

「新媒體」藝術

傳統的傳播藝術（如：電影藝術、編排設計美學、攝影藝術、聲音藝術等。）

早前的媒體藝術(如：在新的數位科技尚未普及前，創作者多以現有的媒體技術來表現及實驗一些新的觀念及想法。)

新媒體藝術：「新媒體藝術」強調對於「新科技」的運用與實驗，希望使其成為藝術表現的一種可能。

一、新媒體藝術時代背景

談到新媒體藝術的起源，當源自工業革命後的未來派、達達和包浩斯。未來派藝術家歌頌工業文明不遺餘力，將速度、動力導入，創作「進行的動態」、「運動分析的型態」、「速度的表現」，不僅有米蘭詩人馬里內蒂 Filippo Tomasso Marinetti 起草宣言 4：「……燦爛的世界已被一種嶄新的美所豐富：速度之美。……如砲彈呼嘯而過的摩托車……」，更有薄丘尼 Umberto Boccioni 在雕塑作品《空間連續性的唯一形體》Unique forms of continuity in spacer 中，企圖表現人體在時間連續的速度之中凝結。

由於進入了數位時代的今天，電腦個人化以及普及化，藝術家們可以改寫或決定新的媒材的表達方式，於是紛紛以最當代性的科技來進行藝術創作，對於這類藝術有新媒體藝術（New Media Art）、數位藝術（Digital Art）、科技藝術（Techno-Arts）、新科技媒體（New Media technology）等多種不同的名稱，儘管包含範圍或大或小因科技涉獵成分上有些微差異，但以當代的論點而言，大致是指同一範圍。之所以要定位在當代性，是因為所謂新媒體中的「新」，是一個相對性的形容詞，並非一個專有名詞，只是相對於舊媒體的「舊」所產生的相對差異性。

今日在談新媒體藝術的發展，一般來說可追溯至 1960 年媒體藝術的開始，

科技產品的發達，促成了新媒體藝術的發展，藝術家憑藉著新興的媒材與表現手法改變了藝術創作的形式，也不斷的產生觀念上的革命，而互動概念的出現，使得藝術家與作品與觀眾三者之間的關係，也逐步產生變化。科技媒體的再次革新加上個人電腦與網路的普及下，使得藝術家可以發揮的空間與功能日益強大，新的互動式媒體機制是如何的再次改變藝術家的創作方法與思維，以及觀者如何介入藝術創作觀賞方式，藝術家又如何在科技的包裝下找尋藝術的價值。

新媒體發展至當代，對於各種媒材的選用已經非常多元，網路發達普及後，打破了時間與空間的限制，任何人都可以在任何時候、任何地點創作或觀賞藝術作品，另外電腦強大的整合能力，更促使新媒體藝術的觸角延伸至跨媒材與跨領域延展，包括服裝、劇場、舞蹈、公共藝術等。

二、新媒體藝術理念

隨著數位媒體的崛起與興盛，特別是電腦數位科技與網際網路技術的快速發展，以及電子數位影音產品的普及化，「新媒體藝術」、「科技藝術」與「數位藝術」就成為更新的字詞，其涵括著對當代藝術創作結合或運用「新科技」作為表現方式的一種期待。

新媒體藝術特質

- 互動性相當重要
 - 新媒體藝術最鮮明的特質為連結性與互動性。
- 強調新的感受
 - 在面對和評論新媒體藝術作品時，作品具有何種特質，是否讓觀賞者感受到全新的媒體經驗、以及新思惟的創造。
- 重視觀賞者的參與創作
 - 觀賞者就是創作者，不同的觀賞者所看到的作品可能不同，不同時

空背景所看到的也都有可能不同。

國際新媒體藝術推廣

國際新媒體藝術推廣有幾個重要推手，一是新媒體藝術之當代館、藝術中心或實驗室，一是國際性雙年展及新媒體藝術博覽會，這些展覽讓新媒體藝術不斷推出於國際舞台上，並成為向其他國家交流與巡迴的重要成就，台灣國立美術館與台北市立美術館、台北當代藝術館皆曾邀請其中的優秀作品與藝術家來台展出。

世界各地新興不少以新媒體藝術為發展重點的重要新媒體藝術之當代館、藝術中心或實驗室，其營運方式大致分為兩大項：(1)經營該館空間內之展覽以策展的方式進行，也接受外館之旅行展（Traveling exhibition）。(2)經營與藝術相關且具實驗性之高科技設備及軟體，提供當代藝術家進駐，一方面進行實驗，一方面進行相關展示，並以網路方式將場域限制去除。而各地之新媒體藝術館有的取其中一項為發展重點，有的則兩者兼顧。例如日本的ICC、德國的ZKM等大型機構均兼顧兩者。至於各地當代藝術館則加入數位藝術或媒體藝術的部門運作。歷史悠久的現代美術館及當代藝術館原本就有影像部門，因此數位藝術或媒體藝術大部分在該部門擴充完成。其餘如歐洲的荷蘭V2 Organization；Netherlands Media Art Institute（Monte Video/Time Based Art）；De Waag（Society for Old and New Media）；奧地利的Ars Electronica Center；美國的PARC（Xerox Palo Alto Research Center）；紐約的The Kitchen等均以後項為重點。此外各著名大學均相繼成立數位藝術及媒體藝術相關研究中心，其中在美國的佼佼者MIT的LIST Visual Art Center；Stanford University 的Digital Art Center；在日本則有岐阜縣立國際情報科學藝術學院。

三、新媒體作品欣賞

互動新媒體於互動裝置

(一) The Stealth Project

The Stealth Project 作品(圖 1-1)呈現是運用軍事中雷達偵測為元素，裝置中一直有綠光在旋轉掃描著，使用者可以面對面正操控著，最主要將 LED 裝置形式變為 3D 立體裝置，而 LED 結構排列像是生物細胞或是分子組成。聲音設計創造為一個立體空間樂器，沿著 LED 燈點的軌跡將做為每個導彈發出聲音的相對位置和條件。

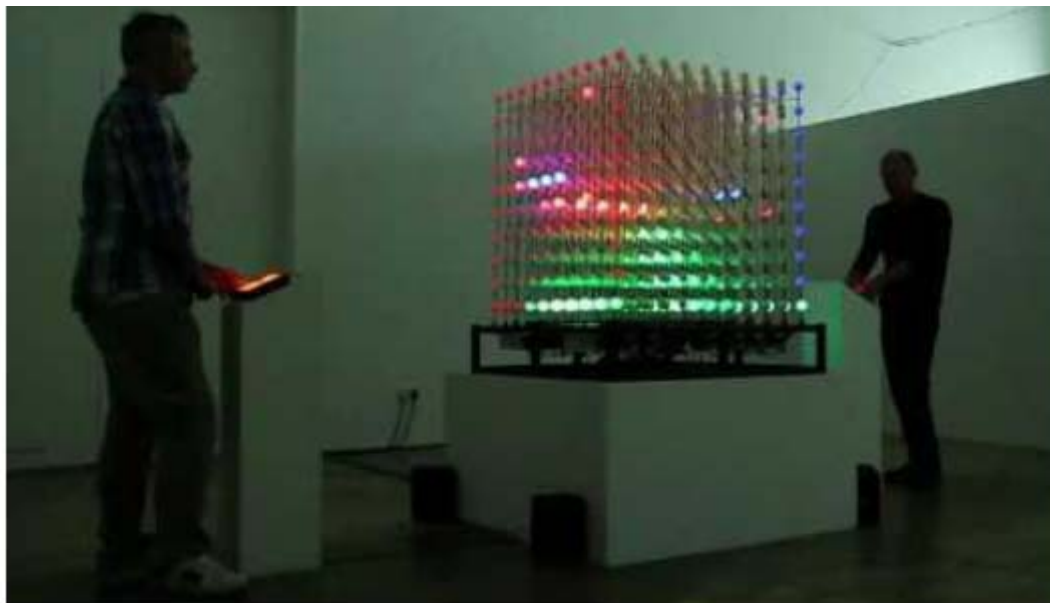


圖 1-1：〈The Stealth Project〉，2009

圖片來源：<http://vimeo.com/2242696>

(二) 〈音樂圓柱〉睦鎮耀

韓國藝術家睦鎮耀 2006 年的作品〈音樂圓柱〉(SoniColumn) (圖 1-2)是一個經由觸碰產生聲音演奏的互動裝置，構想源於作者很久以前演奏音樂盒的經驗，是藝術家「音樂盒」系列作品之一。觀眾首先用手觸碰，並點亮網格圓柱體上的 Led 燈，每顆 Led 燈在點亮的過程中都會發出特別的聲音，且聲音皆不同，有點類似在自由

點選音符譜曲，而當觀眾去轉動裝置另一端的手把，圓柱體就會旋轉並逐步消去亮燈，在消去的同時會發出該亮燈的聲音，就像是在演奏一首曲子。



圖 1-2：睦鎮耀 (Jin-Yo Mok)，〈音樂圓柱 Soni Column〉，2006

圖片來源：<http://www.geneo.net/contents/sonicolumn.html>

（三） United Visual Artists 〈Volume〉

英國藝術團體 United Visual Artists 2006 年的作品〈Volume〉(圖 1-3)，是由 46 根 LED 光柱，所組成的地景裝置空間，LED 光柱化身為一沒有實牆的建築空間，不僅是城市與空間美學的重新佈局，更讓人在其中漫步穿梭，空間內的每根光柱均具有預設的獨特音樂節奏，46 根光柱組合成抽象的音樂組曲。當參與者走入 LED 光柱與 LED 光柱之間，架設在高處的攝影機會抓取舞台內人的動向並傳給電腦，電腦判斷有人移動便會啟動光柱的聲光反應，諸如線狀、雜訊、閃光以及各種不同顏色漸層變化的燈光效果，讓觀者漫步其中時，感受光線的多變及迷離的音樂，彷彿感覺與周圍的時空切割，置身一種虛幻的彌留空間中。



圖 1-3：United Visual Artists，〈Volume〉，2006

圖片來源：

<http://blabber-etcetera.blogspot.com/2008/02/contenders-vie-for-designs-answer-to.html>

(四) 塊動舞蹈視覺劇場〈致命引擎〉(Mortal Engine)

澳洲的塊動舞蹈視覺劇場(Chunky Move)透過身體與影子的互動裝置形式研發，在作品〈致命引擎〉(Mortal Engine) (圖1-4)發展出一種人、機一體成型的互動裝置，傾斜的舞台是製作的第一步驟，他們要讓觀者看到的不只是舞者本身，更要讓他們看到舞者的影子。舞台傾斜，舞者身體失去重心，為了調整重心而失去了原先的正常垂直中軸，身體於是與舞台產生傾斜關係，再加上舞台上來自多源的光束，與地面平行最正的光照在傾斜的舞台或是微微傾倒的舞者上，必然造成各種型態的影子。

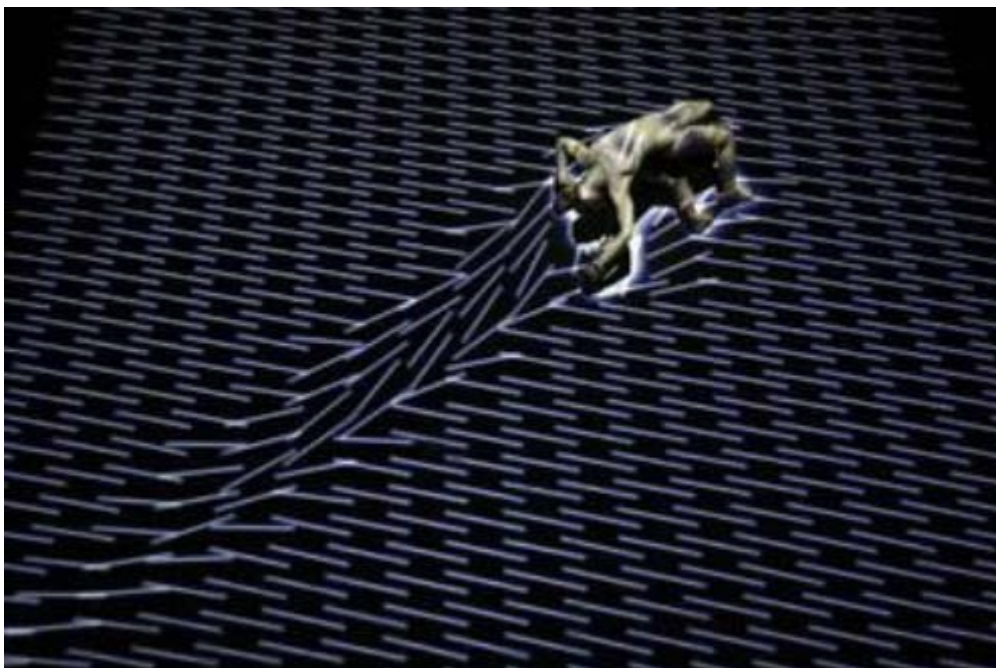


圖 1-4：塊動舞蹈視覺劇場，〈致命引擎〉(Mortal Engine)，2010

圖片來源：<http://www.realtimearts.net/article/84/8949>

世界各重要新媒體藝術之當代館、藝術中心或實驗室如下：

1. 奧地利電子藝術中心 Ars Electronica Center www.aec.at
2. 荷蘭新舊媒體藝術中心 De Waag www.waag.org
3. 荷蘭媒體藝術中心 Netherlands Media Art Institute www.montevideo.nl
4. V2_Organisation www.v2.nl
5. 舊金山探索博物館 The Exploratorium www.exploratorium.edu <http://>
6. 舊金山現代美術館 <http://sfmoma.org> San Francisco Museum of Modern Art
7. <http://www.massmoca.org> 麻省當代藝術館 MASS MoCA
8. Location 1 <http://www.location1.org>
9. The Kitchen www.thekitchen.org
10. <http://www.ntticc.or.jp> 日本ICC東京互動藝術中心 InterCommunication Center
11. 岐阜縣國際情報科學藝術學院 IAMAS <http://www.iamas.ac.jp>
12. 佳能數位藝術實驗室 Cannon ArtLab <http://www.cannon.co.jp>

國際性雙年展及新媒體藝術博覽會等相關資料：

因應全球腳步加速，雙年展已成為當代藝術中的推手，地位日趨重要，為世界各地推動當代藝術時，經常運用的策略。

1. 現階段世界各地重要的藝術相關之雙年展有：德國文件大展；惠特尼雙年展；卡內基雙年展；威尼斯雙年展；里昂雙年展；伊斯坦堡雙年展；台北雙年展；雪梨雙年展；光州雙年展；巴西聖保羅雙年展；橫濱三年展；

亞太三年展…等，歷屆展覽接囊括新媒體藝術相關之重要作品。

2. 新媒體藝術為主的國際期程展則有：

- (1) 荷蘭 V2 Organization, biennial - **DEAF** (Dutch Electronic Art Festival)
<http://www.v2.nl/deaf/00/>
- (2) 奧地利 Ars Electronica Center, annual - Ars Electronica Festival
<http://kultur.aec.at/festival/>
- (3) 日本ICC (InterCommunication Center)