

畫

外

UT
FRAME

月訊 No.035

指導單位 | 嘉義市政府

嘉義市政府文化局

發行單位 | 嘉義市立美術館

地址 | 600002 嘉義市西區廣寧街101號

電話 | (05)227-0016

信箱 | art@ems.chiayi.gov.tw

企劃製作 | 沃時文化有限公司

美術設計 | 理式意象設計有限公司

印刷 | 崎威彩藝有限公司

出版日期 | 2022年11月

嘉義市立美術館
CHIAYI ART MUSEUM

「城市隱匿」

——打開異世界的方法指南

文 | 陳含瑜 · 圖 | 嘉義市立美術館

有別於過往實體展覽的展示方式，本次嘉義市立美術館「城市隱匿」與財團法人數位藝術基金會合作，於展期9月3日至12月11日間，無論位處何地的觀眾都可透過連線瀏覽的方式進入虛擬美術館參觀。展期當中，嘉美館內也設置供參觀者存取虛擬美術館的現場裝置，做為進入數位展間的入口。

「城市隱匿」從方慶綿、蘇旺伸、李承亮、邱承宏、林莉鄺與洪譽豪六位藝術家的作品出發，於虛擬空間中創造馬戲棚、魚塢、宇宙、海灘、攝影棚與日常街區場景，透過VRchat和Mozilla Hubs分別建置兩處展廳，邀請觀者打開通往異世界的大門，透過不同以往在實體空間的觀看經驗，感受在現實疆界之外，藝術家心中的奇想世界。

VRchat：空曠的數位空間

以VRchat為技術架設的虛擬展場，延續去年春夏於嘉美館「捕風景的人—方慶綿的影像與復返」一展中對方慶綿（1905-1972）的關注，在此次展覽中藉由VRchat將這位嘉義前輩攝影家的攝影作品放入。本次展出的是方慶綿較鮮為人知的系列，登入虛擬展廳，走進紅白相間的帳篷，觀眾會看見首次公開展示的馬戲團系列攝影。人稱「新高伯」的他，為早期臺灣阿里山和玉山留下珍貴的寫真，此次以遊戲平台媒介，更呈現出他攝影中那些貼近日常生活的逸趣。

洪譽豪作品《遷移者》與《流動的街區》原先即為點雲（Point cloud）數據所構成的數位立體影像，透過3D掃描技術封存街道裡的人物與空間，藉由點雲技術，洪譽豪記錄臺北萬華的街景與騎樓空間，緩緩檢視街道中的流動映像，形塑新的街道體驗。水泥動物是臺灣常見的公共遊樂設施，亦是邱承宏《水泥動物園》現成物裝置的靈感來源，透過數位媒介的轉譯，當觀者發現水泥動物的存在時，水泥動物也將看著前來參觀的旅客。

Mozilla Hubs：火車經過的風景

相較於限定Windows平台的VRchat介面，Mozilla hubs上的展館只要點擊連結即可進入操作，手機使用者也可輕鬆參與。進入本區展場，觀眾將身處在小火車車廂內，透過點選不同車站的方式，移動到各個藝術家展間參觀。當象徵嘉義形象的小火車抵達李承亮《月球太空計劃》的土星太空車站後，展場設計讓觀眾漫步在土星星軌上，如太空漫步般旅遊於星球、廂型車及太空艙之間，在物件組成的宇宙裡展開想像。

林莉鄺膠彩作品氤氳的氛圍、散漫寂寥的空景是其特色，此次於「城市隱匿」轉譯的三件作品分別是《烏魚寮》、《無名麵店》（瓦斯



▲ 方慶綿馬戲團系列攝影作品（原照）。（圖像為方慶綿先生影像創作暨文物，由「玉山國家公園管理處提供」，捐贈者：方重雄、方智諒、方智弘先生）

▼ 「城市隱匿」線上展覽一隅。

桶）與《茶店仔一遊》。在日常攝影棚的場境設定裡，林莉鄺的作品呈現出既疏離又曖昧的氛圍，每位觀者都成為走入畫中的見證者。蘇旺伸作品中經常出現動物形象，其畫作《圍觀無聊》充滿個人標誌性的狗群、嘉南魚塢地景等西海岸日常風景，在偌大而空曠的數位空間中，這些來自現實世界的元素也藉由3D的轉化，呈現出作品中奇幻而寂寥的空間感受。

隱匿於市的美術館

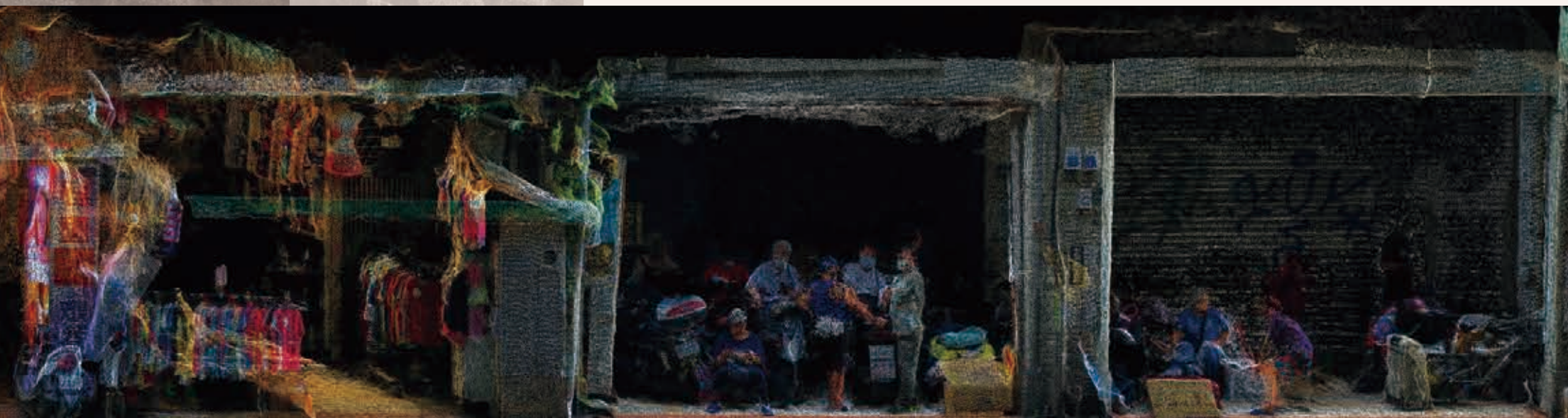
自日治時期嘉義伐木林業歷史延續、進而保存至今的阿里山小火車，一方面成為目前嘉義在地獨具的地方特色，另一方面也像是一列具有穿越時空的實體媒介，在「城市隱匿」中成為乘載觀眾的重要空間，一如《哈利波特》中九又四分之三月台一般，連接著現實與奇幻的世界。此次「城市隱匿」線上展覽，帶領觀者穿越美術館既有的空間和時間框架，探索、想像隱藏於嘉義市中那些屬於過去歷史、城市紋理、當代日常生活甚至是未來虛擬的城市樣貌。藉由科技的擴延，深入藝術家作品中瑰麗經驗的核心，探索私人經驗與公共空間之間、現實與虛擬之間，交錯結合出嘉義生活的隱藏圖景。



「城市隱匿」
線上展覽連結

▲ 蘇旺伸作品《圍觀無聊》轉譯於虛擬展廳內一隅。

▼ 洪譽豪，《無以為家》（原件），燈箱裝置，2020。



虛實整合的美術館

——在元宇宙的世界演繹藝術

「如果想在雲端蓋一間嘉美館二館，那麼它可以是什麼樣子？如果不直接複製現實世界的展場，而是在雲端架構一個嶄新的展覽空間、以雲端運作的邏輯與風格製作而成，在觀看作品與互動體驗方面，能有什麼樣的實驗與想像？」

本次嘉美館與數位藝術基金會合作，在相互拋出對「城市隱匿」虛擬美術館的製作發想後，將概念於雲端加以實踐，除了建構空間，也對展出作品進行重新演繹，成為現在觀眾們得以在線上看到、直接參與的「城市隱匿」。

在計畫展開前期，數位藝術基金會針對藝術家作品提案的可能呈現方式，包含在數位空間中和觀者互動、操作、回饋想法，雙方在不斷溝通的過程中，慢慢形成最終展出的模樣。藝術家自身不需擁有3D建模等相關技術，也可透過此跨領域合作的機會，讓作品以數位3D、雲端展出的形式進行實驗與嘗試。

● 受訪——王柏偉（財團法人數位藝術基金會）
撰文——陳含瑜

圖——嘉義市立美術館提供

作品從現實的展場來到虛擬的網路空間，勢必要發揮出數位環境的特性，來呈現不同於過往呈現的觀看感受。以邱承宏的《水泥動物園》為例，原作品為混凝土雕塑，水泥動物們面向著海邊。由於觀者在現實中無法站在海裡看向海岸，所以在觀看作品時只能看著動物的背影。另一方面，也因較少人會在夜間前往海邊，所以在時間與空間上，這件作品原先有著較為固定的觀看視角。然而，在「城市隱匿」中《水泥動物園》透過調節虛擬世界中時間的變化速率，使得觀者很容易就抵達晚間時刻，並且能轉換視線位置、逆向從海面角度往岸邊回看這些動物，而當觀者移動時，所有動物的眼睛也會看向觀者。

幾種踏入雲端的方式

在訪談數位基金會總監王柏偉時，他分享幾種現行的線上虛擬美術館構建形式。其中在國外最為盛行的，是以三百六十度儀器掃描原有的展覽空間，並將其再現於網路世界中，以復原或復刻的概念再現展覽原始的狀態。另外也有操控機器人進入美術館展間，讓登記參觀的觀眾可以在自己的網路裝置中，透過機器人視角線上觀看美術館作品。最後一種則是此次嘉美館所嘗試的，利用現有平台，以完全從無到有的方式打造出虛擬世界，並以網路技術嘗試更多互動式、遊戲式的沉浸環境，以打造新的展覽體驗。

過往電腦運算能力不夠，因此在線上美術館的想像中，多是以2D的概念去放置、呈現作品。然而，現在電腦運算能力與網路技術都已來到新的匯聚點，使用者也從原先2D平面的社群網路，逐漸走向3D的觀看模式。儘管現在看來，在消費端的相關技術仍有些許限制，但作品觀看與演繹形式的轉型，在未來十幾年內將逐漸成為蓬勃發展的趨勢。同時，因為疫情的推波助瀾，也使得許多創作者與美術館展覽開始會思考虛實整合，未來將不再只有現實展場與線上美術館這樣二元的表現形式，而是將更關注線上和線下交互的關係，讓虛實整合得以擴展出更多的想像與觀展經驗。

▼ 林莉麗的膠彩作品此次以 Mozilla hubs 平台呈現於虛擬美術館內，圖為《烏魚寮》膠彩原作圖。



元宇宙裡的空間想像

過去數位基金會也曾製作過「Taiwan NOW」大型的雲端美術館，有別於本次嘉美館使用 Mozilla Hubs 和 V-Chat 這種既有的平台，而是自行租用雲端運算空間，連同整個空間架構都從無到有自行搭建。這種類型再呈現的細緻度、互動的可控性都更高，但其建置費用極高。由於雲端運算收費機制的緣故，每一位使用者在登入雲端美術館時，就會產生運算的基本費用，並持續累加。數位技術雖然逐步成熟，然而構建虛擬美術館所需的經費也往往比想像中來得高昂，形成此類計畫在實踐中難以跨越的門檻。

然而，透過像「城市隱匿」這樣的嘗試，仍可提供一個新的想像途徑，引發更多對於未來虛實整合展演形式的思考。在不久的未來，觀者可能配備著感測動作的服裝與設備，在展場中的移動、碰觸，使作品的狀態產生變化，在觀者參與作品形貌的同時，藝術家也在逐步探索虛實交錯的科技，以及相關技術為作品帶來的多重宇宙。



▲ 李承亮作品「月球太空計劃」轉譯於虛擬展廳內一隅。



▲ 2021年「Taiwan NOW 台日交流藝術計畫」雲端展廳一隅。（財團法人數位藝術基金會提供）

▶ 邱承宏《水泥動物園》（原件）·混凝土雕塑，2020。