

重探臺灣錄像雕塑—兼論邱子晏作品的（非）模型化景觀

Revisiting Taiwanese Video Sculpture:
Discussion on the (Un)Modeled Landscapes
of Ciou Zih-Yan's Works

洪鈞元 | Jun-Yuan Hong

國立中興大學臺灣人文創新學士學位學
程助理教授

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

來稿日期：2024年3月30日

通過日期：2024年5月23日

摘 要

錄像藝術歷經了數位變革與藝術創製媒介的多元開展，今日該如何重新定義「錄像雕塑」？傳統造型特質的美學依據，是否仍舊適用？此問題意識將有機會重組錄像藝術的時代論述，並拓展此創作類型從 1970 年代以來的媒介擴張意義。據此，本文將著手探討西方錄像雕塑以及臺灣的發展脈絡，以數位科技發展作為時代的界分，爬梳整體史觀進程作為當代錄像雕塑研究的方法學，並且，兼論藝術家邱子晏近年的錄像雕塑作為取樣，比較分析臺灣錄像藝術場域當中，具備錄像雕塑特質作品的研究，藉以描繪此創作類型的當代輪廓。

關鍵詞：臺灣錄像藝術、錄像雕塑、擴延、後媒介、（非）模型化

* 感謝審查委員提出的寶貴建議，讓本文在論述架構與思辨上能更為完善，謹此致謝。另外，也特別感謝藝術家邱子晏提供的協助。

Abstract

Video art has undergone a digital transformation and has experienced diverse development of mediums for artistic creation. How should “video sculpture” therefore be redefined in the present day? Are the esthetic principles of traditional sculpture still applicable to this new medium? Awareness of this issue has the potential to reshape the contemporary discourse surrounding video art and expand on the significance of the growth of this creative genre since the 1970s. Accordingly, this study will delve into the developmental trajectory of video sculpture in Western and Taiwanese contexts, using the development of digital technology as a demarcation of the different eras to study contemporary video sculpture from a comprehensive historical perspective. Moreover, this study will use recent video sculptures produced by artist Ciou Zih-Yan as research samples to compare and analyze works possessing the characteristics of video sculpture in the Taiwanese video art scene, aiming to detail the contemporary profile of this creative genre.

Keywords: Taiwanese video art, video sculpture, expended, post-medium, (un) modeled

一、前言

錄像藝術¹歷經了數位變革與藝術創製媒介的多元開展，今日該如何重新定義「錄像雕塑」？傳統造型特質的美學依據，是否仍舊適用？此問題意識將有機會重組錄像藝術的時代論述，並拓展此創作類型從 1970 年代以來的媒介擴張意義。據此，本文將著手探討西方錄像雕塑以及臺灣的發展脈絡，以數位科技發展作為時代的界分，爬梳整體史觀進程作為當代錄像雕塑研究的方法學，並以藝術家邱子晏近年的錄像雕塑進行取樣，比較分析臺灣錄像藝術場域當中，具備錄像雕塑特質作品的研究，藉以描繪此創作類型的當代輪廓。錄像藝術在過去即受惠於科技的進展，與 1970 年代蔚為風潮的媒介擴張精神，成為當時作品創製的流行手法之一。其中，藝術家結合實驗影音與電視載體的「錄像雕塑」（Video Sculpture）風格，亦啟發了許多錄像藝術先行者的創作想像。白南準（Nam June Paik）、恩斯特·卡拉梅爾（Ernst Caramelle）、飯村隆彥（Takahiko Imura）、久保田成子（Shigeko Kubota）、法布里奇歐·普雷西（Fabrizio Plessi）等人，都是極具代表性的藝術家。他們的作品不少觸及影像與實體間的虛實辯證，例如白南準的〈電視大提琴〉（TV Cello, 1976）、卡拉梅爾的〈錄像風景〉（Video Landscape, 1974）或久保田成子的〈錄

1 關於「Video Art」一詞，臺灣過去在 1980 年代末至 2000 年初期，主要的使用習慣為「錄影藝術」，不過隨著媒介的發展變遷，以及數位工具的影響之下，轉為更彈性的詞彙——「錄像」。因此，臺灣今日普遍使用「錄像藝術」一詞。為使文意順暢，本文的「Video Sculpture」皆以「錄像雕塑」稱之。相關論述亦可參閱：江凌青，〈反覆追逐未竟的疆界——錄影藝術的臺灣雜誌史〉，《藝術觀點》59 期，夏季號（2014.7）：頁 18-26。

像詩〉(Video Poem, 1970-75) 等作品。前述西方的錄像藝術創作發展，隨著臺灣歸國學人的引進，讓本地的錄像藝術催生於 1980 年代晚期，當時的創作者例如盧明德、郭挹芬、袁廣鳴、王俊傑、大度山·錄影藝術工作群²等，皆有對應於虛實整合精神的錄像雕塑作品。例如，郭挹芬的〈牆〉(The Wall, 1984)、袁廣鳴的〈離位〉(1988)、大度山·錄影藝術工作群的〈早安〉(1988)。就此看來，早期錄像藝術作為「雕塑」的造形性(formability)，在視覺藝術領域被相當積極的使用。不過，隨著家用投影機的普及，以及裝置藝術手法的開創性影響之下，錄像雕塑逐漸從電視載體中解放，其型態擴張至場域機制的裝置部署與大型多頻道投映。

過去關於媒介擴張的論述，除了吉恩·楊布拉德(Gene Youngblood)的《擴延電影》(Expended Cinema, 1970)與福魯薩克斯(Fluxus)成員迪克·希金斯(Dick Higgins)所提的「跨媒體」(Intermedia)概念之外，1960 年代開始方興未艾的「無階級社會」(classless society)³思潮，對於文化界亦具備一定程度的影響力。

2 此創作群體主要為東海大學美術系在當時配合課程所組織的團隊，時任美術系主任蔣勳於系展中接受媒體專訪提到：「在國內各大專院校美術系中，僅東海美術系開班授課，而且還成立了錄影藝術組。截至目前為止，僅成立三年的東海美術系，三年級學生已有十五位參與錄影藝術組，他們創作過程中，除了利用錄影機攝取所需要的鏡頭之外，還要配樂、剪接、調色以及控制跑帶速度，使畫面能呈現靈動的美和創意。」參閱〈錄影藝術·結合科技，前衛創作，備受矚目〉，《民生報》(1986.6.23)，10 版。

3 「無階級社會」意旨沒有敵對的階級或階層的社會。它是一個沒有地主與無地者、工人與管理者、自由人與奴隸、富人與窮人、剝削者與被剝削者、資本家與勞動者等利益對立的階級社會。參閱 Thomas Woody, "Towards a Classless Society under the Hammer and Sickle," *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, Vol. 182(1935.11): pp.140-152.

此外，蘿莎琳·克勞斯（Rosalind Krauss）著名的〈擴延場域中的雕塑〉（*Sculpture in the Expanded Field*, 1979）文章中，則將視覺藝術中雕塑的定義，進行深刻的批判思考。誠如她的看法：「在過去的十年裡，相當令人驚訝的事物被稱為雕塑：例如，狹窄的走廊，兩端有電視監視器；記錄鄉村徒步旅行的大幅照片；普通房間裡，鏡子以奇怪的角度放置；隨機的線路切入沙漠地面。」⁴克勞斯更進一步主張：「隨著 20 世紀 1960 年代開始到 70 年代，『雕塑』開始成為地板上成堆的廢線，或者滾入畫廊的鋸切紅木木材、從沙漠中挖出的成噸泥土，或被火坑包圍的原木柵欄，『雕塑』這個詞變得更難說明。」⁵就此看來，當時在電影與藝術等視覺文化領域當中，媒介的擴延（*expended*）精神，顯然勃興於相關的場域並產生熱烈討論。

如前所述，伴隨著數位科技的高速發展，以及場域展呈、投影技術的巨大變革，錄像藝術的「雕塑」型態，除了早期風格的仿製之外，顯然遇到了定義上的轉變。舉例來說，馬修·邦尼（Matthew Barney）耗時八年創作的《懸絲迴圈》（*The Cremaster Cycle*, 1994-2002），即是近年相當經典的案例。展出的錄像裝置出現許多所謂「雕塑」型態的物件，而藝術家自身也將作品定位為「雕塑」，並且強調其中所創造的「物件群體」（*a family of objects*）。⁶因此，如果我們將邦尼的作品視為一種錄像雕塑的變形，則明顯迥異於錄像藝術早期

4 Rosalind Krauss, "Sculpture in the Expanded Field," *October*, Vol. 8(Spring, 1979): p.30.

5 Rosalind Krauss, "Sculpture in the Expanded Field," p.33.

6 Alexandra Keller and Frazer Ward, "Matthew Barney and the Paradox of the Neo-Avant-Garde Blockbuster," *Cinema Journal*, Vol. 45, No. 2(Winter, 2006): p.4.

所善用的方法—藉由影像與電視載體形塑出虛實對話。換句話說，西方當代藝術場域對於錄像雕塑的類型與定位，時至今日得以更為開闊的視野進行理解。據此觀之，臺灣在自身的發展體系、美學論述的建構上，則也需要重新解析，進行在地話視角的詮釋。

二、臺灣錄像雕塑發展初探

早期臺灣錄像雕塑的相關作品與知識論述，基本上沿襲著西方的型態進入。例如，李素樺於《聯合報》「大千世界」專欄〈畫壇大革命〉（1981）中，介紹了當時在美國曼哈頓藝廊的錄像藝術風潮。文中提到：「『錄影藝術』又稱『映像藝術』，它以錄影帶的形式改變過去掛在牆上的繪畫，一些前衛畫家推動了這次展出，且當場出售畫家作品的錄影帶，每捲錄影帶售價在八十美元到三百塊美元之間。」⁷而陳小凌在《民生報》「文化新聞版」〈視覺污染何時休？〉（1983），報導於劍潭活動中心舉辦的「視覺藝術研究會」活動，其中，漢寶德、王鍊登、呂清夫、劉謹俊及王無邪的論文，著重探討現代工業社會中，造形環境的質量、設計策略。報導中說明這一類光與動態都是「造形」的重要因素，並且在錄像藝術與影像合成器的交互融合下，成為嶄新的創作媒體。⁸除了新聞媒體的報導外，陳英德於《雄獅美術》雜誌所發表的〈一九〇九年畢卡索婦女頭像以來的西方

7 李素樺，〈畫壇大革命〉，《聯合報》（1981.8.1），12版。

8 陳小凌，〈視覺污染何時休？〉，《民生報》（1983.4.29），7版。

雕刻（三）》（1982）一文，則是根據西方雕塑史的爬梳進行白南準的作品解析。作者在這個系列的專文當中，主要引介西方 1970 年代以來，在彈性的造形意義下進行相關作品的論述，並提及地景藝術、觀念藝術與行為藝術等創作對於雕塑認識論的衝擊。其中，亦特別強調謝德慶的〈打卡〉（1980-1981），如何藉由身體展現其前衛的創作價值。另外，在郭挹芬《錄影裝置藝術及其映像空間的應用之研究》（1990）一書中，借用今井祝雄（Norio Imai）的作品，說明錄像雕塑如何在其造型上轉換電視外殼進行「易容術」。郭挹芬在書中提到：「這種將電視機的電器傢俱似的型態，經由易容術的錄影雕刻的轉化，卻又能掌握錄影媒體的特色的表現，突破了過去傳統雕刻所無法達到的時間、空間的虛幻、遊戲感。」⁹ 從中可以發現，除了時間上的特質，錄像雕塑所具備的「虛」空間，則是她分析這些作品的重要看法。

當時除了大家熟知的盧明德、郭挹芬、袁廣鳴、王俊傑等人的作品之外，大度山·錄影藝術工作群為《尖端科技藝術展》（1988）所規劃的錄像雕塑也相當值得探討。其中，團隊成員陳龍斌、郭啓第、初慧敏、嚴雪熒共同創作的〈早安〉（1987），為臺灣早期相當典型的錄像雕塑風格。作品中利用錄像雕塑與影像再製的觀念，使電視螢幕中的影像與實體作品進行互動，呈現出多層次的影像部署，透過攝影機錄製後的機器時間，與實物身體的現場時間交錯層疊，因著電視螢幕中影像的播放，將過去時間再現於作品元素之中，再與實體的

9 郭挹芬，《錄影裝置藝術及其映像空間的應用之研究》（臺中：捷太，1990），頁 69。

身體時間進行對位，最後並陳於單一影像時間軸。¹⁰ 這一類「錯位透視」（Forced Perspective）的趣味，事實上，在 1920 到 30 年代的電影發展即有不少經典案例，例如哈羅德·勞埃德（Harold Lloyd）主演的〈安全第一〉（Safety Last, 1923）或查理·卓別林（Charlie Chaplin）自導自演的〈摩登時代〉（Modern Times, 1936）。時至今日，已是攝影手法中相當常見的風格。此外，北美館《法國 video 藝術聯展》（1984）藝術家米榭·嘉佛諾（Michel Jaffrenou）展出的作品〈閃電錄影〉（videoflashes, 1982），以及知名歌手張雨生〈我的未來不是夢〉（1988）的音樂錄影帶，都能看見在當時皆有雷同的流行手法。

前述大度山·錄影藝術工作群除了〈早安〉這件典型的錄像雕塑，團隊於過去的創作草稿，也設計了不少相關型態的作品展示。例如〈動的迴響〉（1987）（圖 1），創作計畫主要根據公園常見的遊樂設施—鞦韆、蹺蹺板與溜滑梯，進行電視載體的媒介轉化，其中的影像佈局與設計，我們能從計畫的書寫內容中理解，作品皆從錯位透視的概念進行思考。換言之，作品若實際完成，風格則會相當類似於卡拉梅爾的〈錄像風景〉（video landscapes, 1974）系列（圖 2）。除了這些以錯位透視作為創作核心的作品之外，其他藝術家仍有不少作品借用電視量體調度藝術造形。以此為例，洪素珍的〈吻〉（1999）（圖 3）相當值得重新探究。作品將兩台傳統 CRT 電視機面對面，表面緊貼而相互照見的電視中，影像播放著嘴巴激情的吻壓銀幕玻璃，並

10 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 75。

纏繞相當厚實的紅繩（線）緊綁兩台電視。根據藝術家的說法，〈吻〉的創作靈感來自於康斯坦丁·布朗庫西（Constantin Brancusi）的經典雕塑〈吻〉（The Kiss, 1907）。主要回應當代網際網路社會的人際交往型態，從一種實體的會面，轉換為雲端的接觸，如同隔著玻璃電視銀幕熱吻的景況。然而，這件作品雖然是受到布朗庫西的啟發，不過也不免讓人聯想到飯村隆彥（Takahiko Iimura）的作品〈電視的電視〉（TV for TV, 1983）（圖 4）。就此看來，藝術家除了借用電視意象對應當代社會，另一方面，則受到過去視覺藝術學院訓練的手法，進行經典藝術作品的挪用，因此，這件作品相當大的程度，將電視載體作為雕塑與造形性的擴張，正也回應著早期錄像藝術接續著視覺藝術領域中，將現代主義以降的創製方法視為跨媒介論述之特質。

臺灣錄像藝術發展至 1990 年代後，隨著當代藝術展覽在素質上的提升，以及藝術替代空間與公部門展覽對於當代藝術的推動，也促成不少創作者開展出相關的創作實踐。例如詩人杜十三（黃人和）在《臺北現代美術雙年展》（1994）的獲獎作品〈書型裝置（愛撫）〉（1992）及裴啓瑜的〈無題〉（1994），或是更晚近的王國益，他於高雄新浜碼頭個展《距離、顯影》（2002）（圖 5），藉由 9 台 CRT 電視所堆砌的錄像作品，皆為重要的案例。前述作品雖然未有明顯的雕塑型態，但都將電視視為造形載體，並借用其影像聲光，探討真實及虛幻的虛實辯證，進而層疊出創作媒介的多感官層次。造形的形式表現上，則與弗里德里克·佩佐爾德（Friederike Pezold）或瑪麗雅·維達（Maria Vedder）（圖 6）等人的錄像雕塑相似。另外，吳瑪悌的〈民主的花瓶〉（1991）則是將電視熔接於花瓶的鐵製根莖，將影像型塑出恣意生長的樣態，藉以論述臺灣民主的草創困境。就此看來，1980 年代中期至 1990 年代，臺灣的錄像雕塑作品，誠如前

述郭挹芬的看法，可以將之視為一種電視的「易容術」。換言之，這些作品仍舊是以造形語彙的邏輯進行創製。因此，筆者認為，臺灣當時雖然未有如同西方 1970 年代興起的「擴延」熱潮之討論，但日後仍在本地的錄像藝術進程中發酵，拓展了過去舊有的雕塑概念。事實上，這在呂清夫於 1987 年「雄獅新人獎」評審感言當中已能看出端倪，他發現許多年輕創作者開始接觸更多樣的創作媒介，包含攝影、影印與錄像等日常媒介¹¹，並且提到：「現代美術的方向之一，乃是力求打破生活與藝術的界線，不論媒材與內容均是如此。」¹² 換句話說，臺灣視覺藝術發展從鄉土寫實的結束，邁入現代主義與當代藝術的創作初探，一定程度劃破了過去分門別類的傳統思維，以開闊的心態接納多元媒介的擴延特質。

三、數位脈衝下的「變格」

隨著國內對於藝術媒介的彈性擴張，進入到千禧年後，臺灣的錄像藝術發展開始邁入另一波建構期，此時期的錄像雕塑作品顯然整合了投影、互動、機械動力等媒介的混用，藝術家在創製手法上更顯成熟。例如袁廣鳴〈嘶吼的理由〉（1998），利用機械動力結合投映裝置；蕭聖健〈初次見面請多指教〉（2000），以裸露的電視量體，

11 原始的句子為：攝影、雷印、video 等日常用材。考量今日習慣用語，因此進行部分微調。

12 呂清夫，〈評審的話〉，《雄獅新人獎》（1987.7）：頁 60。

焊接鐵製造形電視架，搭配網路攝影機進行影像的互動對話；王雅慧〈一個人的房間〉（2003）與簡伯勳〈家·屋 II〉（2006），則是都透過動力裝置與光影佈局，詮釋屋舍景觀的細微變化。這些當時的作品都值得作為論述分析的參照。¹³ 然而，今日重探錄像雕塑做為一種創作類型的探討，在認識論上仍舊具有一定程度的灰色地帶。尤其在虛擬、擴增實境，以及沈浸式影像體驗的時代，過去作為一種媒材殊異性的載體特質，在當代數位語境的擴張之下，我們更加難以進行本質意義的定位，甚至可以這麼說，當代錄像雕塑的媒介認知，儼然已轉向至難以具體定錨的「變格」（declension）¹⁴ 狀態，然而，筆者認為這部分可以從雕塑概念的當代切面進行討論，尤其是克勞斯對於雕塑媒介的擴張思考。克勞斯在〈擴延場域中的雕塑〉對於當代雕塑型態的轉變，主張一種奇觀化的場域理解，進而擴及地景、環境等面向。換言之，這類的當代雕塑精神，除了從單一媒介進化至複數型態外，更甚者，形成超越複數的大型量體。此外，她後來出版的《北海航海之旅：後媒介情境時代的藝術》（*A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, 2000）一書，提及的

13 礙於研究篇幅，本文主要的分析對象，為邱子晏等 1980 世代的創作者，他們主要活躍於 2010 年前後。因此，2000 年左右，以及更早期觸及錄像雕塑的作品，筆者僅簡易說明與史料爬梳。

14 變格（declension）在語言學上是指名詞、代詞、冠詞、形容詞在句子中為了實現特定的語法功能而產生的詞形變化。動詞的這種屈折變化一般被稱作變位。筆者認為，錄像雕塑隨著媒介變遷形塑出今日的多義表徵，但我們理解雕塑時，仍舊有一組慣性的詞彙註解，不過這些媒介觀點的轉變，仍舊聯繫著原初的「造形」進行變體。因此，本文以「變格」作為錄像雕塑於當代藝術場域中單詞多義的解讀說法。另外，為區辨文中的變革與「變格」，如遇到「變格」則會加註引號。

擴延概念則聚焦於媒介論述的反動與衝擊，因而形塑出著名的「後媒介情境」（Post-Medium condition）與「技術性支撐」（technical support）等重要論述語彙。

克勞斯這篇文章花費極大的篇幅談論馬賽·布達埃爾（Marcel Broodthaers）的作品所進行的媒介轉譯，其中最具代表性的虛擬博物館作品〈現代藝術博物館，老鷹部門，推廣組〉（Museum of Modern Art, Eagles Department, Section Publicity, 1972），透過彙整大量的「鷹」的形象進行符號拆解，從標本、徽章、紋飾到各式圖樣，並從中探討文化形象如何嵌入社會的意識形態，反思藝術實踐經由公共宣傳變為消費品的問題。克勞斯以布達埃爾的創作概念貫穿全文，作為媒介擴張的論述基礎，並觸及了同時期約瑟夫·柯索士（Joseph Kosuth）將論述方法作為藝術、麥可·斯諾（Michael Snow）實驗電影作品〈波長〉（Wavelength, 1967）中不斷放大（zoom in）的手法，以及錄像藝術具備及時反饋特質的出現，進而改變過去動態影像的蒙太奇邏輯。促使她在文章中提出了「技術性支撐」的主張，認為這些創作皆回應著一種當代媒介所應該具備的殊異性。然而這些「後媒介」的殊異性，相對於過去傳統視覺藝術領域中的繪畫與雕塑，在她看來，則是難以被連貫性（線性）的理解，換言之，媒介已無法由單數意義論述之，這也與她過去關於雕塑在場域中擴延，具有思想上的一致性。

藝術史學者文貞姬（Moon Junghee）將此概念對應到菲利克斯·瓜達里（Félix Guattari）的「後媒體時代」、列夫·麥諾維奇（Lev Manovich）的「後媒體美學」，以及彼得·韋伯（Peter Weibel）的「後媒體條件」等，並主張在後媒體情境下，舊媒體的存在本身即是在新的媒體中重新被創造。所謂的媒體，是在媒體之中經過修整

的過程，從而使自己建構出差異性。¹⁵ 這類的看法，法國實驗電影導演暨研究學者顏·博飛（Yann Beauvais）於〈還是電影〉（2005）一文中亦有相似的立場。他認為：「我們觀察到，如果電影的類比形式將會消失的話，它必透過其他媒材繼續存在。資訊（信息）流的能力，在時間因素的考量下，經由接二連三的媒介，已經找到各種展現自我的方式。」¹⁶ 因此，數位技術事實上提供了電影的美學養分。據此觀之，今日的錄像雕塑在媒介演進中不斷的混種，並在自我修整的過程中，形塑出筆者前段敘述所提及的「變格」狀態。

事實上，要更明確的詮釋錄像雕塑隨著時間推演所形成的「變格」，顯然進入數位時代後的媒介理解是相當關鍵的要素之一，但要確切的區分從類比到數位的時間界線並不容易，雖然，我們可以就錄影機具或電視、投影機的發展史觀進行論述，但嚴格來說，數位工具從開發以來，直到創作者們普及的使用，其實也都經歷了一段時日。因此，進行所謂「數位」概念的釐清，大致上需要從兩方面著手。首先，我們可以從「數位」（Digital）的詞彙、文化概念進行理解，另一方面，則是從藝術場域的觀點介入，梳理藝術與數位科技交會的主要關鍵與時間，進而回應當代錄像雕塑在數位脈衝的影響之下，如何自我重組與「變格」。數位時代（Digital Age）又稱為資訊時代（Information Age），個人電腦最早發明於 1970 年代，直到 1985 年簡便的微軟作業系統發明後而日漸普及，藝術家較常仰賴作為創作

15 文貞姬（Moon Junghee）著，鞠文潯譯，〈後媒介的擴張—新媒體藝術的再媒介化〉，《藝術觀點》93 期，春季號（2023.4）：頁 63-64。

16 顏·博飛（Yann Beauvais）著，Ahim Tan 譯，〈還是電影〉，收錄於《數位時代的影音美學—數位、電影、實驗研討會》，臺北金馬影展執行委員會編（臺北：2005），頁 1-8。

工具軟體的 adobe 公司，則是於 1990 年代後整體影音功能才相對成熟，同時期網際網路的使用在全球普及率上升，所謂的數位時代才逐漸成形。¹⁷ 除此之外，與錄像藝術息息相關的攝錄技術，九〇年代後才開發出規格化的 DV 磁帶，以光碟、記憶卡與硬碟儲存方式則是直到 2000 年後才陸續上市。¹⁸ 1980 年代後成長的藝術家於此環境中

17 回顧數位工具的技術發展，1980 年代早期，已經有一部份低成本的相關設備問世。例如澳洲的 CVI 影像處理器，以及英國 CEL 公司製造的數位儲存設備等。其中，在錄像創製上受到重大影響的部分之一，則是「非線性剪輯」(NLE) 系統的誕生。此外，除了個人電腦的普及與業務型攝影機器的陸續催生，直接強化了錄像藝術在數位影像處理上的推動。當然，最不能忽略的，則是 Adobe 公司 Premiere (1991)、After Effects (1993) 與 Macromedia 公司的 Video Works (1985)、Director (1987) 與 Final Cut Pro (1998) 等影音軟體的誕生，更提供藝術家於動態影像創作上的極大彈性。藝術家格里斯 (Malcolm Le Grice) 曾經於 1980 年代透過家用型的雅達利 (Atari) 電腦，進行數位影像的抽象應用，例如作品〈數位靜止生活〉(Digital Still Life, 1984) 與〈感官哲學的素描〉(Sketches for a Sensual Philosophy, 1986-9)，藉此進行數位影像的技術實踐，及其潛力的探索。事實上，這件作品於創製形式上，一定程度延續了 1970 年代電子特效機器，處理影音分離效果的想法。差別在於數位調控之下，藝術家能更為輕易地進行這一類創作實驗。此外，格里斯亦根據自己的創作實踐，提出了〈非線性傳統—實驗電影與數位電影〉(1997) 一文，論述數位影音裡非線性剪輯的基本概念，以及觀者於影像體驗中的互動關係。例如他主張觀者對於運動影像的觀看經驗是線性的，因為意識具有明顯的連續性。

參閱 Chris Meigh-Andrews, *A History of Video Art: The Development of Form and Function*, p.318.

18 作品放映較為明確的由類比磁帶轉向光碟，時間上大約落於 1990 年代末至 2000 年初期，也就是攜帶型 DV (Digital Video) 攝影機更為普及之後，雖然袁廣鳴的作品〈盤中魚〉(1992) 擁有鐳射光碟版本，但實際上當時多數作品仍舊使用錄影帶播放。此外，從影音獎項的分類型態，我們亦能掌握部分資訊，例如受到不少錄像創作者親睺的金穗獎，則令人意外的直到第二十七屆 (2011) 才將原先的「錄影帶」相關獎項修正為 DV，而最佳實驗錄影帶獎，則是修改為最佳實驗影片獎。據此觀之，雖然 1990 年代末至 2000 年初期，數位工具已逐漸於日常中普及，但事實上，整體的使用習慣完全邁入數位化，則是歷經了不少時間。當然，關於數位工具對於錄像藝術的影響，不能僅僅聚焦在作品播放的形式，整體而言，從電視機至影像投射，線性剪輯至非線性編碼等創製邏輯，亦深刻影響著受到「傳播媒介」所牽動的錄像藝術創作。

發展與學習，因此更能熟嫻地表現出數位語言的創作特質。相對於1990年代，2000年過後整體數位發展更形完備，因此筆者認為，數位時代以千禧年作為時間介分較為合適。¹⁹

另一方面，根據藝術與文化場域的觀點來看，亦有諸多值得參照的說法。例如克莉絲汀·保羅（Christiane Paul）認為：「數位的實踐在於資訊可以透過各種方法進行無限的開發、循環，以及複製各種語境，並透過重組孕育出全新思想。」²⁰換言之，在保羅的看法當中，數位一定程度擴延了藝術的表達語境，甚至轉化了媒介在意義上的陳舊觀念。也可以說，數位消彌了媒介的物理輪廓，使其朝向更為兼容並蓄的狀態。這樣的概念，我們也可以在韓炳哲（Byung-Chul Han）的說法中，獲得相似的陳述。他提到：「數位媒體是現世的媒體。當下及其時間性。數位溝通的特點是不需要中介者，便可產生、傳遞和接收資訊。」²¹雖然，這一類將數位類比為某種「幽靈」的觀點，在相關領域的研究上一定程度已被認同，不過有趣的是，米契爾（W.J.T. Mitchell）對於數位與類比之間的定義問題，卻提出了相異的批判視角。甚至認為一般而言數位所涉及的二進位數字系統，是沒有意義的存在。他認為：「數位化甚至完全無須涉及數字，而是凡是使用數量有限的明確記號（例如紅綠燈）來傳達明確的意義（停止、

19 Adeyinka Tella, "What is Digital Age," IGI Global, accessed March 15, 2024, <https://www.igi-global.com/dictionary/resource-sharing/7562>.

20 Christiane Paul, *Digital Art* (London: Thames & Hudson, 2003), p.70.

21 韓炳哲（Byung-Chul Han）著，王聖智譯，《數位狂潮下的群眾危機》（臺北：一行，2020），頁25。

注意、通行）時，都可以存在。」²² 事實上，米契爾提出的觀點，主要聚焦於影像點陣化在數位及類比之間的形象差異。因此，他的說法較聚焦於回應影像的建構方法，思考我們該如何去除數位框架，並提出類比幽靈的詰問。

除此之外，比起臺灣第一代的錄像藝術創作者，新世代的藝術家更能熟嫻的使用相關工具，並在創製方法上順暢地轉換，提出身為介於「數位移民」（Digital Immigrants）與「數位原生」（Digital Natives）世代對於媒介工具的時代性反思。所謂的「數位移民」世代，事實上是成長於電腦與網路科技肇始與發明前的人們，對他們而言，這類數位工具都是相當需要學習，但在面對此劇變之下，仍舊保持著類比時期的工作邏輯，也就是馬克·普倫斯基（Marc Prensky）所謂為了適應環境而產生的「口音」，這在數位移民的世代中相當顯著。²³ 相反的，數位原生世代習慣快速接收訊息，他們喜歡同時處理多項任務，以及在網路中隨機瀏覽，並且適應影像高過於文字。²⁴ 就此看來，過去以媒介量體作為表徵的錄像雕塑，在今日逐漸走向強弩之末則是其來有自。

就在數位科技的發展下，過去以錄影、磁帶或電視載體作為舊媒體存在的創製型態，進行了一次重要的重整與翻修，亦影響到錄像雕

22 米契爾（W.J.T Mitchell）著，石武耕譯，《形象科學：視覺文化研究大師 W.J.T. 米契爾，探索形象本質經典之作》（臺北：馬可孛羅，2020），頁 110。

23 馬克·普倫斯基舉例數位移民世代的人，會習慣以「電話」來聯繫對方，並詢問對方是否有收到「電子郵件」，或是將許多數位文件進行「列印」，而不是直接從電腦或銀幕觀看。換言之，無法親自接觸的虛擬互動，對他們而言會相當不自在。參閱 Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants," *On the Horizon*, Vol. 9 No. 5(October, 2001). p.3-6.

24 Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants," p.3-6.

塑以「造形性」見長的傳統手法。如果我們同意前述克勞斯「技術性支撐」與其他學者相似的說法，那麼即便造形型態逐漸式微，錄像雕塑仍舊有機會以新媒介語彙被重新創造。不過，在受到數位影響之前，1990年代開始普及的投影技術與大型裝置風潮，早已對於錄像雕塑產生一次重要的影響。舉例來說，亨麗埃特·胡迪施（Henriette Huldish）於麻省理工學院策劃的群展《投影之後：1974至1995的錄像雕塑》（*Before Projection: Video Sculpture 1974-1995*, 2018），即是重新探究錄像雕塑過去於當代藝術發展上的位置。如前所述，胡迪施並未從數位技術著手，而是聚焦在過去錄像雕塑造形上的詮釋。因此，對她而言，「投影」在數位技術還未普及之時，已形成值得探究的問題意識。

胡迪施相當鮮明的梳理投影與顯示器之媒介在動態影像脈絡上的交錯關係，進而反思錄像雕塑的時代意義。此外，她強調「投影」在我們理解的「視訊投影機」（video projectors）²⁵出現以前，投影方法的應用已在不少藝術家的作品當中發現，例如幻燈片、8釐米或16釐米等，都是常見的材料。她在策展論述中亦提及克莉絲·伊萊斯（Chrissie Iles）於惠特尼美術館策劃的《入光：1964至1977美國藝術中的投影影像》（*Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964–1977*, 2001）的經典案例。《入光》一展描繪了對於媒介實踐的歷史回應，藉此將錄像藝術、實驗電影等當代藝術中

25 目前可知最早的家用視訊投影機系統為亨利·克勞斯（Henry Kloss）開發的 VideoBeam 1000 型家用投影機。參閱 WalVisions 網站，2024.3.20 更新，https://www.walvisions.com/ArchivePages/walvisions__advent_videobeam1_brochure.htm。

的動態影像重新詮釋與討論，並期待成為楊布拉德開創性著作《擴延電影》的概念拓展。²⁶ 由此可知，胡迪施策劃的「投影之後」立意鮮明，除了延續伊萊斯對於動態影像的詮釋之外，策展內容同時聚焦於「顯示器」如何涉及當代雕塑的意圖，並且重新反思 1990 年代後，大型投影裝置成為錄像作品的規格化展示，是否削弱了過去曾經活化當代藝術場域的錄像雕塑？因此在此展覽中，觀者能透過不同的時間序列，重新認識對於錄像雕塑在媒介變遷上的時代衍繹。

雖然在前述案例中，可以看到創作媒介隨著時代的進程，有著一定程度的型態「變格」，換言之，視訊「投影」可以視為錄像雕塑發展上的一次擴延轉向，時至今日將更進一步的在數位技術變革中，延續此概念的積極意義。換言之，這類的材料演進，是一種錄像藝術作為科技媒介的必然發展。以臺灣來說，《CO2 臺灣前衛文件展》（2002）的展出作品，有不少利用動態影像、數位媒體等工具，進行影音複合媒體等裝置類型的實踐。多數在進行所謂作品媒材的描述時，都是藉由展示的「器材」作為理解，如電視機、播放器、錄影帶或光碟等。然而，隨著數位科技在技術上的推進與成熟，以及錄像藝術於學院教育體系中的推廣，讓創作者在此類型的認識逐步規格化。僅僅幾年的時間內，《CO4 臺灣前衛文件展》（2004）在創作描述上，許多藝術家開始使用「錄影裝置」、「單頻道錄影」等詞彙。除此之外，例如《威尼斯雙年展》臺灣館，以及 1998 年由《臺北現代美術雙年展》改制的《臺北雙年展》等指標性展覽，亦於 2000 年後，將

26 David Joselit, "Into the Light: The Projected Image in American Art 1964–1977," *Artforum*, Vol. 40, No. 5 (January, 2002), pp.135–136.

使用影音媒介為主的作品，從「複合媒材」的概念中，轉換至「錄像裝置」等類型的界分。因此，臺灣從「錄像裝置」詞彙的慣性使用後，自然在「錄像雕塑」的型態上形成一種發展歷程的轉向。

筆者認為，由前述案例觀之，不難發現「錄像雕塑」的概念使用，主要集中於千禧年之前。如果說錄像雕塑具有所謂的「變格」型態，我們可以從歷史的推衍理解到此創作類型，從過去視覺型態中「造形性」的媒介特質，在視訊「投影」技術的變遷之中，於場域裡擴張了自身語彙。不過，在今日的數位表徵下，是否使其自我辯證出更為彈性的美學溢位？洪鈞元曾在〈數位模組的想像溢位—陳永賢《斗室棲居》系列的時間雕塑〉一文中，藉由陳永賢近年透過 3D 點雲掃描所進行的系列創作，分析當代錄像藝術於影像中的造形邏輯，並推衍出數位生成的錄像作品，事實上延續了過去動態影像作為在時間中塑造形狀的特質。²⁷ 不過論文中較強調數位調控之下，影像如何轉譯物理空間，並未深入探討錄像雕塑所強調的外部造形性。然而，有別於陳永賢或是文中提到的許家維、陳姿尹與李亦凡，某部分藝術家在面對數位技術時，因為創製載體的幽靈化，是否讓他們試圖重回物質導向的媒介部署？據此，筆者認為，邱子晏是相當值得作為參照的藝術家之一，因此將於下個段落，透過他的作品進行此問題意識之討論。

27 參閱洪鈞元，〈數位模組的想像溢位—陳永賢《斗室棲居》系列的時間雕塑〉，《雕塑研究》27 期（2022.5）：頁 65-94。

四、錄像雕塑的來世，兼論邱子晏作品的（非）模型化景觀

由筆者前述脈絡的梳理可知，除了 1990 年代視訊投影的衝擊之外，今日數位脈衝的影響，是否也是錄像雕塑的討論逐漸式微之因素？就此看來，近年相當活躍的藝術家邱子晏，其作品相對於數位時代的過度編碼化，反常的以大量手工進行實物量體的創製，則是相當值得作為檢視錄像雕塑在臺灣發展脈絡上的當代位置。邱子晏延續過去在美術系的學院訓練，將其錄像作品導入不少的手工痕跡，例如雕塑翻模、物件肌理與材質的處理，從碩士班時期的畢業作品〈萬象皮革廠〉（2009）（圖 7）開始，即能看見這類創製表現。邱子晏藉由形塑老舊皮革廠模型，結合訪談資料與 8 釐米影像檔案，進行記憶及真實的歷史提問。作品的特殊之處，在於藝術家親自踏查皮革廠現場，尋獲了一卷於工廠內遺留的影像膠卷，進一步以數位沖洗的方式還原，重現了過去工廠員工的工作記錄。另一方面，細膩的皮革廠模型，不僅是量體的轉換，還是藝術家與場址建立關係後的形象私有化，從中開啓一道藝術家記憶與皮革廠歷史原型的相互照應。換言之，皮革廠原址已在藝術家的媒介轉譯中，創製出新的寓意「能指」（signifier），作為一種記憶具象化的來世。〈遺忘之地〉（2010）則是接續廢墟場址的意象，紀錄了坐落於苗栗銅鑼的半山腰，因 90 年代產業轉移而倒閉的工廠遺構，闡述歷史遺跡的神秘特質。錄像影像投映於藝術家所創製的地景模型，此模型的參照主要來自於工廠的周邊土地，微型化的地景更能清晰表徵出時間刻痕的失落地貌。投影內容由一片全白的地景熔接淡入轉場至該地區的衛星空照圖，隨後影像逐漸淡出並出現網格隔線，以及隱約標示出的工廠區域輪廓，進而再

淡出至全白地景。值得注意的是，當投影影像轉為全白，觀者事實上可以更清晰的看見地景模型的細膩肌理，並從中獲取另一種時空交疊般的經驗刻痕。

這一類透過細膩模型組裝與材質處理的作品，也能在郭俞平〈延遲與凹洞〉（2013）（圖8）、〈中山高〉（2015）中看見，有別於邱子晏整合影像與實體物件的塑形，郭俞平的造形物件雖然在展覽現場同步展示，但模型以一種完全獨立的姿態顯現，藝術家所欲表徵的情感意識，顯然需要透過錄像內容進行「視觸」（Haptic Visuality）的體驗。所謂的「視觸」，在珍妮弗·巴克（Jennifer M. Barker）的《觸覺之眼：觸摸與電影經驗》（*The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*, 2009）一書的看法中，提到了「共情」（empathy）作為影像身體（肌肉）與電影意識的表現，她認為：

電影可能會使用慢速追蹤鏡頭或長鏡頭拍攝進行沈思；透過裁切來遠離與捨棄某些東西；好奇地使用追蹤鏡頭向前傾斜；或自豪的使用寬銀幕電影鏡頭（CinemaScope）規格。而穩定鏡頭（Steadicam）優美而自信地掠過，或潛伏著威脅，若用搖晃的手持相機拍攝的場景可能會驚恐地逼近每個角落。剪輯也可以發揮肌肉和表現力。²⁸

因此，我們能在〈延遲與凹洞〉與〈中山高〉這兩組作品中，接收藝術家的展示手法，透過緩慢推進的掃描鏡頭理解模型物件的表面

28 Jennifer M. Barker, *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* (Oakland: University of California Press, 2009), p.79.

肌理與細節。如同巴克的看法：「看電影的人對電影身體也有一種『感同身受』，並且以我們自己的身體可以回憶的方式運動。」²⁹換言之，掃描式運鏡，透過藝術家劃定的運動方位，帶領觀者由被動轉為主動的視點投入，攝影機不僅成為觀者的眼睛，還表現著觀者的肌肉動作，在掃描的游移過程中，逼視模型內的角落與建物的表層。

同樣借用細膩的模型化工法進行建物擬仿，並精心佈局在錄像內容當中的作品，張立人從 2010 年開始投入的〈戰鬥之城〉（2010-2024）系列，也堪稱這類創作的代表之一。事實上，藝術家在臺北美術獎獲首獎的作品〈模型社區〉（2009），便開啓微縮模型的造景手法，但特別的是，藝術家除了對於建物本體具備精心的仿製處理之外，錄像中的人物型態，則是以一種簡化的輪廓特質，與細膩建物形成強烈對比，也因為這樣的造型落差，讓張立人作品中所暗喻的現代城市精神更顯荒謬。整體而言，無論是邱子晏透過雕塑整合錄像投映，抑或郭倫平專注於影像意識的彰顯，以及張立人藉由城市造景的諧擬（parody），皆強烈的說明了藝術家將「雕塑物」直指錄像創製核心的立場。³⁰

29 Jannifer M. Barker, *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*, p.76.

30 非常感謝審查委員所提出的建議，比較三位藝術家可以發現，他們的作品皆可對應臺灣某種時代特性的空間場域，例如皮革工廠與臺灣日治時期，透過製造業進行現代化的意義；中興新村作為戰後政府重要駐地的政治語符；以及「販厝」式華夏公寓所反映的自宅建築特性，其對應臺灣經濟起飛時代的發展。然而，這些特質是否觸及臺灣的政治／社會／文化等意涵？並且與這三位 1980 世代創作者的關係？都是相當值得再深入探討之議題，但礙於本文主要聚焦於錄像雕塑發展過程中的「造形性」與「雕塑性」，因此，筆者必將此論題於未來的研究論述當中持續深究。

邱子晏因為過去作品對於場址遺構的關注，後來的創作更將核心對準於自身客家族裔的身份辯證。其中，〈小城故事〉（2018）（圖9）堪稱藝術家從場址模型化的手法，進階的將模型塑造，外推至實體景觀構造重組的代表作之一，也可以視為他將作品由雕塑造形性轉向（非）模型化的關鍵表徵。以此作品為例，過去錄像雕塑的單數造形性，在當代媒介擴張的論述基礎下，顯然能從〈小城故事〉一作當中獲得可能的解方。藝術家注意到1979年李行所執導的健康寫實電影〈小城故事〉裡，一段廟埕廣場的「酬神客家戲」，以一種戲中戲的手法偷渡客語進電影正片中，讓他意識到當時在主流電影噤聲的家鄉母語，被重新置換與解放。³¹ 另一方面，藝術家在重看電影的過程中，意識到場景來自於苗栗三義，但電影中的客家語卻是缺席。³² 此外，藝術家創作此作品的積極態度，一部分也來自於其父母輩對於戒嚴時期的認知差異，邱子晏提到他們對於戒嚴的看法：「我爸回說，在火車站前如果頭髮太長被抓會罰20塊，但我媽卻直接回我：『戒嚴是什麼？』我很驚訝，因為她就在那個狀態下，所以我很自然的就把她扣接到阿秀那個角色裡，以她為原型來跟阿秀這個角色對話。」³³ 就此看來，藝術家從這部電影的觀賞經驗，強烈連結至自身生命的經驗投射，而電影劇情所圍繞的木雕技藝，筆者認為是藝術家長期投入實物手作的弦外之音。

31 有趣的是，「國家電影及視聽文化中心」在2021年與「客家公共傳播基金會」簽訂MOU合作，計畫將〈小城故事〉與〈原鄉人〉兩部電影以客語配音重新上映。

32 事實上這部電影取景多處，包含三義、鹿港、三峽與深坑等地，而讓邱子晏注意到廟埕前的客家大戲，則是在三峽的清水祖師廟取景。

33 林怡秀，〈填補歷史的空白：邱子晏《小城故事》〉，國藝會線上誌，2024.3.22點閱，https://mag.ncafroc.org.tw/article_detail.html?id=402888376e6f05ab016e8df73024001a。

邱子晏除了進行電影片段的（偽）重演拍攝外，作品中相當值得探究的手法，則是他將女主角傳統狹窄的客家夥房（伙房）屋³⁴進行場景拆解，從原先的線性空間縱深，重組為立體化的六邊環形劇場，成為作品（非）模型化的特殊片場。藝術家提到：「選擇重製〈小城故事〉除了拍攝的地緣關係，更主要的是阿秀與我媽媽的狀態，我覺得一個歷史的進程或是政治的時刻不應該只有一個視點，應該給出兩個、甚至更多。」³⁵以此觀之，筆者認為藝術家並非將重演視為一種事件補述，即便以報紙資訊暗喻了1979年美麗島事件，但微弱的影像訊息，完全被藝術家張力強大的六邊環形片場所覆蓋。此外，有別於吳俊輝〈迷霧傳說〉（2012）或蘇匯宇〈唐朝綺麗男（1985，邱剛健）〉（2018）等作品指向時代氛圍的再詮釋，邱子晏看來更期待從作品中重新校準個人家族史事與國族脈動間的對應關係，換言之，這種「對內」的經驗翻折及自我書寫，才是藝術家藉由（偽）重演所賦予的重演價值。作品中環形片場的六邊形，根據藝術家的說法，主要是重演翻拍的室內外與內廊通道等電影片段，總共有六個場景，加上電影戲中戲的靈感來源—戲台，讓邱子晏希望演員能如同在戲台前後進行穿梭，並且透過藝術家二姐詮釋林鳳嬌所飾演的賴阿秀，以及搭配他母親的旁白畫外音，暗喻藝術家自身面對歷史時

34 夥房（伙房）屋為客家族裔的傳統建築，他們經常同一姓氏住在一個伙房裡，甚至整個村都住同一姓氏家族。其建築型態分為一條龍式、單橫屋、一堂兩橫或一堂多橫門字型三合院、四合院等。不過李行的〈小城故事〉室內場景是在鹿港拍攝，嚴格來說並不是客家夥房型態。參閱練增坤，〈三義傳統民居建築特色〉，客家文化資產數位網，2024.5.6點閱，<https://hch.hakka.gov.tw/reportdetail.asp?MenuID=1&SubID=3&ArID=1105&pageNums=3>。

35 林怡秀，〈填補歷史的空白：邱子晏《小城故事》〉，國藝會線上誌，2024.3.22點閱，https://mag.ncafroc.org.tw/article_detail.html?id=402888376e6f05ab016e8df73024001a。

空的交互層疊。更進一步來說，六邊形舞台之意義亦可指向「沃羅諾伊圖」(Voronoi Diagram) 的造型單位，此形象的高度對稱性，能在諸多自然物件中發現，例如蜂巢、玄武岩或分子結構。其特質之一，則是無縫隙的鋪滿平面。筆者認為，「沃羅諾伊圖」亦能作為擴張藝術家對於歷史「填補」較為模糊的說法，成為他在（偽）重演的做法中，拆解原始電影場域的詮釋之一。

同年的作品〈繼龍〉(2018) (圖 10) 持續觸及藝術家面對自身族裔討論的思考，其背面的創作意義自然有跡可循。他提到：

這是一段從苗栗公館到廣東蕉嶺旅行的經驗，在這兩個以客家為主的居住點，展現許多相似的地方，包含從早期廣東遷移到苗栗定居，聚落坐落的位置，環山的風景，生活與習俗等。影片中我與父親在一個搭建的車廂內聊天，聊著兩個地方不同的風景與記憶，如夢境般不斷遊蕩在山脈間，各自說著兩個地點異同的故事。³⁶

這件作品可謂藝術家從〈小城故事〉一作後，擴張家族史事與自身創製連結的關鍵之一，也是筆者認為藝術家圖繪出當代錄像雕塑可能性的關鍵作品。〈繼龍〉的特別之處在於，藝術家開始將風景影像投映於外牆，如同電影片場常見的擬真手法，但邱子晏卻在車廂內裝以瓦楞紙進行構築，整體品質猶如幼童美勞作業未完成一般的粗糙感。這一類瓦楞紙材料與影像交疊的手法，不禁令人直覺聯想

36 筆者私訊藝術家所提供的創作自述。

到，倪祥的錄像雕塑作品〈很快就補償〉（2009）（圖 11），這件曾經掄元台北美術獎的作品，其錄像內容紀錄了怪手拆卸水泥磚造房舍的畫面，並以麥克筆隔著壓克力繪製缺失的房舍輪廓，最後進行逐格時間序列的剪輯。就此看來，無論是材質粗糙的紙板，抑或隨性的手繪線條，都強烈的破除過去當代藝術常被詬病的高情境文化（High-context culture）。換言之，無論是倪祥的〈很快就補償〉，抑或邱子晏的〈繼龍〉，皆以一種常民美學而接地氣的手法，反轉概念龐雜的知識論述。

從邱子晏〈萬象皮革廠〉轉向〈小城故事〉的造形性分析，可以鮮明地看到一處特殊的變遷，過去在〈萬象皮革廠〉的創作展呈，雕塑物為具體的模型造景，我們並未在作品的錄像影片中，看到藝術家將之置入拍攝，而是在內容的詮釋上，直面的攝錄荒廢皮革廠的現存場址，這與郭俞平或張立人將微縮模型作為錄像影片主體的方法截然不同。另一方面，模型皮革廠內部投映的 8 釐米影片，則是將此模型轉譯為展示現場，並以雕塑作為錄像展呈的載體，使觀者交錯感受仿製的具體工廠與無量體的工廠影像紀錄，進而翻轉重回現場的記憶詮釋。而在〈小城故事〉後，藝術家捨棄細緻的模型組織，改以簡化的場景搭設，開始將這些雕塑物置放入錄像影像之中。換言之，從「模型化」到場景搭設的「（非）模型化」創作演變，也對應著藝術家從個人（小）歷史趨向國族（大）歷史的差異立場。

隨後，個展《「」》（2023）則為藝術家醞釀多年的一次大型發表，在大型錄像裝置作品〈車廂〉（2023）（圖 12）當中，可再次看見他於〈小城故事〉後所善用，將拍攝片場（非）模型化的造形手法。不過最大的差異在於，〈小城故事〉鮮明拆解了原先場景的空間縱深，以藝術家的主觀意識重組空間場域，而〈車廂〉則是同樣使用

精細的木作技藝，搭配部分使用網楞紙板並保留粗糙質感而製作的場景道具，進而搭建火車車廂的等比環境。對比兩件作品，〈車廂〉以更錯綜複雜的「非虛構寫作」(Creative non-fiction)³⁷方法導入多重歷史事件，包含銅鑼支部地下黨黃逢開事件(1952)、臺灣人民自救運動宣言(1964)、泰源監獄事件(1970)、成功大學共產黨事件(1972)、桃園縣長選舉中壢事件(1977)、林宅血案(1980)、陳文成事件(1981)、江南案(1984)、鄭南榕事件(1989)等，最後，影片的尾聲以〈悲情城市〉(1989)的火車衝突事件，作為藝術家視野的白恐歷史重演及詮釋。此外，個展中〈曼德拉記憶〉(2023)及〈鐵軌上的男人〉(2023)等作品，皆強調歷史事件的虛實揉合，藉以探討一種矛盾與困惑的時空。誠如林怡秀於〈從想像的空間中，填寫空白——「」邱子晏個展〉一文中的看法：

對邱子晏而言，這些場景從來就不是以擬真為考量，無論是直接看到拍攝後台的木作車廂、明顯是在某個倉庫中搭景而成的街角場景等等，都僅是象徵性的空間概念，重點總是在虛構中透露出的真實個體故事，甚至是因為鏡頭移動而從故事場景瞬間切進拍片現場的種種鏡頭穿景、穿幫，這些刻意為

37 「非虛構寫作」為文學常用的寫作手法，其中與當代錄像藝術的創製比較已可另聘專文論述，因此本文不再贅述。相關概念可參閱盛浩偉，〈召喚臺灣文學：關於故事、改編、非虛構寫作與轉譯的經驗與思考〉，《臺灣文學館通訊》60期(2018.09)：頁93-96。

之後的後設動作使影像產生缺口，在這些非鏡框封閉式的虛構環境裡，試著與現實、與不曾在事件現場的我們產生連結。³⁸

如前所述，邱子晏在〈萬象皮革廠〉與〈遺忘之地〉的場域模型化，事實上其雕塑物件的創製手法，與〈小城故事〉之後的概念明顯具有極大的差異。筆者認為，〈萬象皮革廠〉從建物的桁架架構、屋頂磚瓦的表面肌理，皆相當精細的進行仿製，也可以這麼說，藝術家在處理這件作品時，並未涉及場景組構與虛實辯證之間的意義，而是投入更多的細節塑形，搭配膠卷影像的投映，強化擬仿真實廢棄工廠的凋零情境。換言之，比起後來藝術家經常進行的虛構填補，〈萬象皮革廠〉在意義上，則是趨近於朝向真實的創製表現，也更帶有雕塑媒介的造形邏輯。到了〈繼龍〉以及《「」》個展中的系列創作，雖然依舊可以看見藝術家對於材料技藝在造形語彙上的自我要求，但更明顯的，作品中強化了一種粗糙仿製的殊異操作，也是一種自我破壞的技藝矛盾。不過特別的是，在這種粗坯或毛坯的形象表現中，藝術家反倒重組出差異於精細複刻場景的（非）模型化景觀。另一方面，無論是早期或近年的創作，與其說邱子晏作品具備所謂錄像雕塑的造形性特質，毋寧說，他的作品承載著「錄像中如何使用雕塑」的積極意義，也是一種從「錄像雕塑」衍繹為「錄像中的雕塑」之時代辯證關係。

38 林怡秀，〈從想像的空間中，填寫空白——「」邱子晏個展〉，藝論紛紛，ARTalks，2024.3.26 點閱，<https://archive.taishinart.org.tw/juries/lyh/2023093005>。

五、結 論

將錄像雕塑視為錄像藝術的表現手法之一，基本上立基於媒介類型的界分，但隨著西方 1970 年代一波的擴延熱潮，過去這種分門別類的立場亦隨之解構。另一方面，大型裝置化的影像佈局，也影響了藝術家於創製表現上的推進，傳統雕塑造形顯然無法滿足藝術家在媒介拓展過程時的實踐與修正。因此，錄像雕塑在當代的討論，事實上多數聚焦於今昔的比較分析，式微的類型表徵，也讓過去佔據巨大能量的錄像雕塑，經歷了視訊投影的技術演變，到數位時代的造形性衝擊，錄像雕塑一詞如同夕陽產業一般的殞落，此類型的創作似乎標示著一種懷舊情懷，而看似難以從複數多元的當代表現中獲得一席之地。就此看來，重啟錄像雕塑的探究，從史觀發展上的梳理，可以理解到臺灣除了在 1980 至 90 年代的熱潮之外，在進入數位時代之後，或者更具體的說，在千禧年之後，整體對於錄像雕塑的創製討論，儼然逐漸式微。因此，如何重新定位及拓展其媒介認識論，則是一種錄像雕塑被排除於當代位置的可能解方。我們如何破除「雕塑」所形成的傳統桎梏？將重新宣告錄像雕塑的可能來世，一種位於「後媒介」之後的思考亦成為關鍵。

有趣的是，今日沿襲過去以造形載體進行創製的錄像雕塑雖然少見，不過，它卻在「錄像中的雕塑」手法裡重生。例如郭俞平與張立人作品的模型化微縮景觀，或是使用數位技術、3D 掃描與建模表徵雕塑造形性的陳永賢、許家維、陳姿尹等人。除此之外，筆者認為，邱子晏作品的（非）模型化，重組了影像與媒介的創造性句構，使得過去錄像雕塑過度傾斜於「錯位透視」的虛實辯證，轉向實物量體的存在造形，並且有別於物件的精細擬仿，邱子晏這一類造形性的粗糙

展現，更加拓展了錄像雕塑在認識論的思辨與進化。換言之，無論是精確的造形創製，或不穩定與懷疑的表現手法，皆是克勞斯所強調的：「實踐並不是相對於某種特定的媒介，而是相對於一組文化術語的邏輯運算來定義的。」³⁹ 也就是說，「錄像雕塑」如要擺脫舊有的框架，克勞斯這類看似折衷的角度，也是藉由「錄像雕塑」在「錄像中的雕塑」之間的來回辯證，於今日對於此類型議題探究的重要支撐。

39 Rosalind Krauss, "Sculpture in the Expanded Field," p.42.

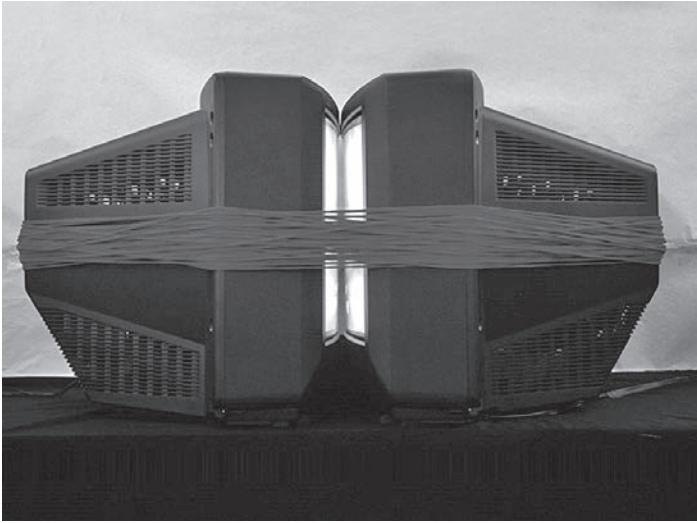


圖3 洪素珍，〈吻〉，1999。

圖片來源：藝術家洪素珍官網：<http://www.suchenhung.com/gallery/installation/kiss/index.html>

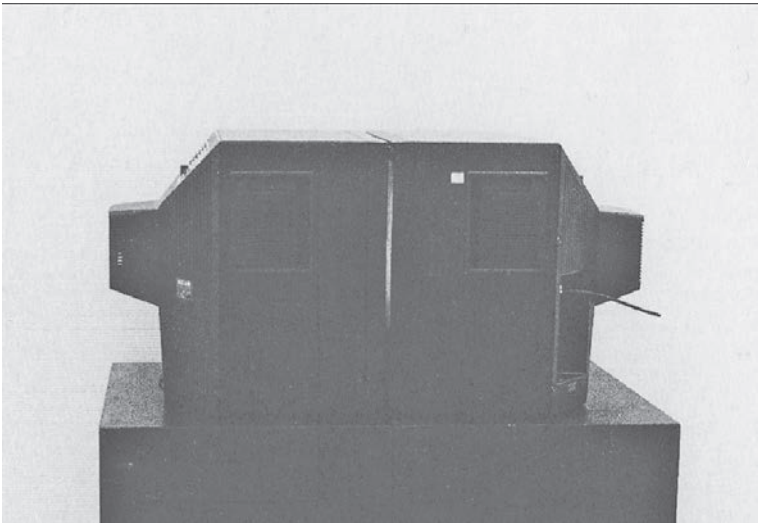


圖4 飯村隆彦 (Takahiko Iimura) · 〈電視的電視〉 (TV for TV, 1983)。

圖片來源：Huldisch, Henriette. Before Projection: Video Sculpture 1974-1995. Munich: Hirmer Publishers, 2018, p.65.



圖 5 王國益，〈距離、顯影〉，2002。

圖片來源：高雄市新浜碼頭藝術空間提供。

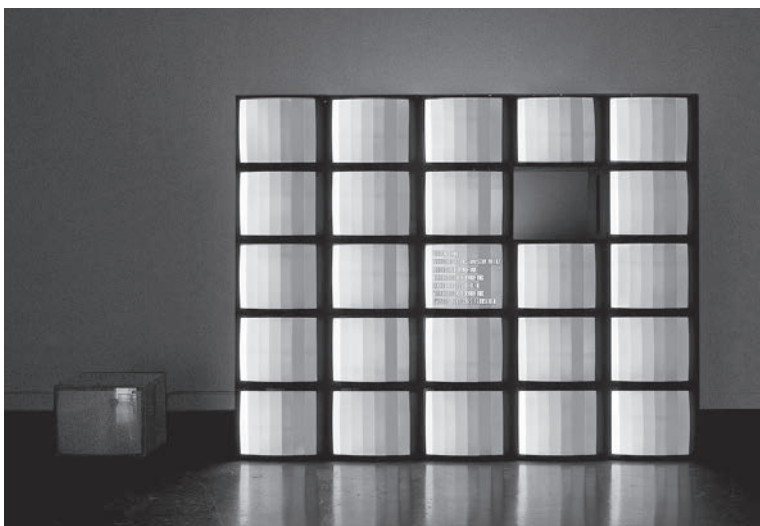


圖 7 瑪麗雅·維達 (Maria Vedder)，〈PAL 系統的色彩永不相同〉
(PAL or Never The Same Color, 1988)。

圖片來源：<http://www.medienkunstnetz.de/works/pal-oder-never/>



圖 7 邱子晏，〈萬象皮革廠〉，2009。

圖片來源：邱子晏提供。



圖 8 郭俞平，〈延遲與凹洞〉，2013。

圖片來源：臺灣當代藝術資料庫：<https://tcaaarchive.org/artwork/6120/>

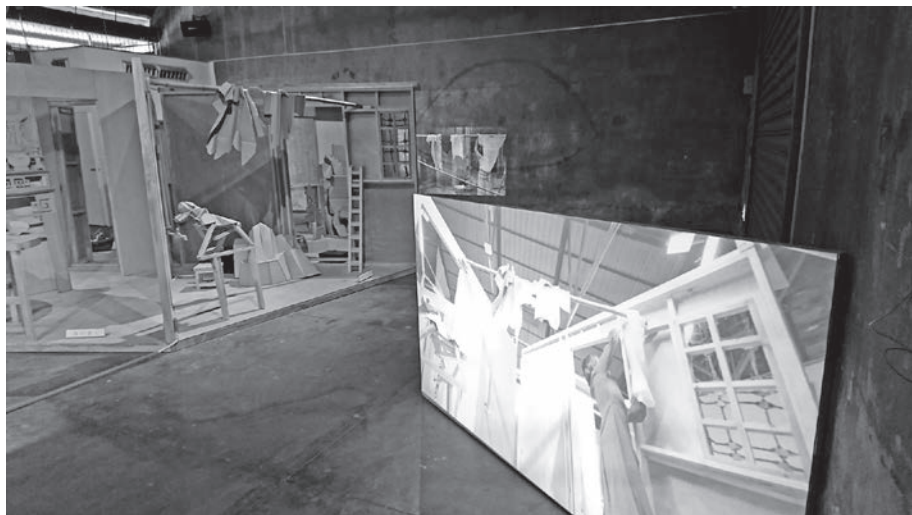


圖9 王國益，〈距離、顯影〉，2002。

圖片來源：高雄市新浜碼頭藝術空間提供。

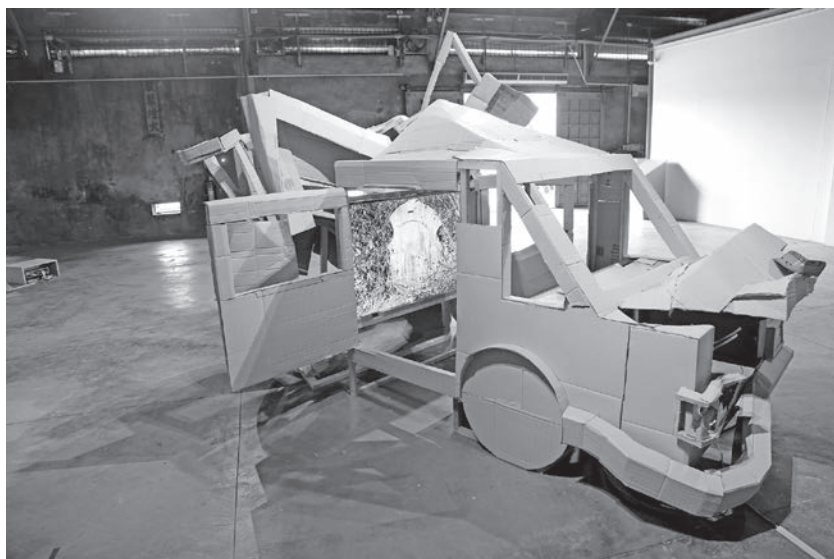


圖10 邱子晏，〈繼龍〉，2018。

圖片來源：邱子晏提供。

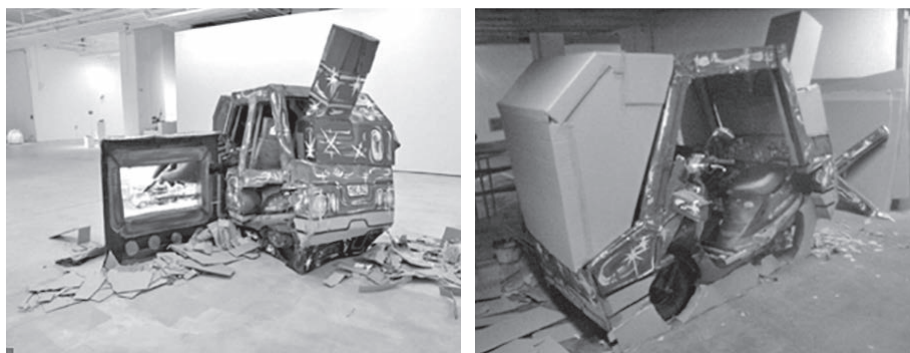


圖 11 倪祥，〈很快就補償〉，2009。

圖片來源：溪口山書房網站：https://rivuletstudio.blogspot.com/2013/07/blog-post_1.html

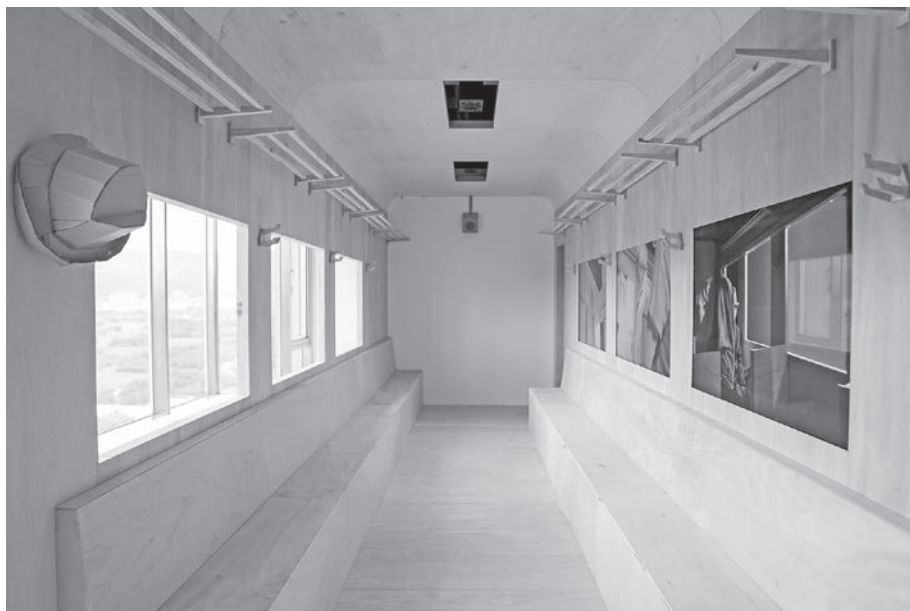


圖 12 邱子晏，〈車廂〉，2023。

圖片來源：邱子晏提供。

參考書目

(一) 西文專書

Barker, Jannifer M. *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Oakland: University of California Press, 2009.

Meigh-Andrews, Chris. *A History of Video Art: The Development of Form and Function*. London: Bloomsbury Academic; 2nd edition, 2013.

Paul, Christiane. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003.

(二) 西文期刊論文

Keller, Alexandra and Ward, Frazer. "Matthew Barney and the Paradox of the Neo-Avant-Garde Blockbuster." *Cinema Journal*, Vol. 45, No. 2(Winter, 2006): pp.3-16.

Krauss, Rosalind. "Sculpture in the Expanded Field." *October*, Vol. 8(Spring, 1979): pp.30-44.

Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants." *On the Horizon*, Vol. 9 No. 5(October, 2001). pp.3-6.

Joselit, David. "Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977." *Artforum*, Vol. 40, No. 5.(January, 2002). pp.135-136.

Woody, Thomas "Towards a Classless Society under the Hammer and Sickle," *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, Vol. 182(1935.11): pp.140-152

（三）中文與翻譯專書

米契爾（W.J.T Mitchell），石武耕譯，《形象科學：視覺文化研究大師 W.J.T. 米契爾，探索形象本質經典之作》，臺北：馬可孛羅，2020。

郭挹芬，《錄影裝置藝術及其映像空間的應用之研究》，臺中：捷太，1990。

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

（四）中文期刊與論文

文貞姬（Moon Junghee）著，鞠文瀨譯。〈後媒介的擴張—新媒體藝術的再媒介化〉。收錄於《藝術觀點》第 93 期，臺南：國立臺南藝術大學，2023。

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。

洪鈞元，〈數位模組的想像溢位—陳永賢《斗室棲居》系列的時間雕塑〉，《雕塑研究》27 期（2022.5），頁 65-94。

盛浩偉，〈召喚臺灣文學：關於故事、改編、非虛構寫作與轉譯的經驗與思考〉，《臺灣文學館通訊》60 期（2018. 09），頁 93-96。顏·博飛（Yann Beauvais）著，Ahim Tan 譯，〈還是電影〉，收錄於《數位時代的影音美學—數位、電影、實驗研討會》，臺北金馬影展執行委員會編，臺北，2005，頁 1-8。

呂清夫，〈評審的話〉，《雄獅新人獎》（1987.7），頁 60。

（五）網路資源

Tella, Adeyinka. “What is Digital Age.” IGI Global, accessed March 15, 2024, <https://www.igi-global.com/dictionary/resource-sharing/7562>.

林怡秀，〈填補歷史的空白：邱子晏《小城故事》〉，國藝會線上誌，2024.3.22 點閱，https://mag.ncafroc.org.tw/article_detail.html?id=402888376e6f05ab016e8df73024001a。

林怡秀，〈從想像的空間中，填寫空白—「」邱子晏個展〉，藝論紛紛，ARTalks，2024.3.26 點閱，<https://archive.taishinart.org.tw/juries/lyh/2023093005>。

練增坤，〈三義傳統民居建築特色〉，客家文化資產數位網，2024.5.6 點閱，<https://hch.hakka.gov.tw/reportdetail.asp?MenuID=1&SubID=3&ArID=1105&pageNums=3>。

（六）報紙

〈錄影藝術·結合科技，前衛創作·備受矚目〉，《民生報》，1986.6.23。

李素樺，〈畫壇大革命〉，《聯合報》，1981.8.1。

陳小凌，〈視覺污染何時休？〉，《民生報》，1983.4.29。

（七）其他

邱子晏訪談資料。