

## 第壹章 緒論

### 第一節、創作動機

從古自今，影子都是人類世界中一個很有爭議的影像，在一些比較落後的國家，他們認為影子是靈魂的一部分，而影子除了可以表示空間的存在外，影子常常被認為是黑暗的，不論是代表自己的黑暗面，或是別人所加諸在自己身上的影子，都代表著一些負面情緒。除此之外，影子的曖昧性、與偽裝都是很耐人尋味的，如圖 1-1 福田繁雄的作品，乍看之下像一些破銅爛鐵，經過投影卻是一台摩托車。



圖 1-1



圖 1-2

有光才有影的想法就像是對立互補而且密不可分的二元性，就像陰與陽、白色與黑色，但隨著現代數位科技的進步，我們可以利用科技創造出虛幻的影像，利用數位軟體可以直接去除光和物只留下影子，如圖 1-2 iPod 的平面廣告，就是利用數位藝術達到這樣虛擬的視覺效果，數位藝術也給我們更多有趣想法的實踐。

當我們從複製影像的時代進入數位的虛擬世界。顧世勇先生對於圖像文化的角度來理解整個藝術史的發展，其經歷了幾個階段：

第一階段：原始描繪的圖像時期

第二階段：透視法發明以來的技術圖像時期

第三階段：攝影術發明的複製圖象時期

第四階段：數位擬造的圖像時期

我們現在正處在第四階段的數位時代裡，他和第三時期最大的差異在於，攝影術關心的是背後的真實性，而數位圖像的背後可能是擬造的圖像文化。如圖1-3 吳宗翰和魏德樂所做的鏡花水月，以真實的水缸和勺子加上虛擬的水中投影，以

虛擬實境跟互動式的方式做出了有趣的作品。新媒體藝術家暨理論學者羅伊·阿斯科特(Roy Ascott)認為，「我們在這個新領域所見的，是一種涉及身體所有感官的態度、系統、結構和策略，並使思想和情感參與這個複雜多媒體環境的創造，後者作為手段和經驗，它們富於潛在的可能性。」(Frank Popper, 1983)



圖1-3



圖1-4

如圖 1-4 *3 minutes*<sup>2</sup>融合空間和影像，在實體空間中投影出各種不同虛擬影像，讓未來的藝術有更多無限的可能。

在數位時代裡不論是虛擬實境、投影藝術、互動式的裝置藝術或是錄影藝術，它們和以前最大的差異不只是製造出了虛擬的空間與時間，在製造虛擬的同時，他也再現了真實的時間與空間。顧世永提出科技藝術越發達，我們其實是越感性的。我們不再只是能紀錄當時的時間與空間，還可以不斷的再現當時，甚至可以加入更多的情感或是虛擬思維。在擬造的數位世界裡，更讓我們在想像空間中感受更細膩。其中網路藝術與互動式藝術，讓我們思考了更多新的藝術思維，我們開始在意觀眾的想法，更是把觀眾做為了藝術品完成的最後階段，像是概念藝術家比罕(Daniel Buren)的「兩個梯腳板兩種顏色」(On two levels with two colours, 1976)<sup>1</sup>，比罕在作品中加入了觀眾的想法，有了觀眾的他的作品才算完成。還有後現代音樂家John Cage, 1912-1992 之「機遇音樂」<sup>2</sup>凱奇John Cage

<sup>1</sup>(On two levels with two colours, 1976) ，特色是兩個相鄰展覽室的牆底腳踏板有一帶狀直條紋，其中一間比另一間高一階。空蕩蕩的房間，別無他物……。

<sup>2</sup> 「機遇音樂」，機遇的一部作品叫作《4分33秒》(1952 )，鋼琴演奏者一動不動地在鍵盤前坐了四分三十三秒鐘只是在規定的時刻打開和關上鋼琴的琴蓋來表示三個樂段的劃分。音樂就是音樂廳內外的各種噪音雜聲。這首樂曲的“主旨”在於當沈寂無聲時，聽眾開始注意到周圍發生的無目的的、偶然的聲響。出現的聲響也許是一聲咳嗽，也許是移動腳的聲音，甚至人們自己的耳鳴。

的這個作品，也把觀眾當做作品的本身。那樣的不確定與隨機性，也是後現代的思維。

利用影子的神秘感、偽裝性與曖昧，結合數位藝術中的投影藝術，創造一個有趣的空間，讓觀者在這個密閉的空間中有更多的想像，是我想表現的主題。加入一些後現代的思維，利用投影的光投影影子的不確定性，而當投影的光投在觀眾身上時，是否觀眾也變成了作品裡影子的一部分呢？

關鍵字：影子、數位科技藝術、裝置藝術、投影藝術

## 第二節、研究與創作目的

藝術從古自今我們不斷的追逐著“再現”，不論是蒙娜麗莎的微笑或是梵谷的星空，都是我們對於真實或是情感的“再現”，甚至是教堂中高聳的設計也是我們對於擬造天堂的再現。當我們走進數位科技的時代，我們可以利用虛擬的方式創造出另一個虛擬的真實世界，那或許是過去歷史情境的再現，或是我們夢境的再現。希望本研究利用數位科技創造出另一個不同的環境。

1. 透過文獻的討論，討論影子在於人心理的印象。
2. 經由文獻探討分析，在平面與真實空間中的多維度空間；並經由案例討論與分析如何產生多維空間感。
3. 結合數位藝術、投影藝術和後現代的思維，利用投影的方式，再現一個有趣的場景與情境。

以上的研究希望提供設計者實務及教學的參考依據

### 第三節、創作流程

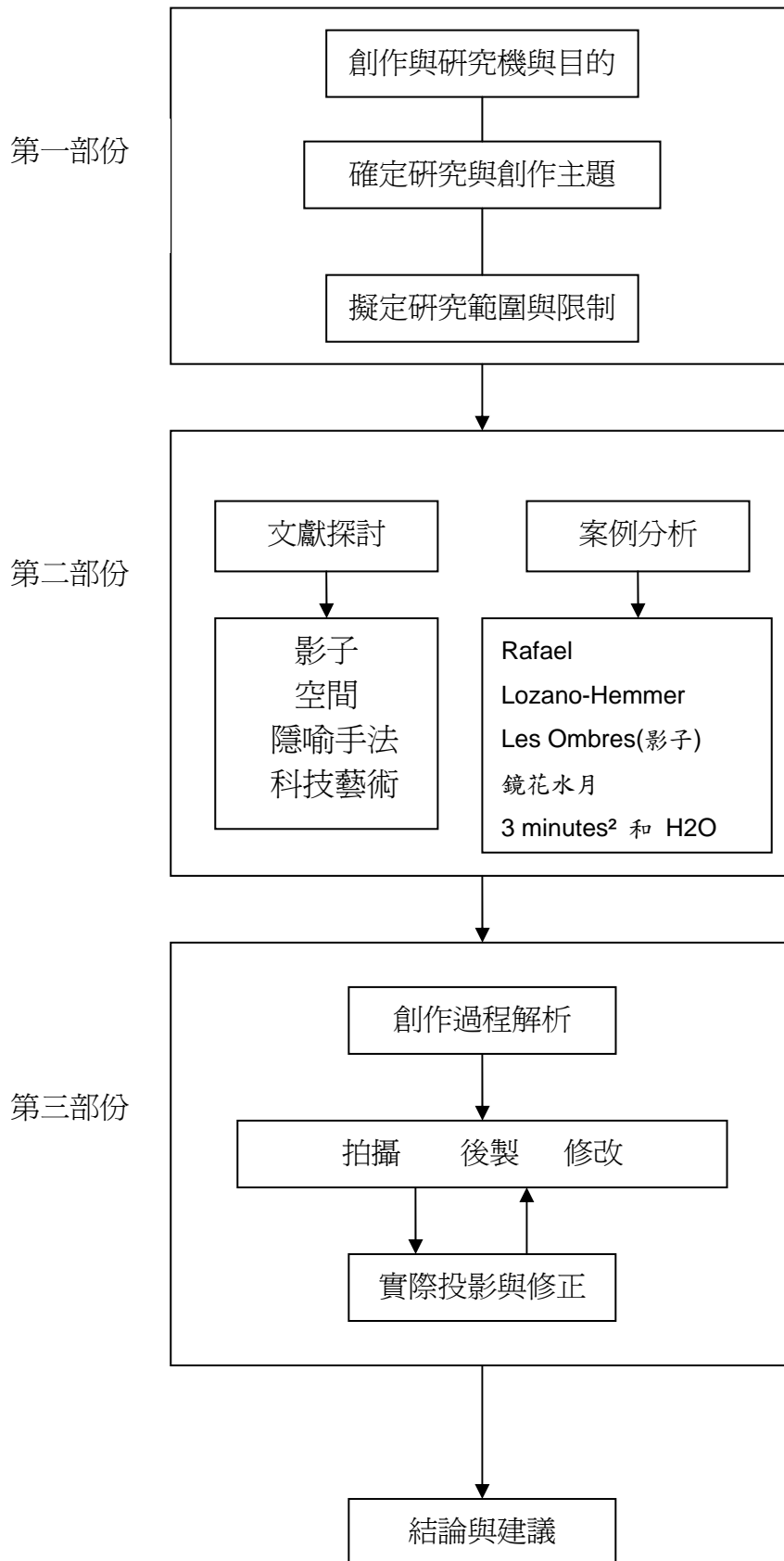


圖 1-5

## 第四節、研究方法

### (一) 文獻研究法

本研究法嘗試從書籍、電子期刊、論文期刊及網路搜尋...等，做資料與文獻的收集。整理藝術創作在「影子」、「空間」、「隱喻」、「科技藝術」的相關主題並加以分析與歸納，作為創作的基礎。

### (二) 案例分析研究法

本研究找出目前相關的作品，分別是 Rafael Lozano-Hemmer 的身體電影、Christian Boltanski's artwork “Les Ombres”（影子）、鏡花水月、3 minutes<sup>2</sup> 和 H2O。分析作品的形式、表現方式、運用的技術、與觀者之間的互動……等。分析與研究其中的差異，作為創作的基礎。