

台灣數位藝術發展史

國立台北科技大學 工業設計系助理教授
曹筱玥

一、前言

近三十年來，隨著數位科技全面改變我們的生活方式，數位藝術在國內外也逐漸受到重視，成為一種不可忽視的藝術形態。不止在純藝術方面帶來衝擊，在設計、影視、廣告等各種應用藝術的相關領域，更是帶來生產方式的全面革新，甚至是思考方式的改變。自古以來，藝術家就不停地探索適合創作的媒材，數位科技的便利，在藝術家眼中，是另一種全新的可能性。藝術已經不只是單純的平面繪畫，不再是屬於不能碰觸的作品，隨著科技的日新月異，數位化風潮與科技藝術的精進，在數位時代之下的科技新媒材，將藝術與科技做為突破人類的感官可能性，藝術家的思維透過了科技的創作方式、工具，並藉由數位互動性使科技藝術作品經過觀眾的互動，藝術作品除了藝術家的思維更添加了觀眾的創作力，藝術創作多了無限可能，產生了多面性的藝術型態樣貌，科技與藝術的結合，更挑戰藝術家的創造力，產生多元的藝術創作方式。

二、台灣科技藝術的起源

(一)錄像藝術的開啟

1962年美國傳播電視號衛星升空，電視文化侵入每個家庭；電視普及後帶動了週邊設備商品化的市場，藝術家開始嘗試以電視做為新媒材創作。

第一件使用電視為藝術創作媒材的作品，是在1963年由韓裔美籍的藝術家白南準 (Nam-June Paik 1932-) 在德國吳柏托的帕納斯畫廊(Galerie Parnass)所舉辦的「對音樂的說明-電子電視」(Exposition of Music - Electronic TV) 個展，展覽中使用了十三台影像用磁鐵混亂的電視機、三台纏有雜物的鋼琴、一台噪音製造器，及一個人

體模型血肉模糊的躺在浴缸裡，¹白南準利用磁鐵干擾、噪音製造直接改變電視平常的聲光、音效及正常功能，這樣的作品表現是來自於初期錄影機及錄影帶尚未普及的緣故，所以嚴格的來說在一開始的階段只能被界定為「電視藝術」，²1965 年，白南準更買下索尼公司生產的個人手提錄像攝影機用以拍攝影像，隨即在紐約的阿哥哥咖啡廳(Cafe a Go Go)展出史上第一件藝術性錄像作品「電視佛陀」(TV Buddha, 1974)，也因為其於錄像藝術上的開創及成就，所以被世人公認為錄像藝術之父。³錄像藝術自六〇年代初由白南準率先發展，受到歐美藝術家的重視，開啟了新的藝術形式。

(二)80年代台灣錄像藝術萌發

80年代解嚴與經濟的電子資訊發展影響著台灣社會文化，台灣當代藝術的創作形式開始跟著轉變，題材則因解嚴而無禁忌多方嘗試，創作技術也因電子資訊發展的助力，使藝術家創作空間也更加寬廣。錄影藝術在台灣崛起，80年代大多是透過留學返國藝術家引進國際藝術，使國內受到西方新科技與新思維的影響，得知這類藝術形式的認識，與產生興趣與創作探索，錄像藝術在80年代開始萌發。

(三)90年代至今台灣科技藝術蓬勃

王俊傑、袁廣鳴及陳正才等人先後赴德國進修，加上旅美藝術家林書民、鄭淑麗、李小鏡...等具代表性的藝術家，自90年代中期後陸續返台發表作品，有著亮眼成績。台灣在90年代後期逐漸形成一股錄影創作風潮，展出形式也由單純的「單頻道錄影作品」，轉變為「錄影裝置」、「互動式錄影裝置」及「數位錄影與動畫」的傾向。錄影藝術發展到現在不只表現影像的內容，而是將影像結合聲音藝術、裝置藝術、錄影投影裝置、互動藝術、機械藝術、光藝術、照相、表演及高科技設備等，而形成為複合式的媒體藝術。⁴

¹ 參考自呂清夫，〈鏡花水月的解剖— 錄影藝術之父白南準〉，雄獅美術(台北)，163 期(1984.09)，頁 075。

² 參考自謝東山整理，〈沒有昨日祇有明日的媒體— 錄影藝術在台灣〉，藝術家(台北)，154 期(1988.03)，頁 144。

³ 參考自吳垠慧，〈台灣當代美術大系—科技與數位藝術〉，藝術家(台北)，2003，頁 21-22。

⁴ 參考自姚瑞中，〈臺灣錄影藝術的發展與反思〉，藝術家(台北)，336 期，(2003.05)，頁 229-231。

(四)台灣單頻創作與錄像藝術

「單頻道錄影作品」(以錄影帶的內容為主)，另一種為「錄影裝置」(錄影帶內容預先設定與空間的對話為主，並透過投影機及影像承載物來表現)。就「單頻道錄影作品」來說，比較偏向純粹影像的內容開發及探討，再配合空間展示呈現；而「錄影裝置」並不只單純呈現錄影帶的內容，更主要的是透過空間裝置的搭配，彰顯出影像強大的感染力。⁵

台灣當代錄相藝術作品，袁廣鳴早期作品《晚禱》、《Passing》、2000 年的《漂浮》以及新秀曾御欽的《有誰聽見了》、《就這樣子了》都是以單頻道錄影為主，

《Passing》大玩時間遊戲，《有誰聽見了》則在做品質地與議題上，加入了在地的因子。王俊傑慣用虛擬手法挑戰觀眾認知，從《十三日羊肉小饅頭》到《微生物學協會計畫》，錄相不是主角，卻是重要的共構體。顧世勇與吳達坤的錄相裝置手法，在台灣新媒體藝術展覽中，相當常見，顯示出使用錄影創作的技術成熟，推進了藝術表現方式與內在呈現的改變。⁶

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。隨著剪接技術與相關設備的進步，接近成熟後，更加入主體觀念的引導。90 年代以後，錄相藝術結合裝置成為藝術家慣常使用的手法，也提供了希望使用科技創作的藝術家一個新的管道，科技藝術作品的近年發展內容，除了藝術家本身的思想在其中之外，也開始重視與觀眾的互動。

三、重要藝術展覽的引進

(一)1984 年「法國 Video 藝術聯展」新類型藝術進入台灣

⁵ 姚瑞中，〈錄影裝置—90 年代臺灣裝置藝術狀況〉，《典藏今藝術》，第 119 期，(2002.08)，頁 96-102。

⁶ 參考自駱麗真【亞洲觀點】台灣數位藝術歷史閱讀（下），2006，
http://www.digiarts.org.tw/en/ShowColumnTW.aspx?lang=zh-tw&CC_NO=90&CCC_NO=7(台灣數位藝術之事與創作流通平台)

雖然錄影藝術於60年代的歐美等國日漸風行，70年代台灣的張照堂也曾嘗試拍攝實驗短片，其中幾件作品如今回顧也相當具有原創性，不過當時環境並沒有足夠養分與認知支持這類藝術創作。直到1984年台北市立美術館推出「法國Video藝術聯展」、1987年推出的「科技、藝術、生活：德國錄影藝術展」，以及1988年台灣省立美術館推出的「日本尖端科技藝術展」，才算有系統地介紹這類新形態藝術進入台灣。⁷

1984年北美館所推出的「法國VIDEO 藝術聯展」，為期雖僅9天，卻成為台灣美術史中，另一股數位藝術風潮的開端。當時國內美術雜誌除了引介國外錄影藝術小史以及重要藝術家作品之外，北美館因應「法國VIDEO 藝術聯展」，舉行了「法國VIDEO 藝術聯展回響」座談會，國內藝術家、相關學者因為「法國VIDEO 藝術聯展」與「法國VIDEO 藝術聯展回響」座談會，針對「錄影藝術」進行交流，激盪思維發表看法。⁸

(二)留學歸國學人的引進國際藝術個展

1986年旅居美國的洪素珍等人於台北春之藝廊策劃的「錄影•裝置•表演藝術」，算是當時台灣錄影藝術之先河，而當時(1984~1987年間)尚在大學就讀的王俊傑(文化)、周祖隆(東海)、袁廣鳴(藝院)就積極進行這方面的嘗試，隨後於1986年由「現代藝術工作室」(SOCA)推出的「環境.錄影.裝置」，是80年代首先由在地藝術家舉辦的民間聯展。⁹留日藝術家盧明德及郭挹芬於1987年在北美館推出的聯展，同時，藉由美術館的主題展覽引介以及雜誌媒體的相關報導，讓國內觀眾、從事創作者或相關科系學生，得知此一新藝術媒材及內容概況，以至於多所嘗試或甚至負笈至國外深造。¹⁰

⁷ 參考自姚瑞中，〈台灣新媒體藝術發展回顧 1984-2006〉，數位藝術家，(2007.02)，頁 25。

⁸ 陳文瑤(2002) 無人城市的騙局之外—談袁廣鳴個展「人間失格」，國立臺南藝術學院藝術史與藝術評論所碩士論文。

⁹ 參考自姚瑞中，〈臺灣錄影藝術的發展與反思〉，藝術家(台北)，336期，(2003.05)，頁 229-231。

¹⁰ 高子吟(2003)，間隙中的否定性思維-評「2002 台北雙年展：世界劇場」，國立臺南藝術學院藝術史與藝術評論所碩士論文。

90年代中期後留學歸國學人陸續返台發表作品，其中較重要的展出包括王俊傑「十三日羊肉小饅頭」個展(1994)、林書民「肉身流徙-雷射立體影像」個展(1996)、王俊傑「極樂世界螢光之旅」(1997)及「聖光52」個展(1998)，袁廣鳴「難眠的理由」個展(1998)、陳正才「夢井」個展(1998)、陳界仁「魂魄暴亂Ⅱ-連體與菟夢」個展(1998)...等，以上這些藝術家往後也陸續推出個展或策動展出，為日後台灣的數位藝術環境奠定了一定基礎。¹¹

(三)個別藝術家的展覽與國外觀摩交流展

除了個別藝術家的展覽外，國外的數位藝術觀摩也常引為交流策展，包括「荷蘭當代錄影藝術展」(1993)、「電腦與藝術展」(1998)、「秒-荷蘭科技藝術展」(1998)、「日本尖端科技藝術作品展」(1998)等，加上國際雙年展的激化與更多年輕藝術家的投入，使台灣80年代與90年代，為未來的數位藝術激發多變的新樣貌與風潮。2000年起，其中較具代表性的展出，包括由帝門藝術教育基金會策劃的「發光的城市-2000北縣國際科技藝術展」(2000)、德籍策展人華安瑞策劃的「靈光流匯」(2003)，姚瑞中、朱其於台北當代藝術館策展的「出神入畫-華人攝影新視界」(2004)、王俊傑策動了「漫遊者-2004國際數位藝術大展」(2004)、資深策展人王嘉驥策展的「仙那度變奏曲」(2005)、獎助機制也開始針對媒體藝術給予獎助計劃，例如由國家文化藝術基金會讚助並策劃的「科光幻影·音戲遊藝」(2005)、加上官方支持與媒體的推波助瀾，推出如「快感-奧地利電子藝術節25年」(2005)、「龐畢度中心新媒體藝術展1965~2005」(2006)、「台北國際數位藝術節數位藝術展-靈光乍現」(2006)等展覽與活動...等。¹²

台灣的數位藝術藉由各個重要藝術展覽，無論是歸國藝術家的國際藝術引進、國外觀摩交流展、獎勵機制亦或是官方支持推動，皆是為台灣的數位藝術儲存養分，在數位科技愈來愈蓬勃發達的趨勢下，透過各展覽的觀念洗禮，激盪創意，台灣的數位藝術必定朝向更多元的發展與突破。

¹¹ 參考自姚瑞中，〈台灣新媒體藝術發展回顧 1984-2006〉，數位藝術家，(2007.02)，頁 26-31。

¹² 參考自姚瑞中，〈台灣新媒體藝術發展回顧 1984-2006〉，數位藝術家，(2007.02)，頁 26-31。

四、科技產品與教育推廣等推波助瀾的影響

(一)科技產品的迅速發展

科技與藝術雙方的互動，將藝術作品的創作疆界超越了時間、空間、感官之領域。科技產品從1960年代的電視，成為大眾家庭中的生活重心，更因應電視發明了周邊電子科技產品——可攜帶式的電子錄影機與錄影機系統問世，錄影藝術之父白南準拿著SONY手提錄影機，第一件藝術性錄像作品就此誕生。

80年代電腦線性、非線性剪輯設備相繼出現，台灣錄影藝術發展，受到錄影機及放影機的逐漸普及化使得台灣開始接觸錄像藝術相關範疇。

90年代之後各種新科技產品的進步，包含電腦、網路、互動...等影響，像是單槍投影機、感測器的普及，數位藝術作品除了更具臨場感之外，也增加了與觀賞者的互動性。90年代科技最大的革命莫過於網際網路的迅速發展，網際網路打破了時空以及虛擬環境與現實之間的界線，藝術家更是使用網路的技術與特質，進行藝術創作，以網際網路為展覽空間與媒介，實驗新技術，呈現許多有趣的觀念與多變的藝術作品。¹³

因為數位化的特質，錄像作品不但能輕易的放在網路上並藉由超越空間的特質，將傳播變及任何角落，也創製了虛擬—互動—網路的綜合藝術：畫面上暗藏著創作者所預先設定好的路徑，觀賞者在有限制的選擇項目中以滑鼠、游標選取指定的圖像（Icon）或文字，影像因而可以互換、變動而展開故事。¹⁴

數位藝術與觀眾的互動關係將變得更為豐富，經由科技化的技術使數位藝術在未來，科技為藝術創作帶來更多元的類型，充滿無限可能性。

(二)數位藝術教育的推廣影響

在數位藝術教育推廣方面，自2000年起，除了個別藝術家的展覽外，官方主辦或贊助的展出有越來越多之趨勢，例如2001年台北當代藝術館成立，對新媒體藝術

¹³ 高挺育(2006)，〈虛擬文本與技術型態之藝術創作研究-以一九九五年至二〇〇五年之台灣為例〉，中原大學商業設計學系碩士學位論文。

¹⁴ 高子吟(2003)，〈間隙中的否定性思維-評「2002 台北雙年展：世界劇場」〉，國立臺南藝術學院藝術史與藝術評論所碩士論文。

有推波助瀾的直接效應，而國際觀摩與交流展也逐漸頻繁。¹⁵臺灣在數位藝術教育的推動大致由以下四種面向加以推廣支持：

1. 藝術雜誌的專欄報導與美術館對數位藝術展出的影響

《雄獅美術》和《藝術家》對於思潮和創作計畫投入版面報導，這些在發展早期所播下的種子，20 多年來大步開展，在 21 世紀開始的幾年就將科技藝術的發展推向高峰，成為主流方向。

國立台灣美術館整修之後以「數位藝術」做為發展定位，成立「數位藝術方舟」網路的虛擬平台，從挪亞方舟的概念出發，展開一系列集體描述的過程。「數位創意資源中心」期盼提供的不只有靜態陳列的展場，更重要的功能在其跨領域、跨媒體的互動性裝置，是學習、教育與創意交流的複合性空間，是創作者在虛擬與現實之邊界上工作的實驗室。創作者的意義可以被不斷重新詮釋，作品的完成性則處於流動的狀態中，因此完整的一件作品，則須仰賴創作活動在參與者間的互動而延續。¹⁶台北當代藝術館 2001 年開館以來也以科技藝術作為展覽主軸，除了美術館的展出之外，藝術家引進國外藝術思想的個展。

2. 數位藝術等教育機構成立：

1990 年代科技藝術專業研究中心及系所陸續成立；國立台北藝術大學 1992 年成立了「科技藝術研究中心」（現為藝術與科技中心）、2001 年成立「科技藝術研究所碩士班」，國立台南藝術學院 1998 年成立「音像動畫研究所」，台灣藝術大學、雲林科技大學等也陸續成立系所，培育人才，在科技藝術概念的推廣上發揮了關鍵的影響力。¹⁷

¹⁵參考自姚瑞中，〈台灣新媒體藝術發展回顧1984-2006〉，數位藝術家，(2007.02)，頁27

¹⁶ 參考自「DigiArk數位藝術方舟」官方網站<http://digiark.ntmofa.gov.tw>

¹⁷參考自蘇瑤華，〈科光幻影：台灣科技藝術的微型觀察〉，第二屆國家文化藝術基金會科技藝術創作發表專案，【詩路漫遊】，頁22-25

3.數位藝術知識與創作流通平台成立：

行政院文化建設委員會在 2001 年開始進行數位藝術創作的前期規劃，2003 年召開數位藝術知識與創作流通平台前期規劃，2004 年建立「數位藝術知識與創作流通平台」Taiwan Digital Arts Information Center(TDAIC)，隸屬於國立台灣美術館，現在是由微型樂園負責維運。成立此平台主要以培育台灣數位藝術創作以及鼓勵數位藝術知識交流為宗旨，希望藉由這個網站的內容，提供數位藝術創作者更多開放的資源，使數位藝術創作者能夠得到更多協助與支持，從而促進台灣數位藝術成長並成為台灣文化創意產業的一支生力軍。¹⁸

4.官方主辦或國內基金會贊助的展出：

國內基金會從宏碁、國巨、邱再興、光寶到國家文化藝術基金會，設立獎項、規劃贊助計畫，傾全力推動本土科技藝術的發展。2004 年台北縣政府台灣燈會「科技靈光」，南港軟體園區近億的公共藝術規劃案，都以科技藝術為標的，不管是「臨時性」還是「永久設置」，在美術館、畫廊、替代空間一類的美學空間之外，更將科技藝術推向辦公大樓、廣場、公園等開放的社會場域，科技藝術在台灣至此攀上另一段里程碑。¹⁹

5.特定場域主題展：

替代空間或重新使用的閒置空間，如伊通公園、新樂園等提供在地藝術家發表科技藝術的機會，這些都是對數位藝術發展的支持與助力。

而在近日常來，繼 2001 年「粉樂町 I 台灣當代藝術展」後，富邦藝術基金會再次舉辦「粉樂町 II 台北東區當代藝術展」，以忠孝東路為「經」，敦化南路為「緯」的四個區塊為基地，在 2007 年 8 月 3 日邀請了 50 位藝術家 70 件作品進駐其中 50 個商家或重要的生活空間，全面打造「無牆美術館」，讓觀眾行住坐臥間，不自覺就參與了裝置藝術、行動藝術、錄像藝術...等各種藝術類型。²⁰

18 參考自「數位藝術交流平台」官方網站 <http://www.digiarts.org.tw>

19 參考自蘇瑤華，〈科光幻影：台灣科技藝術的微型觀察〉，第二屆國家文化藝術基金會科技藝術，創作發表專案，【詩路漫遊】，頁22-25

20 「粉樂町 II 台北東區當代藝術展」官方網址 <http://www.fubonart.org.tw/veryfunpark2/P2.htm>

五、台灣當代數位藝術家作品介紹

台灣當代數位藝術家將科技發展影響下的社會文化現象，透過電子影像、機械動力等各類形式表現出來，探索著身處於科技文明中的經驗感知，運用科技媒體展現出他們所關注的面向。以下藉由幾位台灣當代數位藝術家作品，來觀看了解數位藝術在台灣當代常使用的類型以及所要呈現的內容探索介紹。

台灣當代數位藝術家作品介紹

袁廣鳴

袁廣鳴的作品多為互動性的，把人們的各種感受轉化成藝術。藉由錄影投射裝置「難眠的理由」，這件作品考慮到觀者的參與，以互動的方式來觸及人性深處錯雜、混亂的潛意識，讓觀眾接觸到床架四角的金屬球，夢魘般的影像投射在床單上，不安的影像，讓人輾轉難眠。所要訴說的似乎是在難眠、入眠和夢境中，因精神與肉體上的拉扯，而無法平衡慾求的——平靜與不安

「難眠的理由」是運用互動裝置與投影科技使人產生一種虛擬的錯視，直接透過參與者的感官真實地體驗虛擬的經驗，進而傳達創作的理念。





圖 1 袁廣鳴，「難眠的理由」，1998，綜合媒材

圖片來源：《台灣數位藝術知識與創作流通平台網站》

吳天章

在同舟共濟文字篇這幅作品中，作者以數位科技輔助，先在電腦中模擬，再製作如同馬戲團般虛擬而華麗的服裝、道具，並找「演員」拍攝，之後進入電腦進行後製修改。加入了獨特的「馬戲團」、「特技團」的「非真實」人生經驗和煦爛的服裝、道具，濃厚的「矯飾」和「華麗」與「死亡」的意像，以及宗教救贖的精神，發展出「曖昧性」的特殊美學，期望能為台灣的當代藝術加入一股反思的美學力量。



圖 2 吳天章，「同舟共濟文字篇」，2002，綜合媒材

圖片來源：《國美館：科光幻影展覽網站》

林俊廷

「蝶域」(2003) 作品，當觀眾走入作品暗室，會先看見由上方灑下的動態放射狀的光束(投影機光源)，透過瀰漫於空間中的煙霧的反射，可隱約看到蝴蝶在空中飛舞的光影，地板則是光束形成的飛舞蝴蝶與閃爍的光點。空間中的一個角落有一黑色方體平面為玻璃鏡面，鏡面中央微透著光，上面停著一隻的蝴蝶，彷彿靜謐地如在花上吮蜜歇息，透著光的薄翼緩緩地張合，當觀眾伸手靠近時，蝴蝶頓然消失，當手離開後蝴蝶的薄翼又繼續緩緩地張合。空間的牆上，可以看到一金色畫框，遠望框內是一張紙，紙上是寫著莊周夢蝶，當觀眾走近想要閱讀時，紙張消失，畫框內的空間出現一朵的金色玫瑰花（實物），一會兒，在玫瑰四周出現兩三隻繞著飛舞的蝴蝶（虛像），透明如精靈般地穿梭於玫瑰花周圍，振翅飛舞間並灑落下金色的磷粉。觀眾在幻化的光影虛實間，有一場美麗驚異的體驗，所有看來如實存在的卻都無法捕捉，想觸碰的卻消失，想閱讀看清的卻又變換成意想不到的景象。

走出場外，觀眾可以發現，身上竟然沾了些許細微的金色亮粉，原來是在仰望的動態光束的同時，空中飛舞的蝴蝶光影灑下的微量金粉，像是無形的記憶已悄然附在觀眾身上走出場外。

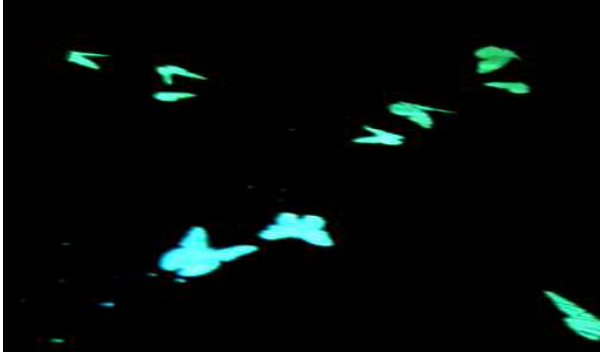


圖 3 林俊廷，「蝶域」，2003，複合媒材裝置

圖片來源：《台灣數位藝術知識與創作流通平台網站》

林書民

林書民所運用的創作技法，最廣為人知的是光以及雷射藝術。

「內功」2004，是林書民製作了以腦波控制畫面的靜坐擂台。「內功」是一個互動的影像裝置，地面中央投影出一個水池，兩邊各有一個座椅供觀者各坐一方，藉由頭上戴上數位頻率分析的腦波偵測器（EGG），腦波偵測器可測得如「 α 波」（一般在情緒平靜時較明顯）、「 β 波」（一般在緊張時較明顯）等數值，可以簡單反應情緒變化，記錄腦波狀況並將結果反映在投影出的水面上。

作品企圖將武俠小說裡相互較勁、對峙的精神狀態呈現出來。若水池變成荷塘，佈滿了荷葉，戴著EGG 的人試著讓自己的心沉靜下來，荷塘就會開始綻放荷花；相反地內心焦躁的人，則造成荷花快速消失的結果。《內功》不僅是有趣的互動式裝置藝術，更是探索平時無法呈現於視覺上的精神層面。

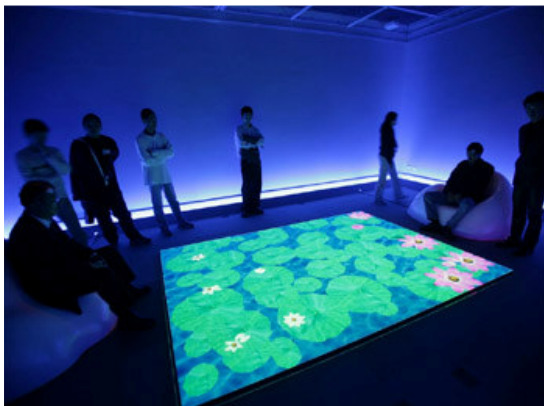


圖 4 林書民，「內功」，2004，互動裝置

圖片來源：《國美館：科光幻影展覽網站》

曾鈺涓

原本以影像創作為主的曾鈺涓，自2000年逐漸將創作的媒材轉向網路以及電腦裝置，使她的作品互動性更為提高，而議題也更偏向虛擬空間以及數位時代人性本質的探討。曾鈺涓進行了創作實驗「FLOW」(2006)。「FLOW」是一個互動影音裝置，現場參與者之影像經過攝影紀錄再現於螢幕中之虛擬世界，以手電筒為互動控制介面透過投影與互動裝置，網路系統會自動抓取播放即時新聞影像在前方螢幕中隨機混置並搭配片段化的新聞訊息語音。當光線照射影像時，影像被放大，新聞訊息則被清晰唸出。然而當模糊影像不斷飛入，影像不斷的被放大、文字訊息也不斷增加，形成多層次的影像圖層與聲音疊合，觀者根本無法掌握訊息的意義，藉此呈現出感知是模糊與混雜之不確定感。透過訊息的碎片，幻想整體的存在，並在巨量資料的刺激中遨遊虛擬時空中的幻想。

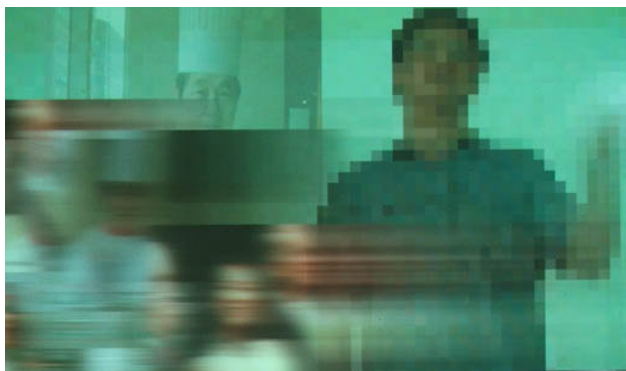


圖 5 曾鈺涓，「FLOW」，2006，互動影音裝置

圖片來源：《台灣數位藝術知識與創作流通平台網站》

黃心健

黃心健擅長使用感應、裝置、互動、遊戲等方式，讓觀者於不知不覺中進入一種彷彿是無重力狀態的空間，透過觀眾和作品間的互動產生出新的思考，作品中也常出現獨特的思惟，包含了虛擬記憶、影像俳句、詩學概念等形式的美學意涵，改變觀者既有的視野與溝通模式後，呈現豐富而多元的視覺感受。

「蓮花之城」作品是先以 3D 繪圖軟體在電腦中建置模型，之後將模型的切面印在壓克力上，將許多切片疊在一起看，就形成帶有奇特立體感的模型。將 3D 虛擬世界轉化於真實世界的時間與空間，讓觀者感受與認知數位雕塑作品的創新與驚奇。



圖 6 黃心健，「蓮花之城」，2005，複合媒材
圖片來源：《國美館：科光幻影展覽網站》

陳永賢

陳永賢，善以身體為媒介，將身體轉化成為藝術再現。陳永賢的作品富有中國哲理與佛教觀念。凡是經過生活淬練之後的體驗才是他所關心的課題，影像中所提供的自我陳述和身體經驗的養分是他所想要表達的。

「蛆體」這作品是由三部片組成的一部片。在這三件作品之中，一個赤裸的人體（兩男一女）在一個黑色的背景前，以腹中胎兒的姿勢沉睡著。漸漸地，蛆開始往裸體爬過去，在外圍形成一個方框。從此，蛆開始非常緩慢地進一步地侵略裸體旁的空間，直到裸體完全地被包圍起來。男人和女人在這段期間似乎都沒有注意到蛆

已經碰觸到他們的身體。蛆最後佔滿了整個畫面，而人體消失，所留下的是一大群紅色白色扭動的蟲類。



圖 7，陳永賢，「蛆體」，2002，錄影裝置

圖片來源:《台灣數位藝術知識與創作流通平台網站》

王雅慧

王雅慧作品影像創作，經由多種手法，凝聚出一種奇幻空間，對於「空間」的重新詮釋，如同「白日夢」般，被創作者所虛構的新現實，安靜的躍出既有現實界限。

2005「日光下的靜物」，進入不同的「空間」樣態。這件作品的創作手法，是從對於真實打光的空間模型，進行拍攝，再藉由數位軟體製做出動態影像流，擬造出一個可以貼入現實空間的擬造光影空間。體現出一個截然不同的「空間」。

在這個新的空間的創造中，光影、影像空間在慢速的變形中，界限在影像中不斷地變化著，對應著現實空間呈現了一種陌生的經驗。



圖 8，王雅慧，「日光下的靜物」，2005，錄影裝置

圖片來源:《台灣數位藝術知識與創作流通平台網站》

林珮淳

林珮淳善將詩的意境與虛擬交錯其間，她的作品「創造的虛擬」將幻覺與視覺重疊在一起，以致於虛擬性擴充了真實性。

「創造的虛擬」以自然的影像作為隱喻，在捕捉影像與幻影互動，納入當下的時間性，虛擬著人類成為造物主的無邊法力，這個作品讓觀眾身在一種如超現實的海洋數位擬生態場景，觀眾經由手指繪製了新物種的蝴蝶，電腦被當作是創意的搜尋引擎，滿足於創造新生物的快感，呈現了新媒體或生物科技年代的撲朔狀態。用科技（互動系統、電腦程式、動畫影像等）諷刺科技所帶給人類的虛擬慾望與滿足感。

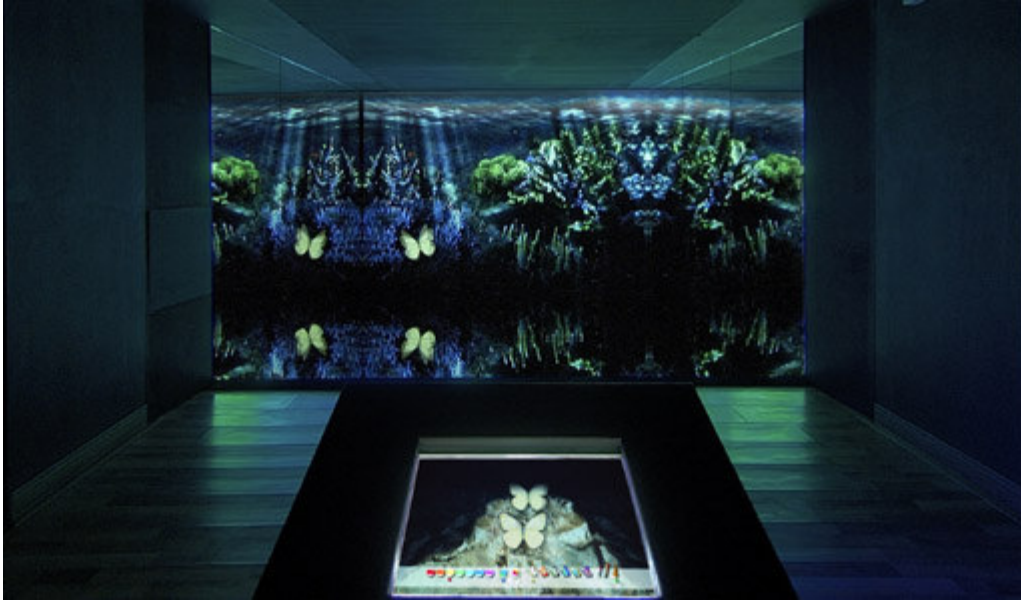


圖 9 林珮淳，「創造的虛擬」，2006，互動投影裝置

圖片來源：作者提供。

崔廣宇

崔廣宇的錄影創作一直給人機智和幽默，他以錄影形式結合行為藝術，作品亦曾受邀至英國、日本、韓國、德國、西班牙等地展出。

在《十八銅人一穿透系列》中，崔廣宇用自己的頭去撞擊公共空間中的牆、雕塑物、車箱、路樹、牛隻等物體。看似荒謬、愚蠢、無聊的行為，其實充滿了對於生活環境的各種指涉及隱喻。身體的撞擊行為代表了主體與環境之間的對抗與矛盾；想要穿透的意欲，卻遭到物體物理性上無法穿透的無情反擊，暗喻人在現實社會中與各種制約與體制不斷衝撞的處境。



圖 10，崔廣宇，「十八銅人·穿透 感受性」，2001，單頻道錄像
圖片來源:《台灣數位藝術知識與創作流通平台網站》

姚瑞中

專長為攝影、裝置及藝術理論，其作品涉獵層面廣泛，主要探討人類一種荒謬處境，其代表作品包括探討台灣主體性問題的、顛覆中國近代史政治神話，探討後殖民主義。近年來作品則以攝影裝置手法，呈現台灣特有的一種虛假、疏離。

「天堂變」，這系列作品是姚瑞中陸續在台灣民間各地所拍攝收集的影像，意圖呈現台灣特有的一種虛假，中央怪獸頭部以銅管連到前方畫面上人物的五官，內置一台播放著影片的液晶電視。

畫面中的金箔是運用於宗教或權力的象徵，在此試圖將原有畫面中的「景深」取消，讓場景成為一種似真似假的空間，增加疏離感；另一方面，金箔平面則提供觀者一個冥想的空間，所有天空都被金箔所取消，轉而成為心理層面上的內省空間。手工染色的破舊痕跡將照片染成像是從廢墟中挖掘出來的檔案，世界似乎曾經歷過一場莫名的浩劫；在人類之外又有種莫名的力量在支配這個看似真實卻又虛假的世界。



圖 11，姚瑞中，「天堂變」，2001，錄影裝置

圖片來源:《台灣數位藝術知識與創作流通平台網站》

吳達坤

青年藝術家吳達坤以錄影、多媒體、空間裝置等表現手法見長，吳達坤將電視、光影與空間揉合的創作能量，全力推動媒體藝術與流行時尚、音樂、劇場等領域互動結合。

展出作品「行在光的前端」是以數百張電腦繪圖結合而成的數位光影錄像；經由電漿電視細膩畫質的呈現，觀眾可看見作者精心製作的光影變化，幻夢迷離間，視覺的快感在此建構完成。宛如一首動人的影像詩篇，呈現出全然感官上純粹的視覺愉悅。

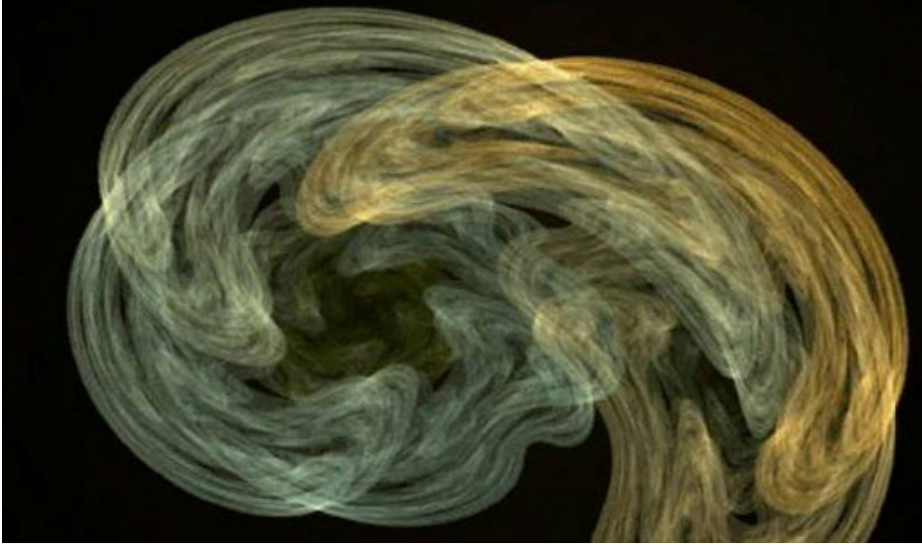


圖 12，吳達坤，「行在光的前端」，2005，單頻道錄像

圖片來源:《台灣數位藝術知識與創作流通平台網站》

六、結論與建議

科技藝術的歷史發展是不斷的持續進行，科技藝術從一開始的個人創作至今日的互動性，提供了更多大眾參與藝術經驗，藝術家的角色已經不再是作品形式與內容的唯一詮釋者，與觀眾的互動過程產生新的創作意義，新的體驗經驗，科技藝術變得新鮮有趣，不再只是不可觸碰，遠不可及的藝術品。

近年來數位科技，成為藝術家創作的手法與方式時，數位、互動、藝術、遊戲，已經界限模糊，形成一種有趣的特質，然而數位藝術所重視的應該是以藝術家的觀念，想表達的想法為起點，使得作品的呈現具有思考內涵，才算是意義與互動的樂趣結合於一身的數位藝術創作，在追求技術表現的創作過程中，藝術的本質與想法觀念的成熟度不走向迷失，是藝術家必須謹慎思考的，以想法思維呈現為主軸，整合創造出與觀眾互動的環境、選擇適合的裝置、透過數位的手法與形式，將思維與媒材成功再造並整合出各種數位藝術可能性的科技藝術創作者。

科技不斷的進化演進，延展擴張領域，將藝術創作產生無限可能性，藝術與科技的互動所迸發出的火花，是無拘束且多元化並充滿創造的生命力，台灣科技藝術

的發展時間尚不長，但其未來仍然可期。期盼台灣未來在數位藝術方面有更長足的發展，與亮眼的成績。這需要大家共同努力才能成功，謹以此共勉之。

參考文獻

1.期刊、雜誌

- 呂清夫，〈鏡花水月的解剖— 錄影藝術之父白南準〉，雄獅美術（台北），163 期（1984.09），頁075。
- 謝東山整理，〈沒有昨日祇有明日的媒體— 錄影藝術在台灣〉，藝術家（台北），154期（1988.03），頁144。
- 吳垠慧，〈台灣當代美術大系—科技與數位藝術〉，藝術家（台北），2003，頁21-22。
- 姚瑞中，〈臺灣錄影藝術的發展與反思〉，藝術家（台北），336期，(2003.05)，頁229-231。
- 姚瑞中，〈錄影裝置—90年代臺灣裝置藝術狀況〉，《典藏今藝術》，第119期，(2002.08)，頁96-102。
- 姚瑞中，〈台灣新媒體藝術發展回顧1984-2006〉，數位藝術家，(2007.02)，頁25。
- 姚瑞中，〈台灣新媒體藝術發展回顧1984-2006〉，數位藝術家，(2007.02)，頁26-31。
- 姚瑞中，〈台灣新媒體藝術發展回顧1984-2006〉，數位藝術家，(2007.02)，頁27。
- 蘇瑤華，〈科光幻影：台灣科技藝術的微型觀察〉，第二屆國家文化藝術基金會科技藝術創作發表專案，【詩路漫遊】，頁22-25。
- 姚瑞中，〈台灣新媒體藝術發展回顧 1984-2006〉，數位藝術家，(2007.02)，頁 56-59。
- 李友煌（議題特賣場-肉身即道 陳永賢），數位藝術家(2007.02)，頁 40-47。
- 王雅慧作品集(I've been here before and will come again)，新苑藝廊，頁 65-67。

2.博碩士論文

- 陳文瑤(2002) 無人城市的騙局之外—談袁廣鳴個展「人間失格」，國立臺南藝術學院藝術史與藝術評論所碩士論文
- 高子吟(2003)，間隙中的否定性思維-評「2002台北雙年展：世界劇場」，國立臺南藝術學院藝術史與藝術評論所碩士論文
- 高挺育(2006)，〈虛擬文本與技術型態之藝術創作研究-以一九九五年至二〇〇五年之台灣為例〉，中原大學商業設計學系碩士學位論文

3.網路資源

- 駱麗真【亞洲觀點】台灣數位藝術歷史閱讀（下），2006，
http://www.digiarts.org.tw/en/ShowColumnTW.aspx?lang=zh-tw&CC_NO=90&CCC_NO=7(台灣數位藝術之事與創作流通平台)
- 「DigiArk數位藝術方舟」官方網站<http://digiark.ntmofa.gov.tw>
- 「數位藝術交流平台」官方網站 <http://www.digiarts.org.tw>
- 「粉樂町II台北東區當代藝術展」官方網址<http://www.fubonart.org.tw/veryfunpark2/P2.htm>
- 數位藝術知識與創作流通平臺 <http://www.digiarts.org.tw/>
- 國立台灣美術館：<http://www.tmoa.gov.tw/>
- 國立故宮博物院 <http://www.npm.gov.tw/>
- 黃心健（故事巢） http://art.storynest.com/_ch_main.htm
- 袁廣鳴 <http://techart.tnua.edu.tw/~gmyuan/>
- 廖新田（陳永賢的錄像藝術）<http://www.hong-gah.org.tw/info/20050703/paper/paper6.htm>
- 林珮淳個人網頁 <http://ma.ntua.edu.tw/dalab/DAL/index.htm>

姚瑞中個人網頁 <http://www.yaojuichung.com/>

吳達坤 <http://www.habibi.hk/tag/%E5%90%B3%E9%81%94%E5%9D%A4.html>