

## 非人視域

日期：2017 年 12 月 10 日

主持：王品驊 / 國立彰化師範大學美術學系助理教授

主講：陶亞倫 / 國立清華大學藝術學院科技藝術跨域學士教授兼班主任

邱誌勇 / 國立清華大學藝術學院科技藝術跨域學士班教授

### 陶亞倫：

今天要討論的是我稱之為「後新媒體時代」的看法。人的視域的改變，在藝術中早就發生過，風景畫即是藝術家站在現場，描繪當下所見的地景，因此我們便能透過畫作想像當時藝術家所看見的景象。到了 19 世紀中葉，攝影術的普及造成了恐慌，第一個原因是所謂「非人視域」的出現，因為這已非用我們的視線在看風景，而是人類想像自己縮小在暗箱裡，用機器偷看世界。到了當代恐慌更為明顯，因為我們看到的大量影像都不是攝影，而是透過電腦程式模擬修正過的，這些影像雖然不存在但卻非常真實。

後新媒體時代其實帶有反新媒體的意味，大家可能困惑我們才剛進入新媒體時代沒多久，所謂的反當代新媒體運動會是什麼？我提出大膽假設的預言。第一點，錄像藝術雖是現在主流，但即將成為古典藝術。第二點是互動藝術即將走入歷史，為什麼？因為虛擬藝術影響現實技術的創作，包括它充斥於我們日常生活中。過去觀看影像，螢幕在我們的前方、上方；如今媒體變成參與式的，我們的身體都要拉到螢幕裡面，這是一項巨大的翻轉。這兩點現在其實都正在發生，但許多人仍無法接受。

網絡如何影響現在的時代、藝術家的創作與藝術家如何反思此現象，以及未來的媒體藝術。第一點，先談歷史。我把媒體、藝術、科技化為等號，它們其實是一樣的，只是被我們用工具理性拆解細分。技術的演變產生身體藝術、媒體藝術等不同的擴源歷程。回到最原始的時代，原始藝術是什麼？原始藝術沒有語言，透過肢體、舞蹈來表達；隨著語言的出現，邏輯理性也逐漸產生，人與人之間的溝通方式慢慢從身體語言的直接傳達，轉變成由大腦透過精準的語言傳達意念給對方，因此人類活動便慢慢集中到大腦。接著聲音媒體出現了，最明顯的發明就是電話。我們透過電話可遠距地聽到對方聲音，情感在當下也表露無遺。再來是即時影像，每個人都能用網路與朋友視訊。現在則進入即時互動媒體，人類如何透過科技讓當下的聲音和意志到達遙遠的一方，彷彿就在現場一般，這是人類的慾望，慾望驅使了傳媒科技的進步。我大膽預言最終將邁向全訊息終極媒體，人與人之間如同毫無誤差，所有感知都能充分傳達、接收的媒體，如同兩人共處同一時空，能夠觸摸對方，感受彼此溫度，這是人類慾望所要發展的終極媒體。

在當前的階段，即將完成虛擬現實的五個步驟：感應器，如同生命的基本程式；物聯網，所有東西都要能上網、傳播訊息，如同生命的骨架；大數據，如同生命的血液及養分互相流通；人工智慧，如同大腦般善用大數據計算何者對我們有用；虛擬實境介面，如同外表的皮，虛擬的資訊並非數碼符號，而是成為立體圖像、影像傳達給我們。問題來了，這些技術都已經完成，下一步會是什麼？

今天談論的虛擬現實就包括這些，由我們看不見的大數據所形成，我稱為「超真實世界」或是真正的虛擬現實世界，已經快取代了我們的現實。今天也討論造假，尼采（Friedrich Nietzsche）很早以前就開始談造假。我們先看部影片，可能很多人都看過，是盧米埃兄弟（Auguste and Louis Lumière）的《火車進站》（*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*）。當時沒有電影院，只有劇場，放這部電影時，當時的反應以為火車真的要衝進來，觀眾拔腿就跑。說明當時的人並不認為自己在看影像或幻術，而是「真的」。這如同現在各位看到大量虛擬現實的影像，衝擊是一樣的。這就是虛擬現實的美學，它不是關注假，而是「更假」，也就是說如何更為逼真、超越真實。新媒體藝術思考的其實是它的威力，而非故事性的內容。套用尼采的話：「藝術即是造假」，藝術是一場騙局，是一場虛構的幻想，只是它用幻想表達幻想，揭露幻想，藝術有複雜的內涵，本身是虛構的，卻又揭發一切虛構的幻想。在虛假的世界中，我們活在幻想裡，進入永劫的回歸。藝術的價值不再於揭露它的幻象，而是藝術抹去的真理揭開了幻象，所以尼采認為藝術是這世上唯一的真實。不知道大家是否認同？

接下來談虛擬現實裡一個非常好玩、奇特的現象，很少人談的原因是它很敏感，敏感的原因是我們好不容易把形而上這套理論推翻，結果當下虛擬現實技術的發展，似乎又將形而上的觀點給找回來。我以柏拉圖洞窟理論作為發想點，我要問的是，當下看的世界是否真實？是客觀存在的世界，還是從我們潛意識投射出的世界？海姆（Michael Heim）認為，虛擬現實產生了一種新的想法，它是一種形而上的機器。他說未來世界也許不得不再次發掘非常古老的形而上學領域，所用的工具卻是電腦時代的模擬機器，一種出類拔萃的形而上機器。這跟剛才講的有點類似，我們並非生而完美，便試圖透過科技來改造、再現。他又說，虛擬現實的本身最終也許不在技術而在藝術，也許是最高層次的藝術。因為它的最終承諾不是要去控制，而是改變、救贖我們對時代的知性，也就是人類用工具理性分析可見可觸的世界所產生的科學價值，只承認眼前所見事實，無法用科學驗證的事物一概不承認。而虛擬實境則可能成為形而上機器，挖掘不被我們所承認的那部分。

接著與大家分享虛擬現實如何成為超真實的世界。超真實是布希亞（Jean Baudrillard）談的，是一種比真實世界還要真實的虛擬想像。布希亞用瓶中大腦比喻，假如人一生下來大腦便被拿到瓶子裡培養，讓大腦慢慢長大，外面的資訊

則透過電腦傳到大腦裡，完全複製人類的生活，比如你吃漢堡的口感及味道都用訊號傳達給大腦。若有一天將大腦移回身體上，再吃漢堡時，你會覺得大腦接收的訊息是真的，還是身體感知的訊息是真的？

另一個隱喻：虛擬現實的烏托邦。我們在現實生活裡充滿痛苦，除了精神世界外，我們還承受社會的集體控制。在《楚門的世界》（*The Truman Show*）一片裡，導演對楚門說：外在的世界跟我給你的世界一樣虛假，有一樣的謊言、詐欺，但在我們的世界裡，你什麼都不用怕，因為我比你更清楚你自己。也就是說，我們用非常嚴密的工具理性研發出的科技，讓我們的生活可以完全受到控制，不會發生任何意外。波茲曼（Neil Postman）提出娛樂至死的美麗新世界，我們可以用賽博格的方式逃離痛苦，卻也產生另一個結果，我們將毀於我們熱愛的東西，等待我們的可能是娛樂至死的美麗新世界，在那裡，人們感到痛苦的不是用笑聲替代的世界，而是他們不知道自己為何而笑，甚至不再思考。因為所有事物都被安排妥當，毫無意外會發生。

接著與大家討論「虛擬現實的身體美學」是什麼？為何我剛才會預言錄像藝術已成為古典藝術，為何互動藝術走入歷史？當人可以走進看見的影像時，其實已打破平面影像的美學，所有傳統影像的美學都無法解釋，因它已不是影像美學，而是身體美學。當代媒體漸漸走向無感身體、即時、沉浸，因此也不能稱之為互動藝術，因為互動藝術有所謂的主體與他者。但當媒體讓觀眾可以走進去裡面，甚至是兩者相融為一體，它就沒有互動了。

虛擬現實的身體美學，第一點是「我的現身」。以前看到平面的影像、錄像，藝術家就是導演，視點、運鏡及故事內容等，觀眾必須按照導演的指示來觀看內容；但當觀眾進入螢幕裡，你所看見的東西已不是錄影了，而是即時。影像是錄好了在場重播；而虛擬現實的影像是你的眼睛看哪裡，影像就隨之變化，它是即時運用程式算出來的。也就是說，每個人在虛擬現實裡看到的場景及角度都不一樣，是由觀眾自己決定，並產生自我的敘事邏輯。

第二點也是最重要的一點，德勒茲（Gilles Deleuze）在《時間-影像》（*Cinéma 2, L'Image-Temps*）裡談到，有一種影像是最強的，就是人作夢時的影像，他稱之為夢幻影像。為什麼呢？作夢，尤其是作惡夢時，人是現身的，但你無法主導夢的走向，假如你夢見從高樓墜落，你的身體是沒有辦法被控制的。而我在玩虛擬實境的東西時，發現恰如德勒茲所談的，最強影像已不是真實的影像，夢幻影像裡你所有的知覺都是開放的，且我們無法支配身體。

第三，是主體的消失。當我走到虛擬現實裡，究竟誰是主體？是操作作品的藝術家嗎？似乎也不盡然，作品裡的場景是由觀者操控，但也有可能觀者在影像裡只

是隱形的身體，只是個旁觀者，或是偷窺者，所以主體並不存在。

第四，是超真實的世界。當我在虛擬現實裡大量的模擬現實，讓它彷彿成為世界上真實存在的一處角落，但同時我們也很清楚這是虛擬的，在這樣的念頭裡反覆往返，讓我們產生了多重的時間觀。

最後一點，此地一切都不再是此時此刻。也就是說，地點已經不重要了，我非常清楚自己的狀態只有在當下，也就是此時此刻才是最真實的，離開此時此刻，所有東西都不存在。而它也形成完整的世界。以前的電影錄像都經過許多運鏡及蒙太奇技巧而成，時間觀是多重的，但你到虛擬實境時，所見影像與現實的影像都完全一樣，它並不像是被切斷的蒙太奇，與過去影像完全不同。

我創作的方式主要是當觀眾到了展場、戴上眼鏡時，會看到裡頭的影像與現場環境一模一樣，當下就會產生虛擬與現實之間的模糊界線，時間也會錯亂，緊接著觀眾會進入我創造的虛擬空間、再回到現場，整個觀看過程才結束。這幾年，我也不斷思考如何做一個終極的 VR、終極的虛擬實境。什麼是終極？比如今天我們把演講廳做一個大範圍的掃描，讓每一處角落都非常逼真，觀眾可以走在我掃描的虛擬空間裡面，跟真實的場景一模一樣，觀眾可以與之互動。如果這個東西成為未來的電影或是終極的 VR，那它就不是影像了，國外有些團體正在做這些東西，但沒有觸及互動這塊。

### 邱誌勇：

當代對於數位科技的思考，有兩個很重要且極端的面向：一是認為數位科技非常美好，因此用「狂迷」的角度看待；另一個是很多人對於科技是「恐慌」的。我在今天的演講裡可以分為三個段落來看待，除了新媒體藝術之外，也會討論傳播生態學、科幻電影及生物藝術等不同面向。

一開始我想先分享這句話：當藝術家跟工程師一起工作時，其所得到的結果是兩方都無法預期的。換言之，現今我們面臨跨領域藝術創作時，某種程度來說都是讓我們出乎意料之外的驚喜。

面對數位科技的崛起，有兩個重要的論述，第一個是樂觀地看待數位科技帶來的全新感官感受及網絡世界的未來；另一個是悲觀且惶恐地認為人類歷史將會被數位科技所改寫。前者就是所謂的唯心論，後者則是素樸實在論。

唯心論的觀點來自笛卡爾主義的傳統。他們認為人類理性的思維發展最終會產生靈魂超脫肉身的狀態，當靈魂擺脫物質性的束縛，就會擺脫物質性的存在，而達到永生，這是唯心論所追求的極致世界。素樸實在論對於數位科技的發展則感到

十分焦慮，因為數位科技重新定義了「真實」。20 世紀末、21 世紀初時，許多哲學家對於這樣的議題產生許多論辯，也重新思考我們是否要談論「真實」(reality)，或者我們應該談論的是「實在」(actual) 的問題。也就是說，虛擬的東西是存在我們的世界，但不是傳統所謂的真實，兩者之間如何辨證是需要另外討論。

這兩個學派的論述，引發今天我所要討論的兩個問題：第一個是數位狂迷，對數位科技非常狂迷的論述，認為數位時代對人類來說，會產生兩種結果，其一是「混種」(hybridity)，對當代新媒體藝術家而言，便是在傳統的藝術創作裡，使用新的科技，把兩個東西重新組合，創造過去未曾想像的新課題；其二則是「共生」(symbiosis)，兩個不相干的東西可以成為生命共同體一起存活。這可以分成三個層面，第一是簡單並存，二是內容互寄，三是特性滲透，是共生的最高層次，彼此已慢慢融為一體。因此，藝術創作與科技到底會產生何種新語言與原則，是值得令人期待的。1990 年代學者開始論述新媒體藝術時，他們大概已有五個主要的原則：一是數值化的再現，不論是數位攝影、數位電影、虛擬實境，背後都是電腦的專有名詞，是以物件為導向的程式設計模組本質，簡單說即是程式語言。第二，是模組化的過程，新媒體透過電腦的重新運算，其實都是碎形的結構，不管是用影像、文字、語言、聲音等，它都是一種碎形，各自保有自我的獨特性，彼此之間有相互依賴的性格。第三是自動化，不論是低階的 3D 動畫創作，或是高階至 AI，都是自動化的處理，衍生出重要的哲學議題：電腦到底有沒有靈魂？第四是液態化。新媒體並不是固定不變，而是液態的存在狀態，是流動的，會不斷地無上限產生新的版本。

以上這些特質，都必須透過轉碼方式才能被人類世界所理解，轉碼本身便代表對文化背景的參照，若沒有文化層面的存在，這些就只是抽象概念而已。在現實生活中，如：阿姆斯特丹便運用大數據推測城市災難發生時的應變措施，或如《黃翊與庫卡》運用科技探討人類與機器之間的關係，都反映出有許多創作形式是依賴、且樂觀地看待數位科技對人類社會造成的改變。

接著要談科技恐慌，這個議題從早期的科幻電影就出現了，《科學怪人》(Frankenstein) 是從小說改編，在 1818 年就有了，故事講述一位醫生將其蒐集的肢體，重新縫合出一個人形怪物，也就是科學怪人。科學怪人活過來後，就跟醫生要一位夏娃，但醫生始終沒有兌現這個諾言。因此在醫生結婚當晚，他侵入醫生家殺死新娘，但醫生又把新娘重新支解縫合讓她復活。對新娘而言，她究竟要認同醫生的世界，還是科學怪人的世界，精神分裂下的她引火自焚。這可以看出，在人類發展過程裡，對人／非人的談論很早就開始。而當科技開始思考時，怎麼辦？這是在《機械公敵》(I, Robot) 裡思考的議題之一。

在 21 世紀裡，人類究竟該如何面對這個議題？在今日，許多哲學家也提供換位

思考的模式：虛擬實在論（Virtual Realism）。海姆指出，我們需先屏棄傳統兩極化的論述方式，重新看待此事。首先便是屏棄唯物論講的真實，以及唯心論對物質的觀點，認為事物仍需建立在物質的存在上。他提出本體論的轉化，如果用正面觀點看待數位科技對人類造成的衝擊，主要反映在「本質」的層面，包含我們對電腦、數位科技的認知，以及如何與之互動。例如：你可能會為車子取小名，或是在趕作業時對電腦說「乖，不要當機」，都反映主、客體與互動方式的轉變。因此不同於傳統的舊科技，數位科技對於人類的影響都是來自日常生活最細微的方面，如人類建構認知、經驗世界的方法等都造成衝擊。

此外，因科技的介入，人的身體的本質也產生轉變。這與傳統哲學論述如梅洛龐蒂（Maurice Merleau-Ponty）講人的身體可分為兩種，一為慣常的身體，一為現實的身體；但這個身體已經產生轉變，在人與科技交雜的過程，有三個很重要的段落。第一，從人類到異形人類，人與機器合體的概念，隨著生物科技、遺傳基因、醫療科技的應用，人跟動物之間雜交的狀態愈趨明顯，尤其在 DNA 的創造上，因此在非人視域裡，醫學已不斷運用培養人類的器官。葉李華也曾將機器人分成不同面向，最基本的是由機器組裝而成的機器人；第二種是由機器或電子裝置構成的生物體，即人機合體的概念，比如裝有智慧型感應設備義肢的人；第三是由生物體構成的生物體，比如異體移植的概念；第四是有人類肉體組織的機器人。

這就是我們談的科技與身體的交雜。而科學怪人的情節，就必須談到後人類的概念。在科技不斷演進的當代社會裡，人類是進步還是退步？有些人認為科技愈先進，代表智人不斷退化荒廢，當你用一根手指頭就能解決許多問題，人類的生物器官功能就會不斷退化，廢人就慢慢出現。而在當代，就有所謂賽伯格（Cyborg）人類的出現，把人跟科技合在一起。在新媒體科技跟人類身體合體的過程，必須談到三個不同的身體邏輯，一是生物性身體，即肉身；二是社會性身體，即在社會裡扮演的角色；三是科技性身體，意味著疆界之間的模糊化，到底肉身跟科技之間如何切分。

當人類身體必須跟科技共存時，這樣的生活空間也不斷改變。也反映新媒體藝術從課題取向轉變成情境及參與取向。這樣的轉變階段，用這兩張畫就能解釋的很清楚。傳統繪畫是你必須站在一定的距離觀賞，但情境式的則可讓觀者進到裡頭，可以看見身體本身就是在世存有的一個媒介，本身就是一種活的生物，因此可以看到許多新媒體藝術不斷朝這個方向創作。我想舉的例子是塞曼（Paul Sermon）的《通訊夢》（*Telematics Dreaming*）。它在兩個空間裡裝了床、電視、攝影機跟投影，兩個空間的影像會被即時擷取到另一間，因此展場產生許多隱喻，許多觀眾躺在床上，會看到另一間房間投射來的影像。他們可能互不認識，卻能因為這樣的虛擬介面而產生互動。甚至最極致的影像案例是，2011 年 forever 21 的一場

全像時裝走秀，過程大家都認為極度真實，但定點後影像就消失，才發現他們是運用全像攝影術。由此可見，人類身體慢慢退居到後端的位置，會不會有一天我們再也不需要模特兒走出來。

今天拋出的問題，在當代仍無法獲得完整的回答。在數位設計的時代裡，好的數位科技是幫我們編織日常生活的經驗，也造成意義的產製與完滿。在新媒體藝術的創造裡，藝術家提供文本，參與者在參與的過程都是一種選擇，意義不在於他使用什麼工具，而是通過這些工具，我們填補、反省什麼，對人類處境又提出何種想法？在美學上做出何種改變？我想這才是作品存在意義的關鍵。

最後用幾件作品告訴大家現實的狀況以及未來的思考。這是澳洲藝術家史泰拉克（Stelarc）從自己的肋骨上取下來的軟骨排列成一個耳朵，並種在他的手臂上，預計未來讓這隻數位耳朵收集周圍的聲音，可以會聽見比大腦聽覺還來的準確的東西。第二張是 AI 機器人蘇菲亞（Sophia）參加了英國節目《早安英國》（*Good Morning Britain*），跟人對答如流，把英國人嚇壞了。這是《荒野》雜誌（*The WILD Magazine*）的封面：人類準備好與機器產生親密關係了嗎？《紐約客》（*New Yorker*）2017 年 10 月號預告了未來一個預言——當流浪漢在街上乞討時，捐獻給人類的是機器人。這樣的情境是否會發生在未來？人類又該如何自處？最後我想丟出的預言及議題思考點就在此告一段落。