

LIVE! PLAYBOUR 煉身史 —線上導覽暨藝術家座談

2021 年 07 月 10 日 星期六

本事藝術 2021 年度計畫「掘」(Mine) 的首部曲『PLAYBOUR 煉身史』，因應疫情升級，自原訂開幕的五月中至今尚未能公開展出。我們特別開放線上導覽，邀請觀眾透過直播鏡頭，一起「走入」展間，由藝術家們親自介紹創作理念，亦以身體展現體驗每件作品的方式。

活動後半段則由本事藝術總監吳虹霏引言對談，分享田調、創作及展覽籌辦時的有趣故事，並試圖檢視藝術特有的開放與反向翻轉力——顯影勞動與產業資源分配的地緣歷史，以想像或勞作反轉生活的現狀。

『PLAYBOUR 煉身史』為本事藝術 2021 年度「掘」(Mine)計畫的首部曲，此計畫做為畫廊邁入成立第二年，展現對在地文史與生態展開深掘，並將台灣置於國際藝術版圖中建立對話連結的企圖。「掘」除了作為今年度展覽的共通關鍵字，藏有跨時跨域與多層次的意涵，更做為一種隱喻：挖掘歷史的未來性、在充斥著田野調查與計畫性創作的藝術世界探問根本的動機 (artist intention)。



The poster features a vibrant, multi-colored background with a gradient from yellow to blue. The word 'PLAYBOUR' is written in large, bold, black, sans-serif capital letters. To its right, the Chinese characters '煉身史' are written vertically in a smaller, black, sans-serif font. Below the main title, a white rectangular box contains the text '線上導覽暨藝術家座談' and '2021.07.10 (Sat.) 4-5 pm'. At the bottom, the names of the artists and the moderator are listed: 'Chang Chih-Chung / Lin Yi-Chun / Lo Yi-Chun' on the left and '張致中 / 林怡君 / 羅懿君' on the right.

PLAYBOUR 煉身史

線上導覽暨藝術家座談
2021.07.10 (Sat.) 4-5 pm

Chang Chih-Chung / Lin Yi-Chun / Lo Yi-Chun 張致中 / 林怡君 / 羅懿君

(以下為分享會逐字記錄)

吳虹霏：因為這個展覽的確是蠻多特別可以跟大家分享的地方，除了大部分的作品，如剛大家所見都是現地的創作之外，其實我們在開展前大概半年的時間，幾乎每個月我們四位都會一起開個會。從一開始的 brainstorm 或是比較天馬行空，大家分享各自本來關注的創作的脈絡與要研究的產業。到後面分享彼此的田調跟創作的想法，慢慢聚焦到後面一起決定這個展覽現在的樣貌。想先請三位藝術家分享一下這種交流跟對話的經驗，它如何啟發或是如何影響你們這一次的創作的成果？

林怡君：我一開始本來只是希望用第一個展間。當時候有一個討論是我把整個《燃燒的石頭》這件作品放在第一個展間，呈現有點像是蒸氣室或是桑拿室的感覺，但是後來到了現場調整，因為我想要一個放鬆的感覺，最後就是選了在窗邊那個展間。原本希望是在第一個展間裡用 Video 的方式去陳述按摩的體驗，後來決定說還是找一個演員請他去施作按摩，讓觀眾可以體驗到會有什麼樣的東西產生。

我記得在當時討論的過程中，我們大家的想法一直有不斷的變化。中間一度有討論說是不是我們各自展出的空間可以以健身房的方式，觀眾好像是來到一個健身房，大家可以用各自不同的方式去體驗這些作品。我覺得蠻有趣的。討論的過程中，懿君也建議我們可以花一個下午的時間到展場裡面走走逛逛，我覺得這是很有趣的，因為在平常做展覽的過程中其實很少有這種機會可以跟空間進行互動，所以我覺得這次作品的呈現，空間給我們的很大的靈感，後來回過頭來看，空間影響了作品本身的呈現和內容的發展，給予了蠻大的啟發和想像。

然後我也想要提一件事，就是虹霏的角色也蠻有趣的。他把我們三個藝術家找來，但他其實也不是一個策展人的角色；有趣在於我們三個不同的特質與創作者身份怎麼去溝通、協調出一個展覽，彼此連貫出一個展覽，也算是我一個蠻新穎的經驗。

羅懿君：這次在商業畫廊當中可以有這樣的現地製作，是一個還蠻意外的事情。但是我覺得現地製作有趣的地方就是在於你如何回應當地、如何去挖掘歷史文理或者是產業特色。對我自己而言，最有趣的就是和藝術家之間的交流。有點像是說每一個人可能都會有一些研究的範疇，但是每一個人的研究方法是不同的，就是他們思考的路徑不同；然後我們要面對如何去切入可能是相同的文本當中。所以對我來講就是因為藉由不同的創作者，還有虹霏，這樣一起腦力激盪使我們開展出很多的層次。

張致中：這整個展覽發生的過程對我來說是個蠻有趣的契機，其實我覺得很好玩，這很重要，讓我們投入去製作作品，同時又有突破。

一開始虹霏跟我聊的時候，主要是著重在我們各自的創作脈絡。從怡君在處理山區、懿君在處理平原，然後我在處理海洋。它其實是用一種物理性的角度去覆蓋整個台灣的環境狀態。但當我們全部聚在一起聊的時候，產

生了一種化學反應，大家的研究方法都不一樣，可是在本事這個地方交會的時候，會互相激盪；我們會互相丟球，譬如說，怡君在研究的硫磺其實就啟發了懿君攀岩場的作品，然後懿君著重在處理石頭，她想處理勞動轉化成健身房的概念，很直接地影響到我。

我一直都有在思考作品（尤其是文獻、歷史型的作品）如何被接受及反思。但是在我們互相激盪的過程中，讓我找到「好像這樣子做也可以很好玩」、「可以試試看不同呈現方式」這樣子的想法。那種過程很像我們三條平行線、完全不相關的創作脈絡，在這個場域裡面，構成了某一種接力，在這個時間點大家交接了某些靈感、某些很有趣的方法學、某些很有趣的思維或想法，促使我們在各自的脈絡上面更往前推進到另一個思考路徑。我蠻享受這個過程的。

另外我記得虹霏是第一個丟出 PLAYBOUR 這個概念的人，我們一開始很喜歡這個概念，但中間也有面對到一些困境，就是 PLAYBOUR 這個詞指涉的脈絡和我們三個在做的事情完全沒有相關。又變成我們三個人各自去詮釋 PLAYBOUR 這個詞。我覺得在某個意義上，虹霏雖然不是策展人，但是他其實是一個負責引導、梳理我們互動、關係、佈局的那個角色，最後的收攏也在這個展覽裡面被體現出來。我覺得真的是一個 PLAYBOUR，大家用很勞動又很享受其中的方式做展覽，我覺得很開心。

吳虹霏：我這邊借用高森信男的觀察評論做個摘要，特別是關於各位作品中的轉化的這個角度來切入。他的文章中提到兩層的轉化，第一層就是物體、人體跟經濟活動三個客體之間的轉化。我覺得他非常的精準地對應到我們的展名，其實光展名就有很多的故事，如同剛剛致中有提到的。從這三位藝術家各自關注的物質出發，從以前的煉金，然後到一路演變到今天我們開始需要鍛鍊我們的身體、需要健身，從這個角度去開展到各自關注的，但其實都是這片土地上的歷史，為了這些產業、經濟的活動，在這片土地上堆疊出一個肌理非常豐厚的歷史。這個是第一層的轉換。

第二層就是他提到勞動力，就 Labor 到 Playbour 的轉化，他有一個很有趣的翻譯叫「愉動力」。就是勞動 (labour) 從歷史到當今，不管是身體的感受或是我們的日常生活或是資本主義的影響等等，變成是一個 playbour，這兩個勞力的轉化，在三位的作品裡面，無論是大家前期的研究或是作品的呈現，都有各自非常細膩跟紮實的基礎。也的確是好玩在三位湊在一起在這次的展覽中，又共同交織出一個更全面的光譜，當然這些很多的細節或是很多的體驗其實最終都還是交給觀者自己去去體會、去挖掘。

(觀眾 1 提問：健身跟農活放在一起，是要說農活也能成就個人的肉體資本嗎？)

羅懿君：剛剛這個觀眾他提到的肉體的價值，我覺得反而可以說我在探討的是一個勞動成本、勞動力的價值。勞動力從農業的角度發展到現在，整個時間的進程來講，其實它的價值都是一直被放在最底層。我在想的是，這一個價值，尤其是我們現代的社會當中，處在一個網路訊息充斥的世界，是在一直不斷地稀釋這一些勞動的成本。如果說是肉體價值的話，我反而想要提出來的是，這個勞動的價值在現在是可以怎麼樣被提問？因為勞動的價值裡面，它隱含很大的精神性，就像是我們可以常聽到所謂「生土不二」，它怎麼樣種出來他的作物，然後他花了多少時間他就種了多少的作物，但是到了機械時代之後，這個勞動的成份被大量的取代，機械的取代再到我們現在資訊發達的網路社會當中，我們去消費的東西其實只剩下的一個符號，並不是真的去在意這個這個作物或是這個物體、這個商品本身實質的價值。也是藉由這一次 PLAYBOUR 的主題下去思考我們現在這個網路的時代當中，我們怎麼樣去探討這一個勞動的成本。

(觀眾 2 提問：想知道藝術家們本次展覽的最困難挑戰各自是哪個部份？)

羅懿君：背石頭背得很辛苦(笑)。

林怡君：現地製作這件事情很有趣，但對藝術家來講也是一種挑戰。到最後會有什麼樣子的作品呈現，其實自己也不知道。應該是這個部分。另外兩個展間的作品也是一個挑戰。

張致中：現地製作本來就有它很多不可預期性。一開始概念出來，但實際上進場之後，空間、設備跟自己肉體的限制，其實都直接影響到作品的狀態。我這次布展花了十天，最辛苦的就是設置作品，因為作品本身就是很多高空勞動和爬樓梯。但我覺得，對我而言這次經驗是個很有價值的體會，因為真正的海事勞動場景，它其實跟回歸到陸地上從農業發展到機械時代，剛剛懿君提到的，這個光譜，比較接近於我們所謂的漁獵時代的那個行為。那個行為其實在這個時代還是存在的，只是我們的社會結構讓我們慢慢地離這個地方愈來愈遠。但其實在海上的這些高風險性、肉身性的勞動行為還是必要的。譬如說，我們真的很少有本土的漁工在處理這些事情，我們聘用很多來自越南、印尼、菲律賓的漁工，他們本身就是有比較完整的海事活動的背景。如果大家對於相關議題有興趣的話，透過像《報導者》這種媒體，可以去了解到說，台灣的漁船在海上工作時其實會做很多很可怕的事情，那這些東西就是離開平地之後，在海上有我們目前，不論是身處在展覽現場或是城市中，都有點難以想像的。所以我那個時候，真的在爬上高空做這些事情時，我就發現，一來自己的核心肌群變得很強，二來就會聯想到之前在北歐的航海經驗。當時船上的船員要有這樣的身體負荷力跟強度才有辦法在那邊生存。透過這個布展的勞動過程，它提醒我自己這件事情。

所以很感謝當時畫廊有拍這個縮時，讓這個工作的狀態是真的、赤裸的被記錄下來。觀眾和我就可以知道，這些事情是持續還在發生，在地球表面 70% 的海域上頭，還是很多人用這種方法在勞動著，我們餐桌上很多海鮮也是透過這樣得來的。

(觀眾 3 提問：嗅覺轉化的這個表現是一個不錯的路線，是不是有考慮更聚焦或是設計更多參與互動，並且也把它納入為整體的作品？)

林怡君：這件作品我的確有想要繼續發展。目前的方式是觀眾進去到這個影像裝置去觀看的方式，影像裡面的內容跟空間兩個進行互動和連線。觀眾如何從一開始進到展間，有設置一個熱感應的紅外線感應裝置讓觀眾變成影像的一部分，這是我下一步想要繼續發展的。

--

朱峯誼提問：想問展覽名稱「PLAYBOUR」的這個概念跟這次藝術家創作的關係，藝術家如何理解及應用？

羅懿君：我一開始其實想在展場中做出一個攀岩牆。而虹霏提出的這個「PLAYBOUR」概念，照字面上來看就是一個 play 跟 labor 的結合。我們在藝術生產的過程當中，其實有很多的勞動性質，在我們各自的田調當中，所關注到線上也很多都是從一些勞動者的角度去做的研究觀察。如何去從 play 的角度，然後去思考到這一個勞動的層面，其實還蠻有趣的。

我自己做的回應是，就是我剛剛有提到的，我思考的是說在網路世界下、網路世界中的勞動力的價值、勞動的成本。我們怎麼樣去計算、怎麼樣去思考？我剛好運用到的一個軟體，一個結合遊戲性質的軟體，它一方面就是帶你去健身、帶你去運動，可是我自己去把它轉換成一個我自己去計算這些行程當中撿拾這些石頭的過程當中可能是花到的精神和勞動。我思考的範圍比較像是說如何去回應，因為我們大家現在都是身處在一個受到網路影響的這個世界，甚至覺得說網路世界其比我們真實世界的影響力還要大。我自己是希望可以透過重回現場、重拾身體的勞動、勞動力的價值的思考，然後來思考說，有沒有可能是因為有這樣的自我意識而可以突破這樣網路很虛擬的世界、幻象的東西？這是我自己的思考角度。

林怡君：「PLAYBOUR」的原意有點像是你是消費者但同時也是一個生產者。在玩的過程中其實也是不斷地在幫忙生產出一些東西，你是其中的勞工。我算是衍生地去思考這個概念，我想要拿的是其中愉悅的這個感覺跟勞動的，這兩個矛盾的狀態，去回應歷史文本裡面的某些身份的處理，所以我選擇一個按摩放鬆的活動、放鬆的場景去呈現。但是其實你體會的歷史內容，可能在過去不會被稱為歷史，因為它不會被記述，還沒有機會被記述，但是這個身體上面的確有很多矛盾的狀態。我比較是以這個方式去思考及回應。

張致中：「PLAYBOUR」這個詞就是針對像電玩這個產業，它其實是在批判電玩這個產業。我們玩一些手遊，它會有「每天登入賺多少錢」的這個制度，用了一種制約式、規範勞動式的方法讓你去黏著在遊戲上，但是遊戲的內容又帶給你愉悅感，所以它有一種某種層面上的上癮成分，有讓你無法脫離它的那種工作感。讓你一邊批判這件事情，一邊又享受其中。

「PLAYBOUR」一開始給我的聯想就是建築在這樣子的生活經驗上。我在做展覽時，我就有想說，到底我們的藝術創作本身的行為，是不是就是某種層面上的「PLAYBOUR」？不論是從早期，我剛剛所提到的，工藝性質的創作邏輯。或者是到現在分工之後，藝術家創作的方法或角色，譬如說我們寫補助案、申請計畫，它裡面還是有非常大量的、前端的生產，不論是知識型的還是機械式的生產流程，為了最終作品「被發生」我們還是樂此不疲。這也讓我聯想到，有一部動畫片《愛 x 死 x 機器人》，第一季當中有一集在談論一個很弔詭的「科技禪學」的概念。一位有人工智慧的機器人他慢慢成為一個登峰造極的藝術家，到最後把他創作的東西全都抹殺掉、摧毀掉，因為他最後只想要做一個非常單純的、機械式的不用動腦的行為。這個故事也給我蠻大的震撼和啟發，所以當時在做這個作品的時候，我也在思考我自己的角色，作為一個創作者，我在處理勞動者的角色，到底意涵是什麼？它代表了什麼？我們所做的所有比擬、所有對應，它是否真的可以回應到我們所討論的那種勞動行為？因此，我是用了一個有點荒謬的方法，就是把作品做成健身器材。

在我和一些船員、漁工聊天時，他們其實表示，在海上勞動時的肌群和身體線條是沒有辦法透過健身房去雕塑出來的。這代表說，健身房它其實是一個讓你的身體變好看的地方，但是真正的勞動並沒有這樣的目的性。我這件作品的荒謬感可能在於說，你覺得你透過健身設備、或透過這些勞動過程，讓你自己變成一個更好更強大的人，但終究你沒有辦法把自己放到那個勞動的工作場域中，因為你們還是存在著某種平行線的關係，你只能用一種自以為的、諧擬的方法去想像它。這種荒謬性就是我想討論「PLAYBOUR」這種翻轉概念的部分。