

SHIH YUNG CHUN  
Forbidden Love

SHIH YUNG CHUN

Forbidden Love

시움권 | 불온한 사랑



시용진  
불온한 사랑

SHIH YUNG CHUN: Forbidden Love

2025. 10. 16 - 12. 6  
ARARIO GALLERY SEOUL

# 목차 Table of Contents 目錄

## ESSAY

모든 사물이 새로운 정체성을 부여받을 때까지 | 천시 ..... 04

Until All Objects Have Been Given New Identities | CHEN Hsi ..... 08

直到所有物件都被賦予新的身分 | 陳晞 ..... 12

PLATES ..... 16

**ARTWORK** ..... 18

## ESSAY

현실의 변증법 – 시용권의 〈토이 패키징〉 | 천광이 ..... 108

The Dialectics of Reality – “Toy Packaging” of SHIH Yung Chun | CHEN Kuang-Yi ..... 110

現實的辯證—時永駿的《玩具包裝組》 | 陳貺怡 ..... 112

PLATES ..... 114

**CV** ..... 116



## 시용권의 작품 목록

시용권이 《가내수공》에 부쳐 쓴 작가노트 말미에서, 이번 전시 《불온한 사랑》의 전경을 예언하는 듯한 문장이 발견된다. “모든 사물이 새로운 정체성을 부여받을 때까지 ‘가내수공’은 계속될 것이다.”<sup>4</sup> 그간 시용권은 자신이 수집한 서양 빈티지 인형들에게 정체성과 이야기를 부여함으로써 서사, 사물, 관계, 이미지에 대한 본연의 창의성과 호기심을 재건해왔다. 대량생산의 산물로서 규격화되고 익명적이던 빈티지 인형들은 작가의 손을 거쳐 새로운 의미 체계 속에서 낯설게 상상된다. 사물들은 변환된 정체성과 창조된 서사를 새롭게 얻는다. 오래도록 회화 작업을 통하여 단련해 온 작가의 예민한 시각과 정교한 촉각은 이제 색다른 방식으로 활용된다. 수공예 방식으로 인형을 제작하거나, 장난감 패키지를 채색하거나, 그 외 장인 같은 정확도와 서사적 창의성의 결합이 요구되는 다양한 행위로서 말이다.

《불온한 사랑》에서 시용권은 빈티지 사물, 유화, 사진, 생성형 AI를 활용해 만든 영상, 몰입형 무대 설치를 한데 엮어 지난 10여 년간 자신의 작업을 관통해 온 부조리성, 앤티크 인형, 장면성, 이미지성 등의 요소를 집대성한다. 시용권이 선보이는 일련의 제작 과정과 개념적 접근은 놀라울만큼 복합적이다. 필자가 파악한 그의 창작 과정을 서술하면 다음과 같다. 시용권의 작업은 특정한 빈티지 상표 이미지에서 출발한다. 어린이 웃을 입을 토끼와 백인 인형이 간식을 나누는 장면을 묘사한 도안과 같은 것들이다. 그것은 동시대 디자인적 경향으로 보이는 극단적 단순성이나 표면적 유희성과 정반대의 속성을 지닌다. 시용권은 수집된 빈티지 인형, 직물, 앤티크 사물들을 활용하여, 자신이 영감을 얻은 상표 이미지의 요소들을 입체적 무대의 장면 안에 재구성한다. 당연하게도 이미지를 장면화하고 무대의 공간 안에 번안하는 과정에는 재료의 물리적 한계라는 제약이 따른다. 그러므로 시용권은 원본의 충실한 재현을 목표로하지 않으며, 오히려 주어진 재료의 언어로 원본과 닮은 동시에 다른 장면, 즉 유사성을 갖고 있지만 그로써 독립적 정체성을 지닌 새로운 공간을 창조해낸다.

시용권은 빈티지 상표 속 다양한 요소들을 입체적 무대로 재구성해 나아가는 동시에 장면 속에서 어떠한 이야기가 펼쳐질 수 있을지 상상한다.<sup>5</sup> 서사의 중심이 될 대략의 구상이 마련되면 작가는 해당 장면을 영화 포스터나 스틸 컷의 형식으로 촬영한다. 이어 생성형 AI 활용에 능숙한 영상 감독인 가오스윈(高士文)<sup>6</sup>에게 사진 촬영분을 소재로 한 단편 애니메이션 제작을 의뢰한다.<sup>7</sup> 한편 작가는 AI 알고리즘이 추출한 결과 값 가운데 서사적 맥락과 직접적인 관련이 없다고 판단되는 이미지들을 추출하여 ‘실패한 연산의 잔여물’로 분류한 뒤, 그것들을 마치 오래된 영화 스틸 컷이나 빈티지 화보를 연상시키는 유화로 변환한다.

이처럼 특수하고도 우회적인 창작 방식은 수 차례에 걸쳐 작가와 영상 감독의 설명을 듣고 난 이후에야 이해할 수 있을 만큼이나 복잡하게 느껴진다. 그는 어떠한 이유로 이렇듯 복잡한 경로를 택하는 것일까? 고백하건대 필자는 바로 그와 같은 복잡성 속에서 신선함과 흥분을 느꼈다. 시용권은 정교하게 설계된 특유의 작업 과정을 매개로 ‘예술가의 손’이 주체성을 담보하는 한계점을 실험하고 있는 듯하다. 반 고흐와 피카소 같은 작가들에 의하여 확립되고 그린버그와 같은 비평가들에 의하여 이론화된 모더니즘 미술의 관습 속에서, ‘예술가의 손’은 독창성의 순간, 영감의 불꽃이 일어나는 지점, 그리고 의도와 표현 사이의 불가피한 간극을 상징해왔다. 과거 매체특수성과 결합된 예술가의 손, 즉 직관과 붓질은 그 자체로서 인간성의 증표와도 같았다. 그것은 결코 도달할 수 없음을 알면서도 완벽에 무한히 가까워지고자 하는, 혹은 도리어 그 완성을 의도적으로 거부하는 과정 그 자체였다. 그러나 AI 시대의 도래 이후, 매체특수성과 직관으로 구축된 작가-주체는 이제 전혀 다른 방식으로 ‘진정성’을 해석해야 한다. 이는 곧 인간과 알고리즘의 협업으로 생성되는 행위성을 재고하는 일이다.

## 주요 작품

4 시용권, 「시용권: 가내수공」, 『아트론 아트 네트워크 *Artron Art Network*』(2016.12.04), URL: https://m-news.artron.net/20161204/n889861.html (2025년 10월 1일 접속).

5 최근 시용권은 직접 소설을 집필하며 각본 및 서사에 대한 열정을 명확히 드러내고 있다.

6 대만을 기반으로 활동하는 가오스윈은 국립대만예술대학에서 영화 석사 학위를 취득했다. 학창 시절부터 영화 제작을 시작한 그의 작품은 타이베이영화제, 대만국제다큐멘터리영화제, 한국-대만 영화-예술살롱(Korea-Taiwan Film & Art Salon) 등에서 상영 및 수상하였다. 2022년에는 석사 학위 청구 작품인 영화 〈어 굿 보이 A Good Boy〉로 인 모먼트 영화제(In Moments Film Festival) 감독상과 골든하비스트상(Golden Harvest Awards) 심사위원 특별상을 수상했다. 2024년에는 AI 애니메이션 〈수미 *SUMI*〉로 일본 AI 아트 그랑프리 우수상을 받았다.

7 작업실 방문 당시 작가가 밝힌 바에 따르면, 그는 작품에 관한 영상 감독의 개입을 또 다른 창작자의 참여로 간주한다. 따라서 해당 작품이 향후 영화제에 출품될 경우 크레딧에는 영상 감독의 이름이 프로덕션 디자이너로서 수록될 예정이다.

매체횡단적으로 작업하는 시용권은 전통적인 화가나 단일 매체를 다루는 작가들과 다른 방식으로 직관을 사유한다. 그는 ‘예술가의 손’과 사물의 관계, 그리고 창작의 전 과정에서 매체가 이미지와 서사를 어떻게 매개하고 변형시키는지에 관하여 탐구한다. 이와 같은 접근법은 그린버그식 순수성을 지지하는 자들에게는 도무지 받아들일 수 없는 태도일 것이다. 그린버그의 관점에서 회화는 트롱프뢰유(Trompe-l’œil-눈속임), 환영, 연극성을 거부해야 하기 때문이다. 그러나 역설적이게도 바로 그러한 매체특수성은 이미 오래 전에 AI의 데이터베이스에 흡수되어 버렸다. 자율성, 직관, 순수성 같은 것들 자체가 이제는 동시대 미술이 품은 가장 거대한 환상이다.

## 주요 논점

시용권에게 있어 각각의 매체는 저마다 고유한 의미를 지닌다. 그는 매체특수성 자체를 부정하지는 않는다. 다만 비연속적인 서사와 장면을 창작하는 매체횡단적 작업 과정 가운데서, 시용권이 말하는 매체특수성이란 비단 작품의 물리적인 특질에서 비롯되는 것이 아니다. 다시 말해 그것은 아크릴릭 물감의 굵한 자국이 드러내는 질감이나 유채 물감이 드러내는 ‘진실된’ 붓질 안에 존재하지 않는다. 시용권은 서로 다른 매체들의 얽힘 가운데 서사가 스스로 형성되도록 허락한다. 영화 포스터와 스틸 컷을 닮은 회화 속에서, AI가 생성한 영상 안에서, 입체 설치 작업의 장면 내부에서 말이다. 작가는 익숙하고도 낯선 기시감을 드러내는 서사적 연결망을 구축한다. 이는 방대한 영화적, 만화적 세계관을 장르별로 분류하거나, 각각의 등장인물을 유형화하는 행위와도 닮아 있다.

시용권의 작품 《가내수공》(2016)은 빈티지 인형, 유화, 사진, 생성형 AI를 활용하여 만든 영상, 몰입형 무대 설치를 한데 엮어 지난 10여 년간 자신의 작업을 관통해 온 부조리성, 앤티크 인형, 장면성, 이미지성 등의 요소를 집대성한다.

시용권은 본 전시 《불온한 사랑》에서 자신의 회화, 서사, 빈티지 사물들, 이미지와 시각문화에 대한 열정에 바탕하여 하이퍼텍스트적인 ‘갈림길의 정원(The Garden of Forking Paths)’을 구축한다. 일련의 불연속적 과정들 속에서 그의 작업은 AI 시대에 부응하는 매체횡단적이며, 주체 초월적인 미학적 실천이 어떠한 방식으로 가능한지에 관하여 응답한다. 부조리성과 우회성 사이에서, 모든 사물은 서로 다른 매체를 경유하며 낯선 정체성을 부여받는다. 그럼으로써 각각의 사물들은 동시대 예술 창작을 재정의하는 하이퍼주체성, 즉 존재론적으로 확장된 주체성의 개념에 도달한다.

# Until All Objects Have Been Given New Identities

CHEN Hsi

MA in Art Theory & Criticism, National Taipei University of Education  
President (13th Board) at International Association of Art Critics (AICA) in Taiwan  
Former Senior Editor at Art Emperor, Former Planning Director at ARTouch

## The Absurdity

“But, on the other hand, in a universe suddenly divested of illusions and lights, man feels an alien, a stranger. His exile is without remedy since he is deprived of the memory of a lost home or the hope of a promised land. This divorce between man and his life, the actor and his setting, is properly the feeling of absurdity.”

— Albert Camus, *The Myth of Sisyphus*, 1942.

After speaking with SHIH Yung Chun in his studio about his latest works, I returned home and found myself thinking about this year's São Paulo Biennial theme, “Of Humanity as Practice.”<sup>1</sup>

I imagine that, for SHIH, humanity emerges from the absurd. The vintage objects he has collected over the years have become elemental components in the narrative universe of his paintings, installations, and AI-generated moving images. Through a nonlinear and cross-media creative process, he assembles narratives imbued with the spirit of absurdism. He has crafted seven distinct scenes reminiscent of Hollywood genre films, in which vintage dolls and repurposed antique garments perform a series of plays as a theater of the absurd. The intervention of AI-driven dynamic algorithms further amplifies the symbolic disjunction between storylines and characters. SHIH reminds me of Camus's interpretation of absurdism—one that navigates the space between nihilism and existentialism, valuing the process itself even when it is circuitous.

Although it has been over eighty years since Camus published *The Myth of Sisyphus*, the context of our times resonates with an eerie familiarity. Wars, racial conflicts, and the rapid advancement of science and technology have reshaped our reflections on fiction and reality—and, in turn, transformed how we perceive the very nature of art. Through SHIH's practice, I find myself asking once again: how might absurdity, as an aesthetic mode, offer a means of articulating contemporary humanity? Conversely, in the artist's fluid traversal across different media, how does absurdity manifest itself?

The characteristics of absurdism have been a constant presence in SHIH's paintings for over a decade. As early as series like *Daily Rules* (2012)<sup>pl.1</sup> and *Reading Habits* (2012)<sup>pl.2</sup>, he began constructing non-continuous, absurd narratives<sup>2</sup> within seemingly domestic interior scenes. Figures, objects, and events that should never coexist are brought together—at times his compositions resemble showcases of assorted collectibles, while at others they feature groups of people engaged in acts strangely out of place. The cold, textured surface of his imagery intensifies the sense of alienation, and even when he adds numbered icons—like step-by-step instructions—they do not necessarily dictate the order of viewing. In *Choice Sequence in Cooking* (2025)<sup>pp.80-81</sup>, for instance, a giant hand reaches into a model refrigerator, while yellow circles labeled 1 through 7 appear to suggest certain procedural steps—a suspenseful riddle that unfolds like a darkly playful situation puzzle.

In his latest solo exhibition *Forbidden Love*, SHIH fully articulates the spirit of absurdism that has long underpinned his artistic thinking through a cross-media and collaborative approach. Taking this exhibition as a point of departure, I seek to explore how absurdity operates within SHIH's creative process and methodology by tracing his artistic trajectory and examining the cross-media condition of contemporary painting.

---

1 The 36<sup>th</sup> São Paulo Biennial, held in 2025, bears the full title *Not All Travellers Walk Roads—Of Humanity as Practice*.

2 See CHANG Sheng-Kun, *Reading of a Novel—On* “SHIH: Pre-Construction”, Online article available at: <https://www.SHIHyungchun.com/zh/articles/zh-the-reading-of-a-novel>, accessed September 30, 2025.

## When Medium Specificity Meets Cross-Media Practice

In today's world—where AI technologies are rapidly proliferating and becoming deeply embedded in everyday life—humanity and technology intertwine and influence one another across media. “Brain rot” stands as a particularly emblematic cultural phenomenon within this context. It refers to the rapid generation of illogical, absurd, low-quality images by AI and algorithms, compelling people to continuously consume this trivial, incoherent content. Take “Italian Brainrot” as an example: creators feed deliberately crude prompts into AI systems, pair the resulting images with meaningless Italian voiceovers, and produce short videos that spread virally across social media platforms. The key feature of these brain-rotting short videos is the disruption of logical continuity, which recalls political pop art, Superflat aesthetics, and the visual culture of nonsense and parody from the past thirty years—they echo a meme-like lineage, creating absurdity through the meaningless assemblage of disparate images.

In the assemblage of these seemingly unrelated people, events, and objects, imagination often spontaneously generates rationalizing explanations drawn from the visual-cultural memes<sup>3</sup> accumulated through individual life experience. For AI, the connection between user-written prompts and its vast databases functions much like a meme, propelling associative acts of imagination. In SHIH's recent work, he expands the very process of imagination and creativity within his practice, foregrounding the “medium specificity” involved in constructing representation and narrative interpretation. In a manner that runs counter to Clement Greenberg's modernist dictum, he generates a sense of absurdity in which things remain distinctly separate yet coexist within the same space.

Why is it termed anti-Greenbergian media specificity? This may be related to the context of contemporary painting discourse in Taiwan, where he resides. Within the nonlinear trajectory of contemporary art, painting still carries the lingering ghosts of modernism within the art market and academic systems. It remains expected to be a pure, original, independent, and “unadulterated” medium of artistic expression. Postmodernism, in truth, never fully dismantled this thorny crown of medium specificity that painting inherited from modernism. Instead, it transformed it into a form of aesthetic class distinction. “If you can do it this way, why must it be painting?”—such questions often test painters during academic critiques, as if creating with paint must possess a unique purity as justification.

Looking at SHIH's paintings over more than a decade, his contemplation of medium specificity has evolved along with his work in acrylic paint, oil paint, and the making of self-fashioned dolls. In his early works, he explored the scraping techniques distinctive to acrylics and emphasized the play of light in image-based painting. During this phase, he trained himself in handling pigments and developed his ability to foreground the materiality of painting. Having studied the expressive methods and compositional strategies of numerous contemporary painters, his practice evolved into a more intuitive mode. At this point, SHIH also began to reexamine the very nature of authenticity within his practice.

In SHIH's 2016 solo exhibition *Family Handcraft*—pivotal in expanding his vision of the creative process—the artist shifted from his previously acrylic-based practice to working with oil paint. In doing so, he bid farewell to both a familiar medium and the particular medium-specific qualities associated with acrylic painting. Moreover, for the first time in his artist statement, SHIH mentioned his own creative environment, drawing our attention to what lies beyond the canvas: the domestic setting where he lives and works, along with the steady rhythm that shapes both his daily life and creative labor. He continued to integrate the vintage objects he collected into this lived-in workspace, constantly rearranging the interior layout and furnishings with a sense of disciplined routine—yet beneath this orderliness lies a space that functions like a private museum of personal collections.

---

3 The concept of “cultural meme” referenced here is drawn from British author Susan Blackmore's book, *The Meme Machine*, which explores the co-evolution of genes and memes in the human mind and culture.

## Hypertextual Forbidden Love

At the end of his statement for *Family Handcraft*, SHIH left a prophetic line that now foreshadows what we see in *Forbidden Love*: “Family handcraft will continue until all objects have been given new identities.”<sup>4</sup> Over the past decade, through giving his collection of vintage Western dolls new identities and stories, SHIH has also been rediscovering his own sense of creativity and curiosity toward narrative, objects, relationships, and imagery. Those mass-produced dolls, once standardized and anonymous, are reimagined through new systems of meaning—transformed with altered identities and rewritten backstories. The keen eye and precise hand he honed through years of painting now extend into other domains: the crafting of handmade dolls, the painting of toy packaging, and other gestures that merge artisanal precision with imaginative re-narration.

In *Forbidden Love*, SHIH brings together vintage objects, oil painting, photography, AI-generated moving images, and immersive installations to synthesize the key elements of his practice over the past decade: absurdity, antique dolls, constructed scenes, and the interplay of imagery. The process and conceptual approach behind these works unfold with remarkable complexity. Let me trace his creative process as I perceive it: it often begins with a single vintage trademark—for example, an image of a rabbit dressed in children’s clothing and a white doll sharing snacks, a motif that resists contemporary design’s tendency toward graphic simplification and flattened whimsy. With the image serving as a point of inspiration, SHIH reconstructs and builds three-dimensional tableaux embodying the characteristics of that trademark, drawing from his decades-long collection of vintage dolls, fabrics, and antique objects. Of course, in translating an image into a scenographic installation, he is inevitably constrained by the materials themselves. He does not aim for faithful reproduction; rather, he works within the existing material vocabulary to create a tableau that echoes yet diverges from the original, achieving its own autonomous identity.

While approximating the various elements of vintage trademarks through three-dimensional objects, SHIH simultaneously imagines what stories might unfold between them and the scenes he is constructing.<sup>5</sup> Once he has a rough narrative concept as the core of the scene, he begins photographing it in the style of film posters and production stills. Subsequently, SHIH invites a director KAO Shih Wen<sup>6</sup> skilled in AI-generated moving images to use these photographs as source material for creating animated short films.<sup>7</sup> In parallel, he extracts AI-generated images from the algorithmic process—frames deemed extraneous to the narrative—and transforms these “failed” algorithmic outputs into oil paintings that resemble film stills or vintage pictorials.

This rare and circuitous approach to creation required several explanations from the artist and his team before I could fully grasp the sequence of steps. What compels such convoluted pathways? At the same time, I found the process exhilarating—through this intricate choreography, it feels as though he were testing the very limits of “the artist’s hand” as a locus of subjectivity. In the conventions of art-making—established through figures like Van Gogh, Picasso and theorized by critics like Greenberg—the artist’s hand traditionally signifies the moment of originality, the spark of inspiration, and the inevitable gap between intention and execution. In the past, the hand, bound to medium specificity and expressed through intuition and brushwork, was itself a manifestation of humanity: an endless pursuit of perfection in a process that can never be completed, yet always aspired toward it (or, alternately, toward its deliberate refusal). In the age of AI, however, the artist-subject constructed through medium specificity and intuition must reinterpret authenticity in a fundamentally different way—one that negotiates agency across human and algorithmic collaboration.

In this sense, SHIH, as a cross-media artist, approaches intuition differently from painters or single-medium practitioners. He considers the relationship between the artist’s hand and objects, as well as the ways media shape image and narrative throughout the creative process. Such an approach would prove anathema to Greenbergian purists: in Greenberg’s view, painting should resist trompe-l’oeil, illusion, and theatricality. The irony is that these supposedly medium-specific qualities have long been subsumed into AI’s data repositories. Autonomy, intuition, and purity—in the contemporary context, these are themselves the greatest phantasms.

## Imagining a Hyper-Subjective Artistic Practice

For SHIH, every medium carries its own significance. He does not reject medium specificity as such; rather, in his cross-media practice—where he produces discontinuous narratives and scenes—the medium specificity he emphasizes manifests not in the physical or material qualities of the work. It is not in the scraped textures of acrylic or the “sincere” brushstrokes of oil paint. He allows each medium to shape its own logic of perception—in paintings resembling movie posters or stills, in AI-generated moving images, and in the construction of three-dimensional installations. He crafts a narrative network suffused with déjà vu yet never quite identical, much like how we now categorize vast cinematic and comic texts, even stereotyping character archetypes.

In *Forbidden Love*, SHIH creates a hypertext-like garden of forking paths encompassing his painting, narrative, vintage objects, and passion for imagery and visual culture. Through these nonlinear processes, his work embodies how an artist engages in cross-media, trans-subjective aesthetic practice to dialogue with our AI-mediated era. Between absurdity and circuitousness, all objects are given new identities across different media, arriving at a form of hyper-subjectivity that redefines contemporary artistic practice.

---

4 See SHIH Yung Chun, “SHIH Yung Chun: Family Handcraft”, *Artron Art Network*, December 4, 2016. Article available at: <https://m-news.artron.net/20161204/n889861.html>, accessed on October 1, 2025.

5 In recent years, SHIH has written a novel himself, making his passion for screenwriting and narrative evident.

6 KAO Shih Wen is a filmmaker based in Taiwan and holds an MFA in Film from the National Taiwan University of Arts. He began his filmmaking journey as a student, with his works screened and awarded at the *Taipei Film Festival*, *Taiwan International Documentary Festival*, and the *Korea–Taiwan Film & Art Salon*. In 2022, his master’s thesis film “A Good Boy” won Best Director at the *In Moments Film Festival* and the Jury’s Special Award at the *Golden Harvest Awards*. In 2024, his AI animation “SUMI” received the Excellence Award at *Japan’s AI Art GrandPrix* (AIアートグランプリ).

7 According to the artist during my studio visit, he considers the director’s involvement as another creator’s participation. Should this film be submitted to film festivals in the future, he would participate in the credits as production designer.

## 直到所有物件都被賦予新的身分

**陳晞**

臺北教育大學藝術理論與評論碩士

現任 AICA Taiwan 藝評人協會第十三屆理事長/曾任《非池中藝術網》資深編輯《典藏 ARTouch》企劃主編。

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

荒誕

「家庭代工」的自述結尾中，有句話像是時永駿為如今我們在「Forbidden Love」所看到的創作埋下的伏筆：「直到所有物件都被賦予新的身分為止前，家庭代工仍會持續地進行著吧。」<sup>4</sup>至今十年來，他為那些收藏的西洋老娃娃賦予新的身分、新的故事的過程中，也在找回自己原有的對敘事、物件、關係和影像的創造性與好奇心。他將那些規格化生產的舊娃娃，以其他種聯想方式，轉化新的身分與敘事背景，並且將他在繪畫創作中練就的眼與手，實踐在自製玩偶、玩具包裝的塗裝…等面向上。

## 超文本的Forbidden Love

在「家庭代工」的自述結尾中，有句話像是時永駿為如今我們在「Forbidden Love」所看到的創作埋下的伏筆：「直到所有物件都被賦予新的身分為止前，家庭代工仍會持續地進行著吧。」<sup>4</sup>至今十年來，他為那些收藏的西洋老娃娃賦予新的身分、新的故事的過程中，也在找回自己原有的對敘事、物件、關係和影像的創造性與好奇心。他將那些規格化生產的舊娃娃，以其他種聯想方式，轉化新的身分與敘事背景，並且將他在繪畫創作中練就的眼與手，實踐在自製玩偶、玩具包裝的塗裝…等面向上。

圖1 時永駿《老洋娃娃》

在「Forbidden Love」中，時永駿以古著物件、油畫、攝影、AI生成動態影像、場景裝置等多種媒材，將他十多年來創作中的荒誕性、老洋娃娃、場景與影像性等幾個要件集大成。其系列作品的製作過程與思路是一場mind-blowing的體驗，請容我為讀這篇文章的你，描述我所認知到的創作過程（儘管不一定完全精確）：首先，藝術家以某個老舊物件商標為起點。舉例來說，一隻穿著童裝的兔子，和一個白人洋娃娃在共享某個點心的圖樣（那在將商標極簡化、抹平趣味感的當代設計思維通常是背道而馳的）。以該圖像為繆思，時永駿進一步從他收集多年的舊玩偶、布料與老舊物件中，重組打造出具有該商標特質的立體場景。當然，在立體化與場景化的再現過程中，必然會受限於材料本身的樣子，也因此他並不算忠實地再現它，而是在現有環境的素材中，完成一個與它（商標）相似，卻又不完全屬於它的場景。

圖2 時永駿《老洋娃娃》

一邊以立體物件的揣摩老舊商標的各種元素，時永駿一邊想像著它與正在建構的場景之間，可能有什麼故事<sup>5</sup>，有個大概的編劇想法作為場景建構的核心之後，他開始為這個場景拍攝電影海報式與劇照式的影像。隨後，時永駿邀請擅長AI動態影像的高士文<sup>6</sup>導演，將這些拍攝好的照片作為文本，進行AI生成動畫短片<sup>7</sup>。另一方面，時永駿再擷取了演算過程中，不被劇情需要的AI生成影像，為這些演算失敗的影像繪製成一幅幅劇照或畫報般的油畫作品。

圖3 時永駿《老洋娃娃》

這種罕見迂迴的創作方法，我聽藝術家與團隊解說了兩三遍，才得以理解其步驟。他為什麼需要創造這些迂迴的創作路徑？與此同時，我又因為聽到這樣迂迴的創作過程感到新鮮，好像他在藉著如此複雜的過程，挑戰「藝術家之手」的主體性之極限。在約定成俗（或者，自從梵谷、畢卡索到格林伯格之後）的藝術創作傳統中，藝術家之手通常意味著使原創發生、靈光顯現的時刻，意味著動機與實踐之間的不完美纏繞。在以往，與媒介特定性綁定的藝術家之手（直覺與筆觸），在藝術的意義中即是人性的彰顯——在永遠無法抵達的過程中，無限接近完美直至完成（或是放棄）的過程。然而，在AI時代之後，由媒介特異性與直覺所建構的藝術家主體，必須以另一種方式去詮釋其真實性。

圖4 時永駿《老洋娃娃》

在這層意義上，時永駿如今作為一位跨媒介藝術家，對直覺性在藝術家之手與對象物之間的關係，以及媒介在創作過程中對圖像與敘事的影響，有不同於畫家與單一媒介創作者的理解，那是格林伯格主義者們所難以認同的事情，在格林伯格的觀點中，繪畫不應該服膺於錯視與幻象，並且與劇場性對抗。荒謬的是，這些媒介特異性都早已成為AI的數據資料庫，自主性、直覺、純粹，在當代本身即是最大的幻象。

圖5 時永駿《老洋娃娃》

圖6 時永駿《老洋娃娃》

圖7 時永駿《老洋娃娃》

圖8 時永駿《老洋娃娃》

圖9 時永駿《老洋娃娃》

圖10 時永駿《老洋娃娃》

圖11 時永駿《老洋娃娃》

---

<sup>4</sup> 詳見時永駿，〈时永骏：家庭代工〉，《雅昌藝術網》，2016/12/04，文章網址：<https://m-news.artron.net/20161204/n889861.html>，網路搜尋時間為2025/10/01。

<sup>5</sup> 他從前幾年開始，就曾經自己寫了一本小說，對編劇的喜好不言而喻。

<sup>6</sup> 高士文畢業於臺灣藝術大學電影研究所。自學生時期開始影像創作，其導演作品曾於台北電影節、台灣國際紀錄片影展、台韓影藝沙龍等各影展映演及獲獎。2022年以碩士畢業作品《好學生阿強》獲得IM兩岸青年影展最佳導演以及金穗獎評審團特別獎。2024年以AI動畫作品《墨》獲選日本AI Art GrandPrix（AIアートグランプリ）優秀賞。

<sup>7</sup> 根據拜訪藝術家時，他認為導演的參與是另一位創作者的參與，未來這部片要參賽影展，那自己就是以電影美術的名義參與在創作中。

圖12 時永駿《老洋娃娃》

圖13 時永駿《老洋娃娃》

圖14 時永駿《老洋娃娃》

圖15 時永駿《老洋娃娃》

圖16 時永駿《老洋娃娃》

圖17 時永駿《老洋娃娃》

## 想像一種超主體性的藝術實踐

圖18 時永駿《老洋娃娃》

不同媒介對時永駿來說都有其意義，他也並不是媒介特異性的反對者，只是在跨媒介的創作中生產非連續性敘事與場景時，他強調的媒介特異性，並不展現在表現其材質性空間的，不是展現在刮擦壓克力的肌理，或油畫顏料所造就的「真誠」筆觸。他讓敘事在不同媒介中創造自己的觀看方式，在如電影海報或劇照的繪畫裡，在AI生成的動態影像中，在立體裝置的場景建構之間，他在創造一個充滿既視感、卻又不盡相同的敘事網絡，就像我們如今為廣大的影視與漫畫文本分門別類，乃至於將角色設定類型化那樣。

圖19 時永駿《老洋娃娃》

時永駿在「Forbidden Love」中為自己的繪畫、敘事、古著物件、對影像與視覺文化的喜好，打造一座超文本式的歧路花園，在那些非連續性的過程中，他的創作體現藝術家如何在AI時代進行跨媒介的、超越個人主體性的情境下進行與時代對話的美學實踐。在荒誕與迂迴之間，所有物件在不同媒介中被賦予了新的身分，以抵達另一種關於當代藝術實踐的超主體性。

圖20 時永駿《老洋娃娃》

圖21 時永駿《老洋娃娃》

圖22 時永駿《老洋娃娃》

圖23 時永駿《老洋娃娃》

圖24 時永駿《老洋娃娃》

圖25 時永駿《老洋娃娃》

圖26 時永駿《老洋娃娃》

圖27 時永駿《老洋娃娃》

圖28 時永駿《老洋娃娃》

圖29 時永駿《老洋娃娃》

圖30 時永駿《老洋娃娃》

圖31 時永駿《老洋娃娃》

圖32 時永駿《老洋娃娃》

圖33 時永駿《老洋娃娃》

圖34 時永駿《老洋娃娃》

圖35 時永駿《老洋娃娃》

圖36 時永駿《老洋娃娃》

圖37 時永駿《老洋娃娃》

圖38 時永駿《老洋娃娃》

圖39 時永駿《老洋娃娃》

圖40 時永駿《老洋娃娃》

圖41 時永駿《老洋娃娃》

圖42 時永駿《老洋娃娃》

圖43 時永駿《老洋娃娃》

圖44 時永駿《老洋娃娃》

圖45 時永駿《老洋娃娃》

圖46 時永駿《老洋娃娃》

圖47 時永駿《老洋娃娃》

圖48 時永駿《老洋娃娃》

圖49 時永駿《老洋娃娃》

圖50 時永駿《老洋娃娃》

圖51 時永駿《老洋娃娃》

圖52 時永駿《老洋娃娃》

圖53 時永駿《老洋娃娃》

圖54 時永駿《老洋娃娃》

圖55 時永駿《老洋娃娃》

圖56 時永駿《老洋娃娃》

圖57 時永駿《老洋娃娃》

圖58 時永駿《老洋娃娃》

圖59 時永駿《老洋娃娃》

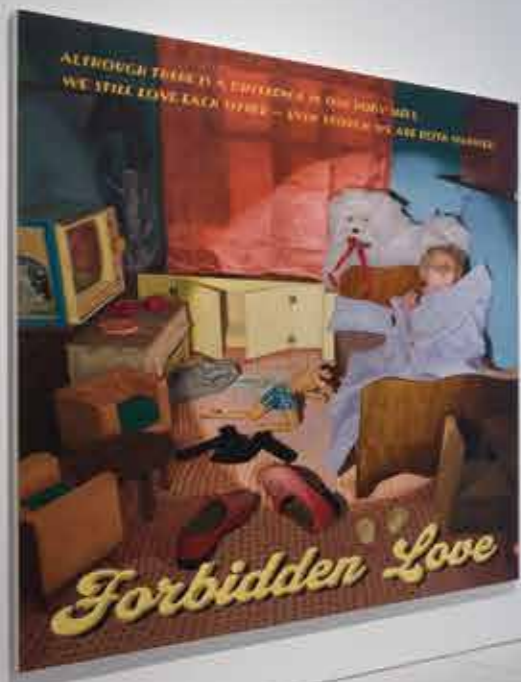
圖60 時永駿《老洋娃娃》

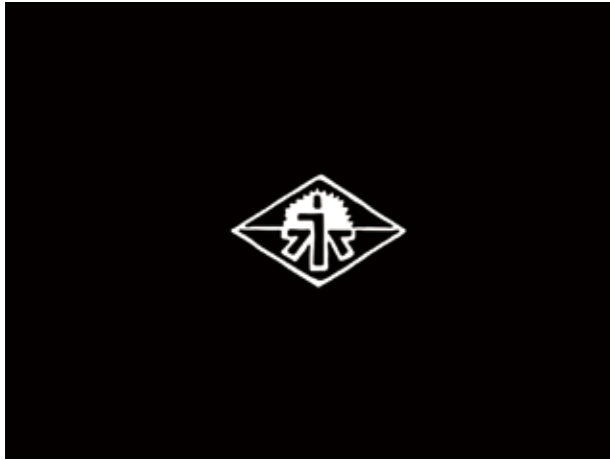


pl.1  
일상 규칙.Z - 경치 감상  
*Daily Rules.Z - Sightseeing*  
日常體制.Z - 看風景  
2012  
Acrylic on canvas  
162 x 260 cm



pl.2  
독서 습관.B  
*Reading Habits.B*  
閱讀習慣.B  
2012  
Acrylic on canvas  
130 x 162 cm







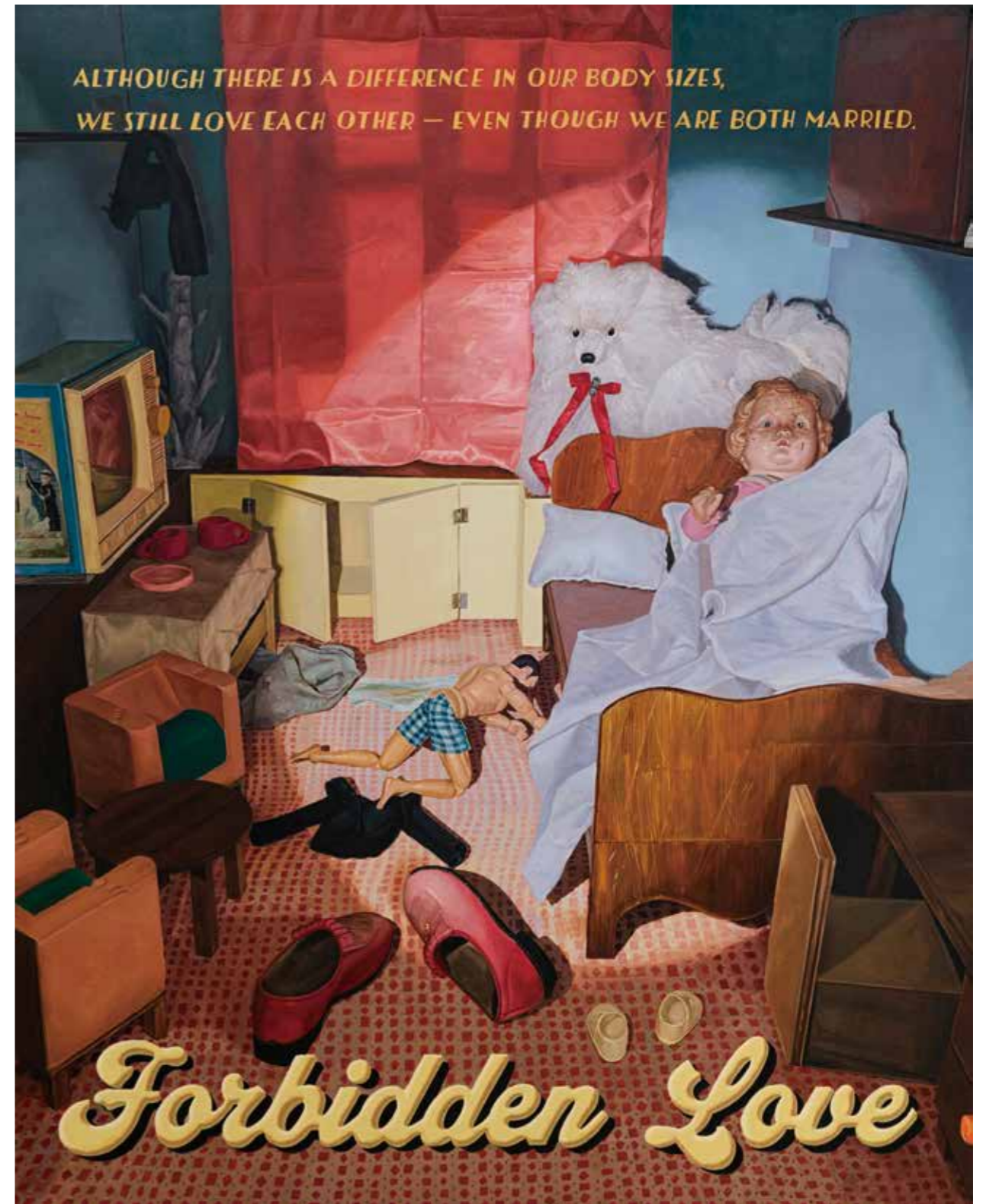
Installation view of *Forbidden Love* at Arario Gallery Seoul, 2025

호텔 룸 토이 세트  
*Hotel Room Toy Set*  
2025  
Acrylic paint on wood panel, antique toys, fabric, metal boxes, and light clay  
110 x 92 x 83 (h) cm





불온한 사랑  
*Forbidden Love*  
2025  
Oil on canvas  
227 x 182 cm





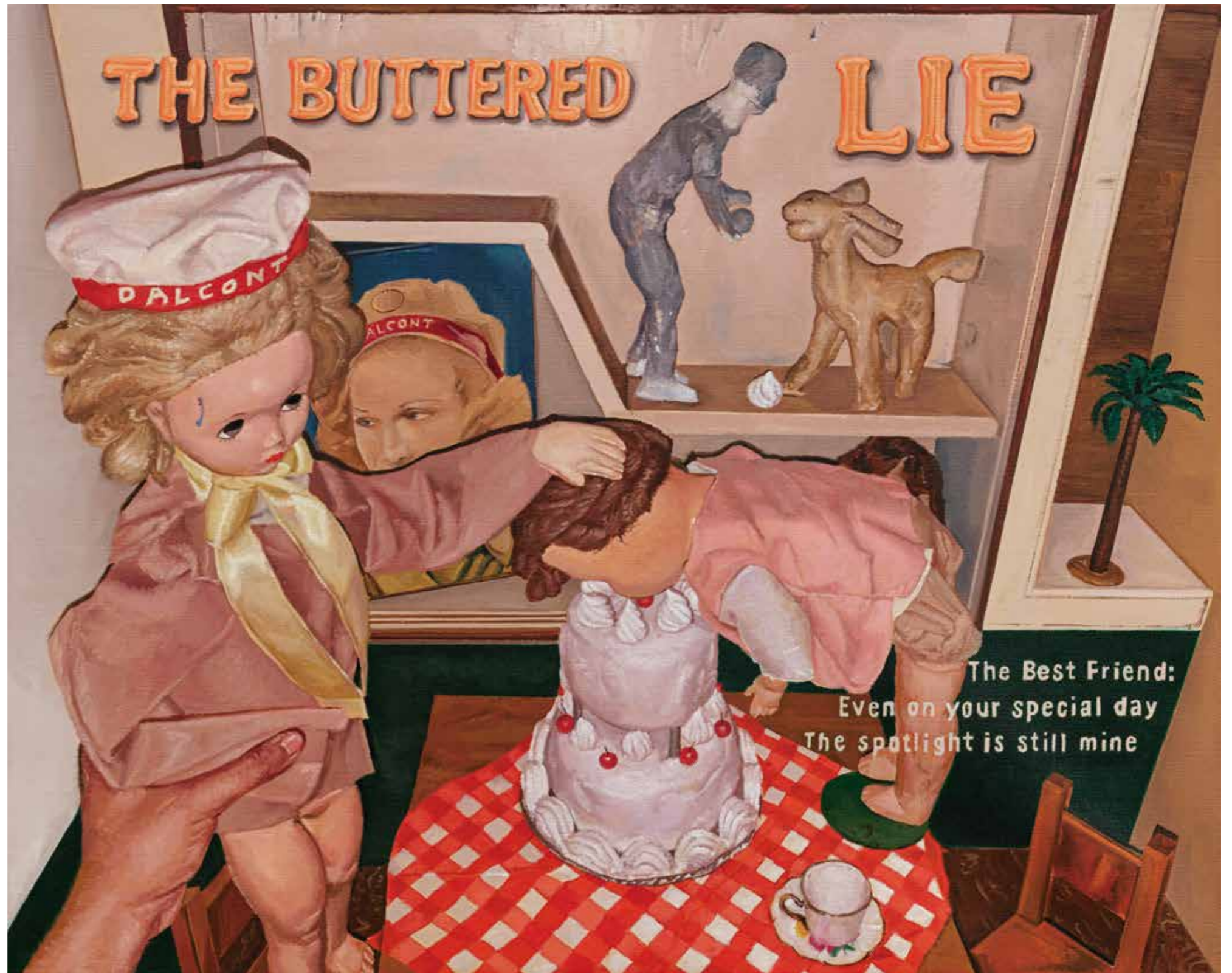
입술에 남은 구름  
*Clouds Left on the Lips*  
2025  
Oil on canvas  
60.5 x 72.5 cm



호텔 룸의 고장난 TV  
*The Broken TV in a Hotel Room*  
2025  
Oil on canvas  
60.5 x 72.5 cm



Installation view of *Forbidden Love* at Arario Gallery Seoul, 2025



달콤한 거짓말  
The Buttered Lie  
2025  
Oil on canvas  
72.5 x 91 cm

거실의 케이크  
*Cake in the Living Room*  
2025  
Oil on canvas  
33 x 24 cm





거실 토이 세트

*Living Room Toy Set*

2025

Acrylic paint on wood panel, antique toys, fabric, metal boxes, ceramics, and light clay

58 x 90 x 79 (h) cm



앤티크 스토어 카운터 토이 세트

*Antique Store Counter Toy Set*

2025

Acrylic paint on wood panel, antique toys, fabric and metal boxes, and light clay

52 x 22 x 21 (h) cm



엔티크 틴 박스(세부)  
Antique Tin Boxes (detail)  
2025  
Tin, iron, paper boxes  
Dimensions variable (239 pieces)



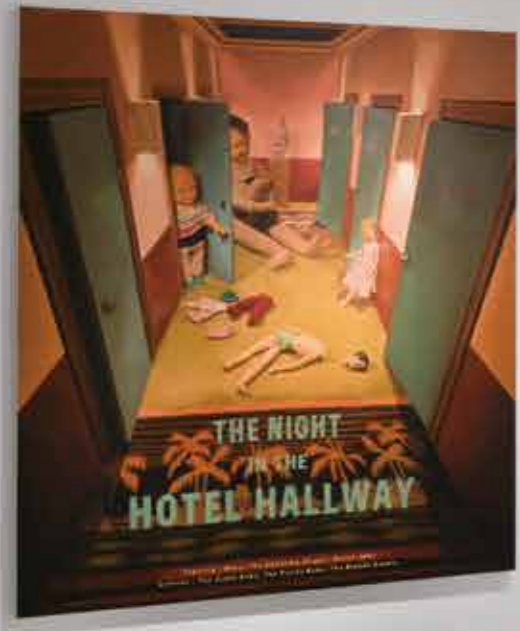
Installation view of *Forbidden Love* at Arario Gallery Seoul, 2025



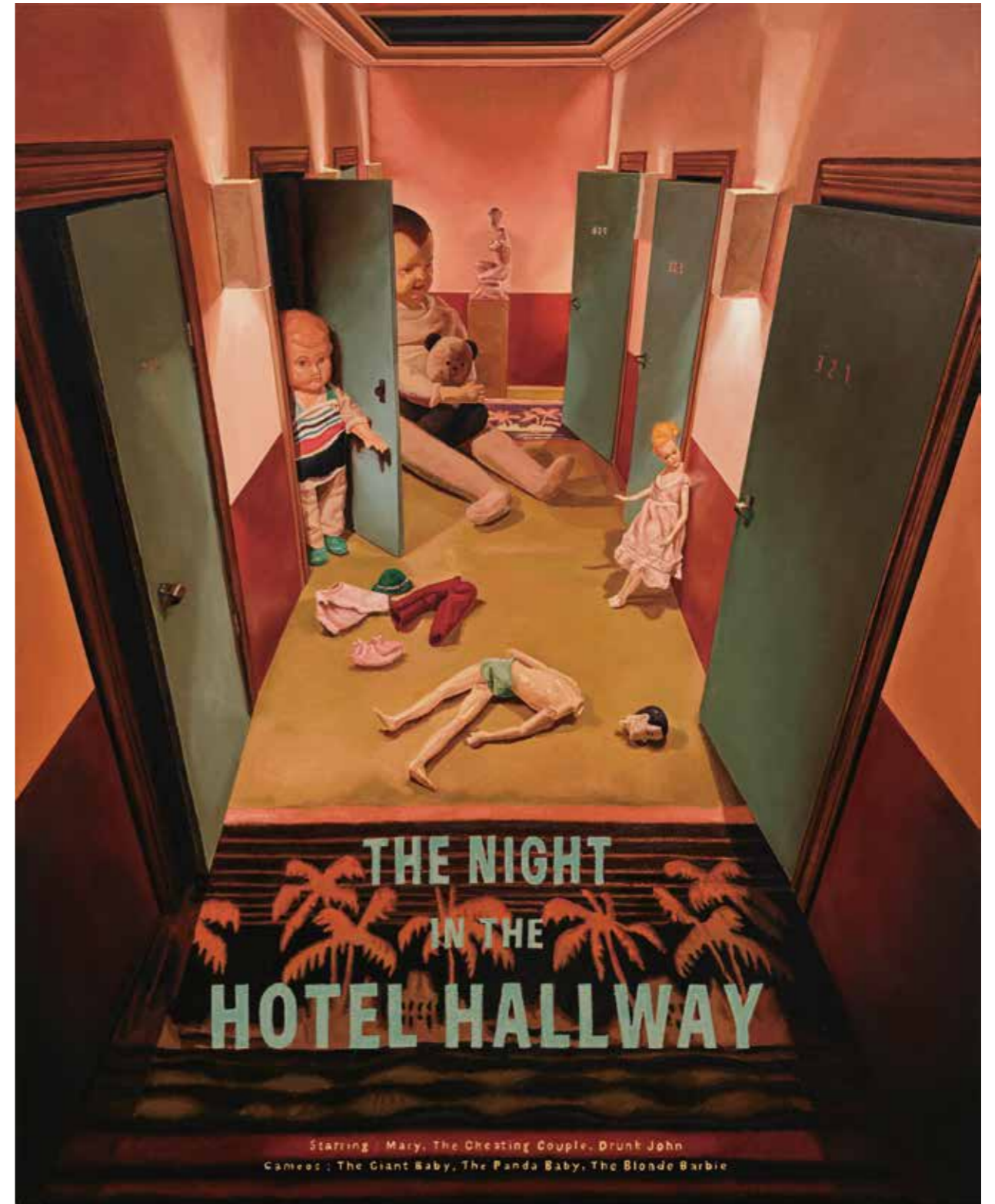
Installation view of *Forbidden Love* at Arario Gallery Seoul, 2025



호텔 복도 토이 세트  
*Hotel Hallway Toy Set*  
2025  
Acrylic paint on wood panel, antique toys, fabric, metal boxes, ceramics, and light clay  
89 x 184 x 75 (h) cm



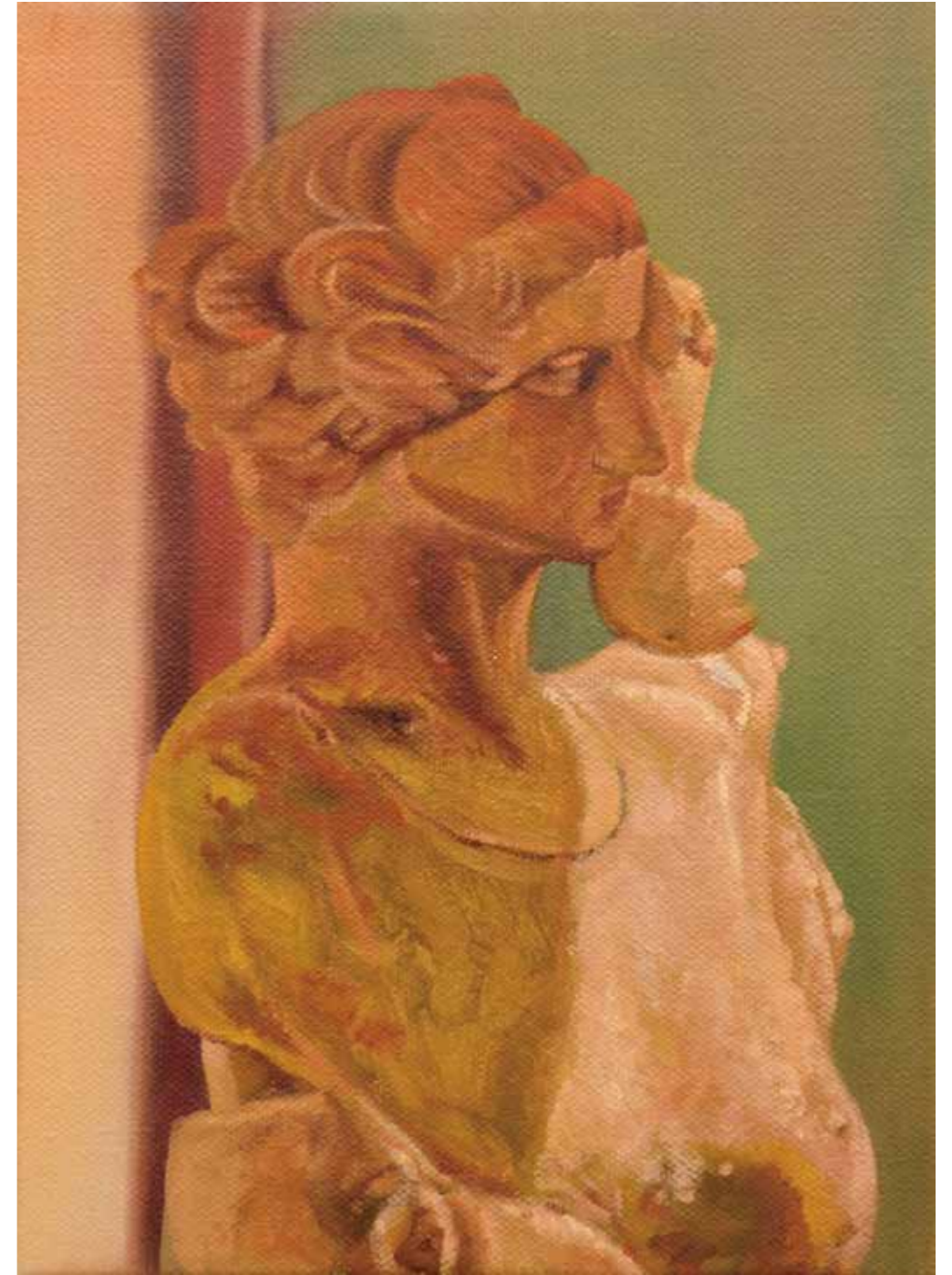
Installation view of *Forbidden Love* at Arario Gallery Seoul, 2025



호텔 복도의 밤  
*The Night in the Hotel Hallway*  
2025  
Oil on canvas  
162 x 130 cm



교정기  
*Braces*  
2025  
Oil on canvas  
33 x 24 cm



낯선 조각상  
*Unfamiliar Statue*  
2025  
Oil on canvas  
33 x 24 cm

두려울 때에도, 나의 푸른 눈은 아름다워  
*I Am Terrified, But My Blue Eyes Are Beautiful*  
2025  
Oil on canvas  
33 x 24 cm





도로 토이 세트

Road Toy Set

2025

Acrylic paint on wood panel, acrylic paint on cardboard, antique toys, fabric, metal boxes, and light clay

85 x 213 x 110 (h) cm



Installation view of *Forbidden Love* at Arario Gallery Seoul, 2025



달밤의 중매자  
*The Moonlit Matchmaker*  
2025  
Oil on canvas  
45.5 x 53 cm



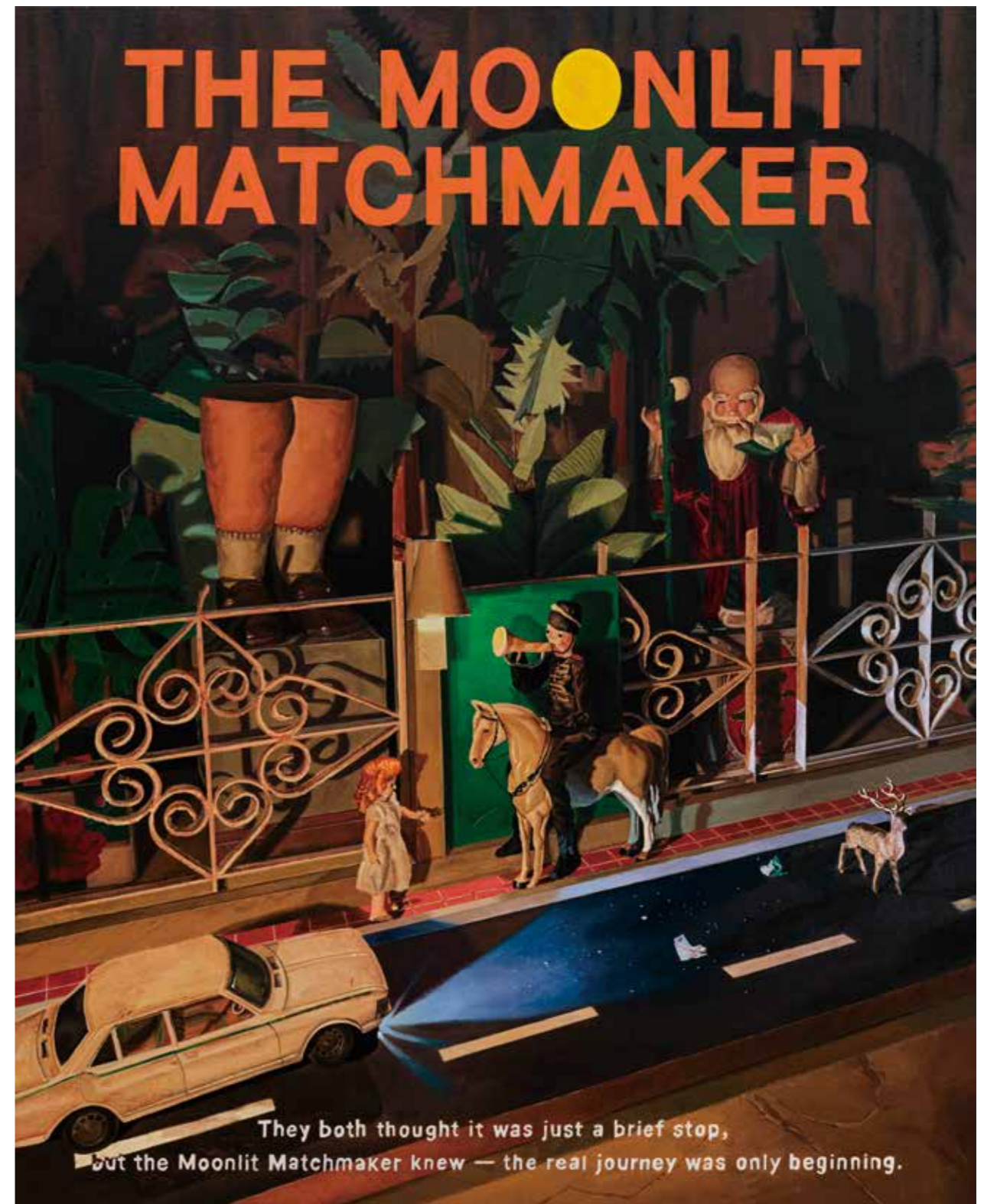
목적지 없는 드라이브  
*A Drive Without Destination*  
2025  
Oil on canvas  
45.5 x 53 cm



수호자  
*The Guard*  
2025  
Oil on canvas  
45.5 x 53 cm



달밤의 중매자  
*The Moonlit Matchmaker*  
2025  
Oil on canvas  
162 x 130 cm



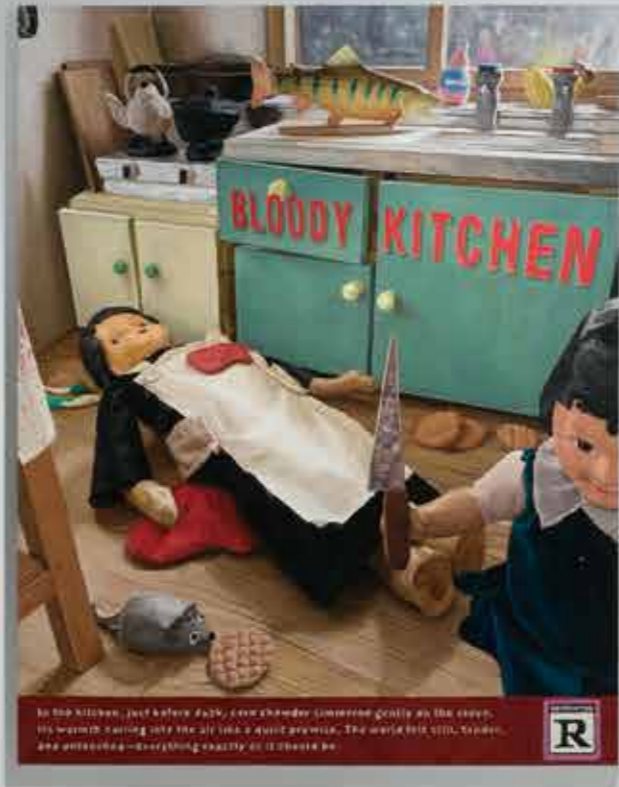
종이의 숲  
*Forest in Paper*  
2025  
Oil on canvas  
130 x 97 cm

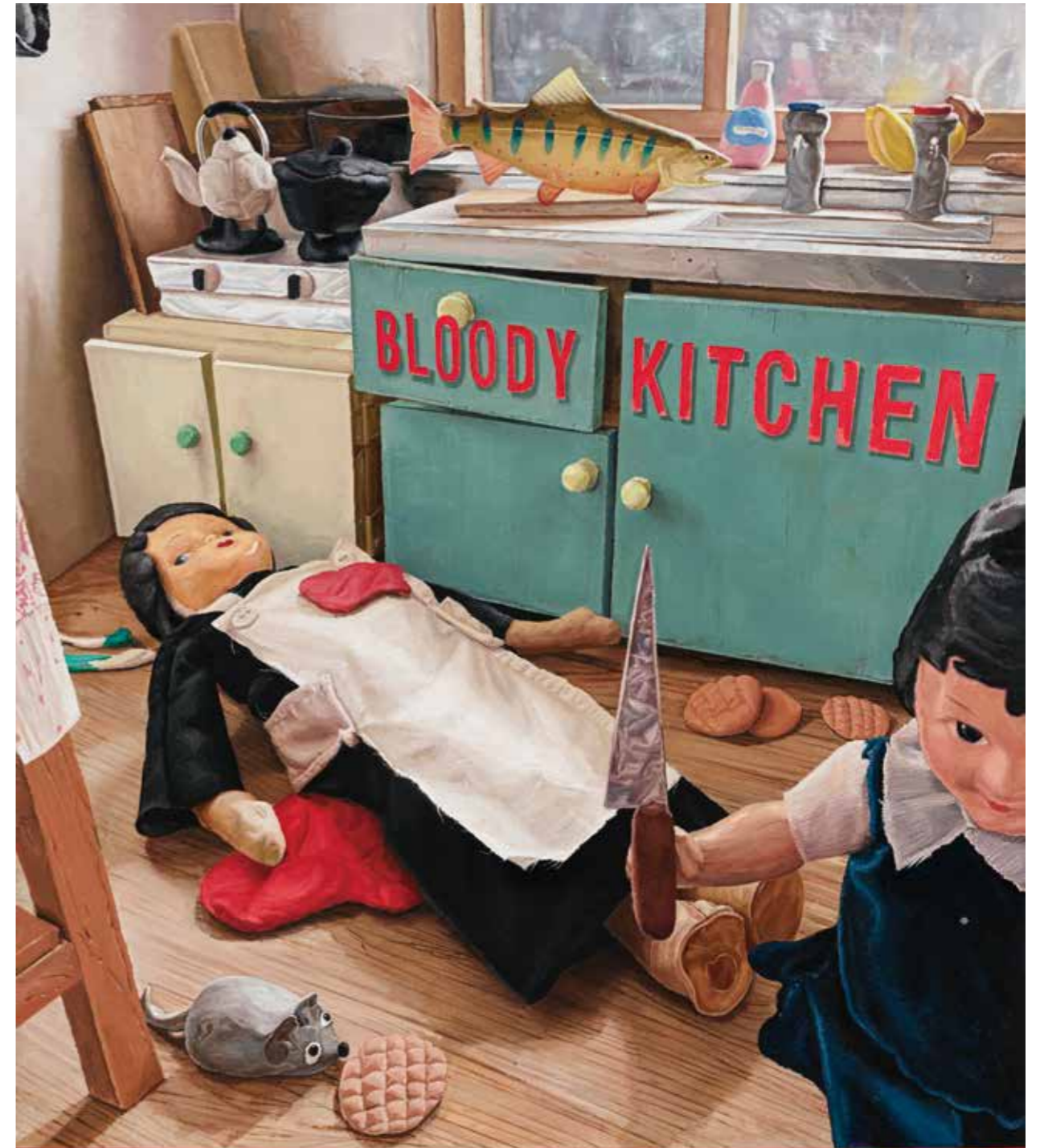




애프터눈 키친 토이 세트  
*Afternoon Kitchen Toy Set*  
2025  
Acrylic paint on wood panel, antique toys, fabric, metal boxes, and light clay  
61 x 90 x 68 (h) cm







In the kitchen, just before dusk, corn chowder simmered gently on the stove. Its warmth curling into the air like a quiet promise. The world felt still, tender, and untouched—everything exactly as it should be.



블러디 키친  
*Bloody Kitchen*  
2025  
Oil on canvas  
162 x 130 cm

요리의 선택 순서  
Choice Sequence in Cooking  
2025  
Oil on canvas  
130 x 97 cm







라스트 콜  
LAST CALL  
2025  
Oil on canvas  
130 x 162 cm



바 토이 세트  
Bar Toy Set  
2025

Acrylic paint on wood panel, antique toys, fabric, metal boxes, glass, plastic bottles, and light clay  
92 x 146 x 73 (h) cm





미화된 분노  
*Beautified Rage*  
2025  
Oil on canvas  
45.5 x 53 cm



블랙아웃  
*Blackout*  
2025  
Oil on canvas  
45.5 x 53 cm



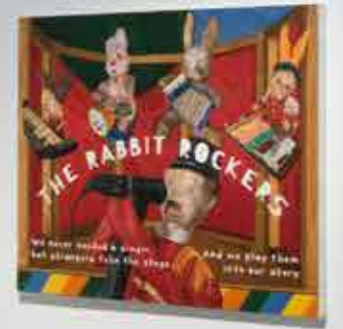
진 빛깔의 눈물  
*Tears the Color of Gin*  
2025  
Oil on canvas  
45.5 x 53 cm



Installation view of *Forbidden Love* at Arario Gallery Seoul, 2025

토끼 밴드 토이 세트  
*Rabbit Band Toy Set*  
2025  
Acrylic paint on wood panel, antique toys, fabric, metal boxes, and light clay  
82 x 92 x 95 (h) cm





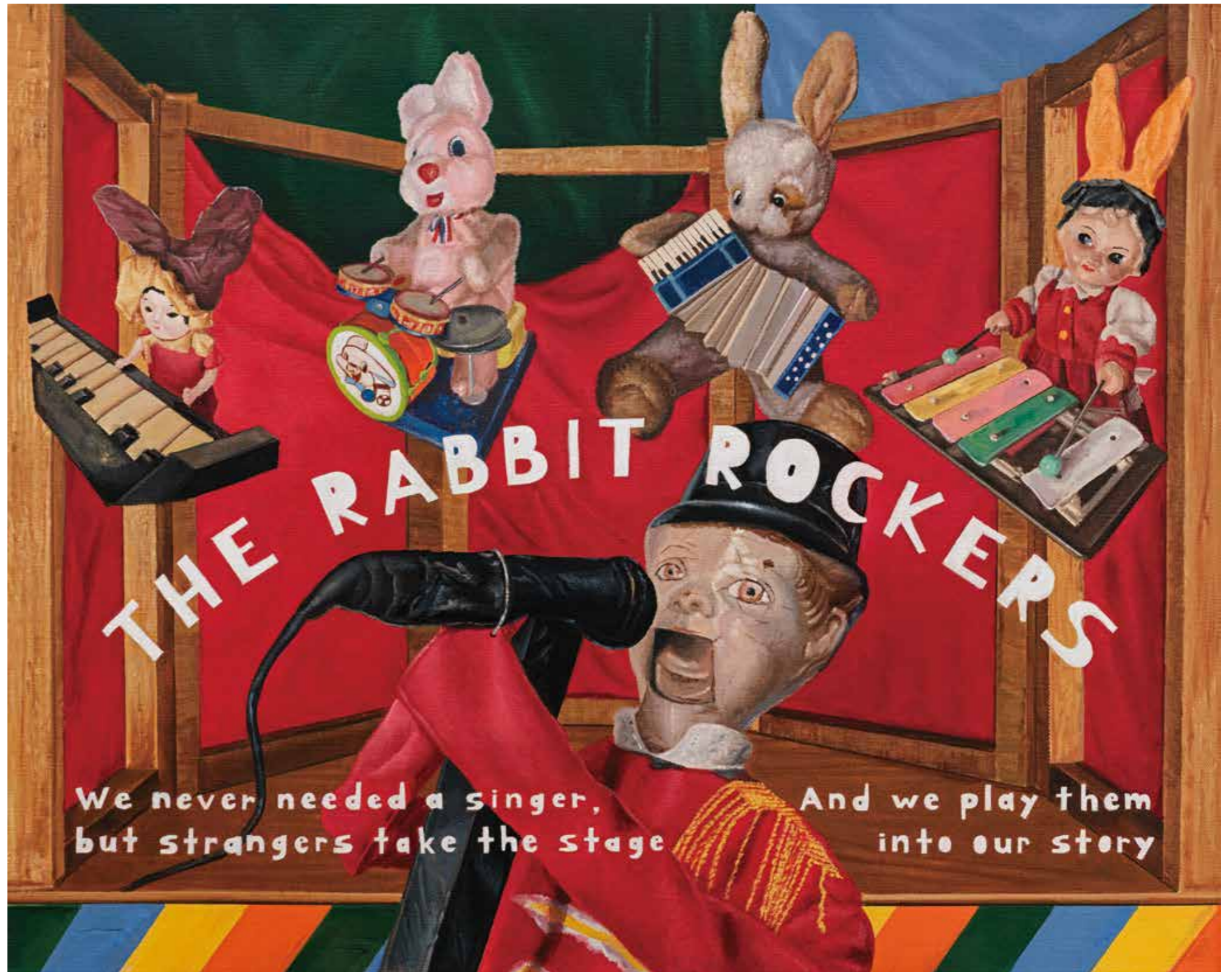


혼자 놀기  
*Amusing Myself*  
2025  
Oil on canvas  
33 x 24 cm



사교적 자세  
*Social Pose*  
2025  
Oil on canvas  
33 x 24 cm





토끼 록 밴드  
*The Rabbit Rockers*  
2025  
Oil on canvas  
72.5 x 91 cm



Installation view of *Forbidden Love* at Arario Gallery Seoul, 2025

## 현실의 변증법 - 시용권의 〈토이 패키징〉

천광이

파리 낭테르 대학교(파리 10대학) 현대미술사 박사

국립대만미술관 관장 | 국립대만예술대학 미술대학 전임교수 및 학장

국립대만미술관 관장

국립대만예술대학 미술대학 전임교수

국립대만예술대학 미술대학 전임교수

국립대만예술대학 미술대학 전임교수

국립대만예술대학 미술대학 전임교수

국립대만예술대학 미술대학 전임교수

국립대만예술대학 미술대학 전임교수

국립대만예술대학 미술대학 전임교수

국립대만예술대학 미술대학 전임교수

시용권의 작품세계에 장난감이 등장한 것은 처음 있는 일이 아니다. 다만 최근의 연작 〈토이 패키징 *Toy Packaging*〉(2022-)에서 장난감과 작품의 구분은 보다 본격적으로 모호해진다. 두 개념의 경계에 관한 질문은 오래도록 제기되어 왔다. 예컨대 파블로 피카소의 아들은 피카소가 만든 ‘장난감’이 작품인가에 대한 질문에 대하여 다음처럼 답하였다. “분명 장난감으로서 출발한 그것들은 시간이 갈수록 더욱 더 흥미로워졌습니다. 아이디어란 언제나 가볍게 시작되어, 점차 강한 힘을 얻는 법입니다. 때로는 본연의 한계를 넘어 완전히 새로운 무언가로 거듭나기도 합니다.” 여기에서 언급된 ‘장난감’은 피카소의 종이 조각들을 가리키는 것으로, 오늘날 미술사가들이 그의 가장 급진적인 창작 중 하나로 평가하는 작품이다. 다양한 이론가들 또한 장난감이 지닌 마법적 힘에 관하여 언급하였다. 1853년 『문학세계 *Die literarische Welt*』에 실린 글에서 샤를 보들레르는 “장난감은 유년기의 가장 이른 예술적 영감이자 최초의 예술적 실천”이라고 썼다. 장난감은 본래 ‘놀이’의 도구이기도 하다. 에른스트 곰브리치는 『놀이 목마에 관한 명상 *Meditations on a Hobby Horse*』에서 놀이의 중요성을 강조한 바 있다. “누군가 나무 막대를 타고 의기양양하게 마을을 지나간다면, 그것은 단순한 놀이일까, 또는 일종의 주술적 행위일까? 그리고 우리는 그 둘을 어떻게 구분할 수 있을까?” 놀이하는 이의 제약 없는 상상력은 장난감에 생명과 활력, 그리고 무한한 마법성을 부여한다. 놀이의 행위는 우리로 하여금 현실로부터 잠시 벗어나 ‘일상 혹은 개인의 신화’를 구축하도록 하는 기제이다.

장난감의 변증법

장난감에 대한 시용권의 특별한 애정은 2012년도 개인전 《습 오페라 *Soap Opera*》의 출품작인 〈일상 규칙.Q – 실내용 풋볼 테이블 *Daily Rules.Q – In-door Football Table*〉(2012)<sup>pl.1</sup>에서 일찍이 드러난다. 평론가 양자후이(楊家輝)는 작가가 2013년 홍콩 레지던시에 머물던 당시의 일화를 생생하게 묘사한 바 있다. 작업에 아무 진전도 없이 한가로이 도시를 배회하며 시간을 보내던 어느날, 시용권은 우연히 들른 성완(上環)의 한 장난감 가게에서 한 무더기 빈티지 장난감들을 수집하게 되었다. 한동안 장난감에 관한 탐구를 거듭하던 끝에 그는 장난감을 주제로 한 전시를 구상하기에 이르렀고, 이는 2015년의 개인전 《플레이 매뉴얼스 *Play Manuals*》를 통하여 실현되었다. 작가가 2022년부터 지속해온 연작 〈토이 패키징〉은 주로 박스나 비닐에 담긴 채 상업적으로 유통되는 장난감의 포장 패키지를 모방 및 재창조한다. 〈토이 패키징.B – 쉬운 코 성형 *Toy Packaging.B – Nose Job Made Easy*〉(2022)<sup>pl.2</sup>, 〈토이 패키징.A – 장애물 훈련 *Toy Packaging.A – Obstacle Training*〉(2022)<sup>pl.3</sup>, 〈토이 패키징.C – 거인을 찾아서 *Toy Packaging.C – Searching for the Giant*〉(2022)<sup>pl.4</sup>, 〈불 구경 *Fire Appreciation*〉(2023)<sup>pl.5</sup> 등이 그 사례이다. 향수를 품은 패키지들, 즉 영어 홍보 문구가 인쇄된 판지—실제로는 나무 패널에 손으로 그린 것—와 플라스틱 비닐 너머로 어렵פות이 드러나는 매혹적인 장난감 부품들은 그의 어린 시절 기억을 소환하는 요소들이다. 초기에 시용권은 자신이 수집한 장난감—레디메이드이든 혹은 모조품이든—을 자신이 상상한 장면과 상황 속에 배치하는 방법론을 취하였다. 그와 대조적으로 최근의 〈토이 패키징〉에서 작가는 연출된 장면과 상황을 장난감 패키지의 형태로 압축 및 포장한다. 이는 마르셀 뒤샹이 1936년 자신의 작품들을 하나의 〈여행 가방 속 상자 *La Boite-en-valise*〉에 담아낸 사례를 떠올리도록 하는 동시에, 장난감과 작품의 경계에 관한 질문에 대하여 피카소와 완전히 다른 방식의 응답을 제시하는 면모이다.

장난감의 변증법

장난감의 변증법

장난감의 변증법

장난감의 변증법

장난감의 변증법

장난감은 아마도 그 무엇보다 모순적인 사물일 것이다. 실용과 비실용, 예술과 비예술의 경계를 끊임없이 오간다는 점에서 말이다. 장난감이 어떠한 기능을 가지고 있다면 그것은 일상의 실질적인 필요를 충족시키는 것이 아니라, 도리어 소유자의 사고를 일깨우는 데 있다. 장난감은 필수품이 아니지만 여전히 삶 속에서 불가결한 역할을 한다. 나아가 그것은 결코 아이들만의 전유물이 아닌데, 장난감의 생산이 대개 어른들이 구축한 거대한 산업 체계에 의하여 이루어지기 때문에 그렇다. 시용권이 장난감을 통하여 무엇을 말하고자 했는지는 정확히 알 수 없으나, 분명한 것은 그의 장난감 패키지들이 절대 평범하지 않다는 점이다. 예컨대 측정용 자와 일곱 개의 서로 다른 코가 들어 있어 기호에 따라 코를 바꾸어 가며 ‘황금비율의 얼굴’을 만들 수 있는 성형 선물상자 〈토이 패키징.B – 쉬운 코 성형〉과 기이한 세부 묘사로 가득한 회화 〈얼굴형에 어울리는 코 맞추기 *Match Nose Style to Your Face Shape*〉(2022)<sup>pl.2-1</sup>는 터무니 없는 장면 속 한 줄기 섬뜩한 정서를 자아낸다. 애니메이션 영상으로 구현된 〈토이 패키징.A – 장애물 훈련〉에는 다양한 피부색의 인형들 가운데 끝내 담장을 넘지 못하는 ‘황색 피부’의 캐릭터가 등장한다. 일견 동기부여적이지만 실상 난처하고 불편한 서사의 전개는 보는 이의 혼란을 가중시킨다.<sup>pl.3-1</sup> 〈토이 패키징.C – 거인을 찾아서〉에 드러나는 작은 인물들과 거대한 개 사이의 불균형은 모호하고 불가해한 위기의식을 불러일으킨다. 한편 마치 방화광을 위하여 제작된 듯한 작품 〈불 구경〉은 주제 자체가 이미 도덕적 경계에 대한 시험과도 같다. 다소 투박한 형태와 극명한 대비의 색채, 비논리적 구성이 대상 간 불일치와 기이한 분위기를 강화한다. 저마디의 화면은 오래된 잡지에서 수집한 출처 불명의 사진들이 창작의 출발점이 되었음을 은연 중에 드러낸다.

사실, 미술의 영역에서 ‘장난감’과 ‘놀이’는 그다지 낮은 소재가 아니다. 14세기 이후의 가족 초상화에서는 아이들이 인형과 목마 등 장난감을 지니고 있는 모습이 흔히 발견된다. 피터르 브뤼헬의 유명한 작품 〈아이들의 놀이 *Children’s Games*〉(1560)에는 무려 91가지의 장난감과 그에 대응하는 놀이가 묘사되어 있다. 오늘날 제프 쿤스의 화려하고 반짝이는 색채의 풍선 장난감들은 미술계에서 여전히 영향력을 발휘하고 있다. 그러나 시용권 작품의 분위기는 오히려 제이크와 디노스 채프먼 형제가 1999부터 2000년까지 제작한 뒤 2008년에 재제작 및 재발표한 〈지옥 *Hell*〉과 더욱 닮았다. 채프먼 형제는 6만 개의 장난감 병정을 사들인 뒤 2년에 걸쳐 자르고, 변형하고, 또 다시 조립했다. 정교함의 미학으로 점철된 해당 작업은 첫눈에 나치의 끔찍한 학살을 연상시키지만, 본질적으로 아이들의 놀이를 위해 제작된 장난감 병사의 존재가 우리로 하여금 그러한 해석을 주저하게끔 만든다. 그 잔혹한 장난감들은 독해의 난점을 유발할 뿐만 아니라, 역설적이게도 매혹적인 조형 요소로서의 면모를 드러낸다. 한편으로는 폴 매카시가 1970년도부터 작업실에서 촬영한 영상 작업들을 떠올려 볼 수도 있다. 매카시는 산타클로스, 요리사, 화가 또는 다른 일상적인 인물을 인형 같은 모습으로 재해석하여 분장한 뒤에 무질서하거나 폭력적인 행위를 저지른다. 도무지 감당하기 어려운 일련의 장면들은 회화와 퍼포먼스, 영상의 형식으로 제시되며, 일상적인 미국 문화에 내재하여 있는 비정상성과 왜곡성을 극대화하여 드러낸다. 시용권의 ‘장난감’과 ‘놀이’ 역시 모순적인 요소들로 가득하다. 앞서 언급된 사례처럼 노골적으로 잔혹하거나 가학적이지는 않지만, 단언컨대 천천문구하지도 않다. 다양한 매체를 넘나드는 특유의 작업 방식은 그의 작품을 해석하고자 하는 시도를 더욱 모호하고 불분명하게 만든다.

우아한 시체, 페티시즘, 그리고 미장아빤

우아한 시체

우아한 시체

시용권이 초현실주의에 대하여 어느 정도의 관심과 이해를 가지고 있는지에 관하여서는 아는 바가 없으나, 그의 방법론은 분명 초현실주의자들과 상통하는 지점이 많다. 첫째로 초현실주의자들은 집단적 놀이를 즐겼는데, ‘우아한 시체(Cadavre exquis)’라는 이름의 게임이 그중 하나다. 참가자들이 각자 종이에 글이나 그림을 그리고 이미 완성된 부분이 보이지 않도록 덮어서 가린 채 다음 사람에게 넘겨주는 방식의 놀이로, 모든 사람이 순서를 마친 뒤에야 비로소 전체의 결과물이 드러나게 된다. 1920년대 예술계에서 유행한 해당 게임이 지닌 우연성의 요소와 콜라주 개념은 초현실주의자들의 작업 방식에 신속하게 채택되었다.

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

둘째로, 초현실주의자들에게는 특정한 ‘페티시즘’이 있다. 이는 일상 속 평범한 사물이나 재료를 예술적 대상으로 변모시키는 물신적 태도로부터 발견된다. 앙드레 브르통은 1924년의 선언문에서 마네킹이 초현실주의적 경이를 만들어내는 데 가장 적합한 사물 가운데 하나라고 썼다. 이후 마네킹과 밀랍 및 플라스틱 소재의 인형은 예술가들의 주요한 표현 수단 중 하나로 자리잡았다. 한스 벨머의 〈인형 *La Poupée*〉(1933-34)에서 그러한 면모가 특히 두드러진다. 해당 작품의 영감은 유년기 어머니에게 장난감이 들어 있는 소포를 받은 경험으로부터 비롯되었다. 벨머에 따르면 “경이로운 상자의 꿈결 같은 잔해들 가운데, 사지가 분리된 인형들과 형언하기 어려운 파편들이 뒤섞여 있었다.” 브르통은 1936년의 전시 《초현실주의 오브제 *Exposition Surréaliste d’Objets*》의 보도자료에서 초현실주의 오브제로 여겨지는 사물들을 열거했다. 자연물, 광물, 식물, 동물, 조각으로 변용된 자연물, 재난에 의해 변형된 사물, 레디메이드 오브제, 아메리카와 오세아니아의 종교적 도구와 가면과 같은 원시적 사물들, 수학적 오브제 등이다. 이상의 사물들은 브르통의 작업실 내 ‘호기심의 방’에 진열되었으며 이내 전시의 형태로 확장되었다. 뒤샹이 1938년의 《국제 초현실주의 *Exposition Internationale du Surréalisme*》전에서 구현한 전시장의 미장센은 관객으로 하여금 공간 그 자체를 경험하도록 하였다는 점에서 설치미술의 전신으로 간주된다. 마지막으로 ‘미장아빤(Mise en abyme)’ 기법이 있다. 이는 액자식 구성과 같은 자기반영적 구조를 가리키며, 살바도르 달리나 르네 마그리트의 작품에서 나타나는 ‘그림 속 그림’처럼 반복적인 모티프의 재현을 통하여 구현된다.

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

우아한 시체

# The Dialectics of Reality - “Toy Packaging” of SHIH Yung Chun

CHEN Kuang-Yi

Ph.D. in Contemporary Art History, Université Paris Nanterre (Paris-X)

Director, National Taiwan Museum of Fine Arts | Dean and Professor, College of Fine Arts, National Taiwan University of Arts

## Toys or Artworks?

It is not the first time that toys have appeared in the works of SHIH Yung Chun, but it is in his new project *Toy Packaging* (2022-) that they are seriously confused with works of art. Actually, questions like this are often raised. For example, when Pablo Picasso's son was asked whether the 'toys' his father made were works of art, he said, "Of course they started out as toys, but they became more and more interesting...Ideas always start lightly, but then they become stronger and stronger. They sometimes spill over the edge and turn into something else." The toys, as he called them, are in fact Picasso's paper sculptures, which have been described by art historians as one of his most subversive creations. More than one theorist has spoken of the magic of toys: in an article in “Die literarische Welt” in 1853, Charles Baudelaire noted that, “Toys are the earliest artistic inspiration of childhood, the earliest artistic practice”. And toys are made to be played with. In “Meditations on a Hobby Horse”, Ernst H. Gombrich referred to the importance of playing, “When someone decides to ride proudly through the village on a wooden stick, is he doing so as a game or to invoke some kind of magic? And how can we tell the difference between the two?” The boundless imagination of the players gives life, vitality and infinite magic to the toys, while the games are the tricks that allow us to escape temporarily from reality and make up some kind of 'every day or personal myth'.

SHIH has a particular fondness for toys, as evidenced by the artwork *Daily Rules.Q – In-door Football Table* (2012)<sup>pl.1</sup> in his 2012 exhibition, *Soap Opera*. Jacky YEUNG once vividly described SHIH's artist residency in Hong Kong in 2013, saying that SHIH was casually wandering around the city while not making any progress with his work. At some point, SHIH bought a bunch of vintage toys from a toy shop in Sheung Wan, spending some time snooping around, and eventually developed a plan for an exhibition using the toys he bought as a starting point, which ended up to be the exhibition *Play Manuals* (2015). In his new series *Toy Packaging*, which began in 2022, he mimicked and recreated the way toys were packaged commercially, such as in boxes and bags. It can be seen in *Toy Packaging.B – Nose Job Made Easy* (2022)<sup>pl.2</sup>, *Toy Packaging.A – Obstacle Training* (2022)<sup>pl.3</sup>, *Toy Packaging.C – Searching for the Giant* (2022)<sup>pl.4</sup>, and *Fire Appreciation* (2023)<sup>pl.5</sup>. The packaging is somewhat nostalgic, with the printed cardboard paper (actually hand-painted wooden boards) and the attractive toy components inside the plastic bags, evoking the childhood memories of the artist. While SHIH used to arrange the collected 'toys' (either ready-made or fake) in his staged scenes or scenarios, this time, he has done the opposite, packing the scenes into the set of *Toy Packaging*, which reminds us of Marcel Duchamp's *La Boîte-en-valise* in 1936, that packed up all his previous works in a suitcase, which answered the question regarding 'toys or artworks' in a completely opposite way compared to Picasso.

## Cruel Games

Toy is arguably the most paradoxical object, oscillating between the practical/impractical and the art/non-art. If it has a function, the function wouldn't be to satisfy any practical need, but to enlighten the mind of its owner. It does not appear to be a necessity, but it plays an essential role in our everyday lives. Toys are also not exclusive to children; they are often made by the huge industry created by adults. We don't know what SHIH was trying to say with his toys, but his toy packaging is clearly unusual: a measuring ruler and seven different noses that allow the player to change noses to achieve a face of golden ratio, *Toy Packaging.B – Nose Job Made Easy*, and the painting, *Match Nose Style to Your Face Shape* (2022)<sup>pl.2-1</sup>, saturated with bizarre details reveal a hint of horror through its own absurdity. Among the figures with different skin colors in *Toy Packaging.A – Obstacle Training*, one could find the 'yellow-skinned' character who fails to climb over the wall, along with a storyline that is meant to be inspirational but comes across as awkwardly animated and ultimately confusing.<sup>pl.3-1</sup> The disproportion between the small people and the big dog in *Toy Packaging.C – Searching for the Giant* gives a sense of some obscure crisis. *Fire Appreciation*, which may have been designed for arsonists, challenges the moral boundaries in terms of its subject matter. The slightly clumsy shapes and somewhat sharp colors, as well as the irrational combination of elements, reinforce the ambience of contradiction and eccentricity, and subtly reveal the photographs of an unknown origin, allegedly collected from old magazines, as the starting point of the painting.

In fact, toys and games are not uncommon in artworks. We see children holding dolls, wooden horses and other toys in family portraits since the fourteenth century. Pieter Bruegel de Oude's famous work *Children's Games* (1560) listed 91 toys, as well as the games that went with them. Today, Jeff Koons' brightly colored, shiny inflatable toys are still sweeping the art world. But the tone of SHIH's work is closer to that of *Hell and Fucking Hell* by Jake and Dinos Chapman, made in 1999-2000 and in 2008 respectively. They bought 60,000 toy soldiers and spent two years cutting them up, transforming and reshaping them. While the first thing the viewers saw in this detail-oriented work was the chilling Nazi holocaust, the toy soldiers designed to be played with made the viewers hesitate towards such an interpretation, as these brutal 'toys' not only posed a difficulty of interpretation, but paradoxically presented a seductive appeal. Or Paul McCarthy's studio videos since 1970, in which he dressed up as doll-like Santa, chef, painter and other everyday-life characters, and then committed acts of disorder or violence. The unbearable content was presented through paintings, performances and videos, with the intention of highlighting the abnormality and perversions of routine American life. SHIH's toys and games are also full of contradictory elements, not as brutal or perverse, but certainly not innocent. His unique cross-media presentation adds an element of ambiguity and vagueness in our attempt of interpretations towards his work.

## "Elegant Corpses", "Fetishism" and "Mise en abyme"

Although we do not know the extent of SHIH's interest in and understanding of surrealism, his approach does have a lot to converse to the surrealists: firstly, the surrealists liked to play in groups, and when they gathered together, one of their most common games was called “cadavre exquis” (elegant corpse). Each participant wrote or drew on a piece of paper and then covered up the finished part before passing it on to the next player, so that the result was not revealed until all participants had finished. The game became popular in the art scene in the 1920s and was quickly adopted by the surrealists as a technique for producing works because of its randomness and the concept of collage.

Secondly, the surrealists had a certain degree of fetishism, in which they transformed ordinary objects or materials from everyday life into artistic objects in a fetishistic way. In his 1924 manifesto, André Breton stated that mannequins were one of the objects most conducive to generating surrealist 'surprises'. Since then, mannequins and wax or plastic figures have become an important form of expression for artists. The most obvious example would be Hans Bellmer's *La Poupée* (1933-1934), which was inspired by the parcel containing his childhood toys sent to him by his mother, “among the dreamy remains of a surprise box, mixed with disarticulated dolls and indescribable remnants...” In a press release for the 1936 *Exposition Surréaliste d'Objets*, Breton listed a number of objects as the surrealist objects, including natural objects, minerals, plants, animals, natural objects interpreted or incorporated into sculpture, disturbed objects (altered by disasters), ready-made objects, barbaric objects (American and Oceanic religious instruments and masks), mathematical objects, and so on. These objects later appeared as “cabinet of the curiosity” in Breton's studio and soon spread to the exhibition space. The “mise-en-scène” of the exhibition space, which Duchamp deployed for the 1938 exhibition, *Exposition Internationale du Surréalisme*, was considered the pioneer of installation art. Finally, there was a technique known as “mise en abyme” ('a play within a play'), such as the recurring subjects in the paintings within paintings in the works of Dali or René Magritte.

SHIH's creative process began with a playful and random collage, supplemented by a fetishistic collection of everyday objects that were morphed, transformed, or simply assembled in a deliberately constructed display environment. For example, his *Delicate Vintage Shop Project* in 2014, had the scale of a cabinet of the curiosity and, like those old cabinets, allowed for the coexistence of poetic intuition and rational knowledge, with 'props' acting as concrete embodiments of dreams and desires that can be given an open interpretation subjectively by the audience. However, in his new project, *Toy Packaging*, SHIH moved towards a deliberate narrative structure, particularly shown through his preference for applying mise en abyme to deal with the relationships between images and between media, so that his narrative entered a kind of closed loop, a self-loop that has no beginning and no end, opening up different levels of reality and disrupting the chronology of time, making it difficult for the audience to distinguish whether there were toys first? Or photographs first? Or the paintings/animations/videos? Or the scene? Or can we randomly start from any one of these as the starting point? It is clear that SHIH's approach is not one of escapism, but rather of an obsession with the iterative dialectic between reality and reality. As he described himself, he is fascinated by the subtle aspects of human behaviors in everyday life, and these behaviors are often improvised, repetitive and simplistic. SHIH applied the signifiers to create concentrated and subtle differences that changed their signified, and repeated the process of imitation, appropriation, creation and representation until the uninterrupted operation changed the reality itself.

## 現實的辯證—時永駿的《玩具包裝組》

時永駿

陳貽怡

巴黎第十大學當代藝術史博士

國立臺灣美術館館長 | 國立臺灣藝術大學美術系所專任教授/美術學院院長

時永駿與陳貽怡

時永駿與陳貽怡

時永駿與陳貽怡

### 玩具還是藝術作品？

玩具並非第一次在時永駿的作品中出現，但玩具卻是在新作《玩具包裝組》中嚴肅的被與藝術作品混淆了身分。其實這樣的問題常常被提及，例如畢卡索的兒子被詢及父親做的「玩具」是否是藝術作品時，直言「剛開始時當然是玩具，但卻變得越來越有趣。(…)想法總是輕率的開始，但隨後總是變得越來越有強度；它時而溢出邊界甚遠，轉變成另一個東西。」他口中所謂的玩具，其實是畢卡索被藝術史學家譽為最具顛覆性的紙雕創作。其實不只一位作者論及玩具的魔力：1853年波特萊爾在《文學世界》的一篇文章中提到「玩具是童年最早的藝術啟蒙，不如說是最早的藝術實踐」。而玩具乃是用來遊戲，貢布里希在《關於一匹木馬的沉思》中提到遊戲的重要性：「當某人決定跨著木棍驕傲的在村裡騎行時，他這種行為究竟是一種遊戲還是為了召喚某種魔力呢？而且我們如何可能分辨二者呢？」遊玩者無邊的想像力賦予了玩具活力、生命力與無窮的魔力，而遊戲則是使我們得以暫時從現實中逃離，恣意的編造出某種「日常神話」或「個人神話」的把戲。

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿對玩具有特殊的愛好，從2012年的展覽《肥皂劇》中的〈室內款式足球桌〉<sup>pl.1</sup>略見端倪。楊家輝曾生動的描述他2013年在香港駐地時，如何在創作毫無進展的情況下，仍然到處愜意的晃遊。最後在上環的玩具店購買了一堆懷舊玩具，又花了時間到處打探資料，並制定了以懷舊玩具為出發點的展覽計畫，最終做了《遊戲手冊》這個展覽。時永駿2022年開始的新系列《玩具包裝組》，模仿了市面上能見到的包裝玩具的方式，如盒裝、袋裝等，親手製作了一些玩具包裝組，包括〈整形美容禮盒〉<sup>pl.2</sup>、〈翻牆訓練玩具〉<sup>pl.3</sup>、〈尋找巨人〉<sup>pl.4</sup>、〈觀賞火災〉<sup>pl.5</sup>等等。這些包裝方式多少也有點懷舊，印刷著英文宣傳字樣的紙板(事實上是木板手繪)，與透過塑膠隱約露出的誘人玩具組件，召喚著筆者的童年記憶。只是時永駿過去總是將蒐集而來的「玩具」(現成的或仿製的)編排在他所設想的場景與情境中，但這次卻是反向操作，將營造出的場景與情境收束打包成「玩具包裝組」，不禁令人聯想到杜象1936年收束了所有過往作品的〈手提行李箱〉，也以完全與畢卡索相反的方式回覆了「玩具還是藝術作品」的問題。

### 殘酷的遊戲

時永駿的《玩具包裝組》

玩具可說是最為矛盾的物件，擺盪在實用/不實用、藝術/非藝術之間，因為它若有功能，並不是為了滿足生活中任何實質的需求，而是為了啟迪擁有者的思想。它看起來並非必需品，卻在日常生活中扮演不可或缺腳色。而且玩具絕非孩童所專屬，它的製造通常來自於成人建立的龐大玩具產業。我們不知道時永駿透過玩具想表達什麼，但他的玩具包裝組顯然有點不尋常：配備著一把量尺和7種不同的鼻子，可以讓遊戲者透過更換鼻子達到黃金比例的臉型，〈整形美容禮盒〉以及那幅充滿詭異細節的繪畫<sup>pl.2-1</sup>，在荒謬中透露著一絲恐怖。〈翻牆訓練玩具〉中不同膚色的人偶，以及一直翻不過牆的「黃皮膚」人物，加上看似勵志實則尷尬的動畫情節，都令人感到無比納悶。<sup>pl.3-1</sup>〈尋找巨人〉中小人與大狗比例失衡的搭配，令人意識到某種晦澀不明的危機感。而可能是為縱火狂設計的〈觀賞火災〉，則是從主題上即挑戰了道德的底線。作品中略帶稚拙的造形與有點尖銳的色彩，以及元素之間跳脫理性的組合方式，更加強了矛盾與詭異的氛圍，並隱隱然的洩漏了作為創作原點的某些來源不明的照片，據說收集自老舊雜誌。

時永駿的《玩具包裝組》

其實藝術作品中的玩具與遊戲並不少見，十四世紀起的家庭肖像畫中總會讓孩童手持娃娃、木馬等玩具；老布魯哲爾著名的作品〈孩童的遊戲〉盤點了91種玩具以及與之對應的遊戲；時至今日Jeff Koons色彩鮮豔或光澤閃爍的充氣玩具仍席捲藝壇。不過時永駿作品的調性卻比較接近Jacke and Dinos Chapman兄弟在1999-2000年間展出，並於2008年重製的《地獄》。他們買了6萬個玩具士兵，花了兩年的時間將它們切開、改造和重塑。這件充滿了細節的作品，雖然觀眾第一眼看到的都是毛骨悚然的納粹大屠殺，但來自遊戲領域的玩具士兵卻讓這樣的解讀顯得猶豫，因為這個殘酷的「玩具」，不但造成解讀上的困難，還矛盾地呈現出一種魅惑的吸引力。又或者是Paul McCarthy那些從1970年開始在工作室中拍攝的行為錄像，他將自己打扮成玩偶造形的聖誕老人、廚師、畫家等日常生活中的腳色，最後作出失序或暴力的行為。令人不忍卒睹的內容，透過繪畫、表演與錄像被展現，意圖凸顯一成不變的美式生活中的反常與變態。時永駿的玩具與遊戲也充滿了矛盾的調性，雖不見得稱得上殘酷或變態，但卻也絕非天真無邪。而他跨媒材的獨特呈現手法，更添解讀的模稜兩可與含糊不定。

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

### 「優美的屍體」、「戀物癖」與「套層結構」

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

### 「優美的屍體」、「戀物癖」與「套層結構」

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

時永駿的《玩具包裝組》

# 도판 PLATES 圖版



pl.1  
 일상 규칙.Q – 실내용 풋볼 테이블  
*Daily Rules.Q – In-door Football Table*  
 日常體制.Q – 室內款式的足球桌  
 2012  
 Acrylic on canvas  
 130 x 162 cm



pl.3  
 토이 패키징.A – 장애물 훈련  
*Toy Packaging.A – Obstacle Training*  
 玩具包裝組.A – 翻牆訓練  
 2022  
 Single channel video, color  
 02'16"



pl.3-1  
 장애물 훈련  
*Obstacle Training*  
 翻牆訓練  
 2022  
 Oil on canvas  
 130 x 162 cm



pl.2  
 토이 패키징.B – 쉬운 코 성형  
*Toy Packaging.B – Nose Job Made Easy*  
 玩具包裝組.B – 整形美容禮盒  
 2022  
 Clay, fabric, acrylic on wood  
 63 x 47.5 x 15 (d) cm



pl.2-1  
 얼굴형에 어울리는 코 맞추기  
*Match Nose Style to Your Face Shape*  
 選擇能搭配臉型的鼻子款式  
 2022  
 Oil on canvas  
 91 x 117 cm



pl.4  
 토이 패키징.C – 거인을 찾아서  
*Toy Packaging.C – Searching for the Giant*  
 包裝玩具組.C – 尋找巨人  
 2022  
 FRP doll, fabric, acrylic on wood-case  
 126 x 103.5 x 27 (d) cm



pl.5  
 불 구경  
*Fire Appreciation*  
 觀賞火災  
 2023  
 Oil on canvas  
 91 x 117 cm



# 시용진 불온한 사랑

SHIH YUNG CHUN: Forbidden Love

2025. 10. 16 - 12. 6

ARARIO GALLERY SEOUL

기획	아라리오갤러리	Organized by	ARARIO GALLERY
총괄 디렉터	강소정	Executive Director	KANG Sojung
팀장	박미란	Deputy Director	PARK Miran
글	천시 천광이	Text	CHEN Hsi CHEN Kuang-Yi
번역	아라리오갤러리 이리 아츠	Translation	ARARIO GALLERY Yiri Arts
디자인	박성휘	Design	PARK Seonghwi
사진	이시우(온아트스튜디오)	Photography	LEE Siwoo (OnArt Studio)
설치	피아	Installation	PIA
작품 ©	시용진	All works ©	SHIH Yung Chun
도록 © 2025	아라리오갤러리	Publication © 2025	ARARIO GALLERY
초판	100부	Limited Edition	100 Copies
초판 인쇄일	2025년 11월 20일	First Published	20 Nov, 2025

본 도록에 실린 글과 도판은 작가와 아라리오갤러리의 동의 없이 무단 전재할 수 없습니다.  
All Rights Reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form, by any manner, without prior permission from the Artist and ARARIO GALLERY.