

Marius Watz

揮灑造型與色彩 常用電腦語言：Java、Processing、VVVV

Marius Watz 來自北歐，在藝術、設計與電腦程式的領域裡，靠著自學實現夢想。人生的進程中，他隨著直覺行事，勇於嘗試各種事物，所以能及早領悟自我。Marius 的作品色彩繽紛、造型奔放，洋溢著明朗的歡愉感，向視覺享樂主義致敬。身兼教授及 VJ、熱愛電子音樂和攀岩的他，希望未來能不受商業限制，自由地創作。



先自我介紹一下吧！

我是一個藝術家，生長於挪威的首都奧斯陸，最近才搬到了柏林，開始三十而立的新生活。挪威是個美麗的國家，但是電子藝術發展的空間不大。改變一下環境也不錯。

什麼時候開始接觸電腦和設計呢？

記得國小開始，大約 7 歲左右，在淺意識裡便排斥直接用手去畫畫，那時似乎就懂得要依循某種既定的規則來創作，像是使用尺及圓規之類的工具。11 歲時，爸爸送我一台 Radio Shack TRS-80 微電腦，我馬上知道以後大半輩子會耗在這上面！從小就喜歡圖像，可沒想到會變成藝術家，因為酷愛閱讀，還以為會跑去寫作呢！一直到我開始製作 3D 繪圖，才真正領悟到視覺創作的力量。我的 3D 創作被設計師 Halvor Bodin 拿去用在奧斯陸電子舞舞（Rave）派對的廣告傳單上，合作非常愉快。他是把基礎設計介紹給我的人，當時念電腦科學正覺得無聊，於是決定轉行。現在想想還真是冒險！

為什麼自稱「阿米巴原蟲」(Amoeba)？為什麼把網站取名為「進化區」(Evolution Zone)？

1995 年創立網站「進化區」(www.evolutionzone.com)，我就以 Amoeba 為代號，因為阿米巴原蟲是最原始的生物之一。「進化區」就像是我的遊樂場，網站上收錄了許多實驗性作品。在 Amoeba 這個暱稱的掩護下，我常常高喊著充滿革命熱情的口號，像是「你給我錢，我給你好看！」之類的。雖然沒有用自己

的真名，這可不是故意要隱姓埋名什麼的。

2000 年時，我和 Erik Johan Worsoe Eriksen 合作創立了 Products of Play (www.playpuppy.com) 公司，之後 Amoeba 就只代表所有非商業性的創作；2002 年開始，決定不再接受商業性委託，漸漸以我的全名 Marius Watz 示人。

最近您有新網站 unlekker.net 開張囉！

對啊！unlekker.net 是我的新網站。不同於「進化區」上的實驗性創作，Unlekker 上都是「完整的」作品。Lekker 在挪威文及德文裡的意思是「可愛的」、或是「可口的」，Unlekker 就是相反的意思囉！之前也想過要不要重新設計「進化區」，以把更多的作品放上去，後來覺得那對「阿米巴原蟲」太不敬了，不如設立一個新網站吧。

習慣使用什麼電腦語言？

大部分的 3D 圖形作品都是直接用 Java 語言寫出來的，再將其結果輸出成 Illustrator 的格式，或以免費軟體 Persistence of Vision 的物件格式輸出；最近也用 Java 2D API (應用程式界面) 來繪製平面向量圖形。另外使用新興的電腦語言 Processing (www.proce55ing.net) 創作，我在柏林藝術大學新媒體系擔任副教授，指導學生如何使用 Processing。

您的作品好像越變越抽象，是嗎？

其實我的作品一直在處理抽象形態，很少使用照片等具象素材。這一年來的創作，又離所謂的設計典範更遠

了，例如不再使用字形，以前常出現的卡通人物也不見了。現在我把創作重心放在過程上。未來說不定還是會走向比較具象的路，程式運算出來的抽象表現可能流於冷漠或千篇一律，這我可不想沾上邊。

為什麼搬到柏林？柏林的電子藝術大環境如何？

柏林不是很漂亮，但活力四射，藝術活動十分蓬勃。雖然貴為德國首都，經濟卻乏善可陳，生活費低廉，所以吸引了很多年輕藝術家。這裡是電子音樂的國際重鎮，雖然現在電音 (Techno) 和浩室 (House) 音樂的全球風潮略有減退，柏林仍然領先群倫。目前盛行的 VJ 在柏林起步很早，幾乎所有的 Club 都有 VJ 的設備與裝置。諷刺的是，許多柏林的電子藝術家因為當地合適的展覽空間嚴重不足，只好跑到外地開展；影響力最大的 Transmediale 電子藝術節最近才被砍了預算。

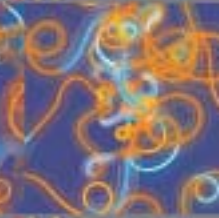
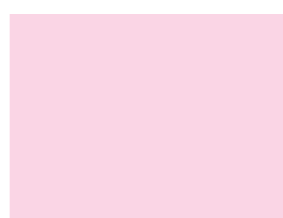
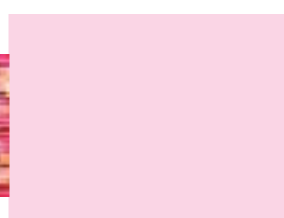
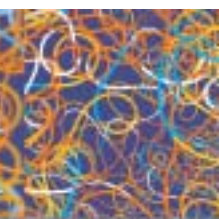
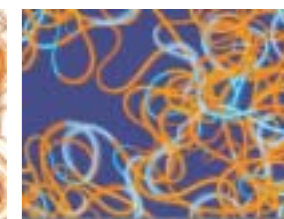
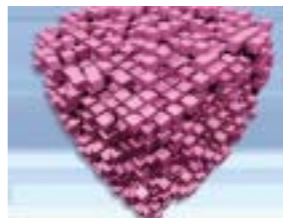
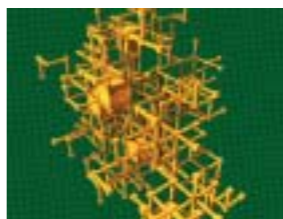
在歐洲，電子音樂的風潮往往左右了視覺設計的方向。90 年代初是銳舞 (Rave) 的天下，今天則是嘻哈 (Hip hop) 的世界，隨之而起的混亂塗鴉風格，完全顛覆了之前高貴雅緻的極簡格調。

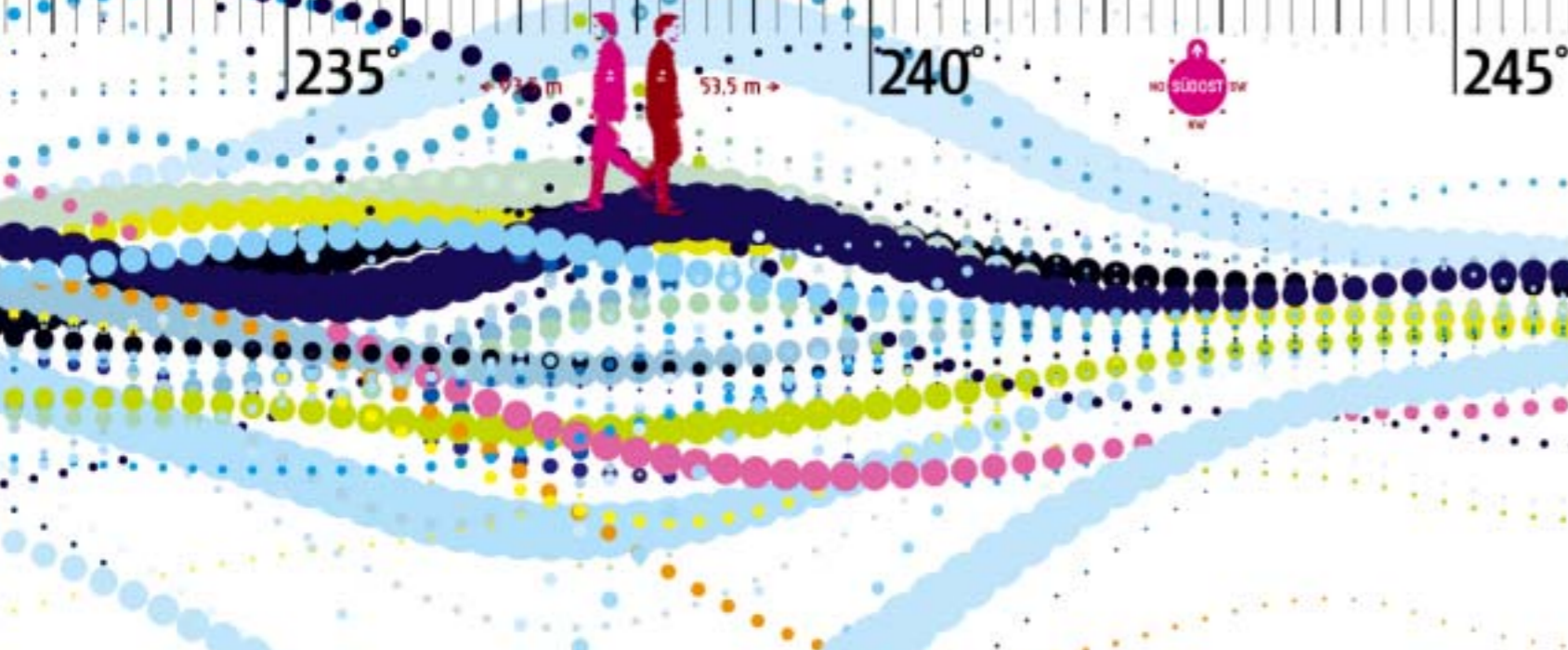
電子音樂對您的創作有什麼影響？

電子音樂和 Club 文化是激發我從事視覺創作的初始動力，在美學上的感性與領悟也深受影響。Club 文化是純享樂主義式的、放浪不羈、反智和民粹的，夢想達到昇華之境，卻仍有流於庸俗的危險。我欣賞 Club 文化的直爽，我的創作也不拐彎抹角：看起來好就好！不是不喜歡極簡的調調，只是覺得「多也

- 1.3.4.5.6.7.8.11. 動畫作品「無止盡」(Infinity Things)。
2. 為全息 (Holography) 印刷品設計的花朵造型。
- 9.12. 「12 個繪圖機」(Drawing Machine 1-12)。
10. 繪圖機 C (C.Drawer)，為 Processing 網站製作的互動式繪圖機。

1	2
3 4 5	
6 7 8	9
11	12





和 Products of Play 的 Erik 合作，為 3G 手機公司位於維也納的辦公大樓，所做的視覺設計。

就是多」。我喜歡極富娛樂效果、聰明、暗藏玄機的視覺糖果。

擔任 VJ 的您常跟著 Wibutee 樂團周遊列國！

Wibutee 是來自挪威的電子爵士樂團 (www.wibutee.net)，4 位團員都是精通各種樂器的電子音樂奇葩。他們的演出隨著主題即興發揮，甚至連鼓手的表演配備都包括了一台筆記型電腦，擅長把爵士的隨性風格電子化，利用現場激發的靈感，玩出淋漓盡致的音樂。現在我幾乎場場都跟著他們巡迴演出，也把握長期合作的機會，摸索出自己的表演風格。這幾個傢伙既受過正統的爵士音樂訓練，又長期浸淫在電子音樂的薰陶下，孕育出的風格新穎多元，使我受益良多。

聊聊 VJ 的工作吧！

既然自己的作品深受音樂影響，當 VJ 也算是順理成章吧！除了在正式的演奏會上表演之外，也做 Club 演出。做 Club 現場除了製造氣氛，整個人都要融為表演一部份，這帶給我很大的成就感，除了能與音樂家有密切互動，最重要的是能為音樂創造出獨特的視覺表現。大多數的 VJ 以現成的影片為素材，但我感興趣的是如何把現場音樂同步轉成眩目的動態影像。視訊編輯軟體 VVVV (www.meso.net)，能把輸入的聲音分析成各種可量化的數據 (高音、低音部等)，再以此來操控視覺輸出的動態變化，我可以即時調整動畫輸出，並作剪輯與特殊合成。如果說 Max/MSP 是電腦音樂家的最愛，VVV 就是我們 VJ 的祕密武器。在 VVV 的環境下沒有條列式的程式撰寫，其運作方式是將程式碼集結成特定功能的程式組節點 (Node)，再進一步整合節點來構成整個視覺性的網絡系統。偶爾也會使用具象影片來引導觀眾情緒、或是營造轉場效果，這對我來說反而比較困難，影片必須剪接得當又極具原創性才行。VJ 這一行才剛開始發展，觀察未來 (不論軟體或硬體) 的走向，一定十分有意思。

那當老師呢？為何以 Processing 為教學工具？

當老師是新鮮事，比想像中難。我常演講，但那不過是給人看看圖片，看完了就可以拍拍屁股走人；老師可不一樣，一切要放慢腳步，還要懂得如何激發學生的學習意願，真是不簡單。Processing 是理想的教學工具，只需要對程式語言具備粗淺的理解即可輕鬆上手。基本上它是 Java 語言的延伸，專擅於程式碼的視覺化，附有內建的 2D 及 3D 圖庫，支援動態影片或點陣影像的處理，並且可與外界的硬體或感應裝置作序列 (Serial) 溝通。Processing 的使用者在網路上已發展成社群，可以任意下載其他成員的作品與原始碼。

最近是不是完成了在手機螢幕上展示的動畫？

這要先提到來自維也納的自由策展雙人組「液態前線」(Liquid Frontiers)，他們對藝術家的尊重令人佩服。DREIx3x2x2D 是我第三次與「液態前線」合作，包括一系列 6 部為 3G 手機公司製作的動畫，每部 27 秒，藉由通訊系統下載，在手機螢幕上傳輸與欣賞。DREIx3x2x2D 是完全由 Processing 寫出的平面抽象動畫，能隨著時間同步變化，沒有預先算圖，也無須剪接，每次由不同的影格 (Frame) 隨機重組並作輸出，效果絕對不會重複。這些「動畫生產機」表現得很棒。我和合夥人 Erik 之前就曾與 3G 合作，在其位於維也納的環形辦公大樓中，設計了一套波狀系統的視覺裝置，隨著迴廊的動線延伸，組合成完整的圓形體系。

挪威政府也找上您，發生了什麼事？

喔，你是說我的作品「12 個繪圖機」(Tegnemaskin1-12) 啊！這是挪威政府 (odin.dep.no) 委託我執行的專案計畫。我們的政府對公共空間藝術有定期補助，我的計畫就是把網站當作另類公共空間進行創作。這個網站的架構非常龐大，所有新通過的法令條文都會在這裡面世，並收錄了多達 50000 份的文件。我早就

覺得網路應該被當成公眾領域善加利用，這是一件夢寐以求的工作。

作品名為「繪圖機」，機如其名，每兩個月更新一次，一共 12 件作品，有長達 2 年的曝光率 (2003 年 1 月至 2005 年 6 月)。最傷腦筋的是如何推陳出新，還得兼顧到每次繪圖在特寫或全景下，都要看起來賞心悅目。

來談談在維也納的展覽！

最近我有 3 幅作品「抽象阿米巴 1-3」(Amoeba Abstracts 1-3) 在維也納的「抽象趁現在」(Abstraction Now) 展覽中展出，分別為 3 個含有隱微互動功能的封閉體系，重點在抽象表現上。作品皆在短時間內完成，有時不要想太多，放手去做，反而能得到有趣的成品。

您剛在林茲電子藝術節 (Ars Electronica 2003) 上登台演出。

這次我參與了「測不準原理音樂會」(Principles of Indeterminism) 的演出，一場紀念法國作曲家 Iannis Xenakis 的音樂饗宴，包括管弦編制的古典樂到實驗性質的噪音音樂等。我和幾位 VJ 例如 Lia、Justin Manor、Sue Costabile 等每人負責 2 首曲子的視覺創作。我剛好都分到鋼琴獨奏，長 4 公尺和寬 18 公尺的巨型螢幕就是我的畫布。第一首 Marco Stroppa 的作品「曲徑」(Traiettorie Deviate)，由不對稱及充滿休止符的破碎旋律組成，在開演前 2 小時，我臨時決定推翻之前的準備，改以「抽象阿米巴 2」上場，跟隨著樂曲的拍子畫出圓滑的線條直到螢幕被填滿為止，這個作品的視覺與聽覺表現並沒有配合地天衣無縫，但卻達到更神奇的效果。另外一部作品的音樂就比較平易近人了！身穿燕尾服的鋼琴家 Rupert Huber 光著腳、即興演奏一首哀愁的小曲，與我乾淨簡單的視覺設計相呼應。VVVV 有一個非常棒的功能叫做「群聚組合」(Bodygrouping)，我用它來把 3 個不同的作品合而為一，再分別將其表現輸出至 3 台電腦上。演出十分成功！特別是在這之前，大家才經歷了不少猛烈的噪音音樂。

對本屆藝術節「程式碼 = 藝術」的主題有什麼心得？

本屆藝術節是一次蠻愉快的經驗，今年的主題為程式碼，許多以程式創作的藝術家都受到了邀請，幾乎所有認識的、佩服的菁英皆齊聚一堂，我趁機和他們好好交換了一下經驗。好笑的是，我從 10 年前便開始以程式寫藝術，但是譬如說 Processing 的出現，這個領域突然變熱門起來了。有個日漸成形的概念叫軟體識別率 (Software Literacy：對軟體使用及撰寫的熟悉程度)。意思是說希望以電子媒介創作的藝術家或設計師，不只要能用軟體，還要懂得如何寫及創造自己的軟體。當然這不是說要你寫一套 Photoshop 來，但是如果想真正了解並善用電子媒體的特質，就必須先精通電腦的語言，才能和它作全面性的溝通。由此，作品不再是靜態的圖象，而變成了動態的軟體。我在柏林藝術大學教授電腦運算設計，對發展這方面的理論有不少幫助。

您的 3D 造型實在太酷了，是怎麼做出來的？

早在 Maya 和 3d Max 問世前，大概自 1993 年起，我就開始以免費軟體 Persistence of Vision 做 3D 繪圖。Persistence of Vision 內建一套簡易的物件描述語言，沒有一般拖拉現成模型的界面。我所有的 3D 造型和動畫都是用自己寫的程式跑出來的，不使用現成的材質 (Texture)，各種豐富多變的有機形態均是以基本幾何形狀組合而成。很佩服那些正牌的 3D 設計師，要從打造空間著手，我只對純粹的型態有興趣。



最大的靈感來源是大自然，尤其是各種植物、花朵及海洋軟體動物等渾然天成的造型，我不刻意模仿自然生物的形態，而是醉心於抽象的、有機的表現，有時做出的東西十分肥大，好像... 我覺得啦！充滿了情慾！

喜歡自己什麼作品？

很難說！我喜歡「偷眼球」(Stealing Eyeballs) 展覽的海報；我的「抽象阿米巴 1-3」；3D 作品，這一期 XFUNS 雜誌的封面；還有我製作的繪圖機。幸運的是我不像某些同行習於憎恨舊作，不過總希望能把舊作更新一下。

遊歷四方的您，最喜歡哪裡？

就算在今天「向恐怖主義宣戰」的詭異氣氛下，我仍迷戀美國，大概和討厭布希的程度差不多。廣大的美國並存著許多衝突與矛盾，從紐約到洛杉磯、從優聖美地的奇岩到拉斯維加斯的瘋狂，是那麼奇妙！很抱歉還沒去過亞洲，我想拜訪東京、吉隆坡，當然還有台北，聽說你們剛完成了全世界最高的 101 大樓！生長於北歐意味著身處歐陸的邊緣地帶，我曾在維也納、阿姆斯特丹和巴塞隆那渡過美好時光，這塊大陸本身就蘊藏著豐富的寶藏。將來想去東歐，也想造訪冰島及 Svalbard，這個地方位於挪威北部，出城就得帶槍，因為有許多北極熊出沒喔！

最後說說自己的喜好吧！

很老調的！我欣賞安迪沃荷 (Andy Warhol) 和其他普普藝術家，將藝術融入普羅生活的態度。音樂方面不論是 Techno、Hip Hop、Drum'n'Bass 或是實驗性的噪音音樂，對我來說都極為重要，最喜歡的包括 DJ Vadim、Peaches、Talib Kweli、Front242、Covenant (瑞典合成樂團)、Beastie Boys，當然還有 Wibutee。我平常會看 Soda 或是 Übersee 之類的實驗性雜誌。喔，還有許多攀岩雜誌，看的比學的多！☑

★ 本期 CD ROM 隨附 Marius Watz 的互動作品欣賞。

Marius Watz

生日：1973 年 1 月 14 日，魔羯座。

國家城市：挪威奧斯陸 (Oslo, Norway)

教育背景：自己教自己

專長：電腦 2D 與 3D 繪圖

興趣：電子音樂、藝術、設計、攀岩

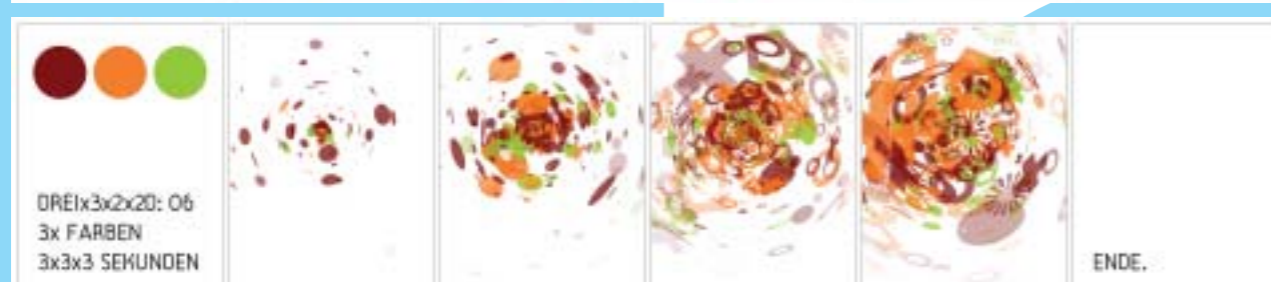
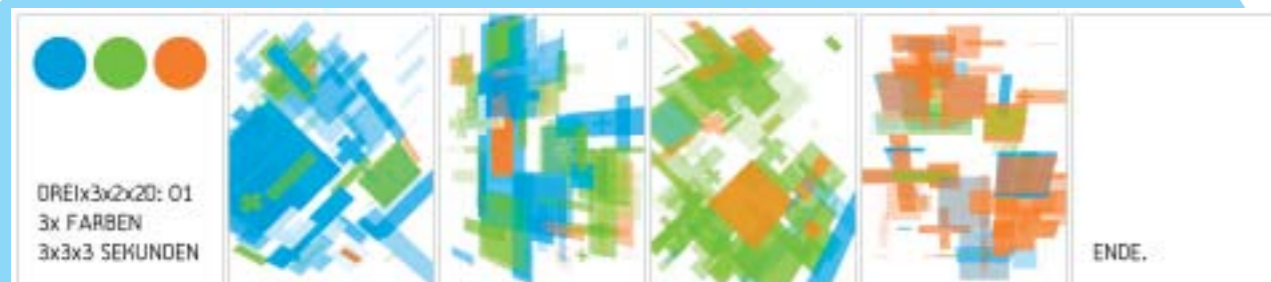
電腦初體驗：Radio Shack TRS-80

個人網站：www.evolutionzone.com、www.unlekker.net

1. 邪惡與快樂造型娃娃。
2. 邪惡兔兔花 (Evilbunnyflowers)，夜店海報。
- 3.4. Amoeba 自我宣傳卡片。
5. 自我宣傳用的愛心小熊。
6. 運算式花朵造型，靈感來自於童年窗簾的圖案。
7. 運算式花朵造型。

		1
2	3	
	4	7
5	6	





左頁 DRE1x3x2x2D · 6部手機動畫作品。
右頁「偷眼球」(Stealing Eyeballs) 展覽的海報。

