

## 無限副本與瞄準器

展覽日期 | 2026 年 03 月 28 日至 2026 年 06 月 28 日

展覽時間 | 週二至週五 09:00-17:00、週六、週日 09:00-18:00

展覽地點 | 國立臺灣美術館 103-107 展覽室、美術街

策展人 | 陳湘汶

主辦單位 | 國立臺灣美術館

合辦單位 | 文化部

特別感謝 | 法國在台協會

本展覽由中華民國文化部「藝文場館科藝創新計畫」支持。

The exhibition was supported by the Ministry of Culture (Taiwan), R.O.C., under the Technology Art Venues Innovation Project.

## 展覽簡介 |

位於第一島鏈，臺灣不僅是地緣政治的兵家必爭之地，更長期身處於「灰色地帶」的凝視與演練之中。本展以此為立足點，企圖從電子遊戲式的世界觀出發，探索「資訊權力戰」、「地緣政治」以及「戰爭倫理」等議題。然而，本展並非意在收集或展示戰爭的紀實影像，亦非重現煙硝瀰漫的創傷現場；而是試圖透過不同藝術家的創作路徑與異質觀點，深入反思「圖像機制」。

展場的敘事分為三個子題段落：「角色選單與視覺校準」裡的作品透過魔改電玩遊戲的機造影片、拆解 3D 製圖軟體的邏輯，探討虛擬與現實之間鏡射的相似性；「前方戰區迷霧」將意識形態與疆界在不同情境下的脆弱性呈現出來，所有影像與網路科技不斷加速，反而讓知識與媒介識讀的空間遭到無限的緊縮；「開發者模式已載入」將呈現人類與圖像工具競逐、懷疑、合作的藝術提案，試圖摸索這座龐大的網路圖像世界背後，究竟隱藏著何種權力關係。

全球已然成為一座巨型的戰爭劇場，地球上不同區域的爭端與角力，彷彿各自開啟了「副本」，這些戰場受制於後冷戰架構下那些隱形的大手，它們在對立陣營的幽暗處，將各地的衝突連結在一起。相比於實體地理疆界上的駁火，資訊與網路的虛擬戰場對人類社會的影響更為深遠。從早期空拍機的偵查窺孔，到今日由 AI 驅動的無人機蜂群，鏡頭已成為一種「間接」瞄準的儀器。當代軍事行動正經歷徹底的「去現實化」——影像戰勝了實物，使得殺戮行為變得抽象化，成為了一種自動化的、無菌的程序。這層由高科技建構的虛擬介面，構成了一道暴力的「框架」或濾鏡，它在我們產生情感之前，就預先裁決了哪些生命是「值得被哀悼的」，而哪些軀體僅是被視為必須清除...或者無關痛癢的。

最終我們必須直視：操控圖像與網路的人，就決定了戰爭的劇本。現實世界的資本競爭、軍事戰爭與地緣政治，正如同操作虛擬遊戲一般，透過新聞與社群媒介融入大眾日常。這種改變並非一夕爆發，而是如同溫水煮青蛙般改變了我們的認知。然而，這並不意味著我們只能是被動的 NPC。只要能維持清明的思辨能力，便能期待真正的生產力與能量，其實始終隱藏在那些得以穿越框架的人們手中。而本展在如此急迫的時刻，希望能透過藝術的反身性，保持覺知，不斷校準通往未來的座標。

## 參展藝術家 |

艾莉絲·巴克內爾 Alice BUCKNELL

克文·布黑 Kévin BRAY

陳庭榕 CHEN Ting-Jung

鄭亭亭 Ting-Ting CHENG

塞薩爾·埃斯庫德羅·安達盧斯 César ESCUDERO ANDALUZ

許哲瑜&陳琬尹 HSU Che-Yu & CHEN Wan-Yin

阮柏遠 JUAN Po-Yuan

許天財 Olivia KOH

李亦凡 LI Yi-Fan

林瑜亮 LIN Yu-Liang

劉廣隸 LIU Guang-Li

佐藤瞭太郎 Ryotaro SATO

全面拒絕 Total Refusal

王連晟 WANG Lien-Cheng

艾蓮諾·韋伯 Éléonore WEBER

## 展出作品 |

### (一) 角色選單與視覺校準

早在察覺之前，我們就已經在這場看不見邊界的巨大遊戲戰局裡。請在此校準您的視線，並意識到每一次的觀看，其實都是對感知的重新瞄準與馴化。



劉廣隸〈3D 拍攝教學：蛙眼告訴了蛙腦什麼？〉

| 中國

LIU Guang-Li Tutorial – How to Shoot in 3D?

What the Frog's Eye Tells the Frog's Brain?

2020

單頻道錄像、彩色、有聲、拾得影像、3D 動畫

8 min 37 s 藝術家提供



全面拒絕〈如何消失〉 | 奧地利

**Total Refusal *How to Disappear***

2021 單頻道錄像

21 min

藝術家提供

---



阮柏遠〈在 *Fronta na maso* 之下，尋找鼻子〉  
| 臺灣

**JUAN Po-Yuan *Searching for the Nose Beneath  
Fronta na maso***

2026

錄像、PLA、印刷紙、塗鴉、現成物

尺寸依展場空間而定

藝術家提供

---



阮柏遠〈刷圖\_tw〉 | 臺灣

**JUAN Po-Yuan *Grinding\_tw***

2026

錄像、不鏽鋼、LCD 螢幕、電線

尺寸依展場空間而定

藝術家提供

---



佐藤瞭太郎〈互換〉 | 日本

**Ryotaro SATO *Interchange***

2022 4K 錄像

8 min 33 s

藝術家提供

---



林瑜亮〈只記得一點影子〉 | 臺灣

**LIN Yu-Liang *Nothing But a Faint Shadow***

2026

多頻道錄像裝置、複合媒材雕塑、燈光裝置

尺寸依場地而定

藝術家提供

---



佐藤瞭太郎〈虛擬人生〉 | 日本

**Ryotaro SATO *Dummy Life***

2025 噴墨列印

26.6 x 40.0 cm x 10 件 (pieces)

藝術家提供

---

## (二) 前方戰區迷霧

請試著在混亂的雜訊中辨識方位，因為在這場沒有明確前線的戰爭裡，最危險的並非可見的敵人，而是景框和資訊背後無形的大手，以及再也無法輕易二分的敵我關係。



許天財 Olivia KOH | 澳大利亞

金門大橋的日落 *Sunset at Kinmen Bridge*

2026

4K 雙頻道錄像，無聲

7 min 5 s

藝術家提供



艾蓮諾·韋伯〈永無黑夜〉 | 法國

Éléonore WEBER *There Will Be No More Night*

2020

錄像

76 min

Filmotor s.r.o. 提供



鄭亭亭〈口述影像〉 | 臺灣

Ting-Ting CHENG *Audio Description*

2026 三頻道錄像

70 min

藝術家提供



陳庭榕〈以他們之名〉 | 臺灣

CHEN Ting-Jung *Of Their Signs*

2025 時間性媒體 (10 聲道聲音系統與單體喇叭、4 聲道感應式聲音系統與接收器耳機、銅圈、電力、網路訊號接收器與發射器、金屬、黑色玻璃、白色地毯、1971-2025 聯合國針對領土爭議之演講)

18 min 20 s 藝術家提供



李亦凡〈你不愛我了喔〉 | 臺灣

LI Yi-Fan *Don't You Love Me No More*

2016

複合媒材（密集板、水泥漆、蠟筆、木材）

尺寸依展場空間而定

國立臺灣美術館典藏



塞薩爾·埃斯庫德羅·安達盧斯〈網路異議所用  
之自由且通用切斷套件〉 | 西班牙

César ESCUDERO ANDALUZ *F.U.C.K. - ID. Free  
Universal Cut Kit for Internet Dissidence*

2017-2025 塑膠、鐵

15 x 25 x 55 cm 藝術家提供



劉廣隸〈非常·非常·非常地〉 | 中國

LIU Guang-Li *Very, Very, Tremendously*

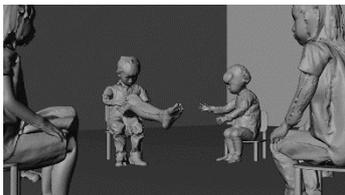
2021

單頻道錄像、彩色、有聲、拾得影像、3D 動畫使  
用從破解版本《戰地 風雲 4》中擷取之 3D 素材  
製作

12 min 12 s 藝術家提供

### （三）開發者模式已載入

科技如同一具延伸感知的透鏡，既協助我們洞察世界的細節，也需要我們時時檢視其內在的偏見與裂隙。透過辯證，彼此的關係不斷編寫中——朝向一個相互滋養、有機循環的生態系邁進。



許哲瑜&陳琬尹〈災變論：在廢墟〉 | 臺灣

HSU Che-Yu & CHEN Wan-Yin *Catastrophism: In  
the Debris*

2025

錄像裝置

3 min 48 s

藝術家提供



王連晟 〈生存的辯證法〉 | 臺灣

WANG Lien-Cheng *Dialectics of Survival*

2025

3D 列印元件 (PLA)、電磁脈衝裝置、攝影機、鋁擠型、鋼珠、馬達、螢幕

尺寸依展場空間而定

藝術家提供



克文·布黑 〈原型夾制：塑造身分，置換世界〉 | 法國

Kévin BRAY *ProtoVise: Shaping IDs, Swapping Worlds*

2024 白色 PLA 3D 列印、錄像投影、聲音

尺寸依展場空間而定

變形者 2.25m (H) × 1.68m (W) × 2.27m (D)

定型者 2.02m (H) × 1.32m (W) × 1.99m (D)

藝術家提供



艾莉絲·巴克內爾 〈地球引擎〉 | 美國

Alice BUCKNELL *Earth Engine*

2026 電子遊戲

循環播放

藝術家提供

---