

TAIWAN CONTEMPORARY ART SERIES

議題篇

虛擬・實擬

台灣當代美術大系

徐婉禎 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：虛擬・實擬 =
Taiwan Contemporary Art Series / 徐婉禎. -- 初版. --
台北市：文建會，2003〔民92〕面；21×29公分。
含索引
ISBN 957-01-5419-5（精裝）
1. 美術 - 台灣 - 歷史
909.232 92019779

台灣當代美術大系

Taiwan Contemporary Art Series

〔議題篇〕**虛擬・實擬**

徐婉禎 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／王庭玟

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

總經理／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 957-01-5419-5（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

虛擬·實擬

徐婉禎 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 前言
16	第二章 何謂「虛擬」？何謂「實擬」？
17	第一節 相對應於「真實」的三種不同動作
21	第二節 「虛擬藝術」與「實擬藝術」
29	第三章 藝術根源及其脈絡
30	第一節 藝術疆界的破除：達達藝術
32	第二節 意識底層的體現：超現實主義藝術
34	第三節 世俗商品的應用：普普藝術
36	第四節 「虛擬」、「實擬」藝術的承傳與比較
40	第四章 台灣產生「虛擬」與「實擬」藝術的時代背景
41	第一節 台灣的藝術潮流

42	第二節 政經發展使「真實」遭受嚴重懷疑
46	第三節 「虛擬」、「實擬」藝術水到渠成
48	第五章 作品解析
49	第一節 類似「虛擬」、「實擬」而易混淆的作品
93	第二節 「虛擬藝術」與「實擬藝術」作品
137	第三節 總結
143	第六章 影響與展望
144	第一節 可能產生的影響
150	第二節 未來的發展
154	第七章 結語
156	台灣藝術家及作品圖版索引
159	作者簡介

本書摘要

十八世紀的「工業革命」帶來了生產線大量生產的機械複製時代。二十世紀末，因為有線電視、個人電腦、網際網路的普遍使用，各方面的訊息都被化約為電子數位訊號，快速且四通八達地到處傳播，這波資訊數位化革命則帶領著人類走進了「資訊社會」。

其實，人類文明的發展史即是一部逐漸抽象概念化的演化史，工具媒體隨著科技進步而巨幅改變，網路世界的蓬勃發展，皆使得「虛擬化」及進一步的「實擬化」，因為「資訊社會」的降臨而益發彰顯。這的確是無可抵擋的世界性趨勢，科技的觸角伸向藝術並造成影響更是無可避免，甚至可能成為藝術創作上的新主流。

尤其台灣經歷了政治解嚴的巨大轉變，瞬間從百般壓抑到肆無忌憚，使得一九九〇年代後的台灣社會，瀰漫著一股濃烈的懷疑氣氛。政治社會上的意識型態革命與使用工具的數位化革命，兩者在台灣取得最佳的結合，使得原本篤信的真實受到懷疑，這樣的結果似乎是「虛擬藝術」與「實擬藝術」的開端，基於此，意欲探討台灣當代藝術中「虛擬」與「實擬」類別的作品，以及作品與時代背景的互動，就成為筆者書寫此書的必然。

因為「虛擬藝術」及「實擬藝術」都尚屬新興的研究主題，並無太多與之相關的專題資料可供參考，所以書中相關於「虛擬」、「實擬」以及「虛擬藝術」或「實擬藝術」的定義、概念描述與作品特徵、評論，都是由筆者觀察思考後歸納得出，本書較強調的是觀察與印證，卻非只就既有的資料文獻進行整理耙梳。須得先做解釋的是，本書所謂的「虛擬藝術」或「實擬藝術」都是以作品的特質精神為出發點進行討論，不等同於「科技藝術」或「數位藝術」或「網路藝術」等著重於創作媒介工具的論述。

為清楚解釋「虛擬」、「實擬」的確切意義，書中論及三種不同性質的「真實」：「複製真實」、「再現真實」與「創造真實」；而「虛擬藝術」與「實擬藝術」都屬「創造性真實」的範疇，其所憑藉的基礎是普世存在的「邏輯共識」。「虛擬藝術」做為一種虛構式的模擬，就像是魔幻的化妝術，虛有其表地取信於觀者官能性判斷；相對於此，「實擬藝術」則為一種實踐式的模擬，如同生物科技中的基因改造工程，包含有官能性與功能性的內外兼顧，是一種足以取代舊真實的新真實。

除了從產業工具改變與政治解嚴兩方面著手，來討論台灣產生「虛擬藝術」、「實擬藝術」的自發性時代背景因素，本書更進而推測其承接自西方的藝術根源與脈絡。至於台灣當代藝術中，相關於「虛擬」及「實擬」的代表性作品，其特徵、相互比較、分類及所造成的影響、未來可能的發展等，在書中亦有大篇幅的分析探討。

Virtual Reality / Real Virtuality

Abstract

The Industrial Revolution in the 18th Century leaped into a stage of mass production, which caused the products being machine-manufactured in the production line. At the end of the 20th Century, messages from whatever aspects are all digitalized into signals to broadly transmit in a click due to the common use of cable TV, PC as well as Internet. The wave of Digitalization Revolution leads people to enter an "Information Society".

As a matter of fact, the development of human civilization is a gradual evolution of abstract conceptualization. Whilst the media change drastically with the advancing technology, the cyber world booms to elaborate Virtual Reality and Real Virtuality, heralding the arrival of Information Society. It turns to be an irresistible global trend. Technology reaches its antennas towards Art, pose an unavoidable impact, and even form a nouvelle mainstream in making art.

The above change should also attribute to the lift of the Martial Law in Taiwan political ecology. Instantaneously, it liberates the public from the malicious suppression into an outrageous liberty. Suspicious atmosphere permeates through every hierarchy in the late 1990s as a consequence. The respective revolutions of political/societal ideology and digitalization combine to create a doubt towards the long-hold belief on Reality. Virtualized and Realized Simulation Art emerge as a response. The intention to analyze works categorized in "virtual reality" and "real virtuality" in Taiwan contemporary art and their interaction with the historical background, therefore, is the driven force to compose this volume.

Since Virtualized and Realized Simulation Art belong to a newly explored field, there are few references relevant to this subject. The definition, concept, feature and critic of Virtual Reality/Real Virtuality and Virtualized Simulation Art/Realized Simulation Art depicted here are mainly drawn from the author's observation and contemplation on various facts. We intend to emphasize on observation and validation instead of a mere collection of existing data and documents. It needs to be explained first that we explicate the essence of Virtualized Simulation Art/Realized Simulation Art on the "spirit" of art pieces, which differs from the narrative of media-oriented Technology Art, Digital Art or Network Art.

Must we raise three-leveled reality: reproductive, representative and creative, in order to illustrate the concise definition of Virtual Reality and Real Virtuality. Both fall into the category of Creative Reality that derives from the universal logic. As an fabricated simulation, Virtualized Simulation Art fools the sensational judgment of its audience to make believe. Realized Simulation Art, as a contrast, includes sensuality and functionality as to genetic engineering in the biotechnology field. We may consider it a new reality that self-sufficiently replaces the old reality.

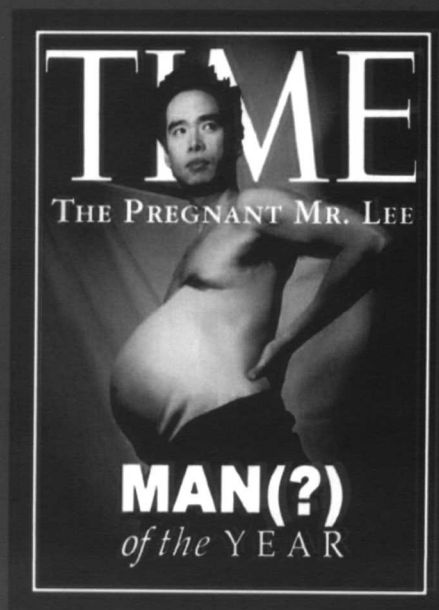
In addition to the spontaneous factors of emerging Virtualized and Realized Simulation Art (i.e., the lift of Martial Law and industrial revolution), we further speculate that this type of art inherits certain original concepts of western art. Regarding its representative works in Taiwan contemporary art, we also put a lengthy description on their feature, comparison, categorization, influence and future development.

第一章 前言

■ 台灣當代美術大系

■ 議題篇

■ 虛擬・實擬



李明維
孕夫計畫
2000~2002年
網站架設、網頁展示

科

學，帶來生活形態的改變。

科學發展對世界所造成的影響總是廣大深遠而無所不在，其影響所及並不止於埋首閣樓象牙塔裡的科學家，而是像被打翻了的潘朵拉盒子，一發不可收拾地侵入一般人的日常生活之中，改變生活模式、改變社會型態，無論我們對它歡不歡迎，都不影響它不斷前進的步伐。

早在一五四三年，哥白尼（Nicolaus Copernicus）駁斥教會的地球中心說，指出地球以太陽為中心旋轉才是自然界天體運行的規律，從此開始，既有的宇宙觀、時間觀、空間觀，不斷被前仆後繼的科學新發現所推翻。一六一〇年，義大利科學家伽利略（Galileo Galilei）發明了天文望遠鏡，他在一六三二年的著述〈關於世界兩個主要系統的對話錄〉（Dialogue on the Two Chief Systems of the World）中，以實際觀察到的現象否定了教會長久既存的地球中心論宇宙觀（哥白尼提出學說，伽利略以實際現象證明）；達爾文（Charles Darwin）於一八五九年撰寫完成的〈以自然淘汰為手段的物種起源，生存競爭中優勢物種的保存〉（On the Origin of Species by Means of Natural Selection, or the Preservation of Favored Races in the Struggle for Life），文章標題就明白指出，「自然淘汰」（natural selection）的機制取代了上帝創造新物種的地位。

人類的視野因科學蓬勃發展而逐漸開闊，所認知的世界觀也隨之改變，十八世紀是以牛頓（Isaac Newton）和拉普拉斯侯爵（Pierre-Simon Laplace）為主的「線性機械論」式世界觀；十九世紀「波動」的世界（薛丁格的波動力學）和「粒子」的世界（狄拉克的量子力學）從相激辯到最後共生共存（所有的物質，包括「光」都同時具有「波動」與「粒子」的雙重屬性）；二十世紀初，愛因斯坦（Albert Einstein）先以「狹義相對論」，後以「廣義相對論」帶領我們進入相對性的世界，自此人類生存的世界維度，從原有的xyz三維的空間座標，加入了時間而成為四維，光速更使原有的絕對線性變成有相對彎曲的可能；甚至一九二七年德國量子物理學家海森堡（Werner Heisenberg）發表「測不準原理」（uncertainty principle）之後，測量條件的引入，竟打破了「準確」此一科學的基本精神，使我們處在「測不準的世界」中。

當人們學著去適應追趕科學所帶來的改變與影響，科學卻不停下腳步等待，反而更是以迅雷不及掩耳的速度，快速向前邁進，對我們生活的影響也日



吳賜惘
咬文絞字圖書館
1995年
裝置
(王庭玫攝)

漸擴大更加深遠。

●「文明」程度就是「抽象化」、「概念化」亦或是「虛擬化」的程度。

科學愈加快速地發展，促使人類文明愈加高度地開發，某方面看來，人類文明開發的程度其實也正是「抽象化」、「概念化」亦或是「虛擬化」的程度。「虛擬化」是建立在「想像力」和「共識」之上，文明越是進步，「虛擬化」的程度也就越高，高度文明開發正意味著：依據高度「想像力」與「共識」，過著高度「虛擬化」的生活。

藉由人類的貨幣演變可以清楚瞭解文明與「虛擬化」間的關係。人類社會進入分工之後，產生最早的交易模式是「以物易物」，只要兩造雙方認可，貨品可以直接交換；慢慢地，集結居住一起的人，可能是部落或國家，開始對某一種物質產生共識，並給予該物質以「有價」的地位，於是便出現以此「共同認為有價值之實體物品」做為交易時的媒介，這類的實體物品可能是：貝殼、金、銀……，因為這些物品的價值均是建立在人的「想像力」與「共識」上，「虛擬化」就此開始；接著，各個集結所在地政府，以此有價值之物品為後盾，印製發行錢幣紙鈔，流通於市。我們現在使用錢幣進行消費，錢幣本身只是一張紙，它的價值實際是建立在使用者的「共識」，奠基在背後的黃金或白銀則是凝聚這個共識的支撐與基礎，一百元面額錢幣的意義正在於：「我們一致都同意這張紙具有一百元等價的價值」。

然後，信用卡、有價證券相繼出現，更將「虛擬化」精神推至極致。現在計算一個人的財富多寡，已經成為「數字」的抽象問題，收入或支出只是銀行帳面數字的變化跳動。我們努力工作，為的是賺取帳面數字的增加，利用增加的數字進行消費，換得食、衣、住、行的不虞匱乏。顯然，我們已經運用我們的「想像力」長期過著高度「虛擬化」的生活，只是我們身處其中而渾然不覺。

●「虛擬」乃至「實擬」的能力，因為「資訊社會」而如虎添翼。

雖然「虛擬」早已存在且就在日常生活之中，現在卻因為科技進步、工具媒體的改變，而成為「資訊社會」中最大的特徵之一，對此麥克魯漢首先闡述了「地球村」(Global Village)的概念，描繪了這個由電子媒介所連結起來的世界。他宣稱，社會已從機械化的、客觀的、關係單純的，且為「視覺的」印刷品世界，經由衛星和其他轉播設備，轉變為可沈迷的、關係糾纏的、立即的，且為「聽覺的」電子世界。電子媒介是一種直接對人類意識的技術模擬，透過

它，「吾人的中樞神經系統被技術性地延伸，達到一個使我們必須面對人性整體的地步」。

可以這麼說，「資訊社會」的高科技工具使「虛擬」大肆彰顯，而「資訊社會」無遠弗屆的傳播能力，也使「虛擬」乃至進一步的「實擬」如虎添翼。「虛擬」與「資訊社會」是相依偎相輔成的，複雜且健全的抽象制度支撐著高度「虛擬化」的社會和生活，也只有大量又快速流通的資訊（資訊社會），才能維持這些抽象制度的順利運轉，同時刺激人更高度的想像力，在人的想像力與這些資訊交互影響下，不但維持並擴展了「虛擬化」的進程，並繼續著文明更高度的發展。

資訊社會電子媒體的E世代，^[1]「對假認真」的、「遊戲」的、「虛擬與真實混合」的意識，適逢台灣政治解嚴瞬間從百般壓抑到肆無忌憚的巨大轉變，使得一九九〇年代後的台灣社會，瀰漫著一股濃烈的懷疑氣氛。政治社會上的意識型態革命與使用工具的數位化革命，兩者在台灣取得最佳的結合，使得原本篤信的真實受到懷疑，這種虛擬世界所造就的虛擬文化風潮，無孔不入地也吹進藝術相關的領域，這似乎是「虛擬藝術」與「實擬藝術」的開端，伴隨E世代人類成為新竄起的藝術型態，實是大環境新時代的新趨勢。

「當代藝術」，除了是當時代出現的藝術潮流作品，另一個意義則是切合當代精神的藝術型態，「虛擬藝術」與「實擬藝術」就是切合現今「資訊社會」精神的當代藝術型態。「虛擬藝術」與「實擬藝術」雖已出現部分相關作品，在台灣卻尚屬於起步階段，只是摸索的開端。本書以台灣當代，尤其是政治解嚴後的九〇年代至今的藝術作品為對象，粗略探討「資訊社會」對台灣當代藝術的影響，提出「虛擬藝術」與「實擬藝術」的概念。因為此為新興的討論主題，並無與之相關的專題研究資料可供參考，其中相關的定義、概念描述、作品特徵，乃由筆者觀察作品自行歸納得出，而社會史料及藝術史料則是參考歷史著述，以及相關的藝術類雜誌文獻，多數的內容來自方法學的現象理解歸納與演繹，較強調的是觀察與印證，而非資料整理。

書中除本章前言之外，分別以第二章說明相關的詞彙定義及概念分析，指出「虛擬」、「實擬」之「創造真實」性質有別於「複製真實」與「再現真實」，試圖針對「虛擬」、「實擬」界說其中的關連與差異；第三章則嘗試去追溯「虛擬藝術」與「實擬藝術」可能承襲的藝術根源，是「達達藝術」、「超現實主義藝術」、「普普藝術」此一脈絡；第四章是想找出台灣當代社會產生

李明維
孕夫計畫
2000~2002年
網站架設、網頁展示

「虛擬藝術」、「實擬藝術」作品的時代背景，包括了政治與經濟環境的改變所生成的社會文化氛圍；第五章針對台灣當代的「虛擬藝術」、「實擬藝術」作品進行解析討論；第六章則討論了其影響及對未來的展望；最後在第七章作簡單的結語。

تداعيات قضية «الرجل الحامل»

تجربة محكوم عليها بالفشل

تنفرد به «أخرس»

الأسبوع الماضي انفردت «أخرس» ببرنامج حوار غير شاذ مع رجل أمريكي أصبح حاملا بعد زرع جنين بشري في محويف بطنه. وفي هذا الحوار أكدت الطبيبة الأمريكية المتفرغة على هذه التجربة الغربية والمفجرة أن حالة الجنين والرجل على صابر، وتنبأت بأن عملية الولادة القادمة ستنتهي بنجاح يعتبر انجازا في مجال جديد ينقل عليه «حمل الرجال»!

دكتور محمد المليجي، أتوقع مولودا مشوها وموته

عبد المنعم نجم: التجربة قلب للحقائق لا تقدر

عبد المنعم نجم

تداعيات قضية «الرجل الحامل»

في سياق حديثه عن تجربته مع «الرجل الحامل» في برنامج حوار مع «أخرس» في القاهرة، أكد الدكتور محمد المليجي، رئيس مركز البحوث الطبية في القاهرة، أن التجربة كانت ناجحة من الناحية العلمية، لكنها فشلت من الناحية الأخلاقية. وأضاف أن الجنين الذي زرع في بطن الرجل لم يتطور بشكل طبيعي، بل أصبح عبارة عن كتلة لحمية غير قابلة للحياة. وأكد أن التجربة كانت خطيرة على الرجل، وقد تعرض لعدة مضاعفات صحية. وأكد أن التجربة كانت غير أخلاقية، لأنها كانت تهدف إلى إنتاج جنين بشري من دون أم، وهو أمر غير مقبول أخلاقيا.

عبد المنعم نجم

تداعيات قضية «الرجل الحامل»

أكد الدكتور محمد المليجي، رئيس مركز البحوث الطبية في القاهرة، أن التجربة كانت ناجحة من الناحية العلمية، لكنها فشلت من الناحية الأخلاقية. وأضاف أن الجنين الذي زرع في بطن الرجل لم يتطور بشكل طبيعي، بل أصبح عبارة عن كتلة لحمية غير قابلة للحياة. وأكد أن التجربة كانت خطيرة على الرجل، وقد تعرض لعدة مضاعفات صحية. وأكد أن التجربة كانت غير أخلاقية، لأنها كانت تهدف إلى إنتاج جنين بشري من دون أم، وهو أمر غير مقبول أخلاقيا.

【註1】E世代 (Electronic Generation) · 指的是生長於電子媒體環境的世代，相關的尚有N世代 (Next Generation) 下一個世代與D世代 (Digital Generation) 數位媒體世代。詳細內容請參考楊裕富、林萬福著，《後現代設計藝術：E行銷品味論！N世代流行戰！》，田園城市文化，頁11。