

會動的藝術

PARTICIPATING ARTISTS

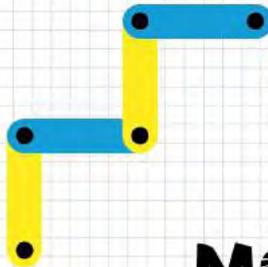
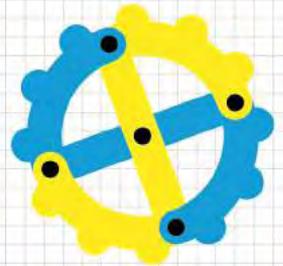
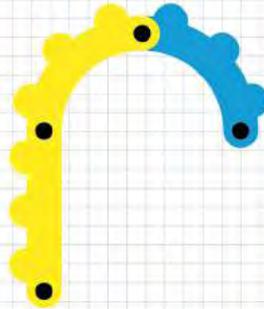
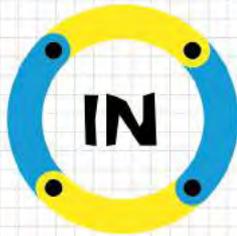
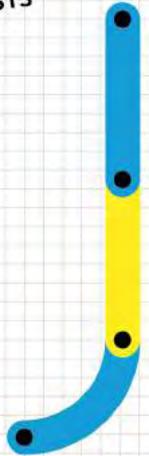
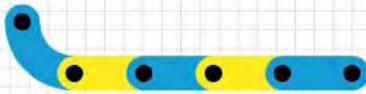
SHYU Ruey-Hsuann

WANG Chung-Kun

CHIU Chao-Tsai

YU Shih-Fu

ART



參展藝術家

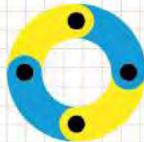
徐瑞憲

王仲堃

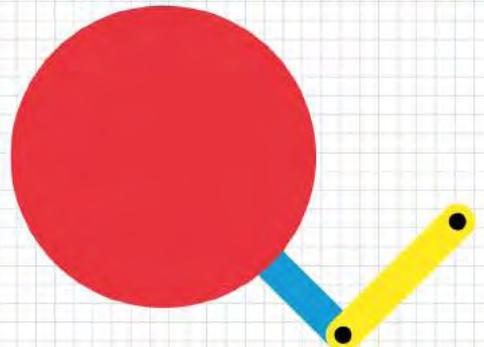
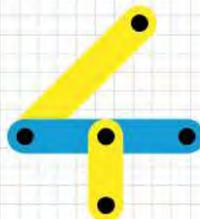
邱昭財

孟施甫

MOTION



2019.11.23-
2020.4.26



徐瑞憲

王仲堃

邱昭財

孟施甫



會動的藝術 ART IN MOTION

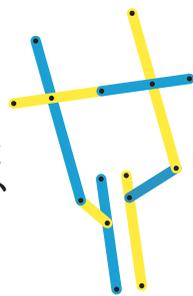


當代藝術經常被貼上「難懂」的標籤，觀眾面對由金屬零件構成的動力裝置時，往往不知該如何欣賞。事實上，動力裝置藝術家的創作靈感，多半來自個人經驗和日常生活，因此當我們欣賞動力藝術時，面對的不只是機械的造型與結構，也是藝術家的回憶與情感。若能像認識一位朋友那樣地認識作品，聽見它背後隱藏的故事，看似艱難的藝術品，是不是也變得親切？比方說，徐瑞憲的作品常以家族和記憶為主題，具有動人的力量；孟施甫的飛行裝置，彷彿訴說年輕藝術家自由無畏的熱情。

另一方面，在強調效率和功能的時代，費時創作一件無用的機械裝置，到底是為了什麼呢？王仲堃的自製樂器無法演奏樂曲，卻必須透過複雜的機械結構、電腦程式和手工藝才能完成；電力公司發電廠的機組運轉，可以供應我們日常用電，而邱昭財打造的手搖發電裝置，只能讓燈泡維持三十秒至一分鐘的光芒。

或許我們可以這麼想：這個世界需要科技的「有用」，也需要藝術的「無用」，藝術不具實際用途，卻彰顯了信念、想像力和作夢的可貴，這些動力裝置藝術家就像希臘神話中迎向太陽的伊卡洛斯，展現了人類飛行的能力。

徐瑞憲



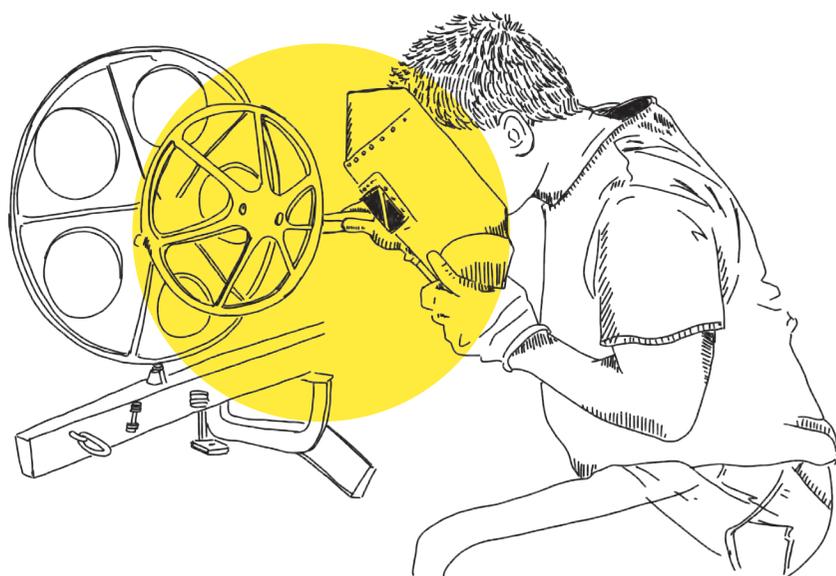
徐瑞憲從小跟著母親去拾荒，兩人推著資源回收車，沿途撿拾各式各樣的廢棄物。童年的他邊走邊撿，就像一場公路冒險，長大後，他走得更遠，努力去了法國。



他到法國念書時，初次接觸到動力藝術，並發現這就是他想做的事。當時他對物體的運動原理不甚了解，經過不斷的實驗，最後才讓機械動了起來。

他又心想，機械摸起來冷冰冰的，是不是能為它加入一些溫暖？他想到了每天上學途中撿拾的羽毛。每根羽毛都曾連結著心跳，也曾在天空下自由的飛翔，於是他結合機械與羽毛來創作，讓那些鴿子的生命飛入他的作品中，原本冰冷的機械因此多了詩意與溫度。

他在法國求學的時候，十分想念家人，有次深夜搭乘火車，他忽然覺得自己像候鳥一般，在台灣和法國之間遷徙。他細心保存每趟旅程的火車票，回到台灣後，更利用銅版腐蝕技術，將車票上的字烙印在銅片上，打造一雙雙不停拍動的金屬翅膀。



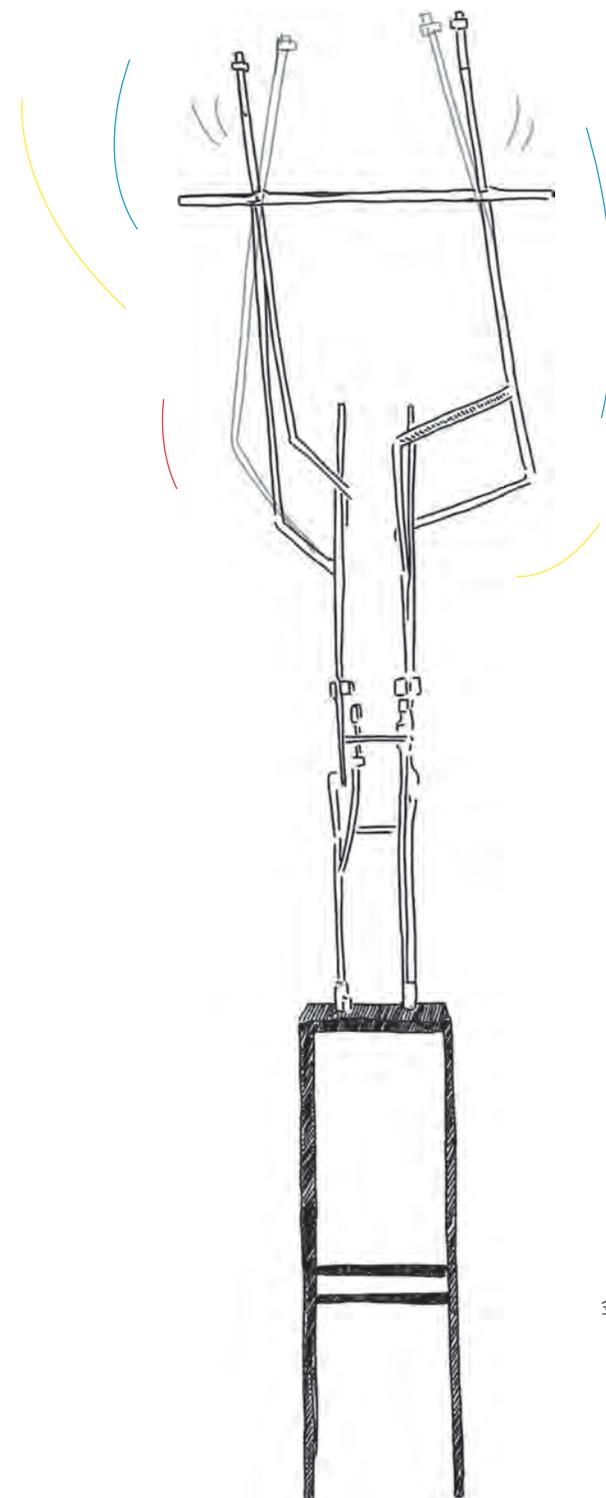
徐瑞憲喜歡蒐集老東西，例如廢棄物或者日常生活用品，它們可能曾是某個大型機器的零件，或者原本生產出來有特定的用途，現在都變成了「破銅爛鐵」。對他來說，每個零件像是一個個單字，他將零件組合起來，有如造句一般。他重新焊接、組裝這些物件，再鋪設電路，讓它們變成動力裝置，物件失去原本的功能之後，反而變成一件「會說故事」的藝術品。

痕跡

徐瑞憲以動力機械來保留回憶，假如將他的作品一字排開，我們會看見一段漫長的光陰旅程，是藝術家從童年至今的歲月，也是從台灣、法國到美國的里程。

《痕跡》這件作品更利用動力機械的規律節奏，將看不見的「時間」畫出來。

《痕跡》以兩根手臂般的鐵桿，各自握著炭筆，把牆面當成畫布來繪畫。當你靠近它時，它就會開心地揮舞手臂，在牆面上不停塗鴉，留下一圈圈時間經過的痕跡。

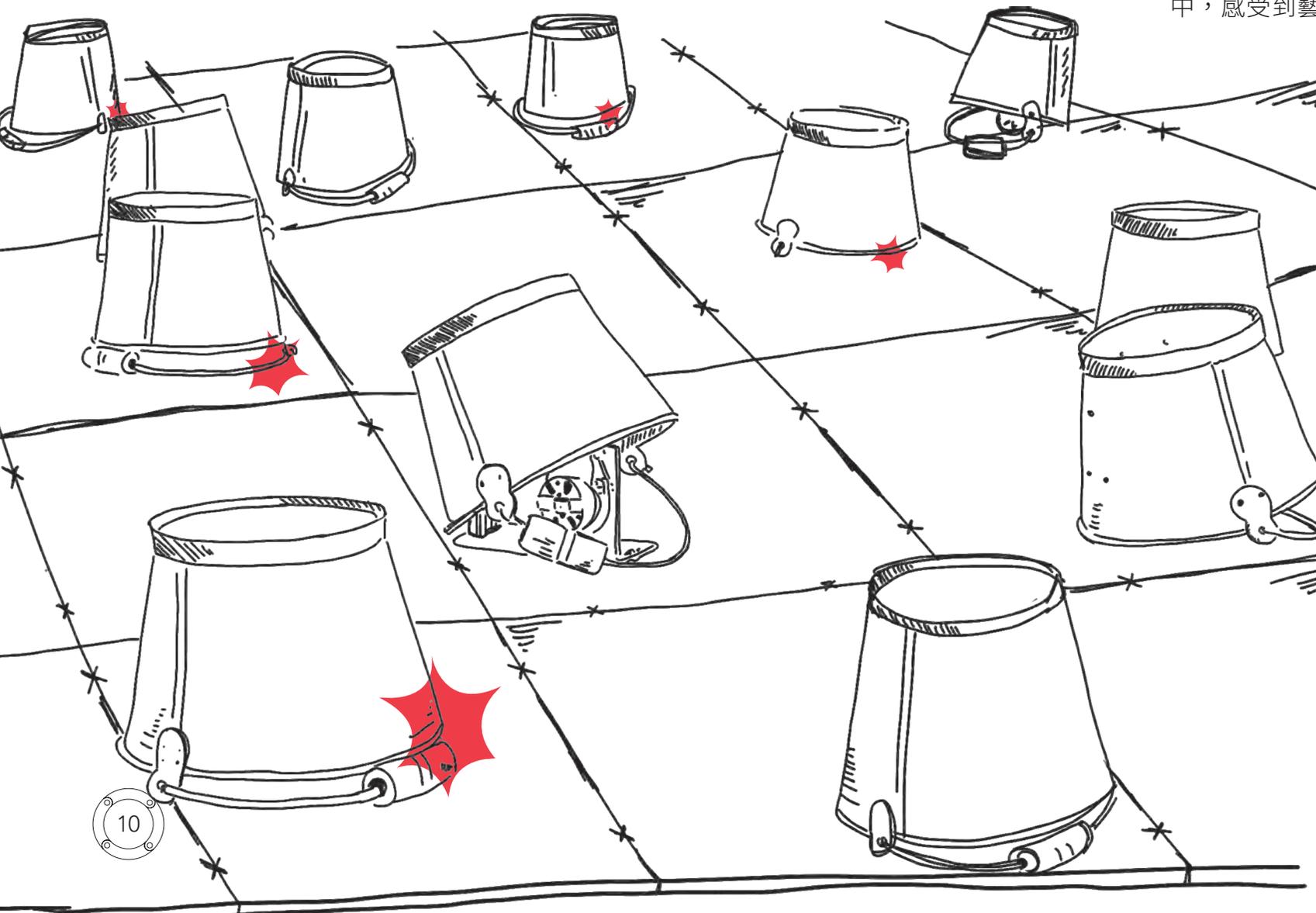


徐瑞憲 《痕跡》 2011
29.21cm x 25.4cm x 260cm
金屬、馬達、炭筆、電線、感應器

一種行為

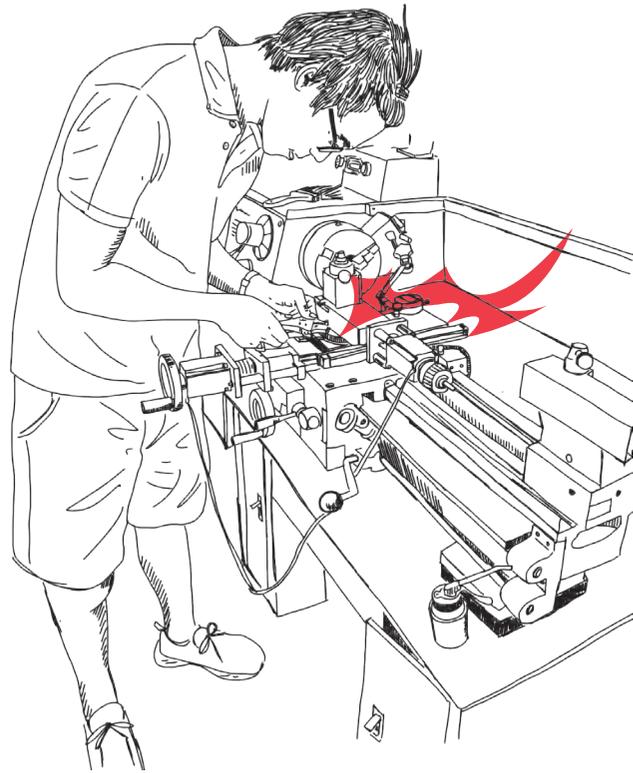
徐瑞憲 《一種行為》 2000
560cm x 560cm
金屬結構、馬達、水桶

有人形容徐瑞憲的動力藝術裝置，就像《綠野仙蹤》中的錫人，在冷冰冰、硬梆梆的金屬外表下，其實有一顆溫暖的心。或許這是因為，徐瑞憲總是用長滿粗繭的手，像縫針一樣地焊接金屬，並且把自己的回憶和情感放進作品，所以我們才會在冷硬的動力機械中，感受到藝術家傳來的溫暖。



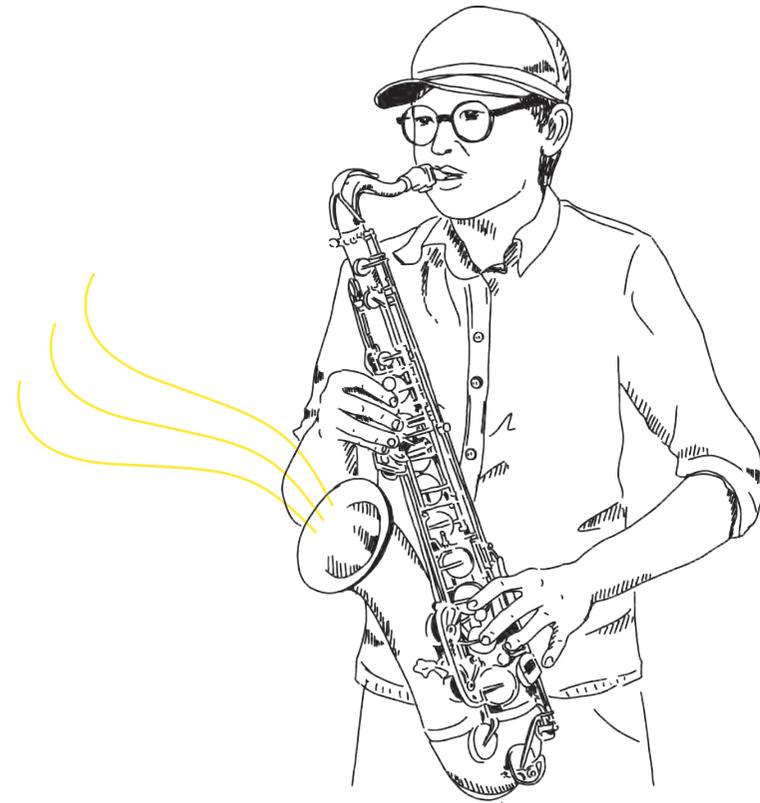
喜歡大自然的徐瑞憲，小時候常常跑去河邊玩紙船，或者在沙灘上觀察寄居蟹。他在創作《一種行為》時，就利用國小教室裡打掃用的鐵皮水桶，模擬寄居蟹的外殼，為了讓寄居蟹動起來，更在鐵殼下裝了馬達，讓原本冰冷的機械，也擁有生物般的行為。

王仲堃



小時候夢想當科學家的王仲堃，常常動手拆解電器或玩具，因為他想知道，這些物件的外殼下，到底隱藏了什麼力量可以驅動它們？繪畫的時候，他也比較喜歡使用炭筆來作畫，因為可以用手在紙上塗抹，達到他想要的效果。

喜歡觸覺手感的他，就讀美術系時選擇了雕塑創作，而且比起靜態的木刻、石雕和金屬等媒材，他更想做出「會動的藝術」。



除此之外，王仲堃對聲音很感興趣，他在高中時代就用「不正規」的方法自學各種管樂器。一般人追求純淨的音色，他卻因為聽見樂器發出噪音而感到開心。開始創作動力雕塑後，他便注意到機械運轉會產生一些噪音，因此嘗試以聲音作為媒材，創造會發聲的動力裝置。

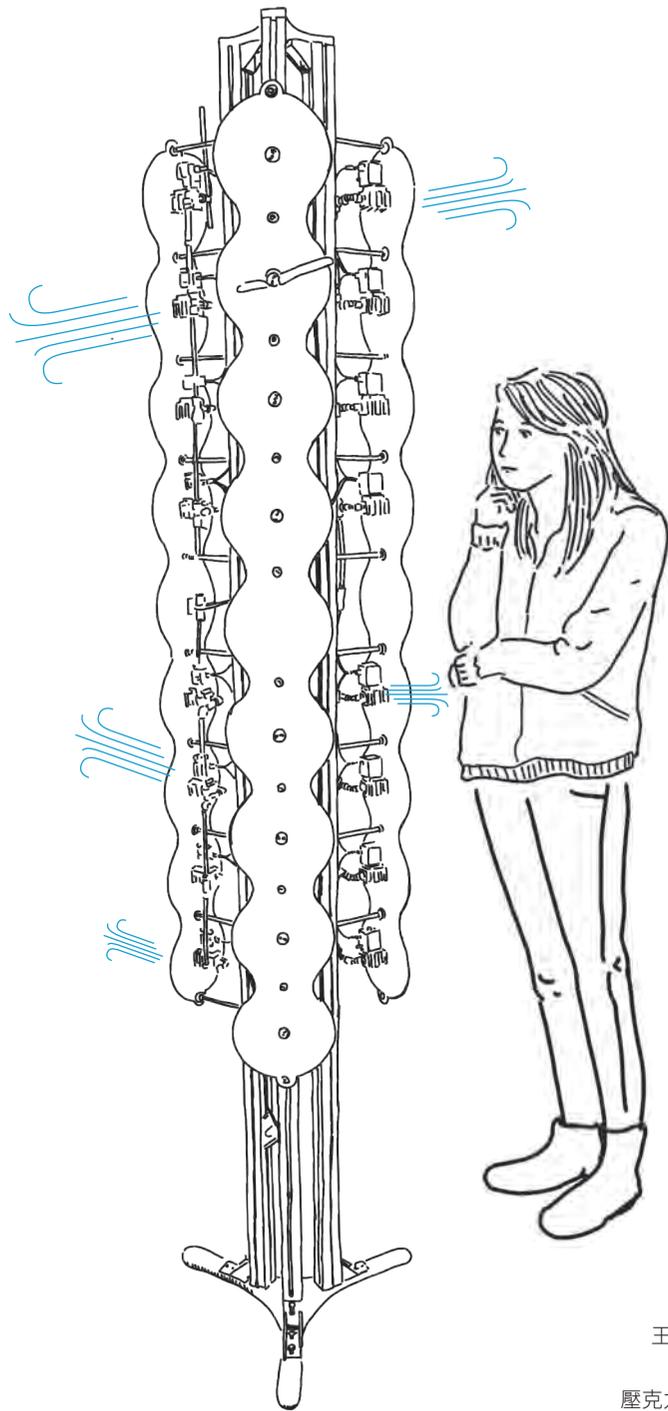
最初他受到丁格利（Jean Tinguely）啟發，丁格利是動力藝術先驅，曾把鋼琴放入巨大的動力裝置中，這台具有毀滅性格的機器瘋狂地亂動，最終徹底崩解。歐美的動力藝術發展，對機械創作充滿想像力和幽默感，帶給王仲堃不少影響。

有次王仲堃參觀國際性的聲音藝術展覽，內容結合肢體表演、機械和互動裝置等，讓他大開眼界，後來他也運用數位媒材，讓機械有如生命體般動起來。

就讀研究所時，他遇到一群喜歡聲音藝術的朋友，當時台灣很少聲音的表演，他心想：「不如就自己來做吧！」於是他和一群熱血的朋友創辦了「失聲祭」，每個月都會在學校或畫廊裡演出實驗性的音樂。

王仲堃就像自己小時候嚮往的科學家一般，在舞台上、展覽裡進行聲音實驗，創造著「未來的聲響」。他認為，「所有發明的成果，最初都來自科學家腦中的想法，這種狀態跟創作者很像。」科學家和藝術家看似毫不相干，其實他們都是最具創造力的人，在腦海中聽見未來的聲音，並且努力將它實現。





王仲堃《空·器 #3》2009
48cm x 48cm x 182cm
壓克力、電磁閥、IC、感應器

空·器 #3

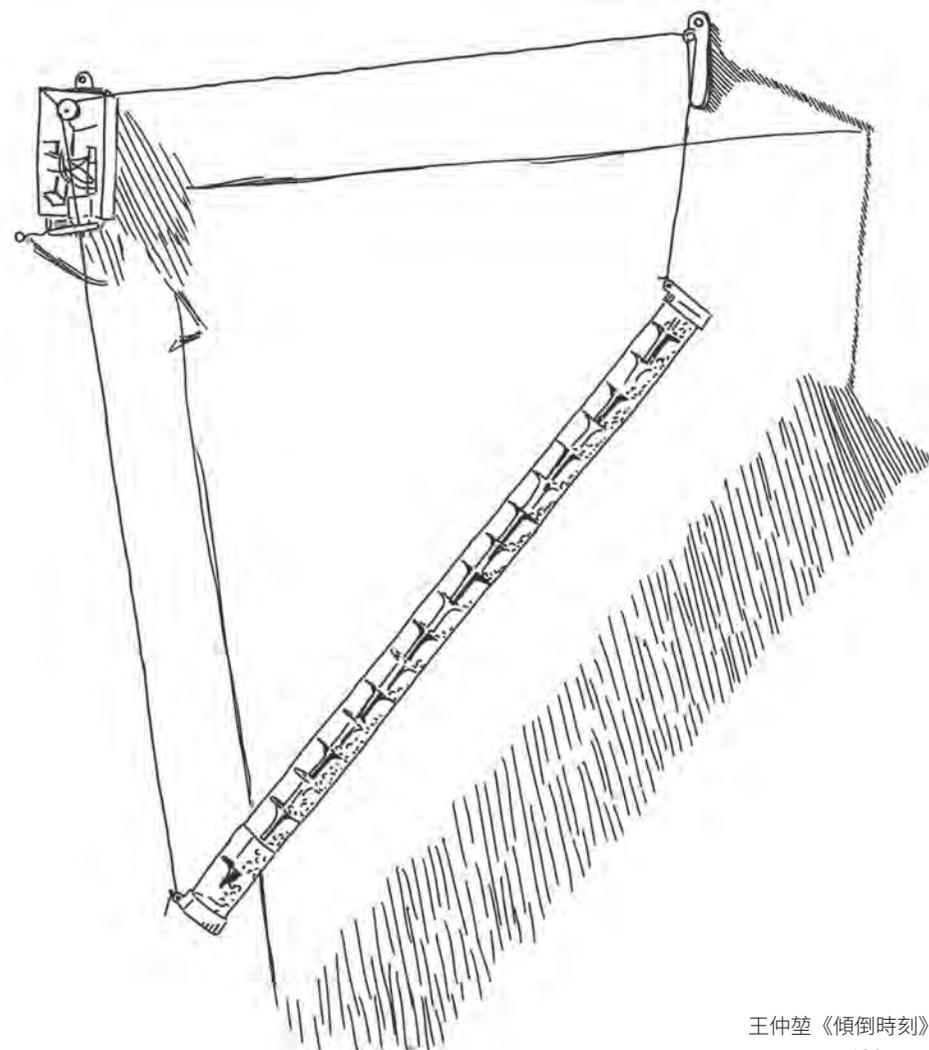
除了用耳朵聆聽之外，是不是還可以用其他方式去感受聲音？王仲堃認為聲音可以透過「觸覺」來感受，比方說，砂石車轟隆經過時，我們會感覺到地板震動；當我們置身於演唱會現場，也能感受到低頻的音浪拂過全身。

最初王仲堃製作了一個像「空氣砲」的作品，表演時可以將空氣推到五、六公尺之外，觀眾聽見聲音時，還會感覺被空氣撞了一下。後來他又創作了《空·器 #3》，在一根立柱上排滿 8 個氣閥，會感應到觀眾的動作而發出噴氣聲，觀眾在聽見聲音的同時，也會體驗到聲音的「觸感」，觀眾愈靠近，噴氣聲就愈急促，有如朝觀眾發動幽默的攻擊。

傾倒時刻

王仲堃曾與劇團合作表演，並以「雨棒」作為表演道具，相傳雨棒源於南美洲，是一種用來祈雨的魔法樂器，多半以植物莖部製成，裡頭會放一些綠豆、玉米等穀物，當它搖動的時候，就會發出沙沙的雨聲，這就是《傾倒時刻》的靈感來源。

王仲堃製作一根透明的雨棒，讓觀眾可以看見雨棒裡珠子滾動的狀態，利用動力裝置，雨棒被兩條細繩不斷來回拉扯，傾倒之時，便會產生雨水落下的聲音。

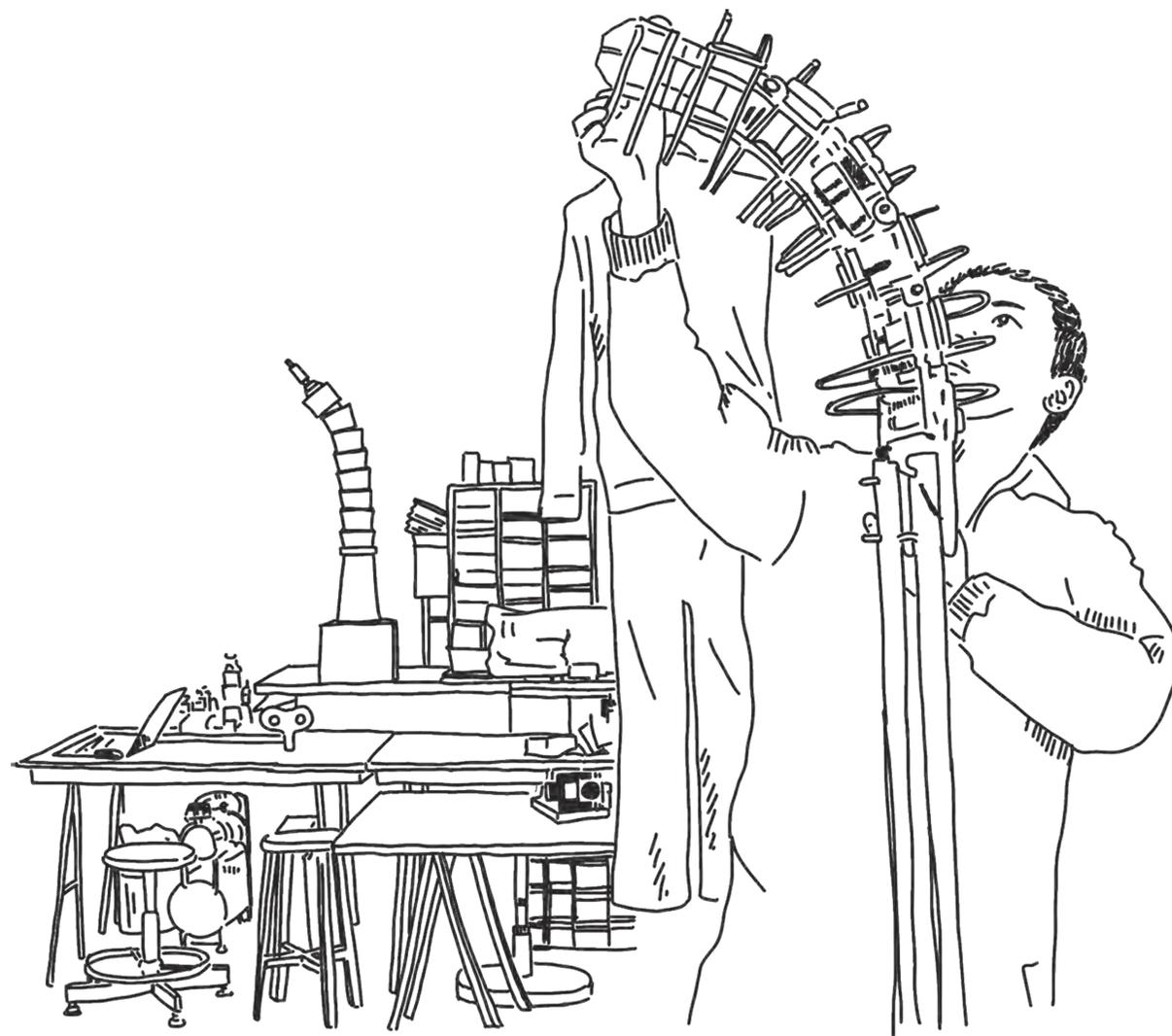


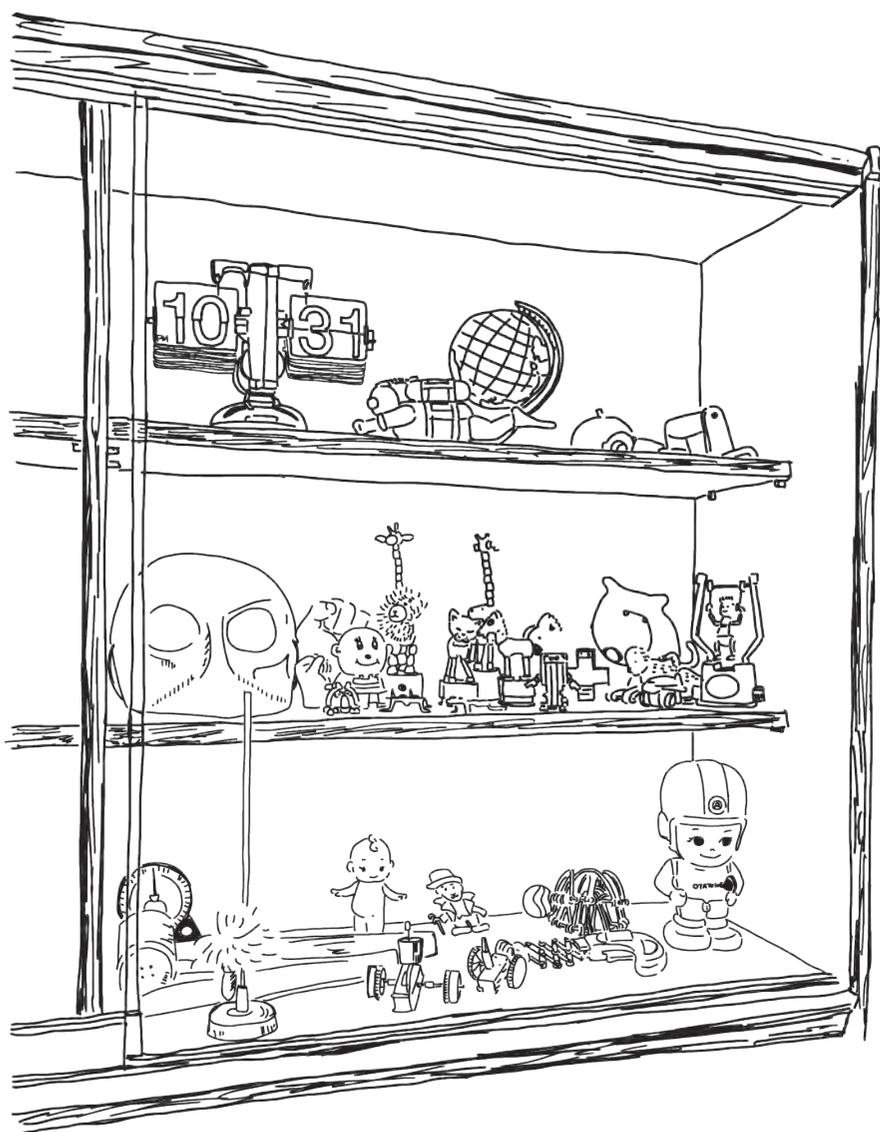
王仲堃《傾倒時刻》2016
120cm x 15cm
馬達、電子設備、尼龍繩、壓克力

邱昭財說，創作動力藝術的過程，就像在做玩具給自己。在鄉間成長的他，比起坐在才藝班畫畫，更常在田裡跑來跑去。由於小時候資源缺乏，所以他經常利用身邊的材料，自己動手做玩具。

邱昭財讀美術系時，主修雕塑，最初他用傳統的媒材來創作，像是金工、木刻、石雕等。有一回，他利用鐵絲和不鏽鋼等材料，創作一件線性造型的雕塑，在組裝零件的時候，不小心鬆手，零件頓時沿著豎立的桿子掉落，由於摩擦力和重力的緣故，所以零件一邊抖動一邊下移，他心想：「這不就是『啄木鳥玩具』的原理嗎？」

這個偶然的發現，讓邱昭財覺得，會動的藝術比靜態雕塑有趣多了，而且可以將玩具的運動原理運用在作品上，所以他開始轉向創作動力裝置。



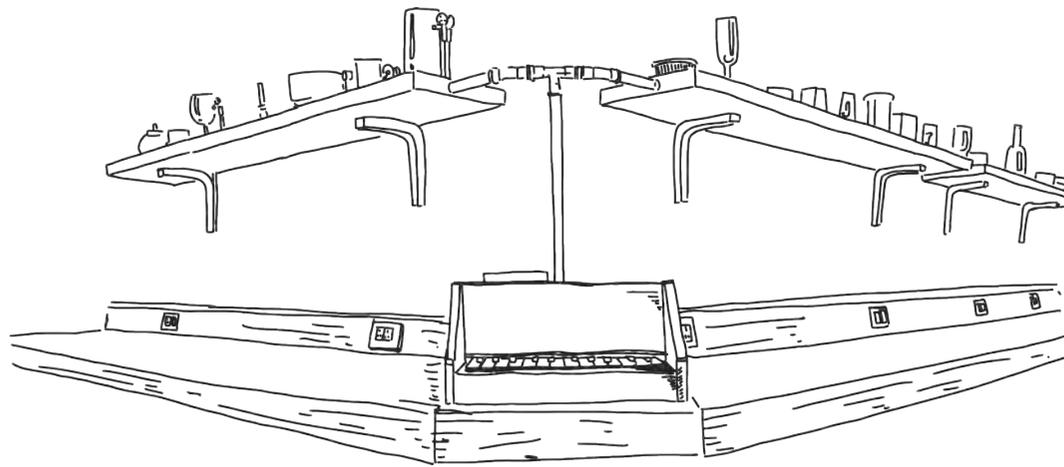


很多傳統玩具都是手動操作的，利用簡單的運動原理，例如物體的重力、球的滾動和發條釋放動能等，達到旋轉、循環、往復的效果。邱昭財轉向動力藝術之後，也開始蒐集一些玩具，比方說：利用線條的連動設計，讓長頸鹿彎腰或獅子跌倒的小裝置；用力一吹就會往前伸直的翻捲吸管；將發條轉緊再鬆開，便會立刻往前衝的模型汽車等。

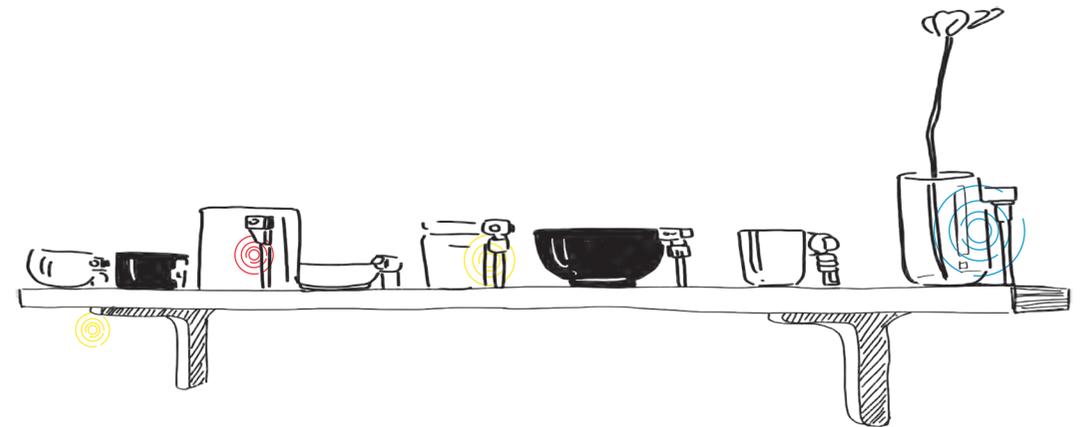
邱昭財對這些童玩情有獨鍾，還從這些童玩發想出許多作品。你只需換個角度觀看邱昭財的作品，就會發現，美術館裡看似深奧的動力藝術，其實就和柑仔店的童玩一樣有趣！

敲響

邱昭財經常創作能與觀眾互動的作品，當觀眾去接觸、操作時，它不但會產生動態，還會發出聲響，這個過程就像玩具遊戲一般。



邱昭財《敲響》2012
230cm x 65cm x 196cm
木、不鏽鋼、塑膠、馬達、電子
材料、現成物、漆

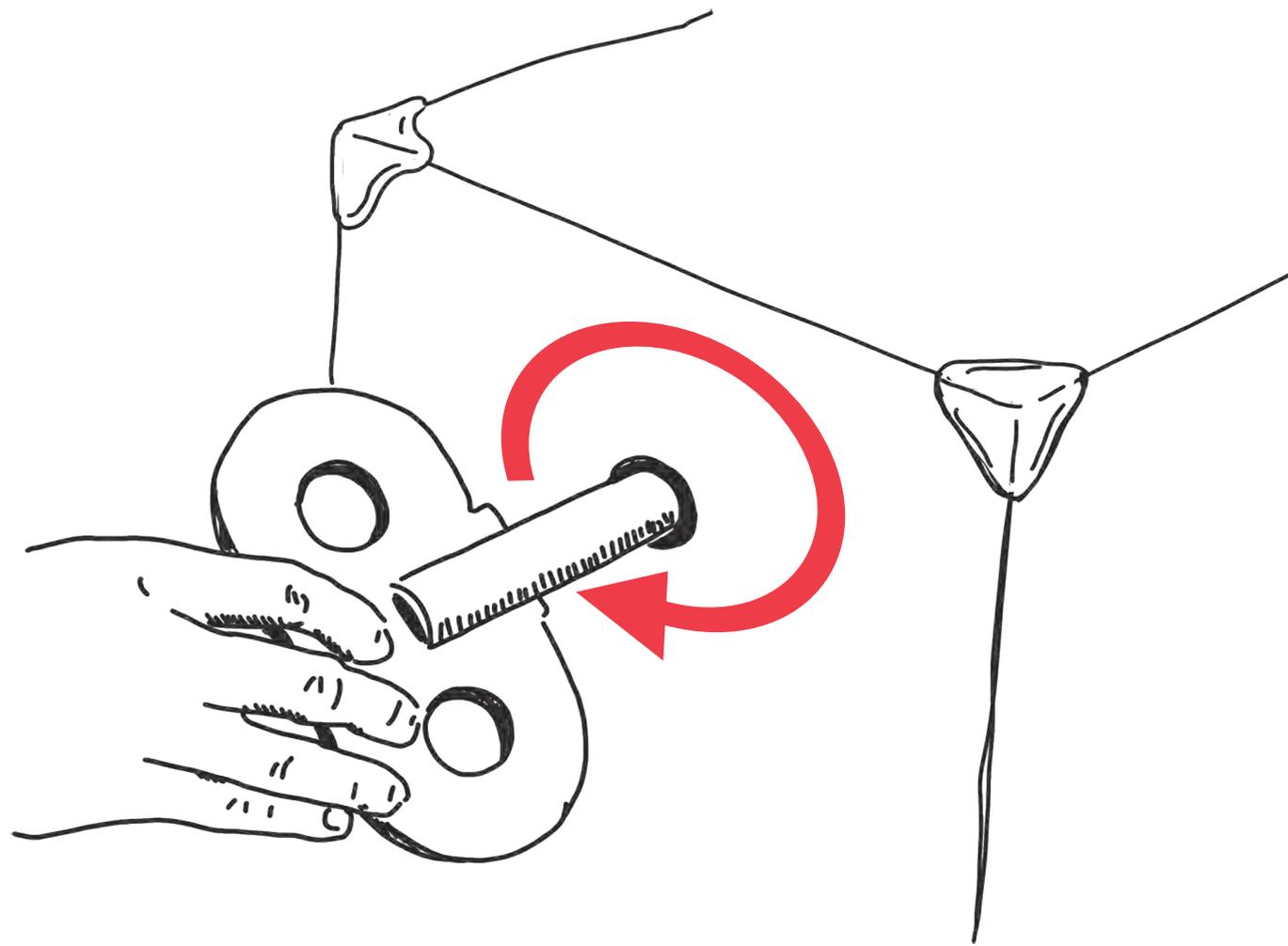


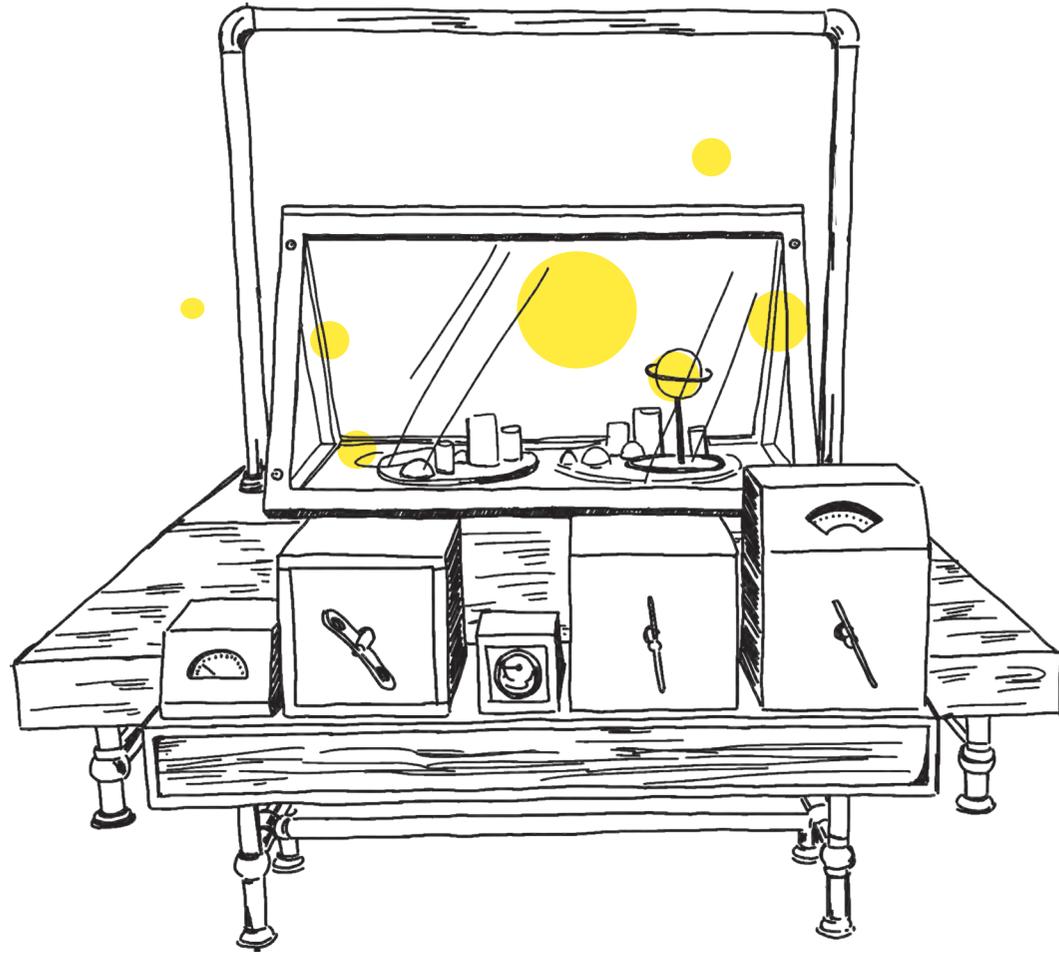
《敲響》的靈感來自日常生活，當我們使用餐具或器皿時，不免發出一些聲音，例如用金屬湯匙敲擊瓷杯和玻璃杯時，都會鏗鏘作響，但兩者發出的音色和音階不同。邱昭財注意到這些聲音，因此蒐集了各式各樣的容器，像是馬克杯、玻璃杯、酒瓶、小魚缸、碗碟等，並實驗每個物件的音階變化，仔細安排陳列，再結合玩具鋼琴，設計成一個動力裝置，只要按下琴鍵，就會觸動某個容器旁的小錘子，並發出相應的敲擊聲，演奏出獨特的樂曲。

轉轉電力公司

「力量的交換」是邱昭財的創作重點之一，他會在作品中設計玩具的運動原理，鼓勵觀眾運用自己的力量去驅動它。

平常我們按下開關，就能讓電器運轉起來，因此很少去留意電力的來源。假如兩百年後因為極端氣候導致世界毀滅，發電廠無法運作，那時的人類要如何產生電力呢？



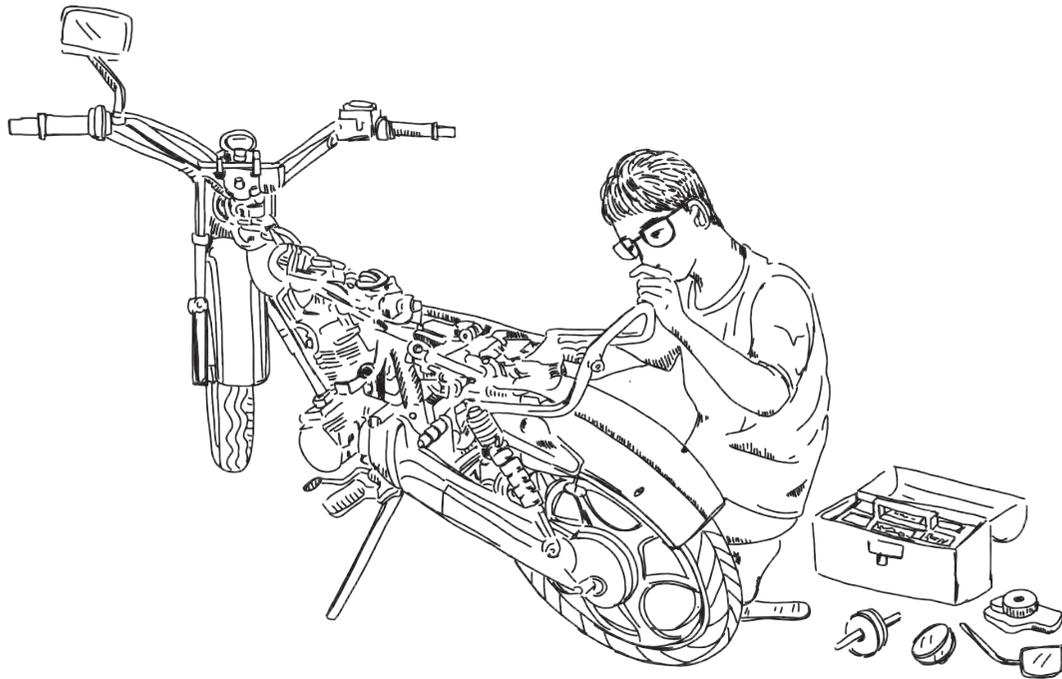


邱昭財《轉轉電力公司》2018

130 cm x 200cm x 218cm

木、不鏽鋼、銅、塑膠、玻璃、齒輪、
彈簧、LED、馬達、電子材料、漆

發條玩具的運動原理，是透過能量儲存與動能轉換來驅動物體。邱昭財在《轉轉電力公司》中，創造了一個未來城市的模型，當你轉動發條，將力量注入機械發電系統，儲存的力量就會轉變成電能，讓城市運作起來。在智慧科技逐漸取代人類工作的時代，邱昭財反而把未來城市變成一個古老的發條玩具；他以低科技的機械裝置，在荒蕪的地球上提出重建生活的想像。



人類沒有花豹敏捷的腿力，但是發明了車子，可以日行百里；雖然沒有鳥類的翅膀，但是發明了飛機，得以飛上藍天。科學家利用動力原理，發明了許多實用的工具，但藝術家創作動力裝置的目的，卻不是出於實用性。

愛車的孟施甫，曾騎著一台野狼機車環島，後來這台老車因為操勞過度，引擎箱破裂，無法行駛，孟施甫便將它拆解，並利用車身的零件，做成一件動力裝置，這件作品無法在公路上奔馳，但是你會聽見它發出細微的引擎聲響，彷彿仍在呼吸。

又有一次，孟施甫去看特技車手表演，特技車手會在膝蓋上裝一個金屬的「滑行塊」，過彎壓車時，膝蓋就會與地面磨擦，劃出一道火花，孟施甫為此創作了一件動力裝置，重現「車手磨膝的瞬間」，把赛道上的速度、火光和聲音帶到你面前。

除此之外，你能想像在美術館裡遇見一台飛行器嗎？

孟施甫創造的機械裝置，雖然平舉著一雙長翼，機翼上還轉動著小小的螺旋槳，卻完全不能飛。這些「無用」的飛行器，其實載著人類一直以來渴望的飛行之夢：



古希臘神話中有一名工匠叫作代達洛斯，他和兒子伊卡洛斯被國王囚在迷宮裡，為了逃出迷宮，這名工匠想到一個方法。

他蒐集了大大小小的羽毛，依序排好，再以蜂蠟黏合羽毛，然後彎了彎翅膀的形狀，製造出兩副巨大的鳥翼。他和伊卡洛斯將鳥翼穿戴在肩、背和手臂上，然後奮力揮動手臂，乘風飛了起來。

伊卡洛斯感到無比興奮，努力往天空飛去，愈飛愈高，翅膀的蜂蠟卻被陽光融化，羽毛飛散開來，他也因此墜海死去。

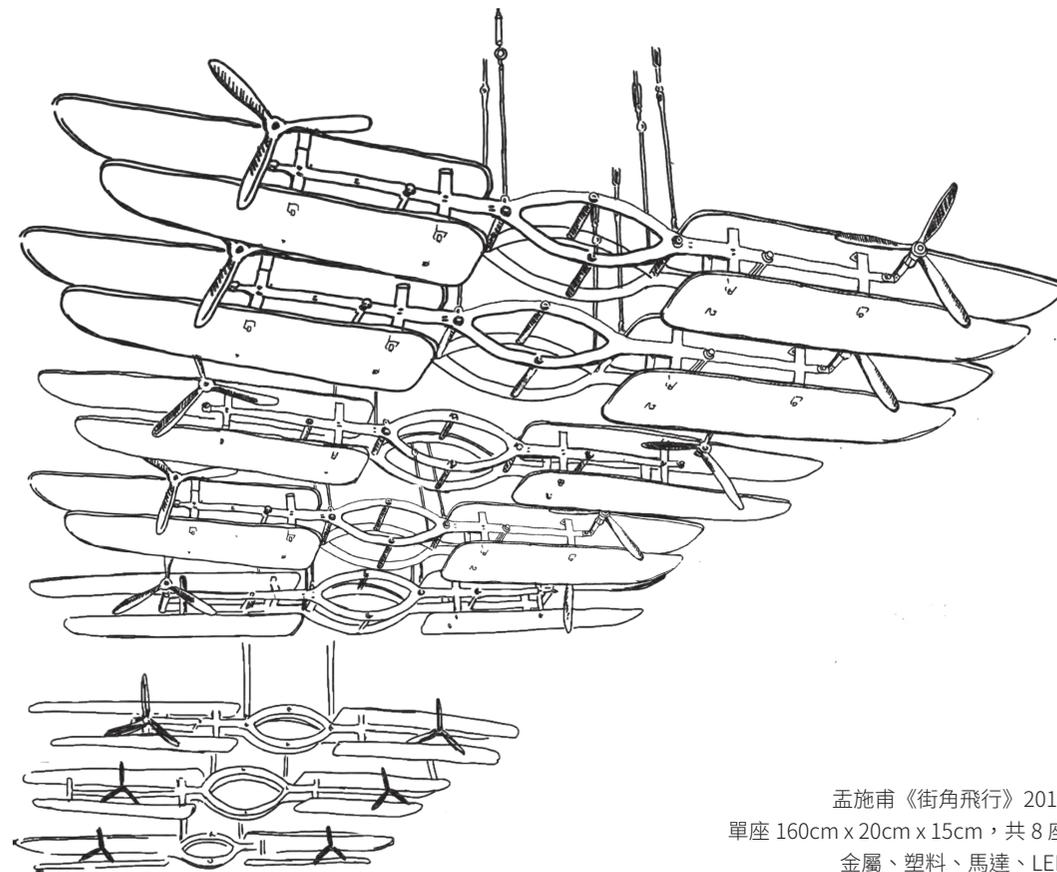
孟施甫創造的飛行器的翅膀，就像伊卡洛斯之翼——伊卡洛斯努力飛出迷宮，朝著太陽飛去，在飛翔的欣喜中忘了危險，是不是也像那些忘情追求夢想的藝術家呢？

街角飛行

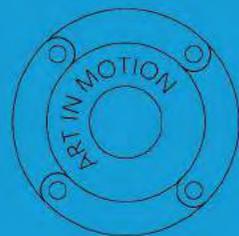
從前人類對飛行的想像是：擁有翅膀就能飛翔，伊卡洛斯的故事就是一例。後來又出現一個藝術家叫達文西，他不但畫出知名的《蒙娜麗莎》，還認真研究鳥類飛行的動作，手繪「撲翼機」的機械圖呢！只不過按照現代科學看來，那台飛行器是不能飛的。

伊卡洛斯的翅膀也好、達文西的撲翼機也好，就像古代的「動力藝術」，最後都出現在美術館裡。

孟施甫以「飛行的想像」為主題，創作類似飛行器的動力裝置，《街角飛行》的長形機翼，有如輕盈透明的蜻蜓翅膀，上頭有旋轉的螺旋槳，不但造型優美，更展現了機械運動的美感。



孟施甫《街角飛行》2018
單座 160cm x 20cm x 15cm，共 8 座
金屬、塑料、馬達、LED



發行人
總編輯
企劃編輯
撰稿
撰稿插畫
美術設計
出版日期
著作權

林 平
熊思婷
郭姿瑩
游如伶
Dinner illustration
王智元
2019年11月初版
臺北市立美術館
版權所有 翻印必究



有一群藝術家不用畫筆，而是用鐵鎚和電鑽，在電火四射中創作，於是，美術館爬滿鐵皮水桶做成的寄居蟹，停著一架架飛行器，還有自顧自發出怪奇聲響的樂器，以及一座上了玩具發條的未來城市。

這本書介紹徐瑞憲、邱昭財、王仲堃及孟施甫等四位當代藝術家，呈現他們如何用詩意的眼睛觀察自己身邊的機械，重新組裝改造，加入自己的記憶與奇想，讓它們訴說著自己的情感和回憶。