

出國報告（出國類別：考察）

2013 年奧地利電子藝術節考察報告

服務機關：國立故宮博物院

姓名職稱：郭鎮武 助理研究員

派赴國家：奧地利

出國期間：102 年 9 月 2 日至 9 月 11 日

報告日期：102 年 12 月 9 日

摘要

林茲電子藝術節是世界級的盛會，每年變化的主題，都是探討社會科技與藝術的關係，不但掌握著時代的脈動，同時也提供與會的參與人士反思。同時，林茲市也藉著這核心會展產業的舉辦，奠定了不朽的數位藝術世界發言權。此外，為了打造這年度盛事，林茲市也與主辦單位，共同合作整合了所有全市景點，一起成為展演空間，讓展演拉到全市各個角落，不但成功讓參與者深度了解全市文化景觀與風情，也讓市民共同享有這年度盛會，拉近市民與藝術節的隔閡，成為每個市民的藝術節。同時，市政府也為電子藝術節每年籌備大型多瑙河河上數位影音展演節目，結合舞台劇、數位投影、音樂劇等展演方式共同進行，河岸邊觀賞的市民萬頭鑽動，岸邊草坪與道路被擠的水泄不通，為電子藝術節生色不少，也變成了每年電子藝術節參與者熱烈討論的話題。另外，林茲市政府也配合電子藝術節，將各文化機構例如音樂廳與美術館，現行展演的各類節目，納入電子藝術節的展演範圍，讓各國參觀者除了充分了解林茲市的文化與藝術外，也同時吸收該市所展現的熱情與積極，全市總動員共同迎接電子藝術節，讓我了解了要做好文化產業，絕對不是每家業者或主辦單位的責任，是全市居民與政府大家共同要攜手合作的，這樣城市行銷才能深刻烙印在參訪者的心中。

目次

壹、 前言	4
一、 考察目的	4
二、 行程紀要	4
貳、 過程及考察紀要	5
一、 國情介紹	5
二、 考察紀要	8
參、 心得及建議	12
一、 心得	12
二、 建議	13
肆、 參考文獻	14
伍、 附錄（參訪照片輯錄）	16

壹、前言

一、考察目的

為增廣本院教育媒材業務承辦人員視野，掌握國際交流活動規劃與展演趨勢，以增進新媒體藝術與博物館教育推廣之行銷關係，並加深對世界級電子藝術展覽之瞭解，故有此次之交流參訪。

現行本院之教育媒材作品開發係由教育展資處第四科主政，近年所開發之影音互動作品已超過三十餘件，例如乾隆潮新媒體藝術展、同安船新媒體藝術展、富春山居新媒體藝術展等，相關之互動藝術作品亦由本科設計策展，於全國以巡迴展覽形式，行銷故宮科技創意美學，每每吸引數十萬人參觀，獲得外界一致好評。筆者有幸奉派考察全世界最著名之奧地利電子藝術節，除了解該國之文化歷史與 UNESCO 古蹟外，亦了解該國林茲市藉由籌辦該藝術節，從日益沒落的工業城市脫胎換骨成為數位藝術之重鎮，每年吸引數萬名各國相關學者專家，朝聖般的參訪，對於城市的行銷與國家形象之建立，有極其重要之基礎奠定，值得台灣有意轉型重塑形象的城市參考。

二、行程紀要

由於目前國內華航與長榮均有直航維也納的班機，飛行時間約 12 小時左右。我國亦於當地設有駐奧地利台北經濟文化辦事處。筆者於 9 月 2 日從桃園出發，9 月 11 日返國。相關行程表格說明如下：

日期	行程
9 月 2 日(一)	桃園國際機場啟程
9 月 3 日(二)	抵達奧地利維也納國際機場
	參訪維也納市區與博物館特區
9 月 4 日(三)	參訪奧地利電子藝術節： <ul style="list-style-type: none">■ afo - Architekturforum Oberösterreich 上奧地利建築論壇中心■ Ars Electronica Quarter 電子藝術展演區
9 月 5 日(四)	<ul style="list-style-type: none">■ Ars Electronica Center 奧地利電子藝術中心

9月6日(五)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Brucknerhaus 布魯克納音樂廳 ■ Donaupark 多瑙河河畔公園
9月7日(六)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hauptplatz 郝普特廣場 ■ Lentos Kunstmuseum 現代藝術博物館
9月8日(日)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kunstuniversität 林茲藝術與設計大學 ■ Mariendom 大教堂
9月9日(一)	<ul style="list-style-type: none"> ■ OK im OO Kulturquartier 當代藝術中心 ■ Tabakfabrik 煙草工廠展示區 ■ U19 青年藝術創作區 (19歲以下)
9月10日(二)	參觀維也納市區博物館及 UNESCO 古蹟
	11:35 起飛：奧地利維也納機場
9月11日(三)	07:30 抵達：臺灣桃園國際機場

貳、過程及考察紀要

一、國情介紹

(一)、奧地利

奧地利為歐盟申根會員國。維也納為其首都。依據外交部網站資料顯示，奧地利全國人口數 2013 年為 849 萬人⁽¹⁾。奧地利地理位置居歐洲中部，北接德國及捷克、東鄰斯洛伐克及匈牙利、南接斯洛維尼亞及義大利、西邊鄰近瑞士。國家形狀像一把小提琴，以其燦爛的人文、建築、音樂等藝術成就，與優美的自然風光著稱於世。舉世聞名的多瑙河由西而東貫穿北部全境，自古即為歐亞交通孔道。全國土地面積 83,858 平方公里，西部與南部為阿爾卑斯山區與丘陵地，佔全國面積 74%，東部及東北部為平原及盆地，約佔全國面積 26%。

奧地利為聯邦共和國，共有 9 個邦，分別為 Wien (維也納)、Niederosterreich (下奧地利)、Oberosterreich (上奧地利)、Salzburg (薩爾茲堡)、Tirol (提洛)、Vorarlberg (福拉爾貝格)、Karnten (肯特)、Steiermark (史泰爾馬克)及 Burgenland (布根蘭)。法定語言為德語，貨幣為歐元。

國會分上議院（Bundesrat）及下議院（Nationalrat），政權體制為內閣制，總理為聯邦政府最高行政首長，目前是由社會黨（Social Party of Austria，SPO）及人民黨（Austrian People's Party，OVP）聯合執政（2）。

近代以來，綜觀奧地利的歷史發展過程大事紀，有幾個關鍵年代必須要了解。西元 1914 年皇儲斐迪南夫婦在塞拉耶弗遇刺，引發第一次世界大戰。西元 1918 年，奧皇卡爾一世宣佈退位，結束了哈布斯堡家族長達 640 年的統治。西元 1955 年奧地利宣佈成為永久中立國。西元 1995 年加入歐盟。西元 1999 年加入歐元區。

（二）、維也納

維也納為奧地利首府，人口約 160 萬。目前國內華航與長榮均有直航維也納的班機，飛行時間約 12 小時左右。我國於當地設有駐奧地利台北經濟文化辦事處。維也納素以「音樂之都」或「旅遊之都」著稱，也因其文化歷史之皇朝氛圍強烈，自古就吸引眾多偉大的古典音樂家如貝多芬、莫扎特和馬勒等，移居該地，相互輝映之下，更加奠定其首都地位。

另因其歷史可遠溯至羅馬帝國和奧匈帝國時代，悠久的歷史也為維也納老城區留下了不計其數的文化遺產，例如哈布斯堡王朝在維也納的美泉宮，即入選聯合國教育科學文化組織（UNESCO）的世界文化遺產名錄。漫步城中，常見眾多雄偉的建築，如維也納國家歌劇院、霍夫堡皇宮、藝術史博物館及自然科學博物館等。作為博物館工作人員，我尤其喜愛這所謂的「博物館特區」，此區林立之眾多博物館，是欣賞歷代王朝收藏品的絕佳場所，城市觀光與歷史文化呼應，這均使得維也納成為深受旅客歡迎與喜愛的旅遊城市。

（三）、林茲

林茲（Linz）是奧地利的第三大城市，位於奧地利東北部，人口約 20 萬，是上奧地利州（德語：Oberösterreich）的首府。同時林茲也是多瑙河上游重要的河港與經濟中心、奧地利最重要的重工業城市，奧地利最大的

鋼鐵公司和化工公司都位於此。據了解，林茲最初是由羅馬人建立，古名 Lentia (3)。

林茲地理位置恰好位於二歷史名城維也納與薩爾斯堡中間，距離維也納以西約 160 公里左右。維也納由於城市歷史久遠，眾多王朝都城均設於此，整個城市展現出偉大恢弘的帝國王朝文化。而薩爾斯堡的歷史軌跡脈絡，則因培育出眾多世界知名的古典音樂家，與老城區隨處可見的聯合國歷史文化遺產建築群，故整個城市氛圍，呈現出文化底蘊極為深厚的古典音樂傳統與歷史文化記憶。

但林茲自古以來，卻以工業為主，是一座典型的工業城市。觀光景點不多，城市經濟發展脈絡，從相關文獻記載，則以鋼鐵業、化工業為主。隨著經濟發展及各種新興產業興起，從 70 年代至 80 年代晚期，鋼鐵業逐漸走下坡，邁入了全球衰退期，林茲因而開始尋求新的經濟方向及城市定位。由於位處維也納、薩爾茲堡兩座文化重鎮間，林茲選擇不再回顧過去，並向前展望未來。其間歷經了三個重要的階段。

為了重新振興產業與經濟，首先，林茲市政府制定了許多經濟優惠政策，打造便利的軟硬體基礎建設，以吸引企業、公司進駐該市。而後，為提供企業穩定的人才資源，因應新興產業的人才需求，林茲大力擴展、投資並改善教育環境，當地的著名大學、林茲大學即率先增加許多新科系，以充分配合企業的需求。最後，則是藉由會展產業的推動與轉型，規劃各類型文化藝術活動，吸引觀光客的造訪，促進城市觀光的效益。奧地利電子藝術節便是在 1979 年的「藝術、科技與社會」節慶中開始奠基，並旋即成為城市發展的重要關鍵，讓林茲由鋼鐵重鎮成功轉化為歐洲著名的創意經濟城市，開創了全新的經濟發展與產業結構，並曾獲選為「2009 年歐洲文化首都」(4)。

已舉辦 43 年的奧地利林茲電子藝術節，在台灣亦頗有名氣，例如台灣著名數位藝術家林書名先生，曾於 2007 年擔任過該藝術節之策展人，協助故宮與工研院合作的首度代表台灣參展的數位電子藝術作品「行氣」作品於該藝術節展出。「行氣」是工研院創意中心以「超寬頻非接觸感測

器」(Ultra Wide Band) 技術，與故宮典藏的宋代文墨瑰寶相結合所開發的創新應用，可讓參與者用呼吸寫書法，而對中華文化有新的體驗，同時該項作品也使得 UWB 技術的應用有了嶄新突破，該作品深受參觀該藝術節的各國學者專家好評。

目前林茲已成功轉型為歐洲著名的創意經濟城市，開創了全新的產業結構，奧地利電子藝術節如今已經是國際性的數位藝術盛事。電子藝術節的舉辦，目的在建立一個跨領域跨學科的平台，讓藝術家、科學家、關心社會脈動的各領域學者專家們，得以在同一個時間運用多種方式來面對新科技帶來的文化衝擊，所以除了徵件與展示得獎作品，還有許多邀展作品展示、演講、討論、表演……。等等。主辦單位每年年初對全世界徵件，並於九月份開展，每年的徵件競賽項目包括電腦動畫影片特效 (Computer Animation/Film/VFX)、互動藝術 (Interactive Art)、數位音樂 (Digital Music)、數位社群 (Digital Communities)、U19、新創意 (the next idea) 以及媒體藝術研究 (Media。Art。Research)、混種藝術 (Hybrid Art) 等。

綜觀相關文獻記載與網路眾多部落格之描繪，林茲市藉著電子藝術節的籌辦，確實已如浴火鳳凰般的脫胎換骨，重新展現出獨特的城市風情，也擺脫了工業城市污染的惡名，更以創意城市揚名世界，雖然城市建設不若維也納的熱鬧與繁華，世界遺產古蹟也不如薩爾斯堡有著濃厚文化歷史的莫札特底蘊的風情，但是在這兒似乎看見了現代文化創意產業與未來社會脈動更緊密連結的獨特現象，並在電子藝術節中揮發行銷展現獨特的魅力。林茲市與電子藝術節的結合，成功的造就了屬於自己的獨特與風華。

二、考察紀要

電子藝術節的英文名為 ARS Electronica，活動肇始於 1979 年的「藝術、科技與社會」節慶，為全球科技藝術界最具指標的藝術節，今年邁入第 43 年，每年吸引超過 10 萬人參加，每年均訂定不同主題，探討社會科技與藝術的關係，今年主題為 Total Recall-The Evolution of Memory (全面回憶-記憶的進化)，探討人腦與記憶的發展歷程與進化關係。每年的電子藝術節舉辦地點並沒有被侷限於某一展館或特定展區，全市的文化景點都

有可能是活動展區，從市區最偏僻的角落到市中心區，都是活動的展區，林茲市與主辦單位，共同合作整合了所有全市景點，一起成為展演空間，讓展演拉到全市各個角落，不但成功讓參與者深度了解全市文化景觀與風情，也讓市民共同享有這年度盛會，拉近市民與藝術節的隔閡，成為每個市民的藝術節。

同時，市政府也為電子藝術節每年籌備大型多瑙河河上數位影音展演節目，以水陸空展演方式共同進行，河岸邊觀賞的市民萬頭鑽動，也為電子藝術節生色不少，也變成了每年電子藝術節參與者熱烈討論的話題，另外，市政府也配合電子藝術節，將各文化機構例如音樂廳與美術館，現行展演的各類節目，納入電子藝術節的展演範圍，讓各國參觀者充分了解林茲市的文化與藝術，所以各國參觀者每日馬不停蹄的觀賞節目，奔走於全市各展演中心，吸收該市所展現的熱情與積極，全市總動員共同迎接電子藝術節，讓我了解了要做好觀光業，絕對不是每家業者的責任，是全市居民與政府大家共同要攜手合作的，這樣城市行銷才能深刻烙印在參訪者的心中。

今年電子藝術節活動展場有 12 個，都是市區重要景點，除了以電子藝術中心為核心區域外，尚擴散至東邊的大教堂，西邊的工廠，另外市區廣場也搭建設立展區，參與者必須徒步到各展區參觀。活動每日也都排得極多，從早晨到深夜都有展演，對於參觀者的體力負荷是極大的挑戰，在藝術節的主場館布魯克納音樂廳報到後，繳報名費後，僅取得簡介版的大會展覽手冊，如要精細版本的詳細介紹，那就必須再另外付費購買。

今年 12 處場館分別為 afo - Architekturforum Oberösterreich 上奧地利建築論壇中心、Ars Electronica Quarter 電子藝術展演區、Ars Electronica Center 奧地利電子藝術中心、Brucknerhaus 布魯克納音樂廳、Donaupark 多瑙河河畔公園、Hauptplatz 郝普特廣場、Lentos Kunstmuseum 現代藝術博物館、Kunstuniversität 林茲藝術與設計大學、Mariendom 大教堂、OK im OO Kulturquartier 當代藝術中心、Tabakfabrik 工廠展示區、U19 青年藝術創作區（19 歲以下），分別在全市各著名景點。主辦單位也貼心的製作地

圖以使參觀者能按圖索驥，同時全市均有顯著指標導引參觀者方向，每個景點指標均有下一展場景點或周遭展場景點的方向提示，可說是相當友善的。

由於展出作品極多，同時有些展場作品是有時間性，例如東邊的 Mariendom 大教堂，除了於表定的時間午夜 12 時表演數位音樂外，其餘時間僅以展示為主。而東邊的煙草工廠，有些特定展演活動，例如我國舞蹈家黃翊於 9 月 5 日在藝術節開幕式，演出的「黃翊與庫卡」，為黃翊與工業機器人共舞的作品。據悉，該作品曾獲得 2012 年台北數位藝術節的數位表演首獎，本次在電子藝術節除了開幕演出之外，也安排在藝術節重點區域菸草工廠，於特定時間演出 3 場。

由於節目眾多，所以筆者思考後，先將類似展演節目圈出，於特定時間進行參觀，故先進行參訪主場館之一的奧地利電子藝術中心，這個規劃每年藝術節的核心機構，展示空間含地下一樓 U19 青年創作區，總共有四層樓的展示作品，例如 DeepSpace 的 3D 展演空間，將藝術家的數位作品展示，我看到日本藝術家在法國河畔區域，實驗創作呼喊的過程，志願者騎著自行車，對著錄音機大聲吼叫，而後聲波被記錄為 3D 軌跡，此創作的目的在於喚醒每個人出生的那一瞬間，大聲哭叫的記憶，隨著人長成，此記憶似乎也被遺忘，所以創作者希望能喚醒我們腦中深刻的記憶。

另外，還有展示以人體掃描做成的作品，每個人的表情不同，想要呈現的方式也都不同，創作者的實驗想要留下瞬間的永恆。另外，也有與 RFID 結合的筆觸感應作品，創作者將林茲數年間的人口、水文、經濟發展、以感應互動方式記錄其變化，使用者將感應筆，與預先設置好的簡報載具，感應互動後即可觀賞投影於牆壁的圖表變化。另外，尚有拉力的數位裝置，可與地球另一端的使用者比賽拔河。其它也有協助年輕人音樂創作的模擬教室，使用者可以實際應用創作音樂。也有許多的動畫進行展示，更有大型主題生化基因與環境的互動、演繹人類破壞自然、違反大自然規則的展示。此展館展示作品眾多，值得花整天的時間在裡面仔細觀賞。

另外，由於大會每年均有對外徵件比賽，所有當年的電子藝術節的得

獎作品都會展示在 OK 當代藝術中心，這展館也是藝術節必看展區，今年得獎作品，有大型的數位互動發電裝置、多人與機器互動同時共同吟唱音樂的科技作品，聲音與螢幕互動作品，人影與投影機器互動的作品，影音互動的藝術作品，大會並安排科技論壇，邀請得獎作品創作者共同與會講演與創作經驗分享，我參與的場次，正好有 3D 聲音軌跡的日本藝術家，演講在法國進行實驗的點點滴滴，內容相當有趣。也有創作如同機器人般的共同唱歌的互動作品的作者，告訴大家相關設計的理念，以及參與者很怕從機器上跌落，小心翼翼的唱歌的內幕，這些作品都是極受參觀者好評的創作，創意也讓人嘖嘖驚奇。至於其他的得獎作品也都極具巧思，均有層出不窮的創意展現。

還有就是每年都極受參觀者好評的大型戶外多瑙河畔科技舞台劇，大型投影設備、音響，就架在美麗的多瑙河畔的舞台上，主要活動區域從電子藝術中心起的河面到接近布魯克納音樂廳的河面上，數位建築投影將整條多瑙河，與對岸的大樓群轉化為晚會的影音展示場域，每年總是吸引成千上萬的觀賞人潮，萬頭鑽動，擠的密密麻麻，算是市民與參觀者同樂的年度重要節目。本年的表演主題，我從大會手冊得知其名稱為音樂大師布魯克納的人生 (Bruckner Lives!)，但是因為節目全部是以德語講演，很難融入情境，只能從表演內容猜測大概為何，擠站了三小時，只能靠臆測其表現內容，幸好因為配合數位藝術，所以絕大多數展演會以數位方式呈現，雖然每年各展館或展示內容或有更動，但是以上幾個地點都是近幾年的重點展覽區。

另外，電子藝術節也鼓勵年輕人進行創意發想，U19 意即 19 歲以下的年輕藝術家創作區，展區即在電子藝術中心，參觀此區可以了解現代的年輕人在玩哪些電子藝術的創意，也是值得參觀的地點，今年展區設在電子藝術中心的地下一樓，參觀作品時也會遇到作品的創作者，可以了解創作的理念與發想，我觀察展場有極多的志願工作者，年輕與年長者都有，如果參觀者有問題，或他們觀察到參觀者有疑問，都會主動向前詢問並解說作品的使用方式，很友善也很熱心。如果參觀時間有限制，我個人建議這

些區域或活動應該要排入行程進行觀摩了解。我因為全程參與直到結束最後一天，所有展出景點我都用腳走過一遍，甚至一些地點我重複觀看數次，個人很高興能有此機會參訪觀摩，也希望參訪經驗能讓本院後續規劃相關數位作品時，能提供建議作為參考。

此次電子藝術節所展示的各類型數位藝術，技術層次與運用方式，與本院近年的數位作品有異曲同工之效，本院的數位作品係以輔佐觀眾了解本院典藏的藝文作品所蘊涵的深厚中華文化藝術思維著手，而電子藝術節所呈現的數位藝術作品，大都與社會反思及詮釋藝術家的創作思維見長，值得本院參考的，也是我大為驚豔的，除了聲音與影像結合數位展演的形式外，本院互動作品較少以音樂展演方式呈現，此次大會最後一天所安排的幾場活動展演，於布魯克納音樂廳以音樂結合數位展演，令全場觀眾風靡，尤其其中有場義大利音樂家配合布魯克納交響樂團，同時螢幕撥放上海租界的紀錄片，更是讓大家深深走入時光的軌道，影像與音樂結合，應該是本院可以借鏡做為後續開發的大型數位互動作品。

參、心得及建議

一、心得

此次的參訪讓我對於這世界級的林茲電子藝術節有了極為深刻的印象，每年變化的主題，探討社會科技與藝術的關係，確實掌握著時代的脈動，同時也提供各界反思，林茲市也藉著會展產業，也奠定了不朽的數位藝術世界發言權。同時，為了打造這年度盛事，林茲市也與主辦單位，共同合作整合了所有全市景點，一起成為展演空間，讓展演拉到全市各個角落，不但成功讓參與者深度了解全市文化景觀與風情，也讓市民共同享有這年度盛會，拉近市民與藝術節的隔閡，成為每個市民的藝術節。同時，市政府也為電子藝術節每年籌備大型多瑙河河上數位影音展演節目，結合舞台劇、數位投影、音樂劇等展演方式共同進行，河岸邊觀賞的市民萬頭鑽動，岸邊草坪與道路被擠的水泄不通，為電子藝術節生色不少，也變成了每年電子藝術節參與者熱烈討論的話題。另外，市政府也配合電子藝術節，將各文化機構例如音樂廳與美術館，現行展演的各類節目，納入電子

藝術節的展演範圍，讓各國參觀者充分了解林茲市的文化與藝術，所以各國參觀者每日馬不停蹄的觀賞節目，奔走於全市各展演中心，吸收該市所展現的熱情與積極，全市整動員共同迎接電子藝術節，讓我了解了要做好觀光業，絕對不是每家業者的責任，是全市居民與政府大家共同要攜手合作的，這樣城市行銷才能深刻烙印在參訪者的心中。

二、建議

(一)、文化觀光與城市行銷，是城市與國家品牌形象的手段，中英文雙語的建設有其必要性，國際化的城市必須要展現對觀光客的和善，語文的便利性與易於了解性，是評價觀光成效的重要指標，他山之石、可以攻錯。台灣各城市雙語化建設已作的相當好，請繼續保持與強化。

林茲的電子藝術節整體參觀印象確實增廣了筆者的視野，相關的數位藝術展示，主辦單位也力圖每年都推陳出新，以吸引更多的各國參與人士加入，但是語言翻譯的問題，卻也一直困擾我，例如前段所提的市政府舉辦的大型多瑙河河上展演活動，我從大會手冊得知其名稱為音樂大師布魯克納的人生 (Bruckner Lives!)，但是因為節目全部是以德語講演，很難融入情境，只能從表演內容猜測大概為何，擠站了三小時，只能靠臆測其表現內容，幸好因為配合數位藝術，所以絕大多數展演會以數位方式呈現，所以技術方面，我倒是可以融入其中，算是欣賞大型的數位展演活動了，另外，此次行程所見，到處都是德文標誌，連說明都是德文，很難看到英文標誌，我可以理解民族優越感，台北市倒是顯的世界化許多，因為我們城市標誌都會中英文並示，對於國際觀光客而言，顯然台北市比維也納或林茲和善得多了，出門在外才了解國家的好，這點請台灣各縣市都持續保持下去。

(二)、會展產業與城市活動的整合，有其必要性，建議台灣各城市可以整合城市內各類活動，擇定大型指標型國際性活動，整合前後同時期活動，一同行銷，也可使到訪的國際人士，了解城市風情與文化發展。

林茲市對於會展產業的整合極為成功，不但將表演場地拉到全市各重

要景點，加深各國人士了解市區人文景觀，成功行銷城市意象，也由於大家必須要用步行瀏覽各舉辦地點的活動，相關的指標設置極為詳細，就算走到極偏遠的舉辦地點，只要順著指標走，絕對不愁迷路，相對的，台灣各城市辦理活動，較不會以整體思考的整合形式籌辦，大家各辦各的，會場也侷限於大會活動主辦的單一地點，也較不會思考拉到全市各個景點一起辦理，讓參與者徹底了解都市形象，是較為可惜的事情，同時活動指標也較為侷限在活動地點周遭，應該也不會拉到全市各角落，目前台灣正力推文化創意產業，但是會展產業也是文創的一環，希望日後會展的推動能全面進行整合，以行銷整個城市的思考面出發，將文化觀光與城市行銷整合在一起。

(三)、本院所開發之教育媒材，可以嘗試製作與交響樂團或國樂團結合的大型數位互動作品，整合音樂與影像作為詮釋本院典藏藝術內涵的創新服務性行銷策略，以行銷本院數位施政績效。

此次電子藝術節所展示的各類型數位藝術，技術層次與運用方式，與本院近年的數位作品有異曲同工之效，本院的數位作品係以輔佐觀眾了解本院典藏的藝文作品所蘊涵的深厚中華文化藝術思維著手，而電子藝術節所呈現的數位藝術作品，大都與社會反思及詮釋藝術家的創作思維見長，值得本院參考的，也是我大為驚豔的，除了聲音與影像結合數位展演的形式外，本院互動作品較少以音樂展演方式呈現，此次大會最後一天所安排的幾場活動展演，係以音樂結合數位展演，令全場觀眾風靡，尤其那場義大利音樂家配合布魯克納交響樂團，同時螢幕撥放上海租界的紀錄片，更是讓大家深深走入時光的軌道，影像與音樂結合，應該是本院可以借鏡做為後續開發的大型數位互動作品。

(四)、由於本院近年大力推動文創科技美學，相關數位互動作品無論巡迴國內外各縣市展出，或參加國際性競賽，均屢獲佳績與各界好評，建議可以再度參展這世界性的盛會，用數位藝術與世界各國家交朋友，相信對

台灣的文化形象有絕對性的正面優勢。

本院的數位施政成效，個人認為極為豐富，成果也極為優異，相關數位作品投入國際競賽也屢獲佳績，但是故宮自從與工研院合作，參與的唯一一次展演後，後續我們都未出席電子藝術節展出作品，實在殊為可惜，建議故宮可以再次參與這電子藝術節的展出，無論與其他單位合作也好，或是單獨參與，建議可以再度尋求參與這世界級的盛會，不但可以彰顯故宮的績效，也可以行銷台灣的國家形象，讓各國人士了解我們的數位實力與文創成果。

肆、參考文獻

- 1、外交部網站
<http://www.mofa.gov.tw/Official/Regions/CountryInfo/00df2a56-ee4c-44d7-a484-a1a31dc2c4ea>
2013年11月1日查詢。
- 2、外交部領事事務局網站
<http://www.boca.gov.tw/ct.asp?CuItem=110&mp=1>
2013年11月1日查詢。
- 3、維基百科網站
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9E%97%E8%8C%B2>
2013年11月1日查詢。
- 4、歐盟文化之都網站
http://ec.europa.eu/culture/our-programmes-and-actions/doc443_en.htm
2013年11月1日查詢。

伍、附錄（參訪照片輯錄）



多瑙河上的林茲搭船口



布魯克納音樂廳外觀



Lentos 美術館外觀



電子藝術中心及U19展演中心



今年大會主題



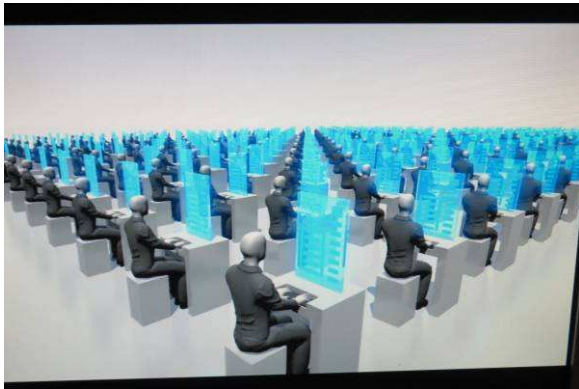
People Scan 數位作品



網路拔河



U19 作品展示



U19 動畫作品



U19 模擬音樂教室



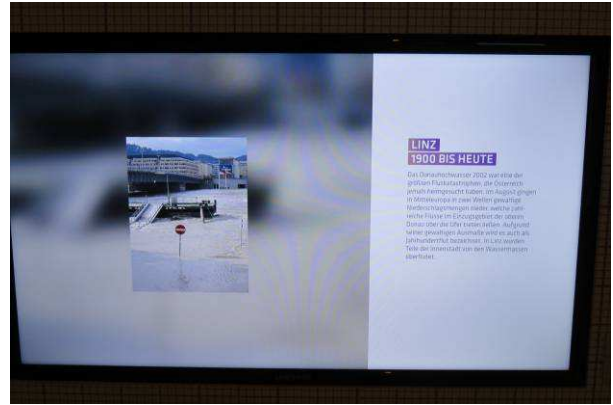
RFID 觸控筆協助展示



台灣的 101 也是展示內容



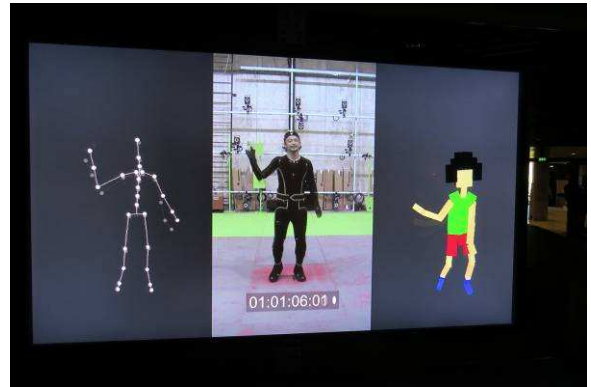
以觸控筆互動林茲的歷史資料



老照片歷史資料顯示



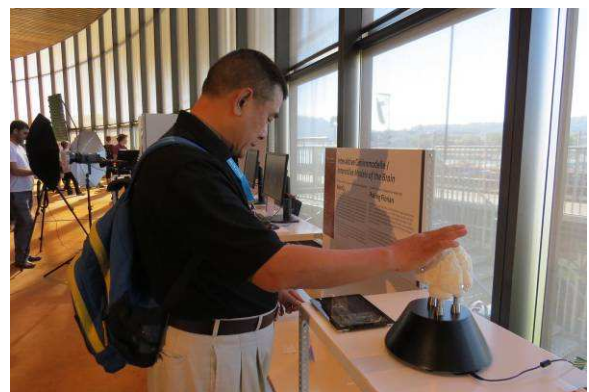
布魯克納音樂廳外觀



日本的 3D 動畫模擬



聲音互動作品



人腦模擬與平板電腦互動作品



日本的机器人作品



電子藝術節市中心郝普特廣場展區



Mariendom 大教堂



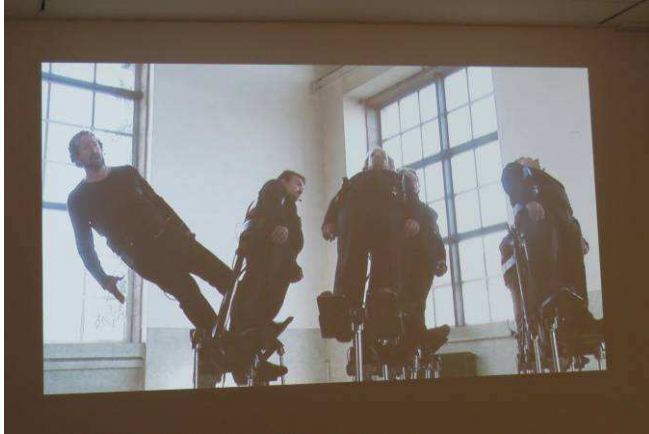
戶外指標



OK 當代藝術中心



得獎作品展示



多人人機音樂互動作品



呼喊作品的創作者日本學者



煙草工廠



我國舞蹈家黃翊與庫卡的表演片段



Albertina 博物館外觀



自然歷史博物館外觀