

## 《啟蒙之光：台灣媒體藝術展》新聞稿

將在7月底前往新加坡當代藝術學院舉行的《啟蒙之光：台灣媒體藝術展》，呈現新世代台灣藝術家多元繽紛的作品。他們藉著創意媒材展現實驗性格與數位思維，在藝壇備受肯定。並於6月8日至7月28日采泥藝術舉辦行前展，展出黃心健、廖祈羽、蔡士弘、王仲堃等四位藝術家作品。6月8日下午五點開幕酒會，策展人易安妮及新加坡展出十位藝術家均會到場，為《啟蒙之光：台灣媒體藝術展》揭開序幕。

《啟蒙之光》展覽名稱發想於法國詩人阿蒂爾·蘭波受超現實主義和達達主義運動影響而作的散文詩集《彩繪集》。蘭波抽象寫意的創作方式在當時是時代先驅，而這也鼓勵了更多藝術家摒棄原有的社會價值進而以不連貫的斷面圖像為創作體裁。這些先行者扮演著觸發歐洲前衛主義濫觴的角色，也將藝術發展帶入新的紀元。

同樣地，當數位媒體首次被運用在藝術創作上時，這種藉用電腦創作的作品起初很難被當作是一個正統的藝術作品。然而，藝術家卻將超連結、物件導向程式設計、人造生命和互動性的概念持續加入他們的創作美學中並創作不懈。媒體藝術發展中某些突破性的貢獻來自亞洲科技強國，日本和南韓，因地緣關係而受這兩國影響至深的台灣藝術家，在創作上則又和全球性的對話無法分割。

在全球進入數位影像時代之後，深刻地影響了當代藝術創作發展，進而跳脫既見的形式、內容與概念，即使是在平面繪畫上，也不難看出許多摸索著數位／影像／繪畫三者之間悄然相互滲透的痕跡，也為這個歷史悠久的傳統媒材注入更多開創性的可能。因此，本展覽的目的就是要展現在多元文化脈絡下，台灣當代藝術和媒體藝術的嶄新對話。

開幕酒會將以王仲堃作品「嘔吐嘔」開場。王仲堃以幾近低限主義的美學觀念做出結合了聲響、雕塑和動力學的精巧聲音裝置。這些裝置能夠自行運作，也可以藉由觀眾靠近來觸發裝置的動作，讓裝置得以發出聲響、開閉電源、旋轉和閃爍。這些裝置看起來像是自行運作的微型器官，也會發出如同玻璃排笛的樂音，每樣物件都有不同的韻律和節奏。所有的動作皆由電腦程式控制，透過高壓空氣吹入不同長度的壓克力管，演奏出不同的樂曲。

廖祈羽的人物錄像，充滿傳統北歐繪畫因襲傳統乃至矯揉造作的懷舊氣息，她在作品中扮演不同的在廚房工作檯前做家事的年輕女人。廖祈羽將她的作品為傳統「肖像」和「靜物」做了當代新解。戲劇性的姿勢和場景則暗示生活中極致的歡愉和狂放焦躁、食物與性之間無所遁逃的關聯。開幕活動當天，將以廖祈羽錄像作品設置實際場景，觀者可親臨感受廖祈羽作品的戲

劇性和引人入勝的效果。

我們很難不把黃心健的雕塑作品和百達翡麗的精緻工藝聯想在一起。藝術家將齒輪造型的金屬薄片層層相疊，彷彿形塑出立體的地勢等高圖，黃心健將人類的感覺器官和植物轉化為他的藝術創作，並藉以闡釋了生物體的神祕機制。仔細疊起這些金屬薄片，再將它們置於璐彩特的材質中，同時封存及揭示了物件的內部結構。因為受過機械工程的訓練，黃心健將設計敏感度應用在他的創作上。

台灣的流行文化無可避免地受美國和日本很大影響，再用本土品味加以改良。像蔡士弘這樣的藝術家就是從時下流行的電腦遊戲、動漫中汲取創作靈感。他的仿製電腦繪圖的手繪作品猶如線上策略遊戲像是〈星海爭霸〉和〈雷神之錘〉的數位質感。畫布對他來說就像遊戲中的領地，眾士兵們皆處在備戰狀態，火箭和流星如雨般下在超乎現實的地景上，統馭者則在遠方觀視全場。「數位時代是陌生人的黃金時代」，蔡士弘這麼說，「每個人都是主角，卻無法對他人有持久的影響力。如同我們所有人皆投身於一個沒有出口的大眾電玩遊戲，只能朝另一個關卡前進。」

本展策劃的動機在於呈現一種融合數位思維的新美術傳統，也希望能重新喚起大眾對設計美學的關注。在這個考量下，參展作品皆是跨越不同領域、結合當代媒體藝術軟硬體的台灣新興前衛創作模範。參展藝術家也因他們純熟的創作和潛力，在當代藝術領域得到相當程度的肯定。也因為他們的實驗精神和傑出表現，讓台灣得以擠身國際當代藝術舞台。《啟蒙之光》則讓觀者淺嚐這座美麗島嶼上的旺盛藝術發展。

展覽名稱：啟蒙之光·台灣媒體藝術展

展覽期間：2013.06.08 ~ 2013.07.28

開幕酒會：2013.06.08 5:00pm

展覽地點：采泥藝術（台北市敬業一路 128 巷 46-48 號 1F）

策展人：易安妮

展出藝術家：黃心健·廖祈羽·蔡士弘·王仲堃

展覽期間：2013.07.25 ~ 2013.08.15

開幕酒會：2013.07.25

展覽地點：新加坡當代藝術學院（ICAS）

展出藝術家：陳依純·黃心健·廖祈羽·蔡宏賢·蔡士弘·蔡歐寶·曾偉豪·曾鈺涓·杜珮詩·王仲堃