

# 大學的社區藝術參與： 以大鳥部落為例

---

國立臺東大學人社實踐計畫團隊

報告人 李晏佐



# 綱要

---

藝術介入社區的不同構想 / 嘗試

大學的社區藝術參與：以東大團隊在大鳥部落為例

結語

# 1-1. 藝術可能這樣介入...

---

《太平洋的呼喚、相約南迴》



《1314號的藍》





## 南迴藝術季創作 部落抱怨看不懂

- 2021年南迴藝術季展出14組藝術家團就是一個鐵架子，創隊連結在地人文的共同創作，但1件坐落在大武鄉大鳥部落海邊的黑色鐵製藝術品，卻讓族人看得霧煞煞。大鳥村長潘王順表示，**作者到底想表達什麼意義，在地人都不了解**。（自由時報）

## 藝術觀光效益有限

### 公所嘆沒錢沒人

- 台東縣南迴藝術季已奠定品牌，每年邀請藝術家創作，透過巨大的地景藝術，讓南迴之路閃耀出不同的光芒，也帶動地方觀光發展。地方觀察，南迴藝術季作品分散在4鄉鎮，吸引人潮慕名而來，停留時間卻很短暫，**大多拍完照即離開，觀光效益有限**。（聯合報）

## 1-2. 藝術也可以這樣介入

- 瀨戶內國際藝術祭（引田地區）
- 強調長期跟居民對話：「嘗試從無限貼近日常生活的面向來著手。與其在一開始就擬定出一套完整而僵化的計劃，不如透過溝通和討論，不斷隨著現實狀況調整。」（香川大學柴田悠基教授分享）





## 1-3. 介入？參與？交往？

---

- 藝術並不遠離社會（如殿堂藝術）、並不追求奇景。
- 藝術即是社會生活的一部分，展現在：**以創新感官形式鬆動社會舊慣，並引發不一樣的人際互動之時。**

# 1-4. 可能效果

( 曾旭正 · 2012 )

- (1)吸引民眾參與公共活動
- (2)以軟性的方式凸顯敏感的公共議題
- (3)以創新感官方式豐富人的生活體驗
- (4)引導社區看見不同的自己
- (5)引發人們相互合作與討論
- (6)超越重複且慣性的日常生活
- (7)刺激人們提升製作技術
- (8)增強社區認同感



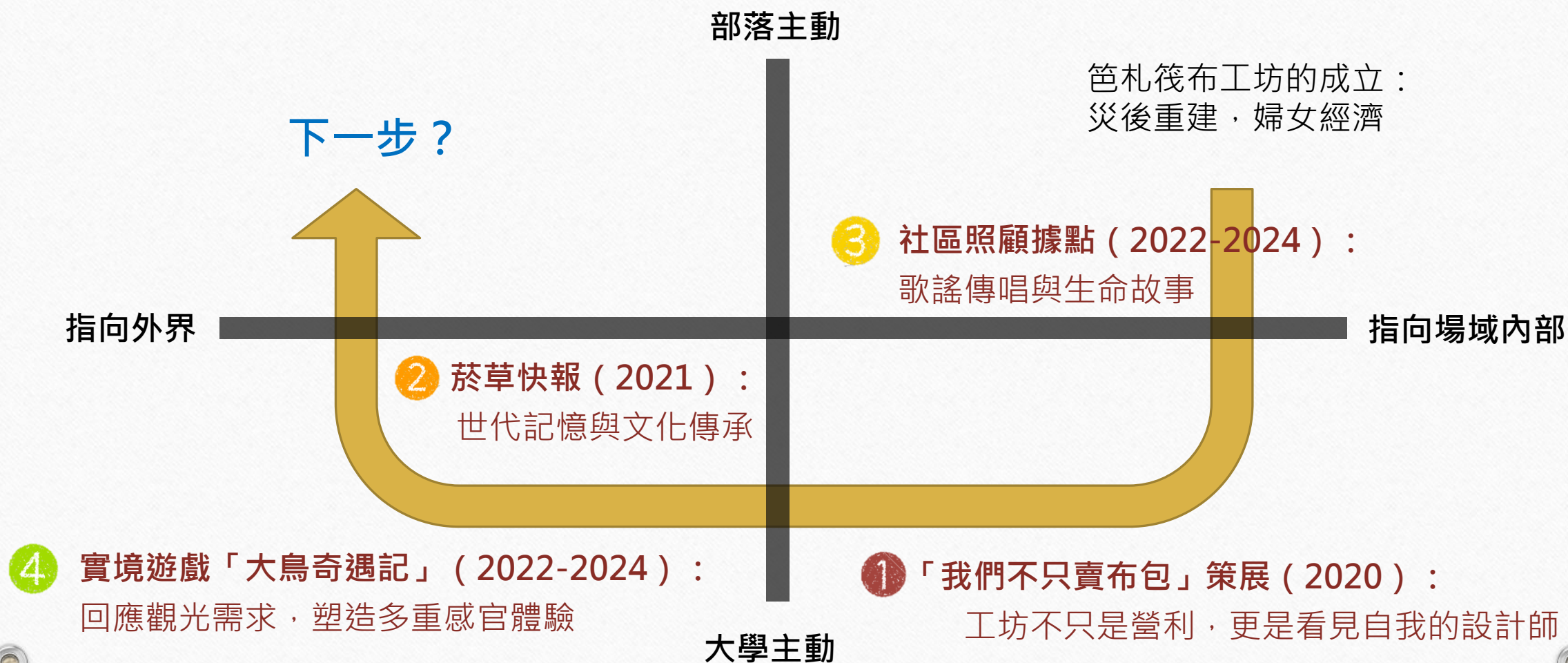
地方發展 × 觀光 × 藝術

「沒有亮點就不要做觀光」！？

---



## 2-1. 藝術介入的不同向度與實踐歷程





## 2-2. 場域

大鳥部落，  
笹札筏布工坊作為起點



大學被（部落的）藝術介入

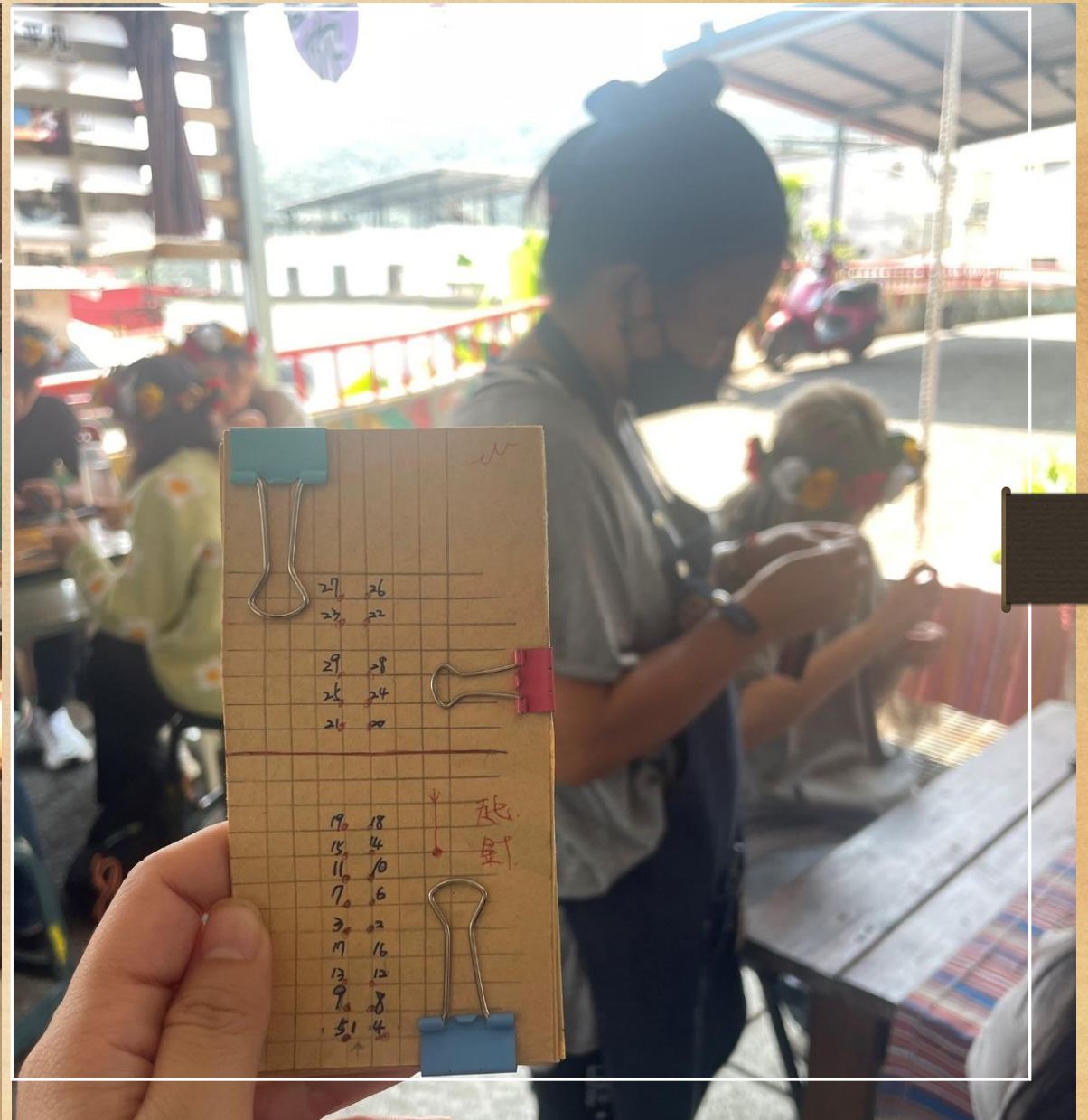


## 2-3. 藝術行動一：策展

- 合作夥伴：布工坊
- 行動目標：指向部落內部，既讓大學向部落學習，也讓部落人看見自己人
- 行動成果：主題策展、工藝體驗的推廣[引導部落看見不同的自己；刺激製作技術提升]









## 2-4. 藝術行動二：文字與影像

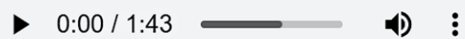
- 合作夥伴：場域關係網絡從中年到青年
- 行動目標：指向部落外部，傳承世代記憶，也協助在地青年向外推廣植物文化
- 行動成果：菸草色票、〈臨海的pacavalj〉菸草快報與影像紀錄[以創新感官方式豐富人的生活體驗]







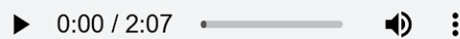
### 人物故事-童心 / 同心



點播音訊之後，按下標題，  
可搭配文字閱讀唷！



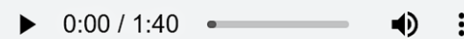
### 人物故事-思念



點播音訊之後，按下標題，  
可搭配文字閱讀唷！



### 人物故事-傳統醫療



點播音訊之後，按下標題，  
可搭配文字閱讀唷！



## 2-5. 藝術行動三：歌謠繪本

- 合作夥伴：拓展到高齡者，大鳥社區老人關懷據點
- 行動目標：指向部落內部，整理歌謠、連結生命故事、促進老幼共學
- 行動成果：《Senay nua se pacavalj——屬於大鳥的歌》[引發人們相互合作與討論；提升部落認同感]





# senay nua se pacaualj

## 屬於大鳥的歌



### pulju (孤雛淚)

ai ai yanga neka ti kama lja  
唉啲 唉啲 我們沒有爸爸了  
ai ai yanga neka ti kina lja  
唉啲 唉啲 我們沒有媽媽了  
ai ai yanga saku kaka  
唉啲 唉啲 我的弟 / 妹啊  
kisan kuli kisan penitau  
我要帶著鋤頭去工作  
ita qadau drusa puluq  
一天 20 元的工資  
uri vaik anga ken pakan ta ku kaka  
養活我的弟妹

小學畢業後，我沒有繼續讀書，踏上了往山上的道路。  
家裡有許多事要幫忙，替小米除草、割香茅，或是採草藥賣錢。  
偶爾會去打工，一天薪水有二十塊錢。  
工作結束還要趕回家照顧弟妹妹。  
其實，我好想上學。



## 2-6. 藝術行動四：實境遊戲

- 合作夥伴：布工坊、大鳥部落青年文化工作站
- 行動目標：指向部落外部，想發展觀光卻不得要領；現有人手不足；各地遊程內容類似
- 行動成果：多重感官體驗的實境遊戲。探索南迴部落觀光新「亮點」[以創新感官方式豐富人的生活體驗；引發人們相互合作與討論]





結合在地文史，透過實境遊戲展現  
大鳥部落歷經災後重建、展現韌性的在地精神，  
並且思考人如何與自然和諧共處

**聽覺：**

人與歌謠記憶

**想像力：**

人與自然災害

**視覺：**

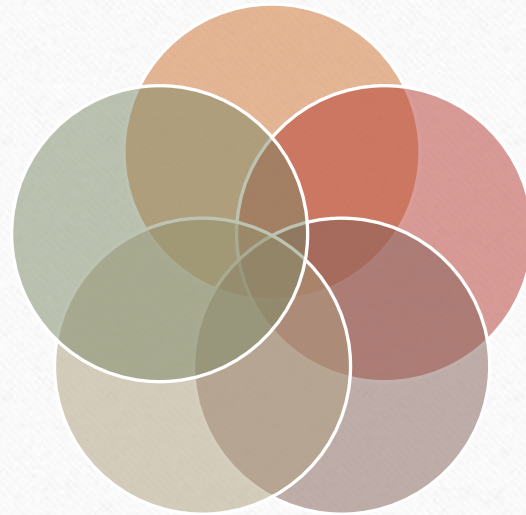
人與他群文化

**嗅覺：**

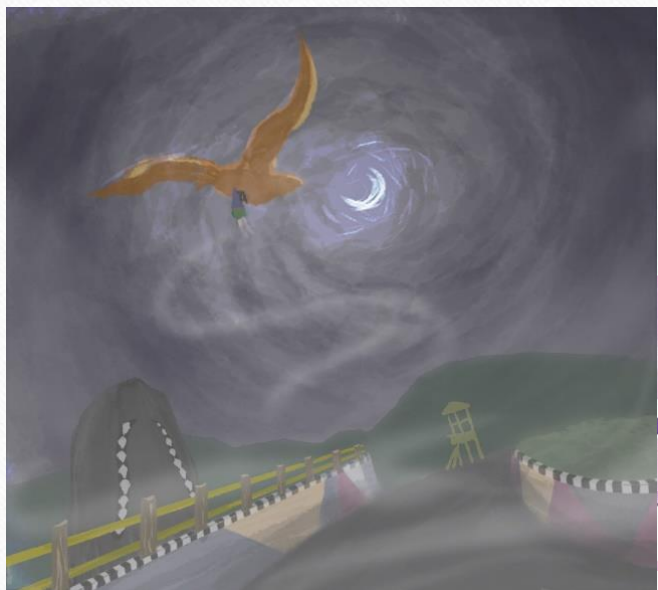
人與周遭植物

**觸覺：**

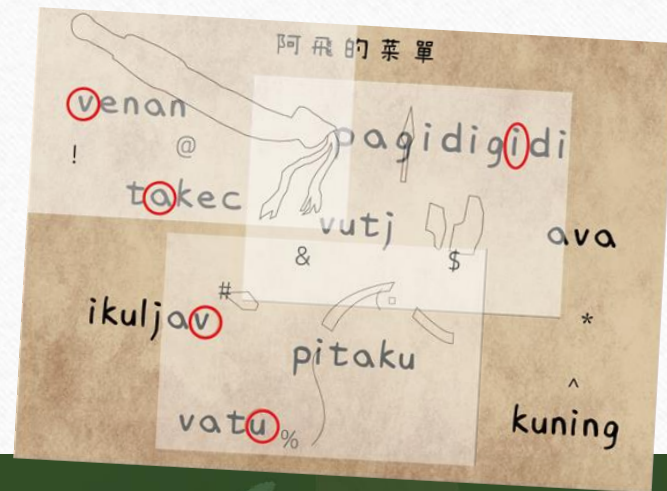
人與手藝產業







	333	6	111	6	321	335	3.2	
▲		ri		ri	aya	pita	ku	
●		kur	kur	kur	kur	aya	va	cuk
◆		ljan	ljan	ljan	ljan	aya	vi	yal
	13	65	321	6	221	66	6	-
▲		ui	teme	ljaha	nga	gaca	lja	nga
●			anga	gadaw	seke	zu	a	nga
◆		ui	masum	—a	nga		u	nga
	6	61	61	332	3	53	56	6
▲		temgate-ga	a		gaca	lja	nga	
●		qi	vugi	vu	a	va	cuk	
◆		se	mawsa	—ua	vi	yal		nga
	65	32	1	6	2	21	66	6
▲		ui	padju	i	ten	tua	tjake	nama
●		ui	padju	i	ten	tua	tjaken	cenge
◆		ui	padju	i	ten	tua	tja	



### 三、夥伴能力

各有基礎能力與進階能力

- 雁陣飛：
  - 【雁之呼喚】使用一張，自由飛上天空，可從無板塊區取回。
  - 【雁陣飛】使用兩張，可飛拍一至二塊無板塊區（包括範圍內），並在降落處翻開一張板塊。
- 蛇阿淨：
  - 【蛇之呼喚】使用一張，感受地震變動，可從無板塊區取回。
  - 【蛇與震動】使用兩張，可在有板塊區一次移動兩格，翻開兩張板塊。
- 狗阿菁：
  - 【犬之呼喚】使用一張，嗅聞山徑氣味，可從無板塊區取回。
  - 【野狗狂追】使用兩張，可在原地直接翻開相鄰一張板塊，或是協助同一列的玩家取回。

### 一、遊戲設置

- 依照上滑地圖已標示數字空格，任意洗好板塊，數字正面朝上，分別放在第1、2、3區。
- 將天氣卡牌（八張下雨，兩張烏雲）洗好，兩邊面朝上放在旁邊備用。兩隻力塊（藍）、三種動物夥伴方塊（黑、粉、黃）放在一旁備用。
- 請所有玩家共同討論兩隻角色（**起點**與**終點**），兩位人物角色放在左上角的起點，遊戲即可開始。

**起點**

起點	1	1						
1	1	1	2					
1	2	2	2					
2	2	×	2	2				
2	2	2	2					
2	2	2	2	2	3			
2	3	×	3	3				
			3	3	終點			

遊戲結束：同一回合內抵達終點，找到最終訊息，成功回到部落。山洪暴發而無法脫困。幸好遊戲不是人生，可以從頭再玩一次。







## 設計團隊的感想

實作過程中，我不斷思考發展觀光，到底是人社計畫的一廂情願？還是場域真的有需要？我們究竟是為了什麼要去擾動一個地方？直到有天在大鳥跟一個長輩聊我的工作，他說：誰不想要留在自己的家鄉？但是為了養家餬口，部落的孩子還是要到外地工作。他很感謝我們，**努力嘗試讓大鳥多一點發展的可能性。**（吳鎮清）

期望在未來參與體驗《大鳥奇遇記》的人們，能真正的「聽」懂深受族人崇拜的祖靈，所帶來的祕密箴言，「看」見部落牆上勇士們勇猛的身影，感知歷史「串」起五顏六色的痕跡，「嗅」聞藏在藥草裡的奧秘，並在最後感受到大鳥部落那團結合作不服輸的堅強生命力。（郭欣茹、王馨彤、李思穎）



## 玩家的體驗回饋

- **可以不用運用太多人力資源**，較切合大鳥目前青年人口流失，欠缺人力的現狀。
- 遊戲與環境結合，需要觀察環境才可以進行關卡，這讓人可以在遊戲的過程中更加了解當地環境。
- 遊戲**透過不同的媒介**，包含聽覺、視覺與嗅覺接觸部落的傳統文化，非常有趣。
- 我覺得遊戲的設計很引人入勝，一開始可能只是想解關卡，但玩到後來你會**對聚落文化產生興趣**，並了解遊戲內容。
- 比起單純的導覽，**實際體驗遊戲並融入部落文化**，會讓參與者更有吸引力，也會因此印象深刻。
- 走路很好玩；美術道具做得很好；桌遊蠻有趣的，以及聞草藥的地方。



## 2-7. 實境遊戲的後續思考

---

- 對**大學**來說：不斷拓展與串連大學與地方之間的合作關係網絡，同時察覺地方群體內部隱微的相處張力
- 對**地方**來說：緩和人力不足，陪伴在地行動者建立營運模式
- 對**區域**來說：以亮點吸引鄰近部落的亟欲創新者，探索南迴區域結盟的可能



## 3. 結語

---

- 服膺東大團隊的工作心法：順勢而流，引流造勢
- 社區參與藝術不侷限單一做法，而是複合感官的多重轉譯，才能擴大且延續影響力
- 亮點不會從天而降、無中生有，努力從「以在地為特色」到「由在地建立特色」