

數位烏托邦的解構與救贖——談介面藝術新意

The Deconstruction and Salvation of Digital Utopia —— Interface Art

郭政忠 Kuo, Cheng-chung

摘要

本文旨在探討數位時代下的新文化與商品發展，由介面藝術（Interface Art）的觀點解構人類對於類比與數位情感的蛹變，找出新數位烏托邦的救贖地圖。

關鍵字：介面藝術、數位、類比

前言

當全球正努力地發展科技時，虛擬數位的快速演變孕育著新文化的變新，而介面藝術即是這個當代文化變革上的重要觸媒。

在電腦尚未普及之前，設計或藝術創作者扮演著媒材整合的角色，其創作方式大多是將生活中不同平台的類比經驗與情報轉化為視覺上可被傳達的內容，展現的作品以直覺表現為主。如今，由於數位網路的興起，創作者不只要竭盡心力去發掘已被擷取所剩無幾的類比創意，更需要肩負起將類比與數位經驗作創意結合的責任。「獨樹一格的可用創意」可能只會引起小眾的共鳴，而「獨樹多格的跨平台創意」比較有機會運用到較多的管道凝聚小眾集結而吸引大眾。就如旅美著名科幻小說家張系國教授在東西方桃花源論述中提及，尋找烏托邦都需要一張「地圖」！這地圖可能是理想中未來城市的藍圖，也可能是記憶裡過去城市的草圖。憑這張地圖，人們希望尋找未來的城市，或覓回過去的城市。其實追究與探索地圖的虛實真假並不具有特別意義，因為幻想的地圖往往遠比真實的地圖更加有用。擁有這地圖才是最重要的，因為它是夢想的目標。就像士兵迷路的預言故事，憑藉著一張地圖帶著被激勵的意志找到出路，事後發現那張地圖其實是假的。

「介面藝術」就像一張通往烏托邦的地圖，裡面不但包含了計畫的濫觴，也提供了尋夢者精神上的寄託。尤其在這數位與類比交錯的複雜時代，如果缺少介面的指引與藝術的行動，科技的發展隨時都有可能背離人性而走偏方向，就如同迷路時任何地圖都可能比沒有地圖來得好。

數位與類比介面轉換經驗

台灣大專院校發展科技媒體藝術創作大多以非商業性的作品為主，基本上是由創作者本身自發性思考，往多面向與寬角度的跨領域去探討與發展新概念的可能性。這種創作方式通常可以較快速地得到一些全新的體驗，但也需較多時間來對焦商業的實用性。以商業性操作來導引類比轉化數位經驗必需集結較多客體類比經驗來凝聚數位發展之可能性，也因此必須動員較多人力與商業資源。相較之下，美國在介面藝術的發展已趨於成熟。美國麻省理工學院媒體實驗室（MIT Media Lab）以實體介面操作數位與類比經驗發展出具商業價值的實驗作品。輸入輸出筆刷（I/O Brush）這項作品是針對四歲以上幼童在探索顏色、材質及物質運動等行為；它是一種可以擷取（Picking up）類比物質元素，同時兼具數位繪圖（Drawing）的筆刷。簡單來說，用該筆刷擷取真實物質的色彩與進行繪畫是一種類比行為（如圖 1 所示），在數位畫布上所呈現的是一種數位視覺經驗（如圖 2 所示）。兒童在繪圖過程中，不但能將環境週遭事物以複雜組合概念來逕行創作，並且可以擷取實質環境墨水（real world Ink）運用發展成混種的靜態材質與動態材質。在藝術創作及色彩認知教育上使用該筆刷可以讓兒童真正接觸與運用混合媒材，這將會是通往數位時代相當重要的混合介面（Hybrid Interface），也是跳脫傳統類比藝術轉進數位媒體藝術的窠臼。同時，如此直接運用類比與數位經驗逕行體驗與學習可以讓下一代為迎接數位化地球村世界的到來預做準備。

虛擬網路介面與藝術行為

介面可以將不同領域連結，在轉化其互不相容的部分之後延伸出新的領域知識（Domain Knowledge）。電腦和網路是非常適合介面發展與應用的工具，人們可以輕易地將環境類比經驗轉化成數位經驗。以網路拍賣為例，這樣的介面在短時間內暴增了許多拍賣商機，也提供了新型態的交易行為與工作機會。這種拍賣類比經驗透過電腦與網路介面連接到概念化的數位商機，所產生的新思維也是讓許多肯嘗試跨領域平台的年輕創業家成就事業的重要關鍵。Google 網頁搜尋（圖 3）是其中最典型的介面，也同樣運用到了將現實生活中尋找資訊的行為轉化成數位操作的概念。另外，Skype（圖 4）將網路訊息傳遞與現實生活中的溝通做了一個令人驚艷的結合，「類比的溝通、數位的傳遞」將類比與數位重新定義與延伸。近期的 YouTube（圖 5）承襲了 Google 的搜尋概念，巧妙地引進跨平臺的影像播放概念，承接已習慣網路搜尋行為的使用族群。它順勢提供給成熟的數位相機市場一個介面平台，並集中管理與儲存所有數位相機使用者拍攝的生活經

驗。使用者可以藉由此平台延伸其創作工作。這是前所未有的驅使力，因為每個人都是 YouTube 的專屬免費「導演」。這種概念相當符合「介面藝術」的精神，因為相較於 Google，它不只被動地提供了使用者平台，更將此舞臺設定給所有人來發揮概念與交流想法，而非單調「有目的式」的資訊流動。「介面」加上「藝術」，這樣的組合讓介面不再局限於整合特定的任務，而是將其延伸的可能性還給本來應該擁有使用經驗自主權的使用者，爾後得以繼續朝向科技服務人類的使命邁進。由上述新興成功的網站可知，藉由創發「介面使用力」平台可以提供人們運用「藝術創意力」的管道，把數位科技未來發展的可能性交還給人們而非企業體本身。這與「介面藝術」所秉持的概念相同，也因此能引起大眾的注意。

實體介面與創作體驗

一般來說，虛擬介面比實體介面難以體驗與轉換。然而，現今數位化擴散程度相當迅速而使得轉換障礙減少許多。也因此，在網路泡沫化後數位狂熱不再，大家開始仔細思索網路到底可以幫助人們解決什麼問題？類比經驗觀念的再提出與再解構成就了一些數位內容相關產業，人們也在同時不知不覺地與類比感官漸行漸遠。新實體介面喚起了人們塵封已久的感官經驗需求，也很快地被導入數位經驗中。美國麻省理工學院媒體實驗室另一項有機形體（Topobo）的概念即是由實體介面輸入（Input）驅動數位介面輸出（Output）的例子。人們可以自由地組合（Assemble）具有動力的有機體（Form），運用推、拉與扭轉的類比動作改變它的物理性質（如圖 6 所示）。在前項類比動作進行的同時，該有機體已經與數位介面結合並記錄操弄者的物理運動行為。緊接著，有機體透過數位記憶回復類比記憶動作，提供研究者觀察與分析數位與類比的落差（Divide）。這項作品完整地展現人們在數位與類比之間的落差現象。因應個人落差值的不同，此作品可以提供人們練習與調整數位與類比經驗，同時顯現人們在調整前與調整後的行為落差值。這樣的觀念對於日後數位化的再演進有相當程度的影響。以現今電子遊戲業的著名公司新力（Sony）積極投入機械寵物（AIBO）及相關實體遊戲來說，只採用虛擬數位的遊戲介面已經不能滿足人們的需求。為了建構新型態的電子遊戲，遊戲業者不僅需要重新解構與思考數位與類比的經驗，更需要建構兩者互融的使用經驗。在不久的未來，數位與類比將會成為歷史的名詞，取而代之將會是「介面藝術」這個新概念的興起。

介面的承接與藝術的啟後

電腦的產生使得運算產生了革命；網路的興起成就了傳播與交流的無遠弗屆。然而，緊接著的後 PC 時代應該如何定位與發展呢？電腦走入家庭已經是一種趨勢，融入校園教學也正是進行式。當電腦不再是一項專業技術而是一種工具介面，透過電腦可以通往任何使用者類比經驗的需求時，什麼東西可以再趨使電腦繼續發展而非單純地扮演仲介角色呢？內容（Content）導向的概念將可能成為其中一種機會。近幾年來，內容導向受到台灣產官學界的重視，但是很可惜其發展就無法單純像電腦技術來得有具體成效。其歸咎原因很多，而且彼此環環相扣無法以偏概全。如何才能產生有發展性的內容呢？其實這就像「使用」樂器和「彈奏」樂器的情況相似，會使用樂器彈奏出聲音與演奏出優雅的音樂是有程度上差異的，就像瞭解電腦運作技術的專家與運用此技術創造軟體內容的專家也有程度上的差異。上述前者就像「介面」的承接，後者就像「內容」的啟後。但內容的開創並非如介面一樣明確具體，內容的醞釀與產生並非一蹴可及，就如同演奏出悠揚的音樂是需要文化的內涵與體驗，而「藝術」的作為是非常適合扮演「內容」與「介面」之間的橋樑。如果說達到「內容」需要收斂的創造性活動，那「藝術」就是產生更多可能性的發散創造性活動。當「內容」尚未形成共識未能提供大眾體驗時，「介面」加上「藝術」的表現可以朝多面向的角度發展，產生更多數位類比混合的新概念。就以美國麻省理工學院媒體實驗室發展的音樂瓶（Music Bottles）來說，它是第一個提出以視覺性實體控制音樂資訊（Digital Information）的裝置，運用手實際開閉瓶口將音樂能量儲存與釋放，過程中透過投射燈光的明暗層次調整音頻與音量（如圖 7）。在數位音樂漸漸取代類比音樂的同時，這樣運用藝術活動來創造未來音樂新型態的介面內容是相當值得大家嘗試與體驗的。或許在不久的將來，音樂的能量不但可以被視覺化操弄，也可以被商品化。

解構人類對於類比與數位情感的蛹變

有別於以往的任何時代，在現今的文化中，藝術的創作活動在科技的幫助下變成隨手可得的資訊。以往被視為珍寶的概念與創作在快速傳播的影響下其作品的生命週期越來越短，更別說延續性。生活的一切變得快速而不經意。原本只是解決並提高人們工作上問題與效率的數位科技被毫無忌憚地推入日常生活經驗中。當人們的大腦與認知還來不及將成長過程中類比經驗轉換成數位經驗時，數位科技已經矗立環繞在生活四周，又多又厚的使用手冊逼迫人們每天都必須面對

數位學習。沒有電腦與網路可能讓人們不知所措。數位化的科技粗魯地佔據人們的生活；看似已經是「數位成人」的現代人在面對以往傳統藝術作品被數位元化的過程時就以為可以體驗數位的本質，在方便快速地欣賞著一些用電腦創造出來的數位作品時就以為這是數位的力量，在使用集中所有功能於一個小小液晶螢幕的數位商品時就以為生活比較有人性、有效率。或許，這就是現代人對於「數位」這個名詞的解讀；但是，一旦仔細思考，人們就會發現數位並不能只是當作創作性活動的最終表現。它在現階段生活所扮演的角色應該以「工具」來定義，其間所創造出的成果也只能被當作是通往新數位救贖地圖的線索。未來，當人們發現生活中很多事只需用本能反應來面對，數位學習不再是一種負擔，而類比與數位名詞也己成為過去式且不再壁壘分明時，或許他們才可以真正體驗到數位經驗所帶來的情感蛹變。

好萊塢 3D 電腦動畫人物角色栩栩如生，贏得了成千上萬觀眾的目光與掌聲。電影製作者藉由人物環境虛擬數位化技術將以往需耗時耗力的演出工作交給電腦運算，腳本故事內容多傾向於虛幻未來，看完之後猶如做了一場愛麗斯夢遊仙境般的夢。假如使用現在電腦擬人化的技術來製作一齣賺人熱淚的生活寫實影片，與真人實境演出的影片相比較，觀眾的心情會有什麼樣的落差？是虛擬的還是真實的較容易讓人感動？真人實境比較容易勾起人們以往經歷的類比情感經驗，虛擬幻境連結現今數位經驗通往未來可能的通道。劇情內容就必須依觀眾的數位及類比經驗之不同提供可以被連結的蛹變經驗；否則，就如同老人看梁祝 3D 動畫版或數位時代的小孩看梁祝真人原版一樣發生年代錯置，無法產生數位或類比經驗的蛹變。

體驗數位、融入數位已經是現今日常生活的一部份。也許科技的腳步不算快，數位經驗也不全然複雜困難，但是生活中別忘了隨時將塵封許久的類比情感釋出，讓它與數位一起共舞。這樣才可以真正地將類比經驗轉化為數位經驗，降低數位落差。與其讓自己的生活被科技一直往前推，不如用心檢視現在的情感經驗，運用介面藝術引導科技找出未來的數位出口。

新數位烏托邦的救贖地圖

2006 年 9 月在上海劉海粟美術館所展出「新介面－UP 新一代登陸展」中，藝術家們共同提出了對藝術的新觀點。他們指出：「新介面藝術不是傳統的學院寫實以及現代與後現代的藝術模式，而是植根於我們今天的生活層面，是這個資

訊虛擬時代的新藝術表現，帶著未來的氣息，是迎接太空時代到來的前奏曲。」在一個數位化尚未發展純熟的年代側看藝術觀點的可能性，我們不難發現非主流的旁支新藝術活動一直悄悄進行著，就像八〇年代開始盛行的前衛另類地下樂團現在慢慢地已經成為流行樂的典範之一。這樣的演變跟生活型態轉變有著密切的關係，它也間接影響到人們對藝術觀點的解構與反思。從傳統藝術走入數位典藏，再從數位化過程中悄悄地滲入真實生活中類比經驗元素，這樣新型態的藝術創造活動名稱雖然尚未具體，但其演化的行為可以暫時以「介面藝術」來定義。介面藝術著重的並非找尋新的藝術觀點與價值，而是希望藉由這中介的新型態藝術活動來延續嘗試不同媒材創作的可能性，更希望引入更多其他資訊平台寶貴的數位經驗來整合。在整合的過程中尋找互容的類比經驗元素，為再轉數位的可能性提供一個符合人性與趨勢的救贖地圖。

結語

「介面藝術」已經存在，也已經融入每個人的日常生活當中。嚴格來說，每個人都是介面藝術家。在現今數位化的時代裡，人們無時無刻都在使用數位產品，而每個數位產品的使用過程都可以被解讀成一種介面藝術的創作行為。這樣的創作行為無形中促使科技商品快速地被人們接受且蓬勃發展。回顧以往，e-mail 從不被人們接受到現在的廣受大眾歡迎，新一代年輕人更是不能沒有它。這樣的轉變暗示著介面藝術的生機。尤其在網路的推波助瀾之下，軟體開發廠商一直從未間斷地經由直接或間接途徑從人們的使用過程中紀錄與截取正確（蛹變過的數位情感）或錯誤（尚未蛹變的數位情感）的使用經驗，提供廠商開發參考與依據，使得介面藝術層次可以持續提升以符合時代需求。每個人手持的大哥大在通信業者的電腦系統裡紀錄使用者的通訊行為與習慣；便利商店裡的條碼掃描系統及信用卡刷卡系統儲存著購物者的消費行為與習慣。諸如上述的系統都必須透過大眾使用介面藝術來提升數位化的層次，而這樣的集體創作行為已經開始被解構並拼湊成一張極有可能發生的數位烏托邦救贖地圖。