



首頁

台北看藝術

台北藝文地理資料庫

活動花絮

關於我們

相關連結

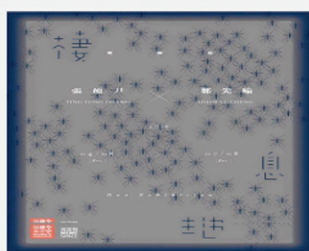
繁體版 簡體版 English RSS訂閱

加入台北好藝術之友

搜索

專題特區 | 表演萬象 | 展覽廣場 | 音樂現場 | 講座研習 | 電影瞭望 | 城市萬花筒 | 親子活動 |

台北看藝術 > 展覽廣場



SECOND LIFE 棲息地/鄭先喻、張碩尹

演出地點 羅斯福路2段9號12樓

活動時間 2016/04/08 ~ 2016/07/08

活動資訊 活動網址

聯絡資訊 邱小姐 02-23832003

DO OR DON'T? 2016

我們每天都需要作出上百個大大小小、重要與不重要的選擇。一個微不足道的決定，可能引發機制內不同影響的蝴蝶效應，在進退與回應之間，是該與予認同、還是反抗？策展/張淑征

MEME Space 寬空間主題展

DO OR DON'T? 2016. 4.8 - 7.8

SECOND LIFE 棲息地—鄭先喻、張碩尹

寬空間主題2016 DO OR DON'T? — 棲息地 (Second Life)，策劃邀請鄭先喻、張碩尹共同合作的藝術計劃，打造了一個結合生態循環機制、數位科技的實驗室場域，探討當代生命的意義，觀眾的行為決策透過遊戲方式與作品產生互動。無論選擇為何，都牽動著因決定引發的正負效應，在這些再平凡不過的生活選項裡，或許也是一場連結道德的人性試驗。

《棲息地Second Life》由張碩尹、鄭先喻特別與臺灣大學昆蟲系黃榮南教授合作，設計三段成長溫室的藝術裝置，展期間繁殖八千隻以上臺灣白線斑紋，其生長養分由藝術家每日供給生血數百克，而3D數位遊戲的生命能量來自於斑紋死亡，捕蚊燈則代表著每次生死的交替與重生。現場觀眾能自由操控遊戲中的新化身，於生命週期吃、喝、睡與或遊覽等，但當你沉浸虛擬世界的娛樂同時，代價背後卻是以人類鮮血、生物死亡的換取支持。《即付現用Pay-As-You-Go》反映後資本主義下的即付現用制度，象徵新時代生活選擇權的綁架。隨著能源私有化逐漸演變成零售業一環，自然資源如同架上商品一般展售，"額度"佔據基本生活各層面的條件與權利，"加值"一個投幣付款的簡單動作，直接影響著一個生態循環的生存，這場交易代價是顯現人性的良善，還是短暫彌補內心罪惡感的鍵？

OPENING RECEPTION 開幕 | 4. 08 (Fri.) 16:30 策展理念、藝術裝置啟動、藝術家導覽，歡迎蒞臨參觀 | BLIND CHANCE 盲打誤撞 / 張碩尹 | 4. 09 (Sat.) 11:00-13:00 寬空間(免費) / 15:00-17:00 VT非常龐藝文空間(報名費) 邀請觀眾在充滿詭譎感官、奇異劇場式的巴士，透過聲音、影像的黑暗想像，對應記憶的生死輪迴，藝術家將隨機推觀眾於車外展開個人冒險之旅 | DILEMMA WORKSHOP兩難工作坊：電車事件&哲學大逃殺 | 4.22 (Fri.) 14:00-17:00 朱家安(哲學哲學雞蛋糕) / 敬隆講堂

「DO OR DON'T?」主題徵件活動 ~ 即日起至5月15日截止，詳見官網公告，歡迎投件！主辦：洪建全教育文化基金會MEME Space寬空間 (週一至週六11:00-18:00免費參觀) 計畫：台灣大學昆蟲系黃榮南教授、洪媽媽海水舖贊助：國家藝術文化基金會、台北市政府文化局

top

時間

地點

標題

類型

搜索

f 台北市文化基金會 Taipei Culture Foundation

文創財藝諮詢平台 為台北文創產業打根基

2017臺北世大運 UNIVERSIADE 2017.8.19-8.30

2016 Idea Taipei 創意工作營

松山文創園區2016品牌扶植計畫

BRAND 主題講座 開放報名中!

「和偶一起玩動車」 2016 兒童偶動畫夏令營

4/19-7/31 exPO 好台

西門紅樓 快閃店

f 台北市文化基金會 Taipei Culture Foundation



Copyright©台北好藝術 | 著作權聲明 | 隱私權安全政策
最佳瀏覽狀態：IE8以上 | 解析度 1024 X 768以上
地址：105台北市市民大道五段99號2-4樓
Tel：886-2-25289580 | Fax：886-2-25289585
E-Mail：service@taipeiculture.org
臺北市民當家熱線1999



2016 DO OR DON'T? SECOND LIFE 棲息地 - 鄭先喻 X 張碩尹

三月 14, 2016 By 投稿者

04/08 - 07/08

覓空間 MEME Space
台北市羅斯福路2段9號12樓

11:00-18:00 國定假日休

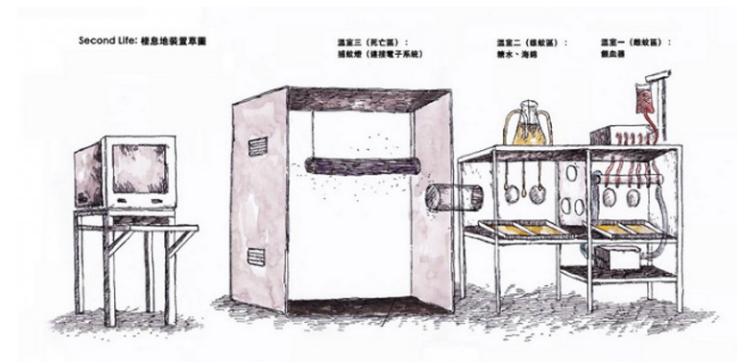
主辦
洪建全教育文化基金會
MEME Space 覓空間
合作
台灣大學昆蟲系黃榮南教授
洪媽媽海水舖
贊助
國家藝術文化基金會
台北市政府文化局

洪建全教育文化基金會

2016 DO OR DON'T -
SECOND LIFE 棲息地

覓空間主題 2016 DO OR DON'T? 棲息地 (Second Life)，策劃邀請鄭先喻、張碩尹共同合作的藝術計劃，打造了一個結合生態循環機制、數位科技的實驗室場域，探討當代生命的意義，觀眾的行為決策透過遊戲方式與作品產生互動。無論選擇為何，都牽動著因決定引發的正負效應，在這些再平凡不過的生活選項裡，或許也是一場連結道德的人性試驗。

《棲息地Second Life》由張碩尹、鄭先喻特別與臺灣大學昆蟲系黃榮南教授合作，設計三段成長溫室的藝術裝置，展期間繁殖八千隻以上臺灣白線斑紋，其生長養分由藝術家每日供給生血數百克，而3D數位遊戲的生命能量來自於斑蚊死亡，捕蚊燈則代表著每次生死的交替與重生。現場觀眾能自由操控遊戲中的新化身，於生命週期吃、喝、睡與或遊玩等，但當你沉浸虛擬世界的娛樂同時，代價背後卻是以人類鮮血、生物死亡的換取支持。《即付現用Pay-As-You-Go》反映後資本主義下的即付現用制度，象徵新時代生活選擇權的綁架。隨著能源私有化逐漸演變成零售業一環，自然資源如同架上商品一般展售，"額度"佔據基本生活各層面的條件與權利，"加值"一個投幣付款的簡單動作，直接影響著一個生態循環的生存，這場交易代價是顯現人性的良善，還是短暫彌補內心罪惡感的贖責？



OPENING RECEPTION 開幕 04/08 (Fri.) 16:30

策展理念、藝術裝置啟動、藝術家導覽，歡迎蒞臨參觀

BLIND CHANCE 盲打誤撞 / 張碩尹 04/09 (Sat.)

11:00-13:00 覓空間、15:00-17:00 VT 非常廟藝文空間

DILEMMA WORKSHOP 兩難工作坊: 電車事件&哲學大逃殺 04/22 (Fri.)

14:00-17:00 朱家安(哲學哲學雞蛋糕) / 敏隆講堂

藝術新聞

人性的抉擇 張碩尹與鄭先喻的道德試驗

發佈日期：2016-05-06 文／邱家琳

❤ 收藏文章



張碩尹與鄭先喻《棲息地 Second Life》。圖/非池中藝術網攝。

「失控的電車即將撞上前方五個人，如果你按下開關，電車便會轉彎，但會撞到另一個人，那你會不會選擇按下？」這個哲學問題很難回答，也沒有正確答案。今年，覓空間以「DO OR DON'T?」為主題，邀請藝術家張碩尹與鄭先喻參展，探索每個選擇如何影響生活、引發某種效應，以及選擇背後代表的價值觀與道德困境，展覽展至7月8日。

有別於「電車難題」困難的道德判斷，兩位藝術家拋出一個有趣的問題「如果玩線上遊戲，必須犧牲蚊子的生命，你會想要玩嗎？」張碩尹與鄭先喻打造一個大型裝置《棲息地 Second Life》，玻璃箱養殖數千隻孑孓與白線斑蚊，當人們選擇玩遊戲時，蚊子就會被二氧化碳吸引到捕蚊燈前，隨後被電擊死去。

玩或不玩的選擇，代表人們如何看待蚊子。對有些人來說，蚊子是一種害蟲，平常就會用捕蚊拍、直接用手打死，所以犧牲蚊子來玩遊戲無傷大雅，而篤信佛教的人會認為這是「殺生」，不應該去玩這個遊戲。



「人對生命的價值觀，本來就有形體與大小的差別。」鄭先喻表示，一般人不會把貓、狗等大型動物隨便殺死，但對蚊子、蒼蠅等很小的生命體，踩到或直接打死都不會有感覺，這個現象蠻有趣的。

除了探討人類與蚊子的關係、害蟲的生命價值，《棲息地 Second Life》也思索生與死、虛擬與真實生活的議題。在鄭先喻的設計裡，當蚊子死去，遊戲的虛擬角色就能延續生命，就好似蚊子死去，還有機會復活，重新轉生到遊戲裡，而虛擬角色被射擊死去時，蚊子就能吸食人類血液，繼續繁衍下一代。

投不投幣 挽救魚的生命

相較於噁噁惱人的蚊子，在水族箱裡的魚姿態美麗，備受喜愛，但人們會願意花費金錢，來挽救魚的生命嗎？張碩尹創作一項裝置《即付現用 Pay-As-You-Go》，現場擺放一個水族箱與零錢箱，只要參觀者投幣，原本陰暗的水族箱就會亮起、產生氧氣，能挽救魚的生命。

但投幣只能暫時挽救魚的性命，因為每捐一次錢，氧氣與光線僅維持10秒，必須不斷投幣，卻很難有人可以一直待在水族箱前。這種即時付錢、立刻使用的概念來自張碩尹在英國的生活經驗，在英國使用電，可以先在超商購買需要的額度，若額度買不夠，家中就會自動斷電，說明了生活便利與財富息息相關。

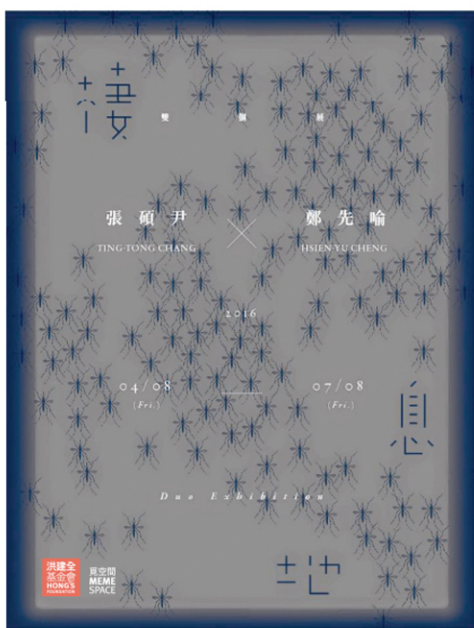
決定投幣，維持魚的生命，卻面臨錢不夠的困境，但不投幣，只能看著魚缺乏光與空氣而死去，產生愧疚與罪惡感。有參觀者選擇不拯救魚，也有人站在那裡一直捐錢，卻因為每次只有十秒鐘而感到挫折，對策展人張淑征來說，這兩種選擇沒有對錯，只代表了每個人思考、判斷的價值體系。展覽已經進行一個月，目前水族箱內的魚隻都沒有死去。

 Like  Share 254 people like this. Be the first of your friends.

【2016MEME Space覓空間主題展】SECOND LIFE棲息地 / 鄭先喻、張碩尹

最終場倒數

0天



◎ 活動時間 開始於2016-04-08~2016-07-08重覆於每週一、二、三、四、五、六 11:00:00至18:00:00

◎ 活動地點 財團法人洪建全教育文化基金會 MEMESpace 覓空間- 羅斯福路2段9號12樓

\$ 費用資訊 覓空間活動皆免費! 歡迎參加 歡迎至官網或報名 洪建全基金會 <http://www.hfec.org.tw> MEMESpace覓空間 www.meme-space.org 展覽報導:邱小姐 02-2383-2003

◎ 活動場次 此活動只有一個場次時間

5人已提醒

加入提醒

主 辦 單 位 MEME Space 覓空間,財團法人洪建全教育文化基金會

聯絡人 覓空間邱小姐

聯絡信箱 info@meme-space.org

聯絡電話 (02)-23832003 覓空間邱小姐

詳細介紹 Intro

小 中 大

DO OR DON'T? 2016

我們每天都需要作出上百個大大小小、重要與不重要的選擇。一個微不足道的決定,可能引發機制內不同影響的蝴蝶效應,在進退與回應之間,是該與予認同、還是反抗?

策展 / 張淑征

MEME Space覓空間主題展 2016. 4.8- 7.8

SECOND LIFE棲息地—鄭先喻、張碩尹

覓空間主題2016 DO OR DON'T? — 棲息地 (Second Life), 策劃邀請鄭先喻、張碩尹共同合作的藝術計劃, 打造了一個結合生態循環機制、數位科技的實驗室場域, 探討當代生命的意義, 觀眾的行為決策透過遊戲方式與作品產生互動。無論選擇為何, 都牽動著因決定引發的正負效應, 在這些再平凡不過的生活選項裡, 或許也是一場連結道德的人性試驗。

OPENING RECEPTION 開幕茶會 4. 08 (Fri.) 16:30 策展理念、藝術裝置
啟動、藝術家導覽, 歡迎蒞臨覓空間!

BLIND CHANCE 盲打誤撞 / 張碩尹 4. 09 (Sat.) 11:00-13:00 覓空間/ 15:00-17:00 VT非常廟藝文空間

DILEMMA WORKSHOP兩難工作坊:電車事件&哲學大逃殺 / 朱家安 4.22 (Fri.)
14:00-17:00 / 敏隆講堂

「DO OR DON'T?」主題徵件活動 ~ 即日起至5月15日截止, 詳見官網公告, 歡迎投件!

以上活動皆免費、歡迎線上報名 <http://www.hfec.org.tw>、www.meme-space.org FB / 展覽聯絡:邱小姐 02-2383-2003

主辦: 洪建全教育文化基金會MEME Space覓空間 / 臺北市羅斯福路2段9號12樓 (週一至週六11:00-18:00 免費參觀)

合作: 台灣大學昆蟲系黃榮南教授、洪媽媽海水鋪

贊助: 國家藝術文化基金會、台北市政府文化局



香港工作
韓國假期計劃



UPDATED: 2016年7月16日 (六) 20:04 PM

首頁 | 登入 | 報名

首頁 > 藝術資訊

「恐懼鬥室」式裝置藝術

藝術咁都得?

TumTum | tumtumhk@gmail.com

確認 2016.05.10 13:15:19



台灣而家做緊個展覽叫「SECOND LIFE 棲息地」,由藝術家張頌尹同鄭先喻「打造」一個大型裝置,根據官方網頁,個裝置係咁嘅:「(藝術家同)臺灣大學昆蟲系黃榮南教授合作,設計三段成長溫室的藝術裝置,展期間繁殖八千隻以上臺灣白線斑蚊,其生長養分由藝術家每日供給生血數百克,而3D數位遊戲的生命能量來自於斑蚊死亡,捕蚊燈則代表著每次生死的交替與重生。現場觀眾能自由操控遊戲中的新化身,於生命週期吃、喝、睡與或遊玩等,但當你沉浸虛擬世界的娛樂同時,代價背後卻是以人類鮮血、生物死亡的換取支持...當有人玩遊戲時,裝置就會噴出二氧化碳吸引斑蚊飛到捕蚊燈前電死,即係你要玩遊戲就要電死斑蚊...」



假如重口味嘅你覺得呢個裝置不夠變態,唔緊要,重有一個更勁嘅。另一個裝置係一缸魚,但係缸魚平時係無燈無空氣,要觀眾入鑊入去個錢箱度魚缸就會著燈同有氧氣打入魚缸度十秒。如果無人入鑊魚就會窒息死,要啲魚死定唔死就決定係觀眾身上。



嘩呢咁變態玩又死唔玩又死嘅遊戲,係日本動漫就睇得多,真係搵動物黎試就係第一次。希望呢兩位藝術家唔會發展到做「恐懼鬥室」式裝置,但係話時話,呢個「實驗」究竟可以達到乜嘢目的呢?定係只係為噁而噁嘅呢?真係佢地先知。

網上畫廊

更多 >



人氣文章

- 1 藝術學生 與 設計學生
- 2 藝術學生 與 公開考試
- 3 為藝術而真(玩大佢版)
- 4 呢啲戲畫其實係我畫嘅真嘅
- 5 5種你會唔生活遇到嘅瘋狂藝術家

媒體報導 PRESS

Follow

Theme by Anders Norén.



人性的抉擇 張碩尹與鄭先喻的道德試驗

藝文設計

by 非池中藝術網
2016/05/14

13 人說這讚。成為你朋友中第一個說讚的人。



「失控的電車即將撞上前方五個人，如果你按下開關，電車便會轉彎，但會撞到另一個人，那你會不會選擇按下？」這個哲學問題很難回答，也沒有正確答案。今年，寬空間以「DO OR DON'T?」為主題，邀請藝術家張碩尹與鄭先喻參展，探索每個選擇如何影響生活、引發某種效應，以及選擇背後代表的價值觀與道德困境，展覽展至7月8日。

張碩尹與鄭先喻《棲息地_Second_Life》。圖非池中藝術網攝。_jpg

張碩尹與鄭先喻《棲息地 Second Life》。（圖／非池中藝術網）

有別於「電車難題」困難的道德判斷，兩位藝術家拋出一個有趣的問題「如果玩線上遊戲，必須犧牲蚊子的生命，你會想要玩嗎？」張碩尹與鄭先喻打造一個大型裝置《棲息地 Second Life》，玻璃箱養殖數千隻子白線斑蚊，當人們選擇玩遊戲時，蚊子就會被二氧化碳吸引到捕蚊燈前，隨後被電擊死去。

《棲息地_Second_Life》局部。圖非池中藝術網攝。_(2).jpg

《棲息地 Second Life》局部。（圖／非池中藝術網）

玩或不玩的選擇，代表人們如何看待蚊子。對有些人來說，蚊子是一種害蟲，平常就會用捕蚊拍、直接用手打死，所以犧牲蚊子來玩遊戲無傷大雅，而篤信佛教的人會認為這是「殺生」，不應該去玩這個遊戲。

「人對生命的價值觀，本來就有形體與大小的差別。」鄭先喻表示，一般人不會把貓、狗等大型動物隨便殺死，但對蚊子、蒼蠅等很小的生命體，踩到或直接打死都不會有感覺，這個現象蠻有趣的。

除了探討人類與蚊子的關係、害蟲的生命價值，《棲息地 Second Life》也思索生與死、虛擬與真實生活的議題。在鄭先喻的設計裡，當蚊子死去，遊戲的虛擬角色就能延續生命，就好像蚊子死去，還有機會復活，重新轉生到遊戲裡，而虛擬角色被射擊死去時，蚊子就能吸食人類血液，繼續繁衍下一代。



《棲息地 Second Life》局部。（圖／非池中藝術網）

投不投幣 挽救魚的生命

相較於嗡嗡聲惱人的蚊子，在水族箱裡的魚姿態美麗，備受喜愛，但人們會願意花費金錢，來挽救魚的生命嗎？張碩尹創作一項裝置《即付現用Pay-As-You-Go》，現場擺放一個水族箱與零錢箱，只要參觀者投幣，原本陰暗的水族箱就會亮起、產生氧氣，能挽救魚的生命。



張碩尹《即付現用Pay-As-You-Go》。（圖／非池中藝術網）

但投幣只能暫時挽救魚的性命，因為每捐一次錢，氧氣與光線僅維持10秒，必須不斷投幣，卻很難有人可以一直待在水族箱前。這種即時付錢、立刻使用的概念來自張碩尹在英國的生活經驗，在英國使用電，可以先在超商購買需要的額度，若額度買不夠，家中就會自動斷電，說明了生活便利與財富息息相關。

決定投幣，維持魚的生命，卻面臨錢不夠的困境，但不投幣，只能看著魚缺乏光與空氣而死去，產生愧疚與罪惡感。有參觀者選擇不拯救魚，也有人站在那裡一直捐錢，卻因為每次只有十秒鐘而感到挫折，對策展人張淑征來說，這兩種選擇沒有對錯，只代表了每個人思考、判斷的價值體系。展覽已經進行一個月，目前水族箱內的魚隻都沒有死去。



udn / 閱讀 / 訊息藝開罐 / 其他

相關新聞

「要救還殺死牠？」 藝術家佈置道德的現場抉擇

f 分享

G+ 分享

留言

列印

存新聞

A-

A+

2016-05-09 13:20

f 讚

分享

15

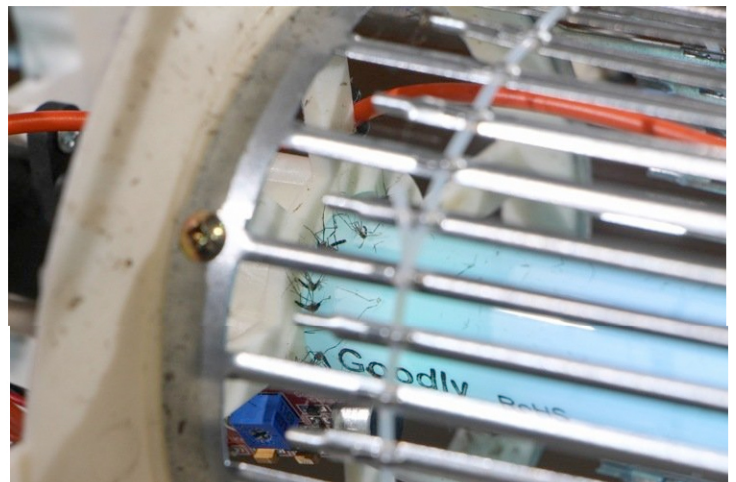
傳送

G+1

0



張碩尹與鄭先喻《棲息地 Second Life》。圖/非池中藝術網攝。



《棲息地 Second Life》局部。圖/非池中藝術網攝。

文/非池中藝術網

「失控的電車即將撞上前方五個人，如果你按下開關，電車便會轉彎，但會撞到另一人，那你會不會選擇按下？」這個哲學問題很難回答，也沒有正確答案。今年，覓空間「DO OR DON'T?」為主題，邀請藝術家張碩尹與鄭先喻參展，探索每個選擇如何影響生活、引發某種效應，以及選擇背後代表的價值觀與道德困境，展覽展至7月8日。

有別於「電車難題」困難的道德判斷，兩位藝術家拋出一個有趣的問題「如果玩遊戲，必須犧牲蚊子的生命，你會想要玩嗎？」張碩尹與鄭先喻打造一個大型裝置《棲息地 Second Life》，玻璃箱養殖數千隻孑孓與白線斑蚊，當人們選擇玩遊戲時，蚊子就會被氧化碳吸引到捕蚊燈前，隨後被電擊死去。

玩或不玩的選擇，代表人們如何看待蚊子。對有些人來說，蚊子是一種害蟲，平常就靠捕蚊拍、直接用手打死，所以犧牲蚊子來玩遊戲無傷大雅，而篤信佛教的人會認為「殺生」，不應該去玩這個遊戲。

「人對生命的價值觀，本來就有形體與大小的差別。」鄭先喻表示，一般人不會把貓、狗等大型動物隨便殺死，但對蚊子、蒼蠅等很小的生命體，踩到或直接打死都不會有這個現象蠻有趣的。

除了探討人類與蚊子的關係、害蟲的生命價值，《棲息地 Second Life》也思索生與死、虛擬與真實生活的議題。在鄭先喻的設計裡，當蚊子死去，遊戲的虛擬角色就能復命，就好似蚊子死去，還有機會復活，重新轉生到遊戲裡，而虛擬角色被射擊死去時就能吸食人類血液，繼續繁衍下一代。

投不投幣 挽救魚的生命

相較於嗡嗡惱人的蚊子，在水族箱裡的魚姿態美麗，備受喜愛，但人們會願意花費金錢，來挽救魚的生命嗎？張碩尹創作一項裝置《即付現用 Pay-As-You-Go》，現場擺放一個水族箱與零錢箱，只要參觀者投幣，原本陰暗的水族箱就會亮起、產生氧氣，能挽救魚的生命。

但投幣只能暫時挽救魚的性命，因為每捐一次錢，氧氣與光線僅維持10秒，必須不斷投幣，卻很難有人可以一直待在水族箱前。這種即時付錢、立刻使用的概念來自張碩尹在英國的生活經驗，在英國使用電，可以先在超商購買需要的額度，若額度買不夠，家中就會自動斷電，說明了生活便利與財富息息相關。

決定投幣，維持魚的生命，卻面臨錢不夠的困境，但不投幣，只能看著魚缺乏光與空氣而死去，產生愧疚與罪惡感。有參觀者選擇不拯救魚，也有人站在那裡一直捐錢，卻因為每次只有十秒鐘而感到挫折，對策展人張淑征來說，這兩種選擇沒有對錯，只代表了每個人思考、判斷的價值體系。展覽已經進行一個月，目前水族箱內的魚隻都沒有死去。



張碩尹《即付現用 Pay-As-You-Go》。圖/非池中藝術網攝。



DILEMMA WORKSHOP

電車事件 X 哲學大逃殺

2016 DO OR DON'T?

DILEMMA WORKSHOP 兩難工作坊: 電車事件&哲學大逃殺

2016.04.22 / 朱家安 / 敏隆講堂

假設你正駕駛一輛剎車失靈的電車，車軌上有四個檢修工人、而另備用軌道也有一個工人，你的選擇為何？哈佛大學教授麥可桑德爾 (Micheal Sandel) 提出電車難題 (trolley problem) 論點《正義，一場思辨之旅》。這是一場關於抉擇的思想實驗，探究潛意識下價值判斷的道德兩難困境。透過簡單哲學實驗室所獨創的「哲學大逃殺」遊戲，藉由提問紙單的問題進行討論、對話，過程中能刺激參加者動腦、釐清想法及思緒、並且尊重多元觀點的溝通思辨。

哲學哲學雞蛋糕 朱家安

簡單哲學實驗室創辦人、《哲學哲學雞蛋糕》老闆。立志要用最直白的方式讓哲學普及的朱家安，認為哲學這門外人聽來空靈的世界裡，其實有著極大的思考深度與邏輯架構，價值觀的勝負、議題的懷疑，將能為社會帶來什麼價值？



哲學哲學雞蛋糕作者 朱家安