

虛擬自然的真實困境

—談林珮淳「回歸大自然」系列作品之美好幻影

Real Predicament of Virtual Nature:

Talk about Lin Pey-Chwen's "Back to Nature" Series

曾鈺涓

Yu-Chuan TSENG

國立交通大學應用藝術研究所博士候選人

自80年代開始，林珮淳以女性藝術家的身分，對台灣女性主體議題投以關注，除透過文字書寫闡述台灣女性藝術發展狀態，並透過創作呈現許多政治與社會事件裡，被忽視的女性觀點。然於1999年921大地震之後，林珮淳體會「走出文明、回歸伊甸；回到起初，來到終點」的真諦，她將對女性議題的關注，轉為探討人與大自然的關係，開始其「回歸大自然」系列創作。以電腦處理的自然物件為視覺元素，幾何與生物形態的實體造型物件，再加上展場空間氛圍的營造以強化其故事敘事性，呈現出虛幻與現實交錯的詭異美感，邀請觀者參與虛擬真實的生態體系。透過作品呈現的鋪陳與場景營造，呈現出一種敘事性的故事結構。觀者在與虛幻生物間的心智互動中，產生虛幻的參與控制意圖，同時也呈現出林珮淳以科技批判科技的意圖。

雲中城堡幻境

因921大地震，林珮淳體認到大自然反撲的力量，開始思考了人與創造主的關係，以及文明與大自然的關係，同時也因為教會詩歌的感動，她開始以天空、花草、海洋作為作品中象徵大自然的主要圖像。然而她所呈現的卻非是上帝所造的世界與文明，而是科技破壞後的「雲中城堡」（馮黎明，25）。

1999年作品《生生不息、源源不斷》嵌上人工的天空、花草、海洋圖像之壓克力燈箱三角錐，在

人工造景的花園裡，呈現擬仿與虛幻的人工美景。2000年「景觀、觀景」個展中，以正方形的燈箱將自然美景收藏為室內造景，呈現室內花園、天空與海洋的荒謬景象。2001年《寶貝》，則首次以花為主題，將碎花圖像構成的貝殼造型，裝置於屬於大自然樹梢上，以寶愛大自然的關懷概念，將此人工物與自然共置呈現混雜的突兀感。2004年「非自然」個展中，林珮淳以「花」為主角，使用3D動畫與影像搭配人工裝置，呈現出數位化時代的詭異美感與冷漠疏離。作品《花柱》的幾何機械大樓造型；《溫室培育》中所設置之如無塵溫室之半圓圓頂裝置，並以具女體影像花卉呈現人工培育行為；《花非花》作品裡以廣告招牌燈箱，呈現暗藏著花花世界訊息之玫瑰花。同年11月於台北當代藝術館的「浮光掠影——《捕捉》」個展中，則創造了虛擬蝴蝶生活的虛擬自然空間。同年於第二屆台北公共藝術節創作了《蛹之生》，將蛹幻化為蝴蝶之生命週期，縮短為一天，白天沈睡的蛹在夜晚則變為色彩鮮麗的彩蝶，在樹林中閃閃發亮。2006年之系列作品，延伸人工蝴蝶之意象，在《城市母體》中，孕育蝴蝶生物體的生態裝置已然建構，而在《夏娃Clone#1》裡，女人已經在人工培植的過程中，演化為蝶人。

這些藉由科技手法所孕育的自然虛擬再現，就像是文明的廢墟，觀者漫步於展場之中、作品之間，渾渾噩噩的、不具警覺心的接受科技建構的虛假自然。此現象，正是源於人類盲目的追求物質擁有、感官享受，對於自然何以存在，缺乏思考的智



蛹之生 (Chrysalis)
 壓克力板、冷光片、數位輸出、光柵片、塑膠管
 50×30cm (each)×15



寶貝 (Treasure)
 數位圖像絹印、壓克力燈箱
 60×50×40cm(each)×20



夏娃 Clone# 2 (Eve Clone #2") 電腦、互動系統、3D電腦動畫、Webcam



創造的虛擬 (Virtual Creation) 大型投影裝置、觸控螢幕、電腦、互動系統、3D電腦動畫、Webcam

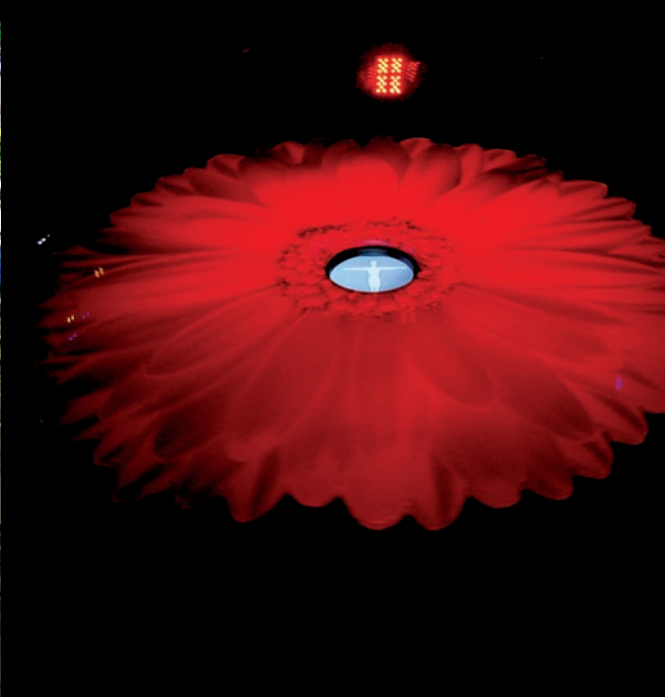
慧。馮黎明認為此為「文明過度」的現象，「使得人類脫離自然而成爲一種技術化的生物，帶著失去自然的惆悵去創造更加非自然的生活世界，甚至用失去指涉物的符號去理解世界……，我們用生產和消費把自己拖上雲中城堡」。人類生存於此技術建構的人工世界裡，成爲一個與自然本質斷裂的孤獨個體。

虛擬生命的真實誘惑

影像、互動介面與環境氛圍形成的人工擬態環境，觀者浸淫於莫名的歡愉感受，享受豔麗色彩的視覺感官，觀看藝術家所刻意營造的對比與突兀感，愉悅地與作品影像互動。然而當我們面對人工真實建構的虛假自然，與真正大自然產生互爲拉扯

的衝突感時，應該產生喜悅？還是嘆息感受？有趣的是觀者並不知道自己的情緒反應，卻正是踏入藝術家所建構的陷阱之中，同時也成爲藝術家批判的對象。林珮淳在其創作自述中描述了觀者的反應「這些格式化的人造景觀前面都放置有現成椅子做爲作品的一部份，當觀眾坐在燈箱之前觀賞時，儼然構成一幅荒謬奇特的景象。原本美麗自然的景色卻被格式化、人造化後搬進室內暗房中，人們似乎也很習以爲常的坐在椅子上欣賞，畢竟我們的生活週遭充斥著太多類似的人造景。」陳香君也曾分析其作品透露著「高度的科技化、商業傳播化，預示了自然的死亡，而義無反顧、擁抱科技進步成果的人類，卻對自我與自然間關係的沉淪一無所知。」

然而受到誘惑的觀者，很難逃脫視覺感官的享受與互動快感的刺激。《標本》以中3D影像結合光柵板所創作出來的虛擬蝴蝶，炫目五彩並隨著觀者



生生不息，源源不斷 (Substantial Life)

數位圖像輸出、壓克力燈箱
123×80×80cm(each)×20

溫室培育 (Cultivation)

壓克力、數位圖像輸出、3D動畫、電動轉盤、LED燈、DVD放映機
紫花溫室、紅花溫室、黃花溫室、藍花溫室 80×80×70cm (each)×4

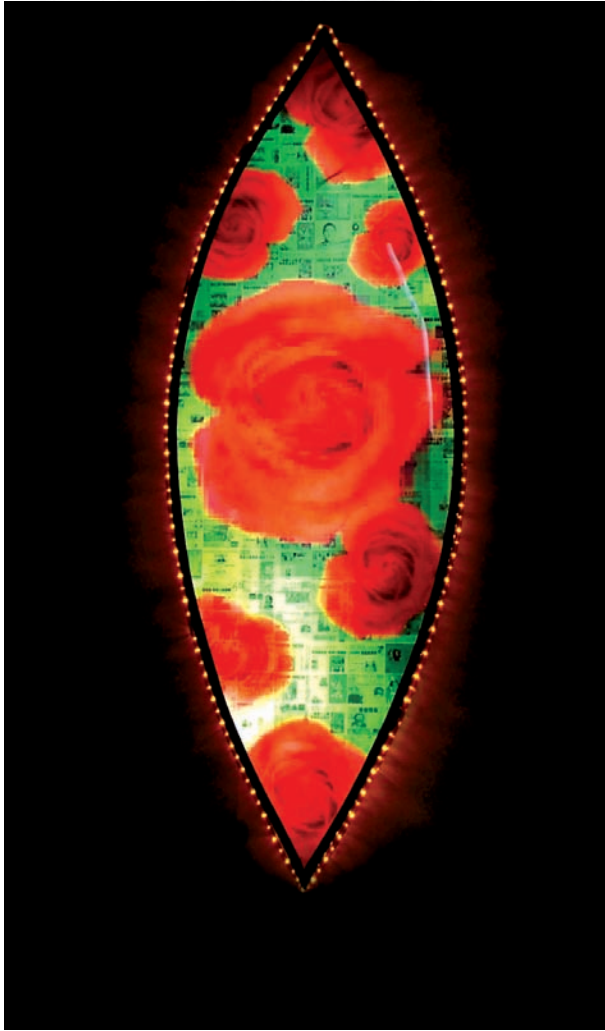
移動產生變換，引發觀者產生標本具動態飛行的假象。《創造的虛擬》則以空間營造出一個屬於觀者個人的控制室，投影呈現的巨型水箱、觸控螢幕的電腦互動介面，吸引著觀眾在具殿堂靈光氛圍的控制室中，透過觸碰塗抹方式成為蝴蝶生物體的創造者，並參與完成創造生命的儀式。此簡單直覺的互動介面、美麗的3D視覺影像以及空間氛圍，讓參與者無法放棄成為造物者使命，並沈溺享受控制的愉悅感。《夏娃clone#2》中更以具蝴蝶翅膀形態的裸身女體，誘惑觀者成為控制其由蛹蛻變成蝶人的因子，並觀看蝶人因觸發所演出的曼妙舞蹈。參與者從踏入展場初始，便踏入林珮淳所設下的圈套，受到誘惑的觀者從旁觀態度，轉而成為具控制主導力量的生態創造者，並產生具控制力量的想像，專心感受此瞬間美好經驗的韻味。

蝴蝶與女體之不確定感

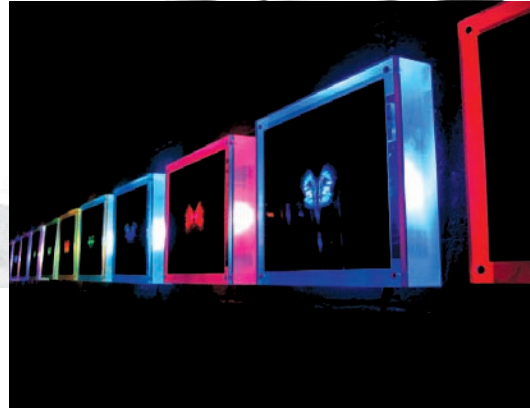
《花柱》(2004)的3D蝴蝶影像及《溫室培育》(2004)裡之3D女體，是林珮淳首次使用以電腦3D擬仿自然生物為主體，呈現對生物科技之自動化、機械化、循環化、電腦化的實驗批判。2006年《城市母體》中則延伸人工蝴蝶之意象，孕育蝴蝶生物體的生態裝置已然建構。此半圓造型所孕育出的人工蝴蝶，於《標本》中成為實驗後剩下的殘體，儲存成為標本供人欣賞憑弔，然而蝴蝶卻又透過觀者的移動觀看而重生，以標本意義構築的憑弔意圖，卻在此虛幻的重生

中，得到另一種救贖。同時在《創造的虛擬》中，蝴蝶再次被控制者釋放出螢幕之外，進入一個原不適於蝴蝶生活的水族箱裡，快樂地翩翩飛舞於此虛幻世界裡。此蝴蝶的意象，並非僅是繽紛耀目的個體，而是隱喻「自然」的象徵符碼。林珮淳曾提到《捕捉》(2004)中以數位投影的手法創造蝴蝶飛舞的意圖在於想藉著「蝴蝶」來討論：「…當人類遠離大自然，而把大自然影像放在隨手可得的空間時，以為就可以虛擬大自然而洋洋自得，觀眾雖可在暗房內體驗捕蝶的樂趣，但所看的與所觸摸到的卻是虛幻的影像，…」《蛹之生》則以一顆顆白色的蛹沉睡於陽光下，到了晚上化為一隻隻美麗的蝴蝶，在夜間一閃一爍的活現於樹林中，藉以「詮釋白蛹到了夜間化為彩蝶的奇妙過程，而象徵此社區美麗的未來」。由蝴蝶的救贖、蛻變、釋放與重生，藝術家藉此陳述了自己對大自然的期待。

作品中的另一個主體為3D的擬仿基因複製女體，延續2004《溫室培育》中的女體，林珮淳以3D電腦與女體的建置過程，比擬基因工程的電子化、無機化的生產培育方式。此具人形的生物體，藝術家描述是「只能生活於溫室(無塵、無菌、無外在空氣的實驗空間)的「物種」。然而作品《夏娃clone#2》中，此物種卻與蝴蝶融合成為由蛹幻化的蝶人。具蝴蝶翅膀的夏娃，在等待人類的駐足觀看時，以翅膀包裹身軀成為蛹，當過客無意識走過或觀者有意識進入她的棲息空間時，象徵供應養分的漂浮氣泡漸增，她也隨之慢慢展翅並舞出曼妙撩人的姿態，慵懶中帶著性感。在林珮淳的安排下，蝴蝶藉女體之身走向了開



花非花 (Flowers but not Flowers)
數位圖像輸出, 壓克力燈箱, LED燈
189×60×30cm (each)×6



標本 (Specimens)
3D動畫、壓克力板、光柵片、LED



城市母體 (City Matrix)
壓克力板、電線、光柵片、數位影音、LED燈、DVD放映機、
液晶螢幕、鏡面反光板、凹凸鏡片
主造型：直徑65cm×高75cm、觸角末端造型25cm×20cm×11cm
裝置空間約長600cm×寬300cm

放的公共空間，企盼與「人」產生連結與互動。

蝴蝶與女體雖是觀者熟悉的影像，然而觀看過程中，觀者卻滲雜著對主體的不確定感。蝴蝶外觀樣貌所呈現的難以辨識的擬真性，卻又有著悖於自然的邏輯合理性，不自然的螢光色彩，在非可能存在場域空間裡顯現。身材曼妙卻具蝴蝶翅膀的蝶人，雖是僅具人形的生物體，卻表現出女人希冀受到關愛與注視的渴望，此模糊的感知使得主體意義隱藏於視覺表象之下。

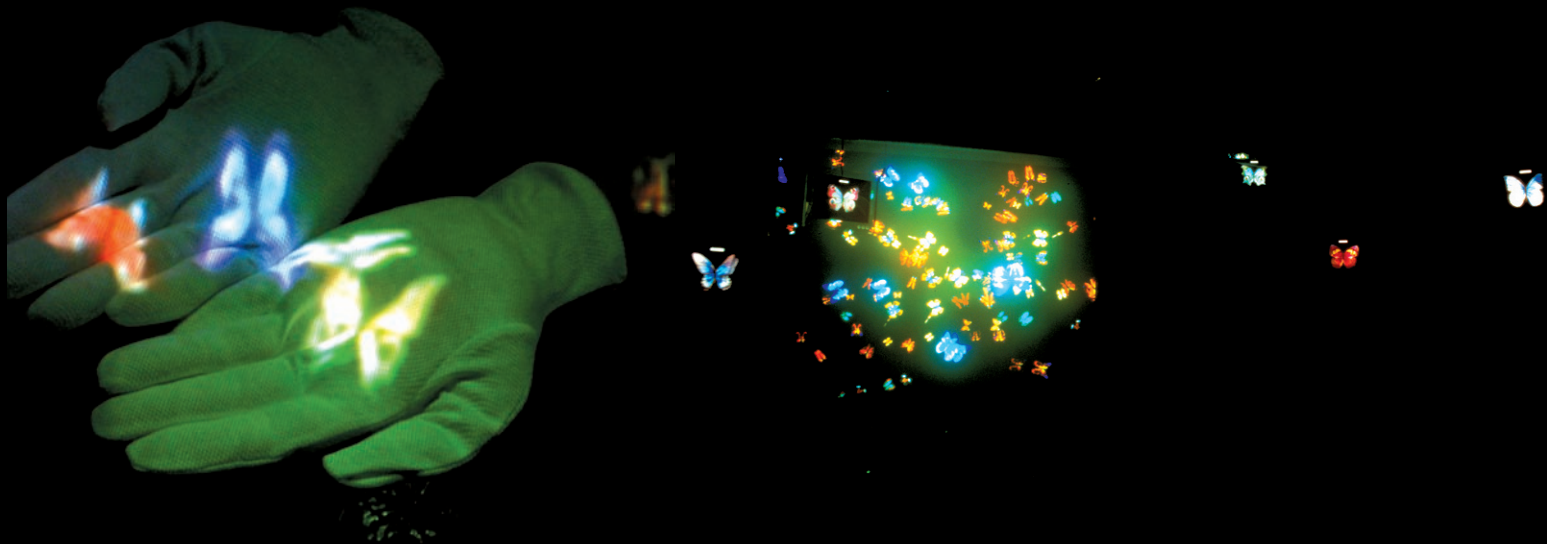
結語

3D影像呈現的看似真實卻實質虛幻假象，此繽紛耀目的個體似乎正顯示出每個人的心中所想像的科技美麗未來。然而影像的使用目的，卻非在於視覺刺激的表象或展現電腦動畫新科技的技術，而是

勾起觀者慾望的媒介物，引發觀者控制的潛在慾望，而此整體心智的感知、感應與互動過程，即是人類在面對科技大未來時，所表現的態度。在艾西莫夫 (Isaac Asimov) 科幻小說《I, Robot》中，人人快樂的享受著機器人「NS-5 自動化家事服務」的伺候，卻不知大難臨頭¹。而在以醫療造福世人的論點下，醫療複製技術與幹細胞研究成為終結病痛，賜予人類長生不老的願望成真 (Klotzko, 2004)。人類在科技發展的過程中，企圖延伸自己的能力，並假想擁有造物者的能力與權力。此科技夢想所描繪的世界，最終會成為如科學家所預言的，成為解決人類病痛、生老病死的美麗烏托邦？抑或成為如愛特伍 (Margaret Atwood) 《末世男女》 (Oryx and Crake, 2003) 中描述的人類滅絕的廢墟世界？²

面對科技所提供的美好幻影，讓世人自以為擁有未來，卻不知科技構築下的幻影，所代表的可能

Back to Nature



捕捉 (Catching)

1件3D立體蝴蝶投影、2件垂直蝴蝶投影、15件光柵蝴蝶影像標本
3D動畫、偏光眼鏡、白手套、投影機、光柵片、電腦、感光螢幕、冷光片
300×400×300cm暗室、28×33×3cm (each)、光柵標本×15

是失去人性與個人價值的未來。自然、科技與人之間，存在著的矛盾糾結，科技越進步、文明就越高度發展，然而人類卻也越遠離自然。或許正如馮黎明的疑問「人究竟是應該為自己創造的輝煌的文明成果而自喻為『宇宙的精華、萬物的靈長』呢？還是應該為大自然的隱遁而於心有愧？在我們親手製造出來的精巧器物面前，我們是充分地體會自己駕馭自然的偉大的主體性呢？還是自嘆不如機器的力量而甘於渺小？」林珮淳以繽紛的美麗幻影，喚起人類的慾望，並藉此批判人類的慾望，警告科技對人類生存所帶來的危機與無法承擔的後果，宣揚「走出文明、回歸伊甸」的真理，傳遞著其對文明無限的擔憂與省思，然而弔詭的是，如果控制的結果是這麼的美妙，平凡的我們，如何能拒絕如此的誘惑呢？

■注釋

- 1 故事中，機器人遵照「三大法則」並為避免人類毀滅自己，因而進行控制人類已達成保護的任務。
- 2 故事描述了一個因為生物科技所造成的，人類幾乎滅絕的廢墟世界，只留下具免疫力、天真的「克雷科人」與到處流竄的狼狗、器官豬、羊蛛等基因改造生物。

■參考書目

- Atwood, Margaret (2004)：末世男女 (袁霞譯)。台北：天培文化。
- Huxley, Aldous Leonard (1988)：美麗新世界 (中文版，黎陽譯)。台北：志文出版社。
- 布魯諾·拉圖 (Bruno Latour, 2000)：直線進步或交引纏繞。科技渴望社會，2004初版。台北：群學出版有限公司。
- 馮黎明 (2003)：技術文明語境中的現代主義藝術。北京：中國社會科學出版社。