

國家文化藝術基金會

台灣女性新媒體藝術家的性別困境

計畫主持人：謝慧青

研究小組：謝慧青、楊克鈞、邵佳瑩、翁子枚、林玉芙、陳怡靜

計畫實施日期：2021/10/1-2023/3/31

獲國藝會補助 16 萬



國 | 藝 | 會

摘要

女性藝術家在當代藝術裡面占的比例比較少，而女性科技藝術創作者在數位藝術的領域裡中，所占比例來得更少，這是一個文化政策值得重視的問題。本文企圖探討女性科技藝術家創作時所面臨的性別困境。文中將以視覺文化研究、性別研究的角度進行討論，並企圖以統計方式來量化分析女性科技藝術家所占比例。

本研究蒐集國立臺北藝術大學之從 92 學年度（2003）至 110 學年度（2021）學生畢業人數進行彙整分析。根據統計，明顯發現新媒體藝術的女性大學生占比，相較於美術系的女性占比來的低。而新媒體藝術碩士的女性比又比新媒體藝術學士的女性比更低。到了畢業之後，若以數位藝術獎入圍的新媒體女性藝術家比例，又遠低於新媒系碩士生女性比例。女性藝術家比例的一層層的低落，恐怕是社會體制與文化價值所造成的。「科技」中的性別區隔，更是加深了女性科技藝術家的性別困境。

女性在科技中的弱勢問題，從個人層面，短期或許可以透過跨領域團隊合作的方式來進行解決，藉由不同專長背景進行共同創作，在交流中減少技術區隔。在國家政策層面，期許台灣能夠設立一個科技藝術機構，一個如同 MIT 媒體實驗室或是林茲電子藝術中心的新媒體藝術中心，由國家進行跨部會資源整合，真正媒合科學研發單位以及藝術界。讓藝術家可以知悉以及運用國家最先進的科學技術，並提供技術以及資金支援，提供給女性與男性藝術家在畢業之後，在創作中所需的技術上支持與協助，來弭平科技部分造成的差異，讓藝術家的創意可以發揮到無限。

在本計畫中，針對國內 12 位女性新媒體藝術家：鄭淑麗（Shu-Lea Cheang, 1954-）、林珮淳（Pey-Chwen Lin, 1959—）、陳珠櫻（Chu-Yin Chen, 1962—）、何佳真 Chia-Cheng Ho, 1964—）、曾鈺涓（Yu-Chuan Tseng,

1966-)、文晶瑩 (Phoebe, Ching Ying Man, 1969—)、曹存慧 (Theresa Tsun-Hui Tsao, 1974—)、郭慧禪 (Hui-Chan Kuo, 1976—)、陳依純 (Chen I-Chun, 1980—)、陳韻如 (Yun-Ju Chen 1980—)、林沛瑩 (Pei-Ying Lin, 1986—)、詹嘉華 (Jia-hua Zhan, 1987—)，進行研究與訪談，並將每位藝術家的訪談進行內容整理成各一萬餘字的採訪稿。採訪的主軸有二，一是針對他們以性別為主題的創作進行梳理，二是訪問他們在新媒體創作過程中，是否有遇到因性別產生的困境與問題，並企圖梳理對他們造成弱勢困境之原因，以及探討是否有改變困境的可能性。此一訪談整理內容將成為未來研究臺灣女性新媒體藝術家的重要資料庫。

關鍵詞：科技藝術、新媒體藝術、性別研究、台灣當代藝術、文化政策

Keywords : New Media Art, Techno-art, Gender Study, Taiwan Contemporary Art in Taiwan, Cultural Policy.

目錄

第一章 計畫主題與背景	1
第二章 台灣科技藝術教育中性別現況與未來願景	5
第三章 鄭淑麗	14
第四章 林珮淳	29
第五章 陳珠櫻	51
第六章 何佳真	74
第七章 曾鈺涓	98
第八章 文晶瑩	113
第九章 曹存慧	126
第十章 郭慧禪	149
第十一章 陳依純	169
第十二章 陳韻如	195
第十三章 林沛瑩	229
第十四章 詹嘉華	260
附錄 參考書目	274

第三章 鄭淑麗

文：謝慧青

第一節 藝術家簡介



鄭淑麗（Cheang, Shu-Lea，1954 –）

鄭淑麗，臺灣當代錄像與科技藝術家，自臺大歷史系畢業之後，赴美國紐約研讀電影；1980年代至90年代拍攝獨立影片，1989年在紐約惠特尼美術館舉辦個展，展出作品《綜藝洗衣機》（Color Schemes）。1980年代初開始展網路藝術，重要的網路藝術計劃包括：1995年的《保齡球館》（Bowling Alley）、1997年的《買一得一》（Buy One Get One），及1998年的《布蘭登》（BRANDON）（為古根漢美術館第一件網路藝術委託計劃）等等。鄭淑麗作品涵蓋網路裝置藝術、社交網絡與科技介面結合的表演藝術與影片拍攝製作。多年來作品關注性別、科技以及女性情慾等議題。她的作品概念於性與政治中徘徊、虛幻與真實中遊蕩，是想像也是現實生活的實踐。她亦為臺灣第一代女性科技藝術家，目前旅居於德國。

第二節 網路、科幻與性別—鄭淑麗的網路藝術

文: 謝慧青

網路讓時間和空間得以「游移」(travel)，我置身在我虛擬性的存在。

~ 鄭淑麗

一、網路與游移

網路的崛起為人類社會帶來極大的變化，資訊的傳播方式比過去依賴紙本的傳播來得快速便捷，而網路中的社群，中也為現代人提供了全然不同的社會交往方式。在這個網路世代中，當代藝術家也開始利用網路來創作，以「網頁」的形式呈現，並在網路上公開發表，觀眾也可透過網路來體驗或欣賞網路藝術，許多網路藝術具有民眾參與和互動性的特質。而網路世界中的虛擬性，也經常為是藝術家所利用以探討身分的認同問題。台灣藝術家鄭淑麗(1954-)，就是早期藉由這種新型態「網路藝術」的形式來進行創作的先驅。(圖1)

鄭淑麗自台大歷史系畢業之後，赴美國紐約研讀電影；1980年代至90年代拍攝獨立影片，1989年在紐約惠特尼美術館舉辦個展，展出作品《綜藝洗衣機》(Color Schemes)。90年代初開始創作網路藝術，重要的網路藝術計劃包括：1995年的《保齡球館》(Bowling Alley)、1997年的《買一得一》(Buy One, Get One)，及1998年的《布蘭登》(BRANDON)、2001年《嬰兒遊戲》(Baby Play)、2002年《大蒜元》(Garlic=Rich Air)、2003年《大蒜元2030》(Garlic=Rich Air 2030)等等。(圖2)

1995年，鄭淑麗受美國沃克藝術中心(Walker Art Center)委託製作《保齡球館》(圖3)。《保齡球館》作品探討的是公共與私密空間的觀念；保齡球館、美術館與網路空間，實體與虛擬的空間透過線路連結，保齡球館內的即時影像與文本可隨時時傳輸到畫廊內與網路上；個人空間體驗也可以透過網路轉變為公開的集體經驗。作品發表當時也是正好是美國國會正在討論要通過「網路規

範國會法」(Internet Decency Act)之時。這件作品也開啟了她後來的網路藝術的創作。

二、性別解構—《布蘭登》

《布蘭登》為古根漢美術館(Guggenheim Museum)首件委託製作及納入典藏的網路計畫，由1998年6月起持續到1999年5月，為期一年，鄭淑麗也邀請了世界各地的創作者共同參與。(圖4)《布蘭登》名稱的由來，是來自1993年底發生的一起新聞事件：布蘭登·蒂納(Teena Brandon, 1972-1993)是一位暴力受害者；身理體性別為女性的布蘭登總是變裝作男裝打扮，平時也沒人發現；沒想到兩個經常與他一起喝酒的男性朋友發現他居然是女性，竟然就對他性侵。布蘭登後來報案，但警察沒有採信，所以他逃去鄉下的朋友家居住。但那兩個強暴犯竟然尾隨到小鎮，殺害了布蘭登和她的朋友。鄭淑麗由《村聲》(Village Voice)得知此新聞後，亦曾去法庭調出所有審判資料，也發現當時法官對跨性別者的不了解。鄭淑麗在接受古根漢美術館委託之後，即以《布蘭登》為名創作此一網路計畫，探討性別、身分、虛擬、現實、權力、政治等等問題。

點入《布蘭登》的網站之後，可以選擇進入四個介面：「大娃娃介面」(Bigdoll Interface)(圖5)、「公路旅行介面」(Roadtrip Interface)(圖6)、「Mooplay 介面」(Mooplay Interface)(圖7)、「圓形監獄介面」(Panopticon Interface)(圖8)。「公路旅行介面」中，是以一條公路為主要敘事軸線，其下有四個不同的故事與分支，觀眾只要移動滑鼠，就會連進到不同連結或個別的聊天室，就像是在公路旅行中會遇到不同的小故事，觀眾們可以透過連結參與討論。「圓形監獄介面」，是以十八世紀哲學家傑瑞米·邊沁(Jeremy Bentham)所設計之圓形監獄(panopticon)為架構，網頁建構了六間病房與六個監獄牢房，其中有不同的人物與故事。這個「圓形監獄介面」，在2019年鄭淑麗代表台灣參加2019年威尼斯雙年展的作品《3x3x6》中，成為實體的裝置。

《布蘭登》營造出一個觀眾可以參與、介入的公共領域(public domain)，大家可在其中作品討論與反思身體、認同、與性別與政治的問題。

(圖 9) 鄭淑麗也曾在其中舉辦過一場虛擬的網路法庭審議活動：「Would the Jurors Please Stand UP?」，議程包括了提案、陪審團辯論、投票等等。陪審團由來自各地的八個陪審員組成，讓議大家透過《布蘭登》的網路計畫，再次討論與共同經歷了整個審議過程，這也是網路藝術獨特可共享的參與經驗。《布蘭登》在 2016 至 2017 年重新以更新的程式碼與網頁技術重新編寫，讓此計畫可以再度運作，民眾也可以再次瀏覽。

《布蘭登》是最早討論性別問題的網路作品之一。網路發明之後，我們可以利用網路與友人交換 e-mail，或以 skype 通話，或透過個人網頁、個人部落格、或 Facebook、Line 等等社交平台，與朋友分享自己的照片、影片或即時與多位朋友交換文字訊息。我們可以在聊天室中認識新朋友，也可以在網路遊戲中與朋友一起結夥打怪過任務。每個人可以在網路中創造許多個不同的「ID」或是「化身」(Avatar)，扮演不同的角色，網路社群也形成現代社會另一種全新的社群型態；我們在網路世界中，以不同的面貌來面對眾人。「化身」可隨意取名字，甚至可任意選擇扮演男或女的虛擬角色。生理上的男／女性別分野在網路虛擬的社群中不復存在，過去社會所建構的男／女形象在網路中也隨著真實與虛擬之間界線的模糊曖昧而更形曖昧。現今在虛擬世界中改變性別，已成為虛擬社群行為中的越來越常見的選擇。虛擬世界在我們生活中所佔的比例與份量也日漸增加，已經成為現代生活方式的一種。網路虛擬世界人物可視作為是現實社會的延伸，雖然無法完全避免外在社會、文化環境的影響，然而卻提供了一種可變化、開放的、流動的、自由的、性別扮演可能性，也為原本的現實社會中已存的性別架構提供了另一種可能。

三、後網路時代：《大蒜元》與《3x3x6》

鄭淑麗在《大蒜元》與《大蒜元 2030》網路計畫中，設計了一種全世界通用的虛擬貨幣——有機大蒜。(圖 10) (圖 11) 計畫中設定發生的時間是在 2030 年，此時是在後資本主義的社會，世界各國的貨幣系崩壞，人們以有機大蒜作為以物易物的通用貨幣，回歸以物易物的時代。觀眾可在網路成立帳號，進行虛擬的大蒜貨幣買賣(圖 12)。《大蒜元》計畫亦曾代表台灣參加由林書

民策畫的 2003 年威尼斯雙年展台灣館「心感地帶」的展出。《大蒜元》的創作年代是 2002 年，比網路虛擬貨幣比特幣（Bitcoin）發行的 2009 年還早了七年。鄭淑麗想像了這種去中心化的統一虛擬貨幣，瓦解了國家的疆界與貨幣的概念，創造了一種網路烏托邦。此一計畫在 2019 年重置，參與了紐約新美術館 New Museum 的展出。計畫中，一輛裝滿大蒜的卡車行經了紐約證券交易所、紐約公共圖書館和聯合廣場農貿市場等地點，進行一場現場表演，最後這輛卡車在新美術館展出。（圖 13）（圖 14）此外，計畫也在網路上增加了大蒜基金（Garlic Trust）APP 遊戲，讓民眾下載操作。（圖 15）

作品《3x3x6》作品是於威尼斯的古蹟建築普里奇歐尼宮（Palazzo delle Prigioni）展出，該地在歷史上曾經作為威尼斯的監獄。鄭淑麗維持了空間原本的樣貌，創作了《3x3x6》錄像裝置，3x3x6 指的是在九平方公尺的地方，設有六個監視攝影機，讓科技時代的監視系統，呼應歷史監獄的展間氛圍。觀眾一走進展場，在上樓梯的途中，就會被人臉辨識所掃描，之後被轉換為立體圖像，成為作品的一部分。（圖 16）展場中央的圓形投射裝置，是以邊沁設計圓形監獄的中央監視塔樓為原型；投射塔投射出的十個等身大的人物影像（圖 17），是以歷史上因性別、性取向或種族因素而被監禁的人物為主角。她也以這十個人物為主角，製作了十段科幻短片，在另一個展間播放。（圖 18）（圖 19）（圖 20）（圖 21）（圖 22）最後一個展間則展示了一個巨大的裝置，象徵著監控運作機制的後端控制室，處理著所有影像匯流與運算（圖 23）。然而鄭淑麗並非是要重現圓形監獄的監控的機制，如今的圓形監獄也並非是指實質具有高牆圍繞的監獄，而是被超載的資訊所環繞。她企圖要反轉、打破這個監控機制；展間的環型投影塔其實是由內向外的播放，而非是由外向內的控制；民眾也可以把自己舞蹈的影片上傳在此播放，介入原本的展出架構；此外，觀眾在進入展場時被掃描的影像也會轉換為播放的抽象影像；她企圖在此被高科技控制的社會中，提出一種反抗的可能性。

鄭淑麗同時也進行影片與錄像藝術的創作。他所拍攝過的長片包括：《鮮殺》（Fresh Kill, 1994）、《I.K.U.I.K.U.》（2000）、《體液 ø 體液 ø》（Fluidø, 2017）（圖 24），是以科技、性別為探討主題。鄭淑麗亦曾創作過

一系列的 UKI 計畫，是《I.K.U.》的後續延伸；UKI 第一部份為表演與影片形式，第二部分則為多媒體遊戲形式，在作品的設定中，此 UKI 由電腦中溢出成為實體以及虛擬病毒，感染城市、人體與網路，；在設定中，觀眾最後需與遊戲中的怪物老大奮戰。此作品旨在探討科技、網路與身體的議題。展示方式為空間裝置、多人即時互動的感應裝置，讓觀眾可在展場中即時遊戲互動。（圖 25）（圖 26）鄭淑麗作品多年來作品關注性別、科技以及女性情慾等議題。她的作品概念於性與政治中徘徊、虛幻與真實中遊蕩，是想像也是現實生活的實踐。

第四章 林珮淳

文：謝慧青、楊克鈞、邵佳滢



第一節 藝術家簡介

林珮淳 (Lin, Pey-Chwen, 1959—) 1980 年畢業於銘傳商業設計科，1984 年畢業於美國中央密蘇里州立大學 (University of Central Missouri)，次年獲得藝術碩士。1989 年從美國歸國，並加入「2 號公寓」當代藝術團體。1996 年於澳大利亞沃隆岡大學藝術創作博士畢業。回台後在多所大學任教，包括：銘傳大學、中原大學，2001 年進入國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所擔任教授兼所長。其作品《夏娃克隆創造計畫 1》榮獲義大利 2019 年第 12 屆佛羅倫斯雙年展新媒體藝術類羅倫佐獎第一名，該作品亦於 2020 獲高雄市立美術館典藏。

林珮淳早年創作主題與女性身體和女性覺醒主題相關；1993 年她展出的「女性詮釋系列」：半抽象的油畫作品，表現了她身為女性的特質以及她身為女性所感受到的家庭、社會壓力。1995 年她的「相對說畫系列」，則利用了絹印、電繡、人工絲、繪製等手法，再現纏足文獻、美容塑身、廣告標語等意象，表現出女性身體在過去父權文化的社會中一直受到壓抑的狀態。

林珮淳自 2004 年起，即以「夏娃克隆」為主題創作系列作品。複製夏娃的出生、毀滅與重生，在每一階段都代表了不同的意義。在 2006 年的《夏娃克隆 II》(Eve Clone II) 中，夏娃象徵女性覺醒、成長轉變的過程，然而在 2010 至 2014 年的夏娃，卻象徵了人類複製科技所帶來的欲望與災難。林珮淳對基因工程的未來充滿了悲觀，棄絕人工生命的改造，藉由作品向人類提出警示。

第二節 藝術家採訪稿

訪問者：

謝慧青（以下簡稱謝）

受訪者：

林珮淳（以下簡稱林）

創作的開端與經過

謝：請問對你來說創作代表什麼意義？

林：我小時候雖然很喜歡畫畫，也得了很多的獎項，但因為整個環境給我們的認知是：當藝術家可能會沒有工作或生活會很艱難，又加上自己面臨升學壓力，以及國二從南部轉學到北部時需適應環境的變遷，所以小時候並沒有什麼想當藝術家的想法與志向，我只知道畫畫是我最快樂的事。但現在回顧起來，其實小時候早就受到美術老師陳處世的啟蒙與鼓勵，陳老師常帶我參加很多的美術比賽，我也一直得到很多的獎項與肯定。屏東潮州有個很重要的超現實主義畫家莊世和，前幾年高美館有為莊世和做展覽回顧，我從展出的文件中，知道南部有一羣藝術家成立了畫會，有點像是我們現在推動當代藝術一樣，而陳處世老師就是其中之一的成員。

我小學完念就不再畫畫，因為國中的美術課都被其他升學考試的課程所取代。國二時，我父母希望我能考上北一女而決定搬家到台北，因為我母親生了四個女孩，她常告訴我：「我們家沒有男生，很丟臉，妳要表現的更好。」這是台灣「重男輕女」文化所造成的，她把所有的期待都加諸在我這長女身上，帶給我許多的痛苦。還好因母親是基督徒，會帶我們四姊妹去長老教會主日學，當我受不了壓力時，就會向主耶穌禱告，小小的心靈也就找到了依靠。轉學到台北後，因著南北文化差異太大令我很難適應，功課也就跟不上，聯考沒有考上北一女，好面子的母親就更加失望，索性叫我去讀銘傳商專五專算了。我的分數是被分到「商業設計科」，我對這科要學什麼也搞不懂，但進入後才知道是與藝術相關的應用課程，教我們的老師有畫家梁丹丰、周月波老師、雕塑家李再鈺、色彩學家林書堯老師等，可能走因為台灣早期沒有設計老師，所以都是由藝術的老師來教我們。想不到停了三年的畫畫，我很幸運居然重拾畫筆，開始步上學習藝術與設計的專業之路，彷彿有神一直指引我走向藝術，現在回想起來，就更加感恩神奇妙的帶領。

謝：請問對你後來怎麼會到美國深造？

林：畢業後，在幾間設計公司上過班，但自覺不是我想發展的專業，再加上五專學歷高不上低不就的，母親也一直對我五專學歷很不滿意，所以我利用下班時間去補習托福，希望能去美國繼續升學。1980年因著一位同事萬志炫的帶領，我歸回了新約教會，認識了錫安山與列國先知洪以利亞，對神有更深的認識與信仰。當考過了托福，留學代辦中心為我申請到中央密蘇里州立大學（Central Missouri State University）的「商業藝術」系（Commercial Art），因它與我在銘傳唸的「商業設計」很相似，學費也不是很貴，於是與交往多年的男友討論後，決定先結婚且申請同一學校，我們在父母的祝福與支持下，離開家鄉前往美國開留學。

到了美國，指導老師看了我銘傳的課程，認為我在台灣修的設計課已很足夠，但藝術基礎課不足，如藝術史、繪畫、素描需加強，所以要我去美術系補修純藝術的課程。記得第一次上油畫課，老師出的題目是「無題」，要學生自己找主題，這對我很大的衝擊。那時候有位學生畫抽象，我很好奇「畫得黑鴉鴉的也是藝術喔？！」在這種允許學生自主創作的教育環境下，我才知道什麼是「創作」。修大四的課時，我就開始修研究所的課，當時我參加校內的比賽獲得很多的獎項，頒獎時我就多次被叫出去領獎，自己都覺得有點不好意思了。之後以傑出的成績進入碩士班，創作論文也以系列創作主題完成。因著美國開放自由的創作環境，喜歡以壓克力原料表達暢快的筆觸與抽象的色塊，也嘗試將此可塑膠性的媒材作切割、彎折、重疊、拼貼與繪製等實驗表現，此系列作品發表於中央密大藝術中心成為我第一次的個展。總而言之，遠離了在台灣升學制度；傳統式的教育；重男輕女的文化壓抑，我在美國時期找回到創作的快樂與自信。畢業後前往紐約發展，在曼哈頓帝國大廈找到一份「藝術指導」的工作，三年後生下一子楷聞，因我先生決定回台灣而舉家返國發展。

回國後希望能繼續創作，於是申請美國文化中心的個展，因我知道美國文化中心可以接受創新作品，而那時候我是畫抽象畫的，很幸運通過申請後就排定一年後的檔期，於1989年舉辦了我在國內首次的個展「造形、色彩與揮灑的筆觸」。展出時，我還請林書堯老師寫藝評，他寫我是「藝術界的奇葩」，藝評鄭乃銘先生在藝術家雜誌也寫了篇《女畫家的畫象》，把我和陳珠櫻、陳幸婉的展覽寫在一起。個展期間就認識了一些台灣藝術家，又因著中心主任黃麗娟邀請我們加入「2號公寓」，成為我進去台灣當代藝術發展的第一步，因為我不是師大、藝專或文化美術系等科班出身的，我沒有台灣藝術界的資源與關係。

謝：可以請你多談談「2號公寓」對你來說的意義嗎？

林：在「2號公寓」時，我很積極參加很多的藝術活動，「2號公寓」每位成員除了輪流舉辦的個展與座談會外，也提出很多對藝術生態的建言，尤其發表了

台灣「認同」與「本土性」等議題的展覽與論述，很多的媒體、藝文記者、藝評家也都大力支持我們，如陸蓉之、黃海鳴、鄭乃銘、胡永芬等人，使得「2號公寓」成為台灣當代藝術運動的重要團體之一。許多男性成員如連德誠、范姜明道、黃志陽、侯俊明等藝術家都受到很大的矚目，而成員中也有一些很會論述的女性藝術家如嚴明惠、侯宜人、傅嘉琿等人，尤其嚴明惠作品除了有表現乳房、水果、性器官等符號的油畫作品外，她也把西方女性主義藝術的觀念帶出來，雖然當時的社會很難接受，但也影響了台灣傳統的藝術思潮，一些畫廊開始舉辦女性藝術家聯展。

我雖不是很懂女性主義藝術，但它啟發了我開始反思自己的角色，尤其返台之後又回到父權思想很深的環境，我陷入女性藝術家、學校女老師、妻子、母親多重角色所面臨的困境與爭扎，原來愉悅的抽象畫開始出現了一坨坨「蛹形」及「蜷曲的女體」的半抽象形體，並加入女性包鞋或高跟鞋圖像與拼貼的女性消費商品等圖片，表現出當代女性仍承受傳統對女性的束縛，一種難以突破傳統束縛的膠著與困惑狀態，深覺得自己好像「蛹」般的期待破繭而出。在《文明誘惑》系列作品中，我以消費商品如高跟鞋、香水、口紅、化妝品等溶入我畫面，則表達了它們與女性（或創作者本身）有親睦的關係，也呈現了週遭商品大量引誘女性的現象。我除了受邀一些女性的聯展外，如帝門藝術中心的「女我展」，也申請到國立美術館（前省立美術館）的個展。

謝：請問你第一次在國美館辦展是何時？可以談一下當時展出作品嗎？

林：是 1992 年於國立美術館（前省立美術館）舉辦個展「女性詮釋系列」，以強烈對比的色彩與濃厚的油彩推疊來表達女性的壓抑，也以一層一層的筆觸象徵了自己的思緒與困惑，繪畫作品如《蛹》、《文明誘惑》、《女性圖像》、《傳統與現代》等系列。侯宜人指出畫中表現出的是我對現實種種的問題、困難、角色扮演時的矛盾與衝突，是我自己的生命圖象。另外，藝評家黃海鳴則認為那卵形體有股熱力，如生命的胚胎一直成長跳動著，而從這種流動、黏搭搭的空間中看出我與畫作有種自為的空間存在，畫面給他的感覺很性感、曖昧，甚至有如被翻出的身體般的充滿熱力。的確，我創作時從未做草稿，因為當我將現實生活的苦悶帶入畫中作相互溝通時，畫面也隨心境起伏而被建立、被打破、又重新再被形成，這種自為空間下的對話產生了很自然、不做作的畫作。

現在我的《夏娃克隆系列》也是從「蛹」去發想的，因為「蛹」會形變，早期我的畫作中用「蛹」是因為我期待破蛹而出，在《夏娃克隆系列》用「蛹」則是想表現蛹會蛻變成蝴蝶，如《夏娃克隆系列 II》原本是蛹形，觀眾一來蛹就開始形變成蝴蝶，觀眾愈多蝴蝶的翅膀慢慢就消失成為女體。我想表達基因的實驗性過程大都是先以「混種」開始，也就是人蛹、人蝶合體。郭冠英論述我的《夏娃克隆系列》就以我早期畫作中的蛹和此作品的蛹形一起討論。

謝：請問這個系列還有延續嗎？

林：沒有延續半抽象的繪畫作品，因之後在澳洲創作有了更多的女性意識，就開始轉變作品的媒材與語彙而發表了「相對說畫」系列。因那時候我已經不再自我懷疑與困惑了，我可以更自信的以女性解構父權文化的觀念去「再現」父權文化底下對女性身體改造的纏足與美容塑身現象。原來在半抽象畫中有彎曲身體縮於蛹形內的圖像已不見，而高跟鞋與包鞋的圖像則以絹印手法表現。這系列就成了我創作博士的作品，且在 1995 年個展於北美館。

其實能到澳洲唸博士，是經由一位去澳洲沃隆岡大學（University of Wollongong）唸碩士的藝術家的介紹，因他帶了一位該校藝術學院的副院長 Dr. Peter Shepherd 回台灣，主要想與北美館談台澳交流展。Dr. Peter Shepherd 看了我在國美館個展的畫冊後，就很肯定的說這系列作品可以申請他們的博士班。原本就想尋找創作出口的我，當然想把握這個可以全時間創作又可拿到博士學位的機會。在克服重重的現實問題與困難後，終於在 1993 年辭去銘傳大學專任，帶著六歲兒子楷聞前往澳洲沃隆岡大學，開始了人生另一重要的創作階段。

謝：可以談談家庭關係對你創作的影響嗎？

林：申請到澳洲的博班入學許可後，我又延了快一年才出去，因為我先生不同意我出國。我問他：「你為什麼不讓我出國？」他說：「你可以當萬年講師」，我說：「我想發展我的藝術，再說若我有了博士就可以直接升副教授。」但他仍強力反對，說若我沒上班，那房子貸款誰要付？因為我們兩個人各付一半的貸款，若我出國就少另一半的錢了。因著經濟的問題，我向父母借了錢，也拜託我母親跟我一起去幫忙照顧孩子。當這些困難都解決了，我就再問他，心想他總該支持了吧！但他閉口不言，我就追問他是否可以告訴我支持的比例有多少？他居然說：「沒有比例」，原來就是根本不支持，他那句話就令我決定出國了。

為了尋求屬於自己的創作空間，1993 年終於突破重重困難到澳洲攻讀博士，到了澳洲受到女性主義藝術很大的啟蒙，尤其我一到了沃隆岡大學，一位女老師 Dianna 看到我的畫冊時，她立刻說：“You are the feminist.”，我聽了很驚訝，也發現每位女教授都是以「女性主義者」自居且引以為傲的。之後，Dianna 教授還介紹我去研讀女性主義藝術書籍，第一次去學校圖書館找書時，我驚訝發現圖書館有一整層的書都是 Women’s Study，或是 Women’s Art、Feminist Art 相關的書籍，可見女性主義研究與出版是相當顯學的。因大量接觸了「女性主義藝術」論述與相關作品，這些論述與觀點都大大衝擊我，如 Linda Nochlin 的

書《為什麼整個藝術史中沒有女大藝術家》，我才知道原來整個人類的藝術史，在西方女性主義運動之前，只有男性大師被列入藝術史，因多數的藝術史是由男性的手與觀點所寫的，作品是在男性的標準下被選擇與定位的。所以女性藝術家被忽略並非是女性藝術家本身的問題，而是整個父權文化下的結果。這對我有極大的開啟，於是我豁然開朗，我終於跳出過去的困惑，不再把受壓抑的自我形體表現於畫作中，而是以第三人稱自信的去解構父權文化的問題，所使用的媒材也不局限於油彩與畫布了。

當時我參與一些女性主義藝術的研討會與展覽，如”Dissonance“研討會，那是在新南威爾斯州由所有的大學每年輪流舉辦的女性主義藝術研討會與展覽。我第一年是參加新南威爾斯大學辦的研討會就被嚇到，他們的女性藝術家在發表的時候就相當的犀利與批判力。以前覺得嚴明惠的女性主義藝術已經很厲害了，想不到澳洲的女性主義藝術作品與論述更激烈，這對我來說是很大的震撼。第二年的研討會則輪到我的學校沃隆岡大學主辦，我有參展外，也上台發表了一篇《女書》而引起很大的迴響。

謝：可以請你多談談在你作品中的女性符號嗎？

林：我之前的半抽象畫作中有「包鞋」的符號，Diana 就問我為什麼畫包鞋？我說想表現傳統文化對女性的束縛的。後來我就想到「三寸金蓮」，她就問我什麼是「纏足」？我便開始做研究。在澳洲找不到太多「纏足」的資料，我後來決定回台灣。但回國後發現圖書館也沒有太多的參考文獻，我甚至還打電話到故宮問有沒有這個資料，他們就說：「我們沒有，因為這個是陋習。」當我幾乎要放棄時，很奇妙，我一禱告向主求時，就有奇蹟出現。在世貿的對面，居然有個「纏足」展！真把我嚇壞了，你看神多麼愛我，在我絕望的時候，居然各式各樣的小腳鞋（三寸金蓮）、纏足相關的文件、圖片、纏足用的椅子，纏足時要泡腳的妙方，甚至還有紀錄片等都出現在展場內。原來是一位婦產科醫生一生的收藏品，他不但出了一本書，還收藏了影片中看到妓女坐轎子被帶去服侍男人，因為她們的腳已經都被纏成小腳沒辦法走路了。我在買書的時候就看到這位醫生，我就問他：「這個展是你做的？」他說：「對，是我做的。」我就說：「我在澳洲的博士論文就想做這個主題。」他好高興且告訴我說：「林老師，我還有更好的三寸金蓮鞋與收藏放在我家。」於是我特地去他家拜訪，果真看到有更多的小鞋，他真有收藏三寸金蓮鞋的癖好，尤其當我訪問他時，更知道他很迷戀小足與小鞋。

另外，我也想研究台灣美容瘦身文化，因我看到今日女性美容塑身與古代的纏足同樣是身體被改造，同樣陷在女性美的標準是在不同時代的父權文化下被定義的身體。女性為了符合這標準而忍受身體被改造的痛苦，只是現今的女性是自願花錢接受整型的。當時的報紙一打開，幾乎大版面都是是美容塑身的

廣告，廣告除了用西方美女的照片外，廣告詞也很弔詭，如”Trust me, You can make it!”，以標榜女性可以自主去美容且一定可以成功！這比古代女性被強迫去變造身體是更缺乏女性自覺的表現。為了深入瞭解這文化，我開始搜集美容塑身的廣告，同時也去中原大學兼課，且鼓勵學生做美容塑身的廣告研究。很幸運其中有五位女學生願意做這個主題，我就請她們去美容塑身公司訪問那些女性。學生們不但做了訪談且還用問卷做基本資料分析，包括有問到年齡、薪水、要花多少錢、為什麼寧願花錢忍受美容塑身的痛苦？感受如何等問題。我自己則研讀了很多美容塑身的資料與案例，包含有因為美容塑身失敗甚至喪命的新聞。

當我明白了父權文化的結構，終能客觀的以女性觀點檢視父權文化的產物，我的博士創作「相對說話系列」中的高跟鞋、包鞋就是將傳統與現代文化的女性角色符號作對照而提出的女性觀念。我將中國纏足陋習與今日美容塑身文化做對照，以絹印、電繡、人工絲、繪製等手法，再現了古畫的美女、纏足文獻以及現代美容塑身廣告的模特兒圖像與標語等，藉以揭示女性身體從古至今仍陷在父權審美標準下的循環中無法自主掌握。作品的形式與語言是以「再現」與「對照」，而那些廣告報紙就成為我作品的重要元素，包含纏足的文件、圖片、廣告詞、廣告模特兒等的照片等等，並把古畫中的美女與廣告的西方美女作對照；高跟鞋與三寸金蓮作對照；廣告詞與纏足文件作對照；西方美女與東方美女對照。1995年我就把我畫好的作品捲回台灣，裝框後在北美館辦個展。我只能留三個月就要回去，北美館幫我搜集了很多關於我個個展的報導，也有很多人論述我這個展。

謝：那可以請你跟我們分享你的作品在當時的迴響嗎？

林：當這系列作品展出後，藝術界及媒體評論就定位我是「溫和」的女性主義藝術家，因為我的作品並沒有如西方女性主義藝術家以自己的身體或性器官作表現，我認為我的「再現」語彙是更有力的控訴手法，因重現事實就是最有力的證據。這種創作語彙就如瑪莉·凱麗Mary Kelly的作品「產後文件」(Post-Partum Document)。「再現」了兒子成長的物件如：尿布、牙牙學語的錄影帶、塗鴉等，以展現母親與女性的主體性，也避免女性身體再次被男性所「窺視」。

2019年 Art Taipei 白適銘策了「越界與混生—後解嚴與臺灣當代藝術」特展，他就有邀請我的「相對說畫」參展，「相對說畫」在25年後再次被展出來，白適銘認為戰後的女性藝術中我的這件是很代表性的，因為他知道我在北美館展出的時候有很多的討論，也有受邀隔年仍1996台北雙年展。陳香君和陳明惠在英國的博士論文也有寫到我的作品，目前已由挑園美術館典藏了。我自己也

覺得「相對說畫」系列是我的代表作之一，是我在台灣當代藝術被看到很重要的里程碑，也奠定我在台灣女性藝術的地位。

當初發展「相對說畫」系列時，我的指導老師本來建議我去畫有缺陷的腳以表現纏足後很醜陋的畸形腳，但是我不想往那個方向去做，因我認為「纏足」是被包在三寸金蓮鞋內，且是男性審美觀的美，我想「再現」那光鮮亮麗的一面。而美容瘦身的廣告也都表現女性有自信的一面。所以這就是我的語彙，包含我的《夏娃克隆》的形象也是表現很美的 image，而不是直接表現科技災難，因科技都是以「美麗的產品」吸引人，多數人不覺得科技的可怕。所以我以《聖經》啟示錄中的「巴比倫大淫婦」來表現科技的美麗與吸引力。

謝：請問你當時怎麼轉到科技藝術的創作？

林：1996 年我拿到博士後回國就進入中原大學，隔年擔任系主任，同時我的創作也是一直延續的。1997、1998 年連續受邀參展北美館舉辦的 228 聯展，如《黑牆、窗裡與窗外》裝置是以女性觀點來紀念 228 事件「被遺忘的女人」長期被封閉到被窺視的心境。我以絹印於鉛板上再現了受害人的全家福合照、家書、公文、文件等，並刻意以硫酸將受害者的臉部圖像腐蝕掉，再以「百葉窗」現成物的「開與閉」來表現那曾被關閉的悲慘事件在逐漸被平反時，家屬彷彿面對被窺視的害怕與痛苦；另一件《向造成 228 悲劇的當權者致意》則是以反諷政治與戰爭的暴力，大膽把現成物「獎盃」陳列一整排，且獎盃上還刻出向當權者行為致意的反諷文字，如：「向隱藏事件的當局者致意」、「向屠殺無辜的當權者致意」、「向寧可錯殺一百也不願放過任何一人的陳儀致意」、「向造成 228 受難者家屬一生羞辱懼怕的當局者致意」……，此種所謂的「致意」，就是「控訴」，所謂的「豐功偉績」，就是反諷卑鄙、殘忍的屠殺等陰謀暴行。另一系列《經典之作》、《骰子》中，我挪用四書五經、古畫與社會事件圖像等，批判當代台灣的政治、社會、性別等亂象，以及質疑當今的教育，反諷讀書人在「四書五經」的傳統道德教育下是更加的虛偽、投機與功利主義。所以我將這段期間所發表的創作稱之為「解構父權」系列，就是我用女性的角度解構了女性的身體、政治強權、父權文化與社會亂象。

其實，《經典之作》與「回歸大自然」系列就已經使用平面數位軟體 photoshop 製作了，因當時我在中原大學開始有了電腦的設備與人才資源，所以我當時就開始利用平面的數位手法來創作了。

創作轉折

謝：請問當時 921 大地震對你切身的影響是什麼？

林：1999年「921大地震」震醒了我的良知，對我的生命有很大的轉換，我看到多少人一夕之間被埋了，我看到人的渺小，神的偉大。若不是我目睹人類遭大自然反撲的這場大浩劫，我也無法體認先知帶出的「走出文明、回歸伊甸」真理。從此我作品所要傳達的不再只是我個人的女性主義觀點，而是蒙列國先知洪以利亞以「神的話」所開啟的「道」。921的災情令人慘不忍睹，讓我印象很深刻的就是，有一天我開車要南投去評審，在某一路段因前方有警示車輛不能開過去，原來是因為921大地震造成大樓倒塌。於是我徒步走過去看，眼前看到大馬路上平躺了一棟二三十層的大樓，天啊！心想可能好幾百人住在這大樓而喪命了，之前在電視看災情的影片已覺得很恐怖了，但一棟樓倒在你眼前時，實在太震撼了，我當下會覺得人真的太渺小了，大自然反撲力量實在太大了，人有什麼可誇的呢？

因著目睹大自然反撲的這場大浩劫，讓我看到人心的貪婪，如山坡地被大片剷平種植檳榔樹，大肆發展觀光而濫墾開發山坡地造成土石流等等，這種掠奪大自然的貪婪就如父權文化般的不斷擴張自己的權力，這都是人性出了問題。如果人能敬畏神，回到神與人、人與大自然、人與人和諧的模式，我相信有了愛就不會強權欺壓弱勢的問題了。

謝：想請問你是在921之後才和教會開始親近的吗？

林：雖然我是新約教會的基督徒，但因忙於自己的理想而不太去聚會，921大地震讓我明白我需敬畏神，我需回到教會敬拜神，我也更加明白了列國先知洪以利亞所傳講「走出文明、回歸伊甸」的真理與重要性了。多年來我以「女性主義觀點」的創作論述來爭取女性資源，但其果效是顯然有限的。先知揭示「回歸伊甸、回歸神治、回歸自然」的真諦，強調人類必須走出文明、唾棄墮落的無神文化才能達到「物我同榮、天人合一」之境。當我明白了這真理，知道人需敬神才能彼此相愛，如此才能解決所有父權結構下所衍生的問題，於是我的創作開始思考人與創造主的關係。我的創作議題更不可與神的旨意無關，我覺得我要關心更大的議題。

於是1999年我開始了「回歸大自然系列」創作，以人造、人工、複製、數位等科技議題與媒材，反諷文明與人工的假自然。如1999年的《生生不息、源源不斷》裝置、「景觀·觀景」個展、《寶貝》等系列，呈現人造花卉與景觀，我稱之為「人工自然」。特意以廣告招牌燈箱的形式、數位圖像輸出建構幾何硬邊的天空、海景、花草等造型，將之置入大自然或室內空間，以呈現一種矯揉造作的人工景象，藉此提醒真正大自然的生機是無法被炫麗的人工造景所替代。作品造型以幾何形狀的方塊、柱形、錐形、貝殼形、蛹形等為主，因這些發光的壓克力燈體在夜間呈現時具有很大的視覺吸引力，我就開始獲邀公共藝

術、燈節、公共藝術節，如《聆聽雲光》、《蛹之生》、《雨林》、《晨露》等。

之後，我就一直想在人工自然的花朵加入「蝴蝶」，表現假花與虛擬的蝴蝶。很幸運，在神的開路與祝福下，2001年我進入了國立台灣藝術大學的「多媒體動畫藝術研究所」任教，因著有與科技媒體相關的資源，我的「回歸大自然系列」開始放入動態影像，甚至加入電腦互動程式，如《創造的虛擬》互動裝置等。

謝：所以是成為所長之後才開始接觸這個領域嗎？

林：是，有更多的資源去做數位藝術，如2004年的《美麗人生》大型裝置就需數位技術才能完成。需先掃描《清明上河圖》古畫，再用數位圖像《清明上河圖》放大到成 pixel 的網格，再將上萬張記載台灣亂象的日報掃描，之後一格格與數位圖像《清明上河圖》合成，完全後輸出於正反兩面的帆布上，並做成如國畫的捲軸，最後完成32件的捲軸懸掛成螺旋式的裝置。此件作品2004年展於紐約皇后美術館的三樓挑高空間上，觀眾可穿梭在作品內。我把它命名《美麗人生》是諷刺《清明上河圖》的繁榮社會的表象，但近看卻是報導台灣當時的各種新聞，藉此解構了台灣富裕社會表象下的社會亂象。葉謹睿在《數位藝術概論》就有討論此作品，也將之列為重要的數位藝術代表作之一。

我因為在台藝大的環境，更認識了電腦科技的發達，如數位運算、人工智能、互動程式等。於是我想藉著動態影像表現虛擬的大自然幻景，以反諷電腦科技的不真實，如2004年的「非自然」和2005年的「情迷意亂」的兩個展中，作品《花柱》是我刻意建構的4座柱形花園與，與中間的人造景內的3D蝴蝶影像作遠距傳情，也在《溫室培育》以3D動畫來呈現女體從網格狀到長肉身的人工培育過程。2006年在台北當代館的個展「浮空掠影一捕捉」則以4D眼鏡再現充滿於展覽暗室飛舞的蝴蝶動畫立體影像投影，雖栩栩如生卻無法捕捉到手。展覽空間內也懸掛了很多以光柵片做成的動態錯視《標本》，表現了人造蝴蝶其實是可以被儲存、存檔、重組與刪除的數位檔案。2007年展於北京798藝術村的個展「美麗新世界」，其中一件《創造的虛擬》互動裝置更邀請觀眾扮演創造主角色，可以在互動平台上繪製自己的蝴蝶圖案，等觀眾完成「創造」後，看到自己創造的蝴蝶影像飛入前方的海底投影影像內，「再現」了人類想扮演創造主的慾望。

所以你問我怎麼開始做互動作品的？其實我當所長期間已經出國到全世界很多地方參訪，如美國紐約大學的 Interactive Telecommunications Program (ITP)，I Beam 實驗室，也去了奧地利 Linz 電子藝術節、德國 ZKM、維也納

有個 MIT 做的莫札特的音樂館等。之後，因美館的「漫遊者」、「快感—奧地利電子藝術節 25 年大展」而參與了座談會，體驗許多互動裝置作品。當時我還帶我的研究生去訪問那些國際級的藝術家們，在訪問中，我很驚訝發現他們大都是團隊 teamwork，且很多是資工寫程式背景的專業。所以那時候我就越來越清楚好作品是不可能靠一個人完成的，必須是有團隊合作。於是我給了些經費鼓勵每位老師成立自己的實驗室以吸引學生們一起實驗創作，如「3D 動畫實驗室」、「多媒體實驗室」、「錄像實驗室」等，而我的實驗則命名為「數位藝術實驗室」。

謝：請問你與實驗室的團隊合作的模式如？

林：我會 push 我實驗室成員先團隊合作，在 teamwork 的過程中不斷的實驗與操練，所以不管是做團隊的作品或他們個人的畢業創作，或做我的作品，我都在團隊合作與實驗中做更大的挑戰，一直到作品達到應有的獨特性與完整性。當然每一屆的研究生都不一樣，所以你會發現我的作品有不同的實驗室成員協助。現在我退休了，你會看到我南美館的個展就有我之前的兩位學生協助：胡縉祥與王聖傑，因為他們在學的時候，我已帶他們做我很多的創作計劃，他們也協助我的作品，而我也指導他們的作品得到許多的大獎。只要我有國外的展覽，我就會帶實驗室成員出國開拓眼界，我也一直在跟他們合作中教導他們藝術創作的觀念。所以我實驗室每一屆都有很了不起的成就，如三次入圍「法國安互湖數位藝術節」且獲得評審團特別獎與全球首獎，也多次入圍 404 科技藝術節到許多國家展出，以及三次亞洲的 Siggraph 作品展與三次義大利拉古納獎等成就。

夏娃克隆系列

謝：第一次出現夏娃克隆的概念是在 2010 的雷射展覽嗎？

林：不是，第一件《夏娃克隆I》是2005年的「情迷意亂」展中的純動畫蝴蝶美女，將之命名為「夏娃克隆」；因神創「夏娃」，人也想扮演上帝的角色創另一個複製夏娃。之後2006年又發展了一個大型投影的蝶女物種，且為了表現她的「人工生命」，我以互動電腦程式、互動介面設計、感應器邀請觀眾與她互動，一旦有人介入時，「夏娃克隆」即可從「蛹」變為「蝴蝶美女」，再到「美女影像」的具體成形。觀眾愈多則她蛻變愈大，一旦沒有觀眾時立刻便會回到蛹型的狀態。此一人工的互動裝置反諷這物種乃因着人類的涉入才能演化，卻無法獨立生存，因她只是「人工的假生命」，唯有神的原創才是自然與真實的生命。

一直到 2010 年陳明惠在重慶策了一個展，第一次展出全像雷射製做的《夏

娃克隆肖像》系列。之後《夏娃克隆肖像》回台灣陸續展於多處，如在台北數位藝術中心的「台灣數位藝術脈流」聯展、台北當代藝術館的個展、新苑藝術中心個展，以及國外許多的國際展。

謝：請問這個也是跟蝴蝶有關的嗎？

林：2010年時，因著列國先知洪以利亞的預言又感動我發展出具有反撲人類的「夏娃克隆」，先知說人類若繼續肆無忌憚的發展科技文明勢必帶來無法逃避的大災難，聖經《啟示錄》所記載的「666 獸印」早已充斥在生活中，科技文明早已如「666 獸印」般的控制了人類。我終於找到可以描繪「夏娃克隆」表現科技文明的誘惑、反撲與災難的邪惡符號了。「666 獸印」的位置是在額頭與右手，於是我開始發展「夏娃克隆」的肖像和手部。我以 3D 動畫軟體創造帶有人蛹及人獸合體的美女，試圖將「夏娃克隆」形塑如《啟示錄》記載的「巴比倫大淫婦」，且在它的額頭與右手上印上不同語言的「666 獸印」來表現「夏娃克隆」如「巴比倫大淫婦」的美麗與邪惡。在媒材的選擇上，很幸運尋找到奇特的全像（Hologram），是雷射光所拍攝出的立體相片，可表現一種鬼譎與陰森感，甚至可以產生動態的錯視。這種高科技材質創造出足以表達我觀念的語彙：「夏娃克隆」迷人的眼神與姿態在聚光燈投射下「活現」而出，當觀者觀眾左右移動觀看它時，她的眼神也也跟隨注視著觀眾，也就是你動「夏娃克隆」的肖像跟著動。此系列在當代館我的個展很成功的展現，因為整個空間是全暗的，當聚光燈一打在所有掛在牆上的肖像時，彷彿每尊肖像的眼神盯著你、勾引著你，這種不用插電卻能動的全像令觀眾看的人都很驚訝與稱讚。隔一年就受邀台灣雙年展展出，幾乎是就把整個個展的作品搬去了。

2013年我再以 3D 動畫重新塑造了具有《夏娃克隆啟示 I》所有的特性外，還將「大偶像」的色調與質感表現在「夏娃克隆」身上，也將它原來低頭如胎兒的姿勢演化成驕傲的大偶像，且可以抬頭與手足舞蹈。之後，更以原 3D 檔案作 3D 列印出一座「金頭」，且以互動感應邀請觀眾舉手按此金頭，表現崇拜她的舉手致敬動作，以及從它頭上的「666 獸印」接受蓋印。當觀眾做了此行為時就會啟動「夏娃克隆」抬頭舞動身體，加重了她愈被崇拜就愈加活躍，也象徵了人類與她交媾接受了「666 獸印」。因此，在「夏娃克隆系列」的每件作品都喻表「夏娃克隆」的演化：從《夏娃克隆 I》人蛹合體的美女到《夏娃克隆肖像》時就成了頭上有「666 獸印」的巴比倫大淫婦，又到了《夏娃克隆啟示錄 III》時已經成為了金頭的大偶像。這演化過程敘述了人類與科技的互存到最後崇拜她且被蓋上「666 獸印」。

之後，我思考了「夏娃克隆」的結局，依聖經的預言表現「夏娃克隆」終必滅亡，於是在《夏娃克隆啟示錄 IV》影片表現了它被天上非人所鑿的一塊石頭砸得粉碎，成為夏天禾場上的糠秕被風吹散無處可尋（《但以理書》2：33～

35) ，且在作品影片的末了將那大像打碎變成一座大山充滿天下，背景音樂也以聖歌作結束，詮釋了《啟示錄》的預言：「世上的國成了我主和主基督的國；他要作王，直到永永遠遠」(《啟示錄》 11：15)。最後一件《大巴比倫城》影片更表現了「夏娃克隆」雙手張開以驕傲的姿態站在紐約城的帝國大廈頂端，整個城市乃從平行到從天空鳥瞰的視角作環繞，它站立在紐約市的帝國大廈之頂，從天上鳥瞰的角度來表現高密度的建築與街道。紐約象徵人類每天忙碌追逐政治、經濟、文化、科技、宗教、教育、藝術等活動之中心，是人類所有慾望的象徵，也是人類崇拜的大偶像，但末了將依《啟示錄》預言燒「巴比倫大淫婦」的煙往上冒(《啟示錄》 19：2~3)，直到有形質的都被銷毀為止。

謝：請問你當時怎麼會將「夏娃克隆」與達文西做結合？

林：2016 年底羅禾淋邀請我參加北師美術館的「新樂園聯展」，他希望展我的「夏娃克隆」作品。但我心想我在《夏娃克隆啟示錄 V》與《大巴比倫城》影片中已經照著聖經預言把「夏娃克隆」終結了，我原本想要發展不同主題的作品，因「夏娃克隆」系列已經發展超過十年了。所以，經由禱告，隔一天神讓我想到「達文西密碼」的電影。我平常不看電影的，但有位藝術家朋友建議我去看「達文西密碼」，因 2009 年台灣又發生另一可怕的災難「八八風災」，當晚小林村被滅村，幾乎六百多人被獻肚山的土石流活埋，而小林村的後面是「那瑪夏村」也是嚴重毀村。我們的錫安山就在中間，完全安好吃立不動搖，這都是神的保守，很多救災的人都很稀奇而說出：「錫安山是一座靈山」。當時，我就一直收到很多 email 問我：「珮淳你還好吧？你有沒有在錫安山？要不要緊？」我雖一封封回覆說錫安山都安好，我人在台北安好，但我覺得我應該向我所有的朋友報平安做見證。於是我寫了 email 說錫安山就像一個諾亞方舟，世界末日來臨要趕快進入方舟。傳出去後，陸陸續續有蠻多的回覆說很感動，不過當時有位藝術家朋友回了 my email，叫我去看《達文西密碼》，我就覺得很奇怪？上網看後，才知道電影裡編造主耶穌有後代，且達文西的畫暗藏很多秘密，整部電影就是在褻瀆主耶穌的神性。我很不以為然，也把此事放在腦中，想不到七年後神令我想起《達文西密碼》，我非常感恩神讓我想到達文西的草圖，於是「夏娃克隆創造計畫」系列就成形了。

「夏娃克隆創造計畫 I」是我挪用了達文西的《維特魯威人》(Vitruvian Man) 草圖，此作品是達文西描繪人類身體的黃金比例，也有意指人類是宇宙的縮影和天地方圓之中心。當我將「夏娃克隆」與「維特魯威人」兩相結合與對照時，發現「夏娃克隆」身體同樣具有與「維特魯威人」一樣的黃金比例。「夏娃克隆創造計畫 I」影片中因着 3D 錯視效果，「夏娃克隆」彷彿從達文西的平面手稿浮現成立體的 3D 身體，且以 360 度自轉表現每時期的「夏娃克隆」。我回朔並重現了 10 年來我創造「夏娃克隆」每一時期的形體演化，從手稿、3D 模型網格、仿人皮層、全像綠色、金屬色到完整的金頭、銀身、銅腹、

鐵腿、半鐵半泥腳的大偶像形體，配合了音效來形塑出神秘與詭譎的創造過程。此藍色網格的身體與文字也成了我下一系列《夏娃克隆創造計畫 BP》的平面數位版畫系列。最特別的是，我大膽將尚未完整的 3D Maya 網格原模轉譯成我作品的一部份，這是 3D 動畫未完成之前的建構介面，就如油畫作品畫布底層的草稿，這是一般 3D 動畫不會秀出的介面，但卻被我刻意使用，成功敘述了我對「夏娃克隆」的創造計劃的重要步驟，也呼應我挪用達文西的草稿觀念。更特別的是，傳統手繪草稿沒有電腦軟體的 3D 空間與時間碼標記（icon），我特別保留所有的符號標記，如「夏娃克隆」身體的米字號與十字號，而下方也呈現一直跑動的時間碼，記錄了「夏娃克隆」被創造時的時間點。最後，原《維特魯威人》底部達文西的鏡像文字也被我巧妙地更換成我所有作品一直使用的《聖經》章節，定義了「夏娃克隆」的角色，指涉人類以科技挑戰神所創造的「複製夏娃」就是當今科技霸權以及監控與反撲人類的所有權勢化身。我以自身女性藝術家對照偉大男性大師達文西的角色，以作品多層次呈現了「維特魯威人」與「夏娃克隆」在立體電腦 3D 動畫的視覺對照；黃金比例的男女形體對位，聖經章節與符號的指涉性，以及我與達文西在兩種不同時空、媒材、性別與創造慾望下所創造的「維特魯威人」與「夏娃克隆」之間的對照與對立關係。「夏娃克隆創造計畫 I」於 2019 年榮獲義大利佛羅倫斯雙年展「新媒體藝術類」全球首獎之國際殊榮作品，可說是我「夏娃克隆」系列最具代表性的作品之一。

謝：換言之，你《夏娃克隆》是在批判以人為本這件事，所以你這樣把它對在一起，就是在批判達文西？

林：沒錯，我是在批判達文西強調「人本」為大，他提倡文藝復興的人本主義，而我所批判人類自大比作神企圖以科技複製生命的「夏娃克隆」產物，正是達文西強調的「人本」為中心的慾望。

謝：想請問那你在當代批判人文的這件事，是不是跟絕大多數人的信念是牴觸的？可是以人為本跟科技為本是不一樣的事情。

林：我認為「人本」是需敬神才能愛人，而非只強調以人為本後，反而不敬畏神甚至否定神，高傲想扮演神，發展工業破壞大自然，研發科技改造神的原創，發展基改工程、複製生物、電腦人工生命等。我「解構父權」系列的確只思考女性的議題，但當我回到教會，我開始在思考神與人的重要性，希望回歸到神人合一、敬重大自然、敬天愛人、敬神愛人。所以在這個時候我的作品是以神為本了。

謝：你早期的作品中，女性破蛹而出、長出翅膀，也賦予夏娃這個名字，而這個名字在其中也埋有女性自我成長、覺醒的象徵意義在裡面，可是到後來，夏




娃變成大淫婦、大家唾棄的對象，其實這中間是矛盾的。以你剛剛這樣解釋，你原本女性主義的思想，後來跟你的宗教信仰，其實是矛盾的，那這個矛盾在你的作品裡顯示出來。夏娃這個名字，都是女性形象，但前面用在正面成長，後面卻在唾棄他。

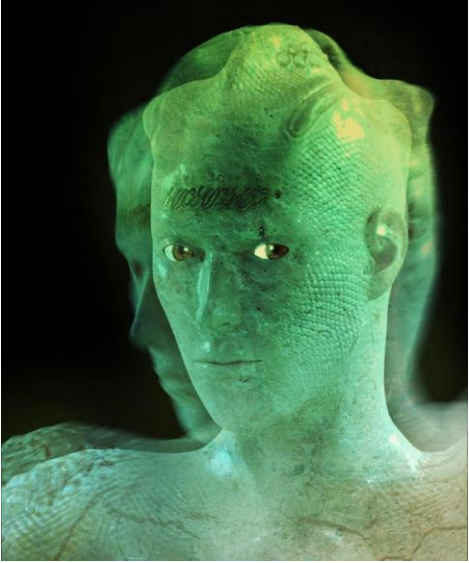
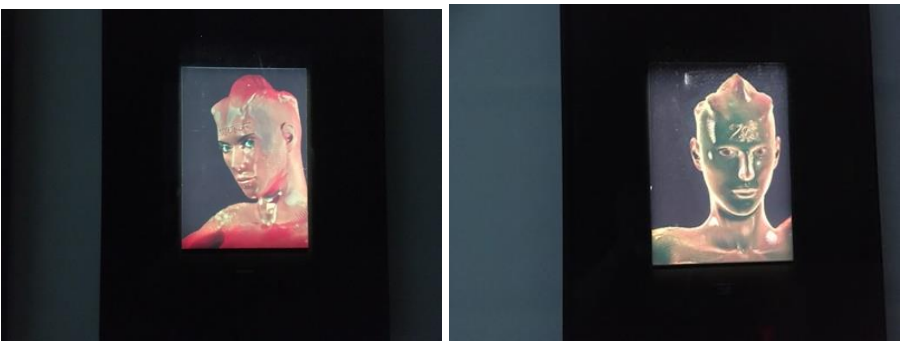


林：沒錯，有人問我，妳為什麼把《夏娃克隆》形容成「巴比倫大淫婦」，我說「夏娃克隆」不是指「真實與自然」的女人，而是人類創造出了一個「物種」creature，她不是自然的女性身體，我身為女性仍很愛女性的。我在解構父權時，我的確認為女性身體或角色是要被尊重。可是我在做「夏娃克隆」的名字就很清楚，神創 bio 夏娃，人卻想挑戰神而以科技要創造複製的「夏娃克隆」。克隆是英文的「複製」，她不是神創造的 bio 女人「夏娃」，所以兩者不能等同，且「夏娃克隆」是沒有頭髮，且是人蛹與人獸合體的。

921 大地震帶給我很多的反省，讓我站在更高點思考人與神的議題，所以我的作品是超越性別、文化、政治等問題（如之前「解構父權」系列我所批判的性別、纏足、四書五經等作品）。1999 年後，我是因著聖經與先知的開啟，我開始關心人與神的問題，或者說全人類的議題。尤其科技已成為宰制我們的力量，我稱它為「科技父權」，我的作品就是警告人類驕傲自高比作神，改造神的原創，終將面臨科技反撲而難以逃脫如聖經《啟示錄》預言的大災難。

今日反觀我的創作，彷彿是神早就指引我去認識與解構「人國」的真面目。早期我以「女性主義藝術」觀點創作了「解構父權系列」去批判父權文化、社會、政治、教育、科技等問題；之後因著先知所啟迪的「道」而明白了人類唯有「回歸伊甸、回歸自然，回歸神治」才能有敬神愛人的生命，也才能解決所有人類無神文化結構下所衍生的種種問題。尤其我形塑了人類挑戰神原創的慾望的「夏娃克隆」，她每一代的演化與繁衍從《夏娃克隆 II》人蛹合體的女體，到烙有「666 獸印」的「巴比倫大淫婦」；到了《夏娃克隆啟示錄》更成了以聖經《但以理書》所喻指的「人國大偶像」了。這演化過程敘述了人類與科技的互存關係，藉此系列作品揭示人類建構的無神文化與科技文明反而成了反撲、轄制人類的邪惡權勢，更是神要燒滅的「巴比倫大淫婦」，以及神要打碎的「人國大偶像」。最後我在《夏娃克隆創造計畫系列》中把「夏娃克隆」與達文西的草稿結合，指出「夏娃克隆」正是人類極致發展的墮落智慧以及挑戰神原創的產物，而她早已充斥在人類生活周邊的每個角落裡。這就是我要藉著藝術「再現」人類正發展的「夏娃克隆」，也藉著作品傳達這末日的啟示與警世：人類唯有回歸伊甸、敬天順天，才能免於末日的大災難。

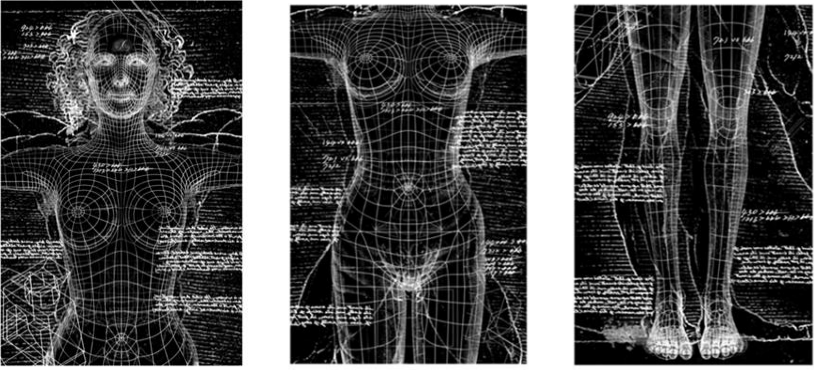
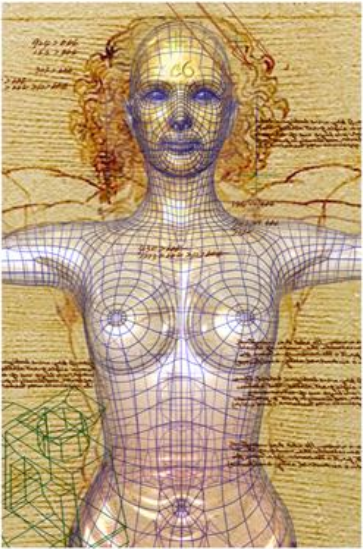
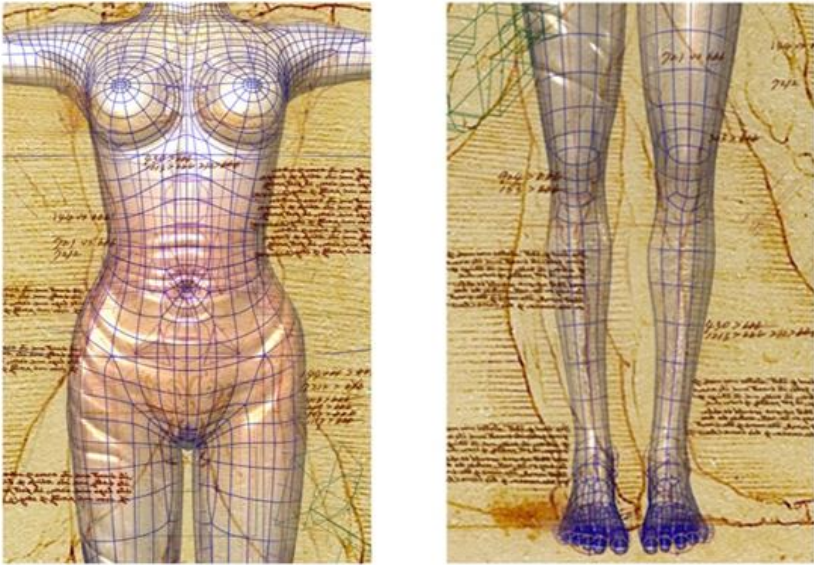
第三節 藝術家作品圖片

圖1		林珮淳「女性詮釋系列」-繪畫作品《文明誘惑》，1992。
圖2		林珮淳「相對說畫系列」，1995。
圖3		《夏娃克隆 II》，2004。

<p>圖4</p>		<p>《夏娃克隆肖像》中夏娃的皮膚上融合獸類表皮，為人工混合創造出來的物種，2010。</p>
<p>圖5</p>		<p>《夏娃克隆肖像》，2010。藝術家以雷射全像術製作。</p>
<p>圖6</p>		<p>《夏娃克隆肖像》，2010。藝術家以雷射全像術製作。</p>
<p>圖7</p>		<p>《夏娃克隆肖像》，2010。</p>

<p>圖8</p>		<p>《夏娃克隆手》，2011。</p>
<p>圖9</p>		<p>《夏娃克隆啟示錄 I》中，六投影幕呈現夏娃胎兒姿態，2011。</p>
<p>圖10</p>		<p>《夏娃克隆啟示錄 III》六大型投影幕與前方的金色夏娃頭部雕像，2011。</p>
<p>圖11</p>		<p>《夏娃克隆啟示錄 III》觀眾在觸摸夏娃額頭的「666 獸印」，裝置會開始轉動，2011。</p>

圖 12		<p>《夏娃克隆 IV》，2011。2010 年後藝術家創作的夏娃額頭與右手上都印上不同語言的 666 數獸印。</p>
圖 13		<p>《夏娃克隆 啟示錄 IV》呈現莊重悲壯的畫面敘事，2014。</p>
圖 14		<p>《夏娃克隆 啟示錄 IV》，夏娃被被烈火焚燒之場面，2014。</p>
圖 15		<p>《夏娃克隆 創造計畫》展場以多元的方式呈現，2016。</p>

<p>圖 16</p>		<p>《夏娃克隆創造文件 II》中清楚的看出夏娃與維特魯威人的疊合線條，2017。</p>
<p>圖 17</p>		<p>《夏娃克隆創造文件 II》中清楚的看出夏娃與維特魯威人的疊合線條，2017。</p>
<p>圖 18</p>		<p>《夏娃克隆創造文件 II》中清楚的看出夏娃與維特魯威人的疊合線條，2017。</p>

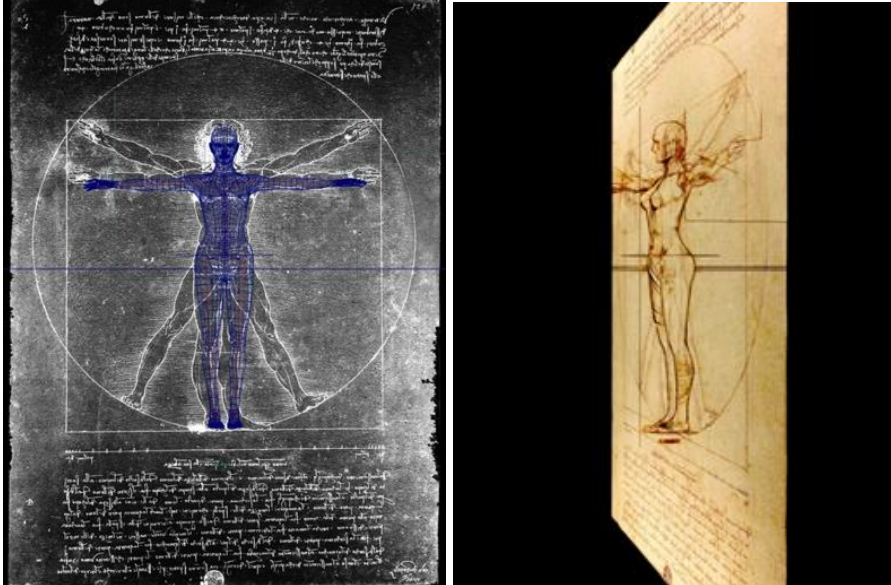
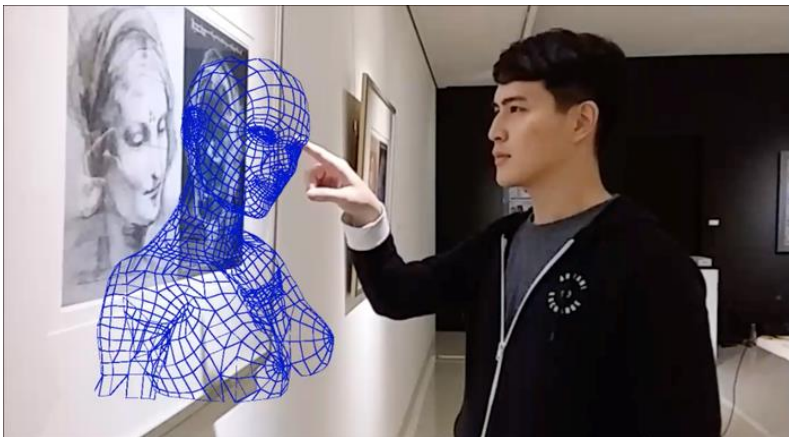

<p>圖19</p>		<p>《夏娃克隆 創造計畫 I》展現了 東西方男女 差異的人體 創作對比， 藝術家將達 文西素描 《維特魯威 人》，與 「夏娃克 隆」疊合 2019。</p>
<p>圖20</p>		<p>《夏娃克隆 肖像創造計 劃 I AR/1- 6》觀眾透 過 AR 與夏 娃互動 2020 年。</p>
<p>圖21</p>		<p>《夏娃克隆 肖像創造計 劃 I AR/1- 6》2020 年。</p>

圖 22



《夏娃克隆大偶像》討論人類與「夏娃克隆」之關係，猶如人類與 AI 人工生命科技之間的議題，2020。

圖 23



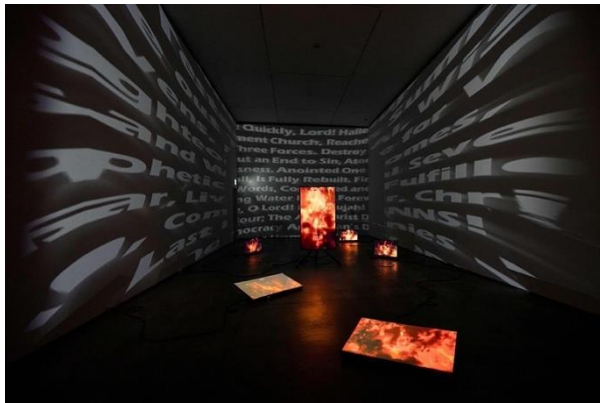
《夏娃克隆大偶像》投影幕中的夏娃在觀眾進場後由靜止不動的灰階色調開始變化為彩色並緩慢自轉，象徵了觀眾賦予「夏娃克隆」生命，2020。

圖 24



《夏娃克隆的創造計畫 III》動畫影片畫面，2020。

圖 25



《夏娃克隆的創造計畫 III》，影片情節與投影文字相互交疊與呼應，宣告出聖經預言的重大啟示，2020。

第四章 陳珠櫻

文

：謝慧青、邵佳滢



第一節 藝術家簡介

陳珠櫻（Chen Chu-Yin，1962—），台灣藝術家。1962年生於台中。1991年自巴黎國立高等美術學院畢業之後，又於1993年進入巴黎第八大學「藝術與影像科技」研究所，後於2001年獲得博士學位。現為法國巴黎第八大學「美學、科學與科技藝術」博士學院博導教授、國立清華大學藝術學院學士班主任。為台灣第一位獲得法國國家高等教育部頒發「教授」榮銜。作品曾獲法國多媒體作者協會第二屆多媒體藝術獎、西班牙電信公司第七屆國際藝術與人工生命競賽之榮譽獎。

陳珠櫻早年創作為受李仲生啟蒙，然而由繪畫轉為電腦動畫與新媒體藝術創作，起因是至法國求學過程中的一場大病。這次生病讓她對生命、能量進行根本的思考；同時，她也對「電能」產生興趣，特別是人類二十世紀的科技文明重要發明物——「電腦」，陳珠櫻的創作生涯自此產生了重大的轉變，她創作的工具，也由畫筆轉變成為電腦演算法。

巴黎國立高等美術學院畢業之後，開始對3D電腦影像產生興趣，進而開展了數位與科技結合的藝術創作之路。她創作的方向聚焦於程式演算與人工生命，但她也認為在創作人工生命之前，要對自然生命的運作先有體悟，然後再進行創造。陳珠櫻個人人生的經歷是她的創作源頭與沃土，不論是繪畫或是科技藝術的創作，她認為創作應該反求於內在，追求純粹的精神世界，開發無限可能的想像空間。

第二節 藝術家採訪稿

訪問者：

謝慧青（以下簡稱謝）

受訪者：

陳珠櫻（以下簡稱陳）

人工生命的響樂

謝：你的創作主要是「人工生命」與互動性的作品，可以請你跟我們談談，互動性的概念是什麼嗎？

陳：真正的互動性就是，它背後有一個自主系統，它會自己偵測判斷，除了外面的訊息進來，它可以自主學習，或者它有自己的行為模式，然後它會做出回應，而這個回應完全不是設計者或創作者意料中的，這就是所謂真正的互動性——我當然可以稍微預測到，但是它的回應就豐富多、有變化多了。

謝：請問一開始那的動畫「灰」就已經與「人工生命」相關了嗎？

陳：對，一般的動畫傳統上是依據故事、有腳本，動作的路徑是已經預設好，所以傳統動畫是跟插畫沒有什麼差別的，因為插畫的存在就是附屬於要表達的故事。傳統動畫也是這樣，為了敘述故事所以表達方式必須符合腳本跟故事情節，人物也是要符合故事裡的角色。所以它完全是站在設計的理念，創作者在創作動畫的時候也是要完全符合它，就作品本身動畫它不是純粹藝術，它就跟插畫一樣。

那現在我用「人工生命」來創作的動畫，它是比較實驗性的。那是透過我開發的系統，這些創作視覺的元素，也就是點、線、色彩、面等，在時間軸上賦予它自我組織的能力，及它怎麼演變等等，我是回到視覺最基本的元素。如同交響樂就是透過音樂的基本元素來作曲，然後在時間軸上發展，我的動畫就像是視覺的交響樂。

謝：請問從畫畫到寫程式這個轉折，對你來說有沒有什麼困難或是轉變？

陳：這完全是很大的轉變。這兩個創作的媒材跟工具完全不一樣，邏輯也不一樣。我的繪畫也不是在敘說故事，也不是在表達現實的直接的東西，它是來自精神裡頭的自動性，所以它本身跟一般的繪畫比如寫生、或是現實事物的再現等等是完全不一樣的。很多精神裡頭的自動性，它也是另外一種方式、另外一種創作的空間，它的方法跟媒介也是完全不一樣。舉例來說，寫生或是靜物繪

畫，你面對的是一個外在的世界，是一個可見的世界，你透過的是顏料或是畫材。回到精神裡頭的自動性的話，我面對的是另外一個內在的空間，這個內在的空間是你個人生活經歷的累積，你面對它的心態又會不一樣了，完全是另外一種邏輯思考，是完全放空的，所以探索自己潛在意識跟有意識的思考是完全不同的心態。雖然都是在傳統的繪畫媒材上，但是光是這兩點就不一樣了。然後現在踏入電腦編程，因為我不把電腦當成工具，我是回到電腦最原始的程式設計，程式設計的演算法，演算法是我創作的工具。我要面對精神內在的世界，又是另外一個虛擬的——它當然也有遺傳到我對內在世界的想像，可是它還有一些我對生命的認知，對生命科學自然科學的認知，等於是說我透過在虛擬世界裡，需要開發另外一個能自我生成、自我演化（*onto genese, aoto poïse*），自我形成一個個體然後會自我演化。所以我的「人工生命」（*Artificial life*），它就是有自我形成一個個體，然後它會適應它所處的環境，對它所處的環境做一個互動。所以我會轉到電腦就是在開發這樣子的東西，然後我是用視覺裡面最基本的元素，像點線面。

謝：請問從繪畫到掌握這個新的編程，這個轉變大概花了多久的時間？

陳：其實我從93年就開始這樣創作了，我93、94年就是從程式設計電腦語言開始，然後前兩年就是念電腦，大學的課程修了兩年，我的第一部影片是在95年也就是《灰》（*Gris, 1993-1995*），我第一年就學這些基礎，程式基礎、演算法語言，第二年就進行我第一部的動畫創作。所以我的動畫創作就是一個基礎的型，它會自己演變，它在這個空間會去漫遊，它要吸收能量才能夠行動，它能量減弱速度就慢了，它能量跑到一個程度，就可以再自我繁殖。所以就慢慢做了一直到95年，之後又有兩部影片，96、97年，然後到98年就是《矽晶裡的生物圈》（1999）。之前就是《灰》（*Gris, 1993-1995*），再來就是《型態的衍生》（*Morphogenesis, 1996*），他的造型結構就更複雜，也用了基因庫的演算法讓它再去交配，所以有不同的型態衍生。第三部就是我那天有放的《生命如蜉蝣》（*Ephémère, 1997*），就是個體、群體跟環境的互動這樣，第四部作品就是《矽晶裡的生物圈》（1999）。這個生物圈就把它體現在現實世界裡頭，透過跟觀眾的互動，展現在他們的腳下。這就是《繪影繪生》（*Quorum Sensing, 2001-2002*）。不過影片也是生物圈，就有很多生物圈的衍生。互動就變成是《繪影繪生》（*Quorum Sensing, 2001-2002*）。所以我比較算是實驗性的動畫。動畫裡的虛擬生物是有某種生命的機制這樣，所以它的形體就游離在想像的世界裡。那個形象figure，那個型態就是像幻想的、半抽象的。

謝：那上次演講中您有提到說會轉變到「人工生命」是因為中間生了一場病，可以請你多談談這個歷程嗎？

陳：對，我進入電腦裡頭是92年的時候，那時候什麼都還沒有，我還在巴黎美

院。所以我為什麼會轉入電腦？我是生了一場病，那時候是波斯灣戰爭、89年的時候柏林圍牆倒了，整個東歐都瓦解。我在巴黎才兩年吧，那時我在巴黎國立高等美術學院，因學校有機會讓我們去國外交換，我選擇去柏林藝術學院。那時候柏林圍牆剛倒，所以我就去東、西柏林，然後我也有去布拉格藝術學院。一開始是前一年的暑假去布拉格，冬天就去柏林藝術學院。冬天回來突然就生了一場病，那個病跟血液有關。去看醫生，醫生馬上要我住院，然後去做組織液檢查，我記得我是農曆過年前。在醫院住了快一個月，後來我就決意要出院。醫生是一直想要開刀，可是我一直發高燒也沒辦法開刀。後來他是答應說很讓我先回家休息，燒退了之後再回去。後來我出院之後，朋友帶我去針灸。生了這場病之後，我就對生命本身感到好奇並開始思索，又慢慢的在復甦的過程中，體會到似乎除了物質之外，還有另外一種了生命的元氣、元神。

謝：請問你後來是不是有練氣功？怎麼會開始練氣功呢？

陳：對我之後有練太極拳，但那是因為動畫（笑）。做動畫要了解一下人體工學，因為太極拳主要是關節的運作、關節的動。因為我的動畫完全是力學的演算法，dynamic的演算法。這個演算法又連結到肢體裡頭，你每個關節能夠轉到什麼程度，是有一個局限，所有的生物都有它的極限，所以在形塑上，是以外力和物體的力學演算所得的結果。我自己要先體驗，我先用太極拳研究肢體運動，把所有動作都放慢，那也是另外一種美、樂趣。另外你的意識就是要貫穿整個動作，我覺得這個對我的動畫研究有幫助。

謝：我上次有聽到你演講中提到元氣，想請問這個元氣有特定指什麼嗎？

陳：這個元氣，我自己體會其實它就是我們身體的一種生物能。你覺得虛弱，慢慢你覺得你可以站起來，然後慢慢的好像氣球充了氣，就可開始走路然後可以維持平衡，不會顛頗。就是說你從很虛弱的過程中慢慢恢復，那當然你的生物能、你的整個元氣都會改變，這些都是一體的。因為我覺得身心靈是沒辦法切分的，也沒辦法說像笛卡兒講的精神跟肉體是絕緣，其實它是這個綜合起來的，所產生的一種突現（emergence），是物理的現象。我的意思是說精神跟肉體是不可分的，是加在一起之後，突顯了另外一個境界。這個元氣是一種突顯的現象。

謝：換句話說，精神形成了一種跟肉體的實質關係——有點像元神那樣嗎？

陳：對，因為我們在講突顯的現象就是比如說水分子，氫跟氧分開是兩個是不同的分子，加在一起也不會變成其中一個，會變成液態的水。所以我的意思是說，元氣是這兩個東西，肉體跟精神，在一起的時候，就像是氫分子跟氧分子，可是當他們在一起的時候，因為你說沒有肉體的話那精神是什麼？你說這個肉

體沒有精神它也不可能啊！當它們在一起，有生命的現象、有意識的能力的時候，你就可以感覺到，然後它是一種自覺，這就看每個人意識的粗細，外人也可以外察你的元氣跟神采，所以說它是不可分的，它是一體的。

謝：請問這件事是你自己領悟出來的？還是有受宗教影響？

陳：沒有，是我自己。比如說我們熬中藥，萃取提煉藥材的精髓，所以這些東西可能就提供我們的生物能，比如說燉雞湯也是這樣，讓原汁出來，變成我們的營養來源，構成我們生命的一部分，產生我們的生物能，它也在肉體精神上提供元氣，這是我自己的感覺，我們身體最基本的，它貫穿我們。當然我們身體是很複雜的機器。

謝：請問當時你身體大概恢復多久？

陳：差不多三個月。可是我那時候猛爆性也是在醫院待了三個禮拜，所以我農曆過年出院，從二月到五月才康復，那時候就算我想回台灣，但是人很虛弱沒辦法搭飛機，所以我一直等到六月份七月才回來台灣休養看中醫，這樣調養整個暑假。

謝：請問你當時轉往主修電腦，跟你先生有關係嗎？

陳：沒有。我們那時候還沒有在一起，89年底、90年生病住院，91年巴黎美院畢業，同時畢業後在巴黎美院留一年。

我畢業的時候，巴黎美院剛開新的電腦實驗室，是用apple的電腦。換言之並不是因為電腦還是科技，是因為我個人的體會，才轉做這個。因為20世紀的文明就是來自電。人類文明的躍進就是用電。在19世紀末工業革命，那時候都還是用火點蠟燭。愛因斯坦那時候開始有發電機，20世紀後半段就是電腦，所以我那時候就開始思考能量的問題，生物能、動能、電能，所以電腦就是人類智慧凝聚最尖端的科技，剛好我畢業的時候，學校成立了電腦教室，是用apple的電腦，所以我就報名進去開始學電腦了。

謝：當時你在巴黎的同儕也還沒有開始類似的創作是嗎？

陳：沒有。那時候還很早期叫做macintosh（麥金塔電腦），那時候是用他們的2D軟體，做很簡單的圖像。我畢業後開始學macintosh，後來我馬上就發現用電腦的軟體創作就像拿一把尺在畫畫，就完全被限制了，所以一定要自己學會程式設計，才能從最基本的核心去開發自己要的效果，才能讓用尺畫畫這件事更自由。我以前在李仲生那邊做自動性的繪畫，我很少拿筆，都是用一個礦石或

是炭筆，拿一小塊邊畫邊用手塗抹出來。所以那時候要用電腦創作都還要打指令，很少有現成的工具，所以就是要自己從最基礎的去開發，要一條直線、曲線、要什麼效果，都要自己寫最基礎的程式語言。92年我在電腦教室，之後，我就決定去大學念電腦程式設計。

謝：所以巴黎美院碩士畢業之後，又回去巴黎第八大學念程式設計。那想請問你程式設計唸了多久？

陳：那時候從93至95年，我即拿到巴黎第八大學的科技藝術碩士。我做的動畫完全是從我個人開發的自主系統，自製這些視覺元素，怎麼賦予它們生命機制，在這個時間軸上、在這個虛擬空間裡，怎麼去生成、去演化，還有他跟其他元素內在自主性的互動。最後到98年PC比較普遍，可以即時運算，才能用實體裝置跟外在的群體和觀眾互動。這個就是我創作的精神，這樣的互動跟一般的互動是完全不一樣的。我做了「人工生命」的互動開發也是來自於我人生的體驗，我是把電腦當作一個實驗室。生了那場病之後，元氣跟生物能這些東西，改變了我對這個世界的看法，也體悟到生命的有限。

謝：請問你會覺得科技藝術家如果寫軟體還是要自己來寫嗎？

陳：對，他應該連軟體的程式都自己做，他要是思考邏輯的話，他就可以從中去開發。能夠更真正呈現他想要的。就能有更多可能性。

謝：其實我覺得你的作品在視覺上是一直有延續下去。

陳：對，一個人的特質是不太會改變的，像我剛剛說的，我從李仲生那邊探討的內在世界、精神的看法，跟一般人在畫風景寫生是不一樣。我現在到電腦把它當成另外一個創作的工具媒材，可是這個還是要從源頭。我想在電腦的世界裡，對電腦科技的學習，同時我對生命認知的探求，也讓我讀了很多生命科學、自然科學，理解生物的成長機制，當你要找到最源頭要用程式演算，要先找到這背後的機制。一個細胞它是怎麼運作，它怎麼自己執行。以前也許畫家都看表面，但現在你研究人工生命的話，要了解這個現象的背後，不只是這個物體的形體的形成，還有他的運作機制，要了解它背後的這些——有點像生命科學，生物植物不同物種的繁殖方式等等——就是要了解他背後的這些。你知道一顆細胞就非常的豐富複雜，這些就豐富了你的想像力，我就回到最原始的視覺的元素，怎麼透過他們，背後程式的演算法去開發。當然這些演算法的開發，我也有去借用，但我還是透過自己方法去改寫成我要的，所以最終它還是跟你的內在世界是有連結的，雖然說每次都是用不同的媒材。

謝：因為畫面會自動變化，你應該有選擇自己想要的角度或片段來做成最終的

動畫影片。那一般都是怎麼選，大概從多長的時間選？

陳：其實當你在寫程式，雖然你還看不到畫面，但是你大概會想像。之後他顯現出來你覺得合意的就保留，不合意的就刪除。其實我這樣子的動畫，我在電腦裡演算出來的圖，每一隻造型都還有好幾十隻，有上百隻。我就都存錄下來並從中剪取幾支短片串連起來，就是你那天看到的。真正算起來還有很多喔，大概三四倍。他們每個都會繁殖嘛，都讓他們演算出圖來，可是我在寫程式的時候，他會先有光影的效果出來，有時候是線型的，也是要一直修改，所以這個真的是很多很多實驗測試下來的結果。

謝：請問所以你是去麥金塔實驗室之後又去動物繁殖嗎？

陳：麥金塔是在巴黎美院。後來去動物繁殖其實是我那時候已經在碩士畢業之後博士第一年，我已經做了兩部影片，《灰》跟《型態衍生》，然後再做這部的時候就是在動物繁殖裡頭。再來2012年是在法國車站展，我那時候這件繪影繪聲就是互動的。

謝：想請問你從影片到互動的創作轉折有沒有什麼特別的原因？

陳：因為像電腦能夠及時運算，早期電腦很慢一張圖都做很久，不然就只能做很簡單的線型。想要色彩豐富的話要及時運算，其實我一直在跟我的虛擬世界互動，要怎麼樣讓觀眾體會到說它是一直在衍生、它是在活動，它會跟你做互動。再來這個《一個動感裝置藝術：C的C次方》（C Power C，2008、2012），那時候有回來台灣展。做了五面的方塊。

其實我真的是把作品當作每個小孩一樣，這是一種責任。像我對我學生要求，作品至少要在家里測試一個禮拜，因為還要看機器的狀況，耐力性等等，因為在台灣要辦個展覽很不容易，而且很多都會展一個月以上的，可是一兩個禮拜之後作品就動不了了，這樣藝術家跟主辦單位都很不負責任。像在國外都不會展超過一個禮拜的，而且租借器材都會配合節慶頂多一兩個禮拜。我一定要要求學生整個展期作品都完整的呈現，你壞了就要卸了，不要一個很殘缺的作品還呈現，這樣對觀眾是一個很不負責的態度。動不了、作品沒完成，就不要拿到檯面上，不要給觀眾對科技藝術有很壞的印象。有的藝術家他找別人做，所以作品如果壞了他也沒辦法，只能找公司。像是我做互動我都會做紀錄。什麼是作品，尤其是互動的作品，觀眾也是作品的一部分。我的成品就是在整個展期當中，這個整個期間都算是作品，作品跟著觀眾不只是互動也一直在演變一直在演化，所以我會盡可能地跟主辦單位協調。像是如果我去參加國際的展演可能是三天，我都會留在現場拍照錄影。每一次展出他都是不同的地點、不同的文化背景，就可以探討更多。因為互動作品不在軟體也不在機器，是在觀

眾的經驗，每個人的印象每個人的體驗，然後我是一個旁觀者，我去觀照那個現象跟過程。所以我覺得這是一個態度，同時也是我個人對互動作品的定義。我們常常在討論到底觀眾算不算作者，甚至台灣很多人引薦羅蘭·巴特（Roland Barthes）講說因為有了互動，所以藝術家已死、作者已死。也有互動作品說，到底觀眾參與算不算，因為他讓作品改變，那這樣到底誰是作者。

謝：這個還是要看哪種互動形式，現在有些人說VR也是一種互動，可是這個互動可能在於觀眾看了哪個角度。但這種就比較沒有太多觀眾參與，比較還是以作者為主。但是像你這樣的互動作品，觀眾參與的成分在其中就有比較大的比例。可能還是要看作品的展現形式。不過你對互動作品的態度真的很認真，

陳：因為作品也是跟這觀眾在演化，而且有很多是我自己沒辦法想像的，是透過觀眾讓我的作品打開了另外一種型態。

另外關於我寫的《精神裡的自動性創作》，其實要破壞有型的世界，不管你閉起眼睛來，你會想到的都是有型的世界、都是形象的。我們的意識都是有意識的，都是在可見的世界裡面，我們內在的世界是很難touch到的。因為我們的記憶已經累積太多外在的東西了。真的要介入去開發自己的想像世界，如果只說現實世界的再現，幾乎都是原型的再現，要怎麼樣與眾不同，是每個人的歷程。我怎麼樣去再現，完全脫離外面的世界，從另外一個自己原始的內在世界，與眾不同的，這是最難的。你是要讓它自發性的流露出來。

謝：可以請妳談一談《生命之旅行者》（Life Wanderers, 2012）這件作品嗎？

陳：這個很複雜，它有兩個螢幕，A跟B，它要跑到那邊，我要運算——就像海關一樣。藍色的是螢幕，這邊是邊緣了，它在框框裡面，要越了這個紅線才會出關（跑到對面）。等於是這隻黃色他出了紅色才能到對面。可是當你離開螢幕之後封起來了，綠色的時候，你要等對方空間夠不夠，空間夠了你才能過來這邊。因為觀眾在那邊畫，一碰他就產生一個，你多到最後他整個會當掉因為機器沒辦法運算，到五十隻之後就不行了，因為都是即時運算。所以你要有一個量，一個極限比如說四十隻，那這些就滿滿游離，去到外面，如果外面的要進來我要來人數管控。那時候是2011年弄的，好像更早。更老是只有一個螢幕，兩個螢幕的時候就要兩個連結的code。比如說她離開了綠色的框，在這邊紅色都還算他的邊界裡。它一越過綠色框，它就要發出訊息說：我可以進去嗎？如果爆滿了的話他就要再回來。如果說那邊不行，它沒有等到的話，那就看它的選擇，如果繼續的話它就死掉到海底了。它自己選擇按照它的能量，如果可以的話就回來，如果游不到底的話就沒辦法存活了。所以看它有沒有辦法再游回來，因為這邊過了綠色都沒有食物。這邊已經沒有生存的地方了。

謝：請問如果只有裡面才有食物的話，它跑到外面的動機是什麼？

陳：對它們就是有幾種型態。如果它夠飽的話，它就想往外發展，不然它就是找看裡面哪裡有食物。或是它夠飽的時候它想要繁殖，它就再去找另一個相遇就會產生新的子代。或是說它什麼都不要，它要到外界去，如果到外界去卡在那邊游不回來可能就會死掉。它在一定的時間內，它一直動但是沒有糧食繼續的話，它就消耗能量。這邊也是它要進來還要看，如果這邊一直有觀眾在畫，它就達到人數目標它就進不來。就很有意思。它的樣貌有像植物也有像細胞的。

謝：可以請妳談一談《曼陀羅響樂》（2011， Singing Mandala）這件作品嗎？

陳：《曼陀羅響樂》（2011， Singing Mandala）這是在一個360度的環景。這件作品是跟我先生一起做，這個環景的直徑就15米，在國美館還蠻大的，用了八個喇叭12台投影機。我那時候2011四月份展的時候，剛好日本海嘯剛發生核能爆發，我那時候剛好要回來展，還帶了頌鉢，其實也是因緣。之前國美館館長邀請我來參觀這個空間，問我說有作品可以在這邊展出嗎？後來我為這個空間量身訂做，我走在那個圓環，就覺得走路的聲音在裡面環繞。所以我就想做一個聲音的互動一定很有意思。後來有一回旅行中看到頌鉢，那個鉢就是一個圓，剛好跟圓環很像，所以就在360度的環景中間就訂了一個圓桌，上面就擺了四個鉢，我也考慮了觀眾的身高大小。所以上面就有12台投影機。這是一個俯視圖，我從這上面看，所以這個藍色是圓桌，上面排了不同的4個頌鉢，然後有四個麥克風蒐集聲音。所以這件作品是我為它量身訂作的，透過聲音來啟動影像，這個展覽在那時是第一件即時互動作品在這場域中展出。麥克風接收到這邊最大的聲音進來，傳到這邊後面的四台電腦運算，四台電腦運算之後再投影到對面的螢幕，因為我在這邊看到的是對面，所以投影機是在這邊。一台電腦有三個投影機在這一面。這邊的觀眾玩的聲音，是輸入到下面電腦還有三個螢幕投到他對面的畫面上。如果今天只有一個觀眾在玩的話，影像可以投影到他對面，慢慢地會擴散到另一邊。如果說有四個人在玩，四台電腦進來就會有交集。所以我們就是用四台電腦去運算去交換訊息。那時候我有請國美館的人先看一下硬體有沒有問題，如果沒有問題的話再來看軟體的部分，那時候他們也很擔心，我就說不會不會，後來那次也是展了幾個月，狀況都很好沒什麼問題。

謝：想請問一下它為什麼有時候在這邊、有時候在那邊，是因為音高嗎？

陳：這就看觀眾怎麼玩，所以我覺得很有意思。然後我那時候還分析聲音，聲波的弧度是一球圓的，一般觀眾這樣敲聲音就會很尖銳，因為音波的長度他就會閃一下。慢慢的聲音就會拉長，一直向外擴散，一直傳播，聲音越長他就繼續轉，如果聲音很急促的話他就轉很快，馬上就停止了，蔓延的就沒那麼快。

它在那個圓環的空間真的是第一個互動裝置，他裡面是八角音，這是其中一個八角。其實《C的C次方》那件作品，是顏色是方塊是光速的速度，從那件作品之後，如果大人進去坐了就會壓到下面的感應器，從你這邊一直坐著都不動的話就會一直這樣擴散，就會覺得好像進入一個冥想的狀態，跟著你的體重整個好像被他帶著走。就是從這件作品之後讓我延伸到《曼陀羅響樂》（2011，**Singing Mandala**），我又想到聲音、又想到音樂，就有一種冥想的感覺。我就想到用頌鉢那個鉢的造型跟圓環差不多，因為頌鉢還是冥想。所以C從最早的概念（**Concepts**），就是因為生病之後想要做的更好，因為這樣子讓我做了《曼陀羅響樂》、冥想，讓我更深入的想要探討意識（**Conscious**）的問題，所以C也是意識（**Conscious**），從概念到意識的探討。另外方塊也是C（**Cube**）及顏色。

謝：可以請妳談一談《夢想的萌芽—生生不息》這件作品嗎？

陳：《夢想的萌芽—生生不息》是在花木市場的公共藝術。是跟林舜龍合作的，他做一個水果的造型，那時候只有一個螢幕的時候做的。現在好像已經拆掉了、已經卸下來了。已有10年在花木市場，都還是在動。

謝：可以請妳談一談《互·動》（**InterACTE**）這件作品嗎？

陳：《互·動》（**InterACTE**）這件作品是我們有做AI辨識肢體語言，有指揮家的肢體語言、默劇的肢體語言、聾啞人士的手語、一般人講話的手勢，結合這些人物截取他們的肢體語言、人體工學的動作、動作的速度，之後用影像呈現。這個帶VR眼鏡的人，他看到的是VR裡頭的畫面，裡面也有另外一個投影，是兩個世界的重疊，兩個世界並列。所以他看到的是立體的，另外一個虛擬的世界。我們那時候會用影子，我們不是實體的形，我們用一個木偶在另外一個世界，那你怎麼跟他溝通？當沒有語言的時候，你怎麼樣用你的肢體語言去跟別人溝通？所以我們就做了這樣的作品，從行動中去溝通、去互動，而且是雙重的，像這樣旁觀的人也可以有另一種實體觀賞，那他本身是在另外一個虛擬世界。這是虛擬跟實體的狀態並列。

謝：可以請妳談一談《手語詩吟唱：無聲的發言》（**Deaf Poetry: saying everything without speaking**）這件作品嗎？

這件是我個人的作品，就是跟聾啞詩人有關的。樂器鼓對聾啞人士等聽不到的人來說是沒有意義的，那我怎麼把樂器變得有意義？我把它變成可以跟聾啞人士溝通，當然不是以聲音，是以視覺的方式，所以這個鼓會跟聾啞人士講話，它用手語，樂器變成是一個擬人化的，樂器透過它們的眼睛，並從鼓面回應。等於樂器可以看到聾啞人比的手語，並來跟聾啞人溝通。

謝：這也要寫一個AI嗎？

陳：對啊，完全就是我們之前研究手語延續下來的。我們那時候研究手語是一個計畫案，是跟聾啞詩人、跟學手語的人。因為之前手語都是用2D的錄影，我們那時候要做3D的肢體。那時候跟另一個語言學的實驗室，他們要做手語研究，所以我們幫他們建立一個3D的手語資料庫。其實聾啞人士不太會識字，他們都是手語，他們跟我們的語言不太一樣，雖然說他可以另外再學，但是他沒有發音所以很難用文字，因為他們都是用手語。一般手語大多都是實際的人，怎麼樣做一個AI的，會辨識手語、會回應他的手語，而且是3D的。所以那時候幫他們開發了這個，是為了應用。不過有了這些數據之後我們也發展了這種互動機制的手語，我把它延伸作為藝術創作。

謝：我覺得這也很有趣耶，應該要在台灣發表才對。

陳：如果有機會去的話，我想再找國美館看看。把我做的這些真的互動的另一種意義、一種空間，他有很多不管是在認知還是在情感上。因為台灣這種都做得太應用了，要怎麼樣呈現出來。後來我做這個是要獻給聾啞人，因為我有機會去觀察聾啞人士的一些感知的世界。我那時候就用樂器做一個像這樣的裝置獻給聾啞人，很有意思。後來我帶學生做，我就把我們研究的數據給學生們。他們另外用他們的想像去做，我們用大鼓的皮面當螢幕，一進去聾人音樂會，每個人帶一個耳機進入一個完全無聲的世界，體驗只有視覺的世界。然後每一個畫面就像一個演員，他會給你回應，就是一個無聲的肢體語言。這是一種體驗。其實CIGALE這個計畫是我們之前做的。我們花了三年的時間來做它。它是一個卓越研究案、一個計畫案，「藝術與人文介面」（Labex Arts-H2H）。Cigale中文意思叫知了、蟬，其實比手語的時候，「知了」就好像「知道了」的意思。其實cigale是這幾個字的縮寫就是肢體截取（C），互動的（I），藝術性的（A）、表現性的（E）、肢體的語言（L），這幾個字的開頭字母的縮寫就是CIGALE。我們那時候就幾個合作單位，我們有找戲劇、默劇演員、聾啞詩社這些。這樣我們花了三年的研究做出來的。

謝：可以請妳談一談《Etre en Apesanteur》（2016）這件作品嗎？

陳：這個《Etre en Apesanteur》（2016）是太空藝術，這是2015年之後我們做的無限軀體。這就是空中演員需有特別錄影技術，在無重力下提供一個創作想像的的空間。空中演員要拍攝很難，因為不可能到太空去。我們有跟一個舞蹈家合作，她有在無重力之下跳舞。我從2017年回來有帶學生做《Nulle part et Ailleurs》（2017），另外你看舞者好像無重力之下，等於是見到一個微沈重的沈浸式的虛擬環境，最主要是探討主觀式的觀賞創作力。因為舞者的舞台沒有

背景，背景是AR另外加上的，所以觀眾在看的時候他要透過面板、平板看，他在觀賞也是一種創作。他可以選擇不同的情境，這個背景會跟著觀眾動，觀眾轉背景就跟著轉。這邊有很多不同的背景場景可以選。

另外從無限的軀體—假如我是空中演員—我們在VR裡頭就讓觀眾懸掛在那裡，我們是用盪鞦韆吊在至少腳不貼地的高度來體驗。你可不可以翻過去？你敢翻嗎？是不是很刺激？我們還把他綁成這樣非常的很安全（笑）。

另外這個是在無重力之下的水，體驗其他物質的狀態。在無重力的空間用力跟在有重力的空間用力是完全不一樣的。像硬體你給一點力量，水滴不是像現在這樣就著地了，水滴是浮在空中的。這是另外一種體驗，非常有趣。你想去把水給切碎、分散，這是另外一種型態，很有意思。你要慢一點你是在無重力中，你會不敢使力因為你會有反作用力。所以我在體驗之後，三分鐘之後手變得很奇妙。這個就回到存在的本質。所以我開發研究很多，我就是實驗室的負責人。這些都在法國。

另外這是2013、14、15年做的，另外這一件是我跟法國國家圖書館做的數位藝術與傳承。因為數位藝術的東西就是曇花一現，如果你沒有去傳承的話。藝術品沒有市場，沒辦法典藏，如果什麼都沒有的話，將來這一代所有人的智慧就都流失了，別人看不到，所以是一個很悲哀的事情。那時候法國國家圖書館後來也有找我們，他們就把數位藝術品當成是出版品，因為沒有所謂原件，他們就以書籍來收集。這計畫主要做傳承，這不叫典藏，傳承是包括很多資料、創作者、藝術品等等所有的文件國家圖書館都收集，希望以後有人想要研究，他可以找到參考資料。這個是舊的國家圖書館，在市中心，另外一個是新蓋的。這計畫最主要是開發一個理想模型，怎麼把數位藝術作品歸類。因為國家圖書館他最主要是蒐集，他要建立索引。國家圖書館現在就可以使用我們開發的這塊了，它就可以把數位藝術作品納進來。還有數位藝術的知識本體範疇。我們做這個是希望它可以預存、保存、存檔，過程就是去找作品集，再來作品怎麼樣透過模型去描述，這樣才知道怎麼去歸類。之後你才可以還原或者修復，或是在一個轉移的系統，或者再重寫。

謝：請問這樣有沒有版權的問題？因為有的作品是要賣的。

陳：那是要看作者，有些作者可以把他的軟體刪掉。他們典藏其實看準了這個現象，因為法國國家圖書館也不是所有人可以進去的，他要給一般民眾、學者、研究部門至少要是博士生才可以進去，資料也都不能帶出來。有分學者研究跟一般開放給民眾的，他們是分得很清楚的。他們也很重視著作財產權，你的東西放進去不是一般人可以取得，一般人要研究，他們也要簽一些文件，你要發表一定要註明出處。一個作品的建檔、更新，留下資料之後，幾十年之後可以重新創建，想創作的人他也可以從中利用或重現。

謝：請問所以這就是建構一個系統，後來沒有再做成作品？

陳：對，這個是屬於跟國家圖書館的研究。之後我在2015年有到「奧地利林茲電子藝術節」，他們2015年的時候有辦一個校園展，有邀請我們。我那時候是負責人，他們的總監就說，法國在這方面他們都沒有發表過。最主要還是從巴黎第八大學開始，我們已經成立四十年了。我那時候是研究數位藝術跟國家圖書館合作這個主題，主要是因為我2010年接了系主任、所長還有實驗室負責人。三十年前那些退休的教授做的作品都無法讀出來，我想說的是有一些數據跟資料要趁他們還在的時候，做一些傳承的工作。所以那時候國家圖書館就有來找我們，因為巴黎第八大學在影像、電子音樂和數位文學算是最早開始的，數位文學才發展成現在的網路。我們那時候就把幾乎35年來在法國的的數位藝術、數位文學，還有互動的藝術跟電玩一起呈現。

性別困境

謝：請問你覺得目前台灣科技藝術界裡面，對女生來說，如果他還是正在成長的藝術家，性別會不會對他造成什麼困擾或是困難？一般會覺得好像女生都不太會寫程式。

陳：我覺得不見得，還是有很多很傑出的女性都學理工，雖然是少數啦。我覺得最主要還是在於你的意願跟動機。

謝：請問你覺得性別的部分在法國跟台灣有沒有不同？

陳：他的差別也許沒那麼明顯吧。其實在法國非常重視性別平等，尤其是整個政治社會的權位講求男女的平等，或者說法國政府內閣，會平均男女人數的比例，或像是我們在大學裡頭任何的評審委員女性至少要佔百分之四十。這是有規定的。

謝：好像科技大部分都還是男性。

陳：我覺得你說這些權力的主導權還是在男性。男性有男性的想法與夢想。

謝：是否男性可能比較重視技術？

陳：對啊對啊，所以這還是沒辦法。那其實我有發現在國外像是法國，教授大部分都是男的，那女性要升到教授其實很難。在科技領域女性也比較少，所以變成說，我現今的角色和地位就很少見，所以在法國我就常被找當評審委員。

所以法國有這樣的一個政策，女性參與的機會就比較多。我覺得這很重要，

因為我們國內在大學裡面講求女性平衡，那些都是芝麻小事。比如說同事之間，男老師對女老師說：「哇，你今天穿迷你裙這麼……」，這樣也要小心喔。或是男老師跟女學生說：「哇，你今天穿得這麼清涼」，你會被學生告喔。難道變成說人與人之間的幽默都沒了嗎，對不對？這些都是日常生活中的芝麻小事，我覺得我們應該是放在一個更大的、真正男女平等的主導權。

我有一回就回來參加北藝大動畫季，我記得那次評審委員幾乎都是男的，導演也都是男的，就只有我一個代表法國。然後在評審作品時，我就請大家是不是可以分享一下個人選這部作品背後的理由，然後我就發現每個人在講他背後的理由，我發現男人有男人的幻想，他們傾向於未來世界是什麼，超人類是什麼。但發現女性有那種對大地的愛，我們會以一種關懷、關愛以及母愛的角色去切入去看作品。可是男人是那種機械式的，或者是那種不同的幻想，我覺得都好，可是你要留給不同的族群、不同的性別，這個社會才會多元，不然得獎的都是那些機械、未來式的、科幻類的這種屬於男人的幻想。不能只有一個導向啊！所以這個真的很重要，我們得要去爭取，不然都還是在男性父權的時代裡頭。

謝：那想請問除了評審的性別比例以外，法國還有什麼具體的措施嗎？

陳：主導權要有不同性別的人參與、要有不同的聲音。我覺得文化是要多元的。

第三節 藝術家作品圖片





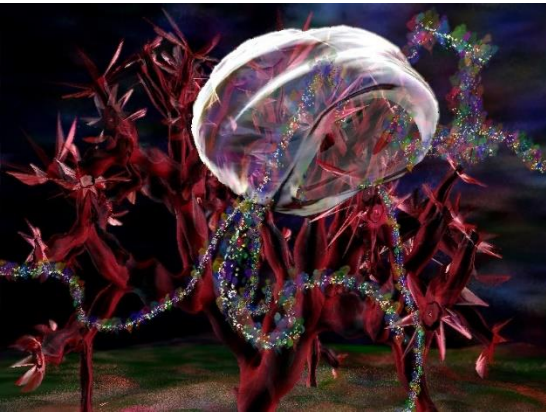
圖1		陳珠櫻陳早期繪畫具有超現實風格。圖為「大地遊戲」系列，素描，1989。
圖2		陳珠櫻陳早期繪畫具有超現實風格。圖為「大地遊戲」系列，素描，1989。
圖3		陳珠櫻陳早期繪畫具有超現實風格。圖為「大地遊戲」系列，素描，1989。
圖4		陳珠櫻陳早期繪畫具有超現實風格。圖為「大地遊戲」系列，素描，1989。

圖5		<p>陳珠櫻陳早期繪畫具有超現實風格。圖為「首」系列，素描，1989。</p>
圖6		<p>陳珠櫻陳早期繪畫具有超現實風格。圖為「大地遊戲」系列，素描，1989。</p>
圖7		<p>「精神裡的自動性繪畫素描」系列，1990-1991，炭精華、墨水、混和媒材於紙或卡紙上。</p>
圖8		<p>《灰》，1993-1995，電腦動畫。《灰》所要探索的就是「生命」。</p>


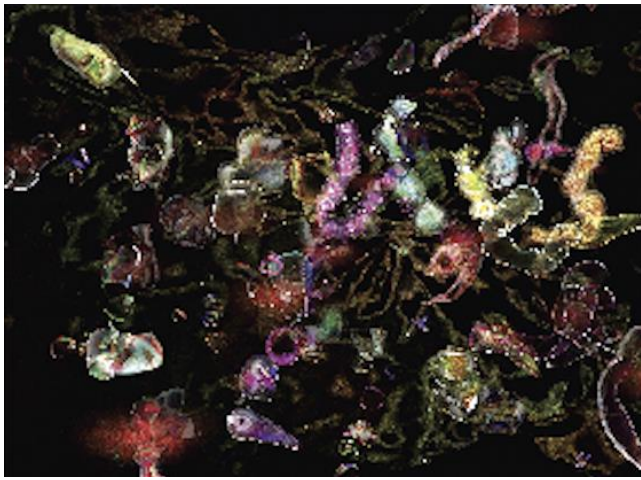

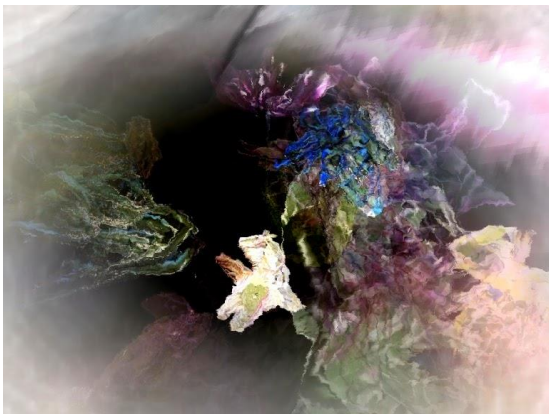



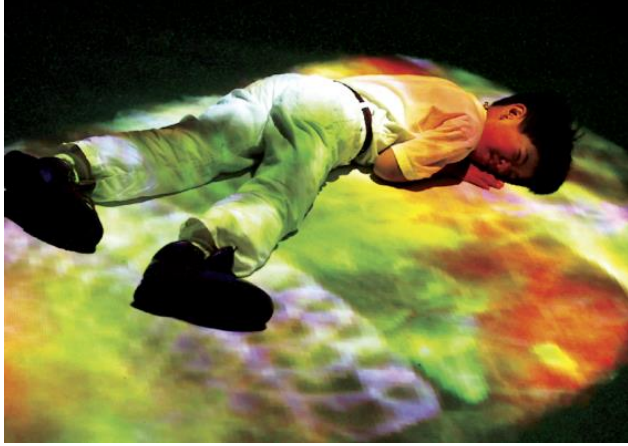
<p>圖9</p>		<p>《灰》， 1993-1995， 電腦動畫。 《灰》所要 探索的就是 「生命」。</p>
<p>圖10</p>		<p>《矽晶裡的 生物圈》， 1996。是陳 珠櫻探究基 因演算法、 開發建立虛 擬生物的基 因庫而衍生 的電腦動畫 作品。</p>
<p>圖11</p>		<p>《矽晶裡的 生物圈》， 1996。是陳 珠櫻探究基 因演算法、 開發建立虛 擬生物的基 因庫而衍生 的電腦動畫 作品。</p>

圖12		<p>《形態衍生》， 1996。是陳珠櫻探究基因演算法、開發建立虛擬生物的基因庫而衍生的電腦動畫作品。</p>
圖13		<p>《生命如蜉蝣》， 1997。是陳珠櫻探究基因演算法、開發建立虛擬生物的基因庫而衍生的電腦動畫作品。</p>
圖14		<p>《生命如蜉蝣》， 1997。是陳珠櫻探究基因演算法、開發建立虛擬生物的基因庫而衍生的電腦動畫作品。</p>
圖15		<p>《生命如蜉蝣》， 1997。是陳珠櫻探究基因演算法、開發建立虛擬生物的基因庫而衍生的電腦動畫作品。</p>

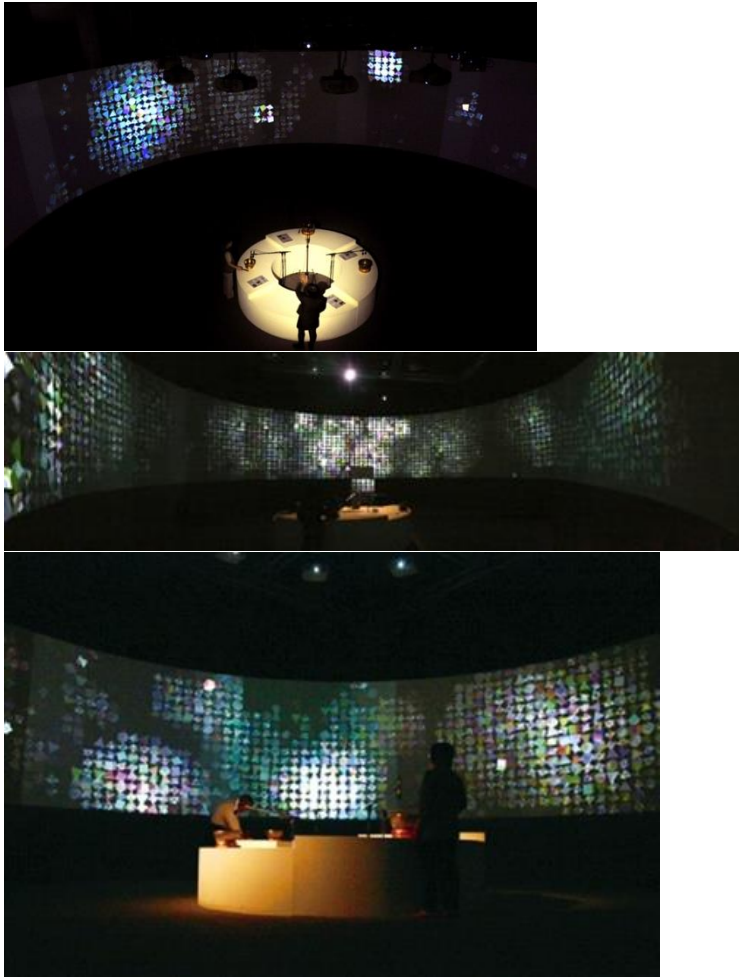
		<p>作品。</p>
<p>圖16</p>		<p>《生命如蜉蝣》，1997。是陳珠櫻探究基因演算法、開發建立虛擬生物的基因庫而衍生的電腦動畫作品。</p>
<p>圖17</p>		<p>《生命如蜉蝣》，1997。是陳珠櫻探究基因演算法、開發建立虛擬生物的基因庫而衍生的電腦動畫作品。</p>
<p>圖18</p>		<p>《繪影繪生》，2001-2002，人工生命電腦編成即時互動裝置。多人入場時影像產生在觀眾所連接的中間區域，聲音也隨之此起彼落彷彿是生命的互動磁場。</p>

圖19

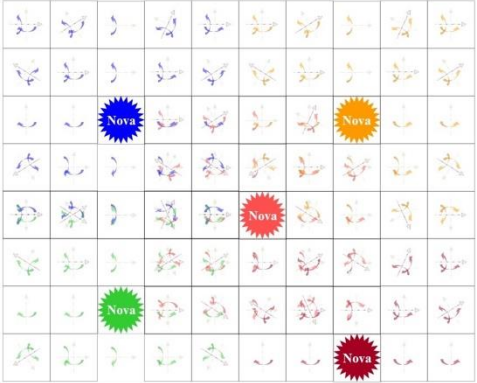





《繪影繪生》，2001-2002，人工生命電腦編成即時互動裝置。多人入場時影像產生在觀眾所連接的中間區域，聲音也隨之此起彼落彷彿是生命的互動磁場。

圖20



《曼陀羅響樂》，2011，360度環景數位影像互動裝置。觀眾敲響中央的頌鉢，即會引動環場四周的「玲瓏」交相共鳴。

<p>圖21</p>		<p>2012年國美館展出《一個動感裝置藝術：C的C次方》裝置中運用到的Nova傳播圖示，可見每個方塊的運動傳播方向。</p>
<p>圖22</p>		<p>2012年國美館展出《一個動感裝置藝術：C的C次方》裝置吸引許多小朋友在場間與之互動。</p>
<p>圖23</p>		<p>2012年國美館展出《一個動感裝置藝術：C的C次方》裝置吸引許多小朋友在場間與之互動。</p>
<p>圖24</p>		<p>在法國首度展出《C的C次方》裝置吸引許多小朋友在場間與之互動，2012。</p>

<p>圖25</p>		<p>《生命之旅行者》，2012，互動裝置，。作品設置在法國南部的工業大城圖盧茲市的火車站公共空間。</p>
<p>圖26</p>		<p>《生命之旅行者》，互動裝置，2012。觀眾觸碰銀幕就會出現如不同的水母般的變形虛擬生物。</p>
<p>圖27</p>		<p>《生命之旅行者》，互動裝置，2012。觀眾觸碰銀幕就會出現如不同的水母般的變形虛擬生物。</p>

圖28		<p>《太陽能昆蟲生態箱》利用電子元件組成栩栩如生的電子昆蟲。2018。</p>
圖29		<p>《太陽能昆蟲生態箱》利用電子元件組成栩栩如生的電子昆蟲。2018。</p>
圖30		<p>《太陽能昆蟲生態箱》，互動裝置，2018。觀眾可以各自拿著手電筒照射期受上，昆蟲會閃爍發光，並發出不同的鳴叫聲。</p>

第十章 郭慧禪

文：謝慧青、邵佳澄

第一節 藝術家簡介



郭慧禪（Hui-Chan Kuo，1976—）臺灣藝術家。出生於臺灣宜蘭，目前居住和工作於新北市。1999 年取得國立臺灣藝術學院美術系藝術學士，2001 年取得倫敦藝術學院藝術碩士。為新樂園藝術空間成員、元智大學藝術與設計學系、佛光大學傳播學系兼任講師。

以數位影像、動畫為主要創作媒材，作品中探討人和環境的關係，將現實生活中所面臨的狀態轉化成圖像，反映生活在都市中失序及焦慮，藉由找尋生命光點及回憶的片段，建構與累積個體存在的價值與方向。

曾舉辦 3D 動畫作品個展：新樂園藝術空間 2019 年「擬態遊戲——郭慧禪、許惠晴雙個展」、2015 年「遊樂場——郭慧禪個展」、文山藝廊 2017 年「遊樂場 II——郭慧禪個展」、雍和藝術教育基金會 2016 年「遊戲迷宮 V——郭慧禪個展」、2015 年「遊戲迷宮 IV——郭慧禪個展」、2014 年國立成功大學「遊戲迷宮 III——郭慧禪個展」。

參與的跨界創作：2018 年宜蘭「映像節-將來記智」、新樂園藝術空間「衍 | 幻——內外的獨白與對話」2018 跨領域藝術節、2015 年水谷藝術「我是藝術家」2015 跨領域藝術節、2014 年中山創意基地「文本·本事」策劃展；3D 結合互動程式：2014 年交大藝文空間「碎碎煉～當代藝術的變與不變」。

第二節 藝術家採訪稿

訪問者：

謝慧青（以下簡稱謝）

邵佳滢（以下簡稱邵）

受訪者：

郭慧禪（以下簡稱郭）

作品中的性別議題

謝：你在台灣創作二十幾年了，想請問你覺得你作為台灣的女性新媒體藝術家，有沒有遇到過任何性別困境？以及二十年來，台灣的藝術環境在性別問題上，是否有變好或變壞呢？

郭：我自己沒有碰到過什麼性別困境，所以我覺得談不上什麼變好或變壞，因為我真的覺得還好。

謝：可是你早期的作品裡，有蠻多在談論關於性別的作品，可以請你跟我們介紹一下當時的創作動機嗎？

郭：我比較早期是從大學的時候，那時候有些情感上的迷惘那個階段我才會做這樣的東西。但那個比較不算性別困境，應該是性向問題。我開始會做那個系列，是從大三大四的繪畫開始做的。後來一直到研究所的那個系列，是從綠色泡泡人開始，那是 2001 年，再來是到捷運那個 *Untitled* 的系列，然後一直到，光頭那個系列，其實我覺得都算在那個階段的東西。可是我覺得他其實是階段性的，這個系列並沒有延續很多年，它會是有幾年我才比較會做這樣的東西。

謝：所以你當時感覺到的，在性別或性向上的問題，願意跟我們分享一下嗎？

郭：也不是什麼問題。就只是在比較年輕的時候，可能會碰到喜歡的人，然後她不見得會喜歡你，可是你還是喜歡她這樣。類似這種小孩子的感情問題而已，長大會想起來會覺得其實也還好。他其實就只是一個感情問題而已。

謝：因為在你早期的攝影作品裡，會看到你用數位處理，把人物的性別特徵、符號、衣物等等都拿掉，所以也比較像是以一個中性的身份在呈現自己。

郭：對。因為我那個時候就覺得自己是很中性的，因為我當時就把自己當成中性人去做設定。就是把自己一些生活上的想法，變成一個影像上的造型。雖然我還是女的，可是當時我就想用無性別的方式去做呈現。

邵：可以看到老師在不不論是作品自述或其他訪談裡，都有說到這系列作品中的人是一個無性人的概念，所以我想要請問老師，選擇無性人，是否就是因為當時老師的自我認同是比較中性，才有無性人、又衍生到嬰兒的主題？是這個原因嗎？

郭：我覺得是。一定是當時的你有那樣的想法，你才會做這樣的造型。像我現在就不會特別做這樣的東西。

邵：了解。所以老師就是早期才比較多處理跟性別相關的繪畫或攝影，那現在就比較少這樣的主題，也就是因為比較沒有這類在生活上感情的問題這樣？

郭：對。因為我單身很久，就是可能到了三十歲以後，就基本上，在心態上會覺得自己一個人比較適合。所以沒有感情問題的話就比較不會去往這個方向想。

生活、創作上的性別困境

謝：那對於性向的問題，請問你是否有在生活或創作上有受到任何影響？

郭：我覺得可能就是，因為我的作品其實很多自拍，還有像方塊人的話，它其實也是看不出來性別的。我的作品中性別都不是很明確，不會刻意去講男的女的這件事。擬態系列其實看得出來是女的，因為那個是長頭髮，所以比較看得出來。那我現在拍可能就還好，因為我現在頭髮是剪短的。所以嚴格來講，方塊人沒有什麼性向，因為它就是魔術方塊長出來的人，所以其實沒什麼性別。跟我最早期的嬰兒的形象無性別上我覺得是很接近的。

謝：我其實比較晚才知道你的性向，而我也發現男同志好像在社會上大家比較了解，那想請問你覺得女同志在創作圈，是否會因為性向問題，而受到歧視或任何影響？

郭：我覺得還好。因為學創作的人，我研究所在國外嘛，然後大學是台藝，台灣藝術圈我覺得其實都對這類事情蠻包容開放的，不太會去管你性別不性別的問題，而是針對你的作品本身。至少我沒有碰到什麼問題過。也不會有哪個男同志碰到什麼問題啊？我們哪有這麼保守，又不是大清朝。

謝：因為男同志他們可能會有一些展覽，我記得在當代館前幾年有光合作用，所以大部分似乎都是男同志的問題比較被討論或看見，但好像女同志會一直被

隱藏、沒什麼人在討論這個問題。

郭：因為女同志比較少。藝術圈我有認識的人是，但大家不太會把這件事搬出來講。畢竟在台灣她們可能有父母，或是家裡有長輩等等，大家就比較不會把這件事拿出來、特別去出櫃之類的，因為其實沒有必要，會造成不必要的麻煩。

謝：男同志現在好像很被接受，甚至有時候他們好像很大膽的去公開說，也不會遇到太多問題。但女同志相對來說就比較少，但到底是真的人數比較少？還是因為社會環境而不願出櫃？

郭：我覺得社會環境還好，還有一個部分可能也是因為家庭的關係。因為像我是比較鄉下的人，和是不是在藝術圈也沒關係。例如說，像我早期的一些作品，可能有上報紙，然後我媽看到就趕快收起來，因為我爺爺奶奶還在。因為那個東西，首先，它是我早期光頭的系列，可能有時候會上報紙，就會被收起來。因為家裡長輩看到會想說你是不是很奇怪，應該我碰到比較大的問題是這個。其他的好像還好。因為我後來，也沒有什麼報紙會登我的東西。大概2005年之後就沒有了，早期有，我早期有上過報的應該都是蝴蝶那個系列，還有漂浮系列也有上過報紙。漂浮系列是在樹德科技，我之前有一次去南部，樹德科技大學，有一個性別研究所，有辦展覽，在2007的時候。第一屆性與藝術國際學術研討會，樹德科技大學，在高雄。把漂浮系列和相關訪談，登到報紙上。我媽媽看到其實蠻生氣的，就問我為什麼要那樣講。但我當時覺得沒什麼。我覺得我碰到比較大的問題，都是類似像這種：你有一些作品，然後你可能訪談的時候，因為它的作品本身的樣子，會讓你的家人看到，但他們不見得會希望你公開地去談這些事。她看到的時候，可能就是騙親戚朋友說，那個都是電腦做的，都是假的這樣。

邵：因為老師原本是學油畫的，後來才轉向影像、動畫，那想請問老師在學習、轉換領域的過程中，是否會遇到在性別上的刻板印象或歧視的言論，例如說被認為女性在電腦、科技領域注定表現不好等等相關的經驗？

郭：其實還好欸。因為我 Photoshop 其實是在研究所的時候學的。但其實我在大學的時候是完全不用電腦的，我連報告都送去打字行打，你就知道我有多不愛用電腦，然後電腦還放到壞掉，然後想說電腦都沒用，很可惜就把電腦送人。上研究所以後我就買了一台 Notebook，去國外，因為在國外總是得上網。當時還買了一台蠻好的，買了一台 IBM 的花了三萬多塊。那我在 Chelsea 裡面嘛，然後我們學校有電腦教室也有剪接室，它就像一個 Workshop，學生可以去使用學校的設備、器材，它會有技術員，如果你不會使用他會教你。那我們那個技術員，他是剪接比較好，但他 Photoshop 真的很兩光。你看到的第一個泡

泡跟捷運的系列，那些都是用我們學校的電腦教室的 scanner 掃的，先洗成照片再去掃。

那因為我沒有辦法解決電腦的問題，因為我當時不會 Photoshop，後來我就請了一個……因為我們住宿舍，我們會有幾個不同系所、不同學院的，因為我們學校以前叫 The London Institute，後來 Institute 升級了現在叫 University of the Arts London，以前是四個學院，如：Saint Martins 什麼的，現在又多了一個叫 Wimbledon。當時有一個設計科系的，也是我們學校的，他是一個韓國設計師，我就請他教了我幾天。然後我就學起來了。當然當時我也沒那麼熟練，可是就是可以操作這樣。人就是有需要就會學得很快，所以我倒不覺得有什麼很大的問題。其實 Photoshop 也沒什麼問題，因為 Photoshop 很簡單。比較難的是 3D，3D 的時候我就真的覺得難。因為它的技術含量真的比較高一點。3D 的話是我回來台灣，上網找 104 徵家教。第一個是師大的研究生，他大概教了我一年，所以我方塊人的系列，其實後面有一些比較困難的地方，其實是他幫我做的，因為我不知道怎麼做。然後有時候人體的封套，我實在是不知道要怎麼包那個封套，就會丟給他這樣。因為他是師大的，他教我教一教了以後，他就分發到台南去教書，我就找了另外一個。他是一個大亞電腦的老師，他的技術其實比較厲害，可是我現在已經聯絡不上他了，我不知道他跑去哪裡了。所以我現在變成要自立自強，因為我已經找不到我的老師。但是學 3D 的時候我是真的覺得那個是比較難的，可是我覺得那個不會只對女生難吧？那個男生學應該也不會覺得很簡單。不過我自己在佛光，教電腦多媒體製作的課程時，我不認為男生有學得比女生好，當然會有一些電腦程度比較好的男生，可是這個比例上沒有很大的差別，可是如果說電腦能力的話，有的男生真的會比女生好，這是真的。因為像我弟弟他整體電腦能力就比我好，如果像一些電腦硬體的話，或是有一些軟體，他自己拿書看一看就會了。那我覺得這真的是我創作需要我就會去學它。

邵：那我想請問老師，在英國讀書時，有沒有曾經遭受過性別不平等的待遇？

郭：英國沒有這個問題呀，英國本來就很尊重女性，人家還有女皇，當然不會有這個問題。我在英國碰到的問題比較是國籍的問題。因為我剛開始去英國是去鄉下地方，它們會有一些人不太喜歡亞洲人，我剛去的時候去 Lincolnshire 的 Boston，就是英國中部的一個小鎮。我走在路上會有小孩子拿雪球丟我。他丟你不是因為你是女的，而是因為你是亞洲人。那個跟性別沒有什麼關係。不管是男是女他都會拿雪球丟你。

邵：那覺得英國的藝術圈跟台灣的藝術圈，對待女性有沒有什麼不同？還是其實差不多？

郭：因為我不算在英國混過。我就只是在那邊唸書，念完書我就拍拍屁股回來了，所以我不知道英國的藝術圈什麼情況，可是我相信不會有什麼性別歧視的問題，因為他們不是一個會性別歧視的國家。

邵：那想請問台灣的藝術圈在這方面會比較差一點嗎？

郭：台灣至少我沒有感覺到有什麼比較差的部分。不過其實我大學有一個學姊，她其實對於創作是有憧憬的，可是她後來就沒有再發表也沒有再創作，因為她就結婚了有小孩，然後就選擇一個比較穩定的方式，她就是去開了一個兒童美術的教室，可能就是會以一個收入穩定的方式去做她的選擇，所以她後來就沒有再做創作了。還有我認識一個之前做金工的女生，是竹師的，做金工可能就是可以賣一些小飾品，那個其實是沒有辦法維生的，後來她也不做創作，就去當老師了。所以很多會是家庭跟經濟的衡量上，他們可能會選擇一個更穩定收入來源的方式去做他自己的人生規劃這樣。因為創作你說要到可以養活自己，其實是很困難的事情。

謝：對，這倒是。而且可能社會上對女性的期盼也比較是，嫁為人婦、相夫教子等等，比起自我實現，相夫教子這類的期盼壓力其實還挺大的。

郭：我覺得台灣女生，這方面的家庭壓力其實會比男生大，到現在應該都還是這樣子。就好像男人衝事業很正常，女生的話，雖然現在大部分女生都有工作，可是好像通通不管家人，你就只做自己的事好像也是大家不太能接受的，如果你有家庭的話。傳統的觀念對女生的期待還是有一點差距。

邵：那想請問老師自己的家人會很要求您一定要早點嫁人，或是有其他類似的壓力嗎？

郭：嫁人倒是沒有，如果有這個壓力我就嫁人了，就是沒有才不嫁人。我家人在這方面還蠻開放的。而且說真的，你沒有碰到合適的你要怎麼嫁？又不能隨便路邊抓就來相親。

謝：所以等於說，新媒體藝術家，男性跟女性在所謂性別的困境上，其實應該不是只放在藝術圈來看，應該是要放在整體的大環境，因為女性藝術家本身其實有剛剛講到的那個問題，那可能新媒體藝術家，是可能各有一些科技的門檻。那另外還有一個問題就是，如果男性與女性藝術家合作做創作發表，或是一個女性藝術家，做科技藝術作品，像是女藝會有一個藝術家就有講說，他做出來的作品被人懷疑不是他自己做的，覺得一定有一個男性的技術員在幫助他。或者是男性跟女性合作發表，那大家可能會比較覺得說，這個是男性藝術家的作品而不是女性藝術家的。這是目前得出的一些問題。

郭：我其實沒有怎麼跟男性藝術家合作過，我只有跟上次那個文學家連明偉合作籤詩的錄像，再來就是找李家祥幫我寫程式。

新媒體藝術環境變遷

謝：請問你覺得女性的新媒體藝術家，在這二十多年來是不是越來越少？

郭：因為我其實不是策展人也不是藝評家，我真的不太會特別去關注，看起來大家都還在做，我覺得還好吧。因為我真的沒有特別關注，所以我沒有辦法說到底是有多或是少。

謝：那如果說是最新一代的，在這五年十年新生的女性新媒體藝術家，想請問你有沒有認識哪幾位呢？

郭：廖祈羽算嗎？可是她好像也出來好一陣子了。但我差不多好像就只認識到這個年齡段。廖祈羽其實我也不熟，可是她的作品我還蠻喜歡的。還有杜珮詩，做動畫的，但她應該也超過十年了。再年輕的我覺得還蠻多做繪畫類的。其實我這兩年，因為疫情的關係很少出去看展覽。以前我會跟一個朋友一起去看一些博覽會，我們其實看到的都還是偏繪畫類，因為新媒體比較難賣，所以很多人會選擇去做比較裝飾性或繪畫類的，就是比較容易市場化的媒材。這是我自己覺得，但我也不是非常深入去觀察台灣藝術發展的人，所以我不敢說我說的一定對。

謝：我也是有這樣的印象，但我也不敢說自己的是全對。不過大概是在生物藝術領域，有一些新的藝術家，在這十年內有出來，像林沛瑩跟曹存慧，其實是因為生物藝術在這幾年興起，才突然有一些跟生物藝術有關的人出來。但這是基於跟類型發展的，其他非生物藝術類的我也不知道這幾年有誰。像曹存慧其實也是從科技轉藝術，這幾年才新興開始創作，以前也沒有什麼創作發表。所以我知道的比較多是，因為生物藝術崛起，才有一些生物藝術相關的女性藝術家。電腦互動等等的就比較少。

郭：我覺得這跟台灣藝術圈的流行比較有關係。像我開始做影像合成那幾年，就真的是有一群，像我、陳擎耀、何孟娟、侯怡亭，都是差不多我這個年紀或差個幾歲的，都是在做影像合成。然後可能過了那個風潮之後，其實很多大家就慢慢不做了，像陳擎耀去繪畫了，侯怡亭好像還有在做，何孟娟也還有在做，而我現在也比較不做影像合成了，現在影像合成可能都是有預算才會做。我現在回來宜蘭，本來就是要去拍照，我可能會去做幾件影像合成的東西。這次有創作費，很多是根據台灣藝術圈流行的方向或市場的方向去做調整，例如陳擎耀，他覺得做輸出賣不出去，他就改用畫的，他賣得很好。這跟性別沒有關係，

我覺得比較是市場的風向問題。

謝：現在一些新的風向都是，AI、AR、VR、5G、無人機等等。

郭：這些技術門檻很高，成本也很高，就變成大家會望之卻步。可能就變成原本就做這方面科技的人來去做，而不是像我們這種真的學藝術出來的，因為那個就真的要有程式背景而不是藝術背景去做。

台灣整體藝術環境問題

謝：那請問關於台灣整個新媒體藝術的環境，你覺得你對這個環境滿意嗎？或是哪裡不滿意？有沒有希望哪裡要有一些改變？

郭：因為我已經很久沒有自己去申請展覽了。就是像有一些展館，例如數位藝術中心，現在可以自己申請嗎？如果我要自己申請展覽之類的，有什麼公開的管道嗎？因為我覺得好像沒有一個公開透明的徵件管道，變成你要私底下去問人家，或是你要透過關係去找人家。像當代館，你不管有過沒過，可是至少它每年會有固定的公開徵件。就是你要去送展覽，有沒有過是你的事，可是有一個比較公開透明的徵選方式，你可以去投件。我覺得還是會需要這樣子的東西，不然每次展來展去都是那幾個地方。所以我覺得就是展演的管道，還有補助就還是不太夠，因為一般補助不是那種八萬十萬的，不然就是幾百萬的，幾百萬的就很難過嘛，但八萬十萬很多東西都不能做。大概碰到一些比較大的問題就是這個。再來就是技術門檻也是，因為像現在VR等等再更新的技術，就會需要另外再找管道去學習，或者是跟別人合作，但跟別人合作又很困難。因為人家為什麼要跟你合作？人家自己做案子賺錢就來不及了，幹嘛要跟你合作？就變成這個樣子。

謝：我之前有提出說，我覺得台灣並沒有真正的新媒體藝術中心。頂多你說台北數位藝術中心，之前好像還有一點，但現在功能好像越來越少，好像並沒有一個真正可以媒合藝術家跟技術人員的新媒體藝術中心。想請問你覺得如果真的有的話會有幫助嗎？

郭：我覺得會啊。因為我記得以前黃文浩在的時候，還是會有一些課程，或者是推廣的活動。有這些課程、推廣活動我覺得還是多少會有幫助。因為有一些比較新的技術，沒有特別另外去學或是去上課的話，這些東西其實是不會的，至少我不會。

謝：所以說這個也是可以彌補技術落差的一種方式。那請問你覺得像工研院他們也會有徵求藝術家進駐等等，會不會男生的比例太多，女生的比例很少？

郭：因為我沒有去申請過工研院，可是這個應該跟男女沒有什麼關係吧？就是我自己申請補助，我覺得那個比較還是看作品，他跟男女比較沒什麼關係。女生會比較少應該是因為女生的藝術家本來就比較少。

第三節 藝術家作品圖片

圖1		《無題 00-1》，影像輸出，2001
圖2		《無題 10》，影像輸出，2001
圖3		《無題 12》，影像輸出，2001

<p>圖4</p>		<p>《Degree Show》, 裝置, 2001</p>
<p>圖5</p>		<p>《Byniki2002-01》, 影像輸出, 2002</p>
<p>圖6</p>		<p>《漂浮 0917001》, 影像 輸出, 2003</p>

圖7		《水》，裝置， 2004
圖8		《頭 02》，影像輸出、裝置，2005
圖9		《稻田》，影像輸出，2005-2010



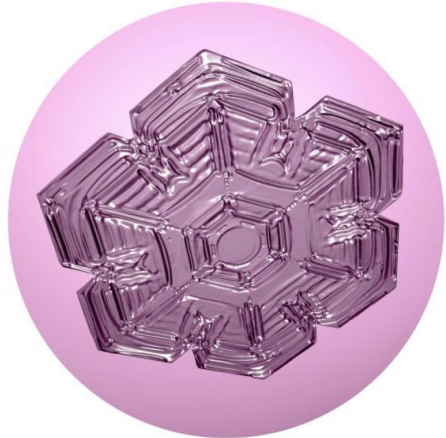


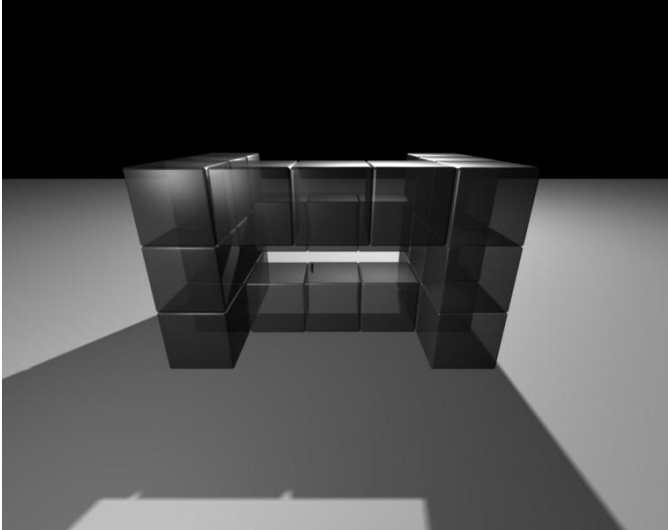



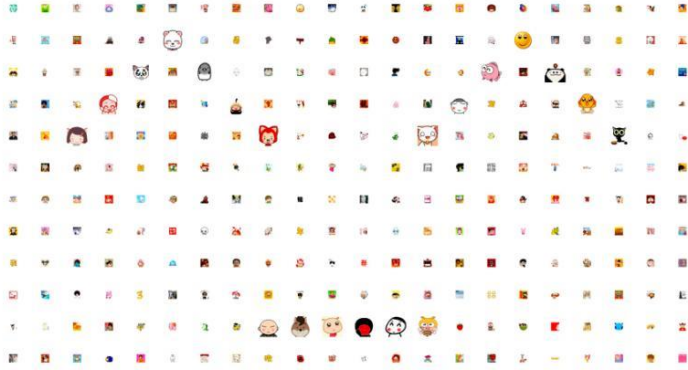


<p>圖10</p>		<p>《灰磁磚》，影像輸出，2005</p>
<p>圖11</p>		<p>《牆壁 01》，影像輸出，2005-2010</p>
<p>圖12</p>		<p>《雪花 004》，影像輸出，2008</p>

圖13		《地圖 02》，藝術微噴，2008
圖14		《漂浮島 01》，藝術微噴，2008
圖15		《泡泡人》，動畫，2008

<p>圖16</p>		<p>《走道 04》，影像輸出，2008-2010</p>
<p>圖17</p>		<p>《紗窗 02》，影像輸出，2009-2010</p>
<p>圖18</p>		<p>《一樓》，動畫，2010-11</p>

<p>圖19</p>		<p>《白牡丹》，影像輸出，2010</p>
<p>圖20</p>		<p>《當我們同在一起》，2011。 台北人情WAY 創意街區聯合展，隱山丘天母街區 現場照。</p>
<p>圖21</p>		<p>《光點》，動畫、紅外線感應器、單槍投影，2012</p>

<p>圖22</p>		<p>《表情俱樂部》，李家祥 + 郭慧禪，動畫、單槍投影、感應器，2013</p>
<p>圖23</p>		<p>《甜蜜蜜》，動畫、裝置，2013 展於萬華糖廊文化園區</p>
<p>圖24</p>		<p>《甜蜜蜜》，動畫、裝置，2013 展於萬華糖廊文化園區</p>

<p>圖25</p>		<p>《春光》，複合媒材，2014</p>
<p>圖26</p>	 <p>你對澳門、台灣、中國大陸、香港的第一個印象是什麼？ What is your first impression of Macau, Taiwan, Mainland China and Hong Kong?</p> <p>請挑選出一張最能代表台灣的影像，並說明原因。 Please, select the most representative image of Taiwan and tell me the reason.</p>	<p>《相望》，裝置，2014</p>
<p>圖27</p>		<p>《相望—屏東》，影像輸出，2014</p>

圖28



《相望》，錄像，
2014

圖29



《楊氏古厝 02》，
彩色照片，2015

圖30



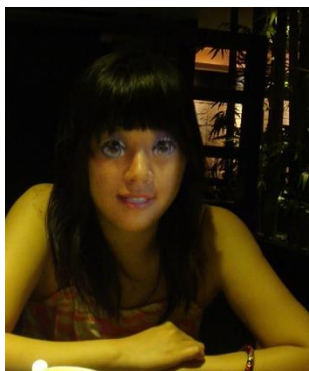
《古井 01》，彩色
照片，2015

<p>圖31</p>		<p>《城市記憶 01》， 藝術微噴，2016</p>
<p>圖32</p>		<p>《遊樂場 02 文山 版》，動畫，2017</p>
<p>圖33</p>		<p>《龜山映像》， 郭慧禪 x 連明偉， 錄像，2018</p>
<p>圖34</p>		<p>《鎖 x2_3 籤詩 版》，動畫， 2021</p>

第十一章 陳依純

文：謝慧青、邵佳澄

第一節 藝術家簡介



陳依純（Chen I-Chun，1980—），台灣藝術家。出生於台灣南投，現為國立台北藝術大學美術系博士候選人。代表作品有：《再見小工廠》、《林水源傳奇系列》、《你夢見電子羊了嗎》。曾獲 2016 台北美術獎最佳人氣獎及優選、2016 台北數位藝術表演獎首獎、2015 金穗獎一般組最佳實驗片首獎、2011 德國科隆第七屆國際錄影藝術節獲選。

在陳依純的創作脈絡當中，關注歷史情境和人權的社會議題。藝術家透過音像的實驗性，跨越技術和媒材上的結合，試圖在作品中重新建立一段虛構的歷史，其內容不僅是個人面對歷史的反思，也是藝術作品帶出藝術家回應社會的方式。

陳依純的創作背景始於繪畫媒材，後來因為接觸互動科技的程式，而讓她一邊進行各種實驗影像的創作，也一邊學習編寫程式的邏輯。藝術家開始跨越不同的媒體，展開學習的過程，因而廣泛地學習各種科技藝術所運用到的數位軟體。這讓她在創作的每個階段，能更進一步瞭解到每一個軟體的技術和限制，並透過不同軟體工具去呈現影像質地，甚至將傳統繪畫的特性轉化為數位的對比與視覺效果。此外，在實驗影像的呈現，也將過去習得的繪畫表現技法轉置到數位影像的奇幻場景以及拼貼效果，成為陳依純獨有的影像風格。

第二節 藝術家採訪稿

訪問者：

謝慧青（以下簡稱謝）

邵佳滢（以下簡稱邵）

受訪者：

陳依純（以下簡稱陳）

藝術圈與性別困境

謝：你最近在國美館的展演的作品《你的肢體笑顏將是我的全部》，可以看得出來有許多創新的東西，可以請你跟我們介紹一下嗎？而演出效果還滿意嗎？

陳：對，很多創新的東西，而且可以工作的時間蠻短的，所以蠻崩潰、蠻累的。不過我覺得演出效果是Ok的，那個舞者的身體是很好的，技術也都有到位，現在調整後其實又變更好。那天有幾個新媒體的老師有來看，他們其實是喜歡的。

謝：你這次跟這些技術人員工作，那他們大部分是男性，請問你作為女性新媒體藝術家，你是否因為性別而感受到不公平的對待或不方便等等的狀況呢？

陳：這次的團隊成員都是我有挑過，且比較熟悉的人，所以比較沒有類似的問題。

謝：請問如果放到比較一般的環境大環境來說，你現在有沒有遇到什麼性別相關的問題？

陳：我覺得有一個蠻特殊的狀態是，我自己不是唸資訊資工電子相關的背景的人，而我找的工作人員其實還是傾向男性居多，我覺得男生的溝通跟女生溝通，坦白來講還是有一定的差異。我其實有花些時間去適應怎麼跟工程師對話，甚至男性的工程師，可能對我來講又多了兩個門檻，因為你跟男性的溝通方式並不是我們女生熟悉的狀態，加上他又有一些專業的語言，我覺得在這個層層狀態中，如果我找的這個工作人員，他是一個比較有父權主義意識的、他是一個很有男性尊嚴的人的時候，我會有點害怕，因為我很怕我問的問題，對他來講不夠聰明、然後他可能會罵我，可能會讓我恐懼跟他合作的這種溝通狀態，我會盡量去避免這樣屬性的工程師，會盡量找性格比較可以願意解釋、願意跟你好好溝通的人。但當然我自己也有在學習，我們要去理解整個程式的結構跟邏

輯，我在問問題的時候也要針對核心去問，我覺得雙方都是一種成長。

謝：請問你會覺得近幾年來的新媒體女性藝術家數量有變少嗎？

陳：我覺得一定會越來越少。

謝：請問你認為為什麼會這樣呢？

陳：我自己覺得，會新媒體技術的人還是很多，但是要真的變成新媒體藝術家、持續創作、又是女性的，會越來越少。其中有一個關鍵是，當你超過35歲之後，你可能要選擇你不要結婚或不要生小孩，才有可能在這種高度密集的工作狀態下。舉例而言，我這次去台中，我可能就在台中住了快要半個月，然後我都沒有回家。所以今天如果我有小孩的話，可能沒有辦法這樣做。我會意識到這件事情是，有工作人員他年紀比我小一點點，但他已經結婚有小孩了，他就跟我說他要當天台中來回，因為他要去接小孩下課。所以我覺得有很多藝術家他們一定也會面臨這種人生的困境。那我現在其實是一個比較自由的狀態，所以我覺得我比較能專心這件事情，然後我沒有時間的壓力，就是我今天要在外面多久，都沒有關係，那我覺得這個對女性而言是真的會比較辛苦的地方。

邵：想請問老師，不同的藝術圈，例如可能比較傳統媒材的純美術圈子，跟新媒體的藝術圈子，在面對女性藝術家的時候是不是可能會有不同的對待，或是有比較不同的處境？

陳：我覺得是蠻不一樣的，因為傳統媒材的藝術家，我覺得男性女性的比例，雖然女性比例還是偏少，但是女生還是多的。那在新媒體就是，女生的藝術家，真的會有種越來越少的趨勢。我現在努力的在回想女性的新媒體藝術家有誰。

謝：面對新媒體藝術的環境，身為女性本來就比較困難了，那再經過時代變遷，是否有比較容易或更困難去面對這個環境？請問你覺得是否存在一些性別因素呢？

陳：我覺得這講起來蠻玄的，但是我覺得多少潛在一定是有的，因為我曾經在做一個表演製作的時候，工程師團隊裡面全部都是男性，他們會很困惑：「你是誰、你要來幹嘛、你要知道什麼、你想幹嘛？」會有這樣的狀態。當然我不去對到這麼多人，我有固定的窗口，但是我會有一種環境上、空間上的一種壓力，女性的比例真的偏低的時候，這大家應該比較能理解。另外我會覺得有些經驗蠻特別的，我曾經有遇過一些男性思維很強的一些工程師，自尊比較高的，然後我看到他們跟一些人的溝通狀態怎麼樣的生氣，我就會覺得，這樣的溝通方式讓我有點恐懼。所以我會覺得可能你是一個很厲害的人，你很懂技術，

你也想跟大家合作，可是我會覺得一個人自己很厲害當然是重要的，但是你要怎麼跟別人協作，也要有好的EQ，我覺得這件事也蠻重要的。因為我之前在做的演出，很多是有一些表演藝術家，跟技術人員彼此要協作。那其實很多藝術家的想法都滿天馬行空的，有一些技術其實真的做不到，當技術做不到時候，有些藝術家因為他不懂，所以他會堅持他就是要，會有這種藝術家的堅持。但因為我自己本身是藝術家，我可以懂，所以很多時候我會變成夾在中間的那個人，我要去告訴藝術家說，這個技術為什麼沒有辦法達到你的需求，因為他有機械的極限限制，所以可能就要請藝術家去調整他的發想內容。有些時候如果那個藝術家是長輩，就可能遇到困難，而對科技這邊的老師、這些工程師而言，他們也會很崩潰，他們會覺得你給我的費用就是買不起那個最厲害的設備，這個設備的極限就是只能做到這樣，如果要達成藝術家的需求，那我的東西可能會燒掉，或者會壞掉，這機率是很高的。在雙方的溝通上，雙方都是我的長輩的時候，我就會陷入一種極大的為難，這是我之前面臨到一個比較特殊的情況。

所以到後來我真的有點害怕，幫別人做作品這件事，我可能是團隊成員，我可能掛了什麼名字。但到後來我會比較喜歡這件事情我有最終決定權，因為我了解技術，所以我知道工程師說什麼可以、什麼不行，我有能力判斷，因為我不是一個完全不懂狀態的人。我覺得很多時候因為我是女性，所以我會自然的被認為「你不懂」，在圈子內會這樣，很多人會覺得「啊，跟你講也沒有用啦」、「你不知道啦」、「你不懂我也不知道怎麼跟你解釋」，這種話你會常常聽到，我後來當然也會面臨到很多很好的工程師，他不會去思考這些事，他就是相信你，然後直接跟你解釋。然後我覺得有一個比較好玩的是，因為我現在年紀也大了，所以有一些比較年輕的工程師他們可能小我一輪，可能是看到我是長輩的立場，他們會有耐心的跟我解釋，或者願意說明，可是我發現跟我同輩的工程師，或者比我年長的，他們的耐心可能會比較少一點。

謝：我之前在「女藝會」開會時候，我有講我在做的研究是新媒體女性藝術家的性別困境。當場有一個理事，他說他也在做一個作品，裡面用到可能電路、光等等，然後他說他做出這個作品，就被懷疑說不是他自己做的，換言之可能就會預設說，是男性才會做這些。

陳：一定會。就像這一次我做那個機械臂，我其實會一直故意在現場說，這個是我跟何昆瀚兩個人一起做的，你到現場看，你會知道那個機械臂，它很大，絕對不可能一個人做出來。而我其實在工廠裡面有學焊接、點焊的技術，我們兩個人跑了非常多的工廠，我在做這些的過程中，坦白講因為沒有人幫我拍照，我沒有辦法證明，我只能說：「大家如果不相信，請問我的夥伴」，不然，我知道怎麼點焊，我現場示範給你看，勉強這樣還可以讓一些人相信你。但我覺得很有趣的是，當我跟別人說，是我們兩個人做的時候，大家就會覺得，我做

的一定比較少、我是不是在吹牛？當然我的夥伴都很厲害，他們都願意幫助我學習，他們每個人當然都很厲害，可是這所有的過程，包括每一個螺絲、零件我都可以講得出來，我可以跟你說這是內六角螺絲、這個是多大的尺寸、為什麼要用這個，諸如此類的我都可以講，我以前也都不會，但這就是我在工廠混的這段時間我學會的技術。

包含之前在做無人機的時候也是，當時我常聽到的一句話是，我不太能去拿那個遙控器，有一些男性會覺得，你可能會把飛機弄壞。因為飛機很貴，五萬塊，有些男生就會覺得你不行、你可能沒辦法，所以「你不要弄」、「你不要拿」、「你走開」這種話常常會聽到。

謝：這次我剛好也進入無人機計畫，所以我上上個禮拜有到台大，去上無人機的課程，就看到台灣希望創新公司（無人機公司），來了3個人，其中有一個是女生，那個女生也蠻厲害的，就是在講路徑控制的程式怎麼操作，我覺得他也做得蠻好的。

陳：我覺得各行各業一定都很多很優秀的女生，一定都是有的。就像老師剛剛舉的那個例子，就是女藝會的理事，我相信很多人都很厲害，但坦白講我覺得我的狀態又不太一樣，我的狀態是我本來不會，但是我在學習，而我在學習過程中很容易被罵，但被罵這件事情對我來講不重要，那我覺得今天也可能因為我是女性，所以可能又特別容易被罵。假設我今天是網紅館長的壯碩身形，我今天做一樣的事情，一定不會被罵。而且我發現，很多時候你會發現因為整個團隊男性蠻多的，他們平時講話都非常的理智，他們也不敢罵對方，就算對方什麼東西沒弄好、沒弄出來，可是因為你今天是女生，他就會有一種，「唉我跟你講你也不懂」的那種狀態出現的時候，你就會覺得說「那你要不要先講講看？」。所以有些時候很好玩，就是我雖然不會寫程式，但是我的邏輯跳躍的方式跟別人不一樣，所以有些時候工程師在一個渾沌的狀態時候，他們可能不知道怎麼解這個難題，可能什麼感應器出不來、東西已經傳了為什麼沒有，我就會突然說「你們要不要先關機，然後先開什麼什麼、再怎樣……？」，他們可能有個人就說「喔好啊，試試看」，就突然可以了，我就會很開心，我的方法Ok欸！可是這時候他們就不會特別覺得，你好像幫忙了什麼，因為好像會有尊嚴的問題。還有一個很好玩的是，曾經有工程師們私下跟我說，不要在他們面前過度參與他們的討論。原因可能是尊嚴的問題，就是他們會覺得我會常常給很多意見，但是他們又不知道該不該聽，怕我主導了太多事情。蠻有趣的是，我聽到是說，希望我不要過度主導整個東西，他們想要自己先參與、先討論，然後他們有個結果再跟我溝通，而不是他們私下在溝通的時候，我就已經介入了。那我會覺得這個還蠻特別的……，因為他們討論的東西我其實都聽得懂，我覺得藝術家在那個時候就先介入，我就可以直接告訴你說，「那個程式不需要寫……等等」，所以我就覺得還蠻妙的。然後當然他們很多人跟我工作久了，

就會知道，我會拿捏分寸、我會看臉色，所以我就會知道什麼時候可以介入、什麼時候不要這樣。

邵：之前有聽女性的藝術家同學說過，女性藝術家好像比較容易被貼上一些標籤，例如女性藝術家就是比較自溺於個人經驗的主題，或者是比較情緒化之類的，所以想請問老師也作為女性藝術家，是否曾經有被貼過什麼樣的標籤？

陳：我覺得你剛剛講的，確實有這個現象，我也都被貼過這些標籤。包括說：是一個情緒化的人、喃喃自語、只會講自己的故事、不關心這個社會。但我覺得蠻好玩的是，他們忘記了整體社會就是由個人出發，而這些個人的狀態其實都跟社會是有連結有關係的，所以我們會做個人的狀態的故事，是因為你知道更多細節、你知道更多內在的這些變化跟條件，所以你做出來東西才會最真實最命中核心，這個藝術品它才會最真摯感人。不過很多人因為不懂，所以就會對女性藝術家有這樣的誤解。另外我覺得女性藝術家還會遇到的狀況就是，如果你有什麼機會，我以前常會被懷疑是不是用什麼不正當的方式得到這個機會，包括我之前有跟畫廊合作、有簽約，也有人問說我是不是有用什麼不正當的方式。所以我覺得很好玩的地方就是，大家不會相信你的作品，他們會覺得你利用不正當的方式得到展覽機會，或者是得到畫廊的合作機會。這些現象我被問過很多次，我會覺得這是一個很大的羞辱，可是我當下其實也懶得講什麼，那這個可能是未來大家都會常常面臨到問題。

當然也有一些狀態也蠻特殊的，就是，你是女性藝術家，然後會有一些人會私下敲你，對你提出一些很匪夷所思的要求。比如說我有遇過一個自稱藏家的人，他叫我寄展覽畫冊給他，一個限量的畫冊，我當時就覺得算了，他敢講，我就寄給他吧。可是我就會想說這件事情有點奇怪，你如果是一個大藏家的話，你又何必叫我做這件事，他應該用其他方式而不是找我。然後還有一些人會說，可不可以來看我的工作室？或者來我家參觀？我全部都是拒絕。我就想說，有這麼值得參觀嗎？我內心會有一些困惑。我曾經在寶藏巖駐村的時候，有藏家發現這件事，然後私底下一直想要知道我哪一天在家，然後一直要來看工作室，我會覺得那個狀態的溝通方式我很不喜歡，因為我覺得如果是一個比較正常的做法，應該是說：「我想要去拜訪你的工作室，我同時可能會帶幾個朋友一起去拜訪你」，你可以跟我說有哪些人，而不是只有你一個人要來，然後一直在問我哪一天在家，那個感覺很不舒服。我就告訴他寶藏巖有開放工作室參觀的日子再來。然後也有遇過來之後走不掉的情況。我很不喜歡這些現象，所以我後來才會覺得，我想要透過畫廊或者透過經紀人的這種概念，我不希望有任何人直接面對我，然後對我提出一些我會覺得很麻煩的事。其實我不太確定他們的目的是什麼就擋下來了，可是我會覺得那個感覺會讓我很不開心，而且他們有一些談話的方式會顯露出「喔我買很多人的作品啊，那個誰、哪一個藝術家……。」，他會講很多名字，「那個人的作品我也有啊」、「我也有收藏錄像

……。」我有遇過很多這樣的人。一開始你會想說，「好那我跟你認真談作品」，可是後來他就一直在這種話題中，我不能說是炫耀或者炫富，可是那感覺很差，所以後來我覺得，就算你有錢我也不想賣你，都冷處理。他們可能會覺得我很白目吧，我不曉得。我會覺得我這種個性的人其實真的不太適合直接面對收藏家，因為我會覺得我沒有被尊重，就是你在講話的那個內容的用字遣詞，好像有一些暗示或什麼的。

女性權益變化

邵：因為現在學校教育等等的關係，現在感覺大家性別平等的意識比較高，所以我在想，不知道老師覺得，從過去剛出道到現在，原本面臨的困難，整個藝術圈在對待女性藝術家的態度有沒有比較改善，或是還是其實一樣不好？或是說有沒有人更願意投入在女性權益的推動上面？

陳：我覺得整體環境其實有變好，對女性藝術家。因為我覺得也是因為包括像女藝會，有很多老師、前輩他們有在努力，然後包括有一些老師他們在評審會議中，甚至有些人會直接說，我們是不是可以保障可能有一兩個名額是給女性的。因為有些時候你選出來的藝術家真的太男性化。那當評審都是男性評審的時候，可能會有一種固定的偏好。但是如果說在評審會議如果有一些女性的評審那可能狀態會好一點。我自己會覺得整體環境，兩性平等的概念，然後包括女藝會很多人的努力，其實我覺得比以前真的好非常多。

謝：你開始創作到現在應該有十幾年了，那在這十幾年中，其實台灣新媒體藝術的環境也一直在改變，那早期的一些困境，到後來你覺得有沒有改善？變更好還是更壞？

陳：我自己覺得應該是變得更辛苦。有一個最大問題是，現在太多的軟體介面了，很多東西會變得越來越簡單，極端的簡單化跟極端的複雜化，會分兩個層次。所以以前你做動畫，或者做一些影像辨識，他是一件很困難的事，現在可能是你下載手機App，就能解決了。如果你今天有錢，你就買一個App，每個月付多少錢，就馬上有這個效果。如果比較沒有錢，你就要想辦法擁有這個軟體，然後要自己去練一些很土炮的方式，你可以做出一樣的效果，但時間成本是拉大的。但如果今天是有錢的人，他們就是買這些不同的App，他們就可以快速的做出跟你一模一樣的效果。所以這是資本主義下一個非常可怕的事情，就是可能未來會極端化的事。所以很多藝術家他們可能會開始專攻那些很困難的程式語言，跟一些軟體。但是這個東西會有一個很大的辛苦是因為，你很辛苦的做出這東西，但一般人會以為這個很容易，會以為這就是簡單的效果，或者一個很簡單就能辦到的事情。這是一個bug。

另外現在最好玩的我覺得是5G這件事。因為很多人在談5G，什麼東西都要

跟5G有關。其實5G它就是一個速度的問題。那一天我覺得很好玩，我們在美術館佈展時。因為我們有上傳檔案的需求，我一開始上傳檔案，我用自己的手機是4G，傳檔案要6個小時。後來我就受不了，就連我們的系統網站，有5G的，過去之後他上面寫只要兩小時44分鐘，所以在那個瞬間你就會知道4G跟5G是什麼。所以我會覺得，現在大家一直在談5G，但這件事真的是核心嗎？是創作的核心嗎？什麼東西都要5G這件事我覺得還蠻搞笑的。因為我們如果在做創作思考的時候，你被5G這件事綁架會有點可怕。當然我們應該要把這事退回去思考，去思考速度跟延遲，這件事情在藝術的本質有什麼有趣的東西可以玩，而不是用科技人的立場在想---你買最貴的hub、最貴的什麼東西、最貴的線，你讓你的傳輸更好，你知道很多東西是有錢就能辦到的，這個在新媒體未來會是一個困境，就是獨立藝術家他沒有這些資源。所以變成我們這些獨立藝術家必須跟別人合作，我們必須拉很多不同的人，他可能認同你，或者認同你某種理念，所以藝術家他會花很多時間去說服別人。這件事情會變得非常非常辛苦。我覺得在未來年輕世代他們面臨的狀態，如果他是獨立藝術家、他沒有資源的人，這件事會成為一個困境。可能一開始你只能當小的工作人員，然後跟著藝術家一起學習這樣子。那這件事既然是一個困境，所以我這一次用的團隊成員，裡面有大量的年輕學生，我算是主要成員裡面年紀非常大的。當然除了那種有一些機構的老師，他可能有一個頭銜在，算是主要的計畫主持人，這種的人不算。我們這些真的在執行的人，裡面有很多20幾歲，頂多大概30出頭這種研究生的人員，或大學生的人。那我會覺得新媒體既然是一個困境，它就需要傳承，它需要技術傳承跟團隊協作的技術傳承。我覺得像國家單位，像工研院他們這麼有規模機構，他如果願意support我，我其實可以帶著很多年青人一起來做創作。我覺得這樣台灣才會有新的可能性。

我會這樣講是因為我在十年前的時候，遇到一個商業團隊，這個團隊在台灣很重要，他們希望我成為他們公司裡面的藝術的科技顧問的製作，然後我要帶著這個公司去做東西，把這些創意發想的創作，變成有點類似TeamLab這樣，然後到海外去做巡演。但我對這件事沒有強烈的興趣，我當然知道這是賺錢的快速方式，是煉金術，但我當時在思考的是，這樣子的創作方式，當時因為我還蠻年輕的，我那時候大概30歲左右，所以這個公司來找我的時候，我有點猶豫，是因為我會覺得那個跟藝術的本質、狀態，會脫離的越來越遠，所以我才會想要組自己的團隊。我的這個團隊成員裡面的每一個人，他們都可以是獨立的藝術家、獨立的工程師、獨立的設計師。那我們這個團隊的向心力很高的前提是，我給每一個人高度的自由，每一個人有自己的興趣去做其他事，可是當我一旦有一個好的創作跟計畫時候，全部的人願意跟我一起努力。因為所有東西都是公開透明，所有人都可以拿到應有的金額，或者說他們有名字，我覺得這件事很重要。我跟團隊成員說，我不會因為你是大學生，我就給你比較少的錢，我都是給應有業界的費用，而他們也可以看到我拿多少錢，很多時候我是

沒有拿錢。所以我會覺得很多事就是，這件事好玩就是大家一起做，我覺得這一次比較好玩的是，有一些老師有發現我們真的很努力，然後我們拿的費用——坦白講可以做出這個規模，然後拿這樣費用，是絕對不可能的。你就會知道說我們有多少人，完全都不睡覺，長達這麼長的時間，才可以弄出這些東西。那當然在遠端的軟體技術，這些工程師他們也都研發很久了。

創作團隊

謝：想請問你剛剛說的這個Team，是你現在做這次《你的肢體笑顏將是我的全部》表演的Team？還是這個Team已經籌備很久了？

陳：我們大概從2017、18年，我就已經開始在組織這個團隊。坦白講我的團隊成員人真的不多，但是因為我培訓出來的人都很厲害，所以有些人最後可能會被挖角走，但是我覺得沒有關係。

謝：想請問現在團隊大概多少人呢？

陳：我們的人數沒有辦法判斷，是因為我們組織規模的邏輯不是正常人的邏輯。這狀態很像是，我今天一號招，就會有很多人過來。

謝：那你會想要組成像「何理互動」類似這樣子的團體嗎？

陳：我們目前有用幾個名字在業界流竄，但我沒有公開說我是那個團隊，我目前沒有講。可能等未來五年後我才會公開。我會有這些考慮當然背後有很多的因素，因為我還在思考有沒有需要這樣做。因為我覺得當這是一個匿名狀態的時候，你是一個自由的人，你不會被期待說陳依純是做影像的，他只能做影像，他怎麼在分心做其他事！所以我覺得當你有不同的分身時，你可以去不同的業界然後去學新的東西、新的技術，別人也不知道你在幹嘛，但是你會看到很多東西。

謝：所以你現在是一個比較自由的Team，有需要的時候才把大家集合起來，也就是說還不是一個固定、確定人數的團隊這樣嗎？

陳：對，不過我們有核心成員，然後核心成員當中有很多人希望我成立公司，大家想要安定這樣子。我自己還在思考要不要這樣做，因為一旦這樣做了，規模會弄得很大，我會很擔心我沒有時間思考我的創作，如果我需要同時經營公司的話。我目前至少有經營3個新媒體的團隊，然後我們其實很挑案子做，很有錢的案子我們不會接，我們會接比較有社會意義、有公益性、或者這件事情很酷的，我們才會接。也因為團隊成員大家都很有個性，雖然我們不是說很有錢，可是我們大家都沒有很愛錢。我們會覺得，你如果願意給我們很多錢，當然我

們會很高興，但是如果你做的這個計劃或提案很爛，然後真的很需要我們的團隊技術的話，我們也可以協助，但做無聊的事情你就要給高成本。我們通常會去做比較有公益性的展演，他們給的費用其實不錯，但我們就比較不會去care這件事。就很像藝術創作吧，若你今天找到一件很酷的東西，你也會不計成本的去做。

謝：可以請你跟我們分享一下這幾年來你跟你的Team創作的，你覺得比較滿意的作品嗎？除了這次的以外，之前還有沒有哪些你覺得比較滿意的作品？可以介紹一下嗎？

陳：我想一下喔，我覺得最一開始的團隊合作我覺得是最開心的，後來的東西當然會很多不同的人進來，所以會有很多各方的想法，包括一些大型機構或大型部門進來，他們也會有一些意見。不過我覺得之前跟「霹靂布袋戲」合作的一個新媒體劇場是蠻好玩的。傳統布袋戲他要怎麼樣跨到新媒體這件事，其實有很多很有趣的東西可以玩。所以當時我們在研究做虛擬替身，那這其實跟我自己的論文研究也有關係。因為「霹靂」他們想發展給兒童看的布袋戲，所以他們已經有一套「小霹靂」的這個IP，然後裡面有很多的動畫角色，所以當時我們有建模，然後去做一些處理這樣子。

創作脈絡轉型

謝：我也發現，你做的新媒藝術，從原來比較單純的數位影像、數位動畫，到後來開始有跟無人機合作，再到你現在這支表演，有逐漸越來越複雜的新媒體技術或機械技術在裡面，所以面對你這樣的轉變，可以請你談一下你自己的狀態嗎？也就是你在面對這些不同的創作，對你來說算是一種轉型嗎？

陳：我自己在做這些新媒體、比較偏劇場或者實驗性的表演藝術創作的整合作品的時候，我自己本來的想法其實很單純，因為我對很多東西很好奇，現在的時代一直在演進，所以我在想當代藝術家如果不要原地踏步的話，那我們還能做些什麼？因為我身為一個創作者，我從小受傳統美院的教育，其實這些素材媒材都很熟悉了，所以我想給自己一些挑戰。這個挑戰坦白講很辛苦、也非常困難。這個困難點就是每個東西都有所謂的技術門檻，所以能做到事情就是，我表象的去理解這個技術之外---我覺得有一個東西可以跟大家分享就是，任何的這些技術工程，他背後可能有一些商業機密的問題，所以有一些執行技術團隊，不可能願意真的分享他們的核心技術，因為商業考量。我覺得這件事情我可以理解，所以當我們在跟一些技術人員合作時候，你要有相對應的狀態，就是你可能本身自己要會一些東西，讓對方知道，你也有某種的可用性、可交換性，因為它已經變成一種商業對等的價值交換的概念在做合作了。不過跟不同的單位、不同的專案，會有不同的狀態，我講的是我這幾年遇到一個比較特殊的案例這樣子。我自己會覺得我還是比較喜歡回到一個純粹的藝術家狀態，然

後找獨立的工程師做討論合作，他們其實全部的人都會有名字，全部的credit是屬於每一個人的，我傾向這種作法，所以我並不會說，只有我，然後後面的人是看不到的。在這種彼此尊重的條件下，我找到很多很優秀的人是願意跟我一起努力的。當然有一些可能是比較大型的公司或團隊，他們就會有非常多商業性的思考，這些事我也能理解。

創作中的性別

謝：有一些女性藝術家的作品裡面比較有性別意識，像林珮淳老師早期的一些作品等等，我知道你早期的作品其實比較偏向於家族、家庭、社會、整個大環境變化，那我其實比較少看到作品有性別的部分。不過以作品的形式來說的話，其實有些作品形式也像潛意識的、慢慢的，也就是說，作品的行事風格上其實還蠻女性的，但是作品的內容裡面比較沒有女性的意識表現。這樣說對嗎？

陳：對。

謝：請問你的作品裡，你覺得有沒有跟性別有關的作品呢？

陳：如果要真的跟性別有關作品應該是後來做外婆的系列。外婆的名字是罔市，台語就是隨便養的意思，我在這一兩年有發表一些關於罔市的作品，這個作品可能因為比較不討喜，所以曝光不高，我會覺得好像女性議題真的就是比較少策展人會喜歡這樣的東西。這個系列作品出來之後，主要是女藝會這邊的一些展覽，或者有一些策展人譬如說像曾鈺涓老師、陳明惠老師他們是比較支持的。罔市這個系列主要是要討論在日據時代的女性，因為有裹小腳，然後生長在大家庭裡面，沒有受到尊重，所以離開家裡的一個故事。罔市的身份很特別是因為，他算是台灣的一個知名家族裡面的一個養女，原本他的生父在他還是小嬰兒的時候就不要這個小孩了。在那個年代有錢人很喜歡娶很多太太，因為這個有錢的男生，他想要娶二房，所以跟一個女生生下這個小孩，但最後這個女生沒有辦法成為二房，所以這個女生她就變成一個很尷尬的角色，這就是罔市的媽媽。最後他媽媽就只好改嫁，去找下一任老公這個概念。所以其實我覺得罔市的母親也是一個很有趣的狀態，他總共結了三次婚，然後年輕的時候就死了，所以罔市他等於是一個沒有母親的人，也沒有父親。但因為他父親很有錢，可是又不要這個小孩，所以就將罔市丟給他的姐姐還是妹妹，去養這個小孩。就是這個姑姑等於是罔市的媽媽。那這個姑姑因為嫁給了另外一個豪門，然後是這個豪門的三房，三姨太。而這個三姨太他的背景很硬、很特殊，跟台灣的政治關係很密切。所以其實我小時候聽了很多台灣早年的這種政治人物的故事。

我會覺得很好玩的是，我們現在的人會追求長大之後要嫁給有錢人，然後要把自己弄得很漂亮等等，諸如此類比較世俗的這種觀念，「女生為什麼要念這麼多書？找個人嫁就好。」這種觀念我小時候完全不支持，就是因為他已經

在全台灣幾乎就是最有錢的人家裡，家裡看到的都是那個時代最厲害的政治人物。但當你是那個狀態的時候，你會面臨到很多的政治威脅，你會面臨很多一般人無法想像的恐懼。所以你在有錢人的家庭，其實你不會比較快樂，會有很多攀比、很多期待，你會被更高規格的要求你所有的人生，然後你要嫁給誰、你要做什麼，全部都是被限制的。在那個情況下，罔市他有自主意識，所以他就把自己的裹小腳拆了。所以那時候他的姑姑是跟他說，如果你把小腳拆了，我以後沒有辦法幫你找到好人家，但這件事對罔市而言他也不屑。而在那年代很有趣是因為，罔市是個文盲，他在有錢人家卻是個文盲，又是父親不要的小孩，所以他的處境很艱難，那在這些很多姨太太的女兒們中，就是這些有錢的小姐當中，他的身份很尷尬。雖然說，三姨太，也就是他的姑姑，是很有政治勢力的人，但他就直接坦白跟罔市講說：「我沒有辦法罩你喔，你要靠自己努力，你要自己爬起來、自己夠厲害，不然我也不可能一直support你。所以你若不要讓別人瞧不起你，你該做的事情都要做。」所以罔市他要做所有女傭做的事，因為他姑姑想要給他最高規格的訓練，也要訓練他的自尊，當別人如果踐踏你的尊嚴時，你要怎麼樣站起來。所以他一個年紀很小的狀態下，他就被迫面對這些事情，他才會想要離家出走。他後來就想要早一點結婚、離開這個家族。那當然這背後還有還有很多故事，只是後來有一個系列是在討論罔市的狀態，是因為他跟台灣的一些政治關係有一些有趣的鄉野傳奇。因為其實我後來有找到一些資料，但找到的資料也不能用，就是可能又會涉及到一些什麼事情，所以後來我有跟家人討論，有些東西就不要講、不要寫、或不要做。

謝：請問關於罔市的系列作品，是類似之前的動畫形式嗎？

陳：有做一個比較類似的，但它不是卷軸了。我當時有找一些網路的史料的照片，然後全部用AI畫，讓它全面的模糊，所以我想說這樣講一個比較隱晦的故事，可能就會比較單純。

謝：那這個形式又跟你以前的動畫影片的形式又不太一樣，以前都是捲軸的比較多，這件算是定格在上面做變化，這個改變是因為什麼？而且你以前的故事比較沒有字幕，而是讓圖像自己說話，現在底下有打字幕出來，還有聲音，請問會採取這樣的形式是為什麼呢？

陳：主要是圖片是用AI去加密，讓很多真實的圖像模糊化，做成油畫材質的效果，那因為很多歷史檔案的資料，你直接使用，指涉的對象就很清楚。這件事怕會引起一些後續的效應，跟媒體的關注，所以不太好。因為如果有些事情你講白了，就會有很多不可控的事情發生、可能會歪掉，所以後來就想說，那全部用加密，我才可以講一個真實的故事，但是我又不要傷害任何還活著的人的這些後代子孫。

謝：那以前像林水源的故事，其實你沒有在裡面配字幕，應該只有音樂，也沒有說話聲音，那其實也是講故事。那你這次為什麼這個形式有了改變？是有什麼特別原因嗎？因為這次有配上字幕和說話，且有一個比較明確的故事，而非都是用圖像卷軸的方式來呈現，這個改變有什麼特殊的原因嗎？

陳：我自己覺得岡市的故事有點太過複雜，比較偏向小說的文本，所以他的狀態如果變成卷軸形式，坦白講會很難理解真正的故事。所以才會有這個調整。

謝：所以現在還不確定之後會不會繼續發展嗎？

陳：對，因為我覺得資料還是要收集到一個狀態，才有值得繼續做的意義。不過我其實還是在秘密地，用一種很慢的速度，在做調查研究這樣。

其他創作困境

邵：想請問老師，您常常做田野調查，或歷史檔案的研究，來放到作品裡面。那之前也有聽老師分享常常會對社會的一些問題，去做反應或是做努力，去試圖改善什麼的。那想問老師在進行這些資料的蒐集，或是訪談、社會行動的時候，有沒有一些困難呢？

陳：我有一個經驗很有趣，就是我做了一個作品是跟官成瓦斯爆炸案有關的調查，然後當時想要訪問很多人，但被很多人拒絕了。拒絕的原因是因為大家都很害怕，怕會被找麻煩。所以我當時的想法就是，這個故事它其實也都是在1990的時代了，而我們在2000年世代的人還會這麼害怕，我就覺得這件事還蠻特別的。然後當時做那個作品之後，其實有引起一些效應。但那個效應就是說，官成瓦斯分裝場它其實是在新北市樹林這個地方，然後當時因為瓦斯在安裝的時候，不慎漏氣這樣子。那在漏氣的狀態下就引發一個大爆炸。大爆炸之後，因為當時工業區有很多的24小時的勞工，所以真正的傷亡人數其實是不詳的。但新聞上的報導卻寫說人數只有寥寥幾人，大概兩三人這種概念。可是我們當地人都知道，這絕對不可能。當時有很多房子被炸毀，還有半倒的這種。

這個新聞事件發生後大概不到3天，之後就再也沒有報導，再也沒有後續報導，而這件事讓我印象深刻。我會印象很深刻是因為，在爆炸瞬間，我們全家人因為剛好隔天要回南投老家，所以當時我們就是拿著這個行李趕快逃亡。我會說逃亡是因為我們是被鄰居叫起來的，鄰居來敲我們家的門，把我們全家人叫起來。所以其實我們那時候在逃的時候，你會很感慨，因為你的家會全毀。當時我們以為是戰爭，以為是被丟了核彈還什麼，因為整個天空都紅色的，非常多的爆炸聲。在這種恐懼的狀態下，反正全家都逃回去了。逃回南投的時候，我們就一直在看新聞。為什麼我會知道是3天呢？因為我們就在等新聞的報導，我們想知道他會不會拍到我們家，有沒有被炸掉，我們想知道這件事情，所以

一直在看新聞。當時我媽媽就一直在哭，所以因為他從小都很努力，好不容易到北部奮鬥，所以他想說會不會他這輩子的奮鬥都沒了，這件事我印象深刻。雖然我年紀很小，可是當時我爸爸就說：「我們明天回去看看。」所以其實內心的煎熬很巨大，爸爸開著車帶全家，想要回家確認自己家有沒有被炸掉，因為記者沒有拍到這個角度，這個歷程就讓我印象深刻，所以我才會記得是3天。回家之後，我們家運氣很好，就是只有玻璃碎掉、很多東西掉下來這種，然後鐵捲門變形，就至少我們的水泥還在。但你會發現很多鄰居他們是，很多東西都不見了。所以其實那個狀態衍生的後續效應，其實理論上是很可怕的，可是全部被壓下來。

所以我在做田野調查工作時候，你就會感受到，你做的任何的藝術行為，或者創作或調查，很多人他們不敢配合。那不敢配合的原因我原本也不太懂，直到後來有幾個在地的耆老，他們跟我說不要再做了。他們說那背後有黨國、政黨的因素，是我無法去面對的事，所以他們叫我不再往下。然後我在這個調查過程中，我有找到一個我小學同學。因為很多小學同學其實都在，大家都是當地人，當地人全部都記得這件事，因為這個事情鬧太大了，認識這麼多人，沒有人願意接受採訪。有一個小學同學他就跟我說，他們家是關係企業，算是股東之一的小孩。他就跟我說，不要再做這個東西，如果要做的話他會跟我絕交。他是我小時候非常要好的朋友，他常常來我家。然後我就跟他說，我做這件作品，我沒有要特別的去揭發什麼，我只是要討論一個社會現象，然後跟一個人內在的恐懼。但對他而言，他無法理解，他只是覺得我這件事如果做了，然後讓事情鬧大，背後的事如果又再被翻出來一次，他會覺得很困擾。然後我就跟他說對不起，但我還是得做，因為這件事情，我覺得有它的社會意義在。那當然我相信這些事情都過了法律追溯期了，應該都已經過超久了。

因為這件事情有影響台灣的消防法規，所以我後來發現，你在查這件事情的時候，你在維基百科可以查到我這件作品。我那時候看到這個東西的時候，我自己會覺得，心情很複雜，就是，你很怕被找麻煩，然後你很怕你會被消失，但是你又覺得你還原了自己小時候的回憶，你到底在害怕什麼？這件事情到底是發生了什麼？這件事情跟整個社會結構的影響的層面又到底是什麼？為什麼你在做一個單純的創作的時候，會有這麼多人阻止你繼續創作？但我覺得藝術家有一定的社會責任，所以我當時在做這件作品的時候，我蠻恐懼的，我不知道我會面臨什麼這樣子。後來台灣不是有發生高雄大爆炸，我後來有畫一些相關的圖，那有一個收藏家他買了這個作品，他當時跟我說，他想要把這作品掛在市長的辦公室，去提醒他關心高雄市民諸如此類的。然後這個收藏家他也有去總統府，做了一些他的想法的宣導。當時他也希望我做一些錄影、錄音給他。那這些事情，我在做的時候，坦白講我都有些恐懼，因為我就是一個普通的藝術家，我沒有厲害的背景，我就是純粹的關心這個狀態，因為我知道一個工安事件的爆發，它背後不是幾個人死了就沒事，它後面會有很多一連串的事情會

發生，可是因為一般人不會遇到這些事情，所以你不知道這會帶來什麼效益，或者做這些事情有用嗎？有效嗎？為什麼要做這個？所以其實，我覺得會開始做這些議題，是因為你如果關心人的生活、勞工的生活，他們其實就是一般的基層，這些人的狀態如果不好，台灣的社會就會動盪，就會有很多治安事件、會有很多很奇怪的事件。然後我覺得很多東西是連鎖的啦，這些我相信我不需要解釋大家都懂。所以我覺得我自己在做田野的時候，我自己內心，總是很害怕，但總覺得還是得做。然後盡量的隱晦、不要傷害到任何人、不要阻礙到誰的路，我盡量就是一個中間值，然後用一個比較中性的立場，去討論一個社會現象。

謝：所以你這個系列算是第一個，那之後還會繼續發展嗎？

陳：不知道耶，在掙扎中。

工研院合作案

謝：我知道前幾年工研院一直有徵求藝術家跟工研院的技術人員合作，那對你來說，請問你覺得這個方式是真的有幫助嗎？

陳：這個事情我原本滿期待的，然後坦白講因為我也不太清楚工研院那個到底是什麼，因為他的簡章也寫得不是太清楚，然後我自己之前本來想去參觀——噢我後來好像有去？我有點忘了，那時候我自己覺得最大問題是，我覺得他的藝術家甄選標準我不太清楚，然後我不知道要怎麼寫，所以我當時有試著投了一次，然後沒有上。所以我就會覺得，我今天是一個充滿熱誠的藝術家，很喜歡做實驗，然後我也有能力可以做實作、藝術創作的執行，我非常需要新的技術或者工程師跟我一起協作，可是我不知道我應該要提什麼計畫才可以被採納。這件事情變成是，我不是一個擅長寫計畫的人，但我是一個有能力做執行的藝術家，所以我覺得我很多的新媒體的表演機會跟工作，都是背後有其他的策展人，或者是標案公司，他們協助寫這些計畫，再邀請我直接去執行。當工研院這個是需要由藝術家自己寫計畫的時候，我就沒有辦法寫，因為我還沒有進到工研院、我還沒有真的開始操作、我還沒有真的去嘗試錯誤跟實驗，那我根本不知道我能寫出什麼，所以我只能寫出一些很粗糙的計畫，所以我覺得我會比較希望工研院未來是用邀請的方式。換言之，他相信這個藝術家，因為這個藝術家已經做出了某些東西，而藝術家也願意接受挑戰，那可不可以直接用邀請的方式，我覺得會比徵件的好。因為我會覺得藝術家他很需要思考創作，跟思考技術的連結。坦白講我可以做一些這種工作，是因為我有受過一些程式的訓練，我雖然沒有辦法寫出每一行的code，但是基本的工程師如果有哪裡出錯，我還可以陪著他們看，就是告訴他們說哪邊的感應器有問題，然後是不是因為後面接收到雜訊等等，我可以做基本的溝通。而他們在跟我講事情的時候，他們當然會簡化，可是他們簡化的語言是我聽得懂的。但這次表演籌備時，那些簡化語言我發現有很多美術館的行政人員他們是不太能聽得懂，因為他們沒有

真的操作過全部的軟體系統，所以當你在跟他們解釋的時候，他們會比較辛苦這樣子。





謝：我之前有查到工研院補助的藝術家，每年可能差不多有3個，我看絕大部分都是男性，所以我在想說在遴選標準上---當然有一種可能是本來新媒體女性藝術家就比較少，所以女性比較少，但我也不免會懷疑說，是不是評審在遴選時有什麼問題？否則為什麼都是男性入選？請問你有什麼看法呢？


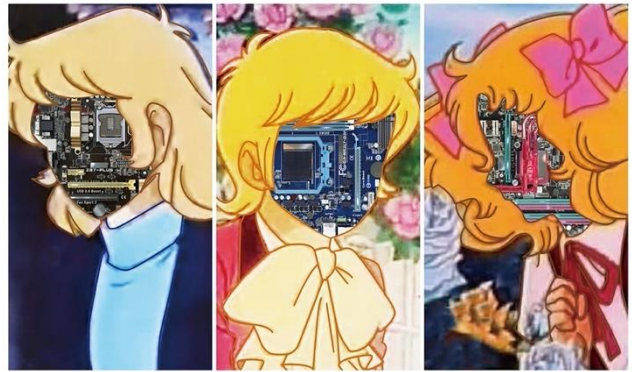



陳：我覺得這件事情蠻有趣的，是因為我有一些女性的朋友，他們可能另一半在工研院工作，然後他們可能有發現我的藝術創作類型非常適合他們，所以就有些工研院的朋友---他們可能不是有決定權的人，但他們就跟我說，叫我來投件。所以工研院這個計畫有非常多人叫我投件，在一開始我有試過一次，失敗之後，我發現我無法掌握他們到底要什麼，我就再也沒有去投，是因為我覺得好像是浪費時間，因為你不知道標準是什麼、你也不知道他要誰。之前工研院的某一個計畫，朋友就跟我說可以來一起看，看了之後我其實非常心動，因為他們要做的東西是可以給我很多幫助的，包括很多那種大型的視覺影像的東西，我覺得我很適合跟他們做對接，然後一定可以做很多很好玩的事，可是我就是不知道他們要什麼東西、怎麼寫計畫，所以我後來就覺得算了，如果他們未來用邀請的，我很願意，但如果是還要自己投件，我覺得應該寫100次都不會上。

謝：不知道評審是不是他們，還是他們請外面的委員，其實也就真的不太知道這些評審們的標準在哪裡。

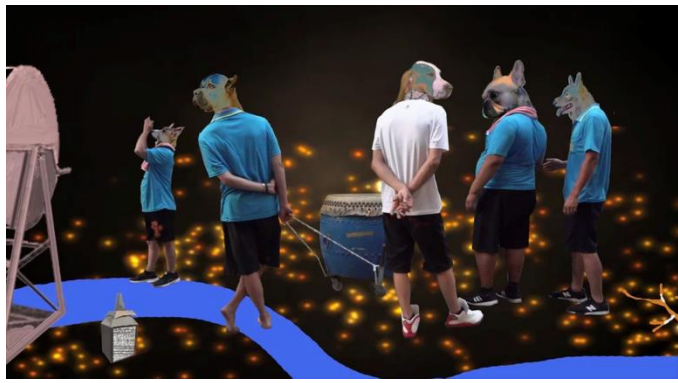


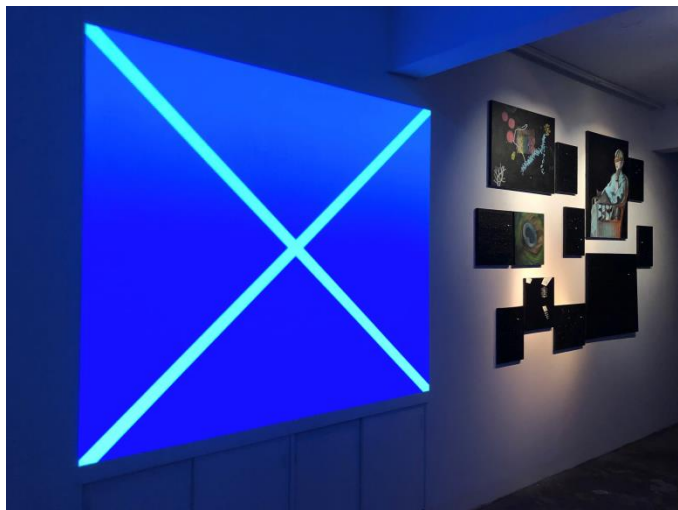
陳：我覺得很有可能很多不是藝術圈的人，我懷疑。他不太清楚你的藝術發展的內涵跟內容，所以他們可能會直接挑選學歷，然後可能看你的企劃書是不是寫的很科技藝術，然後好像很懂那些專有名詞。那因為我自己的寫法會比較偏藝術性跟科技結合的這種思考，可能就沒有辦法對到他們的口味吧？

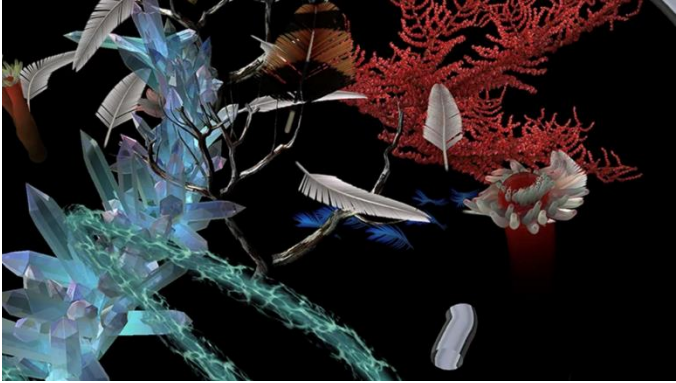



第三節 藝術家作品圖片

圖1		<p>藝術家第一件創作的作品—《房子背後》，描繪房屋外觀、結構，營造房屋外部環境的氛圍，2008。</p>
圖2		<p>2011年《再見小工廠》讓動態的數位影像呈現出油繪般的質感。在動態影像中呈機械不停運作的狀態。</p>
圖3		<p>2011年《表皮工廠》描繪各種工廠中存在的零件、設備、日常生活物件形成的場景，從而構成工廠勞動的外表。</p>
圖4		<p>《水泥廠》關注動物與環境的問題，對照出工業景象與生態物種的關係。動態影像擷取，2011。</p>

<p>圖5</p>		<p>《林水源傳奇》第一集中以老農夫與神獸相遇的故事為起始點，進而展開一連串的傳奇故事。動態影像擷取，2013。</p>
<p>圖6</p>		<p>《完美製造小甜甜》呈現後人類情境的賽伯格想像。錄像裝置，動態影像擷取，2015。</p>
<p>圖7</p>		<p>《你夢見電子羊了嗎》故事中呈現地球毀滅的景象。動態影像擷取，2016。</p>
<p>圖8</p>		<p>在2018年《孩子》的作品中，藝術家透過孩子的觀點，象徵純粹的純淨靈魂，觀看這個世界的運作。</p>
<p>圖9</p>		<p>《如何向機器人解釋繪畫》展出藝術家與機器人對話的錄像，以及南科AI_ROBOT自造基地的機器人展示，2018。</p>

<p>圖10</p>		<p>2019年《穿越時空的考古學家》，故事描繪來自遙遠異地的考古學家來到地球探險，不慎飛行失敗掉落在南科一帶，他來到考古博物館內，尋找能修復飛船的遺跡知識，而展開一場在博物館內的探尋的故事。</p>
<p>圖11</p>		<p>《罔市的床》，影像，2019</p>
<p>圖12</p>		<p>《罔市的床》，影像，2019</p>

圖13		《混味於神之鄉之後》，動態影像，2020
圖14		《混味於神之鄉之後》，動態影像，2020
圖15		《黑頁啟蒙系列-玻璃窗》，靜態影像，2020
圖16		《黑頁啟蒙系列-玻璃窗》，靜態影像，2020

<p>圖17</p>		<p>《黑頁啟蒙系列- 建富貴物件的模型》 No.1、No.2、 No.3，3D 動畫， 2020</p>
<p>圖18</p>		<p>《你夢見我了嗎？》，NFT art work，2021。</p>
<p>圖19</p>		<p>《交換秘密》，動態影像，2021。</p>
<p>圖20</p>		<p>《交換秘密》，動態影像，2021。</p>

<p>圖21</p>		<p>《交換秘密》，動態影像，2021。</p>
<p>圖22</p>		<p>《戰後野人手札》，動態影像，2021。</p>

圖23



《AR 坦克人—當坦克開進當代館》，AR 互動裝置，2021。

圖24



《AR 坦克人—當坦克開進當代館》，AR 互動裝置，2021。

圖25



《AR 坦克人—當坦克開進當代館》，AR 互動裝置，2021。

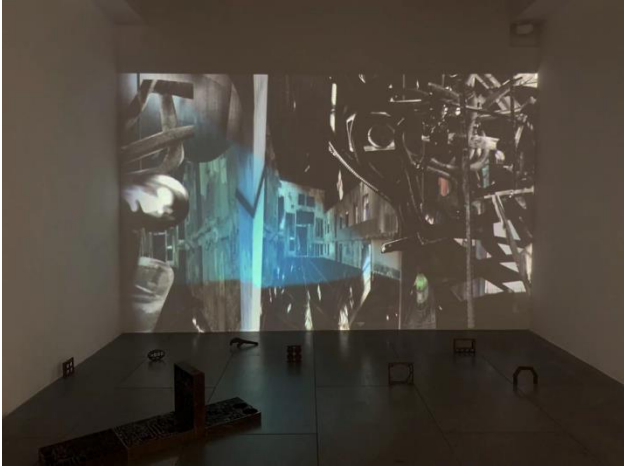

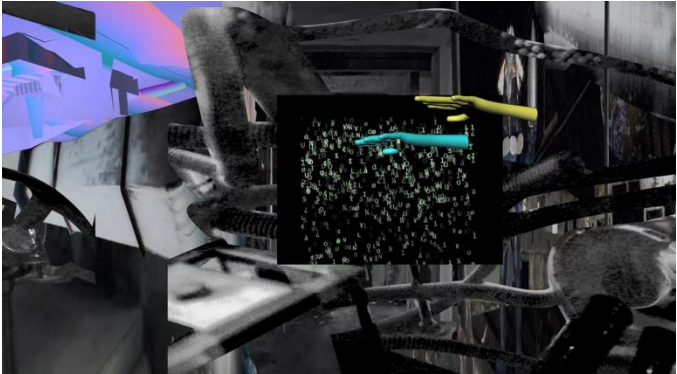




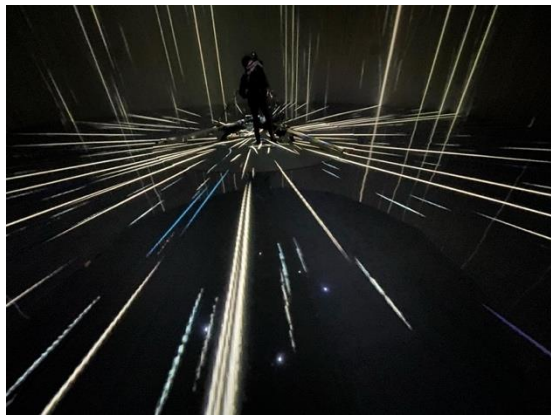


圖26		《半世紀-模具史詩》，影像裝置，2021。
圖27		《半世紀-模具史詩》，影像裝置，2021。
圖28		《半世紀-模具史詩》，影像裝置，2021。
圖29		《老工廠日雜記》，影像，2021。

圖30		《老工廠日雜記》，影像，2021。
圖31		《老工廠日雜記》，影像，2021。
圖32		《你的肢體笑顏 將是我的全部》，2022年於國美館展演的互動影像裝置。
圖33		《你的肢體笑顏 將是我的全部》，2022年於國美館展演的互動影像裝置。

<p>圖34</p>		<p>《你的肢體笑顏 將是我的全部》，2022年於國美館展演的互動影像裝置。</p>
<p>圖35</p>		<p>《你的肢體笑顏 將是我的全部》，2022年於國美館展演的互動影像裝置。</p>
<p>圖36</p>		<p>《你的肢體笑顏 將是我的全部》，2022年於國美館展演的互動影像裝置。</p>

附錄 參考資料

- Al-Khalili, Jim and Johnjoe McFadden 著，王志宏鴻、吳育慧、吳育碩譯。《解開生命之謎》（*Life on the Edge*），臺北：三采文化，2016。
- Anthony Dunne (1999) . *Hertzian Tales*. MIT Press.
- Arthur Danto (2010) 。林雅琪、鄭惠雯譯。《在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬》。麥田出版。
- Balsamo, Anne. (1995) *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Duke University Press Books.
- Brooks, A. Rodney 著，羅承志譯（2003）。《我們都是機器人：人機合一的大時代》。臺北：究竟出版社。
- Cox, D. J., Sandor, E., & Fron, J. (2018) . *New media futures: The rise of women in the digital arts*.
- Edward A. Shanken (2009) , *Art and Electronic Media* , London Phaidon Press.
- Fukuyama, Francis 著，黃立志譯（2017）。《我們的後人類未來：生物科技革命的後果》，廣西師範大學出版。
- Haraway, J. Donna 著，張君玫譯（2010）。《猿猴·賽伯格和女人》。群學出版。
- Haraway, J. Donna 著，趙文譯（2011）。《靈長類視覺—現代科學世界中的性別、種族與自然》。河南大學出版。
- Hayles, N. Katherine 著，賴淑芳、李偉裕譯（2018）。《後人類時代》。時報出版。
- Jacob, François 著，賴慧芸譯（2000）。《蒼蠅、老鼠、人—從科學與神話看生命起源與基因世界》。究竟出版。
- Johnston, John. (2008) . *The Allure of Machinic Life: Cybernetics, Artificial Life, and the New AI*. Cambridge: MIT Press, 2008.
- Lane, Nick 著，梅苺苺譯。《生命之源》。臺北：貓頭鷹，2016。
- La Vie 編輯部（2020）。〈什麼是推測設計？專訪推測設計概念設計研究者 dunne&Ruby 的思維大哉問。〉《La Vie》2020年6月號。網址：<https://www.wowlavie.com/article/ae2000802>
- Mirzoeffy, Nicholas (2004) , 《視覺文化導論》。陳芸芸譯。臺北:韋伯文化。
- Nochlin, Linda (2005) , 《女性、藝術與權力》。游惠貞譯。臺北:遠流出版社。
- Popper, Frank (1997) , . *Art of the Electronic Age*. Thames & Hudson.
- Roden, D., (2014) *Posthuman Life: Philosophy at the Edge of the Human*, Taylor & Francis.
- (2003) “Cyberfemism with a Difference.” In Jones, Amelia Jones, ed. *The Feminism and Visual Culture Reader*. London: Routledge. pp.531-533.
- Rush Michael (2005) , *New Media in Art*, 英國:Thames & Hudson INC.
- Woodward, Kathryn 等著，林文祺譯。《認同與差異》。臺北:韋伯文化，2006。
- Young, Iris 著（2006），何定照譯。《像女孩那樣丟球:論女性身體經驗》。臺北：商周。

- 王曉玟（2019）。〈鄭淑麗：性歡愉，就是我的抵抗策略〉。網址：
<https://www.twreporter.org/a/2019-venice-biennale-interview-shulea-cheang>
 台灣數位藝術知識與創作流通平台，<http://www.digiarts.org.tw/>
- 安東尼·鄧恩與菲歐娜·拉比（Fiona Raby）（2013）。《推測設計：設計、想像與社會夢想》（*Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*）
- 李映璇（2019），各國女性科學及科技人才培育之概況。國家教育研究院電子報第 184 期。
- 李寅彰（2020）。《當代混媒體藝術的感知間距：以白南準的自然觀及其影響為例》。國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所博士論文。
- 沈建伏（2020）。〈對話藝術家林沛瑩：人類或病毒共生〉。網址：
<https://www.nanmuxuan.com/zh-tw/science/dighutdxne.html>
- 林宏璋（2017）。〈女人創造女人：林珮淳的夏娃克隆的主體性-林宏璋〉，今藝術出版。
- 林書民（2003）。〈心感地帶 Limbo Zone〉。《今藝術》129：92-97。
- 林珮淳（2018）。《道與技之間：林珮淳藝術的啟示與警世》。藝術家出版社。
- 林珮淳主編（2012），《台灣數位藝術 e 檔案》。台北：藝術家。
- 林珮淳主編（2017）。《夏娃克隆藝術評論集》。網址：
- 邱誌勇主編（2011），《數位藝述》。台北：田園城市。
- 邱誌勇。〈是神的意旨，抑或是人的慾望：林珮淳《夏娃克隆系列》中的反諷與批判性〉，臺灣數位藝術知識與創作流通平臺。
- 洪一平、李寅彰、詹媛安、王碩仁（2020）。〈穿越記憶的聲景：〈風動四方—安平 1634〉的虛擬實境〉，《南藝學報》。20: 1-23。
- 紀柏豪（2018），聲音如何成為藝術？淺談聲音藝術收藏，medium，網址：
<https://medium.com/zone-sound-creative/聲音如何成為藝術-淺談聲音藝術收藏-5a48dc579e67>
- 孫以臻（2017）。〈基因轉殖概念操演下的認識自我—專訪「遠房親戚實驗室」〉。網址：
https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_88570273972187/Chi
- 孫松榮（2016）。惡托邦總動員：「陳依純個展：你夢見電子羊了嗎？第 N 次毀滅，重新來過」。ARTALKS:。網址：
<https://talks.taishinart.org.tw/juries/ssy/2016042902>。
- 教育部統計處（2009），教育類性別專文分析集刊。
<https://stats.moe.gov.tw/files/ebook/others/%E6%95%99%E8%82%B2%E9%A1%9E%E6%80%A7%E5%88%A5%E5%B0%88%E6%96%87%E5%88%86%E6%9E%90%E9%9B%86%E5%88%8A.pdf>
- 未來實驗室編輯部，〈病毒訓獸師-對待病毒的另一種選擇〉。網址：
<https://www.stay.playdesignhotel.com/single-post/peiying-interview>
- 粘力元（2016）。〈〈有我在 TM〉 HEREiAMTM〉網址：
<https://bioart.nctu.edu.tw/?p=838>
- 陳永賢（2010）。《錄像藝術啟示錄》，台北：藝術家出版社。
- 陳依純（2020）。考古與不可見的「未來人」：論穿越時空的卷軸影像書寫技術。南藝學報，20 2020.06，45-61。
- 陳明惠（2017）。〈當代美學中的數位女性主義：林珮淳的《夏娃克隆創造計畫》系列〉。《藝術家雜誌》，頁 403-433

- 曾鈺涓 (2010), 當代數位互動藝術之特質, 國立交通大學應用藝術研究所博士論文
- 曾靜雯 (2011), 音樂教育性別研究的範疇與議題探析, 藝術研究期刊, (7), 2011。133-162。
- 黃思嘉 (1999)。〈網路藝術—改變身體架構, 創造無限可能: 專訪國際網路藝術家鄭淑麗〉。網址: <http://news.etat.com/etatnews/text/990226-3.htm>
- 楊乃女、林建光 (2018)。《後人文轉向》。國立中興大學出版中心。
- 葉謹睿 (2003), 《藝術語言@數位時代》。台北:典藏藝術家庭。
- 葉謹睿 (2005), 數位藝術概論:電腦時代之美學、創作及藝術, 台灣:藝術家。
- 葉謹睿 (2008), 數位美學——電腦時代的藝術創作及文化潮流剖析, 藝術家出版社
- 鄭慧華。〈遷移於真實與虛擬空間中的數位創作者---鄭淑麗〉。網址: http://www.itpark.com.tw/artist/critical_data/9/437/43
- 駱麗真 (2003), 科技藝術的發展脈絡-由國際經驗到台灣現況, 台灣美術, 國立台灣美術館
- 駱麗真 (2004), 臺灣科技與新媒體藝術之年表與概論, 臺灣數位藝術國際研討會
- 蕭瓊瑞 (2017)。〈天啟與創生——林珮淳的「夏娃克隆」系列, 《藝術家》506期。頁 314-317。
- 謝慧青 (2009)。〈虛擬身體之身份建構與性別扮演—以網路藝術作品為例〉。《第三屆數位藝術論文獎》。台北市文化局出版。
- 謝慧青 (2012)。〈生命的 New Type: 機械與生物的共同演化: 「人工智能改」策展論述〉, 《藝術家》雜誌出版。
- 謝慧青 (2011), 〈由夢想館看臺灣的新媒體藝術- 我們需要一個真正的新媒體藝術中心〉, 臺北藝術論壇電子報。網址: https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_88361759652581/Chi
- 謝慧青 (2011年10月)。〈陳依純的工廠之歌三部曲〉, 其玟畫廊。
- 謝慧青 (2017年12月)。〈虛擬的迷宮·遊戲般的現實—郭慧禪的鎖〉。《藝術家雜誌》。
- 謝慧青 (2020年03月)。〈台灣女性數位藝術家的自我再現〉。2020 台灣藝術史研究學會年會暨學術研討會, 成功大學。
- 謝慧青 (2020年08月)。〈試以第三空間觀點論述當代藝術家曹斐、李文政、郭慧禪作品中的賽伯空間〉。《南藝學報》, 20,25-43。
- 謝慧青 (2020年11月)。〈人工智能與人工生命在當代藝術中的呈現〉。2020 台灣資訊社會研究學會年會暨論文研討會: 人工智慧在資訊社會, 台師大。
- 謝慧青 (2020年03月)。〈台灣女性數位藝術家的自我再現〉。2020 台灣藝術史研究學會年會暨學術研討會, 成功大學。
- 謝慧青、楊克鈞 (2020年10月)。〈台灣女性科技藝術家的性別困境〉。文化政策系列論壇暨研討會「2020 思辨與行動: 5G 新時代的文化政策」, 臺灣藝術大學。
- 謝慧青 (2021年12月)。〈女性的身分認同與自我追尋: 觀看「邊境漫遊」——郭慧禪、許惠晴雙個展, 新樂園藝術空間網頁。
- 謝鴻均 (2003), 《陰性·酷語》。臺北:藝術家。

羅寧、劉仲嚴（2019），中國大陸中學視覺藝術教科書性別意識型態之內容分析。藝術教育研究，（38），71-111。doi:10.6622/RAE.201912_(38).0003

羅遼復（1995）。《物理學家看生命》。臺北：牛頓。

嚴瀟瀟（2018）。〈鄭淑麗專訪：「數位遊牧者」的跨域分身〉。網址：<https://artouch.com/people/content-3190.html>

顧廣毅（2020）。〈生物藝術（Bio Art）中的表演性與參與性〉。網址：<https://artouch.com/views/review/content-12732.html>

藝術家與作品網站

鄭淑麗|典藏 ARTouch.com：

<https://artouch.com/tag/%E9%84%AD%E6%B7%91%E9%BA%97>

何佳真 - 台灣女性藝術協會：<https://waa.org.tw/members/chia-chen-ho/>

曾鈺涓個人網站：<https://tyuchuan.com/>

文晶瑩個人網站：<http://www.cyman.net/>

陳韻如個人網站：<https://yunjuchen.com/>

詹嘉華個人網站：<https://lina3340.wixsite.com/duduzhan>

台灣當代藝術資料庫，陳珠櫻：<https://tcaaarchive.org/artist/25399/>

生物藝術資料庫，曹存慧：<https://bioart.iaa.nycu.edu.tw/tag/曹存慧/>

林沛瑩個人網站：<http://peiyinglin.net>

林珮淳個人網站：<https://linpeychwen.com/>

非池中，郭慧禪：<https://artermperor.tw/artist/2809>

陳依純個人網站：<https://www.ichunchen.net>

遠房親戚實驗室 臉書網站：

<https://www.facebook.com/LABotDRs/posts/839477273179758/>

《3x3x6》網站：<https://www.taiwaninvenice.org/2019/ch/index.html>

《大蒜元》網站：2019年：<https://anthology.rhizome.org/garlic-rich-air>

《大蒜元 2030》：<http://garlic03.worldofprojects.info/>

《保齡球館》網站：<http://bowlingalley.walkerart.org/diagram.html>

《布蘭登》網站：<http://brandon.guggenheim.org/>

鄭淑麗個人網站：<https://mauvaiscontact.info/>

第五十八屆威尼斯國際美術雙年展台灣館官網：

<https://www.taiwaninvenice.org/2019/ch/index.html>

王曉玟（2019）。〈鄭淑麗：性歡愉，就是我的抵抗策略〉。網址：

<https://www.twreporter.org/a/2019-venice-biennale-interview-shulea-cheang>

黃思嘉（1999）。〈網路藝術—改變身體架構，創造無限可能：專訪國際網路藝術家鄭淑麗〉。1999.2.26。<http://news.etat.com/etatnews/text/990226-3.htm>

鄭慧華。〈遷移於真實與虛擬空間中的數位創作者---鄭淑麗〉。網址：

http://www.itpark.com.tw/artist/critical_data/9/437/43

嚴瀟瀟（2018）。〈鄭淑麗專訪：「數位遊牧者」的跨域分身〉。網址：

<https://artouch.com/people/content-3190.html>

孫松榮、林欣怡。〈鄭淑麗：電影、媒體、2030〉。《藝術觀點》編輯部，網址：<http://act.tnnua.edu.tw/?p=1983>

Sun of Rose：<https://tyuchuan.com/blog/2016/11/28/sun-of-rose/>

Rose Heart：<https://tyuchuan.com/blog/2018/11/30/rose-heart/>

Rose.Red : <https://tyuchuan.com/blog/2018/11/30/rose-red/>

Afternoon Cocktail 芬芳下午茶 : <https://tyuchuan.com/blog/2021/04/16/afternoon-cocktail/>

參在瓶中-內湖·居所 : https://tyuchuan.com/1988-2014/2015Inside%20the%20Bottle/c_2015dwelling.html

一種擴張的象限 : <https://tyuchuan.com/1988-2014/1998expansion/c-expansion-page01.html>