

藝術

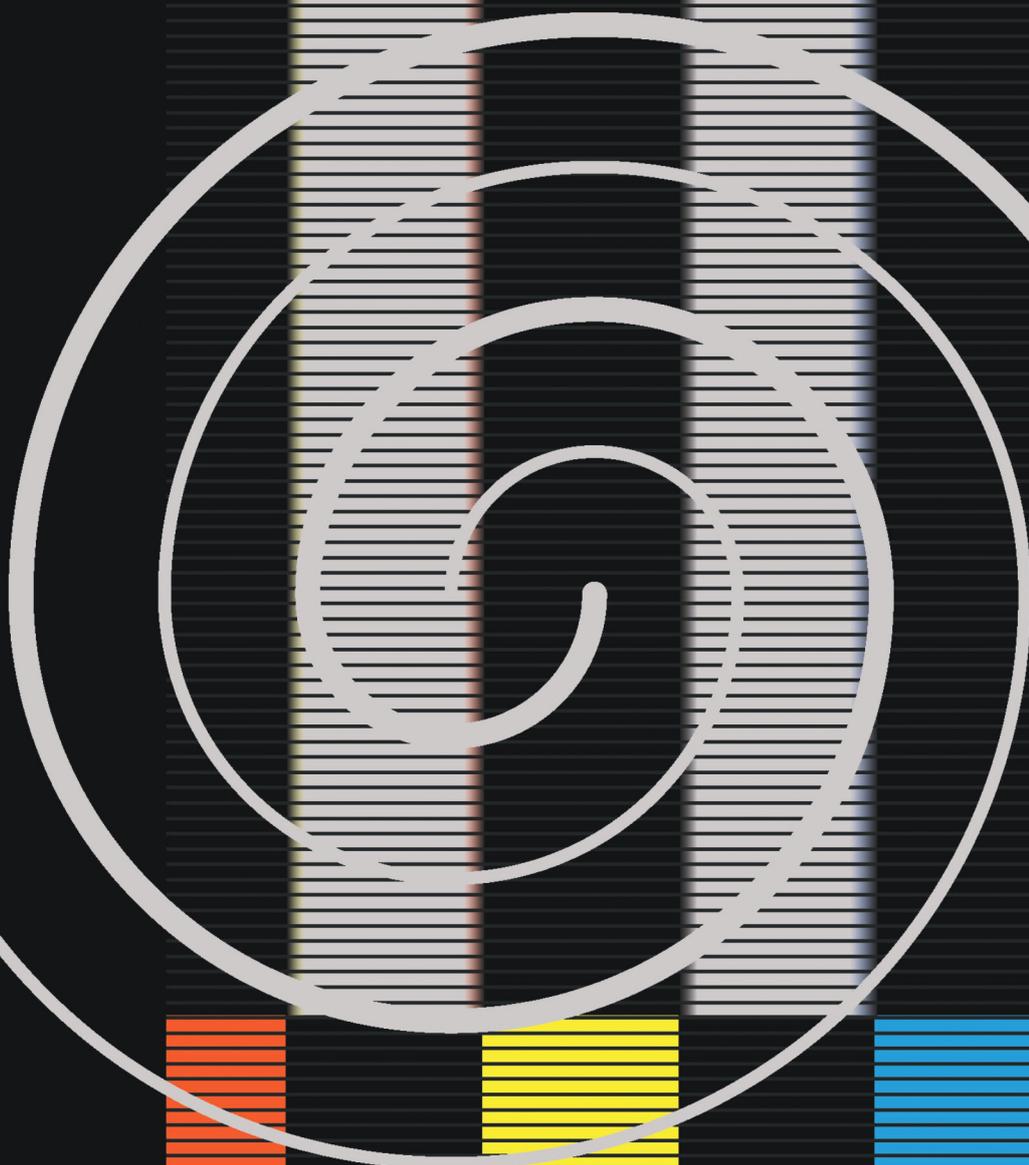
科技

Project *Playaround*

學校巡迴

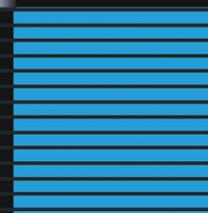
示範

演出 *d*



2024

→ 2025



# 媒體藝術科技藝術大不同

## *Media Art vs Art & Technology : Same or Different?*

### 媒體藝術 聚焦於「媒介」

媒體藝術和科技藝術都結合藝術與科技，且兩者在創作中互有重疊，但焦點有所不同。媒體藝術聚焦於「媒介」本身，關注人們如何透過聲音、影像、互動等技術感知世界，並探討媒介如何影響我們的觀看、溝通與文化認知。它強調媒介的語言特質與社會意義。

### 科技藝術 重視科技可能

科技藝術則涵蓋更廣泛的科技應用，利用人工智慧、感測器、機器人、生物科技等多樣工具，創造多元且創新的視覺或體驗。它重視科技與藝術的結合，展現科技的可能性與藝術的多樣性。

// 簡言之，媒體藝術可視為科技藝術的一個重要分支，專注於媒介與感知的關係，而科技藝術則涵蓋更廣泛的科技創作領域。 //

# 媒體藝術讓我們重新思考 我們怎樣透過媒介去感受世界。

以前，大型畫像、雕刻、宗教建築可能只屬於特定階層。但自從攝影出現之後，觀看不再只是少數人的權利。今天，我們每一天都在創造影像、觀看影片、透過螢幕接收資訊。媒體藝術，就是在這樣的世界裡成長出來的藝術。

## *Experiments in Art and Technology (E.A.T.)*



E.A.T.是1966年由美國藝術家與工程師共同成立的組織，推動藝術與科技合作。

當年他們舉辦了《9 Evenings: Theatre and Engineering》，運用聲波、感測器及影像裝置等科技元素，開創跨領域的藝術實驗。

## 當新媒介出現 新的觀看方式也跟著誕生。

當新媒介出現，新的觀看方式也跟著誕生。藝術家會透過創作去回應這些改變，讓我們用不同的角度重新看世界。理解媒介如何改變我們的感知方式，是走進媒體藝術的一把鑰匙。但你不需要有標準答案，找到屬於自己的觀看方式，才是這場體驗真正有趣的地方。



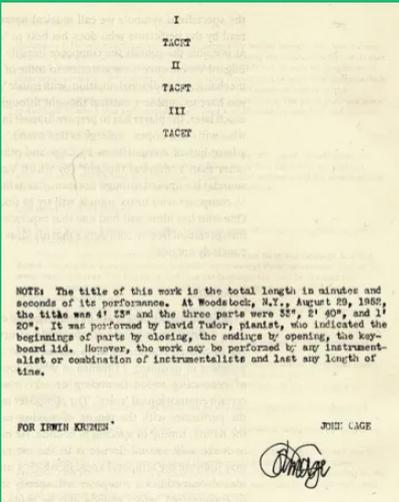
## *Nam June Paik (1932-2006)*

### 白南準

被譽為「現代媒體藝術之父」，韓裔美籍藝術家，他運用電視、錄像等科技，探索媒體對感知與文化的影響。代表作《TV Buddha》透過古代佛像與即時錄像系統的結合，展現觀察者與媒介間的哲學對話，彰顯技術與精神層面的交織，對後世跨領域媒體藝術發展產生深遠影響。

Turn On Your Media Art Senses.

一起打開媒體藝術的感官開關



## *4'33'' (1952)* by John Cage

John Cage 於1952年創作的實驗音樂作品，演奏者在全曲中不發出任何聲音，讓觀眾聆聽環境與自身行為所產生的響聲。

此作開創了「機率音樂」的先河，強調音樂的現場性與不可預測性，挑戰了傳統音樂的形式與結構。

媒體藝術融合多種媒介形式  
以下為常見媒介關鍵字與其作品範例：

## 裝置藝術

### *Installation Art*



#### *James Tapscott*

澳洲當代地景藝術家，擅長透過極簡語彙回應環境條件在戶外與公共空間創作場域特定裝置。

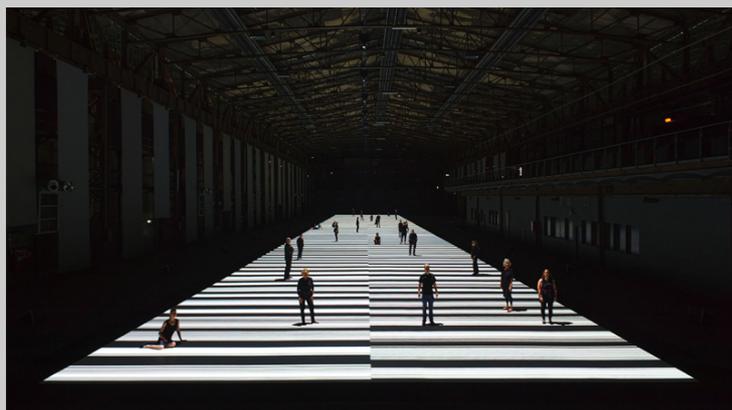
代表作《Arc ZERO》系列運用霧與光構築出如自然現象般的臨場氛圍，引導觀者重新體會自然與空間的關係。



澳洲當代地景藝術家 James Tapscott 創作的《Arc ZERO》系列

#### 池田亮司 (Ryoji Ikeda)

日本聲音視覺藝術家，專注於極簡主義聲音與數據視覺化藝術。他的代表作《Test Pattern》系列，透過電腦程序將各種數據轉化為條碼圖騰，配合精準的電子音響與晃動的光影效果。觀眾走入作品空間時，能感受到聲音與影像互動，體驗數據與感官的結合。



日本聲音與視覺藝術家池田亮司(Ryoji Ikeda)創作的《Test Pattern》系列

## 聲音藝術

### *Sound Art*

# 表演藝術

## *Performing Arts*



### fuse\*

義大利新媒體藝術團隊fuse\*由義大利新媒體藝術家Luca Camellini與Mattia Carretti成立，擅長將哲學命題轉化為引人深思的新媒體劇場演出。其新作《靈魂》(Sál) 聚焦於人類意識在夢境與瀕死體驗間的遊走，結合數據分析與舞者的即時互動，構築出富有張力的視覺劇場敘事。



義大利新媒體藝術團隊 fuse\*創作的​​新媒體劇場《靈魂》(Sál)



### 明和電機 (Maywa Denki)

由土佐信道創立的日本藝術單位，融合音樂、設計、機械工業與藝術，創造出獨特且幽默的機械裝置與音樂表演。除了詼諧趣味外，作品也蘊含深觀念思考。代表作包括廣受歡迎的電子樂器「Otamatone」，以及「NAKI魚」系列一組以不同魚類為靈感的機械樂器，透過26種形態各異的魚形機械，從多角度探討自我存在。

### 機械

## *Kinetic*



「NAKI魚」系列—以不同魚類為靈感的機械樂器

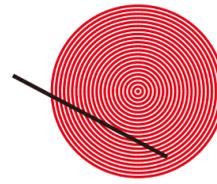
# 國際媒體藝術節

## *Media Art Festivals :*



### *TodaysArt Festival* • 荷蘭

結合藝術、音樂與科技聚焦實驗性與前衛創作的國際藝術節。活動邀請全球藝術家創作獨特作品，涵蓋多元媒介，並於城市中非常規場地展演，探索當代藝術的樣貌。



**JAPAN  
MEDIA ARTS  
FESTIVAL**  
文化庁メディア芸術祭

### *Japan Media Arts Festival* • 日本

日本媒體藝術文化祭是一個綜合性的媒體藝術節，旨在表揚動畫、媒體藝術以至遊戲設計的各种出色的媒體作品。

### *Ars Electronica Festival* • 奧地利

林茲電子藝術節被譽為媒體藝術的殿堂，結合科技、藝術與社會議題，啟發觀眾思考未來的可能性。



### *Microwave Arts Festival* • 香港

微波國際新媒體藝術節致力把世界各地最前線的科技透過新媒體藝術、動畫及短片的模式帶來香港，促進藝術創新與科技交流。

# 「媒介即訊息」

## Project Playaround 到校巡迴示範講座

### 媒介即訊息(The medium is the message)?

媒介本身才是真正有意義的訊息。即人類有了某種媒介才有可能從事與之相應的傳播及其他社會活動。因此,從漫長的人類社會發展過程來看,真正有意義、有價值的“訊息”不是各個時代的傳播內容,而是這個時代所使用的傳播工具的性質、它所開創的可能性以及帶來的社會變革。



加拿大英語文學教授馬素·麥克魯漢(Marshall McLuhan, 1911-1980)

### 藝術與科技 (Arts & Technology)?

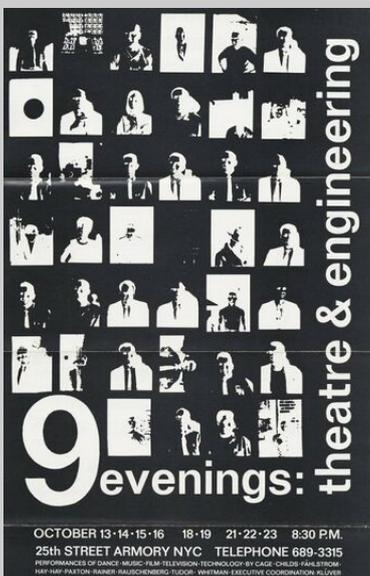
2020年《施政報告》中出現了「藝術科技」(ArtTech)一詞,業界旋即議論紛紛;即將開放的東九文化中心是藝術科技的旗艦表演場地,透過創新科技為表演藝術注入新動力,與藝術家探索創新科技帶來的無限可能。

其實,科技與藝術一直相輔相成地發展。從皮影戲到全息投影、由燒香製造煙霧到煙霧機的發明、由告示板到LED屏幕,科技都是一種工具,讓嶄新創意展現在舞台之上,藉以突破傳統的表演藝術形式,改變我們的固有思維。因應疫情催化了科技發展,藝術家近來積極利用當下最新科技,包括人工智能、大數據、虛擬及延展實境等,尋找嶄新的創作方向及形式。你知道最近有這些類型的演出嗎?



日本聲音藝術家和田永(Ei Wada)與Dimension Plus藝術總監林欣傑(Keith Lam)創作《再媒體重奏》(Remediation Ensemble)

### 示範講座中提及的作品例子:



*9 Evenings: Theatre and Engineering (1966)*  
by E.A.T. or Experiments in Art and Technology

*Chess (1997)*  
by Ryuichi Sakamoto

*Open Reel Ensemble (2010-)*  
by Ei Wada

*Long Film for Four Projectors (1974)*  
by Anthony McCall

*Rain Room (2012)*  
by Random International

*Room for one colour, 1997*  
by Olafur Eliasson

*TV Garden (1974)*  
by Nam June Paik

*Astronomical (2020)*  
by Travis Scott and Fortnite



MEDIUM  
MESSAGE  
MEDIUM  
MEDIUM  
MEDIA

# Project Playaround

## 到校巡迴示範講座

### 藝術界潮語： 沉浸式演出 Immersive Experience?

在表演藝術的發展中，許多觀眾已不再滿足於傳統的單向觀賞模式，創作者也嘗試運用各式媒介創造不同的戲劇效果與體驗。因此近年愈來愈多「沉浸式」、「參與式劇場」、「互動」、「環境劇場」等字眼出現在不同節目簡介中。沉浸式演出最主要的特點在於，觀眾不再固定在劇場座位席上，反而是以觀眾作為中心，讓觀眾參與其中，成為演出的一部分，並以第一身的感知去體驗作品，打破觀眾與舞台之間的既定界線。

在世界各地的沉浸式演出多不勝數，以下是其中一些著名的作品：



英國藝術團體蘭登國際(Random International)於2012年創作的沉浸式互動裝置《雨屋》(Rain Room)，讓觀眾可盡情地享受在雨中漫步的愜意，卻不被雨水淋濕。



英國劇團Punchdrunk的著名沉浸式劇場作品《不眠之夜》(Sleep no more)，觀眾可以隨意在演區走動：3個小時，20餘個角色，透過巨大廢棄建築中不同樓層、90多個房間精巧又錯綜複雜的場景，不只每段劇情將重複演出3次，且每次都能跟著不同角色自由地探索劇情。

《憩園》(Garden of Repose)，2024香港藝術節，為多媒體合唱音樂會，觀眾可在分割為三區的演區隨意遊走，16人合唱團NOËMA以歌聲帶領觀眾穿梭聲、光、影交錯的奇幻花園，體驗不同的聽覺感受。



德國里米尼紀錄劇團(Rimini Protokoll)的《遙感城市》(Remote X)，參加者將戴上耳機，遊走城市的不同角落。由人工智能引領觀眾進行一次另類都市漫遊體驗。