



王若鈞 | 微正經的變態中

財團法人國家文化藝術基金會
海外藝遊專案成果報告書

2017/11/06

目錄

小序	(02)
一、前言與內容大綱	(03)
二、從城市出發，打造藝文集散地	(06)
三、從教育出發，衍伸各式的社會實踐	(14)
四、從文化認同到產業催生	(22)
五、無法結束的結語	(29)
六、發表會活動紀錄	(31)



2017年
台灣的夏天 / 南美洲的冬天

一本護照，兩張簽證
四個國家，十個城市
歷時1,350個小時的旅行
距離台北18,500多公里遠

一趟無法再用更多數字展現的旅程

一、前言與內容大綱：

「攤開拉丁美洲這張模糊的時空地圖，從亙古到現代都令人驚呼連連…」一個由陳小雀老師擔任主講的拉美文學地圖講座，在前言裡這樣說到。

的確，馬雅文化和印加文明，孕育出許多震撼後世的數學和天文學家。而後伴隨歐洲國家的武力摧毀和長期殖民，如同爆炸後的重建與重現，革命英雄的名字，和解放思潮的傳播一樣，如洪水般席捲整個南美洲，而那在烽火中重塑的民族認同，和後殖民主義的相互抗衡，至今仍深深影響著這裡絢麗多彩的文化發展。對我而言，那是種神祕卻又勾人的呼喚和魅力。

本次海外藝遊計畫自2017年7月的最後一周開始，首先踏上的是智利首都聖地牙哥，隨後以逆時鐘方向，繞南美洲的主要大城一圈，包括阿根廷的布宜諾斯艾利斯、烏蘇懷亞、伊瓜蘇，巴西的聖保羅、里約，以及祕魯的利馬、庫斯科、馬丘比丘、阿爾基帕等，整趟旅程歷時54天。原定哥倫比亞首都波哥大，因yellow fever管制無法入境。



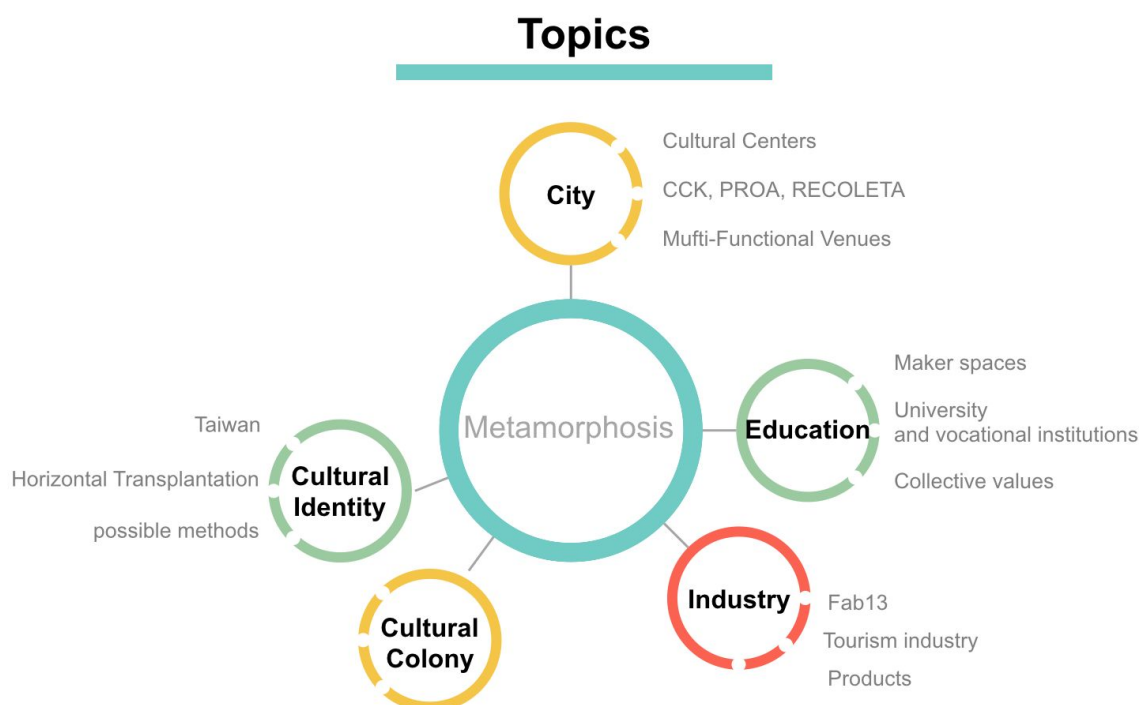
本次藝遊計劃旅行地圖

在此也附上出國執行計畫的行程表：

2017	國家與城市	重要參訪單位與參與活動
07/26	出發	
07/28-08/08	智利：聖地亞哥	Fab13, FabLab Santiago, Maker Faire: Educational Venue
08/08-08/16	阿根廷：布宜諾斯艾利斯、烏蘇懷亞	CCK, Recoleta culture center, The Fundación Proa Museum of Contemporary Art in Buenos Aires (MACBA), Museum of Latin American Art of Buenos Aires (MALBA), Teatro Colón El Ateneo Grand Splendid
08/16-08/30	巴西：聖保羅、里約、伊瓜蘇	FILE 2017, Sao Paulo Culture Center, Museum of Contemporary Art Sao Paulo, MASP, Sound Museum San Paulo, Maua University, IED-SP, Vidigal Fevela
08/30-09/16	秘魯：利馬、庫斯科阿爾基帕	Lima Contemporary Art Center, Inka Museum, FabLab Lima 原訂波哥大因yellow fever管制無法入境
09/16-20	抵達台灣	班機延誤，無法搭乘原班機回台 後先飛往加拿大，耗時五天終於抵台
10/28	發表會	「變態中：王若鈞、孫以臻聯合分享會」 完整紀錄請見本成果報告書第六章

然而，對台灣的我們而言，這裡的一切，包括曲折的歷史、多元的文化、龐雜的族群、各國的發展等，仍是遙不可及。即便是擁有近兩個月遊歷體驗的我，也無法深入扎實地了解歷史文化和社會發展的緊密關係，只能從外來者的角度初看，以社會實踐和社會設計為計畫主軸，觀看當地城市空間、自造文化、新媒藝術、創意產業等的相關發展，並回顧旅程中深覺文化殖民的強大摧毀力量，與文化後殖民根深蒂固且難以擺脫的持續影響，回應台灣身分認同和文化產業發展等問題。

因此，成果報告書將以「微正經的變態中」為主題，包括各種形式、內容、載體的轉變，進一步討論教育、產業、文化認同彼此之間的關係，以及社會設計和社會實踐所扮演的角色。整理如下圖：



三大主題的討論

第一個部是從城市出發，打造藝文集散地。看所謂的「文化中心」如何成為凝聚地方的空間體系，並透過不同的活動成為跨年齡、專業、族群的匯流場域。而其中多功能空間的主題價值和社會角色，直接影響到美學培養、多方興趣發展、生活模式形塑等重要的教育理念。

由此便可連結到第二部份，即為從教育出發，衍伸各式的社會實踐，包括從自造空間（maker space）、數位實驗室（FabLab）到大專院校、職業學校等各單位對於數位實驗室和各式機具的想像，以及創造價值認同，和文化自主性的思考脈絡。

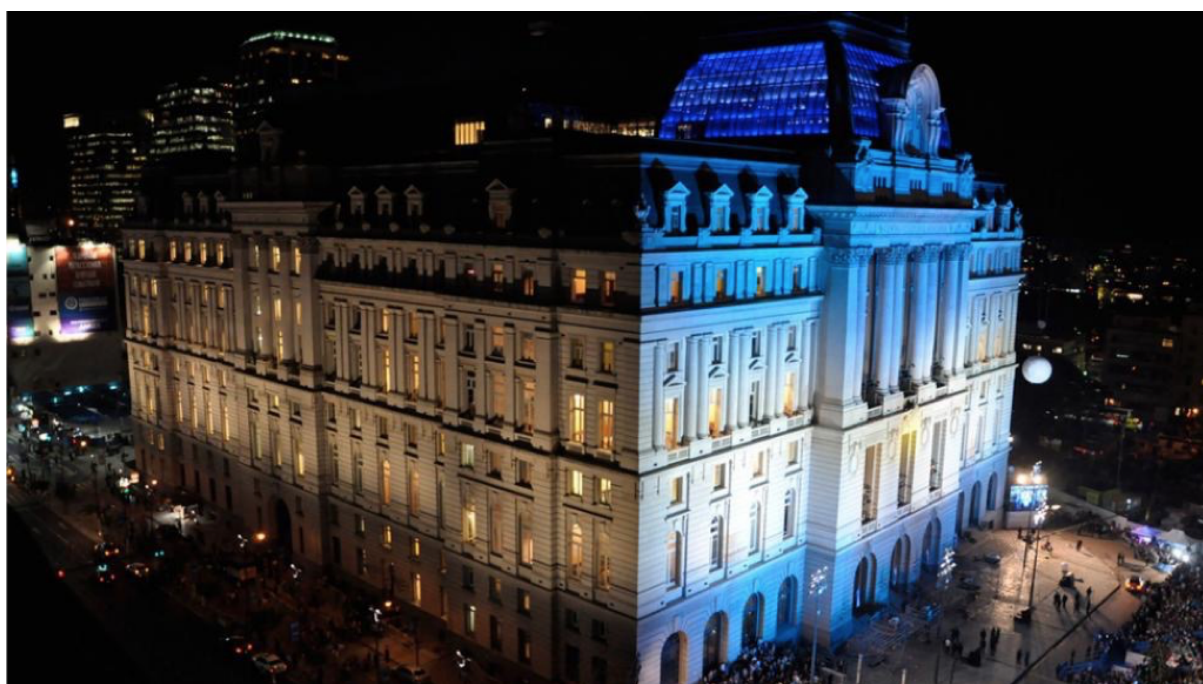
第三部份除了承接上述學校單位之產學合作的案例，以及第十三屆全球自造者年度會議（Fab 13）強調透過教育自造社會與未來（Fabricating the Society, Fabricating the Future）之外，同時也從南美洲的文化矛盾情節切入文化產業的販售行發展，回應到台灣身分認同和後植民的藝文發展模式，以文化價值為中心的擴散理論和產業效應，及其所帶來的社會實踐力。

二、從城市出發，打造藝文集散地

城市承載的人民的日常生活和集體智慧，反映人們的行為與習慣，是現代社會重要傳遞訊息和溝通思想的重要場域。而以文化和藝術範疇的發展來說，有別於台灣所謂美術館、博物館、文創園區，或是其他相關場館（包括蚊子館）的藝術類展陳和演出，南美洲重要城市反而以「文化中心」（Culture Center）為基地，作為社區凝聚和發展的重要媒介。

試想一下，台灣對於一般文化中心的想像，比較偏向是里民中心，多半的活動是跳跳土風舞、下下象棋、打打太極拳，甚至有使用年齡層偏高，且多屬娛樂休憩空間的既定印象。簡言之，就是一個除了退休的銀髮族之外，不會有人去的地方。

然而，南美洲主要城市的文化中心卻顛覆這樣的刻板印象。殖民時期留下的古老建築在經過修復和整理之後重新開放，藉由腹地和位置的優勢，扮演多功能的展演角色，一舉囊括視覺藝術展示、表演藝術演出、共同創作的空間、工作坊、禮堂、圖書館、大型活動、休憩空間等，成為適合不同族群使用的場所。

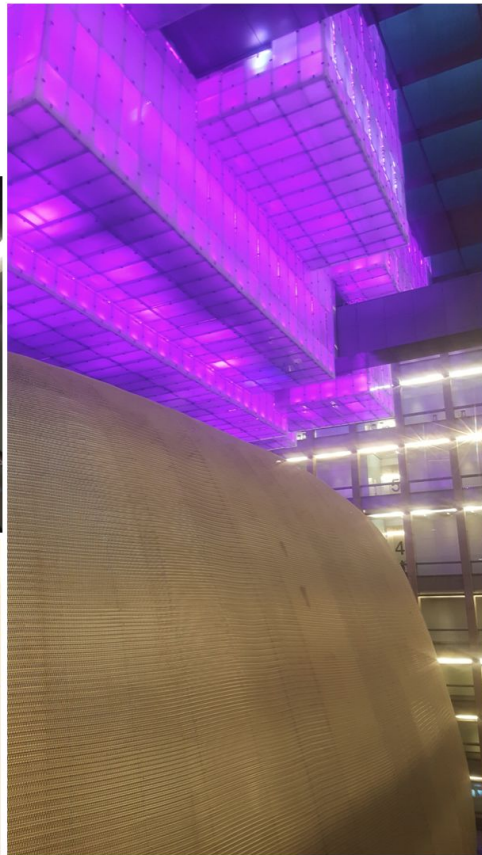
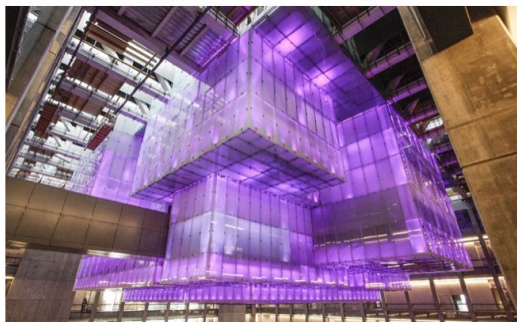
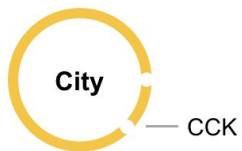


Kirchner Cultural Centre 外觀

第一個例子，便是位在阿根廷首都布宜諾斯艾利斯的Kirchner Cultural Centre，建於西元1888年，原是作為郵局業務使用的建築，廢棄後重新整理後於2015年5月重新啟動，並以前任總統的姓氏為名，成為Kirchner Cultural Centre，簡稱CCK，開放成為大眾使用的文化中心。

外觀是歷史遺跡的保存，滿是19世紀西歐建築的風味。然而，內部由Federico 和 Nicolás Bares兩兄弟所打造「The Blue Whale」（藍鯨）則是充滿當代藝術和新媒體

科技藝術的味道，魚肚裡是可容納1,750人的展演和休憩空間，上方的立體透明方塊則會搭配音樂，改變色彩產生視覺上的互動。整體來說，外觀和內裝形成強烈的今昔對比，在氣勢滂礪的同時，也讓人感受細節的微妙巧思。

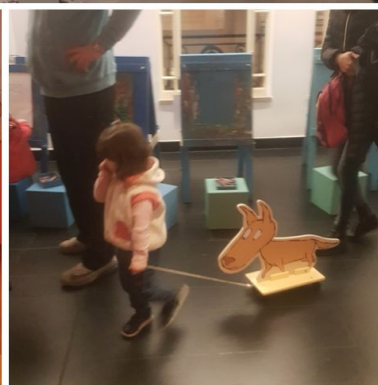
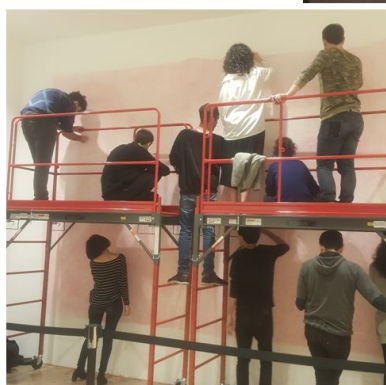
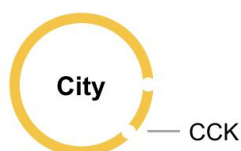


藍鯨內部的休息空間

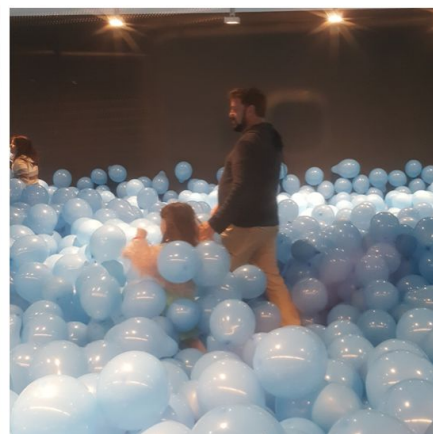
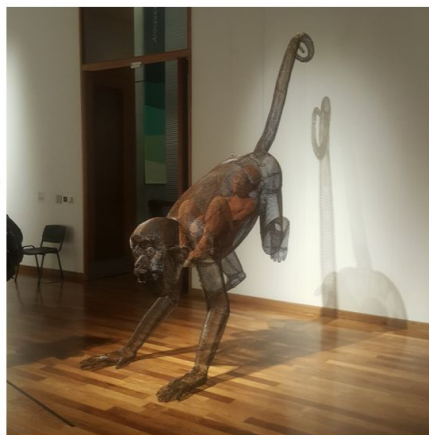
而就內部空間而言，可從下面的數字來了解CCK的空間規劃：

- 1 concert hall
- 2 rooftop terraces
- 5 auditoriums for theater and concerts
- 16 rehearsal rooms
- 18 halls for performance art and other events
- 40 rooms of art and history galleries
- 15,000 square meters on 6 floors

條列之後，忽然發現這樣的空間，大概是每位藝文工作者和愛好者所謂的「夢幻逸品」了。就視覺藝術和表演藝術而言，不僅有足夠的展陳空間，更有所謂的共同創作、排練、表演等一條龍的設施服務；同時也可以承載居民平日的休閒活動，如每週都有阿根廷傳統舞蹈的非正式晚宴；當然大型的指標性活動和各類型式的演唱會，都可以在這裡發生。



CCK 內部空間應用多元



CCK 內部空間的多元應用

如上圖所示，各類型的藝文活動主動邀請不同年齡和不同族群的人們加入，不僅是多媒材的展覽，每天下午一點到晚上八點都有節目，平均每天超過400的使用人次，是南美洲文化中心的指標場館之一。



另一個例子是Recoleta。同樣在首都布宜諾斯艾利斯，是另外一個行政區的文化中心。主體建築於1732年落成，和後期的當代建築結合，形成今天我們看到的樣貌，其中包括微型劇場、圓形劇場、禮堂等排練空間，連同視覺展示，一共擁有27個可完整使用的空間。



除了建築主體之外，和CCK較為不同的是，以使用者來說，這裡更偏向社區居民的聚會，如進行推行社區計畫的討論；而以藝文發展來說，則偏向微型/小型劇場的推廣，造訪之時便有12齣小型劇場在當月上映，是匯聚相關科系和創作人才的主要場地。

以外，阿根廷的PROA Foundation，和巴西的Sao Paulo Culture Center，都是類似的存在，除了有著豐厚藏書吸引學術研究才人之外，其他便不在此贅述。



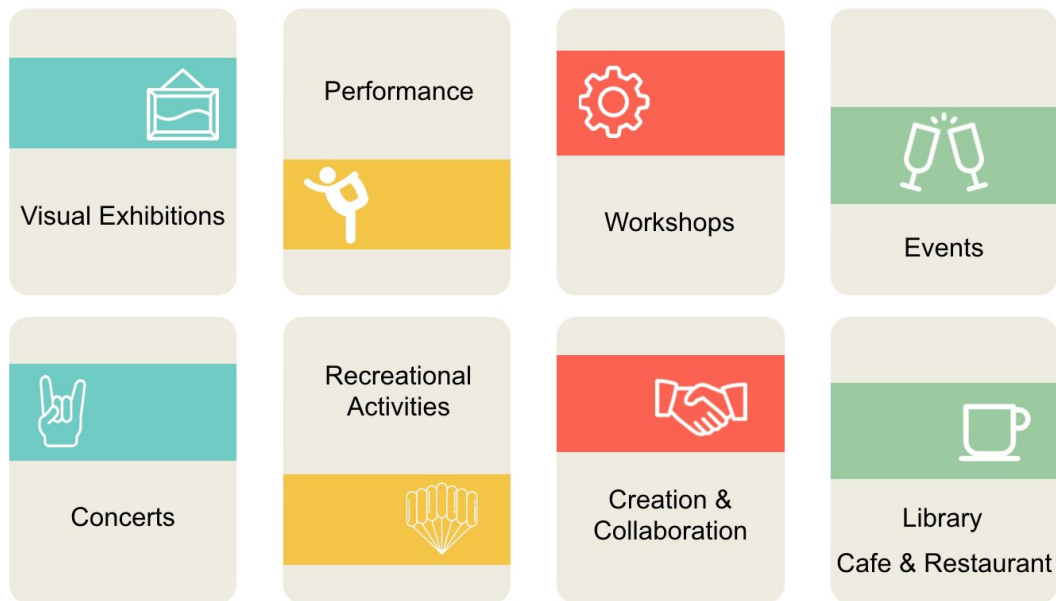
PROA Foundation擁有豐富藏書



San Paulo Art Center的館藏不容小覷

更加值得一提的，是聖保羅當代藝術館（Museum of Contemporary Art Sao Paulo，簡稱MAC），一共八層樓的現代建築，位在巴西聖保羅外環主幹道的旁邊，緊鄰著名地標伊比拉布埃拉公園（Ibirapuera Park），若站在頂樓遠眺，城市美景一覽無遺。然而，不僅是都市繁忙的交通景象搭配悠閒的公園氣息，在這個建築裡，每一層樓都有著自己的使命（見下圖），服務不同的社群。因此，與其說這裡是一個當代藝術場館，不同說是一個可以同時兼顧文化中心角色的多功能場域。

Multifunctional Venues



多功能場域可以承載的活動項目

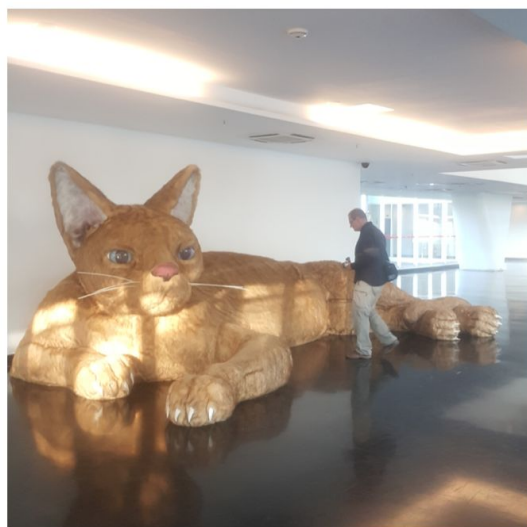
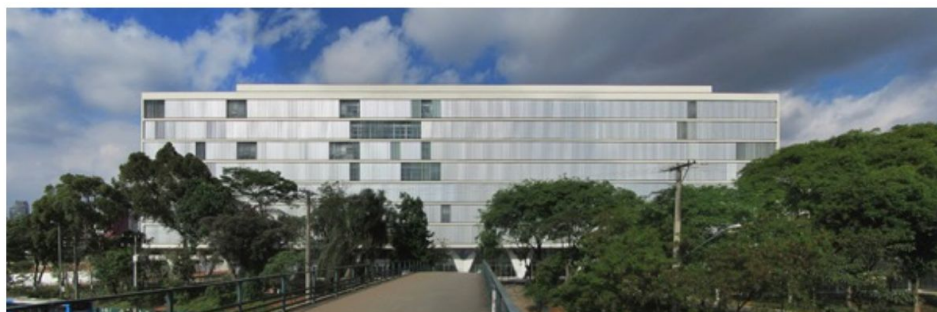
從上述的各個例子，可以發現多功能展演空間所扮演的角色，提供眾多具有實用性質的場域讓不同族群的居民、市民、觀光客使用，每個族群都可以在這裡找到舒服的使用方式。也就是說，可以一個人獨享，可以找到志同道合的新夥伴，也可以培養團隊和跨團隊的合作模式，形成一種新式且有機的社群（Community）。

除此之外，像這樣的文化中心所發展出的「藝文集散地」，就個人而言，美學養成和多元興趣培養，都是小朋友未來發展的前導。

而我個人認為最重要的是：生活方式的累積，以及人格特質的形塑。這不僅影響整體的思考脈絡，更回應到所謂教育的核心目標，回饋於社會實踐，這一部份將在下一章節中，有詳細的案例說明與討論。



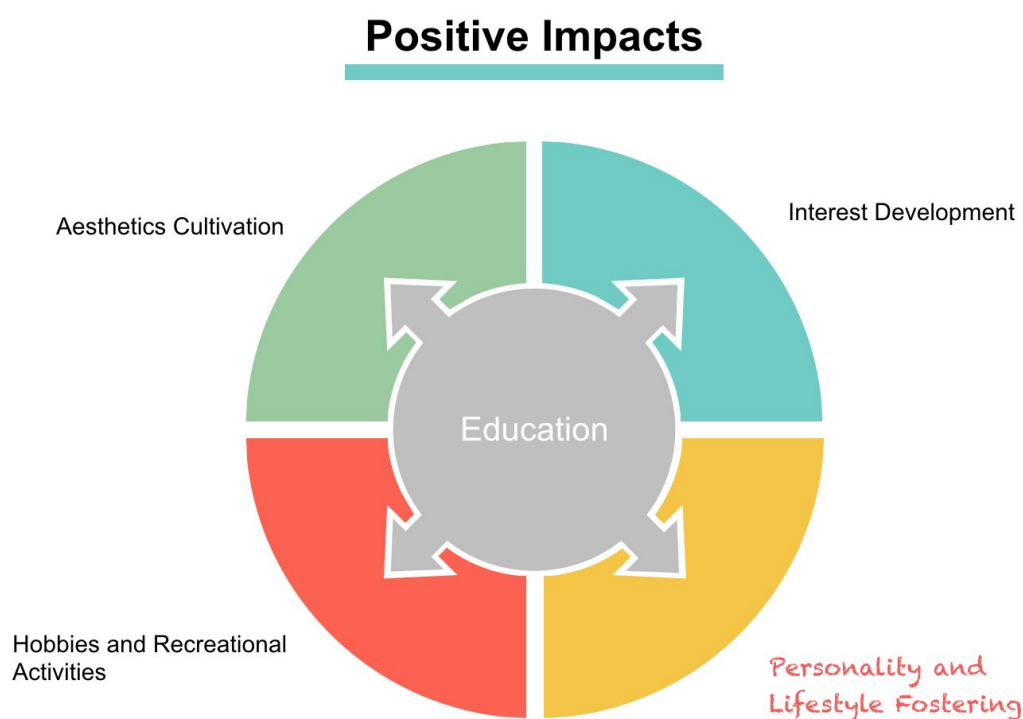
Museum of
Contemporary Art,
Sao Paulo



聖保羅當代藝術館的展陳空間

三、從教育出發，衍伸各式的社會實踐

承接前一章所討論的教育本質，不僅在人格發展和多方興趣培養等層面，扮演相當重要的角色，也是形塑人格和習慣累積的前導。而孩子在接受外來的刺激之餘，所回應的內容也同樣值得注意。

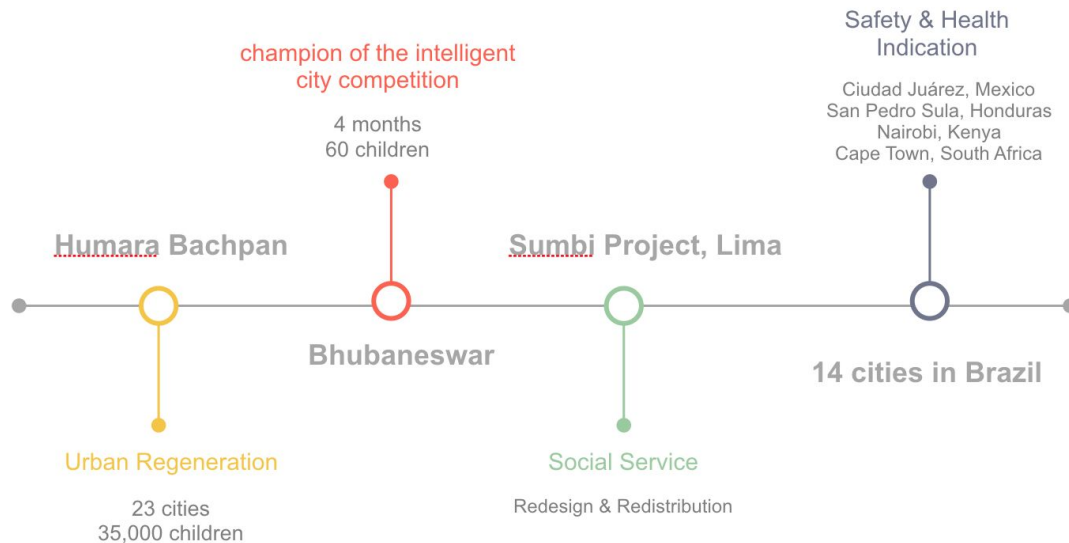


如同波哥大市長安立奎·佩納洛薩（Bogota's pioneering mayor Enrique Penalosa）再提出兒童計畫的理念：「兒童是指標性的生命物種。如果我們能成功為兒童建造一座城市，這就是對所有人而言都成功的城市。」

若可以從孩子的眼光看世界，重新打造一座城市，那絕對不是教他們什麼，而是可以跟他們一起做什麼！於是，我們可以從秘魯的首都利馬開始談起，利馬在今年三月開啟「Sumbi Projrct」，從小朋友的視角出發，重新設計都市並進行資源的分配。在這個計畫中，要求爸媽和孩子們一起繪製他們所使用過的、想使用的、希望使用的社會服務項目，再進一步與市政府合作，用更合宜的方式分配這些項目。

然而，這並不是利馬首創的活動，而是起源自印度的「Humara Bachpan」計畫內容。此一計畫招募了來自23個城市的35,000多名兒童，透過訪談了解在他們認知裡，哪些地方是危險的，以及他們還需要哪些協助，然後加以改善。比方說，在兒童容易受到攻擊的路段，多加設置街道照明，或在容易溺水的河道旁，增設符合孩童身高的欄杆。

Related Projects



相關計畫的發展脈絡

這樣的意見不僅有效確實，當局在作出回應和建設之後，城市安全和相關的社會問題也得到具體且實質的改善。此外，印度的巴布內斯瓦爾（Bhubaneswar）更直接運用這種與小朋友對談、收集數據、彙整資料的方式，來重新設計貧民窟社區的重建計劃。大約60個孩子，花了4個多月的時間，與計劃者談論空間的使用和規劃，初步解決貧民窟令人擔憂的兒童安全和健康問題，贏得了當地的智能城市競賽。

可以發現，在這樣「重新設計城市」的討論中，兒童的生活日常和參與提供最直接的參考數據，成為有利的切入觀點，因為城市中累積的汙染、角落的暴力、快速的交通等，讓兒童成為相對弱勢的族群。因此，兒童對於一個城市的健康與否，提供了最佳的線索。舉例來說，挪威首都奧斯陸（Oslo）市政府在特定的十字路口砍掉妨礙而同視線的灌木叢，而這樣的決策和舉動，是從城市設計的智慧型手機遊戲開始，兒童在遊戲中扮演秘密特工，在上學路上辨識出危險的地方。政策執行之後，不僅兒童在上學的路上更加安全，同時也減少了當地的交通量，改善不同族群的生活。

只要能更確切地指出問題，城市規劃者就能更有效地運用資源解決問題所在。因此，在推敲有關Humara Bachpan改建經驗的成功案例之後，一個追蹤兒童週間移動軌跡的手機應用程式因應而生，這些資訊和數據形成有機的兒童安全指標，延伸至巴西的

14個城市，家長、教師和社會工作者使用此款應用程式，向兒童詢問他們覺得受到威脅的地點和方式，然後將他們的回覆標示在城市地圖之中。

這樣的操作模式擴散到其他發展中國家，如華雷斯城（Ciudad Juárez，位在墨西哥奇瓦瓦州）、聖佩德羅蘇拉（San Pedro Sula，洪都拉斯的第二大城市）、奈洛比（Nairobi，肯亞首都）、開普敦（Cape Town，南非人口排名第二大城市）等第，目前皆運作地相當成功。



Sumbi Preojct, Lima

當然，這樣的防預和改善機制不能只是複製和貼上，而是要考慮整個城市的重建計畫和發展過程，回到利馬「Sumbi Project」本身，主要五大目標包括：

- 為孩童提供全面的照顧，確保他們的發展。
- 促進還童整體健康發展，尊重、重視和照顧他們的需要和權利。
- 強化家庭，特別支持在職父母，將父母納入育兒問題的培訓。
- 利用跨文化和人類發展的方法培養人才技能，用TINI提案（Ania）照顧環境。
- 發展公共宣傳，促進幼兒服務的發展，與持續的改善。

在上述主旨設立的建構下，可觸及到個人、家庭、社會、國家等不同的程度。以個人來說，從童年時代的父母定位，到兩性相處和性別平等，產生理解的基礎；而後在以家庭概念為主軸的社區活動中，進而連動到社福人員、其他公職人員和決策單位的反饋行為，是對孩童的保護，也是對孩童身體力行的重要教育過程。也因此「Sumbi Project」未來的發展，更加讓人期待。



Sumbi Preoject, Lima

除了針對小朋友和城市發展的社會型計劃之外，本次藝遊計畫也參訪針對「數位實驗室」有所回應的大學和設計學院。

聖保羅的IED-SP學院設有織品、珠寶、陶藝等多種設計和工藝相關科系，硬體方面提供相對應的基本工具和24小時開放學生使用的實驗室，創作內容則鼓勵跨域學習、共

同創作。因此，第一步是打造開放式的討論空間，學校中庭的舒適氛圍，以及學生的趣味作品，加上工具和植栽的相互輝映，不僅突顯學校生動有朝氣的鮮活風格，也拉近師生、不同科系專業等人員的距離，成為大家習慣並喜歡聚集的場所，也是創意激盪和計畫催生的場域。



開放式的討論空間

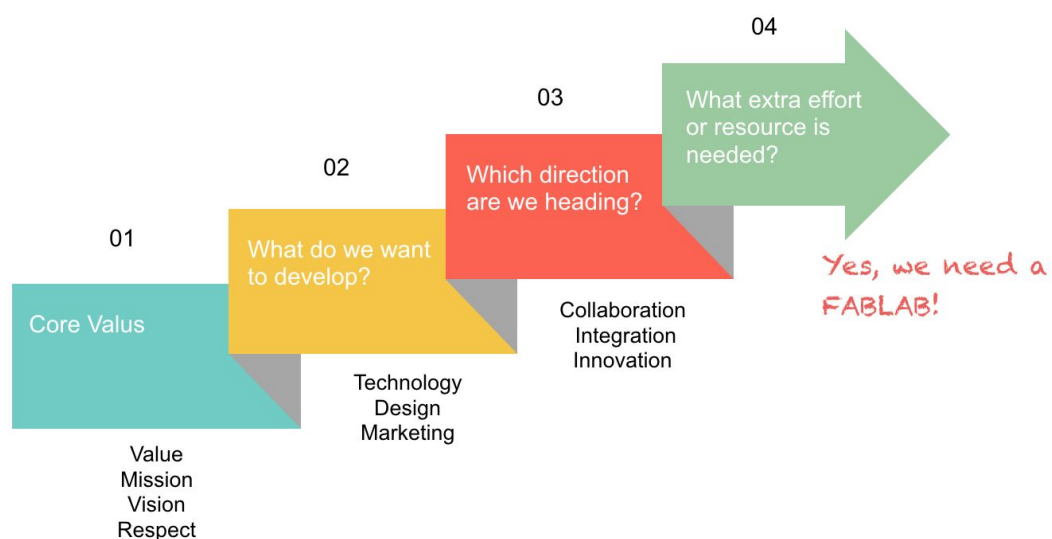
在實體上有匯聚能量的場域之後，便是如何讓學生們快速瞭解彼此的作品內容和創作脈絡，加速跨域合作的產生。IED-SP利用走廊的空間特性，讓學生把執行計畫的過程和影像記錄，以公版的海報格式定期更換展陳，如此便可讓來往通勤的師生們，在有效的時間快速瀏覽每個系所學生的計畫製作。下方皆有作品相關資料和創作者（團隊）的聯絡方式，若有興趣討論或是進一步合作，便可直接聯絡對方，加速基礎媒合的第一步。



利用走廊展陳，加速跨科系的合作

另一間值得闡述與討論的，是位在聖保羅西北方約30分鐘車程的Maua University。學校主要設有科技、設計、市場三大系所，每個系所之下再細分不同的專業部門，如科技之下有食品科學、化工、材料研發等，設計之下有影像、服裝等，市場之下有行銷、管理等科系。

針對不同系所的發展，和引發後續產學合作的實例，留待下一章節說明。在這裡首要必須關注在數位發展下，Maua University的思考脈絡和回應機制。在全球數位化的影響，和全球一千多間FabLab的潮流之下，有趣的是Maua University卻是在近一年多以來，才開始接觸所謂的數位自造實驗室概念，同時思考所謂Maker精神如何整合校內人才和其他相關資源，才能發展出有效且具有Maua University精神的實驗室。



Maua University的思考脈絡

若整理他們的思考模式，可見上圖所示，是屬於有脈絡的「主體性思考」。從四大核心精神（價值、使命、遠見、尊重）為主軸出發，在主要發展的架構（學院系所）之下，討論未來目標後，得出跨域合作（Collaboration）、整合（Integration）、創新（Innovation）等三大方向，再進階尋找為達成目標所需的努力，最終才得到結論：「是的，我們需要一個數位自造實驗室。」

於是，一棟足以媲美美國麻省理工學院的Media Lab正在如火如荼的建置中，預計2017年底完工，2018年正式啟用。

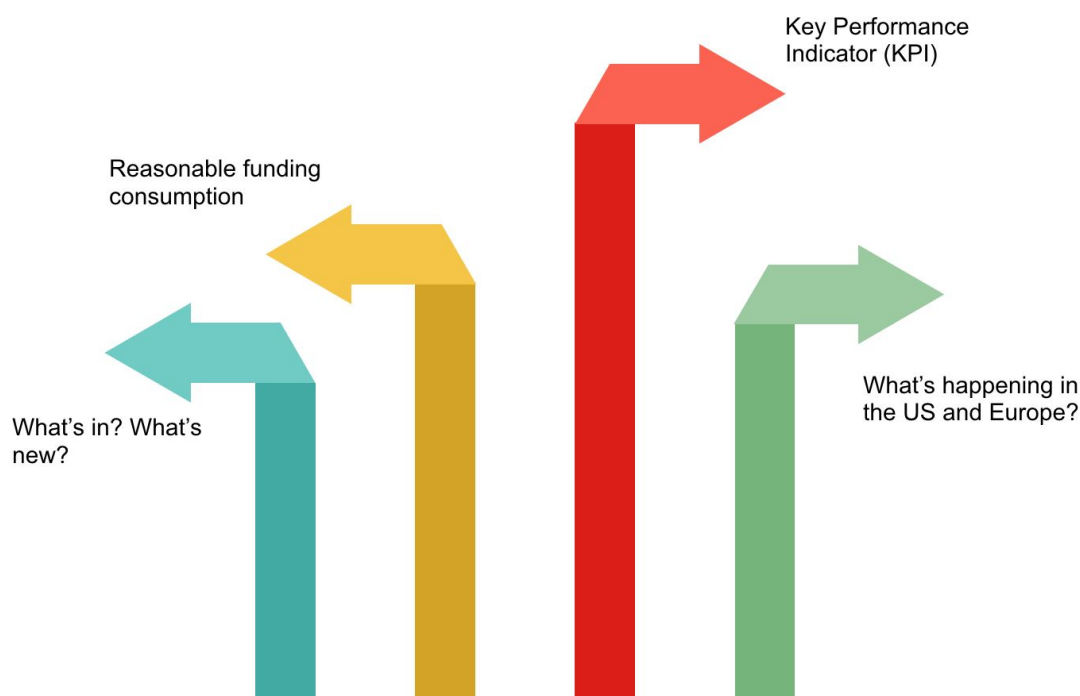


Maua University正在建置大型的整合實驗室

這樣的思考邏輯，需要耗費許多時間收集多方意見，進行資訊彙整，來回交流溝通取得共識後再推進至下一步。雖然工程龐大且有著難以計算的時間成本，但過程中創造集體意識和共同的價值認同（Collective Values），整體的目標發展明確，全員對於發展過程的演變和轉折也都能在同一頻率上調整。

反觀台灣對於自造者和實驗室的想像，自2014年開始眾多媒體爭相報導，2015年逐漸瀰漫著一股濃厚的第三次工業革命風潮，好像只要有3D印表機就可以無所不能，食衣住行樣樣都有著新穎炫目的改變。然而，這樣片面的報導隨後快速消失且無風無影，許多人對於此領域的相關印象，仍停留在機具主導整體發展的錯誤刻板印象，而非關注每一個實驗室的計畫核心，當然更不會把計畫放在社會實踐和社會設計的脈絡裡做通盤的討論。

而除了片面印象之外，導致風潮迅速消弭的其中一項原因，就是「直覺式單項思考」的慣性，包括盲目追求潮流的趨勢，只要聽到「創新」就快馬加鞭的跟風。抑或是消耗預算導向的政策規劃，和對關鍵績效指標（KPI）以偏概全的詮釋，和對數字的盲目追求，只求量而荒廢質、立竿見影的短線成效，在如此發散式的（如下圖）的執行過程，一旦沒有通盤的規劃和配套措施，就持續的推動和進階的發展來說，勢必顯得滯礙難行，受眾往往也呈現不知所云的茫然狀態。



直覺式單向思考

整體來說，不同的思考邏輯、推行方法，產生完全不同的成果。前者具有主體性的脈絡思考，雖然必須經歷長時間的來回辯證，不同團隊和專業的相互溝通，但每一個段穩固的承接，以及每個環節緊密的扣合，產生無價的信任感和集體認同。相對來說，炒短線的直線思考雖可快速生成，卻無法產生持續性的累積，甚至會發生多頭馬車相互拉扯的情況，最後的結局就是事過境遷，然後開啟下一個惡性循環。

四、從文化認同到產業催生

回到Maua University的產學合作部分，在我和跨域部門的資深專員Claudia Facca的訪談之中，她特別舉出食品科學和汽車產業的相關連結。



與Claudia Facca的訪談

在食品科學之中，Muau University除了在食品安全、食品製作有著完整的硬體設備和相關流程之外，更重要的是和食品製造廠商合作，從生產、檢驗，到消費者口味測試與改良，都有完整承接的發展脈絡，從下頁圖片中可看出，校方具備機密生產和檢測儀器，而這只是基本配備，為提供後續的連結發展，在校內備有消費者「盲吃」的測試空間，讓學生參與問卷、取樣、改良等種種研究和實作的過程。

這樣的好處是，無論是校方、師生、廠商、行銷管理、市場推廣，從不只在單一環節進行獨立作業，清楚了解每個過程需完成的工作，也因此也不會再承接上遇到無法管理的模糊地帶。



— Maua University



一條龍的食品研發過程

另一個例子則是汽車相關產業。之前提及Maua是在距離聖保羅北方約30分鐘車程的城鎮；但沒說的是，這裡其實是巴西發展汽車相關製造的重要產地，正因為如此，Maua University 便成為培育才人的重要基地。

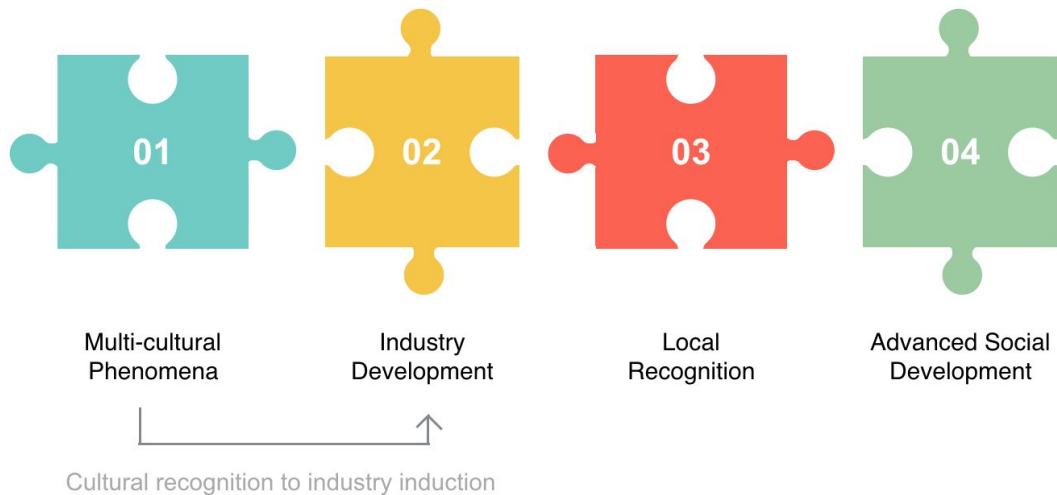
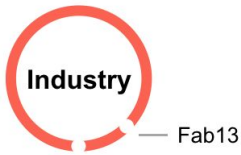
於是在技術部門底下，Automobile（汽車）相關的科系便是重要產學結合的代表，連同競速社團的發展，和引擎設計與測試的相對機制，都給足了發揮的空間。此一科系的學生在進入學校就讀時，便已十分明白自己未來將接受的挑戰，明確知道日後可能會受雇的公司或廠商。也就是說，他們在學習專業技能的同時，已掌握最新最快速的資訊，建立有效的工作模式。

這也是為什麼他們之前從未參與FabLab全球串聯網絡，卻能在Fab13初登場就引起大眾目光的原因之一。除了回應本次Fab 13的主題 Fabricating the society和Fabricating the future之外，也提供了教育和產業之間成功建聯的案例。



汽車相關的發展情況與引擎測試

而Fab13針對教育的方針，其實也是從「社會自造」的方式，重新端看教育的內容，甚至是文化核心的再次建構。在為期一週的國際論壇之中，可推出一個在地的發展模式，即為在多元文化的交融和相互影像之下，催生產業的類別，並提供激活各個領域的生長素，等待每個階段的成果累積，在一定的時間之後會培育中當地的集體意識，然後才可以推廣至社會整體的發展。



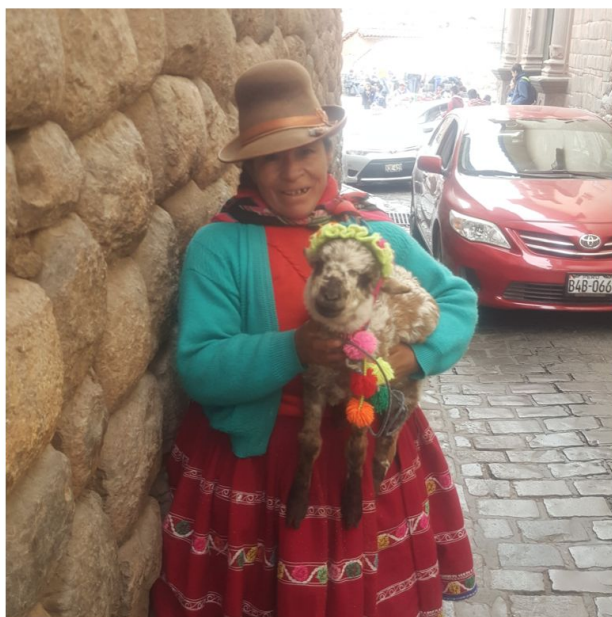
如上圖所示，在此模式中每個階段就像拼圖一樣，如果銜接順利，則可無限延伸拼出一個屬於現在與未來的藍圖，但如果無法承續，就只是一塊無意義的碎片而已。

所以，並非所有南美洲的國家/城市，都擁有這樣成功的發展模式。以文明古國秘魯來說，印加文明的遺址仍在，每年吸引數以萬計的觀光人潮，然傳統產業已被數位和科技取代，隨處可見直接販售文化的行為（拍一張照公道價約50元新台幣）和商機式旅遊產業。世人認知裡的「文化古國」，與當地人普遍自認「沒有文化的地方」，形成鮮明卻諷刺的對比。

原因在於非物質文化的消失。若人口組成方面，八成為印加後代，一成是印歐混血，剩下的一成則是來自西班牙或義大利的殖民者血統。而這最後的一成，身居國家社會的政經要職，至今仍掌握秘魯的發展動向。宗教和語言雖未直接消失，可能在亞馬遜流域傳統部落仍被保存良好，但母語「克丘亞語」卻成為身份地位低落的象徵。如上述所言，八成仍是印加後代，也都會說母語，然而母語溝通的情況只會在確定彼此家世背景和身份關係，確定沒有後顧之憂後，才會開始使用，避免造成被別人看不起的窘境發生。

因此，在長期殖民的過程裡，他們不僅失去了原有的政治權利和社會地位，某種程度上也失去了該有的自尊和自重，行成矛盾且迷惘的文化認同感。而且，這是個不可逆也無法重建的文化暴力結果。

後殖民的影響力仍深深在這片土地上擴散，而疲軟無力的傳統產業正積極朝向高公益的經濟模式發展，如羊駝（Alpaca）的手工紡織產品，或利用其高質量原料，輔以數位機具的協助，在確保品質的同時加速生產的過程。然而，這樣的發展，在地的 FabLab Lima 也承認，一切處於打造原型（Prototype）和測試的階段，若要從產業上重建文化中心，未來還有很長的一段路要走。



拍攝傳統婦女和羊駝的照片，需要支付小費

另一個尋找文化定位的城市，在巴西的里約熱內盧。在葡萄牙人殖民的時期，許多勞動作業需要人力，便從非洲直接引渡黑人到里約，也就是所謂的黑奴。然而，在巴西脫離葡萄牙宣布獨立之後，緊接而來的是黑奴的解放與人權抗爭。在此同時，重獲自由的黑人或許不具備產業競爭能力，或許受到歧視，讓他們無法以工作的方式取得溫飽，也無法負擔租屋或買房的行為。因此，他們前往山坡地區，用山上既有的素材（如樹木）或便宜實惠的原料（如鐵皮），自己搭建容身之處。時間久了之後，開始發展出里約特有的貧民窟（Favela）景象。

如下圖所示，在五星級飯店後面的山坡，即是本次計畫中入住，名為Vidigal的貧民窟。而在里約，這樣的貧民建築，已有超過兩千多個。



前面是五星旗大飯店，後面是貧民窟

這是非貧民窟出身的當地人告誡旅客千萬不要去的地方，但同時也是學者和創作者紛紛前往訪談的地方。貧民窟雖不再封閉，但的確仍有黑幫暴力、毒品氾濫等問題；然某些貧民窟已開始尋找另一種發展模式，如Vidigal已經擁有學校、醫院、教堂、餐館、零售商等生活重要場域，同時也開始張開雙臂歡迎外來客，舉辦貧民窟風情的文化慶典，讓山下的人體驗他們的生活。

不過，文化認同仍是無法一蹴可及的核心價值，在走訪不同貧民窟的過程，往往會發現許多詭異元素的融合。



里約貧民窟的藝文創作



里約貧的民窟藝文創作

印加文化的影響、街頭塗鴉的風格、傳統油畫的底蘊，似乎找不到所謂里約的特有產出，參與創作的Rodrigo Santos指出，到現在貧民窟的自我認同，不是黑人不是歐洲人，更加不是印加人，但若直接說是里約人，卻說不出里約人所代表的文化底蘊又是什麼。

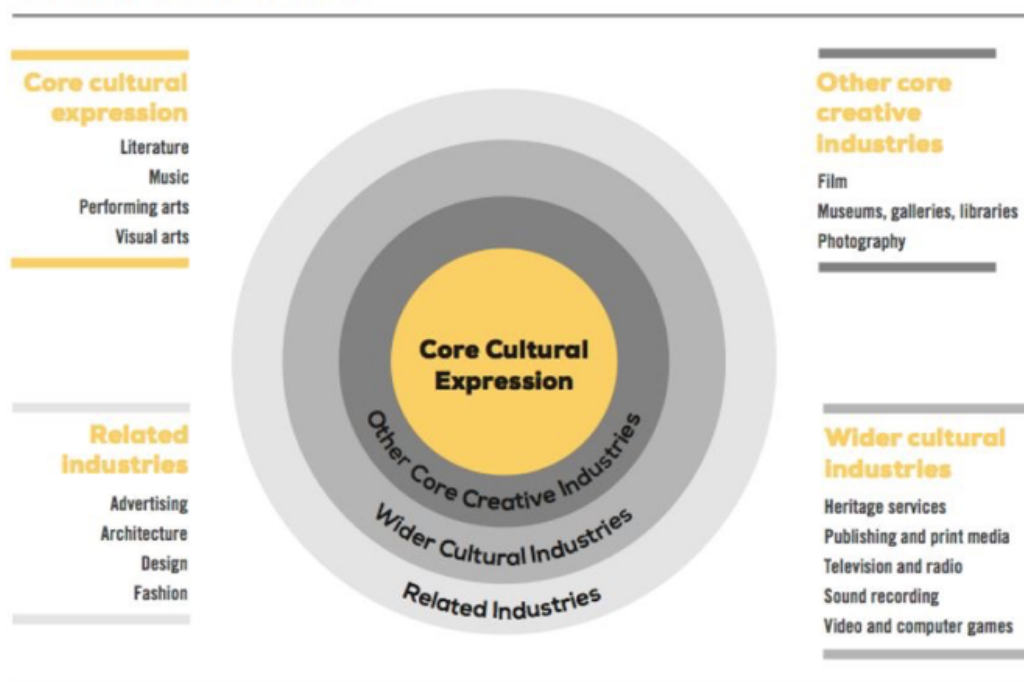
於是在以藝術計畫介入社區的當時，只能用一種矛盾和組合的方式，拼貼出一種「什麼都有一點、卻也什麼都沒有」的荒謬感。這也讓我在整理旅程，歸納出城市空間、教育與社會實踐，到產業發展等脈絡後，在文化認同上得到最重的一擊。

台灣，是什麼？！

五、無法結束的結語

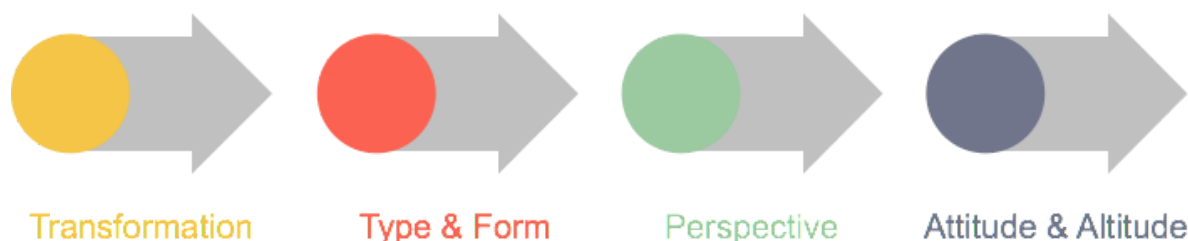
台灣，是什麼？我們文化的核心價值又是什麼？在我們以英國文創產業發展圖討論台灣核心文化的時候，迎來的卻是一片靜默。而當眾多設計暴力地使用客家、原住民等地元素作為產品發售時，是不是就是台灣的核心價值的呈現？很可惜的是，這不是目前的討論就可以產生的答案。

Figure 1.2 Modelling the Cultural and Creative Industries:
Concentric Circles Model⁶



CAPE TOWN'S NEW ARTS POLICY, 2015

然而，在經歷這一趟旅程之後，我會回到「人」或「社群」的角度去思考這樣的發展模式，透過社會實踐和社會計畫的推行，達到形態和內容的轉化，先是從教育和娛樂的發展引發大眾參與，進而影響整體社會的改善，創造集體意識和共有價值，這很有可能會是一場態度和高度的「變態中」。



Influence



六、發表會活動記錄

(一) 基本資訊：

- 名稱：變態中：王若鈞、孫以臻聯合發表會
- 日期：2017/10/28 (六)
- 時間：14:00-16:00
- 地點：動態自造實驗室 | FabLab Dynamic
- 地址：台北市大同區承德路二段91巷二號一樓
- 網頁：<https://www.facebook.com/events/1665590626795959/>



(二) 活動流程：

- 12:00-13:30 場地佈置與投影、擴音設備測試
- 13:50-14:10 簽到與入場
- 14:10-14:40 王若鈞：微正經的變態中
- 14:40-14:50 緩衝時間 + 簡單Q&A
- 14:50-15:20 孫以臻：變態の實驗室
- 15:20-15:50 講者對談
- 15:50-16:10 Q&A

(三) 活動敘述：

一個流浪南美洲，一個走訪的歐洲大陸，同樣微正經，同樣變態中。而越是在旅途中比對異地所見和台灣經驗的過程之中，才越是驚覺所見的盡是全球化後的變態，全是

變態，全部都是變態。最後我們懂得，變態已然成為移動、往來於各地的人流之必須，起初變態不過是種喬裝，然而最終變態或許真能成為另一種「變態」。

王若鈞，經歷兩個月的時間在南美洲繞了一大圈，從各國大都會的變遷看藝文空間與社區經營的發展模式，看傳統文化和歐洲殖民的拉扯與融合，然後持續抱怨怎麼會在馬丘比丘時忘記接地？！

孫以臻，以「一群人的自學」為題，「教育」、「工作坊」與「社群」為關鍵字，於2017年夏天於荷蘭阿姆斯特丹與德國柏林等地，進行為期三個月的駐地研究，本次聯合分享會將以「變態の實驗室」為題分享所見與所思。

歡迎前來分享這兩個人的各種變態。

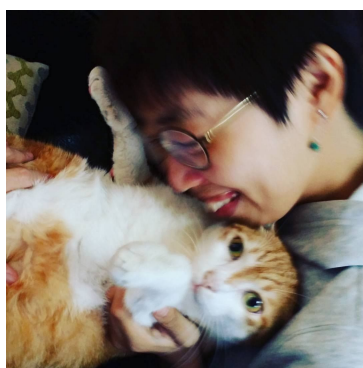
贊助單位 | 國藝會海外藝遊計劃（王若鈞）、國藝會視覺藝術策展專案（孫以臻）

（四）講者與主持人簡介：



主講：王若鈞

1983年生於台北。2009之前都在東西方文學的世界活得很好，2010年前往英國University of Leeds研讀Culture, Creativity, and Entrepreneurship，主要研究文化政策和都市再造。返台後莫名其妙地走上藝術文字血（寫）汗工廠這條不歸路，當過編輯、策過展覽，關注藝文生態發展與跨域合作整合。加入動態自造實驗室（FabLab dynamic）之後便不斷嘗試重新定義藝術、創作、製造之間的關係，說不定下一步會變成藝術家，然後持續作著環遊世界這種不切實際的美夢！



主講：孫以臻

1990年生於台北。畢業於臺北藝術大學藝術跨域研究所策展組，國立臺灣大學生命科學系。她深信在當代社會中，分享與合作的價值遠大過於競爭，並以社群經營（群島 archipiélago / 臺灣生物藝術社群TWbioart）及策展實踐作為方法，嘗試創造人與人之間能夠深度合作與共同創作的條件。



主持人：張博涵

1989出生於嘉義。中山大學機電與機械工程學系畢業，臺北藝術大學藝術跨域研究所創作組。覺得無塵室過度乾淨而感到不知所措，便決定轉身投入塵世，雖然偶爾會因為塵埃太多或太巧一尤而噲到，但整體來說還是積極認真面對群眾與世界，進行跨領域的各項計畫。而近期關注於人與城市之間關係，對於當中存在的各式移動想像著迷。

(五) 對談部份的問題：

- 從文創到文化認同：荷蘭設計與商品、臺灣文創商品、南美發展高級手工藝、暴力使用所謂臺灣元素等等
- 在公版線性思考發展的情況下，有無別種更加全面或深入的思考模式？
- 無法迎向移植，那有什麼是適合臺灣的？臺灣該怎麼從國外的例子中學習？

(以上回答均整理於成果報告書各個章節之中)

(六) 影像記錄：



王若鈞分享：微正經的變態中



孫以臻分享：變態の實驗室



變態中發表會對談