

## 當代數位影像創作思維體系結構研究

許和捷<sup>\*</sup>

### 摘要

數位影像已經佈滿了我們多數的視覺環境，隨處可見的數位影像所帶來的訊息，正不知不覺的控制著我們的視覺思考與行為模式。數位影像包含甚廣，從傳統攝影的概念延伸到數位合成的發展，最後到了網路多媒體與影音媒體，創建的是一個非常龐大的視覺體系。在我們視覺環境中無所不在的影像，有別於純粹以平面或單一色塊所建構的圖騰或插畫。過去影像結果通常是一種機械複製與物件再現的概念，較接近於傳統攝影與電影對於物件的再製畫面。而這麼多的視覺影像對於數位影像創作的審美角度該如何界定？觀看的方法該如何切入？對於後現代與當代的思潮應如何回應？乃至數位影像創作的方法應如何實施？都是值得思考的問題。

**關鍵字：**影象（image）、視覺影像（Visuage Image）、數位（Digital）

---

<sup>\*</sup>國立台灣師範大學美術系教授

## **The Contemporary digital imaging creative minds structure research**

**Shu Ho-Chieh \***

### **Abstract**

The Digital Imaging has more full of our most of the visual environment. Everywhere the digital imaging the message, are often unwittingly the control of our visual thinking and behavior patterns. Digital Imaging contains very wide, From the traditional photography's idea to several synthetic development and finally to the network multi-media and audio-visual media to create a huge Visual System. In our visual environment omnipresent images, which is different from that of merely to flat or a single COLOR BOX the development of a totem or illustration. In the past image as a result is usually a mechanical resurgence in the concept of thing, close to traditional photography and film for thing in the picture. While so many visual images of digital imaging creative aesthetic point of view the How to define? The how watched the way all in? The post-modern and contemporary thought should be How to respond? And even digital imaging creative methods should be how to implement? are worth thinking about the issue.

**Key word:** Image,Visuage Image,Digital

---

\* Professor / Department of Fine Arts of National Taiwan University



在二十一世紀的當代，我們已經看到很多這位大師的預言，雖然我們不需要完全接受攝影術作為創作的媒介，但是實在無法不接受攝影術對這世紀人們的影響。當代的視覺環境是個影像的時代，影像的生成與擷取從網路、手機到數位相機等機械複製的產品，隨時隨地可以產生影像，已經蔓延在我們的生活週遭。影像對於我們不再只是實用物質。我們不斷生產的影像世界中已經不知不覺塑造出新的文化經濟、訊息溝通與城市風格。影像的爆發性發展，使得影像相關媒介物成為我們重要的對話工具。而使用影像的各種方法與衍生的各種問題成為視覺創作者重要的思維方向。透過平面大眾傳播媒體的傳遞「影像」科技媒體，擴張了人類思維的觸角，使人類的感官知能不斷的擴大蔓生，影像創造與視覺符號的閱讀能力成為現今社會生活中心的美學觀點。

## （二）數位影像對現代人的影響

數位影像與我們的文化，在二十一世紀的今日已經產生密不可分的影響：

1. 環境中的數位影像像是一種擬真的視覺，透過媒體的誇大、包裝和設計，使觀者認同於影像就是事實。
2. 文化被影像化，文化的認知常常困陷於文獻、媒體的設計，使對於數位影像的視覺認知成為真實。
3. 數位影像的大量擴張使群眾逐漸失去原創能力，被動的機械性接收視覺訊息，失去主導性與創造性。
4. 數位影像的大量複製已經使哪一個是原創幾乎無法分辨，相對的是不是原創也不在是那麼重要。

藉媒體大量複製或挪用精緻影像，使精緻影像最終成為通俗影像，由於大量的影像已經使得我們沒有空閒去消化，更不用提到去分辨真偽。精緻影像的力量不斷被消耗與分解，原創的力量反而被重複的複製所吞併。攝影、影印機、錄影、電腦等複製技術不斷的製造複製圖像，這些圖像不斷地出現在我們的生活，不管是一種擴張縮小、凝聚分解、重複再製都使得視覺文化產生前所未有的混淆。也就是說複製品在某些角度來看，也許已經勝過了原始作品的力量。對於廣大的群眾而言已經不再需要去分辨是不是原作，就是覺得辨知而言，對於群眾也許家中



位影像的產生已經進入人類前所未有的新時代。

### 三、後現代數位影像的發展

#### （一）當代影像審美之源起

從啓蒙運動以來的一元論使人類有了極大的文明基礎成就，也使得價值判斷建構出一套主流的普世價值，這普世的價值歷經經驗論、觀念論、法蘭克福學派與馬克思主義等的哲學歷練，成為人類在 1950 年以前的政治經濟與社會正義的單一主體價值。

「後現代」這個在一九五〇年以後逐漸成形的顛覆代號，在一九八〇年之後逐漸受到歷史的肯定，至少它是另一個普世的現象。當代我們已經隨時可見到「後現代」概念在日常生活中的影響。通常一種新的思想或概念存在於舊有體系的环境中，很容易引起一種新的族群起相挺或是趨之若鶩。「後現代主義」這樣一個新詞的出現，在台灣の影像創作也曾引起騷動，到了今天已經沒有人會覺得它是一個新鮮事，因為它已經進入了我們的生活觀念之中。

後現代理論對於媒體界的影響，從八〇年代之後才興起，各學者針對社會環境所提出的討論或挑戰論述，都有極大的影響，如唐娜·哈樂葳與基因改造食物，海德格與納粹、霍金與上帝之心、德希達與歷史的終結，拉岡與後女性主義等。還包括麥克魯漢的媒體論。媒介是一種科技，一種形式，它本身便是信息，而「內容」則是科技的「使用」。形式重要，內容不重要。麥氏說，每一個媒介的「內容」並非它本身，而是另一個媒介，例如印刷（媒介）的「內容」是畫（另一個媒介），電影（媒介）的「內容」則是小說、戲劇及歌唱（另外的媒介）。重要的是電影這一個傳播媒介，改變了人類的感官能力，把我們從連貫的世界抽離，帶入另一個有原創性的圖面結構之世界；電影本身便是「信息」，把直線型的連繫變成非直線型的圖面。所以視覺意象的存在是本身而不是內容。

正像所有構成所謂「客觀存在的精神」或「文化」的集體性話語一樣，這樣一個話題，總是應某種「需求」而生；甚至當這個話題似乎是一套精診良方時，本身也正是一些病癥。必須有兩種並存而又不同的歷史來說明這個議題；一是主



## （二）近代影像的觀點發展

數位影像之所以能呈現如此豐富的面貌，則歸功於數位化的新科技。數位化使得原本儲存於不同媒體的訊息「簡易化」與「平民化」，將過去分屬於不同資源與專業知識的型態中，解放開來。科技的進步使得各種訊息軟體的產生與介面的操作不再需要運用大量的資源與繁複的程序，即便是普通人也能夠輕易的將不同屬性的訊息軟媒，相互混合成為圖文與聲光並茂的綜合訊息而達到多重媒體的同時呈現。<sup>5</sup>數位影像的應用，已有三十年以上的歷史，起初應用於科學繪圖，繼而為商業界所使用影像攝影術。數位視覺意象在 1950 年代萌芽，但在早期電腦繪圖的發展中介面上只有資訊相系科的人可以涉入。之後多媒體是以電腦的中央處理單元為中心，藉由語音、影像與視訊的介面，以展現聲光效果為其基本特質。後現代時期，人類視覺影像的發展正好與攝影論述的發展相呼應，另外有一部份在前一節有提到，直接應用在視覺藝術創作中。針對六零年代以後的影像相關論述，根據 Vil' em Flusser (2003.4) 所著的《攝影的哲學思考》中整理如下：

### 1. 一九六〇年代以前

- (1) 對攝影的書寫與思考，在西方幾乎和攝影本身的發展同樣地早。法國詩人波特萊爾(C.Baudelaire)很早即在 The Salon of 1859 一文中，認定這項工業產物勢必將貧弱了藝術創作的心靈。
- (2) 美國哲學家桑塔耶那(G.Santayana, 1912)肯定相機「忠實紀錄」的特性。英國劇作家蕭伯納，則為攝影的非機械性與藝術潛能極力鼓吹。
- (3) 二十世紀中期，對攝影的思考與寫作集中在攝影創作者身上。以及將攝影(以及電影)拉高到一個文化與政治的架構裡去思考。

### 2. 一九六〇與七〇年代

- (1) 六〇年代以後，越來越多的研究者，已經開始從各類文化理論出發，論述攝影在政治、社會和文化場域裡扮演的角色，對這項媒介進行批判的、基進的(radical)思考和分析。攝影與繪畫應用於現代資本主義的

---

<sup>5</sup> 吳嘉寶編著，(民90)。邁向視覺讀寫時代的影像教育：數位時代訊息傳播的面貌與影像教育課程的設計。



式，即透過攝影棚與暗房技巧達到某種程度的虛幻效果或超現實感，但是終究無法隨心所欲達到所有想要的視覺意象。反而在印刷術上，透過多次的加工處理，可以使攝影術的成果產生更多樣化的變化。所以從數位影像的角度而言，雖然數位化的蓬勃時代是近二十年的現象，但是在視覺設計的領域，許多具有趣味性、獨特性的視覺創意，可以透過攝影術、暗房技巧與印刷術相結合的方式，來滿足人類對於新視覺意象的需求。

### （三）數位影像的量化介入

純粹視覺藝術的影響與啟發，從視覺意象創作的角度來看，視覺藝術在這一百年一直擔任視覺創意開發的角色。但是由於大多數的藝術家並未能及時與數位接軌，對於數位影像的成形一知半解，部份依然以舊有視覺藝術觀點與美學觀看數位視覺意象，另一部份雖然已經瞧見數位化神奇的力量確不得其門而入。數位影像的發展在近二十年又有極大的突破，首先是 1982 年日本 Sony 公司發明數位相機，這是數位時代來臨的前兆，沒有數位相機的誕生無法大量的產生影像，雖然此時候透過直接方式產生的數位影像，在畫質上依然不能做比較高畫質的輸出形式，但是已經解決了數位影像的轉化狀態。

1989 年美國Adobe公司發明Photoshop影像處理軟體，這是個令人振奮的時代，由於影像處理軟體的誕生，也就宣告過往照相機紀實功能的轉換，以及新的影像時代的誕生。1992 年柯達公司發明照片光碟(PhotoCD)，<sup>7</sup>儲存設備配合數位化的電腦影像處理，使新的數位虛擬影像時代誕生。這一個階段的過程，不再需要過度武斷的視覺文化價值。

1. 「描寫圖像時期」，如埃及、中古世紀宗教畫，以事件敘述內容為主。
2. 「技術圖像時期」，以文藝復興科學透視為代表，發展為時間切片式表現的技巧。
3. 「複製影像時期」，由於 19 世紀以後，照相攝影的發明，複製影像不必依靠具透視技巧的人，只要一隻手指人人皆可複製。
4. 「虛擬影像時期」，21 世紀電腦的發達、影因視訊整合的科技一日千里，未

---

<sup>7</sup> 章光合 著，(2005 )。攝影不是藝術。台北：田園文化P116

來虛擬圖像、虛擬實境，已成為當前熱門的新話題，如數位影像、數位傳達、數位藝術<sup>8</sup>

緊接著虛擬實境與網路科技的推展，更助長了視覺意象的快速成長。在這十年之中是數位媒體大量繁衍的時代，進入二十一世紀的今日已經像是潰堤的水壩，大量數位影像成品充滿我們的環境，也顛覆了許多舊有攝影術觀念與手法。而數位對影像的美學建構考驗不只是班雅明所說的影像複製，它必須面對著更複雜的美學判斷：

1. 是多重複製的複製，不再是重現與再現的問題，也無原稿與複製的問題。
2. 創作者的過程軌跡已然消滅，無法觀看到複製或書寫操作的痕跡。
3. 單一影像可以有多種素材呈現的發展，使作品本身更加的無法具確定性。
4. 消費文化與原創文化混淆，資訊的爆炸混亂無法界定何者為原創。
5. 時間性、空間性與互動性的媒材輕易進入影像的創作，使更難建構審美價值的立論點。
6. 內容的符號性混雜，也無法以各自解讀來澄清再創造與原創的價值。

這些使數位介入的影像世界更形複雜，若以文本來敘述，部分創作只能以一種氛圍的載體來描述，使作品只能回到本身以一種情境來各自表述。

## 四、數位影像的創作語彙

### （一）過去經驗與數位科技技術的混合運用

數位影像的創作對於二十一世紀的人們而言，已經不是什麼新鮮的事情，雖然它的積極發展也不過是這十年的事情，但是已經大量的存在我們的日常生活之中。Holtzman(1997)認為，從藝術創作或是文化傳播角度來看，許多創作者追求新的器材與新的技法，但是影像文化應該跳脫對技術的依賴與對新工具的濫用。由於科技的進步改變人類過去視覺的經驗，傳統繪圖對形態、顏色、空間、質感、張力等視覺本質的追尋與表現，在現代科技技術發展之下將展現不同的風貌與形

---

<sup>8</sup> 王鼎銘，(2000.5)。數位科技對視覺文化的衝擊與展望。新竹：竹師

式。簡言之，電腦藝術改變了自文藝復興以來，所使用的線性投影及透視遠近法。新媒體以隨時改變的視點取代傳統固定的視點。其次，電腦藝術以直接光影代替顏料用以表現視覺的空間感。<sup>9</sup>數位影像的創作透過多樣性的數位軟體呈現，在彈指之間創造多樣性的視覺成果，透過大量化的資料庫與複製程序可以無限延伸視覺創意，所以數位影像的創作進入創意領導一切的時代。

數位影像的大量生產促使我們的視覺文化產生重大改變，人們已經幾乎被強迫進入以視覺思考的時代。班雅明(Benjamin1986)在其著作<sup>10</sup>中提到，在複製時代的藝術創作中，真實與模擬所產生的影像文化問題將逐漸浮現，詮釋藝術真品本真性來說明藉由網路科技大量傳散藝術影像，不但打破了藝術品高高在上的權威感，也因大量複製的結果不斷地召喚觀者(spectators)崇拜藝術真品。不管是否為真品，我們都必須明瞭視覺藝術的價值，在數位影像大量製作的同時已經產生了變化。

由於數位化介入影像的創造，不自覺的使數位影像已經深刻的進入常民的生活，視覺的美感經驗也被大量的數位意象所掩蓋。Holtzman(1997)認為，從藝術創作或是文化傳播角度來看，許多創作者追求新的器材與新的技法，但是影像文化應該跳脫對技術的依賴與對新工具的濫用。由於科技的進步改變人類過去視覺的經驗，傳統繪圖對形態、顏色、空間、質感、張力等視覺本質的追尋與表現，在現代科技技術發展之下將展現不同的風貌與形式。簡言之，電腦藝術改變了自文藝復興以來，所使用的線性投影及透視遠近法。新媒體以隨時改變的視點取代傳統固定的視點。其次，電腦藝術以直接光影代替顏料用以表現視覺的空間感。<sup>11</sup>這種虛擬的空間感，已經不是過往現代主義的視覺美學可以理解，因為其中包含了新空間感的誕生，一種不同於現實環境的透視感與氛圍感，這是百年前包浩斯時代的大師們無法想像的。

## (二)「虛擬實境」的新傳媒創作

---

<sup>9</sup> 張恬君，學與思—資訊時代的科技藝術，今藝術,2002年12月號，頁74

<sup>10</sup> 張旭東H. Arendt譯(1998)。啓迪：班傑明文選(Benjamin, W.原著 1936 出版)。香港：牛津。

<sup>11</sup> 張恬君，學與思—資訊時代的科技藝術，今藝術,2002年12月號，頁77

九〇年代初期，電腦與網際網路的普及，影像、錄像虛擬科技技術結合了藝術創作，形成了「虛擬實境」的新傳媒藝術。尚·布希亞（Jean Baudrillard）的《擬仿物與擬像》：「我們生活於模型世代中，模型先於信息，這個模型由一套擬像、媒體、科技、消費共同編寫的符碼(code)掌管。正是基於這點，布希亞提出「文化形上學」(cultural metaphysics)之說，他並不信奉傳統形上學，它是以含反諷的語調提出這個說法，在擬像世界中，人不再是所謂的「主體」(subject)，相反卻淪為文化、符號、語言為主的客體。人浸染其中而不自知，沒有所謂內外之別，信息只有「內爆」(implosion)而無外爆，模型之內處處是「No-Exit」的標記，存活的經驗就被這模型框構起，這經驗即為「超真實」(hyperreality)。布希亞曾以醫學、軍事、宗教來闡明「超真實」這概念，譬如一個裝病臥床的人，即使他裝得如何真實，真相是他仍是沒病的，但我們刻下處身的第三層次擬像世界中，連病徵都可以被擬造出來，那還有病者與非病者之分嗎？」<sup>12</sup>說明了後現代主義虛擬實境的現象。

這個虛擬的世界，使得數位視覺意象的真實感產生另一種更超越於真實的真實，數位意象可以建構一種內心深處的虛擬情境，使參與這個虛擬視覺的觀者產生真實感，這種真實感雖然是虛擬的但是卻是跟真的情境感是一樣的，這也是人類視覺歷史發展上前所未有的能力。

雖然這裡所呈現的是視覺創作的一些問題，但是對於數位影像創作者而言也是一樣的。重點是數位影像的創作者不斷地接收更多的重複影像，每天繁忙的工作中沒有人去分辨哪一些創意與編排是受哪個設計師的影響，甚至原創者也不知自己的作品有多少別人的因子，在不斷製造大眾文化的視覺產品，不斷重複與應用或應用不小心被影響到的創意、編排、色彩、造形，其實我瞞已經分辨不出真偽。

所謂的多元性、折衷性、可複製性，其實只是現代主義設計觀念中引為恥辱的抄襲，或是美齊名為解構主義中的挪用，進入了二十一世紀的當代，我們對於後現代的思維已經可以進入蓋棺論定的階段。至少，後現代給予我們更多元的思考空間，並對於現實的世界給予直接而銳利的解剖，使僵化以久的現代主義觀點

<sup>12</sup> Jean Baudrillard。Simulacres Et Simulation (擬仿物與擬像)。洪凌譯 (1998)。時報出版。

不再以權威的角度使出暴力，至少是必須接受更多的審視之後的結果。對於「不確定性」並不是不去確定，而是明瞭到事務的發展還有很多的可能與發展，隨時都是一個開始或只是中點。而所謂的「去中心論」也不是沒有中心，只是不去預設立場，將一切的事物建構在單一的線性思考上。到了當代，所謂完全的「去中心論」是不可能存在的，因為它自然會形成一種新的中心。終究人類思維的發展與社會制度的運作是息息相關的，所有的社會結構會透過新思維產生新的美學，但是會自然成為另外一個規律與制度，至少破壞之後所需的是建設，新視覺文化的建構會自然形成一種不同於現代主義美學的新視野，也就自然形成一種新的制度。

### （三）數位影像的創作

[高科技藝術]並非一項運動，它是運用復雜的科技，包括：電腦、鐳射、全息圖(Holograms)、影印、傳真機、衛星傳送等來創作的當代藝術。這類作品形式極廣，從舍雷丹(Sonia Sheridan)的感性的影印印刷到科米沙(Milton Komisar)的電腦繪圖機器。最具效益的高科技藝術超越其硬件設備，它可以探索與科技有關的題材(如艾倫·雷斯的作品Voyeur以電視屏幕組成雙眼的擬人結構)，或只是採用一種特殊科技方法來協助意念的傳達，就如同畫家可能為了想要的畫面效果，選用壓克力顏料而不是油畫顏料來作畫。觀念藝術鼓勵著藝術家運用能夠傳達其意念的任何素材來創作。<sup>13</sup>

其實由於社會結構促使人們觀念改變，使我們看世界的觀點也在改變。科技介入使我們視覺表現的素材擴大了，從一切可能到不可能的發展，透過數位的表現可以進入完全的隨心所欲，若是仍然保有一部份的手繪表現透過轉換的程序成為數位，結合既有的表現方式，將促使發展的空間更加擴展。電腦進入視覺設計比進入視覺藝術幾乎是同時，只是視覺創作的影像是藝術或設計的。設計創作不像純粹藝術創作有著這麼多的主動性思維空間，主要是觀者對於視覺設計的要求視粗略的、直接的，太多的間接無法引起觀者的興趣。純粹藝術又不像設計創作那麼的需要清楚與明白，也是因為觀者對於純藝術的需求會尋求心靈的思維。所

---

<sup>13</sup> 島子 著，(2001.5)。後現代主義藝術系譜（下卷）。重慶：重慶出版社。P472

以，雖然是同樣透過數位化的形式來轉換相同觀念，但是卻不見得能獲到相同的迴響。

在很多情況下，高科技藝術品所需要的硬件與專業知識，要經常依賴高科技公司或學院的協助，這項屬於 60 年代的運動，反映出了現代主義對科技的極度樂觀態度，然而後現代時期的藝術則傾向於表達對科技愛憎並存的矛盾，這也是後工業社會中許多有識之士共有的心態<sup>14</sup>。

數位影像的創作若是提升到設計實驗的立場，一樣需要有獨立的自我思維能力。60 年代科技的迷失狀況到了今日已經不再探討，主要因為是它已經成為繼成的事實，數位影像的不斷擴大促使視覺意象創造要不受其控制也很難。影像擬真能力愈來愈強，使人類在視覺上更能模擬「真實」。進入二十一世紀媒體，已由平面印刷為主的發展朝向更多的圖像影音、聲光動作與多媒體的數位強大力量發展，使人類進入一個新的境地。其實這是過去人類未層面對的新世紀，從靜態的視覺影像到動態的影像，從平面的影像到互動的介面，瞬息萬變的資訊透過無孔不入的媒介，以各種型態穿越我們的心智。許許多多的影像無時無刻再牽動我們的思維，我們的所有觀念、價值觀、人生觀有可能因為一張影像的掠過而改變，或是一個影片的引導而改觀。

影像和非影像的世界常常是混淆不清的，我們透過視覺所辨識的文字與圖像無止境的困擾著我們的世界。視覺影像常常提供邏輯性思維的關鍵判斷，人類語言的模式反而已經無法像影像這樣快速而大量的進入我們的思維，影響也就如此輕而易舉的操控甚至是玩弄人類的觀念。過去只有資本主義的社會，非常依賴的建構於一種影像上的文化，如今非資本主義的國度逐漸也被這些無形的影像文化力量所牽引，逐步使全世界一同進入另一種影像文化的聯合國。從許許多多的跨國產業不斷侵蝕我們街道的景觀開始，也就注定了這一波人類視覺文化引領社會思潮的趨勢。

影像必須提供大量的娛樂，以便能刺激消費，並麻醉階級、種族和性別所造成的傷害。影像必須蒐集無限量的訊息，以便能更得心應手地開發天然資源，提升生產力，維持秩序，作戰，提供就業機會給官僚們。華特·班雅明（Walter

<sup>14</sup> 島子 著，（2001.5）。後現代主義藝術系譜（下卷）。重慶：重慶出版社。P472

Benjamin) 提到：

「每一種藝術形式的歷史都顯示，在關係重大的時代總會出現某些藝術形式影響後代，而這一種藝術形式的歷史都顯示，在關係重大的時代總會出現某些藝術形式影響後代，而這些影響要達到最大的效果就必須在技術水平上改變，換言之，就是要新的藝術形式」。15<sup>[10]</sup>

照相機的雙重能力一將現實主觀化及客觀化，理想她滿足了並加強這兩種需求。在生活過程中人們會到達一種迫切需求群體認同自己的感覺。這種程度的認同需求感，對於視覺影像傳播者是很重要的，他必須不僅能夠確認有意義的經驗，而也能夠以分明化、強調化的型態，把這些經驗轉播給別人。這對於觀眾而言也同樣重要，因為他能在幾個知性與感性層面上經驗電視與電影傳播，而對不負責任的說服，變得愈難接受。我們都應該獲得某種程度的感性讀寫能力以及媒體美學上的知識性教養，這可使我們確定而有信心地去判斷電視節目式影片。

#### （四）數位影像的視覺文化創造

文化的概念常常隨著時代在改變，有時泛指常民的生活習俗，有時專指人類文明發展的重大指標與貢獻，或是只歸屬於藝術與人文的領域。文化包含甚廣，在廣義上幾乎與生活畫上等號，生活的全面性即是文化。藝術是文化的一部份。通常文化是一個社會群體形成的價值行為組合，藝術是文化力量轉換出來的一種精緻成果，什麼樣的文化就會形成什麼樣的藝術結晶。以台灣而言，所謂的台灣文化就是我們日常生活中的風土民情、宗教習俗、社會模式與美感形式。藝術常常是反映我們生活中所關注的思想、概念與創意，然後把它轉化在各種形式與實體上，文化與藝術是息息相關互為影響的。

一件視覺藝術品的價值，必須從整體文化發展下體會。當然，藝術家本身是否能夠充份表達思想，與足以把自己的觀念傳達給觀眾，是創作者個人創意與詮

---

15<sup>[10]</sup> 李道明 作 (1990)，回顧歐美電子影音藝術的發展A Retrospective of the Development of Video Arts in the West，台北：世新大學廣播電視電影學系。

釋能力的表現。「視覺意象」對於視覺文化的影響力，通常是在自然的影響當中呈現。一件作品之所以能夠成為藝術品，主要是因為它能使我們的感覺具有一種深刻的導向之外，文化因素也是背後探討的重要導因。因此，視覺文化發展的研究並非只是一些物件的歷史而已，也是人類整體文化發展的證據。

數位影像的觀念會隨著時間而有所不同發展。就像其他藝術類別一樣，在不同時期必有不同的價值觀念；視覺藝術不能遠離真實社會，對於人類文化最重要的貢獻，在於它對社會文化具有紀錄文化與實證文化的意義。依藉著「視覺文化」這樣一個分期性的概念審視，我們現在可以就「理論」本身提出一系列新問題，不僅是理解視覺文化理論，衡量其真理性與啟發意義，而且同時思考作為視覺文化癥狀的用途所在。因為，再次回顧歷史，幾乎完全可能把六〇年代湧現的叫做「視覺文化理論」的東西，看成是後現代社會本身形成過程的一部分。只要稍為注意一下新視覺文化的內容和形式，這個假設便可以證實。新視覺文化的內容是緊密地和語言學、傳播技術聯繫在一起的，這正適合於新湧現的由媒介主導廣闊空間。形式為「視覺文化」的抽象化、真理性、系統性等具有一種新的關係，完全不同於舊式的視覺文化論述。視覺文化與視覺意象的建構，包含內層的解讀，這正像舊式哲學一樣，目標是發現並建立其內在的創新和效驗；其次是外層解讀，視其為更深層的社會和歷史進程的外在標誌或癥狀。也就是說視覺文化的外在形式，即是我們現在每天走出們所看到的世界，無所不在的數位影像產品包圍著我們，在家中也無法脫離網路與有線電視的視覺轟炸。這些就很自然的展現視覺影像的恐怖力量，與對視覺文化操控理論。

## 五、數位影像創作的行進模式

### （一）數位影像創作的行為模式

操作及使用電腦工具上為數位意象創作，已讓多數數位意象設計創作者視為件不可思議的事，開始是一項艱難的嘗試。對於修改、傳送、儲存及列印等繁複的工作，數位意象已經能打破或超越它本身藝術藩籬，並成為人類人文環境中的對話工具。後現代的解構對數位意象的發展有絕對的幫助。後現代的解構理論的

碎形理論(FractalTheo)及虛擬實境(VirtualReality)，以及觀念藝術與互動式美學的新觀點都已經大量的運用數位影像進行。在主流藝術成爲一項具有固定形式、理念思維及風格的藝術體系。

視像的分析有兩大組成部分－風格與敘述，它們是模擬式(analog)和數字式(digital)之間、理據性的(motivated)和非理據性的(unmotivated)符號系統之間、以及廣義符號學和做爲語言學分支的符號學之間的會合處。我們把我們的理論建立在後一組概念上以達到概念準確性的願望，看來就像是以天體繞地球轉動的說法來解釋天體運動的願望似的徒勞無功。<sup>16</sup>

後現代對於風格與形式的單一性，抱持著對於視覺意象的風格雖然是現代主義的名詞與說法，在後現代時期也有許多持相反概念的論理，撇開各種對於風格意義的說法，我們無法否認每一個已經成熟的創作者，對於自己的創作形式與觀點會有一個固定的思維模式。我們無法確定這個是否能代表依個人的風格，至少模擬式到數字式的視覺意象分析，對於我們理解視覺相關的概念是有絕對幫助的。雖然在後現代的論述中打破了很多的傳統美學包袱，但是當我們在面對一組視覺意象的物件時，多數的人依然會遵循既有的視覺經驗去判斷，雖然這種視覺經驗並不構成理論，但是卻是一種依據。而數位影像進入了

與此同時，應該重視的是某種交融匯合，即當今世界各地正不斷生產製造出來的一整批非西方的風格和形式，與西方後現代主義的結構和形式之間的交匯。在世界的其他地方，意識到「現實主義」和「現代主義」都是西方產物，將會開闢完全嶄新的道路，重新對待各式各樣非西方的遺產和傳統。但這二者之間的關係，(即西方後現代主義和當今非西方國家的文化生產之間的關係)必須盡量避免做出結論性判斷，應該保持爲平行的對照，不斷引發疑問探索<sup>17</sup>。

數位影像的風格與形式雖然不能以舊有的思考做判斷，但是不論是東方或者是西方，人類對於視覺的基本需求是相同的。從視覺文化的發展上來看，由於文化的差異與歷史背景的不同，對於視覺意象的看法東西方應該是有差異的。但是由於西方強權的經濟力量，東方勢微的自主性，促使二十一世紀之前的視覺意象

---

<sup>16</sup> 李幼蒸 編著 烏伯托·艾柯等著，(1990.1)。結構主義和符號學。桂冠圖書股份有限公司P 197

<sup>17</sup> 詹明信 (Fredric Jameson) 譯者：唐小兵 (2001)。後現代主義與文化理論。台北：合志文化 P6

觀點，多數以西方的觀點為觀點，直到後現代主義中部分的論述強調民族的獨立性，逐漸使東方意識到自我獨立的存在價值，與從根源興趣思考視覺文化問題。所謂的交融匯合適當代世界訊息大量快速的繁衍之下，使不同文化之間的交流頻繁，自然產生各種不同的相互影響，可以預見的是未來的相互作用只會更加劇烈。

## （二）數位影像創作的思維模式

從視覺創作媒體的角度來看影像，視覺意象本身就屬於一種「訊息」的傳遞媒介。所有的視覺意象都是一種訊息的傳遞，不論是設計、藝術或是純粹的影像，而這種意象常常也代表了一種象徵記號（Symbol），此種記號是因為與記號所代表的事實，存有約定俗成的通則，可以讓人產生觀念上的聯想，而讓人了解其所代表的事實。如十字架代表基督，紅色對中國人代表吉祥，完全是由於約定俗成的通則使然。在符號學上皮爾斯利用邏輯的方法，又將記號更詳細分析成極為複雜的類型並加以詳細的定義。

文學藝術是對各種信息進行加工、改造的藝術結晶。在世界上，我們的生活中存在千姿百態的審美信息，作家、藝術家如何選取和加工審美信息呢？從信息的來源看，作家和藝術家以極為敏銳的藝術感受力去捕捉那些不為人知曉而又蘊含豐富審美內涵的信息，這是創作走向成功的前提。如託爾斯泰從科尼的故事中孕育出《復活》巨著，果戈理從獵槍丟失的軼事中捕捉到《外套》的靈感。這些大家的創作經驗證明了新的審美信息對創作獲得成功的重要性。從信息的加工看，作家和藝術家如何用陌生化的藝術手法加工人們司空見慣的信息，構成獨特的藝術形象，這是創作成功的關鍵<sup>18</sup>。

而這些訊息或是符號透過數位影像所傳遞的除去本身的概念之外，對於審美概念的傳遞工作具有美感的觀念傳遞。美感的表現是透過無數的美感經驗所累積的，視覺設計與視覺藝術的創作都是相同的，只是在創作目的與經驗歷程不同。而上述所謂的「訊息的加工」就是視覺意象創作的概念，這種加工是一中對於週

<sup>18</sup> 馮毓云 著，（2002.12） 。文藝學與方法論。北京：社會學科文獻出版社，P198

遭視覺環境的一種敏銳洞悉，這種洞悉能力呈現作家與藝術家將環境中所感受到的創作因素，透過特有的技術轉化成另一個新的創作。數位影像是這樣透過創作者的巧思，以獨特的轉化能力呈現於觀者之前。

攝影的影像是一種圖像符號(iconic sign)，它和文字符號一樣是任意的、武斷的，必須經過學習才能了解其意義，這和以前人們認為攝影的圖像是不證自明的，是一種超越國界的訊息符碼正好相反。攝影的影像和其他實體一樣，它的意義是依附在社會的定義之下。影像可以當成符號來做資訊意見的交換，來表達創作者的立場，但是必須在有限的範圍內意義才有可能出現。所以溝通其實是有支持某種預先的立場與傾向的，而任何照片的意義是需要在此立場的前後文脈(context)裡才會顯現。<sup>19</sup>

在部分較為混雜的數位影像創作，過程自身已經超越攝影影像的符號性，是一種更加混雜的符號體，只能以一種整體氛圍的狀態以衍生符號各自描述，而前後文脈更是難以去掌握，立場也就消失，而未曾操作過相關數位技術的觀者，不論是學者專家或是普通閱讀者，更是難以從過程經驗去體會或描述作品的經驗，甚至是作者本身也不一定能精確的從數位創作過程描述出內涵。所以多數的觀看只能以表象的角度直觀，如此對於真實的描述更加具有多變性與無法確定。

技術性圖像(technical image)是由機具(apparatus)製作出來的圖象。機具原本是應用科學文章的產物，而使得技術性圖像成為科學文章的間接產物。技術性圖像在歷史上和本體論上的位置，之所以與傳統圖象不同，正由於它們是應用科學文章的間接結果。從歷史上看，傳統圖象要此文章早個好幾萬年，而技術圖象則接續在歷經錘煉的文章之後。從本體論(ontology)來看，傳統圖象是第一階段的抽象化，因為它們是從真實世界抽繹而來的。技術性圖像從其性質來看，是第三階段的抽象化；它們是從文章抽繹出來的，而文章則是圖象從真實世界被抽繹出來後，再度予以抽象化的結果。再者，

---

<sup>19</sup> 章光合 著，(2005) 。攝影不是藝。台北：田園文化P106

如果按照前面所建議的想法來看的話，歷史上傳統圖象或可稱為「史前的」(pre-historical)，而技術性圖象或可稱為「史後的」(post-historical)。在本體論上，傳統的圖像即是現象，而技術性圖象即是概念；解讀技術性圖像意味著閱讀它們的位置。<sup>20</sup>

而所謂的抽象化與技術圖像的思維，或許可以勉強解讀數位影像的閱讀位置，因為不論是具像的數位影像或抽象的數位影像，只要經過愈多的數位軟體操作與破壞，就使得閱讀它的軌跡必須愈模糊，技術性圖像的概念性思維就容易找到直接的定位點。

### (三) 視覺文化主體的交互作用

影像表現媒材對視覺藝術之影響令人質疑，當今的數位藝術家，早已不具備和傳統藝術先輩大師的相同美學觀之旺盛活力，對於這樣的質疑，數位影像的創作者，亦提出新的看法與意見，認為未來的藝術形式，將超越這些創作偉大巨作少數大師級人物所領導，而是期待及形式的大多數非專業級藝術工作人們上共同領導。這其中由於人們在創作思考的架構上，非線性思考的模式，以超聯結 HyperLink 之複合式多元性思考，將創作形式多元文化複雜形式。不過，傳統形式的藝術型態，仍扮演同時性角色的時代性。

現象之美是藝術幻象。它是種虛的實體，這一點也不意味著它是不真實的、非實體的。它是訴諸知覺的再現與表現同體的信息符號。它既存在於影視藝術的具象(單幅畫面)中，也是影視藝術——尤其是影視劇的總賬，它的本質是對實在的發現。

影像的創作是一種特定目的的行爲，影像的創作以作者對一個主體的整個觀點，應用個人對於客體觀看的方式來界定概念，可以看做是一種對群眾的奇觀，或是做為一種對操控者監視的對象。影像生產時還為觀者提供操控者的意識型態，為影像本身所詮釋出的力量所辯解，觀賞者能夠自由地去消費眾多不同的影

<sup>20</sup> Vil' em Flusser 著，(2003.4) 。攝影的哲學思考。台北：遠流（香港）出版社 P35

像和作品，由於觀者會以自我的思考選擇決定影像的目的，所以影像本身可以成爲一種特定目的的創作行爲，而影像也像其他視覺藝術創作一樣，需要無限度的影像消費和視覺互動。

這樣理解"現象"的哲學依據一是我們將不厭其煩地加以運用的幽晦深細的現象學，一是邏輯實證主義摩爾的常識派說法：教堂的尖塔作爲物質事物是獨立存在的，人們觀看教堂的尖塔從而在意識中形成的"現象"同樣也是獨立存在的。就作爲獨立存在的教堂尖塔而言，它的體積、高度都是固定不變的，而就它的"現象"而言，則隨人與教堂的尖塔之間的距離、角度不同而不同。"同一物質事實從不同距離和不同觀點呈現不同現象是我們每個人都很熟悉的：宇宙間確實有這樣的東西，我把這些東西叫做物質事物的現象。<sup>21</sup>

生活在現今資訊科技爆炸的年代，身爲一位藝術工作者，如果不能正視媒介所帶來的新衝擊觀，那麼將淪爲新興科技產物下被支配者的被動角色。有許多藝術工作者，亦能感同身受地體悟到，時代演進所帶來的新趨勢。而積極尋求適當的電腦媒材與工具，應用於他們的藝術創作。其實，運用電腦工具去感性詮釋這個時代中的生活脈動、觀念脈動、消費文化脈動、社會現象脈動等等的抒發，也足以代表這個年代的美學價值觀，畢竟這便是我們生活的環境使然，而反映出當代藝術形式的可能方向。或許閱讀影像的內涵除去直接以抽象化對待之，也許在創作的軌跡上的解構也是必要的。

當人們隨著工具的演進與科技進化，繼之而來的便是新興美術專業、媒材、形式及理論等的新創作風格誕生。不過，對於這藝術形式的定位，得要有其不可被替代的形式依據、風格獨創、媒材等等特點，被認定爲這新藝術範疇。當今的現代人，生活中充斥著大量的數位科技產品，而人不覺地接受該產品所帶給人們生活便利性，而逐漸習慣了數位化生活體驗，更進而融入了數位的思考模式成爲一位不折不扣的新人類。有關數位影像藝術定位已經無人質疑。縱觀後現代主義產品設計，它們以幽默、叛逆、和奇思妙想極大地充實和豐富了我們現在的生活，

---

<sup>21</sup> 周月亮 著，(2004.8) 。影視藝術哲學。北京：中國廣播電視出版社， P1

展現給我們一個充滿了旺盛的生命力和創造性的樂觀年代。

#### （四）工具的演進是數位影像風格誕生的前因

數位影像之於現代人，是將擁有一個種數位設備，如電子身份證、數位相機、全球通訊電話系統等。促使一位現代人自然地去體驗來自生活中的種種數位機制，從觀念、哲學、社會型態等來自生活的數位化現象。是有別於傳統藝術家之人文生活環境、美學衍學觀的人體驗，兩者間各行其現代的絕對性。對此，激烈的火花即將來臨的下一個世紀，是屬於科技數位美學體驗，因而建議放棄十九世紀以來所框限的觀念原理。若追求數位影像的定位，成為新世紀，新世代藝術的代言人，數位影像創作型態，常然不足唯一的選擇，其中仍有其他相關的科技藝術之型態與形式，所必須具備要件，仍是在於器材的熟悉度，故精通科技的手腦並用者將是成為下一世紀藝術家不二法門。當然，這樣的論調，並未全然尚到來藝術本位與人文價值的創作表達，必竟這是長遠體驗之結晶，藝術發展時代以來不會改變的定律。然而，在人類文明的演進過程不斷改變的，是人類工具的演進，而工具的演進，亦促成新藝術形式的誕生。在一九六四年，馬歇爾·麥克魯漢出版了一本書，名叫『瞭解媒介—人的延伸』（McLuhan, 1964），公開闡述「媒介即訊息」之觀念。

創作者需要選擇每一事物的最後原因，在於"數位影像"本身。舊有的數位影像無法激起新世紀人類的興趣，因此需要改變。數位影像也是一種消費，當我們製造數位影像並消費它們，我們仍需要更多、更多的視覺意象，但數位影像在傳統觀念中並不是一種必需品，它們是隨處可見的東西，但是進入當代今成為不可或缺的必需品。擁有一個複製影像的機器，就可以激起某種類似"慾望"的東西，而就像所有可信的慾望形式，它沒有辦法被滿足，在日新月異的數位相機發展可以看見。因為複製影像的機器的可能性是無限的。人們將會以一種愈來愈快的速率消費影像，而且永不停止。數位影像消費現實。複製影像的機器是解毒劑也是疾病的根源，是將現實據為己有也是使現實作廢的工具。

數位影像的力量來自於影像的本身也是種物性，由於是一種"物"，所以就會有所有該有的慾望延伸、相互作用與競爭作用，這種新媒材的誕生繪自然成為一

個"物"的文化圈，尤其是當它愈來愈強大的時候，透過相互的優勝劣敗的競爭，終究會留下極為優秀的成果，並且會成爲一種新的藝術形式與文化。

## 六、結語

數位影像創作在藝術創作上成爲獨立的意義，綜觀當今現代藝術的表現式，千變萬化而無奇不有，是空前未有的新美學年代。許多新美學概念及體系，藝術興起些新的轉機及變化，以包容瞬息萬變的新美學思潮，進而建立屬於二十一世紀的新視覺美學觀。傳統西方對於所謂「藝術」的解釋，按照希臘文及拉丁文的語源上說，即是「聯結」或「適合」的意思，也就是「使自然的事物適合人類生活用途的技能稱之」。故藝術只是一種手段而不是目的，其目的也就是製作或生產，含有因技巧與思慮之活動及其活動的產物，而該活動必須具有審美價值的定位。數位影像的意義，必須能將創作者個人之意念、思想、觀點，以符合美之形式，透過藉由電腦的高效能數位化運作，產生數位影像表現其個人之美感，並透過相關科技設備呈現之藝術形式。

藝術意義是由時代所產生，進一步去創造時代，反映時代的現象，這是藝術家最偉大的專長或本事。且在各種意義上，藝術與時代革新或改造的根本精神，有著密切的關係。若從其中抽去創造與革新的特質時，則藝術即無任何價值可言。然而，在藝術創作的過程中，感情的自發性成分占了大部分，但在有些狀態下，理性的計畫成分亦占有相當的比例，尤其在新媒體、新美學觀念、新素材及新的科學技術高度發展的今天，以理性爲訴求新創作靈感，已占有絕對的重要性及審美價值。一種整合藝術與科學領域的新視覺美學體系，以追尋全方位宇宙、神性與人性本質的自然性美學，成爲當代藝術流派的一大特色。數位影像在藝術創作上之意義，個人認爲有以下幾個觀點：

- （一）數位化是一種藝術的表現工具，但是若是從數位影像創作的過程解讀，也可以從解構的角度來重新給予影像創作意義。
- （二）就藝術的表現工具而言，工具是沒有好壞的問題，數位影像的價值端視藝術創作者之描述狀態、內涵與形式而觀看。

- (三) 數位影像也是一種藝術表現之類別，如同版畫一樣有可複製之原創性問題，故某些部分可以由周圍的文本脈絡來解讀作品自身，如版畫藝術一樣由創作者面對數位影像價值之真誠性與純粹性觀察。
- (四) 數位影像創作可視為是新工具產生的新藝術，或許還有從其他過程操作技術角度分解概念的閱讀可能性。
- (五) 數位影像創作在數位化活動中是一種複雜的人機選擇的概念執行。

要喚醒記憶中的某件事，不只有一種方法。並不像是一條線的終點。有許多種方法或聯想物可以匯集到記憶點上，打開回憶。運用文字、比較方法和符號均可替一張沖印出來的相片創造背景情境，也就是說，各種方法和記號可以幫助我們觸及回憶。所以閱讀數位影像與創作數位影像的角度，應該還有更大的空間來論述，尤其從人類歷史的觀點來看，攝影發展近兩百年，電影發展一百年，而數位影像才剛起步，也就是目前的數位影像創作還只是還同時期，還具有極大的發展空間。

## 參考書目

- 王鼎銘 著 (2000.5)。數位科技對視覺文化的衝擊與展望。新竹：竹師
- 李小鏡 著 (1996)。李小鏡衆生相。台北：時報文化出版
- 李道明 著 (1990)，回顧歐美電子影音藝術的發展 A Retrospective of the Development of Video Arts in the West。台北：世新大學廣播電視電影學系
- 李幼蒸 編著 烏伯托·艾柯等著 (1990.1)。結構主義和符號學。台北：桂冠圖書股份有限公司
- 吳嘉寶 編著 (民 90)。邁向視覺讀寫時代的影像教育：數位時代訊息傳播的面貌與影像教育課程的設計。台北：
- 周月亮 著 (2004.8)。影視藝術哲學。北京：中國廣播電視出版社
- 島子 著 (2001.5)。後現代主義藝術系譜 (下卷)。重慶：重慶出版社
- 章光合 著 (2005)。攝影不是藝術。台北：田園文化

唐小兵 譯 (民 78)。**後現代主義與文化理論** (Fredric Jameson 原著)。台北:合志文化出版。

班傑明 著。**啓迪:班傑明文選**張旭東 H. Arendt 譯(1998)(Benjamin, W.原著 1936 出版)。香港:牛津。

馮毓云 著 (2002.12)。**文藝學與方法論**。北京:社會學科文獻出版社

詹明信 (Fredric Jameson), 譯者: 唐小兵 (2001)。**後現代主義與文化理論**。台北: 合志文化

張恬君 (2002.12)。**學與思—資訊時代的科技藝術**。今藝術: 2002 年 12 月號

Jean Baudrillard。**Simulacres Et Simulation (擬仿物與擬像)**。洪凌 譯 (1998)。台北:時報出版

Vil' em Flusser。**攝影的哲學思考**。遠流出版社 譯 (2003.4)。台北:遠流出版社