

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

課程名稱

表演科技：跨領域創作專題
期 末 報 告

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系

計畫主持人：林珮淳 教授

協同主持人：楊桂娟 教授

執行期程：2009年8月1日~2010年1月31日

2010年2月10日

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

課程名稱

表演科技：跨領域創作專題

期 末 報 告

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系

計畫主持人：林珮淳 教授

協同主持人：楊桂娟 教授

執行期程：2009年8月1日~2010年1月31日

2010年2月10日

目次

一、課程內容	
1.核心理念.....	4
2.課程目標.....	5
3.內容摘要.....	5
二、執行成果摘要	
1.開設課程.....	12
2.每週主題概要.....	12
3.參考書目或指定閱讀.....	29
4.修課人數.....	30
5.成績評量方式.....	30
6.人員與相關活動.....	30
7.設備使用.....	31
8.總體成效.....	31
三、課程成果介紹.....	32
四、經費運用情形.....	51
五、課程目標達成情況.....	52
六、面臨問題與因應措施.....	54
七、後續課程構想.....	54
八、結論與建議.....	55
九、附錄.....	56
附件一、課程大綱	
附件二、與書法有關的舞蹈創作	
附件三、從《非墨之舞 Monologue》談第四屆法國安互湖國際數位藝節	
附件四、從科技藝術探討當代跨領域創作之發展	
附件五、互動科技的介紹	
附件六、跨領域創作之歷史脈絡與特性	
附件七、表演藝術結合影像的跨領域創作探討	
附件八、新媒體時代的跨領域藝術創作經驗與展演分享—以《Mobi Waver II》 為例	
附件九、各組期末成果介紹簡報內容	
附件十、教學意見調查	
附件十一、數位化成果產出清單	

一、課程內容

1.核心理念

由於當今的「數位媒體」具有多元化的複合特性，更廣泛的包容各種元素，不論是聲音、影像、舞蹈、戲劇、互動、科技等，這種多元複合媒介延伸出更多的跨界結合與創新的可能性，數位媒體藝術在如此的發展脈絡中付予自身更多的突破與開創性。因此，數位媒體藝術乃結合跨領域的專業技能及涵養，並且將之轉化為藝術創作，不只在媒材與形式的創新，更是凸顯跨領域整合的「新」觀念，也能影響與激化其他藝術的發展，匯集藝術性創作元素於更多應用層面上，也打破藝術創作只能存在於體制內或制度外的美術館及畫廊空間的迷思，更可促進跨領域整合之全方位藝術人才發展之機會，培養藝術人才具有更開放的心胸、團隊的精神以及嶄新的創作態度。因此，透過大學或研究所的高等藝術教育課程，因著數位科技的可能性，整合不同領域的專業優勢，而創造出具有時代性的跨領域創作新語彙，實為當今藝術教育之重要理念與目標。

本課程「跨領域創作專題」主要企圖培養學生具有多媒體影音、互動科技與舞蹈表演之跨領域專業能力，並實際透過團隊合作完成跨領域創作成果。本計畫除了邀請舞蹈系楊桂娟老師擔任協同主持人外，也加入燈光設計的藍俊鵬老師給予實務講授與實習。因此，整合本人在互動多媒體影音的專業與楊老師的科技舞蹈經驗以及藍俊鵬燈光設計訓練，修課學生也包含本系的多媒所同學以及舞蹈所，另有電影所、應媒所、版畫所、國樂所等同學也參與修課並參與跨領域小組的團體創作。將課程核心理念有：(1) 講授多媒體影音結合舞蹈之歷史脈絡、互動多媒體影音與科技舞蹈的相關理論、技術與創作團隊，以培養學生具有跨領域創作相關的理論與內涵。(2) 整合學生共同創作，並在課程中的實驗與排練後，完成跨領域創作成果。(3) 課程內容以「中國文字」為主題，將文字之美轉換為互動影音與舞蹈肢體之整合創作，使作品更具文化性與時代性。(4) 聘請兼任科技相關背景的學生助理（胡縉祥），以協助學生解決互動程式等相關問題。(5) 邀請具有經驗的專家學者至本課堂演講，以增加學生在互動多媒體影音與舞蹈實務之認識。(6) 最後將創作成果公開發表。(7) 所有創作過程與紀錄將建構於網站供教學參考，以達到推動科技結合藝術的創新教育理念，並為台灣朝向跨領域創作發展共同努力。

2.課程目標

(1) 吸引對跨領域創作有興趣的研究生修課，從當代藝術的影音、音樂與舞蹈表演的整合過程中挖掘當代藝術的新語言，並能運用數位科技之工具與電腦程式互動機制，創造在數位世代中具有多元開放的跨領域團隊整合作品，修課學生來自多媒所及舞蹈所，另外有電影所、應媒所、版畫所、舞蹈所、國樂所等同學加入並參與跨領域團隊的分組創作。

(2) 整理互動多媒體影音與舞蹈表演之相關理論與創作的資料，以實際歸納成跨領域創作的教材，因為在此專業的研究與實例相當缺乏，若經由此課程來累積更多的文獻與資料，將可協助跨領域不同專業的老師投入教學，也可協助研究生在創作中得到養份，並可能發展成專業的論文。



(3) 培養學生具有跨領域創作的精神與團隊合作的開放觀念，因本課程強調整合多元領域之學生共同修課、研究與創作，透過彼此的專業交流、學習、相互合作，激盪出具有跨領域與時代性的創作觀念、形式與風格等，也在合作的過程中培養團隊精神，了解其他領域的語言，打破藝術家單打獨鬥的方式，而能更具實力的參與大型的整合型藝術計畫，學生若具有跨領域的觀念與才能，相信可成為文化創意產業難得的人才。因此，當互動多媒體影音創作學生與舞蹈表演學生共同合作時，相信所展現的結果，將是單一創作領域所無法達成的。



(4) 以聘請具「互動科技」學生助理實際協助學生在跨領域創作上的互動技術，並因著本計畫所購買的互動設備如無線感測系統、紅外線攝影機等，實際協助學生在創作的實驗過程，給予實質與立即的幫助，讓無限想像力的創作成為可能性。



(5) 因著課程計畫的補助，可聘行政、教學以及設立網站的助理，有效的在課堂上給予師生協助，並將教學以及創作的過程，整理於有系統的紀錄，甚至隨時拍攝整個過程，並將資料隨時 update 在本課程的網站類，提供學生相互討論分享對方的優點，創造跨領域學習的良好風氣，也可分享給尚未投入的師生們。



3.內容摘要

A. 開設課程摘要表						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數		教學助理人數	
	男	女	男	女	男	女
跨領域創作專題	0人	2人	8人	13人	2人	0人
B. 舉辦之學術活動						
場次					參與人次	

	男	女
<p>場次一</p> <p>演講者：陳韻如 老師</p> <p>現職：國立台北科技大學 互動媒體設計研究所 業界專業教師</p> <p>演講主題：「從《非墨之舞 Monologue》談第四屆法國安互湖國際數位藝術節 (Enghien-les-Bains)」</p> <p>時間：2009/10/1 16:00~17:00</p> <p>地點：國立台灣藝術大學 教學研究大樓 604 教室</p> <p>演講內容：</p> <p>由今年多媒所畢業生陳韻如學姐替同學們演講，從自己的畢業作品「非墨之舞」跨領域作品開始介紹，並談到了有關今年參賽第四屆法國安互湖國際數位藝術節的作品，且榮獲「2009 法國安互湖國際數位藝術節」評審團特別獎的殊榮，演講者除了介紹自己的創作之外，更鼓勵同學從事跨領域的創作，這是一項國際上新媒體藝術創作的趨勢。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	11 人	14 人
<p>場次二</p> <p>演講者：Scott Prairie</p> <p>現職：聲之動樂團作曲・貝斯與中阮演出</p> <p>演講主題：「藝術創作與潛意識」</p> <p>時間：2009/10/8 16:00~17:00</p> <p>演講內容：</p> <p>演講者從國外的藝術創作經驗帶來台灣給同學們分享，Scott Prairie 喜愛藝術創作且嘗試著許多不同領域的合作，不管在樂器上的嘗試，並與舞蹈、東西洋樂器的結合...等，喜愛音樂的 Scott 本身會的西洋樂器之外，也會彈中國的樂器並且加入表演的演出。另外與「聲動劇團」製作出許多的專輯，並且嘗試創作許多具有「跨領域創作」的表演及歌曲。Scott Prairie 的多才多藝，除了本身是音樂及心理學的背景外，文學、繪畫</p>	10 人	15 人

<p>都曾獲獎以及發表展出。Scott 的分享引起同學們對於跨領域創作的熱烈討論，以西方的開放態度、大膽及充滿創意的思考從事藝術創作，開啟同學們對於藝術創作內心中的熱情及潛意識。</p>		
<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>場次三 時間：2009/10/22 下午 2:00~5:00 演講者：藍俊鵬 藝術家 演講題目：「燈光實作的基本介紹」 演講內容：</p> <p>由資深的燈光設計藝術家藍俊鵬老師，為同學們講解有關「燈光實作的基本介紹」，藍老師在許多不同類型的劇場及演出活動都有參與燈光設計的製作，可說是在國內對於燈光設計相當有經驗的講者。</p> <p>首先，開宗明義說明了「舞蹈」與「燈光」的關係是密不可分的，但卻又會讓「影像設計」的品質降低，對於我們「跨領域創作專題」的創作，這是相當重要的考量，必須三者配合，不能有某一方過於強勢而作品的表現若難以融合時，這便失去了跨領域團隊合作的意義。</p> <p>燈光設計其實就像其他的藝術創作一樣，只是用的媒介不同，燈光使用的要點顏色、氛圍、空氣。詳細的說明燈光重要說明以下分為有三項：(1) 打在地上的感覺；(2) 人身上的感覺；(3) 在空氣中的感覺。當同學把自己個人的部份的創作完整之後，便思考其他的合作的作品，「溝通」是說服自己佩服別人。</p> <p>所有立體的影像都不及真正立體的感覺，但如何要讓影像表現跳脫出，卻反而要適度的留白，留出讓立體的人加入，這才是跨領域的感覺。另外，燈光最重要的要點便是要恰如其份，絕不能做搶的原則。</p>	16 人	13 人

<p>這些對於燈光基本的介紹，相信在下週的實際的操作練習會讓同學有了初步的了解外，更能對「跨領域創作專題」課程中的藝術創作，能夠刺激同學更有想法及視覺燈光所產生的美感。</p> 		
<p>場次四 時間：2009.10.30（五）下午 3:00~6:00 演講者：藍俊鵬 藝術家 地點：國立台灣藝術大學戲劇系八角廳 演講題目：「劇場燈光操作實務練習」 演講內容：</p> <p>本週藍俊鵬老師將帶領同學進入戲劇系的八角廳劇場，實地的進行劇場燈光實務練習。首先從燈光位置的擺放、內部構造談起，進而教導同學如何以「燈光控制台」調整燈光。藍老師從燈光的混色調配、燈光亮度、明暗強弱的調整、燈光的投影角度、位置取捨...等，詳細的替同學解說如何操作此「燈光控制台」。此「燈光控制台」除了能紀錄燈光師所調好的燈光以外，更能紀錄許多個場景所需鏡頭，將全部的燈光變化組成一個時間軸的群組。</p> 	7 人	11 人
<p>場次五 演講者：李明道 藝術家 演講時間：2009 年 11 月 12 日 下午 3:00~5:00 演講主題：「高雄世運開幕秀」2009 Kaohsiung World Games Opening Ceremoinies 演講地點：國立臺灣藝術大學 教學研究大樓 603</p>	15 人	10 人

<p>演講內容：</p> <p>本週由李明道老師說明今年高雄世運開幕秀的整個製作過程及美術設計的統籌。從談論高雄世運開幕秀的經驗談起，此次為大型的演出，在台灣過去是沒有這種經驗的，這是一次難能可貴的經驗。創作過程中，從構想世運會的主題、故事內容、色彩的定調（色彩計畫）...等，李明道老師希望透過此次的創作，讓全世界的人能夠看到台灣。</p> <p>李明道老師也強調，創作作品時以能感動自己才能感動別人為原則。另外，世運會的開幕秀的創作是一個結合跨領域創作之整合，從表演中更能看出台灣的在地文化及藝術。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>		
<p>場次六</p> <p>演講主題：「互動藝術在人文創意空間之應用」</p> <p>演講者：許素朱（小牛） 教授</p> <p>現職：國立台北藝術大學 新媒體藝術學系碩士班(原科技藝術研究所) 教授</p> <p>演講時間：2009/11/19 下午 3:00~5:00</p> <p>演講地點：台藝大教學研究大樓 603 教室</p> <p>演講內容：</p> <p>演講內容主要探討以「互動藝術」為主，並且也介紹了目前正在執行的國科會計畫分享，許素朱老師開宗明義提到了「活在創意生活中，人會變的更快樂；活在創意生活中，人會變得更美麗；活在創意生活中，人會變得更有智慧。」，如何探討從互動藝術創作當中如何達到創意的作品是很重要的。目前在各地的博物館、美術館都以互動為主，但如何要達到「創意」是很重要的。互動式數位藝術的發展可回朔至六○年代的福魯克薩（Fluxus）、偶發藝術（Happening）兩大藝術運動。然而，觀眾是融入參與作品的互動而形成所謂的「典範觀者」，這一句最早是從德國 Dieter Daniels 所提出的「exemplary</p>	14 人	12 人

viewer」理論。如今，「互動藝術」逐漸成為國際數位創意產業的寵兒，結合了互動式媒體科技與數位藝術，創意結晶可以是一件日常生活用品，可以是一件公共藝術、也可以是建築空間的裝置作品甚至是項知識或娛樂。

另外，也介紹了國際上互動式數位藝術的「數位創意產業」，大致上可分為：1.互動式廣告、2.智慧型居家生活、3.休閒娛樂、4.未來博物館、5.人文創意空間。演講者舉例許多「人文創意空間」相關的作品介紹，從公共藝術加入「互動」之中，並舉例國際知名的案例：如：<Crown Fountain>、<Sea Organ 海潮風琴>、<White Noise White Light>、<LOW REZ/HI FI>、<英國千禧廣場 Time Zone Clock>、<primal source>。許素朱老師也分享了自己很棒的作品，從過去的計畫<躍動>科技與藝術結合的跨領域合作，結合了舞蹈與科技藝術、音樂的跨域整合的作品。最後許素朱老師提出，「互動藝術」將逐漸走出美術館，並且如何從互動作品中找出自己「創意」是相當重要的。



場次七

演講者：李佩玲 老師

演講主題：「新媒體時代的跨領域藝術創作經驗與展演分享—以《Mobi Waver II》為例」

職稱：台灣師範大學資訊工程學系 業界專業教師

時間：2009/11/26 16:00~17:00

地點：國立台灣藝術大學 教學研究大樓 604 教室

演講者為本多媒所今年畢業的學生，並以跨領域創作的學姐李佩玲替同學們演講，先從作品《Mobi Waver》以手機為議題，作品探討科技文明所帶來的焦慮心理狀態，以更開放的形式將群眾參與性納入表演，共同感受電訊科技時代下焦慮與電磁波干擾的科技制約，給予觀者一個具時代性充滿前衛與嶄新的感官新體驗為創作理念。除了演講者本身的作品介紹之外，

11 人

8 人

<p>也針對今年參與台北藝穗節的展演流程與機制，分享寶貴的展演經驗。</p> <p>除此之外，演講者介紹近年來國內外跨領域團體的介紹例如：梅田宏明《碎拍漸境》、梅田宏明《Adapting for distortion 》、黑川良一視覺聲音劇場《光速》、赫曼科肯 Herman Kolgen 《INJECT》、芬蘭作曲家 Kaija Saariaho 的多媒體表演作品、Kaija Saariaho 結合多媒體影像電子音樂現場演出的聲樂作品、以色列 Arkadi Zaides DAAT - world premiere in Yokohama 等等。如此精彩豐富的演講內容，相信帶給同學們對於之後的跨領域創作上，能擴展更廣的創作視野。</p> <div data-bbox="300 745 635 965" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="715 745 1050 965" data-label="Image"> </div>		
<p>場次八</p> <p>演講者：謝啟民 老師</p> <p>現職：國立臺灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系（所） 客座助理教授</p> <p>演講主題：「分享法國留學心得及個人跨領域作品介紹」</p> <p>時間：2009/12/17 16:00-17:00</p> <p>地點：國立台灣藝術大學 教學研究大樓 604 教室</p> <p>演講內容：</p> <p>演講者謝啟民老師分享法國留學心得及個人跨領域作品介紹，首先開始從法國留學國立格勒諾柏綜合科技學校就讀碩博士期間的留學經驗，以及創作跨領域作品、舞蹈的學習、觀看各國的表演、投稿國外論文發表等等的寶貴經驗。</p> <div data-bbox="300 1626 635 1845" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="715 1626 1050 1845" data-label="Image"> </div>	19 人	10 人

二、執行成果摘要

1.開設課程

「跨領域創作專題」

課程架設網站：

<http://ma.ntua.edu.tw/interdisciplinary/index.html>

2.每週主題概要

第一週 9/17：多媒體結合舞蹈跨領域創作之介紹

首先由林珮淳老師從本課程的教學大綱的簡報來說明此「跨領域創作專題」這堂課的內容介紹，並讓同學各自自我介紹。另外，也介紹近年來「林珮淳+數位藝術實驗室」的跨領域創作作品分享給同學們欣賞。如 2009 年的《花漾百出：台灣服裝文化的當代印記》開幕表演：春臨大地、《詩藝·聲動》跨領域創作、《跨界視域》林珮淳+數位實驗室創作聯展、歷年的畢業創作《非墨之舞》、《身頻演譯》及上學期課程同學所創作《域流II》聯展作品。最後，讓本班的同學們各自發表自己對於這些跨領域作品的想法及建議。



《花漾百出：台灣服裝文化的當代印記》
開幕表演：春臨大地



《非墨之舞》 Monologue



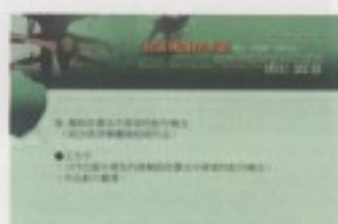
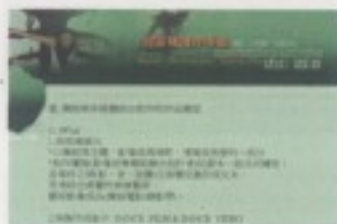
《身頻演譯 Mobi Waver》



《詩藝·聲動》跨領域創作

第二週 9/24：跨領域之舞蹈創作的認知與作品賞析 1

本週由楊桂娟老師以「與書法有關的舞蹈創作」為主題，談到最早從1975年在國外看到的王方宇舞蹈從書法中探索的創作概念，1996年的舞作《運墨、黑白、舞中行》與雲門書法作品由周章俊演出的2005年的《行草》、2001年的《狂草》、《永字八法》、2004年的《行草》等舞作。之後也介紹有關自己所創的「組合語言舞團」跨領域舞作如2001年的《生命花園》、2006年的《北極光》、2007年的《身聲漫》作品之外，並提供了國內以「中國文字」為主的舞蹈影片、國外舞蹈電影的影片以及法國的互動跨領域作品給同學們欣賞，楊桂娟教授也希望藉由此課程的各領域同學能相互合作，結合的跨領域團隊創作才能夠更有意義，最後讓同學們對於今日課堂所介紹的作品，提出自己的想法。



《花言巧語身聲漫》



《北極光》



《to net》



《運墨、飛白、舞中行》

第三週 10/1：跨領域之舞蹈創作的認知與作品賞析 2

將延續「與書法有關的舞蹈創作」上週的課程，介紹許多相關的跨領域作品給同學們分享並解說，並讓同學分享自己的想法。另外，課程中最後一小時也請來由本所畢業生陳韻如學姐替同學們演講以「從《非墨之舞 Monologue》談第四屆法國安互湖國際數位藝術節」，榮獲「2009 法國安互湖國際數位藝術節」評審團特別獎的「非墨之舞」跨領域作品談起，將能激發同學對於跨領域創作的潛力。演講者陳韻如老師除了介紹自己的創作之外，更鼓勵此修這堂課的同學從事跨領域的創作。

陳韻如演講：從《非墨之舞 Monologue》談第四屆法國安互湖國際數位藝術節



5.「書法與舞蹈」

透過舞蹈，將文字、顏色、線條、字體以具體的方式，展現「書法、舞、聲、色、光」的結合，以書法與舞蹈，去體驗舞者的自由與張力。



6.「白紙與文字」

舞者在白紙與文字、顏色上進行舞蹈，將舞者的動作與文字的小畫文字、舞上文字、舞上文字進行溝通，讓舞者與文字、顏色產生連結。



8.「舞蹈」

舞者透過，去展現文字的力量與張力，舞者透過舞蹈的動作，去展現文字的力量與張力，舞者透過舞蹈的動作，去展現文字的力量與張力。



1.「舞蹈」

舞者透過，去展現文字的力量與張力，舞者透過舞蹈的動作，去展現文字的力量與張力，舞者透過舞蹈的動作，去展現文字的力量與張力。



三、參賽團隊介紹(1/7)

【舞伴】結合書法、舞蹈、數位藝術創作，透過文字與舞者的動作，去展現文字的力量與張力，舞者透過舞蹈的動作，去展現文字的力量與張力。



三、參賽團隊介紹(4/7)

【舞伴】結合書法、舞蹈、數位藝術創作，透過文字與舞者的動作，去展現文字的力量與張力，舞者透過舞蹈的動作，去展現文字的力量與張力。



三、參賽團隊介紹(5/7)

【舞伴】結合書法、舞蹈、數位藝術創作，透過文字與舞者的動作，去展現文字的力量與張力，舞者透過舞蹈的動作，去展現文字的力量與張力。



三、參賽團隊介紹(6/7)

【舞伴】結合書法、舞蹈、數位藝術創作，透過文字與舞者的動作，去展現文字的力量與張力，舞者透過舞蹈的動作，去展現文字的力量與張力。

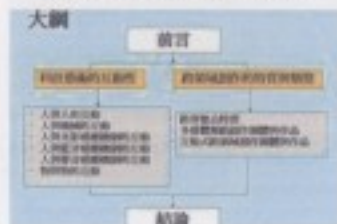


第四週 10/8：跨領域之多媒體影音創作的認知與作品賞析 1

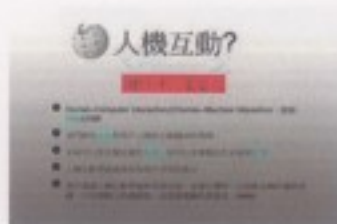
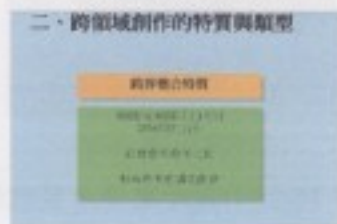
本週林珮淳老師將從「科技藝術探討當代跨領域創作之發展」(如附件四)此論文的簡報談起,以各種形式的互動作品談起如:(一)人與人的互動;(二)人與機械的互動;(三)人與光影感應機制的互動;(四)人與藍牙感應機制的互動;(五)人與聲音感應機制的互動;(六)物與物的互動。之後,介紹許多多媒體、互動的跨領域團體作品分享給同學,除了播放影片之外,更讓同學提出自己對於這些知名跨領域作品的看法。另外,由程式助教胡縉祥講解有關「互動科技的介紹」,激發同學們能在創作過程中,對於自己作品,提出互動構想。最後一小時也請到了「聲之動樂團作曲、貝斯與中阮演出的 Scott Prairie 藝術家,談「藝術創作與潛意識」此主題,Scott 從國外的藝術創作經驗帶來給同學們分享,喜愛藝術創作且嘗試著許多不同領域的合作,如不同樂器的嘗試、舞蹈等的結合,將能開啟同學們對於跨領域創作的熱情。



《Se Mi Sei Vicino》



《Apparition》



第五週 10/15：跨領域之多媒體影音創作的認知與作品賞析 2

此週課程除了延續上週的林珮淳老師講授許多的多媒體跨領域團體相關作品介紹如《Just for Show》、《Dry Flower》、《16 [R]evolutions》、《電音芭蕾》(Audio Ballerinas)等。另外，由楊桂娟老師帶領舞蹈所同學先以個人的創作舞作表演介紹自己。舞蹈所同學們用創意、有趣以及個人情感的初步構想作品給其他不同領域的同學欣賞，讓其他的同學有初步的了解。除了舞蹈所同學們的介紹之外，也由本系的多媒所同學，以及其他系所如電影所、應煤所、版畫所、國樂所等的同學也都各自帶著過去的創作作品，讓同學以個人的歷年創作作品來介紹自己，給予此修課的同學相互認識。之後，同學將會於期中考之前確定分組並開始討論作品的創作。



《Just for Show》



《Dry Flower》



《16 [R]evolutions》



《電音芭蕾》(Audio Ballerinas)

第五週 10/15：舞者現場示範肢體動作



第六週 10/22：跨領域演出之劇場與燈光的認知 1

本週由藍俊鵬老師為同學們講解有關「燈光實作的基本介紹」，此為連續二週燈光課的第一堂，將以概念式的說明及對談的方式，帶領同學認識劇場的燈光設計。



第七週 10/29：跨領域演出之劇場與燈光的認知 2

本週的課程，將延續上次同學介紹自己過去的作品，其他未介紹的同學如：多媒所、電影所、應煤所、版畫所、國樂所等的同學也各自帶著過去的作品，以個人的創作來介紹自己，讓同學能相互認識。各位同學的作品都相當優秀，在創意、獲獎、藝術性等，都有一定的水準。另外，藍老師也帶來了過去戲劇系結合多媒體影像的表演作品給同學們欣賞並講解，讓同學了解有關燈光與多媒體影像的搭配，本校戲劇所的同學也來旁聽此課程。藍俊鵬老師並將於隔天 10 月 30 日星期五下午，藍俊鵬老師將帶領同學們進入本校的戲劇系大樓八角廳實際操作燈光的控制。

第七週 10/30：藍俊鵬老師演講：八角廳實地操作教學

藍俊鵬老師帶領著同學進入戲劇系的「八角廳劇場」，實地的進行劇場燈光實務練習。藍俊鵬老師詳細替同學解說如何操作此「燈光控制台」，並且介紹「燈光」內部的構造設備讓同學們認識。劇場的燈光混色調配、燈光亮度、明暗強弱的調整、燈光的投影角度、位置取捨、形狀及大小的變化…等，都能經由改造及「燈光控制台」進行變化。然而，在此「燈光控制台」除了能紀錄燈光師所調好的燈光以外，更能紀錄許多個場景所需鏡頭，將全部的燈光變化組成一個時間軸的群組。因此，劇場表演前便能將所設定好的燈光紀錄於電腦裡，同學能實地的操作並且學習劇場的燈光設計是相當寶貴的經驗。



第八週 11/5：跨領域之多媒體影音創作的認知與作品賞析 3

本週林珮淳老師先以論文「跨領域創作之歷史脈絡與特性」當中的文章介紹給同學，並以「表演藝術結合影像的跨領域創作探討」的簡報讓同學了解整個跨領域創作歷史脈絡、特色，更有許多國內外知名的跨領域作品分享給同學。並讓同學提報自己小組的作品，分享討論。

一、跨領域創作之歷史脈絡

- 二十世紀初的表現主義——德意志的表現主義：在1909年德國的魏瑪（Weimar）舉行的「魏瑪會議」中，由Kurt Schwitters的作品《我的主人們》（Mein Herr, or The Cathedral of Evils）為首，為二十世紀的表現主義運動揭開了序幕。表現主義的藝術家們以激進的方式挑戰傳統的藝術觀念，追求強烈的情感表達。同時，德國的包豪斯（Bauhaus）學校也成為跨領域創作的搖籃，促進了藝術與技術的結合。此外，在1917年，俄國的前衛藝術家們在彼得格勒（現聖彼得堡）舉行了「至上主義」的展覽，進一步推動了跨領域創作的發展。在1920年代，法國的超现实主义（Surrealism）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。超现实主义藝術家們通過將現實與夢境、理性與非理性相結合，創造了許多令人驚嘆的跨領域作品。在1920年代末，蘇聯的構成主義（Constructivism）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。構成主義藝術家們強調藝術的社會功能，追求形式與內容的統一。在1930年代，西班牙的加泰隆尼亞現代主義（Catalan Modernisme）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。加泰隆尼亞現代主義藝術家們將傳統與現代相結合，創造了許多令人驚嘆的跨領域作品。在1930年代末，美國的抽象表現主義（Abstract Expressionism）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。抽象表現主義藝術家們強調情感的直接表達，追求形式的自由與開放。在1940年代，法國的具體派（Concrete Art）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。具體派藝術家們強調藝術的物質性，追求形式的純粹與簡潔。在1950年代，美國的波普藝術（Pop Art）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。波普藝術家們將大眾文化與藝術相結合，創造了許多令人驚嘆的跨領域作品。在1960年代，法國的歐普藝術（Op Art）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。歐普藝術家們通過視覺錯覺，創造了許多令人驚嘆的跨領域作品。在1970年代，美國的觀念藝術（Conceptual Art）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。觀念藝術家們強調藝術的觀念性，追求形式的多樣性與開放性。在1980年代，法國的後現代主義（Postmodernism）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。後現代主義藝術家們將傳統與現代相結合，創造了許多令人驚嘆的跨領域作品。在1990年代，美國的數字藝術（Digital Art）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。數字藝術家們通過數字技術，創造了許多令人驚嘆的跨領域作品。在2000年代，法國的數字藝術（Digital Art）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。數字藝術家們通過數字技術，創造了許多令人驚嘆的跨領域作品。在2010年代，美國的數字藝術（Digital Art）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。數字藝術家們通過數字技術，創造了許多令人驚嘆的跨領域作品。在2020年代，法國的數字藝術（Digital Art）運動也對跨領域創作產生了深遠的影響。數字藝術家們通過數字技術，創造了許多令人驚嘆的跨領域作品。

三、跨領域藝術團體

- 歐洲：歐洲的跨領域藝術團體包括：1. 魏瑪會議（Weimar Conference）；2. 魏瑪會議（Weimar Conference）；3. 魏瑪會議（Weimar Conference）；4. 魏瑪會議（Weimar Conference）；5. 魏瑪會議（Weimar Conference）；6. 魏瑪會議（Weimar Conference）；7. 魏瑪會議（Weimar Conference）；8. 魏瑪會議（Weimar Conference）；9. 魏瑪會議（Weimar Conference）；10. 魏瑪會議（Weimar Conference）；11. 魏瑪會議（Weimar Conference）；12. 魏瑪會議（Weimar Conference）；13. 魏瑪會議（Weimar Conference）；14. 魏瑪會議（Weimar Conference）；15. 魏瑪會議（Weimar Conference）；16. 魏瑪會議（Weimar Conference）；17. 魏瑪會議（Weimar Conference）；18. 魏瑪會議（Weimar Conference）；19. 魏瑪會議（Weimar Conference）；20. 魏瑪會議（Weimar Conference）；21. 魏瑪會議（Weimar Conference）；22. 魏瑪會議（Weimar Conference）；23. 魏瑪會議（Weimar Conference）；24. 魏瑪會議（Weimar Conference）；25. 魏瑪會議（Weimar Conference）；26. 魏瑪會議（Weimar Conference）；27. 魏瑪會議（Weimar Conference）；28. 魏瑪會議（Weimar Conference）；29. 魏瑪會議（Weimar Conference）；30. 魏瑪會議（Weimar Conference）；31. 魏瑪會議（Weimar Conference）；32. 魏瑪會議（Weimar Conference）；33. 魏瑪會議（Weimar Conference）；34. 魏瑪會議（Weimar Conference）；35. 魏瑪會議（Weimar Conference）；36. 魏瑪會議（Weimar Conference）；37. 魏瑪會議（Weimar Conference）；38. 魏瑪會議（Weimar Conference）；39. 魏瑪會議（Weimar Conference）；40. 魏瑪會議（Weimar Conference）；41. 魏瑪會議（Weimar Conference）；42. 魏瑪會議（Weimar Conference）；43. 魏瑪會議（Weimar Conference）；44. 魏瑪會議（Weimar Conference）；45. 魏瑪會議（Weimar Conference）；46. 魏瑪會議（Weimar Conference）；47. 魏瑪會議（Weimar Conference）；48. 魏瑪會議（Weimar Conference）；49. 魏瑪會議（Weimar Conference）；50. 魏瑪會議（Weimar Conference）；51. 魏瑪會議（Weimar Conference）；52. 魏瑪會議（Weimar Conference）；53. 魏瑪會議（Weimar Conference）；54. 魏瑪會議（Weimar Conference）；55. 魏瑪會議（Weimar Conference）；56. 魏瑪會議（Weimar Conference）；57. 魏瑪會議（Weimar Conference）；58. 魏瑪會議（Weimar Conference）；59. 魏瑪會議（Weimar Conference）；60. 魏瑪會議（Weimar Conference）；61. 魏瑪會議（Weimar Conference）；62. 魏瑪會議（Weimar Conference）；63. 魏瑪會議（Weimar Conference）；64. 魏瑪會議（Weimar Conference）；65. 魏瑪會議（Weimar Conference）；66. 魏瑪會議（Weimar Conference）；67. 魏瑪會議（Weimar Conference）；68. 魏瑪會議（Weimar Conference）；69. 魏瑪會議（Weimar Conference）；70. 魏瑪會議（Weimar Conference）；71. 魏瑪會議（Weimar Conference）；72. 魏瑪會議（Weimar Conference）；73. 魏瑪會議（Weimar Conference）；74. 魏瑪會議（Weimar Conference）；75. 魏瑪會議（Weimar Conference）；76. 魏瑪會議（Weimar Conference）；77. 魏瑪會議（Weimar Conference）；78. 魏瑪會議（Weimar Conference）；79. 魏瑪會議（Weimar Conference）；80. 魏瑪會議（Weimar Conference）；81. 魏瑪會議（Weimar Conference）；82. 魏瑪會議（Weimar Conference）；83. 魏瑪會議（Weimar Conference）；84. 魏瑪會議（Weimar Conference）；85. 魏瑪會議（Weimar Conference）；86. 魏瑪會議（Weimar Conference）；87. 魏瑪會議（Weimar Conference）；88. 魏瑪會議（Weimar Conference）；89. 魏瑪會議（Weimar Conference）；90. 魏瑪會議（Weimar Conference）；91. 魏瑪會議（Weimar Conference）；92. 魏瑪會議（Weimar Conference）；93. 魏瑪會議（Weimar Conference）；94. 魏瑪會議（Weimar Conference）；95. 魏瑪會議（Weimar Conference）；96. 魏瑪會議（Weimar Conference）；97. 魏瑪會議（Weimar Conference）；98. 魏瑪會議（Weimar Conference）；99. 魏瑪會議（Weimar Conference）；100. 魏瑪會議（Weimar Conference）。

二、跨領域創作特性

- 1. 多媒體性
- 2. 跨領域性
- 3. 實驗性
- 4. 創新性
- 5. 互動性
- 6. 參與性
- 7. 社會性
- 8. 批判性

（三）《Loop Diver》



Loop Diver, by the author(s) and other contributor(s). Uploaded by the author(s) on 11/11/2023.

第八週 11/5：第一次進度提報

同學以 ppt 提報，組別順序《In Vivo》、《墨心》、《祭字》、《離》。



第八週 校外參觀跨領域表演

1. 第四屆 台北數位藝術節 開幕表演

《光構》台北藝術大學藝術與科技中心

2009年11月6日 19:00-21:00 (台北當代藝術館)

開幕表演：劉國松、張永達、黃翊、葉廷皓、姚仲涵

2009年11月7日 19:30 (西門紅樓)

開幕表演：法國 GRAME 國立音樂創作中心

2009年11月14日 19:30 (華山創意園區 東三館烏梅酒廠)

活動說明

《光怪 Funky Light》第四屆台北數位藝術節在西門紅樓以數位藝術表演形式啟動了2009年數位藝術另一扇門。藝術創作過程中，藝術家身處在不同的位置上，持著不對等的距離用自己的語彙進行對話，世代結合產生許多變數，彼此摩擦之下產生未曾預料的火花和力量。表演內容為一段超越時空的旅程概念發想，這一趟旅行以暴力、不悅耳、浮動的聲影撼動等待啟程的觀眾，影像和音樂急速閃動和頓時趨緩帶領著旅客穿越時光隧道，從吵雜渾沌轉換至寂靜真空的心理狀態脫離了真實感，彷彿遊歷超時空的科幻境地，最後舞蹈家黃翊的肢體不但延展了劉國松革命精神之傳承，也舞動著不同世代對於數位藝術的詮釋，象徵著第四屆台北數位藝術節的啟程與願景。



2、2009 交通大學跨領域多媒體團隊與德國柏林後現代劇場工作坊成果展

活動簡介：以虛擬空間和媒體藝術聞名全球的“後現代”劇團 post theater 受交大多媒體團隊之邀，以工作坊的方式，共同製作這齣多媒體實驗劇“Express Fight Club”。全劇在影音互動的表演中，藉由探討個人的價值觀及找尋真自我的方式，開發出全新的視覺經驗和劇場藝術！

藝術家網站：http://www.posttheater.com/productions_efc.htm

活動日期：2009.11.6 (五)

活動時間：19:30 20:00 20:30 21:00 共四場

活動地點：國立交通大學活動中心 B1 實驗劇場 (新竹市大學路 1001 號)



第八週 11/5：「表演藝術結合影像的跨領域創作探討」

此上課的簡報內容以跨領域創作之歷史脈絡談起，從中讓可同學了解跨領域藝術概念在現代藝術中發展的源流的發展。並且，也介紹跨領域的特性如：多樣態、互相支援性、團體性、開放性、對話性、突破框架性、模糊界域性、程式互動性等，讓同學了解跨領域創作的特性。另外，也介紹一些跨領域藝術團體及作品如：Trisha Brown、Lucinda Childs、《Mortal Engine》、《Loop Diver》、DumbType 等。讓同學對於跨領域的歷史脈絡的發展、跨領域的特性以及國內外許多跨領域團隊的作品，更加的了解。

一、跨領域創作之歷史脈絡

- 二十世紀初的歐洲興起了一種新的視覺藝術運動——包豪斯運動，其核心理念是將藝術與工業設計相結合，強調跨領域的合作。包豪斯運動的代表人物包括瓦爾特·格羅皮烏斯、約瑟夫·孟德里安、萊昂納多·巴埃耶等。包豪斯運動對現代藝術和設計產生了深遠的影響，其理念至今仍被廣泛應用。

(三) 《Loop Diver》



Trisha Brown and Lucinda Childs, 'Loop Diver', 1981. Photo: Robert Rauschenberg.

二、跨領域創作特性

- 多樣態
- 互相支援性
- 團體性
- 開放性
- 對話性
- 突破框架性
- 模糊界域性
- 程式互動性

(八) 程式互動性

- 跨領域創作的特性之一，即跨領域創作的過程，往往需要跨領域的專業人士，如藝術家、設計師、工程師、科學家等，共同參與和協作。這種跨領域的合作，可以產生新的創意和想法，推動藝術和科技的發展。

(四) 「DumbType」



DumbType, 'DumbType', 1997. Photo: DumbType.

(五) 「Compagnie Mortale - Hervin」








Compagnie Mortale - Hervin, 'Compagnie Mortale - Hervin', 1997. Photo: Hervin.




第十週 11/19：專題演講（許素朱老師）





許素朱老師主講「互動藝術在人文創意空間之應用」，談到「互動藝術」逐漸成為國際數位創意產業的寵兒，結合了互動式媒體科技與數位藝術，創意結晶可以是一件日常生活用品，可以是一件公共藝術、也可以是建築空間的裝置作品甚至是項知識或娛樂。



第十一週：分鏡腳本參考

編 號	Time Code	演出整體模擬描述		
		舞者動作描述	舞者動作影像	影像描述
1	00:00:00~ 00:00:11	無動作	無舞者	黑色畫面
2	00:00:11~ 00:00:24	無動作	無舞者	影像文字:Hello I'm Rubber 影像文字: Something about me
3	00:00:24~ 00:00:44	舞者以剛起床的姿 態伸展雙臂，漸入畫 面中央。		手繪擦布於原地轉圈
4	00:00:44~ 00:00:51	舞者坐在影像四分 之一位置，左右搖 晃。		四分隔畫面
5	00:00:51~	舞者展開雙臂，360 度轉圈，影子構成由 大到小。		360 度旋轉畫面
6	00:01:02~	無動作	無舞者	擦布向左方掉落
7	00:01:05~	無動作		影像被擦拭
8	00:01:08~	無動作	無舞者	擦布於不同場景的變化
9	00:01:40~	舞者使用手指，在擦 布影像上畫出表		雲向左邊飄移，擦布塗鴉 出悲傷與開心的表情

		情，擦布悲傷時，舞者表現疑惑，擦布開心時，舞者拍拍擦布的影像。		
10	00:01:40~ 00:02:17	舞者像是被槍掃射到而倒下。		影像文字:He made a mistake. 擦布於白色的桌面上重複點頭動作，緊接著漩渦狀的圖像來回旋轉，最後出現男生的他“希特勒”揮手並開槍。
11	00:02:17~ 00:02:26	無動作		影像文字:She made a mistake. 擦布於白色的桌面上重複點頭動作及跳躍，接著出現女生的她“隆乳女”向胸前刺一針，乳房漸漸爆炸。
12	00:02:26~ 00:02:32	無動作		影像文字:It made a mistake. 漩渦狀的圖像來回旋轉，接著出現事件的它“911”事件，飛機撞雙子星大廈爆炸。
13	00:02:32~	無動作	無舞者	影像文字:Sometimes we

	00:02:37			all make mistakes. "希特勒"、"隆乳女"
14		無動作	無舞者	、"911"動畫一起出現在畫面上
15	00:02:37~ 00:03:39	舞者手部於畫面中央並打開呈現指針的形狀。		手繪的蘋果漸漸出現，從蘋果的中心彈出許多擦布，彈出後的擦布圍繞成一團圓形
16	00:03:40~ 00:04:02	無動作		圓形的泡泡圖像變化排列繞著擦布做變化旋轉，接著此起彼落從樹上長出擦布，再一顆顆掉到地面上
17	00:04:02~ 00:04:09	舞者左右來回奔跑。	無舞者	影像文字:Wahaha. 擦布在不一樣的線條間隔中奔跑
18	00:04:09~ 00:04:39	舞者接住這些印章圖騰，並往上拋接旋轉。		擦布印章從包裹中躍出，印章蓋出一個一個可愛的動物圖騰，在紙上的動物圖騰開始移動並旋轉
19	00:04:39~ 00:04:50	舞者的手勢旋轉。		擦布屑在畫面上抖動，分散在畫面上，從擦布屑裡開出一朵一朵紅色的花
20	00:04:50~ 00:05:00	無動作	無舞者	擦布排列漩渦狀旋轉，舞者的剪影出現在畫面上而後飛走


21	00:05:00- 00:05:40	舞者來回將衣服穿上。		工作人員名單
22	00:05:40- 00:06:00	無動作	無舞者	擦布鞠躬謝幕

表 4-1：舞蹈與影像互動脚本设计

第十一週 11/26：跨領域創作專題計畫發表 1

第二次進度提報：同學們及老師討論過程



第三次提報，在課堂前請同學參考有關過去的分鏡腳本範例，讓同學希望能夠先從分鏡腳本的構思過程進而完成作品。本週同學們的提報進度上都有一大的邁進，課堂中開始結合影像同學搭配舞者開始結合，老師的講評及建議之後，也讓各位同學針對別組同學提出看法。



第十一週 11/26 李佩玲演講：「新媒體時代的跨領域藝術創作經驗與展演分享—以《Mobi Waver II》為例」

演講者從自己所創作的跨領域作品《Mobi Waver》以手機為議題，給予觀者一個具時代性充滿前衛與嶄新的感官新體驗為創作理念。另外，也介紹許多國內外跨領域作品。



二、創作內容

- (五) 關於跨領域下的同時互動



三、創作特色

- 4. 互動式設計



第十一週 11/26：排演



第十二週 12/3：跨領域創作專題計畫發表 2



第十三週 12/10：跨領域創作專題發表與討論 1

本週針對各組影像及舞蹈的跨領域之作品開始檢討並給予適當的建議。



第十四週 12/17：跨領域創作專題發表與討論 2

排演影像與舞蹈的結合，並邀請謝啟民老師於課程指導並給予同學建議，之後由謝啟民老師主講「分享法國留學心得及個人跨領域作品介紹」。

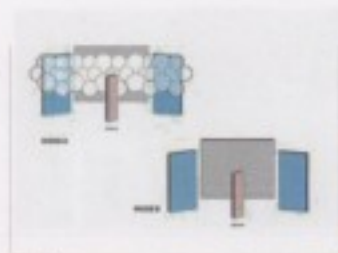


第十五週 12/24：跨領域創作專題發表與討論 3

本週排演影像與舞蹈的結合，並請其他同學給予建議。



第十五週 12/24：組別〈In Vivo〉所提報的分鏡腳本



第十六週 12/31：跨領域創作專題發表與討論 4

本週各組的同學跨領域創作已經有了較完整的跨領域團隊合作的作品雛形，並經由各組的分別較正式的彩排、提報發表、相互討論，加上二位任課林珮淳老師、楊桂娟老師及不同領域的同學給予建議，並請各組的同學修正過後，相信期末演出會有很好的表現。



第十七週 1/7：跨領域創作專題演出彩排 1

本週排演影像與舞蹈的結合，並請其他同學給予建議。此週進入較正式的彩排，同學將發揮跨領域團隊最佳的默契，完成作品。每組的作品都是經由之前幾週的數次的提報、討論、排演、修正。因此，同學作品的創作，已經大致完成，也讓同學開始進入專業的彩排演出。正式演出的組別為《In Vivo》、《墨心》、《祭字》、《離》共四組，在表演節目前同學加入了提報作品的介紹，讓觀眾了解其作品。



第十八週 1/14：跨領域創作專題演出彩排 2

(演出為 2010 年 1 月 18 日於台藝大戲劇系八角廳公開發表及座談)

本週為課堂彩排，由林珮淳教授、楊桂嫻教授、藍俊鵬教授三位於課堂給予同學於多媒體、舞蹈肢體、燈光設計建議，以便同學進行最後的修正。



3. 參考書目或指定閱讀

書名：<http://ma.ntua.edu.tw/dalab/index.htm>

作者：林珮淳 出版社：數位藝術實驗室 出版日：2000

書名：Media & performance :along the border

作者：Birringer, Johannes H

出版社：Johns Hopkins University Press 出版日：1998

書名：Art therapy and computer technology :a virtual studio of possibilities.

作者：Malchiodi, Cathy A

出版社：London: Jessica Kingsley 出版日：2000

書名：都市劇場與身體

作者：王墨林 出版社：台北：稻鄉 出版日：1992

書名：台灣小劇場運動史 尋找另類美學與政治

作者：鍾明德 出版社：揚智文化事業股份有限公司 出版日：1999

4.修課人數

修課人數總計 21 人（包含：多媒所、舞蹈所、電影所、應媒所、版畫所、國樂所）。另外，上課的同時也會有許多本系及外系所同學來旁聽，並給予同學建議。

以下將統計各系所修課人數：

系 所	統 計 人 數
多媒所	6 人
舞蹈所	5 人
電影所	4 人
應媒所	2 人
版畫所	1 人
國樂所	1 人
多媒系	1 人
進修推廣部	1 人

5.成績評量方式

上課出席率 10%

課堂討論 20%

創作計畫 20%

作品期末發表 50%

6.人員與相關活動

人 員	相 關 活 動
計畫主持人：林珮淳	指導多媒體動畫的專業知識及建議。
協同主持人：楊桂娟	指導舞蹈的專業知識及建議。
燈光設計指導：藍俊鵬	指導燈光的專業知識及建議。
互動程式助教：胡縉祥	協助同學互動設計程式撰寫。
課程及網路助教：許朝欽	負責網站設計及課程相關事項。
各組的組長	協助各組的工作分配、管理。
戲劇系工讀生	協助修課同學燈光架設、打燈、指導。

7.設備使用

由於展出的作品有互動的機制，如作品《墨心》、《祭字》，因此本計畫所採購的高畫素廣角 Webcam、Arduino 套件組、紅外線攝影機、互動感測系統等，以上這些設備的使用，將幫助同學能搭配互動程式的撰寫而產生互動效果的設備，結合表演的演出，作品的層次提昇之外，更吸引觀眾的注目，更是國內跨領域表演的前趨。另外，由於現場需要許多的設備資源如投影機、投影機、燈光、電腦、道具等，因此必須對外借用相關設備，並在排演與演出的時，運到現場做好定位以及裝置。

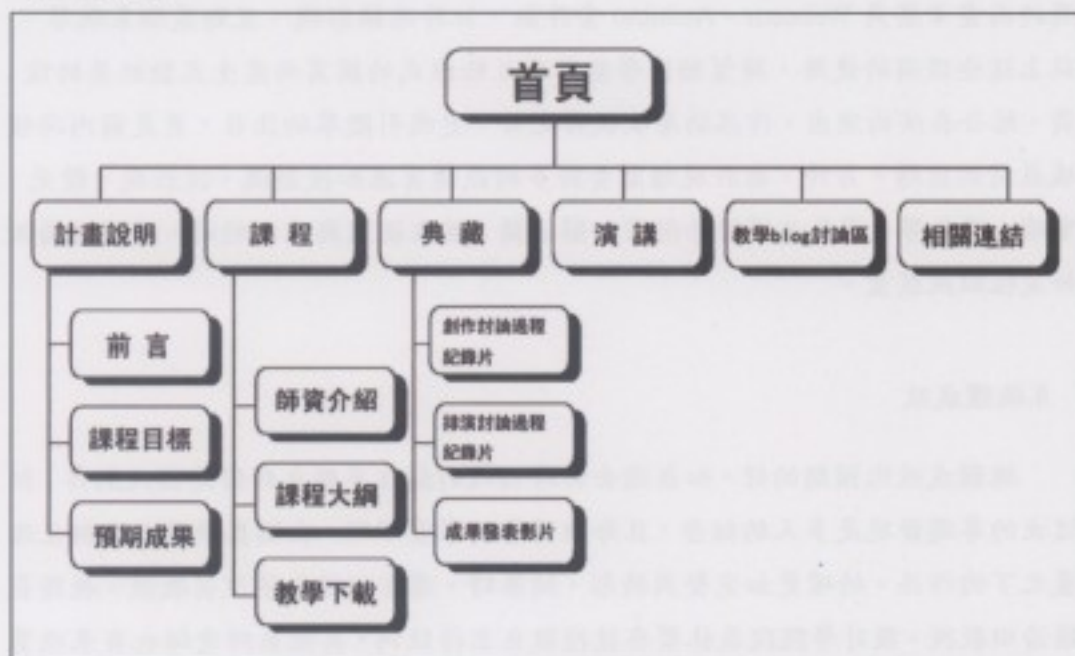
8.總體成效

總體成效比預期的好，如在過去的跨領域的創作專題大部份是個人創作，但這次的專題發現是多人的組合，且每組同學的專業不同，在認真學習以及相互激盪之下的作品，的確更加完整與精彩。開幕時，還有副校長張浣芸教授、教務長楊清田教授、設計學院院長林榮泰教授親自主持致詞，其他系所老師也有來欣賞並發表觀後感言，如：張忘老師、賴祥蔚所長、吳素芬老師、呂其昌老師、朱文璋老師、數位藝術中心陳啟真等貴賓加入討論。同學們在座談會之後也相互擁抱高興，為自己一學期的努力所獲得的回響而感到欣慰。設計學院林榮泰院長特別邀請此《墨心》作品於高雄科技漢字藝術節為專題演講的內容之一。

此專題所建的網站也受到很多人的喜歡以及點閱，尤其本課程的相關紀錄以及經驗已成為本校主要推動的五個跨領域課程之典範。期待本課有更多的支持而引導學生作更多跨領域的創作。

三、課程成果介紹

網站架構圖：



網站規劃建置：

<http://ma.ntua.edu.tw/interdisciplinary/index.html>





期末成果發表：

本課程在四組同學（鐘懷信、梁友瑄、馮麗芬、葉乃菁、王安琦、潘纓花、羅凱陽、陳建志、林旺廷、許博欽/陳昱佐、蘇意茹、楊仁賢、王博生、鄭雯婷、陳冠宇、潘柏伶、林谷玳、林詩婕、黃姮瑋、陳晔瑩、徐寧、胡縉祥）的認真學習及創作成果下，因著教育部在此課程的支持已獲得不錯的成果。

跨領域創作專題成果發表

Interdisciplinary Art Performance

影像創作：鐘懷信/梁友瑄/馮麗芬/葉乃菁/王安琦/潘纓花/羅凱陽/陳建志/林旺廷/
許博欽/陳昱佐/蘇意茹/楊仁賢/王博生/鄭雯婷/陳冠宇

舞蹈創作：潘柏伶/林谷玳/林詩婕/黃姮瑋/陳晔瑩

音樂設計：徐寧

互動程式設計：胡縉祥

教學助理：許朝欽

Date/時間：2010/1/18 表演與座談 MON 14:00-17:00

免費入場

Venue/地點：

國立臺灣藝術大學戲劇系八角廳實驗劇場

開幕貴賓：副校長張浣芸教授、教務長楊清田教授、設計學院院長林榮泰教授

座談會主持人 林珮淳、楊桂娟

與談人 許素朱、陳冠君、邱志勇、黃海鳴、潘台芳、謝啟民、藍俊鵬、藍羚涵

相關資訊請上網

<http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/runin>

<http://ma.ntua.edu.tw/interdisciplinary/>

節目 /

〈IN VIVO〉：

傳達個體跳舞的原生才能，即為在母體內初次的「律動」，將個體在母體內成長過程中的律動，做一個影像及心像的演繹。

〈墨心〉：

乃以杜甫的〈陸游〉一詩來表達中國文字哲學與形式之美，以 3D 動畫創造的書法文字，透過當代中國音樂及與舞者的互動，傳達〈陸游〉的激昂悲壯內涵。

〈祭字〉：

以舞蹈結合多媒體互動，表達造字、敬字以及焚字的儀式；讓影像以及身體在某種象徵性的儀式下，反思文字的生產以及湮滅，對照人類文明事物之間的消長。

〈離〉：

以布農族的工作曆文字及轉化過的線條律動意象，搭配音樂，表現原住民在文明城市洗禮下矛盾的心境以及企圖想回到原生文化環境的渴望。

計畫主持人：林珮淳 教授

協同主持人：楊桂娟 教授

燈光指導老師：藍俊鵬 教授

主辦單位/

教育部顧問室 | 國立台灣藝術大學 | 林珮淳+數位藝術實驗室

協辦單位/

國立台灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系 | 戲劇學系

策展理念：

2010年的《磨合》互動多媒體舞蹈跨領域創作，乃延續歷年的《域流I》與《域流II》之跨領域展演，獲教育部人文數位教學計畫的補助，由林珮淳教授與楊桂娟教授以「跨領域創作專題」課程，邀請藍俊鵬老師指導燈光設計，以及胡縉祥協助程式設計、許朝欽協助教學下，共同聯合指導22位分別從多媒所、舞蹈所、電影所、應媒所、版畫所、國樂所等學生，以分組方式共同創作《墨心》、《祭字》、《離》與《In Vivo》四個跨領域展演作品。作品《墨心》乃以杜甫的〈陸游〉一詩來表達中國文字哲學與形式之美，以3D動畫創造的書法文字，透過當代中國音樂及與舞者的互動，傳達〈陸游〉的激昂悲壯內涵。《祭字》將舞蹈結合多媒體互動，表達造字、敬字與焚字的儀式，在互動呈現文字影像以及身體影像在焚燒的過程中，反思文字的生產以及湮滅，對照人類文明事物之間的消長。作品《離》則以布農族的圖騰以及圖騰轉化過的線條律動意象，搭配空靈的音樂，表現原住民在文明城市洗禮下矛盾的心境以及企圖想回到原生文化環境的渴望。《In Vivo》傳達個體跳舞的原生才能，即為在母體內初次的「律動」，將個體在母體內成長過程中的律動，做一個影像及心像的演繹。課程主要企圖培養學生具有多媒體影音、互動科技與舞蹈表演之跨領域專業能力，並實際透過團隊合作完成跨領域創作成果。本次展演中，各種不同領域之藝術家們透過對人文、科技、空間、舞蹈表演、多媒體影像與互動程式...等議題與媒材作自我反思與詮釋，並展現出多媒體影像與互動機制結合於舞台上的舞蹈肢體，所創造的當代藝術跨領域之表演，實為當代藝術最具潛力的藝術表現之一。

《磨合》期末發表文宣設計



《磨合》表演節目單



作品：《In Vivo》

創作者：多媒所 王博生 舞蹈所 陳晔瑩 國樂所 徐寧 應媒所 陳冠宇 鄭雯婷

創作理念：相信每個人都會跳舞。早在母體懷胎的十個月中，我們就在羊水裡頭

律動舞蹈，一顆胚胎，能聽能看，聽到母體的心跳，有了脾氣又跳又叫。這些就是個體跳舞的原生才能，即為在母體內(IN VIVO)初次的「律動」。



作品：《墨心》

創作者：多媒所 陳建志 舞蹈所 林詩婕 林谷珉

創作理念：心念意動，舞墨悠然。

以杜甫的〈陸游〉一詩來表達中國文字哲學與形式之美，以 3D 動畫創造的書法文字，透過當代中國音樂及與舞者的互動，傳達〈陸游〉的激昂悲壯內涵。



作品：《祭字》

創作者：多媒所 林旺廷 陳昱佐 許博欽 楊仁賢 電影所 蘇意茹 舞蹈所 黃妤璋

創作理念：傳說倉頡作書，「天雨粟，鬼夜哭」。可見文字的產生在古人的心目中是一件驚天地泣鬼神的壯舉，其神秘性向來使人敬畏。北齊顏之推在《顏氏家訓》中講道：「每讀聖人之書未嘗不肅靜對之。其故紙有五經詞義及賢達姓名，不敢穢用也。」惜字即是尊重帶有文字的紙張，具體做法是將被人丟棄的字紙謹慎撿拾起來，清洗乾淨，並妥善收藏，再集中於惜字爐中焚燒，最後把紙灰埋於地下，或流入江河湖海之中。本作品將以舞蹈結合多媒體互動裝置，表現造字、敬字焚字的儀式與天地之間風雨鬼神的互動。



作品：《離》

創作者：多媒所 鍾懷信 王安琦 羅凱陽 版畫所 潘櫻花 電影所 梁友瑄 馮麗芬 葉乃菁 舞蹈所 潘柏伶

創作理念：結合跨領域的資源，呈現複合媒體之成效。開場時，將布農族文字以動畫呈現，搭配空靈的音樂，表現家鄉的美麗；隨著音樂節奏變快，舞者動作轉而劇烈，此時原先的文字動畫化為心電圖震盪，穿插家鄉意象的影像於其中，表現舞者想家的情緒；最後，舞者精疲力盡，整段影像快速倒轉，回到初始畫面結束，除了象徵著想回到從前的心願，也留下一股餘韻使觀眾品味。一位布農族孩子離鄉後的心情。離開了家鄉所熟知的文字符號，面臨都市化下機械又尖銳的訊

號聲，孩子的心跳愈來愈快，他懷念家門前的那座山還有那片海，他好想家，好想回家……。



教育部中興大學期末展覽海報



2010 1/18 《磨合》開幕致詞



張浣芸 副校長



張浣芸 副校長



楊清田 教務長



林榮泰 設計學院院長

2010 1/18 《磨合》期末發表



《In Vivo》介紹



《In Vivo》表演作品



《In Vivo》表演作品



《In Vivo》表演作品



《In Vivo》表演作品



《In Vivo》表演作品



《In Vivo》表演作品



《In Vivo》表演作品



《In Vivo》表演作品



《In Vivo》表演作品



《墨心》介紹



《墨心》表演作品



《墨心》表演作品



《墨心》表演作品



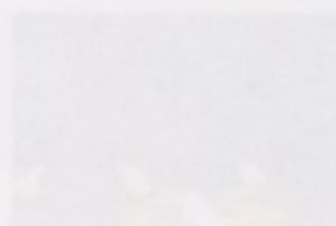
《墨心》表演作品



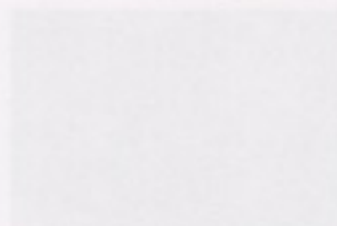
《墨心》表演作品



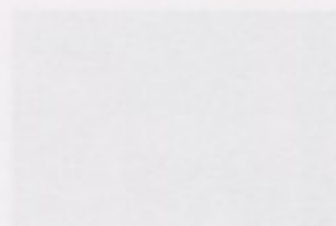
《墨心》表演作品



《墨心》表演作品



《墨心》表演作品



《墨心》表演作品



《祭字》介紹



《祭字》介紹



《祭字》介紹



《祭字》介紹



《祭字》介紹



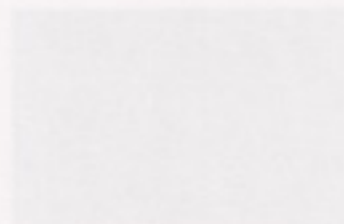
《祭字》介紹



《祭字》介紹



《祭字》介紹



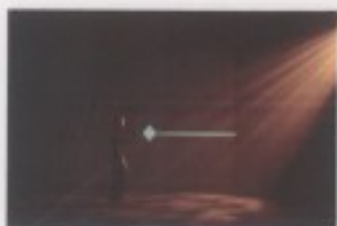
《祭字》介紹



《祭字》介紹



《離》介紹



《離》表演作品



《離》表演作品



《離》表演作品



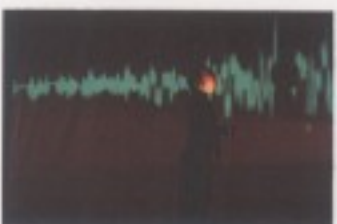
《離》表演作品



《離》表演作品



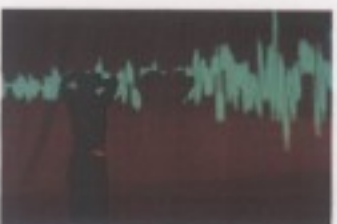
《離》表演作品



《離》表演作品



《離》表演作品



《離》表演作品

Project Presentation

Creative Development

Legendary in the past said, Bunun Tribe's once had a written language. In a cataclysm, the brothers respectively sought refuge with the treasures that was left by their ancestor. The elder brother who was responsible for the custody had lost the written language. Henceforth, Bunun Tribe's lost their written language. Although the written language has been lost, they have own the art calendar that other nation and tribes don't have. In 1937, a Scholar found a woodcarving art calendar in a tribe at Nantou County, Taiwan, it's about 1.2 meters long, 0.2 meters wide and 6 cm thick. It recorded the farming, hunting and others activities as symbols that are similar to the pictograph characters. It is the valuable intellectual heritage that is left by the ancestors of the Bunun Tribe's.

Creative Feature

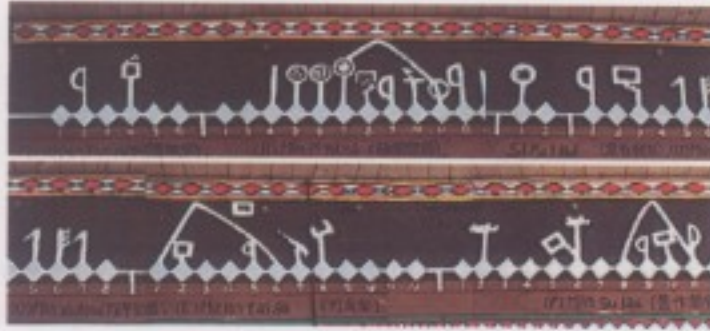
1. The piece of work was mainly inspired by the Bunun Tribe's woodcarving art calendar, it interpreting the inner feeling of aborigine when facing the city civilization. The characters on the woodcarving art calendar will be perform by using a multimedia animation images approach, combining the original characters with the variation ecg rhythm lines. Also collocating with Bunun Tribe's traditional song, song by an aboriginal child、spaciousness (purifying-spirited) music, and variation of electronic-sound effects. Besides that, a dancer uses her body language to interact with the animation images to portray an aborigine, who has contradictory with her inner emotion under the civilized city and attempts to return to the desire place of her native cultural environment.

Bunun Tribe's woodcarving art calendar



Bunun Tribe's woodcarving art calendar pieces

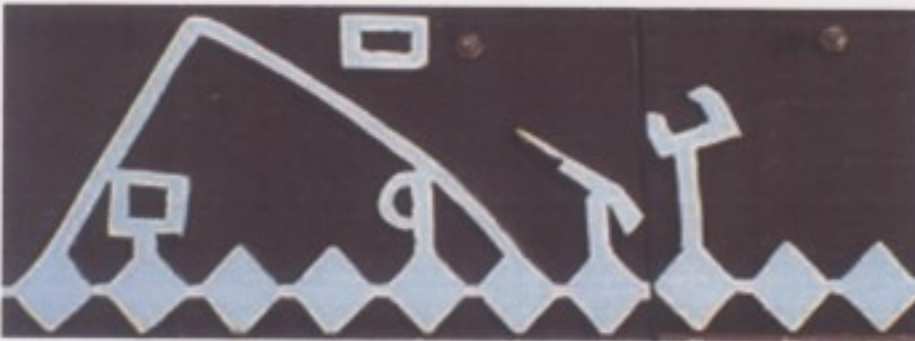




Art Calendar's Character : Well-known hometown symbol (icon)



Sowing



Mala-ta-ngia or "shoot the ear festival" (A ceremony for hunting)

Character deformation: Minority culture has been impact by Dominant culture



2. The combination of dance and animation: According to the meaning of [dancer body language], [Bunun Tribe's art calendar typeface] and [ecg rhythm lines],

simulated the growth of crop and the variation rhythm lines that experience the city civilization, with the superposition of the dancer's body and the animation virtual images. The dancer dressed in black, simulated the Bunun Tribe's character by using the body language to express the sentimentally attached to the homeland culture; With the music changing to a faster rhythm, the dancer will perform weird distorted and stiff body language to represent the intermittently movement. When the images directly project onto the body of the dancer, who is wearing black, it interpreting that the variation of the environment is strongly been portrayed in the awareness, the external pressure and inner part battle with each other, the repression and struggling. Through the body movement of the dancer and animation will generate the fusion and impact, produce difference visual experiences, expressing the dual personality and ambivalence of the individual in the changing environment, present a dual visual atmosphere and diversity appearance.



Initial



Entangle twisting



Memory Flashback of hometown Glisten of hometown landscape



Characters Flashback of Hometown Glisten of hometown letter

3. Music: Use the Bunun's little girl's singing at the beginning and ending of the piece, the little girl sang [Wish all the animals will come under and near my gun] and [Which tribe are you from?]. Collocating the combination of the spirited, eeg sound effects, metal sound effects and electronic music, the melody sometimes slow, sometimes gradually getting strong and weak, producing a sound that is representing sentimentally attached, upset, helpless and collapse.

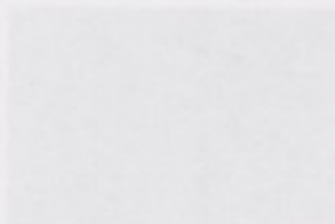
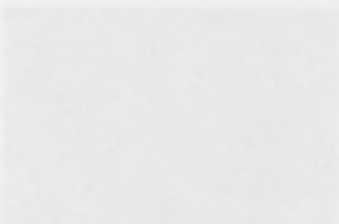
2010 1/18 《磨合》期末發表表演與座談
座談會

主持人：林珮淳、楊桂娟

與談人：許素朱、陳冠君、邱志勇、黃海鳴、潘台芳、謝啟民、藍俊鵬、藍矜涵



2010 1/18 《磨合》表演前的準備



五、課程目標達成情況

1.達成情形

本課程因著授課老師以及選課學生的全力投入，再加上教育部數位人文計畫的補助，讓學生討論、排練以及演出的過程，較容易掌握到作品的完整呈現以及展出的效果，如每組同學在各個專業的分工（影像、動畫、舞蹈、音樂、道具、互動程式、燈光...等），相互激盪與學習，的確達到本課程的目標。以下為每組同學的心得：

《IN VIVO》的合作心得：這學期跨領域創作專題，從一開始大家相互的陌生，到一起熬夜一起把作品創作的過程，這是最珍貴的經驗。IN VIVO 主要概念闡述人早在母體時就學會了跳舞，那是在體內的初次律動，表演的結尾更深入一層闡述現代人在現時社會中，因為選擇太多，導致無法專注於自己的才能。其實第一層概念早在最初期就發展完成，在這過程中我們又發展了它更伸一層的涵意，讓這場表演不只是給觀眾觀賞，也藉此對話。我們的團隊分別來自多媒所、應媒所、舞蹈所、國樂所，大家都各懷鬼胎，也是因為此，當要整合起來時，對

的一次嘗試跨領域的我們格外的不習慣。這個過程，難免有些問題要去克服，像是：一些特殊材質決定是否要用上、表演腳本的潤飾、影像以及舞蹈肢體之間的想像斷層、組員間的意見不合等。這些問題不管到最後有沒有解決，但它都是個美麗的過程，重點是它下次不要在發生，不要再犯同要的錯誤。這學期的課程，讓大家在不同領域的合作上，是一個出發點，讓在創作上能看的更深更廣。

《墨心》的合作心得：本組作品以「中國文字」為出發，此為我們傳統文化的重要特色及創作的寶貴資源，以3D動畫畫法筆劃結合舞者的表演，更加入了「互動」的效果，這些都是我們過去的作品所未出現的，這是未來的藝術跨領域團隊合作趨勢，我們很高興能夠修了這堂課，並也很高興認識不同領域的同學，經由認真的老師及助教的指導幫忙，讓我們期末演出都受到了許多老師的肯定。

《祭字》的合作心得：第一次參與到跨領域整合的課程，透過這堂課我們接觸到不同領域的同學，在這次的合作中，讓我們了解到各領域思考的相異性，以及當不同領域相互刺激下所產生的問題以及新的可能性。如何將這些元素做整體的統合與呈現是一大挑戰，而其中也需要彼此經常的溝通協調與團隊間的相互配合，對於我們而言真是一次難得的經驗。

《離》的合作心得：大家抱著互相學習的心情，一起投入創作。最初決定主題時，電影所的同學校盡腦汁思考劇情；多媒所的同學多方嘗試設計互動；舞蹈所的同學用盡心思編雙人舞；版畫所的同學不辭辛苦手繪圖形，但是，一加一的力量不等於正確的答案，在設計了過於繁複的內容之後，才明白化繁為簡是最難的學問。來自不同領域的我們，帶著各自的色彩，如今調成了最飽和的單一色調，希望透過「離」讓您看見這美麗的調和。

2. 自我評估

師資方面：

結合多媒體及舞蹈專長的林珮淳教授與楊桂娟教授的師資跨界整合，讓同學吸收不同領域的知識及指導，增加同學對於跨領域團隊合作之整合創作的豐富能量。另外，也邀請燈光設計專長的藍俊鵬老師，讓同學各種跨領域的專業學習。

課程助理：

共聘二名助教，一名為協助同學互動程式撰寫，另一名負責課程、網站規劃與設計及上傳更新資料、課程紀錄之整理...等，因著研究助理的加入課程，將幫助同學跨領域創作團隊的整合，能有更完善的人力資源的幫助。許朝欽助教，表現優秀獲得師生們很大的肯定，胡縉祥助教在互動程式上，也成功協助作品完整呈現。

器材設備：

補助器材設備於課程之用途，本計畫購買許多互動感測相關設備，不僅能夠減少同學資金上的壓力，更能夠以現有購買的器材嘗試更多的創作。

六、面臨問題與因應措施

面臨問題：

排練所需的空間無法在本課的教室隨時進行，因為本教室有其他課程佔用，而且在 5 點之後無法借用，導致學生必須借用替代空間如中庭或其他系的教室。另外，由於教育部補助沒有租借場地此項目，因此必須借用戲劇系的表演廳發表，排練所需相關的專業燈光師協助，但由於本計畫並未提供主持人、協同主持人以及專業教師的補助經費（演講的經費只能作短時間的演講，但對整個排練及演出時所需要的教授鐘點費卻無法支付。）導致相關的費用必須由主持人自行負擔。

因應措施：

期待下一次的計畫中能有發表場地的租借預算以及專業教師授課的經費補助，因為跨領域所需要的跨界合作及時間人力的投入相當龐大，實在非一般課程的模式所能完成的。另外，學校也開始鼓勵跨領域的課程整合，希望藉由更多的人力及資源的協助，鼓勵同學能再接再厲繼續作跨領域創作的選課以及創作實踐。

七、後續課程構想

「影像、肢體與劇場元素之整合創作」為 98 學年度下學期所開設後續的課程，也邀請戲劇系燈光設計老師加入教學，希望能獲得教育部的支持並給予補助。此課程「影像、肢體與劇場元素之整合創作」，本課程由林珮淳老師教授負責多媒體影音創作相關論述與實作，舞蹈系楊桂娟老師協助教授有關舞蹈創作部份，藍羚涵老師協助教授劇場燈光設計，以及邀請電腦音樂王思雅老師與具有實務經驗的陳瑤老師至課堂演講，以培養學生具有跨領域創作相關理論與內涵。此課程希望整合不同領域的學生共同合作提案，並經過實驗與排練，完成跨領域創作成果。

此課程延續本學期「跨領域創作專題」的課程以多媒體結合舞蹈，後續的課程構想不僅延續之外，更加入了戲劇系教授的指導以「劇場」元素帶入跨領域的作品元素之整合，不僅擴展各系所同學的眼界，更能夠彼此發揮專長完成作品。

另外，下一年度將以「數位藝術」的課程申請數位人文的計畫，並邀請李家

祥老師協助互動程式的部份，期待透過此課程培訓同學在互動裝置藝術上的創作觀念與技術有更紮實的基礎。

八、結論與建議

本課程基本上已達到開課的目標即：

(一) 從不同研究所的專業投入，已吸引對跨領域創作有興趣的研究生修課，尤其針對多媒體動畫藝術研究所與舞蹈研究所的學生，以栽培學生能深刻認識當代藝術的意涵與跨領域創作之價值，從當代藝術的影音、音樂與舞蹈表演的整合過程中挖掘當代藝術的新語言，並能運用數位科技之工具與電腦程式互動機制，創造在數位世代中具有多元開放的跨領域團隊整合作品。

(二) 本課程的網站已建立豐富的互動多媒體影音與舞蹈表演之相關理論與創作的資料，以實際歸納成跨領域創作的教材，因為在此專業的研究與實例相當缺乏，若經由此課程來累積更多的文獻與資料，將可協助跨領域不同專業的老師投入教學，也可協助研究生在創作中得到養份，並可能發展成專業的論文。

(三) 從這次發表的成果看到同學們已逐漸培養出具有跨領域創作的精神與團隊合作的開放觀念，因本課程強調整合多元領域之學生共同修課、研究與創作，透過彼此的專業交流、學習、相互合作，激盪出具有跨領域與時代性的創作觀念、形式與風格等，也在合作的過程中培養團隊精神，了解其他領域的語言，打破藝術家單打獨鬥的方式，而能更具實力的參與大型的整合型藝術計畫，學生若具有跨領域的觀念與才能，相信可成為文化創意產業難得的人才。因此，當互動多媒體影音創作學生與舞蹈表演學生共同合作時，相信所展現的結果，將是單一創作領域所無法達成的。

(四) 因著互動助教的投入，以及本計畫所購買的互動設備如無線感測系統、紅外線攝影機等，已經實際的協助學生在創作的實驗過程，給予實質與立即的幫助，讓無限想像力的創作成為可能性，如作品：《墨心》、《祭字》。

(五) 因著課程的行政、教學以及設立網站的助理，使得課堂順利進行，並給予師生協助，且將教學以及創作的過程，整理於有系統的紀錄，甚至隨時拍攝整個過程，並將資料隨時 update 在本課程的網站類，提供學生相互討論分享對方的優點，創造跨領域學習的良好風氣，也可分享給尚未投入的師生們。

(六) 然而經費仍然有相當多的侷限以及不足，期待下一次的計畫中能有發表場地的租借預算以及專業教師授課的經費補助，因為跨領域所需要的跨界合作及時間人力的投入相當龐大，實在非一般課程的模式所能完成的。另外，學校也開始鼓勵跨領域的課程整合，希望藉由更多的人力及資源的協助，鼓勵同學能再

接再屬繼續作跨領域創作的選課以及創作實踐。

九、附錄

附件一、課程大綱

附件二、與書法有關的舞蹈創作

附件三、從《非墨之舞 Monologue》談第四屆法國安互湖國際數位藝節

附件四、從科技藝術探討當代跨領域創作之發展

附件五、互動科技的介紹

附件六、跨領域創作之歷史脈絡與特性

附件七、表演藝術結合影像的跨領域創作探討

附件八、新媒體時代的跨領域藝術創作經驗與展演分享—以《Mobi Waver II》
為例

附件九、各組期末成果介紹簡報內容

附件十、教學意見調查

附件十一、數位化成果產出清單

品 項 名 稱	數 目
網 站	2 個網站 (本計畫網站及林珮淳+數位藝術實驗室網站) 本計畫網站： http://ma.ntua.edu.tw/interdisciplinary/index.html 林珮淳+數位藝術實驗室網站： http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/
成果 DVD 光碟	1 片 (成果發表 4 件作品)

跨領域創作學 林琳萍 楊桂朋 主講
 Department of Animation
 National Sun Yat-sen University
 110, Sun Yat-sen University, Taipei, Taiwan

附件一

授課老師：林琳萍 教授
 楊桂朋 教授

互動程式設計助理：胡樹祥
 教學工作助理：許朝欽

台灣藝術大學多媒體動畫研究所

跨領域創作學 林琳萍 楊桂朋 主講
 Department of Animation
 National Sun Yat-sen University
 110, Sun Yat-sen University, Taipei, Taiwan

附件一

課程目標

1. 學生能夠透過不同學系領域的經驗分享以及互相討論切實與實際的作業發揮集體創意並且能夠完成作品分享给大家。
2. 透過跨領域藝術相關理論及作品之賞析，建立學生在跨領域創作之養份與基礎。
3. 學生實際團隊合作進行整合實驗，最後成果公開發表並分享於網路上。

跨領域創作學 林琳萍 楊桂朋 主講
 Department of Animation
 National Sun Yat-sen University
 110, Sun Yat-sen University, Taipei, Taiwan

附件一

評量指標

1. 上課出席率10%
2. 課堂討論30%
3. 創作計畫20%
4. 作品期末發表50%

跨領域創作學 林琳萍 楊桂朋 主講
 Department of Animation
 National Sun Yat-sen University
 110, Sun Yat-sen University, Taipei, Taiwan

附件一

課程規劃

- 第一週01：課程教學大綱說明及同學自我介紹
- 第二週04：多媒體結合與跨領域創作之介紹
- 第三週05：跨領域之跨創作之認知與作品賞析。（廖如學演講）
- 第四週08：跨領域之多媒體影音創作的認知與作品賞析1。（Svet Prodanov演講）
- 第五週09：跨領域之多媒體影音創作的認知與作品賞析2。
- 第六週10：跨領域跨行之劇場與燈光之認知。（黃俊勳老師演講）
- 第七週12：跨領域跨行之劇場與燈光之認知。（黃俊勳老師演講並進行1000人共創實地操作教學）
- 第八週15：專題演講

跨領域創作學 林琳萍 楊桂朋 主講
 Department of Animation
 National Sun Yat-sen University
 110, Sun Yat-sen University, Taipei, Taiwan

附件一

課程規劃

- 第九週11：跨領域創作專題研討會1。（第十年班）
- 第十週14：專題演講
- 第十一週16：跨領域創作專題計畫發表1。（第十年班演講）
- 第十二週17：跨領域創作專題計畫發表2。
- 第十三週18：跨領域創作專題發表研討會1。
- 第十四週17：跨領域創作專題發表研討會2。
- 第十五週20：跨領域創作專題發表研討會3。
- 第十六週23：跨領域創作專題發表研討會4。（謝世民老師演講）
- 第十七週27：跨領域創作專題發表研討會1。
- 第十八週34：跨領域創作專題發表研討會2。
 （第二場一場次為2016年1月18日於臺灣智慧學堂發表場次演講，
 第二場次為2016年1月25日於台藝大戲劇院大舞臺之演講）

跨領域創作專題
 講座、工作坊、研討會
 Interdisciplinary Art Festival
 跨領域藝術節

附件二、

授課老師：林楓淳 教授
 楊桂娟 教授

互動程式設計助理：胡聯祥
 教學工作助理：許翠欽

2009/10/1

台灣藝術大學多媒體動畫研究所

跨領域創作專題
 講座、工作坊、研討會
 Interdisciplinary Art Festival
 跨領域藝術節

附件二、

壹、舞蹈與多媒體結合創作的作品類型

(1) What

1. 為現場演出
 *以舞蹈為主體，影像或為情節、情境或佈景的一部分
 *創作團隊(影像音樂舞蹈舞台設計者)從腳本一起共同構思，各媒材之間(影、音、肢體)主客體交融形成文本，思考結合視覺的表演藝術。
 藝術影像成品(舞蹈電影/錄影帶)。

2. 為製作成影片：DANCE FILM & DANCE VIDEO

跨領域創作專題
 講座、工作坊、研討會
 Interdisciplinary Art Festival
 跨領域藝術節

附件二、

貳、舞蹈與多媒體結合創作的求職步驟

(2) How
 題材→認識→技法(內容條件)→結構(形式探索)→內容與形式提煉→內容與形式穩定→作品完成

作品影片欣賞及解說

(1) 國內
 (2) 國外

跨領域創作專題
 講座、工作坊、研討會
 Interdisciplinary Art Festival
 跨領域藝術節

附件二、

*2006(生命花園)

●浮光掠影 (作品影片觀看)
 (電影系陳明、陳大垣的攝浮光掠影)

●生命花園 (作品影片觀看)

跨領域創作專題
 講座、工作坊、研討會
 Interdisciplinary Art Festival
 跨領域藝術節

附件二、

*2006(北極光)
 *與任永新合作的過程
 *成年鴉鴉子動畫影片及實際演出(作品影片觀看)
 *愛情影像影片及實際演出(作品影片觀看)

跨領域創作專題
 講座、工作坊、研討會
 Interdisciplinary Art Festival
 跨領域藝術節

附件二、

●2007(身體邊) (作品影片觀看)

跨領域創作專題 舞蹈、音樂、戲劇
 Interdisciplinary Art Project
 Dance, Music, Drama, Theatre

附件二、

國外作品集網

- PRACTICE(1998-2008) (作品影片觀看)
http://www.mofaras.com/96de_96de_Vid_Traces.html
- miniataxes (作品影片觀看)
[*http://www.mofaras.com/miniataxes/web/miniataxes.html](http://www.mofaras.com/miniataxes/web/miniataxes.html)
- Invisible Spectacle (作品影片觀看)
[*http://www.mofaras.com/invisible/web/le_videolex.html](http://www.mofaras.com/invisible/web/le_videolex.html)

跨領域創作專題 舞蹈、音樂、戲劇
 Interdisciplinary Art Project
 Dance, Music, Drama, Theatre

附件二、

舞、舞蹈從書法中探索的創作概念
 (組合語言舞團楊桂娟作品)

- 王力宇
 (1975在國外看到的舞蹈從書法中探索的創作概念)
 (作品影片觀看)

跨領域創作專題 舞蹈、音樂、戲劇
 Interdisciplinary Art Project
 Dance, Music, Drama, Theatre

附件二、

- 組合語言舞團簡介 (舞蹈從書法中探索的創作舞舞)
 (作品影片觀看)

跨領域創作專題 舞蹈、音樂、戲劇
 Interdisciplinary Art Project
 Dance, Music, Drama, Theatre

附件二、

- 1996 羅墨、黑白、舞中行：
 (羅英) (雪花流動如行雲流水)
 (作品影片觀看)

跨領域創作專題 舞蹈、音樂、戲劇
 Interdisciplinary Art Project
 Dance, Music, Drama, Theatre

附件二、

- (2005) 身聲不息狂草之歌 (作品影片觀看)

跨領域創作專題 舞蹈、音樂、戲劇
 Interdisciplinary Art Project
 Dance, Music, Drama, Theatre

附件二、

- 雲門書法作品-何卓倫演出：
 2005 行草、2001 狂草、永字八法、2004 行草(二)



附件三

《非墨之舞Monologue》

第四屆法國安瓦湖國際數位藝術節
(Enghien-les-Bains)

附件三

前言

- 「第四屆安瓦湖(Enghien-les-Bains)國際數位藝術節」，主辦單位同時舉辦了一場國際性的藝術競賽，以混合了「舞蹈」與「新科技」的創作作品為主要徵選對象。

附件三

大綱

- 非墨之舞創作概念
- 非墨之舞創作特色
- 參展團隊介紹
- 結論

附件三

一、非墨之舞創作概念

《非墨之舞Monologue》乃企圖整合舞蹈、多媒體影像、中國音樂、互動裝置等跨領域表現形式，以女書的概念呈現多種3D動態影像與符號，並以舞者肢體與影像作相互交織之對話，而書寫出女性在父權文化中之無奈狀態，但藉由女書化為群鳥飛翔與窺流之意象來敘述女性內在的吶喊，最後舞者以手中的互動介面自信地畫出白色筆觸而塗去女書，展現女性在全盤逃離父權文化的束縛後終獲釋懷。

附件三

本作品以女性思維為出發，如同日記般書寫著女人生命中最赤裸的章句，藉由「女書」的概念，書寫著東方女性心理的經驗；藉由「肢體」的詮釋，書寫著東方傳統社會與文化的烙印，以下針對二點分別敘述：

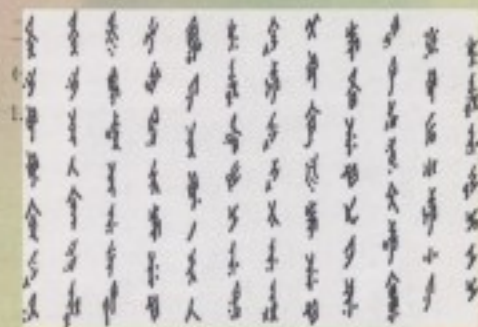
（一）女性書寫與主體自覺

藉由了解女性經驗如何形構出主體自覺，以個成長背景回顧與經驗為主要出發點。

（二）日記與女書之關係

「日記」、「交換日記」、「秘密通訊」

附件三



胡也頻評女書 (由右到左閱讀)

附件三、

2. 「樹影」

將女書文字的線條轉化成搖曳交錯的樹影，藉此隱喻舞原個體的外在力量。舞者交纏的身體彷彿成爲樹影的一部份，影像與舞者構成動靜交替之畫面，而舞作也由此開始。



附件三、

3. 「黑線」

「陽性書寫」主導著女性大部份的歷史，影像中流動的黑線來自「陽性書寫」與「陽性力量」之概念。兩位女舞者與線條的互動呈現著和諧與操控，亦如現實中陽性與陰性的關係，兩位舞者間的動靜交替陳述著個體內在與外在、衝突又和諧的拉劇關係。



附件三、

4. 「樹林與飛鳥」

樹林猶如一片廣大卻又隱密的私人空間，運用「起」與「歸」兩個女書字，將其轉化成樹林中的飛鳥意象，意指「起於斯，歸於斯」。站立者注視著地上掙扎的人，最後成群飛翔的鳥兒注入自由新生的力量。



附件三、

5. 「落淚與飛翔」

女書字落下，如淚水，也如狂雨。字體印於舞者身上，營造「穿透」與「感染」的意象，女書成群飛翔，彷彿超越現實的自由與凝聚。



附件三、

6. 「白線與空白」

舞者手持互動介面，於螢幕上畫出白線，同時也擦拭掉螢幕上的女書文字，擦去文字，有如擦掉過往，透過身體書寫，展開新的扉頁。



附件三、

二、非墨之舞創作特色 (2/4)

〔二〕聯合舞者肢體與女書字體，遠比多元的視覺樣貌

運用影像與舞蹈的結合，以「舞者肢體」與「女書字體」的意涵，藉由女書字體由右向左、由上到下，其筆畫有左弧、右弧、左斜、右斜、點、豎五種作爲編舞的基本概念，以舞者身體實像和動畫虛像的疊合，當虛與實交疊、融合及撞擊時，而產生不同的視覺符碼，藉以表現個人極端的視覺情感及雙重個性，衝撞出更多意念。

附件三

二、非墨之舞創作特色 (3/4)

(三) 匯合新科技與舞蹈，展現出更開闊的創作空間

使用WiiRemote控制器、Bluetooth藍牙及紅外線感應器，以程式撰寫整合動畫影像與互動介面，透過WiiRemote和紅外線感應器作為舞者與影像互動實體與虛擬的媒介，舞者拿起WiiRemote控制器，以身體取代筆墨，模擬著「女書」的書寫方式，透過舞者手部呈現揮、甩、動的動作，程式便會即時反應出白色筆觸及線條於螢幕上，同時也塗抹掉螢幕上的女書文字，擦去文字，有如塗掉過往，透過舞者身體的書寫，開啓新的扉頁。

附件三

二、非墨之舞創作特色 (4/4)

(四) 透過中華文化與傳統樂器，詮釋出詩畫般的場景

在音樂上，使用中國傳統樂器演奏即東方亦現代樂風為主軸的音樂，以笛簫、琵琶、古箏及胡琴的摩挲聲、敲打聲、急奏聲、刮弦和運用高頻、音強、緩和及停頓構成如詩般的旋律，企圖製造鬼魅、詭譎、無助及前清具有強烈情感的現代聲響。

影片欣賞

附件三

三、參展團隊介紹(1/7)

(一) 法國 ADRIEN M. (CINÉMATIQUE DE LA CHUTE)

整合舞臺藝術、數位藝術與舞蹈，黑色素靜的舞臺上，舞者優雅地向空中拋接水晶球，當舞者手中水晶球落地的剎那間，觸動了地面上的影像，而舞作也由此開始。舞臺投影方式將影像分為牆面投影與地面投影，以此影像營造為數位表演空間，其舞者也跟隨著影像相契合，呈現專業且完整的演出。



附件三

三、參展團隊介紹(2/7)

(二) 法國與印度團隊 UPIN-BUZZ 作品 (MAYAKKAM-OMYMORE)

此作品企圖以新科技結合印度傳統舞蹈與音樂，透過舞者肢體展現印度民族舞蹈，藉由塗鴉呈現LED數位光畫，整個舞臺猶如大型的數位電光畫布，利用民族風格的現代電子音樂及樂器與遊戲所使用的搖桿等技術，將聲音作即時的改變，並使得聲音音軌的清晰度完整呈現；無論是舞蹈、燈光塗鴉或音樂，都充分展現印度民族風格與濃郁的地域色彩。



附件三

三、參展團隊介紹(3/7)

(三) 日本 Suguru Goto 作品 (NETBODY)

此作品結合機械裝置、聲音、即時互動及舞臺聲光特效，以表演者身上穿著機器人裝在舞臺上演出。此時後方的多媒體畫面會隨著表演者的肢體動作而產生不同的影像及聲光變化。



附件三

三、參展團隊介紹(4/7)

(四) 法國 Sieghrid Carro, Magali Desbazeille 與 Valéry Vot 作品 (SPY)

(SPY) 結合戲劇、舞蹈、影像與網路網路，使用當今最流行的關鍵字搜尋入口網站，將百業窗作為投影介面，表演時由兩位操作者輸入關鍵字後，將其搜尋到的文字即時呈現於百業窗中，以戲劇表演的方式呈現「在網路上你都在尋找什麼事物？」為整個核心的演出重點，透過關鍵字、影像與表演反思當代網路文化對於人類生活的影響與情感需求的表現。



附件三

三、參展團隊介紹(5/7)

(五)比利時Jacques Libanska 和Thomas Isacsi 作品 (PERCEPT 2.1)

探索觀賞者、舞者肢體與數位律動的感知，甚至觀眾也可參與演出。此演出是一件極具實驗性的互動裝置表演作品，舞者在舞台上演出一段舞作，使用攝影機即時捕捉舞者肢體影像，立即投影至舞台角落邊及觀眾席的黑色幕布，並將影像與現場即時創作聲音做數位處理，呈現影像殘影、扭曲、交疊等鬼魅般效果，主要表達人類六種感知。



附件三

三、參展團隊介紹(6/7)

(六)法國L'IMPARFAIT 作品 (L'INCERTAIN COHERENT – MANIFESTE DES COHERENCES)

結合舞蹈、聲音、歌唱、書寫與影像，以八面投影幕來表現舞者與抽象影像的關係，舞者以自發即興的方式展現情緒、肢體語言與感知，並邀請觀眾感受肌肉跳動，根據作者表示，當肌肉神經被刺激後越能促進肌肉的跳動，創造出喜悅的感覺，表達觀賞與感受的新模式表演。



附件三

三、參展團隊介紹(7/7)

(七)法國OMPRODUCK 作品 (MATIÈRE D'ÊTRE (5))

結合木偶、機器人、聲音及舞蹈，創造仿生機器人，在舞台上舞者與機器人親密的互動，有時機器人活靈活現獨舞，有時與舞者跳雙人舞，一來一往似乎是兩個真人的演出，而機器人的程式與設計相當複雜必須即時在後台做電腦的操控，再加上舞台燈光變化與聲響，共構成一段好玩另人印象深刻的演出。



附件三

結論

承蒙多位老師悉心指導與厚愛及兩位優秀舞者黃忻怡和謝雨蓉，在此次比賽得以獲得佳績，特別感謝指導教授林珮淳老師在學術與創作給予豐富的藝術涵義、楊桂娟老師在舞蹈、編舞及排練技巧與動作的教導以及藍俊騰老師除了指導劇場上的專業技能與知識，在此次演出的燈光設計及舞台技術盡全力的幫忙與支援。此次演出意義非凡，遠超出想像之外，深覺得這是一趟難得的學習機會，不僅滿載而歸，內心的感動及思考頗受衝擊。

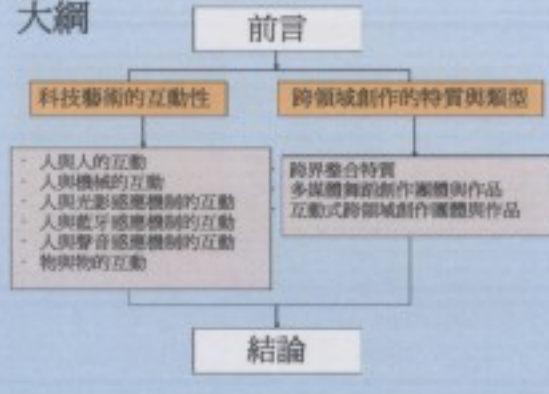
從科技藝術探討當代跨領域創作之發展

A Study of Contemporary Interdisciplinary Art Development from Technology Art

陳韻如
國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系 研究生

指導教授 林福淳 教授

大綱



前言

隨著電腦科技的發展，人類的生活習慣與環境改變，而電子媒體與電腦也提供了藝術家更多創作的可能性。

藝術家開始嘗試不同的媒材，以及結合劇場、舞蹈、電影、錄像等不同藝術市場的結合，不僅帶動了視覺藝術、科技藝術與影音技術的開發，也衍伸出跨領域創作更多元的發展。

科技藝術中的「互動性」(Interactivity)是說其互動性，因「互動」這個條件打破了「藝術家、作品、觀眾」三者之間的關係，觀眾從被動接受的角色，轉變成了主動參與的角色，甚至在參與過程中的經驗、感官反應、回饋都將成爲作品的一部分。

因此「互動性」的特質造就了「藝術家、表演者、工程師、作品、觀眾」彼此互爲主體性的跨領域表演，顛覆了以往跨領域的演出，讓觀眾不在只是看表演而是參與其中，甚至成爲操控、指揮舞台的領導者。

一、科技藝術的互動性



(一) 人與人的互動

人體感受外來影響最直接的行爲是「觸、摸、碰、抓、拿」等行爲，藉由皮膚、肢體對於刺激的敏感度，與外界進行第一道的接觸。

將這種生物的本能行爲，應用於藝術之上，反應出參與者對於互動式作品最直接的感官體驗與回應。



索尼亞·希拉莉(Sonia Gillar) -
(No Mi Sei Vinea) - 2004-2007

(二) 人與機械的互動

參與者經由電腦、裝置或是其他機具獲得資訊或是指示，與之進行某種程度上的心得交換，進而達到參與後的經驗以及回饋。



提摩曼·羅氏(Timvan Reiff)及羅爾文·莫拉維(Volker Moraw) -
(橋河遊戲機) - 2001-2004

附件四

(三) 人與光影感應機制的互動

光影感應機制，如Webcam感應、追蹤攝影機等，而紅外線感應用於生活中已經相當普遍，如自動門、水龍頭、感應式路燈及防盜器等設備。當人體只要一接觸就會感應紅外線，即代表開啓或是關閉了設備。

然而，Webcam感應也是當今科技藝術最常使用的媒材，同樣具有感應偵測的功能之外，還可以利用程式的控制，將webcam接收到的影像轉為數據。



薩克利·利伯曼(Zachary Lieberman) ·
(繪) (Drawn) · 2005

附件四

(四) 人與藍牙感應機制的互動

藍牙感應是一種無線傳輸技術，可應用在電腦、行動通訊以及衛星導航系統，可精確地追蹤及偵測物體的正確位置。除了可傳輸數位資料外，也可以傳送聲音。



州維澤藝術研究所研究生陳俊宇·李佩玲·
李育廷·吳清儀·陳威光·(玩·戲)
(Play) · 2007

附件四

(五) 人與聲音感應機制的互動



高麗·李文(Dolax Levin)與扎克·萊伯曼(Zach Lieberman) ·
(Massa di Voce) · 2004-2007

附件四

(六) 物與物的互動

兩種物體(如電腦、裝置或是其他經過特殊設定的機具)相互影響，使得這兩物之間有著訊息交流或供需行為的狀態。



高斯曼·謝(Oussan Khan) ·
(靜物式流) (Bar la Table) · 2003

附件四

二、跨領域創作的特質與類型

跨界整合特質

兩個(或兩個以上)不同領域間的合作

社會愈來愈多元化

藝術愈來愈講究創意

附件四

領域創作的類型

多媒體與原創性媒體與作品

互動式跨領域創作媒體與作品

附件四

(一) 多媒體舞蹈創作團體與作品

1. Nibroll

成立於1997年，由矢內原美邦為
主，是結合視覺影像、音樂和藝
術的多媒體跨領域團體。



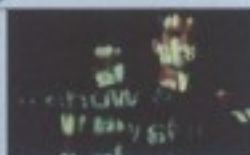
Nibroll - (Dry Flower) - 2004

附件四

2. DV8

英文發音為Deviate(駭離、越軌之
意)，顧名思義DV8絕不是個循規
蹈矩的表演藝術團體。

藝術總監洛伊·羅森以舞蹈作主
要語言，傳達高敏度的社會議
題，對社會禁忌的揭露與批判特
別感興趣，演出形式經常融合多
媒體影像，透過舞者肢體的情緒
張力，創造出譁議的多媒體劇場



DV8 - (Just for Show) - 2005

附件四

3. Post Theater

由劇場編劇家馬克思·舒馬克及多
媒體藝術設計師櫻崎洋子組成，是
一個跨領域表演和裝置表演的藝術
團體。

他們重視整體環境設計和表演者之
間的互動，所以他們表演的舞台不
是在劇場裡面，而是經常與當地的
觀眾以感應式電子裝置媒體，為當
地做特定地域性的裝置作品。



Post Theater - (4 Feet Deeper) - 2004

附件四

4. 影舞集

影像工作者陳瑤所成立，〈@夢〉
是一部結合表演藝術與3D動畫結合
電影、現場舞蹈、戲劇、音樂、多
媒體特效的作品。

〈@夢〉把電影特效畫面帶進劇場
裡，舞者在黑色的舞台空間與動畫
「魔樹」及大型舞台裝置展開有趣
的互動演出，在虛實交錯的多媒體
幻境裡，帶領著觀眾走進一場場的
夢境時空之中。



影舞集 - (@夢) - 2003

附件四

(二) 互動式跨領域創作團體與作品

1. Apparition

〈Apparition〉是克勞斯·奧博曼爾
與電子藝術未來實驗室合作，開發
移動追蹤系統。

以攝影機及電腦視覺運算，把舞者
移動時的輪廓或形狀，以去背景
的方式從背景中抽現出來，不斷更新
資訊作為肢體投影，以定時計算速
度、方向、衝力、體積等動力學，
再把这些計算得到的數據資訊以動
態的方式，編製成即時影像，或
直接回到舞者的肢體，或放大後成
為背景的投影。



Klaus Obermair - (Apparition) - 2004

附件四

2. 16 [R]evolutions

1980年由編舞家丹·史塔皮羅和
多媒體藝術家馬克·肯尼羅在加
州藝術中心所組成。

2006年〈16 [R]evolutions〉的作
品，也透過動態即時捕捉解析舞
者在舞台上的動作，計算其對虛
擬的背景的互動後再投影至舞
台，呈現出舞者、舞台背景及舞
台背景或看得見或看不見的化身
三者並立，探討人類文明理智與
內在獸性之間的掙扎。



Travis Ranch - (16 [R]evolutions) - 2006

附件四

3. 電音芭蕾

1989年貝諾特·莫伯里的工作
(電音芭蕾)，將芭蕾舞裙上裝設
可收放音的喇叭，將環境聲音收
錄，透過律動感應裝置引發電子聲
效，與舞者、光、聲、影的互
動，轉化為電音播放出。
而電音芭蕾舞者間的位置也會影響
電子聲波的變化，再加上燈光感
應，電音芭蕾舞者們把環境聲音帶
著走。



Benoit Moirey - (電音芭蕾) (Audio
Ballettes) - 1989

附件四

4. 非墨之舞

陳麗如〈非墨之舞Monologue〉
作品，透過藍芽感應的方式來操
作WiiRemote及使用IRLED紅外
線感應器，作為啟動、偵測物體
位置及速度的互動裝置作品。



陳麗如 - (非墨之舞) - 2006

當舞者揮舞著雙手透過肢體移動
和指向畫面時，可立即畫出水墨
筆跡產生互動。

附件四

結論

藝術創作的形式內涵，一直隨著人類社會的發展狀態而改變。

科技藝術更強調多重感官與肢體的親身「互動」與「參與」，
也因為不同的參與者有不同的思維模式，對於藝術品文本的詮
釋也不在是單一的輸出，更進一步的轉換為多變的、開放的概
念。

然而，因應此概念的產生，科技藝術為多媒體與互動裝置的跨
領域藝術開啓了先鋒，「互動性」在當今跨領域藝術中扮演極
為重要的角色，也豐富了當代跨領域創作的可看性，使得獨特
的互動形式跨領域創作美學正逐漸被建構。

互動科技的介紹


人機互動?

用戶不一定是人

- Human-Computer Interaction (Human-Machine Interaction) 簡稱 HCI/HMI
- 專門研究人與用戶之間的互動關係的學科。
- 系統可以是各種各樣的裝置，也可以是電腦化的系統和裝置。
- 人機互動所涵蓋的用戶可見的部分。
- 用戶透過人機互動與系統交流，並進行操作。例如收發機的觸控螢幕、大螢幕上的觸控板，或是遊戲機的控制器、VR/AR。

Tools


- Adobe Flash(Action Script3.0)
- Animation
- Game
- Internet
- Video
- Webcam
- Application
- 3D
- Mobile
- Hardware
- Microphone



Sensor

Webcam

- 擷取影像
- 追蹤物體(動量, 顏色, 形狀)
- 將捕捉影像重新處理(影子化, 像素化, 抽象化)
- 分析(動作姿勢判斷)



Microphone

- 擷取聲響大小, 聲響頻率, 聲響方向



Arduino

- 可變電阻
- 光敏電阻
- 壓力感測
- 機械開關
- 紅外線感測
- LED




Wii Remote

- 藍芽
- 三軸加速度(位置, ~~水平~~, ~~垂直~~, ~~揮動力量~~)
- ~~Wii MotionPlus~~(角度)



結論

- 重要在於概念的探討與創意的表現

Tool

Microphone



Webcam



跨領域創作之歷史脈絡與特性

研究生：曾于真

指導老師：林珮淳 博士

一、歷史脈絡

《界線內外：跨領域藝術在台灣》一文中提到：二十世紀初在歐美發生了一連串的前衛藝術運動，從中可觀察到跨領域藝術概念在現代藝術中發展的源流，如Kurt Schwitters之作品《莫茲堡大教堂》(Merzbau, or The Cathedral of Erotic Misery)乃是二十世紀跨領域藝術表現中的先例。肯特史威塔斯宣稱他所依據的美學是形式的銷毀與重建，利用紙版、現成物、木材…等組合雕塑的造型，依附在建築實體上，維持了哥德式教堂中的飛拱與樑柱，並利用教堂的建築動機組合雕塑造型，這些組件從一個房間衍生到另一個房間，從室內延伸到戶外又轉回室內空間。組件可被拆解，形成一個併合的整體，如表演、音樂、詩歌、政治聚會都在此。(林宏璋，2004)

《台灣現代劇場應用多媒體科技之研究》一文中也提出：三十年代的法國劇場以劇作家為主，著重文字的蕊飾與台詞的精緻度，而法國劇作家Antonin Artaud提出演出本身應該也是一件藝術品，一個戲劇站在總體的角度上應包括所有視覺、聽覺元素，Antonin Artaud反對劇作家在劇場專制獨大的地位，致力於「總體劇場」(Total Theatre)的表現，一改專求文辭劇本潤飾的戲劇。(李孟謙，2004)到了五十年代，吳錫德於《表演與視像文學》中提到：音樂歌舞劇始終被認為是整合的表演藝術，歌、舞、劇三個核心構成元素與新前衛運動的「總體劇場」觀念恰恰相符。(吳錫德，2002)他指出Stephen Sondheim & Harold Prince創發的「概念音樂劇」(Concept Musical)，在名製作人Hal Prince親任導演下，運用高度風格化的「舞台景觀」(spectacle)和電影剪輯式的場面調度處理「表演文本」(performance text)。因此，Stephen Sondheim & Harold Prince從通俗音樂劇中找到一種高度藝術性的新型演出，因為概念音樂劇的手法，為全球的音樂劇場樹立全新的類型公式。另外，Wagner也同時提出「總體藝術」(Gesamtkunstwerk)一詞，他是浪漫時期德國歌劇的改革者，將音樂、戲劇、舞台、背景、詩詞共治一爐，Wagner的「整體藝術」在劇場裡主張劇場本身就是各種藝術的交會場所，理想在於將所有的藝術熔於一爐而成音樂劇。(林珮淳、蔡濠吉，2006)

六十年代，「傑德生教堂」(Judson Church)的演出被視為第一次跨領域的公開表演，這場表演將教堂裡的擺設清空，成為了反傳統與不拘形式的劇場。此舞劇加入了非舞者，如作曲家、畫家、作家，各個領域的創作者，以開放心胸的方式探索舞蹈，在觀眾入場時即有幻燈片的播映；舞蹈緊接而至，其中包括獨舞也有群舞合作的劇碼。(平衍，1995)八十年代多媒體舞蹈的鼻祖Alvin Nikolais，在他著名的論文《無人來自火星》說：「對於舞蹈我不是專一的丈夫，因為我有選擇地去娶許多的戀人，並不對任何一位下山盟海誓的承諾，我把運動、形態、色彩、聲音的多偶制看成是劇場的基本元素」。他被美國舞蹈界稱為舞台魔術師，利用喇叭裝的機械

鏈條、章魚般的觸角、渾身塗滿螢光漆，以橡皮筋把舞台切成好幾部份，他善用各種道具讓觀眾展生全新的感受，因此八十年代的西方呈現一種非人化、去人類化的情感，使用聲音、色彩、身體試圖開發一種未來式的情感。(廖晉儀，2004)

當代資訊發達科技進步，許多藝術創作或舞台表現都傾向聲光華麗的視覺效果，如英國「DV8」肢體劇場，藉由多媒體與肢體的張力，提供觀眾一場幻境與炫體的情境，表演藝術很快的介入這種的跨領域合作的平台中，也積極的使用數位投影設備，企圖在傳統劇場表演的敘事與肢體舞蹈上增添視覺的豐富性。2008年來自澳洲的《Mortal Engine》表演中結合雷射、錄像與舞蹈，創造了一場人體的幻想世界，藉由程式的互動，舞者與舞台上的影像能即時互動並隨機重組，開展了舞台表演的更多可能性。

二、跨領域創作特性

本章研究參考多本文獻的文章而整理出跨領域創作特性如1. 多樣態；2. 互相支援性；3. 團體性；4. 開放性；5. 對話性；6. 突破框架性；7. 模糊界域性；8. 程式互動性。

1. 多樣態

舞蹈與影像的結合已經成為國際表演藝術的趨勢，內格里(Antonio Negri)與哈爾特(Michael Hardt)闡釋的「多樣態」，乃由各種獨特性集合組成，此特性是一種內部異動的多樣主體，它是自為主體也能自我建構，不是因為同一性或統一性的發生，而是通過與該主體的共享(encommun)而讓事物發生。(黃建宏，2008)

2. 互相支援性

〈集體製造〉一文中談到，當代的藝術表現難以由個人來完成，加上各類藝術領域有其不同的時代性困境，於是相互支援產生了合作性的「跨領域藝術」模式。電影、戲劇、舞蹈、建築等領域自始以來即是以團隊的方式進行，但是在結構上這些既有的領域是以專業分工去支持或服務於一個人導演或編舞者的意念。(陳俊明，2003)

3. 團體性

《數位藝術概論》中提到，大眾媒體時代的新美學觀，在傳播科技快速的發展中，改變了人們對藝術的認知，他從「大眾文化取代菁英文化」、「數量取代質量」、「團體取代個體」以及「藝術商業化」等四個大方向，來分析大眾媒體時代的新美學觀。從「團體取代個體」來看，藉由媒體科技，大眾可以藉由熟悉的平台和影音呈現方式，與現代生活的面向更貼近。(葉謹睿，2003)

4. 開放性

〈「跨領域」藝術中的身體性〉一文中提到，假若我們把所謂的跨領域視為一個「中心/邊緣中心/邊緣、內部/外部、秩序/混沌...這樣二分法的跨越行動，就是合乎現代藝術從來就是讓既有的秩序攪動而產生龜裂現象，從中變化出另一種新的觀念。」而跨領域藝術就是如此符合此種開放性。(王墨林，2006)

附件六、

5. 對話性

〈台灣當代藝術〉一文中跨領域藝術研討會提到，應該開放創作中的對話性，創造自己的與他人的連結，台灣早先的跨領域藝術容易侷限在展場場地，如劇場作品放置到美術館，視覺藝術放到劇場裡，這雖是跨領域藝術的第一步，但還不能就此指稱為跨領域藝術，應該製造更多創作的對話性，因此將錄像、繪畫或表演不同元素融為一體，讓它變成一個新的議題、整體，不將領域切割放置一個箱子，而是使用不同領域去製造箱子。(林書民，2005)

6. 突破框架性的

以形式替代形式的發展來看，電影形式包含攝影、聲音、場面調度與剪接等四種內涵，如「逗馬宣言」(Dogme95)突破了一般拍攝電影的框架，可以讓人思考電影創作本質的宣言，創作中可以不打光，不配音，演員還是穿上戲服，進入一個他不熟悉的場域裡演戲。(Sally Potter, 2006)

7. 模糊界域性

〈藝術的集體製造〉一文中表示：「模糊界域的地帶進行時間、空間及人之間的游離行進關係」，這跨領域的「模糊關係」與「新思維」將開啓新的創造性能量。這個時代在統整，無法順流單一角度的狹隘，雖然跨領域的作品愈來愈多，但卻需要找尋新組合的新思維，形式結合但也需要概念的介入，所以當代的跨領域藝術便是在一種模糊地帶中，藝術家或者是各領域的專家需要有更多的創作與磨合去融接不同元素變成一種混合、有機與可變性的語言的彈性。(陳俊明，2003)

8. 程式互動性

拜科技與互動程式之賜，藝術家利用程式製作出更多現場即興互動作品，如數位圖像與音響的融合，程式、音樂、影像、現場樂器的互動演奏，在數位媒體藝術的應用上，甚至可能改變流行的趨勢，只要有一部筆記型電腦，就可以即興地結合各種領域的藝術創作。

三、跨領域藝術團體與作品

由以上的跨領域創作的特性探討後，以下將針對國內外舞蹈結合影像跨領域創作團體、作品與作者做探討，如Trisha Brown、Lucinda Childs、《Mortal Engine》、《Loop Diver》、DumbType、Compagnie Montalvo - Hervieu、林珮淳+數位藝術實驗、《詩藝。聲動》、《花漾百出：台灣服裝文化的當代印記》開幕表演：春臨大地...等。

(一) Trisha Brown、Lucinda Childs

Trisha Brown與Lucinda Childs在早期創作媒材上已將電影放映與舞蹈做結合，此表現方式企圖將影像與身體的並置，並分裂觀眾在觀賞舞作時以舞者為中心的焦點。當代興起的錄像藝術，讓編舞者大量的運用在舞台上，就在此時出現了「Video Dance」的風潮，Trisha Brown與Lucinda Childs巧妙將影像運用在不同的

附件六、

創作格式上，以突破框架式的即興合作模式，漸漸成為舞者找到突破身體的方式。



《walking on the wall》Trisha Brown作品圖

擷取於 danceviewtime, (2005. 3. 7)

(二) 《Mortal Engine》

澳洲墨爾本的「Chunky Move」由藝術總監Gideon Obarzanek於1995年成立，他們以行雲流水、顛覆形式的舞蹈而聞名，也柔和現代科技與特殊裝置的舞作，1998年成為官方維多利亞舞蹈公司，在歐洲到處巡演，不斷的找尋現代舞蹈上的廣泛定義，演出包括裝置、影片舞蹈和新媒體，演出已經直接影響了大眾文化，包括低俗小說、卡通動畫和電子學。



《Mortal Engine》 by Charmaine Yap作品照圖 擷取於Sydney Festival 2008, 2008/1/2, 於 <http://www.sydneyfestival.org>取得。

(三) 《Loop Diver》

「Troika Ranch」的作品之一《Loop Diver》(圖2-11)利用重複與漸進的變異動作闡述某一心靈狀態，此部作品的迷人之處，在於將重複性的舞蹈、音樂結構匯入電腦裡，並投射在布幕上，有時候與表演同步出現，有時候搭配劇情抽取象徵性的意念投射，從繁複的變化中有時注意力於某位舞者身上，有時又製造了新局面，以機械又精準的身體語言挖掘了他們的人性。舞者利用身體表現出不同的動態，此表演組合用來闡述自己禁錮在牢籠中的人格特質，唯一可以開脫的方式必須要破壞

附件六、

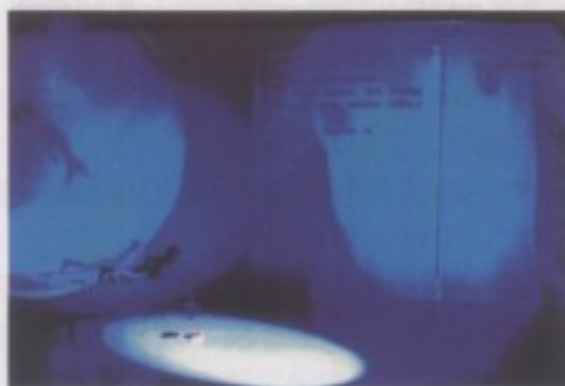
這樣的重複性牢籠。



《Loop Diver》by Oscar Sol作品照圖 擷取於Troika Ranch, 2008/1/2, 於
<http://www.troikaranch.org/gallery-loopdiver01.html>取得。

(四) 「DumbType」

1984年由一群京都市立藝術大學畢業的創作者組成「DumbType」, 包括戲劇電影音樂美術設計建築等跨領域成員。位於京都的藝術團體, 由成員山中透與藝術家古橋諦為主, 山中透擅長聲音藝術的創作, 以電腦控制電子聲響與電子影像互相搭配, 而古橋諦則多才多藝, 不論是視覺藝術、表演藝術、聲音藝術都有出色的創作。他們是相當開放的藝術組織, 他們吸納有創意觀念的創作者作連結, 不論是視覺、聲音、表演、舞蹈等等, 同時創作時會和社會議題作結合, 儼然形塑出前衛而開放的風格。



《Voyage》by Dumb Type作品圖 擷取於《全球聲音藝術資訊網》。
2007/1/17, 於http://www.etat.com/soundart/sanet_jp01.htm取得。

(五) 「Compagnie Montalvo - Hervieu」

法國「Compagnie Montalvo - Hervieu」是由西班牙裔的編舞家Jose Montalvo及法籍舞者Dominique Hervieu創立, 目前駐地柯赫岱爾國家舞蹈中心。

「Compagnie Montalvo - Hervieu」來台演出的作品《拉摩的異想世界》(On Danfe) (圖2-17), 在法國巴羅克晚期作曲家的歌劇音樂中, 舞者的肢體與大量多媒體素材做巧妙結合, 超現實的奇幻影像, 加上清新有趣的演出, 蘊含著獨特的法式幽默,

盡現舞蹈的美妙、愉悅。



萌荷舞團之《拉摩的異想世界》作品照，圖擷取 萌荷舞團官方網站，2007/6/7於

<http://www.montalvo-hervieu.com/>取得。

（六）林珮淳+數位藝術實驗室

2006年林珮淳+數位藝術實驗室與楊桂娟教授開始設立「跨領域創作專題」之課程，促使多媒系與舞蹈系學生可以一起交流、分享、切磋並實際創作來發揮集體創意。2008及2009年跨領域創作成果〈域流I〉與〈域流II〉分別發表於南海藝廊與牯嶺街小劇場，而實驗室成員陳韻如、黃忻怡與謝雨蓉之作品〈非墨之舞〉更入圍「法國安瓦湖國際數位藝術節」，此乃跨領域創作課程之重大進展。目前實驗室成員已受邀發表許多重要藝術活動，如展於台北當代藝術館的「台灣百大詩人」開幕表演及互動裝置展；中央圖書館的「箏樂萬花筒」演出；國家劇院音樂廳的「謝味蒨、崔樂真雙箏演奏會」；靜宜大學藝術中心「跨界視域」創作展；華山藝文特區的「花漾百出」開幕表演等。以上這些發表最大的特色乃結合影像、裝置、音樂、聲音、舞蹈、電腦程式而創造即時互動的現場表演與裝置，可謂國內少見且具實驗性的跨領域藝術形式。

2009年展於台北當代藝術館的「台灣百大詩人」開幕表演及互動裝置展之作品「詩藝·聲動」乃結合了文學、詩詞、舞蹈表演、國樂、動態影像、動畫、互動電腦程式與裝置藝術之跨領域創作，透過舞者肢體表演與互動裝置，將「詩」孕育出豐厚多元的文化內涵展現，不僅開啓了更具時代性之新創作形式，也帶給觀眾更深入的人文省思。整件作品將動人的詩詞與視覺藝術，結合當代的中國樂曲與舞蹈，利用互動科技的介面引導觀眾藉著肢體去感受詩的內涵，完成「詩藝·聲動」舞蹈表演的跨領域創作。



《詩藝·聲動》跨領域創作(2009)，林琨淳+數位藝術實驗室Lin Pey Chwen+Digital Art Lab，2009/10/14於<http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/>取得。

2009年展於華山藝文特區的「花漾百出」開幕表演主軸乃以“春神來了”的概念做創作發想，將三段錄像整合於圓形轉軸的影像中，逐步呈現如戲劇的投影，三位舞者化身為“花仙子”，以故事的概念呈現「春臨」、「甦醒」、「慶典」三段故事，並使用電腦互動程式技術將影像與聲音做結合，隨著聲音音頻大小即時改變背景影像而呈現音樂視覺化之程式技術，而地面上之雙投影也隨著舞者的肢體律動，將花海立即回饋於地面影像，即時將“影像、舞蹈、聲音、服裝、互動程式”呈現於觀眾面前。



《花漾百出：台灣服裝文化的當代印記》開幕表演：春臨大地
Fashion into Taiwanese Culture (2009)，林琨淳+數位藝術實驗室Lin Pey Chwen+Digital Art Lab，2009/10/14於<http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/>取得。

四、結論

跨領域藝術作品從既有的種類中脫離既定的框架，在作品的內容中使用不同的媒材結合其各種類型之藝術，作品意義的開展方式也反映了開放性，科技為跨平台整合更具可行性，跨領域藝術是藝術在學科解放其疆界並與其他學科結合，這包含著現代藝術企圖在各種媒材中產生的對話與影響，從這個線索中思考藝術跨領域的特質，藝術功用被改變，同時也轉變現代藝術在對應美學形態。

參考文獻

中文文獻

- 平 衍，(1995.11)：《舞蹈欣賞》。臺北：三民書局。
- 葉錦睿，(2005.12)：《數位藝術概論-電腦時代之美學、創作及藝術環境》。臺北：藝術家出版社。
- 吳錫德，(2002.11.8)：〈陳淑純 文學戲劇《軍人》的戲劇手法〉《表演與視像文學》。麥田出版社。
- 吳錫德，(2002.11.8)：〈桑坦/普林斯的「概念音樂劇」與新前衛劇場〉《表演與視像文學》。麥田出版社。
- 邱坤良，(民87)：《舞台設計手冊》。台北市：文建會。
- 邱坤良，(民87)：《劇場空間概說》。台北市：文建會。
- 王墨林，(民81)：《都市劇場與身體》。臺北縣：稻鄉出版社。
- 契克森米哈賴，杜明城 譯，(民88)：《創造力》。臺北市·時報文化。
- 曹小容，(民87)：《實驗劇場》。臺北市：揚智文化出版。
- 歐建平，(民94)：《你不可不知道的世界頂尖舞團及其歷史 = You must know these groups of dance》。臺北市:高談文化出版[臺北縣五股鄉]：凌域國際總經銷。
- 美惠講談社總合編纂局，(民90)：《紐約近代美術館》。臺北市:大地地理出版:錦繡總代理:凌域國際公司經銷。
- 鍾明德，(民85)：《繼續前衛:尋找整體藝術和當代臺北文化》。臺北市:書林出版股份有限公司印行。
- 行政院文化建設委員會，(民92)：《臺灣當代美術大系 = Taiwan contemporary art series》。臺北市:行政院文化建設委員會出版:藝術圖書總經銷。
- 愛德華.戈登.克雷 著 李醒 譯，(民76)：《論劇場藝術》。丹青圖書有限公司。
- 廖晉儀，(2004.12.28)：《討厭/表現的維度》，生活人文。
- 黃建宏，(2008,1)：〈當藝術教育碰上數位技術〉《今藝術》，典藏藝術出版社。

英文文獻

- Christine Schöpf, Gerfried Stocker, (2006)：《Simplicity, the art of complexity. Ars Electronica 2006 Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft》。Hatje Cantz Verlag GmbH & Co.。
- Pamela Stephens, (5.25.2001)：《Bridging the Curriculum Through Art, rdisciplinary Connections》。Crystal Productions。
- Andre Helbo, (7.1987)：《The Theory of Performing Arts (Critical Theory : rdisciplinary Approaches to Language, Discourse and Ideology, Vol 5)》。

附件六、

John Jamins Publishing Co.

Petersons, (9.2003): 《Professional Degree Programs in Visual & Performing Arts 4 (Peterson's Professional Degree Programs in the Visual and Performing Arts)》。Peterson's; 9th edition.

Kevin McCarthy, Arthur Brooks, Julia Lowell, and Laura Zakaras, (8.2001): 《Performing Arts in a New Era》。RAND Corporation.

Carole J. Everett, (10.1.2006): 《College Guide for Performing Arts Majors 2007 (Performing Arts Major's College Guide)》。Peterson's; 04 edition.

PavisParteice, (2003): 《Analyzing performance: theater, dance, and film》。Ann Arbor: University of Michigan Press.

DixonLuke, (2005): 《Play acting: thirty-two theatre workshop activities that create performance》。New York: Routledge.

學位論文、期刊

陳緯倫, (民95.6): 《泡泡劇-實驗動畫之研究與創作》。國立台灣藝術大學多媒體藝術研究所 碩士論文。

林宏璋 計畫主持人, (2004.6.18): 《界線內外: 跨領域藝術在台灣》。財團法人國家文藝基金會委託研究計畫案。

林珮淳 蔡濠吉, (2006): <總體藝術美學之探討>《2006 後設計發展國際研討會》。頁19~26, 2006樹德科技大學後設計發展國際研討會期刊論文。

林其蔚, (2001): <多領域藝術的「展」與「演」>《奧地利科技媒體藝術節專輯 西洋名作在台灣》。317 10 2001。

郭冠英, (2001): <穿流在視覺、互動中的聲音之美>《奧地利科技媒體藝術節專輯 西洋名作在台灣》。317 10 2001。

林志明, (2001): <由無限到複多>《奧地利科技媒體藝術節專輯 西洋名作在台灣》。317 10 2001。

李孟謙, (民94): 《臺灣現代劇場應用多媒體科技之研究 = A Study on The Application of the Multimedia Technology in Taiwan Modern Theatre》。國立臺灣藝術大學應用媒體藝術研究所碩士論文。

吳明峰, (民93.6): 《場域能量—肢體表演藝術與呈現場域的對應關係》。佛光人文社會學院 研究所 碩士論文。頁6

吳怡瑩, (民95.6): 《探討「接觸即興」在台灣之演變—以《古名伸舞團》為例》。國立台灣藝術大學表演藝術研究所舞蹈組 碩士論文

何瑞卿, (民95.6): 《符號·圖像·結構—何瑞卿創作論述》。國立台灣藝術大學造形藝術研究所西畫組 碩士論文

趙祐, (2005): 《YA-YA-YAII(打獵歌)—動畫MV研究與創作》。國立台灣藝術大學應用媒體藝術研究所 碩士論文。頁27引 王凌雨, (2003): 《MTV創意中的兩點把握》。

附件六、

頁61-62。

雜誌

李長松，(2004.10)：〈Italy・Diesel Dreams夢想計劃〉《XFUN放肆創意設計雜誌NO.14》。長松文化興業股份有限公司。

李長松，(2005.2)：〈MV唯美搶鮮看〉《XFUN放肆創意設計雜誌NO.16》。長松文化興業股份有限公司。

李長松，(2004.8)：〈tokyoplastic.com〉《XFUN放肆創意設計雜誌NO.13》。長松文化興業股份有限公司。

黃建宏，(2007)：〈當藝術教育碰上數位技術〉《2007藝術家雜誌》。藝術家出版社。

網路資料

林珮淳數位藝術實驗室，Lin Pey Chwen+Digital Art Lab，2009/10/14於
<http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/>取得。

范宜善，(2007)：《從錄影藝術到新時代的媒體藝術》，2008/1/2，於
<http://www.tmue.edu.tw/~artres/visualart/article/videoart1.htm>取得。

夜視・台北 2003 國際錄影藝術展 節目圖文總表，(2003)：《夜視・台北 國際錄影藝術展》，2008/1/2，於<http://www.etat.com/random-ize/works.html>取得。

夜視・台北 2003 國際錄影藝術展 節目圖文總表，(2003)：《夜視・台北 國際錄影藝術展》，2008/1/2，於<http://www.etat.com/random-ize/works.html>取得。

王曉娟，(2006)：《Emailcash smart marketing》，2008/1/2，於
http://www.emailcash.com.tw/newcorp/tns_article01.htm取得。

墨人，(2008.1)：〈從什麼都買得到 到想買就買-GOHAPPY 線上快樂購《晚安曲篇》〉
《Timesaward》。2008/1/11，於
<http://www.timesawards.com/htm/FocusNewsContent.asp?fdID=523>取得。

百度百科，(2008.1)：〈視訊藝術(Video Art)的定義〉《百度百科》。2008/1/11，
於<http://baike.baidu.com/view/1121012.html>取得。

百度百科，(2008.1)：〈視訊藝術(Video Art)的定義〉《百度百科》。2008/1/11，
於<http://baike.baidu.com/view/1121012.html>取得。

台北當代藝術館，(2005)：〈非常厲害:設計中的藝術，藝術中的設計〉《台北當代藝術館》。2008/1/6，於
http://www.mocatapei.org.tw/_Chinese/showweb/02_detail.asp?ID=35

王墨林，(2006)：〈「跨領域」藝術中的身體性〉《柳春春劇社Oz Theatre Company》，
2006/10/6，於<http://www.oz.org.tw/modules/news/article.php?storyid=189>
取得。

附件六、

新樂園，(2002)：〈2002 新樂園跨領域藝術節文件展〉《新樂園跨領域藝術節》，2006/11/21，於http://www.etat.com/slyart/expo2002/1019/1018_03d.htm取得。

古名伸舞團，(2006)：〈2006 MemoryPuzzle記憶拼圖〉《2006台北數位藝術節系列活動》，2006/11/21，於<http://www.kudancers.org/ch-index.htm>取得。

紀慧玲，(2006. 9. 17)：〈古名伸新舞作 結合影像科技〉《古團的發想天地-天空部落格》，2007/1/17，於<http://blog.yam.com/kudancers/article/3477333>取得。

影舞集：〈藝術與科技共舞的夢想花園〉《影舞集官方網站》，2007/1/17，於<http://www.taf.org.tw/imt/dream-3.htm>取得。

王凌莉 台北，(2005. 3. 8)：〈身體成了螢幕 DV8影像上身舞動〉《自由電子報 藝術文化》，2006/1/1，於

<http://www.libertytimes.com.tw/2005/new/mar/8/life/art-2.htm>取得。

全球聲音藝術資訊網：〈Dumb Type〉《全球聲音藝術資訊網》。2007/1/17，於http://www.etat.com/soundart/sanet_jp01.htm 取得。

陳俊明，(2003)：〈論跨領域藝術的未來性-動態的觀念意識狀態〉《Google》。2006/8/6，於

<http://72.14.235.104/search?q=cache:cXD5dew97jYJ:www2.ksu.edu.tw>取得。

陳俊明，(2003)：〈藝術的集體製造－談藝術的團隊創作風潮〉《新樂園藝術空間》。2006/8/6，於

http://www.etat.com/slyart/newsletter/2003/newfield_text/07collective_art.htm 取得。

王玉珠，(2006)：〈跨領域藝術〉《台灣大百科全書》。2006/11/21，於<http://taipedia.cca.gov.tw/Show/ShowDetail.aspx?TextID=13205>取得。

水母漂集團／滲透，(2002)：《水母漂集團／滲透》。2006/10/6，於<http://www.etat.com/slyart/expo2002/1019/01/index.htm> 取得。

水母漂集團／人類動物園，(2005)：《水母漂集團／人類動物園》。2006/10/6，於http://r6.ntue.edu.tw/new_page_humanzoo.htm取得。

智邦藝術空間，(2005. 11. 11)：〈閱讀：家族故事 | 林銓居跨領域作品展〉《智邦藝術空間》。2007/1/18，於

http://www.arttime.com.tw/exhibition/gallery/lincc/lincc_1.htm取得。

陳俊明，(2003)：〈藝術的集體製造－談藝術的團隊創作風潮〉《新樂園藝術空間》。2006/10/6，於

http://www.etat.com/slyart/newsletter/2003/newfield_text/07collective_art.htm取得。

王為，(2004. 12. 17)：〈科技與人文驚奇結合 光電所與影舞集將多媒體融入「實擬幻境」〉《工業研究院 創意中心》，2006/8/9，於

<http://www.creativitylab.itri.org.tw/activities/ac-0931217.asp>取得。

林宏璋，(2006)：〈界線內外：跨領域藝術〉《藝術學》，2006/12/24，於<http://202.113.21.169/cgi-bin/lb5000/topic.cgi?forum=23&topic=68&show=25>

附件六、

取得。

Sydney Festival 2008：〈Mortal Engine at Sydney Festival: Melds machine and man〉《Daily telegraph》。2008/1/8，於<http://www.sydneyfestival.org>取得。

明報，(2006. 9. 15)：〈光影磨合藝術 魅影在現〉《明報專訊》，於<http://hk.news.yahoo.com/060914/12/1t29u.html>取得。

王凌莉，(2005. 3. 8)：〈身體成了螢幕 DV8影像上身舞動〉《自由電子報 藝術文化》，2006/1/1，於<http://www.libertytimes.com.tw/2005/new/mar/8/life/art-2.htm>取得。

黎家齊 (2007. 6)：〈一隻舞的態度與想像〉《表演藝術174期2007年六月號》，2007/6/7 於<http://www.paol.ntch.edu.tw/>取得。

YOICHIRO KAWAGUCHI(1999-2000)：《YOICHIRO KAWAGUCHI WEBSITE》，2007/1/18，於<http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/~yoichiro/>取得。

河口洋一郎，(2005)：〈河口洋一郎〉《2005新世紀數位圖像研討會》，2007/1/18，於<http://ma.ntua.edu.tw/SIGGRAPH/2005/main/s04.htm>取得。

影舞集：〈藝術與科技共舞的夢想花園〉《影舞集官方網站》，2007/1/17，於<http://www.taf.org.tw/imt/dream-3.htm>取得。

Kudancer，(2006. 9. 17)：〈古名伸新舞作 結合影像科技〉《古團的發想天地-天空部落格》，2007/1/17，於<http://blog.yam.com/kudancers/article/3477333>取得。

陳淑英，(2006)：〈視覺藝術跨界 劇場引爆新流行〉《雲門舞集》，2008/2/1，於<http://www.cloudgate.org.tw/cg/cgnews/feature.php?id=413>取得。

舞蹈春天，(2006)：《組合語言舞團-北極光》。2007/1/17，於<http://www.ntch.edu.tw/pro/2006dance/Dancing5.html>取得。

王派彰，(2007. 5)：《〈舞影展〉策展序-身體的影像，影像的身體》，2008/1/2，於光點·點點點http://www.wretch.cc/blog/Spotfilm&article_id=18520830取得。

附件七、

表演藝術結合影像的跨領域創作探討

指導老師：林珮淳 博士
研究生：曾于真

附件七、

一、跨領域創作之歷史脈絡

- 二十世紀初在歐美發生了一連串的前衛藝術運動，從中可觀察到跨領域藝術概念在現代藝術中發展的源流，如Kurt Schwitters之作品《莫茲堡大教堂》(Merzbau, or The Cathedral of Erotic Misery)乃是二十世紀跨領域藝術表現中的先例。肯特史威塔斯宣稱他所依據的美學是形式的銷毀與重建，利用紙版、現成物、木材...等組合雕塑的造型，依附在建築實體上，維持了哥德式教堂中的飛拱與樑柱，並利用教堂的建築動機組合雕塑造型，這些組件從一個房間衍生到另一個房間，從室內延伸到戶外又轉回室內空間。組件可被拆解，形成一個併合的整體，如表演、音樂、詩歌、政治聚會都在此。(林宏璋，2004)

附件七、

一、跨領域創作之歷史脈絡

- 三十年代的法國劇場以劇作家為主，著重文字的裝飾與台詞的精緻度，而法國劇作家Antonin Artaud提出演出本身應該也是一件藝術品，一個戲劇站在總體的角度上應包括所有視覺、聽覺元素，Antonin Artaud反對劇作家在劇場專制獨大的地位，致力於「總體劇場」(Total Theatre)的表現，一改專求文辭劇本潤飾的戲劇。(李孟謙，2004)

附件七、

一、跨領域創作之歷史脈絡

- Wagner也同時提出「總體藝術」(Gesamtkunstwerk)一詞，他是浪漫時期德國歌劇的改革者，將音樂、戲劇、舞台、背景、詩詞共治一爐，Wagner的「總體藝術」在劇場裡主張劇場本身就是各種藝術的交會場所，理想在於將所有的藝術熔於一爐而成音樂劇。(林珮淳、蔡濠吉，2006)

附件七、

一、跨領域創作之歷史脈絡

- 當代資訊發達科技進步，許多藝術創作或舞台表現都傾向聲光華麗的視覺效果，如英國「DV8」肢體劇場，藉由多媒體與肢體的張力，提供觀眾一場幻境與炫目的情境，表演藝術很快的介入這種跨領域合作的平台中，也積極的使用數位投影設備，企圖在傳統劇場表演的敘事與肢體舞蹈上增添視覺的豐富性。
- 2008年來自澳洲的《Mortal Engine》表演中結合雷射、錄像與舞蹈，創造了一場人體的幻想世界，藉由程式的互動，舞者與舞台上的影像能即時互動並隨機重組，開展了舞台表演的更多可能性。

附件七、

二、跨領域創作特性

- 1. 多樣態；
- 2. 互相支援性；
- 3. 團體性；
- 4. 開放性；
- 5. 對話性；
- 6. 突破框架性；
- 7. 模糊界域性；
- 8. 程式互動性。

附件七、

(一) 多樣態

- 舞蹈與影像的結合已經成為國際表演藝術的趨勢，內格里 (Antonio Negri) 與哈爾特 (Michael Hardt) 闡釋的「多樣態」，乃由各種獨特性集合組成，此特性是一種內部異動的多樣主體，它是自為主體也能自我建構，不是因為同一性或統一性的發生，而是通過與該主體的共享 (encommun) 而讓事物發生。(黃建宏，2008)

附件七、

(二) 互相支援性

- 陳俊明在藝術的〈集體製造〉文章中談到，當代的藝術表現難以由個人來完成，加上各類藝術領域有其不同的時代性困境，於是相互支援產生了合作性的「跨領域藝術」模式。電影、戲劇、舞蹈、建築等領域自始以來即是以團隊的方式進行，但是在結構上這些既有的領域是以專業分工去支持或服務於一個人導演或編舞者的意念。(陳俊明，2003)

附件七、

(三) 團體性

- 葉謹睿在《數位藝術概論》中提到，大眾媒體時代的新美學觀，在傳播科技快速的發展中，改變了人們對藝術的認知，他從「大眾文化取代菁英文化」、「數量取代質量」、「團體取代個體」以及「藝術商業化」等四個大方向，來分析大眾媒體時代的新美學觀。從「團體取代個體」來看，藉由媒體科技，大眾可以藉由熟悉的平台和影音呈現方式，與現代生活的面向更貼近。(葉謹睿，2003)

附件七、

(四) 開放性

- 王墨林的〈「跨領域」藝術中的身體性〉一文中提到，假若我們把所謂的跨領域視為一個「中心/邊緣中心/邊緣、內部/外部、秩序/混沌...」這樣二分法的跨越行動，就是合乎現代藝術從來就是讓既有的秩序攪動而產生龜裂現象，從中變化出另一種新的觀念。「而跨領域藝術就是如此符合此種開放性。(王墨林，2006)

附件七、

(五) 對話性

- 郭文泰在〈台灣當代藝術〉中跨領域藝術研討會提到，應該開放創作中的對話性，創造自己的與他人的連結，台灣早先的跨領域藝術容易侷限在展場場地，如劇場作品放置到美術館，視覺藝術放到劇場裡，這雖是跨領域藝術的第一步，但還不能就此指稱為跨領域藝術，應該製造更多創作的對話性，因此將錄像、繪畫或表演不同元素融為一體，讓它變成一個新的議題、整體，不將領域切割放置一個箱子，而是使用不同領域去製造箱子。(林書民，2005)

附件七、

(六) 突破框架性的

- 以形式替代形式的發展來看，電影形式包含攝影、聲音、場面調度與剪接等四種內涵，如「遛馬宣言」(Dogme95) 突破了一般拍攝電影的框架，可以讓人思考電影創作本質的宣言，創作中可以不打光，不配音，演員還是穿上戲服，進入一個他不熟悉的場域裡演戲。(Sally Potter，2006)

附件七·

(七) 模糊界域性

- 陳俊明在《藝術的集體製造》中表示：「模糊界域的地帶進行時空、空間及人之間的參差行進關係」，這跨領域的「模糊關係」與「新思維」將開啓新的創造性能量。這個時代在統整、無法單視單一角度的缺點，雖然跨領域的作品愈來愈多，但卻需要找尋新組合的新思維。形式結合但需要概念的介入，所以當代的跨領域藝術是在一種模糊地帶中，藝術家或者是各領域的專家需要更多的創作與整合去融匯不同元素變成一種混合、有機與可變性的語言的彈性。(陳俊明·2003)

附件七·

(八) 程式互動性

- 非科技與互動程式之路，藝術家利用程式製作出更多現場即興互動作品，如數位影像與音樂的融合、程式、音樂、影像、現場樂器的互動演奏，在數位媒體藝術的應用上，甚至可能改變流行的趨勢。只要有一部筆記型電腦，就可以即興地結合各種領域的藝術創作。

附件七·

三、跨領域藝術團體

- 由以上的跨領域創作的特性探討後，以下將針對國內外舞蹈結合影像跨領域創作團體，作品與作者做探討，如Trisha Brown、Lucinda Childs、《Mortal Engine》、《Loop Diver》、DumbType、Compagnie Monplaisir - Hervieu、林麗萍+數位藝術實驗、《詩藝·聲動》、《花蓮百出：台灣發展文化的當代印記》開幕表演：春臨大地...等。

附件七·

(一) Trisha Brown、Lucinda Childs

- Trisha Brown與Lucinda Childs在早期創作題材上已將電影放映與舞蹈結合，此表現方式企圖將影像與身體的位置，並分裂觀眾在觀賞製作時以舞者為中心的焦點。當代興起的錄像藝術，讓編舞者大量的運用在舞台上，就在此時出現了「Video Dance」的風潮，Trisha Brown與Lucinda Childs的跨影像運用在不同的創作格式上，以突破框架式的編舞合作模式，漸漸成為舞者找到突破身體的方式。

附件七·

(一) Trisha Brown、Lucinda Childs



(Walking on the wall) Trisha Brown 作品
圖 圖說: danceview.com, (2005-3-7)

附件七·

(二) 《Mortal Engine》

- 澳洲墨爾本的「Chunky Move」由藝術家Gideon Obarzanek於1995年成立，他們以行雲流水、雕塑形式的舞蹈而聞名，也兼和現代科技與特殊裝置的製作。1998年成為官方維多利亞舞蹈公司，在歐洲到處巡迴，不斷的找尋現代舞蹈上的新定義，演出包括裝置、影片舞蹈和新媒體。演出已經直接影響了大眾文化，包括低俗小說、卡通動畫和電子學。

附件七

(二) 《Mortal Engine》



《Mortal Engine》by Charmaine Topf 出品 編劇 Sydney Festival 2008 - 2008/1/2 - 於 <http://www.sydneyfestival.org.au>

附件七

(三) 《Loop Diver》

- 「Troika Ranch」的作品之一《Loop Diver》(圖2-11)利用重複與漸進的變異動作闡述某一心理狀態。此部作品的迷人之處，在於將重複性的舞蹈、音樂結構融入電腦裡，並投射在屏幕上。有時候與表演同步出現，有時候將戲劇性與象徵性的畫面投射，從繁複的變化中同時注意力於某位舞者身上。有時又製造了新局面，以機械又精準的身體語言掩飾了他們的人性。舞者利用身體表現出不同的動態，此表演組合用來闡述自己禁錮在牢籠中的人格特質，唯一可以解脫的方式必須要破壞這樣的重複性牢籠。

附件七

(三) 《Loop Diver》



《Loop Diver》by Oscar Solís 出品 編劇 Troika Ranch - 2008/1/2 - 於 <http://www.troikaranch.org/gallery-loopdiver03.html>

附件七

(四) 「DumbType」

- 1984年由一群京都市立藝術大學畢業的創作者組成「DumbType」，包括戲劇電影音樂美術設計建築等的領域成員。位於京都市的藝術團體，由成員山中透與藝術家古橋勝為主。山中透擅長聲音藝術的創作，以電腦控制電子聲音與電子影像互相搭配，而古橋勝則多才多藝，不論是視覺藝術、表演藝術、聲音藝術都有出色的創作。他們是相當開放的藝術組織，他們後納有創意觀念的創作者作連結，不論是視覺、聲音、表演、舞蹈等等。同時創作時會和社會議題作結合，儼然形塑出前衛開放的風格。

附件七

(四) 「DumbType」



《Voyage》by Dumb Type 出品 編劇 (不明) - 2007/1/17 - 於 http://www.etc.com/soundart/sinet_001.html

附件七

(五) 「Compagnie Montalvo - Hervieu」

- 法國「Compagnie Montalvo - Hervieu」是由西班牙裔的編舞家 Jose Montalvo 及法籍舞者 Dominique Hervieu 創立，目前駐地於魁北克國家舞蹈中心。
- 「Compagnie Montalvo - Hervieu」來台演出的作品《拉摩的異想世界》(On Danfe) (圖2-17)，在法國巴羅克時期作曲家的歌劇音樂中，舞者的肢體與大量多媒體素材做巧妙結合，超現實的奇巧影像，加上清新有趣的演出，最合著獨特的法式幽默，盡現舞蹈的美妙、愉悅。

附件七·

(五) 「Compagnie Montalvo - Hervieu」



與阿爾維之「巴黎的萬眾皆醉」作品。圖為：臺灣的「奇幻舞團數位藝術」-2007/6/7
<http://foto.j/compagnie-hervieu.com/台灣>

附件七·

(六) 林珮淳+數位藝術實驗室

- 2006年林珮淳+數位藝術實驗室與楊桂利教授開始設立「跨領域創作專題」之課程，促進多媒系與舞蹈系學生可以一起交流、分享、切磋並實際創作來發揮集體創意。2008及2009年跨領域創作成果《城或耳》與《城或耳》分別發表於南海藝廊與樹樹小劇場。而實驗室成員陳順如、黃衍怡與謝雨蓉之作品《非塵之舞》更入圍「法國交互媒體數位藝術節」，此乃跨領域創作課程之重大邁進。目前實驗室成員已受邀發表許多重要藝術活動，如展於台北當代藝術館的「台灣百大詩人」開幕表演及互動裝置展；中央圖書館的「學樂萬花院」演出；國家劇院音樂廳的「慶味菁、雀巢真雙享演奏會」；靜宜大學藝術中心「跨界視域」創作展；華山藝文特區的「花漾百出」開幕表演等。

附件七·

(六) 林珮淳+數位藝術實驗室

- 以上這些發表最大的特色乃結合影像、裝置、音樂、聲音、舞蹈、電腦程式來創造同時互動的現場表演與裝置，可謂國內少見且具實驗性的跨領域藝術形式。
- 2009年展於台北當代藝術館的「台灣百大詩人」開幕表演及互動裝置展之作品「詩藝·變動」乃結合了文學、詩詞、舞蹈表演、攝影、動態影像、動畫、互動電腦程式與裝置藝術之跨領域創作，透過舞者肢體表演與互動裝置，將「詩」孕育出豐厚多元的文化內涵展現，不僅創造了更具時代性之新創作形式，也帶給觀眾更深入的的人文智慧，整件作品將動人的詩詞與視覺藝術，結合當代的中國樂曲與舞蹈，利用互動科技的介入引導觀眾隨著肢體去感受詩的內涵，完成「詩藝·變動」舞蹈表演的跨領域創作。

附件七·

(六) 林珮淳+數位藝術實驗室



「詩藝·變動」黃衍怡、陳順如、林珮淳+數位藝術實驗室 Lin Pei-Chun + Digital Art Lab - 2009/12/14-15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/1/2

附件七·

(六) 林珮淳+數位藝術實驗室

- 2009年展於華山藝文特區的「花漾百出」開幕表演主軸乃以「春神來了」的概念創作發想，將三段影像整合於圓形轉軸的影像中，逐步呈現如戲劇的投影。三位舞者化身為「花仙子」，以敘事的概念呈現「春臨」、「醞釀」、「慶典」三段故事，並使用電腦互動程式技術將影像與聲音做結合，隨著聲音音頻大小即時改變背景影像而呈現音樂視覺化之程式技術，而地面上之雙投影也隨著舞者的肢體律動，將花瓣立即回饋於地面影像，即時將「影像、舞蹈、聲音、裝置、互動程式」呈現於觀眾面前。

附件七·

(六) 林珮淳+數位藝術實驗室



「花漾百出」林珮淳+數位藝術實驗室 Lin Pei-Chun + Digital Art Lab - 2009/12/14-15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/1/2

附件七、

結論

- 跨領域藝術作品從既有的種類中脫離既定的框架，在作品的內容中使用不同的媒材結合其各種類型之藝術，作品意義的開展方式也反映了開放性，科技為跨平台整合更具可行性，跨領域藝術是藝術在學科解放其疆界並與其他學科結合，這包含著現代藝術企圖在各種媒材中產生的對話與影響，從這個線索中思考藝術跨領域的特質，藝術功用被改變，同時也轉變現代藝術在對應美學形態。
-

新媒體時代的跨領域藝術創作 經驗與展演分享

—以《Mobi Waver I、II》為例

講者:李國坤
現任:台灣師範大學資訊工程學系 廣外專職教師
2009/11/26 13:00-17:00
台灣師範大學 國際研討大樓603

大綱

- 創作概念
 - 創作內容
 - 創作特色
 - 團隊人才
 - 合作與溝通
 - 展演流程與機制
- 附註: 近年國內外跨領域團體介紹

一、創作概念

- 《Mobi Waver》以手機為議題，探討科技文明所帶來的焦慮心理狀態，手機的普遍性與當代的文化現象，手機鈴聲與都市音景的聲響符碼等，在新媒體時代下延伸了手機的議題，帶領觀者進入新媒體時代下聽覺、視覺、與觸覺的感官新體驗，以更開放的形式將群眾參與性納入表演，共同感受電訊科技時代下焦慮與電磁波干擾的科技制約，給予觀者一個具時代性充滿前衛與嶄新的感官新體驗。

一、創作概念

- (一) 手機帶來的焦慮心理
 - 手機禮儀
 - 手機監控
 - 手機的社會規則遊走於人與人之間的互動關係
 - 手機電磁波對於人體的危害
 - 電磁波的穿透力
 - 手機媒介將公共空間導入私人空間
 - 手機干擾電腦音響的訊號造成創作者自身潛意識
 - 反射出 焦慮的心理狀態
 - 手機使人們不論於任何場合皆處於待命的狀態

一、創作概念

- (二) 手機鈴聲與都市音景的聲響符碼

二、創作內容

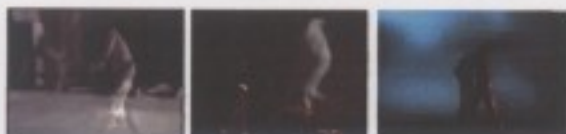
- 《Mobi Waver》是一件以手機為議題，結合了錄像、聲音藝術、互動裝置與舞蹈的跨領域表演作品，錄製舞者的肢體語言將身體與影像交疊，探討創作者對於手機焦慮的心理狀態，伴隨並結合舞者於錄像投影前現場表演，詮釋創作者外在身體的忙亂躁動，最後開放觀眾播打手機干擾聲音與舞者影像，表現當代的人與環境受電磁波影響的不確定性，探討創作者身體與心理內化與外化的相互關係，以及手機電磁波對於人類環境的影響，呈現多重感官焦慮狀態，表達多元語意

二、創作內容

- (一) 跨領域表演
- (二) 數位時代的聲響
- (三) 錄像裝置中的身體與影像
- (四) 舞蹈中的身體
- (五) 開放群眾參予的即時互動

二、創作內容

- (一) 跨領域表演
- 以手機為議題，結合了錄像、聲音藝術、互動裝置與舞蹈的跨領域表演作品



二、創作內容

- (二) 數位時代的聲響
- 聲音符碼與環境音景作為無旋律性的聲響背景
- 並將當代文明的產物「手機」以其聲響特性作為主軸
- 結合都市音景、手機干擾聲、手機鈴聲、說話聲，
反映時代的特性與現實生活的窘境，表達當代人在手機與電磁波的干擾下焦慮與無法抗拒的生活狀態。

二、創作內容

- (三) 錄像裝置中的身體與影像



二、創作內容

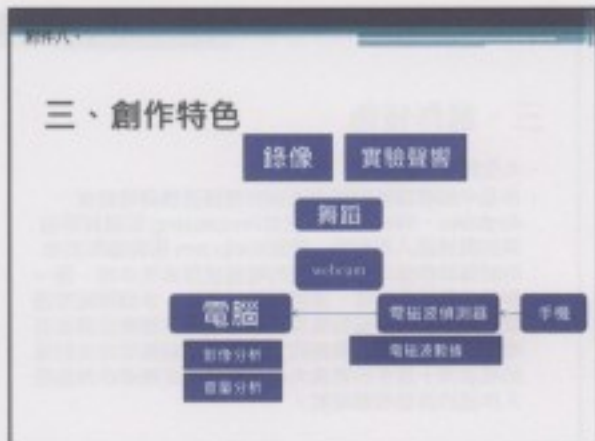
- (四) 舞蹈中的身體



二、創作內容

- (五) 開放群眾參予的即時互動





三、創作特色

- 聲音符碼
- 創作者錄製了生活中的環境音景與手機鈴聲、說話聲、電磁波干擾音等並利用數位工具處理具規律性低頻的聲響與警示音將聽覺帶入一種緊張焦慮的狀態，背景聲響重複的規律性象徵時間日復一日的循環與推移。創作者於作品中聲音的設計投注許多心力，將手機對於自身經驗的焦慮感藉由聲音符碼的變化予以描繪



三、創作特色

- 4. 互動程式設計
- 作品中的感應機制採用改裝的電磁波偵測電路板、Arduino、Webcam，配合Processing 軟體將電磁波的數據讀入電腦中，透過Webcam 即時擷取舞者的肢體動作並將讀入電腦的電磁波數據做串連，進一步整合聲音與影像，當觀眾揮打手機，手機釋放電磁波的頻率透過改裝的電磁波偵測電路板接收後傳送至電腦，以程式判讀數據的大小即時切割舞者身後影像的幅度與干擾音的音量大小，達成觀眾現場參與並投入作品的互動表演機制。

三、創作特色

- 4. 互動程式設計



四、團隊人才

- 舞者
- 程式設計

五、合作與溝通

- 與舞者的溝通 (Youtube) (DVD)
- 與程式設計師的溝通 (圖像化) (兩廳院看表演)



六、展演流程與機制

- 藝術節精神
- 在城市文化裡，除了大眾文化的主流表演藝術外，整體文化環境構成中有另一塊面是屬於另類的、非主流的、獨立藝術的面向，希望透過辦理臺北藝術節，讓藝術從劇場空間釋放出來，在畫廊、公園、咖啡廳這種一般民眾生活的場域，發生各式各樣小型的表演藝術或是裝置藝術活動，讓更多人知道藝術不僅僅只有屬於菁英主義的部分，其實藝術也可以很常民，讓不論是表演者或是觀眾都可以把最原初的創意和熱情盡興的表現出來。

六、展演流程與機制

- 藝穗節源起於1947年英國愛丁堡藝術節期間，當時因為有8個藝術團體，未獲主辦單位的邀請演出，於是決定自立自強，故自行籌製演出，與藝術節的節目分庭抗禮。他們以藝穗(Fringe)自居，並大受歡迎，至今發展60多年來，已成為全世界最大最受歡迎的藝術節活動。藝穗節的精神就是以開放自由的政策，接納演出的團隊。意即參加的表演者均未經評審或挑選，成為年輕藝術家出人頭地的全新場域。觀眾選擇來看藝穗節的演出，也潛藏了許多的趣味與冒險，可能是明日之星，也有可能是曇花一現。

六、展演流程與機制

- 台北藝穗節
- 第二屆於4月16日報名截止
- 表演日期 8/29-9/13
- 採先報名與繳納押金者先選時間與場地
- 場地包括：
 - 夜巴黎大舞廳、貳拾陸巷、電影公園D棟、牯嶺街1F實驗劇場、2F藝文空間、南海藝廊、國立台灣藝術教育館南海劇場、台北國際藝術村百里廳、倉庫藝文空間、華山創意園區果酒禮堂、步調咖啡館、米倉咖啡..等

六、展演流程與機制

- 基本會議
- 售票系統
- 技術會議
- 宣傳記者會
- 場地佈置
- 遊行預演
- 遊行
- 開幕演出

六、展演流程與機制

- 優點：免費場地租金、音響、網站宣傳、手冊、記者會、遊行增加曝光率、劇評、南村落
- 缺點：彩排時間短、演出與場佈須於時段內完成(三小時內)

附註:近年國內外跨領域團體介紹

- 梅田宏明《碎拍漸境》(2009兩廳院日本潮限定)
- 日本現代舞壇最受矚目的跨領域舞蹈家
梅田宏明
解構古典芭蕾與美國街舞
微小、專注、凝煉的動作語彙，對應聲、光、多媒體交錯的複雜肌理
科技舞台與詩意身體的相遇，新世代電幻系舞蹈即將全面入侵

附註:近年國內外跨領域團體介紹

- 梅田宏明
- 《Adapting for distortion》(2008年)

附註:近年國內外跨領域團體介紹

- 黑川良一視覺聲音劇場《光速》(2009兩廳院日本潮限定)此次演出，黑川良一將與留法作曲家王思雅及國內知名打擊樂家吳思珊合作。
- wangsueya2009兩廳院世界之窗日本系列與黑川良一合作
- wangsueya王思雅-兩廳院世界之窗日本系列與黑川良一合作二
- Ryoichi Kurokawa 30012009(001)

附註:近年國內外跨領域團體介紹

- wangsueya王思雅-whimsy3D影音互動系列2

附註:近年國內外跨領域團體介紹

- 當林懷民遇上蔡國強
- (現代舞蹈與裝置藝術的跨領域合作)

附註:

- 赫曼科肯Herman Kolgen << INJECT >>

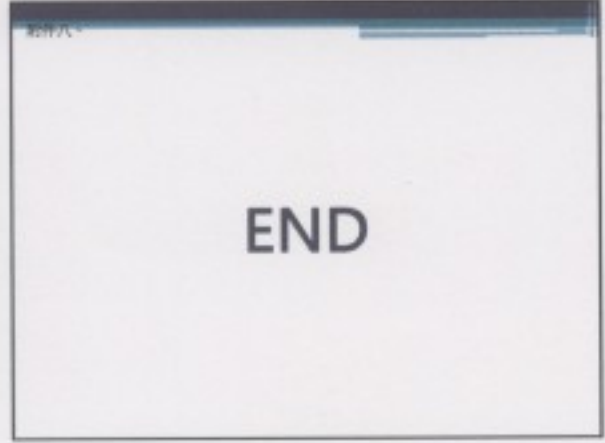
附註:近年國內外跨領域團體介紹

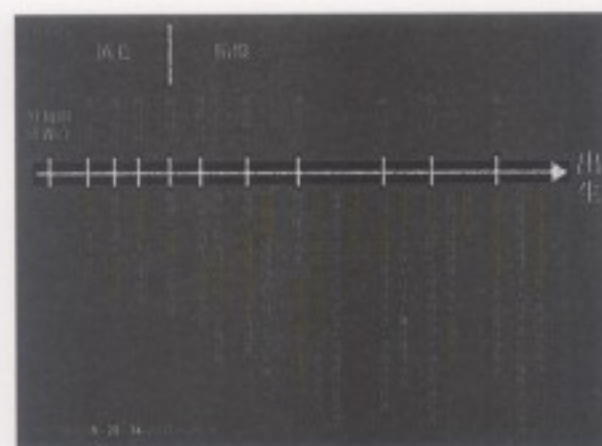
- 芬蘭作曲家 Kaija Saariaho 的多媒體表演作品
結合聲樂 電子音樂 影像

Kaija Saariaho 結合多媒體影像 電子音樂 現場演出的聲樂作品

附註:

- 以色列Arkadi Zaides DAAT - world premiere in Yokohama
- Arkadi 常常在作品中探索空間、音樂、影像和動作之間的關係。也經常和錄像藝術家、造型藝術家以及音樂家合作，尋找觀眾和表演者之間嶄新又原創的溝通方式。他對新的音樂以及音樂與動作的連結也很感興趣，曾經還做過DJ，為自己製作專輯，並且加入即興元素的創作。此次參與關渡藝術節的演出作品，就是凸顯他常有的表現形式所呈現的Solo Colores 與 Solo Siento 兩段solo 的舞蹈表演。





初期的成長

從局部及身體各部的分開律動，代表著初期的成長

個體發展完成 心智未成熟

漸漸地有自完整的個體律動，但此時的律動仍是
反射性沒有思想的原生律動

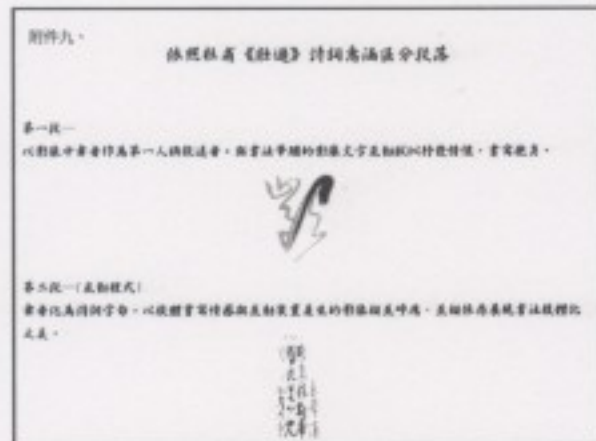
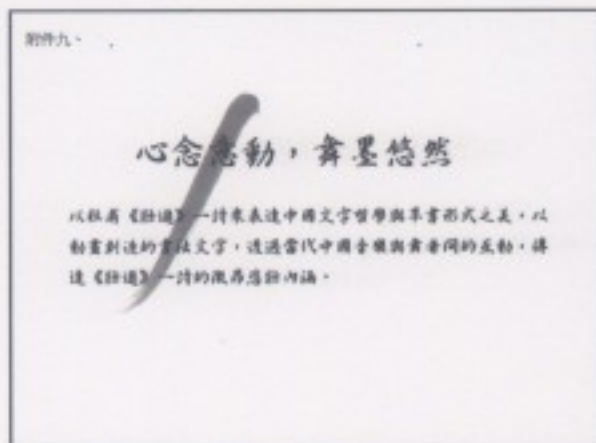
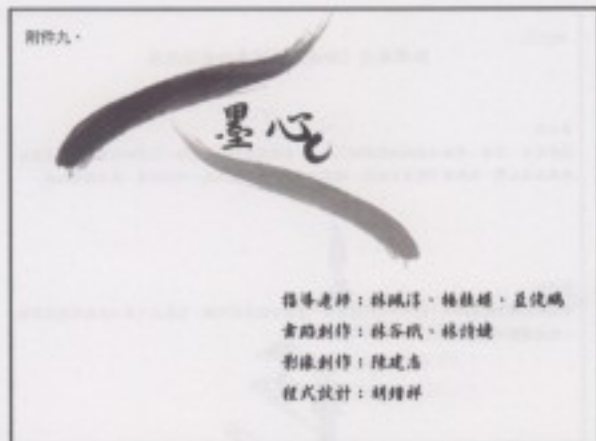
另一個後天環境的開始

讓舞者從先前的肢體律動，整體律動漸漸地帶出
支舞舞，代表著個體的成長已完全



解構身體部位到完整的個體
再逐漸成爲一支舞蹈

跳舞是一種原生的本能



附件九、

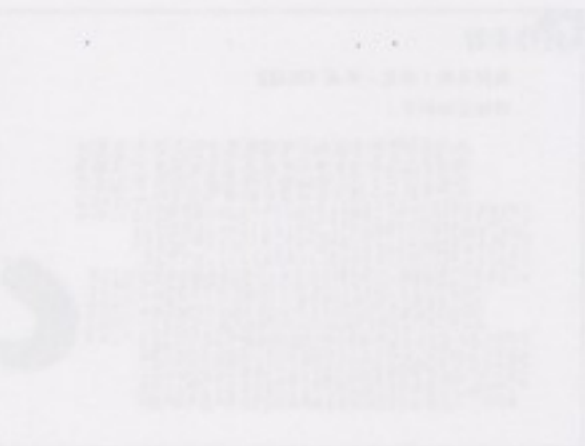
林熙社《脉通》诗词意涵区分表

第三段—

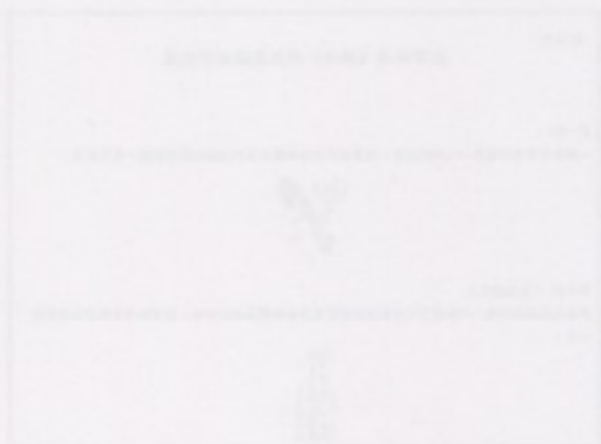
形迹若者，意者，形迹三者既以分歸印式再化，至此形迹雖在焉，文字加上形迹意材是未
能成其高之性，意則所有能莫不其高，唯是形迹即能變其力，中心則歸，是意通之感。

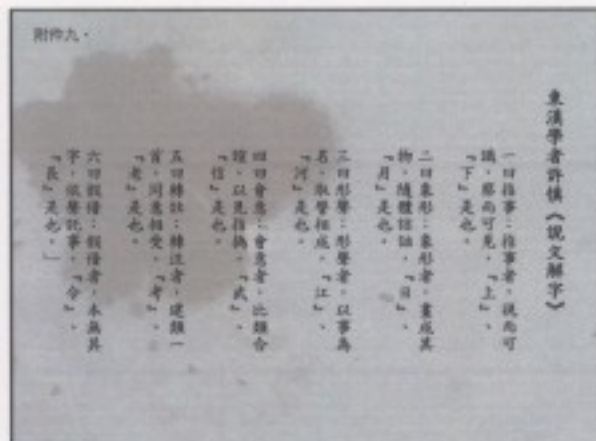
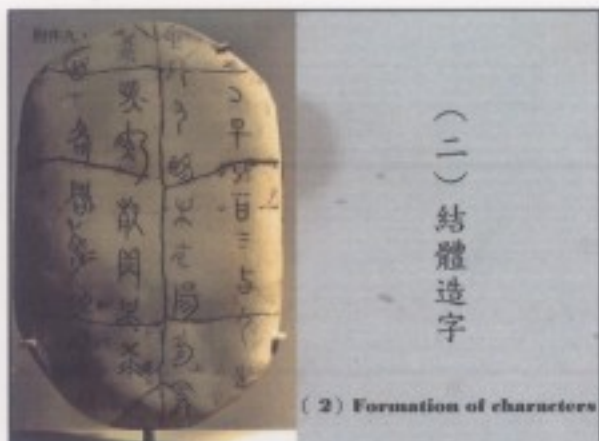
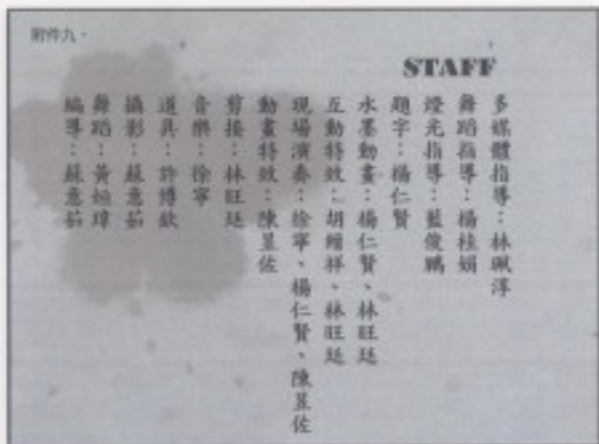
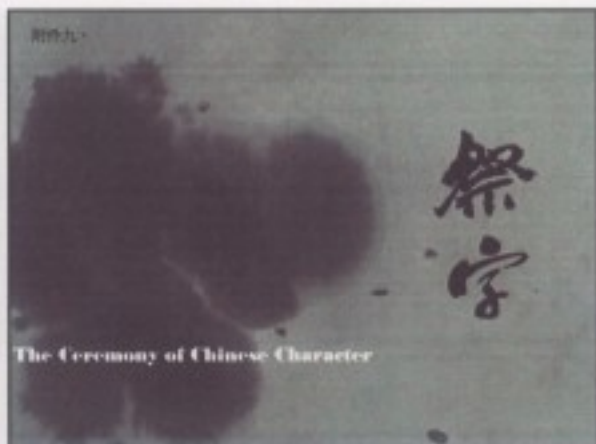
第四段—

意高則法其效其法，意外則其平舒以理，意者則其意者，意則主人其心其意則其理也，
意通者，意通也。



附件九、





附件九

The presumed methods of forming characters were first classified c. 100 AD by the Chinese linguist Xu Shen, whose etymological dictionary *Shuowen Jiezi* divides the script into six categories, the *liushu*.

1. Pictograms
2. Ideograms
3. Ideogrammic compounds
4. Phono-semantic compounds
5. Transformed cognates
6. Rebus

附件九



中國五禽戲與象形文字

附件九

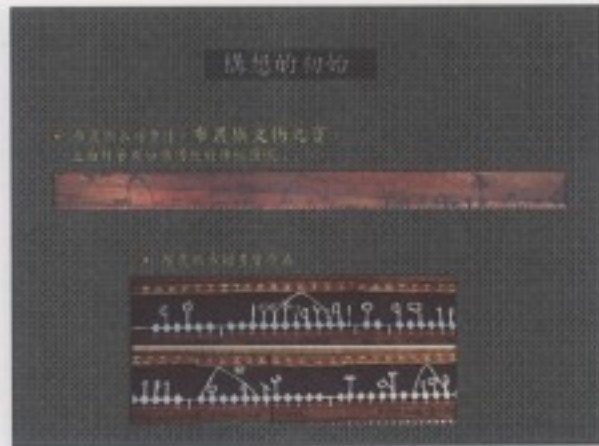


(三) 焚字

附件九



桃園龍潭聖蹟亭祭祀者類、文昌帝君、天公
 掃字即是聖蹟亭有文字的紙條，具體做法是將紙人書畫
 的字紙條填滿粘起來，淨洗乾淨，並妥善收藏，再集中
 於掃字爐中焚燒，最後把紙灰埋於地下，或流入江河湖
 海之中。



2009/11/26 部份分鏡表

序號	時間	內容說明	備註	備註	備註	備註	備註	備註
1	20s			Field In	同一個畫面			
2	30s		布農族與自然和諧 讓「自然環境」自然 以展現布農族文化		二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百			
3	30s		▲在自然環境中，讓 布農族人，多展現 和自然環境和諧共生的 精神，展現布農		二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百			

序號	時間	內容說明	備註	備註	備註	備註	備註
4	20s						
5	10s						
6	10s					Field In	100%
7	20s	布農族文字	布農族文字	Field In	布農族文字		

布農族小女孩唱：家鄉的召喚

- 拍攝布農族小女孩唱：家鄉的召喚
- 拍攝地點：布農族小女孩唱：家鄉的召喚
- 拍攝時間：布農族小女孩唱：家鄉的召喚
- 以布農族小女孩唱：家鄉的召喚為表演開始和結束
- 對比在河中的金屬寶鏡，電子音樂，小女孩唱：家鄉的召喚是展現的語言，象徵家鄉的召喚。

布農族文字：熟知的家鄉符號

• 10s



• 10s



布農族文字變形：文化街景

- 布農族文字變形：文化街景



心電圖：懷念家鄉的情緒



「舞動與動畫」



「舞動與動畫」



舞蹈與動畫的結合

- 「舞動肢體」與「布展畫格字體」+「心靈因律動」
以動律律動與畫格字體及律動與文化結合
- 舞動肢體與畫格字體+畫格字體與律動
以舞動肢體與畫格字體及律動與文化結合
- 舞動肢體與畫格字體+畫格字體與律動
以舞動肢體與畫格字體及律動與文化結合

曾經的訓練就要全場.....



離 sis kuav

請大家為我們掌聲鼓勵！