

劉辰岫 Ivan Chen-Hsiu LIU

薔薇之塔 Château de la Rose

2016

互動投影及音效

Interactive projection and sound

製作團隊 Production Team

監製 Production | 人嶼科技藝術國際 Legacy Lab International

3D動畫 3D Animation | 任偉強 JEN Wei-Chiang

音效 Sound | 林昭宇 LIN Chao-Yu

電子技術 Electronics | 賴聲寬 Kevin LAI

創作自述

此作品的創作靈感來自於藝術家年少時留學異鄉，感受到情感上的孤立，潛意識性地將這份孤寂轉移到對於薔薇的著迷。歐洲的城堡宅院，經常會用爬藤類植物當作點綴爬滿外牆，讓冰冷的石材建築被大自然的生氣所包圍。而他將住家前後院種滿了薔薇，隨著它們延伸爬滿整片空牆，心裡的空虛彷彿也被填補。

〈薔薇之塔〉將人、虛擬自然景象和室內空間透過互動科技融合，創造一個和諧的連結與互動。藝術家回顧過去的這段記憶，用遠方投影的虛擬影像作為過去記憶的隱喻，而中央殘破的石牆則代表了經過時間淬煉後的當下，觀者站在中央石牆前凝視著它，觸動了過往的回憶，薔薇在遠方的影像中生長蔓延，描述一個關於遺落和重新拾回的記憶。

影像中的薔薇會因為參與者站在中央的時間長短，而向上攀長及開花，改變視覺以及聲音效果，直到植物凋謝。參與者也可以選擇將作品停留在任何一個階段，直接影響作品的樣貌。旁觀的民眾則可以從第三者的角度來觀賞站在中央的主角與影像的互動，讓站在中央的主角成為展覽的一部分。

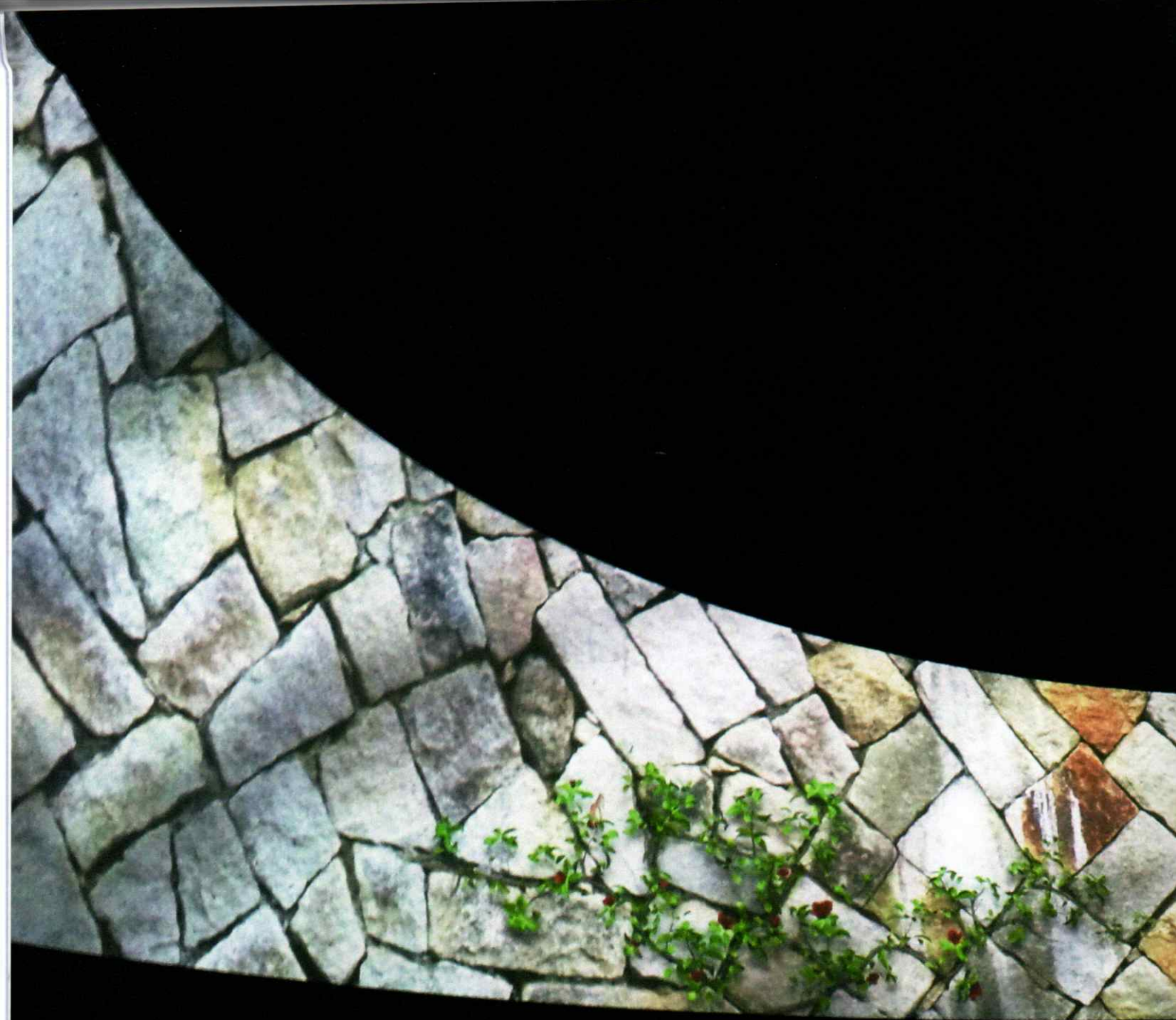
Artist statement

The concept of this work comes from the artist's earlier life experience. He moved to the UK at a young age who at the time felt lonely and isolated. Subconsciously, he projects this emotional emptiness onto hobbies such as gardening. European mansions and houses often use the climbing roses as decoration in the exterior of stone buildings. He planted roses in front and at the back of the house, watching them grow. The emptiness inside him seemed to be filled as the roses fill the empty space.

This work brings people, virtual nature and interior space together in a digital realm, creating a harmonic dialogue and interaction between them. In this work, the artist looks back on this period of time in his past. He uses the virtual motion graphics projected on the far side as a metaphor for the past. The actual stone wall ruin at the center represents the present. The viewer standing in front of it triggers the memory in the past, making the roses climb. This work entails a story about memories retrieved long after forgotten.

The roses in the motion image would climb the wall according to how long the viewer stands at the center. Therefore, the viewer acting as the main character can decide on the appearance of the image by him-/herself. Other viewers in the space can watch the interaction between the main character and the work as a third person.







面向過去的未來——專訪〈薔薇之塔〉作者劉辰岫

採訪整理 | 林學敏

索途不得的漆黑展間，坐落中央斑駁剝落的低矮石牆被昏黃的燈光暈染，如同低語回響般的音聲環繞耳際，讓人瞬間分不清楚何為現實，是投影在牆上被蝴蝶繞著飛舞的薔薇花叢？還是雜草蔓生寂寞無言的孤單頹牆？

〈薔薇之塔〉是藝術家劉辰岫回應過往的生命經驗，以互動科技、聲響和動畫投影講述一段「關於遺落和重新拾回的記憶」。

「科學像是一個寶庫，有太多素材可以用藝術的形式被呈現。」

在專職藝術創作之前，劉辰岫鑽研的是看似毫不相關的物理領域，年少時與家人旅居歐洲十二年，並在德國獲得了物理學博士學位。閒暇時間會玩樂器和作曲，攝影洗出的底片也曾經堆積如山，劉辰岫並不認為「轉行」是一種對過去所學的否定，他非常肯定自己「對物理的投入和熱情完全是發自內心」而非滿足家人的期待，就像是決定跨入藝術領域。藝術和科學相同地給予他一個機會去深入和探索問題，「只是應用的層面不同：一種是發現新的定律和改變人的生活；一種是從生活面的啟發、跳躍性的整合性思考。」

地景互動作品〈光田〉的誕生是一個「跨域」的契機，自2010年起劉辰岫在網路上發表了許多對於科技及藝術的評論，同一個時期，建築師劉冠宏也正在找尋可以實現〈光田〉構想的團隊，他們聊到這個概念，並決定著手實現這件「與風互動」的作品。劉辰岫與劉冠宏、賴聲寬等夥伴，分別設計光田的效果和開發互動程式。〈光田〉在2014年獲得臺北設計獎公共空間類的優選，也讓劉辰岫正式掛上了藝術家的頭銜。

藝術可以是從科技中引發的各種事物

「投入藝術領域真的有無數個微小的原因，有些是環境層面和社會層面，說穿了心裡有這樣的渴望去做這件事情。我選的路都不是特別簡單，我喜歡去鑽研問題，可能包含長期內無數的掙扎，也許是享受追尋解答的過程或是完成事情發表之後，片刻帶給我的那些極大的滿足感。」推崇Anish Kapoor和Olafur Eliasson兩位作品時常回應物理現象的藝術家，由於物理學的背景，科技藝術是劉辰岫喜歡並有能力去實踐的藝術類型。在國外，為了解析自然的謎團，許多實驗室的研測儀器都是由研究員自行打造，讓劉辰岫有著建構機電裝置的基本能力，而對他來說，將實驗科技搬到藝術場域，讓科學的本質和精神藉由美學展現，創造出超越自然能夠產生的感官經驗，藝術所帶來的想像力和整合性思考，讓科技不只是科技，是超越想像的生活實踐。

物理是回歸大自然運作的定律，科技加藝術就像是操控大自然的媒材，再回歸到人類感官學問的本質。而科技不斷演進，新的媒材一直被創造出來，這些自然現象又可以被不同的工具詮釋，「新媒體就是不斷的去探索新媒材本身，想辦法讓媒材本身去說故事。」

以〈薔薇之塔〉詰問互動藝術的消費現象

〈薔薇之塔〉是一件醞釀了兩年的作品，也是劉辰岫回歸初衷的創作。「生命中有很多事情，當下不會想太多，很久之後突然在檢視自己過去的時候，會覺得有疑問，也會突然覺得豁然開朗。」他嘗試著用擅長的互動技術來敘述過往，為了填補移居異鄉寂寞情感的嗜好，但同時，他又不斷地產生疑問，互動藝術的本質是什麼？互

動是必要的嗎？互動藝術可不可以是一種「低調」的樣態？而讓觀眾藉由互動體驗沉靜的美感？

作品分成四幕，在無人的時候，時間是凝滯循環的，靜態的設計讓空間像畫作擺上牆後產生了靜謐的氛圍，呈現靜止的美感。當觀眾進入石牆的感測範圍使動畫進行，故事中的薔薇開始蔓生，故事的時間軸也開始前進，直至薔薇凋謝。劉辰岫疑問：「為什麼靜止的畫作人們可以耐心地欣賞，但互動藝術卻多在追求技術與效果呢？」，「我感覺現在的互動藝術好像是一種嘉年華式的呈現，給觀眾很即時的快感，但離開之後就不有趣了。」他不斷思考「互動」涉入作品的本質，「互動是讓更多人可以和作品對話」，也許當觀眾開始和作品對話後，會更深入想要了解作品的故事，「互動是在尋找議題的可能性和解決問題的方法，從技術層面來說，它像是為觀者開了一扇門，能夠改變作品的樣貌。」

作為跨領域團隊的指揮家

2013年創立了跨領域藝術團隊「人嶼」，「這不是一件趕流行的事情。」劉辰岫這麼說。對於各種不同的專業合作，他認為這是一種「順理成章」的現象：「我們是去做一件或許沒人做過的事情，然後去突破它，而這件事在技術專業門檻上有一定的程度」。他舉出合作〈耦合世代〉的團隊經驗，自己做為總監只負責說故事和丟出符號，讓共同創作的藝術家們即興發揮，「例如一個簡單的光環，視覺藝術家黃真就讓它變得很豐富很有質感，而舞蹈家張逸軍在肢體舞蹈方面也用自己的風格闡述得很好，我尊重藝術家的創意，在合作過程中我只需要去維持調性。我也喜歡這樣的合作方式，共同創作而不是我強迫大家，產生即興的趣味。」

一直以來的作品通常都充滿著空間性，未來，劉辰岫也想要開始創作一些小型的，單件的，回歸到物理現象或媒材的作品。藝術講述的是人的生命經驗和思考，而科技則是突破框架的未來想像，對劉辰岫來說，科技結合藝術，就像是一趟面向過去的未來之旅，不斷的以未來式反芻過去式，找出其間關聯的元素，並且實踐無限的想像。