

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

帷幕之外：重構的現實

Reconstructed Reality Beyond the Curtain

研究生：謝宇喬 撰

Graduate Student：HSIEH, Yu-Ciao

指導教授：林俊吉 教授

Thesis Supervisor：LIN, Chun-Chi

中華民國 114 年 7 月

July, 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

謝宇喬 (Hsieh, Yu-Ciao) 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) 帷幕之外：重構的現實

(英文) Reconstructed Reality Beyond the Curtain

經本委員會審定通過，特此證明。

學位考試委員會

召 集 人 謝佩君

謝佩君

委 員 謝佩君

謝佩君

黃建宏

黃建宏

林俊吉

林俊吉

指 導 教 授 林俊吉

林俊吉

系 主 任 王裕輝

王裕輝

中 華 民 國 1 1 4 年 0 7 月 0 4 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

謝宇喬 HSIEH, Yu-Ciao 君（媒體藝術創作組 Media art，學號
211062008）所提之作品連同書面報告

題目：（中文）帷幕之外：重構的現實

（英文）Reconstructed Reality Beyond the Curtain

經本委員會審定通過，特此證明。

召 集 人 黃建宏

委 員 黃建宏

謝佩君

林俊吉

指 導 教 授 林俊吉

系 主 任 王裕偉

2024 年 11 月 21 日
November 21, 2024

國立臺北藝術大學 新媒體藝術學系

112 學年度碩士班學年評鑑

評鑑委員審定書

媒體藝術創作組

謝宇喬 君 (學號 211062008) 所提之評鑑作品

《再域：幻景遊牧 Deterritorialization : a wander
in illusory realm 》

經本委員會審議，決議

☒ 通過

☐ 不通過

評鑑委員

召集人

委員

戴義明
王連昆 魏德孝
張仁君 楊淑娟 黃裕佳
戴義明 蘇雅宇 李弘心
張弘心 林書翰

中華民國 112 年 9 月 22 日

摘要

本論文共分為五章，以「帷幕之外：重構的現實」作為命題，透過作品與理論的交織，探討了數位影像在全球化背景下的生成邏輯及其背後的文化、技術與政治性。論文旨在揭示數位媒體如何透過技術操作和符號操控，影響人類感知現實的方式，並強調影像生產過程中的權力結構與選擇性排除機制。

在第壹章緒論部分，分為三節，分別從創作源起、早期實驗的作品與媒材探索過程，漸漸梳理與歸納出自己在進入研究所前的關注面向，對於媒體資訊熱與當代觀看經驗的初步探索。

而第貳章的學理基礎，透過電影《楚門的世界》作為引言，分為三節討論，第一節引用齊格蒙·包曼的「液態現代性」概念來解釋現代社會中的不穩定與靈活性，並延伸到視覺經驗的流動多變的探討，並試著分析藝術家希朵·史戴爾的作品；第二節則進一步探討數位影像中的「弱影像」、「迷因」與「微小敘事」等概念，指出其如何形塑當代社會中的訊息流動與文化消費；第三節則是透過綠幕的背後運作邏輯，思考影像技術如何影響全球化影像生產系統中的「可見性」與「排除」機制，並進一步反思媒介技術如何框定了人類的觀看範疇與現實理解。

第參章則為過去作品回顧，闡述過往四件作品《混沌心樂園》、《混沌心樂園II》、《旅遊寫生》、《旅遊寫生》的創作動機、理念、呈現方式，以及與前一章的學理基礎作為呼應。

第肆章則是展覽計畫《帷幕之外：重構的現實》，將試著超越以人為本的框架，嘗試探索在當前全球化與資訊科技急速變化的時代，各種系統和尺度的轉換中，同時技術也決定了人的認知視角與想像空間，那麼透過可見的技術或不可見無形的中介物、與其他生命系統的對話中，人類的主體性定位又還能如何可能？

第伍章為結語，總結了本研究的核心論點，同時融入個人的思考與反省，凝練出具有獨特性的個人觀點。

關鍵字：觀看政治、傳播媒介、流動性、扁平化、綠幕、機制系統、不可見的感知

Abstract

This thesis is divided into five chapters, titled "Beyond the Curtain: Reconstructed Reality," and explores the generative logic of digital imagery within the context of globalization, focusing on its underlying cultural, technological, and political dimensions. The study aims to reveal how digital media, through technological and symbolic control, shapes our perception of reality, while emphasizing the power structures and mechanisms of selective exclusion inherent in the process of imagery generation.

Chapter One serves as the introduction, divided into three sections. It traces the origins of the author's creative journey, exploring early experimental works and media exploration process. How the author gradually finds out her areas of focus prior to entering graduate school can be found in this chapter, particularly concerning media information overload and the exploration of contemporary perceiving experiences.

Chapter Two establishes the theoretical foundation, beginning with an introduction using the film "The Truman Show". It is divided into three sections: the first draws on Zygmunt Bauman's concept of "liquid modernity" to explain the instability and flexibility of modern society, extending this analysis to visual experiences and their fluidity, while also exploring the works of artist Hito Steyerl. The second section further discusses concepts such as "poor image," "memes," and "micro-narratives" within digital imagery, elucidating how these elements shape information flow and cultural consumption in contemporary society. The third section examines the operational logic behind green screen technology, reflecting on how image technology influences "visibility" and "exclusion" within global image production systems, and questioning how media technology frames human perception and understanding of reality.

Chapter Three reviews four of the author's previous works: "Paradise of Chaos", "Paradise of Chaos II", "Travel Sketching", and "Deterritorialization: A Wander in the Illusory Realm". This chapter discusses the motivations, concepts, and presentation methods behind these works, as well as their connections to the theoretical foundations outlined in the previous chapter.

Chapter Four presents the exhibition project "Reconstructed Reality Beyond the Curtain", aiming to transcend anthropocentric frameworks and explore how human subjectivity can evolve in an era characterized by rapid globalization and information technology transformation. This chapter considers how technical systems shape human cognitive perspectives and imaginative space, delving into the potential for dialogue with other life systems through both visible technologies and invisible intermediaries, while questioning how human subjectivity

can continue to be defined.

Finally, Chapter Five serves as the conclusion, summarizing the core arguments of the research and incorporating the author's personal reflections, distilling these into unique insights.

Keywords: Politics of Viewing, Media Technologies, Fluidity, Flattening, Green Screen, Systemic Mechanisms, Invisible Sensing

致謝

碩士班的四年光陰匆匆而逝，再加上大學時期也就讀於此。這八年來，大概於我而言，是一段漸漸活出真正的自己、並長出思想羽翼的重要時光。首先，我要最感謝指導教授林俊吉老師，他總是溫暖的鼓勵與支持我，無論是給予想法上的回饋、作品相關建議或書寫上的指導，每次的討論過程都是笑聲連連，與獲得滿載的正能量。而在老師妙語如珠的幽默話語下，總是蘊含著認真面對學生的態度與關懷，也讓我在碩班的這四年道路上，步伐走得越來越坦蕩、堅定和自信。

另外，感謝這篇論文的兩位口試委員——黃建宏與謝佩君教授，能榮幸地成為他們的指導生。在大綱口考階段反饋時，給予我在書寫上尚未完備之處，許多珍貴智慧的建言，讓我能有更多調整進步的方向與努力空間，以及使得後續的寫作，更加精準與脈絡層次分明。也謝謝兩位老師在這次個展籌備之路上，啟發我在想法上有更多靈感與前進的養份。

而在北藝這八年來，也想向其他對我在思想與創作上，有著深刻影響的老師群致謝：饒加恩、王聖閔、孫松榮、蘇孟鴻、郭弘坤、賀淑芳老師等；以及特別感謝幾位同學和好友們，給予我在精神上的陪伴、展覽支援與想法上的交流見解：昱蓁、欣彤、思妤、琦琚、秉真、品萱、建文、哲志等。

最後，也感恩在背後無條件默默給予支持的父母、師尊、叔叔、弟弟，讓我能在此築夢的這條旅程上，無所牽掛地逐步揮灑出自己的一片天空。藝術是一趟自我的修煉之旅，願擇我所愛，愛我所擇地繼續好好深造和實驗下去！

目錄

摘要	i
Abstract	ii
致謝	iv
目錄	v
圖版目錄	vi
前言	1
壹、緒論	2
一、創作源起	2
二、實驗階段:影像作為媒材	4
三、初期聚焦:資訊時代的媒體與人	6
貳、學理基礎	10
一、當代觀看感知經驗探討:流動性、碎裂性	11
二、弱影像、迷因、微小敘事	16
三、框架視野:綠幕與其媒介政治性	21
參、過往作品回顧	28
一、《混沌心樂園 Paradise of Chaos》	28
二、《混沌心樂園 II:病毒製造 Paradise of Chaos II: Virus Creation》	31
三、《旅遊寫生 Travel Sketching》	34
四、《再域:幻景遊牧 Deterritorialization : a wander in illusory realm》	38
肆、展覽計畫《帷幕之外:重構的現實》	42
一、神話歷史重構與非主流敘事	45
二、技術作為觀看制度:媒介的演進	46
三、帷幕之外與不可見的感知	49
四、展覽小結	53
伍、結語	55
參考書目	57

圖版目錄

【圖 1-1】謝宇喬，《平行時空:第四視角的書房》，空間裝置、文件，600x300x200cm，2019.....	3
【圖 1-2】謝宇喬，《實名》，單頻道錄像，14 分 18 秒，分鏡圖，2020.....	5
【圖 1-3】謝宇喬，《99%散步》，雙頻道錄像，28 分 15 秒，分鏡圖，2020.....	6
【圖 1-4】謝宇喬，《這是一個美好的資訊年代》，空間裝置、三頻道錄像，5 分 30 秒，分鏡圖，2020.....	7
【圖 1-5】謝宇喬，《這是一個美好的資訊年代》，空間裝置、三頻道錄像，5 分 30 秒，台北圓山花博爭豔館，2020.....	8
【圖 1-6】謝宇喬，《危險關係 Dangerous Relationship》，單頻道錄像，6 分 55 秒，分鏡圖，2020.....	9
【圖 2-1】彼得·威爾(Peter Weir)，《楚門的世界》(The Truman Show)，電影劇照，1998.....	10
【圖 2-2】希朵·史戴爾(Hito Steyerl)，《流動性公司》(Liquidity Inc.)，錄像裝置，台北當代藝術館，2021.....	13
【圖 2-3】奧瑪爾·菲斯特(Omer Fast)，《選角》(The Casting)，空間裝置、四頻道錄像，14 分循環，作品圖，2007.....	15
【圖 2-4】希朵·史戴爾(Hito Steyerl)，《太陽工廠》(Factory of the Sun)，空間裝置、LED 光格、單頻道錄像，23 分循環，作品圖，2015.....	17
【圖 2-5】陳俊宇，《世界末日的麻醉槍》，多頻道電視裝置，台北數位藝術中心，2019.....	19
【圖 2-6】李亦凡，《Important_message.mp4》，三頻道錄像，17 分 25 秒，高雄市立美術館，2019.....	20
【圖 2-7】胡偉，《酥油燈》(Butter Lamp)，劇情短片，15 分，電影劇照，2013... 23	
【圖 2-8】希朵·史戴爾(Hito Steyerl)，《隱身指南:一個他 X 的教育宣傳片》(How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File)，單頻道錄像，14 分，分鏡圖，2013.....	24
【圖 2-9】李亦凡，《難忘的形狀》，單頻道錄像，23 分，分鏡圖，2023.....	25

【圖 2-10】許家維，《神靈的書寫》，雙頻道錄像，9 分 45 秒，分鏡圖，2016.....	26
【圖 3-1】謝宇喬，《混沌心樂園 Paradise of Chaos》，三頻道錄像，5 分 10 秒，分鏡圖，2021.....	28
【圖 3-2】謝宇喬，《混沌心樂園 Paradise of Chaos》，三頻道錄像，5 分 10 秒，國立臺北藝術大學地下美術館，2021.....	30
【圖 3-3】謝宇喬，《混沌心樂園 II:病毒製造 Paradise of Chaos II: Virus Creation》，空間裝置、三頻道錄像，5 分 19 秒；4 分 33 秒；5 分 43 秒，分鏡圖，2022.....	32
【圖 3-4】謝宇喬，《混沌心樂園 II:病毒製造 Paradise of Chaos II: Virus Creation》，空間裝置、三頻道錄像，5 分 19 秒；4 分 33 秒；5 分 43 秒，關渡美術館，2022.....	33
【圖 3-5】謝宇喬，《旅遊寫生 Travel Sketching》，10 吋平版、雙頻道錄像，6 分 52 秒；3 分 15 秒，分鏡圖，2022.....	35
【圖 3-6】謝宇喬，《旅遊寫生 Travel Sketching》，10 吋平版、雙頻道錄像，6 分 52 秒；3 分 15 秒，2022.....	37
【圖 3-7】謝宇喬，《再域：幻景遊牧 Deterritorialization：a wander in illusory realm》，空間裝置、四頻道錄像，6 分 23 秒；9 分 50 秒；3 分 33 秒；1 分 0 秒，分鏡圖，2024.....	39
【圖 3-8】謝宇喬，《再域：幻景遊牧 Deterritorialization：a wander in illusory realm》，空間裝置、四頻道錄像，6 分 23 秒；9 分 50 秒；3 分 33 秒；1 分 0 秒，台南新營文化中心，2024.....	41
【圖 4-1】謝宇喬，《帷幕之外:重構的現實 — 謝宇喬個展》，空間裝置、多頻道錄像，S7 美術館，2025.....	44
【圖 4-2】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚 1〉，單頻道錄像、模型、文件輸出，4 分 05 秒，S7 美術館，2025.....	46
【圖 4-3】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚 2〉，單頻道錄像，6 分 12 秒，分鏡圖，2025.....	47
【圖 4-4】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚 2〉，單頻道錄像、文件圖像輸出，6 分 12 秒，S7 美術館，2025.....	48
【圖 4-5】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚 3〉，空間裝置、雙頻道錄像，4 分 41 秒、4 分 44 秒，S7 美術館，2025.....	51
【圖 4-6】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚 3〉，空間裝置、雙頻道錄像，S7 美術館，	

2025	51
【圖 4-7】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚 4〉，單頻道錄像，4 分 21 秒，分鏡圖，	
2025	52
【圖 4-8】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚 4〉，空間裝置、圖像輸出、單頻道錄像，	
4 分 21 秒，S7 美術館，2025	53
【圖 4-9】謝宇喬，《帷幕之外:重構的現實 — 謝宇喬個展》，展覽主視覺，S7 美術館，	
2025	54

前言

高中時期，當時唸的是台北前三志願的女中，當班上同學正如火如荼的準備升學考試，以期望能如願前往一些符合大眾眼中有前途、或是有「錢」景的科系時，我卻開始做起了白日夢，思考著我想要的未來究竟是甚麼？

從小到大，即便外在個性看似溫和謙遜，但骨子裡始終有種叛逆、想抗衡體制的心態，做慣了十六、十七年父母和師長眼中會唸書的乖小孩，在這個對於青春時期，要決定人生該何去何從的重要關鍵時刻，我發現自己並不想要走那些看似一帆風順、有保障飯碗的康莊主流大道。

童年時期，由於母親是國小音樂老師，平時假日常常會帶我去聽音樂會、或看畫展、欣賞兩廳院表演等藝文活動，無形之中也慢慢累積我在藝術方面的初步素養。而小學階段時，在眾多學科中，我對於藝術相關的領域，例如：繪畫、拼貼、陶塑等特別有熱忱，常常會忘我投入到忽略時間的流逝。還記得，那時作文題目常常都是「我的志願」這類主題，當時我寫下的志向是想成為一位畫家。有趣的是，小時候的我並不知道當代藝術的範疇可以有多廣，例如：錄像、新媒體、複合媒體藝術等，在想像能力有限的框架與當時中小學教育的體制下，而誤以為繪畫和雕塑等傳統媒材，或許就是藝術的全貌了吧。

在漫長的升學體系中，傳統的知識分類的範疇，似乎早已無法滿足我的內心，對於某種更深層意義探尋的渴望。但具體的深層意義為何，對於當時的我還尚未明白，或許也是想釐清在成長環境中，這個整體社會體系與各種制度究竟是如何形塑成今日的我？於是在對於年輕學子重要的人生岔路口，我最後選擇了自己的初衷。先在畫室學了一兩年的基礎功，而後幸運的進入北藝大美術系就讀，在既抱著期待又忐忑不安的心情下，展開了我的學習與創作冒險歷程之旅。

回顧這段大學與研究所的時光，其實很感謝這份機緣，既打開我對於創作與實驗尺度上的可能性想像與廣度，更是我在思想啟蒙上很重要的起點。於我而言，這些創作與知識學習的種種心路歷程，亦像是一套心法的修練與修行，仍在持續探索進化著。

壹、緒論

一、創作源起

2019 年就讀美術系大二時，一堂課程的因緣際會，老師希望同學能在八里大舟造船廠和美術系的南北畫廊，舉辦一檔名為〈大字飄向西北〉的校內外聯展，展覽主題是與八里淡水或北投區的自然人文或想像相關。在造船廠場勘時，望著甲板旁的淡水河緩緩地流向出海口，大河彷彿亙古地始終綿延著，在時間的尺度下，回頭一瞧，那是屬於岸邊平凡匆匆的一日，騎著單車的親子家庭、坐在板凳上搗著風，閒話家常的阿伯與阿婆、忙進忙出在工廠裡拼接組裝船隻結構的技術工人……，一切彷彿顯得微不足道。

恰逢那陣子正在上王聖閔老師開設的「視覺文化導論」課程，而當時的主題在探討關於科幻文本、賽博格與失控未來的這類主題，而自身對於這方面的文學和影視作品本來就感到興趣，因此大量閱讀與時間主題相關的科幻作品。也引發了許多遐想：「我們會是活在某個巨人眼睛的神經網絡裡嗎？」「我們的太陽系，會是某個更宏觀世界裡的一顆原子嗎？」

於是當時和另外兩位也是科幻迷的同學，決定來做一件關於台北盆地的未來歷史想像，共通點都是由一座大屯火山的噴發為起始點，接著形塑不同的後續發展。而創作初期，還在各式各樣的媒材當中探索，於是我們決定來嘗試寫科幻小說並製作相關裝置。

宇宙在宏觀尺度上的物理結構，似乎與微觀世界的樣貌存在某種相似性。而我們設想著以一種上層觀點，凝視這塊土地作為起點的命運會如何？同時以未來看現在的視角，構成五種平行時空故事。

而我當時負責撰寫所有的文本內容，約共兩萬五千字的小說。在概念上分別為人類世、不需要人類、及人類滅絕後的三種觀點，以第四視角(類似神的視角)凝視或甚至是帶有能夠操弄的意味，對應的是今天當代常常以人為本位的思考來建構我們與世界的關係，人類雖然帶來了文明，卻也造成了氣候變遷、生態破壞、地球暖

化等問題。

平行時空的內容也並非全然的杜撰，看似天馬行空、無邊無際的想像，其中包含了外星人、蟻泰坦、粒子化能量，甚至是超級火山的爆發、地球進入小冰河時期等等情節，在撰寫過程中，藉由參照現有或過去的文獻，來作為歷史資料庫進行推測發想時，發現無論是過去、現在與未來，在歷史這條長河上，某些事彷彿不斷回還往復著，並擁有高度的相似性。以從未來看現在的角度，透由時空的重複性發生與共時性存在，來探討未來究竟對我們而言的關聯是什麼？

形式上則是搭建了黑空間，分為兩區塊，其中一個區塊隔成五間小房間，每個隔間放置不同版本的平行時空故事，並透過空間中的紫外光來閱讀；另一區塊則像是第四視角的書房，桌上擺置了大屯火山的石膏模型，和一些未來元素的配件。



1-1_1

1-1_2

【圖 1-1】謝宇喬，《平行時空:第四視角的書房》，空間裝置、文件，600×300×200cm，
2019

這件合作作品對於當時的我而言，其實一開始的動機是蠻單純的，不管在媒材運用或概念方面，也尚未成熟還在探索中。而即便我後續的創作看似比較關注於媒體與人之間的纏繞關係、資訊牢籠是如何建構我們的視角等，但在這初期階段的作品，例如:跳脫以人為本的觀點，或是對於系統尺度的思考想像等概念，卻對於往後我到較後期的作品，是習習相關的，甚至在未來的新展覽計畫中，也想進行更進一步對於尺度之外的可能性探索。

二、實驗階段:影像作為媒材

大三時，班上同學借了我一台 DV 手持攝影機，也無意間開啟了我的影像創作之路，畢竟當時家中沒有任何的單眼、類單或其他攝影器材，而當我拿起攝影機時，發現影像這類的媒介，比起繪畫或其他傳統媒材，讓我能夠更快速或靈活的方式回應這個時代的複雜性。

同時平時每周末喜歡去看展，對於錄像類的作品特別感興趣，有些影像類作品強調媒介的本質，而有些則像是散文電影(Essay Film)¹結合敘事或文字等，或是其他各類的素材的蒙太奇，成為像萬花筒多變擴展的領域，這令我更加想探索下去。

於是在創作前期，我拍攝了兩部較為實驗性質的單頻道作品——《實名》和《99%散步》。前者拍攝的動機是來自我平時對新聞媒體特別的敏感和關注，而每當打開電視台收看節目時，無論是政論類、購物台、娛樂版面等等，尤其容易注意到人物的一言一行，往往為了製造效果或增加說服力與可信度，而在原有言談間，鋪陳了過多流於表面的贅詞。相應於平時生活中，也能找到類似具有多重詞彙意義指涉物的蛛絲馬跡。而從日常乃至於文化與國家認同，命名或被賦予意義的名詞、句子時而成為空泛，甚至是強加諸於上的話語。

事物皆有其名，且往往伴隨著許多不同時空脈絡、文化背景交織下產生的別名。參考索緒爾（Ferdinand de Saussure）²，提出的能指與所指³之間落差的觀念，《實名》透過去除大眾對事物本身第一所認知的名稱，以特寫、近焦的方式拍攝，製造

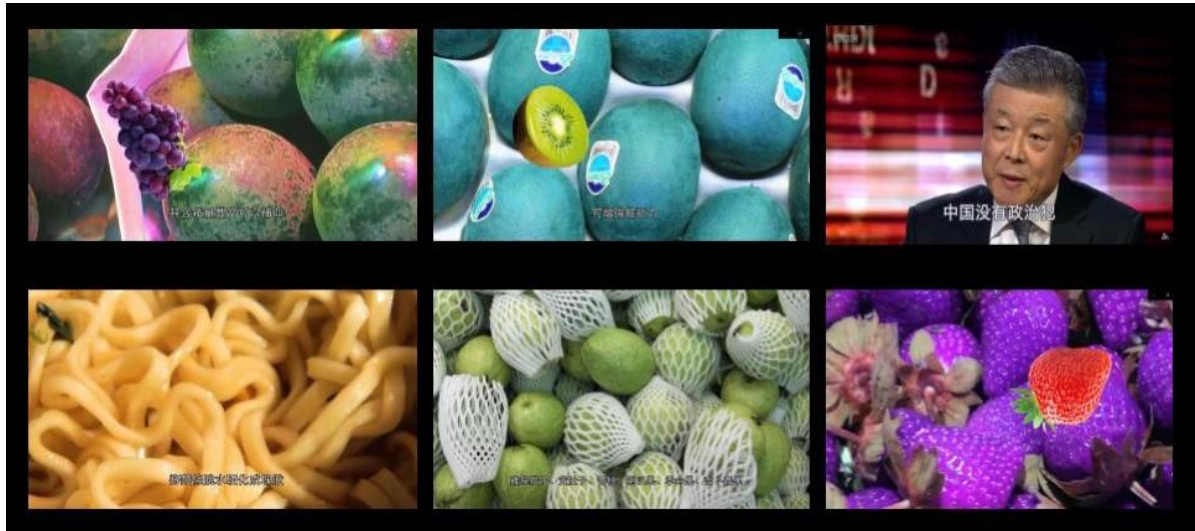
1 散文電影(Essay Film)的特徵、邊界和拍攝方法充是模糊的。同時，它是一種混合形式，跨越了小說和紀錄片、個人調查和客觀論證之間的界限。(資料援引:Filmscalpel, 〈Essay Film〉, [https://www.filmscalpel.com/portfolio_page/essay-film/#:~:text=The%20essay%20film%20is%20a,theme%20\(not%20a%20storyline\).](https://www.filmscalpel.com/portfolio_page/essay-film/#:~:text=The%20essay%20film%20is%20a,theme%20(not%20a%20storyline).))

2 斐迪南·德·索緒爾（Ferdinand de Saussure），是一名瑞士語言學家、符號學家、哲學家。他認為語言是基於符號及意義的一門科學。他的思想為 20 世紀語言學和符號學的發展奠定了基礎，被尊為現代語言學之父。(資料援引:維基百科, 〈斐迪南·德·索緒爾〉, <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%B4%B9%E8%BF%AA%E5%8D%97%C2%B7%E5%BE%B7%C2%B7%E7%B4%A2%E7%BB%AA%E5%B0%94>)

3 索緒爾將語言的基本單位化為符號（sign），符號由兩部分組成：能指／意符（signifier）與所指／意指（signified）。

(資料援引:香港 01, 〈索緒爾：結構語言學之父 語言作為任意符號的原則〉 https://www.hk01.com/article/554347?utm_source=01articlecopy&utm_medium=referral)

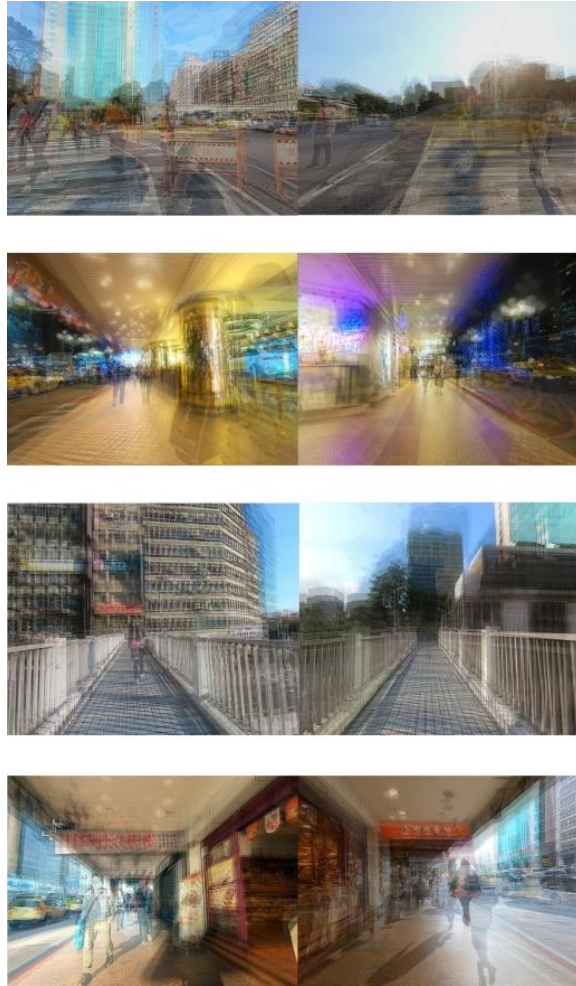
看似些許重要的氛圍對比下的樸實無華，並以繁冗、多餘甚至不必要的話語，來談論生活中的習以為常，例如：水果、料理與物件等等，同時穿插政客、公共人物的發表演論片段。而談論的真實是否為真實，當去除空殼般繁複的詞藻包裝時，剩下的內容為最貼近的事實嗎，亦或只是淪為多餘的喃喃自語？



【圖 1-2】謝宇喬，《實名》，單頻道錄像，14 分 18 秒，分鏡圖，2020

《99%散步》想探討的則是，當時覺得自己生活有點沉悶和一成不變，內心有時會有種複製貼上每日相似行程的感受，而背後反映的或許是一種身體對於環境感受的感知麻痺。

家中到台北車站是平常散步總會行經的路。透過每日晝與夜的八點鐘行走，以身體作為感知中介在前後架設鏡頭，依循相同路程，反覆踏查同樣的路徑、地標、轉彎處等，記錄著迎面而來同時成為逝去的影像與事件，並將每天拍攝畫面層疊覆蓋。在身體與時間、環境間的相互關係下，思考感知與日常生活如何的均質化。



【圖 1-3】謝宇喬，《99%散步》，雙頻道錄像，28 分 15 秒，分鏡圖，2020

三、初期聚焦:資訊時代的媒體與人

而回顧後續創作內容與形式較具有脈絡性的起點，開始探討觀看是如何被建構、以及更聚焦於資訊爆炸時代下的當代視覺經驗探討，大概是從接下來這件作品《這是一個美好的資訊年代》慢慢開展。

一樣是從對於新聞媒體的經驗作為出發，發覺在這個年代裡，閱聽者似乎擁有著過多的選擇，間不容緩的切換中，充斥著大量、重複、即時的視窗與訊息，甚至摻和各式各樣難以辨別的真假內容；而講求效率、快速的資本主義消費模式下，媒體為了在短時間內獲取多數的目光，常以誇大不實、下猛藥的手段，將事件逐漸分解、壓縮至三言兩語吸睛的片段。



【圖 1-4】謝宇喬，《這是一個美好的資訊年代》，空間裝置、三頻道錄像，5 分 30 秒，
分鏡圖，2020

此外，我認為當代的觀看方式，以某層面來說，觀眾自己會涉獵影像和資訊，並在他們的腦中進行蒙太奇；同時觀者似乎具有某種主動權，而不再是被影像無條件地輸入與接收。因此在作品形式上，我開始嘗試使用多頻道的方式，讓觀者能夠自由的去用各種屬於他們的邏輯或順序，來理解作品呈現的影像內容，這也成為後續接下來的創作常用的影像形式。

《這是一個美好的資訊年代》在 2020 年獲得〈台灣當代一年展〉的評審團獎入選，在圓山花博爭豔館展出。在展呈方面，設計為三頻道錄像，擷取零星化的網路素材混雜著自行拍攝的場景，以誇張、能指與所指之間曖昧不明的口吻旁白，將大量既有的認知符號瓦解，再以重複性、大同小異的元素排列組合，重新塑造成新的內容。影片下方的跑馬燈「正式節目即將開始」，一方面諷刺著觀者的等待混淆於真實與虛假之中，另一方面也暗示著今日所期待的正式節目和龐大雜亂的影像碎片之間的主體拉扯。

同時，空間裝置所散佈的 Ipad 則蒐錄了濃縮過後充滿吸睛「關鍵字」的偽新聞，扁平化生活裡，人們看似擁有更多的媒體自主權，卻也常常陷進一種只流於表面的訊息流通，而不在乎內容的「打水漂式」溝通泥淖中。



【圖 1-5】謝宇喬，《這是一個美好的資訊年代》，空間裝置、三頻道錄像，5 分 30 秒，
台北圓山花博爭豔館，2020

除此之外，另一件與新聞媒體相關的單頻道作品《危險關係 Dangerous Relationship》探討的則是，媒體的過熱，也使得這些資訊反作用地拉遠與人的關係。即便我們想轉移焦點、安逸地凝視著純粹瑣碎的日常風景時，也因為媒體爆炸性的崛起與發佈消息，似乎也無法完全回到一種純粹觀看。

當時察覺，許多新聞的網路聲量總是在初期最高，而後即便有血腥震撼的相關消息陸續釋出，大眾反應卻再也無法回溫。身在台灣看著周邊的人，即便每天有血腥暴力、各地疫情死亡人數增加、共機又侵擾門戶繞台...但只要與自身無關，好像也可以視而不見的過生活。

無論是在媒體過熱的給予、暴力意象式的影像事件中，再單純的日常也因此產生了幻覺與幻聽，無法輕易地去分開和釐清；如此的平凡無奇，是否成為了一種逃避麻痺的窗口？因此，當暴力與恐懼成為日常的一部分時，再怎麼寧靜、平凡甚至是歡樂的片刻，其實一點都不甜美。

形式方面，則嘗試將原先所拍攝平凡日常場景的聲音，重新再揉製或更換，根據當下的聲音判斷來決定影片的可能性，以及視覺上意象與事件的聯想。例如：將煙火爆炸的聲音，調換成相似的戰火砲彈聲；遊樂園海盜船的吶喊聲，替換成當時香港反送中⁴民眾的尖叫聲……。

此外，根據每個篇章的調性摻入不同的媒體入侵式安排，有些是色情訊息、網路 lag、濃縮新聞式廣告（而這個廣告是由平常冗長不得歡迎的新聞刻意加速化）、言語暴力的彈幕…。媒體與人之間、以及所攜帶的資訊與人之間的牽扯，有時可能是溫度稍高、幽微、冒犯、無所不在又需時時提防、緊密相纏等的關係。



【圖 1-6】謝宇喬，《危險關係 Dangerous Relationship》，單頻道錄像，6 分 55 秒，分鏡圖，2020

同時《這是一個美好的資訊年代》和《危險關係》兩件作品中，都反映了一種當代的觀看不再長時間持久和純粹，而是容易時時刻刻受到打擾與中斷的現象。而這也將在後續第二章來進行更進一步的申論。

4 香港人反送中是反對《逃犯條例》修訂，因為一旦通過修例，中國政府可以借用香港政府的司法系統，將其認定的香港嫌疑犯送交到中國，也就是所謂的「送中」。（資料援引：The News Lens 關鍵評論，〈香港拒送「中」從 100 萬到 200 萬+1〉，<https://activity.thenewslens.com/hk-extradition-law/?lang=zh>）

貳、學理基礎

多年前看的一部經典電影《楚門的世界》⁵，描述的是主角楚門的日常生活，被精心安排在一個虛構的實境秀中，而這個世界每日被呈現在數十萬觀眾的眼前，成為他們持續觀看的「真實」。隨著情節發展，楚門逐漸察覺到周遭環境中的異樣，心中的疑惑不斷累積，最終推動他去揭開，這層由謊言編織的世界的虛假面紗。

在影片接近尾聲時，當他最終站在攝影棚出口前，準備走向真實世界時，節目製作人透過擴音器試圖說服他留下，並警告外面的世界同樣充滿虛偽與欺騙，留在這個被設計為「完美」的環境中，才是更為明智的抉擇。然而，楚門絲毫不為所動，毅然決定邁向真實的世界。



【圖 2-1】彼得·威爾(Peter Weir)，《楚門的世界》(The Truman Show)，電影劇照，1998

5 《楚門的世界》(The Truman Show，)是一部於1998年上映的美國科幻喜劇電影，由彼得·威爾執導，這部影片記錄男主角楚門的生活——由實境秀節目建構出來、並播送給全球數十萬的觀眾的「現實生活」。

(資料援引:維基百科，〈楚門的世界〉，<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%A5%9A%E9%96%80%E7%9A%84%E4%B8%96%E7%95%8C>)

而在二十一世紀的當今，我們活在一個被數位媒體與資訊所包覆的牢籠中，比楚門更困難的是，如今已是真實與虛擬的邊界互相交融的狀態。又正逢 AI 技術的快速崛起，媒介的轉變促使了新的互動與溝通模式，例如：無止盡的訊息及郵件，無所不在及真偽難辨的影像與媒體資訊，使我們的感知麻痺又遲鈍；同時既消弭了時間與空間的距離，也讓不同的系統與系統之間彼此互相纏繞，使得今日動盪不安的全球局勢和議題更加難解，例如：全球暖化、跨國犯罪、末日病毒、地緣戰爭、財富不均、核武……。

人類在看似擁有越來越多資訊時，卻似乎慢慢走向更加失控與失序的混沌狀態。而面對今日的各種棘手難題時，似乎唯有透過在這樣錯綜複雜的糾結當中，嘗試縮放與拉遠尺度，思考我們要用何種新的觀看方式，去理解人類與數位世界的纏繞關係與定位？同時在這個帷幕世界之內外，那些尚未歸類或無法定義的事物，它們於我們又扮演著何種角色，我們究竟是誰，以及與其他生命／非生命系統之間還有甚麼樣的可能性？

一、當代觀看感知經驗探討：流動性、碎裂性

隨著數位時代的來臨，人們花了大量時間浸泡於五花八門的網路平台、過多的介面視窗與短影音當中…。當今時代的影像與過去最大的不同，在於其斷裂與重構的方式。舉例來說，在傳統電影或攝影中，影像通常遵循連續性的敘事規則，依賴時間與空間的整合來傳遞統一的視覺經驗。然而，數位時代的影像不再是這樣一種穩定的存在，它們似乎經由數據或演算法等，往往以一種更為裂解片面、流變化的方式重新排列組合。而這種碎裂影像的特質，既是技術的結果，也似乎同時反應了現代生活中加速流動的象徵。

因此如果說碎裂性是數位影像的一種形式，那麼流變性則反映了影像背後更為深刻的社會邏輯。在齊格蒙·包曼(Zygmunt Bauman)⁶的《液態現代性》⁷一書中提到

6 齊格蒙·包曼為二十世紀歐陸重量級社會學家，也是研究現代性與後現代性問題最知名的理論家，對當代社會學與社會理論貢獻卓著。畢生關注現代性、全球化、消費主義、大屠殺等重要課題。(資料援引：城邦讀書花園，〈齊格蒙·包曼 Zygmunt Bauman〉，https://www.cite.com.tw/publisher/authors/9570?srsId=AfmBOooTF4OiWJuX3EAa_0_PTWSqpU4gprWBb5zhGUXMFYHFcd5QZ-w0)

7 齊格蒙·包曼(Zygmunt Bauman)，陳雅馨譯，《液態現代性》(臺北市：商周出版，2018)。

現代社會如何從原有穩固的結構化的「固態現代性」(solid modernity)，而後由於全球化、科技變革、經濟自由化等因素，轉變為更加靈活的「液態現代性」。包曼用「液態」這個隱喻，來描繪當代社會難以預測的變化，並表達了整體結構和個體經驗的流動性、脆弱性和不確定性。

流體不會長時間保持一個形狀，而是時時處在準備要(而且很容易)改變形狀的狀態下；對流體而言，要緊的是時間的流動，重要性甚於它們偶然占據的空間：畢竟，它們也只占據空間「片刻而已」。在某種意義上，可說固體取消了時間；相反地，對液體而言，重要的多半是時間。(頁P34)

流動是為了適應新的未知或挑戰。隨著時代的推移，從過去口傳、書寫再過渡到印刷機械，到現在伴隨新興科技的電子媒介。同時原本以空間和物質為中心的經驗，也逐漸讓位於一個全然不同的社會形態——以電訊科技為主導的後工業時代，使得全球緊密相連成一體。而在這一變遷當中，時間、速度、訊息、傳輸的媒介革命成為社會動力，不僅反映了技術媒介的速度變革，也體現了當代社會一種類似輕盈與流動的特性，需不斷重組來適應新的變化與複雜挑戰的情況。

以 2021 年德國藝術家希朵·史戴爾 (Hito Steyerl)⁸ 在台北當代藝術館的「液態之愛」的展出作品《流動性公司》(Liquidity Inc.) 為例，她在展場中建造了一個巨大浪潮般的沉浸空間，內容描述的是主角如何從原本金融分析師的職業到格鬥選手的身份轉變，也暗喻著當代個體在不確定的全球化環境中，如何不得不隨環境的變遷而不斷適應。這種身份的流動性，與影像中的液體和數據一樣，始終處於無法固定的狀態。

⁸ 希朵·史戴爾 (Hito Steyerl) 是一位德國電影製片人和作家，主要研究散文紀錄片和文本中的後殖民批評和女性主義批評問題。她的作品遊走於電影與美術、理論與實踐之間。(資料援引：維基百科，〈Hito Steyerl〉，https://de.wikipedia.org/wiki/Hito_Steyerl)



【圖 2-2】希朵·史戴爾（Hito Steyerl），《流動性公司》（Liquidity Inc.），錄像裝置，台北當代藝術館，2021

而在形式方面，她的作品影像特色是透過多媒體的拼貼蒙太奇方式呈現，來取代單一敘事。例如：將金融市場數據的抽象圖像與新聞片段交織在一起，無縫融合了現實與虛擬，讓觀者在快節奏的影像流中，難以抓住穩定的視覺參照點，也似乎無法好好專心「沉浸」於當中，因為無時無刻似乎都處在被各種過量訊息干擾的狀態。而這種碎片化的影像結構，除了挑戰了傳統的視覺語言，還反映了當代社會中訊息過量的特性。在數據的洪流中，個體的理解力也被影像的加速和斷裂所瓦解。

在史戴爾的作品中，透過數據、符號、碎片化的圖像拼貼持續變動，反映了我們對現實的理解，不再依賴於固定的敘事結構，而是取決於不斷更新的數位符號與圖像組成，關於史戴爾作品的影像特質也會在下一節更深入討論。此外，正如包曼所描述的液態現代性，當代社會中的一切事物都處於暫時、不可確定的狀態。

進一步呼應前述關於影像碎裂性與流動性的討論，在此想更深入分析當代常見的「多視窗」觀看經驗與其所反映的影像特質。在現代媒介環境中，「視窗」⁹已

⁹ 安妮·弗里德伯格(Friedberg, Anne)，《The Virtual Window: From Alberti to Microsoft》(Cambridge,

不再僅僅是一種建築上的構造，而轉變為一種跨越實體與虛擬的中介。當我們透過不同裝置——無論是電影銀幕、電視螢幕、電腦顯示器等螢幕——觀看外在世界時，這些裝置所形成的「框架」本身，不僅影響著我們如何看待現實，也深刻重塑了我們對於空間與時間的理解方式。

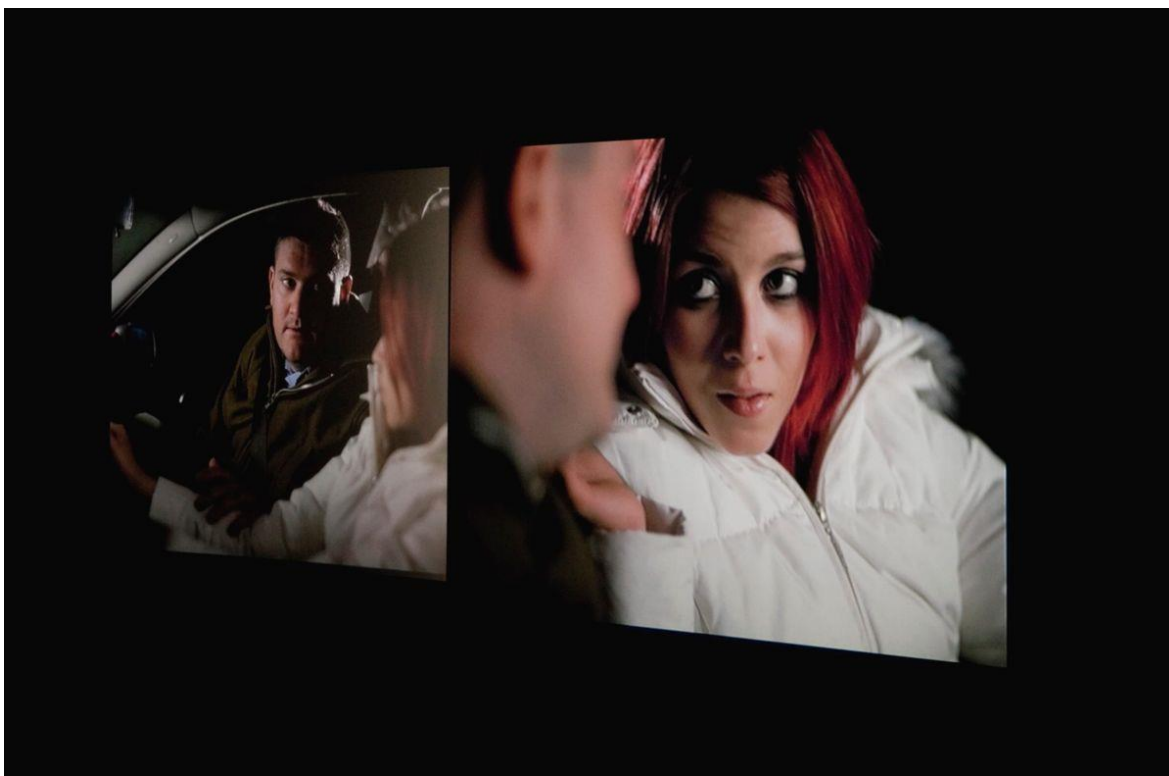
自十九世紀末以來，隨著動態影像的誕生與普及，觀者第一次有機會透過電影固定的畫面與其自身的靜態位置，巧妙相互創造了虛擬運動感，使人們得以暫時脫離物理空間與時間的束縛，沉浸於虛擬的敘事環境中。然而，隨著數位技術的發展，尤其是個人筆電及行動裝置的興起，這種框架結構逐漸複雜與多元化，不再只是單一且穩定的觀察點，而是透過多視窗的運作機制，允許觀者同時經驗不同的視點與時間性。此外，也使得主體的觀看位置產生根本性的變化，觀者與媒介之間已從單純的靜止對立，朝向持續交互作用的動態過程中，視野既可能處於沉浸的狀態中，又同時能迅速切換於不同的影像內容之間，打破既有的線性或因果邏輯，而形成一種分散的感官體驗。

以現居柏林的以色列藝術家奧瑪爾·菲斯特(Omer Fast)¹⁰的作品《選角》(The Casting)為例，為一件四頻道錄像裝置，菲斯特將美國陸軍中士在伊拉克部署前所述的兩段親身經歷：一段發生在德國的情感插曲，另一段則為戰區中炸彈意外的敘事素材改寫成劇本。而作品除了將虛構的場景和真實原始訪談素材並置，也巧妙地將對兩段環境經歷和甄選演員的記錄交替呈現，營造敘事與時間的斷裂性。

菲斯特運用訪談與重構畫面的正反面雙頻道敘事策略，讓觀看者不再全然信賴影像的所指，從被動接受者的角色，轉變為需解讀影像配置與語言之間關連的能動參與者。並透過影像與口述之間的裂縫，凸顯出媒體是如何傳播、記憶與歷史又是如何被框架所塑造。

MA: MIT Press, 2006)。

10 奧瑪爾·菲斯特(Omer Fast) 是現居柏林的以色列藝術家。作品以多頻道影像著稱，他常運用真實人物與演員在銀幕上交錯呈現，並探討記憶、個人與不連續歷史敘事之間的關係。(資料援引：一場不夠歇斯底里的開場白，〈歐瑪·菲斯特為 2009 年國家美術館青年藝術獎得主〉，<https://ichyoiije.blogspot.com/2009/11/omer-fast-2009.html>



【圖 2-3】奧瑪爾·菲斯特(Omer Fast)，《選角》(The Casting)，空間裝置、四頻道錄像，
14 分循環，作品圖，2007

總結來看，影像或視窗的零碎與複數性，除了反映了技術和社會之間的交互影響、改變對於時間與空間的相對理解、與為了適應新變化之外；從單一固定到多重的移動視窗、從實體的建築開口到虛擬電子的屏幕空間，皆試圖想突破觀看者與影像之間的封閉化，進而開啟感知差異與意義流動的場域。框架自身劃定了感知的界線範疇，也不禁讓人思考這些視窗與框的內外部關聯為何？

二、弱影像、迷因、微小敘事

談到當代社會的流動易變性，伴隨影像的隨手可得，也可從希朵·史戴爾（Hito Steyerl），提到的重要概念「弱影像」（poor image）¹¹為出發點延伸探討。弱影像指的是那些因不斷被複製、壓縮而失去原有清晰度、質量低劣的數位影像。此外，它的誕生與數位技術、網絡傳播的崛起密不可分，隨著網絡平台和數位拷貝技術的普及，影像的複製和流通變得前所未有的簡單、快速。

其次，傳統上，高解析度影像象徵著視覺資源的特權地位，標誌著資本主義與菁英的階層；相對地，低解析度的「弱影像」則游移於此文化階級之外，成為邊緣或被排斥者。而這類影像由於其模糊與不明確的特質，往往無法在優勢文化中呈現與展示，但也正因如此，弱影像得以透過另類的管道進行流通，成為抵抗主流視覺經濟的可能工具。

除此之外，透過全球化與數位網絡的便利，弱影像在這種非正式、去中心的分享結構中，也因其流動與碎裂的特性，構成一種匿名的視覺共同體，並將分散的觀者暫時連結，模糊了傳統生產者與消費者、作者與觀眾之間的界線，使得影像創作與詮釋權更加自由與民主，也更加難以被既有的權力結構掌控與馴服。

而在此想額外分析與整合關於希朵·史戴爾（Hito Steyerl）在不同時期的作品，即便是運用弱影像的概念時，背後的目的如何隨著媒介環境與政治的變化，轉變為不同層次的批判語言與創作實踐。

例如：在早期作品《十一月》（November）中，弱影像在此作為記憶與歷史裂縫的一種載體。史戴爾結合個人記憶與低解析度檔案影像，重構其童年摯友安德烈亞·沃爾夫（Andrea Wolf），如何從她的武術片虛構主角，成為真實生活中庫德族游擊隊員，並因革命而戰死的生命軌跡。透過家庭錄影、B 級動作片段與新聞資料的拼貼，她質疑影像如何製造、扭曲或取代記憶與歷史。

進入 2010 年代，《隱身指南：一個他 X 的教育宣傳片》（How Not to Be Seen:

¹¹ 弱影像（poor image）是一群動態的拷貝。它的品質孱弱，解析度不符合規格，影像隨生成而惡化，通常為 AVI 影像檔或 JPEG 圖檔格式。
（資料援引：鄭文琦，數位荒原，〈Hito Steyerl 選譯—弱影像無罪〉，<https://www.heath.tw/nml-article/hito-steyerl-in-defense-of-the-poor-image/>）

A Fucking Didactic Educational .MOV File) 以模擬教學影片的形式，結合幽默與諷刺語調，討論如何在影像泛濫與全景監視下「學會消失」。在此，弱影像轉化為對抗視覺權力的一種技術美學：低解析度與數位遮蔽成為抵抗透明化社會的策略。史戴爾藉此提出一種政治性的「不可見性」，突破影像再現的霸權，揭示觀看本身所蘊含的暴力。而這件作品在下一小節談論綠幕概念時，會再進一步延伸討論。

2015 年《太陽工廠》(Factory of the Sun) 作品則以沉浸式遊戲介面、動畫模擬與 YouTube 舞蹈片段拼貼為結構，描繪一個虛擬未來，其中人類的每一個身體動作都被數據化為可供控制的光能，同時產生的光也隱喻著數位螢幕發出的光線，以及用於全球傳輸訊息的速度頻率。而在此弱影像的概念，轉向探討今日的圖像即使透過精緻的模擬、高畫質的包裝，但仍可以大量快速地被剪裁、轉載等，而看似越來越豐富的影像生產，也顯示出一種結構性的「貧乏」(poor)，即所有影像背後都受限於監控、平台與市場，成為工具與數據運算的附屬品。

綜上所述，史戴爾對弱影像的運用，從未僅是單一技術形式，而是遊走在記憶政治、視覺監控，進而走向資本主義數據邏輯的揭露與解構之間的策略性方法實踐。



【圖 2-4】希朵·史戴爾 (Hito Steyerl)，《太陽工廠》(Factory of the Sun)，空間裝置、LED 光格、單頻道錄像，23 分循環，作品圖，2015

而另一個可以相提並論的概念則是「迷因」(meme)¹²。它的本質在於其容易被修改、傳播和再生產。作為一種網路文化的現象，迷因依賴於集體創造和快速擴散，生命週期通常短暫且流動，並且不斷通過不同的語境平台進行變化與重組。

我認為，迷因與弱影像的共同點在於，除了反映圖像的原始性和原有意義不斷被解構或變形(流動性)之外；似乎背後也展現某種速度與時間壓縮，如何改變了人類的感知模式和社會結構。以保羅·維希留(Paul Virilio)¹³的《消失的美學》¹⁴書中的概念為例，他認為，現代社會中的技術加速已經徹底改變了時間與空間的概念，事件和影像的出現與消失變得極其迅速，使得我們的感知被轉化為即刻性、碎片性和表面化的片段。

而弱影像的快速傳播，本身就是速度與即時性的產物；影像的原始意義，也隨著速度的加快而不易停留。同樣地，無時無刻生產的迷因，依賴於網絡的速度、和消費圖像者的瞬時互動或再製，不在乎意義，目的只為了不斷地分享傳播出去，而在過程中，使其文化價值以淺薄的方式，迅速的繁殖擴散、被消費，再到被下一個新符碼替代的短暫歷程。

此外，另一個有趣點則是，弱影像的低質量和模糊性，讓它們難以像過往承載宏大的敘事或深層次的意義，而是成為一種扁平的符號。而迷因則更為明顯地體現了這一特徵，每個迷因都像是一個片面的敘事，例如：有趣的畫面配上幾個單詞，即可令大眾印象深刻，而廣泛流傳。這種依賴即時的幽默、諷刺或情感表達，也不需要承載太多的文化價值或歷史深度。

12 迷因 (meme) 是透過模仿傳播的文化訊息單位。由英國演化生物學家理查·道金斯(Richard Dawkins)於 1976 年在他的作品中《自私的基因》(The Selfish Gene)提出此概念。(資料援引：卡拉·羅傑 (Kara Rogers)，Britannica，〈meme cultural concept〉，<https://www.britannica.com/topic/meme>)

13 保羅·維希留 (Paul Virilio, 1932-) 是 1970 年代以降最富原創力的法國哲學家之一。其哲學著作圍繞著一系列以科技、速度、城市、虛擬、事件、意外及失序為核心的概念群。(資料援引：城邦讀書花園，〈保羅·維希留 Paul Virilio〉，<https://www.cite.com.tw/publisher/authors/6920?srsltid=AfmBOoKyxAjcm7AIPntCTbh6zD-j9wGogb4-8prHmr1cj0rXQkZfqng>)

14 保羅·維希留(Paul Virilio)，楊凱麟譯，《消失的美學》(臺北市：揚智文化，2001)。

而回應以上的概念，想聚焦於兩位台灣藝術家陳俊宇¹⁵與李亦凡¹⁶的作品。陳俊宇的錄像裝置《世界末日的麻醉槍》以多頻幕、遊戲動畫與實況聊天室聲音拼貼，勾勒出數位時代下人類情感與肉體慾望的混亂風景。在作品中，聲響成為主體——遊戲角色的猥笑、網路聊天室的辱罵聲，甚至玩家私語與爆走的憤怒，都在畫面與聲音交錯間創造出一種既沉溺又自嘲的日常情境。陳俊宇透過這些具高度複製性且充滿不協調、突兀節奏的迷因素材，反映出數位文化中的「梗文化」如何潛移默化地重塑人類對情緒、欲望與自我的理解。



【圖 2-5】陳俊宇，《世界末日的麻醉槍》，多頻道電視裝置，台北數位藝術中心，2019

李亦凡的《Important_message.mp4》則採用三頻道錄像裝置形式，拼貼自網路內容農場、陰謀論、精神藥物資訊、殭屍與寄生蟲的大量迷因素材，以荒謬、混雜的敘事節奏，描繪當代資訊過載與精神狀態。素材由低畫質影音構成，嘗試模仿

15 陳俊宇的作品以行為表演、錄像、動畫與多頻道裝置為主；並以「KUSO 式政治隱喻」和動漫語法，拼貼出看似滑稽卻指向倫理失序的場景。(資料援引：總爺藝文中心國際藝術村，〈駐村藝術家：陳俊宇〉，https://tyart.tnc.gov.tw/index.php?id=56&inter=national_art&kind=2)

16 李亦凡的作品媒材常結合雕塑、繪畫、投影、遊戲引擎即時運算與 4K 影像，近年創作關懷為影像生成工具如何在欲望、勞動與情感資本之間重塑身體與敘事。(資料援引：國立臺灣美術館，〈李亦凡——〈你不愛我了喔〉典藏頁面〉，<https://ntmofa-collections.ntmofa.gov.tw/GalData.aspx?FROM=5T5J54KJM35BKK52&RNO=MHYMRMLMAMGMLM2>)

YouTube 說書形式，呈現真假難辨的「腦控」¹⁷訊息，使觀眾在真假之間徘徊，仿佛身處於當代網路世界由迷因所堆疊出的「思覺失調」狀態中。



【圖 2-6】李亦凡，《Important_message.mp4》，三頻道錄像，17 分 25 秒，
高雄市立美術館，2019

兩位的作品皆揭示了迷因文化對於視覺與敘事感知的影響，作品不再追求敘述清晰或龐大的理論背景，而是透過無厘頭或淺薄的視覺符碼拼貼、聲響的超載等融合，展現一種數位時代的日常經驗與娛樂性。

而這樣的表層化現象，也聯想到的是日本著名評論家東浩紀¹⁸的《動物化的後現代——御宅族如何影響日本社會》¹⁹在書中提出了兩個重要的概念——「資料庫」與「樹狀圖」，並以此分析後現代社會中御宅族的文化生產與消費方式的根本轉變。

17 腦控，也稱為電子騷擾（英語：Electronic harassment）是一種在網際網路上流傳的陰謀論，常指「用科技手段遠程控制大腦」，多被精神醫學視為妄想症狀(資料援引:維基百科，〈腦控〉，<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%85%A6%E6%8E%A7>)

18 東浩紀是一位日本哲學家、評論家，他撰寫批評的領域大多數都集中於次文化，例如動畫、輕小說、流行小說、網路平台、資訊文化等等。(資料援引: 香港 01，〈東浩紀：觀光客的哲學，動物化的後現代〉，https://www.hk01.com/article/471020?utm_source=01articlecopy&utm_medium=referral)

19 東浩紀，褚炫初譯，《動物化的後現代——御宅族如何影響日本社會》（臺北市：大鴻藝術股份有限公司，2012）。

網路就是個容易理解的例子，在那裡沒有所謂的中心。也就是說，所有的網頁背後並沒有隱藏著偉大的故事在規範著它們，但又不像「根莖」模型那般只憑表層記號便組合而成的世界。……現代樹狀型世界的表層是經由深層所決定的，但在後現代的資料庫世界裡，決定表層並不是只有深層，還會隨著讀取順序而呈現各種不同的表現。(頁P.56)

東浩紀認為，傳統的「樹狀圖」結構代表了過去的知識和意義系統。在這種結構中，知識和意義像樹的分支一樣，依據特定的層級關係排列，並有一個秩序且連貫的較完整的世界觀；然而，隨著後現代社會的到來，大敘事逐漸瓦解，知識結構從樹狀圖轉變為「資料庫」。資料庫不再依賴於統一的敘事框架，取而代之的是一個非層次化、去中心化的符號集合。同時，也並不強調連貫的故事或歷史，而是擷取當中的小故事來販賣，因此消費者其實購買的是故事的「設定」與「世界觀」。舉例而言，我們生活周遭的觀影經驗的改變，從過去以電影院的長篇電影為主的形式，然而，隨著當今觀眾的欲望模式轉變，不再滿足於原先傳統穩固的故事架構，而逐步過渡到串流平台上的影集、短影音、網紅興起等的社群內容，也反映了影像的敘事已轉向更加斷即時、輕量的敘事邏輯。

因此無論是弱影像、迷因或氾濫的影像取得，似乎皆使得我們的當代生活逐漸陷入一個逐漸扁平化的影像牢籠。圖像不斷被加速生產，但人們不再試圖從中獲取深刻的思想或反思，而是專注於其「微小敘事」、即時感官刺激與娛樂等，也讓個體在面對資訊過載的同時，進入麻痺的感知恆溫狀態中，也反映了大眾善感易變的心理狀態，似乎不斷保持變動，才能夠適應當今資訊社會複雜多變的媒介環境。

三、框架視野:綠幕與其媒介政治性

前面談及的是隨著技術與社會脈絡的演進，使得當代視覺觀看與感知經驗逐漸轉變。而到後期的創作方向，我開始慢慢往這些碎裂化、流動的影像背後的生成邏輯、與媒介的政治性去思考。例如:一張影像生成背後的目的什麼、或著是圖像透過何種方式傳送到人們眼前、而媒介如何框架人們觀看出去的視野範疇、由媒介所中介的世界或系統之外還有什麼樣的可能……。

談到影像背後的生成，不得不提及在當代影像生產當中，常常使用的手法與媒

介之一——「綠幕」。我認為綠幕作為媒介技術，以某方面來說是暴力的，它並不在意原有影像的脈絡，只在意能夠滿足和大量生產出這個時代，人們對於影像的需求與消費，大量萬花筒般零散式的影像也因此而瀰漫人們的視野。同時，綠幕也將原有的物理空間或真實性抽取置換，隨時替換成任何所需的虛擬圖像或背景。

尤其是在當代全球媒體產業中，例如：好萊塢電影的數位特效，影像的生產與消費往往跨越國家和文化邊界。綠幕技術賦予影像生產者將影像片段，放置於任何地理或文化背景，並促使各地的人們能無限下載或再製重組，並使得這些圖像以去地域化的方式，更容易傳播與推送出去。

而聯想到胡偉²⁰執導的一鏡到底的短片《酥油燈》（Butter Lamp），雖然並非直接使用綠幕，但核心概念雷同。其巧妙融合紀錄與虛構，以一位藏族青年攝影師在藏區村落替牧民拍攝肖像的方式為故事主軸。作品中，攝影師帶著助理與可攜式背景，讓藏族村民站在固定鏡頭前，而幕後工作人員在每一組拍攝之間，更換一幅幅巨大的布景，圖像為從天安門、長城、迪士尼樂園、到宗教聖地等的人工景觀。而有趣的是，片中一位年長婦女因背景為布達拉宮而凝視入神，而不願轉向鏡頭，也展現圖像對渴望與記憶的影響力。

在不斷更換背景之間，既揭露全球圖像權力不知不覺形塑的地方焦慮與身份欲望，也相似地呼應了綠幕作為媒介的暴力性，與不問脈絡的圖像生產方式，例如：這些中國知名景點與藏族的關聯為何？而藏族與人民的主體性在當中又該如何被審視與看待？而到了片尾，鏡頭逐漸拉遠，卻發現整個虛擬換幕攝影棚的背景，又後設地建立在青藏高原的鐵路附近。景中有景，幕中有幕，讓觀者不禁去思考究竟是誰在設定觀看？以及調動觀看的眼光？

²⁰ 胡偉，1983 年出生於北京，現定居並於巴黎從事創作。其創作領域涵蓋電影、錄像、裝置、雕塑與繪畫等多重媒材。代表作短片《酥油燈》獲得第 50 屆金馬獎最佳創作短片，並提名第 87 屆奧斯卡最佳真人短片。（資料援引：台北金馬影展，〈酥油燈 Butter Lamp〉，<https://www.goldenhorse.org.tw/film/about/archive/detail/861>）



【圖 2-7】胡偉，《酥油燈》（Butter Lamp），劇情短片，15 分，電影劇照，2013

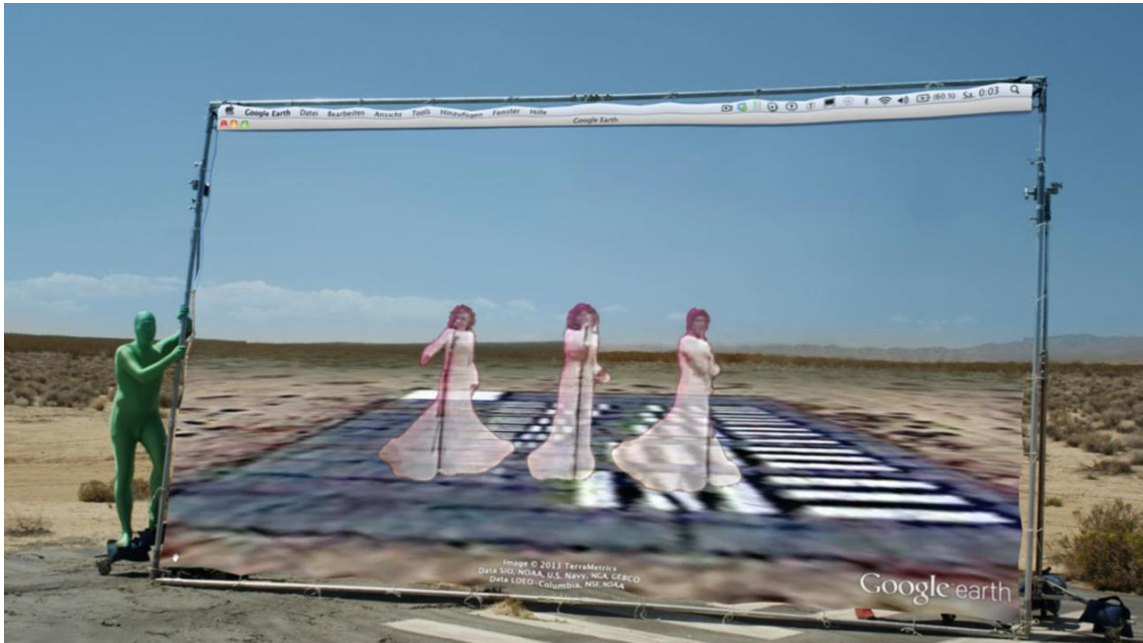
回到開頭所提及的電影《楚門的世界》，主角生活在一個巨大的虛構攝影棚中，這個背景的真實性完全由一個幕後的操控者所掌握。而相似的，綠幕作為技術手段，不僅僅是創造一個擬像的空間，也讓現實與虛擬之間的邊界逐漸消融，同時具有政治性的透過影像技術與媒介決定影像如何呈現、觀眾如何理解現實。也因此當代的生活，逐漸處於一個由媒體和影像技術構建的全球視覺體系中。

然而，在全球影像生產系統資料庫中，被排除的不僅是某些物理背景或文化符號，還包括那些在數位影像系統中無法被「看到」或「隱藏」的現實。這些現實往往是全球化過程中的邊緣群體、無法被定義的事物，以及不符合消費文化主流需求的次文化群體等。

而回頭再次討論希朵·史戴爾(Hito Steyerl)的經典作品《隱身指南:一個他 X 的教育宣傳片》（How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File）整部片在談如何不被看見，卻又諷刺地刻意讓不可看見的這件事，透由綠幕作為中介，以拙劣粗糙的方式呈現，也凸顯這些視覺操作背後，是由哪些技術或系統在支撐。

史戴爾以解析度（resolution）為切入點，揭示在攝像頭、衛星、軍事監控、社群媒體及數位平台普及的背景下，「可見」不再只是一種自然狀態，而是受到技術

條件與政治邏輯所規訓的產物。利用粗糙的電腦動畫、像素人物、綠幕人、教你如何隱身術、戲謔的舞蹈等視覺元素，反諷了高度解析社會中的「透明暴力」。同時她刻意展示影像製作過程中的瑕疵與破綻，例如：故意留下綠幕痕跡、製造畫質劣化，藉此反轉影像應有的清晰與可信性，而使觀者開始反思影像的物質性條件。並揭示影像不只是內容的呈現，更是一套結構與權力的顯影過程，關乎於「誰決定什麼該被看見、怎麼被看見、在哪裡被看見」等。

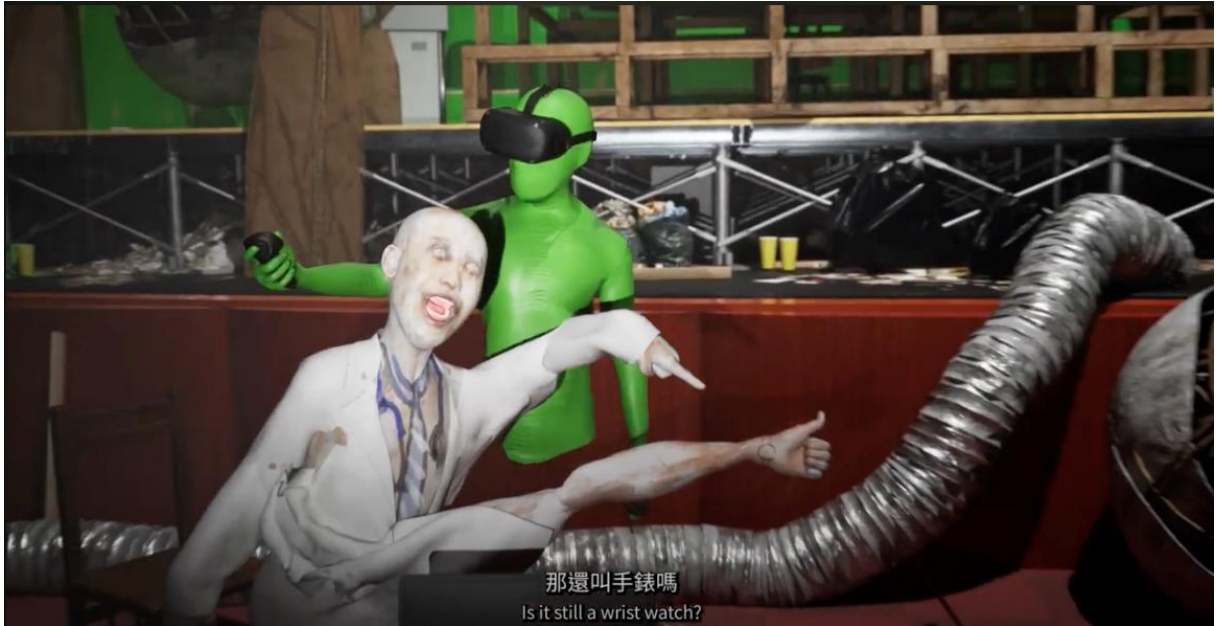


【圖 2-8】希朵·史戴爾(Hito Steyerl)，《隱身指南:一個他 X 的教育宣傳片》(How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File)，單頻道錄像，14 分，分鏡圖，2013

而史戴爾在這件作品中，以綠幕以及粗糙畫質來凸顯不可見性，並以幽默拆解監控影像和精緻解析度的霸權。在此想再延伸比較討論，關於李亦凡在北美館展出的錄像作品《難忘的形狀》，在綠幕方面不同的應用。

他從遊戲引擎與場域切入，將綠幕作為一種「後設舞台」，並以自述方式呈現延續「人與技術工具關係」的創作路徑，整部作品以遊戲引擎和虛擬實境進行劇場式操控——導演戴著 VR 眼罩、操作搖桿進行虛擬攝影，遊走於綠幕、戲院等多重影音空間中，同時將那些操控人偶的手勢、環境結構、錄製過程公開，以使觀眾見證創作的「製造現場」。

李亦凡在使用綠幕上，也拆解影像的敘事霸權，使觀眾不再是置身事外的旁觀者，而是被捲入系統之中的一環。例如：在影片的起初，透過數位角色對自身存在的分析，混合戲謔與反思；其次，當綠幕操偶者顯形時，角色逐漸意識到自身其實亦是受控之物；最終，這也隱喻著觀眾本身的觀看位置——原以為自己是具有主體性的觀看者，卻可能也是在演算法、訂閱體系與平台架構之治理下，早已成為被預設行為、馴化慾望的被操控者。



【圖 2-9】李亦凡，《難忘的形狀》，單頻道錄像，23 分，分鏡圖，2023

除此之外，延續前方所談的「技術與媒介決定影像如何呈現、與觀眾如何理解現實」的觀點，可再多提及許家維²¹的《神靈的書寫》的雙頻錄像裝置，以及綠幕在其中應用的策略方法。他以 3D 動畫並置的方式，深入探討民俗信仰、歷史繼承與數位再現之間的張力。在作品中，藝術家記錄了自己在攝影棚中與「鐵甲元帥」²²間的扛乩儀式，另一頻則透過動態捕捉(motion-capture)，將這樣的儀式行動轉化

21 許家維現居臺北並從事創作與策展。以影像為核心，結合裝置、敘事與田野行動，特別關注鏡頭之外的事件與歷史縫隙，藉此連結被主流敘事忽略的人物、物質與地景。(資料援引：尊彩藝術中心，〈許家維〉，<https://www.lianggallery.com/portfolio-view/%E8%A8%B1%E5%AE%B6%E7%B6%AD/>)

22 許家維自 2012 年起展開的《鐵甲元帥》系列，透過多頻道錄像與場域裝置追溯一位青蛙神「鐵甲元帥」的跨海漂流之傳說，並暗喻冷戰軍事地景與海峽兩岸的權力移轉。(資料援引：KADIST，〈Chia-Wei Hsu Spirit Writing〉，<https://kadist.org/work/spirit-writing/>)

為 3D 模型與數位空間重構的廟宇場景，在此也揭露出其如何被數位媒介轉譯、解構與再建的過程。

作品中，許家維還原拍攝時現場的綠幕場域，也將其納入最終的影像呈現。對於許家維而言，他認為影像所承載的意義並不僅限於其視覺呈現，與之相伴的實踐歷程與現場行動也同樣重要，更重視拍攝過程本身作為敘事的一部分，因此將神明、藝術家、綠幕拍攝與數位技術共存於同一平台之上，並在歷史事件的再現與個人藝術的介入之間，打開一個更具有詮釋彈性的空間。



【圖 2-10】許家維，《神靈的書寫》，雙頻道錄像，9 分 45 秒，分鏡圖，2016

整體而言，若說史戴爾聚焦於影像解析度與可見性政治，綠幕在其作品中成為反諷透明社會的工具；李亦凡則更聚焦探討人與數位控制的共構關係，揭露觀者同時也身為被操縱對象的可能性；而許家維是將綠幕納入歷史與信仰重構過程，強調影像敘事之外的技術與行動同等關鍵。

而我認為，三者在運用綠幕技術作為中介的影像創作策略時，共同之處在於，他們皆不將綠幕視為隱蔽製作痕跡的手段，反而刻意暴露其媒介與中介屬性，藉此質疑影像的真實性、敘事權威或觀看的位置等。並透過對製作過程的揭露，例如：演算、替換、遮蔽與操演等，使觀者後設地意識到影像非自然產物，同時也是權力

與技術交織下的產物，以及背後隱藏的架構體系。透過綠幕所召喚出的，不只是另一層影像，而是對觀看機制本身的干擾與干預，使觀看行為從消費轉為反思。而這也將在後續章節持續討論。

此外，呼應上方兩節所提的觀點，綠幕的政治性也體現於它如何通過技術手段操控符號的生產與重組，並也進一步反映了包曼的《液態現代性》中的不穩定與流動性，讓一切事物皆可替換、重組的本質，而使現實本身成為了一個可隨意編輯的符號集合。同時，弱影像、迷因與微小敘事作為一種片段化的符號單位，其意義和背景隨著網絡傳播的語境不斷被改變與再解釋，而這也呼應了綠幕與其生產圖像之間的脈絡斷裂性，成為一種可操縱的媒介工具。

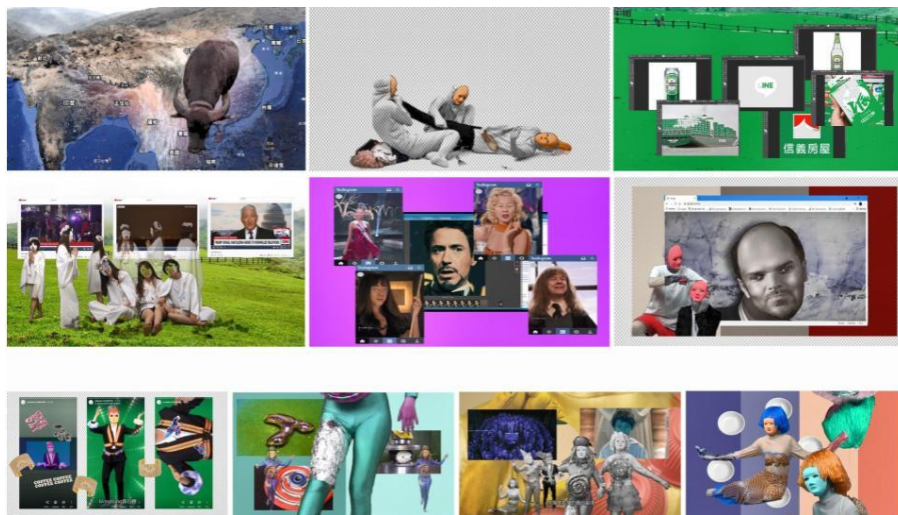
媒介隨著時代的演進，從口傳文字、機械到電子媒體，深深影響著人們所觀看和認知的世界，而今日的全球局勢如同一個錯縱複雜的網絡，充滿了多層次、多維度的動態互動，無論是在政治、經濟、文化還是生態領域，都展現了一種無序與混亂並存的狀態。這樣的局勢猶如一個相互滲透纏繞的「結」，每一個環節相互交織，並層層疊加，使得整體處於不穩定與脆弱的平衡中。而隨著當今人工智慧 AI 等相關技術的快速崛起，我們又應該在這越趨加速與混亂的世界中，如何理解自身的定位？並不斷思考這個系統之內外，還有什麼樣待挖掘的可能性或被屏蔽的事物呢？

參、過往作品回顧

一、《混沌心樂園 Paradise of Chaos》

《混沌心樂園 Paradise of Chaos》是進入新媒體藝術碩士班前的大學畢業製作，呼應前面第二章論述所提及的概念，探討的是一個越來越公開透明化、數據化的資訊時代，人類彷彿赤裸裸的展露於一個 19 世紀英國哲學家邊沁（Jeremy Bentham）所提出環形監控的監獄²³，甚至構成了某種無所遁形的隱形暴力。在這樣動盪不安、處處瓦解的時刻，人類開始從外在的探索轉往內在追尋，尋求類似一種心靈寄託和信仰。

然而在這樣一個處於資訊超載的年代時，網路、媒體或影像的製造早已滲透融入到我們的生活各個層面、觀看價值體系。因此我設想這些傳播媒體、影像複合體，漸漸地也成為新時代另類集體崇拜的神話、獵奇的怪物等，現實與網路空間的邊境從過去的網路作為現實的副本狀態，過渡到彼此的邊界互相消融。



【圖 3-1】謝宇喬，《混沌心樂園 Paradise of Chaos》，三頻道錄像，5 分 10 秒，分鏡圖，2021

23 由英國哲學家邊沁(Jeremy Bentham)提出「環形監獄」(Panopticon)的構想。以一個中央高塔為中心，圍繞著它建造環形的囚室構成。每一個囚室都對著中央高塔，有一個朝向中央高塔的窗。(資料援引:香港 01,〈邊沁:環形監獄設計師,效益主義始創人〉, https://www.hk01.com/article/434931?utm_source=01articlecopy&utm_medium=referral)

而在形式部分，三頻道錄像的作品中，內容主要分為三個章節。第一部分聚焦於當代神怪是如何被建構與其影響力？與傳統古典的相似之處在於，過去神怪的傳承以口耳相傳、隻言片語蒐集為主，同時其面容與樣貌，總是以非尋常但似曾相識的元素任意組合。在當代，彷彿也正處於一個無神多語彙時代，神怪早已沒有完整的肉身軀殼，也沒有清晰的大敘述，而是透過訊息、視窗、符號、意識形態、Meme 的拼貼所構建。如此集結細小脈絡的影像混種，是否也能產生某種對抗主流單一的價值、屬於當代神怪的能動性力量？

第二部分探討媒體世界中，若意識可被上傳至網路空間，成為我們真正的本質，那麼在看似沒有枷鎖的狀態中，能夠產生如何的超現實可能性與危機？以面部識別技術為例，個人對隱私的恐懼或許早已被參與社交媒體的慾望所取代，臉成為了慾望的移植投射，容許了各種潛藏的暴力、色情、甚至是踰矩的行為；同時，在這些難以辨識的多重面貌人格中，除了產生超脫世俗限制的可能與想像，人們對於真實的界線理解將重新被形塑。

而最後一部分，則試圖以當代的觀點詮釋古典對於永恆之地(天堂)的想像，藉由綠幕作為影像生產的邏輯，處理生活中具有政治色彩及商業權力性的綠色代表物，重新定義對於和平自由平等的理念想像…。綠色的塗抹與置換色彩，在此也作為一種打破既有權力、影像符碼的霸權，讓意義能夠重新流動的方式，使原有的視覺語言從穩固模式中釋放，朝向更具多元解讀的方向轉化。

以靈性或神秘學的觀點來看，物質世界與心靈世界就像是不斷循環間替的現實或夢境。網路空間和現實生活之間的動態虛實關係，也有著異曲同工之妙，人們彷彿進入了充滿集體幻象、由資訊和媒體所建構的心靈文明樂園。

而影像方面，回應在第二章第一節提到的「多視窗」觀影經驗，在這件作品中大量使用了各式各樣的視窗，例如:Windows、Youtube、Instagram 等，不同介面當中的素材內容彼此相互交織，也跳脫過往的旁白敘事方式，使作者介入的份量減少，而讓視窗和影像本身即為意義。

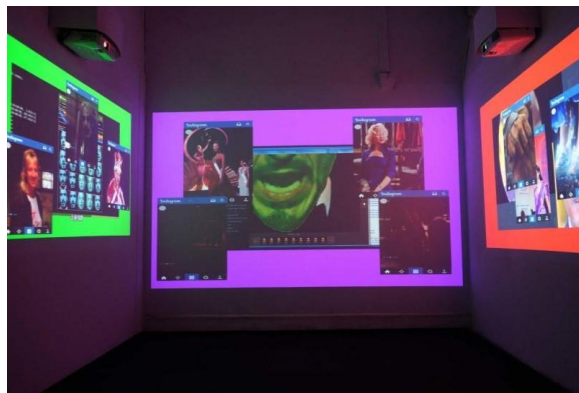
這也類似於「桌面電影」(Desktop Cinema)²⁴的概念，是一種以電腦螢幕操

24 桌面電影延續了「拾得電影」(Found Footage Film)脈絡，影片與腳本素材多半來自網路(You

作介面為主要敘事空間的形式，透過一系列桌面活動：滑鼠點擊、視窗切換、即時對話、視訊會議、搜尋引擎輸入等，它更強調在數位日常中發生的劇情轉折與主觀經驗，並模糊了觀看與被觀看之間的界線。

例如：皮亞特·珂施摩斯基(Piotr Krzymowski)²⁵的作品《每日一字》(Alphabet)是一部以螢幕錄製為手法的桌面電影錄像，作品中藝術家透過 Google 搜尋框，依序輸入 A 到 Z 的英文字母，並呈現每一字母所自動跳出的熱門搜尋建議，再以圖搜圖的方式接連下去。這些建議詞彙除了顯現了演算法根據使用者偏好、大眾關注的時事而調整，也反映出當代語言已深嵌於技術與資料庫的邏輯欲望中。

而此外，在我的作品當中，也呼應桌面電影相似的特質，試圖讓影像與影像之間都是平等的。同時，頻道中的多視窗不僅是形式上的轉變，也會破壞原有的意義邏輯，例如：谷歌 google 的搜尋範圍常有所限制，可是今日若透過視窗之間的解構與對話，則擴展了知識想像的可能。呈現方面，演員身穿著將生活看似毫無關聯的細微事物，以及許多異材質拼貼而成的特殊異型服裝，從視窗、再到影像內容意義與符碼，皆像混種怪物一般的交纏。



【圖 3-2】謝宇喬，《混沌心樂園 Paradise of Chaos》，三頻道錄像，5 分 10 秒，

國立臺北藝術大學地下美術館，2021

Tube、社群平台、新聞片段等），攝影機被「螢幕截錄」所取代，製作、放映與介面三者合而為一（資料援引：Soft:DocLab，〈軟螢幕：螢幕紀錄片放映〉，<https://soft-doc.com/?p=444>）

25 珂施摩斯基生於波蘭，現工作與生活於倫敦。作品在動態影像、紙上拼貼與裝置之間遊走；他大量取用舊電影劇照、60 年代波蘭影劇雜誌、報紙與底片等現成影像的剪貼，來「重訪」（revisiting）被遺忘的視覺檔案（資料援引：AnOther Magazine 官網，〈The Collage Artist Redefining the Idea of Analogue〉，<https://www.anothermag.com/fashion-beauty/10335/the-collage-artist-redefining-the-idea-of-analogue>）

二、《混沌心樂園 II:病毒製造 Paradise of Chaos II: Virus Creation》

延續過往脈絡的關注，在 2020-2022 年全球新冠疫情爆發期間，台灣社會曾有一段時間實施全面戴口罩、保持安全防疫距離，同時許多實體課程或會議都改成了線上進行。而當時那段悶在家中，避免出門的日子，讓我開始察覺到人與世界的所有聯繫，包含食衣住行方面，似乎都可以仰賴數位時代的媒體而足不出戶，例如：通訊設備、外送平台等等，甚至媒介也會不斷配合人類的需求而改良各種功能，而我們的生活狀態，更令我聯想到牢籠中的集體養殖動物。

也因此在疫情之下，人與人之間的現實空間看似被隔離區隔，卻在虛擬世界以更密集、爆炸性的方式疊合交流。例如：無盡的視窗、訊息、社群媒體...。以演化的角度來看，動物的集約養殖化由於處於高壓擁擠、封閉、不自然的條件下，因此飼養家禽更容易產生變異病毒。相較於人類社會，數位媒體像心智病毒一樣，傳播於集體人類的腦袋以及虛擬養殖場，在肉身與心智的病毒傳播下，我們似乎也成為了新時代的混種新生命。



3-3_1



3-3_2



3-3_3

【圖 3-3】謝宇喬，《混沌心樂園 II:病毒製造 Paradise of Chaos II: Virus Creation》，
空間裝置、三頻道錄像，5 分 19 秒；4 分 33 秒；5 分 43 秒，分鏡圖，2022

這件作品後來有幸獲得〈2022 北藝當代創作獎〉入圍，當時在關渡美術館的二樓空間展出，形式上透過綠色的草皮、木板搭建了不規則形狀的階梯式結構，不規則的綠色形狀草皮既像是病毒的觸角，也像是液態的流變。並在上面擺放了三台不同步播放的電視頻道。原本的設想的觀眾動線是，人們可以自由走動，或流連於這個半開放式的綠色空間，但後來由於作品位置剛好被分配在轉角處，使得觀眾的身體感似乎無法沉浸於其中，在形式上稍微可惜。



【圖 3-4】謝宇喬，《混沌心樂園 II:病毒製造 Paradise of Chaos II: Virus Creation》，空間裝置、三頻道錄像，5 分 19 秒；4 分 33 秒；5 分 43 秒，關渡美術館，2022

影像方面，在第一頻道中，談的是關於心智病毒的來源與形成，綠幕作為一種影像生產工具，通常以一種較為暴力、快速的方式將元素與背景分離，只為了符合這個時代對於大量影像生產的需求。而心智病毒集結了各種細小脈絡，不論結果和意義散播出去，佔據和重構我們的思想和腦空間…。

第二頻道則聚焦於心智病毒往往需要仰賴好的背景條件才能方便快速感染與傳播。虛擬場域的符號與符號之間互動，構成一種新的社會價值觀場域，也重塑大眾的思考能力及價值觀，因此病毒能夠以快速的方式佔領社群平台。

第三頻道則以較幽默後設方式，讓原為影像生產邏輯下，通常被視為退居幕後、輔助場景特效的噤聲般存在的綠幕人，重回到現實生活中的脈絡中成為拍攝主體，並置身於大街小巷和人群、自然、動物產生交集互動，甚至讓現實生活成為綠幕人的「背景」。思考在身份認同感逐漸與自然產生異化、游離於現實與虛擬時的心智病毒時代中，如何重新找到一種逃逸數位媒體所建構的世界，又抑或是與它共存？

在原有的脈絡下，綠幕人的「噤聲」身份實質上是一種技術性的排除，也代表了一個全球影像生產系統中那些被選擇性隱藏的事物，與全球化過程中被邊緣化和剝奪的群體或現象相似。

相較於前一件作品，綠幕作為抵抗影像權力與霸權的方式，並且依然保留在數位化的視窗與介面中的脈絡中進行創作。而從《混沌心樂園 II》開始，我讓綠幕開始像是有了屬於它自身的發聲權，「被排除」的角色重現，既揭示了其背後隱藏的生產力量，也讓觀者開始思考他們所接受的影像現實的真實性，並後設地反思影像如何生成。

而兩件作品在影像運用上，皆共同使用了大量網路來源的弱影像、迷因、數位圖檔、繁複的多視窗形式，並結合真人演員的演繹。無論是在《混沌心樂園 I》的混種神怪，又或著是《混沌心樂園 II》中的心智病毒，除了反映當代的觀影經驗，漸漸變得多重和裂解。在此，影像與文本之間的蒙太奇，更是作為逃逸主流大敘事的一種路線，讓意義的解讀更加開放，也使得觀者能從中獲取某種能動性，自由地串聯訊息。

三、《旅遊寫生 Travel Sketching》

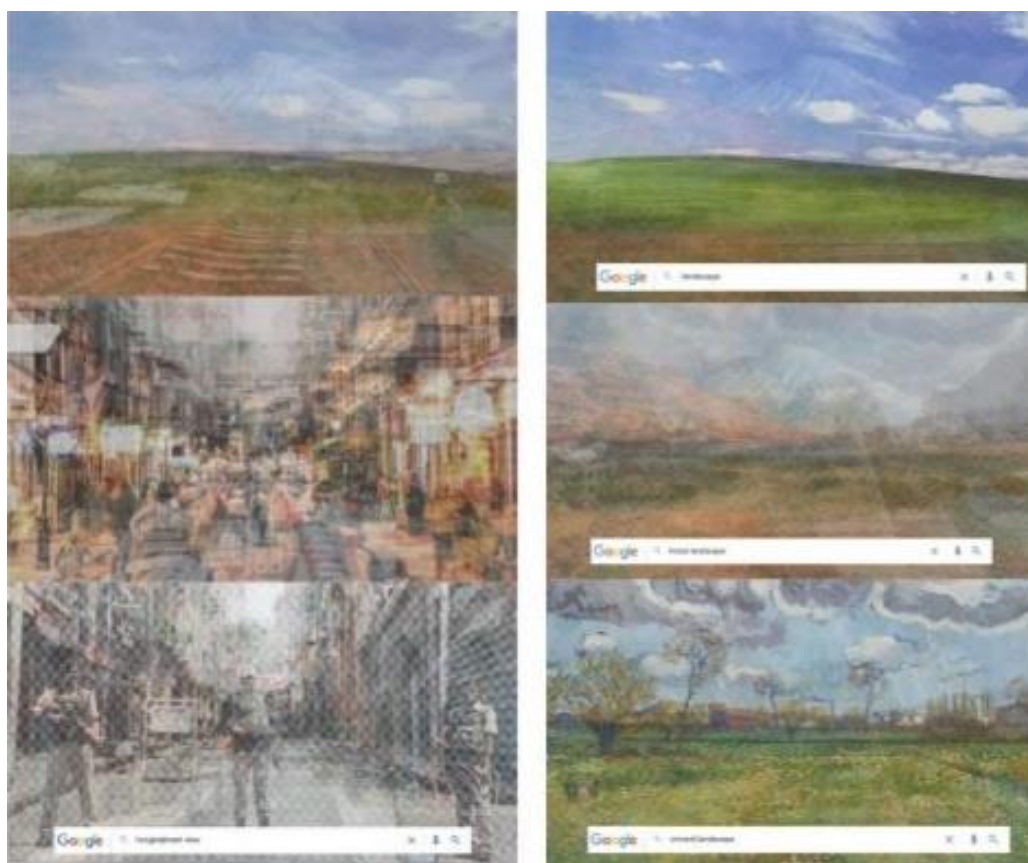
一張影像對我來說其實比較像是動態塑造的過程。

二十一世紀的旅行由於影像的隨處可得，而使得旅遊當下的靈光(aura)²⁶和此曾在也慢慢消滅，人與真實風景之間也隨著數位媒介的興起，而使其中的連結產生疏離，例如：當代人到了旅遊景點，通常第一件事是拿起手機平板拍照打卡，而不在意當下的體驗感受；而同樣地，當代的寫生也像是始終沒有一個完全絕對的具體認知，反而是藉由這些影像片段的拼接，構成腦海中的概念圖像，也反映了群眾或環境的某種善變易感的流動狀態。

26 靈光 (Aura)，是班雅明 (Walter Benjamin) 在 1936 年的文章 —— 《機械複製時代的藝術作品》中提到的藝術概念。(資料援引：藍玉雍，Vocus，〈上篇，班雅明《靈光》：藝術作為歷史與記憶間的辯證〉，<https://vocus.cc/article/5db02126fd89780001b3e881>)



3-5_1



3-5_2

【圖 3-5】謝宇喬，《旅遊寫生 Travel Sketching》，10 吋平版、雙頻道錄像，6 分 52 秒；
3 分 15 秒，分鏡圖，2022

作品形式上是透過兩個 10 吋大小的平板來播放影像；內容方面，嘗試用搜尋引擎的一些關鍵字和大量取得快速便利的圖像，例如：低解析、迷因、AI 生成圖、google 地圖街景、螢幕截圖、監視器畫面、行車紀錄器等，運用這些圖像的中心點、共同的透視點或水平線，並刻意以比較拙劣粗糙的方式拉薄疊合，同時利用關鍵字和圖像之間的落差，使得觀眾思考當中的動態關係。

而針對扁平模糊化的概念與意義，在這個時代也有著多面向的意義。在此想再多舉兩位藝術家作為分析與對照。例如：新加坡藝術家何子彥²⁷的作品《東南亞關鍵辭典》，透過字母順序的關鍵詞，並以演算法即時拼貼網路影像、文字語彙與聲音混合，其目的是揭示「東南亞」這一概念在語言、歷史與影像中的不穩定性與多重性。而後他又以這件延伸創作了《層疊》一系列的作品，通過光柵技術與燈箱，疊加蒐集而來的殖民檔案、人臉、風景與流行文化碎片，因而產生某種模糊感。而這樣的處理方式，無論是透過關鍵詞的隨機重組與圖像顫動，都是為了瓦解中心與邊緣之間的座標，以及殖民的支配滲透於社會、技術與思考等層面。因此這樣的模糊處理方式並非為了遮蔽，而是使觀者無法輕易抓取、解讀，也是對歷史殘影的另一種重新召喚。

相比，台灣藝術家侯怡亭²⁸的作品《篡位者》系列，是以自身面孔作為背景，將動漫人物投影於個體臉上，並刻意保留錯位、邊界不清的人臉模糊。她並不追求圖像的精準融合，而是放大影像與肉身之間的不協調，以彰顯身份構成過程中的游移與不確定性。這種模糊化的處理，既是對流行文化中角色投射的反諷，也暴露出主體如何在視覺文化中被塑造和覆寫。

我認為，若說前者聚焦在殖民的脈絡下透過圖像進行解構，後者則是談論主體性如何被潛移默化地塑造。那在我的作品《旅遊寫生》中，則也呼應了相似的概念，這類的模糊、不精準，並非技術層面的失誤，共同點皆在於讓觀者無法再輕易去定

27 何子彥來自新加坡，是活躍於影像、裝置與劇場領域的跨媒介藝術家。他以縝密的歷史考證為基礎，將東南亞的神話、政治與殖民敘事解構後重新拼合。（資料援引：ASIA ART ARCHIVE 官網，〈The Cloud of Unknowing – Singapore Pavilion〉，<https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/the-cloud-of-unknowing-biennale-arte-2011-singapore-pavilion>）

28 侯怡亭現居臺北，創作結合數位影像、攝影輸出與手工刺繡，將「織物勞動」轉化為對女性工作身體與歷史影像機制的雙重批判。（資料援引：藝術進駐網，〈侯怡亭〉，https://artres.moc.gov.tw/zh/artist/content/455e5647843c4d9d8455c11a74e71e18?utm_source）

位與辨識，並從既有固著單一的位置和框架裡產生鬆動，因而開啟思辨的更多可能性。此外作品中，我將所有來源的數位圖像覆疊，舉例:其中一個平板是將犯罪人士、無名小卒、世界名人、政治家、娛樂明星的臉疊合；而另一個則是把災難場景、google 谷歌街景、windows 經典草原桌布、風景名勝都拉薄其透明度嵌合，最後成為一幅幅動態晃影。

背後的原因，除了反映當代數位環境因當今新聞網路之便利，而快速大量被接收與傳送，但所有的圖像，無論是災難、殘缺、畸形與美好等，其實在人類的腦海中都變得一致，甚至無法久留的現象，也是為了對抗圖像生產機制下的某種視覺主導權，而所有依價值判準認定的好壞優劣之影像，在模糊扁平當中因而變得更加平等。



【圖 3-6】謝宇喬，《旅遊寫生 Travel Sketching》，10 吋平板、雙頻道錄像，6 分 52 秒；

3 分 15 秒，2022

也回應第一章所提及的早期作品《99%散步》，透過綁在身上的前後影像紀錄器，將重複的日常行程行動畫面拍攝下來，不斷拉低透明解析度來疊合，製造一種不再清晰具體，而是讓原應恆常的事物，時時刻刻都在變動的呈像畫面。兩件作品也反映了一種對現實空間環境，無論前者是談論身體的知覺感受、思考亦或後者的視覺經驗，皆逐漸變得鈍化，甚至恆溫般的同質化傾向。

四、《再域：幻景遊牧 Deterritorialization: a wander in illusory realm》

當製作完《旅遊寫生 Travel Sketching》這件作品之後，讓我開始對搜尋引擎能連結到的場景(scene)開始又更多的思考，發覺媒介深深影響了人們對於世界的理解，例如：當談及一個屬於全球的影像或圖像時，似乎很容易從既有已知的分類系統，去調度腦海中的畫面。在這套規則分類之外，被系統或機制篩選排除的元素或場景為何？或許是難以定義的空間、未出現於地圖上的無主之地、漂流地...。這些看似屬於「全球化」場景或元素的選擇與安排，是如何被建立和推送至人們的眼前？

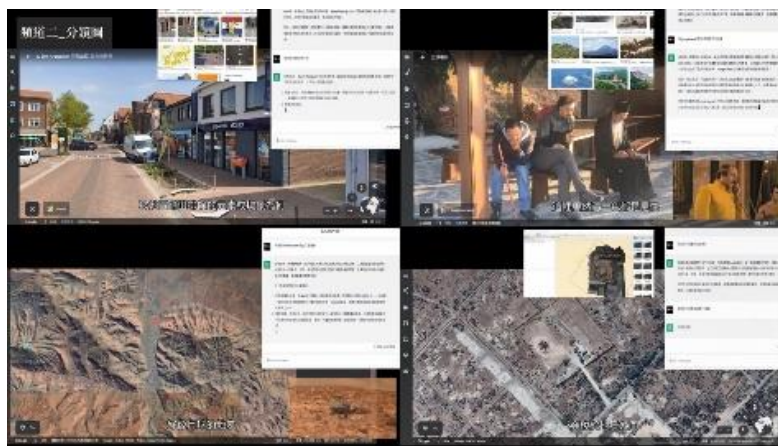
而數位時代下的文化全球化，藉由一小撮強國的欲望邏輯的延伸，使得全世界其他各國的文化製造、日常事物再秩序化。這套隱形的規則，背後又是仰賴何種機制作為篩選和傳播呢？例如：社群媒體的串聯方式，如何透過符碼建立一個虛擬的互動場域準則；何種範疇類型的當代流行元素、圖像、音樂或電影會成為賣座的文化主流...；Google 谷歌企業對於全球地圖的劃分制定、哪些是清晰可辨視或模糊難區分的空間和路徑等等。

此外，也呼應前面探討過的作品，隨著影像在網絡上隨處可得的便利性，而使圖像曾經所承載的靈光與獨特存在感逐漸消退；全球化的影像與場景，在人類反覆變幻無常的腦海中，場景與圖像失去了深度，成為一種瞬間即逝的表象經驗。

人們自詡能夠掌握技術的脈動，而無所不及的將一切視野或資訊盡收眼底。但就像電影《楚門的世界》中，主角驚覺他的完美人生其實是在一個巨大的佈景製片廠中所成長；反觀現實中，我們看似自由的去選擇與觀看的事物、接收與獲取所需的資訊，但會不會忽略仰賴技術的同時，卻也像戴了一層濾鏡在理解世界，而被這套看不見的秩序所建構？那些尚未被體制收編的事物為何？



3-7_1



3-7_2



3-7_3

【圖 3-7】謝宇喬，《再域：幻景遊牧 Deterritorialization：a wander in illusory realm》，空間裝置、四頻道錄像，6 分 23 秒；9 分 50 秒；3 分 33 秒；1 分 0 秒，分鏡圖，2024

《再域：幻景遊牧》除了藉由綠幕的「綠」，討論隱形機制及去除地域的鑲嵌化和脈絡化之外，在形式內容上分為四部份。第一部份為主頻道投影，藉由綠幕人在攝影棚內搭設的微型綠幕模型場景，透過建造全球場景和物件元素的擺放與行為，以及當代主流文化的影視圖像與符碼的討論，隱喻著規則與秩序是如何一層層由小至大的被安排。而有趣的是，這部分也呼應了在第一章最初提及的《平行時空》系列作品，當時是以一個第四視角，類似上帝或神的觀點來構想一個人類歷史的進展，並書寫預言及製作模型；而相似的，在《再域：幻景遊牧》中，綠幕人成為了能夠決定世界的事物如何被擺放或操控的角色，也暗示了這些看不見或隱藏的技術，成為像上帝一般能夠中介人們視角的關鍵。而為何要以第四視角來梳理？因為當時設想的是，人們當今面對無數複雜並難以解決的全球化議題，而是不是唯有重新調整我們的尺度思維，跳脫原有的視角才能夠更加釐清我們的定位呢？這部分也將繼續在新的展覽計畫中繼續推進。

回到《再域：幻景遊牧》的第二部分，利用 Google earth 的座標系統的場景蒐集，以及 AI 的文字問答等，尋找機制的瑕疵與縫隙，並思考全球化場域與被排除在地圖之外的空間，是如何被抉擇和看見？

第三部分則是來到現實生活中，綠幕人用自行搭建的行動式簡易綠幕，將日常當中的觀光客、度假人士、攤販居民等擷取下來，並移植到全球影像中具有共通性的類似場景，探討隨著影像氾濫取得，導致場景的均質化。而這裡的均質化概念，並非像前方作品所述的談及某種知覺麻木，而是呼應在第二章第三節談論胡偉的作品《酥油燈》，透過知名景點的布景置換，談論影像生產中為了滿足消費視覺欲望，而不在于主體與脈絡之間關聯的暴力性。

第四部份，利用自製地圖結合讓觀者可以掃描的 QRcode，導向對於既定認知的一種重新的想像，內容混雜著虛構編撰與真實的影音、圖像與文字等等，思考在慣常熟悉的地域認知下，再規則化與秩序化的可能性。



【圖 3-8】謝宇喬，《再域：幻景遊牧 Deterritorialization: a wander in illusory realm》，
空間裝置、四頻道錄像，6 分 23 秒；9 分 50 秒；3 分 33 秒；1 分 0 秒，
台南新營文化中心，2024

而這件作品也獲得〈2024 南瀛獎〉的優選獎、〈2024 台北當代藝術館 MOCA Video 計畫〉和高雄金馬永添當代藝術館〈2024 影像沙盒徵件〉入選。在展呈方面，我開始更重視人與場域之間的關係，而不再將重點僅聚焦於影像中的內容。以在台南新營文化中心展出為例，當時將整個展場的牆面塗上綠幕的顏色，讓觀眾的身體就像沉浸在一個巨大的綠幕棚中。而第一部份透過投影的方式，投射在約略 150 吋的白色展牆上；第二部份和第三部份，則是以電視播放，並放置在一個三米乘兩米的搭建的小型綠幕棚中；第四部份則是掛置在牆上的電視，可供掃描 QRcode。

有趣的是，我想刻意製造出一種視覺嵌套的後設關係，從整個展場牆上包覆的綠色，再到展場中搭建了較小型的綠幕棚，最後來到螢幕畫面中的綠幕，讓觀眾能意識到並反思，自己的身體或對於影像的理解認知，也似乎在這一層層媒介關係中被建構出來。

肆、展覽計畫《帷幕之外:重構的現實》

隨著近年來人工智慧的崛起，2024 年的現在，我們還正處於 ANI(狹義／弱 AI) 時代，技術還處在幫助人類完成特定任務的階段；然而按照這樣指數型成長的速度，十年後的 2034 年，預計人工智慧會達到與人類擁有相同能力的階段(又稱為通用人工智慧 AGI)；再十年或更早時，甚至會超越現有的人類能力(又稱超級人工智慧 ASI²⁹)。

反觀過去人類的歷史，從口語傳播的早期原始的社會，而後隨著工業化技術的出現，進入以印刷術、蒸氣火車等機械為主的年代，再到現在由電子媒介串聯全球為一體的光速時代。人與世界的關係，從文明的演進而言，除了仰賴當時的社會權力、歷史與經濟條件等，同時也由於技術中介的發展，決定了人們能看出去的世界與探索認知的廣度。

一開始可能是扇窗框，間隔著人與真實風景之間的距離；隨即攝影與電子技術的興起，螢幕(screen)取代了窗框，人們沉浸於玲瓏滿目的介面中，成了對於世界另類想像與理解的連結；接著影視產業的發達，綠幕(green screen)在無論是全球電影特效、或是當代影像製作上扮演越趨普遍的技術角色，使得事物脫離原有自身的背景脈絡，讓影像能以各種方式再製、拼貼與重製生產，以及後來的擴增與虛擬實境的技術，更讓虛實的邊界相互交融。

數千年來，人類始終棲居於其他人的意識所編織之世界裡；然而未來十年間，我們將悄然步入另一場由人工智能編碼與生成的夢境中。伴隨 AI 技術的演變，人類以前需要凡事親力親為的模式，現在也慢慢轉變為退居幕後的編輯者角色。例如：一張影像的生成，在過往可能需要人力到現場去取景和拍攝，事後還要回到電腦介面軟體去調色、調光或其他再製過程。然而，如今只要在鍵盤上動動手指，把所有的想法都化為簡易的關鍵字輸入，並排列組合即可完成。影像不再是單純的影像，

²⁹ 人工智慧在媒體中被稱為 AI，但實際上存在不同類型的 AI。這三種類型分別是狹義人工智慧（ANI）、通用人工智慧（AGI）和超人工智慧（ASI）。

（資料援引:EDI Weekly，〈The three different types of Artificial Intelligence – ANI, AGI and ASI〉，<https://www.ediweekly.com/the-three-different-types-of-artificial-intelligence-ani-agi-and-asi/>）

而是關乎更多參數的問題。

「幕」一般的中介技術，窗框、螢幕、綠幕……等等，使我們能夠去連接、串聯與召喚另一端的資訊、或期望交流的客體對象物等。在《楚門的世界》電影中，導演所建構出來的影視環境，對主角楚門來說，是一個在巨大視覺帷幕包覆外的真實空間；不禁讓我想延伸思考的是，那當我們身處在一個圍繞於資訊過載的當代生活中，彷彿也被包裹於一個隨著技術不斷更新進步的帷幕世界中，這層「帷幕」對我們而言究竟還能如何定義？

而翻開劍橋辭典，“Medium”³⁰這個詞除了有中介、媒介、方法手段等的意涵，在更古老的字義，甚至意味著靈媒與巫師³¹，這些與神靈之間溝通等的中介物。以泛靈論³²的角度思考的話，他們主張「有情物」不僅僅指人類，並且認為人類是廣大有情物社群的一部分。薩滿依靠喝下藥草、擊著鼓與敲鳴樂器，使自己的意識能夠進入到某種腦波頻率，以便召喚靈或與萬物溝通；中世紀西方的巫師或靈媒，則藉由水晶球這個媒介，來看見過去或預知未來；東方民間傳統信仰文化，人們依靠「乩童」的角色中介，使得神靈能藉此傳遞訊息……。

再加上近年來，自己的生命歷程開始有了些變化，某些身體感知系統的轉變，使我能靠其他感官逐漸察覺到人肉眼所無法捕捉的無形事物、或其他維度的空間，例如：身體能感受磁場的極好或極壞、在廟宇或佛寺靠近神尊時，眉心輪³³出現強烈的壓力或旋轉、身上也會出現麻麻的電流與振動感、有時甚至能夠接收到一些不同維度或神靈的訊息，進而幫助身邊的人解惑等等。

因緣際會面對這些感知的開啟，以及對於靈性領域相關知識的涉獵，讓我不得

30 資料援引：劍橋字典，〈medium〉，<https://dictionary.cambridge.org/zht/%E8%A9%9E%E5%85%B8/%E8%8B%B1%E8%AA%9E-%E6%BC%A2%E8%AA%9E-%E7%B9%81%E9%AB%94/medium>

31 穆爾克（Erik Mueggler）、施永德（D. J. Hatfield）、林瑋嬪等著，《媒介宗教：音樂、影像、物與新媒體》，臺北：國立臺灣大學出版中心，2018）

32 泛靈論是一種原始的宗教。其相信每個事物，包括動物，植物，岩石，山川河流，日月星辰，都有精靈(anima)。(資料援引：Got Questions，《什麼是泛靈論》，<https://www.gotquestions.org/T-Chinese/T-Chinese-animism.html>)

33 脈輪(chakra)在瑜珈中是一種特殊的能量中心概念。眉心輪是脈輪中的第六脈輪，也被稱為第三隻眼，位置位於前額（兩個眉毛之間再稍微高一點的位置），對應到的器官包含：耳、鼻、眼、臉、腦內的「松果體」，與感受、直覺、內在智慧有關。(資料援引：Hello Yogis，《眉心輪 | 第六脈輪：夢境、第六感、打開內在的智慧之門 | 【七大脈輪解說】》，<https://helloyogis.com/magazine/2023/11/02/chakra-anja/>)

不重新審視自己的創作觀點，並開始思考，除了可見、相對客觀的技術會影響我們所見的世界，由原先技術構成一層層的「幕」，而再延展推進至較抽象、難以量化的「帷幕與之外」，那些不可見的無形事物，無論是靈界、其他維度的存有、非人物種、被排除在外的邊陲事物...等等，這些人類之外的生命或無形系統，之於我們的關係角色為何？同時透過甚麼樣的其他中介方式來顯影呢？

這次二月中在 S7 美術館四樓舉辦的個展《帷幕之外：重構的現實 — 謝宇喬個展》，以上述為出發點，主要由舊作〈再域：幻景遊牧〉與新作品計畫〈無幕之界：彼端的召喚〉構成，試圖超越以人為本的概念與框架，去思考在文明演進到今日資訊科技爆炸、複雜多變的全球化時代，和不同系統尺度的轉換，同時當全球化現象已不再僅止於影像媒體與文化資訊的單向輸出，而是一場深刻的認知建構，重新編織我們對世界的理解座標時，而我們的主體性如何持續在一個不斷變動、重組，甚至是轉讓的過程中更迭演進著。人類像是在多維度時空中的一種存在，而技術也決定了人的認知視角與想像空間，透過相對理性的媒介技術或不可見的無形中介物、與其他生命系統的對話中，人類的主體性定位又該如何重新看待與理解？



【圖 4-1】謝宇喬，《帷幕之外：重構的現實 — 謝宇喬個展》，空間裝置、多頻道錄像，

S7 美術館，2025

一、神話歷史重構與非主流敘事

在新作計畫〈無幕之界:彼端的召喚〉中，主要分為四個環節。第一個環節試著以非典型角度來思考人類的文明演進史，除了主流正規歷史的書寫之外，當今在觀看不同創世神話、民間傳說時，從這些故事模型中，似乎都能夠找到一些世界創造時的共同元素。例如:希臘的〈諾亞方舟〉、美索布達米亞〈吉爾加美什史詩〉與中國山東省漢族〈石像血〉的故事等中，世界共同的起始都是由一場大洪水開始；而人類的起源究竟是達爾文的猿類？又或是聖經裡在伊甸園裡吃了禁果的亞當與夏娃？還是由中國的女媧、希臘的普羅米修斯，還是從泥土中捏出的人類？另外，在早期的農耕起源神話中，皆反映了農作物、耕作生活是透過生命犧牲來換取的現象，比如印尼塞蘭島(Ceram)韋馬萊族(Wemale)〈海奴韋萊與農耕起源〉、日本〈保食神、天照大神與月之神〉³⁴.....。

神話作為一種文化原型，恰如一面鏡像，映照出人類對秩序與存在意義的深層思索。它既是思想的道具，也像是形構認知的結構性骨架。在古代，社會建造出一套用以掌握自然現象、社會規範與宇宙世間萬象運行的敘事模型，透過象徵與隱喻，使得世界成為可被解讀、被記憶的經驗場域。同時，人類心智本質上傾向於透過故事來組織經驗、建立知識。故事不僅是記憶的載體、古代的文化遺產，人們更往往以此來編織意義的網絡，銜接著我們如何理解自我、他者與世界之間的關係。

在拍攝形式上，透過綠幕人在搭建的微型綠幕棚中，操弄著人偶、製作的神話元素與符碼、並穿插屏幕平板的使用，來演繹一套非典型的歷史文明演進。影像時而聚焦於微型綠幕棚的內部空間，時而將鏡頭漸漸拉遠，後設地揭露綠人的身影，或讓手部的動作影像同時入鏡。而展呈方面，除了單頻道呈現影像內容之外，還將拍攝現場的微型綠幕棚與道具擺置在一側台座上；同時展牆上，貼了六幅精選的少數民族的創世神話或民間傳說，透過給予人工智慧圖像軟體(Midjourney)關鍵字，使其自行生成這些難以考察與回溯的故事畫面。

34 沖田瑞穗，簡毓棻譯，《災難神話學》，（新北市：世茂出版，2024）



【圖 4-2】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚 1〉，單頻道錄像、模型、文件輸出，
4 分 05 秒，S7 美術館，2025

透過綠幕人的操作與蒐集這些非主流的神話與傳說，反思的是在這樣層套視角下，我們對於世界的理解是如何被一雙無形的手、觀點、思考方式所形塑。取代一般慣常的線性、官方主流、文獻濃縮的權力去陳述歷史，而是重新連結碎片化的系譜、不被納入規範的邊陲敘事，試著將既定的意義從詮釋中解放出來，並重新模擬與想像一個世界模型如何堆疊而成；而這同時也回應了第二章節，所提到的微小敘事力量，透過不同影像的素材來源、文本等的蒙太奇，將那些被遺忘的、廢棄的、不被重視的殘片重新再被讀取與開放連結，再從中創造出某種自由、疏離化的閱讀經驗，使觀者能夠以更敞開的方式去組合意義。

二、技術作為觀看制度：媒介的演進

在〈無幕之界:彼端的召喚〉第二環節，則思考除了非主流的神話與歷史的觀點之外，聚焦於以技術的進展觀點來看，如何形塑我們的意識形態與對於周遭世界的認知。在古希臘，柏拉圖曾講過一則著名的洞穴寓言。有一群人這輩子都被鎖鏈栓在洞穴裡，面對一堵空白牆壁，就像是一片螢幕。在牆上他們會看見各種物體投

射在上面的影子，被動地接受光、影、聲的輸入，而認為那些影子就是現實。

起初，人們對於周遭環境的認識，可能是透過光影的變化、一扇窗框連結的三維空間、畫框中描繪的圖景理解，而後隨著 1839 年達蓋爾 (Louis Daguerre) 的攝影術起源、1878 年定格動畫的始祖——邁布里奇 (Eadweard Muybridge) 的馬匹攝影、1895 年最早放映的電影——盧米埃兄弟 (Freres Lumiere) 拍攝的〈工廠大門〉 (Workers Leaving the Lumiere Factory in Lyon)、1902 年電影剪接的開端——喬治·梅里葉 (Georges Méliès) 的〈月球之旅〉 (A Trip to the Moon)……。而後隨著各式電子屏幕、綠幕的顯現，這些虛擬視窗也漸漸改變我們對於空間和時間的概念、與觀看主體的相對位置。

在第二環節的頻道拍攝中，透過綠人後設幽默的肢體動作，結合散文錄像 (Essay Film) 的形式，去講述一段媒介演進史。例如某一橋段的編排為：在攝影棚內，綠幕人望向在藍幕上投影的盧米埃兄弟電影〈火車進站〉，接著當進到火車入站的畫面時，綠幕人模擬首次觀看此部電影的早期人們，慌張地逃離。而這時，鏡頭往後挪移，才揭露出整個片場，發覺其中的投影光、攝影棚、與播放的幻影，彷彿也像是處在一個當代數位的柏拉圖洞穴裡。



【圖 4-3】謝宇喬，〈無幕之界：彼端的召喚 2〉，單頻道錄像，6 分 12 秒，分鏡圖，2025



【圖 4-4】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚 2〉，單頻道錄像、文件圖像輸出，
6 分 12 秒，S7 美術館，2025

又或是穿插著各式實拍、網路素材的畫面，去談論視角的尺度轉換與技術進展，如何影響我們視野範疇。例如：從顯微鏡觀看細胞的影像、再到不同動物瞳孔望出去的世界、無人機飛行、甚至是戰爭使用的殺人機(Killer Drone)瞄準畫面、Google Earth 衛星俯瞰地表的視角、而後拉遠至太空回望地球的星球影像。最後過渡到我們認知世界的方式，已漸漸朝向由人工智慧軟體的關鍵字生成的龐大圖像影音數據資料庫，而影像的虛實邊界早已消融，甚至從虛擬中再造真實。

展呈方面，頻道的右側牆上貼了標語：「技術為幕，遮蔽亦連結；世界為鏡，映照亦重塑。」我們為理解世界所建立的每一種結構，同時也將我們侷限其中。而幕與幕之間、不同媒介與視野的轉換下，也不禁讓人又再次反思，隨著文明的進化，這些技術中介又遮蔽排除或揭露了些什麼呢？

三、帷幕之外與不可見的感知

而〈無幕之界:彼端的召喚〉第三四環節，回應本章前方所論的“Medium”一詞的延伸性與自身生命歷程的轉變。開始思考在虛實交織、邊界日趨流動的當代語境中，認知理解世界的方式是否還有超越物質性條件的更多可能?以綠幕在影像生產的邏輯的觀點出發，其不僅作為較為物質技術的中介幕，當過渡延展至更加模糊抽象、難以界定的「帷幕」時的其他潛在面向為何呢?

在此想先延伸分析泰國導演阿彼察邦·韋拉斯塔古 (Apichatpong Weerasethakul)³⁵的影像實踐，他的作品探索人類與非人類之間的關係網絡，並且以動物、幽靈和叢林等元素作為標誌性視覺元素。例如:〈夜間集落〉(Night Colonies)³⁶、〈波米叔叔的前世今生〉(Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives)³⁷等片。

而我認為，阿彼察邦在電影中建立一個以環境為導向的關鍵框架與視角，跳脫種族或分類主義的敘事方法，以非人主體或難以界定的存在為出發，嘗試一種更整體、跨物種與感知的觀看方式。並從跳越二元的角度，去回看一個相異性質的事物。此外，透過這些「非可視化」的事物與影像的調度，去對抗西方主流影像體系與帝國敘事的壟斷等，使其更加充滿可能性。而這也呼應我的作品中，運用綠幕這類象徵隱形的中介，來蒐集堆疊更細微的記憶脈絡，或是召喚更大與廣泛的連結。

然而有所不同的是，阿彼察邦的影像核心較歸屬於政治電影(political cinema)³⁸的範疇，他的作品雖不直接發出批判歷史等，卻往往透過類型電影的包裝，潛藏其

35 阿彼察邦，是一位泰國知名電影導演，以實驗敘事聞名。他亦涉足錄像裝置與美術館展覽，作品探索記憶、夢與政治隱喻等。(資料援引:Britannica 官網，〈Apichatpong Weerasethakul〉，<https://www.britannica.com/biography/Apichatpong-Weerasethakul?utm>)

36 〈夜間集落〉透過在一張鋪著白床單的房間四周架起螢光燈與攝影、錄音設備，任由萬千夜行昆蟲被光與電流吸引而來，在鏡頭前盤旋、棲停，偶爾夾雜遠處曼谷示威錄音。(資料援引:Viennale 官網，〈Night Colonies〉，<https://www.viennale.at/en/film/night-colonies>)

37 電影講述腎疾末期的波米叔叔返鄉與家人、亡妻及轉世猴形靈相聚，藉此回憶前世今生。作品融合泰式民間傳說、佛教輪迴觀與政治暗線，奪得第 63 屆坎城影展金棕櫚，是 1997 年後首部獲此獎項的亞洲電影(資料援引:開眼電影網，〈波米叔叔的前世今生〉，<http://app2.atmovies.com.tw/film/futh11588895/>)

38 「政治電影」泛指以影像介入或反思權力結構、階級壓迫與社會運動的影片，涵蓋從前蘇聯蒙太奇學派、第三世界解放電影到當代紀錄片與 essay film。(資料援引:Duke University Libraries 官網，〈Political Cinema: The Historicity of an Encounter〉，<https://dukespace.lib.duke.edu/items/08dca87f-fc34-4e83-b3a6-34353fc6943c>)

政治性思辨。而我想要處理的，則是一個偏向泛靈觀點，透過綠幕技術中介，作為一種「隱形、透明、被抹消」的中介角色，除了在影像工業中扮演隱形的角色，也象徵背後的一套支撐技術系統之外，而其「消隱」本身即是一種另類召引的雙重隱喻，除了使得任何潛在的場景、元素、角色與敘事得以重新被安置與排列想像，並也去召喚那些無形生命、無法明確定義的非人存在、和與周遭環境的水平式聯繫。

在第三環節的形式方面，為一個綠幕圍成三米高度的環形空間裝置，地板鋪著圓形草皮與 Led 燈條，上面擺置了幾個鉢，當觀眾走進去這個包覆性場域時，會見到兩台電視分別放置於草皮地上，可自由選擇觀看順序。其中一個頻道，是和一名身心靈相關的頌鉢老師合作，老師在綠幕棚中以趣談的方式，進行一系列的活動教學，並與綠幕人互動。

例如：透過鉢³⁹或其他樂器的演奏，老師引領綠幕人進入冥想狀態而看見內在影像。在身心靈的領域，頌鉢被視作連結宇宙與人之間的媒介，以聲頻引領意識超越感官層次，鬆動記憶與習慣所築的意識結構，當思緒止息，即能重新看見內在世界的真實全貌；又或是在棚中進行肉眼看不見的靈氣⁴⁰教學、與為綠幕人進行治療；同時也請老師在綠幕中，為礦石傳訊或使用牌卡來解讀不可見的宇宙訊息。他認為萬物皆有靈，只要知道方法，都能感知到他們，其他也像是寵物、植物溝通等以此類推。

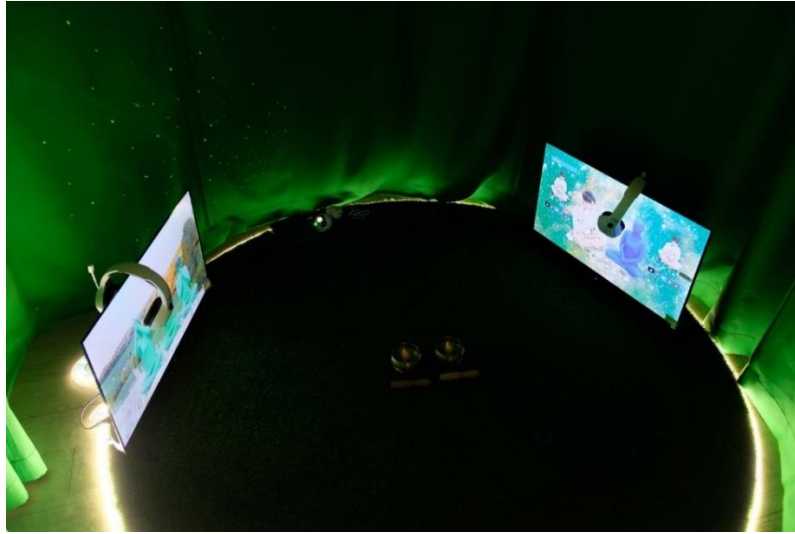
而另一端的頻道，則是三位綠幕人戴著虛擬實境(Virtual reality)眼鏡在進行冥想音頻導引。觀者可以透過綠幕人的帶領，一起閉上雙眼，在過程中體察不可捉摸的內在視覺或感受。而有趣的是，這副虛擬實境的眼鏡，其實並無法實際看見技術性的影像，而是需要望向難以描述的內在。在某種層面上，今日 VR 包覆性影像，與我們閉上雙眼時所感觸的非具象視覺，也有一些異曲同工之妙，例如都是建立在某種虛擬性上，前者可能是透過技術而生成，後者則是某種內在無形的感知所幻化。

39 頌鉢(Singing Bowl)源自藏區與喜馬拉雅地帶的金屬鉢可敲擊或摩擦發聲，聲波富含泛音，被應用於冥想與「聲浴」療程。(資料援引：早安健康，〈頌鉢是什麼？頌鉢音療有助眠功效？頌鉢課程禁忌有哪些？〉，<https://www.edh.tw/article/35265>)

40 靈氣為 1920 年代日本臼井甕男所創能量療法，強調透過施術者之「宇宙生命能」手掌引導，促進受術者放鬆與自癒。(資料援引：AKASH 阿喀許心靈教育，〈靈氣 Reiki〉，<https://akash.com.tw/%E9%9D%88%E6%B0%A3reiki/>)

而在此想提出的一個反思是，不可見的事物是否真的代表其不存在，抑或是因人類的感知範疇有所侷限呢？

在密閉綠色環形空間裝置中，當中又有著綠幕的影像頻道，也回應《再域:幻景游牧》的佈展情境，彷彿觀者的認知是在層層包覆中所生成。無論是透過老師在棚中講述、進行抽象的教學、或和綠人互動、冥想導引等，皆刻意在幕當中進行，也讓這些無形事物以後設與反操作的方式「顯影」。



【圖 4-5】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚3〉，空間裝置、雙頻道錄像，4分41秒、4分44秒，S7美術館，2025



【圖 4-6】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚3〉，空間裝置、雙頻道錄像，S7美術館，2025

而第四環節，在展場路徑的最後一個位置，則透過綠色的珍珠薄紗隔開的方形投影空間，不再使用單純實質不透光的綠幕。而紗質具有某種光線可穿透性，在此區觀看時，也能感受到周遭環境的動態，像是身處於某種帷幕之外。而綠色的牆面上，貼了幾張頻道場景的關鍵影格，觀眾可坐或站於其中自由瀏覽。

影像拍攝取景地點為烏來內洞國家森林公園以及大羅蘭溪，內容為幾段綠幕人與周遭自然環境互動橋段拼接。例如：身穿薩滿服的綠人來到森林深處，在其中搭建一個藍幕棚，透過敲薩滿鼓、使用特殊樂器、甚至是催眠等，來與萬物進行召喚與連結；另一位則時而身穿原住民服裝、或是戴著動物的頭套，在當中穿梭與之互動。而影像除了實景，也穿插了網路素材的元素或場景。接著鏡頭慢慢的拉至遠景時，察覺另一個綠幕人也正拿著攝影機，捕捉著棚中可見與不可見、顯影與消影之間變化著的人事物。

其他橋段則還有綠人拿著塗抹成綠色的筊杯，跑去問周遭的樹木、岩石、或其他生命體一些日常平凡的問題，例如：「樹木阿，你會和風一起對話嗎?」、「石頭阿，你是來自於宇宙的嗎?」「山神阿，你最近過得好嗎?」等等，透過綠色為象徵隱形的媒介，以及筊杯常被視作靈界溝通的中介，去開啟並串聯與不同生命型態的萬物或意識之間的交流對話。

第三與第四環節也藉由更開放、非中心化的姿態，並以多元的觀點，來回望自身的定位與周遭的關係網絡如何相互塑造。界限之外，又存在哪些尚待開展的可能性呢？

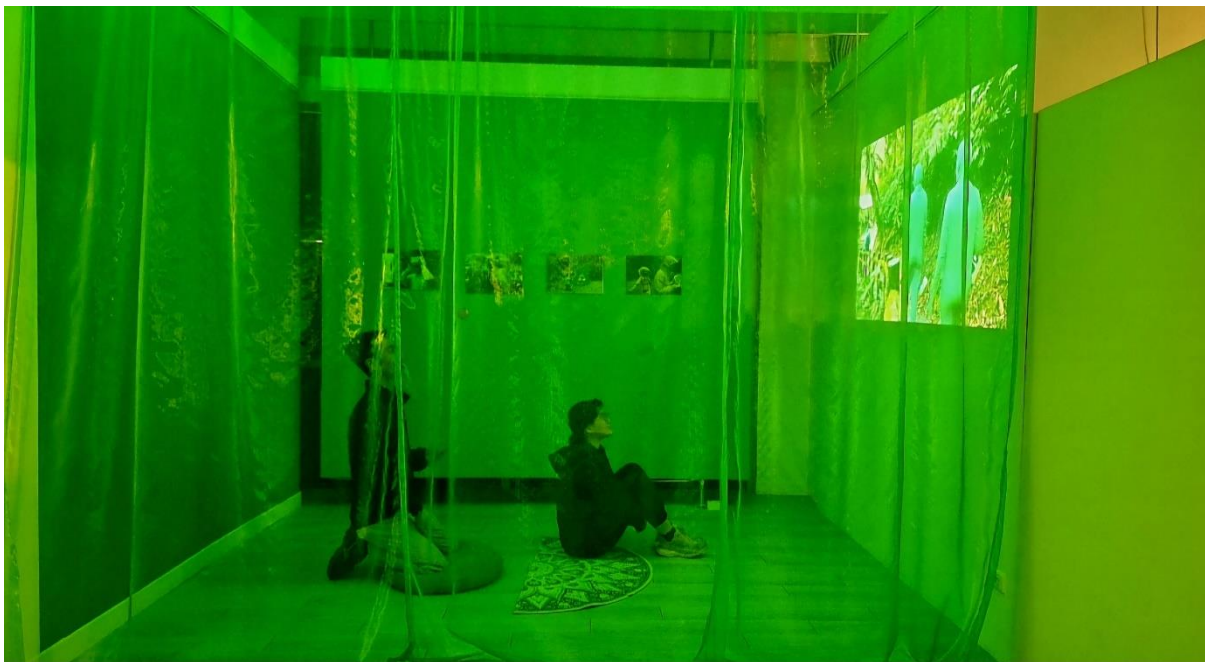


【圖 4-7_1】



【圖 4-7_2】

【圖 4-7】謝宇喬，〈無幕之界：彼端的召喚4〉，單頻道錄像，4分21秒，分鏡圖，2025



【圖 4-8】謝宇喬，〈無幕之界:彼端的召喚 4〉，空間裝置、圖像輸出、單頻道錄像，
4 分 21 秒，S7 美術館，2025

四、展覽小結

在這次《帷幕之外:重構的現實》展覽中，試圖開啟觀看之外的理解模式，也依循過去的脈絡使用多頻道與不同種類的數位裝置等，而每個頻道的水平視角高度皆不一致，並也結合不同的帷幕空間結構。觀者的身體與感官經驗，不再是置身事外，而是需要跟著配合游移與變化，成為情境的一部分，也意識到自身是如何在當中被擺置。

不同頻道之間也有著相互隱喻的關係，回應前方章節所提及的多視窗概念，我認為藝術的本質不在於製造，而在於界定聯繫的可能性與自由度；它是一種知識生成的方式，而非僅止於形式的創造，使我們得以辨識事物之間潛藏的關係。

而整個展覽的內容觀點，從最一開始的非主流歷史與神話編織的視角、再到媒介技術演進、最後過渡到與自然、萬物、非人生命等召喚與連結，綠幕在當中扮演關鍵的媒介角色。而無論是影像、感知或對周遭世界的理解，不僅是觀點立場之別，也牽涉技術層面的影響。這也可從技術哲學的視角進一步詮釋，西蒙東（Gilbert

Simondon) 曾指出,「技術物」不僅為功能性工具,而是一種與人、社會、其他技術系統共構生成的「關係物」。因此,人類與技術之間並非支配與被支配的二元關係,而是一種動態的共同演化實體。

承襲此觀點,哲學家許烜則將其轉化為數位時代語境中的「數碼物」(digital object),主張其存在是透過資料組建、檔案格式、平台演算法等一連串「技術操作」所形成的。在本展中,無論是綠幕的技術中介、召喚而來的「內在視覺」或 AI 圖像生成的應用等,皆顯示出觀者不再只是單向地觀看,而是與技術與介面共同編織下的經驗與敘事形式。

「帷幕之外」不僅象徵可見之物的界限,也是對技術與感知關係的重新構築。當人類透過各種中介技術召喚不可見之物,所生成的「影像」已非物理世界的反映,也同時是一種資料結構與認知系統的產物。同時,無論是透過較為客觀、或是難以歸納的技術中介,皆是讓我們能夠觸及彼端的資訊、串聯彼此之間的方法。與其談論蒐集而來的「資訊」,是否「真實」或能被納入當今社會主流的認知概念,更重要的或許是,藉由這些不同管道取得的信息,更彈性流動地來回應和反顧對於自身的定位的識別。未來也期望繼續朝這個面向持續探索發展下去。



【圖 4-9】謝宇喬,《帷幕之外:重構的現實——謝宇喬個展》,展覽主視覺,S7 美術館,

2025

伍、結語

八年後再次回首時，感謝當時選擇擁抱初衷的自己，雖然這條路或許比其他道路來得艱辛和挑戰，但一步一步走得既緩慢而踏實。

起初因緣際會之下，由於要舉辦一檔展覽，而那時剛好上了聖閱老師開設的視覺文化導論課，談及的科幻文本，除了讓我們反思背後的社會脈絡意義，也接觸了大量與時間題材相關的科幻作品。我和當時兩位同學，書寫了五個從未來看現在的平行時空故事，內容看似天馬行空，但某部份卻基於過去的歷史史實，試圖跳脫人本中心的思維模式，來理解我們和世界的關係。而即便當時的概念和技術皆尚未成熟，卻對多年後的創作發展埋下了伏筆。

早期的實驗階段，對於影像媒材作為表達方式感到特別的共鳴，藉由身體行動、攝影機運動，來回應個體對於與環境交錯下的感知經驗；同時也因為自身特別關注於新聞媒體與人之間的纏繞關係，而後發展一系列作品《這是一個美好的資訊年代》和《危險關係》。前者談的是，人們看似在資訊爆炸的年代擁有更多的媒體自主權，卻常常也只是流於一種表面化的溝通與接收，而從此形式上開始嘗試使用多頻道方式，反映了當代視覺經驗的碎裂化，與觀者的某種觀看主動權。而後者則探討媒體過熱的同時，使得這些資訊反作用地拉遠與人的關係，並讓人類在面對龐大資訊時的感知麻痺，在觀看上也無法保持長久與純粹。

數位影像的碎裂性與流動性，引用齊格蒙·包曼的〈液態現代性〉來解釋現代社會中的不穩定與靈活性。此外，當影像無所不在，取得便利，甚至在人工智慧的崛起助長下，影像自身彷彿自成了一個系統組織，而人們就像電影〈楚門世界〉中的主角一樣，生活在一個由各種媒介與資訊的建構下佈景世界。同時在迷因、弱影像等媒體快速傳播與流動下，其讓人們不再試圖從中獲取深刻的思想或反思，而是專注於其「微小敘事」、即時感官刺激與娛樂等，看似持續創造充滿新意的表象生產，實則會不會也使得人們作繭自縛、將自身愈陷愈深至巨大牢籠生活中？

在進入研究所前後的《混沌心樂園》和《混沌心樂園II》作品中，皆透過迷因、弱影像、承載微小敘事集結的影像混種等，去探討當代觀看的經驗與混種影像的可能性。前者，假設當代的神怪或許不具有完整主流的型態，而是被訊息、視窗、符號等漸漸取而代之，同時思辨其還能有如何對抗單一價值的能動性；而後者則是因為當時的疫

情封鎖的背景，透過虛擬與現實空間的探討，以及心智病毒是如何傳播與影響人類思考的構建，來談論當代肉身、腦與心靈同時如何成為混種新生命。

原本應躲藏於幕後的綠幕人，在《混沌心樂園II》中現身來到了現實空間。而當綠幕人走出技術背景，進入現實場景，與自然、人群及動物互動時，影像的生成邏輯被徹底顛覆——技術不再是輔助與隱匿的，反而成為拍攝的主體。這種倒置不僅挑戰了影像作為媒介的傳統角色，也暴露了當代影像生產中的權力結構：那些通常隱身於生產過程中的技術力量，實際上也掌控著影像現實的構建與符號化。

而《再域：幻景遊牧》中，綠幕又更進一步延伸探討，背後的數位媒體如何篩選與重構全球化現實景觀。當談及一個屬於全球的影像時，這些場景或元素的選擇與安排，是如何被建立和推送至人們的眼前？透過綠幕人搭建的模型暗喻、Google Earth 系統中難以辨識或無法歸類的地方探索、與 QRcode 重構國與國之間的關係假想書寫等，也揭示了影像生產系統中，某些場景或事物被選擇性排除的現象。

除此之外，人們由於能透過便捷的搜尋引擎來瀏覽網站，或因當今數位媒體氾濫的年代，而能夠隨手可得這些便利圖像，而這些拼接低解析度圖像與網路搜索結果，使得人們對風景產生麻木的感受。在作品《旅遊寫生》中，更聚焦於探討當代全球景觀的均質化和扁平化的現象，也因此使得事物的靈光在人們的腦海中逐漸淡薄。

整體而言，本論文從前期實驗逐漸推進到後期創作實踐過程，透過當代影像的生成邏輯及其背後的文化、技術與政治性為核心，探討數位媒介在全球化脈絡下如何影響人類的觀看方式與感知經驗。

而在這次展覽計畫《帷幕之外：重構的現實》當中，也延續過往的脈絡，同時期望能夠以超越人為中心的概念與框架，探索在當前資訊科技爆炸與全球化進程中，隨著各種系統尺度的不斷轉變，自非主流歷史與神話敘事的視角出發，逐步拓展至媒介技術的轉變過程，最終延伸至與自然界、萬物及非人生命之間的連結與感應。在此過程中，綠幕成為貫穿不同層次的核心媒介，不僅作為影像操作的技術，也象徵著穿越現實與虛構、可見與不可見之間的關鍵「帷幕」。我們的主體性如何在這樣一個持續變動、重構，甚至是轉移的過程中不斷發展和進化。可見的技術，與不可見的事物又將如何影響著我們？

參考書目

中文書籍

米榭·塞荷(Michel Serres)，尉遲秀譯，《拇指姑娘》(台北：無境文化事業股份有限公司，2019)

沖田瑞穗，《災難神話學》，簡毓棻譯。新北市：世茂出版，2024。ISBN 978-986-259-094-2

東浩紀，褚炫初譯，《動物化的後現代——御宅族如何影響日本社會》(臺北市：大鴻藝術股份有限公司，2012)。

林瑋嬪，〈導論：媒介宗教〉，收於穆爾克、施永德、林瑋嬪等編：《媒介宗教：音樂、影像、物與新媒體》(臺北：國立臺灣大學出版中心，2018)

保羅·維希留(Paul Virilio)，楊凱麟譯，《消失的美學》(臺北市：揚智文化，2001)。

麥克·魯漢(Herbert Marshall McLuhan)，鄭明萱譯，《認識媒體·人的延伸》(台北：貓頭鷹出版，2015)

齊格蒙·包曼(Zygmunt Baun)，陳雅馨譯，《液態現代性》(臺北市：商周出版，2018)。

韓炳哲(Byung-Chul Han)，王聖智譯，《數位狂潮下的群眾危機》(台北：一行出版，2020)

英文書籍

安妮·弗里德伯格(Friedberg, Anne)，《The Virtual Window: From Alberti to Microsoft》(Cambridge, MA: MIT Press, 2006)

網頁資料

卡拉·羅傑(Kara Rogers)，Britannica，〈meme cultural concept〉，<https://www.britannica.com/topic/meme>)

香港 01，〈索緒爾：結構語言學之父 語言作為任意符號的原則〉 https://www.hk01.com/article/554347?utm_source=01articlecopy&utm_medium=referral)

香港 01，〈許煜談技術物的存在：人工智慧較以往技術更具未來性〉，https://www.hk01.com/article/264129?utm_source=01articlecopy&utm_medium=referral〉

網絡社會研究所，〈西蒙東的技術思想——第一節：技術物的進化〉，<https://caa-ins.org/archives/1596?>

葛瑞姆·哈維，台灣美術雙年展，〈泛靈論與生態：參與世界社群〉，<https://2022taiwanbiennial.ntmofa.gov.tw/essays-02.html>

鄭文琦，數位荒原，〈Hito Steyerl 選譯—弱影像無罪〉，<https://www.heath.tw/nml-article/hito-steyerl-in-defense-of-the-poor-image/>