

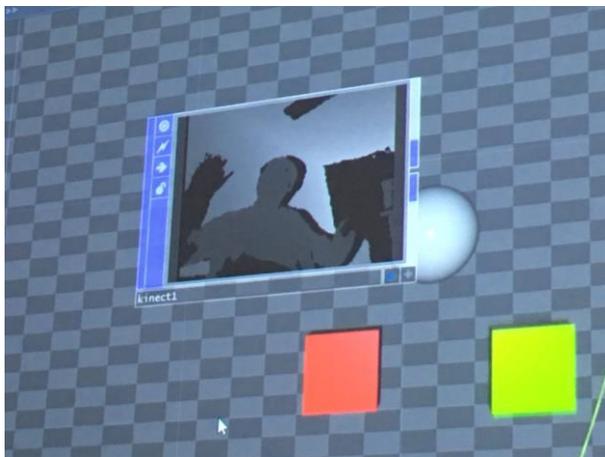
中國文化大學教育部高教深耕計畫計畫成果紀錄表

子計畫	A4-1-1「培養學生創新創意能力」
具體作法	A4 厚植專業知識，啟發創新能力，提升就業知能_ A4-1-1 培養創新創意能力
主題	學生專題個案討論一
內容 (活動內容簡述/執行成效)	<p>主辦單位：科技藝術碩士學位學程(科藝所) 活動日期：4/10 (三) AM09:00~12:00 活動地點：曉峰 1104 教室 主 講 者：劉辰岫 參與人數： 4 人 (教師 1 人、學生 3 人、行政人員__人、校外__人) 內 容：針對同學研究所個別專題討論及提供建議</p> <p>身體與舞蹈之於現實的肉體上，擁有的的是肢體的形狀和型變和產生出來的熱度，透過肢體去傳達訊息、呢喃、或豪語使他人理解。</p> <p>「相」一字有察看、容貌；人的外表、事物的外觀、姿勢；樣子，在於動態方面有表示動作和情況是雙方或多方共同的，相當于「互相」也有表示一個接著一個以即表示動作是一方對另一方的。</p> <p>身體所產生的「相」，且由身體與觀者彼此之間關係產生的「相」，這些肢體產生的訊息以及產生在影像上的訊息，再由影像上的訊息到觀眾視覺上的訊息，這種一層一層經過物質與資訊科技"虛與實"上的傳遞，那最後產生的視覺資訊與最原始的肢體資訊會有甚麼樣的化學變化，那這些產生的「相」，又將帶給觀者怎樣的變化與波動。</p> <p>創作者以此作為發想，當肢體化為在虛實交錯的事物中，身體與肢體所傳達的意象會有所不同嗎?真實身體到影像上的動態傳遞，其中又會有改變，或者當身體本身變為不再是現實肉體所產生的事物時，身化為由電腦模組及程式構成的時候那舞蹈與肢體資訊又有些甚麼樣的變化。</p> <p>以及現場利用染布及紗布布料一層一層的漸遞設計，讓在現實的觀賞者能穿梭其中觀賞，存在於實的觀賞者與虛擬影像兩者之中本質上的定義又是會有怎樣有趣的火花。</p> <p>執行成效： 此作以「動作擷取及影像投影」的形式，實驗性舞蹈影像劇場為主體，科技媒材輔助呈現，盼觀眾能藉作品的欣賞，體驗到影像上的舞者與由 iclone 建構出的虛擬舞者他們兩者身體之間的對話，兩舞者之間身體的相貌與傳達出的訊息的視覺</p>

體驗，就將探套兩者之間同時存在的虛實意義。在聽與看之間揉合彼此的意向，共就一場肉體與視覺對談。

活動照片電子檔名稱
(請用英數檔名)

活動照片內容說明(每張 20 字
內)



個別專題講解之情形

活動照片
(檔案大小
以不超過 2M
為限)



討論情形



討論情形 2



作品展示之情形



作品展示之情形 2