

畫

外

UT
FRAME

月訊 No.076
2026.04

指導單位 | 嘉義市政府
嘉義市政府文化局
發行單位 | 嘉義市立美術館
地址 | 600002 嘉義市西區廣學街101號
電話 | (05)227-0016
信箱 | art@ems.chiayi.gov.tw
企劃製作 | 沃時文化有限公司
美術設計 | 理式意象設計有限公司
印刷 | 崎威彩藝有限公司

嘉義市立美術館
CHIAYI ART MUSEUM



| 移動的廣波 |

嘉義市立美術館Podcast
《移動的廣波》第六季正式推出

本季Podcast以嘉美館2025年度主題「照見／歷史」、藝術家申請展為節目核心，透過線上廣播，為您深入導讀每檔展覽與藝術家的創作軌跡。



收聽連結

作為煉金術師的藝術家 —— 讓材質為彼此發聲的「辯者之石」

受訪 | 沈裕昌

採訪撰文 | 陳含瑜 · 圖片提供 | 嘉義市立美術館

2026年三月下旬，嘉義市立美術館推出主題展「辯者之石」，由策展人沈裕昌策劃。展覽從「新物質主義」的理論視角出發，討論當代工藝與當代藝術對「材質」的關注。在虛擬資訊日益蓬勃發展的當代社會中，展覽重新審視材質之於人類與環境的意義，同時也回應嘉義市豐富的生態環境與都市紋理。

當代的煉金術師

展覽名稱「辯者之石」(Sophist's Stone)發想自古代煉金術中的「賢者之石」(Philosopher's Stone)意象。傳說中，這是一種能將卑金屬轉化為貴金屬的催化劑。主視覺中帶有眼睛的紅色卵石，則借用自漫畫《烙印勇士》中的「霸王之卵」與《鋼之煉金術師》中的「燒瓶裡的小人」形象，共同指向物質的質變與轉化。相對於煉金術追求材質由卑至尊的垂直提升，本展更關注材質在不同特性之間的水平變化。策展人期待透過作品對材質的多重詮釋，建立不同材質之間彼此敘述的關係。因此，策展人沈裕昌將展名定為「辯者之石」，以蘇格拉底時代相對於「哲學家」(Philosopher)的「智辯者」(Sophist)形象帶出展覽概念。

在本次展覽中，無論養成背景來自當代工藝或當代藝術，藝術家皆嘗試以自己熟悉的材質作為催化劑，引導出其它材質的特性。這樣的材質轉換，也揭示了當代工藝與藝術對材質探問方式的轉變：創作者不再糾結於材質的「本質」，而是將注意力聚焦在材質與其它材質之間的「關係」。上個世紀一度被奉為創作圭臬的「忠於材質」(Truth to Materials)，在今日已逐漸鬆動。策展人觀察到，當代創作者往往在作品中運用影像或跨領域的形式語言，而對特定材質的鑽研，也不再只是為了呈現其內在本質，而是將材質視為引導觀者探究其它存在樣貌的「催化劑」。



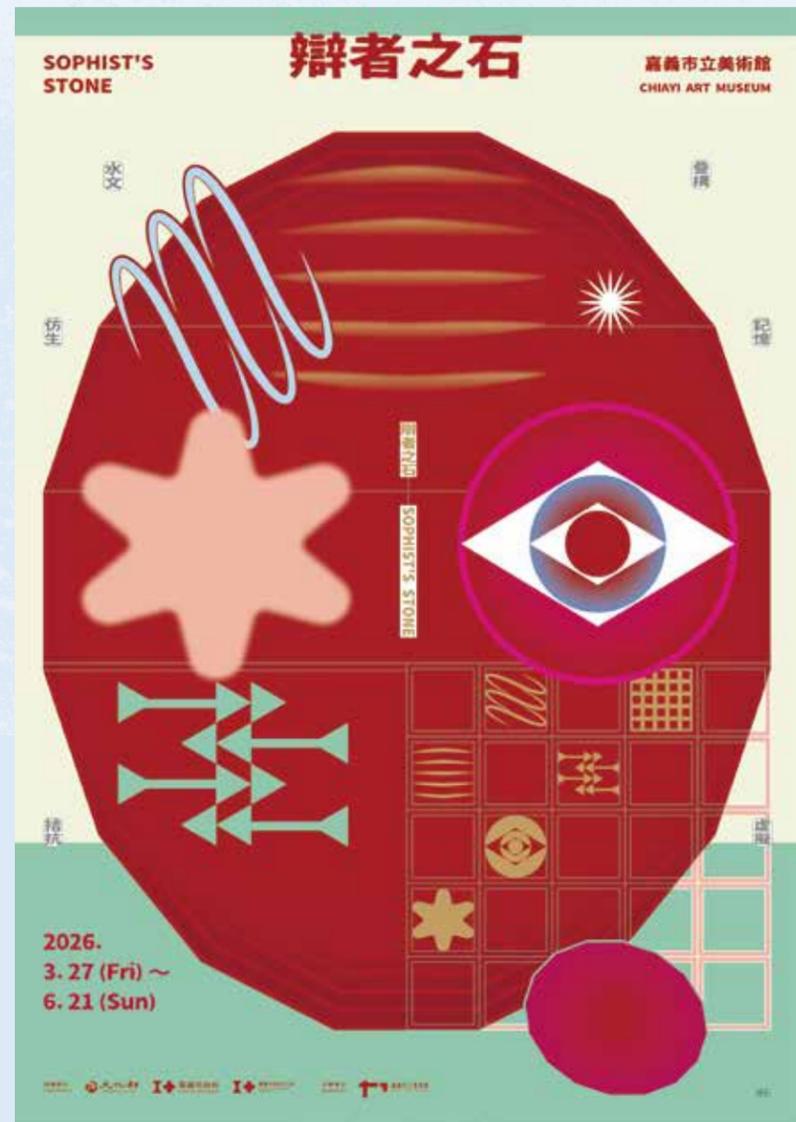
▲ 在「疊構」子題中，龍凱特 (Katie Strachan) 運用「薄帶成型」(tape casting) 技法，創造如出土手稿殘卷般的層疊造型。(嘉義市立美術館提供)

物質經驗的消逝

在數位建模與虛擬資訊充斥的當代，人們逐漸失去與真實物質接觸的經驗。沈裕昌舉例，手機中的手電筒圖示仍然是傳統手持型手電筒的造型；但當未來多數人不再擁有使用實體手電筒的經驗時，這個圖示對人們而言究竟代表什麼？當人們習慣以大理石紋壁貼、木紋磁磚取代真正的石材與木材時，對物質的原始經驗以及其真實特性（如重量、氣味與滲水度）也逐漸消失。這些物理特質在虛擬的數位世界中並不會被保留。問題因此浮現：在人類享受便利的同時，是否也正在失去某些重要的感知經驗？

在法國哲學家拉圖 (Bruno Latour) 提倡的「萬物議會」(Parliament of Things) 中，萬物皆被視為具行動力、具發言權的「行動者」(actor)，它們可以通過代表它們的人，以它們之名，在議會中為它們發言。沈裕昌則試圖

▲ 在「記憶」子題中，陳昱行將家具投影、漆藝工法製作的家具影子，構成兩相對應的虛實關係。(嘉義市立美術館提供)



▲ 「辯者之石」展覽主視覺。(嘉義市立美術館提供)

▼ 在「仿生」子題中，伍立璋《茫茫》使用金屬線材製作大量安裝在搖擺機構上的條狀單元，模擬草木成群隨風搖曳的姿態。(嘉義市立美術館提供)



通過展覽延伸此一思考，並指出在當代工藝與藝術的材質實踐中，「物」也可以為其它「物」代言。因此，當代創作者的角色在此轉變為會議的「主持者」，在可以被視同於會議的創作過程中，讓A材質為B材質發聲。例如，讓加熱液化的金屬展示波浪的水體動能，或讓硬質的陶土呈現纖維的褶皺。如此一來，材質之間並非孤立存在，而是透過與他者的互動引導出彼此的特質。

材質的想像與發聲

展覽共分為六大子題，一樓由「水文」與「仿生」展開，回到材質的生成條件與生命隱喻。創作者從水的循環、環境能量與動植物形態出發，透過金屬、纖維與陶土等媒材的轉換與操作，使材質在形態與觸感上跨越其既有屬性，指向具有生命動勢的物質狀態。二樓的「疊構」與「記憶」轉向材質作為結構與承載的角色。從陶土的堆疊、模塑與燒結，到水泥、漆與影像的轉譯，作品呈現物質如何被用以建構空間、保存資訊與承載個體與家族的記憶，使材料同時成為棲居與書寫的媒介。二樓展場後段的「拮抗」到三樓的「虛擬」則在觀察材質在當代技術條件中的轉變。金屬、土與木在張力與碰撞中顯現其物理極限，而能源轉化為電力後，亦支撐起數位建模與虛擬影像的生成。當物質逐漸轉化為光影、介面與資料結構，材質的意義也從具體物件延伸至數位世界的感知與想像。

「辯者之石」透過十七位藝術家的媒材實踐，跨越傳統工藝的分類框架，使其成為觀察文明變遷的微觀視角。展覽提供了一種理解物質變化流轉的開放路徑，邀請觀眾透過不同的視覺經驗重新思考。藝術家們如同當代的煉金術師，透過對不同材質的轉譯，重新在當代環境中探尋物質存在的意義。

辯者之石 日期 | 2026年3月27日至6月21日 地點 | 嘉義市立美術館本館1-3樓

材質的抗性與虛擬

——從加工阻抗到質感貼皮

「辯者之石」中，策展人以六大子題（水文、仿生、疊構、記憶、拮抗、虛擬）鋪陳展覽所欲討論的概念。隨著三月底展覽開幕，我們也將在後續月訊中陸續介紹各子題內容與相關作品。本期聚焦「拮抗」與「虛擬」兩大子題，透過詹宗哲、李俊燿、宋相邦與黃紫瑜四位藝術家作品，重新審視材質在物理世界中的特性，以及在數位時代中，這些特性如何逐漸在虛擬世界中消失，或以變異的方式延續其存在。

物質的特性與辯證

「拮抗」討論的是在工具的使用經驗中，通過感官覺察到每一種材質所特有的抗性。以木工或金屬加工為例，當創作者對材料特性掌握不足時，往往會感受到難以控制的阻力。每一種材料都具有特定的硬度與物理限制，並在操作過程中展現其「抵抗力」。無論是順應材料特性加以運用，或刻意與之對抗，都能使材質的結構與特性更加清晰地顯現。

受訪——沈裕昌
採訪撰文——陳含瑜

策展人沈裕昌指出，當人們以一種材質作用於另一種材質時，便會感受到其產生的抗性。例如以銼刀磨除多餘的蠟或金屬，或將鐵釘釘入木板，材料在加工過程中顯現的阻力，正來自不同材質之間的相互作用。這種在接觸、摩擦與施力中被感知的阻抗，構成材質彼此之間的拮抗關係。

在現實世界中，「抗性」較容易被直接感知，但虛擬世界卻經常取消這些材質原有的抗性。隨著數位時代推進，材質的演變路徑逐漸轉向虛擬世界。過去人們以火燒製陶器，使物質產生不可逆的變化；火也能使水化為蒸氣，使動植物纖維化為灰燼。今日，火的運用早已從手工業進入工業體系，透過燃燒化石燃料產生電能，間接支撐虛擬的數位世界。電力取代鍛造之火，成為建構文明的新能量。在虛擬世界中，人們可見大量數位化模擬的材質紋理。隨著對真實材質經驗逐漸減少，這些「質感貼皮」也與真實材質之間產生經驗上的斷裂。

拮抗：詹宗哲與李俊燿

詹宗哲作品《聲音分析的「缺場」》，透過將陶土填入紗布並以網綁方式塑形，燒製出類似腫瘤的造型。他在土中加入碳酸鈣，使作品在展出過程中能隨時間緩慢粉碎與剝落，藉此挑戰「陶瓷燒結後即永恆」的材料神話。陶土經燒結後通常可長久保存而不消解，因此他反其道而行，製作會隨時間逐漸消解的陶。由於展場中作品崩解速度緩慢，他另外錄製陶塊崩裂的細微聲響，並透過「一程式將聲音轉譯為影像，使觀眾看見土塊如同冒煙般逐漸消失的過程。

李俊燿家中經營木藝產業，作品「Bao」系列將木藝產業常見商品與加工半成品如花瓶、木棍與木板等轉化為創作。他在木作中設置聲音感測裝置，當觀眾靠近物件時，物件會發出木工現場的切削、震動與呼嘯聲，同時觸發特定音效，如賽車呼嘯、瑪利歐遊戲金幣聲或絕地武士光劍揮動聲。在木材重量與數位聲響的輕盈之間，作品打開了一個介於工藝材料與虛擬媒介之間的感官層次。



黃紫瑜《金屬宣言第三章：材質化的世界》將數位建模工具轉化為當代鍊金術的儀式器具，探討金屬如何成為虛擬世界的理想材質與數位時代的未來象徵。（嘉義市立美術館提供）

虛擬：宋相邦與黃紫瑜

宋相邦在《在水平前／跌成一片綠 Act.2》中，將蛇紋岩作為意象轉化為一種材質空間。臺灣曾大量開採蛇紋岩，如今已禁止開採；在一些較老舊的大樓或古董店中看到的深綠色石材，多半即為蛇紋岩。宋相邦在展場中刻意不使用真實蛇紋岩，而改以毛氈、紗簾與工廠排水系統中的沉澱水等材料，營造模擬蛇紋岩生產空間的視覺意象。作品並非追求視覺上的寫實，而是透過「去物質化」的空間模擬，反映虛擬貼皮時代中，人們對過去石材運用與工廠流程的感性重構，也影射石材在室內裝修中的使用如何從真實存在逐漸轉化為記憶性的意象。

黃紫瑜的錄像裝置《金屬宣言第三章：材質化的世界》同時結合工業結構的物質性與數位技術的虛擬性。黃紫瑜觀察到，金屬往往作為科技材質的代表元素，從現實世界的電腦設備到數位遊戲中的虛擬建模，金屬的高反光質感始終是未來感的重要象徵。作品透過電腦生成影像模擬金屬在數位建模中的光學行為，並援引煉金術概念，將金屬視為物質與意識的熔爐。

策展人以「拮抗」與「虛擬」兩大子題作為「辯者之石」展覽敘事的收束。透過陶土、木作、石材與金屬等材質，作品以挑戰與抵抗的姿態打破傳統媒材想像，並進一步探問數位時代中真實材質經驗如何被影像與介面逐漸消除或轉變，而藝術家則以感性、記憶與意象作為回應。



宋相邦《在水平前／跌成一片綠 Act.2》以複合媒材重新編碼尋找蛇紋石過程中遭遇的場域，藉此探討觀者面對蛇紋石材的集體記憶。（嘉義市立美術館提供）



詹宗哲《聲音分析的「缺場」》在瓷土中混入碳酸鈣，使作品燒結後仍持續崩解，這些極微小的碎裂聲響被錄製下來，並由程式轉化為同步變動的虛擬模型。（嘉義市立美術館提供）



李俊燿「Bao」系列在木藝店常見的物件內設置聲音觸發系統，當觀者靠近、停留或移動時，感測裝置便會啟動、發出音效。（嘉義市立美術館提供）