

## 傳統視覺藝術創作與數位視覺藝術創作之差異性比較研究

### The Research of the Divergent Comparison of the Creativity Work of the Traditional Visual Art and Digital Visual Art

林崇宏

Chung-Hung Lin

義守大學 創意商品設計學系 副教授

#### 摘要

視覺藝術一詞的定義通常是指傳統的美術作品，其中包括了繪畫、雕塑、工藝等。十八世紀後，隨著西方工業革命與文明快速發展，在工業、經濟、社會與文化開始有了巨大的變化，顛覆了過去純傳統藝術的觀念；在進入二十一世紀後，電腦科技與網際技術的快速成熟，對於「新科技」的運用與實驗，數位藝術開始扮演起重要的角色，成為藝術表現的一種新形式，也為藝術家帶來新的創作思維與新的素材，因此藝術本身也因新媒體的結合逐漸脫離傳統的範疇。自從科技的發達與進步，提供給藝術家另一種創作管道，豐富他們的創作內涵，而科技與藝術的連結，也破除我們一般認知科學理性與藝術感性互不相容的迷思。本研究探討以視覺藝術為主的「傳統形式」與「數位形式」兩者之間的變化差異，發現兩者在藝術創作理念、媒材、作品形式、特色等的差異性是由多方面因素而造成；研究目的在解析藝術的轉變過程、創作手法、創作風格、觀念等議題。可以得到的論點是兩者雖因使用的媒材與手法的相異，但追求美感與提升藝術價值的認知上是相同的。

**關鍵字：**傳統視覺藝術、數位視覺藝術、藝術家、藝術創作、審美

#### Abstract

The definition of the term "visual arts" usually refers to the traditional works of art, including painting, sculpture, and crafts. In the 18th century, with the rapid development of western industrial revolution and civilization, technology, economy, society and culture began to have a huge change which subverted the past pure traditional concepts of art. When the age comes to the 21<sup>st</sup> century, computer technology and internet technology are rapid maturation. With the use and experiment of new technology, digital art began to play an important role, which became a new form of artistic expression. It brings in new and creative thinking with new material for artists. Therefore, art itself also moved away from the traditional areas due to a combination of new media. The progress of science and technology has made available for artists to find another creative way to enrich their contents. With the link of technology and art, it also undermines the myth of cognitive science and rationality being incompatible with artistic sensibility. The research probes the topic of visual art through the different changes between visual arts and digital form which found both differences in the creative ideas, media, works style and features of both forms, are caused by a variety of factors. The research aims to parsing the transformation of the arts in the creativity, style, ideas and other issues. The final argument is found that although both visual arts due to the use of the media are different but the pursuit of aesthetics and the promotion the artistic value are the same.

**Keywords:** Traditional Visual Art, Digital Visual Art, Artist, Art Work, Aesthetics Critique



## 一、研究動機與目的

視覺藝術(Visual Art)是以人類視覺為對象的藝術，也是視覺創造力所創造出的視覺形式，其目的是傳遞創作者的理念與情感。所謂的視覺創造力，指的是個人想法與情感的能力。(李美蓉，1995)視覺藝術的發展與人類的歷史文化息息相關。誠然，藝術並非少數人孤高的呢喃，而是超越語言的訊息傳遞，成為追求藝術價值共識與共鳴的媒介。當吾人欣賞或感受視覺藝術的當下心境時，必須從歷史脈絡尋覓視覺藝術作品所呈現出的內涵或意義，才能獲致適切的瞭解。

本研究所探討的視覺藝術，其動機在於瞭解不同時期藝術的創作差異化，包括藝術的時間性、空間性、媒材、形式、觀念等，試圖去適當的詮釋視覺藝術所存在的現象。視覺藝術可以是內在實現創作目的的一種方式，反應社會現象的傳達媒介，例如抽象派之超現實主義畫派的達利(Dali, 1904-1989)，以其畫的表現形式表達了一種由精神分析學家弗洛伊德(Sigmund Freud, 1856-1939)所揭示的個人夢境與幻覺的心境(圖 1)。



圖 1 記憶的延續，達利，24x33cm，1931，油畫

資料來源：<http://www.google.com.tw/search?>

本研究試圖分析與解釋視覺藝術的內涵，透過探討“傳統”與“數位”兩者之間的特殊關係，嘗試去經驗藝術的意念、感覺、價值性，如此的理論性分析有助於改變民眾跳脫出對一般傳統藝術的認知，接受與認可現代數位藝術的價值，進一步能更瞭解兩者之間的變化過程所經歷的特色轉化的邏輯，最後可詮釋另一番不同的視覺藝術感官。本研究的問題可以總括為視覺藝術是否能成為一種創作的目的？試圖在找出人類對藝術審美性的一種價值觀點，無論是傳統的手繪圖畫或是透過電腦製作的互動媒體，兩者皆針對其內容的主要形式提出明確的理論架構。

## 二、視覺藝術的發展與變革

藝術創作(Art Work)不外乎是要傳達創作者的心聲，所以藝術創作的賞析與其是否接受到大眾的青睞與否，必須透過“審美觀”來衡量，(葉朗，1993)認為審美的想像是建立在於知覺基礎上：心境與情感兩者的互為動力，就是有力量的形式。叔本華認為(Schopenhauer, 1788-1860)人類美感的產生於自然，是可以透過人類心靈的感知(聽、視、想)去感受到其美的地方。(田曼詩，1993)創作者（藝術家）將構成世界的事物與經驗，轉化成新的意象世界，使個人所擁有的心靈感受，主觀的透過其藝術創作形式來傳遞訊息，讓其作品能夠和藝術的現象相呼應，達到一種美的形式之和諧與滿足，能與人的感官與心靈相契合，成為具有表現力與親和力的藝術美。



藝術家所羅門 (Solomon, 1997) 的藝術評論中就認為：藝術是人類生活的反應寫照，藝術創作者會將其理念與最深的感覺透過繪畫，很庸俗的、武斷的表現出社會醜陋的一面，例如西班牙畫家達利以其畫作來表達反西班牙內戰。如此是在讓觀者能體會到藝術家的心境，感受到藝術的美感的另一種層面 (Solomon, 1997)。

### 1. 視覺藝術的呈現形式

視覺藝術 (Visual Arts) 的本質是在於呈現出美的形式，主要是以視覺性 (Visualization) 為其創作成果的呈現方法，其範圍包含的很廣，例如繪畫、攝影、版畫、雕塑、多媒體和電影等。以現今視覺藝術的呈現方式有二度平面和三度立體物件的作品，但由於近年來數位科技的運用導入了藝術創作，現今許多藝術家也在其創作中融入了數位技術，創作出另一種所謂的第四度時間性的空間創作。

例如立體的陶藝和雕塑屬於造形藝術 (Plastic Arts)，算是視覺藝術創作的一種，平面繪畫、攝影也是，而以電腦工具呈現的動畫、電影、多媒體等形式是屬於時間性的創作。因此，無論是純藝術、應用藝術或複合藝術等各領域，只要出自於有目的、意涵與形式的意念傳達，都包含於視覺藝術的範疇裏，因此在定義上非常廣泛。以現今的藝術創作者，因受到了多元化的資訊與媒材的發明，尤其是在數位科技的衝擊之下，漸漸往數位藝術的領域去做創作，這是一種趨勢，從傳統水墨畫的繪畫藝術、攝影、影片到立體的產品創作，漸漸的在嘗試著現代的觀眾們所習慣接受「視覺」上的享受與親自體驗科技的變化。

藝術創作透過各種媒材和技巧將其轉化為形式，形式承載著藝術家的精神思想與其風格，藝術的美感觸動人心，藝術的精神帶來感動，因為藝術創作使人類文化得以表明，從古至今不斷演變發展的傳統視覺藝術，即使在科技進步的現在，仍有其不可取代之美感的存在性。西方哲學家黑格爾 (Friedrich Hegel, 1770-1831) 給美下的定義是「美就是理念的感性顯現」，藝術美感存在於其表現的內容、形式、理性、感性，從廣義的方面來講，藝術包括了語言藝術的文學，從狹義的方面來講，藝術是指文學以外的其他藝術。藝術家在他的創作形式裡表達出其天生的特性、風格上的個人特質及性情的表現，(曾雅雲, 1987) 其中包括了想法、理念、思維，透過媒材製作的過程創作了藝術作品，而優秀的藝術作品，必然具有深刻的思想內涵和完美的藝術風格與特色 (圖 2)。

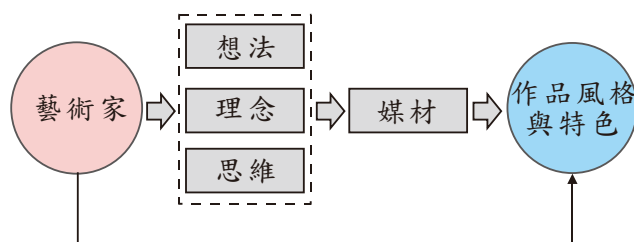


圖 2 藝術家的創作過程

資料來源：作者自行整理

### 2. 視覺藝術發展

視覺藝術的發展經歷了三個階段：第一個階段是原始古典藝術的描繪形像時期，以自然景物及實際生活中視覺經驗為描繪主題追求自然的真善美；希臘哲學家亞理斯多德 (Aριστοτέλης, Aristotélēs, BC.384-322) 則認為藝術必求模擬自然，而自然的再現即為藝術之價值所在。例如在西方古典藝術時期的藝術家，繪畫多以人物模擬為主，包括聖經人物 (圖 3)、教皇、市井小民；中國古代的





水墨畫也以自然人物、山水、景物等的藝術創作居多，例如在中國北宋時期畫家張擇端（1085-1145）以長卷形式的清明上河圖（圖 4），描繪清明時節北宋京城汴梁及汴河兩岸的繁華、熱鬧的景象和優美的自然風光，整幅畫構圖疏密有致，富有節奏感和韻律的變化，栩栩如生，展現出繪畫的視覺藝術理念與情感。（梁錦鑿，2011）



圖 3 模擬自然的繪畫創作，米開蘭基羅，最後的審判（1459-1461）  
資料來源：<http://www.google.com.tw/search?>



圖 4 清明上河圖局部圖，張擇端，北宋，水墨。  
資料來源：<http://www.google.com.tw/search?>

描繪的表現一直延續至十九世紀印象派，開始發展為現代傳統的西方藝術的素描表現技法，到了二十世紀，素描不再侷限單一色彩或單一媒材。在藝術創作類型中，素描是傳達理念與情感最直接的方式，也是視覺藝術家最基本的創作形式，包括繪畫的水墨畫、版畫、油畫、水彩、複合媒材等。

視覺藝術的第二個階段進展是現代工藝、雕塑、建築時期，藝術家以幾何抽象形態做為創作主題的依據，配合多種材料，包括石材、木材、金屬、陶土、塑膠等，掌握了材料特性、配合熟練的技巧、融入意涵，以社會文化、人性、生活等為主題，透過藝術家對創作主題的附記意義與見解，才能具體的傳達創作理念（圖 5）。19 世紀後期，純藝術（Pure Art）發展成為應用藝術（Fine Art），是在處理純藝術中加入了工業技術，並將之商業化以發揚光大，它與純藝術有很大的差異，在當時是一門較新興的藝術形式，是由美國開始使用此用語的，美國人也將應用藝術的 fine 自詞當做“美學”（Aesthetics）之意，而非功利（Utilitarian）概念。（Meech,P 等，2009）





圖 5 以幾何抽象形態做為創作主題，Three-way piece no. 3: vertebrae, 亨利摩爾，1968。

資料來源：作者攝 Washington, D.C.

視覺藝術的第三個階段進展是藝術的創作轉變成一種整合的方式，藝術家藉由各種不同的創作媒介，包括電腦軟體、科學技術、方法，以多元化的呈現，試圖展現出新的造形美學觀。近年來，以科技結合藝術的創作也逐漸的受到社會大眾的注意，成為許多藝術家改變創作思維的主要原因，紛紛開始結合多元藝術媒材、展現方法、科技專家等，爲了是要嘗試新的視覺效果，讓民眾跳脫對傳統藝術的認知，也藉著科技之便利，更拉近藝術與民眾之間的距離，帶動藝術家呈現出更加多元化的藝術創作（圖 6）。



圖 6 以多媒體呈現的視覺藝術創作形式

資料來源：作者 2010 上海世博會中國館

### 3. 新世代視覺藝術的變革

視覺藝術進展到二十世紀科技的發展所引發的變革，遍及人類文明的各個層面與領域，包括攝影術發明以後的複製影像時期，以其機械複製的特質、數位電腦的使用與圖像的假造，之後當科技進步塑造了新的影像美學觀，藝術家全知全能的角色以及多元的藝術呈現模式，互動的藝術創作開始活躍發展，觀眾開始認同與參與藝術的創造力量。杜象（Marcel Duchamp, 1887~1968）在 1957 年的「The Creative Art」中提到，創作行為並不是由藝術家個人獨自呈現，而必須加上觀眾的認同及參與，使作品與外在世界產生關連並造就其意義（圖 7）。而科技的發展，將此合作形式更推進了一步，造就了一種新的藝術合作形式，其中的合作元素包含了：藝術家、工程師、觀賞者、設計師、電腦專業等。以當時的藝術環境狀況，唯有統合此複雜的合作關係，方能開創嶄新的藝術創作作品。





圖 7 Bicycle Wheel Ready-made，杜象，1913（金屬・彩繪木料，32 x 127 x 64 公分）。

資料來源：<http://www.google.com.tw/search?>

二十世紀時代藝術創作的形式，使用了大量的科技材料與原理，是以理性為訴求的感性創作靈感占了大部分，尤其在新媒體、新素材及新科技急速發展，如機械、電子、攝影、錄影、電腦等創作方法，必有其相當的重要性及審美價值，都在藝術創作上產生極大的變化，具有實驗精神的藝術家也熱衷於新媒材與新藝術形式的探求，無論是電腦藝術、裝置藝術、動力藝術等，都成為現代視覺藝術的主流。

進入了二十一世紀時代，數位技術的應用與網路已是密不可分，也引起了藝術家對於數位技術的關注與探究，在如此的背景之下，數位電影、錄像藝術、電腦圖像、互動藝術、虛擬實境等開始受到一些藝術家的喜愛，對此，有關的創作、研究、展覽、著作等層出不窮，如霍洛克思（Horrocks）（註 8）所編的〈Marshall McLuhan and Virtuality〉、雷諾（Reynaud）（註 9）等著的〈Paris in 3D〉，將虛擬實境發展到四度空間的視覺藝術的仿真建構。

新數位科技的發展不僅為社會思潮與現代美學創作提供更便捷、更有效、更多元化的手法，也改變了大眾文化藝術消費的概念，它更促進了不同藝術家對於審美關的態度與製作上的創新，有了一致性的認同。（林迅，2011）

### 三、傳統視覺藝術的創作形式與特色

#### 1. 傳統視覺藝術的創作形式

現今「傳統視覺藝術」一詞的定義通常是指美術作品（Fine Arts），其中較多包括繪畫、雕塑，有時也包括手工藝品（Crafts）。十五世紀的中古時代以繪畫、雕塑較為盛行於藝術界，到了十九世紀下半葉工藝美術運動（Arts and Crafts Movement）於英國等地興起之前，「視覺藝術」的範圍更擴散到工藝品、織品、版畫、海報設計、產品設計等手工藝方面的創作形式。

傳統視覺藝術一直以來都被視為純藝術，是以感性去創作與欣賞的視覺互動現象。純藝術其實有繪畫、雕塑、裝置藝術、行為藝術等，就繪畫方面可以細分油畫、水墨畫、水彩、粉彩、素描、版畫等；而雕塑方面也可細分為木雕、石雕、泥塑、金工等。藝術原本的目的在於寫實地再現於某個主體上，重視的是個性、主觀及時代性，所以藝術創作是開放自己的心去創作別人所沒有表現過的作品，因而，藝術家開始實驗各種觀看體會的方式、材料、觀點等等，為了創作出讓觀看者更有思維的空間，因而也造





成作品越來越抽象化（圖 8）。



圖 8 抽象視覺藝術雕塑，朱銘，太極系列-單鞭下勢，青銅，1986，467×188×267 cm

資料來源：作者攝（朱銘美術館）

「傳統」意味著人類的歷史、文化與生活傳承的意涵，「藝術」則是人類對生活的感觸所加以創造並兼具美感的產物，藝術家的創作靈感多來自於人類的日常生活當中，能具體呈現該地的風俗民情、思想價值、宗教信仰或是食衣住行育樂等現況；爲了讓藝術更有其價值觀感，藝術家對於生活上遭遇過的處境、人生百態的感觸、社會的現象等，此些經驗都可以讓藝術家去做發想及創作。以傳統視覺藝術的創作形式大致可分爲：(1) 繪畫藝術：運用繪畫媒材(油畫、壓克力、水彩、彩墨、粉彩、蛋彩、膠彩、蠟筆等)進行個人創作，作品會有手繪上的情感；(2) 造形藝術：手工藝，如雕刻、編織、捏塑、剪黏、陶瓷、金工等。手工技術有無限的可能性且充滿文化性（圖 9）。



圖9 傳統視覺藝術之瓷器

資料來源：作者攝於2010文化創意產業博覽會

## 2.傳統視覺藝術的創作特色

傳統藝術創作藉由色彩、造形傳達意象，在寫實中以畫面呈現思想與觀念，藝術家將對生活中人事物或大自然的感受一一表明，運用光線、構圖、色彩等營造出不同的氛圍，另一方面藝術家也在抽象與具象之間游移，以象徵符號來表達內心感受，透過畫面的空間感、顏色的色調來產生變化，使觀賞者在欣賞藝術作品時，將自身感受投入，並與作品產生共鳴。而以當代許多藝術家對於傳統藝術創作的動機，不再只是表達真實現象，而是在表達一種感觸與理念，利用對自然、生命、社會、環境等各種體



驗，將情感或意念等可以觸碰到的部分，透過其創作的媒材、色彩、造形、比例構圖的安排甚至是新的表現手法，帶來新的視覺感受，使藝術成爲心靈溝通的橋樑。

隨著社會結構的快速變化，思想觀念的改變，傳統藝術發展出抽象、幾何形式的新表現方式也開始嘗試著結合科技媒材的試驗，開啓了新的藝術疆界，漸漸改變了過去單向的主觀意識的操作思考模式，符合了社會對藝術品的回饋需求，藝術作品得以其獨特的「美感形式」，轉化爲人類認知的認知與慾望，使心靈獲得自由與解放。換言之，是在美感知覺的觀感中，人類與藝術作品本身相遇，同時也產生心靈上的互動。(劉千美，2000)

傳統藝術的表現特色，包括平面的繪畫以及立體的雕塑，隨著藝術家不斷的求新求變，在媒材的使用及表現手法上，都更具豐富性及多元性。藝術家因心理結構不同，對於傳統藝術創作的呈現手法各有其主觀意識，且也由於中西文化的差異，不同的哲學觀與美學觀，將理念交融在各種表現形式當中，各自能夠表現其傳統精神的內涵與特色，也能傳遞人之間的情感互動，甚至將時代的意識表明出來，在有限中找尋無限可能。

藝術家作品中的各種造形，不論具象或是抽象都傳遞一種視覺感受，透過作品能夠表現出藝術特色或藝術家性格，如同蒙德里安(Piet Cornelies Mondrian; 1872-1944)所說：「自然所創造的形體是人類，而人類所創造的形體才是特色。」，特色的呈現不在於表面的形式，而在於個人的獨特性，世間萬物惟有人是沒有重複的獨一個體，因著人的差異性，表現在創作上就有其特異的元素在其中，也從作品中反映出時間、空間對藝術家的思想、觀念、情感、精神所造成的影響，因而形成不同於別人的自有特色(圖10)。

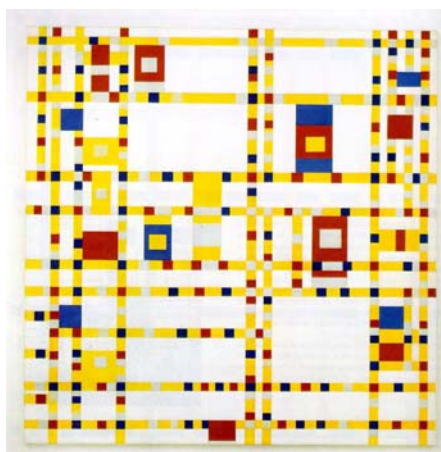


圖 10 百老匯爵士樂，蒙德里安，1942--43 年，布上油畫，127x127cm。

資料來源：<http://www.google.com.tw/search?>





#### 四、數位視覺藝術的創作形式與特色

##### 1. 數位視覺藝術的起源

自 1946 年第一代真空管電腦的發明到網際網路的隨手可得，藝術又多了一項創作材料，材料本身潛藏的變化率、非預期性及突變率呈現出更多創意驚喜。數位藝術的起源可以追溯到五零年代，很多數位藝術的先驅者，幾乎都是從事科學或數學的工作，例如以程式語言創作圖像的美國科學家麥可·諾（Michael Noll）、以數位抽象幾何構圖為名的德國數學家賀伯特·佛蘭基（Herbert Franke）與弗瑞德·那基(Frieder Nake)等，都是由將科技帶入藝術創作的重要人物。現在可以說是數位科技的時代，運用科技新媒體的技術，轉化了許多藝術表現上的形態，在展現形式、技術、方法、材料、視覺影像、資訊上等，建構出新的文化特色，使得東、西方文化的交流更為頻繁及廣泛，透過網際網路結合藝術，也產生出多面貌的藝術新風格，使藝術領域中「技術」的重要性逐漸升高。數位科技替人類實現更多的現實化藝術。（Murray,J.H,1997）

「數位藝術」是對於藝術創作加入各種新興媒材，所產生的藝術風格與形式，由六零年代富裕時光的媒體藝術蓬勃發展，而「數位藝術」是七零年代藝術的延伸，此類型作品的名稱包括有媒體藝術、互動藝術、動量藝術、電腦藝術等。所謂數位科技藝術的創作，是指經過數位化的過程方法、手段產生的藝術創作；而將傳統形式的藝術創作以科技數位化的手法或工具作各種方法的呈現稱為「數位藝術」。（陳麗秋，2001）例如美國的藝術家約翰·惠特尼（John Whitney），他早期曾用電影來實驗音畫的關係，並自己發明了類比電腦用來實驗抽象的動態影像；他的創作以幾何圖形的變化為主，曾製作最早由純電腦產生的抽象動畫作品，其電腦動畫作品中亦在影像和音樂同步化的掌握方面表現相當出色，可說是近代數位化「電腦藝術」(computer graphics)的前身。

隨著 1990 年代電腦與網路科技的快速發展，數位科技已經是當今藝術一大創作媒介。數位技術之動畫大量的應用於電影與電視之娛樂形式藝術，使視覺藝術遊戲化、生活化，改變了以往專業電腦科技所呈現的呆板模式，（黃鳴奮，2001）此外，由於科技的發達、地球村資訊互通的加速，使得當代的藝術型態越來越多樣化，有著多方思潮、多元融合、跨領域的藝術表現模式，造成藝術類型的界線越來越模糊，產生了電腦與網路藝術另類視覺藝術的特點存在（圖 11）。



圖 11 故宮互動式網頁之轉心瓶詳解

資料來源：故宮博物院網站



## 2. 數位技術的運用

科技藝術與傳統藝術最大的不同點即在於數位與電腦技術的運用，而不是創作精神內涵的改變，所有藝術都有機會用數位的面貌呈現，或者加上其他的科技以更多元方式表現，而這就是數位藝術。“電腦藝術”屬於數位技術應用的一種工具，例如以繪圖軟體（Photoshop, 3DsMAX）製作出的平面設計作品，用於多媒體展現、電腦動畫、電影特效、視覺影像處理（圖 12）、網路藝術等，不論是現有影像的再製、現有創作工具的模擬、立體空間、虛擬視覺效果、經由資料輸入所產生的影像、甚至多媒體的互動呈現與動畫，都屬於電腦藝術的範圍。（張恬君，2000）



圖 12 李小鏡，夜生活

資料來源：電腦影像 2001，藝術家雜誌·影像研究·藝術思維

而在另一方面，電腦不只是可以做文字與影像的處理，另外可以混入聲音(Audio)、視訊(Video)與動畫等多種媒介所組成的複合媒體，稱為“多媒體藝術”。多媒體是一個集合多種傳播媒體的溝通系統與方法，也是一種新的傳播觀念，主要包含了由文字(Text)、圖形(Graphics)、影像(Image)、聲音(Audio)、視訊(Video)與動畫(Animation)等多種媒介所組成的複合媒體，可以提升溝通與互動的效果。（漢寶德等，1999）多媒體的應用設計上應考慮視覺的平衡、畫面的協調性與視覺動線的規劃，達到促進溝通、提供娛樂、引發共鳴的目的（圖 13）。多媒體藝術在日常生活中的應用已相當廣泛，如應用在教育功能的電腦輔助教材以及遠距教學的軟硬體、娛樂、電影與電視、博物館展示等。

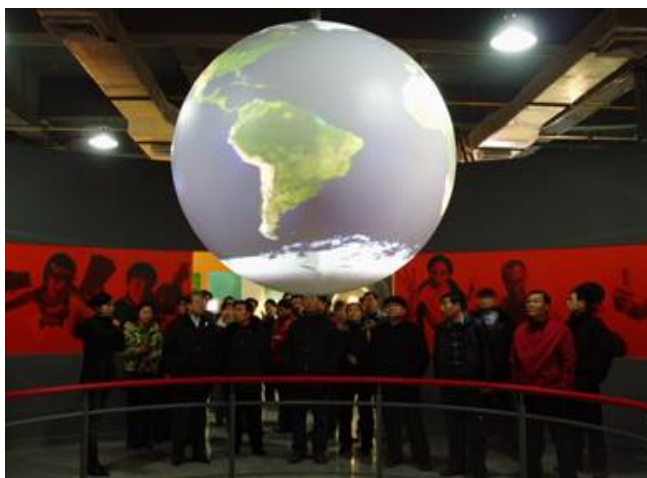


圖 13 多媒體影像

資料來源：南藝創意工程提供，2011。



數位藝術的潛能無可取代，藝術創作由內而外，表達藝術家的思維及創意，透過各種電腦設備，可以投影、播放、操控，製作出數位影像，經由整合之後呈現在觀眾面前。另一種數位藝術的呈現方式是運用科技的藝術創作型式，強調作品與觀者之間的連結性與互動性。藝術家需要先建構其思想，經由嚴密的計算、完善的設備使之得以呈現，讓觀眾可以參與其中，透過語言、肢體、行為與作品產生關係，以得到回饋或達到互動效果（圖 14）。互動藝術通常是提供給觀察能參與、有效使用、滿足需求、易學等，並其目的在產生美感的體驗。（Preece，2002）藝術家所呈現的作品如何與觀眾之間產生「對話」？讓非靜態的互動展示，作品是否達到其目的性？是否將理念完整傳遞？在整個科技作品的呈現過程中，是否有正確的引導與標示？此些都是不可或缺的關鍵條件。



圖 14 互動藝術

資料來源：作者攝於上海藝術與科學展，2005

### 3. 數位視覺藝術範疇

西元 1960 年，Alsleben 與 Fetter 發表世界首場科技藝術展覽，1970 年 Jack Burnham 籌畫的數位藝術展，也吸引更多的藝術家投入此領域，巴黎大學的電腦專家 Kodratoff 利用隨機抽樣法創作了許多的藝術作品，包括編譯藝術與軟體藝術等，（Kodratoff，1973）此後，隨著科技發展，數位化藝術也漸趨成形。科技應用於藝術之創作主要是以模擬的手法表現傳統藝術形式（包括造形、色彩、質感、情境等），以期帶給觀眾有全新的體驗，其範疇約可包括：（1）數位平面藝術：其應用最為廣泛為「桌面出版」（Desktop Publishing），採用多種軟體在電腦進行平面設計，如 Illustrator、Photoshop、InDesign 等；（2）電腦動畫：透過專業 2D、3D 建模繪圖軟體，如 3ds Max、Maya、Flash 等，再經由影片編輯軟體，如 Premiere Pro，進行後製與編輯，製作出引人入勝的動畫作品（圖 15），或是結合傳統藝術，呈現嶄新風格；（3）錄像藝術：在 1960 年代電視與電影逐漸普遍後，藝術家也開始運用影片表達藝術內涵，為與一般商業影片有所區分（圖 16），當中蘊含強大實驗色彩，多所反映後現代與前衛主義精神。







圖 15 迪士尼動畫電影『史瑞克』(取自 Google)

資料來源：<http://www.google.com.tw/search?>



圖 16『訪客』, 王雅慧, 2007 錄像裝置,《影像研究·藝術思維》

資料來源：<http://www.google.com.tw/search?>

## 五、傳統與數位視覺藝術的差異性

### 1.背景

自八零年代後之電腦個人化時代來臨，資訊透過網際網路傳播到全世界，資訊結合藝術產生多面貌的藝術新風格，此些風格帶動新一波的藝術復興，結合了藝術、科學、社會互動，產生全球性的藝術風格，使得地域性風格逐漸模糊。全球化後地域性、民族性的個別風格，將不可避免融入國際數位化特色，在未來如何保存地域性的特色，又兼具數位化藝術美感，是地球村上每位藝術創作者所應該注意的問題。

數位科技的運用於視覺藝術改變了我們對傳統繪畫或影像的思考模式，德國學者班傑明（Walter Benjamin, 1892-1940）於 1935 年以《機械複製時代的藝術作品，The Work of Art in The Age of Mechanical Reproduction》一文對現代藝術提出其見解，該文從歷史進程來探究傳統藝術的真實性，進而從攝影、電影等機械複製藝術品(Replica)的生產，替代了所謂「純粹」藝術的存在性價值的理論。（陳瑞文，1999）

傳統的藝術創作一切思維需有感性為基礎，藝術家有一顆柔軟易塑的心，才容易敞開接收到更多流動的訊息，藝術重視的是個性、主觀及時代性，所以藝術創作是開放自己的心去創作別人所沒有表現過的作品。例如，中國著名表現天人合一之繪畫《禽兔圖》（圖 17）圖面涵義是凶猛的寒鵲，驅趕樹下的野兔，這樣的擬人手法，將人的意識注入繪畫當中，畫中兔子頭如此大的角度是刻意的表現，是為求能更加生動，在表現技法方面，靈活地運用工謹與粗放的筆趣感性為如此擬人方式佐證天人合一的概念。







圖 17 禽兔圖，北宋崔白，193.7 公分 x103.4 公分，藏于台北故宫博物館。

資料來源：故宮博物院網站

## 2. 傳統與數位視覺藝術的差異性

傳統視覺藝術從文藝復興開始，經歷了古典主義、印象主義、現代抽象主義，到了現代設計革命開始也經歷了現代主義、流線形、後現代主義等時期，形成傳統藝術形式和數位藝術創作審美情感的差異性。

首先是文化傳統淵源的不同，傳統繪畫藝術創作建立在深厚的文化底蘊和歷史淵源之上，蘊藏著眾多的地域風情和民族文化，包涵著深刻的文化精神、民族的心理情感、風俗習慣、審美觀念。傳統繪畫藝術所體現出深遠的歷史傳統，眾多的風格流派和民族文化，以及傳統藝術的文化淵源，都在人們的心理情感交流上造成親和力，產生心靈的共鳴。

而科技創作建立在傳統形象的再造，延伸傳統的精神轉化為藝術的新界面，以人功模式的機械、電子、電腦模式，導致缺乏語言表現的生動和形式表現的鮮活。數位藝術也比傳統藝術多了更多的元素，包括影、聲、光的特殊效果。數位藝術只是一種創作的媒材應用，以觀看者的角度而言，傳統藝術觀者大部份都是被動模式，數位藝術可擁有更多的參與感與自主性。如果所有的藝術品都能運用數位藝術的面貌來呈現，則使作品更具有可看性，也讓大眾更能親近與了解「藝術」的領域，讓藝術更加的生活化。（圖 18）

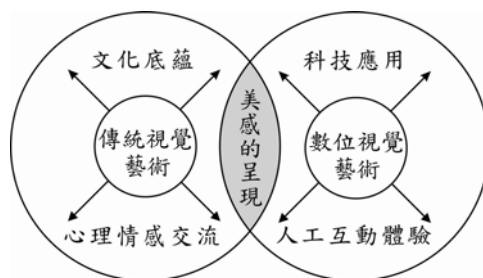


圖 18 傳統與數位視覺藝術的特點

資料來源：作者自行整理

儘管傳統與科技視覺藝術兩者作品的表現風格的差異是造成情感差異的因素，但兩者還是有其相同之處，在於藝術家對於創作主題的認知，不因創作的手法、材料、技術而有所改變，藝術家本身對於其創作的思想與意念、反映出當時社會文化現象與民間生活點滴的看法大多是一致的（表 1）。數位藝術和傳統藝術相同的點是其中的創作內涵，創造出美感體驗的藝術品。



表 1 視覺藝術的觀念差異性與相同性之比較

相異/相同	項目	傳統視覺藝術	數位視覺藝術
相異	作品形式	平面繪畫、建築、雕塑、表演藝術、電影、裝置、攝影等。	數位繪畫、建築、雕塑、表演藝術、電影、裝置、攝影、錄像等。
	創作手法	取決於創作者本身理念	取決於創作者本身理念與創作技術
	材質	混合或單一材料的運用，靈活地運用表現手法。	以數位科技規格及表現手法而定
	創作風格	何保存地域性的原貌、自然性與特色。	以仿製的手法呈現藝術的現象
	觀眾	被動參與一般觀看展覽或表演	有更多的參與感與自主性
	觀念性	重視文化底蘊和歷史淵源	缺乏文化精神、民族的心理情感、風俗習慣、審美觀念。
相同		1.能適切反映出當時社會文化現象。 2.藝術家本身對於其創作的思想與意念表達仍是以美為基本本質。 3.藝術與生活息息相關。	

資料來源：作者自行整理

## 六、結論

視覺藝術經過長時間的發展演變，形成了眾多的表現形式和創作風格，此些傳統的藝術語言易於溝通，便與觀眾產生共鳴，而傳統視覺藝術自人類文化之誕生後即伴隨著人類發展，具有深厚的歷史根基與多變的形式，且與文化本身是密不可分的。即使在今日的高科技時代，創作者們仍舊著重材質與創作主題間的關係，數位視覺藝術與傳統視覺藝術兩者所關注的重心與創新是一致的，它們各自有著自身的效用，展現媒材特性，都可以創造出感動人心的創作。

本研究觀點認為傳統藝術形態是人類寶貴的文化資產，它見證藝術的突破與發展軌跡。而數位科技與傳統藝術媒材同樣都是藝術創作的工具，人類能夠運用數位科技產生有別於傳統媒材的創作。並且，科技與傳統媒材彼此之間能夠有著密切關係，例如：運用油彩與數位模型進行結合創作，兩者雖因使用的媒材與手法的相異，但追求美感與提升藝術價值的認知上是相同的。

任何一種藝術型式的出現，都要依賴於當時社會和科技的發展，數位藝術便是隨著電腦的發展和普及而誕生的。隨著現代的數位技術在藝術表現領域中開始形成自身獨特的視覺表現語言，體現出更高的藝術價值，因而，近幾年來數位藝術設計開始進入到藝術的古老殿堂，包括國內的博物館龍頭的故宮博物院都已發龐大的經費與人力投入數位科技應用的傳統藝術作品的新展現方法，而國內其他各大博物館也不遺餘力的規劃數位藝術的活動與展覽。

隨著數位藝術的不斷發展與創新型式，其藝術價值將打破自身本來的純商業性，在藝術創作領域中佔據著更重要的地位，和傳統藝術作品的特性相較之下，數位作品批量生產的因素直接影響到對數位作品的心理感受的不同和價值認可的降低，但是我們應該正確認識到數位作品不僅是在體現一種科學技術，更是體現一種新興的美感藝術現象，它有著自身的視覺語言和傳達方式，所以數位藝術價值是不可以用傳統的價值觀來衡量的。



## 七、參考文獻

1. Horrocks, C., 2000, "Marshall McLuhan and Virtuality", Icon Books Ltd., Oxford, Cambridge.
2. Kodratoff, Y., 1973, "On the Simulation of an Art Work by a Markov Chain with the Aid of a Digital Computer", *Leonardo*, Vol.6, p.37-41.
3. Murray, J. H., 1997, "Hamlet on the Holodeck", The Free Press, New York, p.280.
4. Meecham, P. and Sheldon, J., 2009, *Making American Art*. Routledge Taylor & Francis Group, London, p.29.
5. Preece, P. et al., 2002, "Interaction Design-Beyond Human-Computer Interaction", John Wiley & Sons Inc., New York.
6. Reynaud, et al. eds., 2000, "Paris in 3D: from Stereoscopia to Virtual Reality, 1850-2000", in *Association with the Musee Carnavalet*, Museum of the History of Paris, Paris Musee, Paris.
7. Solomon, A. R., 1997, "The New Art in Madoff" in S. H.(ed.). *Pop Art, A Critical History*, University of California Press, Berkeley California, p.91, 93.
8. 田曼詩, 1993, 《美學》, 三民書局, 臺北, p. 9。
9. 李美蓉, 1995, 《視覺藝術概論》, 雄獅圖書出版社, 臺北。
10. 林迅, 2011, 《新媒體藝術》, 上海交通大學出版社, 中國上海, p.7。
11. 黃鳴奮, 2011, 《西方數碼藝術理論史》, 世紀出版社, 中國上海, p.179。
12. 葉朗, 1993, 《現代美學體系》, 書林出版社, 臺北, p.186-187、558。
13. 陳瑞文, 1999, "靈光消逝與前衛藝術—班雅明對於技術世紀的悲觀預言", 《藝術觀點》, 第三期, 第三期, 國立台南藝術學院, 台南, p.87-91。
14. 陳麗秋, 2001, "從數位藝術之世界潮流談台灣藝術教育之現代化-在歷史的長廊中頻頻相會", 《資訊科技與藝術教育國際學術暨實務研討會論文集》。
15. 曾雅雲譯, 1987, 《藝術史的原則》, H. Wofflin 原著, 雄獅出版社, 臺北, p.26。
16. 劉千美, 2000, 《藝術與美感》, 臺灣書店, 臺北, p.34。
17. 張恬君, 2000, "虛擬世界的網路美學", 《教學科技與媒體》, 第 51 期, p.9-13。
18. 漢寶德、張振益, 1999, 《科技與人文的對話》, 雄獅圖書, 臺北。
19. 梁錦鑿譯, 2011, 《藝術的意義》, H. Read 原著, 1991, 遠流出版社, 臺北, p.37。

