

本文章已註冊DOI數位物件識別碼

▶ 數位媒體中的虛擬身體－以當代科技藝術為例

The virtual body in digital media: Take contemporary technology arts as examples

doi:10.29465/IJDMD.202012_12(2).0004

國際數位媒體設計學刊, 12(2), 2020

International Journal of Digital Media Design (IJDMD), 12(2), 2020

作者/Author：黃盟欽(Meng-Chin Huang)

頁數/Page：40-48

出版日期/Publication Date：2020/12

引用本篇文獻時，請提供DOI資訊，並透過DOI永久網址取得最正確的書目資訊。

To cite this Article, please include the DOI name in your reference data.

請使用本篇文獻DOI永久網址進行連結:

To link to this Article:

[http://dx.doi.org/10.29465/IJDMD.202012_12\(2\).0004](http://dx.doi.org/10.29465/IJDMD.202012_12(2).0004)



DOI Enhanced

DOI是數位物件識別碼（Digital Object Identifier, DOI）的簡稱，是這篇文章在網路上的唯一識別碼，用於永久連結及引用該篇文章。

若想得知更多DOI使用資訊，

請參考 <http://doi.airiti.com>

For more information,

Please see: <http://doi.airiti.com>

請往下捲動至下一頁，開始閱讀本篇文獻

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE



數位媒體中的虛擬身體-以當代科技藝術為例

黃盟欽

輔仁大學影像傳播學系, 148218@gapp.fju.edu.tw

摘要

當代藝術潮流透過數位媒體科技的推波助瀾下，影像創作成為藝術家參與體驗的實驗過程，不僅融合了數位媒介與科技創造，展現出多元的虛擬影像特質。本研究列舉數件當代科技藝術作品，分析探討身體議題如何融入科技媒介，作為虛擬影像的概念表現，除了消弭數位時代中的虛實界限，並且構思結合跨領域技術，進而觸發影像與觀者之間的感官鏈結，然而，數位時代中影像呈現具有反身性媒體效應與被觀看特質，超越傳統攝像成果所產生的圖像序列思維，因此，科技藝術中的虛擬身體可被視為身體與科技的介入方式，延展出數位時代中獨特的視覺樣貌。

關鍵詞：虛擬影像、科技藝術、數位時代、媒體效應、虛擬身體

The virtual body in digital media: Take contemporary technology arts as examples

Meng-Chin Huang

Fu Jen Catholic University, Dep. of Communication Arts, 148218@gapp.fju.edu.tw

ABSTRACT

The contemporary art trend is fueled by digital media technology, and image creation has become an experimental process for artists to participate in the experience. It not only integrates digital media and technological creation, but also displays multiple virtual image characteristics. This study lists several contemporary scientific and technological art works, analyzes and explores how physical issues can be integrated into the technological media as the conceptual expression of virtual images. In addition to eliminating the boundaries of virtual and real in the digital age, the concept combines cross-domain technologies to trigger the image and the viewer. However, the presentation of images in the digital age has reflexive media effects and characteristics of being viewed, surpassing the image sequence thinking produced by traditional photography. Therefore, the virtual body in technological art can be regarded as the intervention method of body and technology, extending the unique visual appearance in the digital age.

Keywords: Virtual image, Technology arts, Digital era, Media effect, Virtual Bodies

1 緒論

1.1 研究動機

本文以數位媒體時代作為研究動機基礎，媒體科技藉由編碼傳遞、圖像訊息與載體元件等相關環節綜合體，隨著數位時代的技術發展不斷地變化與革新，已然成為當代科技藝術（Technology Arts）的重要發展趨勢，例如透過虛擬影像融入科技產生人機互動模式，使大眾了解科技發展下的重大突破，其重要特點可運用真人穿戴動態捕捉（Dynamic capture）來表現，比起以往 3D 建模在動作時效性方面除了可以省去不少時間外，並且掌握角色在畫面裡的動作表現，進而產生靈活運用的產出方式，尤其是表現在角色動畫製作設定除了在開發情境和主題特色可隨時改變外，亦能融入網絡平台創造出新的潮流與熱度，例如日本虛擬主播 Vtuber 絆愛(A.I.Channel)已成功在 youtube 線上平台達到 260 萬左右訂閱人數，不僅是科技應用實質上的突破，更是媒體市場行銷發展開發的方向。

然而，科技應用除了能展現多元的影像特質，本文探討科技藝術的觀念意識與形式表現，主要以「身體」（Body）概念與其衍伸性議題作為研究主軸。論述研究形成驗證架構透過藝術家作品案例分析，客觀性說明其研究內容。此外，本文著重研究科技藝術作為身體與物質、機器與技術、環境與時代所呈現的跨時代意義，延展數位時代下「身體性」的當代觀點及其敞開性，進一步探討科技數位時代中身體議題的進行時態，進而探測當代科技藝術發展趨勢與表現類型。因此，本研究動機探討科技藝術作品所延伸之影像技術整合，透過數位技術整合不但可活絡媒體開發趨勢，網絡互動交流增進蓬勃發展，相互交流共創展現出創意視野，成為當代藝術與媒體設計相關產業研究發展的重要趨勢。

1.2 研究問題

本文探討科技藝術中虛擬影像所衍伸的時代性意義，除了審視其中所展現的鏈結面向，透過多元形式表現結合科技媒介的呈現方式，隨著數位技術的進步發展不斷地變化革新下，如何體現虛擬影像的呈現方式，延伸創意界限構思內容與媒材應用，拓展與觀者產生關係鏈結。

基於上述思考，本文研究問題包括：

- 一、 虛擬媒介技術與科技藝術間所產生的轉向為何？
- 二、 透過多樣性媒材整合並體現（embodiment）數位化思維的可能性？
- 三、 如何檢視虛擬媒介的影像時間與媒材的實驗過程？

科技藝術結合動態影像與虛擬媒介的表現形式，其創作動機傳遞身體潛能，透過所顯現的技術操作，混合跨領域、多媒材的詮釋方式，引發觀者感受體驗不同的感官途徑，藉此延伸科技性所發展出的身體概念。隨著網絡生活型態的改變，行動科技加入虛擬網絡平台，除了快速融入科技應用，數位影像作為電子傳遞媒介，取決於信號的傳輸，隨著信號持續運動，數位影像與顯示器之間的動態影像播放，同時製作與復制的過程使得動態影像成為當代媒體傳播的獨特特質，不同於攝影圖像與電影序列的中心思維。因此，本研究著重於科技藝術作品中所產生的虛擬影像特殊視覺效果，如何轉化影像經驗可被視為身體與科技介面間的觀看行為，在這種情境中指涉或呼應產生嶄新的心理經驗。

1.3 研究內容

經由上述研究觀點，動態影像作為時間延續的下意識，關於影像創作作為研究觀察，當影像成為紀錄時間意識的關聯性，身體意識成為重要的媒介載體。因此，身體語言是一種表達與溝通的方式，身體影像也會做出相對的反應。回溯影像發展中，透過攝錄影機記錄反映自身與行為意識，成為轉譯到影像媒介上的重要發展之一（陳永賢，2010，25）。

回顧藝術發展歷程的創作表現中，許多以身體概念作為媒介所發展的表現型態，創作者自身的身體觀念除了具有反思現實性意識，並且成為個體主觀特殊的知覺方式與視角觀點。然而，關於人的主體感知成為研究的重點，現象學家梅洛龐蒂(Maurice Merleau-Ponty)認為身體不只是一件物事與科學性的研究對象，它同時也是經驗的永恆前提，知覺為先即是經驗為先，因為處在知覺覆蓋下的是一個建設性的身體概念，呈現世界知覺性的開放性，使得意識和外在世界產生關聯（梅洛龐蒂，2007，80-95）。

因此，「身體」不但具有創作者的主體性地位，藝術家透過想像力轉化成為視覺符號，

反映出時代下的自我認同與創作動機，無形中傳遞出身體意志潛能，並且隨著時代發展融入媒體技術與跨域建構。由此觀察下，影像創作透過時間與影像的密切關係，在時間過程中思考影像的動態經驗，透過視知覺經驗與其意向結構，探究影像媒材、邏輯語言中所展開的鏡頭語言、敘事構成、場域構圖等整體表現，承載著藝術家所賦予的影像介面意義。

承接上述，本文試圖發掘科技藝術中媒介多元形式表現，透過當代藝術作品創作觀念檢視下，分析當代藝術創作以「身體成為媒介」(Body as Medium)之觀點，轉譯反映藝術家個人思考情感與自我認同，創作動機中傳遞出獨特的身體意志潛能，藉此探討科技藝術的展現形式，如何思考身體概念作為藝術創作的邏輯思考，針對創作與研究內容進行雙向提問。

1.4 研究方法

如前所述，科技藝術中影像創作圍繞於身體性的相關議題，用來陳述與對應藝術家創作狀態中的身體經驗與感知特質，思考身體議題性的差異連結，如何延展成為科技性的身體美學論題，透過研究方法的助益下，藉此釐清身體觀念在當代藝術發展的重要關鍵。因此，文中研究分析數位影像創作案例與類型，並且延伸探討關係文本，包含藝術相關評論與藝術家創作自述等，並且針對探討之藝術家案例進行脈絡交叉性分析，建立探討科技藝術中虛擬影像之發展架構。

透過上述研究方法，將相關文獻資料整合出數位影像創作中以身體作為發展概念，探討如何結合當代跨領域技術與多重脈絡軌跡，思考數位藝術與時俱變的多元樣貌。再者，本文探討數位影像創作發展脈絡與展現形式，作為創作邏輯思考影像介面體現出的虛擬幻覺，延伸視覺與多層次的感官經驗，並且隨著當代藝術潮流展現出多元發展，表現類型與創作風格，並不侷限於單一媒材與某種技術層面。

舉例來說，當今在網絡媒體活躍的虛擬角色 Vtuber 開發，其必須應用的相關軟體技術(表一)，創作者通過技術的發展與實現，除了運用影像媒介與觀眾產生互動與連結，展出當代性身體界限與其可能性。因此，創作者透過實驗表現虛擬影像創作，在當代藝術潮流與媒體世代的推波助瀾下，成為參與影像的特殊體驗方法。




			
iClone 7	3DXchange	Pop Video 3	Maya

表1 建構虛擬 VTuber 所需的軟體應用(作者製表)

經由上述方法研究數位影像中的身體表現，將相關藝術作品資料整合出「身體作為藝術」之概念探討，思考科技藝術如何發展結合跨領域模式，讓虛擬影像的發展過程有著多重的脈絡軌跡，改造與轉化擴展成為與時俱變的多重面貌與展現風格。

2 文獻探討

對於真實的幻覺，如何再現時間與空間下組織人類的經驗，新媒體學者 Manovich 在《新媒體的語言》(The Language of New Media)指出新媒體是各種仰賴電腦設備與軟體呈現傳播的新文化形式，包括：網站、虛擬世界、擬真實境、多媒體、電腦遊戲、電腦動畫等。他談到新的藝術形式與舊的藝術形式之間的連續性與不連續性，獨特地創造出屬於當代性的真實幻覺(Manovich, 2001)。因此透過數位科技發展下，電腦呈現與傳播的文化形式，隨著電腦設備軟硬體設備進展與非線性演化，加上科技藝術、數位藝術或跨領域設計的蓬勃發展，在當今與未來趨勢下呈現與傳播的形式經歷著快速變遷的劇烈變化。此外，Manovich 更將影像的數位化過程稱為「元資料化」(metadating)，他指出影像的元資料化牽涉以新方法來中介真實以及人類經驗的新典範，因此，數位時代中活動影像會產生四個關鍵概念：新結構(new structure)、新規模(new scale)、新介面(new interface)，以及新影像(new image)(邱誌勇，2012，111-115)。

再者，透過視知覺經驗成為藝術家主導的意向結構，將影像介面所體現的真實幻覺，延伸了人類的視覺經驗與多層次感官，Chris Meigh-Andrew 談到隨著數位科技的發展，影像技術越趨廣泛與成熟，影像媒材與邏輯語言，透過蒙太奇拼貼、運鏡轉換編序等關鍵表現亦能搭配空間屬性或是結合裝置型態展現(Chris Meigh-Andrew, 2014)。

綜觀科技藝術發展，創作者透過技術發展交替，已非侷限於單一媒材與技術層面，創新科技不斷形成認知世界的新模式，媒介除了提

升操控先進且前衛的影像媒體，藝術家所展現的身體意識成為潛在的創作文本，為當代科技藝術創造嶄新表現與美學概念外，透過影像介面體現出真實的幻覺，延伸視覺與多層次的感官經驗，並且隨著數位化潮流展現出多元創作發展，結合了表演、劇場、裝置藝術、虛擬實境等，已然出現於國內外許多重要展覽許多替代空間、當代藝廊或美術館呈現出多元化的展示效果與形式。

3 數位科技中的身體擬態

數位時代下影像成為重要的電子媒介，取決於信號的傳輸，隨著信號持續運動，思考數位影像與顯示器之間的動態影像播放下，同時製作與復制的過程使得動態影像成為媒體中具反身性的特質。因此，透過媒體的視覺效果觀點，影像經驗被視身體與科技介面間的觀看行為，如何在這種情境中指涉或呼應出創作主體或者產生全新的心理經驗。當代數位科技的介入，「超真實」所造成的自然異變，進而形成一種「擬像」(simulation)現象。

3.1 擬仿物的真實擬態

尚·布希亞(Jean Baudrillard, 1929-2007)對於「超真實」(Hyperreal)一詞的書寫，來自對於原本固有真實的質變，他在《擬仿物與擬像》(Simulacres et simulation)所主張的真實是一種高度科幻的社會，透過以國家機器中的各色光景為載體，將擬像以液態化的形式滲入日常生活(尚·布希亞，1998，72)。藉由上述觀點思考數位科技介入藝術創作中，「超真實」進而形成一種「擬像」現象。因此，在觀察影像創作的策略中，透過「擬像」所建立的內容，抑或模擬某事物特徵或其潛藏的關係，除了消彌真實與虛擬的二元劃分，並且將真實性建構於某一對象物或參考對照。法國學者居伊·德波(Guy Debord, 1931-1994)曾透過「景觀社會」(the society of spectacle)論點，訴說真實世界已變成實際形象，純粹的形象以轉換成實際的存在，在現代生產條件蔓延的社會氛圍中，整個生活表現成為一種巨大的奇觀積聚，現代化都變成了純粹的表徵(張賜福，2014，8-9)。

然而，奇觀將物質生活變成景觀的世界，透過觀察當代社會奇觀下的綜觀議題，並且強調出扮裝化的身分意識，例如在瑞秋·麥克林(Rachel Maclean, 1987-)創作中運用影像結合多媒材，將妖嬈扮妝與華麗色彩帶入視覺畫

面，用來探討個人身分、流行文化、社會階級和政治相關的議題，風格充滿誇張異想，並帶有怪誕詭奇的藝術風格(陳永賢，2017)。

麥克林的多媒體影像裝置作品〈內在含義〉(What's Inside That Counts), 2016)【圖1】，藉由探討社群軟體與媒體間的諷刺評論，影像中以愛自拍的名人女性為主角，通過黃皮膚，無鼻樑的形象，扮演著數據的實體化身，借用了全球化公司概念銷售福祉，宣示著青春與幸福的技術想像，透過廣告詞不斷地轟炸觀察外在形象，然而卻形塑出現代人的內在焦慮。麥克林的作品透過影像與相關印刷品批評消費主義社會，尤其側重於當代對於社群軟體與數位技術的依賴性表徵。(Eddy Franke, 2016)。麥克林作品中透過虛擬出社交名人的形象，為絕望的人群提供自拍與互聯網訊息，直到她的系統被駭客入侵，導致麥克林所描繪的病態社會徹底崩潰。因此，在她的影像創作幻想環境中，她模仿了童話故事、兒童電視節目、美容產品廣告、網絡視頻和流行文化，將自己扮演穿著奢華服飾角色，影像既具誘惑性且又如噩夢般光鮮怪異，觸發著觀看者的內在慾望。



圖1. 瑞秋·麥克林, [內在含義], 2016.

圖版來源：藝術家網站

<<http://www.rachelmaclea.com/we-want-data/>>

(檢索日期2020/08/02)

3.2 科技性的身體擬態

數位科技發展中電腦呈現與傳播的文化形式，隨著電腦設備軟硬體設備進展與非線性演化，加上科技藝術、數位藝術或跨領域體藝術的蓬勃發展，未來趨勢與傳播內容經歷著快速變遷的劇烈變化。如此而言，當代藝術對於跨領域藝術相互作用的概念，作品的內容中使用不同的媒材及結合其類型之藝術，因而呈現複合意義，而作品意義的開展方式也反映出多元特質，亦即跨領域藝術蘊藏了複合，甚至轉化後的新美學，其藝術內涵的體認相對需要更包容、更強烈的感受力。（邱誌勇，2018）因此，創作者不斷思考碰撞出影像結合數位科技的互動性，除了豐厚跨領域的廣泛討論，擴展對於當代影像創作與其延伸的可能性發展。

3.2.1 感官、刺激與神經元

Manovich認為在數位時代中，電腦呈現與傳播的新文化形式，創造出了真實的幻覺，再現時間與空間，並且延長人類的感官經驗（Manovich，2001）。在面臨數位化時代潮流下，科技介面成為創作媒介，轉譯成多層次的視覺語言符碼，反映著時代性下的個體、社群、環境認同與生存動機，無形中傳遞身體意志的潛能，並且隨著科技發展融入多媒體、跨領域的形式，成為數位世代的載體生產建構者。

日本數位多媒體藝術家真鍋大度（Daito Manabe, 1976-），擅長結合編寫技巧跨領域計畫，並且將媒體科技集合了舞台表演，將3D掃描合成技術結合娛樂活動。在他與日本電音女團Perfume（電音香水）量身定制的演唱會舞台互動系統作品〈Perfume 東京巨蛋巡迴演出「睡美人」3D掃描系統〉（3D Scan System for “Sleeping Beauty” of Perfume Tokyo Dome Tour, 2013）【圖2】，透過使用紅外線相機和測距相機，把人作為移動對象，進行動態投影，透過歌手們的指甲上塗有光學迷彩的反射材料，舞台周圍的高速攝像機捕捉手指反射回來的紅外線，並由此時定位歌手的位置，並且同時在透明的屏幕上投影即時影像，透過電腦遠程控制服裝，配合投影變換形態（張仁吉，2014，26-29）。透過全息成像尖端科技將未來性發揮到極致，他為製作影像的多重分身，觀眾得以透過掃描系統與舞台開啟嶄新的連結互動關係。

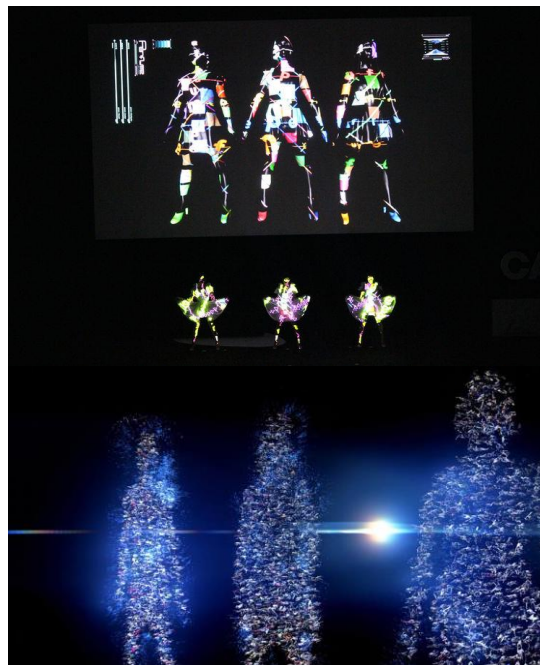


圖2. 真鍋大度，
〔「睡美人」3D掃描系統〕，2013。

圖版來源：藝術家網站< <http://www.daito.ws/en>>

（檢索日期2020/07/25）

3.2.2 運算、網絡與資料庫模式

數位藝術創作蘊涵著資料庫邏輯，讓資料結構、資料流，及其可採取的視覺形式之間產生不可避免的張力。因此，「資料庫」(Big Data)概念成為數位科技創作中不可避免被談論的觀念，它可以是任何形式的資訊、過濾後的資料集合，或是視覺化的資訊。

透過運算現實數據並且體現藝術計畫中，法國藝術家格雷戈里·夏通斯基（Grégory Chatonsky, 1971-）研究社交媒體的心理效應，觀察討論理想化的身體樣貌與令人羨慕的生活方式，完全基於虛擬構造出不合理的圖像標準。因此，他為了批評這種痴迷和空虛的文化模式，作品〈完美肌膚II〉（Perfect Skin II）

【圖3】創造了一張關於美的臉部混合物，他將超過51,000張在社群軟體上標記美的照片，使用Unity3d設計的軟體程式運算數據圖樣，結果呈現出臉部圖像就像被拉扯般並產生積聚扭曲的肉體。

具體而言，格雷戈里從數據運算中將名人的臉變成了無盡空虛的景觀，選擇將外表曝露於直率的批評之中，將個人的形象視為社交媒體的基準，作品以批判方式展示了如何觀看外在形象，儘管在數位時代中已然成為文化性的空虛表徵。

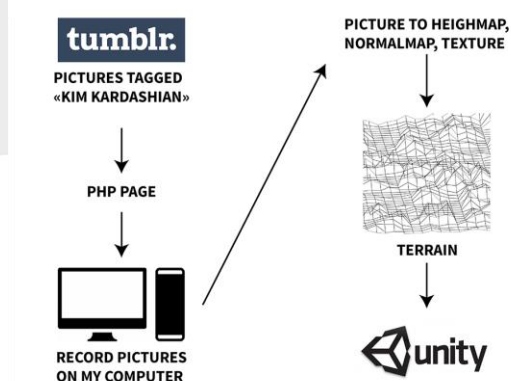


圖3.雷戈里·夏通斯基

〔完美肌膚II Perfect Skin II〕, 2015

圖版來源：藝術家網站<<http://chatonsky.net/>>

(檢索日期2020/08/05)

再者，日本藝術家谷口曉彥（Akihiko Taniguchi, 1983-）透過網路互動方式，作品〈3D瀏覽器（TheBigBrowser 3D）〉【圖4】將影像呈現巨觀的網路瀏覽器，參與者透過操控谷口曉彥替身瀏覽網頁，彷彿漫遊於類似遊戲場景中並且進行探索，透過身體位移呈現出動態錯覺，就如同參與者的身體開始縮小並且被導入動態的網路世界裡，由錯置觀看身體與透過操作感覺某人的身體，因此，主控者在控制瀏覽的過程中感覺到身體的錯覺（邱誌勇，2018）。

對於身體感知與時間意識產生的存有向度，是否已不在現實時序的矩陣之中？尤其當藝術家將時間性概念導入創作之中，身體是否能在自然法則中穿越時間光速，生產出時間媒介流動下的影像流轉？新媒體學者馬克·漢森（Mark B. N. Hansen, 1965-）提出速度與時間性的計時性概念，他指出「身體」猶如是一個計時器（Time Machine）概念，因其生理時鐘的循環，以及時間增長致使其結構產生變化，延伸此觀念把時間概念植入科技儀器之中，從精密的計時器到工業用機械器材，例如廣播、

電視、到電腦等，處皆存在著計時速度的概念（Mark b.n. Hansen，2006）。

然而，對於當代社會對於時間與速度的關係定位中，認知模式、世界形象與現實感被迫轉形、進化與變質，尤其是媒體技術的迅速發展，時間與速度促成影像創作將身體感官知覺推向延展領域。藝術創作結合數位技術，使用影像技術搭配裝置技巧，透過圖像即時運算且能快速利用網路資源分享，因此，由群體間拓展的疆域界線也被無限擴大著。當科技媒介開拓人類的感官知覺，急速地擴展了知識與意識範圍。

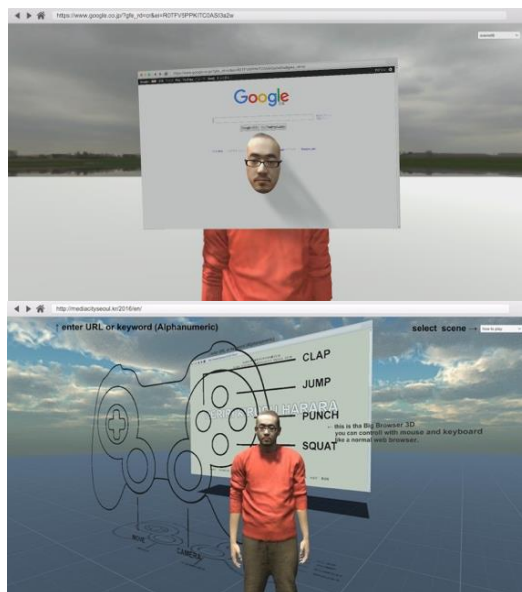


圖 4.谷口曉彥，〔3D 瀏覽器〕, 2016.

圖版來源：藝術家網站<<https://okikata.org/>>

(檢索日期2020/07/20)

4 數位幻象中的身體轉塑

在理解數位影像生成的編碼過程中，影像不斷地處於變動之中或處於動態變化的狀態，觀者的觀看行為將物質世界與虛擬世界中的影像，透過感知接收而連結一起（邱誌勇，2014，4-5）。運用數位軟體技術讓身體形象與身體形態實施分離途徑，企圖將觀看的經驗奠基於身體感知，並且作為意識主體下的身體向度（Body orientation）。因此，當代數位科技的蓬勃發展下，影像創作透過不同的媒材或技術碰撞，展示性也由固定的場景進入流動的開放場域，藝術家體現多向度的身體概念，透過實驗與合作的過程，呈現出數位科技時代下自我存在的方式。

4.1 虛擬分身的繁衍

科技技術影響了身體議題，亦即是透過科技控制與生產下重構並掌控身體的多面向度，藝術家展現身體意志存在虛擬的空間裡面移動，不再只是被困住的隱藏靈魂，身體影像在透過科技與虛擬空間裡面遊走，觀者看到的影像形態不只是表面的媒介革新而已，它同時更展現出擬仿模式，進而產生幻象的虛實並置關係。

經由上述觀點分析 安·湯瑪斯·黃 (Andrew Thomas Huang) 與歌手碧玉 (Bjork) 合作的作品〈家庭〉(Family, 2016)【圖5】透過交互式CG模型平台Sketch fab，展示出三顏色屏幕互動VR作品，作品述說關於女性從心碎、癒合到賦權的旅程故事。此作品展現出身體的多向度，影像構成以虛擬實境方式呈現，不僅可以說是將聲音視覺化的結合，並且運用科技界面放大了情感部分，成功突顯出歷經創傷之後的情境感受。



圖 5. 安·湯瑪斯·黃, [家庭], 2016.

圖版來源：藝術家網站

<<http://www.andrewthomashuang.com/>>

(檢索日期2020/08/07)

4.2 擴張性的媒介轉塑

數位影像藝術不斷地透過技術開發與實驗性精神，直接導致不同於傳統形式的表現手法，在電子資訊媒體急速發展下，各種科技媒體研發便於創作者個人化操作運用外，並且展

開與科技專業人員的跨領域合作模式。例如美國藝術家霍莉·赫倫登 (Holly Herdon, 1980-) 則使用 Max / MSP 等編碼軟件，對於身體影像進行電子儀器與軟體程序進行編程。思考數位化的人性技術是她長期以來創作的主軸，將音樂、電視與電話的大量音頻由互聯網介入，電腦關係與通訊軟體 YouTube 和 Skype 等服務不僅影響如何消費聲音，還影響著如何播放，企圖扭曲數位聲音，並且構成令人不安的旋律。

此外，她進一步挖掘互聯網音頻資源，透過通訊軟體獲取聲音，剪輯成猶如幽靈般的詠嘆調。霍莉的作品〈家〉(Home, 2014)【圖6】反思美國國家安全局 (NSA) 偵察或駭客竊聽或非法下載，採用數據流和循環式分層 (diva-esque) 的演唱形式，唱著「我知道你知道我比我更了解我」(I know that you know me better than I know me)，重疊聲音搭配影像蜂擁而至的訊息符號。此作品影像由荷蘭設計工作室 Metahaven 所執導，並以 NSA 符號的「數據雨」(data rain) 為特色，部分遮蔽了作者的臉部。在變化萬千的背景，透過觀看凸顯出身分與電腦間的親密關係，實際上卻是探討國家安全局的監視，違反著公眾與私人的關係情況。



圖 6. 霍莉·赫倫登, [家], 2014.

資料來源：網路圖版

<<http://www.self-titledmag.com/watch-holly-herdon-on-home/>> (檢索日期 2020/07/25)

5 結論與建議

本文分析當代影像創作以身體議題作為本文論題，如何透過科技體現出影像媒介的置身處境，思考影像時間下的身體變化，藉由影像媒介串聯探討影像中的身體表徵與行為意

涵，結合時間與空間的相互關係，結合當代科技軟體模組裝置促使影像介面作為訊息溝通。因此，科技藝術透過影像敘事傳遞觀念訊息，對於身體議題與其衍伸的概念議題提出回應與詮釋，試圖為人性感官開發新的定義與可能。然而，隨著數位化潮流展現多元化影像的可能性，刺激視覺感官延展身體的界限，其背後的意義不僅反映真實抑或模糊現實，透過交互觀點的檢視下，更能突顯影像藝術的虛擬特質與其發展對話空間。然而，針對思考科技媒體的發展與未來趨勢下，身體的經驗向度成為當代科技藝術探討的辯證議題。因此，在延續探討科技媒體與身體的存有關係下，身體存在與科技體現之間，媒體藝術指向了既非此亦非彼的中界地帶，再將他人與自我的身體存在轉換為科技條件下的存在處境時，透過不同條件的拆解、連結與互動，突顯、反諷出兩者的限制，亦提供與其他互動的可能變樣。（龔卓軍，2004）

因此，透過研究相關身體論述，並考究身體議題作為科技藝術表現的相關作品，試圖拓展影像創作除了時間性因素，是否與身體產生不可切割的聯屬關係，尤其是藝術家以自身身體作為直接性表現當中，產生了以下的轉譯功能與動作：

（一）科技藝術中的身體意涵：身體本身的自發性的力量，透過影像作品中回到身體的感知狀態，兩者之間的矛盾與差異性即形構成多樣面貌。

（二）科技藝術中的身體延展：身體觀念不斷演變即是重新界定身體的空間定義，運用影像媒介與觀眾產生互動與連結，以身體作為觀念的測定器。

（三）科技藝術中的身體表現：運用新的科技媒材與專業知識，擴展身體創作形成複合式的媒體藝術，創作角色也由自身主體操作轉向開放觀者理解模式。

儘管科技體現出不同以往的創作多元特質，促使影像介面作為即時的訊息溝通，影像如何傳遞嶄新的觀念訊息，對於數位時代下的人性感官詮釋出新的定義與可能性。然而，數位化潮流不僅反映真實抑或模糊現實，透過交互觀點的檢視下，科技發展不僅豐富大眾媒體的審美潛力，數位科技如何形構成嶄新的圖像意義，不固定性、流動性與變革性成為當代影像創作特徵，然而，藝術家除了思考媒體技術的構成，面對數位時代的不斷推進，如何跳脫數位科技作為工具的模式思考，而是進入數位科技的情境階段，開拓出屬於當代性的影像創作策略。再者，承接上述觀點，當代媒體的發

展的趨勢下，影像創作除了具有模擬的特點，軟體技術產生重置性的編碼剪輯功能外，如何創新變革且超越時空維度，並且與當代數位科技緊密相連，創作者的身體意識主導並反映出數位時代中的媒體理論思維。

因此，數位科技為影像創作技術帶來的不單只是展示性的改變，作為這樣的展示性轉向，影像本身就是一種媒介，從不斷開發新技術發展，通過媒體語言與符號系統建立其美學觀點。數位科技並不因為提供了快速與便捷，如何在影像技術的交替過程中，透過影像發展強化觀者的感官刺激，作為探討虛擬影像的表現類型與創作風格，著重於身體性的經驗發展路徑，進而開拓出區隔性的影像美學。

參考文獻

梅洛龐蒂著，龔卓軍譯(2007)，**眼與心**，台北：典藏藝術家，80-95。

陳永賢(2010)，**他者之他**，台北：國立台灣藝術大學，25。

邱誌勇(2012)，幻化流形-後電影時代的數位活動影像，**現代美術學報**，第23期，111-115。

尚·布希亞，洪凌譯（1998），**擬仿物與擬像**。台北市：時報文化，72。

張賜福（2014），後數位景觀社會，**奇幻世界國際科技藝術展**，台中市：臺灣美術館，8-9。

陳永賢(2017)，麥克林錄像作品中社會現實與政治諷刺，**今藝術&投資**，第298期。

邱誌勇(2014)，**眾聲喧嘩：跨領域的界定與範疇**。參閱資料取自
<http://talks.taishinart.org.tw/juries/ccy/2014100603>

檢索日期 20191018。

張仁吉（2014），**奇幻視界：國際科技藝術展** 台中市：藝術美術館，26-29。

邱誌勇(2018)，**科技浪漫主義式的文化思考：關於《遺落在網夢裡》一展拋出的議題**。參閱資料取自

<https://talks.taishinart.org.tw/event/talks/2018031201>

檢索日期 20191018。

邱誌勇(2014)，**奇幻視界：當代影像景觀的型變**，台中市：台灣美術館，4-5。

麥克魯漢(M. McLuhan) (2006)，**認識媒體：論人的延伸**，台北：貓頭鷹。

龔卓軍(2004)，**身體與科技體現之間：媒體藝術的現象學**，**2004國巨科技藝術國際學術研討會論文集**，台北：國巨文教基金會，國立台北藝術大學共同出版，71。

Eddy Frankel(2016).*Rachel Maclean: Wot u :-)*
about?<https://www.timeout.com/london/art/rachel-maclean-wot-u-about>.

Chris Meigh-Andrew(2014). Second edition- *A History of Video art*, Northwestern university press.

Manovich, Lev(2001).*The language of New Media*, The MIT Press, Massachusetts London, England.

Mark b.n. Hansen(2006), *Bodies in Code*, New York : Routledge .pp.10-22