

第六章 結語

6.1. 美學態度

在第一章中，曾經簡略地介紹了科技藝術的發展背景。姑且不講究嚴格地西洋美術史定義與切分，概略而言，古典美術（一般定義為印象派之前）在「形式」上，多以傳統繪畫媒材（油畫、水彩、碳筆等等）依循某些既定的手法表現；在「主題」上，也多選擇有形的物體（即使只存在於神話中的虛構人物、動物）來再現物體的形色。在「目的」上，所追求的大致為和諧的美感。而現代美術的多樣性，難以一言蔽之，在「形式」上，出現不少突破傳統的表現方式，行動、複製等等都可以是藝術表現的手法；其「主題」更突破有形的界限，直接訴諸抽象的概念、情緒、經驗等；「目的」也不受到和諧審美觀的約束，可以是批判傳統的；精神意念的求新，甚至凌駕於視覺可見的美醜之上。

處於現代美術的時代中，創作者受到傳統美術的訓練，以及現代美術思潮的衝擊，在此系列展覽，所抱持的美學態度，並不刻意依循傳統或現代的美學定義來創作，而是接受這兩種思維的影響，以可得的媒材，依照關切的議題——生命意象——來創作。從巨觀的美學思想變遷來看，這種取捨明顯受惠現代美術所打開的創作自由，在表現的形式上可以依創作者需要自行決定，而不受媒材所束縛。但在目的上則並無明顯欲批判傳統、顛覆傳統的意圖，而以表現個人理念為主要訴求。在表現個人理念及主題的前提下，自由選擇媒材表現，不排除現代或傳統的任何媒材。

另外，從微觀的創作者個人經歷來看，由於創作者之前所學以及常年慣用的表現形式，均以傳統素材為主。受近年來接觸科技藝術的影響，而試圖結合科技（亦是過去大學所學的）與藝術兩者，轉向科技藝術或互動藝術的表現形式之試驗。以此觀之，此三場展演所代表的意義，與其說是對當代藝術思維的反思，不如視之為創作者對自我創作的挑戰與試驗更為貼切。因此，展場中呈現出傳統與現代媒材的表現形式，也反應出創作者在兩種思維相互衝擊下感受到的矛盾，以及放下矛盾邁向嘗試的歷程與成果。亦即，創作者尋找表達自我理念最適當的媒介，企圖掌握不為媒介侷限的自在，和接受新媒體的坦然。運用錄影、互動、網路於藝術，如同拼貼、樹脂、亮漆加諸於傳統繪畫一般，以新美學觀來催化新就媒材的昇華與轉型。

6.2. 概念應用

本創作研究以人文關懷為出發，藉生命意象為探討議題，由自身生存意義的探索，到生命現象的彰顯、情緒欲求的渴望、乃至人與人間的相處之道，進而昇華客觀地觀照人類的行為。以如此發展的軸線，規劃了一系列的展出。期望觀者能在此次的展出，從藝術展演的觀賞之餘，引發對生命的省思。從另一個角度看待生命的現象。以豁達的心，珍惜當下的日子。以愛來包容、與人相處，以超然的心態來迎接未來。因此，特別設計了三場的展出，前兩場還刻意同步舉行，這三場分別名為「神曲」、「塵世」、「鏡觀」。為了彰顯「神曲」與「塵世」的同步性，「化身遊戲」與「人偶」兩件作品，希望藉由視訊網路的連結，傳達不同時空的操控性，來象徵著自由意志之主導生命行為的意涵。由參與者操控遊戲機的概念，來引發看待生命的新視野。人的身體如果像遊戲機，有年限、有廠牌、有機能，人生的功名利祿，是否也像遊戲中的符號與分數？不玩了，就只留下軀殼？如此，是否更適然、淡然。



在三個展場中，因應主題的詮釋，各展出了不同的作品。創作者試圖延續傳統藝術，以油畫的方式，繪出作品如：「墮落天使」、「化身虹光」、「供曼達拉」。描述形而上的意境如，「天問」、「妙境」、「救贖」。嘗試傳達生、死、欲、情的人生如：「假面」、「告白」、「出離」藉戲劇來看待生命。同時，也嘗試從傳統媒材出發，結合數位科技的新媒材，創作一系列的互動作品：在神曲中有「時光穿隧」、「化身遊戲」，塵世中有「人偶」、「群居」，在鏡觀中有「魔法池」、「夢境」、「幻境」、「速寫人生」。互動科技的藝術形式增加了傳統媒材所沒有的欣賞方式，諸如動態的，立體的裝置，視覺以外的聽覺效果。

異於傳統的鑑賞模式，提高了觀者的興趣，互動的模式，提高了觀者的參與性。

動態的影像配合著音響，即時豐富了觀者的視野與感官。在新奇與創意下傳達了創作的意涵。從觀者的留言中透露著端倪（見附錄）。

6.3. 檢討

科技互動藝術固有其迷人之處，卻也有諸多困難：

6.3.1. 藝術的價值面

科技互動藝術作品多由電腦、機械元件、電子裝置、螢幕或投影機等器材所組成，屬常見的工具。隨著科技的日新月異，極易被更新的元件所取代，且體積龐大，構成複雜，觀者不易興起收藏的念頭。元件的可替換性，軟體可更新版本，更模糊了傳統藝術價值的認定標準。這一切均需要被重新定位。

6.3.2. 創作的技術面

科技互動藝術由構思到創作，需要多面向與多層次的整合。有了本位的創作構想，還要兼具裝置的設計、使用元件的選擇、技術的運用、及一筆設置的費用。創作元素廣泛、技術層次專業化，均增加了創作的困難度。



6.3.3. 展出的執行面

科技互動藝術於展出時，常要依展場狀況而設置。爲了達到運作的效果，面臨了以下問題：

- (1) 空間限制：展場空間常要遷就於環境，太高、太矮、太寬、太窄、靠牆等無法順利克服的問題。
- (2) 時間限制：作品裝置佈展時間較長，若遇到其他臨時狀況，可能拖得更久。諸如：雨天的搬運，設備不完善等，增加佈展的急迫性。
- (3) 設備限制：展場配置的電源規格、插座位置、電力容量、網路設施、照明設施等都影響了佈展的順利度。
- (4) 管理限制：需要行政管理的配合，作品操作的維護，每天展覽時的開關機，導覽人員的訓練，網路需求的申請，電源電力的供應，皆需要有效的管理。

6.4. 未來的展望

藝術形式的多元化，及科技藝術的發展，令人期待。隨之衍生而來的美術館管理，也成了迫切的問題。

不再只因應傳統藝術的需要。空間的規劃、時間的調配、設備的齊全、人員制度的管理，也成了新的議題。

在追求藝術創作的園地裡，期望以此次的創作為奠基石，更往藝術的殿堂邁進，提升人文的修養、藝術的層次，拓展科技的領域，讓展品更為完善。畢竟，這是創作者一輩子的志業。

子曰：「吾十有五而志於學，三十而立，四十而不惑，五十而知天命，六十而耳順，七十而從心所欲，不踰矩。」聖人歷經了五個學習階段，才達到人生修養的最高境界——隨心所欲，也不會犯錯。是一種爐火純青的圓滿。相信是每位好智者、好善者終身追求的理想。



即使未達「知天命」、「耳順」的進程，創作者利用文明和科技之便，用「虛擬」的技術讓觀者如身歷其境般的了解複雜的人生意象。提供一個便捷而活潑的方式，以期對世事不惑，對天命有所窺探，而逐漸達到化境。

人文為主軸，運用科技技術，作藝術形式的創作，以達「不踰矩」的境界。是所期盼。