

誰有權想像未來？新影像藝術節探討沉浸式藝術的文化、科技與權力

觀察員：廖芸婕

截稿日期：2026/7/28

「Aurora，為什麼有人會在光天化日之下躲起來？」法國新影像藝術節（NewImages Festival）4 月份的頒獎典禮，由一段沉浸式紀錄片與現場表演《無知的純真》（The Innocence of Unknowing）¹展開。螢幕上交錯著美國 1960 年代以來，新聞媒體針對大規模槍擊事件的紀錄影像——受害者舉起雙臂、集體逃竄；軍警變換隊形、圍堵現場；全知者一般的鳥瞰視角點綴其中，被停格、快轉、倒轉……數百位與會者屏氣凝神，觀看 Ryat Yezbick 與 Milo Talwani 共同建構的人工智慧「人文學者」Aurora，答覆人類創作者的現場提問：「躲藏是為了應付極端的危險情況。但這種動作，也可以被解讀為這個社會對國家暴力的恐懼已經成了常態。到處都是槍響，人們被夾在狙擊手的威脅和執法部門的反擊之間，進退兩難。」

眾目睽睽下，Yezbick 不懈地對 Aurora 提問、再提問。「人工智慧這種由科技資產階級（techno-capitalists）設計的、帶有缺陷的工具，是否能夠被重新訓練，從而以人文視角看待事物？」²人工智慧分析了逃亡者姿勢與警方武器、制服和陣型等 2D 影像，產生元數據，成為 3D 高斯潑濺技術（3D Gaussian Splatting, 3DGS）重構現場的基礎。數百萬個發光的數據點，將場景切割為破碎而閃爍的局部形態，也將危機瞬間在立體空間裡定格。然而其不穩定性，除了反映平民、警察和媒體之間的空間和政治關係，也反映了真相的流動性，以及閱聽眾基於情感而解讀出的主觀現實。最終，這些畫面如何塑造公眾認知？我們是如何走到今天？暴力在未來又將如何演變？

新影像藝術節是法國專注於支持、開發跨國沉浸式作品的指標性節慶，2018 年由巴黎重要的影像文化機構 Forum des images 成立，2025 年成為獨立的非營利組織 [NewImages](#)，2026 年來到第九屆，更設立 10 項大獎，表彰精彩、帶有創新與實驗精神的作品。活動為期一周，其中包含開放一般民眾參與的放映、論壇與工作坊，以及專業人士限定的交流與產業媒合場域「產業日（Industry Days）」³。歷年來已支持 729 項創作，編織了 1 萬 8 千位專業人士的互動網絡，並於節慶中呈現 324 件作品、吸引 5 萬

¹ « The Innocence of Unknowing », <https://theinnocenceofunknowing.com>.

² « The Innocence of Unknowing », *Ars Electronica Archive*, <https://archive.aec.at/prix/317940/>.

³ 今年產業日為期 4 天，根據主辦方統計，吸引來自五大洲約 60 個國家的 1,000 名專業人士抵達法國參與競賽、交流與進行產業媒合。

4 千多位民眾。⁴

NewImages 團隊對沉浸式藝術的定義相當廣泛，舉凡虛擬實境(VR)、擴增實境(AR)、混合實境(MR)等延展實境(XR)創作，以及互動裝置、虛擬世界(virtual worlds)、沉浸式表演、圓頂體驗(dome experiences)、電玩遊戲、人工智慧驅動的創作等都在其列⁵，作品琳瑯滿目。穿梭在巴黎科技與工業城(Cité des sciences et de l'industrie)活動會場，頭戴式裝置、手持互動控制器、身體追蹤設備、觸覺手套、圓頂投影系統等硬體設施令人目不暇給。

然而法國新影像藝術節的獨樹一格，在於強調「沉浸式藝術」的定義不在於其使用的技術，而是「文化」⁶——亦即沉浸式藝術在作品、觀眾和空間之間建立的關係：「問題不僅在於這些技術能夠做到什麼，更在於由誰來塑造它們、它們將承載誰的故事、反映哪些價值，以及是否每一個人都有機會理解、質疑並參與其中。」

這一點，從新影像藝術節的論壇與工作坊可見端倪。今年藝術節從 4 月 7 日到 12 日一共舉辦了 40 多場論壇與工作坊，每場分別 1 到 6 位講者或引導者，與會的藝術家、製作人、學者、策展人、文化機構等角色針對不同主題熱切地進行討論。以下列舉筆者印象較為深刻的主题：

- 重新想像「沉浸」：重塑敘事型態的過程？觀眾的位置在哪裡？⁷
- 碳足跡：一個靈感如何導致碳足跡？如何在數位創作與生態衝擊間尋求平衡？
- 文化平權：延展實境將挑戰或惡化父權體制？如何確保女性與跨性別族群的參與？
- 想像力的殖民：用來訓練人工智慧的資料庫、以及建構這些系統背後的權力結構，如何導致敘事權、文化所有權與文化再現的迫切問題？如何避免新興科技重演長久以來的文化掠奪(cultural extraction)與敘事霸權？⁸
- 性與慾望：延展實境將如何改變人們對性存在(sexual presence)、身分認同與

⁴ « Impact », *NewImages*, <https://www.newimages.art/impact>.

⁵ « What Is Immersive Art? », *NewImages*, <https://www.newimages.art/immersiveart>.

⁶ « Our Manifesto », *NewImages*, <https://www.newimages.art/manifesto>.

⁷ 今年的第一場論壇，由陳芯宜帶著她備受矚目的作品《雲在兩千米》，與新影像藝術節總監 Michele Ziegler 展開討論。陳芯宜以《留給未來的殘影》、《無法離開的人》和《雲在兩千米》為例，闡述她從電影到沉浸式作品的創作歷程，以及如何嘗試透過空間體驗，讓沉浸式敘事為觀眾留下情感印記。《Biennale Cinema 2025 | The Clouds Are Two Thousand Meters Up », *La Biennale di Venezia*, 8 juillet 2025, <https://www.labiennale.org/en/cinema/2025/venice-immersive/clouds-are-two-thousand-meters>.

⁸ 伊朗裔導演 Tina Gharavi 從伊朗充滿爭議與角力的敘事傳統談起，延伸至沉浸式媒體所蘊含的激進可能性，進一步思考藝術家如何抵抗演算法造成的文化抹除(algorithmic erasure)，並重新奪回想像未來的權利。《The Colonisation of Imagination: AI, Power, and Who Gets to Tell the Future», *NewImages Festival Industry Days (B2Match)*, https://www.b2match.com/e/newimages/sessions/c2Vzc2lvbjoyMTQ5OTQ=?utm_source=embed&utm_medium=agenda&utm_campaign=newimages&utm_content=link.

親密關係的體驗？當慾望不再受到物理條件約束，科技的實踐如何形塑新的性想像、性美學與性規範 (sexual norms) ？

- 脆弱敘事的倫理：當電玩遊戲打破主流獎勵機制，設計出世界的慘酷、喚醒角色的脆弱感，如何看待玩家自主性在互動藝術與沉浸式藝術中的角色與意義？⁹
- 沉浸式作品的長期保存與流通：博物館、影展與創作者該如何長期保存今日的作品，抵禦硬體裝置、遊戲引擎與平台的不斷汰換與消失，讓它們持續被未來的觀眾體驗？如何建立延展實境產業與沉浸式典藏(Immersive Archives)的生態系？
- 藝術家與製作人的合作：一場借鏡「伴侶諮商」方法的工作坊，帶領參與者共同梳理藝術家與製作人合作關係中的關鍵課題，共同建構一套有助於維持健康、以創作為核心的合作原則與實務指引。
- 虛擬化身 (avatar)：社交型延展實境 (social XR) 中的具身性 (embodiment) 與身分認同 (identity)，如何從根本上改變我們感知他人與理解自身的方式？虛擬空間中的「真實存在」(being real) 意味著什麼？數位變形 (digital metamorphosis) 如何開啟創作可能性？各平台如何在鼓勵實驗性與匿名性的同時，處理冒名 (impersonation) 與騷擾 (harassment) 等問題？
- 博物館：從博物館設計沉浸式體驗的經驗教訓中，分享如何發展行前引導策略、知情同意與期待值的設定，以及放鬆、重新融入和敘事收尾。體驗前後的過渡 (transition) 與體驗本身應同樣重要。
- 人工智慧角色如何延續或挑戰歧視：人工智慧驅動的藝術作品能否擺脫訓練資料中固有的偏見？或者它是否不可避免地過度學習權力，複製種族主義、性別歧視和殖民主義的範本？¹⁰

除此之外，也有針對科技、技術層面、硬體設備與數位平台的討論。

第九屆新影像藝術節團隊不到 10 人，然而迎接了近百件來自影像主流市場以及全球南方 (拉丁美洲、非洲、亞洲等地) 的精采作品。其中，有些藝術家與製片人遠道而來、擔任競賽獎項的評審；有些則自在地在各場合呼籲文化平權與科技平權，令參與者感到旺盛的創作、辯論與批判活力。團隊特別強調，沉浸式藝術的可貴，在於打造一個共同實驗、想像、學習與思考的文化空間，並確保這樣的新興文化空間不會由少數平台所形

⁹ 香港裔導演 Alan Kwan 此次參展作品《氣味》(Scents) 讓玩家操作一隻在戰場裡穿梭、收集靈魂的狗，運用互動機制、視覺氛圍、光影設計與聲音設計，有意識地限制玩家的自主性 (player agency)、強化不可預測性，讓玩家感受到見證者的無力而非力量。《 Scent 》，Alan Kwan, <https://www.kwanalan.com/scent>.

¹⁰ 藝術家和策展人討論人工智慧是否是一種殖民技術，如何識別其中編碼的父權制和性別假設，以及如何從去殖民化的資料實踐出發，建構以邊緣群體聲音和敘事正義為中心的框架，從而實現合乎倫理的創作。《 Trained to Oppress: When AI Learns Power Too Well 》，NewImages Festival Industry Days (B2Match), https://www.b2match.com/e/newimages/sessions/c2Vzc2lvbjoyMTQ5ODQ=?utm_source=embed&utm_medium=agenda&utm_campaign=newimages&utm_content=link.

塑；相反地，必須持續呈現多元的聲音、觀點與生命經驗，對文化多樣性、藝術自由與民主參與都保持開放，以孕育新的故事與理解世界的方式。

此外，新影像藝術節透過設立獎項，鼓勵開發中或已完成的作品。其中有些參選作品已經獲選威尼斯影展、阿姆斯特丹紀錄片影展等知名國際影展的競賽單元：譬如今年在新影像藝術節獲得圓頂競賽獎（Dome competition prize）的《裂痕》（The Rift）¹¹，在辛巴威的自然景觀中，呈現出引人入勝的全景舞蹈；透過肢體動作和空間編排，表演者們展現了在氣候變遷的壓力下，人類與自然世界之間的緊張關係、韌性和相互連結。充滿詩意的《漫長的告別》（A Long Goodbye）¹²則打造了困惑的身體感與模糊的時間感，令人進入阿茲海默症患者的身體，體驗逐漸失去意識的過程；透過拼湊房裡帶有回憶的碎片，更看見自己與摯愛之間的關係轉變，扣人心弦。

2026 年得獎作品展現沉浸式藝術在敘事、美學、技術與社會議題上的多元發展。競賽項目包含「延展實境」（XR Competition）、「圓頂體驗」（Dome Competition）、「虛擬世界」（Virtual Worlds Competition）與「延展實境開發市場」（XR Development Market）四個單元¹³。

延展實境獎項，旨在肯定作品在藝術表現與社會反思上的突破，其中「大獎」（Grand Prize）頒給藝術造詣、製作品質及原創性各方面表現卓越的作品；「影響力獎」（Impact Prize）則表揚針對重要社會議題，能引發最強烈共鳴、情感觸動或深刻反思的作品。本屆新影像藝術節，由融合現場表演、探索脆弱與連結的《Nazar》¹⁴以及探索 LGBTQIA+ 群體認同、性取向和社會現實的《Dark Rooms》¹⁵共同獲得雙獎項。同單元並有另三部作品受評審團特別表揚。

圓頂體驗單元，由《裂痕》獲獎，並有另一部作品獲得評審團表揚。虛擬世界單元，由後疫情時代充滿加勒比海古拉索島（Curaçao）地景的《SUKU》¹⁶勝出。延展實境開發市場單元，則由充滿想像的水下旅程《沉沒之城》（Submerged City）¹⁷獲獎，作品背景設定在海平面上升吞噬海岸城市的未來世界。參與者將乘坐潛水艇探索水下廢墟，發掘氣候難民留下的時間膠囊，膠囊裡蘊含著源自 21 世紀、關於失落、愛與希望的私密

¹¹ « Welsh immersive production The Rift wins Grand Prize at NewImages Festival, Paris », Arts Council of Wales, <https://arts.wales/news-jobs-opportunities/welsh-immersive-production-rift-wins-grand-prize-newimages-festival-paris>.

¹² « A Long Goodbye -VR experience exploring dementia - Home », <https://alonggoodbyevr.com/>.

¹³ « Competition Palmares », NewImages, <https://www.newimages.art/palmares>.

¹⁴ « NAZVR – Lara Habib Kobeissi », <https://kobeissilara.com/nazar>.

¹⁵ « Dark Rooms VR experience », Dark Rooms VR experience, <https://darkrooms.io/>.

¹⁶ « SUKU by durk@work », VRChat INC, https://vrchat.com/home/launch?worldId=wrld_ec2dd8a4-6875-46fb-9699-071cb0e8bdbd.

¹⁷ « Palmares »..., *op. cit.*

故事。

新影像藝術獎另設合作夥伴獎項，表彰具國際發展潛力與創新敘事能力的作品¹⁸，其中《雲在兩千米》獲巴黎 TUMO 學院設立之 TUMO 獎¹⁹。其他獲獎作品，有探討後殖民時代黑人身份演變的《被遺忘的船》(The Ship of the Forgotten)，展現氣候記憶與後殖民敘事、並深刻反思人工智慧如何重塑人類與檔案互動方式的《Zameen：生命地球檔案館》(Zameen：Archives of a Living Earth)、打造觸覺與視覺不安體驗的《後二元論》(Post Binary)，以及大膽想像一個由複製技術(cloning)形塑的近未來世界的《模糊》(Blur)。

正因作品的多元與活力，新影像藝術節同時是全球最大的延展實境作品市場之一，它由開發市場和發行市場組成，吸引藝術家和製作人齊聚一堂。開發市場面向處於開發階段的項目，旨在連結創作者與製作人、投資人和合作夥伴；發行市場則專注於已完成、可供發行的作品，連結專案負責人、策展人、發行商和文化機構。這屆藝術節的市場包含了 50 個開發項目和 65 個發行項目，根據主辦單位統計，共吸引了 149 位決策者和 100 多位藝術家，促成超過 2,500 場會議，在全球沉浸式生態系統中建立了實質的聯繫。

NewImages 團隊的任務並非僅止於年度藝術節活動，而是持續透過國際交流、駐村計畫、教育合作及產業串聯，建構長期且跨國的沉浸式藝術生態系。在節慶期間，一場名為「將法國延展實境生態系統與世界連接起來」的論壇裡，法國國家電影與動畫中心(CNC)、法國文化中心(Institut français)和法國電影聯盟(Unifrance)也出席分享，介紹自家機構提供給創作者的國際交流機會，包含申請資源、駐村和跨國製作計畫等，以期將法國與世界各地的人才、藝術計畫和市場聯繫起來。

藝術節結束後，NewImages 團隊仍積極參與國際重要藝術盛會，包括法國坎城沉浸式單元(Cannes Immersive)、安錫國際動畫影展沉浸式作品提案會(Annecy Festival's Pitches Mifa²⁰)、瑞士巴塞爾藝術展(Art Basel)、威尼斯影展沉浸式單元(Venice Immersive)，以及拉丁美洲重要的交流平台哥倫比亞波哥大影音市場(BAM)等，持續拓展國際合作網絡。此外，團隊持續舉辦線上工作坊、社群交流活動及產業論壇，並透過法國文化機構、比利時XR4Europe等國際夥伴串聯資源，提供駐村、創作補助及國際媒合資訊，並支持曾參與其藝術節的作品登上世界各地展演平台。

在人才培育方面，NewImages 團隊積極與教育機構合作，包括與巴黎 TUMO 學院共同

¹⁸ Ibid.

¹⁹ « TUMO Paris - l'école de la création numérique », TUMO Paris, <https://paris.tumo.fr/>.

²⁰ NewImages 團隊每年都會在安錫國際動畫影展的「Mifa 提案會 - 沉浸式體驗」環節中，向一個計畫頒發獎項。獲獎團隊將受邀參加 2027 年新影像藝術節期間「開發市場」舉辦的活動。« Pitches Mifa », Annecy Festival, <https://www.annecyfestival.com/le-mifa/mifa-business/pitches-mifa>.

推動駐村計畫，讓藝術家與 12 至 18 歲的學生共同開發沉浸式作品²¹；亦參與巴黎教育聯盟 (*Ligue de l'enseignement de Paris*) 交流，探討藝術、教育與公民參與的合作模式。

同時，更持續推動 *Paris XR Residency*、*Learning Lab Residency* 等駐村計畫，邀集來自世界各地的藝術家進駐巴黎及亞美尼亞首都葉里溫 (*Yerevan*) 等地，透過導師制度、工作坊、公開體驗測試與產業媒合，協助作品發展，展現其不僅是藝術節策辦者，更是連結創作者、教育機構與國際產業的重要平台。

²¹ « TUMO Paris - l'école de la création numérique »..., *op. cit.*