

113 年度文化部主管政府捐助之財團法人績效評估值

一、財團法人名稱：財團法人臺灣生活美學基金會

二、財團法人概況：

單位：新臺幣/元；%

創立日期 (以法院登記日 為準)	創立基金總 額	期末基金總額	原始捐 助金額 比率	累計捐 助金額 比率	年度補(捐) 助金額	年度委辦金 額	年度自 籌金額 比率	年度總收入	年度總支出	年度餘絀
78 年 6 月 1 日	35,000,000	140,913,174	100%	99.35%	157,015,850	33,363,076	9.86	210,970,106	210,862,008	108,098

註：1. 本年度委辦金額：33,363,076=政府委辦金額 33,159,417 元+民間委辦金額 203,659 元。

2. 本年度自籌比率： $(\text{年度總收入 } 210,970,106 \text{ 元} - \text{政府補助金 } 157,015,850 \text{ 元} - \text{政府委辦金額 } 33,159,417 \text{ 元}) / \text{年度總收入 } 210,970,106 \text{ 元} = 9.86\%$

三、財團法人整體運作情形：

(一) 年度重要成果說明：

臺灣當代文化實驗場（簡稱「文化實驗場」或「C-LAB」）成立於 107 年初，由文化部所推動的文化公共建設計畫(以下簡稱「公建計畫」)補助本會參與啟動規劃。第二期整體發展修正計畫定位為「結合跨領域藝術與文化創新的多功能旗艦基地」，以科技、影像、藝術交流驅動創作體驗，由實驗創新孵育內容產製生態系。藉由科技媒體藝術與文化創新，創造文化內容無限可能，並擴大產業鏈效益，讓文化成為帶動國家產業轉型的發動機。

113 年由文化部補助本會管理營運 C-LAB 園區，延續執行過往孵化育成、文化實驗、展演映活動、國際連結、公眾參與及場域維運之核心分項計畫。此外，本會自 111 年 7 月及 112 年 4 月另受文化部分別委託補助管理「花蓮文化創意產業園區」以及「嘉義文化創意產業園區」（以下簡稱花創園區及嘉創園區），負責雙園區維運經營。

承上，本會也協助文化部推動三個場域階段性活化政策，陸續整理修繕建物空間，推動產業進駐與商業使用，提供入園民眾更多元的服務、設施與藝文展演。如 C-LAB 原 A 棟宿舍改置為動畫創作者基地，提供相關法人與動畫特效團隊、公司進駐，原中正堂轉型為本土表演團隊之實驗劇場，更名為「空總劇場」且定期推出展演節目，全力協助中小型展演團隊創新研發，於後疫時代活絡表演藝術產業。另也分別於花蓮與嘉義兩文化創意產業園區，扮演政策資源區域平台，支持在地藝文團隊，以及提供藝文商業服務空間的角色，配合文化部跨單位相互協作，適當導入其他公法人資源，完備各園區與在地產業之接軌與合作，促進三個園區場域營運產生更大綜效。

本會 C-LAB 園區自 113 年 3 月 15 日起，經文化部公告原臺北市定古蹟「空軍總司令部（原臺灣總督府工業研究所）」為國定古蹟，後續配合規定修正相關作業。

A、CREATORS 創作／研發支持計畫

1. 補助名單

CREATORS 計畫開辦至今已邁入第七年，C-LAB 補助百名藝術家、將近八十組具實驗與開創精神的藝術提案。

113 年 CREATORS 計畫申請案共計 74 件，經由吳宜樺、簡子傑、汪俊彥、謝杰樺等四名外部評審及本會當代藝術實驗平台總監吳達坤組成評審小組兩階段審查後，選出 8 組獲選、1 組備選，總補助金額為新臺幣 360 萬元整。本會於 113 年 3 月 26 日公告獲選名單。

	申請者	計畫名稱	補助款總額
1	陽春麵研究舍	宇宙探索號—迷人的假色與量化的情感	490,000
2	胡乘祥	Clot Cloth—生物材料基的耐水織品方案	460,000
3	阮永翰	財團法人聃蝶文教基金會	430,000
4	莊恩齊、陳政維、劉吉榮、邱傑義	虛擬尋根計畫：人機協作拼湊的網路演義	490,000
5	陳哲偉	臨時精神會所	410,000
6	楊雨樵	狀聲詞的家屋：民眾居留空間之聲響-物態的採集、書寫與發聲計畫	460,000
7	李銘宸	動作與動作的圖像	440,000

8	吳梓安、林亭君	身體攝製場	420,000
---	---------	-------	---------

2. 年度觀察團

113 年度觀察團召集人邀請到中央大學藝術研究所助理教授王聖閔擔任，觀察員為葉杏柔、李佳霖、鄧九雲、王振愷等 4 位。並由王聖閔同時帶領三位實習觀察員，見習本屆觀察團的研究工作方法。CREATORS 各獲選團隊各計畫於 113 年度依序實際開展，定期與年度觀察員與陪伴顧問會面交流，並辦理多場公眾活動。

年度觀察員觀察案件一覽表：

年度觀察員	文章標題與所屬 CREATORS 團隊
葉杏柔	1. 以話語描圖並看見暗面——陳哲偉在空總的「臨時精神會所」(團隊：陳哲偉) 2. 假色、假圖、假議題？——陽春麵研究舍提出的圖像生成與情感偏誤課題(團隊：陽春麵研究舍)
王振愷	1. 打太極，取交集—吳梓安與林亭君的「身體攝製場」(團隊：吳梓安、林亭君) 2. _____的發聲練習：楊雨樵「狀聲詞的家屋」建造工程(團隊：楊雨樵)
鄧九雲	1. 李銘宸的體育課—編舞、編碼、編織、編輯(團隊：李銘宸) 2. 在虛實邊界堆疊歷史的空缺——「聃蝶文教基金會」計畫觀察報告(團隊：阮永翰)
李佳霖	1. 打造一身虛構而理想的乾爽——胡乘祥「ClotCloth——生物材料基的耐水織品方案」(團隊：胡乘祥) 2. 在虛擬之中尋找飄移的根——「虛擬尋根計畫：人機協作拼湊的網路演義」計畫觀察報告(團隊：莊恩齊、劉吉榮、邱傑義、陳政維)

113 年度共計寫觀察員報告共 12 篇(含 4 篇內部報告)。

3. CREATORS 系列活動

CREATORS 創作／研發支持計畫於藝術家進駐期間會舉辦各式活動，邀請講師辦理內部講座為藝術家培力，或是各式交流活動增加各界人士對獲選 CREATORS 們的認識。113 年共辦理內部培力課程 4 場、交流分享活動 6 場(含開放工作室)。此外，獲選之八組 CREATORS 團隊皆需舉辦與其創研計畫相關之公眾活動，共舉辦 29 場公眾活動，活動類型多元，有工作坊、講談、演出與個展等。每年固定舉辦「開放工作室」，讓當屆創作／研究者對外界分享其計畫概念與進程。113 年「開放工作室」於 9 月 21、22 日舉辦，第一天邀請臺灣各藝文機構與場

館專業人士參與，當日晚上同時安排 CREATORS 之夜，盼藉由不同形式的活動，促進當屆創作者與專業人士深度交流，加深臺灣藝文專業人士對於 CREATORS 計畫之印象。第二天開放一般公眾參加。其他辦理活動如下表：

	活動名稱	日期地點	參加人數
1. CREATORS 內部培力課程			
1-1	2024 CREATORS 歡迎會	5/3(五)R102 共享吧	30 人
1-2	五月講座：公共 AI 如何有公共性？文化工作者如何參與其中（講者：黃豆泥）	5/27(一)多功能廳	32 人
1-3	六月講座：著作權、創作授權之相關法律（講者：和鼎民商專業律師事務所劉博文律師）	6/27(四)R102 共享吧	38 人
1-4	八月講座：活在多重平行時空的時代（講者：數位藝術基金會王柏偉總監、黃上容總監）	8/7(三)R102 共享吧	17 人
2. 交流分享			
2-1	2024 CREATORS 歡迎會	5/3(五)R102 共享吧	30 人
2-2	CREATORS 計畫分享會	7/18-19(四-五)R303 多功能室	43 人
2-3	2024 CREATORS 開放工作室	9/21-22(六-日)CREATORS 空間 2、3 樓	共 505 人
2-4	CREATORS 之夜	9/21(六)R102 共享吧	84 人
2-5	藝力與你同在：賈茜茹、林裕軒、吳柏葳、朱峯誼藝術駐村經驗分享	9/22(日)R102 共享吧	41 人
2-6	【白晝哺光】探索藝術家工作室：臺灣當代實驗場 CREATORS 空間	11/2(六)CREATORS 空間 2、3 樓	74 人
3. CREATORS 公眾活動			
3-1	陳哲偉：想像臨時精神會所的 100 種方式	6/09(日)R205 工作室	5 人
3-2	楊雨樵：狀聲詞試驗工作坊：建築狀聲詞群之舂蠶(讀音同細響)	6/22(六)圖書館展演空間 1 樓	67 人
3-3	陽春麵研究舍：工作坊「從 0 開始：人臉情緒辨識與開源軟體入門」	7/20(日)及 8/3(六) R303 多功能室	16 人 13 人

	活動名稱	日期地點	參加人數
3-4	陽春麵研究舍公眾活動： 新竹國家太空中心參訪	8/06(二)國家太空中心	31 人
3-5	陳哲偉公眾活動：醫外-在岔路上遇見的精神疾病經驗者	8/11(日)R307+R308	16 人
3-6	楊雨樵：狀聲詞的家屋 No.2 世界的住家如許透明	8/17(六)R102 共享吧	55 人
3-7	陽春麵研究舍：迷人的假色-天文影像中的真實與幻象／臺北市立天文科學 教育館謝翔宇組長	8/17(六) R303 多功能室	15 人
3-8	陳哲偉：相遇-精障會所的另類時空	8/18(日)R307+R308	12 人
3-9	楊雨樵：聽見惡地裏的老房子	8/31(六)R303 多功能室	10 人
3-10	吳梓安、林亭君： 身體攝製場膠卷電影工作坊：影像的身體／講師：曾莉琄	9/15(日)及 9/16(一) R303 多功能室	13 人
3-11	楊雨樵：逃出音軌的笑談／演員：周書正	10/12(六)14:00-16:00 R303 多功能室	10 人
3-12	陳哲偉：影像與現實交會的精神世界	10/19(六)R303 多功能室	9 人
3-13	吳梓安、林亭君：身體攝製場膠卷電影工作坊：影像的身體 2	10/29(二)R307+R308	10 人
3-14	陽春麵研究舍：宇宙探索號—迷人的假色&量化的情感階段成果呈現	11/2-10(六-日) (11/2 響應白晝之夜延後至 24:00 關閉)	559 人
3-15	阮永翰：白晝之夜、聃蝶模裝之夜	11/2(六)R203 工作室	6 人
3-16	李銘宸：動作與動作的圖像-動機、動能、動態、動作	11/5 (二) R304 排練室	6 人
3-17	楊雨樵公：狀聲詞的家屋 NO.3—口部的屋念「喔」	11/10(日)R102 共享吧	47 人
3-18	陽春麵研究舍：宇宙探索號成果呈現座談 講者：王為豪及陳宣伯	11/10(日)動畫基地多功能廳	2 場次 共 20 人
3-19	李銘宸：排斥、排放、排列：動作與動作的圖像	11/10(日)R304 排練室	7 人

	活動名稱	日期地點	參加人數
3-20	楊雨樵：狀聲詞的家屋 No. 4—少長一個口變「吵」	11/30(六)R102 共享吧	23 人
3-21	陳政維、邱傑義、莊恩齊、劉吉榮：虛擬尋根計畫-成果呈現座談	11/30(六)R204 工作室	11 人
3-22	李銘宸：觀察、洞察、覺察：動作與動作的圖像	12/1(日)R304 排練室	6 人
3-23	李銘宸：回溯、回復、回應：動作與動作的圖像	12/6(五)R101 排練吧	6 人
3-24	李銘宸：連接、連帶、連結：動作與動作的圖像	12/8(日)R101 排練吧	7 人
3-25	吳梓安、林亭君：身體攝製場聲音體驗工作坊：身體的頻率	12/16 (一)R304 排練室	12 人
3-26	吳梓安、林亭君：身體攝製場（階段性呈現）	12/21(六)R101 排練吧	26 人
3-27	李銘宸：動能、功能、本能：動作與動作的圖像	12/23 (一)R304 排練室	7 人
3-28	阮永翰：【聃蝶生命故事館】	12/27-28(五-六)聯合餐廳灰 盒子	25 人 35 人
3-29	胡乘祥：Clot Cloth 零到一階段性成果展	12/27-114/1/6(日)服務中心 2 樓	130 人

4. 外賓參訪 CREATORS 工作室

113 年 CREATORS 創研支持計畫持續拓展國際交流，接待多組國際藝術機構、策展人及藝術家，包含韓國文化藝術委員會 (Arts Council Korea, ARKO)、日本國立藝術研究中心 (NCAR)、金澤 21 世紀美術館長谷川祐子館長、日本東京藝術大學師生、法國在台協會、臺北市立美術館 2025 雙年展策展人及寶藏巖國際藝術村 THAV 第三季駐村藝術家等。

5. CREATORS 後續發表記錄

	獲補計畫	後續發表
1	2023 CREATORS 李奧森 計畫名稱：帕瑪茲：隱形運動隊	展覽：「關係人」 地點：臺北當代藝術館 展期：113 年 6 月 1 日至 9 月 8 日
2	2023 CREATORS 李慈湄、郭家穎 計畫名稱：「啟·靈」：西洛賽賓 (psilocybin) 之耳—聆聽心靈	展覽：「關係人」 地點：臺北當代藝術館

	獲補計畫	後續發表
		展期：113 年 6 月 1 日至 9 月 8 日
3	2023 CREATORS 蔡音環 計畫名稱：帝國的標本	蔡音環個展—帝國的標本 地點：臺北市立美術館 展期：113 年 7 月 27 日至 10 月 20 日 入選第 23 屆台新藝術獎第三季提名
4	2023 CREATORS 王正祥與林彥翔 計畫名稱：介入空城現場：桃園航空城開發洪流下，地景驟變現場的緩衝、遲延與知覺行動	● 系列計畫入圍桃園市立美術館所舉辦之「2025 桃源國際藝術獎」全球徵件決選名單 ● 作品前往參與瑞典斯科夫得美術館臺灣藝術家聯展「Nothing Happened here Today」，展覽在 113 年 10 月 17 日開幕，現場受到許多關注。
5	2021 CREATORS 李亦凡 計畫名稱：瘋狂影像工具	● 北美館 2026 年第 61 屆威尼斯國際美術雙年展臺灣館，將由藝術家李亦凡代表參展。

B、藝文展演活動

1. 跨平台年度展覽（申請交流司補助）

2024 未來媒體藝術節—奇異點 2024Future Media FEST—Singularity

日期：113 年 10 月 4 日至 12 月 15 日

地點：圖書館展演空間、北草坪、聯合餐廳展演空間、通信分隊展演空間

C-LAB 策展團隊透過定期的策展會議討論，訂定展覽作品分布於四個主題章節：「流動的錨點（Flowing Anchor）」、「創造力的轉變（Transformation of Creativity）」、「創作者的洞見（Creator's Insight）」與「未完的篇章（AI Ongoing）」，以多重視角探討人工智慧與人類的共生關係。在這四個章節中，藝術家將視他們對奇異點的探索與思考，利用最尖端的創作科技，如動態捕捉、演算法生成人物場景、遊戲引擎與程式語言等人工智慧，創造出超越傳統藝術界限的作品。這些創造範式的轉變，無疑為我們帶來了前所未有的視

聽體驗及更深刻的思維向度。展覽邀請來自 9 個國家 23 組藝術家，展出 26 件作品，以各自獨特的創作方式，揭示人工智慧在藝術領域中的無限可能。同時，觀眾透過參與藝術節的互動過程，切身感受科技如何重新定義我們與世界的關係。在這個臨界點上，技術將不再只是工具，而是塑造了通向未來的力量。

累積觀展人數合計 33,662 人次。

1-1 展出作品表列

	作 品 名 稱	藝 術 家	國 籍
第一章，流動的錨點			
	AI 發展歷程研究	自牧文化 ZIMU CULTURE	臺灣
A	扁平世界	袁廣鳴 YUAN Goang-Ming	臺灣
第二章，創造力的轉變			
B	無限共作 3.0	超現代映畫 HYPER CURRENT	臺灣
第三章，創作者的洞見			
C	迴路	黃贊倫 HUANG Zan-Lun	臺灣
D	十二生肖	黃贊倫 HUANG Zan-Lun	臺灣
E	機器人生態系中的外來種	梁淑玄 YANG Sookyun	韓國
F	錫石	里亞·里札迪 Riar RIZALDI	印尼
G	東京女子減點醫大	Sputniko! × Tomomi Nishizawa	日本
H	共振	路易－菲利普·隆多 Louis-Philippe RONDEAU	加拿大
I	醃漬室	亞魯 Yaloo	韓國
J	母卓系統	安珂·席曼 Anke SCHIEMANN	德國
K	獨生獨死—流動	陸揚 LU Yang	中國
L	Prompt: Dupe Arts	陽春麵研究舍 feat. 陳宣伯	臺灣
M	半神	魏澤 WEI Ze	臺灣
N	外送舞者模擬器	金雅瑛 KIM Ayoung	韓國
O	外送舞者星球	金雅瑛 KIM Ayoung	韓國
P	A. I. gnition	盧卡·博納科爾西 Luca BONACCORSI	義大利
Q	浩瀚無垠	謝鎮璘 Damonxart	臺灣
R	數位來世代理機構	謝宇恩 YUEN HSIEH	臺灣

S	數位身體著作權	謝宇恩 YUEN HSIEH	臺灣
T	格蕾塔·川普	尼基塔·庫狄亞科夫 Nikita FREEBOLD KHUDIakov	烏克蘭
第四章，未完的篇章			
U	虛擬尋根—臺灣	貳進 2ENTER	臺灣
V	無時無刻，無所不在	戰略技術 Tactical Tech	德國
W	忘記密碼了嗎？	亞倫·巴索爾 Aram BARTHOLL	德國
X	無意間發送的訊號	關鍵工程工作小組 The Critical Engineering Working Group	德國
Y	5000 次	奇奇·梅格 Kiki MAGER	德國
Z	生育控制晶片	拉洛瑪×戰略技術 La Loma × Tactical Tech	德國

1-2. 公眾活動：

回應本次展覽主題，期間邀請法律、科學、文化、人工智慧及跨媒體藝術等領域的專家學者，從不同角度審視人工智慧與人類之間的關係，藉此探討科技發展如何影響人類的生活與社會面貌。展期間共舉辦藝術家之夜 1 場次、藝術家座談 4 場次、講座 5 場次、工作坊 4 場次、導覽 3 場次及國際論壇 2 場次，合計 19 場次，總計參與 585 人次。

- (1)加入國家科學及技術委員會主辦的 Kiss Science—科學開門 青春不悶「2024 Kiss Science」場域開放行列，透過 2024 Kiss Science 平台露出，相較往年本次成功拓展國/高中族群觀眾前來參觀展覽，更有芳和實驗中學國中部組團預約團體導覽，透過導覽員的解說獲得展覽的相關知識，也針對 AI 發展進行一場別具意義的學習和交流。活動網址 <https://www.facebook.com/kisscience/>

(2)推廣活動一覽表：

推廣活動內容	說明
藝術家座談 4 場	展覽期間舉辦了四場藝術家座談，邀請策展人吳達坤、李佳霖及莊偉慈擔任主持人。座談主題圍繞在時間與世代變遷、AI 歷史與批判、及人工智慧發展的社會議題，與國內外參展藝術家展開深入對談，並分享各自的創作理念與脈絡。

	1. 袁廣鳴、路易－菲利普·隆多 Louis-Philippe RONDEAU、Yaloo、謝鎮璘 2. 蔡侑霖、黃贊倫、謝宇恩、戰略技術 Tactical Tech 3. 里亞·里札迪 Riar RIZALD、魏澤 4. 盧卡·博納科爾西 Luca BONACCORSI、貳進 2ENTER
講座 5 場	講座匯集國內外專家，涵蓋人工智慧法規、創意應用、數位民主、藝術與科技的交匯點等多元議題。從歐盟人工智慧監管框架的比較探討，到 AI 在創作與管理上的應用實踐；從 AI 對社會結構的影響，到藝術與科技如何塑造未來城市生活。帶領觀眾深入探索人工智慧的多面向影響及其在不同領域的應用與挑戰。 1. 產品安全、數據隱私與假訊息的 AI 監管比較－歐盟觀點 克萊門斯·丹達博士 現於德國航空太空中心（German Aerospace Center）從事應用法律研究，主要研究範疇為全球及歐洲層面的人工智慧和數據監管，尤其側重比較法分析（comparative law analysis），探討在這個架構下與個人資料保護、智慧財產權、（產品）責任、產品安全法規相關的人工智慧和數據特定問題。 2. AI 作為輔助管理與創作方法：科技小白也可以上手 劉承杰（浮點設計） 影像導演、新媒體藝術家，並為 FPA 浮點設計創辦人。作品多跨足視覺概念設計、動態影像（Motion Graphics），並持續在研發音像表演（Audiovisual）並探索嶄新的契合，擅長 3D 空間的構築並描繪超越攝影的寫實細節。 張毓廷（超現代映畫） 創意科技專家，擁有南加州建築學院科學碩士和肯特州立大學建築碩士學位，曾任教於肯特州立大學。他曾在 Nike、Gentle Monster、WGSN 等品牌擔任研究員，專長 AI 生成內容與 3D 設計。 3. AI 作為革命工具－殺人越貨還是數位民主？ 黃豆泥 由於沈迷網際網路與社會網絡的深層結構，自醫師工作離職，現於公部門服務，並於分散式組織

	間做一名快樂的貢獻者。相關文章可見於典藏 ARTouch「薄荷薄荷」專欄。 4. 駕馭未來：科技與藝術的交匯點 阿蘭・蒂博 (ELEKTRA) 當代數位藝術、電子音樂、聲響藝術領域的策展人與藝術指導外，同時也是蒙特婁的兩項大型活動 ELEKTRA 及 BIAN 的創辦人。 金泰潤 (現代汽車文化中心) 現代汽車集團現代汽車文化中心／資深經理 曾在資訊科技界擔任軟體工程師，之後以媒體藝術家身分轉換跑道，進入藝術＋科技領域。他於 2016 年加入現代汽車集團，致力於籌辦與全球文化機構的藝術合作關係、共同策劃現代汽車工作室 (Hyundai Motorstudios) 的展覽、為新銳藝術家與策展人開發獎勵計畫 5. 人工智慧與未來藝術 杜奕瑾 臺灣最大 BBS 站「批踢踢」創站站長、台灣人工智慧實驗室創辦人，臺灣人工智慧發展基金會董事長。曾任微軟人工智慧部門亞太區研究總監、美國國家衛生研究院人類基因研究所程式組長。2017 年自美國返台創立台灣人工智慧實驗室 (Taiwan AI Labs)，為亞洲第一個非營利人工智慧研究機構，鼓勵以開放演算法、原始碼與聯邦式學習發展國際可信任的研發成果。
工作坊 4 場	工作坊涵蓋了多元主題，從科技與社會的展覽策劃，到人工智慧在視覺藝術與電影領域的創新應用，再至跨媒體藝術中 AI 工具的實作與理論探討。深入探索了科技如何塑造文化，AI 在創作過程中的共作方式，以及互動性與沉浸式體驗中的技術應用。 1. 科技難題 戰略技術—馬瑞克・圖辛斯基 身為戰略技術 (Tactical Tech) 執行總監及協同創始人，是一位致力探討技術和行動主義如何產生加乘作用的藝術家、設計師和策展人，也同時身兼電影製作人、製片人、教師和謀略家等多重角色，其創意性的介入行為觸及電影、廣播、電視、書籍、展覽、公共空間和網路等媒體。 2. 無限共作 (Co-Infinite 3.0) 重現與創新

	超現代映畫—張毓廷 創立於 113 年，超現代映畫是一個由科技藝術家和故事創作者組成的臺灣創意團隊。從科幻文本到應用原型，藉由 AI 人工智慧與沉浸式科技，用今日的技術來預測明日的傳說，意圖創造以臺灣為本位出發的「臺灣未來主義」文本。 3. 跨媒體藝術的 AI 工具箱-上午場 4. 跨媒體藝術的 AI 工具箱-下午場 查爾斯·畢卡希 系統設計師和音訊製作人，擁有數位音樂（2019 年）、電腦和電子系統（2023 年）學位。於 SAT 科技藝術中心擔任整合專員和系統設計師，研究面向著重在透過技術發展來進行藝術性詮釋的全新可能。其專案涉及為藝術創作設計嵌入式系統，以及為現場藝術和互動媒體創作沉浸式的聲音體驗。 馬雷克·布羅提埃爾 於法國國立科學研究院（the Institut National de la Recherche Scientifique, INRS）取得文化與數位研究碩士，馬雷克·布羅提埃爾在研究期間負責「AI 塑形計畫」（Shaping AI project），聚焦於加拿大的媒體生態系，以及其對於 AI 文化政策的影響
專家導覽 3 場	邀請策展人吳達坤、臺北數位藝術節策展人陳湘汶及國立臺灣大學地理環境資源學系洪廣冀副教授，帶領觀眾從不同角度探討人工智慧與科技發展如何影響人類的生活與社會面貌。
國際論壇 2 場	未來媒體論壇（FMF）：「奇異點是否已來臨？」 論壇議題涵蓋 AI 對藝術創作流程的影響，以及它對視覺文化的革新作用。AI 生成藝術帶來的美學轉變與倫理議題等。此次論壇邀請了全球的科技藝術機構、藝術節的專家代表共同參與，通過多角度的對話與辯論，深入探索 AI 在當代藝術和人類文化中所扮演的角色。「關於 AI 浪潮下的數位落差與技術鴻溝創造出的新階級和非科技產業停滯不前的經濟難民，成為人類刻不容緩需要面對的議題。」這不僅是一場圍繞技術的對話，更是一場重新定義未來創造力的思辨對話，期待通過此次論壇引發更多關於創新與技術融合的前瞻性討論。 與談人：阿雍·杜納溫德、第納·勞倫茲、甘圖雅·巴丹嘎拉夫、穆哈德·本納塞爾、會田大

	也、盧建誌（回應）、娜伊瑪·莫雷利（回應）、吳達坤（主持）
團體導覽 52 場	由策展人吳達坤、謝佩君、孫永貞以及展覽執行團隊與學員們透過講座、導覽導論會、直球對決 Q&A 以及現場導覽等培訓活動，「共學導覽培訓計畫」共培訓 7 位導覽員投入「2024 未來媒體藝術節—奇異點」的團體導覽。受理 52 場預約團體導覽，共計 857 人參與。

1-3. 觀眾回應(問卷)

本次展覽的議題與作品，不僅獲得眾多媒體高度關注與報導，且於社群媒體打卡激發高度討論，吸引許多首次到訪園區之觀眾。觀眾年齡以 19-44 歲居多占 76.3%；參與動機以對主題感興趣 61.5%，其次為喜歡藝文活動 40.3%，除吸引藝術相關領域觀眾，更有多所高中及各地社區大學前來觀賞，足見 AI 相關議題觸及的寬廣族群，獲得新奇趣味、作品充滿引人省思的科技發展議題、拓展新的視野…等許多正面的回饋及對 C-LAB 團隊用心籌劃的展覽諸多肯定。

1-4. 展覽網址：<https://2024fmf.C-LAB.org.tw/>

2. 玩聚場藝術節

玩聚場藝術節始於 107 年舉辦，113 年邁入第七屆，延續以「遊戲」與「聚集」之藝術節核心，以開放、活力、創造為主軸，創作者和觀眾們主動聚集、一起遊戲，在 C-LAB 園區打造適合全民參與的多元藝術場域。

2-1. 2024 玩聚場藝術節—極限 NUMBER ONE

日期：113 年 8 月 3-4 日

地點：西服中心 2 樓、聯合餐廳展演空間 1、2 樓、灰盒子、通信分隊展演空間、未來廣場、北草坪等
 本次玩聚場以運動精神作為延伸發想，以「挑戰極限」為主題，用各種形式「玩」起來。每位創作者選定一個「最……」的形容詞，並用各自專注的形式對選定的主題進行詮釋或挑戰。運動精神最重要的不是勝利，而是參與，積極地讓觀眾在玩耍之中一同參與，並在自己長期關注的議題中，藉由 C-LAB 開放創新的平台得到更多發展的可能性。

演出團隊包含三缺一劇團、婉婉工作室，與陳家聲工作室要擷取生活所見，詮釋最日常、最神秘，與最恐怖的故事；創作者李祐緯、嘎造・伊漾、周翊誠將延續個人所專注的主題，以最 LONELY、最沒差，與最邪惡為引，直探議題核心；北部綜藝能工作室、不可無料劇場，與煙花宇宙數位音像工作室將要挑戰自己的極限，用最敬業、最有機、最原創三個最高級形容詞，和不同類型的觀眾進行最直接的互動體驗；蘇瓦那與慢島劇團也帶來各自的拿手好作品，分享最自由和最重要的那些小事。劇場 PODCAST 節目 Intercom パイ與演員的自我修養也在 C-LAB 園區內，帶來不停歇的相關活動。

活動辦理回收有效問卷計 403 份，其中參與活動年齡層多在 25-34 歲佔 40%及 35-44 歲佔 35%，觀眾居住地為雙北區域為多數，約佔 72%；其中 62.5%觀眾是第一次參與 C-LAB 園區活動，顯示本屆活動觸及許多一般大眾。在如何得知本次活動訊息上 32%是親友介紹，29%是演出團隊分享，22%是從 C-LAB 官方網站/臉書得知。可見口耳相傳還是具有一定影響性。調查參與之後對於整體滿意度高達 71.5%民眾表示非常滿意。並詢問未來希望 C-LAB 園區多辦哪些類型的活動時，86.8%民眾希望有更多戲劇表演，55.6%希望多辦音樂演唱。

本次玩聚場藝術節共計有 2 檔前期工作坊，14 檔演出，1 檔展覽，14 個團隊帶來場精彩活動，活動期間進場人數：8,952 人。

2-2. 玩聚場 Plus-玩聚總動員

日期：113 年 12 月 25-26 日、地點：102 共享吧

本次活動效應，延續玩聚場藝術節動能，讓單一活動能有長效型影響力。針對「藝術節慶與社群：公共參與及社區藝術行動策展」及「中小規模節慶型式（玩聚場）策劃方向與參與協力」二個主題，邀請汪兆謙、貢幼穎、黃思農、林欣怡、徐宏愷、周伶芝擔任講者，藉由交流機會能強化藝術創作者與公民社群團體（工作坊成員）的協作潛力，探索藝術引入公共空間的創新方式，並藉由活動中的創意碰撞和合作，

串聯公共參與及社區藝術行動的策展契機，從而建立一個連結多方資源的藝術創作生態，並進一步擴展臺灣藝術界的策展及公共參與模式。

每位講者以個人不同經驗與視角，對「藝術節」、「公共參與」等提出各自不同的看法，藉以打開活動參與者的思考模式，讓未來玩聚場擁有更多有機的可能性，藉由開放式討論，積極與不同領域之專家、藝文愛好者、一般民眾展開對話，藉此搜集更多關於藝術節的想法與需求。共計 48 人參與。

3. 實驗/場：C-LAB 進行式

日期：113 年 5 月 3 日（五）開展、地點：服務中心一樓

展覽呈現橫跨八十餘年的時空背景，以年表向大眾介紹此場域的歷史進程，並呈現 C-LAB 當代藝術和科技媒體兩大實驗平台的文化創新實驗、展演映發表、跨域共創、國際交流等多元計畫，以及進駐的產業聚落和豐富的公眾參與活動，期待深化面向大眾的溝通管道，實現將 C-LAB 打造為國際級文化場域的目標。

參與人次 9,443(截至 12/31)。

4. 臺灣聲響實驗室規劃之跨國共製及節目製作

4-1. 交流展演活動執行（申請交流司補助）

（1）韓國當代電腦音樂會(主辦)：

日期：6月22日、地點：立體聲場

自112年聲響實驗室受邀出席韓國首爾表演藝術論壇後所促成，由本會與韓國長期致力推廣科技音樂創作協會 KEAMS 合作，該協會自 1994 年起舉辦首爾國際電腦音樂節（Seoul International Computer Music Festival, SICMF），長期耕耘電腦音樂的創作與發表推廣。邀請6名韓國當代電腦音樂作曲家來台演出及講座分享。

音樂會共演出6首曲目，其中4首為作品播映，2首為作曲家現場即時操控，演出全長約1小時。演出後進行演

後座談，邀請陳家輝老師擔任主持人、曾毓忠老師擔任與談人，並由中韓翻譯專人協助，與6位作曲家進行問答與對談，現場觀眾亦踴躍發問，反應熱絡。觀眾：86人次

(2) LSF x TSL 法國音像藝術演出、講座及工作坊(共同主辦)

日期：6月15-16日、地點：立體聲場

本案邀請法國知名聲音藝術家 Franck Vigroux 和視覺藝術家 Antoine Schmitt 來臺於聲響實驗室立體聲場進行展演，現場氛圍熱烈，觀眾們沉浸在音樂與視覺的融合中。演後座談，觀眾們積極參與，對兩位藝術家的展演呈現表示高度讚賞，並提出許多關於創作過程的問題，藝術家們也熱情地分享了他們的經驗與心得。第二日安排講座及工作坊，分享藝術家的創作生涯及代表作品。在工作坊中，兩位藝術家向學員們講解了他們的創作方法及現場演出過程，提供了寶貴的學習機會。本場為售票演出，售票率達到預期，同時也觀察到觀眾的積極參與對於聲音與視覺藝術的認識與興趣，及對未來能聲響與多元豐富的跨域演出與跨界合作想像。

觀眾 124 人次，講座及工作坊共 52 人次。

(3) 《演算法和諧/ Algorithmic Harmony》德國演出(共製)

日期：9月5-6日演出3場、地點：德國威瑪劇院

本製作由聲響實驗室與陳又工作室共同製作，作品結合沉浸式劇場裝置、現場表演、舞蹈、音樂。這次這個新的創作提案，試圖用不一樣的手法去呈現，促使觀眾、舞者與現場裝置，形成近距離之遊走觀賞。音樂演出及創作由聲響實驗室支持，委託當代作曲家陳家輝、聲音藝術家吳秉聖及演奏團體「三個人」，實驗室同時提供場地及軟硬體進行雷射燈光裝置及音樂設計版本測試，並進行演出錄音、編輯分軌調整等。另外編舞由孫尚綺及三位舞者於德國進行排練，故臺德雙邊三方需不定期密集進行溝通討論調整，113年9月於德國威瑪劇院順利演出，座無虛席，亦獲德國媒體報導。觀眾：2,400人次。

(4) 《之間II》徐瑞憲臺北市立美術館個展（技術支援）

日期：7月27日至10月20日、地點：臺北市立美術館

本計畫自112年開始討論、籌備創製，臺灣聲響實驗室提供各種執行可能專業建議、合作網絡及技術執行與諮詢，並提供專業軟硬體、場地供藝術家進行在台烏克蘭人訪談聲音錄製工作。藝術家除了機械動力更結合音樂家、音響工程及AI人機互動工程等不同領域，賦予作品更深刻的意涵，使其作品的呈現形式更為豐富與當代性。「之間II」為一個結合機械動力、人機互動和聲音的大型裝置藝術作品。以100輛嬰兒車為視覺主體，每輛嬰兒車承載著不同訊息、音樂或聲音，代表著戰爭中受到影響的各個年齡、性別和職業的人們。觀者推動嬰兒車時，聲音即被啟動，每個獨特的敘事展開，並與裝置空間中的環境聲音交織結合，觀者能體驗一種具體而又抽象的音景藝術。創作初期發起募集嬰兒車行動，在兩個多月內，收到了來自臺灣各地捐贈的100多輛嬰兒車。此外，邀請了烏克蘭人參與這項藝術計畫，並遠赴戰火中的烏克蘭進行實地記錄、採集聲音和收集資料，臺灣聲響實驗室並於美術館展場協助確認聲場校正等事宜。展期在臺烏克蘭人現場塗鴉展牆、留言，展覽獲得各界熱烈回響反饋，國內外媒體主動報導及自媒體宣傳討論。參觀人次：80,422人次（採美術館提供之入館人次）。

(5) ACID LIVE 電聲現場（合辦）

演出日期：12月14日(六)、地點：立體聲場

臺灣電聲團體 A. C. I. D. LAB 自 2016 年起至今策辦上百場展覽、工作坊、音樂祭以及各類型的實驗音樂、劇場展演。深耕地下圈的非主流表演藝術，並多次邀請海外藝術家結合臺灣本地表演者的跨界演出。本次合辦演出邀請多位藝術家，包括 A. C. I. D. LAB 創辦人 EJ So、旅居柏林的電子聲響藝術家 Gina Lo、破地獄團員/製作人呂立揚、島國未來主義的薩克斯風手陳泓宇、擅於多項民俗樂器並活躍於臺灣當代跨域藝術展演的黃泰元、捷克聲音/行為藝術雙人組 Klárka a Terezka。全場以模組成器、類比聲響、

民俗樂器、鼓機、取樣機等，結合數位與類比樂器、電子與傳統聲響的現場演奏方式，重新定義當代電子音樂的型態。本演出另請燈光設計師 Edgar Liao，累積多年的硬體背景與現場經驗，以光影為載體，將幻境具象呈現於現實場域中。觀眾：136 人次

(6) LSF #132 -失聲祭編號第132演出（合辦）

演出日期：113 年 12 月 21 日、地點：立體聲場

共集結了四位傑出的聲音與視覺藝術家，帶來多樣且實驗性的表演：James Fei 探索聲音的物理過程與電子反饋，Olaf Hochherz 創造不穩定與自生成的聲音場域，Bill Hsu 結合手勢控制與即時動畫呈現視聽互動，賴宗昀則以類比與數位模組成器進行即興演出，透過即時取樣與調變，探索聲音在離散與重組間的動態紋理。他們共同帶領觀眾進入聲音與視覺交織的創新體驗。當晚為售票演出，節目活動分成四段演出，演出過程採觀眾可自由進出模式，整晚共計 106 人次參與。

4-2. 2024 聲徇音樂節（申請交流司補助）

日期：8月23日至9月15日

地點：聲響實驗室立體聲場、聲響實驗室Studio 2、聯合餐廳展演空間1、2樓、圖書館展演空間2樓、灰盒子、共享吧、東草坪

2024年聲徇音樂節邀演國內外節目並著重需有新創製作節目發表，以累積臺灣科技音樂媒體的創作量能。本年度於各種不同聲場設計場域分別進行發表各類音樂聲音演出作品，共有創作者、演出者及作品除有臺灣更有來自義大利、法國、德國、英國、印尼、日本、香港90多位當代科技影音、多媒體創作者共襄盛舉，共推出14組節目集結當代音樂、搖滾電聲、噪音、獨立樂團、東西樂器演出等多樣曲風樂種，以音樂會、裝置影音展覽、互動機械AI聲音裝置展等多樣性呈現。

全新製作首演作品計約有20多件音樂及影像新創，由本會未來視覺實驗室陪伴支援技術執行，另規劃

多場相關創作分享講座、工作坊等活動，傳遞當前國際音樂聲響的創作新觀點與聆聽文化，以期激盪更多元、有機的創作思維。觀眾：共計3,460人次（立體聲場空間因素，限制進場人數）

數件計畫均自112年開始發想運作，113年進入創作製作期，各演出場域依據節目內容設計聲場及各媒介內容音樂的配合進行來回討論。演出作品簡述如下：

(1) 《那些沒有說出口的____》 JPG擊樂實驗室 彭靜瑩

日期：8月23-25日4場演出及座談

地點：圖書館展演空間2樓

音樂創作者與觀眾致力於打破傳統框架式舞台的參觀方式，採用展覽佈置的形式搭建演出段落，營造多元氛圍，並設計不同的播出方式與動線，使演出者與觀眾一同處於流動的空隙之中。主創者彭靜瑩以鄧九雲短篇小說《暫時無法安放的》為發展文本與素材將生活中「沒有被說出口的」情感，融合了音樂與文學，呈現不同於傳統戲劇以觀看為主的“聲響劇場”。觀眾：504人次

(2) Ambisonics聲層撼感：義大利2024ISAC獲獎作品聆賞（純電聲作品）

日期：8月30日3場（節目全長30分鐘）、地點：立體聲場

2024年ISAC（International Sonosfera Ambisonics Competition）國際競賽聚焦於最新進的Ambisonics科技在音樂藝術創作領域迸發的新表現。獲獎作品於兩個享譽國際的高階立體聲系統（High-Order Ambisonics）聆聽聲響的空間呈現：法國聲響與音樂研究統合中心（IRCAM）的多功能聲學空間（Espace de projection）及由大衛·蒙納奇（David Monacchi）設計與執行的Sonosfera移動式球型聲音技術劇場空間。2024聲徇音樂節特別邀集本屆ISAC競賽獲獎作品，讓觀眾展開一場立體聲響震撼之旅，體驗三件獲獎作品其音樂聲響風格迥異卻結構細緻、多層次的聽覺感知。觀眾：214人次

(3) 聲透—耳朵劇院2024

日期：8 月 31 日（全長 2 小時）、地點：立體聲場

2024 年臺、日、加、法電子音樂國際大賽十週年的慶祝展演，展現當代電子音樂創作的豐富面向。臺灣創作者於現場進行演出，加拿大、法國、日本作曲家作品則透過臺灣聲響實驗室工程師使用聲音空間軟體 SPAT Revolution 製作之易操作多聲道空間調變系統，達到現地重演。

音樂會呈現的作品展現了當代電子音樂的多元風貌：開場作品為加拿大作曲家 Moisan Alexis 《Promenade à Montréal》，以蒙特婁的城市聲景為創作素材，將日常聲響轉化為深具詩意的聲音敘事；陳翌軒《Altered states of..》運用 Max/MSP 即時處理技術，在環境音與電子音之間創造出豐富的層次變化；杜彥豪《A Piano Experiment》探索許多鋼琴非典型的演奏聲響，並透過電子音樂進行轉化與處理；Bonifas Elise《Moississure》展現獨特的創作視角，透過聲音刻畫出微觀世界的律動；Li Vivian《Memory Playback》探索聲音與記憶的關係，創造出介於真實與虛幻之間的聽覺風景；水野美佳子《Passing through the Village of Yellow Brick》以笙結合電子音樂，展現深厚東方美學思維。
觀眾：102 人次

(4) 《漂浮小鎮嘉德阿威亞Gad-Avia的一天》Nana Formosa擊樂二重奏

演出日期：8 月 31 日、9 月 1、7 日，共計 3 場

展覽日期：8 月 31 日至 9 月 8 日（9 月 3 日週一休展）

地點：聯合餐廳展演空間 1 樓

以四段影像與曲目的結合形成一種特定的時空，林煒傑 x 林仕杰《Trembling》將兩位樂手的能量與震動利用金屬片與鼓面聲響傳遞；陳珩 x 張若涵《叮叮咚》以曾吉賢導演畫面素材結合鐵與木頭等非典型打擊樂器；楊祖堯 x 葉省聿《索弗洛尼亞素描》以三個前後錯落的影像屏幕拼貼出虛構城市「索弗洛尼亞」，呼應節目標題「漂浮小鎮」；陳家輝 x 葉澈《Fusion Fissionnee》中以擊樂家、觀眾及電腦創造出虛實

聲響的聲場，並使用 AI 技術，觸發音樂與動態影像，另有 AI 聲音互動專區設置於展覽中。末場特邀臺灣國寶電影擬音師胡定一驚喜演出，為演出增添物理性聲響的巨大張力。

觀眾：演出場 456 人次（含邀演場）、展覽 308 人次（含正義幼兒園 2 場導覽互動）

(5) CUBE BAND進行式

日期：8月31日至9月1日2場、地點：聯合餐廳展演空間1樓

由臺灣聲響實驗室與捌號會所共同製作的《CUBE BAND進行式》，代表了一次突破性的藝術實踐。CUBE BAND由琵琶演奏家蘇筠涵、古箏演奏家吳妍萱、打擊樂演奏家方馨組成，本演出四位作曲家委創新作：陳立立《牙牙》以琵琶、古箏、打擊樂器與電聲為創作媒介，探索樂器之間細膩的對話可能；羅芳偉《月色的五種姿態》將月光的流動性轉化為細膩的音樂語言；黃薏倫《根》探討傳統與現代的交會；郭立威《噪物》為21弦古箏創造出全新的演奏技法。觀眾：276人次

(6) 《重磅引力³⁶⁰》Matteo Franceschini 演出

日期：9月6-7日計2場、地點：東草坪穹頂劇場

現居巴黎的義大利作曲家及音樂藝術家馬泰歐·弗蘭切斯契尼（Matteo Franceschini，又稱托維爾（TOVEL））的創作橫跨室內樂、交響樂、音樂劇、表演和互動多媒體裝置，涵蓋從擴增原聲音樂到最創新的電聲領域體驗，且曾獲2019年威尼斯雙年當代音樂節（Biennale Musica）銀獅獎殊榮及許多其他國際獎項。

弗蘭切斯契尼的360度現場電聲表演《重磅引力³⁶⁰》（Gravity³⁶⁰）是他的《重磅引力》（Gravity）專輯的360度沉浸式版本，是與IRCAM合作並特別為C-LAB東草坪上的穹型場域場地量身打造，演出帶領觀眾進入一場幻變的光音宇宙。此行亦特地為我方規劃跨域音樂協作講座分享豐富經驗並進行一場工作坊實地操演。觀眾：284人次（含總彩）

(7) 講座及工作坊—譜寫（曲作）與跨域表演的交會

日期：9月7日、地點：立體聲場

共同講者《重磅引力³⁶⁰》的場景和燈光設計師丹·亞佐帕迪（Dan Azzopardi）與音響工程師尚-達米恩·朱爾（Jean-Damien Juille）由馬泰歐·弗蘭切斯契尼在「譜寫（曲作）與表演的交會」專場講座中，闡述對於作者／表演者（以「托維爾」為藝名）與作曲的關係之概念，並將真正的創作行為界定為以獨特而有機的方式結合作曲與表演兩項過程。同時也在「打造整體現場演出」工作坊中，演示如何構思與打造現場表演，並提供相關技巧與實例。工作坊帶領學員操作各種新興工具及現場實地體驗。
觀眾：174 人次

(8) 音相體：S.V.S. - Media Chat

日期：9月8日4場演出、地點：聯合餐廳展演空間2樓

本場演出以臺灣聲音裝置藝術家及作曲家鄭乃銓的作品為核心，透過 AI 技術進行現場數據分析及訊號擷取，並即時轉化為台北中央C室內樂團的演奏素材，創造出獨特的互動式音樂體驗。

演出邀請多位國際知名藝術家共同創作：來自德國科隆媒體藝術學院的 Hans w. Koch 教授開發出創新的環境聲響互動系統，現場環境音、裝置燈光、器樂演奏和聲響空間相互影響，創造出一個不斷互相生成的藝術生態系統。臺灣作曲家董昭民教授則從裝置硬體的時代特性出發，探索聲音與時間在當代語境中的多重可能，將「音相體」的概念具像化，為觀眾帶來深具哲思的藝術體驗。觀眾：326 人次

(9) 歐比王的宇宙大爆炸

演出日期：9月8日1場、地點：東草坪穹頂劇場

歐比王為神棍樂團主唱，本次演出與其他活躍於流行音樂界的眾多樂手合作，包括吉他手修、貝斯手冠廷、鼓手基哥、嗩吶手柏彰，共演出七首歐比王著名歌曲：〈神明說我沒藥醫〉、〈舉頭三尺有神明〉、

〈九號公路〉、〈你有多久沒有看看天空〉、〈人類學家〉、〈還山〉、〈讓愛再次偉大〉。

這些歌曲均事先進實驗室進行分軌工作，並於 C-LAB 未來視覺實驗室穹型場域中測試彩排及演出，以特殊的聲響、燈光設計以及編曲，帶來耳目一新的體驗。觀眾：147 人次

(10) 《Imaginary Voice》國立臺灣師範大學音樂學系（校際合作）

演出日期：9 月 8 日 1 場、地點：灰盒子

國立臺灣師範大學音樂系學生帶來八首全新電子音樂創作，多樣化的演出形式，在作品中探索聲音的多重視角：吳啟傑《致自由》以管鐘的各種演奏形式與音色與電聲相互搭配；江信彥《關於光的三幅草圖》中，表演者操作各種發光物件與聲音互動；黃宇謙《麥克Ⅱ》透過麥克風對物件操作進行收音並進行轉化；梁嘉騏《Day after day on the moon》以中提琴、低音大提琴與電聲的融合來創造想像中的太空中的聲音；章克澍《存在的證明》透過演出與電聲，使觀眾聽到生命的脈動；謝青晏《回聲碰撞》以中提琴、低音大提琴呈現球類的節奏感、運動軌跡與行為模式；王玟晴《打人》主題聚焦於人聲與行為，搭配影片進行演出；廖子堂《在夢境終》在低音大提琴演奏者身上映照波浪般的影像，使聲音與影像的變化互相配合。觀眾填滿整個展演空間，國立臺灣師範大學民族音樂所更率班前來欣賞。觀眾：172 人次

(11) 《地方創造音樂》Sonic Bike / Kaffe Mathews x 紀柏豪 - 工作坊/公眾騎乘活動/聲響單車工作坊

日期：9 月 7-8 及 14-15 日、地點：多功能廳及全園區

「地方創造音樂」計畫拓展了「聲音散步」概念，讓參與者及觀眾從個人、環境、社會和體感聆聽等多面向來感受聲音。本次邀請知名藝術家 Kaffe Matthews 來臺，與「聲化感官實驗室」合作，透過為期兩個週末的工作坊、共同創作和騎行體驗等形式，一同打造隨著騎行路線生成音樂內容的聲響單車，以 C-LAB 為基地創造獨一無二的聽覺旅程。在工作坊中，由藝術家帶領參與者一同創作出多種聲音元

素和場域限定曲目，探索聲音的不同面貌，並在工作坊結束後，呈現一場未來感十足的聲響單車歌劇。在公眾騎乘體驗中，感受這次臺北現地版本的聲響單車，體驗由騎乘路程轉化而成的奇幻音樂體驗。騎乘體驗需預先線上報名，每 30 分鐘一場次。工作坊及各梯次體驗共計 76 人次參與。

(12)《咎 Sundialll 現場聲音呈現：記憶拼圖》LicaxRama

日期：9月14日1場、地點：立體聲場

Sundialll以臺灣與印尼兩地景為開端，利用對電子、原聲、噪音、田野音訊等之聲音來源的處理，精選其自2021起的電子音樂與田野聲響等數首作品，創造沉浸式聲音體驗的即時互動。觀眾：128人次

(13)《耳中手顫 鐵汁黑暗》大友良英、Chris Pitsiokos臺北公演

日期：9月14日1場，節目長2.5小時、地點：立體聲場

本演出由日本當代最重要的實驗音樂家大友良英與他近年的合作夥伴、克里斯·皮茲歐柯斯來台表演並攜手臺灣藝術家楊雨樵吟唱及聲音藝術家蔡安騰演出，全場毫無冷場爆裂粗礪的聲響充滿張力的精彩演出獲得滿堂喝采。觀眾：上下半場共 182 人次

(14) 電磁河流(香港)

日期：9月15日1場、地點：立體聲場

本場演出由香港當代音樂協會（CMHK）藝術總監Karen Yu率領藝術家Amy Chan和Kin Lam來臺，呈現了全新重製原為2022年香港聲音創作節委託創作的作品《電磁河流》。不僅展示了作品本身的藝術價值，更象徵著兩地文化交流的重要里程碑。本節目成功展現了港臺兩地在實驗音樂領域的專業實力，更為未來的合作奠定基礎。這次合作延伸後續臺灣藝術家於10月赴香港大館，在HICCUP（Sound Forms 2024）活動中演出。觀眾：115人次

4-3. 臺法國際共製（申請交流司補助）

113 年 3 月雙邊就本年度音樂節節目內容及共製節目進行討論，同時規劃下一檔國際共製計畫的內容，暫訂布蘭卡·李(Blanca Li)備受矚目的 XR 新戲劇舞作《影子》，本製作是結合電聲音樂、錄像、舞蹈、混合實境的沉浸式舞作，故事基於安徒生的著名童話《影子》，編曲由知名作曲家伊迪絲·卡納·德·希齊 (Edith Canat de Chizy) 擔綱，聲音技術則與國際馳名的聲音藝術研發機構法國音樂與聲響研究中心 (IRCAM) 合作，臺灣聲響實驗室於音樂創作部分與製作團隊一起協作執行並負責臺灣展演部分。

113 年 6 月赴 Bancali 工作室瞭解影像技術製作進度，聲音技術，則主要運用 IRCAM 的 SPAT/Panoramix 工具，在 Espro 中進行多聲道再現。臺灣聲響實驗室預計 114 年將派員赴現場一起執行製作聲音部分，作品於 114 年 6 月巴黎世界首演、秋天移師臺北進行亞洲首演。

4-4. 聲徇實驗

日期：113 年 11 月 23 日 地點：立體聲場

「聲徇實驗」係臺灣聲響實驗室培育成熟音樂聲音藝術家運用科技新工具之計畫，讓成熟優秀的創作者不因時代演進脫鉤新的創作方法。本次呈現 2 位當代傑出且活躍於國際舞台的資深作曲家—潘家琳與謝宗仁的全新創作。展演特別之處在於採用 49.4 聲道系統呈現純電聲作品，透過立體聲場的聲學設計，觀眾帶來沉浸式的聽覺體驗。每首作品展演時間約 15 分鐘，精煉而富含深度。音樂會結束後安排座談會，邀請對純電聲音樂創作與聲響藝術有深入研究的專家擔任與談人，透過對談形式，深入探討當代純電聲音樂的創作思維、技術實踐與實驗性質，為觀眾提供更全面的聆聽視角。觀眾：148 人次

4-5. 產學合作(各校 MOU 簽定)、實作實習、實戰正式演出

(1)臺灣校際合作備忘錄(MOU)

臺灣當代文化實驗場 (C-LAB) 為推動實驗創新與建立共創、共享、共學之跨域平台，本著資源共享與平台合作交流精神，前業已與國立臺灣師範大學、國立臺北藝術大學、國立清華大學、國立台南藝術大

學與國立陽明交通大學簽署合作意向書，113 年度預計新增臺北市立大學，共與六校簽署 114-116 年為期三年合作意向書，做為日後人才育成合作計畫之基礎。

(2)實作實習

新興科技技術之運用於藝術相關領域需有更多青年投入，秉持藝術人才教育培訓、擴大合作交流平台及共創雙贏之精神，有效運用雙方專業知識技能與行政實務資源，建構多面向之創作與建教機制，共同培育臺灣專業人員。本年聲嚮音樂節也跟臺北藝術大學與臺北市立大學音樂系進行產學合作，透過實習生徵選計畫，徵選出共 3 位學生參與音樂節節目執行和行政作業處理。

(3)實戰正式演出- 2024聲嚮音樂節校際單元演出

師範大學音樂系演奏組與實驗室當代音樂作曲組進行節目交流合作《Imaginary Voice》於灰盒子演出 1 場，音樂系學生帶來八首全新電子音樂創作，多樣化的演出形式，帶領觀眾在作品中探索聲音的多重視角，揭示人類感知的各種可能性，以聲響承載想傳遞的重要意義。觀眾填滿整個展演空間，反應熱烈，國立臺灣師範大學民族音樂所更率班前來欣賞。

4-6. 臺灣聲響實驗室共製計畫及研發自製

(1) 《壓力測試》(名稱暫定)(共製作品)：

由參與第三屆桃園科技表演藝術獎與聲響實驗室進行之共製計畫持續發展，本年度進行實驗室提供相關音樂與聲音創作技術支援，並協助場地排練事宜。本作品以肢體戲劇、聲響、影像互動發展為主軸，現階段結合「即時影音連動」投映出該角色內心深處的多重形貌；亦結合「多聲道環繞」與「雷射光線」，使聲響和雷射光束的移動路徑與表演者豐富的肢體語彙，產生時而交疊、時而錯落的多層次動態—以極高的戲劇性衝突，體現角色繁複不止的自我質疑，彰顯內在矛盾多樣性。目前進行15分鐘版本，實驗室將持續發展。

(2) 《真實的韻律》（名稱暫定）（共製作品）：

「狂想創意製作」與聲響實驗室進行共製合作，實驗室提供相關音樂與聲音創作技術支援，並協助場地排練以及動態捕捉設備借用的事宜。此製作計畫除了使用動態捕捉來創造燈光與舞者之間的及時動態變化之外，實驗室工程師謝賢德也特別為此計畫研究開發 393 球型喇叭，並首次在劇場表演中使用，利用臺中國家歌劇院凸凸廳建築物本體空間殘響反射特性，創造出不同以往的空間聲場。開發的球型喇叭技術，及其搭配的軟硬體所造成的聲響效果，已有十分穩定、豐富的成果，能輕易轉換成展覽或劇場演出等體驗形式。且透過舞者行動所連動的光線，亦營造出十分獨特的沉浸式視覺體驗，創作團隊將持續發展，期望於 114 年以前瞻性十足的技術運用以各種展演形式公開發表。

4-7. 立體聲場使用情形一覽表：

項目	排練/創作/實驗	自製節目展演	外賓參訪	外借（含撤佈展）	總計天數
1-6 月	45	7	8	11	71
7-12 月	47	37	17	12	113
使用占比	50%	24%	14%	12%	

5. 未來視覺實驗室 FUTURE VISION LAB 2024

5-1. 場域維護與優化

持續完善 DOME 2.0 場域，現可容納上百位觀眾，正式命名為「C-LAB 穹頂劇場 (FVL DOME)」，並將持續經營此平台 IP。優化內容包括軟體系統、聲場校正與擴充、穹形結構細節改善，並建立軟硬體 SOP 文件。此外，因應戶外潮溼環境，FVL DOME 定期維護，如門框調整、結構除鏽、更換與固定投影膜片，並於正式演出前更新遮光防雨帆布，以順利完成內外合作展演及 FUTURE VISION LAB 2024 藝術節。

5-2. 沉浸場域系統專利取得

因應 2020 年 FUTURE VISION LAB 展演計畫需求，由本會科媒平台研發企劃組為研發核心與外部合作人員共同研發沉浸式場域展演系統雛形，進而優化成熟並發展出符合球形沉浸場域的彈性系統，為保障本會之智慧財產權及研發能量，分別以播映裝置及球型建築結構新型專利申請註冊。目前已取得新型專利包含「播映裝置」，即為上述球形沉浸式展演空間以及實驗性展演的多功能性所設計的播映系統。以及「球型建築結構」專利，即本團隊提出之構想後與建築團隊共同協力打造而成之移動式雙層穹形結構。

5-3. 藝術節策劃內容

113 年度「FUTURE VISION LAB 2024」原定自 11 月 1 日開始，但因康芮颱風影響，延後至 11 月 15 開始至 12 月 29 日止，連續 7 個周末，展映來自德國、波士尼亞與赫塞哥維納、澳洲、日本、韓國、中國及臺灣等各國精彩作品，共計 15 檔節目和 3 場推廣講座及工作坊；同時未來視覺實驗室積極與國內外單位串聯與合作，呈現展覽、播映和現場 Live 演出等不同形式，邀請觀眾與創作者們一起潛入沉浸式作品帶來的感官體驗之中。

(1) 沉浸影像工作坊與簡報系統開發

規劃於藝術節開始前辦理「沉浸影像工作坊」，讓與會學員認識穹形劇場，同時吸引已具備相關經驗的創作者可以直接在 FVL DOME 裡面測試演出。為此工作坊及記者會，本會特地開發穹形劇場使用的簡報展現系統，可直接在 FVL DOME 內播放簡報或電腦操作畫面等目的，讓參與民眾直接感受穹形內容的氛圍，也使未來空間使用增加更多可能性。

(2) 參展作品前期測試

提供參展藝術家們於製作前期可進行不同製作階段的測試，確認作品於空間內呈現的效果。如：本次特邀臺灣藝術家吳克軍為藝術節全新製作開場影像《第二自然》、臺灣手繪動畫藝術家莊禾及錄像藝術家蕭禹琦的新作《影像雜技》等，以及徵件入選之國內外藝術家也陸續提供檔案或是到現場進行排練多次測

試，配合本會開發之播映、展演系統進行調整並協助技術測試完成，確認各作品最終於藝術節期間展映之效果及完整度。

(3) 共製跨域展演

113 年度與安娜琪舞蹈劇場發展新作品「曲力場」(暫名)，Dome 沉浸式場域創作計畫，以「當我們人類的身體要踏入宇宙的那一刻」為核心，嘗試把空間投影以及身體投影技術結合，讓肉身的的身體可以虛化，讓實體的空間可以流動，並且可以將身體與空間透過影像表達的方式流動串接起來。此計畫為期 2 年，113 年度 11 月完成階段性呈現。計畫過程本會未來視覺實驗室除了進行場域協助外，也參與製作過程提供相關經驗，並透過密集參與團隊的製作討論後，由本會未來視覺實驗室基於過往曾於穹頂劇場內使用雷射展演的經驗，與藝術家高德亮共同合作研發訊號系統串接啟動投影機遮罩以避免投影機受損之訊號設定，搭配橋段設計及影像內容，建立雙方共同製作的合作。因 10 月 31 日風災影響，原排 11 月上旬進行階段性呈現延至 114 年 2 月進行。

(4) 藝術節節目內容及現場紀錄

節目內容透過國際徵件、策劃邀請、合作共製、校際合作等方式，呈現出多元豐富主題的內容。從年度公開徵件入選之作品來看，創作者們有別於過往抽象音像作品的風格，增加許多主題性或是關照環境議題之影像作品，且影像作品之細緻度、穹形場域及影像鏡頭之運用都有別於過往影像由上而下的推疊，更多 3D 空間打造、沉浸於影像主題之中，提供給觀眾不同於往的感官體驗。各作品簡介整理如下：

a. 開場影像—吳克軍《第二自然》

創作者描繪了一個數位時代中的自然世界。這個世界裡，水流不再是我們熟悉的模樣，而是如絲綢般輕柔飄逸。天空中的雲朵散發著微光，彷彿夜晚的螢火蟲在空中跳舞。樹木則隨季節變化展現不同的幾何形態，既有方正的鋒利線條，也有圓潤的柔和曲線。通過這些異想天開的場景，讓觀眾重新思考

我們與自然的互動方式。當科技飛速發展，我們是否能在數位化的世界中找到與自然共存的新平衡？創作者吳克軍是一位精於數位科技又具視覺敏感度的新媒體藝術家，其創作專注於探索衍生藝術在視覺美學與跨界合作的可能性。作品跨足了聲音視覺化的新媒體表演、公共藝術裝置、跨界科技舞作以及任何數位媒體產出或傳播的跨界形式，曾於美國、韓國、俄羅斯、中國、臺灣等地展出。本次作品與臺灣旅加聲音藝術家林柏勳合作。

b. 觀眾進場作品—榊原澄人《孤域》

本件作品由數個循環影片組成，創造出一種「共時先後共榮場域」(Synchronic Recipro Inclusive Zone)。唯有在環狀的動態時間規模之中，作品裡的每個元素才能揭露本身兼具前與後兩種特質的虛擬替身定位，而元素的本質事實上只是其中一種要件（或者，你也可以認為元素的本質即是所有的要件），促使邏輯上無法理解的生存狀態被創造出來。現居於日本北海道之藝術家榊原澄人藉由這個作品，希望去揭露一種生存狀態：物質並不存在，而是在轉瞬之中「發生」了。

c. 策劃邀請—莊禾 X 蕭禹琦《影像雜技》

是一部由多個單元組成的實驗小品、雜技，透過幾個短事件動畫，在其中引起觀眾探索當 Dome 作為影像載體時，與傳統影像語言不同的可能性。例如全景視角下觀眾的視角即是鏡頭，具有主觀的選擇性，聲響的方向、包覆性、壓迫感等等，在創作中都是重要的實驗素材。期望透過這件作品引發更多對於穹形場域的影像實驗與想像。創作者莊禾其作品專注於手繪動畫的特質延伸，通過觀察和拆解，將局部轉化為可見的敘事，旨在喚起虛實交錯的空間感，促進人對存在本質的反思。而本次與新媒體藝術家蕭禹琦合作，結合其擅長之錄像、編織及裝置的創作，思考周遭與自身的關係，觀察人類表層生活痕跡，關注於日常生活中的不尋常小事。

d. 策劃邀請—長屋和哉 X 阿里·瑪哈穆·迪米萊爾 X 莫里斯·瓊斯《磐座》

受歌德學院國際合作基金計畫第九輪補助支持，由錄像藝術家阿里·瑪哈穆·迪米萊爾及環境音樂家長屋和哉所創作、莫里斯·瓊斯監製的沉浸式音像作品。源於神道教神話，「磐座」指的是棲居於遍布日本的神聖岩石中的神靈，作品帶領觀眾沉浸於迪米萊爾自日本熊野，亦即日本信仰起源地所蒐集的有機視覺素材，以及長屋和哉受禪宗祈禱儀式啟發所創作的環繞式冥想聲景中，由此開啟一場深度之旅，重新發現自然的莊嚴壯麗。

e. 國際徵件—謝爾蓋·普羅科菲耶夫《全球烏托邦中的在地反烏托邦》

謝爾蓋·普羅科菲耶夫是一位建築師與影像工作者，其作品以融合了建築概念與沉浸式的說故事方法聞名。本作品遊走於三個反烏托邦世界中，首先探索的是「摩天大樓狂熱」，這是一座廢棄的村莊，其中木造摩天大樓的複製品由氣球乘托而漂浮著，象徵了脆弱的希望。下一個世界「末日之城」將我們帶入無人之境，場景的塑造靈感來自畫家尼古拉斯·洛里奇（Nicholas Roerich）的作品。第三個建築故事的世界是「虛實間的靈薄獄」，這個令人困惑的數位環境持續地受到以人類情緒為基礎所打造的合成引擎（synthetic engines）刺激，身處其中便如同經歷著集體意識的夢境。

f. 國際徵件—陳蘇楊 X 冼筱然 X 盧德昕《油井之殤：鯨落4993呎》

此作揭開了2010年深水地平線漏油事件發生所在地——馬孔多油井海平面底下4993呎的景況。對於一個單一事件能夠多快速地讓整個世界天翻地覆，主創群陳蘇楊、冼筱然和盧德昕三人致力於在科技及藝術領域進行實驗、創作並做出回應，而陳蘇楊和冼筱然在新冠肺炎疫情期間進行了討論，他們了解到，這場疫情也許看似為一個暫時性的災難，但它卻映射出了對這個地球上的人類持續性的影響：它衝擊了無數個物種的好幾個世代。深水地平線漏油事件，就是這類災難的一個鮮明例子。

g. 國際徵件—程威誌 X 比林 X 劉家禹《Module IN DOME》

三位主創者程威誌、比林（Billain）、劉家禹自比為 Module Engineer，致力於解析未來 Module 的訊

號。作品設定為其接收到來自星群天津四方向的一個神秘電子訊號。經檢測，該訊號被證實是由一個未知名的裝置「Module」所發送。唯一所掌握的信息表明，這個訊號來自未來的地球。那是一個有機智慧體早已消亡、無機生命體正在逐漸崩壞的未來。

h. 國際徵件—蕭力綺《虛擬的共鳴》

是一場對於這動態平行時空中身份建構的聲音藝術裝置。來自臺灣的新媒體藝術家蕭力綺其作品常常反映她對網路以及社會變遷的個人感受，呈現出對科技與個體之間複雜而深刻的交互影響的敏感洞察。本次作品深入探索虛擬和現實的融合，特別在線路排列的變化中展現虛擬身份的多樣性，象徵虛擬現實與真實生活微妙的互動關係，以及科技對個體身份塑造的影響。線路的排列不僅改變了虛擬世界的投影，更深層地反映了我們在網路中建構虛擬身份的複雜性。這種線路的不斷變換，代表著我們在數位空間中虛擬性的動態變化。

i 國際徵件—吳承儒《認夢》

創作發想由「我思故我在」，延伸至「日有所思，夜有所夢」，希望透過思考 AI 的夢境來探討「自我意識」。AI 作為接收資訊的載體，以人類觀點為訓練的材料，是否會在過程中產生一種新的意識體？以上探討作為一種我們對於未來的想像。擅長實驗聲響、音像表演、即時影像生成與數位訊號整合的主創者吳承儒，邀請表演者陳群翰共同創作本件作品，透過表演者現場「對話」引導 AI 做夢，同時也與自我辯證的過程，是討論 AI 的自我意識、亦是討論人類何為自我。

j 跨域/單位合作：C-LAB X 關鍵路徑《我記得住機器記住我記住的》試演場

由臺灣當代文化實驗場、澳洲編舞研究發展中心「關鍵路徑（Critical Path）」與國立臺灣美術館創作獨家共製作品，齊聚臺澳藝術家共同發想創作。

這件作品的概念源自臺灣與澳洲藝術家三年來的交流，逐步發展為一場結合身體動作的編舞演出。作

品中，身體被轉化為數據點，並在表演裝置的脈絡下呈現。藝術家們嘗試運用數位與文化元素，包括語言、舞蹈、電信傳輸、投影、吟唱與集體共融等，試圖消除彼此之間的界限。本次作品由四位創作者激盪而成，分別為新媒體藝術家田子平、舞者李明潔、舞者納希姆·帕特爾及影像、文字和實驗音樂藝術家羅斯琳·奧蘭多。

k. 跨域/單位合作：知覺野人《人造太陽與電覺修羅_人造神通與機械肉身_大語言模型與沉浸式生成系統開發計畫》

「人工智能太陽與電覺修羅」展示賽博格非人的修行道路，實驗由大語言模型即時生成的沉浸式環境，及擴增電覺和機器義肢的賽博格舞者互動，與觀眾互動演出。專注於實驗開發人類認知增強技術的知覺野人，尤其是在非侵入式電知覺領域，其創作致力於通過新方法，探索和提升人類的感知能力。本計畫使用大語言模型 Llama 2，將自然語言導入遊戲引擎，實現即時生成音樂和影像的沉浸式互動。舞者的穿戴裝置將東方神通經驗延伸至身體，不僅使用人類基礎五感，還擴增、開發「第二器官」電知覺修行。

l. 跨域/單位合作：財團法人數位藝術基金會《諸神黃昏》

財團法人數位藝術基金會為一臺灣數位藝術研發暨整合之重要單位，匯聚國內優秀科技藝術人才，打造全新作品《諸神黃昏》，嘗試虛擬與現實共存的表演形式，挑戰虛實共演的可能性。透過動作捕捉技術、生理感測技術與表演元素的整合，在非典型空間中打造沉浸式劇場體驗，並以經典創世故事為靈感來源，探討創造、信仰、背叛與救贖。本作品挑戰多重感知、全感官的沉浸感與多人同步在場的互動體驗，重新思考表演場域的虛實整合設計。

m. 國際合作：C-LAB x KAMS《未來視覺派對#2》

《未來視覺派對》為 C-LAB 未來視覺實驗室於 2023 年啟動，以 C-LAB 穹頂劇場為主要展演空間之系列

自製節目。本年度《未來視覺派對#2》由未來視覺實驗室與韓國藝術管理服務中心（Korea Arts Management Service, KAMS）攜手合作，韓國透過公開徵件方式邀請兩組韓國藝術家：CLAUDE x SHIN Hyejin、Nsyme（YOO Nan Saem）與臺灣藝術家姚仲涵及臺灣音像團隊 HH 同台現場即興發揮彼此的創意，在極富前衛視覺感的全投影鏡面空間中，共同演繹一場衝擊感官的派對盛會，激盪出影像與聲音的未來想像。

5-4 校際合作《沉浸式影音工作坊—清華大學藝術學院學士班 / 科藝所 X 實踐大學媒傳系成果呈現》

C-LAB 未來視覺實驗室與國立清華大學藝術學院科技藝術組、實踐大學媒體傳達設計學系所合作，透過沉浸式影音課程及工作坊，以穹頂構築的展演型態之影音系統為主題內容教學，分組創作沉浸式影音作品，總計共有 25 組學生作品於本次藝術節中展現，希望透過持續與大專院校的合作，培養國內數位媒體針對沉浸場域創作之內容，展現年輕世代的想像與創意。

5-5 推廣活動《未來視覺 X DOME—藝術家分享講座》#1、#2

FUTURE VISION LAB 自 2020 年啟動以來，已透過播映或現場展演的形式，呈現上百件來自國內外的穹形影像作品，本年度更匯聚來自 8 個國家、風格不同的作品展映。每位創作者們關注的創作議題、藝術風格、使用的軟體與途徑都各不相同，往往在觀看過程中，不禁好奇每位創作者們的創作觀點與脈絡到底是什麼呢？《未來視覺 X DOME—藝術家分享講座》邀請本年度或曾經參與 FUTURE VISION LAB 實驗展演計畫的創作者們，分享最新於穹形場域的創作作品其創作過程的思考、嘗試以及使用那些技術軟體，並分享製作過程中的秘辛，讓對穹形場域創作有興趣的大眾可藉此認識不同的創作思考與路徑。

本次分為兩場次的講座，針對國內和國際藝術家分別規劃現場及線上兩場次，邀請：莊禾、蕭力綺、吳秉聖、吳克軍於 C-LAB 共享吧現場分享，此外邀請旅居美國的藝術家陳蘇楊、冼筱然、盧德昕，和現居於德國的藝術家謝爾蓋·普羅科菲耶夫於線上分享。

5-6因受康芮颱風影響，原訂11月1日開始進行之「FUTURE VISION LAB 2024」藝術節延後至11月15日開始，調整後總計共53場次，於藝術節展期期間共計有3,847人次參與。

5-7 FUTURE VISION LAB 2024主視覺及周邊輸出規劃

自 2022 年起之主視覺及嘗試使用 Midjourney、Stable Diffusion 等不同之圖像 AI 運算引擎去產生適合該年藝術節之主視覺，回應未來視覺實驗室這幾年關心 AI 發展，以及長期發展生成式藝術內容創作之主題。因此，本年度隨著 4 月份國際徵件公告及使用 C-LAB 穹頂劇場現今之外觀照片放在 AI 圖像運算引擎去算出合適之圖像作為宣傳視覺。直到本年藝術節主視覺也延續此視覺概念，請設計師林羅伯持續運用 AI 圖像運算引擎並輸入關鍵字去算出不同風格之主視覺，以符合未來視覺實驗室於未來視覺探索、實驗精神。

5-8場域合作與協力展演

113 年度首次於藝術節期間以外，以專案方式與不同團隊合作，提供場域及沉浸內容技術協力，促成多檔策劃合作。

(1)「聲徇音樂節」9月6-8日2檔節目(Matteo、歐比王@DOME)共3場。詳2024聲徇藝術節。

(2)移動故事屋「月球度假村」沉浸作品台語版(合辦)

日期：9月14-15日8場

與親子劇場團隊「移動故事屋」合作，延續去年度於DOME展演的「月球度假村」沉浸作品，發展台語版本。觀眾300人次。<https://www.accupass.com/event/2407180850309411138540>

(3)眾聲道有限公司 (Volume Dao)「dialog()亞洲生成藝術展 2024 臺北站」(合辦)

日期：10月11-20日、地點：美援大樓及東草坪

本案為場域合作舉辦，協助將 NFT 生成藝術家透過前期線上會議介紹與說明穹形場域的影像特色，並提供技術協力讓其作品調整成可於穹頂劇場進行展覽呈現的版本，同時在本會美援大樓於進行多件作

品呈現。

展覽以電腦演算法為基礎的生成藝術，透過藝術家設計一套系統，使素材在規律中隨機發展，這樣的程序始終吸引著人們。區塊鏈技術席捲全球後，生成藝術進一步結合非同質化代幣，以獨特的交易和收藏方式被大眾重新認識。

當前全球版圖中，臺灣的生成藝術家占有一席之地，社群成員也因多次舉辦活動而嶄露頭角。透過社交平台上遠觀西方場景的發展，我們的藝術家與組織者開始好奇鄰國的現況，渴望彼此交流。在密集討論後，日本、臺灣、韓國和中國的組織者終於決定舉辦一場屬於亞洲的生成藝術展：dialog()。由眾聲道跟日、韓、中四方聯合策劃，40 位左右的藝術家將在東京、臺北、首爾和北京巡迴展出其作品，內容以生成藝術（generative art）為主，不同地區也會有其他作品加入。展名中的空白括號既追問語言的邊界，也指出數位原生作品的多重樣貌，最後則跟函數式的在地輸入有關。觀眾：1,500 人次

(4)AlgoHigh 演算潮 - LSF#129 x dialog() 2024 臺北開幕演出@DOME（合辦）

日期：10 月 12 日 1 場、地點：穹頂劇場

眾聲道有限公司（Volume Dao）與失聲祭（Lacking Sound Fest.）合作，於 C-LAB 穹頂劇場舉辦開幕現場展演節目，邀請四組創作者包含葉廷皓、李祥裕 x Dusa、賴宗昀 x 黃雅農、Scintii x 葉廷皓、姚仲涵 x 葉廷皓，進行長達 2.5 小時的現場 LIVE 展演進行，並創下 C-LAB 穹頂劇場單一場次最多人次之紀錄，約 170 人次於場內共同欣賞精采演出。觀眾：170 人次

5-9. 自製作品

現階段持續以生成式 AI 作為發展方向，結合過去系列作品即時演算的核心概念，本年度新製作嘗試與建築本體產生更多的對話關係，以 Touch Designer 作為主要開發工具並使用 AI 即時演算工具 Stream Diffusion TD 打造生成機制，產生對穹形建築的想像。同時，邀請臺灣聲音藝術家顏晟文依照產生之影

像內容，製作全新聲音作品，引導觀眾徜徉在影像之中。未來也將持續發展建置更完善的生成機制與彈性，累積屬於 FVL DOME 的節目 IP。

5-10. C-LAB 穹頂劇場使用記錄

113 年度因 C-LAB 穹頂劇場建於東草坪，提供較多時間、檔期讓創作者可直接於穹頂劇場內測試，同時本會也能有更多的時間持續提升劇場內的軟硬體系統，健全順暢的播映系統之外，也提供創作者不同的串接方式以開展現場展演的多樣性。以下摘記本年度場地使用記錄，使用率扣除休館、國定假日及部分內部測試，估算至少 75%，使用情形如下表：

	施工及維修	內部測試/彩排	參訪	節目
使用天數	18	99	28	37
占比	9.89%	54.40%	15.38%	20.33%

5-11. 康芮颱風的影響：

- (1)受康芮颱風 17 級陣風影響，重量約 1 噸的遮光防雨帆布因周圍固定繩斷裂而被吹掀，造成內部設備曝露風雨中。以最短時間評估帆布無受損後隨即調派大型吊車將遮光防雨帆布吊掛完成，結構評估無重大受損。後續已將遮光防雨帆布吊掛恢復原狀，並於周圍額外鎖合固定一整圈，改善強風灌入的狀況。
- (2)投影機設備當日隨即拆卸設備進行室內除溼陰乾，等待一週過電測試投影機後，九台投影機已正常開機並經過一小時燒機運作正常，一台投影機確定無法運作，帶送回原廠評估後重設安全開關後恢復正常，所有投影機皆於 10 天內裝回 DOME 正常運作，讓藝術節於第三週即可恢復展演，過程中也同步向國美館調借接近規格之備用設備約六台，後續於藝術節結束時全數投影機皆正常運作，固無使用上述備用設備。
- (3)音響設備全數送回原廠保養除鏽，過度期間採用 5.4 聲道較為低階版本進行租賃，並於 11 月底恢復原 25.4 聲道之配置並進行音場校正。

- (4)本次遭遇天災緊急應變，立即於現場評估設備及場域受損狀況，即刻決策藝術節前兩週節目公告取消，並與參展藝術家及團隊協調參與狀況，調整檔期並再次對外進行公告及宣傳，於第三週恢復展演。經過本次經驗也將幫助未來遭遇天災時的預防措施及後續救援規劃能精進更完整的應變能力。

6. DOME 1.0 @ 花蓮文化創意產業園區

6-1. FUTURE VISION LAB @花蓮文化創意產業園區—移動故事屋「月球度假村」

日期：113 年 6 月 1-2 日、觀眾：335 人次

本會第一顆穹型場域在 111 年底至 112 年初巡演至花蓮文化創意產業園區，於 113 年 6 月再次邀請移動故事屋的經典作品「月球度假村」至花蓮 DOME 1.0 巡演，與在地親子民眾同歡。《移動故事屋》是一個跨越邊境為概念創作的親子劇場，針對兒童藝術及科技互動發展創新體驗，結合臺灣年輕藝術家合作發展原創動畫，以包圍觀眾的沉浸式動畫為演出主軸，由劇場說書人引領觀眾們進入故事，藉由模擬情境配合劇場聲光等數位媒體裝置，營造一個完全身歷其境、充滿豐富想像的創新劇場互動體驗。「月球度假村」演出過程由三位表演者現場展演，並搭配即時動畫影像內容隨著故事劇情轉換，與親子觀眾共同一起度過難忘的周末時光，總計有 335 親子家庭人次參與。

6-2. 故事魔法的搖籃—動畫同樂會（花蓮）

日期：113 年 7 月 13-14 日、觀眾：681 人次

於花蓮文化創意產業園區第十棟規劃辦理「故事魔法的搖籃—動畫同樂會（花蓮）」，透過展覽、放映等，呈現現今在臺灣動畫世界活躍中的團隊的精彩作品。而其一參展團隊 SYNZR 曾於 FUTURE VISION LAB 2021 展映穹型音像作品《On Earth Series》。本次特別配合「故事魔法的搖籃—動畫同樂會」活動到花蓮文創園區的展映，規劃 DOME 特別放映，讓現場觀眾體驗不同形式、場域之影像作品。

6-3. DOME 1.0 點交

DOME 1.0 持續於花蓮文創園區響應，配合文化部樂齡計畫，協助進駐廠商進行相關技術交流及場域點交完成，並提供多套後續運作方案給進駐團隊作為參考，其中最建議以 VIOSO 最新版本進行建置，後續本會未來視覺實驗室以技術協力提供個案協助為最適合模式。

7. 跨域合作

7-1. 第七屆銅鐘藝術賞—鬼魂與深藍海：致穎個展

展覽日期：3 月 30 日至 5 月 12 日、地點：通信分隊展演空間

洪建會文教基金會辦理之銅鐘藝術賞，係以文化創投的前瞻概念出發，遴選一位具獨特視野及國際觀的臺灣當代藝術家，給予肯定並支持其藝術的實踐。113 年第七屆得主為（彭）致穎，長期審視技術發展和當代圖像生產的關係，旨在剖析全球化流動下的創造，善於從跨區域、跨文化的研究出發，考察全球資本流動、流行文化、身份政治和知識系統的建構，由此展開無可迴避的詰問。作品形式多元且不斷發展，包含錄像、裝置、聲音、演出、AI 生成等，當中有對藝術生產的思索，深入採掘複雜議題的同時亦不失幽默，本次展覽計畫與 C-LAB 合辦「鬼魂與深藍海」，致穎帶領我們一同自非洲東部的島嶼模里西斯「上岸」。模里西斯曾是 19 世紀歐洲航海帝國分發勞動資源的中轉站及苦力系統的實驗場，在奴隸貿易體系逐漸瓦解後，來自亞洲的苦力替代缺失的勞動力繼續串聯起跨越海洋的帝國巨鏈。大船建造的海洋通道展現了新技術的力量，而現今乘載全球九成數據流量的海底電纜以提供更快、更穩的訊息傳遞方案登陸非亞海洋（Afrasian Sea）沿海城市，並以大型科技公司為首，透過「智能」與「安全」的市構想將陸地的碎片收編進全球的資源調度中。同時向觀眾展示非亞海洋之上從未間斷，卻被刻意忽略或遮蔽的事實與衝突。穿過致穎作品中鮮明的影像、語言風格，觀眾或可一探在深藍海之下，技術的發展與勞動力控制體系之間錯綜複雜的關係。參觀：1,942 人次

7-2. 把門打開：當代生活實驗場—林口世大運選手村社會住宅公共藝術計畫巡迴展

展覽日期：4月3日至21日、地點：圖書館展演空間1樓

世大運選手村完整見證國家社會世代的新轉向，歷經租或售之居住政策變革，回應混居方案的專案入住試辦先驅，也是第一座聯合中央及地方政府從興建到參與營運的社會住宅。《把門打開：當代生活實驗場》林口選手村社會住宅公共藝術計畫巡迴展，為全台首見以「民眾參與行動研究」為方法的公共藝術計畫，展覽回顧歷時四年的田野研究到集結十四組藝術家及創作者與駐地團隊實地投入，於當前臺灣最大量體的選手村社會住宅（3,490戶）進行的當代生活實驗。參與人數：1,477人。

7-3. 《浪濤之下，亦有皇都》現場演出

活動日期：113年5月5日、地點：聯合餐廳展演空間1樓

本案為臺灣藝術家與日本山口媒體藝術中心的合作計畫，結合傳統技藝與新科技，聚焦日本殖民統治臺灣時期的製糖產業發展，並以當代影像創作、臺灣與日本兩地傳統偶戲表演等方式，追溯臺日之間的歷史與現代化記憶。在鳳甲美術館展覽的同時，本計畫集結了共同合作的日臺港樂手，包括日本國際級女流義太夫三味線大師田中悠美子、跨域藝術家大脇理智、臺灣／香港作曲家許德彰，以及臺灣擊樂演奏家余若玫。這場音樂表演融合了傳統與當代三味線音樂，包括日本作曲家藤倉大的新作《Jia》的世界首演，自製與非典型打擊樂器，結合現場電子音樂、舞蹈與動作捕捉合成器的即興演奏，帶領觀眾探索不同的音樂風格和表演形式。參與人數：200人

7-4. 「匯流、共感與連結—李奧森、張碩尹、許家維的跨國共製經驗分享」座談活動

活動日期：5月5日、地點：聯合餐廳展演空間灰盒子

本會在前述演出前籌劃座談活動，邀請到「浪濤之下」計劃的藝術家張碩尹和許家維，以及2023年「CREATORS創作／研發支持計畫」的藝術家李奧森，共同探討跨國共製的經驗。

臺灣的文化歷史與全球化的進程密不可分，隨著溝通技術的快速發展，國際間的合作交流已成為藝術家不可或缺的挑戰之一。李奧森身兼導演及藝術家的身份，自 2008 年創立鬼丘鬼鏟以來，一直活躍於視覺藝術和表演藝術領域。本次座談聚焦於在京都藝術中心舉辦的鬼丘鬼鏟個展「時間的臨摹」，以及與墨西哥黑話機構／臺北藝術節合作的三年創作計劃《不知邊際、不知所謂事件》兩地的國際製作經歷。

張碩尹及許家維皆有豐富的跨國展演經歷，他們各自展開獨道創作軸線並囊括臺灣與國際間重要藝術獎項。許家維的作品更多次在日本展出，並在日本重要藝術節發表新作而備受關注。

座談中，兩人除了各自的展演歷程，也將專注於分享此次「浪濤之下」展覽內容，為許家維、張碩尹、鄭先喻自 2020 年起共同推動的計畫，聚焦日本殖民統治臺灣時期的製糖產業發展，並以當代影像創作、臺灣與日本兩地傳統偶戲表演等，追溯臺日之間的歷史與現代化記憶。一檔展演的完成，除了需要跨國溝通，也常與各領域的專家和學者合作，以滿足研究主題或展示需求。透過此次藝術家李奧森、張碩尹、許家維的精彩分享，觀眾有機會深入了解跨國製作過程中的種種挑戰和收穫。參與人數：76 人。

7-5. 2024 臺灣國際紀錄片影展：C-LAB 系列活動《檔案影像創作計畫：再編碼》

活動期間：113 年 5 月 12 日、地點：聯合餐廳展演空間一樓

第 14 屆臺灣國際紀錄片影展引領觀眾「再見·真實」，匯集海內外近 140 部精采紀錄片，引薦當代獨立觀點和作者美學，網羅國際影展佳作，爬梳臺灣影像脈絡。亦延續與 C-LAB 的合作，從精彩的節目出發，規劃了系列講座、「臺灣切片 | 無題之卷」專題放映座談與「檔案影像創作計畫：再編碼」音像表演，期盼以豐富多元的內容，邀請觀眾一起探索紀錄片的全方位面向。

本次計畫以國家影視聽中心典藏的數千部台臺影新聞（1945-1980 年代）出發，這些檔案影像匯聚、裂解、彰顯了臺灣曾經的政治、歷史與文化，而其本質也從物質性的賽璐珞膠卷，經檔案化後成為數位編碼、伺服器間的電子訊號；從光與影，變成 0 與 1。五組藝術家運用即時演算、開源軟體、現場感測、機器學

習等多種媒材實驗與轉化，以現場音像展演方式重新再創檔案影像，帶領觀眾搖晃腦波、擴散思緒，挖掘潛藏其中的未知與已知。演出藝術家：丁啟祐、林育德xTHRIVE13、劉東昱x莊勝凱、鄭先喻、YouNuts（張晏慈x蔡寧），參與人次：213 人次

7-6. 臺北數位藝術節(合辦)

日期：113 年 11 月 2 至 17 日、地點：美援大樓及未來廣場

第 19 屆臺北數位藝術節由獨立策展人陳湘汶和顧廣毅共同策劃，展覽以「鎧美拉之島」為名，用神話中同時擁有獅身、羊頭、蛇尾的噴火獸—鎧美拉（Chimera）一詞出發，集結了國內 4 組、國際 11 組藝術家，共計 21 件跨域、混種的藝術作品。本屆主題論述，鎧美拉（chimera）一詞來自神話中同時擁有獅身、羊頭、蛇尾的噴火獸，擁有強大的力量，而後鎧美拉一詞則被用為同時具有不同生物細胞的個體。本計畫名為「鎧美拉之島」邀請多組來自不同國家的藝術家展陳跨域、混種的藝術，並且透過作品來闡述人類為了強化各種力量，對生態、科技的彼此模仿，尤其 AI 的發展以強勢的姿態向各種產業襲來，如何影響藝術家面對科技的態度。引用技術哲學中的「器官學」概念，探討人類與科技的關係，呼籲警惕技術對社會的影響，並思考如何讓科技與人類生活更有機地結合。參與人數：10,178 人次

7-7. 白晝之夜(響應串聯)

2024 年臺北白晝之夜的主題「夜行動物派對」探討夜晚與人類在城市中的多元互動。夜晚象徵自由與神秘，透過動物形象，活動展現城市中各種角色在夜間重塑的過程。藝術裝置和表演將城市空間變成一場充滿活力的派對，激發參與者內心的創意與原始本能。同時，活動鼓勵打破日常規範，透過藝術探索社會議題與自我反思，創造一個兼具想像與探索的夜間體驗。C-LAB 串聯響應：

年度大展延長展場到晚上 12:00

- CREATORS 陽春麵合作舍(多功能廳)延長至晚上 12 點

- CREATORS 空間開放參觀 19:00-23:00 (部分工作室開放)

C、國際交流

1. IRCAM 國際交流-人才培訓

1-1. 2024 IRCAM 工作坊成果發表會

日期：7月6日2場、地點：立體聲場

本計畫經過二階段徵選10位學員，工作坊為期6個月，學員必須參與法國 IRCAM 電腦音樂設計教師的定期線上課程及臺灣聲響實驗室規劃的專題理論與實作課程，後者課程為 Max/MSP 編程軟體學習，包括聲音即時處理以及聚焦學習 Spat5 由 IRCAM 所開發的空間工具系統。由本會實驗室工程師輪流協助各學員了解工具運用執行。在進入創作期，學員與臺、法教師一對一線上往返討論修整作品，在有限的時間內實踐創意發想，在成果發表會上呈現。此2場成果發表會中，有表達意念的純電聲作品、有透過電聲與樂器混合來描繪議題、想法的作品、有裝置、有舞蹈。成果發表會是作品生命的起點，初始綻放的時刻。當日觀眾擠滿現場並互動頻繁熱情，創作者與觀眾久久不捨離去。觀眾：142人次。

1-2. 2024-2025 第五屆 IRCAM 工作坊甄選作業及上課

IRCAM 法方講師：Johannes Regnier

第五屆 IRCAM 工作坊學員於 113 年 10 月開始徵選，共計收到 14 件申請案，第一階段經過評審會議資料審查與合議討論，評選出 12 位投件者進入第二階段 IRCAM 線上面試。

第二階段與 IRCAM 執行長等，進行線上面試，決選出 10 位投件者、2 位候補者。入選者名單：黃宇謙、章克澍、何書賢、梁嘉騏、王玟晴、廖子堂、方仁宇、李維林、謝青晏、王莉潔。候補者名單：陳立唐、潘汶恩。課程自 113 年 11 月 5 日開始，課程為期 6 個月，預計 114 年 7 月進行成果發表會。

1-3. 2024 IRCAM 聲門陣：創作新秀進駐計畫

進駐期間：4月 1日至 9月 30日

「IRCAM聲門陣：創作新秀進駐計畫」是C-LAB臺灣聲響實驗室培養臺灣青年創作者的主要管道。為支持國內青年藝術創作者職涯發展，媒合國內藝術家與臺灣聲響實驗室團隊共創協作，徵求以聲響或音樂為核心，扣合實驗室主要發展項目：Ambisonics、各式立體沉浸聲場創作、影像及文化藝術場景等相關主題，對音樂聲響具實驗精神與探索未知、挑戰音樂科技新創態度之進駐計畫，主要培訓在科技音樂聲響的實作能力。本案經由對外徵選1-2名藝術家，補助10萬元經費，並由臺灣聲響實驗室提供獲選者相關設備、技術、場地，並與實驗室工程團隊協作。113年經過臺、法兩輪評選由藝術家林映辰《感知的基質：細胞內噪聲》獲選。

(1)CREATORS 計畫分享會：日期：7月 18-19日、地點：立體聲場、觀眾：30人次

CREATORS 計畫分享會，係由各藝術家/團隊簡述本次進駐計畫至目前的發展內容與實驗項目，聲門陣林映辰於 Studio 3 進行發表。

(2)成果發表展演排練與演出，成果發表展演

日期：8月 10日 2場(作品約 20分鐘)及演後座 1場、地點：立體聲場、觀眾：83人次

「藉由散落的生命跡象拼湊出對該生物的想像」為發想，藝術家在立體聲場的中央擺放一個半透明容器，容器內有氣球（模擬環境中流體互相推擠的狀態），並穿戴燈光裝置入內，藉由物力模擬、即時感測、即時收音後回放，將生物的狀態轉化為聲音。聲音在 49.4 聲道中變化，讓觀眾想像容器中聲音的流動，並以聽診器採集腔體、身體運動時產生的聲音再透過喇叭回放。

1-4. 2024 IRCAM 國際交流計畫—龐畢度及 IRCAM ManiFeste：藝術團隊交流團隊徵選

本案由臺灣聲響實驗室與法國「龐畢度 IRCAM」(IRCAM-Centre Pompidou，以下簡稱IRCAM))共同主辦

「2024 CREATORS 國際交流計畫—龐畢度IRCAM：藝術團隊交流團隊徵選」，徵求具實驗精神和探索態度，從事聲音藝術、音樂創作，或有志結合聲響科技發展跨領域者，赴法進行參訪IRCAM，參與該中心年度盛事「ManiFeste藝術節」，並參訪相關展演活動、實地見習機關等進行研習交流。由法國龐畢度 IRCAM 擔任評審委員：IRCAM 執行長 Frank Madlener、節目部藝術統籌Suzanne Berthy 擔任決選。

3月22日公告徵選結果，本年度共收到11位申請案，選出3位正取：林煒傑、林劭奇、練雯嘉，1位備取：溫泓凱。6月赴法參訪交流，以IRCAM年度盛事ManiFeste藝術節為參訪主要重點，及周邊相關展演活動。每年舉行的ManiFeste藝術節匯聚國際專業舞蹈家、戲劇家、音樂編曲家及各類技術工程師等，以極具前瞻原創性的手法，將音樂聲響藝術與科技融合呈現於各類展演作品，深獲國際各界好評。此行學員除參訪了解IRCAM內部之各單位空間、部門功能，觀賞節目豐富多樣，涵蓋了電影音樂會、音樂與舞蹈、音樂與漫畫、文學、沉浸式展演等，同時，安排與大師對話及作曲家聲音設計師導覽說明創作、演前導聆及對話；部分學員持續參與「國際學院」單元，參與相關講座、工作坊及演出。

1-5. 2024 年 IRCAM Cursus Concerts 國際青年當代音樂徵選成果發表音樂會參與現場執行

本年度特爭取2名臺灣聲響實驗室聲音設計工程人員赴法國巴黎參與IRCAMCursus音樂會的聲音工程執行，為期18天，為深度融合專業學習、文化交流及國際音樂製作演出實務參與。

Cursus專業進駐是全球知名的電子音樂與跨媒介創作培訓計畫。這個為期一年的密集課程旨在培養年輕作曲家在當代音樂創作、電子音樂製作以及跨領域藝術實踐方面的能力。

此次音樂會在巴黎104藝術中心(CENTQUATRE-Paris)兩間多功能劇場空間舉行。C-LAB臺灣聲響實驗室兩位工程師兩週密集的排練彩排及演出，實際協助IRCAM音響工程師一起裝台，從一個空場地到建立起完整音響設備，並參與每位作曲家的彩排，瞭解每位作曲家如何去設計聲音空間化，以及認知到作曲家、電腦音樂設計與聲音工程師三個不同專業角色之間的如何溝通工作，讓每一首作品在技術與美學上都能完

整呈現收穫頗豐。Cursus課程正是這種理念的集中體現，它培養的不僅是音樂家，更是能夠駕馭科技、跨界思考的全方位藝術創作者。培訓過程對年輕同仁打開多元視野及國際音樂會執行經驗有莫大助益。

2. 國際網絡連結與推廣

2-1. 加拿大 The Society for Arts and Technology (SAT) 交流

出國期間：3月20-26日

交流單位：加拿大蒙特婁 The Society for Arts and Technology

C-LAB 112年開始與 SAT 多次交流。在此契機下，同年 FUTURE VISION LAB 2023 藝術節期間，邀請對方並於國內首次呈現「SAT FEST」單元作品，讓臺灣觀眾及創作者們藉此認識國際優秀之穹頂沉浸作品，並於112年11月，SAT科技藝術中心兩位同仁：SAT 駐館計畫負責人Mourad Bennacer和創新和訓練部門總監Véronique Paradis 到C-LAB參訪，了解C-LAB的業務以及FUTURE VISION LAB 計畫的發展沿革，並且與臺灣藝術家碰面、親身到 DOME 場域中體驗「SAT FEST」單元播映效果，以及臺灣藝術家之創作。

113年臺灣藝術家之創作能量也首次於 SAT 藝術節打開知名度，並且為求雙邊發展中長期合作計畫，本年3月派員前往加拿大親自拜會與參與活動，於大會專題介紹C-LAB與未來視覺實驗室計畫，並同時接觸各國之穹型場域的主辦單位、創作者們，了解穹型場域於世界各地的發展現況，後續將可進行國際串聯。

而本次SAT藝術節共呈現33件作品，其中更包含 3件臺灣藝術家、及1件臺法藝術家共製作品，分別為：吳秉聖《折疊合聲》、黃偉 X 鄭道元的《INNERSTAR 01 : Reddening 2023》、謝文毅《彼岸》，以及法國影像藝術家Sandrine Deumier和臺灣聲音藝術家李欣芄共製《Across the Lake/Kòe Ô》，上述各藝術家皆曾參與本會FUTURE VISION LAB 藝術節展映，由此可見FUTURE VISION LAB 於國內扮演穹型場域之沉浸內容創作人才培育之使命逐步看到成果，並於國際首屈一指之沉浸內容大會展現臺灣豐沛之創作能力。

2-2. IRCAM Forum 國際論壇出訪交流及發表分享

期間：3 月 18-22 日

交流單位：法國巴黎 IRCAM Forum Workshops

2024 IRCAM 30 週年 Forum 開幕活動中，Hugues Vinet 和 Paola Palumbo 為大家說明了 IRCAM Forum 的近來概況，接下來則由 IRCAM 各實驗室團隊分別介紹與說明各自軟體工具之更新成果與新功能，像是 SPAT 與 Panoramix 3D 即時混音新功能、聲音與分析合成效果器 ASAP 的運用、MuBU 與 SkataRT 互動合成即興創作等。本年 IRCAM 論壇除了延續規劃「臺灣聚焦」單元，這次出訪也呈現 2023 年 C-LAB 臺灣聲響藝術節中由劉辰岫和未來敘事實驗室創作的作品《大地回音》，由劉辰岫展示此透過 IRCAM 聲音軟體創作的互動裝置。《大地回音》為依據地震模組創作的聲音裝置作品，透過即時動態偵測技術及音樂科技的「微粒合成法」，將微小動態即時轉換成擬真的地震聲響，期待此次出訪能引介臺灣跨域創作的最新成果給國際專業人士，與各界交流最新科技藝術的資訊與創作觀點。工程師謝賢德則與論壇各國會員分享專為臺灣創作者設計之 3D 即時混音工作 TSoFM SPAT。

2-3. 加拿大 Elektra 數位藝術節參訪

期間：6 月 15 至 25 日

交流單位：加拿大蒙特婁數位藝術節

本會臺灣聲響實驗室黃意芝主任接受加拿大蒙特婁數位藝術節邀請，出席國際講座討論「沉浸式作品」，並參訪藝術節開幕、展演活動作品及各相關機構單位，包含 SAT、PHI、MUTEK、當代藝術軍火庫（Arsenal Contemporary Art），均是目前積極發展與科技相關運用之藝文單位機構。藝術節作品多樣全面，各機構作法相當值得借鏡，科技藝術之發展不能僅以發表展陳為目的，需同時兼具人才教育養成、研究開發、跨域協力合作及國際交流，以因應這科技時代變化飛快的現實。

2-4. 受邀線上參加「International Planetarium Society Conference 2024 - IMERSA DAY」

日期：7月14日

交流單位：國際天文館協會

國際天文館協會（International Planetarium Society，簡稱 IPS），113 年 7 月在德國耶拿（Jena）辦理「International Planetarium Society Conference 2024」第 27 屆年度論壇。國際天文館協會成立宗旨為全球天文館之間創新、進步和合作的創意和支持性資源，每 2 年於全世界不同天文館場域舉辦年度論壇，分享最新知識及資訊交流。本會未來視覺實驗室蔡奇宏主任及資深專員廖苑喻受邀擔任 IMERSA Day 的講者之一，運用線上介面介紹 FUTURE VISION LAB 實驗展演計畫，並與國際穹頂影像藝術節主辦單位及穹型劇場等國際同業介紹臺灣藝術家作品，展現臺灣創作者之創意能量。

2-5. Open Frameworks 共同創辦人 Zach Lieberman 訪臺之藝術家交流

日期：113 年 8 月 20 日、地點：102 共享吧

交流單位：Open Frameworks

知名開源 C++ 工具包—Open Frameworks 的共同創辦人之一 Zach Lieberman 於 8 月訪臺，透過已故臺灣新媒體藝術家葉廷皓與本會未來視覺實驗室共同合作，舉辦臺灣藝術家交流分享活動，邀請國內生成藝術、音像藝術、科技藝術或新媒體藝術家，分享近期創作內容及使用工具分享，最後由 Zach Lieberman 分享近期與其麻省理工學院學生專注研究發展之創作內容，現場引起許多有趣的交流和討論，並可進一步得到彼此最新發展或關注的議題內容、動態發展等，有利於國內外藝術家發展或促進更多國際交流的可能性。參與人次：36 人

2-6. 韓國 2024 光州雙年展美國館論壇及南韓首爾參訪交流

日期：9 月 3-7 日

交流單位：2024 韓國光州雙年展及首爾 Arts Korea Lab 及 MMCA(首爾國立現代美術館)

當藝平台策展人莊偉慈受邀出訪。先拜訪首爾 Arts Korea Lab 及 MMCA(首爾國立現代美術館)，後至光州雙年展參加美國館論壇。Arts Korea Lab 與 MMCA 為南韓重要當代藝術機構，拜訪交流相互理解彼此機構現況，並討論114年度合作可能。光州雙年展美國館論壇由當藝平台策展人莊偉慈，代表本會出席，就C-LAB 歷年來之發展現況及參與第十三屆光州雙年展經驗提出分享，並與國際藝術家、光州雙年展基金會、ACC 等機構進行交流洽談未來合作。

2-7. 2024 六本木藝術之夜—焦點臺灣 RAN Focus [Taiwan]

日期：9 月 26-29 日

交流單位：日本東京 2024 年六本木藝術之夜 Roppongi Art Night

2024 年「六本木藝術之夜」(Roppongi Art Night) 於 9 月 27 至 29 日盛大舉行，作為東京最具影響力的藝術節，本年首度推出「焦點臺灣」(RAN Focus [Taiwan]) 單元，由臺灣當代文化實驗場 (C-LAB) 策劃，策展人吳達坤邀請七組臺灣藝術家參與，包括何曉玫 Meimage Dance 舞團、袁廣鳴、陳普、張方禹、辛綺、西瓜姊妹，以及蔡筱淇與吉川公野。這些藝術家透過裝置藝術、影像與表演等多樣形式，充分展現了臺灣當代藝術的多元面貌與創新精神。

活動開幕當日，何曉玫 Meimage Dance 以舞作《默禱新樂園》揭開序幕，將臺灣傳統文化符號與現代劇場語言巧妙結合，構築出獨特的動態舞台。儘管細雨飄落，舞者依然完美呈現表演，贏得觀眾熱烈掌聲。緊接著，西瓜姊妹帶來結合錄像、饒舌與舞蹈的多媒體演出，三度變裝演繹不同角色，以流行文化形式探討性別議題，其強烈的視覺效果與創意內容驚豔全場，成為開幕夜的亮點之一。

活動期間，講座「Why is the Taiwanese art scene so active today?」邀請多位臺日藝術界重量級人物參與對話，總策展人片岡真實主持，C-LAB 總監吳達坤、藝術家袁廣鳴以及臺北白晝之夜策展總監陳怡

潔共同探討臺灣藝術的活躍現況與國際交流的可能性。吳達坤介紹 C-LAB 作為臺日藝術交流平台的重要角色，袁廣鳴分享其藝術如何反映戰爭與和平的主題，而陳怡潔則邀請日本觀眾參與白晝之夜及其他臺灣藝術活動，深化雙邊文化合作的潛力。「六本木藝術之夜」致力於將藝術融入日常，策展團隊熟悉六本木地區的特色，將作品散布於街角、商業中庭等空間，營造如城市尋寶般的觀展體驗。袁廣鳴、張方禹、辛綺與西瓜姊妹等人的創作巧妙融入街頭，吸引路人駐足欣賞；陳普的充氣裝置《光獸 Mossmo》點綴於 Tokyo Mid Town 中庭，視覺效果震撼，成為眾人爭相拍照的焦點；蔡筱淇與吉川公野的作品《豊穣の宝石-Daydream》則精準呼應 West Walk 購物中心的空間氛圍，吸引了大批觀眾駐足流連。

2-8. 本會與日本國立藝術研究中心 NCAR 簽訂 MOU

日期：9 月 23 日、地點：臺灣當代文化實驗場

交流單位：日本國立藝術研究中心（NCAR）

本會與日本國立藝術研究中心（NCAR）於 9 月 23 日簽署合作備忘錄（MOU），此舉為臺、日當代藝術合作樹立重要里程碑，標誌著雙方在文化藝術領域深度合作的新起點。C-LAB 自 2018 年成立以來，秉持文化實驗的宗旨，積極推動當代藝術、科技媒體及社會創新等跨領域合作，支持藝術家創作並構建國際文化交流平台，致力於以創新驅動文化發展，並在藝術策展、人才培育及國際合作方面不斷探索前行。日本國立藝術研究中心（NCAR）則為 2023 年由「獨立行政法人國立美術館」設立的專業機構，專注於連結國內外美術館、研究機構與藝術社群，透過研究與資訊整合推動藝術發展，其首任執行長片岡真實女士具備豐富的策展經驗與國際視野。

C-LAB 與 NCAR 的合作備忘錄涵蓋策展、藝術行政人才培育及國際藝術交流等領域，雙方將透過結合各自資源與專長，實現文化資源共享並推動臺、日藝術界的深度交流。此合作不僅將促進策展領域的專業互動，也將針對科技、環境及文化多樣性等全球性議題，規劃國際策展工作坊、跨國參訪考察及策展培訓

課程，為新生代策展人提供更多實務交流與創新契機。NCAR 執行長片岡真實表示，此次合作象徵雙方在藝術與文化上的共同願景，未來將攜手推動策展創新及人才培育，為東亞藝術合作開創新局。此次合作標誌著臺日深厚文化友誼的延續，雙方不僅將在策展與藝術行政領域深化合作，也將持續為國際藝術平台培育卓越人才。C-LAB 將充分利用此次合作契機，進一步促進跨文化對話與合作，推動當代藝術的多元發展與創新實踐，並強化臺灣當代文化的國際影響力。

2-9. 日本國立藝術研究中心率日本策展人來臺來訪及交流

日期：10 月 30 日(三)、地點：102 共享吧

交流單位：日本國立藝術研究中心及策展人

日本國立藝術研究中心（NCAR）率日本藝術家策展人共 9 名來訪，了解各單位相關業務，並參觀年度大展。同日傍晚，於 102 共享吧成功舉辦交流會，與會人員包括 C-LAB 策展人、CREATORS 計畫藝術家及臺灣藝文代表與策展人等。

此次活動為簽署合作備忘錄（MOU）後的第一場活動，旨在為臺灣與日本青年藝術工作者及策展人建立交流橋樑，深化雙邊創作者培育合作，推動臺日當代藝術領域的長期發展。NCAR 作為隸屬於日本獨立行政法人國立美術館的專門機構，其核心使命包括連結國內外博物館與研究機構、傳播藝術資訊、促進藝術收藏再利用、構建國際網絡及推展學習計劃等，對於拓展當代藝術的國際交流具有重要意義。

本次交流會以建立臺日策展人之間的合作關係為主軸，內容涵蓋雙方機構的專業分享及未來合作構想。C-LAB 執行團隊及策展人就近年來推動的跨領域藝術計畫進行介紹，分享臺灣在科技與當代藝術實驗的創新成果；NCAR Study Tour 成員則個別分享其在藝術研究及國際合作中的經驗與資源運用模式。雙方與會者進行交流，就未來可能合作的國際策展工作坊、跨國考察及策展培訓課程等議題交換意見。此次活動圓滿落幕，為未來的深度合作奠定良好的基礎，也展現臺灣當代文化實驗場 C-LAB 作為國際藝術交流平台

的重要角色。參與人次：40 人

2-10. 香港現在音樂(CMHK)合作交流於「Sound Forms 2024」藝術節演出「聲命的起點 Sonoexistence」

日期：10月23-28日、演出地點：香港大館

交流單位：Sound Forms 2024藝術節

本活動係雙向交流合作計畫，香港現在音樂（CMHK）9月前來參與2024聲徇音樂節演出《電磁河流》，10月臺灣於香港大館執行《聲命的起點 Sonoexistence》約三十分鐘之演出，共計兩場演出。《聲命的起點 Sonoexistence》是一件探索生命本質的電子音樂作品，展現了聲響與情感之間的微妙聯繫，源於團隊兩人不同的生命經驗之延伸。作品展現個體對存在本質的探問，試圖透過聲音將力量連結於現場的群眾，將聲音與生命交織。來自C-LAB臺灣聲響實驗室團隊的吳嘉峻與鄭詠心以此為題，將「聲命」劃分為四個階段：萌生→沉澱→共鳴→消散，以詮釋聲音的變化過程：起音、衰減、延音和釋放(Attack, Decay, Sustain, Release)，將其特性轉化為生命的意象，以生命的「起點」為探尋的開始。演出現場與在地藝術家及香港大學師生熱絡交流與回響。

2-11. 「漂浮小鎮嘉德阿威亞」影像音樂版韓國演出

日期：10月23-27日、演出地點：南韓首爾大學首爾大學始興校區Siheung Campus

交流單位：韓國SNU Performing Art Center

《漂浮小鎮嘉德阿威亞》為C-LAB臺灣聲響實驗室與那娜擊樂二重奏擊共製計畫，作品樂動能為創作核心，以「探尋臺灣物件的聲音」結合電聲影像計畫，將臺灣物件、影像為素材，以島嶼、海洋文化概念下，進行交流創作計畫。臺灣的研發與製作在國藝會「跨域創新專案」支持下進行與臺灣四位作曲家的4首樂曲創作，於2024聲徇音樂節於在聯合餐廳展演空間1樓完成結合聲音展覽與現場演出。韓國演出則由SNU Performing Art Center支持，透過與首爾大學傳統音樂學系金勝根教授邀請，媒合臺灣擊樂演出團隊Nana

Formosa與韓國作曲家姜待名，亦邀請林煒傑、陳珩、楊祖珪與陳家輝等多位臺灣作曲家譜曲，本場演出《漂浮小鎮嘉德阿威亞》亦涵蓋了包含聲音裝置、電子樂器、影像創作、AI互動式音樂生成與影像生成等多項科技藝術。本演出除了在2024聲徇音樂節演出，也在南韓首爾大學進行一次對外演出，以增加臺韓之間的科技藝術文化交流。本場演出的聲音與聲音系統技術支援由臺灣聲響實驗室工程師曾靖軒負責執行。雖以簡化版演出呈現，現場仍獲得主辦邀請單位及許多觀眾青睞讚賞。

2-12. IRCAM 於韓國首爾大學舉行之論壇工作坊「IRCAM Forum Workshop Hors-les-Murs

日期：11月6-8日、地點：韓國首爾大學 Gwanak Campus

交流單位：IRCAM Forum Workshop Hors-les-Murs

此次大型論壇工作坊由法國IRCAM主辦，於南韓首爾大學 Gwanak Campus舉行為期三天的國際論壇。此次論壇從國際徵件，邀請演講者演講或展示沉浸式音響系統、空間音訊技術以及其發展，或機器深度學習人工智慧等主題。基於主辦方IRCAM與臺灣聲響實驗室長期合作，特邀請我方推薦代表參與活動，本會選派臺灣聲響實驗室工程師曾靖軒出席演講分享臺灣聲響實驗室自行研發空間音訊聲音處理軟體插件Max for Live裝置「TSofL」(全名the Spatial Operator for Live)、2023臺灣聲響實驗室與工研院合作計劃案「Feel Together: 文化平權開發聲響」之5G穿戴式震動裝置的研發與演出計劃案;另邀請國立陽明交通大學音樂研究所所長董昭民教授，於論壇上演講，並呈現甫於2024聲徇音樂節演出「音相體」之裝置與器樂的對話音樂會，以推廣介紹臺灣科技藝術與音樂媒體的發展與交流。

此行觀察到韓國於科技聲響想乘勝追擊，相當積極的投入資源與人力與我相關國際合作單位進行競合關係，臺灣需緊握資源持續投入人力強化實力。

2-13. 澳洲關鍵路徑「2022-2024 臺澳舞蹈創作交流計畫」

日期：11月15日於C-LAB 穹頂劇場進行試演1場

11 月 23-24 日於國美館「U-108 SPACE」演出 2 場

11 月 26 日至 12 月 22 日於國美館「U-108 SPACE」展覽

交流單位：澳洲關鍵路徑 Critical Path

「臺澳舞蹈創作交流計畫」是由本會、澳洲關鍵路徑和文化部駐雪梨臺北經濟文化辦事處文化組合作的三年計畫。從「數位創作拓展實驗室」、「編舞創作拓展實驗室」開始，推動臺灣、澳洲數位科技與舞蹈編創之跨域共創合作。計畫期間，臺澳藝術家進行了國外互訪與驻村交流，並逐步發展作品概念。本年度國立臺灣美術館以概念實踐/展覽製作的角色加入，並共同與臺灣當代文化實驗場 C-LAB、澳洲關鍵路徑合作本次發展的共製作品，與藝術家們透過國美館特殊性的展演場域特性和概念成形的互相探索。經由多次場勘，體驗場域內的身體感與聲音表現，嘗試運用數位與文化材料，包括語言與舞蹈、電信傳輸與投影、吟唱與集體共融等途徑，消除彼此之間的界限，呈現本次獨特的沉浸式的跨域作品《我記得住機器記住我記住的》。期間於 C-LAB 穹頂劇場辦理記者會及試演場，並於國美館舉行開幕及 2 場現場演出，展示舞蹈與科技的創新融合，在演後座談中呈現藝術家們的創作過程，讓觀眾可以進一步了解此次共製作品背後的想法與實踐。亦辦理了 2 場工作坊，希望藉此跨國共製計畫的交流分享，進行創作人才培育。

試演場 60 人次(滿場)。

國美館演出 2 場次。每場皆額滿，各 60 人次參與。工作坊於 113 年 11 月 17 日於國美館「多元學藝廳」進行，共 2 場次。各 12 人次參與。展覽以作品影像內容呈現，總參觀人次為 2,536 人次。

2-14. 瑞士第一屆科技數位藝術節 Mesh 及奧地利林茲電子藝術中心交流

日期：10 月 14-22 日、23-27 日

交流單位：瑞士藝術委員會、第一屆科技數位藝術節 Mesh 及奧地利林茲電子藝術中心

(1)本會臺灣聲響實驗室黃意芝主任受瑞士藝術委員會邀請，該委員會代表聯邦政府促進符合國家利益

的當代專業藝術和文化。組織獨立執行的任務在《文化促進法》中規定。鼓勵活躍於電影以外的所有藝文學科，代表跨學科的當代藝術實踐。支持瑞士當代專業藝術的創作與傳播，以及國內外的文化交流，為當代藝術和文化新興創作的發展提供刺激，並支持旨在實現美學、個人和團體內容具有多樣性的藝文專案，倡導瑞士創作者機會平等和永續發展，致力於為藝術家和文化從業者創造有利條件及交流合作計畫。此行主要邀請亞洲及南美洲各有關科技藝術、音樂聲音等新創活動的機構單位組織為主，訪賓共 8 名，並安排拜會參觀交流瑞士各重要大城(日內瓦、巴塞爾、蘇黎世)相關科技文化藝術、高等藝術教育機構及第一屆於巴塞爾辦理的科技數位藝術節 Mesh。

(2) 順道安排拜訪林茲電子藝術中心洽談明年合作可能。該中心整體共分四大主軸方向所建構規劃而成，包含電子藝術節 (Ars Electronica Festival)、電子藝術中心 (Ars Electronica Center)、電子藝術大獎 (Prix Ars Electronica)、未來實驗室 (Futurelab)，而 AE 本身，則是由林茲市政府出資成立的公司，規模大約 100 人上下，內部具有研發實力，每年若有盈餘毋須繳回，而是可以留下繼續進行研發，並非僅有電子藝術節活動舉行。

2-15. 韓國光州國立亞洲文化殿堂 ACC 簽署 MOU & 首爾 MMCA 參訪

日期：11 月 21-26 日

交流單位：韓國光州國立亞洲文化殿堂 ACC、國立現代美術館

韓國光州國立亞洲文化殿堂(ACC)為亞洲當代最具野心及挑戰性的文化建設計畫，韓國政府希望以創新的概念匯聚亞洲過去與現在的文化底蘊，創造出更具有未來性的藝術成果。ACC 包括亞洲文化研究所、藝術創意與科技中心、國際交流中心、兒童文化館、劇場等平台，以及文獻庫、文化交流館、劇場、展覽館、兒童館等設施，牽動及整合亞洲在科技、文化及人權視角上的交流可能性。本次透過 ACC 亞洲文化殿堂的邀請本會吳達坤總監參與韓國光州 ACC 年度駐村論壇，分享 C-LAB 在未來媒體藝術節年度大展上的策展成

果，為遞交本會與 ACC 合作續約 MOU。同時分享本會 CREATORS 計畫與多項創新內容生產的進展。

本會於 109 年與韓國國立亞洲文化殿堂簽訂合作備忘錄，進行雙邊藝文合作交流。經雙邊多年合作，成效良好。期間促成雙邊藝術家參與對方計畫，促進臺韓藝文多項交流。MOU 延展兩年之期程已到，韓方主動接洽希望續簽 MOU 合作備忘錄意願，以維繫雙邊良好合作關係並開啟新合作計畫。

2-16. 加拿大 SAT 科技藝術中心藝術家發展負責人 Mourad Bennacer 來臺與穹頂影像創作者交流分享

日期：11 月 27 日、地點：未來視覺實驗室辦公室

交流單位：加拿大 SAT 科技藝術中心藝術家發展

加拿大 SAT 科技藝術中心藝術家發展負責人 Mourad Bennacer 受 C-LAB 年度大展之國際論壇邀請來臺分享，並於在臺期間安排再次參訪 C-LAB 穹頂劇場欣賞本年度藝術節的作品，並且與本年度穹頂影像參展的藝術家，聚焦分享加拿大 SAT 科技藝術中心 Satosphere 的系統設備，並詢問各參展藝術家的近期創作發展、技術交流等，並也分享接下來加拿大 SAT 科技藝術中心近一年的相關節目規劃等可能性，希望串起更多穹頂影像創作者加入穹頂影像國際社群，讓更多人加入穹頂影像創作之行列。參與：8 人。

2-17. 韓國音像藝術家 Kohui 來臺藝術創作分享交流會

日期：12 月 24 日、地點：多功能展演廳

交流單位：韓國音像藝術家 Kohui

來自韓國的音像藝術家 Kohui，以其獨特而前衛的創作風格而聞名。他的作品通常融合了影像、音樂和互動元素，創造出富有視覺和聽覺震撼力的沉浸式藝術體驗。他主要受到自然現象、形式和方法的啟發，創建了在可預測和不可預測之間進行設計的演算法。透過將其與聲音聯繫起來，他探索了感知聲音並產生視聽、生成藝術和聲音的方法。於本年 12 月底，Kohui 短暫訪臺，透過臺灣聲音及音像藝術家吳秉聖與本會未來視覺實驗室洽談並規劃一創作分享講座，並吸引近 32 位臺灣音像藝術家或大專學生參與，不

僅藉由講座更認識近幾年 Kohui 創作的脈絡以及專注的主題，以及嘗試使用的聲音技術及相關設備測試，與現場參與的藝術家們交流和討論。參與：32 人

2-18. TouchDesignerTW 年度小聚

日期：113 年 4 月 20 日、地點：西服務中心二樓

交流單位：噪流 Fluid Noise

本活動由噪流 Fluid Noise 舉辦，本會未來視覺實驗室協助舉辦，小聚嘉賓包含本組成員蔡奇宏，透過活動介紹 DOME 精彩的沉浸式展演案例；資深使用者莊定一（史萊姆）與陳品辰（Yea Chen）分享自己製作的開源專案；近期活躍於策展演出的黃偉，帶來音像創作經驗分享；以及熱心教學、時常與世界各地 TD 社群熱絡交流的 Ben Voigt，帶來 TouchDesigner 最新功能介紹與示範。無論是 TD 使用者、愛好者，或者對於沉浸式展演、音像表演、開源套件開發有興趣的民眾皆於交流彼此的經驗與心得。參與：56 人

D、臺灣獨立藝術空間檔案計畫(111-114 年委辦案)

113 年度「臺灣獨立藝術空間檔案計畫」公共活動舉辦三場共學講座，以及一場檔案文獻工作坊。本計畫於 111 年及 112 年的共學講座中，策略性地梳理獨立藝術空間史及探討檔案的建置與運用，113 年度則側重於分享 AAA 於前兩年進行的檔案蒐集作業及藝術資料庫建置的方法與經驗，希望促進與臺灣本地相關藝術資料庫、文獻中心單位的交流，彼此借鏡，推動藝術檔案的基礎研究工作，分別介紹阿普畫廊、新浜碼頭藝術空間、新樂園藝術空間及二號公寓檔案，以及在工作坊中分享如何數位化家庭檔案。

113 年度第一場共學講座以「介紹阿普畫廊與新浜碼頭藝術空間檔案」為題，邀請國立臺南藝術大學藝術史學系的許遠達助理教授，以及阿普畫廊的兩位創始成員木殘(陳茂田)與許自貴兩位老師共同對談，以這次新發布的檔案文獻為基礎，分享彼此對於南臺灣藝術史發展的參與過程及觀察。第二場「介紹新樂園藝術空間檔案」共學講座，邀請曾在 2008 年為新樂園整理文獻並出版為《繼續，新樂園》的研究者游歲、新樂園藝術空

間現任總監張雅萍共同與談，思考在成立即將滿 30 年的此刻，如何及為何繼續新樂園。而在最後一場介紹二號公寓檔案，及其如何成為一場運動」講座中介紹收錄於亞洲藝術文獻庫的四百多件史料，並邀請資深藝評家黃海鳴與談，透過學術與歷史的雙重視角深入剖析二號公寓如何形成一場「藝術運動」。所有場次講座之影音紀錄皆上傳至 Youtube 頻道並配上中英字幕，供國內外觀眾觀賞。

「不褪色的記憶：家庭檔案數位化 DIY 工作坊」由亞洲藝術文獻庫檔案員何沐恬主持，說明檔案數位化的基礎概念，並帶領參與者進行實作。活動內容包含實體檔案的清潔與保存，並以智慧型手機和簡易工具數位化家中的紙質文件、照片與底片，讓家庭檔案中閃閃發光的記憶永不褪色。

1. 介紹阿普畫廊與新浜碼頭藝術空間檔案

活動日期： 1 月 20 日、活動地點：102 共享吧、參與人次：35(現場 12 人、線上 23 人)

記錄影片連結：<https://youtu.be/2te0xDAQ6lg?si=w2dA2CsYYkREKUvU>

2. 介紹新樂園藝術空間檔案

活動日期： 6 月 30 日、活動地點：102 共享吧、參與人次：46 (現場 31 人、線上 15 人)

記錄影片連結：<https://www.youtube.com/watch?v=qopYHbC3zm0>

3. 不褪色的記憶：家庭檔案數位化 DIY 工作坊

活動日期： 7 月 20 日、活動地點：服務中心 2 樓、參與人數：18 人

4. 介紹二號公寓檔案，及其如何成為一場運動

活動時間： 10 月 13 日、活動地點：102 共享吧、參與人次：28(現場 18 人、線上 10 人)

記錄影片連結：https://www.youtube.com/watch?v=_p3RBryZzi0&t=5750s

E、行銷推廣

1. 推廣活動

1-1. 創意工坊

本年以 2024 C-LAB 創意工坊「手製風景實驗室」為主題規劃系列工作坊，工作坊限定小班授課，開放報名三分鐘內立即額滿，因課程形式多元，拓展了更多第一次來園區的客群。本年也首次嘗試一堂收費課程，雖初期招生較困難，但最後成功推廣至手作社群，仍報名額滿，課程氣氛熱鬧，課後也給予正面回饋。共規劃 7 場工作坊，187 人參與。主題內容分別為：「玩模塗模：C-LAB 古蹟模型手上玩」、「植來植往：植鞣皮革吊飾工作坊」、「水草微景觀工作坊」及「魔法紙偶動起來：壓克力膠版印刷工作坊」等結合園區的地景與自然風貌觀察，創造更多生活與 C-LAB 的連結。

1-2. 音樂綠洲

邁入第六年的音樂綠洲已建立起形象鮮明的品牌，吸引不少觀眾年年參與。本年的「音樂綠洲：小滿夏午茶」搭配「小滿」的節氣與夏日午茶為主題，吸引 3,691 人次參加，邀請庸俗救星、淺堤、Joyce 就斯、溫蒂漫步四組獨立樂團，並以夏日午茶為主題規劃消暑輕食與手作之市集攤位，帶給民眾城市裡一片放鬆的綠洲，用音樂舒心，在假日的午後得到滿足。

3. 團體預約導覽

113 年預約參訪導覽共 17 場，合計 961 人。預約導覽單位以學校團體比例最高，占比為七成，尤其是各大學的團體居多，其中並包括 300 人的國防課程來訪，需在園區分成小隊進行導覽，其他則為社區機構及相關藝文合作單位安排的導覽活動。

2. 媒體露出與社群經營

2-1. 媒體露出

C-LAB 本年度在展覽、玩聚場藝術節、聲嚮音樂節、FUTURE VISION LAB 2024 等主辦活動媒體報導成效

佳以外，與國際交流的活動包括與國外單位簽訂 MOU、參展國際重要活動也受到媒體青睞，更與臺北大型活動 2024 白晝之夜串聯合作，延長年度展覽該日開放時間至夜間 12 時，並串聯 FUTURE VISION LAB 及 CREATORS 相關活動，在媒體露出上增加許多曝光與流量。其他重要合作有全國古蹟日、臺北數位藝術節、中央社百年風華攝影暨文物展、銅鐘藝術賞展覽、臺北當代藝術博覽會等合作活動也增加曝光機會，總計露出則數 392 則。

2-2. 社群經營

C-LAB FB 總貼文觸及次數達到 130 萬次，追蹤人數較去年增加 4,081 人，穩健成長中。因應短圖文與影音的平台如 IG、Threads 等興起，臉書大量的用戶流失，尤其 24 歲以下族群大多轉入其他平台，C-LAB 更有策略地經營 IG，113 年更配合自製的短影音和經過設計的社群組圖，成功提升 IG 的數據與宣傳上的觸及人數，尤以 25-34 歲的受眾為主要族群。113 年，IG 的觸及數達 17.9 萬，追蹤總數為 29,916 人，較 112 年增加超過 11,046 人，在數據上有十分良好的成效。

3. 出版

3-1. 線上誌《C-LABO 實驗波》

線上誌持續聚焦當代議題討論，包括影像、檔案與影音等各類媒材在藝術創作與當代社會中展示與詮釋的差異；探索現有表演藝術中形式的轉變與可能性；探究觀者與展演間不同的可能路徑。在駐地方面，除了分享英、德、美等國實驗空間運用等實踐案例，探討不同場域中透過行銷與藝術型態，建立社群連結與交流的支持系統，呼應 C-LAB 作為實驗場，跟其他場域的對照觀察，在地也對於花東、綠島地區的藝術季提出觀察，分析策展取徑之差異；抑或是白色恐怖的再現與其族群主體性，皆試圖提供當代藝術如何回應歷史與未來發展的不同思考。也延續往年刊登 CREATORS 觀察報告，同樣集結 2023 該計畫觀察的七份觀察報告，展現 CREATORS 計畫的進程與創新。此外，也邀請寫手對於 C-LAB 與 TIDF 合作舉辦「檔

案影像創作計畫：再編碼」講座進行爬梳與剖析，與創作者林其蔚合作刊登失聲祭紀實講座與展演觀察。C-LAB 線上誌《C-LABO 實驗波》113 年共出刊 30 篇專文，本年度邀請客座主編進行規劃，包含「觀察報告」單元 25 篇（包含 CREATORS 計畫 7 篇）、「駐地」單元 5 篇。截至本年度 12 月，本年度新增近十萬人次瀏覽人數，網站累計瀏覽量為 399,342 人次。

3-2. 112 年財團法人臺灣生活美學基金會年報

彙整 112 年本會執行臺灣當代文化實驗場(C-LAB)的各項業務，內容針對全年度人才培育、活動、合作以及空間彙整成果，並收錄臺灣聲響實驗室、未來視覺實驗室與動畫創作者基地之合作計畫與活動紀錄，以線上出版為主，開放電子版本於 C-LAB 官方網站，並印製 150 本的紙本年報，提供交流使用。

4. 貴賓接待

貴賓接待參訪全年度共有 62 場次，共接待 584 人，其中與國際交流部分為 47 場（268 人）；國內交流 15 場（316 人），多為國外藝術家、藝文單位及跨領域專業人士，國外貴賓參訪以法、日、韓比例為最高，貴賓來自 14 個不同國家，另有 9 場次為跨國籍的綜合參訪團，國內則以公家單位參訪比例最高。

5. 行銷推廣合作活動

臺灣國際紀錄片影展（TIDF）系列活動(合作活動)：DOC+紀錄片工作坊 與 DOC DOC 紀錄片工作坊

日期：113 年 10 月 4 至 6 日及 12 至 15 日、地點：C-LAB 多功能廳

國家電影及文化視聽中心籌辦的臺灣國際紀錄片影展(TIDF)從 2021 年起與 C-LAB 合作，開啟 TIDF X C-LAB 單元，除影展外舉辦「DOC+紀錄片工作坊」與「DOC DOC 紀錄片工作坊」。前者對象邀請資深創作者與新生代臺灣紀錄片工作者齊聚，創造「共學」場域。後者邀請國際講師來臺授課，透過紮實課程、深度對話與討論，並協助創作者獲取國際經驗。兩場工作坊共舉辦 7 日（扣除颱風 1 日），累積人數 341 人。

F、園區管理

1. 園區空間外借

1-1. 113 年 1-12 月外借單位 120 案，總參與人數共 17,964 人。辦理定期檔期審查 3 次，零星檔期審查 12 次。

1-2. 進駐單位(不含動畫創作者基地廠商)共計 8 個。

2. 定期維護管理、修繕及工程

2-1. 維護管理項目

警衛勤務、電子保全系統、園區清潔、植栽環境維護及喬木修剪、網路服務、消防安全設備檢修申報、高低壓電氣設備保養、緊急發電機設備、空調設備、飲水機保養及水質檢測、AED 設備維護。

2-2. 修繕及工程項目

動畫創作者基地第三期進駐空間優化、排練吧地板修繕、消防滅火器檢修認證、園區北側圍牆出入口修繕、空調設備修繕、聯餐白蟻除蟲及防治、室外燈箱修繕、不義遺址標示系統標示牌、服務中心廣告看板骨架修繕、颱風災損屋頂緊急搶修、颱風災損北側圍牆倒塌緊急優化改善、仁愛路側綠廊帶植栽補植、藝術品周圍環境整備等。

2-3. 受部委託代辦項目

古蹟附屬設施「通信處辦公室」修復及再利用相關作業。

3. 採購案件

依政府採購法共辦理 10 件，受文化部委託代辦採購案 1 件。

G、行政管理

1. 行政綜合業務

1-1. 董事會會務，本年度召開 3 次董事會議及 1 次監察人會議

- 1-2. 依規定於 113 年 4 月 15 日提報「112 年度決算書及會計師查核簽證之財務報表」，並經文化部於 113 年 6 月 6 日函覆同意備查後，依財團法人法第 25 條第 3 項規定於本會官網上資訊公開事宜。
- 1-3. 依規定於 7 月 31 日提報本會「114 年工作計畫及預算書」。文化部於 113 年 10 月 11 日函知，已送財團法人國家文化藝術基金會等 12 家財團法人 114 年度預算書案，業經立法院第 11 屆第 2 會期第 2 次會議報告後決定：「交教育及文化委員會審查」。
- 1-4. 監督機關訪視
 - (1)8 月 2 日行政院鄭麗君副院長訪視 C-LAB 園區。
 - (2)8 月 26 日文化部李遠部長及李靜慧次長訪視嘉創園區。
 - (3)12 月 9 日文化部李遠部長由李靜慧政務次長、文創司江清松司長、李良文專門委員、黃高駿科長，以及生美基金會謝翠玉執行長陪同，訪視花創園區各進駐單位(19 棟花蓮流行音樂 AI 實驗基地、10 棟 DOME 花創聚樂部)及展演空間(4 棟韓國藝術交流展、23 棟繪本故事館原預計空間)，聽取各單位工作執行簡報及未來規劃目標，給予鼓勵及建議，期待園區作為文化基地平台樞紐，進行資源的整合、串聯；共享及共創。

2. 辦理教育訓練及召開法定會議

- 2-1. 全員大會 4 次於臺北 C-LAB 實體及線上進行。
- 2-2. 教育訓練 13 場：
 - (1)法定課程 6 場：2 月 7 日臺灣博物館環境教育訓練、6 月 12 日資通安全通識課程、6 月 27 日法律講座、8 月 15 日性別平等講座、12 月 9 日臺灣南區氣象中心環境教育訓練(嘉創園區)、12 月 30 日消防演練。
 - (2)新人教育訓練 4 場

(3)其他 3 場：5 月 27 日公共 AI 講座、6 月 20 日北師美術館-《戰鬥之城·終》參訪、8 月 5 日國家太空中心參訪

2-3 法定會議辦理

(1)召開 4 次勞資會議：3 月 28 日、6 月 20 日、9 月 24 日、12 月 25 日

(2)開 2 次性別平等工作小組會議：6 月 19 日及 10 月 8 日

3. 得獎記錄：

3-1. CREATORS

#	獲補助計畫	後續發表
1	2023 CREATORS 李奧森 計畫名稱 帕瑪茲：隱形運動隊	展覽：「關係人」 地點：臺北當代藝術館 展期：113 年 6 月 1 日至 9 月 8 日
2	2023 CREATORS 李慈湄、郭家穎 計畫名稱 「啟·靈」：西洛賽賓 (psilocybin) 之耳—聆聽心靈	展覽：「關係人」 地點：臺北當代藝術館 展期：113 年 6 月 1 日至 9 月 8 日
3	2023 CREATORS 蔡音璟 計畫名稱 帝國的標本	蔡音璟個展—帝國的標本 地點：臺北市立美術館 展期：113 年 7 月 27 日至 10 月 20 日 入選第 23 屆台新藝術獎第三季提名
4	2023 CREATORS 王正祥與林彥翔 計畫名稱 介入空城現場：桃園航空城開發洪流下，地景驟變現場的緩衝、遲延與知覺行動	(1)系列計畫入圍桃園市立美術館所舉辦之「2025 桃源國際藝術獎」全球徵件決選名單。 (2)作品前往參與瑞典斯科夫得美術館臺灣藝術家聯展「Nothing Happened here Today」，展覽 10 月 17 日開幕，在現場受到許多關注。

3-2. 李亦凡獲北美館邀請代表參加威尼斯雙年展臺灣館藝術家

預計於 115 年 4 月開展，李亦凡將以當代敘事語言，為資訊與影像爆炸的數位時代，提供更多深具啟發性的另類思考。

李亦凡長期關注及探索在當代科技的推進之下，數位影像創作的不同途徑與相關影像工業的技術性問題。近年將過去累積的動畫敘事體，轉化為具有強烈場面調度特質的劇場性影片，並佐以黑色幽默的語詞或圖像組裝，敏銳地呈現網路化社會中的訊息、身體以及心理騷動。提名委員會指出，「其兼具議題性且視覺風格獨特的創作，結合傳統錄像技術與數位媒體，將技術革命中的理想與失落融入於冷僻知識與個人囁語之中。李亦凡多以遊戲引擎或自製的影像工具為方法，遊走在影像、鏡頭、物件、場景與裝置間；同時，他也具備物件的造型能力，透過數位影像與實體物件的併置，可望為臺灣館帶來更多層次的感動。」

3-3. 莊禾《夜遊 2023》獲得澳洲「Dome Under 電影節」影展「The Best Art Film」獎項

莊禾《夜遊》於 FUTURE VISION LAB 2021 首映，並於 2023 年配合 C-LAB 穹頂劇場的軟硬體升級，重新製作《夜遊 2023》版本，於 FUTURE VISION LAB 2023 臺灣文博會期間及正式展期播映，廣獲觀眾喜愛。

澳洲墨爾本的墨爾本天文館（Melbourne Planetarium）於 114 年 1 月 31 日至 2 月 2 日舉辦為期 3 天的「Dome Under 電影節」（DOME UNDER FILM FESTIVAL）。該電影節於 2020 年首度登場，並在疫情前後停辦，本年恢復辦理，節目內容包含天文學、藝術、紀錄片、家庭動畫及科幻作品，播映來自 15 個國家、32 部電影作品。墨爾本天文館為一直徑 16 米的穹型影廳，並搭配 5.1 環繞音響，提供舒適的影音觀賞空間。

「Dome Under 電影節」創辦人 Warik Lawrance 在藝術節手冊的歡迎詞中，特別提及臺灣當代文化實驗場（C-LAB）在穹頂影像創作人才的培育以及影片推廣上不遺餘力，更在今（2025）年度的影展中入選 5 件臺灣穹頂影像作品，分別有：莊禾《夜遊 2023》、莊禾 X 蕭禹琦《影像雜技》、吳克軍《第二自然》、玖格設計《繁》和謝文毅《暗面》，其中，莊禾《夜遊 2023》更是獲得影展「The Best Art Film」的肯定。

3-4. C-LAB「聲鬥陣」作曲家王之筠榮獲第 37 屆亞洲作曲家聯盟青年作曲獎首獎

王之筠曾參與 2023 CREATORS 聲鬥陣，創作靈感多來自對生命的體悟，並專注於探索器樂音色，構築細

膩且充滿感性的聲音世界。同年於 C-LAB 臺灣聲響實驗室立體聲場發表作品《潘洛斯的誤讀》，獲得熱烈迴響。

3-5. C-LAB「聲門陣計畫」聲音藝術家陳瑜璟，獲選進駐德國藝術與媒體中心，進行駐村與研究發表

位於德國卡爾斯魯厄市的德國藝術與媒體中心（Zentrum für Kunst und Medientechnologie，簡稱 ZKM）是一座結合當代藝術博物館、媒體博物館、媒體圖書館、視覺媒體研究機構、音樂與聲音研究機構及舊式錄影實驗室等多元領域的科技媒體藝術中心。

3-6. 聲淌實驗作曲家陳立立的作品《病²》（Illness²）與羅芳偉的《荒蕪之歌》獲選於本屆 亞洲作曲家聯盟（ACL）電聲音樂會於川崎發表演出

亞洲作曲家聯盟（ACL）是亞太地區最具影響力的當代音樂組織之一，成立於 1973 年，由來自臺灣、日本、香港和韓國的頂尖作曲家共同創建，致力於推動、保護與發展亞太地區的音樂文化，並特別著重在音樂創作領域。ACL 也透過交流與協作，為區域內的作曲家爭取更多發展機會，提升他們在國內外的能見度與專業權益。本屆 ACL 由日本主辦，於川崎舉行，競賽主題為薩克斯風四重奏編制，來自各地的年輕作曲家齊聚一堂，寫下屬於當代音樂的多種可能。

3-7. Ircam 工作坊學員劭奇獲選龐畢度國際青年工作坊「Composer 1' espace（空間的創作工作坊／Spatial Composition Workshop）」

劭奇獲選為 Ircam 內部擁有超過三百顆喇叭的特殊聲響空間 Espace de projection 創作並發表作品。113 年全球共有 169 名申請者，最終選出 6 名國際青年作曲家。

3-8. 2021 CREATORS 朱駿騰的新作入圍柏林影展新導演競賽單元

朱駿騰首部劇情長片《河鰻》，以臺北社子島為故事背景，描繪一名年輕人與土地、家族之間的情感糾葛，透過影像呈現社子島獨特的生命力。本作入圍第 75 屆柏林國際影展新導演競賽單元「觀點」

(Perspectives)，並在影展期間舉行世界首映！期待 《河鰻》 在柏林影展綻放光芒，讓世界看見這片土地的故事！朱駿騰與黃艾倫、黃詩珊的計畫「陰合幽冥」為 C-LAB 2021「CREATORS 創作／研發支持計畫」獲選團隊，「陰合幽冥」為朱駿騰 2017 年以來所發展平行敘事的實驗延續，在多頻道的影像結構之下，同步展開多條關於在地與個人間交錯呼應的故事線索，此計畫 2021 年在社子島進行在地人文與自然的搜集與田調，之後再以此為基礎繼續發展成劇情長片《河鰻》。《河鰻》粉絲專頁：

<https://www.facebook.com/share/18bwYnThEK/>

H、113 年度主辦活動及入園人數

113 年 1-12 月 C-LAB 活動場次/人次總表			
類別		活動場次	活動人次
C-LAB 主辦活動	表演	117	19,596
	展覽	100	37,591
	導覽(含主題)	71	1,901
	講談	25	790
	工作坊	33	619
	其他	1	31
	小計	347	60,528
外部單位主辦活動	講座論壇	75	2,819
	拍攝	42	958
	公眾活動(演出)	42	2,813
	排練	272	3,660
	工作坊	23	763
	展覽	126	6,418
	記者會	12	411
	其他	7	122
	小計	599	17,964
C-LAB 入園人數			577,870

I、其他專案

1. 動畫產業扶植暨支持當代藝術創新研發發展專案計畫

- 1-1. 進駐廠商：113 年 6 月完成第 3 期進駐徵選，共 15 組進駐單位。
- 1-2. 專業人才培訓：348 小時專業人才培訓課程，並舉辦 5 場(共 29 小時)工作坊、5 場講座，進行產學合作並增加動畫產業工作機會。
- 1-3. 113 年 4 月與 7 月於嘉義及花蓮舉辦《故事魔法的搖籃—動畫同樂會》，推廣活動，透過展覽、放映、講座、現場活動，並囊括多語言的呈現，邀請民眾認識臺灣當代炙手可熱的眾多動畫創作團隊，帶來精彩作品和幕後製作過程。
- 1-4. 2024 第二屆動畫新秀孵育計畫：總共收到 30 件報名提案。經過初審及複審兩個階段的審查，最終選出 8 組團隊進入第二屆動畫新秀孵育計畫，其中 2 組將進入動畫公司實習、2 組由協會與基地認養，進入協會指定公司接受輔導，其餘 4 組進駐動畫創作者基地，在孵育辦公室接受業師指導。8 組學生團隊於 113 年 12 月 13 日進行記者會暨成果發表會。
- 1-5. 臺灣動畫 IP 推動計畫（臺灣動畫 10x10）：為響應文化部推動的「動畫黑潮」政策，協會輔導第一屆 10X10 入選團隊組隊申請提案，舉辦動畫黑潮產業交流說明會，提供業界交流平台，促進動畫業者們相互聯繫，並組隊申請專案。其中 3 組公司獲「文化黑潮之臺灣動畫獨立單元劇集聯合開發及行銷徵案」補助。
- 1-6. 2024 第 13 屆 HPC 國網動畫大賽：總報名組數為 112 組，本屆在評選機制上亦有重大突破，打破以往的傳統分組限制，首度設立五大動畫專業作為獎項，分別為「最佳劇情獎」、「最佳角色設計獎」、「最佳動作設計獎」、「最佳剪輯獎」及「最佳視覺效果獎」，鼓勵多元表現價值，並廣納各式動畫製作模式。所有入圍團隊皆可獲得國家實驗研究院國家高速網路與計算中心（國研院國網中心）一年份的算圖資源，國網中心希望能鼓勵創作者運用高效能運算（High Performance Computing, HPC）科技促進數位內容創作，

讓科技與創意相得益彰。

2. 花蓮文化創意產業園區

- 2-1. 花創園區在地震影響後，以文化振興為核心精神，策辦 354 場活動與藝術策展，包括：月球渡假村、醞釀一夏音樂會、動畫同樂會、花東原創生活節、世界民族電影節、低語、鍍層與神話特展、幸福公路與客家主題巡展及毛孩銅樂會等，吸引 429,115 人次參與。113 年更邀請日、韓藝術家融入在地元素創作，促進國際文化交流。
- 2-2. 因應科技藝術與數位文化的發展，園區於 10 月與 12 月分別啟動「Dome 樂齡花創聚樂部」與「AI 流行音樂實驗基地」，共吸引超過 5,000 人次參與。此外，園區正積極籌備全臺首座繪本故事館實驗基地，期望透過文化創新提升在地影響力。
- 2-3. 為提升藝文展演環境，113 年新增五棟展演空間，已有超過 70 個團隊在此演出。園區第 24 棟「原文會美感基地」以「原民文學」、「廣電」及「藝術」為推廣主軸，吸引近 3,300 人次到訪，包含「2024 Pulima 表演新藝站」及「我的身體在尖叫」等深獲好評的演出；9 月開設的「化驗式」選物店，涵蓋 9 家在地特色店家與 26 項商品，成為原民文創商品的重要展銷窗口。同時，園區內的釀市集、樂見里咖啡館及手作體驗課程，亦是促進創意經濟的重要平台。
- 2-4. 未來，園區將持續整合跨部會與在地資源，拓展藝文與商業活動，致力成為東部地區最具影響力的文創產業基地。

3. 嘉義文化創意產業園區

- 3-1. 本會設置嘉創維運專案辦公室協助園區現場日常維運修繕、公眾服務及藝文推廣協助。期間完成 155 項大小型維運及整備工項，提供安全完善的場域空間。
- 3-2. 維運園區第一、二停車場，改善大型活動停車問題，計 113 年度汽車進出場數 49,161 台、機車進出場數

83,620 台，改善園區停車問題，提升遊客入園參觀意願。

3-3. 引入沉浸式劇場體驗，建置具規模沉浸式體驗館，園區 A 棟成品倉庫於 113 年由「神不在場公司」營運沉浸式體驗劇場《憶釀》。每場多達 16~20 位演員真實互動演出，提供玩家現場進行實境解謎遊戲，融合主題特色劇場場景，為遊客們帶來全新沉浸式體驗新選擇。113 年總計辦理 36 場，參觀人數約 5,000 人次。另，調節劇場人力 114 年初嘗試進行《憶釀 2.0》改版活動，融合科技及互動關卡，讓玩家自行透過 Line app 對話框指令與現場氛圍陳設互動完成任務。

3-4. 結合青創實戰市集並提升自辦市集品牌質量，與嘉義市政府建設處合作導入「開嘉市集」品牌，113 年度共辦理 5 場，累積參觀人數 203,073 人次。市集特色以輔導嘉義在地青年創業品牌，透過場域提供青年創業實戰基地。近幾年舉辦佳評如潮，已是高人氣的指標性文創市集品牌。除在地品牌推廣外，也特邀全臺特色精選品牌店家、攤商，相互融合交流。

同時園區自辦市集品牌「嘉+酒市集」也持續由生美基金會主辦，嘉創園區專辦執行。經過幾年經營與推廣已成為嘉義地區特色文創市集品牌，招募以「文創手作」、「好食好飲」、「質感選物」、「毛孩良品」、「小農嚴選」等，深獲文創攤友及遊客青睞與好評。每場甄選優質攤位規模數約 85~90 攤。

3-5. 持續協助營運管理園區進駐廠商

統計至 113 年 12 月底止進駐廠商家數為 43 家（47 個空間），113 年 4 月持續與嘉義市政府文化局合作，導入「文創+1 製造所」，文創產業進駐計畫由台經院執行，提供園區進駐廠商及外部新創業者專家諮詢診斷、產業輔導、培訓課程等多元協助。進駐廠商維運及管理統一由園區專辦執行，持續與進駐廠商維持緊密互動與溝通。

3-6. 整合在地藝文資源，提供匯集資源與網絡的在地藝文平台匯集產、官、學界及藝文團體支持，113 年度外借單位借用場地辦理活動場次計 60 場，活動參與人數達 350,484 人次。年度入園人次為 859,517 人次。

(二) 是否符合原捐助章程及設立目的：是

(三) 原捐助目的是否已透過年度目標之達成而實現：是

(四) 財務收支情形（如有財務短絀情形應說明原因，並應於「伍、策進作為」，填列策進作為）：

本年度收入總額 210,970,106 元，支出總額 210,862,008 元，收支相抵計賸餘 108,098 元。

四、財團法人績效評估：

項次	年度工作項目	112 年目標值 (衡量指標)	112 年達成值 (衡量指標)	113 年目標值 (衡量指標)	113 年達成值 (衡量指標)	113 年 達成率	114 年目標值 (衡量指標)	辦理(執行)情形
1	年度大展 113 年年度大 展-奇異點	國內外藝術家 12 位 ／組	12 組藝術家 (30 件作品)	國內外藝術家 12-18 位／組	國內外藝術家 23 位／組	127%	國內外藝術家 12-18 位／組	113 年年度大展-奇異點 1. 來自國內及韓國、印尼、日本、加拿大、德國、中國、義大利、烏克蘭等 23 位(組)國外藝術家。 2. 加入 Kiss Science—科學開門 青春不悶「2024 Kiss Science」場域開放行列，透過 2024 Kiss Science 平台露出，相較往年本次成功拓展國、高中族群觀眾前來參觀展覽。 3. 展覽專輯 114 年 3 月出版。
		專家講座、座談會、 工作坊、論壇及專家 導覽 10 場	專家講座、座談會、 工作坊、論壇及專家 導覽 16 場	專家講座、座談會、 工作坊、論壇及專家 導覽 10 場	專家講座、座談會、 工作坊、論壇及專家 導覽 19 場	190%	專家講座、座談會、工 作坊、論壇及專家導覽 10 場	
		觀展人次 (未列)	觀展人次 24,676 人	觀展人次 20,000 人	觀展人次 33,662 人	168%	觀展人次 20,000 人	
2	玩聚場藝術節	國內外藝術家 5-8 組	花創：9 組團隊 C-LAB：16 組團隊	國內外藝術 3-5 組	國內藝術家 14 組團隊	280%	國內外藝術 3-5 組	113 年玩聚場藝術節-挑戰極限 1. 本年度為第七屆，主題設定為「挑戰極限」，於 C-LAB 辦理。 2. 為延續玩聚場藝術節的效能，針對「藝術節慶與社群：公共參與及社區藝術行動策展」及「中小規模節慶型式（玩聚場）策劃方向與參與協力」二個主題辦理「玩聚場 Plus-玩聚總動員」工作坊 2 場，搜集各方的想法及需求。
		工作坊/論壇講座 2-3 場	花創：無 C-LAB：無	工作坊/論壇講座 2-3 場	工作坊 4 場	133%	工作坊/講座 1-2 場	
		展演活動/創意市集/ 周邊活動/線上活動 6-8 場	花創：22 場次 C-LAB：42 場	展演活動/創意市集/ 周邊活動/線上活動 6-8 場	演出 14 檔 展覽 1 檔	187%	展演活動/創意市集/周 邊活動/線上活動 6-8 場	
		實際/線上觀眾 8,000-10,000 人次	花創：3,534 人次 C-LAB：6,357 人次	實際/線上觀眾 5,000-7,000 人次	8,952 人次	128%	實際/線上觀眾 5,000-7,000 人次	
3	場域合作	參與法國 IRCAM 工作 坊成果發表會 2 場， 其他論壇/講座/展演 至少 5 場	藝文團隊藝文機構合 作計 12 案	合作至少 2 案 公眾活動 2-4 場	藝文團隊及機構合作 計 16 案	266%	1. 與外部單位合作進行 共製/共創、協辦或其 他形式合作專案至少 5 項 2. 跨機構合作案延伸公 眾活動 4-6 場	共計辦理 16 案 1. 當藝平台 8 案 1-1 第七屆銅鐘藝術賞—鬼魂與深藍海：致穎個展 1-2 把門打開：當代生活實驗場—林口世大運選手村社會住宅公共藝術計畫巡迴展 1-3 《浪濤之下，亦有皇都》現場演出 1-4 匯流、共感與連結—李奧森、張碩尹、許家維的跨國共製經驗分享」座談活動 1-5 2024 臺灣國際紀錄片影展：C-LAB 系列活動《檔案影像創作計畫：再編碼》 1-6 臺北數位藝術節「鎧美拉之島」 1-7 白晝之夜(響應串聯) 1-8 「臺灣獨立藝術空間檔案計畫」公共

項次	年度工作項目	112 年目標值 (衡量指標)	112 年達成值 (衡量指標)	113 年目標值 (衡量指標)	113 年達成值 (衡量指標)	113 年 達成率	114 年目標值 (衡量指標)	辦理(執行)情形
								活動舉辦 3 場共學講座及 1 場檔案文獻工作坊 2. 科媒-臺灣聲響實驗室 4 案 2-1 韓國當代電腦音樂會 2-2 LSF x TSL 法國音像藝術演出、講座及工作 2-3 《ACID LIVE 電聲現場》 2-4 LSF #132 -失聲祭編號第 132》 3. 科媒—未來視覺實驗室 4 案 3-1 移動故事屋—「月球度假村」沉浸作品台語版 3-2 眾聲道有限公司 (Volume Dao)「dialog() -亞洲生成藝術展 2024 臺北站」 3-3 AlgoHigh 演算潮 - LSF#129 x dialog() 2024 臺北開幕演出@DOME 3-4 FUTURE VISION LAB @花蓮文化創意產業園區— 移動故事屋「月球度假村」
4	臺灣聲響實驗室科技媒體實驗平台規劃案	舉行法國 IRCAM 工作坊成果發表會 2 場 其他論壇/講座/工作坊示範展演 5 場	舉行法國 IRCAM 工作坊成果發表會 2 場 其他論壇/講座/工作坊示範展演 14 場	舉辦法國 IRCAM 工作坊成果發表會 2 場， 其他論壇/講座/展演至少 5 場	舉辦法國 IRCAM 工作坊、成果發表/分享會 10 組作品 2 場 業界合作專業空間聲訊收費工作坊共 5 場 參與國際論壇/講座 2 場/赴法國執行專業展演執行 10 組節目 2 場演出	100%	1. 舉辦參與法國 IRCAM 系列工作坊、論壇講座及 GRM 聲響系統論壇工作坊至少 6 場 2. 全年共計 8 檔以上之展演發表活動等	1. 參與 IRCAM 年度盛事 ManiFeste 藝術節及週邊活動 2. 2024 IRCAM 聲門陣：創作新秀進駐計畫 成果發表會 1 場 3. 赴法國執行 2024 IRCAM Cursus Concerts 國際青年當代音樂徵選成果發表音樂會參與現場執行 4. 共約 1,158 人次
		聲響展演活動 12 檔	2023 聲響藝術節 50 檔，112 場 觀眾總人次 20,134	展演活動 5 檔以上	2024 聲徇音樂節 演出 25 場 展覽 2 檔 觀眾：3,460 人次 2024 聲徇實驗 演出 2 場 觀眾：126 人次	580%	2025 聲響藝術節 1. 國際元展品呈現聲響創作之多樣性 2. 引進最新聲響創作技術運用觀念以策劃辦理工作坊、推廣交流技術講座培育創作者們新觀念，活動約 6 場 3. 參與人次至少	2024 聲徇音樂節： 1. 來自臺灣、自義大利、法國、德國、英國、印尼、日本、香港等地計 90 位當代科技影音及多媒體創作者。 2. 共 14 組節目 3. 校際合作演出 1 場 4. 聲徇實驗：邀請兩位成熟作曲家運用新科技工具創作及發表。

項次	年度工作項目	112 年目標值 (衡量指標)	112 年達成值 (衡量指標)	113 年目標值 (衡量指標)	113 年達成值 (衡量指標)	113 年 達成率	114 年目標值 (衡量指標)	辦理(執行)情形
							20,000 人次	
		媒合跨校合作 2 場次 工作營	共 5 所學校 5 場展演	媒合跨校合作 2 場次 工作營	跨校合作演出 1 場 實作實習 2 校	100%	媒合跨校合作，辦理 2 場次工作營推動建教 合作的實務操作	1. 與國立臺灣師範大學、國立臺北藝術大學、國立清華大學、國立台南藝術大學與國立陽明交通大學及臺北市立大學等 6 所學校簽訂合作備忘錄。 2. 聲徇音樂節跟臺北藝術大學與臺北市立大學音樂系進行合作，徵選出 3 位學生參與節目執行和行政作業處理。 3. 2024 聲徇音樂節校際單元演出，師範大學音樂系演奏組與實驗室當代音樂作曲組進行節目交流合作。
		完成臺灣聲響實驗室 年度規劃報告一式	完成臺灣聲響實驗室 年度規劃報告一式	完成臺灣聲響實驗室 年度規劃報告一式	完成臺灣聲響實驗室 年度規劃報告一式	100%	完成臺灣聲響實驗室年 度規劃報告一式	
		媒合臺法團隊合作進 行交流創作，進行前 期創作研究規劃一式	完成第二件共製作品 「R」前期規劃及正 式發表呈現	媒合臺法團隊合作進 行交流創作，進行前 期創作研究規劃一式	商議 114 年共製節目 《影子》，由法方及 本會共同執行台灣場 的演出	100%	媒合臺法團隊合作進行 交流創作，進行前期創 作研究規劃一式	邀請作曲家伊迪絲·卡納·德·希齊 (Edith Canat de Chizy) 編曲，並與 由 IRCAM 合作聲音技術，本會則與法國 製作團隊共同協作音樂創作及執行臺灣 展演部分。預計 114 年 5 月派 2 兩名工 程師將赴法執行音樂聲響製作。
5	科技媒體展演 製作-臺灣聲 響室	首列	共計完成 13 案製作		4 案製作		對外公開展演之共研、 共製或共同新製作品至 少 2 件	共製／聲場技術共製 4 案 1. 壓力測試》(名稱暫定) 2. 《真實的韻律》(名稱暫定) 3. 《演算法和諧/ Algorithmic Harmony》德國演出 4. 《之間 II》徐瑞憲臺北市立美術館個 展(技術協力)
6	未來視覺實驗 室 FVL DOME FUTURE VISION LAB 計 畫	持續優化新型態圓頂 移動劇場 1 式	完成持續優化新型態 圓頂移動劇場 1 式	持續優化新型態圓頂移 動劇場 1 式	完成持續優化新型態圓 頂移動劇場 1 式	100%	完成「建構雙層式 DOME 主體」、「高畫質穹形投 影系統」及「多聲道環 繞音場系統」等維護保 養整備工作，並進行空 間多功能性維運。	以「播映裝置」及「球型建築結構」等二 項新型專利完成註冊。
		對外公開徵件與委託 製作作品 15 組	對外公開徵件與委託 製作作品 26 組 校際作品 21 件	對外公開徵件與委託製 作作品 15 組	對外公開徵件與委託製 作作品 15 組 校際作品 25 件	100%	1. 對外公開國際徵件 4 件 2. 對外公開展演之新製 作品 2 件	作品來自德國、波士尼亞與赫塞哥維納、 澳洲、日本、韓國、中國及臺灣等，共 15 組作品。

項次	年度工作項目	112 年目標值 (衡量指標)	112 年達成值 (衡量指標)	113 年目標值 (衡量指標)	113 年達成值 (衡量指標)	113 年 達成率	114 年目標值 (衡量指標)	辦理(執行)情形
		公開展演 20 場 工作坊、講座及導覽 4-6 場	1. 文博會期間 10 天全 天開放自由進出 2. 公開放映 67 場 現場展演 14 場 工作坊講座 5 場 導覽場 16 場	公開展演 20 場 工作坊、講座及導覽 4-6 場	公開播映 33 場 live 演出及播映 15 場 講座 2 場 工作坊 1 場 導覽專場 17 場	260%	公開展演 40 場 工作坊、講座及導覽 20 場	因康芮颱風影響，活動順延開幕，連續 7 個週末，展映 53 場次。
		觀眾人次 (未列)	2023 臺灣文博會期間 10,931 人次 「FUTURE VISION LAB 2023 」3,332 人次	3,332 人次 (依 112 年達成值為基準)	參觀 3,847 人次	115%	參觀 3,500 人次	1. DOME 1.0@花蓮辦理 2 場活動，人次 1,016 人次。 2. DOME 1.0@花蓮，配合文化部樂齡計 畫交由進駐隊佢鷗經營，本會提供技 術技援。
7	CREATORS 計畫	公開徵選並育成 6-7 組	創研進駐 7 組 (計 16 人)	公開徵選並育成 至多 6-7 組	8 組	114%	公開徵選並育成 至多 6-7 組	自本年度起受理創研計畫，計收 74 件， 總補助經費 360 萬。 註： (1)112 年度期共收 81 件申請案，經審查 補助 7 件，總補助經費 397 萬元。 (2)111 年度共收 119 件申請案，經審查 補助 8 件，總補助經費 400 萬元。 (3)110 年度共收 85 件申請案，經審查共 補助 6 件(計 15 人)，總補助金額 400 萬元;陪伴觀察員 6 名及年度觀察員 3 名，共計辦理 37 場成果展演。 (4)109 年度共計補助 15 案，總補助金額 910 萬元。
		以上具跨領域及創新 實驗小型展演/論壇/ 座談/工作坊 12 場	以上具跨領域及創新 實驗小型展演/論壇/ 座談/工作坊共 34 場	以上具跨領域及創新 實驗小型展演/論壇/ 座談/工作坊 12 場	公眾活動 29 場	241%	以上具跨領域及創新實 驗小型展演/論壇/座談 /工作坊 12 場	
		辦理期中開放工作 室、策劃五週年系列 活動	配合台灣文博會辦理 催落！CREATORS 開 放工作室活動 計 22 場	辦理期中開放工作室	辦理期中開放工作室 2 場	100%	辦理期中開放工作室	
		觀察員記錄 6-7 篇專文	年度觀察員訪談及專 文 14 篇，開放工作 室側記短文 7 篇	觀察員記錄 6-7 篇專文	觀察員記錄 8 篇專文	114%	觀察員記錄 6-8 篇專文	
8	CREATORS 國際 交流計畫	對外公開徵選並推動 至多 3 組/團 參與交流或媒合藝術 家來台交流	法國 IRCAM 對外徵選 3 名	對外公開徵選 至多 3 組/團	對外公開徵選 至多 3 組	100%	對外公開徵選 至多 3 組	
9	臺灣聲響實驗 室-聲門陣	徵選 2 名駐村計畫	徵選 2 名駐村計畫	徵選 至多 2 名駐村計畫	徵選 1 名	100%	徵選至多 2 名駐村計畫	考量年度經費及人力支援，故徵選一 名。

項次	年度工作項目	112 年目標值 (衡量指標)	112 年達成值 (衡量指標)	113 年目標值 (衡量指標)	113 年達成值 (衡量指標)	113 年 達成率	114 年目標值 (衡量指標)	辦理(執行)情形
10	國際網絡連結 與推廣	座談會 1 場 邀請 5 位國內外代表	拜會國外藝文機構 4 所 交流講座 2 場 邀請國內外代表 5 位	拜會國外藝文機構 2-4 所 座談會 1 場 邀請國內外代表	出國參訪藝文機構或 藝術節 9 案 國內座談分享會 7 案 線上參與 1 案	100%	1. 預計交流海外相關藝 文機構 3-4 所或合作 4-6 案 2. 加強 C-LAB 之海外 連結與知名度，持續帶 領臺灣文化科技創作者 拓展國際合作版圖。	出國交流 9 案 1. 加拿大 The Society for Arts and Technology (SAT) 交流 2. 加拿大 Elektra 數位藝術節參訪 3. 韓國 2024 光州雙年展美國館論壇及南 韓首爾參訪交流 4. 2024 六本木藝術之夜－焦點臺灣 RAN Focus〔Taiwan〕 5. 香港現在音樂(CMHK)合作交流於 「Sound Forms 2024」藝術節演出 「聲命的起點 Sonoexistence」 6. 「漂浮小鎮嘉德阿威亞」影像音樂版 韓國演出 7. IRCAM 於韓國首爾大學舉行之論壇工 作坊「IRCAM Forum Workshop Hors- les-Murs 8. 瑞士科技數位藝術節 Mesh 及奧地利林 茲電子藝術中心交流 9. 韓國光州國立亞洲文化殿堂 ACC 簽署 MOU & 首爾 MMCA 交流 國內交流 7 案 1. Open Frameworks 共同創辦人 Zach Lieberman 訪臺之藝術家交流 2. 本會與日本國立藝術研究中心 NCAR 簽 訂 MOU 3. 日本國立藝術研究中心率日本策展人 來台來訪及交流 4. 澳洲關鍵路徑「2022-2024 臺澳舞蹈 創作交流計畫」 5. 加拿大 SAT 科技藝術中心藝術家發展 負責人 Mourad Bennacer 來台與穹頂 影像創作者交流分享 6. 韓國音響藝術家 Kohui 來台藝術創作 分享交流會 7. Touch DesignerTW 年度小聚 線上 1 案 受邀線上參加「International Planetarium Society Conference 2024 － IMERSA DAY」

項次	年度工作項目	112 年目標值 (衡量指標)	112 年達成值 (衡量指標)	113 年目標值 (衡量指標)	113 年達成值 (衡量指標)	113 年 達成率	114 年目標值 (衡量指標)	辦理(執行)情形
		國內外平面與網路報導 150 則	國內外平面與網路報導 471 則	國內外平面與網路報導 200 則	國內外平面與網路報導 392 則	197%	國內外平面與網路報導預計 150 則，並拓展藝文類別以外的媒體露出，積累 C-LAB 品牌認知與活動議題熱度。	C-LAB 本年度在第二屆未來媒體藝術節、玩聚場藝術節、聲尙音樂節、FUTURE VISION LAB 2024 等主辦活動媒體報導成效佳以外，與國際交流的活動包括與國外單位簽訂 MOU、參展國際活動也受到媒體青睞，更與臺北大型活動數位藝術節及白晝之夜串聯合作，在媒體露出上增加許多曝光與流量，總媒體露出則數為 392 則。
11	行銷推廣	臉書按讚人數成長 5,000 Instagram 每月平均觸及達到追蹤人數的 30%	臉書按讚人數成長 3,608，追蹤數成長 5,106 人次、 2023 年觸及人數為 127,922 人，每月平均觸及人數達 10,660 人，達到追蹤人數 18,870 的 56.5%。	臉書追蹤人數成長 3,000 Instagram 每月平均觸及達到追蹤人數的 30%	臉書追蹤數成長 4,081 人次、 Instagram 的觸及人數達 179,237，每月平均觸及人數為 14936.41， 總追蹤人數為 29,916 人，每月平均觸及達到追蹤人數的 50%	100%	FB 和 IG 目前都整合在 Meta 平台，且 FB 使用者逐漸飽和，IG 則仍在上升期，使用者持續增加，故預期成果上也將採雙平台數據的綜合成果，將 FB 和 IG 的數據綜合統計，以年度觸及人數達到追蹤人數的 4 倍為預期成果。	C-LAB FB 總貼文觸及次數達到 130 萬次，追蹤人數達 72,879 較去年增加 4,081 人，超越臉書追蹤人數成長 3,000 的目標。因應 IG 成長，FB 使用者逐漸往 IG 移動，C-LAB 更有策略地經營 IG，觸及數達 179,237、追蹤數為 29,916 人，每月平均觸及數達到追蹤人數的 50%，高於目標值的 30%，達成 113 年度目標。
		創作工坊、園區導覽等活動 10 場	創作工坊、園區導覽等活動 25 場	創作工坊、園區導覽等活動 10 場	創作工坊、園區導覽等活動 25 場	250%	創作工坊、園區導覽等活動 10 場	本年度工作坊類活動共 7 場 園區導覽 17 場、音樂綠洲 1 場，共 25 場。
		線上專文 20 篇 年報乙份 園區資訊與推廣文宣品款數 3,000 本	線上專文 50 篇 年報乙份 園區資訊與推廣文宣品款數 4,000 本	線上專文 20 篇 年報乙份	線上專文 30 篇 年報乙份	150% 100%	線上專文 20 篇 年報乙份	本年度出版線上專文共有 30 篇、年報乙份。響應環保減紙，減少紙本推廣文宣印製，增加線上出版比例。
		國內外貴賓參訪 (未列)	國內外貴賓參訪 61 場	國內外貴賓參訪 61 場 (依 112 年達成值為基準)	國內外貴賓參訪 62 場	101%	國內外貴賓參訪 62 場	貴賓共接待 584 人，其中國際交流部分為 47 場 (268 人)；國內交流 15 場 (316 人)。 國際交流共計與來自 14 個不同國家的專家、藝術家進行交流，另有 9 場次為跨國籍的綜合參訪團。
12	C-LAB 入圍人次	入圍人次 (未列)	431,932 人次	431,932 人次 (依 112 年達成值為基準)	577,870 人次	129%	550,000 人次	112 年度入圍人次 431,932 111 年度入圍人次 423,326 110 年度入圍人次 194,169 109 年度入圍人次 241,173

項次	年度工作項目	112 年目標值 (衡量指標)	112 年達成值 (衡量指標)	113 年目標值 (衡量指標)	113 年達成值 (衡量指標)	113 年 達成率	114 年目標值 (衡量指標)	辦理(執行)情形
12-1	C-LAB 主合辦 場次	(未列)	418 場	418 場 (依 112 年達成值為基準)	347 場	83%	350 場	113 年度未辦理大型活動，故主合辦活動場次減少，但外租場次增加。 112 年度 418 場、111 年度 630 場、110 年度 469 場、109 年度 424 場
12-2	C-LAB 外租申 請單位數	數(未列)	191 場(77 案)	191 場 (依 112 年達成值為基準)	599 場(120 案)	313%	600 場	113 年隨著疫情結束，場地使用需求回升，且本會未辦理大型活動，釋出場地，促使外租申請使用率增加。
12-3	C-LAB 首次申 請單位數	數(未列)	83 場(40 案)	83 場 (依 112 年達成值為基準)	433 場(90 案)	521%	440 場	112 年下半年舉辦文博會及其他活動，促使本會與更多的藝術團體、機構或國際合作夥伴建立合作關係後，進一步提高了使用率。
12-4	C-LAB 外租滿 滿意度	(未列)	非常滿意 74% 滿意 25% 尚可 1% 不滿意及非常不滿意 0%	非常滿意 74% 滿意 25% (依 112 年達成值為基準)	非常滿意 65% 滿意 35% 尚可、不滿意及非常 不滿意 0%	100%	滿意度 90%以上	針對外租單位進行問卷調查
13-1	動畫創作者基 地進駐單位數	(未列)	16 家		15 家	100%	15 家	本會經空間盤整後，確認提供 15 間供進駐。
13-2	動畫創作者基 地—專業課程 及工作坊時數	(未列)	專業課程 556.5 小時 工作坊 63 場次及沙 龍講座 13 場次		專業課程 348 小時 工作坊 5 場次 沙龍講座 5 場次		1. 專業課程：63 小時 2. 沙龍講座：3 場 3. 動畫與視覺特效從業 專業獎項規劃與執行	基地成立初期，辦理專業課程及工作坊輔助動畫業者。自 113 年開始起，為符合動畫業者需求，增加新秀孵育及 IP 推動計畫，故專業課程時效減少。 1. 2024 第二屆動畫新秀孵育計畫選出 8 組學生團隊，分別進入本基地、動畫公司進行培訓，並於年終辦理成果發表會。 2. 臺灣動畫 IP 推動計畫（臺灣動畫 10x10）其 3 組成員獲「文化黑潮之臺灣動畫獨立單元劇集聯合開發及行銷徵案」補助
13-3	動畫創作者基 地—政策孵育 及潛力 IP						(首列) 15 個 IP	為符合動畫創作者基地業者之需求，自 113 年起開始執行新秀孵育計畫及臺灣動畫 IP 推動計畫，自 114 年起首列政策孵育及潛力 IP 計 15 個。
14	大型專案活動	(未列)	1 案					111 年度大型公眾活動 精神跑道-空總夏藝站 為期：111/7/2-8/21

項次	年度工作項目	112 年目標值 (衡量指標)	112 年達成值 (衡量指標)	113 年目標值 (衡量指標)	113 年達成值 (衡量指標)	113 年 達成率	114 年目標值 (衡量指標)	辦理(執行)情形
								活動包括：戶外公共藝術、馬戲創新演出、親子友善表演、主題市集、古蹟導覽等，共 93,343 人次 112 年度大型公眾活動 2023 臺灣文化創意博覽會 為期：112/9/22-10/1 活動包括：大型戶外公共藝術創作展演、小型公共藝術創作、展覽、工作坊、市集等，共 70,144 人次
15-1	花創園區入園人次	(未列)	494,515 人次	494,515 人次 (依 112 年達成值為基準)	429,115 人次	86.8%	450,000	受 113 年花蓮 0403 地震影響，人數減少。
15-2	花創園區外租(借)場次	首列	634 場		292 場		300 場	1. 外租(借)場次原按「天」計算，經調整以「辦理內容」計之，影響累計場次。 2. 受 113 年花蓮 0403 地震極多次風災影響，影響場地租借意願，故外租場次減少。
15-3	花創園區主辦場次	首列	268 場		62 場		350 場	1. 園區主辦場次原按「天」計算，經調整以「辦理內容」計之，影響辦理場次。 2. 受 113 年花蓮 0403 地震極多次風災影響，原預定辦理活動或取消或延期，場次減少。
15-4	花創園區 1. 跨單位合作 2. 與園區進駐單位大型異業單位						2 場(首列) 2 場(首列)	1. 透過文化部媒合所屬單位，以跨單位合作方式舉辦年度重要活動，至少辦理 2 場次演出活動。 2. 鑑於科技創新能為藝文產業振興提供了新的可能性，將與園區進駐團隊進行至少 2 場次大型異業合作活動，為未來的混合型運營模式打下基礎。
15-5	花創園區行銷宣傳						(首列) 臉書粉絲專頁平台追蹤人數成長 5% 擴張每年粉絲觸及率達整體粉絲追蹤人數的 30 倍，目標觸及為 76 萬人次/年	114 年臉書粉絲專頁平台追蹤人數成長 5% 擴張每年粉絲觸及率達整體粉絲追蹤人數的 30 倍，目標觸及為 76 萬人次/年

項次	年度工作項目	112 年目標值 (衡量指標)	112 年達成值 (衡量指標)	113 年目標值 (衡量指標)	113 年達成值 (衡量指標)	113 年 達成率	114 年目標值 (衡量指標)	辦理(執行)情形
16-1	嘉創園區入園 人次	(首列)	551,994 人次	551,994 人次 (依 112 年達成值為基準)	859,567 人次	155%	550,000 人次	嘉義文創園區 113 年底統計進駐廠商計 44 家，進駐空間於週間、假日辦理各式活動及體驗課程，吸引遊客及學員入園參與。另 113 年透過自辦、合辦、協辦及外部場租活動共同引入人潮入園參觀，同時透過環境整備及第二停車場建置，提高遊客入園參觀意願，大幅提高入園參觀人次。
16-2	嘉創園區外租 場次	(首列)	85 場		60 場		65 場	園區持續透過徵件、徵選方式引入新進廠商進駐及年度自辦、合活動使用多數場地與活動檔期撞期等因素，可對外釋出場租空間相對減少。 另園區現有場租空間型態較侷限（如缺少小型劇場展演空間、展覽室空間立柱較多，不易策展單位佈展、會議室空間較小）及場租單位成本考量等綜合因素，均影響場租數。
16-3	嘉創園區 跨域展演活動						15 場 (首列)	114 年透過公開徵選或合作機制，提供在地文化創意、表演團隊長期進駐園區或多元文化特色展演、互動之公眾體驗場域，健全在地藝文創作生態系，預計導入 15 場次跨域展演或活動。
16-4	嘉創園區 主題市集/創 意工坊/多元 文化體驗活動 /導覽解說						1. 主題市集/創意工坊 /多元文化體驗活動 20 場(首列) 2. 導覽解說 10-15 場 (首列)	114 年辦理各類主題市集、創意工作坊以及多元文化體驗活動，預計約 20 場次以上；導覽解說約 10-15 場。
16-5	嘉創園區 行銷宣傳						(首列) 臉書粉絲專頁平台追蹤 人數成長 1,200 人、 Instagram 平台追蹤人 數成長 800 人，FB 的 年度粉絲觸及人數達到 整體追蹤人數的 4 倍。 IG 的年度粉絲觸及人 數達到整體追蹤人數的 3 倍。	114 年嘉創園區臉書粉絲專頁平台追蹤人數成長 1,200 人、Instagram 平台追蹤人數成長 800 人，FB 的年度粉絲觸及人數達到整體追蹤人數的 4 倍。IG 的年度粉絲觸及人數達到整體追蹤人數的 3 倍。

項次	年度工作項目	112 年目標值 (衡量指標)	112 年達成值 (衡量指標)	113 年目標值 (衡量指標)	113 年達成值 (衡量指標)	113 年 達成率	114 年目標值 (衡量指標)	辦理(執行)情形
17	委辦及補助案 執行	12 案	15 案	15 案 (依 112 年達成值為基準)	12 案	80%	12 案	本案年度補助案執行為 5 案，但配合文 化部交派任務而增加，同時因應合作單 位的需求，以補助或委辦方式進行。
18-1	預算執行率	預算支出： 131, 213, 000	決算支出 258, 020, 827	預算支出： 131, 213, 000	決算支出： 210, 862, 008	160%	預算支出 163, 784, 000	1. 依 113 年度決算書填具。 2. 本年度委辦案收入提高，故支出成本 相對增加之故。
18-2	自籌款比率	預算自籌款比率： 1. 97%	預算自籌款比率： 5. 87%	預算自籌款比率： 8. 48%	決算自籌款比率 9. 86%	116%	預算自籌款比率： 9. 61%	自籌款包括：利息、委辦收入、銷貨收 入。

註 1：年度目標達成度：計算公式為實際值／目標值，最高以 100%計；可視實際執行情形，適度修正本表。

五、策進作為（針對年度目標達成度未達 80%及財務短絀者，應臚列待改進項目及策進作為）：無

業務督導單位綜合評估：

- 一、年度工作項目或目標達成情形、重要成果及策進作為之綜合評估說明：生美基金會自 107 年度起配合本部推動國家層級文化公共政策「空總臺灣當代文化實驗場」，打造面向國際的亞洲藝術文化新基地，111 年及 112 年起並受本部委託新增辦理花蓮及嘉義文創園區營運工作，對於協助政府生活美學及文化創意產業之推展政策具有助益。
- 二、評估結果：113 年度各項指標皆已達標，生美基金會 113 年度積極擴大各種活動辦理規模，使各園區整體入園人數持續成長，並協助推展藝術創作，成果尚可並符合章程宗旨。
- 三、其他建議：建議生美基金會賡續有效運用預算，積極結合各界資源以增加收入來源，尋求與各單位合作串聯以持續精簡開支、有效推動基金會業務，持續辦理開源節流措施，以達到永續長遠發展。