

出國報告（出國類別：考察）

## 參訪奧地利林茲電子藝術節

服務機關：文化部

姓名職稱：周雅菁 藝術發展司司長

朱曉俐 藝術發展司科長

派赴國家/地區：奧地利

出國期間：112年9月4日至9月11日

報告日期：112年11月

# 目錄

一、 前言.....	3
二、 參訪行程及內容.....	3
(一) 奧地利林茲電子藝術節簡介.....	3
(二) 會晤相關人士及單位.....	5
1. 林茲電子藝術節營運長 Martin Honzik 與負責人 Christl Baur.....	5
2. 林茲藝術與設計大學 (Kunstuniversität Linz) 創意機器人實驗室 (Creative Robotics).....	6
3. 林茲電子藝術中心 (Ars Electronica Center) Christoph Kremer 管理總監.....	7
4. 林茲市 Klaus Luger 市長.....	8
(三) 林茲電子藝術節臺灣參展藝術家及團隊.....	8
1. 臺灣虛實展演發展協會-黃心健《覺旅臺灣》.....	8
2. 張晏慈《幻象複本 2.0 The Mirage Replicas 2.0》.....	9
3. 臺北藝術大學《震源 Epicentrum》.....	10
4. 清華大學科技藝術研究中心《A Face Drawn in Sand》.....	11
5. Gardens Exhibition《Becoming Different》.....	12
6. 《Internet》及《迴映 huě iànn》獲林茲電子藝術大獎 (Prix Arc Electronica).....	12
(四) 講座及國際交流會.....	13
(五) Linzer Klangwolke 23: Odyssey. A Journey Through Worlds.....	14
三、 心得及建議.....	15
(一) 臺灣藝術家作品相對成熟.....	15
(二) 引入國際資源，深化科技藝術產學合作.....	15
(三) 臺灣藝術家持續參展.....	16

## 一、前言

本部藉由推動科技藝術政策，培育跨界創作人才，擴增數位科技結合多元藝術可能性，逐漸形成科藝合作之良好機制及循環，並欲透過觀察臺灣藝術家於國際科技藝術節之競爭力，持續推進臺灣科技藝術之發展優勢。奧地利林茲電子藝術節（Ars Electronica Festival）為全球最大、重要且高度知名的藝術節，每年訂定不同主題，探討當代科技和媒體如何影響藝術創作和文化，吸引來自世界各地的眾多藝術家及觀眾參與，為科技藝術領域的國際盛事之一。希透過本次參訪瞭解臺灣團隊參與林茲電子藝術節狀況與林茲電子藝術節展演籌辦情形，並關注科技導入藝術創作的最新應用方式，俾賡續規劃相關科技藝術政策及國際文化交流之方向。

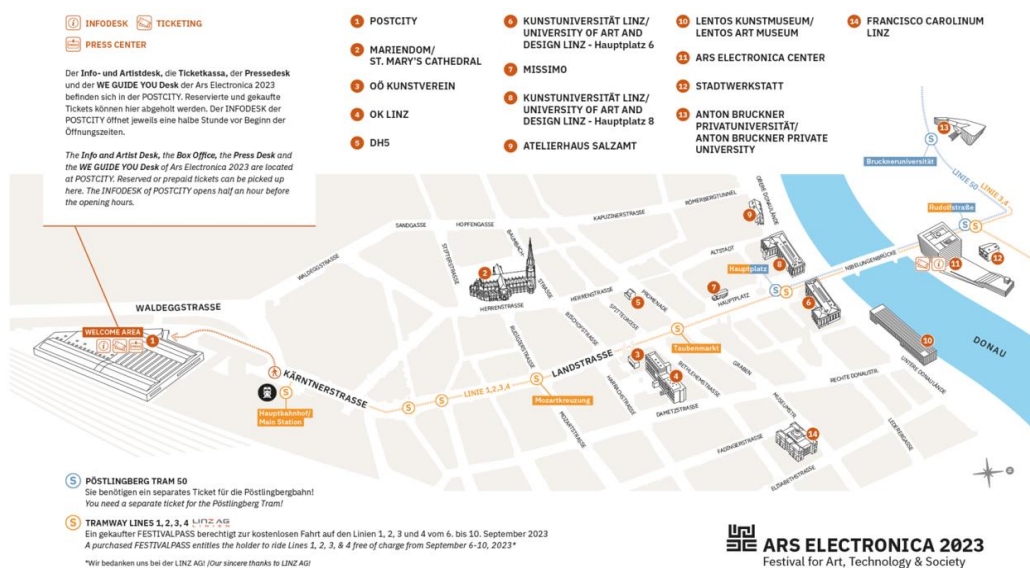
## 二、參訪行程及內容

### （一）奧地利林茲電子藝術節簡介

林茲電子藝術節創辦於1979年，由 Hubert Bognermayr、Hannes Leopoldseder 和 Herbert W. Franke 等藝術家和科學家共同發起，每年9月初辦理，為期約六天。林茲電子藝術節從初期的實驗性質，到後來漸漸成熟，結合科技、藝術、教育、娛樂與研發概念，並與企業緊密合作，成為創新科技與文化藝術互相交流激盪衝擊的場域，每年吸引近萬人參與。林茲電子藝術節以數位革命為開創契機，放眼潛在的未來，核心理念在於關注藝術、科技與社會的關係。林茲電子藝術節由林茲市政府成立的公司負責維運，由產學政要任公司董事會成員，執行團隊原則每年向董事會報告四次有關營運狀態、人才任用等執行概況。公司僱用超過2百名員工，每年林茲市政府向公司投資一筆經費，公司的獲利無須繳回市政府，可用於後續林茲電子藝術節的營運與創意開發。

每年林茲電子藝術節會諮詢約100名專家學者，訂出該年度的策展主題，回應社會、科技與藝術的變化，2023年以「Who Owns the Truth?（誰擁有真相？）」為主題，藉由問句開場，直指 AI 時代中備受爭議的關鍵議題：在數位轉譯後，誰擁有「真相」？誰享有解釋權？與之相關的控制和責任又會是什麼？在人工智慧迅速發展的年代，人們該如何看待這樣的問題？2023年林茲電子藝術節於9月6日至10日舉行，

主要場地位於 Postcity（前林茲郵務中心）另串連林茲電子藝術中心（Ars Electronica Center）、聖瑪莉大教堂（Mariendom Linz）、林茲藝術與設計大學（Kunstuniversität Linz）、倫托斯美術館（Lentos Kunstmuseum）等林茲市內14個場域，除了展出眾多作品外，另有各式演出、講座、座談會、工作坊等一系列超過1,200場次活動，總計有來自88個國家，1,542位藝術家、科學家、設計師參與，吸引近9萬名觀眾。



林茲電子藝術節展區配置（來源：Ars Electronica 2023 網站

<https://ars.electronica.art/who-owns-the-truth/en/locations>）



林茲電子藝術節主要場地 Postcity

## (二) 會晤相關人士及單位

### 1. 林茲電子藝術節營運長 **Martin Honzik** 與負責人 **Christl Baur**

此行於9月6日下午會晤林茲電子藝術節營運長（CCO and Managing Director, Prix-Festival-Exhibitions）Martin Honzik 先生與負責人（Head of Ars Electronica Festival）Christl Baur 女士，瞭解電子藝術節的執行模式與方向，營運長 Martin Honzik 先生表示，林茲電子藝術節從一開始就是以國際性為目標，最初只邀請到15位藝術家展出，藝術節從聲音藝術做起，並以開放的心態邀請企業一起參與，提供藝術家與企業一個互相影響、學習、交流的合作平台，這樣開放的模式開創了無限可能性，如 Benz 曾經在林茲電子藝術節展示最新自駕技術，Honda 的 ASIMO 機器人也曾經在藝術節中展演。Christl Baur 女士說明林茲電子藝術節希望成為藝術家與科技間的橋樑，不只是表面上的技術應用，而是希望科技能跟藝術家能有更深入的合作，研究、轉化，進而發展出新的呈現方式。Martin Honzik 先生對於歷屆參展的臺灣藝術家及作品給予高度肯定，林茲電子藝術節與臺灣藝術家及團隊早在10年前已開始接觸並經營關係，他認為臺灣科技藝術作品的能量，在亞洲其他地方，跟韓國和中國比較起來十分豐沛，雖然面臨外在政治打壓，但仍保有無比自由的創作氛圍，藝術家秉持著對創作的熱情，大聲陳述屬於自己的觀點，使他們學習到看待事物的另一種方式。Martin Honzik 先生表示，近年林茲藝術節電子與及學校有越來越多的連結，也十分期待往後與臺灣在科技創作及藝術教育層面能繼續交流，激盪出新的可能性。



會晤林茲電子藝術節營運長 **Martin Honzik** 先生與負責人 **Christl Baur** 女士

## 2. 林茲藝術與設計大學（Kunstuniversität Linz）創意機器人實驗室（Creative Robotics）

本部委託工業技術研究院（以下簡稱工研院）執行「媒合藝術家及科研單位發展科藝創新實驗計畫」賦予藝術創作科技能量，至今已有13組藝術團隊進駐科技研究單位。本部亦希望在該計畫執行基礎上，能有更多資源投入國際交流，工研院遂規劃將合作量能擴展至國際研究單位，與林茲藝術與設計大學創意機器人實驗室洽談合作。創意機器人實驗室是林茲藝術與設計大學的一個研究單位，目標為結合藝術應用與機器人技術，與研究人員、中小企業、藝術家、設計師共同合作，開發創新的機器人應用技術，以作為數位世界和藝術世界間的聯繫橋樑。

在本部支持下，本次工研院與林茲藝術與工業設計大學簽訂合作備忘錄，為展現藝術和科技的結合，事先將工研院服務系統科技中心鄭仁傑執行長、創意機器人實驗室創始人 Johannes Braumann 先生的簽名透過預先編程導入達明機器人內，於現場藉由達明機器人的機器手臂重現兩人簽名，進行數位簽署，再由工研院服科中心柯惠晴專案副理與林茲藝術與工業設計大學 Erik Aigner 副校長、創意機器人實驗室 Karl Singline 首席研究員完成合作備忘錄簽訂。希望透過此次合作，使臺灣藝術家跨足國際舞台，進行國際級技術展演，為未來藝術與科技的國際結合增添無限可能性。



工研院與林茲藝術與工業設計大學  
簽訂合作備忘錄



參訪  
林茲藝術與設計大學創意機器人實驗室

### 3. 林茲電子藝術中心（Ars Electronica Center）Christoph Kremer 管理總監

林茲電子藝術中心位於多瑙河畔，設立於1996年，並於2009年擴建，其獨特之處不只在於中心先進的藝術理念，搭配各項科技互動設施的展品，建築設計也十分吸睛，外部的燈光設計，在夜晚的多瑙河畔變成絢麗的燈光秀。林茲電子藝術中心自詡為「未來的博物館」（Museum of Future），希望把未來帶給現在的觀眾，平時即有許多的應用計畫與實驗在此進行。在林茲電子藝術節期間，除為展演場域之一外，也展出多樣的展覽，包含「不存在 B 行星」、「Deep Space 8K」、「了解 AI」、「AI x 音樂」、「全球變遷」、「神經仿生學」、「林茲電子藝術實驗室」、「兒童研究實驗室」（Kid's Research Laboratory）等。

管理總監（Managing Director）Christoph Kremer 先生表示，林茲電子藝術中心是一個混齡的空間，有不同的年齡層的人會到館參觀，「兒童研究實驗室」與「Deep Space 8K」是館內的兩大重點，林茲電子藝術中心不單是「美術館」或是「科學博物館」，而是一座融合科技與藝術的館所，希望透過兩個領域的結合，讓視野變得更廣。此外兒童教育是電子藝術中心十分重視的一環，過去「兒童研究實驗室」是設置在地下室，後來改置在藝術中心一樓的中央，有許多針對4歲到8歲兒童的互動裝置，透過科技，讓兒童不只看，更藉由動手參與，真正吸收相關知識。林茲電子藝術中心與教育系統有很長久的館校合作傳統，也會配合林茲市的兒童節慶進行相關活動的規劃，現在更與幼稚園結合，以擴大行銷面，未來也希望能跟臺灣的兒童相關館所有合作機會。



會晤林茲電子藝術中心管理總監 Christoph Kremer  
並由其導覽「兒童研究實驗室」

#### 4. 林茲市 Klaus Luger 市長

9月8日上午拜會林茲市市長 Klaus Luger 先生，市長首先說明林茲市的發展是工業與服務業並重，後來於40多年前開始籌辦電子藝術節，市長或市議會不會干涉電子藝術節的主題或內容，全權交由主辦單位處理。林茲市有音樂、劇場的傳統，但也有自由的氛圍、具自主性的藝術家以及多樣化的藝術型態，林茲電子藝術節使林茲市從鋼鐵之城變為藝術之城，透過藝術節結合科技、藝術、創新領域，讓所有人可以輕易接近藝術，成為一個進步、自由的城市。林茲電子藝術節已成為林茲市年度最重要活動，大部分的市民都很支持藝術節，企業也很願意提供贊助。市長表示希望未來與臺灣在電子藝術節既有的合作基礎上，開創更多的合作可能性。



會晤林茲市市長 Klaus Luger

#### (三) 林茲電子藝術節臺灣參展藝術家及團隊

本次臺灣有多組藝術家及團隊參展林茲電子藝術節，擇要簡介如下：

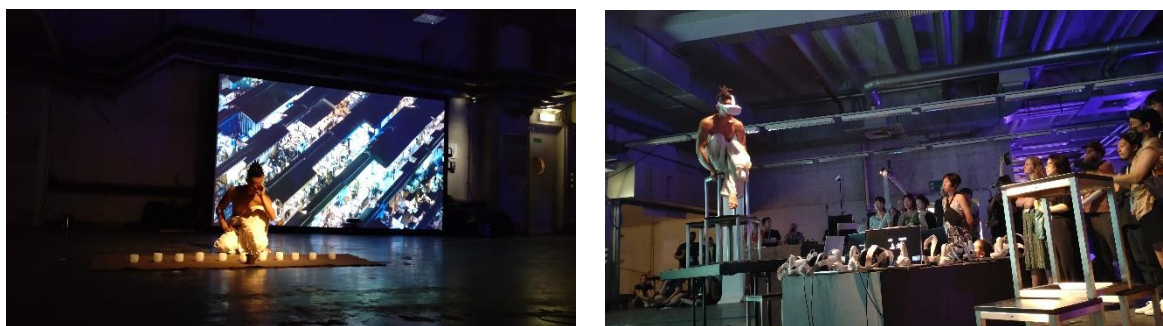
##### 1. 臺灣虛實展演發展協會-黃心健《覺旅臺灣》

自2020年起，科技藝術家黃心健就以「臺北花園：臺灣萬花筒」、「島嶼壯遊」、「人文島嶼」為題，創作多件 VR 作品參與林茲電子藝術節，今年則以「覺旅臺灣-臺灣元宇宙感官之旅」為參展論述，回應本次藝術節主題。黃心健除自身創作，亦邀請多位臺灣藝術家運用 VR 技術創作，展出《輪迴》、《失身記》、《藍眼淚》(曹筱玥)、《紅尾巴》(王登鈺)、《浮光童夢》(張文杰)、《愛



的文明》(王子欣)等作品。另藉由 AI 即時運算及動作偵測技術，以中國傳統水墨畫為基礎，展現互動作品，邀請觀眾置身一場山水流動饗宴，重新傳詮釋傳統藝術與創新科技間關係。

《覺旅臺灣》展區位於 Postcity，於9月6日下午辦理開幕展演，邀請前太陽馬戲團舞者、第61屆十大傑出青年得主張逸軍籌劃演出，展場以6公尺高臺灣寶島山水投影為背景，搭配頭戴 VR 裝置舞者的動態影像透過科技轉譯，將臺灣壯闊自然風景呈現在觀眾眼前，現場並搭配茶席，以臺灣茶香，將虛擬世界的風景以視覺、聽覺、嗅覺的三種實際感受，傳達給現場觀者，向世界遞出臺灣文化內容的名片。



《覺旅臺灣》展區及開幕展演

## 2. 張晏慈《幻象複本2.0 The Mirage Replicas 2.0》

張晏慈為新媒體、聲音藝術家，此次受邀於聖瑪莉大教堂以新作《幻象複本2.0》進行8場演出 (<https://ars.electronica.art/who-owns-the-truth/en/events/the-mirage-replicas-2-0>)。《幻象複本2.0》以張晏慈父親捕捉了一隻金色蝙蝠為開端，探討不同世代家庭成員中的文化差異及生態議題。張晏慈引用法國哲學家傅柯 (Michel Foucault) 的異托邦 (heterotopia) 概念，以蝙蝠為象徵，承載自身的回憶和文化觀點，開展出整體敘事的空間想像。作品透過舞者的律動，與工研院研發的「智慧多向感測虛實顯示自走車」，結合蝙蝠聲音數據、野外錄音、投影影像，整合智慧虛實顯示、即時互動技術，在舞者演出時即時互動將影像疊加在舞者身上。整個表演過程中，舞者不斷扮演不同

角色，包括蝙蝠研究者、張晏慈童年時期和神明，《幻象複本2.0》透過多樣科技技術創造了一個虛擬敘事空間，闡述人工智慧帶來的模糊性，通過哲學和科學思維來探索生命的本質。



張晏慈《幻象複本2.0 The Mirage Replicas 2.0》

### 3. 臺北藝術大學《震源 Epicentrum》

2002年起，林茲電子藝術節和林茲藝術大學合作辦理 Ars Electronica Campus 活動，每年邀請一所大學作為主題學校於林茲主廣場旁的展場展出，希望藉由此活動呈現國際高等教育機構內青年藝術家創作才華，並體現探索和發現的精神，促進新媒體藝術領域內的跨學科交流與合作。

今年在全球50幾間學校中脫穎而出的主題學校是來自臺灣的臺北藝術大學。因臺灣位於板塊的交界帶上，是多元文化交匯之所，近年更是處於具有影響國際局勢的重要位置，臺北藝術大學遂以《震源 Epicentrum》為主題，從「震動」出發，加以「人類世」(Anthropocene) 為論述，透過當代科技資訊的發展重新討論當代文化現象。展覽由臺北藝術大學新媒體藝術系系主任戴嘉明教授、王連晟、林晏竹策展，邀請臺北藝術大學新媒體藝術系畢業校友及在校學生進行創作，共展出如結合影像裝置、動畫、網路資訊、遊戲引擎的《DATA-VERSETAIPEI》、結合生物電流轉換成可聽音頻範圍的《文明的容器》、聲學空間實驗《Feeding》、探討殖民觀點與少數族群的複合媒材《生-熟-福》等共計12件作品。《震源 Epicentrum》除以各項作品展現臺灣新媒體藝術創作實力外，亦呈現臺灣在國際中的處境、民主與社會批判的價值。



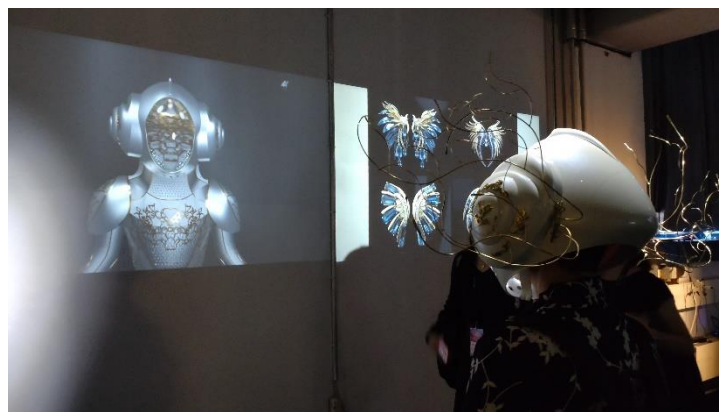
臺北藝術大學《震源 Epicentrum》展場



作品《生-熟-福》

#### 4. 清華大學科技藝術研究中心《A Face Drawn in Sand》

清華大學科技藝術研究中心於 CAMPUS 展區展出《A Face Drawn in Sand》（<https://ars.electronica.art/who-owns-the-truth/en/face-drawn-in-sand>）集結6件作品，由清華大學科技藝術研究所助理教授潘正育策展，現今 AI 等新技術正在重塑人類知識結構，人類中心主義是否已經開始瓦解，就像海浪沖走沙灘上畫的臉一樣？作品《Leashing the Socket》討論電子時代中人與插座之間的關係，隱藏在插座中的約束力，以及誰擁有支配權。《Symbiosis with Bees》通過科技時尚服飾和視聽裝置探討了對自然生態的管理。《trans-[ar]s》則試圖研究 AI 如何用人類的眼睛看待事物，提出了「誰有權解釋和擁有真相？」的詰問。



作品《Symbiosis with Bees》

## 5. Gardens Exhibition 《Becoming Different》

林茲電子藝術節中的 Gardens Exhibition 展區，呈現超越地理和文化界限的文化多樣性，反證出藝術和文化如何塑造新式技術的發展，也深入探討在數位時代真相擁有權的歸屬。展區中《Becoming Different》展覽主題汲取了德勒茲（Gilles Deleuze）的哲學觀，讓觀眾意識到，一切物體，包含人類本身，並非固定不變，而是處於不斷變化的狀態，展覽共有2件臺灣藝術家及團隊參與的作品，《Emils》由許峻誠教授領導的陽明交通大學團隊與日本東京大學筧康明教授研究室合作，從多細胞生物結構發想，運用白膠與硼砂混合的新材質，塑成一個黏稠又彷彿會自動生長的有機體，隨著材質的融合和破裂，產生一個從2D到3D動態且不斷演變的形式，從微觀和宏觀兩層面體現了生命形式。

《Synplant》則由臺灣藝術家周巧其、中國藝術家胡悠揚與日本東京大學筧康明教授共同創作，以植物為敘事主體，藉由生物訊號驅動的互動體驗，引發觀眾反思，討論人類與植物的對立及互動關係。



作品《Emils》



作品《Synplant》

## 6. 《Internet》及《迴映 huě iànn》獲林茲電子藝術大獎（Prix Ars Electronica）

林茲電子藝術大獎（Prix Ars Electronica）創立於1987年，為電子互動藝術、電腦動畫、電腦文化和音樂的年度大獎，共分為三個級別的獎項：金尼卡獎（Golden Nica）、優異獎（Distinction）和榮譽獎（Honourary Mentions），由奧地利電子藝術中心頒發。2020年，香港抗爭者就逃犯條例修訂草案引發的一連串示威運動，由駐日藝術家蕭子文及策展人鄺佳玲以《Be Water by Hong

Kongers》為主題，介紹香港抗爭者如何利用不同的數位媒體，如網路論壇、網上聯署及眾籌等多樣的活動進行持續抗爭，「香港抗爭者」獲得當年度金尼卡獎。也是該獎項成立以來，首次由不具名的公民，而非個別的藝術家或團體獲得獎項。

今年台灣藝術家陳姿尹、莊向峰組成的藝術團體陽春麵研究社作品《Internet》、景文科技大學視覺傳達設計系陳昱涵、許晴雯、張瑞心、詹麗華、簡彤恩與吳沛錡等人的VR動畫作品《迴映 huě iànn》榮獲新動畫藝術類項（New Animation Art）榮譽獎。《Internet》關注個人瀏覽器與搜尋如何映射日常生活與紀錄無意識流瀉的慾望，《迴映 huě iànn》則是由「泰源事件」出發，進而探討言論自由、國族身分認同的議題。



《Internet》及《迴映 huě iànn》獲林茲電子藝術大獎

#### （四） 講座及國際交流會

本屆藝術節中，文化內容策進院（以下簡稱文策院）與林茲電子藝術中心合作，於9月9日下午以「Not your data? Open relationship between culture and technology」為題辦理講座，邀請黃心健、陽春麵研究舍、工研院專案副理柯惠晴、數位發展部制度工程師黃彥霖、文策院法籍顧問敖瀚林等六位講者，由g0v成員陳依靖主持，以創作者、技術業者及政府單位三方角度，討論科技演變帶來的正反影響。講座後的國際交流會互動熱絡，計有奧地利、加拿大、智利等不同國家及領域，超過50名相關人員到場。



「Not your data? Open relationship between culture and technology」講座

#### (五) Linzer Klangwolke 23: Odyssey. A Journey Through Worlds

林茲電子藝術節期間，林茲市周邊亦有有眾多活動，其中 Linzer Klangwolken (Linz Cloud of Sound) 是一場於多瑙河畔的露天大型展演，由藝術總監 Francesca Zambello 統籌，結合了影像、燈光和聲音設計、空中表演、特技秀和踢踏舞，伴隨著交響樂、歌劇、福音合唱團、打擊樂等不同曲目。今年 Linzer Klangwolken 的主題是「奧德賽：穿越世界之旅」(ODYSSEY. A Journey Through Worlds)，故事的中心是一位倖存於末日浩劫的年輕女孩，女孩漫遊於多瑙河畔，期望這條河是她進入新世界的大門。在旅途中，她穿越各地認識了不同的文化，發現了新的音樂風格和舞蹈表演，勇敢進入未知領域，尋找如何在這場末日浩劫後拯救、復甦和保護她的家園的答案。

在百老匯舞台設計師 Charles Quiggin、作曲家 Laura Karpman、編舞師 Eric Sean Fogel 的合作下，開場一艘舞台船緩緩進入觀眾眼簾，隨後噴發出火焰，搭配船上 LED 大型螢幕燃燒的視覺效果，帶給觀眾極大震撼。隨後美國福音歌手 Amber Monroe 搭乘另一艘舞台船，以歌聲營造冒險、生動的氛圍，搭配於另一艘舞台船上演出的林茨國家劇院兒童與青年合唱團，以歌聲展現主人在故事中所遊歷的不同地區。而雜技團 Zurcaroh 則穿著豐富多彩的服裝，演出集具表現力的舞蹈和雜技表演，各種不同的舞蹈和動作風格象徵著不同文化，帶領觀眾進行一場關於生命之河的特別冒險。

Linzer Klangwolke 23: Odyssey. A Journey Through Worlds 這場展演音響及燈光效果極佳，在多瑙河上的浮動舞台上呈現一場盛大藝術綜合體驗，透過表演

者精采的演出，協以絢麗的聲光效果，實為極特殊的感官饗宴，於一小時的演出中，吸引近十萬名觀眾聚集欣賞，於演出結束後大部分觀眾仍留在河畔不捨離去，沉浸在這場令人激動演出的氛圍中。



Linzer Klangwolke 23: Odyssey. A Journey Through Worlds

### 三、心得及建議

#### (一) 臺灣藝術家作品相對成熟

本次林茲電子藝術節有來自各國、上百件的作品參展，經觀察，臺灣藝術家的作品無論在創作理念闡述、科技運用融合面、完成度上皆較其他作品相對成熟。臺灣是一座科技島，科技藝術及新媒體藝術更是闡述臺灣文化的重要軟實力，本部也持續透過「媒合藝術家及科研單位發展科藝創新實驗計畫」計畫性的讓藝術家進入第一線科研單位進行共創實驗，支持藝術與科技跨域合作，不僅提供藝術創作的嶄新路徑，也為科學研究注入人文想像，讓藝術與科技交互激盪創發新思維，挑戰科技應用極限與藝術家想像力，以科技藝術呈現臺灣獨特的文化樣貌，持續展演臺灣科技藝術的獨特魅力。

#### (二) 引入國際資源，深化科技藝術產學合作

在本部「媒合藝術家及科研單位發展科藝創新實驗計畫」的基礎上，本次促成工研院與林茲藝術與工業設計大學創意機器人實驗室簽訂合作備忘錄，擴大合作網絡，引入國際資源。後續將推動雙方實質性技術合作，包含交換藝術家或實驗室、產學合作進行國際級技術展演、促成臺灣科技公司投入科技藝術與文化科技領域等事項，增加臺灣創作者及作品的國際能見度及跨域合作機

會，讓臺灣文化科技實力產生國際影響力。

### (三) 臺灣藝術家持續參展

本屆林茲電子藝術節臺灣參展作品眾多，包含虛實展演發展協會、臺北藝術大學、清華大學、國立陽明交通大學、陽春麵研究舍等單位，以及張晏慈、蘇匯宇、黃心健、鄭淑麗等多位藝術家，總計近 50 件作品，估計今年臺灣約有 200 人參與林茲電子藝術節，包含藝術家、學校、團體及政府部門。林茲電子藝術節營運長 Martin Honzik 也數次表示來自臺灣的作品有獨特的敘事方式令人印象深刻，前幾年多見中國及韓國的參展作品，近年來臺灣參展作品逐漸增加，展現豐沛的創作能量。在疫後藝文產業及國際交流逐漸復甦熱絡的年代，或可研議由文策院或工研院整合藝術家及團隊，打造臺灣國家隊參與林茲電子藝術節，以收加乘成效，擴大臺灣在全球科技藝術界的能見度及影響力。