

# 歐洲新媒體藝術中心

撰文、圖 / 陳永賢 臺灣藝術大學多媒體動畫藝術系副教授

1960年代的電訊工業使個人電腦成為計算機的主要形式，而家用攝錄影設備的出產，也成為藝術家勇於嘗試各種媒體實驗創作的平台。1970年代的歐美電視台陸續設立實驗電視節目，讓民眾得以透過電視網絡接收新穎的媒體創作，這些電視台的剪接與傳訊設備，提供藝術家與技術人員合作機會，並促使藝術跨越電子傳播鴻溝，而創造一波媒體藝術的潮流。個人電腦日趨成熟的1980年代，相繼出現於國際藝術大展的媒體藝術，以動態影音的視聽魅力與現場震撼深獲迴響。此後，世界各地的公私部門紛紛設立媒體藝術中心等機構，定期舉辦電子數位藝術之相關活動，不遺餘力地推動新媒體藝術的傳播與交流活動。

近年來，科技、數位與新媒體等相關媒材不斷有新的產能出現，帶動並衝擊藝術的多元表現，促使影音、互動、展演、技術等不斷推陳出新。在這股迅速發展的新媒體藝術洪流中，各國政府與民間企業也都大力推動藝術和新媒體相關的活動，進而帶動新媒體藝術的創作風潮。

環顧國際當代新媒體藝術的發展，各國紛紛設立相關研究與展覽單位，在歐洲方面，奧地利林茲的AEC電子藝術中心、德國卡斯魯爾市的ZKM媒體藝術中心、荷蘭V2\_動態媒體藝術中心、荷蘭阿姆斯特丹的DE WAAG等機構，並列為歐洲四大媒體藝術中

心。以下分別以歐洲各地的電子與新媒體藝術中心為主軸，藉此窺探其發展特色。

## 一、德國ZKM媒體藝術中心

位於德國卡斯魯（Karlsruhe）的ZKM媒體藝術中心（Center for Art and Media）<sup>1</sup>，成立受到巴登-弗騰堡州（Baden-Wuerttemberg）的州長羅塔·施貝特（Lothar Spaeth）大力支持，最早於1989年由克羅茲（Heinrich Klotz）擔任創館館長，初期營運的前七年主要以收藏、展覽、研究和推廣德國科技文化為目標。1990年開始成立，1992年起陸續舉辦多媒體藝術雙年展，並於1997年10月正式開幕。其宗旨是創建一座結合藝術、科技的創作實驗室與媒體城市。

德國ZKM媒體藝術中心位於卡斯魯爾市，以企業管理為經營理念，內部分為六個單位：（一）媒體博物館：展示媒體與視覺傳播史之發展。（二）當代藝術博物館：收藏並展示當代新媒體藝術作品。（三）視聽中心與圖書館：建構並收藏二十世紀影音、媒體藝術等書籍文件與光碟資料。（四）圖像媒體研究所：邀請常駐藝術家進行媒體研發與執行創作計劃。（五）音樂與音響研究所：著重電子音樂與數

<sup>1</sup> 德國ZKM媒體藝術中心（Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, German），參閱官方網站：〈<http://www.zkm.de>〉

<sup>2</sup> 參閱〈[www.medienkunstnetz.de/.../configuring-the-cave/](http://www.medienkunstnetz.de/.../configuring-the-cave/)〉

<sup>3</sup> 奧地利「林茲電子藝術中心」（Ars Electronica Center Linz Austria），參閱官方網站：〈<http://www.aec.at>〉

<sup>4</sup> 1979年9月18日，林茲的國際布魯克音樂節開幕中，特意安排電子藝術節活動。在此，林茲文化體育活動公司（LIVA）和ORF上奧地利邦區域廣播工作室不單只是藉此對國際布魯克音樂節的擴展有所貢獻，同時也為該城市之未來發展提供一種動力，同時也孕育一座電子藝術中心，以及一個特殊關鍵的前衛藝術領域。參閱Hannes Leopoldseder, Christine Schopf, Gerfried Stocker編，《奧地利電子藝術節25年：藝術科技與社會網絡》，台中：台灣美術館，2005，頁81-91。

<sup>5</sup> 荷蘭鹿特丹V\_2動態媒體中心（V\_2 Institute for the Unstable Media），參閱官網：〈<http://www.v2.nl/>〉

<sup>6</sup> Alex Adriaansens, 'Zone\_V2—Unstable Media: Act - Interact'，收錄於《Zone\_V2特區》，台北：台北當代藝術館，2007，頁13—18。

<sup>7</sup> 荷蘭阿姆斯特丹「新舊媒體研究中心」（De Waag: Society for Old and New Media Amsterdam），參閱官網：〈<http://www.waag.org>〉

<sup>8</sup> 倫敦當代藝術中心ICA的部門「傳播與科技」（Communication and Technology, ICA），參閱官網：〈<http://www.ica.hq.org/sections/cms/cat/>〉

<sup>9</sup> 參閱陳宏星，〈遲來的重力加速度—淺談法國當代數位藝術發展與趨勢〉，台北：《典藏今藝術》（2000年11月，第98期）：頁54—56。

# airiti



圖1 德國ZKM媒體藝術中心



圖4 藝術家傑佛瑞·蕭 (Jeffrey Shaw) (攝影：陳永賢)



圖2 德國ZKM媒體藝術中心展覽空間



圖5 奧地利林茲 (Linz) AEC電子藝術中心



圖3 傑佛瑞·蕭，〈洞穴的形成〉  
(ConFIGURING the CAVE)，互動裝置，1996



圖6 奧地利林茲 (Linz) AEC電子藝術中心展覽空間

位聲音的創作探索。(六) 媒體劇院：定期展演電子音樂與動態影像。

值得一提的是，ZKM提供各種創作包括藝術家、媒體技術工程師、程式設計師的合作計畫，積極開發圖像科技、數位技術、影音錄像、電腦繪圖、電腦動畫、網路科技、互動系統等媒材研究。例如傑佛瑞·蕭 (Jeffrey Shaw) 的開幕作品〈洞穴的形成〉(ConFIGURING the CAVE)，就是結合各項專長的技术人員所創作的即時運算圖像，透過SGI電腦運算科技而呈現虛擬空間的互動裝置。ZKM可說是同時具備博物館、學術機構，以及科技研發功能的單位。<sup>2</sup>

## 二、奧地利AEC電子藝術中心

位於維也納與薩爾茲堡 (Salzburg) 之間的小城林茲 (Linz)，原是多瑙河畔一座鋼鐵工業城，曾是希特勒的軍火庫。因地方政府鼓勵新企業設立，間接促進各種文化活動，著名的電子藝術節便成為日後林茲的代名詞。奧地利林茲的AEC電子藝術中心 (Ars Electronica Center)<sup>3</sup> 創立於1979年，成立源自當地流行音樂家賀伯特·佛蘭克 (Herbert W. Franke) 希望開辦以流行電子音樂為主題的活動，之後他與奧地利國家廣播電視公司的前董事長李奧波塞德 (Hannes Leopoldseder) 接觸後舉辦了「藝術、科技與社會」節慶而奠基，並旋即成為城市發展的重要關鍵。<sup>4</sup>

林茲AEC電子藝術中心試圖建立一個跨學科的平台，結合科技與藝術的力量，來面對新科技帶來的文化衝擊，擴大讓藝術家、科學家們藉由展覽時彼此得以當面交流。於是在1987年舉辦第一屆國際電子藝術大獎 (Prix Ars Electronica) 時，規劃參加作品必須是以電腦科技創作的數位藝術，而其類型則包含電腦動畫、視覺效果、數位音樂、互動藝術與網路藝術。1994年，維也納行動派的媒體藝術家加入展出，此後的方向從流行轉變為當代的前衛藝術。此外，AEC從1998年以後增加「U-19」單元，讓19歲以下的年輕人展露電腦數位創意，播灑如何學習新媒體藝術的種子。回顧歷年來AEC電子藝術節的得獎者，幾乎囊括所有藝術界重要人物，如皮克斯動畫創始人之一的約翰·拉斯特 (John Lasseter)、彼得·蓋布瑞爾 (Peter Gabriel)、岩



圖7 奧地利林茲 (Linz) AEC電子藝術中心展覽空間



圖8 荷蘭鹿特丹V\_2動態媒體中心

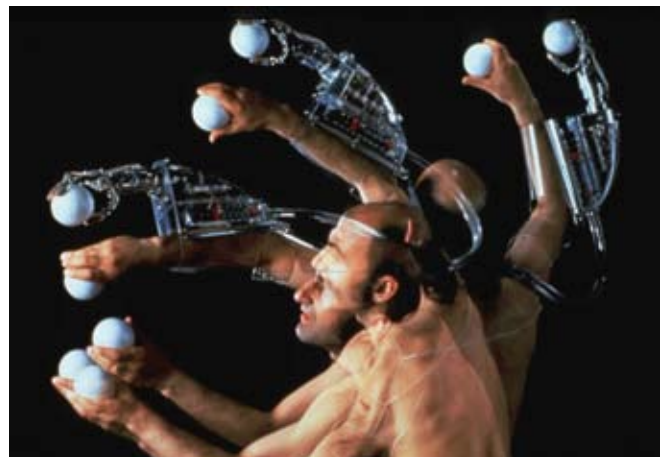


圖9 史戴拉克 (Stelarc)，第三隻手，身體與互動裝置



圖10 荷蘭阿姆斯特丹DE WAAG新舊媒體研究中心



圖11 倫敦當代藝術中心(ICA) (攝影:陳永賢)

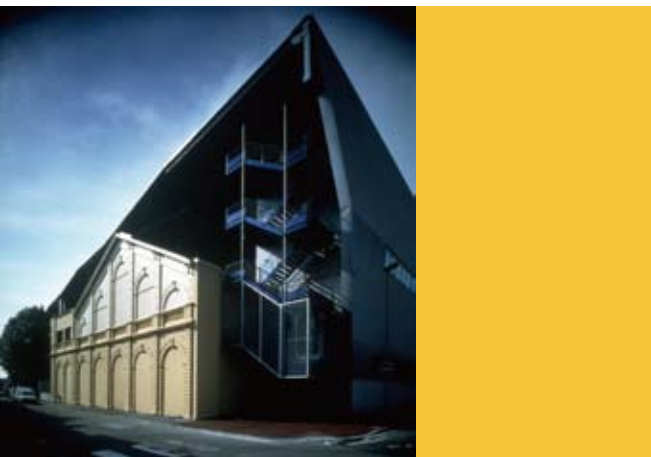


圖12 法國國立當代藝術工作室(Le Fresnoy Studio)

井俊雄、藤幡正樹等人。至今，此電子藝術大獎在全球電子與新媒體藝術領域，享有極高評價。

特別的是，AEC也設置電子藝術未來實驗室，包括CAVE電腦視覺環境系統等特殊媒體器材輔助藝術創作，以及駐館藝術家計劃執行。此外也與當地大學及企業進行研發，和贊助商、國際公司合作開辦研討會，以及將軟體應用於工業的整合方案上。整體而言，AEC是一座結合互動科技、互動裝置、互動藝術企劃的環境，並藉由本身為非營利組織的角色，以各種教育活動來協助大眾瞭解新媒體，以及數位資訊科技所帶來的文化衝擊。同時，AEC已是全球知名的新媒體藝術館，館內許多設施與典藏作品，都具有重要的代表性。

### 三、鹿特丹V\_2動態媒體中心

荷蘭鹿特丹V\_2動態媒體中心(V\_2 Institute for the Unstable Media)<sup>5</sup>，在當今國際媒體組織裡是一個相當特別的案例。1981年，三位荷蘭藝術家聯手創辦V\_2團體，初期在丹伯斯(Den Bosch)市中心的一家舊牛奶工廠成立，開始了它獨特的觸角，其實體空間則包括展演空間和媒體工作室。

V\_2致力於探索藝術、科技、媒體與社會之間的關係與互動，在跨領域合作、資源整合具有靈活的營運模式。他們定位其功能是一個立體的，變幻多端的運行模式，而結構更近似於一種「聯結機器」。它聯結各專業領域的人才，包括藝術空間負責人、建築師、舞蹈家、藝術家、學者等人，共同完成創作計畫。核心成員以四通八達的國際聯繫網絡，並藉助集體的知識流通，創造一個溝通與力量集結的平台，正如V\_2的協會主席亞歷士·阿德里安善斯(Alex Adrianssens)所說：「V\_2是一個網路，其生命力紮根在許多不同的社會群落之中；V\_2也是一個創造關係的鏈結機器，虛擬空間大於實體空間的國際組織。」<sup>6</sup>

V\_2團隊在進行新媒體的各種實踐中，發現各種門類的藝術環境不是靜止的，而是運動型的，同時許多事物還在萌芽，還有些東西在改變之中，誰也無法對這樣的狀態進行定義。因此，V\_2創造了一種多層式跨越專家藩籬的新結構，

與各方的贊助者進行協調與溝通。他們以行動者哲學，親身關注媒體、關心現實世界，並認為創作者介入社會的實踐行為更甚於一切。近年來，V\_2固定的專案是辦理DEAF荷蘭電子藝術節，如電子裝置、錄像藝術、工業噪音等作品，同時也介入資訊與藝術、資訊與社會等處理模式的探討。曾經與V\_2合作的知名藝術家包括：史戴拉克（Stelarc）、賀維格·懷瑟（Herwig Weiser）、拉法耶·羅札諾·漢墨（Rafael Lozano-Hemmer）等人。

#### 四、阿姆斯特丹DE WAAG新舊媒體研究中心

成立於1994年的荷蘭阿姆斯特丹DE WAAG新舊媒體研究中心（DE WAAG: Society for Old and New Media, Amsterdam）<sup>7</sup>，荷蘭語之WAAG，語意是指一座建造於1488年的「過磅屋」（Weigh House），此舊城門建築是阿姆斯特丹的精神象徵。

目前，WAAG已經發展成為一個跨學科的媒體實驗室，除了研究和發展新的技術和藝術文化結合，也參與各種專案企劃，例如「行動城市電玩」（Frequency 1550），一種將歷史帶入現實生活，應用全球衛星GPS定位系統與通用行動通訊系統（UMTS, Universal Mobile Telecommunications System）。WAAG也和荷蘭電信（KPN）與學校共同合作創造「遊戲工場」（Game Atelier），一個年輕人可以學習如何開發遊戲軟體，並且試玩的場所。WAAG研究協會因為這項專案開發的成功，而獲頒荷蘭經濟部的獎項。其內部組織分為五個領域：醫療保健、文化、社會（公共領域）、教育、持續性發展。

WAAG研究協會主席斯蒂克（Marleen Stikker）談到荷蘭新媒體產業時表示：「荷蘭的媒體通路已經高度發展，事實上，荷蘭寬頻與網際網路普及率相當高，顯然，在許多人上網連線的地方，透過這些基礎架構來提供相關創意媒體的發展。」她也提到「跨媒體」概念，就是至少同時利用二種以上媒體基礎架構，例如網際網路、行動電話、電子視訊，結合這些電子與科技產品，持續開發對人類有貢獻的新媒體型態相關產業。

#### 五、倫敦當代藝術中心「傳播與科技部」（CAT, ICA）

英國倫敦當代藝術中心ICA的部門裡設有「傳播與科技」（CAT: Communication and Technology）<sup>8</sup>，主要是從心理學和社會學的角度，研究資訊、傳播技術與傳播理論的關係。具體而言，倫敦當代藝術中心除了展覽廳、電影院、實驗劇場外，也設置一個數位實驗室，CAT關注於人與電腦的互動、電腦媒介傳播、社會動態和網路聚落、群眾組織和社會文化等相互交替作用的議題。特別的是，CAT並非只關心電腦程式和電子技術的問題，而是從微觀和宏觀層次，分析新技術、新媒體和個人、社會之間的感知關係，以期研究多元的創新性和批評性之新媒體藝術。

#### 六、法國國立當代藝術工作室（Le Fresnoy Studio）

位於法國北部省杜克蘭市的「法國國立當代藝術工作室」（Le Fresnoy Studio National Des Arts Contemporains），杜克蘭市在上個世紀中期是法國的重要紡織品和煤礦基地，Le Fresnoy Studio建築保留20年代的一座娛樂城，修建後的空間包括電影院、展覽廳、實驗室等。Le Fresnoy Studio其實是個學校，提供來自世界各地的學生與藝術家進修，至少三年的時間學習新媒體藝術領域。由於是國家直屬的機構，除了每年得到杜克蘭市政府和北部省的資助外，還有來自國家的預算。

法國的高等教育與新媒體藝術相關單位，尚有龐畢度中心的「音樂／聽覺協調研究中心」（IRCAM: Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique），以及巴黎第八大學的「藝術與影像科技系」（ATI: Arts et Technologies de l'Image）、「數位美學跨領域研究中心」（CIREN: Center interdisciplinaire de recherche sur l'esthetique numerique）等機構，持續不斷地從事數位化的創作研究與美學分析。<sup>9</sup>