

海外藝遊計畫成效

藝術與科學的跨域對話
歐洲新媒體藝術機構參訪計畫

王冠婷

一、希望帶著自己的疑問跟視角與世界對話

年初規劃這趟海外遊歷計畫，主要因為這幾年在台北數位藝術中心以及相關單位承接工作，經歷編輯出版、組織創立與管理、展覽企劃執行以及藝術節展場經理等不同職務，而同時也在數位藝術相關領域持續學習各種知識並撰寫評論，心中對這個領域的耕耘，有許多的想像與疑惑。

在以科技文化為人文關懷的創作，有媒體藝術、新媒體藝術、數位藝術、科技藝術等不同類型，近年許多藝術家開始更深入地與科學領域合作共同創作，可以觀察到出現藝術、科技與科學這個新興領域，而各國也積極推動藝術與科學、科技領域的對話。我希望能夠探訪這個領域的實踐者，實地觀察、理解他們如何這個新類型的藝術發展，因此這趟旅行是帶著我的疑問跟願景，希望能夠與不同國家的文化實踐者對話，吸收不同的觀念與經驗，思考怎麼在台灣深化並開創數位藝術的新發展。

二、精神收穫

(一) 先鋒者的視角

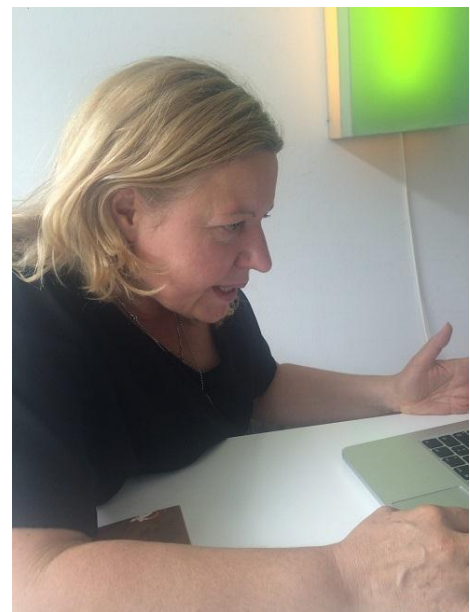
在荷蘭時我探訪了歐洲最早開始推動藝術與科技結合的先鋒單位—Waag Society，與他們的創辦人暨現任總監 MarleenStikker 對談。他從 1990 年代就開始投入數位文化運動，致力於創造更開放與民主的數位環境，1994 年創辦 De Waag (Waag Society 的前身)，De Waag 是以新舊媒體藝術中心，以傳播文化研究及實驗為主軸，而後改為 Waag Society，以科技、科學與藝術的實驗創新為目標。

在對談的過程中，我提出了我在台灣觀察到的問題，如跨領域合作的問題、實驗性的藝術館所如何回應公共性等的問題，這些問題他在營運 Waag Society 時也都碰過，他很誠懇地給我建議並分享他的經驗，可以試著運用數位開放運動解決跨領域問題、館所的定位也可以觀察歐盟的各種計畫以及館所的名稱也許可以修改承購具開放新的藝術、科學與科技中心等務實的建議。



(二) 實踐者的借鏡

Public Art Lab 位處柏林，以城市媒體藝術為發展核心，是一個以跨領域實驗室為定位的組織。我訪談了 PAL 的創辦人與策展人 Susa Pop，他跟我分享了他們的組織是如何營運以及很多他們已經完成的計劃跟作品。他們的運作方式令我印象深刻，也對我現在正投入的工作有許多啟發。最大的幫助是，Public Art Lab 與一般的展覽館不同，是用實驗室的方式與邏輯在運作及執行業務，而數位藝術的推動，也十分需要具有實驗室精神與運作模式的組織。



Susa 提到，他們不是開放展覽徵件，而是計畫徵件，同時，他們也常以工作

坊的形式來開展計畫，邀請不同專長、領域的學員，從特定的技術或是議題開始，在工作坊中對技術或議題提出他們的看法、意見跟實踐的想像，互相認識對方的觀點、彼此討論溝通交換意見，嘗試在最後形成一個能夠共同完成的具體計畫。數位藝術或科技藝術的實驗性，讓概念討論及共同工作的過程變得十分重要，透過工作坊的方式形成計畫，我覺得這樣的形式對數位藝術類型的館來說，非常值得參考！



(三) 觀察者的洞察

這次旅行，讓我最興奮的是訪談荷蘭的學者 Geert Lovink，他是長期投入數位文化運動以及媒體文化趨勢觀察的研究者，撰寫了很多具有原創及洞見的文章及書籍。

這次跟他的對談，我深刻地感受到我們是關心同樣議題的人，我們談了社群媒體與民主化的關係、媒體藝術館設具有的實驗性與公共性的衝突、媒體藝術的角色、媒體藝術家的生存問題等等。而這次的對話，讓我收穫最大的是，我們討論到數位文化與民主化的關係，他提醒了我重點在於「自我組織」，而非工具的效用，無論透過任何方式、媒介，都應該是回到自己出發，跟他人建立聯繫與對話，維持持續交往、並深化討論的方式達成。



(四) 同行者的勉勵

荷蘭的影像博物館（The Museum of the Image）的館長 Mieke 聊了規模較小以及以數位文化運動為主體的館所，該如何面對各種挑戰，很多我在工作上面臨的問題，他也正在面對，而對數位文化與數位影像為何現在如此需要我們投入思考、並提出各種實踐方案，我們也有高度共鳴，因此，在相互交流的過程中，我們有種惺惺相惜的感覺，最後，他還開朗激昂地跟我說「We will win because we are right.」。

另外，在參訪比利時的 iMAL、德國的 Ernst Schering Foundation、英國的 Foundation for Art, Science and Technology (FACT)，都有碰到知己的感受，彼此分享了許多對這個領域的感想跟期待，以及各自碰到的困境，知道在其他地方有著同樣熱情與興奮感的人，在思考同樣的問題、努力實踐，給了我很多能量跟動力！這次的藝遊真的十分開心，能夠跟在不同國家的同好碰面、對話。



三、海外觀察

(一) 從「新媒體藝術」到「藝術與科學、科技」

這次去參訪了不同國家的新媒體藝術機構，包含比利時 iMal 數位文化中心、德國 Public Art Lab、Ernst Schering Foundation、Art Science Node、Spektrum、Art Laboratory Berlin、荷蘭 Waag Society、Museum of the Image、英國 Foundation for Art Creative and Technology、FutureEverything，最大的發現是以科技人文與創新為核心的「藝術、科學與科技」(Art, Science and Technology)，成為是一個嶄新的藝術領域，還難以定義，以及明確定述說他

的藝術與美學價值。

我們過去習慣使用「新媒體藝術」來指稱運用新科技或對新科技進行反思的創作，但這次在歐洲參訪的機構，其實都不再使用這個語彙，而改為「藝術、科學與科技」或其他相似的名稱。而不同機構隨著規模、重心以及發展方向，有著不同的組織架構、營運方式以及實踐內容。

例如 **Public Art Lab (PAL)** 是比較小的單位，以「城市媒體藝術」和「平台」為自我定位，因此，**PAL** 強調的是不同專業間、不同城市間的連結與合作，因此，他們以工作坊的形式聚集具有不同專業的人，以討論和對話的方式形成實踐主題，並以持續協作的方式完成。而 **FACT** 因為在利物浦，當地有很高比例的老人族群以及退伍軍人，所以 **FACT** 辦了許多針對老人與退伍軍人的地區性活動，甚至也找藝術家來合作，透過結合科技與藝術的方式，針對退伍軍人、有關創傷症候群的藝術計畫。

而比利時的 **iMAL** 則充滿社群的動能，設置了 **FabLab**，有許多藝術家和設計師會聚集在哪裡進行創作，同時，因為 **Fablab** 強調開放資源與知識分享，因此許多在哪裡完成的計畫，會將他們如何完成的過程以及成果資料在網路上公開分享，透過這種開放與分享的行動，形成聚集與流動能量。同時，它們也會不定期舉辦藝術與科學的講座，針對最新的科技文化議題，邀請具有專業知識與創見的人分享交流，透過議題的設定以及知識的分享討論，**Imal** 以「數位文化」為探索標的，促成一個匯聚技術專才、藝術家、設計師以及知識分子交流與協作的場域。

另外，最讓人印象深刻的是 **Waag Society**，**Waag Society** 可以說是藝術、科學與科技這個領域的先鋒單位，現在有六個不同的實驗室：**Creative Care Lab**、**Creative Learning Lab**、**Future Heritage Lab**、**Future Internet Lab**、**Open Design Lab**、**Open Wet Lab**，還有針對希望促進市民參與的開放知識與行動計畫—**Amsterdam Smart Citizens Lab**。**Waag Society** 雖然將重點擺在技術的創新研發，但能希望保有人文的關懷與批判性思考，這是藝術家的價值所在，因此，在他們的研發計畫中，會讓藝術家參與研究。藝術家的思考在研發計畫中與科學家同等重要，屬於基礎研究的一環，研究的核心主題是「人」，透過這樣的機制，**Waag Society** 能夠生產出具有人文價值的科技研發計畫。**Waag Society** 近期最讓人印象深刻的研發案例是 **Fairphone**，研發起點是要解決手機使用衝突區的礦石作為零件的問題，後來不只研發了公平貿易手機，還加了模組化的概念，製作出可以依個人需求模組化的手機。

在台灣，還沒有這類的機構，工研院雖然過去有創意中心，負責了 2010 年

國際花卉博覽會夢想館的創意呈現，也創作在國際上備受青睞的科技藝術作品《行氣》，但最終還是沒有能夠創建出持續如同這次在歐洲參訪看到的機構。而其中最大的區別在於平台與計畫內容的多樣性，無論是 PAL、Waag Society 或是 Future Everything 這些機構，其實都發揮著平台的功能，並展現出高度的網絡 (Networking) 連結能力，能夠聚集各種不同專業領域的人才，實驗新想法、進行研究，共同完成計畫。而能夠將藝術家的反思與意見，納入實驗計畫中，也需要具有開放性的機構支持。

看到這些機構的營運方式，我開始思考，這個新領域所代表的趨勢、價值、可能性以及可能蘊含的問題，無論是新媒體藝術或是藝術科學與科技這個新領域，其實都仍處於不明確的狀態，但正因為如此，這樣的領域更具有開放性以及實驗的可能。

(二) 實驗室文化與非展示性的計畫

這次參訪的單位，多數都有以實驗室或者設置實驗室的方式營運，這幾乎不會出現在傳統或當代藝術的機構當中，通常是藝術家是以個人工作室的方式進行創作。但在融合藝術思考與技術實驗的計畫中，幾乎都是以團隊工作的方式進行，而許多機構其實也沒有展示空間，甚至，他們進行的計畫，也很難透過展覽或作品的方式呈現。對藝術與科學研發計畫而言，最珍貴的部份是實驗的過程所累積的經驗與知識。

實驗室的重要性在於強調研究跟實驗的精神，這一點與藝術家思考是具有親近性的。而實驗室實際的構成會隨著研究的方向跟領域而有不同，因此，實驗室其實是一個概念性的方向或者說一種組織文化，但在新媒體藝術或藝術與科學的領域中，結合實驗室的概念與文化，是希望可以依據希望發展的方向，設置適當的空間與制度，促成一個能夠容許各種具有想像力的人，在相對自由與支持性的文化中，提供發揮他們的專業、創造力與人文關懷的環境。

(三) 是藝術家還是科學家？——不同立場的對話

在利物浦時碰到在 FACT 駐村的台灣藝術家顧廣毅，他也是台北數位藝術獎的首獎得主，所以在 FACT 訪談他們的總監 Mike Stubbs 的時候，也一直表示對台灣的數位藝術創作很有好感，並引薦我認識曼徹斯特華人當代藝術中心 (Centre for Chinese Contemporary Art, CFCCA) 的策展人認識。剛好當時 CFCCA 有一檔展覽開幕，我便邀請顧廣毅與我一同前去參加開幕，並且認識了當時於 CFCCA 舉辦個展的中國藝術家 aaajiao (徐文愷)，他同時也是一位長期在歐洲發表作品、參加藝術節、國際展覽的新媒體藝術家，我

們交流了關於新媒體藝術、藝術與科學的想法。

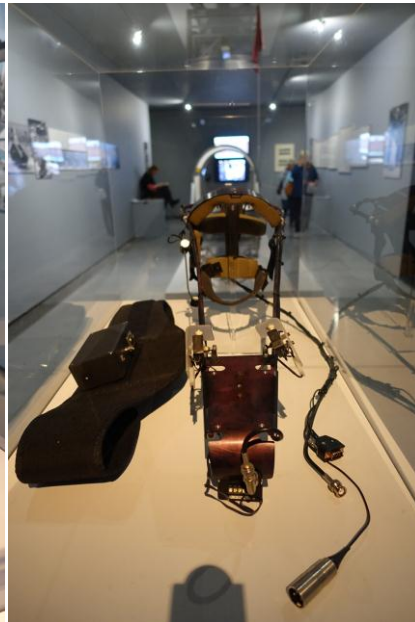
顧廣毅是有牙醫與設計雙學位，台北數位藝術獎的作品是利用他的牙科醫學專長培養口內組織，以提高口交時的愉悅感，這個作品也是廣毅醫學院的碩士論文研究，他將他的創作帶進科學研究的領域實驗其可能性。我們就這個作品跟徐文愷展開討論，他認為這類的作品與藝術創作不是新媒體藝術應該發展的方向，也問了廣毅認為自己究竟是藝術家還是科學家這樣的問題。他認為藝術與科學之間的界線是清楚的，如何定義這類型的計畫是一個大問題，因為這會牽涉到個人職涯的定位，如果認為自己是藝術家，那這類型的作品跟當代藝術之間的對話關係是什麼？如果認為自己是科學家或研發人員，那麼就需要回應這類的計畫是不是真的具有科學研究價值或是技術應用價值的問題？因為這是一個新領域，其實在歐美這個問題也還沒有結論與一個確定的方向，因此我跟廣毅都認為應該採取一個相對開放的態度，接受模糊跟不明確的狀態。但與徐文愷的對話，對我們來說，仍然十分具有價值，讓我們深入地思考了更多問題。



(四) 參訪雙年展、美術館與藝術中心

無論是柏林雙年展或利物浦雙年展，都是以結合都市中不同的空間，以區域性的方式展演，利物浦雙年展除了整合不同的美術館如 FACT、TATE Liverpool，也跟多間畫廊合作，像 Bluecoat、Open eye Gallery，也有在學校裡或教堂裡的展出，像在利物浦的約翰摩爾大學（Liverpool John Moore University），而柏林雙年展甚至有結合河川遊船的展演活動。在歐洲的旅遊期間，看到了許多很棒的當代藝術作品，也看到了他們在策劃這類型的展覽時，除了展覽的作品本身，其實也花費許多心力在作公共空間的結合與嘗試，以及確保作品的多樣性原則。而無論是利物浦雙年展獲柏林雙年展，其

實都有一定比例的新媒體藝術或結合各種社會議題進行創作的科技藝術作品。



另外，在柏林旅遊時，也恰好看到林茲電子藝術中心（Ars Electronica）的展覽 Human Factor，林茲電子藝術中心今年執行了歐盟一項結合科學、科技與藝術的新計畫——Starts Prize，同時也長期投入這個領域的推動，因此，這個展覽都是展出結合藝術、科學與科技的計畫，也有 Starts Prize 的人選作品的紀錄影片。這些作品最令人印象深刻的地方是，雖然運用了新科技，但卻是投入各種不同的方式為新科技注入了人文的溫暖與思考，可能是以虛構的科幻想像未來，也可能是透過其想跟創意，讓科技有了不同的運用方式，還有非常有從哲學與文化角度對科技未來的省思。



(五) 主題博物館

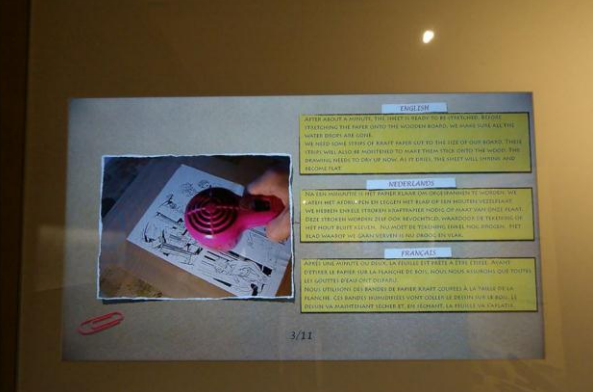
這次印象很深刻的部分，還有歐洲有很多主題性的博物館都做得很好，參觀的時候覺得收穫很多，如荷蘭的電影博物館 Eye Film Museum、攝影博物館 Foam、微生物博物館 Micropia、比利時漫畫藝術中心、德國猶太博物館、間諜博物館等。

比利時漫畫藝術中心除了圖像、雕像、放映廳跟漫畫由來的說明展示外，最喜歡的是將漫畫繪製的過程展示出來，從劇情走向、分鏡、草圖、鉛筆稿、coloring、inking 到出版，也簡要地說明過程中漫畫家需要使用的技術、工具跟思維，雖然空間不大，但參觀過後對於漫畫製作與產業有了更深刻的理解跟認識。

參觀荷蘭的電影博物館時，當時的展覽是〈Master of Light – Robby Müller〉，Robby Müller 是電影攝影，跟電影導演 Wim Wenders, Jim Jarmusch, Lars von Trier 還有 Steve McQueen 都曾經合作過。參觀的時候對於展覽現場的布置印象深刻，同時，Jim Jarmusch 的訪談影片提到了讓我覺得很感動的一件事，就是他提到在拍攝時，會跟 Robby Müller 討論到關於光線、色彩的攝影，Robby Müller 會興奮地跟他討論有關攝影的科學與技術原理、知識等，而他認為正是這個對於知識與知識的熱情跟堅持，而不僅僅是對藝術的感受，讓 Robby Müller 能夠拍攝出這麼出彩與動人的影像，並不是每個人都能夠很好地結合藝術的想法與技術知識，這是 Robby Müller 與眾不同的地方。而同樣的觀察，其實也適用於新媒體藝術的創作。

而攝影博物館 Foam，則是有非常多主題性的出版品，讓我印象深刻，例如其中一本是在討論當代影像文化與美學問題，當每個人的手機都有攝影功能時，那些具有文化與社會影響力的照片，很可能是隨機與偶然出現的，被沒有受過攝影美學訓練、卻恰好在某個重要現場的一般民眾拍攝，然而，一張不具美感的攝影影像卻無損其文化與社會的重要性，這時候我們如何看待智慧手機時代的攝影的美學？

另外，猶太博物館則讓我感受到，展示空間與敘事的重要關係。二戰的猶太人歷史，是一個沉重的政治議題，包含了戰爭、人權、罪、意識形態、種族偏見等各種難解的政治哲學問題，成了德國不得不扛起的歷史責任與包袱。博物館該如何紀念被屠殺的種族以及這麼敏感的歷史記憶和敘事？如何在認識與理解上保持開放性，以促成文化及政治上的反省？猶太博物館透過許多紀念物再現了某些歷史場景，但同時也透過展示猶太人生活、訪談影片以及具有互動性的裝置，讓觀眾有更多體驗以及理解。





四、物質收穫

除了精神上的交流之外，這次海外藝遊計畫，最開心的另一個收穫是收到 Geert Lovink·MOTI 館長 Mieke 跟 FACT 的總監 Mike Stubber 贈送我很多相關領域的書籍，讓我回台灣還可以繼續學習，有做不完的功課，哈哈！

