

國立清華大學課程大綱【格式】

<10804版>

科號	JANT5303	組別	00	學分	3	人數限制	28
上課時間	星期三 9.a.b			教室	C308		
科目中文名稱	工作室創作實踐						
科目英文名稱	Studio art practice						
任課教師	陶亞倫						
擋修科目				擋修分數			

此科目對應之系所課程規畫所欲培養之核心能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能夠將所學之關鍵概念與分析框架運用於其創作實踐中 2. 學生能在跨領域思維中有效地與他人合作 3. 學生能夠開發與展示出自己在跨領域藝術中的作品 4. 學生能清楚定義自身創作的跨領域特質
-----------------------	---

一、課程說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提供對跨領域藝術及其歷史背景的理解 2. 介紹跨領域藝術實踐的各種可能性 3. 探索合作在跨領域藝術實踐中的作用與重要性 4. 鼓勵批判性思維與跨領域藝術實踐的分析 5. 通過理論思辨與創作實踐共同探討跨領域藝術的底蘊
二、指定用書	
三、參考書籍	<ol style="list-style-type: none"> 1. 邱誌勇編。《數位藝述》（1-5輯）。數位藝術基金會。 2. 邱誌勇編。《藝術松》（1-2輯）。數位藝術基金會。 3. 陳禹先編。《藝術松》（3）。數位藝術基金會。 4. 邱誌勇（2015），〈雙重跨域：台灣數位表演藝術的歷史脈絡與美學表徵〉，《現代美術》（179），頁6-16。

5. 邱誌勇 (2022/6) · 〈文化科技作為跨域人才培育、產官學研鏈結與科專場域擴散的基壘〉 · 《人文與社會科學簡訊》 (23.3) · 頁 48-52 。
6. 邱誌勇 (2020) · 〈從「藝術跨域」談跨領域的必然與不可預期〉 · 《人文與社會科學簡訊》 (21.4) (2020.9) · 頁 101-103 。
7. Lévy Pierre (1998) , 《Qu'est-ce que le virtuel?》 , Paris, La Découverte/Poche 。
8. Eliade Mircea (2009) , 《宇宙與歷史: 永恆回歸的神話》 , 楊儒賓譯, 聯經出版 。
9. 潘正育 (2019) · 〈界面與位移 - 從遊戲與藝術看當代媒介的身體經驗〉 · 《藝術家雜誌》 (2019.9 No. 531 數位藝術專欄) · 頁 200-205 。
10. Charles Spence(2020), Senses of place: Architectural Design for the Multisensory Mind, Cognitive Research, in *Principles and Implications* n.5-46.
11. Robson, N., McPherson, A., & Bryan-Kinns, N. (2022). Being With The Waves: An Ultrasonic Art Installation Enabling Rich Interaction Without Sensors. *NIME 2022*.
12. Jessica Scarpati(2019) "Walking On Code: Of Mobile Locative Storytelling & Augmented Experience." The Mit Press
13. Halbig, A., Latoschik, M.E.: A systematic review of physiological measurements, factors, methods, and applications in virtual reality. *Front. Virtual Real.* 2, 694567 (2021)
14. Bill Buxton. 2010. *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. Elsevier Science.
15. Marion Buchenau and Jane Fulton Suri. 2000. Experience prototyping. In *Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques (DIS '00)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 424–433.
<https://doi.org/10.1145/347642.347802>
16. Chou, Y. K. (2019). *Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards*. Packt Publishing Ltd.

	<p>17.Zipfel C, Oldroyd GE. Plant signalling in symbiosis and immunity. Nature. 2017 Mar 15;543(7645):328-336. doi: 10.1038/nature22009. PMID: 28300100.</p> <p>18.Huang CY, Wang H, Hu P, Hamby R, Jin H. Small RNAs - Big Players in Plant-Microbe Interactions. Cell Host Microbe. 2019 Aug 14;26(2):173-182. doi: 10.1016/j.chom.2019.07.021. PMID: 31415750.</p> <p>19.Wei L, Wang D, Gupta R, Kim ST, Wang Y. A Proteomics Insight into Advancements in the Rice-Microbe Interaction. Plants (Basel). 2023 Feb 28;12(5):1079. doi: 10.3390/plants12051079. PMID: 36903938; PMCID: PMC10005616.</p>
<p>四、教學方式</p>	<p>近年來，「跨領域」可謂是各學科領域中最熱門的詞彙之一，各學門領域紛紛提倡跨領域研究的原因不外乎是期盼藉由學科專業間的差異性與獨特性，迸發出更多意想不到的成果；然而，對於「跨領域」一詞的原意內涵與應用面向卻有天壤之別的認知差異。跨領域的實踐最常為人詬病的是淪為口號，並沒有真正跨出去。以 A 領域與 B 領域的結合來看，常常得到的結果是「A+B=A」或「A+B=B」，甚至變成「A+B 的總和」，終究還是「A」與「B」。但其實，「A+B」的結果應該是「X」一種無限想像的可能性、一種意想不到的結果。依此可以發現，跨領域的精神不僅僅寄託於作品本身的藝術特質，而是藉由與不同領域開放性的互動整合，傳達或揭發出某種文化脈絡上相關但卻不曾被重視的啟發或省思。</p> <p>1992-1993 年間，美國藝術評鑑協會（The Council of Arts Accrediting Associations）對學科（Discipline）的分類方式進行了深度的研究，並於 1994 年對外發表了相當於當代創意共享（Creative Common）概念的簡報文件（Briefing Paper）。在這份名為〈結合中的學科：跨科際、多學科與其他共同研究學門〉（Disciplines in Combination: Interdisciplinary, Multidisciplinary, and Other Collaborative Programs of Study）的文件強調整合學門的方法相當多元，也因此對於跨學門之命名與內涵的界定也變得更為重</p>

	<p>要。學科間不同層次的科際合作策略與方式明顯地皆有所差異，且不同學門間的整合幾乎為各種不同的整合性研究與經驗提供無限的可能性，這可能是理論性的、歷史性的或是應用上的問題，也可能是比較性的、或是整合性的，甚至是如何在比較（comparative）與整合（integrative）之間取得平衡的課題。無論這些學科關係之間的整合發展與植入是一個多困難的課題，但是科際之間的重要關聯性絕不僅只在於知識與技能之間的整合，更是在於文化的理解與建立上。</p>
<p>五、教學進度</p>	<p># 第二週至第八週 依照主題教學一個半小時，其餘課堂時間由修課學生導讀教師指定論文，並進行討論。</p> <p># 第九週至第十四週 依照主題教學一個小時，其餘課堂時間由修課學生依照自提創作計畫之階段性步驟，依序提報，並進行討論。</p> <p>第一週 課程介紹 授課內容：課程簡介、課程導讀分配、課程要求說明 指定閱讀：無</p> <p>第二週 傳播社會學中的溝通理論 授課內容：從媒介的概念討論媒介中介與媒介化的概念，從中理解「溝通」的意義與內涵。 指定閱讀： 1. 唐士哲，〈重構媒介？「中介」與「媒介化」概念爬梳〉，《新聞學研究》（121），頁 1-39。 2. 蔡毓智，〈社會網絡：社會學研究的新取向〉，《思與言》（46.1），頁 1-33。 3. Friedrich Kittler, "Geschichte der Kommunikationsmedien" (1996) 中譯：基特勒著，王聖智譯，〈溝通媒介史〉</p> <p>第三週 揭露身體訊號：感測科技與應用可能性 授課內容：揭露身體訊號：感測科技與應用可能性 指定閱讀：Nijholt, A. (2019). Introduction: Brain-Computer Interfaces for Artistic Expression. In: Nijholt, A. (eds) Brain Art. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-14323-7_1</p> <p>第四週 植物訊號：植物的資訊傳遞與互動方式 授課內容：植物的資訊傳遞的機制概述：植物透過化學分子聯絡個體之內與群</p>

體之間，對此做出簡介，並以植物的免疫與共生系統為例深入探討，並介紹相關作品。

指定閱讀：Zipfel C, Oldroyd GE. Plant signalling in symbiosis and immunity. *Nature*. 2017 Mar 15;543(7645):328-336. doi: 10.1038/nature22009. PMID: 28300100.

第五週 連線與隔離：網絡文化下的包廂現象

授課內容：試論當代網絡作為介面的去社會化與社會性重構過程。

參考文獻：潘正育 (2019) · 〈界面與位移 - 從遊戲與藝術看當代媒介的身體經驗〉 · 《藝術家雜誌》 (2019.9 No. 531 數位藝術專欄) · 頁 200-205

第六週 數據聲響化中的溝通美學

授課內容：數據聲響化的溝通美學融合了資訊傳遞、藝術表現與感知體驗。本堂課將透過範例分析來理解：如何透過聲響元素與聲場處理來凸顯數據的特點和意義，以提升感知體驗，並創造出富有美感和表達力的作品。

閱讀文獻：Robson, N., McPherson, A., & Bryan-Kinns, N. (2022). Being With The Waves: An Ultrasonic Art Installation Enabling Rich Interaction Without Sensors. NIME 2022.

第七週 遊戲化應用與案例分析

授課內容：遊戲化應用相關策略、方法實務案例分析。

參考文獻：周郁凱。(2017)。遊戲化實戰全書: 遊戲化大師教你把工作、教學、健身、行銷、產品設計..... 變遊戲, 愈好玩就愈有吸引力!。商業周刊。

第八週 科技介面的可見與不可見

授課內容：從建築的窗到虛擬的窗，談科技界面的演進史，並討論介面的可見與不可見等文化議題。

閱讀文獻：Branden Hookway, "The Subject of the Interface," *Interface*. London: The MIT Press, 2014. pp. 1-18.

學生創作進度：創作主題

第九週 發想溝通科技：透過設計方法來探索如何引入感測科技

授課內容：發想溝通科技：透過設計方法來探索如何引入感測科技

閱讀文獻：David R. Glowacki, Mark D. Wonnacott, Rachel Freire, Becca R. Glowacki, Ella M. Gale, James E. Pike, Tiu de Haan, Mike Chatziapostolou, and Oussama Metatla. 2020. Isness: Using Multi-Person VR to Design Peak Mystical Type Experiences Comparable to Psychedelics. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in*

Computing Systems (CHI '20). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1–14. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376649>

學生創作進度：創作形式

第十週 植物與微生物交互作用：植物與微生物的關係網絡與作用

授課內容：小 RNA 分子在植物與微生物互動中的功能：植物與微生物的關係可能是良性的共生也可能是惡性的寄生，植物透過訊息傳遞與基因調控協調與微生物的關係，將介紹小 RNA 分子在生物體中的角色與應用。

閱讀文獻：Huang CY, Wang H, Hu P, Hamby R, Jin H. Small RNAs - Big Players in Plant-Microbe Interactions. *Cell Host Microbe*. 2019 Aug 14;26(2):173-182. doi: 10.1016/j.chom.2019.07.021. PMID: 31415750.

學生創作進度：參考文獻蒐集

第十一週 虛擬性的穿越：賽伯時空與神聖時空

授課內容：以虛擬性為軸線，參照 M. Eliade 的神話分析，比較當代與遠古的時空觀。

閱讀文獻：Mircea Eliade, *Cosmogonic Myth and "Sacred History" in Religious Studies*, Vol. 2, No. 2 (Apr., 1967), pp. 171-183, <https://www-jstor-org.nthulib-oc.nthu.edu.tw/stable/i20004648>

學生創作進度：相關創作作品分析

第十二週 聲響作為非口語溝通：擴增空間知覺方法之探索

授課內容：新型態聲響互動介面作為探索空間感知與回應環境的新途徑。

指定閱讀：Scarpatti, Jessica. "Walking on Code: Of Mobile Locative Storytelling & Augmented Experience." In *Urban Interfaces: Media, Art and Performance in Public Spaces*, edited by Verhoeff, Nanna, Sigrid Merx, and Michiel de Lange. *Leonardo Electronic Almanac* 22, no. 4 (2019).

學生創作進度：實驗、測試與優化

第十三週 編碼、衍生、人工智慧的藝術討論 (曾鈺涓領課)

授課內容：藝術創作進入了數理運算生產時代的創作表現與藝術討論

閱讀文獻：Manovich, L. (2019). *Defining AI arts: Three proposals*. AI and dialog of cultures" exhibition catalog. Saint-Petersburg: Hermitage Museum.

<http://manovich.net/index.php/projects/defining-ai-arts-three-proposals>

學生創作進度：實驗、測試與優化

第十四週 學生期末發表

	<p>第十五週 學生期末發表</p> <p>第十六週 學生期末發表</p>
六、成績考核	<ul style="list-style-type: none"> ● 出席率與課堂參與：20%【本課程僅接受正式的缺席證明】 ● 課堂報告：20%【為各週指定負責之文獻導讀】 ● 階段性創作實踐報告：30%【為各週指定進度主題之分享】 ● 期末創作成果：30%【為創作實踐最終之成果展示】
七、講義位址 http://	