

財團法人國家文化藝術基金會  
跨域合創計畫補助專案  
成果報告書

本基金會補助公文函號 ( 107 ) 文藝參字第 00701 號函

填表團體：狼劇場

計畫名稱：《城市之臉》臺灣荷蘭共製科技展演 創作發展計畫

填表日期：2023/10/30

# 目錄

一、計畫內容摘要.....	1
二、計畫實施成果.....	1
計畫執行時程大表.....	1
成果發表計畫.....	4
1. 雙向駐地開拓在地與國際間交流.....	4
2. 劇場版呈現.....	5
3. XR 版呈現.....	8
三、整體效益及綜合建議.....	13
四、績效衡量.....	15
附件一.....	16
附件二.....	19
附件三.....	20
附件四.....	26

## 一、計畫內容摘要

2016 年透過國藝會 Fly Global 平台引薦，狼劇場與荷蘭格羅寧根大劇院及新媒體藝術團體-瓦克團隊，合作展出《可交換城市計畫》，於荷蘭 V\_2 動態媒體中心的加入後，展開《城市之臉》的旅程。

《城市之臉》起於兩個國家/城市的對話、創作交流，擴展至虛擬與現實的轉譯，凝練人性共相的原質。疫情之下，狼劇場積極耕耘 VR 領域，以劇場為核心，跨界結合科技應用。因此在本作進行展演後，持續思索轉譯的可能，進而開啟 XR 版本發展。

歷經多年駐地發展交流、疫情之下 XR 版的誕生，讓臺荷團隊以遠距形式進行共創，並可供觀眾/國際策展人於世界各地進入同一虛擬空間欣賞作品。

在跨國共製旅途中所累積之展演經驗及人脈，讓狼劇場能與更多國內外觀眾進行與自我、城市的深度對話，也讓共製作品有更多延續性，實現本專案「跨地域、跨國界、跨領域之共創計畫」的核心精神。

中文關鍵字：駐地發展、國際共製、XR 劇場、跨域創作

英文關鍵字：Residency Development、international co-production、XR Theatre、Interdisciplinary Creation

## 二、計畫實施成果

計畫執行時程大表

年度/月份	工作項目	發展內容	參與人員	地點
2017	創作發展 展覽活動	導演周東彥前往荷蘭與 WERC 瓦克團隊進行創作討論及第一階段技術發展。此年度於台北美術館參與社交場展演系列活動展出《可交換城市計畫》。	導演周東彥、狼劇場、WERC 瓦克團隊	荷蘭、台北市立美術館
2018	駐地創作 網路技術 3D 掃描影像測試	赴格羅寧根劇院進行駐地創作發展。透過觀察並進行素材的	導演周東彥、狼劇場、余彥芳、WERC 瓦克團隊、格羅寧根	臺灣、荷蘭格羅寧根

	階段性呈現	<p>收集，與表演者討論、發展身體表現的基本素材。</p> <p>2018 年，亦進行網路技術測試實驗、3D 掃描與影像測試，將影像實驗、表演者身體表現素材、網路視訊實驗及 3D 掃描等個層面結合，並於格羅寧根大劇院進行階段性呈現。</p>	劇院、V_2 動態媒體中心	
2019/1-3	前期籌備暨測試	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 創作素材資料搜集</li> <li>- 網路視訊、3D 掃描及影像等技術發展與創作實驗</li> <li>- 物件與動作發展</li> <li>- 舞台裝置規劃與測試</li> </ul> <p>透過定期線上會議討論，籌備駐地創作前置作業。</p>	<p>狠劇場、周東彥、余彥芳、WERC 瓦克團隊、V_2 動態媒體中心</p>	臺灣、荷蘭
2019/4-5	臺灣駐地創作	<p>荷蘭團隊前往臺灣進行駐地創作發展，以臺灣城市進行創作與素材資料搜集、調查、探訪。</p> <p>4 月 17 日荷蘭團隊抵臺，與狠劇場於臺北進行密集排練發展，並於 5 月 7-8 日於華山果酒練舞場發表兩場階段性呈現，並進行演後座談，荷蘭團隊於 5 月 9 日晚上返回荷蘭。</p>	<p>狠劇場、周東彥、余彥芳</p> <p>來臺荷蘭團隊成員： 瓦克團隊 Jelle Valk、Joachim Rümke、Olav Huizer、舞者 Mohamed Yusuf Boss、製作人 Jaukje van Wondere、構作顧問 Judith Blankenberg、製作實習 Le Hoai Lihn</p>	臺灣
2019/6-7	荷蘭駐地創作前置	<p>檢討與回顧 4-5 月發展成果，規劃 8-9 月荷蘭駐地排練相關製作事宜。</p>	<p>狠劇場、周東彥、余彥芳、WERC 瓦克團隊、V_2 動態媒體中心</p>	臺灣、荷蘭

			心、格羅寧根劇院	
2019/8-9	荷蘭駐地創作 階段性呈現	<p>狠劇場前往荷蘭進行駐地創作發展，以荷蘭城市進行創作與素材資料搜集、調查、探訪。</p> <p>狠劇場團隊於 8 月 19 日抵達荷蘭，參訪北方太陽藝術節 (Noorderzon Festival)，並於格羅寧根大劇院與瓦克團隊共同排練，邀請 V2 動態媒體中心成員進行新媒體技術交流與創作，並於 9 月 7 日發表階段性呈現。</p>	前往荷蘭之團隊成員：周東彥、余彥芳、許雁婷、余瑞培、吳峽寧、吳可雲。	荷蘭
2019/10-12	2020 年發展前置	檢討與回顧 2019 年發展成果，討論規劃 2020 年製作相關事宜。	狠劇場、周東彥、余彥芳、WERC 瓦克團隊、V_2 動態媒體中心、格羅寧根劇院	臺灣 荷蘭
2020/8	遠距版呈現	因受疫情影響，原定的荷蘭首演被迫中止。狠劇場與瓦克團隊打破以往輪流至荷蘭 / 臺灣駐地的創作習慣，改以線上共同創作的方式，遠端連線和瓦克團隊完成遠距版呈現。	狠劇場、周東彥、余彥芳、WERC 瓦克團隊、格羅寧根劇院	臺灣及荷蘭 跨國連線
2021/12	XR 版創作發展	狠劇場計畫開啟 XR 版本發展，針對文本與場景發想、創作素材蒐集、技術資料進行彙整。	狠劇場、周東彥	臺灣
2022/1-5	XR 版 3D 動畫發展	與新媒體藝術家謝文毅合作，針對分鏡進行討論，並將原本劇場中的銀色巨球、城市模型、果汁機、碎片等陸續建模、輸出，測試於 VR 中呈現效果。	狠劇場、周東彥、謝文毅	臺灣
2022/6-7	XR 版 3D 動畫測試	導演周東彥至荷蘭拜訪瓦克團隊，討論 VR 影片發展及後續計畫安排。並至台中國立美術館	狠劇場、周東彥、WERC 瓦克團隊	荷蘭 臺灣

		U-108 Space 測試 VR 360 動畫影片呈現效果。		
2023/4-8	XR 版本測試發展	- 程式架構、互動模式建立 - 3D 場景、聲音、舞台裝置製作 - 動作排練 - 硬體測試	狠劇場、周東彥、許雁婷、田子平、安卡 互動設計團隊、吳紫莖、台藝大技術人員、WERC 瓦克團隊	臺灣
2023/9	XR 版本正式展演：臺灣	進行 XR 版密集創作及呈現，並與荷蘭瓦克團隊以遠端連線方式，讓荷蘭與臺灣的觀眾能處於同一虛擬空間進行對話。	狠劇場、周東彥、許雁婷、田子平、安卡 互動設計團隊、吳紫莖、台藝大技術人員、WERC 瓦克團隊	臺灣
2023/9	XR 版本國際展演：荷蘭	導演周東彥帶著 XR 版本，前往荷蘭 Felix Merites 進行短期駐村，並在 9/12、9/13 於阿姆斯特丹進行 XR 版本歐洲首演。	狠劇場、周東彥、 WERC 瓦克團隊、格羅寧根劇院	荷蘭

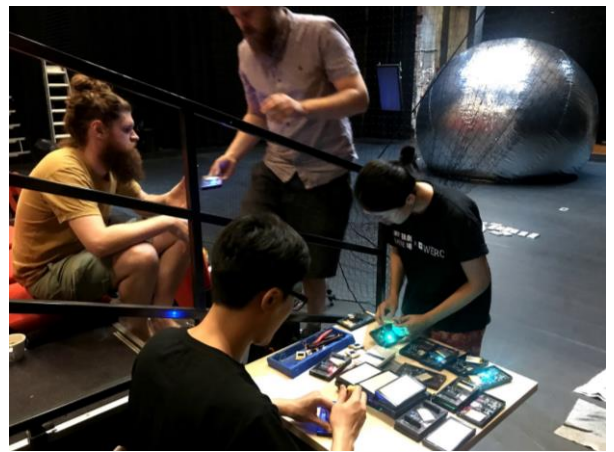
## 成果發表計畫

### 1. 雙向駐地開拓在地與國際間交流

在雙向駐地排練之下，不僅穩定作品發展，硬體/軟體的技術也隨之磨合與升級，並持續汲取觀眾及相關背景人員反饋，讓作品不僅從個人、團隊出發，更結合國際觀與不同藝術家專業的視角，在發展期間更廣泛的接收不同可能性。



▲ 聲音藝術家許雁婷與瓦克團隊 Olaf 工作聲音設計



▲ 狠劇場與瓦克團隊技術成員硬體螢幕測試

在本案發展之初，透過 WERC 引薦，特地邀請荷蘭知名新媒體創作研發中心 V2 動態媒體中心的專案經理 Jan Misker 與團隊進行技術及文本內容上的交流，Jan Misker 亦不吝以其在 V2 的經驗給予許多反饋。



▲Jan Misker 與《城市之臉》團隊開會



▲Jan Misker 與狼劇場團隊合影

除了技術及創作上的交流，狼劇場亦積極造訪國際與在地藝術節活動，如格羅寧根北方太陽藝術節 (Noorderzon)、充滿當地街頭文化的荷蘭舞蹈節慶的 Summer Dance Forever，讓駐地不只是創作本身，更能開拓國際網絡的連結。

荷蘭團隊在台駐地期間，狼劇場安排參訪高雄衛武營國家藝術文化中心、VR 體感劇院以及臺中花卉博覽會。透過參訪對話及交流，建立雙方連結與未來合作可能性，並激盪創作養分。而在荷蘭團隊亦自主安排與臺灣藝術家/單位的交流活動，並受臺灣新媒體團隊 Dimension + 邀請進行講座，分享瓦克團隊的作品與《城市之臉》計畫。

## 2. 劇場版呈現

於 2017 初期發展時，提出回歸到相對質樸的「科技」概念，並嘗試將其定義為「日常科技」的表演藝術創作。以一般日常中普遍被運用、以逐漸融入我們生活經驗的「日常科技」為手段，透過這項創作計畫去試驗一種不受侷限、輕巧而創意的「科技劇場」想像。

透過「日常科技」包含網路視訊（如 Skype、Facetime 或網路直播），以及廣泛被運用在互動產品的 Kinect 體感偵測，與逐漸普遍的 3D 面孔掃描及 3D 列印技術，作為計劃實驗發展的主要目標項目，透過網路即時連線及互動多媒體影像設計，同步多個城市場地的現場表演，讓觀眾的感知可以穿越固定的劇場空間，體認到此地與另一時空的現場性串聯。此外，將 3D 影像作為主要的視覺元素，並透過 Unity3D 程式實際建構出呼應劇場版的空間、物件和場景。

延續第一階段《可交換城市計畫》的展覽呈現，狠劇場與荷蘭合作單位持續研發及拓展創作模組的可能型態，並串連各領域資源，發展網路視訊技術、3D 掃描成像及建模列印技術，打造《城市之臉》科技演出。2018 年 6 月於格羅寧根大劇院進行創作中呈現之後，經過一年的創作醞釀，2019 年狠劇場與瓦克團隊共同於臺灣及荷蘭進行各三週的駐地創作，並在 5 月於臺北華山果酒練舞場及 9 月於格羅寧根大劇院，完成共計 4 場階段性呈現。每場呈現皆邀請當地藝文界專業人士及核心觀眾出席觀賞，並舉行創作者對談，和觀眾交流意見。荷蘭駐地期間亦積極參與北方太陽藝術節(Noordezon Performing Arts Festival)演出活動，積極與當地創作者及歐美策展人交流、建立連結。同時，亦連結享譽全球的跨域團隊 V2 動態實驗中心，邀請資深專案經理 Jan Misker 前來為《城市之臉》給予專業意見。

### 2019 臺灣階段性呈現

- 時間：2019 年 5 月 7 至 8 日
- 地點：華山果酒練舞場
- 觀眾人數：129 人
- 臺灣駐地創作紀實：<https://youtu.be/d4KHswdL8Q8>



▲臺灣階段性呈現劇照



▲臺灣階段性呈現期間亦設計酷卡供觀眾領取。

### 2019 荷蘭階段性呈現

- 時間：2019 年 9 月 7 日



- 地點：格羅寧根大劇院
- 觀眾人數：122 人
- 荷蘭階段性呈現精華：<https://youtu.be/4tEDGNMg3Bg>



▲ 荷蘭階段性呈現劇照

然而，受到疫情波及，原訂 2020 年夏天於「北方太陽藝術節」的世界首演被迫取消。同年八月，狼劇場受到國家兩廳院邀約，參與「不(只)在劇場」計劃，並決定利用這個特別的機會，打破原本狼劇場與瓦克團隊輪流至荷蘭/臺灣駐地的創作習慣，改以線上共同創作的方式，遠端連線和瓦克團隊完成《城市之臉》遠距版呈現，並為這個作品留下了一個特別的篇章。

## 2020 遠距版呈現

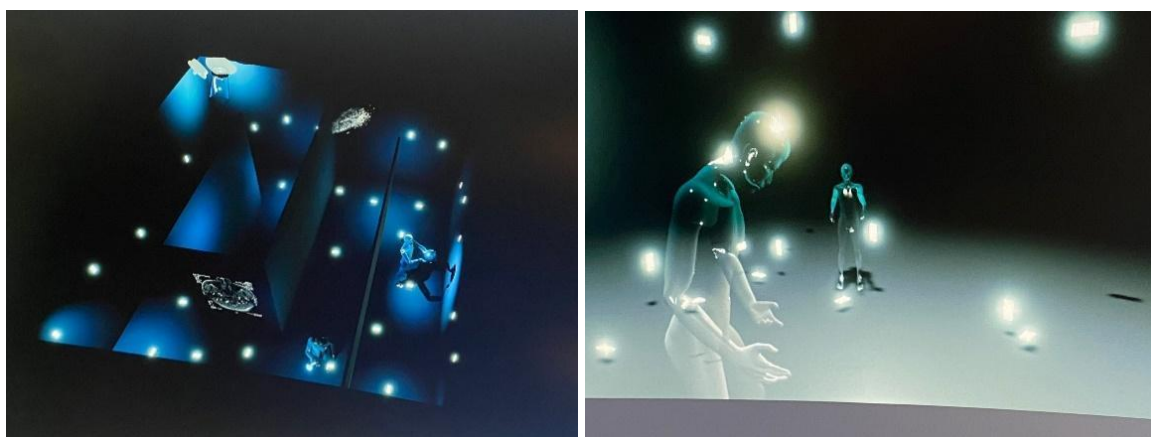
- 時間：2020 年 8 月 22 至 23 日
- 地點：國家兩廳院 實驗劇場、荷蘭格羅寧根
- 觀眾人數：170 人
- 遠距版呈現精華：<https://youtu.be/faoXvIXQMe8>



▲ 遠距版呈現劇照

### 3. XR 版呈現

狠劇場導演周東彥近年來探索記憶、夢境與空間，透過 VR 媒材，看見更多創作的可能性，而 XR 技術突破地理和時間的限制，使得作品可以與觀眾在世界各地相遇。透過狠劇場具備的多媒體劇場導演及轉換虛實空間的能力，將瓦克團隊在數位科技應用上的創作協力，與安卡互動設計團隊的技術相結合，在周東彥導演的帶領下，將劇場與此 VR 進行融合，在虛擬世界中通過 VR 媒材塑造出全新的空間尺度，以劇場為核心創造全新的敘事語彙。而《城市之臉》XR 版不僅透過 3D 動畫影片呈現，亦在虛擬空間中建構了劇場舞台場景，將其擴展為六個自由度 (6DoF) 的空間，使觀眾得以在虛擬世界中自由穿梭並進行對話。



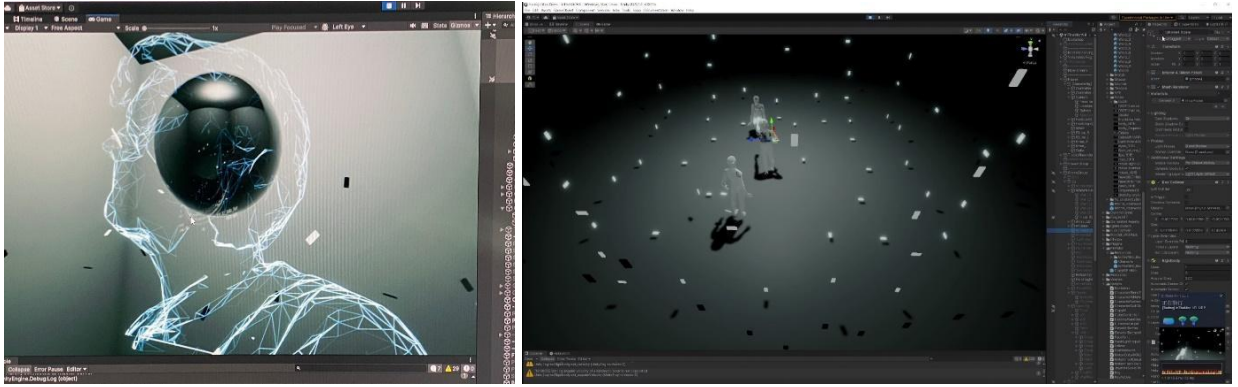
▲觀眾與表演者一同配戴 VR 頭顯於虛擬場景中遊走畫面。

#### 3D 場景發展及 Xsens 互動設計 虛擬空間融合現場表演

透過新銳 VR 創作者謝文毅的加入，並與在 AR、VR 和 MR 的互動開發領域擁有豐富經驗的安卡互動設計團隊合作。將原本劇場中的核心元素（如：果汁機、荷蘭/臺灣城市模型、銀色月球等），搭配專業軟體及高階電腦設備，將原有場景一一進行 360 度環景建模、算圖，再進行剪輯；透過 Unity3D 程式實際建構出與劇場空間相同的場景，展演場景不再受限於空間和時間的限制，可以在虛擬世界中重新塑造空間尺度，團隊亦進一步創造觀眾可自由移動的虛擬三維空間，讓虛擬空間融合現場表演。除了能夠多人同時體驗，透過 Streaming 技術，讓觀眾及演員能在虛擬世界中以虛擬角色 / 形象 (Avatar) 的方式遊走體驗，帶給觀眾與以往黑盒子不同的身臨其境的體驗，也為視覺效果帶來更多可能性。

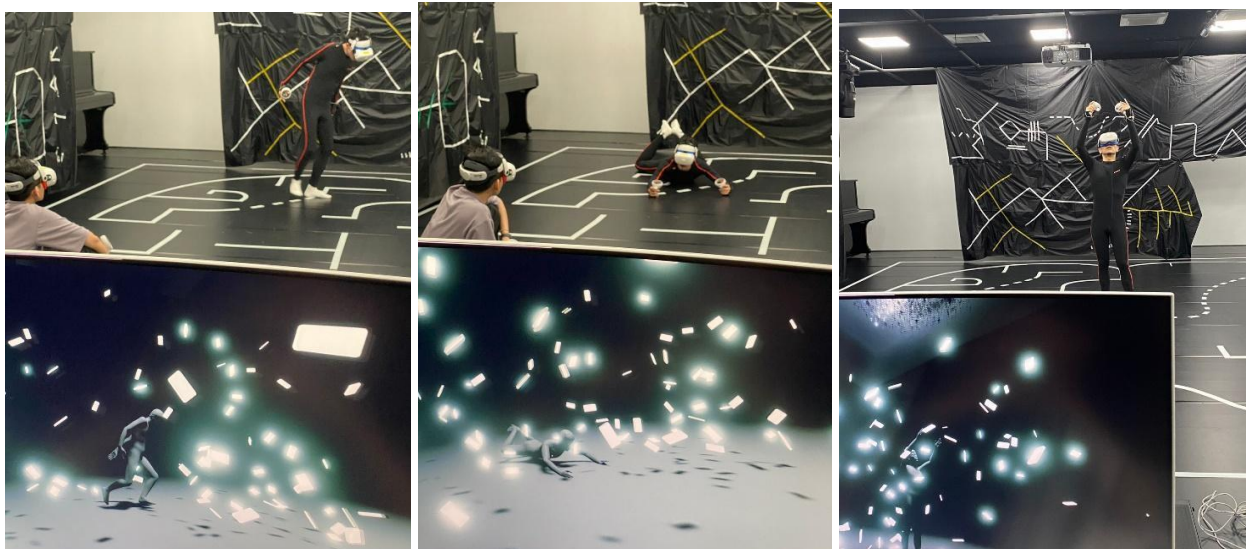


▲狠劇場與 VR 創作者謝文毅合作，將原有場景發展為 360 VR 環景動畫片段。



▲排練測試中 Unity 程式畫面。

《城市之臉》XR 版仍是以劇場作為核心出發，打造 VR 結合現場的即時體驗。本次作品結合了追蹤器和動態捕捉系統，讓表演者的身體動作能夠更精準地帶入虛擬人物模型中，動作表現生動且細緻。觀眾在遊走於虛擬世界的同時，也能與現場表演者實時互動。



▲Xsens 動態捕捉系統可緊密貼合演員身體，將動作精準帶入，讓展演互動更加有機。

然而，由於 Xsens 系統的價格昂貴，長期租借的費用更高達上百萬元，即使擁有高階設備，每次測試仍然容易受到環境因素的干擾而使訊號不穩定。因此，狼劇場與國立臺灣藝術大學科技藝術實驗中心進行產學合作，在開發期間，前往臺藝大科藝劇場進行排練和創作。使用 Xsens 設備進一步開發同時，亦與校內學生合作，在表演及科技藝術之領域教學相長、相互交流。此外，因著有完善、穩定的排練場域，團隊能更細緻地安排和確認環境，亦使往後展演安排過程更加順暢。

## 打造同虛擬場景之陳設 加深虛實空間轉換及對話

延續遠距版的合作，邀請新媒體裝置藝術家田子平再次為 XR 版展演製作遙控燈光裝置，藉由創作之多個發光螢幕陳設，於現實世界中建構出與虛擬世界相同之場景。當觀眾在觀看演出後取下頭戴顯示器的那一刻，感知剛才的時空和對話彷彿真實地存在，卻又從未發生過一般。



▲展演空間以發光螢幕作為媒介，呼應虛實場景間的交替。

左圖為排練測試紀錄，右圖為正式展演陳設。

## 2023 城市之臉 XR 版 臺灣公開呈現

透過網路即時連線，讓荷蘭的瓦克團隊在取得合適之設備及穩定網路後，即可與臺灣觀眾一同進入虛擬世界，於虛擬空間中相互對話。

- 時間：2023 年 8 月 16 至 17 日
- 地點：國立臺灣藝術大學 科技藝術實驗中心 2F 科藝劇場
- 觀眾人數：10-15 人



▲正式展演觀眾體驗畫面。

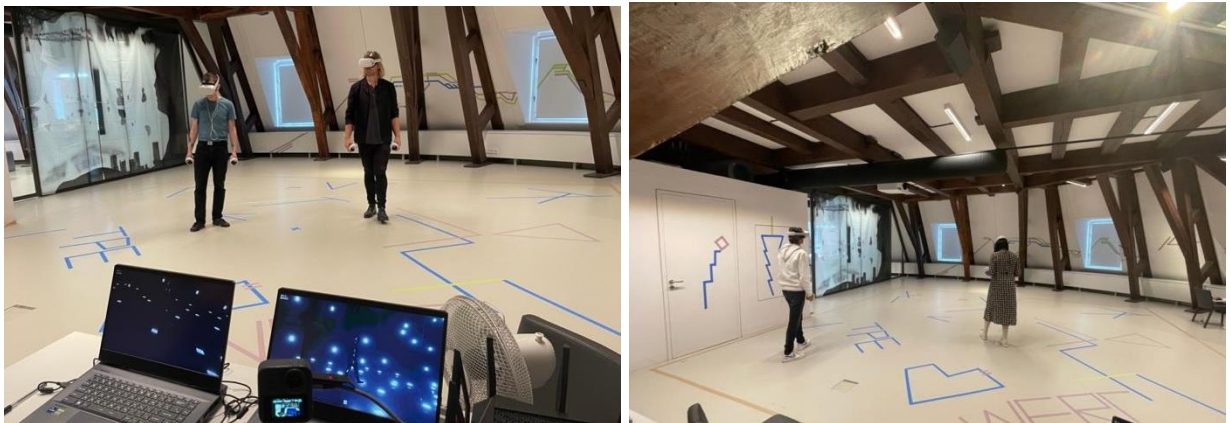


▲ 瓦克團隊於荷蘭遠距進入虛擬空間，臺荷觀眾可於同一虛擬時空體驗作品。

### 2023 城市之臉 XR 版 荷蘭公開呈現

2023 年末透過《城市之臉》劇場版之荷蘭舞者引薦，與在臺灣當代美術館 MOCA 策展《NEXUS - 加勒比海地區錄像與新媒體藝術》的國際策展人 Sasha DEES 結識，受邀前往荷蘭進行短期駐村，並於阿姆斯特丹與瓦克團隊再度攜手呈現新作《城市之臉》XR 版本。

- 時間：2023 年 9 月 12 至 13 日
- 地點：阿姆斯特丹 啟蒙之家 Felix Merites
- 觀眾人數：25-30 人
- 說明：本次邀請了荷蘭文化基金會 John Oliviera、鹿特丹 V2 變動媒體藝術中心策展人 Florian Weigl、威尼斯影展 Immersive 單元共同策展人 Michel Reilhac 等貴賓前來觀賞，作品回饋大受好評，Felix Merties 亦邀請狼劇場導演周東彥進行長期駐村、創作與新作發展，並加深與荷蘭當地藝術家、藝文工作者之交流。



▲ 鹿特丹 V2 變動媒體藝術中心策展人 Florian Weigl (左圖)及 Kunsthal Rotterdam 鹿特丹藝術廳策展人(右圖)等貴賓前來體驗《城市之臉》XR 版。



▲周東彥導演與瓦克團隊一同於呈現結束後，與體驗貴賓進行交流、討論。

以下為荷蘭駐村期間，前來體驗《城市之臉》XR 版本之部分貴賓名單：

姓名	單位/職稱	相關連結
John Oliviera	荷蘭文化基金會委員	<a href="https://www.raadvoorcultuur.nl/">https://www.raadvoorcultuur.nl/</a>
Anna Abrahams	荷蘭國家電影館 VR 策展人	<a href="http://www.eyefilm.nl/">http://www.eyefilm.nl/</a>
Joanna van Dorp	Buitenplaats Doornburg 科技與藝術中心總監	<a href="https://www.buitenplaatsdoornburgh.nl/">https://www.buitenplaatsdoornburgh.nl/</a>
Rieke Vos	Teylers Museum 當代藝術策展人	<a href="https://www.teylersmuseum.nl">https://www.teylersmuseum.nl</a>
Florian Weigl	鹿特丹 V2 變動媒體藝術中心策展人	<a href="http://www.v2.nl">www.v2.nl</a>
Jolinde den Haas	鹿特丹影展 VR 市場展負責人	<a href="http://www.iffr.com">www.iffr.com</a>
Koen de Rooij	鹿特丹影展短片暨 VR 策展人	<a href="http://www.iffr.com">www.iffr.com</a>
Urias Boerleider	荷蘭國家電影基金 Filmfonds	<a href="https://www.filmfonds.nl/">https://www.filmfonds.nl/</a>
Caspar Sonnen	阿姆斯特丹國際紀錄片影展 DocLab 新媒體策展總監	<a href="https://professionals.idfa.nl/new-media/">https://professionals.idfa.nl/new-media/</a>

Jessy Koeiman	Kunstinstituut Melly 鹿特丹 Melly 藝術中心策展人	<a href="https://www.kunstinstituutmelly.nl/en/">https://www.kunstinstituutmelly.nl/en/</a>
Avinash Changa	資深 VR 製作公司 wemakevr 負責人	<a href="https://wemakevr.com/about/">https://wemakevr.com/about/</a>
Shehera Grot	Kunsthal Rotterdam 鹿特丹藝術廳策展人	<a href="http://www.kunsthal.nl">www.kunsthal.nl</a>
Michel Reilhac	威尼斯影展 Immersive 單元共同 策展人	<a href="https://www.labiennale.org/en/cinema/2023/venice-immersive-0">https://www.labiennale.org/en/cinema/2023/venice-immersive-0</a>

### 三、 整體效益及綜合建議

#### 雙向駐地排練交流 促進作品穩定發展

在國藝會《跨域合創專案》計畫支持下，《城市之臉》得以有長期製作的規劃，在前置、田調及溝通過程中，因著有雙向駐地的計畫，讓雙方團隊可以對文化及工作模式上的差異有更多的磨合機會，逐步與荷蘭團隊建立合適的工作模式，也使得後續的交流合作更加順暢。

#### 跨國共製交流 開拓國際間藝文網絡

《城市之臉》之初以日常科技和人為經驗出發，透過 3D 列印、網路即時連線以及互動多媒體影像設計，讓身處異國的觀眾能夠穿越劇場，走進同一個展演環境。透過雙向駐地排練交流及合作，逐步建立國際共製網絡。因著本次跨國、跨域合創的經驗，使狼劇場逐漸成為自帶國際 DNA 的表演藝術團隊，不僅為狼劇場的相關作品開啟了不同的巡演可能性，也提供往後對國際共製有興趣的團隊寶貴經驗借鏡。

#### 劇場版作品轉譯 開啟《城市之臉》更多可能性

從劇場版開啟了科技與劇場結合的可能，而隨著全球疫情爆發，劇場演出形式受到嚴重衝擊。導演周東彥與製作團隊共同開展與國際進行交流的新方式。透過網路和 VR 作為載體，搭配 Xsens 的技術整合，觀眾能夠在虛擬空間中體驗到人物肢體動作的細膩和真實，使體驗更加生動。此外，透過互動團隊的設計，身處於台灣、荷蘭，甚至世界各個角落的觀眾，可以在同一虛擬世界中相遇，共同參與一場實時劇場演出。《城市之臉》XR 版本不僅在科技與劇場領域取得了重大的突破，也在全球情勢的變遷下發展出嶄新的方向，為跨國共製作品開辟了更多可能性。

繼 2023 年 9 月於荷蘭啟蒙之家 Felix Merites 進行短期駐村，並與知名國際策展人、影展進行交流、積極接觸可能的巡演邀請對象，已陸續受到各策展人、場館洽談未來計畫。



## 四、績效衡量

質化評估指標	評估及查核內容	資料來源	說明
資源整合	透過合作發展與實驗進行，與國內外相的製作及技術資源進行整合。	1.計畫過程記錄 2.計畫人員訪談	請見附件一
作品影響及演出評價	作品形式創新及美學視野、所引發的議題討論效應。	1.觀眾意見 2.專業藝評 3.評論報導 4.相關領域工作者訪談	請見附件二
國際交流	創作實驗與技術交流活動影響深度及廣度。 強化兩國在科技藝術領域雙向間的溝通，建構往後更多的合作機會 拓展臺灣科技藝術與表演藝術領域之國際視野，為臺灣在地文化做深入性的引介。 提升團隊跨文化交流的能力。	1.活動參與者來源統計 2.參與者意見回饋 3.活動記錄及報導	請見附件二
量化評估標準	評估及查核內容	資料來源	
階段性呈現、遠距版呈現及 XR 版本展演場次	國內及國外呈現/展演場次。 藉由合作交流，為臺灣表演藝術市場帶來更多刺激，活絡臺灣表演藝術市場並築起未來更多的合作機會，為團隊帶來更多的巡演機會。	1.團隊統計數據	請見附件三
活動參與度	透過台、荷兩地藝術交流機會，拓展更廣泛的藝術觀眾群。 藉由不同階段性呈現、遠距版呈現及 XR 版本之活動參與人數。	1.呈現及展演現場計算 2.新觀眾群數據統計	請見附件三
國際及媒體曝光	國內外平面及電子媒體報導內容及數量。 作品的嶄露與各界交流，確立臺灣科技藝術在歐洲與亞洲地區的立足點。	1.曝光報導統計 2.國際、國內邀演統計	請見附件三

# 附件一

## 計畫過程記錄

2018 年 07 月-2019 年 4 月

關鍵字 | #概念激盪#素材發展#駐地規劃

### 1. 創作團隊組建

在創作進入後期階段，隨著素材越來越清晰，並開始邁向製作發表的終程目標，會需要逐步將專業分工，並將創意之腦組建得更完善。

為此，我們在藝術團隊上，加入了構作顧問 Judith Blankenberg, Judith 為格羅寧根大劇院策展人，亦是促成《城市之臉》計畫的主要推手之一，對於此計畫每個階段的過程相知甚熟，亦有豐富的構作顧問經驗，我們希望可以仰賴其專業的梳理與理論知識，在創作路上陪伴藝術團隊一同挖掘本質，梳理創作脈絡。

此外，我們亦正式邀請兩位臺灣新生代獨立聲音藝術家：許雁婷、林育德。兩位聲音藝術家有著截然不同的藝術氣質與作品風格，給予了作品聲音表現上富饒多貌的聲音線條，而其豐富的與表演藝術跨界合作經驗，亦給予合作上許多的空間與安定感。

表演者方面，除了在上一階段加入共同創作的編舞家余彥芳外，此次更邀請索 瑪蘭裔荷蘭編舞家 Mohamed Yusuf Boss 加入。Mohamed 獨特的身體質感與文化背景，為這個作品注入了另一種斑斕的色彩，在同異與同質的脈絡下，給予舞蹈表現上不同的可能性。

除了藝術方面，更在技術及製作行政層面，加入了相應的專業人員參與其中，為接下來的台灣駐地排練作規劃，和將來的製作階段作預備。

### 2. 排練發展- 臺灣/荷蘭獨立排練規劃

在荷蘭團隊抵台之前，臺灣與荷蘭分別各自就作品內容，針對可能並有興趣發展的素材，歷經無數次討論後，安排了在地的創作排練計畫。以臺灣團隊為例，自 2018 年 12 月開始，固定每週 1~2 次的排練規劃。內容包括概念討論、文本發展與素材測試(包含：舞蹈、舞台、聲音、影像)，透過排練，尋找到作品的關注核心，與可進行的媒介內容。

### 3. 線上創作會議- 臺荷連線

臺灣與荷蘭團隊的動腦會議，初期以一個月至少一次，後期則為每兩週一次的頻率進行。就雙方獨立發展排練的內容為基礎，往作品核心主旨探進。通過素材的實驗分享，建構文本方向與素材內容，為駐地排練訂定實踐的步驟與呈現計畫。

#### 4. 駐地排練預備規劃

針對下一階段的駐地排練，進行行政及技術上的相應安排，包含行程規劃、場地安排、設備租借、技術測試、落地接待與公關邀請等事宜。

## II. 2019 年 4 月 17 日-2019 年 5 月 9 日

### 關鍵字 | #駐地排練#公開呈現#參訪交流

#### 1. 分工與合體探索發展

《城市之臉》的創作編制整體並不簡單，彼此的文化、創作背景與實踐方式亦不盡相同，在此前提下，如何在保有各自獨特的質地，擁有自由的創作空間的同時，亦能適切的交融，是一個合作上的不容忽視的挑戰。

因此在臺灣的駐地排練，我們嘗試初期採小組的方式，以素材內容作為基礎(動作、裝置、聲音、影像、燈光)，進行深而細節的分組發展，並期待在過程中，將臺灣荷蘭兩邊的研究整合。並在每一次的排練後進行全體的分析討論，透過討論，了解彼此的進度。

而後期，在來到整合階段時，則根據作品段落進行素材間的整合與調整。過程中不可避免地經歷磨合與瓶頸這樣的必經之路，但所幸亦逐步摸索出可能的工作模式。

#### 2. 階段發展呈現分享

在這一次的駐地排練的尾聲，安排了兩場呈現，邀請了臺灣藝術專業人士、藝術場館與策展人、藝文媒體，以及藝術創作者參與。希望透過此呈現分享作品階段性的發展內容，並期待收到藝術前輩與創作夥伴的回饋與建議。

除了臺灣藝術界的專業人士外，更邀請了香港大館表演藝術主管錢祐、日本城崎藝術中心藝術策劃橋本麻希，兩位國外策展人前來觀賞，盼望連結國際藝壇，規劃 2020 年世界首演後的國際巡演及合作。

#### 3. 在地文化交流

在荷蘭團隊在台駐地創作期間，亦安排了與臺灣藝術家/單位的交流活動。

##### A. 「數位有機體 Digital Organism」荷蘭新媒體藝術團隊瓦克創作分享

瓦克團隊曾於 2016 年來台參加「白晝之夜」，並於當時結識臺灣此新媒體團隊 Dimension +，並留下深刻情誼。這次 Dimension+ 在得知瓦克團隊與狼劇場的合作計畫後，特於瓦克駐台期間安排一場講座(文化部「科技藝術實驗創新及輔導推動計畫」科技藝術講座系列)，分享瓦克團隊的作品與《城市之臉》計畫。

## B. 參訪臺灣藝術場館與藝術家

駐地期間狼劇場安排荷蘭團隊參訪高雄衛武營國家藝術文化中心、VR 體感 劇院以及臺中花卉博覽會(藝術團隊豪華朗機工作品)。透過參訪，建立雙方連結與未來合作可能性，並激盪創作養分。

### 計畫人員訪談自述

#### 構作顧問 Judith Blankenberg :

「來自世界兩端的表演者，在數位世界相遇。他們的肉身和實體世界透過虛擬介面與對方及他人互動，數位身體相映而舞。他們在實體與虛擬兩界穿梭，建構出對話空間，數位身體浮現眼前。《城市之臉》以身份探討為開端，從身份識別過渡到個人認同，再轉譯為數位身份,三者相互影響，習習相連。」

#### 導演 / 概念 周東彥 :

「《城市之臉》從匯聚世界遙遠兩端的藝術家為開端，結合各自的背景與實踐方式，並嘗試創造出連結人性共通感知的一扇門，就像是一面神奇的鏡子，映照出我們所在的世界。這是一件聚焦於人性共相的跨國共製作品；凝鍊我們身處於這個數位化且瞬息萬變的世界中，身而為人的原初本質。」

## 附件二

### 作品影響及演出評價

「《城市之臉》描述年輕人的現代生活，使用網路通訊科技的可能性連接彼此的關係。我很喜歡作品概念想要討論人類的共同性，舞臺美學與編舞上，以不同的方式來表現。」

— 奧地利 ACOnet 文化與藝術部門的製作人 Renate Kreil

「我們現在的生活，是不是慢慢忘記了本來有的東西，都是被 technology 影響，到在沒有了它 (科技) 會很不舒服」

— 香港大館表演藝術主管 錢祐

「我覺得參與者都有很強大的客觀性，先觀看，然後會很好奇再一年他們會怎麼帶著他們的主觀性再去決定一些東西，這是每一個創作者最迷人的地方。這個作品就是在你我的身邊發生著，如果走進這個作品，也許你會去反省你自己；或者是想像你的未來會生活在怎麼樣的城市」

— 舞者 周書毅

「《城市之臉》是人類對於身體以及科技的反思，思考人到底是非常進化還是非常退化。是因為我們非常退化以至於我們還在用肉體感知這個世界，沒有辦法感受電、沒有辦法感受網際網絡；還是因為我們非常進化，所以我們可以發明這一切？」

— OISTAT 國際劇場組織執行長 魏琬容

### 參與者意見回饋

「看到身體 (人) 與科技之間能量上的流轉。」

「對燈光裝置在劇場空間中的可能性感到期待。」

「看見人類面對科技的掙扎，肢體的表現上很美。」

「這個多豐富的元素，讓人好奇團隊創作的過程。」

「在敘述 (故事) 與非敘述 (抽象) 表現上的選擇感到好奇。」

### 活動記錄及紀實

- 《城市之臉》2019 年 5 月臺灣駐地創作幕後花絮 <https://reurl.cc/5OXGln>
- 《城市之臉》2019 年 9 月荷蘭駐地創作幕後花絮 <https://reurl.cc/8NYWng>
- 《城市之臉》2020 年 8 月臺灣遠距版呈現精華 <https://reurl.cc/NyOpX9>
- 《城市之臉》XR 版 3 分鐘精華影片 <https://reurl.cc/4jM2Yv>

## 附件三

年度/月份	日期	展演版本	地點	觀眾人數
2019/05	2019/5/7~5/8	階段性呈現	臺灣 華山果酒練舞場	129 人
2019/09	2019/9/7	階段性呈現	荷蘭格羅寧根大劇院	122 人
2020/08	2020/8/22~23	遠距版呈現	臺灣 國家兩廳院實驗劇場 荷蘭格羅寧根	170 人
2023/08	2023/8/16~17	XR 版呈現	臺灣 國立臺灣藝術大學 科技 藝術實驗中心	15 人
2023/09	2023/9/12~13	XR 版呈現	荷蘭 阿姆斯特丹 啟蒙之家 Felix Merites	30 人
<b>觀眾數總計</b>				<b>466 人</b>

### 國內及國外呈現/展演紀錄

#### 國際及媒體曝光

本作品在開發、測試過程中的國內外媒體報導如下：

No.	單位	時間	標題
1	中國時報	2019.05.13	<a href="#">打開鏡像任意門《城市之臉》直達你心</a>
2	PAR 表演藝術	2020.07.08	<a href="#">兩廳院「不(只)在劇場」計畫廣發英雄帖 疫情催化下，找尋未來劇場的樣貌</a>
3	DAGBLAO VAN HET NOORDEN	2020.08.21	<a href="#">Gronings collectief WERC maakte avatar voor danser Mohamed Yusuf Boss, die grens tussen digitale en werkelijke wereld onderzoekt</a>
4	theater050	2020.09.01	<a href="#">WERC &amp; VERY THEATRE - THE PLACE WHERE WE MEET</a>

			<a href="#">What remains of human contact when we communicate via screens?</a>
5	PAR 表演藝術	2020.09.03	<a href="#">斷訊失聯·在國境封閉之前《城市之臉—遠距版》</a>
6	大愛電視台	2021.03.06	<a href="#">疫情下藝術不止步：《城市之臉》螢幕裡外探照自我</a>
7	PAR 表演藝術	2021.07	<a href="#">共製再思考 X 6 位實踐者的提案</a>
8	上報	2023.09.15	<a href="#">文化部長史哲訪荷 宣布 2024 台北國際書展主題國為荷蘭</a>

荷蘭媒體

Gronings collectief WERC maakte avatar voor danser Mohamed Yusuf Boss, die grens tussen digitale en werkelijke wereld onderzoekt

網址 : <https://reurl.cc/K3Og39>

## Gronings collectief WERC maakte avatar voor danser Mohamed Yusuf Boss, die grens tussen digitale en werkelijke wereld onderzoekt

Eric Nederkoorn · 21 augustus 2020, 07:30 · Cultuur

Deel dit artikel



Olav Huizer, Joachim Rühmke en Jelle Valk (vlnr), voor Muhamed Yusuf Boss als zijn eigen avatar. Foto: Jan Willem van Vliet

**The place where we meet, dat het NoorderZomerProgramma afsluit, is een artistiek onderzoek naar de vraag waar techniek ophoudt en interactie begint – door de coronacrisis een extra actueel thema.**

Als er voor een aankomend project nog een lichttafel nodig is, geheid dat je dan te horen krijgt: „Laat verder maar, die bouwen we zelf wel even.“ De drie mannen van WERC Collective combineren kunstenaarschap met technische kennis en, nog handiger, technologische vaardigheden. De werkruimte in het achterdeel van hun studio lijkt bestookt met een fragmentatiebom aan uiteengespatte onderdelen en -deeltjes.



打開鏡像任意門 《城市之臉》直達你心

網址：<https://reurl.cc/QZVQLb>

## 打開鏡像任意門 《城市之臉》直達你心

20:35 2019/05/13 | 中時 | 李欣恬



狼劇場作品《城市之臉》，舞台上大大小小的螢幕，透過影像設計和現場裝置，表演者如同穿梭在螢幕與真實世界之間。  
(李欣恬攝，狼劇場提供)



字級設定：小 中 大 特

為林懷民舞作《關於島嶼》擔任影像設計、拿下英國劇場投影設計大獎「光明騎士獎」的藝術家周東彥，近期與荷蘭團隊合作作品《城市之臉》，透過舞台裝置、舞蹈和戲劇，探討科技帶給人的親暱和疏離感。日前試演現場，只見兩名表演者和螢幕中的自己互動，如同打開小叮噠的任意門，自在穿梭在台、荷兩地之間。



周東彥表示，《城市之臉》讓分屬兩地的藝術家，以科技、想像力、情感等方式溝通，「我們試著打造一道連結人性共通感知的門，如同一面神奇的鏡子，映照我們所在的世界。」

周東彥畢業於北藝大戲劇系，是英國倫敦中央聖馬丁藝術設計學院劇場與多媒體碩士，他的作品多元，包括《我的午茶時光》、《空的記憶》、《光年紀事：臺北·哥本哈根》，跨足劇場、影像設計、多媒體互動，同時他也是紀錄片導演，曾以紀錄片《你找什麼？》獲金馬獎提名。

日前試演現場，兩位舞者余彥芳和Mohamed Yusuf Boss，以模擬對方的語言作為開端，透過現場裝置和影像設計，踏上各自旅程，最初螢幕是連結二人思緒與所見所聞的裝置，後來成為二人不斷往對方身上掛上的行李與牽絆，期間舞台上都有一座神祕的巨大銀色光球隨行在側，打出探照燈，像是神祕的觀察者，觀察表演者的一舉一動。

周東彥表示，作品裡所出現的大小螢幕，反映了數位時代的瞬息萬變，「這個跨國作品，透過數位界面，最終想探討的是身而為人的最初本質。」

擔任作品戲劇顧問、現為格羅寧根大劇院策展人尤迪斯（Judith Blankenberg）表示，《城市之臉》讓世界兩端的表演者，在數位世界相遇，「他們的肉身透過虛擬介面，能和對方、他人互動，螢幕裡也有個數位肉身一起跳舞。」

《城市之臉》創作團隊規劃在8月前往荷蘭繼續發展作品內容，預計2020年8月在荷蘭首演。

疫情下藝術不止步：《城市之臉》 螢幕裡外探照自我

網址：<https://reurl.cc/9Rb8pv>

疫情下藝術不止步：《城市之臉》 螢幕裡外探照自我



到以下平台觀看：

2021-03-06 19:48:10

受到疫情影響，迫使有些表演團體無法如期出國表演。在疫情催化下，兩廳院試圖找尋未來劇場的樣貌，企畫了一個「不只在劇場」的專案，其中一個表演是，擅長多媒體創作的「狼劇場」，與荷蘭的「瓦克團隊」跨國合作，作品《城市之臉》就是雙方因為疫情阻隔，不得不另覓符合當下情境的全新呈現形式，這也開啟了表演藝術新形式的篇章。劇場，透過台灣的表演者與荷蘭那端的表演者視訊，呈現了數位時代、我們的日常，但也引人思考到，當科技，拉近了距離，也拉近了人與人，心的距離嗎？

記者 盛榮萱：「(劇場作品)城市之臉，讓分屬兩地的藝術家，透過了科技、想像力，還有情感等等的方式來溝通，共同連結了人性感知的門，就像一面神奇的鏡子，映照我們所在的世界。」

在兩廳院的實驗劇場，手機螢幕變大了！台灣的「狼劇場」與荷蘭的「瓦克團隊」原本要在同一地創作，受到COVID-19影響，遠距跨國創作，開啟新形式的表演藝術。

狼劇場導演 周東彥：「這次我們其實希望用到的是生活中的科技，就是你手上的手機，就只是Skype，就只是一通視訊電話，(作品)城市之臉，不管是不是遠距版，對我來講都不只是一個演出，我最近覺得它就是非常多段的對話，它是很多段的旅程。」

舞台上，是房間的陳設，有床、有桌椅，而遠端的荷蘭，也會呈現一模一樣的擺設。全球化浪潮，人們在相似的场景，卻在不同國度，網路成了彼此最常相遇的地方。

斷訊失聯，在國境封閉之前《城市之臉—遠距版》

網址：<https://reurl.cc/edVYWM>

白斐嵐

9月

## 斷訊失聯，在國境封閉之前《城市之臉—遠距版》

03  
2020



城市之臉—遠距版（國家兩廳院提供／攝影Kris Kang）

620 次瀏覽



白斐嵐（2020年度駐站評論人）

「我們現在面臨的，究竟是一時將就，還是翻天覆地的革命？」【1】這是疫情嚴峻、劇場停擺的2020年春天，我為《PAR表演藝術》所寫文章〈當我們在線上群聚，尋找劇場的擴充意義〉收尾的提問。然而，對於周東彥因應疫情推出的《城市之臉—遠距版》【2】來說，以上兩者皆非。既不是此刻將就，也不是放眼未來，《城市之臉—遠距版》更像是藉此機會重整步調，回顧過往。也因此，讓此作相較那些宛若軍備競賽的線上實況、演出資料庫多了番從容，有了深刻的時空厚度。

## 附件四

### 計畫參與人員簡介

劇場版		
姓名	職稱	過去演出經歷
周東彥	作品概念/導演/ 計畫統籌	倫敦中央聖馬丁藝術暨設計學院劇場與多媒體碩士；2013 世界劇場設計大展首獎得主。現為狼主流多媒體總監及狼劇場導演，劇場作品包含《光年記事》、《我和我的午茶時光》、《空的記憶》等。
余彥芳	共同創作/表演者	獨立編舞家、即興表演者、舞者及舞蹈教師。國立臺北藝術大學舞蹈系、美國俄亥俄州立大學表演藝術碩士。曾任美國比比·米勒舞團團員、德國卡賽爾劇院客席舞者，現參與台灣古舞團。紐約舞評家 Apollinaire Scherr 讚譽為“最令人眼睛為之一亮”以及舞評家 Tom Phillips “這樣含蓄迷人的說故事方法，是不會在當今流行文化被看見的”。
WERC 瓦克團隊	共同創作暨製作/ 新媒體科技藝術	WERC 瓦克團隊為荷蘭備受矚目的新媒體藝術團隊，由 Joachim Rumke, Olav Huizer, Jelle Valk 與 Joachim de Vries 組成，成員背景多元，瓦克團隊創作初始皆是以遊戲的方式出發，進而逐漸發展為大型計畫，近年活躍於歐洲藝壇，多次參與荷蘭 Noorderzon 藝術節（與林茲電子藝術節齊名）、V2 動態媒體中心、阿姆斯特丹 Fiber 數位藝術節、阿姆斯特丹電子音樂節（ADE）等。2016 年曾來臺參與「白晝之夜 Nuit Blanche」展覽。
V_2 動態 媒體中心	新媒體科技顧問 及支援	V_2 團體致力於探索藝術、科技、媒體與社會之間的關係與互動，並聯結各專業領域的人才，包括藝術空間負責人、建築師、舞蹈家、藝術家、學者等，共同完成創作計畫。近年來，V_2 固定辦理 DEAF 荷蘭電子藝術節，邀請如電子裝置、錄像藝術、工業噪音等作品，同時也介入資訊與藝術、資訊與社會等處理模式的探討。
孫于甯	影像設計	國立臺北藝術大學新媒體藝術研究所畢，創作從影像出發，跨足平面設計、剪接與劇場影像設計。曾任臺灣丹麥首度跨國共製《光年紀事-臺北·哥本哈根》影像設計統籌，近期參與雲門舞集新作《關於島嶼》影像設計。

劉承杰	3D 影像	國立臺北藝術大學動畫學系畢業。擅長於 2D、3D 動畫、3D 概念設計與圖像設計。曾於「圖文不符」擔任動畫師，近期獨立製作臺北美術獎與雙年展動畫宣傳片，長期與樂團《草東沒有派對》合作，並參與製作首場演唱會視覺。
吳季娟	製作總監	國立臺北藝術大學藝術行政與管理研究所、戲劇系畢業。策展人、劇場製作人，長期擔任文化部科技藝術節演出統籌，參與無數臺灣科技跨界展演製作，擔任製作統籌。
吳亭潔	行政經理	國立臺北藝術大學藝術行政與管理研究所、國立政治大學企業管理系畢業，曾完整參與、執行製作科技跨界作品《空的記憶》、《我和我的午茶時光》、臺灣丹麥共製《光年紀事 - 臺北·哥本哈根》。
吳可雲	製作經理	輔仁大學法文系畢業，曾任職何曉玫 Meimage 舞團，後以獨立製作行政身分參與數個國際製作及巡演，合作藝術家包含蔡明亮、蘇文琪、孫尚綺...等，曾多次前往歐洲重要新媒體藝術節巡演。
陳陵	行銷宣傳	國立政治大學歐語學程法語組畢業，曾任職國家表演藝術中心國家兩廳院、舞鈴劇場，擔任推廣活動企劃執行、展演執行製作。
余瑞培	技術總監	國立臺灣大學戲劇系畢業，舞台設計、電影場景設計、劇場技術統籌。擔任劇場技術總監作品:國家戲劇院《看得見的城市·看不見得人》、臺灣丹麥共製跨界演出《光年紀事 - 臺北·哥本哈根》。

XR 版		
姓名	職稱	過去演出經歷
周東彥	作品概念/導演/計畫統籌	倫敦中央聖馬丁藝術暨設計學院劇場與多媒體碩士；2013 世界劇場設計大展首獎得主。現為狼主流多媒體總監及狼劇場導演，劇場作品包含《光年紀事》、《霧中·凝視》、《虛擬親密》、《空的記憶》等。
林明潔	劇團製作行政	畢業於文藻外語大學國際事務系，曾於狼主流多媒體擔任製片，參與眾多影音紀實及企劃專案。現擔任狼劇場執行製作。

陳以臻	劇團製作行政	國立臺北藝術大學戲劇學系碩士畢業。具有藝術節、影展及藝文館所活動策展等相關經驗。自 2022 年加入狼劇場，參與多檔表演藝術製作案。
WERC 瓦克團隊	創作協力/顧問	WERC 瓦克團隊為荷蘭備受矚目的新媒體藝術團隊，由 Joachim Rumke, Olav Huizer, Jelle Valk 與 Joachim de Vries 組成，成員背景多元，瓦克團隊創作初始皆是以遊戲的方式出發，進而逐漸發展為大型計畫，近年活耀於歐洲藝壇，多次參與荷蘭 Noorderzon 藝術節（與林茲電子藝術節齊名）、V2 動態媒體中心、阿姆斯特丹 Fiber 數位藝術節、阿姆斯特丹電子音樂節（ADE）等。2016 年曾來臺參與「白晝之夜 Nuit Blanche」展覽。
安卡互動 設計有限 公司	3D 場景及 互動程式製作	安卡由一群在互動媒體界打滾數年的設計師組成，主要服務項目有：AR/VR/MR/3D/APP/體感/投影/遊戲/展場規劃/平面設計/建築渲染/影片剪輯。近年來互動多媒體應用越來越廣泛，如主題樂園、展覽會場、觀光工廠、互動教室...等，從電玩娛樂、互動導覽到教育應用等各領域，曾與各大企業、組織、展場、機關、學校合作，擁有豐富的互動開發經驗。
謝文毅	3D 動畫 設計製作	2022 年成立個人工作室 Wen-E Studio，更加專注探索意識、精神以及超越等題材外，同步協助其他藝術家設計 XR 內容。為狼劇場作品《相遇 Encounter》之動畫設計。
吳紫莖	空間概念/場景 共同創作	畢業於國立臺北藝術大學劇場設計學系，主修舞台設計。創作主要發生於劇場，有時做景，有時做偶，近年亦涉足影像美術。持續穿梭在劇場與各項場域之間，思考人與空間、藝術創作與社會的實踐關係。參與作品包含她的實驗室空間集《黑洞春光》舞台設計、許程崑製作舞團《上造》舞台設計、Her Lab x ERiC LiN《Re_l_y》戲偶設計、關渡藝術節《出蘆入關》戲偶設計等。

許雁婷	聲音概念	<p>關注聲音蘊涵的文化脈絡，探索聲音與生活、環境、族群文化的關係，聲音之於周遭世界另種角度的體認。常以田野錄音為主要素材，從事聲音紀錄片、音景創作，及聲音展演等。創作經常與在地社群或合作團體產生緊密聯繫，探索外在文化、環境聲音與個人或集體內在記憶、情緒的相互映照。近年創作偏好尋找外在音景與內在映射更深層的連結，加入物件及電子聲響，並進一步思索聲音與其他媒材的呼應。另亦多以聲音設計與舞蹈領域合作。</p>
田子平	裝置設計	<p>畢業於國立臺北藝術大學新媒體藝術學系，創作多以對科技產物與數位時代的反思，並從創作中試圖實現多方位的藝術作品。穿梭在展覽與劇場之間擔任影音技術、影像設計、新媒體裝置製作執行。</p>