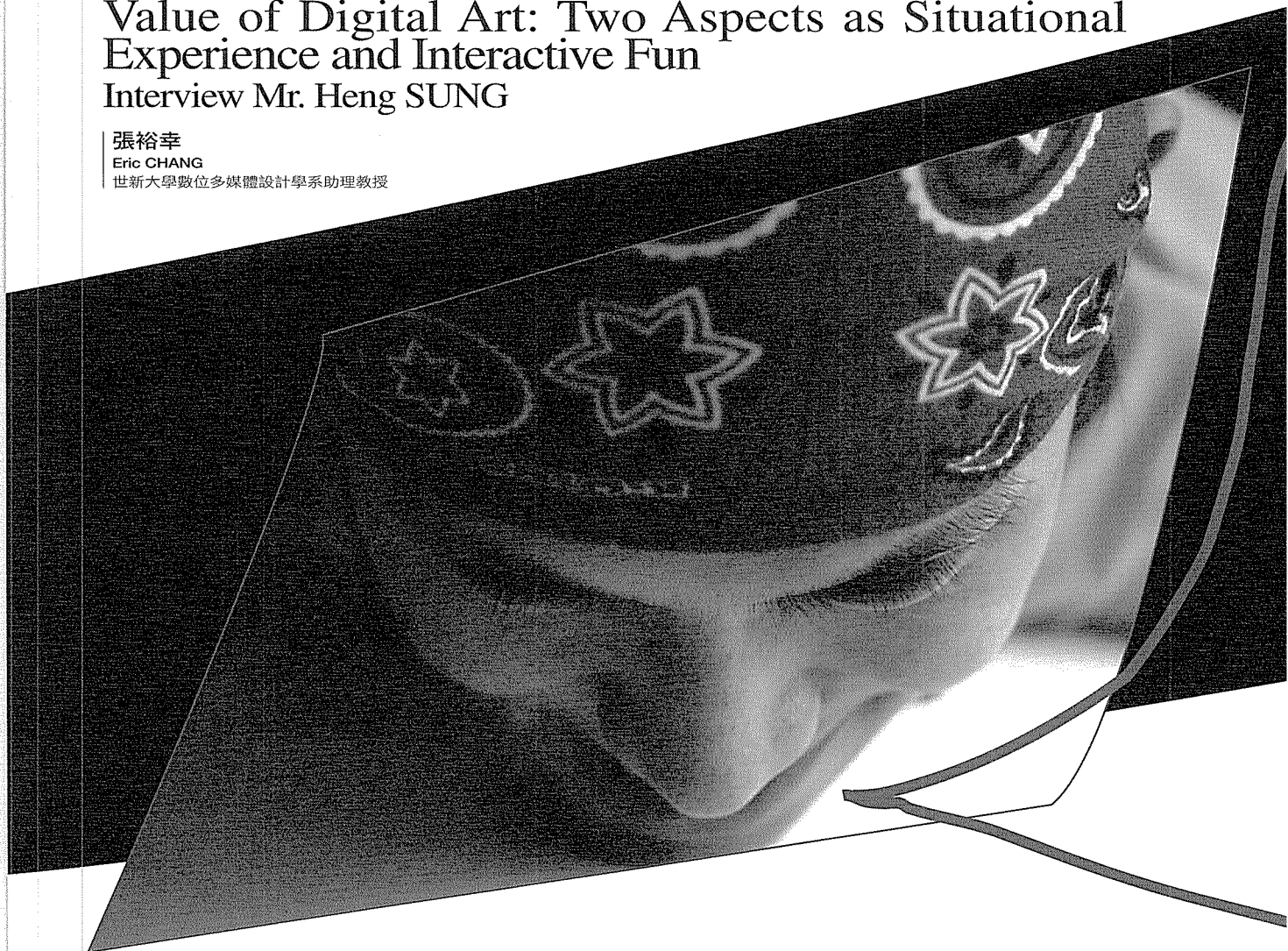


數位藝術的價值： 34-39 情境體驗與互動樂趣的兩個面向 專訪宋恆

Value of Digital Art: Two Aspects as Situational Experience and Interactive Fun
Interview Mr. Heng SUNG

張裕幸
Eric CHANG
世新大學數位多媒體設計學系助理教授



宋恆從生命經驗中觀察各種科技能夠帶給藝術創作上的可能性，就如同他提到的：「小叮噠給了大雄能在天上飛的竹蜻蜓；握著小時候父親買給我的竹蜻蜓，彷彿就可以看到那個怎樣的未來世界。」

小檔案

姓名：宋恆

生日：1983年6月23日

學歷：元智大學資訊傳播學系碩士班 多媒體設計組 碩士班二年級

最欣賞數位藝術典範：藤幡正樹 Fujihata Masaki

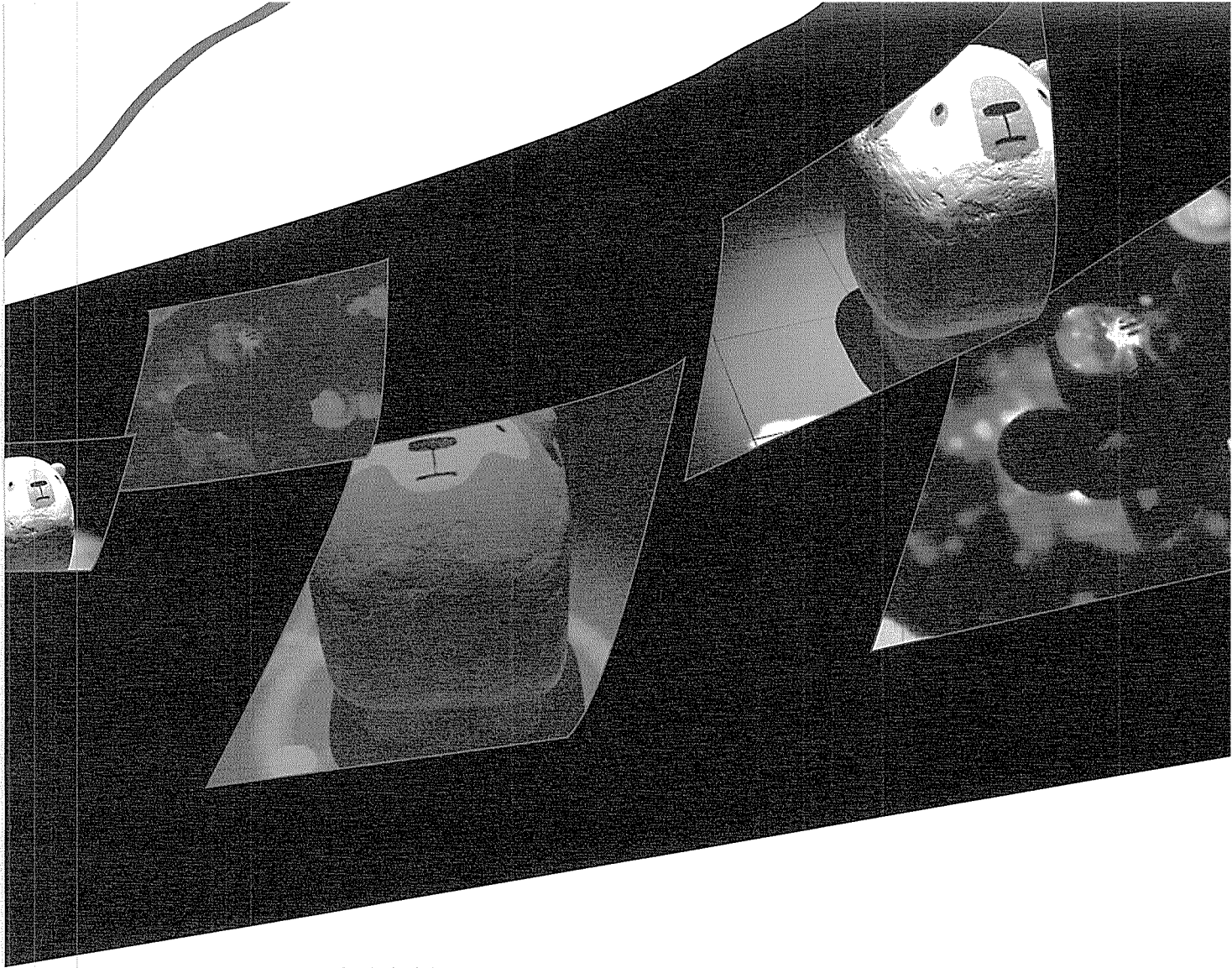
創作發表

2006 台北數位藝術節開幕表演入圍

2006 SIGGRAPH國際學術研討會 開幕表演

2006 SIGGRAPH國際學術研討會 創作發表作品《和平·走在一起》

2006 創作計畫《三位一體#2》獲財團法人國家文化藝術基金會95年度科技藝術創作補助專案



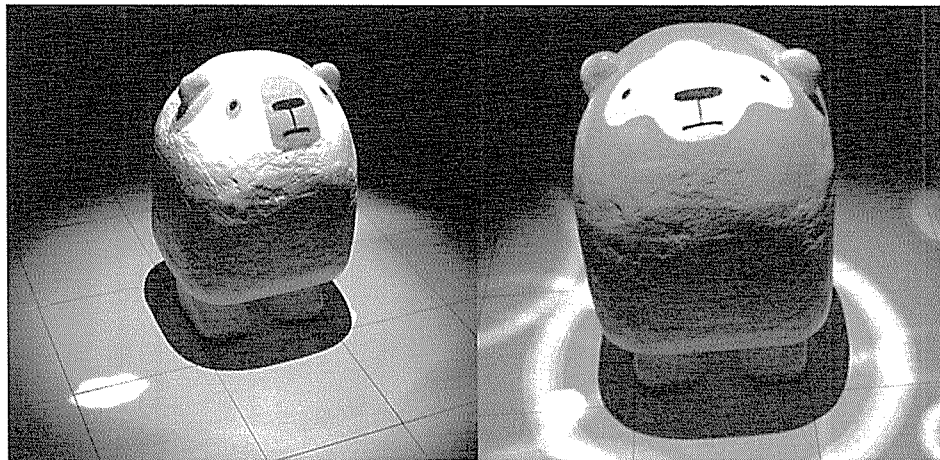
初次與宋恆見面，是一個晴朗的上午。在採訪中觀察，發現他有別於一般對於藝術家的刻板印象，例如外型品味獨特或是瀟灑不羈個性，而是看見了一位想法單純卻又能夠對自己見解侃侃而談的年輕人。談到對數位藝術的看法，他說藝術是是一座令人仰望的殿堂，而數位科技帶給藝術創作更多期待，加入了「情境體驗」與「互動樂趣」的面向後，讓藝術可以走入生活，人群可以更接近藝術，成就了人與藝術溝通的可能。

自我介紹 — 求學過程

宋恆在大學時就讀世新大學圖文傳播學系的印刷組，目前為元智大學資訊傳播研究所的研究生，研究領域則是製作互動設計。問起他的求學歷程，是如何從印刷、互動設計一路轉變投身到數位藝術創作時，發現其實整個脈絡是有跡可循的。從大學時代他感興趣於印刷出版關注的數位典藏，由於當代科技進步，文物典藏藉由數位多媒體互動展示方式在國內外許多的博物館漸漸出現，於是在研究所階段開始嘗試涉及互動設計領域，他同時也在具有「互動」特質的數位藝術作品中，發現了作品與參與者彼此間互動之趣味性，以及與數位與藝術結合表現的美學吸引力，並且結下了不解之緣。

淺談數位藝術是…

宋恆認為只要是經過數位方式產生的藝術作品皆可稱為數位藝術，其形式種類千變萬化，而作品規模小則可以是一顆LED燈（發光二極體），大則更可是幾層樓高的機械裝置。由於當代科技導入藝術創作中，除了對於美學的思考模式變得更加多元外，其中包含了藝術品媒材的使用、表現手法、觀眾觀賞作品的模式，甚至是藝術家在創作工作形式都會受到極大的改變。



回溯與嘗試的遊戲樂趣 — 數位藝術創作上的想法

問到為何宋恆會熱衷於數位藝術類型的創作，他說：「還記得小學時下課鐘聲一響起，就狂奔到福利社去買一包包的可愛教材，在自然課上實驗齒輪運轉、磁力、燈泡電池等各類不同的科學原理。過了許多年的現在，在從事數位藝術創作的過程，彷彿又可以重拾童年作實驗時的興奮心情。只是，在媒材上的運用不同於當年的小包教材，而是數位工具。」宋恆接著提到了自己喜歡從實驗性的角度，將各種技術、媒材、理論或概念去混合操作，期望在不斷地觀察、嘗試、思考與發想的碰撞等過程中找出更多的創作可能性。

就如同宋恆給人的親切幽默感覺一樣，他強調說：「我希望我的作品中具有某些趣味性，最好是老少咸宜。」曾經某次宋恆在與朋友討論關於「什麼是藝術？」的辯證過程中，他提到：「那魂斗罗（任天堂紅白機經典電玩）算不算藝術？」或許藝術作品背後所訴說的意涵與論述是重要的，不過宋恆表示有時自己在從事數位藝術創作的出發點首先會關注到只是單純的想法——「怎樣的東西會比較有趣？」對他而言魂斗罗遊戲突破重重關卡是刺激而有趣的，每每在中彈後還不忘做一個後空翻後躺平，更是一門華麗的表演藝術。

談到關於數位藝術的創作發想，宋恆常常會觀察生活上面對人、事、物的各種經驗與事件，從中來找尋創作的靈感，包含了身邊簡單的科學現象與人文議題等。好比去年他觀賞了2006雲門舞集與爆破行為藝術家蔡國強的秋季公演【風·影】，便開始思考關於中國傳統真實直接的火藥「爆破」行為是否能夠轉化為「數位」形式的美學表現，於是宋恆發現利用煙火爆破於各種如水或沙等不同形式的媒介中，再利用的數位影像、聲音擷取技術與程式即時運算，能夠將傳統與科技結合表現出令人驚歎的視聽經驗；而爆破瞬間產生的能量也能轉化成為了特殊的互動模式，此時經由化學（火藥燃燒反應）到物理變化（空氣壓力膨脹）過程具有的不穩定性與隨機性，也剛好符合了互動藝術作品無法預期結果之特質。而宋恆目前也準備著手於這個以「煙火」與「現代科技」相互結合之數位藝術創作計畫，他也表示相信在不久之後就可以讓大家看到這個有趣的作品！不過當然煙火的使用上具有相當程度的危險性，所以未來可能以裝置或是展演的方式來表現都說不定。

數位藝術有別於傳統藝術，單就討論創作面向來說，「技術」必然成為極重要的環節。在數位藝術創作時科技運用與美學概念必須被互相結合，除了許多的數位藝術創作者開始探討兩者之間在作品中的關係外，藝術家本身在創作上的定位與角色也開始逐漸轉變。宋恆談到數位藝術創作過程中，往往需要各方面的技術整合才能夠完成，例如大型機電裝置作品可能就需要具有機械工程背景專長的人才能製作；而較困難的電腦程式撰寫部分或許也不是藝術家能夠獨



立撰寫完成的。所以目前許多的當代數位藝術創作者開始以團隊的方式在執行創作，團隊中各類跨領域的人才互相支援，藝術家此時的角色也不再跟傳統創作時一樣一手包辦了。而他表示自己在該領域創作的過程裡，也會與一些其他有著相同興趣卻有不同專長的朋友們合作交流，有時在裝置製作上扮演著工匠，有時扮演著小畫家，有時也會鑽研電腦程式

部分，但宋恆說：「現階段我最喜歡扮演的角色還是快樂的學徒，創作中只要有需要，遇到哪兒不會就在那多學一點，了解的越多，能夠玩的東西就越多！」

「數位技術與人性概念彼此間不停地牽引拉扯著；時而會為遷就對方而讓步，時而又為了對方更加努力邁進突破，就像一對彼此又愛又恨的戀人，這就是數位藝術有趣且迷人之處。」

情境體驗與互動樂趣 — 數位藝術的價值

「我想很多人和我一樣在面對一件事或物時，喜歡親身參與其中，甚至是擁有其主控權！當然在觀賞藝術品時也不例外。」宋恆說起自己第一次體驗到互動樂趣是爺爺買一台任天堂紅白機給他，當時他萬萬沒想到世界竟然有這麼神奇有趣的東西，可以透過一個搖桿手把控制電視機裡的超級瑪莉！「印象很深刻，常常踩烏龜閃砲彈然後用力一衝掉進懸崖的瞬間，我總是會情緒激動且不自主地從沙發上一躍而起。」宋恆相信這樣透過像瑪莉兄弟簡單而有趣的電玩互動方式，卻又能擁有如此深刻感知經驗，絕對是很多六七年級生的共同回憶。

於是宋恆在數位藝術創作時，如何將互動科技概念與藝術整合表現成為他最專注的焦點。他認為「互動」是種作品與觀賞者間的溝通過程，作品中的互動模式應著重於觀賞者對其認知、心理層面的涉入影響，而互動藝術依據一來一往不同的訊息傳遞過程產生回應，此時觀賞者改變了自身定位並擁有了作品的操控權，能夠經由互動行為來改變影響作品表現，往往能夠令人驚奇及產生樂趣。宋恆認為互動的趣味性是數位藝術的價值所在，這與大趨勢《Megatrends》作者約翰·奈思比說的：「想要銷售產品、發員工、吸引顧客？首先你必需做到有趣！」在後現代的社會中，娛樂性被認為日常生活中不可或缺的元素。

至於在創作一個互動藝術作品前的發想，他有時會從技術面作為思考的出發點——「這樣的互動方式與技術可以作為怎樣的藝術表現？彼此間是否有關聯性或想像空間？」而有時也會從創作概念之角度來探討怎樣的科技應用才能夠達到自己心中欲追求的美學表現，此時此刻「互動」與「藝術」呈現共存共榮之關係。最後宋恆也提供了一些有趣的想法：「互動除了透過參與者的行為介入作品，達到雙方溝通，並得到以影像、聲音或是各類的感知回饋；同時人（參與者）與人（群眾）之間的互動也可成為藝術表現的一部分，甚至是自然現象（如氣溫、風等）也可能與作品間產生互動等，互動藝術能玩的東西很多！」

談到心目中數位藝術的領域的典範時，宋恆推崇「藤幡正樹」1995年的《Beyond Pages冊頁之外》作品。他說冊頁之外融合了虛擬與真實的情境，這件作品距今雖已有10年之久，但令人佩服的是它告訴了我們數位化技術，要擺脫刻板的滑鼠控制，回歸人性的原始點。隱藏在電子書本翻頁時意想不到的驚喜，讓觀眾體驗到充滿詩意與童趣的價值。該作品對於後來從事數位藝術創作者具有相當的指標意義。

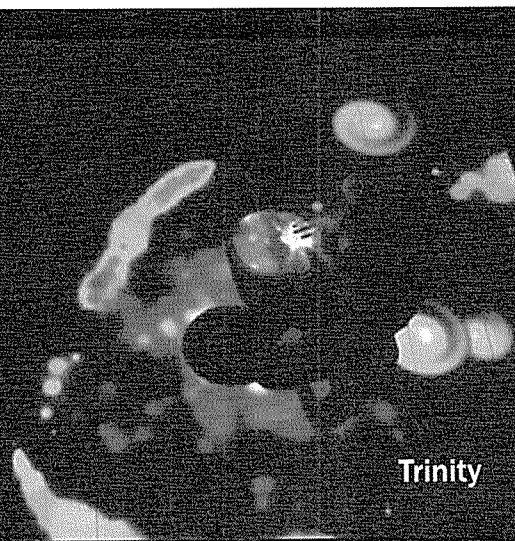
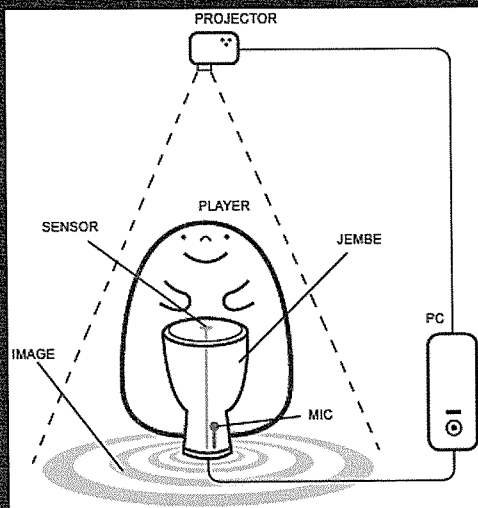
傳統與前衛兩者結合關係的實踐

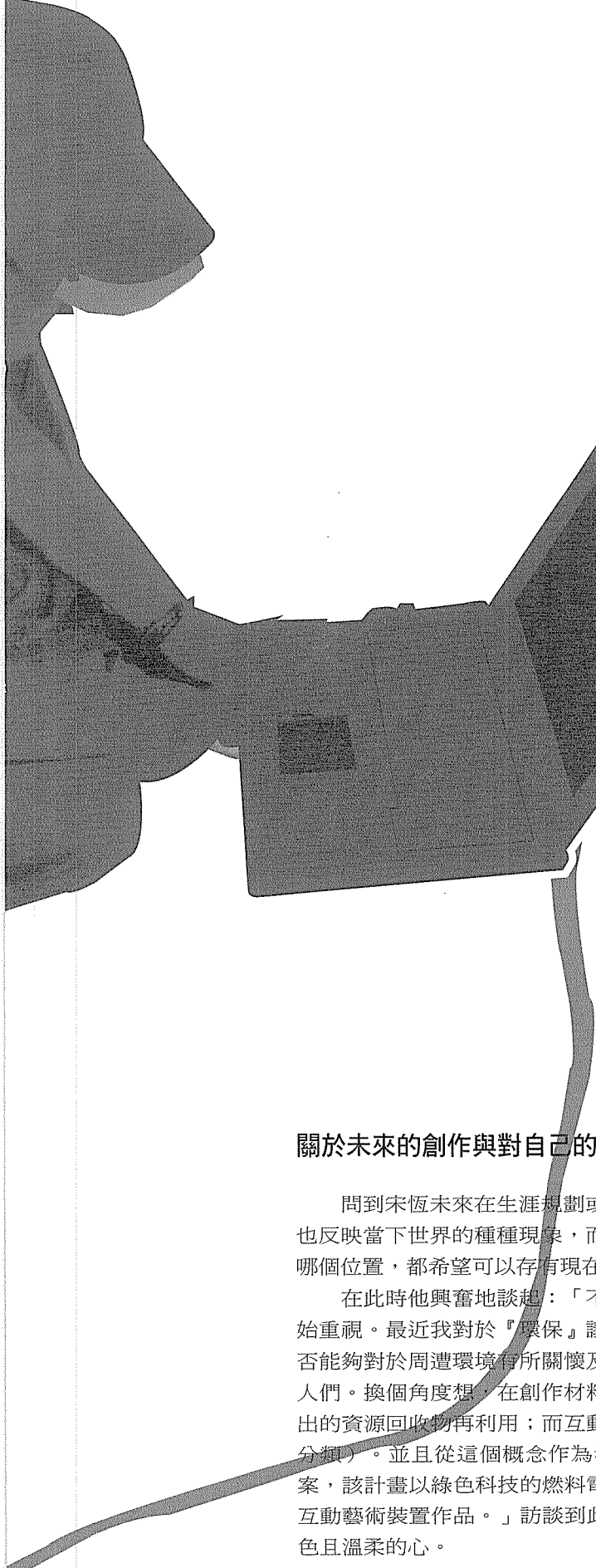
從宋恆多數的數位藝術作品觀之，他似乎總是思考著如何將傳統美好的事物與科技互相結合，找尋彼此間能夠激盪出的火花。

去年11月，宋恆召集了自己就讀研究所上的夥伴們，並初次嘗試與表演藝術家合作，投件作品《開幕表演計畫》於2006年第一屆台北數位藝術節開幕表演團隊的徵選，而也成功的獲得表演資格。整個表演由七段演出組成，包含了互動裝置以及表演藝術與數位科技相結合等多元展演，其中我們可以發現很有趣的現象是——舞者中也包含了宋恆本人！原來他習舞經歷有將近七年之久，所以他對於舞者在舞蹈編排演出時如何以數位技術配合，如影像投影於場域營造氛圍或是光影變化的節奏等有相當程度之掌握。

表演中除了表演者與數位影音精采的配合演出外，值得注意的是其中《三位一體》與《眩》兩個表演段落。《三位一體》是宋恆的互動裝置作品，其創作緣起引藉自宗教中「三位一體」（Trinity）的概念（同一本體、三個不同的位格，而三位格為同一本質），以傳統的非洲鼓演奏，結合電腦互動技術，將打擊的鼓聲即時作出對應的影像回饋，並且以投影方式分別投射表現於鼓面與空間環境，此時虛擬的影像、真實的鼓聲與場域內的參與者同時變成作品主體，企圖打破參與者、樂音及影像本位各自獨立的觀念，重新建立三者間全新跨領域的對話關係。

而《眩》則是他的學長林秉立之創作作品，在這次開幕合作表演中以彩帶舞做為概念發想，藉由電腦視覺互動技術，舞者手持光源作為感應媒介，即時偵測其動作並投影出絢麗的視覺光流配合舞蹈演出，此刻傳統舞蹈美學因為數位科技的介入增加了更多元的表現方式。





互動設計 vs. 發明家

有時候數位藝術創作者或是從事互動設計的人有如發明家一般，以實驗性手法將科技應用於原先料想不到之處，當然宋恆也不例外。

在研究所所求學過程中對於實體互動介面設計方面相當感興趣，在兩個作品《射音計畫》與《四季之夢》中即可明顯看出其特質。在《射音計畫》作品中，宋恆打破了一般如DJ或VJ等影音表演者的表演方式；他認為影音表演的過程應該是要能夠與台下的人群是有互動的，即使在需要忙著切換訊號的時候或許也可以不用是對著mixer埋頭苦幹的！於是他在名為《射音計畫》的數位藝術作品中設計發明了一把「音槍」，是一把槍身結合了訊號開關與旋鈕，口徑為一大型喇叭單體的槍型控制器，透過與電腦連接與程式撰寫後即可作為特殊的影音互動介面。宋恆表示說：「如果我今天是一個影音表演者，透過音槍我就能夠在台上經由『發射聲音』之行為與人們互動，哪裡熱鬧就射向哪裡，氣氛high到最高點時我就火力全開！」另外一作品《四季之夢》的互動介面則是利用磁力原理與幾何概念構想設計的三角體互動裝置，透過三角體共四面的翻轉模式象徵四季輪替。

關於互動設計發展，宋恆充滿期待地認為：「近代各領域開始重視互動設計，包含了藝術、資訊科技、工業設計、廣告傳播與建築領域等，只要是能夠滿足人的各種精神與生活需求之互動設計都會逐漸被創造出來；我們不難想像在未來世界裡可以看到小叮噹口袋裡的道具，甚至是小叮噹。」

關於未來的創作與對自己的期待

問到宋恆未來在生涯規劃或對自己創作有何期待時，他笑著說：「活在當下，自己的作品也反映當下世界的種種現象，而對於自己未來規劃並沒有一定要特別變成怎樣的人，但不管在哪個位置，都希望可以存有現在面對數位藝術創作之熱忱與快樂的心。」

在此時他興奮地談起：「不過未來環境保護問題例如污染等都會越來越嚴重，所以必須開始重視。最近我對於『環保』議題感到相當有興趣，開始思考身為數位藝術創作者的我們，是否能夠對於周遭環境有所關懷及貢獻，進一步透過數位藝術的美學形式來傳達環保概念意識給人們。換個角度想，在創作材料上不一定要訂做昂貴的機械設備或是裝置，能否將一般家庭丟出的資源回收物再利用；而互動藝術作品中的互動模式可否直接就是一項環保行為（例如垃圾分類）。並且從這個概念作為發想，今年我與元智大學資傳系的張世明老師合作執行一個專案，該計畫以綠色科技的燃料電池作為創作中的能源提供，製作一個以推廣環保為訴求的公共互動藝術裝置作品。」訪談到此，除了認識了一位年輕的數位藝術創作者外，也看到了一顆彩色且溫柔的心。

關於未來對自己作品的期待，宋恆帶點傲氣表示：「數位藝術創作上的創新除了美學表現外還有技術突破，期望自己魚與熊掌都能兼得。」