

「街頭游擊隊系列」之「夏日青少年表演計劃」
展覽手冊



將近一個月活動期間，於嘉里村附近的各國、中小學生約12位左右，包括嘉里國小、新城國中等，趁著暑假期間到立霧工作坊一起參加該計畫活動。大部份學生皆居住於嘉里村，同時對自己居住的村落，藉由這次計畫活動而有所新的看法和期待。從這次作品創作的參與過程當中，參與學生與當地居民和工作人員一起討論並分享有趣的想法，比如說因為村莊多老人家，或許可以藉由在麥塊世界裡，協助他們搭建溫泉和涼亭，讓老人家可以舒活鬆緩筋骨。又或者是他們怎樣看待他們自己住家居住環境、就讀學校環境以及對於一些有必要改善的想法，他們怎麼運用遊戲去落實他們的看法和想法等等，從這次參加計畫的12位學生當中，立霧工作坊特別挑選出7位學生的作品，以特別佈展的方式，精心呈現每位創作者學生的作品之外，也希望來參與觀展的大、小朋友，趁著來觀展及參加開幕活動的同時，到處在嘉里村走走看看，找出並體驗這之間虛實世界的不同以及挖掘可以被提出討論的相關想法及觀點，一起與當地居民和參與活動的學生討論及分享，互相交換意見，了解村莊歷史發展及興盛衰落的起伏，從這裏開始，觀察群體社會如何變遷以及世代觀點的異同性。

除此之外，對於展覽型態的安排以及佈展方式，基於計畫安排的初衷，從與後現代藝術的現成物創作探討開始，延伸上一年度「街頭語言游擊隊」系列的概念，主要是希望能夠運用「後歷史性」當代藝術實踐與創作之概念和方法，試圖重新與「Native」有關之身份、地域認同性重新建構新的關係和詮釋。雖然其意圖和作法困難，而且一反常態的以非典型方式去探討這樣的議題，卻值得在這其中，對當代藝術如何與自身定義互相拉扯的過程中看出一絲端倪。特別選擇3D列印、地圖及QR Code應用的方式展出，主要是意圖呈現關於地域轉化與資訊讀取、篩選和消化是如何跟著時間、地點、群眾世代而跟著轉化，包括發展、銷毀、遺忘、捨棄、廢棄、隱匿等，不管是在實體記憶裡或是在虛擬記憶體，引導觀者在展覽現場其中，觀察其中在電腦前用滑鼠單指點出的建物、實際建物、展出以鳥瞰點呈現的畫面以及安排讀取內容之間互相產生的化學變化及關聯性，尤其是透過不同介面、不同質地去同時敘述或是呈現同一地域性時所延伸演變出的未來潛藏可能性之不同思考層面。

關於更多計畫及活動說明：

請至官網「www.fogstand.com」首頁點入

Program Director / Darren Tesar

FOGSTAND is pleased to present Guerrilla Language: Jai-Li, a visual presentation drawn from the Guerrilla Language Summer Youth Performance Project, which took place from June until the end of July, 2015.

The Guerrilla Language: Summer Youth Performance Project picked up from our first Guerrilla Language workshop, namely by attempting to re-engage the identity of indigenous language through the concepts and methods of current “post-historical” contemporary art practices. Although difficult and atypical, it is rewarding to see how contemporary art’s struggle with self-definition can inspire the re-definition of indigenous identity, by and for indigenous communities.

While the last Guerrilla Language Workshop used the method of Cut-Ups as the aesthetic foundation, Guerrilla Language: Summer Youth Performance Project drew inspiration from the concept of the Readymade, initiated by artists such as Marcel Duchamp and further developed by artists like Andy Warhol. The concept of the readymade in this particular project functions by demonstrating the agency and pliability of mediums taken from one context and repurposed for another. In addition, FOGSTAND Gallery & Studio wanted to stress the concept of authorship in regards to native iconography and imagery. Much of Native Taiwanese iconography and imagery has, not unlike The Campbell’s tomato soup can, been turned into a readymade, used to promote shopping malls, be a quick signifier for “authenticity”, and a vehicle for the tourism industry. With this project, we aimed to turn the tables: to use a popular and dominate contemporary icon, Minecraft, and to have it repurposed for the use of local indigenous children.

The actual program consisted in a summer long project/performance realized within the gallery space by the local children and teenagers of Jia-Li Township. By utilizing the popular video game, Minecraft, the project gave the local Jia-Li youth a chance to reimagine and repurpose their entire village within a virtual space. Going beyond the simple construction of buildings, streets, landmarks, and scenery, participants created an alternative Jia-Li, a village built and managed by their own motivations. Villagers were also encouraged to aid the construction of this virtual village through their own stories and memories of locations, both present and past.

The current display is not final, as the project will continue throughout the year. However, we are pleased to see enough progress to show our first installation of Jia-Li village. The installation has been documented using two differing methods: a series of 3D printed objects, each illustrating a portion of the alternate Jia Li, as well as a colorful map, complete with QR codes that direct viewers to specific information about the participants creations (a catalogue is also available to those who do not have the ability to use QR codes).

The viewer is first greeted by the large map, positioned directly opposite of the entrance. This map is a high resolution screenshot taken in-game and gives the viewers a complete view of the progress, as well as the areas that have yet to be built. This traditional display style allows for the viewer to scan QR codes, which direct them to specific information around the participant’s creation.

The 3D prints act differently. If the large map helps to isolate specific creations and their authors, the 3D printed objects on the wall unify the separate aims into one experience. Unlike the map, these 3D printed objects contain no information beyond the tactile history of construction, in this case blocks added and blocks removed. However, with such limited information being presented, the viewer is invited to experience and speculate the idea of labour and material. Even though these constructions —monument, building, or divot— were constructed by a series of repetitive mouse clicks, the viewer still witnesses an actual transformation of material through the mediation of a tool, in this case the tool being a computer game. The final objects take on aspects of both relief sculpture and topography. The display style has been chosen to relate back to the screen, which always presents information vertically. Beyond being topographical information, these participants have built, chiseled, and shaped actual objects within the confines of a virtual space. In the spirit of Andy Warhol, FOGSTAND has taken it upon itself to re-represent the work of the participants in order to give the viewer another set of visual experiences to reflect on.





創作者：歐x愷 12歲

作品名稱：溫泉、學校、車子、公園、軍事基地、狙擊場、彈跳床、我家

創作敘述：

公園，苦力怕的雕像，因為我喜歡苦力怕。軍事基地，因為要保護嘉里村。

對當代藝術作品的介紹時，你對哪位藝術家的作品印象深刻？為什麼？

Andy Warhol的方塊(soap pads)，因為很像創世神。

如果你有機會當上建築師或是都市規劃專家，你會希望改善嘉里村哪些設備？哪些設施？為什麼？

現代大樓，因為我要嘉里村變市區。





創作者：葉x齡 15歲

作品名稱：屋子

創作敘述：

我蓋的房子就是我自己的家，因為想把我家蓋得更完美，但裡面空無一物的。

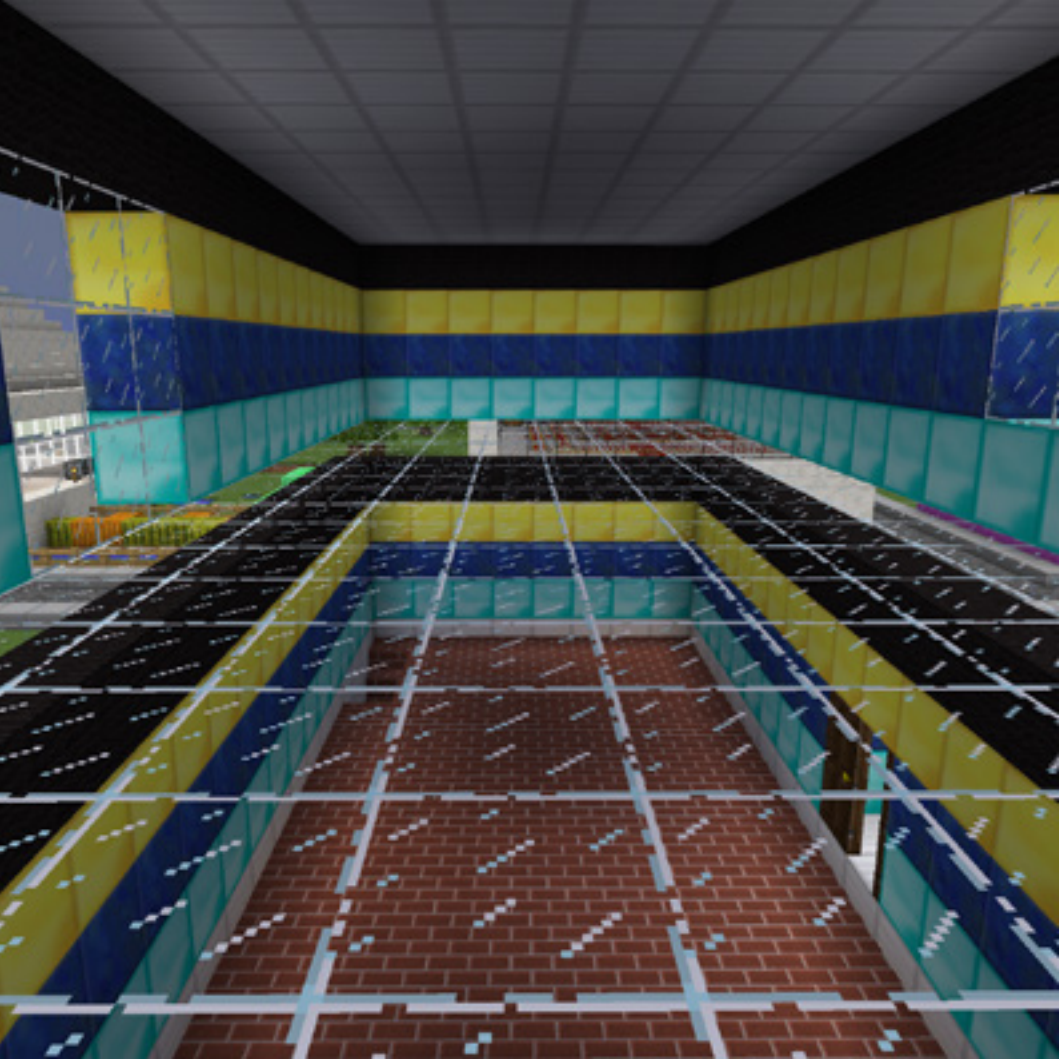
對當代藝術作品的介紹時，你對哪位藝術家的作品印象深刻？為什麼？

Damien-Hirst。因為他的作品：「在某些生物心理不可能存在的實際死亡方式」，我很喜歡他的作品名字。

如果你有機會當上建築師或是都市規劃專家，你會希望改善嘉里村哪些設備？哪些設施？為什麼？

我希望改善嘉里國小，因為我希望能把它改的更好，能讓學生喜歡上學。





創作者：許x筑 14歲

作品名稱：莫非之家

創作敘述：

可以到頂樓，也可以到地下室，方便，而且離7-11很近。到頂樓可以欣賞風景，到地下室可以休息、睡覺，中間可以吃飯、玩遊戲。

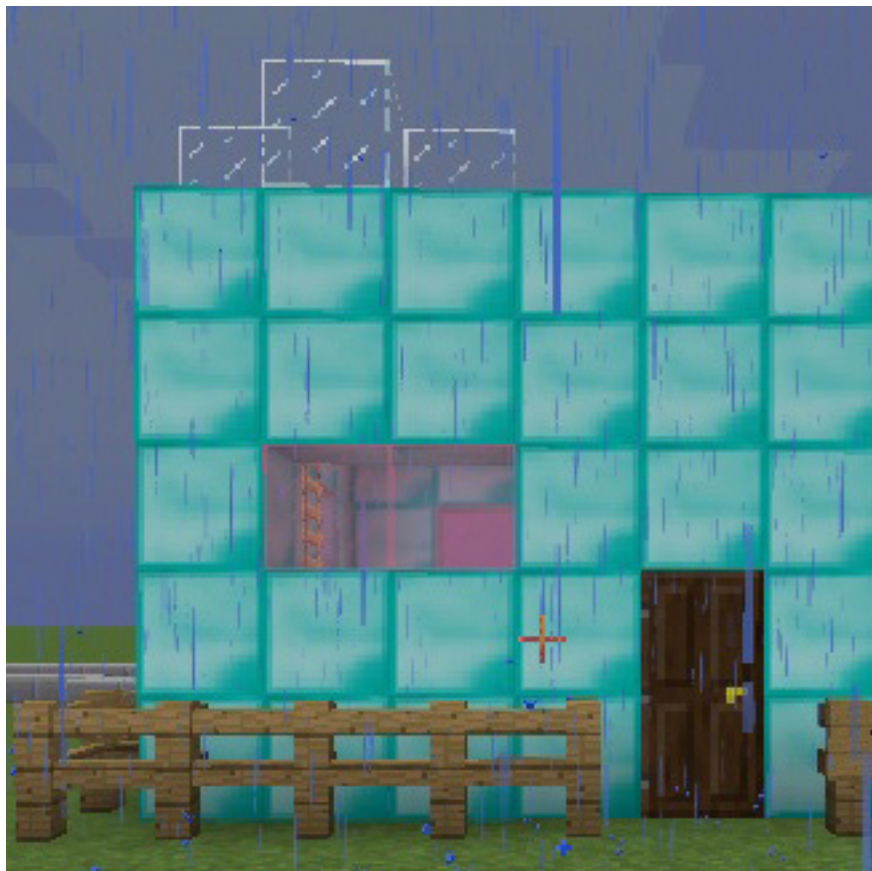
對當代藝術作品的介紹時，你對哪位藝術家的作品印象深刻？為什麼？

Marcel Duchamp的馬桶，這個馬桶和一般的大小相同，但比較可愛，很像小朋友坐的椅子。

如果你有機會當上建築師或是都市規劃專家，你會希望改善嘉里村哪些設備？哪些設施？為什麼？

我希望改善我家對面的空地，改為游泳池，因為夏天很熱就可以去玩。





創作者：許x婷 14歲

作品名稱：玻璃屋

創作敘述：

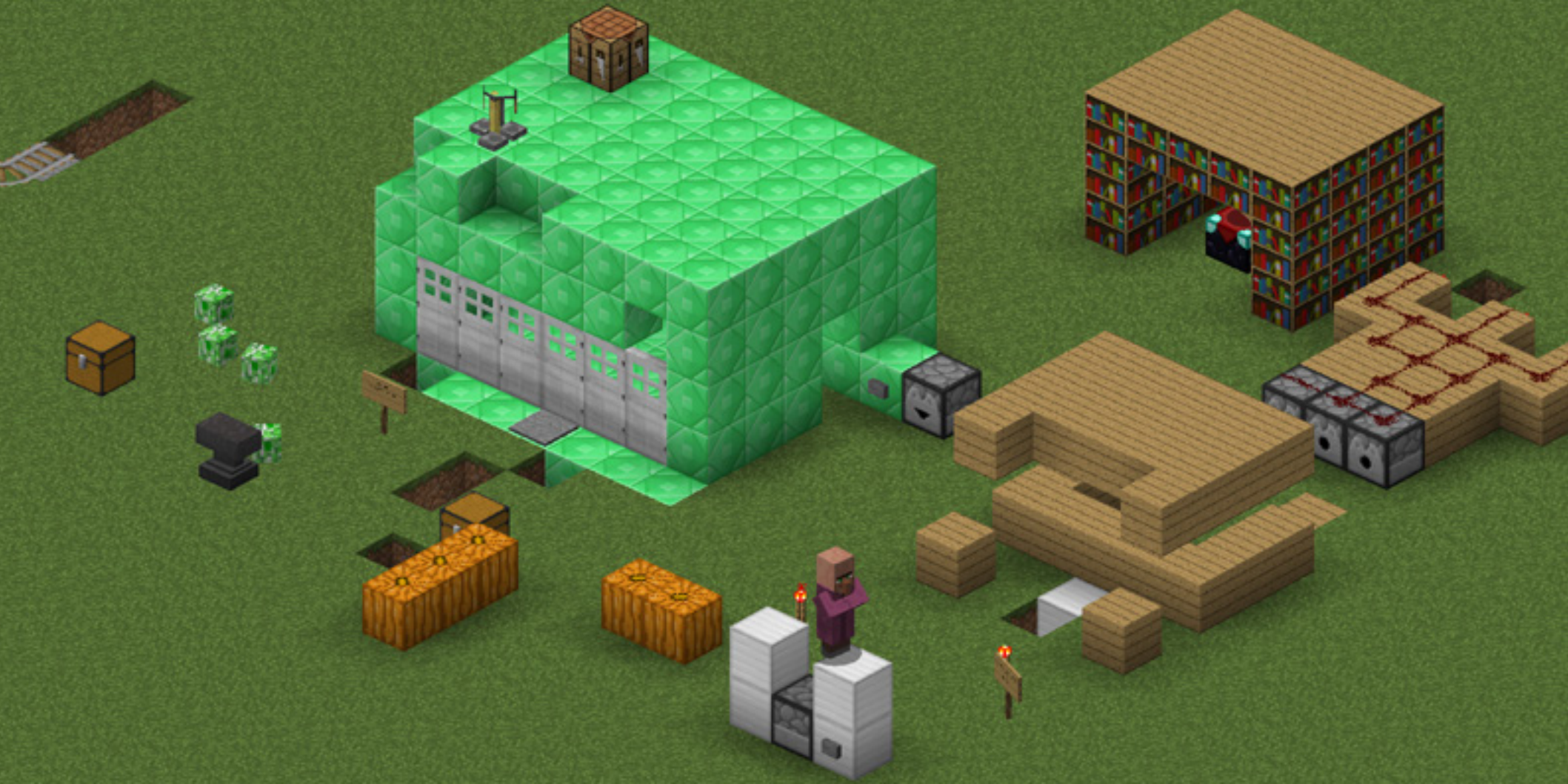
因為喜歡混色，所以用了很多顏色，且屋頂上有礦車從天上的家通到地上的家，有些人因此搬走或是拆掉我蓋的軌道，因為他們覺得我是變態。

對當代藝術作品的介紹時，你對哪位藝術家的作品印象深刻？為什麼？

Marcel Duchamp。他的小便桶很奇怪，外觀不一樣，很可愛，像帽子。

如果你有機會當上建築師或是都市規劃專家，你會希望改善嘉里村哪些設備？哪些設施？為什麼？

多個雲霄飛車就好，因為能玩到學校。





創作者：葉x豪 10歲

作品名稱：村民小屋

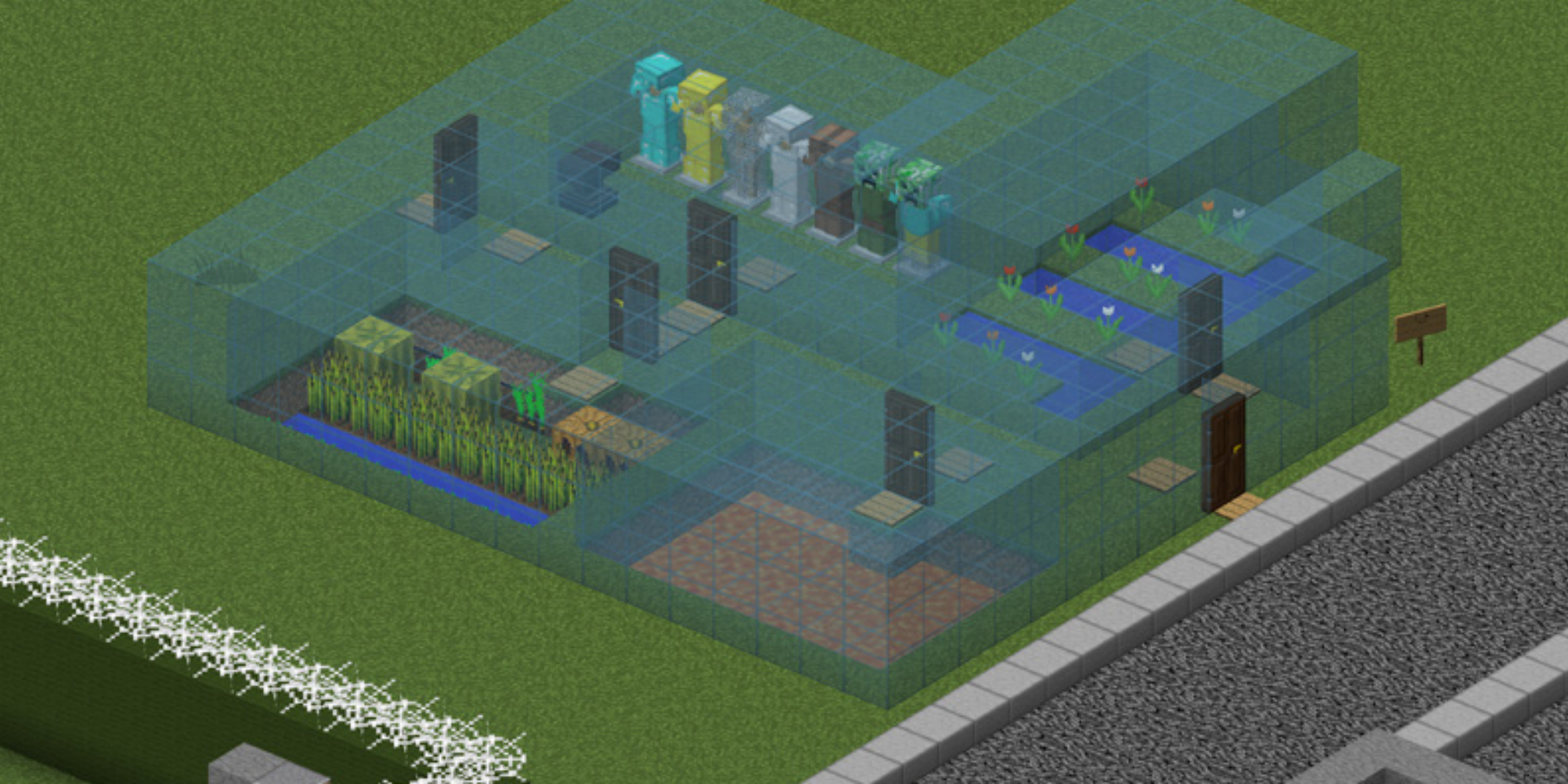
創作敘述：

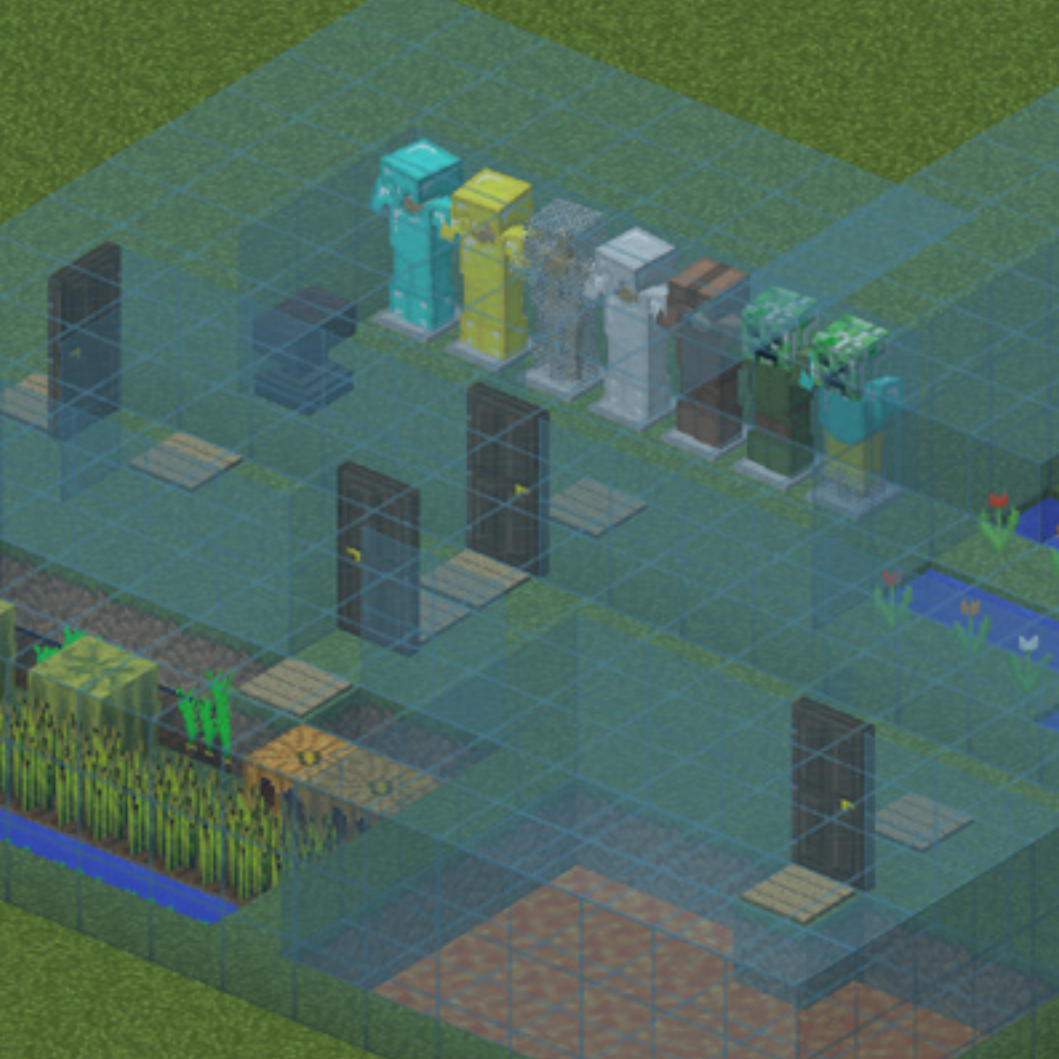
我蓋的是村民之家，因為可以和村民交易，另外門外看守的苦力怕士兵可以把好的村民封印住。

對當代藝術作品的介紹時，你對哪位藝術家的作品印象深刻？為什麼？

如果你有機會當上建築師或是都市規劃專家，你會希望改善嘉里村哪些設備？哪些設施？為什麼？

游泳池。因為熱可以消暑。





創作者：卓x泰 12歲

作品名稱：新手教學x

創作敘述：

我的家要展的是植物和裝備。

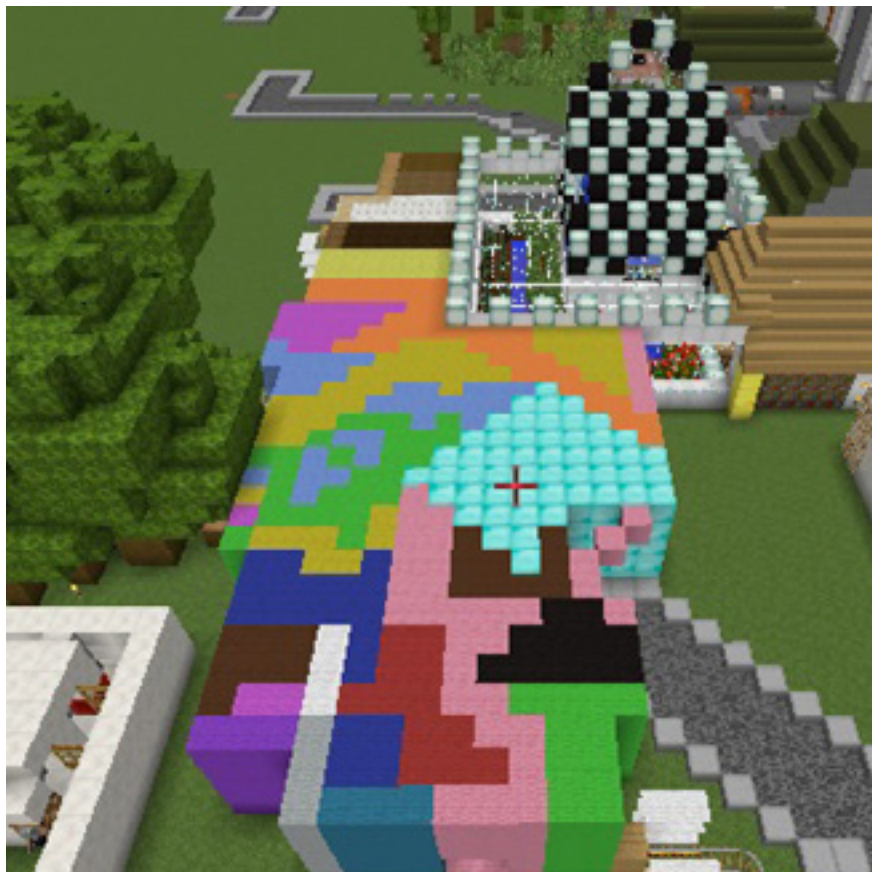
對當代藝術作品的介紹時，你對哪位藝術家的作品印象深刻？為什麼？

Andy Warhol的番茄湯。因為很像可樂。

如果你有機會當上建築師或是都市規劃專家，你會希望改善嘉里村哪些設備？哪些設施？為什麼？

馬路，因為我家前面很少馬路。





創作者：周王x昕 14歲

作品名稱：ZW house

創作敘述：

因為大家都蓋了自己的房子，所以想說那我來蓋一棟好了，以不同顏色方塊做我的心情。

黑色：沉悶、藍色：憂鬱、黃色：開心、紅色：興奮、粉紅色：綻放的花朵，熱情、白色：發呆，什麼都不想。

對當代藝術作品的介紹時，你對哪位藝術家的作品印象深刻？為什麼？

安迪沃荷，用色大膽、不受拘束，放手去做，尋找自由，而且擁有自己的style。

如果你有機會當上建築師或是都市規劃專家，你會希望改善嘉里村哪些設備？哪些設施？為什麼？

改善馬路，加路或是拓寬都可以，交通不會壅擠。建大房子，收留人和狗狗，然後像國外一樣有個裝置可自動送出狗飼料。

手冊設計 / 陳雯俐
藝術顧問 / Darren Tesar

參與創作計畫學生

歐x愷、許x婷、許x筑、葉x豪、葉x齡、卓x泰、周王x昕、李x鴻、周x安、陽x皇、卓x翔、黃x峰等人

Design/ Wen-Li Chen

Program Director / Darren Tesar

First edition (limited to 10 copies)

Printed in Taiwan

All rights are reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, including photocopying, recording or otherwise, without prior permission in writing from the author and FOGSTAND Gallery & Studio.

Complied in August 2015.

所有文字、圖像以及相關書籍內容未經作者及立霧工作坊同意，嚴禁翻拷、複製、部分擷用或擷取。

© 2015-2016 FOGSTAND Gallery & Studio 立霧工作坊
版權所有 翻印必究

www.fogstand.com
facebook/fogstand
contact@fogstand.com

特別感謝

陳秀英、江節美、鄧曉蔚、嘉里國小、新城國中、新城國小、佳民國小、北埔國小、參與學生（歐x愷、許x婷、許x筑、葉x豪、葉x齡、卓x泰、周王x昕、李x鴻、周x安、陽x皇、卓x翔、黃x峰）、曾能鴻、施雅純、張恩滿、陳一仁，還有所有支持和鼓勵立霧工作坊的朋友們

主辦

贊助

FOGSTAND
Gallery & Studio
立霧工作坊



國藝會

acer



FOGSTAND

Gallery & Studio

立霧工作坊