

■保羅·史羅肯 (Paul Slocum)

具有實體以及能夠以edition來限量發行的新媒體藝術作品，是有收藏家會願意收藏的。但一個藝術家要以這種方式來維生，卻是一件非常不容易的事。我個人並不認識任何能夠單純以賣作品維生的新媒體藝術家，絕大多數都另外從事教育的工作。

但，對藝術有熱情的藝術家，會持續地創作，同時以其他的工作來維持生計。

我個人每週大約要花30個小時，以寫程式和廣告配樂來掙錢。我逐漸有賣出一些作品，但我相信，這方面的收入永遠無法支持我的生活。

■卡羅·展尼 (Carlo Zanni)

對於這類型作品的興趣與關注以緩慢地速度成長，但希望它能夠持續性地發展。我個人認為節慶式的科技藝術展和半調子的科技藝術家，對於這個過程並沒有幫助，相對的，他們只是讓原本就已經相當複雜的藝術世界更加混亂。科技藝術領域常被用來當成是測試新器械及程式，甚至是傾倒不滿情緒的場合，自我意識在這個領域之中被放大，而四通八達的網路則將之傳送到全世界的觀眾面前。這種迷戀式的心態（也就是自我表現加上全球放送的能力），一方面是一種能量，快速推動著新想法的汰舊換新，但同時也增加了喧嘩，讓策展人、藝術經紀人等等的工作困難重重。這就是所謂的新媒體藝術家鮮少受邀參加重要藝術雙年展及活動的原因。直至今日，大部分的策展人、藝術經紀人及收藏家，對於科技藝術作品都還是抱著保留和謹慎的態度。一方面他們並沒有在這種科技的環境下成長，再者他們也沒有去學習與這些科技相關的知識。

這並不是代表他們必須成為程式設計師（我自己也不是）才能了解這些作品，但他們至少能夠察覺這些作品運用了哪些元素。我強烈的相信，最終呈現是藝術創作很重要的部份，但在同時，認識創作的過程能夠幫助我們深刻了解一件作品。

這種混亂的狀態直接影響了經濟的環節。儘管有些新媒體藝術作品不容易被收藏及保存，但我認為上述的情況，才是真正造成這種新型態藝術創作無法全方位拓展的原因。

■約翰·賽門 (John F. Simon, Jr.)

我認為新媒體有一個很好的支持體系，有像惠特尼美術館的Artport、Dia藝術中心這些知名的網路藝術網站，也有Rhizome和Eyebeam這些專門支持新型態創作的單位。當然，藝術家也能夠以個人網站來增加曝光率。

然而，藝術的市場和經濟，就是另外一回事了。許多在觀念上非常有趣的網路作品，卻非常難產生任何經濟方面的效應。如果要在紐約的藝術市場內生存，新媒體藝術家必須要能夠找到軟體與市場的交接面。

我一直希望能以藝術維生，當我發現軟體是我的媒材時，我就開始尋找能夠賣軟體藝術的模式。我將我的解決方式稱之為



卡羅·展尼的同儕作品“Altarboys” 2004 (圖片提供：卡羅·展尼, Oriana - Altarboy)

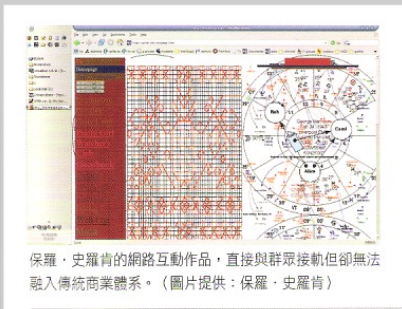


葛倫·拉賓 (Golan Levin)、賽克魯·李伯曼 (Zachary Lieberman)、傑波·布朗克 (Jaap Blonk)、喬安·拉·芭芭拉 (Joan La Barbara) 共同完成的互動裝置作品  
“Messa di Voce” 2003-2004 (圖片提供：葛倫·拉賓)

文·莫區 (Kevin Mutch) 認為，現在逐漸流行的數位相框 (Digital Frame)，有可能讓數位藝術靈魂出竅，為藝術創作之內容與實體物的分離，提供一個絕佳的契機。凱文·莫區表示：「我來自加拿大的一個小城市，真的就像是人們所形容的偏遠地區一般，可是我在那裡成長，還是能夠用10元就買到來自世界各地的音樂，直接去體驗這些音樂作品，但我就無法如此一般地去體驗當代藝術這就是數位藝術作品能夠達成的偉大承諾……我們是否可以用只要一美元就可以下載，並且讓人們透過數位相框來賞的方式來賣藝術作品？在未來，是否會有這種型態的廣大藝術市場？」<sup>9</sup>。

#### 獨立於溫室之外的野薑花

大多數的數位藝術經紀人及創作者，都認為過去十年以來，特別是在最近五年之內，有相當程度的成長。但在同時，也都坦承數位藝術市場和傳統藝術相較，還有相當的距離。沙望女士表示：「我們現在已經能夠讓藝術機構及個人收藏家，常態性地收藏數位藝術作品。但數位藝術市場，還是無法和傳統藝術市場相提並論。」<sup>10</sup>以傳統藝術市場的規模，都很難去支持廣大藝術創作者的生計，數位藝術這個才剛開始成長的市場，自然無法讓太多的數位藝術創作者賴以維生。接受我問卷訪談的每一位數位藝術工作者，都是這個領域中活躍的知名人物，但他們也都對此有相當清楚的體認。



保羅·史羅肯的網路互動作品，直接與群眾接軌但卻無法融入傳統商業體系。(圖片提供：保羅·史羅肯)

以軟體及駭客藝術作品著稱的保羅·史羅肯 (Paul Slovicum) 表示：「具有實體以及能夠以edition來限量發行的新媒體藝術作品，是有收藏家會願意收藏的。但一個藝術家要以這種方式來維生，卻是一件非常不容易的事。我個人並不認識任何能夠單純以賣作品維生的新媒體藝術家，絕大多數都另外從事教育的工作。但，對藝術有熱情的藝術家，會持續地創作。

9. Claudia La Rocco, Digital Art Works Its Magic on the Traditional Art Landscape, Pfingsten Publishing LLC, 2001, retrieved from LookSmart website, last visit June 7, 2006. [http://www.findarticles.com/p/articles/mi\\_m0HMU/is\\_13/28/ai\\_81596749/print](http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m0HMU/is_13/28/ai_81596749/print)

10. Julie Metha, Programming digital art: despite technological and ownership issues, galleries are connecting with this high-tech market—Digital Art., Advanstar Digitalism, Advanstar Communications Inc. (2003) retrieved from LookSmart website, last visit June 7, 2006. [http://www.findarticles.com/p/articles/mi\\_m011MU/is\\_13\\_30/ai\\_111895913/print](http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m011MU/is_13_30/ai_111895913/print)

