

筆墨・聲景・體驗 ——沉浸式數字水墨裝置藝術的跨文化觀看機制*

吳秀華

(澳門大學人文學院美術系副教授)

摘要：本文研究數字水墨沉浸式裝置藝術中，筆墨如何結合音效，透過多維視覺呈現影響觀眾的感知體驗，並促進跨文化的觀看與認知。這類裝置以手繪紙本水墨原作為基礎，在數字化過程中進行創作，最後生成為動態影像。此創作手法異常獨特，既能保留水墨滲化的傳統質感，又能呈現疏密、層疊與動態效果。透過捕捉筆墨的濃淡顯隱、筆勢動能與類似留白的畫面布局，在音效引領下讓觀眾產生情感共鳴，形成沉浸式個人感知，使觀看從視覺欣賞延伸至多感官體驗。借助麥克盧漢「媒介即訊息」的觀點，本文提出數字裝置的形式本身，包括場景設計與音效等，能夠更深刻地改變觀眾的感知體驗。數字水墨的抽象語言與傳統中國繪畫精神一脈相承，如類似留白效果的空間亦延續「虛實相生」的哲學理念，為不同文化背景的觀眾開啟可共享的體驗途徑。本文提出「數字水墨觀看機制分析方法」，以梁藍波的《冰・火》為主要個案，結合視聽關係、中介性理論與沉浸式觀眾理論進行分析。作品以手繪紙本水墨與軟件生成相結合，作品通過冰與火的意象回應氣候議題，其抽象筆墨語言與音效為分析數字水墨的跨文化體驗機制提供豐富例證。相較於僅依賴人工智能(AI)生成或多人協作的數字水墨沉浸式作品，此案例具有更重要的研究價值。

關鍵詞：數字水墨、沉浸式、裝置藝術、舞台美學/場景設計、筆墨、跨文化、觀眾體驗

* 收稿日期：2026 年 05 月 11 日；通過日期：2026 年 07 月 23 日。

Brushwork, Music, and Cross-Cultural Experience: Viewing Mechanisms in Immersive Digital Ink Installation

NG, Sau Wah Sarah

(Associate Professor, Department of Fine Arts, University of Macau)

Abstract: This paper examines how brushwork interacts with sound effect as a medium in immersive digital ink installations, shaping viewers’ perceptual experience through visual presentation and fostering cross-cultural perception. Such installations are built upon artists’ original ink-on-paper works, edited into dynamic generative digital ink art video that retains traditional ink diffusion effect and textures, displaying interrupted, layered, and dynamically diffusing effects. Immersed in these environments, viewers engage with changes of ink shading, brush gesture and momentum or energy, and spatial arrangements evoking traditional Chinese painting composition involving a kind of *liubai* or blank space/void space, while sound effect guides emotional resonance and forms a personal “reading” experience-extending viewing from visual appreciation into multisensory engagement. Drawing on McLuhan’s “the medium is the message,” this paper argues that the form of immersive digital ink installation-projection, mirrors, and music-resapes viewers’ perceptual modes more profoundly than the content itself. The abstract style of digital ink carries forward the spirit of traditional literati painting’s spirit resonance and vitality, while the generous use of void space continues the Chinese painting philosophy of “mutual generation of void and solid,” opening shared perceptual pathways for audiences from diverse cultural backgrounds. This paper proposes an analytical approach for examining immersive digital ink installation viewing mechanisms, taking Leong Lampo’s *Icy-Fire* as a case study, drawing on audiovisual relationships, inter-mediality theory, and immersive audience theory to analyze how immersive experience adds value to traditional ink paintings. The work begins with hand-painted ink paintings on paper, which are then digitized through ultra-high-definition scanning, enhancing and amplifying the details of the ink on paper texture. Dynamic images are generated using software and combined with sound effects. The work responds to climate issues through the imagery of Icy and fire and offering rich examples for analyzing the interplay between abstract brushwork, sound effect,

and cross-cultural experience mechanism of digital ink installation. Compared to immersive digital ink installation that rely solely on AI generation or multi-person collaboration, this case is more representative and offers high research value, especially for examining the viewing mechanisms and the fostering of cross-cultural perception in digital ink within the contemporary global context.

Keywords: Digital Ink; Immersive; Installation Art; Scenography, Brushwork; Cross-cultural; Visitor Experience

一、背景

二十一世紀以來，數字投影、環繞音響、互動感應與大型空間裝置的普及，促使藝術展演從「物件導向」逐步轉向「環境導向」：作品不再僅作為掛於牆上的觀看對象，而是被轉化為可覆蓋身體、調動身體和感官的場域。對於長期倚賴紙本媒介與近距離凝視的中國書畫或水墨藝術而言，這一轉向帶來尤為關鍵的結構性變化：筆墨的疏密聚散、筆勢起伏、動勢韻律與虛實構圖不再受限於卷軸或紙面邊界，而可藉由後期製作與動態影像在空間中擴散、分層與流動；觀眾也不再只是在作品「外部」以固定距離端詳，而是在投影、鏡面、聲場與時間及行走動線共同構成的沉浸式環境中，以身體作為接收與感知體驗的介面。

既有爭論多集中於「是否背離原作」或「淪為景觀消費」。然而，若僅以忠於作品原貌、原創性及真實性的損失作為判斷標準，容易忽略沉浸式裝置作為舞台美學/場景設計(scenography)的獨特美學與技術條件。¹ 克里斯汀·艾辛(Christin Essin)指出，舞台美學涵蓋戲劇/場景製作的視覺(體驗)、空間與時間元素——建築、布景、燈光、音響、服裝皆為其工具。此概念既可指一位設計師的作品，亦可指多人合作的成果。

艾辛針對沉浸式梵谷展的研究指出，這類梵谷「展演」的重點不在於再現原作的筆觸細節，² 而在於透過投影、音效、空間配置與技術管理等，形成一種以「觀

¹ 克里斯汀·艾辛指出，舞台美學/場景設計(scenography)作為一種藝術形式，涵蓋舞台製作中所有的視覺(體驗)、空間與時間元素。建築、布景、燈光、音響、服裝等皆為場景設計學者的工具。「scenography」一詞既可指概念性的實踐，亦可指物質性的藝術創作；既能指單一設計者的作品，亦能指多人合作的成果。Christin Essin, "Immersive Van Gogh: A Scenographic Analysis," in *Enveloping Worlds: Toward a Discourse of Immersive Performance*, ed. E. B. Hunter and Scott Magelssen (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2025), 61. <https://www.jstor.org/stable/10.3998/mpub.12781862.8> English original: "As an artistic practice, scenography encompasses all of the visual, spatial, and temporal components of theatrical production. Architecture, scenery, lighting, sound, costumes: these are the scenographer's tools. The term 'scenography' can denote a conceptual practice or a material artistry; it can reference the work of a single person or many creating in collaboration." For further information on scenography, see Jane Collins and Andrew Nisbet, eds., *Theatre and Performance Design: A Reader in Scenography* (London: Routledge, 2010), <https://doi.org/10.4324/9780203124291>.

² 「展演」為「展覽」與「表演」之合稱，在博物館與藝術研究中指融合展示與互動表演的當代展覽形式，常強調觀眾參與和體驗。

眾」現場參與為前提的舞台化/劇場化體驗；³ 評估其整體呈現的質量和氛圍，應回到特定場景如何組織觀眾的在場方式與注意力結構，而不是把它簡化成「推崇原作」和「貶低複製品」這兩種對立的立場。這一評判邏輯的轉移，對數字水墨亦具啟發性，但兩者的媒介條件並不相同：梵谷油畫的物理筆觸與肌理，在轉譯為數字投影時本質上已無法忠實保留，因此其藝術價值須另尋劇場化體驗作為評判依據；相對地，數字水墨裝置雖然同樣依賴投影、音效與空間配置構成沉浸式體驗，但其筆墨肌理本身（如破筆、滲化與走向性紋理）卻能透過科技和數字媒介放大而被強化、放大並更清晰地呈現，而非被稀釋或替代。換言之，數字水墨裝置並非紙本水墨的替代物，而是同時兼具兩種特性的複合體：其一，以環境媒介重新編排筆墨、類似「留白」的構圖與時間性，形成一種「再演出」；其二，透過數字技術精確保留並放大筆觸肌理與物質質感的視覺呈現。

與艾辛相互呼應的，是沉浸式場景設計對「觀眾如何被引導」的精細描述。約瑟芬·馬宏（Josephine Machon）將沉浸式場景理解為使觀眾在感官與想像層面「被喚醒」的藝術形式，但強調這種喚醒是在相對安全、且有利於集體共同體驗的環境中發生。⁴ 他強調其核心不僅是視覺景觀體驗，而是具身性參與所引發的心理感受與感官體驗。加雷斯·懷特（Gareth White）提出「邀請美學」（aesthetics of the invitation），主張沉浸式作品透過場景語彙邀請觀眾行動與感知體驗，並在邀請的強度、節奏與可選擇性之中，一方面讓觀眾自己體會，一方面又暗中引導他們。⁵ 對於多數缺乏演員與敘事推進的沉浸式（舞台/場景）裝置而言，影像的表現方式、聲音的編排、空間物件的安排與（時間）動線設計，成為吸引觀眾、引導注意力、安排情緒起伏的主要方法。

在博物館與展覽研究領域，學者蘇珊·班奈特（Susan Bennett）對「從展示到體驗」的轉變所做的總結，提供重要背景脈絡。當代博物館逐漸由從單純展示藏品，轉變為讓觀眾參與的互動式展覽，透過舞台化手法引導觀眾參與，使其成為共同創

³ Christin Essin, "Immersive Van Gogh," 59-74, at 60-61.

⁴ Josephine Machon, *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance* (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013), 25.

⁵ Gareth White, *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation* (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013, ISBN-10: 1137354631), 9-10.

作人。⁶ 也就是說，當代展演——融合展示與表演的形式，越來越依賴舞台化/ 戲劇化的方式，為觀眾創造參與和體驗的機會，觀眾仿如傳統劇場中的演員般，具身參與作品中。

數字水墨沉浸式裝置往往更進一步，將水墨的觀看從「白盒子」語境中抽離，轉入倉庫、工業遺址或城市公共場域等非典型空間，使其在制度框架、觀眾期待與身體規範層面都呈現更為複雜的混合狀態。由此可見，若要討論「數字水墨」如何仍可被稱為水墨，問題不只在圖像風格是否或如何「像水墨」，即既是水墨，又是新時代的水墨，更在於其觀看機制如何在新的媒介與場景條件下被重新配置。

媒介理論為此提供關鍵分析語言。馬歇爾·麥克盧漢（Marshall McLuhan）提出「媒介即訊息」（The medium is the message）的命題提醒我們：影像內容固然重要，但更深層的改變往往來自媒介形式本身如何重新調整我們的感官配置、如何分配注意力，以及如何與他人互動。套用於數字水墨，投影的尺度與覆蓋度、鏡面造成的反射與虛幻效果、以及環繞音響讓聲音穿透觀眾的身體，這些效果會徹底改變觀眾看水墨畫的方式——那種需要保持距離、慢慢看的節奏、細細品味的觀看方式。⁷ 其實，沉浸式場域是創造另一種「臨場性」/「在場性」——一種以共時共地、集體在場為前提的身體感知體驗。這取決於產生「何種在場」包括技術與場景，以及它如何影響觀眾對作品筆墨與意涵的體驗和理解方式。

二、研究材料概述

本研究聚焦於梁藍波導演與趙炎修共同創作的原創沉浸式數字水墨生成影像裝置作品——《冰·火》（圖 1）。此作品由手繪紙本墨跡轉化為動態數字影像，透過 LED 顯示屏與鏡面裝置建構沉浸式空間，展現出抽象水墨的肌理與特性。其核心特質在於：以筆墨的聚散與動態演化為主軸，並結合音效，形成跨媒介的感官體驗。與沉浸式梵谷展等二次影像改編不同，此作品屬於藝術家的一手創作，具有實驗性數字影像的特質——畫面抽象，重點在於氛圍、狀態或概念的逐步展開，而非傳統

⁶ Susan Bennett, *Theatre and Museums*, (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013), 3-22.

⁷ Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, (London and New York: McGraw-Hill, 1964), 7-23.

動畫的敘事結構。



圖1.《冰·火》沉浸式數字水墨生成影像藝術裝置

導演：梁藍波，水墨生成影像藝術裝置：梁藍波、趙炎修，音效：傑弗裡·斯托勒、趙炎修，影像時長：03:22 循環播放，裝置尺寸：400cm x 750cm x 480cm，編舞：王丹，舞者：王常樂，展覽：深圳光影藝術季，地點：深圳深業上城文華東方酒店對面，2024年，攝影：梁藍波。

圖片來源：由梁藍波提供。

在音效方面，《冰·火》採用當代音效，由傑弗裡·斯托勒作曲、趙炎修設計，節奏與水墨肌理的律動緊密呼應，構成本文分析視聽同步機制的核心材料。

在媒介歷史研究中，奧利佛·格勞（Oliver Grau）回顧「沉浸」現象的發展脈絡，指出「想被圖像包圍」其實是視覺文化中一直存在的深層動力：從全景畫到當代沉浸式投影或鏡面反射環境，人類始終在「想走進圖像裡」的慾望和技術能做到什麼之間，來回摸索。⁸ 另一方面，馬克·漢森（Mark B. N. Hansen）以現象學為基礎提出以身體作為框架的觀點，使我們得以從具身角度分析沉浸式數字藝術：觀看不只是視覺器官的獨立運作，而是身體位置、移動、聆聽與情緒被同步協調、整合

⁸ Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Gloria Custance (trans.) (Cambridge, MA: MIT Press, 2003), 18.

與安排的整體感知。⁹ 這一點對本文而言至關重要。

數字水墨多以抽象筆觸或水墨肌理為主要視覺元素和語彙，其意義並非取決於觀眾對個別具體題材的辨識，而更深刻地依託於觀眾自身的節奏感、呼吸吐納與內心投射。觀眾須於墨色濃淡變化、虛實流轉之際，方能心領神會，與作品達成超越形似的精神感通。

然而，若只從新媒介與沉浸理論出發，仍不足以回答數字水墨「何以仍是水墨」的問題。中國傳統繪畫美學提供不可或缺的內部參照。南朝畫家兼繪畫理論家謝赫（約公元 456 至 532 年）在《古畫品錄》中提出的「六法」論（即六項繪畫技法，並用之作品評繪畫的標準），以「氣韻生動」為首，到北宋文人畫論中蘇軾（1037—1101）對「神韻」優於「形似」的辨析，再至石濤（1642—1707）「一畫」論中所指達到心手合一、運筆自如的境界，皆為中國繪畫理論的核心概念。¹⁰ 三者皆強調筆墨並非事物再現的工具，而是承載精神本質的媒介，其核心價值在於筆墨如何引發精神層面或人與自然的感通。

因此，數字水墨始終致力於與傳統水墨精神建立連結：當紙本原作被轉化為動態影像，若其視覺編排仍能凸顯毛筆在水墨媒介中產生的飛白、滲化、濃淡、層疊與筆勢起伏等中國書畫的筆墨肌理效果，並在時間維度中強化線條、墨的肌理活力、動勢韻律，以及虛實構圖的布置，便可透過另一種媒介延續筆墨的身體記憶，實現這種連結。傳統中國書畫的留白傳統，在數字水墨中亦同樣關鍵。它不僅是構圖中的虛空之處，更是「虛實相生」的關係結構：空白或如大片淡墨暈染所形成的近似留白效果，皆提供想像與精神出入的通道，使觀眾得以在有限形跡中抵達無限意境。當留白被轉化為影像中的空隙、暗場，以及可供身體穿過的空間時，它便不再只是

⁹ Mark B.N. Hansen, *New Philosophy for New Media* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004), 20-46.

¹⁰ 謝赫以提出繪畫評品與創作原則的「六法」著稱；他在《古畫品錄》中以「氣韻生動」為首法，並提出「骨法用筆、應物象形、隨類賦彩、經營位置、傳移模寫」等準則，對後世中國繪畫理論與鑑賞框架影響深遠。後世畫論對「氣韻生動」的闡釋汗牛充棟，但幾乎所有論者都承認，氣韻是一種只可意會、難以言傳的整體性感受。參看謝赫，《古畫品錄》，中國哲學書電子化計劃（線上圖書館），<https://ctext.org/library.pl?if=gb&file=103351&page=2>，瀏覽日期為 2026 年 5 月 6 日。或參見 Michael Sullivan, *The Arts of China*, 3rd ed. (Berkeley: University of California Press, 1984), 88; 蘇軾，《東坡題跋》，奠定文人畫重視內在精神而非外在形式的美學立場。Susan Bush and Hsio-yen Shih, eds., *Early Chinese Texts on Painting* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1985), 212-216; 石濤，《苦瓜和尚畫語錄》，中國哲學書電子化計劃，<https://ctext.org/wiki.pl?if=gb&chapter=623580> 瀏覽日期為 2026 年 5 月 6 日。

畫面的一部分，而是讓觀眾參與其中、產生意義的重要條件。

基於此脈絡，本文旨在探討數字水墨沉浸式裝置藝術中，筆墨如何與聲音媒介結合，並透過特定的呈現方式影響觀眾的視覺與感知體驗，進而在全球語境中促成可共享的跨文化感知體驗？此處的「跨文化感知體驗」並非假定觀眾必須理解傳統中國繪畫理論中的關鍵概念才得以「讀懂」；相反地，本文關注的是：當圖像語言趨於抽象、題材指涉被弱化時，筆墨流轉變化的節奏、疏密聚散、虛實構圖、呼吸與聲音結構，是否能開啟一種跨越文化藩籬的共享感知體驗途徑？

方法上，本文以形式分析為核心，並引入舞台美學/場景設計取徑，將數字水墨生成藝術影像裝置大小尺度、影像剪輯、鏡面反射、聲場配置、時間性的動線等，視為構成觀看機制的要素：同時以麥克盧漢媒介論作為宏觀提示，以沉浸式場景 / 觀眾參與理論提供觀眾在場的描述工具，再以傳統水墨美學作為判別「筆墨精神如何被保留或被改寫」的內在標準。本文亦保留必要的批判性：多感官策略固然能擴張數字時代水墨藝術的跨文化可讀性，但若聲光節奏過度強勢、剪輯邏輯凌駕筆墨肌理生成，亦可能使筆墨肌理退位為風格化視覺素材的表面形式，因而有必要透過細部的形式分析，辨析沉浸式媒介在何種情境下深化水墨的媒介特性，又在何種情境下稀釋其本質。

在分析架構上，本文提出「數字水墨觀看機制四階段模型」，旨在描述觀眾於沉浸式環境中從感知到產生意義的關鍵過程。本文以深圳 2025 年「光影藝術季」展出的梁藍波《冰·火》為主要研究個案，並以沉浸式梵谷系列展作為比較參照，結合視聽關係理論、中介性視角、當代水墨話語及沉浸式觀眾理論展開討論。¹¹

透過此模型，本文試圖在「新媒介沉浸」與「傳統筆墨精神」之間建立可具體驗證的分析橋樑，避免將數字水墨簡化為純粹的技術奇觀或文化符號的表層移植，而聚焦於具體的觀看機制——筆墨肌理如何在音效與空間的共同作用下被「看見」、被「感受」，並被不同文化背景的觀眾透過身體經驗轉化為可共享的感知意義。

¹¹ 深圳光影藝術季自 2020 年起成為深圳市標誌性夜間文化品牌，由深圳市城市管理和綜合執法局與各區政府主辦，2023 年起升格為深圳市人民政府主辦。詳見深圳市南山區人民政府網，〈2025 年深圳光影藝術季南山區主會場啟幕 50 餘件頂尖光影作品亮相〉，《蛇口消息報》，2025 年 11 月 14 日，https://www.szns.gov.cn/xxgk/qzfxgkml/bmdt/content/post_12492420.html（2026 年 5 月 4 日瀏覽）。

三、材料與方法

(一)、研究材料及方法

本文的研究材料主要來自筆者對深圳近期具代表性的數字水墨沉浸式藝術裝置展之現場觀察紀錄，並輔以相關學術研究作為分析參照。此外，以艾辛對沉浸式梵谷展覽的場景設計研究，作為主要的方法論比較參照。¹²

本文主要採用三種互補的研究方法：(1) 形式分析，重點考察數字水墨裝置中筆墨肌理的濃淡變化、疏密聚散、動勢韻律，以及虛實構圖的經營，藉以說明數字環境如何延展與轉化傳統水墨的視覺元素和語彙；(2) 場景設計分析，一種舞台的空間整體設計，探討投影、音效與空間配置如何共同構成觀看機制；(3) 跨文化感知體驗分析，關注不同文化背景觀眾對作品的感知與情感回應。本文的分析重點在於觀眾的感知體驗與觀看機制，而非特定裝置藝術的技術規格細節。

(二)、「數字水墨觀看機制」四階段模型

本文所提出的「觀看機制」，並非對觀眾心理狀態的實證描述，而是從作品形式特質出發所建構的分析模型，用以揭示裝置藝術如何在形式層面為觀眾組織感知條件。此模型分為四個在理想情況下具有序列性的階段，但在實際觀看過程中，各階段往往相互交疊甚至反覆出現。

1、第一階段：筆墨肌理模擬辨識

觀眾首先面對是投影中筆墨肌理的形態及肌理。根據筆者對藝術家梁藍波的訪談，其創作方法先以手繪水墨為基礎，經超高清掃描將紙本水墨原作數字化，藉此強化並保留水墨肌理的原始質感，揭示出超越肉眼所見、甚至前所未知的筆觸細部；

¹² Christin Essin 於 2021 年 9 月至 2022 年 3 月間，考察四個不同公司製作的沉浸式梵谷展，其細緻的現場記錄與問題意識，對本文具有重要啟發。參考 Essin, “Immersive Van Gogh,” 59-74.

其後經放大處理，水墨肌理細節透過軟件生成技術進一步轉化，再結合音效編排形成動態影像，藝術家並強調此創作路徑不同於一些藝術家依賴人工智能直接生成筆墨肌理圖像的數字水墨作品——後者的墨跡形態源自演算法運算而非手繪原作，而其作品則始終以親手完成的紙本水墨為起點，數字技術則承擔後期放大、強化與動態化的角色。¹³

在《冰·火》等作品中，這些形態直接源自藝術家在宣紙上的手繪原作，其線條與墨跡邊緣的滲化效果、濃淡層次對比等手工痕跡，在數字放大後不僅未被淡化或消失，反而以超越原作大小的形式被強化。¹⁴ 筆者根據觀察理解，藝術家筆下的水墨肌理並非水分在紙面上簡單的靜態或隨機、無方向性的自然滲透，而是水墨滲化擴散時具有可辨識走向與速度變化的動態軌跡，此為藝術家創作風格的獨特標誌之一。

藝術家進一步指出，倘若直接以硃砂等紅色顏料在宣紙上作畫，其物理特性與呈現效果將與水墨呈現於宣紙上的滲化效果不同——顏料缺乏水墨特有的滲透與擴散性質，因此無法產生類似水墨的肌理與層次。

不同種類的紙張各有其質地、厚薄與吸水性之別；松煙墨與油煙墨，乃至朱砂或礦物顏料，其粒子粗細亦各有差異，直接、左右墨色與顏料的滲化速度，並形塑出各異的肌理效果。《冰·火》中（圖 2 至 4），濃墨部分套色後呈現火紅暖色調，予人熾熱之感；深藍冷色調則予人冰冷之感。此冷暖對比效果，實為透過數字技術對水墨滲化肌理進行套色處理所得，其色彩呈現仍以水墨在宣紙上的滲化肌理為基礎，而非直接以顏料繪製而成。這正是數字媒介與傳統紙本媒介最關鍵的差異之一：數字技術並未取代水墨的物質性痕跡，而是為紙本水墨開啟一個以往無法實現的呈現維度，使水墨滲化的細微層次得以在色彩與大小尺度上被重新詮釋。¹⁵

¹³ 梁藍波，筆者訪談，澳門，2026 年 7 月 11 日。

¹⁴ 梁藍波，筆者訪談，澳門，2026 年 7 月 11 日。

¹⁵ 梁藍波，筆者訪談，澳門，2026 年 7 月 11 日。

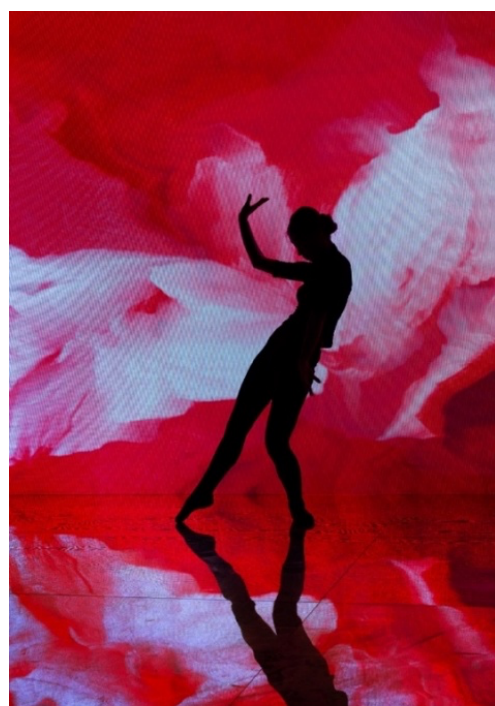
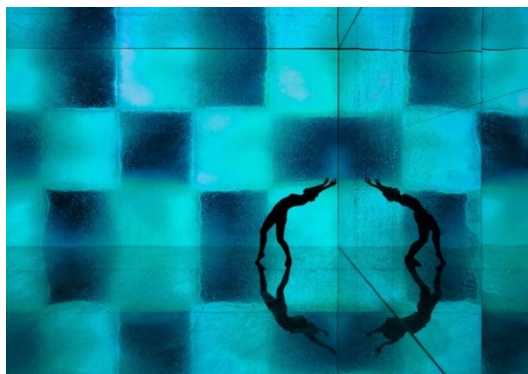
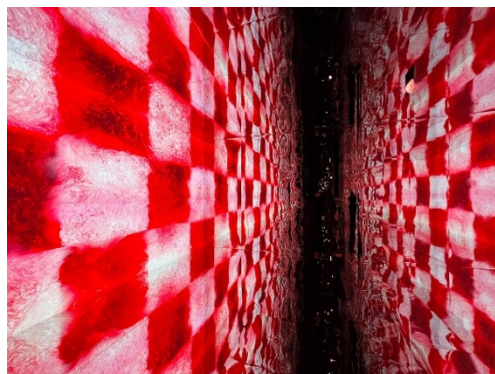


圖2-4.《冰·火》，沉浸式數字水墨生成影像藝術裝置

導演：梁藍波，水墨影像：梁藍波、趙炎修，
音效：傑弗裡·斯托勒、趙炎修，影像時長：
03:22 循環播放，裝置尺寸：400cm x 750cm x
480cm，編舞：王丹，舞者：王常樂，展覽：深
圳光影藝術季，地點：深圳深業上城文華東方
酒店對面，2024年，攝影：梁藍波。

此階段的分析重點在於辨識墨跡濃淡、疏密聚散、筆勢動態節奏、邊界清晰與模糊的連續性，以及虛實比例。

以《冰·火》為例，「冰」的部分多以大面積非常淡的紅色或藍色為主，邊界較為模糊，視覺上帶有包覆性的霧氣感，呈現水墨肌理運行的軌跡，而非漫無的、方向的自然滲透；「火」的部分則以深紅色的濃重水墨肌理為主，其走勢也是清晰可辨、動勢自然連貫，展現出強烈的張力與動勢。這兩種形式構戈心圖，構成後續三個階段得以展開的視覺基礎。

2、第二階段：時間性結構

與靜態紙本水墨相比，沉浸式數字水墨生成影像裝置最重要的差異，在於它對觀眾注意力的時間性組織。水墨肌理的生成、擴散與消散，往往構成一種具有起始、推進、高潮與收束的視覺序列，其結構接近音效中的樂句。觀眾的注意力在這一過程中被引導、轉移與聚焦，形成一種帶有節奏感的體驗方式。

在這裡，雅克·洪席耶（Jacques Rancière）在《被解放的觀眾》（*The Emancipated Spectator*, 2009）中關於觀眾主動性的論述尤其值得參照。他指出，觀眾並非被動接受影像的人，而是會觀察、選取、比較並連結所見之物的人。¹⁶ 這一觀點提醒讀者：即使作品預先設置時間結構，觀眾仍會透過自己的站位、移動與觀看路徑，對這一結構作出個人化回應。

3、第三階段：視聽同步呼應

在此階段，米歇爾·希翁（Michel Chion, 1947 –）在《視聽：音與畫》（*Audio-Vision: Sound on Screen*, 1994）所提出的「同步感」（*synchresis*）與「附加值」（*added value*）概念，為理解《冰·火》中的聲畫關係提供重要理論框架。希翁指出，當聲音與影像同時出現時，觀眾會自然地將兩者聯結，並且聲音能夠改變影像的感受，使其在經驗上顯得「本來就屬於」該影像。¹⁷

在《冰·火》這類數字水墨裝置中，音效與水墨肌理生成的同步並非依靠單一技術，而是透過一般化的聲音—影像對位設計來完成：音效的節奏與拍點控制水墨肌理和顏色轉變的時間間隔，音量與音色的動態，又影響水墨肌理的大小、濃淡或

¹⁶ Jacques Rancière, *The Emancipated Spectator*, trans. Gregory Elliott (London: Verso, 2009), 13.

¹⁷ Michel Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, trans. Claudia Gorbman (New York: Columbia University Press, 1994), XVIII–XIX. [Chion's term for this phenomenon is *synchresis*, an acronym formed by the telescoping together of the two words *synchronism* and *synthesis*: The spontaneous and irresistible mental fusion, completely free of any logic, that happens between a sound and a visual when these occur at exactly the same time.]; Michel Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, 5. [audiovisual illusion, an illusion located first and foremost in the heart of the most important of relations between sound and image, as illustrated above with Bergman: what we shall call *added value*.]

擴散速度，而不同頻率區間則映射到筆觸效果的差異，低頻更厚重，高頻更輕盈。

具體而言，「冰」部分的低頻音效與淡墨擴散的緩慢節奏高度呼應（音畫對位時間碼精準匹配），而「火」部分的敲擊樂密集節奏則對應濃墨肌理群的快速生長，兩者在多個節點上形成精確的同步。這種設計既展現數字美學的跨媒介整合，也呼應身體美學所強調的感官互動與具身參與。¹⁸ 至於這種視聽同步究竟是對水墨內在節奏的轉譯，還是對觀眾理解方向的引導，則構成一個值得持續探討的美學問題，揭示當代沉浸式藝術中「技術—感知—詮釋」三者之間的張力與可能性。

4、第四階段：水墨藝術觀看方式與文化素養

第四階段涉及觀眾的文化背景。對熟悉中國水墨傳統的觀眾而言，前三個階段所建立的感知條件，可能進一步連結到更具體的文化知識，例如氣韻生動的評價標準、虛實相生的空間觀，以及石濤「一畫」論所蘊含的筆墨宇宙觀。¹⁹ 對不具備這類文化訓練的觀眾來說，前三個階段仍可提供一條有效的理解路徑。

四、筆墨在數字裝置藝術中的呈現

（一）、筆勢的身體記憶與數字轉化

中國水墨的核心物質性體現於筆墨與宣紙的身體互動：提按、疾徐、轉折皆記錄藝術家手腕乃至呼吸的細微節奏。正如石濤所言，「筆與墨會，是為絪縕」，筆墨

¹⁸ 數字美學研究聚焦於數字科技如何重塑藝術的感知、創作與文化生態，它既是新媒介藝術的理論基礎，也是理解當代影像文化與互動藝術的關鍵框架。它令我們重新思考藝術的定義、價值與感知方式，並在新媒介藝術與互動藝術的框架下，探索數字時代的美學可能性；身體美學理論強調身體作為感知、意識與審美經驗的核心，既是美學研究的主體，也是哲學實踐的重要場域。它揭示審美經驗的根本在於身體的感知與實踐，它既是對西方理性主義美學的批判，也是對中國哲學生活化傳統的現代回應。作為當代美學的重要方向，它在數字美學與沉浸式藝術的研究中提供關鍵框架，突顯「身體—審美—文化」三者之間的深層互動。

¹⁹ 石濤，《苦瓜和尚畫語錄》，中國哲學書電子化計劃，<https://ctext.org/wiki.pl?if=gb&chapter=623580> 瀏覽日期為 2026 年 5 月 6 日。

生命力來自人與材質充滿張力的直接對話。²⁰ 當水墨原作被數字化並透過動態影像軟體加工，這一身體記憶並非消失，而是以轉化的方式延續：破筆、墨跡邊緣的滲化效果、以及濃淡層次，皆是無法被算法完全模擬手工痕跡。

然而，數字編輯的工作，在於後期處理的選取、放大與動態呈現這些原始痕跡，而非由算法重新生成。此外，數字水墨生成影像裝置技術使筆墨肌理能被放大至超越人體尺度——艾辛所記錄的「進入筆觸」效果，在數字水墨裝置中同樣成立：觀眾可在幾乎與墨跡「面對面」的距離感受其質感與張力，這是傳統紙本展覽無法提供的觀看體驗。²¹

（二）、動態場域：筆墨與構圖

在《冰·火》中，抽象水墨的動態演化同樣構築出具有時間性的美學結構：水墨肌理自出現、擴散至消逝，冷暖色調的漸變與筆勢的疏密交錯，在時間維度上形成近似音樂樂句的節奏推進。低頻音效對應「冰」部分淡墨的緩慢暈染，敲擊樂則對應「火」部分濃墨的快速生長，兩者在多個節點上形成精確的視聽同步，引導觀眾進入冷暖交替、既沉靜又張力四射的感知時空。傳統畫論中的「聚散」在此獲得時間性延展，破筆飛白的閃現猶如光影躍動，有效引導觀眾的視線。

類似留白、墨色非常淺的部分，在《冰·火》中同樣被轉化為可供身體穿梭的想像空間：作品雖以大片墨色暈染與濃墨線條為主要視覺語彙，非傳統文人畫的疏朗構圖，卻透過類似留白與暗場的交替鋪陳，凸顯墨色顯隱與虛實的張力。觀眾置身於 LED 顯示屏與鏡面裝置構築的沉浸環境中，成為「虛」的直接承載者，而顯示水墨肌理的動態則為「實」的呈現，二者共同構築出廣袤多維的審美場域。²²

這種場域的建構遵循視聽同步的邏輯：音效的節奏轉折，精準對應虛實與墨色濃淡顯隱的交替高潮，為影像的演變提供感知體驗的時間框架。作品因此具備時間性——不再只是靜態的虛空，而是水墨肌理生成前的期待與消逝後的餘韻。這一轉

²⁰ 石濤，《苦瓜和尚畫語錄》，中國哲學書電子化計劃，<https://ctext.org/wiki.pl?if=gb&chapter=623580> 瀏覽日期為 2026 年 5 月 6 日。

²¹ Essin, "Immersive Van Gogh," 66-67.

²² 指在澳門大學「知識樹」展覽中的大型裝置，而非在香港油街實現的「皇帝碑刻·當代啟迪」展中的仿豐碑裝置。

化呼應宗炳《畫山水序》「以有限形式暗示無限宇宙」的美學命題，並為道家「虛」的哲學提供具身化的感知呈現。

五、多感官沉浸與觀看機制的重構

（一）、從靜觀到具身參與

觀看傳統水墨其實有一定規範或方式：觀眾面對固定的畫幅或畫面邊界，身體保持平穩靜觀，在視覺上「觀看」筆墨的內容和感受其精神意境。沉浸式裝置對此進行根本性的顛覆。以《冰·火》為例，觀眾被巨大尺度的墨色暈染與濃墨線條從四面包圍，領會作品，不再僅限於雙目之所見。皮膚感受著模擬冰霧與烈焰的冷暖光影在表皮流動，低頻音效與敲擊樂的震動在胸腔中共鳴，腳底則感知著地面影像中水墨肌理或肌理的擴散流動，觀看已悄然擴展為全身的感知。

這種對身體的直接調動，與約瑟芬·馬宏（Josephine Machon）所述沉浸式場景的核心目標——使觀眾「在感官上與想像上，彷彿具有自身的生命」²³——高度吻合，進而促成一種「讓人重新感到自己真實的存在」。艾辛也記錄兒童在地板投影前追逐光影、翻滾跳躍的具身解放行為，這種對博物館規範的突破在數字水墨空間中同樣顯著：觀眾不再受限於觀賞距離，而是主動走進《冰·火》那冷暖交織的水墨肌理與色塊之中，讓墨跡覆蓋面與衣服，在虛實邊界徘徊。²⁴ 沉浸式裝置最終透過這種多感官的交互與身體的解放，徹底取代傳統博物館展覽的視覺規訓邏輯。

（二）、音效作為感知引導媒介

聲音在數字水墨沉浸式裝置中的功能，遠遠超越單純的背景音效，而是引導觀眾感知節奏、深化情感與精神體驗的重要橋樑。在博爾特（Jay David Bolter）與葛魯辛（Richard Grusin）的媒介化（remediation）理論框架下，此類裝置鮮明地體現「立

²³ Machon, *Immersive Theatres*, 15.

²⁴ Essin, "Immersive Van Gogh," 66-67.

即性」(immediacy)與「超媒介性」(hypermediacy)的辯證張力：²⁵環繞全像投影(holographic projection)或大型沉浸式裝置試圖抹除媒介的存在，讓觀眾直接置身水墨世界，追求一種即時的、幾近透明的沈浸體驗；然而，音響設備、建築空間本身的物質可見性，以及多媒介並置，則不斷提醒觀眾媒介本身的建構性與多樣性。正如博爾特與葛魯辛所指出的，超媒介性「承認多重再現行為並使之可見」，透過異質空間的並置與媒介痕跡的暴露，試圖重現人類豐富的感官經驗。²⁶

參考 Rajewsky 的中介性框架分析，數字水墨可以涉及兩層操作：其一是媒介轉換(medial transposition)，雖然宣紙吸水性等物理特性在轉化中改變，但筆墨肌理視覺痕跡得以延續；²⁷其二是媒介組合(media combination)，即兩種以上不同媒介在同一作品同時以物質形式出現，如多媒體/介裝置藝術；其三是中介性援引(intermedial reference)，影像透過模擬傳統形態喚起水墨媒介的美學特質。聲音作為第三媒介，與動態影像共同建構米歇爾意義上「視聽契約」，使三者邊界在知覺中消解。艾辛對 *Van Gogh Alive* 的分析亦佐證這一邏輯：聲音如同影像般從四面八方流向觀眾，提供時間框架以引導觀眾在視覺上體驗動態節奏。

音效為流動分散的觀眾建構起共享的時間框架，而數字水墨裝置則藉由融入當代音樂轉化而成的音效與節奏，預先編排觀眾的時間動線、情緒轉折與視覺影像的銜接，將原本靜態、封閉式的觀看慣習，轉化為動態而自主的沉浸式體驗。

²⁵ Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, MA: MIT Press, 1999), 33-34. In digital technology, as often in the earlier history of Western representation, hypermediacy expresses itself as multiplicity. If the logic of immediacy leads one either to erase or to render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible. Where immediacy suggests a unified visual space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which representation is conceived of not as a window on to the world, but rather as “windowed” itself with windows that open on to other representations or other media. The logic of hypermediacy multiplies the signs of mediation and in this way tries to reproduce the rich sensorium of human experience. On the other hand, hypermediacy can operate even in a single and apparently unified medium, particularly when the illusion of realistic representation is somehow stretched or altogether ruptured.

²⁶ Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, (Cambridge, MA: MIT Press, 1999), 33-34.

²⁷ Irina O. Rajewsky, “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality,” *Intermedialités/ Intermediality* 6 (2005): 52-55. Rajewsky 區分三種中介性操作：媒介轉換(medial transposition)、媒介組合(media combination)、中介性援引(intermedial references)。

(三)、自拍文化與具身參與的新形式

在沉浸式裝置藝術空間中，觀眾以智能手機拍攝自拍照的行為，已成為當代沉浸式藝術體驗不可迴避的社會文化現象。艾辛援引伊莉莎白·漢特(Elizabeth Hunter)的分析指出，「博物館自拍是二十一世紀版本的觸摸藝術」，揭示觀眾對具身性藝術接觸的渴望。²⁸ 然而，自拍的文化意義遠比表面更為複雜：當觀眾將身體或面孔置入數字水墨沉浸式裝置中，所記錄的不僅是視覺效果，更是一場身體與水墨語彙的直接對話與具身相遇。值得注意的是，這種行為與深度審美體驗之間存在張力：自拍透過即時呈現強調自我在場與主體性，賦予影像強烈的個人化意義；但同時，它也受制於社交媒介的即時性與表演性，容易淪為表層化的自我展示，削弱沉浸式的凝視與長時段的感性體驗。透過 Instagram、微信、微博等平台的分享，沉浸式裝置的筆墨肌理影像進入更廣泛的社會視野，吸引更多原本陌生的觀眾，形成傳統水墨展覽難以想象的推廣機制，並成為數字水墨在當代文化生態中的重要生命力來源。

六、觀看機制的跨文化解讀與接受條件

(一)、不依賴文本理解的感知體驗共通

在進一步展開跨文化感知的理論框架之前，有必要先釐清本文所指「跨文化」的具體意涵，避免將其與「全球巡展」或「跨國觀眾群體」等表面現象混為一談。以沉浸式梵谷展覽為例，其展覽雖吸引全球各地觀眾，卻並不真正涉及本文所欲探

²⁸ Elizabeth Hunter, quoted in Essin, "Immersive Van Gogh," 66-68. 具身性(embodiment)藝術接觸指觀眾以自身身體感知與行動(如移動、姿態、距離、多感官參與)進入作品的時空場域，使藝術經驗與意義在身體在場與互動中生成，而非僅依賴視覺觀看或文本解讀。具身性在此借用現象學與當代藝術理論脈絡，參見 Maurice Merleau-Ponty, *Phenomenology of Perception*, trans. Donald A. Landes (London: Routledge, 2012 [1945 原版]) 具身性哲學奠基文本；以及相關討論如 Amelia Jones, *Body Art: Performing the Subject* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998)。

討的跨文化感知體驗問題：梵谷作為西方現代藝術史中已被高度典範化(canonized)的藝術家，其《星夜》、《向日葵》等作品早已透過美術教育、大眾媒體與全球博物館體系，成為跨越地域的共享文化符號；因此，無論觀眾來自何種文化背景，均已預先建立在對西方藝術史敘事的普遍認知之上，觀展過程更多是對既有文化資本或藝術作品的肯定與再體驗，而非跨文化的協商與表達或演譯的需要。

本文四階段觀看機制的核心論點是：裝置藝術在形式上同時提供面向不同文化定位的差異性解讀條件，這是形式特質的結構性結果，而非文化傳播意志的直接投射。在這一框架下，數字水墨裝置藝術的跨文化解讀，不應被視為傳遞「原真中華性」(Authentic Chineseness)的封閉載體，而是一個「多向度的關係場域」(Multidirectional field of relations)。²⁹ 各文化定位的觀眾在此場域中各自調動其解讀資源，形成「異質性的意義建構」(Heterogeneous construction of meaning)，而非一種同質化的文化傳遞。相較於梵谷展所依賴的既有文化資本確認機制，《冰·火》所根植的水墨傳統，對非華語文化背景的觀眾而言，並不具備同等的全球典範化基礎，因此必須透過其他感知機制主動開闢理解路徑。在此框架下，勞拉·馬克斯(Laura U. Marks)的「觸感視覺」(haptic visuality)理論為這種跨文化協商提供具體的感官路徑。³⁰

馬克斯(Marks)指出，材料性突出、紋理豐富的影像能引發觀眾以類似觸摸的方式接近影像表面，這種感知體驗模式更多依賴感官接觸而非文化辨識。³¹ 《冰·

²⁹ Shu-mei Shih, *Visuality and Identity: Sinophone Articulations across the Pacific* (Berkeley, CA: University of California Press, 2007).

³⁰ Marks, *Touch*, pp. xi–xv. Marks 區分「觸感視覺」(haptic visuality)——眼睛停留於影像表面的紋理，感知其物質性——與「光學視覺性」(optical visuality)——眼睛穿透影像表面，辨識其深度空間中的對象。前者與傳統水墨的墨跡形態在形式上具有高度的相容性，in Laura U. Marks, *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002), xi–xii.

³¹ 參見 Laura U. Marks, *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* (Durham: Duke University Press, 2000), 2–3. [Haptic perception is usually defined as the combination of tactile, kinesthetic, and proprioceptive functions, the way we experience touch both on the surface of and inside our bodies. In haptic visuality, the eyes themselves function like organs of touch. Haptic visuality, a term contrasted to optical visuality, draws from other forms of sense experience, primarily touch and kinesthetics. Because haptic visuality draws on other senses, the viewer's body is more obviously involved in the process of seeing than is the case with optical visuality. The difference between haptic and optical visuality is a matter of degree, however. In most processes of seeing both are involved, in a dialectical movement from far to near, from solely optical to multisensory.]

火》中「冰」的部分即是這種「華語語系現代性」的感官實踐：它將大面積墨染與水墨肌理聚散放大至牆面尺度，利用模糊邊界與滲染效果建構出馬克斯所謂的「觸感視覺」，即視覺像觸覺那樣運作。³² 配合紅、藍、白強烈對比的幾何方格與色調漸變，作品直觀地將「水墨」轉化為關於冰川融化的全球性感官語言。這種形式特質為不具水墨背景的觀眾提供以「身體——感官」為入口的解讀條件，使其能在毋需進入第四階段（深度文化解讀）的情況下，仍能透過音效節奏與沉浸式場域，直覺地參與審美感知。

這種「具身棲居」不僅深化超越邊界的感知，更彰顯《冰·火》作為當代藝術「入世」精神的具體實踐——藝術家並未借用傳統文人畫中常見的出世意境或隱逸美學，而是直接以水墨語言介入全球氣候暖化這一當代社會議題，展現出強烈的社會擔當。影像結尾的「再度冰化」，並非回歸傳統文人畫的超然物外，而是將中國水墨的感知語言與美學智慧，主動注入全球生態議題的討論之中，成為一種以藝術介入現實的視覺註解。觸感視覺提供感官審美的前提，而是否有觀眾能進一步跨越門檻進入第四階段的水墨美學深處，則構成一個開放的、有待後續研究的意義協商過程。

（二）、氣韻生動的當代解讀

中國傳統繪畫美學的核心概念「氣韻生動」，在數字水墨沉浸式裝置藝術中獲得出乎意料的當代轉化和解讀。在傳統語境中，「氣韻」指畫面所透發的生命力與精神氣息，是判斷中國繪畫的最高美學標準，亦是最難以言說的品質。在數字動態投影中，可解釋或演繹為：水墨肌理的變化流動，模擬水墨在宣紙上的擴散與滲化過程，筆墨的動態呈現將傳統靜態紙本畫面中需透過想像「讀取」的動感，轉化為時間維度上可直接感知的視覺變化。

然而，這一轉化同時帶來本質性的張力。傳統「氣韻生動」依賴觀眾的內在想像力被激活，其「動」乃精神投射；而數字裝置的動態雖更直觀，卻相應降低對觀眾想像力要求，從而構成數字水墨美學最根本的內在矛盾之一。數字動態究竟是深

³² Shu-mei Shih, "The Concept of the Sinophone," *PMLA* 126, no. 3 (2011): 711.

化抑或弱化氣韻精神？這一問題無法在抽象的媒介本質論層面獲得解答，而需要對具體形式決策——水墨肌理形態的選擇、動態節奏的精確度、視聽配合的品質——進行細緻分析。

安雅蘭（Julia F. Andrews）與沈揆一對二十世紀中國藝術現代性的歷史研究表明，中國畫自徐悲鴻引入寫實主義、解剖學，以及林風眠對色彩的研究以來，中國畫現代化下如何保留「筆墨」精髓，並持續在形式創新、精神傳統與文化身份之間尋求平衡。³³ 其實，從陳獨秀提倡寫實主義、1950 年代蘇聯的社會主義現實主義的影響，乃至 1980 年代「八五新潮」對西方現代主義的引入，中國畫的傳統精神不斷在外來文化衝擊下重新定位發展。數字水墨沉浸式裝置藝術，不過是在此歷史脈絡中、最近幾十年的新媒介技術發展層面的最新階段。從這角度出發，筆者認為數字動態技術對水墨作品的氣韻精神影響，既非必然弱化，亦非簡單深化，而取決於藝術家如何在具體裝置中維持筆墨的生命力和傳統精神，並將其轉化為可被身體感知的當代體驗，亦是本文討論的核心議題。

（三）、場景設計的協作性

艾辛以沉浸式梵高展強調沉浸式裝置十分依賴場景設計的設計師、演員和技術人員的協調和合作。例如舞台場景包括整體視覺、空間和時間元素的配合才能完成。³⁴ 這包括舞台、燈光設計師和聲音工程師的協作，這些技術性貢獻構成沉浸式體驗的物質基礎，卻往往被觀眾所忽略。數字水墨裝置同樣如此：藝術家的紙本原

³³ Julia Andrews and Kuiyi Shen, “The New Culture Movement and the Reform of Chinese Painting” and “Nationalism and Traditional Painting”, *The Art of Modern China*, (Berkeley: University of California Press, 2012), 44-55, 116-121.

³⁴ Essin, “Immersive Van Gogh,” 61. [examine immersive Van Gogh productions as scenographic performances designed and constructed by theater artists and craftspeople. As an artistic practice, scenography encompasses all of the visual, spatial, and temporal components of theatrical production. Architecture, scenery, lighting, sound, costumes—these are the scenographer’s tools. The term “scenography” can denote a conceptual practice or a material artistry; it can reference the work of a single person or many creating in collaboration. To analyze immersive Van Gogh as scenography, therefore, is to embrace its inherent theatricality, to insist that the original painter’s artistry is not absent but rather interpreted and performed as a narrative subject.] Irina O. Rajewsky, “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality,” *Intermedialités/Intermediality* 6 (2005): 52-56.

作是起點，其後的數字編輯、動態設計、音效製作、投影調試，均需不同專業人員的協作參與。她指出，這些技術人員的在場，提示這一沉浸式體驗所必需的機械運作，以及場景設計的技術框架。明白這些運作，有助於理解數字水墨裝置不應被視為單一藝術家的創作，而應被視為集體製作——一種將傳統水墨的個人藝術轉化為具有合作性及可分享性的集體感知的社會性藝術創作。

七、個案分析：比較《冰·火》和梵谷展

《冰·火》：深圳光影藝術季的沉浸式水墨裝置藝術

在當代沉浸式藝術作品中，沉浸式梵谷系列展覽與梁藍波的《冰·火》代表兩種本質不同的創作路徑：前者主要為後人根據梵谷既有畫作進行數字轉譯和二次創作；後者則是藝術家本人從紙本原創到動態影像，再到完整沉浸空間裝置的一手原創作品。

《冰·火》以抽象水墨為核心視覺語彙，運用淡墨暈染與濃墨滲化，透過冷暖色調的漸變與水墨肌理的聚散生滅，呈現「冰」與「火」兩種對立互補的意象，隱喻陰陽轉化與全球氣候變遷議題。作品先由藝術家在宣紙上完成水墨原作，再透過數字技術轉化為動態影像，採用大型電子屏幕結合鏡面裝置建構 360 度全息鏡面沉浸空間（非傳統投影機），並以地面電子屏幕影像進行覆蓋。

相較之下，沉浸式梵谷系列展覽以西方後印象派具象傳統為基礎，透過梵谷充滿情感張力的經典畫作（如《星夜》、《向日葵》）進行二次數字轉譯，引導觀眾穿梭於畫作之中，甚至「進入」阿爾勒臥室（*Bedroom in Arles*）。此類展覽多採用 Culturespaces 開發的 AMIEX®（Art & Music Immersive Experience）技術，將高解析度的數位典藏影像以投影映射（projection mapping）技術投射於展館牆面與地面，並結合史麥塔納（Smetana）《我的祖國》（*Má vlast*）等西方古典音樂編排，使觀眾在視覺與聽覺的交織中，彷彿置身於梵谷筆觸與情感的世界。³⁵ 在高解析度影像、

³⁵ 參見〈博物館科技系列：Van Gogh 沉浸光影藝術展來了！再談 Culturespaces 的 AMIEX 策展〉，《ARTech Interpreter》，Medium，<https://medium.com/artech-interpreter/%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A4%A8%E7%A7%91%E6%8A%80%E7%B3%BB%E>

環繞音響與氣味設計的輔助下，觀眾可自由移動、自拍，強化身體的主動介入與社交經驗。³⁶ 艾辛特別指出，地面影像覆蓋是激發觀眾身體參與最有效的設計策略——觀眾或躺臥讓光影覆蓋全身，兒童更在星空影像中嬉戲翻滾。³⁷

觀眾置身《冰·火》中，如同在沉浸式梵谷展般，既失去外部客觀視點，又因鏡面反射成為作品影像的一部分，從而徹底消弭傳統「觀眾與作品」的距離感。

音效在兩者中皆扮演關鍵的感知體驗引導角色，但功能側重不同。在梵谷展中，音效主要強化敘事氛圍與情感高潮；³⁸ 在《冰·火》中，音效則更精準地呼應水墨內在節奏——「冰」部分以低沉悠遠的音色配合淡墨青藍色調，引領觀眾進入沉靜觀照的精神狀態；「火」部分則以激烈打擊樂對應濃墨赭紅色調的筆墨肌理動態，推動情感外放。這種視聽共鳴，不僅深化沉浸體驗，更體現數字水墨特有的美學。

兩者在視覺語彙上的差異尤為顯著。梵谷展依賴高度具象且全球知名的圖像，易於引發即時情感投射與文化認同；³⁹ 《冰·火》則採取高度抽象的語言——「冰」以冷色調與柔化滲化的形態形成霧氣般、邊界模糊的質感；「火」則以濃墨、暖色調的流動色塊與破筆飛白構成視覺律動與張力。這種抽象語彙要求觀眾以更直接的感知方式回應作品，而不依賴對具體形象的辨識，從而為跨文化感知提供更開放的解讀空間。同時，兩種意象的交替與色彩由冷轉暖的漸變，隱喻冰川融化與全球氣候變化，將傳統水墨的出世精神轉化為當代的入世關懷。

總括而言，《冰·火》雖在空間結構與技術手段上與沉浸式梵谷展有諸多共通之處，卻因其抽象筆墨語言與強烈的文化自覺性，展現出更為內省且具東方美學深度的觀看機制。這一比較不僅凸顯當代數字藝術的多樣化可能，更揭示數字水墨如何在保留傳統筆墨精神的同時，為全球語境下的跨文化感知開拓新途徑。

5%88%97-van-

gogh%E6%B2%88%E6%B5%B8%E5%85%89%E5%BD%B1%E8%97%9D%E8%A1%93%E5%B1%95%E4%BE%86%E4%BA%86-%E5%86%8D%E8%AB%87culturespaces%E7%9A%84amiex%E7%AD%96%E5%B1%95-cb9f0580f014，瀏覽日期為 2026 年 7 月 14 日。

³⁶ Essin, "Immersive Van Gogh," 66-67.

³⁷ Essin, "Immersive Van Gogh," 67.

³⁸ Essin, "Immersive Van Gogh," 62-68.

³⁹ Essin, "Immersive Van Gogh," 63-67

八、研究局限

（一）、沉浸式技術與水墨媒介特殊性的矛盾

本文的核心問題是沉浸式技術所帶來的多感官增強，究竟是促使觀眾更深入理解水墨藝術，抑或以強烈的感官刺激遮蔽水墨媒介本有的細膩與深度？艾辛在回應沉浸式梵谷展覽的批評者時，她主張場景設計有其自身的內在價值，不應以對原作的忠實度作為評判標準，並指出承認他們的舞台媒介，並不會削弱梵谷的原作，而是為多種藝術技巧帶來可見性與價值。⁴⁰ 儘管如此，但若過度強調沉浸式體驗的自足性，則可能忽略對藝術原作質量的判斷標準。

對於數字水墨沉浸式裝置而言，這問題更重要。水墨藝術的核心美學價值，在相當程度上依賴於媒介的物質特殊性：宣紙的吸水性、墨汁的流動性、毛筆的彈性，這些材料特質在相互作用中所產生的偶然性與不可控性，是傳統水墨書畫美學中的核心概念與物質基礎。數字投影，無論技術多麼精細，都無法真正複製這種材料互動的物質感。觀眾在沉浸式裝置藝術中，雖然可以感受到筆墨肌理的視覺特質，但無法感受到水墨媒介的物質，卻無法觸及墨香、紙面的粗糙質感或筆鋒落紙的阻力。

由此可見，數字水墨沉浸式裝置藝術在某些感知維度上提供傳統展示方式無法提供的體驗（尺度、動態、身體包圍感），但同時也喪失傳統展覽方式中可能存在的某些感知深度（媒介物質性、靜觀的精神性、個人與作品的親密距離感）。承認這種得失的兩面性，是對沉浸式媒介進行誠實的學術分析所不可迴避的。

（二）、觀眾理解與藝術家原意

艾辛指出，在沉浸式梵谷展覽中，觀眾在開放的空間中可以自由地將注意力從畫家的藝術轉向彼此的互動——一位母親注視著她的孩子對閃爍光影的驚奇反應，這種「梵谷的去中心化」正是讓藝術批評家梅雅·菲利普斯（Maya Phillips）感到不

⁴⁰ Essin, "Immersive Van Gogh," 72.

安的原因：你如何用那些如此明確地被圍攝在梵谷視角之中、如此個人化的藝術來製作場景？⁴¹ 羅蘭·巴特（Roland Barthes）在《作者之死》（*The Death of the Author*, 1977）中提出：「文本的意義不在於作者的意圖，而在於讀者的解讀。」⁴² 在數字水墨沉浸式裝置藝術的語境中，這一論點具有特別的共鳴：當觀眾的身體、移動路徑與感知選擇成為構成沉浸體驗的重要變量，藝術家的意念在某種程度上確實讓位於觀眾的主動解讀。這種意義生產的轉移，與沉浸式裝置藝術的邀請美學（*aesthetic of the invitation*）邏輯相一致：裝置藝術提供框架，觀眾完成體驗。⁴³

然而，在中國水墨畫的美學傳統中，觀眾對藝術家意念的「理解」——讀懂、領會——歷來是鑒賞的核心。文人畫傳統要求觀眾要對畫家精神世界或作品有感知或共鳴。若沉浸式裝置藝術的多感官衝擊使觀眾的注意力過度分散，無法深入凝視筆墨的細微形態差異，無法靜下來感受虛實及其他中國畫的精神意境，則這種「知音」式的深度理解可能難以實現。

本文提出的四階段觀看機制，旨在描述沉浸式水墨裝置在結構上所提供的解讀條件。然而，是否有觀眾在具體情境中真正進入第四階段的深度理解，則屬於受眾研究範疇，需要透過質性訪談、民族誌觀察及跨文化比較等社會科學方法加以驗證。

由於本文定位為人文學研究，篇幅與方法論皆以文本分析與美學詮釋為主，無法同時展開大規模的受眾實證研究。這一限制並非忽視問題的重要性，而是出於研究範疇與篇幅的合理劃定。未來若能結合社會科學方法，將有助於更全面地檢驗四階段模型的有效性，並深化對沉浸式水墨觀看機制的理解。

（三）、文化政治的維度：水墨藝術的全球化與在地性

數字水墨沉浸式裝置藝術在全球各地的展出，不可避免地牽涉文化政治的議題。水墨藝術作為中國文化的核心象徵符號，其在全球當代藝術市場中的流通，既可以被理解為中國文化軟實力的展演，也可以被置於後殖民理論的批判框架之下——質

⁴¹ Essin, "Immersive Van Gogh," 71. 艾辛引用菲利普斯（Maya Phillips）的文章，參見 "How do You make Theater out of Art that is so Explicitly Contained and Individual to Van Gogh's Perspective?"

⁴² Roland Barthes, "The Death of the Author," in *Image, Music, Text*, trans. Stephen Heath (London: Fontana Press, 1977), 142-148.

⁴³ Gareth White, *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation*, (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013), 5.

疑其是否在全球文化消費的邏輯中，將中國文化傳統商品化（commodification）與景觀化（spectacularization）。艾辛在批評沉浸式梵谷展覽的商業運作時，指出在「缺乏資金的藝術經濟」（underfunded arts economy）中容易被貶低的技術工作者而言，具有重要的肯定意義。⁴⁴類似的複雜性，同樣存在於數字水墨沉浸式裝置藝術的制作語境中：商業利益、文化傳播、技術創新與藝術價值，在這類裝置藝術的制作與傳播過程中相互纏繞，難以截然分開。筆者認為批評者既不應以商業屬性輕易否定數字水墨沉浸式裝置的藝術與文化價值，也不應在讚揚技術創新的同時迴避對其文化政治面向的批判反思。

作為文化政治的維度來考察數字水墨，必須避免將「不同文化背景」簡化為一個同質化的「跨文化」範疇。雖然數字水墨的抽象語言確實具有直感可讀性，但不同文化群體的接受方式存在顯著差異：對中國觀眾而言，它往往被視為對傳統筆墨精神的延續與再造，承載文化記憶、審美傳統與民族身份的投射；對西方觀眾而言，則更多被理解為抽象視覺語言，與現代主義抽象繪畫或數字媒介藝術相呼應，缺乏對筆墨技法與文人美學的深層文化共鳴；而東亞其他文化背景的觀眾（如日本、韓國）則可能將其置於自身水墨或書法傳統的比較框架中，既能產生共鳴，又帶入差異性的詮釋。相比之下，傳統水墨的接受往往依賴對筆墨技法、章法結構與文人精神的理解，觀眾的文化資本在其中扮演決定性角色；數字水墨則透過抽象化、沉浸式與跨媒介的設計，不再受限於文化門檻，使其更容易被不同文化背景的觀眾直感地理解。這種差異揭示數字水墨在當代文化政治中的雙重性：一方面，它作為「跨文化」的同質化範疇，強調抽象語言的普遍可讀性；另一方面，它又在具體文化脈絡中展現出差異化的接受模式，突顯數字美學與身體美學的交織，並揭示藝術在全球化語境下的政治性與多重詮釋空間。

九、結語

本文透過場景設計、沉浸式劇場理論與傳統水墨美學的結合，說明數字水墨裝置如何在具身參與與跨文化感知層面延續並轉化筆墨精神。在數字水墨沉浸式裝置中，筆墨透過與音效的緊密協同，以動態投影構築一個多感官感知場域。這一場域

⁴⁴ Essin, "Immersive Van Gogh," 72.

在博爾特與葛魯辛「立即性」與「超媒介性」的辯證關係中，既延續傳統水墨的核心精神，又以全新的身體參與方式重構觀眾與作品的關係。⁴⁵ 其跨文化感知能力，來自多感官沉浸所提供的直接情感接觸，以及水墨抽象語言所具備的視覺美感。

本文將場景設計分析方法引入數字水墨沉浸式裝置藝術研究，並為中國水墨藝術美學理論與當代沉浸式藝術理論之間的對話提供一個初步的觀看機制。未來的研究，可以進一步深入探討以下幾個方向：其一，針對具體觀眾群體進行系統性接受研究，以量化與質化相結合方式評估不同感知要素對觀眾體驗的影響；其二，指出編制環境音效，如何引導觀眾理解及體驗作品的視覺元素與情感；其三，在具體的藝術家與作品的個案研究方法下，深化對特定數字水墨裝置藝術的場景設計分析，以豐富本文所建立的理論框架的實證基礎。如艾辛所主張，批評任務在於審視作品在場景設計的具體品質對觀眾所產生的結構性條件，而非辨識其與原作的差距。唯有透過對形式決策的細緻分析，方能超越媒介本質論簡單判斷，為數字水墨藝術的批評與創作提供更具建設性路徑。

⁴⁵ Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, (Cambridge, MA: MIT Press, 1999), 20-55.

徵引書目

一、西文專書與期刊論文

- [1] Bolter, Jay David, and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.
- [2] Chion, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Translated by Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press, 1994.
- [3] Essin, Christin, “Immersive Van Gogh: A Scenographic Analysis,” in *Enveloping Worlds: Toward a Discourse of Immersive Performance*, ed. E. B. Hunter and Scott Magelssen (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2025), 59-74, at 60-61, <https://www.jstor.org/stable/10.3998/mpub.12781862.8>.
- [4] Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Translated by Gloria Custance. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- [5] Hansen, Mark B. N. *New Philosophy for New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- [6] Machon, Josephine. *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.
- [7] Marks, Laura U. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke University Press, 2000.
- [8] Marks, Laura U. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.
- [9] Michael Sullivan. *The Arts of China*, 3rd ed. Berkeley: University of California Press, 1984.
- [10] Rancière, Jacques. *The Emancipated Spectator*. Translated by Gregory Elliott. London: Verso, 2009.
- [11] Rajewsky, Irina O. “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality.” *Intermédialités* 6 (2005): 43-64.

- [12] Shih, Shu-mei. *Visuality and Identity: Sinophone Articulations across the Pacific*. Berkeley: University of California Press, 2007.
- [13] Susan Bush and Hsio-yen Shih, eds., *Early Chinese Texts on Painting*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1985.
- [14] White, Gareth. *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.
- [15] Zong Bing (宗炳, 375 – 443), 《畫山水序》, 收錄於 Susan Bush and Hsio-yen Shih編, 《早期中國繪畫文獻》(*Early Chinese Texts on Painting*), 劍橋: 哈佛大學出版社, 1985年。
- [16] Su Shi (蘇軾, 1037 – 1101), 《東坡題跋》, 收錄於 Susan Bush and Hsio-yen Shih編, 《早期中國繪畫文獻》(*Early Chinese Texts on Painting*), 劍橋: 哈佛大學出版社, 1985年。

二、中文專書與期刊論文

- [1] 石濤, 《苦瓜和尚畫語錄》, 中國哲學書電子化計劃 (線上資料庫), <https://ctext.org/wiki.pl?if=gb&chapter=623580>, 瀏覽日期為2026年5月6日。
- [2] 謝赫, 《古畫品錄》, 中國哲學書電子化計劃 (線上圖書館) <https://ctext.org/library.pl?if=gb&file=103351&page=2>, 瀏覽日期為2026年5月6日。

作者簡介

吳秀華，英國牛津大學藝術史哲學博士，現為澳門大學人文學院美術系副教授，研究方向為博物館學、視覺藝術與傳統藝術的當代演繹。曾擔任香港大學美術博物館館長及研究員、香港浸會大學視覺藝術院研究助理教授

通訊地址：澳門大學人文學院 E34-2012

通訊電郵：sarahng@um.edu.mo