

科技的詩意——從聲動談起

Musica Mobile, a Poetics of Technology

受訪 |

盧明德

Ming-te Lu

藝術家、國立高雄師範大學
跨領域研究所創所教授

簡正怡（以下簡稱簡）：

作為藝術家、評論家，您也是台灣媒體藝術先驅，對於北美館與法國里昂國立音樂創作中心合作的「聲動：光與音的詩」展，能否現身說法觀展的感受與想法。

採訪 |

簡正怡

Chien Cheng-Yi

台北市立美術館助理研究員

盧明德（以下簡稱盧）：

猶記當時踏入展廳的當下，我便跟一同觀展的藝術家莊普說：「這個展覽的聲音很好、很棒！」這是我對本展的初步印象；第二個感受，來自於它不只是一個



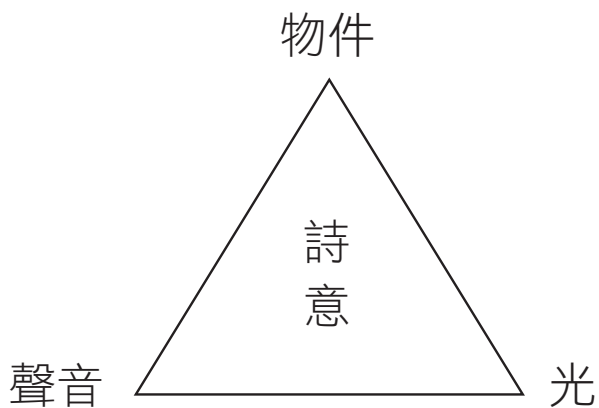
前頁圖——
「聲動：光與音的詩」展覽空間場景

上圖——
展覽結構示意

下左圖——
李明維，《四重奏計畫》，
2005-2017，複合媒材互動裝置，展場一景

下中圖——
米歇爾·馮德艾，《沙之書》
(*The Book of Sand*)，2016-
2019，影音互動裝置，展場一景

下右圖——
雷米·費雪勒、傑斯伯·諾丁、
西里爾·帖斯特，《隱訊》
(*Exformation*)，2016，視聽
裝置展場一景



可以「看」的展出，而是較為全方位地，運用「聽」覺甚至是像皮膚等不同的身體感官，來體會這些作品。這樣的策展或展出並不多見，建議各位帶三樣東西看展，除了眼睛、耳朵，還有你們的皮膚，因為它是一個整體，主導著身體的感受；第三點是這幾年下來，我感覺當代藝術的特點之一，便是不再談論造型。換句話說，它已不再聚焦討論形式造型，而是討論媒體、媒介、時代性，討論媒體的可愛、幽默，或是媒體的未來性等等，我們無法單純地從造型的角度來看待這個展。因此，我回去就畫了一個三角形用以示意這個展覽的結構，三角形的中間為「詩意」，上方端點是「物件」或是「造型」，右邊是「顏色」與「光」，左邊則是「聲音」。

這樣呈現的用意在於，「聲動」展雖然廣泛包含了光、顏色、物件，物件與聲

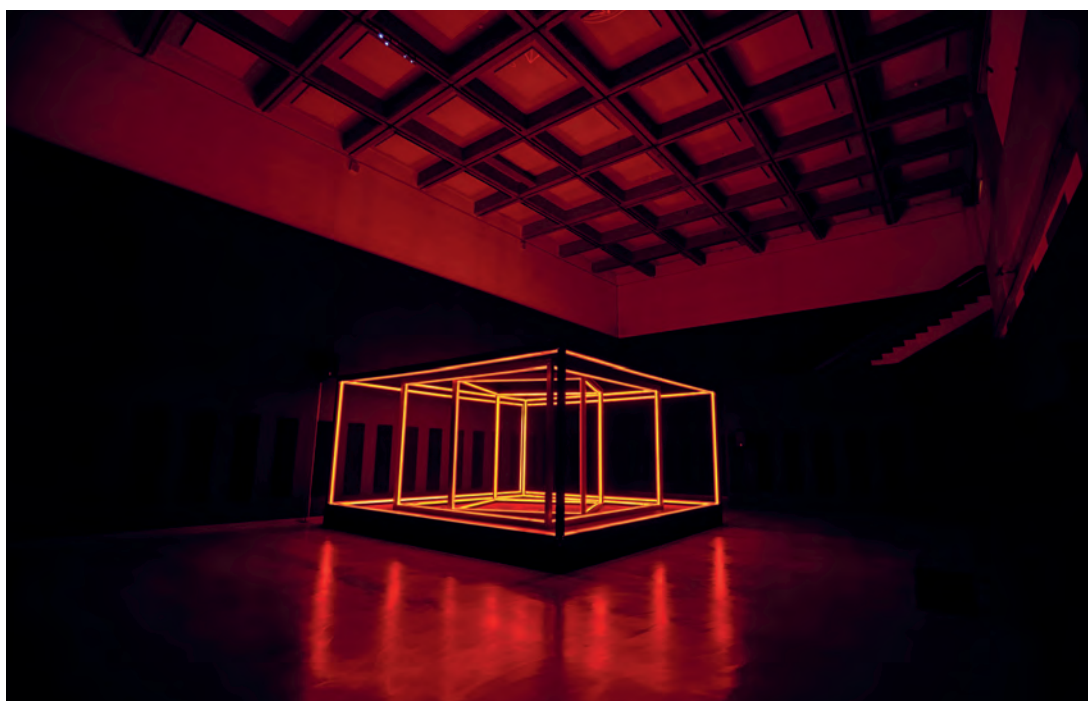


音等元素，然其宗旨卻是在講述它們之間的辯證。在這裡，策展人用了一個有趣的詞彙：詩意。表面上我們會覺得「詩意」與另一個媒介「文字」相關。但是文字與詩意不同，詩意就像欣賞新媒體作品的過程中，衍生而出的心靈上的感受——如同一首詩，跳脫現實、實際的層面，落實於形而上的感受——我將它稱為「形而上的思維」。本展除了為我們串起科技的幽默、科技的技術、科技的光影與其音聲間的辯證外，其實它就是一個關於科技「形而上的思維」在運作。

簡：在這裡聽到一個頗為有趣的觀點——「體驗」，不似傳統看展那般屬於純粹的視覺、造型上的體驗，反而是一種全方位的，與聲音、與整個身體（皮膚）感受息息相關的體驗。

盧：這個展很難得地能讓觀者體驗到展覽背後的技術部份，例如對於隔音的處理。一般展覽中視覺的干擾可將光線遮蓋，但聲音的穿透力比起光線大得多，要做隔音處理並不容易。雖然「聲動」是一個很聲音的展出，但我們卻意外地發現展場十分安靜。這樣突出的手法展現於作品有聲與無聲間的處理。例如有些作品聲音以耳機播放，有些則是直接讓聲音傳遞出來，這般聲音與聲音間的交織設計實在厲害。

簡：方才提到的隔音處理，對美術館而言的巨大挑戰，在於我們要如何讓作品的聲音之間形成交錯，包括北美館一樓作為挑高空間，在這麼多喇叭的前提下，讓不具指向、方向性，會全方位亂竄的聲音，良好地分區隔絕。



帕斯卡·法孟 (Pascal Frament),
《宛如一點》(Comme un Point),
2007, 錄像

© Pascal Frament



盧：因此，要怎麼閉著眼睛傾聽這個展覽，就需要十足的技巧，例如剛剛講到的皮膚，多元知覺上的看、聽，以及一些知識性的操作方法，這般多元手法皆使整體策展顯得精彩而高端。其次，我也覺得策展人表面上用聲音來翻轉觀者的視覺經驗，但在展場的安靜與黑暗中，卻擁有很多弔詭的手法，讓它成為一檔有趣的展覽。所謂的弔詭，就一般造型、聽覺、視覺，或是前面所說的詩意，它其實是有邏輯性的。今日的邏輯性已擴展到多元感官的邏輯，所以我們要如何靠著想像、靠著詩意，在多元感官中找到各種各樣的參與或體驗，並在體驗中享受策展人意欲傳達有關觀看、知覺邏輯的種種操作。

這讓我想起最近流行的話題：黑洞。或許策展人想引領我們進入一個藝術的黑洞——藝術上的一種信服，全面地從身、心、靈出發，通過慢慢地操作去參與、體會超越人類的感官跟知覺。從這點出發就會觸及人類未來的能源、未來媒體的極限是什麼，其中又會面臨哪些挑戰。

簡：此即本展為何會以「聲動」為名的原因——以一個頗具身體感，不全然是視覺的感受，深入地闡述「動」與「不動」的辯證關係。除了通過聲音感受與人體姿勢的物理性變動之外，亦更進一步地去探討數位、媒體時代下特殊之身體感。它可能是一種虛擬的體驗，比如在手機上動動手指，藉由很小的動作卻可以漫遊整個世界。因此，我們也想了解您對時下數位網路時代的看法，包括對您創作上的影響，或是對展覽中探討網路及手機創作的想法或回應。

盧：談到數位或科技相關，我們首先會想到光、影、動，或者是科技的參與，甚至是現在流行的 AI 等等，但這些只是科技的表面。我認為科技的背後應該要在技術之外，進一步探討人類歷代演變、時代進化的表徵，人類如何從科技角度去開發更多不同的領域、更多元的藝術定義，從這樣的角度的來看科技會更具意義。

簡：從科技的角度來看，舉例而言，展覽中有多件探討網際網路的作品，甚至直接將智慧型手機視為一種全新的創作媒材，在其中灌入其自行設計開發之程式 APP，把手機變成一種展示的載體。這樣嶄新的媒材及實踐，都得以成為今日藝術的一部分，甚至直接成為藝術品本身，這些都是我們以往不曾想像的。

盧：1984 年，我在筑波大學碩士論文的結論就是「媒體是一切（Media is Everything）」。我強調將來的世界應該是媒體的世界，不是物質也不是造型的世界，而是從媒體的角度來看任何事情，媒體的發展會是新時代非常重要的指標。簡單來說，科技從光、動能發展到各種數位串流，身體的表演也是從肢體的機械動作，發展至數位化、AI 等等。人類運用科技去重新認知、擴展、定義新的藝術領域，這也是為何我會將 20 世紀之後的藝術，想像成是一種藝術媒體的擴展及演化過程。

簡：您在 1980-90 年代是率先使用媒體來創作的藝術家，預視了「數位媒體時代」的來臨，如今稱之為新媒體創作。您觀察當時在台灣藝壇媒體創作的提倡推播，到今日新媒體的廣泛運用與跨界，是否有不同的發展或觀點。

盧：1985 年我寫過一本《資訊媒體時代的藝術》的論文，¹已有關於今日 AI 的預測，當時日本一個跟科技相關的團體，他們跟世界上許多藝術家及科技人員串聯，嘗試多種可能性包括：監測、互動、或是與 AI 有關的初步測試。而這些科技與藝術結合的嘗試，可被視為是一個通過媒體來認知世界或環境的過程。

從教育的角度來說，我在 1985 年回國後先在師大及東海開設「複合媒體」課程，嘗試從媒體的角度來看藝術的發展、推演，以及未來的可能性。其次，我在 12 年前於高師大籌辦「跨領域藝術研究所」，透過各學科領域之間的合作，去探討藝術、人類、心靈與智慧的臨界點，甚至人類可以探觸運用的領域直抵何處。今日，除了月球以及比月球更遠的火星，我們還有許多尚未了解的領域例如黑洞。在這同時，我們也應反向思索人類的危機乃至於環境、安全，人類未來的世界與最終的去處。

簡：1980 年代媒體仍是一個新鮮且充滿未知的領域，現在無論學生或藝術家對於新媒體運用皆十分嫻熟，跨領域合作蔚為趨勢。通過「聲動」，我們也可看到許多跨領域間的交錯與合作，例如音樂與視覺，身體的舞蹈與音樂間跨域結合，還有行為與視覺，甚至擴及科學，工程、劇場等跨域合作。作為跨領域研究所創所教授，您怎麼樣看待。

今井慎太郎，《運動的形象 IV》(Figure in Movement IV)，2011，影像與聲音

© 今井慎太郎



盧：12年前我開始思考所謂藝術的跨領域議題。一般來說比較常見的包括藝術與音樂、舞蹈、戲劇等跨域合作，其實不只這些。嚴格說來，音樂、舞蹈、戲劇、文學、電影都隸屬於整個大藝術的範疇領域，它們的結合比較類似藝術領域中多元面向的展現。我所謂的跨領域主張，主要談論藝術跟藝術「以外」的範疇，包含科技、政治，以及當前較為熱門的環境、藝術介入社群，也就是所謂的計畫型作品等範疇。因此，跨領域可說是探討藝術領域的極限，讓我們思考在藝術中是否有可能從另一個角度去議論。

例如，我們可以看到藝術家從考古學的角度發展作品，或是本屆台北雙年展通過生態、環境的題旨去探索議題。是以，藝術不僅只是表面上的光、影像、顏色而已，它是一個角度、一個位置、一個思考邏輯移位的問題與討論。它讓我們在不同的思考邏輯間，交織、轉換不同定位的想法。在此，討論與過程一躍成為重要的藝術內容，藝術則在討論中演化形變；缺乏討論空間的藝術相形之下顯得平庸。歷來北美館做了許多跨領域的好展覽，讓不同領域可以在過程中討論辯證出新的格局、新的看法、新的定義與新的擴展。

簡：提到跨領域實踐過程最重要的是討論，近年來看到諸多討論出現於當代藝術表現中。為了呈現這些論點，當代作品的視覺性逐年降低，其樣貌已不再像是傳統可見之形式展現，作品形式的比重越來越低。您如何看待未來的藝術發展是否會朝向形式消亡的狀態。

盧：簡而言之，當代藝術已經不討論單純的造型問題，不討論顏色或點線面，而是從議題的角度、認知的角度、邏輯的角度來進行，其中最被強調的是

方法的角度。近期我也嘗試把藝術邏輯之操作視為是方法的問題；藝術方法論，就是一個方法的操作。而方法往往會跟時代結合，例如前述所提之虛擬，虛擬作為方法也反映了我們這時代的意義。就形式而言，我認為它依舊重要，因為藝術再怎麼操作，其底限就是要有一個形式。然而形式不過是作品表面支撐的載體，它背後的意義還在於通過藝術邏輯、方法上的探求，展現對於未來的認知、知覺與看法。

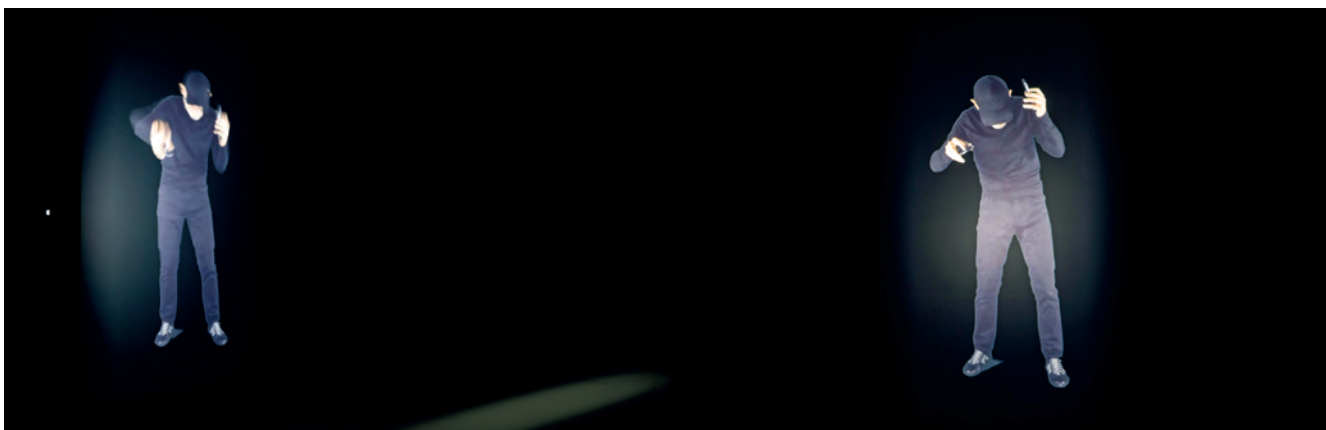
簡：就參展作品本身，您對於哪幾件作品特別有感觸可以討論。展覽中有幾位台灣藝術家的參與，對他們的創作表現是否有一些看法或觀察。

盧：先談張永達的《相對感度》系列，作品回應了我前面所提皮膚作為觀展體驗的一環。從媒體論來講，望遠鏡與顯微鏡可作為是眼睛的擴張延伸，衣服是皮膚的延伸。在這件作品中，我們的皮膚知覺彷彿被延伸至眼前的鐵管、升高的溫度，以及蒸氣冒出的煙上頭，為我們創造了一種皮膚的延展，知覺上的擴展，這種感覺十分奇妙。



張永達，《相對感度 N°2》，
2015-2017，視覺和聲音裝置

© 張永達



上圖——
文森－拉斐爾·卡尼諾拉、讓·喬瓦里、克里斯托夫·勒布雷頓 (Vincent-Raphaël Carinola, Jean Geoffroy, Christophe Lebreton)，《身入花園》(Embodied Garden)，2018，音像裝置

©Pascal Chantier

下圖——
4月13日日本展開幕日演出現場

另外還有兩件作品與手機相關作品《身入花園》與《智能領地－嬉遊曲》。手機並不是最尖端的發明，但在媒體藝術的發展過程中我們一定會提到它，如同早期我們對電話、衛星的討論。在今日的數位時代中，手機儼然是每個人的生活必需品，幾乎人手一機。然而它不僅提供人們便利的生活，而是幾乎改變了人類所有的感知、所有的溝通、所有的認知、所有的定義，以至於人類全體生活。科技表面上是提供我們生活上的幫助，但它實則是一則新生活樣式的表徵，為我們帶來不一樣的認知、感覺跟象徵。因此在這裡，手機所傳達的並非僅是作為一種新的創作媒材，它的意義是其所帶來的媒體表徵、互動與認知、感知是不一樣的。手機，變成是一則指標。

簡：在「聲動」展中，藝術家與手機間的互動，讓我們聯想到從前「撥電話」這個動作。然而，這動作本身其實也具備十足的時代性，比如從前我們會使用按壓鍵盤的動作，在電腦上瀏覽各種資訊，現在卻習慣於另一種「滑」手機的方式。展覽透過手機作為媒介，傳達出一種奇特的身體感，也讓我們得以思考，如同智慧型手機帶來另一種截然不同的習慣與身體感，我們對世界的想像是否也因此變得不一樣。手機為世界帶來的改變在藝術中也是顯而易見的。回到對時代的看法，未來不管是生活還是藝術，今後都將會是一個屬於擬像的時代嗎？

盧：這就是所謂的模擬，即藝術的模擬。靠著抓取網網路資訊來運作的新媒體科技，其所提供的視覺連帶動作全都是虛擬的，連我們都可能生活於一個模擬的狀態中。從科技角度來看，它們是擬像，真假已難分辨。從我的生活出發，就像我最近搬去美濃，時代越趨進步就越有人懷念大自然，回到人本的所在。這現象凸顯了人跟科技、虛擬、未來之間的互動與弔詭；更重要的是，我們對各種定義、看法、認知、價值觀與環境的認識，以及到對未來的想像、互動及互動之間的媒介，已經逐漸從非人走到無人之境。所謂虛擬，便是進入到一個無人的世界。

簡：以展品《國內政策演說》來談，這件作品便是透過科技，將我們熟知例如季辛吉等國外保守黨政治名人的聲音，通過數位科技將其聲音粒子抽取出來並做出模擬，進而組織成另一篇截然不同之演講稿。這樣的手法是否回應您所提「虛擬」與「無人」的討論。

盧：即便是非人或無人，都還是跟人有關係，人還是會以「人」為主要的題目，因為我們永遠有許多無法解決的問題。從這個角度來講，藝術跟科學其實是同一件事，它反映了人類對未知事物永遠的追尋，只是現在的藝術家傾向通過他們熟悉的新媒體，追求這世界背後的意義，以及人類的未來。

簡：最後，從這個展覽出發，您對於台灣藝術界或是新生代藝術家有無特別的回應或觀察。

史特凡·博赫爾、克里斯托夫·勒布雷頓、隨機（實驗室）(Stéphane Borrel, Christophe Lebreton, Random (Lab))，〈智能領地－嬉遊曲〉(Smartland-Divertimento)，2016，視聽生態系統中的參與式互動裝置，展場一景





塞巴斯蒂安·里瓦斯 (Sebastian Rivas)，《國內政策演說》(Domestic Policy)，2015，聲音裝置，展場一景

盧：我有兩個回應：一是我從 1985 年回國後，便一直待在教育界，推動科技與藝術的結合，這樣的路線持續走到今日所謂跨領域的合作與交流，我想未來這個趨勢會持續進行。其次，針對美術館策展的部分，因應不一樣的時代，新的媒體、新的創作方式、新的策展觀點也不斷地推陳出新，美術館要如何提供觀眾一個更適合的體驗場所？我認為，美術館應該逐漸轉變成一個容納更寬廣藝術定義的空間，像是藝術的體驗場。藝術體驗場的概念跟看作品不一樣，它不像現在大部分的作品，存在一個特定的物質性等待我們去「看」它。體驗場的概念比較像是一個綜合性的體驗空間，容納各種我們剛剛談及的虛擬、模擬、AI、互動等操作，提供觀者全方位、沉浸式地體驗。

| 1 盧明德，《資訊媒體時代的藝術》，行政院國科會專題研究計畫，1985-86。