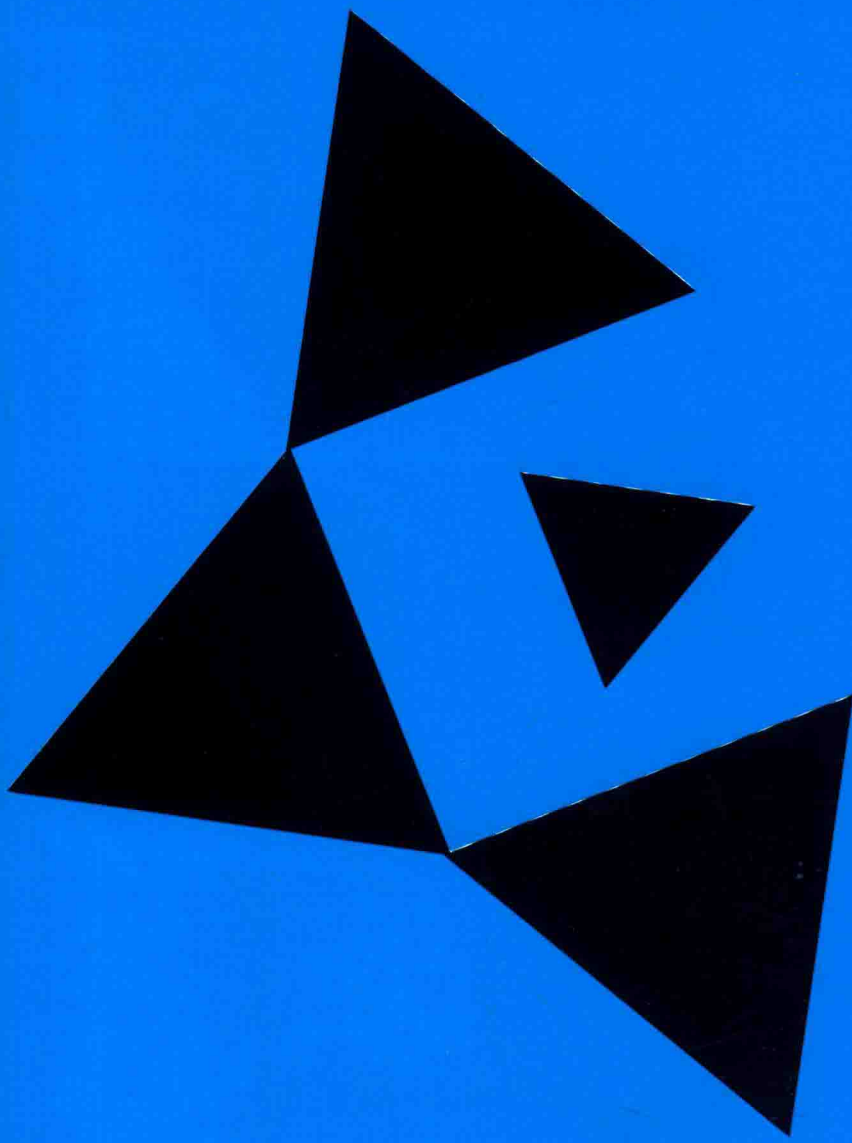


2015 DIGIARK

藝術跨域發展計畫年鑑

Trans-Disciplinary Arts Development Project Yearbook

DIGIARK藝術跨域發展計畫年鑑, 2015 / 張賜福等

撰文, -- 臺中市: 臺灣美術館, 民104.12

296 面; 27.5×23 公分

ISBN 978-986-04-7221-9 (平裝)

1.數位藝術 2.藝術展覽 3.藝文活動

956

104027006



2015 DIGIARK 藝術跨域發展計畫年鑑

Trans-Disciplinary Arts Development Project Yearbook

指導單位 / 文化部

主辦單位 / 國立臺灣美術館

發行人 / 蕭宗煌

編輯委員 / 陳昭榮、汪佳政、蔡昭儀、
林明賢、蔡雅純、薛燕玲、
林晉仲、周益宏、邱明清、
黃麗華、劉木鎮

主編 / 蔡昭儀

執行編輯 / 江珮歆

撰文 / 張賜福、蔡昀庭、陳漢聲、林亭君、
張欣、陳佳音、黃孟君

美術編輯 / 李雋卿

翻譯 / 馬思揚、廖慧芬、王怡文、
林心如、白斐嵐

出版單位 / 國立臺灣美術館

住址 / 臺中市五權西路一段2號

電話 / (04)2372-3552

傳真 / (04)2372-1195

網址 / <http://www.ntmofa.gov.tw>

承印單位 / 禾順彩色印刷製版股份有限公司

出版日期 / 中華民國104年12月

I S B N / 978-986-04-7221-9

統一編號 / 1010403003

定價 / 新臺幣800元

© 版權所有 · 翻印必究

作品及文章版權(如未特別提及作者名)為藝術家及撰述者所有

Supervisor / Ministry of Culture

Organizer / National Taiwan Museum of Fine Arts

Publisher / HSIAO Tsung-Huang

Editorial Committee / CHEN Chao-Jung, WANG Chia-Cheng, TSAI Chao-Yi,
LIN Ming-Hsien, WANG Wan-Ju, HSUEH Yen-Lin,
LIN Chin-Chung, CHOW I-Houng, CHIU Ming-Ching,
HUANG Li-Hua, LIU Mu-Chun

Chief Editor / TSAI Chao-Yi

Executive Editor / CHIANG Pei-Hsin

Writers / Alf CHANG, TSAI Yun-Ting, CHEN Han-Sheng, Xia LIN,
Sheryl CHEUNG, CHEN Jiayin, HUANG Meng-Chun

Graphic Designer / LI Sunny

Translator / Stephen MA, Hui-fen Anna LIAO, Yvonne KENNEDY,
Sylvie LIN, Siraya Fei-Lan PAI

Publisher / National Taiwan Museum of Fine Arts

Address / 2, Sec.1, Wu-Chuan W. Rd., 40359 Taichung Taiwan, R.O.C.

TEL / (+886 4) 2372-3552

FAX / (+886 4) 2372-1195

Website / <http://www.ntmofa.gov.tw>

Printer / Her-Shuen Enterprise Co., Ltd

Publishing date / December, 2015

ISBN / 978-986-04-7221-9

GPN / 1010403003

Price / NTD 800

©2015 National Taiwan Museum of Fine Arts All Rights Reserved.

Copyright of the works and texts (if not mentioned otherwise) are reserved for the artists and the writers.

目錄

CONTENTS

Director's Preface	004	館長序
HSIAO Tsung-Huang Director, National Taiwan Museum of Fine Arts		蕭宗煌 國立臺灣美術館 館長
2015 Trans-Disciplinary Arts Development Project Calendar	006	2015藝術跨域發展計畫紀事
Essay	009	專文
Jumpstarting Negative Dialectics – Coding Digital Art	010	啟動否定的辯證—數位藝術符碼化
Alf CHANG Director of ETAT Lab		張賜福 在地實驗總監
Thematic Exhibition	019	策劃展
Dreams · Habitations - NTMoFA Young Artist Collection Exhibition	020	夢·棲地—館藏青年藝術主題展
Open Competition Programs	031	徵件展
Curatorial Exhibitions	033	數位藝術策展案
On Site Impromptus	034	就地起舞
Your Closed Eyes My Extinction	068	你雙眼闔上我滅亡
Internet Implosions	096	網路後巷—國際非網路藝術展
The Real Thing	120	一場關於真實的導覽
Cyclorama Projects	149	360°環景數位影像創作
CHANG Po-Chih: Data. Wave. V2	150	張博智：一種資訊流的觀看方式V2
TAI Chi-Hsien: Imaginary Voyage - Odyssey's Log Book	156	戴吉賢：《放大洋》奧德賽號的隱航誌
DING Chien-Chung: Liquid Scene	164	丁建中：液態風景
YEH Ting-Hao: The Nation of Harmony	172	葉廷皓：和諧國度
Multiple-screen Projects	179	時光天井多屏幕數位影像創作
CHEN I-Chun: Little Black, Life in the Factory – Second Episode	180	陳依純：小黑在工廠的一輩子II



WANG Lien-Cheng: Growing Sound Project	188	王連晨：聲長計畫
KUO Hsin-Hui: Orbit-Floating Screen	196	郭信輝：繞行—漂浮的屏幕
Educational Events	204	教育推廣活動
Educational Events Essay	207	教育推廣活動專文
Learner-Oriented Digital Art Education: 2015 National Taiwan Museum of Fine Arts Digital Art Educational Events HUANG Meng-Chun Educational Events Planning Specialist	208	以學習者為中心的數位藝術教育— 談國美館2015數位藝術教育推廣活動 黃孟君 教育推廣活動企劃
Panel Discussion: "On Site Impromptus" Dance × Image × Sound: Dance the Contemporary, Flowing Sound & Image	214	「就地起舞」座談會： 舞蹈×影像×音聲—起舞當代，聲影翩跹
Artists' Talks: "On Site Impromptus" Cross-Disciplinary Collaboration x VFX	218	「就地起舞」藝術家講座—跨界合作×視覺特效
"On Site Impromptus" Workshop x Performance (Ku & Dancers): New Interpretation of Dance and Movements	222	「就地起舞」工作坊×表演（古舞團）—舞動新譯
Opening of "Internet Implosions" "Internet Black Market: lololol x Internet Yami-ichi"	226	「網路後巷—國際非網路藝術展」開幕活動： 「網路黑市lololol x Internet Yami-ichi」
Artists' Panel Discussion: "Internet Implosions"	230	「網路後巷—國際非網路藝術展」藝術家座談會
Artists' Panel Discussion: "The Real Thing"	234	「一場關於真實的導覽」藝術家座談會
2015 Digiark Academy: VJ Workshop of Processing + Arduino	238	2015方舟學堂—Processing + Arduino影音VJ教學工作坊
"Earth Fantasy" U15 Digital Art-making Workshop: Stop Motion x Interactive Installations	242	「地球狂想」U15數位藝術創作工作坊—逐格動畫×互動裝置
Looking Back into the Future - New Media Arts interdisciplinary Workshop x Symposium	246	穿戴未來—新媒體藝術跨域工作坊×座談
Museum-School Collaboration of Digital Arts Promotion Project - 360-Degree Digital Art Creation	256	2015數位藝術推廣館校合作計畫—360度數位藝術創作
Biographies of Curators, Artists & Lectures	261	策展人、藝術家暨活動講師簡歷
Appendix	290	附錄



2015 DIGIARK

藝術跨域發展計畫年鑑

Trans-Disciplinary Arts Development Project Yearbook

指導單位 Supervisor



主辦單位 Organizer



目錄

CONTENTS

Director's Preface	004	館長序
HSIAO Tsung-Huang Director, National Taiwan Museum of Fine Arts		蕭宗煌 國立臺灣美術館 館長
2015 Trans-Disciplinary Arts Development Project Calendar	006	2015藝術跨域發展計畫紀事
Essay	009	專文
Jumpstarting Negative Dialectics – Coding Digital Art	010	啟動否定的辯證—數位藝術符碼化
Alf CHANG Director of ETAT Lab		張賜福 在地實驗總監
Thematic Exhibition	019	策劃展
Dreams · Habitations - NTMoFA Young Artist Collection Exhibition	020	夢·棲地—館藏青年藝術主題展
Open Competition Programs	031	徵件展
Curatorial Exhibitions	033	數位藝術策展案
On Site Impromptus	034	就地起舞
Your Closed Eyes My Extinction	068	你雙眼闔上我滅亡
Internet Implosions	096	網路後巷—國際非網路藝術展
The Real Thing	120	一場關於真實的導覽
Cyclorama Projects	149	360°環景數位影像創作
CHANG Po-Chih: Data. Wave. V2	150	張博智：一種資訊流的觀看方式V2
TAI Chi-Hsien: Imaginary Voyage - Odyssey's Log Book	156	戴吉賢：《放大洋》奧德賽號的隱航誌
DING Chien-Chung: Liquid Scene	164	丁建中：液態風景
YEH Ting-Hao: The Nation of Harmony	172	葉廷皓：和諧國度
Multiple-screen Projects	179	時光天井多屏幕數位影像創作
CHEN I-Chun: Little Black, Life in the Factory – Second Episode	180	陳依純：小黑在工廠的一輩子II



WANG Lien-Cheng: Growing Sound Project	188	王連晨：聲長計畫
KUO Hsin-Hui: Orbit-Floating Screen	196	郭信輝：繞行—漂浮的屏幕
Educational Events	204	教育推廣活動
Educational Events Essay	207	教育推廣活動專文
Learner-Oriented Digital Art Education: 2015 National Taiwan Museum of Fine Arts Digital Art Educational Events HUANG Meng-Chun Educational Events Planning Specialist	208	以學習者為中心的數位藝術教育— 談國美館2015數位藝術教育推廣活動 黃孟君 教育推廣活動企劃
Panel Discussion: "On Site Impromptus" Dance × Image × Sound: Dance the Contemporary, Flowing Sound & Image	214	「就地起舞」座談會： 舞蹈×影像×音聲—起舞當代，聲影翩跹
Artists' Talks: "On Site Impromptus" Cross-Disciplinary Collaboration x VFX	218	「就地起舞」藝術家講座—跨界合作×視覺特效
"On Site Impromptus" Workshop x Performance (Ku & Dancers): New Interpretation of Dance and Movements	222	「就地起舞」工作坊×表演（古舞團）—舞動新譯
Opening of "Internet Implosions" "Internet Black Market: lololol x Internet Yami-ichi"	226	「網路後巷—國際非網路藝術展」開幕活動： 「網路黑市lololol x Internet Yami-ichi」
Artists' Panel Discussion: "Internet Implosions"	230	「網路後巷—國際非網路藝術展」藝術家座談會
Artists' Panel Discussion: "The Real Thing"	234	「一場關於真實的導覽」藝術家座談會
2015 Digiark Academy: VJ Workshop of Processing + Arduino	238	2015方舟學堂—Processing + Arduino影音VJ教學工作坊
"Earth Fantasy" U15 Digital Art-making Workshop: Stop Motion x Interactive Installations	242	「地球狂想」U15數位藝術創作工作坊—逐格動畫×互動裝置
Looking Back into the Future - New Media Arts interdisciplinary Workshop x Symposium	246	穿戴未來—新媒體藝術跨域工作坊×座談
Museum-School Collaboration of Digital Arts Promotion Project - 360-Degree Digital Art Creation	256	2015數位藝術推廣館校合作計畫—360度數位藝術創作
Biographies of Curators, Artists & Lectures	261	策展人、藝術家暨活動講師簡歷
Appendix	290	附錄

館長序

當前數位科技發展與運用已成為日常生活之常態，相對而言藝術家之跨領域創作也漸成趨勢，新媒體蔚為當代藝術創作的重要潮流。國立臺灣美術館秉持提升科技與藝術共振能量，推動國際數位藝術交流、人才培育與知識推廣的使命，持續以多元化的計畫內容，積極拓展科技與藝術的跨域合作，期創造一個有機且充滿活力的數位藝術發展環境。

國美館自2003年開始執行數位藝術推展計畫，「藝術跨域發展計畫」致力於培育數位藝術人才，推動數位科技與視覺藝術的跨界合作。而從2011年開始辦理的策展、創作案徵件，迄今已邁入第五年，不僅提供數位藝術創作者展出的平台及資源，更鼓勵跨領域的嘗試及創意實踐。隨著數位藝術的表現媒材與形式不斷創新，每年申請計畫案件也隨之增長，反映了數位藝術發展的蓬勃與生機。

「2015數位藝術策展案」及「2015數位藝術創作案」共選出11件創作，其中4檔策展案於數位藝術方舟展出；4檔創作案安排於360度環型影音空間展陳；其餘3檔創作案則於時光天井多屏幕影像區展出。今年度針對各策展人及藝術家進行採訪，整理出展覽或作品發展的過程，展現更深入的理念，讓民眾更能了解其創作歷程。此外，本年度辦理之「夢·棲地——館藏青年藝術主題展」，以尋找未來身心所棲之處為概念，探討當代青年對自我、生活及未來的反應，並呈現本館新媒體典藏作品之豐富面貌。

教育推廣活動則將數位藝術的創作技術及美學視野滲透到民眾的生活中，除延續2014年度與臺中科技大學進行的「館校合作」，並舉辦多項工作坊，傳遞數位創作體驗。而「臺灣數位藝術知識與創作流通平台」廣納國內外數位藝術訊息，引介國外專文論述資料庫，建構臺灣數位創作人才及作品，拓展國內外藝術連結，增加數位藝術國際曝光度，成為國內外策展人及藝術家數位資訊之重要平台。

近年來臺灣的數位藝術隨著科技與生活的融合腳步而更具開放性與實驗性，年輕藝術家及策展人在此方面的探索與開發尤為積極。國美館將持續鼓勵並推動數位藝術發展，集結本計畫的軟硬體資源，提供創作者及策展人協助與支持，期能為臺灣藝術的創意園地創造一個得以紮根茁長的沃土，並期待臺灣藝術在跨域發展的時代趨勢中以穩健的步伐持續前進。



國立臺灣美術館 館長

Director's Preface

Today, development and utilization of digital technology have become daily norms. For artists, trans-disciplinary creation is emerging as a new trend, and new media art has become the new mainstream form in contemporary arts. In aim to amplify the resonance between technology and art, the National Taiwan Museum of Fine Arts (NTMoFA) strives to facilitate international digital art exchange, nurture talent, and promote related knowledge, and continues to explore interdisciplinary collaboration opportunities between technology and art through diverse projects and initiatives to ultimately create an organic and vibrant environment for the development of digital art.

NTMoFA began implementing digital art promotion program in 2003, and the "Trans-disciplinary Arts Development Project" aims to foster digital art talent, and promote cross-disciplinary collaboration between digital technology and visual art. Since 2011, NTMoFA has organized curatorial exhibitions and open competition programs for five years to provide not only platform and resources for digital artists to showcase works, but also encourage interdisciplinary experiments and creative practices. With rapid innovation in digital art media and forms, NTMoFA receives more and more submissions every year, which reflects the rapid development and vitality of digital art.

The "2015 Digital Art Curatorial Exhibition Program" and "2015 Digital Art Creation Competition Program" have selected 11 projects. Four curatorial exhibitions were held at Digiark; four creative projects were exhibited at 108 Gallery (360-Degree Cyclorama Screen); and the other three creative projects were showcased at Multiple Screen. This year, NTMoFA has conducted interviews with the curators and artists and compiled the development processes of the exhibitions and projects, presenting more in-depth ideas so that viewers can gain insights into their creative journeys. Also, the "Dreams · Habitations - NTMoFA Young Artist Collection Exhibition" held this year focused on the pursuit of future dwelling place for the body and mind, exploring contemporary youths reactions to self, life, and future, and presented the diverse collection of the NTMoFA's new media art.

Educational activities help creative techniques and aesthetic vision of digital art to infiltrate people's life. In addition to continuing last year's "Museum-School Collaboration" program with National Taichung University of Science and Art, the NTMoFA also has organized workshops to share creative experience of digital art. Moreover, the "Taiwan Digital Art and Information Center" gathers domestic and overseas digital art news, establishes database for overseas essays and discourses, introduces domestic digital artists and works, and explores local and international art networks to increase the global exposure of Taiwan's digital art, becoming an important digital platform for local and overseas curators and artists.

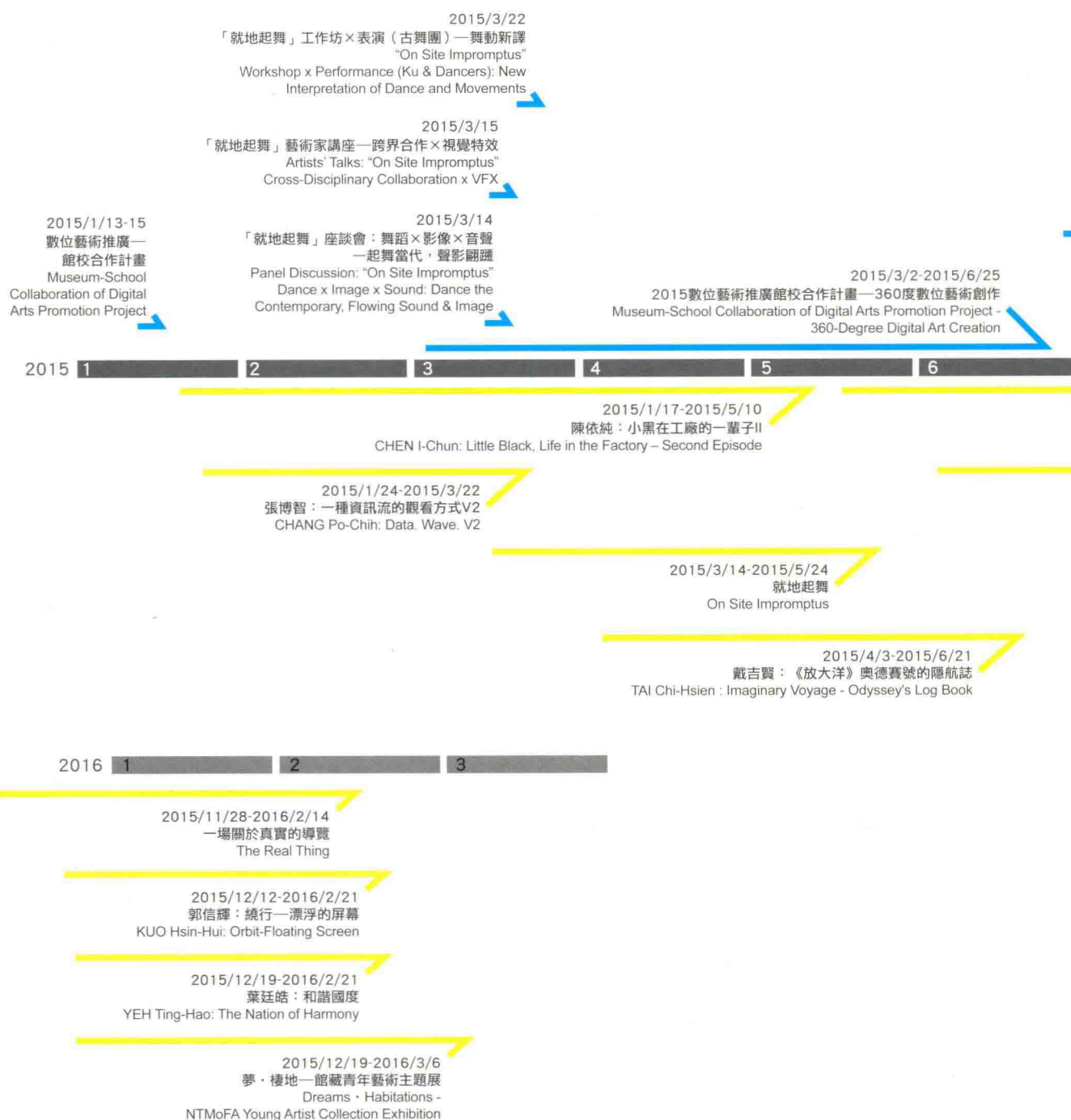
In recent years, Taiwan's digital art has become more open and experimental with the fusion of technology and everyday life. Young artists and curators are actively exploring and developing new ideas in this area. The NTMoFA will continue to support and promote the development of digital art. By combining the soft and hard resources of this program, the NTMoFA will provide assistance and support to artists and curators in aim to build a fertile creative garden where Taiwan's art can thrive. We also hope that Taiwan's art can march forward with steady steps in this age of trans-disciplinary development.

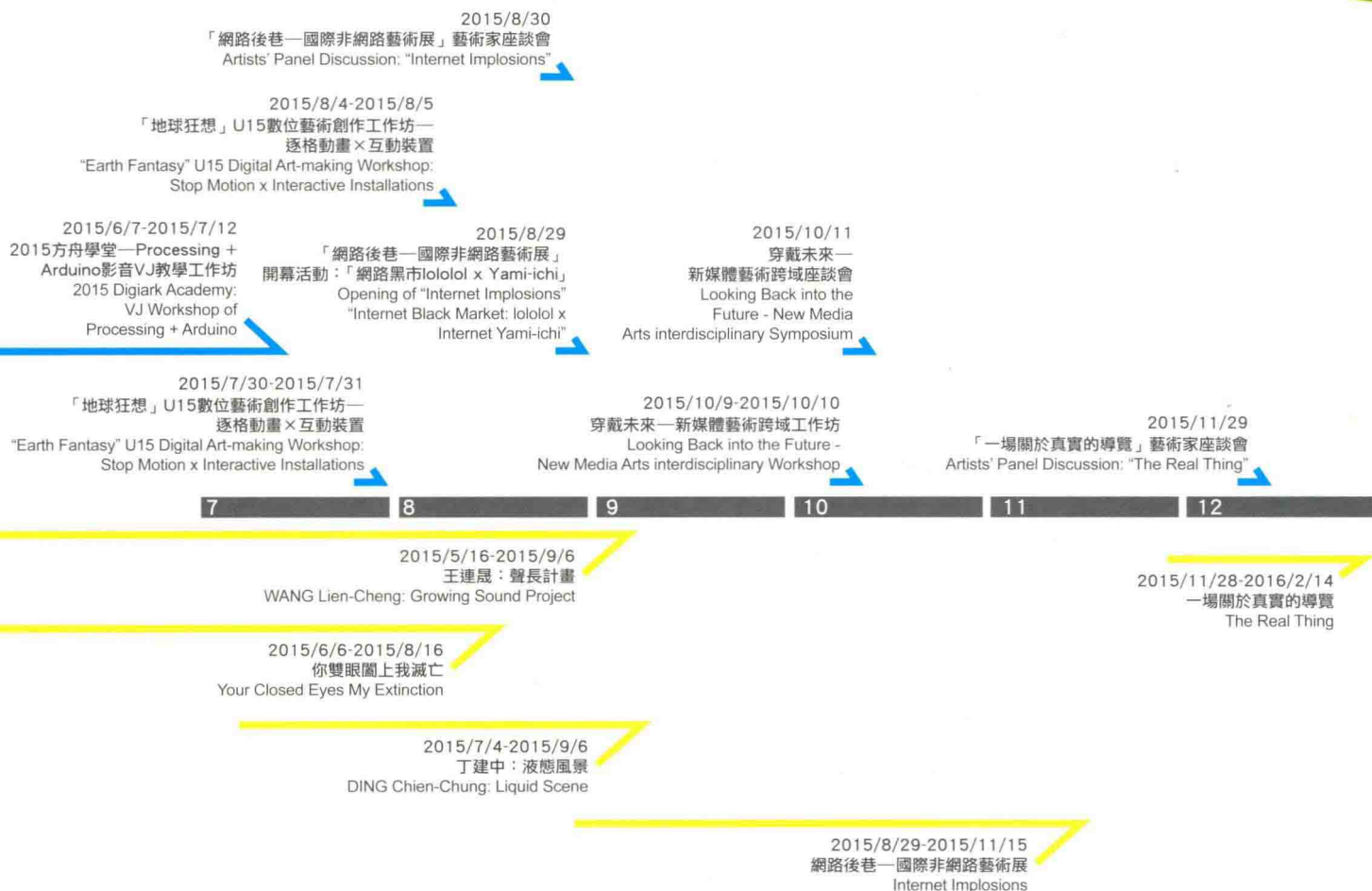


Director, National Taiwan Museum of Fine Arts

2015 藝術跨域發展計畫紀事

2015 Trans-Disciplinary Arts Development Project Calendar







專文

Essay

啟動否定的辯證—數位藝術符碼化

在地實驗總監 | 張賜福

Jumpstarting Negative Dialectics - Coding Digital Art

Director of ETAT Lab | Alf CHANG

編按：本館「藝術跨域發展計畫」以培植臺灣數位藝術人才及健全數位藝術發展環境為推動目標，鼓勵臺灣策展人及藝術創作者以前瞻、實驗、開創性的思維，進行數位藝術策展及創作。本年度特別邀請在地實驗總監張賜福老師撰文，以宏觀角度觀察暨梳理在科技快速變革的時代紋理中，數位藝術的發展趨勢以及其所面臨的挑戰。

Note: National Taiwan Museum of Fine Arts' "Trans-Disciplinary Arts Development Project" aims to foster Taiwan's digital art talent and construct comprehensive environment for the development of digital art, encouraging Taiwanese curators and artists to carry out digital art curatorial projects and creative projects by adopting visionary, experimental, and innovative ideas. This year, the project invites Director Alf Chang of ETAT to write an article, observing and introducing development trends and challenges of digital art in an age of rapid technological revolution.

啟動否定的辯證—數位藝術符碼化

在地實驗總監 | 張賜福

地平線上的視野

以數位藝術為名的創作形式，近幾年來迅速發展與擴大其表現的領域，讓觀眾不僅作為旁觀者目睹了它興起的實況，更在不同於以往的互動觀賞模式之下，一同參與了這個時代的變化。同時，美術館的展示推廣與專家學者的論述也熱烈展開中，在當代各個領域裡都常見數位藝術的蹤跡，可以說這個橫跨於產官學界的現在進行式，已經沒有人會對它感到陌生了。我們確實感受到數位藝術的積極活力，它已經走出視覺藝術的框架而走向跨域合作，無論是商業應用上的展示科技，或是藝術領域裡的體感互動與聲光鋪陳，數位科技已經是頗受歡迎的成分，創新的表現設計經常成為討論的話題。

我們無可置疑身在由數位資訊推動劇烈變革的時代中，事物運作的常態已經逐步被數位科技的智慧化觀念所取代，而同樣的技術條件也支持著數位藝術的發展。因此，我們或許可以假設數位藝術創作與不能缺少行動智慧裝置的日常生活，都是基於共同的知識條件下，所發展出來時代性的不同表現面向，事實上，二者背後還有一個相似之處，那就是：它們大部分是標準化產品的使用操作。當然，藝術家與工程師們具有比一般人更多的創新能力與生產績效，更專業於使用程式語言與重組設備來創造出奇觀，但終究是在層層疊疊信息圈（Infosphere）裡侷促的挑戰，即便是以撰寫指令來控制電腦與週邊設備產生聲光互動等效果，整體也必然受限於程式語言所提供的功能，絕對不會是完全自由的，這也就是數位藝術這個以技術與設備為主的創作，理論上必然會遇到的高牆。

在數位藝術一詞已經為人所熟知的此刻，我們以辯證的立場觀察而想提問：數位藝術已經進入藝術系統了嗎？在常識裡似乎已無法提問的事物，改以辯證的方法來進行推敲似乎是一個值得嘗試的方向。若以近代以來理性化歷程與啟蒙的路徑作為參考座標，我們也可將這個問題視為未成年到成年的檢視。而這種檢視既非關褒揚與詆毀，也不是情感上的贊成或反對，而是盡量將正反面意見同時、清晰的陳述，並有從容的機會重覆做出選擇，以便符合解除世界魔咒以來理性對自由與文明的期待。為了確認在數位藝術這個群集下的創作活動加入藝術領域的正當性，我們就不能不以藝術進入現代生活的歷程同樣的標準來面對，也就是奠基於理性思維審視對象的樣態並作出評論與取捨。粗略的說，對真正藝術作品嚴苛批評的態度，也要公平的拿出來對待數位藝術，以便表示我們絕非無知，也並不輕視這個領域的活動。

雖遠猶近的探索

魯曼（Niklas Luhmann）認為藝術系統必須被符碼化。藝術必須可以預設一個在系統之中無可超越的固有符碼，使其分化出來，成為一個特殊的觀察領域。他強調有別於語言學的概念，這種透過系統運作而被生產與再生產的基礎結構稱為符碼，所指的是一種只識二值，並排除掉第三值的二元圖式。藝術若非經由觀察與敘述呈現出不同其他社會功能之處，將無法取得獨立的地位，而應改隸屬於政治、教育或其他系統。他引用史賓賽布朗（George Spencer-Brown）所說「區分是一種完美的節制」作為標準，指出符碼被預期的任務之一是必須完整涵蓋整個系統所負責的功能領域，且必須是開放與有選

擇性的。在區分出正值與負值的不對稱形式中，正值提供初步可接受的可能性，負值被視為一種反思以便提供控制，而藝術系統特殊之處，在於它似乎永遠無法達到穩定與統一，是一種進行中的動態。

在試圖以辯證法嚴苛的思考模式，繼續對藝術系統加諸以如此沉重難解的任務之前，我們的立場必須合理解釋。十九世紀以來的現代化歷程，發展出以理性與科技除魅宗教與神話建構的真實性，導致人的非理性需求成為新型態的困境，而無法重回過去的事實讓藝術承擔了唯一的解套線索。藝術並非只是高尚理想化或假設性的思辯遊戲，事實上，它的系統鏡射著的是人在社會中的生存問題。理性啟蒙以來，科技與藝術的平行發展讓二者處於邏輯上的對立，即藝術絕不能成為科技的一員，否則將導致主體性喪失而自我消滅。科技藝術若不在內涵上釐清，本身在這裡即是一個矛盾的名詞，而同樣的情況也會出現在數位藝術上。也就是說，究竟數位科技是屬於技術條件的輔佐或是藝術系統的主角，必須擇一而論。而基於生產力與創造性都不能成為藝術充分條件的前提下，要讓二個領域活動面貌模糊難辨的關係有一個具體論述的起點，正是我們試圖以辯證法來論述的原因。在無法正確的正面描述之前，對未知之物可以運用理性思辯方法來澄清它「並非」某物，排除了僅能收集已知常識而去論斷未知的荒謬。

藝術本身其實並不以追求新穎為核心價值。或許這聽來有點奇怪，因為我們已經習慣於今日藝術活動不同以往，並且經常討論的重點不都是創新的努力與成果嗎？其實，追求創新乃是一般的普遍需求，而現代性將其轉化為理性的原則，美學現代性精神因此而強調創新，藝術成為除魅後世界理性與非理性的交集點。這就可以解釋為何時至今日仍然有許多作品並不符合「新」的要求，仍然是受肯定的藝術，反之，即便新奇多樣卻不被視為藝術者卻比比皆是，因為藝術取捨的標準並不在此。哈伯瑪斯（Jürgen Habermas）認為「人們可以在現代藝術的發展中追尋出一條自主化的進步線索」，現代藝術的特殊要求其實是自主性，這與要求個人自由之理性啟蒙的來源一致。確認這一點之後，「新」就能與「藝術」脫鉤而各自獨立探究，避免進入藝術作品討論範圍時將造成判斷的混淆。我們必須承認創新並不是藝術的主要任務或必要條件，為求銷售的商品也會被要求創新的。

當然，我們對數位藝術的認知還是以創新為其重要特徵，一方面在抽象理念上是延續自現代性的發揚，另一方面還是拜科技進步與成熟應用之助，因此數位藝術並不能憑想像實現而是時代下的產物。我們可以說數位藝術是數位時代的產物，而數位時代裡除了這種藝術活動，還有許多同樣深入人群改變世界的產品。數位藝術必須自己負責與其他具有創造性的事物區別出來，否則它會停留在以技術性為特色的層次，當藝術的主張闕如，而新的時代裡所有生產物的數位技術都成為普遍成分之後，這名稱將變得沒有意義。我們之所以提出用辯證法與現代性這些看來過時的舊方法來討論數位藝術，就在於辯證是依照主體的思考原則對事物的內在邏輯的分析回應，它將先釐清意見與真實，剝除不合嚴謹定義的意見，將形容詞替換為心智活動可以信賴的基礎知識。這是一個想像力透過軟體轉化成現實的時代，變革中的環境充滿了多元化的創造性，

要在眾聲喧嘩中立足並不容易，必須尋找在時代潮流中能超乎時代的生產方式，必須在整體之中辨識出新與舊並能予以抉擇，而這正是我們熟悉的現代性。

創造新的傳統

另一方面，在藝術評論上也有一個值得觀察的現象，就是以「新媒體藝術」或類似名目為中心向外延伸的詮釋路線，也開始針對陸續出現的創新藝術作品分析歸納，意欲收入其領域之中。這種現象很可能會促成一個退步的起點，原因很簡單，因為這是企圖用舊的思維模式去框架不穩定創新活動的邏輯，將會造成保守的取捨標準，是一種歷史主義的回魂。新媒體的理論出現在本世紀之初，回頭整理20世紀60年代以來的非傳統創作實踐，歸納出在取材上的創新原則作為其領域特色，而這些材料手法各異的作品群，因為並沒有彼此模仿或類似之處，皆以面對每一個當下的革新才具有真正的價值，根本不適合拿來重新描述整理出表象規範性的原則。能分辨出數位藝術與新媒體藝術的不同而非彼此類似之處，才能開始建立有意義的知識。因此，若我們希望數位藝術走在創新的路上，向前人致敬的方式正應予以揚棄而非奉為圭臬。

魯曼在自己的著作裡評論過當代文化理論學者克利斯蒂娃（Julia Kristeva）符號學視角的論點，她認為藝術作品不是根本不存在，就是一種將諸區分過程化的過程。意思是指藝術作品不是一種「零」（zero），就是一種「雙重」（double）；但是無論如何都不會是一種可以任意否定的簡單統一。為了阻斷二值系統裡出現藝術被視為第三種可能性的爭議，魯曼將二元符碼解釋成一種流動性的結構，而不是本質性的陳述，其功能是有如語言中不可或缺「是／否」的角色。這種以辯證的原則出發卻要避免走上「統一」或「同一性」的老路，如阿多諾（Theodor W. Adorno）提出「否定的辯證」一樣，都是現代藝術系統所需要的思考方法，《否定的辯證法》一書的序言中就開宗明義宣稱：否定的辯證法是一個蔑視傳統的詞組。阿多諾認為，只有堅持「客體優先性」以凸顯主體性思考的侷限，才能最終瓦解傳統形而上學的同一性原則，否定的辯證法是反體系的，要用非同一性的思想代替同一性原則，以便「使辯證法擺脫肯定的特徵」，從而成為「否定」。從哲學上說，強調客體優先性是為了人們能在經驗上認識客體的非同一性和特殊性，破除同一性思維所造成的主體控制客體的缺陷。因此，不難理解阿多爾諾對現代藝術所進行的辯護和對實驗藝術的積極倡導。他是要建立一種新的主客體之間的平衡關係，是主體與客體相互作用的「力場」（Force fields），即沒有支配而只有差異相互滲透的獨特狀態。

阿多諾未完成的著作的《美學理論》試圖使美學接受現代藝術的挑戰，將美學的領域擴展到廣泛的「文化工業」，顯示美學在資本主義社會中所扮演的角色，也反映著將生活美學化的趨勢。這些評論，似乎在數位藝術發展之前就預提了問題：同樣借助時代科技來展現親切互動性與創新觀念的數位藝術與文化工業之間，究竟應如何區別？他認為完全非意識型態的藝術是不可能的。藝術的工作就是社會的工作，所以它的產物也是屬於社會的一環。藝術作品中的生產力與社會的生產力並無本質上的差異，區別只在於藝術作品不得不脫離現實社會。將藝術作品在市場上出售，並非是對藝術的誤用，而是藝術參與生產關係的必然結果。藝術與社會的關係觸及「他律性」與「自律性」的對比，而這應該就是數位藝術與文化工業之間的區別之處。

對藝術作品而言，雖然尋找其獨特的形構過程是必要的，但僅僅憑藉自我指涉而追求美學的自律性在社會中卻會有退縮轉為他律性的可能。因為藝術的自律性是剛從社會權力關係中萃取出來的，而所有新生的事物比長久累積的事物來得脆弱，

很有可能會退回到出發點。然而也正因為如此，藝術對於宰制的批判更為敏感。藝術作品包含一種批判性的實踐，甚至呈現出對於實踐作為宰制的批判，擺脫對效果的追求，成為另類實踐的模型。在世界解除魔咒的歷史裡，藝術參與理性化的過程，同時被理想化的藝術觀所輕視的「技術」則是理性控制的批判與轉化。阿多諾認為理性與宰制密不可分，但在藝術中的技術並非受限於宰制的角色。在他之前的美學理論忽略了藝術在巫術與理性化之間的位置，因而無視理性與模擬的辯證作為創作的核心動力。數位藝術裡的技術正是理性的控制，但在藝術的層次必須進一步實現批判與轉化，而非單純借用。

在數位藝術與文化工業的辨識上，我們可以一個初步的觀察作為標準，即文化工業會不斷妨礙自由、自律主體的形成，而鼓吹他律、威權人格的發展。數位藝術確實正在流行，但基礎並不堅實，且流行文化（popular culture）與民粹政治（populist politics）一旦結合成為民粹美學，就有可能成為自律美學的殺手。阿多諾以為藝術觀念之中還應該有「無法和解」這項元素，唯因沒有任何一件作品是穩定成功的，它們的力量才會被釋放出來。藝術是一種批判理性且不逃脫理性的理性，數位藝術要先通過自我挑戰才能成為藝術成員的候選人。

時代精神的奮起

齊林斯基（Siegfried Zielinski）於2002年出版的《媒體考古學》（Archäologie der Medien）書中曾說，20世紀90年代媒體理論與藝術實踐的緊密結合中，有二個相互交叉的重大領域發展，並具有爆炸性的要求。首先是電子與數位技術趨於強勢的標準化與統一化，但同時卻有創作者對此一網絡結構寄託強烈的希望，期能藉由先進媒體系統的結構，讓異質化得到進一步的發展。這是與技術和政治強國為中心所推展的全球化趨勢相抵觸的。其次，精確計算與想像力之間具有矛盾、不能化解的緊張關係，人們只能在實驗性的實踐之中加以探索，反覆找出新平衡點。這是嘗試將規範性的界限向不可運算的方向推移。當時從事著冒險遊戲的藝術家們，學習著如何運用並借助新技術使自己變得敏感、有能力探索未知，並將陌生事物的活動空間壓縮，轉化成為令人興奮的領域。他認為，這樣的時代迫切需要科學與創作者的合作，讓快速發展的技術參與到藝術的實踐中，雖然因此會產生出種種的對立，但另一方面卻也是活力充沛的，使動態的要素沉浸在異質性之中。

這是一個距今不遠的觀察，回憶著世紀之交出現了令人充滿期待的、創造性的混亂，其中有迎向大航海時代來臨的忐忑與遠航的壯志。如今，我們更已邁入了軟體主導的新週期，昂貴的媒體設備與電腦硬體已經不再是可供憑藉的優勢保障。取而代之的是多點發射、相互中繼、水平覆蓋的資訊漣漪所形成的扁平化論述圈，知識被細分為詞條，並且有如新聞報導一般，必須隨時更新與重播，以便維持可供辨認與可被消費的身分。人人都是收發訊號的節點，功能就像是神經元般快速電流傳導構成的神經系統，不假思索便要融入資訊叢集的肉身。我們所生活在其中的此刻，就媒體理論而言，究竟是平庸的起點亦或是終結？就藝術實踐而言，所謂數位藝術的時代是即將到來亦或是已經結束？

我們進入數位時代的時間已經夠久了，下一個時代隨時可能來臨。屆時內容產生的方式將更自動，隱私與人身自由將被重新定義。透過全球網絡所分享的巨量資訊或許不再只是預設了修圖程序的照片，而是每一個人監控式生理數值與情緒曲線的頻譜圖示。在此之前的時間實在非常有限，因此無論數位藝術是否曾經蓬勃發展，也無論是否有更適合的新詞作為理想創作狀態匯集的指標，當我們重新思辯並檢視時代所需之後，便是展現數位藝術深度內涵的起點，但同時卻已經是最後一搏的態勢。