

文化生態、聲音與中國藤：藝術教育策略

約翰·芬恩

副教授

奧瑞岡大學

E-mail: jfenn@uoregon.edu

摘要

本論文提出強調多模態經驗與創意過程的藝術教育策略，以多模態經驗與創意過程作為一般藝術，尤其是聲音與音樂的詮釋與再現工作中的關鍵因素。本論文認為多模態經驗與創意過程有助於瞭解藝術與藝術家所存在的文化生態系統，進而促使對創意實踐牽涉的美學、社會、經濟、政治與科技等元素間的互動與互相依存關係，進行全面性分析。為了找出多模態與文化生態之間的關係，本論文提出一種呈現與詮釋田野調查資料的方法，也就是文中所謂的「模擬訪查」。本論文建議教育工作者與學生嘗試使用模擬訪查這項工具，它將有助於提昇對過程與創意實踐的興趣，從而達成學習與創作並行的教學目標。本論文涉及的田野研究是 2009 年，針對北京當代音樂家進行的民族誌晤談與觀察。這項田野訪查計畫與中國藤 (ChinaVine) 有關，中國藤是一項跨國網路計畫，成立目的是將中國文化遺產與知識傳遞給以英語為口說和閱讀語言的兒童、青年與成人。

關鍵詞：文化生態、詮釋、音樂、多模態

本論文提出強調多模態經驗與創意過程的藝術教育策略，以多模態經驗與創意過程作為一般藝術，尤其是聲音與音樂的詮釋與再現工作中的關鍵因素。本論文認為多模態經驗與創意過程有助於瞭解藝術與藝術家所存在的文化生態系統，進而促使對創意實踐牽涉的美學、社會、經濟、政治與科技等元素間的互動與互相依存關係，進行全面性分析。此處的研究成果來自 2009 年以來我所參與的一項跨國研究計畫。這項名為「中國藤」的計畫，主要透過互動式網站，吸引對中國藝術與文化遺產有興趣的教師、學生、研究人員與一般大眾 (Congdon & Blandy, 2010a; Congdon & Blandy, 2010b)。為了找出多模態與文化生態之間的關係，本論文將探討一種呈現與詮釋田野調查資料的方法，也就是文中所謂的「模擬訪查」。建議教育工作者與學生嘗試來使用模擬訪查工具，因為它有助於提昇對過程與創意實踐的興趣，從而達成學習與創作並行的教學目標。

2009 年早秋，我隨中國藤一支小型研究團隊一起造訪北京，團隊成員是來自奧瑞岡大學與中佛羅里達大學學生與教職員。我受邀參加這次北京之行，主要是希望針對橫跨傳統與現代創作領域的音樂家及聲音藝術家，進行田野訪查，以便協助中國藤計畫擴展藝術與文化領域的探索。FM3 雙人樂隊是我想訪問的藝術家之一，很幸運，我們成功訪問到張薦本人。張薦生於四川，1980 年代後期定居北京，他是 FM3 的中國籍成員，也是中國搖滾樂壇備受尊崇的鍵盤手（FM3 另一位成員是來自內布拉斯加的 Christian Viraant，他已在中國生活了二十年）。FM3 以電子即興創作和氛圍音樂著稱，最受歡迎的「作品」是唱佛機 (Buddha Machine)，一只小塑膠盒裝著數位音樂晶片，內含九段循環聲軌，聽眾可隨意挑選播放。訪談之時，他們已經推出唱佛機的兩段複誦音樂，和一個 iPhone 應用程式。2012 年，這個雙人組又推出兩種更普及的複誦音樂、一個 iPad 應用程式與紀念中華人民共和國成立六十週年的限量版唱佛機（於 2009 年發行）。FM3 現在只在表演「佛打架」(Buddha boxing) 時使用唱佛機，舞台上兩個人面對面坐在小桌旁，中間擺放一堆設備。接著，他們各選一台唱機、挑選一個聲軌，放在桌子中間，就像下棋或玩牌般即興，創造出互相衝突又和諧的聲音雕塑，同時也顛覆了遊戲規則。

我之所以對 FM3 與張薦作品產生興趣，是因為他們的演出和唱佛機，使用了傳統樂器的循環錄音法。我在訪談中（訪談主要使用中文，有翻譯在旁協助）提出的問題，希望瞭解張薦創作生涯的詳細資料，以及他創作 FM3 作品的過程與動機。但是才剛開始訪問，張薦便坦白說他把自己定位為一個莫測高

深的喜劇演員，要將這場訪談變成一次文化與藝術的即興演出。訪談過程中，他除了不斷為中國藤團隊沏茶外，有時沉思如何回答問題，有時又迅速拋出簡潔有力的回覆。例如在回應有關 FM3 的音樂目標時，他立刻閉上雙眼，將頭靠向一邊肩膀裝睡。他是覺得問題太無聊？還是「睡覺」就是他的答案呢？答案是後者，他以這種幽默／搞怪的表演方式回答問題，讓整個團隊開始熱烈討論藝術家意圖與觀眾反應的議題。訪談結束時，我想到一個重要問題：我要如何再現剛才在張薦公寓的這兩個小時訪談內容，才能掌握這次多模態經驗的精髓，同時清楚表達藝術家自己（和樂隊）的美學策略？

光憑文字的力量無法為藝術教育環境提供豐富的脈絡與有效的詮釋，因為言辭無法完全達意。藝術教育的目標之一是整合學習與創作，達成此目標的教學法應該強調過程與產品，同時注意到藝術相關的諸多感知與認知元素。在思考如何再現這場訪談的民族誌經驗與張薦和 FM3 的藝術創作時，我嘗試採取詩學和多媒體的策略，以便省思與探索詮釋、分析、教育和藝術的目的。

基於中國藤肩負的藝術教育使命，我希望這種再現方式能從美學、科技與概念等角度來處理眼前的資料，俾使達到學習與創作藝術的目標。在為中國藤網站構思 FM3 訪談文章的同時，我也著手開發暫時模式來介紹與中國藤計畫合作的當代藝術家，此時我開始運用「模擬訪查」的詮釋方法。在描述有關藝術研究的理論 (Greenwood, 2012) 以及將詩學融入詮釋策略 (Brown, 1977; Marcus, 1986) 的民族學動機後，我將模擬訪查定義為一種多模態表現策略，並建議將它當成一種藝術教學法。我將創意再現與中國藤計畫的批評或詮釋反思融合在一起，希望在研究者與藝術家、田野工作者與「資訊提供者」或合作者之間，架起一座橋樑。我使用「模擬訪查」一詞，是希望透過重新架構研究作品的藝術策略，來找到詮釋的可能性。此處的模擬是重建藝術家與其創意行為的脈絡，而非單純地再現，而模擬也形成一種辯證式看法，而非直接的解釋。

本論文將深入介紹 FM3 與張薦音樂創作策略，使讀者更能瞭解我為何選擇將這些資料張貼到中國藤網站。如前所述，FM3 樂隊的表演特別使用循環聲軌與即興演出方式，創造出融合觸感、音效與視覺的聲音雕塑。張薦在與其他樂手的合作作品中，還使用一種名為 Live 的音樂軟體（由德國公司 Ableton 開發），能現場取樣樂手作品，並即時挪用這些片段。FM3 後來開放大眾免費下載唱佛機的聲軌，讓每個人都能使用這些創用 CC 授權檔案來重新混音或加以創作。他們使用的循環聲軌及混音技巧，顯示出其與北京樂壇的密切關係（下文將有更多討論），兩者都融合了借用、複製與重構的傳統，以及能夠

迅速推廣藝術傳播的數位工具與科技。我的目標是在中國藤網站再現 FM3 的作品，以期橫跨特定藝術創作的微觀層次，和網絡管道與詮釋的宏觀層次。

中國藤作為工具、地點與脈絡

中國藤網站創立於 2007 年，2012 年大規模重新設計〔尾注說明各迭代的設計者；網站 kristin/Doug 有關「開發」的章節，2010 年〕。兩個網站版本的主要內容都是以藝術家為主的多媒體貼文，包括文本詮釋、靜態影像藝廊與記錄藝術家和作品的影片。這些貼文往往涉及藝術家的工作空間或工作室；他們生活的地區、城市或村莊；以及其作品所歸屬的傳統或歷史傳承等脈絡。貼文也引用網際網路的脈絡，因為這些文章運用了標準的新興傳輸工具，目的在發揮藝術網路教育的多模態潛能 [Congdon & Blandy, 2010b]。

旨在推廣藝術教育的中國藤計畫與網站，希望透過多重角度，使網站觀眾更瞭解中國藝術與文化遺產，更充分地瞭解其社會、歷史、政治、經濟與科技背景。我參與的 2009 年當代藝術家田野調查計畫，既為實踐中國藤的創立宗旨，也為進一步探索藝術家使用數位科技的創作情況。使用模擬訪查策略處理 FM3 的田野調查資料時，我直接運用數位工具和策略，希望透過網路再現這個樂隊，呈現他們迷人的演出，並為更多觀眾提出詮釋看法。為此，我的貼文不僅包含常見的中國藤網頁內容（文字、田野調查影片與靜態影像），同時還加入這個樂團自己製作或張貼的聲音作品與嵌入影片。以下將針對最後這兩個層面來討論，以便瞭解模擬訪查的關鍵要素，並指出多模態經驗與創意過程如何為藝術找到其在文化生態中的位置。

聲音創作是模擬訪查最初步也是最立即的體現。如前所述，我為了充分傳達張薦訪談中豐富的動態內涵，因此想利用文字之外的美學手法來處理這些田野資料和創意過程。在聆聽訪談錄音，並思考中國藤團隊在訪談後立即進行的討論內容後，我開始構想如何混合訪談片段與環境聲響，讓這些聲音放大、深化或與訪談經驗交織在一起。因為 FM3 已免費開放大眾下載與再利用唱佛機聲軌，我可以從他們網站上取得這些檔案作為來源材料。在整理訪談錄音內容時，我也將我們提出的問題、張薦的精彩回應以及當天下午那些有趣的樂隊活動聲響剪成小片段。我知道張薦在表演與作曲時，常使用 Ableton Live 音樂軟體，因此我也使用這個軟體，把收集到的聲音片段匯入其中。這個軟體部分是為即時、即興的數位音效創作而設計，因此我將匯入的聲音片段編成不同層

次的時間伸縮循環聲軌，加入音效，並不斷重複以產生節奏軌跡，創作出訪談過程的回音效果。

最後製作出兩段各約十三分鐘長的曲子，其中一支的聲音片段來自我自己和其他中國藤團隊成員提出的問題，另一支則是回答的部分，包括張薦的言語與非言語回應，例如笑聲或示意樂隊表演的喊叫聲等等。我將取自唱佛機的聲軌穿插在兩支曲子之中，這些聲軌遂成為訪談片段的基礎和音型。再把每支曲子分成三段「樂章」，以配合較長曲子的曲調或節奏轉變，然後將這六段聲音檔上傳至 Soundcloud。這是一個社群音樂分享服務平台，藝術家與唱片公司（獨立或商業品牌）可以在此交換、示範、預覽或分享高品質的數位檔案。檔案可供串流或下載，使用者可以對特定檔案中的各個段落提出個人評論。所有評論一律公開，如同與特定檔案時間流同步的討論工具；除了這種社群媒體功能外，Soundcloud 還可在臉書、推特或部落格等社群媒體平台嵌入音軌。FM3 使用 Soundcloud 散布演出錄音和即興演出，而我將自製的聲音片段上傳至中國藤的 Soundcloud 帳戶，也算是呼應這個樂隊對此平台的支持。此外，中國藤網站在重新設計之後，要求使用者透過網站直接伺服器以外的服務散布與儲存媒體檔案。因此，中國藤網站開始以 Vimeo 與 YouTube 等服務傳遞影片內容，以 Flickr 處理靜態影像，以 Soundcloud 傳遞音效。

之前描述聲音實驗是我在中國藤網站發表 FM3 系列貼文的最後重點¹。這些聲音實驗也是我初次的模擬訪查實驗，我特意仿照 FM3 的工具、資源和美學策略，提出我的詮釋並放入大篇幅的多模態貼文之中³。另一個模擬訪查的元素（亦為更廣泛的文化生態學思考），包括利用 FM 的網路能見度和各種管道，散布媒體或聚集粉絲製作的媒體。FM3 透過 Vimeo 頻道張貼樂隊的表演影片和團員的個人演出影片。這些影片也可連結至粉絲和朋友記錄 FM3 的各種上傳影片，由此形成一個重要的影片資料集區，讓中國藤這類計畫可以參考援用。我的貼文除了中國藤團隊訪問張薦所拍攝的影片外，還嵌入樂隊自己貼在 Vimeo 的影片，我以對話的方式呈現 FM3 的網路影片，不僅參考他們的再現策略，也反映當代中國實驗音樂家所參與的廣大數位文化領域。

這篇 FM3 貼文不僅是中國藤網站在重新設計之後的第一篇全新網頁文章，同時為日後中國藤與中國當代數位網路應用藝術家的合作計畫，提供一種全新的詮釋與再現策略。儘管如此，這次模擬訪查實驗能否成功吸引觀眾踴躍

¹ 欲瀏覽中國藤網站的貼文，請連結：<http://chinavine.org/artist/zhang-jian-fm3/>

參與或深入理解，仍在未知之天，但無論如何，如果想要發展一套多模態藝術教育策略，提供詮釋資料探究學習與創作的創意過程，此處提供的實驗是一個開端。FM3 的唱佛機聲軌與中國藤的訪談片段，都可透過創用 CC 的授權取得並再次創作使用，因此中國藤網站的訪客也可以下載這些檔案，利用手邊現有的工具，或學習使用藝術家使用的軟體，製作出自己的訪談混音作品。藝術教育者可以根據這個模式，利用類似策略充分瞭解 FM3 的創作，或研究全然不同的音樂類型、創作與創意領域。

文化生態：藝術教育的隱喻

提出結論之前，我想談談有關北京實驗樂壇的文化生態問題。在此同時，我也希望將上述討論的多模態模式（模擬訪查）置於文化生產、傳播的動態網路內，也就是在更廣大的藝術創作範疇中來理解。瞭解背景與創意實踐之間的相互關係，可以讓藝術教育工作者對於藝術文化在經濟、政治、社會與科技層面所佔據的位置，進行批判性思考。透過批判性思考，教育工作者和學生可以探討特定藝術創作行為的模式、原因、時間與空間因素，從而找出創意產物與創意過程之間的關聯性。

科學上的生態研究是探討有機體與其環境之間的關聯，並強調部分與整體之間的互動關係。這些互動方式可能是部分、共生、敵對、意向性、機械性或甚至是創意性的關係，但無論是何種互動模式，都是發生在一個彈性變動的系統中。如果將「生態」這個隱喻套用在文化創意與藝術研究上，我們應該特別重視互動關係發生並進而構成連結網路的方式。這在文化研究領域已非新的概念（參閱 Geertz 的「意義網路」或 Bateson 的「心靈生態學」），但在探討聲音生態時有其特別重要的意義，原因有三。首先，應該避免毫無批判力地使用這個隱喻，以免誤以為聲音與地方之間存在自然的關係。第二，聲音文化民族學和詮釋策略應該與作曲策略有所區分²。第三，強調活動與互動的相連網路概念，可以促使我們進一步思考一般聲音、音樂與藝術從各種互動關係出現的方式，正如它們同時產生互動一樣。如此一來，我們不再只看到藝術的再現性，也看到其中隱含的地方、身分與概念等問題。

² 針對「聲音生態」作曲策略的一般看法可連結此網址：
<http://turbulence.org/blog/2010/06/29/sound-listening-and-place-sonic-ecology/>

當代中國「地下」或「實驗」音樂是融合各種不同文化物質的混合體：本土與進口、新與舊、熟悉與陌生。科技、社會與政治因素促成這股混合力量，形成國家大規模結構性成長中的動態環境或文化生態。中國的創造能量大多向都會中心聚集，而上海和北京更是相互競爭的經濟與政治重鎮。近幾十年來，北京由於人口、基礎建設與藝術影響力不斷擴張，已經成為當代中國大眾文化生產的主要基地，更是實驗音樂的中心。過去二十年雖有許多小型地區樂壇逐漸崛起，但音樂家、風格與風潮往往自行移入繁榮的北京都會，尋求表演、生產、傳播和／或藝術發展的機會。

北京是中華人民共和國的政治首府，具有權力與經濟重要性。與這種集中性息息相關的民間、科技和創意基礎建設，是北京文化生態的關鍵元素，同時也增加城市本身重要性。具體來說，北京主要的重要性（於中國內部與海外）在於，它已透過數位方式融入全球文化與傳播流動之中，並在過去十多年內加速整合，於 1990 年代中期以後在創意與實驗樂壇開創出一片花繁錦簇。從「打口片」（國外「回收的」CD 和卡帶）到 MySpace 或 YouTube 等外部文化入口網站的興起（雖遭官方不時封鎖），北京藝術家有越來越多機會與跨國聲音與音樂文化交流，共同擴展關於地方的普遍概念。北京的本土生態在全球廣大的聲音文化生態網絡中形成一個節點，而創作、聲音與人在相連網絡中流動，產生各種影響、產品、干擾與回應。

關於目前討論材料的歷史背景，我們應該認識到，滲透至各種中國音樂的聲音材料與影響有其長遠的發展軌跡。在流行音樂方面，Andrew Jones 有關搖滾樂 (1992) 與「黃色音樂」(yellow music) 或爵士樂 (2001) 的論文極具批判性地指出「進口」與「本土」之間的緊張動態關係，此可作為討論當代中國音樂的核心問題。同樣地，Nimrod Baranovitch 針對 1978 至 1997 年間中國流行音樂、族裔、性別與政治學方面的研究，將本論文探討的北京社會音樂實踐流動予以脈絡化 (2003)。換言之，雖然出現在中國藤網站的聲音、藝術手法、藝術家都是當代的產物，但促使國家、身分或其他跨界互動的過程卻由來已久。生態的隱喻可以幫助我們瞭解許多運動的向量，包括時間、文化、地理和科技，這些向量是藝術實驗的基礎，也是藝術教育工作者值得關注的層面。

北京當地藝術家的聲音生態與音樂實踐

如前所述，生態的概念強調部分與整體之間的關聯性，這些關係又可進一步定義為相連網絡中的互動關係。在我們身處的傳播環境中，這種「相連網絡」的概念顯然與數位科技相互呼應，而在勾勒北京的文化生態時，我將特別討論幾種促成地下或實驗音樂的科技現象。我希望闡明的是，這些「有機體」以及政治、社會與經濟力量，都是構成藝術家生活、工作與創作的動態環境（生態）的要素。而且，這些數位化現象也與我在本論文第一部分提出的模擬訪查和多模態詮釋策略，存在相互關係。

北京文化生態的一大特色就是打口片，2009 年以來與中國藤團隊合作的多位音樂家，都曾利用這種創意催化劑。「打口片」（打洞或割破）指的是西方各大音樂品牌因為國內滯銷，而進口至中國的廢棄商業音樂光碟與卡帶〔尾注：此處主要討論的是數位光碟片〕。製造商在光碟的中央部分切開或鑽洞，代表這些是不能銷售的廢棄光碟。但是到了中國，這些光碟流入地下市場，以便宜的價格在大街小巷裡賣給急著想聽音樂，又無法從正式管道取得光碟的年輕人。這些陌生的音樂與中國其他文化與藝術產生互動，尤其是在北京，大規模的打口片交易現象影響了數十位出生於 1970 至 1985 年間的新興音樂家（一般稱之為「打口世代」）³。

打口可說是一種「影響的微生態」，因為這些破損光碟在傳播的同時，也為各種地下音樂與創意實踐形成一種聲音來源的流動：聆聽、學習、啟發、複製與挪用聲音與風格。那些興起於 1990 年代打口風潮的音樂家與美學策略，說明了 FM3 今日生存的動態環境（也是其他當代音樂創作者的宿主）。如此一來，打口就像是北京文化生態的一個數位元素，它與不斷變動系統中的其他元素互動，並影響、回應或瓦解這些元素。

系統中其他的數位元素或有機體還包括網路平台和軟體，協助北京藝術家與合作夥伴、粉絲和潛在觀眾產生連結。社群媒體網站如 YouTube、土豆網、MySpace、Vimeo 或新浪微博，讓藝術家與粉絲可以散布媒體或討論藝術與音樂問題，而 RockInChina 這樣的資料庫，則集結群體力量來記錄一個不斷成長的當代風格與表演者領域。這些數位傳播工具比打口片更具「相連網絡

³ 想瞭解更多打口片相關資訊，可見這兩篇貼文：
http://www.norient.com/html/show_article.php?ID=97 or
<http://www.rockinchina.com/w/Dakou>

」特質，它們推動跨國界的互動⁴，使聲音、藝術、音樂與概念在北京內外不斷流動。中國藤網站就存在於這個文化洪流之中，如前文所述，FM3 的相關貼文便運用這些社群媒體中心收集各種內容，同時將詮釋與詩學材料也推入這股洪流當中。這個網站就像生態系統中的有機體，代表目前媒體景象 (Appadurai, 1990) 中的一種藝術教育策略。

本論文探討的最後一組數位工具或有機體，是文化生態中藝術家創作使用的硬體與軟體。從功能強大的應用程式與錄製硬體，到如唱佛機使用的數位晶片等簡單工具，過去十年來，北京各地各種風格類型的藝術家越來越常使用科技產品。日益普及的音樂創作與散布數位科技，是北京文化生態當中的重要元素，同時也是各種文化生態之間的連結或共同元素。全世界藝術教育工作者與學生也能使用北京藝術家所用的大部分工具，因此，將唱佛機聲軌加以混音，就等於在參與這個文化生態，並針對過程與美學實踐進行批判性學習活動。數位化科技如此演變成一個宏觀生態，代表創作與學習藝術時的另一層脈絡與背景。

除了上述北京實驗音樂文化生態中的數位元素之外，人與地方也以動態方式建構出一個具體環境。由於篇幅的限制，我無法在此進一步探討這個面向，但我們不能忽視這些元素，因為這會誤導讀者，以為數位化就是北京文化生態的最重要成份。我在此強調數位工具與科技的目的是說明它們在創意、傳播、記錄與詮釋音樂藝術與文化中扮演的角色。

簡而言之，我認為生態隱喻為藝術教育策略提供至少三種重要工具：

1. 一個藉由關注環境（例如北京）、聲音（由各種類型、風格與方法再現的作品）和創意實踐之間的互動關係，來「定位」音樂的方法。
2. 一個記錄特定社會地理環境中，音樂實踐「流動」的方法。
3. 一個重視元素（「有機體」）在系統內外的運動歷程，關注變化與持續性之間動態關係的彈性詮釋或分析方法，以至於「變化」成為持續變動環境中的「不變」力量。

我認為生態隱喻與模擬訪查之間存在細緻的關聯性，因為兩者都反映了創意實踐的過程與互動關係。模擬訪查是透過探索藝術家使用的工具、材料與美學典範，建立一種藝術詮釋與學習策略。因此，它也是進入文化生態的一道入

⁴ 請注意，雖然在中國境內無法取得所有網路服務，但境外使用者仍可以張貼與中國境內藝術家相關的網頁內容。此外，如果張貼或存取這些網頁內容的服務遭封鎖，中國境內的使用者也可以判斷要以何種方式來取得資料。

口，這個入口兼具了教育與實驗意義。對於這種策略的研究我才剛起步，希望未來能廣泛應用在中國藤網站的貼文上。Doug Blandy 曾說，藝術教育是人們創作與學習物質文化的「網絡」(2011)。我想進一步指出，此處討論的 FM3 貼文就是進入這個網絡的一個入口節點，而未來的貼文也將形成更多的節點。參觀網站的訪客可以使用受訪藝術家曾使用的工具、平台與資源，而那些跨越地理與社會空間，連結人類與意見的數位傳播與文化網絡，也使得這些工具能廣泛散布。藝術教育工作者可以採用這個策略和特定材料來創造動態學習經驗，將創作過程當成文化生態中的教育經驗。

文化生態、聲音與
中國藤：藝術教育
策略

參考文獻

- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and difference in the global cultural economy. *Public Culture*, 2(2), 1-24.
- Baranovitch, N. (2003). *China's new voices: Popular music, ethnicity, gender, and politics, 1978-1997* (1st ed.). Berkeley, CA: University of California Press.
- Blandy, D. (2011). Sustainability, Participatory Culture, and the Performance of Democracy: Ascendant Sites of Theory and Practice in Arts Education. *Studies in Arts Education*, 52(3), 243-255.
- Brown, R. H. (1977). *A Poetic for Sociology: Toward a Logic of Discovery for the Human Sciences*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Congdon, K., & Blandy, D. (2010a). The making of ChinaVine: Partnering across countries. In A. Arnold, E. Delacruz, A. Kuo & M. Parsons (Eds.). *Globalization, art, and education*. Reston, VA: National Art Education Association.
- Congdon, K., & Blandy, D. (2010b). Developing ChinaVine.org: Educating Inside and Outside the Site. In B. Sweeny (Ed). *Inter/sections inter/actions: Art education in a digital visual culture*. Reston, VA: National Art Education Association.
- Greenwood, J. (2012). Arts-based research: Weaving magic and meaning. *International Journal of Education & the Arts*, 13 (Interlude 1). Retrieved 5/15/2012 from <http://www.ijea.org/v13i1/>.
- Jones, A. F. (1992). *Like a Knife: Ideology and Genre in Contemporary Chinese Popular Music* (Cornell East Asia, Vol. 57). Ithaca, NY: Cornell University East Asia Program.
- Jones, A. F. (2001). *Yellow Music: Media Culture and Colonial Modernity in the Chinese Jazz Age*. Durham, NC: Duke University Press Books.
- Marcus, G. (1986). Afterword: Ethnographic Writing and Anthropological Careers. In J. Clifford and G. Marcus (Eds.). *Writing culture: the poetics and politics of ethnography: a School of American Research advanced seminar*. Berkeley, CA: University of California Press.