

數位科技與設計專輯

在電腦科技、網際網路高度發展的二十一世紀，數位藝術蓬勃興起，數位科技時代的藝術語言其新維度也不斷地在增加，它正面臨著令人振奮的挑戰。藝術形式亦隨著科技媒體的發展而改變，而數位化科技與藝術文化創意的結合方向，已是邁向新世紀的重要資產形成概念，在近年來儼然已形成一股新興潮流，也成為藝術創作所關注的焦點，先前本刊為探討數位藝術曾規劃「科技藝術」與「數位藝術」兩個專題介紹這新的藝術發展，有鑑於數位科技與文化創意設計之結合，在現今時代潮流的發展中是一種趨勢，此次專輯再以「數位科技與設計」為題探討設計與數位之關係：柯凱仁〈角色造形世界與設計方法〉主要在探討數位時代下的角色造形世界，以角色造形的認識與文化演繹入手，進而列舉個案以展現系統化的角色美術創作方法及成果，以提供相關經驗創意思考之參考。郭政忠〈數位烏托邦的解構與救贖——談介面藝術新意〉探討數位時代下的新文化與商品發展，由介面藝術（Interface Art）的觀點解構人類對於類比與數位情感的蛻變，找出新數位烏托邦的救贖地圖。蔡昌吉〈不再刻版印象！觀現代版畫藝術與數位畫意的轉介〉向國內版畫藝術界具體介紹數位美學之基本理論與當代前衛藝術的關係，從數位美學觀點初步探討國內數位版畫發展的可能性。涂以仁〈東方元素·數位思惟〉以當今數位網路日新月異，圖像運用在藝術創作上更應被謹慎的思考，而非浮濫的運用，對數位及視覺美學在文化意象上的運用進行探討，藉以作為視覺創作的指標。

除此之外，台灣美術議題有蕭瓊瑞〈台灣近代雕塑的兩次典範轉移——以黃土水和楊英風為例〉，美術行政議題則有李成暉〈以平準機制輔助藝術品交易市場之研究〉等兩篇文章與讀者分享。

國立台灣美術館
National Taiwan Museum of Fine Arts



國立台灣美術館
National Taiwan Museum of Fine Arts

