

# 「 釋夢實驗室 」

## Dream-laboratory

### 網路裝置藝術

#### Net ART Installation

#### 壹、 創作計畫摘要

在90年代初期知名的新媒體藝術家暨理論學者 Roy Ascott 在1999年就提出了 [意識重塑]，他描述人腦和網際網路的相似處，並且說到網際網路搜尋引擎的作用和人腦功能作用其實是同樣的運作模式。他更提出了以神經科學為途徑來解釋人腦的意識領域就如一串聯的神經鍵(神經原的神經連接)，連接橫跨了人腦，創造出心智想法或是經由關鍵字所引發的。同樣的，我們可以比較在這網際網路搜索引擎就如人類腦部運作，而在這全球範圍內使用伺服器 and 高速電信鏈接較相當於生物突觸和在人腦神經元。

Roy Ascott 比喻了網際網路的想法作為全球性頭腦並提出全球性意識想法。

但什麼是全球性淺意識，有沒有可能我們也能使用網際網路來反映我們的淺在意識夢境狀態或者再次創造我們的夢境內容或者就如 Roy Ascott 提出我們可以經由這全球性頭腦(global brain)的搜尋而隨機得到的圖象和聲音來重新結構我們的夢境內容。《釋夢實驗室》這個計畫採取了Ascott 的全球性意識的視覺和試圖深入網路下意識網際網路並且再提出以神經科學來解釋在《釋夢實驗室》裝置設施裡，如何讓你的夢境再現？如何經由特別設計的網路檢索瀏覽功能設計來重現夢境內容？如何將搜獲的片段圖象轉換成影像(video)？在這計畫裡，我想則借助於視覺與知覺相關的新式科技裝備，來探索各種不同瀏覽、漫遊於意識之中的新方法。

90年代初期知名的新媒體藝術家暨理論學者Roy Ascott 在1999年就提出了[意識重塑]他說：“電腦通信網路主要在連結心智。同樣地，也將心智與遠方的機器和人工系統連結起來。反過來說，人工的“心智”可以和我們、以及我們所處的環境相互連結。透過瞬息千里、無遠弗屆的資訊網路，智能在全球各處散播流轉，將人、地、事連結在一起，真正因應了Gregory Bateson所言的“遼闊無邊的心智”（mind-at-large）。人工智慧與人工生命對心智與意識提出了新的問題：它是物質頭腦的產物還是“附載”於頭腦狀態中、但不一定是因果相連的其它東西？這些問題成為科學研究的核心，也產生了許多不同、彼此針鋒相對的理論。有人說這是知識的極限、最深奧的謎團--既是最貼近人類經驗，卻也是我們最一無所知的領域。在科學家嘗試對意識提出解釋的同時，藝術家則借助於視覺與知覺相關的新式科技裝備，探索各種不同瀏覽、

## 貳、計畫背景與目的

這個計畫將建立一個網路的虛擬空間和視聽感官系統來做為表現一個沉浸在虛擬世界的幻想夢境。經過詳細的基礎性地位上投入裝置用戶能夠重新使用的記憶和夢想從資料自動搜索、健康的形象在互聯網上，並且從詞語和投入使用給予概況問卷。

在《釋夢實驗室》我將設法建立一個虛擬地圖符號來通過新穎的形式，重新再現了個人帶動夢系列影片。當觀者躺在治療躺椅上，可以觀看重新呈現的夢境影片，同時可以看到前人的夢境記錄和自身的虛擬的圖像來進行比較，也有可能發生同樣的夢境內容，並且可以對照自己的夢境情況。無形中促使觀者自身與他人（指徵求者）產生關聯。（意思為觀者看到的虛擬符號圖像（徵求者的夢境內容））。當觀者觀看虛擬符號圖像時，他們即成為他人（指徵求者）的一部分，同樣的，他人也成為他們的一部。

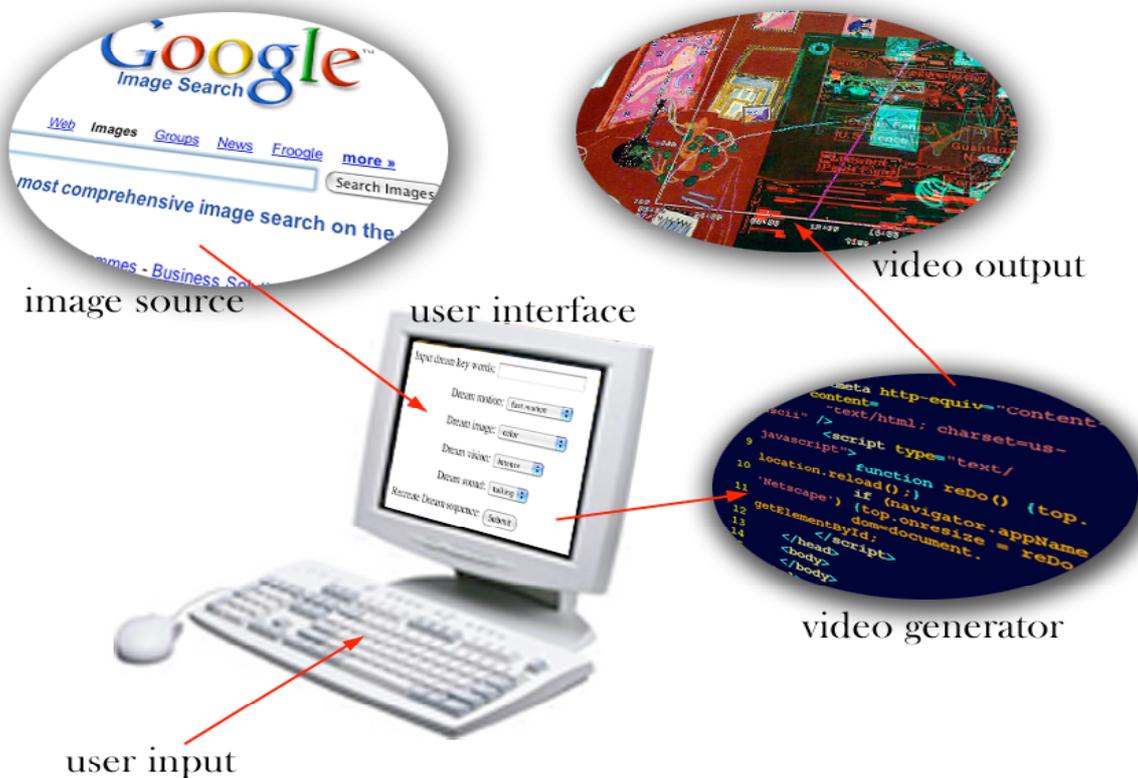
在《釋夢實驗室》裡，觀者將經由關鍵字將他們的夢境轉換成虛擬符號圖像，再通過特殊程式形式轉換將新影像再現呈現影像動畫。計劃將試圖從身體感官和知覺等感性層面來製做。再進一步思考主體性、自我、身份、肉體、靈魂等。

在本計劃中，整個作品將安置在一個白色密閉空間之中，主要透過空間上的佈置以及影片的播放呈現。在整個空間裡，將劃分兩階段進行實驗治療。

第一階段在左邊將為設置電腦虛擬問卷機，問題將為不同的夢境內容所提出的可能性。當觀者經由關鍵字選取與自身夢境相近內容，電腦將會在網際網路裡搜尋相關字的圖象與聲音。最後問卷機會將所獲得的圖象與聲音轉換製作成影像。而這一段影像將會傳送到治療躺椅上方的螢幕。

第二階段觀者躺在治療躺椅上進行夢境治療，當觀者凝視前上方的影像時，會發現所看到的畫面影像，可能會新的夢境也可能接近自身發生過的夢境也許可能多回憶片段所拼湊而成的影像。在這裡，應用了不同的聽覺與視覺的刺激構成了整個計畫所要傳達給觀者不同的場域。就在這種奇妙的場域中促使觀眾來重新檢夢境這件事。

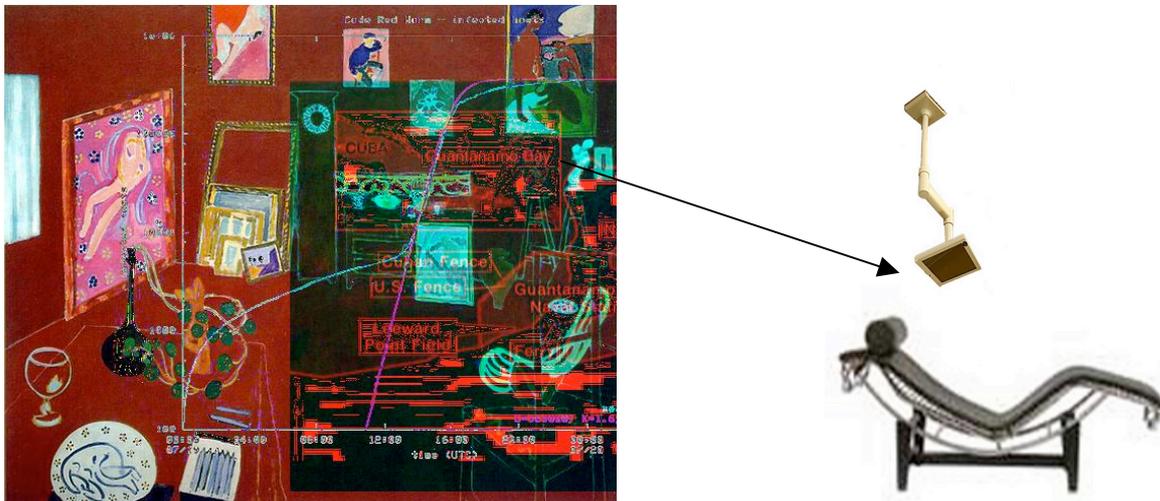
### 參、製作技術面之突破處等說明



本計畫將以資料分析與資料庫方式 ( php/jsp/asp/java...) 為創作。程式設計師將為這個計畫研發一套界面如何將在網際網路資料庫所獲得的圖象及聲音來轉換成影像？而這個影像 (video)的成果品質將會是整個製作技術面要突破的關鍵。

## 肆、預期成果及視覺效果

### 「釋夢實驗室」預期成果



經由關鍵字在網路伺服器搜尋後所呈現的影像清單：

[http://www.artchive.com/artchive/m/matisse/matisse\\_red\\_studio.jpg](http://www.artchive.com/artchive/m/matisse/matisse_red_studio.jpg)

<http://www.goingpostal3000.com/images/generatortalk.JPG>

<http://i.cnn.net/cnn/SPECIALS/2001/trade.center/maps/guantanamo.bay.jpg>

<http://www.caida.org/analysis/security/code-red/gifs/cumulative-ts.log.gif>

由電腦記憶模式為切入點，撰寫一套網路程式。觀者將進入網路瀏覽器的記憶檔案中，將裡面的文字、圖片、聲音挖掘出來，與其他使用者的檔案綜合一起，在虛擬的三度空間，將這些資訊投射在其中。結果呈現像是飄忽不定的記憶片段，飄留在這個無重力的虛幻世界裡，形成一個不停流動的立體拼貼。

測試版

<http://www.thing.net/~basicray/wang/dream/index.html>

## 伍、發表場地使用計畫

### A. 技術設備資源需求

1. 桌上型PC電腦乙台 (須具備兩個顯示卡)
2. 20吋觸碰式液晶螢幕乙台
3. 舒適電腦展示桌椅乙組
4. 心理諮商師專用躺椅乙個
5. 14吋液晶螢幕乙台
6. 立體耳機乙副

### B. 成果展覽裝置呈現方式

