

國立臺北藝術大學  
電影與新媒體學院  
新媒體藝術學系碩士班  
**M.F.A Program, Department of New Media Art**  
**School of Film and New Media**  
**Taipei National University of the Arts**

作品連同書面報告

不在的現場：後數位時代中的靈光

**The Absent Scene: Aura in the Post-digital Age**  
Taipei National University of the Arts

研究生：鄭羽芝 撰

**Graduate Student : CHENG Yu-Chih**

指導教授：林俊吉 教授

**Thesis Supervisor : LIN Chun-Chi**

中華民國 114 年 7 月

June, 2025

國立臺北藝術大學 新媒體藝術學系碩士班

碩士學位考試委員會審定書

113 學 年 度 第 2 學 期

鄭羽芝 (CHENG YU CHIH) 君所提之(論文/作品連同書面報告  
/技術報告/專業實務報告)

題目：(中文) 不在的現場：後數位時代中的靈光

(英文) The Absent Scene: Aura in the Post-Digital Age

經本委員會審定通過，特此證明。

學位考試委員會

召 集 人 邱誌勇

委 員 邱誌勇

蕭有志

林俊吉

指 導 教 授 林俊吉

系 主 任

中 華 民 國 1 1 4 年 0 6 月 1 9 日



國立臺北藝術大學 新媒體藝術學系碩士班  
畢業大綱審定書

鄭羽芝 CHENG Yu-Chih 君（媒體藝術創作組 Media art，學號  
210962010）所提之作品連同書面報告

題目：（中文）不在的現場：後數位時代中的靈光

（英文）The Absent Presence: Aura in the Post Digital Age

經本委員會審定通過，特此證明。

召 集 人 邱誌勇

委 員 邱誌勇

蕭有志

林俊吉

指 導 教 授 林俊吉

系 主 任

2024 年 12 月 06 日  
December 6, 2024

國立臺北藝術大學 新媒體藝術學系

# 111 學年度碩士班學年評鑑

## 評鑑委員審定書

媒體藝術創作組

鄭羽芝 君 (學號 210962010) 所提之評鑑作品

《地方的陽光 Sunlight from the place》

經本委員會審議，決議

☒ 通過

☐ 不通過

評鑑委員

召集人

戴堯明

委員

翁謙嘉

梁容輝

魏德學

戴堯明

王連成

楊淑

林書瑜

孫瑞

孫一奇

黃弘

中華民國 111 年 9 月 30 日

## 摘要

本論文聚焦於後數位時代中「靈光」(Aura)概念的延伸與轉化，並將討論重心置於觀者參與所觸發的感知條件變化。從華特·班雅明(Walter Benjamin)所定義的「靈光」為出發點——即藝術品在「此時此地」條件下所產生的不可複製性與歷史性——本文探討當代技術如何重構此一感知基礎。當數位媒介逐漸成為主流，圖像的生產與流通速度大幅提升，「即時傳輸」、「遠端介入」等機制打破原作的唯一性與時空邊界，使觀看經驗轉向分散而互動的結構。

本文進一步指出，後數位時代的藝術創作不僅關注技術的應用，更重視觀者作為觀看條件的參與者與共構者。觀者透過操作、選擇與感知的調度，對作品產生直接影響，使作品的生成與意義變動不再只是由創作者單向決定，而是在互動過程中動態展開。

論文後半以筆者個展《不在的現場》為實踐場域，分析其中五件結合直播影像、鏡像錯位、遠端控制與空間疊合的作品，探索觀者如何在非同步的空間中感知自身的位置，並於「即時與延遲」、「真實與虛構」之間建立複層的在場關係。這些創作回應了班雅明關於靈光消逝的命題，並指出在後數位語境下，靈光不再依附於原作本體，而是轉向由觀者參與所建構的感知邏輯中得以延續。

關鍵字：靈光、觀者參與、即時互動、數位感知、遠程在場

# Abstract

This thesis focuses on the extension and transformation of the concept of "aura" in the post-digital era, with an emphasis on how changes in perceptual conditions are triggered by viewer participation. Drawing upon Walter Benjamin's definition of "aura"—that is, the uniqueness and historicity of an artwork situated in the “here and now”—this paper examines how contemporary technologies have restructured this foundation of perception. As digital media becomes increasingly dominant, the accelerated production and dissemination of images, as well as mechanisms such as real-time transmission and remote intervention, have broken the originality and spatiotemporal boundaries of artworks, shifting the viewing experience toward a decentralized and interactive structure.

This thesis further argues that post-digital art practices are not only concerned with technological application but also emphasize the viewer as an active participant and co-constitutor of the conditions of viewing. Through operations, choices, and perceptual modulation, the viewer directly influences the work, making the generation and meaning of the artwork no longer solely determined by the creator, but dynamically unfold within the process of interaction.

In the latter part of the paper, the author's solo exhibition *The Absent Scene* is examined as a site of practice. The analysis focuses on five works that integrate livestreamed imagery, mirrored displacements, remote control, and spatial overlays, exploring how viewers perceive their own position within asynchronous spaces and how multilayered presences are constructed between “real-time and delay,” “reality and fiction.” These artistic practices respond to Benjamin's proposition regarding the disappearance of aura and propose that, in a post-digital context, aura no longer resides in the original object but is sustained through a viewer-constructed perceptual logic.

Keywords: aura, viewer participation, real-time interaction, digital perception, tele presence

# 目次

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 摘要 .....             | I   |
| Abstract .....       | II  |
| 目次 .....             | III |
| 圖次 .....             | V   |
| 第一章、後數位時代的靈光 .....   | 1   |
| 第一節 真實的索引 .....      | 1   |
| 第二節 此時此地的媒介化 .....   | 7   |
| 第二章、後數位時代的觀看方式 ..... | 10  |
| 第一節、後數位時代的展示機制 ..... | 10  |
| 一、現實展覽的數位化 .....     | 12  |
| 二、線上藝術節 .....        | 13  |
| 三、原生於虛擬空間展演 .....    | 16  |
| 第二節、藝術作品中觀者參與 .....  | 18  |
| 一、鄭先喻《Sandbox》 ..... | 18  |
| 二、演洋娛樂《バーイ畫のえ》 ..... | 20  |
| 三、《黑鏡：潘達斯奈基》 .....   | 21  |
| 第三章、創作脈絡回顧 .....     | 23  |
| 第一節、日常感知與情感經驗 .....  | 23  |
| 一、《難言》 .....         | 24  |
| 二、《聲陷》 .....         | 26  |
| 三、《地方的陽光》 .....      | 28  |
| 第二節、觀看而生的覺察與關係 ..... | 31  |
| 一、《動態均值》 .....       | 31  |
| 二、《異地的輪廓》 .....      | 33  |

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| 第三節、共構的現場 .....                                     | 36        |
| 一、《臨時演員》 .....                                      | 36        |
| 二、《疊合》 .....                                        | 39        |
| <b>第四章 個展：不在的現場 .....</b>                           | <b>42</b> |
| 第一節、創作源起 .....                                      | 42        |
| 第二節、拼貼的現場——《盆栽》、《窗簾》 .....                          | 44        |
| 一、《盆栽》 .....                                        | 44        |
| 二、《窗簾》 .....                                        | 45        |
| 第三節、影像裡的現場——《Hot Americano - 24/7》、《反射鏡》、《浴室》 ..... | 47        |
| 一、《Hot Americano - 24/7》 .....                      | 48        |
| 二、《反射鏡》 .....                                       | 50        |
| 三、《浴室》 .....                                        | 54        |
| 結語、於不在的現場之後 .....                                   | 57        |
| 參考資料 .....                                          | 61        |
| 附錄一 展覽宣傳圖 .....                                     | 63        |
| 附錄二 展場紀錄照 .....                                     | 64        |

## 圖次

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| 圖 1，故宮博物院，歐洲 18 世紀修妝盒，故雜 1603 .....                     | 1  |
| 圖 2，劉致宏，《盆栽》，2020 .....                                 | 3  |
| 圖 3，安東尼奧·貝亞托（Antonio Beato）《馬木路克墳塚（與蒼蠅）》 .....          | 4  |
| 圖 4，Google 於 I/O 開發者大會上發表設計為簡單黑框的 Android XR 智慧眼鏡 ..... | 11 |
| 圖 5，Google Android XR 網站上對智慧眼鏡使用情境的模擬 .....             | 11 |
| 圖 6，動畫《電腦線圈》，透過「電腦眼鏡」可以看見擴增實境 .....                     | 12 |
| 圖 7，2023 綠島人權藝術季《傾聽裂隙的迴聲》展覽線上紀錄 .....                   | 13 |
| 圖 8，2021 臺北白晝之夜《線上感》網頁操作介面 .....                        | 14 |
| 圖 9，夕陽音樂、涅所未來，《夕陽小鎮虛擬音樂節》活動畫面 .....                     | 17 |
| 圖 10，鄭先喻，《Sandbox》，2016，展出空間記錄 .....                    | 19 |
| 圖 11，演洋娛樂，《バーイ畫のえ》，2021，白晝之夜直播畫面 .....                  | 20 |
| 圖 12，演洋娛樂，《バーイ畫のえ》，2021，問答畫面 .....                      | 21 |
| 圖 13，《黑鏡：潘達斯奈基》，遇到某些劇情節點時，會出現可讓觀眾選擇的按鈕 .....            | 22 |
| 圖 14，《難言》，2014 .....                                    | 25 |
| 圖 15，《聲陷》，2015，觀眾走在一人通行的走道內 .....                       | 26 |
| 圖 16，《聲陷》，2015，牆後的聲音結構 .....                            | 27 |
| 圖 17，《地方的陽光》，2023，幻燈片原圖，淡水住處的長型窗景 .....                 | 28 |
| 圖 18，《地方的陽光》，2023，裝置結構，左側透鏡順軌道前後運動、右側燈泡原地自轉 .....       | 29 |
| 圖 19，《地方的陽光》，2023，聚焦於淡水光景 .....                         | 30 |
| 圖 20，《地方的陽光》，2023，聚焦於旋轉的燈芯 .....                        | 30 |
| 圖 21，《動態均值》，2022，燈管細部圖 .....                            | 31 |
| 圖 22，YouTube 上直播的馬里蘭州海灘監視器，右上角時間與天氣的標籤 .....            | 33 |
| 圖 23，《異地的輪廓》，2022，作品直播影像關係流程圖 .....                     | 34 |

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| 圖 24，《臨時演員》，2017，觀眾頭戴裝置 .....                                     | 37 |
| 圖 25，《臨時演員》，2017，演出場地配置示意圖 .....                                  | 37 |
| 圖 26，《臨時演員》，2017，演出現場，觀眾配戴頭戴裝置場內雷射交錯 .....                        | 38 |
| 圖 27，《疊合》，2021，影像截圖 .....                                         | 39 |
| 圖 28，《疊合》，2021，展出現場紀錄 .....                                       | 40 |
| 圖 29，《疊合》，2021，最後一個 Zoom out 畫面，影像回到拍攝現場觀眾.....                   | 41 |
| 圖 30，《不在的現場》，2025，展場平面配置圖 .....                                   | 43 |
| 圖 31，《不在的現場》，2025，展覽現場（窗簾、盆栽、反射鏡、浴室） .....                        | 43 |
| 圖 32，《不在的現場》，2025，展覽現場（窗簾、Hot Americano 24/7） .....               | 44 |
| 圖 33，《盆栽》，2025，展覽現場紀錄 .....                                       | 45 |
| 圖 34《窗簾》，2025，觀眾可透過拉繩遠端控制影像中窗簾的開合。 .....                          | 46 |
| 圖 35，《Hot Americano – 24/7》，2025，裝置設置關係示意圖.....                   | 49 |
| 圖 35，《Hot Americano – 24/7》，2025，實際展出紀錄.....                      | 49 |
| 圖 36，《反射鏡》，2025，實際展出與觀眾觀看示意圖 .....                                | 50 |
| 圖 37，《反射鏡》，2025，預先進行後置的截圖畫面，紅色塊為挖空區域 .....                        | 51 |
| 圖 38，《反射鏡》，2025，螢幕中影像實際運作，可見拍攝者於左上角反射鏡中顯現卻無<br>在螢幕畫面其他部分出現。 ..... | 52 |
| 圖 38，《反射鏡》，2025，反射鏡反射幾乎半個展場的範圍。 .....                             | 53 |
| 圖 39，掃描軟體辨識到了鏡子內的世界，使模型產生凹陷 .....                                 | 54 |
| 圖 40，《浴室》，2025，關燈時維持鏡子模式，觀者可見自己 .....                             | 56 |
| 圖 41，《浴室》，2025，開燈時進入鏡子顯現另一個空間 .....                               | 56 |
| 圖 42，個展《不在的現場》，2025 展覽宣傳圖 .....                                   | 63 |
| 圖 43，個展《不在的現場》，2025，展場外紀錄照 .....                                  | 64 |
| 圖 44，個展《不在的現場》，2025，展場外紀錄照 .....                                  | 64 |



# 第一章、後數位時代的靈光

## 第一節 真實的索引

我從小就很喜歡到博物館裡參觀，倒不是因為真的對歷史有著高度狂熱，而是文物的存在讓我能夠窺見一個不可能重回的時代，就算只是揭開久遠歷史的千萬分之一，都是一個有力的證明。過去從事展務執行工作時，曾有機會比一般觀眾更近距離接觸到故宮的文物，也讓我更深刻的感受到文物蘊含的感動。參與製作故宮的洛可可珍藏主題展覽時，研究員為了讓我們更了解文物的結構以進行展示設計，特別讓我們仔細觀察展品，少了玻璃罩的阻隔，「文物」褪去了神聖、純粹的觀賞性，向我展現了作為日常用品的功能與實用性，這些西方日用品更是象徵著在飛機出現之前，交通往來不便的兩百年前，歐洲地區與清朝就已經有著蓬勃的文化交流。16 世紀的高雅梳妝盒、精緻可愛的大麥町香水瓶…遙遠的時代不再只是課本上的一個段落敘述，親眼看到當時人們使用的物品彷彿能夠映照出物品主人的身份甚至是可能的外觀。分析該時代的設計與美感、對物品的需求與巧思，文物的迷人之處就在於他們成為線索讓生活在現在的我們思索出那個時代的風貌。



圖 1，故宮博物院，歐洲 18 世紀修妝盒，故雜 1603

皮爾斯有關指示性圖像的討論，對視覺文化的研究最為有用。皮爾斯認為，指示性符號（indexical）牽涉到符號和釋義之間的「存在性」（existential）關係。也就是說，二者在同一時間同時存在於某地。皮爾斯所舉出的例子包括：疾病的徵狀、指向某處的手，還有風信雞等。指紋就是一個人的指示性符號，照片也是一種指示性符號，因為它印證了照相機出現在主體面前的那一刻。<sup>1</sup>

這種觀看感受也可以從學家查爾斯·桑德斯·皮爾斯（Charles S. Peirce）對「指示符號」（index）的定義來理解。皮爾斯認為，這類符號的特徵在於與其所指事物之間存在一種「共在」的痕跡關係，例如指紋、煙霧、照片——它們的意義來自它們曾經與某個真實現場同時共存。文物也正是這樣的存在，它們不是象徵一個時代，而是從那個時代留下來的痕跡本身。

我們的日常裡也充滿著這種「生活留下的痕跡」。藝術家劉致宏的素描系列《盆栽》（2020），正是對日常痕跡的觀察，進而找到能夠作為索引的描繪對象。這組作品由三十幅長 27.5 公分、寬 24 公分的小尺幅畫框組成。藝術家在街邊捕捉各種植物盆栽，藝術家刻意將背景留白，去除盆栽附近的所有物件，觀者可以從每盆植物的生長姿態，去想像它們應該是被擺放在什麼樣的空間，這個盆栽被放置的目的為何？只是為了裝飾空間，又或者是用來作為軟性的隔牆？植物體的歪斜生長姿態是不是暗示著盆栽旁有一堵遮擋陽光的高牆，使得植物經年累月的朝有陽光的方向偏移生長？藝術家巧妙的利用細緻的描繪盆栽作為索引，指出他們存在的現場。

---

<sup>1</sup> 瑪莉塔·史特肯（Marita Sturken）、莉莎·卡萊特（Lisa Cartwright），《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》，吳莉君 譯（臺北：臉譜出版，2013），頁 42。



圖 2，劉致宏，《盆栽》，2020

在彼得·蓋默（Peter Geimer）所撰寫、李立鈞翻譯的〈圖像作為痕跡：對於一個尚未死去範式的思索〉<sup>2</sup>一文中，我讀到一段關於攝影與痕跡的討論（Geimer, 2007/2011）。文中以蒼蠅作為相似處，比較了兩個案例，分別是攝影師安東尼奧·貝亞托（Antonio Beato）的《馬木路克墳塚（與蒼蠅）》與喬托（Giotto）在其老師契馬布埃（Cimabue）的一幅畫上繪製的寫實的蒼蠅。前者敘述了貝亞托在拍攝建築時，有隻蒼蠅偶然的飛入相機並在感光塗層上停留，進而成為了最後成像的一部分。後者是喬托在畫上繪製了一隻寫實的蒼蠅，導致契馬布埃在看畫時忍不住用手揮動試圖趕走蒼蠅。後者的幻象在被揭穿後，人們會驚嘆於藝術家的繪畫技巧，但蒼蠅也就脫離了寫實的領域，成為畫的一部分。然而，貝亞托攝影中的蒼蠅並非拍攝者有意安排的元素，而是意外地介入攝影過程並直接與感光材料產生接觸，成為影像的一部分。正是這個偶發事件，使攝影作品中浮現出一種獨特的時間痕跡，觀者在面對影像時，得以察覺某個真實發生過、卻無法複製的瞬間。

<sup>2</sup> 彼得·蓋默（Peter Geimer），〈圖像作為痕跡：對於一個尚未死去範式的思索〉，李立鈞 譯，數位藝術資料庫，國立台灣美術館與數位藝術基金會

這正巧符合華特·班雅明（Walter Benjamin）所提的「靈光（Aura）」的條件之一，蒼蠅讓這幅影像超越單純的建築再現，而獲得一種不可取代的、帶有歷史厚度的存在感。



圖 3，安東尼奧·貝亞托（Antonio Beato）《馬木路克墳塚（與蒼蠅）》

班雅明在〈攝影小史〉一文中，多次使用「靈光」一詞並對其下了這樣的定義：

「什麼是靈光？時空的奇異糾纏：遙遠之物的獨一顯現，雖遠，猶如近在眼前。靜歇在夏日正午，延著地平線那方山的弧線，或順著投影在觀者身上的一節樹枝，直到『此時此刻』成為顯象的一部分——這就是在呼吸那遠山、那樹枝的靈光。」<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> 華特·班雅明（Walter Benjamin），《迎向靈光消逝的年代》，臺灣攝影學會 譯，臺北：臺灣攝影，1998，頁 34。

班雅明的「靈光」概念是指一件藝術作品的獨特性和不可複製性。他認為每件藝術品都會因為它所在的具體時間和空間，產生一種特殊的氛圍，這就是靈光。靈光讓觀者感覺到，這件作品是無法完全複製或再現的，因為它不只是物質本身，還包括它的歷史、位置和與當下情境的連結，靈光就是事物的本真性。

然而，隨著機械複製技術的出現，像照片、動態影像等技術讓作品變得可以隨時隨地被複製和觀看，藝術作品失去了原來那種特定時空的獨一性，人們在接觸大量的複製品之下也開始不重視藝術作品的歷史，於是它們的靈光慢慢消失了。

班雅明在〈攝影小史〉中討論靈光，可以見得攝影或許是啟發他靈光概念的重要推手。攝影不只是記錄工具，它所留下的影像資訊，也常常被視為某種視覺痕跡，甚至成為歷史的證據。在攝影術剛出現之時，照片大多被當作一種證明，但隨大眾媒體資訊傳播愈加流通，影像經過拍攝者、媒體多方的選擇篩選後，與真實之間的距離也慢慢被拉開，許多影像變為服務傳播者的目的產物。到了現在，隨著移動裝置和社群媒體普及，幾乎每個人都可以輕易拍照、製作影像，加上濾鏡、修圖工具的多樣與強大，影像離原本的樣貌也越來越遠。近幾年，人工智慧（Artificial Intelligence，AI）技術在軟硬體上都突飛猛進，紅極一時的 Midjourney<sup>4</sup>等 AI 製圖技術出現，Adobe 系列裡的影像編輯軟體也開始置入完善的 AI 運算生成功能。自 ChatGPT 問世後，各類 AI 影像生成服務如雨後春筍般不斷湧現，從靜態到動態短片，製造理想的影像變得日趨容易。在這樣的影像環境下，「影像代表真實」的想法幾乎不再成立。現在，當我在社群平台上看到一幅特別完美無瑕、符合一切理想的影像時，總是會本能的尋找蛛絲馬跡，確認它是否是由 AI 生成，我可能會佩服它的擬真程度，但也會因此對這張圖失去某種來自「真實發生過」的感動。

---

<sup>4</sup> Midjourney 是一個由位於美國加州舊金山的同名研究實驗室開發之人工智慧程式，可根據文字生成圖像，於 2022 年 7 月 12 日進入公開測試階段，使用者可透過 Discord 的機器人指令進行操作。

既使是最完美的複製也總是少了一樣東西：那就是藝術作品的「此時此地」——獨一無二地現身於他所在之地，——就是這獨一的存在，且唯有這獨一的存在，決定了它的整個歷史。<sup>5</sup>

班雅明提到他認為最完美的複製品仍然不可避免的缺少了原件「此時此地」的特質，他用此時此地來表明事物的本真。複製品失去靈光的最大原因是因為大量複製，讓人們不再重視其獨一的脈絡。活在數位技術純熟與蓬勃發展時代的我們，乘上進步的通訊技術，享有低延遲、低功耗的 5G<sup>6</sup>（第五代通訊時代）傳輸，技術消除了距離與時間的隔閡，讓正本以無時差的方式同時發送給複數的觀眾，網路的即時性確保了「此時」，並將「此地」擴大至全球，這是否又喚起了觀者重視藝術品脈絡的可能？班雅明在西元 1935 年寫下這篇影響後世無數人的文章，如他所說，靈光隨大量複製而消失，但生於複製時代之後、進入後數位時代的我們，卻仍能蒙受藝術品亦或是生活裡靈光帶來的感動，我想靈光仍以某種嶄新的形式存在著，在技術如此不同的現在，我們對於靈光的是否能有不同的詮釋方法？

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

---

<sup>5</sup> 華特·班雅明《迎向靈光消逝的年代》，臺灣攝影，臺北，頁 62

<sup>6</sup> 第五代行動通訊技術（5th-Generation Mobile Communication Technology，簡稱 5G）是最新一代行動通訊技術。5G 的效能目標是高資料速率、減少延遲、節省能源、降低成本、提高系統容量和大規模裝置連接。



## 第二節 此時此地的媒介化

撰寫本論文的期間，適逢 2024 年於法國巴黎舉辦的奧林匹克運動會。儘管我身處台灣，與巴黎相隔近萬公里、六小時時差，卻依然能透過螢幕實時觀看賽事，與全國民眾一同為台灣選手加油。這種「跨時空的共感」，正是現場直播（live broadcast）技術普及與進步的成果。

直播的本質在於其「即時性」：觀眾與影像內容共享同一個當下，這也使得我們對時間與空間的感知產生了轉變。我因而思考：這樣的經驗是否能與班雅明所提出的「靈光」概念進行對話？

班雅明強調，藝術品的靈光來自其獨一無二的時空性，也就是「此時此地」的存在條件。從這個角度來看，直播保留了「此時」的特質，讓觀者得以與事件在同一時間維度中產生關聯。而「此地」的意義則在數位技術的參與下發生轉變。觀眾雖然不在現場，卻能透過網路、影像、聲音等媒介接收即時訊息，進而形成一種「感知上的在場」。

正如菲利普·奧斯蘭德（Philip Auslander）的想法，當代我們對「現場性」的理解已產生根本轉變。他寫道：「我們或許正處於一個歷史時刻，在這個時刻，『現場性』已無法再以活生生的人們彼此共處，或以物理與時間上的關係來定義。」現場性的重新定義，不再依賴於人與人面對面的相遇，而是逐漸轉向觀眾的情感經驗作為其核心：「現場性的新定義可能主要是建立在觀眾的情感經驗之上。只要網站或其他虛擬實體能夠即時地對我們做出回應，我們便會感覺它們是『現場的』，而這可能正是我們當前所重視的『現場性』」（Auslander, 2012, p. 6）<sup>7</sup>。這樣的觀點指出了數位互動中「即時回應」影響到了「被

---

<sup>7</sup> It may be that we are now at a point in history at which liveness can no longer be defined in terms of either the presence of living human beings before each other or physical and temporal relationships. The emerging definition of liveness may be built primarily around the audience's affective experience. To the extent that Websites and other virtual entities respond to us in real time, they feel live to us, and this may be the kind of liveness we now value.

——Philip Auslander, "Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective," *PAJ: A Journal of Performance and Art*, no. 102 (2012): 6.

觀看的感受」不一定只來自於實體場所或身體臨場，而是取決於觀者是否「感覺自己正在現場」的心理狀態。

此外，空間擴延的另一個面向來自於虛擬實境與元宇宙等新興數位空間技術。觀者不再需要身處與事件發生地相同的地理座標，依然能參與並感知某個虛擬場域。於是，在後數位時代裡，不論是由直播所建構的臨場感，或是虛擬世界中的共感經驗，「此地」的意義早已超越了純粹的物理座標。即使脫離了實體空間的共享，數位介面透過同步傳輸與互動，仍能使觀者在感知與情緒上達成一種與事件共處的在場經驗。

若回到班雅明所強調的「藝術品的不可複製性」，直播在本質上仍難以完全符合他對靈光的定義。直播內容可以被同時傳播至數以萬計的觀者手中，並可隨時錄製與重播，這種可再製性使其失去了原作的唯一性。若以班雅明的觀點來看，直播仍然可能不具備靈光。

然而，當我們進一步觀察直播中的「即時互動性」，特別是在如關鍵意見領袖（Key Opinion Leader，KOL）直播、實況主平台等場合，觀者的參與性不僅限於觀看，還包含即時留言、打賞、或投票等方式影響直播內容的發展。在這樣的條件下，觀者已不再是單向接收者，而成為某種程度的「共創者」。這種「共時創作」的特性，使每一場直播都具備了不可複製的當下性與情感連結。

陳宏星在〈後人類紀藝術「靈光」之消失？〉一文中，指出了班雅明於〈攝影小史〉裡提到的「呼吸那遠山、那樹枝的靈光」，在法文原意裡含有「某人」作為動作的主詞存在。

……是因為「某人」在「此時此地」的關照，才使得靈光足以顯現。靈光不是物或景之屬性，「靈光」是每一個「我」在「此時此地」與景物接觸的獨一無二的經驗。<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> 陳宏星（2017a）。〈後人類紀藝術「靈光」之消失？（中）〉，《藝術認證》，（75），頁9。



在後數位時代，班雅明所談的「此時此地」已經不再是靈光的唯一條件。影像與媒介早已打破了傳統場域與時間的界線，觀看經驗被遠端參與、實時串流、虛擬環境等技術擴延，原作與複製、現場與再現之間的界線愈趨模糊。當「現場性」可以被技術模擬，那麼靈光是否仍然存在，便不再能以物理時空的唯一來判定。但我們是否能在現在裡找到一種新的替代方式？進而更加接近靈光帶來的感受性。邱誌勇（2020）於《藝術家》541期的〈在緊急狀態中湧現的藝術上線運動及其反思〉文中提到：

*藝術品開始以一種展示科技的傳播形式出現，其符號價值的產製與實現需要觀賞者參與於意義的詮釋裡。倘若象徵符號價值是一個與我們的社會文化生活實踐息息相關的概念；那麼，我們就必須思考數位化藝術影像做為一種符號其意義為何，又是如何擁有它的符號價值，同時這個價值又相應於真品的價值。<sup>9</sup>*

後數位時代的靈光，並非消失，而是不再著重於藝術品必須具備天賦的獨一無二，進而轉移到了觀者與作品之間所建立的關係中。這層關係在觀看、感知與參與過程中逐步生成為一種在場經驗。而這個在場經驗，讓觀者對作品有了獨特的詮釋，作品也因而誕生不同的意義。

---

<sup>9</sup> 邱誌勇，〈在緊急狀態中湧現的藝術上線運動及其反思〉，《藝術家》，第541期，2020年6月，頁100。

## 第二章、後數位時代的觀看方式

承接前章對靈光與後數位時代媒介的關係，本章嘗試從新的觀看介面切入，而後將視角轉向「觀者」，當代藝術實踐不再僅是藝術家與作品的單向生成，而是觀者透過觀看、操控與參與，共同建構作品。

### 第一節、後數位時代的展示機制

梅爾·亞歷山伯格 (Mel Alexenberg) 在《後數位時代的藝術未來》(The Future of Art in A Postdigital Age)<sup>10</sup>一書裡，提出了對後數位 (Post-digital) 的定義，他認為後數位時代的人們不再只是關注數位技術本身，而是將重心轉向技術無所不在的環境中，人與媒介、人與虛實空間、人與網路社群…等以人為出發與數位環境產生的多層次互動與感知經驗。從 Google、Meta、Apple…等科技龍頭，近年投入研究與公開發佈的產品裡，我們也可以看到他們對於後數位時代的關注與應對。

2025 年 5 月 Google 在 I/O 開發者大會上宣布即將開發一項新產品——「Android XR」AI 智慧眼鏡。它結合 AI 感知、擴增視覺與語音互動，提供佩戴者一種全新的體驗關係，具備拍照錄影、音樂播放、接聽電話的功能，甚至具有可以投影即時訊息的內嵌顯示器鏡片，並可以隨時呼叫 AI 助理提供影像、文字內容的支援。AI 眼鏡若是能夠成功開發，並且量化普及，會帶來的重大改變就如同我們從觀看大螢幕轉移到觀看個人行動裝置一樣，未來將可能全面取代個人行動裝置的地位。

---

<sup>10</sup> Mel Alexenberg, 《後數位時代的藝術未來：融合數位技術與藝術精神》(The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness), Bristol: Intellect Books, 2006。

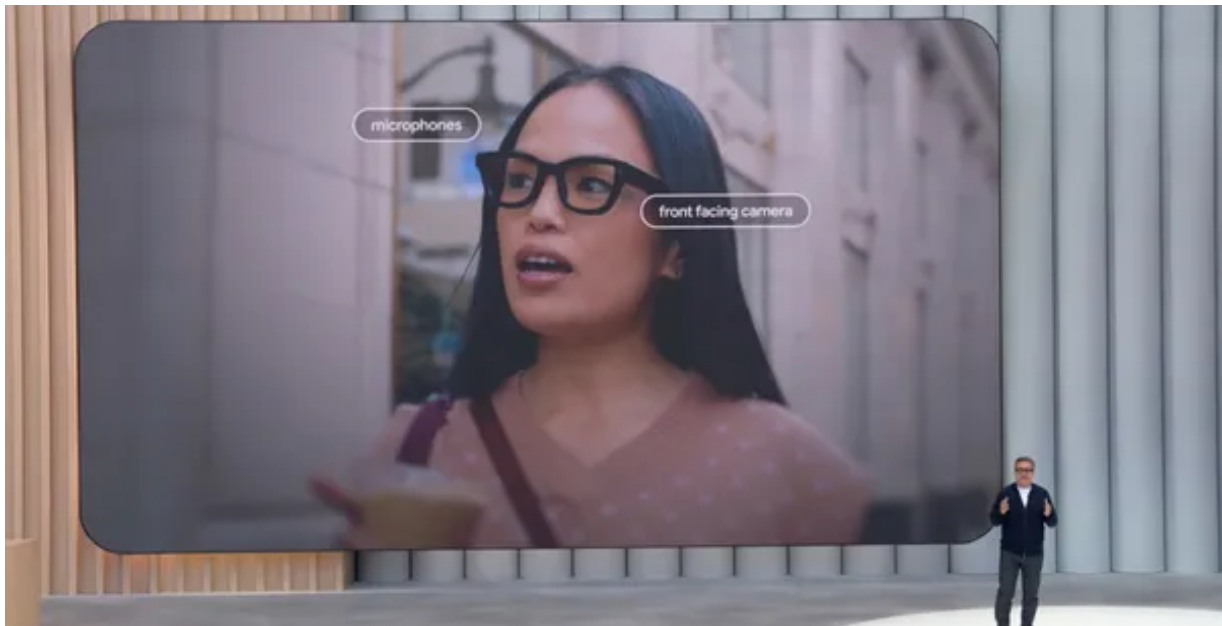


圖 4，Google 於 I/O 開發者大會上發表設計為簡單黑框的 Android XR 智慧眼鏡

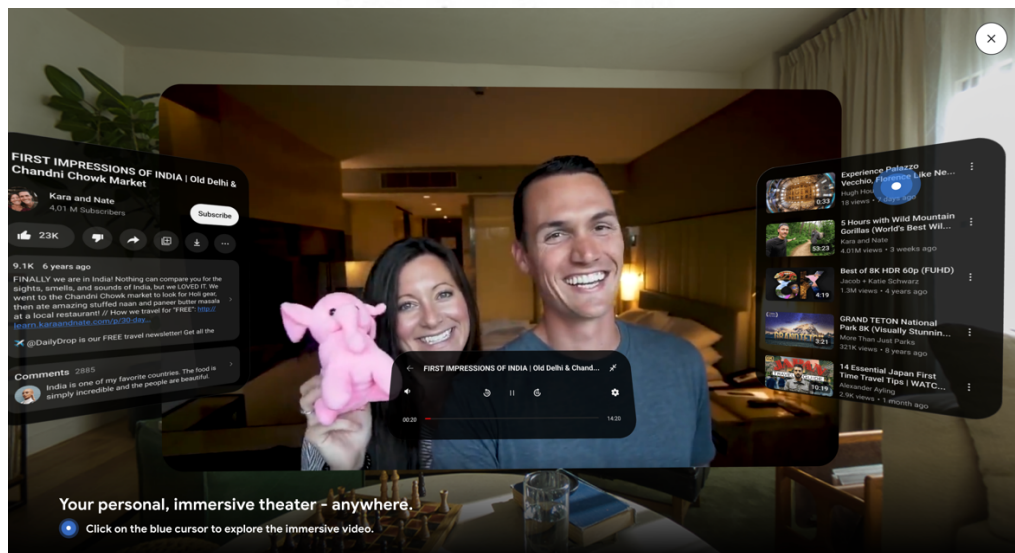


圖 5，Google Android XR 網站上對智慧眼鏡使用情境的模擬

也許這個未來就像是日本動畫《電腦線圈》裡敘述的那樣。那個世界大多數的人都配戴著電腦眼鏡（メガネ），而電腦眼鏡也就取代了所有我們認知裡的手機功能。他們在真實世界中活動的同時，也能看見重疊於空間上的虛擬圖層，形成虛實共棲的感知模式。

隨著觀看介面的推陳出新，各種領域也開始思考要如何讓生產的內容能夠跟上觀看介面的進步，因此許多藝術工作者也開始拓展藝術展演的可能性。

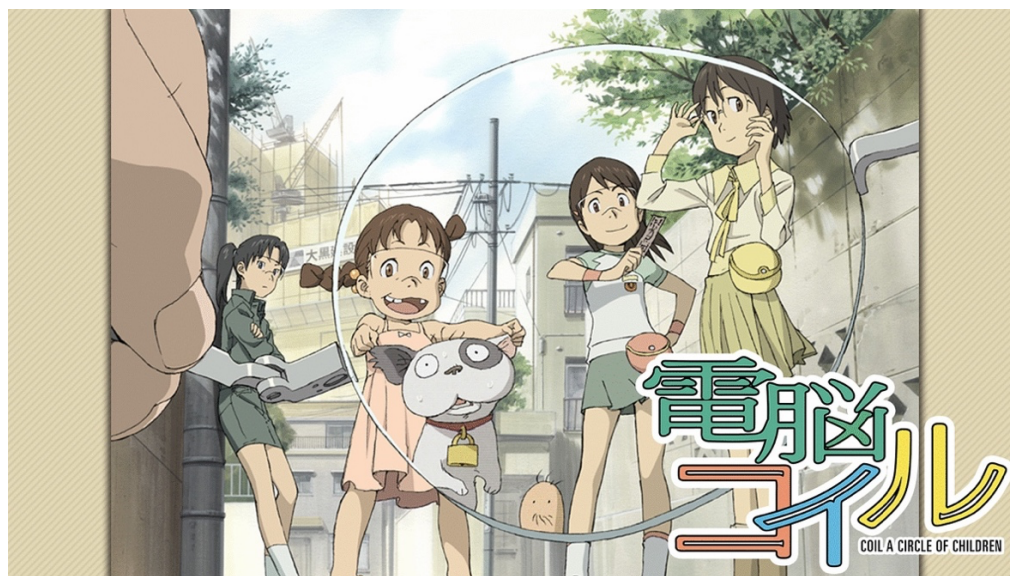


圖 6，動畫《電腦線圈》，透過「電腦眼鏡」可以看見擴增實境

## 一、現實展覽的數位化

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

以我曾參與工作的「綠島人權藝術季」為例，展覽場地設於綠島的國家人權博物館白色恐怖紀念園區內，包括綠洲山莊與新生訓導處等地點。這些場域過去曾是監禁政治犯的監獄空間，將藝術節策於此，不僅賦予藝術季強烈的歷史背景，也使其本身成為一種空間介入的行動，具有回應歷史創傷與政治現場的象徵意涵。

但是綠島地處偏遠，交通相對不便，藝術季的實體展覽難免因此失去許多有興趣卻無法親赴現場的潛在觀眾人。相應的辦法是人權館團隊建置了線上展覽系統，透過 360 度全景攝影技術與細緻的互動介面，將實體展場數位化，讓遠在他地的觀眾能夠透過網頁自由瀏覽展場，模擬出「走入展覽」的體驗。觀眾可自由旋轉視角、點選展品資訊，甚至在特定區域間跳轉，重新編排自己的觀看動線。

這樣的數位介入不僅彌補了觀眾無法親臨現場的現實條件，更在某種程度上改變了展覽的基本屬性。實體展覽原本具有明確的時空限制，而線上展覽則打破這樣的邊界，



使展覽轉化為一種可被重複訪問、可依觀眾需求自由切換的資訊場域。它不再是一次性的經驗，而成為可被調度、重構與再詮釋的開放介面。

此外，線上展示也使得觀眾對空間與作品的關係產生新的感知方式。即使無法實地感受到綠島那種封閉孤島的歷史氛圍，觀眾仍可透過介面的設計與影像導覽的細節，感受到展場本身的空間記憶與政治重量。這種經由科技延展出的「在場感」，雖然不同於實體在場的身體經驗，卻也開啟了一種新的觀看與共感路徑，使遠端的觀看成為另一種參與的形式。



圖 7，2023 綠島人權藝術季《傾聽裂隙的迴聲》展覽線上紀錄

## 二、線上藝術節

2021 年的台北白晝之夜，以「線上感」為主題重新構築其活動架構，這樣的轉變，一方面是因應 COVID-19 疫情下公共集會受限的現實條件，另一方面也為既有城市藝術節的形式開啟了一條新的實驗性道路。相較於過往以實體場域與街區遊走為主體的策劃模式，2021 年的白晝之夜改以網路平台為主要展演空間，嘗試在虛擬介面中再現城市感與群體感的可能性，開展一場關於「在場」、「連結」與「觀看方式」的再定義。

當年活動由四大線上藝術計畫構成，分別為「白晝百草圖」、「藝術宅在家」、「白晝夜夜談」以及「白晝幻境映」。這四個計畫皆透過線上平台發生，使觀眾無需實地走訪即可參與這場原本以城市街頭為舞台的藝術節。策展團隊試圖保留白晝之夜原有的城市介入與參與性，於網頁介面上打造出一幅動態可互動的臺北市地圖，觀眾得以在圖面上點選、瀏覽來自一百位藝術家於台北各地發想的創作草圖，產生一種介於想像與實地之間的地景感。

白晝之夜強調的群眾參與性，也在此次的線上轉化中被特別保留與強化。主辦單位在網站中設計了群體聊天室與「跟隨系統」，觀眾除了可以自行瀏覽作品，也可以選擇與朋友「結伴同行」，同步逛展覽，創造如同實體場域中結伴參與的臨場經驗。這種設計同時也展現了藝術節的公共與群體特質，凸顯在數位環境中共感、共時的可能。

在節目內容上，除了講座、對談、電影放映等可預期的線上內容外，亦有部分藝術團體選擇回應數位轉型的條件與限制，將原本為實體日已演出的作品重新轉譯為線上版本。這些調整不只是展示形式上的轉化，更牽涉到創作藝術內容策略的更新，藝術家必須重新思考作品的觀看邏輯、觀者的感官接收模式，甚至是其參與的方式，線上的「即時性」與「遠距互動」在這些作品中成為創作語言的一部分。



圖 8，2021 臺北白晝之夜《線上感》網頁操作介面

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

### 三、原生於虛擬空間展演

後疫情時代，人們更加習慣以遠端形式進行交流與工作，加上元宇宙概念的蓬勃發展，也帶動了更多藝術展演形式的變革與實驗。部分藝術團體開始嘗試完全原生於虛擬世界的展演空間，意圖跳脫實體展覽數位化的再現邏輯，轉而打造嶄新的觀看與參與架構。

2023 年的《夕陽小鎮 Sunset Town Festival》，是由夕陽音樂與藝術團體 NAXS FUTURE 合作所策劃的全虛擬音樂節活動。與前面提到的 2021 年臺北白晝之夜「線上感」主題透過瀏覽式介面與線上地圖達成的遠端觀看不同，《夕陽小鎮》要求觀眾在登入平台前，必須創建屬於自己的「替身角色」以進入活動現場。整個虛擬小鎮設計包含表演舞台、資訊看板與觀眾區，具備自己的空間性。觀眾不再只是點擊觀看，而是透過虛擬替身在三維空間中自由探索、參與活動，與 NPC<sup>11</sup>對話，甚至是和其他觀眾彼此互動，形成一種介於遊戲與展演之間的新型態經驗。

儘管多數表演依舊以影片或音樂串流的形式播出，但替身制度所帶來的視角移動與空間存在感，讓觀者的「參與」與「觀看」之間產生更多主動性與臨場錯覺。這樣的設計雖無法完全取代實體共處所帶來的感官密度與身體情境，但卻展現觀者角色在虛擬展演空間中的轉變，從過往被動接收的觀看者，成為擁有行動能力的使用者。

透過虛擬替身所產生的「在場感」，讓觀者得以感知自己與展演空間之間的關係，並參與其中。這種虛實交錯的觀看條件，是一種對觀者經驗重新編排的重要嘗試。

---

<sup>11</sup> NPC 通常是非玩家角色（Non-Player Character）的縮寫，指電子遊戲中的非玩家控制的角色。





圖 9，夕陽音樂、涅所未來，《夕陽小鎮虛擬音樂節》活動畫面

這些案例顯示，當代的展演已不再只是注重如何展示給觀眾看，更加全面的顧及如何讓觀眾參與其中，提供整合性的體驗：包括觀看方式、觀看位置、與其他參與者之間的互動關係……等。

如約翰·柏格所言：「我們注視的從來不只是事物本身；我們注視的永遠是事物與我們之間的關係。」<sup>12</sup>後數位時代的展示邏輯不僅重構了觀看關係，也為藝術創作開啟了新的可能，許多藝術家不再只是創造作品的單一主體，更是透過編排觀看流程與感知條件與觀者共同製造一種嶄新的觀看經驗。

<sup>12</sup> 約翰·柏格（John Berger），《觀看的方式》，吳莉君 譯（台北：大塊文化，2010），頁 11。

## 第二節、藝術作品中觀者參與

前一節主要描述的是當代如何在展示機制上做出創新努力，展演又是內容如何透過各種技術手段被「展示」給觀者。回到上一章末提出的「**後數位時代的靈光，並非消失，而是轉移到了觀者與作品之間所建立的關係中**」，那麼當代藝術作品是如何賦予觀者主動參與的可能性。觀者不再只是坐在螢幕前、等待畫面降臨，而是透過操作、選擇等方式，積極地影響作品的走向與結果。在此脈絡下，觀者的參與不只是觀看行為的一部分，更是作品成立的關鍵條件。第二節將以幾件作品作為範例，進一步討論這種「互動中的觀看」如何製造出一種新的藝術經驗。

### 一、鄭先喻《Sandbox》

鄭先喻的《Sandbox》是一件在探討觀者參與時極具啟發性的作品。這件作品的特殊性在於：它刻意讓「觀看的對象」缺席，進而凸顯觀者的詮釋行為本身就是作品非常重要的一部分。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

走入展場，觀者首先面對的是一個看似空無一物的空間：牆面潔白、地面清空，視覺上沒有任何傳統意義上的「作品」。然而就在這樣的空白中，手機突然收到一封訊息：“Radio has been always there before we discover it, just like the matters do not exist before we define them.”（無線電在我們發現它之前就已經存在，就如同許多事物在我們定義它之前，並不被認為是「存在」的。）這條訊息作為開場白，將觀眾從物理的空間帶入概念與想像的場域。藝術家運用的是看不見卻確實存在的「訊號」作為傳遞媒介，這種方式本身就暗示了作品的存在並不依賴於視覺形體，而是透過語言、概念與接收者之間的關係生成。在展場中移動，當觀者走近不同的牆面，手機會再度接收到簡訊，內容是一段段關於某件「缺席作品」的描述。觀者無從看見這些作品的實體，只能透過語言線索在腦海中重構畫面、形狀、質地與氛圍。這是一場不由藝術品主導，而由語言與接收者共同建構的觀看經驗。

這樣的設計打破了藝術作品需由實體物件承載的傳統認知，轉而將重心放在觀者的主動參與和內在投射上。透過這件作品讓我們意識到：某些事物只有當我們開始想像、命名、定義它，它才得以被我們視為存在。觀者的存在與參與，不再是作品的附屬條件，而是作品生成的關鍵條件。在這裡藝術家將觀者從觀看者轉化為詮釋者、參與者，甚至是共同創造者。

*“Have you seen many wonderful pieces in the exhibition, it might be a time to feel something different.”*

「你曾在展覽中看過許多精采的作品，現在可能是時候有所不同了。」

*“Yes, there is a Television which receive the signal from the past.”*

「對，那裡有一台接收來自過去訊號的電視。」

*“Have you seen it?”*

「你看到了嗎？」

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

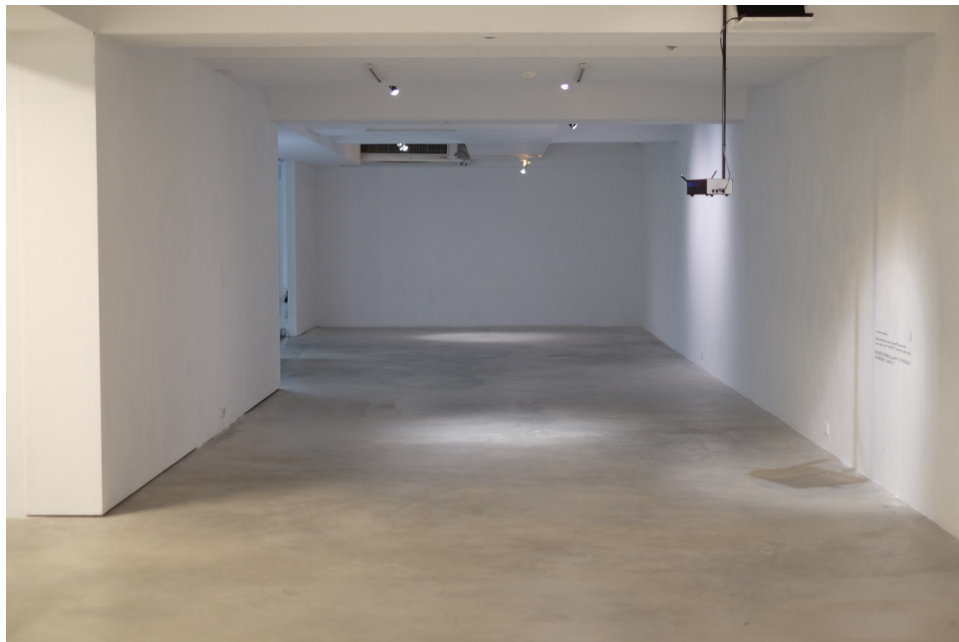


圖 10，鄭先喻，《Sandbox》，2016，展出空間記錄

## 二、演洋娛樂《バーイ畫のえ》

這件作品是2021年在白晝之夜《線上感》上線的其中一個戲劇作品，舉它為例，是因為其具備兩個標誌性意義，一是它是一部線上戲劇，在此已經跟傳統劇場做出了區別與挑戰。二則是它以直播的方式進行，演洋娛樂特別鎖定**直播媒介的即時互動特性**作為表演的基礎架構，嘗試打造一種融合劇場表演與線上直播的新型態觀看經驗。

雖然劇情的主要片段事先錄製，但整體直播過程中穿插了觀眾可以即時參與的情節節點。在白晝之夜當晚的正式直播中，每當劇情進行至某些關鍵轉折處，螢幕上便會出現選項式問答，觀眾可透過聊天室**即時投票影響故事的下一步發展**。劇情將依據多數觀眾的選擇而改變方向，形成不同的事件走向。

這樣的設計不僅打破了傳統戲劇由創作者單方面決定敘事發展的模式，也讓觀眾成為某種意義上的共同創作者。觀眾的即時選擇使得最終呈現的直播場次具有不可複製的**唯一性**。



圖 11，演洋娛樂，《バーイ畫のえ》，2021，白晝之夜直播畫面





圖 12，演洋娛樂，《バーイ畫のえ》，2021，問答畫面

### 三、《黑鏡：潘達斯奈基》<sup>13</sup>

在電影領域也開始注重觀者的參與性。2018 年影片串流平台 Netflix 推出了首部互動式長片《黑鏡：潘達斯奈基》(Black Mirror: Bandersnatch)，為傳統單向的觀影模式開啟了全新想像。該片透過類似遊戲選單的設計，讓觀眾在關鍵情節中做出選擇，從主角早餐吃什麼、播放哪張錄音帶，到是否殺害父親等重大轉折，逐步參與並影響劇情走向，最終導向五種不同結局。

這部作品與《バーイ畫のえ》在形式上皆為互動式影像的敘事手法，觀者的選擇決定了故事如何發展。但不同的是《黑鏡：潘達斯奈基》所建立的是一套「個人化」的觀看經驗，每位觀眾獨立觀看、獨自選擇，無需他人干涉，也不需等待群體回應。

Netflix 的串流平台本身就建構在使用者導向的邏輯之上，觀眾可以透過個人帳號打造專屬觀影清單，平台方也會根據觀影經驗推播用戶可能有興趣的影片，而《黑鏡》的互動敘事則進一步強化這種觀看行為的個人主體性。觀眾不再只是選擇「要不要看」，而

<sup>13</sup> 《黑鏡：潘達斯奈基》(Black Mirror: Bandersnatch) 是獨立單元劇《黑鏡》的一部互動式電影。本片由該系列電視劇主創查理·布魯克編劇，大衛·史萊德導演，Netflix 於 2018 年 12 月 28 日上線影片。

是被邀請進入敘事機制本身，形塑屬於自己的敘事結果。這種「個人化」的操作指出數位媒介如何重新界定觀者的位置，同時也讓觀看經驗更具情感投入與心理參與。



圖 13，《黑鏡：潘達斯奈基》，遇到某些劇情節點時，會出現可讓觀眾選擇的按鈕

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

### 第三章、創作脈絡回顧

回顧自身的創作脈絡後，我發現自己的創作裡也總是存在與觀者建立連結的渴望。透過論文書寫，我嘗試將創作分為三種面向，而這三個面向在我的創作歷程裡並非線性的接續關係，也不是非黑即白的類別劃分，而是我分析該作品特性與我創作的目標而做的概括式區隔。第一節「日常感知與情感經驗」，我希望透過再現自己對日常現象與情感的連結經驗，作為觸動觀者的手段。第二節「觀看而生的覺察」，這節的作品我聚焦於製造一種假象，有表裡兩種意涵，而我期待著當觀者能透過進一步覺察產生更多的詮釋。第三節「共構的現場」，我嘗試讓觀者也成為作品裡的一部分，一起完成一個體驗的現場。

#### 第一節、日常感知與情感經驗

將日常經驗轉化為觀眾現場體驗，是我持續關注並反覆實驗的創作模式。之所以偏好「再現」這一操作方式，與第一章所提及的「真實的索引」概念密切相關。我認為，許多事物之所以能觸動人心，來自於它所指涉的某段歷史或記憶，而「經驗」本身便帶有這種時空性的特質，它隱含著一個場景、一種情境，或一則難以言喻的片段。因此，我以可被觀眾共感的經驗作為媒介，試圖喚起他們內心潛藏的生活經驗與感受記憶。

在作品《難言》中，我以視覺體驗隱喻壓力下逐漸滲出的曖昧情緒；而在《聲陷》中，則以聲音強行佔據觀眾的注意力，企圖引發與之相連的感官記憶，將聆聽推向一種類似於身體性的沉浸感。《地方的陽光》是相對個人化的一件作品，像是一篇我嘗試利用光書寫的抒情文。



## 一、《難言》

創作這件作品時，正好面臨生活上的劇烈變化。當時的學業、經濟、人際關係全都處於一種無法掌控與無法圓滿的狀態。不確定感如影隨形，即便只是靜靜地坐著，也會感到某種躁動在身體裡游移。一種似乎無來由的焦慮與壓迫感不斷地從內部滲出，逐漸穿透表面。這樣的情緒狀態持續困擾，卻無法與人分享，彷彿話都還沒說出口，情緒就會先行崩解，讓我陷入一種無法自拔的內部迴圈。

我希望透過作品呈現這種曖昧不明、無法被言說的躁鬱。如果要將這種情緒視覺化，我聯想到不斷滴水的水龍頭，像一種持續但微弱的動態，以及液體緩慢滲出、最終在某個臨界點傾瀉而下的狀態。那是一種情緒堆積至極限後瞬間溢出的動能。《難言》即是以此意象出發的複合媒材雕塑作品，試圖捕捉「情緒無聲卻綿延流動」的樣態。

作品中，我在鋁擠架上裝置了兩層紗網，承接自天花板上是先安置的滴定裝置緩慢滴落的灰色黏稠液體。液體一層層滲透網面，最終在觀者面前凝聚、墜落，構成一種近乎靜止卻持續變動的節奏感。滴落的聲響雖然微弱，卻成為空間中唯一的動態，引導觀者將注意力凝聚於這些日常中極易忽略的感知細節。

這件作品並不試圖直接描繪情緒的本質，而是藉由模擬日常物理現象的過程，外化那些難以言說的心理狀態。我希望透過這種緩慢、無聲、不可預測的動態，引導觀者放慢觀看節奏，感知那些不斷滲透、潛伏於日常中的情緒殘留。

在《難言》這件作品裡，觀者不需要「參與」或者「操作」什麼，也無需理解特定敘述。他們就只是站在那裡，看著液體一滴一滴地從天花板滴下來、穿過紗網、慢慢滲透，最後掉落。

觀者成為了情緒滲透過程的「接收者」。他們接收的不是一段明確的訊息，而是一種正在流動的狀態，某種情緒正在空間裡擴散，而觀者的身體跟著它的節奏進入了一種安靜、緩慢的狀態。



圖 14，《難言》，2014

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

## 二、《聲陷》

延續《難言》的概念，《聲陷》是第二次嘗試以勾動情緒為核心創作的作品。這次我想要處理的情緒是焦慮。首先焦慮讓我聯想到一句常聽到的話：「熱鍋上的螞蟻」。那種狀態是破碎的、密集的、持續在變動的，也帶著一種無法逃脫的壓迫感。我希望這件作品可以讓觀眾感受到那種焦慮不安的心理狀態，但這次我選擇去除視覺線索，改以聽覺作為主要媒介來進行再現。相較於視覺，聽覺是一種比較難以中斷的感官。我們可以閉上眼睛不看，但卻很難「不聽見」什麼。聲音一旦進入你的意識，就會很難從中脫離。我想利用這個特性，創造出一種無法被忽視的壓力。

《聲陷》是一件空間聲音裝置作品，我搭建了一條僅能容納一人通過的走道，走道表面上看起來什麼都沒有，但其實在木牆背後隱藏著八組由馬達與細銅條構成的裝置，它們會不斷敲擊木板，發出不規則的細碎聲響。聲音從左右兩側此起彼落地傳來，有時靠近、有時遠離，觀眾無法預測聲音的來源與方向，進而產生一種心理上的緊張與不安。我想模擬的是生活中那些看似微小，卻會長時間佔據我們注意力的聲音，例如水龍頭的滴水聲、時鐘指針的跳動，這些聲音看似無害，但當它們持續出現時，卻能引發一種難以抑制的焦慮感。

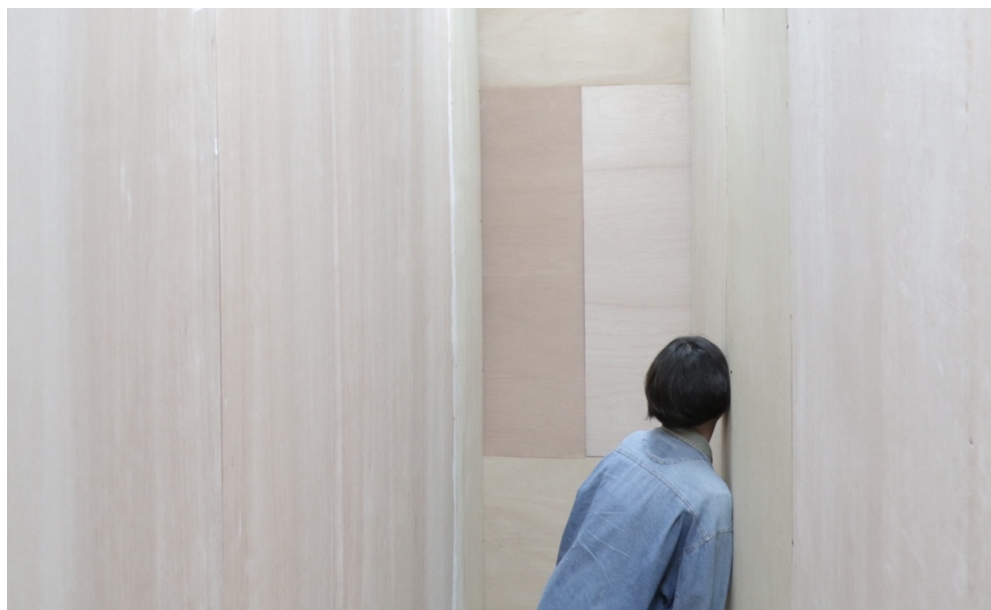


圖 15，《聲陷》，2015，觀眾走在一人通行的走道內



圖 16，《聲陷》，2015，牆後的聲音結構

這件作品完成後，我期待觀者能直接感受到那份緊張與焦躁。然而展出後的回饋讓我發現：觀者的反應經常與我原先的預期不盡相同。他們對聲音的反應很直接，卻也不一定進入「焦慮」的情緒，有人覺得聲音像雨滴、像節奏裝置、像海洋浪潮的聲音，有人覺得走道裡意外的安靜、有秩序。這讓我意識到：**觀者的經驗並不會被創作者「控制」，情緒也無法被複製傳遞，它總是經由個人感知重新生成。**

因此我反而開始對「觀者在作品中扮演什麼角色」產生更深的興趣。從這件作品開始，我更清楚自己其實想要創造的是一個可以讓觀者進入自身感官狀態的空間，而不是單向地傳遞我個人的情緒記憶。

### 三、《地方的陽光》

《地方的陽光》這件作品創作於我即將搬離居住多年的租屋處之際。當時租屋處客廳有一面長型景窗，能夠清楚眺望觀音山，看著夕陽緩緩沒入淡水河。面對即將離開長期生活、充滿歸屬感的「地方」所引發的動盪與不安，成為了我的動機，想要將這份曾經真實存在、卻即將消逝的陽光定格留存。提姆·克雷斯威爾（Tim Cresswell）的《地方：記憶、想像與認同》<sup>14</sup>書中談到「空間」與「地方」的差異：空間相對中性而客觀，而地方則由個體對環境的認同感與歸屬感所累積而成，對我而言，淡水並不只是我暫時居住的地點，而是一個由生活經驗、身體記憶、習慣與情感層層堆疊出的「地方」。



圖 17，《地方的陽光》，2023，幻燈片原圖，淡水住處的長型窗景

<sup>14</sup> 提姆·克雷斯威爾（Tim Cresswell），《地方：記憶、想像與認同》，王志弘、徐苔玲 譯（臺北：群學出版，2006）。



延續先前作品《動態均值》裡，我對於光與成像機制的思考，在這件作品裡我開始探索光與影像之間更具體的連結。我選擇透過物理性的成像方式，運用凸透鏡、燈泡、馬達與幻燈片，建構出一道真實且即刻的影像轉譯過程。凸透鏡的移動讓投射於牆上的影像在燈泡燈絲與租屋處窗前夕陽的幻燈片之間動態轉換，透過鏡片的緩慢滑動與燈泡的自轉，牆面上的影像呈現出不穩定且帶有偏移的節奏，彷彿在重現我內心對於搬離之後「地方是否還能被保留」的焦慮。

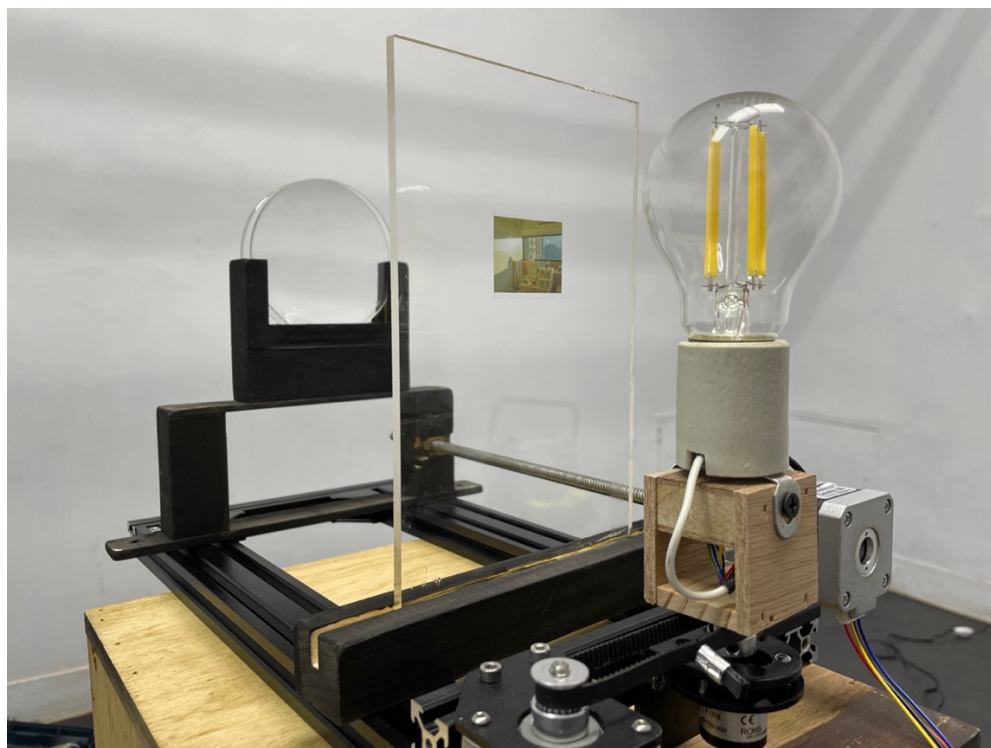


圖 18，《地方的陽光》，2023，裝置結構，左側透鏡順軌道前後運動、右側燈泡原地自轉

這件作品以光學進行具體的物理成像，而非後製或程式編碼產生影像。對我而言，這種物理光影的流動，比起透過影像內容敘事，更貼近我想抱存「曾經發生的存在」的真實性。

克雷斯威爾在書中也提到，當代人對「地方」的認知早已不再依賴穩定座標，而是持續在變動、更新、再認識的過程中生成。《地方的陽光》所描繪的「地方」正是一種這

樣不穩定、浮動的存在：它不在此刻，也不在過去，而是被觀看、被懷念、被製造出來的當下。



圖 19，《地方的陽光》，2023，聚焦於淡水光景

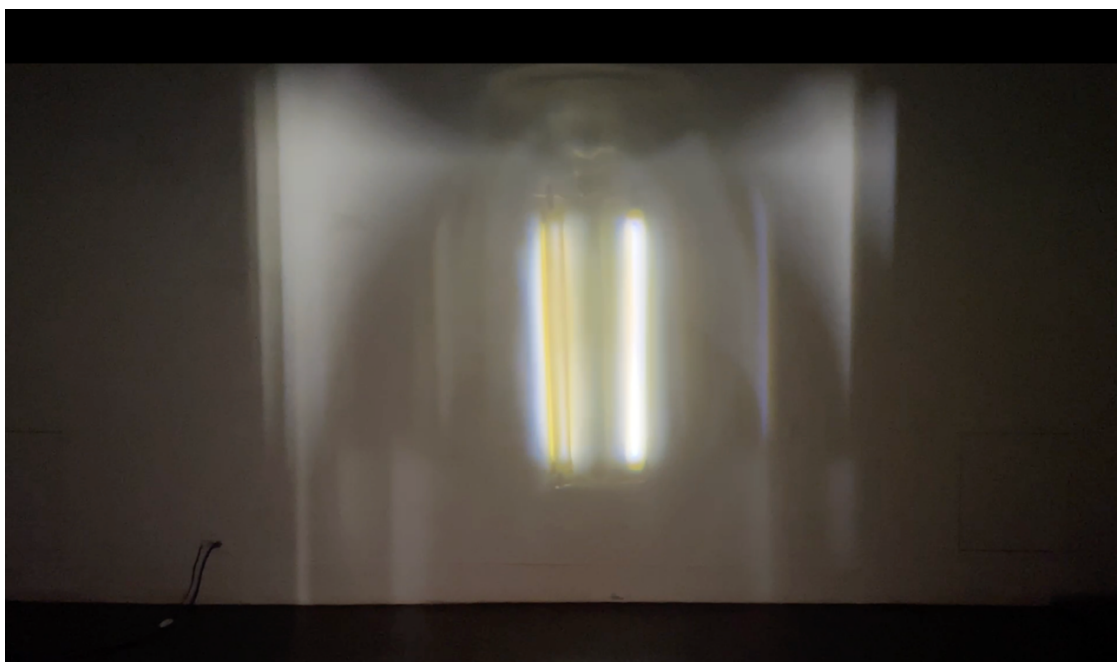


圖 20，《地方的陽光》，2023，聚焦於旋轉的燈芯



## 第二節、觀看而生的覺察與關係

### 一、《動態均值》

《動態均值》是一件以影像的基礎——光，為出發點的裝置作品。在一個空無一物的展間裡，僅有一盞燈管直立於角落發光。乍看之下，它像是靜止不動的物體，但當觀者靠近，便會發現這盞燈管其實正以極緩慢的速度自體旋轉。



圖 21，《動態均值》，2022，燈管細部圖

這件作品創作於我在研究所期間修習袁廣鳴老師的錄像藝術課程，當時課堂的期中創作主題為「動態影像」。這個題目本身涵蓋範圍極廣，廣義而言，只要是肉眼可見的動態，皆可視為動態影像的一種。但也正因如此，我開始反思：是否存在那些難以被察覺，卻仍在持續發生的動態？換言之，「動態」是否一定會被明顯的「看到」？

這個問題促使我回到影像的基本條件——光與觀看。從生理機制來看，眼睛所「看見」的是光線變化後產生的顯影現象；如果光線的狀態保持均勻穩定，即使物體正在運動，我們也可能不會察覺。因此，我開始實驗不同的光源裝置，最後選擇了柱狀燈管作

為材料。這種燈管在自體旋轉時，因其發光極為均勻，觀者眼睛所接收到的光線資訊幾乎無法讓人感受到變化，導致旋轉動作被忽略，從而形成一種「看似靜止」的錯覺。

我認為這件作品的趣味之處，就在於這種感知的誤差。觀者如果只在遠處觀看，幾乎無法察覺燈管正在轉動；唯有主動靠近，並仔細觀察燈管表面的「東亞照明」字樣，才能意識到它其實正緩慢旋轉。我在這裡刻意設定了一個「觀看的門檻」，希望觀者不是只是被動接受，而必須帶著疑問、好奇與身體行動去靠近，才得以揭開作品的視覺假象。

這樣的設計也延續了我對「觀者角色」的思考。與其讓觀者僅止於觀看結果，我更希望他們能親身經歷一段感知上的懷疑與探索。在《動態均值》中，觀看本身被設計為一種主動參與，而非單純的經驗。

## 二、《異地的輪廓》

2021 年，臺灣施行三級警戒期間，居家隔離成為日常，我開始大量觀看網路上的旅行 Vlog，作為一種替代性出遊方式。偶然在 YouTube 上發現許多以「Live camera」為名的直播，這類型的影片通常是在 24 小時不間斷轉播一些觀光區的商店監視器。當時許多歐美國家已經逐漸鬆綁封鎖，在直播裡，我可以看見許多人輕鬆的在公園散步、在餐館聊天。隨著我觀看的時間越長，我開始出現一種奇妙的空間錯覺：彷彿我的身體並沒有留在台北的小房間，而是暫時「進入」了那個遙遠的畫面。

我看到一個孩子騎著腳踏車經過畫面邊緣，看著一名女子在沙灘上翻了個身曬太陽。偶爾畫面左側一塊搖搖欲墜的木牌會吸引我的注意，我甚至會對它快要倒下卻沒有人去扶有些焦躁。這些微小的細節和我對它們的反應，都讓我意識到：這就是直播所帶來的空間轉換。剛剛那幾十分鐘的專注，讓我彷彿真的不在台北了。我沒有移動身體，卻透過一支監視器的視角，暫時從我的生活空間抽離，進入了一個遙遠而具體的他方。這樣的觀看經驗，成為我創作《異地的輪廓》的出發點。

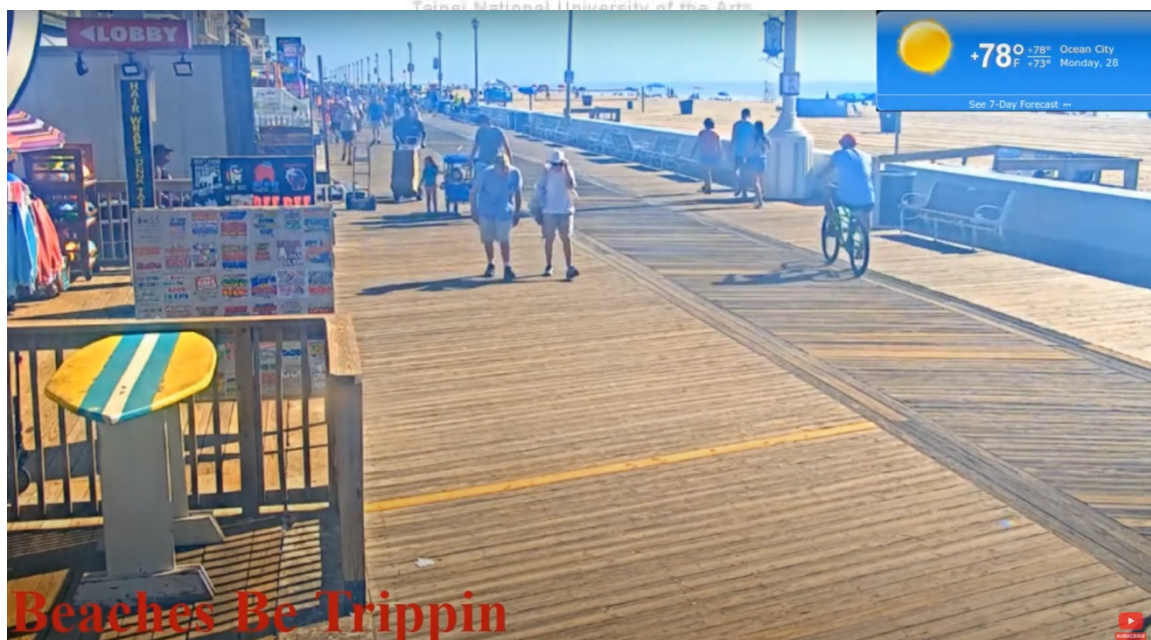


圖 22，YouTube 上直播的馬里蘭州海灘監視器，右上角時間與天氣的標籤

在挑選這件作品的直播素材時，我選擇的畫面是一部來自俄羅斯的監視器拍攝對準廣場畫面熙攘的人群，陽光灑落。選擇的原因一部分是受時差影響，我希望天色接近我身處的臺灣，一部分則是因為畫面裡的民眾輕裝散步的悠閒模樣與當下的我形成強烈對比。畫面右上角標示著當地的時間與天氣，這些細節不斷強化這是一個「真實正在發生」的現場。這些資訊既是證據，也是一種心理上的牽引，讓我如同身處那個陽光明媚的午後，一同感受著自由移動的身體與氣氛。

這些網路監視器直播，通常都建置於各國的觀光區域、餐館、沙灘等等，象徵著旅遊、放鬆、自由。這個場域與我居住的狹窄租屋空間構成強烈對比，也激發我去思考：直播作為一種「即時性」的觀看遠方的手段，那麼是否也能透過這種信任，建構一個看似當下、卻是拼貼而成的現場？



圖 23，《異地的輪廓》，2022，作品直播影像關係流程圖

這樣的思考逐步發展為作品《異地的輪廓》。我試著將俄羅斯的直播畫面導入室內空間，進行空間與影像的再拼貼。首先，我將原始影像轉為單色剪影，模擬出人在陽光下移動的光影，並將這些影子投影在我家牆面，形成一個虛構的午後光影。接著，在陽台外架設攝影機，拍攝整體室內畫面，並將原先的人來人往影像疊加於畫面右側的玻璃門上，讓觀看者誤以為玻璃正反射出攝影機的背後的那個廣場。最終整個影像作品是以攝影機拍攝畫面直播呈現。這些安排是為了製造出一個「拼貼式的即時空間」，藉由影像、光影與攝影機視角的組合，引導觀者相信自己正在觀看一個真實的午後。

這不只是某種模擬，也是個對於觀看習慣的討論。在這件作品中我重新思考觀看與「信任」的關係。觀者對直播的信任是我建立錯覺的基礎，但我也發現，如果觀者缺乏能夠對比參照的「小破綻」，例如時間標籤或者走進直播現場的我，那麼這種錯覺未必能主動被意識到。

這讓我注意到我的目標並非是創作毫無漏洞的完美拼貼，我關注的不僅僅是「影像能不能說明」，而是觀者**如何與影像產生關係**。我想創造的，不是被動觀看一段畫面的感官體驗，而是一種讓觀者能夠進一步挖掘與懷疑所見的觀看過程。

### 第三節、共構的現場

#### 一、《臨時演員》

《臨時演員》是一件由團隊共同創作的體驗劇場作品，每位觀眾在進入展演空間之前，皆需配戴一組特殊的頭戴裝置，裝置中結合了 LED 燈與雷射光模組。觀眾在入場前即被分為 A 組與 B 組兩個群組，兩組採分時段分流進場，並各自經由不同動線進入劇場空間。

A 組觀眾在開演前會被引導通過一段臨時搭建的通道，直接進入一個由四面白色布幕圍繞的封閉空間。B 組觀眾則於 A 組進場完畢後，直接進入，並看見劇場中間的懸掛著方形布幕，兩組觀眾彼此隔絕、無法看見對方。這樣的空間安排，讓布幕在開演初期同時成為雙相的投影介面與分隔機制。觀眾們分別從內部與外部觀看布幕上的視覺影像，彼此互相無法覺察。

隨著演出進入中段，白色布幕會在無預警的情況下驟然升起。原本作為「觀看者」的 A 組觀眾，立刻被暴露在空間中央，成為「被觀看者」。而 B 組觀眾則瞬間擁有了全場的觀看視角，被賦予類似於觀眾席的主體位置。布幕升起的瞬間，不僅改變了空間結構，更是一場關於觀看權力的重新分配。此時，觀眾所配戴的頭戴裝置開始由中控系統觸發，LED 燈閃爍白光，標示出各自所在位置，緊接著雷射模組也被啟動。當觀眾轉動頭部，雷射光便會依其視線方向向前射出，彷彿將每一位觀者的視覺焦點直接視覺化，在空間中劃出一道道彼此交錯的「觀看軌跡」。



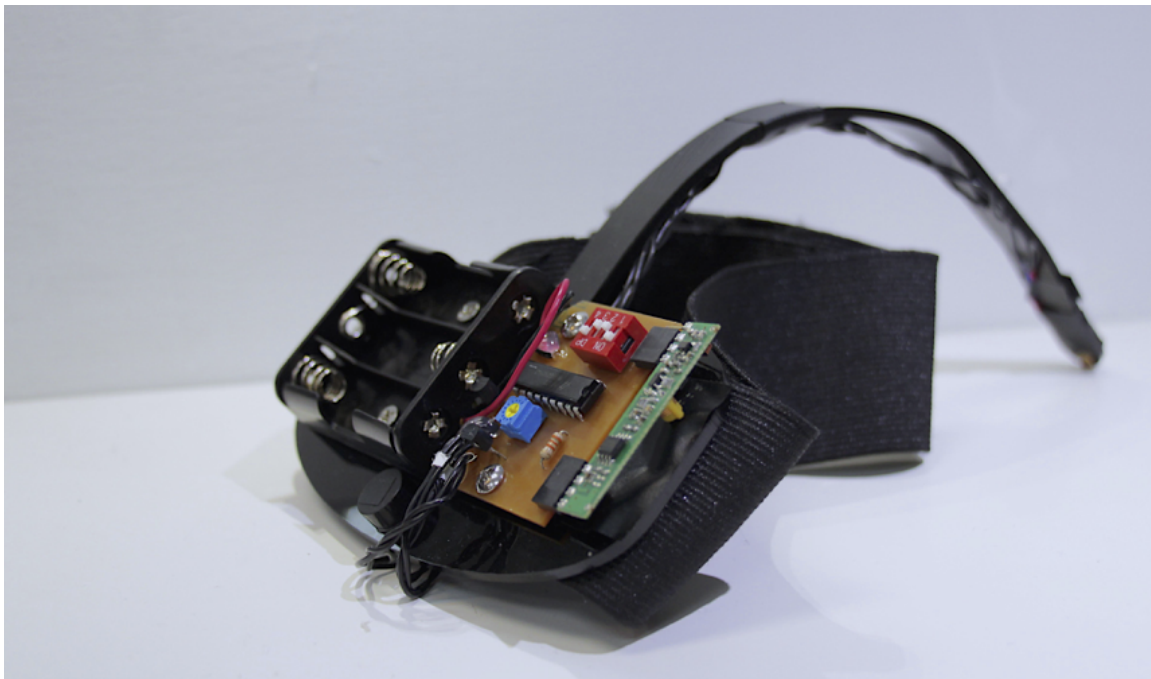


圖 24，《臨時演員》，2017，觀眾頭戴裝置

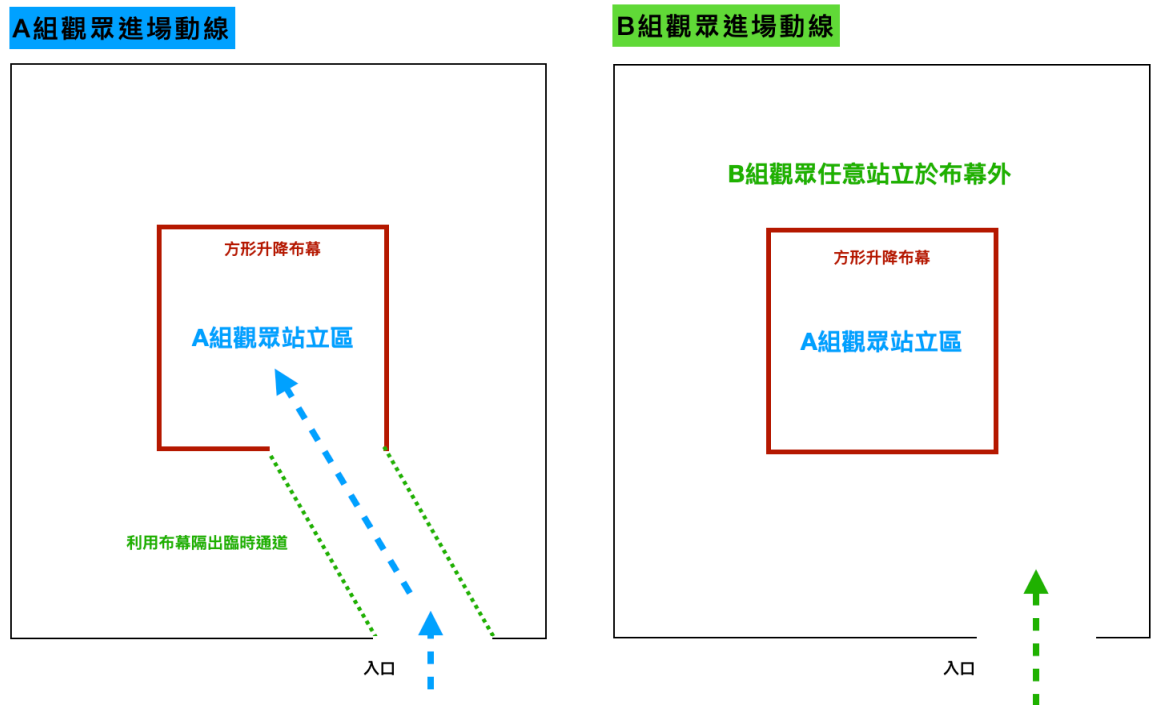


圖 25，《臨時演員》，2017，演出場地配置示意圖

在這件作品的構思初期，我與創作夥伴即決定從「觀眾在作品中的角色定位」出發，思考觀看、參與與被觀看的關係是否可能在演出進行中發生變化。我們希望創造一種動態轉換的過程，讓觀眾能夠在不知不覺之中從觀賞者的角色被推向表演者的邊界。布幕的升起，成為轉換的臨界點。而雷射光的軌跡，則進一步顯化觀看的方向性，使得每個人都在「看」與「被看」之間來回。

當整個空間亮起四處交錯的雷射線時，觀眾不再是彼此的旁觀者，而是成為彼此凝視與參照的坐標。他們既在舞台之上，也在觀眾席中，每個人都成為一位「臨時演員」，在那段時間內共構了一場無法預演的現場。



圖 26，《臨時演員》，2017，演出現場，觀眾配戴頭戴裝置場內雷射交錯

## 二、《疊合》

這件作品的發想源於我對「觀看影片時投入感知」的狀態觀察。日常中，我經常意識到自己在觀看一段影片時，會將注意力完全投入，身體明明坐在這裡，但意識已經進入了畫面之中。觀看影片的那幾分鐘，我彷彿不再存在於現場，我暫時「消失」了。這樣的經驗也和《異地的輪廓》中「觀看遠方」與「脫離所在地」的感受相同，但在這次的創作裡，我希望聚焦的不是遠端的空間，而是觀者主動沉浸、又被喚回的那一刻。

因此，我決定製作一支容易吸引注意」的影片，以節奏明快、畫面鮮明、敘事簡單，讓觀者可以輕鬆進入、無需理解過多背景資訊，單純跟隨畫面推進。這支影片的目的是讓觀者毫無防備地投入，就像我們日常中不自覺地沉浸在社群短影音的節奏裡一樣。但在這條流暢的觀看路徑中，我設定了一個斷點。在最後一刻，將觀者原本沉浸的觀看經驗推翻，讓他們驚覺「自己原來也一直是影像的一部分」。

整支影片的視覺設計以不斷 zoom out 的手法推進，最初畫面中是一籃雞蛋，一個日常、無需說明的圖像。我選擇這樣的物件，是希望用觀眾熟悉的節奏打開觀看動機，一開始先讓他們「看懂」。雞蛋畫面 zoom out 到雞舍，下一幕是市場的雞肉販，接著是雞腿便當店與便當，觀眾會不自覺地跟著眼前節奏前進。



圖 27，《疊合》，2021，影像截圖



但畫面的重心在後段開始由雞相關的畫面轉移到將雞腿便當吃下肚的人。接著觀眾的視線跟著人走到了正在展出此錄像的空間——也就是觀眾們現在身處的場地。最後一個 zoom out，錄像切換到現場的一部攝影機，反向拍攝正在觀看錄像的觀者。此時觀者會驚覺，自己此刻正出現在影片裡的他們，不是「看」的人，而是畫面的一部分。

這件作品並不強調影像內容的情節性或懸念性，而是將觀看過程設計成一種「沉浸、錯認、醒來」的流動體驗。我希望觀者在不知不覺之中進入畫面，並在最後一刻被拉回此刻的身體，重新意識到自己在這個展場空間中。這樣的觀看經驗彷彿產生了一種空間轉換，他們在觀看過程中暫時帶離，直到自己現身影像才將他們重新喚回。



圖 28，《疊合》，2021，展出現場紀錄



圖 29，《疊合》，2021，最後一個 Zoom out 畫面，影像回到拍攝現場觀眾

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

## 第四章 個展：不在的現場

### 第一節、創作源起

在過去的創作脈絡裡可以發現，「現場」一直是我作品裡的要素，無論是為了再現某種經驗，或是引導觀者轉換自己在觀看作品時的角色，我持續嘗試創造一個能讓觀者參與的現場。現場，指的是觀者與作品或表演者在同一個物理空間中共享經驗。這樣的現場經驗強調「此時此地」的獨特性以及無法複製的「在場感」。

如第二章所述，數位科技早已引領我們破除傳統時間與空間的限制，令現場得以擴延，就算我們與事件發生的空間距離千里之遙，仍能有身在現場的心理感受。因此在後數位時代裡的「現場」不應僅僅是指觀者的物理在場，而是應該擴展到各種能夠讓觀者感受到臨場感的形式。技術讓我們能夠超越物理空間的限制，參與到各種現場中。

因此我的個展以「不在的現場」為題，當觀者來到展覽現場，身體在場但也同時參與了許多他們不在的遠端現場。在這個展覽裡，我透過五件作品詮釋我對於「現場」的各種思考面向。我以樣品屋的概念安排展場空間，也因此我的作品分別是幾個居家場景物件：窗簾、盆栽、反射鏡、咖啡茶几、浴室，像家具似的配置在展場內。試圖透過我的作品，將來到展場的觀眾，帶進一個仿若在场卻又缺席著的日常場域，在觀看過程裡持續的對自我與空間的關係進行辯證。



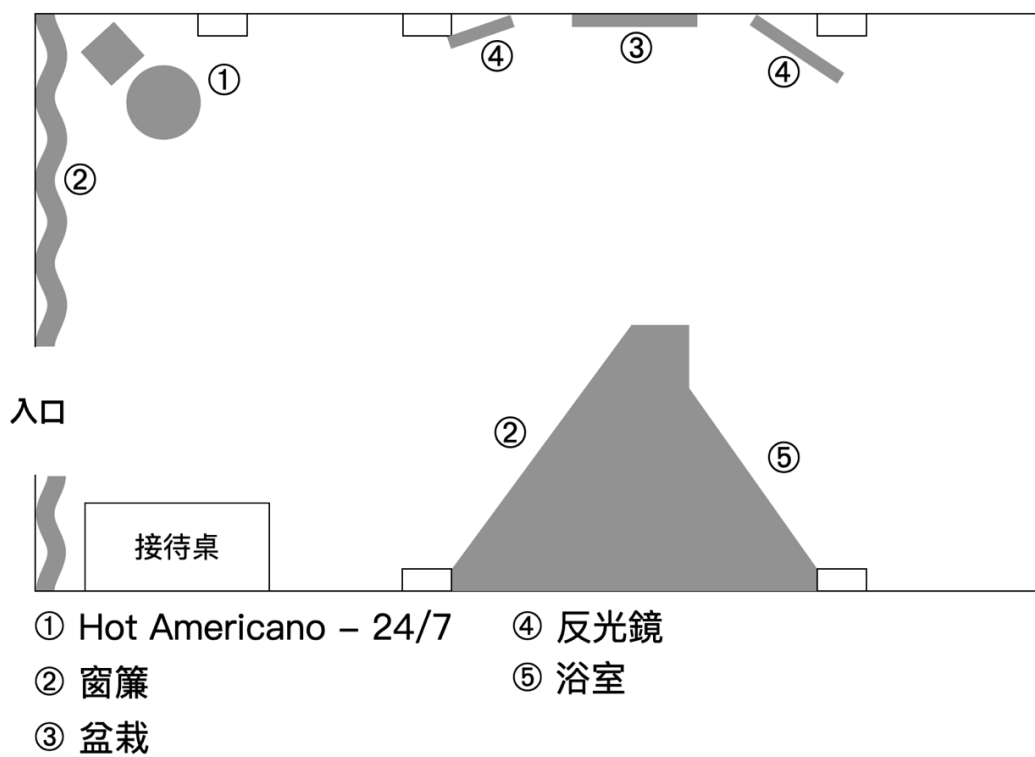


圖 30，《不在的現場》，2025，展場平面配置圖



圖 31，《不在的現場》，2025，展覽現場（窗簾、盆栽、反射鏡、浴室）



圖 32，《不在的現場》，2025，展覽現場（窗簾、Hot Americano 24/7）

## 第二節、拼貼的現場——《盆栽》、《窗簾》

### 一、《盆栽》

觀看線上監視器直播的經驗啟發了這件作品的形式思考。透過共時且持續的影像傳輸，即使身處異地，觀者依然可能產生一種「在場」的錯覺。在《盆栽》這件作品中，我嘗試將直播作為一種拼貼方法，將一個原本存在於遠方家中物件，以即時影像的方式「貼附」到展場之中，進而重疊兩個原本分離的場域。

在選擇直播標的時，我刻意考量了其功能性與可辨識性。為了最大程度的降低失真，我選擇了盆栽這類具有高度日常性且較不具語意干擾的物件，使其在影像轉譯過程中仍保有「物」的直觀認知。作品中，我以監視器拍攝家中實際的盆栽影像，並將其串流至展場，投放在一台等比例直立擺放的螢幕上，模擬盆栽在空間中的實際位置與尺寸，使它在形式與功能上都貼近原物，營造出一種既真實又抽離的臨場錯置感。



圖 33，《盆栽》，2025，展覽現場紀錄

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

## 二、《窗簾》

如同前面曾經敘述的，直播讓在異地的觀眾能夠共享現場畫面。然而，僅是透過直播的「旁觀」，終究有種無力感，距離實際處於現場也仍有無法跨越的差異性。觀看線上直播時，我注意到直播聊天室裡時常可見各地觀眾發表「我的家人也在那個城市，希望可以跟他揮揮手。」、「左下角的招牌看起來搖搖欲墜，想要把它扶正！」……等類型的留言，我認為這都反應著：當影像帶來的臨場感不再令我們驚訝時，觀眾更近一步的渴望便是與畫面中的現場產生更深的連結，進而更加接近意義上的「在場」。而我認為實踐的手法就是互動。

延續《盆栽》的邏輯，我選擇了另一個能夠兼具功能性與尺寸的物件——窗簾。我在家中架設了一台監視器持續拍攝窗戶與窗簾，並將這個即時影像投影至展場，使之成為展場內的一扇窗戶。為達到更近一步的「互動」，我在家裡與展場都架設了電動窗簾，



展場窗簾投影前設有一條拉繩開關，當觀眾拉動開關，便能夠控制遠在家中的窗簾閉合，另一方面展場主要光源的落地窗也設置了與家中窗簾同步的電動窗簾，當觀眾意圖拉上遠方的窗簾時，同時也影響了自己所在的展場的光照，藉此呼應出一種將兩個空間交疊互相影響的感受。



圖 34 《窗簾》，2025，觀眾可透過拉繩遠端控制影像中窗簾的開合。

### 第三節、影像裡的現場——《Hot Americano - 24/7》、《反射鏡》、《浴室》

如果說《盆栽》與《窗簾》著重於將遠端空間「拼貼」到展場，使觀者能夠「干預」另一個不在場的現場，那《Hot Americano - 24/7》、《反射鏡》、《浴室》這三件作品想處理的，則是一種在影像裡存在的現場，他像是一種此地與彼地之間的中介狀態。

在製作《盆栽》作品時，我更深入的思考這個直播影像的意義。盆栽被分為三個層次「排災實物」、「影像盆栽」——這個樣態是盆栽以螢幕作為載體的另一種實物。而在這兩者之中，還有當我們透過 Youtube 觀看盆栽直播時，他被影像所記錄也轉化成了一個影像裡得現場，一種既與原地同步，卻又因媒介轉譯而生成的獨立場域，這個中介創造出一個新的觀看與存在狀態。這樣的思維也貫穿了本節討論的三件作品。

在這些作品中，我嘗試藉由影像的轉化、模擬環境的製作、以及介面裝置的設計，使觀者進入一個既熟悉又陌生的空間。他們感受到某種在場，但這在場並不源自自身的身體實際處於其間，而是來自對某個「正在發生」的他方場景的參與。這樣的「中介場域」不直接呈現原地的「真實」，也不全然是虛構的，而是處於現實與影像、真實與模擬之間。

## 一、《Hot Americano - 24/7》

這件作品的發想部分也是來自於在 YouTube 上的觀看直播的經驗，長時間音樂直播——「Lofi Girl」。一個日式漫畫風格的女孩坐在書桌前專心讀書，時而書寫、時而托腮，一幅動態重複的日常生活景象，配有 Lofi 音樂，24 小時不間斷播放。這樣的影像創造一種恆定、可重複的觀看氛圍。受其啟發，我試圖打造一個屬於我自己的「靜止場景」，並且讓影像來源於真實生活的某一片段，創造一個既存在於現實中、卻又被影像固定於某種觀看節奏中的空間。

首先我在一張茶几上放置一組咖啡杯盤，咖啡杯盤已事先打孔穿入陶瓷加熱芯，倒入咖啡後便開始持續不斷的加熱液體使其冒煙。設置一台攝影機拍攝這杯冒煙咖啡，並且將影像即時傳送到電視螢幕上播出。我試圖以「真實咖啡」與「咖啡影像」兩者之間的反差，劃出了物理現場的物質性與影像所建構的觀看場域之間的落差。影像中的咖啡不再是一杯真實可飲之物，而是一個專為觀看而存在的畫面裝置：其機位被精準設計、光線與構圖穩定，蒸氣持續上升，時間似乎被固定在某個永恆當下。這個場景不再要求觀者靠近或使用，而是誘導他們進入一種純粹凝視的狀態，一種與原物有所連結，卻又始終被技術與距離調度的觀看位置。在這樣的安排下，影像生成了一種難以觸及卻無法忽視的在場感，正是我所稱之為「中介場域」的核心特徵：它存在於觀看者與原場之間的縫隙中，以技術製造出的平衡與延遲，創造出另一種「不在之中的在」。





圖 35，《Hot Americano – 24/7》，2025，裝置設置關係示意圖



圖 35，《Hot Americano – 24/7》，2025，實際展出紀錄

## 二、《反射鏡》

這件以吊掛於展場上方的電視螢幕為主體，再加上旁邊的一面反射鏡為線索。畫面來源為展場內部一支監視器所即時拍攝的影像。觀者走近螢幕觀看時，會發現畫面中的反射鏡如實的映照出此刻站在螢幕前的觀者自身。但奇異的是，除了鏡面中的倒影，他們原本應該出現在畫面中、站在鏡子前的位置，卻完全消失了。這種「在場卻缺席」的身體狀態，反映出我對於影像中介所生成空間的思考。



圖 36，《反射鏡》，2025，實際展出與觀眾觀看示意圖

實務上，觀眾所看到的並非全然的即時畫面，而是一段部分真實、部分偽造的影像。我先截取監視器拍攝的一個影格，再以影像後製方式將畫面中的吊掛螢幕與鏡子區域挖空，留下可供即時畫面套入的「孔洞」。最終展出的畫面，其實是透過 OBS 軟體將這段後製影像與實時監視畫面的兩層疊合而進行的直播。換句話說，觀者所見的並非一個單純的「現在」，而是一個經過設計的時間與空間混合體。也因此他們看見自己，但卻無法全然辨識自己身處的位置。

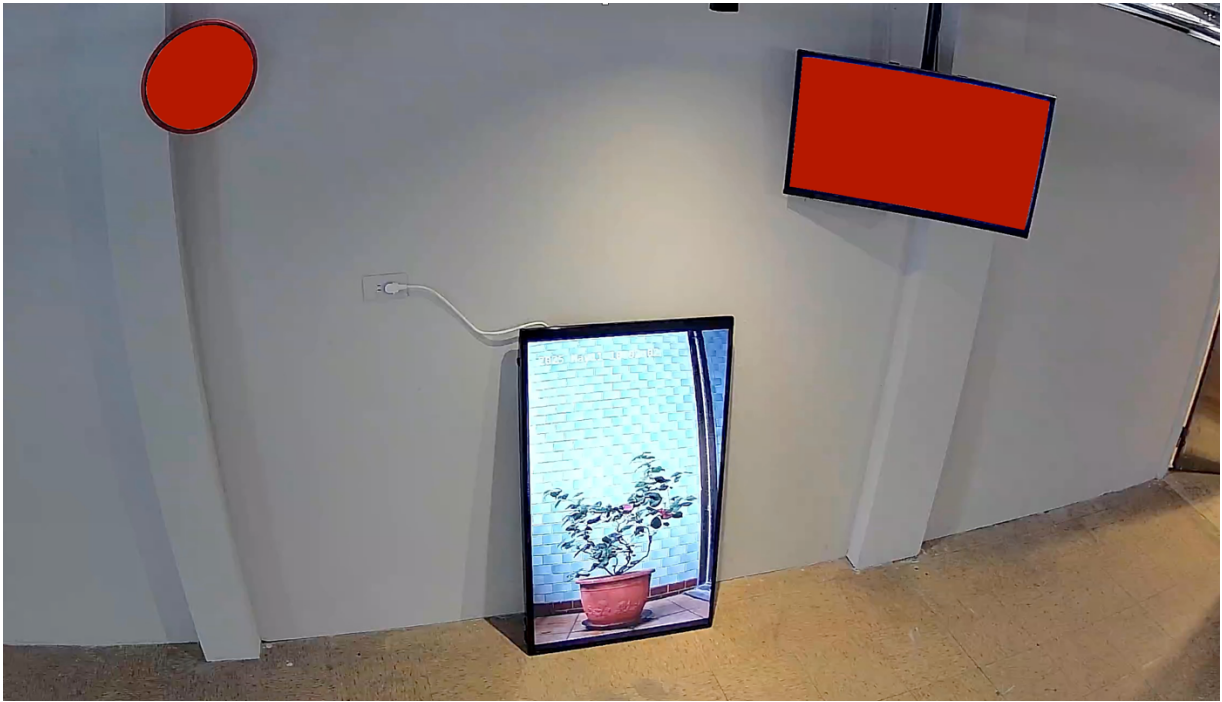


圖 37，《反射鏡》，2025，預先進行後置的截圖畫面，紅色塊為挖空區域

這樣的裝置創造了一種關於觀看與被觀看的矛盾經驗：觀者似乎正觀看著自己，但其實只能透過畫面中鏡子的再反射來間接地觀察自身。與此同時，他們卻又從整體畫面中被刪除、缺席，形成某種「無法確認自身位置」的觀看困境。當觀者意識到這層錯置，開始質疑畫面所呈現的即時性與準確性時，便也啟動了對自身觀看位置的重新審視：我是否真的「在場」？這個畫面中的我，與現實中的我，是重合的嗎？

此種不穩定的觀看經驗也延續了我在《動態均值》作品中的創作方法，以引導觀者參與為起點，促使他們在操作與觀看的過程中察覺矛盾，並在感知錯亂的縫隙中，重新定位自己與影像裝置之間的關係。我希望並非給予觀者觀看的答案，而是透過觀看條件的設計，讓觀者意識到「我身在何處」。





圖 38，《反射鏡》，2025，螢幕中影像實際運作，可見拍攝者於左上角反射鏡中顯現卻無在螢幕畫面其他部分出現。



圖 38，《反射鏡》，2025，反射鏡反射幾乎半個展場的範圍。

這種觀看經驗也延續了我在《動態均值》作品中的創作方法，以引導觀者參與為起點，促使他們在操作與觀看的過程中察覺矛盾，並在感知錯亂的縫隙中，重新定位自己與影像裝置之間的關係。我希望並非給予觀者觀看的答案，而是透過觀看條件的設計，讓觀者意識到「我身在何處」。

### 三、《浴室》

這件作品的發想源自一次使用空間掃描軟體的經驗。在掃描過程中，系統透過光學雷達與攝影鏡頭的結合來接收並重建空間資訊。但當掃描器對準鏡子或是螢幕時，卻意外地將鏡中所映射出的影像識別為實體物件，因為這樣的誤判掃過鏡中的部分形成了不符合空間三維模型的破圖。這個現象引起了我的興趣，鏡中的世界原本只是現實空間的倒影、虛像，卻在掃描軟體的眼中成為一個「真實的空間」。這讓我開始思考：鏡中世界是否也可以被視為一種值得被承認的空間存在？事實上，古今中外的文化敘事中從不缺乏這類關於鏡中虛像的想像。無論是西方童話裡壞皇后向魔鏡對話、或是《哈利波特》中能映照出人內心渴望的意若思鏡（The Mirror of Erised），又或是東方文學中常提及的「鏡花水月」，這些例子皆指向鏡子作為一種模糊真實與虛構邊界的裝置。它一方面反映現實，卻也經常承載著遠超於現實本身的投射與幻想。



圖 39，掃描軟體辨識到了鏡子內的世界，使模型產生凹陷



我在展場中搭建了一個半遮蔽的木作空間，模擬出如同浴室般的私密與封閉感。浴室是人與鏡子關係最頻繁發生的場所，而鏡子作為一種最原始的即時影像媒介，本質上就是一面不延遲的螢幕，它映照我們的臉孔，揭露我們的身體，卻也時常被視為一種「門」或「界面」。

我將這層象徵意涵與數位影像裝置結合。在空間中設置了一面看似普通的鏡子，並於鏡旁裝有一盞燈作為觸發開關，連動控制後方的影像系統。當觀眾進入昏暗空間並站在鏡前時，最初看到的是自己的真實倒影，如同面對一面真實的鏡子；但當他們打開燈，試圖看得更清楚時，鏡中的影像會突然切換，成為另一個虛構的空間場景。這個虛像不是即時反射，而是事先掃描的另一個空間，觀者可以左右晃動身體，影像也會隨之改變視角，就像正在觀看一個可以互動的虛擬世界。但此時的鏡中不會映出觀者自己的身影，觀者如一個徘徊於鏡前、無法投影其自身的幽靈。這樣的安排延續我對鏡子與虛像的關注，也嘗試透過技術手段讓「鏡中的空間」成為一個被觀看、被進入、但無法映照觀者存在的現場。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts



圖 40，《浴室》，2025，關燈時維持鏡子模式，觀者可見自己



圖 41，《浴室》，2025，開燈時進入鏡子顯現另一個空間

## 結語、於不在的現場之後

展覽期間，我有機會能夠與觀眾面對面談論作品。而這些對話經驗也讓我深刻感受到每位觀眾對我安排的體驗流程、物件與符號所帶來的解讀大不相同。也讓我重新審視自己對於「不在的現場」這樣直覺的命題，背後更能延伸的思考。

### 一、不在的現場

與觀者的對話裡，我注意到許多人特別關注直播畫面的「來源」，他們認為影像來自何處，不只是技術性的設定，而是一種對展場空間的介入與意義補充。而這樣的觀點也讓我開始思考自己的選定展場內影像的方式，對我而言，像窗簾或盆栽這樣的元素，原本只是被我去脈絡化地使用，成為「遠方此刻存在」的物件。我試圖抹去它們的過去，只留下它們的「此時此刻」，作為一種純粹的存在證明。

國立臺北藝術大學

Taipei National University of the Arts

這讓我想起《觀察者的技術——論十九世紀的視覺與現代性》<sup>15</sup>一書中，作者對於 *observer*（觀察者）與 *spectator*（旁觀者）兩詞的使用討論：

……*spectator* 所指乃是一個看到奇觀 (*spectacle*)，譬如在藝廊或劇場當中，然卻被動的旁觀者。而 *observare* 這一字根的意思是「因應其人之行為，從善如流」，一如遵守 (*observing*) 規矩、法典、規定與成俗等等，這意思在一定的程度上，較貼近我的研究。儘管觀察者明顯指的是一個用眼睛看的人，然而，更重要的是，這個人是在整套預先設定的可能性當中觀看，他是嵌合在成規與限制的系統當中的。

---

<sup>15</sup> 強納森·柯拉瑞 (Jonathan Crary)，《觀察者的技術：論十九世紀的視覺與現代性》，蔡佩君 譯（台北：行人文化實驗室，2007），頁 11。

由於個人經驗、社會角色等等，諸多因素，觀看之間對作品的詮釋便產生了很大的不同。如羅蘭·巴特(Roland Barthes)於《明室：攝影札記》<sup>16</sup>中所提的「刺點」(Punctum)。刺點就如靈光的概念，其存在於作品的符號意義與隨觀者各異的「先備設定」之間。

於是我回想，我之所以被直播吸引，也正是因為它讓我看到了一個「遠方的此刻」。即使那個地方對我毫無生活經驗，我仍會在觀看時不自覺地進行某種想像：比如看到來自芬蘭聖誕老人村的直播，我會推想當地的節慶氛圍、人們的旅行心態，甚至思考那個村莊在夏季是否冷清。這些想像是觀看行為中不可避免的心理活動，它證明了即時影像並不只是技術傳輸的畫面，而是勾動觀看對於異地「知」的慾望。

也因此，觀者在看到我的投影畫面時，自然會詢問：「這是哪裡？」當我回答是我家時，他們的反應往往帶有驚訝與進一步的提問：「為什麼是家？」。這些提問提醒我，即便我刻意將影像從脈絡中抽離，觀者仍本能地尋找其所屬的語境與情感意義。而我原本所認為的「去脈絡化」處理，很可能正是讓作品顯得更像一種「理論的示範模型」、更強調邏輯與架構，卻也因此降低了某些觀者感受到的情感成分。

我的創作模式確實帶有強烈的邏輯性與設計意識，它像是一段用空間、互動與技術語言編排的敘事結構，也像是一套精心策劃的遊戲，逐步展示我對「現場」的觀念。但在這樣的安排中，卻使作品與觀者之間維持著某種微妙的距離。像隔著一層薄膜，他們可以看見作品的邏輯，卻不一定能穿透那層結構所形成的感受阻力。

或許那層膜不只是存在作品與觀者之間，同時也是觀者與靈光之間。作品所能提供的只是一個條件場域，而靈光的產生，仍需依賴觀者本體的經驗與感知。當他們的情感經驗、記憶或想像與作品中某個物件產生共鳴，那才是作品對他「有效」的時刻。也因此，我重新思考：與其追求觀者是否「完成互動」，作品是否為他們保留了被觸動、被進入的可能性是我接下來創作上需要特別關注的方向。

---

<sup>16</sup> 羅蘭·巴特(Roland Barthes)，《明室：攝影札記》，許綺玲 譯（台北：時報出版，2024）。



## 二、在「不在的現場」

除了有觀者對於他們不在的那個影像裡的現場提出疑問之外，也有觀者對展覽本身的性質提問：《不在的現場》為什麼是一檔需要觀眾置身現場實體展覽呢？

這個問題乍看之下帶有自我矛盾的性質，如果我嘗試呈現的是一種不在、是一種遙遠的他方，抑或是虛構的場域，那什麼是我需要觀者親身走入實體的空間的必要性？

以《不在的現場》為題，是我欲展現對於「現場」的各種思考而做出的直覺性的命題，它直接指出當今的現場具備遠端、脫離物理座標空間…等「主體不在」可能性。然而在與觀者的對話中，我發現當我試圖呈現「不在」的狀態，卻直覺地依賴了一個具體存在的展覽形式來實踐，這是否反而指向了一種「在場」的必要條件？

如同每張照片的背後，都隱含著一個拍攝者與一個拍攝現場。「不在」也是種一體兩面的概念，它指的不是人或物單純的缺席，而是一種透過對照才會出現的狀態。如果缺少一個可被體驗的實體空間，觀者將難以區辨出那些直播影像、模擬鏡面或裝置所製造出的遙遠與疏離感。展覽場域本身成為一種對照機制，當觀者抵達現場才能夠察覺「有些東西在這裡、但同時不在這裡」的矛盾感知。

也因此「展覽現場」不該視為與主題對立的實體，而應是被理解為一種條件性的場域。只有透過身體的到場，觀看者才能真正進入那種「既在又不在」的模糊經驗。這個體驗不只是科技傳輸或視覺呈現，更是一種觀者與自身感知結構之間的關係，而產生這樣的連結仍然需要置身實體現場。

透過與觀者及教授們的談話，我重新理解了「不在」並不等於缺席，也並非否定了在場存在的必要，因為兩者是相互辯證才得以被知覺的狀態。當觀者踏入展場，正是他們的身體與感知參與，使那些直播影像、模擬空間或虛構場域被認知為「來自他處的此刻」。原本抽象的距離感與不確定性，因而被具象化為感官經驗中的落差。實體的展覽現場正是支持「不在」概念成立的條件場域，藉此觀者才得以辨識何者為真、何者為假，以察覺自己正置身於一種「既在又不在」的結構之中。



最後，將這次展覽裡與觀者的思辨返回自身創作歷程，一個動人的作品，不一定要說服觀者完成某個明確的互動，也非教條式的示範模型。我期許自己能在創作中保留一種能夠被進入、被感知縫隙，或許才是觀看與靈光產生交集的真正時刻。

## 參考資料

- Sturken, M., & Cartwright, L. (2013). 觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論（吳莉君 譯）。台北：臉譜出版。（原著出版於 2001 年）
- Geimer, P. (n.d.). 圖像作為痕跡：對於一個尚未死去範式的思索（李立鈞, Trans.）。數位藝術資料庫. <https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBas>
- Auslander, P. (2012). Digital liveness: A historico-philosophical perspective. PAJ: A Journal of Performance and Art, 34(3), 3–11. [https://doi.org/10.1162/PAJJ\\_a\\_00104](https://doi.org/10.1162/PAJJ_a_00104)
- 邱誌勇（2020）。在緊急狀態中湧現的藝術上線運動及其反思。《藝術家》，(541)，98-101。
- Alexenberg, Mel（2006）。《後數位時代的藝術未來：融合數位技術與藝術精神》  
Taipei National University of the Arts  
（The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness）。Bristol：Intellect Books。
- 陳宏星（2017a）。後人類紀藝術「靈光」之消失？（上）。《藝術認證》，(74)。
- 陳宏星（2017b）。後人類紀藝術「靈光」之消失？（中）。《藝術認證》，(75)。
- 陳宏星（2017c）。後人類紀藝術「靈光」之消失？（下）。《藝術認證》，(76)。
- Berger, J. (2021). 觀看的方式（吳莉君 譯）。台北：大塊文化。（原著出版於 1972 年）
- Cresswell, T.（2004）。《地方：記憶、想像與認同》（王志弘、徐苔玲 譯）。群學出版有限公司。（原著出版於 2004 年）

- Crary, J. (2010). 觀察者的技術：論十九世紀的視覺與現代性（蔡佩君 譯）。台北：行人文化實驗室。（原著出版於 1990 年）
- Barthes, R. （2024）. 明室：攝影札記（許綺玲 譯）。台北：時報出版。（原著出版於 1980 年）
- 國家人權博物館（2023）。傾聽裂隙的迴聲——2023 綠島人權藝術季線上展。取自 <https://vr360.nhrm.gov.tw/2023gihraf/>
- 童詠瑋（2021 年 11 月 24 日）。從「2021 白晝之夜」的「線上感」，重省大型節慶展會的未來轉型。Artouch 藝術觀點。取自 <https://artouch.com/art-views/content-53697.html>
- 鄭先喻。Sandbox。取自 <https://chenghsienyu.com/injector-before-null-sandbox/>

## 附錄一 展覽宣傳圖



圖 42，個展《不在的現場》，2025 展覽宣傳圖

## 附錄二 展場紀錄照



圖 43，個展《不在的現場》，2025，展場外紀錄照



圖 44，個展《不在的現場》，2025，展場外紀錄照