



S T U D I E S  
I N  
P E R C E P T I O N  
感 知 習 作 - 吳 宜 曄 個 展  
台 北 數 位 藝 術 中 心  
1 0 . 1 7 - 1 1 . 2 2 2 0 1 5

[展覽介紹 Info](#)
[藝術家 About Artist](#)
[作品列表 Works](#)
[導覽 Guide Tour](#)
[相關活動 Events](#)

## 展覽文章

### 吳宜曄的模擬遊戲：如何區別真實與幻象？

鄭文琦

齊澤克 (Slavoj Žižek) 在《變態者電影指南》(Pervert's Guide To Cinema) 提到《駭客任務》(Matrix) 的經典一幕，男主角被迫在代表「真實」和「幻象」的紅、藍藥丸之間做選擇；它體現的是一種傳統的認識：只要拿走蒙蔽我們雙眼的幻象，我們就能看到真正的現實。但在他的解讀裡，幻象包含文化對現實的象徵性調整。如果拿走一切虛構的幻象，現實也將一併消解。那麼蒙蔽我們雙眼的，到底是超驗系統所建構的無邊幻象，還是人類自我的心智屏障？

假如世界真的是機械所創造的假象，那我們應該選擇一顆能夠立刻醒過來的紅藥丸，還是繼續維持平靜假象的藍藥丸？不只如此，更吊詭的是你要如何判斷這個「紅色＝真實」的設定，並不是另一種集體催眠心靈的設定，好讓人們繼續服膺於另一套控制系統——比方說，讓你相信「某種反抗」正是生命的救贖所繫？

讓我們從齊澤克看電影跳到吳宜曄個展《感知練習》的主題，此處的命題或許正是：感知如何作為溝通世界的基礎？「電腦」又如何呈現感知的不同途徑？作品〈I was wondering〉是以電腦、投影機、平板裝置與液晶銀幕等複合裝置為主體，所有物件與機械設備均以垂直展牆的方向放置，銀幕裡的影像運動也都違反重力，彷彿墜落或漂浮在自成一格的空間裡。他亦模仿銀幕墜地的聲軌，在使觀眾沈浸於其中之餘，也挑戰他們所處現實的慣性。

〈DOLLAR-POST〉是一套客製化PHP程式介面，他修改「\$\_post」的指令，讓觀眾可以指定四種「郵票」速度（鴿子、驢子、船、飛機）和收件的城市，衍生出多重的時空軌跡。用電腦寄信的情境設定雖是虛構，等待卻是一種熟悉的情緒。〈Machine Whispers〉由兩組對望的攝影機與閉路電視組成，像是兩台機器面對面的對話。電視上的即時影像每次不到半秒，經過監視迴路的影像處理和短暫延遲的累積之後，不斷反覆傳遞而使影像無限趨於失真。

〈Waterfall〉包含四台電視和垂直投影背景，影像模擬四種運動模式，四個分割鏡框都可嵌入背景瀑布的整體畫框裡。即時擷取觀眾臉孔的〈WTTIOTR〉畫面先是割裂成難以辨識的微小方格，再重組成不同影像的主體。過去「數位藝術」經常將「互動」詮釋為人類透過科技奪回對於「藝術」的主導權。但在吳宜曄的作品裡，「互動」的科技還指向一種「身不由己」的處境。在這種主動又被動的設定下，互動的真假、影像再現的臻實與虛構都不再是涇渭分明的狀態。於是我們不妨這麼說：倘若真實與幻象的答案不再取決於超驗主義式的簡單宗教解藥（像是吞下一顆藥丸就會醒來），除了成為一個不斷超越感官的懷疑論者，成天接收大量資訊的我們還能做些什麼呢？

《感知習作》透過電腦程式、影像裝置，結合文字、聲音，嘗試碰觸屬於內在的、難以描述的感知經驗，也像電影《模擬遊戲》描繪出一個擅長思考的熾熱心靈，如何透過冰冷的「機器」語言解答現實的謎團。為了配合吳宜曄首次在台展出，台北數位藝術中心完整囊括其2010到2015年的未曝光舊作和最新作品，也針對原來的展示空間進行突破慣性限制的重新歸劃。藝術家命名為「習作」(study)的展覽，不只透露了一種在創作裡持續自我對話的內在趨力，更符合科學家在詮釋知覺作用時提出的「自動性」(autonomous)運作法則(註)。正是這種終極的追求：讓藝術家完成了這場以「藝術」為舞台的模擬遊戲：也是所有觀眾都得以親身經歷的獨特知覺旅程！

註：生理實驗發現神經系統是自我封閉的，也就是說知覺本質上是由內部模擬對外界的反應，「知覺不應被視為對於外在現實的理解，而是對現實的一種規範描述，因為在神經系統的封閉網絡中，」（Maturana & Varela, 1980, p. xv.）因此，知覺與幻覺之間不可能有任何區別，此亦為「模擬遊戲」。（參見《變的美學》）