

---

科技與策展之間：  
當代科技藝術策展的轉譯、變遷與實踐再思考

黃盟欽\*

---

摘要

當代科技藝術策展已超越傳統美術館的展演邏輯，邁向跨領域、跨技術、跨感官的整合場域。本研究聚焦於科技藝術策展中的「轉譯」（translation）與「變遷」（transition）現象，特別關注 AI 生成藝術、虛實整合、沉浸式媒體與感知設計等核心技術如何重塑策展的實踐運作方式。透過文獻回顧與三個具代表性的案例研究，本文探討科技策展如何在身體感知、演算法運算與資料驅動的展示架構中，重新建立觀者的參與模式，並分析科技藝術展覽中的語意層級、技術介面與社會參與機制。研究顯示，科技藝術策展已從傳統的物件式展示轉向強調生成性、互動性與參與性的經驗結構。AI 與沉浸技術不僅作為創作媒介，更成為策展語言的一部分，使展覽需同時處理技術意涵、文化敘事與倫理議題。基於此，本文提出「轉譯性策展（Translational Curation）」的理論框架，指出策展人需在技術語言、感知條件與社會語境之間進行多層次的轉譯協商，以建構可被理解、可被參與並具備批判性的文化經驗。此框架不僅回應科技策展所面臨的跨域挑戰，也提供未來科技藝術研究、策展理論與跨媒介實踐之方法論參照。

關鍵詞：科技藝術策展、AI 生成藝術、感知設計、沉浸式展演、轉譯性策展

---

\* 黃盟欽為輔仁大學影像傳播學系副教授。聯絡方式：derrickhuang0513@gmail.com

## 壹、前言：科技與策展實踐的跨域融合

自二十一世紀以來，科技的迅速發展深刻改變人類的感知模式、溝通方式與文化生產結構，數位技術的普及不僅重新定義藝術創作的形式與內容，也推動策展邏輯的全面轉型。於此，我們可觀察到當代藝術展覽已不再侷限於傳統「作品展示」的框架，而是逐漸發展為跨領域、跨媒體與跨感官的整合場域(Bishop, 2012)。其中，人工智慧(Artificial Intelligence, AI)、虛擬實境(Virtual Reality, VR)、擴增實境(Augmented Reality, AR)與混合實境(Mixed Reality, MR)等新興技術的應用，使藝術作品具備「動態生成」、「即時互動」與「自我演算」等特徵，徹底挑戰以靜態展示為核心的展示傳統。

在此背景下，策展人(curator)的角色亦隨之發生轉變。過去策展人多被視為藝術品的組織者與知識的詮釋者，當代科技藝術策展則需策展人同時扮演「技術翻譯者」(translator of technology)、「感知設計師」(designer of perception)，甚至是「系統架構師」(system architect)(O'Neill, 2012)。換言之，策展的任務已超越作品的挑選與展示安排，而更著重於在「科技語言—藝術語境—觀眾經驗」之間進行多層次的轉譯與協商。然而這種轉型亦引發若干問題意識，例如 AI 生成藝術與資料驅動的作品涉及高度技術性語言，觀眾若缺乏相關背景，如何仍能理解並產生共鳴，成為科技策展的重要挑戰(Hirsch, 2021)。此外，隨著藝術作品日益呈現動態影像化與生成化的特質，策展人如何維持展覽敘事一致性與展場空間控制，亦是一大大難題。再者，科技藝術牽涉演算法偏見、數據監控與身體隱私等社會倫理議題，策展如何引導觀眾進行批判性思考，亦是策展人必須承擔的道德與社會責任(Stiegler, 2003)。

基於此脈絡，本研究以「轉譯」(translation)與「變遷」(transition)為核心切入，探討當代科技藝術策展如何在技術、語言與觀眾經驗之間重構其運作邏輯，並提出「轉譯性策展」(translational curation)的理論框架，作為理解科技策展實踐的新視角。

### 一、研究動機與目的

隨著科技媒體逐漸成為藝術創作的常態，策展的核心價值已從「展示物件」轉向「創造經驗」與「建構關係」(Bishop, 2012)。當代策展實踐不再僅僅追求形式上的新穎，而是試圖透過策展過程回應社會結構、文化脈絡與感知邏輯的轉變。本研究動機如下：第一，技術推動下的策展挑戰：AI 生成藝術具備高度的自動化與演算特質，其展演內容具備不確定性與變動性，因此策展人需處理演算法可視化、生成模型敘事化與互動介面設計等新需求，使觀者能理解策展邏輯與展示內容。第二，觀者感知的重構：科技藝術的沉浸式特性使得觀眾不再只是「觀看者」，而是「參與者」與「共構者」。本研究因應此轉向，補強感知設計、動線規劃與身體互動的策展理，進而探討科技藝術如何影響觀者的感知模式與意義生成。第三，策展的社會責任：科技藝術常觸及監控社會、數據隱私與演算法治理等議題，展覽作品若僅停留在形式層次，將失去其批判與公共性功能，因此本研究預將「技術問題」轉譯為可被討論的「公共議題」。

綜合上述，本研究旨在建立「轉譯性策展」的理論框架，具體目的包括：(1) 重新界定「變遷」在科技策展中的意義，探討展演場域的呈現特徵與策展挑戰，並且歸納相關策展實踐的特性與困境；(2) 分析策展人如何進行「技術語言 — 觀眾經驗」的轉譯，將演算法、數據資料與介面技術轉化為可被觀眾理解的文化語言；(3) 建構技術、感知與社會向度的多層次策展模型，作為科技藝術策展的理論參照與實務指引。

## 二、研究範疇與問題意識

本研究聚焦於 2020 年後具代表性的 AI 生成藝術與沉浸式展演案例，選取臺灣與歐洲之科技跨域策展案例作為比較對象。經由研究科技策展的策略前提，架構科技藝術策展的轉譯、變遷與實踐的研究推進，提出三個核心研究問題：

- 策展如何因應科技藝術所具有的自動性、變動性與生成特質？
- 在 AI 生成藝術的脈絡中，策展人如何進行語言與技術的轉譯？
- 在沉浸式展演與身體感知交織的策展實踐中，觀者經驗如何被重新建構？

本研究採質性研究方法，輔以實踐導向研究（practice-led research）取徑。研究流程分為三階段：首先，透過文獻回顧整理當代科技跨域藝術策展相關理論基礎與發展趨勢，建構分析框架；其次，進行三個具代表性的策展案例研究，包括 2019 年國際展覽《AI: More Than Human》與 2021 年 Ouchhh 的《POETIC AI》以及 2022 年臺灣在地展覽案例《超限社會》，藉由國際與在地案例對照，揭示不同文化語境下的策展策略與挑戰；最後，由研究者自身策展與創作經驗，進行反思性分析，將實踐經驗轉化為理論建構，提出「轉譯性策展」框架。

然而，本研究亦有若干限制需加以說明。首先，案例數量有限，僅選取三個代表性案例，無法全面涵蓋全球所有科技藝術策展實踐。其次，研究者身兼策展人與藝術創作者，分析過程可能受主觀經驗影響，雖已採取反思策略減少偏差，仍須注意其侷限。最後，隨著 AI 與沉浸式媒體技術的快速演進，本研究觀察與結論具有時效性，未來可能需隨技術發展持續更新，然而這些限制並非削弱研究價值，而是強調凸顯科技藝術策展所處環境的動態性與流動性。

### 三、建構「轉譯性策展」研究框架

綜合以上，本研究主張科技跨域策展正面臨前所未有的「轉譯壓力」與「結構性變遷」。然而所謂轉譯壓力，不僅源自技術語言與觀眾感知之間的斷裂，也來自策展人必須同時回應快速變動的技術創新、跨文化的敘事建構，以及與倫理、政治、環境議題緊密相連的社會責任。當策展人面對高度演算化與感官化的作品時，其不再只是中立的展示平台，而是成為一個需持續進行意義轉譯與價值協商的動態過程。這種轉變尤其挑戰策展人長期以來作為作品管理者的角色定位，迫使其在展覽生產鏈條中同時擔任「技術詮釋者」、「敘事建構者」與「議題推動者」等多重身分。

基於此，本研究主張從理論與實踐兩個層面，建構「轉譯性策展」的研究框架。首先，在理論層面，本研究透過文獻回顧梳理當代科技藝術策展的發展脈絡，納入新媒體理論、科技哲學與感知研究等跨域視角，藉以形成分析當代策展現象的概念基礎，提供解讀科技藝術語言的工具，也有

助於理解觀眾感知在沉浸式環境中的重構過程。其次，在實踐層面，本研究選取具代表性的國際與在地案例進行比較分析，透過文化語境的對照揭示策展策略的差異，並且辨識策展策略在不同制度、社會與觀眾結構中的調適方式。此外，本研究亦強調研究者自身策展與創作經驗的反思性參與，視策展不僅為研究對象，更是知識生產的實踐現場，透過實踐導向研究（practice-led research），研究者得以在未來策展過程中檢視技術運用、空間設計與敘事建構的交互作用。

最終，研究提出「轉譯性策展」的理論框架下，強調科技策展需同時在技術、感知與社會三向度模型進行轉譯。在技術向度上，策展人必須將複雜的演算法、資料視覺化與媒體裝置等元素轉化為可感知的藝術語彙，降低技術門檻並增進觀眾的參與感；在感知向度上，策展須整合跨文化的歷史脈絡與當代表述，使作品與地方知識、生態記憶等議題產生關聯；在社會向度上，策展則需回應公共性與倫理性挑戰，透過展覽敘事引導觀眾對數據治理、監控資本主義與演算法偏見等議題進行批判性思考。因此，本研究驗證該框架的可行性，期望能為未來科技藝術策展提供兼具批判性與前瞻性的理論基礎，並作為跨領域藝術實踐的重要參考。

## 貳、科技跨域策展之知識框架分析

本研究採取質性研究（qualitative research）為核心取向，並結合個案研究法（case study method）進行。選擇質性研究的原因在於，「轉譯性策展」所涉及的文化語境、感知經驗與技術展示等議題高度複雜且情境性強，難以透過量化數據獲得完整理解。質性研究能更細緻地捕捉文化脈絡中的符號運作與意義生成，透過文本分析、展覽觀察與經驗性詮釋來揭示策展的多重層次（Creswell & Poth, 2018）。在此基礎上，實踐導向研究強調「創作即知識生產」的過程（Candy, 2018），研究者作為策展人與創作者，將實務經驗轉化為理論思辨的資源，並藉此釐清策展如何在不同媒介之間進行轉譯與整合。Sullivan（2005）進一步指出，藝術家的創作歷程可視為一種「視覺性認知」（visual cognition），能揭示策展實踐如何在思維、感官與技術之間搭建起溝通橋樑。

另一方面，個案研究法則為理論架構提供具體的實證途徑。本研究依循 Yin（2018）的研究設計，選取三個具代表性的科技藝術展覽作為研究案例，並從展覽語境、論述策略與觀眾感知三個面向進行分析。這些案例橫跨國際與在地脈絡，能夠顯示科技如何在不同文化情境中被重新詮釋與轉譯，並且歸納出策展在技術與文化交會處的多重角色與功能。透過此過程，研究不僅將「轉譯性策展」的理論架構與實際策展操作對接，也能透過觀眾的參與與回饋檢視策展實踐的多重意義與效果，增進理論與實務之間的互證性。

綜合來說，質性研究為本研究提供適切的分析框架，使策展得以被理解為不僅是展示行為，更是一種文化翻譯、社會批判與觀眾經驗設計的過程（Denzin & Lincoln, 2011）。在此研究共創時態之中，透過實踐導向研究與個案研究的結合，本研究將科技策展視為一個動態的知識生成場域，促使科技與藝術展現跨域共構的交織融合。最終本研究建構出的知識框架，將作為後續案例分析與實踐反思的理論基礎，同時回應當代科技藝術策展在轉譯與變遷中的核心挑戰。

## 一、研究取徑與分析軸線

為回應第一章所提出的研究問題，本研究設定三個「轉譯向度」，作為後續案例分析與實踐反思的核心框架。

### 軸線一，技術與語言的轉譯向度：技術語彙的敘事化與可視化策略

科技藝術展覽經常涉及複雜的演算法、數據處理與生成邏輯，若缺乏適切的文化語境，觀眾往往難以理解其內涵。策展人因此必須具備「翻譯者」的能力，將高度抽象的技術語言轉化為可被經驗的敘事形式。策展人得藉由展覽文本、敘事架構、互動機制與視覺化設計，使觀眾能夠理解並產生情感共鳴。

### 軸線二，觀眾感知與身體互動的設計：由觀看者到參與者

在沉浸式展演與互動裝置成為當代科技藝術主流後，觀眾已不再僅是

被動的觀看者，而是透過身體移動、手勢觸發與感官參與成為意義建構的共創者。策展人需思考如何設計動線、界面與互動條件，使觀眾的參與不僅是表層的操作，而能成為展覽敘事不可或缺的一部分。此向度強調「身體—技術—敘事」之間的動態協商，觀眾的身體不僅是感知工具，更是展覽敘事生成的核心媒介。

軸線三，展覽空間與時間的變動性操作：生成性條件下的策展調度

生成性與即時互動的特質，使當代科技藝術展覽具有高度的不確定性。作品內容可能隨資料輸入或觀眾參與而改變，使展覽因而不再是靜態的展示，而是持續生成的過程。策展人需因應這種即時性，重新調整展示邏輯與空間配置，例如如何維持展覽敘事的一致性、如何處理即時回饋帶來的變動，以及如何在不同觀眾群體之間維持體驗流暢度。

綜合以上三個向度，本研究強調「轉譯性策展」不僅是一種展示策略，而是一種跨越技術、感知與空間的知識實踐。這三個向度將作為案例分析的核心支點，協助理解策展如何在技術與文化之間持續建構意義，並展開科技藝術獨有的跨域協商過程。

## 二、研究階段與進程內容

本研究透過實踐導向研究與質性案例分析，建構當代科技藝術策展「轉譯」與「變遷」議題的研究架構。此架構能從理論層面反思科技如何被文化語境所吸納與再製，也讓科技策展實踐得以被視為動態的知識生產過程。在此框架下，策展行為不再僅是單純的展示與安排，而是一種跨領域的「共創時態」，意味著藝術家、策展人與觀眾共同參與於知識生成與文化意義建構的歷程。這種觀點揭示策展實踐的開放性與多元性，強調策展應被理解為一種社會性且生成性的文化行動。

從跨域共創視角觀察中，科技進入展演場域所帶來的不僅是媒介的革新，更牽動觀看邏輯與感知模式的重構。策展人必須在技術系統與文化符號之間進行轉譯，既要避免淪於技術炫示，也需維持文化批判與敘事深度。同時，觀眾的角色亦產生根本轉變，不再是被動的接受者，而是在虛實整

合的展演環境中，透過互動與感官參與成為意義生產的共同創作者。此一過程挑戰了傳統策展的單向性，並凸顯策展實踐中多重主體間協作與協商的重要性。因此，本研究所建構的研究架構，旨在強調跨域策展作為一種「共時生成」的實踐模式，並非靜態的最終成果，而是隨著技術、文化與社會語境不斷流動、對話與重構的過程。

具體而言，本研究聚焦於 AI 生成藝術與沉浸式展覽相關案例，未涵蓋如生物藝術、機器人藝術或 NFT 等其他新興媒介，這些範疇將留待後續研究擴展。於此，研究實施步驟（表 1）可分為三個主要階段：（1）理論建構階段，透過蒐集與整理科技藝術、策展理論、AI 藝術與沉浸式展演等相關文獻，建立「轉譯性策展」的初步理論框架。（2）個案分析階段，針對三個具代表性的展覽進行深度分析，從策展策略、展覽語境與觀眾感知等面向歸納策展模式，並運用主題分析法整合研究結果。（3）實踐反思階段，研究者結合自身策展與創作經驗，進行反思性分析，藉以修正與深化「轉譯性策展」模型，確保理論與實務之間的動態互證。



表 1：本研究實施階段與發展目標工作內容

研究階段	發展目標	研究工作内容
理論建構階段	建立「轉譯性策展」的初步理論框架。	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 蒐集並整理科技藝術、策展理論、AI 藝術與沉浸式展演等相關文獻。</li><li>◆ 建構策展研究的理論基礎與分析視角。</li></ul>
個案分析階段	驗證與修正初步理論框架，歸納策展策略與觀眾經驗。	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 選取三個具代表性的展覽進行深度分析。</li><li>◆ 從策展策略、展覽語境與觀眾感知三方面探討。</li><li>◆ 運用主題分析法整合個案研究結果。</li></ul>
實踐反思階段	透過實務經驗深化並修正理論模型。	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 結合研究者自身策展與創作經驗進行反思性分析。</li><li>◆ 修正與深化「轉譯性策展」理論模型。</li></ul>

資料來源：本研究整理

三、主題分析與策展策略

本研究分析策略採用主題分析法（thematic analysis）對應策展研究實務案例，主要分為三個層面：（1）策展語言分析：分析如何將 AI 技術、數據、演算法等資訊透過展覽形式轉化為觀眾可理解的意義結構。（2）感知設計分析：探討展覽如何設計觀眾與作品之間的感知介面，特別聚焦於身體移動、觸發機制與沉浸體驗。（3）技術轉譯機制評估：觀察策展如何處理科技與藝術之間的語言鴻溝，包括展示語彙、說明文本、互動操作邏輯等。在進行分析過程中，亦將整理各展覽之展場動線設計圖、互動裝置配置、觀眾路徑與操作方式等，進行圖像化解構與重組。個案研究強調透過深入分析特定情境，理解其中的複雜關係與動態發展（Yin, 2018）。

在藝術與策展研究中，個案研究特別適用於探討「實際展覽如何運作」，因為它能夠整合文本、圖像、空間設計與觀眾經驗等多種資料來源。

Stake(1995)將個案研究區分為三種類型：(1)內在型(intrinsic case study)：關注單一個案本身的特殊性。(2)工具型(instrumental case study)：透過個案來理解更廣泛的議題。(3)集體型(collective case study)：比較多個個案以歸納模式。因此，本研究採取「工具型」與「集體型」結合的方式，藉由分析三個具代表性的科技藝術展覽，歸納「轉譯性策展」的特徵。

本研究選取三個具代表性的科技跨域藝術策展作為研究個案，分別為《AI: More Than Human》(Barbican Centre, 2019–2021)、《POETIC AI》(Atelier des Lumières, 2021)與《超限社會》(臺灣當代文化實驗場 C-Lab, 2022)。研究之所以選擇這三個展覽，主要基於其各自展現了「技術轉譯」、「感知沉浸」與「批判參與」三種具代表性的策展策略(表2)，能夠提供清晰的比較基礎與歸納價值。透過對這些案例的分析，研究得以觀察科技如何在不同文化脈絡中被重新詮釋與轉譯，並進一步理解策展人在技術、文化與社會交會處所扮演的多重角色。此選擇原則不僅確保研究材料的多元性，也有助於建構「轉譯性策展」的理論框架，為後續實踐反思提供堅實的經驗基礎。

表 2：展覽案例中的策展策略與互動模式之分析整理

策展策略	內涵定義	策展焦點	觀眾角色	研究案例
技術轉譯	將抽象的演算法、資料處理與技術模型轉化為可視化、可操作的文化語言。	強調科技語言的解碼與知識再現。	由被動觀察者轉為理解技術邏輯的學習者。	《AI: More Than Human》 (Barbican Centre, 2019–2021)
感知沉浸	透過沉浸式投影、互動裝置與聲光環境建構身體參與的感官經驗。	強調身體感知與空間體驗的設計。	成為透過移動與感官參與生成意義的共構者。	《POETIC AI》 (Atelier des Lumières, 2021)
批判參與	以資料監控、演算法偏見等社會議題為核心，引導觀眾進行批判性思考與公共對話。	強調技術背後的權力結構與倫理辯證。	成為質疑系統、提出反思的主體性參與者。	《超限社會》 (臺灣當代文化實驗場 C-Lab, 2022)

資料來源：本研究整理

參、科技跨域策展所觸及研究面向

傳統策展多以「作品的展示」與「藝術史敘事」為核心，其任務是將藝術品組織於展場，並提供詮釋文本以引導觀眾。然而，20 世紀末以降，

伴隨著新媒體藝術與後現代策展的興起，策展逐漸轉型為一種介入式、對話式與生產性的知識實踐。Lind (2010) 指出，當代策展人不僅是「藝術的仲介者」，更是「文化的編碼者」與「社會行動的觸發者」。Bishop (2012) 則以「參與式藝術」為例，強調觀眾角色的轉變，從被動觀看轉向主動參與，甚至共創。這樣的轉變，使策展人不再僅僅是組織作品的管理者，而是需要設計觀眾參與的條件與感知的路徑。再者，O'Neill (2012) 進一步提出「策展作為語言」的觀點，認為策展是一種言說行為，涉及知識建構、敘事控制與社會介入。在科技藝術脈絡中，這種「語言」往往呈現為演算法、數據視覺化或互動機制。例如在 Ars Electronica Festival 的展覽中，策展人需要將高度技術性的內容轉化為觀眾可經驗的感官語境，此處的「語境」已不單屬於文本層面，而是一種跨越技術介面、感知介面與敘事介面的複合溝通形式，凸顯科技策展需具備多層次轉譯能力。

值得進一步思考的是，這種轉向為科技藝術策展提供了理論基礎，亦突顯了「轉譯」的必要性。本研究指出科技藝術策展的核心挑戰正是在技術語言（如演算法邏輯）、文化語境（如社會脈絡與政治語意）與觀眾感知（如身體互動、沉浸式經驗）之間進行多層次的意義轉換，策展人如何在技術與社會語境之間建立橋樑，即成為科技藝術策展實踐的關鍵所在。策展過程不僅是形式的轉換，更是一種知識再編碼（re-coding）、意義再語境化（re-contextualization）與感知重構（re-sensing）的過程，構成研究所提出「轉譯性策展」之理論核心。因此，本研究主張科技藝術策展的轉變並非僅涉及展示模式或技術更新，而是牽動整體策展邏輯的重組，此轉變亦提供明確的理論框架，使得對「轉譯」現象的探討建立在分析基礎之上，得以歸納出以下的研究向度：

### 一、AI 生成藝術的藝術性與媒介性

AI 生成藝術（Generative AI Art）自 2010 年代後期興起，伴隨深度學習（deep learning）、生成對抗網路（Generative Adversarial Networks, GANs）與神經風格轉移（Neural Style Transfer）等技術突破，逐漸成為藝術界的重要議題（Gatys, Ecker, & Bethge, 2016; Elgammal et al., 2017）。相較於傳統

藝術媒材，其創作核心不在於物質性載體，而在於演算法運算與資料輸入設計，呈現出生成性、可變性與作者性爭議特徵：其一，作品並非靜態完成品，而是透過演算法依據輸入資料不斷生成，使創作過程本身成為藝術表現；其二，每次生成結果皆可能不同，賦予作品即時性與不確定性，挑戰傳統「固定作品」的展覽邏輯；其三，AI 自主生成模糊了人類藝術家的角色，引發對「作者性」(authorship) 與「原創性」(originality) 的再思考。這些特徵促使策展需重新定位作品的定義與展示邏輯，並處理藝術生產權屬等議題。

此類特性也為策展帶來多層次挑戰。首先，在展示策略上，策展人需強調 AI 作品的「過程性」，不僅呈現最終輸出，還需納入資料集來源、模型訓練流程與運算過程的視覺化，使觀眾理解其生成邏輯。其次，在觀眾介入設計上，若允許觀眾輸入資料或調整參數，觀眾便從被動觀看者轉為共創者，策展人需設計清晰的互動機制與安全邊界，以防作品失控或產出不當內容。第三，在技術語言詮釋上，AI 系統涉及龐雜數據與演算法，策展人需具備將抽象技術概念轉譯為通俗文化語言的能力，協助觀眾於感知層面理解作品。此一過程使策展人不再僅是作品的展示者，而是技術與文化之間的「翻譯者」，承擔知識中介的任務，亦形塑出策展作為知識生產的角色 (O'Neill, 2012)。

然而，AI 藝術策展挑戰不僅限於展示，亦牽涉倫理與法律層面，如資料集來源是否取得授權、生成影像是否涉及侵權或偏見，以及觀眾是否知悉其個資使用等 (Hirsch, 2021)。策展人因此需兼具「科技倫理翻譯者」的角色，在策展文本、場域設計與觀眾引導中納入對倫理議題的說明與反思。例如 Barbican Centre 的展覽《AI: More Than Human》即為典型案例，其不僅展示 AI 科學史與技術原理，亦涵蓋文化意涵、神話象徵與社會應用，透過互動裝置、歷史文獻與藝術創作的交錯佈展，將 AI 從「技術成果」轉化為「文化敘事」。此策略顯示，AI 藝術策展須超越技術炫目效果，建構文化化的敘事框架，引導觀眾理解生成邏輯、反思社會影響，方能促成其作為當代科技藝術討論場域的可能性。

## 二、科技感知與身體性在展示中的作用

在科技藝術策展中，身體感知成為核心議題。Ihde (2001) 提出「科技中介的身體性」(embodiment through technology) 概念中，指出人類的感知經驗已不可避免地受到科技介面的影響，科技不僅延伸了感官的範疇，也重新塑造了人與世界互動的方式。此觀點揭示，感知並非脫離身體的抽象過程，而是透過科技裝置進行再編碼與再分配。同時，Merleau-Ponty (1964) 強調「身體即是知覺之所在」，認為感知並非單純的視覺行為，而是一種依賴身體參與與動態實踐的經驗。當這兩種觀點結合時，可見身體性不僅是感知的前提，更是科技藝術經驗的媒介條件，也因此構成沉浸式展演 (immersive exhibition) 興起的重要理論基礎。Grau (2003) 在《虛擬藝術》亦進一步指出，沉浸不僅是技術現象，更是一種深具文化心理意涵的經驗投射，顯示沉浸性同時牽涉科技、美學與文化心理三個層面，並重構觀眾與作品的關係。因此科技介面不只是呈現技術的媒體，而是重新配置觀眾的感知能力，使策展需同時處理「身體—技術—感知」的互為條件關係，形構成科技藝術策展的知識基礎。

沉浸性在科技藝術展覽中通常透過多重模式呈現。首先是感官沉浸，藉由 360 度環景投影、環繞音響與多頻感官刺激等技術，建構觀眾被全面包覆的體驗環境，使感官在高強度刺激下進入臨界狀態。其次是互動沉浸，觀眾的身體行動與動態軌跡會即時影響作品生成，例如透過互動投影或即時動態捕捉系統，使觀眾不再僅是被動觀看者，而成為作品生成的觸發者。最後是敘事沉浸，作品透過演算法、影像與聲音構築敘事場域，使觀眾在參與互動過程中逐步建構對展覽的情感投入與理解框架。上述這些沉浸模式共同揭示科技藝術策展的轉向，亦即是作品的核心不再在於「被觀看」，而是透過感官與身體參與來重新定義藝術經驗。

具體而言，2021 年於巴黎「光之博物館」(Atelier des Lumières) 展出的《POETIC AI》便是一個典型案例，該展覽由土耳其新媒體團隊 Ouchhh 創作，策展團隊將兩千萬行詩作與科學文本輸入 AI 系統，透過機器學習

生成龐大的數據影像，呈現全景沉浸式投影式展場，促讓觀眾置身於一個無中心的展演空間，可以自由移動、停留甚至躺臥，身體的感知與行動成為進入作品的主要途徑（吳垠慧，2020 年 7 月）。此案例顯示，觀眾的身體不僅是感受影像的媒介，更是讓演算影像獲得意義的「啟動器」，身體行動使場域得以運作，而作品的生成節奏亦依觀眾流動而變化，體現出科技藝術策展所具備的「生成轉譯」條件。綜上所述，科技藝術策展的核心已不再是單純「觀看藝術品」，而是「設計觀者的身體經驗」。科技策展需重新思考透過展場動線、感官觸發機制與共感空間的建構，引導觀眾在身體行動與感知參與中產生藝術意義。

### 三、科技語言與藝術語境的「轉譯」問題

在當代科技藝術策展中，「轉譯」（translation）不僅指涉語言翻譯，更是一種跨系統的協商與再建構過程。Latour（1993）於行動者網絡理論（Actor-Network Theory, ANT）中指出，科技物並非被動的工具，而是能積極參與並形塑社會行動的行動者。將此觀點延伸至科技跨域策展的脈絡，可見科技不再只是中性的展示媒介，而是展覽意義生成的重要參與者，具有與人類相互構成知識網絡的能動性。換言之，展覽的知識生產與感知邏輯，不再由策展人單向建構，而是透過人類、技術與觀眾三者之間的動態互動共同生成，形成一種多中心的知識生產網絡。

在此視角下，AI 生成藝術策展的核心挑戰之一，即在於如何進行多層次的「轉譯」工作，使高度技術化的作品能被納入文化語境並引發觀眾的感知共鳴。首先，策展需執行「技術轉譯」，將抽象的演算法、神經網路與資料處理過程轉化為可視化、可操作的展示邏輯，讓觀眾理解生成過程及其技術原理，而非僅停留於觀看輸出成果。其次是「感知轉譯」，策展透過沉浸式互動設計與感官體驗，將技術運算過程轉化為具體的身體感知，使觀眾透過移動、觸發與參與成為作品生成的一部分，而不再是遠距的旁觀者。最後是「倫理轉譯」，針對 AI 生成藝術所涉及的作者性、資料來源、數據倫理等議題，策展需在展示中揭示這些隱而未顯的問題，並將之轉化為觀眾得以反思的文化與社會議題，確保技術創作不脫離倫理責任的脈絡。

2022 年臺灣當代文化實驗場年度展覽《超限社會》中，作品《這可能是你》透過個資蒐集與演算法判讀為核心機制，觀眾的資料被即時轉化為肖像輸出，直觀呈現演算法如何塑造並再現個人身份，可見策展人在此並非僅是作品安排者，更扮演「數據社會」的批判性翻譯者。經此得知策展議題揭露個資運算的不可見過程，引導觀眾意識到數位監控與自我再現之間的張力，作品促使觀眾從身體經驗出發，進入對演算法治理與數據政治的批判性思考。綜上所述，「轉譯」使當代科技藝術策展已不再是單向的展示傳遞，而是一種「多層次翻譯」的過程，連結技術與藝術、調和社會與文化，並為觀眾開啟批判性與參與性的思考契機。

#### 四、虛實整合技術對展演空間的重構影響

Manovich (2001) 在《新媒體語言》中指出新媒體藝術的空間具有「變異性」(variability) 與「參數性」(modularity)，觀眾得以依據自身選擇與互動行為重構觀看路徑。此一特性顯示，當代藝術展覽不再是單一線性敘事的被動接受，而是觀眾透過感知與行動主動參與的生成過程。隨著虛擬實境 (VR)、擴增實境 (AR) 與混合實境 (MR) 等技術的成熟，展演空間已突破物理場域的侷限，轉化為跨越虛擬與現實的混合空間 (hybrid space)。在此轉變下，虛實整合具備媒體能動性，使混合空間本身成為一種「介入式媒介」，能根據觀眾行為、資料輸入與系統狀態更新敘事條件，讓展覽空間不再僅是作品的容器，而是參與敘事建構與意義生成要素，透過虛實整合讓混合空間成為多重感官結合媒體系統下的交織場域。

在實務層面上，策展人須處理虛擬空間敘事與文化脈絡建構問題。虛擬展覽若缺乏敘事連貫性，容易淪為技術展示的表面炫技，因此需在數位環境中嵌入文化意涵與歷史語境，使觀眾能於虛擬體驗中辨識作品的意義位置。例如沉浸式互動作品常具備即時回應特性，觀眾參與的節奏與情境轉換直接影響作品運作與展覽敘事節點，策展規劃即需預先思考觀眾流動軌跡、互動頻率與反應延遲，確保展覽體驗的整體性。Kwon (2002) 亦提出在當代數位展場採用劇場化裝置邏輯，將劇場調度、聲音設計、空間裝置與觀眾行動整合於同一體系。因此科技策展需具備跨領域協調與統整能



力，同時管理技術運作與感官經驗的多重層次。

然而，虛實整合意味著策展逐漸轉化為一種「系統設計」(system design)。虛擬與現實融合使展覽空間呈現動態化與可編程化特質，其設計已不僅是物理層面的建構，而是一種跨技術、跨感官與跨文化的複雜操作。綜合文獻脈絡可見，科技藝術策展展現多重特徵，其理論已從「展示」轉向「參與」與「生產」。由此可見，虛實整合技術不僅改變展覽空間的物質結構，更重新定義策展的知識邏輯，使其從「作品展示」的工序轉變為「技術—感知—社會」三者交織的整體性協作與意義生成，亦即是科技藝術策展進入科技語言、身體經驗與空間敘事交織的複雜實踐場域，為未來策展研究與實務開啟全新視野與挑戰。

## 五、科技策展作為鏈結性轉譯過程

綜合前述對 AI 生成藝術、身體感知與沉浸體驗、技術轉譯以及虛實整合展演空間的探討，可見科技藝術策展展現出多重轉向與高度複雜性。本文以「轉譯性策展」研究框架作為案例分析與實踐反思的理論支點。整體而言，這些特徵指向同一趨勢，策展已不再只是藝術作品的展示與管理，而是一種持續在科技與文化之間進行協商與意義生產的「轉譯性實踐」。

科技策展需同時整合技術邏輯、文化語境與身體感知三者，使展覽形成可溝通、可理解、可感知的意義網絡。在此脈絡下，科技策展的核心價值不僅在於呈現當代科技美學與感知經驗，更在於建構能跨越學科疆界、文化差異與技術語境的知識生產機制。換言之，策展的任務即是促成不同知識系統之間的鏈結，使人類行動者、技術行動者與文化行動者在展覽場域中共同生成意義，亦能呼應上述 Latour (1993) 的行動者網絡 (ANT) 中的「多中心」協商原則。

這種轉譯過程同時涉及對觀眾感官經驗的重塑，以及對技術系統的批判性思考，顯示策展在當代已成為文化與科技之間的「對話機制」。尤其當 AI、沉浸式媒體與互動技術進入展演場域時，它們不再只是創作的輔助工

具或載體，而是深刻影響策展思維模式與呈現邏輯的關鍵因素。總而言之，「轉譯性策展」提供了一種開放而動態的實踐型態，使科技跨域策展能回應全球化與在地性之間的交織，並為藝術與社會之間開闢新的對話途徑。在此基礎上，Dunne & Raby（2013／洪世民譯，2019）所提出的思辨方法強調透過推測性的敘事與情境建構，開啟對未來技術與社會關係的再想像，此概念與科技策展的「鏈結」本質相互呼應，因為兩者皆透過構築虛擬情境，引導觀眾突破既有認知框架，進入技術—身體—文化交錯的思考空間。

基於此，本研究認為科技跨域策展的發展顯示出一項明確趨勢，在當代文化場域中，策展已超越單一專業領域的侷限，成為整合感知、技術與文化的複合行動。因此，科技跨域策展的焦點不再在於靜態的展示結果，而是在於透過跨域協作與動態轉譯，推動藝術、科技與社會之間的互動與共構，此趨勢不僅重塑策展的專業定位，也為未來科技藝術策展的研究與實務開啟新的視野，使策展成為鏈結異質系統、生成文化意義的重要知識模式。

## 肆、科技跨域策展案例分析與討論

本章透過三個具代表性當代科技藝術展覽案例，探討策展人如何在技術與觀眾之間進行「轉譯」，並分析展覽語境如何因應人工智慧生成技術、沉浸式體驗與身體感知等面向的變遷，進而發展出不同的策展策略。選定的三個案例皆為近年於國際與臺灣在地場域中具有指標性的科技藝術展覽，這些案例的共同特點在於結合 AI 技術、虛實整合媒介以及觀者參與式的展示形式，並呈現出當代科技藝術策展在媒體技術革新下的多重實踐樣貌。在分析架構上，本研究從三個面向切入：（1）策展語言與展示策略：分析展覽如何建構觀眾的身體路徑、操作介面與沉浸機制，使觀眾在虛實整合的感知場中成為意義共構者。（2）觀眾感知與互動設計：分析展覽如何建構觀眾的身體路徑、操作介面與沉浸機制，使觀眾在虛實整合的感知場中成為意義共構者。（3）技術—社會語境的轉譯機制：檢視策展人如何在展示中回應 AI 生成藝術涉及的倫理性、資料來源、作者性與科技政治等議題，並將其轉化為公共性的討論空間。

透過對展覽內容、場域配置與觀眾參與模式的觀察與比較，進一步理解策展如何透過展示語言將複雜的技術概念轉化為觀眾可感知的體驗，以及如何在策展實踐中處理技術創新與社會文化意涵之間的平衡。此外，將綜合討論三個案例的異同，透過案例比較驗證「轉譯性策展」作為跨域策展模式的可行性，並且捕捉策展在技術更新與文化變遷的實踐邏輯與操作策略。

### 一、《AI: More Than Human》—AI 技術作為文化敘事的策展實驗

《AI: More Than Human》由倫敦 Barbican Centre 主辦，自 2019 年首展後巡迴全球，成為探討人工智慧文化影響的重要展覽（圖 1）。策展單位 Barbican International Enterprises 結合科技史料、當代藝術與互動裝置，試圖將 AI 的技術演進置於人類歷史與文化脈絡中進行詮釋。其策展目的在於打破大眾對 AI 僅屬於科技領域的刻板印象，而是透過跨文化的敘事框架，揭示 AI 與神話、哲學及藝術之間的緊密關聯。因此，這樣的策展定位不僅凸顯人工智慧的跨領域特性，也體現出「技術文化」(technoculture) 的過程，使 AI 被視為人類文明的一部分，而非僅限於工程或科學領域的成果。本展覽之所以成為科技藝術策展的指標案例，在於其將人工智慧視為文化敘事的行動者 (actor)，而非僅是被動展示技術，使策展成為串聯科技—文化—觀眾之間的重要鏈結行動。

在展示策略上，展覽設計採取「非線性模組式」空間結構，讓觀眾能自由選擇不同的主題區域，包括「神話起源」、「科學史」、「AI 與藝術」以及「未來想像」等單元，此策展語言強調 AI 的多重面向，避免將其簡化為技術展示，並透過模組化敘事表現 AI 的跨領域複合性，呼應 Manovich (2001) 所提出的新媒體「變異性」概念。展覽中如《Neural Net Dreams》等互動作品，使觀眾能夠即時操作 AI 系統生成影像，透過操作過程，觀眾不僅看見了 AI 的技術功能，也在體驗中建構出對「AI 思維」的感性理解。此互動策略具有明確的「感知轉譯」功能，亦即是透過視覺化、即時生成與操作回饋，使抽象的技術邏輯被轉化為可觸知的身體經驗。

展覽核心將 AI 技術「轉譯」為文化敘事，重要的是策展意圖並未聚

焦於技術細節說明，而是透過神話、文學和科學史等語境，引導觀眾思考 AI 與人類文明之間的深層關聯。此種策展敘事策略成功將「程式語言」轉化為「敘事語言」，讓科技成為觀眾可理解並能夠感受的文化經驗，於此更呼應出 Latour（1993）所提出科技物具備能動性的觀點，觸發思考 AI 在展覽中不再作為中立工具，而是積極生成文化意義的行動者。

圖 1：teamLab，〈what a Loving and Beautiful World〉



資料來源：取自《AI: More Than Human》展覽官方網站。

## 二、《POETIC AI》— 演算數據詩性轉譯與沉浸式策展

《POETIC AI》由土耳其新媒體團隊 Ouchhh 創作，2021 年於巴黎「光之博物館」（Atelier des Lumières）展出（圖 2）。此展覽將 2000 萬行文學、科學與詩作文本輸入 AI 系統，透過機器學習生成龐大的數據影像，並以 360 度投影方式全景式地覆蓋展場，營造出沉浸式的數據詩學場域。其展覽核心理念顛覆觀眾對數據冰冷、抽象的既有印象，藉由 AI 技術運算過程將龐雜的數據轉譯為具有感性表現力的藝術經驗。策展意圖並未強調技術展示，而是透過「詩化的數據」構築結合理性與感性、技術與身體的混合場域。

在策展語言與展示策略上，展覽特意設計為「無中心」的沉浸空間，整個展場牆面與地面皆被動態投影所覆蓋，使觀眾得以自由移動、停留、甚至躺臥於展場之中。這樣的安排使觀看不再依循固定視角，而是取決於觀眾的身體行動，呈現一種由觀者共同建構的經驗過程。策展呈現幾乎不提供大量文字說明，而是選擇純粹的視聽經驗取代過度的語言解釋，使觀眾透過身體沉浸進入數據場域，直觀地感受 AI 所生成的詩性世界。此策展方式象徵由「展示」轉向「生成」，使觀眾成為沉浸場域中參與作品生成的能動主體。

《POETIC AI》最具特色之處，在於其呈現方式強調「感知轉譯」的重要性，成功將龐大的演算法輸出轉化為具體的感官經驗，使數據語言不再僅是冷峻的數字與符號，而是透過光影、色彩與動態節奏形成可被體感理解的詩性語境。這樣的轉譯過程呼應 Grau（2003）對沉浸藝術的研究，他曾指出沉浸並非單純的技術現象，而是一種文化心理的建構層次。透過這種策略，展覽將數據由資訊結構轉譯為詩性體驗，強調科技藝術策展的鏈結作用與其文化再建構的能力。

圖 2：Ouchhh, 《POETIC AI》



資料來源：取自《POETIC AI》展覽官方網站。

### 三、《超限社會》—科技反思 AI 技術批判式策展

臺灣當代文化實驗場展出《超限社會》中以科技與倫理為策展起點，進而擴展至美學實驗的具體實踐。展覽涵蓋演算法、數位隱私權、臉部辨識、深偽技術、試管肉、加密貨幣與元宇宙等多元議題，旨在與觀眾共同探討技術進步對人類社會的深層影響（黃盟欽，2025）。策展內容凸顯科技發展所伴隨的多重面向，包括數位監控與深偽影像帶來的隱私侵害風險，以及細胞複製技術應對糧食危機的潛在可能性。透過跨域整合的呈現方式，本展覽不僅展示技術創新的應用，更試圖建構一種能反思科技滲透性與社會倫理張力的批判性框架，使科技議題在文化情境中獲得再詮釋。《超限社會》可視為對應「倫理轉譯」與「技術政治性」的策展類型，其策展目的不僅在於呈現技術能力，而在於將科技議題導向公共辯證，使展覽成為文化批判的場域。

《超限社會》深化了人與技術之間互為中介的關係，並揭示藝術家如何透過跨域合作將抽象的科技邏輯轉譯為具體的視覺敘事。展覽以大量資料驅動的裝置揭露演算法如何介入身體、身份與影像生產，進而挑戰觀眾習慣的觀看模式。展覽透過敘事性策展策略，引導觀眾跳脫慣性的身體感知與認知模式，進而反思自身在數位文化中的位置。其核心目的並非展示人工智慧的技術功能，而是揭露演算法如何滲入日常生活，並挑戰觀眾對於隱私、身分與身體性的既定想像。《超限社會》以此為基礎思考，透過展覽使科技的政治性得以被觀看、被討論、被質疑。透過這些批判性視角，展覽呈現科技如何作為治理、監控與再現的力量，使觀眾意識到自身在技術網絡中的被動與被觀看位置，進而形成政治性的感知覺醒。

在策展語言與展示策略上，此展覽未遵循傳統的靜態展品陳列模式，而是將觀眾直接置入資料系統之中，使其生成的數據成為展覽內容的一部分。此舉模糊了「觀看者」與「被觀看者」之界線，觀眾既是參與者亦是展示對象。鄭先喻的作品《這可能是你》（圖 3）透過即時擷取與分析觀眾數據，使其資料被重新組合為視覺化的肖像輸出，觀眾因此成為展覽系統的一環。觀眾的回饋亦被納入資料庫，形成動態生成的資料網絡，使展覽本身成為技術介入社會互動的縮影。此互動性展示策略揭示觀眾無可避免地參與在數據社會之中，迫使其直面自身的被動處境。此種「策展即批判」

的實踐呼應 Stiegler (2003) 所提出技術不僅為中性工具，更是一種深具文化與政治性的力量。綜觀其策展策略不僅具備「批判性」與「倫理導向」，更彰顯科技藝術策展的批判性功能與社會深度意涵。

圖 3：鄭先喻，《這可能是你》



資料來源：由筆者拍攝提供，此作品於《超限社會》展覽展出。

#### 四、轉譯性策展的綜合分析

##### （一）技術語言轉譯的層級差異

在三個策展案例中，可以觀察到不同層級的技術語言轉譯策略，這些策略展現在處理科技與文化交會時的多元路徑。首先，《AI: More Than Human》強調將程式語言轉譯為文化敘事，展覽並未聚焦於人工智慧的技術細節，而是透過歷史、神話與哲學脈絡，將 AI 的發展置於人類文明的宏觀框架中，使觀眾得以理解 AI 不僅是技術成果，更是文化建構的一部分。

此策略回應「技術—文化」轉譯，將抽象技術轉化為文化語意，使科技具備敘事性與社會脈絡，凸顯了敘事架構與歷史文化的結合，將抽象的技術轉譯為可理解的文化意涵。其次，《POETIC AI》展現以感官體驗為核心的詩性生成，其展示策略將龐大的數據輸入 AI 系統，並透過沉浸式投影營造全景空間，使觀眾以身體行動與感官參與進入數據場域。此類轉譯屬於「技術—感知」轉譯，將演算法運算轉化為身體可感的視聽經驗，使技術不再透過文字解釋，而透過感官生成意義。此種策略突顯感知翻譯的重要性，即將數據與演算法的抽象運算轉化為可被身體與感官直接體驗的藝術語境。最後，《超限社會》則將演算法的運作轉譯為社會批判。展覽利用觀眾個資輸入系統即時生成肖像，使其直接意識自身在數據社會中的「被演算處境」。此策略屬於「技術—倫理」轉譯，將技術邏輯轉化為公共議題與社會反思，突顯科技的政治性與倫理張力。策展策略揭示技術邏輯，更將其轉化為社會性議題，體現了策展即批判的實踐，體現技術語言如何被翻譯為社會文化的反思契機。

綜合上述，可見策展實踐是一種「多層次語言翻譯」行為，不僅涵蓋資訊結構的轉化，還包含感知策略的設計，以及社會意識的引導（Bishop, 2012）。因此，經由三向度轉譯（文化、感知、倫理）共同構成本研究提出「轉譯性策展」基礎，使策展成為跨越技術、文化與社會的複合知識實踐，展現科技策展的多重面向與生成性特質。

## （二）策展敘事與觀眾主體的重組

在三個案例中，觀眾皆被重新定位為策展經驗的共構者，而不再是傳統意義下的被動「觀看者」。《AI: More Than Human》透過文化敘事引導觀眾思考技術與人類文明的關係，使觀眾成為歷史與神話語境中的思辨參與者；《POETIC AI》則將觀眾置於沉浸式的數據詩性場域，使其以身體感知與空間移動觸發展演過程，進而成為作品生成的重要觸發者；《這可能是你》要求觀眾輸入個人資料，使其直接介入演算法的運作，成為展覽資料的提供者，並意識自身被監控與被演算的處境。這些案例共同顯示，策展已不再是單向傳遞意義的活動，而是一種觀眾、作品與技術間動態關係的機制。



觀眾的角色轉變不僅改變展覽的參與方式，也挑戰了藝術呈現的既有邏輯，使策展語言得以從靜態的闡述轉向持續生成性的互動架構。

同時，三個案例亦顯示策展正從傳統的「展示」走向「系統設計」。《AI: More Than Human》以非線性模組化空間呈現人工智慧的多重面向，使展覽成為知識系統的重組；《POETIC AI》透過 AI 演算與全景投影，創造由觀眾感官參與驅動的生成場域，彰顯策展作為「感知建構」的功能；《超限社會》則將觀眾置於資料收集與即時生成的互動系統之中，使展覽本身成為介入社會現實的批判性裝置。此趨勢反映策展人角色已不再只是作品與空間的安排者，而是技術系統與感知模式的設計者，其任務已擴展為構築行動條件、感知模式與倫理反思的複合架構。換言之，科技策展已從單純的展示轉化為生成、模擬與介入的行動，其目的在於引導觀眾在體驗中共同生產意義。

綜觀而言，當代科技策展展現兩項關聯特徵：（1）觀眾主體的重組，由觀看者轉為參與者、資料提供者與感知共構者；（2）策展邏輯的轉變，由物件與佈局為核心的靜態展示，轉向以系統與感知為核心的動態生成。這兩者共同構成「轉譯性策展」的核心路徑，使策展成為一種連結技術、感知與社會批判的知識生產模式。

## 伍、結論與建議：跨域策展的科技轉譯與未來趨勢

本研究以「當代科技藝術策展的轉譯與變遷」為核心議題，透過理論探討、案例分析與實踐導向研究，釐清策展人在 AI 人工智慧、沉浸媒體與數據社會條件下所扮演的新角色。研究結果顯示，策展已不再僅是藝術品的展示與詮釋，而逐漸成為一種多層次的「轉譯性實踐」。在此過程中，策展人必須同時承擔多重任務：其一，作為技術翻譯者，將複雜的演算法與數據邏輯轉化為可被理解的文化敘事；其二，作為感知設計師，藉由沉浸式空間與互動機制形塑觀眾的體驗軌跡；其三，作為批判性行動者，在展覽中揭示數據監控、演算法偏見與身體隱私等議題，促使觀眾意識到科技對社會的深層影響。本研究更進一步指出，科技跨域策展的「轉譯」不僅是語言轉換的技術，而是一種跨系統協商的文化能力，尤其是策展人需在

技術語彙、身體感知與社會倫理之間持續進行整合，使展覽成為知識交換與文化再生產的場域。此外，科技的快速迭代也將策展推向更具前瞻性的角色，使策展從「展示者」走向「文化中介者」與「系統架構者」。

基於此，本文提出理論與實務兩層面的貢獻：在理論面，本研究建構「轉譯性策展」模型，揭示策展處理語意、感知與社會三種層次的轉換；在實務面，提出跨域協作、倫理治理與感知設計等具體參考方向，策展策略透過「轉譯性」的多重任務下，方能在科技快速變遷的環境中形塑新的文化想像，並於科技藝術網絡中持續發揮批判性與建構性作用。

## 一、科技跨域策展之實務建議

針對當代科技藝術策展實務，本研究提出以下建議：（1）強化科技素養與跨域協作能力：策展人需具備基本 AI 與資料視覺化、資料視覺化、感測技術與虛實整合媒介的理解能力，並與技術開發者、美術工程師、互動設計師、劇場設計團隊等協同合作，建立跨域工作團隊；（2）以觀者經驗為中心設計展覽流程：沉浸式科技藝術需關注觀眾感知節奏、身體移動與互動參與方式，並可採用動線模擬、感官地圖與情境劇本等工具輔助策展規劃；（3）導入敘事設計與批判反思：策展內容應探討科技對倫理、感知與社會的影響，融入思辨設計與批判策展觀點，使展覽不僅展示作品，也引發觀眾對科技社會的思考；（4）關注數據倫理與參與透明性：當展覽涉及觀眾資料回饋、即時互動或感知擷取時，應建立明確的資料使用政策與透明的倫理規範，確保參與者的隱私與自主權。惟本研究仍有若干限制，包括個案數量有限、部分資料依賴研究者觀察而可能存在主觀偏差，且技術更迭速度快亦可能使部分策展手法或技術條件迅速變動。此外，「轉譯性策展」模型仍需更多跨文化案例驗證，特別是非西方科技藝術場景，其轉譯策略可能具有不同面向。未來可進一步擴展至線上虛擬展覽策展、AI 主動生成策展系統、或 NFT 與區塊鏈策展等新興領域，以拓展本研究的理論適用性與實務參照性。

## 二、科技跨域策展的未來展望

科技藝術的發展不僅象徵創作技術的演進，更標誌感知結構與策展語言的深層革新。在人工智慧、沉浸式媒體與數據社會的推動下，策展的意義已不再侷限於「替藝術說話」，而是肩負在科技、藝術與社會之間建構可被感知、可被參與亦可被批判的交會關係。本文提出的「轉譯性策展」模型指出，策展實踐必須同時處理語意、感知與社會三個層次的轉換，方能有效回應當代科技文化所帶來的複雜挑戰。此模型揭示，策展並非單純的技術策略，更是兼具倫理意識與知識生產功能的文化實踐，要求策展人具備跨域整合、文化詮釋與批判思辨的能力。未來策展人唯有持續深化「轉譯」能力，方能在全球化科技文化場域中發揮影響力，成為連結知識、感知與社會脈絡的關鍵節點。本研究建議將從以下方向持續延伸：（1）虛擬與線上策展的轉譯性擴展，探討 VR 展覽、沉浸式線上展覽、虛擬藝廊如何再現身體感知，並評估其轉譯能力在虛擬時空中的延伸可能。（2）AI 主動生成策展系統的角色變化，AI 主動策展系統對人類策展專業角色的影響，挑戰人類策展專業的核心價值，並引發新的倫理與專業界線討論。（3）NFT 與區塊鏈對展覽透明性與觀眾參與模式的重構，NFT 不僅作為作品形式，更可能重塑展覽的授權機制、觀眾參與方式與策展的公共性。（4）全球文化脈絡下的策展轉譯，不同文化圈的科技藝術概念並不相同，未來探討東亞、東南亞、歐洲等地的科技策展如何以不同方式進行轉譯。

綜上所述，科技跨域策展的未來發展不僅取決於技術創新，更取決於策展人如何透過轉譯性實踐，在多變媒體環境中創造跨域對話與文化理解的可能性。策展的核心即是意義的生成、關係的建構、更是跨域轉譯的文化行動。

## 參考文獻

- 「AI: More than Human」展覽官方網站（2019 年 5 月）。上網日期：2025 年 9 月 11 日，取自 <https://www.barbican.org.uk/whats-on/2019/event/ai-more-than-human>
- 「超限社會」展覽官方網站（2022 年 9 月）。上網日期：2025 年 9 月 11 日，取自 <https://theunrestrictedsociety.clab.org.tw/>
- 吳垠慧（2022 年 7 月）。〈讓抽象數據變成視覺藝術「Ouchhh」的超級 AI 藝術世界〉《OPENTIX 編輯臺》。上網日期：2025 年 9 月 11 日，取自 <https://www.opentix.life/article/1547785649153794049>
- 洪世民譯（2019）。《推測設計－設計、想像與社會夢想》。台北：木果文創出版。（原書 Anthony Dunne & Fiona Raby [2013]. *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming.*）
- 黃盟欽（2025）。〈新媒體藝術的跨界視域－論科技跨域策展「超限社會」中的身體技術〉，《台灣美術》，130，26-49。
- Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.
- Candy, L. (2018). Practice-based research in the creative arts. *Leonardo* 51(1):63-69.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2011). *The Sage handbook of qualitative research* (4th ed.). Sage Publications.
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative adversarial networks, generating "art" by learning about styles and deviating from style norms. Cornell University. Retrieved September 11, 2025, from <https://arxiv.org/abs/1706.07068>
- Gatys, L. A., Ecker, A. S., & Bethge, M. (2016). Image style transfer using convolutional neural networks. 2016 IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition. Retrieved September 11, 2025, from <https://www.cv->

foundation.org/openaccess/content\_cvpr\_2016/papers/Gatys\_Image\_Style\_Transfer\_CVPR\_2016\_paper.pdf

Grau, O. (2003). *Virtual art: From illusion to immersion*. MIT Press.

Hirsch, A. J. (2021). Five preliminary notes on the practice of AI and art. In G. Stocker, M. Jandl, & A. J. Hirsch (Eds.), *The practice of art and AI* (pp.10-39). Ars Electronica.

<https://ars.electronica.art/newdigitaldeal/files/2021/08/artandai.pdf>

Ihde, D. (2001). *Bodies in technology*. University of Minnesota Press.

Kwon, M. (2002). *One place after another: Site-specific art and locational identity*. MIT Press.

Latour, B. (1993). *We have never been modern*. Harvard University Press.

Lind, M. (2010). *Selected Maria Lind writing*. Sternberg Press.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Merleau-Ponty, M. (1964). *The primacy of perception*. Northwestern University Press.

O'Neill, P. (2012). *The culture of curating and the curating of culture(s)*. MIT Press.

Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Sage Publications.

Stiegler, B. (2003). *Technics and time, 1: The fault of epimetheus*. Stanford University Press.

Sullivan, G. (2005). *Art practice as research: Inquiry in the visual arts*. Sage Publications.

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.

---

## **Technology and Curation: Reconsidering the Translation, Transition, and Practice of Contemporary Technological Transdisciplinary Curation**

**Meng-Chin Huang**

---

### **Abstract**

Contemporary techno-art curation has moved beyond the representational logic of traditional museums, evolving into an integrated field that spans disciplines, technologies, and sensory modalities. This study focuses on the phenomena of “translation” and “transition” within techno-art curatorial practice, with particular attention to how core technologies—such as AI-generated art, virtual production, immersive media, and sensory design—reshape curatorial operations and exhibition methodologies. Through a literature review and three representative case studies, the article examines how techno-art curation reconstructs modes of audience participation within frameworks shaped by embodied perception, algorithmic computation, and data-driven display systems. It further analyzes the semantic layers, technological interfaces, and social engagement mechanisms embedded in techno-art exhibitions. Findings indicate that technological art curation has shifted from traditional object-based display toward experience structures characterized by generativity, interactivity, and participation. AI and immersive technologies function not only as creative media but also as essential components of curatorial language, requiring exhibitions to simultaneously address technological meaning, cultural narrative, and ethical concerns. Building on these observations, this study proposes a theoretical model of “Translational Curation,” arguing that curators must negotiate multi-layered forms of translation across technological languages, perceptual conditions, and

sociocultural contexts in order to construct cultural experiences that are intelligible, participatory, and critically reflective. This framework responds to the cross-disciplinary challenges faced by techno-art curation and provides methodological reference points for future research in technological art, curatorial theory, and cross-media practice.

**Keywords:** Techno-art curation, AI-generated art, Perceptual design, Immersive exhibition, Translational curation