

國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系碩士班 碩士論文

指 導 老 師：林珮淳 博士

《非墨之舞》

互動多媒體與舞蹈之跨領域創作與研究

“Monologue”

A Creation and Study of Interactive Multimedia and Dancing in
Interdisciplinary Art

研究生：陳韻如 撰

中華民國九十八年六月

摘要

科技與藝術的結合的確激盪出更多元的藝術表現與互動特質，不僅運用多元媒材與複合媒體，在表現形式與內容上更強調互動性，而這些特質正開啟了跨領域創作更多的可能性。本創作〈非墨之舞〉乃為多媒體與舞蹈結合之跨領域創作，並以女書為創作涵養，因此在文獻探討中，將從科技藝術的互動性探討起，並藉由相關論述與作品討論互動表現形式與感應機制，其次再針對跨領域創作之特質與類型、創作風格等作進一步之研究，最後再從中國女書的歷史脈絡、內容與文字探討女性如何透過秘密書寫釋放內在的情感。

〈非墨之舞〉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 動態影像與符號如陰影、墨線、樹林與女書等，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竄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，展現女性在企圖逃離父權文化的束縛後終獲釋懷。

關鍵詞：跨領域創作、互動藝術、科技藝術、數位藝術、女書、女性秘密文字、舞蹈、表演藝術、動態影像、父權文化

Abstract

The combination of art and technology helps bring more multiple art performance and interactivity which also open more possibility of interdisciplinary creation, not only using multiple materials and compound media, but also emphasizing the interaction of performance form and content. Inspired by Nu shu (women secret writing), “Monologue” is a combination of this kind. This thesis first reviews the discourses on the interactivity of technology art and also discusses the form and style of interdisciplinary art works. Besides, the history, meaning and the writing of Nu Shu are also analyzed to see how women release their inner feelings through secret writing.

Dance, animation, Chinese music and the devices of interactivity are combined in “Monologue”. The writing of Nu Shu is transformed into the images of shadows, black lines, and forest. Dancers’ body and movements are intertwined with these images and thus build up the relations of oppress and later release. In the end of the piece, one dancer holds a device to erase the Nu Shu characters on the screen, implying the final release and escaping.

Keyword: Interdisciplinary Art, Interaction Mechanism, Interactive Art, Technology Art, Digital Art, Dance, Performing Arts, Nu Shu, women secret writing, patriarchy

謝 誌

首先，誠摯感謝指導教授林珮淳博士於創作以及撰寫論文過程中的悉心指導，使我得以一窺舞蹈、科技及互動跨領域創作之深奧。同時，感謝國立台灣藝術大學舞蹈學系楊桂娟老師、國立台灣藝術大學中國音樂學系張儷瓊主任、國立台北教育大學文化產業學系的黃海鳴老師、國立台灣藝術大學戲劇與劇場應用學系藍俊鵬老師，對於本創作研究的諸多指導與幫忙，使得本論文及創作能夠更加完整而嚴謹，在此衷心的感謝。

此外，特別感謝國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系鐘世凱主任對學生創作以及學習環境給予全力的支持與鼓勵，同時感謝陳永賢老師、石昌杰老師、何俊達老師、王年燦老師等諸位師長的指導，並感謝南海藝廊洪雅純(mate)在創作上的支持與協助，給予我更多的創作實驗及實踐的機會。

感謝林珮淳+數位藝術實驗室成員佩玲、俊宇、智閔、靖越、政揚、縉祥、思穎、朝欽，及忻怡、雨蓉兩位舞者大力的幫助與付出，和中國音樂系所的同學們林雅琇、陳政文、任真慧，以及男友俊德和好友們瑞儒、騰智、慧茹、妍好等諸多好友及親人於創作、研究以及求學過程中的協助與鼓勵，方能使本論文及創作更加的完整與圓滿成功。

最後，謹將此創作論文獻給我最摯愛的父親、母親及弟弟，感謝您們一路上的陪伴與關懷，無論是在創作過程中的包容與支持，在生活細節上的關心與貼心，這些成長過程中所習得的全部，均成為我在創作研究過程裡最佳的動力，也將是我所擁有最獨特且珍貴的部分，希望將此創作研究的成果與喜悅與您們分享。

陳韻如 謹致

2009.5.29

目錄

摘要.....	I
ABSTRACT.....	II
謝誌.....	III
目錄.....	IV
表目錄.....	VI
圖目錄.....	VI
第一章 緒論	1
第一節 創作研究背景	1
第二節 創作研究動機與目的	2
一、 創作研究動機	2
二、 創作研究目的	4
第三節 創作研究步驟與架構	5
一、 創作研究步驟	5
二、 創作研究架構	6
第二章 文獻探討	7
第一節 科技藝術的互動性	8
一、 互動性.....	8
二、 小結.....	14

第二節 跨領域創作特質與類型	16
一、 跨界整合特質	16
二、 多媒體舞蹈創作團體與作品	17
三、 互動式跨領域創作團體與作品	21
第三節 中國女書	26
一、 女書的發展歷程	26
二、 女書的內容結構	29
三、 女書的傳受模式	33
四、 小結.....	35
第三章 創作理念與方法	36
第一節 創作理念	36
一、 歷年相關作品之理念探討	36
二、 〈非墨之舞〉之創作理念探討	39
第二節 創作方法	44
一、 創作風格.....	44
二、 創作元素意涵	47
三、 創作工具與媒體	58
第四章 結論	65

第一節 創作心得與省思	65
第二節 創作回饋與建議	66
參考文獻	67
附錄	70

表目錄

表 1-1：陳韻如，〈非墨之舞〉創作研究架構表	6
-------------------------------	---

圖目錄

圖 2-1：SONIA CILLARI，〈SE MI SEI VICINO〉	9
圖 2-2：TILMAN REIFF 與 VOLKER MORAWE，〈痛苦遊戲機〉	10
圖 2-3：ZACHARY LIEBERMAN，〈繪〉(DRAWN)	11
圖 2-4：林珮淳教授與研究生陳俊宇、李佩玲、李智閔、吳彥儒、陳威光，〈玩·劇〉(PLAY)	12
圖 2-5：GOLAN LEVIN 與 ZACH LIEBERMAN，〈MESSA DI VOCE〉	13
圖 2-6：OSMAN KHAN，〈靜物光流〉	13
圖 2-7：NIBROLL，〈DRY FLOWER〉	18
圖 2-8：DV8 PHYSICAL THEATRE，〈JUST FOR SHOW〉	19
圖 2-9：POST THEATER，〈6 FEET DEEPER〉	20
圖 2-10：影舞集，〈@夢〉	20

圖 2-11：KLAUS OBERMAIER，〈APPARITION〉	22
圖 2-12：KLAUS OBERMAIER，〈LE SACRE DU PRINTEMPS〉	22
圖 2-13：TROIKA RANCH，〈16 [R]EVOLUTIONS〉	23
圖 2-14：DUMB TYPE，〈VOYAGE〉	24
圖 2-15：青鳥新媒體藝術，〈墨·舞〉	25
圖 2-16：雕母錢	28
圖 2-17：胡池珠訴苦書	29
圖 2-18：楊躍青，〈女書－中國婦女的隱密文字〉	30
圖 2-19：香港城市當代舞團，〈女書〉	30
圖 2-20：女書紙	31
圖 2-21：女書扇	32
圖 2-22：女書三朝書	32
圖 2-23：女書巾帕	32
圖 2-24：女書花帶	32
圖 3-1：陳韻如，〈兒戲〉 (PLAY) 創作擷圖一	37
圖 3-2：陳韻如，〈兒戲〉 (PLAY) 創作擷圖二	37
圖 3-3：陳韻如，〈無盡〉 (UNLIMITED) 創作擷圖一	38
圖 3-4：陳韻如，〈無盡〉 (UNLIMITED) 創作擷圖二	38
圖 3-5：女書	41
圖 3-6：陳韻如，〈非墨之舞〉 牯嶺街小劇場劇照 I.....	45
圖 3-7：陳韻如，〈非墨之舞〉 牯嶺街小劇場劇照 II.....	45

圖 3-8：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照Ⅲ	45
圖 3-9：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照Ⅰ.....	47
圖 3-10：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照Ⅱ	47
圖 3-11：陳韻如，〈非墨之舞〉女書字圖	49
圖 3-12：陳韻如，〈非墨之舞〉作品擷圖	50
圖 3-13：陳韻如，〈非墨之舞〉起與歸女書字圖	50
圖 3-14：陳韻如，〈非墨之舞〉女書意象圖	50
圖 3-15：陳韻如，〈非墨之舞〉女書意象圖	50
圖 3-16：陳韻如，〈非墨之舞〉作品擷圖Ⅰ女書、Ⅱ畫除女書	51
圖 3-17：陳韻如，〈非墨之舞〉舞者肢體臨摹圖Ⅰ	52
圖 3-18：陳韻如，〈非墨之舞〉舞者肢體臨摹圖Ⅱ	52
圖 3-19：陳韻如，〈非墨之舞〉墨線條製作圖	59
圖 3-20：陳韻如，〈非墨之舞〉飛翔女書字與樹林製作圖	59
圖 3-21：陳韻如，〈非墨之舞〉女書字描繪製作圖	60
圖 3-22：陳韻如，〈非墨之舞〉女書字動態製作圖	60
圖 3-23：陳韻如，〈非墨之舞〉女書字特效製作圖	60
圖 3-24：陳韻如，〈非墨之舞〉影音合成製作圖	61
圖 3-25：陳韻如，〈非墨之舞〉程式撰寫圖	62
圖 3-26：陳韻如，〈非墨之舞〉WII 連線圖	62
圖 3-27：陳韻如，〈非墨之舞〉SENSOR BAR 圖	62
圖 3-28：陳韻如，〈非墨之舞〉舞者測試互動程式圖	62

圖 3-29：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照一	63
圖 3-30：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照二	63
圖 3-31：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照三	64
圖 3-32：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照四	64

第一章 緒論

本章將闡述創作的背景、研究動機與目的及研究步驟與架構。第一小節說明自身的學習背景、作品和創作者的關係，第二小節闡述創作研究動機與目的，第三小節則闡述創作研究的步驟與架構。

第一節 創作研究背景

由於創作者早期生活在一個動盪不安的家庭，在成長過程中，常受到因貧窮所帶來即將瀕臨破碎及充滿火爆氛圍的家庭生活，隨著時間地洗滌，早期令人害怕、惶恐的生活已不在，但無形中陰影早累積在自我意識裡，強烈的記憶一直想透過創作來詮釋女性自我的經驗，以逐漸釋放自身的陰影。因個人成長背景與經驗，創作者開始書寫日記，藉由每日不斷地書寫、紀錄行為，成功地將自身情感移情到字裡行間裡，透過書寫與紀錄造就了一種新的衝擊與震撼，也為日後創作動機埋下伏筆。

此外，由於任職於台北當代藝術館擔任工讀生的職務，工作時常會有機會接觸當代藝術家們，他們把所學的知識結合數位電腦、影像合成、投影裝置、網際網路、通訊技術、電子、機械、雷射、全像術、感應器等媒體等多元媒材來從事藝術創作。在表現形式與內容上強調藝術與其它領域的整合，將藝術創作帶向更多元化及更開放的全新創作思考裡，接觸當代藝術的經驗給予創作者更多跨界整合的觀念。

在學習歷程方面，高職時期，受過傳統繪畫的訓練，一直對於水墨的筆觸及筆跡情有獨鍾，在自發性的書寫中，那種心靈的自由與情感的轉移，深深吸引著我。研究所一年級時，作者曾以〈兒戲〉作品，入圍第五屆桃源創作獎-錄像藝術類，透過作者身體的書寫與雙手揮舞著用來療傷及擦拭傷口的衛生紙，在揮舞的過程中表達作者自身情感的抒發，此作品中給予作者嶄新的創作概念。

本人於求學過程中經常接觸數位影像、影像合成、多媒體互動等相關創作，並在研究所期間對科技藝術的歷程脈絡與互動表現形式與特性加以深入研究，並嘗試將科技的互動性延伸至跨領域藝術，針對跨領域創作特質與類型及多媒體舞蹈創作團體與作品、互動式跨領域創作團體與作品加以說明及分析。

第二節 創作研究動機與目的

一、創作研究動機

日記紀錄自己生命的曲線，在縱橫座標中尋找自己的定位，因書寫使我於困逆時，仍然堅持生命的愛與尊嚴；透過書寫認清現實中的種種真相，突破自我的設限。因此這也就是作者為何要書寫的理由。不假外求的主體性書寫，逃脫了性別對立的框架，女性主體在書寫中認同自我，傾聽來自心理底層的聲音，如「江永女書」世界上唯一的女性秘密通訊文字，書寫內容多在訴說女人的苦情，怨歎世道不平。而海倫·西蘇形容書寫過程：「書寫：好像我有不斷追尋喜悅的衝動，充份感受驅動肌肉的力量與和諧。享受懷孕分娩與母子喜悅。以奶味的墨水傾瀉而出的喜悅，即文本的誕生。」¹不受拘束後的書寫是自由的，書寫的女性因此是極有權力的，在生命力量的賦予與取得上，女性不得不書寫。

在父權制之下，女性沒有自身的語言，女性在社會中「偽裝」成男人所想要的樣子，以男人為主體而定位的母親、妻子和女兒的角色扮演，在社會裡一再傳承，而女性邊緣、旁觀、陰影的地位也屹立在歷史中。在這些男性觀點的文字裡，女性真實的慾望被忽視，女性作為主體與世界互動的關係不被描述，女性特有的經驗不被理解，受困在這父權制的反射邏輯之中，唯有透過書寫的形式，表達女性主體的

¹ 蕭媽媽，〈我書故我在——論西蘇的陰性書寫〉，《中外文學》，第24卷11期，(台北：國立台灣大學，1996)，頁60。

過程中，可以不斷逸出常規、尋求更自由的主體性建構。可見書寫是一處可掙脫男性秩序規範，逼視女性真實的潛意識自我，並銘寫主體內容的場所，主體性在書寫中可自由形塑，將它潛在的變異分子盡情演出。

在創作者個人女性經驗中，因為文化與社會所形塑出的主體建構，對於外在建構與自我身份認同，經常感到壓力、自責、焦慮與掙扎。唯有透過書寫自己，寫內在的自己、寫真正的自己、寫希望的自己，把自己從外在制約的定位身份掙脫開來，才能讓自己的聲音被聽見，那長久而深藏的壓抑才能紓解。本作品〈非墨之舞〉即以作者個人女性經驗為出發，藉由了解女性經驗及主體自覺，以個人成長背景回顧與社會現象為表現內容，並整理與歸納相關的作品，作為影像風格的參考基礎以協助創作，以舞者的肢體詮釋女性內在思維與書寫著傳統社會與文化的烙印，並透過互動機制來去除及擦掉過去即有的傳統束縛，藉由與舞者交流的過程中釋放自我，將創作意念以跨領域方式書寫出來，讓觀眾在作品中體驗屬於女性內在情感的激發與自我主體的省視。

二、創作研究目的

〈非墨之舞〉仍是以「人文式的」、「內省式的」的創作態度來發展，首先以書寫及女書的概念出發，結合舞者和數位影像的對話、舞者和光影之間的互動，再進一步延伸結合科技藝術的「互動性」，讓〈非墨之舞〉創作有更豐富與多元展現。

對於〈非墨之舞〉如何把舞者肢體律動結合互動感應機制，以及如何使舞者肢體詮釋出女性書寫與女書的關係，將面臨幾項研究問題，包括：

- (一) 舞蹈與肢體的特質？
- (二) 肢體、書寫與女書之間關係為何？
- (三) 互動感應機制的理想與限制？

基於上述問題，本創作研究擬定幾項創作研究目的，包括：

- (一) 利用 DV 紀錄舞者流動的影像，藉以分析及探討舞者肢體的可能及限制。
- (二) 透過互動感應機制與舞者的結合，進一步探討「互動性」在跨領域藝術的可行性以及阻礙。
- (三) 探討跨領域藝術作品後續發展的可能性。

第三節 創作研究步驟與架構

一、創作研究步驟

羅蘭巴特(Roland Barthes)指出，作品有多元意義，作品同時包含多種意義。本創作主要探討在跨領域整合時代的來臨，創作者與作品的意涵以不再是單一的，並藉由水墨及書道結合舞者肢體和互動感應，給觀者全新視聽覺感受。因此在文獻中首先探討科技藝術的互動性，再探討跨領域創作特質與類型，再進一步研究及整合以書法式抽象表現與女性書寫之跨領域藝術創作。

根據所蒐集的文獻，進行創作腳本的發想，在多次的檢討與修正後執行製作程序。創作過程方面，嘗試以互動水墨感應機制作為舞者「書寫」的元素，欲呈現東方水墨及書道、舞者肢體的律動、互動感應機制與舞者的對話之跨領域藝術作品。

本創作研究採取四項步驟，分別為創作前置作業階段、基礎研究階段、藝術創作階段與後續發展階段，詳細列舉如下：

(一) 第一階段進行創作研究概念發想、創作研究背景、創作研究動機與目的探討與研究方向，包括：本身有書寫日記的習慣、生活在一個多元媒材及跨領域整合的世代，造就聲光互動媒體的普及。

(二) 第二階段進行基礎研究、文獻探討包括：科技藝術的互動性、跨領域創作特質與類型及中國女書之相關藝術創作論述。

(三) 第三階段進行藝術創作、測試與呈現包括：〈非墨之舞〉之創作理念、〈非墨之舞〉之創作分析。

(四) 第四階段將研究探討未來創作走向、建議及後續研究發展。

二、創作研究架構

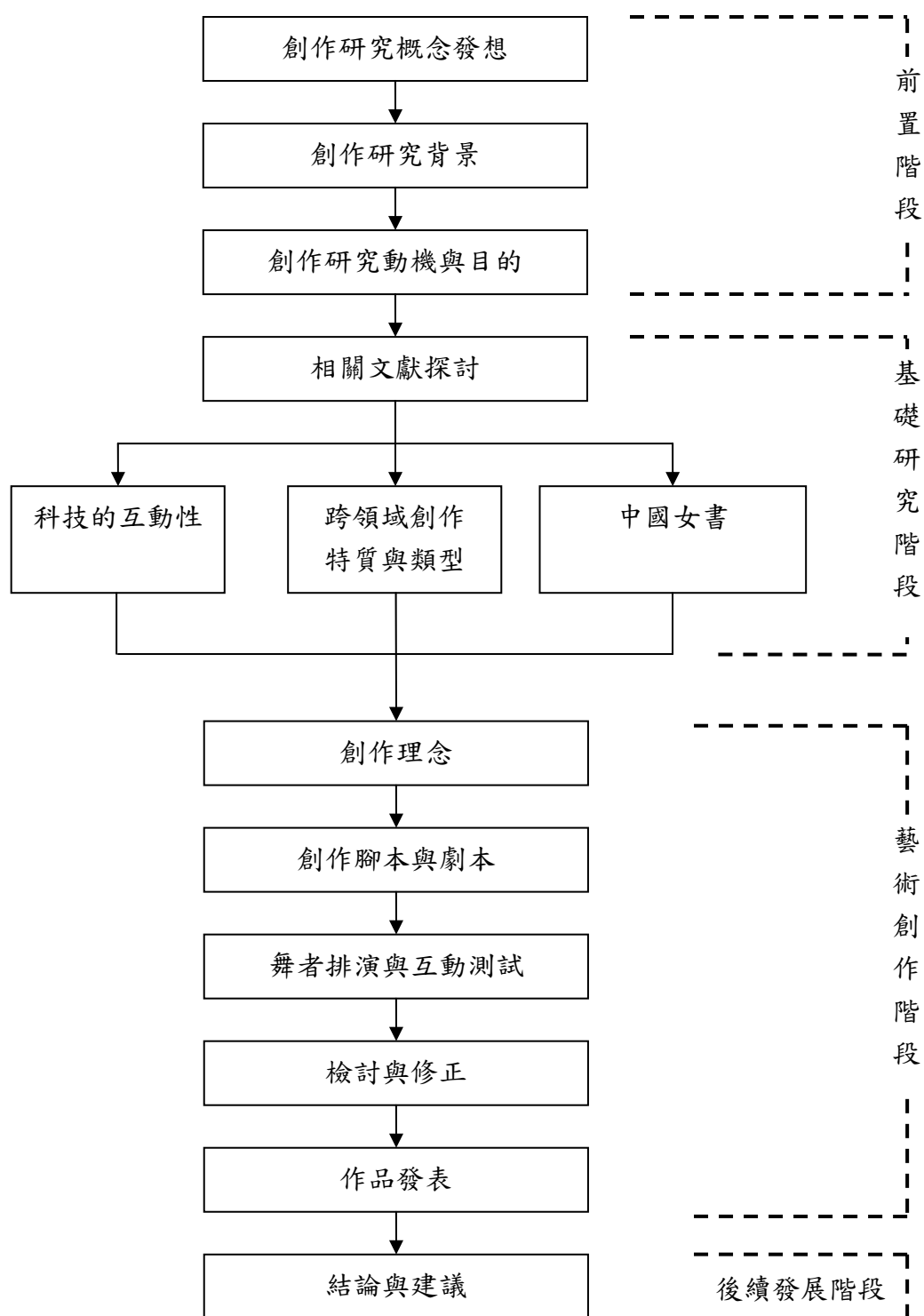


表 1-1：陳韻如，〈非墨之舞〉創作研究架構表。

第二章 文獻探討

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。隨著時代的推演，自 19 世紀末開始，科技日新月異，不斷地推陳出新，在人類科技的發展歷史上開啟了嶄新的一頁。科技與藝術之間的對話正是人類文明史上最重要的一環，在整個推波助瀾的過程中，藝術創作模式的改變正標識人類思維方式的改變。科技藝術一方面強調利用科技所能帶來的一種身歷其境的視聽溝通模式，一方面也把觀眾從被動觀看的角色轉換成能夠主動參與作品的對象。²

然而，現今跨領域在當代藝術中扮演極為重要的角色，跨領域藝術的創作有時會結合其它藝術團體或以結盟的方式發表作品，結合多人或不同領域的相互激發出多創作者的表現概念，而展演的空間更是多樣化，除了美術館、畫廊的之外，一些作品也會在非傳統的展演空間，如餐廳、咖啡廳、街道、電視媒體或網路等。這些藝術創作有著絢麗的聲光效果給予觀賞者嶄新的視廳特效，這些結合了舞者表演、數位影像、音響裝置、投影裝置、互動介面等多樣媒材混合的藝術創作，觀賞者透過互動的過程來感受跨領域藝術作品的開放性。

本創作〈非墨之舞〉，以影像、舞蹈、中國音樂與互動感應裝置多元媒材的跨領域精神為主要呈現。因此，本章文獻探討將分成三節來探討，第一節從科技藝術的互動性中發掘及分析互動表現形式的呈現與感應方法，更進一步地了解互動感應機制的開放與限制；第二節則以跨領域創作特質與類型，探討其創作風格及表演呈現方式；第三節以中國女書的歷史脈絡，了解女性如何透過書寫及交流凝結自我。

² 林宏璋，〈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》，頁 3 (2004 年 6 月)。

第一節 科技藝術的互動性

本節探討「何謂科技藝術」，由於科技藝術發展至今，包含種類繁多及表現方式特徵都各具有其獨特性，以下就針對科技藝術的互動性為議題加以分類及說明。

一、互動性

近年來所興起的藝術趨勢大多稱為科技藝術(Techno-Art)、新科技媒體(New Media Technology)、數位藝術(Digital Art)，而這些都可以概稱為新媒體藝術的範疇。1980年代是電腦個人化的重要時期，藝術家不必再完全仰賴現成材料的先天特性及限制，藝術創作者可輕易地利用個人電腦進行媒材的改寫或決定新的媒材表達方式，或是撰寫新的電腦程式成為新的藝術語言。由於科技的進步發達，電腦技術、數位化圖像處理、虛擬實境的技術日漸成熟，使得科技藝術體現出具有新氣象的藝術內涵、思維與存在的模式，而非只是單純的科技化產物，科技藝術創作為藝術帶來了新的論述空間，甚至是一個整合跨媒材藝術的新介面，過去傳統的藝術型態都可以與科技藝術連結，產生出新的概念與新的展演型態，也將科技藝術帶向另一境界。

新媒體發展的時代，隨著電信溝通、互動多媒體、虛擬實境技術的進步，顯示更多學習、溝通的可能性，互動性已經成為流行的名詞與各界學者研究的焦點，然而互動式媒體藝術雖然是當代藝術正在進行的一種狀態，其實也是一種時代趨勢。依此觀點，互動藝術即是深植於美學、科技、與社會等三大脈絡，也就是說，藝術家敏銳的地採用新的互動科技藝術進行創作。³當然，「互動性藝術」的闡釋，狹義來說是指可供觀眾親身參與而使藝術品呈現完整概念；廣義來說，則是將觀眾觀賞過程、心理認同以及概念傳達的過程是唯一種互動的行為。以下將從人與人、人與機械、人與光影感應機制的互動、人與藍芽感應機制的互動、人與聲音感應機制的互動及物與物的互動來探討，並以作品列舉之：

³ 陳永賢，〈互動式媒體藝術創作觀念之探討〉，《藝術學報》，第77期，(台北：國立台灣藝術大學，2005)，頁55。

(一) 人與人的互動

人體感受外來影響最直接的行為是「觸、摸、碰、抓、拿」等行為，藉由皮膚、肢體對於刺激，例如：熱、冷、移動、抓取的敏感度，與外界進行第一道的接觸。將這種生物的本能行為，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。例如：藝術家索尼亞·希拉利(Sonia Cillari)，在 2006-2007 年間發表了〈Se Mi Sei Vicino〉(圖 2-1)，以人的身體當介面，中間是一個舞者，觀眾可以靠近，調整舞者的姿勢，周圍的投影畫面是這兩人之間的磁力表現，同時，可以聽到磁場變動所配合的互動聲音。空間是人身體的延伸，站在作品舞台上你同時扮演著探索者與表演者兩個角色，這是促成慾望的開端，藉由更多的觸碰與互動的形式使觀眾產生共鳴，像是一件玩具，可以探索不同空間的冒險，讓人把玩、愛不釋手。

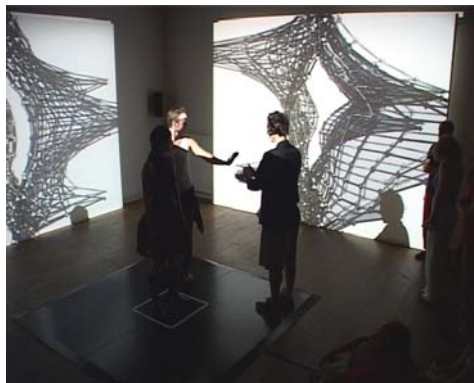


圖 2-1：Sonia Cillari，〈Se Mi Sei Vicino〉，2006-2007。

圖片來源：http://www.soniacillari.net/Se_Mi_Sei_Vicino_.htm，(2008/04/10)。

(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。例如，藝術家堤爾曼·瑞弗(Tilman Reiff)及福爾克·謨拉維(Volker Morawe)在 2001-2004 年發表的〈痛苦遊戲機〉(PainStation)(圖 2-2)的原始概念來自乒乓球電玩「PONG」差別只在於：當參與遊戲者漏接球時感受到的是真真實實的「痛」！遊戲開始的時候，一切看來相安無事：

遊戲者能夠輕易地來回拋接球，然而，一旦某一方漏接，螢幕的兩邊都會出現處罰記號，標示出各種不同形式的疼痛。而在玩遊戲時，每位遊戲者的左手都必須放在一個稱作-PEU (Pain Execution Unit 痛苦執行裝置)的感應區準備承受「高熱」、「電擊」、「抽打」等種種折磨先受不了疼痛而收手的人就是這場遊戲的輸家，於是參與遊戲者都必須咬緊牙關忍耐以免受到吃敗仗的痛苦羞辱，單純的遊戲本質消失，換來的是對遊戲規則的重新認知，重新教導現代人如何在遊戲中共同處理疼痛的體驗。⁴



圖 2-2：Tilman Reiff 與 Volker Morawe，〈痛苦遊戲機〉，2001-2004。

圖片來源：http://www.khm.de/~morawe/painstation/painstation_photos/FrameSet.htm，
(2008/04/10)。

(三) 人與光影感應機制的互動

光影感應機制，如 Webcam 感應、追蹤攝影機等感應機制，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遮斷紅外線，即代表開啟了設備或是關閉了設備，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，提供藝術家創作的參考或是創意的來源。

⁴ 台北當代藝術館，《ZONE_V2 特區：動態媒體-行動，互動》(台北：台北當代藝術館，2007)，頁 60。

藝術家薩克利·利柏曼(Zachary Lieberman)於 2005 年發表〈繪〉(Drawn)(圖 2-3)，是一個以追蹤攝影機及電腦程式所撰寫，可將墨水在紙上畫出來的形狀，轉映到螢幕上變成有生命的創作，並對作畫手做出反應。觀者在紙上描繪的畫，同時會投影在螢幕上，當訪客碰觸紙面上的圖畫，圖畫會在螢幕上活起來，並可以被移動或改變形狀。帶領觀眾用實體的畫筆、墨水在紙上畫下任何圖形，隨即能與之互動，數位科技讓靜態的塗鴉活了起來，產生帶有童趣的互動音畫演出，同時大型投影幕更將觀眾個人的玩樂過程分享予眾人，成為即興的影音表演者(audio-visual performer)，豐富的玩性與簡單直覺的互動。



圖 2-3：Zachary Lieberman，〈繪〉(Drawn)，2005。

圖片來源：<http://thesystemis.com/drawnInstallation/#pictures>，(2008/04/10)。

(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。例如：由臺灣藝術大學數位藝術實驗室主持人林珮淳教授與研究生陳俊宇、李佩玲、李智閔、吳彥儒、陳威光於 2007 年發表〈玩·劇〉(Play)(圖 2-4)，透過藍牙連線的方式使用 WiiRemote 操控「兵馬俑」，利用 3D 動畫建構三個虛擬的「兵馬俑」，以傳統「提線板」的概念轉換為數位互動介面，並使用 Virtools 程式及 Arduino 電子電路板整合的互動裝置作品。參與者須進入作品的空間內，透過實體的「提線板」

互動介面，來體驗、操縱「兵馬俑」虛擬影像，藉此改變「兵馬俑」的姿勢與動作，讓參與者成為操縱「兵馬俑」的主導者。此作品企圖以幽默的方式來討論「兵馬俑」被物化與被商業操縱之現象，因此將其放置於西方舞台劇場，除了表現東西文化之衝突性外，也反諷了「兵馬俑」如演員般到處作秀之荒繆性。⁵



圖 2-4：林珮淳教授與研究生陳俊宇、李佩玲、李智閔、吳彥儒、陳威光，〈玩·劇〉(Play)，2007。

圖片來源：<http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/play>，(2008/04/10)。

(五) 人與聲音感應機制的互動

聲音藝術也是科技藝術裡很重要的一環，而以葛蘭·李文(Golan Levin)與扎克·萊伯曼(Zach Lieberman)的〈Messa di Voce〉(圖 2-5)系列作品，將聲音、表演與科技藝術結合的淋漓盡致，〈Messa di Voce〉為舞台表演設計出一套聲音與影像即時互動的裝置，不論或長或短的雜訊、或高或低的聲波、人的咳嗽或尖叫、貓咪喵喵或狗吠聲都會轉換為相應的虛擬影像。他們並歡迎觀者來到舞台，說話、呼喊、唱歌、盡己所能發出聲，讓所有的聲音都被「看」見。此作品並獲得 2004 年奧地利林茲電子藝術節互動藝術類的榮譽提名(Honorary Mention)。

⁵ DAL 教學網站 Lin, Pey Chwen + Digital Art Lab，<http://ma.ntua.edu.tw/labs/dalab/play>，(2008/04/10)。



圖 2-5：Golan Levin 與 Zach Lieberman，〈Messa di Voce〉，2004-2007。

圖片來源：<http://tmema.org/messa/messa.html>，(2008/04/10)。

(六) 物與物的互動

兩種物體(例如電腦、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。藝術家奧斯曼·剛(Osman Khan)於2003年所發表的作品〈靜物光流〉(Sur la Table)(圖 2-6)利用了攝影機擷取桌面上物體的影像之後，再投射於桌面上，此時桌面上實體的靜物被轉換解構成光點，沿著靜物的邊緣緩緩流下，彷彿色彩溶解洩出。科技精進使數位圖檔能以高品質再現，擬真的定義成了光點的堆積，以流域循環來呈現實體與數位光點的關係，饒富詩意。藝術家以流動的靜物影像來呈現實體與數位光點的關係，說明了數位影像機具以不再是傳統的攝影機器，透過藝術家的巧思與科技的進步，轉變成為藝術創作的工具。



圖 2-6：Osman Khan，〈靜物光流〉，2003。

圖片來源：<http://www.aec.at/en/global/news.asp?iNewsID=652>，(2008/04/10)。

而波素格與席根波森(Borsook and Higginbotham)提出構成互動的要素,包括:⁶下列六項要素,(一)立即回應(immediacy of response):當參與者提出某項訊息或是要求時,能夠立即依據要求提供訊息回應;(二)非線性資訊處理(non-sequential access information):依照每位參與者的需要或是興趣提供資料庫裡的資訊或是訊號,是構成整體互動操作的中樞系統;(三)調適性(adaptability):針對不同的參與者,而做出適當的機制調整,以不同的資訊或是互動方式去適應使用者,產生出合理的人性化空間、介面;(四)回饋性(feedback):雖然參與者彼此之間都存在著差異,然而經由個人的回應或是動作表現給予回饋,是促使整個過程走向個別化、適性化的重要條件,而互動本身即是一種回饋;(五)選擇權(options):參與者自身擁有自由發揮、操控的權利,藉由身處的環境與條件做思考的判斷,始得原本被動的角色轉換為主動的角色;(六)雙向溝通(bi-directional communication):在互動的過程中,必須具備溝通的管道,如此才能夠相互提供訊息以及意見與需求,增進互動的品質。

由此可知,「互動」一詞的行為是建立在兩者或是兩者以上之參與者的溝通過程,在這之間有訊息、反應、回饋的交換,並非只是單向的。簡單的說,互動藝術強調的是作品與參觀者兩者之間的相互反應與相互回饋,讓兩者的訊息能夠流通與傳達。而互動的創作方式亦包含多種方式,例如透過機械的運作、藝術家的表演、電腦的操控、網際網路傳輸…等,讓觀者參與作品而成為作品的一部分,使作品能夠完整的呈現。

二、小結

保羅·李文森(Paul Levinson)所著的《數位麥克魯漢》一書中,提到麥克魯漢對媒體和歷史的觀點,是從科技的無限可能衍生出來的「複合式」(Multiplicity),甚至是「萬象式」(Myriad)的未來:「像具萬花筒般展現目前媒體於未來繽紛萬千的

⁶ Borsok, T. K. & Higginbotham, N. (1991). Interactivity: What is it and what can it do for computer-based instruction?. Educational Technology, p. 11-17。

潛勢」。⁷新媒體藝術所衍伸的多元化可能，是促進新時代美學表現進一步發展的重要關鍵。當代新媒體藝術的發展逐漸從跨媒體走向藝術界域的跨越，在美術、音樂、文學、戲劇、科學間的對話累積經驗，對應時代變遷，整合視聽感官、時間、空間等的媒介也在這樣的趨勢中被強烈地展現，藝術家們以更具前瞻性的姿態，充分發揮跨領域跨媒體的溝通與資源發展，成為當代藝術發展的重要課題。⁸

就創作部分而言，對以科技媒體為主要創作內涵的藝術家來說，必須精擅於媒體技術，或仰賴技術團隊的支援，方能實踐藝術的創作。對科技的倚賴，容易導致作品為科技宰制的反效果，模糊或誇大了作品的本質。⁹而在科技媒體發展迅速的當下，科技的進化一波接著一波，人們早已習慣科技、數位及電光的感官刺激，藝術創作如何突破重圍，而不落入聲光特效的賣弄，又能緊捉住觀者的目光，確切地傳達藝術家的思想意念，的確是當今藝術創作者所要面臨的艱困議題。

就互動部分而言，在以互動為訴求的作品之中，觀者的地位提昇，做為一個獨特且別具意義的個體，以參與的方式達到交流的目的。當「互動」成為當代藝術被宣稱的特質之一，它同時卻也成為一個容易氾濫的字眼。藝術家、觀者與作品之間互動的願望，能夠以什麼樣的方式產生如何深刻的力量，都值得被進一步地檢驗思索。互動不是標語或口號，也不是將觀者視為被動體驗或者啟觸作品的無自覺之物。無論是遊戲狀態或者敞開精神感官之門的互動傾向，都說明了當代藝術開放且迷離的境況。¹⁰受科技及新興媒材盛行發展影響下，使藝術家對於跨藝界、跨媒體、跨文本、跨空間的跨領域創作模式，能以多元化姿態表達其創作思維，透過跨領域創作模式，重新轉譯與詮釋跨新美學時代的來臨。

⁷ 陸蓉之，《破現代藝術》(台北：藝術家出版社，2003)，頁 236。

⁸ 王品驊整理，〈新媒體藝術的未來性〉，《藝術家》，第 331 期，頁 350-353 (2002 年 12 月)。

⁹ 吳垠慧，《台灣當代美術大全媒材篇：科技與數位藝術》(台北：藝術家出版社，2003)，頁 149。

¹⁰ 張晴文，《台灣當代美術大全議題篇：遊戲·互動》(台北：藝術家出版社，2003)，頁 152。

第二節 跨領域創作特質與類型

本節探討「跨領域藝術」，由於跨領域藝術發展至今，包含的類型及藝術團體種類繁多，以下針對跨領域藝術的跨界整合特質及以多媒體舞蹈創作團體與作品、互動式跨領域創作團體與作品加以說明及分析。

一、跨界整合特質

藝術家以材料、媒介與環境為思索方向，沉溺在各種交互作用與相互結合的形式之中，已成為當今藝術創作的一種趨勢，而跨領域藝術的模糊關係，也使得它有更多的思維及火花不斷爆發且被期待。¹¹80年代起，整個世界吹起了一股跨界風，跨界、跨領域(Crossover, Cross-Field)成為國際時尚界、藝術界最流行的字眼；它不但代表兩個(或兩個以上)不同領域之間的密切合作，更強調兩者激盪出的新火花所誕生的新潮流、新美學。地球村時代的來臨，促進了文化之間的分享與交流，而隨著世界的腳步，跨界思維近年來也在台灣如旋風般地吹起。愈來愈多的藝術家和團體，不再侷限自己的創作於一特定領域，而將觸角伸入其他與自我特質抑或相近抑或相遠的範疇。從多元媒材的綜合、擴大運用，到與他領域的跨界合作，跨界的概念與創作，儼然在台灣的藝術界蔚為一股風尚。¹²跨領域藝術家陳俊明更指出：跨領域是一種態度，一種面對藝術、面對心與物的態度，它無法在形式上被歸類，以這種態度創作的作品是超越疆域的、反疆域的，亦即反對疆域下的固有專業規範。¹³

跨領域藝術創作，將成為未來藝術創作的主流。目前這樣的創作態勢仍持續發

¹¹ 黃茜芳，〈啟動跨領域藝術的動力：訪交通大學教授劉紀蕙〉，《典藏今藝術》，第138期，頁107（2004年3月）。

¹² 黃茜芳，〈1+1≥2？—淺談跨界（領域）藝術創作之理念與實踐〉，《藝術欣賞》，第3卷第4期，頁47（2007年8月）。

¹³ 陳俊明，〈論跨領域藝術的未來性〉，《新樂園藝術空間》，新樂園電子報第2期，http://www.slyart.com.tw/newsletter/2003/newfield_text/future_on_newfield.htm，(2008/05/29)。

醉中，像是多媒體裝置藝術與舞蹈表演的結合、電子音樂與戲劇表演的結合、舞蹈表演與 3D 電腦動畫影片、多媒體影像與流行服裝發表會的結合、音樂演唱會與互動式裝置藝術、戲劇表演與互動式電影結合…等，這些以跨領域創作形式呈現的作品，目前仍無法賦予其確切的創作名稱或定義。不過可以確定的是，跨領域合作及交流的創作形式，將成為未來藝術創作的權威。

二、多媒體舞蹈創作團體與作品

多媒體可以同時呈現多種感官訊息，使創作者的觀念、想法、感情能有更完整的思緒傳遞。「多媒體系統包含了所有能與電腦整合的傳播媒體，如文字和旁白(text & narration)，圖案和插畫(graphics & illustration)，靜態的照片(still photographs)，圖表和圖形(charts & graphs)，動畫和視訊(animation & video)，聲音和音樂(voice & music)，虛擬實境(virtual reality)。」¹⁴以多媒體表演的發展來看，本文以國內外代表性的團體為探討：「Nibroll」、「DV8」、「Post Theater」及「影舞集」四個跨領域藝術團體。

(一) Nibroll

「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。1997 成立至今，受各地邀演不斷，已成為日本舉足輕重及深受年青族群喜愛的表演藝術團體。2004 年〈Dry Flower〉(圖 2-7)是「Nibroll」其中一件著名作品，是利用電腦軟體將舞者舞姿的影像先作過處理，並與許多動物的剪影結合，呈現一個超現實手法的影片。在舞者演出的時候，這個影片將投影在舞台的布幕中，在強烈的視覺背景下，配合舞者激烈與誇張的肢體動作，這種氛圍，讓

¹⁴ 李賢輝，〈表演藝術的多媒體新樂園·多媒體網際科技對表演藝術的衝擊與影響〉，《科技與人文對話》(台北：雄師出版，1999)，頁 117。

人覺得不舒服、不平靜以及刺耳的感受，但這也是他們所要詮釋的衝突、失序、混亂及醜陋的肢體語言來表達他們對人性的批判本質。



圖 2-7：Nibroll，〈Dry Flower〉，2004。

圖片來源：<http://www.nibroll.com/>，(2008/06/06)。

(二) DV8

「DV8」其英文發音等同 Deviate(脫離、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·紐森(Lloyd Newson)以舞蹈作主要語言，傳達高敏感度的社會議題，對社會禁忌的揭發與批鬥特別感興趣，同時也明示與影像的密切關係，演出形式經常融合多媒體影像，透過舞者肢體的情緒張力，創造出詭譎的多媒體劇場幻境。

2005年〈Just for Show〉(圖 2-8)作品更大膽、批判性的探討社會以貌取人、誇示炫耀當道的時代，人們只重視「好看」(looking good)，卻忘了「做好人」(being good)的觀念，在此作品中，舞者們玩弄著美麗的服飾、舞動著美妙的身體與動作、幾近歇斯底里式的自我誇耀，強調著自己「幸福快樂的指數」，舞台上充滿奇異斑斕的3D光影旋迴變幻，舞者遊走其間，誇示炫耀的肢體動作如弓箭般地舒展扭動，後方一遍遍打著字幕 Show、Show、Show，五彩光譜不斷地打著舞台，舞者的身體成了另一個小舞台，隨著光影浮動的字幕而舞動著，影像與舞者的肢體相互交錯、切割，創造出「多媒體與肢體劇場」獨特魅力，這樣前衛的演出方式，不僅使表演層次更加豐富，也提供了新的藝術創作思維。



圖 2-8：DV8 Physical Theatre，〈Just for Show〉，2005。

圖片來源：<http://www.dv8.co.uk/stage/just.for.show/press.html>，(2008/06/06)。

(三) Post Theater

「Post Theater」由劇場編劇家馬克思·舒馬克(Max Schumacher)以及多媒體藝術設計師棚橋洋子(Hiroko Tanahashi)組成，「Post Theater」是一個跨領域的表演和裝置表演藝術團體，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，而是經常與當地的團隊以感應式電子裝置媒體，為當地做特定地域性的裝置作品。他們也認為投影技術並不是跨領域表演的全部，應該要結合更多裝置、互動性、劇場性以「故事」為出發點來做為一個跨領域藝術團體。

在「Post Theater」作品當中，他們所考慮的重點是如何「擺置」並讓觀眾可以融入他們所創造的跨領域組合裡。而影像為主的媒介也從來都不是用來裝飾，而是被當作另一個「表演者」，他們對於如何將錄像放在立體空間中產生「觸覺」效果感到興趣，因此，嘗試將影像投射在沙子、矽膠、氣球、餅乾、石菜花、桌子、百葉窗和其他的物體上，而這也為觀眾或現場演出者創造出不同形式的互動。如〈6 Feet Deeper〉(圖 2-9)作品，將投影機投射在沙地上，舞台地板全都是沙子，而舞者在舞台上藉由肢體及行走的足跡與投影影像互動，利用足跡、痕跡、軌跡來創作，真實的痕跡與虛擬的痕跡穿插在其中，呈現出後劇場概念的跨領域表現手法。



圖 2-9：Post Theater，〈6 Feet Deeper〉，2004。

圖片來源：http://www.posttheater.com/productions_6feetdeeper.htm，(2008/06/06)。

(四)影舞集

影像工作者陳瑤所成立「影舞集」又稱「影舞集表演印象團」的演出，從 2001 年的〈非愛情故事〉到 2003 年的〈@夢〉(圖 2-10)都與陳瑤進行了動畫影像舞蹈音樂的結合。〈@夢〉是一部結合表演藝術與多媒體動畫影像的舞蹈劇場作品，製作超過一倍長度的 3D 動畫結合電影、現場舞蹈、戲劇、音樂、多媒體特效，不僅創下台灣國內表演藝術舞台演出的創舉，在國際上亦是首創之大型多媒體劇場展演。

〈@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。



圖 2-10：影舞集，〈@夢〉，2003。

圖片來源：http://www.allmusic-mag.net/newsletter/am_010.htm(2008/06/20)。

三、互動式跨領域創作團體與作品

從數位科技發展以來，藝術家敏銳地採用新的互動科技媒材與觀眾溝通，又隨著相關技術的發展與成熟，使得互動藝術成為當今藝術重要的表現形式。因此，互動科技也漸漸成為舞團、劇場的新歡，不少作品常運用紅外線感應器及攝影機，將舞者身影肢態擷取或投射於螢幕上，形成對比、複語與更多視覺情感張力。以互動式跨領域創作來看，舉下列「Klaus Obermaier」、「16 [R]evolutions」、「Dumb Type」及「墨·舞」分四項作品與團體加以分析與討論。

(一) Klaus Obermaier

克勞斯·奧博曼爾(Klaus Obermaier)與電子藝術未來實驗室(Ars Electronica Futurelab)攜手合作(圖 2-11)，開發移動追蹤系統，是以攝影機及複雜的電腦視覺運算，把舞者移動時的輪廓或形狀，以去除背景的方式從背景中抽取出來，不斷更新的資訊作為肢體投影，以及定時計算速度、方向、衝力、體積等動力學，再把這些計算得到的數據資訊以動態的方式，編製成即時發出的投射影像，或直接回到舞者的肢體，或放大後成為背景的投影。這樣，準確同步的投影把整體擬真運動空間，化成現實，既同時是流動又堅實，延展又收縮，波動、屈曲、變形的抽象圖型，以回應舞者或影響舞者的動作。

2006 年他又更進一步的將舞者肢體結合 3D 虛擬實境，再度和電子藝術未來實驗室(Ars Electronica Futurelab)攜手打造〈Le Sacre du Printemps〉，〈Le Sacre du Printemps〉是一齣結合音樂會、舞蹈表演、科技互動的大型跨領域表演型式，也即將在 2009 年 3 月在台灣的國家音樂廳演出。〈Le Sacre du Printemps〉(圖 2-12)利用電腦軟體把舞者肢體的動態立即轉換成 3D 虛擬人物，在將舞者 3D 虛擬人物融合在 3D 虛擬空間的場景之中，再投影在舞台的布幕上，隨著音樂的律動、舞者肢體情感的抒發及結合 3D 虛擬空間的營造，使得音樂不在是唯一起點，而是由舞者肢體所完成。



圖 2-11：Klaus Obermaier，〈Apparition〉，2004。

圖片來源：<http://www.exile.at/apparition/>，(2008/06/06)。

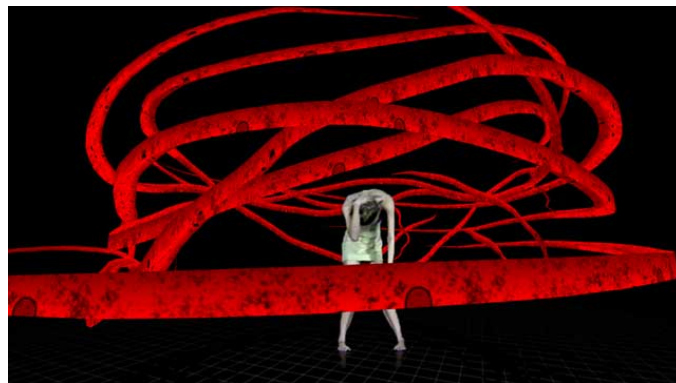


圖 2-12：Klaus Obermaier，〈Le Sacre du Printemps〉，2006。

圖片來源：<http://www.exile.at/sacre/index.html>，(2008/06/06)。

(二)16 [R]evolutions

「Troika Ranch」1980年由編舞家丹·史塔皮羅(Dawn Stoppiello)和多媒體藝術家馬克·肯尼羅(Mark Coniglio)在加州藝術中心所組成。2006年〈16 [R]evolutions〉的作品，〈16 [R]evolutions〉(圖 2-13)應該看成是 Re-evolution，重新演化；討論人類文明理智與內在獸性之間的掙扎。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，典型的 effects 是呈現出舞者、舞者於舞台背景上的剪影、舞者對舞台背景造成影響(或看得見或看不見的)化身三者並立。



圖 2-13：Troika Ranch，〈16 [R]evolutions〉，2006。

圖片來源：<http://www.troikaranch.org/gallery-16revs01.html>，(2008/06/06)。

(三)Dumb Type

「Dumb Type」的核心成員多半來自日本京都藝術大學，其中多人主修美術與建築，也因此他們的作品造型風格強烈。由於以視覺藝術的創作角度出發，「Dumb Type」作品不只是一個多媒體展覽形式，也融合了表演、裝置、音樂、建築等多元領域的表現，其作品雖然經常以劇院為發表平台，但這種充滿當代藝術特質的表現手法在主流評論上仍被納入當代藝術的範疇。

〈Voyage〉2002年所發表的作品(圖 2-14)，作品主要在表達「失去方向性，不知身在何方」的一種旅人的迷失感，利用雪山、樹影、草原、海洋和飛行圖等一幅幅的影像，搭配電子聲響，也運用聲音、影像及燈光特質，在完全素淨的舞台上，舞台的地板是鏡面，倒映著舞台上發生的一切，包括舞者的肢體動作，以及投影機投射出的影像畫面及燈光效果，因為鏡面的倒映讓整個舞台展現了虛與實的風貌，也帶領觀眾進入心靈世界的旅程。

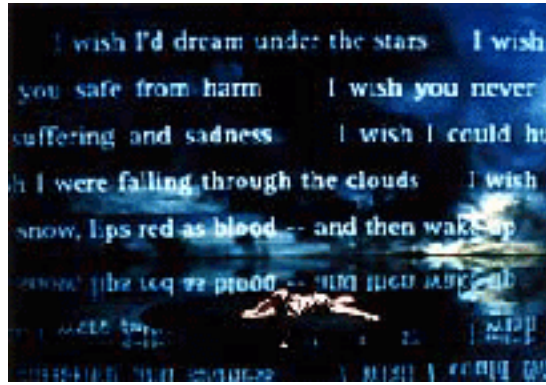


圖 2-14：Dumb Type，〈Voyage〉，2002。

圖片來源：<http://dumbtype.com/>，(2008/05/31)。

(四)墨·舞

在 2007 年上海電子藝術節的「感·動」新視覺電子音樂會，可謂藝術與科技的一大饗宴。由上海音樂學院、中國美術學院、奧地利 Ars Electronica 林茲、青島新媒體藝術、上海昆劇團跨領域合作。上海音樂學院音樂工程系副主任陳強斌指出：「感·動」新視覺電子音樂會圍繞中國民間音樂文化傳統、文人音樂文化傳統、中國古代自然和諧的哲學理念，以「節奏」作為貫穿整體結構的主線，逐步導入中華民族特有的節奏和韻律，以耳目一新的形式，突破傳統架構，使其成為一部深具民族文化底蘊、又具有當代都市氣息的藝術作品。「動·感」開幕式的作品由〈楔子〉和〈律·動〉、〈墨·舞〉、〈腔·行〉、〈聲·合〉四幕組成。其中〈墨·舞〉(圖 2-15)作品此作品同樣地，運用到紅外線感應及動作補捉技術，採取投影投在舞台地板上和舞者互動，當舞者身體移動時，舞台地面上的投影畫面，會立即出現水波漣漪效果。



圖 2-15：青島新媒體藝術，〈墨·舞〉，2007。

圖片來源：<http://www.shearts.org/earths/node24/node31/node33/u1a178.html>，(2008/06/06)。

以上敘述多位藝術家的跨領域創作，打破了以往創作的習慣及邏輯思考，並讓思維遊歷各種議題，找尋著力點，迸發豐沛的創作能量，完成大膽新穎的作品，跨領域的精神流竄其中，作品令人驚艷也令人讚賞。他們的行動豐富了「當代跨領域藝術」的內涵，同時也埋下了種子，讓後續的發展得以有機會破土萌生。而「跨領域藝術」未來的走向為何？由於每件作品及藝術表現都是有差異的，空間與資源也都是會變動的，因此在創作者眼中，「跨領域藝術」是不停變化的，每一次的時空轉換就會有不一樣的風貌出現。或許，我們永遠不需去定位「跨領域藝術」，也不需費心擔憂其未來的發展為何，因為，我們永遠都在流動，永遠都會在不經意的動作中，發現驚喜。

第三節 中國女書

本節探討「中國女書」，女書蘊藏著豐富的女性獨特經驗，迄今是世上唯一的女性秘密文字，這種文字已有百年歷史，因此研究乃根據女書學者宮哲兵、趙麗明等相關文獻資料，作進一步的整理及歸納，以下就中國女書的發展歷程、女書的內容結構及女書的傳授模式加以說明及分析。

一、女書的發展歷程

「女書」又名江永女書，一種獨特的漢語書寫系統，也是世界上發現唯一的女性文字，起源於中國南部湖南省的江永縣，在中國湖南省江永縣及其毗鄰的道縣、江華瑤族自治縣的大瑤山和廣西部分地區的婦女之間流行、傳承的神秘文字。江永縣婦女創造了史無前例的女性專用文字來秘密通訊，所形成之獨特文化現象備受世人矚目，書寫內容多在訴說婦女的苦情，怨歎世道不平。江永婦女以女性視角出發，透過自發性書寫過程創造了「女書」，透過女書的交流和娛樂，抒發了女性內心的真實情感，表達了女性豐富的感悟與追求。

(一)女書之發現

1982年在湖南省江永縣發現了女書，在80年代以前，學術界及傳播媒體界並無女書之研究與相關新聞報導。直至80年代初期，宮哲兵先生正在進行湖南省江華瑤族自治縣民族文化調查，於調查期間聽聞江永縣消江鄉白水村一帶有婦女以秘密文字通訊，引發其探究動機，進一步與江永縣當地女書發掘鼓周碩沂先生合作，在上江墟鄉一帶，女書作品主要流行之中心區域，進行實地考察，其相關調查成果，發表於1983年於《中南民族學報》，由宮哲兵寫成〈關於一種特殊文字的調查報告〉一文，隨即引起國內、外學術界對女書研究產生極大興趣。自此，隨著相繼之調查研究與陸續之專文發表，女書文化從邊陲地區逐漸嶄露頭角。其相關研究不但獲得

學術界之重視與肯定，更以「文化深山裡的野玫瑰」¹⁵、「人類文明史上第一批婦女專用文字」¹⁶、「世界上唯一的女性文字」¹⁷等美譽，成為國際學術界的焦點話題。

(二)女書之起源

關於女書文字的起源，根據維奇百科的整理¹⁸，有不同的說法：1.有人根據當地婦女賽祠的花山廟興起在清代中期，結合目前發現最早的「女書」實物，推測「女書」起源於明末清初。2.有人以「女書」中存在與壯、瑤等民族織錦上的編織符號類同的字元為據，認為「女字的構成源於百越記事符號」。3.有人根據「女書」中大量與出土刻劃符號、彩陶圖案相類似的字元，認為其起源的時間、空間可追溯到新石器時代的仰韶文化，形成於秦始皇統一中國文字之後。4.有人依據「女書」文字與原始古夷文的基本筆劃，造字法類同，認為它是舜帝時代的官方文字。5.有人根據甲骨文和金文借字在「女書」字彙明顯存在的特徵。認為女書是一種與甲骨文有密切關係的商代古文字的變種。6.也有人認為現代「女書」是古越文字的子遺和演變。這觀點認為：象形字、會意字是文字體系中最早產生的文化現象，是文字創造者所處生活環境和社會文化的直接反映。這是根據「女書」象形字、會意字構成中反映的文身習俗、「杆欄」住宅建築特色、稻作文化及鳥圖騰文化現象來判斷的。

在宮哲兵編著《女書-世界唯一的女性文字》一書中也歸納出三種不同版本，1.女妃造字：古時江永縣有一美女被選進宮，為此她要遠離至愛及友朋，之後又受皇帝冷落，滿腹憂傷，又感在宮中苦無傾訴對象。她就依據從前在家鄉的紡織、女紅圖案創造了一種秘密文字，委託人帶回家鄉並轉告家鄉結拜姐妹要用土話去讀字，

¹⁵ 周有光，〈文書-文化深山裡的野玫瑰〉，《群言雜誌》，第9期，1991年9月文章標題。

¹⁶ 鄒建軍，〈深閨裡的字謎-大陸女書專家謝志民訪問記〉，《聯合報副刊》，第47版，1992年5月10日。

¹⁷ 宮哲兵編著，《女書-世界唯一的女性文字》(台北：婦女新知基金會，1991)，書目標題。

¹⁸ 維奇百科，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%A5%B3%E6%9B%B8&variant=zh-tw>，(2009/05/29)

始能明白字背後的意思。2.盤巧造字：傳說以前在江永縣有位叫盤巧的姑娘，她擅長唱歌、紡織、又喜歡廣結姐妹。有一年，她上山砍柴時給道州官府獵隊抓走，被關在道州城關。她就用自己熟識的紡織、女紅圖案畫在信上，將信藏在獵狗身上傳回家中。姐妹用土話讀出圖案，這些親人就營救她出來，以後藉著這種圖案創造了文字，在當地女性間流傳開去。3.九斤姑娘造字：古時江永縣有位生下來時有九斤重的姑娘，她愛唱歌，又精通紡織及女紅圖案。九斤姑娘與同村婦女感情甚深，大家要寫信，又不懂漢字，憑著姑娘她的聰明，巧妙地運用姐妹們的紡織、及女紅圖案創造了這種文字。

但至今最早能見到的是太平天國(清朝咸豐年間)發行的「雕母錢」，出自於1931年《湖南各縣調查筆記》上記載，而1995年《揚子晚報》刊登了民間收藏家馮京三的一篇文章《太平天國女書文字錢》。這枚雕母錢是太平天國的青銅幣(圖 2-16)，幣正面有四個楷書中文字“天國聖寶”，其“天”字上橫長，“國”字中以“王”代“或”，“寶”字(繁體)中以“爾”代“缶”，這是太平天國用字的習慣，也是其貨幣銘文通例，“聖寶”則為區別以往“通寶”之稱，均符合太平天國貨幣制度款式，幣背面有兩個隸書中文字“炎壹”二字。幣的左右兩邊為女書文字，右邊四個字是“天下婦女”，左邊四個字是“姊妹一家”¹⁹。這一實證將女書流傳盛行的時期由清末民初往前推進了近百年。



圖 2-16：雕母錢。

圖片來源：<http://rwxy.tsinghua.edu.cn/nvshu/history/headstream.htm>，(2008/07/05)。

¹⁹ 永洲政府網，<http://2006.yzcity.gov.cn/col12/col77/article.html?Id=32763>，(2009/05/29)。

二、女書的內容結構

女書從文字書寫、閱讀形式，乃至創作風格均極為特別，與漢字不同。整體而言，女性運用女字書寫生活，作品以七言詩歌為主，可供閱讀、吟唱，創作者多為不識漢字，社會地位較低的鄉間農婦。以下將從女書之內容、女書之文字分別敘述。

(一)女書之內容

女書作品之創作者皆為女性，其創作手法有原創、記錄、翻譯三種主要類型。原創類型，是指女書作品多為女子自己書寫日常生活之見聞、抒發喜怒哀樂之情緒，如《女書集成》中的〈胡池珠訴苦書〉(圖 2-17)、〈賀三朝書〉、〈自傳訴苦歌〉、〈結交老同歌〉、〈書信〉等均屬之；記錄類型，多為記載流傳於民間之民歌、兒歌、謎語、民俗文化等文學，如《女書集成》中的〈民歌〉、〈謎語〉等屬之；翻譯類型，則指將社會上流傳的漢文唱本，重新以女書詞彙加以呈現，或以女字抄寫一些唐詩、宋詞，如《女書集成》中的〈翻譯作品〉。

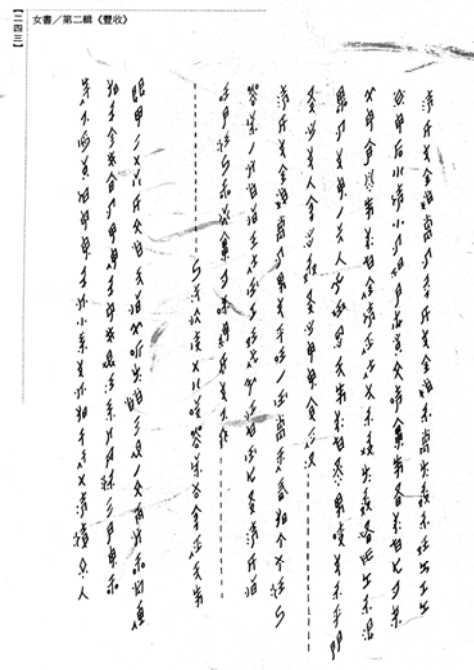


圖 2-17：胡池珠訴苦書。

圖片來源：高銀仙、義年華、胡池珠著，宮哲兵編著，《女書-世界唯一的女性文字》(台北：婦女新知基金會，1991)。

女書作品之內容主要在傾訴苦情，趙麗明教授更直接指「女書美學基調是苦情文學」²⁰，在部分哀怨悲苦的女書作品外，亦有許多充滿智慧、直率、熱情的女書民歌，兩者之間形成了顯明的對比。而近代女書的作品，如 1999 年楊躍青在加拿大國家電影局資助下，制作〈女書—中國婦女的隱密文字〉(Nu Shu: A Hidden Language of Women in China) (圖 2-18)以紀錄片的形式呈現中國女性悲苦的人生命運，紀錄片在講述湖南省江永縣流傳著世間所僅有的女性文字和它的傳人們的故事。及 2007 年〈女書〉(HerStory)(圖 2-19)由香港城市當代舞團及編舞家黎海寧所創作，以「女人寫書，書寫女人」為靈感，描述在封建社會，湖南省江永縣的姑娘們以一折紙扇、一巾紅布，沾染著一腔愁苦的淚水，寫成秀麗飄逸的獨特文字—女書，引領舞者游走於書與非書之間，在女書瀕臨絕跡的年代，重新解開古今女性心中的祕密。



圖 2-18：楊躍青，〈女書—中國婦女的隱密文字〉，1999。

圖片來源：<http://www.wmm.com/filmcatalog/pages/c473.shtml>，(2009/01/28)。



圖 2-19：香港城市當代舞團，〈女書〉，2007。

圖片來源：<http://elab.ic.hk/herstory>，(2009/01/28)。

²⁰ 趙麗明，《女書與女書文化》(北京：北京清華大學，1995年8月)，頁104。

(二)女書之文字

女書作品之書寫形式，筆畫多粗細一致，近似刻寫，所呈現如刀刻文字般之犀利風格較為明顯，因此推測女書早期之書寫工具應屬於「硬筆類型」，如劈成細薄的「長竹篾」，或將木柴削尖作成的「棍子筆」。而 1949 年後期女書的傳人們也逐漸以毛筆取代傳統中由生活取材之書寫工具，以「軟筆類型」書寫居多，則使女書筆畫肥瘦不均，從字體外型觀之，顯得較為柔弱，女書特有之斜菱形字體風格不易彰顯。²¹

此外，女性為求書寫之私密傳信，不欲他人一視即知，不為男子所識破，故變化漢字以使用，甚至重新造字。而在書寫的過程為求隱密性，女書作品多斜置膝上偷偷書寫，甚至刻意將文字傾斜，並加以變化。從女書物件(如：紙、扇、帕、花帶、布面書)與女書書寫工具(如：竹篾、木棍、繡花針)所呈現之多元化可發現，無論是何種書寫模式之搭配運用，女書作品都在有意、無意間，呈現出獨特的女性審美觀。

廣義的女書可泛指物件，如紙(圖 2-20)、扇(圖 2-21)、三朝書(圖 2-22)、巾帕(圖 2-23)、花帶(圖 2-24)、八寶被等、作品內容包括宗教祭祀、婚嫁習俗、女性交友結拜、訴苦、立傳、敘史、記事等及文字；而狹義女書，則專指女性所書寫的文字，一般稱為「女字」。其字體小巧，筆畫纖細，如蚊足、蟻肢之字形特徵，又稱其為「蚊形字」、「蚊腳字」、「蚊蟻字」²²，如今學界則多統稱其為「女字」，以強調其為女性專用之文字。

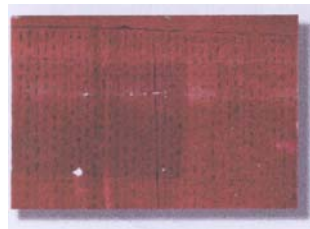


圖 2-20：女書紙。

圖片來源：陳韻如，《女字研究》，中國文化大學中國文學研究所碩士論文，2002。

²¹ 陳韻如，《女字研究》，中國文化大學中國文學研究所碩士論文，2002，頁 47。

²² 趙麗明，《中國女書集成》(北京：北京清華大學，1992 年 3 月)，頁 10。



圖 2-21：女書扇。

圖片來源：<http://rwxy.tsinghua.edu.cn/nvshu/history/headstream.htm>，(2008/07/05)。



圖 2-22：女書三朝書。

圖片來源：陳韻如，《女字研究》，中國文化大學中國文學研究所碩士論文，2002。



圖 2-23：女書巾帕。

圖片來源：<http://www.cnnvshu.com/Shop/o1/200808/6.html>，(2008/07/05)。



圖 2-24：女書花帶。

圖片來源：http://rwxy.tsinghua.edu.cn/nvshu/history/custom_5.htm，(2008/07/05)。

女書之文體結構，以詩歌為主，形式又可分為五言、七言、五言間七言、七言間五言與長短句等，其中以七言最為普遍。女書之行文款式多為連寫，一書到底，不分章節段落，無標點符號，以當地方言發音，詩歌亦不講究平仄、對仗，不限制格律、押韻，多以淺顯易懂的通俗口語為之，語詞通暢，韻律和諧，其自然質樸，帶有濃厚地方色彩的風格，頗具民間文學特質。值得一提的是女書雖有基本的書寫模式，但閱讀女書作品卻是用「歌唱」的方式，在江永一帶的婦女，雖然非人人能識、能寫女書，但卻幾乎人人皆能唱，婦女們透過女歌傳唱女書，形成一種別具特色的女書文化。²³

三、女書的傳受模式

女書作品通常流傳不廣，多數僅傳兩代人，因女書作品內容多屬女性私密，且傾向為訴苦情之文章相關。江永一帶的婦女們，透過女書抒發自己苦難的經歷，透過女書結拜姊妹交流思想感情，她們悲哀時相互慰藉，喜慶時彼此祝賀。她們以此來訴說連對父母、丈夫也不輕易啟齒的話，然而每代人有每代人之歷史，每個人有每個人之經歷，女書作品內容多圍繞在女性日常生活之見聞感觸，或是對自己淒涼身世之真實記述，藉由「寫自己、唱自己」的形式，使得女書一但寫成後，便成為書寫人意義非凡的終身珍寶。

事實上，女書由婦女代代傳授得以流行，可是女書作品卻很難代代相傳，因當地婦女信奉靈魂不滅的觀念，相信死後靈魂仍可在陰間繼續與女書相伴，便囑咐子女親人，將自己所有的女書焚化，以便自己在陰間可以繼續讀紙讀扇。例如 1976 年胡慈珠去世時，她的結拜姊妹高銀仙等人，在送葬時就曾遵照她的臨終囑咐，將她生前珍藏的幾十本女書都燒了。²⁴1991 年義年華去世時，陪葬女書近半尺厚。²⁵人死

²³ 同上註，頁 46。

²⁴ 趙麗明、宮哲兵，《女書-一個驚人的發現》(武昌：華中師範大學出版，1991 年 8 月)，頁 26。

²⁵ 趙麗明主編、周碩沂譯注，《女書集成》(北京：北京清華大學出版，1992 年 3 月)，頁 19。

書亡難解的情結，造成了女書流傳不廣的命運，女書作品伴隨著主人而生，亦隨著主人而亡。

女書的傳習沒有專門的學校及學堂，一般是在做姑娘的時候先由母親或其他女性長輩教會一部份的單字，然後在讀紙、讀扇的活動過程中進一步提高水平。多數人可以達到看字認讀的水平，只有少數人可運用女書創作和改寫漢字的韻文。女書的傳授模式，約有下列二種：

(一)以老傳少、家傳親教

女書傳授多來自上一代之直系血親或旁系近親。即於女性少女時期，便由家族內之女性長輩，進行女書之傳承工作。如高銀仙(1902-1990)自稱在未出嫁前，跟母親學會了女書²⁶、義年華(1907-1991)母親早逝，由孀娘教授女書²⁷，她在〈要問女書何處來〉中，即有「讀書之時沒年紀，叔娘教我讀女書」²⁸一語，年老後，她們倆亦打算將女書傳授給自己的孫女。

(二)結交姊妹、參加聚會

當地婦女藉由結交，凝聚成小型的婦女社群，在原有的學習基礎上，進一步地互相砥礪，傳習女書。學習的模式通常以結拜姊妹當中精通女書的婦女為主要核心，以聽讀一句，跟念一句，逐一辨認女書文字的方式學習，直到完全掌握為止。如高銀仙即言：「我就開身苦家女，不得開蒙入學堂，姑娘姊妹全靠我……」²⁹。女書以書信互通有無之社交媒介形式，亦構成「以書為盟，以文會友」之學習情境，提供婦女練習女字、創作女文，進而提高婦女們創作女書的程度。

²⁶ 宮哲兵編著，《女書-世界唯一的女性文字》(台北：婦女新知基金會，1991)，頁 20。

²⁷ 趙麗明，《女書與女書文化》(北京：北京清華大學，1995 年 8 月)，頁 16。

²⁸ 趙麗明主編、周碩沂譯注，《女書集成》(北京：北京清華大學出版，1992 年 3 月)，頁 869。

²⁹ 同註 37，頁 515。

每逢「女子鬥牛節」³⁰、「女子吹涼節」³¹等專屬於女性之特殊節慶，或遇婚嫁喜慶、置辦喪事等時間，皆為女性參加聚會，傳習女書的大好時機。婦女們運用交流紡織、刺繡的機會，齊聚於農家的堂前、院子吟唱女書，這種自唱自娛的活動，多透過「讀紙」、「讀扇」、「讀帕」等女性物件進行，且其活動內容深具娛樂價值，寓教於樂的效果成為學習女書絕佳的模式。

四、小結

由於上述根據女書的發展歷程、女書的內容結構及女書的傳授模式，可得知女書是由女人創製，並且依靠女人傳給女人的單性傳遞得以在湖南省江永縣流傳。當地的女性借助書寫而創造了女書，透過書寫建構一個自由自在、美好和諧的女性王國，在這王國裡，女性可以盡情放縱自己的思緒，表達內心的喜怒哀樂，展現女人的聰明才智，寫出女人的感悟與希望。女書的創作者運用生動的筆觸、直觀的言語，再現出女性細膩的情感變化、獨特的內在感受，書寫出女性對純真的友情、純潔的愛情和濃濃的親情的渴望與追求，向人們傳達了女性對美好生活的熱愛，刻畫出女性對人生、對生命的深切體悟和真摯情感。女書作品，即是當時女人的人生歷史再現，也是女人一生悲情的寫照，更是一部女人心路史。

³⁰ 傳說農曆四月初八為牛的生日，由於上江墟鄉一帶有敬狗惡牛之風俗，而養牛者多為女子，故只有女子在這天過節，男子不過，又可稱為「女兒節」、「姑娘節」。在這天，未出嫁的姑娘和沒生孩子的新婚婦女聚在一起歡唱，傳習女書。

³¹ 農曆六月至七月上旬是上江墟鄉一帶，天氣最為炎熱之際，未婚和新婚未久之女子多相邀聚集到涼爽舒適之人家吹涼度暑，並藉由交流女紅之經驗，傳習女書。

第三章 創作理念與方法

本創作〈非墨之舞〉著重於多媒體影像與舞蹈的結合之跨領域創作，本章將從作者過往作品從行為表演到跨領域的結合，透過女性書寫及水墨意象的影像，延伸出本創作企圖去除偉大的美學觀念、刮除及抹去父權導向社會即有的框架，並分析創作內容與表現方法。

第一節 創作理念

一、歷年相關作品之理念探討

身體作為一個實存的載體，書寫著女性心理經驗；身體作為一個再現的場域，書寫著社會文化的烙印，尤其是父權社會施加於女性身體上的種種不平等規訓。作者在 2007 到 2008 年間，曾多次嘗試以身體行為與表演的方式，表達個人自身痛苦的回憶及經驗，再更進一步結合舞者肢體書寫意象，形塑出女性主體意識的真實樣貌，以下將分述〈兒戲〉(Play)和〈無盡〉(Unlimited)二個作品之相關理念。

(一) 〈兒戲〉(Play)

作者在 2007 年間作品〈兒戲〉(Play)，以單頻道錄影的方式拍攝作者本身，記憶以「倒轉」的方式進行，不斷將以前痛苦的回憶倒轉及重播在我心裡。以較反諷、嘲弄及阿 Q 精神的手法來調侃自身的感受，在面對「自我」這個對象的過程中，處理「自我」的感受及如何表達，這白色的場域裡我與空間在玩耍，不停地玩弄、揮舞著用來療傷及擦拭傷口的衛生紙，重新思考回憶與我的關係，如果說「黑盒子」是「飛航記錄器」，它能夠記錄意外發生前一段時間，駕駛艙與塔台的通話記錄以及飛機的航行資料，那「白色場域」是「記憶儲存間」，以同一種角度、同一種模

式喚起曾經流逝不美好的童年回憶，一切的回憶在這白色場域中不停來回、跳躍、舞動及遊走在現實和想像空間裡，似乎也找到屬於自我回憶及療傷的方式，來面對這揮之不去的童年記憶。(如圖 3-1、3-2)



圖 3-1：陳韻如，〈兒戲〉(Play) 創作擷圖一，2007。



圖 3-2：陳韻如，〈兒戲〉(Play) 創作擷圖二，2007。

(二) 〈無盡〉(Unlimited)

2008年自從參與指導教授林珮淳老師及楊桂娟老師的「跨領域藝術課程」，透過不同領域的相互激盪、跨領域藝術作品討論、分享及實作，促使作者從不同層面去思考跨領域藝術作品，多人的跨領域合作逐漸取代個體創作，而藝術不再侷限於探索自我發揮的創作形式上，開始轉變為多人探索主體延伸創作的概念。〈無盡〉(Unlimited) 是一個結合多媒體影像、實驗聲音、舞蹈的跨領域創作，以錄影及攝影的方式紀錄作者本身生活中的片段，以黑白、抽象、有速度感片段的方式來呈現影像。使用數學裡「 ∞ 」符號為主體概念，延伸出生命的議題，來詮釋人生就是一直不斷地前進及輪迴，由不同片段式的記憶所組合而成，再利用剪輯和聲音製作軟體合成為如夢境般無止盡循環的影像。(如圖 3-3、3-4)



圖 3-3：陳韻如，〈無盡〉(Unlimited) 創作擷圖一，2008。



圖 3-4：陳韻如，〈無盡〉(Unlimited) 創作擷圖二，2008。

二、〈非墨之舞〉之創作理念探討

本創作〈非墨之舞〉由創作者個人經驗感受出發，以女性經驗的概念，書寫著自我內在情感的自覺；以肢體的詮釋，書寫著傳統社會與文化的烙印，及舞者透過互動機制來去除及擦掉過去既有的傳統束縛，以下將分四部份探討：女性經驗之抒發、女性書寫與主體自覺、日記與女書之關係，以及自我書寫與獨白。

（一）女性經驗之抒發

侯宜人所言：「女性藝術來自女性之知覺與經驗，它展現了女性經驗的特殊性。」

³²本創作〈非墨之舞〉是透過創作者個人女性經驗抒發，藉由女性身體書寫行為與表演，將自身情感宣洩而出。由於創作者早期生活在一個動盪不安的家庭，在成長過程中，常受到因貧窮所帶來即將瀕臨破碎及充滿火爆氛圍的家庭生活，隨著時間地洗滌，早期令人害怕、惶恐的生活已不在，但無形中陰影早累積在自我意識裡，強烈的記憶一直想透過創作來詮釋女性自我的經驗，以逐漸釋放自身的陰影。

從 70 年代以來，「女性主體自覺」一直是後現代主義、社會、政治、哲學理論學者，甚至是藝術家們討論的母題。而女性主體自覺的領悟，呈現了由女性視角出發的主體經驗，使女性開始反思、自覺到釐清自我身份認同與重新建構女性存在價值的意義，企圖反動即有規訓及形塑出女性獨有的經驗與主體意識，成為本創作〈非墨之舞〉在探索自我經驗時的養份。

同樣地，女性藝術家也試圖另覓不同的路徑，去找尋、開創屬於女性藝術的表現方式。當女性主義與藝術遇合時，女性主義則提供了藝術豐富的土壤，使當代女性藝術在多元化社會裡，經由女性獨特的主體經驗，結合語言、文字、生理及心理等諸多要素轉化為藝術，以一種形象、一種觀念、一種記敘女性重要的主題性，赤裸地展現出女性自覺及獨有的特質。

³² 侯宜人著，〈女性創作的力量、類治癒網路的傳奇〉，《女性創作的力量》(台北：探索文化，1995) 頁 19。

(二) 女性書寫與主體自覺

本創作〈非墨之舞〉延續創作者過去作品〈兒戲〉(Play)與〈無盡〉(Unlimited)，以個人經驗感受，表達對女性肢體書寫意象，以及企圖激發女性主體自覺、反動社會與文化即有體制的理念。女性主義作家海倫·西蘇 (Helene Cixous) 提出「陰性書寫」的觀念，這是專指一種打破既定的語言、文法結構與字意的女性反動，她指出：「女性必須透過她們的身體書寫，她們必須自創堅韌的語言可以摧毀隔閡、階級、辭令與規定規範，她們必須淹蓋、克服、超越最終的沈默論述，包括在我們發出『沈默』這個字的音時嘲弄我們的那個論述。」³³及克莉朱蒂娃 (Julia Kristeva) 〈婦女的時間〉提出：「不管婦女作家的這些近作的結果怎麼模糊，徵兆卻是婦女正在寫作，空氣因盡充滿期盼而顯得沉重，這一期盼是：她們將寫出什麼新東西。」³⁴同樣地，在藝術、語言、文字幾乎全面性屬於男性的歷史下，女性必須書寫自己的歷史、必須強調主體自覺和主體定義，世界將改變，女性真實主體也將因而展現。

本創作，藉由了解女性經驗如何形構主體自覺，以個人成長背景回顧與主體經驗為敘述，在動畫影像上，以搖曳樹枝的陰影及如刺繡動作般地黑色線條意涵，輸出書寫著「女字」、「女書」，表達傳統女性被定型、被規訓的狀態。而在舞蹈上，藉由舞者女性身體詮釋「她」、「她們」與「我」、「我們」之女性主體自覺意象，象徵欲衝破主體束縛與去除內心的壓抑。

³³ Pam Meecham & Julie Sheidon 著，王秀滿譯，《現代藝術批判》(台北：韋伯出版，2003)，頁 286。

³⁴ 克莉絲蒂娃 (Julia Kristeva) 著，程巍譯，〈婦女的時間〉，《當代女性主義文學批評》(北京：北京大學，1992)，頁 366。

(三) 日記與女書之關係

創作者一直有書寫日記的習慣，「日記」記錄著創作者每日的故事，記載著生命中最赤裸的章句，透過每天不斷地書寫行為，成功地將自身情感移情到字裡行間裡，甚至在如落淚般文字中找到自我，創作者也曾經與好友「交換日記」、「秘密通訊」的方式長達一年之久，這期間彼此以最私密、最坦誠的言語分享自身經驗，藉由書寫抒發彼此壓抑的心靈，也從中找到生存的力量。本創作〈非墨之舞〉以日記般書寫著創作者的經驗，透過與舞者情感上的交流，企圖找到我們的認同，我們的歸屬，也書寫屬於我們的歷史。

在歷史上，不識字的江永縣婦女創造了史無前例的女性文字來秘密通訊，書寫內容多在訴說婦女的苦情，怨歎世道不平。「女書」(如圖 3-5)從歷史的塵埃被發掘以後，引起了世界各國的重視，它用歌謠、文字等形式記載了女性的生活場景和情感世界，也是世界上唯一的女性文字。法國女學者芭芭拉(Barbara)說：「女書是女人的聖經！真想不到在地球上某個角落還有一種只供婦女使用的文字。」美國著名學者哈里·諾曼(Harry Norman)也同樣讚嘆：「這是世界最令人驚奇的發現之一。」³⁵女書作為一種特殊的文字載體，作為一種獨特的文化現象，彰顯著一種女性精神魅力，那就是女性在創造、承傳、使用、發展女書過程所體現出來的自尊、自強和創造精神及團結互助的博大情懷。³⁶



圖 3-5：女書。

圖片來源：高銀仙、義年華、胡池珠著，宮哲兵編著，《女書-世界唯一的女性文字》(台北：婦女新知基金會，1991)。

³⁵ 嚴農，〈神奇的女書〉，《歷史月刊》，第 205 期，2005，頁 124-125。

³⁶ 彭陽，〈女書：瑤族女性心理需求時一面鏡子—需要層次理論視角下的女書〉，《船山學刊》，第 3 期，2008，頁 52-55。

女書的基本字有 1000 個左右，最常用的約 600 個。女書的字體是一種由右向左略有傾斜的菱形修長字體，右上角是全字的最高點，左下角是全字的最低點。基本筆畫有左弧、右弧、左斜、右斜、點、豎、圓圈五種，當地婦女稱這種文字為「長腳蚊字」或者「螞蟻文字」。它的行款是由上至下，從右到左，其筆畫線條纖細秀麗、自由飄逸，排列整齊美觀，所有篇章均無標題，無標點，不分章節段落，一書到底，吟唱時運用音高、音強和停頓構成詩的節律。³⁷

女書，不僅是江永的，也是世界的；不僅是女人的，也是人類的。江永女書通過獨特的符號和形式呈現了女性獨有的情感世界。通過女書的書寫和訴說，反映了女性視角中的生活世界；通過女書的交流和娛樂，抒發了她們內心的真實情感。透過女書中所反映的生活世界、情感世界，我們可以看到江永女性在生活、情感世界中的主體意識，是我們了早期女性心理最為直接的材料。³⁸

「女書」，反映了女性婚姻家庭、生產勞動、文化娛樂、女紅藝術、風俗習慣、祭祀史詩等多側面的生活場景。透過以書會友、以書傳情，結交友情、表達愛情、傳遞親情，女書成為女人情感世界中奔流不息的河及也是一首以生命書寫的女性苦情詩和血淚史，本創作〈非墨之舞〉如同一本女人的日記，書寫著女性的情感生活，擷取女書詩句及字體意涵，以肢體與影像的對話，藉以反射我和我們的女性經驗，讓自我沉默壓抑的心靈得以彰顯、得以找到出口。

³⁷ 高銀仙、義年華、胡池珠著，宮哲兵編著，《女書-世界唯一的女性文字》(台北：婦女新知基金會，1991)，頁 33-34。

³⁸ 易葉舟，〈江永女書：唯一的女性文字〉，《現代快報》，第 A15 版，2008/12 月。

(四) 自我書寫與獨白

美國女藝評家露西·李帕 (Lucy R. Lippard) 說：「如果藝術來自內在，那麼男女經驗不同，所呈現的藝術必然不同，而如果這些『不同』不呈現於女性藝術中，必然是某種壓抑。」³⁹本創作〈非墨之舞〉是以本身女性特質與經驗為出發，希冀經由自我表白與探索的過程，將自身面對回憶、時間與生命的內心獨白轉化為創作形式來詮釋，並當作抒發自我壓抑與情緒的出口。

〈非墨之舞〉是一部結合具有東方意象的 2D、3D 動畫所進行的影像創作，藉此表達處在傳統社會與開放文明的過渡時期中，身為女性所受的文化制約與規訓議題。在創作中以抽象表現的非敘述性結構為主，主要陳述自我感受與心理層面的獨白，藉由抽象的文化符碼，即東方亦現代的聲音及即興舞蹈相互的組構，傳達出具表情與生命力的寫意特性，作者即以自身經驗的詮釋，反射女性問題觀點。

³⁹ 傅嘉琿，〈袋子與子宮·管子與陽具：談女性藝術與女性意象〉，《雄獅美術》，第 253 期，1992 年，頁 105。

第二節 創作方法

〈非墨之舞〉是一件結合多媒體影像、互動感應裝置與舞蹈表演的跨領域作品，應用舞者以身體書寫臨摹方式，配合多媒體影像及互動感應裝置進行互動，討論影像與肢體相互呈現的關係，建塑出交融了女性身體書寫的東方意境之美，以下將分析本創作品之風格、創作元素意涵及創作工具媒體。

一、創作風格

(一) 東方意境之美

王慶生在《繪畫—東西文化中的衝撞》中講到的「用感性、直覺將風景的運動訴之於畫布上，此時渾然忘我，遺忘現代文明的喧囂，進入詩意、寧靜的大自然，超脫了現實煩悶，留下了心情日記，在形式的把握中與自然和諧共舞。」⁴⁰意境的重要特徵就在於「境生象外」，就是說在具體有形的實象外，還有一個與此相聯繫的無形虛象，這個虛象有如空中之音、相中之色、鏡中之花，可以感受到、體驗到，卻不可直接地指點出來，因而產生言有盡意無窮的藝術效果。

本創作〈非墨之舞〉由東方意境以及舞者肢體動作汲取靈感的創作，使用墨線、大地、鳥草木及女書畫面來展現東方意象之精隨，創造出「即景生情，因情生景」的空間氛圍，一方面「情」隨著「景」而生展，另一方面「景」亦隨著「情」而變化。此時，將創作者之性格和情感移注於物，而物亦將其形態移注於自身，物我相涵相攝，物我融成一片，象徵所欲傳達情中有景，而景中有情的符旨（如圖 3-6、3-7、3-8）。

⁴⁰ 王慶生，《繪畫—東西文化中的衝撞》（台北：淑馨出版社，2000），頁 111。



圖 3-6：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照 I，2008。



圖 3-7：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照 II，2008。

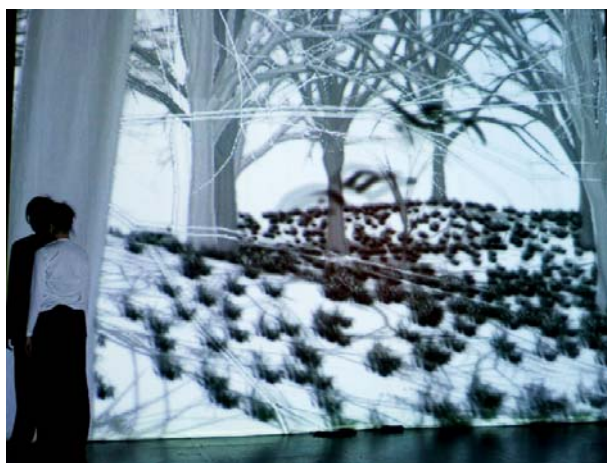


圖 3-8：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照 III，2008。

(二) 舞蹈與動畫的結合

舞蹈是一項歷史悠久的表演藝術。原始人類尚未發展出語言文字，靠著動作表情來傳達意念，就是舞蹈的雛形。⁴¹從古至今，舞蹈的形式和功用不斷地轉變，由溝通、祭祀、娛樂，乃至於現代成為一種藝術。但無論其面相在各個時代和領域各有所不同，唯一不變的，是用動作來述事傳情的本質，如果思想為舞蹈的靈魂，動作則是舞蹈的軀體。

舞蹈是綜合性的表演藝術，當描述腳本時需要文學、藝術及戲劇的涵養；當安排佈景和畫面時，需要美術的滋潤；當演出時需要音樂的伴奏。動畫亦是綜合性的藝術表現，應用很多電影和戲劇的觀念。動畫之於舞蹈，有著很多的共通性，最明顯的是用動作肢體述事，同樣重視節奏和韻律。舞蹈動作猶如一段文章，有著起承轉合構成：起步動作、連接動作、表現動作、發展動作、緩和動作及結束動作，這與動畫十二法則中的預期動作、跟隨動作、緩進緩出相類似，都是以一種誇張異於常態的動作來達到表演性質。

〈非墨之舞〉利用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，呈現雙重視覺氛圍的多元樣貌。在此將分成兩個概念說明，1.將舞者女性身體與自我內心承受之潛意識及面對外在世界衝突壓力，透過舞者肢體表達反抗、逃避、鬥爭的雙人舞，並與自然場域交疊轉換，產生舞者錯置於時空中的超現實感，並詮釋出內與外、虛與實的第三層寓意（如圖 3-9）。2.作者運用舞者上黑下白、上白下黑對比服裝，在舞者與舞者身體相疊、纏綿及分開的肢體動作下，與動畫影像及實體影子的交疊融合，產生看似同一人，卻又互為各體的視覺錯位，當影像直接映在穿白色衣服的舞者身上，詮釋出社會銘刻的烙印強勢地刻畫在潛意識中，外在無形的壓力與內心交戰，及欲擺脫本體的壓抑與掙扎。（如圖 3-10）

⁴¹ 約翰·馬丁著，歐建平譯，《舞蹈概論》（台北：洪葉文化，2005）。



圖 3-9：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照 I，2008。



圖 3-10：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照 II，2008。

二、創作元素意涵

羅蘭·巴特(Roland Barthes)指稱影像具有多重意義(Polysemy)的特色，影像和不同的符號，包括語言文字在內，都具有多重指示會意的特質，依據個人特質、環境、經驗或身份而可以自由地解讀。⁴²而在作品中，各種影像物件及舞者肢體即是種符號，隱匿了創作者想表達的創作意涵，這些隱匿的符旨是藉由相似以及有關聯性的符號作為隱喻。〈非墨之舞〉以「女書」的概念及「肢體」的詮釋作為象徵，並藉

⁴² 轉引葉綠屏，《框-身體意象在新媒體藝術之創作與研究》，國立台灣藝術大學多媒體藝術研究所碩士論文，2007，頁 74。

由舞者透過「互動機制」來去除及擦掉過去既有的傳統束縛，以下將針對創作內容之元素如影像元素、舞者與肢體、影像與舞意及影像與音樂進行分析探討。

(一) 影像元素

影像元素以東方意境思維出發，藉由寫實與抽象畫面元素的安排產生實際與虛幻的幻境，如樹影壟罩整個天空、樹林中飛翔的女書字等，藉此強調出創作者個人的心路歷程，因此在影像元素中加入了許多個人主觀的象徵符號，分述如下：

1、 場景：做為舞者情境的鋪陳，作品的開始畫面以樹影壟罩整個天空之影像，做為引發記憶的象徵，重現回憶裡的內在情緒與外在制約，如同被陰影壟罩、被幕後黑手控制著內在情緒般的回憶。而在影片中間的部份，運用大地象徵「落地生根」對於女性傳統文化的制約，也意味著個人對傳統文化的反思，在極力擺脫/擺脫不了過去壓抑的雙重矛盾心態，卻又守護著對社會文化的依賴與需求。

2、 女書：女書為影像主要靈感來源

生產不能出工作，田中有水腳小了。

想起以前舊社會，受盡壓迫好可憐。

父母包辦受壓迫，纏腳本是大不該。

生產努力做不得，害了女身一世人。

出嫁憑夫受壓迫，重男輕女不平均。

多少女人命薄死，多少終身血淚流。

—胡池珠訴苦書⁴³

⁴³ 高銀仙、義年華、胡池珠著，宮哲兵編著，《女書-世界唯一的女性文字》(台北：婦女新知基金會，1991)，頁 242。

擷取一篇「胡池珠訴苦書」(如圖 3-11)的女書詩句前半段，用來描述東方傳統女性受盡壓迫、互相扶持及天人交戰的內在情感，運用女書產生不同的視覺符碼，衝撞出更多意念。在此將分成四個概念說明，(1)以黑線象徵外在束縛的線，操控女性內在思緒，它如同「陽性書寫」般地書寫著、控制著女性大部分的歷史；也如同刺繡動作般地編織出刻骨銘心的華麗。(如圖 3-12) (2)樹林中以起與歸這兩個飛翔女書字，象徵希望藉由在一起而有個依歸，來表達傳統女性與社會交戰的心理層面，運用樹林不斷的移動過程中，欲傳達內心渴望尋找自由、尋找出口。(如圖 3-13) (3)強調女書與水的關係，結合如落淚、如狂雨般流動性的女書字，透過流動如詩般能穿透身體的文字感染力、曖昧性的語言空間、親密的隱喻，藉以表達來自女性心理底層的聲音。(如圖 3-14) (4)以鳥飛翔意象結合女書，如海倫·西蘇在〈美杜莎的笑聲〉文中提到：「飛翔是婦女的姿勢—用語言飛翔也讓語言飛翔。我們都已學會了飛翔的藝術及其眾多的技巧。幾百年來我們只有靠飛翔才能獲得任何東西。我們一直在飛行中生活，悄然離去，或者在需要時尋找狹窄的通道和隱蔽的岔道。」⁴⁴欲以飛翔姿態超越現實處境，或粉碎枷鎖，使用流動性、群聚性及隨意飛翔，試圖建立一套思維模式，凝聚女性力量，創造屬於女性書寫的面貌。(如圖 3-15)

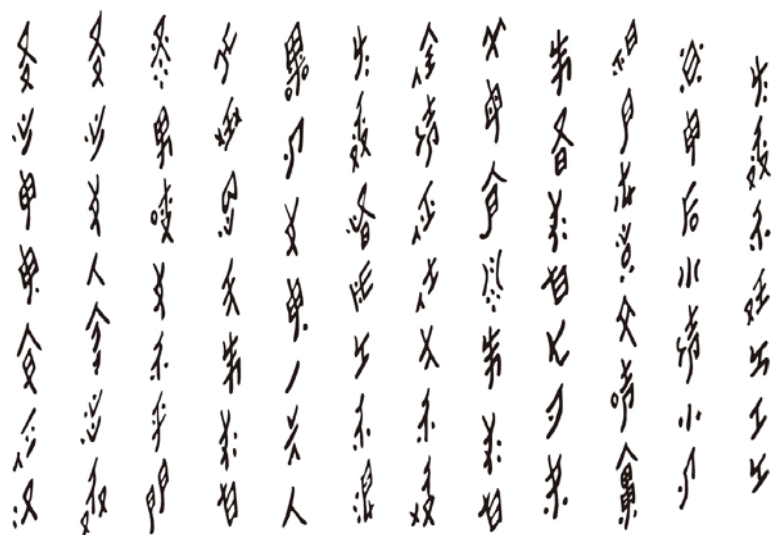


圖 3-11：陳韻如，〈非墨之舞〉女書字圖，2008。

⁴⁴ 海倫西蘇 (Helene Cixous) 著，黃曉紅譯，〈美杜莎的笑聲〉，《當代女性主義文學批評》(北京：北京大學，1992)，頁 203。



圖 3-12：陳韻如，〈非墨之舞〉作品擷圖，2008。

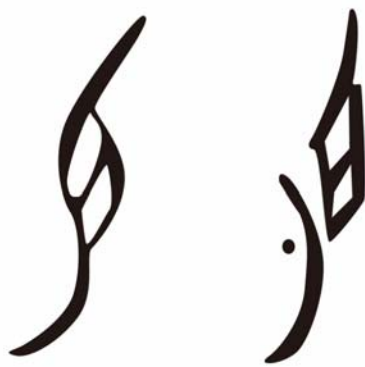


圖 3-13：陳韻如，〈非墨之舞〉起與歸女書字圖，2008。

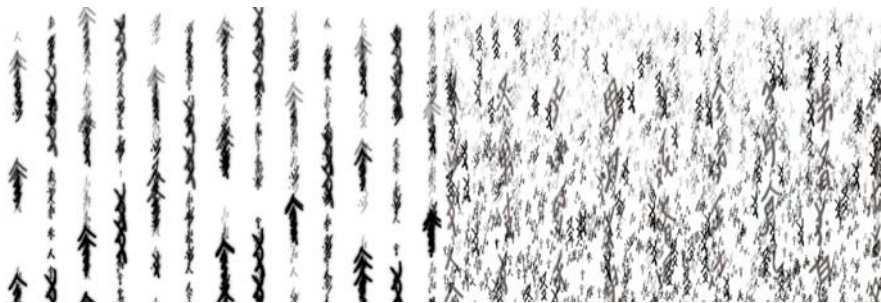


圖 3-14：陳韻如，〈非墨之舞〉女書意象圖，2008。



圖 3-15：陳韻如，〈非墨之舞〉女書意象圖，2008。

3、白線與空白間隙：此創作透過舞者拿取經過包裝的 wii 互動裝置感應器，運用舞者肢體動作即時畫出白色墨水線條，象徵女性主體意識抬頭，勇敢地去面對，大膽地去除、畫掉和擦掉過往既有的傳統束縛。就如同書寫所具有逸出象徵內在秩序的監控、表達出深沉和真實自我可能的空間，讓女性主體可以透過書寫來擺脫父權建制，進而建構女性自我的主體性。書寫所抵制的父權秩序底層那一處滑動的空白間隙，正是女性藉以建立真實主體的所在。如邱彥彬說：「整個潛意識或象徵秩序所內含的意符滑動必然會產生一處間隙，一片伴隨原初壓抑而形成的空白，也就是真實層（the real）的所在。」⁴⁵這空白是象徵秩序為維持秩序而極力驅逐的張力，這空白試圖在書寫過程中尋覓、挖索、釐清主體身份的認同。因此，女性書寫的力量極其強大，更可凝結為另一種權力，暗中奪回主體的自我建構、主體性的自我賦予能力。（如圖 3-16）

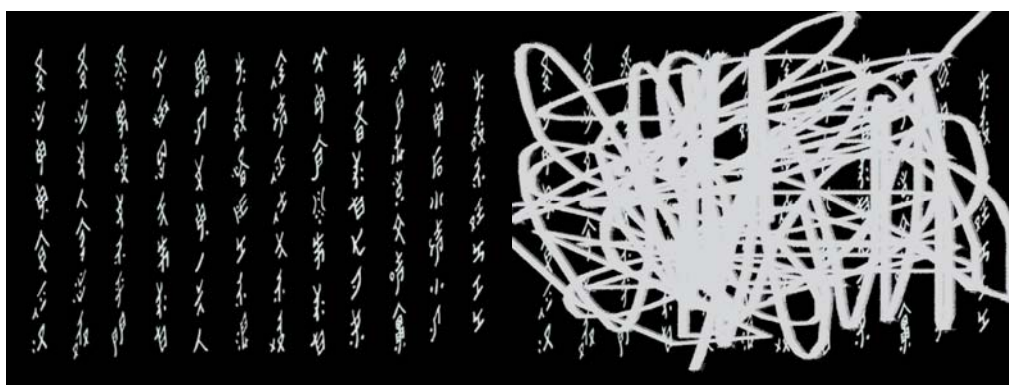


圖 3-16：陳韻如，〈非墨之舞〉作品擷圖 I 女書、II 畫除女書，2008。

⁴⁵ 邱彥彬，〈我被決定故我在？論傅科與拉崗的主體觀〉，《中外文學》，第 25 卷 5 期，1996 年，頁 81。

(二) 舞者與肢體

〈非墨之舞〉是由女書字體意涵汲取靈感作為編舞的基本概念，藉由「舞者肢體」與「女書字體」的結合，運用女書筆畫是由獨體字與合體字的組合，構件創造獨舞與雙人舞的肢體表現。而女書字體由右向左、由上到下，其中隱含著一種對稱，如右上與左下均衡，雖傾斜卻不失重心，其筆畫有左弧、右弧、左斜、右斜、點、豎五種，其中以弧筆為最基本的筆畫，而弧筆是漢字所不具備的。弧筆千姿百態，有似彎月，有似長弓；有的弧度大，有的弧度小；有的向左，有的向右；有的縱貫全字，成為脊骨，有的點綴左右，巧妙對稱。⁴⁶ (如圖 3-17、3-18)

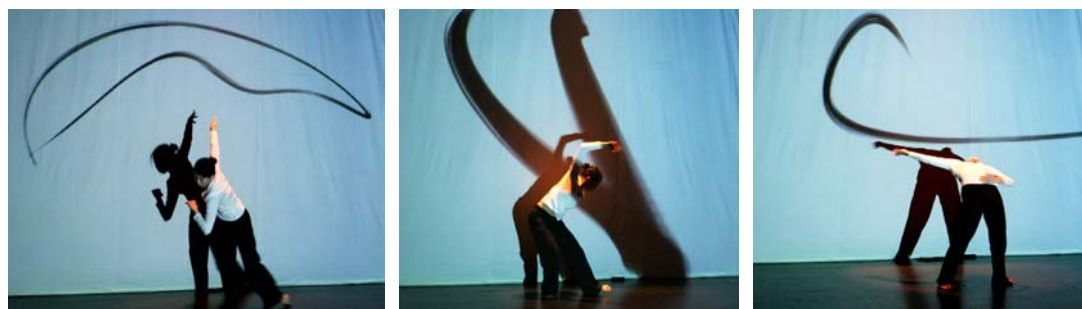


圖 3-17：陳韻如，〈非墨之舞〉舞者肢體臨摹圖 I，2008。





圖 3-18：陳韻如，〈非墨之舞〉舞者肢體臨摹圖 II，2008。

⁴⁶ 高銀仙、義年華、胡池珠著，宮哲兵編著，《女書-世界唯一的女性文字》(台北：婦女新知基金會，1991)，頁 242。

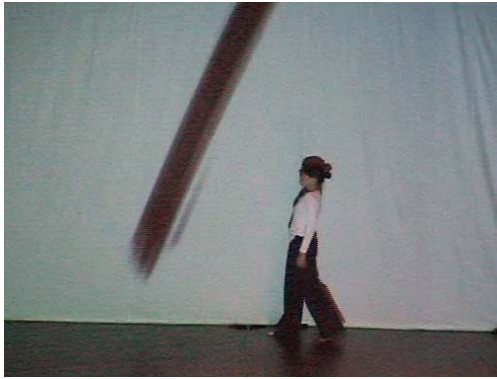


(三) 影像與舞意

上述說明編舞的基本概念來自女書字體意涵，藉由以東方意境思維的影像元素，運用影像寫實與抽象元素的安排，作為舞者思緒與情境的轉換，以腳本的方式分述如下：

段落一：「樹影」

演出擷圖	表現內容
	<p>作品開始畫面以樹影壟罩整個天空之影像，做為引發記憶的象徵，重現回憶裡的內在情緒與外在制約，如同被陰影壟罩、被幕後黑手控制著內在情緒般的回憶。</p>
	<p>表現形式</p> <p>整首舞作開始的序首，舞者肢體如樹枝般的糾纏一起，思緒分不清意識與潛意識、內在與外在的畫分，情緒壟罩在過去的陰影。</p>




段落二：「黑線」

演出擷圖	表現內容
	<p>以黑線象徵外在束縛的線，操控女性內在思緒，它如同「陽性書寫」般地書寫著、控制著女性大部分的歷史；也如同刺繡動作般地編織出刻骨銘心的華麗。</p>
	表現形式
	<p>黑色線條控制著舞者的意識，不斷地操控、玩弄舞者的肢體，已分不清是誰控制了誰？藉由雙人舞表現出打擊、反抗及逃避的動作，兩人之間內在與外在情感的糾葛，情緒在極力擺脫與擺脫不了過去壓抑的雙重矛盾心態。</p>
	
	




段落三：「樹林與女書」

演出擷圖	表現內容
	<p>樹林中以起與歸這兩個，象徵希望藉由在一起而有個依歸，來表達傳統女性與社會交戰的心理層面，運用樹林不斷的移動過程中，欲傳達內心渴望尋找自由、尋找出口。</p>
	<p>表現形式</p>
	
	<p>承接上面的情緒，舞者冷眼注視著自我意識，任由它不停的掙扎，直到樹林中出現飛翔女書字，在情境上，轉變為尋找在一起的歸屬感，透過像翩飛的蝶翼或掠過雲際的鳥兒般，從高高的天俯瞰大千世界的林林總總，想飛出苦痛現實中的挫折與煩擾，藉由飛翔的力量找到生命的出口。</p>
	

段落四：「女書」

演出擷圖	表現內容
	<p>強調女書與水的關係，結合如落淚、如狂雨般流動性的女書字，透過流動如詩般能穿透身體的文字感染力、曖昧性的語言空間、親密的隱喻，藉以表達來自女性心理底層的聲音。以鳥飛翔意象結合女書，欲以飛翔姿態超越現實處境，或粉碎枷鎖，使用流動性、群聚性及隨意飛翔，試圖建立一套思維模式，凝聚女性力量，創造屬於女性書寫的面貌。</p>
	<p>表現形式</p>
	<p>舞者旋轉合為一體，在如落淚般文字中找到自我，找到彼此在一起的依歸。文字如雨般的打在身上，藉由肢體激烈的擺動，象徵外在與內在意識的格鬥。</p>

段落五：「白線與空白間隙」

演出擷圖	表現內容
 	<p>如同「書寫」所具有逸出象徵內在秩序的監控、表達出深沉和真實自我可能的空間，讓女性主體可以透過書寫來擺脫父權建制，進而建構女性自我的主體性。書寫所抵制的父權秩序底層那一處滑動的空白間隙，正是女性藉以建立真實主體的所在。這空白間隙象徵秩序為維持秩序而極力驅逐的張力，這空白間隙試圖在書寫過程中尋覓、挖索、釐清主體身份的認同。因此，女性書寫的力量極其強大，更可凝結為另一種權力，暗中奪回主體的自我建構、主體性的自我賦予能力。</p>
	<p style="text-align: center;">表現形式</p> <p>透過舞者拿取經過包裝的 wii 互動裝置感應器，運用舞者肢體動作即時畫出白色墨水線條，象徵女性主體意識抬頭，勇敢地去面對，大膽地去除、畫掉和擦掉過往既有的傳統束縛。</p>

(四) 影像與音樂

音樂由台灣藝術大學中國音樂學系張儷瓊主任，引薦多位作曲者及演奏家共同跨界合作，如作曲家陳政文、任真慧及演奏笛蕭/劉穎蓉、琵琶/黃暉賢、古箏/賴宜絮、林雅琇、胡琴/鄭光智及小巨人絲竹樂團，以〈蔓延〉、〈湮〉、〈松下〉三首曲子結合的配樂，由傳統樂器演奏亦東方、亦現代聲響，以〈松下〉曲子做為畫面敘述時的主要音色，如黑線條以笛蕭、胡琴、琵琶製造悠揚低沉、緩和與緩慢、淒涼高亢的節奏，烘托出影像敘述的情境，如樹影、如髮絲般的黑線，分別搭配不同的樂器來配合主題的意境。在髮絲般的黑線場域片段時，出現的是較為淒涼高亢的笛蕭聲，而在樹林場域片段中則以〈蔓延〉曲子中的四重奏為主音，藉由古箏、琵琶的清脆尖銳音色來描敘外在的社會的無情與內心無奈的心境感受，女書字以〈湮〉的古箏樂音為主要音色，藉由古箏彈出急與緩清脆音色烘托出無奈的心境感受。

三、創作工具與媒體

本創作以 3D 動畫及 2D 動畫特效、FLASH 互動程式撰寫及整合為主要的媒體表現，以電腦後製方式合成 2D 和 3D 動畫物件，剪接成多媒體影像短片，並加上舞者肢體書寫、互動程式、音樂，使舞者肢體實像、動畫虛像與互動程式的隨機性交疊之影像效果，在不同跨界合作撞擊一起時，產生另一層意義與複合樣貌，以下將針對各工具媒體進行本作品製作分析。

(一) 3D 動畫

作品影像中出現的 3D 動畫，是以墨線條、樹林及鳥飛翔意象的動畫，運用 Autodesk Maya 2008 的 Paint Effects 特效製作墨線條與樹林場景，而鳥飛翔意象與女書字體的結合，則運用 Adobe Illustrator CS2 重新描繪女書字體，讓女書字體變成向量檔案，再匯入 Autodesk Maya 2008 裡，使用 Planar 形成面後再 Extrude Face 做厚

度，利用路徑線條規劃動態路線，使用 Attach to Motion Path 功能使墨線條及飛翔女書字體成為移動路徑。另外飛翔女書字群需使用 Dynamics 為基礎 用 Instance 功能將字的模型套 Dynamics 再與 Goal 控制整合撰寫函數產生方向與控制亂數，最後在匯出成序列圖檔並帶 Alpha Channel 就可以用合成軟體或影像處理軟體去背或與影片作合成效果。(如圖 3-19、3-20)

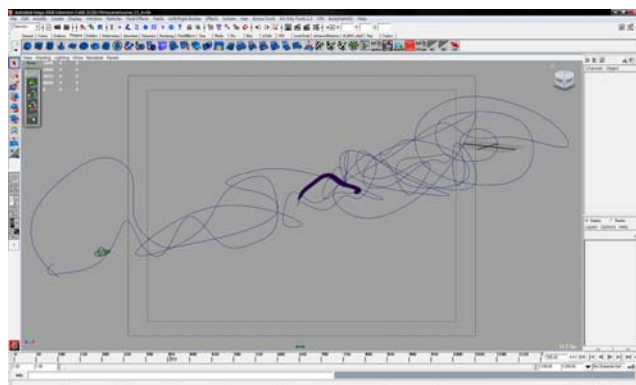


圖 3-19：陳韻如，〈非墨之舞〉墨線條製作圖，2008。

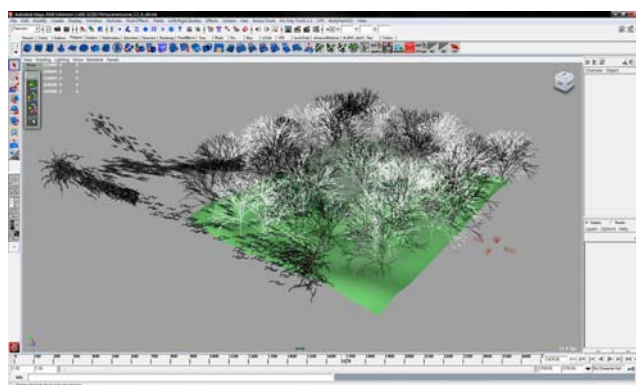


圖 3-20：陳韻如，〈非墨之舞〉飛翔女書字與樹林製作圖，2008。

(二) 2D 動畫與特效

作品影像中出現的 2D 動畫，是以女書意象為主，運用 Adobe Illustrator CS2 重新描繪女書字，讓女書字體變成向量檔案，再匯入 Adobe After Effects 7.0 製作女書字體影像動態的流動，並應用 combustion 4 的特效處理如落淚般文字的效果，最後在剪接軟體中，影像會依時間軸的變化而有幻化的動畫效果。Adobe After Effects 7.0 有時間軌及特效控制功能，有助於清楚整理影像及聲音物件，並依時間順序調整影

像出現時間、大小變化、位置、鏡頭角度、透明度及色彩明暗變化等屬性，對於影像剪接及特效合成，是完善的數位剪輯軟體工具(如圖 3-21、3-22、3-23)。



圖 3-21：陳韻如，〈非墨之舞〉女書字描繪製作圖，2008。

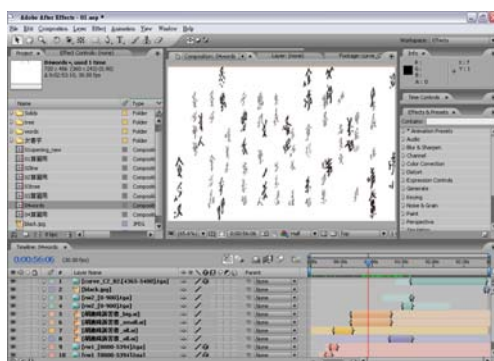


圖 3-22：陳韻如，〈非墨之舞〉女書字動態製作圖，2008。

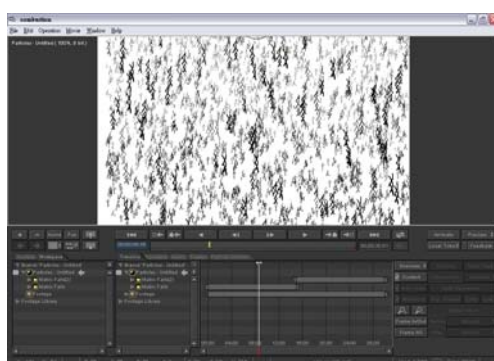


圖 3-23：陳韻如，〈非墨之舞〉女書字特效製作圖，2008。

(三) 數位影音剪輯

本創作主要是以剪接軟體 Adobe Premiere Pro 2.0，將所有 2D 動畫特效及 3D 動畫影像及原創音樂匯入軟體中編輯，首先將 3D 動畫序列圖檔匯入，並與 2D 動畫特

效影片串聯及調整影像與剪接，達到影像與特效交疊的複合表現，再匯入音樂與影像結合。Adobe Premiere Pro 2.0 可立即播放聲音與影像，有別於其它剪輯軟體需算圖匯出才能看到影像與聲音的呈現，這對於影像與聲音剪接與合成，是好用的影音剪輯軟體工具(如圖 3-24)。

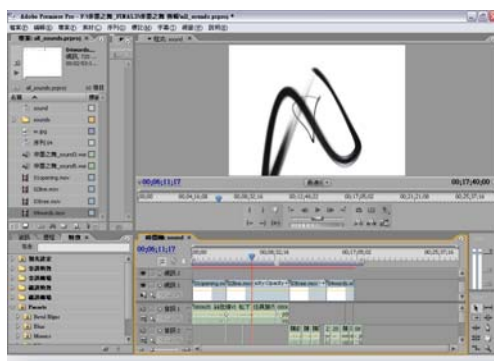


圖 3-24：陳韻如，〈非墨之舞〉影音合成製作圖，2008。

(四) 配樂

作品中的聲音表現上，以笛簫、琵琶、古箏及胡琴傳統樂器的摩擦聲、敲打聲、急奏聲、刮弦和極為高頻的聲響，企圖製造鬼魅、悲悽、無助及崩潰具有強烈情感的現代音效聲，最後配合影像畫面，並於 Adobe Premiere Pro2.0 後製合成，呈現音樂的層次與起伏。

(五) Wii 互動感應機制與整合

作品中的互動感應機制，採用 Wii Remote、藍芽傳輸偵測及 IRLED 紅外線感應器，配合 Adobe Flash 軟體及 Action Script 語言，結合 Wii Remote 和 IRLED 紅外線感應器作為舞者與影像互動實體與虛擬的媒合，再進一步整合作品中的多媒體影像短片及音樂，使得互動感應機制與多媒體影像更完整、更順暢的統整在一起(如圖 3-25、3-26、3-27、3-28)。



圖 3-25：陳韻如，〈非墨之舞〉程式撰寫圖，2008。



圖 3-26：陳韻如，〈非墨之舞〉Wii 連線圖，2008。



圖 3-27：陳韻如，〈非墨之舞〉Sensor Bar 圖，2008。



圖 3-28：陳韻如，〈非墨之舞〉舞者測試互動程式圖，2008。



圖 3-29：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照一，2008。

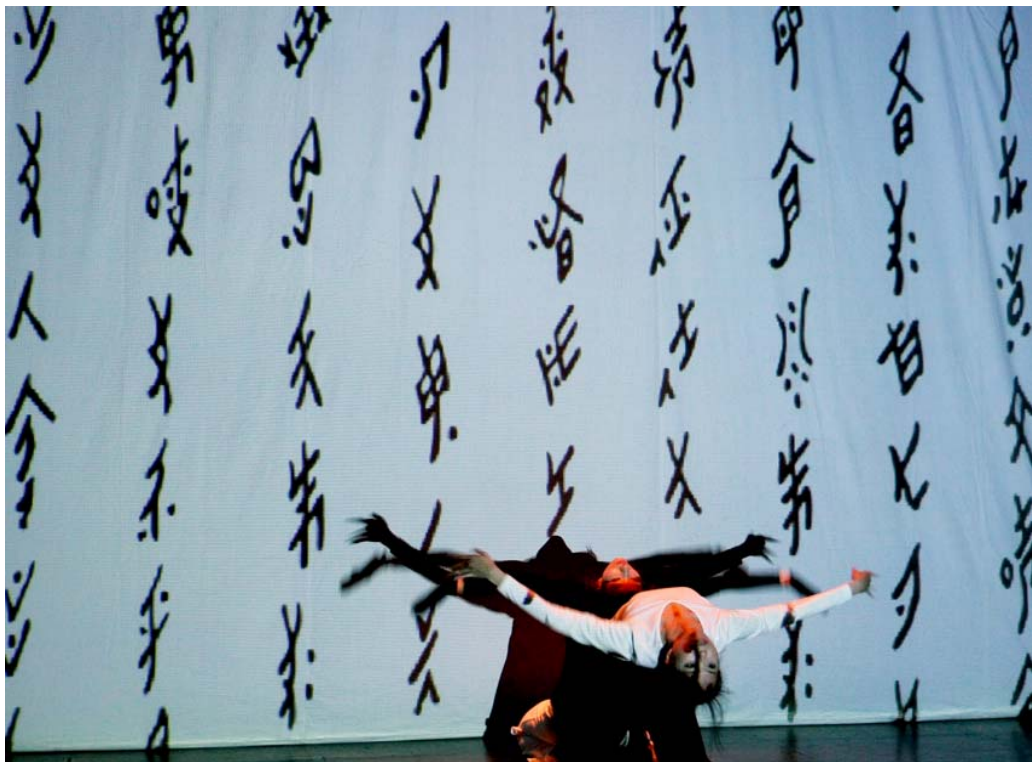


圖 3-30：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照二，2008。



圖 3-31：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照三，2008。



圖 3-32：陳韻如，〈非墨之舞〉牯嶺街小劇場劇照四，2008。

第四章 結論

第一節 創作心得與省思

從創作者近年作品〈兒戲〉(Play)和〈無盡〉(Unlimited)二部作品以來，一直面對自我回憶所受之焦慮來源，並從文化探討中了解女性與自我內在的關連，藉由作品詮釋女性獨有的特質與經驗，而本創作〈非墨之舞〉(Monologue)即是在此議題中展開了新的生命，也是下一段旅程的起點。

在創作研究期間，面對跨領域創作龐大且複雜的工作，初期創作顯得茫然無措及困難重重，本身曾多次質疑是否能完成此創作，在指導教授林珮淳多次的支持與推動下，而有機會接觸到更多的舞者分享對於跨領域的看法，也從分享及溝通中了解到多媒體在舞者心中的定位，並在來回摸索中，逐漸找到兩者之間的平衡，開始產生肯定的力量與執著的勇氣。在面對創作多媒體影片與互動機制的過程中，由於本身思維屬於較雜亂、較片段的思考模式，感謝指導老師不斷地糾正與修改下，再一次拉回到本身的女性思維與自覺，也漸漸釐清創作者的觀念，在面對自身的女性思維時，因著女性藝術過去的成就，而更能從社會文化的思想中探究出女性在當代角色中的蛻變，藉由不斷地回憶自身經驗，以及科技媒體時代影像的語彙及舞者肢體語言的多元呈現，詮釋出身為女性對女性主體自覺的思維。

本創作〈非墨之舞〉(Monologue)演出前二個禮拜，彼此的心情都非常的緊張，因合作過程中的困難與問題，使彼此都在很大的壓力下進行創作，透過非常密集的排演、溝通及修正有了小小的成果。藉此特別感謝楊桂娟老師在舞蹈上的指正與質疑下，使舞者有了更多的方向，在肢體詮釋上更可以精準地抓到與影像的關連性，也使創作者重新思考影像與舞者間的對話。

第二節 創作回饋與建議

在南海藝廊與牯嶺街小劇場發表本創作〈非墨之舞〉(Monologue)時，作者可以感受到女性較多的迴響與反省，她們表示能夠將「女書」、「日記」及「肢體」三者之間的思維，將女性生活中的壓抑與束縛，轉化為表達的藝術語言，並為自我找到女性意識釋放的出口，即是件成功傳達的好作品，而作者本身也從質疑、迷惑的想法，蛻變為肯定的力量，並願意分享創作經驗與女性思維，而女性思維也成為創作者自身了解個人創作的脈絡，也期許自己將來持續創作出更多跨領域作品。

而在創作研究的口試發表中，由衷感謝諸位口試老師的建議與指教，其中台北教育大學文化產業學系的黃海鳴老師，曾對本創作〈非墨之舞〉(Monologue)對於美學及內容上的批判與質疑，打破創作者對於科技媒材上的迷思，而重新思考創作最初的原點，如影像要傳達的內容、影像與舞者間的關係、為何互動等的提點，而楊桂娟老師以〈兒戲〉(Play)與本創作比對，進而延伸衛生紙、墨線與舞蹈之聯想，並鼓勵發展成個人的創作思緒與脈絡，又指導老師林珮淳針對女性思維與意識的挖掘與勉勵，期許將女性藝術與思想做更確實與清晰的表達。

綜觀個人創作心得與發表的回饋，創作者自身在此創作研究過程，對女性思維有更確定的想法，也能藉由科技與舞者結合的特性，藉由跨領域的媒合傳達個人內在與環境關係的創作理念，最後，期許自身能朝此方向，繼續往前邁進。

參考文獻

一、書籍

- Lori Andrews & Dorothy Nelkin 著，廖月娟譯，《出賣愛因斯坦—人體組織販賣市場》，台北：天下文化，2004
- Pam Meecham & Julie Sheidon 著，王秀滿譯，《現代藝術批判》，台北：韋伯出版，2003
- 王俊傑主編，《漫遊者—國際數位藝術大展》，台北：國立台灣美術館，2004
- 王慶生，《繪畫—東西文化中的衝撞》，台北：淑馨出版社，2000
- 台北當代藝術館，《ZONE_V2 特區：動態媒體-行動，互動》，台北：台北當代藝術館，2007
- 克莉絲蒂娃 (Julia Kristeva) 著，程巍譯，〈婦女的時間〉，《當代女性主義文學批評》，北京：北京大學，1992
- 吳珉慧，《台灣當代美術大全媒材篇：科技與數位藝術》，台北：藝術家出版社，2003
- 侯宜人，〈女性創作的力量、類治癒網路的傳奇〉，《女性創作的力量》，台北：探索文化，1995
- 高銀仙、義年華、胡池珠，宮哲兵編著，《女書—世界唯一的女性文字》，台北：婦女新知基金會，1991
- 海倫西蘇 (Helene Cixous) 著，黃曉紅譯，〈美杜莎的笑聲〉，《當代女性主義文學批評》，北京：北京大學，1992
- 陸蓉之，《破現代藝術》，台北：藝術家出版社，2003
- 張晴文，《台灣當代美術大全議題篇：遊戲·互動》，台北：藝術家出版社，2003
- 葉瑾睿，《數位藝術概論》，台北：藝術家出版社，2005
- 國立台灣藝術大學，〈Boom! 快速與凝結新媒體的交互作用〉，《臺澳新媒體藝術展》，台北：國立台灣藝術大學，2007
- 趙麗明，《中國女書集成》，北京：北京清華大學，1992
- _____，《女書與女書文化》，北京：北京清華大學，1995
- 趙麗明主編、周碩沂譯注，《女書集成》，北京：北京清華大學出版，1992
- 趙麗明、宮哲兵，《女書—一個驚人的發現》(武昌：華中師範大學出版，1991年8月)，頁26。
- 謝東山等，《當代藝術批評的疆界》，台北：財團法人中華民國帝門藝術基金會出版，1995
- Christiane Paul，《Digital Art》，London：Thames & Hudson Ltd，2003
- Eliane strosberg，《Art and Science》，UNESCO，2001
- Rush, Michael，《New Media in Late 20th-Century Art》，London：Thames & Hudson，1999

二、期刊論文

- 王品驊整理，〈新媒體藝術的未來性〉，《藝術家》，第 331 期，2002，頁 350-353
- 吳垠惠，〈跨領域，當代藝術新希望？〉，《典藏今藝術》，第 129 期，2007，頁 130
- 吳瑪俐，〈從女性集結到新美學的成立—讓美術再現為一種知識類型〉，《藝術家》，第 198 期，1991 年 11 月，頁 288
- 吳鼎武·瓦歷斯，〈電腦多媒體在視覺藝術之應用〉，《電腦空間與人文論文集》，台北：田園城市，1999，頁 70-80
- 李賢輝，〈表演藝術的多媒體新樂園·多媒體網際科技對表演藝術的衝擊與影響〉，《科技與人文對話》，台北：雄師出版，1999
- 邱彥彬，〈我被決定故我在？論傅科與拉崗的主體觀〉，《中外文學》，第 25 卷 5 期，1996，頁 81
- 林志明，〈新媒體藝術之「新」〉，《2004 國巨科技藝術國際學術研討會論文集》，台北：國巨文教基金會，2004，頁 96
- 林宏璋，〈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》，2004，頁 3
- 易葉舟，〈江永女書：唯一的女性文字〉，《現代快報》，第 A15 版，2008 年 12 月
- 陳永賢，〈互動式媒體藝術創作觀念之探討〉，《藝術學報》，第 77 期，台北：國立台灣藝術大學，2005，頁 55
- 陳韻如，〈女字研究〉，中國文化大學中國文學研究所碩士論文，2002，頁 46
- 葉綠屏，〈框-身體意象在新媒體藝術之創作與研究〉，國立台灣藝術大學多媒體藝術研究所碩士論文，2007，頁 74
- 黃茜芳，〈啟動跨領域藝術的動力：訪交通大學教授劉紀蕙〉，《典藏今藝術》，第 138 期，2004，頁 107
- _____，〈1+1≥2？—淺談跨界（領域）藝術創作之理念與實踐〉，《藝術欣賞》，第 3 卷第 4 期，2007，頁 47
- 張恬君，〈運用科技表現之視覺藝術〉，《資訊科技與藝術教育學術暨實務研討會論文集》，2001，頁 2
- _____，〈數位時代遊戲美學之教育意義〉，《數位藝術教育網路期刊》，第 5 卷，2004，頁 10
- 彭陽，〈女書：瑤族女性心理需求時一面鏡子—需要層次理論視角下的女書〉，《船山學刊》，第 3 期，2008，頁 52-55
- 傅嘉琿，〈袋子與子宮·管子與陽具：談女性藝術與女性意象〉，《雄獅美術》，第 253 期，1992 年，頁 105
- 嚴農，〈神奇的女書〉，《歷史月刊》，第 205 期，2005，頁 124-125

三、網路資料

台北國際數位藝術節 2007

<http://dac.tw/daf07/exhibition.html> [2008/04/10]

台北國際藝術村

<http://www.artistvillage.org/artist.php?id=12668> [2008/06/06]

林立菁，〈跨界思維，人生無極限〉，《卓越雜誌》，第 265 期，

<http://magazine.sina.com/excellence/265/2006-09-13/ba19327.shtml>
[2008/05/29]

陳俊明，〈論跨領域藝術的未來性〉，《新樂園藝術空間》，新樂園電子報第 2 期，

http://www.slyart.com.tw/newsletter/2003/newfield_text/future_on_newfield.htm [2008/05/29]

維基百科

http://en.wikipedia.org/wiki/Abstract_expressionism [2008.03.15]

Ars Electronica FESTIVAL

http://www.aec.at/en/center/current_exhibition_detail.asp?iProjectID=14140
[2008/04/10]

附錄

一、陳韻如作品展覽與發表紀錄

表演

- 2009 「遇見台灣詩人一百」開幕表演，台北當代藝術館，台北
- 2009 「跨界視域」開幕表演，宜靜大學，台中。《非墨之舞》
- 2008 「域流Ⅱ」跨領域創作發表，牯嶺街小劇場，台北。《非墨之舞》
- 2008 「域流Ⅱ」跨領域創作發表，南海藝廊，台北。《非墨之舞》
- 2008 「域流」跨領域創作發表，南海藝廊，台北。《無盡》

聯展

- 2009 「跨界視域」，宜靜大學，台中。《非墨之舞》
- 2009 「跨界視域」，宜靜大學，台中。《兒戲》
- 2008 「漢」你在一起—第五屆漢字文化節，台北。《武·墨》
- 2008 「科技水墨·縱橫東西」第二屆台北當代水墨雙年展，台北。《武·墨》
- 2008 「媒雨季」國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系(所)系展，台北。《向行動繪畫致敬》
- 2007 Siggraph Taipei 國際學術研討會，台北。《Under Table》
- 2007 「3C の祭」華山藝術家博覽會，台北。《無盡》
- 2007 國立台灣美術館數位藝術方舟，台中，《蒙德里安愛唱歌》
- 2007 第5屆桃源創作獎，桃園，《兒戲》
- 2007 「數位無止境」板橋 435 藝文特區新媒體藝術展，台北。《兒戲》
- 2007 「他者之他」國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系，台北。《兒戲》

2006 「\^o^/ SIGHT」華山藝術家博覽會，台北。《對話》

2006 高雄一朵「花」聯展，高雄。《天使》

2006 「假電影」視覺聲響藝術展，國立台灣美術館之 tdaic 台灣數位藝術知識
與創作流通平台。《伯爵奶茶》

二、陳韻如作品獲獎與紀錄

2009 404 國際電子藝術節，阿根廷。《非墨之舞》，入選

2009 第四屆安互湖(Enghien-les-Bains)國際數位藝術節，法國。《非墨之舞》，
入選

2008 「媒雨季」國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系(所)系展，台北。《向
行動繪畫致敬》，新媒體藝術類，第一名

2007 Siggraph Taipei 國際學術研討會，台北。《Under Table》，入選

2007 「3C の祭」華山藝術家博覽會，台北。《無盡》，入選

2007 第5屆桃源創作獎，桃園，《兒戲》，入選

2007 「數位無止境」板橋 435 藝文特區新媒體藝術展，台北。《兒戲》，入選

2006 「\^o^/ SIGHT」華山藝術家博覽會，台北。《對話》，入選

2006 「假電影」視覺聲響藝術展，國立台灣美術館之 tdaic 台灣數位藝術知識
與創作流通平台。《伯爵奶茶》，入選

三、陳韻如論文發表

陳韻如、林珮淳，〈從科技藝術探討當代跨領域創作之發展〉，ACM SIGGRAPH
TAIPEI 2008 國際學術研討會，2008，頁 78-95。

附件一：《域流II－跨領域創作發表》展演邀請函

跨領域創作發表 INTERDISCIPLINARY ART PRESENTATION

03 第一場：南海藝廊
 12/26 (五) 7:30-9:30pm
 時間：2008年12月26日(五) 7:30-9:30pm
 地點：南海藝廊 2F表演空間
 台北市重慶南路二段19巷3號
 聯絡電話：(02)2392-5080
 Hour: 2008. 12. 26(Fri) 7:30-9:30pm
 Venue: Nantai Gallery 2F
 No. 3, Lane 19, Sec. 2, Chungking S. Rd., Taipei
 Tel: (02) 2392-5080

09 第二場：牯嶺街小劇場
 01/03 (六) 7:00-9:00pm
 時間：2009年1月3日 7:00-9:00pm
 地點：牯嶺街小劇場
 台北市中區牯嶺街5巷2號
 聯絡電話：(02)2391-9393
 Hour: 2009. 01. 03(Sat) 7:00-9:00pm
 Venue: Guling St. Avant-garde Theatre
 No. 2, Lane 5, Guling St., Zhongzheng, Taipei
 Tel: (02)2391-9393

國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所 | 林珮淳+數位藝術實驗室 | 南海藝廊 | 牯嶺街小劇場
 Organizers | NTUA, Graduate School of Multimedia and Animation Arts | Lin Pei-Chwen + Digital Art Lab | Nantai Gallery | Guling St. Avant-garde Theatre

附件二：《跨界視域：林珮淳+數位藝術實驗室創作聯展》展演邀請函

Interdisciplinary Horizon
跨界視域
 林珮淳+數位藝術實驗室創作聯展
 The Exhibition of Lin Pei-Chwen + Digital Art Lab
2009 4/29 - 5/26

策 展 人 / 邱誌勇
 實驗室主持人 / 林珮淳
 實驗室成員 / 陳遠志 龔嘉薇 葉綠屏
 曾靖越 王政揚 胡縉祥
 江柏勳 陳韻如 李佩玲
 蕭思穎 許朝欽

5/6 (三) 2:30 pm 開幕茶會暨跨領域創作表演

非墨之舞
 獲2009安互湖國際數位藝術節/全球八組入圍團隊中唯一台灣作品
 陳韻如 編舞者暨舞者：蕭怡怡、謝雨霽

身頻演繹
 獲發表於2009年阿根廷404國際電子藝術節
 李佩玲 編舞者暨舞者：周夢穎 程式設計：李智開、胡縉祥

Zoé
 獲發表於2009年阿根廷404國際電子藝術節
 蕭思穎、胡縉祥 編舞者暨舞者：周夢穎

主辦單位 靜宜大學藝術中心
 協辦單位 靜宜大學藝術中心
 PROVIDENCE UNIVERSITY ART CENTER

433台中縣沙鹿鎮中興路200號 | 04-2632-8001 ext. 11596 |
 http://www.lib.pu.edu.tw/artcenter/

附件三：《第四屆安互湖(Enghien-les-Bains) BAINS NUMERIQUES

#4 國際數位藝術節》入圍通知單

Enghien-les-Bains, the 19th of February 2009

Chen, Yun-Ju, Huang, Hsin-I and Hsieh, Yu-jung,
2F, No.14, Lane 221, Wen Hua Rd, Sec 1,
Banchiao City,
Taipei County, Taiwan
220
Taiwan

c d a
CENTRE DES ARTS
ENGHIEN-LES-BAINS
SCÈNE CONVENTIONNÉE
**ÉCRITURES
NUMÉRIQUES**

DIRECTION DOMINIQUE ROLAND
ADMINISTRATION VINCENT LASSERRE

12-16 RUE DE LA LIBÉRATION
95 880 ENGHIEEN-LES-BAINS
T. +33 1 30 10 88 91
F. +33 1 30 10 88 99
www.cda95.fr

Dossier suivi par
Sarah Faguer
chargée de
production
01 39 64 11 39

DGS/DR/SF372009

LICENCE D'EXPLOITANT DE LIEU CATÉGORIE 1
N° 950917
LICENCE DE PRODUCTEUR DE SPECTACLES CATÉGORIE 2
N° 950918
LICENCE DE DIFFUSEUR DE SPECTACLES CATÉGORIE 3
N° 950919
EXPLOITANT CNC N° 955549
N° SIRET 219 502 101 000 13 / CODE APE 751A

MAIRIE D'ENGHIEN-LES-BAINS

objet : selection - international competition _ Bains numériques #4 / International Digital arts festival of Enghien-les-Bains

Dear Chen, Yun-Ju, Huang, Hsin-I and Hsieh, Yu-jung,

In context of the call for project proposals – dance and new technologies – *Bains numériques #4*, your project untitled « Monologue » have been selected by the committee of experts. Please find enclosed a list of the eight projects selected.


So « Monologue » will be presented during the professional workshop of the International Digital Arts Festival of Enghien-les-Bains between Thursday 11 and Saturday 13 June 2009. The presentation of your project will spread over one hour, divided as follows: *short-form performance*: 30 to 40 minutes / presentation of the project by your team : 10 to 15 minutes / interview with the jury and the audience: 10 to 15 minutes.

In accordance with the call for projects 's rules, the *centre des arts* will bear the following costs: €4,000.00 for fees (tax included); food and lodging expenses for a maximum of 5 team members (the total duration of the stay shall be determined according to organisation planning); technical assistance. The *centre des arts* does not bear the costs of international transportation of persons and equipment. You have to apply by yourselves to your institutions and/or diplomatic representations for a financial support.

My collaborator Sarah Faguer, in charge of production, will contact you soon in order to manage your stay and validate this financial and administrative conditions.

Enjoying to meet you in June during *Bains numériques #4*,

Yours sincerely,

Dominique ROLAND

Director of the *centre des arts*

附件四：《第四屆安互湖(Enghien-les-Bains) BAINS NUMERIQUES

#4 國際數位藝術節《活動節目單

BAINS NUMÉRIQUES #4 CENTRE DES ARTS
ENGHIEEN-LES-BAINS

RENCONTRES PROFESSIONNELLES
Tables-rondes et spectacles
11.12.13 JUIN 2009

Dans le cadre de la quatrième édition de Bains numériques, festival international des arts numériques d'Enghien-les-Bains, le centre des arts organise 3 jours de rencontres internationales professionnelles sur le spectacle vivant, les arts numériques et les nouvelles technologies. Ces journées, à la fois réflexives et vivantes, s'articulent autour de débats consacrés à la nouvelle économie de la culture et aux nouveaux enjeux du numérique et de la présentation de petites formes artistiques. Ces projets ont été sélectionnés dans le cadre de la compétition internationale de créations associant « danse et nouvelles technologies ».

S'INSCRIRE EN LIGNE, CLIQUEZ ICI

JEUDI 11 JUIN

Problématique générale de la nouvelle économie de la culture intégrant arts et nouvelles technologies, innovation technique, sociale et culturelle, évolution des processus de création, nouveaux modèles internationaux d'accompagnement, de collaboration, de production et de diffusion des œuvres.

. 09h-10h . accueil des participants / welcome to participants
. 10h-11h . table ronde #1 . **Arts et spectacles numériques : une cartographie internationale** / Mapping the digital arts world
. 11h-13h . table-ronde#2 . **Expérimenter la création numérique : nouvelles pratiques artistiques et professionnelles** / New artistic and professional ways of experimenting the digital arts
. 14h30-16h30 . table-ronde#3 . **Vers de nouveaux modèles économiques de la création numérique** / Toward new economical models

Spectacles en compétition

. 17h15-18h15 . Suguru Goto (Japon) / **NETBODY « CORPS AUGMENTE ET CORPS VIRTUEL II »**
. 18h45-19h45 . Siegfried Canto, Magali Desbazeille, Valéry Volf (France) / **SPY**
. 20h15 -21h15 . Jacques Urbanska et Thomas Israël (Belgique) / **PERCEPT 2.1**

VENDREDI 12 JUIN

Usages et pratiques dans le domaine de la création numérique et impacts territoriaux.

09h- 09h30 . accueil des participants / welcome to participants
9h30-10h . Synthèse de débats de la veille et introduction de la journée / review of the previous debates and introducing address
10h30-11h30 . table ronde #4 . **Les enjeux des projets numériques pour un aménagement culturel durable des territoires** / which stakes in the field of digital projects for a sustainable and cultural development ?
11h30-13h . table-ronde#5 . **Les pratiques transversales à l'heure du numérique** / Multidisciplinary experiments within the frame of the new technologies and digital challenges
14h-15h45 . table-ronde#6 . **Editorialiser les territoires : contenus créatifs et mode de gouvernance** / Creative inputs and new ways of governance
16h-16h30 . conclusion et clôture /closing adress

Spectacles en compétition

17h15-18h15 . Cie Adrien M (France) / **CINÉMATIQUE DE LA CHUTE**
18h45-19h45 . Urbn-Buzz (Inde-France) / **MAYAKKAM-OXYMORE**
20h15-21h15 . L'Imparfait (France) / **L'INCERTAIN COHÉRENT – MANIFESTE DES COHÉRENCES**


SAMEDI 13 JUIN

Spectacles en compétition

14h-15h . OmProduct (France) / **MATIÈRE D'ÊTRE(S)**
15h30-16h30 . Chen Yun-Ju (Sherry), Huang Hsin-I, Hsieh Yu-Jung (Taiwan) / **MONOLOGUE**
19h-20h15 . Soirée hommage au chorégraphe Philippe Combes

20h45-21h30 . **REMISE DE PRIX • CEREMONY OF AWARDS**

centre des arts – festival Bains Numériques
12-16 rue de la Libération / 95 880 Enghien-les-Bains
www.cda95.fr / www.bainsnumeriques.fr
Sarah Faguer +33(0)1 39 64 11 39
Céline Namini +33(0)1 39 64 11 02
bnpro@cda95.fr



附件五：《非墨之舞》20090316 自由時報 D10 藝術文化版媒體報導

yes123求職網 新聞發言台 爆料投訴 廣告刊登 訂報 RSS 聯絡我們

- 頭版新聞
- 證券表格
- 焦點新聞
- 政治新聞
- 社會新聞
- 生活新聞
- 國際新聞
- 自由言論
- 財經新聞
- 體育新聞
- 運動彩券
- 教育新聞
- 健康醫療
- 地方新聞
- 影視名人
- 流行消費
- 藝術文化
- 生活副刊
- 電影預告
- 服務專區
- 我要爆料 · 自由徵才
- 廣告刊登 · 訂報服務
- 活動刊登 · 登山活動
- 樂透彩券 · 統一發票

首頁 > 藝術文化

2009-3-16

字型: [] [] | 看推薦 | 發言 | 列印 | 轉寄

陳韻如舞進法國安互湖藝術節

國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所研究生陳韻如的跨領域創作〈非墨之舞〉，入圍「法國安互湖國際數位藝術節」，將於6月11日至13日，在法國進行表演及學術發表。

「法國安互湖國際數位藝術節」，是一項混合舞蹈與新科技創作作品為主的國際性藝術競賽，主辦單位向各國藝術家徵求並預先選出正在進行中或新近已完成的各種混合形式劇場表演創作，共入圍八組，在藝術節期間以濃縮版本的方式，安排試演並接受評選。藝術節活動結束時，將在八件作品中選出「大獎」，頒予一萬歐元獎金（約合新台幣45萬元）以及受邀演出的獎勵；「創作獎」則有七千歐元獎金（約合新台幣31萬元）。



(圖/台藝大提供)

(文/記者凌美雪)

[網友投票推薦] 你認為這則新聞：

值得推薦 還可以 沒什麼

慶祝週年 Motorola 藍芽耳機 \$999

本週A好康

藝術文化

- 台灣美展八十年 再現美術靈光
- 歌劇魅影票房亮眼 宣布加演五場
- 小提琴家鄭俊騰 蒐藏名琴成第二生命
- 2009台灣文學獎 5月開始收件
- 陳韻如舞進法國安互湖藝術節
- 劉國松繪畫一甲子 銳意求新
- 嘉義大林鎮 自行車道添美感
- 黃新鄭感歎書法藝術遭誤解
- 路寒袖重返高雄 發表攝影詩集
- 百年宋江陣上場 台南古厝客味十足

▲TOP