

畫外

ON AIR
UT
FRAME

月訊 No.006

指導單位 | 嘉義市政府
嘉義市政府文化局
發行單位 | 嘉義市立美術館
地址 | 60081 嘉義市忠孝路275號
電話 | (05)278-8225
信箱 | art@ems.chiayi.gov.tw
企劃製作 | 沃時文化有限公司
美術設計 | 理式意象設計有限公司
印刷 | 崎威彩藝有限公司
出版日期 | 2020年6月

嘉義市立美術館
CHIAYI ART MUSEUM

鬥陣聽藝術： 當美術館變成放送頭

文 | 劉星佑

還記得上一次聽廣播是什麼時候嗎？是學生時期每天一早的「Let's Talk in English」（大家說英語）？還是坐上爸爸開的車，關心路況時最常聽到的「讓一讓，世界更美好」的插曲？抑或是阿公樹下納涼，泡茶配土豆，就算打瞌睡也要聽的「微笑俱樂部」？這些跟廣播有關的聲音記憶，都是你我生活的一部份；即將開放的嘉義市立美術館，如今也要有自己的廣播電臺了嗎？毋免！只要透過藝術，美術館也可以變成一個「放送頭」。

美術館的通告日常

「放送」源於日本漢字，是廣播的意思，在臺灣華語或臺語修辭中，可指廣播，也可以指廣播的動作，而「放送頭」特別指廣播電臺本身或擴音器與發聲音源；針對嘉美館開館前的暖身活動「藝術廣播計畫」，館長賴依欣表示擔任館長一職後，為宣傳美術館各項活動或是展覽，最常通告合作的就是廣播電臺，賴依欣表示：「相較電視或是網路，廣播更像是一種陪伴，考量嘉義的生活方式與步調，廣播是一個不錯的選擇。」足見廣播與嘉義市民的日常生活是何等緊密；而在此前提下，「藝術廣播計畫」與廣播節目又有什麼不同呢？

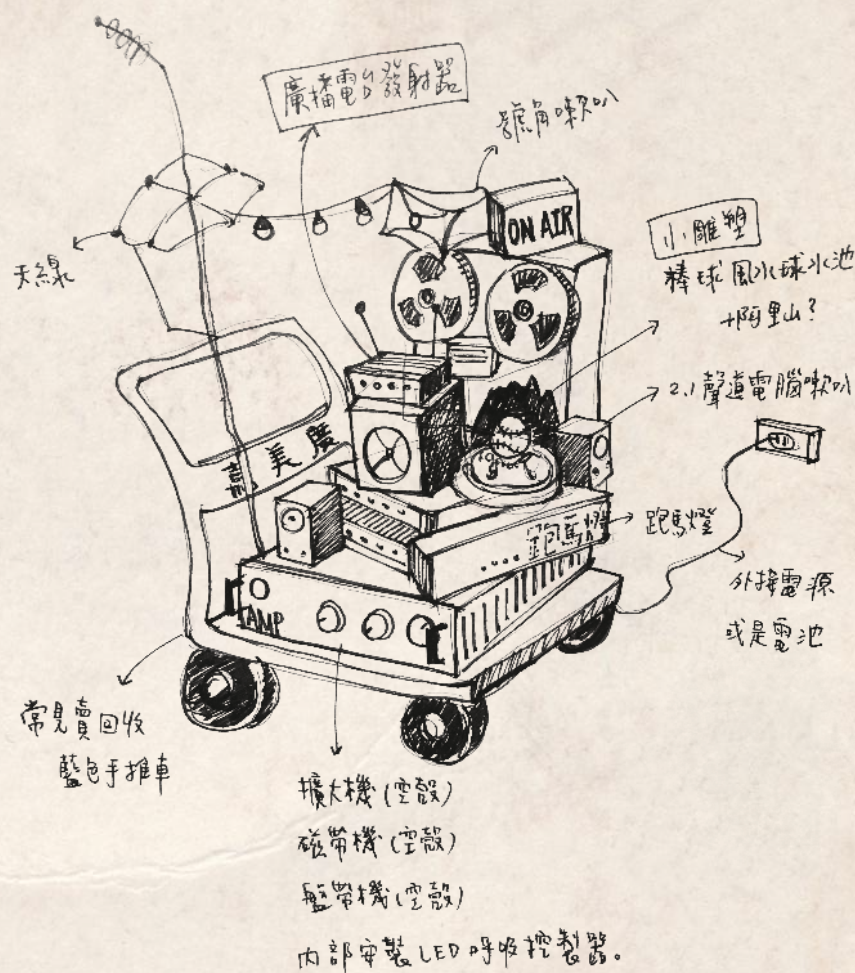
用藝術蓋台！

若要寫臺灣廣播史，就不得不提到吳樂天，1970至1980年代他以節目「傳奇人物廖添丁」成為臺灣家喻戶曉的人物，人稱「南部人的劉德華」，其渲染力可見一斑；長期從事聲音設計與製作的藝術家馮志銘，此次在「藝術廣播計畫」化身秉持「服務鄉親」態度的製作人，以自己設計的基地台做為移動式的放送頭進入嘉義的日常。馮志銘說過去地下電臺常以賣藥為主要目的，但這次美術館的廣播不賣藥，而是要來放送藝術、用藝術蓋台，廣播計劃不只是一個創作行為，更是結合美術館，成為推廣教育方法上的新嘗試。

要與誰空中相見？

相較去年「想像一座美術館」企劃中面對面的講座，廣播計劃又是誰要來空中與大家相見呢？在節目上，賴依欣希望能拉出一種內外的對話，即嘉義的在地人，以及在嘉義生活的「出外人」這兩種視角與觀點。透過這樣的交織，讓聽眾聽到最具生活感、最道地的嘉義，或是意想不到，連當地人都驚豔的嘉義；內與外的關係，也可以是對談者世代上的差異，不同世代的眼晴也可以看到嘉義不同時代下的光景。對館長而言，這樣的安排能激盪出一個可能有點失控、脫鉤，但可能也最有趣的內容，對於節目內容的製作賴依欣說：「跟藝術相關，但不是完全圍繞在藝術。」

藝術廣播計畫，節目錄音工作照。（攝影 | 林怡秀）



▲ 由藝術家馮志銘設計的移動廣播車草圖。（馮志銘提供）

從無關到有關

誰說談美食旅行、談風景名勝就跟藝術無關？如何讓聽眾認識藝術，憑藉的是講者與主持人之間的火花，以及主題的安排與設定。關於藝術家的美食旅行，那就不能不說到駐村時的二三事，來賓倪翔與鍾欣怡分別是視覺藝術家和劇場工作者，兩人都曾在嘉義鐵道藝術村進駐，從藝術家的口中搜尋地方美食，還能認識嘉義火車站周遭藝術環境的發展脈絡，以及視覺藝術和劇場藝術不同的視野。聽覺跟視覺，在日常中交織出許多重要的文化行為，透過廣播，陳冠彰將介紹西拉雅平埔族的祭典歌曲，同框的汪兆謙，則以風靡一



時的布袋戲、謝戲乃至於北管為主題，分享不同族群的傳統之聲。而今年邁入第七年的嘉義國際藝術紀錄影展，是臺灣當前從紀錄片出發，卻又不受類型限制，持續打破紀錄片定義的影展，重要推手黃明川導演的故事，也可以在這裡一一讓大家體會。

嘉義文化創意產業園區以及島呼冊店，面對不同的客群與受眾，但同樣是嘉義推廣地方藝文重要的一環，園區執行長孫育晴與書店經營者林詩涵，將以自身經驗出發，引領大家思考，在不同場實踐時，所面臨的挑戰。另外，特別企劃在陳紀杏做主持，由房倩如、鄭順聰擔任嘉賓的組合下，以全程臺語發音的方式，聊聊文學、創作與生活記憶，甚至要來談談「美術館是什麼東西？」最後，嘉義的風土跟地景倘若要成為開館展的主題內容，究竟要展什麼？在主持人李知瀨與館長賴依欣、館刊《回歸線》主編林怡秀的空中對談裡，聽眾也可以搶得先機進一步來認識展覽的內容。

「視覺殿堂」是多數人對於美術館的想像，然而面對一件好的作品與展覽，如何引導大家「看」，則是另一門專業，「如何說？」與「怎麼說？」都不及何時何地被聽到更重要。未來，在嘉義的路旁，如果看到形跡可疑的「行動廣播車」，行經咖啡廳、書店、公園或是學校，千萬不要懷疑，你可以選擇看到藝術，也可以選擇聽到藝術。

相關資訊

欲了解更多「藝術廣播計畫」節目內容、相關活動與放送時間，請鎖定嘉義市立美術館 Facebook粉絲頁。

f 嘉義市立美術館



追查畫都少年之謎

——專訪聚樂邦 Clubon

採訪撰文——陳怡君
圖——聚樂邦 Clubon

神秘塗鴉客現身嘉義市立美術館，策劃「不存在的畫展」？塗鴉客的真實身份是什麼？畫展不存在又是什麼意思？這並不是展覽的宣傳文案，而是嘉義市立美術館與聚樂邦合作推出的實境遊戲《畫都少年》——不只看展，更要解謎！美術館將化身成遊戲空間，民眾在其中穿梭體驗，與嘉義在地的前輩藝術家「同樂」。

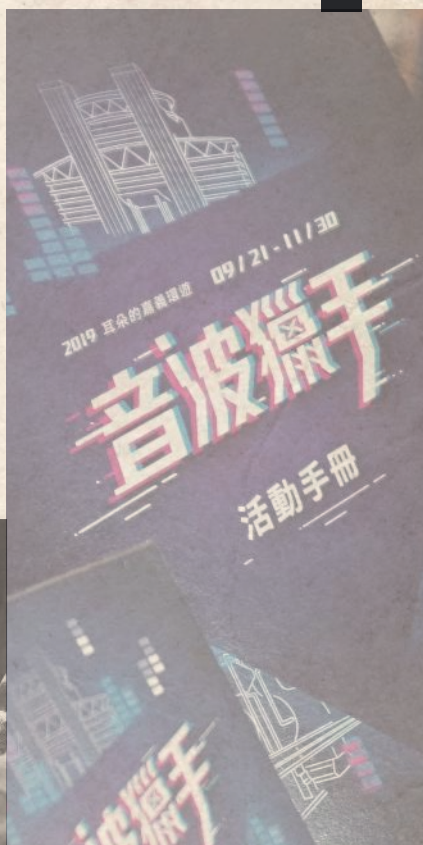
創立於二〇一六年的聚樂邦，藉由「議題遊戲化」搭建起社會問對話的橋樑。過去他們曾推出《貧型世界》探討無家者議題；《聖地》則與選舉文化有關。而聚樂邦與嘉義結緣的起點，要追溯到他們推出的第一款盒裝遊戲《忘憂旅社》：以畫家陳澄波為核心，玩家隨著故事探索嘉義，同時了解二二八事件的真相。後來團隊陸續開發了《嘉義時光屋》，透過教具、桌遊讓國中小學生能在教室裡認識嘉義文化；《音波獵手》則屬「聲音解謎遊戲」，讓玩家打開聽覺探索嘉義的聲音地景。

《畫都少年》以AR（擴增實境）與玩家互動，透過APP獲得線索，輸入進Line對話框即可展開劇情。玩家一步步揭開塗鴉客真面目的同時，也能從中了解陳澄波（一八九五—一九四七）、劉新祿（一九〇六—一九八四）、林玉山（一九〇七—二〇〇四）、翁焜輝（一九一二—一九九〇）、張義雄（一九一四—二〇一六）五位嘉義畫家的故事。聚樂邦共同創辦人吳亞軒說，提到「畫畫」，最直接的聯想是「塗鴉」。但因嘉義市立美術館部分建築是古蹟改建，無法直接在上頭作畫，再加上近年越來越多人創作「數位塗鴉」，因此選擇AR做為互動方式。

遊戲開發時，通常會歷經前期研究、故事及關卡設計、視覺與系統設計、印刷製作等環節。《畫都少年》的遊戲設計孫偉智說，這次鎖定嘉義早期畫家，但有些畫家的資料較少，原本以生平介紹為主，就需要轉向挖掘畫作特點或畫家的特質。回顧過去的遊戲製作經驗，吳亞軒認為近年臺灣開始對過去較少關注的歷史文化進行研究，但有時他們需要即時開始製作相關的遊戲，資料的缺乏的確會提升遊戲開發的難度，而改善這樣的情況仍需要一些時間。

與空間的連結和記憶

實境遊戲與其他類型遊戲不同，十分重視與現場的連結。玩家經歷遊戲後，除了對議題本身有所同理與共感，也可能會對遊戲空間產生情感記憶。負責這次專案統籌的蕭雅馨舉例，在《貧型世界》中，其中一個情節發生在恩友教會。若玩家在下午五點左右前往，便會看到他們發送便當給街友，對於該場景及議題往往會有更強烈的感受。而在其他時間抵達，也能透過說明了解教會在無家者議題中所扮演的角色。



此次《畫都少年》開發的困難在於遊戲設計與美術館改建同步進行，許多實體空間與動線關係尚未完全確立，設計師較難發想故事與關卡設計。吳亞軒提到，玩家不會平白無故出現在這些空間裡，因此需要在故事及關卡設計上有合理的理由。在實境遊戲的體驗裡，空間與故事關卡在遊戲中互相牽引，不論先確立哪一項要素，都需要找到相對應的內容扣合。蕭雅馨說，像是過去他們曾製作遊戲《那一年我們的戰役》，其故事發生在眷村裡面，當時已經先確定哪些空間希望被玩家看見，才著手設計故事及關卡任務。而另一款遊戲《這不是死了一個人的問題》則是先有故事，裡頭命案陳屍現場在市場，「接著再去找希望大家可以去看的空間連結回來。」最後遊戲落腳於台北西區的新富町市場。

在「現場」才能看到的事

孫偉智提到，幾年前偶爾去看畫展時，發現不少媽媽會帶小朋友看畫展，討論畫作畫得究竟像不像。「但就我的理解，我覺得其實很多畫家並不是要呈現像不像這件事，而是他對於這



《穹頂計畫》玩家檢視道具，團隊討論

個景色的感受。」因此除了讓玩家經過遊戲對畫家們產生興趣外，他也希望藉由《畫都少年》傳達「繪畫療癒畫家的同時，也表現畫家心中情懷」的訊息。

「一九三〇年代是臺灣不管在文學或藝術都非常蓬勃發展的時期。」吳亞軒進一步說明，雖然自己並非藝術史專業背景，但在這次的遊戲開發研究中，了解到在日治時期嘉義地區的畫會多以傳統中國水墨或東洋畫為主，然而《畫都少年》中所介紹的五位畫家，其所參與的「青辰美術協會」卻是以西洋畫為主。相比於重視臨摹的傳統繪畫，西洋畫更重視眼下所見的環境。也因為有他們的畫作，「我們才有機會保留那時代臺灣的風景。」數十年前畫家親臨現場紀錄時代，而今他們將在實境遊戲的「現場」，再次被召喚出來。



▲《音波獵手》需要玩家打開聽覺探索嘉義的聲音地景
▶《忘憂旅社》遊戲道具包含畫家畫作

遊戲資訊

知名卻又神秘的塗鴉藝術家消失多年後，利用肉眼不可見的「數位塗鴉」在嘉義市立美術館中打造了「展中展」的神秘饗宴。

「不存在的畫展」共分為五個展區，據說每一個展區都有一個故事。究竟展覽為何而生？而塗鴉藝術家在五個展區中又藏有什麼秘密呢？邀請您前往美術館，與我們一同揭開畫都少年的面紗。



活動日期 | 2020年7月至2020年10月（詳細活動時間以活動網頁為準）

活動地點 | 嘉義立美術館內

活動時長 | 遊戲約1至1.5小時

活動方式 | 民眾可於活動期間自行前往美術館服務檯領取遊戲包進行遊戲！

另會辦理體驗活動，詳細資訊可上活動網頁查詢。