

國立臺灣藝術大學 多元學習課程教學綱要(公告版)

科目名稱(中文): 馬戲與投影光雕實驗性創作表演實務					
科目名稱(英文): Circus & Projection mapping Experimental Creative Performance workshop					
課程總時數: 36 節					
授課教師: [校師] 張維忠(多媒系/副教授)					
[業師] 黑碼藝識有限公司、創造焦點馬戲劇團					
1. 課程概要					
<p>本工作坊分為表演體驗「馬戲表演」與技術實作「光雕投影科技」兩大部分學習內容，最終將帶領學員們完成實驗性短表演作品，冀望達到跨領域創作的可能性。</p> <p>「馬戲表演」的部分邀請「創造焦點」教授馬戲的基礎概念，並從零進入馬戲表演者的體驗課程，嘗試與物件互動產生其表演性，當代的馬戲表演中包含著表演(肢體、雜耍、舞蹈、武術、戲劇)、美術(物件、道具)、設計(聲音、視覺、光影)等跨域的概念。</p> <p>「光雕投影科技」的部分邀請「黑碼藝識」教授科技劇場概念，並從零帶大家使用 AI 生成來製作表演素材，學習 VJ 軟體 Resolume Arena 即時混和、影像輸出、投影光雕、播放現場表演的影像及音樂，還可以導入即時現場畫面，搭配內建特效及資源來增加視覺效果，並進行光雕物件練習，以及劇場燈光技術體驗與練習。</p>					
2. 教學目標					
<p>(1) 孵化跨域思維，培育擅長共同創作的藝術人才。</p> <p>(2) 勇於嘗試冒險，不怕學習跨領域表演與科技技術。</p> <p>(3) 帶領學員創作實驗作品。</p>					
3. 修課學生具備能力建議					
<p>■ 不限科系</p> <p>■ 需具備先備知識：表演、新媒體或影像相關創作者</p>					
4. 課程要求(含上課規定、課堂作業要求、需自備物品等)					
<p>(1) 對表演藝術與科技藝術有興趣</p> <p>(2) 願意與不同領域人一起實驗創作</p> <p>(3) 須自備筆電。</p>					
5. 評量方式					
<p>(1) 課程參與 40%</p> <p>(2) 繳交作品 20%</p> <p>(3) 期末呈現 40%</p>					
6. 課程內容與進度 (實際授課將依業師時間及學生學習狀況而有所改變)					
<table><tr><th>時間/地點</th><th>教學與作業進度</th></tr><tr><td>1 3/5(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心</td><td>1. 課程介紹 2. 數位藝術表演概論：依業師以往製作的經驗為例，帶領學員構思跨域創作，以及進劇場工作所需要的基本認知。</td></tr></table>		時間/地點	教學與作業進度	1 3/5(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	1. 課程介紹 2. 數位藝術表演概論：依業師以往製作的經驗為例，帶領學員構思跨域創作，以及進劇場工作所需要的基本認知。
時間/地點	教學與作業進度				
1 3/5(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	1. 課程介紹 2. 數位藝術表演概論：依業師以往製作的經驗為例，帶領學員構思跨域創作，以及進劇場工作所需要的基本認知。				

2	3/12(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	AI 生成式內容介紹與實作
3	3/19(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	1. 馬戲表演介紹 2. 初學馬戲練習 1
4	3/26(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	1. 馬戲表演介紹 2. 初學馬戲練習 2
5	4/2(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	1. 馬戲表演介紹 2. 初學馬戲練習 3
6	4/9(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	光雕投影軟體 Resolume Arena 1. 應用軟體案例 2. 基礎介面介紹、圖層概念 3. 從平面到動態影像 4. 錄製與製作影像
7	4/16(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	光雕投影軟體 Resolume Arena 顯示與光雕設定 1. 顯示器設定 2. 遮罩設定 3. 硬體器材介紹
8	4/23(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	1. 劇場燈光介紹 2. ETC 使用
9	5/1(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	光學動態物件捕捉體驗
10	5/7(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	1. 學員提報主題 2. 實作討論
11	5/14(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	練習彩排
12	5/21(二)18:30-21:15 科技藝術實驗中心	成果發表 成果繳交與檢討討論