

# 風 The Ideal Country for Wind

## 的理想國度

視覺、動態公共藝術  
創作的經驗

The Experiences of Visual and  
Dynamic Public Arts Creation

陳昌銘

Chang-Ming CHEN

大葉大學視覺傳達學系講師

藝術上的創作經驗，

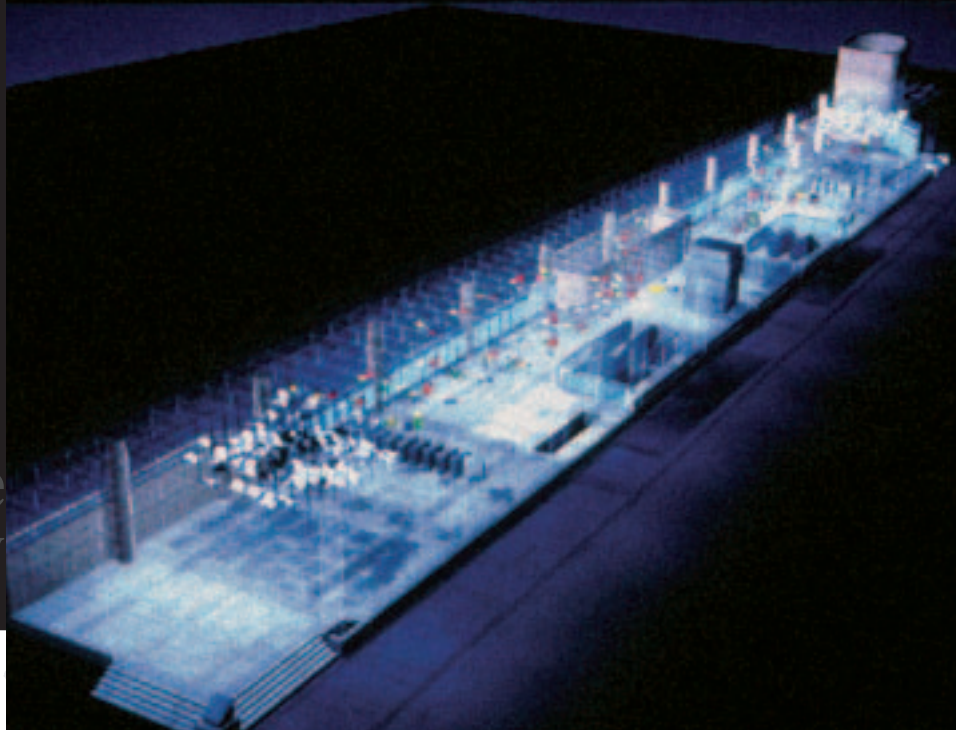
有一段話讓我感觸很深—

「不同事物之間的關連性是通往知識的必要關口，

因為不同領域的知識，以及經驗的吸收，

對未來的創作經驗有其正面的啓發及輔助作用」。

# The Ideal Country



## 啓蒙之點 — 島嶼公園

進入公共藝術這個領域大約於二〇〇一年，四年在公共藝術的創作經歷，算是資淺的新人。有時朋友難免會問我為何會有興趣於這個領域，我總不免要從我在波士頓工作的經驗講起，研究所畢業後一年的時間，我參與波士頓國家公園處島嶼公園環境空間的規畫作業，因為這項工作的經驗，讓我跨入公共藝術的領域，當時負責一部份環境識別規畫的工作，實際接觸整體規畫，進而瞭解到溝通、協調、設置及執行都需花費相當多的人力以及物力。

波士頓沿岸有三十一個島嶼之多，每個島嶼有其不同的觀光資源，以及其歷史的價值，並分屬於不同的郡，市府當局排除萬難，由國家公園波士頓部會領軍，將這些島嶼設立成一個新的國家公園——島嶼公園，規畫的小組在為期一年之久的前置作業期裡，至少舉辦十次以上的公聽會，向各地區民眾說明解釋，整體未來的遠景；同時充份提供與民眾的溝通管道，再將意見匯集整理成爲規畫的依據。最令我印象深刻的是：在當時城堡島（Castle Island）的島上居民反對被列入公園之內，國家公園的規畫小組尊重當地居民的意願，不把此島列入公園規畫範圍之內，最後成爲三十個島嶼串連成之國家公

# for Wind

風中漫步：昆陽站設置透視之一（陳昌銘提供）

園。由於有這樣的經驗，對台灣公共藝術有一些質疑，每當公共藝術民眾說明會或是民眾票選活動，都只是流於形式，並無實質的意義，雖然票選數據將會提供給評審委員們參考，但是其影響力多少就不得而知，在評選以及設置的過程中需要有專家的協助，民眾不是專家，但他們卻是空間最直接的使用者，專家有時未必瞭解使用者的需求，以使用者爲導向的觀念應儘速建立起來，尤其在公共藝術的創作領域。

## 創作的經驗

回國後，台灣的公共藝術正處於方興未艾的階段。因爲在我的碩士論文研究中以「風」爲主題，研究風與環境之關係，因而引發出一個「風的理想國」的假設設置提案，這整個設計的理念，雷同目前的一種設計模式——文化空間創意再造，模擬的國度裡，實際上是運用波士頓島嶼群公園之中一個名爲喬治島，做爲設置規畫的基地，遊客無論從歷史、教育、環境保護等的角度切入觀察，都可以探



風中漫步：昆陽站設置透視之二（陳昌銘提供）

索有關「風」的一切。因為這緣故，讓我對以風為主題的表現情有獨鍾。後來在友人的力邀下參加昆陽捷運站公開比件，展開我在公共藝術創作歷程。當然對於一個在公共藝術上還沒有太多經驗的新手，我只在此次比件中獲得第二名。

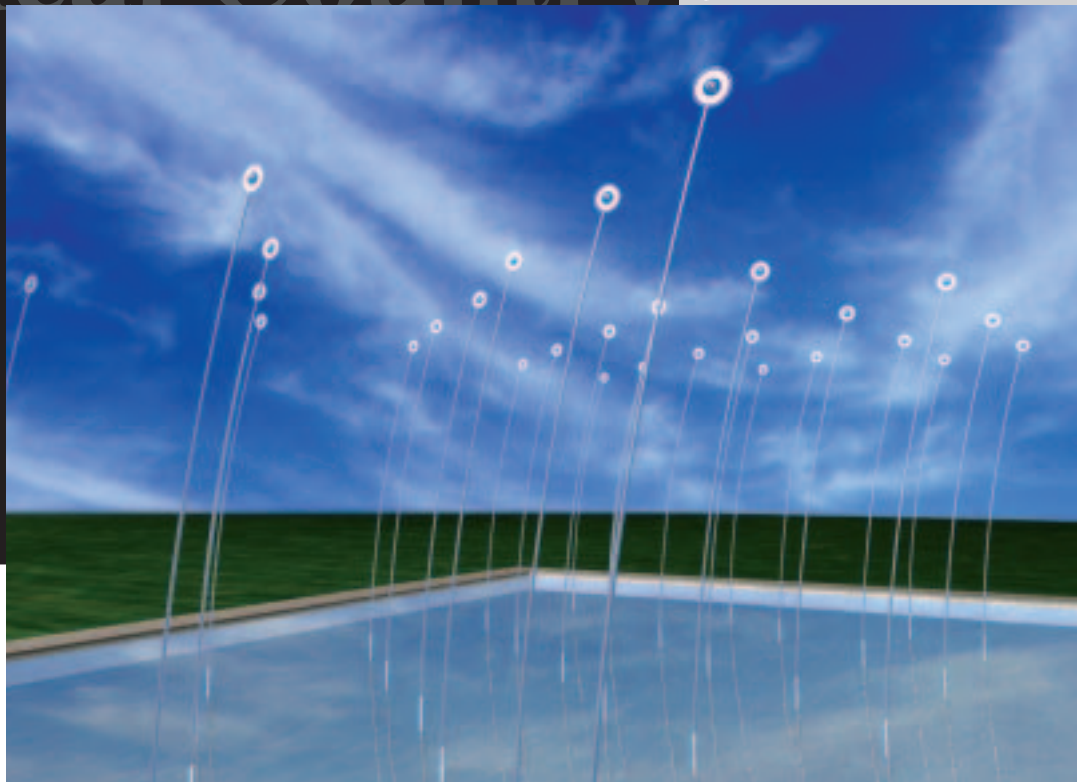
由於個人在公共藝術之表現手法上，傾向結合藝術與設計的觀點，加入自然能源的構想，因此「風動裝置」一直是我創作的主軸—運用空間的特性，創造出風與自然的對話，是我慣用的手法之一。在前後多次的比件參賽中，由於我的手法一直是以風的元素做為主軸，常被評審委員們質疑：「萬一颶風來了，作品是否會被風吹倒？」。目前國內的公共藝術的創作環境，大體上仍以靜態雕塑為主，而較少有自然動態藝術造型之表現，因此評審委員們幾乎都難免有「怕被風吹倒之虞」的安全考量，所以我經常抱著第二名回家，久而久之也就習以為常了。其實，當我針對基地的特性構想出以風動為造型的作品時，必然會考慮到該件作品的結構安全，必要時還會請教結構技師，針對作品所需進行結構、材質上的安全估算。我常自我嘲諷：「若

我的作品會被風吹倒，那街道上的路燈可能早就倒光了。」所以我深深的感受到：一件作品的誕生，雖然以其空間的角度出發，並以大眾所使用為依歸，但對作品結構安全的顧慮，若以「不動的會比會動的安全」為考量，作品也就無法公諸於世，與大眾見面了。當然回顧自己的作品之際，面對不同的質疑，正是給自己改進的空間。

在創作過程裡，每件作品為了能傳遞出作品與風自然元素互動之美學，必需要運用3D動畫的呈現，才能傳遞風動設計的構想，以及自然韻律的視覺化，動畫的投入，比一般靜態3D建模多出三倍的時間，雖然不是所有設計的作品都能獲得設置權，但也都是個人嘔心瀝血的創作構想。以第一次參加捷運局昆陽站的「風中漫步」為例，由於針對基地的特色，提出三組不同風動的作品，3D動畫上就足足花費一星期的時間製作。

### 設置權的爭議 — 風之舞

「風之舞」一是在個人從事公共藝術創作時所遇



for  
Wind

風之舞（陳昌銘提供）

到最慘痛的經驗，作品表現手法如下：本作品，藉由現代材質、槓桿機械原理之裝置藝術，遊戲出風與力學的對稱與非對稱性之美學，同時傳遞生命原動—風與生態的概念。整體的構成，由垂直的三米高之圓形鋼棒，以量化線性的方式，在池內水面延伸出七十六組，隨著風速的大小，以及風方向搖擺之群體裝置，呈現出如風竹般之不定向輕柔搖曳的美感，以及清脆悅耳之風鈴聲，此時鋼棒末端於水面下之重心球體群，藉由球體表面的亮面，反射水波的流動感，同時因為槓桿原理的連結擺動，整體的球形將產生輕微的幌動，形成水面下另一視覺表現之特色，七十六顆珍珠般的不鏽鋼球體，懸浮在池中擺動的奇景。

此作品雖然獲得了設置權，但在準備施工之際，突然殺出某家藝術品代理商，拿著一張彩印的圖檔，指控本件作品為抄襲其代理國外某大師的大作。記得當天正好送出樣品至該單位辦公處，剛好巧遇該主管經過，該主管完全未聽我的任何解釋，以未審先判的強烈口語，一口咬定我的作品有抄襲之實。面對這樣的指控，我先後為此事出席了兩次

的說明會，將整個設計過程以文書、幻燈片以及口頭報告的方式，向評審委員們解釋作品的來龍去脈，同時面對評審委員們對作品的質疑，一一提出說明。雖然評審委員們在瞭解我的作品創作過程之後，大抵認為並無抄襲之嫌。然而主辦單位，卻有恐於該代理商放話，日後將有後續動作的顧忌，採用息事寧人的作法處理，因此在承辦人好意的先行告知下，透露即使評審委員議決本件作品未有抄襲之嫌，但主辦單位擁有行政考量之選擇權，將不給予此項作品設置權，希望我能夠主動放棄此次設置權。基本上，連給予我對作品修改或重新提案的空間都沒有，等於變相認定我的作品有抄襲之疑，在此事件之後，公司另外參加其他基地公開徵選時，都無緣再進入初選，這是我從事公共藝術以來所遭受到最大的挫折，至今仍然無法釋懷。

由於在此事發生之前，剛好有國道二號機場路線作品之爭議風波，當時就意識到日後亦可能面對這樣的爭議性問題，要有熟練的方式來處理，只是沒想到事情那麼快就發生在自己的身上。機場國道二號上那件作品完成後，自己亦前後經過欣賞幾

次，看到該件時，我自然會與報紙上刊出那張被指抄襲作品的照片比較，但該作品與國道二號作品，毫無相似之處，真不知道指證者依憑的抄襲證據為何？姑且不論作品是否有其雷同，假設作品本身具有百分之百的原創性，但作品中常用的幾何造形、自然元素與材質，都將是藝術家平常所慣用的題材，很容易就有爭議性，而判定標準為何？將是考驗評審委員的智慧，這當然要主辦單位的全力配合，才不致會再有鴛鴦心態的行為出現。

### 首次的設置 — 來自風中的芬芳

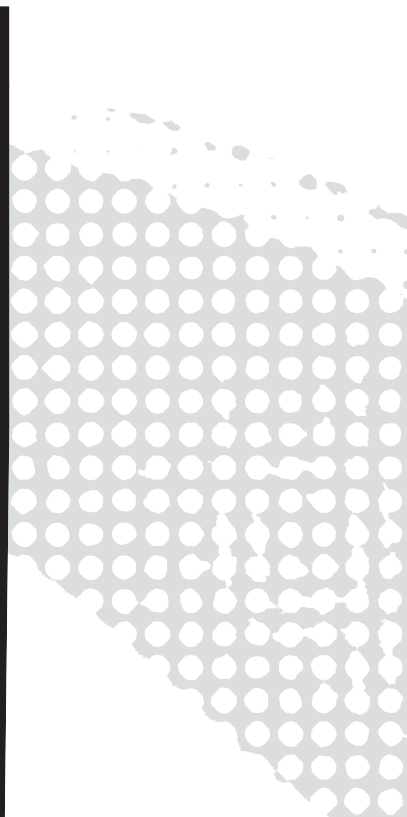
「來自風中的芬芳」設置地點在台北市文山區之興光市場前，由於該市場位居景美山系的山腳下，遠離塵囂、綠蔭環繞、蟲鳴鳥叫，假日之際常常有市民沿著市場後方之登山小徑通往仙跡岩，綠意盎

然為該市場周圍環境之特色，因此在構想之冀望，尋求一蘊涵優雅又有動態的藝術裝置，用來結合四周環境及表彰建築物運作之機能。

此件作品是個人首次獲得設置權作品，雖然經費有限，還是全力以赴，手法是運用孩童時代所把玩之平衡玩具，融入自然之動力—風，做新的組合嘗試，以白鴿為造形，嘴喙上銜著綠葉，代表市場內之貨物新鮮、快速遞送之意，白鴿雙翼之彩色則以彩虹漸層，來表示市場貨品多樣性之意涵。整件作品因為有軸承的裝置，產生與風力自然的互動，讓過往的訪客及附近居民，在市場購物之前後，能邂逅作品的悠閒變化。此項作品美中不足之處是，由於未能及時與初次舉辦公共藝術的興辦單位詳加溝通，因而錯過調整原有合約上作品的機會，所以只得依原提案之計畫進行，以致在視覺美感及風動之功能，有些不足的地方。

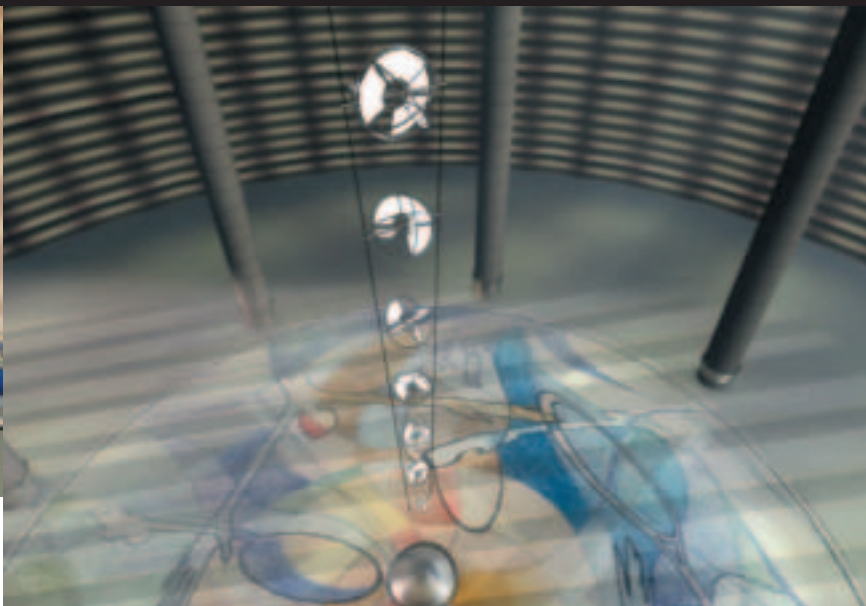


來自風中的芬芳 (陳昌銘提供)





左圖 發現學習之一（陳昌銘提供）  
右圖 發現學習之二（陳昌銘提供）



## 發現學習 — 中崙高中

我本人對這件作品頗感喜好，表現的手法是以七顆由大而小垂直懸掛之風動薄膜球體造形，懸吊於圓心廣場中央，每顆球體將隨著氣流旋轉，地表鋪面運用類似米羅熱抽象作畫之表現，以馬賽克鑲嵌手法，結合鏡面不鏽鋼的反射，不論在高樓層或是圓心地面廣場，依欣賞者佇立或靜動中之視覺角度，將有不同之抽象變化，當鋪面的圖案反射於六根立柱上不規則不鏽鋼彎板之鏡面，瞬時間，一具體的運動人物造形將在鏡中呈現，帶給欣賞者一股發現的喜悅。

原本以為可以獲得設置權，但最後只獲得第二名及最受歡迎獎，事後檢討的原因有兩點：一是評審委員們對結構有不瞭解的疑慮，雖然在徵選辦法裡，規定若獲得設置權，則需提供結構計算書，但

評審委員們對懸吊的方式仍然有安全顧慮，第二是請專人繪製的動畫圖檔，竟然未能在說明會當天如期連線傳到，使得作品在視覺效果呈現上大打折扣，當然這要責怪自己，因為沒有有效的控管動畫的製作時間，致使幾週來的心血付諸一炬。

## 整體意象 — 台北市立南湖高級中學識別系統

此案設計理念，是藉由學校之魚形基地與環境空間的特色，融入道家「生生不息」之哲學宏觀，呈現出「躍動種子」健康活潑學子之校徽精神，再藉由此一精神，延伸出相關應用設計及空間標識設計等。就環境指示標識的製作表現而言：不僅要具有美學的形式，並且在傳達訊息的功能時，必須考慮標識在三度空間上所提供之信賴度、滿意度與實用度，三項整體協調關係。空間標識設計的材質，則以多樣性的混合材料呈現，從透明之壓克力、不鏽鋼，以及鋁合金面板，配合色彩計畫、字形、圖案、地圖等各項元素，表現出其獨特性、明確性，

嘗試創造出藝術性、標識及空間三者的互動性，同時提供學校本身嶄新的、潛在的及未來無限延伸的可能性，藉以此一識別系統產生一系列的文化動力，讓這新生的學府成為社區總體環境之精神代表。雖然榮獲設置權，設置完畢後，獲得不錯的評價，但由於為配合校方的開學，所以在施作時間上，較缺乏生活應用層面的實際測試，畢竟籌備處人員以及應用設計人員，早已熟悉該環境，不需要指標亦可以到達該目的，但新生是否習慣於新設立的標識指示系統，就不得而知。

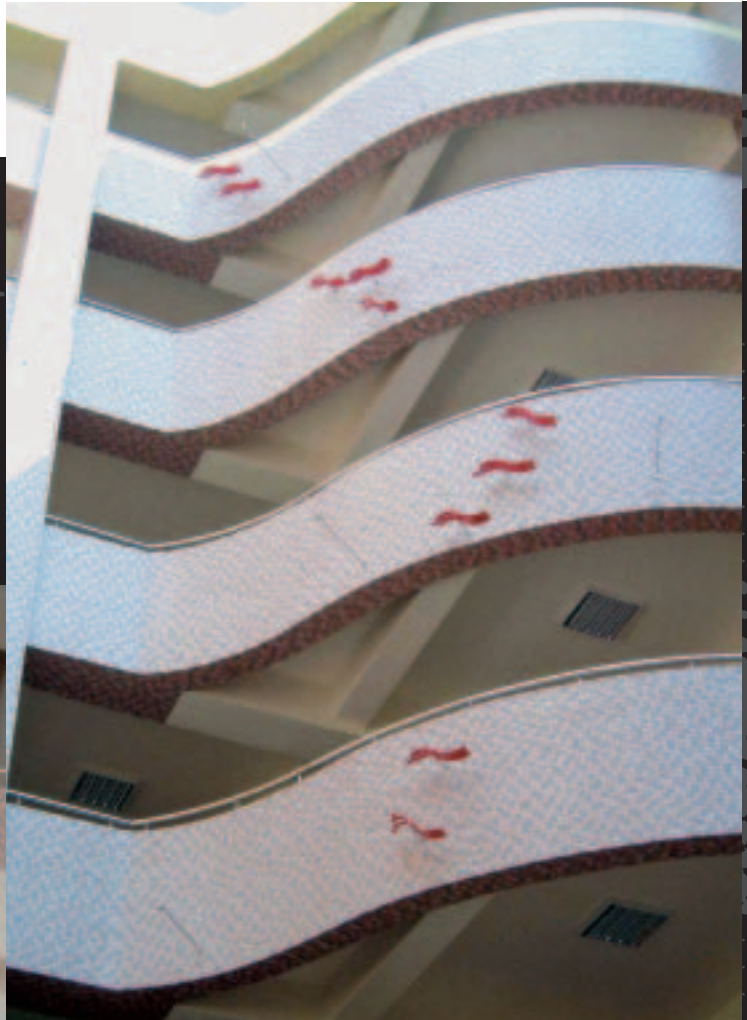
### 鱗鱗波光 — 台北市立南湖高級中學南北中庭公共藝術

作品以不同手法及材質，呈現三部組曲的方式，作品設置方式以運用對稱式及非對稱式的美學，結合水平及風動之力學原理，表現水波的動感，南北中庭東側牆面為設置地點，每個中庭均以一組多件呈現，其組裝內容為水波及三稜鏡，藉由三稜鏡的光折射，呈現灑落一地彩虹之效果，風力水波浪板以韻律的組合排列在女兒牆上，增添中庭的活潑及動感。

活動中心西面牆之表現方式，以馬賽克鑲嵌呈現空間錯視為手法，三幅壁面之圖像，仍然繞著主題一魚，手法則利用空間的錯覺，企圖將原來現實空間裡枯燥的走廊壁面，轉化成有趣的超現實空間，增加學習趣味。

# The Ideal Country for Wind

右圖 鱗鱗波光：風力水波浪板裝置（陳昌銘提供）  
下圖 鱗鱗波光：吹泡泡的哲學家一魚（陳昌銘提供）



南側中庭廣場，佇立一隻吹泡泡的哲學家—魚，以簡潔動感的造型表現，提供年輕學子特殊感動及悠游的視覺享受，其心情感受就像輕快及優游的哲學家。

此組作品在施作之前，亦有一些小插曲，光是作品前後的修改就達三次以上，似乎快變成集體創作的模式，尤其以馬賽克鑲嵌一樓施作時，基地牆面建築圖面與原有視覺的呈現，有所出入，所以就自動調整畫面，但是疏於以公文會知校方，最後作品局部必須修改回原樣式，因而造成不必要的財力、物力的浪費。當然有此次經驗之後，就不會再有相同的情形發生。

## 結語

本身因從事設計工作多年，在公共藝術的呈現，一直是以設計手法創作，所以自己認為，藝術與設計將是萬流終歸於同宗，雖然這中間存在著不同行為的表現模式，但就公共藝術的設置層面而言，等於是雷同於商業藝術之目的與成果，必須接受大眾的評估。換言之，就是在藝術家自我表達下，需較傾向以大眾使用風格為導向，藉由藝術富有隱喻性、聯想性、暗示性等方法，表達該作品的形式與功能，讓設計可以成為、乃至等於藝術。☼



右圖 鱗鱗波光—三菱鏡裝置（陳昌銘提供）  
下圖 鱗鱗波光—馬賽克鑲嵌裝置（陳昌銘提供）

