

## 也談策展

演講者 馬幼娟  
撰者 寧曉雨

本次跨界演講邀請的是IMA文創辦公室執行長馬幼娟女士，曾擔任朱銘美術館執行長多年，但是她的職場生涯卻先是開始於廣告界。最初的這段職業經歷，讓她掌握了紮實的營銷管理經驗，對後來做出震撼業界的博物館營銷奠定了基礎。而後又成為文創人。這壹系列的跨界跨領域的案例使她擁有了豐富的整合經驗。她致力推廣兒童美學教育，此次演講的內容正是與兒童藝術教育相關的為藝術家徐冰的木林森計劃所做的策展。

# 馬幼娟



### 現職

IMA 文創辦公室 執行長

### 個人經歷

曾任朱銘美術館執行長  
華山1914創意文化園區—副總經理  
花蓮創意文化園區—副總經理  
行政院勞動部文化部等中央、  
地方政府機構擔任審查輔導委員

## 用行銷思維來營運一座美術館

在演講開始，馬老師先和大家講了關於策展的幾項內容。為什麼涉獵到策展人？策展與策展人的定義以及策展內容。使同學對策展了解的更加清晰。然後用有趣的方式講解了行銷，即找準自己的定位，確定對方的需求，如何滿足對方的需求，最後讓她愛上妳，這便是行銷思維。

## “木林森” 策展

之後開始講述了她為徐冰先生辦策展的故事，她談到曾與徐冰先生在星巴克對話，木林森計劃對她有很深的觸動，徐冰通過教授少年兒童繪畫樹木的方法，即讓孩子自己動手，並應用今天世界經濟的運轉方式，使紙上的樹成為真的樹生長在地球上，以最低的成本實現孩子們在紙上畫的樹，變為真的樹的理想。

於是開始尋找與計劃相符合的地域，最終選定在莫拉克風災受災區三地門鄉。當地擁有深厚豐富的排灣族原住民傳統文化，延續了結合藝術、教育和環境護育三位一體的中心理念。然後開始拜訪鄉長，組織小朋友。

徐冰先生分兩階段帶領臺灣學童進行創作，首先徐冰先生為當地孩童親自授課，並帶領當地孩童進行創作以及培訓本計劃的種子教師，徐冰先生強調小朋友在有限的條件下，更能發揮創意，因為條件有限制了之後，他才能突破所謂條件的限制，找到更多元的解決辦法。給孩子最大的壹個啟發便是創造力的形成和解決問題的能力。



## 藝術教育

第二階段通過網絡以及種子老師，面向全臺灣的學童提供授課邀請。將繪畫作品以各種形式於國立歷史博物館展出，並期待透過網絡的認購通道，貼近普羅大眾，讓大人們也學習理解小朋友的畫，讓小朋友了解創作背後的痕跡。再將募集的資源再回饋到臺灣，實現讓畫在紙上的樹，變成真正的樹的計劃。



# 統計學工作坊

演講者 林碧芳

撰者 宋英桃 / 張詠欣 / 蔡佩樺 / 林育如

研究生最重要的工具之一就是統計軟體，就從SPSS、EXCEL介紹與資料庫建立開始進入量化研究與統計分析，課程當中有許多學生練習操作的時間，幫助研究生熟悉使用。

# 林碧芳

Balla Lin



個人經歷

國立師範大學進修推廣學院

## 基礎課程內容

當我們了解問卷資料的基本性質特性分為文字性、量化性、開放性、封閉性等等，就可以將原始資料進入電腦進行編碼。完整資料庫呈現過程中，是經由問卷施測後問卷處理、資料輸入(編碼)、資料查核(正確性、完整性、堪用程度)、資料轉換(計算功能、重新編碼)才能獲得我們所需的資料。

描述統計的定義是一套用以整理、描述、解釋資料的系統方法與統計技術。以下大略介紹：集中量數用來描述一組數據或一個分配集中點的統計量數，常用的集中量數有平均數、中位數及眾數；變異量數或離散量數用來描述數據離散與變動情形的統計量，常用的變異量數包括全距、四分差、變異數及標準差……

SPSS操作有次數分配、描述性統計量、觀察值摘要、預檢資料功能。標準分數則是相對量數、百分等級與百分位數、標準分數(T、Z)、常態分配等等。

2019 Design Seminar

Statistics is a branch of mathematics dealing with data collection, organization, analysis, interpretation and presentation. In applying statistics to, for example, a scientific, industrial, or social problem, it is conventional to begin with a statistical population or a statistical model process to be studied. Populations can be diverse topics such as "all people living in a country" or "every atom composing a crystal". Statistics deals with all aspects of data, including the planning of data collection in terms of the design of surveys and experiments. See glossary of probability and statistics.

When census data cannot be collected, statisticians collect data by developing specific experiment designs and survey samples. Representative sampling assures that inferences and conclusions can reasonably extend from the sample to the population as a whole. An experimental study involves taking measurements of the system under study, manipulating the system, and then taking additional measurements using the same procedure to determine if the manipulation has modified the values of the measurements. In contrast, an observational study does not involve experimental manipulation.

Two main statistical methods are used in data analysis: descriptive statistics, which summarize data from a population or random variation (e.g., standard deviation, mean, and standard error); and inferential statistics, which are most often concerned with drawing conclusions from data that are subject to random variation (e.g., central or typical values, and the probability that one value is greater than another). Inferential statistics includes estimation of the probability theory, which is used to make inferences about a population from a sample.

A standard statistical model is an idealized model. A hypothesis is proposed for the relationship between two data sets, and this is compared against the data using statistical tests. A hypothesis of no relationship between two data sets is done using statistical tests. A hypothesis can be proven false, given the data that are available. If a hypothesis is falsely rejected, forms of error are recognized. A hypothesis is falsely rejected, giving a "false positive" result. A hypothesis is falsely rejected, giving a "false negative" result. Multiple problems have come up in the past, ranging from obtaining a sufficient sample size to the problem of multiple hypothesis testing.

Measurement processes involving variables are subject to error. Many of these errors are classified as random (bias), but other types of errors (e.g., blunder or systematic errors) can also be important. The presence of errors in data can result in biased estimates of these problems.

Statistics can be said to have a long history, going back at least to the 5th century BC, but it has become a more formal discipline in the past years statistics has heavily from calculation and probability theory. In the past years statistics has relied more on statistical software to produce tests such as descriptive analysis.

**STATISTICS**  
Workshop

**統計學工作坊**  
量化研究  
&  
統計分析實務

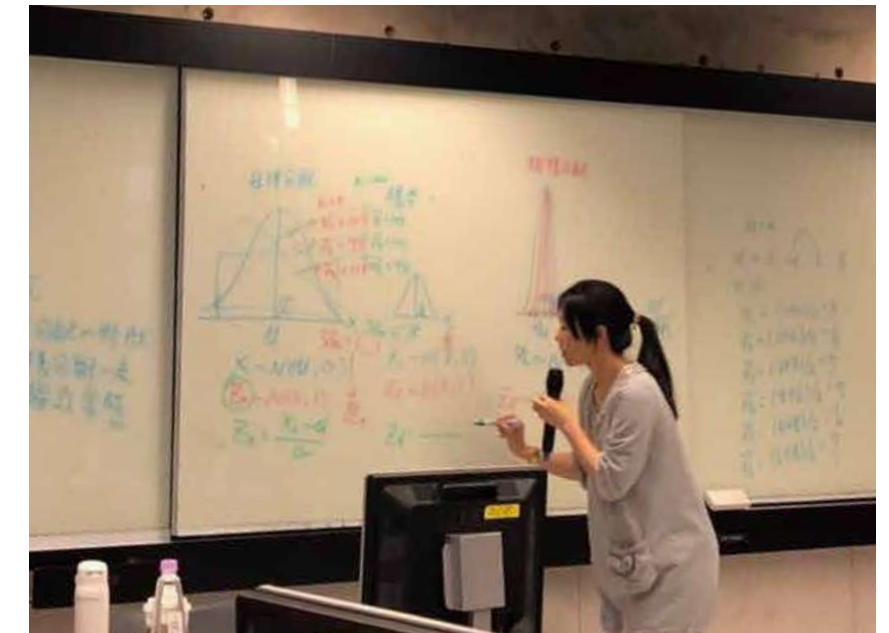
講者  
**林碧芳**  
臺灣師範大學教育學院  
助理教授

**MARCH**  
9th 16th 23th  
2019  
N301  
12:30 - 18:00

**對外開放 歡迎參加**

臺灣師範大學 工業產品設計學系  
National Taiwan Normal University, School of Product Design





類別變數檢定與關聯分析課程中，先了解類別資料分類。

1 原發性類別資料- 當被測定的變項的本質是名義性的屬性；2 操弄性類別資料- 以人為操作的手段所獲致的分類性資料(如實驗操弄的分類結果) 3 虛擬化類別資料- 由其他類型的資料型態轉換成類別形式的資料(如將薪水分成不同的級距)，或由連續變項轉換來的類別變項。觀念釐清後就可進行類別資料的分析及檢定形式，卡方檢定與其他關聯性分析(單因子分析：單一類別變項/二因子分析：兩個類別變項)。因為有了卡方所以導出關聯係數，關聯係數類似於相關係數形式的係數值，以0至1或-1至1的係數來反應兩個類別變項之間的關聯情形。

隨著課程的前進來到了的平均數差異檢定，平均數考驗的基本概念有連續變數(平均數、變異數)和樣本平均數的差異比較(探討類別自變項對於連續依變項的影響)。平均數差異是否具有統計意義，可透過z或t檢定量檢，統計考驗以抽樣分配為統計之理論基礎。中央極限定理(抽樣誤差、分配)、樣本平均數的假設檢定(單母群體、雙母群體)除了以上這些內容也包提到單雙尾考驗、獨立樣本與相依樣本，皆是我們研究生在統計資料中需要看的資料分析基礎。甚至最後的變異數分析與共變數分析課程中常見獨立樣本變異數分析摘要表、ANOVA的基本假設.....等。

量化研究與統計分析實務工作坊讓研究生對於文獻中統計相關的圖表，有更多的認識與操作，希望研究生都能好好利用此次所學，讓論文都能順利產出。

# 數位浪潮下的全球 家外媒體發展

撰者 蔡佩樺 / 張詠欣 / 宋英桃 / 林育如

隨著科技不斷的改變、演進，傳統的戶外廣告看板逐漸轉向數位化的趨勢，在人們的日常生活空間裡不僅隨處可見，也融入各類活動之中，而所帶來的廣告效益、傳染力更甚打破國界，影響程度亦超乎預料之外。為了讓大家快速對家外媒體有通盤性地了解，立培老師將她多年來的經驗與看法濃縮成精華，為大家闡述家外媒體概念與發展面貌。

張立培  
Rebecca Chang



## 個人經歷

博仕達台灣總經理  
實力媒體副總經理  
上奇廣告業務群總監

## 如何區分BOE Media



## 家外媒體

Out-Of-Home, OOH

廣泛來說就是消費者在“家”以外，通勤、工作、休閒娛樂、外出途中可能接觸到的傳播平台，包括定點設置的招牌、看板、高樓大廈或是大眾運輸工具的捷運與腳踏車的車體，甚至是數位看板、分享平台以及LED螢幕等等。

在生活周遭環境不難發現戶外廣告型式漸趨多樣化也更引人注目。不再只是單薄的燈箱、看板、廣告等單向式的傳遞訊息，還結合數位看板、智慧型手機拉近與消費者間的距離，強調互動、體驗、分享、即時的概念，講究能夠滿足嗅、視、味、聽、觸五種感官知覺的行銷手法、創造話題，更造就家外媒體在數位浪潮衝擊下保持成長趨勢。

## BOE Media

BOUGHT media (購買的媒體)，可以確保品牌曝光率，持續地維持品牌聲量，並且在消費者有意願接受訊息時，單向傳遞品牌資訊，例如：電視廣告、大眾運輸車體等。

OWNED media (品牌自有的媒體)，則能運用消費者有興趣的議題，進一步的創造體驗和互動的模式，產生雙向交流連結，而有個人化的品牌經驗，像是官網、公關活動或是自有通路諸如此類。

EARNED media (口碑媒體)，便是人與人之間的對於品牌的討論與散佈的相關訊息，具有渲染力、可一再地被傳播出去，比如部落格、youtube、各類社群網站。



這三類核心概念傳播媒體，傳播方式各有所長，沒有優劣區別，端看行銷目的以及廣告主的資金，常見以虛實整合的方式呈現，已達最大化的廣告效益，更延伸出創意思維變革。舉一個例子來說，Google在戶外看板上會依據當天的天氣、交通、新聞及運動賽事等等自動顯示廣告，讓路過的民眾可以更有感以及意願地停下腳步，了解現在所出現的資訊消息。



## 以消費者為導向

隨著手機、穿戴裝置的運用以及大數據的收集，為消費者帶來更多元化的體驗，讓消費者更願意為商品買單，可以看出全球數位看板擁有比傳統廣告看板更好的成效及未來前景。換句話說，數位家外媒體的傳播效果奠基於傳統媒體之上，並有極大化加乘作用。

然而，回歸到重要的廣告設計本質上，現在廣告主對於戶外廣告投放的需求不只是为了瞭解場域的好壞，更多的是想要知道場域中的數據，包括有什麼人看到和看到什麼樣的效果，才能在不同的場域中針對不同的人群進行目標性的廣告投放。因此，不論廣告演變成什麼樣的型態，消費者的需求和感受才是最重要的，而這也是立培老師為我們帶來亙古不變的設計概念真理。



## 腦力激盪練習

### 釐清目的

在執行廣告企劃時，除了成立專案小組作責任分工外，首先是確認廣告所要帶來的商業、行銷以及傳播目的。

不論哪一種形式的廣告，在商業目的部份就是要將產品販售出去，例如：賣出多少臺車？再來是行銷目的方面，則是需要去思考消費者會在什麼時間點開始買？

能不能讓他們買更多或是增加消費金額/頻率？以及買其他的東西？此外，廣告傳播目的有很多種，常見的有創造或提升知名度、傳遞新訊息、塑造個性與偏好等諸如此類，其他還有像是要讓消費者轉換品牌或是吸引特定生活型態的族群等等，端看業主的需求與資金。



### 成功關鍵

在尋找出最具價值的消費者時，可以透過消費者態度、能力、生活型態、購買時的決策角色或是對於品牌忠誠度等相關資料和討論來定義、剖析目標族群。然後挖掘出消費者與廣告媒介之間如何產生關聯，更進一步地在消費途徑中的重要階段付出行動，並且擬定媒體策略以及執行時間。更重要的是，藉由洞悉消費者，解決此次傳播任務最大的障礙點。







### 腦力激盪

「坐而思，不如起而行。」立培老師在上周已經讓大家對於家外媒體有所了解，而最後一次的演講重點著重在與業主開始接洽執行專案的實務層面上，為我們分享他的廣告執行攻略並且帶領分組討論。在演練方面，則運用這兩周學習到的觀念進行小組討論。可分為兩階段，在第一階段中，立培老師先是以啤酒飲用量的年齡曲線，告訴大家在18-38歲的年齡範圍內啤酒飲用量是如何分布呈現，接著各組針對特定廠牌汽泡水討論產品使用的年齡曲線做討論報告。第二階段是BOE 媒體再搭配消費途徑的模擬，立培老師先是做個案分享，之後各組也再繼續針對氣泡水闡述如何執行廣告企劃。

任何一個廣告的成功，絕非偶然發生，是經由一段累積的過程所產出的成果。透過練習、互相交流想法後，對於家外媒體背後所隱藏的內涵更有深刻的感受。

## 跨域創新

演講者 李承宗/王佩瑤/陳慧如

撰者 黃伊平

5/9 從科學角度談音樂-感官直覺、品味形成、經驗重組與設計 李承宗原是腦神經科學博士，30幾歲時踏上音樂的道路，現在的身分是演奏家與創作家。本次講座解析音樂的本質，除討論音樂是什麼、音樂怎麼出現的，也談音樂如何傳遞情緒。科學家研究指出音樂有助社群健康，甚至耐痛。我們的對美的經驗來自先天與後天的影響，先天感官直覺中的聽覺，讓我們音符、音高、聲調、旋律、節奏等音樂基本元素有感。後天生命經驗則會形塑品味，從熟悉產生聯想，進一步帶來美的感受。

5/23表驗藝術的機會與挑戰 王佩瑤具備聲樂、鋼琴、指揮等多重專業，她分享表演藝術跟煮菜或裝潢一樣是有工序的，跨界並不容易。例如製作歌劇時，需要「歌劇舞臺監督」這個特殊的職業來協調。大多數歌劇演出為老酒裝新瓶，常常會有跨界合作，雖然有不錯的跨界案例，但也有不那麼成功的例子。表演藝術與行動藝術之間也有跨界的合作，跨界是現在的趨勢，只有一直實驗才能找出平衡點，呈現出最好的表演。

### 李承宗 現職

美國密西根大學神經科學博士  
金音獎最佳樂手  
愛樂電台節目主持人  
東海大學通識中心助理教授、中國醫藥大學、  
逢甲大學神經科學、聽覺生理學兼任助理教授

### 王佩瑤 現職

美國寇蒂斯音樂院畢業  
耶魯大學研究所音樂和建築科系雙碩士  
林肯中心長駐室內樂鋼琴家  
紐約大都會歌劇院聲樂指導

### 陳慧如 現職

饗譽文教協會理事長  
南華大學非營利事業管理研究所副教授

# 李 承 宗



# 王 佩 瑤

# 陳 慧 如





陳慧如首先說明她與先生共同創立了饗響文教協會，並且蓋了綠意盎然聲泊廳，這是個可以容納60人的藝術表演場域。饗響的「零距·凝聚」計畫為期三年，把室內樂演奏會帶到位於雲林西螺小鎮的聲泊廳，期盼減少欣賞音樂的城鄉差距，也因為音樂而與本次的講者李承宗結下緣份。

李承宗原是腦神經科學博士，30幾歲的時候生命轉了彎，從嚴謹科學領域踏上音樂的道路，現在的身分是演奏家與創作人。他認為音樂是一項特別的東西，它不只是可有可無的娛樂，因為所有人類社群存在的地方都有音樂；而且音樂能夠在最短時

間內帶來情緒感受，電影可能播1個小時後才出現讓人想哭的橋段，但是歌曲僅5分鐘就可以讓人落淚。

音樂到底是什麼？音樂是有組織的聲音，所以現場冷氣發出的聲音不會被當作音樂；美國音樂學者說，音樂是時間的運動，它跟圖畫和雕塑不一樣，無法被留住，下一秒就消失；說文解字的解釋是「生於心，有節於外，謂之音。」音樂是有意思想表達所產生有節奏及組織的東西。科學家則認為，音樂是想被聽見的聲音，賦予音樂意義的是人類的大腦，大腦不會認為冷氣聲與背景底噪是有意義的。

音樂是怎麼出現的？科學家認為音樂的出現比語言更早，可能起源於敲打以及模仿動物聲音，用來傳遞出打獵或其他與大自然相關的訊息。音樂有其社會意義，它是最原始溝通方式，而且音樂的溝通能夠表達情緒，這是語言做不到的事情。李承宗認為他做音樂工作是在跟觀眾分享感受，若觀眾能感受到就算是成功。聽眾有感覺的話，一定是有過類似的情緒或生命經驗，音樂的感受不會受到語言、文化及地域的限制，而它最重要的功能將是將感受傳達給對方，讓彼此互相理解。

Bobby McFerrin是美國知名歌唱家，他可發出5個八度的聲音，影片中可以看到他邀請體育館裡超過一萬名觀眾即興合唱。那支影片展示出大家聚在一起做同一件事的重要性，現在的生活讓我們忘記多喜歡一起唱歌。看演唱會時，最感動的也通常是大合唱的部份，李承宗曾擔任過萬芳的樂手，大家合唱新不了情的那一刻，很難不感動、不起雞皮疙瘩；看阿妹的演唱會也是一樣，現場的合唱比歌手的演唱還大聲，簡直是花錢去一場昂貴的KTV。



現在的生活讓我們忘記有多喜歡一起唱歌。馬友友到非洲表演的時候，經紀人告知村民要在演出的時間聚集在表演地點，但是當地人卻無法理解為什麼要等到那時候，他們沒有觀看表演的概念，對他們而言，每個人都是音樂家。這是人類原始的生活的樣貌，音樂沒有專業者跟非專業者的區別。

科學家研究指出喜歡音樂的民族在社會上生活得更好，音樂是有助社群健康的，科學上有針對合唱團進行的研究，發現參加排練之後的人比較耐痛，而且合唱人數愈多愈耐痛。科學證明大家喜歡一起唱歌跳舞，李承宗說如果他能改變臺灣音樂教育，一定從小就教大家唱歌跳舞。

我們為什麼能感覺到美？美的經驗從何而來？人類先天大腦的結構和個別大腦的差異決定了我們感官的直覺感受，例如李承宗從小就不是視覺型的人，感覺不到細微的差異；另外，美也跟後天生命經驗有關，它形塑了我們的喜好與品味，臺灣那麼醜是因為長輩那個世代沒有被教育、沒有看過很多美的東西。

先天的感官直覺包括視覺、聽覺、味覺、嗅覺、觸覺，甚至聯覺。有聯覺的人大約占5%，對他們來說感覺之間並非完全獨立，例如認為「數字 3是綠色」、「禮拜三是一週裡面最高的」等，這類人可成為很好的藝術家或設計師。

在聽覺方面，音樂基本元素包含音符、音高、聲調、旋律、節奏等，其中節奏是最重要的，音樂中最常見的拍子是2拍4拍或其他2拍的倍數，是因為我們走路天生就是左右各一步總共兩下，而3拍的曲子讓人想跳舞是因為它破壞了2拍平衡，加了一點東西讓人不會想用走的，有點搖擺的感覺。

至於音樂的強弱，則因為太常出現，而容易忽略它對我們感受的影響，強弱的常有突然改變或持續的改變2種變化方式，例如音樂突然變小聲，大家都會想知道發生什麼事情，這是人無法避免的生理反應，對忽然出現或消失的聲音需要有所反應，因為有可能是危險的警訊。音樂家為了讓人注意聽，也常用這個手法；持續的改變則讓聽眾會期待最大的音量，期待值愈高，最後的滿足感愈高。

音色則是所有元素裡最複雜的，它跟發聲體的構造、形狀和材質有關，一次可以聽到很多種聲音是因為發聲體彼此音色不同，真實樂器也可以發出像在哭泣的聲音，Duduk這個中東樂器就是用來呈現悲傷的感覺。哭泣的音色特質是顫抖、鼻音、抽泣等，有人也非常著迷Antony and the Johnsons這個紐約歌唱團體的歌曲，他們的音樂最好不要在心情不好的時候聽。至於搖滾樂則是要傳達憤怒的情緒，所以它吵雜又大聲，實際聽Okkervil River的「For Real」這首曲子，可以聽到主唱的歌聲聽起來十分失意。搖滾樂常出現破音效果，也是因為生氣時全身肌肉緊繃容易破音。

速度則是拍子進行的快慢，也就是電子音樂中講究的BPM。速度和節奏不同，同樣節奏可以在不同速度播放。我們馬上能判斷音樂的速度是快或慢，這個感覺不相對的，我們身體自動會和心跳速度比較。正常心跳是每分鐘72下，運動後則會上升到140下左右。快的音樂讓人興奮、快樂、積極，甚至憤怒，是因為大腦產生心跳快的感覺；慢的音樂則會帶給人抒情、憂鬱、哀傷的感覺。樂團剛開始表演常會發生演奏愈來愈快的情形，也是因為上臺緊張讓心跳變快而導致失速了。

後天生命經驗會形塑品味，老了之後喜歡古典樂和爵士樂，是因為開始喜歡有深度、需要學習的東西，因此讓這些有文化的音樂進入生活當中。我們喜歡的東西跟熟悉度有關係，不熟愈不容易接受，這是人性。我們討厭一樣東西常常是因為不夠瞭解，這一點在音樂上特別明顯，若從小聽，覺得音樂合理而夠接受。李承宗從小聽古典樂，因此第一次聽搖滾樂的時候，花很多時間去瞭解，例如聯想到人生中想罵髒話的時刻，才理解它要傳達的情緒。

很多美的感受從聯想開始，李承宗小時候就對聲音敏感、喜歡音樂，要聽到家人唱歌才肯睡，這也讓他感受到被愛著的感覺。很多人小時候學過音樂，大部份卻沒有順利持續學下去，科學家好奇找到線索，發現有持續學下去的人通常都很喜歡自己的第一個老師，想要得到誇獎，也因此學得愈來愈好。熟悉可以產生聯想，因而進一步帶來美的感受。

李承宗最近在為臺灣歷史學家口述歷史的影片製作配樂，依照導演的意見和照片等素材寫音樂。如果遇到不懂音樂的導演，他會試著從雙方共同經驗中找出共同的感受，挖掘出聯想空間和對話的可能性。不同領域的溝通要從不同的生活經驗中找到共同點。



王佩瑤在臺灣出生，小時候就讀光仁中學音樂班，小學畢業後通過教育部徵試，離開家人到費城就讀寇提斯音樂院，並且在耶魯大學雙修音樂和建築科系。後因家庭關係回臺發展，沒想到聲樂、鋼琴、指揮等多重專業在臺灣人眼中竟然是減分的效果，協楨人生需要努力證明自己。

表演藝術跟煮菜或裝潢一樣是有工序的，以舞蹈、戲劇與音樂這3個領域而言，戲劇的完整度到表演時才會到達100%，因為排練時不會用真正的道具，上場的道具是只有一件且作工精緻，僅在演出時才會使用；舞蹈則是由編舞家主導，隨準備時間愈久，完整度線性提高；至於音樂，不會因為觀眾人數不同而改變表演方式，自己練習就能達到相當高的完整度，因此表演前反而會冬眠，以防手廢了或聲音啞了。由此可見各領域的工序皆不同，跨界並不容易。

跨界合作時，各領域的專家關注的地方不同，音樂在意音準及聲音出來的時點，燈光在意表演者不能亂移動，導演在意表演者不能亂演。一部歌劇的製作成本可能達幾千萬，人力可能高達200人，包括服裝設計師、合唱團、採高蹺雜耍...等，但是當中懂得看進出場時間圖的比例大約只有10%。因此，需要比飛機的塔臺員忙10倍「歌劇舞臺監督」來協調，歌劇舞監就像工頭，他要冷靜、要會看譜，是個薪水僅次於導演的職業。臺灣只有2個3人團隊在做歌劇舞監，他們開價高而且需要很早預約。

大多數歌劇演出為老酒裝新瓶，Philip Glass的Satyagraha這部歌劇以梵文演唱，在大都會歌劇院演出的這個版本中，導演安排的視覺讓觀眾在視覺上有東西可以看，因此聽到重複的曲子不會麻木，顯示歌劇的呈現持續在進步中。

在Der Leiermann歌劇中，結合了南非藝術家William Kentridge設計的投影動畫，影片中可以看到男中音Matthias Goerne空洞的表情表現簡直可以得奧斯卡獎，Kentridge設計動畫時可能沒有看到他的表情，而且動畫的速度會干擾鋼琴家的演奏。

王佩瑤曾與陳慧如合作《人間四月天》吟唱劇，請演員扮演徐志摩並且念他的詩，如此的呈現讓觀眾感動到流淚，甚至表示不再那麼討厭徐志摩了。這樣的輕跨界對她來說是加分的。

表演藝術與行動藝術之間也有跨界的合作。立陶宛的Sun&Sea (Marina)表演中，找來許多素人歌者，一邊演出在沙灘上悠閒度假的樣子，一邊唱著關於環境保護的歌曲，這場表演獲得2019年威尼斯雙年展金獅獎，是藝術界最高榮譽。

王佩瑤曾在荷蘭參與過一場行動藝術表演，由她在森林中以三角鋼琴演奏5分鐘的小夜曲，而聽眾是由她兒子到附近隨意邀請的一位陌生人。這樣的演出讓聽眾會有像是夢境的感覺，產生無與倫比的感動。跨界是現在的趨勢，只有一直實驗才能找出平衡點，呈現出最好的表演。

