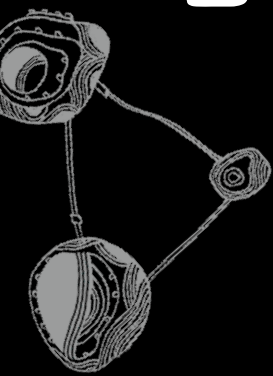




專訪 - 梁浩軒

也許， 我們生命中都有同樣重要的 moment 從策展 找到產生共鳴的影響力

電梯門打開的那一剎那，3 個大型轉動的唱片便映入眼簾，播放、暫停與下一首彷彿分別象徵著記憶的進行、凝結與未來。穿梭「時代電器行」、「火車火車」、「音樂愛情故事」等以時代場景與故事為主題的展區，記憶中那些天真爛漫、孤獨憂愁、自由不羈的時光也一點一點被喚醒……下樓走進「音樂現場」，霓虹閃爍，熾熱、衝撞、汗水淋漓，即使互不相識，此時此刻，我們都擁有著相同的 VIBE，摻雜著青春氣息的日子恍如昨日，好似瞬間回到了那段年少輕狂的歲月。



採訪報導 / 劉韋琪 | 攝影 / 黎歐創意
照片提供 / INCEPTION 啟藝

彰化人，現居臺北，現為策展人、INCEPTION 啟藝負責人。於 2012 年創辦「INCEPTION 啟藝」，策畫音樂、設計、藝術、數位媒體等相關展覽，擁有創造原創 IP 的策展能力，策展作品有：唱 我們的歌：流行音樂故事展、The Beatles, Tomorrow 披頭四展、芳春茶徑 | 臺茶流金歲月展、再唱一段思想起 | 民歌四十特展、玩具解剖展等。近期，更創立線上藝廊平臺「p/zzzz」，期望集結美國、德國、義大利、香港、日本等各國藝術家與創作者的限定原作、潮流公仔、NFT、雕塑等作品資訊，匯集當代藝術與街頭潮流，更將其延伸至全球 IP 與藝術經紀領域。

梁浩軒

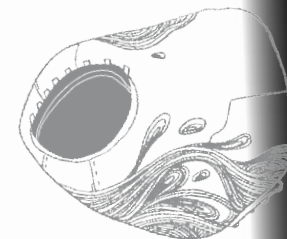


「唱 我們的歌 流行音樂故事展」透過音樂，帶領我們重回那些逝去的曾經，重回生命中那些重要的 moment。策展團隊 INCEPTION 啟藝以「不斷為市場提供、創造好的內容」為目標，策畫音樂、設計、藝術、數位媒體等相關展覽，創辦人梁浩軒更於 2019 年創立「p/zzzz」線上藝廊平臺，持續以不同形式推動、行銷 IP。

**就是這個 moment！
擷取生命中的重要時空狀態 在展覽 找到彼此共鳴的時刻**

「我會把它看成是一個 IP 的養成，或是 IP 的平臺，我認為藝術家他本身就是一個 IP 的狀態。」關於新品牌「p/zzzz」，梁浩軒如此說道：「所以他可以產生藝術品、可以產生商業合作、也可以產生線上線下展、NFT，對我來講，都是一個很好的提供者，所以它是一個泉源。」宛若水的源頭，將各個 IP 創作者、藝術家於 p/zzzz 匯聚，透過 INCEPTION、透過「展覽」這個載體源源不絕地向外傳播，「我覺得展覽它是一個相對廣義的傳播，因為它是一個需要在一個有限的空間裡，接觸到不同的人，然後讓這些不同的人在短時間裡，得到一樣的反饋。其實，我都會去想一個很重要的事情，就是他們有沒有共鳴。」

曾舉辦「The Beatles, Tomorrow」、「中華職棒三十週年特展 | 無人出局」、「#DINOLAB | 恐龍實驗室」、「奈良美智特展」等橫跨不同類型展覽的梁浩軒分享，關於展覽，對他來說，最重要的就是能否引起觀眾的「共鳴度」，「如何讓觀眾在最短的時間裡得到我們要傳達給他的資訊？並在這最短的時間裡，得到相對的反饋與共鳴度……留在我們生命裡的那件事，它一定有一個非常重要的 moment 存在，那這樣的 moment，有可能也是別人覺得重要的一個時空狀態。」





梁浩軒：「我自己在看客家的時候，就想，對啊！爲什麼我們都不認識客家人？」
如果，能在元宇宙 遇見客家「說書人」……

如果在元宇宙的世界，遇見客家？

「我會遇到一個『說書人』……」面對我們天馬行空的問題，梁浩軒如此說道。近年來，透過戲劇、音樂、展覽等，客家雖然已漸漸走出昔日的窠臼，但長時間下來累積的刻板印象，短時間內仍難以自人們腦海中根除，但若一直陷在這狹隘既定符號的泥沼，梁浩軒認為十分可惜，同時也必須被扭轉，「如果我策展的話，我應該會去思考說，客家這 400 多萬人，他們存在、他們共同的生活文化是什麼？是什麼讓他們擁有了這樣的生活文化？讓他們覺得自己是客家人？一定不會只是語言而已，他們一定有一個共同的命脈傳下這個文化。」

「當太平洋的風徐徐吹來／吹過真正的太平／最早的一片感覺／最早的一片世界」
——胡德夫〈太平洋的風〉

梁浩軒想起前陣子至臺東巧遇胡德夫老師講述關於〈太平洋的風〉的創作源起，「他好像在這個地方找到自己的根，原來他就在這裡出生，出生的時候吹著的第一道風，就是太平洋的風，這個風，可以讓人的生命活了起來。」藉由歌曲與故事，也更深入認識胡德夫身為原住民，又或是身為民謠歌手的生命故事，「回到客家，我可能會想要知道類似這樣的故事吧！我就會想要再往下挖，這個人的故事是什麼？」頓時，對於先前「說書人」的答案，我們也有了更深的瞭解。客家人，與其他族群的關係、交集是什麼呢？如果我是閩南人，客家人跟我的關係是什麼？如果我是外省人，客家人跟我的關係是什麼？為什麼客家人會想告訴他人自己是客家人……他笑著說，如果是自己策展，就會反思許多這種不同層次的問題，一層一層抽絲剝繭，「就是希望可以讓更多人認識什麼是客家人？聽起來很傳統的答案，可是就是因為大家不認識客家。」

「理想、夢想、影響」是 INCEPTION 的核心公司文化，「理想，是自己能做的事；夢想，是自己想做的事；那什麼叫做影響？」梁浩軒說道：「就是做我們要改變的事，所以其實當一個策展人，要有影響力。」展覽，其實就是策展人表達自我的工具，透過策展人的規畫與呈現，期望讓觀眾產生共鳴，從中體會策展人所想傳達的理念，進而對人們產生影響力，「每一個人都可以當不同的策展人，但他一定要有一個理念、想要說什麼話？做策展這份工作，想要為這個社會帶來的事情是什麼？那個本質就非常重要。影響 1 個人也是影響、影響 100 個人也是影響。」他緩緩地說：「只要，這個影響對社會是正向的。」

真真假假假真真
我們在真實世界追求虛擬 卻又在虛擬世界渴望真實

而當我們來到現今數位、元宇宙席捲的時空，數位原生族群「Z 世代」，甚至是 α 世代也成了新焦點，「對於 20 幾歲世代的人來講，我認為媒體那一條線已經消失了，所以他們得到的資訊很多元，那這其實是社交裡面帶有媒體、媒體裡面帶有社交。」梁浩軒說道。「我 po 故我在」隱約成了新時代生活守則，策展形式在無形中似乎也有所轉變，拍照展、打卡展紛紛應運而生，許多展覽的真正目的可能不再是「看展」本身，而是「拍照」，希望透過拍照，與人們產生互動，同時也成為傳播媒介，「我覺得人們對虛擬世界的要求其實是越簡單越好，但對於實體世界其實會希望越來越多點儀式感。」他分享，「人們喜歡把儀式感的步驟記錄下來……所以展覽其實也是一樣，就是現在看展覽拍照這件事情，它是必然的，主辦單位也期待觀眾透過『拍照』把它的展覽傳播出去。我們在虛擬世界做這些事情，就是未來的世界。」

「太極裡面，黑裡有白、白裡有黑，兩邊很像太極這樣一直在交換，就是虛擬追求真實、真實追求虛擬。」梁浩軒以「太極」形容人們對於虛實的追求，在虛擬世界，透過 VR、AR，人們渴望所見的場景、所接觸的事物越真實越好；而在真實世界，為了增加不同層次的體驗，人們則又追求虛擬投影、數位互動，而落地娛樂便可說是虛實世界的結合，「任何線上的東西轉成線下，我都把它稱為落地娛樂。」他與我們解釋，「它其實是要展現更多體驗的形式跟可能性。如果讓你真實世界裡的生活，有更多不同的體驗、層次、儀式感，讓你有點虛擬，可是又有非常真實的感覺，我覺得這事情是最完美的落地娛樂。」

如果在元宇宙的世界，遇見客家？
我會想 遇到一個「說書人」… …