

新媒體藝術的探討 以「“Boom!” 快速與凝結新媒體的 交互作用」台澳交流展為例

Exploration of New Media Arts

Take the Taiwan-Australian New Media Arts Exhibition:
‘“Boom!” An Interplay of Fast and Frozen Permutation in
New Media’ as Example

林珮淳 Pey-Chwen LIN
國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術系專任教授

葉綠屏 Lu-Ping YEH
國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術系碩士

電腦與數位藝術是相應二十世紀時代變化所發展出來的創作媒材主流，從1960年代便開始從事各種錄影藝術的實踐，發展到今日和數位科技的深刻結合，先進的科技研發可以提供各種複製和創造的軟硬體設備，也提高影像藝術的技術和質量。媒材的整合運用一直都存在於各種藝術創作中，而藝術家的創作與媒材的開發、工具的進步更是密不可分，藝術家透過不斷開拓媒材語言的深度與廣度，揣摩著如何將其視為傳達意念的輔助。在資訊媒體充斥的當代，仍有相關的媒材與工具，以進行

式持續發展，科技產物的演進牽動著當代藝術的表現層次，科學技術成為新媒體藝術的元素內涵，或是創作時所依憑的媒介，藝術家藉由選擇不同科技媒體的可能性，探索著新媒體藝術的姿態。以下將從歷史角度敘述新媒體藝術的發展脈絡，並以「“Boom!” 快速與凝結新媒體的交互作用展覽」為例，探討展出之數位影像、錄像、互動裝置、數位聲音與複合表現形式等之相關作品，以認識新媒體藝術可因著媒材的改變而發展出的多重藝術語意的潛力。

新媒體藝術的發展脈絡

1910至1920年代，受工業文明的影響，藝術作品充滿對「速度」、「時間」、「機械」的實驗。未來派（Futurism）的藝術家對現代機械文明顯示崇拜與高度興趣，並努力在畫布上闡釋運動、速度和變化過程，表現機械式的美學並融合攝影技術，反映視覺暫留的動態時間感，開啟日後對機械與動力裝置藝術的新美學。達達主義的反藝術與嘲諷，更百無禁忌擴大了媒體的實驗，其作品以戲謔、諷刺行動表達，並用現成物（Ready-made）、機械零件改裝拼貼等自由形式，當他們試圖破壞藝術的時候，反而為藝術開啟了新的途徑與可能性。

在科技日漸發展茁壯下，俄國的構成主義（Constructivism）逐漸建構出一個聯合建築、設計、科學的未來藝術綜合體，對現代藝術在「空間」的擴展有很大的貢獻，將拼貼（Collage）概念用於建築和機械設計的綜合體表現，對現代藝術的複合媒體化有先見之明。包浩斯（Bauhaus）健將莫何里-那吉·拉斯洛（Moholy-Nagy, Laszlo）的「光—空間模組」（Light-Space Modulator），以金屬、塑膠、電子馬達、燈光組成環境動態雕塑，以不同視點企圖尋求全新的視覺表現效果，探討空間、時間、材質、光線之間的互動關係，成為「機動藝術」（Kinetic Art）的初始，更影響二十世紀中期後歐洲藝術家們對多樣媒體的整合及對機械、速度、時間課題的實驗表現。¹

1950到1960年代，歐洲藝術家延續構成主義與包浩斯藝術家的成果，陸續組成藝術團體，為現代藝術的「多媒體化」努力。如德國的「零」群（Zero）與法國的「視覺藝術探索團體」（GRAV），繼續將時間與空間元素融入視覺藝術表現中，研究探索光、動力機械等新型態藝術創作。²至60年代末，歐洲因二次大戰後經濟重創，美國遂發展成科技大國，為西方藝術發展的重鎮，而此時電視機的普及，媒體的迅速擴張，使廣告及大眾傳播的力量浸透人們的日常生活中，「普普藝術」即在此媒體效應下成為主流。³普普藝術以消費導向之美學標準，混合大眾媒體，如電視、電影、卡通、

報紙、美女雜誌、廣告牌及商品包裝做拼貼式的組合，使藝術媒體與當代生活的科技與消費文化結合。

1960年代，當家用電視日益普及，社會充斥著大眾消費文化，藝術家開始嘗試以電視媒體為創作媒介。錄像藝術之父白南準（Nam June Paik）在德國的帕納斯畫廊（Galerie Parnass）個展的作品「音樂的說明 — 電子電視」（Exposition of Music — Electronic TV），即故意干擾電視節目的播放，使電視中的圖像扭曲變形，成為第一件使用電視作為藝術媒材的作品。1970年代，錄像藝術更進行了另一種實驗，藉錄像媒材記錄實驗性的行為藝術，挑戰身體概念的可能，如藝術家維多·阿孔奇（Vito Acconci）與布魯斯·諾曼（Bruce Nauman）將個人身體與行為表現融入錄像藝術之中，發展成「觀念性的錄像藝術」（Conceptual Video）。1980年，藝術家們延伸錄像藝術的美學，轉向個人意識型態、社會文化、性別認同、政治立場、紀錄動畫等主題。⁴比爾·維歐拉（Bill Viola）結合自身的人文思考與社會意識價值，探討人與宇宙、空間與時間、肉體與靈魂、生與死、思想與感覺、過去與現在的議題；蓋瑞·希爾（Gary Hill）則是藉由錄音與影像運動的操作，探索文字與符號的互動如何引導人們理解生活周遭的各種方式。

1970年代觀念藝術興起，其標榜突破傳統的態度，以「複合媒體」與「新媒體」形式，企圖消融藝術和平常事物之間的疆界，藉著結合創造性事件或各類藝術形式包括戲劇、文學、電影、電視錄影、美術、音樂、舞蹈的混合，展現當時社會、政治、學運、哲學的人文氛圍。其中最明顯的兩股勢力「Fluxus」與「E.A.T.」以跨媒體實驗新媒體的態度，成為跨領域藝術合作的開始。另外，多媒體實驗藝術的風潮，也在此時期發跡，一群結合了藝術家與科學家的藝術科學實驗團E.A.T.（Experiments in Art and Technology），是早期科技與藝術結合的先驅與指標，成為一股刺激當今新媒體藝術的直接力量。⁵

1970年代發展至今，已進入電子數位媒體急速發展與網際網路尖端科技的時代，隨著個人電腦日

益普及，各種科技媒體也益趨成熟，如錄影藝術、雷射與全像攝影、數位藝術、互動裝置等，使藝術家嘗試在新的媒體中開發新的美學表現。近二十多年，電腦媒體在科學、設計、音樂、醫學、廣告、電影、遊戲等各領域中被廣為運用，藝術表現在此時更加多元化，使當代藝術家與科技人員所使用的工具與語言亦趨相近，促成了各種跨領域跨媒體的藝術合作模式。90年代出現的數位革命，將藝術推向打破時空界線，以及創作者與觀者雙向互動的新境界，使互動概念成為藝術家創作過程中思考的要項，數位化的影像在科技的輔助下，視野更加遼闊，並為藝術創作提供了新的美學向度，跳躍連結代替線性思考，多向度空間取代繪畫透視，引發前所未有的互動性美學語彙，帶動了新媒體藝術多元面向的發展。

「“Boom!” 快速與凝結新媒體的交互作用」新媒體藝術展

由國立台灣藝術大學主辦，國立台北藝術大學、國立台南藝術大學、澳洲國家大學（ANU）以及澳洲葛里菲斯大學（GU）共同合辦的：「“Boom!” 快速與凝結新媒體的交互作用 — 台

澳新媒體藝術展」，是個以新媒體藝術為主軸的跨校、跨國、跨領域國際性展覽。「Boom」一字本身具瞬間乍現隆隆聲、海波澎湃潮湧聲之含意，而做為經濟學、政治學上的用語，「Boom」一字同時表示打開繁榮、景氣與贏局的視域景緻。在「快速與凝結（fast and frozen）」兩詞語的多向度中，速度是展覽主體的情狀：在動 / 靜、奔馳 / 停頓、前進 / 佇立、在身體做為參數的恆定辯證下，展覽一方面折射新媒體藝術科技本質：電磁場本身竄流 / 中止運行法則，但它也積極指出：在快速與凝結循環不息的運轉、相互重組與再建構（permutation）下，展覽露出新媒體藝術內爆的景緻與多維開放的視域。展出作品分類介紹如下：

一、數位影像

柏格（John Berger）在《About Looking》一書中，針對這種複製模式提出攝影和其他視覺影像不同之處在於，相片不是對主題的一種描寫、模仿或詮釋，而是它所留下的痕跡。袁廣鳴的「城市失格 — 西門町」（圖1）是一系列的靜態影像，畫面是空曠無人的台北城市，經戲劇化的處理，使得城市猶如一座澈底清場之後的巨型劇場，形成一種超現實詭異的虛擬狀態。張國治的「紅帖」（圖2）系列乃強調在地文化的呈現，以後普普藝術（Post Pop

Art）的精神解構紅色標語的本質。蘇育賢的3D電腦繪圖「東和五金」（圖3）乃企圖表達一種「語言脫序」的感性身體。陳信源則藉著作品「閱讀與可辨識」（圖4）反諷全球化的連鎖店，對於店家的認知與辨識，將不再完全依賴店家招牌上所書寫的文字，取而代之的是連鎖店的統一顏色與商標。除了平面創作外，「動態影像」如梅丁衍的「向范寬致意」（圖5），遠看是一幅國畫，近看則有其妙處，因他以Flash的蒼蠅動畫植入宋畫內，而暗諷了中華民國的困窘。黃博志的「美夢」（圖6）以掃描的方式產生動態的影像，刻意拖拉身體各部位，形成拖影、殘影、立體感的多元影像。

二、錄像裝置

數位時代的錄像藝術乃對現實影像作時間性的複製行為，利用複製、拼貼、再造與模擬之後，重新組合一個非現實影像，以創造另一個虛擬的真實空間，呈現截然不同的視覺與聽覺美學。澳洲的作品如：Kathleen Ryan的「開朗」（Open Mind）（圖7）

乃探討一個如倉儲之類的視覺空間，表現人的思想與感情。Rachel Peachey and Paul Mosig的「雄鹿湖」（Lake Hart）（圖8）則尋求實體移動，試圖探討成形的故事與想像物，密切追蹤非原住民與古代風景間緊張狀態的情景。Alexandra Gillespie的「測量」（Measures）（圖9）藉由收集澳大利亞內的速率標記拍照，重組加入從拿馬蒂國家公園，以及穿過布瑞德彼拉山脈航程的合成的連續鏡頭。Ché Baker的「離開此地」（Out of This Place）（圖10）則表達沉溺於一首歌的構思，傳達出一種渴望卻無力實現的夢。

台灣的作品部分，方彥翔的「時間 — 建築」（圖11）則對「智識影像」加以探索，形式概念與意識以影像的方式被敞開，並透過「視像建築」的方式思考與處理。陳萬仁的「比爾先生的早晨」（圖12）乃挪用了微軟視窗的桌布畫面，利用數位軟體的運算技術稍微改變了一些原有的風貌，使影像內容藉由重複，反覆不斷的動作，以反諷當今電腦界的首富。石昌杰以「進出台北」（圖13）嘗試透過快速流動的



由左至右 圖7 Kathleen Ryan 開朗（Open Mind）影片 4:56 2006
圖8 Rachel Peachey and Paul Mosig 雄鹿湖（Lake Hart）錄像 2007



由左至右 圖1 袁廣鳴 城市失格（City Disqualified）數位輸出 320 × 240cm 2002
圖2 張國治 紅帖系列（The Series of “Red Tidings”）彩色相片 2005



由左至右 圖3 蘇育賢 東和五金（Dong-He Hardware）影像輸出 200 × 150cm 2002
圖4 陳信源 閱讀與可辨識（Seeing and Recognized）影像輸出 80 × 60cm 2007
圖6 黃博志 美夢（Sweet Dream）影像裝置 2006

圖5 梅丁衍 向范寬致意（Homage to Fanquan）影像裝置 2005



由左至右 圖9 Alexandra Gillespie 測量（Measures）影片 6:00 2007
圖10 Ché Baker 離開此地（Out of this place）影片 4:00 2007



由左至右 圖11 方彥翔 時間 — 建築（III / Time-architecture III）錄像裝置 2007

圖12 陳萬仁 比爾先生的早晨（Good Morning Bill）多媒體影像裝置 2007



由左至右 圖13 石昌杰 進出台北 (enTAIPEItrance) 錄像 14:15 2005
圖14 林育聖 軌跡 (Trace) 錄像 2006
圖15 王惠瑩 Avenue 錄像裝置 2007



由左至右 圖16 林豪鏘 幸福晚餐系列 (Felicitous Dinner) 錄像 2007
圖17 陳永賢 蛆·體 (Worms Would) 錄像 14:00 2002
圖18 林珮淳 創造的虛擬 (Virtual Creation) 互動裝置 2006



圖19 陳志建 換日線 (Date Line) 互動裝置 2006

鏡頭，在單格搜尋之間捕捉一些台北城市豐富的生命力，表現遭受到時代速度與城市節奏，或者牽引或者拋棄的台北市民狀態。林育聖的「軌跡」(圖14)乃使用拼格的方式來製造影像，擷取了許多不同時刻所拍攝下的籃球飛行路徑，拼合成為一條球的飛行路徑。王惠瑩的「Avenue」(圖15)則以數位攝影和錄像重組、並置，建構似真實又如夢境的場景，使觀看體驗不同的時間、空間感。林豪鏘的「幸福晚餐系列」(圖16)巧妙地以他妻子做菜的聲音作為輸入控制源，同時邊緣偵測扮演了重要角色，它隨機並且巧妙地勾勒出沿途景緻的輪廓，並且將物體色彩做了不斷的置換。陳永賢的「蛆·體」(圖17)則企圖從一個害怕死亡的人，嘗試以佛思觀念來看待，以及如何接受死亡並調和自我恐懼(由蛆侵略身體來代表)，在視覺上並不是一種反對前人的論述，而是嘗試去瞭解他們所言的「生與死」，以及當下的數位體驗。

三、互動裝置

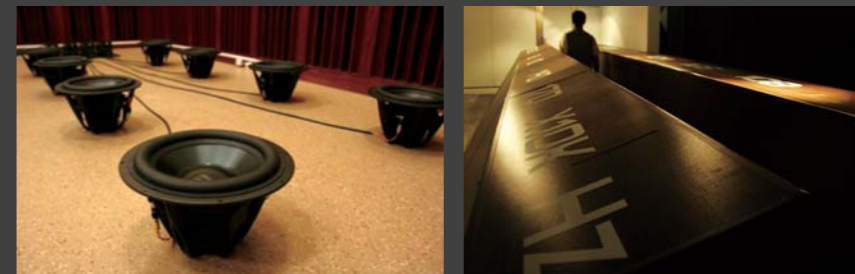
數位媒體透過複雜的程式運算與硬體的使用，使作品可以複製出新的形式，提供藝術家在影像複製媒介創作的新模式，讓觀眾在不經意的狀態下進行互動，甚至可創造出自己獨有的互動經驗。在林珮淳的「創造的虛擬」(圖18)互動裝置中，引導觀眾創造自己的蝴蝶圖像，經由電腦程式，將之轉化成可飛向海底影像的動態蝴蝶，在引導控制的過程，直覺熟悉的互動介面，挑起了參與者心理的騷動，將控制慾望與影像聯繫呈現夢想成真的幻覺。陳志建的「換日線」(圖19)則試圖以「歷時共地」的雙時態，呈現另一種時間的觀點，並以非線性的瀏覽方式對應這數位時代的閱讀模式。Joanne Jakovich的「音的太極」(Sonic Tai Chi)(圖20)以手勢行動使參與者能製作或摧毀基本人工或數位產物，它們由人工生命規則控制活性的電池，經由觀眾的



由左至右 圖20 Joanne Jakovich 音的太極 (Sonic Tai Chi) 互動裝置 2005
圖21 曾鈺涓 / 李家祥 Flow 互動裝置 2006
圖22 葉謹睿 myBirthday=myPhilipGlass 互動裝置 2006
圖23 Jason Nelson 危險物件之間 (Between Treacherous Objects) 互動Flash創作 2006



由左至右 圖24 駱麗真 / 張耘之 那光譜如同小小點 (Spectrum, the sparkling dots) 影片 8:18 2006
圖25 王仲堃 如是我「啊~」(Thus Have I "Ah~") 錄像裝置 2007



由左至右

圖26 王福瑞 超越0~20赫茲 — 聽覺「失感」的重新感知 (Beyond 0~20 Hz (To Hear What You Can't Hear)) 聲音裝置 2006
圖27 陳長志 走·音 II (Turn the Radio by Walking II) 聲音裝置 2006

參與來建構更大群體影像，並發出奇妙的聲響引人入勝。曾鈺涓 / 李家祥的「Flow」(圖21)則探討在訊息充斥的數位環境中，人類面對壯碩無盡的訊息洪流，無意識間接收訊息，並有意識的對訊息的產生之焦慮感狀態，觀看者透過訊息的碎片，想像整體的存在，並在絢爛圖像與聲音交互刺激中擁有自由的快感。葉謹睿「myBirthday=myPhilipGlass」(圖22)則利用數位科技所蘊含的運算及資訊處理功能，來完成具有創造力及藝術性的轉化或再造，讓觀者除了可以在互動下聆聽這首用生日密碼譜成的極限樂曲之外，也可以選擇把曲譜印出來帶回家，為自己與當代藝術的交集留下一紙見證。Jason Nelson的「危險物件之間」(Between Treacherous Objects)(圖23)即透過互動幾近3D純空間來建立這些連結組織，那些數位距離的探討產生宣傳與機密、成行與多型態的空間詩論，是一龐大的網路互動創作。

四、數位聲音

駱麗真 / 張耘之的「那光譜如同小小點」(圖24)主要表現如曼陀羅般中心放射的光芒，如巴洛克般繁複堆疊出的視覺迷幻，在開場的童音漸漸沒入電音之後，一起為這快轉的萬花筒擊掌演出。王仲堃的「如是我『啊~』」(圖25)乃表達使用了「啊~」的聲音，它漫無目的並不代表什麼，但卻是最接近直接反應的測量工具，是當今身處的都會繁華，尋找疲憊狀態下被遺忘了的感知。王福瑞作品「超越0~20赫茲 — 聽覺「失感」的重新感知」(圖26)，主要以0~20赫茲(Hz)(人耳聽不見的正弦波音頻)為音源，從「數位控制」0~20赫茲聲音的音頻與響度，所產生的喇叭「類比錯誤」變化，來重新建構新的聲音，帶領人們聽覺「失感」的重新感知。陳長志的「走音」(圖27)裝置，藉由觀眾走入裝置作品的行為，展現類似「轉台」的調頻動作，搜索並轉譯(轉碼)圍繞在我們周遭的



圖28 Sarah Jane Pell 涉水而行 (Walking With Water) 裝置 2005



圖29 Lucien Leon 澳洲價值標準 (Australian values) 多媒體裝置 2006

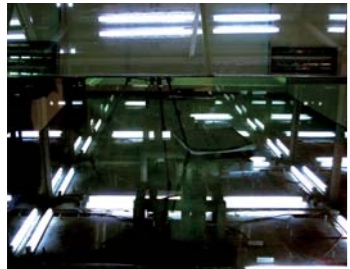


圖30 陳志誠 玻璃屋系列 (Glass House) 錄影裝置 200 × 120 × 50cm 2004



圖31 Eleanor Gates-Stuart 病毒系列 (Virus Series) 錄影裝置 2006



圖32 Marian Drew 女人噴泉 (Woman Fountain) 影像裝置 50 × 20cm 2006



圖33 林昆穎 波II (Wave II) 多媒體裝置 2006



圖34 高軒然 媒體幻境II (Media Illusion II) 3D動畫裝置 2006

無線電波。各個頻道間的音場與聲響現成物，在線性時間上排序成一首首即興偶然詩。

五、複合表現形式

藝術家利用新的媒介模擬真實世界，成為創造想像世界和挑戰多重感官的創作工具，呈現出新的感官方式與讓觀眾有無限的想像空間。Sarah Jane Pell的作品「涉水而行」(Walking with water) (圖28)，以自身的行為表達在水中精神之旅，與水中身體本體感覺的反應，因她認為獻身此策略促使她在心理測量方面規劃出人類行為表現的新領域。Lucien Leon則以「給出現於海邊的人」(For those who've come across the seas) 應用iPod在小螢幕上觀看諸如行動電話與隨身聽來表達它的主張，來回應2006年聯邦政府開始推行的「澳大利亞價值」對話，反應當時政府官員尋求說明與宣導澳大利亞國家認同與公民的「主流民意」的看法(圖29)。陳志誠以「玻璃屋系列」(圖30)來反思我們思慮作品元素或作品導入「進駐」館區展場之關係，進一步看待其與自然景緻、建築體之關係鏈，所要探討的是在感官世界被機具器械與數位世界駕馭強顯的今日，如何得能以一種在地之台灣文化主體性參照來提議一種進駐與收容？Eleanor Gates-Stuart的「病毒」(Virus) (圖31)則呈現依據生物與非生物技術，融合數位錄影圖像的著迷狀態，創造一種對模糊糾結的死亡反映。

Marian Drew的「女人噴泉」(Woman Fountain) (圖32)則在現場裝置立體的陶塑型體，

將噴水泉的意象倒轉引導至女人胴體影像上，主要表現雕像陷在因不斷水流而須努力呼吸的循環內，是個令人不安與不斷湧出的豐富的象徵。林昆穎的「波II」(圖33)乃表達一個周而復始運作的球與一個繞著圓心旋轉的圖像，而使它們之間反覆進行遊戲般的音像實驗。高軒然的「媒體幻境II」(圖34)則以3D動畫建構球形空間影像，並藉由電視機播放媒體所傳播的「政治」、「色情」、「暴力」噪音與亂象，營造一個人類無法逃避的困境。陳珠櫻，以「灰」(圖35)的影片三部曲「啟靈篇、越野篇、再生篇」，描述宇宙中生靈蛻化的過程，藉以表達萬物俱存不過是「能」的轉換與體現，而生命的歷程正訴說著它的變化。陶亞倫的「光牆」(圖36)更在一個兩邊皆為鏡子的全黑空間裡，以強光照亮空氣中的懸浮微粒，並藉由無限延伸的鏡射形成一道光牆，這道緩慢上下移動的光牆直接穿越過身體，日常熟悉的知覺經驗，於此頓時無效。綜觀「“Boom!”快速與凝結新媒體的交互作用展覽」之作品，不僅符合複合媒體的多樣性表現，而且在內容上也跨越過形式概念，強調藝術與其他領域知識形態的整合。

新視界之開啟

隨著電腦技術、數位化圖像處理的技術日趨成熟，講求光與速度，去物質化的虛擬影像透過媒體四處傳播，而經數位化的影像、聲音、文字變成電

腦資料庫裡的數據，經由運算、操控，可以建立完全虛擬的現實，這種虛擬的現實，除了顛覆文藝復興以來西方藝術「再現」— 模擬現實的傳統，也影響著觀者觀看方式的改變。另外，經由電腦程式設計的互動藝術，乃藉著科技硬體的機具、電腦程式及感應器，來達到作品與觀眾互動的機制，允許觀眾可在實質的空間裡與作品中進行互動。⁶ 互動式的概念使藝術家與觀者之間相互合作產生對話，提供一種全新的體驗與影像視覺經驗，改變了藝術創作的觀念與作法，同時也改變了作品本身被凝視的本質。因此，在當今數位的時代，科技與藝術之間的對話成為人類文明史上重要的一環，藝術也正積極地尋求與其它學門領域的對話，藝術家以跨領域模糊的邊界為思索方向，嘗試在各種結合與交互作用下，產生更多的思維與被期待的火花，發展為當今

藝術創作的一種趨勢，相信新媒體藝術的發展將因著歷代的藝術風格與觀念的衝擊下，以及數位媒材的推陳出新，正邁向一個多元、跨界、實驗性，甚至是難以預知的藝術形式，更幫助了藝術家發展出無窮的藝術新語彙。

■注釋

- 1 陳正才 (2001, 5月)：概觀新媒體藝術。工業設計，第29卷第1期，43。
- 2 Eddie Wolfram (1994)：拼貼藝術之歷史 (傅嘉理譯)，245-246。台北：遠流出版社。
- 3 何政廣 (1999)：歐美現代美術，224。台北：藝術家出版社。
- 4 陳永賢 (2005, 1月)：錄像藝術的發展歷程。藝術欣賞，第1卷第1期，63。
- 5 葉謹睿 (2005)：數位藝術概論 — 電腦時代之美學、創作及藝術環境，95-97。台北：藝術家。
- 6 林瑛淳、范銀霞 (2004, 8月)：從數位藝術探討互動觀念、媒介與美學。藝術學報，第74期，101。

■參考文獻

- 陳正才 (2001, 5月)：概觀新媒體藝術。工業設計，第29卷第1期。
Eddie Wolfram (1994)：拼貼藝術之歷史 (傅嘉理譯)。台北：遠流出版社。
何政廣 (1999)：歐美現代美術。台北：藝術家出版社。
陳永賢 (2005, 1月)：錄像藝術的發展歷程。藝術欣賞，第1卷第1期。
葉謹睿 (2005)：數位藝術概論 — 電腦時代之美學、創作及藝術環境。台北：藝術家。
林瑛淳、范銀霞 (2004, 8月)：從數位藝術探討互動觀念、媒介與美學。藝術學報，第74期。
Michael Rush. (2003). *New Media in Late 20th-Century Art*. New York: THAMES & HUDSON.
Christiane Paul. (2003). *Digital Art*. New York: THAMES & HUDSON.
David Zucker Saltz. (1997). *The Art of Interaction: Interactivity, Performativity and Computers*. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, special issue on Art and Technology, 55 (2).



圖35 陳珠櫻 灰 (Gray) 影像裝置 1995



圖36 陶亞倫 光牆 (Light Wall) 光裝置 2006