，作品像一把鑰匙，要開什麼樣的門、走什麼樣的路、如何進行，需要由觀眾決定。

將數位或電子機械溝通的語言轉化為身體感知，藉由觸發感知，創造重新發現與想像現象與世界的空間，是張永達的核心創作意識，但感知之後如何觸動更多可能性呢？身體感知是非常個人的感受，現在他認為作品需要更多的對話與討論，擴延在作品中藉由個人感知揭開的再現世界。