《城市‧藝事─看見粉樂町 系列講座二：城市測量》

對談者：涂維政、吳燦政

主持人：熊鵬翥

熊鵬翥：這次我們總共規劃了五場以粉樂町為出發的系列講座，以城市作為內容，分別從城市的策展、城市的測量、城市的書寫、城市的角落，以及走讀城市這五個面向，邀請不同的藝術家、專家，來談我們如何看見城市、認識城市。在這五場講座裡頭，我們分別邀請了包括社會學家、建築師、藝術家以及相關的策展人，分別從自己不同的角度跟眼光，來看我們身處的空間跟城市。

今天我們很高興邀請兩位藝術家，一位是涂維政，一位是吳燦政，他們兩位都是臺南藝術大學畢業，可是他們分別從不同的角度、不同的的藝術行動帶領我們認識我們的空間。現在先請涂維政來談談，他是如何運用不同的藝術計劃讓我們重新省視生活。

涂維政：很榮幸今天有這個機會跟大家分享我的創作，我是2013年在臺大粉樂町做了《城市影像多寶閣》這個系列裡的其中一個部分─《影像銀行尋寶遊戲》，要講到這個作品的起源，就必須先介紹創作的基本脈絡。我虛構了一個台灣的巨石文化，這個虛構的巨石文化叫《卜湳文明遺跡》，這個計劃我做了十年，後來才發展《城市影像多寶閣》這個系列。待會會交代為什麼我會有這樣的轉變，大家先看一下當時的這個粉樂町的一個討論。（5:39影片播放）

剛剛其實已經大致拍到一些我們當時在台大展出的一些照片和影片，”身體”在我的作品佔了很重要的部分，身體它可能是視覺的，也可能不只是視覺，它可能還包括記憶的，《城市影像多寶閣》這個系列它基本上透過身體，作為我跟當地的民眾、以及歷史的一個交接、一個交錯，然後因此形成了這個多寶閣的內容。他們某種程度象徵了這個城市的人文精神，可能剛好跟我的旅遊經驗、生命經驗交疊，我覺得這些人可能很具有特徵、具有這個城市的特色，那我就紀錄他，把他變成這個作品的一個收藏，大概是這樣的一個概念。在這當中，我有記錄的人可能是美術館的工作人員、街頭藝人或者是社服人員、表演團體或藝術家等等。

之所以發展了《城市影像多寶閣》這個系列，起源來自於外灘美術館的邀約，外灘美術館是一個英國租界時期的建築，他們後來用修復的方式保留建築的外觀，本來作為自然科學博物館，所以可以看到當時的照片裡擺了很多櫃子、很多標本在裡面，所以這個館的設計比較像是一個博物館的概念。它的二樓有個放映廳，也有點像電影院，所以後來這整個策展就被定調是一個比較偏向影像類的展覽，展覽名稱是「日以繼夜」。這件作品被設定為一個互動性的作品，它看起來就像是一個中藥櫃，上面寫著影像銀行四個字，(需搭配照片)首先先設定一些遊戲規則，這個遊戲規則會告訴你範圍大概在哪裡，然後當你拿到明信片的時候，你要去找我在哪裡拍的，我要求參與民眾拍照，同時要拍下他們的臉、要拍下他們拿到的那張明信片，然後還要拍下後面的景象。我發現我為了要出題，我的拍攝方式和身體感完全改變，因為我要很仔細地觀察，為什麼是這120張？它們在這個空間範圍裡面的獨特性。比方說他有特殊的塗鴉，或者可能有歷史的痕跡，或者是一些很特別的、不正常的地方。這個作品後來在上海、首爾及台灣許多空間都展過。

《城市影像多寶閣》這個計劃它其實有三條軸線，剛剛講的《影像銀行尋寶遊戲》是一條軸線，它是一個互動的作品，另外一條軸線《影像多寶閣》比較針對歷史或事件的。它看起來很像一個電影史博物館的玻璃櫃，(需搭配照片)其實裡面都是我仿製的電影史文物，這跟我過去的作品其實是一脈相承，比較特別的是，這些文物都是我看著圖片手工仿製的，像「活動視鏡」、「西洋鏡」、「皮影戲」、「達蓋爾式相機」、「木製投影機」等等，有人說你做得蠻像的，因為我是以老木頭製作，比方說「達蓋爾式相機」其實是日據時代提拉麵的部分，我買來改的；或者是「木製投影機」，其實是用以前老的木頭行李箱製作，所以作品很自然的帶有古老的質感。後來我的作品慢慢邁入第二階段，我開始思考兩件事情，一個是電影如果沒有那麼快發生，或者是蒸汽時代沒有那麼快結束，那會是什麼樣的景觀？所以後來「影像多寶閣」就變成具形，裡面有很複雜的動力裝置，裡面所有的影像都在談當代的事件，現在發生的事情。前一個階段就是電影史上有的文物，第二個階段我開始想像電影史上沒有的東西，做一些比較誇張的想像。

《城市影像多寶閣》系列的第三條軸線是《身體測量》。《身體測量》邀請當地民眾以身體當作尺規，去測量環境中的直線、厚度、大小、角度、圓弧、形狀、距離等。被拍攝者身體被工具化，沒有表情沒有肢體情感。拍攝黑白照片或模擬歷史照片手工染色效果，並仿製老照片質感，造成現實和時間錯置的謬誤感，記錄了當下的城市景觀與人和城市的「測量影像」，來觀察城市景觀和當地民眾個人的關係與獨特性。 (需搭配圖片)

熊鵬翥：謝謝維政的介紹，希臘哲學家曾說：人是萬物的尺度，我們透過涂維政的作品，了解人作為尺度怎麼測量我們的城市；並且也從「影像銀行多寶閣」，認識藝術家如何透過不同的眼睛，重新帶領我們認識空間。接下來我們請吳燦政分享一下他從2010年開始的《台灣聲音地圖》計劃，如何透過聲音來理解我們的空間。

吳燦政：大家好， 當我開始做台灣聲音地圖這個計劃的時候，就開始回溯，我的第一件跟聲音有關係的作品到底是什麼？結果是1995年我以前還在念師大的時候，那一年剛好在一個地下電臺主持節目，談藝術，那段時間答應了一個北藝大的學生要去那邊辦展，但後來作品做不出來，逼催電話一直打來，最後我自己接了電話跟他說；「我是他哥哥，他前幾天在華江橋出車禍死掉了。」我用自己的嘴巴說我死掉了，對方相信了，這個訊息就這樣撐了兩個禮拜。這件事講白一點，就是我是詐騙集團，就這麼簡單，這是我後來回溯去思考聲音這件事跟你、我之間的關係是什麼的開端。

2006年，受到台灣前衛文件展的邀請，他們希望我做一件與在地聯結的作品，所以我就買了錄音機開始記錄聲音。因為我以前在台中當兵，所以大概知道台中火車站前面長什麼樣子，因為我看文史資料火車站附近會有夜鷺，但我眼花看成夜鶯，但因為題目以經交出去了，所以將錯就錯，那件作品的名稱就叫《夜鶯》。到底《夜鶯》這個鳥叫聲從哪裡來？因為台中火車站附近有一段路是被蓋起來的，在水道被蓋起來的起點剛好是台中市的鳥街，專門賣鳥的地方，而這件作品的鳥叫聲不是自然的鳥叫聲，是在鳥店裡面錄到的鳥叫聲，大家在說這件作品的時候，理所當然的用「電子叢林」這樣的概念去說它，但是我在意的是，難道我們的耳朵分辨不出這個鳥所處在的位置跟狀態嗎？後來慢慢想、慢慢看台灣的當代藝術作品，我會發現藝術家在談某些藝術概念的時候，似乎這個論述方法永遠脫離我們活的地方，不管是建築、不管是設計，我們在談很多東西的時候其實脫離了我們生活的環境。當你在室內講的多棒、你做的作品多棒，或是你的設計概念多棒，但是一出去看到臺北市就是長這樣子，這就是現實。所以我就開始有種想法，想以聽覺來認識我們住的地方。所以大概2009開始構思《台灣聲音地圖》計劃，2010蒐集全世界關於聲音地圖做法的案例，2011申請到國藝會的補助便開始進行，從大臺北地區開始。

對我來講，記錄聲音是一種重新學習，透過聲音去學習，可以透過聲音去發現這地方還有什麼東西是被遺忘的，認知面對事情的看法跟角度。舉個例子，如果我們要透過文史資料去認識一個舊時代的人物，但通常我們在閱讀文字的時候，”聲音”的部分就會被刪除，那是可以代表這個人的情緒、他的想法跟歷史背景，因為透過聲音，我可能還有機會看得到、聽得到不同面向的事。

關於城市的聲音，如果以台灣來講，全世界你要找到一個城市像台灣這樣摩托車這麼多的地方，其實蠻少的。你想像一下如果把外面的摩托車去除掉一大半，你會發現這個地方稍微變安靜了，所以當我在做台大的幾個點錄音的時候，我的錄音手法是邊走邊錄，我要告訴你的是─聲音在變、這個空間在變，聲音因為這個空間、因為人的組合，因為環境一直在變。我要很清楚讓你知道，從捷運站走出來之後聲音開始慢慢變，到你們校園的時候變成什麼樣子。

來談談捷運的聲音設計，因為當時為了設計大展，希望臺北城市的聲音有所不一樣，臺北市政府就找了幾個不同的老師去帶工作營，大家來想辦法如何讓臺北的捷運聲音變得不一樣。我當時有跟我帶的工作營的人說，糟糕，我的想法傾向是：改變臺北捷運的聲音，我希望大家聽不出來。我的想法和態度很簡單，從進捷運站之前，我就得開始去思考我的聲音該怎麼設計，而不是只在捷運站內的聲音設計。這是第一個前提，因為它是不能被切割的。媒體上也有很多人討論，臺北捷運的聲音設計系統到底出了什麼問題？第一個就是關門警示音，滴滴滴...提醒車子要開了、門要關了，那個聲音很吵很尖銳。我原本以為他們要改成雷光夏作的音樂，後來發現這兩個聲音還是並存，曾經在一個場合演講，有人曾經跟我講過這個警示音叫做控制論的概念，也就是透過聲音告訴你這個東西要做什麼、人不能做什麼，用這個聲音來控制人的行為模式，但是非常不幸的是，台灣人在使用它的時候，通常我們聽到那個聲音是繼續衝而不會停下來，但是捷運局它聽不進去，這是一個很有趣的事情，非常不幸的是，它就是繼續留著了，但也沒辦法了。第二個是刷卡進捷運的逼逼聲，捷運局告訴我說，原本設計每種卡有不同的刷卡聲音，餘額不足會有一種聲音，不通過也是一種聲音，所以總共加起來有九種，但這對我們來講有意義嗎？無意義，因為通常大家都不知道。其實當時他們在設計捷運聲音的時候，我就跟他們說，你必須再想深入一點，而不是只是為了加一個聲音。我現在舉這些案例是在告訴大家，我們對聲音的認識與對聲音的概念、使用和設計，其實都還有很大的空間可以去思考，而不是我覺得這個聲音代表什麼就有用，這個很重要，否則的話我們可能就像電影一樣，我們拿一個音效庫過來開始設計完之後，這就是鬼片的聲音，我們就定義住了「恐怖」這一件事是什麼。

譬如說德國的慕尼黑，德國的捷運進出口是沒有聲音的，為什麼沒有聲音？因為它在告訴你我信任你，這件事很簡單，這個聲音告訴你我進來跟我出去了，跟這件事我不做任何聲音設計，而是讓你自己持票，你就得誠實地面對自己。這代表了這個城市的文化性格，那我們要停留在哪個階段？當然我不是說哪個國家一定比較好，而是告訴你，我們可以透過這個聲音設計去思考，我們必須去找到屬於我們這個地方的城市文化，謝謝大家。

熊鵬翥：其實我覺得剛剛燦政講的內容跟涂維政談的東西有些相關，我想我就先勾勒出來，做點小總結，他們倆都是詐騙集團出身，吳燦政透過向人編造自己的死訊才開始思考聲音，而涂維政我說他是con-artist，因為《卜湳文明》其實是一個虛構的。其實燦政剛剛講到一個重點，他說其實我們現代人的感官經驗都已經模式化了，而且刺激真的是太滿太多，不光是聽覺，視覺上其實也有同樣的狀態，我們如何能夠透過剛剛兩位藝術家的介紹，提供給我們不只是視覺上和聽覺上的充滿，有的時候反而是讓我們關上眼睛和耳朵，重新用不同的方式去認知我們的世界與城市。不曉得維政有沒有什麼要補充？

涂維政：剛剛其實我聽得很過癮，因為燦政的故事特別多，所以我來談一下我跟燦政作品裡面相同跟差異的地方，第一個相同的地方就是身體這件事情，或許都是我們要喚起的一件事。當時創作《城市影像多寶閣》系列，基本上其實跟我的教學有很大的關係，它的起源最早應該可以追溯到1997年，我在復興美工當美術老師的時候，大家可能未必知道，我從小到大都不是好學生，在文化念大學的時候，人家問說你哪個科系的，什麼組的，我都說我是文化美術系體育組，因為我一天到晚在打球，生活其實有點荒唐。後來當了老師，學生表現不好就要處罰學生，可是處罰學生我也覺得很無聊，因為我也很不喜歡這種教條式的教育，所以後來我就在想說，如果把體罰跟遊戲還有課程結合，那會是怎麼樣？所以我就開創了很多跟肢體有關的課，因為復興美工的學生很會畫圖，可是畫出來的圖沒有生命力，因為他完全不用觀察，他沒有身體，他只有技法，所以我用了很多方法干擾他們畫圖，比如說，我請他們畫爛掉的蔬菜水果，因為他很熟悉畫很鮮艷的；或者我把靜物放在感光台上，那個光從正下方打，或者我把靜物推到陽台旁邊，所以那個光線是從逆光過來。我用各種方法去干擾他們畫圖，也就是這樣我要一直喚起身體感這件事情。所以其實在《城市影像多寶閣》裡面，不管是《影像銀行尋寶遊戲》或者是《身體測量》，因為我要做這個作品，所以我必須要改變我的身體狀態跟觀察的方式。

所以我想我跟燦政都相同強調，身體感這件事情如何被喚起。而差異的地方，剛好呼應熊執行長剛剛提到的，燦政採取的是一種簡略的方法，他要大家儘可能的減低、關掉；而我則希望大家打開更多不同軸線去認識城市的方法，它基本上有三個脈絡，一個從歷史的角度、一個從事件的角度去切入，另外就是如何利用遊戲這件事情，跟城市發生一種短暫的關係。它可能看似是個遊戲，也許測量是沒有意義的，不過那個身體感是有意義的。當我們集結群眾，大家一起躺在地上或趴在地上、把人舉起來，或者是仰望天空看到飛機從天空飛過去的那個身體感，是跟一般我們在城市裡面的狀態很不相同的，我感覺我們活在這個環境，但事實上我們並沒有真的活著，而我們如何透過藝術的方式或不同的體驗，去發現我們活在這個城市裡面，而且有我們自己獨特的位子，這是我想到的一些補充，謝謝大家。

吳燦政：當我在記錄聲音時通常大家會問一個問題，到底要記錄什麼聲音？因為通常我問一個人，這個地方有什麼好聲音可以記錄下來？大家的直覺都會回答：這些是我們的習慣喔。以前常聽到的叫賣聲，非常不幸現在應該已經消失了，我記得十幾年前外國人錄了台南的花園夜市店家的叫賣聲，那個人賣膏藥很厲害、台語很溜，但這些東西已經慢慢不見了。它值得被研究的是：為什麼不見了？變成什麼了？以前是直接人聲叫賣燒肉粽，現在變成廣播聲，為什麼？那為什麼我會說它該被記錄？我的想法是，聲音會不見會消失，你得清楚地意識到它就是不見了，但是如果你覺得這個聲音很重要，那請你現在就開始記錄。所以我曾經說，我現在在做的這件事，不是為了現在，是為了未來，是未來的考古學；它是為了外面的人用，不是為了我們用，為了我們用的前提在於，你願不願意去思考它可以怎麼被運用。

熊鵬翥：順著燦政的話題，其實在視覺人類學，visual anthropology，也有一些人類學家提出，聲音為什麼會消失？這樣的一個變化其實是跟我們整個時代、社會、人的行為跟城市是有關係的。不曉得維政還有什麼要補充的？

涂維政：因為剛談到考古這件事情，突然又有感覺，我上個作品就是《卜湳文明遺跡》，事實上就是一個偽考古學的一個作品，我們都知道熊大哥是人類學的，所以我覺得很有趣，因為剛好有個交集。到底這個考古為什麼會跑到藝術這個領域跟範疇來？其實我自己的起源是一個誤打誤撞的狀態，《卜湳文明遺跡》事實上是一個我對自己的發問，我不知道自己的面貌是什麼，當下去念南藝大的時候，我重新思考了我自己是誰、台灣文化是什麼，因為對我來講實在充滿了困惑。我如果去其他國家，什麼叫美國文化？什麼叫中國文化？基本上大概不會有太大的誤差，但是最有趣的是台灣文化到底是什麼？我父親是江西人，我媽媽是西螺人，我是標準的芋頭番薯（台語），所以其實在我的生命經驗裡，那個印象是鮮明的。我常常想到一個場景，那個場景非常有趣，我爸爸是郵局的局長，而且每兩年就要輪調一次，在西螺古坑郵局、集集郵局、白沙、馬公郵局，所以其實我從小的遊戲場就是在郵局，因為郵局局長的宿舍都配在郵局的樓上，所以我的遊戲場就是在郵局。我常常會偷聽我爸爸跟當地的民眾講話，因為我爸爸不太會講台語，聽到我爸用很破的台語在跟對方溝通，這是一個很日常的狀況。所以當時什麼是台灣文化，對我來講的確是個謎。而後來我發現從一個你關心的的議題去切入，到底什麼是台灣文化我就不用去理解、去分析，只要在我的生命經驗裡面，真實的發生一個事件，那個事件跟經驗就是獨一無二的。對我來講，燦政用他的身體去經歷台灣的那件事情，那個有點像苦行僧一樣，所以他有太多很精彩的故事，是因為他用他的身體去走遍台灣的每個角落，那些對他來講都不是很平常的事情。這也是我《城市影像多寶閣》這件作品其中一個面向，只不過我的部分比較像是觀光客的狀態，但即便我只是去那個城市三天，可是它都讓我的身體感，也就是所謂的生命經驗有一個比較深的烙印。

熊鵬翥：今天非常感謝各位以及兩位講者，我覺得這個題目雖然是談城市、談測量，可是我們剛剛也聽到了許多關於藝術家如何衡量世界、衡量我們生活空間的各種方法。最重要的是，剛剛燦政與維政一直在提醒的，我們不要把自己的感官經驗模式化，儘量用不同的方式去理解我們的城市。再次謝謝各位的參與，謝謝。