

關於科技的問題—2000 年澳洲版畫

佩慈·潘

前言

本文正是以科技為主題，探討本次「二〇〇〇年國際版畫邀請展」中七位參展的澳洲畫家。Y2K 近來家喻戶曉，這是一個電腦名詞，Y=年分、2=數字、K=一千，千禧蟲引起全球各地擔憂電腦和日期的問題，二〇〇〇年初舉辦的這場版畫研討會就是以 Y2K 為主題，反映出新科技已經深入常代的版畫創作，並為澳洲藝術家所處理的議題。這次參展的作品或多或少都運用到新科技，所有的藝術家也都提出科技的問題，科技的應用、意義和改變人類感知理解的力量。

背景

工業社會奠基於裝配線和量產，在我們這個時代，各種工具和生產方法不斷推陳出新，變化的速度遠超過從前，因此改變了我們的感受、改變了藝術本身的形式和目的，創造出新的可能性、簡化了複雜的過程。科技變成我們的環境、我們的背景。

我們穿戴的是機器，從太陽眼鏡到手錶；我們帶著機器走，從走路的手杖到筆記型電腦；死了以後還得有人幫我們把維生機器關掉，否則機器會一直替我們活下去。機器把我們擴大了，也放大了「人造」的世界。

啓蒙時代結束以後到二十世紀中葉的「現代」，出現過許多不同的解釋，班雅明 (Walter Benjamin) 所謂的「現代主義」是指「機器時代」中多種面貌的歷史時期，新的具像形式如照相和電影，促成新的意識、現代的角度，反映出科技的進步，也帶動一種理想主義的信念。

「現代」始於科技改變突飛猛進之後，改變實在太快了，也許後代子孫的世界會全然改觀。現代科技干擾了經驗的歷史，不僅改變了環境，也改變了我們對環境的看法，影響我們的感知，引發新的不安。不論一個人如何掌握科技、善用科技，總還是

會覺得科技仍是權威當局的工具，本質上就是與個人對立。

政府系統與機構加速推動改變，藉此凌駕於個人之上，這種壓力是史無前例的。

藝術與科技

科技改變了藝術的創作、傳播和評價，貝像的新工具和溝通的新條件促成了新的藝術，有些藝術家躲避科技，也有些人擁抱科技，於是形成對比：一種是懷念機器時代以前的田園風光。另一種卻是透過藝術以趕上不斷改變的現在。此外，有些藝術家是採用機械、照相製版的技術，有些則偏好電子科技。

二十世紀的藝術，跟社會一樣都追求科技，歷史上藝術家一向善於發明、推廣新科技，隨時掌握新發展、詮釋社會所面臨的文化改變。工業革命初期的暴行，導致十九世紀的藝術家和知識份子對機器深惡痛絕，英國的羅斯金(John Ruskin)和莫里斯(William Morris)就堅稱藝術家與機器根本不相容，美絕對出自手工，醜則是量產。

到二十世紀，對機器時代的反應出現了三大前衛流派，達達主義和超現實主義利用機器零件與合成照片，批判無所不在的工業化造成的疏離感和主流藝術的商業化；構成主義和未來主義極力頌揚照相複製的優點，認為機器時代可以形成一種新的文化；立體派的繪畫美學，深受馬瑞(Marey)時序照相方面的實驗影響，只是沒有直接用到照相。許多作者和藝術家提出批評，例如曼福德(Lewis Mumford)一九五二年指出科技就像「監獄的圍牆」，一九六五年麥茨格(Gustav Metzger)也批評科技造成一個「自我毀滅的社會」。對於科技正反兩面的反應都有，交織成一張複雜的觀念大網。

到近年來，後現代主義又轉變到範圍更大的領域，新的科技條件如電子通訊網路侵入了個人空間，創造出不同的文化基礎建設。

電子媒介如攝影機和電腦，挑戰舊有的貝像形式，形成後現代的條件，改變了我們對藝術本身的看法。後現代文化的特色，在於傳播的影像影響了我們的感知，解構了西方思想的主要原則和觀念。視覺文化由此產生，並且透過電子科技傳播，而科技本身具有改變意識的力量，取代了過去靠文字傳播的文化。

印刷

科技是影響人類溝通、視覺和理解的根本，印刷就是一項科技，印刷史上有許多

新發明，也促成資訊的傳播、增加識字率，各種發明的傳播速度隨之加快，增加更多知識，促成今天的科技。

印刷術發明之初是爲了複製資訊廣爲流傳，印刷的技術促成革命、促成新科技。現在數位革命又提供藝術家全新的工具、豐富的概念和技巧素材，爲人類知識的寶庫增添新的元素、技巧和成果。

視覺知識與科技知識的結合，促使藝術家將兩者整合用於藝術創作；在踏入新世紀之際，視覺知識與科技知識的交集更形重要，新世紀的通訊迥異於從前，正如今天的印刷機早已不是從前的面貌。視覺和科技決定了溝通的效率，藝術家扮演傳播者的角色，溝通新模式的祭司，一方面批評科技、一方面運用科技。

視覺

工業革命轉變了藝術，不但形成以機器爲基礎的藝術，也促成機器產生的影像、機器產生的視覺。魯東(Redon)一八八二年的石版畫《眼睛如奇怪的氣球飛向無限》，已經預期到眼睛的重要性；到二十世紀，眼睛成爲最重要的感官，這是科技革命的結果，眼睛的所有功能——創造、傳播、感知——類比和數位機器都做得得到。二十世紀視覺的成就，乃是以機器爲基礎的視覺。

影像的產生、傳遞、接收、詮釋，都可以用機器，機器替我們觀察替我們看，藉助於機器眼睛愈來愈重要，這樣的機械感知改變了世界，也改變人類對世界的認知。

溝通與資訊

我們習慣了資訊的快速傳播，透過日趨複雜的電子系統，視覺或語言資訊都可以即時傳送。各種形式的資訊科技日新月異，如今逐漸結合成數位電子的形式，涵蓋圖畫、聲音、文字和數字資料。在數位影像處理革命中，電腦和彩色影印機都是重要的工具，對於視覺藝術中影像的製作品質和特徵都有絕大的影響。

電影、照相的科技/視覺媒體，與繪畫、雕刻的藝術媒體，兩者有一個共同點，就是視覺資訊的儲存方式，不論電影、照相或繪畫、雕刻，視覺資訊都非常不容易操縱，只要記錄下來就不可能改變，個別의影像是不動的，靜態、定格，永遠是幻覺。

數位影像剛好相反，影像的每一個部分都可以改變調整，影像的特徵完全改變了，

變成一個動態系統，隨時可以存取、變化。

電腦世界

電腦加上資訊科學，促成了最複雜的概念方法，電腦科技的發展現況，代表人類漫長歷史上科技和科學研發的巔峰。

電腦也是一個象徵，顯示我們對自己、對環境出現了新的思維，人之所以為人的意象也有了新的建構方式。對於大腦的共同觀念，就是比喻為處理資料的電腦網路。

過去認為圖畫是一扇窗，可以看到一個固定事件的一小部分，現在則是把圖畫視為一扇門，可以通往多重感官、各種先後事件的世界，其中的經驗構成在時間上、空間上都變動不定，觀者隨時可以自由進出。這樣的改變，年輕的一代很容易就吸收，他們從小看電視長大而非看書，電視是感官、瞬息萬變的溝通媒體，不像書本是圖像、靜態的。

電腦把我們的注意力轉移到過程，過去則是強調藝術作品本身，不論素描、版畫或油畫，一向是視為獨一無二的物體，是「原創」的東西。但在電腦科技中，「什麼是原創」的問題就難有定論了，電腦產生的藝術作品，不論在螢幕上或是列印在紙上，必然具有電腦的特徵，傳統媒體的一般感覺，尤其是觸覺，很多都因為科技的符號製作而取代或強化了。

一九八四年的《科學美國》雜誌中，凱伊(Alan Kay)有一篇談電腦軟體的文章，他說：「電腦這個媒體能夠逼真模擬其他任何媒體的細節，沒有實際存在東西也可以模擬。雖然電腦的作用就像其他很多工具，但它不是一個工具，而是第一個超媒體，所以它的具像和表達的自由，達到空前未有的程度，是一個幾乎還沒有探索過的世界。」

運用電腦科技來製造、操縱資訊，包括藝術作品，是人類歷史上最獨特的萬用發明。

問題

科技運用的問題，與藝術的未來密切相關。藝術家從事創作也提出理論，涉及科技和科技批評兩個世界，藝術家看到科技有力量創造重要的文化經驗，同時也批判自己所用的工具，探討科技運用對當代社會的影響。

我們要如何與科技共處？科技有什麼可能性、什麼挑戰？這些都是很重要的問題，愈來愈複雜的科技涉及更大的問題，其運用可能有好有壞。藝術家是運用科技，還是受制於科技？

Y2K

有鑑於此，參加本畫展的藝術家，呈現出當代經驗中許多根本的懷疑與問題。如果假設文化與科技、資訊必然能夠融合，那麼就有控制或不控制的問題，對現代世界的運作產生宿命的態度。科技的意義我們也許略有所知，但卻難以掌握它與自然、文化、社會之間交錯複雜的整體意義。

「版畫」一詞的範圍也擴大了，加入了新科技的產物。新科技促成新的視覺形式，藝術家不得不正視這些複雜的問題。

影像能夠用機器產生、複製之後，傳統的技巧於是受到重新評估，也必然有所改變。新的印刷技術轉變、普及了應用科技的表達形式，這些轉變不無矛盾諷刺，尤其是關於品質、真實與商業價值的評量。

參展的藝術家都致力於探討視覺藝術與尖端科技之間的介面，他們在作品中提出的問題包括：

- 溝通
- 力量
- 資訊
- 經驗
- 改變
- 威脅

參展的藝術家對於科技也有共同的態度，他們不是無條件的接受新科技作為藝術創作的媒材，而是從新科技的角度，重新思考傳統的版畫技法。

科技、自然與文化

蒙羅(Alison Munro)的作品，主題在探討用以呈現、「建構」大自然的視覺型態、文字、記號；這樣的精巧和建構特性，與「自然」又是什麼關係。她也探討用這些記

號所製造、重製的各種版本的自然，包括從風景到基因工程所蘊含的自然。

蒙羅提出的問題例如：這些記號對於我們的自然世界觀念有何影響？傳遞、呈現自然的記號，是否能夠闡明自然世界的觀念？記號止於何處，自然又始於何處？藉助基因圖譜超電腦、數位掃描與攝影一類的科技，我們賦予自然的記號愈來愈微觀，但我們對自然的各種空間是否看得更清楚？還是看到新的空間、不同的空間？

布希亞(Jean Baudrillard)在〈影像之連續〉一文中，談到當代的科技記號導致地圖先於領域，甚至可以決定領域，「本質與外貌、真實與其概念的鏡子不復存在，真實是產生於微型的單位、矩陣、記憶資料庫和指令模式，而且可以無限複製。」

布希亞沒有說明「記號」的定義，但應該可以指數位和基因科技，這樣的科技提供了一個空間，讓我們重新思考長久以來的二分法邏輯，例如原作與複製、繪畫與版畫、真品與贗品、自然與文化。

蒙羅探討的是版畫創作的思考模式，與新科技帶來的新思考模式，兩者之間可能的共同點：畢竟，印刷最關心的一向是複本而非原作，關心字模的系列和可能性。

《編碼自然》系列結合了網印、紙雕、立體的聚苯乙烯形式，呈現深淺不同的灰色調，沒有黑色也沒有白色。至於形式並不明確，也許是放大的細菌構造，也許是海參一類的奇怪生物。作品結合了平面和立體的圖像，營造出一種張力，兩排水平的構圖中，立體物件與平面物件平行並列，不與圓、物件與版畫都沒有區別，記號中不分高低先後；所有的元素可以說都是複本（立體物件是模仿版畫），同時也都是原作（每個版畫和物件都是手工剪出來或印出來的）。

物件水平排列成兩行，彷彿是兩行英文字一樣，但不是特定的文字，甚至是一種不像任何語文的記號。這種工業灰色調的自然文字，原創的複本、手工的複製品排列成兩行，彷彿是數位資訊的合成記號——條碼、DNA 基因鏈、電腦卡上的方形洞——自然就如編碼的資訊，自然就是編碼的資訊。

科學

史康伯(Erica Scccombe)的近作有一個強烈的主題，就是飛行和人類想超越死亡、躍上太空的慾望。太空人是二十世紀人類探勘的終極象徵，也可比喻當代藝術家，透過現代的電子和數位媒體以探索、詮釋這個世界。

史康伯的意象有一層意義在於反映科技發展之快速，與現代太空探勘的本質。她

的作品提出關於地球、宇宙的種種問題和猜測，認為進步不再只是人力的結果，同時還受另一項因素的影響，亦即科學定義下的整個宇宙的結構和實體。

全球通訊系統開始影響到我們對大小、距離的認知，愈來愈聰明的電腦打開許許多多的虛擬世界，讓我們經歷另一種形式的太空之旅。

史康伯在質疑、詮釋科學發展的一個特定時代，從作品中可以看到，她深受日常各種產品、系統或是資訊轟炸的影響，質疑現代世界「最新科技」的絕對權威。

在《綠色組合》中，史康伯將「未知」、「未定」、「未見」幾個字扭曲，變成動畫定格的翅膀形狀，以描述飛行和變形的抽象的一刻。深色的形狀平衡在中心，然後向內或向外旋轉，捲動文字的綵帶，彷彿一本永恆的腳本嵌入在時間裏。

這幅作品詮釋物質、空間、時間的不同層面，以重複、意象、文字的形式與流動來呈現波浪般的結構，從而反映出未知、未見、未定、未曾探索的事物等等問題。

電腦產生的意象和文字，在紙面上呈現出許多層次，藉此顯示科技在西方文化中更大的影響，新與舊的關係，傳統的價值觀遇上了新系統、新的社會需求。《綠色組合》顯示出史康伯嘗試描述現代科技這種變化不定的形狀、科技的道理和意義，尤其是科技對未來的影響。

史康伯提出的問題，揭露出「科技定論」的誤謬——天真的以為新科技有超自然的力量，無所不能，保證可以全球平等；誤以為新科技可以帶來和諧富庶的未來。這樣的幻想變成了神話，當做一種意識形式，成功的隱藏了全球資本主義猖獗的現實。

醫學

潘(Patsy Payne)旨在探討二十世紀末科技與生物的結合，一旦人類的身體全部都能由機器解讀，我們是否會改寫新版的人類文字？

潘的作品中，一個重要的層面在於採用科技分析方法，而非心理分析的方法，以尋求「客觀」的真理。她的作品是要做為文字訊息，以地圖或科學的角度來解讀，而非自我表達。

作品探討人的定位的種種觀念。透過醫學顯影我們找到一部分的答案，顯示有一個具體的身體可以掌握，人不必等死了以後才能做解剖分析，活著就可以完完整整的觀察。我們對身體的看法因此改變，從一個沒有生命的空洞形式，變成比較深入考慮生命的功能。

醫學顯影科技不需要侵入人體，就能揭開身體和大腦的奧秘，看得見與看不見的介面之間因此有了視覺的詮釋。人體的生物化學，因不同的疾病影響會有不同變化，這方面是靠葡萄糖的代謝才獲得詳盡的了解。電子斷層掃描的精髓就在於得到的資訊是關於身體的過程，而非結構。

身體的客觀資料，與自我的感覺，兩者之間有什麼關係？組成肉體的細微部分我們愈來愈了解，但人的存在還有許多層面難以定義，卻攸關我們的自我認知。

也許這些資料的本質，可以說明「存在」較難以觸摸的層面。

《憂鬱症一》可以看做自畫像，圓點的網印比喻斷層攝影所得的資料，這些墨點一再重疊印製，最後網紋中就出現身體的形狀；醫學掃描則是從化學產生的資料中瞬間出現身體的形狀。兩種情況下，身體的形式都是遲遲才出現，面對著證據，我們的期望必須重新定義。最後出現的形式，與懷疑、自我懷疑有很大的關係。

標題「憂鬱症」是要諷刺人生當中一件絕對的事情，就是人總有一個時候，死亡的問題會侵入內心；另外也指出生存在現代世界的焦慮感，這種焦慮來自各種壓力，不斷發展的資訊與科學技術，永遠擔心受到監視，懷疑何謂「現實」，這些在在都形成壓力，導致焦慮。

語言與裝飾

傅朵(Justin Trendall)用規格化的小單位建構出更大、更複雜的作品，他認為模組化、標準化——也就是工業化製造的精髓——最初源於科技思維，到現在則擴大到生活中的所有層面，悄悄進入我們的現代思想。

傅朵是用數位影像軟體設計出小單位的卡片，這類軟體的模組式思維，正是他的觀念的延伸，因為電腦很容易以複製單位來思考，電腦都是用數字來思考。

我們這個時代深受科技的影響與推動，傅朵的作品主旨在於科技推著我們跑，帶來種種新的交集，例如思想與機器、詩篇與數字，然後又被吸回尋常生活的洪流，融入我們自然的思維、自我意識。

這些思想與科技的交集，改變了藝術創作的過程和意義。傅朵的創作過程，包含了他對這些事情的想法，然後把文字收集起來，變成規格化的單位。我們的思維中，由小單位構成的莫過於語言。

傅朵談到自己的作品：「好像我把我的意圖、想法、心得、我的話，都送到遙遠

的地方，就像裝飾一樣，裝飾就是視覺傳統，最能夠呈現藝術之為理解的一個領域，完全脫離文字所屬的意義的世界。也許藝術只是這個世界次要、自閉、疏離的美化。

複製

賀爾(Andrew Hurtle)的作品以攝影複印機做為超媒體的一種形式，可以複印、可以照相，相片可說是（非藝術）印刷術的社會形貌和科技形貌。

他對複製的探討也延伸到電子媒體，這些過程如何出現在日常的交流溝通中。每個機器的產品各有不同的特性，例如照相複製對比強烈，就與攝影畫面的顫動效果截然不同。藝術家使用工具，最後的成果是完全的體系，整合成果與聲明。賀爾應用電子媒體，同時分析當代的文化條件。

史蒂芬威爾森曾說：「應用電子媒體創作的藝術家，可以從系統內直接處理、分析當代生活的符號和記號…此外也顯示出，一個較為一般的批評方法（包圍藝術、嘲弄藝術）或許能夠推廣更重要的議題和觀念。」

賀爾這次參展的作品是兩個形式的數位版畫，一是壓扁的時鐘，另一個是完美的機器鐘面。這個時鐘在澳洲墨爾本市郊北上的公路上，被車子一再碾過，扁得都可以掃描了。然後是兩個平衡的銅輪，不代表別的事情，只有輪子本身完美的圓，另外兩個較大的橡皮輪子超過了銅輪，送主人上下班。

時鐘可以說是必備的科技，一天若不分出上班、下班的時間，什麼事也做不成。時鐘一方面似乎把事件推快到駭人的速度，另一方面又增加事件背景的黏滯，將過程變慢，慢到事件幾乎不可能發生。時鐘改變了時間質的方面的經驗，把生活變得比以前更簡化又更複雜。

通俗文化

版畫是在嚴格的技法範圍內表現個人的特色，呈現現代主義的一個條件，也就是人與機器、手工與複製、原創與複本的衝突。版畫說明了具象的過程，所有的圖畫都有一定的記號和傳統，絕對不只是事物的反映。

塞凱爾(Paul Thirkell)的作品運用合成照片的傳統，創造視覺的敘事，反映出他個人對事件、地點的反應，往往也涉及印刷和印刷史。他的作品結合了現代數位科技，

以及精緻的十九世紀珂羅版印刷和照相凹版印刷；他的近作多半取材於這些複製技術出現過的主題和傳統。

由於電子科技的重大發展，傳統媒體都產生新的背景，瑟凱爾嘗試結合電子工具、手工技法與較傳統的媒材，創造新的風格和溝通效果。他採用一種現代派的手法，將科技產生的作品吸收到印刷的觀念架構中，科技於是昇華為藝術創作的工具。

政治

鄧巴(Lindsay Dunbar)這次參展的作品，繼續以「群眾」比喻政治社群。以身體來比喻政治社群，自古就用到現在，政治、軍事、商業、法律語彙中，有很多以身體代表其他團體的講法，例如英文的公司 corporation、部隊 corps，都是源於拉丁文的 corpus，也就是身體；國家稱為 body politic，法人團體稱為 body corporate。

國家所形成、使用的裝飾性群眾，與政治權力成為有趣的類比，群眾知道他們是大場面當中的一份子，但從他們的角度看不到整個全貌，領導人在群眾前面居高臨下，看到群眾所排成的圖形，而且可以做決定改變圖形。同樣的，領導人可以看到人群的整體，群眾自己則看不到。

大規模的裝飾群眾，有一種權威，這些圖形象徵人群隨時願意任由領導人安排、使用。大眾裝飾，一種有機的紋章，展現出國家主導的愛國情操，重申權威的形象。

這種大型展現，要有廣大的群眾包圍在四周，同時透過電視播送到觀眾面前。

但我們也許誤解了這些複雜的圖形，由人體排列展示的圖形，我們只當他們是裝飾，只看整體看不到個人，或是一種極端的浪費。這些圖形顯然也是技巧的機制，是機器也是人體圖形，試圖呈現「宇宙的和諧」，也就是一般期望這類形式會有的主旨。

線條與圖形整體同步移動，是非常複雜的機制，正如電腦的運作，身體形成了電路、機械的連結或傳導。鄧巴的近作用重複網印的手法創造出網紋效果，網印創造出圖像，但群眾圖像本身就像一張印網，每個人就是小小的網眼。網紋效果顯示每個網點看似相同，但細看的話其實都不一樣。

透過網印的技術，展現出群眾圖像的複雜程度，在看不清個人面貌的群眾中，我們了解到「個人」不復存在，不得不質疑我們可以掌握多少細節；沒有個人面貌的群眾，反映出深受科技左右的當代都會生活。

結論

科技既能創造也能破壞，我們面對這種科技的矛盾，藉助先進的媒體科技可以探索很多領域，但也正是這些媒體科技助長了當代的戰爭機器。

過去一百五十年來，隨著科學帶來全球的科技轉變，科技影像也有所轉變，機器輔助影像的產生和傳播都出現重大演變，科技深入文化的問題也改變了。電晶體、晶片、半導體科技，促成資料處理的大革命，出現完全由機器產生的電腦影像。現在多媒體電腦結合了機器產生傳播的影像、音效、文字與互動，將歷來各種的可能性發揮到極致。

有了科技，可以複製無數的複本，將影像傳送到遙遠的距離，交換溝通資訊和觀念。現在影像可以掃描、數位化、模擬、再處理、改變、編輯、傳送到國際間，可以天衣無縫的接入其他影像，創造新的真相。過去看這個世界的方式已經落伍，新的語言是科技，經驗也是透過科技來理解。

借助互動式電子溝通科技，電腦網路上也出現了藝術，數位空間中沒有實體的藝術。圖形傳播、電話、電視、傳真、無線電報和無線電，形成電子文化的基礎，記號的媒介物質已經無關緊要，沒有實體的符號穿越空間與時間，溝通可以不需要身體。下一步必然是連結人腦與數位的世界，不但可以模擬人為與自然的世界，更能模擬大腦本身。

科技帶來利益，但也能不當操控大眾的意識，兩者之間有所衝突。班雅明深知科技所代表的矛盾，他說：「科技既可帶來精神與社會的損失，也可帶來莫大的社會與文化收穫。」

藝術提供我們質疑批判的空間，但進入二十一世紀，我們再也無法拒絕科技或科學，正如不可能拒絕世界本身。

附圖

1. 愛利森·蒙羅，海根尼亞玫瑰花，1997，海綿/衣服
2. 愛利森·蒙羅，無題，1999，影印/織物/繩索
3. 愛利森·蒙羅，芙蘿拉，1998，影印/拼貼

4. 愛利森·蒙羅, 溫柔, 1997, 對開紙, 絹印/氣泡印刷
5. 愛利森·蒙羅, 編碼自然, 1999, 絹印/膠彩/多苯乙烯
6. 愛利森·蒙羅, 編碼自然—細部, 1999, 絹印/膠彩/多苯乙烯
7. 愛利卡·史康伯, 劇情轉折點 (火箭1, 火箭 2, 火箭3, 火箭4) , 1998, 電腦輸出 5.5×2.4m
8. 愛利卡·史康伯, 人造衛星、太空和其他的測量, 1998, 電腦輸出, 2.4×1.2m
9. 愛利卡·史康伯, 餐具, 1998, 電腦輸出, 1.2×0.9m
10. 愛利卡·史康伯, 餐具—細部, 1998, 電腦輸出
11. 愛利卡·史康伯, 重力—細部, 1998, 電腦輸出
12. 愛利卡·史康伯, 劇情轉折點 (火箭1, 火箭2, ,火箭3, 火箭4)—細部, 1998, 電腦輸出
13. 愛利卡·史康伯, 充電器, 1998, 電腦輸出, 1.2×0.9m
14. 佩慈·潘, 身體, 1999, 光碟
15. 佩慈·潘, 憂鬱症, 1999, 裝置
16. 佩慈·潘, 身體, 1999, 光碟
17. 佩慈·潘, 憂鬱症, 1999, 裝置/絹印
18. 佩慈·潘, 憂鬱症, 1999, 細部
19. 佩慈·潘, 憂鬱症, 1999, 細部
20. 佩慈·潘, 身體, 1999, 光碟
21. 佩慈·潘, 憂鬱症, 1999, 細部
22. 賈司丁·傅朵, 無題, 1996, 絹印/卡紙
23. 賈司丁·傅朵, 神學的雛形, 1996, 絹印/卡紙
24. 賈司丁·傅朵, 威廉布雷克, 1997, 絹印/卡紙
25. 賈司丁·傅朵, 無題, 1993, 貝殼/帆布
26. 賈司丁·傅朵, 無題, 1998, 絹印/卡紙
27. 賈司丁·傅朵, 遊牧民族, 1997, 絹印/卡紙
28. 賈司丁·傅朵, 無題, 1996, 絹印/卡紙
29. 安德魯·賀爾, 組合, 1996, 靜電輸出細部, 33×50cm
30. 安德魯·賀爾, 組合, 1997, 靜電輸出, 90×80cm
31. 安德魯·賀爾, 組合, 1997, 靜電輸出, 細部, 90×124cm
32. 安德魯·賀爾, 心跳暫停 2, 1997, 雷射輸出, 42×30cm
33. 安德魯·賀爾, 心跳暫停 5, 1997, 雷射輸出, 42×30cm
34. 安德魯·賀爾, 無題, 1997, 雷射輸出, 42×30cm
35. 林德賽·鄧巴, 德州, 1997, 熱導輸出
36. 林德賽·鄧巴, 德州, 1997, 熱導輸出, 細部
37. 林德賽·鄧巴, 偽造銀河係, 1997
38. 林德賽·鄧巴, 偽造銀河係, 1997, 細部
39. 林德賽·鄧巴, 不完美的探索裝置, 1997, 細部
40. 林德賽·鄧巴, 憂鬱的解剖學, 1997
41. 林德賽·鄧巴, 憤怒的引擎, 1997
42. 林德賽·鄧巴, 憤怒的引擎, 1997, 細部
43. 佩慈·潘, 節律不整 II, 1998, 油墨印, 69×140 cm

評論

評論人---謝里法

佩慈·潘女士的演講，給我們很大的啟發。我們在臺灣的藝術工作創作者，看到外國的理念，會拿回來反省，並做一個比照。對於很多作品，我們覺得很欣慰，原來在另一個國家，他們的創作方向和思考領域，跟我們很接近，讓我們有新的感覺。但也有很多不一樣的作品給我們的啟發是：為什麼我們沒有考慮到這些？原來版畫的領域是可以這麼大，這帶給臺灣版畫界有系統地介紹。臺灣版畫界和科技的結合，總是慢了一點，原因是我們對於科技的能力有些疑慮，有相當人的懷疑及某種程度地排擠，在 80 年代在版畫座談會中，還有不少人提到反對科技的加入，因它對於版畫和藝術的發展是有阻礙的。在人與科技之間的現象，我個人有兩種看法：(一)是人發明科技，是希望科技能幫助並解決人們和自然之間的競爭，但在某一種程度上時，人卻沒有辦法去控制，而演變成人與科技的競爭，並且是失敗的一方。也是因為如此，人類開始心生恐懼。(二)版畫在臺灣是指在紙上的作業，是在紙上複製的工作，所以叫做版，印。一直延續下來，而使之成為傳統版畫，甚至是傳統精神。如果不是紙，如果不能印，就不能稱之版畫，但自科技參與之後，是不是就終止了版畫的工作了呢？我們不能阻止科技的走進，新一代創作者，也很認真迎接它走進版畫的領域，因為科技，使版畫日新月異，一步一步地改變。在改變的過程中，人們會懷疑，這就是版畫嗎？然後再找理由來解釋，是的，這就是版畫，逐漸繼科技的走進，這樣的過程，又不斷地重覆。版畫和其他的媒材有些不同，因為科技的介入，所以會有是不是紙？是不是複印？是不是版畫？什麼又才是版畫？而環繞著一些問題，再作解釋，然後再出現新的版畫領域及新的意義。所以人們對於科技是又愛又恨，在愛的方面，由於科技的帶領，進入到過去沒有發現的世界及新的思考領域；在恨的方面，我們發明科技，本是希望得到幫助，到了某一程度，卻又懷疑自己是不是被它帶著走。更可怕的是，它將帶我們到一個不可知的世界及未來，我們都無法知道，所以恐懼，因恐懼而產生了恨。所以我們對科技是又愛又恨的地步。西方中世紀的歐洲文化是石頭文化，在古堡、建築、教堂，我們不只是用看的去感受，也可以用摸的。但在新的科技中，我們從螢幕中，看到比過去還要多的新影像，但是只能摸到螢光幕，雖有新的視覺領域，但似乎用聽覺的時間比觸覺多，這是否會改變我們對世界的看法及對世界了解的角度呢？我想是一定的，這將會帶給我們什麼新的改變？又

會如何改變呢？剛聽完潘女士所提出的問題，尤其是科技的問題，讓我感到英語世界文化下的思考方向，和漢語世界(也包括日本、韓國)，對於影像的看法不同。對於科技的種種所提出的見解，尤於拼音文字是拼音後再生成影像，所以他們對形象是比我們更加急切，積極地尋找。在漢語世界中，也許我們對影像的信賴度好像不夠，因在象形文字上，對文字的了解已有。在版畫藝術創作上，利用科技來走出更寬廣的領域，這是臺灣、全世界不可避免，也必然會遭遇的問題。儘管我們心中有所恐懼、排拒，但它已存在著，我們必須更積極，去面對，去迎接，去參與，去接納它，雖我們臺灣美術界及版畫界採取懷疑的態度，在科技的新世界裡，我們去接納，要去打開新的局面，及豐富題材啓發性的版畫作品。