

不尋常的發聲/聆聽練習：《造聲 Making Sound》王仲堃個展



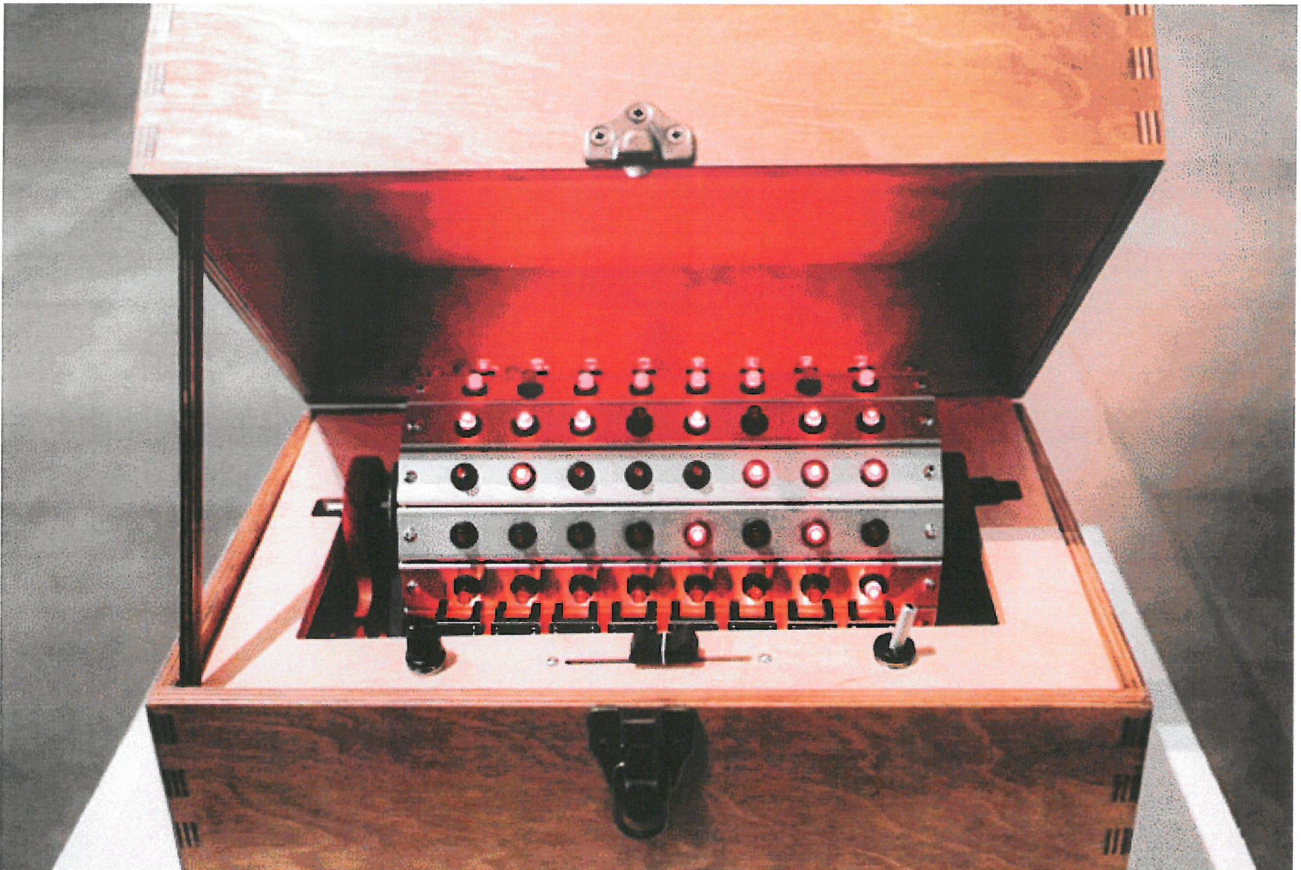
汽車喇叭鳴聲、路人的笑鬧字句、冷氣機的運轉、雨水滴落鐵皮遮板的節奏，在耳朵裡來回共鳴。聲音有別於其他感官刺激，它不具形體，無所不在；然而過於習慣各種場域裡聲音的發生，過於習慣以視覺接收資訊的我們，對於周遭聲音的喧擾，卻又視它們如不存在。在以各種形體與符號堆疊切割的視覺導向世界之中，每個熟悉或不熟悉的聲響皆成了無形透明的裝飾——聲音藝術家王仲堃在其背後放入一張白紙，突顯錯亂與喧嘩，製造一場「不尋常的聆聽」經驗。

聲音藝術的目的並非認知裡的音樂與旋律，而是開發大眾不熟悉的聽覺領域，以及不同媒材交互作用下的美感經驗。專注在聲音與動力裝置的創作，王仲堃以各式各樣的機械裝置，將動力雕塑與聲音藝術結合。其手下打造的機械，自顧自地運轉，怪異而執拗頑冥——雖然發聲為它們主要的展現，卻讓人目不轉睛地觀看，彷彿稍不注意便會錯失任何變化細節；經由觀眾的動作觸發，每個聲響的發生成了瞬間即逝、不可複製的經驗。



《開箱作業—Dual》

如同樂手用特定樂器演奏，王仲堃的「樂器」卻更有著私密性，只屬於他自己，「我視自己的作品為一種『類樂器』，而我所做的是聲音的表演，也用自己的方式去看待表演這件事。表演脫離不了結構，結構本身就是音樂的一部分—這些機械的發聲也算是旋律，只是不是我們習慣聆聽的那種。在我的表演內有很多即興的部分，即興則有關隨機。這些隨機變數根據我所設定的規則，讓它們能展現彷彿每次皆不同的表現。隨著表演經驗的累積，慢慢發現結構的重要性在於現場如何鋪陳、營造我所想做的氣氛（aura）以及聲音表達的能力。」一再重複又不完全相同的循環，機械本身宛如一位被賦予靈魂的表演者，帶有差異性的即興發生如同演員在自我與角色間的再建構，隨機變數更替每個聲響帶來程式語彙編寫外的獨特表情。透過發聲與動作的累計，一次次的排練具現化時間推移下我們內心的聲音軌跡，單獨的聲響彼此獨立又相互連結，隱隱揭示著那同樣難以察覺的時間片段與流逝。



近期在就在藝術空間舉辦的個展《[造聲 Making Sound](#)》，王仲堃展示自 2011 年開始創作的《開箱作業》系列作品，並延伸而出全新的裝置作品《聲牆》，將聲音製造的過程攤開，讓觀眾一窺/聞每個聲響的流動發展。這次藉著展覽，我們與他一起聊聊聲音機械的創作歷程與作品。

· 你的作品以各式各樣的機械改造與製作展現聲音藝術。當初是在什麼樣的契機下，挖掘出自己對機械裝置的熱情？

我大學念的是美術雕塑，在學習過程會研究像是鑄造、翻模、泥塑、木雕、石雕、金屬加工等等不同的媒材技法。剛開始想做自己的作品時，疑惑自己真的只想做雕塑嗎？真的只想做一個靜態的造型藝術作品嗎？那時便回想起自己小時候的經驗。我從小就喜歡拆解一些電器產品，像錄放影機、遊戲機或是會動的玩具。拆解這些東西，是因為在物件原本的外殼下，似乎隱藏某種奇妙的力量，驅使它們動起來。我對這些物件非常好奇，拆解過程也摸索出一些機械結構，很驚訝這些結構竟然可以進行動態，非常喜歡。因此在開始想創作自己的作品時，便回歸到小時候的這些經驗，同時也開始進行創作領域的研究。像是動力藝術（Kinetic Sculpture / Kinetic Art）這類的作品，因為都是會動的雕塑，我一接觸就非常熱衷（笑），也認識到這領域裡比較經典、具代表性的藝術家，像 Jean Tinguely、Rebecca Horn 與日本的明和電機等等。從那時開始便一頭踏進這個領域。

《開箱作業—噪聲機》

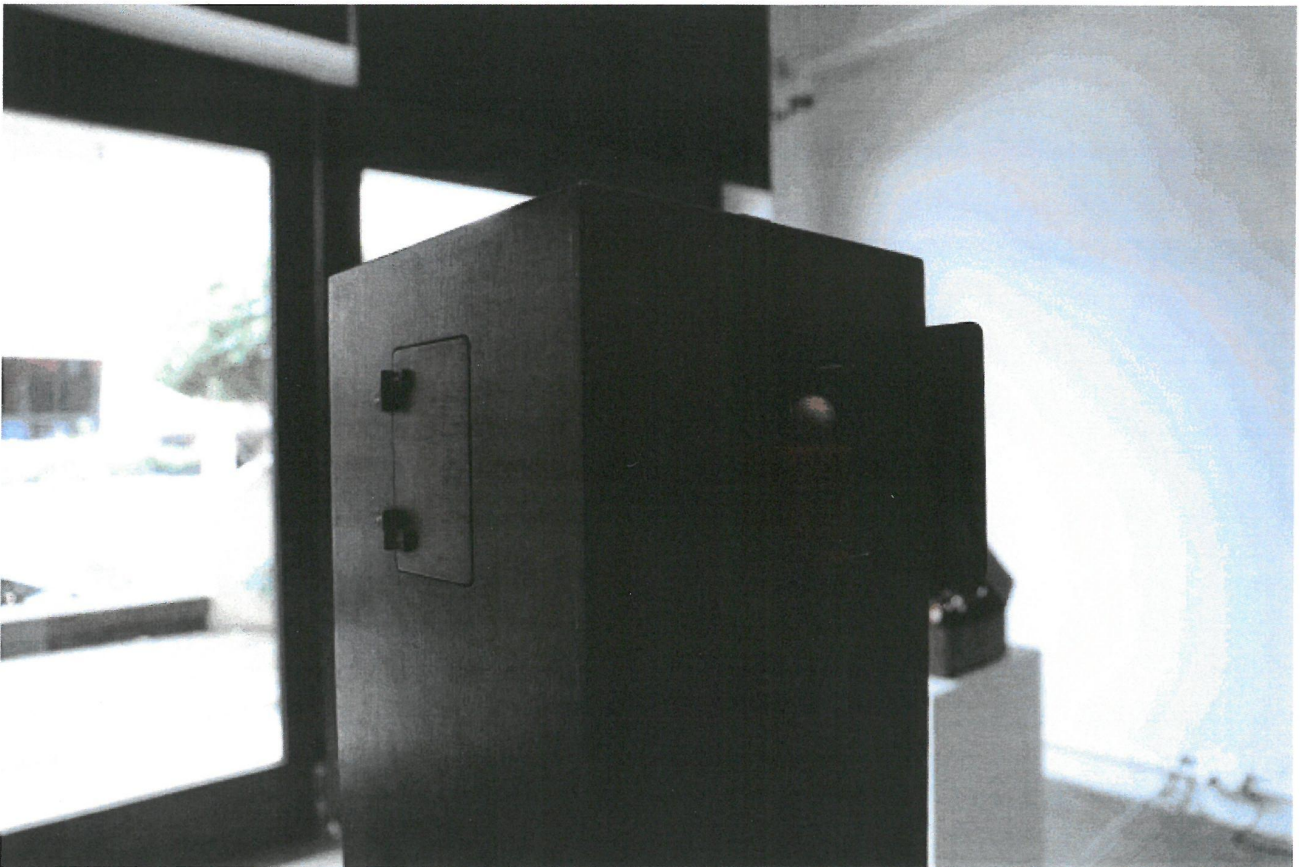
《開箱作業—Dual》

· 多數的我們對機械裝置的運動一直存在著呆板而重複的印象。你希望透過自己作品充滿趣味的發聲過程，帶給觀眾對機械什麼樣的觀看角度？

我第一件動力雕塑作品是一隻會自動敲打、發出聲響的木魚。因為木魚這個物件有「魚」這個字的形象，因此我便把「魚」的形象做出來。我也意識到機械通常給人一種冰冷的感覺，因為它僵硬又具重複

性—雖然我覺得機械存在某種生命感，但這生命感卻沒有人的溫度。我思考著機械重複動作的過程，其中依然存在些微不同，畢竟它是透過像齒輪運轉、馬達等零件而進行一個動作。在動作的進行中，機械慢慢地會有一些消失掉的磨耗—零件的磨損讓它的節奏越來越慢，而與最初的動態有些許差異。這是剛開始接觸這領域所延伸出的想法，後來進入研究所，我開始運用數位媒材讓單一運動的馬達有更多不同的反應與表現。換句話說，數位媒材讓我得到更多能力去控制機械，賦予機械一種如生命體般的情緒或表情。或許機械本身的語彙就是如此，但我試圖藉著灌注自己的想法，讓它像是擁有自己的靈魂。我從沒預期觀眾會如何看待我的作品，反而是回到我自己本身—畢竟我就是個機械控（笑）。要讓觀眾有共鳴，我想我只能期待觀眾體會到創作者對這方面的熱情，進而被感染。認真專注在自己想做的事情上，把它做到最好，我想這對我而言就足夠了。

《開箱作業—三隻小木魚》



《開箱作業—三隻小木魚》

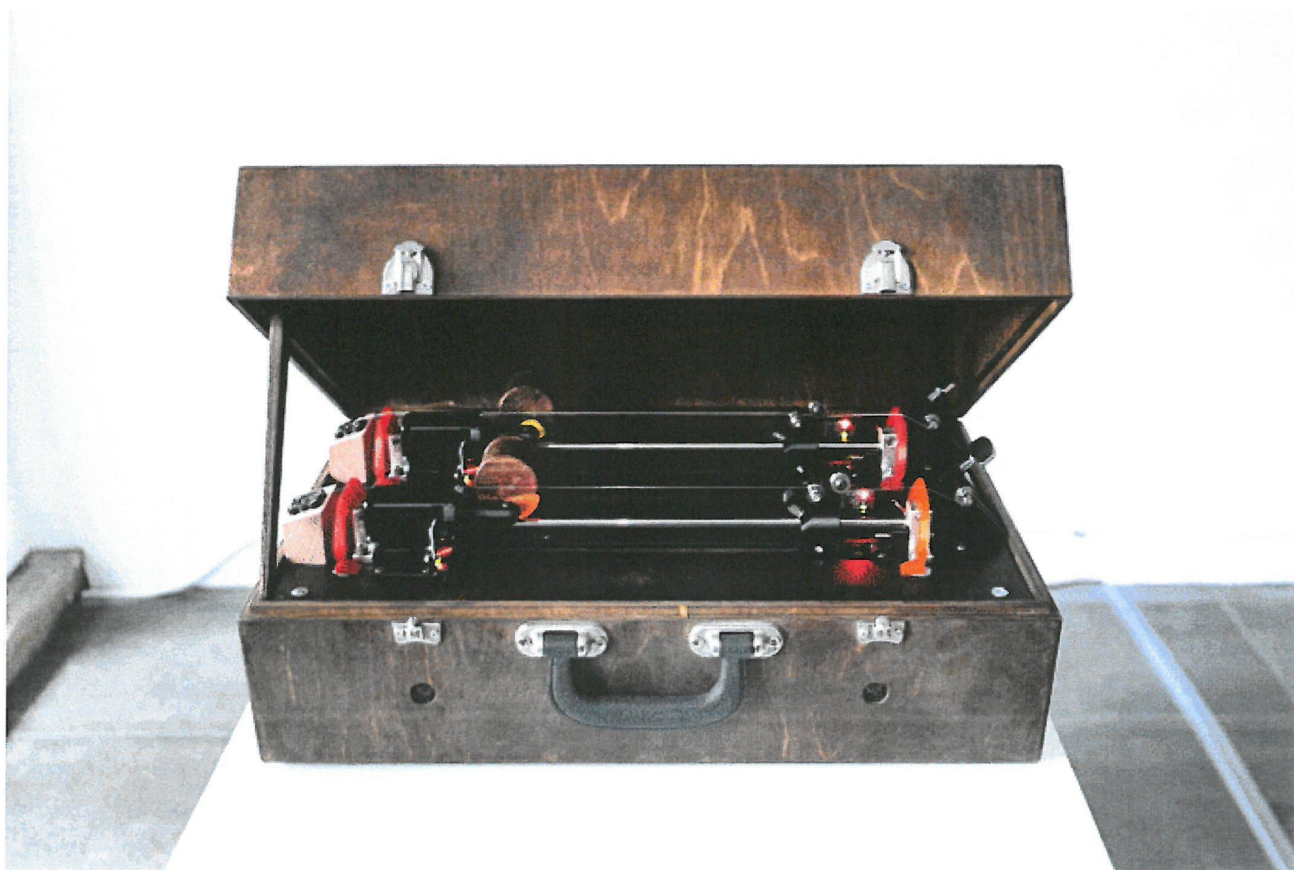
· 有別於多數感官接收與傳遞，聲音不具形體，我們無法像接收視覺、觸覺、味覺刺激等感官有所選擇，被動地選擇關上耳朵「不聽」。聲音與聆聽，對你來說是什麼樣的關係與存在？這兩者中又是什麼讓你如此著迷？

聲音不具形體—這也是我一開始對聲音的初步見解。第一次做聲音動態雕塑是在一個非常大的展場，空間裡有許多其他像錄像、繪畫等視覺藝術作品，我的作品放在一個閣樓小間。進到展覽空間便會聽到我作品的聲音，我覺得非常有意思。就像你剛剛所說的，如果我們看一幅畫覺得沒有意思，便可以掉頭就走或轉移目光，但聲音的呈現方式是靠聆聽。聽覺奇妙之處在於，不管我們身處在何種場域，每個場域都存在著某種特殊聲音的空間感，這空間感與聲音是緊密連結的。另一方面，聲音也是持續不斷發生的過程。多數的我們習慣透過視覺觀看接觸訊息，忽略發生在周遭的瑣碎聲響，這也是當初自己意識到聲音的特別存在、選擇結合聲音為表現元素的一個重要原因。

《傾倒時刻》

· 這次《造聲》展覽展出許多你從幾年前便開始的《開箱作業》系列作品。以木箱為這系列作品外型，裡面設計了各種機械裝置，透過感應觀眾的觸發而開啟木箱製造出聲音。對你來說木箱是個裝載什麼樣訊息或內容的空間？「打開木箱」這個動作於你是否又有特別意義？

《開箱作業》最初的想法很實用，只是想讓我的作品便於攜帶（笑），就像吉他手會有裝吉他的箱子，把它打開來就可以演奏。那時因為常有表演的機會，所以把作品做在木箱裡，到處演出就會方便許多。我自己很喜歡做木工（應該說我很喜歡動手做東西），一直陸陸續續做了很多箱子像工具箱等等。做箱子也不一定是為了甚麼特別的目的或物件，箱子本身就是收納物件極為方便的容器，完成時便想著裡面可以放什麼。反過來想，對一個不知道這箱子是什麼用處的人來說，蓋起的箱子會讓觀看者有許多對內容物的想像，這想像空間也許充滿期待、好奇。後來便沿伸出音樂盒的概念，發展出《開箱作業》的系列作品。有些作品不一定從創作樂器為出發—像《海景》打開後便會發出沙沙沙、如同躁訊的聲音，利用白色噪音或粉紅噪音，加上 **filter** 便能製造出海浪聲響的效果。如果我把海浪的聲音放進箱子裡，這是否是件滿浪漫的事（笑）？所以對我來說，《開箱作業》可以是一個持續不斷進行的計畫。



《開箱作業—Dual》



《開箱作業—噪聲機》

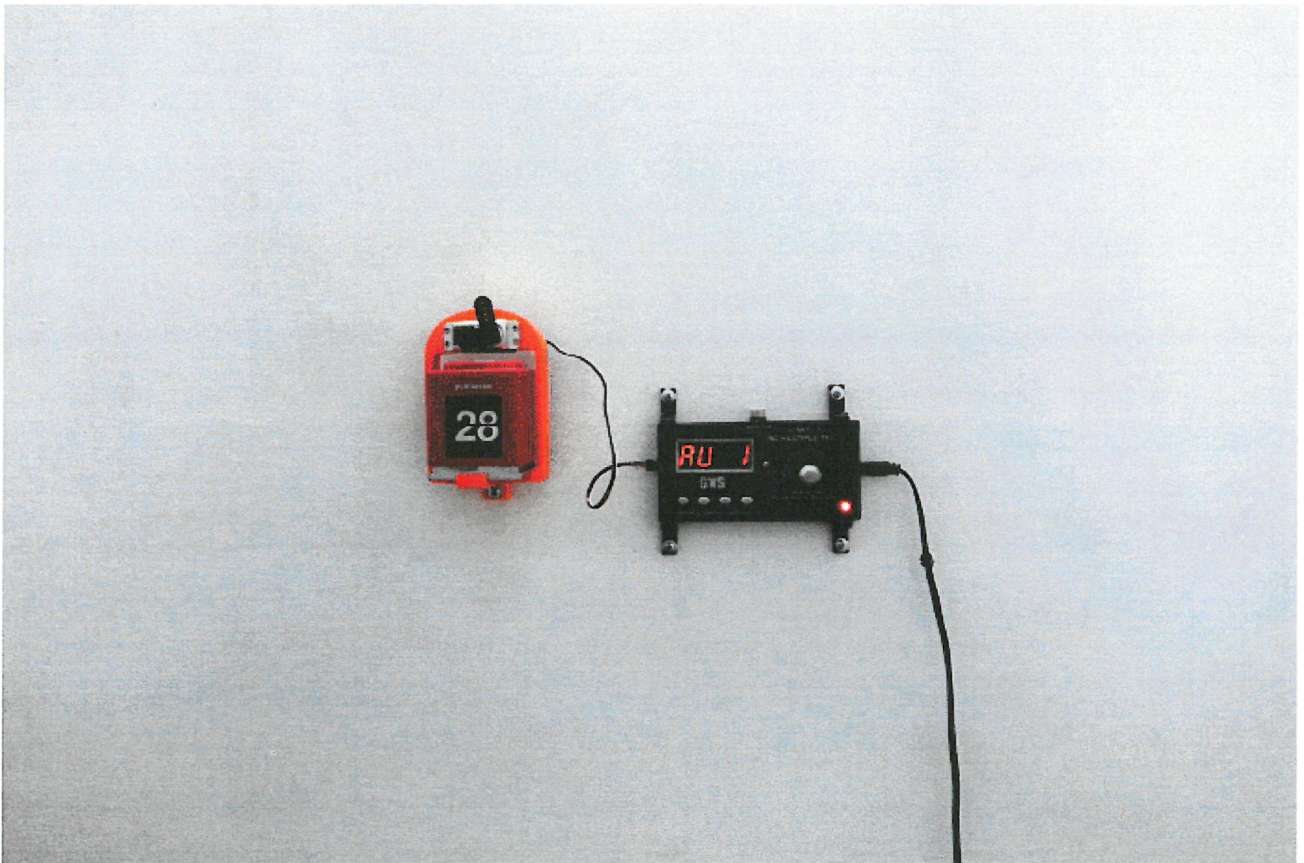


《開箱作業—海景》

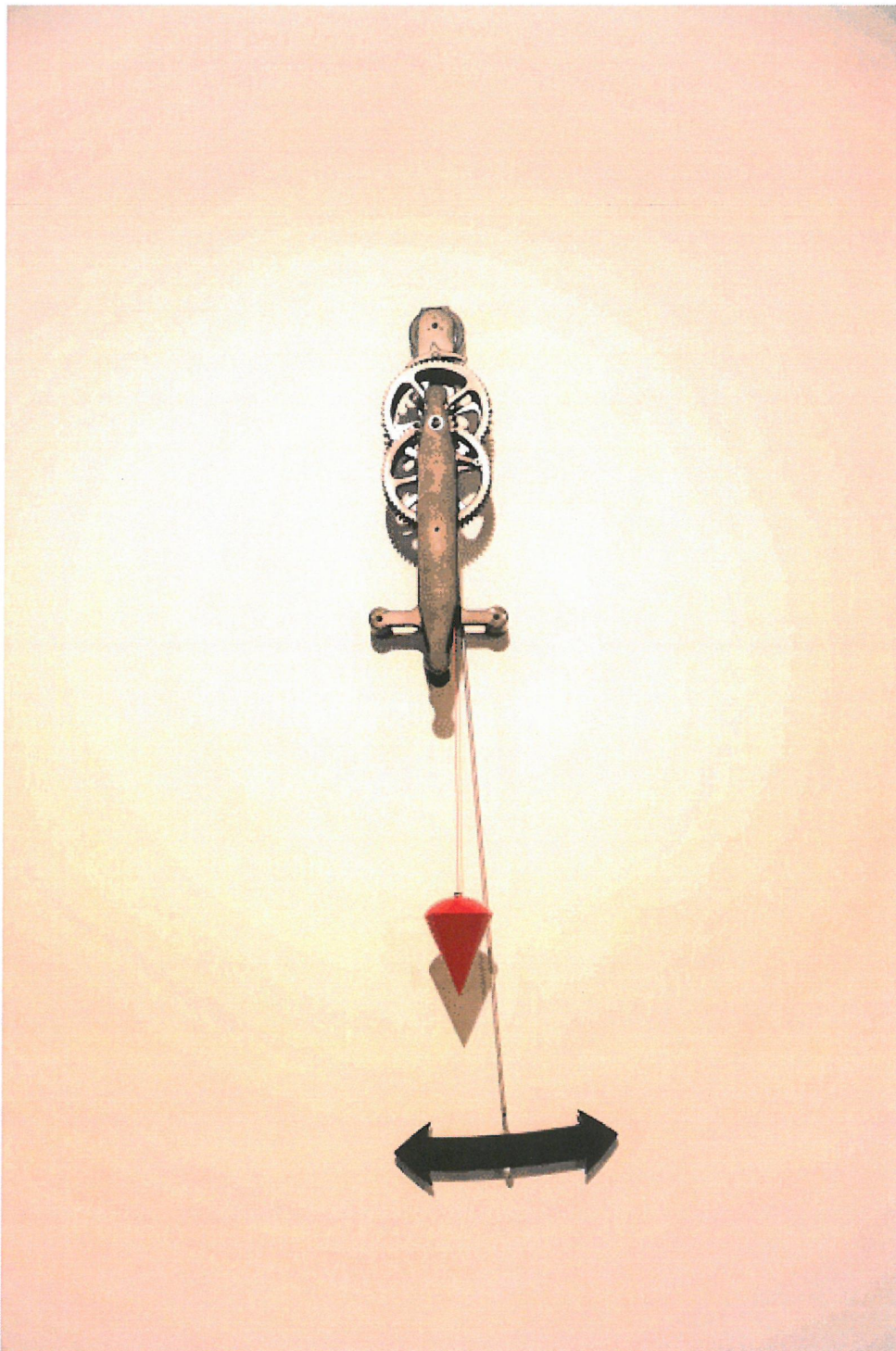
· 機械裝置的律動和節奏與時間有著緊密關係，尤其這次展出的作品《無時鐘》與《Loop 31》雖並非以

典型計時器的樣貌呈現，卻透過聲音與動作的累計暗示著時間流逝。對你來說聲音於時間裡扮演著什麼樣的角色？

時間感是很抽象的，這也是人類自己定義的單位。而人如何感受時間的存在，我覺得有很多思考空間。這兩件作品放在這次的展覽，其實是想透過隱藏於作品的方式暗示時間的持續流動。在進行表演或在觀賞一場精采的演出時，你會忘卻時間的存在；在聽一段單調的旋律，或進行某種於自己沒有興趣的事時，便會覺得時間很漫長，這感受上的長與短都是構成一段線性時間表現的元素。另一方面，我喜歡去注意大家容易忽略或遺忘的聲響—多數人容易忽視的事物都是我感興趣的部分，而時間也包含在其中。



《Loop 31》



《無時鐘》

· 展覽中另一件非常有趣的作品便是《聲牆》上的《號》（喇叭）與《空器》（透明管裝置）。不像其他機械裝置，這件作品僅用空氣振動為媒介發出聲響。請談談這件作品的發展過程。

《聲牆》包含了《號》、《空器》與《無時鐘》，其中的《空器》是延續之前的系列作品，想讓觀眾感受聲音的觸感而發展出，只是這次做成比較小的結構，把它們安置在牆上一字排開。在製作過程當中，我實驗出了音高頻率的變化—當然這些音階不是精準的 **pitch**，只是透過高低頻展現高低音。而《號》是去年我與一位表演者合作發展而出的樂器，那時我對喇叭很感興趣，研究輪船使用的喇叭，運用不同的材質完成號角。也是因為做了號角，我也才發現可以用一面牆把這些裝置組織起來。《聲牆》還有另一個概念，牆面上的線纜，是我利用類似軟體物件導向視覺化的程式介面—透過拉線，擴大機接線到喇叭、**mixer**，再接線到發聲裝置等等，因此這面牆的呈現如同一個在做拉線的過程。

《聲牆》

《號》

《空器》

· 這次展覽裡也擺放出發展作品過程裡使用的機具，其中那台 3D printer 我們也發現你用它做了作品裡的一些模型，像是《聲牆》的喇叭等等物件，這也讓你的裝置作品不僅僅是多元媒材拼組，而是展現從無到有的創作實踐。這是否可視為你在裝置創作上的自我新突破？

近期做的作品會因為使用工具的改變，也會有利用那些工具生產出的造型或零件。我還滿開心、也滿幸運自己是活在當下的（笑），當然，活在未來也許有更多不一樣與可能性也不一定。近幾年「maker」又重新回到大家所重視與討論的話題裡。「Maker」除了提倡 open source 之外，也有一個宣言指出，在我們的未來有可能在自己家裡便能完成任何自己想做的事情，像是需要一個杯子便利用 printer 自己印一個等等。這樣的想像與機具，替原本創作者的創作方式帶來很大的改變。從前可能為了一個零件，必須自己跑到工廠跟工廠溝通，來來回回花很多時間；但有了這樣的機具便能很快將自己的想法實踐出來。這張桌子展現的是我的工作桌與創作過程，上面有些零件與工具，展覽期間我也會不定期地在這裡工作。3D printer 算是近期才開始的使用工具，如果說開箱作業的裝置原本比較像是多樣媒材的拼組接合；但 3D printer 的使用，也算是創作實踐的一部分吧。

· 發聲，每個聲音的發生皆是瞬間即逝、不可複製，尤其在展覽開幕當日的「空。器。氣」現場表演，更強調了聲音發生的臨場經驗。你希望透過這次的展覽與臨場表演所展現的「不尋常聆聽」經驗，觸發觀眾對聲音什麼樣的認識或想像？

我覺得開幕表演是一個比較簡單的表演，在閉幕時我會進行另一個比較長的演出。展覽開幕時，我想讓觀眾知道，我在做的領域一直與表演息息相關，而在發展這些裝置作品的過程，有許多時候都是從表演樂器為出發點，進而轉換到進入一個展覽空間。我不用在現場，透過預寫的程式灌入到作品裡，由作品替我發聲、發言。所以可以說我一直在發展的都是與表演、樂器裝置相關，有不同的可能性。不論是表演本身或是聲音展覽的裝置，其實都是可以用不同的方式去呈現作品的途徑。

· 你以聲音為主題進行創作也近十年，這段旅程裡是否有令你特別印象深刻或帶給你全新創作靈感的經驗？

在做聲音裝置或表演，最有趣的經歷一直都來自於跨領域的合作—從零開始，一群人去完成一件作品。像是有次與舞蹈家周書毅合作，討論的是比較沉重的議題：《關於活著這一件事》。跨領域的合作讓比較習慣單打獨鬥的創作者，有另一個機會提出各自領域的想法、觀點，然後整合為最終的呈現。這呈現其實就是討論過程裡彼此碰撞出的有趣火花。之前與動見體劇團合作向 John Cage 致敬的作品《凱吉一歲》，那也是令我印象非常深刻的經驗。《凱吉一歲》的合作促成，要回到 2012 年的《失聲祭》，我邀請作曲家/動見體劇團的音樂總監林桂如老師一起合作。《失聲祭》那時要求參與的表演者必須要找另一位對象合作，我便找了現代樂作曲背景的他，因為我們都在做對聲音、音樂的探討，某部分是滿類似的；之後才延伸出在《凱吉一歲》裡拆解鋼琴的想法（笑），從一次合作裡玩出另一次表演。我用我自己的觀點拆解、改造鋼琴，讓作曲家依造改出來的物件發展聲音的內容。這當中我也放了一些自己的聲音裝置作品，有點像是與那架被解構鋼琴的一種對比—畢竟鋼琴是看起來比較溫暖的物件，而我的作品則是相對冰冷的機械樂器。《凱吉一歲》的演出也有舞者，透過肢體與這些裝置互動。那場表演令我驚

訝的是整個團隊受到滿多肯定，因為過程就像小孩在亂玩，看拆解後的零件能幹嘛，用瓶瓶罐罐去刮琴弦等等...雖然很完整呈現探討聲音的過程，而我則是全然即興演出，但依然依附在整個大架構下，共同發聲，並非用很嚴肅刻版的角度去做這個 **project**。沒想到後來居然也到澳洲巡演（笑）。

· 最後，能否與我們分享未來的計畫？

做這些作品的初期，我便一直有著一個長遠的計畫：不斷地尋找生活當中或物理發出聲響的物件，用實驗的態度與方式把它們做成作品，這也是未來會持續進行的計畫。最近有跟一位香港作曲家梁基爵（GayBird）合作，他也運用機械裝置與音樂等等數位媒材在作品裡。去年某個座談有機會與他當面對談，便促成這次的合作。前一陣子才與他在香港與台北完成一個小型演出，目前也在籌畫與他的新合作。

《造聲 Making Sound》

就在藝術空間，台北市大安區信義路三段 147 巷 45 弄 2 號一樓

Opening Hours: 13:00~19:00 (週一公休)

展期至 2016 年 2 月 27 日，閉幕當天藝術家將有閉幕表演。

想了解更多，請瀏覽就在藝術空間[網站](#)或 [FB](#)。