

Museo Textile de Oaxaca,  
Arquetopia  
當代織品館進駐計畫

結案報告

## 計畫始末簡述

在 2011 年時我開始一項關於導電材料和織品結合的應用的計畫，開發結合傳統手工技法做出具有功能的布品及軟質電路板的設計，具體應用是結合立體剪裁做的光線雕塑；此計畫在申請本案前已經進入設計應用的階段，已經確定是由手工繡的方式去縫製電路在十字繡格布上，因為這個原因讓我找到了一個有織品課程的南美藝術村在墨西哥，瓦哈卡市，準備在兩個月的駐村期程內做出更完整的作品，爾後我申請了國藝會的 2013 年的第一期海外藝遊專案。本來計畫在 Arquetopia 進行兩個月的創作，然後可以在當地的當代織品館 Museo textil de Oaxaca 做小型的展出，這方面藝術村單位有承諾有幫我談好展覽的事宜，不過到了單地經過正式討論後變成工作營的方式，然後又變成指派一個實習生和我共同創作，所以最後在前兩個月原始設定期程結束後的情況下並沒有完成展出的事宜。但是從這個在所謂「當初在台灣自以為是的設定」下，轉換到「我真的很在南美洲住了七個月」，讓我對「我到底在做什麼，我以後該做什麼」的認知改變了很多，我在台灣的時候是對自己充滿懷疑的，我無法從我做的事中得到認同，經過這段旅行，現在看起來一切都合理了。



在瓦哈卡路上拍的穿著傳統服飾huipil的女孩，直到今日還是很多人在穿，這裡有很多現代和傳統共存的景象。

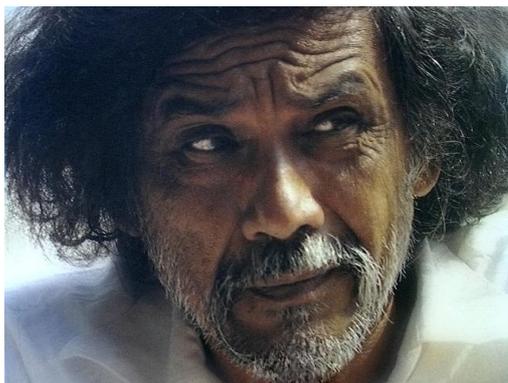


## Oaxaca city (瓦哈卡市)

我去的地方 Oaxaca 瓦哈卡位於中美洲，是墨西哥西南邊的一個省，約是台灣的 2.5 倍大

(93,757km<sup>2</sup>)，但人口約只有台灣的九分之一 (3,866,280)，我住的地方

是在中心市鎮 **Oaxaca Juarez**，也只有十幾個大安森林公園大，也許是這麼大的面積卻是百分之九十被高原和矮丘地形包圍，所以瓦哈卡很罕有的保留了很多原始民族文化的樣貌，如傳統習俗節慶、刺繡、織布、印刷等活動都還是主要的社會活動，起初到了這裡只是因為知道這裡富有盛名的織品文化，但是如此的社會結構還是讓我大感意外，整個城好像還停留在五零年代的狀態，但又穿插著許多現代的文明和符號，穿著 **poncho** 和各式傳統服裝的人在 **Fedex** 中心排隊寄件，買一份傳統玉米餅再到當代美術館看一些前衛的織品藝術，每天不分晝夜都有熱鬧的遊行和傳統節慶活動，卻也有夜店 **CLUB** 文化和 **Facebook**，瓦哈卡好像一個桃花源與世隔絕卻不封閉，整個社會的氣氛還是像家庭一樣，人與人的關係也較接近，走在路上偶爾還有人會和你打招呼。



Francisco Toledo



daily parade

這還不是最讓我感到神奇的地方，我感到不解的是，在瓦哈卡市中心絕大部份的店都是跟手工藝相關的產業，服裝店、工藝品店、刺繡手

工店、滑板印刷店、珠寶零件店、皮革店甚至畫廊，這裡簡直就是一個手工藝之城，除了觀光的因素外，還要提到一個來自瓦哈卡的藝術家 **Francisco Toledo**，這是我出自好奇，我曾問了我在瓦哈卡的朋友：「為什麼瓦哈卡的藝術風氣如此蓬勃？」，她說是因為 **Francisco** 是一個出生在瓦哈卡的藝術家，他成名以後就成立一個基金會來支持推廣南美洲藝術，並贊助藝術機構，或認養廢工廠再改建成駐村場，這或許可以提供一個合理的理由，**Francisco** 就住在我家對面，我曾遇過他一次，當時我並不知道他是誰，只是覺得這個人怎麼披頭散髮，看起來一點也不「重要」，好吧，當時想他一定是藝術家但是這裡藝術家也很多也不稀奇，原來他是這樣一號人物，很遺憾當時沒能認識他。



CASA (funded by Francisco, 生態藝術園區)

另外這邊還有墨西哥第一家開源程式工作室也就是台灣最近才有第一間的「自造者」工作仿「**Fablab**」，這也很讓我驚訝，這是個傳統的小鎮但是第一家 **Fablab** 居然就先開在瓦哈卡！我為了找程式的協助就去拜訪他們，也看看有沒有有趣的連結，結果他們馬上就邀我參

加那禮拜五的發表，講我自己的作品，也答應我可以在程式上協助我，瓦哈卡就是那麼神奇，在這個教育都不是很普及的小鎮裡卻有重量級的國際連結，像小野洋子的策展人 Pablo Rico 的展覽就辦在我家隔壁，還有連 90 年代最具代表性的藝術家 Stalarc 也在九月時來這演講。



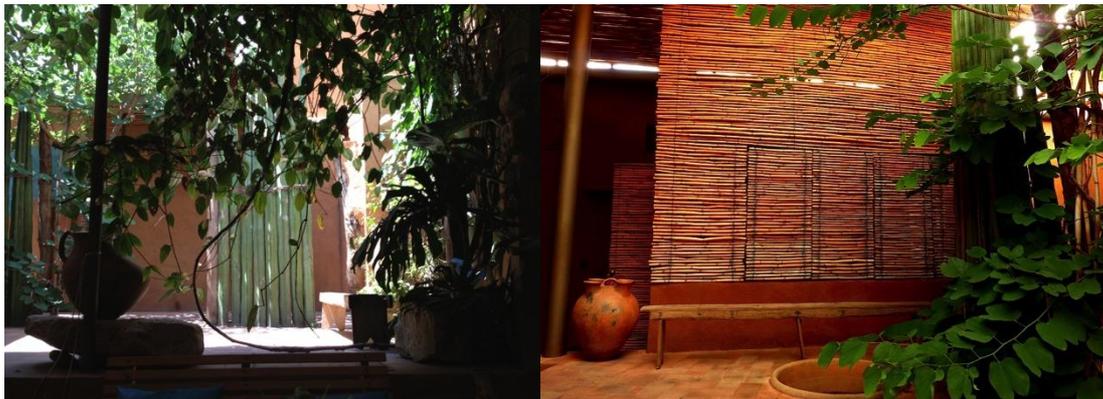
Stalarc ear  
[stelarc.org](http://stelarc.org)

Pablo Rico  
[pablojrico.blogspot.mx](http://pablojrico.blogspot.mx)

## Arquetopia



INTERNATIONAL ARTIST RESIDENCY IN SOUTHERN MEXICO



Arquetopia 內部 [www.arquetopia.org](http://www.arquetopia.org)

我去的駐村單位是一個非營利組織的藝術組織，其實就是你寄作品過去，再加上高額的費用，要去駐村兩個月並非難事，我其實後來覺得他們就是一個營利機構，他們收取的費用是高過當地生活水平的十幾倍，也就是美國的價錢，而來駐村的藝術家當然都是國外來的，大部份都是美國人，只有看過一個日本人，來的藝術家都是為了板畫或是織品的技術而來，雖然費用高，但他們的服務也相對較好，一天兩餐按時供應墨西哥美食，房宿，另外任何傳統織品課程都可以挑選，當然再額外收費，他們的連結也是不少，如果你需要合作或是其他幫忙，他們都會提供支援，比如說你想找一個視覺設計參與你的計劃，那他們就會連絡設計美術館或其他機構，看有沒有適合的人選，或是你想在哪裡展覽，他們也都會安排，對應這樣的價錢算是很合理了，單位的總監也是墨西哥有名的藝術家，他也常給我一些建議和指導，不過他們總是表現的很「專業」，他們會很認真的在準時的時間和你開會，用很專業的口吻討論你的作品，不過下班以後他們就好像不認識你了，生活和專業分的很清楚，這是讓我覺得跟其他國家不太一樣的地方，好像階級分的很清楚。單位裡有一位駐村總監 **Steve**，澳洲人，他以前也是來這邊駐村，後來他很喜歡在瓦哈卡的生活步調，就放棄在澳洲的生活來應徵這份工作，我和他感情比較好。總之這個單位是我對墨西哥文化的啟蒙，平常 **Steve** 除了照顧我在村裡的起居行政外，也介紹我很多社會連結，參與不同的藝廊開幕，和當地的藝術家認識，之後我在瓦哈卡認識了不少有趣的藝術或文化工作者。

## 平織中的經驗和自己作品的影響



瓦哈卡傳統織法的工具



背帶式平織是當地傳統織法，圖為課程中（back-strapped weaving）

在 Arquetopia 的平織課就是一個新鮮的嘗試！雖然我醉翁之意不在酒：大部份的藝術家都是織品崇拜者，所以才來學這個，可我對平織真的是一點興趣也沒有，因為我就是都市長大的小孩，我只想破解電子零件和控制雷射，其實我有興趣的地方只是在經緯線的結構，是否可以被運用在電子學的矩陣上，平織真的很累，不過像上圖的尺寸，我的老師諾威(Noa)是一個男生才 21 歲，他說他大概是四歲就開始學刺繡和平織了，他的媽媽也是一個很利害的織者，這又讓我看到織品和當地生活的緊密關係，他說他三天就可以完成了。當導電縫線技術較普及後，有設計師把導電線交錯後當做觸控板用，也有做布揚聲器，

我也是從導電縫線開始我對智慧穿著的興趣，於是就想認識一下平織，不過我的結論是，平平都是手工方式，不過我自己開發的刺繡方式還是比平織可靠多了，把金屬線混入平織裡來做出功能的方式也許只有靠機器才做到精準又有價值的程度。



把背帶式平織的背帶運用在駐村實驗品上

其實在 **Arquetopia** 裡就是不斷的練習再練習，不只是平織，也包括我自己的刺繡作品，總監告訴我創作是無法只用想的，因為你不去做就永遠無法了解自己的作品，再加上來到這裡是透過基金會的幫助，還有這邊的價錢實在很貴，就更覺得實在不能浪費每分每秒，我在這裡兩個月繡出來的實驗品有 **60x48cm** 寬（如上圖），雖然失敗了但是在技法上我更明白我缺少的是什麼，所以之後十一月的作品就成功了。

在駐村期間總是想著我的作品是不是要跟墨西哥文化有些什麼連結，但是總監也建議我不需有這樣的想法，他覺得我應該要放輕鬆，作品不一定要融入當地文化，藝術村的功能是在提升藝術家的職業等級，不論是作為文化連結的媒介或是技術的學校，但每個人的程度不同，駐村的目的和創作模式也不一樣，在想法上不必有「我一定要這麼做」的想法，另外他覺得作品有不有趣是取決在經驗夠不夠大(**larger experience**)，很多人觀注和創作的東西和層面都太片面了，他認為有趣的作品一定是和較大經驗有共通連結的，這句話讓我印象深刻。

## **MTO (Museo Textil de Oaxaca) 瓦哈卡當代織品館**



和館長 Hector 討論展覽可能性

MTO 是一個五歲的機構，在一個很漂亮的殖民風建築，其目標是推廣世界各國的織品文化，平常館裡除了一館是展傳統古績織品，二館是展當代織品，中庭通常都是工作營或公開的織品課程。當結束平織課的時候我還剩下一個半月，加上當時以為一定要在這裡做出些什麼的心情，畢竟我的計劃名稱叫做「當代織品館進駐計畫」啊，所以心情更加的緊繃，當初還沒到墨西哥時的確 Arquetopia 有口頭承諾我可以在織品館展出，但是無奈十字繡實在太慢，是不可能 45 天內做出好的作品，我的技術也不夠成熟，所以圖中這個和館長 Hector 的會議討論決定他們覺得讓他們的實習生（右一）和我合作做一件衣服看看，但是當時我覺得這實在和我想像中的形式差太多，我也還有很多自己要突破的部份，實習生的程度又太初級，我考慮後覺得我還是自己專注在自己的材料研究上，就結束了這個機會，仔細想想自己的程度也是不夠到舉辦小型個展，但是後來我還是不斷的去拜訪 MTO，後來總監也給了我很多意見和





誠懇的回應，也歡迎我以後有充份的準備後再辦展覽，讓我覺得還是學到很多東西。

### **Bandui Lab：李奧那多和克萊麗莎的公平交易 (Leonardo and Clarissa's fair trade)**

在六月底 Fablab 上的發表會上，有一對夫婦帶著三個不到兩歲的小孩在發表進行到一半走進來，雖然他們沒有聽完我的發表就走了，但卻讓我留下深刻印象，因為我遇過的瓦哈卡居民通常都穿著樸素，或是著傳統服裝，但是他們穿的衣服和娃娃車都充滿設計感，氣質也與別人不同，當時就覺得他們是來自不同階級的人，但沒有放在心上。後來第二個禮拜 Fablab 的主辦人 David 打電話給我，告訴我有個人對我的計劃很有興趣，這個人就是那天的夫婦裡的 **Leonardo**，他告訴我他



設計「玩具」，他很喜歡我的 LED 刺繡，想請我設計一件公仔穿的衣服，我們就是這樣認識的。

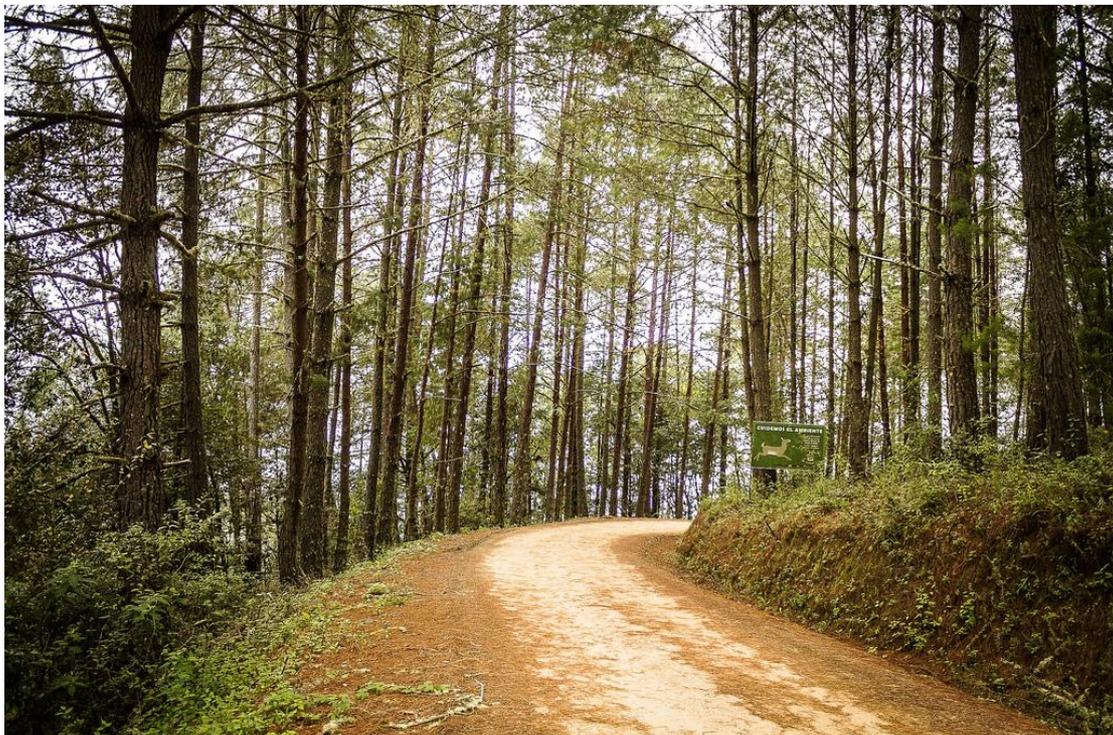
他們的公司叫做 **Bandui Lab**，**Leo** 來自厄瓜多，他的妻子 **Clarissa** 是美墨混血，他們的態度很謙虛也很有禮貌，給人一種高而不傲的感覺。在九月時他們為我在他們團隊中申請藝術家的資格，讓我正式成為他們計畫的一員，我從計劃開始他們就幫我很多，讓我住在他們家，甚至他們還發給我薪水，讓我很感動，之後我們的溝通也都是充滿尊重，我們彼此都對對方的背景感到好奇，我們的相處就是一段文化交流之旅。

**Bandui Lab**

## Analco 工作營



Analco 是在高山上的一個小村落，這裡最高教育到國中，到了高中就要搬去城裡才有學校念，整個村被山和森林包圍，和其他村一樣，都有一個主要的教堂，每天偶爾可以聽到村辦公室的廣播響徹整個村落，提醒大家一些小事情比如說現在街上有賣吃的，或是等等男人要到廣場集合開會(這裡性別平等還是很落後)。



通往村中的小路

**Analco** 工作營不僅是一個工作營，在我看來這是一個嚴謹的社區藝術活動，藉由城市和鄉村的合作和實體商品販售增進社區發展。**Leo** 計畫到各個不同的村落去教導當地的居民基本的生產和設計技能，這些村落散布在瓦哈卡中心四處，都是更窮的村落，這些村落都具備基本木工技能，**Leo** 到這些村落用工作坊的方式引導村民參與計畫，設計者和生產者共同創作後在當地設和瓦哈卡中心設實體商店，銷售出去的利潤再平均分配。這個計畫今年受到墨政府補助，不過在前兩年**Leo** 就已經開始了這個計畫，當年他到這些偏遠村落還沒有自己的車子，現在比如說在他之前合作過的村落 **Capulalpam** 就已經有自己的店面，以下是計畫完整的過程紀錄。



工作營前聽取田野調查報告於村辦公室



當地的神話和民俗擺飾

**Analco** 是一個位在瓦哈卡 100 公里外東北山區裡的一個小村子，車程約 4 小時，我們去每個村落之前 **Leo** 的人類學家朋友會先去做田野調查，內容包括當地民俗、神話、特色，這些都會被融入到玩具設計中，成為作品的背景。



開始製作前與村民的設計工作營

對村民而言我們收集到的這些傳說都是耳熟能詳的故事，就像我們的媽祖或關公，然後 Leo 要大家依記憶畫出這些人物，但是只能在三十秒內完成，而且形狀要求越簡單越好。



材料取自附近的森林。



村民的家就是我們的工作室，在山上真的很冷，一定要生火。



三餐輪流到不同住家裡用餐，村民輪流招待我們，圖裡是他們傳統的烤窯和紫玉米餅。這也是一種交換條件，他們認為這個計劃可以提升他們的生活水平。



工作紀錄和半成品

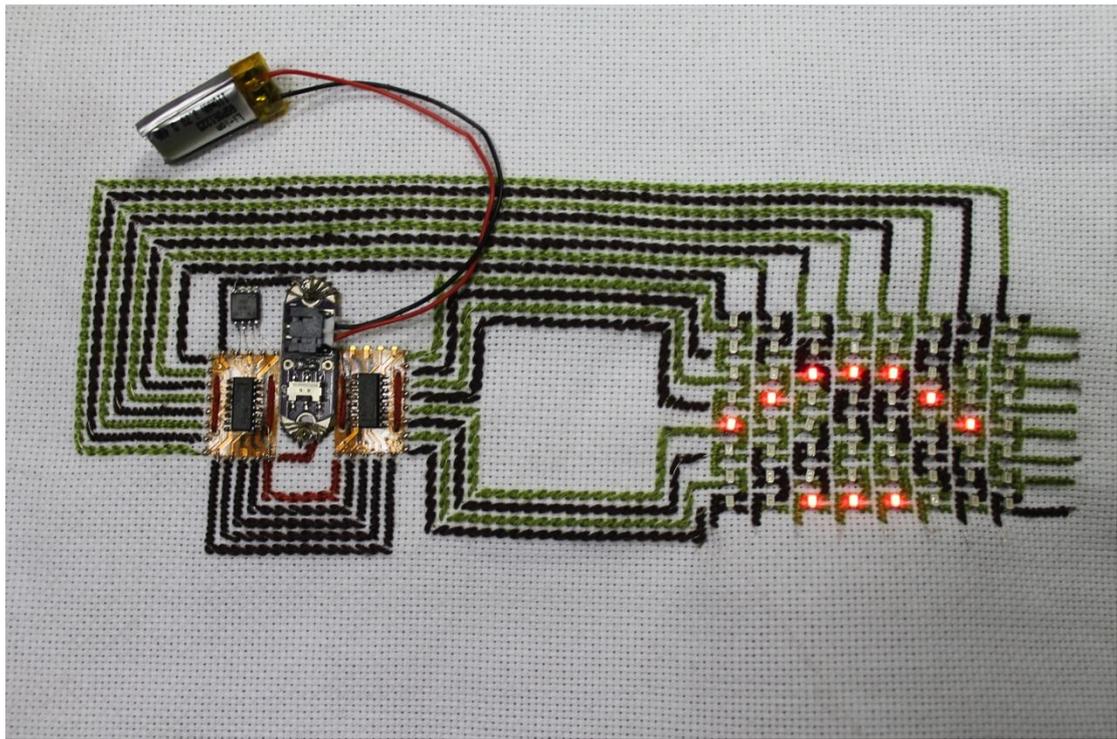




12月20日，展覽紀錄於 Zegache Galleria Oaxaca

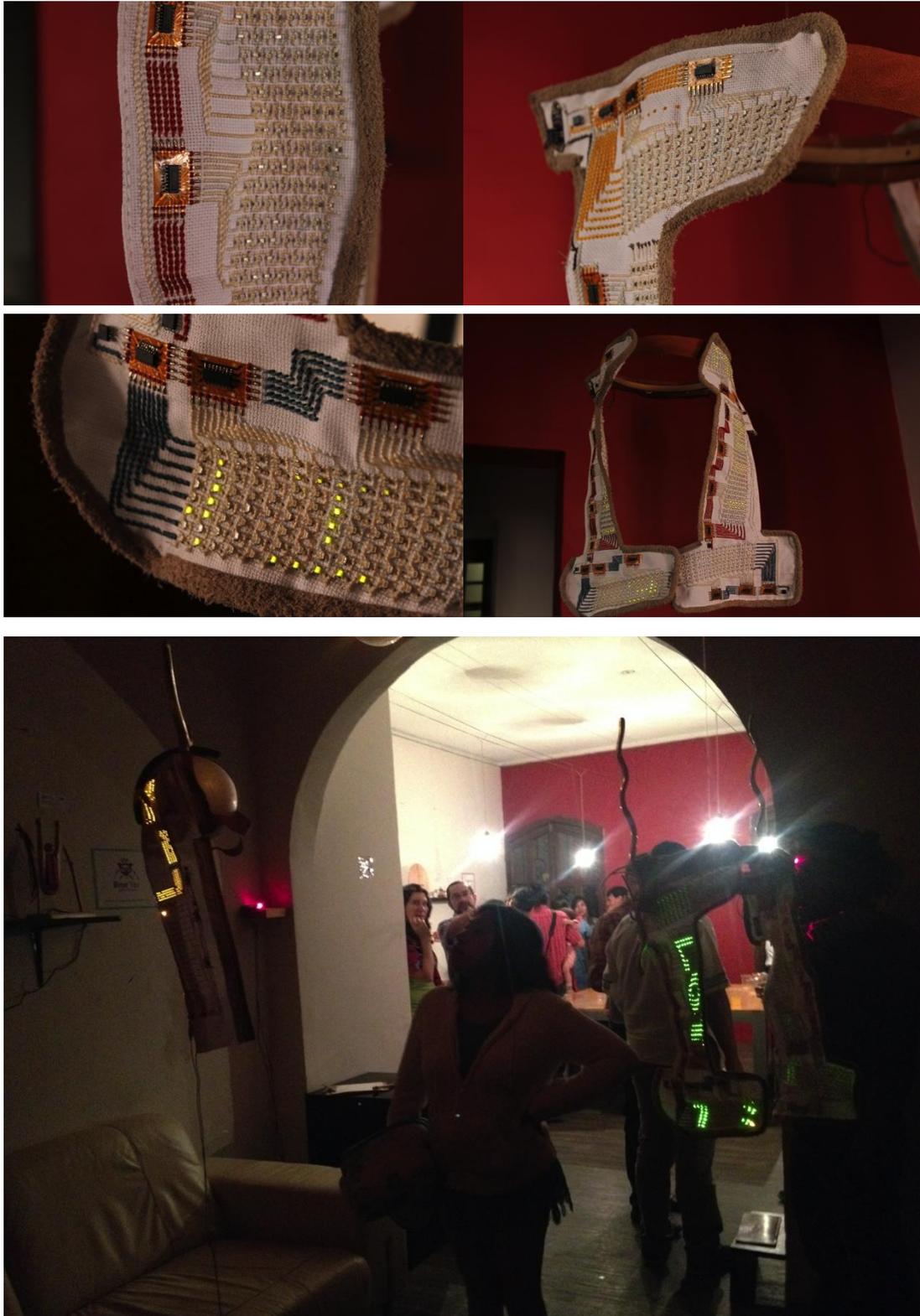


最後這些成品被分配到每個據點販售，圖為 Capulalpam 鎮的實體商店，村民獨立經營，Bandui 只提供工作營和設計。



我和 Bandui 在 Analco 的合作作品：Adelita 的 LED poncho，Adelita 是一種象徵，代表墨西哥革命(1910-20)中上戰場打仗的女人的符號，當年在 Analco 村落裡有很多這樣的女人，當年戰爭的留下的痕跡也在村子中。

## 最後的作品展覽狀態



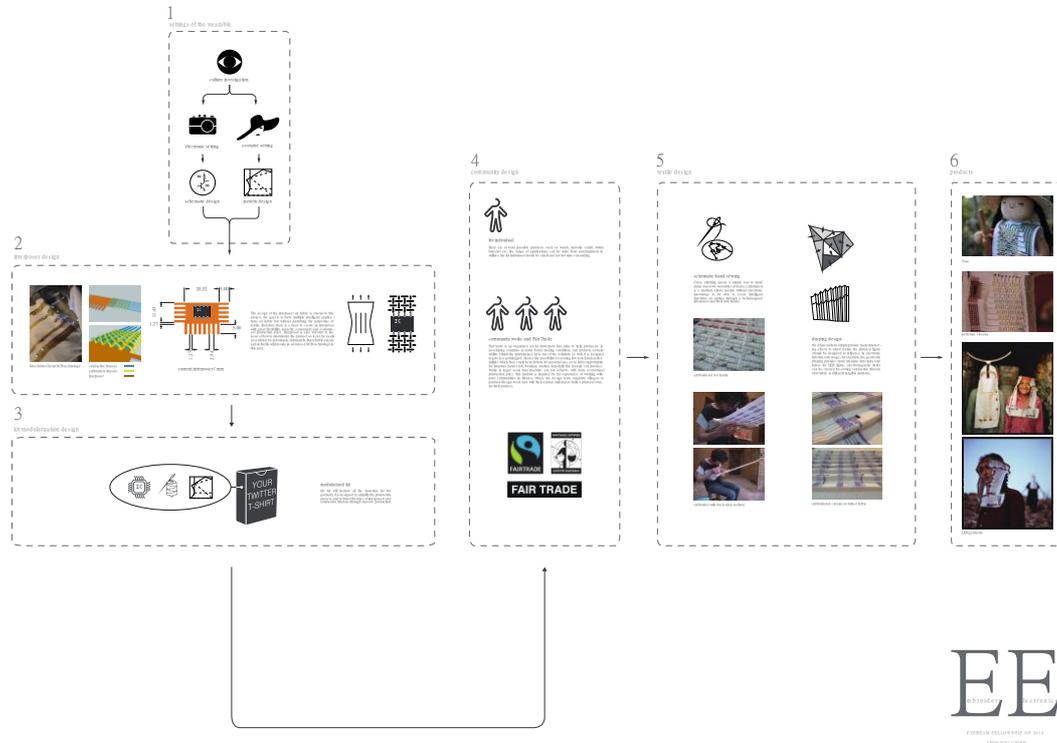
展覽於 Jaguar Yuu Café

作品紀錄連結：

[www.behance.net/gallery/I-am-very-happy-I-hope-you-are-too/10585549](http://www.behance.net/gallery/I-am-very-happy-I-hope-you-are-too/10585549)

於 Bandui 上的連結：

## 下一步作品方向



將目前的作品模組化並加以生產的示意圖流程

我的作品不只是一件單品，受到這次參與公平交易計劃的影響，我也想將社會運動的元素加入在我的作品裡，十字繡是一個媒介讓不具有電子知識的人也能製造低科技智慧穿著。繡法和電路結合的方式成熟後，加上德國的技術支援穩定了，預定今年六月可以上 **Kickstarter** 集資往產品的方向前進。最後的作品會是一個讓人輕鬆組合的簡易模組，這個模組也是為了偏遠地區工人而設計，是目標用簡易勞力可以達成低科技的精品的設計，這樣也可以創造就業機會，改善他們的工作條件及競爭力，目前的課題是如何創造出有趣的應用吸引人們的注意，然後希望能回到墨西哥和 **Bandui** 一起執行這項計劃。