

Cyber Labyrinth 網紀迷宮——數位藝術迷城計畫 成果報告書

展覽網站網址:<https://cyberlabyrinth.xctuality.com/>

利物浦白晝之夜 2021 主辦方官方網站展覽介紹專

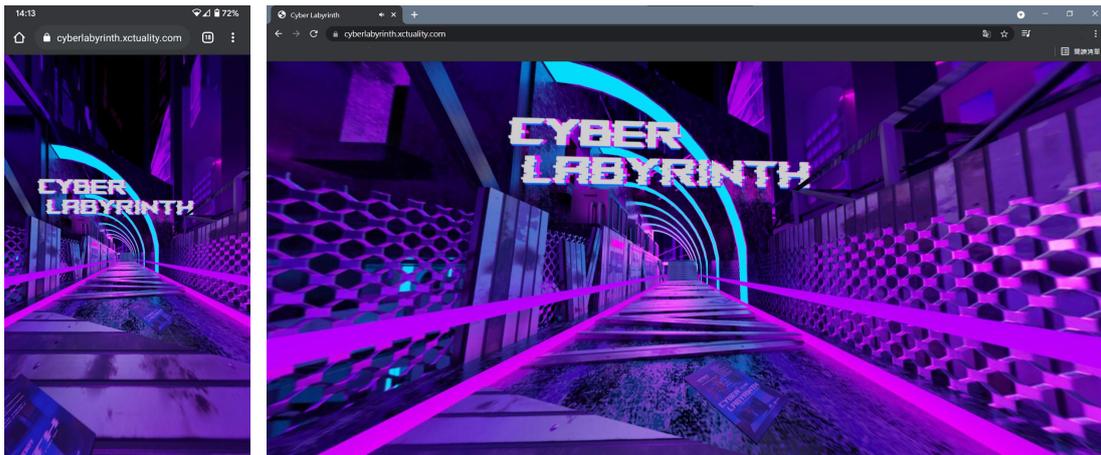
頁:<https://lightnightliverpool.co.uk/whats-on/cyber-labyrinth/>

展覽宣傳預告片:<https://www.youtube.com/watch?v=fKJ7QBHTLUc>

一、計畫實施成果

■ 疫情前期超前部署，展覽不受距離限制

本計畫原定有虛實兩部分的展覽，即線上數位展覽和英國利物浦實體空間展出，但兩次遇到疫情趨嚴，一次為英國疫情遲遲無法得到控制，二次為台灣 2021 年 5 月中旬突然進入三級警戒，藝文中心在安全上的考量，必須緊急關閉場所。Cyber Labyrinth 網紀迷宮此時改完全線上展覽便發揮它獨有的功能，虛擬展在實體展取消的情況下得到延期至一個月，讓觀眾可以安全在家欣賞展覽，也不會因為疫情行動受限而感到無趣，只要手邊有電子產品，無論是電腦、手機、iPad，點擊連結便能進入展場，突破實體展原有的許多限制，也支援使用 VR 頭盔觀看展覽，更能身歷其境體驗奇幻般的展覽迷宮。



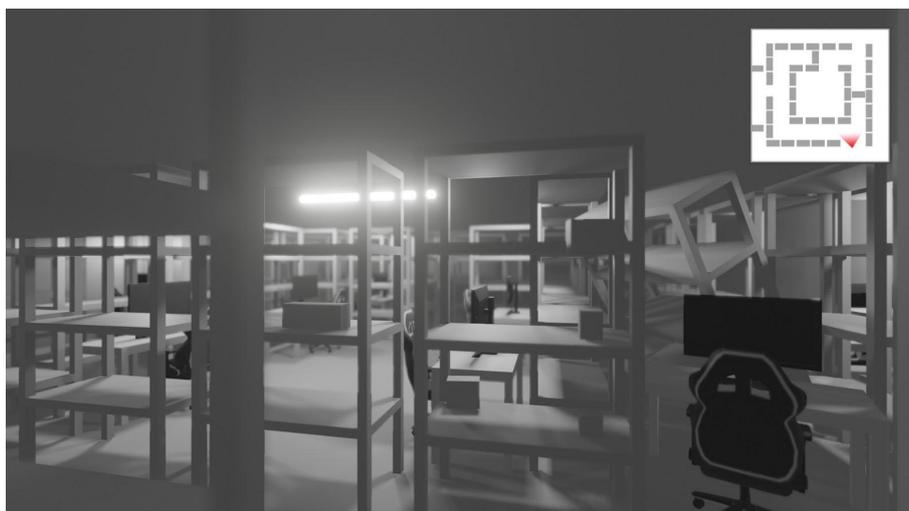
(左圖為手機觀看模式，右圖為電腦網頁觀看模式)



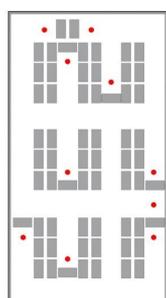
(觀賞者以 VR 頭盔觀看展覽示意圖)

■ 新興數位呈現，有別於傳統網頁

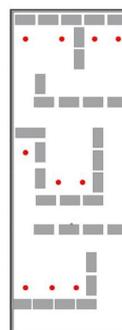
Cyber Labyrinth 這一全方位數位展覽有別於其它以靜態圖片或常見以被動圖文為呈現方式的網路展覽不同，Cyber Labyrinth 與新媒體網站設計公司合作，建設虛擬展場，透過現代科技技術虛實整合，將這次展覽作品收錄其中，讓觀眾能夠自由在設計範圍內如 Google Map 街景功能一樣，梭巡於虛擬展覽中。除此外，這一類新興數位呈現方式更能保有策展人和藝術家共同營造的藝術氛圍，從音效到視覺，讓觀眾宛如身歷其境。



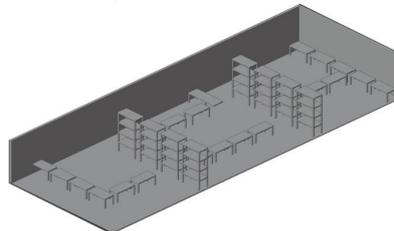
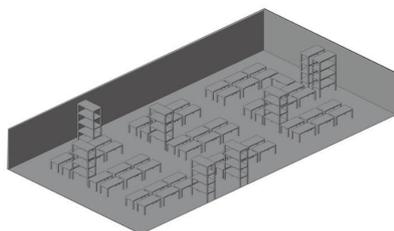
(虛擬展場空間製作過程截圖)



traditional cyber cafe
with maze like twist



A mixed of maze and open space
to emphasize on artwork



(虛擬展場空間製作過程截圖)



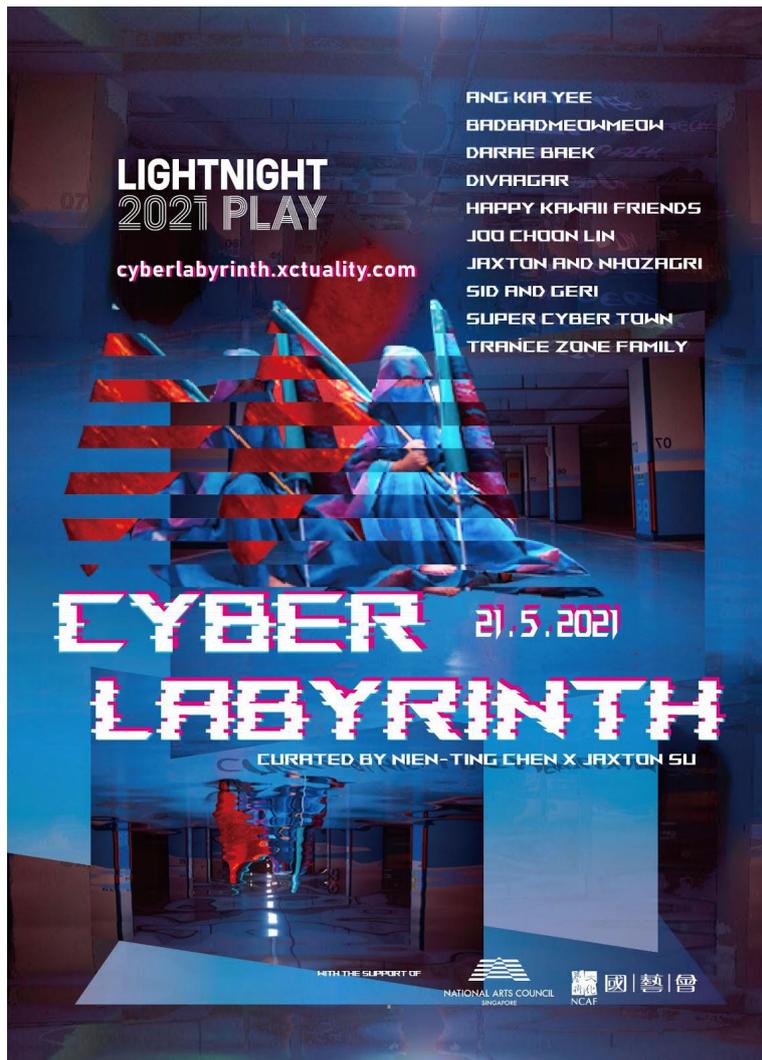
(虛擬展場空間製作過程(左圖)與實際虛擬展場展出畫面(右圖))

■ 國際性線上協作的執行方式

國際分工(international division of labour)已經成為全球化下的趨勢，在疫情的影響下，有許多原本需要實際接觸的活動、工作都轉移到了線上，而線上協作(Online collaboration)就顯得格外重要。本計畫在執行上依循著防疫相關規定，多數工作都是以線上協作的方式進行國際交流與跨國合作，不論是台灣與新加坡策展人討論展覽理念、與各國藝術家討論展出作品、與台灣設計師討論海報製作與預告片剪接、與網站設計公司討論虛擬展場設置、與英國主辦單位討論展覽期程與宣傳等等，都需要大量的溝通以及不同單位之間的合作，才能完成本次國際性的展覽計畫。



(藝術家線上視訊會議截圖)



(台灣設計師設計製作的展覽海報)

09
09

JOO CHOON LIN

SINGAPORE

Joo Choon Lin (b. 1984, Singapore) is a visual artist, director, composer, and filmmaker whose work spans installation art, experimental sound, and multimedia projects. She has been experimenting with a range of materials and media as a means to examine the relations between phenomena and experiences.

Education
MFA in Glasgow School of Art, Glasgow, Scotland, UK

Solo Exhibitions
2018 "pEARs '-----' In Spring", FOIGSTAND Gallery & Studio, Minnesota USA
2017 "The Blinking Organism X You SPLEEN Me! Round X Operation 2" Esplanade Concourse, Singapore
2012 "Resolution of Reality", Third Floor Hermes, Singapore
2011 "Singapore Art Festival", Tunnel Esplanade, Singapore
2009 "Come Out And Play at 8Q1", 8Q Singapore Art Museum, Singapore

Group Exhibitions
2020 "Media Anatomy Festival", Total Museum of Contemporary Art, Seoul, Korea
2017 "The Blinking Organism X You SPLEEN Me! Round X Op 00100", Singapore Night Festival 2017, Singapore
2015 "Paradis Sans Promesse", Frac de Pays de la Loire, Nantes, France
"Gliding Through", Gare Saint-Sauveur Lille300, Lille, France
2014 "Be Mysterious", Walter Phillips Gallery, The Banff Centre, Canada

Museum Collection
Fukuoka Asian Art Museum, Japan

MISSION CONTROL

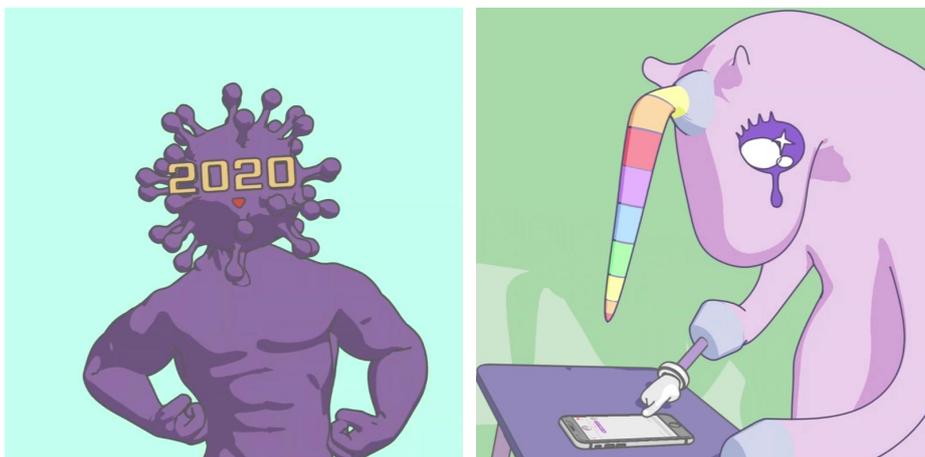
Live streaming performance / 10 ~ 25 mins / 2021

MISSION CONTROL is a live performance with discovery of the potential materials and objects to transmit and generate sound. The seed of the artist's exploration lies in her own particular set of tools, and techniques in wielding them, informed by her inquiry into numerical systems as a bridge to enter the complexity and wonders of the invisible realm.

(台灣設計師製作的藝術家與作品介紹牌)

■ 後疫情討論

除了展覽主題與展出形式外，在挑選/邀請藝術家與展出作品上，也圍繞著後疫情時代未來發展想像的討論。2020年起全世界在經歷了 COVID-19 的大流行影響下，藝術家們對於世界、生活、人與人的關係都有了不同的觀察與洞見，因此本次展出的作品多數為疫情期間啟發創作出的新作。藉由策展和藝術作品提出新的可能性，像是毛毛的作品結合了時事議題，讓觀眾有機會藉由作品中繽紛可愛的好朋友對時事產生切身感，並在生活中延伸對話。Jaxton 和 Nhozagri 的作品從「友誼」這樣的話題出發，以類比居家生活和自然踏，探討人際間複雜的關係，猶如在叢林中妄圖找到一個方向。



(台灣藝術家毛毛作品《毛毛的快樂朋友》作品截圖)



(藝術家 Jaxton 和 Nhozagri 的作品《Trespassing》作品截圖)

■ 多元化的觀點

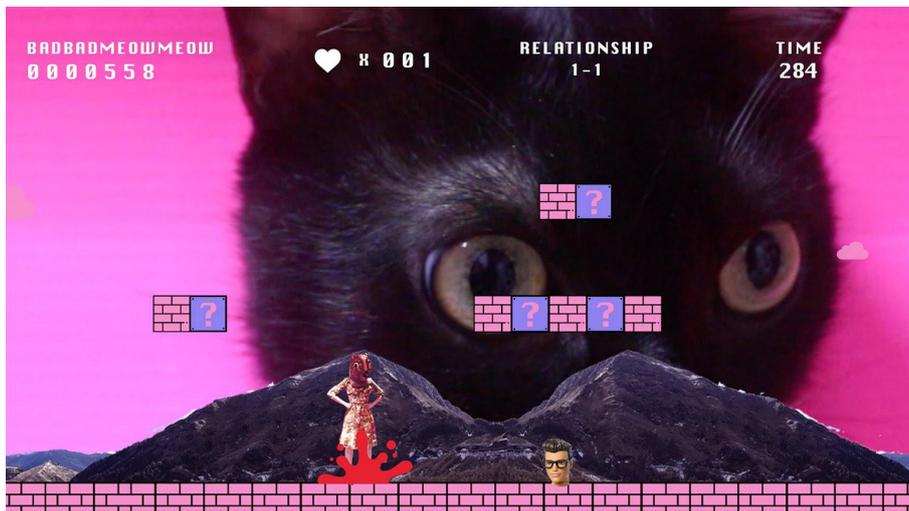
本展覽共邀請了橫跨 5 個在不同藝術領域各有成就的 11 組創作者，在作品內容的挑選上我們力求內涵豐富、創意新穎、具有強烈藝術感染力以挽留觀眾的注意力，從嚴肅的議題到具實驗性的，再到讓人能找回內心平靜的作品，以多元豐富的方式呈現我們時代的精神。南韓藝術家 Darae Baek，拿著鮮艷的旗幟，在蹦床上跳竄，各種場景遞嬗在彈跳間，想以一種頭昏眼花的方式來消除自己生活中的困難處境，期盼從混亂的變化中恢復自己的生活。她也想透過鏡頭記錄 2020 年世界發生的大改變是如何影響自己的生活，以一種抵制的態度面對干擾她生活的狀況。台灣 Sid and Geri 藝術團體以荒誕有趣的戀愛養成遊戲，探討現代人們對於親密關係的深層渴望，讓觀眾藉由互動式遊戲，反思自己是否也在無意間陷入了這種現代式煩惱。也有多位觀眾在回饋中提到台灣藝術家小貓肉球的作品，她以迷宮歷險的趣味方式公開探詢女性身體的慾望，可愛的風格讓人能夠輕鬆談起女性與性這類話題。



(南韓藝術家 Darae Baek 作品《The elasticity of the sense》作品截圖)



(台灣藝術家 Sid and Geri 作品《山田君戀愛養成》實際遊玩畫面)

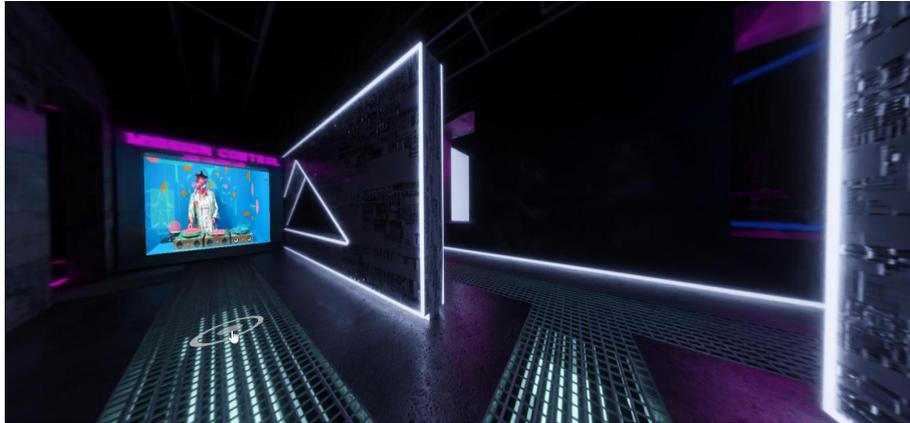


(台灣藝術家小貓肉作品《超級壞貓 ♥ 戀愛ゲーム單機版》作品截圖)

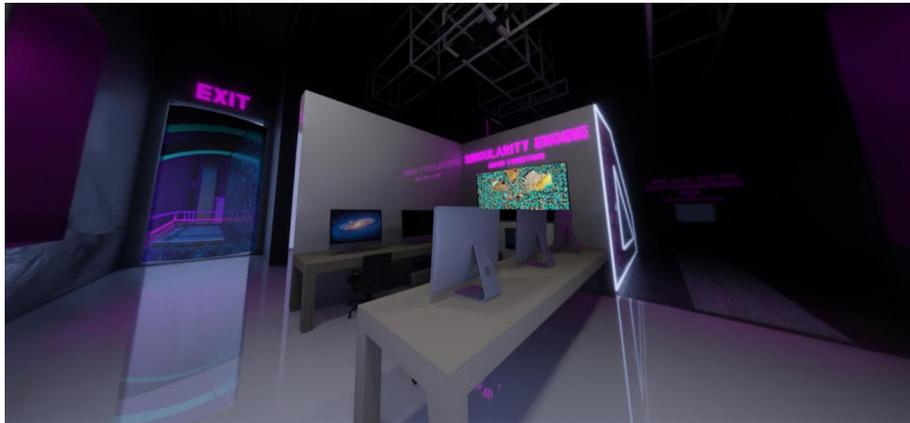
■ 互動探索式的觀看方式

這一數位展覽的其中一個核心目標是以今年度利物浦白晝之夜主題「Play」做設展的延伸，在多方討論下最後以「迷宮」這樣的意像做為對主題的回應。迷宮具趣味性，又有神秘感，在這個時代乃至疫情的來臨，

未來似乎越來越難以被釐清，卻又迫在眉睫。「數位迷宮」提供了觀眾一種互動探索式的觀賞環境，每件藝術作品不只是被動呈現，在虛擬場所探尋的片刻間，透過聲音、影片、遊戲等策展和作品形式都成為互動的一個契機。讓觀眾不止趣玩藝術，也能透過藝術家精準的眼光去思考我們如何釐清自身處在的時代。



(虛擬展場空間實際展出畫面)



(虛擬展場空間實際展出畫面)

二、整體效益

■ 獲外媒 North West End 四星報導

<https://northwestend.com/?p=3205> (Julia Panova, "Cyber Labyrinth Online Experience ", 2021)

Cyber Labyrinth 在剛上線隔日就得到英國網路媒體 North West End UK 的四星評分，成為利物浦白晝之夜 2021 系列展覽與活動中唯一獲得專文評論及評分的展覽。

North West End UK 是一專門評論及報導全英國戲劇及表演藝術相關展覽的網路媒體，於 2015 年成立，六年以來已建立固定的閱讀群眾。其不只關注主流藝術趨勢，報導對象涵蓋專業演藝展覽至較為業餘之藝術表演，讓讀者能夠掌握英國各地最當地的表演藝術之趨勢和脈動。

對於英國藝文人士而言，能夠在 North West End UK 的報導中獲得四星以上的評論，都是美術館、博物館級別的專業展覽。專文中提及展覽以簡單的「point and click(點擊)」參與方式讓人能輕易進去參觀，點進後，展覽顏色主調所營造的氛圍讓人耳目一新並且有融入感，視覺上也達到了展覽最初想要達到的電玩遊戲之科技感和控制感，觀眾在展覽中能隨己意悠遊於虛擬實境之中，不受時限。



Cyber Labyrinth Online Experience

© 22 May 2021

Journey through a wide spectrum of graphic, futuristic visionaries all on your own terms including but not limited to video art, music video, performance art and animation. Immerse all thoughts into your machine with the radiant colours and hypnotic music sure to seep its way into one's sense of reality. This techno-heavy playground is one waiting for travellers. Game starts in three, two, one, zero...

Your expedition of gadgetry fortune begins surrounded by purple as far as the eye can see. Once the audience gets to grips with the surroundings using the easy to navigate 'point and click' system, a roundup of the experimental works to be shown can be accessed. This gives you a sense of what you are to experience shortly, right before you get to the entrance point of the labyrinth.

Overall 'Cyber Labyrinth' provided me with interesting and engaging encounters that was made all the more amusing with the fact I could control my own way around the labyrinth all the way until I found the finish line.

Reviewer: Julia Panova

Reviewed: 22nd May 2021

North West End UK Rating: ★★★★★

Post Views: 160

(North West End UK 專文報導部分截圖)

LATEST POSTS



HEMATOMA – Lion & Unicorn Theatre

© 9 June 2021



Casting announced for Dracula: The Untold Story

© 9 June 2021

■ 合作宣傳與外部媒體評論

此次宣傳以網路宣傳為主要方式，包括 Facebook、YouTube、Twitter 及 Instagram。除了以主辦單位利物浦白晝之夜 Liverpool LightNight 的官方平台為主要宣傳出口，也將 Cyber Labyrinth 的網路連結放至其他合作單位作網路宣傳和點擊入口。以網路宣傳為主一方面配合此次展覽以「虛擬實境」之意像和呈現方式，讓民眾只要簡單點擊展覽連結便可以親身參與；也藉此接觸更多元、跨國、跨年齡層之觀眾。

LightNight

Guarda il video Mi piace Messaggio

Singing in the rain with Queer The City...
2
Visualizzazioni: 207 · una settimana fa

Trasparenza della Pagina Mostra tutto

Ti stiamo mostrando queste informazioni per aiutarti a comprendere meglio lo scopo di una Pagina. Vedi le azioni eseguite dalle persone che gestiscono e pubblicano contenuti.

Pagina creata - 10 marzo 2011

Pagine correlate

- Liverpool Everym... Teatro di performance... Mi piace
- The Bombed Out ... Arte e intrattenimento Mi piace
- Independents Liv... Arti visive Mi piace

Aggiungi la tua azienda su Facebook
Mostra il tuo lavoro, crea inserzioni e connettiti con clienti e sostenitori.
Crea una Pagina

Privacy · Condizioni · Pubblicità · Scegli tu! · Cookie · Altro · Facebook © 2021

LightNight
18 maggio alle ore 22:00 ·

Cyber Labyrinth.

Cyber Labyrinth is a new media exhibition co-curated by Jaxton Su (Singapore) and Nien-Ting Chen (Taiwan), which imagines the uncertainty and ever-changing notion of the future as a temporal labyrinth that reconfigures itself arbitrarily.

Watch the trailer now!... Altro...

Visualizza traduzione



JOU CHHON LIN (SINGAPORE)

4 Commenti: 1

Mi piace Commenta Condividi

Più pertinenti

Scrivi un commento...

surviving covid is a temporal maze, a rollercoaster of emotional stress and this could be the solution well done

Mi piace · Rispondi · Visualizza traduzione · 1 sett.

(網路社群平台宣傳貼文)



lightnightpool

lightnightpool Cyber Labyrinth

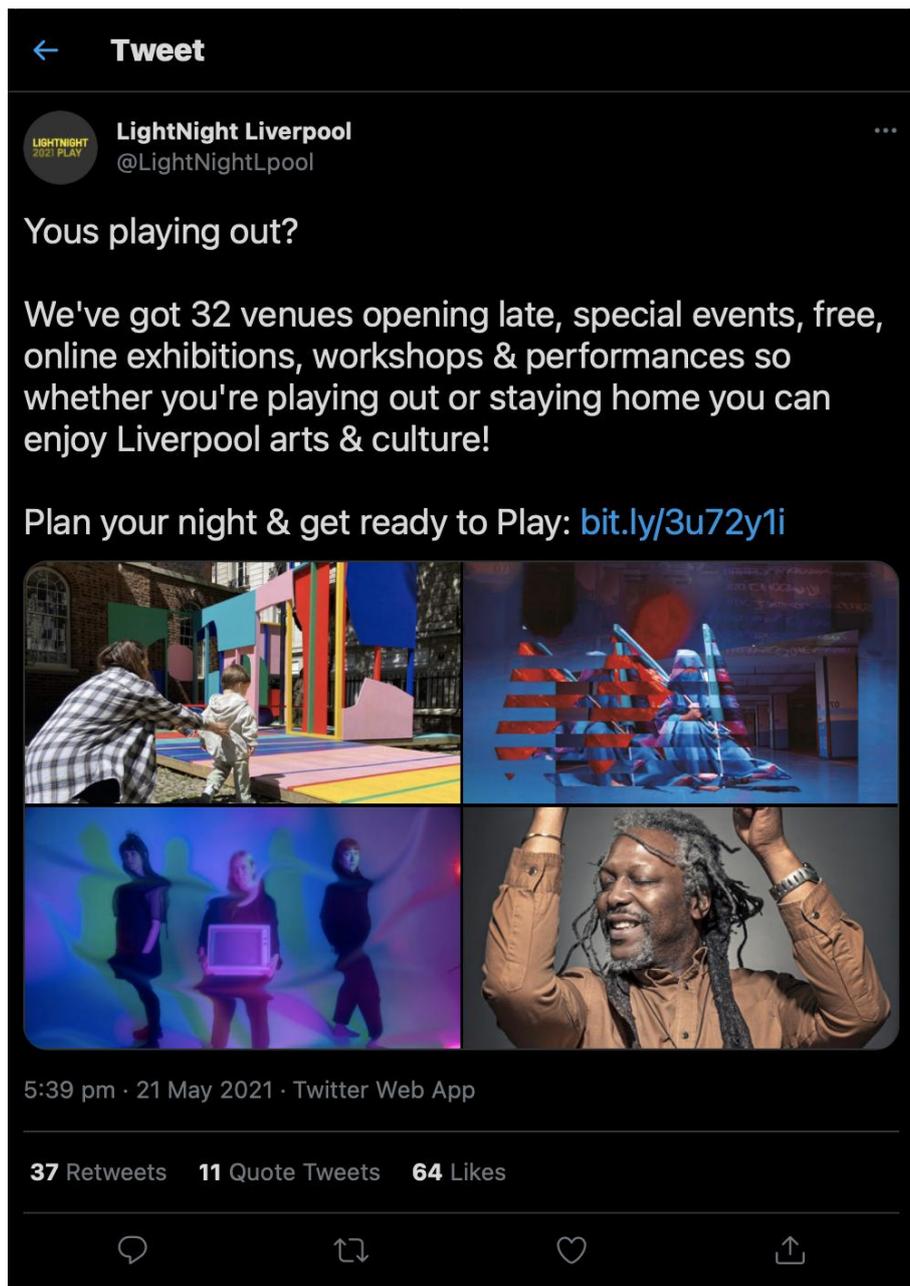
Cyber Labyrinth is a new media exhibition co-curated by @jaxtonjx (Singapore) and @nientingchen (Taiwan), which imagines the uncertainty and ever-changing notion of the future as a temporal labyrinth that reconfigures itself arbitrarily.

It is presented in the form of a pseudo

147 views
MAY 19

Add a comment... Post

(網路社群平台宣傳貼文)



(網路社群平台宣傳貼文)

■ 觀眾回饋

在展覽開始之後，我們在網站留下的聯絡信箱陸續收到來自世界各地觀賞者的信件，回饋我們觀展後的心得，給予我們肯定與建議：

◆ 科技與藝術共創未來數位化世界的另一種可能性

在回饋中觀眾最樂於提及的便是這場數位展前衛的迷幻風格，展場如迷宮般令人刺激興奮。而這樣的新興嘗試也讓觀眾打開了對於數位化的另一種想像，不是只有遊戲能做到令人身歷其境，藝術更能藉由科技讓人對現況產生深刻的反思。

◆ 當藝術與現況產生火花，發人深省

觀眾透過藝術家的作品，用另一種方式看見了世界。除了看到藝術家是如何與當下的疫情共處，也

在作品中處處可見藝術家對於現代生活的回應，小至人與人間對戀愛渴求的心情，大致國與國間不歇的戰爭。

◆ 疫情期間，共挺時艱，在家看展解悶

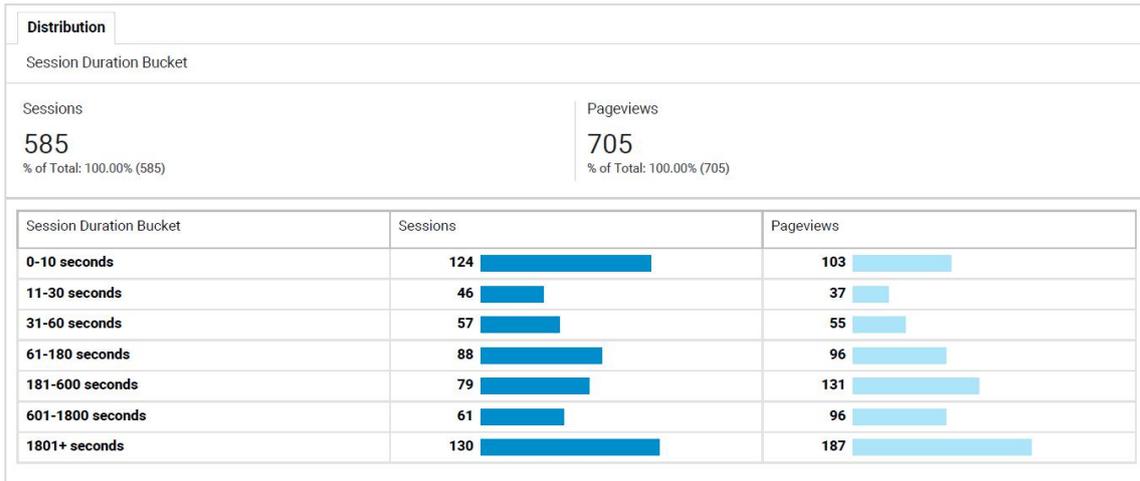
最重要的是，在疫情期間，大眾出門不便之餘依然能夠藉由數位線上方式參展，讓部分原本習於定期參展的觀眾依然能夠保有一定程度的日常生活；另外也讓本來對台灣當代藝術相對陌生的觀眾有機會用簡單的方式接觸這一塊領域。

■ 觀眾數據分析

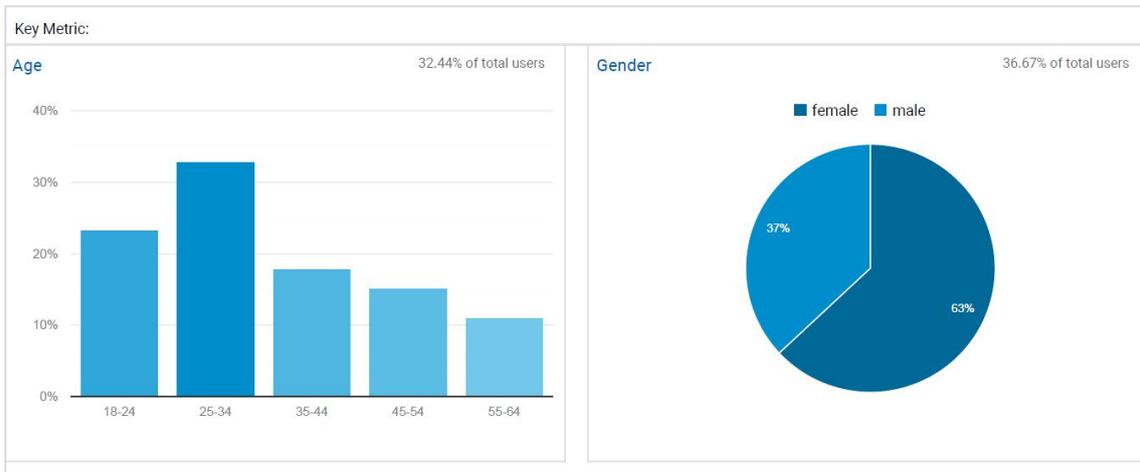
我們從數位展覽網站後台仔細分析了各項數據。本次展覽在開展四天便吸引來自世界各地的觀眾，從後台群眾分布分析來看依序分別為：新加坡、台灣、英國、美國、南韓、菲律賓、香港、中國、德國、日本 (圖 1)。四天內觀看數已達 705 次，多數觀看次數都在會在網站停留 30 分鐘以上 (圖 2)；回流率是 18.3% (圖 4)。主要觀眾群都落在 25-34 歲，占總觀看人數的 34% (圖 3)。

Map Overlay									
Summary									
									
Country	Acquisition			Behavior			Conversions		
	Users	New Users	Sessions	Bounce Rate	Pages / Session	Avg. Session Duration	Goal Conversion Rate	Goal Completions	Goal Value
	450 (100.00%) (450)	422 (100.72%) (419)	585 (100.00%) (585)	10.60% Avg for View: 10.60% (0.00%)	1.21 Avg for View: 1.21 (0.00%)	00:21:15 Avg for View: 00:21:15 (0.00%)	0.00% Avg for View: 0.00% (0.00%)	0 % of Total: 0.00% (0)	\$0.00 % of Total: \$0.00 (\$0.00)
1. Singapore	205 (45.45%)	190 (45.02%)	272 (46.50%)	8.09%	1.26	00:37:23	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
2. Taiwan	139 (30.82%)	135 (31.99%)	176 (30.09%)	10.23%	1.12	00:05:46	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
3. United Kingdom	51 (11.31%)	50 (11.85%)	60 (10.26%)	3.33%	1.35	00:12:17	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
4. United States	19 (4.21%)	19 (4.50%)	19 (3.25%)	73.68%	0.95	00:00:08	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
5. South Korea	18 (3.99%)	17 (4.03%)	28 (4.79%)	3.57%	1.75	00:03:01	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
6. Philippines	6 (1.33%)	2 (0.47%)	9 (1.54%)	0.00%	0.22	00:23:49	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
7. Hong Kong	3 (0.67%)	0 (0.00%)	10 (1.71%)	0.00%	0.00	00:08:46	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
8. China	2 (0.44%)	2 (0.47%)	2 (0.34%)	100.00%	1.00	00:00:00	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
9. Germany	2 (0.44%)	2 (0.47%)	2 (0.34%)	50.00%	1.00	00:45:09	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
10. Japan	2 (0.44%)	2 (0.47%)	2 (0.34%)	50.00%	1.00	00:00:28	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)

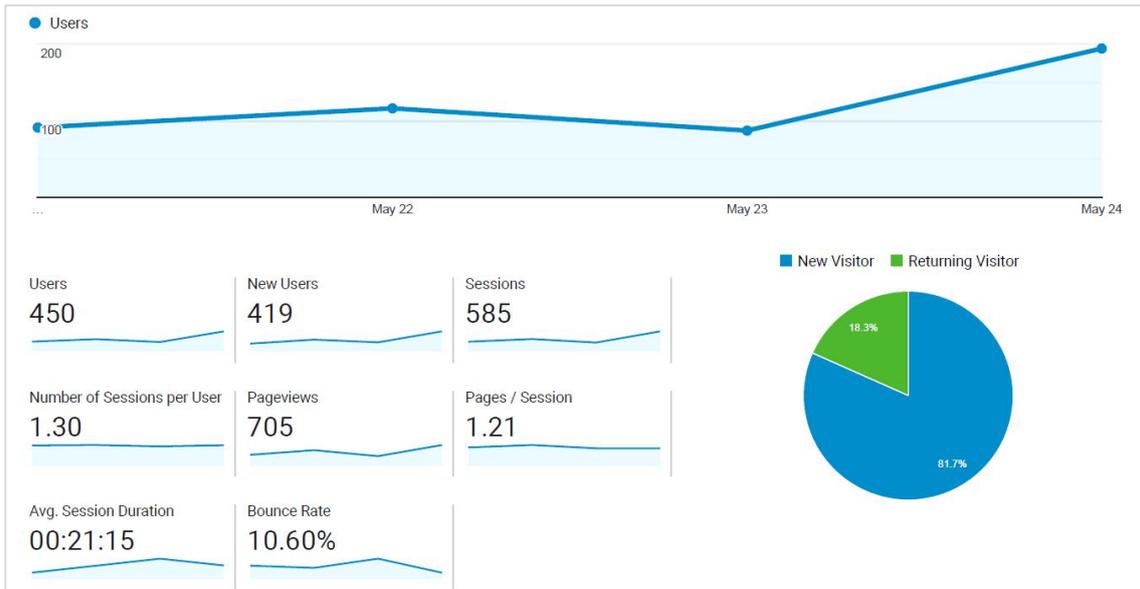
(圖 1 · 觀看人數與地區分布)



(圖 2 觀看時長與觀看人數)



(圖 3 · 觀看人數與性別分布圖)

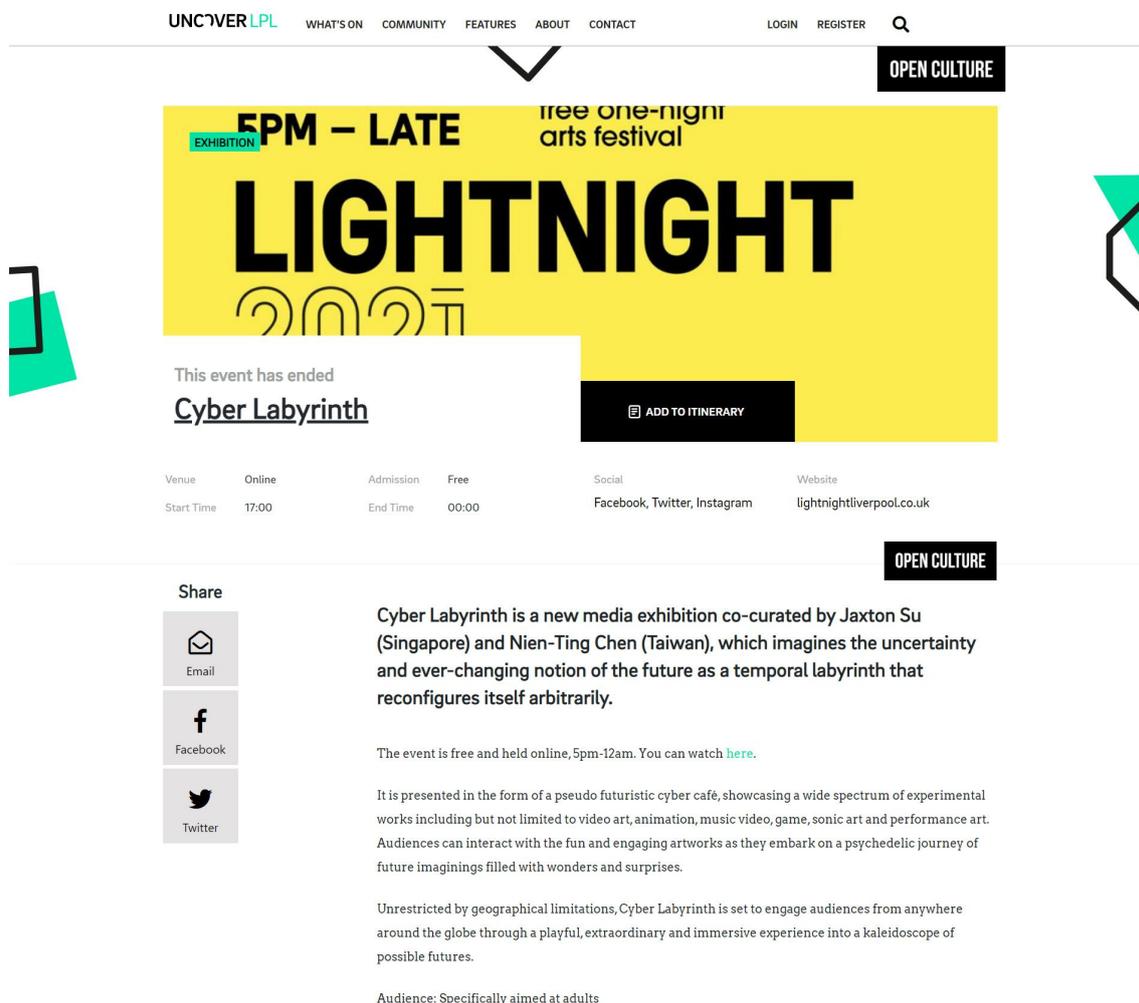


(圖 4 · 觀看人數與觀看回流率)

■ 英國利物浦 Uncover liverpool 藝文展覽資訊網站

<https://uncoverliverpool.com/events/cyber-labyrinth/>

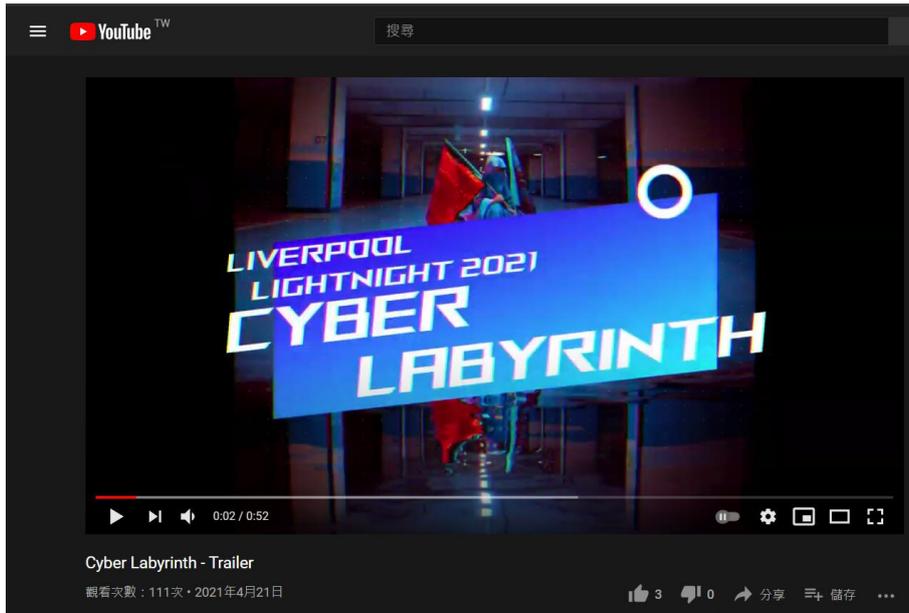
Cyber Labyrinth 展覽也有幸受英國藝文相關事業 Open Culture 在 Uncover liverpool 網站上做介紹，讓這一展覽能更有效與當地觀眾連結。Uncover liverpool 是英國利物浦當地的藝文展覽資訊網站，提供最新的展覽、戲劇、音樂會、藝術工作坊、藝術研討會與藝術節等相關資訊，也致力成為當地藝術工作者交換資訊的平台。



(Uncover liverpool 藝文展覽介紹網站宣傳截圖)

■ 前導宣傳：在 YouTube 平台上放預告片

<https://www.youtube.com/watch?v=fKJ7QBHTLUc>



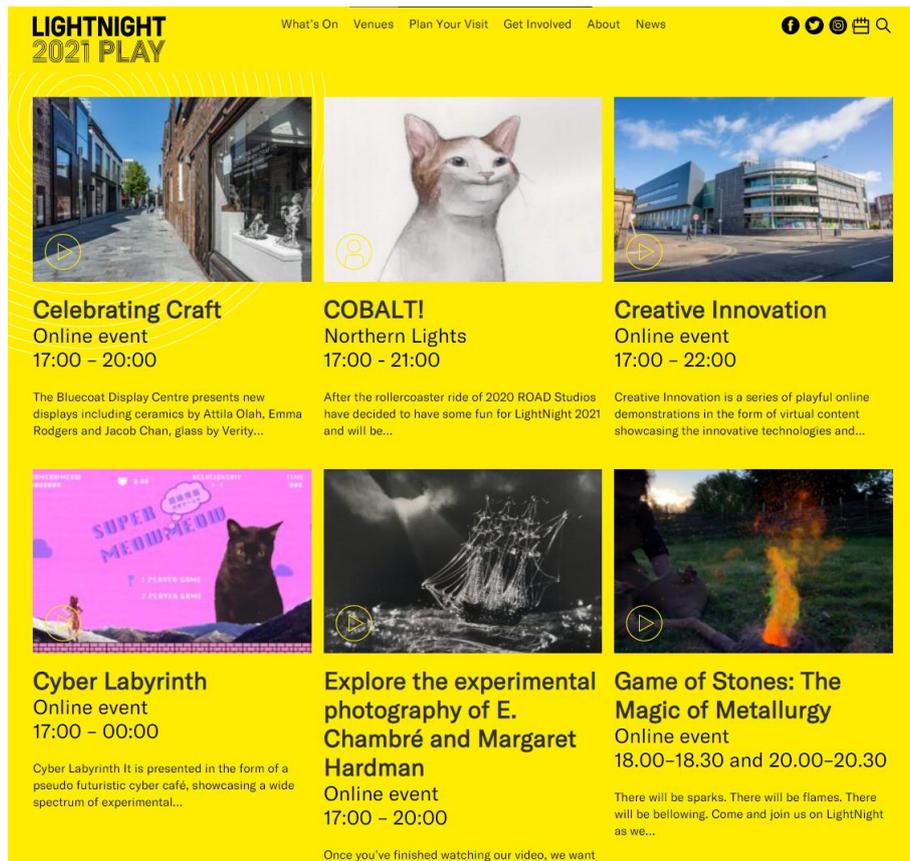
(Youtube 上預告片宣傳截圖)

■ 利物浦白晝之夜主辦方官方網站宣傳

<https://lightnightliverpool.co.uk/whats-on/cyber-labyrinth/>

Cyber Labyrinth 分別出現在利物浦白晝之夜的官方網站、Facebook 粉絲專頁、Twitter 和 Instagram。





(相關宣傳頁面截圖)

三、綜合檢討

■ 語言隔閡，無官方中文翻譯

沒有官方的中文翻譯實屬展覽一大遺憾，從後台數據也能得知，主要觀眾群還是落在中文母語者中，高於英文使用者。基於種種因素，原初計畫制定疏於將中文翻譯納入製作項目中，許多台灣觀眾反應這讓他們無法完全了解藝術家和作品的想法及概念，必須藉由二手翻譯才能略略明白。未來若有經費將會考量再做一中文版本，讓這一種數位展覽更能打入亞洲當代藝術領域。

■ 宣傳期籌備不足; 數位宣傳的有效性

由於這次主辦方為英國利物浦白晝之夜，宣傳方面我們主要以配合為主。但由於後期計畫屢遭更動，在正式開展之時才顯出宣傳期缺少了一些台灣方面的準備工作，只能由後期補足。未來在經費上會考量撥出一比預算制定更詳細的前期宣傳計畫，這是本團隊未來很重要的一個參考指標，因為之後數位展覽的比例照目前趨勢勢必有增無減，如何在線上作有效的宣傳將是未來一大考驗。我們將多參考網站後台數據以精準投放宣傳目標，如這次數據顯示 43.8%近一半的觀者是藉由其他網站、通訊轉貼而點進連結，這是數位展覽未來很明確的一個方向。

■ 數位展覽設計仍有調整空間

這次數位展覽的效果比預期的還要好，但由於幾乎是首創的數位展覽形式，難免有未竟之處，其中以聲音

和動線為觀眾可改進回饋中最常提及的部分。關於聲音，有觀眾反應虛擬展場的音樂過於單一，聽久了會感到疲乏，因此我們認為，除了增多音樂外，考量經費的作法會是設定一個可自由關閉展場音源的鍵，讓觀眾可以選擇聽或不聽。另外，有觀眾也提及展場沒有提示作品需要與聲音共賞，直到看見其他觀眾回饋才知道要開聲音，這也是下次可以在數位展場標示上可以更完善之處。

關於虛擬展場設計方面，為要配合原本展場的想像，即「迷宮(labyrinth)」這一策展裡面，所以在設計方面也盡量達到這一視覺意象的呈現。但這次展覽似乎沒有兼顧到實用性，因為數位展覽並無限時，並且是透過螢幕呈現，許多觀眾回饋這種視覺設計會容易讓人感到視覺疲勞。這將是未來數位展覽設計中必須考量的重要指標，也許放標誌提醒觀眾觀展時會有的一些症狀，需要適時休息，或在字體設計上可以再放大，讓資訊能夠被輕易閱讀。