

數位模組的想像溢位  
——陳永賢〈斗室棲居〉系列的時間  
雕塑

The Imagination of Overflow in the Digital  
Module:  
Time Sculpture in Chen Yung-Hsien's Video  
Series of "In Search of Re-Habitat and  
Material Memory"

洪鈞元 | Jun-Yuan Hong

國立中興大學臺灣人文創新學士學位  
學程 專任助理教授

Assistant Professor, Bachelor  
Program in Taiwan Humanities and  
Creativity, National Chung Hsing  
University

來稿日期：2021年6月25日

通過日期：2021年8月17日

## 摘 要

錄像藝術在數位的發展進程中，誠如 Yvonne Spielmann 的看法：「錄像藝術具備自身媒介，而數位技術不斷豐富媒體及其美學潛力。」據此觀之，當代錄像藝術在歷經豐富的媒材性轉換後，如今 3D 掃描、VR 虛擬實境，抑或 AR 擴增實境等多元表現，已成為許多創作者不可或缺的實踐表徵。此外，因為數位參數的高度彈性，作品中的創製型態，形成一種更為開闊的影像部署。

藝術家陳永賢，即以貼近數位時代的獨到觀察，利用 3D 掃描技術進行〈斗室棲居〉之系列創作。在其創作概念的自述中，藝術家根據狹窄場域牽引出隱微之情，對位於人與空間相互依存的視角，並在可視的環境中，反映出二戰時期倖存者的流動遷徙與生存光譜。此外，錄像內容以遊蕩式的穿越運境，以及 3D 掃描所建立的殊異輪廓，形塑出數位模組的感官調控，並且組織出數位型態下的時間雕塑，透過掃描式的累進拼接，將錄像藝術過去藉由真實影像所建立的時間蒙太奇，轉譯為時間層疊後的影像雕塑。換言之，在數位工具的幫助下，更能回應 Michael Snow 認為動態影像具備「在時間中塑造形狀」的看法。據此概念，本文將藉由陳永賢〈斗室棲居〉系列作品之分析，闡述數位工具在當今錄像藝術創作的特殊位置，並從藝術家的創作脈絡中，理解與洞察在數位表徵之下，所帶來的革命性創作語境。

**關鍵詞：**錄像藝術、數位工具、3D 掃描、時間雕塑、參數調控

## Abstract

Video art in the process of digital development can be described as what Yvonne Spielmann underlined, “that video is a medium of its own...the introduction of digital technologies continues to enrich the medium and its aesthetic-cultural potential.” According to this observation, contemporary video art — such as 3D scanning, virtual reality (VR), augmented reality (AR) among other diversified effects — has become indispensable practical representations for many creators after it has undergone rich types of media material evolution. Besides, due to the high flexibility of digital parameters, the deployment of more flexible images constitutes the many possibilities for the creative representations in the work.

With his unique observation in line with the digital age, artist Chen Yung-Hsien makes use of 3D scanning technology to create a series of work titled “In Search of Re-Habitat and Material Memory (〈斗室棲居〉).” In the narration of his creative concept, Chen draws subtle emotions out of a narrow field from the perspective of the interdependence of people and space, while reflecting the unstable migration and subsisting determination of survivors of World War II in the visible layout of the work. Besides, the free scenes wandering through via the video content along with the special contours created by the 3D scanning together shape the sensory control of the digital module, and organize the temporal sculpture in the digital form. Through the progressive splicing via scanning, the history of video

art is interpreted as an image sculpture with layers of time based on the temporal montage created by real images. In other words, with the help of digital tools, it may better echo to Michael Snow's view that "dynamic images can shape forms in the timeline". Based on this concept, this paper elaborates the special position of digital tools in today's video art creation, based on the analysis of Chen Yung-Hsien's "In Search of Re-Habitat and Material Memory" series, while understanding the revolutionary creative contexts brought about by the insight into the digital representation through artists' creation contexts.

**Keywords: Video Art, Digital Tools, 3D Scanning, Temporal Sculpture, Parameter Control**

## 一、前言

綜觀藝術家陳永賢的錄像藝術創作，從〈身體之歌〉（2000）系列、〈關乎老者〉（2004）、〈睡夢者〉（2008），直到〈人層迴圈〉（2008）系列等，可以清楚的察覺作品中的漸進層次，一種由「自我身體」的探索到「他者身體」的關注。而近幾年的創作，例如〈斗室棲居〉（2019）系列、〈陰極射線管秘境〉（2021）等，陳永賢從過去具有血肉溫度的感知身體，擴張至國族歷史、群體意識與詩意日常的記憶身體，換言之，藝術家善用的層疊性部署，在不同的時間語境中各自發酵，有別於同語反覆的意義陳述，在陳永賢作品中，外顯的是一種藉由生命歷練所交疊出的空間維度，並且根據身體內外與感知記憶的延異、纏繞，進一步開展而成的時間雕塑。

誠如麥可·斯諾（Michael Snow, 1928-）的說法：「動態影像具備在時間中塑造形狀的特質。」<sup>1</sup>事實上，英國錄像藝術先驅大衛·霍爾（David Hall, 1937-2014）亦有類似的看法。雖然在錄像藝術的創作中，無論是投映或螢幕顯示，其影像內容所承載的，絕非只是輕薄的顯示介面，而是透過時間層疊所刻畫出的獨特造型，有別於物理性質的具體外顯，在錄像藝術的創作中，時間儼然成為影像生產的塑形基礎。據此觀之，利用時間概念進行陳永賢的作品理解，顯然得以獲得相對清晰的輪廓，此外，在錄像創製上，藝術家並未疏忽科技進程上動態影像的工具革新。筆者認為〈斗室棲居〉系列

---

1 Catherine Elwes, *Installation and the Moving Image* (Wallflower Press, 2015), p.46.

即是根據前述概念，透過數位技術 0 與 1 的編碼邏輯，在 3D 點雲掃描的技術調控下，強化作品中的時間刻痕，進而生產出具備時間邏輯的空間彈性，並且透過遊蕩、穿透式的平滑運境，呈顯歷史記憶的細微流變。就此看來，數位資訊對於錄像藝術所帶來的影像革命，似乎也回應伊馮·斯皮爾曼 (Yvonne Spielmann) 的看法：「錄像 (video) 具備自身媒介，不會隨著數位技術的出現而成為過時的媒體。數位技術不斷豐富媒體及其美學潛力，因此，數位工具可以被視為電子發展中的一個漸進過程。」<sup>2</sup>

陳永賢〈斗室棲居〉系列的時間意識，觀者不僅能透過作品中的歷史痕跡進行理解，藝術家自身的創作方法，亦彰顯了時間結構的層疊特質，進而堆疊出如同雕塑一般的量體，也是筆者本文所強調陳永賢作品中的「時間雕塑」特質。舉例來說，作品創作之初，藝術家在 2015 年先行進駐於臺北市新富町市場蹲點訪查，因而結識簡愛嬌女士等拍攝對象。陳永賢除了在與他們的個別訪談中，瞭解到這些人物於二戰空襲中的生命經歷外，也從他們的棲居經驗，體會這些職人在人生的追求上，所保有的堅毅精神。就此看來，藝術家的創作方法從場所蹲點、人物訪查到歷史田調，鮮明的透過時間序列的層次累加，豐富了作品影像之外的時間厚度，並且刻畫出記憶痕跡的時間綿延。值得一提的，錄像裝置中主角們的大型輸出影像，陳永賢則是使用傳統 4×5 相機，經歷底片的感光顯影、暗房沖洗、數位掃描到影像生產的繁瑣過程，才完成裝置作品中的輸出影

---

2 Yvonne Spielmann, "Video and Computer the Aesthetics of Steina and Woody Vasulka," accessed June 2, 2021, <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=461>.

像。筆者認為，其創作過程有別於數位時代的網絡化組織與快速便捷的工作方法，相反的，藝術家重回傳統類比時期的影像製成系統，並且面對數位工具的材料轉換之下，迫使陳永賢的作品需耗費更多的時間勞動。（圖 1）

據此觀之，本文將從數位時代與錄像藝術的相關通論，進行數位轉換影響之下，當代錄像藝術的媒介特質分析，進而反映出陳永賢作品中的時代位置，藉此銜接媒材特性底下，藝術家如何擴延至時間意識的探索。換言之，解析數位工具在當今的錄像藝術創作，不僅能理解作為創作媒介的技術表徵，也回應了媒介演進的意義，並突顯出一種碎形結構的時間特質，藉此探究並對應於陳永賢作品及創作方法中的時間層疊，則能更清晰的發掘藝術家作品當中的時間厚度。

## 二、當代錄像的數位調控

西方在 1990 年代後，即有不少對於數位技術快速發展之下，影響錄像藝術定位的研究爭論，例如約翰·威佛（John Wyver）〈擺脫錄像藝術的必要性〉（1991）一文中提及：「由於動態影像的文化中，曾經被各樣類型的元素融合，所以將錄像藝術視為一種特殊藝術類別的作法已經沒有必要了。」<sup>3</sup> 換言之，一般的研究來說，錄像藝術

---

3 John Wyver, "The Necessity of Doing Away with Video Art," in *London Video Access Catalogue* (London: 1991).

多數界定於 1960 年代白南準 (Nam June Paik, 1932-2006)、安迪·沃荷 (Andy Warhol, 1928-1987) 等人, 開始使用攜帶型攝影機作為肇始的理解, 而在不到 30 年的發展時間, 即因為數位技術的開發, 衝擊了錄像藝術在本質上的認識論, 致使其藉由磁帶與即時反饋等特殊技術材料的創作方法, 受到極大的挑戰。這些討論當中, 除了前述約翰·威佛之外, 麥可·納什 (Michael Nash) 與辛西婭·克里斯 (Cynthia Chris) 更是在〈電視之後的眼光: 技術文化融合、超媒體與新媒體藝術領域〉(1996) 與〈錄像藝術: 死或生?〉(1996)、〈錄像藝術: 還活著〉(2000) 等文章中爭鋒相對。<sup>4</sup>

除了前述學者外, 海倫·韋斯吉斯特 (Helen Westgeest) 於《錄像藝術理論: 一種比較途徑》一書中, 則是聚焦於錄像藝術作為視覺中介 (visual mediation) 與結構意義的書寫。其著作中爬梳錄像藝術的相關研究, 其中, 提到了 1976 年戴維森 (Davidson Gigliotti) 認為錄像藝術難以定義, 因為它包含了各式各樣的多元形式。古格里·巴特考克 (Gregory Battcock) 則指出, 有許多繪畫、雕塑、版畫與行為表演等藝術家們, 紛紛轉向錄像創作, 因為他們發覺此創作形式可以補充自身創作觀念, 並且產生新的發現。據此, 我們可以瞭解到, 早期的概念傾向於錄像藝術如何成為一種創新創作媒介的可能, 然而, 對於大衛·羅斯 (David Ross) 而言, 只要是任何涉及錄影工具 (video tools) 的作品, 皆可視為錄像藝術, 例如攝錄影機、投影或各式各樣的影像處理設備。有些學者建議整合錄像藝

---

4 參閱洪鈞元, 〈臺灣錄像藝術的場域變遷—《啟視錄》研究之後〉(博士論文, 國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所, 2021), 頁 26-27。

術於 1970 年「擴延電影」(Expanded Cinema) 的概念之中，但韋斯吉斯特認為這樣的做法只會讓「錄像藝術」(video art) 這個用語添加混亂。除此之外，1990 年麥可·紐曼 (Michael Newman) 與 2008 年坦妮婭·萊頓 (Tanya Leighton) 都傾向於使用「動態影像」(Moving Image) 一詞來替代錄像藝術。<sup>5</sup>

回顧前述西方學者的相關爭論，無論對於錄像藝術的本質認定，或是創作表現上的理解，數位技術確實讓錄像藝術產生型態上的特殊構變。除此之外，蘇守政所發表的〈從「錄影藝術」的脈絡省視臺灣的錄影藝術〉(1996)，文中亦提即：

曾在視聽複製媒體的技術進化過程中，建立起其獨特藝術形式的「錄影藝術」，將隨著電腦圖像處理、多媒體、高畫質電視等新媒體技術的高度發展，以及資訊網路的密集與普及，必須面臨因整合而可能會衍生新的課題。「傳統」的錄影藝術或將會與其他非關特定形式，主要以媒體技術的功能與機制為導向的媒體藝術，在整合的過程中，放棄其個別的名稱。<sup>6</sup>

據此觀之，錄像藝術的整體發展，在進入 2000 年之際，因著數位科技與網際網路的發達，使藝術家與相關研究者，無一不重視此技術表徵底下所帶來的衝擊。

---

5 Helen Westgeest, *Video Art Theory: A Comparative Approach* (UK: Wiley-Blackwell, 2015), p.5-7. 本段落翻譯部分引自筆者博士論文，參閱洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷——《啟視錄》研究之後〉，頁 28。

6 蘇守政，〈從「錄影藝術」的脈絡省視臺灣的錄影藝術〉，《雄獅美術》301 期，(1996.3)：頁 16。

由此可知，作為饒富材料質性，並接續現代主義之後的創製批判，錄像藝術遇到了有別於過去藝術史發展上的媒材與形式邏輯，進而形成諸多討論。時至今日，數位科技發展的超速內爆，已不單純聚焦於美學問題，而是整體外部場域的變遷，連帶影響藝術的認知與表現。舉例來說，1998年 Google 搜尋引擎誕生，Youtube 網路影音平臺於 2005 年開放註冊，2006 年 Facebook 社群媒體崛起，2007 年 iPhone 第一代智慧型手機誕生，在這幾十年間，數位資訊與網際網路更趨成熟，造就動態影像表現難以單純的依據過去的類型化進行討論。<sup>7</sup>不過有趣的是，當我們回到影像的載體進行分析，可以理解到錄像藝術最早與電視發展息息相關，就此看來，「傳播媒介」乘載著錄像藝術表徵的至要關鍵。換言之，無論數位科技在發展上具備何種殊異條件，影像的內容終究需要透過視覺載體進行傳播，而電視的發明有別於過去電影放映需要投映平面作為基礎，影像自身即可顯影發光，從過去的電視到今日的手機、平板電腦與 LED 螢幕。因此，我們可以在今日當代錄像藝術作品中，看見除了裝置投映之外，許多透過這類科技傳播載體所進行的展呈部署。據此觀之，陳永賢〈斗室棲居〉系列大量使用液晶電視，也足以反映藝術家與外部科技場域發展的相對關係，然而這一類的傳播媒介，德布雷 (Régis Debray, 1940-) 則稱之為「視像領域」(videosphere) 的媒介革命。

---

7 洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷—《啟視錄》研究之後〉，頁 102。

### 三、當代錄像的數位擴張

德布雷（Régis Debray）認為透過傳播媒介的歷史可以界定出三個主要的時間切分，分別為字符領域（logosphere）、圖像領域（graphosphere）以及視像領域（videosphere）。<sup>8</sup>所謂字符領域，即是文字的出現，加速了訊息傳遞，並且能更精確地進行文化、歷史與資訊的保留，到了圖像領域，則因為古騰堡印刷術的發明，使全球的傳播通路形塑出更快速及便利的條件。然而，對於德布雷而言，視像領域時代中，電視的生產，迸發出人類前所未有的傳播推進。過去在傳播時程上的限制，因為電視媒體的發展，隨之而來的科技演進，將原先需要百年甚至數世紀的傳播時程，直接壓縮至十幾年的時間，更因為數位時代的到來，而將傳播路徑轉為扁平。影像的發展歷程，從古騰堡印刷術作為第一次重要傳播媒介革命開始，間接的將影像意義從儀式崇拜轉向個人化的美學理解，亦由過去的神權結構進入人文關懷，其中最重要的，在文藝復興時期透視（perspective）一詞，事實上是翻譯自希臘文中的「光學」（optik），換言之，光作為影像的本質，從古希臘時期直到攝影與電影的發明，影像都是需要成像於物質之上，也是從暗箱（Camera obscura）的透視概念向外延展，有別於需要實體媒介作為顯像的技術性，如前

---

8 「videosphere」目前臺灣未有相關翻譯，筆者參照中國華東師範大學出版社，譯者黃迅余、黃建華的中文翻譯「視像領域」。參閱雷吉斯·德布雷（Régis Debray）著，黃迅余、黃建華譯，《圖像的生與死》（上海：華東師範大學，2014）。本段落可另外參閱筆者博士論文，洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷——《啟視錄》研究之後〉，頁230。

所述，電視打破了這層關係，因為自身即成為發光媒介，也藉著數位資訊的截取，完全切開光作為透視的基礎，視像領域時期的光，已形塑出一種相對私有化與個人性的特質，影像的組成在數位時期已變為碎形（fractal）結構。<sup>9</sup>

除此之外，動態影像進入數位時期後，影像與實體的關係不再是純粹的相互對位，也就是在數位時代，影像的來源不需要完全依賴物理實體，在二進制的程式語法中，織造出實體的編碼，進而完成物件的整體輪廓。換言之，影像無需依賴模仿的語彙，數位影像繞開了過去的現實框限，形成一種自我生成的影像世界，德布雷則於《圖像的生與死》中提到：

模擬取代的幻象，消除了由來已久將圖像和模仿聯繫再一起的不幸。從前圖像被拴在投影、模仿、假象的投機地位上，最好時是個替代品，最糟時是場騙局，但無論如何是一場幻覺。於是歷經千年對影子的抨擊將會終結，而在柏拉圖的知識領域中視覺恢復地位。通過電腦輔助設計，產生的圖像不再是外在物品的副本翻版了，而是正相反。電腦繪圖圖像繞開了存在與表現的對立，表象與真實的對立，再無需模仿外在的真實，因為輪到真實的物品去模仿它，方能存在了。<sup>10</sup>

據此觀之，視像領域開始之後的世界，影像已不再是作為模仿真實的創製表現，舉例來說，木雕藝術家韓旭東〈一二三木頭人〉

9 洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷—《啟視錄》研究之後〉，頁 232。

10 雷吉斯·德布雷（Régis Debray）著，《圖像的生與死》，頁 252。

(2017)系列開始，即是利用數位時代普遍會遭遇到的影像像素問題進行發展，作品〈西洋棋〉(2018)(圖2)雕塑一尊西洋棋中的騎士棋，寫實而細膩的木雕技術，外顯出馬頭輪廓的英挺姿態，特別的是，色彩層次與大小不一的塊狀造型，有機分佈於雕塑作品中的相關位置，鮮明地將數位影像裡虛擬組構的編碼邏輯，呈顯於具備物理條件的實體木造中。此外，紐約藝術家亞當·李斯特(Adam Lister)利用平面繪畫，進行像素型態的繪畫部署。例如近幾年〈藝術史101〉(圖3)系列，以8-bit的像素幾何，模擬早期數位影像的點陣圖形，進行經典繪畫作品的挪用，而這些過去出現於電玩場景的影像經驗，透過藝術家繪畫性質的重製，與當代影像經驗形成時代性的對位，顯然幾何像素已成爲當代生活中的一種特殊表徵，也是影像脫離外界真實所開展出的獨特邏輯。以色列裔美國藝術家丹尼爾·羅津(Daniel Rozin)的互動裝置作品〈垃圾鏡面〉(2001)(圖4)，則是直接透過科技點陣的程式撰寫，轉化幾何像素的感覺經驗，並以鏡像互動形塑其裝置部署的重要鏈結。此作品搜集生活中常見的鋁箔包裝，將其壓縮爲單一點陣的平面元素，進行整體畫面的拼湊，而在每一片包裝後邊，藝術家裝置了特殊設計的控制馬達，再由上方的投射燈光，完成作品互動的主要關鍵。當觀者面對作品，透過即時攝影機的捕捉，將人形輪廓傳送至電腦程式端，隨後每一片包裝各自驅動，在投射燈的陰影強化下，人形輪廓則清晰的外顯於眼前，並且在觀眾的行爲互動中，發展出趣味的動態點陣形象。

前述筆者所做的引例，僅是依據數位影像中的幾何像素經驗，所進行的相關創作解析，就此看來，當代影像所形成的自我組構，已在爲數不少的作品中不斷被開展。除了繪畫、雕塑或裝置等具備

物理質性，以及笛卡兒式幾何空間的創作之外，數位時代的錄像作品亦不乏透過相關邏輯進行當代經驗對位的創作。舉例來說，許家維〈神靈的書寫〉(2016)，透過動態捕捉技術將鐵甲元帥扛乩儀式的神轎晃動轉化為3D動畫，並藉由乩童描述的片段線索建構出3D廟宇的數位場景。換言之，在參數編碼的程序手法中，傳統既有的空間依據被應聲劃破，作品的內在視覺經過數字的排列，進而形成了意識的影像擴延。另外，許家維〈飛行器、霜毛蝠、逝者證言〉(2017)，在剪輯系統上使用數位科技的編碼特質，進行隨機抽樣的影像蒙太奇。這件作品中的畫外音，共有十九篇二戰時期於「臺灣總督府工業研究所」的日本工作人員回憶錄，錄像裝置為四面投影，作品藉由內部電腦程式隨機取樣一篇回憶錄進行播放，程式也會從藝術家準備好的大量影像資料庫中，自動重新剪輯，因此觀眾面對作品影像，已經完全抽離既有的敘事架構，藉著網絡的組織進行影像的敘事理解。就此而言，此作品跳脫的不僅是傳統蒙太奇的剪輯邏輯，更衝擊了非線性剪輯的數位語法，將錄像作品的呈現，對應於當代數位科技的組織溢位。<sup>11</sup>

除了剪輯邏輯與數位影像的創生差異，當代資訊社會的慣用介面，也反映在藝術家的作品中。例如卡米爾·亨羅(Camille Henrot)的錄像作品〈極度疲勞〉(2013)，作品裡挪用人們日常生活中，普遍使用的電腦桌面概念，轉譯至藝術家的作品形式語言，作品中我們可以發現，卡米爾將預先錄製完成的畫面，透過電腦桌面的即時性動態擷取，呈顯出多景框的視覺鋪陳，而這一類的視窗

---

11 洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷—《啟視錄》研究之後〉，頁173。

經驗，也是數位資訊時代，一般人使用電腦的普遍經驗，此經驗亦就此反映出藝術家作品中的時代位置。在這件作品更早以前，馬諾維奇（Lev Manovich）的〈軟電影〉（2005）<sup>12</sup> 創作計劃，即是以這一類的感覺歷程，進行異地共時的星叢式拓樸連結，利用更為擴延的影像經驗，重新組織人們的觀影理解。

#### 四、當代錄像的想像溢位

除了德布雷所提陳的觀念之外，德國藝術家黑特·史德耶爾（Hito Steyerl）以一種較為批判的說詞，對於快速擴張的數位影像提出另一套看法。史德耶爾認為，因為網路資訊的流竄，讓現今影像的閱讀方式趨向片段而碎裂，不僅是一種瀏覽問題，而是將數位特質中的非線性，裂解與壓縮得更為殘破，因為網路使得影像便於上傳、下載、分享或重新編輯，換句話說，影像從影片的資料庫、檔案與驅

---

12 馬諾維奇（Lev Manovich）的〈軟電影〉（Soft cinema）創作計劃，為一種多源共構的影像作品，其中列出四個主要概念：演算法電影（Algorithmic Cinema）、鉅觀式電影（Macro-Cinema）、資料庫電影（Database Cinema）、多媒體電影（Multi-Media Cinema）。藉此透過數位運算開展出檔案化的影像蒙太奇，在〈軟電影〉作品中，觀眾可以任意挑選影像連結，隨機拼湊出個人化的影像生產，其靈感來源源自現代人電腦使用的螢幕經驗，我們總是會在同一時間點閱不同視窗之網頁，且每個視窗螢幕可共時存在於整體的螢幕桌面上，透過這層影像的閱讀關係，馬諾維奇將影像經驗擴延至異時共地的新型閱讀感官。參閱瓦歷司·拉拜，〈未來電影的異想世界：李維·馬諾維奇的「軟電影」作品〉，《藝術家》384期（2007.5）：頁352。

動中，以消耗自身的物質性為代價，解放進入數位的不確定性。<sup>13</sup> 易言之，數位影像之所以形成「貧乏影像」(Poor Image)，<sup>14</sup> 主因來自於影像變得隨處可及，尤其透過網際網路的推波助瀾之下，數位影像形成一種裂解而多變的樣態，也是一種液化之下的生產危機，影像相對於過往的精緻化，如今顯得微弱而粗糙。不過，筆者認為有趣的是，這些數位組構下形成的影像缺失，卻成為藝術家回應當代社會的重要元素。例如陳姿尹的作品〈一顆球體〉(2019)，她借用 Google Map 概念，以及網路上常見的影音教學手法，教導觀者如何拼湊出一顆月球表面，即便科技進步之快，此作品中仍具體的外顯出當代影像於解析度與頻寬 (Mbps) 等數位技術的有限性，尤其 3D 建模中的「破圖」(Broken Textures)<sup>15</sup> 問題，則於作品中佔有極大的份量。顯然，陳姿尹借由數位編碼的生成影像，以及無法觸及的太空世界，作為影像真實與虛構的交互辯證，並且強調數位技術中的弱項，例如解析度的界線、建模邊界的粗糙感。<sup>16</sup> 另外，李亦凡的數位錄像作品〈important\_message.mp4〉(2019)，則是大量挪用與重整因為網路

---

13 Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen* (BRD: Sternberg Press, 2012), p.33. 中文翻譯部分參閱筆者博士論文，洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷—《啟視錄》研究之後〉，頁 235。

14 史德耶爾強調：「貧乏影像將其品質轉化為隨手可及的，展示的價值進入一種儀式崇拜般的特質。數位流竄的貧乏影像也有別於過去需要專心投入的觀影方式，我們不再沈思而是趨向瀏覽，它將電影片段擷取或壓縮，以消耗影像自身的物質性作為代價，解放進入數位的流變性。」參閱：Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen*, p.32.

15 所謂「破圖」(Broken Textures)為 3D 軟體中，因為顯示卡或電腦硬體效能的限制下，建模物件表皮形成的接縫處缺陷。

16 洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷—《啟視錄》研究之後〉，頁 248。

資料庫所形成的「內容農場」(content farm)，<sup>17</sup>將大量的資訊串接為具備敘事性的故事結構，這些似是而非、難以辨認的新聞事件，成為網際網路時代的真實通路，擾動觀者所面對的事理解，而數位時代的資訊焦慮，則在三螢幕投影的擴張視野中，將過去視覺理解的蒙太奇方法，拆解為參數編碼的感官躍動。<sup>18</sup>

據此觀之，本文主要探討的藝術家陳永賢，其作品〈斗室棲居〉系列，藉由3D掃描的局部聚合，處理的即是將所有微觀影像形成的支離檔案，經過程式軟體運算與拼湊，層疊出掃描對象的輪廓還原，與過去的實景攝錄，在創製模式上形成極大的差異。此外，作品中保留數位掃描後的材質細節，透過後製參數進行攝影機運動，以一種遊蕩而平滑的運鏡，削弱人為操控的表現，凸顯出數位型態之下的錄像特質。作品〈製冰室〉(2018)(圖5)由一處特寫の木質結構開始，第一顆鏡頭透過推軌式的緩慢移動，速度平滑而穩定，並在持續的運動中，時而旋轉換位，錄像時間持續到一分鐘後，鏡頭視角開始變動，直到影像框定眼前吊掛於木櫃上的斗笠及外套，觀者才能在那個片刻清楚意識，前一分鐘影像所特寫的，為室內場景的木造天花板。

17 「內容農場」(content farm)為網路資訊平臺的流通中，行程的一種難以辨別的新聞或事件，藉著聳動內容來達到廣告效益，常出現於垃圾郵件、社群媒體的貼文分享等。參閱：Patricio Robles, "USA Today turns to the content farm as the ship sinks," accessed June 10, 2010, <https://web.archive.org/web/20100413173743/http://econsultancy.com/blog/5725-usa-today-turns-to-the-content-farm-as-the-ship-sinks>.

18 洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷——《啟視錄》研究之後〉，頁249。

隨後，鏡頭緩慢貼近斗笠，讓觀者得已逼視眼前的物件，但因為 3D 掃描所形成的材質特性，以及藝術家刻意去除色彩的雙重表現之下，影像中斗笠與外套的原始肌理，在軟體參數的調控中削弱既有性格，朝向相對均值化的數位表皮，進而使觀者感受到一種記憶被封存的包裹感受。接著，鏡頭仍舊透過各種角度進行穩定的滑移，眼前的景觀與物件，觀者雖然可以大致理解原始的輪廓，不過掃描後如同蠟溶覆蓋的造形性，使得許多物件難以被辨認。在這樣的鏡頭推移當中，我們可以更強烈感受到陳永賢所欲強化的時間意識，並且透過影像時序的層疊、數位表皮的肌理，凝造出時間結構中的景觀雕塑，尤其錄像作品中的動態表徵，與被掃描物件所形成的靜止時間相對，讓觀者不得不意識到如同「子彈時間」(bullet time)<sup>19</sup> 一般的殊異影像。

除了透過時間鋪陳與影像肌理所形成的雕塑性，〈斗室棲居〉系列作品中的室內影像，刻意消除掉人物的形體，僅保留具有勞動記憶的環境，藝術家所反應出的，是一種長年工作於一室的歷史刻痕，一種乘載著個體日常、經濟交換與家庭責任的複雜結構。藝術家在其創作自述中提到：

窄小的斗室，是一處長期共同生存與生活的棲息樣貌。在這樣的空間裡，不斷被提醒，佈滿了過渡與流動性的物件光譜，

---

19 「子彈時間」(bullet time) 最為知名的是電影〈駭客任務〉(1999) 中，透過慢動作拍攝與後製主角閃躲子彈的瞬間，並以穿越式的特殊運動影像，讓觀眾體驗一種非日常視點的奇幻手法。參閱：DCFC 編輯部，〈〈駭客任務〉超慢動作「子彈時間」，改寫影史的幕後拍攝回顧〉，影製所，2021.6.12 更新，<https://dcfilmschool.com/preview>。

與身體空間所產生的棲居關係，彼此互有牽繫，並且承載著多重社會差異結構的變動。傳統市場的職人在其生命數十年中，所投射的不僅是個體的恍惚歲月，在今日全球化社會流動的語境中，人的棲居與異質空間狀態同時並存，正也指涉出社會存在與生活經濟條件的演變，對家庭內部經驗所產生的交互作用。<sup>20</sup>

就此看來，陳永賢的關注與理解中，身體空間所佔據狹窄斗室的歲月痕跡，事實上所反映的已超乎個體自身的勞動記憶，其對位關係更指向一種產業變遷所形成的勞動轉移。此外，有別於過去錄像創作進行實景拍攝的空間有限性，透過 3D 掃描得已還原狹窄斗室的環境壓迫感。在〈製冰室〉作品 18 分 47 秒開始，鏡頭逼近角落的爬梯，影像順勢緩慢朝上，19 分 43 秒處鏡頭垂直轉向，觀者可以清楚感受到視點朝下，畫面隨著後推上升，在無法觀看上方場域的經驗下，影像穿越孔洞進入一處隱蔽閣樓，固定視點後，鏡頭延續相同的推移向右滑動、旋轉、再滑動，最後完成於一顆攀升鏡頭，觀者得以窺視雜亂閣樓中，散落的日常物件、雨鞋、折疊桌、桌布，以及許多難以辨識的輪廓。接著，影像則緩緩靠近牆面，以一種如同無人機飛行的快速穿越鏡頭，衝出閣樓回到狹窄斗室後黑頻淡出。

就整體的鏡頭運動而言，3D 掃描的逼視感，讓被拍攝物的細節得已清晰外顯，並且在藝術家刻意調度的運境中，進行日常經驗難

---

20 節錄於〈陳永賢〈斗室棲居〉系列創作自述〉，Youtube，2021.6.12 更新，<https://youtu.be/CGZje77lmI8>。

以獲得的空間環視，這也是陳永賢作品中的迷人之處，更呈顯出數位影像的獨特語彙。另一件作品〈花生間〉(2018)(圖6)，則是沿用此系列的影像運動特性，與〈製冰室〉的差異在於，影像開頭所逼視的，是老舊磨石子地板的平面肌理，在鏡頭的向左推移中，進入到一處看似水泥地板的環境，鏡頭轉向後視點開始環視四周，並在1分38秒處後拉至全景鏡位。在畫面中可以清楚看見，左方為經濟生產機具，右方堆疊著擺放相關材料的紙箱，隨後鏡頭向上攀升後，影像完整呈顯出〈花生間〉的勞動環境。作品影像的關鍵，則是落於2分17秒的竹編畚箕，它的重要性相當於〈製冰室〉片頭的斗笠，皆承載著所有職人們的心血與歲月，並且更強化此勞動關係的歷史意義。作品到了14分32秒則帶到另一處關鍵地點，有別於〈製冰室〉穿越孔洞進入閣樓的意象，〈花生間〉展示了系列作品中少有的人像輪廓，特別的是，此輪廓並不是勞動中的職人，而是具備精神寄託的神明塑像，畫面並在14分55秒轉正，鏡頭前推放大至進入神明的身體，以此作為錄像的動態循環。

錄像中人物的抽離，其實是藝術家刻意塑造的形象伏筆，事實上此系列作品為動態錄像、平面攝影與燈管物件整合而成的錄像裝置。錄像內容透由超過50寸的大型液晶電視進行展示，並且高低各異的擺設於地板平面，電視的周圍銜接多支LED燈管，在燈管後方，則是每一位職人黑白攝影的勞動形象。就此看來，LED燈管幽微的光影，映射著每一位職人的影像表面，但在這樣微不足道的形象外顯之中，道出的卻是一幕幕鄉愁式的歷史刻痕，對比於液晶電視的鮮明光線，這幾位缺席於影像之中的人物，才是〈斗室棲居〉系列的創作能量，也是作品中的記憶核心。換言之，從3D掃描所形成的數位景觀，到光影部署的攝影圖像，陳永賢除了動態錄像裡所進行

的時間雕塑外，裝置環境也開展出獨特的造形節奏，並藉由職人的勞動指涉，層疊出藝術家錄像藝術創作中，一直以來所強調的生命皺褶（圖 7-10）。

## 五、結 語

從 2000 年初期開始，陳永賢創作的議題關注，總是緊密的與生命經驗進行強烈聯繫，例如作品〈減法〉（2000）透過煙燻鮭魚片與培根肉片的層疊綑綁，將自身壓迫於難以呼吸、眼目與外界隔絕的感知困境，以此種極端的身體測量，回應藝術家於倫敦經歷病痛的切身經驗。<sup>21</sup> 此外，多頻道錄像裝置〈關乎老者〉（2004），則是從他自身照顧年邁父親所延異出的社區型計畫，透過大量訪談、文字紀錄與詩性影像，進行對於長者晚年生活樣態的反思，日常性姿態諸如用膳、獨坐、睡寢、盥洗或身體復健，折射出老人身體的「所在」，與環境的「應在」之間，猶如空缺般的游移於城市角落，面臨生命的盡頭僅能獨身的自我安置。<sup>22</sup> 如今，在〈斗室棲居〉系列作品中，陳永賢仍舊對位於作為「人」的生命意義，且不斷強化時間的層疊，並藉由「職人」對於勞動技術終其一生的專注，進行生命關鍵的逐譯。陳永賢在創作自述中提及：

---

21 洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷——《啟視錄》研究之後〉，頁 90。

22 洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷——《啟視錄》研究之後〉，頁 195。

以新富市場作為場域空間的向度，探訪並拍攝身居於方寸空間的長者。這群傳統市場裡職人，終其一生只做一件事，就是他們最擅長且專精的工作技能。這份藉以餬口維生的技術，是接續上一代家族長輩的傳承召喚，也是其維繫情感與精神寄託的生命節點。這是關於地方場域的個體記憶，以及棲居之所的凝視思考，一場對於過往之遷徙移動與身體空間的碰撞與激盪。<sup>23</sup>

就此可知，陳永賢作品中對於生命意義的探求，並未隨著更貼近時代技術的創作方法，而削弱藝術本質上的關懷。例如，藝術家新作〈陰極射線管秘境〉(2021)延續〈斗室棲居〉系列的精神特質，探討因為時代變異所形成的居住流動性(liquidity)，拍攝了因政府都市規劃政策而拆除的電視巷店家，在3D掃描的空間鋪陳中，影像聚焦於2010年開始陸續停產的CRT相關材料，而失去功能與時代位置的陰極射線管(CRT)，也隱喻著錄像藝術從60年代開始以來，伴隨著數位科技的演進，漸漸退出錄像創作平台的失落圖景，取而代之的，網際網路、數位參數、虛擬實境等技術，已涵蓋於今日多數的動態影像作品當中。此外，在筆者的訪談中，陳永賢多次強調自己作品追求的是影像的「本真」(authenticity)性，就此概念來說，藝術家所謂的「本真」精神對應於哲學理解上的本源，事實上從早期身體探索到〈斗室棲居〉系列的生命關懷，甚至創作媒材上

---

23 節錄於〈陳永賢〈斗室棲居〉系列創作自述〉，Youtube，2021.6.12更新，<https://youtu.be/CGZje77lm18>。

使用 4×5 相機與 3D 掃描的耗時方法，也都反映出陳永賢對於身而為人的自我提問及探索，而這類的本質，藝術家則以身體勞動的儀式堆疊，場域蹲點的時間交換，層層建構出自身作品特質的時間理解。據此觀之，陳永賢作品所隱含的時間雕塑，不僅是數位調控裡的時間意義，更重要的，作品中對於情感的關懷、記憶的縱深與歷史變遷所形成的生命層疊，才是陳永賢錄像作品裡的核心關鍵。

誠如韓炳哲的看法：「今日的時間危機不是加速，而是時間散亂與瓦解。時間的不同步，造成時間漫無方向亂衝，崩碎成單純連續的點狀、微小原子狀的當下。」<sup>24</sup> 由此可知，在數位時代的裂解時間感之中，人們面對影像已朝向一種碎裂的理解，也是史德耶爾「貧乏影像」概念所強調的片段（Clip）性，尤其在現今智慧型移動設備的普及與影音串流平台的濫觴下，碎裂的貧乏影像成爲生活周遭的普遍日常，時間已缺乏線性的凝結，轉換爲一種星叢般的聯繫。就此看來，陳永賢作品的時間意識，則是反其道的根據線性推演進行組構，並挑戰貧乏影像世界的時間理解，重新調控數位時代之下的影音邏輯，將點狀掃描編織爲觀看平面，而特寫逼近到全景場域的鏡頭穿梭，則是轉譯了物理空間的現實條件，取徑於數位邏輯的影像部署，進行框定、縮放與變形的參數運算，層疊爲生命意義的時間積累，跨越數位理解下的碎形（fractal）拼湊，最終鐫刻出當代數位影像的獨特路徑。

---

24 韓炳哲著，管中琪譯，《透明社會》（臺北：大塊文化，2019），頁 15。

圖 版：



圖 1 陳永賢，〈斗室棲居 - 製冰室〉，錄像裝置，2019。

圖片來源：陳永賢。



圖 2 韓旭東，〈西洋棋〉，木雕，108×68×40cm，2018。

圖片來源：

<https://www.facebook.com/wood7man/posts/720547451613823>。

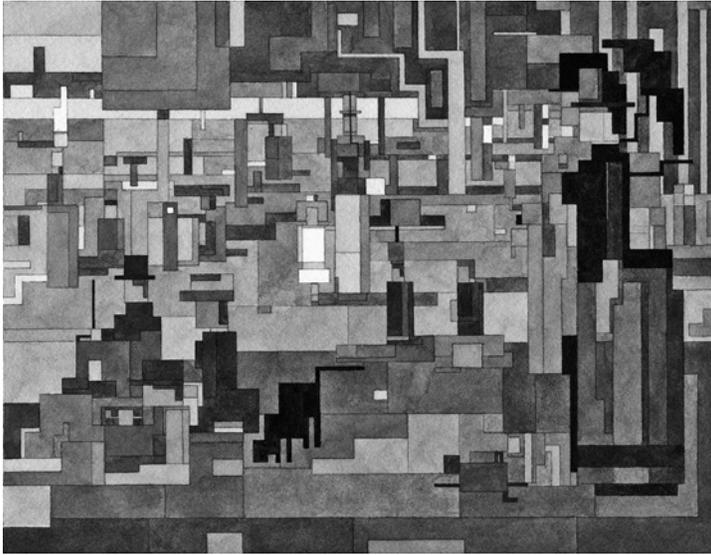


圖3 亞當·李斯特 (Adam Lister) ,〈藝術史 101〉 (ArtHistory101) , 水彩, 30.5×40.6cm , 2018。

圖片來源：<https://www.artsy.net/artist/adam-lister>。



圖4 丹尼爾·羅津 (Daniel Rozin) ,〈垃圾鏡面〉 (Trash Mirror) , 互動裝置, 2001。

圖片來源：<http://www.smoothware.com/danny/>。



圖 5 陳永賢，〈斗室棲居—製冰室〉，錄像裝置，2019。  
圖片來源：陳永賢。



圖 6 陳永賢，〈斗室棲居—花生間〉，錄像裝置，2019。  
圖片來源：陳永賢。



圖 7 陳永賢，〈斗室棲居—黑肉攤〉，錄像裝置，2019。  
圖片來源：陳永賢。



圖 8 陳永賢，〈斗室棲居—蔬菜攤〉，錄像裝置，2019。  
圖片來源：陳永賢。



圖 9 陳永賢，〈斗室棲居—蔬菜攤〉，錄像裝置，2019。

圖片來源：陳永賢。



圖 10 陳永賢，〈斗室棲居〉系列，錄像裝置，2019。

圖片來源：陳永賢。

## 參考書目

### (一) 中文論著

〈陳永賢〈斗室棲居〉系列創作自述〉，Youtube，2021.6.12 更新，<https://youtu.be/CGZje77lmI8>。

DCFC 編輯部，〈〈駭客任務〉超慢動作「子彈時間」，改寫影史的幕後拍攝回顧〉，影製所，2021.6.12 點閱，<https://dcfilmschool.com/preview>。

Debray, Régis 著，黃迅余、黃建華譯，《圖像的生與死》，上海：華東師範大學，2014。

瓦歷司·拉拜，〈未來電影的異想世界：李維·馬諾維奇的「軟電影」作品〉，《藝術家》384 期（2007.5）：頁 352。

洪鈞元，〈臺灣錄像藝術的場域變遷——《啓視錄》研究之後〉，博士論文，國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所，2021。

蘇守政，〈從「錄影藝術」的脈絡省視臺灣的錄影藝術〉，《雄獅美術》301 期（1996.3）：頁 16。

韓炳哲著，管中琪譯，《透明社會》，臺北，大塊文化，2019。

### (二) 西文論著

Elwes, Catherine. *Installation and the Moving Image*. Wallflower Press, 2015.

Robles, Patricio. "USA Today turns to the content farm as the ship sinks." Accessed June 10, 2010. <https://web.archive.org/web/20100413173743/http://econsultancy.com/blog/5725-usa-today-turns-to-the-content-farm-as-the-ship-sinks>.

Steyerl, Hito. *The Wretched of the Screen*. London: Sternberg Press, 2012.

Spielmann, Yvonne. "Video and Computer the Aesthetics of Steina and Woody Vasulka." Accessed June 2, 2021. <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=461>.

Westgeest, Helen. *Video Art Theory: A Comparative Approach*. UK: Wiley Blackwell, 2015.

Wyver, John "The Necessity of Doing Away with Video Art." In *London Video Access Catalogue*. London: 1991.