

行政院及所屬機關出國報告
(出國類別：其他)

赴德參加「歐洲媒體藝術節」及參訪
「**ZKM** 媒體藝術中心」出國考察報告

服務機關：國立臺灣美術館

職稱姓名：館長薛保瑕

助理研究員林曉瑜

技正林晉仲

派赴國家：德國

出國期間：98 年 4 月 21 日至 4 月 28 日

報告日期：98 年 7 月 6 日

列印

提要表

系統識別號：	C09801020					
計畫名稱：	為辦理「醫療與數位藝術」主題特展赴歐洲接洽選件					
報告名稱：	赴德參加「歐洲媒體藝術節」及參訪「ZKM媒體藝術中心」出國考察報告					
計畫主辦機關：	國立臺灣美術館					
出國人員：	姓名	服務機關	服務單位	職稱	官職等	E-MAIL 信箱
	薛保瑕	國立臺灣美術館	館長室	館長	簡任(派)	
	林晉仲	國立臺灣美術館	圖書資訊組	技正	薦任(派)	
	林曉瑜	國立臺灣美術館	展覽組	助理研究員	薦任(派)	聯絡人hylin@art.ntmofa.gov.tw
前往地區：	德國					
參訪機關：	歐洲媒體藝術節，ZKM媒體藝術中心					
出國類別：	其他					
出國期間：	民國98年04月21日 至 民國98年04月28日					
報告日期：	民國98年07月06日					
關鍵詞：	歐洲媒體藝術節，ZKM，媒體藝術中心，數位藝術					
報告書頁數：	31頁					
報告內容摘要：	本次赴德國訪察「歐洲媒體藝術節」(European Media Art Festival，簡稱EMAF)及ZKM媒體藝術中心，旨在瞭解及蒐集國際媒體藝術活動如何看待科技發展與人類社會間的相互關係，以作為本館辦理「醫療與科技藝術」主題展演活動之參考，並藉此機會洽談交流合作，以建立本館數位藝術方舟與國際數位藝術機構之友好關係。					
電子全文檔：	C09801020_01.doc					
出國報告審核表：	C09801020_A.doc					
限閱與否：	否					
專責人員姓名：	343140000EA0					
專責人員電話：	04-23723552 分機 207					

列印

目次

	頁碼
壹、 目的.....	1
貳、 過程.....	3
參、 心得.....	11
肆、 建議.....	13
伍、 參訪照片.....	15

壹、目的

本館數位藝術方舟成立以來，以不同主題作為年度業務推動的主軸，本年度則以「醫療與科技藝術」為主，期探討「科技藝術」如何改變人類意識、心理與身體狀態。本次赴德國訪察「歐洲媒體藝術節」(European Media Art Festival，簡稱 EMAF)及 ZKM 媒體藝術中心，旨在瞭解及蒐集國際媒體藝術活動如何看待科技發展與人類社會間的相互關係，以作為本館辦理「醫療與科技藝術」主題展演活動之參考，並藉此機會洽談交流合作，以建立本館數位藝術方舟與國際數位藝術機構之友好關係。

歐洲媒體藝術節每年舉辦一次，是媒體藝術界最具影響力的活動之一，也是展現和討論歐洲新媒體藝術現狀及發展趨勢的盛會。此活動成立於 1988 年，地點在德國西北方的奧斯納布魯克 (Osnabrueck)。每年 EMAF 均進行國際徵件，除展出最新的實驗影像作品，並辦理表演、演講、展覽、工作坊等。今年的活動共為期 5 天(4 月 22 日—26 日)，徵件作品共收到 2400 件，EMAF 從中選出 250 件展出，並頒發 "EMAF Award"。2006 年時，台灣創作者馬君輔、吳逸中之作品均曾入選；今年也有來自台灣的創作者鮑孟德入選。本次考察的目的，旨在瞭解與觀摩媒體藝術節舉辦的模式與做法，並拜會主辦單位負責人，以建立未來的交流合作關係。

另本次訪察德國期間，為多方蒐集歐洲地區的藝術創作資訊，作為日後本館辦理展演之參考與資源，故在行程及時間許可之下，安排前往至科隆國際藝術博覽會 (ART Cologne) 參訪。該博覽會為全球知名之藝術交易盛會，成立迄今已有 43 年歷史，今年共有 180 餘家來自各國的畫廊參展，展出作品類型含括繪畫、雕塑、新媒體、裝置、攝錄影等，是觀察國際藝術發展趨勢的重要場合。

另一參訪地點德國「ZKM 新媒體藝術中心」(ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie) 於 1989 年開始籌備，1993 年於德國西南方的卡斯魯爾市 (Karlsruhe) 掛牌，直到 1997 年正式於廢置兵工廠開館，目前是世界四大媒體藝術中心之一，與奧地利的林茲電子藝術中心、美國的 MIT 媒體藝術實驗室、日本東京 ICC 互動藝術中心齊名。ZKM 中心在媒體工業與政府的支持下成立，目標在於推動科技媒體藝術的發展，探討新科技對當代藝術的影響，及新科技對人類文明演進的意義。有別於傳統美術館，ZKM 同時具備博物館、學術和科技研發功能。本次訪察的目的，在於瞭解媒體藝術中心的運作與經營，以及展覽規劃、技術研發、新媒體作品維護保存的方式，作為本館數位藝術方舟的借鏡。

貳、過程

本年度歐洲媒體藝術節及科隆藝術博覽會活動期間均為 2009 年 4 月 22—26 日，故在行程安排上，訂於 4 月 21 日自台灣出發，以參加 4 月 22 日歐洲媒體藝術節的開幕，並於 4 月 23 日拜訪藝術節主席 Alfred Rotert 先生，瞭解媒體藝術節的組織運作，並推介我國藝術家，建立雙方友誼。4 月 24 日前往科隆訪察藝術博覽會，並蒐集相關資訊。4 月 25 日前往卡斯魯爾，並於 4 月 26 日拜訪 ZKM 媒體藝術中心執行長 Christiane Riedel 女士，瞭解該館在科技藝術如何幫助人的議題上如何著力。行程安排如下：

- 一、聯繫歐洲媒體藝術節及 ZKM 媒體藝術中心，確認參訪與拜會相關人員時間。
- 二、4 月 21 日 23:15，於桃園國際機場搭機飛往德國法蘭克福。
- 三、4 月 22 日 06：50 飛抵德國法蘭克福，搭車前往奧斯那布魯克，19：30 參加歐洲媒體藝術節（EMAF）開幕。
- 四、4 月 23 日 14：00，拜訪歐洲媒體藝術節現任主席 Alfred Rotert 先生，洽談雙方合作之可能性，並參訪歐洲媒體藝術節。
- 五、4 月 24 日，抵達科隆，參訪科隆藝術博覽會，蒐集國際藝術相關展演資訊。
- 六、4 月 25 日，搭車前往卡斯魯爾，參訪 ZKM 媒體藝術中心。
- 七、4 月 26 日，拜訪 ZKM 媒體藝術中心執行長 Christiane Riedel 女士，洽談雙方合作之可能性，並參訪 ZKM 媒體藝術中心之實驗室與典藏空間。
- 八、4 月 27 日 7：00，從卡斯魯爾出發前往法蘭克福機場，搭 11：20 飛機返國。

九、4月28日6:25抵達桃園機場。

八天的訪察過程詳述如下：

一、歐洲媒體藝術節

歐洲媒體藝術節（EMAF）已有30年歷史，舉辦地點雖為德國西北部的小城市奧斯納布魯克，但每年仍吸引許多媒體藝術的愛好者前來朝聖。EMAF 2009年共有5項主單元：電影單元、論壇、現場表演、展覽、以及媒體校園（Media Campus），5項單元的作品一共分佈在14個展館會場中。其中主展覽「影像戰役」由四個文化機構共同策辦，分別為工業遺產博物館（Museum for Industrial Heritage Osnabrueck）、多明尼克藝術館（Kunsthalle Dominikanerkirche）、Erich Maria Remarque 和平中心（Erich Maria Remarque Peace Centre）以及歐洲媒體藝術節；主題為「影像戰役—2000年來的戰爭新聞」（Image Battles - 2000 years of news from the war），從科技媒體作為軍事發展的副產品為出發點，論及戰爭隨時有可能觸發媒體的革新談起，討論自古以來藝術中有關戰爭的圖像與議題，以及媒體藝術如何聚焦於戰爭影像的消費性與生活性特徵。同時也探討在數位科技發達的時代，所有的資料都被轉化為0與1，並且可以被比較、操縱及交換，因此數位複製本與原始資料沒有差別，所謂的真實感變得很虛幻，並影響媒體藝術的發展。

歐洲媒體藝術節的開幕地點為多明尼克藝術館，也是「影像戰役」的主展場。該藝術館的前身為多明尼克教堂，為德國北部重要的藝術展演中心。此次「影像戰役」展覽作品十分多樣，包含版畫、雕塑、裝置、數位科技作品等。4月22

日晚間在多明尼克藝術館開幕的主展場，在教堂挑高的空間裡，呈現人類歷史上早期的戰爭新聞文件，同時也運用投影、數位裝置作品等，展現媒體與戰爭間的關係，以及媒體如何呈現戰爭的樣貌。

4 月 22 日開幕當晚，薛館長與歐洲媒體藝術節主席 Alfred Rotert 先生會面，並約定隔天的會議。4 月 23 日下午由薛館長帶領本館工作人員，向 Alfred Rotert 先生介紹國美館發展與推動的專案計畫。薛館長在會議中除介紹國美館的歷史、定位、地理環境外，也談及國美館承辦的數位藝術方舟計畫及紀錄片雙年展。由於歐洲媒體藝術節的特色在於實驗影片，因此我們將合作的訴求放在錄影藝術及紀錄片，希望未來能以策劃性的方式，將台灣的優秀影片帶到歐洲媒體藝術節展出。會議期間也向 Alfred Rotert 先生介紹了數位方舟策辦的 360 度環景數位影像創作系列「虛境迴圈」、「天地眾生的對話」，以及 2008 年所策劃的黃翊「SPIN · 轉」跨領域舞蹈展演。最後薛館長談及數位方舟本年度的重點工作「醫療與科技藝術」，希望探討「科技藝術」如何改變人類意識、心理與身體狀態，Alfred Rotert 先生聽了之後表示此主題甚為重要，也推薦澳洲藝術家 Oran Catts 的作品頗適合此次主題。對於未來的合作，Alfred Rotert 先生表示十分歡迎，雙方均希望能有進一步的交流，以互相交換實驗影像創作的發展內容。

與 Alfred Rotert 先生會議結束後，由 EMAF 的接待人員帶領我們至工業遺產博物館欣賞「影像戰役」展覽的另一部份作品。這個展場中的作品，主要探討新聞媒體報導戰爭的方式，美中不足之處在於所有的說明與標示均為德文，因此較難理解展覽的深刻意義。此外我們也參加了「媒體校園 Media Campus」的放映會，此單元分為兩個展覽子題《back2elements》及《Der Hund, der tritt die Treppe krumm》，旨在為年輕媒體藝術創作者提供一個交流平台，因此展出的影片實驗

性甚強，學生創作者運用簡單的手法與技術展現創意，每部影片的長度都很短，卻讓人留下深刻印象。

4 月 23 日當晚則為藝術節的重頭戲之一：現場表演《Bubble Beats》。表演的團隊為來自瑞典的雙人組 Kay Rauber 及 Christian Gschwend。該團隊成立於 1999 年，曾在歐洲各地各個藝術節中表演。《Bubble Beats》以各式生活中的物件如水桶、錫罐、水管、鍋碗等作為樂器，運用打擊的方式結合電子音樂，賦予其表演一種十分現代與快速的節奏。由於其表演熱力十足，前來觀賞的多為年輕人，台上台下融成一片，大家都被節奏強烈的電子音樂及表演者的強烈律動所感染，儼然像一個電子音樂派對。

簡而言之，歐洲媒體藝術節所展現的實驗性格，使它成為媒體藝術的重要活動，同時也帶動了城市行銷，讓我們看到一個藝術節應有的活力。

二、科隆國際藝術博覽會

4 月 24 日在行程時間許可之下，為了多方蒐集國際藝術資訊，我們從奧斯納布魯克搭車前往科隆國際藝術博覽會（ART Cologne）。科隆藝術博覽會已有 43 年歷史，被譽為「藝術博覽會之母」，每年參加的畫廊家數及銷售額之高，使它成為國際間最重要的藝術博覽會及交易市場。今年在大環境的不景氣之下，參加博覽會的畫廊從兩年前的 250 餘家減少至 180 家，銷售額則有 450000 歐元左右。

科隆藝術博覽會除了藝術交易外，也有若干項單元致力於推廣青年藝術家的創作，例如「新位置」（New Positions）單元是由德國畫廊協會推薦 23 位青年藝術家，免費提供每人 25 平方公尺的場地在科隆藝術博覽會展出。國際評審團將

從中選出一位藝術家並提名其參加奧迪獎（The Audi Award，由奧迪汽車贊助），得獎者可獲得舉辦個展及出版專輯之機會，獎金價值 1 萬歐元，以此鼓勵青年藝術家的創作。

在這個大型的藝術盛會中，可一次盡覽國際畫廊代理之藝術家與藝術創作，可說是近代美術發展史的一種縮影。展出作品類型甚為廣泛，包含素描、油畫、雕塑、裝置、攝影、錄影、新媒體等等，地點在科隆的世界貿易中心第 11 展廳，展場共二層樓。本屆博覽會單元包含「戰後藝術」、「當代藝術」、「新當代」、「新位置」以及「開放空間」，其中「新當代」以及「開放空間」單元均以較前衛的藝術創作為主，將其置放在市場機制的運作之下，藉此試探市場接受度。

在科隆藝術博覽會的會場中，藝術創作成爲一種商品，陳列在一個個攤位中。從博覽會的單元及活動規劃，不難理解藝術市場對國家經濟以及藝術創作者的影響，而科隆藝術博覽會對於推展年輕藝術家的作品不遺餘力，也是值得台灣參考的地方。

三、ZKM 媒體藝術中心

ZKM 媒體藝術中心爲世界重要四大數位藝術機構，位於德國西南方的小鎮卡斯魯爾。其對於新媒體藝術的展示、技術研發與維護保存等，一直是世界其他媒體藝術中心仿效的對象。該中心的成立一開始來自於學者與藝術家間對藝術與媒體關係的自發性討論，漸漸的討論方向轉爲科技與經濟的關係，最後在 1988 年成立了 ZKM 媒體藝術中心。本次考察特安排於 4 月 26 日前往該中心，在執行長 Christiane Riedel 女士的接待下，讓我們對媒體藝術中心的營運有了概括性的瞭

解，同時也獲得許多寶貴的資訊。

ZKM 媒體藝術中心大致可分為視覺媒體學院、音樂音響學院、當代藝術博物館、媒體博物館，及媒體圖書館等幾個不同的展場與機制，展示的內容則著重於新媒體科技的探索，以及其與傳統藝術形式之間整合創新的可能性與未來性。

Christiane Riedel 女士表示中心編制約 80 人，負責企劃、技術、研發、推廣教育等活動，同時 ZKM 媒體藝術中心也有許多國際交流計劃，例如駐館藝術家便是一個很好的例子；新媒體藝術創作者可以透過徵選獲得至 ZKM 駐館創作的機會，由 ZKM 提供技術研發與所需器材，協助藝術家創作的完成。本次到訪時適逢香港藝術家洪強在 ZKM 駐館創作，他向我們展示了自己正在製作的多媒體互動作品，以中國書法為元素加入互動性技術，運用投影的呈現方式，讓書法的線條可以在觀眾的臉及身體周邊飛舞。

本次與 ZKM 媒體藝術中心洽談的合作重點，主在邀請藝術家來台展覽及帶領工作坊、360 度環景數位影像創作合作，以及希望建立交流機制，讓美術館的從業人員也能至 ZKM 見習，學習他們的營運方式。由於新媒體藝術漸蔚為主流，美術館也必須正視新媒體藝術的展演與保存維護問題，Christiane Riedel 女士特別帶領我們參觀該中心的實驗室與保存光碟和新媒體作品的庫房，並分享他們在新媒體保存上的經驗。例如 ZKM 會與德國其他的科技單位合作，就作品的保存維護進行研究，以延長保存的期限；同時他們盡量保留作品原始創作展出時所用的設備，在收藏作品時即連設備一起收藏，以便日後能夠維修與重製作品，因此在 ZKM 的庫房中，仍然放置了許多舊型的電視機、設備等等。我們問及當有一天設備真的無法運作時該怎麼處理，Christiane Riedel 女士表示他們的做法是一開始即將所有資料文件盡量保存下來，假設未來某天已無法將實際作品呈現時，

至少還能以文件的方式呈現。另外，在新媒體作品的收藏過程裡，如果藝術家作品技術需要更新，仍須由藝術家本人來處理。ZKM 也和許多不同專業的獨立工作者（Freelance）合作，讓他們貢獻自己的專業於作品的保存維護。

在新媒體藝術的著作權議題部分，Christiane Riedel 女士認為著作權的問題在目前尚未有完美的解決方式，例如許多新媒體藝術講求集體創作，觀眾也是創作者的一部份，像這樣的作品很難取得所有人的著作權。至於創意授權 Creative Commons 的做法，囿於很多人往往曲解用途，將創意授權用在商業用途上，因此並非一種很適合於新媒體藝術的授權方式。ZKM 對著作權的做法是在與藝術家簽約時，便盡量將所有可能需授權的狀況列明清楚，以避免相關紛爭。

在國際交流的經驗上，ZKM 曾與世界各地的藝術機構、媒體中心等合作，對亞洲地區的新媒體藝術發展，他們十分感興趣。Christiane Riedel 女士表示以往大家對日本的新媒體藝術較為關注，但近年的發展之下，她認為日本的競爭力已較為趨緩，反而是韓國及台灣的新媒體創作充滿潛力，因此她十分歡迎做進一步的交流。不過由於今年是 ZKM 成立 20 週年，該中心本身有許多活動舉行，因此交流計劃將鎖定在明後年，使雙方可以有較充裕的時間準備。

此次參訪 ZKM 的另一項目的，在於觀摩該中心建置的 360 度環景空間。國美館在 2008 年底，為推廣多元的數位藝術展演方式，在竹林廳建置了一個直徑 14.5 米，高 3 米的環型屏幕，運用 12 台投影機及 Watchout 軟體，讓藝術創作者可以實現多螢幕影像的拼接，並運用 360 度環境表現沉浸式的藝術創作氛圍。ZKM 所建立的環型屏幕比起本館的要小得多，內部僅運用 6 台投影機，屏幕為布面投影材質，以吊掛方式懸掛在半空。本次到訪時，該空間正舉行《Open Screening @ Panorama Screen》活動，由藝術家 Matthias Fritsch 帶領學生創

作，讓學生的作品在環型螢幕上播放。作品類型有實拍影像及動畫等，或是以聲音為主，畫面為輔的方式展現，均深具實驗性。

此外我們也參觀了 ZKM 當期的展覽《YOU_ser:The Century of the Consumer》。該展探討人類對 21 世紀生活的想像，例如行動化與客製化的社會，以及觀眾介入藝術創作及互相影響的方式。展覽分為「物品、使用者與使用說明 Object, use, instructions for use」、「新音樂：樂譜與表演 New Music: score and performance」、「行動與觀眾參與 Action and audience participation」、「媒體藝術與觀眾解放 Media art and audience emancipation」以及「解放的消費者成為藝術家 The emancipated consumer as artist」五項子題，作品從使用者的觀點出發，展現了許多科技在藝術上的應用方式。例如藝術家 Ludger Brummer、Chandrasekhar Ramakrishnan 及 Gotz Dipper 合作之作品《Pattern Machine》，運用電腦軟體設計出表格狀的形式，觀眾可運用滑鼠填充表格內的色塊，並選擇不同模式的節奏，依此創造出自己的音樂，使每個人都成為音樂創作者。

参、心得

- 一、 歐洲媒體藝術節所處位置雖為德國西北方的小城市奧斯納布魯克，但藝術節舉辦的四天期間仍吸引數千人次前來觀賞。該藝術節在網站上持續更新訊息，並不斷發送電子報，以及透過其他網站的連結將訊息廣為傳播，達到最大的效益，而藝術節場地散佈於城市之中，讓觀眾在參加藝術節的同時也認識了這個城市，為奧斯納布魯克做了最成功的行銷。
- 二、 科隆藝術博覽會雖為世界最大、歷史最久的藝術交易市場之一，仍持續在展覽會場開闢單元提供年輕藝術創作者展出機會，此種方式除具培育人才之意義，也同時讓藝術創作者得以早日進入市場機制，使藝術創作在市場的運作下，能建置一種較為健全的經濟模式。
- 三、 「ZKM 媒體藝術中心」在新媒體藝術的保存上經驗豐富，有關資訊設備的不斷更新與汰換，很容易造成新媒體作品面臨日後無法展示之困境，故該中心的做法為保留舊有設備及展出時的文件，以因應日後展出所需，如設備確實無法使用，ZKM 媒體藝術中心尚保有文件可供參考。這種方式雖未能盡善盡美，卻是現今保存新媒體藝術作品的解決方式之一，讓未來的觀眾可以一窺新媒體藝術作品的原有面貌。
- 四、 **互動中予人溫暖：**ZKM 媒體藝術中心展示的幾件作品，讓人可透過簡單的互動，就感受到單純的愉悅與溫暖。例如：有件作品像是三葉蟲，大小似一條中型犬，輕撫其背時，就會發出略為誇張的咯咯笑聲，令人不覺想笑；有件作品豎立三片如「口」字型的牆，其上投影如豎琴的弦，當欣賞者輕撫弦時，作品的紅外線感應裝置即可知悉，觸發改變牆面上弦的影像，並發出相對的音階，令人覺得好玩、愉悅。

五、 **對自然環境與人文的關懷：**ZKM 展示中的幾件作品，呈現出其對自然環境與人文的關懷。例如：有個直徑約 2.5-3 公尺的氣球固定於展示間的半空中，電腦透過網路即時取得大氣的氣象資料，形成影像，並投影於氣球表面，令人感覺像在高空看地球，也看到雲層的變化，令人感到想去關心；有件作品，結合像 google map 的網路服務，讓市民將城市中對身障者不便處，皆可標示於此作品中，這會有機會觸發有心或有能力者，改善城市設備以便利身障者。

六、 **致力於影像、聲音及互動的基礎研究：**ZKM 中心展示中的幾件作品，讓人看出其在影像、聲音及互動的基礎研究的努力。例如：有件作品，將所存放的多媒體資料庫，設計出利用大型並接螢幕，很方便的瀏覽與展示；有件作品，可讓欣賞者挑選音源（如不同樂器或設備的聲音），並挑選將撥放的音場（如簡單的幾何造型空間、音樂廳等不同場域），即可聽到該音源於該音場發出的聲音，欣賞者可進行比較；有件作品，利用手機進行 4 個人間的遊戲，可相互間打乒乓球，這將數位藝術互動的領域，推向手機，也就推向普羅大眾。

肆、建議

- 一、 **廣為利用網路宣傳管道，擴大宣傳效益：**建議台灣相關數位藝術展演活動仿效歐洲媒體藝術節，宣傳上應廣為利用國際網路串聯，以及相關網站的電子發送機制，以低成本廣收宣傳效益。同時可考慮擴散展演點，讓參訪民眾可以藉此遊歷城市，達到城市行銷之目的。
- 二、 **應正視台灣美術館對新媒體藝術保存的方法：**台灣數位藝術近年來在政府的推動下蓬勃發展，許多年輕創作者均以數位設備進行創作，各大美術館也紛紛開始收藏新媒體藝術，然而對於新媒體藝術的保存方式、環境與典藏的授權機制，台灣各大美術館仍在起步階段，建議召開新媒體藝術相關研習與研討會，邀請國際重要數位藝術中心負責人分享經驗，作為台灣美術館收藏之參考與借鏡。
- 三、 **以數位藝術的特性達到助人之目的：**數位藝術除了是藝術的一種型式外，藉由它互動且易於親近的特性，它也可能幫助人。人在心緒低落、無助時，一點愉悅、一點溫暖，可能就會慢慢醞釀、燃燒成一股振作的力量。加上目前人口老化，銀髮族的照護，也引起社會關注，數位藝術在此處，應可提供其特有的幫助。本館配合本（98）年7月「醫療與科技藝術國際展」，與中國醫藥大學合作，在其附設醫院之癌症中心及兒童醫院，裝置數位藝術作品，以期對病患及家屬，能產生溫暖、愉悅，進而產生幫助。
- 四、 **持續辦理涵蓋作品與技術面向之展演與推廣活動：**限於經費及人力，本館可能無法像 ZKM 般進行大範圍影像、聲音及互動的基礎研究，但在每年度辦理的展覽、工作坊、演講等活動時，可從影像、聲音及互

動的作品及技術考量，讓所辦理的各項活動儘可能全面的涵蓋作品及技術的各個面向，並透過本館的經費及資源，協助創作者完成作品，以讓國內數位藝術的創作者與欣賞者，皆能儘量接軌到國際的水準。

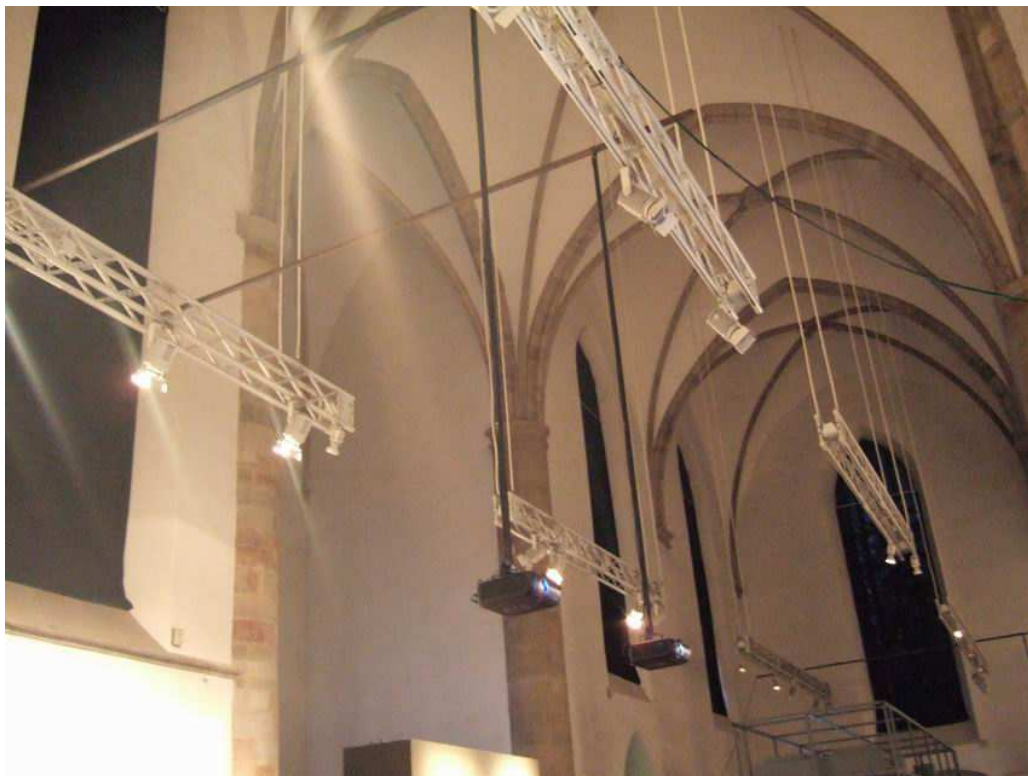
伍、參訪照片



歐洲媒體藝術節共有 14 個場地，此為媒體藝術節售票窗口。



歐洲媒體藝術節「影像戰役」展覽作品之一，作者為 Bjorn Melhus，作品名稱《Still men out there》。作者將電視螢幕排列成花朵狀，運用閃爍的色塊，傳達訊息的不夠清晰及混亂，卻藉此形成一種奇幻的氛圍。



「影像戰役」主展場設於多明尼克藝術館，該藝術館前身爲多明尼克教堂，此爲該展在挑高的天花板上架設投影機之方式。



「影像戰役」主展場錄影作品之一，展示少女在戰爭中受到的不公對待。



「影像戰役」主展場作品之一，運用電腦與 3D 動畫讓人透過電腦遊歷於虛擬世界。



「影像戰役」主展場一隅，展出平面與錄像藝術作品。



「影像戰役」主展場作品之一，以文件的方式呈現戰爭圖像。



歐洲媒體藝術節「影像戰役」主展場開幕參觀情形



「影像戰役」展在工業遺產博物館的展出作品，作者為 Mischa Kuball。他將電視的造型當作一件雕塑品，並在螢幕前罩上 CNN 新聞的字體，顯示新聞訊息與實際狀況的落差與訊息被遮蔽的狀況。



「影像戰役」展在工業遺產博物館的展出作品，以 LED 燈加上戰爭圖像，作成類似跑馬燈的裝置。



歐洲媒體藝術節的現場表演《Bubble Beats》，由來自瑞典的鼓手雙人組演出。



歐洲媒體藝術節的現場表演《Bubble Beats》，表演者運用現成物如水桶、鍋子、水管等當作樂器，結合電子音樂演出。



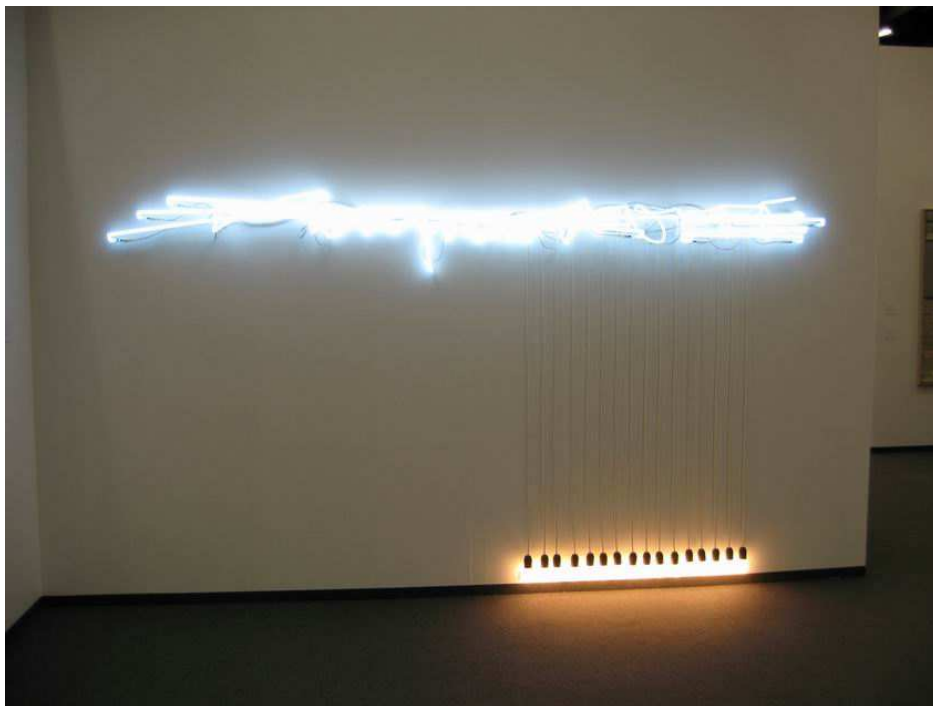
科隆藝術博覽會具有 43 年歷史，此為在科隆世界貿易中心的展廳入口。



科隆藝術博覽會入口處放置的作品之一，此為神話中因飛的太接近太陽，導致翅膀溶化而墜地的伊卡魯斯。



科隆藝術博覽會展出作品，以紙的量體改變原本輕盈的視覺感，從正面看時宛如一個岩洞，從側面看時才能發現紙張的輕盈感。



科隆藝術博覽會展出作品之一，運用 LED 燈及管線造型，裝置為一種光雕塑。



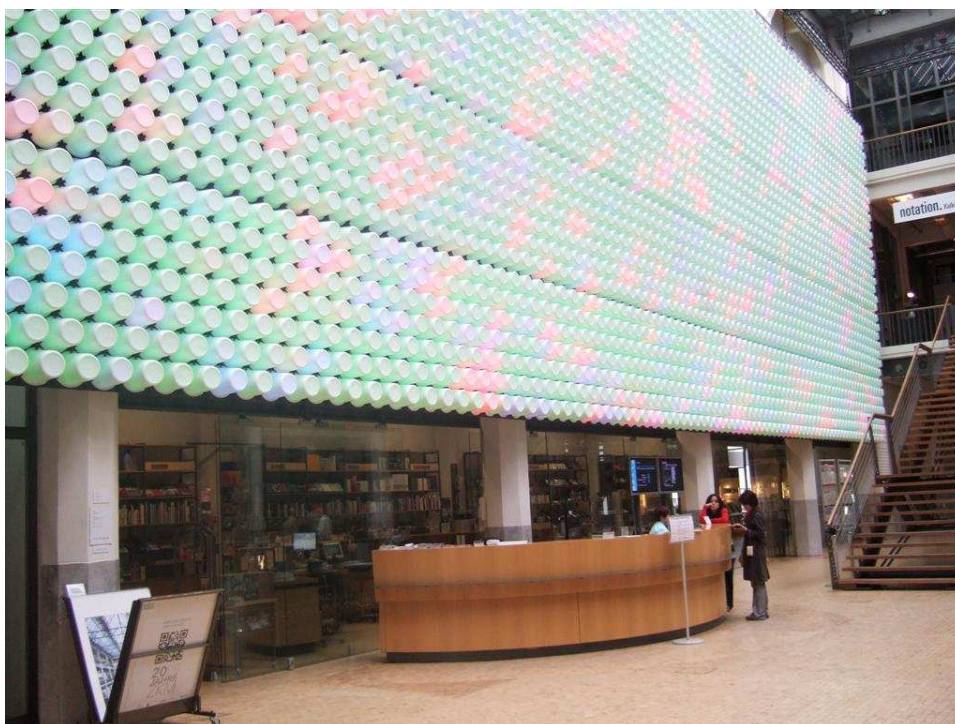
科隆藝術博覽會展出作品之一，以壓克力加上三角形塊狀體，創造出視覺上的錯覺。



科隆藝術博覽會展出作品



科隆藝術博覽會展出作品



一進 ZKM 大廳，可見到很大面積的水桶牆，其內裝置 LED 燈源，可變換顏色，並可透過程式控制，進行視覺性的展演。



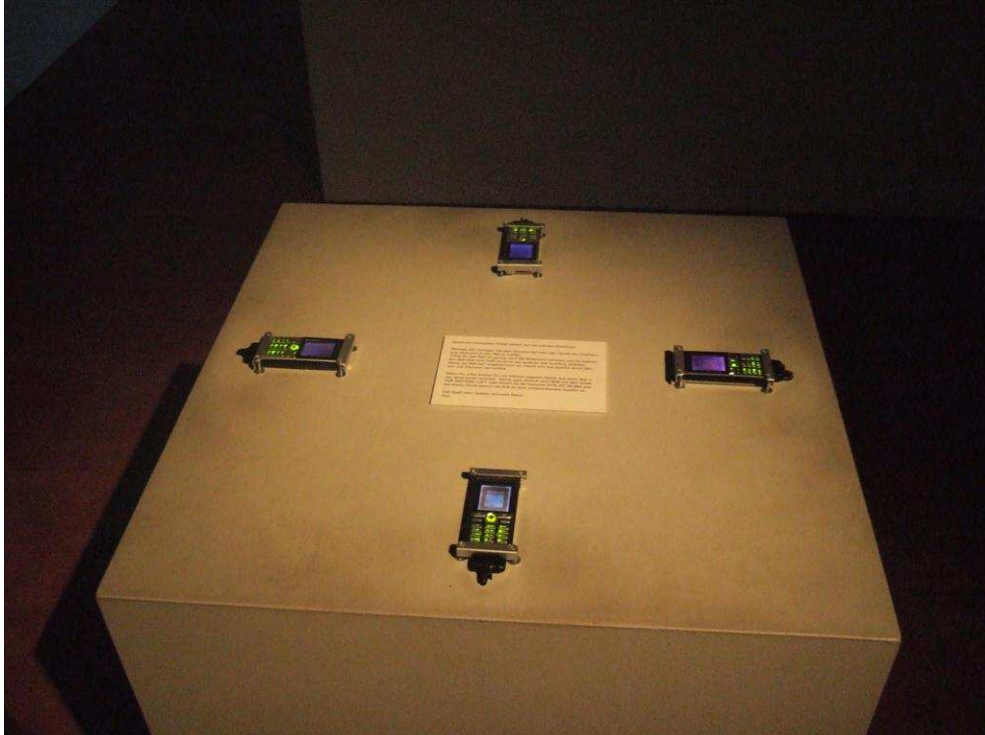
圖中，為一互動式的影片播放作品，使用者可挑選角色，即會因應該角色播放不同內容的對話，改變使用者只能被動接受影片的一般性經驗。



左手邊是各種不同音源，右手邊是各種不同的空間環境，此作品讓使用者可以配對二者，以體會不同的聲音感受。



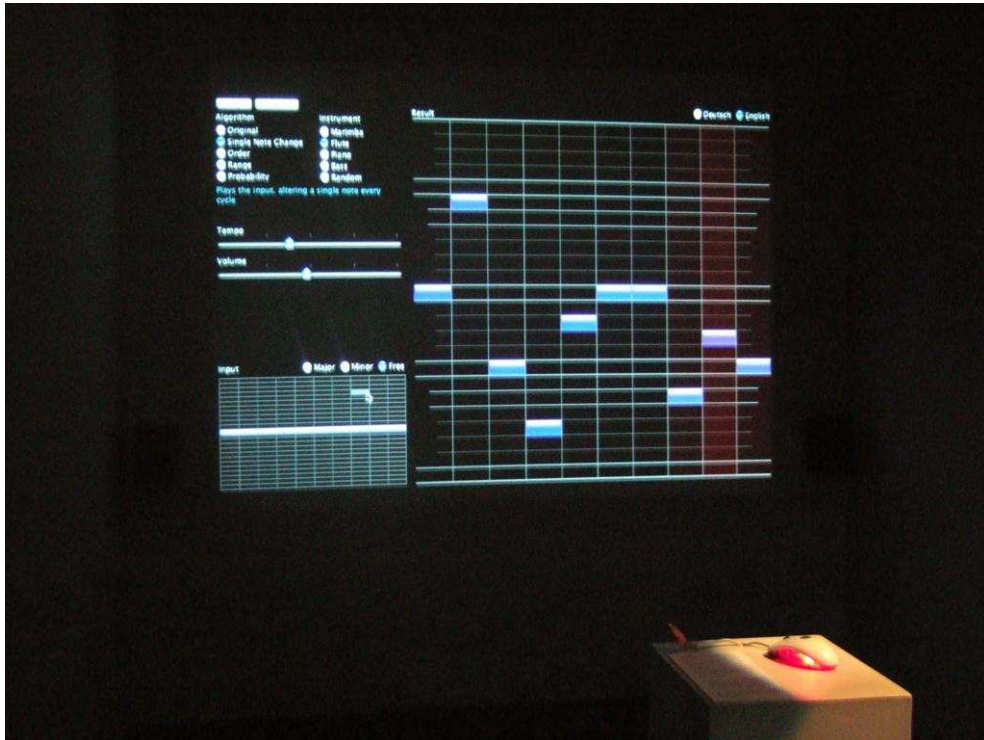
此作品是一個遊戲，但提供使用者有限度的參與遊戲設計。使用者可透過作品提供之介面，設定障礙物的位置，參與遊戲的製作。



此作品利用行動電話，及行動通訊網路，製作類似乒乓球的遊戲，探索利用行動電話及通訊，進行遠距互動的情形。



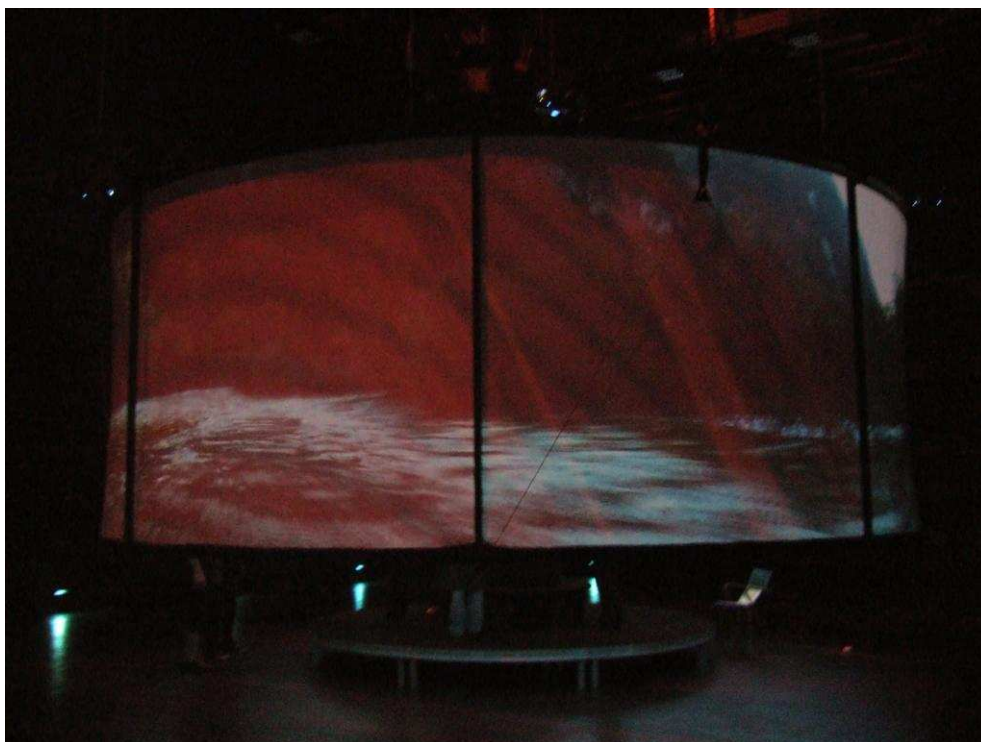
此作品利用投影機、紅外線感應器、喇叭，製作出類似豎琴的效果，使用者可透過手撫動，撥動螢幕上的琴弦，並發出樂音。



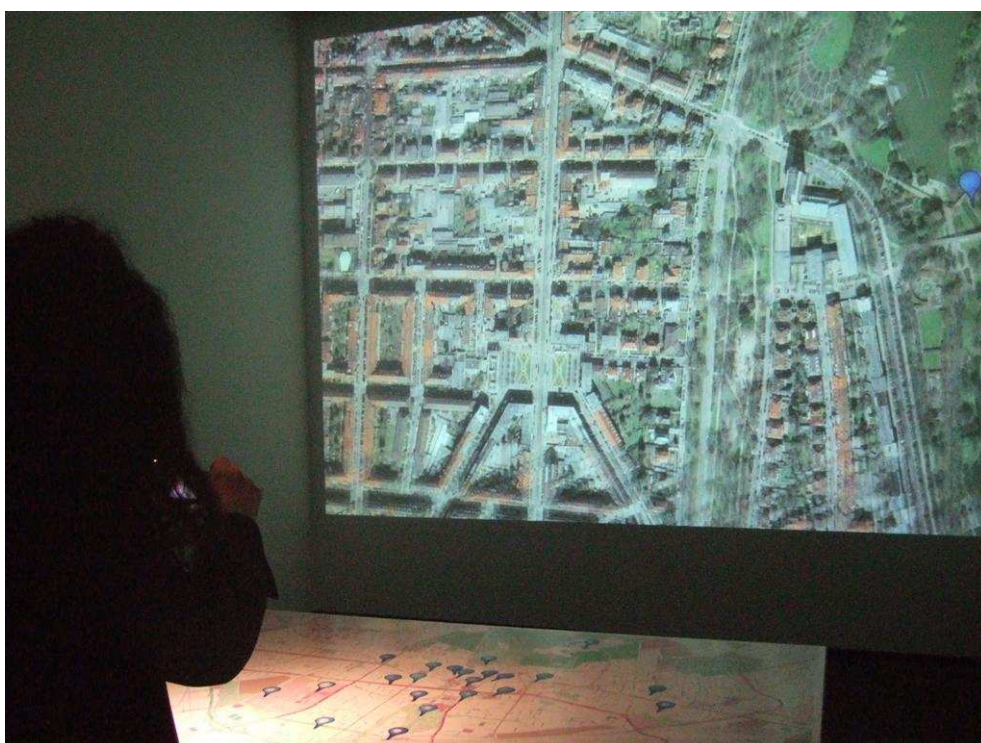
此作品可進行聲音編輯及播放，可藉以進行聲音實驗。



ZKM 在 10 年前，即建置 360 度環景螢幕，從桁架設計及其上設備，可看出此環景螢幕可以支援複雜的展演需求。



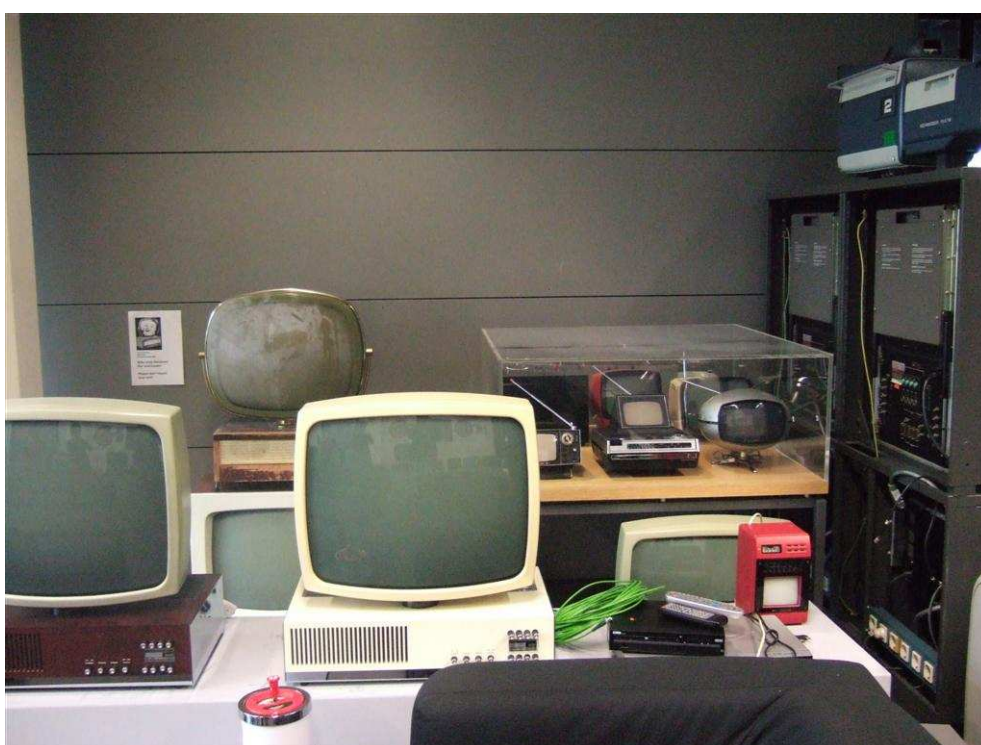
ZKM 的 360 度環景螢幕，是以軟質半透明之材質製作，也相當穩固。相對於此，本館環景螢幕，係採用木材製作。



本作品讓民眾將城市中，不便於身障者處，標示出來。或許，它會成爲一種力量，讓城市願意去改善，以增進身障者福祉。



參觀 ZKM 之音響實驗室。



ZKM 收藏許多數位藝術作品，並儘可能保存該作品當時播放用之顯示設備。這可做為本館收藏數位藝術作品時之參考。