

TAITUNG SOUND ART FESTIVAL

2024



多種  
多物種  
多物種  
多物種

THE ENTANGLEMENT OF MULTISPECIES

駐地創作論壇

## 目錄

引言 01

論壇  
主題 02

論壇  
時程 03

簡歷 05

演講者 | 羅悅全  
黃瀚曉

主持人 | 張溥騰  
卓淑敏  
曹萱容

與談人 | 陳美靜  
李德茂  
廖克紹

藝術家 | 廖于萱  
王榆鈞  
澎葉生  
吳思嶽  
楊欽榮

---

演講  
大綱 10 音樂祭作為形式：「聲波薩滿」音樂祭的經驗分享  
演講者 | 羅悅全

12 沖積扇上眾聲喧嘩——《沒口之河》中的多物議會  
演講者 | 黃瀚曉

---

創作  
研究 15 聲音田野及其後——民族誌與創作倫理背後的生產政治  
藝術家 | 廖于萱

23 分子音樂實驗計畫 IV - 麥克風的第三對象  
藝術家 | 王榆鈞

28 Harke! 關於萊霍森林 Mythago 歷程的幾句話  
藝術家 | 澎葉生

34 關於竹—吳思嶽創作計畫前期研究報告  
藝術家 | 吳思嶽

42 跳島中的未來實驗—AI Soundscape 1.0  
藝術家 | 楊欽榮

---

## 引言

---

臺東縣政府長年推動臺東藝術、發揚地方文化及製造多元族群對話機會，努力深化臺東地方文化藝術內涵，落實全民藝術、文化在民的真意，臺東山海縱谷，各種藝術風采，讓我們見識臺東這座大美術館。

自 2020 年起，臺東聲音藝術節今年邁向第五年，今年有藝術家駐地研究創作外，更帶來了跨域聲音演出、聲音漫遊／製造與耳朵帶路工作坊，打破視覺為唯一途徑，多類別的豐富感官組合，讓大家以不同面向認識屬於臺東的聲音藝術。

今年我們邀請五位聲音藝術家王榆鈞、吳思嶽、澎葉生 Yannick、廖于萱、楊欽榮於臺東駐地。從最初在美術館駐地創作，這次將範圍擴展至整個臺東山海，並以「多物種的糾纏」為主題，嘗試從自然生態、部落文化和歷史與社會結構等面向，用不同視角深入探討並轉譯成創作和聲音採集作品。

相信臺東在持續豐富聲音藝術活動及資源盤點下，一定可以提升臺東民衆們對於藝術的見解並深化臺東在地藝術量能。

這些研究調查成果，不僅呈現藝術家們創作思維、研究脈絡與在地連情感，更是深究聲音的本質，並展現其豐富性和韌度。臺東將以此基礎再去成長發掘、創造屬於自己的文化景觀。

## 論壇 主題

---

2024 邁入第五屆的臺東聲音藝術節持續舉辦創作論壇，提供聲音藝術創作的交流平台，透過與會者論壇的發表與討論，深化聲音藝術創作與研究的能量，除此之外並藉由對話尋找創新，期盼在聲音的引領中來認識生活中無所不在的藝術。

本次論壇主題為「多物種的糾纏」探討生物多樣性所涵蓋三個層面，包含了遺傳多樣性、物種多樣性與生態系多樣性，並從基因、個體、族群、物種、群集、生態系到地景等各種層次呈現多面向的生命形式。在人類急劇加速消耗地球資源下，已經打破生態平衡與失去生物多樣性的危機，此歷程如「生態系統的消音」，造成生態恢復力和生命演化創造力的消失。然而地處偏遠的臺東，不僅自然生態豐富，並擁有多元的族群，是一個自然與文化多元薈萃的交匯地。在這裡似乎可以找到一個契機，讓我們有機會能省思當代生活之中，人類與其他物種的緊密接觸，是否可以綿密地編織出此間的世界感與社會性？

本次論壇分為上下午兩個場次，上午場邀請兩位講者進行專題演講，分別為立方計畫空間共同主持人羅悅全以「音樂祭作為形式：《聲波薩滿》音樂祭的經驗分享」以及自然書寫作家黃瀚峴以「沖積扇上眾聲喧嘩 ---《沒口之河》中的多物議會」為題，開啟論壇主題多元物種的對話橋樑，並為下午場的討論揭開序幕。下午場邀請今年臺東聲音藝術節五位駐地創作藝術家，包括廖于萱、王榆鈞、澎葉生 (Yannick Dauby)、吳思嶽與楊欽榮，發表駐地期間以「多物種的糾纏」為創作研究主題下的發現，最後邀請與會來賓進行綜合座談，共同探討以聲音藝術作為駐地創作的方法，以及其未來持續發展的價值與潛力。

駐地藝術  
創作論壇

2024

10  
/  
26 Sat.  
臺東美術館  
大文創教室

08:40-09:00 報到

09:00-09:10 主持人開場+來賓介紹

09:10-09:20 來賓致詞

主持人 | 曹萱容

專題演講

09:20-10:30 音樂祭作為形式：「聲波薩滿」音樂祭的經驗分享

演講者 | 羅悅全  
主持人 | 卓淑敏

10:30-11:40 沖積扇上眾聲喧嘩—《沒口之河》中的多物議會

演講者 | 黃瀚嶠  
主持人 | 張溥騰

午餐與休息時間

駐地藝術家研究發表

12:40-13:20 聲音田野及其後——民族誌與創作倫理背後的生產政治

藝術家 | 廖于萱  
與談人 | 黃瀚嶠

13:20-14:00 分子音樂實驗計畫IV - 麥克風的第三對象

藝術家 | 王榆鈞  
與談人 | 羅悅全

14:00-14:40 Harke! 關於萊霍森林 Mythago 歷程的幾句話

藝術家 | 澎葉生  
與談人 | 陳美靜

中場休息

15:00-15:40 關於竹—吳思嶽創作計畫前期研究報告

藝術家 | 吳思嶽  
與談人 | 李德茂

15:40-16:20 跳島中的未來實驗—AI Soundscape 1.0

藝術家 | 楊欽榮  
與談人 | 廖克紹

16:20-17:00 綜合座談

主持人 | 張溥騰

賦歸



## 演講者



## 羅悅全

臺北立方計劃空間的成立者之一，聲響文化研究者與策展人，主要關注 90 年代以降的臺灣地下音樂、噪音運動與實驗聲響。1998 年於臺灣科技大學電機研究所取得碩士學位。羅悅全在 1990 年代曾為數份刊物撰寫音樂報導與評論，包括《時報週刊》、音樂雜誌《Pass》、《破週報》。在部落格 (Blog) 剛興起的 2000 年，他以 Jeph 名架設了「音謀筆記」網站 (<http://jeph.bluecircus.net>)。曾編著《秘密基地—台北音樂版圖 (Since '90)》(2000)、翻譯《迷幻異域—快樂丸與青少年文化的故事》(2002)，並曾參與《另翼搖滾注目》(2000)、《台灣流行音樂 200 最佳專輯》(2009) 的撰文。他參與的策展主要包括：「造音翻土—戰後台灣聲響文化的探索」(2014) 共同策展人，並擔任該展覽讀本 (2015) 的主編；「聲軌—台灣現代聲響文化資料庫」(2016, <https://soundtraces.tw>)、「話鼓電台」(<https://talkingdrums.tw>) 的總策劃與主編；「聲經絡：台灣、菲律賓、新加坡、馬來西亞的聲響文化製圖」(2020) 展覽與網站 (<https://soundmeridians.net>) 總策劃，以及「聲波薩滿：立方論壇音樂祭」(2022) 總策劃。

## 演講者



## 黃瀚峽

黃瀚峽，關心生態的創作者。臺大森林所畢業，現從事生態環境相關書寫、繪畫與教育工作。著有散文作品《沒口之河》、科普書寫《霧林蛾書》與兒童繪本《圍籬上的小黑點》等。圖文作品亦可見於《地味手帖》雜誌書，以及《追火山》、《橫斷台灣》、《通往世界的植物》、《繪自然：博物畫裡的台灣》等書。短篇小說作品曾獲時報文學獎，著作《沒口之河》曾獲台灣文學獎金典獎與蓓蕾獎、Openbook 好書獎、台灣書店大賞、梁實秋散文大師獎與台積電旭日書獎等獎項。

## 主持人



## 張溥騰

出生於彰化，畢業於國立臺灣大學地質學系，舊金山藝術學院電腦藝術研究所，國立臺灣科技大學工商設計博士肄業，現任國立臺東大學美術產業系副教授，財團法人東台灣研究會文化藝術基金會董事。長期以動畫和數位影像為媒材進行創作，曾多次參與電視廣告、電影與劇場等跨領域影像設計製作，自 2006 年離開臺北移居臺東，看到東部美好的自然環境面臨著人為開發的破壞，創作主題開始關注生態與環境議題，擅長以詩意且隱喻的影像來看待我們的環境危機，近幾年開始涉足策展工作，除了持續邀請藝術家來臺東駐地創作與展覽之外，並策劃了五屆的臺東聲音藝術節。

## 主持人



## 卓淑敏

國立臺東大學教授兼美術產業學系系主任及美術產學中心主任。  
國立臺東大學兒童文學研究所博士、英國布萊頓大學 (University of Brighton) 序列設計 / 插畫碩士。曾參與劇場工作，過去服務於財團法人中華民俗藝術基金會、財團法人周凱劇場基金會、國立國光劇團，並與偶戲同好成立無獨有偶工作室劇團為共同創辦人。

## 主持人



## 曹萱蓉

移居臺東的臺北人。肉身移動到臺東後，生命開始無限超展開。2021 年開始主持「台東慢波電台」。是不務正業的廣告人、不務正業的咖啡廳闆娘、不務正業的主持人跟不務正業的催眠師。

## 與談人



## 陳美靜

1977 年出生於南投集集。目前任教於國立臺東大學美術產業學系，主要開設臺灣美術史、藝術寫作與現當代藝術概論，以及藝術史與藝術評論等課程。研究專長為視覺文化、現當代藝術、風景畫論、臺灣藝術史，特別是在臺灣美術史中風景畫的相關研究，已陸續完成數篇期刊論文。近年來，著眼於戰後現代風景畫的研究，以跨領域的觀點與視角探究臺灣多元族群共生的在地化風景之案例分析與詮釋。同時，在「全球和地方」的論述框架中，重新查找並定位臺灣美術的多重意義與價值。

## 與談人



## 李德茂

李德茂，他是藝術家、獨立策展人、志哈克藝術實驗場主持人，目前居住於花蓮。在物理學與哲學等背景下，策劃了 2018 寶藏巖光節、斷層藝術節、當你看了一个海浪、在此刻發生了等展覽，並在 2019 年在藝術優先的原則上成立了志哈克藝術實驗場。他的作品常穿梭在不同的領域之間，近期作品 Bursting，為回應荷蘭社會的高度理性與秩序化現象。

## 與談人



## 廖克紹

出生於臺中，畢業於輔仁大學音樂研究所，現任國立臺東大學音樂學系助理教授，TMTA 台灣流行音樂產業技術發展協會理事，跨越了音樂製作、教育以及藝術企管等多個領域，曾於業界擔任音樂公司及教育基金會總監，對藝術企管的熱情驅使其進入實踐大學創意產業博士班深造。

作為一位跨界多元的藝術家，與多位藝人合作演出，曾作為 YAMAHA 吉他代言人與國立台灣交響樂團及台北市立交響樂團合作，在臺中歌劇院及衛武營音樂廳演出馬勒第七號交響曲，並擔任『Gadvia』和『陽春白雪』遊戲音樂的製作人。近五年來與台灣索尼音樂合作協同教學，積極推動學界與業界的合作，並主持文化部流行音樂人才培訓計畫。此外，他還曾擔任沖繩島嶼音樂節的策展人，並在紀錄片配樂領域獲得國際認可，包括印度新加坡國際電影節、印度金雀國際電影節伊斯坦堡電影大獎、世界電影嘉年華 - 新加坡、泰戈爾國際電影節等五項最佳紀錄片獎項。

## 藝術家



## 廖于萱

畢業於臺灣大學音樂學研究所，目前的研究興趣是：民族音樂學、生態音樂學、聲音人類學、山區聲音治理文化、聲音的多物種民族誌等相關聲音研究議題。

目前創作方向關注自然、科技、歷史與聲音藝術的接觸帶，探索人們如何在當代處境與現代性聲響的多重再製中，形聲出跨物種、跨體系流動的觸覺結構與感官過程。

## 藝術家



## 彭葉生

1974 年出生於法國。2007 年起長期生活在臺灣。

田野錄音：自 1998 年以來，他持續運用各種麥克風進行戶外採集工作。

聲音設計：擁有具象音樂背景，利用擬音、取樣和類比合成技術，為當代舞蹈、公共藝術進行聲音設計，為電影創作配樂，也擔任紀錄片和長片的混音工程師。由於以自學和實驗導向為基礎的工作方法，使他的聲音作品與眾不同，在數個電影節中得到過提名，並曾斬獲獎項。

聲音藝術：他的個人或合作計畫受到民族誌、動物行為學和科幻小說的影響，有時涉及文本、電影攝影和電影攝影，呈現地方 / 社區（例如台灣原住民或客家聚落）與其生活環境間的對話。其創作多數以出版品（聲音或 / 與書籍）、聲音裝置和影音紀錄片的形式出現。

## 藝術家



## 吳思嶽

視覺藝術家，創作常結合影像、雕塑、新媒體與空間裝置等多種形式複合呈現，透過自然生態、考古、民族誌等研究項目，來建構特定敘事中的環境與情節，在不同時空與向度的連結中建立一種詮釋方法。曾進駐台東史前文化博物館、瓦倫西亞卡美藝術中心（CCCC）進駐，近期個展於國立台灣美術館、關渡美術館展出，曾參與亞洲藝術雙年展、國際錄像雙年展、泛南島藝術季等群展。目前生活與工作於臺東。

## 藝術家



## 王榆鈞

現為音樂藝術家、電影配樂、劇場音樂及歌者，橫跨音樂、電影、劇場及表演等領域。近年關注實驗聲響與文學而延展的「實驗詩性」、對話影像所擴延出的「多維聲像」空間、音樂聲響與歷史人文的「複聲關係」，及採集環境與人聲融合的「共振聲響」。三度榮獲金音獎，分別以《等待自己成為自己》沙灘上的腳印獲第三屆金音獎最佳民謠單曲獎、創立「王榆鈞與時間樂隊」《頽圮花園》獲第五屆金音獎最佳民謠專輯獎、《原始的嚮往》獲第十屆金音獎最佳民謠專輯獎。曾以電影《野雀之詩》入圍 2019 年台北電影獎最佳配樂獎、電影《訪客》入圍第 56 屆金鐘獎音樂設計獎等。受邀參展有《第 15 屆光州雙年展》（美國主題館 / 韓國，2024）、《如果你先我一步聽見》（台灣，2024）、2023 馬祖國際藝術島《生紅過夏》（馬祖，2023）、《無法離開的人》（北師美術館，2023）、2023 綠島人權藝術季《傾聽裂隙的迴聲》（綠島人權館，2023）等。發表《明 DAWN TO DAWN》個人音樂劇場作品於倫敦 Coronet Theatre（2024），獲得外媒 The Reviews Hub 4 顆星評價，並於 2024 年發表個人全新專輯《靜寂寂》。

## 藝術家



## 楊欽榮

楊欽榮多年研究地方聲音地景、文化田野調查與實驗性策展專案執行。2015 年於臺南創立推廣聲音地景的「目目文創」，開始將地區「聲音地景資料庫」以文化與創意置入國內外產業、學術交流與實驗性跨域策展，並榮獲多項國際設計獎項（PIN Design Award、IF Design Award、Japan Good Design Award）。期盼未來地方能透過「聲景」內涵，深入思考現在、過去與未來的生活、文化與資源體現的新感官。

# 音樂祭作為形式： 「聲波薩滿」音樂祭 的經驗分享

演講者

羅悅全 Jeph Lo

---

**Music Festivals as a  
Form: Reflections on  
the Sonic Shaman  
Music Festival**

「聲波薩滿：立方論壇音樂祭」自 2020年首度舉辦，以跨領域的聲響實踐，融合實驗聲音、電子音樂、獨立樂團及講述式表演作為號召，並展現臺灣當代豐富的聲響實踐。

本次演講將分享這場音樂祭的策劃與執行過程，探討音樂祭作為一種藝術形式的定位，以及它在當代藝術策展中的潛力與挑戰。雖然臺灣的音樂祭蓬勃發展，幾乎每個週末都有不同形式的活動，但「聲波薩滿」並不僅只是想作另一場「與眾不同」的音樂活動，而是有意透過音樂祭的形式，融入藝術策展的視角與思維。這使得「聲波薩滿」不僅專注於音樂的呈現，還注重將音樂與藝術、空間、表演及社群互動相結合，打造出更多關於聲響文化的思考面向。

本次演講將涵蓋從構思到實踐的各個環節，包括如何設計空間來支持不同形式的聲響表演，如何編排節目以強化觀眾的體驗，以及如何通過邀請跨界藝術家參與，豐富音樂祭的藝術層次。

The "Sonic Shaman: The Cube Forum Music Festival" was first launched in 2020, aiming to showcase Taiwan's rich contemporary sound practices through cross-disciplinary sound exploration via experimental, electronic and independent music as well as lecture performance to appeal to the public.

This speech is to showcase how this festival is planned and carried out to explore the festival's positioning as an art form and to evaluate its potentials and challenges. The music festival development in Taiwan has advanced to the extent that you'll find all sorts of relevant activities taking place almost every weekend around Taiwan. However, Sonic Shaman would like to think of itself other than another unconventional music event but a music platform, which focuses on not only the music but also integrates arts, space and performance. It provides an opportunity to interact with social networks, enabling the public to appreciate and contemplate the perspectives and thoughts behind this particular music art exhibition.

This speech illustrates the concepts of the ideas and how they are executed in this event, such as utilizing the limited space to support the wide variety of sound performances, designing engaging programs that strengthen the audience's experience and broadening the spectrum of participation via inviting artists from various fields, all of the above contributes tremendously at all levels to this music festival.

# 沖積扇上衆聲喧嘩— 《沒口之河》中的 多物議會

演講者

黃瀚峴 Han-Yau Huang

---

**Tumultuous Zhiben  
Alluvial Fan –  
The Parliament of Multi-  
Species at The Lost  
River**

《沒口之河》是一本描寫台灣東海岸的「知本溼地」認同，如何在社會運動的過程中，逐漸生成的散文作品。在以七種植物作為目錄篇名的閱讀推進中，呈現出多樣的物種存在形式，與其間複雜的合縱連橫。例如在地社群卡大地布部落千年尺度的口傳史，河流與殖民政府的基礎建設所共構的百年變遷，河口物種數十萬年的演化適應，遭遇當代台灣的冷戰結構與綠能政策，以及近五十年內，台東產業發展與地方組織交織辨證出的保育思潮。面對多重歷史，如何協商出一個河口的理想未來？

作為全書象徵的「沒口河」，就地方建設的角度，彷彿沈默的廢墟。但當我們以濕地的框架重新檢視，才能聽見此地的眾聲喧嘩，甚至才能回頭發現，每一處地點，早就迴盪著卡大地布卑南語生動的命名。而知本溪上下游，海岸線南北向，眾生往來的足跡，也宣示著超越地目與國界的地方定位，這些話語，透過不同媒介的層層轉譯，展現了多樣自我的能動性，並動搖了空間、時間與認同的邊界。

文學作品，作為媒介的一環，鑲嵌在多元的敘事之中。若以哲學家 Bruno Latour 所提出的「物之議會（The Parliament of Things）」來詮釋，或許記憶一切，思考並發出聲音的，正是濕地本身。

The Lost River primarily depicts the intricate relationships between living beings, including humans, in Zhiben Wetland, where Zhiben River flows from upstream and then disappears underground in winter time to join the wetland. The writing is poetic yet full of social practice and environmental reflection. There are seven chapters in this book and each is dedicated to a certain plant, which touches on the diversity of the species and the complex relation to the people who have set foot there. For example, the local community, Katratripulr Tribe, had long lived in Zhiben Wetland for hundreds of years before Japan colonized Taiwan. During that period, the Japanese government laid down basic infrastructure along the coast to ease the control of this area. The species, which had evolved for the previous hundred thousand years in there were heavily impacted. Moreover, since the KMT government retreated to Taiwan from China at the end of WWII, the political or environmental policies haven't ceased to impose on the living things in the wetland. Facing the rapid industrial developments and the growing awareness of natural conservation, how can we negotiate a better future for the lives there.

From the perspective of the local developments, the wetland poises as a ruin, silently taking in whatever is thrown at it. Only when we examine it as a wetland, our senses start to sync with the surroundings; we can hear lives loud and clear and everywhere we look reenforces the names vividly described by the Katratripulr Tribe. Zhiben River flows from the west to the east while the coastline lies from the north to the south. Yet, lives roams without the concept of borders and words exhibit their high mobility and blur the boundaries of space, time and recognition.

The embedding nature of the literature allows the silent words to act as a missing link and reflect the multifaceted aspects vocally. In The Parliament of Things, Bruno Latour, a philosopher, proposed that "We are just one party, among all animals, plants and things". Perhaps, it is the wetland which gives itself a voice by residing in our memories and thoughts.



# 聲音田野及其後— 民族誌與創作倫理 背後的生產政治

駐地藝術家

廖于萱 Liao, Yu-Hsuan

---

**Field Recoding and  
After— —the Politics of  
Production in Ethnography  
and Work Ethics**

---

## 摘要

### ABSTRACT

---

在限定地域為導向的創作摸索裡，這幾年我恰巧有機會思考（至少）兩種聲音創作取徑上的差異與倫理問題：一是文化人類學式，以聲音田野民族誌為基礎的聲音創作，優先關注在地脈絡的觀感／感官主體；二是當代藝術形式的音樂與聲音創作，更著重創作者個人對聲音的美學轉譯與再造技術。兩者在田野調查和紀錄上，時常會根據個人偏好、思考路徑和創作工具，而對聲音內容和田野錄音方法有多元實驗的再現模式。

然而這兩條不時互相混種和拒斥的路徑之間，藝術創作者處理聲音的立場與民族誌取徑仍有些微差異考量，也因此產生美學—倫理面向上的不同選擇。這篇文章希望從個人經驗的三個向度——創作取徑差異、聲音空間中的體感，以及自然環境錄音背後對等待、垂直與黑暗的經驗思考，粗淺呈現這次在利嘉所筆記下來聲音民族誌與創作倫理背後的生產政治。聲音作為一種聆聽日常與非常的反身性技術，或可打開我們如何因其而踏實的討論餘地。

In the exploration of region-oriented creation, I am lucky to have the opportunity to think about (at least) two approaches of sound creations and ethical issues in the past few years. The first approach is related to cultural anthropology, based on field recording as ethnography, prioritizing the perception/sensory subjects of the local context. The other one builds its structure on contemporary art, focusing on how the artist transcreates the aesthetics of sound and audio narratives. In both field research and documentation, the representation of sound content and field recording methods often varies rooted in personal preferences, thought processes, and creative tools, leading to diverse experimental approaches. Although these two paths can sometimes overlap or be mutually exclusive, there are still subtle differences in how artistic creators approach sound from an ethnographic perspective, leading to distinct choices in both aesthetics and ethics.

In this article, through three dimensions of personal experience: 1) differences in creative approaches, 2) bodily perception in sound spaces, 3) reflections on the experiences of waiting, verticality, and darkness in the context of environmental sound recording, my aim is to present a preliminary exploration of the politics of production behind the field recording and work ethics noted during the artist residency in Lijia. Sound, as a reflexive tool of both ordinary and the extraordinary, may unfold a space for meaningful discussions on how it ground us.

行走在臺灣的山區林徑裡，有時聲音仿若萬物的道標，它既是容器，有其環境賦使（affordance），也是一種不斷以身體丈量、重劃棲居與行動的跨物種中介。

今年的台東聲音藝術節我在卑南利嘉部落駐村，過程中反覆拆解著數年聲音創作背後的基本田野疑問。諸如：自然錄音該錄什麼、如何剪輯與取捨？什麼樣的自然聲響才是「重點」？訪談時錄音機的侵入感、受訪者的不安感如何降低？部落內對同一件事的不同觀點，在聲音敘事上如何考量？如果在田野錄音裡有人「不滿意聲音」的話，後續可以怎麼處理？如何針對這個「不滿意」進行分析？抑或，在訪談中錄下了不同立場的聲音，也被要求不要洩漏其個人立場，然而這種立場衝突恰好又是創作論述中重要的一環，那麼聲響上能如何處置？聲音創作與田野錄音可以編輯的倫理界線和美學界線在哪裡？有這種界線嗎？如何讓部落的人願意接受像我這樣的社區外來者與文化外來者？在短短的一個半月駐村期間，如何不成為一個「錄了就走」（take and go）、彷彿在消費地方的創作者？

在限定地域（site-specific）為導向的創作摸索裡，這幾年我恰巧有機會思考（至少）兩種聲音創作取徑上的差異與倫理問題：一是文化人類學式，以聲音田野民族誌為基礎的聲音創作，優先關注在地脈絡的觀感／感官主體；二是當代藝術形式的音樂與聲音創作，更著重創作者個人對聲音的美學轉譯與再造技術。兩者在田野調查和紀錄上，時常會根據個人偏好、思考路徑和創作工具，而對聲音內容和田野錄音方法有多元實驗的再現模式。然而這兩條不時互相混種和拒斥的路徑之間，藝術創作者處理聲音的立場與民族誌取徑仍有些微差異考量，也因此產生美學—倫理面向上的不同選擇，這便涉及聲音做為數據（data of sound）或媒介，如何被紀錄、使用並轉譯到什麼程度，以及如何以聲音雕塑出作為研究資料的可信度或創作美學上的意圖。

基於相信有趣的聲音概念不需過度仰賴學術專有名詞，這篇文章希望盡量從個人經驗的三個向度——創作取徑差異、聲音空間中的體感，以及自然環境錄音背後對等待、垂直與黑暗的思考，粗淺呈現這次在利嘉所筆記下來，關於聲音民族誌與創作倫理背後的生產政治。聲音作為一種聆聽日常與非常的反身性技術，或可打開我們如何因其而踏實的討論餘地。

## 利嘉遊蕩與 創作取徑

整體而言，利嘉村是台東境內屬於相對較早日化／漢化的卑南部落，村內原本有一條路徑可通利嘉野生動物保護區內的利嘉林道，近年因地震導致路況不佳，目前改以鄰村經國軍公墓上林道的路線為主。利嘉林道90年代末盜採牛樟的消息頻傳，林務局在林道約11.5k處設立鐵閘門「擋車不擋人」，村民們除了建立社區巡守隊，也與林務局合作，2003年組成二十多人的巡山隊定期巡邏利嘉林道，疫情過後更加入定點自動相機監測計畫與黑熊生態給付。利嘉林道近幾年盜採案件降低，森林獲得休養，保護區內除了黑熊，也可發現橙腹樹蛙、碧眼樹蛙、領角鴉、山羌、山豬等野生動物，獸徑四通八達。我在這樣背景下進入利嘉部落駐村。最一開始，透過策展人、熟悉生態的在地報導人以及村長引介，我順利混入社區喝到了米酒加綠茶，除了不時在村裡數間雜貨店搜刮零食、打招呼、閒聊找資訊、喝倒村民，半夜也拿著錄音機在社區內散步，開始頻繁進入利嘉林道觀察生態環境與錄音，思考該如何轉譯我所聽見的利嘉聲景與人們的生活，嘗試從聲音的角度

了解利嘉林道與利嘉居民、巡守隊們的關係。

在利嘉的森林裡遊蕩的時候，會想起在某場座談中聽到，有研究者會把田野錄音進行「降噪」，並把做為文化聲景地圖的音軌「處理得比較乾淨清楚」，放置在民族誌脈絡和學術用途中。「聲景地圖」是把聲音確切的錨定在某個地點、提取座標，以代表該地聲音文化與聲音風景的紀錄或歷史證據，但是作為歷史紀錄或學術研究資料，田野錄音檔案的後製／混音就可能產生倫理與政治問題：

- 聲音的後製處理（特別是人為降噪），容易把一系列動作中的聲響細節給扁平化，甚至剪掉不想要的，或是某一位聽眾所說「不在注意力裡面、不在重點裡」的聲音頻段或細節就會被剪掉。如果希望以地圖座標「如實」紀錄聲景，就需要考慮被剪掉的東西到底代表了什麼樣的資訊和「真實」。
- 在這個例子裡，「乾淨清楚」的錄音處理原則，比較像以處理「音樂」或是「錄音室美學」的邏輯在處理田野錄音。然而，田野錄音所紀錄的「真實」是經過人為篩選並後製的，在環境中被認為不重要的細節就會被隱去、「降噪」，但到底哪些細節是「不重要的」？怎樣才算「如實紀錄」？在聲音複雜繞射的現實空間中，哪些聲波頻段或特徵會被認為是需要排除的「噪音」，正恰恰反映出實作者對聲音的美學認知，亦涉及聲響剪輯的權力政治：「我決定了錄音中可以被聽見的聲響細節（甚至氛圍），也就決定了該地聲景可被聽見的文化內容為何」。

可以說，以田野錄音累積出一定數量的聲音資料之後，生產政治仍持續出現。例如：田野錄音該如何結構性的進一步分析甚至運用？這些運用有哪些潛在的倫理衝突？如何從聲音文化研究的角度來分析錄製到的聲音？我所捕捉到的部落聲景是屬於部落的嗎？這些聲音對在地居民到底有什麼重要性、幫助為何？我是否正在以錄音技術殖民利嘉林道與居民而不自知？

讓我警醒的是，大部分受訪者們在個人的感知經驗與日常生活裡，並不會主動性的、有自覺的聆聽並體察聲音的樣態，也不會將其放在優先位階；但是當閒聊或訪談時，透過我的提問，反而推動了他們以非日常的方式組織自己的體感記憶，把聲音當成座標，重新錨定、詮釋或改寫自己對周遭聲音文化與環境的認知。另一方面，藉由訪談和自然環境錄音，我也介入了重新錨定、詮釋或改寫「個人與在地聲音記憶」的權力斡旋過程，並且透過聲音創作和展演，如同雙面刃般攫取了大眾認識在地的切入點（之一）。

## 聲音空間中的 體感

現地／現地聲音創作仰賴不少田野錄音，而田野錄音意圖紀錄的是「聲音的空間／空間中的聲音」，但聲音空間中的體感並不是簡單的「聽見聲音就能感知到那個空間」。對不同時代的學者而言，聲音空間（sound space / acoustic space）有著差異不小的想像和理論詮釋。從早期暗示聲音空間如同一個方方正正的房間，或是從均質的圓形球體到不規則凸起的類圓形體，抑或是麥可魯漢的「聲音即訊息」、延伸出具有歷時性

與共時性的「thingness」性質；近年也有「聲音即空間」的互動式論點（Gehlhaar 1991），或強調行動過程中「我們並不是聆聽聲音，而是藉由聲音來聆聽」那樣，透過行走所形成聲音本身非線性、非持續的不規則空間，來感知此一聲響漣漪內不同發聲者彼此之間的相遇（encounter）、磨擦（friction）與不回應（Tim Ingold 2007）；甚至是將聲音空間視覺化，如同當代電子科技場景裡以線性時間橫軸呈現的聲波頻譜圖像。簡言之，聲音空間的定義事實上混合了體感、媒介、方法與模態（modality），既是成因與後果、產品與過程，也是中介物與被媒介的世界（Revill 2016: 245）；而不同取徑亦承載著不同文化脈絡與社會結構底下，個人感官經驗對聲音空間的測繪與圖式（schema）。「聲景」概念亦如是。

從微觀的角度來討論，人類身在現場能聽見的聲音，包含了聲學、物理學、物質性和生物聽覺等一連串的行動空間和權力作用，具備如同近年學者所論述聲音與情動（affect）之間的關係（Thompson & Biddle 2013），也沒有任何媒介、語言或符號系統，可以完全如實再現這些結合了空間、情感和種種變化過程的聽覺體感。

以利嘉林道過去會有不少山老鼠持電鋸「盜砍牛樟」為例，當村長提到山谷裡「像菜市場一樣的電鋸聲」，並不是指「電鋸切進樹幹那瞬間」的聲音，而是包含空間中的連續動作、物質與能量的混雜組裝：電鋸的型號與轉速、鋸齒大小、施力角度、切下去的力道和速度、電鋸切進樹木的順序、樹幹粗細、樹木不同部位的組織紋理和硬度、鋸子和樹種的材質差異，而砍下來的樹倒在什麼樣的山谷環境與地面、怎麼倒、當時環境的溫濕度影響聲音在空氣中的傳遞狀態、所處空間的聲音反射樣態（空間殘響），或是聆聽者的目的、所處位置、高度與方向、聲響強度、心智狀態和個人聽覺能力，甚至呼吸，這一切互相繞射糾纏的聲響組成「像菜市場一樣的電鋸聲」，並情動身體對聲響事件的感受與道德判斷。

這個由聲音共振漣漪出來的體感，包含非常多人類聽覺能力20-20000赫茲之外的細微存在，而任何物質與物種所形成的聲音空間，都有特定的共振頻率、聽覺閾限和注意力限制，錄音設備雖然能在一定程度上跨越閾限，讓許多聽不見、聽過就忘、或者被忽略的細節凝固出來，但也會左右音質和人耳對聽到的聲音的感覺，甚至形塑出「現代性聲響」的文化特徵。換言之，聲音空間與體感的關係，來自於聆聽者介於此一混揉實體與媒介聲響的雙重性環境之間，來自於我們如何與聽得見和聽不見的事物建立連結。

除此之外，聲音與經驗記憶之間的歧異性，或者說模糊性，也會影響聲音空間的體感，凸顯聲音、視覺與符號認知之間的落差。雖然部分機制仍仰賴因果聆聽（causal listening）模式，能夠從記憶中指認那是在「用電鋸砍樹」，但人類聽覺能力與經驗限制，並不容易單從聲音便區分出砍的是牛樟、扁柏還是檜木，或衡量自己與砍伐地點間的精確距離。簡單來說，人耳聽得出來開瓶聲，但不會聽得出來是海尼根還是18天的開瓶聲。這些細微的不對稱性與空間引起的情感狀態，時常是我在田野錄音現場需要考量、調整收音內容或方式的地方，但也是創作詰問得以發生的地方。

---

1 “(sonic space) It is a sphere without fixed boundaries, space made by the thing itself, not space containing the thing. It is not pictorial space, boxed-in, but dynamic, always in flux, creating its own dimensions moment by moment. It has no fixed boundaries, it is indifferent to background.” (Carpenter and McLuhan 1973:67)

## 自然環境錄音： 等待、垂直與黑暗

當田野期間說到「(聲音)民族誌」時，我探問的通常會是：誰的族、如何誌、以及誰在聽。聲音民族誌或者任何領域的民族誌，並不想像一個確定性的、全能全知 (omnipotent / omniscient) 的研究者和創作者，每一次紀錄、沉默或發聲，都是基於個人經驗、有效資本或文化脈絡，亦非「當下就是最好的」或「永遠都可以進步」等現代性預設。聲音藝術作為對多物種環境的聲音民族誌形式之一，除了是一種對自然的美學化技術，其可預測的用途也是一種揭露人類偏見的工具 (Michael 2011: 207)，並反省其中的歐美白人本位視角 (Thompson 2017)。例如先前提到的「降噪、比較乾淨」，或是出現「只想錄好聽的鳥鳴」、只記錄特定或主流物種聲響，甚或自然聲景聽起來一定是「正向美好的」等價值預設。

聲音的優勢，是能在黑暗中傳遞，無法主動中斷，遠距離且涵蓋範圍大，還可以繞射，亦不需要物質表面互相接觸，因此傳遞媒介多樣、速度快。結合上述思考脈絡和錄音經驗，我發現透過「等待」、「垂直」與「黑暗」這三個連結跨物種「聽覺」概念的行動，得以稍微練習去人類中心的换位想像。

關於意識到自然錄音中的等待，最早是在2015年第一次跟著Yannick去尋找蝙蝠聲音時。我發現我完全依靠眼睛來定位蝙蝠在哪裡，雖然使用超聲波設備能偵測到蝙蝠，但我對沒有視覺識別物的聲音感到陌生，並且沒有耐心去等待一個不知道什麼時候才會出現的野生動物。我習慣了以眼睛來指認這個世界，效率就是眼睛的速度，而對「不熟悉的聲響無法使用舊有慣習來捕捉、不想浪費時間等待不確定性」這兩件事，可能就是當時身體裡根深蒂固的現代性。後來我學會在自然環境聽察聲音空間中的細節與體感，緩解眼睛先決的衝動，才慢慢種植出進行田野錄音所需要的、那種擁抱不確定性與未知的耳朵。

這種等待與錄音室或城市裡的錄音邏輯不同，無法照表操課，無法預測什麼聲音會出現。在利嘉林道我實驗採取多次、多點、多元時長的錄音方式，有時一邊移動一邊錄音以尋找細微的、未曾聽過的聲響，有時靜止在原地、降低人為音量對野生動物的驚擾，有時則全程開啟錄音機不中斷，捕捉人在森林裡的行動聲景。靜下來等待聲音發生的狀態，正凸顯出野生動物在視線不通透且較為安靜的森林裡，更仰賴對聲音的敏感度來生存，而手持錄音機的人類想介入這樣的聲響網絡，就需要將自己轉換到相似的行爲模式，專注在動靜與耐心之中。

在臺灣充滿雲霧的森林，許多動物（包含昆蟲）擁有不同形式的敏銳聽覺。以貓頭鷹為例，牠們的耳朵結構並不對稱，而是在垂直軸有高低落差，且眼球和耳孔相通，沒有頭骨來保護或隔開眼球。換句話說，貓頭鷹的聽覺演化優勢在於左右耳不在同一個水平，可以透過聲音到達耳朵的細微時間差，來精準定位聲音的垂直位置，加上羽毛構造在飛行時幾乎沒有聲音，讓貓頭鷹站在樹梢便能辨識地面的褐鼠動向，不受黑暗與距離限制的捕食。有趣的是，動物聲學研究也顯示貓頭鷹對褐鼠踩在落葉上的聲音頻率最為敏感（3000-4000赫茲），「就像動物的眼睛決定了大自然中的色彩一樣，動物的耳朵也決定了大自然中聲音的組成」，反之亦然（楊2023：244-249）。

水平不對稱聽覺帶來的時間差和垂直的聲音空間，讓我摸索著自然環境中的跨物種錄音不應該只侷限在人類

感官所能觸及的形式或範疇內，野生動物的體感從來不是扁平的，牠們和我們並不活在一個薄薄一層的聲響世界，也影響我重新想像什麼是去人類本位的行動練習。譬如，找村長簽署訪談使用授權書的時候，開始會想，「爲什麼我需要取得人類的授權書，卻完全沒想過要取得山羌或昆蟲的同意授權？」這個問題揭露的是人類中心的不可迴避性，以及創作暨生產政治背後總是關於人的倫理，而非動植物。

近年常出現的萬物議會亦涉及生產政治。它強調拆解人類中心，以代言形式達成某種換位思考，卻仿若矛盾的仰賴人類語言邏輯和價值取向（或意識型態），來展演萬物的既存處境。然而，這種僅有人類語言的「代言」到底如何成立？萬物議會想像跨物種的平等對話，人類爲非人「代言」的議會型態，實際上卻成爲「人類可以藉語言來代言他者」的權力展演。每一語言文本背後都鑲嵌著該文化特有的思考方式，這毋寧說是以一種思想實驗，相信人類扮演的萬物能夠讓萬物生產它們自己的發言權。在此類越位背後，自然錄音或許也像聲音萬物議會，不是人類語言如同文化霸權一樣框架所有物與物種，而是人類藉由田野錄音來辨識自己與萬物的關係，同時承認或許無法立即以聲音去實質改變彼此的當下處境，但保有未來的情動可能。

最後想談談黑暗。

在我第一次夜間自己騎車上利嘉林道、一個人錄音到凌晨那晚，我發現不完全的黑暗讓聲音空間變得更立體，混合恐懼和期待的體感也更立體。這種聽覺空間缺乏視覺定向的精確性，這種黑暗是海底還有海，山頂還有山，一轉過彎，人的前後已經沒有人。錄音的時候我強迫自己適應當下如同野生動物的夜間日常，提防其他野生動物太靠近的聲音，但又矛盾的希望越近越好。我花了一些時間專注在聆聽，藉此涉過情緒張力的臨界點，再一次學會等待，學會垂直與黑暗，然後那一晚的聲音經驗就變成別的東西遺留在身體裡，發出微弱的殘響。

這些殘響提醒我，聲音不會有化石。聲音的森羅萬象，都是生活明滅不斷的當下，我們一直在看不見的世界裡進進出出，走在人類學（知識／文獻）與聲音創作（經驗／體感）的交界帶上，就像雲霧同時翻滾在水鹿的眼睫之上與苔蘚深處。



#### 參考文獻

- Carpenter, H., and Marshall McLuhan. 1973. "Auditory Space." *Explorations in Communication* : 65-70.
- Gehlhaar, Rolf. 1991. "Sound = Space: an Interactive Musical Environment." *Contemporary Music Review* 6(1): 59-72.
- Guyette, Margaret Q., and Jennifer C. Post. 2015. "Ecomusicology, Ethnomusicology, and Soundscape Ecology: Scientific and Musical Responses to Sound Study." In *Current Directions in Ecomusicology: Music, Culture, Nature*. Edited by Allen, Aaron S., and Kevin Dawe. Routledge, pp.48-64.
- Ingold, Tim. 2007. "Against Soundscape." *Autumn Leaves: Sound and the Environment in Artistic Practice*: 10-13.
- Michael, David. 2011. "Toward a Dark Nature Recording." *Organised Sound* 16(3): 206-210.
- Mundy, Rachel. 2018. *Animal Musicalities: Birds, Beasts, and Evolutionary Listening*. Wesleyan University Press.
- Silvers, Michael. 2020. "Attending to the Nightingale: On a Multispecies Ethnomusicology." *Ethnomusicology* 64 (2): 199-224.
- Thompson, Marie, and Ian Biddle. 2013. "Introduction: Somewhere Between the Signifying and the Sublime." In *Sound, Music, Affect: Theorizing Sonic Experience*. Bloomsbury Publishing USA, 1-24.
- Thompson, Marie. 2017. "Whiteness and the Ontological Turn in Sound Studies." *Parallax* 23(3): 266-282.
- 楊艾德 (Ed, Yong) 。2023 。《五感之外的世界：認識動物神奇的感知系統，探見人類感官無法觸及的大自然》。台北：臉譜出版社。

**分子音樂  
實驗計畫IV -  
麥克風的第三對象**

駐地藝術家 王榆鈞 Yujun Wang

---

**Molecular Music  
Experimental Project IV -  
The Microphone's  
Third Presence**

---

## 摘要

## ABSTRACT

---

每一次到臺東，望著整片大地，不禁思索著，究竟是什麼使這裡孕育出如此飽含厚度的原生張力？而當我不再如同先前，將麥克風對著這片山與海捕捉聲音。而是試圖轉向，以人聲為對象物。從居住在這片土地上的人聲，去探究那潛伏的節奏—轉譯出這塊大地的內在性聲音。

在這些珍貴，於臺東的田調踏查的日子裡。我試圖接觸在地族群，他們可能都帶著不同的生命政治與內在性，於相同的時間序中，從相同的土地吸納不同的量能。進而轉化為自身所需所感，於身體深處持續湧動而蓄積著。本次延續自 2021 年開始啟動的聲音實驗計畫，目前來到第四個年頭。透過解構多維的人聲，結合點描聲響的創作方式，從人聲的反饋去繪測出交纏多物種的原生性聲景。

Every time I visit Taitung and gaze at the vast landscape, I can't help but ponder what gives rise to such profound intrinsic tension in this place. Instead of holding a microphone up to the mountains and sea to capture sounds as I did before, I now aim to shift my focus toward human voices. By exploring the voices of the people living on this land, I seek to uncover the underlying rhythms that translate the inner voice of this earth.

During these precious days of field research in Taitung, I attempt to connect with the local communities, each of whom carries different life politics and inner experiences, drawing from the same land but absorbing diverse energies at the same time. This energy is then transformed into what they need and feel, continuously surging and accumulating deep within their bodies. I wish to continue the sound experiment that I initiated in 2021, now entering its fourth year. By deconstructing the multifaceted human voice and combining it with a pointillistic approach to sound creation, I aim to chart the intertwined, multi-species soundscapes of indigenous identity through the feedback of Indi-Genesis voices.

## 「分子化點描聲響」的 音像關係

這種創作方式是將秀拉（Georges Seurat）點描法的視覺概念轉化為聲學技法，透過分子化音樂的特有技法進行聲音的技術拆解。循著聲音的音波、音頻、音調而進行萃取與解構，成為數千個節點的分點音樂素材。再透過特有的「點描聲響」創作技法，將數千節點的分點音樂視為音符，進行一個個聲音節點的點描。將視覺技法轉化為聽覺技法，再以聽覺概念去轉導為視覺意義。

以分子化後的人聲節點取代既有的音樂音符架構，試圖透過解構後的分子化人聲。將每個人的聲音重新部署與編碼，凝結成多個聲點，點描聲繪出聲音的多維景觀。挑戰打破傳統的曲譜邏輯、音調風格、樂理架構的音樂創作方式，試圖顛覆既有的路徑與邏輯而進行創作。

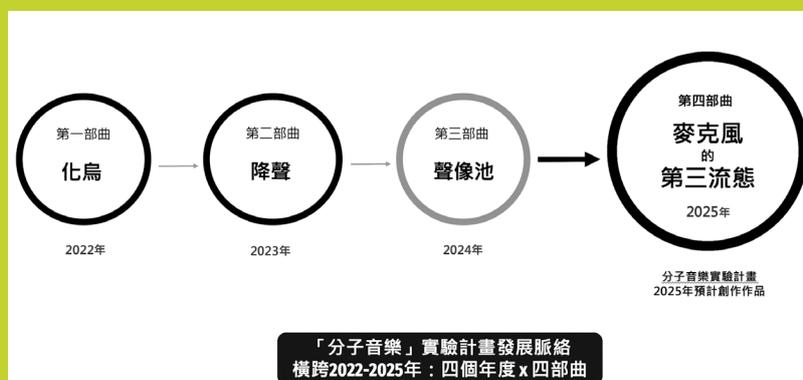
## 「人聲無伴奏」的 連續性脈絡與延異

「分子音樂」聲音實驗計畫作為一個長期計畫，延續自 2022 年起至 2024 年，歷經《化烏》、《降聲》和《聲像池》中所發展的人聲無伴奏概念，結合「分子化點描聲響」聲音創作技法，繼續發展並轉化為「分子音樂」聲音實驗計畫。

### 1.2022 年：第一部曲《化烏》

（關於臺灣藝術史，發表於北師美術館 NFT《Kng》）

於「光—臺灣文化的啟蒙與自覺」展後，與北師美術館共同合作，以 NFT 於虛擬空間繼續延續此展概念而進行的創作《Kng》，透過「Kng NFT 24 小時共創工作坊」採集展覽中前輩藝術家後代們的聲音，再分別與自己的人聲、樂器、電子樂器、合成器等，進行進行作曲、編曲與混音，創作出《光的眾聲無伴奏》與《化烏—24 個人聲無伴奏》兩系列聲音作品。



## 2. 2023 年：第二部曲《降聲》

(關於 1949 白色恐怖威權時期與人權，發表於「2023 聲響藝術節」)

《降聲》從「2023 綠島人權藝術季－傾聽裂隙的迴聲」的綠島的押房及會客室所搜集長達 4 個月不間斷的人聲音檔，加上田調踏查及訪談人權議題所採集環境聲，再融合鴻鴻的詩作《霜降到清明》，讓聲響從人權歷史的孔隙中迴盪。運用臺灣第一座沉浸式立體聲場空間「C-LAB 聲響實驗室」，結合 3D Audio 空間音效技術，運用 49.2 聲道迭奏不同時空與情境下的人聲碎片，以一種斷裂而擴延的預定和諧，讓聲音從 360 度水平環繞。結合聲音的縱軸下降，以此進行聲響、歷史與詩的縫合與層迭，在「2023 聲響藝術節」進行結合實驗聲響式的劇場式展演的公開發表。聲振那些被時代遺忘的聲音、留下的回聲、此時此刻的人聲。關於一代人，集體悲鳴。一代人，黑暗且凝視。一代人，誰的影又成為誰的光。

## 3. 2024 年：第三部曲《聲像池》

(關於臺灣庶民文化，發表於池上穀倉藝術館「如果你先我一步聽見」展覽)

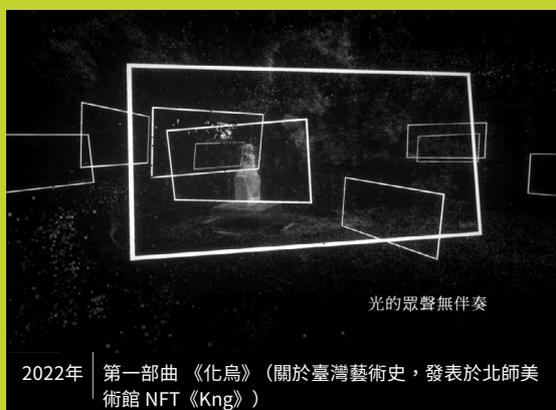
《聲像池》邀請 106 位池上的在地居民，參與「分子音樂」聲音實驗計畫。讓參與者聆聽池上聲音採集而創作的《水也四部曲》作為導聆折射點，於片刻提取閃爍而過的生命記憶，從身體內部發出聲音。採集衆人之聲，轉化秀拉描繪風景畫的點描法於聲音創作中。如同點描法的層疊筆觸，發展出「點描聲響」的創作方法。從幼童至八十多歲的年齡跨幅，將每個人的聲音凝結成多個聲點，順應著這些聲音脈動而創作。透過點描一個又一個聲音，聲繪成一幅《聲像池》。

以聲音環繞著 5 大概念，包括：本然與地緣、光影與媒材翻轉、觀念與媒介、意識與時間、生命與邊界，從藝術銀行精選出 21 件作品。再透過《聲像池》，以不可視穿透可視，讓聲音於空間中流動。音樂的本質是時間，如果你先我一步聽見，一方面隱含著時間的相位差，蘊含著一邊消逝一邊聽見；逝去是為了重生，生成同時亦朝向流逝。另一方面，如果你先「我」一步聽見，在第一人稱與第二人稱得以自由帶入具象或抽象的指稱，調動主客體的對話關係而調度新的可能性。

## 4. 2025 年：第四部曲《麥克風的第三對象》

(水與人聲的共振流動態，即將發表於臺東聲音藝術節)

語言的演變所產生的「音變」與一個人的長期構成生理發聲方式的「聲構」有著緊密的關係性，包括聲帶肌肉



的分佈，發音的身體器官的呼吸方式、舌頭與牙齒的運動方式等等。而我們相信這些是語言學或歷史資料中無法全部涵蓋的部分，因為無法用量化、質化或分析統計等學科梳理方式去整理與考究。然而，這也是藝術創作得以滲透的縫隙與充滿創作可能性的地方。分子音樂實驗計畫第四部曲，將錨定分佈於臺東地區語群的社會生活場域。提取水的三態流動性概念，連接語言發聲與水的流動狀態，從日常、家族史、世代記憶與生活場域，踏查田調關於臺東的變遷痕跡與能量流動。從水的三態指涉他們的遷徙痕跡，將時間的尺度內化為潛伏的流動能量，雜揉交纏、再疆域化出自身的原生性。

一方面從生活場域、自然環境、社會行爲、語言發聲等脈絡進行踏查採集，試圖以多元族群的聲音交纏性，映射出分株、接枝到落地生根的遷徙之際，所轉換出的內在性湧動與社會關係。另一方面，透過聲音創作去連結「語言（發聲）— 場域（生態）」在聲音的採集及解構過程中，分子化人聲並以點描聲響的特有聲音處理技法。匯聚出此區的聲音景觀，於聲音中看見畫面，以聲音褶曲出內在的意識影像。試圖從場域轉化為聲域，以聲音繪測生命場域，並將敘事以聲音賦予虛構與想像的可能性，以聲景的多樣性呈現在地雜揉的歷史脈絡。

## 大敘事縫隙中的 個人「聲 / 生命」史觀

「分子音樂」聲音實驗計畫，作為一個長期的計畫。跳脫過往描繪臺灣多為環境採集聲音，試圖以「人聲為主軸」，由臺灣自身分子化人聲帶出屬於這塊島嶼的多重維度與差異性。透過逐步且長期的時間尺度探索臺灣的多維面向，發展出差異維度的分子音樂多部曲。打破傳統史料、文字和影像的界限，以不可見的聲音跨越可見的疆域。於可見與不可見中，於真實與虛擬之際，從聽覺上構築個人的生命史觀碎片，蒙太奇式的拼貼出臺灣的聲音景觀。

「聽見」臺灣的多元樣態，以分子化聲音為臺灣書寫另一篇聲音的軸線，透過聲音回盪出大敘事下的歷史縫隙。也許我們慢慢會發現，個人生命史觀的聲音碎片將繪製成屬於這個時代的聲音印記。無言語的人聲超越抽象而進入潛在的意識狀態，其中堆疊著眾人的精神意志。



2024年 第三部曲《聲像池》（關於臺灣庶民文化，發表於池上穀倉藝術館「如果你先我一步聽見」展覽）



2025年 第四部曲《麥克風的第三對象》（水與人聲的共振流動態，即將發表於臺東聲音藝術節）

# Harke! 關於萊霍森林Mythago 歷程的幾句話

駐地藝術家 澎葉生 Yannick Dauby

---

Harke !  
A few words about a  
Mythago process in Taitung.

---

## 摘要

## ABSTRACT

---

今年很開心有機會收到邀請，來參加臺東的聲音藝術創作，拜訪了臺東幾個區域，然後匯聚於創作中，並將在臺東美術館展出。

在今日，旅行已是如此稀鬆平常的事，如果藝術家敘說著自己因旅程所見之地景風土人文而有所啟發，從而創作出內心的悸動景象，我想很多人應該會嗤之以鼻吧？

尤其在這觀光盛世和社交媒體盛行的年代，兩者邪魔般的結合也許讓以上言論更加地一文不值了。

同時，氣候變遷、自然棲地的破壞以及種種社會的不公義，也讓前仆後繼的藝術家以及策展者的論述中，充斥著有關「人類世」以及去殖民化等關鍵詞。

這些理應都是我們所有人應該關心的現象，然而當我在於臺灣參與的大部分計畫中面對這些議題時，我其實並不認為它們是我創作過程的主要題旨，甚至也非出發點。我因此嘗試在接下來的文字裡，提出一些次要且不甚確定的想法，然而就是這些想法有時會引發某些脆弱易逝的創造慾望。

This year, I am delighted to visit some locations in Taitung County, invited to produce artworks that would be presented in the city art museum.

Nowadays, it feels very awkward for artists to announce being inspired by landscapes and places in order to produce artworks that would reveal their inner vision, their emotional and phenomenological response to the experience of traveling. The devilish hybridization between mass tourism and social media already corrupted such approach. Meanwhile climate change, natural habitat destruction and social injustices of all kinds, created an avalanche of artist and curator statements filled by keywords such as Anthropocene and Decolonization. While those concepts should concerned us all and while I deal with those issues in most projects in Taiwan I could participate to, I do not think they are the main topics or even the starting points of my creation process. I would try to present below a few minor and uncertain ideas that occasionally trigger this fragile and ephemeral desire of creating.

## 1.

### 「Mythago」以及民族誌 DIY

首先，讓我們來談談帶著罪惡感的樂趣。

文學架構在無拘束的想像力之上，比如說科幻以及奇幻故事，而那些很難透過參考書目或履歷中被展現出來。其實這些流行文化產出，很多時候都源自那些由中古世紀吟遊詩人、非洲故事口述者或民謠歌手所流傳下來的說故事傳統。

舉個例子，羅伯·霍史達克在他的《Mythago Wood》小說中對神話提出一個非凡的論點，在某些森林中，神話會以可感知的形式出現，這些原型故事中的角色同時發展出物質性和主體性，這也讓它們得以與敘事者互動。人們會沉迷於文字、聲音或圖像形式所傳遞的神話，似乎是完全合邏輯的，但當它們開始展現人類般的舉止時，我們該如何去重新評估我們與這些故事的關係呢？而神話角色們的出生地－森林，是人類心智的鏡像，有情實體的孕生地，又或是引發夢境之所？

民族誌的調查這時也許能被詮釋為 Mythago 過程的一種參與，各式訪談以及故事的收集都是讓神話得以重生的創作題材，雖然這些虛幻的神話個體，基本上不會讓人感到威脅性，但它們肯定會影響那些細心的徒步旅人或遊走山中的遊客的體驗。村中小孩夢裡遇到的怪物，獵人遇見不尋常獵物的軼事，或某種動物靈魂的再現形式，肯定都會讓我們對樹影、猛禽的叫聲或針葉林中的風聲的看法產生改變。

## 2.

### 田野錄音／攝聲術的運用

進行田野錄音時是排解無聊以及挫折感的最佳良方，田野錄音最需要的就是耐心了，守在麥克風前，你無法想像到底需要多少時間才能收到心目中的聲音，想像一下飛機在頭頂一臺一臺的飛過，它的聲音對我們來說毫無意義但卻又無所不在，我們的心靈必須在能過濾掉這層噪音後，才有辦法好好感受周遭的聲音環境。

回到家之後，各種低分貝隆隆噪音讓即使在室內打開擴音喇叭，也無法好好聆聽所錄製的聲音，這種無力感會讓聆聽者迫切地想再次回到田野去繼續等待，愚蠢地等待那些噪音消失於現場的時刻到來。一直以來被我們視為理所當然的靜寂，已經回不去了，這來自我們耳朵上頭的聲波壓力、天空之盾，已然是我們無法擺脫的宿命。寂靜已經完全被人為噪音所取代，背景音成為音景的一部分，在那之中，自然已不復存在。當代田野錄音師的才能，就是去接受它們。

或其實並非如此？也許我們仍能期待有人能夠聽出錄音裡某隻鳥兒的特定歌聲，它那令人印象深刻並充滿動能的存在。風和河流，是否仍能透過原型的、神話的、想像的過程吸引我們的雙耳？

攝聲術可被定義為將聆聽經驗刻度在時間裡的一種藝術。它使錄音師有機會在稍後聆聽自己曾聽到的聲音。

因此這是一個關於擇取片段的過程，那些片段有時包含腳步聲，他自己的呼吸聲又或接近無聲的時刻。但在錄音者透過聆聽選取來刻畫時間時，他或她同時也是一位說謊高手。一般我們很難覺察出剪輯痕跡和時而會有的混音，也因為如此，田野錄音同時可以是種紀錄，也可以是主觀的敘事。

### 3.

#### 照片底片 vs 照片影片

錄音非常依賴監聽。不管是麥克風的方向或距離的變動，都會導致聆聽經驗上的巨大變化。一些比較惱人的細節比如說聲音線摩擦到麥克風桿或腳架，會大大降低錄音者的所有努力，並導致嘈雜的隆隆聲，而風吹打在沒繫緊的麥克風上，也會破壞音檔的品質。透過耳機，我們得以仔細檢查所有設定和情境細節，這跟底片攝影相較，是十分不同的事。

我常使用一個俏皮話來自我辯護：雖然我假裝知道自己用音訊技術來做什麼，但我不知道在拍攝或製作影像時我在處理什麼。攝影膠片增加了不確定性：在膠卷沖洗之前，我們沒有辦法證明影像已經被確實地記錄下來。光和化學物質之間的相互作用，總是會創造出一些令我驚訝的紋理。底片顆粒的雜訊會隱藏細節，不均勻的曝光隱藏了影像的某些部分，而老式鏡頭會產生耀斑，並且希望是柔和的。

上面的言論也許會冒犯到專業攝影師們，但我下面繼續要說的可能有在傷口上撒鹽的嫌疑。我要說的是，我所拍的圖像對我來說一點意義也沒有，除非我後續將聲音文字結合到圖像裡，我稱它為照片電影。當觀眾經由不同的感官途徑來拼湊故事裡的不同觀點時，在聲音結合影像的蒙太奇裡的奇蹟，有時就會出現。

我最喜歡的反向階層結構，是將圖像碎片化並奴役它，用以支持一段精心製作的音檔。螢幕中允許字幕的出現，而且此元素是強制性的：到目前為止，我還沒有找到任何其他令人滿意的方式將翻譯納入聲音創作中。整個結構更多時候與拼裝手藝 (Bricolage) 有關，而不是與電影製作有關。此外，即時靜止圖像和長時間聆聽之間的二分法，創造了一種期望、一種集中的注意力，和對聽覺的更深層的專注。

### 4.

#### 種間觀點

一個草圖：當我錄製動物彼此溝通的聲音時，我會花同等的時間去聆聽，就像那些動物一樣。雖然我無法以牠們的方式來詮釋這些聲音，但至少我們共享了一段專注的時光。

## 土壤的故事

在森林的中心處，我的肉體時間膨脹了，我花了十七年的光陰臣服於此，在這段緩慢下降的過程裡，日復一日的陽光閃爍著，在樹冠上形成了一個拱形。

隨著季節更替，微光照在森林裡的地上，直到我的膝蓋像兩塊巨大的岩石一樣，到達腐殖質，插入腐爛的樹葉之間。然後又過了十年，我的脊椎才彎曲，我的雙手才接觸到大地。最終，我的臉崩壞，在黑暗中，我等待直到眼睛溶解，我的嘴巴潰毀，我的五感逐漸地離我而去，僅剩下微弱的感知。一個世紀過去了，我的肚臍開始流出油膩的黑色液體，我的灰色長髮在我的頸間分解，先是皮膚，再來是背部的肉往兩側滑動，我的手就像水鳥的爪那樣抓著泥土，蜈蚣有時會在上面爬，我可以感覺到殘留下來的肌肉慢慢轉變為如同菌絲體狀的根系，螞蟻大軍來了又去，大啖我所提供的蛋白質，跳蟲搬動我頭骨的遺骸，那些微小的昆蟲在下方躁動，曝露在外的肋骨逐漸分解成白色的纖維，很快地在雨中消溶，住在陰暗木頭裡的微小生物慢慢啃食我腐化的細胞，即變如此，在我無止盡分解擴散到最後轉變成土壤的過程中，我依然是有知覺的。

Yannick Dauby, 10.10.2022



#### 參考書目

- Crowley, John (2017) *Ka: Dar Oakley in the Ruin of Ymr*, Saga Press
- Descola, Philippe (2013). *Par-delà nature et culture*. Transl. *Beyond Nature and Culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Filippe, Jean Teddy (1989). *Les documents interdits*. TV series.
- Holdstock, Robert (1984). *Mythago Wood* (1st ed.). London: Victor Gollancz
- Kohn, Eduardo. (2013) *How Forests Think: Towards an Anthropology Beyond the Human*, University of California Press
- Lévi-Strauss, Claude (1966). *La pensée sauvage*, transl. *The Savage Mind*. Chicago, Illinois: University of Chicago Press.
- Marker, Chris (1966) *Si j'avais 4 dromadaires*, 35mm film
- Varda, Agnès (1963) *Salut les Cubains*, 16mm film

#### 免責聲明

這篇文章是由真人撰寫沒有使用任何人工智慧軟體。

#### 摘要

Yannick 常在森林裡或山裡拿出他的麥克風來錄製各種聲音 – 風吹過樹葉的窸窣聲，隆隆吵雜聲，叫囂聲，共振聲或爭吵聲。這些聲音不管是人類或大自然裡其他生命的發音都會被紀錄下來，然後剪接，修剪之後收集起來。通常跟生態或風景有關的聲音最終會被編入故事中搭配文字以及圖像，幾乎就是拼拼湊湊起來，在人類學的概念，奇幻文學以及紀錄片的散文中可以看到這種手法，這篇文章反應了這些異質共存的現象。

# 關於竹－ 吳思欽創作計畫 前期研究報告

駐地藝術家

吳思欽 Sih-Chin Wu

---

**All About Bamboo –  
Wu Sih Chin's Art Project  
Research Report**

---

## 摘要

## ABSTRACT

---

此篇研究報告的內容屬於以創作計畫為前提的前期研究，目前設定的作品形式為介於「雕塑」與「樂器」之間的物件，並結合自然素材的材料使用。研究內容是關於「竹子」的幾個面向探索，並限於東岸區域和特定文化的範圍內。

研究的方向較為鬆散，包含歷史事件、文化符號與器物技藝等，希望藉由這幾個向度的見聞來理解人與竹之間的交互關係，以及竹子如何在人類的活動與詮釋下，成為一個多重身份的轉變過程，或成為一個具有擬人性格的物種。

研究報告大致分為三個項目，第一個是關於「麻荖漏事件」中，竹子在敘事中的角色與象徵性的轉換。第二是試圖從部分的原住民神話或祭儀中，來窺探人與竹的文化意義，但多會片面的關注在「擬人」的內容上。第三個部分則是關於竹樂器的見聞，內容主要是拜訪沓互樂團所學習到的分享與心得紀錄，這些項目是以目前所想像的創作形式作為基礎所延伸的研究內容。

This report centers on the earlier stage of this bamboo research with an aim to present it in the form between sculpture and instrument. Natural materials will also be integrated. This research is to explore its role from the historical, cultural and handicraft perspectives. Hence, I'm looking at the bamboos grown in certain cultural areas in the east coast.

The direction of the research might appear to be aimless as it switches between a historical event, cultural symbols and indigenous instruments. Yet, it's hoped to understand the relationship between bamboos and humans from different angles. It's also an attempt to comprehend how humans have utilized and interpreted bamboos in their daily lives to the extent that the identity of bamboos has constantly evolved to sometimes even possesses its own personality.

The research will cover the following three sections. The first section is about Madawdaw Incident – a battle between Amis and the Japanese. The role and the symbolic transformation of bamboos are analyzed in the narrative. The second section tries to derive bamboos' cultural meanings from the indigenous myths and rituals with special attention distributed to the impersonated passages. The last section is about bamboo instruments. The content is primarily about the visit to Amis Kakeng Musical Group, an Amis all-bamboo instrument band, to perceive what they have achieved and to document their progress. All of the above is the foundation where my creation is based on and will extend from.

## 前言

我於 2022 年初從臺北搬遷到東海岸成功鎮，身邊的朋友在這個年齡階段離開城市的並不常見，看似像某種對於城市倦怠的逃逸現象，事實上是試圖讓自己的進入一個貼近創作與生命狀態的環境。從 2018 以來由於一些個人經歷與契機，與東部海岸和原住民族群開始建立了一些連結與關係，這開拓了我對臺灣地景的想像。這一次的創作研究算是首次有機會在東岸地區，落地的開始著手身邊相關的內容，作為一個創作者，我想像的是描述區域性的自然地景與生命歷史的交織關係，並讓自身的生命經驗參與其中。

關於這次創作計畫，我的藍圖的是透過視覺藝術的創作形式，來描述「物」在特定區域中所展現的性格與形象，在這樣的思考下，竹既是材料也是表現的對象，表現著在此地域的抽象精神符號。就目前我理想中的形式，是以竹材料製作一件既為雕塑、亦為樂器的物件，並尋找適合的樂手作為合作者製作一段樂曲，從造型與聲音中呈現「物」的多種面向，包含生態的、歷史的、文化符號等。目前我挑定了的幾個研究方向，一個是在我目前所居住的地方，在日本時代所發生的「麻荖漏事件」，事件中所出現的竹子用途與象徵性的轉換。第二是竹子在原住民族中，尤其是阿美族的文化意義，但多聚焦在「擬人」的相關詮釋，第三則是關於竹樂器的見聞與心得紀錄。

## 竹於麻荖漏事件中的意義轉變

我所居住的地區於成功鎮和平里，正是百多年前麻荖漏事件發生的區域（今都歷到成功鎮市區一帶），這次進行竹子的相關研究其一緣由也始於我在閱讀麻荖漏事件的文獻時，注意到的一個關於竹子在整個事件中奇妙的使用方式與角色轉換。

麻荖漏事件是於日本殖民時期 1911 年爆發的抗爭事件，肇因始於日本人收繳武器、長期勞動剝削阿美族人等久遠積累的不公平待遇，於 1911 年在都歷派出所爆發，響應抗爭的部落包括都歷、八噶噶、加只來、麻荖漏與芝田，經過 48 天的激烈抗爭，最後由馬蘭社大頭目 Kolas Mahengheng（拉斯·馬亨亨）出面調停



麻荖漏事件紀念碑，日治時期為新港神社

勸降，事件才終告段落。但在最後日人對仍對族人做了象徵性的處罰，以下擷取內容出自成功鎮誌歷史篇，麻荖漏事件篇章最後一段：

日人在事後並未展開大規模的追究行動，其原因為當時日人正欲展開對泰雅族的討伐行動，而且土地測量與移民的工作正次地開展，如因此事而引發為數眾多的之阿美族起而抗日，或甚至與泰雅族或布農族相結合共同對抗日人，則後果不堪設想，故在基於穩定阿美族的考量下，並未深究。但是報復手段則不免，例如放火燒毀麻荖漏社與督利社房舍，將家畜沒入等。家只來社則被迫自原址遷至較遠之鹽濱，地瀕海濱，與原來耕種處來回往來十分不便。並將參與抗日的之個社頭目，如麻荖漏社頭目 Tanamu Likal 等掉在竹竿上，再將其自竹竿上摔下，使其傷重致死。<sup>1</sup>

在阿美族的文化中不論是生活、祭儀、器物都離不開竹子，也有許多神話與精神性的延伸詮釋與竹有關，對於竹的工藝技術亦有熟練且完整的知識，是一個非常具有代表性的文化象徵。而在麻荖漏事件的最後，日人拿竹子來作為刑具將各社頭目處刑，對我來說，似乎也象徵著殖民者將一個文化主體從精神層面瓦解的意圖，這是第一個竹子的意義轉換。

2008 年 10 月，在成功原住民文物館前的空地處動工興建了頭目聚會所，落成時當時的頭目組織在此地舉辦了「麻荖漏抗日事件紀念」，11 月 5 日上午十點舉行的立竹碑紀念麻荖漏事件，將在文物館前樹立 5 根竹子，象徵當年被吊上竹子處罰的 5 位部落頭目，由都歷、和平、三民、芝田以及八噶噶 5 部落頭目扶竹竿，其他部落頭目則是協助固定。這是過了 96 年後，竹子在整個事件中的另一個意義轉換，從「刑具」轉換成「紀念碑」<sup>2</sup>。

上述多為官方文獻與出版物的文字紀錄，但我目前的認知中關於麻荖漏事件的真實情況尚待進一步查證，因目前所閱讀的其他文獻所記載內容都有些許出入，尋訪的有關人士皆對某些情節有不同說法，對日人處刑的竹子其形式描述也有不同，如麻荖漏部落族人陳豪毅在建蓋傳統屋的田調期間，曾聽一位耆老描述其刑具不



麻荖漏事件紀念會立了五根竹柱。王河盛攝

1 成功鎮誌歷史篇，主修、撰修：李海南、陳芸珍、楊尚融、孟祥瀚、王河盛，2003（資料來源：國家圖書館 臺灣記憶 <https://tm.ncl.edu.tw/>）

2 資料來源：珍藏台灣 <https://catalog.digitalarchives.tw/item/00/43/49/c6.html>，圖片資料來源：日出臺東 - 東海岸文化景觀，p123，趙川明、林韻梅主編，2009

只是把人重摔，還會再往上彈飄，聽起來像是綁住繩線的某種彈力裝置，但因時代久遠又沒有照片，甚至有耆老說使用的不是竹子，這些內容尚需時間深入查證。

但就竹子在整起事件中所描述的形式，它是一個懸掛重物並且有繩線緊拉的張力狀態，若先撇開情感與歷史創傷的層面，這讓我從視覺形式上聯想成一把巨大的「弓琴」，竹子在整個事件中游移在殖民者與被殖民者之間，從精神性的文化符號被改變成瓦解文化的刑具，再經由類似轉型正義的詮釋將其從殖民者手中奪回成為紀念碑。在我的想象中，或許竹子能夠成為敘事本身，成為某種樂器，傳唱某些難以言說的情境。

## 竹的擬人性

對我來說，我傾向將文化視為依環境地貌而衍生的生物演化延伸，這個過程不僅是單向的讓人類成為土地的一部分，環境中與人生活在一起的物種們也藉由整體文化的建構而有了特殊的樣貌與性格，像是共生演化一般的成為一個整體。在這個部分我希望藉由部落文化中的幾項與竹相關的敘事、祭儀，窺探竹子在東岸地區文化樣貌。

在南迴公路三和村一帶路邊斜坡上矗立著一塊“台灣山人祖先發祥地”的石碑，相傳該處為原住民祖先最早登陸的地點。南王部落稱此地為 *panapanayan*，知本部落稱為 *Ruvoahan*，阿美族稱為 *Arapanay*。碑旁有一叢刺竹相傳是大洪水時代排灣族祖先 *Sukasukaw* 將手帳插於此處，而後發芽成林，*Ruvoahan* 即是發芽、發祥地的意思。卑南族提及起源神話是這樣說的，太古時代在 *Panapanayan* 這個地方，有一個女神 *Numraw* 出現，右手持石，左手持竹，她將受手中之石擲出，石破聲出一人，是馬蘭社的祖先，又將竹子豎在地上，上生出一女 *Pakushiselu*，下節生出一男 *Pakumaray*，兩人即是卑南族祖先<sup>3</sup>。（節錄自原民植物智慧，鄭漢文著）



石碑與刺竹叢

3 《有靈·原民植物智慧》刺竹篇，鄭漢文，麥浩斯出版，2023

從竹生神話中能看出竹子在原住民文化中的重要定位，甚至是象徵著竹=人的某種形象連結，竹叢被風吹動時發出的聲音就像有人在說話，人也要像竹子一般的堅毅挺立。人與竹在特定的環境與文化情境中置換了形貌與生命意義，雖然一般來說會將之解釋為人類對自然物單方面的文化詮釋，但在原住民的非二元對立情境中，人與自然萬物之間的體感並不能被區分，對我來說，那更像是一種交換的契約關係。

另外，在阿美族的傳統竹占祭儀中，也有關於擬人的型態出現，關於竹占的內容甚為複雜，我目前並無能力也無資格談論，在此文章的篇幅也無法談及完整的過程，但在此我想提及的是藉由劉璧榛老師撰寫的一篇研究調查<sup>4</sup>所紀錄的部分內容，來窺探竹與人在儀式中的關係（僅止於特定面相）。劉璧榛老師在其中一篇紀錄都歷的竹占祭儀過程，談及在禱詞的過程中呼喚了三位神靈的名字：

叫喚竹子的名字，共有三個擬人稱用法的名字，目的是透過召喚竹靈的名字把竹靈喚來，以為眾人展示竹靈在儀式當下的現身狀態 (present)。吳丁海解釋賦予竹子名字，他才會努力工作，才會有用，並且象徵他是位有名的 gelengen( 勇士 )。意即這裡竹子不再是單純的物，他被擬人化與男性化。但為什麼竹子要變成勇士呢？族人到底對他有什麼特殊寄望？此連結到前述馬蘭竹占的起源傳說，這個竹子物的特性與性別意象的連結，能幫助我們理解這段三方對話的文本與其中涵括「說不出」與「不能說」的社會隱喻。

這個段落中劉璧榛老師將竹占的祭儀中的呈現的形式連結到阿美族的複雜社會結構及人際關係，在禱詞中呼喚神靈的名字是重要的力量來源，而竹占在傳統上是屬於男性的祭儀（但隨著時代的社會變遷已有些改變），而竹子的角色會是男性的某種量象徵，而這樣的設定也無形中補足了部落中的人際關係。

1930 年代出生的都蘭老頭目 Panay 沈太木先生，曾有多次詢占經驗，並對文化傳承與復振相當地投入。他跟筆者分享問占經歷時說到，通常有問題就是要去問 mi'daw，看是誰啊？問出來就知道是誰造成問題。不過 mi'daw 也不敢直「講」出名字是誰，因為「講」出真相上會引起人際衝突！如 Weiner(1984) 提出「硬話」(hard word) 的思考點，在部落要講實話是件困難又傷人的事，更避諱指出元兇。人們反而寄望不會說話的物（竹籤）能像一位勇士勇敢的明「示」出事實。或是如果某人要採取公開的行動，透過竹占進行驗證就更有力量與必要了，結果可以公開合理化問占者未來的行動。那在背後給予「真相」與行動力量的又是誰？

我一開始接觸部落時，最難習慣的一件事情就是有很多事不能直接說，會透過各種暗示或比喻來表達，這導致我很多時候沒有聽懂對方的意思，也常不小心把話說得太直接。一開始很難接受這樣的語境，但後來理解到在原住民的語言中即是一種充滿比喻修辭的狀態，甚至許多我們認為是應該名詞的字，其實是形容詞。而在竹占過程中的神靈們，像是一位明辨是非的長輩，在整個部落的社會結構中扮演著重要的角色。

## 竹樂器

第三個部分是關於竹樂器的見聞，竹子因特殊的中空結構，本身即非常適合製作成各種不同型態的樂器，加

<sup>4</sup> 都蘭阿美族的竹占展演：母系社會變遷動態及男/女隱喻、權、認同與價值，劉璧榛，引用頁數 p97，中央研究院民族學研究所

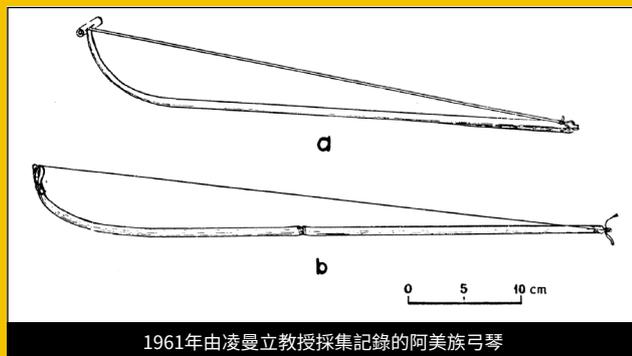
上纖維及富彈性與張力，連弦樂器都能夠使用其特性製成。在東海岸關於傳統竹樂器的製作以沓互樂團最具代表性，其團長少多宜（Saytay）憑藉著一本中研院凌曼立教授所撰寫的《臺灣阿美族的樂器》<sup>5</sup> 論文，考證其樂器形制、名稱、演奏方式，並經過多年田調重置了許多即將消失的傳統樂器型式，由於創作的前期研究需求我在 8 月拜訪了少團長，於此篇章分享部分建文與心得。

凌曼立教授於 1961 年即完成了《臺灣阿美族的樂器》的田調紀錄，記錄下當時許多還存在於部落的傳統竹樂器包含了 笛、口簧琴、弓琴、木琴、各種打擊形式樂器、青銅排鈴等各種聲響物件，其紀錄以樂器形制、材料以及文化用途為主，詳盡地記錄了早期阿美族的聲音形式，可惜隨著現代化的變遷與文化的流失，許多樂器已經從當時記錄下的部落中消失，而沓互樂團所鑽研的即是將這些即將消失的樂器形制重現，並且實踐在現在的音樂演出。

在臺灣也不乏其他以竹樂器為主的創作者，畢竟竹子對於整個亞洲的民族來說，都是一個重要的文化象徵，但或許在原住民文化中對於聲音的思維，較貼近我目前所處的環境，也更貼近我欲描述的某種地域性格，例如少團長解釋管樂器（竹笛）的聲音來源，是以「風」與「洞」的相遇來描述，這讓我能夠很快速的召喚出某種體感，因為在東海岸的海蝕洞中就常能聽見風吹進來的聲音，而這種自然環境中的體感成為阿美族製作器物的基本思維，從寬闊的、身體能進入的海蝕洞到拿在手上把玩的竹笛，其實是同一件事。

拜訪的過程少團長也展示了弓琴的演奏，一般來說弓琴現在以布農族的部落中較為常見，現在在阿美族部落中已經非常少見，以凌曼立教授當時紀錄的形制來說，阿美族的弓琴與布農族或鄒族仍有一些材料與形式上的差別，例如紀錄寫道當時布農族的弦多是使用鐵絲，弓柱以松脂黏固，鄒族的弦是採用月桃葉莖，弦柱用植物纖維製成，而阿美族常見的弦材料則是以苧麻線與藤線為主，這些材料的差異也會顯現在聲音質地的不同。少團長演奏時所使用的是苧麻弦，彈奏的時候將弦柱含著，口中的空間做為共鳴箱，與口簧琴的共鳴原理相同，彈奏時能依嘴型的動作來變換不同的音色，能夠清晰的聽見因空間變化而轉換的調子。

在少團長對阿美族音樂的詮釋中，強調了西方音樂與阿美族音樂的基本差異，以「線性」與「圓形」的抽象概念來解釋其音樂結構，即方樂譜是一種行進式的演奏，阿美族的音樂形式則像是繞著圓圈，可以隨時任意的接



5 《臺灣阿美族的樂器》凌曼立，民族學研究所集刊 p185-p220，1961

著上任何一個出發點。而在這種以自然素材作為聲響材料的基礎下，自然也不會有「音準」的框架，只要聲音組合起來的是一種能夠對話的狀態，即能形成樂曲，這些都是形成在阿美族音樂重要的思維方式。

## 結語

作為一份以創作為目的的前期研究報告，由於我自己創作習慣的關係，讓研究方向看起來顯得頗為鬆散，甚至有許多內容我認為也稱不上是研究，但這或許能夠反映我身為視覺藝術創作者的藝術想像，希望能在各種不同向度、不同時空的情境中找到某種相互交織的精神性。這次的創作計畫由於接觸到許多部落文化內容，難免在過程中感到戰戰兢兢，深怕有錯誤詮釋的部分，也常思考我在這個研究計畫中的角色定位。而我近期的創作思考，有一部分是想像著如何在自身所處的環境與生命經驗中，描述我所感受的精神性內容，這包含了此地的氣候、地景、生物、文化，也包含自身作為一個當代個體進入自然環境的各種體悟。或許我所冀望的是在當代的情境中，像生物演化一般的，在自身所處的環境衍生出創作。

# 跳島中的未來實驗— AI Soundscape 1.0

駐地藝術家

楊欽榮 Noel Yang

---

**Futuristic Experiments  
in Green Island and  
Orchid Island—  
AI Soundscape 1.0**

---

## 摘要

## ABSTRACT

---

聲景地景 (Soundscape)在本人多年實境執行與經驗中，不外乎由最基本的「環境 / 空間 (environment / space)」、「聲源 (sonic)」與「聆聽者 (Receiver)」三角共構關聯性最為密切；其中以「聆聽者」帶來最多的影響性，其因子觸及「情感」、「個人或集體記憶」、「經驗法則」等。從 2023 年 GOOGLE 實驗室開發的 AI (artificial intelligence) 模型 MusicLM 後，以及後續各 AI Sound 模型如：Stable Audio、LimeWire、SUNO 等開啟了聲景三角共構外更大維度的聲景再現：可以透過文字描述、風格與器樂、節奏與曲調、圖片設定，獲取全新的聆聽體驗。

本次駐地研究挑選了臺東「蘭嶼」、「綠島」相對環境單純的點位，透過對於聲景的「現地收音採集」、「圖像轉譯創作」與「AI 模型訓練」，作為聲景與 AI 的未來趨勢實驗。在跳島聲景採集過程，主導性仍由「現場採集者」掌控，創作圖像連結了「人的經驗與記憶感官、轉譯詮釋」，最終再以 AI 資料庫的生成，創造了一種「人音智慧 (HRA / Human ,Recording equipment and AI)」的再現作品。

AI 是各產業與科技運用的現在進行式，聲音也不例外。除了對於更具智慧的機械運作外，聲景內容的 AI 化，其實也開啟了更為複雜的數位內容的認定、價值範疇；在 1.0 的駐地實驗計畫中，我們先擱置有關道德與真偽內容判定的挑戰，不妨就以人類與人工智慧「共筆」的聲景採集創作，一起進入與聆聽不一樣的離島聲景。

Keywords：聲景、蘭嶼、綠島、人工智慧、共筆

The ultimate elements constituted in my years' of soundscape projects are Environment/Space, Sonic and Receiver due to their intimate interconnection. Among them all, the element of Receiver poses as the most influential force since it touches on emotions, personal or collective memories and the rule of thumb. In 2023, Google developed Artificial Intelligence and Music LM and since then, more AI Sound software, including Stable Audio, LimeWire and SUNO have also programmed. All of the above have helped expand the sound experience via text description, the setting of the styles, instruments, tempos, tunes and pictures.

For my AI Soundscape 0.1, I particularly selected Orchid Island and Green Island to conduct the sound recordings for their qualities of less development but more natural environment sound, knowing that the driving force is still determined by the sound of the location. After the sound is recorded, I apply image translation and AI machine learning programs to construct the futuristic soundscape experiments. The image translation program can interpret personal experiences and memories and integrate with AI data to create HRA (Human, Recording equipment and AI).

AI technology has been utilized in a wide range of industries, including sound. Not only the machines and soundscapes benefit from the advancement in AI, more complexed digital data also gain recognition and values in the territory of civilization. In this artistic project, I'd like to set aside the questions posed on the aspects of morals and authenticity but focus on the sound collaboration created by human and AI instead. Let's explore a different kind of soundscape of the islands in the era of AI.

Keywords: Soundscape, Orchid Island ,Green Island, AI, Collaborative Writing

## 聲景三角形 Soundscape triangle

聲音地景研究由音響研究 (acoustic study) 延伸而出，除了傳達音樂的演出形式質感，在聲景的內涵下有了文化、社會層次的關注。Schafer (1973) 將聲音地景視為「環境的音樂 (The Music of the Environment)」，並在藝術層面上將音樂本體結合環境具象音樂，強調合奏 (orchestration) 的效果。

「音景譜知能」(sonological competence) 的概念由 Laske (1974) 提出的「音景譜 (sonography)」延伸發展，亦可稱之「音智商」。結合前述「環境的音樂」與認知心理學的概念，並推論不同的社會與文化也會有不同的音智商。Schafer (1977) 也嘗試提出音象徵主義 (sound symbolism) 的理論芻議，主張不同的時空背景下所出現或消失的音景，有必要探討其象徵意義，例如工業化之後，許多機械音的出現；又例如教堂鐘聲大量遞減，其由神聖音轉化成噪音的象徵意義等。也因此再延伸出音帝國主義 (sound imperialism) 的概念，說明各種國外產品，例如飛機、船舶與車輛等聲音充斥於各都市。

音景的尺度，由聲音的角度開啟，也因屬開放性特色，在不同領域與角度切入，可提供各專業領域透過聲景獲得新的觀點或論證。在環境社會學脈絡下的都市被視為「環境不在」的人類聚落，也是社會剝削環境的人造空間。在都市行銷 (city marketing) 的角度上，有關於城市、區域或環境特定的行銷的角度，若以理論的連結與對話，行銷學近百年的發展逐漸融合了經濟學、社會學、心理學與人類學等學科，而形成一套以「交換」(exchange) 的科際整合知識體系 (黃俊英、康必松，1995)。交換的內容也由具體的商品延伸至抽象的社會、文化、社區與都市等，而交換的概念與理論也由古典的 4P 延伸至市場區隔、產品生命週期、社會行銷等 (Kolter, 1972)。行銷學的演進過程當然也與社會學的交換理論展開連結與對話，並深受影響，以致傳統經濟學式的「價值交換」方由實體物質 (例如金錢、財貨、物品) 延伸至社會心理學式的非實體物質 (例如時間、懷舊、兒時記憶、生態環境等)。環境社會學更進而發展出正交換與負交換等概念，用來論述系統間的環境互動。

因此將聲景作為都市環境行銷的非實體交換對象，企圖將聲音視為噪音的負交換現象轉化為環境財的正交換現象。換言之，聲景所構成的「交換圈」包括都市中人、空間、活動與聲音間的正交換，一方面豐富了都市

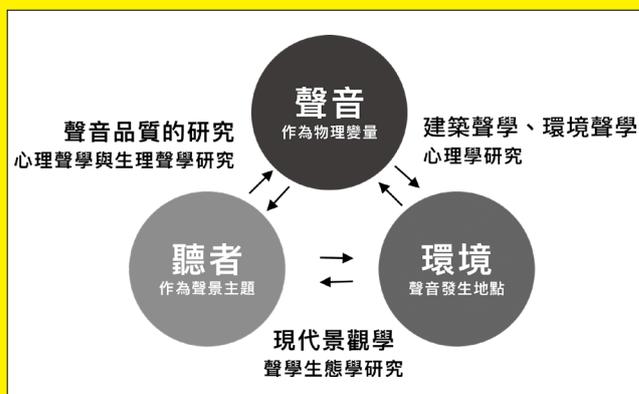


圖 1 | 聲景三角形與相關跨域學科 (本創作者繪製)

的「音表情」，另一方面以音景來作為都市行銷的特產。（王俊秀，2007）在「音景的都市表情 -- 雙城記的環境社會學想像」一篇中運用了區位三角與音景三角的研究方法來判定城市的表情想像，在 C. Tilly（1974）所發展之區位三角形（ecological triangle）定義中，分別為人：為社會行動者（social actor），包括族群、階級、性別與組織。空間：社會承載體（social container），包括了各種社會功能的自然與人造建成物。活動：社會產出（social output），包括了各種社會互動。在此三端點的定義下，可以從族群、階級與組織到具有社會功能的空間區域，以及彼此間的社會關聯性，更具體的視覺化，便可將此推演成：人、空間環境、各種社會行為，是一個可視的動態關係。M. Schafer（1978）所發展之音景三角形（soundscape triangle），透過「聲標（soundmark）：用來指出會被人所聯結或聯想的獨特聲音其產生的來源、訊息（signal）：是引人注意並被有意識聽到的前景音、主調（keynote）：摘要或濃縮了一串聲音的特色主題」三個主軸來分析環境聲音。

透過聲景三角形的劃分，可得聲音本來是一種物理運動和生理運動的自然現象，但做為社會文明現象，聲音又成為最簡單和最抽象的象徵符號（高宣揚，2002）。人類的大腦可以透過視覺，經由理解與經驗導向最終的認知，對於圖像、符號皆是。當 Kevin Lynch 於《城市的意象 The Image of the City》都市規劃與設計著作中，論及從空間認知的角度切入，透過定義意象、可辨識性與型態類型的觀察，就揭開了「可視」的環境觀察與紀錄模式。

## 「人音智慧」的 實驗法則

這次聲景採集試驗，延續了去年（2023 年）在臺東聲音藝術節中《聲隧之向 | Trans.Time.Track》作品的一種圖像與聲音的創作。透過聲符的變化，成為一種掃描再現的聲音聆聽模式，而這次的聲景再現的最終端處理階段，導入了 AI Model 以龐大資料庫的判讀與生成，循著聲音採集者的聲源、圖像記錄，創造出兼具「人」與「人工智慧」的合作模式，有趣的是，在這兩端的創作過程中，各式環境「收音器」仍是作為採集、兩端重要第一手的聲音資料庫來源。

故將跳島過程中的聲音聆聽體驗，從「聆聽」轉譯為「圖文記錄」，再從圖文記錄中強化當下聆聽感知的「動態



圖 2 | 綠島柚子湖與溫泉周邊景緻



圖 3 | 蘭嶼晴朗地景與海域

符碼」：這種動符碼並不是肉眼可見的持續性動畫，而是將聲音以造型、色彩或尺度比例、根據美學原則之堆疊、漸變或對比等設計，成爲一種看似具有聲音脈動的符號。所以一早在富岡漁港等待船隻的聲響，足以用一片片的雲狀、白色色塊、加上刺耳引擎聲的尖銳造型作爲基底，佐上船隻啟動後折射在窗戶邊、成爲一道道柔和金黃的陽光折線。

刻意挑選 8、9 月期間到達蘭嶼，避開既定印象的觀光旅遊期（關於飛魚季、浮潛、部落文化與各種景點都已經有專業者探訪記錄過），我想要用一種「純粹聆聽」的感官來體驗跳島經驗，或許這也是一種用聲音說故事的一種記錄。

踏上蘭嶼的那一刻，迎來的是島上的風、海以及遠方沙沙的聲響（已經分不出是海還是樹叢了）；午後還是有機會遇到海上捲來的雨水，在島上的雨滴落在各種地表面積聲響特別清晰，所以特別記錄了不同雨滴落在草地上、礁岩中、民宿鐵皮屋頂、木製裝置與座椅、一片礫石上這些不一樣的細緻聲景。在圖像轉譯中，雨



圖 4 | 雨聲的線條繪製



圖 5 | 以圖像導出 Audio (透過 AI 的訓練)

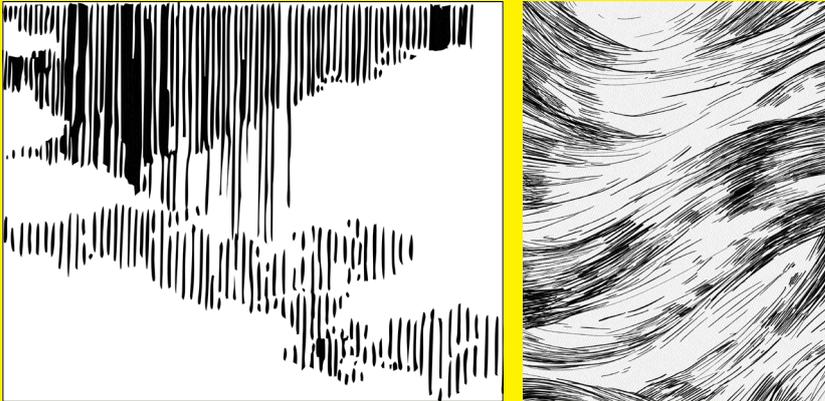


圖 6 | 各式風聲的繪製

聲的聆聽是一項頗有難度的創作：必須要精準的抓到撞擊到物質的瞬間聲音，是柔和、圓滑還是尖銳？聲調上是短促還是迴盪？這些細微聲景在城市中絕對無法親耳聆聽，透過儀器記錄的過程中讓我既興奮又專注，仔細記載這一場蘭嶼陽光午後雨。

對於蘭嶼來說，「風」也是一種很有層次的聲景體驗。

不論是在柏油路上的步行、騎車，以及在高地上平躺、望海，再到岩洞中浸潤在海水之中，風的聲音千變萬化，對於錄音師來說，風聲也是一種又愛又恨的聲源。風不像水流、城市聲響可以稍微「預判」以及持續在固定分貝間距流動，在蘭嶼的風，隨著「收音師」的角度、移動，以及天氣與海風，呈現音頻忽高忽低鳴的效果，在地形空間變化的環境更顯得出奇不意：兮兮呼呼的急速、咻咻嘩嘩的浮動高低音，用無形的聲景編織了錯綜複雜的蘭嶼天際線。

除了在當下記錄環境與筆觸繪製、文字描述之餘，後期正式將聲景音源轉譯為圖像符碼，也是一種自己與 AI 的互相訓練與溝通。在 Google 音樂生成 AI 的 MusicLM 模組中，對於文字描述生成聲音有三大原則：

1. Be very descriptive. Electronic or classical instrument sounds best.  
必須是非常具體地描述。電子樂器或古典樂器的聲音最適合。
2. Mention the vibe, mood or emotion you want to create.  
需要提及想要創造的氛圍、情緒或情感（舉例像是寧靜、歡快、憂傷、緊湊不安等形容詞）。
3. Certain queries that mention specific artists or include vocals will not be generated.  
不會生成涉及特定藝術家或包含人聲的特定查詢。

而後期的圖像生成聲音部分，各式 AI 模組雖然資料庫沒有全然相同，但根據測試結果，不外乎亦有其隱性原則（我稱之為 1.0 實驗法則）：

1. 線條圖像盡量清晰俐落，模糊與漸層效果無法有效定義
2. 在堆疊與美學運用的原則下，可以用不同色彩表現不同層次（例如造型互相堆疊的交集色塊中，可以

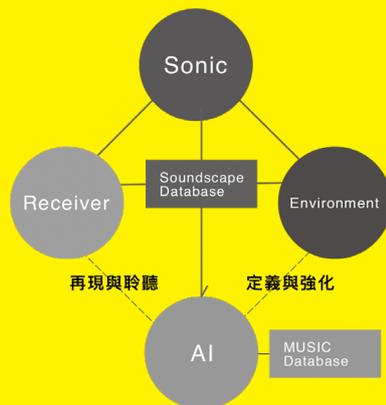


圖 7 | 人音智慧與聲景結構關係

使用不同的顏色或視覺效果)。

3. 線性的密集度與粗細對比、方向程度，較能導致截然不同的聲音效果。
4. 轉譯過程勿加入文字描述，以免加重了 AI 的知識判斷，增加了複雜度。
5. 加入聲景聲源 (Audio) 供 AI 模組作為參考，

1.0 版本的實驗法則，主要就是將感知、描述與創作保留在現場的收音師與創作者為主，AI 僅對於「圖像」做出判讀，故從聲景到圖像的轉譯者，其感知經驗與聲景資料庫同等重要，故蘭嶼經驗中的細緻聲景記錄、轉譯創作的細膩度都造就了 AI 生成的聲音，屬於地方氣象、特色地形與空間感知的聲景，再也不僅託付給「聲景資料」與「文字描述」而已，AI 成為我們的協作，透過另一資料庫模組的判定與詮釋，我們同時賦予了特定主題的「曲調記憶」。

## 跳島中的聲景共筆創作

在從蘭嶼前往綠島途中，我特別在甲板上收錄聲景，轟隆隆的引擎與海浪一波波地躍起，加入了各種人的聲音，也特別將此聲音的圖像透過大量的波浪狀、抖邊狀的造型彼此堆疊成水藍到暗藍系列，透過

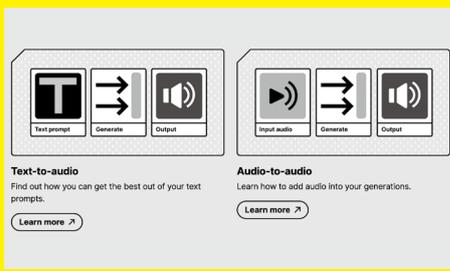


圖 8 | Stable Audio透過以不同的基礎資料庫訓練 Ai model



圖 9 | 綠島夜景與夜曲的圖像繪製

Soundscape Audio 與 Drawing 的訓練，分別讓 Stable Audio, Spaces 與 LimeWire 進行生成「跳島路徑」海上主題。到了綠島的夜間，在溫泉邊的人聲、遠方的蟲鳴與朝日周邊環境聲景，運用了大量的色塊、對比的黑與暗黃，讓 AI 透過圖片的判讀，奏起另類的「綠島小夜曲」。

本次在兩島間以「聲音記錄」方式將點、線、面以微觀到大範圍的聲景採集，進行感官與經驗的符碼化，成為抽象的聲景特徵符碼。此聲景記錄與創作方式較適用於「環境觀察與記錄」，並在記錄過程中以採集轉譯者自定義其造型與色彩，在同一專案中盡量保持同一原則與設定為佳。爾後將聲音地景資料庫以 Audio to Audio 以及 image code to Audio 兩種向度獲得 AI 的轉譯作品。

在整體過程中，猶如一種線上與線下創作者的「共筆」合作模式。

在強調現地主體性的同時，也開放各式模組資料庫的協作，創造更多聆聽的層次感。收音師、田野觀察記錄員、視覺設計師就像是整個計畫中的導演兼創作者，其收錄的聲音地景資料是主旋律，而透過 AI 後續的生成則為一種「伴奏」—增加了環境與感官中的聆聽豐富度，同時不喧賓奪主，僅作為「強化」聲景資料的再現聲響，並透過圖像的判讀增添了「敘事性音樂故事」，相較於以往的單點式聲景資料播放聆聽，純粹聆聽與賞析的聲景與音樂，更能夠增加聽覺的多元性。

目前 AI 生成音樂較多人使用為直接從「文字、照片轉成音樂」創作，對於聲音地景的再現創作來說，較不適用，原因有二：

1. 照片過於寫實，將失去「聲景判讀」  
若使用照片提供生成 AI 音樂，則模組將以「視覺、地景」角度判定，失去了以「聆聽、聲音」作為主軸的再現處理方式。
2. 直接使用「文字描述」生成聲音無法傳達多層次聲景環境  
對於現階段以英語系統的模組來說過於失準，並且環境、感知當下的描述可能無法層次性地表達全面環境狀態。

故藉由「跳島聲景聆聽」方式進行了未來 AI 生成音樂的實驗創作 1.0，使用「聲景資料搭配環境符碼」導出 AI 生成聲音，為本創作實驗的執行法則；整個過程開啟了 AI 與 Soundscape 議題，我們透過人對於環境的感知經驗、機械對於環境聲景的精密收集，再到 AI 大數據模組化的聲音生成轉譯，成為一種更立體、更具故



圖 10 | AI生成介面 (透過 Audio、image導入)

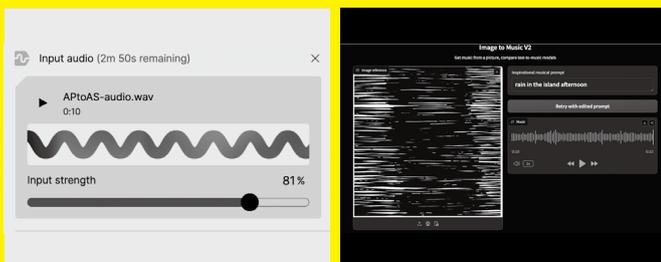


圖 11 | 色塊與線條的導入介面 (運作中)

事魅力的環境聲景主題再現，撇除未來要如何辯別聲景、聲響的真實性之外（這應該是牽涉到 AI 議題都會關注的道德面），如何強化聲景層次與魅力，以數位、科技、智慧內容更細膩地再現或創作，都是一種可持續發展與嘗試的另一門有趣議題呢！



圖 12 | 蘭嶼海潮與浸水聲景採集

# 2024 TAITUNG SOUND ART FESTIVAL 臺東聲音藝術節 多物種的糾纏 駐地創作論壇

論壇總召 | 李吉崇 論壇管理 | 王明瑩 計畫主持人 | 張博騰 協同計畫主持人 | 廖克紹 專案執行 | 黃鈺婷 專案協力 | 鄭亦婷 美術設計 | 薛映玫 書冊翻譯 | 黃秀靈

指導  
單位



主辦  
單位



協辦  
單位



執行  
單位





臺東  
聲音  
藝術節  
TAITUNG  
SOUND ART  
FESTIVAL

