

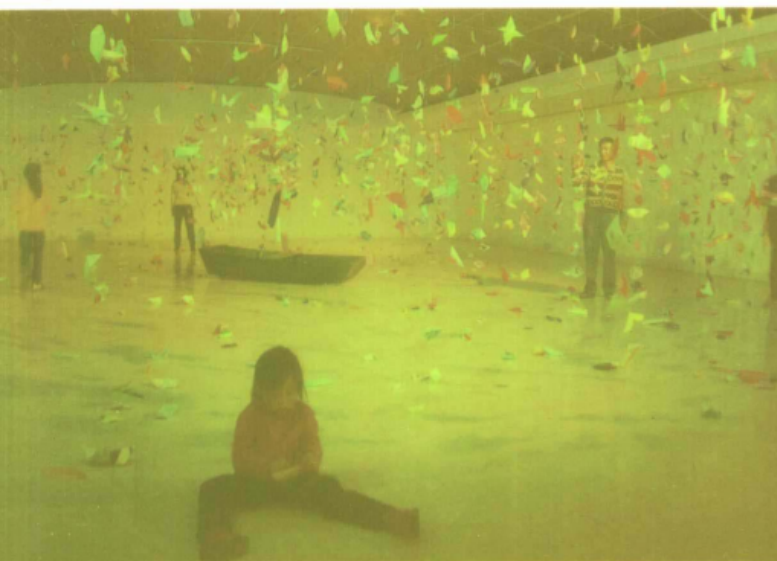
TAIWAN CONTEMPORARY ART SERIES

議題篇

遊戲・互動

台灣當代美術大系

張晴文 著



國家圖書館出版品預行編目資料

台灣當代美術大系・議題篇：遊戲・互動＝

Taiwan Contemporary Art Series / 張晴文著．-- 初版．--

台北市：文建會，2003〔民92〕面；21×29公分．

含索引

ISBN 957-01-5418-7（精裝）

1. 美術－台灣－歷史

909.232

920.19778

台灣當代美術大系

Taiwan Contemporary Art Series

〔議題篇〕**遊戲・互動**

張晴文 著

發行人／陳郁秀

出版者／行政院文化建設委員會

地址／台北市北平東路30-1號

電話／（02）2343-4000

網址／www.cca.gov.tw

編輯顧問／王秀雄・王嘉驥・石瑞仁・吳瑪悌・李義弘・汪靜明

林惺嶽・林保堯・倪再沁・張元茜・張正仁・許素朱

陳瑞文・陸蓉之・黃才郎・黃光男・黃海鳴・黃健敏

董振平・蕭勤・蕭瓊瑞・薛保瑕・謝里法・謝東山（依姓氏筆劃序）

策劃／王壽來・何政廣

執行／張書豹・林素霞

編輯製作／藝術家出版社

地址／台北市重慶南路一段147號6樓

電話／（02）2371-9692～3

總編輯／何政廣

執行主編／王庭玖

文字編輯／王雅玲・黃郁惠・黃淑媚

特約編輯／江淑玲

美術編輯／陳廣萍・李宜芳・柯美麗

王孝嫻・許志聖・曾小芬

英文翻譯／劉娟君・蔡坤昌・高振凱・黃淑媚・林貞吟

索引整理／郭淑儀

總經銷／藝術圖書公司

台北市羅斯福路三段283巷18號

TEL：（02）2362-0578 2362-9769・FAX：（02）2362-3594

郵政劃撥：00176200 帳戶

分社／台南市西門路一段223巷10弄26號

TEL：（06）261-7268・FAX：（06）263-7698

台中縣潭子鄉大豐路三段186巷6弄35號

TEL：（04）2534-0234・FAX：（04）2533-1186

初版／2003年12月

定價／新台幣600元

ISBN 957-01-5418-7（精裝）

法律顧問 蕭雄淋

版權所有，未經許可禁止翻印或轉載

台灣當代美術大系

台灣當代美術

Taiwan Contemporary Art Series

大系



議 題 篇

遊戲·互動

張晴文 著

行政院文化建設委員會 / 策劃



藝術家出版社 / 執行

序——台灣發聲 當代藝術版圖浮現

最近這些年來，受到經濟景氣的影響，九〇年代盛極一時的畫廊，如今已數量銳減，面臨生存發展的瓶頸，台灣美術與經濟的制約發展，總是讓人感傷。

回首九〇年代的繁榮景象，經濟景氣當然是主因，另則是歸功於台灣美術史的建構，藉由學術領域所推動的熱潮帶動了市場的成長，進而刺激了整個藝術圈的創作熱情。在美術史建構項目中，藝術家出版社所出版的《台灣美術全集》無疑是極為重要且受到矚目的套書，影響了藝術市場對於畫作的定位。

《台灣美術全集》的出版，促成了美術館的典藏及拍賣市場的勃興，前輩美術家的研究，是建立台灣美術信心的第一步。相較之下，處在國際資訊交換頻繁，多元且紛離面貌的當代藝術，則必得經歸納、整理之後，才能以最有利的方式推展出去。

當代藝術的系統性研究、出版，是先進國家藉以展現當代自我面貌的常用手法。這一、二十年來，尤其是解嚴之後，台灣當代美術早已累積出相當可觀的「歷史」可供我們審視。相信，編輯出版一套《台灣當代美術大系》當可刺激藝術市場，喚起創作者的熱情，更可向世人宣告，我們值得驕傲的當代藝術成果，逐步浮現台灣的當代藝術版圖。

這一套書，不只是在台灣發行，在台灣發聲，更將推及整個華人世界及全球藝術網路，相信，這將是推動台灣當代美術奮力向前的重要作為。因此雖是件難度很高的重大「文化工程」，但是文建

會仍持著「今天不做，明日必將後悔」的心情，勇敢地踏出了第一步。不周之處，仍期待藝術文化界所有朋友不吝指正，讓我們有改進的機會。

由於強調的是「當代」，所以對於台灣美術歷史的延續性，並非此一套書的重點，我們另外也同步以《台灣美術長廊》、《台灣美術地方發展史撰述計畫》兩項出版做為台灣美術史的巨觀與微觀研究出版；《家庭美術館——美術家傳記叢書》則以每年十冊的速度整理藝術家生平史料，多方面的進行台灣美術的書寫。我們更將結合「台灣當代藝術之美」中英文版專書之出版、「數位藝術發展」、「公共藝術設置」以及「青年繪畫作品典藏」等專項計畫，建構整全的「視覺藝術生態」。

願關心台灣美術發展的朋友們，以開放且歡喜的心情，一同祝願台灣美術將有更燦爛的未來。

行政院文化建設委員會
主任委員

陳郁秀

目次

04	序 台灣發聲 當代藝術版圖浮現
08	中文摘要
09	英文摘要
11	第一章 引言：卸下微言大義之後
12	第一節 前衛藝術中遊戲與互動的實踐
15	第二節 台灣當代藝術中遊戲與互動相關概念的展覽系譜
15	(一) 從打破規則開始，尋求遊戲與互動的可能
20	(二) 遊戲與互動的合法化宣告
31	第二章 遊戲
32	第一節 自得其樂：遊戲狀態與遊戲的行為
32	(一) 花錢買教養的遊戲
32	(二) 投機的樂趣
38	(三) 從狗眼看世界
44	(四) 裝模作樣的遊戲
48	(五) 瘋狂為之的執著
53	(六) 樂趣是想像來的
55	第二節 對應遊戲
56	(一) 我愛機器人
64	(二) 迴路遊戲的裝置
70	(三) 發現不可見的力量

71	(四) 科幻實驗室
74	第三節 玩具箱：遊戲的中介
74	(一) 從玩具看見世界
82	(二) 在玩具及遊戲中看見自己
90	第四節 語言的遊戲
96	第三章 互動
97	第一節 溝通的開始：以互動的方式而言互動
106	第二節 生命經驗的喚醒
109	第三節 另一種社會實踐
120	第四節 感官經驗的探險
120	(一) 穿越・裡外
128	(二) 感應・時空
134	第五節 相約虛擬世界
141	第四章 結語：下一次的狂歡
142	第一節 當遊戲成為一種可取的態度
142	(一) 世代觀察的必須提問
143	(二) 對於歡愉的追求
147	(三) 荒謬中求生存
151	第二節 善意溝通倫理的建立
156	台灣藝術家及作品圖版索引
159	作者簡介

本書摘要

九〇年代以後的台灣當代藝術，相當程度地擺脫了制式的規則與標準，意義的匱乏與消滅成為現象之一。當我們不再爭辯所謂的終極意義或者何謂真實，「遊戲」性格也顯露在台灣當代藝術中，尤其成為新生代創作取向之一。「遊戲」的概念穿越嚴肅的意義森林，在當代藝術的世界裡形成一支隊伍，宛如異軍。其中有些帶著遊戲趣味的作品慨然地提供一種娛樂的興味，但是也有一些作品欲透過遊戲的方式讓觀者參與，在這遊戲和玩耍的背後，不那麼輕鬆地隱含了某些觀念的傳遞。

「遊戲」可以是一種行為，或者一種狀態，與遊戲隱約相關的另一概念是「互動」。雖然不是所有的遊戲都與互動相關，但「互動」也逐漸成為當代藝術表現（或宣稱）的重點之一。尤其九〇年後期台灣風行的戶外或特定場域的展覽，有意加強藝術家、作品與觀眾的連結。無論這樣的互動行為中，觀者究竟能展現多大的自主性仍是可議，但「互動」確實躍升成為當代藝術的特質之一，「互動」這個辭彙，也成為當代藝術範疇中幾乎氾濫的字眼。

「互動」指相互活動的狀態。互動既可以是作品的形式，也可以是作品的內容。處於互動的兩個端點的，經常是藝術家與觀者，但在一些作品中，藝術家也藉由與他人的合作完成作品，而收受作品的觀者，面對的則是「藝術家與他人的互動狀態」，觀者本身與藝術家並未有直接的互動關係。當然，「互動」也是一個極為廣泛的概念，幾乎可以說，作品置放在社會中，免不了與他人產生身體或者精神上的交流，在本書中所要討論的牽涉互動概念的作品，則傾向縮小範圍處理。在討論「遊戲」的篇章中，也約略提到了互動的狀態。畢竟，遊戲和互動不做為兩個平等對立的概念，若要言兩者之間的聯繫，只能將互動視為遊戲的一種過程或者方式。因此，在「互動」章節裡所談到的作品，將多少隱含著遊戲的意味，只是在更大的程度上，作品所關注的層面是著眼於互動的。

當藝術走向背離一切規則的路徑，全然的開放性允許了所有的可能。但是，藝術為創作者提供的寬闊遮罩，讓當代藝術的價值面臨了更難以判別的局面。當代藝術中漸成一格的遊戲與互動傾向，證實了現世語境幻逸迷離的一種風景、觀者地位的提昇，以及善意溝通倫理的建立。面對這樣無所不能的藝境，觀者最大的迷惑，或許多半要來自於「這是不是一件好的作品」的思考，而不再是「這是不是藝術」了。當代藝術以全面的躁動撲向我們，在投身感受它的各種極限之後，流連忘返之餘，適度的冷靜，是為了投身下一次的狂歡。

Game vs. Interaction

Abstract

Taiwan contemporary art after the 1990s, to a certain extent, frees itself from the standard paradigms and norms, serving the deficiency and elimination of "meaning" as a key feature. When people cease the argument on the ultimate meaning or the absolute truth, the essence of "game" reveals in Taiwan Contemporary Art as the key index for new generation in making various arts. The concept of "game" marches through the jungle of obscure meanings and forms a troop in the world of modern art, announcing the sudden emergence of a new force. Works with an amusing tease generously provide the pleasure and entertainment, while other works intend to get its audience involved by means of games. Nevertheless, the process to play implies the conveyance of certain viewpoints far beyond its seemingly sense of lightness.

Game refers to either an action or a status, carrying a subtle connotation "to interact." Although not all the games are designated to interact, yet "interaction" itself has turned out (or claimed) to be a major theme of the contemporary artistic performance. In the late 90s, the prevalent outdoor or site-specific exhibitions in Taiwan aimed at reinforcing the link amongst artists, works and the audience. No matter how much effort made to interact, the autonomy endowed to the audience remains questionable. However, "interaction" inevitably becomes a main characteristic of our contemporary art as well as an abusive term in this very category.

"Interaction" relates to the status of engaging two parties within the same event. It not only refers to the form but also the content of an art piece. What dwells in both ends of the liner "interaction" are mostly artists and the viewers. Nonetheless, an artist may render others' cooperation to complete his work in some cases. As for the audience who simply appreciates the final creation, he faces "the interaction of artist and those being targeted" instead of a direct communication with the artist. It is undeniable that "interaction" represents a pervasive concept, in other words, an artwork placed within the societal frame can never avoid physically or mentally interacting with others. In this book, we intend to narrow down the range when discussing over works involving with the concept "interaction." Meanwhile, we also roughly depict the interaction modes in the chapter "Game." After all, "game" and "interaction" cannot sustain as two equally opposite existences. With an attempt to associate one with the other, we can merely regard the "interaction" as the process or a way to achieve the game. Therefore, works mentioned in the chapter "Interaction" will more or less savor of the playful attitude. To an extensive degree, they actually concern more about the aspect of "interaction" than that of "game."

When Art moves forward to a road that deviates from all rules, it embraces all possibilities with its open-mindedness. Nevertheless, the immense space provided for artists has caused the value of the contemporary art undistinguishable as a consequence. The gradual formed intendancy towards games and interaction proves the elusion and vagueness of modern expressions, the elevation of an audience's position, and the well-intentioned communication ethics being established. Surrounded by the omnipotent environment, the viewers' most confusion derives from judging "whether it is a good art piece" rather than "whether it is art or not." The contemporary art whirls to overwhelm us in its entirety, and we shall resume our calm attitude for a while after flinging into the sensual explorations to an utmost extreme. An appropriate self-possession, as a matter of fact, is to pave the way for indulging in the carnival to come.

第一章

引言： 卸下微言大義之後

■ 台灣當代美術大系

■ 議題篇

■ 遊戲・互動



黃逸民
尋找清涼
2001年
裝置

在與藝術相關的範疇中，要對「遊戲」這個字下一個定義有些困難。遊戲意味著某種「在規則之下想辦法」的活動，它因限制帶來趣味。有的時候，規則或者限制在遊戲中僅只扮演一個圍籬的角色，圍起一個場域讓趣味在其中生成，但無論遊戲或者其規則本身圍起了寬鬆或者嚴苛的活動範圍，最終它的產物必定帶有趣味或者愉悅的成分。要獲得遊戲最終的價值——無關乎勝負成敗的趣味感，只有一個交換條件，那便是全力投入，暫時拋開所有與這個遊戲的邏輯或者規則無關的知識或者教養。當然，遊戲不一定是反智的，但是它建立在參與者的信賴以及認同的基礎上。

「遊戲」可以是作品的形式，也可以是內容，無論何者，當代藝術中顯露的遊戲傾向，指向一種趣味感的追求。至於這遊戲趣味感的多寡，或者更簡而言之的好玩與否，存在著程度不同的差異，這與遊戲本身相關，也隨著參與者的不同，而有因人而異的感受。

遊戲的形式無數，參與者可以從一到無限。在兩人以上參與的遊戲之中，互動則是必要的過程。「互動」是一種相互來往的狀態，廣義地說，所有作品置放在社會之中，必然會與他人產生各種形式的互動。因此在本書中，關於互動的討論將建立在遊戲的基礎之上，亦即將互動的範圍縮小，討論遊戲和互動兩個辭彙並列之時，對於遊戲過程中互動狀態的探討，或者，在形式各異的互動關係中遊戲性成分的重視與挖掘。對於當代藝術中遊戲與互動聯集區塊的討論，將從遊戲出發。雖然某些作品顯露著「狀似遊戲」的質感，在戲謔與荒誕之中包藏大過於遊戲本身的觀念，這些作品也不一定帶有互動的意圖或內涵，但是在整個對於遊戲與互動的探討上，仍是無可遺漏的。

● 第一節 前衛藝術中遊戲與互動的實踐

遊戲和互動的概念做為藝術創作中一種可取的態度，歷史並不長。追溯西方藝術的脈絡，前衛運動對於資產階級藝術自成體制的反動，以藝術與生活實踐的融合做為對策。廿世紀初，達達分子幻想結合藝術和生活為一體，為了達到目標，他們投入改變生活和藝術的實踐；或許這可以視為現代藝術裡遊戲概念的濫觴，他們進行各種批評、論戰、玩笑……，所有衝撞既有體



上圖
杜象
L.H.O.O.Q
1919年

下圖
丁格利用拾得物在斯德哥爾摩國立現代美術館門口坡地上的戶外雕塑
(黑色者)

制衝突的嘗試，是為了在破壞之中顛倒一切價值，將原有對於生活與藝術的價值觀重新寫過。他們所持的反抗姿態，摻雜了些許虛無的味道，但是卻也包含了某種以否定形式呈現的熱情與積極性。達達多變而自由的實驗，前所未有的冒險與嘗試，為此後的前衛藝術開了一扇不算太大卻具相當關鍵的窗口。在達達的創作中，即興的質地隱約中帶有童真的興味。達達者與杜象（Marcel Duchamp）對於現代藝術中「遊戲」這一概念的啟蒙是重要的，無論是一九一九年在蒙娜麗莎的肖像畫上鬍鬚的〈L.H.O.O.Q〉，或者以現成物（Ready-made）創作所破除的藝術神祕性，顛覆動作作為藝術的觀眾帶來焦慮，是此後藝術與生活分際抹除的嘗試先聲。在這裡，達達或者以杜象為代表的前衛運動者，在創作中釋出了遊戲意味的因子，然而對於藝術與生活之間融合的願望，直到觀者的角色受到藝術家的再思考之後，才藉由以互動為宣言的創作呈現出來。

作品之中遊戲性的繼承，循著物體藝術的路線前進，一九五〇年代晚期法國的新寫實主義（Nouveau Realisme）者對於日常生活瑣事的擁抱，反對抽象藝術想像而內省式的自足追求。丁格利（J. Tinguely）的作品集結一些好玩的拾得物，將這些廢鐵機器組合成怪異的裝置，並且具有運動的特性。「這類機器簡直就像垃圾芭蕾舞，極具戲劇性，姿勢又帶悲劇或怪異性，而它的孜孜不倦給人一種傳染性的歡樂。」^[1] 其最為知名的作品如一九六〇年三月十七日於紐約現代美術館雕塑公園舉行的演出〈向紐約致敬〉，一件由數百零件組合而成的巨大機械自我摧毀。丁格利自我摧毀型態的作品，在毀壞的否定動作之中，為觀者帶來驚異與激情的震撼。與此同時，新達達（Neo-Dada）亦以日常生活圖像做為創作上的選擇，而以打破日常

生活與藝術界限而著稱的普普藝術(Pop Art)則直接擁抱生活一切。勞生柏(Robert Rauschenberg)、瓊斯(Jasper Jones)作品中所透露的隨機與日常,或者安迪·沃荷(Andy Warhol)所複製生活風格的表面世界,都相當具有代表性。除了廢物的拼裝與藝術神聖感的消除,偶發藝術(Happening)更進一步強調作品與觀者之間的積極關係。一如布洛克(Bazon Brock)所宣稱的:

過去五十年的藝術歷史,完全靠生產者的改變在決定。不久前,感受(Reception)在藝術生產上也開始扮演重要角色,在偶發裡,參觀者成為事件進行的必要參與者,而動態藝術作品所要傳達的美感,更需觀者在作品前走動。從我的作品,我可以確定,未來五十年藝術發展的變化,將由觀者、參與者、感受出發。美學實務將從傳達行為方式,成為駕馭社會的實務。社會的和美學的實務,將彼此調整……由於體認到這個發展傾向,我的作品因此要促進美學過程裡感知的開發。【2】

布洛克作品〈花開的日子〉(Bloomsday, 1964)在法蘭克福警備總部散發五千份《開花》(Bloom)雜誌,挑釁《畫報》(Bild),將該報上所有專有名詞以「開花」這個字取代。隔年在法蘭克福的勒爾(Loehr)畫廊以裝置的方式擺設日常生活器物,但所有物體都以鐵絲圈綁。他的作品嘗試讓觀眾改變接受藝術品的態度。六〇年代開始,作品與觀眾有更多的接觸,並使觀眾在其中扮演積極角色,成為當代藝術的趨向,觀者在參與作品的過程中進入事件,被喚起感知。卡布羅(Allan Kaprow)談到偶發藝術的活動型態主要有三,第一種是舞台劇形式;第二種是「想法」的偶發,也就是必須藉由閱讀或聆聽來進入狀況的小型表演,像是喬治·布烈希特(George Brecht)擅用的演出方式;第三種即是卡布羅本身最常從事的「參與」偶發,觀者被領導經過城市和各種地方、地窖或電梯,藉由領導到達散布在不同時空的事件裡,歷時長短不一。【3】藉由這些偶發藝術的參與,觀者也進行藝術即生活的實踐,所謂的接觸藝術,早已不是進入美術館接受教養的活動,藝術的神聖性也在過程之中一點一點地消除。另一位藝術家瓦特(Franz Erhard Walther)的作品,也揭櫫了在收受過程中觀者自我及參與的重要性,在沒有特定規則的狀態下,觀者必須自己決定如何與藝術家提供的媒介進行互動。

偶發藝術所強調的遊戲性與互動性是明確的，福魯克薩斯（Fluxus）也是與其相關的藝術運動。

● 第二節 台灣當代藝術中遊戲與互動相關概念的展覽系譜

檢視台灣八〇年代中期以降的前衛藝術（Avant-garde），以及九〇年代所呈現的，與八〇年代有所差異的後前衛（Post Avant-garde）傾向，可以發現在前衛與後前衛的藝術裡，「遊戲」的心態或者狀態是存在的。至少，若以培德·布爾格（Peter Bürger）所言之前衛精神而論，他們想將藝術融入生活中的企圖，造成與原藝術體制認知相左的、荒誕不經的行事，多少也類似於遊戲的狀態。

九〇年代以後的台灣當代藝術，相當程度地擺脫了制式的規則與標準，意義的匱乏與消滅成為現象之一。當我們不再爭辯所謂的終極意義或者何謂真實，「遊戲」性格也顯露在台灣當代藝術中，尤其成為新生代藝術家創作取向之一。「遊戲」的概念穿越嚴肅的意義森林，在當代藝術的世界裡形成一支隊伍，宛如異軍。或許，遊戲也分「好玩的」與「不好玩的」，但有趣的是，有些帶著遊戲趣味的作品慨然地提供一種娛樂的興味，也有一些作品欲透過遊戲的方式讓觀者參與，在這遊戲和玩耍的背後，卻不那麼輕鬆。「互動」在台灣當代藝術中逐漸成為表現（或宣稱）的重點之一。尤其九〇年後期台灣風行的戶外或特定場域（site-specific）的展覽，有意加強藝術家、作品與觀眾的連結。無論這樣的互動行為中，觀者究竟能展現多大的自主性仍是可議，但「互動」確實躍升成為當代藝術的特質之一，「互動」這個辭彙，也成為當代藝術範疇中幾乎氾濫的字眼。

如果以幾個展覽做為考察對象，可以一路描繪出台灣當代藝術中，與「遊戲」、「互動」相關概念形成的一張地圖。「遊戲」在展覽之中不一定被強調，但卻常常成為一種隱性的質地，藉由「互動」的標舉，發生效應。

（一）從打破規則開始，尋求遊戲與互動的可能

在官辦展覽紀錄上，一九九四年台北縣美展採取了與往年不同的作法。「以往地方美展一直延續『國展』、『省展』的模式，以國畫、油畫、水彩、