

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

滾動的當代影像

Rolling Images in Contemporary Society

研究生：張秉真 撰
Graduate Student：Bing-Jhen, Chang

指導教授：戴嘉明教授
Thesis supervisor：Jia-Ming Day

中華民國 114 年 5 月

May 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

張秉真 (CHANG, BING-JHEN) 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) 滾動的當代影像

(英文) Rolling Images in Contemporary Society

經本委員會審定通過，特此證明。

學位考試委員會

召 集 人 楊東樵

委 員 楊東樵

林俊吉
林俊吉

戴嘉明
戴嘉明

指 導 教 授 戴嘉明

系 主 任 王祿輝

中 華 民 國 1 1 3 年 5 月 8 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

張秉真 Bing-Jhen, Chang 君（媒體藝術創作組 Media Art，學號 211062002）所提之作品連同書面報告

題目：（中文）滾動的當代影像

（英文）Rolling Images in Contemporary Society

經本委員會審定通過，特此證明。

召集人 楊東樵

委員 楊東樵

林俊吉

戴嘉明

指導教授 戴嘉明

系主任

2024 年 03 月 26 日
March 26, 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

張秉真 君（學號 211062002）所提之評鑑作品

《環狀線 Mind the gap 》

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

翁淑芬

戴堯明

魏德榮

梁容輝

王連成

楊明志

林書瑜

王裕萍

孫十尊

黃玲瑜

中華民國 111 年 9 月 30 日

滾動的當代影像

指導教授：戴嘉明

學生：張秉真

摘要

本文從我近年的創作中選出五個動態影像作品，探討在數位媒體高度滲透日常生活的當代社會中，影像如何從原本只是再現現實的工具，而逐漸成為一種建構現實、甚至替代現實的擬像。我常常在城市中進行閒晃並且隨意拍攝景象，將無目的地蒐集街景照片作為創作基底。作品中大量使用影像切割、重組、三維建模與布料物理模擬等技術，使影像在空間中展現出一種不穩定、斷裂、且無法對應真實的狀態。我的作品反映出了身處於大量影像不斷出現的世界中，被包圍於符號系統之中逐漸無法辨識自身的存在、以及對於與世界現實與真實之間的關係的感受以及狀態。

影像是我們與世界的主要連結之一，影像中的符號讓我們得以不用親身經歷即可獲得經驗。但這些經驗真的是真實的嗎？我在日常生活中常常感到的疏離，貌似是自身與這些經驗的斷層所致。疏離感是影響我作品調性的重要因素，因此分析它的成因是梳理創作脈絡的重要一步。本文將使用布希亞的擬像論來分析當代的社會現況，並進一步與自己生活經驗做連結，因為它們是我創作的主要起源。

關鍵字：日常、焦慮、縫隙、動態影像、疏離、暫時

Rolling Images in Contemporary Society

Advisor: Jia-Ming Day

Student: Bing-Jhen Chang

Abstract

This thesis selects five of my recent moving image works to explore how, in a contemporary society saturated with digital media, images have evolved from mere tools for representing reality into simulacra that constructs—or even replaces—reality itself. I often wander through urban spaces and casually photograph scenes, using these aimlessly collected images of cityscapes as the foundation of my creative process. My works employ techniques such as image slicing, recompositing, 3D modeling, and animated fabric simulations, allowing the imagery to appear unstable, fragmented, and disconnected from any concrete reality. These works reflect a state in which, surrounded by a constant stream of images, we are increasingly unable to distinguish our relationship with reality, trapped within an overwhelming symbolic system.

Images are one of our primary ways of connecting with the world; through the symbols embedded in images, we gain experiences without needing to undergo them ourselves. But are these experiences truly real? The sense of alienation I often feel in everyday life seems to stem from a rupture between myself and these mediated experiences. This sense of estrangement is a key influence on the tone of my work, making it important to analyze its origins as part of understanding my creative process. This paper applies Jean Baudrillard's theory of simulacra to examine the current state of society and connects this analysis to my personal life and artistic practice.

Keyword: Daily Life, Anxiety, Gap, Moving Image, Alienation, Temporary

致謝

謝謝指導老師戴嘉明教授的一路以來的指導、口試委員林俊吉教授以及楊東樵教授給予的意見回饋，讓我對自己的作品能有不一樣的想法。謝謝淑蓮大力幫忙畢業展的佈展，謝謝系辦對於學習以及畢業個展的支援，以及感謝能在北藝與很多酷同學交流的機會。

最後感謝家人這四年的支持，讓我能無後顧之憂的就讀研究所，我感到很幸運。



目錄

第一章 緒論	1
第一節 引言	1
第二節 創作背景	1
一、閒晃簡史	1
二、不標準的影像	2
第三節 文章架構	4
第二章 文獻探討	6
第一節 從真實到擬像：符號世界的轉向	6
一、擬像世界的誕生	6
二、符號的演變	8
第二節 超真實影像的建構	9
一、圖像到影像	9
二、鋪天蓋地的影像科技與技術	10
第三節 相關作品分析	12
一、《無題電影停格》	12
二、《Postcards from Google Earth》	13
第三章 錯置而生	14
第一節 《環狀線》	14
一、創作緣起—疾馳的焦慮列車	14
二、作品內容摘要	15
三、創作概念與手法	18
第二節 《牙癢癢》	21
一、創作緣起—形同陌路的器官	21

二、作品內容摘要	22
三、創作概念與手法	23
第四章 擾動	26
第一節 《微風吹拂世界》	26
一、創作源起—晃動的記憶	26
二、作品內容摘要	27
三、創作概念與手法	27
第二節 《緣》	30
一、創作源起—異地	30
二、作品內容摘要	30
三、創作手法與分析	33
第三節 《隙》	38
一、創作源起—抬頭看	38
二、作品內容摘要	39
三、創作手法與分析	40
第五章 結語	44
參考文獻	47

圖錄

圖 1 / 奥特曼在X平台的頭貼，2025 年 3 月 28 日截圖	11
圖 2 / 《無題電影停格 #17》 Cindy Sherman，1978	12
圖 3 / 《Postcards from Google Earth》，Clement Valla，2010-Ongoing	13
圖 4 / 《環狀線》 展示方式，2022 年	15
圖 5 / 《環狀線》頻道一，影像截圖 1	16
圖 6 / 《環狀線》頻道一，影像截圖 2	16
圖 7 / 《環狀線》頻道一，影像截圖 3	16
圖 8 / 《環狀線》頻道一，影像截圖 4	16
圖 9 / 《環狀線》頻道二，影像截圖 1	17
圖 10 / 《環狀線》頻道二，影像截圖 2	17
圖 11 / 《環狀線》頻道二，影像截圖 3	17
圖 12 / 《環狀線》頻道二，影像截圖 4	17
圖 13 / 《環狀線》頻道三，影像截圖 1	18
圖 14 / 《環狀線》頻道三，影像截圖 2	18
圖 15 / 《環狀線》頻道三，影像截圖 3	18
圖 16 / 《環狀線》頻道三，影像截圖 4	18
圖 17 / 原始照片，作為模型材質	19
圖 18 / 影像細部，模型經過拉伸	19
圖 19 / 原始照片，作為模型材質	19
圖 20 / 影像細部，影像隨著波浪變形	19
圖 21 / 人物樣態	20
圖 22 / 人物表情，左至右依序為頻道一至三	20
圖 23 / 《牙癢癢》，2023 屏東獎展覽現場	22
圖 24 / 《牙癢癢》，影像截圖 1	23
圖 25 / 《牙癢癢》，影像截圖 2	23
圖 26 / 《牙癢癢》，影像截圖 3	25

圖 27 / 三維模型 1.....	25
圖 28 / 《牙癢癢》，影像截圖 4.....	25
圖 29 / 三維模型 2.....	25
圖 30 / 《微風吹拂世界》，展示方式，2025 年 5 月畢業個展	27
圖 31 / 《微風吹拂世界》，影像截圖 1	28
圖 32 / 《微風吹拂世界》，左圖為原始背景影像，右圖為變造後影像.....	29
圖 33 / 《微風吹拂世界》，左圖為原始背景影像，右圖為變造後影像.....	29
圖 34 / 《微風吹拂世界》，左圖為原始背景影像，右圖為變造後影像.....	29
圖 35 / 《緣》，展示方式，作品外側，2024 年 12 月.....	30
圖 36 / 《緣》，展示方式，作品外側，2025 年 5 月.....	31
圖 37 / 《緣》，展示方式，裝置內側，2025 年 5 月.....	32
圖 38 / 裝置細節 1，2025 年 5 月	32
圖 39 / 裝置細節 2，2025 年 5 月	32
圖 40 / 原始相片	33
圖 41 / 最終使用的版本，左側為亮部，右側為暗部。.....	33
圖 42 / 使用 AI 處理的版本，左側為亮部，右側為暗部。	34
圖 43 / 日本養生膠帶幕，細節	35
圖 44 / 日本養生膠帶幕的效果	35
圖 45 / 手捏小雕塑	36
圖 46 / 裝置構成方式，2024 年 12 月.....	37
圖 47 / 內側光影效果，2024 年 12 月.....	37
圖 48 / 裝置構成方式，2025 年 5 月.....	37
圖 49 / 內側光影效果，2025 年 5 月.....	37
圖 50 / 《隙》，展示方式，2025 年 5 月畢業個展.....	39
圖 51 / 牆上的影像	39
圖 52 / 頻道一所使用之照片	40
圖 53 / 頻道二所使用之照片	40
圖 54 / 頻道一模型正面	41

圖 55 / 頻道一模型側面	41
圖 56 / 頻道二模型正面	41
圖 57 / 頻道二模型側面	41
圖 58 / 頻道二影像截圖	42
圖 59 / 頻道一影像截圖	43
圖 60 / 《也許在散步》，展覽現場，2025 年 5 月	46
圖 61 / 《也許在散步》，展覽海報	46



第一章 緒論

第一節 引言

此篇文章所選出的數個我的作品都有著相似的影像內容與手法：影像內容的主體皆是自己生活周遭的日常街景照片。大部分的照片都是在城市中閒晃時所拍攝，少數則是在去某些目的地的路途中隨手一記。有些照片會是在知道作品創作手法與概念是什麼的情況下拍攝，但都是在腦海中沒有明確想拍的內容的狀況下所拍攝。少數照片則是會從以前的數千張照片中，根據作品的手法以及感覺所挑出來。這些照片通常是在受到某種模糊感受驅使所拍下的，並非在什麼值得紀念的時刻所拍攝，也不是要紀錄什麼特定的物件。我的攝影行為比起作為創作，更像是對於景象的蒐集癖。

相片在這篇文章的作品中並非作為一個影像的完成體出現，而是做為虛擬三維空間中的素材、佈景、道具來使用。我使用 Photoshop 將影像切割、銜接、影像生成，然後放進三維軟體 Blender 中。這些圖像在 Blender 中變成了裝置、佈景、飄揚的布料等等，在虛擬空間中從二維影像變成了三維物件，並且有了時間軸。

這些創作除了與當下的生活狀態以及感受有關以外，也與自己如何感知外在環境密切相關，是對於視覺、影像與現實世界之間的作用力的摸索與實驗。

第二節 創作背景

一、閒晃簡史

閒晃是我創作中的重要養分，也建構了我的日常生活。閒晃是漫無目的的活動，或者也可以說，這一行為本身就是目的。儘管有時候會特地搭車去哪一區閒晃，但並不會在明確的地點之間移動，比如不會有個特定想吃的餐廳、想看的景點之類的。我的閒晃是在獨自一人的狀態中成立，閒晃時產生對周圍世界的疏離感是我作品中很重要的一個元素。

我從求學階段便喜歡閒晃。小學時參加了學校的課後安親班，在作業完成後我便會在校園中亂晃。放學後杳無人煙的建築連通空間、覆蓋垃圾場的草坡、鑽進籃球場與圍

牆之間的狹窄空間．．．．．，放學後變得空蕩蕩的校園有一股神祕的氛圍吸引我不斷遊蕩。升上高年級後一周只有一天是半天課，有感於閒晃的時間不夠，我加入了午休糾察隊，負責抓午休在教室外遊走的人。行動基本上是兩人一組，但有時還是可以有單獨的時間，這時我會晃去建築物的頂樓、晃去很少用的教室走廊等等。大部分人都在午休的校園有著與上課時間截然不同的沉靜感，不過同時也有隱隱的浮動、躁動的氛圍。國中以後因為都是整天課，且學校會在放學後淨空，因此幾乎沒有了在空蕩蕩的學校閒晃的經驗了。

儘管國中後較難有學校中的遊蕩機會，但閒晃的範圍慢慢的擴大了。我會在去學校前或是放學後，以學校到家的路徑之間閒晃。在上下學路上的閒晃與在校園的環境是完全不一樣的。在校園中間晃時周圍幾乎是進靜止的，而上下學路上的周圍則是車水馬龍的，但兩者都讓我感覺到獨處的狀態。上大學後更不用說，閒晃的範圍更廣大不受限，但因為個人的交通工具能力缺乏，主要還是以日常生活圈為主。或許因為是路痴的關係，所以就算晃過無數次的地方我也不會感到無聊。

閒晃也讓我對於自己與周圍之間的疏離感有更多的思考。以前在工作時有一兩次在越南生活過三到四個星期的經驗，工作之餘我也會在周圍閒晃。而在碩班時有幸去日本交換學生，接近半年的日本生活中也會抽空閒晃。在異地閒晃時我有點訝異地發覺到，在陌生國家產生的疏離感與在自己日常生活環境中所產生的強度並無多大差別。或許我與外在之間的疏離感並非來自於當下的外在空間，而是來自於自我與現實之間的斷層。

二、不標準的影像

我在小學時試上過一堂畫畫課，每張桌上擺著一隻淺咖啡色的泰迪熊供大家描繪，進教室時同學已經開始了一陣子。我除了用咖啡色的色鉛筆以外，也用了藍色、綠色來上色。當我畫到一半抬頭看時，發現對面的同學一臉驚恐地看著我的圖，我疑惑地張望了一下大家的圖，雖然比例準確度、上色技巧有好有壞，但大家都是使用深咖啡色作為陰影，看起來很正常。接著我望向自己的畫，活像一隻發霉的泰迪熊，一股羞愧感湧上來。我拿起深咖啡色的色鉛筆努力塗抹，想要蓋住藍色與綠色。那堂課的後續我不記得了，只記得之後就沒去上課了。我並不認為那位同學失禮，他沒有任何言語上的不禮貌，

表情看來也無鄙視意味。既然沒被取笑鄙視，那羞愧感是從何而來呢？我記得那時羞愧的想著「為何誤解了課堂任務，自顧自地畫出不正確的東西呢？」在那之後的學校美術課，我都會特別注意該堂課的任務內容。國中時的美術老師非常認真，他會先講解該次的主題並且示範。作業完成時老師會當場打分數，通常我會拿到 95 分。比起感覺受到肯定，更多的是感到安心，因為這代表我正確理解了課堂任務。有一次作業是金魚水墨畫，老師在課堂上一步一步示範畫法：先將整顆毛筆頭吸水後尖端吸一些濃墨，接著畫幾筆就可以完成一隻擁有漂亮漸層的金魚，過程迅速又簡單。有一位同學請我幫他隨便畫一些金魚交差了事，他帶來的毛筆特別大枝，於是我不小心就畫了一隻特大號金魚。我非常愧疚，因為本來預期是要畫兩隻並且要構圖，結果現在只有一隻肥大的金魚在正中央，牠的尾巴幾乎塞滿畫面。我很擔心害同學拿到低分，於是一起排隊等打分數。當看到老師打下 95 分時，我鬆了一口氣並感到安心，但在那時有些問題浮現在腦海中：為何我覺得是失誤的東西可以拿到高分？標準是什麼、是誰訂的？

生在可以自學影像技術的年代是幸運的。我的影像技術幾乎是自學而來的，自學的歷程帶給我許多對於創作手法的思考。藉著網路上的影片，我以非系統、碎片化的方式一點一點的學習。這過程中總會有一些失誤，儘管懊惱但也同時發現錯誤影像帶有一種之前從未接觸過的美學。而以前對於繪畫的疑問再度浮現，只是轉變成對於視覺影像的疑問：什麼是好的影像？影像真的有標準嗎？

過去影像製作的成本極高，無論是攝影器材還是底片膠捲都是一筆不小的開銷。今日則截然不同，尤其智慧型手機普及後人們可以輕鬆拍攝照片、錄製影像，並即時編輯。若再擁有一台筆電，便可以進一步創作特效、3D 動畫與影像合成，能創造的影像範圍就更廣了。技術也不再是影像創作的門檻。過往只有經過磨練或才華洋溢的畫家可以創造出精細的繪畫，攝影剛發明之時技術也只在少數人手上。隨著相機性能的進步，拍照已不需要大量的經驗來判斷曝光、對焦，機器通常可以自動調校出適當的數值。3D 動畫、數位特效在剛發展之際需要進入專門的學校、科系學習，有些甚至需要具備基礎程式知識與電腦影像運算知識才能使用。但漸漸的開源軟體、免費軟體相繼出現，例如 Blender、DaVinci Resolve。而網路上有許多相關的技術論壇，有許多熱心的人會在上面經驗分享與解惑，YouTube 上也有許多教學影片引導新手，現在自學變的容易許多。

開放的影像技術與可負擔的器材將影像製作的能力普及化，技法不再是專業人士獨有，於是許多在專業作品中看不到的視覺表達方式相繼出現。例如有許多動畫直接使用低面數的角色做出表演，或是物件充滿了穿模、材質漏洞，不正確的比例等等。這些在專業領域中被視為錯誤的現象，藉由非專業人士的創作在世界中誕生。同時現在也是一個誰都可以生產影像並傳播分享的時代。以往要展示作品，只能投稿各種博覽會並接受審查，未被體制認可即無法被觀看。但現在只要動動手指，不須經過有權者的嚴格審查便可以將影像作品公開在網路世界。作者可以不用身在某種學派中即可發表，作品可以不用精美即可映入觀眾的眼簾，甚至被大眾所認可。

連上網路，廣大、接近無限數量的影像輕易地呈現在我眼前，古典西洋名畫、當代攝影大師作品等等，族繁不及備載。我逐漸發現最吸引我的是一些帶有異樣感、古怪、不太精緻有些甚至到粗糙的圖像，有些甚至作者不可考。這些都是我在還未大量使用網路前極少看到的圖像類型，它們有點被主流美學拒於門外的感覺。雖然它們無法回答我關於影像是否有標準的疑問，但讓我想嘗試更多原本可能認為是錯誤的影像手法。當代較低的影像製成本與技術門檻讓我可以放心的嘗試各種可能，一邊用帶有錯誤、失誤性質的手法創作，一邊探索影像的本質。

第三節 文章架構

本文以作品為軸心，梳理影響創作的個人經驗以及它們帶來的思考。

第一章第一節的引言簡述了挑選出來的個人作品中有哪些共通的内容與創作手法。第二節則是提供個人的創作背景，簡述閒晃帶來對於疏離感的想法，以及現代的時代背景與學習經歷對作品的手法有何影響。

第二章使用尚·布希亞的《擬仿物與擬像》一書中的概念、想法，分析當代現象，以及透過第三人的思考模式來解析自己面對日常生活中的感受。本章也會分析與自己作品類型接近的兩個作品。

本文選出的作品有第一章第一節所述的共同點：日常街景、影像作為物件，以及都有相同的創作背景以外，又可大致分為兩類來做創作脈絡分析。第三章的兩個作品為

《環狀線》、《牙癢癢》，此二作品與生活在當代產生的焦慮有關。第四章選出的三個作品為《微風吹拂世界》、《緣》、《隙》。《緣》與《隙》呈現了一種我們眼睛看不到、身體也感知不到的現實。《微風吹拂世界》儘管與另外兩個的作品起源較不相似，但由於影像的表現手法類似，故安排在此章節。這三個作品的表現方式皆有無形的風與水。

第五章為結論。本章中將再次統整此篇論文中作品的脈絡，用擬像論來分析影響作品很多的疏離感的來源，並且進一步思考未來的創作方向。

第二章 文獻探討

《擬仿物與擬像》(Simulacra and Simulation) 為法國思想家尚·布希亞 (Jean Baudrillard, 1929-2007) 於 1981 年出版的書，是一部探討當代社會中現實與符號之間界線逐漸消失的哲學思想著作。布希亞提出了「超真實」(hyperreal) 的概念，他認為在媒體與消費文化主導的世界中，擬像已經取代了真實的本質。這本書出版至今已經過四十幾年，當今影像的數量是當時的好幾倍。在《給眼球世代的觀看指南》的導論中寫到：

「一九三零年那時候，據估計，每年全世界拍的照片數量為十億張。．．．．．在二零一四年，拍攝的照片數量為一萬億張。不論你喜不喜歡，正在崛起的全球族群是視覺的。所有這些照片和影片都是我們試著看世界的方式。我們覺得被迫要為這個世界創造影像，並和別人分享，這是我們為瞭解改變中的周遭世界及自己在其中的定位所下的功夫的主要部分。」(Mirzoeff, 2016)

Taipei National University of the Arts

常常以感知外在環境、日常生活為起源來創作影像作品的我透過以下的文獻探討，進一步理解擬仿物與擬像在當代的日常生活中有著什麼樣的影響。雖說不能確保自己完全正確的理解了布希亞的思想，但是他的擬像論提供了我以不同的角度去看待自身作品的方式。

第一節 從真實到擬像：符號世界的轉向

一、擬像世界的誕生

尚·布希亞在《擬仿物與擬像》的〈擬仿物的形構進程〉章節中，提出符號與現實之間的複雜演變，描繪真實社會走向擬像社會的進程。他認為從後現代的時代開始，世界充滿符號與意象，而這兩者已經超越並且逐步取代原先它們所指涉的真實事物，形成

所謂的「超真實」的社會。在這樣的情況下符號不再忠實反映現實，而是獨立運作並與現實斷裂，成為超越真實、甚至取代真實的系統。

李歐塔（Jean-François Lyotard, 1924-1998）的《後現代狀態》中寫到，當代社會已經逐漸失去對於單一大敘事（grand narrative）（例如真理、科學的偉大）的信任，轉而接受多元的、碎片化的小敘事（little narratives）。在這種狀態下社會不再追求對真實世界的統一解釋，而是接受相對主義、多元化的符號系統。李歐塔的這一論點可以幫助了解布希亞對於真實是如何消失、擬像時代如何形成的說法。布希亞認為擬像時代起始於所有指涉物的液態化（liquidation）。擬像的手法是輻射性與基因性的，真實從被微型化的細胞、函式、記憶銀行以及控制模型之內在生產出來。一段一段的基因、函式是碎片化的，而指涉物的液態化則是大敘事不再被信任後所產生的現象。假設如果從散落各處的基因片段拼湊組出跟我本人一模一樣的基因序列，並且使用（未來可能會有的）生化技術從那段基因衍生出一個人類個體，那個個體與真實的我一模一樣。然而它／他的來源與我並沒有任何直接關係，但已無法分出我跟他的差別，甚至在我死後還可以持續製作複數個他，他比我更永生。

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

經典電影《A. I. 人工智慧》裡面的大衛是哈比教授以死去的兒子為原型製作的機器人，基於哈比教授兒子的片段化行為與外貌來設計製作。莫妮卡對大衛啟用某個程序後，大衛因為這個程序所以永遠愛著莫妮卡。而因為一些緣故莫妮卡將大衛載去森林中丟棄，大衛認為因為自己不是真的小男孩所以被拋棄，因此踏上尋找仙女的旅程，希望她可以把自己變成真的小孩。大衛是莫妮卡的擬像小孩，莫妮卡的情感上因為已無法分辨大衛是否是真實小孩而選擇載去森林丟棄，而不是繳回原廠銷毀，同樣的莫妮卡也是大衛的擬像媽媽。大衛對於莫妮卡的愛來自於程式的編寫，是一種與真實無關的擬仿物，他的一連串行為都是這個程式在運作。電影最後是經過兩千年後的世界，一堆超高等生命體把大衛再次喚醒，並用一根頭髮來重生莫妮卡，讓他們兩位獨處一天，這裡莫妮卡給大衛的互動是一個擬像，反之亦然。在接觸了布希亞的擬像論後，回想起來這整部電影幾乎都是擬仿物與擬像，只有很少的真實。而我們在看這部電影所獲得的傷感，則更是驗證了布希亞認為的擬像與真實之間難以分辨。

二、符號的演變

布希亞將意象（image）的演變分為四個階段：

- 第一階段，它忠實地再現真實，與真實之間存在清楚的指涉關係。
- 第二階段，它遮蓋、扭曲真實，不再是忠實的再現。
- 第三階段，它掩蓋了真實不存在的這一事實。
- 第四階段，它完全脫離任何真實的基礎，它是自己的擬仿物。

布希亞以迪士尼樂園為例，它是第三階段擬像。它的目的就是為了讓大家覺得樂園是想像的，因此我們在樂園外的現實是真實的：

狄斯奈樂園¹之所以存在，為的就是要遮藏起「它就是真正的國家，真正的美國本身就是狄斯奈樂園」的事實。

有人將布希亞的一部分理論整理成容易了解的擬仿物三個次序。第一次序擬仿物為贗品與虛假影像，這一層次中符號不再指向它應該指涉的對象，而是指向被生產出來的意義。符號不再具有固定的意義，而是變成了比實體更重要的存在。重點不再是它所代表的物體，而是符號本身的再生產。第二次序擬仿物以這些虛假影像的生產為主。在這個階段，符號變得重複性且趨於一致，並且開始使個體變得相同。符號不再指涉現實，而是指涉符號之間的區別。第三次序擬仿物建立在終極的模擬之上，此刻現實與虛構之間的界線完全崩潰。人們無法再分辨什麼是真實、什麼是模擬。

在現代生活中，這種符號的演變隨處可見。舉例來說，有品牌的商品便是一種典型代表，人們消費購買它們的主要動機並非是因為對商品本身功能的需要，而是因為品牌呈現了某種生活型態的符號。透過消費者的購買行為確立了這些符號，這些符號得以再

¹ 這邊使用本書中譯者的翻譯方式。

繼續複製、演化自身，商品再基於這些符號之上生產出來。最終商品與最一開始它的本質、實質需求無關，變成了上一段所說的第三次序擬仿物。廣告與大眾媒體高速運轉著推動這種現象，創造出與真實脫節的符號系統，人們不再質疑符號背後的真實性，反而逐漸接受這些符號作為現實本身。曾經在十年前左右聽過一種行銷的手法：著重介紹產品自身是沒用的，應該要介紹品牌的故事。我想或許在今日更貼切的說法應該是：創造一個會吸引大眾的理想消費者形象。

經過擬像世世代代的累積，布希亞強調當代社會已經無法清晰區分真實與虛假的界線，擬像已經取代真實成為我們生活中的主導力量。在這樣的世界裡，人們的生活方式、世界觀甚至於人格與擬像系統互相影響與定義，真實已經成為無法觸及的東西，而我們所經驗的現實，其實都是經由不斷自我演化、產生的符號建構而成的超真實世界。

第二節 超真實影像的建構

一、圖像到影像

國立臺北藝術大學
傅拉瑟（Vilém Flusser，1920-1991）在《攝影的哲學思考中》的第一章〈圖像〉說明了何謂圖像（image）以及它的運作方式。圖像將四維空間以抽象化的手法變成二維平面，它可以翻譯我們想像力無法企及的東西，我們的想像力則是可以將二維的圖像投射回外在世界。這一個特質讓一切事物能重複自身，同時也建構意涵（context）。圖像存在於人與世界的中間，將世界翻譯成人可以觸及、想像的形式，但不可忽視的是圖像擋在我們與世界之間。傅拉瑟說到：

圖像原本應該是地圖，卻變成銀幕。圖像不但沒有將世界呈現給人類，反而以自身取代世界而使重新呈現（represent）的是圖像，其僭越的程度有如人活著是為了配合他製造的圖像。．．．．．他不再解讀他自己的圖像，而是活在圖像的作用中。圖像製作者的想像已經變成了（圖像接受者）的幻覺。

以上傅拉瑟以上說的圖像是人手刻畫出的影像，包含遠古時代的壁畫到十九世紀照相機發明前的畫。人創造圖像，圖像影響人，被影響的人再創造圖像，這是一個循環，擬像的世代正在慢慢逐漸累積。傅拉瑟將機具（apparatus）製作出來的圖像稱作技術性圖像（technical image），它因為不需要被解讀而變成難以解讀，圖像的意義似乎自動浮現。人對於技術性圖像的「客觀性」錯覺，導致人們忘記它還是圖像而非窗戶的事實，它正在改變我們對外在世界的概念。

傅拉瑟認為人透過圖像、照片來觀看世界，並且被影響，與布希亞認為當代擬像變得與真實不相干的論點互相呼應：圖像與人的交互作用的累積，使符號會漸漸演化成與真實毫無相關的東西。在相機發明之前的圖像是慢慢被生產出來的，所以尚不明顯。在照相機、攝影機等圖像生產機器、技術與大眾媒體出現後，不斷交迭的符號讓擬像迅速主導世界。我們透過透過好萊塢電影學習如何對事情做出反應、透過廣告上面的圖像來蒐集不錯的生活應該要有哪些東西，諸如此類。在當代我們不只透過影像觀看世界，影像已經變成了我們腦中預設世界的模樣。當我在碩一時，因為人類世的課而有幸在三地門鄉原住民文化館住一晚，這是我第一次在如此接近大自然的地方過夜。我到現在都還記得清晨走出石板屋，望向山巒時的第一個感嘆：哇！好像電影啊！

二、鋪天蓋地的影像科技與技術

隨著數位科技的迅速發展，不只攝影器材變得越來越先進，影像技術的成熟也讓它在當代視覺文化中擁有重要的角色，再到這一兩年影像生成技術可以無中生有，做出極為擬真的圖像。這些技術的發展大大加速了真實與符號之間的斷裂，使符號不再僅是真實的再現，而成為一種超越真實的獨立系統，在我們腦海中創造出「超真實」的世界。

CG 技術在影視產業的廣泛使用便是一個明確的例子。透過影像技術，創作者可以輕易地以添加、修改現實空間的影像；在虛擬空間中創造出與現實極為相似卻是完全虛構的場景。觀眾接收到這些畫面時不會試圖去辨別真實與虛假的區別，因為在視覺上，這些虛構的場景已經達到了極高的真實感，甚至比現實世界還更加吸引人。

此外，人工智慧技術的興起，更加速了影像超真實的狀態。以生成式 AI 為例，只要輸入一些單字或是短短幾句話，它便可以輕鬆地生成不存在於現實，卻極為逼真的影

像，讓觀看它的人難以察覺這並非現實世界的照片。它將所有在網路上能吃到的影像咀嚼在一起，進行像素的再拼湊。AI 生成的影像是擬仿物的最終型態，它在虛無中完美的模仿了每一個像素，而它的產出又再次在網路上被它自己吸納。今年三月底很熱門的一件事情就是很多人一窩蜂用 ChatGPT 將照片轉變為吉卜力風格的圖像，OpenAI 的創辦人奧特曼（Sam Altman，1985—）也將自己的 X 平台頭貼換成吉卜力風格（圖 1）。其實仔細看還是可以靠一些細節看出差別，例如線稿的粗細畫法等等。但網路上的吉卜力風格圖像不斷的複製、生成自己，最終它會取代真正的吉卜力工作室，變成最能表現「吉卜力風格」的擬仿物。



圖 1 / 奧特曼在 X 平台的頭貼，2025 年 3 月 28 日截圖

超真實的影像深刻影響了人們的感知與認知模式，使人們逐漸接受由符號系統所建構的世界，而不再去追尋符號背後的真實基礎。這種情況在大眾媒體與社交媒體的現在尤其明顯，影像符號透過數位媒體大量傳播，不斷加深現實與符號的斷裂。或許哪一天我們會因為受不了現實與超真實之間的斷裂，投身進入一個完全虛擬的但卻超越真實的世界。

我在創作過程中用很明顯的表現手法指出影像哪裡經過編造、變造，除了想要嘗試新的美學以外，還包含了表達對於當代影像與現實世界之間的斷層感。

第三節 相關作品分析

一、《無題電影停格》



圖 2 / 《無題電影停格 #17》 Cindy Sherman，1978

（圖片來源：<https://www.moma.org/collection/works/56596>）

《無題電影停格》是辛蒂·雪曼在 1977-1980 期間創作的黑白照攝影系列，她親自扮演各種虛構的女性角色，在城市街角、公寓房間等場景中拍攝，展現各種情境中的女性姿態與表情，如驚慌、迷惘、沉思或警覺，讓觀看者彷彿闖入一部正進行的電影片段。這些形象取自 1950 年代至 60 年代的美國好萊塢、B 級片中的女主角，鏡頭是使用電影劇照的拍攝手法。這些電影很陳腔濫調並且有許多的刻板印象，將女性的扁平化為被動的角色。《給眼球世代的觀看指南》指出，此一作品駁斥女性被建構作為男性的慾望現象。雪曼透過將電影凝結成定格，促使大家思考自己如何以及何為在看或被看（Mirzoeff, 2015）。

這作品展現了大眾媒體中的女性形像有多荒謬，那些失真的符號讓大眾以為女性是某種模樣，並不具備多樣化的特質。雪曼藉由戲仿電影的表演特質，對產業塑造的女性擬像提出質疑。這些在日常場景中拍攝特定情境、形象女性的照片，也呈現出當代影視如何影響現實世界，我們的生活正逐漸變成某種劇照的翻版。

二、《Postcards from Google Earth》



圖 3 / 《Postcards from Google Earth》，Clement Valla，2010-Ongoing

（圖片來源：<https://clementvalla.com/work/postcards-from-google-earth/>）

《Postcards from Google Earth》是藝術家 Clement Valla（1979-）的作品。他在 Google Earth 上面收集一些奇異的景象，將它們截圖後透過電腦軟體誇張化這些景象。Valla 原以為這些是某種運算失誤或是故障，但當他仔細看後發現這些並不是故障，而是這個系統邏輯的畸形產物。Google Earth 偽裝成一個單純的攝影再現，但這些奇異景象揭露了這個看似無縫的幻象其實是由許多不同來源、不同時間的片段，透過科技拼起來的再現模型。

這個作品使觀看者注意到科技再現的地景與實際地景之間的差異，進一步注意到科技對於現實的再現是如何影響我們對於世界的認知。他彰顯了媒介重塑現實的能力，我們應當對於我們接收到的影像抱持懷疑。如同布希亞在〈擬仿物的形構進程〉開頭提到的波赫士的寓言中地圖凌駕了帝國，這個科技拼貼起來的地球，比任何時刻的地球存在更久。現實中地球是不斷變動的，而這個科學怪球則是永恆的，並且不斷呈現新版本的複製體。

第三章 錯置而生

第一節 《環狀線》

一、創作緣起—疾馳的焦慮列車

作品的起點來自於本身與朋友們的生活經歷。我們總是感覺到有很多東西要學習，然而在學習新事物的時候，同時也發現到更多的資訊、更新的知識技能、更厲害的科技或軟體出現。尤其近年科技發展速度越來越快，大部分的人都認為要加快腳步才不會被世界拋下，但時常也會感到無力。畢竟，使用石器的智人經過幾十萬年後才發生了工業革命，但從二戰時期的巨型電腦到現在人手一台智慧型手機，期間也不過才幾十年的時間。人的硬體規格則與西元初期相差無幾，差不多的大腦體積、差不多的體能。科技演變的速度跟生物演化完全是不同次元，這樣的我們又如何能趕上世界的步調呢？我們面對現況感到無力，卻也感到不得不努力。兩種感受的拉扯在我們的日常生活中產生了大量的矛盾，與時間永遠不夠用的想法一同帶來強烈的焦慮。

在羅蘭·保爾森的《焦慮世代》〈時間跨度〉一章中，提到一個關於納米比亞桑人的研究。桑人們過著採集狩獵的生活，他們不在乎幾天內之後的未來會發生什麼事，其他的採集狩獵族群也都只專注於現在。他們立即消耗採集狩獵而來無法長期保存的食物，而此行為被人類學家稱為及時消耗。這種生活型態下的桑人不用有長遠的工作計畫，也不需要擔心可能的災害。農業則是完全相反的後續消耗，需要有長遠的工作規劃，每一次的收成不只是為了填飽當下，更是在為了久久一次的災害做足準備。我覺得現代的生活就是極致後續消耗的生活型態，只是我們不是在耕作農地，而是在耕作自己。我們望向無法準確預測的未來，焦慮的不停努力吸收、學習，只為了在往後的日子好過一點。

網路、社群平台也加劇了我對於時間的焦慮。臉書的個人檔案上有個名叫「關於」的頁面，可以在上面新增年紀、何時從哪間學校畢業、何時在哪間公司擔任什麼職務、何時結婚。在臉書上時不時會看到同學、朋友又達成什麼樣的成就以及人生有何轉變。而網路上的許多人物採訪報導，也常常會提到主角在幾歲做了什麼事、達成什麼成就，許多人都在相當年輕的時候便有厲害的成績。藝術家的個人網頁上也都會清楚條列他在哪一年得了什麼獎、參加了哪些重要展覽。或許因為我較晚開始進入藝術創作，當我看

到許多優秀的藝術家在比我小的年紀就達成了許多事、看到非藝術圈的同儕的穩定工作與生活，都會產生年齡焦慮。這是一個連普通人都會有生平年表的時代，人生變成了一條線。有人的線直直往前行，而我的還在原地打結。我無法想像未來世界、更無法想像未來自己的模樣，簡直為焦慮列車再添了一把燃料。

常常試圖告訴自己不要在去想這些焦慮，但就像被告知不要想白熊時，越會是想牠一樣。我彷彿在一輛沒有軌道、停不下來卻也看不到目的地的列車上。隨著列車的速度不間斷的上升，站不穩的我們隨著加速度所伴隨的慣性作用，不停的往車尾踉蹌走跌，窗外的風景都變了形。

二、作品內容摘要



圖 4 / 《環狀線》展示方式，2022 年

《環狀線》為 2022 年 9 月完成的三頻道動畫錄像，皆為頭尾相接的循環動畫，圖 4 為作品在同年系上評鑑時的展示方式。左右兩側是數位電視，高度大約為人站立觀看時的視線。中間為投影出的大畫面，畫面中新高度與電視的中心高度相同。

圖 4 中間的畫面（以下簡稱頻道一）為無聲影像，畫面中有一個人坐在森林中打坐，約一分鐘後突然有水從他頭頂灌注下來（圖 5）。水在碰到人的瞬間後畫面轉為慢動作，水無重力似的旋轉包圍住他（圖 6）。人的表情雖然是固定的，但會因為水的流動與折

射而產生變化。接著重力回歸，水向地面傾瀉而去（圖 7）。當一切彷彿塵埃落定時，整個過程快速倒轉，水逆流而上，回到最初始什麼都沒發生的畫面（圖 8）。



圖 5 / 《環狀線》頻道一，影像截圖 1



圖 6 / 《環狀線》頻道一，影像截圖 2



圖 7 / 《環狀線》頻道一，影像截圖 3



圖 8 / 《環狀線》頻道一，影像截圖 4

圖 4 左邊畫面（以下簡稱頻道二）為有聲動畫。有一個空氣沙包般的人物固定在畫面中央，左右兩邊有類似木人樁²、或是齒輪的裝置。裝置的表面上是許多左右銜接的照片，照片的部分區域隨著裝置突出的地方被拉伸為彩色線條（圖 9）。兩邊的裝置機械式地不停順時鐘旋轉，背景音為機械運作的規律聲音。人物被兩側裝置的凸出物撞擊時被推擠變形，但底部的位置始終保持不變（圖 10-圖 12）。

² 中國武術練習用的器材。



圖 9 / 《環狀線》頻道二，影像截圖 1



圖 10 / 《環狀線》頻道二，影像截圖 2



圖 11 / 《環狀線》頻道二，影像截圖 3



圖 12 / 《環狀線》頻道二，影像截圖 4

圖 4 右邊畫面（以下簡稱頻道三）為有聲動畫。有一個用六顆球型組成的人，場景為起伏的影像波與沙灘，背景音為海浪聲（圖 13）。影像波浪中的照片隨著波紋的起伏而不停變形。人物身體隨著影像波浪的運作被沖散，各部位漸漸遠離彼此，最後又漸漸回復成初始狀態（圖 14-圖 16）。



圖 13 / 《環狀線》頻道三，影像截圖 1



圖 14 / 《環狀線》頻道三，影像截圖 2

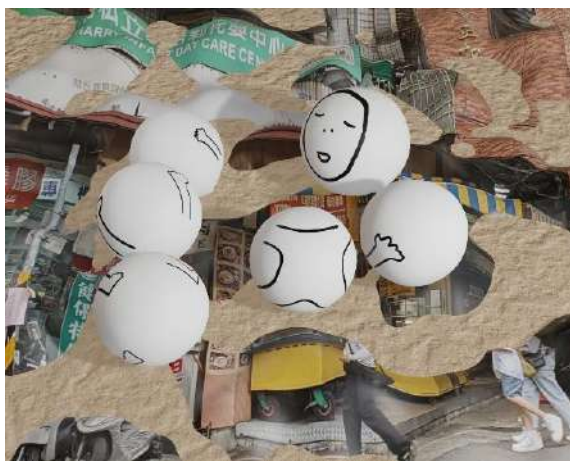


圖 15 / 《環狀線》頻道三，影像截圖 3



圖 16 / 《環狀線》頻道三，影像截圖 4

三、創作概念與手法

這個作品主要想展現現代人在面對快速變化的當代時的狀態。頻道二與頻道三呈現了外在環境之間的作用力是如何作用在人身上，以及人的消極反應。頻道一則呈現了內心不安定的狀態。

頻道二的兩個圓筒狀裝置與頻道三的波浪代表著外在環境，我使用街道上隨處可見的景色照片作為表面材質（圖 17、圖 19）。在頻道二中，我將已先上好材質的裝置模型的其中幾面往法線（normal）擠型出去，因此其表面的影像也被同步拉伸為彩色的線條（圖 18）。頻道三則是將使用照片作為材質的平面產生波浪的形變，影像也隨之產生變形（圖 20）。影像的變形可以類比為對外在世界的感知：現實世界並不處於穩定狀態，而是隱藏著許多異樣之處，我們深受其影響。頻道二的圓筒裝置搭配的是我在捷運站所

錄製的手扶梯運作聲，它永遠等速的順時鐘旋轉，不因為打到中間的人物而有任何停頓。頻道三的波浪搭配的是我在海邊錄製的海浪拍打岸邊聲，波浪隨機的起伏不停歇。兩者都象徵了外在世界的完全理性，機械化式的活動不會因為個體有任何改變。



圖 17 / 原始照片，作為模型材質



圖 18 / 影像細部，模型經過拉伸



圖 19 / 原始照片，作為模型材質

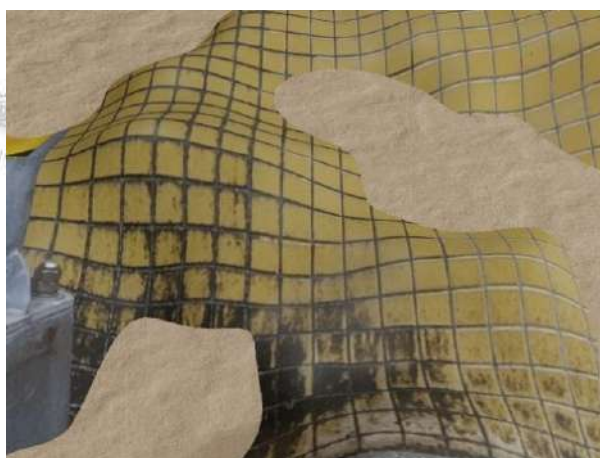


圖 20 / 影像細部，影像隨著波浪變形

頻道一的人物身在森林中，周圍環境很暗，微微的光灑落在他的身上。儘管這一頻道展現的是內心狀態，但它的森林場景很具體、寫實，想要表達當代現況的另外兩頻道則是很抽象的場景。



圖 21 / 人物樣態

所有頻道的人物皆以簡單、甚至簡陋的線條呈現，缺乏細節；3D 模型也使用簡單的幾何形狀。簡陋的人物與實景直接拍攝、富含細節與真實性的相片形成對比，暗示他與世界的不同步、分離，更直接地說來是一種落後。人物帶著低規格存在於這高規格的世界，這是一種天生的限制。



圖 22 / 人物表情，左至右依序為頻道一至三

根據庫里肖夫效應，儘管是一樣的表情，但當前後剪接不同影片的狀況下會表現出截然不同的情緒。儘管影片只有短短一段不斷輪迴，前後並無其他片段，但觀眾會自行把自己的經歷與作品剪輯在一起。因為人物的表情是模稜兩可的，每一個當下抱持著不一樣心情的觀眾在觀看作品就會看到不同的情感，甚至同一個人在不一樣的心境下看也會有不同的感受：影像中的人物可以看起來是無奈的，卻也可以看成是死皮賴臉；看似強顏歡笑，同時卻也毫無感覺。

第二節 《牙癢癢》

一、創作緣起—形同陌路的器官

大約六年前開始，半夜睡覺時牙齒會突然用力咬合，咬到舌根時非常痛。在一次看醫生時順便問了此一症狀，才知道這是顫顎關節症候群的一種。顫顎關節症是顎關節與控制其開合的的周圍肌肉失調所致，起因可能為壓力大、睡眠不足或是一些不良的生活習慣，是現代常見的文明病之一。之後我並未進一步的尋求醫學處理，所以症狀時好時壞。狀況不好時光是睡覺這件事都會讓我有點畏懼，入睡前都會備感壓力，結果症狀就更加失控。有時症狀是在熟睡後發生，有時則會在入睡前的半清醒狀態發生。我感覺到牙齒抽離了意識與大腦的控制，不再是屬於我的器官，而是一個自動化機械。荒謬的是這個症狀帶來的疼痛反而讓我短暫清楚的感覺到自己的存在。

除了牙齒的抽離，近年也感覺到雙眼所看到的現實世界與認知之間的斷層。或許是因為常常透過相機、手機攝影，在螢幕上創作、修改影像，以及不間斷地從螢幕上接收影像，在看現實世界時老覺得跟世界存在於不同的圖層。比起用攝影機械所拍攝的照片，肉眼直接看到的世界有一種陌生感。

二、作品內容摘要



圖 23 / 《牙癢癢》，2023 屏東獎展覽現場

《牙癢癢》為 2023 年 4 月完成的作品，為總長三分五十八秒的有聲單頻道動畫錄像。作品由十二個短影片組成，每一畫面開始皆為靜態的照片，內容都是很常見的街道景色。數秒後會有一至數組牙齒從畫面外側飛舞進入畫面，對著影像的其中一部份啃咬，影像聲音為牙齒開合咀嚼的聲音。透過牙齒的行動與遠近的大小變化，觀眾可以發現它們存在的這一空間結構與影像內容所呈現的空間並不相同。比如在照片上的停車場入口圍牆是往畫面深處凹下去的，但牙齒卻在往圍牆兩側時變小、遠離攝影機，往中間時變大、靠近攝影機（圖 24、圖 25）。除了大小之外，從牙齒本身的透視以及它在啃咬的面的邊界也可展現兩者與照片的透視並不相同。



圖 24/ 《牙癢癢》，影像截圖 1



圖 25/ 《牙癢癢》，影像截圖 2

三、創作概念與手法

我將精神與身體器官、感官之間的疏離所產生的焦慮感作為創作出發點，也融入自學影像時所意識到的事情：我們在螢幕、銀幕上看到的影像讓我們腦袋認知到的訊息，並非與影像本體相同。

口腔機械式的咬合，朝空間怪異之處聚集、啃咬、移動。只有牙齒而沒有舌頭的口腔雖然無法感受到味道，但可以感受到形狀。它直直地被影像與認知的差異塊面所吸引，上前沿著邊緣邊開合邊移動，或是前往其他差異塊面。少了舌頭的口腔沒有任何想法要發表，也無法發表。它們單一、無意識的行為展現了一種身體與精神抽離時出現的焦慮徵狀，也向觀看影像之人指出眼前的並不是我們直覺理解到的現實空間，而只是藉由視覺科技做出來的幻覺。

雙眼接收到的影像其本體與腦袋所認知到的內容之間有很大的差異，清楚的意識到這一件事是在自學影像技術的時候。初學影像技術時我以為創造一個空間的影像，要老實的每樣東西都建模、上材質、打燈光後然後要長時間的運算來產生圖，過程中還會不斷的當機。後來發現許多人都在使用一個高效率又效果很好的方式：直接從照片來建構空間。首先將照片匯入三維軟體中做為參考，製作與照片中內容相應的塊面，最後再將照片作為模型的材質貼上去。模型、照片、攝影機之間的透視對於做出有說服力的畫面非常重要。這樣做出來的場景，因為模型材質的套用方式與虛擬攝影機的透視角度息息相關，所以只要從超過某個角度看就會有不正確的照片拉伸，但在特定範圍的視角內

就可以達成非常接近真實的虛擬空間、物件的錯覺。這個技巧叫做 Matte Painting，也常用於創造大型場景。這是從二十世紀初就在電影產業中使用的技術：將遠景畫在透明平面上，然後再透過巧妙的位置擺放表現出遠近的空間。現在則是可以直接在三維軟體內達成，並且還可以做一定角度內的運鏡。在學到這個技術後我才明白地意識到自己從電影畫面「認知」到的空間與影像本身的實際樣態是完全不一樣的東西。儘管從學生時代就知道有合成相片的存在，但當代動態影像中的鮮明空間感讓我完全忽略了它可以不用從現實而來的這一件事。

當我們看習慣了屏幕上呈現的世界時，會不會我們在用肉眼直接觀看世界時反而會不習慣呢？其實就算沒有用技術去改變、創作影像，相機拍下來的世界本就與我們的肉眼所見不同。這件作品採取與 Matte Painting 類似的手法，但有相反的意圖，從照片衍生出一個與其指涉的空間具有不一樣透視的虛擬場景，展現了兩者之間的巨大差異。



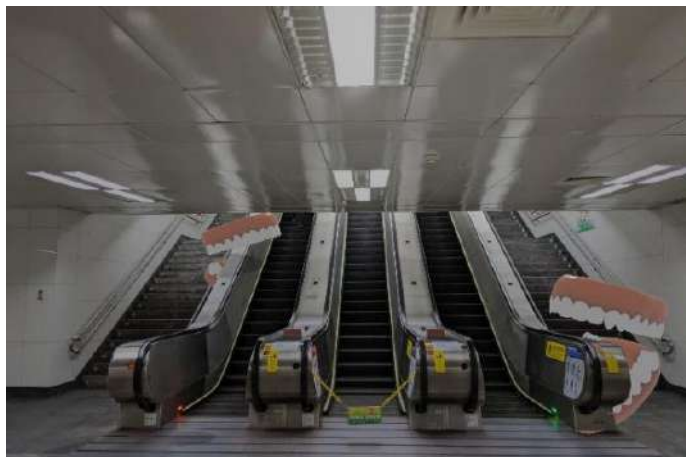


圖 26 / 《牙癢癢》，影像截圖 3

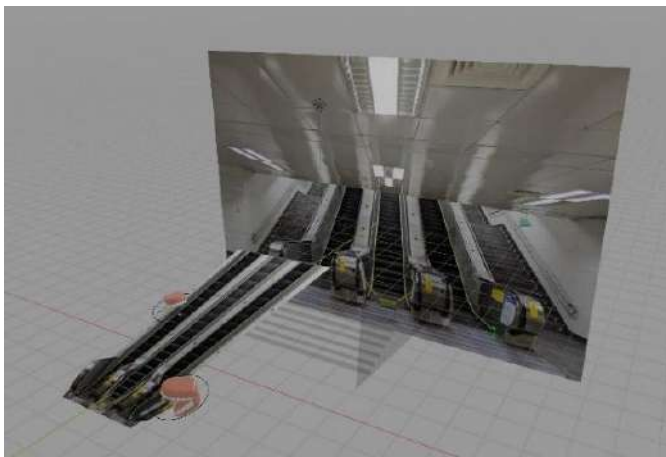


圖 27 / 三維模型 1



圖 28 / 《牙癢癢》，影像截圖 4

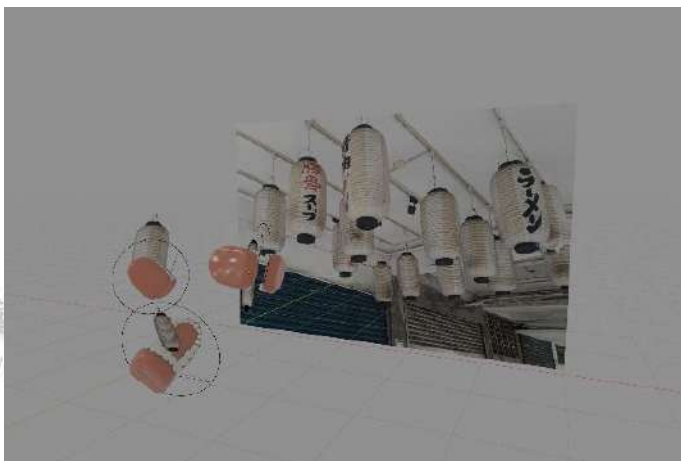


圖 29 / 三維模型 2

第四章 擾動

第一節 《微風吹拂世界》

一、創作源起—晃動的記憶

我常常隨手拍照，所以偶爾需要整理電腦、硬碟中的照片來清出空間。這些隨手拍、沒有紀念意義的照片，有些一看便會想起是在哪裡拍的，有些則完全沒印象，連似曾相似的感覺都沒有。目前還沒歸納出什麼會被我記住、什麼不會，但這讓我開始對於記憶與照片有了更深一層的思考。

照片作為一個時空的證據是多麼的鮮明、詳細又看似正確。當時空的紀錄可以被精準查閱後，會不會反而變成它被遺忘的主因，就像被寫成報導的事件總是容易被遺忘，但口耳相傳的習俗卻總能輕易被想起。我們將訊息放心地交給這些外部記憶體，抱著擁有無限大腦空間的錯覺安穩入睡。

照片在數位化後便可以**不著痕跡地的被修飾、修改、編造**，這兩三年急遽發展的AI更可以生成看不出破綻的影像。**智慧型手機廣告大方的把可以直接修改照片中臉的角度、把照片中路人去掉當作賣點**，那我們是否會改變把照片作為我們外部記憶的這一行為呢？或是我們本就沒那麼在乎記憶的真實性呢？其實大家對於外部記憶可以輕易被修改的現況漠不關心，只是顯示了人們對於「創造」記憶，而非「紀錄」的狀況早已熟悉。如同用人工智慧去變造相片，我們早就習慣透過最厲害的生成工具-大腦，創作我們用來構築世界的記憶。

二、作品內容摘要



圖 30 / 《微風吹拂世界》，展示方式，2025 年 5 月畢業個展

《微風吹拂世界》為 2023 年 9 月完成的多頻道錄像作品，頻道的數目與呈現方式會根據場地而變化。這次畢業個展我將影像投影在兩個懸吊的紗幕以及後方牆面，兩面紗幕的材質與網目不同，因此投影出來的影像會有不同的亮度、清晰度。每一頻道由相同的十九部短影片組成，但各頻道的影片順序不相同。作品使用的所有照片皆為街道或公共區域的景色與角落。影像一開始是一張靜止的照片，幾秒過後會有局部的影像緩緩飄起來。那一塊虛擬的影像布被風吹動，有時劇烈飄動翻到了背面，然後再漸漸地平息下來。布的正面與背面是同一個圖像。

三、創作概念與手法

我將日常街頭景象的影像，透過人工智慧影像生成技術來竄改部份資訊。這裡使用的是 Adobe Photoshop 中的影像生成功能。我利用簡易的指令生成、抹去人類留下的痕跡；創造、消除生物…，輕易地將存在變為不存在，使不存在變為存在。經過變造的區域，其邊緣與原始世界幾乎完美接合。影像隨著微風的吹拂飄揚，照片原始的模樣究竟為何者，身為作者的我也漸漸無法確定。記憶也是如此，隨著每次的回想，原始的真實就越來越模糊，漸漸轉變為大腦創造並相信的真實。

我們不會記得擋住風景的路人、礙眼的警告標示，也不會記得身後的櫻花樹開的稀稀落落。過去這些被我們稍稍嫌惡的事物，忠實地被記錄在相片中，但現在透過人工智慧可以輕易的挖去並填補，同時創造、驗證我們腦海中美好的記憶、純淨的世界。

這幾年，用人工智慧將照片中的路人消失、使充滿垃圾的街景整潔、讓身後的花卉開的更茂密，現在甚至能將照片中的人臉轉成最佳角度。這類將紀念照變得更完美的使用方式被廣為接受，無人譴責。被消除的東西沒有人會記住，經過變造的物件原始模樣一點都不重要，而是我們想要透過照片來讓未來的自己讀取什麼記憶才是重點。

商業中，通常在使用經過變造的影像時會隱藏經過變造的事實，想盡辦法不讓人察覺。此作品則是明確的告訴觀看者畫面經過變造的範圍，讓那一區塊漸漸地飄起落下。作品並未表明何者是電腦創造的影像，何者是真實世界的模樣。觀看者會有兩種反應，第一種是不在乎何者是變造的；第二種會試圖尋找線索，想要判斷何者為人工智慧生成的。



圖 31 / 《微風吹拂世界》，影像截圖 1



圖 32 / 《微風吹拂世界》，左圖為原始背景影像，右圖為變造後影像

人工智慧常被用來消除瑕疵，比如路邊的垃圾，煞風景的建築物，因此我對於它是否能生成人類生活痕跡很感興趣。圖 33 無變造關鍵字，軟體自動生成了很像街頭塗鴉的圖案，圖 34 的變造關鍵字則是「cigarette」。



圖 33 / 《微風吹拂世界》，左圖為原始背景影像，右圖為變造後影像



圖 34 / 《微風吹拂世界》，左圖為原始背景影像，右圖為變造後影像

第二節 《緣》

一、創作源起—異地

此作品是在日本交換期間所創作。在東京生活的期間，就算是冬天陽光還是非常的明亮耀眼，難以睜大眼睛看清楚。好天氣在路上閒晃時，會有種世界要裂開的錯覺。我的視網膜上彷彿產生了巨大的白噪音，在腦海中迴盪。

做此作品時也是一種生活狀態的紀錄，紀錄一種暫時性、拼裝的狀態。這次的交換生活是我第一次離開家生活一段時間。我在東京生活的採購或一些行為，是以過不久就會離開為前提而選擇的。我在大創採購了便宜的食器、用切開的寶特瓶當作筆筒、不買菜刀砧板等等。比起自己的喜好，我更優先考慮的是這一些在五個月後就會丟掉的東西的價格；比起生活舒適度，我著重在將自己維持在某種疏離的狀態以便隨時離開。

二、作品內容摘要

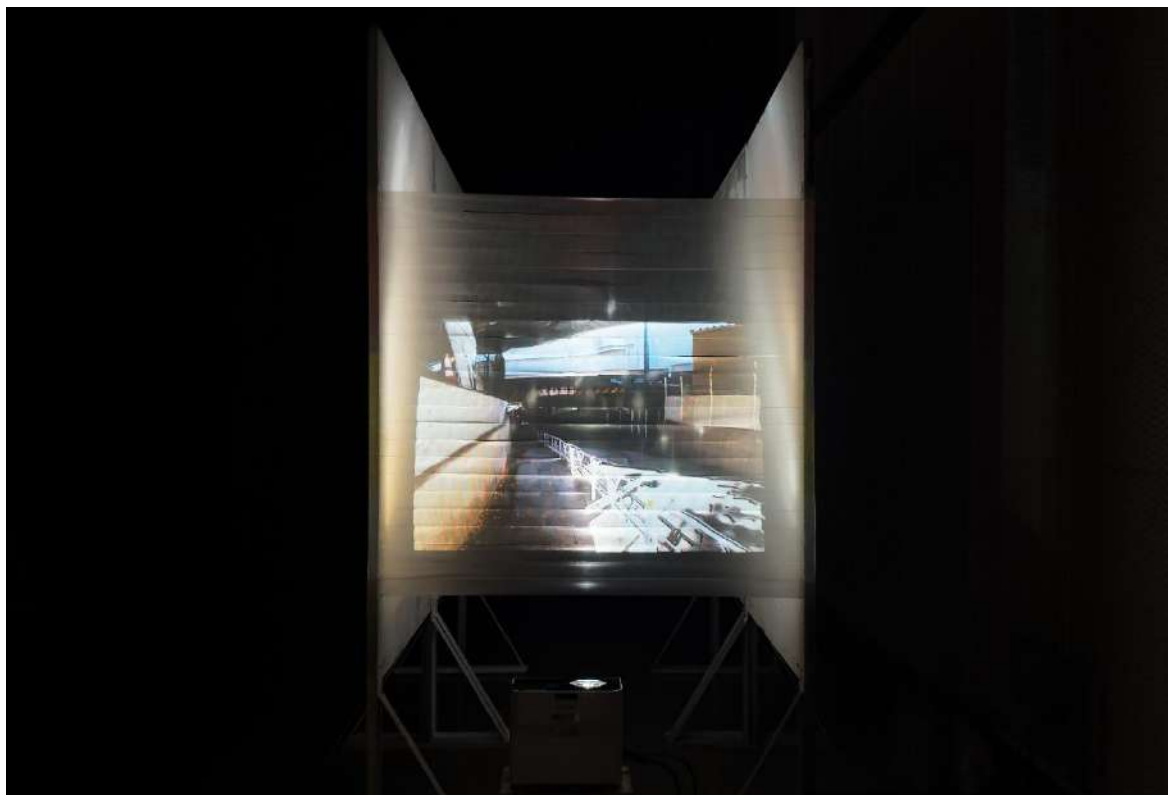


圖 35 / 《緣》，展示方式，作品外側，2024 年 12 月



圖 36 / 《緣》，展示方式，作品外側，2025 年 5 月

《緣》為 2024 年 12 月完成的無聲影像裝置，這個作品的兩次展示方式相似但有所不同。此裝置分為內側與外側，影像由外側朝內投影。影像長度 7 分 35 秒，由 13 個短片組成。第一次的呈現方式使用白色展牆構築成大約兩米深、兩米高，寬一米二的白色狹窄通道（圖 35）。第二次的呈現方式則為兩個 160 公分長、160 公分寬、厚 30 公分的木作框架，使用養生膠帶將木作的兩面封起來，兩個木作組成約 90 公分寬的短通道（圖 36）。兩次的投影介面皆位在通道的在其中的一邊盡頭，由日本養生膠帶³條一

³ 本文中所述的日本養生膠帶是類似於封箱膠帶的半透明易撕膠帶，養生膠帶則是指一般台灣裝潢現場會只用的薄薄塑膠膜。

條拼起來。因為膠帶是半透明的，因此不論哪側皆可看到投影畫面。畫面中的日常景象一開始看似一張完整的平面，然而隨著風的吹拂後會有兩面布在飄揚。這兩面布分別是照片的受光面與陰影處。空間內側接近投影畫面的數十公分內懸吊了許多小型白色雕塑，從外側可以看到模糊的白點。



圖 37 / 《緣》，展示方式，裝置內側，2025 年 5 月



圖 38 / 裝置細節 1，2025 年 5 月

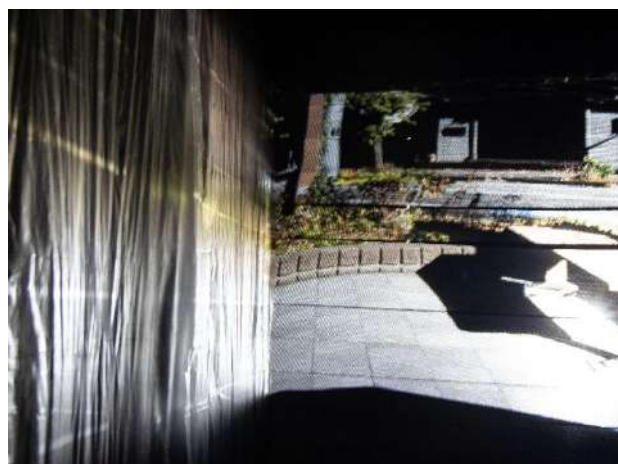


圖 39 / 裝置細節 2，2025 年 5 月

三、創作手法與分析

《緣》，邊緣與緣分。這個作品是我與此處的短暫緣分的紀錄，記錄了在日本交換時生活的感受。

我使用 Photoshop 將一張照片的受光面與陰影分開，但邊緣不是完全精準切割的，並無把所有的小塊面都分離出來。我有嘗試使用人工智慧幫忙處理照片，人工智慧所能達到的精準度是像素級的（圖 42）。但試做後發現並非我想要的效果，我並不想要一個完全準確的東西，AI 做得儘管精準但畫面會太破碎。



圖 40 / 原始相片



圖 41 / 最終使用的版本，左側為亮部，右側為暗部。

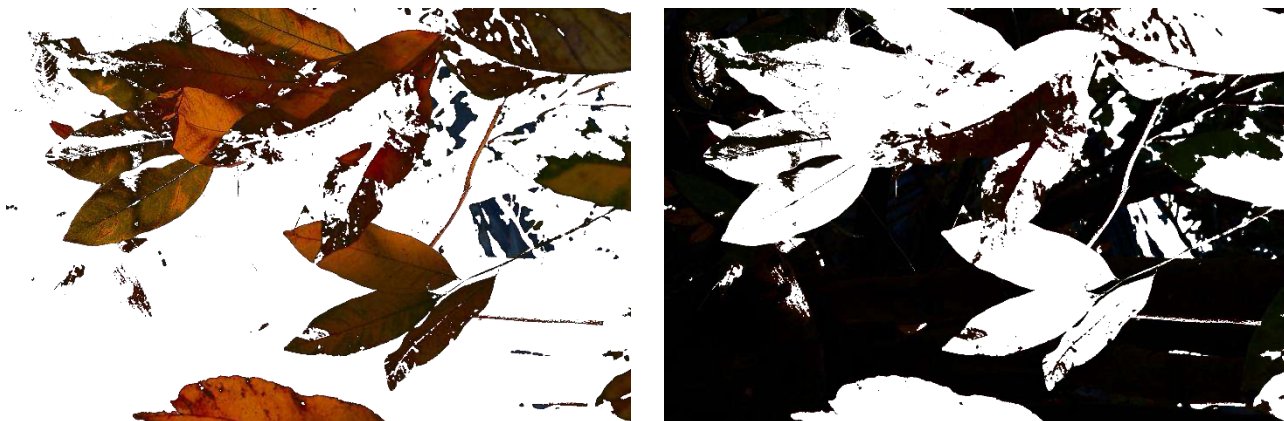


圖 42 / 使用 AI 處理的版本，左側為亮部，右側為暗部。

我在三維軟體中將影像做成了布幕，並用虛擬的風吹它。與《微風吹拂世界》中的布覆蓋背景的方式不同，這一作品中的兩面布在一開始看似是一體，但經過風的吹拂後彷彿裂開後各自飄動。我將影像陰影面做成的布設定了輕的重量，受光面則是較重，因此在同一個環境、同一強度的風吹動之下，陰影面飄動的幅度較大、速度較快，反之受光面則較小、較慢。這在它們被風往前吹時會有有趣的視覺效果，一般來說視覺上陰影是後退的、亮部則是向前的，但由於陰影較輕，一開始會往前運動較大幅度，變成陰影比亮部前面。

在出發去日本前偶然經過家附近的一家牛肉麵店，它裡面從牆壁到天花板都被白色封箱膠帶覆蓋住，它讓我第一次那麼認真的注意到交代的存在。如同本節開始所述，我在那裡的生活是一種暫時的狀態，而膠帶也是一種暫時的東西，暫時用來固定、遮擋，因此選用日本半透明養生膠帶當作投影媒介。將永不腐爛的數位影像投影在只是暫時存在，使用過後即丟棄的膠帶上，兩者之間的拉扯讓作品更處於一種變動的狀態。

交換回台後我也發現，那家麵店已換成別間店了，是否店主就是因為決定過不久後要關店，所以就把斑駁的空間先用膠帶覆蓋以避免脫落呢？

除了前段所述原因，其實也曾想過用薄紗來投影，但養生膠帶組合而成的面的效果與半透明紗網不一樣。紗網的經緯線是連貫的，而一條膠帶與另外一條膠帶的紋理是錯開的（圖 43）。這種不連貫的感覺與作品想表達的在街道中的感覺相互呼應。



圖 43/日本養生膠帶幕，細節

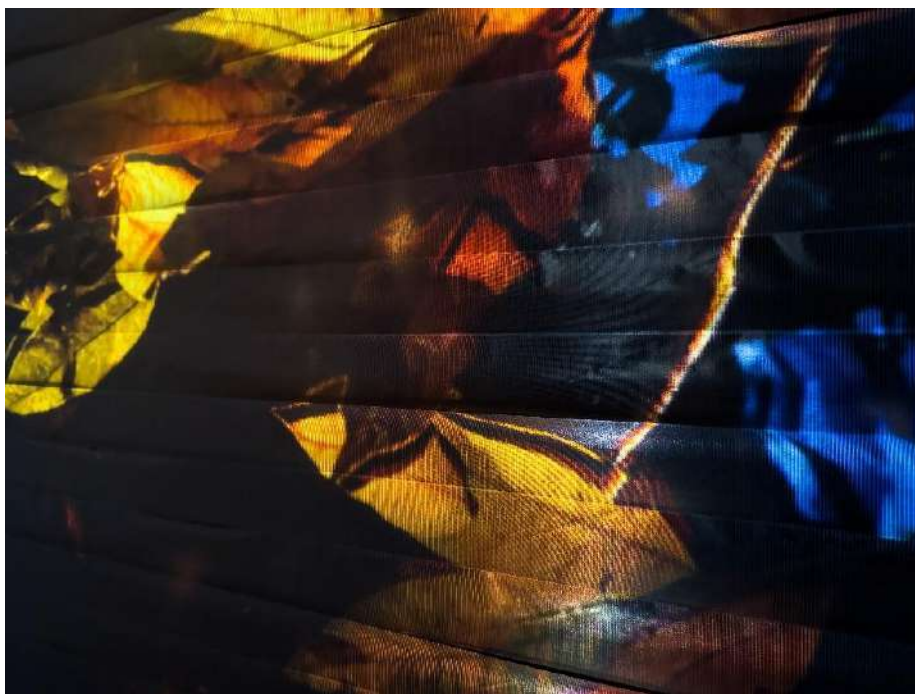


圖 44 / 日本養生膠帶幕的效果



圖 45 / 手捏小雕塑

第一次展示時作品有許多懸吊的小雕塑（圖 45），它們是用徒手捏黏土做成的，直徑約 2-5 公分。我將它們懸吊在空中，像一種抽象的懸浮懸浮物。那時我想將它們類比於自己在街道中的一種類似浮游的狀態，同時若隱若現的小雕塑與半透明的日本養生膠帶，讓投影從外側觀看時更加有空間感。但我在第二次展示時將它們去除掉，因為比起在現實空間中蜚蜚的狀態，我覺得自己更像是與現實世界錯開的狀態，一種不在其中的分離狀態。因此我讓自己在作品中消失，讓自身交錯的照片獨自在空間中飄盪。

第一次展示時與第二次展示還有一處有很大的差別：走道牆面的材質。第一次是使用多摩美術大學現成的白色行動展牆來拚做成走道（圖 46），第二次的畢業個展則是使用木作與養生膠帶（圖 48）。兩次的效果很不一樣，但都呼應了作品的起源：一種臨時、暫時的狀態。第一次使用的現成展牆是白色不透明面，投影的光打在上面很像太陽投進房間的感覺（圖 47）。由於牆面是白色的，因此在內側會感受到明亮的空間。第二次的木作與養生膠帶則是完全相反的感覺（圖 49）。養生膠帶是半透明、不平整的，光打在上面無法清楚、完整連續成像。養生膠帶受光部分與陰影部分會有很高的反差，在裝置內側會感受到強烈的光，但整體是幽暗的。未來此錄像裝置若有機會展出，也會依據當下的條件來做調整，每一次的呈現都是這個作品暫時的樣態。



圖 46 / 裝置構成方式，2024 年 12 月



圖 47 / 內側光影效果，2024 年 12 月



圖 48 / 裝置構成方式，2025 年 5 月



圖 49 / 內側光影效果，2025 年 5 月

第三節 《隙》

一、創作源起—抬頭看

2025 年一月底從日本短暫的生活回到熟悉的台北，我才意識到平常在台北市行走時很少會感覺到天空的存在，通常只有在筆直的大馬路上才會注意到天空的樣貌。在日本時的住處附近則可以輕鬆看到一大片的天空、看到雲的樣子以及陽光的顏色，我不需要刻意抬頭就可以感受到天空的存在。交換結束後回到台北時我才發覺到要看天空的時候，需要把頭往後仰很多才可以看到被無數房子邊緣裁切過後的狹窄天空。這讓我開始有意識地感受與思考當自己漫無目的行走了一個抬頭盡是建築物的城市時的我是什麼狀態。

我發現走在兩側滿是公寓、建築物的小巷中很容易進入一種停止思考的狀態。我不時地將頭轉來轉去望向身邊的景色，但並非在尋找什麼，對於映入眼簾的東西也無任何審美判斷或是思考它們為何是這樣的姿態。在廣闊的天空下我會感受到現實世界與自己的存在，在窄小的巷道被建築物包圍時則相反。周圍密不通風的景色往我襲來，綿延不絕的人造景觀將所有思緒擠出了腦袋。很偶爾我會清醒過來，意識到現實的壓迫感與不協調，但這種感覺立即又會被眼前繁複的景色給沖淡。

二、作品內容摘要



圖 50 / 《隙》，展示方式，2025 年 5 月畢業個展

《隙》為 2025 年 4 月完成的雙頻道無聲循環錄像，單次循環一分半鐘。影像投影在兩塊大小一樣的懸空紗幕上，幕的大小約 240cm 高 160 寬。布幕與牆壁之間間隔一米多，讓觀者能在布幕與牆之間穿梭。兩頻道的影像皆為台北市的街景照，畫面為滿版、層層疊疊、新舊摻雜的公寓以及大樓。投影的影像穿透過紗幕打在後方的牆上，牆上的影像亮度不高（圖 51）。當人在牆與幕中間穿梭時，人的影子會出現在牆上，與影像合在一起。



圖 51 / 牆上的影像

三、創作手法與分析



圖 52 / 頻道一所使用之照片



圖 53 / 頻道二所使用之照片

兩張照片具有中長焦鏡頭的壓縮感，呈現出人口、建築物密集的城市具有的壓迫感。在人口密集的台北市，當我看著這些彼此靠很近的房子時，其實很難感受到它們是一個實際的空間，對我來說它們比較像把所有人、事、物都平面化在同一圖層的平面，也很像城市的斷面秀。

我在三維繪圖軟體中將照片依照每一棟建築物來分割成不同的塊面，並且讓它們前後錯落產生縫隙（圖 55、圖 57）。完成的模型正面乍看還是一體的照片（圖 54、圖 56），仔細看的話可以發現建築物之間的縫隙以及一些邊緣像素被拉伸的現象。每一塊的前後順序並非按照建築物的前後順序來做擺放，而是隨機前後錯開。毫無邏輯的擺放方式顯現出城市是佈景的此一感受。



圖 54 / 頻道一模型正面



圖 55 / 頻道一模型側面



圖 56 / 頻道二模型正面



圖 57 / 頻道二模型側面

一陣一陣的水從建築物後方，通過縫隙向畫面前方傾瀉（圖 58、圖 59），有時多有時少，透明、動態的水與不動的建築物形成對比。水的力道有時看起來強勁，但它沒有沖走任何東西也沒有留下任何痕跡。這些建築物後面是個什麼樣子的世界、這些水來自哪裡不得而知，或許是意識，也或許是真實的棲息之地。

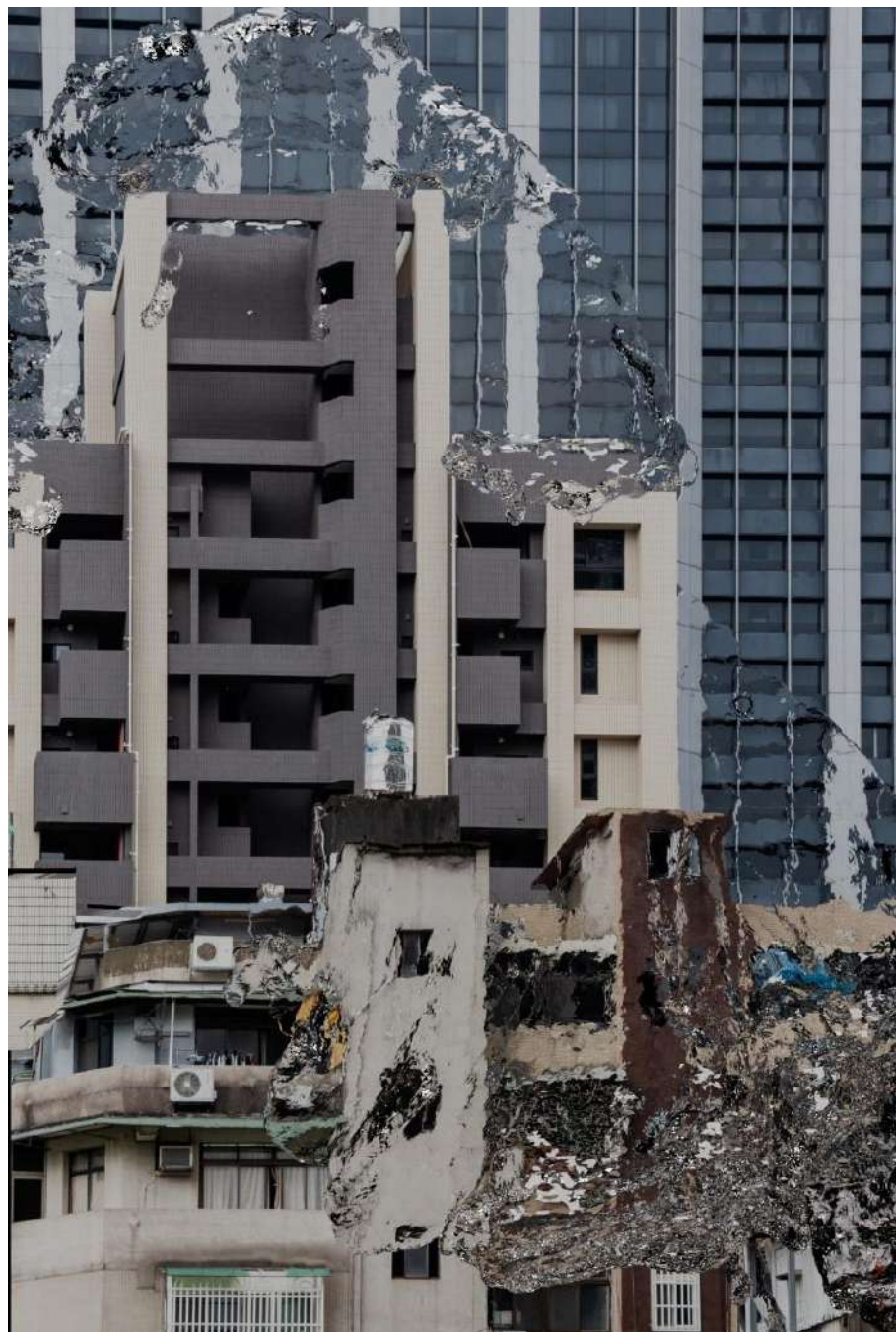


圖 58 / 頻道二影像截圖



圖 59 / 頻道一影像截圖

第五章 結語

文章中的五件作品中可以看到我所使用的影像皆是都市中的街頭巷尾、公園、角落等等，這些照片記錄了當下的疏離感。我在撰寫這篇文，回頭梳理自己作品時才發現當中完全沒有大自然的影像，沒有山、海。而布希亞的擬像論提供我一個很好的框架來思考這一點，以及疏離感的來源。

透過理解布希亞的擬像論，我找到影響作品很多的疏離感的來源：來自於碰觸不到真實的狀態。當我在都市環境中無目的地閒晃時，現實世界直接投影在我的視網膜上，沒有經過任何機器的轉譯。我的腳確確實實的行走在地面上；鼻子嗅著環境的氣味；皮膚感受到當下的氣溫。我，一個真實的人類身處在一個真實存在的空間中，但卻經常感受到一種難以言喻的疏離感，彷彿自己並不真的存在於當下的時空。也許這種疏離感來自現代都市本身就是一個巨型擬像。政府按照城市發展應該要有的模樣的想像規劃街道、建商按照對富有的想像建設新大樓、人依據集體意識對於各種類市民該有的模樣的想像活動著。街道就像是一個巨大的蒙太奇工廠，拼貼著各種大大小小的擬像。當我意圖在都市中間晃的當下就注定會感到疏離，一個在都市中無所事事的青年人是符合現代社會中的市民擬像。倒不是說有誰會來對我開罰單或指指點點，而是我的潛意識也早已被擬像佔據，因此所產生不協調感，而這些因素進一步導致疏離。

相較之下身在自然環境中時，由於環境並未被大量的符號所佔據，人直接地感受到真實的環境與物理存在，因而較少產生疏離的感受。這幾年偶爾會去淨灘⁴，不常與大自然接觸的我應該要對海邊感到疏離。但如同第一章所說的，陌生感與疏離感之間無正相關，我沒有一次感到疏離。沙灘上有的只有一堆被遺棄的垃圾、動物屍體、植物、沙子、海，沒有什麼東西是有目的的存在這裡。我慢悠悠的走著，看到垃圾就撿起來，然後再慢悠悠地晃去別處。我在沒有擬像主導的空間中，杳無人煙的環境也將自己從社會中的擬像解放。我進入一種沒有在思考的狀態，感覺到自己真的存在於此時此刻。淨灘的經驗與在城市中間晃的經驗，兩者的對比清楚說明我的疏離感來自於身在滿溢符號的

⁴ 淨灘合作社：新北市跟北海岸一些商家合作，少人數的淨灘不須預約即可跟店家借淨灘用具。

擬像社會，並且也來自於自己與擬像之間的斷層。由此可知為何我在不經意中選出的照片皆是在人造環境中所拍攝的，而沒有任何一張是在大自然中所拍攝的。

這五件作品的手法皆相似，都是將照片做變形、切割等處理後，在三維軟體中加上物理模擬或是物件。這些手法來自於學習影像創作的歷程，以及想嘗試以往被認知為不該出現的錯誤能做出怎麼樣的視覺效果。這些作品都試圖在錯誤中尋找新視點、開發不同於主流的美學，意圖創造自己的容身之處。本文的作品排序與創作完成的時序相同，從第三章的兩個作品到第四章的三個作品之間有些轉變。第四章的三個作品《微風吹拂世界》、《緣》、《隙》能一眼看穿影像經過處理的部分：AI 生成的區域影像、切割過的影像、錯開的影像。但相較於第三章的兩個作品《環狀線》、《牙癢癢》很明顯要給觀看者一種我是刻意去創造錯誤的感覺，第四章則是會使觀看者感覺這本來就是影像的原始模樣。第三章的兩個作品《環狀線》、《牙癢癢》的手法很強調錯誤的影像：《環狀線》中的影像的拉伸、扭曲非常明顯，《牙癢癢》的牙齒更是直接飛進場糾出畫面中透視錯誤的物件。第四章的《微風吹拂世界》、《緣》的影像形變看來是徐徐的風使布料飄揚，《隙》的影像形變則看來是水造成的折射。它們都讓人覺得很合理、自然，很容易忽略掉它們終究只是電腦運算出來的形變。

這次畢業個展名稱《也許在散步》有多種含意。第一個含意是我時常在閒晃遊蕩、腦袋也時常神遊，常常有人問我平常在做什麼？也許在散步。第二個含意則是當我在製作這些作品時，也許創作中在散步。第三個含意則是來看展的人也許在作品中散步、也許是跟著我的作品一起散步。這次展覽我選出《微風吹拂世界》、《緣》、《隙》這三個作品展出，主要原因為上一段所述的：作品手法相似。這次的佈展讓我更加體認到事前規劃以及現場隨機應變的重要性，佈展的時程很緊湊又常會有一些突發事件，是一次很珍貴、獲益良多的經驗（圖 60）。



圖 60 / 《也許在散步》，展覽現場，2025 年 5 月



圖 61 / 《也許在散步》，展覽海報

參考文獻

書目

Roland Paulsen (2022)。焦慮世代〔溫澤元譯〕。大塊文化。(原著出版年：2020)

Jean Baudrillard (1998)。擬仿物與擬像〔洪凌譯〕。時報文化。(原著出版年：1981)

Nicholas Mirzoeff (2016)。給眼球世代的觀看指南〔林薇譯〕。行人文化實驗室。(原著出版年：2015)

Jean-François Lyotard (2012)。後現代狀態〔車槿山譯〕。五男圖書出版股份有限公司。
(原著出版年：1979)

Vilém Flusser (1994)。攝影的哲學思考〔李文吉譯〕。遠流出版事業股份有限公司。
(原著出版年：1984)

Susan Sontag (1997)。論攝影〔黃翰荻譯〕。唐山出版社。(原著出版年：1977)

Chris Horrocks and Zoran Jevtic (1996)。Introducing Baudrillard。Totem Books。

網路資源

Joanna Topor , 〈 simulation, simulacrum (2) 〉 , 《 The University of Chicago 》
(<https://csmt.uchicago.edu/glossary2004/simulationsimulacrum2.htm> , 2025/03/29 檢索)

Kristen Gaylord , 〈 Cindy Sherman 〉 , 《 MoMA 》 (<https://www.moma.org/artists/5392-cindy-sherman> , 2025/03/30 檢索)

Jessica Becking , 〈 Records ofRepresentation:Clement Valla'sPostcards from Google Eart 〉 ,
《 Media Theory, Vol.2, No.1 》
(<https://journalcontent.mediatheoryjournal.org/index.php/mt/article/view/693/381> ,
2025/03/30 檢索)

