

行政院及所屬各機關出國報告

出國類別：其他

為辦理數位藝術展演訪查重要數位
藝術機構 出國報告

服務機關：國立台灣美術館

出國人員：圖書資訊組組長 林晉仲
展覽組副研究員 林曉瑜

派赴國家：荷蘭、德國

出國期間：中華民國 101 年 11 月 27 日至 12 月 6 日

報告日期：中華民國 102 年 2 月 3 日

摘 要

本次出國任務，係因本館推行數位藝術計畫多年，並自 2012 年起開始執行「數位科技與視覺藝術共構計畫」，為參與本館合作機構荷蘭 V2_動態媒體藝術中心舉辦之駐棧人才成果發表會，並多方瞭解國際數位藝術的發展趨向及推動模式，故前往荷蘭與德國，訪查相關藝文機構與展演活動。

本館與荷蘭 V2_動態媒體藝術中心(以下簡稱 V2_)於 2012 年首度合作，選送優秀台灣數位藝術創作者李柏廷至該中心駐棧創作，為期兩個月。藝術家駐棧期間須與 V2_工作人員共同合作，參與他們的工作模式，並在駐棧結束時進行成果發表。因 V2_推行藝術家駐棧計畫多年，對媒合藝術創作者與跨領域之合作經驗豐富，因此本次特別前往訪查以瞭解其運作模式。另也前往德國訪查 DAM(Digital Art Museum)數位藝術美術館及相關藝文機構與展演活動，以瞭解目前當代藝術之議題取向與發展趨勢，做為本館日後規劃、執行相關專案之參考。

目 錄

壹、任務目的	4
貳、任務過程	5
參、綜合心得與建議.....	14
肆、相關照片.....	16

壹、任務目的

本次出國的主要任務，係赴荷蘭 V2_動態媒體藝術中心(以下簡稱 V2_)舉辦之駐棧人才成果發表會，並多方瞭解歐洲地區數位藝術的發展趨向及推動模式，以作為未來規劃相關活動之參考。

國立台灣美術館自 2002 年開始推動數位藝術，定期舉辦數位藝術展演及教育活動，以深耕播種的方式，將數位藝術的概念與美學介紹給普羅大眾。自 2012 年本館更啟動「數位科技與視覺藝術共構發展計畫」(以下簡稱「共構計畫」)，以促成異質性的跨域結合及培育數位藝術人才為目的，運用台灣的產業與創意優勢，建立創意共構及資源共享的機制，提供國內數位藝術創作者更開闊而多元的發展環境。

「共構計畫」之重點工作，包含「數位藝術人才國外駐棧創作」補助、「數位科技與視覺藝術跨界創作」補助、辦理國際性科技藝術展演等。其中「數位藝術人才國外駐棧創作」，由本館與合作機構荷蘭 V2_動態媒體藝術中心(以下簡稱 V2_)及加拿大 SAT 科技藝術中心共同選送台灣藝術家，分赴兩機構進行為期兩個月的駐棧創作，並進行海外成果發表。本次出國任務目的，即為訪查 V2_並參與其所舉辦之駐棧人才成果發表會，以瞭解該中心如何媒合跨領域間的專業合作，並以彈性靈活的運作方式，成為國際間舉足輕重的媒體藝術機構。

訪查 V2_之外，本次也前往德國柏林拜訪「數位藝術美術館」(Digital Art Museum)負責人 Wolf Lieser，以瞭解該機構之空間、展覽及運作方式等。另也藉此行訪查柏林的當代藝術機構，從博物館的角度收集相關展演資訊，以作為本館規劃相關展演之參考。

貳、任務過程

本次出國期間自11月27日至12月6日，訪查荷蘭及德國兩地相關數位藝術及當代藝術機構，並參考其展覽與活動規畫方式，做為未來業務執行之參考。任務過程說明如下：

一、荷蘭行程(鹿特丹、阿姆斯特丹)

(一) V2_動態媒體藝術中心

V2_動態媒體藝術中心(以下簡稱「V2_」)是國際上十分活躍的新媒體藝術機構。該中心位於地小人稠的荷蘭鹿特丹，從1981年以藝術家自發性組成團隊開始，至1987年成立V2_，始終自詡為一個「動態媒體藝術」的中心。負責人Alex Adriaansens觀察當代藝術的發展，認為藝術已無法以單一的分類及表現方式概括，因此V2_向來以「動態媒體」一詞，用來指稱當代新媒體藝術的不穩定性。

2004年國立台灣美術館舉辦「漫遊者—2004國際數位藝術大展」時，邀請Alex Adriaansens來台發表演講，為本館首次與V2_的接觸。此後Alex Adriaansens曾多次拜訪台灣，並在2007年時於台北當代藝術館策辦「V2_特區」展覽，這次展覽讓台灣民眾有機會較為深入的認識V2_，也啟發許多創作者及數位藝術工作者對V2_的好奇與想像。

V2_在主事者的靈活思考下，對於新媒體藝術的本質以及一個藝術機構的運作，均有相當彈性的看法及作法，也是國際上具指標性的媒體藝術中心，因此當本館在規劃數位藝術駐棧計畫時，V2_便是我們首要希望合作的對象之一。經聯繫後，V2_也表達了高度的合作意願，因此很快便促成了這項合作。2012年首度

執行的駐棧計劃，在本館與V2_共同評選之下，由藝術家李柏廷獲得補助，前往V2_展開為期兩個月的駐棧創作。

本次出國行程由本館圖書資訊組組長林晉仲及展覽組副研究員林曉瑜，前往V2_訪視李柏廷駐棧狀況，並參與其駐棧成果發表。李柏廷於當地生活時，深刻體驗到荷蘭人處理事情之效率與嚴謹度，特別是在駐棧創作期間，必須與V2_的工作人員及同期駐棧藝術家朝夕相處、緊密合作，並定期開會，這樣的工作模式讓他調整自己的節奏與思考。其中的定期開會，是結合V2_所有工作人員(包含行政人員)、策展人、同期駐棧藝術家等，各人簡報自己的工作進度與狀況，再由在場所有人提供想法與意見。如此的討論會議，讓團隊成員之間彼此互相了解、互相合作，同時加入不同專業的思考與建議，往往可以有效率的整合資源、解決問題並激盪創意，為參與會議的人提供更多靈感與想法。

而李柏廷所進行的跨領域藝術創作，如何在當地找到適當的合作夥伴？據他所述，V2_的駐棧計畫因已行之有年，專案經理對於藝術家的需求，已具備十足經驗；此外，專案經理本身亦具有藝術創作背景及相關人脈，因此在對於創作想法的溝通上，也較能以相同的思考方式及語彙進行溝通，故能協助他找到適當的資源及人選。因此李柏廷在創作過程中，當需要尋找合作設計師，或拍攝影片的場地或模特兒時，專案經理Jan便能很快的在其人脈網絡中，提供李柏廷相關資源，並協助李柏廷尋求最恰當的解決方式。從訪查V2_的過程中也發現，該機構組織編制並不大，部分工作人員並非全職在V2_工作，但他們卻以一種靈活且有效率獨立工作方式，連結不同的資源，使每個人成為網絡中的節點，不斷向外延伸。這種互動、連結的方式，不但促成V2_網絡的擴張，也使更多人能參與其中。

而此次的成果發表會，結合V2_規劃之Test Lab計畫成果共同發表，除了李柏廷之外，還有同期的駐棧藝術家及工作坊的學員，共約10組。成果發表會在V2_的大廳(也是工作坊場地)舉行，現場僅提供啤酒及飲料，以一種輕鬆閒適的方式進行。觀眾在主持人的引導下，走動式的欣賞每一組作品，主持人會先請創作者介紹作品，並向創作者提出問題，接著再由觀眾自由交流與提問。李柏廷的作品*OBSTRUCTION*展出他與荷蘭青年服裝設計師Maartje Dijkstra合作之穿戴式裝置。*OBSTRUCTION*實際上是一個跨領域的表演，表演者必須穿上裝置，利用光影的變化，配合肢體的舞動，讓服裝產生不同的變形，以此隱喻科技如何掌控人類的身體與行為。創作過程中，李柏廷與Maartje Dijkstra必須不斷進行測試，並考量服裝與肢體動作的美感，以及模特兒穿戴裝置時的舒適性與可動性等等，所幸在V2_工作團隊的大力協助下，最終終能完美呈現。而在成果發表會上，觀眾對於李柏廷的創作概念亦甚感興趣，特別好奇他如何因為自身的疾病因素而影響創作，以及合作過程中所遇到的種種問題。最後，成果發表會在眾人的熱烈討論與輕鬆的交流之下圓滿結束，觀眾就像參加了一個派對，帶著滿滿的收穫回去。

事實上，在與V2_合作及訪查的過程中，可以深刻感受到荷蘭人的活力、效率、靈活性以及彈性。或許是因為地理環境及歷史背景，荷蘭人總是善用有限的資源，並以各種經濟的方式拓展及尋求更多資源。以V2_而言，在組織及經費不多的情況下，他們除了兩年舉辦一次的DEAF媒體藝術節之外，常態性的舉辦各式工作坊、講座、駐棧活動等，均是在深化媒體藝術本質與美學上的討論；此外他們也積極尋求海外的合作夥伴與資源，以促成媒體藝術的國際網絡機制為目的，規劃國際媒體藝術中心的聯盟組成。同時V2_近年來也發展出自身的特色，以「穿戴式科技」、「擴增實境」及「生態學」為重點研發領域，吸引有興趣的創作者前

往參與合作。做為一個小而靈活的媒體藝術中心，V2_讓我們看到資源整合及串聯的重要性，其經營方略更十分值得相關機構借鏡。

(二) 荷蘭國家建築藝術中心(Netherland Architecture Institute)

荷蘭國家建築藝術中心(以下簡稱「NAI」)與V2_比鄰，是一個以建築為主題的展示研究機構，也是一個當代建築的博物館。NAI除了展示空間外，也有許多19世紀迄今的建築檔案、文件收藏，並設有教育區、圖書中心、書店、咖啡廳等空間供民眾運用。

走進NAI時，首先會為其時髦當代的空間設計所吸引。入口處以LED燈箱裝置的藝術作品，以及運用浮空投影的資訊介紹裝置，顯示NAI如何結合科技於展示應用；而走進場館之後，更是處處可見其使用科技技術及裝置之巧思。NAI的建築以斜坡串聯不同樓層的空間，觀眾必須沿著斜坡依其規劃之動線參觀。由於動線十分清楚，因此可以確保觀眾走過每一個展示廳，有效的運用每個空間，同時也減省了現場管理的人力。其中常設展廳所展出之“Dutchville: Feel the City”，在完善的動線及內容規劃下，幾乎不需任何現場維護與解說人員，尤其令人印象深刻。該展廳在入口處設置語音導覽耳機，觀眾可以自行取用，使用時只要對著說明牆面所貼的符號感應，便能聆聽英文及荷文導覽。此展廳運用了多種影像投影與顯示技術，營造不同的城市風貌，並展示許多NAI所收藏的建築模型，遊走其間就像進行一場時空旅行，穿梭在不同世代、不同地景的城市之間。其中一個展廳更運用大量的拼接投影技術，將影像投射在全白的建築模型之上，其模型大小約有一層樓高，因此當觀眾漫步其中時，對影像具有非常強烈的沉浸式感受與體驗。而從展廳走出之時，又回到了原先入口的地方，牆面僅用文字提示觀眾放回語音導覽裝置，因此很少有人會忘記歸還。

而NAI的教育區域則充滿玩趣，親子觀眾很少有不被吸引的。該空間規畫了三個不同區域，其中一區設置了許多白色泡棉的建築模型積木，讓觀眾及兒童可以蓋出自己理想的建築物，其使用之材料及空間設計均十分安全，因此家長可以放心讓孩童在其中玩耍。另一個區域則以樂高積木及多媒體動畫遊戲為主，NAI設置多台觸碰螢幕，結合積木與觸碰式螢幕介面，以多媒體動畫小故事為內容，讓觀眾在遊戲的過程中，逐步了解建築與生活的知識，並從中獲得許多樂趣。最後一區則為教室區，可在其中舉辦講座或工作坊，裡面並放有圖書、文具等等材料，讓親子觀眾可以自行動手創作。

簡而言之，NAI雖名為建築藝術中心，但是它所使用的科技展示應用方式，以及其所傳達的諸多概念，其實超越了建築的主題，而更與現代人的生活、文化與哲思息息相關。而NAI在今年開始，與荷蘭的設計與時尚中心、虛擬平台等等結合為一個新機構(New Institution)，也展現荷蘭推動不同領域專業結合的企圖與策略。

(三) 荷蘭Smart Project Space

Smart Project Space是位於阿姆斯特丹的複合式藝術空間，結合展覽、放映廳、實驗室(Lab)等，屬於阿姆斯特丹新藝術空間(New Art Space Amsterdam, 簡稱NASA)的一部份。本次參訪時，該中心正展出與荷蘭媒體藝術中心(Netherlands Media Art Institute, 簡稱NIMK, 於2012年底結束經營)共同策畫的展覽 “The Future that was”。

Smart Project Space 位在一個住宅社區內，外表並不起眼，其前身是一個病理解剖實驗室。延續實驗室的本質，Smart Project Space 從 1994 年成立之初，就以實驗的精神自詡成為文化的製造者。到訪當時展出的 “The Future that

was” 展覽由 Gabriel Lester 策畫，探討時間的線性以及人類生活的循環性兩種相反的概念，展出作品雖以裝置為主，概念上卻與科技十分相關。策展人以細胞為單位的想法配置作品，除討論身體從成長到死亡的循環過程，也對生命是否是一個真正的輪迴提問，並進而討論時間是否真為線性的概念。

Smart Project Space 除了展覽與影片放映節目外，也支持藝術家的創作，並舉辦各種講座、表演等。另並設有 12 個藝術家工作室，讓荷蘭及國際藝術家可以前往當地進行創作或研究；同時也設有媒體實驗室，可以實際協助藝術家的創作及媒合他們與不同的專業人士合作。從訪查中發現，歐洲有許多這種複合式類型的藝術組織或機構，他們以創造交流平台為目的，營造一個眾人可以相遇及分享的環境。這樣的模式在台灣已逐漸有人開始進行，但為數尚不多；或許我們可參考歐洲的方式，更積極主動地分享資源，並以一種靈活的態度，讓藝術的討論、創作與生產能更具能量。

二、德國行程(柏林)

(一)數位藝術美術館(Digital Art Museum，以下簡稱 DAM)

DAM 數位藝術美術館從原本一個極具規模的線上平台，逐漸發展成為實體的美術館。不過雖名為美術館，DAM 的實體其實是一個藝廊，在柏林及法蘭克福均設有據點，以數位藝術的展出及引介為主。負責人 Wolf Lieser 曾於 2012 年來台灣參與國際藝術博覽會，以及於本館數位藝術方舟展出，由謝慧青所策劃的「人工智能改」展覽，也促成本次訪查的機緣。

到訪當日，負責人 Wolf Lieser 親切地為我們介紹藝廊空間以及正在展出的展覽” *Meine Wunderkammer*” (我的珍寶盒)。Wolf Lieser 提到策展的想法，源

自於每個人都有自己收藏的寶貝，以及儲藏這些寶貝的盒子，而這種收藏的概念，也就成為後來博物館的前身，亦即寶物的儲藏所與展示所。因此這項展覽展示的是他自己所收藏的數位藝術作品，或具數位藝術「概念」的作品。做為DAM的創始者與主持人，Wolf Lieser十分喜愛數位藝術，而展出的作品中，包含最早啟發他對數位藝術熱情的作品，藝術家Laurence Gartel的紙張列印創作*Energy Man*。此外，也包含Lynn Hershman Leeson的作品*Roberta Breitmore Blank Check*。Roberta Breitmore是藝術家虛構的角色，由藝術家本人扮演，藝術家為她虛構了所有的一切，包含她的身分、生活，甚至為她開立銀行帳戶，或徵求室友等等。此種虛構身分的概念，與網路時代中人人以代號指稱自我，每個人都有一個虛構身分的生活模式不謀而合，而藝術家早在1974年便以這樣的概念進行創作。此外也展出活躍於網路藝術圈的藝術團隊The Yes Man的作品*New York Times* (2008)，藝術家在2008年時，印製了一份日期為2009年7月4日的紐約時報，並在紐約及洛杉磯廣為發送。報紙上的內容全由藝術家虛構，將他們所期待的更美好的未來化為虛構的頭條新聞，例如「伊拉克戰爭已經結束」此類的標題，以此嘲諷現實的當下，給予觀眾當頭棒喝般的警示。

除了展覽之外，DAM最令人稱道的是它豐富的網站資源。前面提到DAM原本即是一個網路平台，在網站上收集了非常豐富的數位藝術文論以及藝術家資料，是一個十分完整的數位藝術研究資料庫。在網站上，藝術家資料庫分為三個不同時代：從1956年開始的「先驅時代」，1986年開始的「調色盤時代」，直至1996年開始的「多媒體時代」，收集數位藝術家的生平、作品以及年表經歷等；此外也收集許多重要的數位藝術專論，讓使用者可以自由閱覽下載，成為研究者蒐集數位藝術相關文獻時的參考資源。Wolf Lieser也表示，除了線上資源之外，他

們也舉辦 DDAA 獎 (DAM Digital Art Award)，表揚傑出、資深的數位藝術創作者及其貢獻。此獎項的候選者由評審團成員推薦，多為在數位藝術領域耕耘多年舉足輕重的創作者，自 2005 年開始舉辦，獲獎者包含 Lynn Hershman Leeson、Norman White、Manfred Mohr 以及 Vera Molnar 等人。

從訪查中發現，DAM 的經營方式，是以持續擴充線上數位藝術資料庫，以及舉辦實體展覽兩者並行的方式運作，且實際上十分著力於數位藝術的相關研究。以 Wolf Lieser 為例，他自己即著有多本關於數位藝術歷史、藝術家的專書，收集了相當完整的歐洲數位藝術發展資料。網站上也介紹數位藝術展訊與作品，以及數位藝術的發展年表等等。本館在推動數位藝術計畫以來，也在 2004 年建置了「數位藝術知識與創作流通平台」網站，蒐集數位藝術人才資料，以及專欄、論述、線上藝廊等資料。DAM 在發展網站資料庫的嚴謹與完整性上，十分值得本館參考，未來或許也可思考網站串連的相關合作，讓資料庫的資源能更廣為分享運用。

(二) 猶太博物館

柏林的猶太博物館，向以其特殊的建築、豐富的文獻收藏，以及多媒體的展示方式著稱，因此本次參訪柏林時，也特別前往該館參觀，以了解多媒體科技如何運用於博物館，除吸引觀眾外也增進觀眾的學習樂趣。

猶太博物館的閃電式外觀建築，係由著名建築師 Daniel Libeskind 設計，連結原有的博物館館舍，現已因其獨特外型成為著名的觀光景點。進入博物館內部空間同樣引人入勝，它不同於一般美術館的白盒子空間，建築師設計或狹小、或崎嶇的走道與樓梯，傾斜與不規則的牆面，透過閃電型的窗戶，讓自然光幽微的透進室內，使人一走進館內，便能由建築中體驗猶太人在生活與歷史上所遭受

過的艱辛過程。也因為特殊的建築設計，猶太博物館內具有一種莊重的氛圍，加上大量的文物與文件檔案收藏，訴說猶太人在戰爭時的多舛命運，也令人感到無形的壓力。然而隨著建築設計的地勢與動線，觀眾從較為陰暗的入口區域，逐漸走向充滿自然陽光的樓層，彷彿也隱喻著猶太民族的生活隨著時間的進程，漸漸拋棄過往的沉重，迎向光明的一面。

猶太博物館在 2001 年開館，除了獨特的建築之外，該館的多媒體展示方式與多媒體學習區亦常被提及，成為博物館界的成功範例。該館以猶太民族的歷史為主題，收藏相當豐富的照片、信件、文件紀錄檔案等等資料，然而該如何在有限的空間呈現這些為數眾多的館藏資源？猶太博物館的策略為善加應用科技多媒體工具及媒材，將略顯沉重且細節繁多的文件，以投影、螢幕、音箱、燈箱等裝置，轉化文件的性質，以軟性的方式為觀眾敘述猶太人的故事。此外在一樓的媒體學習區中設置多台電腦，每部電腦中均有十分豐富的影音軟體內容，用影像、聲音、互動遊戲等方式，讓有興趣的人在此進行研究與自我學習。從參訪過程的觀察中發現，觀眾在陳列的展品之外，往往易被多媒體裝置所吸引，而願意停駐及嘗試與裝置互動，因此藉由這樣的科技展示方式，顯然能有效提高觀眾興趣，並使館藏資源所承載的大量資訊，讓觀眾在互動中吸收其養分與精華。

參、綜合心得與建議

一. 擴大駐棧創作效益，創造數位藝術交流機會

國際性駐村計畫，有助不同國籍與文化背景之藝術創作者互相觀摩、切磋，並擴大視野，體驗不同的國土民情。本館於 101 年度選送三名藝術家分赴荷蘭及加拿大數位藝術機構駐棧創作，其中 V2_動態媒體藝術中心所辦理的成果發表，集結駐棧藝術家及工作坊成員之成果，以輕鬆的閒談方式讓創作者為現場來賓介紹作品並即時問答，對雙方均助益甚多。此種面對面的分享方式，更能深入瞭解創作者與觀眾所關注的不同面向，並同時提升藝術創作質量與大眾美學涵養，達到學習與交流的效果。

二. 科技結合藝術之展示方式，能有效吸引觀眾，並提高知識分享之趣味

本次赴歐訪查多處藝術機構，如荷蘭國家建築中心及柏林猶太博物館，發現以科技結合藝術展示的方式，可增加觀眾的參與性，甚至減少管理人力，讓民眾自行使用簡單的數位設備(如觸碰式螢幕、語音導覽等)瞭解相關資訊。此外，運用電腦軟體可製作富趣味性及互動性之知識分享系統，提高觀眾興趣，也達到資訊流通之目的。觀眾透過與多媒體裝置互動的方式，也能進行自主學習，選擇自己有興趣的主題進行研究。

三. 持續引介國際跨領域團隊創作，並進行相關資料蒐集與研究

本次赴歐期間發現，國外以團隊形式進行跨領域創作之發展頗為成熟，視覺

藝術結合科技、時尚、建築、劇場等不同專業，激發出各種結合日常生活及社會議題之創作。現今科技藝術創作較以往已有更大的跨度，除了純粹的藝術美學觀之外，與生活及群眾的結合亦成為一種趨勢。本館 101 年開始執行的「數位科技與視覺藝術共構發展計畫」，為推動不同領域之合作，亦將持續引介國際相關跨領域團隊作品，以帶動台灣科技藝術的發展。

肆、相關照片

一、V2_動態媒體藝術中心



V2_動態媒體藝術中心入口外觀



V2_動態媒體藝術中心入口，置放相關展演活動資料。



V2_動態媒體藝術中心辦公空間



V2_動態媒體藝術中心工作坊進行情形



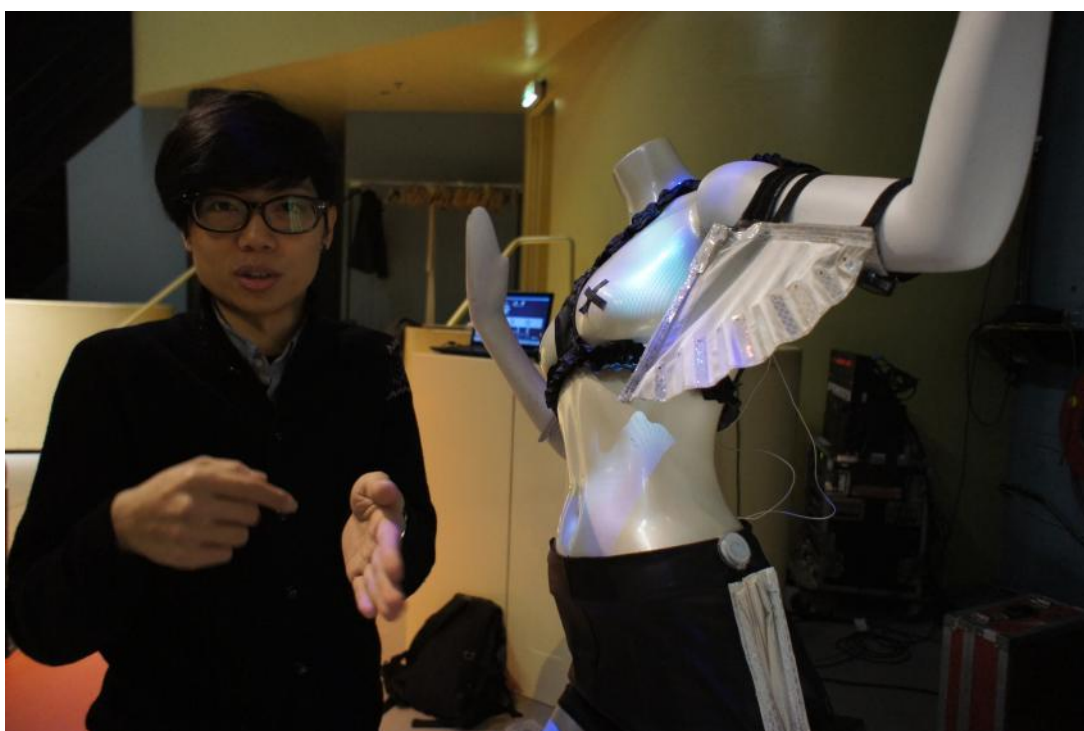
V2_動態媒體藝術中心辦公空間



與李柏廷同期駐棧的外國藝術家，其作品將電線編織為深具美感的作品，本身並可成為一個收音機裝置



台灣選送駐棧藝術家李柏廷準備成果發表情形



台灣選送駐棧藝術家李柏廷解說創作裝置



台灣選送李柏廷合作服裝設計師 Maartje Dijkstra



李柏廷與合作設計師準備成果發表情形



V2_中心聯合成果發表會現場



V2_中心聯合成果發表會現場



V2_中心設置 3D 列印機提供學員使用



運用 3D 列印機製作之書本



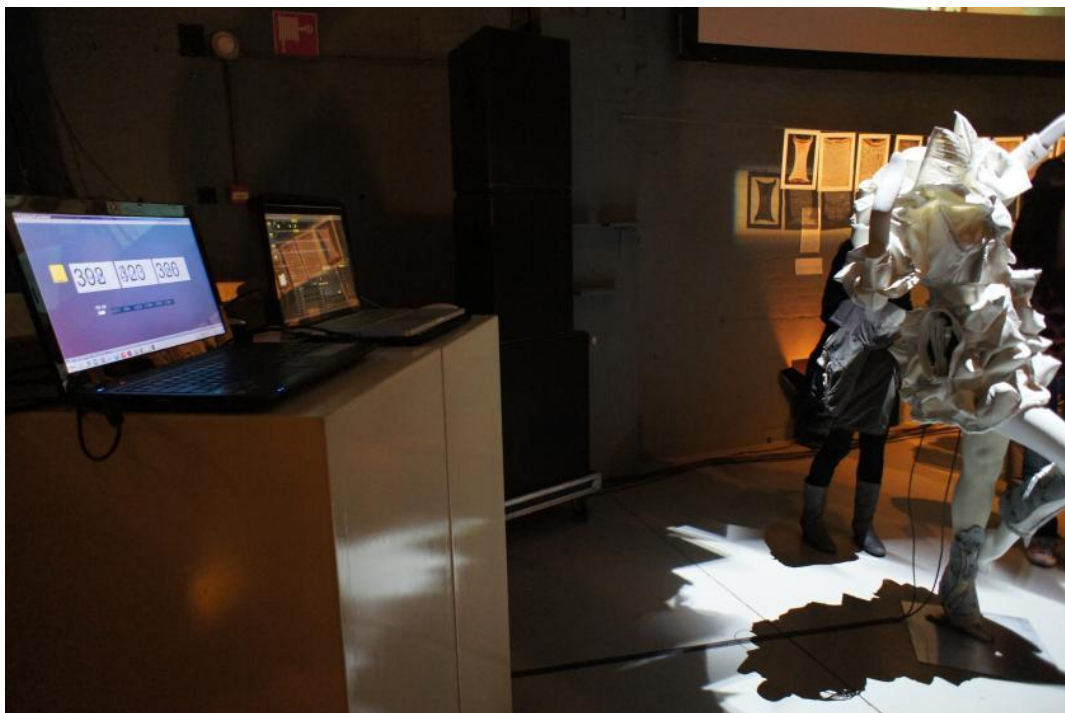
台灣選送駐棧藝術家李柏廷正在介紹駐棧成果



觀眾觀賞李柏廷駐棧創作成果



李柏廷發表駐棧創作成果 *OBSTRUCTION*

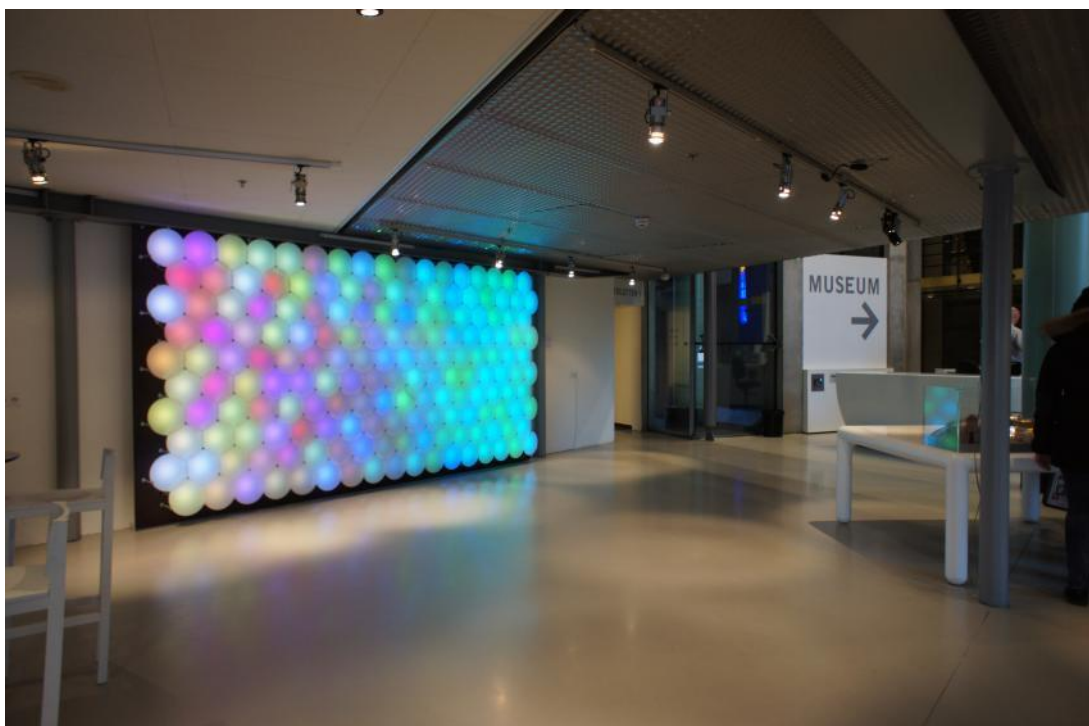


李柏廷作品 *OBSTRUCTION* 及控制用電腦

二、荷蘭國家建築藝術中心 NAI



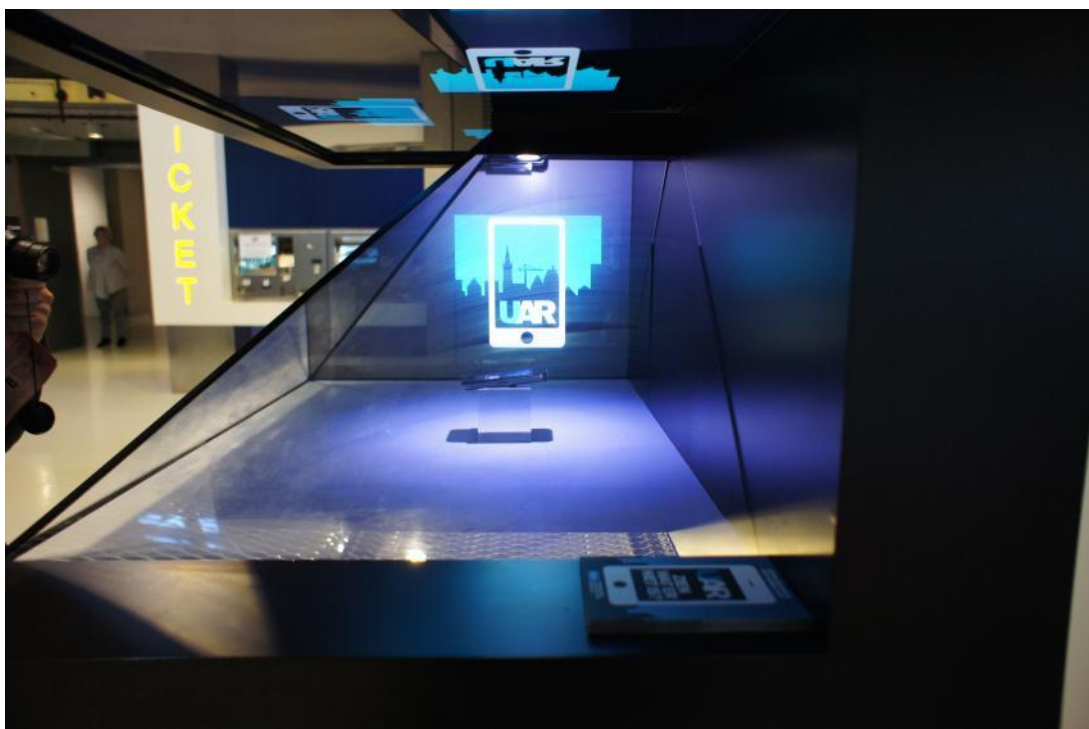
荷蘭國家建築藝術中心 NAI 外觀



荷蘭國家建築藝術中心 NAI 入口大廳，以幾何型燈箱裝置吸引觀眾目光



荷蘭國家建築藝術中心 NAI 入口自動售票機裝置



荷蘭國家建築藝術中心 NAI 入口處，以浮空投影介紹相關資訊



荷蘭國家建築藝術中心設計多款互動遊戲，以觸碰式螢幕讓小朋友瞭解建築相關知識



荷蘭國家建築藝術中心運用樂高積木，讓親子觀眾蓋出屬於自己的建築



荷蘭國家建築藝術中心設置大型泡棉積木，讓觀眾動手拼出自己理想的建築



荷蘭國家建築藝術中心展出情形



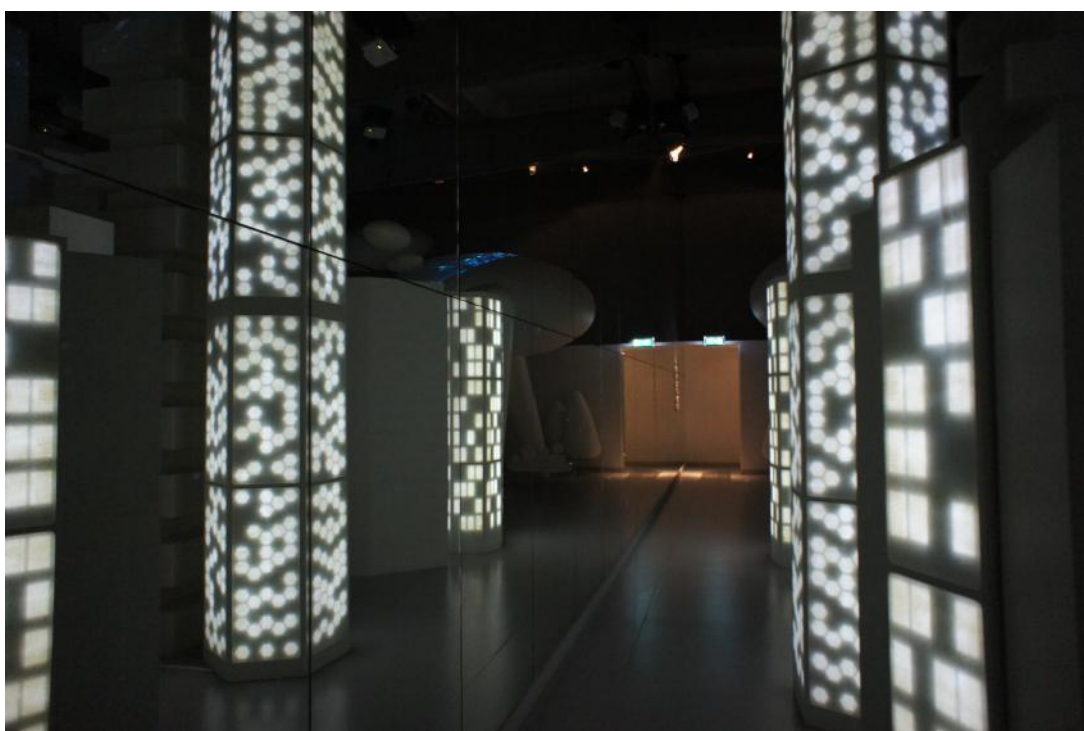
荷蘭國家建築藝術中心以燈影及模型，讓觀眾遊走其間體驗城市建築風景



荷蘭國家建築藝術中心運用投影及程式設計，營造虛擬城市氛圍



荷蘭國家建築藝術中心運用投影及程式設計，創造不同的城市風景



荷蘭國家建築藝術中心運用拼接投影及程式設計，打造未來城市景觀

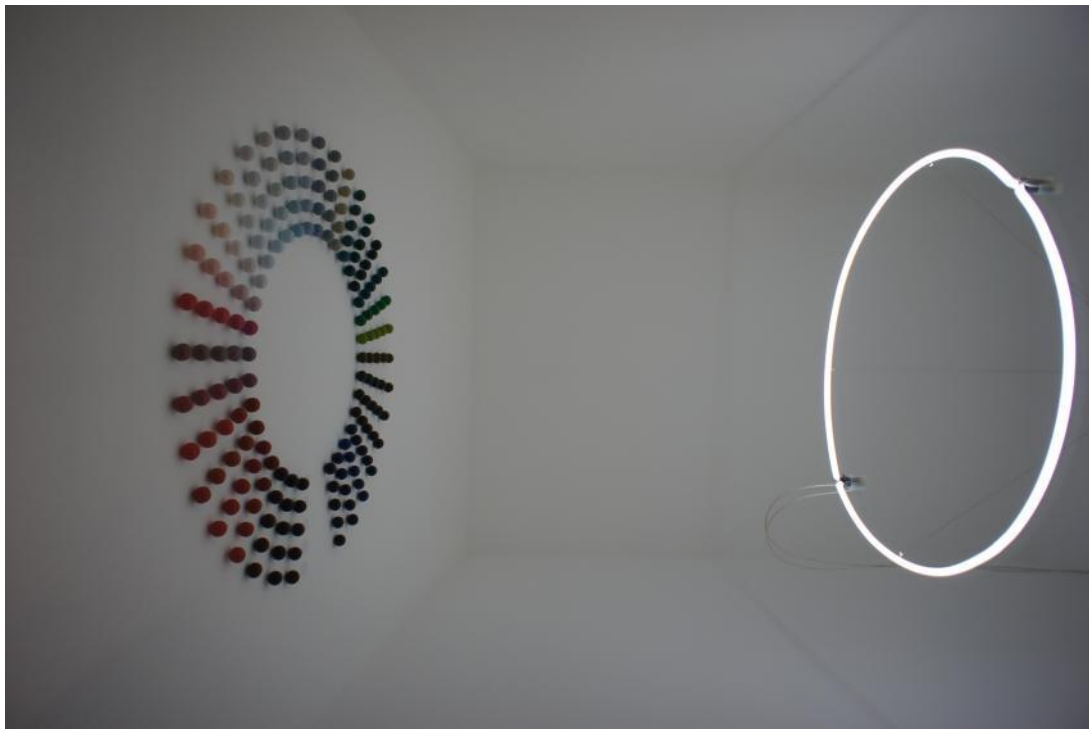
三、荷蘭 Smart Project Space



荷蘭 Smart Project Space 外觀，原本是解剖病理學實驗室



“The Future that was” 展出作品



“The Future that was” 展出作品

四、柏林數位藝術美術館 (Digital Art Museum)



柏林數位藝術美術館展場空間



柏林數位藝術美術館展出作品

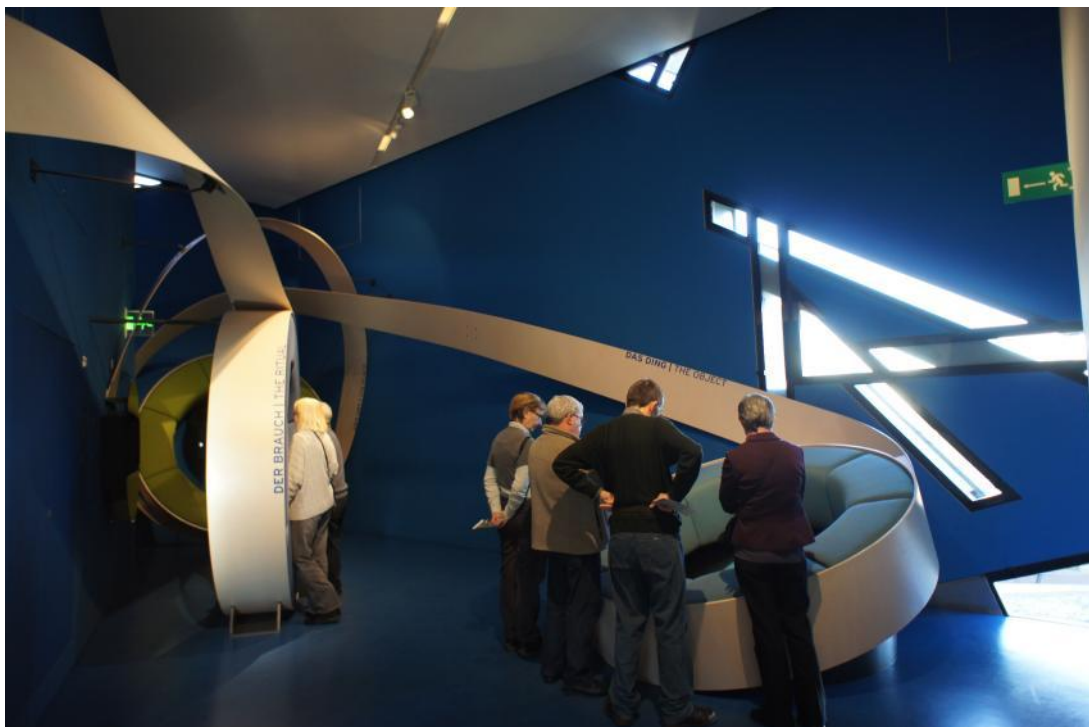


柏林數位藝術美術館展出作品

五、猶太博物館



猶太博物館外觀



猶太博物館以特殊的建築空間及互動、多媒體等裝置，解說猶太民族的歷史與文化



猶太博物館內，觀眾參加猶太文化主題工作坊情形



猶太博物館以多媒體裝置，提高觀眾了解猶太文化的興趣



猶太博物館運用高科技電器玻璃裝置，解說猶太民族重要歷史事件，並營造歷史感



猶太博物館內運用燈箱與聲音裝置，讓觀眾聆聽不同的猶太故事