

1. 生命故事的傳遞與轉化：黃博志講座側記

講座一開始，黃博志便提到生命故事是他創作的核心關注，特別是生命故事當中的工作史。他的創作方法不是田野調查，而是從日常對話出發，觀察其中的創作意識，再挪用或誤用這樣的想像。

黃博志創作的轉折點來自原先在成衣工廠工作的母親於四十五歲那年失業，當時他也正好處在研究所畢業、要去當兵的轉換期，因此與母親開啟了一系列的對話交流，從而催生出《藍色皮膚》這本描繪母親工作與生活故事的著作。那時母親與她的好友都笑稱造成她們失業的原因——成衣工廠外移——是因為老闆要去深圳包二奶，這啟發了黃博志二〇一三年深圳雕塑雙年展與臺北雙年展的作品《生產線》。該作將「母親幻想中的產業外移路線真正實踐出來，只不過不是在工廠裡面，而是在美術館裡面」，且剛好深圳的展覽場地過去正是紡織工廠。他請與母親生命經驗類似的一位裁縫與她共同合作，設計了五百件藍色襯衫，在深圳場地做出半成品後，再送到臺北市立美術館由黃博志母親接力完成。從《藍色皮膚》開始，黃博志一直在思考藝術家的生產與工作室的關係，特別是藝術家能否跳出工作室的限制，《生產線》便是如此思維下的嘗試；完整參與臺北市立美術館工作坊的民眾可以換取襯衫的做法，則是他對於自身有關展覽作品在展覽結束之後存在必要性的思索所做出的回應。

《五百棵檸檬樹》的計畫同樣是受到他與母親對話的啟發。原本跟母親說要「種五百棵檸檬樹」的玩笑話最後化為展覽與募資結合的行動，觀眾在臺北市立美術館閱讀完他所寫的家族與農民故事後，如果認同這個計畫，可以認購一顆檸檬樹，會拿到提案、故事與酒標，觀眾所出的資金將用來栽種檸檬樹，並可以在兩年後領取釀造成的檸檬酒。該計畫最後的成果也以《五百棵檸檬樹：有機檔案》的形式回到美術館展覽。

二〇二四年展出的《二哥的藍色斑鳩》，起心動念來自他想要以不同於出版品或海報的方式傳遞文字與故事。展覽的故事來自他母親二哥服農藥自殺以後，母親與外婆同時夢到二哥化為藍色斑鳩回來找她們的經歷。二哥的去世使母親被迫輟學回家幫忙農務，因此在小學上課的時光便成為她珍貴的回憶，她人生中印象最深刻的聲音，就是教室外斑鳩的叫聲。進入展間的人們需戴上耳機，走到不同的位置便會觸發不同的環境音與他的口語敘事。如此的設計讓觀眾以身體理解、拼湊這個關於逝去的故事，並打破線性敘事的邏輯，豐富敘事的可能。

最後，黃博志分享他跟母親的一段對話，內容是她母親因為長時間在縫紉機前工作導致腿部腫脹，而自嘲她是大象腿。他因此拍攝了一系列母親模仿大象的照片，並成為跨國交流的契機，同時持續影響他現階段的創作。黃博志總結道，他這幾年一直在嘗試轉化文字，用創作的方法傳遞給自己最親近的人，過去可能是他的母親，現在則是他的小孩。

2. 一個載體的角色扮演練習：廖海廷講座側記

廖海廷從二〇二三年的作品《一剎》開始談起。她分享其創作理念為「如果我們將藍盒子視為巨大的聲音工廠，那裡頭的每一個單位都是一個發聲機器，形成一個小型社會，彼此想辦法對齊、發出聲音、存在，也會在這之中被淹沒」。在跟音場設計討論的過程裡，形成「只有喇叭的音樂會」的想法，因此該作使用極少的樂器，甚至到最後將這些樂器完全移開。DAC 駐村計畫的作品《錯題教室》以磺溪與陽明山溫泉的環境錄音作為素材，並使用答題的形式，試圖瞭解參與者如何感知、理解作品中的聲音。《Solo Project》則是一場相當特別的個人演出，廖海廷將它定位成不用語言進行的自我介紹。觀眾參與表演前要先加入一個聊天室，她會在裡頭跟他們互動，並透過心理測驗讓觀眾更認識自己，回應她相比於現實相處，在網路上與人來往反而更加自在的個性。

她今年擔任聲響暨音樂設計的《自由遊戲》，概念來自導演周東彥的前作《放開你的頭腦》，由二十位戴上 VR 頭顯的觀眾根據創作團隊製作的內容，表演給外部的觀眾。因為作品以遊戲為主軸，她在創作的過程裡也不斷思考什麼是聲音或音樂的「遊戲性」。最終成品分成三部分：從《小星星》與下課鐘聲出發做成的音樂、根據現場觀眾做出的即時演出，以及表演者透過 VR 創造出的劇場空間進行的扭曲與調變。從去年開始與安娜琪舞蹈劇場一起合作的作品《洞》，主題延續藝術總監謝杰樺對宇宙與未知世界的探索。該作藉由數學公式等影像表達人接近蟲洞時的變化，作為回應，廖海廷創作的方式是設定音樂運轉、創生的規則，再將它們錄製下來並重新編排，模仿這個有機音樂宇宙的狀態。她提到自己在做這些新媒體作品時的思考模式，與單純劇場演出的取徑有所不同。新媒體的表演有非常多的元素參與其中，如 VR、AR 與影像等，聲音的比例要如何拿捏，或是要扮演怎樣的角色，是她工作時的思考重點。

在莊偉慈策劃的展覽《背陽》展出、與藝術家張紋瑄合作的《F 的故事》，則是她唯一一個進入展場空間的作品。現場所擺放小冊的內容是張紋瑄創作的小說，小說並沒有透露其虛構人物 F 的性別，與小說文字對應的聲音也是請廖海廷一位聲音偏中性的友人錄製，並經過中性化處理。另外，因為莊偉慈與她們溝通時提到溫蒂·卡羅斯這名以電子合成器演出巴哈作品的跨性別者的例子，因此她便將所有的聲音素材進行賦格的編排，她表示：「我用音樂來寫小說，她〔張紋瑄〕是用賦格來作曲。」

講座最後，廖海廷開玩笑地稱自己是「動物園的管理者」，以此總結她近年來的思索。雖然當老師已經一段時間，但她到最近幾年開始有比較明確的轉換，並思考自身能夠為大環境與年輕世代做些什麼。

3. 去英雄の旅：陳弘洋講座側記

演講一開始，陳弘洋就表示由於編劇工作的接案性質，為自身創作統整出脈絡有其困難，但他的作品整體來說仍存在一個核心關懷：是否能在「去英雄」的前提下，跳脫英雄之旅的角色框架，完成一個劇本？他想做的，是呈現他所看到的世界，作品表達的不是議題或故事，而是人物、畫面與生活場景，並用這些事物拼貼出一種感受。

陳弘洋首先介紹二〇一四年的臺北藝穗節作品《塞車》。該作原先是劇本創作課的作品，描述一對男同志情侶中的一方與女主角假結婚，目的是讓他即將去世的母親開心，但在兩人開車南下探望母親卻遭逢塞車的過程裡，男方的伴侶竟從後車廂跳出與他們對質。陳弘洋在這部劇本中試圖描繪寫實場景，同時展現不輕易給出明確答案或是觀眾應認同對象的「陰性」特質，他後來的劇作也延續了這項特色。在同為課堂作品的《練習》中，他嘗試用聲音與節奏構建場景，講述一名女子失戀的情節。面對觀眾提出「他不是女性，憑什麼講女性故事」的質疑，他雖有不同於提問者的看法，卻也開始反思如何讓每一個性別的人看到他的創作並非在利用他們的經驗，而是自身誠實的表達。參與阮劇團劇本農場計畫孵育而成的作品《再約》，則讓陳弘洋首度踏入兩廳院場地，亦是他創作生涯開始被場館看見的轉捩點。以離婚派對為核心事件，這部劇本透過誇張通俗的情節，使觀眾反而能專注在戲劇傳遞的情感，「當他們放棄理解情節的時候，才是感性可以進去的时间。」

從大學畢業到就讀研究所的兩年空檔，除了當兵之外，他有一年的時間都在世界各地闖蕩，旅行的經歷也成為劇本創作的基底：澳洲打工的經驗使他寫出《火星》；內觀與利澤偶戲藝術村駐村讓他寫出《月娘總是照著我們》；福岡翼宿駐村經驗則催生出《天王降臨多久川》。這些作品都是「星際計畫」的一環。星際計畫是陳弘洋受到言叔夏對桑塔格《土星下》闡述的啟發，所開始的一系列以太陽系星球象徵意涵為底蘊的創作。最早可追溯到二〇一六年的藝穗節作品《冥王星》，該劇描述性別氣質與傳統社會期待不符的兩名國中男女，相信若手牽手自殺便能在來世交換靈魂的傳聞，對應到毀滅與重生的冥王星意象。反英雄的關注體現在劇作的重心不是為何有人死去、有人活下來的懸念，也不是要描寫某人出現阻止兩人的自殺行動，而是刻劃他們在死前仍想完成的三件事，折映出他們在人世間的最終念想與溫存。陳弘洋自己很喜歡的《海王星》則源自對一位思覺失調患者的田野調查經驗，因為認為劇場無法再現真實的痛苦，他選擇用後設的方式處理這個題材，劇中分成女主角對男友思覺失調母親的田野調查過程，以及母親腦內的聲響環境兩條主軸。他覺得自己劇作要帶給觀眾的不是答案而是問題，觀眾在看完戲之後只要有可以帶回去的東西就夠了，這部作品也是如此。

星際計畫（暫時）的末端是《天王降臨多久川》，創作該劇時，陳弘洋給自己的課題是「如何在寫實場景裡營造出詩意」。這部劇作的靈感來自日本的「座間九人殺害事件」，描述一位協助他人自殺的丈夫，當他幫助自己妻子的姐姐自殺後，妻子如何面對這件事的故事。他的初稿刻意去掉事件和衝突，但在投稿臺北文學獎落選後，他懷著多少有些憤世嫉俗的態度按照文學獎的邏輯修改劇本，結果次年便得到首獎，並在今年入圍臺北戲劇獎最佳編劇。回過頭來看，他認為最初的版本並沒有考慮到這部劇作要如何被解讀，因應文學獎的調整，反而讓作品變成自己更喜愛的樣子。

4. 朝著那個不確定的方向：賴冠源講座側記

講座一開始，賴冠源從他在臺灣的畢業製作短片《原音》談起。該片以十六釐米底片拍攝，幻想一個充斥各種噪音，因此人從出生就必須戴上耳機的世界。這部作品帶給他「打開一扇窗」的感覺，現在回過頭來看，更意識到每個媒材都讓他產生不同的感知。例如他所參與的、由林純華導演的黏土定格動畫《給母親》，每個畫面皆需要手動調整，方能串接成最終的成品，便使他深深體會到鏡頭背後的辛苦。

畢業之後，賴冠源到法國進修。他認為這段經歷影響他很深，不是因為他學到了什麼，而是一種文化上的刺激，他也在法國學會了怎麼過生活。在創作上，從自己拍攝的作業到與別人合導的作品，他發現自己沒有一定要堅持的風格，而是隨創作而定，不免開始自我懷疑。動畫學校接觸到技術頂尖同學的經歷，則讓他確定自己未來不會往 3D 動畫的領域發展。

出社會之後幾經波折，賴冠源還是走上了拍片的道路。第一部 VR 作品《哈瑪星列車》採用三百六十度實景拍攝，創作過程讓他重新思考場面調度與鏡頭語言，亦使他感受到實際場景與頭顯畫面的落差。他也提到，VR 作品雖然有想要觀眾看的畫面與敘事線，但觀眾不一定會遵循創作者的意圖。同時期製作的短片《銀色食慾》講述一個末日後的科幻世界，兩位女性搶奪生存空間，後來吃下金屬果實後產生無窮慾望的故事。這部作品得到地方輔導金的支持，也讓他思考補助資源的多寡對創作的影響，以及自身路線相對於商業與藝術的位置。

《肺臟機動隊》與《吸塵者》則是委託製作的案子。《肺臟機動隊》是 VR360 的作品，賴冠源表示拍起來的感覺其實跟拍短片很像，只是在拍攝時就要先思考後製的問題。在這部作品中，他嘗試透過燈光與螢光等特效，讓觀眾在無法走動的空間裡有移動的感覺。該作描繪空氣污染嚴重的未來世界，不法組織透過病毒使人產生沒有空氣污染的幻覺而陷入危險，「肺臟機動隊」便是嘗試奪回人們意識的小隊，回應當代人們深受空氣污

然危害而不自知或不願面對的情形。《吸塵者》則是寓教於樂的 VR 遊戲，玩家要拿著吸塵器拯救裡頭因空氣污染而奄奄一息的人，最後關閉污染源。

臺北國際藝術村的駐村作品《聲入其境》，滿足了賴冠源做實體空間創作的欲望。《聲入其境》由四面投影組成，投影播放的是臺灣學校教授國語、英語與臺語的影像，天花板則垂吊下各種有聲卡片，卡片上有著西拉雅語彙的拼音，以及對應該詞的繪畫。觀者必須靠近卡片，才能聽到播放器反覆播送的西拉雅語彙，一旦遠離卡片，該聲音便會被環境音所覆蓋，象徵西拉雅語的弱勢處境。

講座最後，賴冠源總結其創作生涯的心路歷程，表示從實拍、互動到 AI，他總是質問自己是否一定要採用特定的形式，卻又深受某個不確定的方向所吸引，一直到現在皆是如此。

5. 演員的成長、思索與掙扎：楊迦恩講座側記

講座一開始，楊迦恩先介紹自己的家庭背景，以及為何會走上演員這條路。他的祖父是外省人、祖母是本省人，國中因緣際會接觸到表演藝術，也種下了後來就讀復興高中戲劇班，以及北藝大戲劇系的種子。高一時在高俊耀老師的教導下開始認識劇場，他帶領全班根據自身經驗進行集體創作，讓楊迦恩留下相當獨特的印象。

在二〇二一年疫情期間，他入選了大稻埕藝術節以「疫情」為題的獨角戲競賽。在創作十二分鐘的小品《楊姓少年》的過程中，他發現自己過去的關注圍繞在家人、教育、戰爭與死亡上，喜歡或欣賞的作品皆觸及這些題材。這部以家庭關係為主軸的作品從個人經驗出發，越南母親的角色來自小時候家裡請的越南看護、老兵源自祖父，自身多元的家庭組成，成為楊迦恩創作的養分。

入選大稻埕藝術節之後，他原本想繼續發展《楊姓少年》，卻遭遇瓶頸，因此在親友的勸說下，改為表演劇作家陳有銳的劇本《獨疝其身》。這部作品的開頭，主角便因疝氣而靈魂出竅，由此展開家族糾葛的敘事。其對白充滿髒話，並採取打破第四面牆的展演形式。楊迦恩認為身體政治是這齣戲的核心主題，疝氣與腸子象徵的是家族、傳承、創傷與男性焦慮，主角一直被各方推著走，不斷想要抓著某個選擇，最後卻淪落到「獨疝其身」（獨自面對自身的疝氣，在廁所死去）的境地。戲劇的初次展演沒有導演，他只能用手機錄下排練影片自己檢討，卻總是覺得卡卡的。後來他發覺必須更深入地理解自己、家庭與臺灣的歷史，瞭解自身何以被拼湊成現在的樣貌，才能更好地詮釋在某些方面與他相當接近的主角。

《獨疝其身》啟發了楊迦恩的許多思考。主角與另一名女性角色做愛的橋段，在第一版演出中是一名女性演員會在此時現身，以性感的穿著與

主角互動，展現出酒池肉林的情狀；第二版在與許哲彬導演討論後，則用充氣娃娃取代。然而兩個版本皆有人不喜歡，也讓楊迦恩開始思索女人在家庭、社會、歷史上的處境，以及認同或反彈的意見背後的想法。另外，他覺得自己直到最後都沒有徹底執行這個反派角色，因為作為這齣戲的唯一演員，他的表演勢必被解讀為自己對此文本的觀點，他也就無法不在意觀眾對劇本與角色的看法，而在工作過程中感到恐懼與保留。這樣的覺察也引發他提出講座最後的問題：演員有辦法獨善其身嗎？他的答案是不能，演員要面對觀眾並與社會連結，向觀眾呈現角色與自身的觀點。現階段的他，乃至於所有臺灣的劇場演員，都必須在自己認同或不認同的文本、劇團製作方式與經濟收入之間做出艱難的抉擇。

講座結尾，楊迦恩以對演員身分與表演的自省作結。他說道：「有時候我會想，我們這一代的演員，除了把戲演好之外，也要慢慢找出我們還能用什麼方式存在，我們能用什麼樣的語言留下痕跡，這個語言不一定是舞臺上的語言。我們的身體常常比我們想的還要誠實，甚至比我們還早一步感覺到什麼是不對的。也許演員的價值就在於，當別人已經習慣不去感覺的時候，我們還能在場，不是站在高處說話，而是願意站在那裡，不太穩定地陪大家一起面對。」

6. 創作是一種探索世界留下來的痕跡：姚仲涵講座側記

講座一開始，姚仲涵先簡單介紹自己在大學時期的設計與創作，此時作品所使用的投影、互動影像與聲音裝置，已經展現出他的獨特關注。進入北藝大科技藝術研究所後，他更深入探索聲光創作的多種可能，也開始思索：如果聲音可以被任何一種影像驅動的話，兩者之間的關係是什麼？是必要或絕對的嗎？從重視材料之間關係的設計思維出發，他發現日光燈管的閃爍與其亮起時的脆響不可分割的性質，恰好可以回應自己的提問，於是選用日光燈管作為畢業製作《流竄座標》的展覽裝置。他將日光燈管排在一起，人在下方經過的時候燈管便會閃爍，並聽到燈亮起時發出的聲音。後來有機會再次展出時增加了地面的反射，成為更完整的作品。《流竄座標》主要想探討的是當燈光作為一種訊號，多到無法解讀、形成某種風景的時候，人會有什麼樣的感受。

二〇一三年，他與葉廷皓（puta）組成團體 HH，進而對電子音樂有更深層的認識。二〇一四年的月津港燈節製作《光曲路徑》則是他第一次做戶外作品，尺度較美術館大、需考量的地方亦有所不同，策展的過程固然十分疲累，但是當光隨人通過而閃爍、湖面映照著光的倒影，美麗的畫面依舊令姚仲涵讚嘆不已，他也藉由這次經驗學到許多新的知識與技術。隨著戶外創作經驗的增加，他漸漸會被案主問到自己作品的聲音與所處環境的關係，因此他會在其中加入高鐵站、蟲鳴鳥叫或船等周遭的聲音，創造

更多敘述。

二〇二二年基隆城市博覽會的作品《光電獸#26—你追我跑》受到當地在日治時期會於中午時放炮提醒民眾放飯休息的田野調查資料所啟發，在基隆地標旁的太平國小立面於晚上整點時放出強力光束，模擬午炮的效果。延續光束創作的想法，二〇二四年月津港燈節作品《空間劇場#5—古月號》想像臺南的古月橋是一座飛行器，以此撰寫聲光腳本。姚仲涵在這時開始使用別人創作的音樂，豐富了表演的語彙，而自己的角色比較接近導演。在聲光展演進行的同時，城市的生活（如橋上通行的人車）也仍在持續，兩者之間或平行、或交集的關係非常有趣。

講座最後介紹今年三月於忠泰美術館展出的《在混沌的世界中建立一點序曲》，姚仲涵在這次展覽與獨立劇場製作人吳季娟跨界合作，他也在發展作品過程中發現不同領域的關注有所差異。例如與黃偉軒合作《光電獸宇宙—未來》這部影像作品時，他認為初稿的廚房磁磚分割線屬於步登公寓的設計，透露出年代感，與他要的未來質感不符；黃偉軒則擅長畫面敘事，知道在故事的轉折點要安排什麼樣的場景讓敘述成立。在展覽接近尾聲的演出《混沌／力量／音量》中，姚仲涵更與演員卓楷程共同演出，回應、進入光電獸宇宙的設定，設計與演員身體與動作互動的現場聲光展演。

7. 影像與現實的辯證對話：林冠名講座側記

講座一開始，林冠名首先解釋講題名稱為何取作「(詩意)，(失意)，(失憶)」他表示自己的作品很多都跟記憶有關，也跟被遺棄、不中用有點關係，詩意則是許多藝評對他創作的形容，因此如此命名。

時間與尺度是他對影像的核心關注。他認為影像的拍攝、剪輯與呈現都需要時間，這點與繪畫明顯不同；且如同強納森·史威夫特所言，「大象通常畫得比實際的要小隻，跳蚤卻總是畫得比實際上要大隻」，他也經常思考自己作品的框景與實際的差別。他的第一部影像作品《下一秒的靜止》拍攝廢水池裡一隻剛死掉的金魚，疊合牠與尚有活力的小魚、廢棄的塑膠製品的多重時間。他提到當時為了拍到金魚順著水流漂入畫面，花費許多功夫重拍與調整構圖。《陶醉》拍攝的對象則是公園裡拉二胡的老人，林冠名注意到無論順時播放還是倒轉，拉二胡的左右動作都看似不變，但倒轉時聲音的節奏顯得違和，老人身旁的狗也開始倒著走，形成拉樂器的老人與周圍事物彷彿脫節的效果。因此他讓作品一開始是倒轉影像，後來才按照正常時序播放。

二〇〇七年的《飛了之後》是林冠名自己覺得相當有趣的作品。創作源起來自他想拍攝某樣事物在湖面上忽然消失的畫面，因此想要錄下氣球飄進景框、慢慢洩氣到最後不見的過程。沒想到實際執行時氣球洩氣到一

定程度便不再縮小，失望的他原本打算放棄，結果此時一顆氣球意外飛入攝影機畫面，最終洩氣完落在湖面上，並順著湖水的漣漪漂出景框之外，形成完美的影像。由於氣球的運動太過剛好，作品展出時許多人都以為它是後製的產物，如此偶然與精準畫面的出現，實則有賴拍攝當下持續的嘗試。

林冠名試圖讓自己的影像成為風景，不僅想投影在足夠大的空間，使觀者沉浸其中，也想讓他們在觀看的同時感受到雖然他拍攝的是現實，影像卻是某種不同於現實的風景。例如二〇〇八年的《在記憶中》，便透過兩台投影機拼接，創造出受風吹拂在空中飄動的漁網彷彿於海裡不斷運動的效果；或是《時間（呼吸）》刻意用縮小的光圈拍攝海浪的反光，乍看有如宇宙中的繁星。二〇一九年的《暮》則將日落的影像以每秒二十四格的方式切分，每一格都套用不同濾鏡再連接在一起，成為不斷閃爍變換的景象，回應當代習慣為景物套上濾鏡的現象。

創作到後來，林冠名也開始關注「位置」。如《一樣的地方》拍攝公園裡的雕塑被老年人拿來當按摩器具的畫面，思考藝術作品在美術館以外的位置提供有別於觀看之價值的可能性。二〇二四年的作品《床》則使用他所拍攝的日常廣告圖片作為展覽素材，探討過時的景象與周圍環境的對話。

8. 物質的轉化與穿越：羅智信講座側記

羅智信在講座一開始便點出，他接下來要分享的許多作品都跟死亡有關。但在談死之前，他想要先談一些生的主題。二〇〇六年大學即將畢業時的創作《在床墊上》的材料源自他幫朋友搬家時在路邊看到的兩張床墊。他在凹折的床墊上擠出當時自己使用的三色牙膏，製造出獨特的視覺效果。概念有些類似的《藍色的或灰色的》則將五件藍色或灰色的牛仔褲套在一起，並透過擠壓與調整使它們成為可以藉由自身材質的力量站立在地上的雕塑。牛仔褲內同樣擠了牙膏，在施放褲內的鞭炮後，牙膏會噴灑到空間中的各個地方。他創作這些作品時的初衷都是想要捕捉日常生活的微小事物，透過某種方式將它們轉化、放大其能量並成為作品。

從二〇一〇年開始，羅智信便對挑戰不穩定、不斷變化的材料很感興趣，持續進行實驗。因為他認為這些材料富含源自不穩定的動能，而他做的就是將其萃取出來。例如二〇二二年在奧斯陸展出的作品《消毒劑／優化器》將碘酒裝在動物飲水機中，同時放入柳橙汁，因此循環夠久之後，從機器流出的液體就會因為化學反應變成透明色。展間的燈具也經過特殊設計，裡頭盛裝的是他攝取維他命B後排泄的黃色尿液，形成漂亮燈光的感官經驗與不潔的認知之間的衝擊與矛盾。二〇二三年的《Cat Little Cat》則用貓砂做成貓的雕塑，並用打磨過的銅作為貓大便點綴於作品表

面。羅智信表示，儘管人們對材料價值的判斷很難鬆動，比方說覺得貓砂很便宜、銅很貴，他還是會持續挑戰這件事，做出翻轉對材質的一般認知同時又可以收藏的作品。

二〇一二年的《漂流城市》創作來自寶藏巖駐村時種種與水有關的感官經驗。作品裡持續運作的除濕機的水透過水管流到地面，水分將不斷被機器吸入，形成空間裡不可見的循環。後來的個展《像是一個夜店的小便斗》亦延續對空間的關注，以派對空間為焦點，討論物質如何通過人的身體，也關涉人的社交與行動。參與二〇二〇年臺灣美術雙年展的作品《像是顆濾心，物質穿越你便成為你的一部分》，則是他從過去依附在某個空間，走向自己打造空間的創作。二〇二一年左右，面對朋友過世的經驗，他從血橙與法蘭克海洋的音樂得到啟發，意識到「只有先是個人的，它才有可能成為普遍的」，並對當代藝術由於害怕陷入喃喃自語的處境而鮮少處理「愛」等主題的情況，提出自身的反思。

參與高雄美術館《山演算》展覽的作品《如果岩石保存被擊碎的聲音，污泥是否對通道還有記憶》，從Netflix上的污水處理紀錄片得到靈感，以燒製後的污泥作為通道雕塑的塗料，探索骯髒與乾淨、污穢物與藝術品之間的辯證關係。在污水處理的過程中，人們吃下的番茄種子是唯一能安然活過所有程序的存在，這項有趣的事實也成為《番茄種子通過身體發芽》展覽的發展源頭之一。講座最後，羅智信便以自己對此展覽所寫的論述作結：「透過物質，藝術家描述人類本能性的行為：進食、消化、攝取營養、排泄、性慾、繁衍、恐懼、保持樂觀、享樂甚至縱慾、進步、消除障礙、戰鬥、征服、合一的願望、恍然大悟、自我安慰。」

9. 繪畫的直覺與感受：陳敬元講座側記

講座一開始，陳敬元首先介紹《廣場》這份十分特別的出版品的創作過程。《廣場》希望結合實體刊物與線上內容，創造出遊戲般的體驗。在與恆成紙業負責人等創作夥伴討論後，決定出「廣場」的意象，從月之暗面、鴿子、噴水池等關鍵詞出發，由陳敬元畫出草圖。他將廣場的畫面分成各個細部，包含在人們頭上飛舞的蚊子、公園裡下棋的人等，讀者翻閱時這些細部就像鏡頭一樣在他們面前展開。他自己對這件作品感到最得意的是對於顏色的使用，覺得它看似雜亂卻十分美麗，由於這次合作帶有推廣恆成自家代理紙張的企圖，因此印製所使用的德國進口紙也相當具有質感，令他十分驚艷。

《夜行》則來自他想要記錄夜晚派對與周遭生活場景的想法。他在繪製這一系列畫作的時候，正處在一個展覽接續一個展覽、同時要處理自身眾多生活大小事的狀態，繪畫的時間反而成為他能夠純粹思考事情的時刻。他認為古典的、層層疊疊的畫法已經不合時宜，要如何結合材質感與

想畫的事物成為當今作畫的關鍵。陳敬元也提到草圖與實際的畫不是複製（再畫一次）的關係，而比較像是做操與表演的關係，草圖的目的是讓他記得繪畫的動作與狀態，因此在實際畫的時候也不會受到草圖的限制。

二〇一九年在法國展出的《Card Stunt》是對他影響重大的個展。該展的主題是北韓在運動會等集會中負責舉顏色卡牌的人群，壯觀的群眾搭配整齊劃一的動作，使得遠看就像是 LED 的展示，充分展現極權國家的特性。除了舉牌的人群與他們個別翻牌的樣貌，陳敬元也畫了古希臘刻上被放逐者名字的陶片，表達與舉牌群眾相同的肅殺氛圍。由於當時工作室空間狹小，畫作的大小便較後來的《廣場》與《夜行》要小。

二〇二一年的《Brick and Timber》則來自他在巴黎驻村期間，剛好遭遇全球新冠疫情而被迫隔離半年的經驗。在這段時間裡，他創作了許多重複性很強、只帶有些許差異的系列畫作，如三幅使用熨斗的畫面，其中只有人的上衣與熨斗架的顏色、以及百葉窗的樣式有所不同，百葉窗的樣式則暗示著判定陰性與陽性的試紙。同時期爆發的香港反送中運動也是他關注的焦點，他因此繪製了抗議的人們在路上搭的磚頭，以寫實的方式描摹它們堆疊的樣子及光影的變化，呈現出現實裡的結構體與畫作中的物件的大小反差。

面對觀眾所提關於如何選題的疑問，陳敬元表示自己的創作遊走在所見所聞與個人感受之間，相對理性與情感濃烈的狀態下，分別會創造出不同的作品，有時他確實可以觀察到自己的繪畫比較戲劇性，或是像舞臺上的排練。

10. AI 化的青少年：分裂時代下的 EVA，1990：黃建宏講座側記

本場講座以「AI 的青春期：分裂當下的 EVA／1990」為題，講者指出，這一標題源自 Anson Frank 針對 1930 年代歐洲藝術與人類學關係的展覽命名方式，並加以轉化，結合《新世紀福音戰士》播映三十週年的時間點。對講者而言，這部作品不僅是重要的文化記憶，也是一個能夠用來思考 AI、技術、心理狀態與歷史關係的關鍵文本。

講者首先說明，《新世紀福音戰士》在構思時即試圖觸及更大規模、甚至異質性的觀眾群。安野秀明在創作過程中，意識到動畫長期被視為不夠嚴肅的文化形式，因此希望藉由此作，讓動畫能成為可與學術與社會議題對話的媒介。這也使《新世紀福音戰士》有別於多數聚焦戰鬥與宏大敘事的機甲動畫。講者指出，本作一個核心特色在於對「私密性」的高度著墨。相較於其他日本科幻或機甲動畫往往稀釋角色的情感與心理狀態，《新世紀福音戰士》大量呈現恐懼、創傷與內在衝突，並將科技發展直接與人的心理狀態並置。這使得作品不只是在想像科技如何運作，而是進一步追問科技如何介入人的內在世界。

在此脈絡下，講者提出問題：「AI 是否能拯救懸浮在時間長流中的年輕幽靈？」他指出，歷史上的社會變革往往依賴年輕人所提供的能量，但這些年輕人多數未被記錄為英雄，而是在歷史過程中被消耗。若 AI 被視為一種具備重新運算與預測能力的技術，是否可能對這樣的歷史結構提出不同的回應，是值得思考的問題。為回應此問題，講者連結胡同輝在《雲端的前歷史》中對私密性的討論，指出在電腦與網路時代，私密性與使用者慾望高度相關。若將當代人理解為與技術深度連結的賽博格，私密性便成為理解其慾望結構與行為模式的重要途徑，而非單純的個人內在領域。講者進一步指出，《新世紀福音戰士》將「青春期」放大為整體敘事中的關鍵阻礙。無論是 NERV、祕密議會，或人類補完計畫，這些由成人世界所構想的未來藍圖，最終都被青春期的不穩定、恐懼與依附關係所打斷。作品中的駕駛員並非英雄式主體，而是因其脆弱性而阻止了災難性的進化方向。

從技術史的角度來看，講者指出 1990 年代正值 AI 寒冬，日本第五代電腦計畫的失敗，象徵以模仿人類邏輯為核心的 AI 發展路線遭遇瓶頸。相對地，歐美逐漸轉向神經網路與集體智能的思考方式，但受限於當時的算力條件，仍難以實現。安野秀明正是在此一背景下，將 AI 納入動畫敘事，作為人類補完計畫的技術基礎。

講者指出，《新世紀福音戰士》中一個關鍵設定是「有病的人拯救世界」。駕駛員的心理創傷與精神狀態，被轉化為能夠驅動生化機體的能量來源。這一設定可與瓜達里對精神病理與主體生成的理論相互呼應，即情動強度本身具有生成與推動行動的可能性。在思想脈絡上，講者進一步引入京都學派左派思想家三木清的技術觀。三木清主張，技術並非單純的工具或專業領域，而是一種歷史性的實踐，與藝術與日常生活密不可分。從此觀點出發，可以理解《新世紀福音戰士》為何將心理狀態視為技術發展的一部分，並將人的內在變化視為社會與技術演進的指標。講者同時指出，日本科幻動畫長期存在兩條重要想像軸線：一是原爆創傷，二是人類終極進化的想像。《新世紀福音戰士》延續這一脈絡，卻進一步轉向數據、肉身與意識分離的問題，並透過 AI 與生化機體探問人的未來形式。在作品中，講者整理出多種 AI 的呈現方式，包括決策系統 MAGI、生化機體 EVA、作為克隆賽博格的綾波零，以及作為集體意識網路的 LCL。這些 AI 並未被描繪為單向的救贖工具，而是充滿矛盾與風險的中介者。尤其是綾波零的角色，使得人類得以拒絕全面同質化的未來，保留第三種選擇的可能。

講者總結指出，《新世紀福音戰士》提供了一種以動畫思考 AI 的方法，其重點不在於提出技術解方，而是透過青春期的病態與私密性，迫使觀眾重新面對技術、歷史與主體之間的複雜關係。他以「創造你自己的時間流」作結，指出在當代技術環境中，如何在混沌狀態中找到自身的位置。

與行動路徑，仍是一個持續開放的問題。

11. Full Counter ! Fight ! : 蔡音璟講座側記

蔡音璟一開始即援引王雅慧「發現即是創造」的箴言，帶入藝術史中關於「發現現成物」在很大程度上即獲得了藝術的可能性與合法性，並用漫畫《七大罪》中的「全反擊」來比喻自己的藝術創作生涯。對蔡音璟而言，自己一直都如同漫畫中的主角一樣，自己的創作模式也往往倚靠其他人、事、物對自己的衝擊，而後有所反應而「反擊」，而不太能夠憑空生產出東西。舉例來說，蔡音璟曾與李承亮在 2023 年的台北當代藝術館中所展出的《永福製品》，即是兩位藝術家卸下台南火車站旁的「幸福牌」老舊招牌並搬到美術館中，品以「幸福牌」這塊招牌所共處的歷史為索引，觀察 21 世紀第一個全球化引發的鉅變「雷曼兄弟金融海嘯」，以音樂結合燈光塑造感性敘事、回溯金融海嘯發生當時台灣的情境，透過掛念這個製造幸福的品牌，反問全球化之下的個人，到底幸福是什麼？蔡音璟認為，與物件相遇並觸發自己的感覺，可謂是其一貫的工作模式。

蔡音璟接下來將話題由合作類的作品，轉向了獨力製作的作品。蔡音璟表示，自己一開始之所以會做跟動物標本有關的作品，是因為有一次倪祥為了拍攝一部跟標本有關的錄像作品，遂與台南大學的教授求借標本，並與藝術家張立人一同前往台南挑選標本。在挑選標本的過程中，張立人因知道蔡音璟對動物的喜好，故拍攝了幾張標本照片予蔡音璟。沒想到蔡音璟在隔了半年後，也透過了倪祥連絡上了該名教授並一頭栽進了標本的世界。在觀賞教授的標本時，蔡音璟看著這些布滿灰塵，且由於如今並無教學價值而被封存的標本，不禁感嘆這些些標本彷彿被科學遺棄的物件。而若是如此，蔡音璟開始思考是否我們可以從藝術的角度回頭賦予這些物件新的生命，遂與寵物溝通師合作，並製作「帝國的標本」的展覽及其作品並拍攝了多個錄像作品。

蔡音璟認為，在與這些標本「溝通」的過程中，一方面是嘗試透過藝術作品去滿足這些死去動物的心願；但另一方面，也是回頭反思當代——特別是西方——博物館對「物種」的掠奪。此一掠奪與對他國文物的掠奪不同，在當代去殖民的語境中，諸多被掠奪到西方博物館的文物可藉由正式的管道交還給第三世界國家。但對物種的掠奪其實是一種無法被歸還，但卻同樣身處於此一掠奪語境中的對象。在這個意義上，透過寵物溝通師的溝通，以及嘗試對該動物過去心願的滿足，一來嘗試在破除博物館的科學語境；二則也反諷了博物館對物種的掠奪。

12. 有時候，只能篤定又無能為力地凝視：李傑講座側記

李傑表示，自己其實沒有堅持要當藝術家，但若要說過去幾年的創作有某種轉變，那會是以 2019 年香港反送中運動為一個節點。在反送中運動後，許多香港人都陷入了創作低潮，自己也不例外，甚至自己 2019 年在巴黎里昂的作品《Sketching the Weight of Idleness and Guiltiness》也是因為跟策展人太熟而只好前往。其實自己作品中並沒有太多的技術成分，這場展覽中的作品受限於當時低迷的心境，只是將舊作以投影打在木板牆上的方式處理。但在 2018 年前，其實無論是什麼展覽，自己都盡可能地就展覽現場製作新作品；也因此，舊作品對自己而言比較像是一個限地發展而出的、不可能被再現的作品。

李傑接著以《Sketching the Weight of Idleness and Guiltiness》這個作品為例，雖然整個作品是在極度低迷的狀態被製作出來，但整個場地的隔間對其而言並非決斷事物的牆，而是一個準備構圖的材料。而自己有很多的作品都是在現場依照地形、空間的特質而製作完成，並非在工作室中預先完善後才帶到布展空間，甚至自己根本沒有工作室。李傑接著自嘲，自己其實也不知道能在本演講中帶給觀眾什麼，因為自己並非統一性的工作或思考系統的人，甚至於連題材、內容都無法談得非常清楚，以至於自己只能以 murmur 的方式碎念這些事情。但或許可以分享的是，在他作品的背後可能有一些關鍵詞，即便這些關鍵詞都不是其作品內容的一部分，但卻隱隱的影響著他的創作，如：「巧合、偶然」、「音樂／繪畫」、「繪畫／繪畫性」、「現成（物）」、「待著（幾乎是不離開）」、「一點都不特別」……等。進入作品細節後，李傑表示，本場次活動將分享地都會是 2019 年後的作品，而只有幾個是舊作。如：在 2013 年實在威尼斯雙年展中的個展

《You(you)!》，這個作品在空地地中心放置了一個警衛亭，而雖然整個展陳的畫面其實已經在李傑的腦袋中出現很久了，但目的究竟是什麼，其實自己也不知道。反而是先將警衛亭買好並送到義大利後，才漸漸讓他長出來的。對李傑而言，這些現成物（如：警衛亭）都具有改變空間屬性的能力，這並非屬於藝術家的聰慧，而是現成物本身專屬的意義。若說每個現成物都會發出一個屬於自身的「聲音」，李傑認為自己要做的事情是讓這些「聲音」不要過度大聲，《You(you)!》就是在這個脈絡中被生產出來的「作品」。

同樣是在現成物的脈絡中，2020 年展於東京的《ShugoArt》既是李傑本人的繪畫作品，但同時也作為擁有改變空間能力的現成物。同時李傑強調，「現成物可以改變空間」這句話並非只是方法上的形容；相反的，每個現成物都具有自身的某種屬性，所以並不一定要打燈。這也使得

《ShugoArt》這個作品中的那幅繪畫，就只是限地的繪畫作品，這幅畫乃至於其所身處的整體空間，都已然是不可能被再現的某種氛圍。

李傑接下來將話題轉向到「巧合、偶然」的這組關鍵詞，並以 2021 年的《沙灘上的戀人》(Lover on the beach) 為例。對李傑來說，由於該作是

如此的簡單，以至於其並非、也無法是一個影像作品。而這個作品的「製作」過程其實仰賴於一場意外，是李傑曾在某場活動中偶然間踢到了打在繪畫前的投影機並使光線偏移，李傑定眼一看當下就認為這個作品已被完成。對李傑而言，所謂的「巧合、偶然」就是類似於此的小小意外，而在《沙灘上的戀人》中，繪畫的位置其實是一個因前一檔展覽的電視機被拔除後的空洞，李傑看完現場的照片後就決定要將其留下，並以先前投影機偏移的方式處理這個作品。甚至由於李傑當時因身體不是而無法親身到場，此時這些布展人員也成為了李傑完成作品的某種偶然成分。

13. 不在場的藝術：黃思農講座側記

本次講座環繞著「沒有人」與「不在場」的主題。黃思農感興趣的是，劇場就是一個在場的藝術，如果想要探討不在場的人或事物，要如何用技術劇場的方式表現？在這樣的思路下，黃思農與再拒劇團的成員做了《接下來是一些些消亡（包括我自己的）》¹ 這個無演員的作品，「以聲音、物件、光影、文字、裝置作為媒介，建構角色與敘事」²，從吳爾芙的《戴洛維夫人》得到靈感，將意識流的文字轉化為技術與物件劇場。聲音成為事件，光影與物件移動表現人們曾經存在的軌跡，觀眾則於室內空間中觀看，並穿梭在不同展演場地之間。如此的形式反而更加突顯「存在」。因為沒有人，觀眾必須更加用力地拼湊人行為的痕跡與線索，在這種隔一層的觀看中，人變成鬼魅般的存在。

再拒劇團從二〇一六年開始的漫遊者劇場，則由班雅明「漫遊者」的概念出發，強調人在人群中的疏離感與集體夢境般的體驗，觀眾將漫遊在城市各處，聆聽聲音演員的表演。聲音敘事與所見地景的重合、錯位與辯證如何展開至為關鍵。漫遊者劇場的早期作品包括：運用西門獅子林大樓的獨特空間，展演性工作者謀殺案的《日常練習》，以及描述八、九〇年代小孩失蹤案的《其境／他方》。在後者的演出中，觀眾須至中山站的公共電話聽取一段殺人犯與社工的對話，而戲裡的獄中囚犯與探視者同樣是使用電話作為溝通媒介，但劇情卻是在捷運站熙來攘往的人潮中發生，形成有趣的對應與錯置。相對於一般的劇場表演依靠演員的投射，漫遊者劇場透過沒有形體的聲音，使觀演關係具有一種私密性。在劇本創作上，則特別適合書信體、獨白與兩個人的對話等形式。觀眾沉浸於戲中敘事的同時，現實的景象與聲響亦會與演出產生偶然的呼應，這種機遇與巧合也為戲劇的體驗增添趣味。

接著黃思農談到二〇一七年大臺北雙年展「空氣草」委託製作的《254 yen》。該作由他與何采柔共同創作，展覽內容來自他們所使用空間（臺藝

¹ 題目來自英國詩人菲利普·拉金（Philip Larkin）詩句。

² 引自黃思農簡報。

大收回使用的老宅) 先前曾有不知名遊民闖入、短暫生活一段時間並留下兩百五十四日圓及其他用品，他們於是開始調查他的可能經歷，並透過演出的形式重現工作團隊與此案相關人士的訪談。「誰更有資格使用這個空間」的問題意識，讓他們決定以空間中的原有物件為基底完成這部作品。在探討辦公室身體的《年度考核協奏》、展演哀悼與紀念的《換景》與討論後殖民食物與記憶的《烹煮沉默》等非傳統劇場演出後，黃思農最後介紹二〇二三年的劇場作品《神諭之時》。該劇的時空背景設定在未來的末日世界，彼時「生者轉往六呎之下的地底居住，逝者則送葬於海面上」。身處每一個年分的角色都在往前回憶已然消逝的過去，指向不在場的人或已發生的事件，所有的戲劇行動都是在填補或詮釋這些空缺，使這些空缺顯得無比的在場。劇末則引述布萊希特的詩作〈致後代〉，呈現出從現代朝向未來的時間感。

14. FAME & ME：法咪咪：余政達講座側記

藝術家余政達自 2019 年於紐約創造虛構分身「法咪咪」，批判性地探索西方網紅現象與名人文化潮流。歷經疫情到後疫情時代，他以分身作為跨域表演的前台，將自身退居為製作人角色。此次座談將透過法咪咪持續且動態的計劃，勾勒出他從早期錄像中對實境秀的思考，如何進一步融合於分身表演之中。

余政達在演講開始時就表示，本場次活動會傾向處理作為藝術家的自己，與虛構人設「法咪咪」的關係，特別是在疫情前後的差別。

「FAMEME」計畫始於紐約的「Performa 雙年展」，余政達結合了自身過去處理實境秀、語言轉譯與政治性的錄像經驗，並開始思索自身作為非表演工作者如何處理「表演」的總總實踐。余政達在這個計畫中創造出了一個名為「FAMEME」的角色，藉由時興的自媒體網紅角色，以幽默且當代的形式探討亞洲人常見的美國夢，以及西方所慣有，對亞洲文化的誤譯。而這也是為何「FAMEME」乃是由「FAME」與「ME」兩個字所組成的虛構角色名稱，意圖探討東西方既定印象與文化符號的交互揶揄。尤其，2018 年左右，韓團尚未成為全球現象，以西方為主的大眾文化中，對於亞洲文化中的男性多還有某種既定印象，並未如同東方女性般有多元形象。至於為何選擇榴槤、榴槤大王作為 FAMEME 的某種象徵，余政達認為，榴槤因為味道非常的重，並非每個場所都接受榴槤的進入，加上榴槤這種讓人又愛又恨的特質。這對藝術家本人而言是一個極佳的，處理亞裔男性在西方大眾文化圈中的某種幽微位置的方法。

也因為余政達選擇的切入點是如此有趣，甚至被 Performa 雙年展的開幕酒會邀請放在開幕宣傳上，讓 FAMEME 這個榴槤大王仿佛是該場活動的贊助人，這也讓 FAMEME 確切地走出了作品成為了一個「真實的人」。

而「FAMEME」計畫更真的在紐約蘇活區精品名店和中國城廉價攤商交接處的文青空間「Wallplay」建立了一個榴槤美術館。而這個位於奢華精品與廉價商品交界的選址，也呈現了 FAMEME 本身所欲探討的虛榮和浮誇。但這種種的實踐背後仍有一個懸而未決的問題，就是作為藝術家的余政達，與虛構人設「法咪咪」的關係究竟是什麼？由於「FAMEME」計畫與 FAMEME 大獲好評，使得余政達從 2020 年底開始靜下心來思考上述問題。對余政達而言，自己既是在現實中拍屬於 FAMEME 的實境秀，但也同時可以透過「FAMEME」計畫思考自己十年藝術生涯變化的可能性。上述思考促使了余政達將目光從與機構的合作，轉向到了公共藝術節，如：2021 年與「春豔」合作的 FAMEME《Charlie 的叭叭洗澎澎》、2022 年的 GQ Style Fest、白晝之夜，以及與 TAO Art at The Hall 合作的《法咪咪快閃店》，都是在此思考脈絡下的產物。

余政達更以「從虛構到改變虛構」為題描述「FAMEME」計畫的種種思考歷程。對他而言，2019 年榴槤美術館時期的 FAMEME 就像是一個虛構的設定，但到了疫情開始後的 2020 年《榴槤健身房》、《榴槤製藥廠》已然進入了「模擬現實」的階段。在公共藝術節時期的 FAMEME 更成為了主動創造現實、具有能動性，甚至可以創作《Charlie 的叭叭洗澎澎》並辦理《法咪咪快閃店》的「人物」。而到了新冠疫情結束後，透過諸如 2024 年的 FAMEME 紀錄片《Duri-Empire 榴槤忘返》、歌舞伎日文單曲《Fancy Fantasy!》的發行與 2025 年在東京都當代美術館中製作的《THORNITURE》，FAMEME 甚至擁有了改變虛擬的能力。

15. 聲音帶我去的地方：薛詠之講座側記

本場次演講從聲音藝術與打擊樂實踐出發，探討聲音如何成為跨域創作的媒介。透過過去作品案例的分享，呈現聲音在空間、文化記憶與身體感知中的轉化力量，並思考聲音如何開啟新的感官經驗與反思。

甫一開場，薛詠之即表示，雖然聲音無所不在，好像是大眾都擁有的東西，但我們卻常常忘記它的存在。透過開給素人的工作坊，期許自己可以將聲音的存在及其有趣之處帶給大家，藝術其實沒有大家想像的那麼遙遠。但自己真正接觸聲音藝術，其實是大學畢業離開臺北後，到了鳳山變電所欣賞一場聲音演出時，在現場認識了高雄聲音藝術家劉芳一，才踏入了這個領域並開始玩自由即興。對薛詠之而言，聲音藝術的有趣之處在於一個物件就可以玩很久，比如說一個寶特瓶，瓶中是否有水、瓶身是否有皺褶，其所發出的聲音都將截然不同。這對於從小念音樂班，每天按照琴譜上演奏小提琴的薛詠之而言，自由的探究單一物件的多面向玩法，是個非常驚奇的經驗，也幫助了其開始真正的開始聆聽自己製造出來的聲音。上述經驗讓薛詠之決定將己的音樂經驗打掉重練，並訓練自己是否能透過

自由即興，專注於對一個「音」的多面向考察。然而這個整個訓練並非如此順利，由於過往太過於倚靠樂譜的帶領，使得薛詠之在直面物件的當下其實非常的慌亂。事後回想起來，可能也是因為過於執著對科班訓練的反抗，這使得薛詠之將更執著於要在單一物件中琢磨出多面向的聲音，並刻意的不放入節奏。直到後來才逐漸將科班中的訓練帶回了作品中，這才真正地放下了過去的科班魔咒，也與自己和解。

接著薛詠之將話題帶向了自己所成立的「不二擊聲音製造所」。由於自己從小就是佛教徒，工作室名稱中的「不二」兩字其實源自於佛教中「空」的概念，也就是沒有「相對」。薛詠之認為，這幾年的跨域合作經驗促使他開始思考，在面對不同領域的專家時，應先將自己「淨空」，好好傾聽別人的說法，這才有辦法使用自己的邏輯回應對方。「不二擊聲音製造所」主要關注在三個創作面向上，分別是劇場作品，如：《柏拉圖洞穴》（2019）與《寄聲之廟》（2024）；聲音裝置，如：《在兩個呼吸之間》（2019）、《耳朵怪的聲林秘密基地》（2021）、《離岸流》（2024）；依地製作的環境劇場，如：《一個人的廟會》（2019）、《一個人的廟會 2.0》（2022）以及與素人共創的《半線譜》（2023）。

其中，在黑盒子中的《柏拉圖洞穴》對薛詠之而言是一個重要的經驗，由於過往都是在演奏廳演出，《柏拉圖洞穴》是薛詠之第一次進入劇場並將思維從「音樂人」中轉化出來，不再限制自己的角色，並開始學習團隊性的合作。《在兩個呼吸之間》是薛詠之在空總製作的裝置作品，在展覽過程中，觀眾會被蒙上眼罩，並一對一的帶入展間聆聽周遭的諸多聲音。而在展廳內，薛詠之透過物件的組裝、三種不同的耳際高度，或透過機械馬達和城市編碼模擬樂手演奏海浪鼓的動態等諸多相互互動的物件，使觀眾在聆聽時有完全不一樣的體驗。

依地製作的環境劇場《一個人的廟會》該作品是薛詠之受到策展人角八惠的邀請，在「耳邊風工作站」為「台南 OFF 跳境祭」製作的作品。其以主祀三太子與中壇元帥的沙淘宮為發想，製作了結合廟會常見的北管音樂、電子聲音等元素，並結合了擊樂、偶戲、舞獅跳樁等元素，展現台灣藝陣文化的聲音和視覺感。對薛詠之而言，宮廟是台南的街道巷弄中隨處可見的元素，是在地人們生活、聚集之處，故在演出時，薛詠之也限地的收集了周遭居民的諸多物件融入作品之中。《寄聲之廟》延續了《一個人的廟會》中的諸多思考，在演出過程中，薛詠之帶領觀眾從遶境入廟到擲筊許願，探索信仰的聲音力量。結合當代擊樂、北管、遶境聲響氛圍等元素，融入電子聲響與廟埕田野錄音，構築出一座「看不見的廟」。演出中觀眾可自由走動，如同進入真正的廟宇般，感受神聖與日常記憶的交會。在提及《離岸流》時，薛詠之自陳當時受到了知識焦慮的壓力，故強烈的渴望世界有一個暫停鍵，直到有一天看到了老子《道德經》中「水無形，入器隨形」的描述，才逐漸冷靜下來。以此為發想，薛詠之以水的三態（液

態、氣態、固態)為發想，雖作品尚未全部完成，但很期待未來的發展。在 2022 年彰化走讀藝術節的《半線譜》中，薛詠之將集結 15 位彰化在地居民與劇場藝術家共同創作，取彰化古地名：「半線」為發想，並連結帶有承載意義的「譜」，共同發展而成的作品。

16. 線上體驗的未來路徑：虛擬音樂節與 Web3 創作者平台的探索：馮涵宇 & 郭一講座側記

本講座以涅所未來 (NAXS STUDIO) 多年線上體驗實驗為核心，回顧團隊從早期藝術性網頁創作的探索，到疫情期間展開多方跨界嘗試，並延伸至面向流行音樂市場的虛擬音樂節〈夕陽小鎮〉與 Web3 創作者平台 Protoworld 的發展歷程。透過創作、技術與商業的交會視角，探討線上體驗的未來路徑與可能性。

馮涵宇表示，不知不覺開啟線上體驗的創作已經許多年了，在此當下回頭檢視團隊當初到底做了甚麼事情，以及未來的發展目標，都是一個很好的時機點。而「涅所未來」(NAXS STUDIO) 在 2015-2020 年的時候，其實有另一個名字：「涅所開發」(NAXS CORP)，這段期間也是團隊的藝術團體時期，也就是以藝術家接案為行動方針的時刻。但 2021 年自今團隊的架構已然轉換，並分成了「NAXS STUDIO」與「NON TECH」兩個組織。「NAXS STUDIO」由馮涵宇自己領軍，是為 VR、線上體驗製作為主軸的公司團體，也接觸較多大規模製作或商業製作的部分。而「NON TECH」則是由郭一主導的組織，藝術性與實驗性較強。但無論如何，整個大團隊對線上體驗的探索自 2019 年即開始，包含了實驗藝術創作、虛擬派對、遊戲式藝術、虛擬藝術節、虛實共演與跨領域異地共演……等。馮涵宇表示，對其來說，雖然未來「涅所未來」不會再採取線上音樂節的形式處理虛擬體驗，但若說該團隊有某種使命的話，或許是打造一個突破時空限制的音樂世界，運用前言數位科技，將全球音樂愛好者連結在一起。活動下半場由郭一以「元宇宙之死與新生」為題，為觀眾帶來對於原宇宙的個人見解。一開始，郭一簡介了 1970-2000 年時，網路烏托邦的起點《全球概覽》(Whole Earth Catalog)，特別是其中：「訊息渴望自由」(Information wants to be free) 的這句話。2010 年至 2020 年時間，加密貨幣興起，也是無國界、無中心、基於共識與透明的社群治理的網路治理烏托邦想像逐漸出現。如：以太坊與 Gitcoin 社群誕生出的概念，用生物／社交證明來避免機器人假帳號。並延伸出「去中心化身分」(DID)、數位公民等想像，都是此一時期中出現的。2020-2022 年間，則是狂歡到失速的年代，此時不只因 Covid-19 導致了數位逃逸、Vtuber、虛擬演唱會與展覽盛行，「元宇宙」因而成為了孤立世界中的救贖幻想。與此同時，虛擬土地熱潮席遍全球，基於以太坊的虛擬土地交易、NFT 資產經濟，都在在宣稱自

身是「去中心化的虛擬世界」，而其中的最高土地交易額更達到了美金 240 萬美元；臉書（Facebook）也改名為 Meta。總體來說，網路國家的概念也進入了更為主流的視野。

在這個背景下，郭一在 2019 年左右進入這個浪潮，並開始對於協作、合作等議題深感興趣，遂透過在荷蘭駐村的時刻，做了第一次的線上多人連線實驗，包括：機器學習視覺、創造與生成之苦、多人連線與跨國直播演出。到了 2022 年，「NON TECH」搭上了上述「狂歡到失速的年代」的浪潮，並搭建了 Proto World 的平台去幫助創造者創立線上社群空間，其目的是為了幫助網路使用者（如：藝術創作者、直播者、創作者等等）建置一個共作的平台，並希望每一個創作者都擁有一個自己的虛擬空間，而其追隨者或粉絲都可以使用這些平台內的空能，擴充並呈現自我風格。後來甚至推出了手機版本，每個人都可以類似 PO 文的方式建立自己的小世界，並建立社群。但這個計畫終究是失敗了，郭一將失敗的原因分為天時、地利與人和三個部分予以反省。天時是市場環境、時機與速度的不足；地利則是台灣與核心市場的距離過遠；人和則是經驗不足，也未真正設定好明確的目標。但也因此獲得了從 0 到 1 的創業體驗，也見證了資本浪潮到泡沫的一系列變化。

17. 在媒介氧化之處重組感知：姚睿蘭講座側記

本文為一場以藝術實踐為核心的創作分享，系統性回顧藝術家近年三件主要作品——《次生桐》、《重組血》與《分子祖母》——及其所屬之「導體計畫」，並說明作品如何在媒介、材料、環境與身體經驗之間建立跨領域的研究與創作方法。整體脈絡以臺灣高度依賴科技產業與半導體經濟的社會背景為出發點，嘗試追問：在此發展結構下，我們能否建立一個不同於效率、控制與生產邏輯的提問位置，並重新思考科技、物質與生命之間的關係。

「導體計畫」於 2023 年展開，結合展覽、Podcast、走讀與讀書會等多種形式，聚焦環境人文、生產體系、女性主義與科技發展等議題。藝術家刻意避開以「半導體」作為討論核心，轉而關注「導體」及其物質來源，特別是銅與蠟，藉此將注意力從高度抽象與資本導向的科技敘事，拉回具體材料的生成環境與歷史條件。透過這樣的轉向，作品試圖錯開材料的物質性與其被賦予的經濟價值，開啟一個能夠重新組織感知與論述的空間。

田野研究主要分布於金瓜石與金門兩地。金瓜石對應臺灣礦業史與地質生成過程，金門則作為海岸生態與地緣政治交織的場域。創作過程中，藝術家與地質學者、生態科學家、博物館館員及地方居民建立長期互動關係，使作品不僅來自短暫取樣，而是反覆往返田野、持續累積觀察與對話的結果。

《次生桐》源於對金瓜石礦洞中綠色礦物的長期觀察。作品關注的並非礦物的工業價值，而是其高度依賴環境、無法被穩定保存的不穩定物質狀態。透過地質解說、光譜分析與實地影像紀錄，作品呈現礦物如何在水分、氣候與地質條件交互作用下生成、變化與衰退。進一步，藝術家以雷射、空拍與數位建模等方式，將礦洞視為一個難以被地圖完整描述的空間，並結合氣象資料，將微觀的礦物變化連結至更大尺度的氣候系統，強調物質與環境之間持續回應的關係。

《重組血》延續金門潮間帶的田野經驗，將關注焦點放在鰲的生態處境與其在醫療與科技產業中的角色。作品結合影像裝置與參與式工作坊，邀請觀眾以角色扮演的方式代入鰲、人類與生物材料，透過協商與互動，模擬不同立場在同一生態場景中的衝突與依存關係。此一方法並非為了傳遞科學知識本身，而是透過身體與社交層面的參與，重新思考保育、價值與未來想像如何在當代科技條件下被形塑。

《分子祖母》則將創作場域轉向實驗室，與實驗動物中心合作，探討模式生物、分子複製與疾病研究的生命政治層面。作品同時交織藝術家母親罹癌的個人經驗，將實驗動物、病患與分子層級的生命過程置於同一時間與尺度之中，呈現生命在不同狀態之間的延續、替代與中介關係。透過影像、裝置與象徵性物件的安排，作品試圖回應實驗室中高度規訓的生命形式，並提出對「維生」與「延續」的另一種理解。

整體而言，這三件作品並未試圖提供單一結論，而是透過田野實作、科學合作與藝術方法，不斷反身性地追問「如何提問」本身。作品將不確定性視為創作與研究的必要條件，並在無法完整掌握的情況下，嘗試讓材料、環境與生命自身的回應成為敘事的核心，從而開啟對科技未來與生態關係的另一種感知與想像方式。

18. 從創作到製作：大型 XR 專案的挑戰與實踐 —— 《Dark Rooms》 & 《雲在兩千米》：馮涵宇&宋沁誼講座側記

本講座將分享兩部於 2025 年威尼斯影展沉浸式內容競賽入選並獲獎的 XR 作品：《Dark Rooms》與《雲在兩千米》。《Dark Rooms》是一部走動式 VR 互動紀錄片，透過儀式感強烈的沉浸體驗與夢境般的視聽語言，探索性別、性取向與 Kink 次文化的真實故事；而榮獲首獎的《雲在兩千米》則改編自作家吳明益短篇小說，以文學敘事結合 VR 沉浸媒介，帶領觀眾進入雲霧與潛意識交織的療癒旅程。本次講者馮涵宇與宋沁誼將從概念發展、跨國合作製作、技術挑戰到展演形式，分享兩部作品的創作實踐歷程，並進一步探討 XR 在國際舞台上如何開展敘事與感知的新可能。本活動由馮涵宇開場，他隨即表示，由於湢所過去幾年一直都有 VR 的製作專案，恰好可以透過這次的在地聊活動進行梳理。是以本演講將拆成兩個部分，一是以湢所的角度來看整個 VR 的歷程，一直以來的創作是如何

銜接到《Dark Rooms》這個作品的？後半段則將著重於《Dark Rooms》的介紹，並從「製作」與「創作」兩個不同的角度切入探討涅所在《Dark Rooms》計畫中扮演的角色。涅所一開始是藝術團隊出身，而後在2021年才成立公司，創作大致圍繞在新媒體藝術、VR、XR與線上體驗……等。馮涵宇表示，涅所與VR的因緣可以追溯到藝術團隊的「媒體藝術時期」所做的第一支作品《Render Ghost》，這個作品奠定了團隊的美學、思考與議題方向，也是團隊的第一支VR作品，嘗試將VR與劇場予以結合。而後涅所由線上體驗的製作轉向，2023年時與藝術家許家維合作，製作了VR作品《The Actor from Golden Triangle》。這個經驗也讓馮涵宇開始思考如何以一個「公司」而非「藝術家團體」走跳江湖並訂定未來的發展方向。其中座重要的就是涅所開始思考加入大規模共製的可能性，而這也是為何涅所會加入《Dark Rooms》專案的因緣之一。

《Dark Rooms》是由Morph Film、NowHere Media與涅所共同主創的作品，該作結合虛構世界與真實故事的VR互動體驗，以涵蓋性別、性取向和性偏好的次文化「Kink」為主題，邀請觀眾以開放的眼睛與心境來看待性行為實踐、以及進行這些實踐的人們，並深入實踐者的私密故事之中。而後馮涵宇將話題聚焦在《Dark Rooms》的製作發展脈絡、時辰規劃等製作層面的議題。涅所是在2024年的Q3加入該團隊，並決定投文策院的專案並拿到了補助，而後正式開始製作。對馮涵宇而言，大型製作其實非常複雜，其涉及了包括：信任、議題準備、職責分配、選角、訪談、腳本撰寫、體驗轉化與Volucap拍攝等等的問題。而在「信任」問題上，丹麥方甚至曾開給了涅所一個小型的「考試」，邀請涅所挑選既有腳本中的小型片段，在一到兩周內製作一個短片，並舉辦了一個小型工作坊討論與發表，此一影片未來也成為了交給文策院申請補助的「補助資料」。對馮涵宇而言，大型團隊合作的困難之處與解方或許可以歸納於以下幾點，包括如何先由微型計畫開始連結、實體見面有助於深度合作的開展、先有Demo再找資源、形式決策需要一開始就先制定好、如何分散資金與政策風險並推廣優勢、如何區分「製作」與「創作」的不同之處並厘解自己在團隊中的位置、如何善用自己的人脈與國家資源、如何建立簡潔但有效的系統、如何協商並制定邊界與分寸、如何劃定清楚RACI……等都是重要的問題。

活動的下半場邀請到《Dark Rooms》聯合製片與《雲在兩千米》的製片宋沁誼為觀眾分享大型XR專案的挑戰與實踐。宋沁誼先簡介了《雲在兩千米》的作品內容，而後表示其實《雲在兩千米》的製作其實有賴於陳芯宜2022年《無法離開的人》的成功，團隊可以快速的組建且取得潛在的投資可能。《雲在兩千米》的製作期程早在2023年就已開始，包括技術開發、前期製作與掃描、建模、開啟引擎……等等，並持續到了2025年前往威尼斯影展之前其實也都還在製作，2026、27年則規劃為全球的巡演。換

言之，以《雲在兩千米》為例，整個作品的生命週期大致可以維持二至三年。

對宋沁誼而言，有別於一般的影視製作，XR 專案的特殊性在於技術、規格、文本與美學的相互交織。往下更可以細分為工作結構、籌資方式、時程規劃、發行方式、人員配置、預算分配與工作管理，乃至於目標觀眾的不同。在此之中，甚至有橫跨數個細節的關鍵：（觀眾）互動方式，其既是文本問題但也同時是規格問題，更涉及了發行方式與人員配置等文提。可以說，XR 專案中的每一個重點細項絕非是單一而獨立的，反而是相互交織的關係網絡。但無論如何，從技術、規格、文本與美學這四個基礎開始思考，才可以開始進入到作品的製作層面。可以說，上述四個基礎點是一個作品形狀的「支架」並以此決定作品的「形狀」。

宋沁誼接著分享了《雲在兩千米》的製作流程與架構，由於《雲在兩千米》在製作初期就決定要藉由觀眾在空間中的走動過程以營造「敘事」。是以，如何呈現角色，以及角色要如何如何在攝影棚中被拍攝都是一開始就被設定好的。但這只是初步的規劃，具體的「製程規劃」反而是隨著作品的製作而漸漸長出來的，甚至是到了 2025 年的年初，製作團隊才真正知道他們所規劃的「製程」確實是一個可以被運行的系統。宋沁誼指出，其實從《無法離開的人》到《雲在兩千米》的跨度非常的大，在 2022 年《無法離開的人》製作完成後，團隊已認為 VR360 玩到了某種瓶頸，遂開始思考要如何將從 VR360 中得到的敘事，放入走動式的 VR，也才決定了上述的製作流程，也幫助了團隊建立出一套未來其他團隊可能可以借鏡的系統。

19. 靈魂與算法：AI 時代的路上筆記：郭一&鄭先喻&陽春麵研究社講座側記

郭一一開始即表示，相較於前兩場次的活動較聚焦於 NAXS 的商業面項活動，本場次則多關注 AI 的相關計畫。無論是 NAXS 團隊或郭一個人，一向都關注諸如儀式、神話、後人類、意識、劇場、XR、遊戲引擎等議題。以今年為例，「A3D」計畫即利用網頁的 3D 環境輔助渲染圖片生成的應用程式，也獲得了李飛飛母公司的注目。另外，「NONEYE」計畫則是 2019 年郭一在荷蘭駐村時開發的軟體，目的在於訓練演算法生成眼部圖像，但整體體驗方式則是使用了類遊戲體驗方式。而 2021 年的

《NONEYE: Migration》則延續了先前的計畫，但更进一步地將影像生成過程成為體驗的一環。《Ignorance Online》則是郭一進其正在進行的計畫，作品中想像了世界只剩下了三名 AI 開發者管理著名為「無明線上」的虛擬世界，他們遵循著設計者一開始的指令，持續創造新的體驗，也同時尋找修復世界的方法。作品整體更接近一個科幻故事，描繪了人、AI 與有情眾生共同身處的世界迴圈、共同的苦受，並想像離開迴圈的可能。

在介紹完自己與其團隊近年的諸多計畫後，郭一將目光擺放到近年來

生成式 AI 的發展。目前的生成式 AI 以兩大模型為主流，一是專攻文字生成的「Transformer」與專攻圖像與影片生成的「Diffusion Model」。但在技術日新月異的今天，甚至開發出了利用核磁共振（FMRI）將人們的夢境予以顯影的裝置。郭一更開玩笑的表示，若要為之後的 AI 發展下一個不負責任的總結，只要有足夠的資料（DATA）、模擬人腦的算法，以及足夠的電力，在未來中一切可被運算、預測與解讀的都將被運算，一切可被生成者（即資料）都將被生成，無論是語言、符號、博弈、社會關係、情緒、記憶、想像與夢境。而在這個發展的過程中，或許真正的問題是，我們如何將 AI 作為一面鏡子，以回頭反思究竟「人類」是甚麼。

本活動的第二個部分由鄭先喻與陽春麵研究社主講，整體聚焦在其過去的作品介紹，鄭先喻的《[.user]》是一個雙人參與的作品，操作者在搖桿上進行的諸多操作結果只能透過裝置另一端的觀察者回報，甚至當觀察者欲拿出手機紀錄時，整個操作畫面都會被隱藏起來。整體來說，作品營造了一種可見性難以捉摸、理解依賴語言交流的環境，從而展現了人類感官知覺、人際關係以及視覺本質之間錯綜複雜的相互依存關係。隱藏與揭示、參與與觀察、視覺互動與語言表達交織，挑戰了既有的互動、記錄與感知概念。而《There Will Be Works》與美術館合作，在不透露作品確切位置的前提下，邀請觀眾主動尋找或偶然發現這些作品。但其實藝術家並沒有真的將作品放置在目標位置上，尋找的過程本身成為藝術作品不可或缺的一部分，而發現與未發現之間的對比則構成了體驗的核心。

陽春麵研究社為莊向峰與陳姿尹組成的創作團體，兩人分別來自於資訊與藝術背景，共同關注科技產物與人們互動關係對生活型態產生的轉變與影響。但兩人的合作其實始於「天文」與「AI」的結合，以《如何使用 AI 提升照片品質》為例，作品終將「航海家 1 號」於 1990 年時，由太空中往地球方向拍攝了《暗淡藍點》（Pale Blue Dot）這張照片為創作的起點。其仿擬網路上常見的教學影片風格、手法進行陳設與拍攝。教學者以「暗淡藍點」照片當做示範素材，使用 AI 影像編修軟體，講解照片降噪與超解析度的處理步驟，最終產出一張高品質的《暗淡藍點》。教學過程中穿插卡爾·薩根的語音，搭配在自媒體影片中常使用的素材庫裡所挑選的影片素材，並同時搭配展場空間的光線變化及雷射方格動力裝置，連結遨遊星際的想像以及像素感知宇宙的隱喻。但作品最有趣之處在於，莊向峰表示，當他們把《暗淡藍點》丟入 AI 影像編修軟體 Topaz Labs 時，算法卻將「暗淡藍點」當作是雜訊修除了。這件事情讓莊向峰與陳姿尹兩人開始思考，AI 對於事物的判定與人類判定事物的方式顯然有所不同，也回應了前述郭一「將 AI 當作鏡子」的論述。

20. 從英國、冰島、澳洲到太空，台灣導演的遊牧人生與創作旅程幕：張簡長倫講座側記

本場「在地聊」講座由張簡長倫（Robert Chang Chien）分享他的創作背景、旅居經驗以及如何在不同城市與媒材之間發展出自己的工作方式。張簡一開始介紹自己的學習與職涯路線：大學念土木工程，研究所改念建築與互動設計，後來到英國皇家藝術學院（RCA）讀動態影像。他目前的工作涵蓋影像導演、攝影、設計與教學，並在攝影、錄像、電影、裝置、3D、XR 等領域持續探索。他提到，因為長期不固定居住地，從台南、倫敦到冰島、澳洲，都曾長時間待著，這些移動也影響他的創作方向。

他拿出幾張旅行照片說明，自己大多是獨自旅行、獨自拍攝，所以很少有自己的照片。他正在整理一本還沒出版的攝影集，收錄多年旅程中的底片照片、錄音與手寫筆記，內容都還在整理中。他談到 2011 年在紐約的經驗，是他跨入影像創作的重要開始。2011 到 2015 年，他主要以攝影為主，也陸續辦展。他的攝影作品從人像延伸到環境與光影之間的感受，不特別追逐「題材」，比較像在記錄某種當下的狀態。

2016 年，他出版攝影集《Misty Essence》，並嘗試在展覽中加入投影與動態影像，希望讓影像有更多的敘事方式。之後開始拍劇情片，包含短片《月球人》，討論記憶、夢境與現實之間的過程。他同時從事調色課程、MV 拍攝與商業影像，並持續尋找影像可以延伸的方向。2018 年到 RCA 求學後，他開始用背包客方式旅行，拍攝不同國家自然與城市場景，也在封城期間拍了大量街景與日常照片。

他特別提到冰島的駐村經驗，認為帶給他的影響很大。第一次到冰島，他用相機、錄音器、筆記本記錄環境，包括冰河、雪原、海岸、火山與光線等。駐村期間與來自不同國家的藝術家互動，討論作品，也一起出去拍攝。他親眼拍到火山噴發，讓他重新思考人在自然尺度中的位置。講座中，他展示冰河照片，畫面中幾乎找不到人，藉此說明冰島景觀對人的尺度感的衝擊。這些素材後來成為他長期計畫《NARdostalgia》的基礎。

《NARdostalgia》從兩個事件開始：冰島 OK 冰川因氣候變遷消失，以及北極地區高自殺率的問題。他引用「Solastalgia」（環境鄉愁）的概念，解釋人可能仍留在家鄉，但因環境巨大變化而產生「陌生感」。他也用獨角鯨作為象徵，連結北極原住民文化中與死亡相關的意涵。原本預計赴格陵蘭拍攝，但遇到疫情，所以改以 3D 動畫、特效與冰島現場素材結合，做成沉浸式影像。影片後來在台北、東京、韓國等地展出。他展示了合成前後的畫面差異，也提到拍攝極光、冰川與聲音素材的過程。他也回顧拍攝紀錄片《虛實邊界之聲》（Robert Chang Chien）的經驗，內容涉及台灣身分認同議題，拍攝團隊跨越五國八城，以不同語言訪談。他提到在歐洲移動時，跨國界的便利性讓他重新思考「邊界」的概念，也影響他之後對世界的觀察方式。

接著他分享參加 NAXS（台北）與 Pseudo（墨爾本）合作的 P2P 駐

村計畫。出發前一週，他在台北與 VR 團隊交流，體驗他們在威尼斯影展入圍的 VR 作品，讓他重新理解沉浸式敘事的可能性。抵達墨爾本後，他在 Sudo 的倉庫式工作室工作，並描述該空間是由多位自由工作者共享，每個人皆有自己的專案，互相合作的方式較彈性。駐村期間，他也參訪了當地的 VR 展、通訊博物館展覽、二手書店、酒吧、市集等地，並結識當地居民與其他背包客。他說，和不同背景的人聊天，有助於累積創作題材，也看到城市如何被不同族群使用與想像。駐村最後的開放式分享場（Open Studio）中，他展示三組影像畫面，說明自己的創作過程與作品背景。參與者多為他在當地認識的朋友與藝術家，活動以小型交流形式進行。

整場講座內容涵蓋他的學習背景、影像轉向、駐村經驗、跨文化觀察與創作方法。張簡以自身長期移動的生活為例，說明創作如何在不同城市、不同媒材與不同生活節奏中累積。他沒有以單一風格或技術定義自己，而是以「持續探索影像邊界」作為主要方向，並把旅程、環境、對話與田野視為作品的重要來源。

附錄一、調查日誌

💡 調查日誌一：藝術家名單初步盤點與領域分群觀察

調查時間：2025/01/05

調查內容：預計邀請藝術家名單之背景盤點與創作類型初步分類

出席人員：計畫主持人王柏偉、企畫統籌胡育榕、藝術史與文化研究助理呂思好

本次調查首先針對預計邀請之藝術家名單進行背景整理與創作領域盤點。透過比對其創作媒材、展演形式與長期關注議題，初步將名單劃分為三大類型：視覺藝術與裝置創作者、聲音／新媒體與數位藝術家，以及劇場、舞蹈與跨領域表演工作者。此一分類並非以單一媒材作為界線，而是著重於其主要創作實踐所涉及的感知層次與公共呈現形式。

調查顯示，多數藝術家皆具有跨域經驗，並非侷限於單一藝術門類。例如視覺藝術創作者中，普遍結合影像、行動、社會參與與科技媒材；聲音與新媒體藝術家則多同時涉足演出、裝置與研究型創作；而劇場與舞蹈創作者亦頻繁運用新媒體技術、空間裝置或演講式演出等形式。此種高度流動的創作狀態，顯示當代藝術實踐已逐漸脫離傳統學門分類，轉而以議題、方法與現場條件為核心。

此一盤點結果為後續論壇規劃提供重要基礎，使「藝術家開講」系列不僅能呈現單一藝術門類的發展，而能凸顯當代藝術在媒介與思維上的交錯特性。

💡 調查日誌二：創作議題與世代經驗之交叉分析

調查時間：2025/02/05

調查內容：藝術家創作主題與文化、社會脈絡之關聯性分析

出席人員：計畫主持人王柏偉、企畫統籌胡育榕、藝術史與文化研究助理呂思好

在進一步檢視藝術家個別創作內容後，本次調查聚焦於其長期關注的議題脈絡與世代經驗。調查發現，新生代與中生代藝術家雖共享部分技術條件（如數位

工具、網路環境、跨國移動），但在創作關懷與敘事策略上，仍呈現出不同的關注重心。

部分藝術家從個人與家族經驗出發，延伸至全球化生產鏈、勞動結構與記憶政治；亦有創作者透過生物學、人工智慧或演算法系統，反思人類中心主義與科技治理問題；另有表演藝術創作者以身體、空間與觀演關係為切入點，探討當代社會中主體感知、權力結構與公共性的生成方式。

此一分析顯示，藝術家之創作不僅回應藝術內部的形式問題，更深度介入當代社會所面臨的結構性議題。對於論壇規劃而言，這使得「藝術家開講」不僅是一個創作經驗分享的平台，也可成為討論文化條件、社會變遷與技術影響的重要公共場域。

💡 調查日誌三：論壇形式與對談潛力評估

調查時間： 2025/03/05

調查內容：藝術家與論壇形式之適配性評估

出席人員：計畫主持人王柏偉、企畫統籌胡育榕、藝術史與文化研究助理呂思好

本次調查進一步從「論壇可行性」與「對談潛力」角度，評估藝術家名單與「藝術家開講」系列座談形式之適配程度。透過分析其過往公開演講、教學、論壇參與或跨域合作經驗，可觀察到多數藝術家皆具備清楚表述創作脈絡與回應觀眾提問的經驗，並習於在公開場域中進行觀念交流。

尤其在聲音、新媒體與表演藝術領域中，不少藝術家本身即長期透過現場演出、講演式作品或工作坊形式與觀眾互動，顯示其創作實踐本就包含「說明」、「展示」與「對話」的層次，與論壇形式高度相容。視覺藝術與裝置創作者則多具備研究型創作背景，能在論壇中補充作品背後的脈絡與方法論。

綜合評估，本次預計名單不僅在藝術領域與世代結構上具備多樣性，也在公共表述與對談潛力上具高度可行性，適合作為長期論壇計畫的核心參與者，並有助於累積具研究價值的影音與文字檔案。