

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

幻中幻，欲實欲虛？

Reality or Virtuality? Illusions Within Illusions

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

研究生：侯思齊 撰

Graduate Student : Ssu-Chi Hou

指導教授：林俊吉 教授

Thesis supervisor : Chun-Chi Lin

中華民國 113 年 6 月

June, 2024

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

112學年度第2學期

侯思齊 (Ssu Chi Hou) 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) 幻中幻，欲實欲虛？

(英文) Reality Or Virtuality? Illusions Within Illusions

經本委員會審定通過，特此證明。

學位考試委員會

召集人

陶亞倫

陶亞倫

委員

陶亞倫

陶亞倫

蕭有志

蕭有志

林俊吉

林俊吉

指導教授

林俊吉

林俊吉

系主任

戴義明

中華民國 113 年 06 月 13 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

侯思齊 Ssu Chi Hou 君 (媒體藝術 Media art ,
學號 210762007) 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) 幻中幻，欲實欲虛？

(英文) Reality or Virtuality? Illusions Within Illusions

經本委員會審定通過，特此證明。

召集人 陶亞倫

陶亞倫

委員 陶亞倫

陶亞倫

蕭有志

蕭有志

林俊吉

林俊吉

指導教授 林俊吉

林俊吉

系主任 戴義明

戴義明

中華民國 111 年 03 月

March, 2022

國立臺北藝術大學 新媒體藝術學系

108 學年度碩士班學年評鑑

評鑑委員審定書

媒體藝術組

侯思齊 君 (學號 210762007) 所提之評鑑作品

《欲穿 What You See》

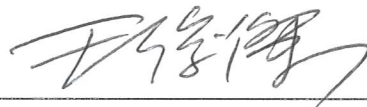
經本委員會審議，決議

通過

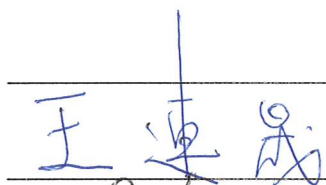
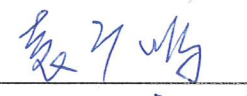
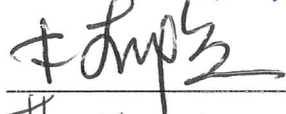
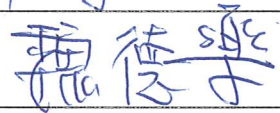
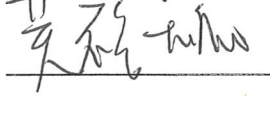
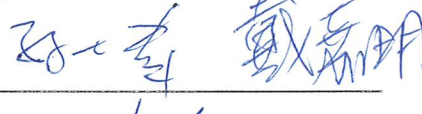
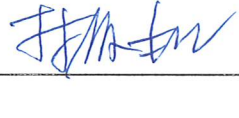
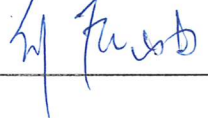
不通過

評鑑委員

召集人



委員

中華民國 108 年 9 月 9 日

摘要

在現今的時代，「使用影像」是十分日常的事情，我們可以輕易地攝影、存取、即時編輯影像，然後上傳至網路；也可以便利地在各式大小螢幕上觀看，不受時空間所影響。而當影像成為即時的訊息，隨時可以抽換於不同螢幕裝置時，螢幕是否成為一種只是填充的容器，而影像背後的觀看機制，似乎也在如此速食的影像結構下被我們所忽視。

本篇論文從數位影像的本質著手，將影像初始於螢幕上的狀態擷取，以此為原點延伸討論影像的物質性。數位影像中的畫素，既是螢幕本身的訊息，也是當一面影像空白時，其中隱藏的訊息。透過使螢幕的視覺表層和螢幕本體分離再重新疊合，引出我對於數位影像是否有邊框的疑問，並將視野拓展至螢幕外的觀眾及場域。同時在實驗影像的創作過程中，我提出了「影像映射」的方法理論，這些數位影像基於影像機器而生，綑綁數位影像與觀看機制，使閱讀作品的方式產生唯讀性。我將此創作概念往兩個方向發展，一是螢幕中的影像內部，包含著影像機器本身內含的視覺資訊；二是螢幕外的實體空間，從螢幕反射至空間中的光影，自然光對於數位影像的介入，進一步使空間影像化。在水谷藝術的個展《幻術中的螢幕》中，便試圖視展場空間為一個影像，在「螢幕」—「影像」—「觀眾」—「現場」間的關係更迭抽換下，探尋何謂影像的「真」。

我以過去對於數位影像的思考脈絡作為起源，提出了影像映射的核心創作概念，以數位化的視覺作為創作手法，並執行於虛擬的影像空間及實體的建築空間。本文藉由書寫此一過程，剖析我對於現今影像的不滿與重新定義，同時也透過這樣的想像，期許提供觀者不一樣的思考角度。

關鍵字：螢幕、邊框、影像映射、影像機制、影像場

ABSTRACT

The use of images has become routine in modern times. We can easily capture, access, and instantly edit images and upload them online. Images can also be conveniently viewed on screens of different sizes, unaffected by space and time. As images become real-time information that can be exchanged on various devices at any moment, we are compelled to question whether screens have become mere containers and whether the viewing mechanism behind these images has been overlooked in this fast-paced image structure.

This paper embarks on examining the essence of digital images, capturing the initial state of images on screens, and extending the discussion to the materiality of images. Pixels in digital images are both the information on the screen and the hidden message in a blank image. By detaching and then re-integrating the visual surface of the screen with its physical structure, I raise questions about whether digital images have boundaries, expanding the perspective to the audience and the space outside the screen. During my experimental image-making, I proposed the theoretical method of "image mapping." These digital images are made from image machines, binding digital images with viewing mechanisms, creating a read-only attribute of engaging with the work. I developed this concept in two directions: first, the internal aspects of the image within the screen, which includes the visual information inherent in the image machine itself, and second, the external physical space of the screen, where the light and shadow reflected from the screen into the space, and the intervention of natural light into digital images further transform the space into an image. In the solo exhibition "Screen in Illusion" at Waley Art, I attempted to treat the exhibition space as an image, exploring what the "truth" of an image is through the recursive relationships between "screen," "image," "viewer," and "site."

Drawing from my thinking context on digital images, I introduced the core concept of image mapping, utilizing digital visibility as a working method and applying it to both virtual image spaces and physical architectural spaces. Through the writing of this paper, I analyze my dissatisfaction with and redefinition of contemporary images while offering a different perspective through this reimagining.

Keywords: screen, boundary, image mapping, image mechanism, image field.

致謝

這篇論文從構思到最終完成，橫跨了一段不短的時間，對我來說，每次再重新看過去的作品時，都會有新的想法，導致個人對於完成論文這件事，心態上有些拖延，直至今日，我依然會擔心自己的書寫，是否足夠完整，足夠清楚地將個人創作的思想傳達。不過這段旅程終究不是永無止盡，而我有信心此文是個人當下最誠懇的文字，非常慶幸在許多師長與朋友的協助下，得以完成。

首先要感激我的指導教授林俊吉老師，老師溫暖的鼓勵和支持給予我許多能量，在創作上也往往能給出客觀且忠肯的建議，每次與您聊完都有新的啟發。另外也謝謝兩位論文口委老師：陶亞倫老師與蕭有志老師。亞倫老師總是第一時間便爽快的同意幫忙，也總是能給出一針見血的建議；有志老師則開啟我對於作品的另一層思考，並激勵我繼續前進。

感謝碩士班的好朋友們，家伶、玟汝、煒庭、意翔、詠翔、謝楨，這段時間最大的收穫肯定是認識各式各樣的人，能在遇到瓶頸的時候有大家可以一起討論、一起抱怨和一起焦慮，未來的路上希望也繼續彼此協助、互相鼓勵。也感謝一直以來身邊的親朋好友，亭宇、彥齊、羽芝、韋霆、瑜亮、蔡昉、庭均、奕蒼、亞萱，很開心有信任的各位陪伴，於各方面給我最堅強的力量。未能一一提及的師長朋友們，你們的協助我也都感恩地銘記於心。最後感謝我有可以完成這本論文的環境，謝謝堅持到最後的自己。

目次

摘要.....	I
ABSTRACT.....	II
致謝.....	III
目次.....	IV
圖目錄.....	VI
第一章、緒論：數位時代下的影像思考.....	1
第一節、關於創作背景的起源.....	1
第二節、幻中幻，欲實欲虛？.....	5
第二章、數位的邊際.....	7
第一節、影像內容.....	7
第二節、無法逃脫的框.....	10
第三節、框內，框，框外.....	15
一、工具.....	15
二、現場.....	16
三、觀眾.....	19
第三章、數位影像映射.....	22
第一節、日與月的複製關係.....	22
第二節、影像映射.....	24
第三節、影像映射於影像之上.....	26
一、《電視牆》至《電視牆—魚骨型》.....	26
二、疊加慾望投射於空白之上.....	31
三、虛擬實境下的視覺擴張.....	36
第四章、數位影像場.....	38
第一節、溢出視窗的光.....	38
第二節、影像映射於空間之上.....	42
第三節、幻術中的螢幕.....	44

一、B1	44
二、1F	48
三、2F	50
四、3F	55
五、RF	59
第五章、結語.....	65
參考書目.....	67
附錄一 展覽海報.....	69
附錄二 作品資料.....	70

圖目錄

圖 1 《兒童椅》，2016，影像裝置，依場地而定.....	1
圖 2 《影像—光》投影像素細節.....	2
圖 3 《介像》，2019，影像裝置，依場地而定.....	3
圖 4 袁廣鳴，《盤中魚》，1992.....	8
圖 5 白南準（Nam June Paik），《Magnet TV》，1965.....	9
圖 6 電影《全面啟動》.....	10
圖 7 馬列維奇（Kazimir Malevich），《Black Square》，1915.....	11
圖 8 蒙德里安（Piet Mondrian），《Broadway Boogie Woogie》，1942.....	11
圖 9 白南準（Nam June Paik），《TV Buddha》，1974.....	12
圖 10 白南準（Nam June Paik），《Zen for TV》，1963.....	13
圖 11 《影像—光》，2017，投影裝置，尺寸依場地而定，關渡美術館展出現場.....	17
圖 12 《投影光》，2021，投影裝置，尺寸依場地而定.....	18
圖 13 《投影光__中正大學演藝廳》，2023，投影裝置，特定場域.....	18
圖 14 白南準（Nam June Paik），《Moon is the Oldest TV》，1965-1992.....	23
圖 15 映射函數例圖.....	24
圖 16 《電視牆》，2020，影像裝置，尺寸依場地而定.....	26
圖 17 《電視牆》Logo 細節.....	27
圖 18 《電視牆—魚骨型》模擬草圖.....	28
圖 19 《全面啟動》劇照.....	28
圖 20 影像於不同螢幕狀態呈現.....	29
圖 21 對應至螢幕面板的像素.....	29
圖 22 失準於螢幕面板的像素.....	29

圖 23 螢幕與影像間的綠色.....	30
圖 24 《電視牆—魚骨型》，2021，影像裝置，尺寸依場地而定，桃源美展展出現場.....	31
圖 25 馬列維奇（Kazimir Malevich），《White on White》，1918.....	32
圖 26 《Void - 電視映射》，2021，影像裝置，尺寸依場地而定.....	34
圖 27 《Void - 電視映射》不同視覺效果.....	34
圖 28 《電視牆—直立式》，2022，影像裝置，尺寸依場地而定.....	35
圖 29 《電視牆—直立式》，2022，影像裝置，尺寸依場地而定，個展展出現場.....	35
圖 30 《全景像素》，2022，360 影像，影像截圖.....	36
圖 31 《欲穿》，2019，影像裝置，尺寸依場地而定，影像截圖.....	39
圖 32 《電子白板》白板螢幕中的圖像.....	39
圖 33 《電子白板》，2021，攝影.....	40
圖 34 《櫥窗電視》，2021，影像裝置，特定場域.....	41
圖 35 《窗光伴幕》，2021，影像裝置，特定場域.....	41
圖 36 個展空間設計草圖.....	43
圖 37 《幻術中的螢幕》展覽手冊空間概念暨作品位置圖.....	43
圖 38 《投影光》作品細部.....	45
圖 39 《月光》，2021，影像裝置，尺寸依場地而定.....	46
圖 40 《對焦—盞燈》，2022，影像裝置，現地製作.....	47
圖 41 《幻術中的螢幕》展場入口.....	48
圖 42 《電視牆—直立式》，2022，影像裝置，尺寸依場地而定.....	49
圖 43 《副本太陽》製作過程，電腦建模環境.....	51
圖 44 《副本太陽》，2022，影像裝置，尺寸依場地而定.....	51
圖 45 《副本太陽》作品細部.....	52

圖 46 《副本太陽》作品細部.....	53
圖 47 《三樓中樓》，2022，影像裝置，特定場域.....	56
圖 48 《三樓中樓》作品細部.....	57
圖 49 《三樓中樓》不同樓層之光影狀態.....	58
圖 50 《陽台風景》，2022，攝影裝置，特定場域.....	59
圖 51 《陽台風景》作品細部.....	60
圖 52 《陽台風景》隨天色變化不同之景觀.....	61
圖 53 《望遠凝視》，2022，影像裝置，尺寸依場地而定.....	62
圖 54 《天窗》，2022，空間裝置，尺寸依場地而定.....	63
圖 55 美國太空總署《Blue Marble 2012》.....	65
圖 56 《幻術中的螢幕》展覽海報.....	69

第一章、緒論：數位時代下的影像思考

第一節、關於創作背景的起源

創世紀中，神說：「要有光。」於是就有了光。黑暗混沌的大地至此才有了明暗的區隔。光是我們開始辨認萬物的濫觴，炙熱的太陽是我們所直接接觸最強大的自然光源，而碧藍的大海、油綠的草原、艷紅的花果……皆是藉由光的反射使人看見。隨著科技的演進，電燈的出現象徵人類逐漸脫離晝夜明暗的絕對性；攝影技術促使寫實的景色可以凍結於瞬間；電視的普及則讓螢幕光影充斥在人類生活當中；進入網路時代，「虛擬」更是全新的異想世界。影像，以廣義的角度來說，其實就是任何視覺的泛指，而視覺追根究底，還是光——「要有光」。

甫進大學於創作的初期，摸索與實驗過程中嘗試投影不同的可能性，將「影像」作為一個「光源」使用，2016 年的作品《兒童椅》中，初次有意識的使投影機化作燈光，在狹小且挑高的空間，將投影光由上方向下投映，如劇場的聚光燈一樣投射在正中間尺寸異常的兒童椅上，作品嘗試以一種劇場聚焦的形式呈現，而正因為光源來自投影機，細看餐盤，有一雙手微微的動著，以細微的動態，暗示似乎有一個人正束縛其中，配搭放大兩倍的餐椅與整個空間的視覺，營造一股不安、詭譎的氣氛。試圖用空間的畫面與燈光氛圍去打破一般對於兒童椅這個物件——安全、溫暖的家庭印象，轉而以不安的、冰冷的視覺感，讓觀者對童年的想像轉為孤單和寂寞。此作刻意以投影機的光去模仿一般的劇場燈，讓投影機不單單只是投出影像畫面，更是一個發光體。

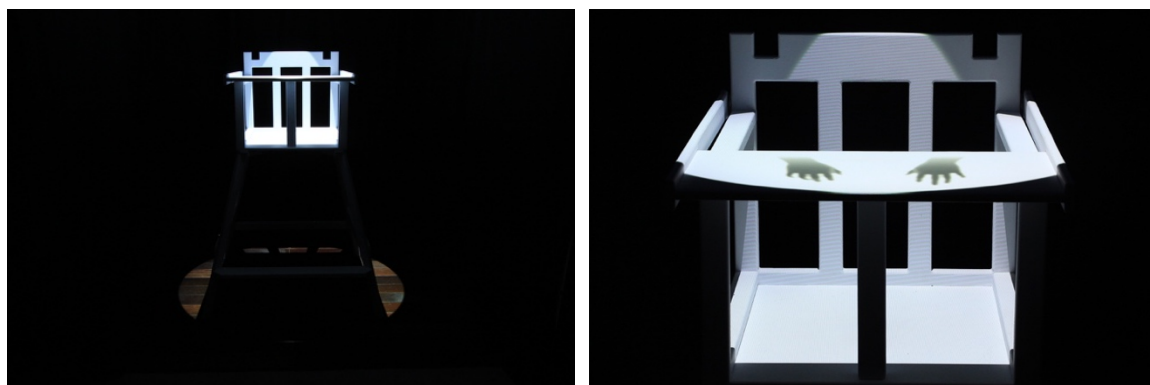


圖 1《兒童椅》，2016，影像裝置，依場地而定

2017 年期間，我進一步思考投影機的光與一般燈光的區別，為何投影光會被視作影像，而甚少於在日常如此形容日光燈管、燈泡或是 LED 等物理光源。作品《影像—光》嘗試使投影機投出不同於一般影像的「光」：當投影機在巨大的牆面只投出一面白光時，近看牆面上會有投影光一格一格的畫素，我認為這是「投影」與「光」一般認知上最大的差別。想像如果我可以把這個畫素不斷放大，出現方格，直至格線之中，最終會發生什麼？會是一片黑，「黑色的光」。這個由白到黑的過程，我用數位後製的手法，模擬物理上放大一面投影機的光時會是什麼情況，在這個假設中，我似乎只是對光作放大縮小的動作，而這個光在這件作品中成為一個動態影像。除此之外，此作也觸碰了黑與光理應是矛盾的關係，卻在作品中出現了「黑光」，這個黑是影片（數位）的黑，透過我們習慣觀看影像的播映工具，投射出來（此處的討論著眼於投影機，雖然在新的技術發展下，有黑白對比度十分高的產品，但是在概念上影像由機具「投出」，即使畫面是一面黑），有趣的在「影像明暗」與「物理光明暗」之間畫出一際線。《影像—光》將個人對於影像的思考由「生產光」的機具擴延至「播映影像」的機具——整個「播映端」的機制，從最初只是著眼於光與影像之間的關係，延伸思索如何以這些機器本身來生產影像，這些元素是否於平時觀看影像之際，為觀看者所忽略，當它們主動現身於人們面前，影像的機制又以什麼姿態與觀眾對話。

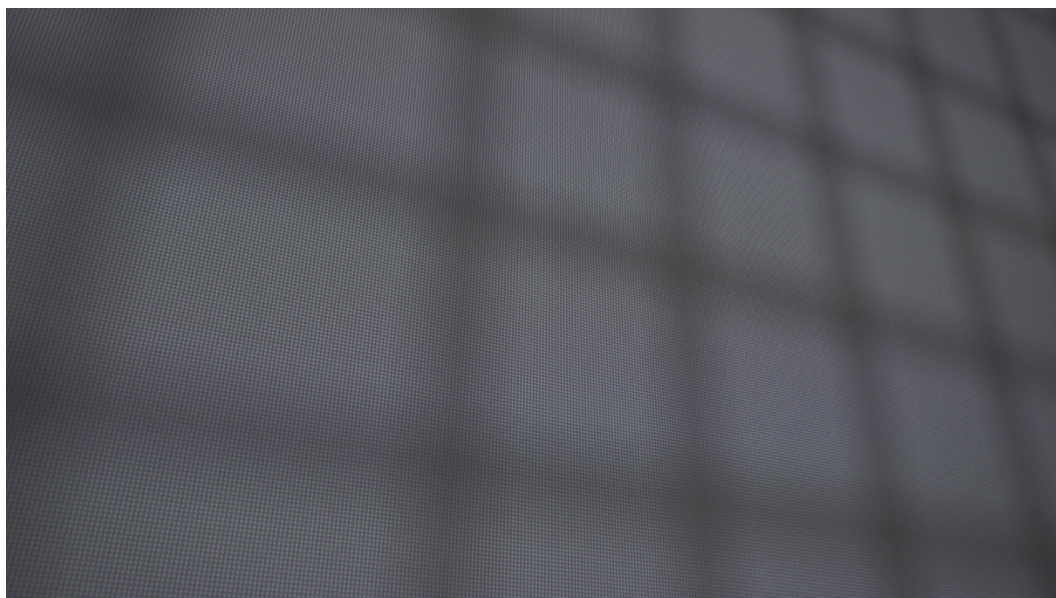


圖 2 《影像—光》投影像素細節

現今我們在日常生活或是美術館看到的影像，不論靜態或是動態，透過媒體播放或是以一個視覺實體呈現，似乎對觀眾來說只是一個「視覺」上的「結果」，個人認為這個視覺是平面的。視覺藝術像是層層堆疊的「圖層」：一、泛指所有視覺、圖像或動態影像的廣義名詞「影像」。二、螢幕、電視、投影機等播放影像的「機器」。三、藝術家所生產的影像作品「藝術品」。當然，其中可能又包含藝術家所關注的議題，藝術家的創作理念，藝術家所使用的符號等等，而我們最終看到的是種種元素交織、壓縮而成的一個面，即是「結果」。

2019 年碩一期間創作《介像》這件作品，將關注的對象放在「存在於影像機制過程中，通常不在影像（或是作品）中出現，無法捕捉，如幽靈般存在的視覺物件」。觀眾初進入空間時，將會看見：如待機狀態般的投影機畫面，台座上有一支遙控器。觀眾可以自由使用遙控器控制投影機，然而，他將只會看到選單畫面的改變，投影機本身的設定不會有任何更動¹。作品將「投影機選單」成為視覺圖像，觀眾控制的其實是作為「影像」的選單，透過程式編寫紅外線感測，控制投影畫面改變。《介像》透過將選單功能失效化，使介面視覺獨立被觀看，由於使用習慣，人們會感受到些微的怪異，卻不容易察覺奇怪之處，我試圖以一種既符合觀者期待，又不同於期待結果的手法，挑戰觀眾的感知經驗。



圖 3 《介像》，2019，影像裝置，依場地而定

¹ 例如：控制遙控器調整投影機的亮度，將只會看到數值條改變，畫面本身亮度不會產生任何改變。

快速、便利是人們愈來愈重視的一環，我們對於接收資訊渴求速食，任何系統都追求「直覺性」，直覺讓我們減少了思考與理解的時間，而可以更加迅速的更新視覺，大量快速的視覺經驗，使視覺是輕薄而快取的，視覺是扁平的。如同前面所提，我們接收過多的扁平視覺，甚至因直覺產生習慣，使我們對於影像不再敏銳，反而容易忽略表面背後的層層元素。

本文意圖顛覆我們熟悉的視覺語言，探討如何用影像和現實場域對話，去擴延影像的內部空間，進而拆解影像結構，使這些構成影像的元素，重新單獨地、突兀地呈現於觀眾面前，畫面看似不知其所以然，影像內容卻直指影像自身。藉此讓觀者主動地察覺影像的層層關係，我嘗試強調並凸顯建構影像的某一層，或是抽換其中的某一層，以新的觀點重組影像，找尋影像和影像之間的縫隙，**虛實之間建構一個數位影像場。**

第二節、幻中幻，欲實欲虛？

我想提出一個假設性問題來開啟本文的討論：若是在虛擬實境的世界當中，放入一面鏡子，那麼鏡中會是怎麼樣的景象？他是否應該保留反射的物理性，更甚者，他會「反射」什麼？在這個問題中，我思考的是，「鏡像」是反射現實的虛像，而虛擬實境是模擬現實的虛擬空間，將現實世界中的鏡子放入虛擬實境，虛幻當中出現虛像，這樣的「虛擬實境」是更加擬真，還是更超現實呢？而觀眾——帶著全景頭盔的觀眾，此刻的身體是否會在虛擬中現身，現身與否又如何影響其感官？本文以《幻中幻，欲實欲虛？》作為標題，藉此提問引出我對於數位影像的思考。

本篇論文共有五個章節，第一章以過去創作過程中重要的三件作品，帶出了個人創作背景的思考脈絡與轉折；並藉由詮釋標題的提問與通篇論文的章節結構作為緒論。

第二章「數位的邊際」以框作為命題，影像應如何在現今面對邊框？第一節以過去兩件不同形式的投影作品參照前輩類似手法的經典作品，在不同的時空背景下，影像內容對抗的事物完全不同，並說明我對於影像作為「畫面內容」填充的不滿，及試圖將數位影像本身物件化。第二節「無法逃脫的框」從歷史中錄像藝術的發展與傳統繪畫作比較，以白南準作品的核心精神對照今日，隨著影像技術愈加完善與普及，使用影像的經驗已經是如此便利，且可以是非常個人的，早期錄像藝術作為時代前鋒的衝擊力道已不再強勁，影像趨於扁平化，更甚之，錄像是不是已成為僅是「會動的繪畫」，而併入傳統繪畫的脈絡討論？第三節則以影像機器、影像發生的場域和觀看影像的人來討論「框內一框一框外」，如水一般流動地數位影像，是否可以在重新定義「框」之於它的位置後，突破現有的侷限。

第三章提出「數位影像映射」的創作方法理論，第一節「日與月的複製關係」講述我將太陽和月亮的對映作為影像和螢幕的譬喻，第二節則詳細解釋「影像映射」的概念及運作，第三節以「影像映射於影像之上」介紹我如何將概念導入影像創作，這一節的作品聚焦於「螢幕」，從牆上的《電視牆》系列作到電視螢幕離開牆面，整理創作過程中的嘗試與思考，並進一步嘗試討論虛擬的螢幕，提出實驗性的假設。

第四章「數位影像場」則將視線移到實體的建築空間，以「視窗」為基點討論「自然光」與數位螢幕產生的「數位光」，進一步將展場建築體視為一個影像，發展出光影與空間的虛實交映的《幻術中的螢幕》個展，當虛幻與現實重疊交映，虛與實的界線或許不再那麼重要，真正的「真實」來自於我們如何觀看與思考。第五章為全文結語。

第二章、數位的邊際

向他人介紹自己的時候，我會稱自己為「做影像」的人，某方面來說這是個人對於影像的一個態度，我不認為我是動畫製作、電影導演，或者是錄像藝術家，因為我的作品和這些類型的作品有很不一樣的差異，並不執著於精進影像方框內的畫面細節表現或是故事的劇情安排，我很尊重同時也欣賞不同類性的作品，不過個人對視覺的思考並不滿足於既有分類之範疇。

梳理過往的作品，我對於具有敘事內容的影像一直是相對排斥的，即使在創作之初我並沒有意識到這件事情。在透過任何電視、電腦、手機等任何螢幕看影片時，我都會有一種感覺，螢幕和影像是分開的：螢幕是一個容器，可以播放許多不同的影片，這些影片也可以填入不同的容器之中。而我認為影像與螢幕不應是如此簡單的替換關係，本章節藉由我對於影像內容的不滿，至影像的邊框——無形的框以及物理的框，框內、框外以及框本身分別指涉什麼又各自有如何的想像；最後提問在數位時代下成熟的影像技術，螢幕的框將影像劃出一道界線，框內的影像可以是任意的天馬行空，但是，**虛擬的數位影像**，尤以現時更是有對於元宇宙的世界觀想像，影像是否具有（亦或是應不應該有）邊框？邊框之於影像機制、之於觀眾以及之於現場空間，究竟意味者什麼，而「邊框」是不是也有其自身的特殊意義。

第一節、影像內容

在第一章緒論當中，回顧過去的作品，其中大多選擇使用投影作為作品的媒材，但作品中的投影，不希望它只是投映出意使觀眾閱讀的錄像，我使用劇場感來描述《兒童椅》中的投影，現在看來，這樣的影像更像是某種現場，它具有儀式性的空間感，然而卻不是一段具有開始與結束的表演亦或是影片（後續皆將此處形容之具有片頭片尾時間性的視覺稱作「影片」，與我想討論之包含空間性與物質性的「影像」做出區別）。參照藝術家袁廣鳴於1992年的作品《盤中魚》，同樣旋轉投影機角度使影像視角改變，但時空背景不盡相同，游不出瓷盤的金魚像是在對抗電視文化的影像侷限，並顛覆觀眾的虛實感知；而在存取、替換影像便利的現代，

《兒童椅》反抗的是影像內容本身，將寫實的畫面與敘事劇情捨棄，使影像更接近於光影變化於空間之中。

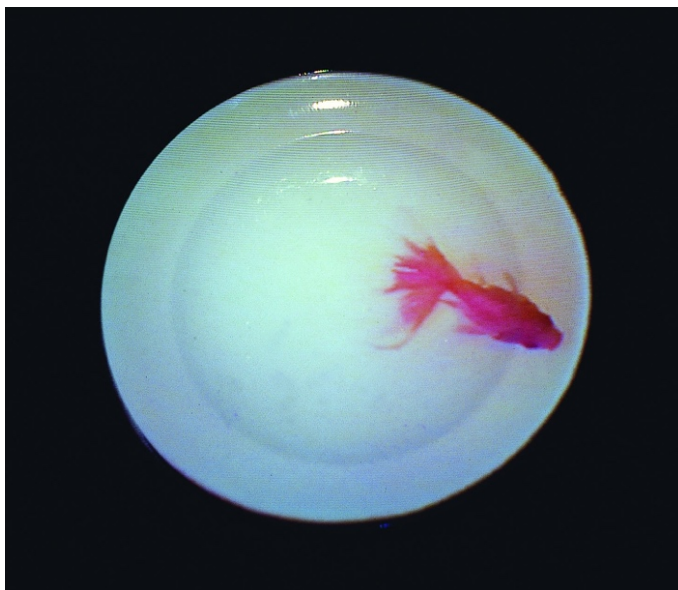


圖 4 袁廣鳴，《盤中魚》，1992

(圖 4 取自 TKG+ 袁廣鳴作品簡介)

Taipei National University of the Arts

我認為數位影像不只是填充在播映機器之中，影像與機器不應為各自獨立的個體，我不斷地找尋播映與影像之間聯繫的路徑，在前述的概念基礎下，我對光以及影像機器提出了一個奇想：光是可以放大縮小的嗎？在視覺上，放大縮小更像是 zoom in 與 zoom out，光的強弱可能取決於光源的靠近與遠離，因次，放大與縮小「光的視覺」在概念上其實是十分數位的；而對於投影機器，投影的格素是物理的現象，我用數位影像的想法「存取（截圖）」了這個物理視覺，再拖入後製軟體中，對其做縮放，在《影像—光》中，影像基於投影機器而成立，縮放的過程中影像重複疊合並抽離投影機器，兩者的關係網綁而不可替換，在循環的動態中也強調了投影機制的位置與角色²。錄像藝術之父白南準（Nam June Paik）於 1965 年將一塊磁鐵放在電視機的外殼上，而觀者可以自由的挪移磁鐵，磁鐵的磁場干擾電視的電子訊號，隨著磁鐵位置不同，也創造不一樣的電視畫面，《Magnet TV》使電視轉化為雕塑，透過物理物件實體的干擾影像，播映機器在此處成為影像主體，磁鐵與電

² 詳見第三章第二節。

視機之間創造的視覺也無法複製播映。我認為白南準對於影像的精神直至今日依然是十分具有啟發性的，並沒有隨著當時使用的科技媒材被時間演進取代而褪色，科技日益的發展，數位影像也應該隨時檢視其與播映機制的關係。我以數位的手法操作影像，再現、強調這些具完善技術的螢幕本身，回應白南準對於電視的干預實驗，我更試圖將影像「物化」、「空間化」；乍看相似的操作邏輯（將影像機器視作裝置物件，以抽象的視覺展示影像），我與白氏除了時代環境完全不同，根本上的差異是我強調「數位」在當代影像中重要的位置，以數位技術的邏輯剖析影像物件。



圖 5 白南準 (Nam June Paik) ，《 Magnet TV 》 ， 1965

(圖 5 取自 <https://www.ioiart.cn/art/5533.html>)

第二節、無法逃脫的框

電影《全面啟動》當中，導演諾蘭（Christopher Nolan）用層層複雜的夢境塑造出奇幻的故事，虛虛實實的夢中夢，真實變得很難辨認，電影直到最後一刻，都保留開放式的解釋，似乎觀眾也可以跟著角色一起抉擇，主角 Cobb（Leonardo DiCaprio 飾）多次陷入夢中的情景不可自拔，因為他無法指認，究竟現實和夢境哪邊才是他想要的真實；層層夢境就像是不同的框線與邊際，每跨越一次都必須重新辨識自身，而電影中判別虛實的陀螺就像是那條界線提醒著主角此刻身在哪邊；回應本文的標題，幻中幻、夢中夢，真實和虛擬也許是一體兩面³，互相糾纏，而選擇要到哪一邊的——還是人。



圖 6 電影《全面啟動》

（圖 6 取自 <https://www.cbr.com/inception-spinning-top-christopher-nolan-career-significance/>）

傳統繪畫「框」的存在，是為了將藝術與非藝術場域做出區隔，似乎框內就是屬於藝術純粹的聖潔之地，是盡情作夢的地方，而框外便是世俗的日常；透過**絕對的框**，使藝術品實質地成為藝術品。如此的框架必然地成為反叛的藝術家們試圖破除的對象，從畫面的內容物、透視、光影的改變；從寫實到抽象、幾何、線條，甚至是顏料本身的揮灑，對於現況不滿而不斷地嘗試突破舊有的框架。葛林柏格（Clement Greenberg）式的形式主義認為，現代繪畫與雕塑應追求「媒介特定性⁴」

³ 本文後續對於真實與虛擬的關係會有更深的討論。

⁴ 葛林柏格認為，媒介特定性是一種藝術形式的「唯一而恰當的能力範圍」與藝術家運用那些媒介之「性質所獨有的」特性的能力相對應。（維基百科，2024/05/29 檢索）

(medium-specificity)，排除一切外框及台座，追求純粹的媒材自身，如馬列維奇 (Kazimir Malevich) 的《黑色正方形 (Black Square)》及《白上的白 (White on White)》與皮特·蒙德里安 (Piet Mondrian) 的幾何抽象畫中皆以純粹的方塊與線條取代過去繪畫的形體及敘事，但是，現代繪畫雖然去除了傳統的框，卻無法擺脫在白盒子展出，白盒子依然扮演著絕對的框。而葛林柏格的形式主義也因過度地將視線放在繪畫作品自身，忽略了觀者以及藝術家以「人」的知識層面去理解與操作作品。



圖 7 馬列維奇 (Kazimir Malevich)，《Black Square》，1915

(圖 7 取自 https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Square)

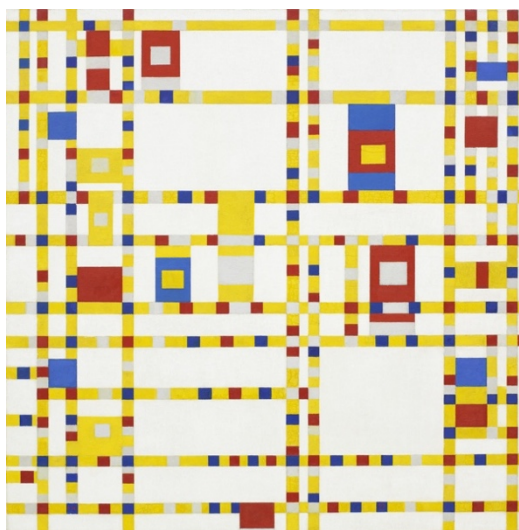


圖 8 蒙德里安 (Piet Mondrian)，《Broadway Boogie Woogie》，1942

(圖 8 取自 https://en.wikipedia.org/wiki/Broadway_Boogie_Woogie)

錄像藝術的發展，最早由於電視逐漸普及於社會大眾，成為大眾接收資訊的主要方法之一，人們也喜愛於電視收看娛樂性節目，對於影像的依賴使得容易被媒體給支配，電視逐漸成為一種權力的象徵。1950至1960年代，藝術家試圖使用電視作為創作的媒介，以對電視機的改造與斷裂的播映內容，批判主流媒體，透過使電視喪失原來傳播、敘事的功用，成為失真無用的機器，破除媒體權力的框架。從白南準的作品中，《Zen for TV》（1963）因影像損毀而化作一條直線，他將電視旋轉以九十度擺放，使其成為一件頗具禪意的極簡「雕塑」；《TV Cello》（1971）為與大提琴家夏洛特·莫曼合作的特製大提琴電視裝置，更在演奏時穿戴《TV Bra for Living Sculpture》與《TV Eyeglasses》，隨著演出即時的干擾螢幕上的畫面，使電視成為一種與表演者互動的即時雕塑；而白南準最知名的作品《TV Buddha》（1974）藉由閉路系統，使佛陀與螢幕中的佛陀面對面，融合東方禪學與西方科技的思想，思考觀看的方向與實物、符號與影像之間的再現。隨著時代演進，時空背景不同，其解構電視媒體的時代性創作依舊極具啟發性，「The future is now.」白南準準確的預測現今時代互聯網時代的快速傳播，並在其作品展現高度實驗性、創新性的態度，對今天的藝術和文化仍然有著非常深遠的影響。

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



圖 9 白南準 (Nam June Paik) ，《 TV Buddha 》，1974

(圖 9 取自 https://miro.medium.com/max/499/1*Rdue6C7RiocbZQNsm4vrXg.jpeg)



圖 10 白南準 (Nam June Paik) ，《 Zen for TV 》 ， 1963

(圖 10 取自 <https://www.moma.org/collection/works/163792>)

……隨著當代數位化與電腦化演算邏輯的動態影像形態之問世，此種饒富物質性的錄像媒材猶如失去其奪目的影像表徵與內在脈衝，淪為嶄新科技產品的中介物，所謂的錄像藝術遂不得不面臨名存實亡的弔詭命運。⁵

比較傳統繪畫的演進與錄像的發展，我認為是有很多相似之處的，從內容的可能性開始摸索，不斷挑戰當下時代的禁忌和束縛，當內容填充無法滿足藝術家之時，便開始將視線轉向物質性的、媒材自身的辯證，然而，我認為繪畫與數位影像始終還是有根本上的不同，數位影像不應該與平面繪畫在同個時空面對相同的煩惱和侷限，因此若是創作影像的我們安於影像技術的完善發展，僅是在畫面填充上作

⁵ 孫松榮，〈反身性幽肢：論電影與錄像的政治造形力〉，《行動與界線—當代國際錄像藝術對話論壇》（臺中：國立台灣美術館，2012），頁 69。

琢磨，而不去辯證影像整體的機制，我們將被技術超越，落後於時代，影像技術作為無形的框，使數位影像變成「只是會動的繪畫」。

錄像藝術的發展和數位化科技媒體的演進有很深的聯繫，觀眾在觀看這些影像之時，無可避免地連結回其日常的「使用影像」經驗，這些經驗可能是權力的支配、衍生的文化或是符號性的對應。至此，我認為數位影像除了同樣面對藝術史中美術館場域與體制的命題外，與時俱進的科技與現代生活經驗下的觀眾，都是其可能面臨之束縛與框架，且這個框是隨著時間不斷快速變動的；然而，日常會影響如何閱讀影像，同樣地，影像與觀眾的互動可能性就愈高，這或許提供了一條細縫使影像抽離出美術館，直接地與觀眾的日常經驗（習慣）連接，例如在作品中使播映機器的功能改變或是誤用、放大平時容易被忽視的影像元素，我嘗試藉由這些實驗性的操作，暗示觀眾跳脫俗常的觀看，重新思考眼前的視覺與日常的視覺經驗。

第三節、框內，框，框外

過去的藝術觀念認為框內就是藝術家的工作，他提供任意的想像、天馬行空的可能，而框外則是混沌的，不屬於藝術家的責任，將界線明確劃分，除了確保藝術家的位置，也提供觀眾觀看作品的路徑，如此卻也造成日常與藝術的分野。對於數位影像觀看的機制來說，觀眾也應是整個關係中無法分割的一環，觀眾自身過往的經驗影響如何解讀影像，當藝術的界線有機會產生模糊之時，框的位置會在什麼地方，框內、框、框外各分別對應何物，而虛擬具流動性的數位影像，真的可以被框住嗎？本節透過藝術家使用的影像機器工具、影像發生的場域，以及穿梭於日常與美術館的觀眾來討論此問題。

一、工具



若攝影不能從媒介材料的確實認知以達成自然運作……反而……一味地對現象的軀殼作淺薄的紀錄，那麼等於參加考試，拿錯了試卷坐錯了位置一樣，永遠……要交白卷了。⁶

高重黎於〈藝術作品複製時代的機械〉文說到，以影像生產而言，多數人僅重視機器影像而忽略了影像機器⁷，甚至不知道自身有後者這個重要的需求，因而被這個活動排除在外，使得我們在視覺生產的結構性有所缺失，對於機器影像與影像機器毫無辯證性。兩者的關係需求，我認為重點在於觀看者的主動性，「機器影像」如同一個可被複製的訊息，觀者只是被動的接收；而「影像機器」包含了整個影像

⁶轉引自「高重黎攝影展」展冊（1983），張世倫，〈影像拆解與動靜辯證：初期高重黎的攝影—實踐—電影—實踐〉，《攝影之聲：高重黎專號》2018年第22期（臺北：影言社，2018），頁8。

⁷高重黎以「吃飽飯」和「從事吃飽飯的活動」的關係來比喻「機器影像」和「影像機器」。

機制，觀者不僅僅只是「看」，而是「去看」。如同高氏所說，影像機器不應僅止於以消費的方式滿足或佔有，我們應當更加重視整個視覺影像的結構，包括如何生產、如何播放以及如何觀看。

觀察高重黎的作品，他十分關注於影像機器工業與攝影機械的「影像機器影像」，在創作當中強調用手工改造視覺的生產，「我改裝放映設備不是因為懷舊，而是覺得改裝才能變成自己的東西，如果只是買來用，就覺得有點不對勁⁸」。雖然他看似是拒絕「數位化」的創作方式，然而他也曾表示這更像是因為時代環境的不同，使用膠卷僅是「方便」，是屬於他的時代的東西⁹，重點是如何思考，而不是單純的使用。

我認為影像工具其實就是一個框，若是將「影像行為」停留在播映動作時，「框內一框一框外」是死板且平面的。高氏試圖篡改攝影史，在拒絕使用別人產品的態度下，使影像機器成為自己的影像語言。而我聚焦於影像工具的「介面」，現代影像工具的數位「Menu」取代了過去機械式的按鍵，如我在《介像》中直接將其作為圖像使用，這個數位化的轉變取代了許多「影像機器」機械實體物質性的東西，影像由光影的投射轉化為訊號的虛擬平面，我感興趣的「影像機器影像」，便是重疊於影像之間，隱藏於其中的細節。

二、現場

2018年《影像—光》在關渡美術館再度展出，與第一次展出的現場相比，空間的調性完全不同，作品也有非常不同的樣貌。前一次是在黑盒子的空間投影，影像由白至黑的運動，連動空間的狀態是全亮到全黑；而在投射於美術場館跨越二樓和三樓的巨大牆面時，空間不再是封閉的，微微陽光從側邊咖啡廳的玻璃窗灑進來，這樣的狀態下，影像白到黑的過程，轉變為影像本身存有至消失的視覺思辨。同一

⁸高重黎，〈逆旅的航程：高重黎專訪〉，《攝影之聲：高重黎專號》2018年第22期（臺北：影言社，2018），頁122。

⁹同上注，頁120。

件作品，相同的投影機，在不同的場域卻有截然不同的感受，即是以複製性高的影像產品去討論如何複製相同卻具差異的影像。我試圖處理的，是投映於牆面上的螢幕本身——螢幕的「物性」，當螢幕足夠巨幅，微觀的畫素更為肉眼可視，它正是影像機制中影像的外框，我將外框視為影像處理，當這條邊際變為模糊之時，觀眾於影像機制結構的位置便能重新定義這個「框」。

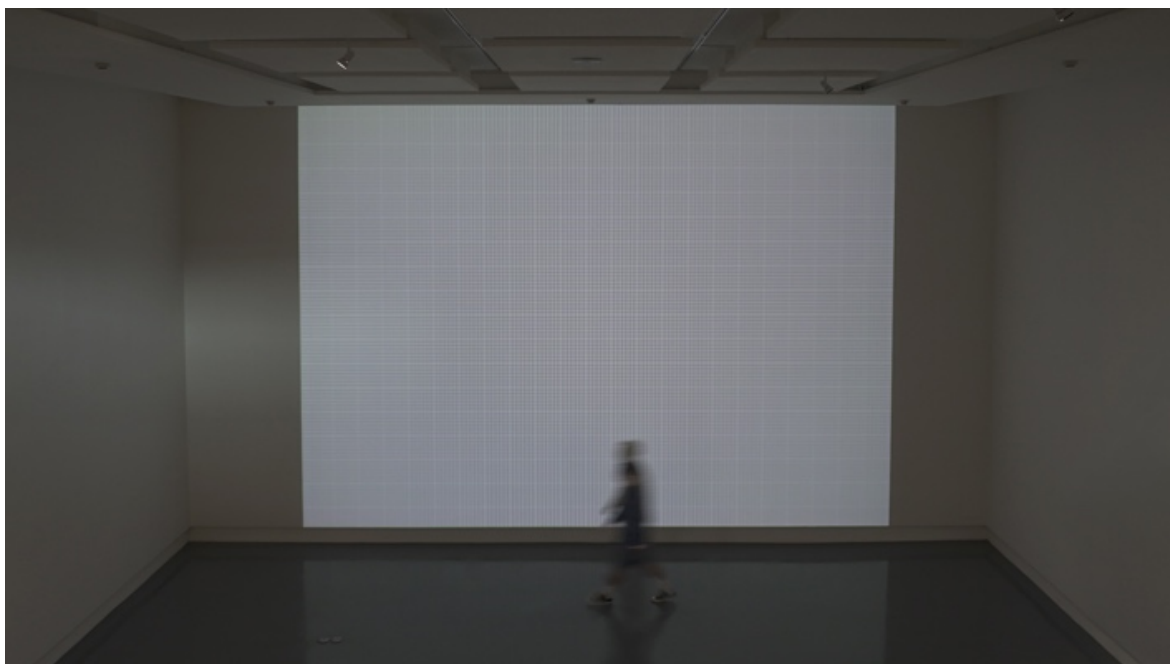


圖 11 《影像—光》，2017，投影裝置，尺寸依場地而定，關渡美術館展出現場

2021 年，我草擬了一個設計於戲院播放的投影計畫，將《影像—光》原本全黑縮小還原至全白的動態，更改為繼續在黑暗中前行，遠方慢慢出現光點，轉為一束漸漸增強的光，暗示播放影像的投影設備，我將影像形構出的空間鏡像延伸至投影機本身，使影像回到觀眾當下所處的空間，光於不同維度的空間中流動，在影像、數位及真實世界中都有不一樣的樣貌及扮演角色，這件作品《投影光》最終在 2022 年的個展中首次展出。

我想在現代的影像機器中創造一種「唯讀性」，建立於大眾習以為常的數位工具中，其連結的是設備的指定型號與不同空間的特定場域，空間由框限作品的存在，轉為作品的一部份，這樣的影像是難以被紀錄的，重點在於現場的直接感受，空間中的身體經驗使影像更像是裝置作品，涵蓋整個現場。2023 年，我有幸受邀至 TEDxChungChengU 演講，我在中正大學的演藝廳中，以現場的三台投影機三屏幕特

別製作了《投影光》的三投影版，是只播放一次的限定影像，強調這樣的影像是進行中的、發生中的，它只屬於中正大學演藝廳，只屬於當天的中正大學學生。



圖 12《投影光》，2021，投影裝置，尺寸依場地而定

Taipei National University of the Arts



圖 13《投影光__中正大學演藝廳》，2023，投影裝置，特定場域

三、觀眾

……spectator (旁觀者)……其本意乃是 to look at (看) 的意思……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 這一字眼的意思是「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……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¹⁰。

在《觀察者的技術：論十九世紀的視覺與現代性》一書中，強納森·柯拉瑞 (Jonathan Crary) 強調觀察者 (Observer) 與旁觀者 (Spectator) 的區別，不同於後者只是單純的「看」，觀察者更需帶著時代當下的視覺經驗背景，遵循著特定的觀察主體，依著這個規則去觀看及思考。

漢斯·羅伯特·姚斯 (Hans Robert Jauss) 於 1967 年提出接受美學 (Receptional Aesthetic) 概念，其核心是走向觀眾，由接受出發。他認為，一個作品在沒有被閱讀之前，都只能算是半完成品。他反對歷史客觀主義，認為文學作品沒有客觀、永恆不變的涵義或意義¹¹。當作品出現時，讀者會產生一股未明的期待，期待可能從作品中獲得什麼，這既受文學體裁決定，也受讀者以前的作品經驗決定¹²。作品的價值即在於它與讀者的期待水平線不一致時產生的審美距離。作品走向觀眾，同時也要求觀眾對作品再創作，觀眾保有主觀意識，當然也不是天馬行

¹⁰ Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the nineteenth century* (1990), 蔡佩君譯, 《觀察者的技術：論十九世紀的視覺與現代性》(臺北：行人，2007)，頁 11。

¹¹ 見朱立元, 《接受美學導論》(安徽：安徽教育，2004)，頁 59。

¹² 同上注，頁 61-62。

空的任意理解作品，依舊需依造著藝術家給的線索，專心的用自身過往經驗去經驗作品。只有當觀眾如此接受完作品，這件作品才對這個觀眾成立。

大眾想要散心 (*Zerstreuung*)、藝術卻要求觀賞者專心 (*Sammlung*)……散心和專心是一組對立的概念……以專注的態度面對藝術作品的人，會沈浸其中

13

我同意觀看藝術作品是有前提的，不同的時代、不同的場域以及不同的觀看者，我並不排斥這些前提。雖然觀眾在試圖以藝術家提供的視角觀賞作品時，兩者視線未必是相交的，然而，卻可能碰撞出意料外的火花，這也正是藝術吸引人的地方，如前段所述，它可以包容每個人的主觀看法，每個人的想像力。因此我認為觀眾親身感受作品是重要的，有時甚至是更精神性的東西，它如同羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 所說的刺點¹⁴，我們甚至無法預期它會在何時何處因何事而觸發。

要觀看，不僅需要有一雙眼睛，還需要有一個腦。¹⁵

我的創作其實很多是逆向的使觀眾接受，我要觀眾的主觀感受與直覺反應。當

¹³ Walter Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit"(1936), 莊仲黎譯, 《機械複製時代的藝術作品：班雅明精選集》(臺北：商周，2019)，頁 55。

¹⁴ Roland Barthes, *La Chambre Claire* (1980), 許琦玲譯, 《明室》(新北：台灣攝影出版社，1997)。巴特稱刺點 (punctum) 是針刺、小洞、小斑點、小裂痕，還具有骰子、碰運氣的意思。它存於相片中的小細節，而每個觀看者的刺點都不會相同，取決於個人的生命經驗，突如其來，巴特使用「奇遇」來形容刺點。

¹⁵ Nicholas Mirzoeff, *How to See the World: An Introduction to Images, from Self-Portraits to Selfies, Maps to Movies, and More* (2015), 林薇譯, 《給眼球世代的觀看指南》(臺北：行人，2016)，頁 91。

影像（虛像）沒有可閱讀的內容（或主體），試圖給觀眾看一個影像的影像，這個影像即是影像自身——「框」，它建立在某種現實之上（影像機制的其中一角），是既符合觀眾的期待高度，然而又可能在其意料之外。在《影像—光》的觀看反饋中，有不少朋友和我分享一個有趣的體驗：當盯著畫面中心看時，不斷 zoom in 的影像動態會讓人有一種被螢幕吸引進去去感受。我對於觀看者的身體經驗很感興趣，若是能讓看者有一瞬間產生「幻象」，即是達成目的。

幻象介在實與虛之間，「想像」與「慣性」是造成幻象的重要元素。認知上我們能辨認真假，但視覺卻會欺騙理性，在那混淆之際，能達成某種未曾經歷的身體感，這無法定義的陌異經驗同時將身體習慣與直覺破除，與自身過往經驗產生斷裂，影像雖是不真實的，卻使得現實更加真實，這樣的影像不只是一面影像，是與觀眾身體感共同詮釋的產物。

因此，**幻象即是強大的刺點**，接續前一小節的討論，數位影像將現場納入其中時，影像與播映影像的邊框交融，觀眾的意識決定他處在什麼位置，彷彿觀眾成為那條邊線，它不是一個侷限的框。即使藝術並不代表真實，卻藉由刺點召喚他，而將其連結的是人類的思想，思想並不是美術館體制以及影像技術結構可以框限住的，「框內—框—框外」從藝術品與日常之界線問題，將維度昇華至引領觀眾思考真實與非真實。

第三章、數位影像映射

當我們直面數位影像時，我們在看什麼？虛擬影像最具物質性的是裝載光影的螢幕，螢幕作為一個具發光特性的面，與自然光最大的區別，在於其一格一格的像素。這些格子，組建了我們所認知的數位影像，在數碼的空間中，影像是任意的，可以帶人們到達任何想去的地方。

第一節、日與月的複製關係

白南準的作品《Moon is the Oldest TV (月亮是最古老的電視)¹⁶》，以數個電視螢幕展示月亮不同週期的圓缺，透過放置磁鐵干擾映像管來製作月亮的影像，而不是事先錄影或是現場直接攝影。白南準即是利用了播映工具自身（映像管電視）的特性創造了影像，月亮的形象除了隱隱流露著詩意，似乎也回應著：月亮（受光體）作為太陽（發光體）的反射物成像，這個關係彷彿與影像機制有著微妙的呼應。想像古時人們純樸的生活，黑夜高掛的明月就是有一股神奇的吸引力，甚至為賞月立了一個紀念節日，過去我們賞月，月圓人團圓，即使身處異地，舉頭望向同一輪明月，心中依然有股彼此聯繫的暖意。月亮這個古老電視，直至今日，依然有其無可取代的意涵吧。

華特·班雅明（Walter Benjamin）於〈機械複製時代的藝術作品〉¹⁷文中指出，隨著科技發展出新的複製技術，尤其在攝影術發明之後，機器取代了人類的雙手執行圖像複製，使大量複製藝術作品的可能性升至過去無法想像的高度。藝術作品（或其複製品）不再侷限於某時某地，而能出現在公眾眼前；複製品因此產生前所

¹⁶ 發展於 1965-1992 年間。

¹⁷ Walter Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit"(1936)。

未有的影響力，甚至凌駕了原作。「存在於遠處的獨特現象，雖然它可能近在眼前¹⁸」。複製品如同原作的鏡像，完美的反射其樣貌，而我一直有一個疑問：若複製品是再現原作輪廓的容器，那麼這個**容器是否有自身的輪廓**呢？回想小時候懵懂無知，總以為是明月照亮了漆黑的夜晚，殊不知月亮只不過是依附於太陽罷了。月亮如同一面鏡子，我們看著皎潔的月亮，它卻不是它，我們看著明月，實則是在看著反射的太陽。假設月亮是反射太陽的複製品，那麼月亮自身的真實性是什麼，我把這層關係比作影像機制作為影像的載體，**螢幕就像是月亮**，它投射出所有想像，我們看著閃爍的螢幕，其實是看著影像的鏡像。若將螢幕投映出「螢幕」，將螢幕影像與螢幕交疊，這樣一來，我是否就能看見「月亮」真實的本體呢。



圖 14 白南準 (Nam June Paik) ，《 Moon is the Oldest TV 》 ， 1965-1992

(圖 14 取自 <http://www.orbit.zkm.de/?q=node/26>)

¹⁸ Walter Benjamin, “*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*”(1936)，莊仲黎譯，*《機械複製時代的藝術作品：班雅明精選集》*（臺北：商周，2019），頁 33。

第二節、影像映射

映射 (map)，指兩個非空集合之間的元素相互「對應」的關係，亦指「形成對應關係」這一個動作¹⁹。光雕投影 (Projection mapping)，是一種投影技術，可以將物體 (可以是不規則外形的物體) 成為影像投映的表面，在靜態的物體上增加新的維度、製造視覺幻象以及動態表現，將影像 (虛像) 映射在實際物體，以此創造新的視覺表現的概念，是在生活中創造者為觀看者製造幻象的常用手法，以此概念為延伸，試圖將實體物抽換掉，以影像映射於影像這個概念予以論述及討論。我將「影像」拆解，從不同角度切入，影像不應只是一段具有內容之連續畫面的載體²⁰，影像如何回應影像自身，影像如何重新「對應」影像，我首先從播映機器這個機制的核心開始研究。

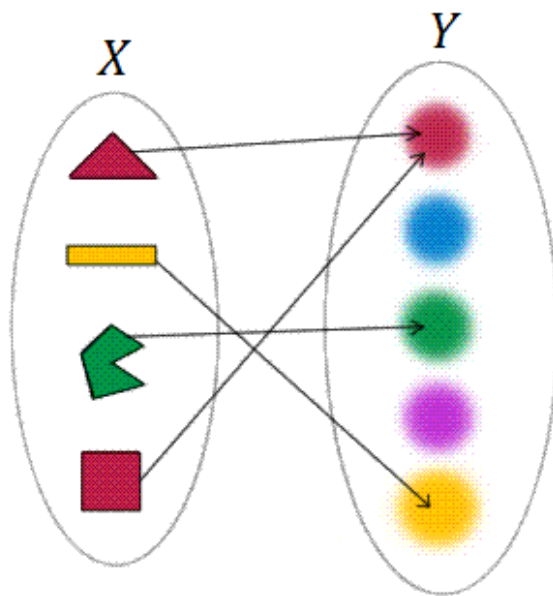


圖 15 映射函數例圖

(圖 15 取自 [https://en.wikipedia.org/wiki/Map_\(mathematics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Map_(mathematics)))

¹⁹ 〈映射〉，《維基百科》(<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/映射>，2024/05/20 檢索)

²⁰ 指可以在不同媒體播放亦成立的影像，僅作為另外一個主體的載體。

當投影或是電視螢幕呈現一片空白，沒有播放任何畫面時，近看螢幕可以看見細微的方格，這是數位影像作為「數位光」，與自然風景萬物反射的「自然光」，最大的差異。我們常用每英寸像素（PPI，Pixels Per Inch）—又稱像素密度²¹，當作圖像的解析度指標，PPI也用來計量屏幕顯示器的精細度，而每一個像素又以紅綠藍三原色的子像素排列組成，以不同的亮度發光混合成所需要的像素顏色。思考影像畫面與螢幕面板之間的關係，我擷取肉眼所視的白底黑線方格，用螢幕截圖的概念將視覺介面數位化存取起來，再重新放大檢視這面「截圖」，微觀的畫面不是物理紅綠藍的顏色排列，而是白方格與方格之間的黑線，並重新與螢幕面板對照，此時，影像以螢幕面板為基準建立而成，如一種半透明的薄膜覆蓋其之上。透過播放機器本身的像素發展出動態影像，以「物」的角度去表現影像，將其與機具綁在一起，使播放產生唯讀性，我認為這樣的作品將「影片」轉化作光影，使其如物件裝置一般帶動整個空間。虛幻投影於虛幻，以此討論影像、播映機具以及觀眾間的層層關係。

國立臺北藝術大學

Taipei National University of the Arts

我將「影像映射」的概念實踐於影像作品中，於數位中找尋某種介質，影像對應於這層「質」之上，在影像本質的辯證中思考虛擬的本質、虛擬的物質性，推移虛實的邊際，於物質空間中討論數位，於虛擬空間中討論物質，進而創造一個數位影像場。

²¹ 〈每英寸像素〉，《維基百科》（<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/每英寸像素>，2024/05/20檢索）。像素密度，是一個表示列印圖像或顯示器單位長度上像素數量的指數（並非單位面積的像素量）。一般用來計量電腦顯示器，電視機和手持電子裝置螢幕的精細程度。通常情況下，每英寸像素值越高，螢幕能顯示的圖像也越精細。

第三節、影像映射於影像之上

一、《電視牆》至《電視牆—魚骨型》

《電視牆》為 2020 年初發展的影像裝置作品，這次使用複數的電視螢幕，試圖將視線更聚焦於影像機器本身（相比《影像—光》無形的投影螢幕，電視螢幕更像是一個有型的視覺裝置），將「螢幕畫面」映射在「螢幕」上，以像素的角度為基礎，影像畫面模擬將畫素格子放大；並將電視螢幕的邊框也納入影像畫面元素，此時存在在影像虛擬空間外部的電視外框，在畫面動態過程中跑進螢幕的影像內部，包含邊框上的電視廠牌 Logo，也在縮放過程中從現實轉進虛擬中——藉以模糊虛實邊界，影像最終放大至黑色格線中，成為全黑。此過程在於討論何謂影像的外部與內部、虛擬與真實；影像的邊框以及螢幕作為物件如何納入生產影像的過程亦或成為影像。



圖 16 《電視牆》，2020，影像裝置，尺寸依場地而定



圖 17《電視牆》Logo 細節

螢幕廣義的泛指播放影像的面，電視則是現代十分常見的科技產品，在《電視牆》中，我嘗試將螢幕與影像拆開，使螢幕原先作為播映的角色轉為影像中的必要元素；而透過並排的電視螢幕，電視機物件本身也成為影像的一部份，電視邊框與邊框所組成的格線，也與放大像素出現的格線相呼應，藉由難以忽視的電視邊框，反映容易忽略的像素點。我企圖從播映端去談論影像，連結至觀眾「使用影像」的經驗，使播放影像的媒介生產影像，並藉由延展原為一平面的影像空間，將視覺導回觀者自身所處的空間，創造新的視覺感官經驗。

《電視牆—魚骨型》為前件作品的變形，我想要將工整的排列方式做不一樣的嘗試，並更進一步地處理影像的外型、畫面比例與畫面位置的關係。複數的螢幕拼接多用在商業廣告上，更發展出特殊的排列拼接，使螢幕在外型增添設計感與趣味性。觀察這些特別的螢幕排列，我選了一種將八台螢幕旋轉 45 度並排的魚骨型拼接手法，以此外型思考每一個旋轉螢幕的畫面以及八台螢幕呈現的畫布畫面；螢幕的 45 度角使單一螢幕自身面板的像素，與複數螢幕組建出的畫面的虛擬像素產生不一樣的差異。

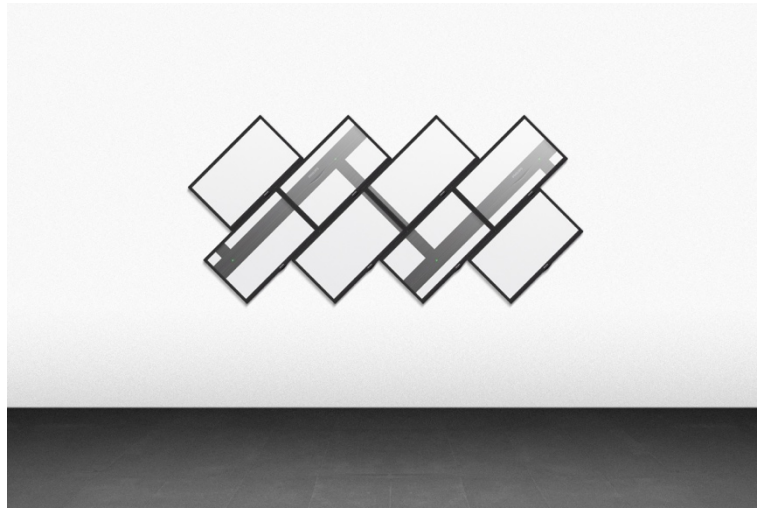


圖 18《電視牆—魚骨型》模擬草圖

這裡借用電影《全面啟動》經典的旋轉飯店場景劇照示意，皆以 FHD 的像素格式來測試影像，當八台螢幕各自單獨播放影像（如圖 20），此時 Arthur（Joseph Gordon-Levitt 飾）是垂直水平於螢幕的方框；而當八台螢幕組合起來播放一個影像時，實際上是虛擬出另外一個方框，此時的 Arthur 才是與觀看者的視線垂直水平（如圖 20）。我們可以透過場景的旋轉空間來觀察螢幕和影像的角度關係，此時會發現一件有趣的事，八台螢幕各自單獨播放影像時，影像的像素是對應至螢幕面板的像素的（如圖 21），而當八台螢幕組合為一個虛擬螢幕時，影像像素與螢幕像素是失準的（如圖 22），這面虛擬螢幕的虛擬像素，是在此特殊螢幕排列的規則下創造出來的，我也將這樣的概念放入作品之中。



圖 19《全面啟動》劇照

（圖 19 取自 <https://www.indiewire.com/news/general-news/watch-10-minute-video-essay-explores-the-art-of-the-hallway-dream-fight-scene-in-christopher-nolans-inception-260826/>）



圖 20 影像於不同螢幕狀態呈現
 (圖像僅為示意，非實際作品影像)

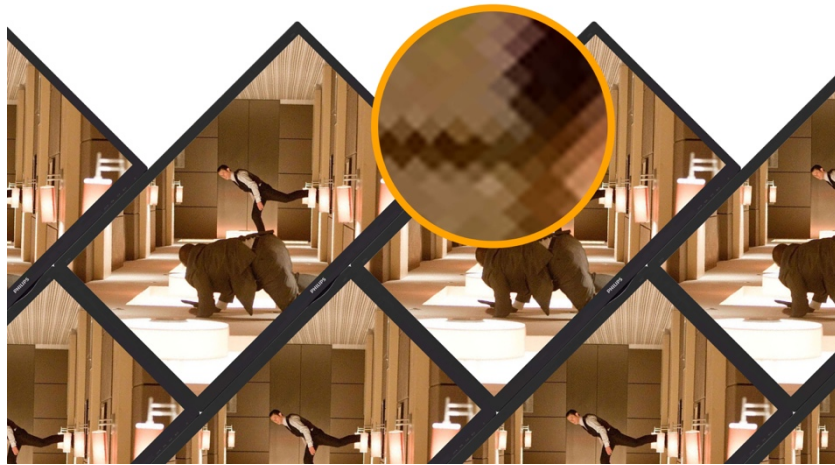


圖 21 對應至螢幕面板的像素



圖 22 失準於螢幕面板的像素

以「魚骨型」的方式拼接螢幕，單一螢幕與整面電視牆有不一樣的影像狀態，螢幕物理的像素是被旋轉的；而將螢幕牆視作另一個影像基礎的「畫布」，這個拼貼出的影像，其像素對觀眾來說應是正的；基於上述的影像機制，我將影像內容分為兩個層次，第一層為魚骨型排列螢幕，畫面放大至邊框當中成為全黑，第二層為整體作為一個螢幕的畫面，從全黑退回至全白，再放大至全黑，最後退回第一層的全白，並循環呈現。

影像在縮放的過程中，因為魚骨的形狀導致螢幕出現原先不屬於螢幕的區域，這是影像與螢幕邊框間的空隙，我認為此空間是混沌的，以逆去背的邏輯，借用綠幕的概念來填充這個空間，在數位影像思維中，綠幕既是透明與空白，又是無限的可能，放在此處來呼應未明的影像空間，在第四章中，將更詳細的論述這樣的數位間隙。

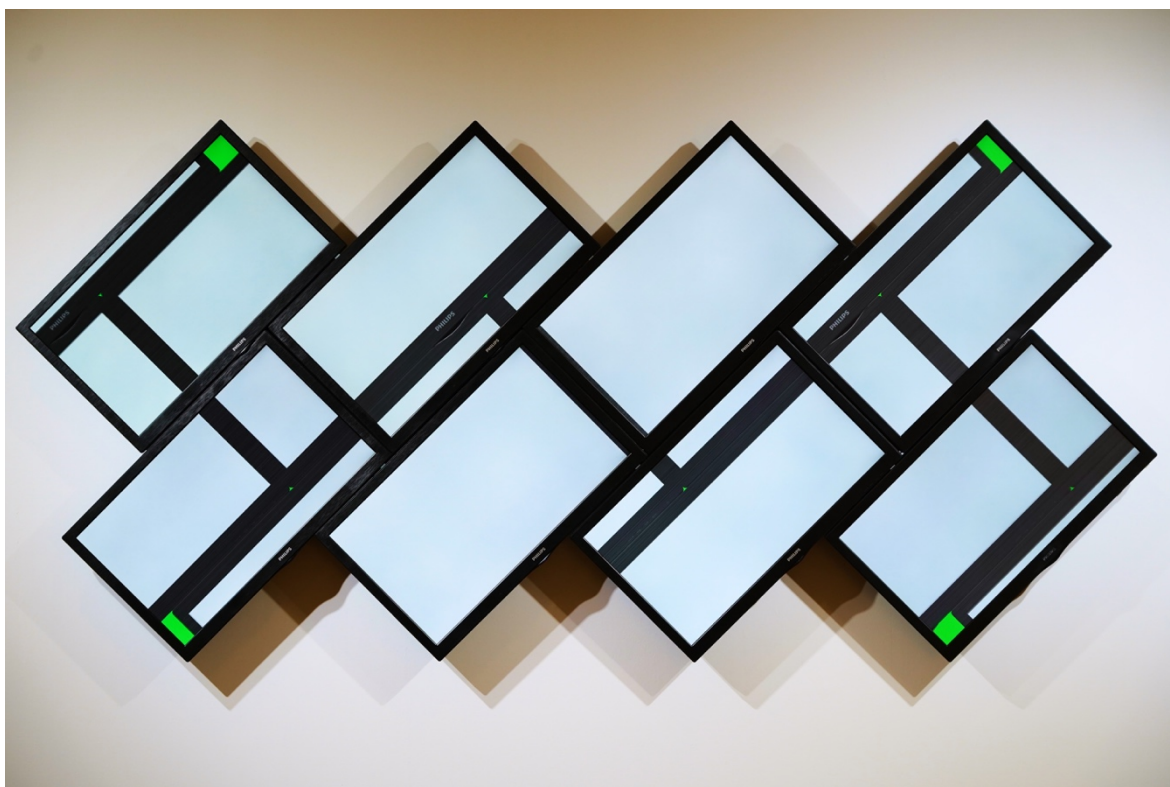


圖 23 螢幕與影像間的綠色



圖 24《電視牆—魚骨型》，2021，影像裝置，尺寸依場地而定，桃源美展展出現場

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

二、疊加慾望投射於空白之上

我的作品不是在述說一個故事，也不是為特定社會議題發聲，而是邀請觀看者一起思考，重新省思我們每天接收的視覺資訊，空白的電視螢幕化作光影創造現場空間，帶有一股東方「留白」的美學；不斷重複循環向畫面中心延伸的格線，也隱含一絲禪意，無中生有，生生不息。發展《電視牆》系列作的過程中，除了思考影像映射於螢幕上的發展，另一個使我著迷的是「空白螢幕」，空白本身所蘊涵的視覺訊息。

「Void」在程式語言中，代表不回傳值，也可當作一個空的類型，它代表空，卻不是無。一面畫面空白的電視螢幕，彷彿沒有任何內容，私認為是有很多被忽視的元素隱藏其中，空白本身是不是即為內容？影像機制中的物質細節一直存在，只是甚少被關注或是刻意地忽略；我對空白的凝視，藉由數位的影像處理，投射個人對於空白的妄想。這樣的影像更像是影像自身物質性的視覺延伸，關注一片空白的螢幕，其邊框及像素，這些愈是容易被觀者所忽略的，愈是我深感興趣的，我將影

像映射的方法以數位特效的形式作用於空白螢幕組件上，將自身對於影像其「物」的慾望映射於影像之上，將影像映射於螢幕之上。

2021 年的作品《Void—電視映射》中，以看似對一面全白作一些動作：放大、位移以及破壞——迫使這些邊線、格素在影像中現身，這些元素必須建立在現場的播映機制（此時此地）下才成立，我嘗試將原先固定於牆面上的電視牆拆開，以像是商場的電子廣告外型陳列於空間中。將影像貼合著影像載體自身，以此去談論什麼是影像的本體，不是任何具有故事性或敘事性的，僅僅是以一種半透明，如**薄膜一般地覆蓋在機械的表面**。這個「動作」，是如馬列維奇《白上的白（White on White）》那種像是現代主義式，對媒材純粹的極致表現；又像是白南準將電視作為物件來操作，具有高度雕塑性的裝置作品。而白南準的雕塑性影像與我對於影像物質性延伸出的視覺影像，差別在於我們視線的方向不同，白氏的作品對抗的是視覺系統，背後的權力與政治關係；我卻是以**視覺結構**作為我的媒材，延伸其本質的現象，以數位的手法複製它，擷取後再重新覆蓋它。此行為之於當代影像結構，作用在現今被習以為常的「現象」，藉由混淆現代人的身體慣性，同時，嘗試撼動影像的邊界：框內有什麼、如何定義框外，以及框之於數位的意義。

Taipei National University of the Arts

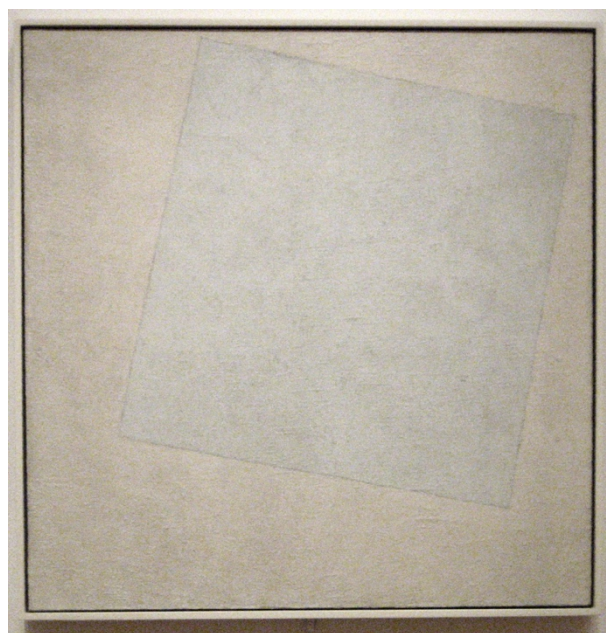


圖 25 馬列維奇（Kazimir Malevich），《White on White》，1918

（圖 25 取自 https://en.wikipedia.org/wiki/Kazimir_Malevich）

在現代，將螢幕作複數排列的呈現十分常見，一般的廣告電子屏幕，多是由數面螢幕並排拼貼而成，其邊框更是隨著技術進步而愈加纖薄，讓觀者能集中視線在畫面上，不會被邊框影響，產生分散的感受；事實上，人們也潛移默化的在閱讀一個廣告或一個影像的時候，自動忽略螢幕間的格線，將其縫合並視為一個單一而完整的畫面。但那始終是一條無法忽視的線，此作品即在更刺激挑動邊線與螢幕間之間的關係下，討論影像機制、影像虛實邊界以及螢幕訊息的問題。

《Void—電視映射》以數位後製式的特效手法，處理影像裝置之中物理性的視覺表層，以三屏幕一組為一個單位，看似對一面白色色塊作特效，但在此三個並排的螢幕機制下，卻不止是一面白色色塊；並用三組視覺效果來實踐上述的概念：「Interference」，在網路、直播越來越發達的時代，訊號傳遞速度影響畫面的流暢性，我們都對畫面出現延遲、毛刺或是模糊低畫質習以為常，這都來自訊號傳送的干擾，導致前一刻的畫面到下一刻的畫面出現分割、破碎以及馬賽克的視覺。這組作品嘗試對看似全白的三屏幕畫面作干擾特效，當畫面出現抖動或位移時，螢幕的「邊框」就會出現在三塊「發光」的電子畫面當中。「Zoom In/Out」，我想像將全白的三屏幕畫面放大，將螢幕的邊框也納入影像畫面元素，此時存在在螢幕影像外部的電視外框，在放大的動態過程中，跑進螢幕的影像內部；進而放大至畫素格子出現，最終放大進黑色格線中，成為全黑後再後退回全白。用影像模擬螢幕的物理性，縮放畫面的 pixel，同時也是從白到黑的過程，過程成為一個動態影像。「RGB」，將紅綠藍三原色光各顯示於三屏幕中，透過隨機晃動三螢幕中的色塊，使色塊互相交疊閃爍出各種幾何色塊，隨著移動的速度和位移幅度愈加增大，畫面劇烈閃屏，最後交疊極閃至全白，暗示空白的螢幕包含著肉眼無法覺察的閃動。取用三原色光的原理將一面數位的螢幕白光拆開重組，並在色塊移動的過程中使邊框進入畫面中，如同螢幕內的數位螢幕在晃動，以此模糊螢幕的邊界。

隔年的個展《幻術中的螢幕》中，我延伸破格和拖曳的視覺效果，重新整合為《電視牆—直立式》，在空間中搭建頂天立地的金屬電視支架，於空間中創造「柱」的輪廓，並使三屏幕懸置空間之中。與牆面上的《電視牆—魚骨型》相呼應，想像空白的螢幕表面背後還有一個未知的空間，透過使白色方塊碎裂以及拖移，將使得神秘的數位縫隙現身，將螢幕組件以數位手法拆解為螢幕方塊、螢幕邊框，以及螢幕視窗之後的數位空間。

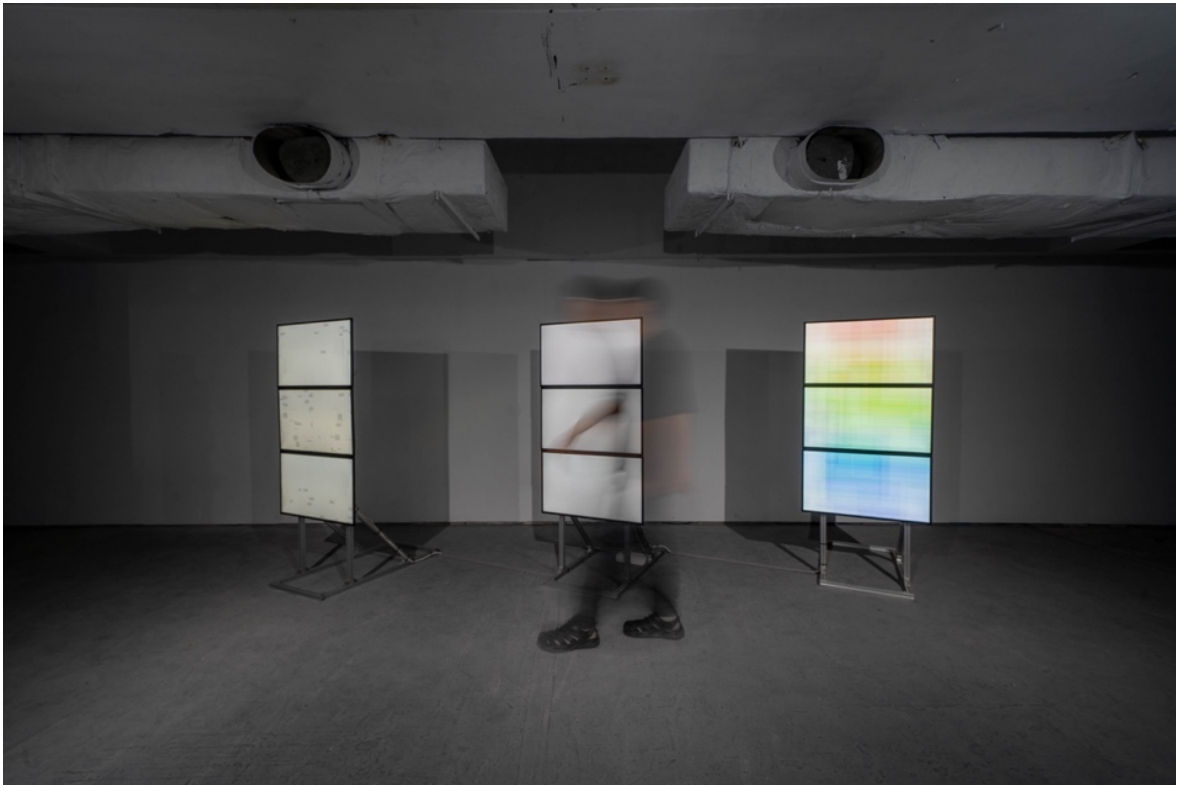


圖 26 《Void - 電視映射》，2021，影像裝置，尺寸依場地而定

國立臺北藝術大學

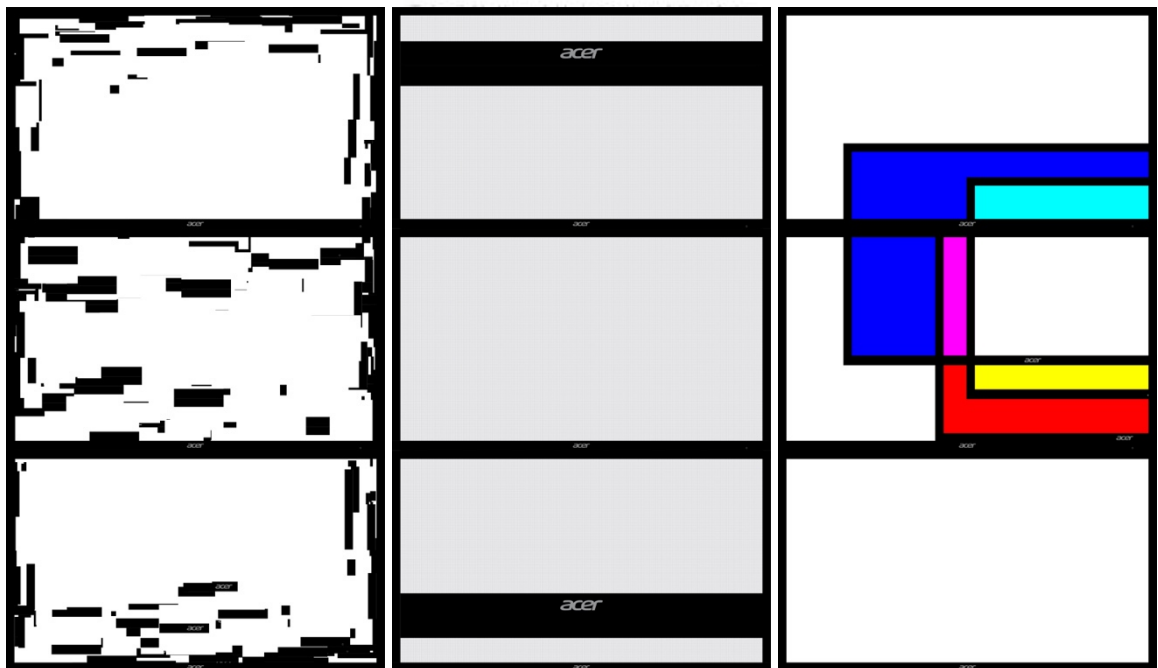


圖 27 《Void - 電視映射》不同視覺效果

(由左至右為「Interference」、「Zoom In/Out」、「RGB」)



圖 28 《電視牆—直立式》，2022，影像裝置，尺寸依場地而定



圖 29 《電視牆—直立式》，2022，影像裝置，尺寸依場地而定，個展展出現場

三、虛擬實境下的視覺擴張

VR 裝置的出現，開啟新的觀看方式，以**支配主觀視角**的視覺，是為虛擬實境，以本文的思考脈絡來說，這是很特殊的影像視覺。如本文開頭的提問，我對於虛擬實境中的再現真實與否不大感興趣，而更關注於視覺存在的思考，若將虛擬實境視為一個球型螢幕（在數位的環境中，全景影像如同一種球型投影），我們的身體位於圓球內部的中心，這個球體有可能被實體化嗎？

《全景像素》為呼應影像映射概念發展的第一件作品《影像—光》，同樣是取用放大縮小像素的概念，然而，在現今球型投射的數位技術中，視覺的擴張似乎對於全景影像是無效的，VR 世界的視覺如同球體內部，這樣的觀看機制下「像素」存在的可能，是否取決於 VR 裝置的顯示器可視範圍及畫素。這是個人首次使用 VR 影像在創作上，從 VR 的主觀式虛擬實境視角，假設一個球形螢幕，全景影像下是否可以破除框的詛咒，而觀眾虛擬的身體位置又在全景影像的何處；觀看一個全景影像，且是映射於影像自身規則下的全景影像，它會呈現什麼樣貌，在虛擬螢幕當中置入「物質」的像素概念，方格的放大縮小會如何進行或是可否進行，這件作品更像是對虛擬實境影像作的提問與實驗，畫面也許與觀眾的想像大不相同，我依然想在此刻對於我們所處時代的數位技術，做一次掃瞄並對其省思。

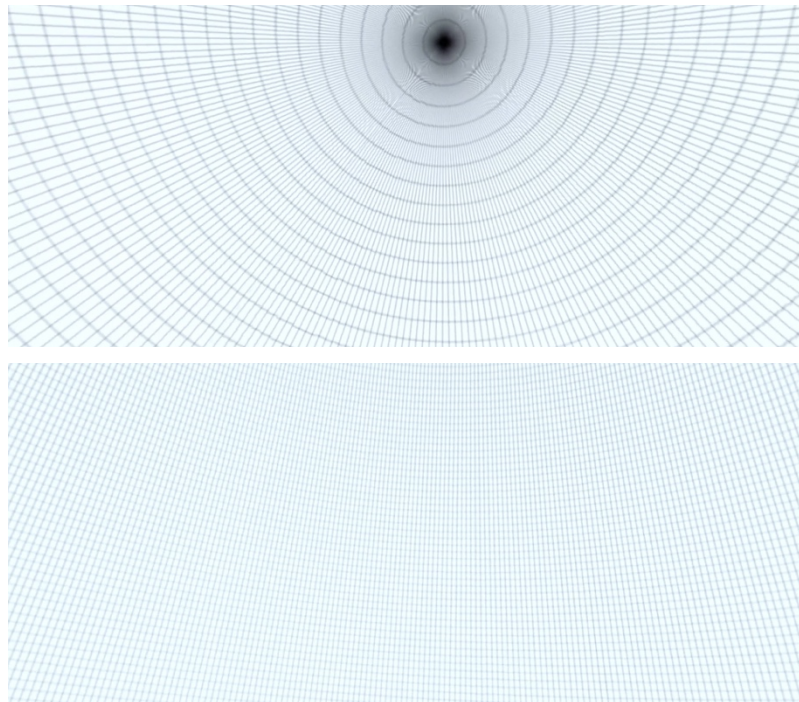


圖 30 《全景像素》，2022，360 影像，影像截圖

這裡或許可以再次延伸虛擬實境中的鏡面這個問題，鏡作為一個物理反射的面，他是否具有邊界？若是跳脫現實，無邊無際的鏡面會是什麼樣貌。印象中會認為鏡子的「顏色」是銀色，可能來自於它的材料組成，而若是虛擬實境的球體本身就是鏡子，這樣的視覺會是什麼？全景塑造的是物質的「鏡」還是概念的「鏡像」，螢幕與鏡面重疊，此刻幻化出來的鏡，為平面或是立體？虛擬中的身體如何再現與是否需要再現，若是沒有身體，視覺可以是全白（有光）、可以是全黑（無光）；若是出現身體，有形或無形、抽象或具體，空間會如何表現——視覺會是任意的，太多可能性了。由上述的思考再次呼應本文標題，我們其實可以說所有的藝術都是虛擬「鏡像」，幻中幻看似為討論增加了虛擬實境的前提，實則呼應的是我們身處的維度，如何能斷定不是一個幻象呢？

第四章、數位影像場

影像不應該被**侷限**在螢幕上，而螢幕也不應只是填充影片的容器，因此我更感興趣的其實是這整個播放影像的空間，它包含了觀看影像的觀眾、播放影像的螢幕、螢幕反射到空間當中的光影流動，還有螢幕背後的技術。我關注的是，在這個時代技術之下的影像機制，以及我們面對影像時，我們與影像的相互關係。

本章透過實踐影像映射的概念，將影像的維度由螢幕層面擴延至立體空間，結合螢幕物件，將邊框視為作品的核心，使螢幕視窗重疊**建築明窗**的意象，進而勾勒出立體空間。於視覺上與概念上將數位影像映射於實體空間中，在個展《幻術中的螢幕》中，「窗戶」元素出現在各件不同作品中，時而是實體的，時而是抽象的，甚至是虛實混合的。在我的影像實驗中，螢幕不只是平面的，邊框成為影像，建築也成為影像；融合數位與物質，模糊日常與展場，邀請觀眾沈浸在充滿物質性的數位環境，論述當代的影像技術下，當影像不再存有邊框，數位影像的虛實辯證。



第一節、溢出視窗的光

數位影像在播放時，螢幕表層的光影溢出機器，同時帶動實體空間的光影流動，螢幕的光於作品之外創造了新的影像，可能是反射至牆面的光，是反射至觀者臉上的光，甚至是光被觀者或者實體物件阻隔，而於牆面形成的輪廓剪影。2019年於碩士班評鑑提出的作品《欲穿》正是擷取了人們在觀看影像時螢幕反射至身上的光，我嘗試將此畫面擷取，使觀眾在閱讀我的作品時，其實是如鏡像一般在觀看自身的狀態，影像內容是「正在觀看某個影像的人」，透過與影中人對視這個不存在的視角（穿透螢幕），使觀眾去觀察「觀看影像時」所忽略身處的現場狀態，對我來說，以螢幕的視角望出去，整個空間充滿影像的竄動，比起螢幕上的畫面內容，如魅影般的流動光影更加有趣。

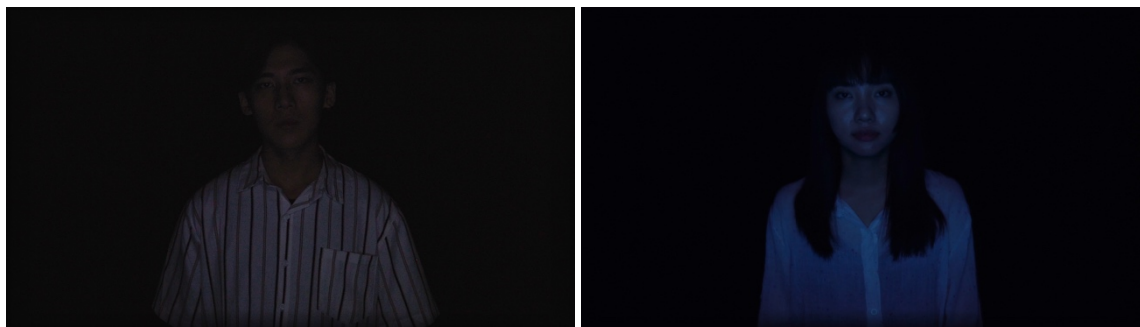


圖 31《欲穿》，2019，影像裝置，尺寸依場地而定，影像截圖

2021 年的攝影作品《電子白板》，會議室中有一面巨大的電子白板螢幕，我使螢幕投出鏡像的空間，並虛構了一道數位剪影，影像中陽光穿透窗戶投映在螢幕正對面的牆上，剪影的位置實際上即是攝影者的位置；照片拍攝的當下空間幾乎沒有其他光源，看著不同時空的鏡像空間，窗光穿透螢幕，藉由這道光影，微微知曉螢幕外實體空間的輪廓，創造一個數位與真實共融，異時共地的場域。



圖 32《電子白板》白板螢幕中的圖像



圖 33 《電子白板》，2021，攝影

與前面章節將影像朝著自身物質性的方向不同，我開始關注螢幕方框散出的光，影像延展至現場；同時也開始思考窗戶的邊框與戶外自然光對空間的介入，物質世界的光與數位影像的光，兩者有何異同之處。同期正好有一個展出機會在臺南市政府永華市政中心入口處旁的文化櫥窗，觀察文化櫥窗的現場，是一個在大廳入口處車道旁邊的展示玻璃窗，外型也有點像是警衛室的空間，辦公的職員或民眾與汽機車熙熙攘攘，這樣的展演場域是之前較為少見的。我在櫥窗內安裝三台並排的螢幕，將三面窗想像為三面螢幕，三面螢幕又如同櫥窗望向其中的螢幕，嘗試**疊合櫥窗的空間與螢幕內的空間**；藉以窗框與螢幕邊框，討論實體的框與虛擬的框，螢幕中左右的單色，像是綠幕與藍幕，填補框（窗框）與框（邊框）之間的空間，亦像是數位影像的圖層背景，扁平，卻又充滿空間的無限可能；《櫥窗電視》以螢幕化作櫥窗、螢幕中出現的櫥窗與螢幕，從而討論實體的空間物件與虛擬的影像空間，螢幕中出現螢幕，意謂虛擬的幻象中出現虛像，「幻中幻」，影像是指向真實還是愈加虛幻；同時，螢幕中的螢幕（數位）更是在特殊的現場空間——櫥窗中的螢幕（現實）做一個微妙的呼應。

2021年5月15日，由於台北開始實施疫情三級警戒，政府呼籲盡量待在家減少非必要出門，無法出門取而代之的是大量盯著螢幕的時間，工作、影像製作、視訊

——如囚禁一般，只能透過層層視窗接收訊息，窗外的陽光與空氣彷彿遙不可及，疫情影響下，居家辦公、居家上課，甚至作品的呈現及討論都只能透過線上與螢幕。延伸我對於窗戶的想像，藉由實驗性作品《窗光伴幕》，反思螢幕與窗戶在數位生活下的連結性，網路資訊與真實世界的對應關係，將對於自由的嚮往，化作投影的數位光，使陽光穿梭於螢幕、窗戶與居家的虛實之間；而在限制外出的這段特殊日子中，數位似乎也成為日常的一部份，真實的生活得仰賴以及建立於虛擬之上。



圖 34 《櫥窗電視》，2021，影像裝置，特定場域



圖 35 《窗光伴幕》，2021，影像裝置，特定場域

第二節、影像映射於空間之上

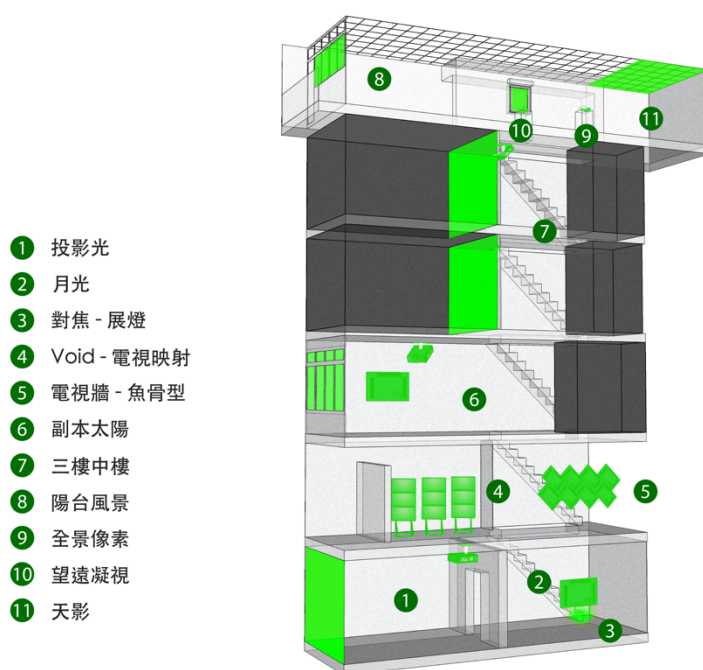
再次整理前述的作品，我將影像工具視為影像裝置，螢幕的邊框納入視覺之中；螢幕發散至空間的光視作數位光，同樣納入影像討論的範疇之中。這些原先在影像機制中，容易被忽略甚至是不希望被注意到的部分，像是邊緣化的背景，卻在我的作品中成為被注視的核心，影像不再只是一層數位的薄膜，而是覆蓋於整個空間當中；又與投影機映在牆面上的影片不同，這些影像是符合空間的視覺邏輯，重疊整合場域的光線，與建築融為一體，整個空間就是一個影像場。

這樣的「場」將物質空間化作一個影像，我們所看到的影像是物質的，視覺經驗已經跳脫過往熟悉的影像視覺，或許可以說，這樣的空間中沒有「影像」。我的作品給人一種沒有情感、沒有血肉的感覺，個人將作品中的情緒放的極低，這些影像的存在便是影像自身，整個空間以十分理性的方式自成一室。並不是說場域排斥觀眾，對我來說當所視的影像是物質性的，播映裝置與現場相融，空間中不存在影像的邊，虛擬只存在於人腦的想像之中，**影像擴張到思想邊界之外的場才是真正的虛擬**，就如同《電視牆—魚骨型》中**冰山一角的綠影**，我想在空間中創造這樣的**數位間隙**，這層縫隙就是幻術之中的幻術，外層幻的物性為何？而內層的幻又如何被解釋與定義，我將視線聚焦於此，探究這未知的大陸。

當影像映射於空間之上，**空間成為影像**，我邀請觀眾沈浸在這樣的影像場之中，我計畫將展覽空間視為一個數位影像，基於影像機制，試圖賦予現場圖層疊加的想像，每個影像物件都是一層，時而疊加、時而隱藏，藉由抽換這些圖層的順序，在不同作品中強調特定的視覺，擷取這些影像元素組合成虛實複合的空間。當代藝術品最常見的展出空間多是乾淨的白盒子或黑盒子，尤其對於數位媒體類的作品，因要求細微的聲光效果，大都使用全黑的空間輔助作品的強度，我認為在作品與空間的相互關係上，越容易處理作品的場域就是越安全的空間；而這份安全感對於影像來說是扁平的，容易凸現作品，是相對沒有個性的背景。

我想要在展覽中實驗與挑戰的部分是，將影像突破原本安逸的環境，將展出場域的空間細節納入影像範圍，影響並擾動影像，隨著影像概念逐步向外延展，空間的元素也愈複雜，對於影像的干擾隨之疊加，從黑盒子、白盒子到半開放的空間，不同程度的光源，甚至是戶外的自然光，空間由平面逐漸轉為立體，作品與場域的

關係也越加糾纏交雜，影像穿梭在建築體與影像機器中，使空間數位化，數位影像物質化，同時也模糊了虛擬與現實的視野。



國立臺北藝術大學
圖 36 個展空間設計草圖
Taipei National University of the Arts

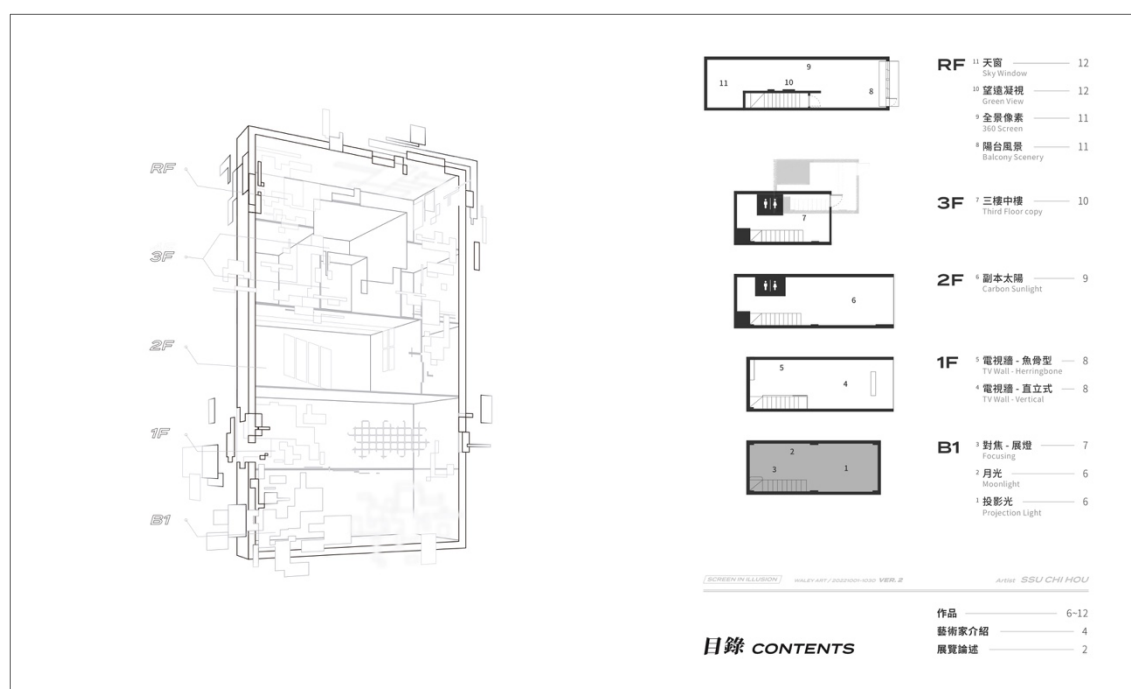


圖 37 《幻術中的螢幕》展覽手冊空間概念暨作品位置圖

第三節、幻術中的螢幕

2022 年在水谷藝術的個展中，我取用影像機制的各種元素，欲使展覽現場化為一個影像，即水谷藝術由地下一樓到頂樓的空間，融合數位影像、空間影像與影像物件，不斷抽換「螢幕」、「影像」、「觀眾」、「現場」彼此之間的相互關係，在不同樓層間，調整影像的位置，形塑出一個虛實混合，虛實難辨的影像場。在此次展覽中，共展出十一件作品，包含六件現地製作的新作，兩件首次展出的新作，與三件舊作。在思考作品的配置與空間規劃時，透過利用各樓層的特性，使觀眾在觀看影像的經驗是愈來愈立體的，展覽可以分為五個區域，分別是黑盒子的地下一樓、白盒子的一樓各一區，有對外窗戶的二樓一區，格局相似的三四樓為一區，以及頂樓包含陽台為一區——樓層越往上，空間的調性由單純逐漸複雜，影像與空間的關係也越加糾纏。

我將展示作品的空間視為一個虛幻的場域，除了螢幕本身有外框，展場本身也如同一個包圍著藝術品的框。真實與虛擬是否存在界線，數位影像是具有邊際的嗎？這次展覽我以影像內部空間比擬為虛，外部空間比擬為實，並不斷調動內與外的界線，於不同視角定義邊界，從虛擬至真實世界，在辯證影像虛實的過程，引出對於什麼是「真」的提問。

一、B1

地下一樓安排以全黑的空間，將地下室較沒有自然光源照射的特性創造一個黑盒子空間，第一件作品為《投影光》，其前身為《影像—光》，是個人創作核心影像映射之概念的起源，放在展覽的第一件作品，直截了當的點名投影機作為一個光源的存在，聯動整個地下一樓空間的明暗。《月光》則在虛實空間整合影像光影流動的關係，將明暗的過程擷取在螢幕畫面的虛擬空間中，刻意將螢幕的局部選取並填充白色方塊，像是在螢幕上再劃分出一面小螢幕面板，並將這方白色幾何面板做像素縮放，更標示出其方塊範圍的像素比例，而方塊外的畫面則是藝術家本人如同賞月一般的看著縮放動態，將明至暗的光影流動於影中人及其環境當中，透過虛和

實的解析度標示，穿梭於虛實的光，使影像的維度與空間問題被提出，同時混淆觀者的視線。

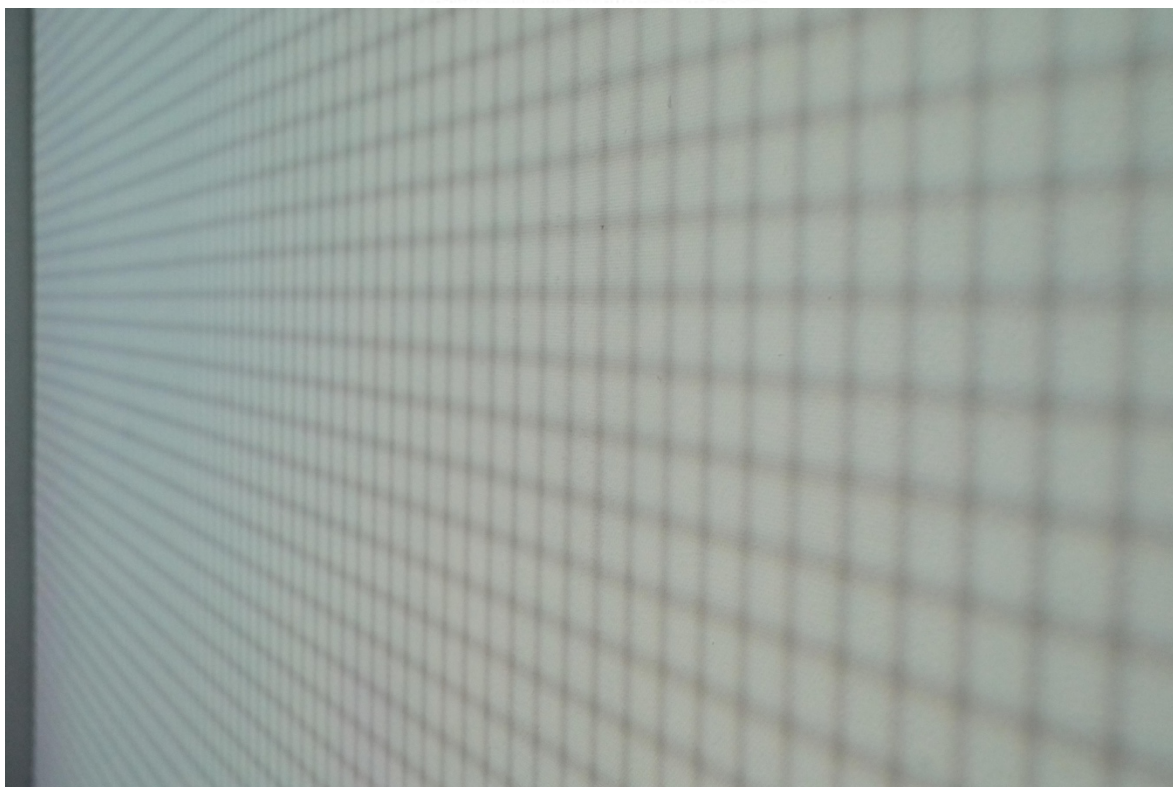
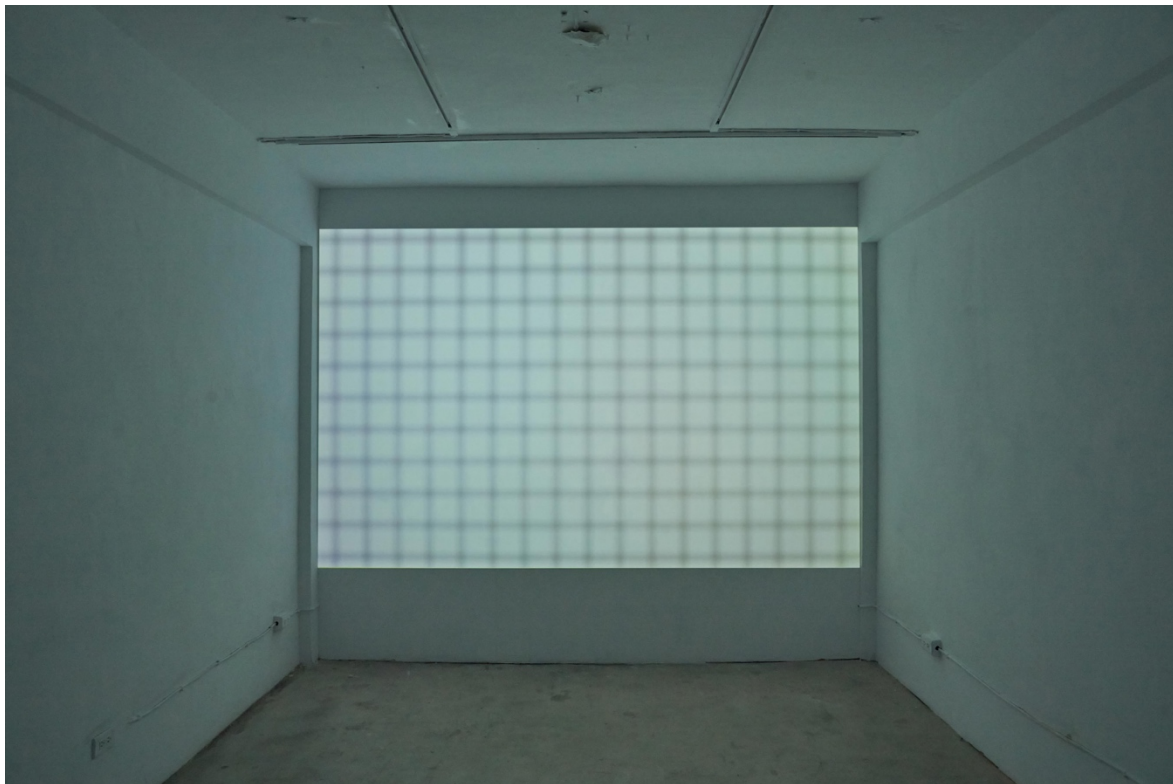


圖 38《投影光》作品細部

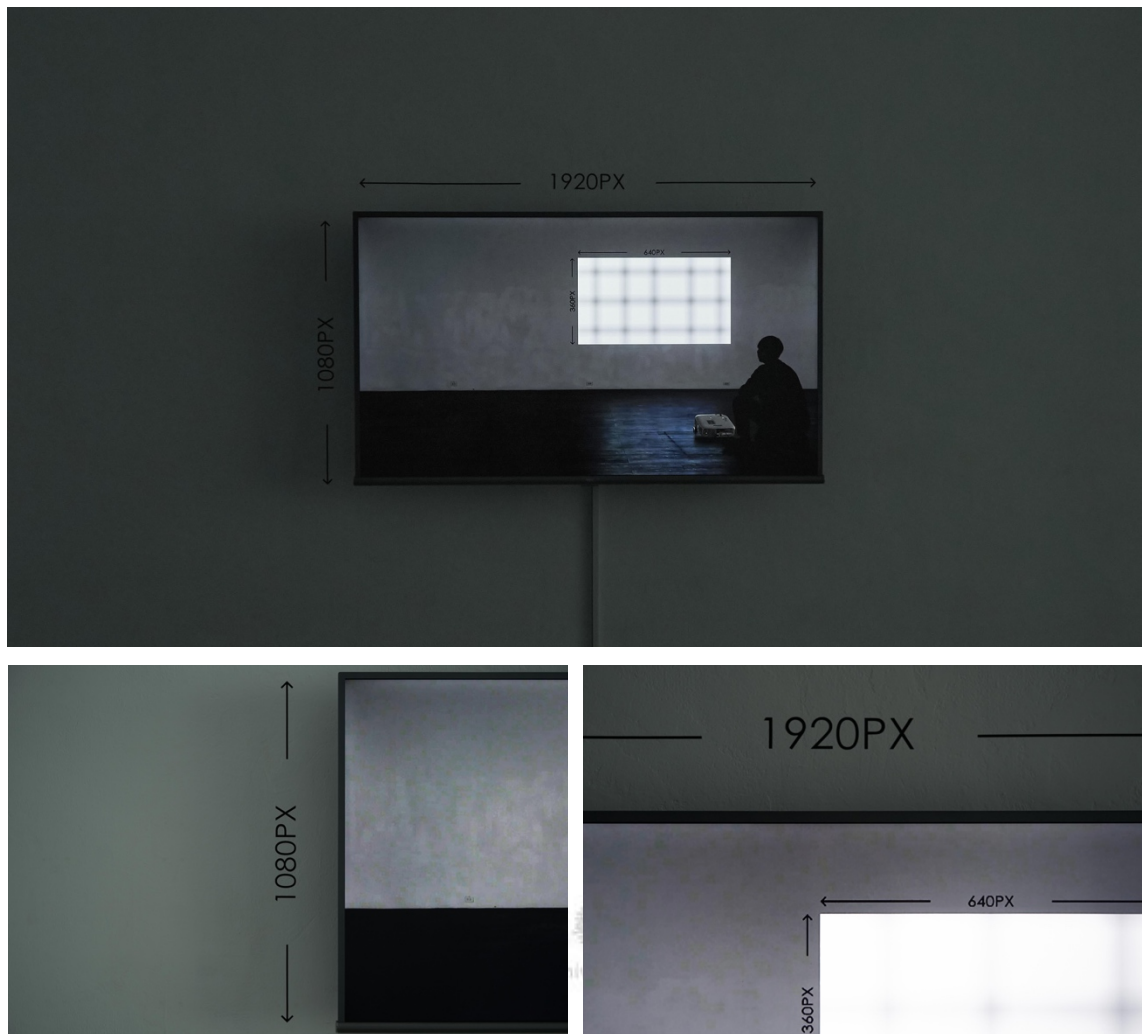


圖 39 《月光》，2021，影像裝置，尺寸依場地而定

《對焦—展燈》化投影機作燈具，為漆黑的展場空間指路，在隱隱約約持續對焦與失焦，光影的來回動態中，虛實交錯地呈現出一個假想中的機械裝置，其細微運動的狀態，指出影像機器與展燈之間，功能與本質的異同之處，藉此挑戰影像不同的可能性。此作中，我如同在「玩」一般地操作投影機工具，投影本是數位影像，內容卻呈現一盞燈光，隔著扶手在樓梯的牆面打出特殊的花紋剪影，我進一步地對這面剪影動手腳，投影其實是將欄杆黑影的輪廓投射在欄杆之上，而牆面上的剪影事實上是些微超出欄杆而投射於牆面上的黑色圖像，因此，觀眾看到的剪影正確來說是「包含著真實剪影」的黑色影像；再經過數位影像處理，將多出一點點的黑邊作模糊銳利來回的動態。投影本體為光，同時是物理光也是數位光，影像在不同維度連結空間，以此干擾觀眾的感知，為結合現實光影的現象與對於現成物的既

定印象，透過誤用所創造的影像裝置。

B1 的空間將影像初始化為光影，著重在投影工具所投射出的數位光源，其明暗狀態與普通燈具之間的差異，當影像沒有內容，內容就是光影本身，在漆黑的空間中流動穿梭。



圖 40 《對焦—展燈》，2022，影像裝置，現地製作

二、1F

一樓作為展場與日常的橋樑入口，是一個流動性高的白盒子空間，此次主視覺的設計也別具巧思，在水谷藝術的玻璃門處，以《櫥窗電視》的概念為原型，將海報、主視覺、玻璃櫥窗與電視牆結合成一個影像裝置，放在進入展覽空間的位置，其實也是《幻術中的螢幕》的第0件作品。



圖 41 《幻術中的螢幕》展場入口

穿過主視覺牆，一樓空間展示的是兩件電視牆作品，《電視牆—直立式》與《電視牆—魚骨型》，刻意以藝廊展示的調性安排空間，均勻明亮的白光，利落的電視裝置佈置在白色空間當中，不同的是，我的作品並沒有絢麗豐富的視覺畫面，將影像內容的故事性抽取掉，使影像指向影像本身。《電視牆—直立式》取用廣告電視看板的排列輪廓，分別以破格（Glitch）和拖曳（Drag）的數位效果特效在三屏幕一組的空白電視上；《電視牆—魚骨型》則以物件的視角將複數螢幕重組為一種「數位」裝置，螢幕在魚骨外觀的拼貼方式下，影像位於單體與群體時分別有不一樣的像素狀態：物理的像素是失效的，數位的像素是失準的。作品藉由拉伸這些像素格線，使不同維度的框線現身於影像，並重新對應疊合自身。同時特殊造型的電

視牆拼組方式，也讓螢幕本身召喚某種古典的裝飾視覺感，然而它卻是十分數位的。兩件作品擷取了不同的螢幕拼貼外觀，創造了常見的電視牆設備，卻不是將其作為更大的螢幕使用，而是透過這樣的視覺表象探討邊框，也開示了整檔展覽的核心，以及企圖帶給觀眾不一樣之影像思考的目的。兩組作品中畫面上都出現了閃爍的綠光，彷彿隱藏在數位螢幕背後，連結主視覺中畫龍點睛的綠色色塊，這是此展覽重要的符號，後面將會有更仔細的討論。



圖 42 《電視牆—直立式》，2022，影像裝置，尺寸依場地而定

一樓與地下室兩層的空間對於創作者來說，尤其是數位領域的創作者，都是十分好佈局作品的場域，我認為這樣的空間調性是相對平面的，不論是地下室的投影光流動，或是一樓的電視牆作品，都是將目光放在影像自身，提出精準的辯證；但是在這次的展覽設計中，並不滿足於此，我欲將展場建築化作影像，黑盒子或是白盒子的空間對影像來說太扁平了，還需要透過層層堆疊將空間對於影像的干預更複雜。從地下室上樓到頂層展場的過程，除了是空間圖層的堆疊，私心也將思考影像的進程放在由下往上的順序中，一樓與地下室呈現的作品是過往的累積與籌備展覽當下正在進行的創作，在更往上的上樓過程，才是《幻術中的螢幕》最精彩的部

分。二樓以上將進一步地將邊框關係延伸至現實，捕捉展場中的光影與格框，試將影像與建築體疊合，真實世界的自然光與虛擬影像的數位光相互交錯，不斷地在空間中框出虛實內外。樓層創造層層堆疊的影像空間，既可以視作壓縮為一體的總體影像，也可以如圖層一般拆開單獨體驗，展覽邀請觀眾從不同面向重新審視數位日常，在跳脫與無法跳脫現場所處的空間同時，回應我們所處的時代下，影像機制產生的技術思維與視覺認知。

三、2F

進入二樓，嘗試將影像於自身中拉至實體空間，二樓空間中原先便存在的窗戶，我選擇不去遮擋，以**反影像邏輯**的操作，讓現實光影流進影像空間當中。延續於一樓電視牆的作品中出現，那尚未被定義的綠色空間，在實體建築中找尋這樣的混沌之域；我在窗戶上覆蓋了一層綠色透明膜，轉換玻璃原本完全透明的介質特性，將穿入室內的陽光變成綠色的光源，如同我將陽光截斷，室內的光被轉作由窗戶表面延伸發散至空間的光，透過這樣的動作，實體的窗戶好像也於概念上被影像化，這個「綠室」便是我在實體建築中創造的間隙。

《副本太陽》將「視窗」同時疊加了螢幕和明窗的意義，並使兩者相互模仿，在空間中同時具有物質的窗和數位的窗之想像。我由思考牆面上的窗戶是否也是一面螢幕為出發點，在這個綠色的空間當中，以投影去複製陽光的剪影，使用3D建模工具，在虛擬環境中複製出尺寸位置皆與現場相若的窗口，以精準的方式對位展場窗戶，模擬出符合物理邏輯的剪影位置，投影影像依附實體窗戶的輪廓，在房間內的牆面與地面游移。如果仔細觀察，會發現空間中的「窗戶剪影」多出一格，它好像不屬於這個房間的任何一面窗戶，事實上對應的是右邊牆面的另一台電視螢幕，這台電視螢幕閃爍著綠光，就好像正面的窗戶一樣透出綠光。銳利到不真實的輪廓，加上不存在的窗戶也映在剪影上，移動的投影究竟是物質光影、數位圖像還是影像螢幕？

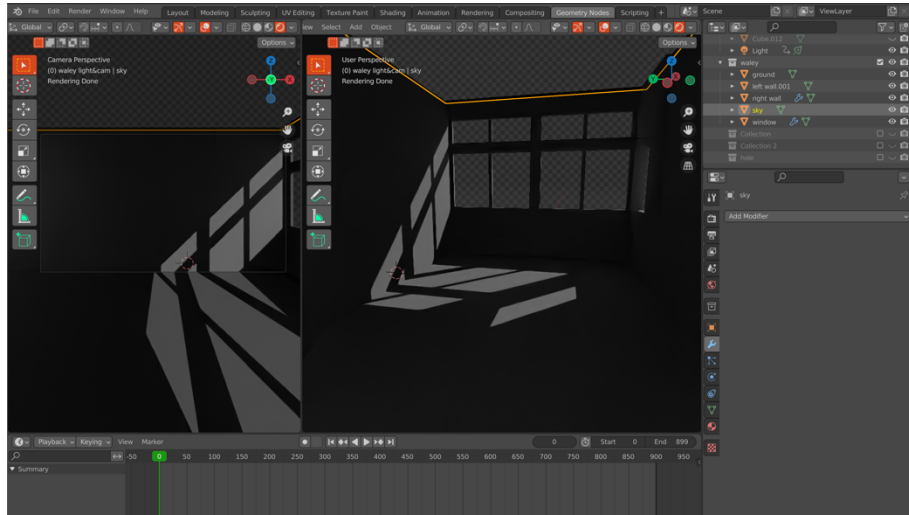


圖 43 《副本太陽》製作過程，電腦建模環境

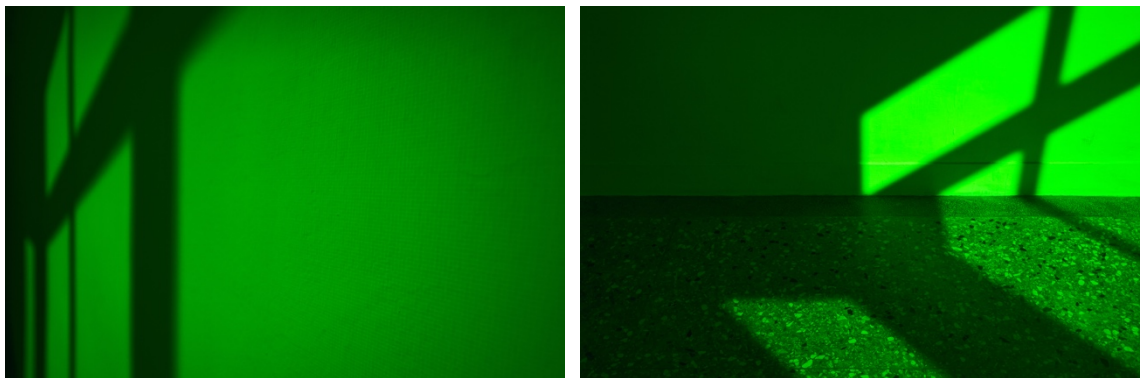


圖 44 《副本太陽》，2022，影像裝置，尺寸依場地而定

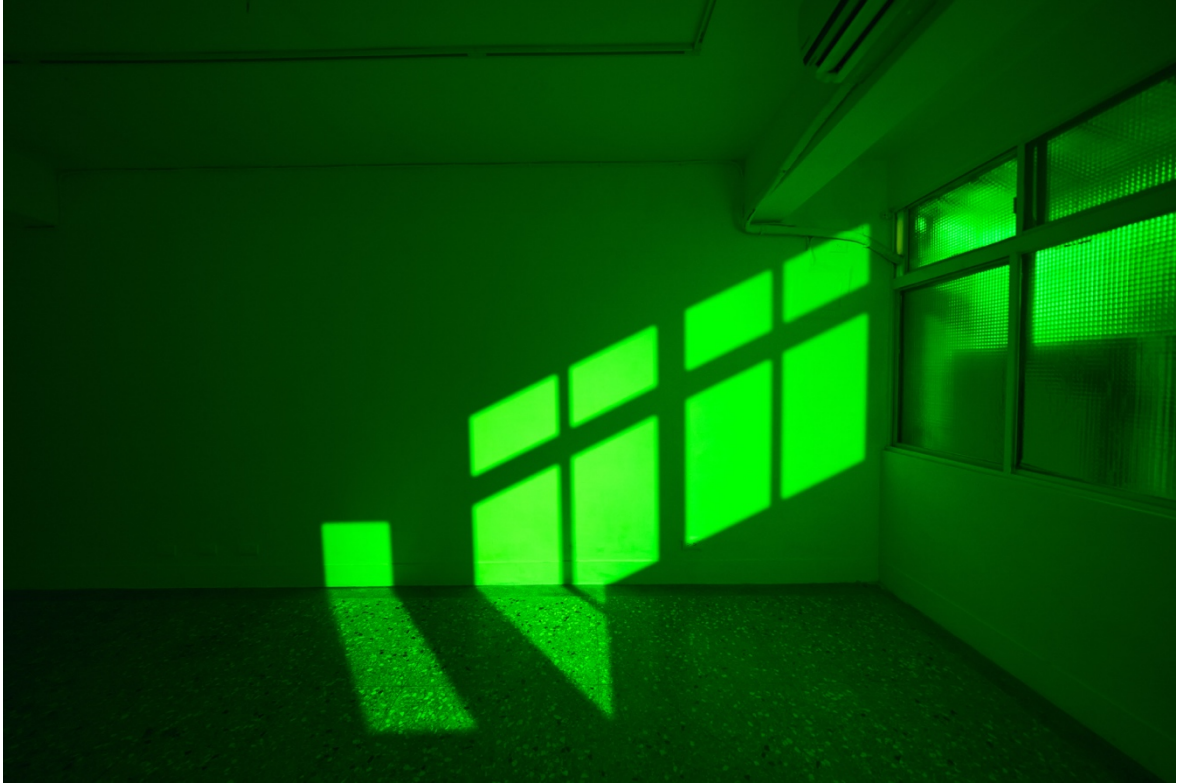


圖 45 《副本太陽》作品細部



圖 46 《副本太陽》作品細部

在這個空間當中，窗戶對應了螢幕的視窗，電視螢幕又模擬扮演了窗戶，而在空間中流動的數位綠光，進一步將窗戶、電視螢幕以及投影光三者之間的關係串連，探索窗戶灑入空間的窗光與螢幕反射至空間的光，這些光影視覺的相互對應關係，形成一個介在虛實之間，虛實交融的空間，我覺得這其實也呼應了我們的日常生活，數位其實已經融入在我們的生活當中，因此「虛擬和物質的邊界」，其實是難以辨認的，而隨處可見的螢幕裝置，視窗反射出來的數位光充斥在我們的生活空間當中，但是所謂的數位光，它本身不就是一個介在數位和物質之間的概念嗎？

《副本太陽》不再是再現真實的陽光，而是描繪一個**數位化的想像**，空間中移動的綠色剪影，虛實重疊投影與自然光，數位陽光的意象同時也對應到螢幕反射至空間的光影，乍看瞬間如真似幻，在數位幻術中結合物質現場的窗戶，創造一個奇異的幻景。

綠光在作品中對我來說，是一個很特殊的空間，可以看見在《電視牆—魚骨型》與《櫥窗電視》中，我用去背合成的背景幕概念，填補我於數位與物質（或是數位與數位）之間發現的間隙，此處有一個很微妙的現象，綠幕常見的形式是大片長型的背景布或是背景紙，佈置於片場或是攝影棚等場域，於最後的成品影像中，它們會被替換為其他圖像；有趣的是，本應於圖像（數位的）中被「去除」的物質性視覺（背景幕道具），卻被「填充」於數位影像中，而這一個動作，便將背景幕數位化，不再是單色且扁平的視覺背景，而嘗試於數位中指涉透明、無色或是空無。在籌備思索此次個展的過程中，我以綠色作為展覽的點睛之筆，並試圖使其與傳統綠幕做一個區隔，我所描繪的綠光，是隱藏於螢幕、圖像、數位之後的「未知」——為光、為立體、為空間；且透過螢幕映像，其本質是閃爍的，與靜態的背景幕劃出差異，是以數位手法介入空白螢幕下，所產生的數位現象。更在《副本太陽》中疊加柔和綠色在當代視覺技術經驗中的特殊性，我認為它同時包含數位性與物質性，作品將兩個概念交疊糾纏，藉由這層模糊去對應作品、對應建築體以及對應整個展覽。

四、3F

在籌備個展之初，水谷藝術三四樓之空間是十分棘手的挑戰，頂樓是個人在這次計畫中特別想處理的場域，而三四樓作為過渡到頂樓的通道空間，勢必得銜接上下展區，卻由於兩層樓皆同樣隔了辦公空間而使得展區非常狹小，增加發揮的難度。《三樓中樓》是我最終提出的影像實驗空間，觀察三四樓層，其實是如 Déjà vu 一般，相同且重複的空間感，我企圖用影像將四樓轉化為三樓的數位複製品，在概念上「去除四樓」，同時這個想法也連結至臺灣傳統觀念的迷信，對數字四的避諱，尤其是有些建築的電梯，甚至會將本該是四樓的按鍵直接空白，每每都讓我對於那空白的樓層有無限的想像，究竟只是跳過數字符號的指示，還是真的有一層樓被空下來了呢？

作品先在第一層展場當中打了兩盞切光燈，一盞是空白的方光，在位置方向與外型上，皆微微呼應整棟展覽的明窗意象，刻意將光上方的邊緣切在樑柱上，使物理展燈更為立體；另一盞燈則合理的投射於房間門上的海報。第二層展場看似與樓下配置相同，卻發現牆面上與門上的光影是由一台超短焦雷射投影機投射而出，而樑柱上小半月形切光，則是來自另一台微型投影機。乍看相同的兩層展場，還是由於光的角度與成像原理，狀態有些微的不同，觀眾只能透過上下來回的移動，才能觀察出其中的趣味。

我以影像連結兩個樓層，在文字上也用「樓中樓」來回應前面我對影像的想法，除了虛實關係之間的對應，在展覽設計上，也特意沒有將四樓標記出來，只有三樓的樓中樓。此作對於圖層空間的疊加上於觀看作品的方式以及影像於空間中的安置琢磨，使觀眾閱讀作品的方式從原先水平的移動，轉變為垂直上下的移動，尤其是由第一層走到第二層，瞬間對於重複的疑問，影像生成於空間之中的維度提升，以另一種新的身體感知經驗影像與影像空間。

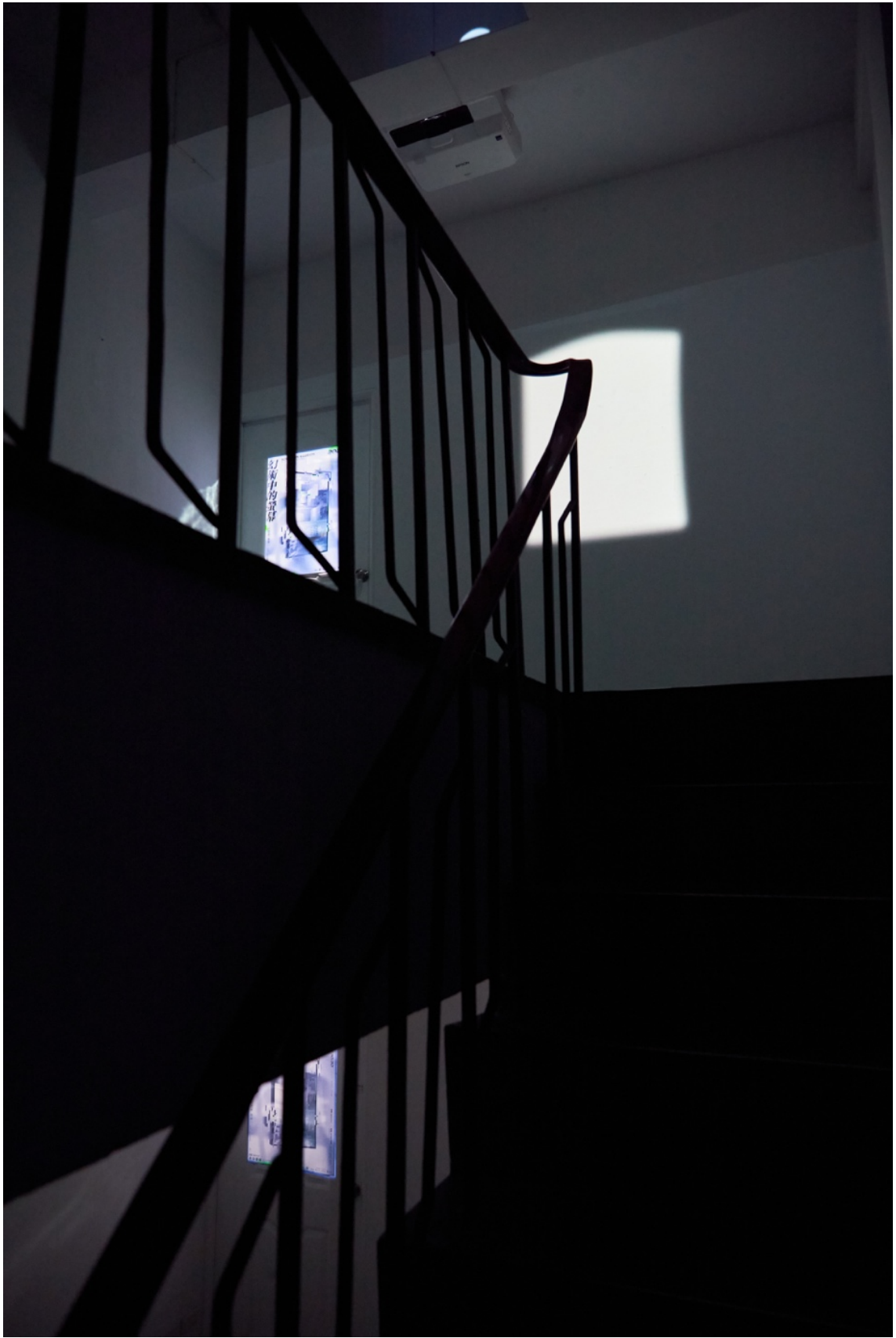


圖 47《三樓中樓》，2022，影像裝置，特定場域



圖 48 《三樓中樓》作品細部



圖 49 《三樓中樓》不同樓層之光影狀態

五、RF

最後一個展區，來到了頂樓，遊覽水谷藝術的空間，頂樓是一個我十分感興趣的場域，除了是建築體本身最高的樓層，另外也是銜接戶外、展場外部的過度空間。在前述「上樓」的過程中，我試將空間由平面漸漸拉伸為立體，同時也是空間調性從單純愈加複雜的進程。在展覽的尾段，我企圖將影像更向外推，陽台便是其中我希望可以拿來特別操作的區域，《陽台風景》在外側玻璃貼上一層透明片輸出——拍攝窗外的風景並使用馬賽克效果處理影像，將影像疊合在馬賽克玻璃上，物理的方格和數位照片的方格重疊，透過自然光，室內的視角不一定能察覺異狀，但從陽台向室內回望，背後的景物即映於窗戶之上。作品轉化了物理光影與後製影像，巧妙地將玻璃質地與螢幕表面、數位影像與現實景色、螢幕面板與自然光源等元素相對應，**重疊一個在對準與對不準之間的風景**；透過由內往外與由外往內觀看的微妙感知，探討觀眾位置與觀看影像的視角，以及陽台之於建築的延展存在。



圖 50 《陽台風景》，2022，攝影裝置，特定場域



圖 51 《陽台風景》作品細部



圖 52 《陽台風景》隨天色變化不同之景觀

對我來說，頂樓空間的作品是較具實驗性的，除了《陽台風景》與《天窗》兩件強調過渡到建築體之外的灰色空間，另外還有兩件全景式的作品《全景像素》和《望遠凝視》，不過與其說是虛擬實境，我更認為這兩件作品是對於球型螢幕的想像，在主觀視角下由於視覺無法脫逃，眼前的螢幕是既平面但又是立體的。一面開在室內通向樓梯間的窗戶，窗邊的望遠鏡中，只有綠色的單色光，回想小時候看電視看太久或是玩電動盯著螢幕一段時間時，總是會被媽媽強迫叫到窗戶旁邊看遠方放鬆眼睛，「要多看綠樹，對眼睛很好喔！」《望遠凝視》以輕鬆幽默的形式，利用窗戶、綠幕、虛擬實境以及影像使用經驗與故事回憶，做一組去到任何地方的想像。



圖 53 《望遠凝視》，2022，影像裝置，尺寸依場地而定

輕鋼架是我一直很好奇的特殊物件，它框出空間的格局，然而輕鋼架之上還有再一層樓板，這之間是一個介在內與外的曖昧空間。水谷藝術頂樓的輕鋼架是裸露的，我利用格狀的天花板結構，把影像流動的軌跡轉移至輕鋼架之上，想像數碼一般的影像映射在輕鋼架頂部，反射光影變化映於牆頂表面，取用方格與像素之間的呼應，將光影運動在輕鋼架與樓頂之間的灰色空間。我取用九格輕鋼架，並安裝上

九片透明壓克力，以天窗的意象作為展覽的收尾，以 LED 燈條勾勒九宮格的輕鋼架線條，以此為一個螢幕單位，播放一段不停旋轉對位的影像，製造光影的流動。此處，天花板之下的空間反而是背光的，光條反射的是被框架切割出的外部空間，照亮那些介在輕鋼架與屋頂之間的線路與建築結構。《天窗》使影像不侷限於室內展場，把影像拉出框外，而似乎之上又有更大的框，框與框之間的間隙，混沌不明，具有無限遐想的詮釋空間；回應此展覽中影像一再追尋的：影像的內部空間與外部空間，究竟哪邊是真實，哪邊是虛假，或是早已無法區分，邊框本身的意涵是否還具有意義？



圖 54《天窗》，2022，空間裝置，尺寸依場地而定

以《幻術中的螢幕》回首此篇論文，影像映射的概念始於我如何思考將影像媒合在影像自身，視覺依附於並非實際存在的「虛像」之上，這層虛像以現實的邏輯想像而生，我以這樣重疊且相互創造的影像倫理，探討視覺技術中被刻意排除的視覺破綻；進一步提問這層虛的物質性，同時也是對數位的質疑，數位是否具有物質性？物性的概念等同於真實性嗎，虛實該如何在這樣的討論中被重新定義，如我在第二章中說到真實與虛擬也許是一體兩面，現在來看，可能並非如此單純。

由對於影像的不滿到對於視覺的提問，一方面反覆思考數位的本質與可能，另一方面也將思緒望向我們所處的生活空間，習以為常的視覺經驗。在這次個展中，水谷藝術本身的展場建築體便是由老公寓空間改建，我以窗戶意象串連展覽，窗戶作為室內空間的採光，將他對照於電視螢幕，閃爍的視窗也是現代生活的採光，而我一再強調的影像物質性，也透過流動於空間中的數位光展露一隅。同時窗戶方正的矩形輪廓，也是一個具象的邊框，此處又再一次與螢幕作為對照，然而我更想透過展覽討論的是，介在建築內外中間的明窗，其本身的面是否也是建築的框，這層框我們該如何去論述，將之與螢幕意象映射時，是將想像的數位物質虛像（或者說是一個虛的空間），疊合在實體空間之中。數位是否具有邊框的邊際問題，似乎也同於前述對於虛與實的思考，並非只是一個有正確答案的是非題。

總結此次個展，它呈現了前述對於影像各層觀察與提問的過程，同時也開啟了一些新的思考方向，雖然我以幻術中的螢幕為標題將這十一件作品編排在一起，但每一件作品觸及的概念並不止步於此次展覽的論述，我期許這些作品實際上是超越了展覽題目，超越既有的文字，除了是對於當下的反思，在未來重新觀看時也同樣具有啟發性。

第五章、結語

「圖磚描繪」是建構數位影像的一種標準手法。這是今日人們將世界視覺化的方式的絕佳隱喻。我們以許多片段組成一個世界，以為所看見的東西和事實連貫而一致，也相互等同——直到我們發現情況並非如此。²²

尼可拉斯·莫則夫（Nicholas Mirzoeff）以二〇一二年版本的《藍色彈珠》照片，說明數位影像如何影響我們的視覺感官，畫面中的地球清晰且明確，彷彿是某時某刻拍下的瞬間，然而它其實是由一系列的衛星影像合成，我們看到的是一個拼貼而成的視覺，事實上絕大多數的人，也從未有機會親眼目睹藍色彈珠的景象²³。



圖 55 美國太空總署《Blue Marble 2012》

（圖 55 取自 https://en.wikipedia.org/wiki/The_Blue_Marble）

²² Nicholas Mirzoeff, *How to See the World: An Introduction to Images, from Self-Portraits to Selfies, Maps to Movies, and More* (2015), 林薇譯, 《給眼球世代的觀看指南》(臺北:行人, 2016), 頁 19-20。

²³ 同上註。

「If you can't tell, does it matter?」影集《西方極樂園 (Westworld)》第一季中提出我們面對真偽難辨的現象時，是否還有談論真假的必要，虛擬似乎也在此刻成為了真實；當我們仔細地去觀看這個難以辨識的「虛」，對於原先的認知產生一絲動搖，反而感受一股更強烈的「真」。「在光學上，虛擬呼應了鏡像；哲學上來說，虛擬是一種可能性；就數位創造而言，虛擬是一種演算。²⁴」《虛擬真實》一書中認為將虛擬和真實武斷地視為「相反」是一個誤解，**虛擬可能是尚未現實化的東西²⁵**。

客觀的虛實界線或許不再那麼重要，幻中幻、框中框、像中像，可能更像是哲學思考，而我的作品一向也不會給出標準答案，只是不斷嘗試提出不一樣的觀點，於主流的觀看機制與**影像語言**作出區別，我希望去除這些固有視覺符號，顛覆影像產生的敘事結構，用**幻象談論所有東西都是幻象**，於是使用最簡單的物質，不要有任何「**影像**」，於本質層面刺激觀看者的感官，提供不一樣的經驗。個人想在影像中討論的，一直都不是影像的內容——或是應該說可以被理解與閱讀的影像內容，數位影像不該只是在任意的媒體播放。影像要怎麼辯證自身，怎麼指涉自身，或是應該怎麼指向影像機制，時代背景與影像的關係不斷更迭，如何不斷地重新對應當下；數位與現實交融所創造的虛實混合，不只是美術館的藝術品，也充斥於我們的日常生活。

《幻術中的螢幕》展覽對我而言，它綜合了本人對於當代影像的觀察、影像之於現代技術的思想、新的視覺感官想像，以及我面對所視資訊的焦慮。標題中的「螢幕」明示了展覽探討數位影像的方向，在展覽文字中，也說明藝術家將展場空間幻化為影像的意圖。「螢幕」是一個有型的幻術，而將螢幕包圍的幻術，是否具有型，我們又是否也置身於幻術之中呢？我認為藝術的作用在於提供跳脫俗常的思考，或為提醒、或為警示，若使觀眾能片刻「登出」日常，重新思考、重新觀看，便是**藝術最有力量的一刻**。

²⁴ Alain Milon, *La Réalité virtuelle. Avec ou sans le corps* (2005), 林德祐譯, 《虛擬真實：我們的身體在或不在?》(臺北:漫遊者文化, 2021), 頁 32。

²⁵ 同上註。頁 33。

參考書目

中文書籍

朱立元，《接受美學導論》（安徽：安徽教育，2004）

謝佩霓總編輯，《合而不流：FLUXUS 50 周年紀念特展》（高雄：高雄市立美術館，2013）

孫松榮、王柏偉撰文，曲德益總編輯，《啟視錄：臺灣錄像藝術創世紀》（臺北：國立臺北藝術大學關渡美術館，2015）

蔡昭儀、王婉如主編，《行動與界線—當代國際錄像藝術對話論壇》（臺中：國立台灣美術館，2012）



翻譯書籍

Roland Barthes, *La chambre claire* (1980), 許琦玲譯，《明室》（新北：台灣攝影，1997）

Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the nineteenth century* (1990), 蔡佩君譯，《觀察者的技術：論十九世紀的視覺與現代性》（臺北：行人，2007）

Walter Benjamin, “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit” (1936), 莊仲黎譯，《機械複製時代的藝術作品：班雅明精選集》（臺北：商周，2019），〈機械複製時代的藝術作品〉

Alain Milon, *La Réalité virtuelle. Avec ou sans le corps* (2005), 林德祐譯，《虛擬真實：我們的身體在或不在？》（臺北：漫遊者文化，2021）

Nicholas Mirzoeff, *How to See the World: An Introduction to Images, from Self-Portraits to Selfies, Maps to Movies, and More* (2015), 林薇譯, 《給眼球世代的觀看指南》(臺北: 行人, 2016)

期刊資料

李威儀主編, 《Voices of Photography - 攝影之聲》第 22 期高重黎專號(臺北: 影言社, 2018)

學位論文

陳韋綸, 《臺灣錄像藝術的肇始及其發展 - 以錄像藝術的類型化作為問題意識》, 2020, 國立臺北藝術大學新媒體藝術學系碩士班論文

Taipei National University of the Arts

附錄一 展覽海報

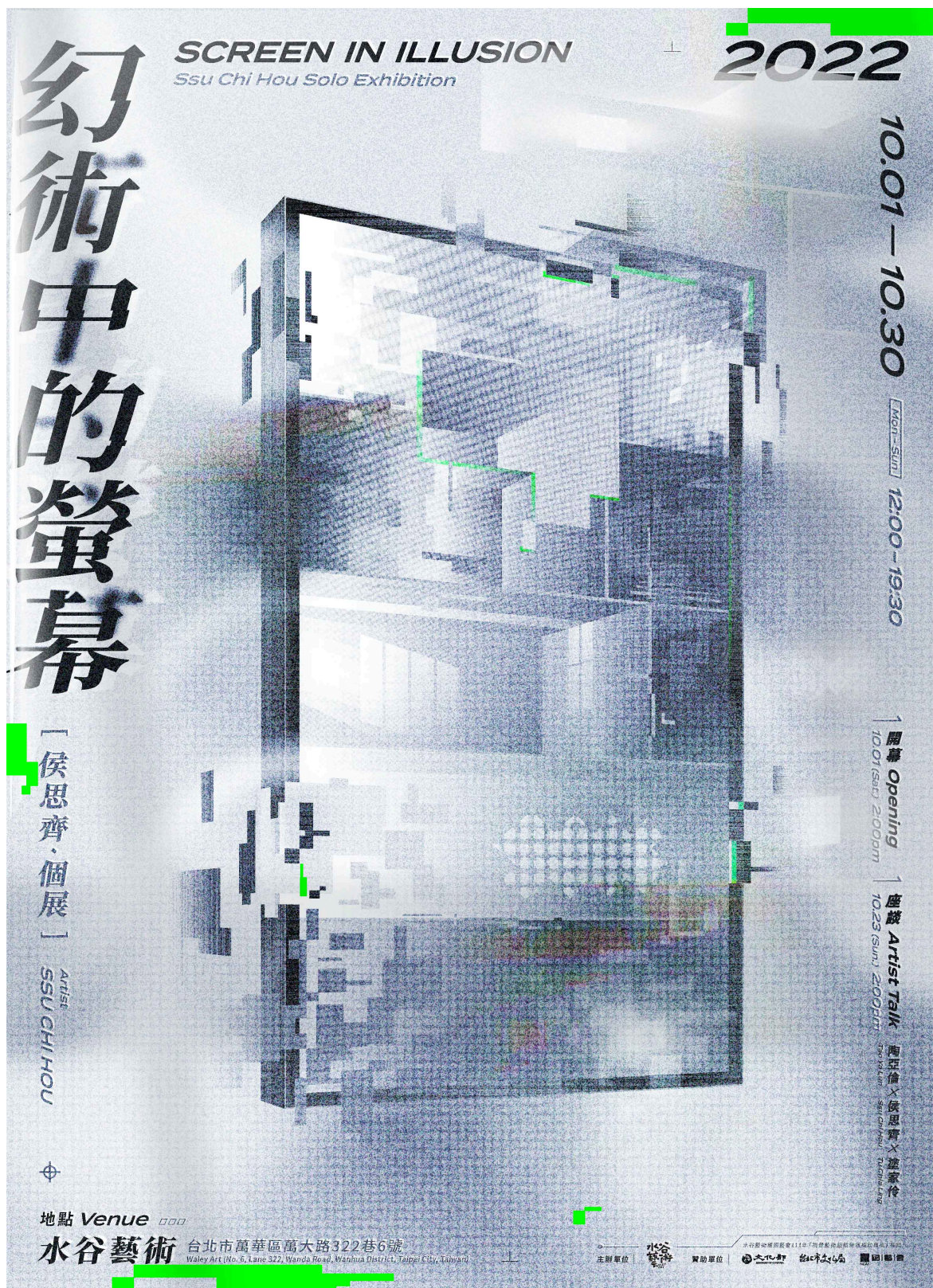
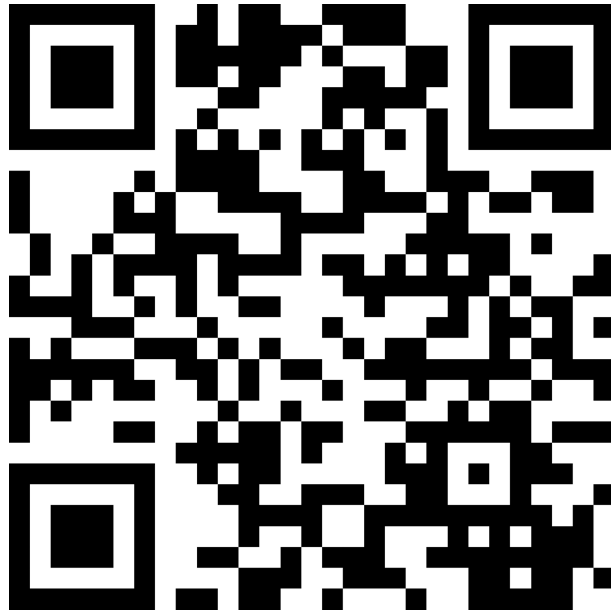


圖 56 《幻術中的螢幕》展覽海報

附錄二 作品資料



個人網站連結：ssuchihou.com

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



展覽紀錄連結：<https://vimeo.com/956341312>