

# 第八章

—

# 後人類與數位女性主義

Posthumanism and Cyberfeminism

---

## 第八章

# 後人類與數位女性主義

本章「後人類與數位女性主義」的論述重心放在科技為主導的現今社會中，臺灣女性藝術家如何透過「數位女性主義」的觀點，來重新審視性別議題。本章以美國數位女性主義哲學家唐娜·海若威(Donna Haraway, 1944-)，與英國文化研究學者莎蒂·屏蘭特(Sadie Plant, 1964-)之論述，探討其最精要的論點之論述，來闡述臺灣女性藝術家在數位文化與科技時代，審視科技帶給我們當今社會與文化的影響，同時形塑虛擬數位世界中涉及哲學、美學的身體，並以當代藝術創作批判「賽博格」與「後人類」觀點，進而提出關於數位女性主義的反思。本章將以「以鏡面為基礎」(Lens-based)的創作媒材為挑選藝術家的選樣，包含錄像、新媒體與複合媒體創作，作品多涉及對性別與身體的再詮釋，或是涉及生物藝術(Bio-art)議題。本章探討的藝術家包含：鄭淑麗(1954-)、林珮淳(1959-)、曾鈺涓(1964-)、吳梓寧(1978-)、王郁嬭(1978-)、傅雅雯(1980-)、陳依純(1980-)、劉玕(1985-)、林沛瑩(1986-)、詹嘉華(1987-)、徐容(1993-)、周巧其(1996-)。

## 一、後人類(Posthuman)、賽博格(Cyborg)與數位女性主義(Cyberfeminism)

「後人類」作為一個學術名詞，自1970年代末期即被學者廣泛論述：伊哈布·哈桑(Ihab Hassan)1977年出版的《普羅米修斯作為後人類文化裡的表演者?》(*Prometheus as Performer Toward a Posthuman Culture?*)，探討科技不僅影響人類醫療科學，更牽引著我們日常生活的消費文化。史蒂夫·尼可思(Steve Nichols)於1988年出版的《後人類宣言》(*Post-human Manifesto*)一書，提出現代人已經是處於後人類狀態的主張。西方批判思想於1970年代、1980年代熱絡展開之際，至今已出現許多由「後」(post-)為字首之學術名詞，包含：後現代(Postmodernism)、後殖民(Post-colonialism)、後工業(Post-industrialism)、後共產主義(Post-communism)、後女性主義(Post-feminism)、後結構主義(Post-structuralism)、後馬克思主義(Post-Marxism)等，而這些由「後」為字首之詞，皆與「後人類」之概念有所關聯，因哲學思維下的「後人類」亦關懷它者及包含一種不明確感(undecidability)之狀態。義大利哲學家羅西·布菴多蒂(Rosi Braidotti)在她2013年出版的《後人類》(*The Posthuman*)書中提到：

在後人類、後殖民、後工業、後社群，甚至倍受爭議的後女性主義之後，我們似乎進入一種後人類的困境，儘管我們處在一種N次連續性且以「後」為字首，並且無止境、不清楚的狀態，後人類引介了我們思想上質性的變動，並思考我們的本質，及我們與地球其他生物的關係。<sup>1</sup>

以「後」(Post-)為字首的文化研究專有名詞，皆具有複雜且分歧的定義。「後人類」的現象包含當代數位文化中「第二人生」(Second Life)虛擬世界、基因

改造食物、機器人、人工生殖技術等。「後人類」顯示一種介於人類與非人類之間的緊張感與不確定性，且呈現一種結合人的身體與科技技術相互關係與影響的現象與想像。這種介於人與科技的概念，回應數位女性主義哲學家唐娜·海若威(Donna Haraway)對於賽博格之觀點。海若威曾指出：「賽博格是一種數位空間的有機體，一種混雜機器與有機生物體，同時是社會的真實狀態，亦是一種虛幻的科學想像。」<sup>2</sup>賽博格是一種超越現實物質世界裡，既定兩性二元分界之個體，不具傳統的性別二元論，並呈現解構性別認知、重現身體符碼之後人類現象。

科技的進步可以實現人在科學小說及對於過去的想像。「後人類」現象呈現一種交雜在人類與非人類之間的焦慮感及不確定性，這種交雜生物性與科技性的混合體也稱作「賽博格」(Cyborg)，而根據海若威的觀點，它是一種機械有機體，介於機器與有機體之間，介於科幻小說與社會實體之間的生物體。關於數位女性主義，思想家克勞蒂亞·絲屏格(Claudia Springer)在分析1926年由德國知名電影導演弗里茨·朗(Fritz Lang)所執導的表現主義科幻默片《大都會》(*Metropolis*)電影，以針對性別與科技之觀點，提出令人省思的看法：

《大都會》在慶祝科技的高效率之際，同時又認為科技的力量若失控，將會帶給人們一種毀滅人性的恐懼。這樣的矛盾心理反應在影片中的性別角色：一個具有女人形體的機器人，代表科技同時對人們產生誘惑，但又同時是個可怕的威脅。這女體機器人的誘人性感特質，最終引發機器工廠裡勞工的混亂叛變。<sup>3</sup>

在後現代文化中，女性的身體常被用來表現科技與人性的關係崩解。美國哥倫比亞比較文學教授安德魯·胡森(Andreas Huyssen)也認為現代書寫經常將機

器與女人並置，並呈現對於科技過度發展的恐懼，這樣的心理與父權思想畏懼女人是一致的。

海若威在其1991年出版的《類人猿、賽博格與女人》(*Simians, Cyborgs and Women*)一書中指出：「二十世紀末的機器，已經將自然與人工、心靈與身體，自我心理建設 (mind and self-developing) 與外部設計 (externally designed) 之差異性模糊化。」<sup>4</sup>海若威的論點提出一個由機器所創造出的現象：科技已經消滅有機(自然)與無機(人工)；肉體(心靈／自我建設)與賽博格(金屬／外部設計)之分界。科技所帶給人類生活的貢獻，並非僅只是提供人們身體物質之需要，經由科技所創作出的賽博格(海若威所指稱「超越性別世界之生物體」)，提供給人們一種「無異性別象徵」(no truck with bisexuality) 與超越「前伊迪帕斯時期之象徵體」(pre-oedipal Symbiosis)之具體物件。<sup>5</sup>

對海若威而言，賽博格是一種烏托邦式的媒介體，它超越傳統既定的社會性別結構，及年紀、種族與文化之偏見及限制。賽博格是一種交雜體 (hybridized creature)，結合有機體及機器。海若威更形容賽博格是：「第二次大戰後出現的雜交體；是在無法被挑選的高科技指引下，藉著資訊系統、簡訊、人體工學控制之勞工下的慾望及生產系統裡，由我們自己及其它有機生物之形象所組成。」<sup>6</sup>賽博格所在的虛擬世界，提供給人們一種可以漫遊資訊的電子世界，這種現象已改變一般人的傳統邏輯結構及審美價值。

「賽博格」是一種「後人類」的再現，它是介於人與非人類的人工結合體。賽博格是數位領域裡的一種組織，且是交雜人工與有機的生命體，同時也是當今社會的現況及科幻小說裡的元素。賽博格在物質世界裡超越既定性別二元論之分，而藉著削減性別二元論的定義而再現後人類慾望裡的身體象徵。賽博格的形體是流動的、虛擬的，且不具有特定生理形體，它可能存在於數位科技裡，且正如同許多臺灣藝術家創作的主题與概念，像林珮淳的《夏娃克隆》系列。

關於數位女性主義，美國學者弗雷德里克·大衛·亞伯拉罕(Frederick David Abraham)曾指出：「數位性別政治從後現代文化理論延伸而出，並關於女性主義，及與科技相關的當今科幻小說與人工智慧領域。」<sup>7</sup>無庸置疑地，科技能實現人們對於科幻小說及過去神話的想像，然而藝術家創造的完美身體與科學家創造的科學怪人與怪獸是非常不一樣的。人們可在由科技所建構出的虛擬世界中，體驗一種可以讓訊息無邊際漫遊之想像世界，而傳統世俗之價值觀，更是隨時可以被顛覆及挑戰的。關於這種當代的文化現象，許多藝術家也藉著這種科技技術及概念，而發展出許多非現代或者非傳統裡曾被創作出的作品。

藝術家除了利用賽博格之「超越性別」或「雌雄同體」之特性為作品之議題之外，藉由科技所帶給藝術家創作上之便利性，許多之實驗性的當代作品也因而被創造出來。科技雖一直是被視為男性的領域，女性其實才是科技發展初期的重要貢獻者；而科技中的二元關係——0與1，似乎也象徵著生理女性／生理男性、西方邏輯二元性中上／下、內／外、動／靜，甚至人工的科技世界中，均衡之重要電子元素。

英國學者屏蘭特在其深具影響力的《零與一——數位女人與新科技文化》(Zeros + Ones: Digital Women + The New Technoculture) (1997)一書中，引用一段有趣的描述：

0與1，機器的基本單位與密碼，是西方現實生活之完美象徵。若將0與1聯結到「性」，他們組成一對完善的伴侶。男人／女人，生理男性／女性，男性氣質／女性氣質；0與1一起看起來就是對的，且為彼此而被創造。1：絕對的、筆直的線；0：一種絕對空的境界；仿若是陰莖相對於陰唇，物件相對於洞……手在手套中。一種完美的組合。<sup>8</sup>

屏蘭特提到：數位與科技是由基本二元電子元素所構成，0與1，這種二元素與性別結構中的二元性有相對照之處。二元關係是西方女性主義者自1960年代末期開始評論的焦點，因此數位與性別這兩種不同領域的學門，透過交集、重疊之論證，便產生共通性：二元論(Binarism)。儘管研究與統計難以找出使用網路的確切男女性別人數，屏蘭特指出：大約百分之五十的網路使用者是女人。<sup>9</sup>雖然男與女的性別真假在網路上的真偽性不易判斷，但是屏蘭特的數據還是顯示出一件事實：網路電子虛擬世界，是男性與女性平均地被使用分配著。

在數位空間裡男性與女性是平等的，相當於數位科技中的基本構成：0與1。而「0與1」的二元關係，可延伸到男與女的兩性性別政治來談。在屏蘭特關於「0與1」之一段文字思辯邏輯中，「1」象徵著男人，而「0」仿若是女人，且構成一種世俗既定的互動關係：一個掌權，另一個附庸；一個是中心，另一個是邊緣。事實上，屏蘭特藉著這種二元論，在挑釁及諷刺自古恆定之性別權力結構，她為了打破一般人認為「科技是男人的科學」，特地研究探討英國維多利亞女皇時期，愛達·勒芙蕾絲(Ada Lovelace, 1815-1852)的故事。少女勒芙蕾絲是《零與一—數位女人與新科技文化》一書中的主要論述焦點，她在1833年書寫世界首部類似今日之電腦程式，甚至比電腦在二十世紀初中期被創造出來的時間，還提早了一百年。

因此若要強調「科技並非僅只是男人的科學，且女性才是電腦程式的發現先驅」，勒芙蕾絲的故事是值得探討的。世界上第一個電腦程式的發現，是勒芙蕾絲受啟發於雅卡爾織布機(Jacquard loom)——一種改革及影響第一次及第二次工業革命之紡織工業機器；換句話說，電腦與紡織機的概念是類似的，因此，電腦科技與傳統女性的工業活動—紡織，產生一種特殊且不可分離之關係。Jacquard Loom相異交錯的打孔卡片，決定了紡織機不同織線之頻率及節



奏，因而交織出不同圖騰之布料。筆者認為科技與女性的關聯性，最早可以追溯到勒芙蕾絲因Jacquard Loom而記錄的「類電腦程式」。不論是勒芙蕾絲的「類電腦程式」之書寫，或是Jacquard Loom紡織機對於工業革命之改革，科技與女性的關係是緊密無法分割的，因此，筆者認為電腦科技是受啟發於早期女性手工業而逐漸被開發的一個學門。

## 二、女人、科技、藝術

關於女人與科技藝術之間的關聯，可以追溯到1960年代中期，英國著名女策展人佳莎·理查茲特(Jasia Reichardt, 1933-)及其所策劃的《Cybernetic Serendipity》展覽，理查茲特是提出「誰是製造藝術經驗者」(who was making the art experience)這樣概念的先驅<sup>10</sup>，她提問究竟是藝術家、科學家、還是參觀展覽民眾創造了藝術作品本身，這顯出科技藝術家跨越科技與藝術不同學門之交集，及其相互依賴性。除了理查茲特代表女性在科技藝術領域的極大貢獻，1960年代之後最著名的女性科技藝術家是美國籍莉莉安·史華茲(Lillian Schwartz, 1927-)，過去多年她與數學家、科學家合作，創造許多影片、動畫、雕塑、2D及3D影像作品，其中包含《Big MOMA》(1984)，此作品拼貼許多紐約現代美術館(MOMA)的館藏品圖像，同時呈現不同時期電腦科技的演進及技術，以協助藝術家創作。<sup>11</sup>美國藝術家夫婦喬蕾特·龐格特(Collette Bangert, 1934-)與傑夫·龐格特(Jeff Bangert, 1938-2019)於1960年代開始一起創作科技藝術，他們的創作主要以電腦、軟體、數學原理來完成。在歐洲最重要的女性科技藝術家是匈牙利出生，目前工作於巴黎的維拉·莫納爾(Vera Molnar, 1924-)，她於1960年代便開始採用數位科技創作，常創作電腦繪圖，並於1960年在巴黎設立Group de Recherche d'Art Visuel (GRAV)，她的電腦繪圖以抽象形式呈現美學及充滿數學感的幾何圖形。<sup>12</sup>

美國策展人及藝術家凱西·哈樂蒂·強森(Kelsey Halliday Johnson, 1986-) 在2017年10月8日至12月8日期間於美國費城Rosenwald-Wolf畫廊，策劃一場以新媒體作為創作媒材的先驅女性藝術家展覽《製造／突破二元：女人、藝術、科技，1968-1985》(*Making/Breaking the Binary: Women, Art, & Technology 1968-1985*)。這個展覽調查過去使用科技於其創作的先驅女性藝術家，且她們的作品影響之後科技發展的重要女性藝術家。在此展覽，強森特別整理了許多相關的文獻與出版品，以彰顯女性藝術家在科技媒材上之研究與創新，及相關學術文獻上的記錄與出版。此展覽顯示女性以新媒體及科技為創作媒材者，在當今的藝術史發展及記錄上屬於較不被看見的一群，因此女性新媒體與科技藝術家的研究極具重要性與迫切性。

2016年奧地利的《林茲電子藝術節》(*Ars Electronica*) 啟動了一個關於「新媒體藝術中的女性」(*Women in Media Arts*) 的研究，這是由相對是以男性藝術家為主導的科技藝術領域裡，對於女性參加歷年《林茲電子藝術節》的人數及國籍研究與調查。「媒體藝術中的女性」旨在記錄曾參與過《林茲電子藝術節》的全球女性藝術家，尤其以數位媒體作為創作媒介者，這個計劃也希望能提高女性在新媒體藝術領域的曝光率。臺灣藝術家被記錄於此平台者包含：新媒體及電子聲音藝術家張晏慈(1991-)、長期居住於巴黎的多媒體藝術家鄭淑麗(1954-)、以錄像及新媒體創作關懷社會邊緣議題的陳依純(1980-)、在美國麻省理工學院獲得碩士與博士文憑，且在美國創業的新媒體藝術家龔南葳進行《第二身體》(*Second Body*) 新媒體跨域表演的舞者洪紹晴(1983-)、從事與生物藝術相關創作的林沛瑩(1986-)、聲音及電子藝術家劉佩雯(1977-)，與目前旅美的藝術家殷妮綺。

1993年擁有國際盛名的Leonardo期刊，在電子文學作家朱蒂·馬洛伊(Judy Malloy, 1942-) 的領導下進行「Leonardo女人、藝術與科技計畫」(Leonardo

Women, Art and Technology Project)，並在2003年由MIT出版社出版《女人、藝術與科技》一重要學術專書。這計劃的目的是為了鼓勵女性藝術家、策展人、藝評人與理論家在Leonardo期刊的書寫與出版，讓女性關於科技藝術的書寫可以完整在期刊中被記錄，並使以科技作為創作媒介的女性藝術家更能被發掘與重視。這本書集結多篇關於女性科技與新媒體創作的評論與研究，及藝術家的創作記錄與資料，對於女性藝術家在科技藝術這一領域的史料建立極具有重要性，尤其收納於本書的文章包含國際各地關於女性科技創作的不同媒介與面向，及女性藝術家在創作科技藝術時所面臨的議題與思考。

以女性科技藝術為主題的展覽不常見，但英國《2016布萊頓數位藝術節》(Brighton Digital Festival 2016)於2016年9月2-25日推出《科技非中立》(*Technology Is Not Neutral*)，一個以女性數位藝術家為主題的大型英國巡迴展覽，展場之一是倫敦Watermans藝術中心(Watermans Arts Centre)。此展覽展出多位重要當代女性新媒體藝術家，作品包含空拍機的即興表演、結合細菌的生物藝術、偵測腦波而創作的作品、網路駭客、社會媒體運動者、電訊在場(Telepresence)藝術等，這個展覽展現女性藝術家在科技藝術創作上的貢獻，及塑造今日數位藝術的樣貌，而展覽標題更呈現女性藝術家在創作科技藝術作品時，面臨比男性更不受重視的遭遇。英國重要的數位藝術獎「流明獎」(The Lumen Prize)以向全球徵求科技藝術創作而聞名，於2018年被提名的獲獎藝術家僅有30%是女性，因此，女性在科技藝術創作領域，相較於男性是屬於較弱勢的一群，而這更顯示研究女性科技藝術發展的重要性。反觀臺灣，鮮少有關於臺灣女性科技藝術創作的史料研究，因此本章具有極高的研究價值及當今對於此領域知識建立的需求。

在臺灣科技與性別的首次連結，始於2003年由台灣女性藝術協會主辦，由陳香君在高雄市立美術館所策劃的《網指之間：第一屆國際女性藝術節》展

覽。在此展覽陳香君(1969-2011)邀請臺灣女性藝術家呼應亞洲，尤其臺灣，日趨重要的科技與數位文化，此展覽邀請來自臺灣、韓國、日本、泰國、新加坡、香港、法國和美國等29位女性藝術家參展，作品均涉及科技、科技對於生活的影響，及科技文化下我們對生命的思維與想法。展出作品包含許多與科技相關媒材，如機體人、網路幻遊、數位身體、監視幻想、虛擬科技等議題。創作手法多以跨領域的藝術形態，大量使用電腦操控、程式設計影像的空間裝置作品。展出的作品所關注的課題與男性藝術家不太相同，作品觸及嬰兒議題、居家環境、身體感知等。在此展覽，陳香君介紹數位女性主義藝術家費絲·威爾丁(Faith Wilding, 1943-)及其1998年重要著作《數位女性主義的女性主義在哪裡?》(*Where is Feminism in Cyberfeminism?*)，而這也是「數位女性主義」及「科技藝術與性別」的概念正式首次被引介於臺灣藝術界，也同時啟發了臺灣藝術家在科技、新媒體藝術創作與性別議題上之思考。

### 三、數位空間與性別神話

論述了科技與女性的關係之後，我接著將論述焦點放在「數位空間」(Cyberspace)之中，因為這將論述的重心提回到當代的時空中。

數位空間能夠提供最大的自由處，乃是重新塑造自己：被驅體包圍、由面貌外顯的固態之自我存在，經由網路漫遊者的自我解構，而重現於多采多姿的不同面貌及角色之中，這種種變化，隨著每分每秒意識之變遷而轉變。<sup>13</sup>

藝術史學者史泰拉布拉斯(Julian Stallabrass)針對數位空間，提出以上分析。

我認為，在網路世界裡，沒有清晰可區別個體的絕對界線，人們更可以隨時加入任何對話及討論，因此，傳統既定的性別定義因而被解構。在數位空間裡，沒有所謂的「過度性」、「中間性」、「曖昧性」及「協調性」。數位空間，乃是一個跨文化、超國度、缺乏主／客體，且沒有邊際的非物質性空間。在抽象的數位空間中，聲音、影像的瞬間轉替，消滅了不同時間與地理空間的差異性及距離，這種由「0與1」所構成的非具象空間，帶給女人不同的觀點來詮釋性別的議題及論述。

海若威曾指出：「『有色的女人』(Women of Colour)可以被視為一種『數位認同』(cyborg identity)，一種不同且異質的圈外人之認同感(outsider identities)，進而組織而成一強大之合成主體。」<sup>14</sup>海若威所謂的「有色的女人」，是指非白人之女性，更確定的說，是指發展中國家之勞動階級女性。換句話說，海若威點出發展中國家之勞動女性，以其「非中心」者之身分，反而構成一種與中產階級(白人)女性不同之「數位認同」。以下筆者希望藉由海若威對於科技工業中勞工女性之關注，論述「邊緣(有色、女性、勞工)與中心(白種、男性、中產)」之議題，亦即「它者」的論述。

## 數位科技與它者

弱勢族群在當代數位空間的生存與相關之議題，尚未被廣泛地討論。可以找到的微薄資料之一，是由貝絲·科爾科(Beth Kolko)、中村莉莎(Lisa Nakamura)與吉爾伯特·羅德曼(Gilbert Rodman)於2000年所出版的《數位空間中的種族》(*Race in Cyberspace*)，這三位學者提議：「數位空間能夠將被孤立的弱勢個體集結成一強有力的聯合團體，這些由弱勢個體所構成之網路『節點』，能夠在以白人、男性與中產階級為主要成員之數位空間中，形成具體

的整體之一部分及它者之群島。」<sup>15</sup>因此數位科技藝術，女性與邊緣者的力量因此而被聚集，這是集合「節點」後所形成「它者之群島」的例子之一。藉著流動性及非物質性的數位世界，女性及較弱勢族群得以脫離現實生活中，既定之價值邏輯模式，進而能以中性及中立的角度參與科技世界所帶來之便利電子世界。但是人的複雜度、生物性與文化背景之極大差異性，還是可以在由0與1所組成之數位世界中顯示出來，因此，我認為更切合數位文化的後殖民女性主義論述將會在數位時代被重新更新。

關於女性、弱勢族群或是被視為邊緣的人，在科技藝術裡的「身分認同」議題，研究數位文化現象的學者克瑞恩 (David Crane) 提出一些獨特的見解：

不足為奇的是，在數位空間裡重現它者 (Otherness)，必定涉及種族與族群的議題，尤其是包含認同 (Identity) 與差異 (Difference) 面向的交雜 (Hybridity) 之概念。更不足為奇的是，為了得以描述後殖民觀察中之全球經濟結構之不間斷轉變之事實，交雜的概念應該是被重視的、被歌頌的及被偏好的。<sup>16</sup>

「認同」(不論是性別或是弱勢族群)的議題起源於，人們為了尋求一種自己在歷史及文化上的定位，而這種定位在「交雜」(Hybridity)的形式上呈現，這種形式重新組合或抵制文化、政治的制定牽制，並呈現出個體主體之力量。視覺文化交雜的概念，不僅只是異質文化的交雜，更是相同文化脈絡中不同人與人之間依著相異的性別、政治及階級之差異性，而相互影響且改變。臺灣女性藝術家在科技發達的今日，所呈現的創作議題不再僅止於過去性別二元論，由於資訊不斷快速流動、轉換，數位文化中對於認同、身體、性別議題更易受到流行文化影響，進而比過去更顯複雜。而臺灣女性藝術家

在數位科技社會中，創作的視角也常不限於將自己置身於臺灣社會，而更能就全球的觀點而審視自身臺灣(女性)議題。

#### 四、數位文化中臺灣女性藝術面貌

本章將研究臺灣女性藝術家如何結合科技於當代藝術創作，分析她們如何透過藝術創作重新審視性別議題，及作品如何呼應當今科技文化與思維，本章所納入作品創作媒材皆涉及數位、新媒體與科技，探討議題包含「身體與慾望」、「身體、父權與社會」、「後殖民女性主義(跨文化、跨種族性別議題)」、「同志、跨性、性別認同」與「生物藝術與性別議題」等，以下進行介紹。

長期旅居巴黎的藝術家暨電影導演鄭淑麗，創作領域包括網路裝置藝術、錄像與電影製作，作品常以科幻敘事呈現當今社會關於性別、種族、階級、全球資本主義議題。鄭淑麗於1954年出生在臺南，她自1976年畢業於國立臺灣大學歷史系之後前往美國紐約進修，並於1979年獲得紐約大學電影研究(New York University Cinema Studies)碩士學位，接著1980年代在紐約居住並創作，1990年開始執行網路藝術創作計劃，近年選擇落腳於法國巴黎。同年，鄭淑麗受邀在美國紐約惠特尼美術館(Whitney Museum of American Art)展出《綜藝洗衣機》(*Color Schemes*)個展，探討美國社會中根深柢固的種族刻板印象議題，之後開始在世界許多國家重要藝術節與美術館展出。

鄭淑麗的作品帶有強烈性積極女性主義與酷兒色彩，探討性愛、身體、網路與現代社會等等的關聯。鄭淑麗代表臺灣參展2019年的《第58屆威尼斯雙年展》，展出作品《3X3X6》(2019)以酷兒龐克科幻的風格呈現，作品以10段關於10個性犯罪者的短片，把臺灣館—威尼斯普里奇歐尼宮(Palazzo delle Prigioni)，轉化成跨越歷史、虛構、記憶與想像的場域，以探討性的主體



鄭淑麗，〈3x3x6〉  
複合媒材裝置 | 尺寸依展場而定 | 2019  
展出於2019《第58屆威尼斯雙年展》臺灣館  
攝影：林冠名 | 圖版提供：鄭淑麗

性、現在高科技監控空間與人臉辨識系統、人工智慧等監控科技的演變。普里奇歐尼宮是威尼斯從16世紀一直使用到1922年的監獄<sup>17</sup>，鄭淑麗特別針對此展場創作《3X3X6》，並透過展場入口安裝的3D攝影監控系統，使進入展間的觀者之臉部圖像，成為作品的一部分，仿若觀者也成為被監控於此過往監獄的一份子。

鄭淑麗於2016年與法國作家兼藝術家塔文·夏多內(Ewen Chardonnet, 1971-)受邀巴黎主宮醫院(Hôtel-Dieu de Paris)，與地方社區居民一起設計一個低價位的可攜帶式超音波設備。鄭淑麗與夏多內進而發起《製造未來的小孩》(Future Baby Production)計劃與平台，吸引許多法國與全球藝術界與文化界人士一起針對全球健康(Global Health)、母性、人工生殖、體外生育(ectogene-



sis)、生殖科學等議題，以科幻式與藝術性的想像進行網路討論，兩人進而於2022年創作了《UNBORN0x9》多媒體裝置與表演作品。<sup>18</sup>

《UNBORN0x9》作品探討人類胚胎在人體之外的人工子宮之孕育過程，以及賽博格未來生育(cyborg future of parenting)的議題。鄭淑麗與巴黎的線上媒體平台makery.info的一場受訪對談中提到，她認為《UNBORN0x9》「探討了逐漸被科學經驗化的人類生殖領域中的產科學，它同時推測人工子宮衍生的不同感情紐帶。」<sup>19</sup>鄭淑麗同時引用海若威的觀點：「(懷孕)是將高科技的身體融入模控通訊系統的一個生物性元素。」<sup>20</sup>當懷孕可以完全在人體之外進行，這樣的人類生產模式觸及到許多議題與現象，如對於懷孕這個生物行為的終



鄭淑麗、塔文·夏多內，《UNBORN0x9》

複合媒材裝置 | 尺寸依展場而定 | 2022

展出於Open Source Body藝術節《More than Living》，法國西帖國際藝術村，巴黎(Cité Internationale des Arts)

攝影：Quentin Chevrier

圖版提供：鄭淑麗

結、可能終止母親與孩子之間珍貴的關係、使女人與男人獲得一種極致的生物性平等，但同時孩子與母親的親密情感紐帶被機器所取代、促進同性家庭的建立等。《UNBORN0x9》是一件極具政治性的藝術作品，它引導觀眾去思考以上所列議題，並對人類未來發展的可能面向提出一種藝術性的想像。

鄭淑麗於2009年開始發展《UKI》(2009-2023)，是鄭淑麗繼在東京拍攝《I.K.U.》(2000)影片之後，發展的關於病毒、駭客與性的科幻電影。鄭淑麗完成創作《UKI》的時候，全球正經歷嚴重特殊傳染性肺炎(COVID-19)大流行之際，《UKI》作品裡涉及許多關於流行性病毒、防疫等議題，包含戴口罩、特意以握手作為傳達性高潮數據資料(orgasm data)的傳播方式。鄭淑麗在1980年代、1990年代居住在紐約，當時正值愛滋病(AIDS)傳染病大流行之際，她的創作便深受她自身經歷愛滋病毒肆虐的經驗影響。鄭淑麗的創作往往關注社會與族群邊緣者的處境，以及這些邊緣者面對政府、社會體制與集團時的掙扎與抵制，這些創作上的觀點也都呈現在《UKI》影片中。

鄭淑麗表示《UKI》的創作一開始受到美國作家葛瑞格·貝爾(Greg Bear, 1951-)於1983年出版的科幻小說《血音樂》(*Blood Music*)所影響，且她自己宣稱創作進入「病毒、愛、生物駭客」系列，鄭淑麗甚至稱《UKI》為「科幻病毒另類實境電影」(sci-fi viral alt-reality cinema)。<sup>21</sup>《UKI》除了演員的演出之外，更大量運用數位生成影像與創造虛擬人物(avatar)，尤其在傳達非洲奈及利亞的大型電子垃圾廠的場景，與一個虛擬的Genom公司收集性高潮數據的複製人Reiko，在數位空間與人類血液中傳播病毒、性高潮數據的想像。<sup>22</sup>鄭淑麗亦捕捉自己表演式的肢體動作於此作品中。《UKI》可說是集結鄭淑麗自2009年開始發展關於病毒、愛、生物駭客、酷兒想像的大集結。



鄭淑麗，〈UKI〉影像截圖  
影片 | 80分鐘 | 2023  
圖版提供：鄭淑麗

林沛瑩於1986年出生於彰化員林，2009年畢業於國立清華大學生命科學系學士，接著獲得臺灣公費留學獎學金前往英國研讀，並於2012年取得英皇家藝術學院互動設計(Royal College of Art, Design Interactions)碩士學位，目前是荷蘭恩荷芬理工大學(Eindhoven University of Technology)工業工程與創新科學學院與工業設計學院(Industrial Engineering and Innovation Sciences, Human Technology Interaction)博士候選人。她的藝術創作計劃獲得多項國際肯定，包含2021年德國柏林「Falling Walls」藝術與科學類別得主、2020年獲奧地利《林茲電子藝術節》(Ars Electronica)「Starts Prize」榮譽提名、2016年荷蘭「生物藝術與設計大獎」(Bio Art & Design Award, BAD award)得主、2015年獲奧地利《林茲電子藝術節》(Ars Electronica)「混種藝術」(Hybrid Arts)項目榮譽提名、2014年東歐斯洛維尼亞《盧布爾雅那設計雙年展》「最佳整合獎項」(Best Collaboration Award)榮譽提名等。<sup>23</sup>

林沛瑩與顧廣義、張顥馨以及韓采容於2012年一起創辦臺灣生物藝術社群(TW BioArt)，利用藝術所能提供的靈活度討論科學中所無法討論的議題，包含文化、語言、情感、倫理與感知，尤其是關於「性別」議題之探討。林沛瑩與三位藝術家兼科學家史蓓拉·派翠西克(Spela Petric)、且蜜翠亞·史丹馬提斯(Dimitris Stamatis)與傑斯蜜納·衛斯(Jasmina Weiss)一起共創作品《植物性顧問公司》(PSX Consultancy, 2014)藉著生物科技技術與知識，創造一個有助於植物花粉授粉之「性玩具」，以助於植物授粉進而完成傳宗接代的使命。林沛瑩近年來主要創作主題，著重在她從2011年開始發展的「病毒系列」，並陸續完成《天花症候群》(Smallpox Syndrome, 2012-2014)、《病毒馴獸師計畫》(Tame is to Tame, 2016)、《病毒之愛》(Virophilia, 2018-2020)作品。

林沛瑩從2020年底開始發展《相即共生練習簿 - 出神 1:1》(Studies of Interbeing - Interbeing 1:1)計劃，她於2021年在荷蘭當代藝術機構iii(instrument



林沛瑩、Spela Petric、Dimitris Stamatis、Jasmina Weiss  
《植物性顧問公司》作品局部  
複合媒材 | 尺寸依展場而定 | 2014  
展出於盧布爾雅那的建築與設計博物館(MAO)，斯洛維尼亞  
圖版提供：林沛瑩



林沛瑩，《相即共生練習簿-出神1:1》  
肢體表演、纖維織物、複合媒材裝置 | 尺寸依展場而定 | 2021  
表演於荷蘭海牙iii，2021年10月  
圖版提供：林沛瑩

inventors initiative) 駐村期間，正式發表《相即共生練習簿-出神 1:1》(2021-2023) 作品，同時她獲得洪建全基金會銅鐘藝術賞，更將此藝術計劃帶回臺灣持續發展。林沛瑩過去多年已經創作一系列關於病毒主題作品，當2020年底全球COVID-19冠狀病毒開始肆虐，林沛瑩因旅居荷蘭更能貼身感受冠狀病毒對於人類的危害與影響，儘管每個人身上都存在著病毒(包含嬰孩時期開始的傳染病與流感疫苗注射)，但當冠狀病毒快速且急迫危害人類生命時，開啟我們更深入思考人類與這肉眼不可見的病毒之間的關係。

關於《相即共生練習簿 - 出神 1:1》，林沛瑩曾自述：

試圖在「病毒與人類共存為恆常」的前提下，找尋不帶偏見、直接以身體感出發理解病毒—人類關係的方式，作為一種冥想儀式，並試圖與人類集體記憶中的「冠狀病毒靈」對話，讓對於COVID-19個人私密而獨特的病毒接觸經驗能超脫科學霸權的箝制而有所依歸，也從而探索人類與病毒共存的各種面向。<sup>24</sup>

林沛瑩受啟發於冠狀病毒中的棘蛋白(Spike Protein)之結構，棘蛋白是冠狀病毒中最大的一種結構蛋白，是導入病毒進入人體的中介，亦是人與冠狀病毒之間的通道。林沛瑩觀察顯微鏡下的棘蛋白結構與合成運動，與人類的針棒編織動作極將近，因此林沛瑩設計了「織個Spike Protein：一起編織冠狀病毒棘蛋白！」(Knit a Spike Protein: Let's Knit a Coronavirus Spike Protein!)<sup>25</sup>計畫，林沛瑩依據棘蛋白的結構，設計了一系列編織圖像，再邀請全世界民眾一起參與此編織計畫，並藉由此編織活動，進而引導民眾思考我們與病毒之間的關係。而參與者所編織出來的織品，便成為《相即共生練習簿 - 出神 1:1》舞者身上所穿的舞衣，進行近似薩滿的儀式動作與表演。

林沛瑩認為病毒科學家在實驗室裡觀察病毒的研究與操作，近乎是一種冥想狀態的狀態。<sup>26</sup>當不可見的冠狀病毒對全球的人們生活造成極大影響，這股無形的力量仿若是宗教裡的神明對於人們思想與行為的操控，因此以近乎薩滿的宗教儀式穿起以棘蛋白結構為圖騰的織品進行儀式性的動作，是非科學家(表演者與參與編織計畫的民眾)對於冠狀病毒的「體現」(embodiment)。<sup>27</sup>

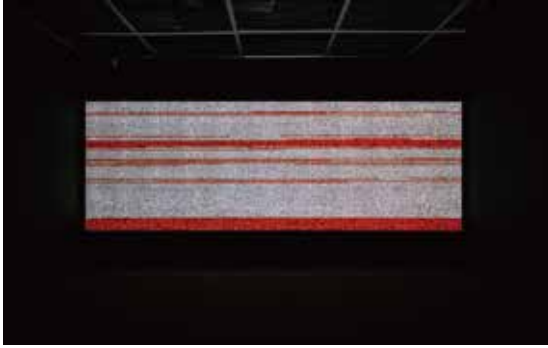
林沛瑩邀請具有南美洲玻利維亞原住民血統的舞者兼藝術家—伊比利斯·法拉固蒂(Ibelisse Guardia Ferragutti, 1979-)穿起「織個Spike Protein」計畫共創出的舞衣，進行仿若薩滿式的儀式，以及邀請古老巫儀聲響創作者陳沛元進行現場即時聲音創作表演。此肢體表演從舞者與象徵冠狀病毒的織品互動與拉扯，到舞者將自己被織品所包圍成一個球形體，象徵人們對於冠狀疫情爆

發之際，對於病毒不斷防禦、研發並施打疫苗(本身即病毒)，到近期人類與病毒開始共存的過程。此織品球體最後放置於臺北陽明山外雙溪的一個花園溫室中，在這半自然、半人工的溫室，呼應了人類與冠狀病毒從2020年底至今的搏鬥、抵抗，到最後人與病毒進入一種「共存」的平衡，是一種既人工又自然的過程。

林沛瑩另一件與病毒相關的作品《相即共生練習簿-族譜X》(2021-2022)，是林沛瑩與訊聯生物科技(Bionet)合作，她抽取自己血液進行基因定序檢測，獲得了超過50GB數據的自身基因組序列，再藉由多種生物基因體分析工具的協助，並搜尋相關微生物的序列，進而發現許多自己過去醫療病史中已知與未知的微生物基因序列，顯示林沛瑩在未知的狀態下，她自己(與所有的人)在身體長期演化與生長過程，已經成為身體與微生物、病毒的共同生活體。<sup>28</sup>《相即共生練習簿 - 族譜X》便是林沛瑩以自身基因族譜，將基因排序以錄像與複合媒材裝置的方式，透過纖維編織代表基因中的病毒結構，並以作品中不規律出現的紅線，代表林沛瑩基因排序中的病毒與微生物足跡。林沛瑩將自己身體不可肉眼辨識的最基本構成基因結構，以可辨識的複合媒材方式展現，呈現一個跨界藝術家兼科學家眼中的自身賽博格。



林沛瑩，《相即共生練習簿-出神1:1》  
肢體表演、纖維織物、複合媒材裝置  
尺寸依展場而定 | 2023  
表演於臺北陽明山  
圖版提供：林沛瑩



林沛瑩，《相即共生練習簿 - 族譜X》  
複合媒材裝置 | 尺寸依展場而定 | 2021-2022  
圖版提供：臺北當代藝術館

獲得2022年奧地利的《林茲電子藝術節》互動藝術+組「金尼卡大獎」(Golden Nica/Prix Ars Electronica)的徐容(1993年出生於臺北)與哥倫比亞裔藝術家娜塔莉亞·李維拉(Natalia Rivera)，她們一起共創的作品《Biofilm.net: Resist like Bacteria》(2021)受啟發於細菌彼此之間驚人的串聯、生長與擴張網絡的能力，像是不需要領導者的眾多微小組織之間的強大連結，而且能在任何環境適應與生存下來，並且在「戰場」(人類身體)成為不可見的敵人，就像是人類在SARS與Covid期間與病毒之間的對抗。<sup>29</sup>

徐容與李維拉的《Biofilm》作品以細菌的擴張與集結，進而對抗敵人的特性，並以香港「雨傘革命」<sup>30</sup>(Umbrella Revolution)為主題，將黃雨傘透過數位科技的技術，改裝成一把一把Wi-Fi天線，可以透過網路與訊號而相互溝通與串聯的物件，就像是細菌能很快速在體內蔓延生長，進行與人類身體的戰鬥。這些藝術家特製的黃雨傘，是迷你網路伺服器、中繼器或路由器的天線，可以讓拿著他們的民眾相互通話、發送訊息及儲存檔案，進而構成一個發散但串聯的網路與組織。徐容與李維拉認為《Biofilm》作品，「以DIY的實踐哲學，透過當代藝術所倡議的自造者(maker)精神，以共享與無政府主義的





徐容、娜塔莉亞·李維拉，《BiOfilm.net: Resist like bacteria》  
複合媒材 | 尺寸依展場而定 | 2022  
圖版提供：徐容



徐容、娜塔莉亞·李維拉，《BiOfilm.net: Resist like bacteria》  
複合媒材 | 尺寸依展場而定 | 2022  
圖版提供：Juan Diego Rivera

態度，在反送中、後疫情的時代，以細菌的技術與生物行為，作為人類未來抗爭或是抵抗極權、抵抗中央系統可能的手段。」<sup>31</sup>因此，《BiOfilm》是使人們成為賽博格的媒介，透過此特製雨傘的數位與科技功能，人們得以轉化成能相互串結、組織的個體，再構成如細菌般的網絡，從無數單一個體，集結成強大的、為了抵制政治極權的人民團體。

以生命科學觀點進行藝術創作的周巧其，1996年出生並成長在臺中新社山區，她在2019年畢業於實踐大學媒體傳達設計學系，接著於2021年取得國立清華大學跨院國際碩士學位學程「藝術與創新科技」組碩士學位，目前是國立清華大學跨院國際博士班研究生。周巧其因她成長於臺中新社苗圃地區，從小以植物為鄰，使她在大學時期與另一位藝術家胡悠揚（1995年出生於中國武漢）共組「千年虫無身知所」藝術團隊（原名Y2K），進行以新媒體與科技媒介，探討人與植物之間的關係與互動，以及植物生物訊號之視覺化與數位化。周巧其與胡悠揚從2018年開始發展「Biosignal」系列作品，此系列作品中的植物與機械與電腦程式，能與人互動進而成為一種賽博格的體現。

周巧其與胡悠揚於2020年在「就在藝術空間」推出《Biosignal〈信釋〉》個展，其中展出的作品《Biosignal-Apercevoir原型》(2020)結合含羞草與機器，透過含羞草對於外界刺激所觸發體內「去極化」<sup>32</sup>現象的葉枕運動特質，周巧其與胡悠揚收集了含羞草的動作電位，再藉由電擊傳達到連結的機器裡，使這些含羞草的動作成為可以被分析的訊號，含羞草進而與機器一體化。周巧其提到「含羞草對於外界刺激也許比我們所認知的更加敏感，當人類進行活動（空氣振動）甚至說話（音頻震動），雖然從外觀上難以觀察到葉片的變化，其實皆能藉由動作電位被生物濾波器細微地記錄下來。」<sup>33</sup>《Biosignal-Apercevoir原型》作品中含羞草與機器的合體，創造了植物賽博格個體，並透過線路的串聯，使大小不一的、不同的賽博格個體能彼此不僅是形體上，更是訊號上串聯。

當觀眾進入展間，藉由不同的光、溫度、濕度與空氣中氣體比例的變化，甚至觀眾動手觸摸含羞草，皆能使含羞草產生不同動作電位。這些不同訊號的變化，進一步藉由AI程式轉換成可被觀眾聆聽的聲音，使一般民眾常漠視甚至輕視的路邊含羞草，成為一種能透過數位科技可傳達它自身生理反應，甚至「情緒」的植物賽博格。

2021年周巧其與胡悠揚在臺北自來水博物館觀音山蓄水池展出《Biosignal Movement》(2021)，將《Biosignal-Apercevoir原型》作品中的含羞草賽博格，在作品技術面與展現的複雜度上再進一步提升成混合生物互動裝置。當藝術家邀請的舞者與一般民眾走進植物賽博格場域與苔地環境，人的移動所帶來場域中的氣流、風、溫度與聲音變化，皆使裝上電機裝置的含羞草產生體內電波變化，並透過此植物生物訊號的波形、強弱與發生的時間，使得作品場域的水波光紋以及音場產生變化。《Biosignal Movement》是含羞草賽博格與舞者、觀眾互動的作品，打破一般觀眾對於物種之間的分界與認知。



周巧其、胡悠揚，《霧地The Mist》展覽紀錄照片  
 展出地點：臺北自來水博物館觀音山蓄水池  
 圖版提供：周巧其

周巧其、胡悠揚，《Biosignal-Apercevoir原型》作品局部  
 植栽、金屬、電算器、電子零件、骨傳導耳機  
 600cm x 400cm x 400cm | 2020  
 圖版提供：周巧其

周巧其、胡悠揚，《Biosignal Movement》作品局部  
 植栽、金屬、電子零件、水、燈光  
 2000cm x 600cm x 400cm | 2021  
 圖版提供：周巧其

林珮淳1959年出生在屏東，1985年榮獲美國中央密大藝術學士與碩士，並經過幾年在美國設計界的專業工作後，1989年從美國返臺，爾後成為位於臺北的重要當代藝術團體「二號公寓」的成員，積極參與當時臺灣藝術界展演活動，同時忙碌於教職、母職與專業藝術家多重身分。林珮淳深深受到西方1980年代與1990年代女性主義思維的影響，源自她於1994-1996年前往澳洲國立沃隆岡大學攻讀藝術創作博士期間，但有趣的是，她著名的《夏娃克隆系列》並沒有直接以挑戰父權為創作理念，而以較宏觀的角度來關懷生命、社會、自然，並成為她主要的創作思維。

林珮淳從2006年開始創作《夏娃克隆系列》，而其所創作出的「夏娃克隆」是象徵林珮淳對於後人類(尤其是女體)的想像與詮釋。夏娃克隆不僅呈現女性特質，更帶有宗教的象徵，儘管林珮淳的作品仰賴大量科技、數位技術而創造出來，她卻是在反諷、批評科技帶給人們社會負面的影響。「夏娃克隆」雖然帶有生理女性的基本生物特徵，但她是一種自然與人工結合之賽博格。完美無瑕且毫無體毛之夏娃，是藝術家創造出一種烏托邦式女體：似真似假、介於有機與無機之間的身體。

除了賽博格的特質與文化現象，「複製」(cloning)在林珮淳作品中一直是重要的元素。「複製」是以無性的方式透過科技與自然生產創造出另一個生命，如1996年透過生物科學技術複製而誕生的桃莉羊(Dolly)，象徵著人類可以透過生物科學技術，使自己成為超越造物主或大自然的力量，創造出另一種人類想像的生命體。林珮淳認為「上帝創造夏娃，人類(藝術家自身)創造夏娃克隆。」<sup>34</sup>林珮淳所創造的夏娃克隆，是一個混種的後人類身體或賽博格。後人類身體是存在於數位虛擬、網路空間的賽博格身體，結合了機器、科技，並混雜了有機與非有機的身體構成。林珮淳的夏娃克隆呼應了這種後人類身體，及數位女性主義的概念。

林珮淳的《夏娃克隆系列》含括許多不同元素，如科技、螢幕、投影與其他不同媒材，這些不論是虛擬或是具體，皆是林珮淳創造的非生物性，且具藝術性的想像的擬皮層。2016年林珮淳新作《夏娃克隆創造計畫I》結合夏娃克隆及達文西手繪的男性人體素描及手稿，創造出一種結合數位感及手繪稿之特殊質感，並且透過夏娃克隆與達文西的男體素描稿不斷地交互自轉，作品亦呼應雌雄同體的概念。關於此新系列作品，林珮淳曾說：「此系列主要挪用達文西「維特魯威人」的手稿與我「夏娃克隆」全身每一個發展的過程作結合，回溯再現「夏娃克隆」如何被我以電腦3D創造的過程與每一時期的形體。」<sup>35</sup>此作品也刻意保留電腦3D軟體、網格、攝影機等icon圖案，強調作品被創作的過程。

林珮淳2016年創作的《夏娃克隆創造計畫》系列作品，藝術家仿若是現代達文西，以電腦軟體對於身體作細緻觀察、描繪，如當年達文西仔細解剖人的身體，再一一記錄身體結構般，並藉由科技重構夏娃的身體，同時對照達文西歷史文本對於身體的觀察，《夏娃克隆創造計畫》系列不同於過去林珮淳早期創作對於父權的解構，也超越過去夏娃作品裡對於現代科技的質疑與批判，而顯現出一種更細緻、更複雜，跨越古今中外不同美學、科技的相互對照。

在本展覽中，林珮淳亦展示數件夏娃克隆與達文西對照的頭部與身體被創造過程的對照圖，包含頭部、身體、手部。這些圖像以上下對照的方式，上方背景是達文西的手繪稿，下方是林珮淳所創作的夏娃克隆，從林珮淳的發想的手繪線條，到由3D Maya軟體建構的人形網格，再配以與《夏娃克隆肖像》一樣，不同的金屬感肌膚，透過上下對照，達文西於約1490年所繪製的人形手稿，與林珮淳於2016年透過電腦所創作的夏娃克隆，進行一種跨時空、跨媒材、跨場域的結合與對話。有趣的是，達文西筆下的男體，與林珮淳所



林珮淳，《夏娃克隆創造計畫I》  
大型投影裝置、數位影音、3D 動畫、多媒體播放器、  
投影機、音響 | 尺寸視展場而定，9分鐘 | 2016  
攝影與圖版提供：陳明惠



林珮淳，《夏娃克隆大偶像》  
大型投影互動裝置、數位影音、3D 動畫、互動系統、感應系統、  
3D 列印立體物件、電腦、投影機、音響 | 尺寸視展場而定 | 2020  
攝影與圖版提供：陳明惠

創造的夏娃女體在兩個身體不斷翻轉的過程中，逐漸結為一體，似乎呈現夏娃克隆便是現代版的達文西筆下的身體。

林珮淳創作一系列共六件名為《夏娃克隆肖像創造計劃AR》系列的擴增實境作品，作品結合六張15世紀達文西的女體頭部手繪稿置於畫面的左半部，並將此手繪稿轉成如黑白底片負片的形式置於畫面右半部，且於右半部的頭像上又加上林珮淳過去創作夏娃克隆時常出現的網格圖，將此手繪稿與數位電腦圖像結合，讓過去與當代藝術創作技術相互對照、對話，形塑一種跨時空、跨地域的藝術交集。當觀眾透過下載了特定APP軟體的平面螢幕觀看此《夏娃克隆肖像創造計劃AR》系列創作，會驚訝地發現，作品中的網格女體(夏娃克隆)彷彿被賦與生命一般，如動畫一般立體地浮出於平面作品中。而與一般擴增實境作品不同，此系列作品的擴增實境技術，能使作品周遭的人事與背景，同時透過螢幕與此存在於「第四空間」(超越現實生活的三度空間)的夏娃克隆，一起並置於螢幕當中，產生一種奇幻的超現實感。

林珮淳另一件2020年新作品是能與觀眾互動的《夏娃克隆創造計畫II》。當觀眾站立於《夏娃克隆創造計畫II》作品前方，作品裡的夏娃克隆便會模擬觀眾的表情，因此林珮淳《夏娃克隆系列》裡的嚴肅性、理性與神聖感，藉著觀眾而以較輕鬆、詼諧的方式與新媒體裝置藝術互動，帶給夏娃克隆一種不同的新生命與氣質。觀眾成為夏娃克隆的一部分，因為觀眾的臉部表情再現於夏娃克隆臉上，使夏娃克隆的生命即時與當下的觀眾結合為一體，開創夏娃克隆的新生命與不同過去的多樣面貌，並使夏娃克隆與觀眾之間產生一種共鳴的擬皮層。

夏娃是聖經裡的重要角色，然而夏娃在女性主義的思維中受到不一樣的詮釋。依據聖經，夏娃是世界上第一個女人，且從亞當的肋骨被塑造出來，且被視為陪伴亞當的伴侶。後來夏娃受到毒蛇的誘惑，引誘亞當吃知識之樹的果實，便與亞當一起被逐出伊甸園。聖經裡的夏娃是世界上第一位且完美的女人，但同時因為他是從亞當的身體裡被創造出來，夏娃(女人)便一直被視為較弱勢者、次要的角色。在現代社會，夏娃仍被視為男人理想中的伴侶，而科學家賦予這理想的女人一些想像，甚至再重塑科學家心目中理想的女人。林珮淳從2006年開始創作的夏娃克隆系列，開始呈現一種對於後人類與賽伯格的詮釋，以結合一般人對於美麗女體的想像，開啟藝術家驚豔觀眾的一系列夏娃克隆作品，這個結合科技、想像、女體的後人類或賽伯格身體，儘管是受啟發於聖經，但作品散發出的能量與美學，完全不同於過去以宗教作為核心的藝術創作。



林珮淳，《夏娃克隆肖像創造計畫IAR》  
數位版畫、手繪、3D 數位動畫、AR 擴充實境裝置  
84cm x 65cm | 2019  
圖版提供：林珮淳

林珮淳，《夏娃克隆創造計畫II》  
互動裝置、3D 動畫、臉部辨識系統、手機、螢幕  
依場地而定 | 2020  
圖版提供：林珮淳



吳梓寧1978年出生在高雄，從事藝術創作20多年。吳梓寧於2001年取得國立高雄師範大學美術學系學士後，分別於2005年、2017年獲得國立臺南藝術大學造形藝術研究所碩士與藝術創作理論研究所博士學位。她的大部分作品採用新媒體裝置形式，以審視與社會、文化相關議題。近年來她的作品關注在後人類、賽博格和身體的面向上，並涉及VR技術與NFT議題創作。吳梓寧以「虛擬生物」概念的第一個作品系列，就是《虛境公民 Cyberbeings》(2003-2004)，一系列生物被創造出來，由雜交人和其他生物甚至物件組成(例如電鑽)，以3D動畫創造了七位網路虛擬角色、七座網路虛擬城市、七個網路虛擬自然場景的動畫影像。《虛境公民》是臺灣當時少見以動畫形式呈現後人類議題作品，並展現出她對虛擬世界、虛擬空間與虛擬性的想像。之後，吳梓寧延續這樣的藝術風格，創作了《虛擬鏡域Cyber Mirror Maze》(2005)行為表演作品、《網路靈魂銀行Cyber Soul Bank-Install Your Soul》(2005)網路藝術作品、《網路原民Cyber Native》(2006)和《虛鏡迴圈 Cyber Ring》(2008)。

2016年吳梓寧受邀在德國駐上海哥德學院開放空間，舉行《恆空出世-2016 吳梓寧創作個展》，並同時創作兩個系列的新作組成，包含《網路原民—上海星球》(*Cyber Native - Shanghai Planet*) (2016)和《網路後世》(*Cyber Samsara*) (2016)。兩件作品都以「後人類」這個關鍵詞來描述，無疑「後人類」就是吳梓寧作品的基本母題之一。「後人類」揭示了人在今日社會的一種焦慮和不確定的狀態，源自一種介於人與非人之間的存在狀態，並通過吳梓寧的作品顯現出來。「後人類」利用我們身體的形態，但卻是我們的生物性身體與物件、機器的雜交，就像半機械人，呼應海若威論述中關於機器與生物的雜交，一種社會現實的虛構的造物體之想像。

吳梓寧的《網路原民》作品中，呈現一位半機械人的年輕女性，而非雌雄同體的人物，而雌雄同體的狀態更吻合虛擬世界中關於無性別這一屬性。吳



吳梓寧，《虛境公民 Cyberbeings》  
動畫 | 1分鐘 8 秒 | 2003-2004  
圖版提供：吳梓寧



吳梓寧，《網路原民—上海星球》(Cyber Native - Shanghai Planet)  
3D 動畫、網路現成物，1920 x 1080 像素，彩色，有聲 | 2分鐘 | 2016  
圖版提供：吳梓寧

梓寧作品中的「女性機器人」暗示了機器的繁殖能力與女性特質，例如子宮。然而，吳梓寧個展的標題「孵化：生而無子宮」則否定了半機械人的生育能力，因為它是通過技術創造出來，而非自然分娩。吉納·科裡亞 (Gena Corea) 的《母親機：從人工授精到人造子宮的生殖技術》(The Mother Machine: Reproductive Technologies from Artificial Insemination to Artificial Wombs) (1985)、喬伊斯林·斯科特 (Joycelynne Scutt) 主編的《嬰兒機：母性的商業化》(The Baby Machine: Commercialisation of Motherhood) (1990) 與羅賓·羅蘭德 (Robyn Rowland) 的《生活實驗室：女性與生殖技術》(Living Laboratories: Women and Reproductive Technology) (1992) 等著作，都指出女性在生殖技術時代成為繁殖機器的主題。因此，吳梓寧的《網路原民—上海星球》(Cyber Native - Shanghai Planet) 與《網路後世》(Cyber Samsara) 中的半機械人女性身體，呈現女性、身體、機械與虛擬空間之間的交錯。

艾莉森·穆裡 (Allison Muri) 論及電影和小說中的「女性機器」特徵，提到：

在20世紀末的電影和小說中，出現了兩種佔主導的女性半機械人版本。一種是冷靜理性的、高度性別化甚至令人高度迷戀的

機器人，她不僅能控制著自己的命運，更給男性英雄人物帶來致命的威脅。另一種是對空洞的，具獨立生殖性的生物——機械子宮的可怕描繪。<sup>37</sup>

吳梓寧作品中的半機械人不是高度性別化的，儘管展覽標題提及「子宮」，作品並沒有特別強調機器的子宮性，吳梓寧也沒有再現一個生物／機械子宮的生殖過程。相反，作品中的人物看起來更像是一位年輕女子，既天真又可愛，是東亞大眾流行文化中的女子樣貌。然而，海若威認為半機械人是一個後人類，展現了人類與非人類之間的某種對立；半機械人是科學領域裡的生物體，亦是人工和自然生物的混合體，它是一種當今數位文化的現實，也是科幻小說的常見元素。後人類的身體就是半機械人的身體，存在於互聯網的虛擬領域中，包括雜交生物的「有機」身體和源於機器人和技術結合的「無機」身體，如同吳梓寧作品中的半機械人一般。

在《網路原民—上海星球》中，「網路女性原民」不停地、沒有疲倦感地繞著圈子永無止盡地走動。在此作品中，吳梓寧創造了一個以上海為主體的一個虛擬風景，採用了大量上海著名的建築物，再經過後製處理的影像。這個半機械人女性就像是希臘神話中的西西弗斯(Sisyphus)，永無止盡地辛勞。對筆者而言，這一位女子無止盡地勞動，象徵了我們對科技技術不斷地、充滿迷戀地渴望。作品中被吳梓寧創作出來的半女性機械人，常出現在電影情節中，她們往往顯示一種「技術帶有威脅性的聯想」(a threatening association of technology)。<sup>38</sup>林珮淳也透過從2006年創作至今的《夏娃克隆》系列，質疑技術的發展與它對人們造成的危害。《夏娃克隆》利用女性半機械人身體中的細腰、豐胸、性感特質，是一種對於蕩婦、危險的象徵。因此，女性半機械人常與邪惡性作為連結，但吳梓寧的女性網路原民似乎不帶有這種媒體文化中關於美艷又危險的女性身體的既定刻板印象。

這位女性網路原民也出現在吳梓寧的另一件作品中：《網路後世》(Cyber Samsara)，此作品提出了與人性和後人類技術相關的議題。在作品中，人的特徵和遺傳DNA結構被記錄成代碼，甚至在人死後也可以被追蹤。因此人性與人的特徵便能在人往生後，繼續通過技術的方式被轉達出來，使人性永遠不會因為死亡而有停止的盡頭，死去的人可以虛擬地在一個後人類的烏托邦世界裡重生。此作品除了運用遺傳數據之外，更結合臺灣原住民文化的圖案，且此件作品本身就是一種神廟的形式呈現。神廟象徵來世的意義在這件作品中非常明確，而原住民的圖騰也暗示了儀式和神聖的概念，意味著我們的精神不會因為死亡而消失，而是以一種不同的形式顯現，例如科技技術。

《網路後世》創造一種結合身體、精神特徵和遺傳編碼的人類。穆裡指出：「把身體再現為資訊，是一種戰後的現象，不過把人類身體模擬成文字、書面的文獻則由來已久，人類身體創造成文字符號的影像被廣為流傳。」<sup>39</sup>用長鏈形式再現人類的遺傳基因，例如DNA，成為在長卷上的書面文本，這種做法可以追溯到英國科學家比爾·阿斯特伯裡(Bill Astbury)和弗勞倫斯·貝爾(Florence Bell)於1938年在英國利茲大學的發明。藉由科學技術和計算機的發明與精進，使人體不可見的成分能被轉寫成可見的符號，身體、人的思維與身體特徵由此被編程。顯然《網路後世》就是從這種生物科學發現得到了靈感，讓網路世界不可見的一切形象地顯現出來。

吳梓寧在闡述中並沒有明確涉及到性別和女性的問題，但她的作品顯然通過當初展覽的名稱「生而無子宮」，以及作品中的一個女性半機械人，涉及到這一特殊的藝術議題。無子宮分娩的概念是與半機械人有關的一種非生物屬性，在吳梓寧的作品中以一位女性機器人的形式來表現，來融匯卵子、胎兒和分娩的概念。生物科學上的人工繁殖和生理子宮功能的概念相反，吳梓寧的藝術形塑出了一個以機械和虛擬技術創造出的人體，這個人體是女性半

機器人。吳梓寧的作品專注於人類機器身體，以及後現代、後性別、後自然、後工業、後生物學、後進化和後人類的想像和論述。吳梓寧的創作目的並不在為這些議題提供明確的回應，而是創造了一種戲劇情節，讓觀者的想像和思考在這個以技術主導為主的世界，提出一種具藝術性的反思與探討。

吳梓寧近年創作亦涉及NFT與Metaverse議題。吳梓寧於2023年參展於筆者與英國策展人麥克·斯塔布斯(Mike Stubbs)共同策劃的展覽《你正在工作嗎?》<sup>40</sup>，展出《工人智慧—反聖誕賀卡競賽》(2023)作品。吳梓寧作品《工人智慧—反聖誕賀卡競賽》(2023)延續她早期《家庭代工》(2002)聖誕玻璃彩球與《藝術代工》(2002)的創作脈絡，討論人工智慧背後的工人智慧。該作品以一棵倒吊的聖誕樹為主體，作為全球資本主義裡常見的資本主義商品的象徵。此樹上吊掛吳梓寧於2002年《家庭代工》作品所製造的玻璃彩球裝飾，透過一系列工作坊，吳梓寧帶領觀眾體驗AI(Artificial Intelligence)圖像生成技術，並以Midjourney人工智慧程式，藉由觀眾輸入文字後自動生成與聖誕節節慶相關的圖像，但進行反聖誕線上賀卡製作。吳梓寧將這些反聖誕節賀卡最後置於NFT平台進行銷售，使此作品最後成為「代幣」，進而諷刺藝術收藏、炒作與交易議題。



吳梓寧，《網路後世》(Cyber Samsara)  
3D 動畫、人類基因組計畫網路資源，  
1920 x 1080 像素，彩色，有聲 | 56秒 | 2016  
圖版提供：吳梓寧



吳梓寧，《工人智慧—反聖誕賀卡競賽》  
ChatGPT、Midjourney、Discord社群、4K可連網平板或筆電、4K投影機 | 尺寸依展場而定 | 2023  
攝影與圖版提供：陳明惠

新媒體藝術家曾鈺涓於1964年出生在臺南，她在1988年獲得國立臺灣師範大學美術系學士後前往紐約進修，於1994年取得美國紐約大學藝術碩士學位，並於2010年取得國立交通大學應用藝術研究所博士。曾鈺涓過去多年以「珍」(Jane)為主題，創作一系列虛擬的網路人物與日誌，再現當今網路文化裡真實與虛幻之交錯。曾鈺涓《珍的肖像》(2018)是一件多媒材裝置作品，是曾鈺涓以她的英文名字「Jane」(珍)為名，呈現臺灣社會在英語教學現場，常見的取非正式英文姓名的文化，個體被一個外來語言名字所標籤化，且在數位網路文化裡，這一個外來語言名字與身分，往往代表我們在虛擬世界的另一個化身，是一個被他人與自己所建構的網路虛擬身分。透過《珍的肖像》系列，曾鈺涓省思網路文化中多重的訊息與符號的竄流與交疊，以及網路文化中對於「何謂真實的我」之批判。

曾鈺涓涓以藝術微噴的方式創作名為《珍\_20201219》作品(2021)，此作品是曾鈺涓涓於網路上收集2020年12月19日當日名為「Jane」的所有人之肖像，再將這些肖像重疊起來成一個虛擬的女性肖像，這些原本就在網路世界無法確認真偽的「Jane」的肖像，再次層疊形構出一個完全虛構的人物肖像。曾鈺涓涓以藝術微噴的方式將此肖像物質化，加深觀者對於網路虛擬世界真偽之間的迷思。



曾鈺涓涓，《珍\_20201219》  
電腦衍生影像、藝術微噴 | 120cm x 120cm | 2021  
圖版提供：曾鈺涓涓



曾鈺涓涓，《珍的肖像》  
電腦衍生影像、相紙、壓克力 | 10.2cm x 10.2cm x 153件 | 2018  
攝影與圖版提供：陳明惠

陳依純1980年出生在南投，2005年獲得國立臺北藝術大學美術系油畫組學士，並於2010取得該校科技藝術數位藝術組碩士，2013年國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所博士班肄業，目前是國立臺北藝術大學美術學系博士候選人。陳依純的創作長期關注社會邊陲及中下階層等議題，並以具詩意的影像拼貼方式，呈現她對於鬼魅與民間傳說的再詮釋，以及對於社會中勞工階級與其處境的觀察與批判，亦常將自身童年生命經驗納入藝術創作主題。陳依純創作的《交換秘密》(2021)錄像作品，以一張小女孩與家族的舊照片為發想，透過藝術家發展的虛擬家族故事，並結合一些藝術史名作圖像的解構與拼貼，創作出一個以臺灣歷史為背景，同時夾帶許多藝術史料的多文本對照錄像作品，而建構出這一個虛擬的臺灣女孩故事。

陳依純於2022年創作了《山鬼日傘—幻影時空的百年流轉》錄像作品，此作品以她幼年時期一位罹患血癌而過世的女孩玩伴的真實故事為題，藉由口述故



陳依純，《交換秘密》影像截圖  
動態影像 | 10分鐘11秒 | 2021  
圖版提供：陳依純





陳依純，《山鬼日傘—幻影時空的百年流轉》影像截圖  
動態影像 | 15分鐘9秒 | 2022  
圖版提供：陳依純

事、童年記憶的探尋，以及對於自己夢境的回顧與解析，並透過充滿鬼魅、超現實與非線性的錄像拼貼與畫面安排來呈現。作品以作品名稱的四個詞，包含「山」、「鬼」、「日」與「傘」串聯起來，包含四個段落：「山中的迷霧裡」、「遇鬼」、「日光下將鬼請下山」和「在傘裡的鬼」。<sup>41</sup>陳依純透過換臉AI電腦技術，將許多已故的美國巨星瑪麗蓮·夢露(Marilyn Monroe, 1926-1962)的電影片段換成是她自己的臉部，使觀者產生似真似假的夢境與錯愕感，並透過大量奇異生物與鬼怪的畫面拼貼，使作品產生一種晦澀的幽靈感，仿若進入著名法國導演喬治·梅里愛(Georges Méliès, 1861-1938)科幻電影的奇觀幻影中。<sup>42</sup>

1985年出生於臺中的劉玕，2007年畢業於國立臺灣藝術大學雕塑學系，她的創作往往以敘事性錄像的創作方式，纖細並敏銳地呈現她對於社會與環境的觀察。劉玕於2016年以半年時間，親自在臺北車站訪問、觀察、追蹤街友，並收集不同街友的生命故事，創作了《停泊在車站的愚人船》(2016)錄像作品，進而拼湊真實與虛構的街友世界。她2018年的作品《凹凸史》系列，藉



由在美國西岸進駐與在臺灣金瓜石九份地區數次田野訪調，劉玓以多層次的敘事與文本，探索隱匿在社會底層的礦工生命經驗與市井小民生活。

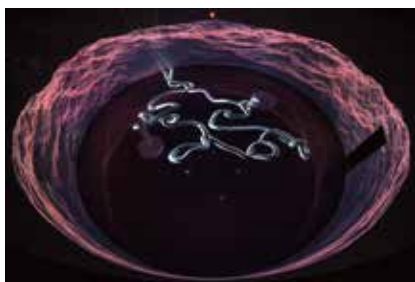
劉玓2020年受洪建全基金會贊助，創作錄像空間裝置作品《假使敘述是一場洪水》，以許多中西不同民族神話中關於人與世界起源，皆與大洪水相關的神話傳說為主題，進行藝術性的解構與展現。劉玓創作自述提到：「『大洪水』是世界上約254個民族、84種語言區域的共同傳說，描述著人類渾沌之初、死亡重生與世界的變遷，在世代交疊的口傳、文字傳遞下不斷產生變異，轉化為『意識狀』的敘事形態。」<sup>43</sup>劉玓的《假使敘述是一場洪水》作品以大量不同神話傳說的敘事性與故事，探討大洪水、末世、人類起源、大地萬物與人的相互關係，並將此作品分成三個章為作品結構，包含：「第一章 洪水來了」、「第二章 洪水退了」與「第三章 人與生物的宇宙秩序圖」，前兩章以一個沉穩的女聲朗讀著關於洪水與萬物起源的文字，並隨著錄像與文字的節奏變化，進行如字卡朗讀般的快慢變化，使作品產生律動感與戲劇性。第三章則由小孩的童言童語口述關於創世的神話傳說，更彰顯各民族關於洪水的傳說之神話性與想像性。

《假使敘述是一場洪水》作品除了以大量敘事性的方式鋪成結構，更將作品中「第一章」裡大量提及的土與水為材料，製作大型狀似蛇、蚯蚓、山與石的土偶雕塑，並使部分投影投在此雕塑體上，使作品更具劇場式視覺效果。藝術文字工作者沈柏逸曾論及《假使敘述是一場洪水》與疫情病毒相關聯，沈柏逸提到：「疫情就像是洪水一樣，正在威脅著人類的存亡。……在神話中，末世緊接著是創世，創世完又會遭遇新的危機（洪水或病毒）循環。」<sup>44</sup>《假使敘述是一場洪水》以敘事性的作品內容結構，使觀者對於人與萬物起源進行神話故事性的回顧，在這幾年全球肺炎疫情仍持續威脅人類生存之際，此作品提出我們如何看待人類自身起源與生存的議題，以及人類與宇宙萬物之間的相互關係。

劉玕與吳思嶽在2023年一起共創沉浸式影像裝置《Ladies》，他們以18世紀英國博物學家兼詩人伊拉斯謨斯·達爾文(Erasmus Robert Darwin, 1731-1802)觀察自然界植物後所撰寫的詩集《植物之愛》(*The Loves of the Plants*, 1789)，書中所描述含羞草(Mimosa)、疆南星(Arum)、菟絲子(Cuscuta)三種植物的長詩，皆將植物擬人化，並賦予植物性格、情感與慾望。<sup>45</sup>展場並擺放一座等人尺寸的希臘神話裡大力士海力克斯(Heracles)雕塑，海力克斯在希臘神話故事裡具有男性與女性特質，因此劉玕與吳思嶽將此壯碩的男性軀體，穿上象徵女性特質的高跟鞋，並以具動感的背景音樂呈現此雌雄同體的人物之性別流動狀態。<sup>46</sup>

《Ladies》以18世紀植物科學尚未開始建立，而當時科學家對於自然界植物的諸多特殊現象與特徵，常賦予擬人化的想像，並在詮釋植物時投射人類的性格與慾望於植物上，且對於未知的大自然植物現象，往往以女性為投射主體，而這也解釋為何此作品名稱以「Ladies」為名。《Ladies》作品中的植物被擬人化，亦呈現一種「後人類」概念中關於性別流動性(雌雄同體)、人與其他物種(植物)相結合的論述，且《Ladies》以較顯見的植物觀點，透過沉浸式影像裝

置，將這三種植物在達爾文詩集中的擬人化觀察，與古希臘神話中的海力克斯傳說，以極具敘事性的故事堆疊，結合植物觀察、詩集、神話傳說，顛覆觀者對於周遭植物的既定思考與認知。



1 劉玓，《假使敘述是一場洪水》  
雙頻道錄影、影像裝置、立體聲、土偶雕塑  
尺寸依展場而定 | 2020  
委託創作：洪建全基金會  
圖版提供：洪建全基金會

2 劉玓+吳思嶽，《Ladies》  
沉浸式影像裝置、光固化樹脂 | 尺寸依空間調整 | 2023  
展出於國立臺灣美術館U108 Space  
圖版提供：劉玓

長年旅居德國的傅雅雯，1980年出生在雲林，2003年從國立臺灣藝術大學美術系畢業後前往德國進修，並分別於2013年、2016年獲得德國國立萊比錫視覺藝術學院(HGB Academy of Fine Arts Leipzig)媒體藝術研究所學碩士(Diploma in Media Arts)、媒體藝術大師班(Meisterschüler Program in Media Arts)。傅雅雯自2009年起擔任tamtamART Berlin柏林藝術協會負責人，推動藝術展覽活動與計劃。傅雅雯的創作常以身體為主題，透過身體的律動與感知，並加入複合媒材物件進行肢體表演，呈現我們生存在今日社會與環境所面臨的壓力，以及隨時隨地需要奮力一搏的準備。

傅雅雯於2023年在柏林貝塔寧藝術駐村畫廊，創作了名為《如此荒謬!So Absurd!》(2023)多媒體裝置表演作品。此作品是傅雅雯與德國聲音藝術家格瑞格·普費弗(Gregor Pfeffer)共同創作，他們邀請舞蹈家楊·莫拉彌爾(Jan Möllmer)與丹尼爾·艾德瓦多／丹妮·坎德拉(Daniel Eduardo/ Dani Candela)在作品《如此荒謬!So Absurd!》進行即興舞蹈肢體表演。<sup>47</sup>傅雅雯自述：「我從不同視角來審視我們畏懼甚麼。甚麼會引起我們恐懼？是缺乏認同？缺乏國家保護？身處異地？平衡感被破壞？在政治不穩定的時代，這些皆造成我們恐懼或是讓我們處在不明確的希望中，人的精神之衰弱呈現在癱瘓的恐懼中。」<sup>48</sup>《如此荒謬!So Absurd!》透過具懸疑感的音樂，與兩位即興舞者在展場兩個不同空間即興演出，傳達一種使人迷惘的不確定感與荒謬性。

畫廊空間壁面貼著半撕毀的壁紙，一位非二元性別者(Non-binary gender)丹尼爾·艾德瓦多／丹妮·坎德拉在一個近似居家的場佈空間進行表演，他穿著隨意、寬鬆的衣袍，臉上緊貼著一層薄薄的，仿若會令人窒息的矽膠材質面膜，他掙扎的身體動作，移動在被剖半的座椅與地上之間，不時觀看著桌上一顆透明地球儀中的小螢幕，螢幕中播放著在展場另一個空間，由楊·莫拉彌爾所同步進行的即興演出。在莫拉彌爾的表演裡，他被困在一個由四片透明壓克

力所構成的狹窄方形空間，他奮力欲從這空間裡掙脫，但當他用力將此壓克力片推開，他的頭部便會卡在兩片壓克力之間，或是受到此壓克力片更大的反彈。《如此荒謬!So Absurd!》深沉地呈現今日社會帶給人們一種被囚禁之感，人們無法逃離這一股制約且令我們感到無力、失落、空虛的荒謬感。



傅雅雯，《如此荒謬!So Absurd!》  
多媒體裝置表演、聲響裝置、錄像 | 尺寸依空間調整 | 2023  
展出於德國柏林貝塔寧藝術駐村畫廊Künstlerhaus Bethanien Berlin  
圖版提供：傅雅雯

1987年出生在新竹的詹嘉華，在2011年畢業於臺灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所。詹嘉華擅長新媒體互動藝術創作，議題常探討人、科技、媒體與數位文化。詹嘉華作品《身體構圖-SOMA Mapping》於2013年獲《第七屆法國安互湖國際數位藝術節》(The International Biennial of Digital Arts, Bains numériques)「視覺藝術類」首獎。她於2011年與2015年參展於《PQ布拉格劇場設計展》(Prague Quadrennial of Performance Design and Space)，並於2021年參展於奧地利《林茲電子藝術節》。詹嘉華於2020年與新媒體藝術家陳建志共同創立「黑碼藝識」(HeyMechanic!)有限公司，並擔任創意統籌，以數位科技的方式，進行影像媒體跨界創作、多媒體藝術教育與劇場表演創作。

詹嘉華2018年在臺北當代藝術館舉行《Y世代：人造知覺》個展，其中展出作品《公民擠壓系列》(2015-2018)以公民參與社會運動時常出現的身體姿勢為造型，並以螢光PLA線材與3D列印的方式，將這些進行社會運動時坐著、站著或躺著的民眾創作出來，再藉由螢光燈的照射，使這些人物身上發出綠色螢光，在黑暗的展場中微微發光。這些發出微微綠色螢光的人物雕像，隱射這些自願走上街頭，勇敢地將自己身體暴露在因爭議議題，而可能導致政府單位進行人身迫害的危險之中，這些人像仿若是黑暗中的守護者與一盞明燈，他們自願為了維護公民權利而勇敢走上街頭者。《公民擠壓系列》作品是對參與社會運動者致敬。

詹嘉華與「黑碼藝識」團隊於2022年創作了一件大型《Project F致未來的你》5G即時動補全息表演，此作品於2023年獲得美國謬思大獎(Muse Awards)「體驗沉浸類」金獎。作品以全息投影與動態捕捉技術，結合真人於板橋435藝文特區枋橋大劇院現場演出，與此表演者虛擬的賽博格影像在府中15三樓的沉浸式圓頂中放映，呈現此作品以真人現場表演與此賽博格的虛擬表演同步進行。表演者透過數位電腦科技，瞬間轉化為虛擬賽博格人物，在同一時間、不同空間(實體或是線上)，進行實體與虛擬的異地共演。<sup>49</sup>



詹嘉華，《公民擠壓系列》  
數位媒材、3D列印物、文件  
尺寸依空間調整 | 2015-2018  
圖版提供：詹嘉華

黑碼藝識(詹嘉華)與國立臺灣藝術大學科技藝術實驗中心，  
《Project F 致未來的你》  
數位媒材、穿戴式動捕系統、5G傳輸系統尺寸依空間調整 | 2022  
圖版提供：詹嘉華

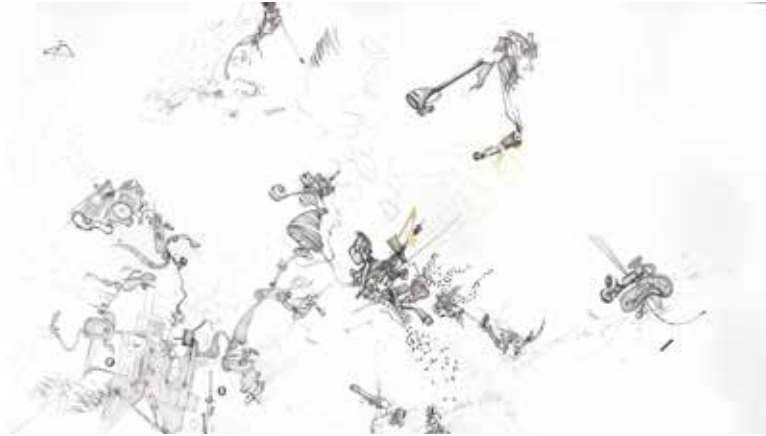


自2000年定居於英國倫敦的王郁嬪，於1978年出生在臺中，她先進入英國倫敦大學金史密斯學院(University of London Goldsmiths College)進修，2002年在英國倫敦藝術大學(University of the Arts London)的切爾西藝術設計學院(Chelsea College of Art and Design)獲得藝術創作碩士學位。王郁嬪的早期創作主要以鉛筆與水彩的繪畫性作品為主，再進一步發展錄像、裝置、行為與文字書寫性創作。王郁嬪創作常探討科學議題，並於2018年獲選前往瑞士日內瓦的歐洲核子研究組織(CERN)進駐創作，以繪畫結合錄像裝置探討無形的科學現象。王郁嬪於2022年受邀前往英國北方工業城市唐卡斯特(Doncaster)進駐創作，她以長時間田野調查方式，創作《Full Circle》(2022)錄像作品，呈現英國沒落的煤礦城鎮對於工業文化遺產，以及礦產工業對於在地人文與自然環境的衝擊。她近年的創作主題著重在臺灣海岸的生態環境，關注全球暖化與氣候變遷議題。

2015年王郁嬪受邀於英國曼特斯特科學與工業博物館(Science and Industry Museum)進駐創作，她以科學與工業博物館的收藏品與在地歷史建物，創作一系列文字書寫、表演、繪畫與裝置藝術作品。她與英國小說家麥克·席爾(Matt Hill)與曼特斯特科學與工業博物館策展人莎拉·貝恩斯(Sarah Baines)，共創了四個以博物館館藏的舊工業機器擬人化後的科幻故事與文本。王郁嬪並以表演與錄像方式創作了一部錄像作品《Heart to Heart》(2015-2016)，呈現舊機器擬人化下的心路歷程，以及人與機器之間的角色對調與置換。<sup>50</sup>

王郁嬪的鉛筆與彩色鉛筆繪畫作品《It Is Just the Beginning》(2014)，以及精細的繪畫技術，將許多大大小小不一的工業機器與物件賦予生命力，仿若在畫面上跳躍與舞動，狀似具有生命力的個體。王郁嬪在創作說明引用英國數學家與電腦科學家艾倫·圖靈(Alan Turing, 1912-1954)於1950年出版於英國《Mind》期刊的論文之提問「機器能夠思考嗎？」(Can Machines Think?)，作為

王郁嬭，〈It Is Just the Beginning〉  
鉛筆、彩色鉛筆、紙 | 300cm x 150cm  
2014  
圖版提供：王郁嬭



她創作裡將機器擬人化為賽博格的背景思維。<sup>51</sup>圖靈在20世紀中期電腦工程快速發展階段的當時，便針對機器能否如創造它的人類一般進行思考，是極具前瞻性的提問與發想，而機器能否自主思考的提問，也是今日AI人工智慧發展的重要發想起源。王郁嬭的〈It Is Just the Beginning〉與此系列其他繪畫作品，將英國工業化下的機械物件，透過扭曲、變形，並加入線性與幾何圖形，創造了一個機械賽博格派對，同時探討人與自然、科技、機器、工業化之交互關係。

王郁嬭以工廠鐵屑與炭筆在展場壁面現地創作《烏雲》系列作品，她依照展場的空間與條件，將收集到的工廠鐵屑以裝置藝術的手法，成團或是細碎的展現於展場空間的壁面、天花板與地面，王郁嬭再使用炭筆，以繪畫性的舞動線條，將這些分散的鐵屑集結成一件作品，時而呈現鳥與羽翼的意象，時而僅具抽象的點線面。《烏雲》系列以臺灣的工廠鐵屑為作品主體，是王郁嬭延續以英國工業化的發想為創作主題後，以臺灣工業化中工廠常見的鐵屑為媒材，呈現自身出生並成長於臺灣工業化時期，對自我文化背景的反芻。



王郁嬭，《Heart to Heart》作品局部  
多媒體裝置錄像裝置 | 2015-2016  
英國曼特斯特美術館、曼特斯特科學與工業博物館委託創作  
(Commissioned by Manchester Art Gallery in collaboration  
with Science and Industry Museum, Manchester)  
攝影：Michael Pollard | 圖版提供：王郁嬭



王郁嬭，《烏雲》  
鐵、炭筆、燈 | 尺寸依場地而定 | 2017  
圖版提供：陳明惠

## 小結

遠在「後人類」及「賽伯格」這兩個學術名詞開始被引用及討論，藝術家、哲學家、作家、科學家對於人與機械的交集一直存在著多元與複雜的想像。不論是安徒生童話故事《夜鶯》(*The Nightingale*, 1844年)中由機械作成之夜鶯、瑪莉·雪萊(Mary Shelley) 1818年《科學怪人》(*Frankenstein*)裡半屍半機器之怪物，或是以撒·艾西莫夫(Isaac Asimov)科幻故事中的機器人，科技的演變仍是當今我們解讀「後人類」議題之核心。而後人類身體其實也存在我們當代生活中：著名英國仿生義肢流行歌手維多利亞·蒙德斯達(Viktoria Modesta)的美麗、不尋常、充滿生物性及機械性的身體，便是當代「後人類」最好的例證；日本大阪大學石黑浩(Hiroshi Ishiguro)教授創造的美女機器人Geminoid F，與真實人類的相似度之高，亦令人讚嘆科技可以達到的驚人效果。

本章挑選數位臺灣當代藝術中以科技為媒介之女性創作為例，探討科技藝術如何結合科技與藝術美學不同學門領域，進而解構或重新審視女性創作面臨及審視的議題。科技做為當今國家發展的重要方向，新媒體與科技藝術創作將越來越普及。而藉由網際網路的發達，與國際藝術家的實體與線上交流更比過去頻繁許多，使藝術家的創作議題更顯多元，未來臺灣女性藝術家的新媒體與科技藝術創作更值得期待。

## 註解

-

- 1 筆者譯，原文為：After the postmodern, the post-colonial, the post-industrial, the post-communist and even the much contested post-feminist conditions, we seem to have entered the post-human predicament. Far from being the nth variation in a sequence of prefixes that may appear both endless and somehow arbitrary, the posthuman condition introduces a qualitative shift in our thinking about what exactly is the basic unit of common reference for our species, our polity and our relationship to the other inhabitants of this planet. 資料來源：Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.
- 2 筆者譯，原文為：a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction. 資料來源：Haraway, D. (1991). *Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge., p. 69.
- 3 Huysen, Andreas (1981-2). 'The vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis', *New German Critique*, no. 24/25 (Autumn 1981- Winter 1982), pp. 221-237.
- 4 原文為：[...] late twentieth-century machines have made thoroughly ambiguous the difference between natural and artificial, mind and body, self-developing and externally designed. 請參考：Haraway, Donna J (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge, p 152.
- 5 關於這兩個名詞，請查看：同上, p 150.
- 6 原文為：Cyborgs are post-Second World War hybrid entities made of, first, ourselves and other organic creatures in our unchosen 'high-technological' guise as information systems, texts, and ergonomically controlled labouring, desiring, and reproducing systems. 請查看：同上, p 1.
- 7 筆者譯，原文為：'[c]ybersexualities emerge from the confluence of postmodern cultural theory, feminist theory, and recent trends in science fiction, and extrapolations from fields related to artificial intelligence, which are largely due to advances in technology.'來源：Abraham, F. D. (2010). *Cybersexuality & the Evolution of Human Nature from 'Ardi' to 'Andy' or Hominids to Hominoids*. Retrieved December 30, 2021, from <http://www.blueberry-brain.org/chaosophy/Cybersexuality-creativity-bbi-v8a1d.pdf>
- 8 原文為：The zeros and ones of machine code seem to offer themselves as perfect symbols of the orders of Western reality [...] [a]nd they make a lovely couple when it came to sex. Man and woman, male and female, masculine and feminine: one and zero looked just right, made for each other: 1, the definite, upright line; and 0, the diagram of nothing at all: penis and vagina, thing and hole...hand in glove. A perfect match. 請參考：Plant, S. (1997). *Zeros + Ones: Digital Women + The New Technoculture*. Fourth Estate Limited, pp 34-35.

- 9 原文為：50 percent of the Net's users are women。資料來源同上，p 112.
- 10 Prince, P. D. (2003). 'Women and the Search for Visual Intelligence' in Malloy, Judy (ed.). *Women, Art & Technology*. MIT Press, p 5.
- 11 Lillian F. Schwartz, 'Collage', <http://lillian.com/collage/>, accessed 3 February 2017.
- 12 Prince, op cit., p. 8.
- 13 原文為：The greatest freedom cyberspace promises is that of recasting the self: from static beings, bound by the body and betrayed by appearances, net surfers may reconstruct themselves in a multiplicity of dazzling roles, changing from moment to moment according to whim. 請參考：Stallabrass, J. (1995). *Empowering Technology: The Exploration of Cyberspace*, New Left Review, 211, p 15.
- 14 原文為：“women of colour” might be understood as a cyborg identity, a potent subjectivity synthesised from fusions of outsider identities [...]. 請參考：Haraway, *ibid.*, p 174.
- 15 原文為：cyberspace can provide a powerful coalition building and progressive medium for ‘minorities’ separated from each other by distance and other factors. On the other hand, these nodes of race in cyberspace are marked as being parts of the whole, islands of otherness in a largely white, male, and middle-class cyberspace. 請參考：Kolko, Beth E, Lisa Nakamura and Gilbert B Rodman (eds) (2000). *Race in Cyberspace*. Routledge, p 9.
- 16 原文為：It should not surprise us, then, that representing the otherness of cyberspace might involve forms of racial and ethnic otherness – especially hybridity, with its negotiation of identity and difference. Nor is it surprising that hybridity would be privileged, celebrated and even fetishised in the attempts to portray the shifting boundaries of an emerging postcolonial global economic structure and especially a resistance to that structure. 請參考：Crane, D. (2000). “In Medias Race”. In Kolko et al (eds.) op cit, p 90.
- 17 《3X3X6 Shu Lea Cheang鄭淑麗》展覽小冊，〈Biennale Arte 2019 - 58th International Art Exhibition: May You Live in Interesting Times〉，2019年5月11日—2019年11月24日。
- 18 相關資訊請參考《UNBORN0x9》計劃網站：UNBORN0X9, <https://unborn0x9.labomedia.org/>, accessed on 22 October 2023.
- 19 筆者譯，原文為：It explores the role of obstetric science in the increasingly technological experience of human reproduction, speculating on new types of bonding that may emerge with artificial wombs. Cheang, Shu Lea (2022). 'UNBORN0x9: an Interview with Shu Lea Cheang', <https://www.mu.nl/en/txt/unborn0x9-an-interview-with-shu-lea-cheang>, accessed on 18 October 2023.
- 20 筆者譯，原文為：Integrated into a high-tech vision of the body as a biological component of a cybernetic communication system. *Ibid*; Haraway, Donna (1985). 'Cyborg Manifesto' in *SOCIALIST REVIEW (US)*, 80, pp. 65-108.

- 21 陳思宇 (2023), 「愛、病毒、生物駭客：孫松榮專訪鄭淑麗，打造科幻新酷兒電影《UKI》」，  
<https://artouch.com/art-views/content-120595.html>，2023年10月12日刊登，2023年10月18日瀏覽。
- 22 同上。
- 23 請參考林沛瑩藝術家網站：  
<https://peiyinglin.net/>
- 24 第三屆銅鐘藝術賞「互生 Inter- (Being) 林沛瑩個展」，  
<https://interbeing.peiyinglin.net/works.html>，2023年11月8日瀏覽。
- 25 「織個 Spike Protein：一起編織冠狀病毒棘蛋白！」(Knit a Spike Protein: Let's Knit a Coronavirus Spike Protein!)，  
<https://soitrance.peiyinglin.net/knittogether/>，2023年11月8日瀏覽。
- 26 林沛瑩以 Messenger 私訊筆者，2023年11月7日。
- 27 同上。
- 28 參考林沛瑩創作自述：《Studies of Interbeing - Pedigree X》，  
<https://peiyinglin.net/page?p=soipedigreex>，2023年11月8日瀏覽。
- 29 Bi0film.net: Jung Hsu - Natalia Rivera,  
<https://www.bi0film.net/>, accessed on 10 November 2023.
- 30 2014年9月28日在香港爆發「占領中環」(亦稱「雨傘運動」)，目的是為了爭取在2017年香港特首選舉落實真普選，抗爭行動持續到當年12月15日落幕。估計香港約700萬人口中有120萬人參與。參考：中央社 (2018)，〈香港占領中環與雨傘運動一次看懂〉，  
<https://www.cna.com.tw/news/acn/201811190136.aspx>，2018年11月19日刊登，2023年11月10日瀏覽。
- 31 徐容、李維拉(2022)，創作自述，《2022臺灣美術雙年展：問世間情不為何物》展覽小冊。徐文瑞、張懿文策劃。臺中：國立臺灣美術館，2022年11月5日—2023年3月5日，頁26。
- 32 請參考：農業知識入口網，「含羞草」，  
[https://kmweb.moa.gov.tw/theme\\_data.php?theme=plant\\_illustration&id=35](https://kmweb.moa.gov.tw/theme_data.php?theme=plant_illustration&id=35)，2023年11月9日瀏覽。
- 33 周巧其(2021)，《“我們將去向何處”？主體性的讓渡與實踐：以創作《Biosignal信釋》系列作品為例》，碩士論文。新竹：國立清華大學跨院國際碩士學位學程，頁31。
- 34 藝術家創作理念。
- 35 同上。
- 36 藝術家創作自述。
- 37 Muri, A. (2007). *The Enlightenment Cyborg: A History of Communications and Control in the Human Machine, 1660-1830*. The University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division, p. 167.
- 38 Muri, *ibid.*, p. 168.
- 39 筆者譯，原文為：representation of the body as information is a post-war phenomenon, however, the analogy of human bodies as textual, written documents was a very old one, and the image of the human body's creation as text was widespread. ° Muri, *ibid.*, p. 235

- 40 《你正在工作嗎?》(Are You Working Now?) 由麥克·斯塔布斯(Mike Stubbs)與陳明惠共同策劃，2023年8月12日—2023年11月5日展出於國立臺灣美術館101展覽室，參展藝術家包含：莫里斯·貝納永(Maurice Benayoun)、陳父、西蒙·丹尼(Simon Denny)、哈倫·法洛基(Harun Farocki)、約翰·傑拉德(John Gerrard)、羅西·吉本斯(Rosie Gibbens)、侯怡亭、謝德慶、黑川良一(Ryoichi Kurokawa)、軟工業(Molleindustria)、希朵·史戴爾(Hito Steyerl)、吳梓寧、你哥影視社。依英文姓氏字母順序排列。參考：黃舒屏主編(2023)，《你正在工作嗎?》，展覽畫冊。國立臺灣美術館。
- 41 陳依純《山鬼日傘—幻影時空的百年流轉》，創作自述，國立臺灣美術館藝文活動平台，  
[https://event.culture.tw/mocweb/reg/NTMOFA/Detail.init.ctr?actId=20112&utm\\_medium=query](https://event.culture.tw/mocweb/reg/NTMOFA/Detail.init.ctr?actId=20112&utm_medium=query)，2023年10月31日瀏覽。
- 42 同上。
- 43 覓計畫Project Seek，〈問問題計畫 2020 | 假使敘述是一場洪水-劉玕個展 | Question Project 2020 | If Narratives Become the Great Flood - Liu Yu〉，  
<https://www.youtube.com/watch?v=AispiX4PkGg>，2021年2月9日刊登，2023年11月6日瀏覽。
- 44 沈柏逸(2021)，〈面對疫情，我們需要什麼樣的敘事?看劉玕《假使敘述是一場洪水》〉，《報導者The Reporter》，  
<https://www.twreporter.org/a/photo-liu-yu-if-narratives-become-the-great-flood?fbclid=IwAR1q8n6rZQL1dh688pQHSy3r3SNK0tzqch3MYtkqJuxrfttVBeriCGos8>，2021年1月10日刊登，2023年10月31日瀏覽。
- 45 劉玕+吳思敏(2023)，《Ladies》創作說明，《Ladies》展覽摺頁，國立臺灣美術館U-108 Space，2023年4月15日—2023年6月25日；Ladies：劉玕+吳思敏 | 展覽紀錄，國立臺灣美術館，  
<https://www.youtube.com/watch?v=wG3J9VUn3VM&t=20s>，2023年6月24日登載，2023年11月6日瀏覽。
- 46 同上。
- 47 Ya-Wen FU, 'So Absurd!', Künstlerhaus Bethanien,  
<https://www.bethanien.de/en/exhibitions/ya-wen-fu/>, accessed on 11 November 2023.
- 48 筆者譯，原文為：I look at what we are afraid of from different perspectives. What triggers our fears? A lack of identity? The loss of state protection? Displacement? The disruption of a state of balance? In times of political instability, these things come under threat or exist merely as vague hopes. The vulnerability of the human spirit clearly manifests itself under conditions of paralyzing fear. 資料來源同上。
- 49 黑碼藝識，《Project F 致未來的你》5G即時動補全息表演，  
<https://heymechnic.myportfolio.com/project-f-5g>，2023年11月13日瀏覽。
- 50 請參考藝術家創作說明：Yu-Chen Wang, 'Heart to Heart 2015-16',  
<https://www.yuchenwang.com/heart-to-heart-2015-16>, accessed on 11 November 2023.
- 51 同上。Turning, Alan (1950). 'Computing Machinery and Intelligence' in *Mind*, Vol. 59, No. 236, pp. 433-460.