

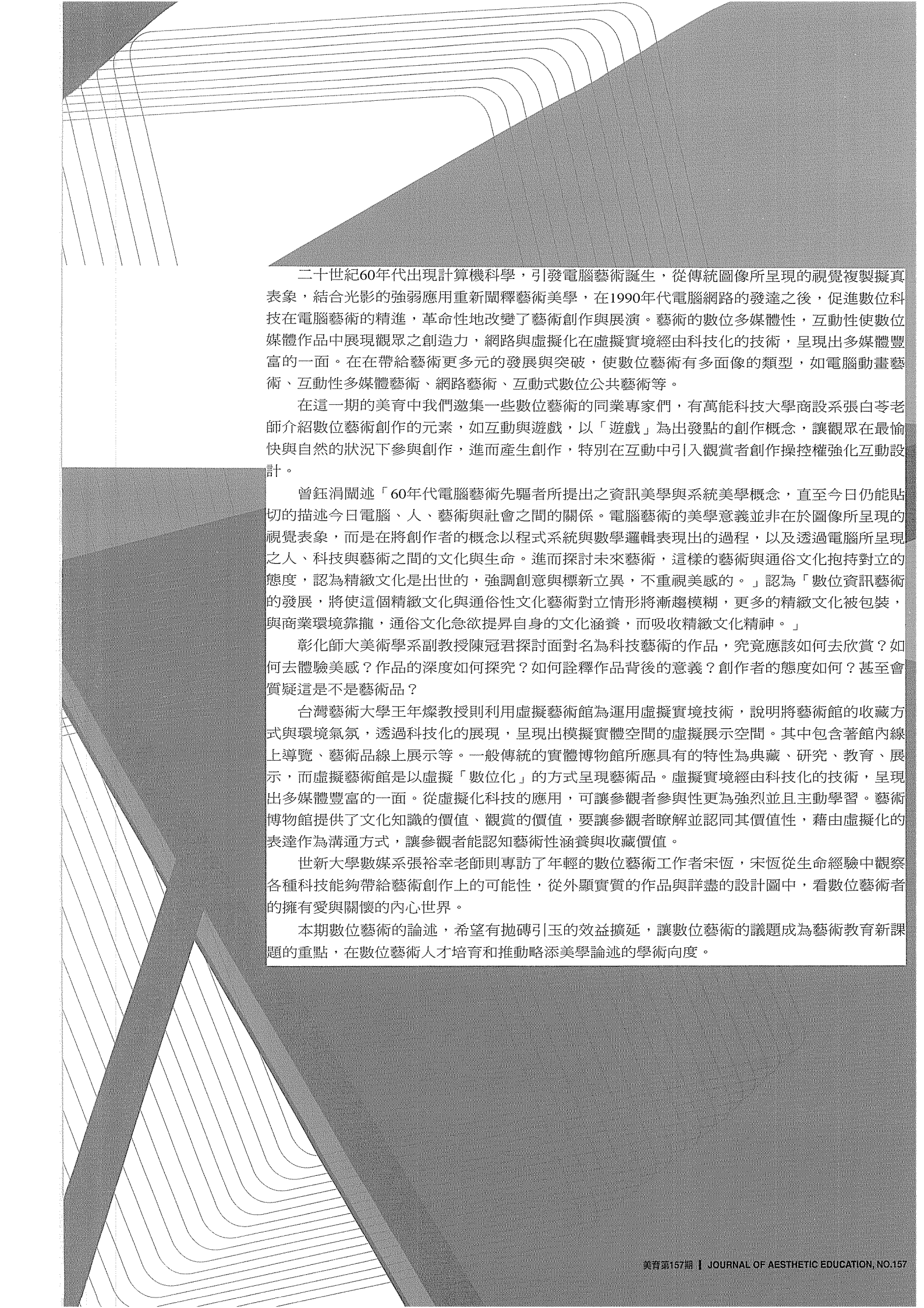
掙脫藝術創作固有特徵疆界 數位藝術

Get Rid of the Frontier of Given Characteristics for Art Creation
Digital Art

策劃引言 / 徐道義

Tao-I HSU

世新大學數位多媒體設計學系教授兼系主任



二十世紀60年代出現計算機科學，引發電腦藝術誕生，從傳統圖像所呈現的視覺複製擬真表象，結合光影的強弱應用重新闡釋藝術美學，在1990年代電腦網路的發達之後，促進數位科技在電腦藝術的精進，革命性地改變了藝術創作與展演。藝術的數位多媒體性，互動性使數位媒體作品中展現觀眾之創造力，網路與虛擬化在虛擬實境經由科技化的技術，呈現出多媒體豐富的一面。在在帶給藝術更多元的發展與突破，使數位藝術有多面像的類型，如電腦動畫藝術、互動性多媒體藝術、網路藝術、互動式數位公共藝術等。

在這一期的美育中我們邀集一些數位藝術的同業專家們，有萬能科技大學商設系張白苓老師介紹數位藝術創作的元素，如互動與遊戲，以「遊戲」為出發點的創作概念，讓觀眾在最愉快與自然的狀況下參與創作，進而產生創作，特別在互動中引入觀賞者創作操控權強化互動設計。

曾鈺涓闡述「60年代電腦藝術先驅者所提出之資訊美學與系統美學概念，直至今日仍能貼切的描述今日電腦、人、藝術與社會之間的關係。電腦藝術的美學意義並非在於圖像所呈現的視覺表象，而是在將創作者的概念以程式系統與數學邏輯表現出的過程，以及透過電腦所呈現之人、科技與藝術之間的文化與生命。進而探討未來藝術，這樣的藝術與通俗文化抱持對立的態度，認為精緻文化是出世的，強調創意與標新立異，不重視美感的。」認為「數位資訊藝術的發展，將使這個精緻文化與通俗性文化藝術對立情形將漸趨模糊，更多的精緻文化被包裝，與商業環境靠攏，通俗文化急欲提昇自身的文化涵養，而吸收精緻文化精神。」

彰化師大美術學系副教授陳冠君探討面對名為科技藝術的作品，究竟應該如何去欣賞？如何去體驗美感？作品的深度如何探究？如何詮釋作品背後的意義？創作者的態度如何？甚至會質疑這是不是藝術品？

台灣藝術大學王年燦教授則利用虛擬藝術館為運用虛擬實境技術，說明將藝術館的收藏方式與環境氣氛，透過科技化的展現，呈現出模擬實體空間的虛擬展示空間。其中包含著館內線上導覽、藝術品線上展示等。一般傳統的實體博物館所應具有的特性為典藏、研究、教育、展示，而虛擬藝術館是以虛擬「數位化」的方式呈現藝術品。虛擬實境經由科技化的技術，呈現出多媒體豐富的一面。從虛擬化科技的應用，可讓參觀者參與性更為強烈並且主動學習。藝術博物館提供了文化知識的價值、觀賞的價值，要讓參觀者瞭解並認同其價值性，藉由虛擬化的表達作為溝通方式，讓參觀者能認知藝術性涵養與收藏價值。

世新大學數媒系張裕幸老師則專訪了年輕的數位藝術工作者宋恆，宋恆從生命經驗中觀察各種科技能夠帶給藝術創作上的可能性，從外顯實質的作品與詳盡的設計圖中，看數位藝術者的擁有愛與關懷的內心世界。

本期數位藝術的論述，希望有拋磚引玉的效益擴延，讓數位藝術的議題成為藝術教育新課題的重點，在數位藝術人才培育和推動略添美學論述的學術向度。