

## 楊曦：科學與藝術的結合

當初產生「軀體畫筆」(Body Brush)這個概念，相信與我一直以來對行為藝術的興趣有關，就是思考在一個電腦系統中，如何將一個人身體運動的軌跡、在運動過程裡表現出潛意識中的原始能量(Primal Energy)，及意識中對美學的判斷紀錄下來。在我自己一直以來的繪畫經驗中，我發現無論如何繪畫都是一個「立體」的過程，這個「立體」的過程包括拿起畫筆，之後走到畫布前，再用畫筆沾上顏料繪畫等等，很多時在傳統繪畫藝術形式裡都會將它壓縮了，變成一種兩度空間的表現。我相信這個過程不單止包括動作過程，還有腦內的思考。我想達致的，就是如何去保留在繪畫創作中的立體訊息，之後再將這些訊息在一個立體虛擬的畫布上表現出來。

### 尋找感應系統

實行這個創作概念時，當然牽涉很多方面的問題，例如金錢、技術，另外還要考慮如何找尋合作的伙伴。後來我在麻省理工一個媒體實驗室發現一種頗有趣的技術：將紅外線投射在一幅布面上，做成一大片光面，之後當人站在前面阻擋著紅外線就會得出剪影般的效果，可以看到身體的影像。當然將這種技術轉移使用時產生了不少問題，第一就是需要很大的空間去做紅外線光面背景，第二點就是這個技術做不到立體的效果，只能得出二維空間、像在旁觀察般的影像，欠缺在頭頂觀察的影像。經過在實驗室裡不斷的嘗試，有一天我突然想到解決方法，就是將紅外線燈放在人的前面照射，發覺人的表面也會很光亮，如果背景的布可以吸去其餘紅外線的話，一樣可以將人的影像在背景裡分別出來。另外它有一個好處，就是如果我同時在天花板裝設一支向下射的紅外線燈，而地面的地氈是吸光的話，就可以獲得一個人體的立體資訊——這是我在這幾年裡找尋到的一種新感應系統。

有了新的感應系統，第二個部分，就是我們如何將人的動作，如創作行為等，很有系統地 map 下來成為一種視覺表達形式。第三個部分，就要考慮如何將那些立體影像投射出來。我為此經歷了一個頗漫長的試驗時間。

### 利用數據擴闊空間

我曾經到過很多不同國家去找尋合作伙伴，如英國、加拿大、日本等，最後聯絡了城市大學的電腦學系。透過找尋合作伙伴，我發覺一個有趣地方，就是藝術與科技之間常存的相互關係，如當初油畫顏料的發展，跟著藝術家不斷要找尋油畫的表達形式及技術；攝影技術出現後，慢慢地就變成了一種藝術形式。到了近代，科技發展得很快，一方面藝術追不上科技發展的步伐，同一時間，特別在香港的科技人員，對藝術的認識及接受能力，相對外國來說，並不足夠。藝術工作者與科技人員之間溝通及合作方面因而有一定難度，一來藝術工作者可能未必認識科技的語言，另一方面科技人員沒有辦法欣賞藝術的作品，大家缺乏共通語

言，做成了藝術與科技間的斷層，也阻礙了彼此的結合。我認為這種結合很重要。

每當我們設計一樣新的事物出來，希望自己覺得有趣之外，也希望科技人員站在科技發展的角度來看亦覺得有趣，這才是真正藝術與科技結合。這個發展結果不單只是一件作品，某程度上更是一種新的思考方法，因為語言改變、與創作人員之間的互動關係改變的時候，我發覺產生了一種新的腦部運作模式。這種新的思考模式包括很多方面，最簡單就是可以將一個人的身體語言或身體能量數據化，如果我們認為身體語言包括了潛意識的元素，某程度上我們可以將這些潛意識數據化。加以研究之後，這些數據可以轉化為很多不同的表達形式。最初研究成功，我們能夠做到三度空間的繪畫筆觸，發展到現在，這個技術甚至乎能夠做出很豐富、廣闊及不同形式的展示，如立體雕塑。我們真正希望做到的，就是使用這些數據，去展示出更廣闊的空間。

## 迎接新思考方法

不同的人參觀這個「軀體畫筆」系統時，可以看到不同的反應，有趣地方是觀察不同的人如何與這個設計出來的機器互動，驅使我們去修正程式，令到這個系統更加有效去表達一些個人的美學經驗。傳統一張畫，在不同時代不同的人會有不同的演繹方式，令它有生命，我會覺得任何一種媒介，就像能夠令人的手伸得更長，去接觸更加多的事物。其實這個「軀體畫筆」系統發展的目的是希望令人獲得一個新的自由度，去表達自己的經驗世界，或者同一時間也是在建構一個新的經驗世界。

有時我們對待這些科技發展時，只會意識到是新一種的工具，忽略了其實它們正帶來一種新的思考方法。我認為當我們發展一種媒體藝術時，其實有需要找出思考的重點在那裡，同時應該清楚切入點在那裡，重新去建構或解構當中的意義。正如「軀體畫筆」(Body Brush)在某程度上是建基於很多不同範疇，如 Jackson Pollock 的行動繪畫、電腦媒體技術、MIT(麻省理工)的背景紅外線剪影技術等等，一直發展下去，會出現不同的問題，當我們要處理新的問題時，很自然會找出問題的中心點，例如究竟為何某種技術要依循某特定過程，如果將這個過程倒轉會否得出同一結果？整過發展計劃微妙的地方就在這裡。

## 學習平行思考

我相信開發創意媒體科技的人員本身很具創意，也是很願意思考、分析的一班人，但當這些媒體科技推展至「用戶介面」(User Interface)時，因為要 User Friendly，所以會將很多運作過程及思考隱藏起來，令用者很容易不去經歷當中的思考過程而直接去使用，慢慢我們的使用這些媒體科技時，思考能力可能會變得麻木。可以說我們這一代的位置比較尷尬，反過來說，現在的小孩去接觸媒體科技時，會採取與我們很不同的方式去進入，可能會是一種近乎本能的接觸。不用作出教導，他們只要自行稍為摸索一下就立即懂得使用媒體科技。基本上我們仍然是電視的一代，思考屬於 Linear Thinking，可能將來一些 Non-Linear

Thinking 會出現也不定，可能我們慢慢會學習到一種 Parallel Thinking，在思考藝術的概念或者視覺符號意義的同時，亦會去思考及接觸一些科技的概念，例如科技對這個世界所帶來關於時間及空間固有概念的衝擊，因而可能將來會有更多有趣的作品出現。

訪問日期：2002 年 6 月日

電話採訪、筆錄及整理：曾慶靈

資料來源：香港當代藝術研究及出版計劃

(Contemporary Art of Hong Kong - A Research and Publication Project)

《他人的故事—我們的註腳：香港當代藝術研究 (1990-1999)》

(Someone else's story - our footnotes, Contemporary Art of Hong Kong (1990-1999))

(2002 年 7 月，香港藝術中心。) (July 2002, Hong Kong Arts Centre.)

© Hong Kong Arts Centre 2002.