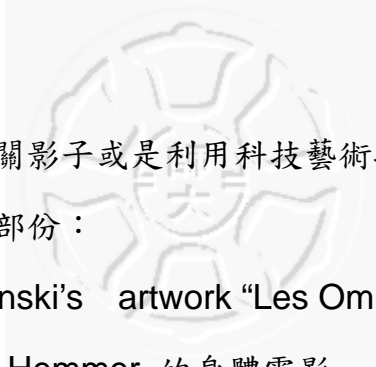


## 第參章 影子與空間創作案例分析



在本章節，挑出有關影子或是利用科技藝術投影的作品，作揖些分析與比較，分成以下四個部份：

- 1) Christian Boltanski's artwork "Les Ombres" (影子)
- 2) Rafael Lozano-Hemmer 的身體電影
- 3) Tony Oursler 與 鏡花水月
- 4) 3 minutes<sup>2</sup>與 Mari Oyama 的 Drift in a life-1

第一個部份 Christian Boltanski's artwork "Les Ombres" (影子)主要是對影子在空間中的討論。

第二個部份 Rafael Lozano-Hemmer 的身體電影，對於有人就會產生影子的想法，加上科技的投影，再作一些互動性的設計。


第三根第四部份都是偏向投影藝術的部份，他的差別在於，對單一物體的投影跟空間整合的投影。



本章會分成三個小節，分別是作品介紹、分析比較其表現方式與使用的技術、比較各作品與觀眾之間的互動與感受，這三個部份個別探討。

## 第一節、作品介紹

在作品介紹的部份，筆者以表格方式介紹以下作品，Christian Boltanski's artwork “Les Ombres”（影子）、Rafael Lozano-Hemmer 的身體電影、Tony Oursler 與 鏡花水月、3 minutes<sup>2</sup>與 Mari Oyama 的 Drift in a life-1，詳細說明如表 3-1

表 3-1 作品介紹表

<p>作者： Christian Boltanski</p> <p>國家：荷蘭</p> <p>作品： Les Ombres (影子)</p>	<p>布東斯基的〈影子〉(Les Ombres) 作品，是 1984 年在荷蘭鹿特丹的梵斯特 (Venster) 畫廊展覽，由於燈光的控制與掌握使整間畫廊轉變成一間劇場。在那裡他用尺寸大約 100x50x80 公分的金屬框 (metal frame) 用黏土 (clay) 支撐在地板上，並在上面懸掛一些大小約為 5~25 公分弄皺的鋁箔片 (crumpled aluminum foil) 小玩偶 (Puppets)。三盞幻燈機 (Three slide projectors) 對準這些玩偶，並投射它們的影子到周圍的牆壁上，畫廊角落裡有一台小的電扇 (electric fan) 緩緩地吹著，使得那些影子產生晃動，在牆上顫動的影子大大小小有著各樣的變化，它們是由玩偶距離幻燈機的遠近所產生的光影效果。最靠近光源的那些玩偶會投射出較黑和銳利的影子；那些較遠的形成較模糊的影子。幻燈機的電源線散落在地板上。觀眾只能從畫廊的門口與作品保持一個距離來觀看那些影子。</p> <p>擷取網站： <a href="http://art-record.com.tw/open_contemporary/03.htm">http://art-record.com.tw/open_contemporary/03.htm</a></p>	 <p>圖 3-1</p>  <p>圖 3-2</p>
--	---	--

<p>作者： Rafael Lozano-Hemmer</p> <p>國家：墨西哥</p> <p>作品： Body Movies (身體藝術)</p>	<p>Body Movies 是一種大型公共環境下的互動裝置藝術使用了一個露天的電影院（90m * 20 m 作為一個投影的螢幕。變成了一個碩大的互動螢幕。超過數以千計的人像，從鹿特丹，馬德里，到墨西哥，蒙特利爾，用廣場上自動控制的投影機顯現出來，可是，這些人像都是路過的行人經過投影機後面兒形成的，它的高寬從 2m 到 22m 不等，決定於人們和廣場上強光燈的距離，一個由自動追蹤系統所控制的實施攝像機會撲獲到陰影和螢幕上所給出的影相配合，控制電腦便會自動切換到下一個人像場景。廣場上的行人用者中方式來參與了並表達了各自不同的情緒。在任何一個時間，這個系統可以允許 80 人在 1200 平方米同時參與互動。</p> <p>擷取網站： <a href="http://blogs.ldijj.com/category/newmedia/page/13/">http://blogs.ldijj.com/category/newmedia/page/13/</a></p>	 <p>圖 3-3</p>  <p>圖 3-4</p>
<p>作者： Tony Oursler</p> <p>國家：美國</p> <p>作品： We Have No Free Will (我們沒有自由意志)</p>	<p>Tony Oursler(We Have No Free Will)1995，這個系列的作品，Tony Oursler 已投影的方式給沒有生命的東西賦予生命。他用完全不同手法處理錄影藝術的技術。觀眾不必在觀看一個長方形屏幕，他們可以觀賞更活潑而且更華麗的視覺效果，例如：將影像投影在巨型眼珠，或木偶。這些巨型眼珠或木偶以低俗的方式，對話話、不斷的互相發誓或爭吵。而且以對比的手法表現他的作品，像是他用一些意想不到或是具有爭議性的話題以粗俗的對話，投影在像是死掉的木偶上。</p> <p>擷取網站 <a href="http://csw.art.pl/new/99/oursler_e.html">http://csw.art.pl/new/99/oursler_e.html</a></p>	 <p>圖 3-5</p>

<p>作者：吳宗翰 國家：台灣 作品：墨池</p>	<p>吳宗翰所做的墨池，主要以人機互動設計、水墨畫風格成像、與行為化模型。透過三者的技術整合，建立出一套完整的互動裝置系統，其中融合了虛擬實境、水墨成像、與人工生命等多重表現要素。以水墨的方式最為主題，讓水墨畫的意境不單單以是掛在牆上觀賞，更可以以這樣的手法讓觀眾像身處在水墨畫中，可以和水中的魚遊玩。</p> <p>吳宗翰以真實的水缸和勺子，而投影的部份只在水缸上，加上互動式的設計，即使水與魚都是虛擬的投影，讓觀者有不同的想像。</p> <p>(吳宗翰，墨池—使用水墨畫風格成像技術，台北藝術大學，碩士論文，民國九十四年)</p>	 <p>圖 3-6</p>
<p>作者： Electronic Shadow 國家：法國 作品： 3 minutes<sup>2</sup></p>	<p>『3minutes<sup>2</sup>』融合空間和影像，在實體空間中映設出各種不同虛擬影像，使置身其中的操控者可任意變換場景。場景中融合影像、建築、資訊，延展出無限想像空間、投映出前衛另類的科技藝術。</p> <p>位於法國的Electronic Shadowe工作室，是於 2000 年由比利時多媒體設計師 Naziha MESTAQUI 和法國多媒體創作師 Yacine Ait Kaci 設立。Electronic Shadowe 工作室累積了他們混和了多種設計元素，融合時間、空間、影像，在虛擬與真實之中開創藝術的新局面。</p> <p>擷取網站： <a href="http://www.axis3d.com.cn/example/3minutes.htm">http://www.axis3d.com.cn/example/3minutes.htm</a></p>	 <p>圖 3-7</p>
<p>作者： Mari Oyama 國家：義大利 作品： Drift in a life-1</p>	<p>Mari Oyama 的 Drift in a life-1 這件作品，以投影加上真實的造景，在那個空間下，讓觀者更融入作品裡。</p> <p>擷取網站：<a href="http://www.fondazioneragghianti.it/ita/scheda-artevideo.asp">http://www.fondazioneragghianti.it/ita/scheda-artevideo.asp</a></p>	 <p>圖 3-8</p>

## 第二節、分析比較其表現方式與使用的技術

針對這些作品的特質，表格分析比較其表現方式與他們使用的技術，作品的表現分析如下：

(1)Les Ombres(影子)在於影像結構的媒材語彙分爲以下三個部份：

- 1.光源部分：呈展方式不是安置於台座之上，而是放在地板上，低角度的光線照射著整個空間，不同於日常習慣的光影呈顯，製造出更強烈的劇場意味，是一種具有表演性質的展演語彙。
- 2.影像源頭：因為這些人形玩偶是採懸掛的方式，如果又不能在背後或其它地方有所依托，更會呈現出不穩定的狀態，這個特點恰好被布東斯基利用來做爲他製造作品的微動形式，再加上電扇的輔助，更有加乘作用。
- 3.成像載體：展場四週的牆壁雖是原有建築體，決定採用展場的壁面爲影像的載體，則相對會希望這些牆壁上不能有太多的語彙，如：通風管、電源線管、空調設備、門窗、甚至像掛圖或壁畫等等，否則可能需要以遮幕來隱藏<sup>1</sup>。

(2) Body Movies(身體藝術) 在於影像結構的媒材語彙分爲以下兩個部份：

- 1.投影部分：他在投影的部份，也是將光源壓低，一般觀者經過時，影子自然而然投影，因爲光源較低所以影子都會比一般的影子大，加強了超現實的感覺。
- 2.成像載體：在成像載體的部份，在加上互動裝置，除了投影本身的影像，互動式的部份是投影出路上行人，只要重疊的部份就會顯示雙重的影像。

讓正在經過投影燈的影像與投影行人的影像互相重疊，加強了互動性藝術的感覺。

---

<sup>1</sup>朱仕賢(民 92) 閱讀英雄·布東斯基(影子)作品。造形藝術學刊。06，291-308

(3) We Have No Free Will (我們沒有自由意志) 在於影像結構的媒材語彙分爲以下兩個部份:

1. 投影部分: 在投影的部份, 運用錄影技術, 將一些只有臉上的表情與聲音錄下, 內容多是一些對話或是怒罵, 投影在布偶的臉部。
2. 成像載體: 而成像的載體就是布偶, 以真實錄影的表情投影在非生命物的布偶上, 結合兩種無生物, 虛擬而成的生命體, 這樣的反差, 給人極大的矛盾與不可思議。

(4) 墨池在於影像結構的媒材語彙分爲以下兩個部份:

投影部分: 投影出的影像, 主要以水墨畫中的魚爲主, 他跟 We Have No Free Will (我們沒有自由意志), 不同在於, 墨池比較像一個虛擬影像, 並不是真實的魚, 而用水墨筆觸畫的魚和水。

成像載體: 而載體就是裝著魚和水的水缸, 而勺子是互動裝置的部份。

(5) 3 minutes<sup>2</sup> 在於影像結構的媒材語彙分爲以下兩個部份:

1. 投影部分: 這件作品, 不論是以投影方式呈現的空間或是投影的人, 都是虛擬的投影, 他在投影的部份, 有著舉足輕重的地位。
2. 成像載體: 而他所投影的載體, 是一個像櫥窗的空間, 一般人可以向觀看櫥窗依樣觀看

(6) Drift in a life-1 在於影像結構的媒材語彙分爲以下兩個部份:

1. 投影部分: 在投影的部份分爲兩個部份, 一個是用投影機投影出火燄, 另一個試用真實的物件速照出這個空間。
2. 成像載體: 而成像載體, 只是展場空間的一個角落。

筆者將作品的分析更濃縮, 對於各作品的表現方式、展現空間、表現的元素与使佣得空間分析比較如下表:



表 3-2 作品分析表

	Les Ombres (影子)	Body Movies (身體藝術)	(1) We Have NoFree Will (2) 墨池	(1) 3minutes <sup>2</sup> (2) Drift in a life-1
				
表現 方式	燈光的投影	人的投影與互動 式裝置	(1)局部的投影+ 錄影藝術 (2)局部投影+ 互動式裝置	空間氣氛營造的 投影
展現 空間	整個展場空間	公共藝術所使用的 公共空間	單一物品投影	局部空間使用 (1)虛擬投影 (2)虛擬投影+真 實物體
表現 元素	影子	人投影的影子與 投影行人的影像	(1)投影(人的表 情)+布偶 人(虛)與偶(實)  (2)投影(水中的 魚)+真實的水 缸與勺 魚、水(虛)與 缸、勺(實)	(1)虛擬投影人 的生活起居  (2)投影火+真實 的火
使用 科技	燈光投影	互動式裝置 投影	(1)投影 +錄影藝術 (2)投影 +互動裝置	(1)局部投影 +虛擬影像 (2)局部投影

### 第三節、比較各作品與觀眾之間的互動與感受

針對這些作品的與觀眾間的互動期表現分析如下：

#### (1)Les Ombres(影子)

這部作品看似模糊卻又似曾相識，不由得不令觀者回憶起以往我們爲了聽故事而圍坐的火爐，也可與遠古時代的篝火圍爐有著某種關聯性，而且與大家生活的類比經驗吻合。當夜晚來臨，大家圍成圓圈聚集在火堆旁，木柴的火光將蹲坐的人影放大投射在山洞的四壁上，隨著柴火燃燒的火苗，人影不斷地在跳躍著，這是一種人類共有的遠古記憶呼喚。

這部作品在黑暗的房間中，它像洞穴一樣的氣氛召喚柏拉圖在《理想國》(Republic)裡的寓言，在那裡利用影子表達一種劇場觀念，並演示幻想和現實的概念。布東斯基在這件作品中，就像是影戲的操控者(Puppeteers)或說故事的人(storytellers)，他在作品中隱藏自己的身體，卻又彰顯了他自己存在的重要性，因爲我們可以辨識出這圖案是由骷髏和懸吊的人形所組成。這些圖案懸吊在空中，當觀眾發現他們正在看著的是懸掛著人形的屍體，著某種情境召喚的敘述內容。它們被投射而放大變形，那些彎腰駝背的懸掛圖案，有的手中握著的長柄的大鐮刀，強調出與死亡有著某種情境召喚的敘述內容。

(影子)作品是用投影方式在牆上製造出影子，所以在個展場中架設了發光體、玩偶及載體，像是一個放大的幻燈投影，來召喚幻燈投影機(slide projector)的早期形式「魔幻提燈」與「手影」(Hand Shadow Puppets)、剪影藝術(Silhouette art)或皮影戲(shadow puppets)等具有劇場屬性的佈場<sup>2</sup>。這樣環境的塑照，讓觀者一下就進入Christian Boltanski所佈置的情境中，劇場性的佈置也讓觀者覺得自己就像站在舞台上的演員正演著自己的戲。

---

<sup>2</sup>朱仕賢(民92)。閱讀基雄·布東斯基(影子)作品。造形藝術學刊。06，291-308



## (2) Body Movies(身體藝術)

Rafael Lozano-Hemmer 所做的 Body Movies(身體藝術)，這個作品的實驗傾向比較重，與觀眾的互動性也比較高，觀眾很容易就變成作品的一部分，而且這個作品都有專屬於抹個觀眾特有的時間，就像是為觀眾自己良身訂做一樣，所以當觀眾觀看這件作品時，同時也觀看了自己。再加上互動性的投影，也投影了一些跟自己依樣身分的行人，更讓這件作品與觀眾有了有趣的共鳴。

## (3) We Have No Free Will (我們沒有自由意志)

Tony Oursler的We Have No Free Will這件作品，結合布偶與投影機，創造出讓人看了渾身不易在的錄影雕塑，運用錄影帶與布偶，將聲音與表情投影在布偶的臉上而非白幕，結合兩種無生命成的生命體<sup>3</sup>。

我覺得最有趣的地方在於使用了許多相對性很強的元素，例如：真實人地表情但是卻投影在無生命的布偶身上、無生命的裝置卻可以讓人感覺這些布偶好像跟自己在對話。這樣會講話的布偶，也讓我們回想起小時候跟布偶講話的情境，有點熟悉卻又感到詭異，畢竟會講話有會批判的布偶，在我們的印象中，就像是被附身的鬼娃娃。

## (4) 墨池

墨池做部作品也是一部互動性很強的作品，利用投影跟電腦演算的方式，讓真實的勺可以跟投影出虛擬的水與魚有不同的互動，觀者除了可以看到虛擬的水跟魚，經過精密的演算所產生的物理游動，也因為它所做的魚是用水墨的方式呈現，也讓觀眾覺得好像跟畫裡的魚在嬉戲一樣。

---

<sup>3</sup>葉瑾睿(民 91) 煮酒論英雄---淺談錄影藝術加之緣起。典藏今藝術。113，91-95

### (5) 3 minutes<sup>2</sup>

3 minutes<sup>2</sup>這部作品主要適用投影的方式，投影在一個櫥窗設計的空間，一個全部空白的櫥窗，不論是背景或在裡面生活的人，都是以投影的方式，他的播放內容主要也是一般人的生活型態，觀看者會覺得很好奇，因為像是在觀看別人的生活。在背景的處理，也適用一些虛擬的色塊組成和活潑的顏色(螢光紅或螢光綠)，也會讓觀者覺得像是在觀看未來時代的生活。

### (6) Drift in a life-1

Mari Oyama 的 Drift in a life-1 這個作品，他所投影的影像是火焰，在一個黑暗的空間裡投影火焰，又加上空間向籠子衣樣的投影，不免讓人覺得就像在黑暗中被禁錮，再加上他有真實的物體，所以更讓觀者覺得自己就像處在 Mari Oyama 所營造的世界裡。