



LINE



焦點新聞

布袋戲數位博物館網站開站暨「迭袋·Iteration」科技跨界展

國立陽明交通大學為推動布袋戲文化在臺灣健全發展，並善盡大學社會責任、廣續聯合國教科文組織（UNESCO）永續發展目標，以「共享文化、共有遺產、共同責任」為主題，在後疫情與氣候變遷危機之際，響應全球必須團結一致的共識，21日舉辦「布袋戲數位博物館網站開站暨「迭袋·Iteration」科技跨界展」開展記者會。邀請文化部文化資產局陳濟民局長、臺北偶戲館許嘉芬館長、臺積電文教基金會許峻郎執行長、西田社布袋戲基金會陳榮祥董事長率領董事群，與陽明交大林奇宏校長、交大校區李大嵩校務長、高教深耕辦公室簡仁宗執行長、圖書館黃明居館長、人文社會學院王文基院長與西田社布袋戲研究典藏與發展計畫主持人陳一平教授共同啟動布袋戲文化資產所交會出的文化多樣性，營造守護全球文化資產整合與對話場域，作為「共享經濟」時代的新實踐。



世界遺產推動委員依照聯合國教科文組織(UNESCO)《保護非物質文化遺產公約》標準選出「布袋戲」為臺灣重要非物質文化遺產潛力點。陽明交大自2021年2月1日併校後，持續以文化永續發展的5P—人（People）、地球（Planet）、繁榮（Prosperity）、和平（Peace）與夥伴關係（Partnership）為目標，藉由布袋戲文化資產延伸之文化商品與服務的經貿活動開放，可以帶來文化創意產業的繁榮；而文化多樣性、社會凝聚力與歸屬感能創造和平，並有助於和諧夥伴關係的建立，增進國際間對於文教、城市社區、氣候生態、能源等多方合作。



回顧臺灣布袋戲藝術史，二次大戰以前，大量漢族閩南移民進入臺灣的古冊戲、劍俠布袋戲、日據時期的皇民化布袋戲，戰後的1950年代的金光布袋戲，1960年代初期的錄音布袋戲、電影布袋戲、電視布袋戲都曾風起雲湧，風靡一時。而自2019年，陽明交大接收西田社布袋戲典藏30餘年，近2000多件的布袋戲相關文物，並推動成立『陽明交大布袋戲數位博物館』，負責文物的典藏、數位化、以及其他加值應用、推廣等工作。陽明交大結合科技、藝術、設計的學術機構，透過其不同系的研究與應用，將使科技更有效的應用在布袋戲的文化之中。而近年來科技發展，改變人們藝術創作溝通互動方式，大數據、仿生、批判式設計、人工智慧，進一步到擴增實境，虛擬實境，這些科技化的創作展演方式，講究跨域整合，藝術創作者從過去單純創作具豐富美感的作品，轉變成創造集體共享的智慧，現今創作者與觀賞者角色能輕易地變換，作品與創作理念更能夠流傳與共享，當「傳統文化」與「科技藝術」結合，進行跨界合作，更能進一步創造社會影響力，保存臺灣珍貴的非物質文化遺產，達到布袋戲未來展演更多元實踐的可能性。

本次科技跨界展之「迭袋」，音同「迭代」。在計算機程式中，迭代是為了接近目標而反復執行回饋過程，每一次對過程的重複被稱為一次迭代，而每一次迭代之結果即為下一次迭代之初始。如同我們的設計，始於布袋，反復精進，探索未停。時代月異日新，媒介推陳出新，設備換代更新，設計活化創新。新科技布袋戲的迭代往來，創造出傳統布袋戲無限的可能。「迭袋·Iteration」科技跨界展由應用藝術研究所許峻誠實驗室團隊、李建佑實驗室團隊，以及資工學系詹力韋實驗室團隊，以VR（Virtual Reality，虛擬實境）、AR（Augmented Reality，增強現實）、各項互動技術與3D列印等創作出新的藝術形式，提供了一種新的思考和交流方式，藉由布袋戲與科技元素的結合，為我們開啟了一場新的美學定義，並喚起人類最純真、最本質的情感，更為布袋戲文化資產賦予全新生命。

「迭袋·Iteration」科技跨界展

- 展覽時間：2021年10月21日（四）至11月20日（六）上午9點至晚上8點
- 展覽地點：國立陽明交通大學交大校區浩然圖書資訊中心6樓共享空間

◀ Prev. ≡ Next ▶

訂閱/取消 上期電子報

發行人：林奇宏 總編輯：簡紋濱 執行編輯：彭琬玲、羅茜文

網頁維護：創創數位科技 瀏覽人數：**000023251**

Copyright © 2021 National Yang Ming Chiao Tung University All rights reserved