

此次行程主要目的為參予 Holographic Display Artists and Engineers Club 所舉辦的全像作品展，展出地點為千葉大學，參予展出全像作品的學校除了我們崑山科技大學外，國立台灣師範大學也參與其作品展出，日本參予展出的學校則有湘南工科大学、多摩美術大學、東京工業大學、日本女子大學、千葉大學，北海道職業能力開發大學校，除了參予全像作品展出以外，也拜訪了筑波大學、多摩美術大學。

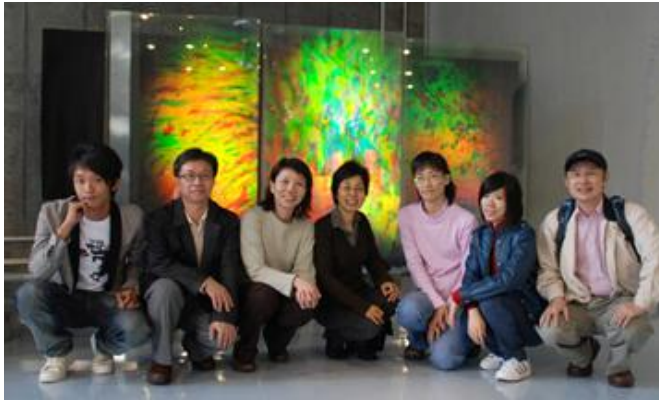


千葉大學宮崎紀郎教授為視覺傳達設計教授，主要專長為新聞雜誌視覺傳達編輯、文字編輯等，宮崎紀郎教授向我們介紹工學部裡的意匠系，意匠系在教師領域方面做不同專門領域上的分配，其中，設計系統可以藉由電腦讓一個東西不只在一個地方也可以連結出去，在設計裡也包括材料的運用等。系上更是有系統的分組將課程規劃細分…宮崎紀郎教授也帶領我們參觀實驗室等。拜訪期間正好是學校的學員祭，使我們更加體驗到師生除了在技能上的專業，也感受到日本學生的活力與熱情。

筑波大學是一所很大的學校，在視覺傳達設計大樓中有空間不只是擺放教授與學生所做的作品，也有著帶設計感的桌椅讓學生能夠有欣賞作品的空間外，也可在此做研究討論。其中令人印象深刻的還有素描教室，裡面有著巨大的模型供學生在此作素描練習。筑波大學的體育系相當有名，並且獲得了許多奧運金牌獎項，得獎學生的金牌、獎盃或者是比賽時所穿的衣服與鞋子，都有在紀念館中特別擺放展示，讓我感受到學校對學生的優秀表現感到榮耀與驕傲，學生對學校所給予的教育感到無限感激，除了紀念館外也有藝廊擺放著許多珍貴的藝術作品。

多摩美術大學中的圖書館除了有良好的環境外，在圖書館的室內設計有著許多棋型的建築設計在上方相當特別，此外不管是在情報設計系還是視覺傳達設計

系的學生作品都令人印象深刻，展出的學生作品種類在平面設計或者是在商品設計都有其特色，工藝館中的學生作品也都令人印象深刻。



其中一日來到東京工業

大學，參觀國際知名的全像藝術創作作家石井勢津子博士（Setsuko Ishii）所創作的全像裝置藝術作品以及白川英樹博士紀念館，石井勢津子博士運用全像立體影像藝術抽象化地結合實品物體，進而變成一件全像裝置藝術作品。除此之外，我們也參觀了新國立美術館、森美術館以及在明治神宮外苑所舉辦的東京設計週展覽，剛好我們所到期間正值東京設計週，也因此我們有機會看到許多國際各個設計師的產品設計與學校參展的作品。

我所要做的研究為「全像於劇場投影之研究」，此次在日本行中，看到許多不同的全像作品與絢麗的燈光設計表現，尤其在新宿涉谷的商家與招牌設計更是五光十色，如能結合在全像劇場佈景舞台設計上，更能表現出強烈的視覺效果，其中我最喜歡石井勢津子博士擺設在東京工業大學所創作的全像裝置藝術作品，利用光與鏡子的反射做出水波文投影的效果，作品上除了有著顏色鮮明的彩虹全像片，結合水波文更有著不一樣的感受。在東京設計節中所看到許多的產品設計作品，都是在日常生活許多隨處可見的媒材，但經過設計的巧思不僅能使產品價值提升更能增加其設計感。

出發第一天，在高雄小港機場等待登機時刻，很幸運的我們遇到了設計大師福田繁雄與日本大學教授，老師們把握機會上前與他們打招呼並且互相交換名片，禮儀交流之後我們也與福田繁雄留下珍貴的合照。下午抵達日本成田機場，我們便搭乘電車前往千葉飯店，在電車月台上有著與台灣不同的飲料販賣機，飲料販賣機上的設計使商品看起來鮮豔可口，在電車月台與電車中更有許多琳瑯滿目的廣告看板與廣告旗標與海報，讓我們在等電車之於也可以欣賞到與多廣告，這或許是日本人一種置入性行銷手法，能夠進而達到廣告宣傳之目的。夜晚商店招牌五光十色將街道照映的更加亮眼…



參展全體大合照

在這次行程中，看到日本許多學生教授或者是工研院的技術人員，大家都在為全像盡心盡力，能夠互相做交流真得是很棒的學習機會與經驗。拜訪與參觀學校讓我體會到，能夠在一個好的學習環境中學習，便能享受到與別人不同的學習經驗，而想要一個好的環境中學習，必須要靠自己努力爭取。

走踏在日本各處，深深感受到日本對於生活的追求與享受。在追求生活品味與創意現今，可從許多面向探討設計與人之間的關係，不僅只在於商品，公共環境更是與我們擁有密切的關係，而如何呈現、如何傳達就顯得格外重要。「展示」設計提供商業行為或是生活美學上擁有許多可能性，藉由展示設計發現新的商機或表現形式、藉由展示設計替商品或環境擁有新的面貌、藉由展示設計詮釋出當地的文化特質與藝術。

在為期八天七夜的日本行程當中，走遍日本東京各地區，森美術館（Mori Art Museum）、國立新美術館（The National Art Center, Tokyo）、東京設計節（Tokyo Designer's Week 2007），藉此看見展示落實在日本各大大小小的環境當中，車站廣告、櫥窗設計、公共藝術、指標系統等，對於材質、科技、造型、文化的結合應用，看出日本對於展示設計擁有細膩的心思。以及參訪了千葉大學（Chiba University）、筑波大學（Tsukuba）、多摩美術（Tama Art University）大學三所日本大學，在各校的科系分類中能深深地感受「設計在於能解決問題」的涵義，將我們看似同領域的科系（視覺傳達設計），區分為視覺傳達設計、人間生活工學、情報設計、材料計畫教育、環境設計、設計造形…等，其目的在於為生活尋找更合適更便利的設計。

日本的設計擁有強烈與濃厚的文化特質，在設計表達上呈現簡明扼要，結合日本文字、茶道、浮土繪等具代表性符號，並在表現形式上與時代性選擇使用多種嘗試，因此呈現出多采多姿多樣貌的設計風格，能在看到設計作品，便能感受其作品散發出「日本味」。在日本各個地方看到各項設計，不僅距其設計感與文化內涵，並具備環境中物與物之間的關係，依現有環境量身打造適合的設計，藉此應用在車站、站牌、標示等，結合不同的展示，讓人身處在該環境當中，頗具新鮮與有趣的豐富視覺與感受。

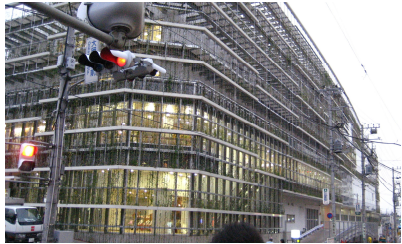


一、藉不同表現形式探討日本展示設計

1. 造型的應用

	
(圖一)日本在公共標示的設計融合該物件的原始機能，保有標示原使傳達樓層介紹的訴求，以階梯的方式，一層一層結合樓層概念，並在展示空間上增添變化，且讓此設計與該物件原有的功能達到呼應。	(圖二)櫥窗設計，不同的空間結構呈現，打造空間上多層次的視覺效果，並結合商品展示，讓該商品在櫥窗展示空間當中，能融合此設計而不產生衝突感。

2. 材質的應用

	
(圖三)在建築外觀得規劃設計，以植物懸掛的方式佈滿此建築物外觀，使降低在此地區當中豎立著一棟龐大的建築物所擁有的生硬與冰冷感，並在視覺感受上，顯得擁有許多生意感。	(圖四)運用透明片結合攝影圖像，並以重複與排列的方式懸掛，在該作品的呈現擁有視覺上的多層次感並擁有漸變視覺動態的效果，彷彿該風景圖象擁有生命感。

3. 光的應用



(圖五)以「光」結合應用於公共環境裝飾，並依現場環境，搭配設計與該作品相關連性的燈光效果，並以不同色光結合該作品造型所想傳達的訴求，彰顯該公共環境裝飾作品原有的特色，並釋出感染附近的環境氣氛。

4. 科技的應用



(圖六)以動態媒體方式結合櫥窗設計，並以簡單的元素應用於該設計當中，讓看似平面設計的畫面擁有動態，在視覺呈現出有趣的動態效果。

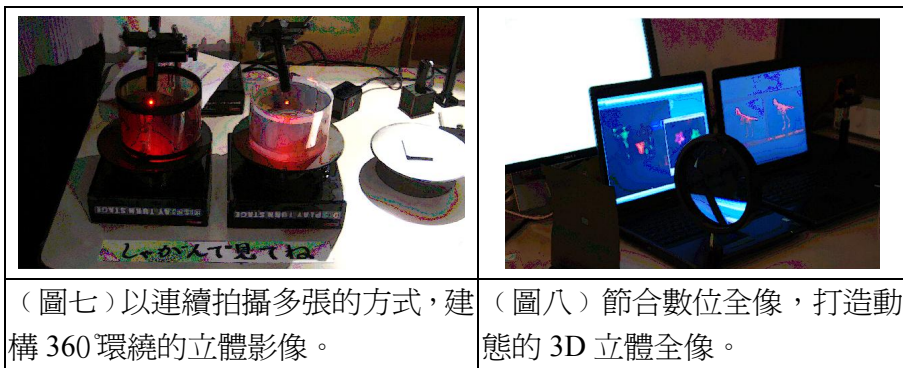


(圖七)結合動態光源設計應用於櫥窗設計，以簡單白色色彩空間，藉一盞一盞的 LED 燈光，使該櫥窗擁有色彩變化，並藉由燈光轉換的效果，呈現出動態與層次的視覺效果。

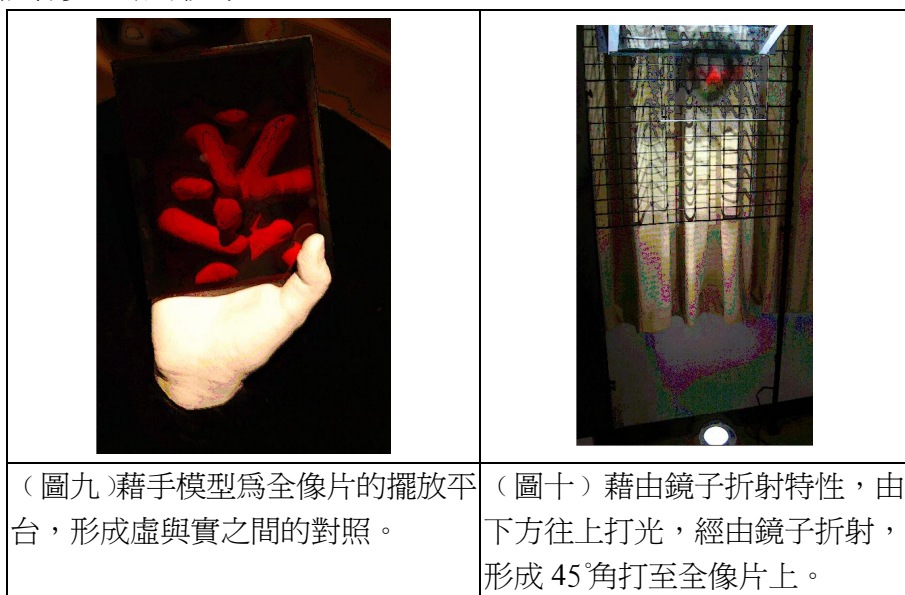
二、The 14th University Hologram Exhibits

由日本千葉大學所舉辦為期四天的第十四屆大學立體全像展，現場集合了九所學校，提供以不同的技術所呈現多種面貌的立體全像作品，藉此立體全像展看到許多不同的技術，並在各校的展出作品當中，看到許多不同面貌的立體全像作品。

在本次參與此展出的機會之下，更進一步地了解了立體全像寬廣的領域，並且不斷地在提升與進步當中。在立體全像世界中，擁有許多等待我們去學習與認識的東西，而立體全像解決了物體在平面上所呈現的立體真實感，並在視覺上擁有多一層次的不同感受。



許多不同技術所建構出各式各樣的立體全像作品，也因作品本身的訴求與特性，而有所不同的展示方式，在此次展覽中看到不同的呈現方式，讓全像作品不只擁有多面貌的呈現效果，也擁有不同的展示方式，對於未來自己在全像研究領域中能有多一點的視野。



三、全像立體影像結合展示設計

在科技不斷進步的時代下，許多科技媒材的運用已建構在我們的生活當中，不僅在各個方面有所突破，也增添不少便利性與表現方式。展示提供了商品、環境與人之間的欣賞與參與，而展示設計依循著商品本身特性呈現出更具特色的呈現效果。立體全像目前已發展出特種進步的技術，而正欠缺的即是如何將立體全像有效的應用於各方面。

而立體全像應用於藝術創作擁有令人驚艷的效果，藉由不同的打燈方式與展示方式，將立體全像結合藝術創作呈現出另一個層級的視覺感受，如（圖十一）由三張大篇幅的立體全像片串聯，並以不同的表現技法使該視覺擁有多層次的效果，並在水滴入水中所產生的漣漪，藉由燈光反射，讓該作品不斷的擁有動態的

漣漪映照在作品上。(圖十二)以多層次的物件拍攝立體全像，並以多多幅立體全像片已不同角度固定於展示架上，經由固定燈光的照射，而呈現出不同色彩的全像片，並經由燈光反射在天花板的反光影像，讓現場藝術作品週遭的空間具有意外的視覺效果。



(圖十一)藉由水折射光源的原理，將水漣漪的動態反射於作品，在觀者移動間，不僅是色彩上的變化，也具有漣漪的動態效果。



(圖十二)單一立體全像片複製多幅，並以多種角度固定於展示架上，藉由固定光源照射，呈現出多種色彩得全像面貌。

而近年來，文化產業的話題不斷被提及在各個領域，並成為了一項重大的經濟產業，然而在文化產業的發展過程當中，必須思考如何行銷，並結合「創意」進行開發與加值，才能創造新的契機。而藉立體全像所擁有的特性，解決了實務展示在展示空間上的限制，解決了平面印刷品的物體真實感的不足，將立體全像結合文化藉由不同的展示探討，或許在未來能提供不同的典藏或展覽方式，而現今的台灣布袋戲，隨著傳播媒體的日新月異，已發展至結合聲光效果兼具的表演形式（霹靂布袋戲），但使用媒介僅能在廣播、電視、電影、現場演出（傳統布袋戲）與平面印刷的空間呈現，對於許多布袋戲迷想要觀賞布袋戲，必須僅能藉由「播放」或是「翻閱」的動作才能滿進行觀賞布袋戲，但不僅在空間上有所影響，也對於時間而有所限制。因此，針對掌中戲尋找新的呈現方式，以立體影像詮釋布袋戲的文化與角色個性，也藉此為布袋戲拓展新的視野。在未來，以此構想，可拓展新的產學合作案，屆時可應用於博物館全像典藏、科技商品開發、主題展覽紀念票根…等多方面結合運用，為各大產業界提供產品開發一番新生命。

四、結論

本次日本行程的過程當中，在黃雅玲、陳光大老師的帶領之下，深入的看見我們在台灣未能體驗的際遇，也打開了更加寬廣的視野，看見設計與藝術藉由不同的展示落實在日本許多地方，並清楚地感受日本所散發出的日本文化精神，在各個所能見識的東西體認到日本對與單一案件所保持該有的細膩與用心。不僅在於生活上體會日本文化，也認識了立體全像在日本的發展，更看到早期立體全像有效地被應用在醫學與典藏當中。

在設計的過程當中，我們往往著重在結果的視覺呈現效果，卻遺忘必須深入地探究此設計對象與接收者之間的關係，固然看到展示的意義，也在此行當中學習到許多表現的方法。在看似相似的生活環境，卻有著截然不同的文化涵養與氛圍，不禁的思考我們自身所處的環境，擁有許多現有的資源，而非好好去應用延伸，也並未好好的尋找屬於台灣該有的文化代表符號，在我們所生活的台灣環境當中，固然需要的是如何將現有的東西做有效的延伸與發展，讓展示物（商品、環境、文化…等）擁有最貼切最合適的呈現。