

# 未完待續？奧地利《林茲電子藝術節》的（刻意）未完成式

## To Be Continued? The (Deliberate) Incompleteness of "Ars Electronica Festival"

柯惠晴、錢又琳、嚴睿淇\*

KO Hui-Ching, CHIEN Yu-Lin, YEN Jui-Chi

### 林茲電子藝術節（Ars Electronica Festival）

策展主題：誰擁有真相（Who Owns the Truth）

展期：2023 年 09 月 06 日至 2023 年 09 月 10 日

### 前言：作為交流平台的電子藝術節

每年九月上旬辦理的奧地利《林茲電子藝術節》，在 2023 年迎來真正的疫後復甦，整體規模回到疫情前，並且重回藝術節最具特色的再利用空間 POSTCITY（郵政配送中心），作為藝術節的主展區。

藝術節一直以來的主題，例如從 2022 討論科技與永續、面對未來挑戰的策展主題「歡迎來到 B 星球—不同的生活是可能的！但如何做？（Welcome to Planet B – A different life is possible! But How?）」、到 2023 年討論數據、AI 與機構真相的策展主題「誰擁有真相」，電子藝術節一直以來都以策展、主題、創作與論壇，對當下與未來的問題提出各式各樣的假設，並藉由開放性的討論，落實到創新之中。

### 不只是藝術節？由政府出資成立的公司

Ars Electronica（以下簡稱 AE）不只是辦理電子藝術節的單位，而是主要由

---

\* 柯惠晴 財團法人工業技術研究院副研究員

KO Hui-Ching Associate Research Fellow, The Industrial Technology Research Institute, Taiwan.

錢又琳 財團法人工業技術研究院副管理師

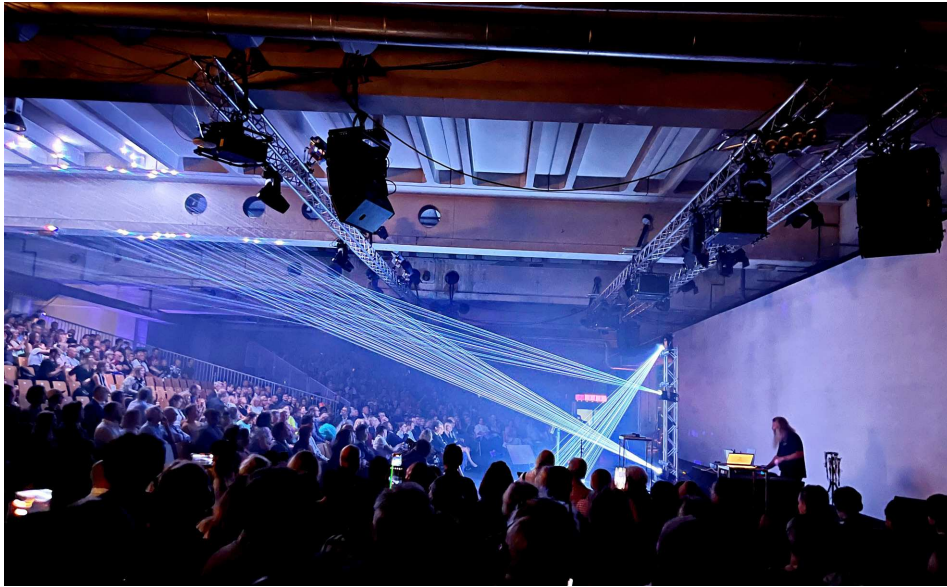
CHIEN Yu-Lin Deputy Administrator, The Industrial Technology Research Institute, Taiwan.

嚴睿淇 文化內容策進院文化科技處

YEN Jui-Chi Project Manager of International Partnership, Taiwan Creative Content Agency (TAICCA) / Dept. of Content & Culture Technology, Taiwan.

四大支柱所構成，包含電子藝術節 (Ars Electronica Festival)、電子藝術中心 (Ars Electronica Center)、電子藝術大獎 (Prix Ars Electronica)、未來實驗室 (Futurelab)，而 AE 本身，則是由林茲市政府出資成立的公司，規模大約 100 人上下，亦具有研發能力，每年若有盈餘毋須繳回，而是可以留下繼續進行研發<sup>1</sup>。其中，Futurelab 就是 AE 的重點研發單位，目前以 BrainLab (大腦感知)、BioLab (生物)、FabLab (3D 列印)、RoboLab (機械協作) 為核心 (Hirsch 2021)，其中在 Deep Space 8K<sup>2</sup> 沉浸式空間呈現的 Futurelab Night 的節目更表現了從藝術與科技出發，除了視覺美學，最終要仍然要回歸社會應用的精神 (AE 2023a)。除了 Futurlab 的研發，AE 的 Solution (異業合作部門) 也積極拓展與產業的合作關係，例如與歐洲太空總署 (European Space Agency) 合作太空主題策展 (Air Show – Paris) 以及地貌常設展計畫 (Global Shift)，都是多方各取所長達成共贏的合作模式 (AE 2023c)。

圖 1. 2023 年電子藝術節開幕表演，位於 POSTCITY 的地下樓層 Train Hall  
資料來源：作者攝影。



要維運如此龐大的藝術節組織與框架，AE 必須與眾多歐盟計畫、外部資金長期合作，一來是讓藝術節不脫節於世界議題，另一方面，也是維繫大型活動

- <sup>1</sup> AE 著名的與企業合作研發案例，包含協助測試 Honda ASIMO 機器人、與賓士共同合作探討自駕車議題等 (AE 2015)。
- <sup>2</sup> 著名的 Deep Space 8K 則是 AE 實踐多人共感體驗的最佳實驗場，除了生成藝術與沉浸投影透過 3D 創造新體感，VR 作品也獲得多人共感的可能，今年而 Deep Space 8K 也開展新的徵件計劃「ShareSpace (擴增實境 / 共享空間)」(AE 2023b)，透過原有 3D 沉浸式投影設備，研發 XR 應用，專注於虛擬人於實體空間之互動，開發將應用於藝術文化、醫療與運動類型，並預計在 2024 奧運會發布計畫原型成果。

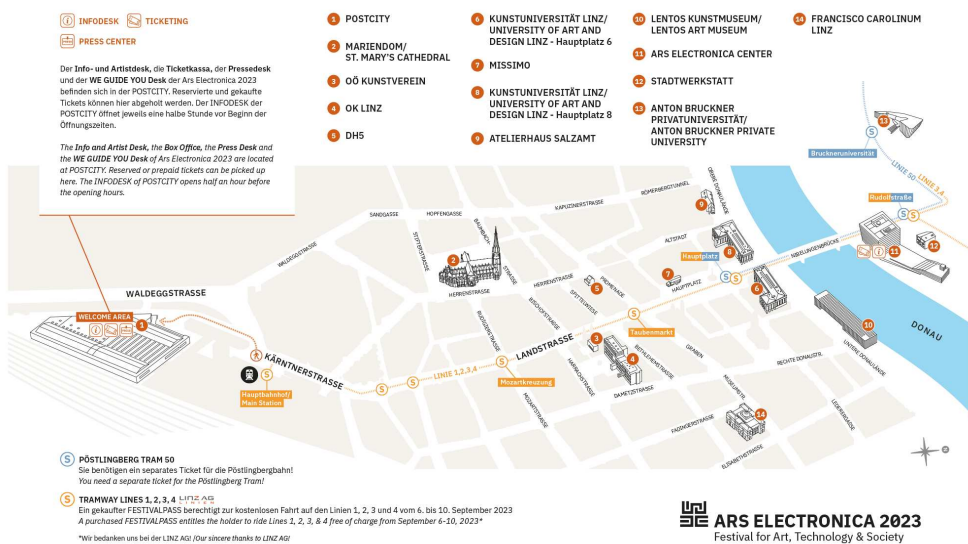
中子活動的數量與議題多樣性。

為了海納多樣的議題與切合全球的議題趨勢，每年藝術節都會致力於一個新的主題，該主題諮詢大約 100 人左右的專家學者，訂立出該年度的策展論述，並彙整來自全世界的藝術作品與論壇期程，進行城市整體空間配置。除了主展區 POSTCITY 之外，多瑙河的左右岸的各項藝文設施，包含林茲電子藝術中心、林茲藝術與工業設計大學、到舊城區中的教堂等等，都是藝術節的展區。

此外，電子藝術節也與周邊學校如林茲藝術與工業設計大學保持強力而緊密的聯繫，今年度更是大力宣傳 Institute of Digital Sciences Austria（以下簡稱 IDSA）的成立與林茲電子藝術節之間的合作關係，尤其在重要的開幕活動中，特別大篇幅的介紹 AE 與 IDSA 合作計畫 FOUNDING LAB，宣示 AE 與 IDSA 將長期合作，相關的資源也將挹注。

圖 2. 《林茲電子藝術節》展區配置

資料來源：Ars Electronica 2023



## 不為附屬的「對話」

今年度的策展主題為「誰擁有真相 (Who Owns the Truth)」，直指後真相時代中「真相 (truth)」與「擁有權 (ownership)」— 真相能被擁有嗎？如果真相屬於某些人或某些機構，隨之而來控制與責任為何？人們如何在全球息息相關且快速發展的 AI 時代中，反問自己這些問題？AE 一直以來都關注數位人文學 (Digital Humanism)，而發展至今，AE 也開始討論數位社會學 (Digital

Socialism），探討數位廣泛發展下的社會的公共福祉、社會契約（Stocker 2023）。

AE 作為全世界最大且歷史規模最悠久的電子藝術平台，其年度策展主題皆專注於探討社會、科技與藝術的關係，不但掌握時代的脈動，同時也提供參與者國際交流的平台，尤其針對歐盟各項創意計畫的交流。為了探討這些主題，電子藝術節不只是單純的展演，而是包含了各式各樣的活動，包含論壇、講座、工作坊，並且由不同的計畫支援<sup>3</sup>。

無論是從官方的出版品、網站與社群媒體，皆可以看到藝術節中，海量的科技藝術作品與各類型的展演在展期、甚至在前導時期不停發生。從文字與圖像中，也許會認為，電子藝術節完全以作品為主導，但事實，整體藝術節的氛圍不只是作品與展演，試圖開放「對話」的可能性，反而形塑了觀眾對藝術節的第一印象。

《林茲電子藝術節》的作品數量與 POSTCITY 其 80,000 平方公尺的空間規模，確實予人「壯觀」的感受，但卻並未給觀眾一個「完成感」：邀展、入圍、得獎作品，各主題展區被分別配置在 POSTCITY 的不同區域<sup>4</sup>，卻不是最先接觸觀眾的內容——觀眾一進入 POSTCITY，所見並非本屆的「經典」作品，甚至不是主視覺觀眾踏入 POSTCITY 的「一樓大廳」，第一印象並不是藝術作品，而是所有相關子計畫的說明，包含針對 Futurelab 的介紹、JKU Square: Next Truth Prediction、以及 Create Your World 等計畫的各種討論區域，包含工作坊、講座、論壇，以及刻意以工程鷹架規劃出來的討論空間。

而這彰顯了《林茲電子藝術節》的一項特色：論壇、講座與工作坊——討論並不是附屬於展演的，而是同等重要的內容。在開展的時間內，幾乎所有非展示空間，都全時在進行著討論，從一至兩個小時個講座，乃至於連續數日的工作坊。這也同時帶出了電子藝術節的一項特徵：所有的對話都是「未完成」的、「進行式」的，而藝術節也容許這一份過程被看見。

從再利用 POSTCITY 的空間氛圍，到未完成的極端動態，使得已經經營了 40 年以上的林茲電子藝術節，整體氛圍並不是一個「精緻或宏偉的當代藝術」，而是一份邀請：邀請所有觀眾積極與創作者、與策展主題對談，而使得電子藝

<sup>3</sup> 例如臺灣公民社群 gov 參與的 The Digital Deal Summit，是由創意歐洲的三年期計畫「歐洲數位協議（European Digital Deal）」與 AE 合作所辦理（陳運成 2023）；以及創意歐洲 S+T+ARTS 與 European Union Prize for Citizen Science 等計畫，也都是 AE 長期合作的對象。

<sup>4</sup> S+T+ARTS Prize Exhibition、European Union Prize for Citizen Science Exhibition、States of ART(ist)，以及位於展區一樓；Prix Ars Electronica Exhibition 則位於 POSTCITY 附屬建築空間；Ars Electronica Gardens 與 Theme Exhibition 則分別位於地下一樓與地下二樓。



術節並不是純粹的感官享受，而是將展覽與作品意義重新挖掘，並重塑為建立網絡的節點，參與者在其中可以強烈的感受到所有活動的開放性，各項資源的可及性，以及隨時討論的可能性。

圖 3. 《林茲電子藝術節》攤位提供各項電子材料，藍色滑梯為郵政配送中心的斜坡貨梯，展覽空間極具再利用空間氛圍

資料來源：作者攝影。



### 鑲嵌多元的展演

《林茲電子藝術節》與歐盟計劃關係極為緊密，而其計畫中提出的內容、意欲解決的問題與創新的方向，還是以歐美世界為出發點。因此，在不同的展區空間中，試圖插入更多的多樣性，如各國展覽的「花園展區」、LENTOS Kunstmuseum 的拉美獎項展區、舊城區教堂 Mariendom 藝術家張晏慈的〈幻象複本 2.0〉<sup>5</sup>，都是 AE 試圖讓藝術節「未完成」的情境下，試圖多元化、更貼近「真相」的嘗試。

而這些 AE 試圖讓藝術節更多元的嘗試，對藝術團隊自身來說，是從理想的狀況出發，但要融合雙方的創造力，發揮技術應用價值及手段，打造出共融的組合；在不斷集結又解構、預測的多層生態關係，卻令人反覆思考著這場科技藝術盛會是試著貼近「誰」心中的真相？鏈結外部資源，又增值或減少了「誰」的利益？許多疑問，在藝術節結束後，將重新開啟了 AE、藝術家跟資源組織等的接續討論。

<sup>5</sup> 前期技術研究由文化部、工業技術研究院、桃園展演中心支持，新製作與國際交流由國藝會支持。

圖 4. 新媒體藝術家張晏慈〈幻象複本 2.0〉於林茲新主教座堂 Mariendom 演出局部  
資料來源：黃浩瑜攝影。



## 臺灣的持續參與，誰從「真相」獲益？

2023 年，臺灣受補助、邀請、工作坊、參展、正式交流的人數可能到達百人以上，除了創作者，包含文化部、國藝會、臺北市文化局、桃園市文化局、文策院、工研院、達明機器人以及 gov 等單位皆參與其中，文策院則於藝術節期間舉辦的 Not your data? Open Relationship between Culture and Technology 講座，可謂是迄今臺灣參與規模最大的一屆（文策院 2023）<sup>6</sup>。

在藝術節結束之後，參與單位必然帶著彼此交換的資源，以各單位特有的論述，面對充滿風險的未來世界。而這份參與的價值在於，在非日常的展會節奏中，找到最新議題與自身的關聯性，鏈結資源，在困境降臨之前預作安排，並將之歸建到日常節奏之中。至於臺灣是否能成為引領議題的單位？除非與 AE、合作學校或者歐盟計畫有更長期且雙向的回饋與獲益，否則臺灣所產出的數據、內容、技術與創新，可能最終都只是藝術節中的短期焦點活動，而非長期重要資產。

<sup>6</sup> 除了前面提及的張晏慈〈幻象複本 2.0〉於林茲新主教座堂 Mariendom 演出外，還有新媒體藝術家黃心健帶領 20 組 VR 臺灣人文風景作品，以〈覺旅臺灣—臺灣元宇宙感官之旅〉參與 Formosa Garden；此外，臺灣多組藝術家亦收到不同國家、不同單位邀請，參與不同主題，包含由臺灣新媒體團體 Y2K、以及陽明交大應用藝術研究所許峻誠團隊，兩組探討新生物與跨物種溝通、呼應非人類中心議題的作品，皆應邀參與 Tokyo Garden。清華大學與臺北藝術大學亦參與 Campus 展區。

在獎項部份，今年有兩件臺灣作品獲得「林茲電子藝術獎」新動畫藝術類獎項（New Animation Art）評審團榮譽獎，分別是「陽春麵研究舍」所創作的〈Inter net〉，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，以及景文科技大學學生團隊創作、關注「泰源事件」與言論自由、國族身分認同的 VR 動畫作品〈迴映〉。鄭先喻創作的〈這可能是你〉，從網路抓取資料，探索假帳號是如何透過個資的搜集與組合而形成，並進一步使假資料成為「『不為真』的假資料」，獲「S+T+ARTS」獎項提名並於 STARTS 展區展出；蘇匯宇的〈太空戰士：酷兒時間、逃逸與靈魂的緊急疏散〉則入圍現代汽車贊助的第五屆「VH AWARD」獎項決選名單，於藝術節期間在「Deep Space 8K」專區中展演。

圖 5. 文化內容策進院於電子藝術節舉辦講座  
資料來源：文化內容策進院提供，葉冠呈攝影。



我們已經知道，高速發展的 AI 已成為日常生活的必需品，所有數據的意義與詮釋，被掌握在特定的機構或工具手中。AI 絕非不帶偏見地生產參數與決策的工具，目前所有的大型 AI 語言模型都掌握在巨型企業當中，而臺灣目前只是從大模型中進行微調訓練。

當真相是被製造，我們極需重新「認知真相」的方法論，然而這個方法論並不是孤立的，而是必須透過不同機構之間的對話、交換，甚至在不同的世代間傳承與轉換，才能成立。同時，這場對話也不會停留在藝術節結束，而是通過這個藉由藝術節彙整的各派內容，為自身重整陣地，預備下一次跨單位、跨世代的討論與開展。

這可能也是本屆藝術節，強化宣傳新成立的 IDSA (Institute of Digital Sciences Austria) 以及 AE (Ars Electronica) 與其合作計畫 FOUNDING LAB 之原因。除了 IDSA 對 AE 的經費投資之外，與校園知識機構的緊密關係、知識傳承且可超越藝術節節奏的特性，也將與前述的歐盟計畫一樣，更深地嵌入 AE 未來的框架之中。



## 參考文獻

- 文策院。2023。〈史上最多！50件臺灣數位藝術作品 林茲電子藝術節展現臺灣文化科技軟實力〉。 <https://taicca.tw/article/bfac10cf>（檢索日期：2023年10月7日）。
- 陳運成。2023。林茲電子藝術節黑客松。 [https://gov.hackmd.io/@dao/Sk59\\_tiWh](https://gov.hackmd.io/@dao/Sk59_tiWh)（檢索日期：2023年10月7日）。
- AE. (2015). *Communication with Autonomous Cars*. From <https://ars.electronica.art/futurelab/en/projects-communication-with-robot-cars/> (Accessed Oct. 07, 2023).
- AE. (2023)a. *Futurelab Night Performances*. From <https://ars.electronica.art/who-owns-the-truth/en/events/futurelab-night-performances/> (Accessed Oct. 07, 2023).
- AE. (2023)b. *European Research Initiative SHARESPACE Launches Open Call*. From <https://ars.electronica.art/mediaservice/en/2023/10/02/open-call-sharespace/> (Accessed Oct. 07, 2023).
- AE. (2023)c. *ESA: Air Show – Paris*. From <https://ars.electronica.art/solutions/en/esa-airshow-paris/> (Accessed Oct. 07, 2023).
- Hirsch, Andreas. J. 2021. *Alchemists of the Future, Ars Electronica Futurelab The First 25 Years and Beyond*. Berlin: Hatje Cantz Verlag GmbH.
- Stocker, Gerfried. 2023. Who Owns the Truth? In *Ars Electronica 2023 Festival for Art, Technology, and Society* edited by AE, 18-19. Berlin: Hatje Cantz Verlag GmbH.



## 附件

《林茲電子藝術節》之展覽分為不同子主題與辦理單位，分類如下：

- **Prix Ars Electronica Exhibition**

電子藝術節大獎，在主展場 POSTCITY 進行其中三個獎項的內容展示。本年度的作品來自 98 個國家，共 3176 件，共有 46 件入選，19 件進行展示。今年度的重點為「真相的複雜與多層性」—來自地緣政治、社會、性別的「真相」。

- **S+T+ARTS Prize Exhibition**

STARTS 是歐盟委員會為了促進技術與藝術整合實踐的計畫，重點是要解決世界所面對的社會、生態和經濟的挑戰，展示了跨學科、跨組織的合作，其藝術與創意的投入可能產生的永續潛力與社會驅動力。

- **European Union Prize for Citizen Science Exhibition**

這是 AE 第一次與「歐盟公民科技獎」共同舉辦，該獎項揭示了公民科技所蘊含的多樣性與創造力。

- **States of ART(ist)**

該項目成立於 2022 年，是奧地利聯邦政府和 AE 國際事務部門的成合作項目，出發點是為了凸顯烏俄戰爭下的殘酷行為，2023 年更擴大為全球境況的各類壓迫，如何為藝術團體、藝術創作造成威脅，然而該獎項不只是從論述或風險評估，同時也著重於作品的藝術品質。

- **Theme Exhibition**

該展區是呼應策展主題所規劃，因此該展區亦有策展主題：「(Co)Owning More-Than-Truth」，人們需要知道我們將生產真相的權力委託給了誰，從我們生活的景觀中挑戰現有的知識體系，並提供更多元的敘事手法，達成更多面向與更包容的理解。

- **Ars Electronica Gardens**

花園展區扮演連結國際夥伴的角色，聚集全球不同社群的觀點。

- **CIFO x Ars Electronica Exhibition**

Cisneros Fontanals 藝術基金會 (CIFO) 與 AE 合作 CIFO x Ars Electronica 獎項，於 2022 年推出，旨在促進拉丁美洲青中年藝術家在數位藝術領域的實踐。

除此之外，為了鼓勵兒童、學生與青年創作者，AE 也開闢 U19、Campus 與兒童展區以及相關獎項，展出以學校、青年或是兒童個人為單位的創作，並且由兒童擔任兒童展區的導覽員。