



1



2



3

ifva

Hong Kong Arts Centre

記憶的未來——林茨國際電子藝術節參展後記

文：關子維 Alan Kwan

科技藝術家及獨立電影導演，目前專注研究電影與電腦遊戲混種的可能性。作品曾於德國、英國、奧地利、加拿大、澳洲、阿根廷、古巴等地展出及放映。2013 年獲得 ifva 獨立短片及影像媒體比賽互動媒體組金獎，並前往林茨國際電子藝術節展出作品《Bad Trip》

林茨（Linz）是奧地利第三大城市，座落於多瑙河畔，因擁有河運的地理優勢，在十九世紀開始成為商業及工業重鎮，在納粹時代更曾被希特拉計劃打造為軍備及行政中心，可惜二戰期間被嚴重軍事破壞。戰後復甦的林茨銳意發展文化藝術產業，其中的國際電子藝術節（Ars Electronica Festival）在 1979 年首辦後備受國際注目，在融合尖端科研與前衛藝術的領域中執牛耳地位。這次有機會到該藝術節交流及展覽我的作品《Bad Trip》（第十八屆 ifva 比賽互動媒體組金獎），實在十分興奮。

對我來說，Ars Electronica Festival 最有趣之處在於它神奇地混合了科研展示與藝術展覽，並十分具說服力地探討了彼此融合的可能性。它每年均設不同主題，並就這主題邀請相關領域的科學家、工程師、藝術家、哲學家等從不同形式及切入點進行討論，例如今年的主題「記憶進行論」（TOTAL RECALL The Evolution of Memory），就邀請了一眾心理學家、神經科學家、電腦工程師、科技藝術家及哲學家參與，探討在各種數碼捕捉和儲存技術的發展下人類是否即將到達一個完美記憶，不會再有忘記的時代，而

這個情況又會怎樣影響著我們自身和未來社會。主展覽在電子藝術中心（Ars Electronica Center）舉行，是一幢外牆裝滿 LED 燈並充滿科幻感的建築物。內裡其中一個令我大開眼界的科研 / 藝術計劃是來自阿根廷藝術家兼工程師 Joaquin Fargas 的《Big Brain Project》，他在世界各地實驗室培植腦細胞，然後用互聯網當作神經把它們聯結起來成為一個「大」腦。另外，現場看來自日本科學家 Hiroshi Ishiguro 的超仿真機械人也讓我感到十分震撼。

除了上述的 TOTAL RECALL 節目外，藝術節亦展出 Prix Ars Electronica 亦即是競賽部分的得獎作品，並舉行藝術家講座。獲得電腦動畫組別 Golden Nica 大獎的《Forms》，是我非常佩服的作品。它由來自土耳其的 Memo Akten 和意大利的 Quayola 聯手創作，他們運用自行設計的電腦軟件，把運動員的比賽動作進行解構，然後重新編寫物理規則，並用簡單線條將之重新演繹，化為極具美感的抽象畫面。講座裡藝術家仔細講述整個創作過程以及展示他們的影像實驗，從他們的經驗分析自行軟件研發對於創新藝術的重要性，對我來說是一次難得的學習經

1: 主展覽場地——國際電子藝術中心
2: 筆者作品《Bad Trip》
3: 筆者向參觀者解釋《Bad Trip》的運作原理

驗。除此之外，台灣編舞家黃翊與機械人 KUKA 的舞蹈表演《Huang Yi & KUKA》亦讓我十分感動，這是我首次在電影以外感覺到機械人的情感，是一次很特別的經驗。有趣的是黃翊在表演後的問答環節卻表示他其實特意不為與他共舞的機械人起名（KUKA 只是製造公司的名字），因為他不想對它產生情感，事實上他每次共舞的機械人都可能不是同一台，因為國際運送成本很高，所以他每次都是把舞蹈程式上載至不同的機械人，就像把生命換到不同的身體上一樣。

這次參展及交流經驗令我接觸到國際頂尖的研究及作品，亦為自己的作品收集了很多寶貴意見，希望可在下次創作作出更好更成熟的作品。在此特別感謝一直以來支持及安排是次交流的各個單位！

由香港藝術中心主辦，ifva (incubator for film and visual media in asia) 是一個旨在推廣香港及亞洲獨立影像媒體創作人的搖籃及推手。始於 1995 年，歷年來造就了不少本地及國際上舉足輕重的電影及媒體創作人，涉獵的範疇包括短片、錄像、動畫及互動媒體。本著突破框框的信念和強調獨立精神，ifva 一直銳變演進，推動各種影像的文化及探索創意媒體的無限可能，著力舉辦「創意策動」及「全民參與」兩大範疇下的各種計劃，旨在承傳獨立精神，連結創意社群。

贊助：

