

學海築夢學生出國實習心得報告

異國視角的展示科技與互動藝術

獲補助年度	102學年度
薦送學校、系所、年級	崑山科技大學 視覺傳達設計研究所
中文姓名	楊喻婷
國外實習國家(含城市)	法國、德國
國外實習機構	Active Creative Design 工作室 Gaité Lyrique美術館
一、緣起 很榮幸有機會能參與這次計畫，一個月的實習參訪，讓從未出國的自己能開拓不同的學習心境與生活體驗。從高雄小港機場起飛，經過黑夜至白天近 14 小時的飛行時間，來到心中的夢想國度「法國」，首都巴黎是具有代表性的藝術之都，也是我們首站來到的地方。在這段期間至互動科技媒體工作室「Active Creative Design」(簡稱 A.C.D)實習，想要藉此了解在國外的設計團隊的最新互動科技之技術研究與發想過程等工作。 在法國、德國的建築、雕像、工業技術、生活文化上看到從過往至今遺留的歷史象徵，也因為科技的進步讓這兩國的老城市在所見的外觀與周遭與現代科技有相關連結。延伸探討在德、法的博物館展示科技、建築空間的設計與色彩運用、互動藝術結合的應用面，讓現代展示手法與科技藝術上的結合有更創新、多元的型式。 在此以「空間再造利用」「多元展示手法」「互動科技應用」「藝術設計創作之應用」四大主題來歸納德法在過去의展示方式到現今的多元展示手法的不同，了解科技應用面的未來趨勢與發展性，除了這些還參觀許多以藝文展示與博物館都可融合成新的發想，使旅程中有發想與探索的意義。	

二、國外實習機構簡介

1. 互動科技媒體 Active Creative Design 工作室

今年順利通過此計劃案，嶄開了海外實習參訪的旅程，這次計畫的合作對象為互動科技媒體工作室「Active Creative Design」。

工作室的主持人為法國數位影像導演及網路數位藝術家 Patrice Mugnier、互動聲音藝術家拉斐爾·伊斯丹、旅法的台灣藝術家何桂育所組成。實習旅程的第一站馬上前往工作室來實習拜訪。工作室主要業務內容在於規劃互動科技展示，將視覺藝術、程式設計及音像製作等元素結合創作，多次與不同國家之藝術家、設計師進行專案合作，與我們立體全像實驗室有兩次合作紀錄。

工作室主持人之一的Patrice Mugnier是位法國數位藝術家與影片導演，影像作品常出現於法國電視台、亞洲MTV 電視台以及美術館，並曾經獲得奧地利林茲數位藝術節數位動畫視覺效果獎。任教於法國知名影像與動畫學校Gobelins及法國國立高等裝飾藝術學院ENSAD，現為該校研究中心EnsadLab即時影像小組ITR負責人、qub studio與Active Creative Design 創辦人、2009年法國E-magicien藝術節策展人。由其所領導的ITR研究小組之互動藝術作品更常於法國各地展出。

「Active Creative Design」團隊近期在台灣也很積極參與展覽，包含當代藝術館的地下實驗創意秀場(作品--遇見台灣詩人一百-Poem 100)，以及高雄第一屆好漢玩字節之漢動未來館法國團隊代表(作品--景)。更於台北數位藝術中心，及高雄好漢玩字節展覽現場舉辦互動科技工作坊，與台灣數位藝術家進行交流與教學，而最新展出作品為「ACD Heart Beats Lights」在高雄駁二藝術特區給民眾參觀。

2. Gaité Lyrique 美術館

Gaité Lyrique 美術館是法國近年來突起的新當代藝術聚集中心，主要針對音樂會、戲劇舞台、建築、娛樂，來運用跨領域的方式結合藝術與現代科技，展現新媒體形態。

在近期 Gaité Lyrique 美術館的展覽，請當代藝術家以"怪獸"為主題，致力怪異，神秘的靈感，啟發使用動畫、設計、圖形、科技媒材創造時尚的裝置藝術作品。



三、國外實習企業或機構之學習心得

這次計畫的合作對象為互動科技媒體工作室「Active Creative Design」。
工作室的主持人之一Patrice Mugnier，向我們解釋了何謂互動科技？他們的團隊的創作從無到有的概念發想過程？如何運用程式設計將互動藝術加入至展示科技內？在互動技術上的技巧如何與論文創作作品結合等...一系列的教學過程與作品觀摩，每位研究生鑽研的論文領域「展覽策展專長、科技影像專長、互動媒體應用專長、展示視覺專長」等能力與本身所要負責之工作職責外，加入至國際單位工作室實習參訪，學習國外的展示科技與展覽內容策劃的整合，藉這次實習對論文更進一步研究與進入異國進行觀察，有助論文創作計畫發想。



圖1: 主持人Patrice Mugnier指導教學



圖2: ACD科技展示觀摩



圖3: 成員與主持人Patrice Mugnier合照

另外拜訪了旅法 20 年餘年台灣藝術家魏禎宏老師、林麗玲老師位在巴黎的工作室。魏禎宏老師的作品，主要採用西方的表現形式來做人物的描繪，除了色彩豐富以外，每件作品中的人物表情單一，讓人難以揣測當下心境。其容貌以及肢體語言，給觀賞者許多的想像空間。林麗玲老師的作品，主要以女性加入東方特質來繪畫創作，點上痣與刺青在人物肌膚上，看似犯過罪的見證，表現帶著孤獨與憂傷感。

魏老師更以「老巴黎」的身分，介紹巴黎的文化以及藝術美學相關的景點，並也提到法國政府對藝術領域的重視，而促使許多台灣、世界各國藝術家選擇旅居當地創作。魏禎宏也談到，藝術家在法國是一個職業，如同上班族與商人，沒有人會對其投以異樣眼光，點出了藝術工作者在法國合理、寬容的社會制度下，更能得到應有的尊重，所以在巴黎聖安德烈藝術街一條寬不過五米的長巷內，有著可以看到幾間像出版社或藝術工作者的工作室與櫥窗展示著藝術作品的藝廊間供大眾參觀。



圖4: 魏禎宏老師工作室



圖5: 與魏禎宏老師合影



圖6: 聖安德烈藝術街

四、國外實習之生活體驗

(一)空間再造利用

在法國，四處可見到古老建築以及街道，這些空間沒有因為時間流逝被遺忘，反而更新再造利用。位在塞納河左岸，和羅浮宮斜對，隔河和杜伊勒里公園相對。原來是建於1900年的火車站，是從巴黎到奧爾良鐵路的終點方向—奧賽車站。1939年巴黎的鐵路取消，車站關閉。車站廢棄後，1986年改建成為博物館成為現今的奧賽美術館(Musée d'Orsay)，博物館入口的天棚為新藝術風格，館內有透明的頂棚照入自然光線，讓美術館呈現明亮、寬敞的視覺感受(圖8)大廳中還保留著原來的車站大鐘。

空間閒置了46年，改建後的美術館處處可見新與舊的合體結構 最能體驗時間深度的空間非挑高入口大廳莫屬，不僅可看到新的展示空間元素和舊的巨大玻璃頂棚的結合，還可以透過大廳中的一處，玻璃地板下的縮尺街道模型(圖9)，看到舊的美術館和巴黎街道的關係。

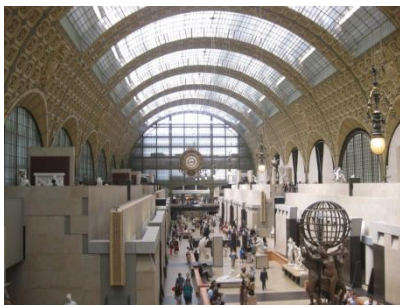


圖7: 奧賽美術館內部空間



圖8: 車站大鐘



圖9: 縮尺街道模型

位在巴士底區里昂車站旁，長達 1.5 公里的廢鐵道文化，紅色拱門建築物原先是一座高架鐵橋，巴黎人用他們的創意力，將廢鐵道的使用跳出只有通行和運輸的框架 特殊的拱門設計 讓橋下形成一戶一戶的創意店面琳瑯滿目的攤位，成為現今的「藝術鐵道」。順著鐵道下，綿延了巴黎次文化藝術以及市井小民的滿腹創意，廢鐵道下的門洞改裝成藝術市集，橋上則成為巴黎城市重要的現代空中花園，還有接起城市社區的功用，不僅成為當地市民的休閒場所，更是到巴黎必看景點！



圖10: 改建的藝術鐵道



圖11: 藝術鐵道上之空中花園



圖12: 藝術鐵道之小市集

(二) 多元展示空間

1、德國柏林-猶太博物館

閃電式外觀建築，由著名建築師 Daniel Libeskind 設計，連結原有的博物館館舍，現已因其獨特外型成為著名的觀光景點。整座建築物就像是一個巨大的雕塑作品，從空中俯看則是一個閃電的造型，建物本身沒有對外的出入口，唯一一個出入口在隔壁的大樓，也就是德國歷史博物館裡。這個出入通道的樓梯和走廊被設計的相當狹窄，並連到新建物的高塔裡，經由高塔才能通到新建物的各個樓層。此塔與通道象徵著德國和猶太人歷史是不能分離的，也是猛烈而隱密的。

館內就好像迷宮般壓縮、狹閉的空間設計，還有切割狀、陰暗的照明完全是館方刻意安排的，主要目的是透過空間使訪客感受到猶太人在德國充滿艱難與挑戰的歷史感。其中有一永久性的裝置藝術，是紀念第二次世界大戰時期猶太人最終解決方案事件而設，展示地點非常特別，就在館中某個必經走道上。

以色列藝術家馬納舍·卡迪希曼(Menashe Kadishman)用厚有三公分的鋼製作了一萬個不同的、粗糙的、象徵性的、雙眼和嘴都是打開的面孔，鋪滿整個地面，並允許訪客踏過，這個展覽稱為「落葉」(德語：Shalechet)，走在這條鋪滿面孔的作品上，經常深刻的引起觀者的省思與感觸。猶太博物館內具有一種莊重的氛圍，加上大量的文物與文件檔案收藏，訴說猶太人在戰爭時的多舛命運，也令人感到無形的壓力。然而隨著建築設計的地勢與動線，觀眾從較為陰暗的入口區域，逐漸走向充滿自然陽光的樓層，彷彿也隱喻著猶太民族的生活隨著時間的進程，漸漸拋棄過往的沉重，迎向光明的一面。



圖 13: 猶太博物館外觀



圖 14 猶太博物館建築模型

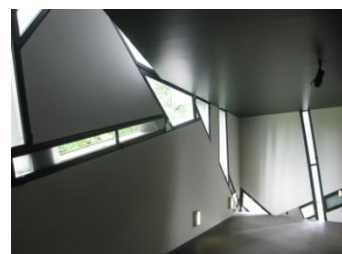


圖 15: 內部閃電空間

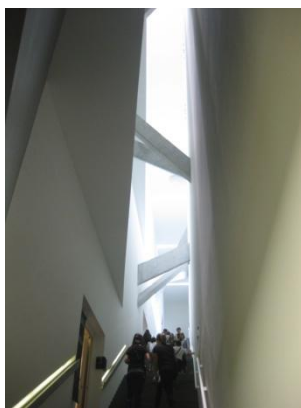


圖16: 階梯建築設計

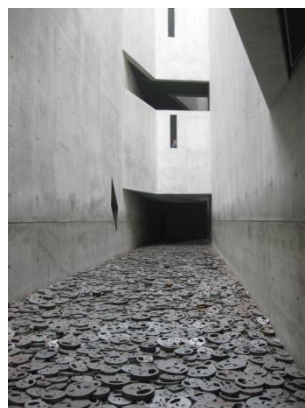


圖17: 面孔走道空間

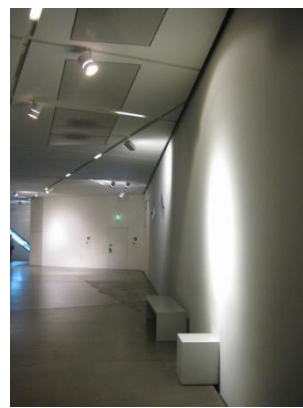


圖18: 內部展示空間

2、新力中心 (Sony Center)

新力中心Sony Center歐洲總部，設在一個三角形的建築體內，而後改為波茨坦大街。Sony集團邀請了美國建築師Helmut Jahn 設計了超大尺度的圓形頂棚，將八座建築物串接在一起，棚下的開放空間、流水、植栽、餐飲營造了活潑的商業氣氛。轉角的Sony旗艦店結合了最新電子科技與流行品味，充分傳達企業對生活的願景。新的新力中心Sony Center，是以一個引人注目的玻璃帷幕和鋼構所組成的巨大帳篷，像錐形屋頂，它的形狀據說靈感來自日本富士山的設計理念，包括一個橢圓形的中央公共空間跨徑達100米。1998年9月2日新力中心正式開幕，所有建設於2000年6月14日正式啟用。



圖19: Sony Center頂棚空間



圖20: Sony Center棚下餐飲空間

3、現代藝術博物館 MMK(Museum für Moderne Kunst)

現代藝術博物館營造出像迷宮一樣的空間感，大空間的純白，不對稱的繽紛色彩，展出著錄像、攝影、工藝、裝置藝術作品，溫和的空間讓人在參觀作品時有著放鬆與想像空間。



圖21: MMK 外觀

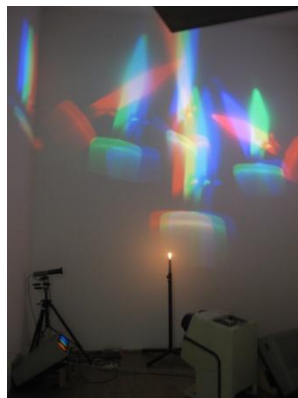


圖22: 內部展示空間

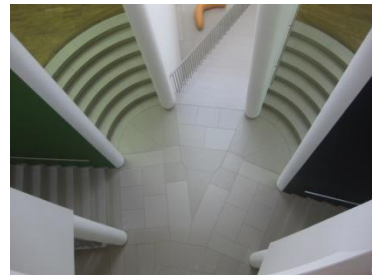


圖23: 樓梯空間

(三) 互動科技應用

科技的進步發達讓許多的裝置技術不在是無趣的視覺藝術，而是可以選擇不同跨領域媒材來表達內容與應用，在展示應用裡從早期傳統的展品陳列到現在的數位媒體互動模式，現今立體影像的呈現技術多元，透過科技結合立體影像設計概念的創新呈現下，創造出更令人驚艷的視覺感官效果。

在德國柏林的猶太博物館(Jüdisches Museum Berlin)除了獨特的建築之外，該館的多媒體展示方式與多媒體學習區也成為博物館界互動科技的成功範例。博物館以猶太民族的歷史為主題，收藏相當豐富的照片、信件、文件紀錄檔案等資料，內容展品應用科技多媒體工具及媒材，將略顯沉重且細節繁多的文件，以投影、螢幕、音箱、燈箱呈現出的影像、聲音、互動遊戲方式呈現來提升參觀者的興趣。館內除了有互動影音系統可讓參觀者手動操作了解館內資訊外(圖24)，對於猶太人的歷史做成簡單電子書結合參觀者口中吹氣可自動翻閱的模式讓參觀者與裝置作互動(圖25)，在館內有區4分鐘小劇場以虛實應用的「全像術」來展示猶太歷史小故事。



圖 24: 可手動操作互動影音系統



圖 25: 吹氣翻閱互動電子書



圖 26: 可手動了解猶太歷史逃亡國家區域



圖 27、28、29: 以虛實應用的「全像術」來展示猶太歷史小故事

9 月期間在德國的國會大廈旁的建築物上，每天晚上都有定時的科技燈光投影秀，總共有五個投影屏幕，最大面積為 300 平方米，最小為 21 平方米，其中在正方體內的圓形屏幕上投影更讓人為之驚豔。激光投影機的其他設計在建築物上不同地方，營造出令人印象深刻的五光十射燈光秀。而投影展示影片內容有國會大廈修復重建過程、德國的分裂、統一至爭奪權證的黑暗時期。



圖 30、31、32:巨型建築屏幕投影

(四) 藝術設計創作之應用

日本著名時裝設計師 Issey miyake 三宅一生為義大利燈具品牌 Artemide 設計的“IN-EI”品牌燈具在德國柏林的哈克雪市集(Hackeschen Höfe)裡，有間展示販售店面。這品牌所設計的燈飾，具有可折疊且有結構造型的燈飾，設計師運用了可持續的設計手法。這個設計的名稱是從日語音譯過來的，在日語中“IN-EI”的意思是“陰影”“遮蔽”和“細微變化”的意思，而且這燈具全部用折疊布料製作，展開後就形成了一個大燈罩，通過層次間的變化形成有趣的光影效果。



圖 33: 陰翳店面之展售燈飾



圖 34: 陰翳店面外觀



圖 35: 陰翳摺疊構成燈飾之一

位在法蘭克福的施泰德博物館(städelsches kunstinstitut)內的展品有著具有造型結構的手工紙做燈飾，(圖)使用了摺紙記法的三浦折紙做的燈飾，這種技法是一個非常剛硬且最具有視覺吸引力的折紙，這技術可以打包到一個非常緊湊的區域，它的厚度受限制僅由折疊的材料厚度。



圖 36: 施泰德博物館內紙燈飾作品



圖 37: 紙燈飾 1 之造型結構



圖 38: 紙燈飾 1 內部結構



圖 39: 紙燈飾作品 2



圖 40: 紙燈飾作品 2 內部造型結構

在德國柏林有許多紅綠燈的小綠人周邊商品專賣店-Ampelmann。1995 年來自 Tuebingen 的设计師 Markus Heckhausen，無意間發現了小綠人，便賦予它一個全新的生命，設計了相關的产品。再加上媒體的報導，小綠人逐漸成為家喻戶曉的人物。此外，為了替東德小綠人平反，甚至成立了小綠人的拯救會。最後，在 1997 年，東德小綠人獲得最後的勝利，重回了屬於它的交通舞台。就因柏林小綠人的名氣，設立許多專賣店及周邊的紀念商品，帶給當地觀光效益與產值。



圖 41: Ampelmann 店面外觀



圖 42: Ampelmann 商品-軟糖



圖 43: Ampelmann 商品-杯具組



圖 44: Ampelmann 商品-光柵書籤



圖 45、46、47: Ampelmann 商品-光柵系列明信片

五、國外實習之具體效益

這趟旅程經由各自的專長與分工、看到國際的「展示科技發展」與「展覽內容規劃」的內容，以「空間再造利用」「多元展示手法」「互動科技應用」「藝術設計創作之應用」四大主題來歸納德法在過去の展示方式到現今の多元展示手法の不同，了解科技應用面の未來趨勢與發展性，除了這些還參觀許多以藝文展示與博物館都可融合成新的發想，這趟實習參訪の資訊對於本人在未來の研究有相當大的幫助，無論是在 Active Creative Design 工作室研究與訪談還是在異國觀察了博物館展示科技或是建築空間の設計與色彩運用.互動藝術結合有助於計劃未來の創作作品進而也對本人の研究論文有了助益，大型科技投影也可成為未來與作品結合參考的一部分，經由這趟旅程有些新的發想，對本人未來研究論文有很大的幫助。

因為科技の進步，數位藝術與互動創作被應用在許多地方，而現在許多藝術家也開始接觸這個領域，使用互動式作品與觀賞者心理溝通，較容易引起觀賞者の想像空間，互動的過程當中，觀賞者能嘗試各種藝術家所安排的物件，在過程可以隨時更換物件，一方面提升參觀者の認知能力與互動興趣，因為每個參與者の思維模式皆不相同，所以不同參與者所呈現出來的結果都各不相同，這樣藝術品不在是單一輸出，而是轉換成開放的藝術平台。

期許自己在展示科技與互動藝術類型上能有不同的創作做出跨領域的結合。