

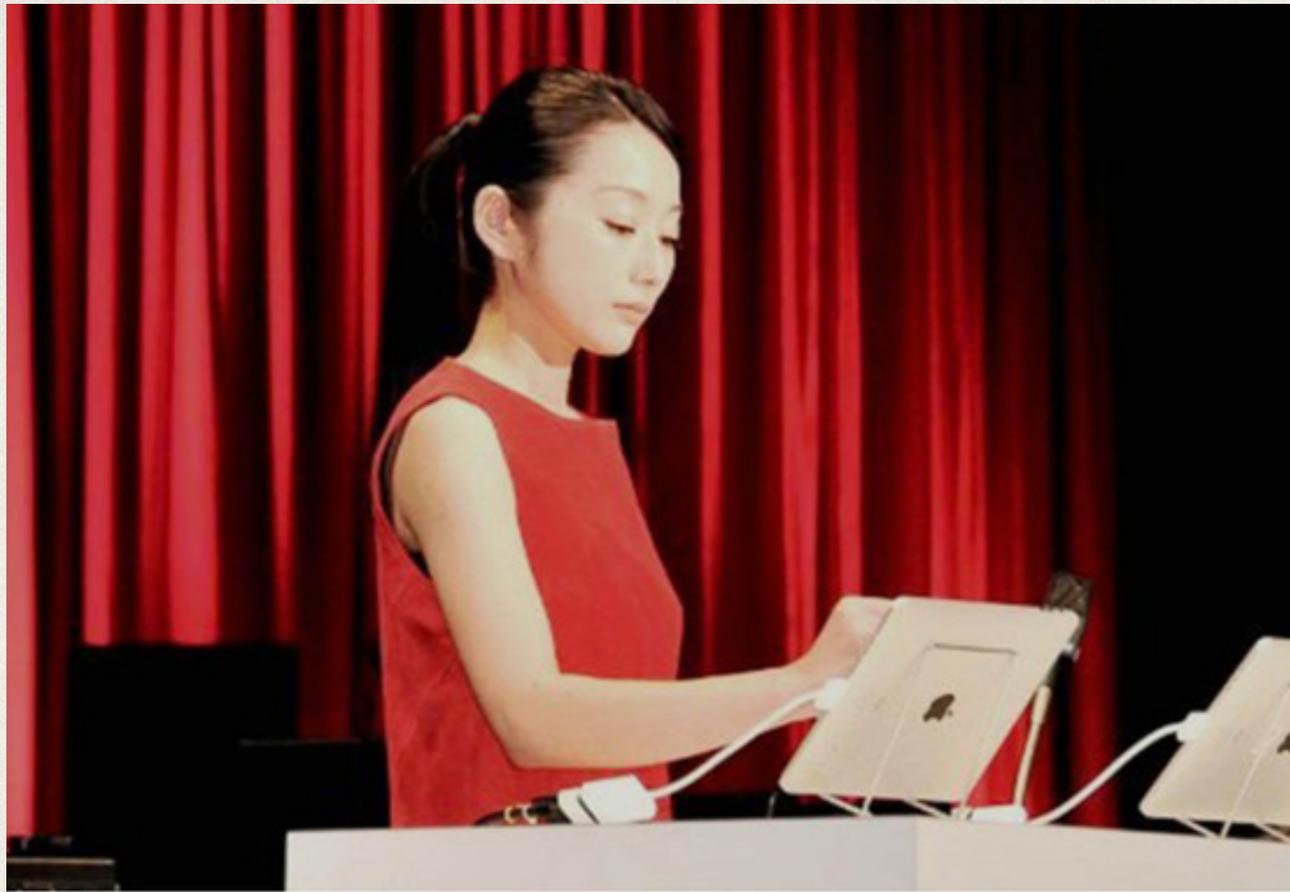


森田子龍 〈龍知龍〉 1969

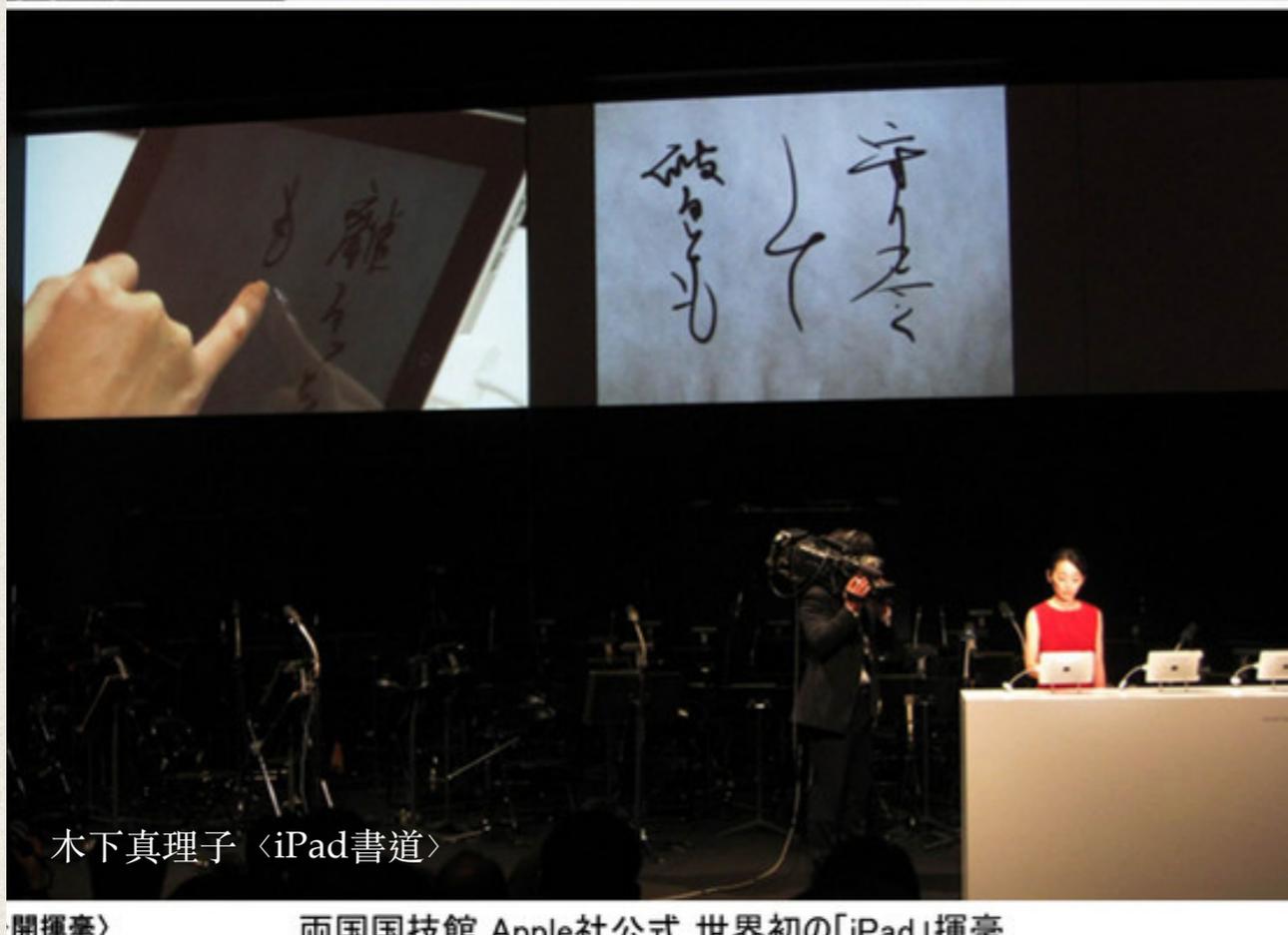
新媒體科技如何影響日本傳統藝術與書道文化?

歐盟新媒體藝術文化碩士 范華君

清華大學人文社會學系.中文系雙學士

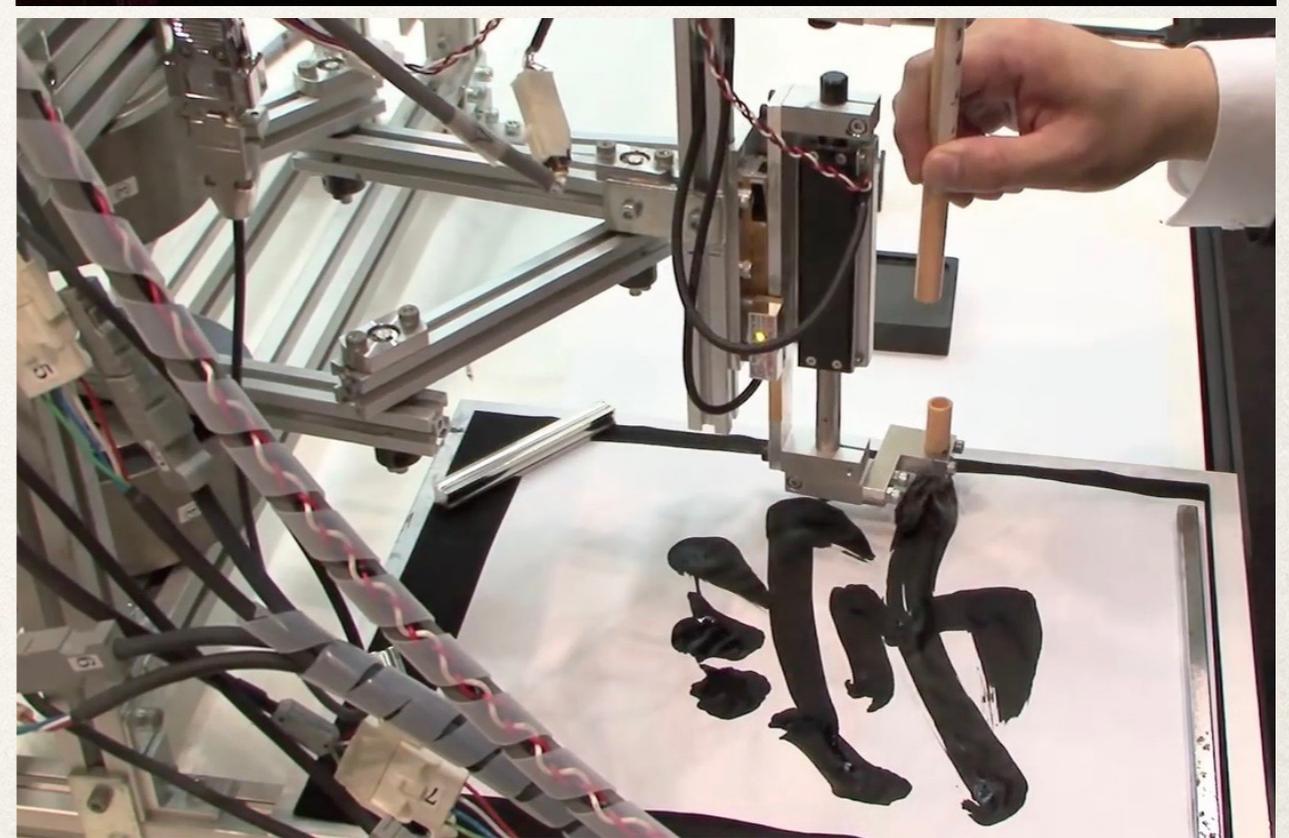


土佐尚子 <Sound of IKEBANA>2013-2017



木下真理子 <iPad書道>

開揮毫> 両国国技館 Apple社公式 世界初の「iPad」揮毫



桂 誠一郎研究室 (慶應大學), 動態捕捉技術 (Motion-Copy system)

研究問題 & 方法

- ❖ 1. 美學: 我們該如何評價這類用新媒體創作的「傳統藝術」?
- ❖ 2. 科技: 以手指取代墨、毛筆與紙，是否更能直接表達內心?
- ❖ 3. 社會: 動態捕捉技術會對書道學習帶來什麼衝擊與影響?
- ❖ 歷史文獻&民族誌研究: 義大利拿坡里書道工作坊&大師專訪

文獻回顧

- ❖ 華特·班雅明《機械複製時代的藝術作品》1935
- ❖ 📖 film technology : 新媒介的誕生使靈光消逝 (歷史片段)
- ❖ 詹明信《後現代主義：晚期資本主義的文化邏輯》1991
- ❖ 📖 video art : 多平面取代實體→
主體消逝、情感衰微、風格襲仿 (pastiche)



研究案例一

- ❖ 紫舟《書的雕刻》2007-2014
- ❖ 法國國民美術協會展2014
最高位金賞（審查員賞金賞）
SNBA金賞
- ❖ 蝕刻雕塑 + 光影設計
- ❖ 2D → 3D: 從傳統媒材中解放
- ❖ 情感意志: 跨文化理解之鑰





Sound of Ikebana (Spring) with Haiku

土佐尚子 📍 Good Design Award 2014 📍 Time Square Art 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=jCX1S2eRsjo> (2:45-3:15) ; <https://www.youtube.com/watch?v=HnMjT-EKs9I> (-0:26)

研究案例二



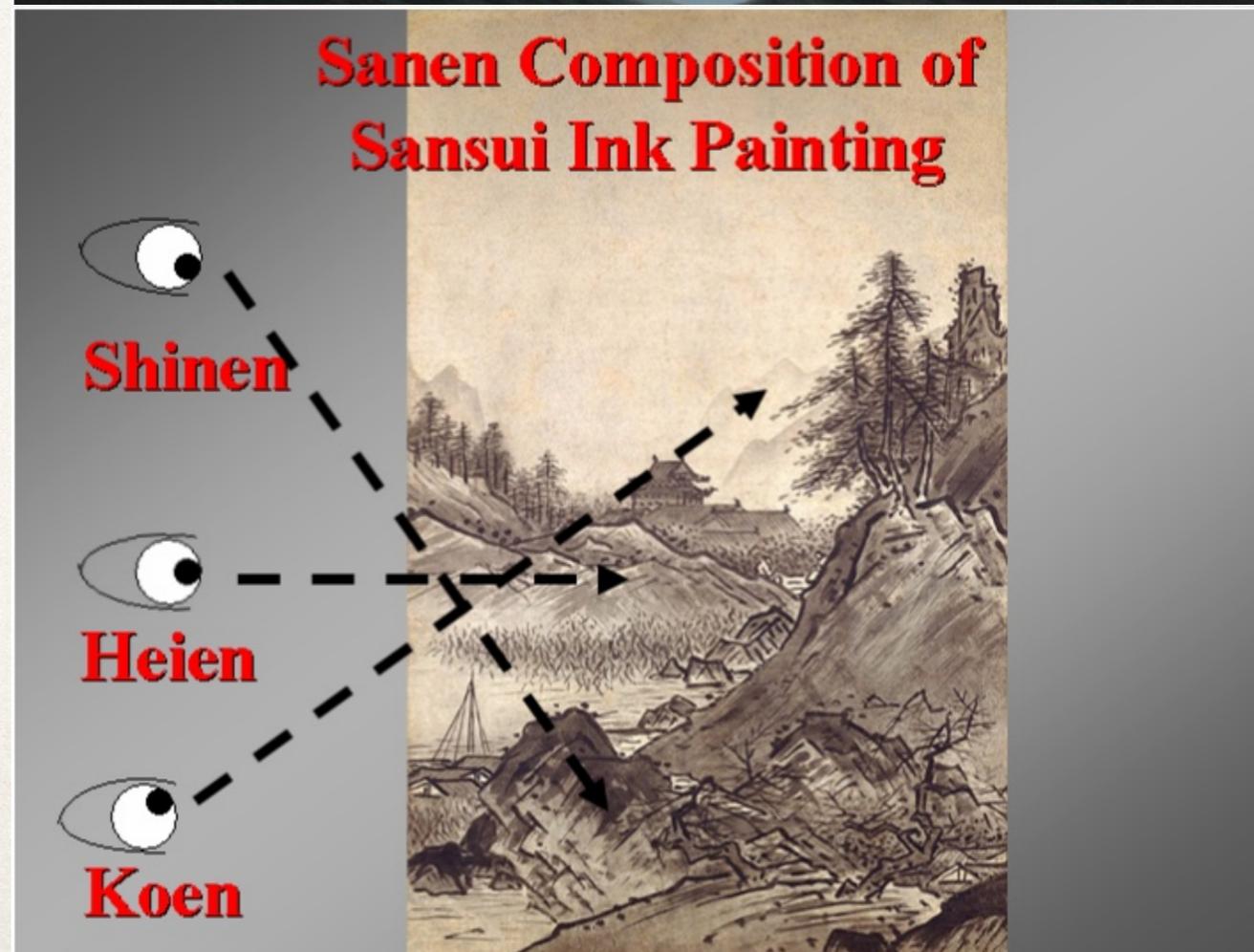
尾形光琳 〈紅白梅圖〉 17世紀

- ✿ 京都琳派: 金銀箔+構圖大膽+渲染技法 (Tarashikomi)
- ✿ 花道: 動態修禪、生命的稍縱即逝

- ✿ 3D→2D : 顏料 + 音波震動
- ✿ How: 高速攝影機(2000f/s)
- ✿ 機遇(無常)、沈浸式體驗

研究案例三

- ❖ 土佐尚子 《ZENetic Computer》 2004-2010
- ❖ ➡ SIGGRAPH 2004(US)
- ❖ ➡ ICEC2010 (Korea)
- ❖ Culture Computing
- ❖ ➡ Interactive art:反轉師生關係
- ❖ ➡ 第一手體驗、增進跨文化理解



What a Loving, and Beautiful World - ArtScience Museum

What a loving, and Beautiful world

紫舟 & teamLab ☞ Laval Virtual ReVolution 2012 ☞ ILE SÃO PAULO 2012—Electronic Language International Festival

2011 <https://www.youtube.com/watch?v=Y6vDk27jgwU> (1:56-2:22) ; 2016 https://www.youtube.com/watch?v=8_nTJEWWh9QY&list=LLltopcJndJsDI2oZ7AMjTSg&index=9 (0:27-1:03)

研究案例四

- ❖ teamLab+紫舟 《What a loving, and Beautiful world》 2011-2016
- ❖ 傳統書道 ➡ 數位擬像 (0/1) ➡ 語言能指(signifier) → 視覺 & 聽覺所指 (signified) ➡ 強化意義連結、增進跨文化理解。
- ❖ 互動藝術的演進：個人化、虛擬化(空間擴增)

	視聽者 / 參與者	藝術成品	互動方式
ZENetic computer (2004)	在場	電腦, 現場裝置	觸碰螢幕
What a Loving, Beautiful world—2011	在場	室內投影	觸碰 / 經過 投影擬像
What a Loving, Beautiful world—2016	不在場 (遠距操控)	戶外投影	下載 App 以手勢操作 (虛擬觸碰)

Circle, Infinity Circle - VR

円相、無限相 - VR

円相 無限相 / Circle, Infinity Circle-VR

teamLab 東京国立博物館 「禪展」 2016 福島・未来世界展 2016

2016 <https://www.youtube.com/watch?v=Y6vDk27jgwU> (-0:50) ; 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=zASQZbOq2HU> (0:46)

研究案例五

- ❖ teamLab 《円相 無限相》 2016 :
空書 (spatial calligraphy)
- ❖ 日本書道評價標準: 構成、点画、
筆的動勢、墨色、余白 (桑原江南)
☞ 筆的技法+個性=氣韻生動
- ❖ 雙頭蛇(埃及)+莫比斯環(德)☞ 串連
東西方象徵的新書法藝術。



研究案例六：究竟是不是Art？

- ❖ teamLab 《Circle, Infinity Circle-VR》 2016：浮動雕塑
- ❖ 電腦運算，永不重複 🖱️ 參與者的產出最多停留一分鐘（主體消逝）
- ❖ 個性模糊，不是書道 🖱️ **兩難**：共同創作脈絡、非特定群眾、缺乏第三方評價



科技分析: 物質基礎

- ❖ 書道是心的藝術: 溝通性、反身性
- ❖ 好的毛筆，筆鋒具備尖、齊、圓、健四德。在力度、速度和方向的表現有豐富的變化，寫出來的點畫、線條可以產生輕、重、緩、急、乾、澀、濕、渴、潤、燥、濃、淡、枯、榮.....，運筆上可以產生藏、露、使、轉、方、圓.....種種變化。書寫者的情感都寄託在毫端的漢字上，可以說:「離開了毛筆的運用，就沒有傳統中國的書法藝術。」（李元亨, 2011）
- ❖ 手指 / 觸控筆做不到  可控與不可控的掌握，意識與非意識的橋樑

科技分析: 物質基礎

- ❖ Andy Clark & David Chalmer
《The Extended Mind》1998
👉 阿茲海默症患者的筆記本
- ❖ 「毛筆」是書道家心靈的延伸。



科技分析: 物質基礎

- ❖ 川尾朋子, BBC Four專訪2017 📖 “ Just like our own life, a sheet of paper has one life. Once you start running your brush on the sheet, you have to go all the way without looking back.”
- ❖ 時空膠囊，獨一無二的歷史片刻 📖 班雅明 「靈光」
- ❖ 「紙」是道的源頭。



科技分析: 手寫與腦的關係

- ❖ **腦的可塑性**👉 新生兒時期、成年後大腦受損、每一次學新東西
(Anna Mendes)
- ❖ **腦的自動修剪功能**(Dr. Lacerda)👉 慣用手機上網，電腦技能下降
- ❖ **印度學齡前兒童測試**(James and Engelhardt)👉 手寫有助長期記憶



社會分析: 精神基礎

<https://www.youtube.com/watch?v=VjOWFFJVCTg> (0:18~0:38)



Original



Reproduction

So, I think we've demonstrated that, to record and reproduce human skills, 再現

社會分析: 精神基礎



- ❖ 「距離」的重要 ➡ 完整保存(複製)大師真跡，那教育呢？
- ❖ 「感受空間」的練習、「不言」之教 ➡ 發展主體性、自我詮釋
- ❖ 「共同合作」的師生關係(守門人) ➡ 短期，可汰換的工具利用關係
- ❖ 「個性陶冶」需要時間 ➡ 達克羅茲·體態律動法身體功能會影響心靈發展，反之亦然。同樣地，藉由學習新的社會習慣，例如音樂表達或肢體律動，也能全面地改善我們的身心靈狀態。身體的陶冶需透過習慣達成。



結論

- ❖ 1.新媒體開啟新的感官體驗，增進跨文化理解。
然而一個有效評判「互動式藝術」的美學標準亟待建立。
- ❖ 2.傳統媒材(i.e.毛筆)和觀察式教學法(i.e.不言)的重要性，不僅是傳承古典藝術無可取代的核心，也是新媒體藝術希求結合傳統「文化價值」不可或缺的部分。
- ❖ 3.凡事數位化，虛擬化，會逐漸影響腦構造、記憶及下一代基因。如何有效利用高科技，適切「保存前人瑰寶」並納入教育體系以傳承給未來世代，會是未來繼續研究的課題。

「傳統從不只是過去。它屬於現在。它從不是無法動搖或無法改變的。相反的，它一直在變，而且沒有一刻維持現狀。我們得抓住它的動態，否則我們無法利用它，也無法主動把它發展下去。」

—岡本太郎，日本前衛畫家—



川尾朋子 〈狂〉 2013