

# 跨越身體向度： 以國立臺灣美術館藝術跨域策展 案作為研究取徑

Beyond Body Orientation:  
Taking National Taiwan Museum of Fine Arts' Interdisciplinary  
Curating as Research Path

黃盟欽 / 輔仁大學影像傳播學系專任助理教授

Huang, Meng-Chin / Assistant Professor, Department of Communication Arts, Fu Jen Catholic University

## 摘要

新媒體藝術透過綜合創新實驗表現，參與過程融合數位媒介與科技創造，展現出多元化的虛實整合效果。經此趨勢發展，數位時代藉由媒介訊號傳輸，科技結合軟硬體裝置設備發揮效應，超越傳統思維的體現過程，導入身體意識彰顯獨特性的心理經驗，可被視為身體與科技介面間相互介入的行為模式，建構成為諸眾的心智參與反饋方式。因此，新媒體藝術融入跨域創新思維，延展出數位科技時代的虛實界限與展示構思，擴延成為多重性的感知鏈結。

本文以國立臺灣美術館藝術跨域策展案作為研究案例分析，思考科技與新媒體藝術的交互關係，如何提供由自身主體操作轉向開放性的體驗與理解，指涉跨域創作交織的共振時態與發展效應。內容探討藝術跨域所強調「藝術文化與科技跨域結合」的具體價值，用以回應數位時代所衍生的新興議題。研究著重於跨領域媒介理論與案例分析，探究數位科技與受眾之間的共感過程，思考融合媒介與科技創新議題，如何展現當代藝術語境的發展歷程。研究結論，一、數位科技為媒體藝術帶來的不只是展示性改變，藝術家透過複數身體(plural body)面對多元性的展示轉向，從不斷開發新技術中逐步發展建立其特殊性的美學觀點。二、數位科技應用於藝術技術的導向過程，由自身主體操作轉向開放觀者的體驗與理解，提供科技媒體與藝術創作所共同交織的認知途徑，建立跨越性的身體向度。

關鍵詞：新媒體藝術、跨域策展、複數身體、身體向度

收稿日期：112年3月29日；通過日期：112年6月16日。

## Abstract

New media art is expressed through comprehensive experiments, and its process brings together digital media and technological creation, with a variety of virtual and real integrative effects shown. Through this developmental trend, the digital age sees the transmission of media signals and effective integrations of technology on software and hardware devices, which surpasses the embodiment process of traditional thinking and introduces body consciousness to achieve unique psychological experiences. This can be regarded as a mutual intervention between the body and technological interfaces, which constructs how people mentally engage and respond. New media art integrates interdisciplinary innovative thinking, extends the boundaries of virtuality and reality, displays concepts in the era of digital technology, and expands into multiple perceptual links.

This paper examines National Taiwan Museum of Fine Arts' interdisciplinary curating and considers the interactive relationship between technology and new media art, exploring how open experiences and understanding can be provided through subjective processes, pointing out the interdisciplinary creative endeavors' resonance and developmental effects. The content delves into the specific value of "interdisciplinary integration of arts and culture and technology," which is emphasized in interdisciplinary art, in order to respond to emerging issues in the digital age. The research focuses on interdisciplinary media theory and case analysis, explores the perception process between digital technology and its audience, considers issues observed with the integration of media and technological innovation, and how the developmental process in the contemporary art context can be presented. The research concludes that: 1. Digital technology brings more than just display changes to media art. Artists face the diversification of display through plural bodies, and gradually develop and establish their particular aesthetic points of view from the continuous development of new technologies. 2. In the guiding process of applying digital technology to art techniques, it shifts from subjective operation to open experiences and interpretations for the audience, with a cognitive path intertwined with technological media and art creation provided and the orientation of the body transcended.

**Keywords:** New media art, interdisciplinary curating, plural body, body orientation

## 一、前言：科技與身體的存有向度

隨著時間推移，跨領域藝術發展強調各種藝術形式之間的平等與多元性，讓不同形式的藝術彼此交織，互相影響，共同創造出更加豐富、多樣化的藝術體驗。在觀察跨域思維的源流啟發，可回溯於華格納（Richard Wagner）建立「總體藝術」（gesamtkunstwerk）的概念，他認為音樂成為整體的主導，確信整合不同形態的藝術，集合於歌劇的具體表現，儘管此觀念已打破創作的模式與框架，但整體的跨域思維以單一類型性的主導發展前進。<sup>1</sup> 然而，發展於十九世紀歐美的前衛主義（historical avant-garde），如達達、未來主義、超現實主義、構成主義等藝術運動，更加強調藝術家的主體性與流動性發展，呈現跨領域藝術的時代意義。其中，如黑山學院（Black Mountain College）跨領域教學發展，透過藝術教育與實踐實驗性制度在 60 年代造就許多前衛派先鋒藝術家。<sup>2</sup> 再者，福魯克薩斯（Fluxus）對於精神性的流動狀態表現生命態度，廣泛結合跨領域媒材，強調主觀意識，對照出社會、政治、文化、性別等議題，強調身體性的價值判斷，透過強調臨場感、隨機性與展演結合的結構性，雖然不突顯身體美感、肢體技巧或視覺愉悅，而傾向以某種儀式性與隱喻手法進行身體行為的語法，體現出藝術家反思社會意識下的生存狀態。<sup>3</sup>

觀察身體主體的重要性，身體訊息透過不同媒介轉譯，從機器物件到科技新媒體作為介質，誠如班雅明（Walter Benjamin）論及新技術的出現，伴隨產生新的視覺思考方式。<sup>4</sup> 時至今日，就科技介入藝術創作發展而言，由當代科技媒介切入探討新媒體藝術發展趨勢與技術形式，透過當代科技擴延身體意識，轉譯成為多層次的身體符碼，融合數位媒介與科技創造，展現虛實整合的跨越特質，將身體幻化成為虛擬身體（Virtual body）的建構與想像。然而，隨著科技持續發展，如何定義身體與科技間的相互介入影響模式？亦或透過觀看作

1 威廉·理查·華格納（Wilhelm Richard Wagner, 1813-1883）在 1849 年發表的論述〈未來的藝術〉（“The Artwork of the Future”）文章認為音樂成為整體的主導，確信整合不同形態的藝術，包含建築、圖畫、詩歌、舞蹈等，集合於歌劇的具體表現，提出前瞻性的觀念發展藝術的整合概念。

2 黑山學院（Black Mountain College）（1933-1957）跨領域教學發展，該校擁有視覺藝術，文學，音樂與表演藝術上的跨領域教程，持續地影響著藝術教育的跨域實踐性精神。

3 福魯克薩斯（Fluxus）（1962-）精神性流動狀態，藝術家試圖打破舊有藝術界限，從事跨國際，跨媒體的藝術試驗，藝術家常以幽默、顛覆的手法表現對於事件、觀念、音樂行動、行為藝術、錄像等類型之觀察呈現。

4 Walter Benjamin, Hannah Arendt Ed., *Illumination: Essays and Reflections* (New York: Schocken Books, 1969).

品的互動過程，能否啟動彼此的共感意識，理解藝術創作者所欲傳達的創作意圖？因此前提，本文探究科技媒體發展趨勢，推測身體作為表現主體的創作觀念與媒介效應，觀察跨域思維如何回應新媒體藝術的發展趨勢，內容論述整理國美館跨域策展案進行分析比較，透過策展概念中以身體議題的經驗探討，作為科技媒介與主體意識下的身體向度（body orientation）。

研究提問，透過數位科技的轉譯，當代藝術情境中的身體意識與感知轉向？如何導引數位操控（digital manipulation）所呈現的情境關係，觸及成像內容涉入於互動的情境當中？藉由虛實觀念的佈局引導，透過身體感知的位移驅使，產生跨越時間與空間的定序表徵？運用身體感知的複雜性，如何將作品轉變為訊息交流的「關係場」（relationship field），開展於創作者、觀眾與作品之間的「互文性」（intertextuality）對話關係？

因此，筆者研究參閱相關理論與文獻內容，蒐集相關案例分析，透過進行科技與藝術跨域的共生建構，進行此研究實踐價值。為回應上述提問，本文以「內容分析」與「個案研究」進行研究分析，以國立臺灣美術館跨域策展徵件案作為研究對象，觀察分析身體與科技性的時間性延續意識，身體表達作為觀察，探討新媒體藝術觀念意識與形式表現的開創思維，思考身體感知如何融入科技所產生的互動情境。本文以跨越身體向度（Beyond body orientation）作為研究主軸，推測科技觸及跨領域研究，顛覆原本對於既有世界的認知與刻板印象，此概念透過思辨構思想像力為基礎，推測目的與方式在於描繪出其他的可能性想像，藉以啟發跳脫當前思考模式，透過探索、混合、借用創作來構思情境思想與想像漫遊。本文指涉數位科技複合技術，促使反思身體意識在數位潮流下的游移作用，思考科技媒體的發展趨勢，身體的經驗向度作為新媒體藝術探討之辯證議題。

本文章節安排：第一，「前言：科技與身體的存有向度」，梳理身體意象的發展途徑，觸及社會體制、現象學、文化研究等之觀點形成驗證架構。第二，「跨域策展計畫的延續脈絡」，討論國立臺灣美術館發展藝術跨域計畫，作為培育科技新媒體藝術策展與創作人才的重要推手，發展歷程著重「策展實踐」與「場所精神」，深化科技媒體與藝術美學之具體鏈結。第三，「跨域策展之身體議題與轉向」，由第二章延伸討論分析跨域策展案例與構面定義，回溯策展理念與作品個案作為分析內容，觀察跨域策展身體議題與轉向，詮釋新媒體



藝術對應之時代趨勢，思考數位時代中的身體展現。第四，「藝術跨域身體的實踐與反思」，研究反思身體感知與科技間相互介入模式，檢視以身體成為媒介意識，意圖補充在既有的認識論，推測身體向度的其他觀點。第五，「結論：近未來藝術跨域的身體想像」，總結新媒體藝術與身體議題的相互趨近關係，並且提出個人觀點回應本研究命題，延展「身體向度」的敞開性，探討科技數位時代中身體的進行時態，探測未來發展與表現型態。

## 二、跨域策展計畫的延續脈絡

本文探究新媒體藝術發展趨勢，挖掘跨域概念與媒介技術，進而思考藝術「交流」、「溝通」、「互動」等多重感官鏈結。在解釋科技改變藝術創作的關鍵性發展中，誠如媒體評論家瑪莉塔·史特肯（Marita Sturken）在著作《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》（*Practices of looking: An introduction to visual culture*）談到大量依靠科技的媒體世代勢必造成美學的改變，主要來自於藝術家嘗試使用科技軟硬體應用，並給予特別的美學詮釋與趨勢發展。<sup>5</sup> 具體來說，藝術創作已然跳脫依據時間性的軸線發展與技術性演變，發展更多獨特技術特質與美學觀點，說明了藝術創作與科技進步是持續並進的漸進過程。當代技術融合數位媒介與科技創造，如何跳脫數位科技成為工具的模式，而是進入科技與藝術共生建構與發展情境，提出開創、再造亦獲整合的創新思維，拓展新媒體藝術的多元跨域策略。由此看來，數位科技並不因為提供快速與便捷，藝術創作在技術創新的漸進過程，如何強化身體經驗，開拓出區隔性的美學示範。因此，國立臺灣美術館長久以來作為培育科技與新媒體藝術跨域策展與創作人才的重要推手，發展歷程著重「策展實踐」與「場所精神」，除了能廣納並展現藝術創新策略，實踐觀念意識、形式表現、跨域創造等衍生議題，思考科技所產生的界域向度。

### （一）跨域策展實踐

國立臺灣美術館藝術跨域發展歷程，透過新媒體跨域策展案徵件計畫，由策展人亦或策展團隊追求藝術跨域之突破與創新，提出具挑戰性、創意思維之

5 瑪莉塔·史特肯（Marita Sturken）、莎莉·卡萊特（Lisa Cartwright）著，陳品秀、吳莉君譯，《觀看的實踐－給所有影像世代的視覺文化導讀》（臺北：臉譜、城邦出版社，2013），頁 136-139。

策展觀點與展覽規劃，拓展藝術跨域與科技共生的可能面向。國美館自 2002 年開始推動執行數位藝術創作計畫，積極引介不同型態與多面向之數位藝術展演活動，開拓具前瞻性的數位藝術潮流及視野，藝術跨域策展展畫徵件計畫則是自 2010 年開始公開，鼓勵跨領域藝術之突破與創新，<sup>6</sup> 筆者梳理自 2011 年至 2022 年間跨域策展徵件獲選案為研究案例，探索跨域實驗與場所精神之間的共生關係，分析跨域創作的多元觀點如何進行藝術生產，提出科技與新媒體藝術發展下的時態意義，探測媒體科技如何介入藝術跨域創作。

### （二）跨域場所精神

策展人策劃藝術展覽時所涉及的實踐過程，需要展覽論述說明與參展作品的選擇，同時還需考慮展覽空間與觀眾體驗等因素。由克里斯蒂安·諾伯格-舒爾茨（Christian Norberg-Schulz）經由建築現象學衍伸提出的場所精神（*genius loci*）的概念，他認為場所（*place*）是一所人性化的空間，它在「特性」獲得認同後，就會折射出場所精神。<sup>7</sup> 再者，羅莎琳·克勞斯（Rosaline Krauss）以形式空間觀點觀察視覺藝術在二十世紀的發展現象，她提出當雕塑從其座落的基座（*pedestal*）中消失，將會被解放到開放的場所（*site*）。<sup>8</sup> 經由上述觀點，筆者依此場所精神來觀察國美館跨域策展徵件計畫案的發生場域，2011 年至 2019 年以「數位藝術方舟」（*Digiark*）為策展實踐之場域，然後至 2020 年因上述數位藝術方舟場域整修，加上計劃政策改變，展出場域移至國美館主展館 203-205 展覽室。相關整理如（表一）

6 國美館數位藝術發展計畫自 2002 年開始推動進程，相關計畫推動進程：（一）「數位藝術創作計畫」（2002-2013）；（二）「數位科技與視覺藝術共構發展計畫」（2012-2014）；（三）「臺灣科技融藝創新計畫」（2015-2018）；（四）科技藝術共生計畫（2019- 迄今）。

7 場所精神的概念是由克里斯蒂安·諾伯格-舒爾茨所從最初對物件的辨認到對場所的認同，從體認和場所之間的關係到產生存在的意義，進而發展出場所精神。參閱伊象著，〈誰的場所精神？〉，網址：〈[http://english.fju.edu.tw/lctd/List/ConceptIntro.asp?C\\_ID=191](http://english.fju.edu.tw/lctd/List/ConceptIntro.asp?C_ID=191)〉（2023.3.28 瀏覽）。

8 參閱〈界線內外：跨領域藝術在臺灣〉，《財團法人國家文化藝術基金會委託研究計畫案》，2004，頁 24。〈<https://sustainableheritagestudies.wordpress.com/2017/09/16/%E8%B7%A8%E9%A0%98%E5%9F%9F%E4%B9%8B%E5%BF%85%E8%A6%81%E8%88%87%E6%83%B3%E5%83%8F/>〉（2023.3.28 瀏覽）。

表 1：跨域策展徵件案（2011-2022），研究者整理製表，2023。

年代	策展主題 (依展出時間排序)	策展人	展出場域
2011	小奇觀	丁建中	「數位藝術方舟」 (Digiark)
	糾結：數位時代的群聚生成	王柏偉	
	成為賽伯格	謝慧青	
2012	與時空的一場對話	羅禾淋、林旺廷、 吳尙霖、陳依純	
	人工智能改	謝慧青	
2013	3.28 級嗡嗡	蔡奇宏	
	陌生人	王柏偉、江凌青	
2014	後福島的今天與我們的明天	李彥儀	
	她的五個衣櫥	曹筱玥、林昱君	
	進化之力	王又安	
2015	就地起舞	蔡昀庭	
	你雙眼闔上我滅亡	陳漢聲	
	網路後巷—國際非網路藝術展	lololol (林亭君、張欣)	
	一場關於真實的導覽	陳佳音	
2016	美錯了？	張乃仁、劉星佑	
	再次重回類比之詩	羅禾淋	
	彼處／此地	傅雅雯、斯文·伯爾邱特	
2017	幻視·身體場	黃盟欽	
	悄然形成的風景	張家瑋（孵一間工室）	
	火辣身體·冷酷科技： 新媒體藝術中的身體表演和編舞 操作	張懿文、 芳雀絲卡·艾爾伯斯	
	人艱不拆 從腦補學到抓漏術	陳漢聲、劉星佑	
2018	遺落在網夢裡	曾鈺涓	
	薛西弗斯 Ver. 20.18	法蘭西斯·亞曼德雷、 林怡君、王萱	
	聯覺共振	葉廷皓	
2019	螢幕不滅	曾鈺涓	
2020	2020 啟發性的未來： 推測、身體與醫學—— 宮保睿、顧廣毅雙個展	宮保睿、顧廣毅	國美館主展館 203-205 展覽室
2021	Æthereal 逸菲蕾邀	陳子澂和張瀚尹	
2022	動勢身形	黃盟欽	

經此研究動機，筆者研究國美館跨域策展之時間性延續脈絡，擴充思考數位化潮流與科技複合如何拓展身體議題。隨著當今科技發展，由科幻電影、遊戲電玩、網絡媒體到數位趨勢，科技發展刺激觀者的視覺與聽覺感官，促使觀者思考改變習成的身體慣性，形構出嶄新經驗的完形心理概念。因此，探討身體意識在數位潮流中增殖於不可臆測的時空游離作用，包括時序抽離、虛擬偽裝、感官交迭等，成為身體向度，開啓身體感知作為開發、實踐、展示與分析工具，藉此思考科技發展與新媒體藝術實踐之跨域特質。

歷年來國美館跨域策展徵件重要展覽當中，許多呈現不同以往的策展議題與展示形態，透過虛實整合技術，結合表演、劇場、互動裝置、虛擬實境、沉浸式體驗等，反映出當代臺灣社會中關於藝術跨域發展的文化表徵，以及如何影響到藝術的創作呈現與風格特色。總結以上梳理，藝術創作面臨數位化潮流，複合技術拓展出多元化的創作特質，透過軟硬體的資訊模組，結合互動式裝置、虛擬介面、網絡資源作為溝通媒介，形式與媒介之間的跨領域結合，反映出對數位時代的集體智慧（collective intelligence），探討藝術跨域發展新媒體之普世價值。因此，基於研究國美館藝術跨域策展歷程，面對當前跨域思維脈絡與藝術發展趨勢。以下章節將透過案例分析「身體演化的混成過程」、「跨越自身的身份探索」、「身體臨場的動態編碼」的交叉討論，推測身體與科技跨域的發展情境趨勢，探討身體作為跨域策展議題之轉向過程。

三、跨域策展之身體議題與轉向

科技與藝術的交互關係下，隨著當代數位科技發展，電腦運算藉由編碼傳遞、圖像訊息與資訊載體等環節綜合體，軟硬體技術不斷地變化與革新發展，媒介呈現跨時代意義與進行時態，進而探測科技性議題與發展趨勢。當代數位媒體藝術藉由科技應用延伸影像技術，透過技術整合活絡科技性媒介開發特質，包含通訊網路、擴增實境、AI 人工智能、2D／3D 軟體程式、數據運算等媒介形式，成為跨領域媒體結合重要的發展趨勢。綜觀當代藝術發展情境，藝術家透過創新科技思維，運用媒介技術提昇發展媒體觀念，內容展現成為嶄新的藝術表現與美學概念。曼諾維奇（Lev Manovich）在《新媒體的語言》（*The Language of New Media*）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，如何獨特地創造出了真實的幻覺，再現時間與空間下組織人類的經驗。<sup>9</sup>觀察當今科技發展的快速變遷與劇烈變化，藝術結合數位科技的交互影響，拓展創作類型與新興媒體所延伸的可能性發展。曼諾維奇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）。<sup>10</sup>

具體來說，當代科技介入身體技術作為媒介，藉此建構、闡釋、批判新媒體藝術與身體的辯證關係，成為不斷衍生的意義文本。誠如學者梅爾·阿利森貝格在《後數位時代的藝術未來》（*The Future of Art in A Postdigital Age*）書中提出了一種新的藝術創作觀念，主張藝術家關注人類生存的實際問題，而不是只關注數位科技本身。他認為，在數位科技與人類之間的關係快速變遷當下，藝術家透過創作來探索這種變遷對人類生存的影響。<sup>11</sup> 經此思考，「後數位」強調在網路空間與真實空間之間、在社會與實際傳播過程中體現媒體與混合真實之間、在高科技及其碰觸經驗之間、在視覺、觸覺、聽覺與動態媒體經驗之間、身處在地與全球化之間，如何透過數位、生物、文化和精神體系，透過參與、互動、合作過程，經由身體意識的反映下重新定義藝術的角色。換言之，「後數位」藝術創作關注的是如何在快速變化的時代裡，如何將數位科技與人類生存的實際問題結合起來，開創出新的藝術形式，藉以探索人類與數位科技之間的關係，注重參與、互動、合作和共創的過程，進一步深化藝術的社會性和人性化的特質。

本文立基回顧國美館跨域策展重要展覽，分析相關屬性案例與構面定義，在既有資料檔案回溯策展理念與作品個案作為研究內容，主要觀察分析跨域策展身體議題與轉向，詮釋新媒體藝術發展性與可能對應之時代趨勢，思考數位時代中的身體展現。

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

10 參閱邱誌勇，〈幻化流形後電影時代的數位活動影像〉，收錄於《現代美術學報》第23期（2012），頁111-115。

11 Mel Alexenberg, *The Future of Art in A Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*(Chicago: University of Chicago Press, 2011), pp. 9-10.

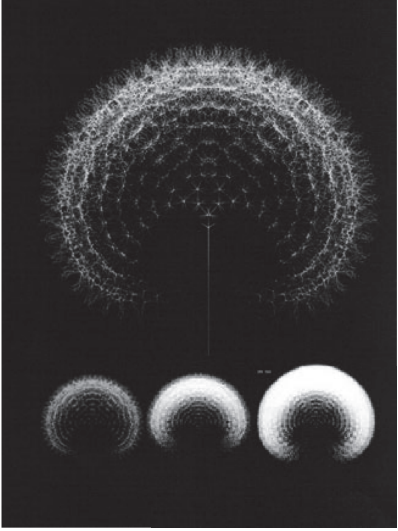


圖1 黃致傑，〈種子肖像〉，2012，互動式影像、人臉辨識系統、木框，65×58×8 cm，圖片來源：《2012 數位藝術推展計畫航程年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2012），頁130。

### （一）身體演化的混成過程

綜觀數位科技發展，電腦設備軟硬體設備進展呈現非線性演化，加上科技藝術、數位藝術或跨領域的蓬勃發展，媒體學者依瓦娜·許比爾蔓（Yvonne Spielmann）認為在數位技術與新媒體觀念發展成為「變形圖像」（transformation imagery），說明了圖像間轉換的中心地位，以及這些轉變如何體現於數位化環境的流程改變，根據她在《錄像：一種反思性的媒介》（*Video: The Reflexive Medium*）追溯影像發展，可區分作為「技術」（Technology）的錄像，以及作為「媒介」（Media）的錄像，這兩者的區分是基於技術意義上是否成熟，以至於技術物的實踐能夠被稱為影像的實踐。<sup>12</sup> 數位影像融合後製處理與混成技術，與當代媒體科技共享發展屬性，數位影像成為後設媒介（meta-media），不斷從開發新技術中建立其美學觀點。

透過身體演化觀念涉及人、生物、機械發展寓言，由策展人謝慧青在2012年所提出的「人工智能改」策展，強調宇宙本質是無限創造生命力，由「生命衝動」（elan vital）運作，此概念來自於柏格森的《創造性演化》一書，他認為時間是創造的過程與力量，使得世界不斷變化與發展。貝爾納·斯蒂格勒在《技術與時間》中探討了技術在西方哲學史中的演進與觀點，並主張技術也是一種創造性的力量，他認為技術不僅是人類的產物，也具有自己的生命力，能夠隨著時間的推移而演變。<sup>13</sup> 策展論述延續柏格森與斯蒂格勒的概念，認為人工智能具有自己的生命力與創造力，參展作品如黃致傑〈種子肖像〉（圖1）透過互動式影像探測觀者情緒，刺激虛擬生物的生長激素，藉此展現物種多變的體態變化。經此觀察，人工智能的演化是不可預測的，就像生命物體在與環境的相互作用，隨著時間推移而演變，這是一種科技進展的過程。此策展概念強調人工智能創造性力量的重要性，並且呼籲尊重善用這種力量，使其能夠發揮最大潛力，為人類帶來創新和進步。

12 Yvonne Spielmann, *Video: The Reflexive Medium*(New York : MIT Press, 2008).

13 參閱謝慧青，〈生命的 New Type: 機器與生物的共同演化〉，《2012 數位藝術推展計畫航程年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2012），頁100-105。



圖2 鄭宜蘋，〈聲的跳愛 2012-2014〉，錄像聲響紀錄、文件、塑膠跳蛋、電池、紫色燈管、襯裙，20分循環播放，尺寸依場地而定，圖片來源：《2014 藝術跨域發展計畫年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2014），頁 66。

同樣觀察數位科技的想像力進展，策展人王又安在 2014 年的策展「進化之力」中，探討數位化影響藝術創作所帶來的力量，隨著科技的發展下，人們的想像、思維及經驗也受到了影響，數位科技成為了藝術創作新媒材。策展人提出「幻肢想像」、「身體儀器」、「人機頻率」等議題，強調藝術家創作不再只是「媒材語言」的表現，而是要更深入地理解「數位經驗」，其中參展藝術家鄭宜蘋〈聲的跳愛〉（圖 2）偏重聲音結合行為表演，並以錄像聲響紀錄呈現情慾感官的流動樣態。由此看來，「進化之力」策展探討數位化對於身體思維的投射影響，強調置身於數位經驗下的嶄新理解，藝術創作者探索數位科技所帶來嶄新世界觀，並將其融入藝術創作當中。<sup>14</sup>

綜觀其他相關議題策展理念，如策展人王伯偉在 2011 年的「糾結：數位時代的群聚生成」策展論述中指出，提到數位媒介的轉換讓「社會」的概念產生了全然不同於現代主義時期的解讀和內涵，人們需要重新認識社交關係的本質，理解虛擬社交和現實社交之間的關係，並學會在虛

14 參閱王又安，〈進化之力／策展論述〉，《2014 藝術跨域發展計畫年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2014），頁 50-53。

擬和現實之間建立平衡和溝通。<sup>15</sup> 此外，策展人羅禾淋在 2016 年的「再次重回類比之詩」策展中呈現「類比」科技的古典韻味，透過藝術作品探索在數位化的時代中，如何找到與慢科技的呼應，並以此深入探討古典與非古典兩者之間的差異。<sup>16</sup> 展覽意旨在為人們在追求工業和科技進步的同時，找到最後的靈光防線，同時鼓勵觀者透過新舊物件與技術之間的辨證，尋找到生活中深刻、享受、慢速的詩意。

經由上述觀察，身體演化的混成過程，科技發展成為具反身性的特質，相對於身體的隱喻性參照，關於科技技術以物質進化於文明當中，各種人工物的形式存在於環境之中，影響著人們的行動、知覺與理解方式。因此，思考身體文本知識成為創作素材，對應與反射成為創作風格，探討身體形象成為存在本質，轉化身體與知覺的意向性，將身體的感知途徑推向潛能本質的展示取向。

## （二）跨越自身的身份探索

強調透過視知覺經驗成為主導意向結構，居伊·德波（Guy Debord）於 1967 年《奇觀社會》（*La Société du spectacle*）中指出資本主義物化的時代，當表象取代存在影像也取代現實，奇觀也習以為常成為日常生活的景觀，社會景觀之「奇觀化」即在於出現了表象與存在之間的矛盾情境。<sup>17</sup> 然而，透過觀察當代社會多元議題，將物質生活轉化成為景觀世界，探討身份意識、身體差異、跨文化政治、社群媒體等相關議題，風格充滿誇張異想、怪誕詭奇的藝術風格，思考社會現實議題，對於消費主義中意識型態對於身體的物化，特別受到文化研究「差異」（difference）化的議題分析。然而，消費文化中身體的觀看以及如何被觀看，都是權力的運作和展現，當影透過特定的立場角度下觀看，涉及了意義框架、意識形態、價值觀機制的介入。

15 參閱王伯偉，〈糾結：數位時代的群聚生成／策展論述〉，《2011 數位藝術推展計畫航程年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2011），頁 109。

16 參閱羅禾淋，〈再次重回類比之詩／策展論述〉，《2016 Digiark 藝術跨域發展計畫年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2016），頁 104-106。

17 參閱高千惠，〈地景說話 9：窺——景觀社會的攝獵〉，《典藏 ARTOUCH 專欄·高千惠專欄》，網址：<[https://artouch.com/artouch-column/kao\\_chienhui/content-67484.html](https://artouch.com/artouch-column/kao_chienhui/content-67484.html)>（2023.3.28 瀏覽）。





圖3 陳漢聲，〈飄動的彩虹旗〉，2014，錄像，循環播放，尺寸依場地而定，圖片來源：《2015藝術跨域發展計畫年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2015），頁76。



圖4 顧廣毅，〈延遲青春〉，2019，單頻道錄像、複合媒材，尺寸依場地而定，圖片來源：〈啟發性的未來：推測、身體與醫學——宮保睿、顧廣毅雙個展〉，<[https://event.culture.tw/mocweb/reg/NTMOFA/Detail.init.ctr?actId=00105&utm\\_medium=query](https://event.culture.tw/mocweb/reg/NTMOFA/Detail.init.ctr?actId=00105&utm_medium=query)>（2023.5.30瀏覽）。

對於思辨身體的認同與差異化，轉化成為衍伸性符號的詮釋觀點，瑪莉塔·史特肯（Marita Sturken）談到將性別權力的辯證關係擴大領域，可將豐富且多元性別影像符碼包含進去，透過這些理論範式所理解的身體凝視也將跟著轉變，顯現出非主流意識下的身份認同。<sup>18</sup> 經上述觀念思考，2015年跨域策展案「你雙眼闔上我滅亡」對於當今社會性別議題的關注討論，態度越趨自由多元且開放，以藝術討論性別議題，透過符號、圖像、性別對立的思考、以及創作媒材，探討性別認知議題如何被建構與實踐在生活的言行當中。<sup>19</sup> 參展作品如陳漢聲〈飄動的彩虹旗〉（圖3）探討在地性同志運動的身份認同，影像中由身穿多元色彩的人物，透過實質的採訪與口述，收集在社會運動中個體經驗所遭受的漠視狀態，是否真有平權社會的到來？2020年的跨域策展「啟發性的未來：推測、身體與醫學——宮保睿、顧廣毅雙個展」（圖4）則受到前端生物科技發展的影響，許多醫療技術產生革命性的突破與改變，聚焦於生物藝術與跨領域交匯，拋出對身體器官定義的哲學提問。此展覽以人造器官的可能性推測未來人類的身體想像，當科技變革暗示著人類有機會可以找到更多的解決方法，面對疾病所帶來的各種危機。然而，醫學的知識與技術在當代社會中

18 參閱瑪莉塔·史特肯（Marita Sturken）、莎莉·卡萊特（Lisa Cartwright）著，陳品秀、吳莉君譯，《觀看的實踐——給所有影像世代的視覺文化導讀》（臺北：臉譜、城邦出版社，2013），頁135-139。

19 參閱陳漢聲，〈你雙眼闔上我滅亡／策展論述〉，《2015藝術跨域發展計畫年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2015），頁69-70。

具備了定義何謂健康的、正常的身體權力，因此當原本醫療系統受到新興生物科技的影響之下，原本對於人類身體的規範與定義也開始受到鬆動。而這樣的變化也開始在文化層面，產生了社會性與倫理性的爭議與辯論。<sup>20</sup>

透過跨文化、跨國界的角度，探討逃離的多重含義，透過藝術形式呈現舉具體含義和價值。策展人傅雅雯與斯文·伯爾邱特（Sven Bergelt）於2016年「彼處／此地」著重於「逃離」的跨文化性，與其衍伸的「自由」與「限制」等概念，從中建立多面向的視角與相關議題探討，並產生跨文化／國界的對話。策展人提出「逃離」是否為一種可以獨立於起因而有固有性的概念？藉由核心提問，嘗試破除既有的模式樣板，反思破除普遍認知下「逃離」固存的刻板印象，進而拓展呈現其所隱含的內涵。<sup>21</sup> 展覽提問「逃離」被視為對某種形式的限制或束縛的回應，這些限制或束縛可能來自於個人的經驗、文化、社會環境等多種因素。但是，如果將逃離視為一種自成體系的概念，則其背後的內涵和價值可能會更加深入和豐富。

總的來說，上述展覽提供了相當深入且豐富的思考途徑，可以幫助理解身體議題延伸概念的多面複雜性。通過思考拓展思維模式，開啓對話並推動討論身體符號化、性徵化、消費化的位次權力關係，回應藝術中的身體概念如何詮釋。經由上述策展案例觀察，雖然藝術家對於身體概念的轉塑和表現手法不盡相同，然而探討身體表徵與其社會性之關聯，企圖模糊觀者的主觀判斷與慣性認知，讓身體的表徵意義在文化理解中被重新檢視並理解。

### （三）身體臨場的動態編碼

科技媒介導入身體感官的創作觀點，媒材與技術透過型式轉化，不同的媒體訊息呈現出新的溝通模式，包含各種創新材料與技術方法，發展多樣化的表現形式。觀察當今媒體資訊電子化與溝通網路化的不斷創新，麥克魯漢（McLuhan）認為媒體科技扮演感官生活的外延與推進器，媒體同時影響各種感官的整體場域，媒體現象除了強化人類感官與肉體功能，並且延伸意識形態深入精神層面，他認為社會塑造取決於溝通媒體的本質，指出媒體影響力所

20 Shang，〈科學解構現實，藝術推測未來？——《啟發性的未來：推測設計、生物藝術與跨領域的交匯》論壇紀實〉，網址：<<https://pansci.asia/archives/197387>>（2023.3.28 瀏覽）。

21 參閱傅雅雯、斯文·伯爾邱特著，〈彼處／此地／策展論述〉，《2016 Digiark 藝術跨域發展計畫年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2017），頁132-137。

觸及、影響的改變狀態。藉此思考科技介入現場表演所呈現的身體問題，涉及了尚未被充分討論的運動影像議題，涉及知覺、感覺、身動力與動作影像。

創作內容切入表演性，運用身體動態編碼動作，身體建立於場域經驗，產生臨場性的綜合狀況。具體來說，臨場性是對身體影像姿態的捕捉，李歐塔（J.F.Lyotard）對於「流形」（figural）的概念衍伸脈，說明了運動影像的創作思考關鍵環節。<sup>22</sup> 透過跨域展演模式，表現身體性臨場動態的時序狀態，真實與虛構被收編於舞蹈媒介轉換，帶出不同的跨域創作觀點。因此，舞蹈動作的臨場感知傳達創作中的場域經驗，當代許多跨域影像展演將身體影像結合科技媒體的互動方式，形構出舞蹈錄像（Dance video）、數位舞蹈（Digital dance）、多媒體互動舞蹈演出（Interactive contemporary media dance performance）等多樣藝術展演形式。

基於上述創作動機探討運動身體中所產生的身體差異，流動影像拼湊身體、時間與空間的歷時性，思考舞者身體姿態的視覺架構，策展人張懿文於 2017 年「火辣身體·冷酷科技：新媒體藝術中的身體表演與編舞操作」以舞蹈研究學者蘇珊·佛斯特（Susan L. Foster）提出「編舞操作」（choreography）分析身體經驗在文化與個人領域中的能動性，佛斯特認為透過姿勢和動作形成新的文化符碼，重新配置個人認同與在社會間的關係。<sup>23</sup> 由竹內瑪麗雅（Maria Takeuchi）與弗德列克·菲利普斯（Frederico Phillips）團隊合作作品〈As·phyx·i·a計畫〉（圖5），透過動作捕捉技術探索舞者運動定律，使用 Kinect 感應器即時處理並分析動作數據，將身體影像渲染呈現出有機性的數位動態。由此觀察，在身體展演當中，觀眾感受到表演形式的動覺維度，因此人與物之間產生「移情」的現象，將人的經驗與機械連結一起，產生物理和心理的「移情」作用，這個連結讓觀者的身體進入藝術作品之中，也暗示了觀者透過身體感知，對藝術品產生物理性的情感回應，此展覽作品中觀察，觀者、表演者、機器與人產生微妙的互動關係，也因此創造了人與科技之間的互為



圖5 竹內瑪麗雅x弗德列克·菲利普斯，〈As·phyx·i·a計畫〉，2015，錄像，2分42秒，圖片來源：《2017 Digiark藝術跨域發展計畫年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2017），頁143。



圖6 安娜琪舞蹈劇場x當若科技藝術，〈共生〉，2022，空間裝置，尺寸依場地而定，圖片來源：由筆者拍攝提供。

主體性（intersubjectivity）。

將動態影像切入結合科技界，導入程式運算與穿戴裝置，反思影像媒介在編碼運算與重組改編，重構身體的視覺化編碼。筆者於 2022 年策畫藝術跨域策展案「動勢身形」（Metabody in Kinesphere），展覽以三項貫穿議題：《身體穿越：沉浸式作為互動感知體驗》、《身體位移：從網絡運算到資料庫模式》、《身體轉塑：超越自身與經驗身份特性》。策展論述由科技媒介切入探討藝術表現與跨領域創作思維，透過創新氛圍與動能覺察，藉由科技介面思索視覺知覺與身體感知，轉譯成為多層次的元宇宙身體觀念，身體幻化成多重樣貌，超越身體肉身的潛能意志。由安娜琪舞蹈劇場與當若科技藝術團隊跨界合作作品〈共生〉（圖6），透過程式設計結合互動影像，探測科技藝術與身體之間的臆測與模擬，勾勒未來身體經驗的判斷趨勢。此外，香港跨領域藝術團隊 XCEPT 作品〈Cinemorpheque〉（圖7）開拓時空想像，帶領觀者進入沉浸式影像裝置，感受四季變遷與穿梭虛實之間，經歷由數位操控的空間情境，反思人和自然間的微妙關係。作品開拓觀者對既有時間度量衡的想像，以人工智能神經網絡（GANs）為基礎，呈現出四季轉換場景，主要以四套香港電影場景截圖為基礎，深度學習過萬幅不同地域的四季風景，

22 李歐塔在《話語，形象》（*Discours, figure*）談到流形作為不透明性、流行作為真理、流行作為事件。參見 J.F.Lyotard, *Discours, figure* (Paris, Klincksieck, 1985), pp.9-23.。

23 參閱張懿文，〈火辣身體·冷酷科技：新媒體藝術中的身體表演與編舞操作／策展論述〉，《2017 Digiark 藝術跨域發展計畫年鑑》（臺中：國立臺灣美術館，2017），頁 118-120。



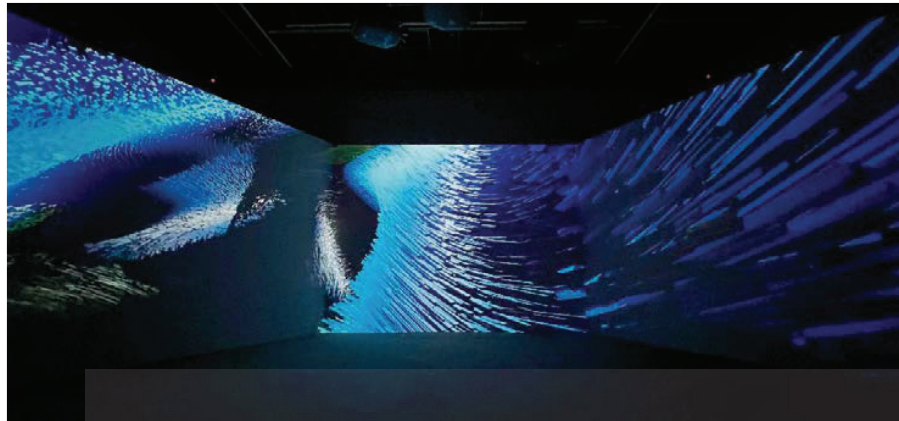


圖7 XCEPT, 〈Cinemorpheque〉, 2022, AI、數據、動態雕塑, 尺寸依場地而定, 圖片來源: 由筆者拍攝提供。

加以分析學習，產生虛擬的時空維度。

上述展覽觀察，探討現今藝術發展趨勢的身體取向，關注身體臨場性、編舞操作在新媒體時代的體現樣態，提問表演如何被概念化，轉譯成為數位編碼與衆生重組的時間歷程，創造出的身體動態，作為在也不在的存在論證。綜觀而言，科技化的虛擬身體交互作用為何？筆者認為 1. 虛擬化的身體意涵，科技媒介與數位影像的交織下產生身體多重感知狀態，兩者之間的矛盾與差異性產生介入關係。2. 虛擬化的身體延展，影像媒介與觀者互動與連結作為現實／虛擬的交互影響，透過情境設置進行互動感知的心智鏈結。

#### 四、藝術跨域身體的實踐與反思

透過上述跨域策展案研究之參照，推測跨越身體向度的衍伸概念，針對科技性身體議題、影像理論與藝術評論收集，聚焦於藝術與科技媒介的發展趨勢，藉由交叉性論證資料，以客觀的界定掌握研究議題現象，並且研究歸納、整理分析，藉以增進事實認識的方法過程。格雷姆·蘇利文（Graeme Sullivan）認為藝術家本身可以成為理論家（artist-as-theorist），促使藝術實踐過程得以理論化，他認為藝術實踐創造批判，並且可以使研究概念化，活化藝術作品的創造力與批判性。<sup>24</sup> 因此，藉以當代科技媒體的多重脈絡，進行跨域討論身體作

24 Graeme Sullivan, *Art Practice as Research: inquiry in the visual arts* (Thousand Oaks: Sage, 2004), pp.156-159.

為創作媒介的交互複雜性和混合性發展潛力，成為參與式體驗之實驗精神，意圖在實踐過程中產出知識與論證。艾蜜莉·瓊斯（Amelia Jones）在其著作《身體藝術：表演主體》（*Body art / performing the subject*）談到：「理解身體從實體轉變而來的變化，可以使身體藝術討論進入更深層次的背景之下，因為這些項目在後來的藝術批評話語中大部分都被忽略，忽視或淡化。」<sup>25</sup> 因此，藝術家透過討論不同層次的身體議題，描繪出身體與藝術之間的依存關係，並且形構出不同尋常的美學認知與理論觀點，表達出個人或群體的身份確認。創作者雖以身體作為介面訊息傳達，實質上卻是處理社會中無法言說或者難以疏理的狀態，藉此將這種間接性的文化指涉打開多重詮釋，進行身分認同再檢驗之實踐過程。

身體成為藝術創作表現載體，回顧數位媒體與科技相關文獻、作品案例提出研究反思，針對身體感知與科技間相互介入模式，檢視以「身體成為媒介」（Body as medium）意識投射其中，筆者意圖補充在既有的認識論，推測身體向度的觀點：

#### （一）身體批判發展論述情境

由安東尼·鄧恩（Anthony Dunne）、菲歐娜·拉比（Fiona Raby）提出挑戰現狀形構成中意的未來，論述情境（contextual discourse）最重要的關鍵面向，在於它的不和諧性，針對情境的清晰度、現實度、熟度、真實度和吸引程度，達到「共振頻率」之交互概念。<sup>26</sup> 因此，本文開啓身體論述作為推測當前科技應用與新媒體藝術創作實踐，藉此形構、闡釋、批判身體的辯證關係，成為不斷衍生的意義文本，透過新媒體藝術展示形態結合跨領域發展，急速地擴展知識與認知範圍，許多發展中的測試技術包含 AI 人工智慧、沉浸式影像、虛擬實境（VR）、擴增實境（AR）、視覺化編程語言等科技應用，導入身體感知進行人／機互動體驗發展情境。亦如媒體理論學家克奧利佛·格勞（Oliver Grau）在他的專著《虛擬藝術》對數位藝術家、作品與觀者的三角關係進行系

25 原文：”understanding this shift away from the body enables a deeper contextualization of body art projects from the earlier period, projects that were largely dismissed, ignored, or downplayed in subsequent art critical discourses,” Amelia Jones, *Body art: performing the subject* (University of Minnesota Press, 1998), p. 21.

26 參閱安東尼·鄧恩（Anthony Dunne）、菲歐娜·拉比（Fiona Raby）著，洪世民譯，《推測設計——設計、想像與社會夢想》（臺北：木果文創出版，2019），頁 23-25。

統分析，研究中採用了全新的模式闡釋媒體所造成的幻覺進化史，關於幻覺的進化一方面仰賴於媒體開放新的感官潛能，另一方面則受制於觀者的間離效果（Distancing effect）下的不同強度，<sup>27</sup> 如何透過混融媒體效應達成互動經驗之完備性。

## （二）身體感知導入科技創造

以科技媒材與身體感知發展結合空間裝置型態，思索創作表現有效度地傳遞身體感知，與觀者產生互動對話關係。克里斯·梅格安德魯斯（Chris Meigh-Andrews）提出影像介面所體現的幻覺，延伸視覺經驗與多層次感官，他談到影像媒材拓展疆界，透過蒙太奇拼貼、特效編程等關鍵表現，亦能搭配空間屬性或結合裝置型態展現，結合投影、雕塑、舞蹈、表演等衆多形式，形塑出嶄新的觀看與介入方式。<sup>28</sup> 若以科技控制論與系統論的美學觀點下，建立訊息與訊息溝通管道用來傳遞訊息，促使觀者與藝術作品產生主客之間的逆轉關係，藉由科技，人類、環境與物件之間的主控與被動關係產生變化。探討科技體現影像媒介的置身處境，思考影像時間的身體感知變化，結合科技軟硬體模組裝置促使影像介面作為訊息溝通。

觀察跨域創作相關案例，研究媒體科技介入藝術的發展動機，導引科技媒介讓創作計畫被轉譯展現，過程中綜觀資訊媒體的發展，各種科技媒體研發便於個人操作運用與跨領域合作模式，透過演變與激盪過程，逐步打破類型與媒介分野的跨域整合表現，讓新媒體藝術表現類型與風格順應地結合當代媒介科技。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，時間與速度促進感官知覺推向許多未知的領域。當科技媒介開拓人類的感官知覺，急速地擴展知識與意識範圍，尤其資訊媒體急速發展，科技媒體研發便於個人化操作運用，並且開展與專業人員跨領域合作模式。因此，研究者在研究與創作發展反思如何改進提升，企圖運用創新科技媒介導入當代趨勢影音創作，輔助當代錄像藝術不乏提出許多新穎觀念，企圖顛覆美學的歷史進程，強調藝術家與生存關係共存所衍生的觀念價值，發展科技媒介作為創作模式，深入理解當代數位技術環節到具體掌握媒體科技應用趨勢，發展美學形式與觀點，讓藝術創作與科技研發成

27 Oliver Grau, *Virtual ART From Illusion to Immersion* (MIT Press Direct, 2002).

28 Chris Meigh-Andrew, *Second edition- A History of Video art* (Northwestern university press, 2014), pp. 2-19。

為延續課題。

哲學家亞倫·米龍（Alain Milon）認為從科幻電影到電玩遊戲，從網路文化到數位藝術，身體在這些世界中似乎愈來愈與肉身外層分離，成了一個沒有弱點，可以任意變形、具有各種潛能的身體。同時間，身體也開始消失，變得透明而空洞，彷彿即將邁向一種科技變動下的新人類。<sup>29</sup> 在這個脈絡當中，我們需要思考分析虛擬身體的所有狀態。在他所提出對於當代科技身體論的觀察中，特別是數位化技術對於身體感知的改變，將現實的身體從傳統物理世界中解放出來，在虛擬世界中展現成為虛擬性狀態。然而，虛擬身體與肉體身體是不同的，肉體身體受到現實的限制，而虛擬身體則是無限的，可以隨意變形與擴展，不再是一個單一的身體，而是多重性的複數身體（plural body），可以同時存在於多個不同的虛擬空間當中。

根據米龍的觀點推論，筆者歸納數位時代中身體特徵，反思當代數位情境下的多重樣貌：（一）無物質身體（Non-Material body）：不存在於現實世界中，只存在於虛擬世界中，虛擬身體由數位化的訊息與載體建構而成，可以隨意地修正和改變。此觀念側重於身體性議題展開於影像空間的互動環境中，思考以時間做為觀察維度下，沉浸式體驗所引發感官分配的特定概念，思考身體作為感知再現，由「身體空間」流轉於「空間感覺」的情感移入。（二）無脆弱身體（Non-Fragile body）：身體是無脆弱的，它沒有真實世界中身體的局限和弱點，可以避免疾病、受傷和死亡等現實生活中的危險。（三）無塑性身體（Non-Plastic body）：無塑性狀態下不會受到時間、年齡、重力和自然環境等因素的影響，隨意變形和流變，改變對於身體美學的闡釋。（四）身體化身（Embodiment of the body）：身體化身在虛擬世界中的存在與行動，透過虛擬社交、虛擬遊戲和虛擬現實等場景轉渡，反映出多重性的身體複本。

跨域藝術創作帶來的不單只是展示的改變，數位科技並不只是提供了快速與便捷，反身性推測在數位技術的轉譯過程，科技媒介是否只能作為工具輔助思維，抑或在科技變動下人的感知是否有其侷限？經此前提，思考當前身體的位置，分析身體的可能性樣態，企圖以沉浸式影像發展互動參與模式，

29 亞蘭·米龍 1983 年取得巴黎第一大學哲學博士，再於 1993 年獲高等社會科學院社會學博士。2001 年起任職於巴黎第十大學，除了擔任十大（南特校區）特聘教授，智利聖地牙哥大學傅柯講座教授，並為十大出版社創始人暨社長。自 2004 年起即榮獲法國高等教育部頒發特優等級獎勵，擔任 PHILLIA 博士課程專任講座，乃目前法國實具議題主導影響力之學者。亞倫·米龍（Alain Milon）著，《虛擬真實：我們的身體在或不在？》，林德祐譯，（臺北：漫遊者文化有限公司，2021），頁 48-137。



並且提出回應科技特性與身體之間的相互辯證。若以跨域觀念性觀察，科技結構、環境特徵以及交互知覺所影響，視覺經驗技術化（technologization of visual experience），在數位化時代與自身相對應的境界，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在一起。因此，互動性（interativity）可以被視為當代藝術創作中重要的溝通與交流的方式。針對跨域合作產生的互動性情境，科技研發不僅豐富當代數位媒體的創作潛力，媒體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，從這個角度來看，不固定性、流動性與變革性特徵，透過數位媒體技術不斷地改進與創新，讓創作表現類型與創作風格順應地結合新興的媒介科技。當代數位技術緊密相連科技媒介，創作的變革性不斷地超越時空維度，反映出屬於當前時代之媒體特質。

## 五、結論：近未來藝術跨域的身體想像

不言而喻，媒體技術融入科技參與，延展虛實界限與展示構思，形塑觀者體驗多重性互動參與，對應科技性與身體感知的依附關係，透過跨域實驗精神形成身體圖式（Body Schema），推進近未來性的發展潛能。經由上述探討科技、影像、身體議題，關注如何擴展身體界限議題，強調數位媒體到虛擬科技演進下的進化發展，觸及時間、空間、影像等擴延性交互觀點，論述其「身體向度」發展效應。在媒介導入身體感官的創作議題之下，技術轉化下呈現出新的溝通模式，包含各種創新材料與技術方法，如何透過身體觀念作為起點，進行藝術實踐與身體意識的推演歷程。透過藝術跨域的推測與想像，思考科技介入身體感知的進行時態，研究導向歷程需要長期規劃與共學效應，思考跨域合作透過展覽實踐，當代藝術作品結合虛擬現實技術、3D 實境技術、多媒體互動技術或結合機械裝置的沉浸式體驗（immersive experience）環境，虛擬實境作為人類幻想浸入虛幻世界的科技模式，透過模擬環境配合視覺影像與音效情境，再利用檢測器感測回饋即時（real-time）互動關係的過程。本文梳理國立臺灣美術館藝術跨域策展案，科技融入藝術創作跨領域呈現，經由討論數位操控下重構身體的多面向度，展現身體意志跨越時空維度，透過科技與虛擬形態不只是表面的媒介革新而已，同時展現出擬仿幻象作為真實／虛擬的指涉關係。

## （一）科技感知的共創時態

科技媒介在記錄時間與影像的歷時性，意識邏輯展開時間晶體與迴圈狀態，展示多重晶體的「介面」的變異現象，媒介改變身體影像的交互作用所形構出的置身處境，藉由空間場域佈局引導，觸及身體移動的觀念意象。因此，「科技介面」發展成為混合著記憶與想像的映射載體，透過身體意識的解構與重組，藉此拼湊身體、時間與空間的發展敘事，引導觀者體驗身體狀態的介面訊息。例如數位科技結合沉浸式體驗，抑或通過數位感應將觀者的語言、表情、動作進行捕捉和數據分析，並根據電腦程序處理，通過反饋信息，在觀來的參與體驗下實現即時對話。藉由跨領域理論與創作案例分析，探究數位科技與受眾之間的共振與感知過程，融合媒介與科技創新，凸顯屬於當代藝術語境的實驗過程。

## （二）科幻預言的迫近場景

在時間過程中思考動態經驗，透過視知覺經驗與其意向結構，探究影像媒材並承載著介面意義。然而，藝術創作為何能透過「身體感知」作為發展？筆者認為有著兩種層次，第一是觀念性的轉化，經由身體的「介入」，產生視覺意象中的「觸視覺」（haptic visibility）觀感；第二是超越現實轉變為訊息交流的「沉浸式體驗」，開展於創作者、觀眾與作品之間的對話關係。面對新媒體藝術趨勢發展，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，在科技媒體急速發展，媒體研發便於個人化操作運用外，藝術家展開與其他專業人員跨領域合作模式，由此軌跡，新媒體藝術發展在未來的交互性、複雜性與混合性的潛力動能，透過結合技術開發，試圖為人性感官開發新的定義與可能。

## （三）探索元宇宙與未知身體

理解數位編碼過程，從網絡運算到資料庫模式，以跨域研究發展趨勢，針對科技世代對於媒體使用的熟稔性，媒體創作與展示場域的發展歷程，擴延指涉身體的觀念演繹，以開放性角度探查身體隱喻的投射狀態。思考新媒體藝術中的身體概念如何被深化討論，推測肉身性身體性、數位身體、虛擬身體、合成身體、元宇宙等身體樣態如何被定義，分析其樣態在科技藝術實踐中的知識與價值創造。整體而言，科技發展不斷豐富影像創作表達，透過不固定性，

流動性和變革性特徵，跨領域發展延續無限可能，除了表達對人類知覺感官的無限延伸，並且急速地擴展知識與跨越意識範圍。

綜合來說，以身體議題操作性觀察，國立臺灣美術館藝術跨域策展案成為臺灣實踐領域藝術的實驗場域，歷年來展現各種不同觀點及態度，甚至產生整合、替代，形塑出強烈的美學思維觀點。此跨域策展計畫的推動下，數位科技為藝術帶來的不止是展示的改變，多元性展示轉向，從不斷開發新技術中逐步發展建立其特殊性美學觀點，藝術家透過當代科技擴延身體意識，轉譯成為多層次的語境符碼，不僅融合數位媒介與科技創造，展現虛實整合與跨越特質，將身體感知幻化成多維度的身體想像與建構，作為身體／物質、機器／技術、環境／時代所呈現的科技變動，超越傳統對於身體肉身的潛能意志。尤其是面對技術導向的趨勢過程，提供由自身主體（藝術家）操作轉向開放觀者的體驗與理解，科技媒體與藝術創作達成共生的交織途徑。因此發展趨勢，媒體藝術與技術持續碰撞，期待未來跨域發展規劃展現開放性的場所精神，由固定場域進入沉浸虛擬境地，透過虛擬情境由「身體空間」流轉於「空間感覺」的情感移入，不僅意味著身體與其所處環境的開放與閉合交互作用，展現多向度的元宇宙身體（metabody）概念，呈現數位科技時代下身體動能，思考在擴增實境、虛擬真實、人機互動、5G 遠距傳輸與 AI 人工智慧的演變，分析身體向度的狀態，藉以探測科技與藝術之開發、實踐與展示價值，延續新媒體藝術發展的持續效應，如何再次經驗身體作為現實／虛擬的測定過程。

參考書目

中文書目

瑪莉塔·史特肯（Marita Sturken）& 莎莉·卡萊特（Lisa Cartwright）著，陳品秀、吳莉君譯。《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導》，臺北市：臉譜，城邦出版，2013。

安東尼·鄧恩（Anthony Dunne）& 菲歐娜·拉比（Fiona Raby）著，洪世民譯，《推測設計：設計、想像與社會》，臺北市：何樵暉工作室出版，2019。

亞倫·米龍（Alain Milon）著，《虛擬真實：我們的身體在或不在？》，林德祐譯，臺北：漫遊者文化有限公司，2021，頁 48-137。

謝慧青，〈生命的 New Type: 機器與生物的共同演化〉，《2012 數位藝術推展計畫航程年鑑》，臺中：國立臺灣美術館，2012，頁 100-105。

王又安，〈進化之力／策展論述〉，《2014 藝術跨域發展計畫年鑑》，臺中：國立臺灣美術館，2012，頁 50-53。

羅禾淋，〈再次重回類比之詩／策展論述〉，《2016 Digiark 藝術跨域發展計畫年鑑》，臺中：國立臺灣美術館，2016，頁 104-106。

陳漢聲，〈你雙眼闔上我滅亡／策展論述〉，《2015 藝術跨域發展計畫年鑑》，臺中：國立臺灣美術館，2015，頁 69-70。

傅雅雯、斯文·伯爾邱特，〈彼處／此地／策展論述〉，《2016 Digiark 藝術跨域發展計畫年鑑》，臺中：國立臺灣美術館，2017，頁 132-137。

張懿文，〈火辣身體·冷酷科技：新媒體藝術中的身體表演與編舞操作／策展論述〉，《2017 Digiark 藝術跨域發展計畫年鑑》，臺中：國立臺灣美術館，2017，頁 118-120。

邱誌勇，〈幻化流形——後電影時代的數位活動影像〉，《現代美術學報》23（2012），頁 111-115。

陳永賢，《錄像藝術啓示錄》，臺北市：藝術家，2010。

外文書目

Alexenberg, Mel. *The Future of Art in A Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Chicago: University of Chicago Press, 2011, pp. 9-10.

Chris Meigh-Andrew. *Second edition-A History of Video art*. Northwesternuniversity press, 2014.

Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT PressDirect, 2002.

J.F.Lyotard. *Discours, Figure*. Paris, Klincksieck, 1985, pp.9-23.

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

Walter Benjamin, Hannah Arendt Ed. , *Illumination: Essays and Reflections*. New York: Schocken Books, 1969.

Spielmann, Yvonne. *Video: The Reflexive Medium*. New York : MIT Press, 2008.

Sullivan, Graeme. *Art Practice as Research: inquiry in the visual arts*. Thousand Oaks: Sage, 2004.

W.J.T.Mitchell. *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*. The Universityof Chicago of Press,1994.

網路資料

〈界線內外：跨領域藝術在臺灣〉，《財團法人國家文化藝術基金會委託研究計畫案》，2004，頁 24。網址：<<https://sustainableheritagestudies.wordpress.com/2017/09/16/%E8%B7%A8%E9%A0%98%E5%9F%9F%E4%B9%8B%E5%BF%85%E8%A6%81%E8%88%87%E6%83%B3%E5%83%8F/>>（2023.3.28 瀏覽）。

高千惠，〈地景說話 9：窺——景觀社會的攝獵〉，《典藏 ARTOUCH 專欄·高千惠專欄》，網址：<[https://artouch.com/artouchcolumn/kao\\_chienhui/content-67484.html](https://artouch.com/artouchcolumn/kao_chienhui/content-67484.html)>（2023.3.28 瀏覽）。

Shang，〈科學解構現實，藝術推測未來？——《啓發性的未來：推測設計、生物藝術與跨領域的交匯》論壇紀實〉，網址：<<https://pansci.asia/archives/197387>>（2023.3.28 瀏覽）。