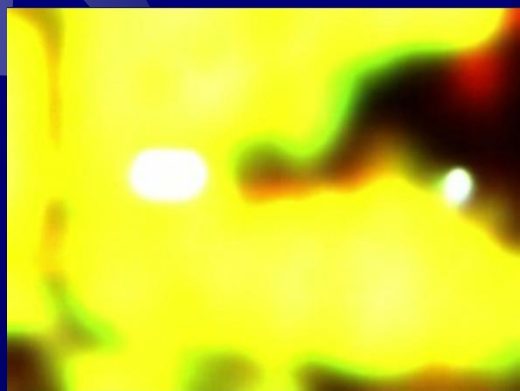




# 漫談數位藝術 第一章



林豪鏘・國立臺南大學  
數位藝術與互動設計實驗室

Koong LIN, National University of Tainan

# 大 · 網

多元 · 創意 · 新科技

◎ 新媒體與數位藝術時代

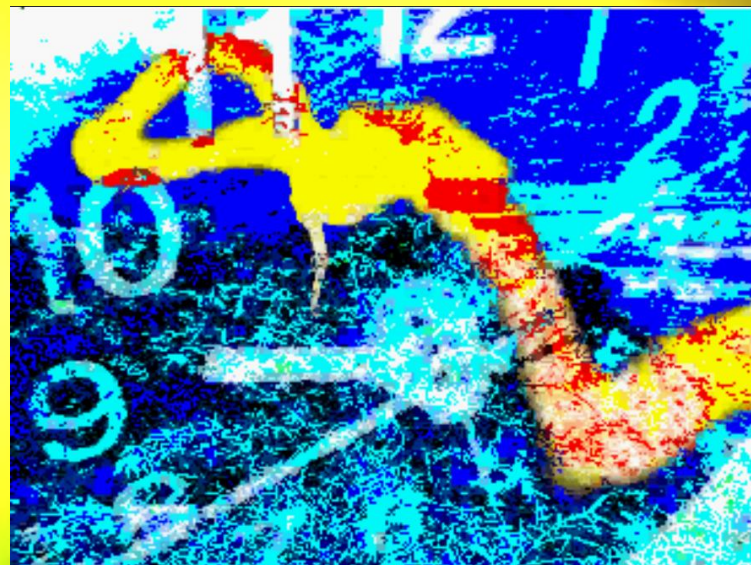
◎ 數位藝術作品賞析

◎ 作品製作流程

◎ 成果展示

- 幸福晚餐系列

- 意念 誌

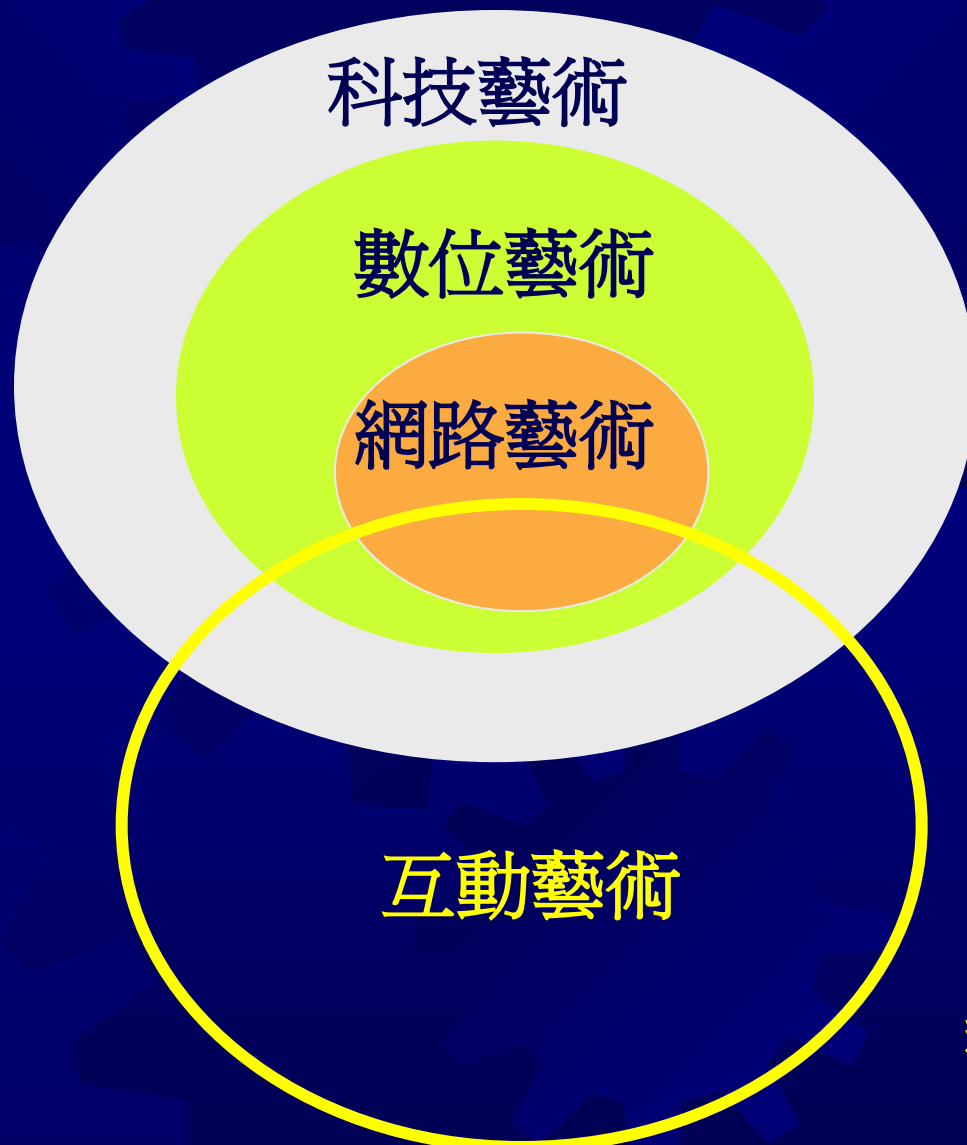




The background of the image is a photograph of a bright, cloudy sky. A faint rainbow is visible in the lower right portion of the frame. In the bottom left corner, a small, colorful boat is visible on the water. The overall scene is bright and atmospheric.

# 新媒體與數位藝術時代

# 數位藝術的範疇



多媒體藝術  
新媒體藝術

# 新媒體藝術的在台灣發展



## ★ 1979：澳洲蓋瑞·萊文倍格

- ★ 來台舉辦雷射藝術公演→台灣第一個科技藝術專展
- ★ 席幕蓉、楊英風→雷射藝術

## ★ 台灣科技藝術與數位藝術真正開始風起雲湧，大約是在1990年左右

- ★ 學成歸國的台灣媒體藝術家
- ★ 顧世勇、袁廣鳴、王俊傑、黃文浩、莊普、陳志誠等

## ★ 大專院校

- 成立科技藝術相關系所→培植人才→逐漸開花結果

## ★ 台灣邁入新媒體藝術時代

- ★ 大約尚不到四分之一世紀





# 當代藝術・科技藝術

- ✻ 藝術觀點：跨媒材・新媒體
  - ✻ 傳統藝術：藝術本質價值(出世)
  - ✻ 當代藝術：走入生活、關注生活、反應生活(入世)
  - ✻ 傳統藝術：實體美學・對象審美
  - ✻ 當代藝術：無終點美學・觀念價值
- ✻ 當代藝術 → 不可避免觸及科技 → 科技藝術
- ✻ 新的命題・新的介面 → 增加藝術可能性
- ✻ **Not 工具理性** → 感性知識、感情邏輯



# 藝術 · 技術 · 設計

✴ 時尚

✴ 「流行」是被教育出來的「共識」

✴ 「品味」是限制創意的「習慣」

✴ 文化創意產業

✴ 產值



# 來看個例子

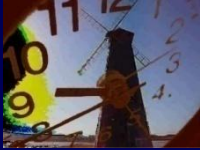
(第二屆台北數位藝術節)

談談：

作者已死  
時間的重疊  
互動策略



# 時間投影機



YouTube - The Khronos  
Projector - 路人.mpeg

