

國立清華大學課程大綱【格式】

<1050112 版>

科號		組別		學分	2	人數限制	60
上課時間				教室	將需要視聽教室		
科目中文名稱	數位美學						
科目英文名稱	Digital aesthetics						
任課教師	邱誌勇						
擋修科目	(大學部通識課程) 無			擋修分數	無		

請勾選	此科目對應之系所課程規畫所欲培養之核心能力 Core capability to be cultivated by this course	權重 (百分比) Percentage
<input type="checkbox"/>	自我瞭解與溝通表達 Self-awareness, expressions & communication	
v	邏輯推理與批判思考能力 Logical reasoning & critical thinking	20
<input type="checkbox"/>	科學思維與反思 Scientific thinking & reflection	
v	藝術與人文涵養 Aesthetic & humanistic literacy	50
v	資訊科技與媒體素養 Information technology & media literacy	30
<input type="checkbox"/>	多元觀點與社會實踐 Diverse views & social practices	

<p>一、課程說明</p>	<p>當代科技的發展已經改變了藝術表現的形式，從創作過程、美學思維到典藏維護都面臨到觀念的挑戰與更新；以致，傳統藝術創作形式與美學思維因數位科技的衝擊而產生質變，數位美學討論的焦點不僅是侷限於認識論層面上的議題，更轉移到本體論的視野重新審視當代數位科技藝術創作下的美學內涵。儘管至今已有超過數以萬計的藝術家、藝術團體與博物館都已經利用數位科技來作為影像意念傳達的工具，然而在理論與美學上的探討卻相當薄弱。本課程主要藉由當代數位科技藝術的創作作品來討論數位科技藝術應有的論述觀點與美學內涵。因此，本課程從巨觀層面主要涵蓋三大面向的探討：第一、探討數位科技藝術與傳統美術、藝術在理論論述與美學思維上的異同。第二、數位科技藝術的美學特質與外顯特徵表現。第三、數位虛擬映展空間對觀影人的意義。從這三大方面中，本課程試圖提供學生一套完整的觀看數位科技藝術之觀點，並協助學生從本質層面了解科技藝術的創作。</p> <p>本課程將以理論、美學的哲思論述為基礎，輔以科技藝術創作實例分析，力求實作與理論之間，相互驗證。本課程將可分為下列六個面向：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 概念釐清：數位、數位物與數位化 2. 歷史發展：從機械複製到數位複製、數位原創、數位展示科技 3. 本質論述：科技藝術本體、身體與影像的體現關係、時間與空間的感知與穿越 4. 美學論述：新數位科技與美學轉向、後媒材時代的美學、科技作為媒材 5. 議題辯證：文字與影像的辯證、真實與虛擬的論辯、敘事與破敘事的論證 6. 實例分析：互動科技藝術、聲音裝置藝術、AR/VR 藝術、AI/機器人
<p>二、指定用書</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 葉謹睿 (2008)。《數位「美」學》。台北：藝術家。 2. 邱誌勇 (2012)。《關鍵論述與在地實踐：在地脈絡化下的新媒體藝術》。台北：財團法人數位藝術基金會。
<p>三、參考書籍</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 亞瑟·丹托 (Arthur Danto) 著，林雅琪等譯，《在藝術終結之後—當代藝術與歷史藩籬》，台北：麥田，2004。 2. 迪特·丹尼爾斯 (Dieter Daniels) 著，陳靜文譯，〈互動性的策略〉，《漫遊者 - 2004 國際數位藝術大展》，臺中：國立台灣美術館，2004，頁 48-61。 3. 保羅·維希留 (Paul Virilio) 著，楊凱麟譯，《消失的美學》，台北：揚智，2001。 4. 彼得·懷柏 (Peter Weibel) 著，許夢芸譯，〈擴延電影、錄像與虛擬環境〉，《電影欣賞》第 135 期，2008 年 6 月，頁 28-40。 5. 王志弘，〈技術中的人與自我：網路空間、分身組態與記憶裝置〉，《資訊社會研究》第 3 期，2002 年，頁 1-24。 6. 林宏璋，〈身體的表演言說：從象徵身體到影像身體〉，《藝術家》第 389 期，

	<p>2007 年 10 月，頁 264-267。</p> <p>7. 瓦歷斯·拜拉·〈未來電影的異想世界：李維·馬諾維奇的「軟電影」作品〉·《藝術家》第 384 期，2007 年 5 月，頁 352-355。</p> <p>8. 巫義堅·〈試論「聲音藝術」在當下環境中的發展〉·《美育》第 126 期，2002 年，頁 14-21。</p> <p>9. 吳嘉瑄·〈當代藝術中的身體景觀〉·《典藏今藝術》第 193 期，2008 年 10 月，頁 193-203。</p> <p>10. 吳嘉瑄·〈編碼化的身體〉·《典藏今藝術》第 194 期，2008 年 11 月，頁 174-177。</p> <p>11. 邱誌勇·〈那裡，沒有影像，只有資料〉·《藝術觀點》(61)，2015，頁 86 -94。</p> <p>12. 邱誌勇·〈雙重跨域：台灣數位表演藝術的歷史脈絡與美學表徵〉·《現代美術》(179)，2015，頁 6-16。</p> <p>13. 邱誌勇·〈軟體主宰：從「軟體轉向」看當代數位影像的創造〉·《預見未來》。台北：中國科技大學，2018，頁 72-78。</p> <p>14. 邱誌勇·〈虛擬實境藝術中的「本體論事件」與「共感聯覺美學」〉·《現代美術學刊》(36)，2018，頁 59-78。</p> <p>15. 邱誌勇·〈從破除鏡框、演員退場到沉浸體驗：王俊傑在《萬有引力的下午》、《罪惡之城》與《索多瑪之夜》中展現的科技劇場形貌〉·《藝術評論》(36)，2019，頁 49-78。</p> <p>16. 邱誌勇主編·《數位藝述》，台北：財團法人數位藝術基金會，共五集。</p> <p>17. 邱誌勇、許夢芸·〈行動影片創製術：行動影片與口袋電影作為影像創作的新的取徑〉·《電影欣賞》第 146 期，2011 年 3 月，頁 7-12。</p> <p>18. 陳慧珊·〈1+1 ≥ 2 ？淺談跨界（領域）藝術創作之理念與實踐〉·《藝術欣賞》第 3 卷第 4 期，2007，頁 47-58。</p> <p>19. 陳俊明·〈跨與不跨：時代氛圍下的藝術多元連結新關係〉·《現代美術》第 151 期，2010 年 8 月，頁 20-27。</p> <p>20. 黃貞玲·〈無限可能的美麗想像：淺談舞蹈與科技〉·《美育》第 174 期，2010 年 3 月，頁 88-94。</p> <p>21. 張蘊之·〈聲音藝術，臺灣發聲—從五線譜中離開：聲音藝術對話錄〉·《幼獅文藝》第 621 期，2005 年，頁 42-46。</p> <p>22. 龔卓軍·《身體部署》，台北：心靈工坊，2006 年。</p>
四、教學方式	<p>1. 每週授課之三小時課程時間將分為兩部分：</p> <p>a. 前二小時以教師講課（lecture）並配合簡報與影片播放為主，兼重科技藝術理論論述、哲學美學與作品形式分析。</p> <p>b. 後一小時為分組報告、研習及意見交流，訓練同學們思辨科技藝術表現之形式風格、美學特質，以及相互提問討論。</p>

	<p>2. 學期間，同學必須針對相關課程授課主題內容，撰寫三份心得報告，並於期限內繳交給教師。</p>
<p>五、教學進度</p>	<p>第一週：課程簡介 課程內容解說與基本概念介紹、授課方式解釋、進行課堂報告分組</p> <p>第二週：數位與數位化的界線與辯證 本週將先針對「數位化」(digitized) 與「原生數位」(digital) 進行觀念上的釐清，並介紹數位時代的科技藝術創作如何運用數位本質進行思考。 指定閱讀書目： Paul, Christiane. "A Short History of Technology and Art," and "The Presentation, Collection, and Preservation of Digital Art." p. 7-26.</p> <p>第三週：從機械複製到數位複製 (I) 班雅明知名著作—〈機械複製時代的藝術作品〉已經成為討論數位科技藝術的重要典籍，其中班雅明討論從攝影到電影的美學特質轉變，並讓美學朝向政治性發展。本週將深度討論此篇專著的深度美學意涵，並由此延伸整學期之相關論述。 指定閱讀書目： 班雅明·〈機械複製時代的藝術作品〉</p> <p>第四週：從機械複製到數位複製 (II) 本週主要討論歷史性的轉折，從機械複製、電子再現到數位複製，從科技的視野探討科技技術在藝術創作中的轉進。 指定閱讀書目： Wolf, Mark. "The Work of Art in the Digital Age." p. 51-83.</p> <p>第五週：本質論述 (I) 本體論 本週將聚焦於「哲學式」的討論，主要議題將圍繞在數位美學的基本特徵，內涵與相關哲學論述地討論。 指定閱讀書目： 邱誌勇 (2011)。〈本體論的轉向：數位科技文化時代的美學思維〉，《靜宜大學人社學報》(5 : 2)，頁 55 -90。</p> <p>第六週：本質論述 (III) 身體與影像的交織 科技藝術的興起讓觀者再也不是被動地觀賞，德國 ZKM 美術館館長 Peter Weibel 便直言，當代的新媒體藝術改變了傳統以「物件導向」的展覽方式，更創造出以「體驗與觀眾為導向」的經驗方式。本週將談論科技藝術作品如何重新創造出異於傳統的「身體感」，又作品 (影像) 如何與身體相互融合交織。 指定閱讀書目： Hansen, Mark. B. N. "Between Body and Image: On the Newness of New Media Art." <i>New Philosophy for New Media</i>. London: MIT Press, 2004. p. 21-46.</p> <p>第七週：本質論述 (III) 時間與空間的辯證 科技打破了傳統時間與空間的感知，科技藝術更試圖在傳統美術館、博物館</p>

的展演空間中，創造超越美術館圍牆的經驗美學。本週將聚焦於「時間」與「空間」兩項科技藝術的美學本質，談論在數位時代中，藝術創作所引發的討論議題。

指定閱讀書目：[Sturken, Marita. "Motilities of Time and Space: Technologies of the Modern and the Posthuman." p. 71-91.](#)

第八週：美學論述（I）傳承與乖疑

本週主要從媒體作為科技藝術創作的歷史討論媒體美學思潮的變遷，從錄像藝術、互動裝置到賽伯空間中的虛擬美學有和傳承與差異。又班雅明的機械複製論如何能在數位時代裡重新造就一波討論的風潮，又如何成為「後班雅明時代」的美學思潮。

指定閱讀書目：[Holtzman, Steven. Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace. NY: Touchstone, 1997. p. 119-132.](#)

第九週：美學論述（II）新數位科技影像美學

本週主要討論科技影像的本質與可能性，美學又如何轉向，尤其是介面的轉化與改變又如何從傳統繪畫、銀幕、螢幕到介面之間，討論影像美學的轉化。

指定閱讀書目：[Thorburn, David, and Henry Jenkins. "Introduction: Toward an Aesthetics of Transition." p. 1-16.](#)

第十週：科技論述（I）科技作為工具科技

科技早期被視為是工具性、輔助性的角色，本週主要針對工具性角色的內涵討論哲學美學面向的議題。

指定閱讀書目：[Paul, Christiane. "Digital Technologies as a Tool" p. 27-66..](#)

第十一週：科技論述（II）科技作為媒體

從工具性角色轉化到媒材性的內涵，其主要哲學論述來自於海德格的現象學美學傳統，亦即：工具如何成為人的肢體延伸。依此觀念，本週將從現象學美學的觀點引薦梅洛龐蒂的幻肢覺、麥克盧漢的媒介是人的延伸，到伊德的科技體現觀，藉以了解科技藝術在媒材使用上的轉化。

指定閱讀書目：[Paul, Christiane. "Digital Technologies as a Medium." p. 67-138.](#)

第十二週：文字與影像的論辯

數位時代的文字仍是文字嗎？在19世紀的圖像詩創作已經改變了文字與圖像的分野，20世紀的「圖像轉向」更揭示著影像世界的來臨。在數位的時代中，學者大膽宣稱「所有的文字終究仍是影像」。本週將針對「文字」與「影像」間的辯證討論數位時代的美學內涵。

指定閱讀書目：[Kirschenbaum, Matthew. "The Word as Image in an Age of Digital Reproduction." Hocks, Mary E. and Michelle R. Kendrick, eds. *Eloquent Images: Word and Image in the Age of New Media*. London: MIT Press, 2003. p. 137-156.](#)

第十三週：真實與虛擬的論辯

數位時代影像的影像創作多半依賴電腦的後製特效，創造出超越人類現實的想像境地，其中從數位電影、動畫，到虛擬實境、擴增實境，在在挑戰人類知識體系中對真實的定義與界線。本週將針對「真實與虛擬」的理論與哲學論述，討論科技藝術創作中的美學內涵，藉由歷史性的脈絡，讓修課同學認識從模仿、再現到擬仿三階段的演變史，以及當代最新的思維。

指定閱讀書目：邱誌勇 (2018) ·〈虛擬實境藝術中的「本體論事件」與「共感聯覺美學」〉《現代美術學刊》(36) · 頁 59-78。

第十四週：新媒體與敘事

從多媒體創作到新媒體創作，傳統敘事邏輯已被破除，新的「後敘事」、「破敘事」、「未竟敘事」等觀念隨之而起。在科技藝術的領域中，創作者已能運用演算法、程式設計創造出截然不同的敘事型態，或是永無止盡的敘事觀念。本週主要著重在引薦數位時代藝術創作中的新敘事概念。

指定閱讀書目：瓦歷斯·拜拉·〈未來電影的異想世界：李維·馬諾維奇的「軟電影」作品〉·《藝術家》第 384 期·2007 年 5 月·頁 352-355。

第十五週：科技藝術作品解析 (一) 數位影像、互動裝置

當影像不再固著於傳統膠卷底片之中，而是散布在電腦後端，成為檔案資料庫的形式存在之際，觀眾如何思考影像的液態化、流體化。更甚之，影像如何成為互動裝置中變幻的元素，激起觀眾主觀經驗的生成。本週主要將介紹當代數位音像創作、互動裝置創作的重要作品，透過美學特質的討論，了解上述兩種科技藝術類型的內涵。

指定閱讀書目：

1. 彼得·懷柏 (Peter Weibel) 著·許夢芸譯·〈擴延電影、錄像與虛擬環境〉·《電影欣賞》第 135 期·2008 年 6 月·頁 28-40。
2. 迪特·丹尼爾斯 (Dieter Daniels) 著·陳靜文譯·〈互動性的策略〉·《漫遊者 - 2004 國際數位藝術大展》·臺中：國立台灣美術館·2004·頁 48-61。

第十六週：科技藝術作品解析 (二) 聲音藝術、數位表演

當聲音不再僅限於聆聽，而更以是一種視覺造型的姿態呈現於觀眾面前之際，我們如何重新以聯覺感官美學的論述討論之。此外，關於當代科技藝術與表演藝術 (舞蹈、戲劇) 的相互融合，又展現出什麼樣的新科技藝術形態。本週課程將針對聲音藝術與跨領域數位表演 (含科技劇場)，討論全學期美學內涵，如何體現於作品之中。

指定閱讀書目：

1. 巫義堅·〈試論「聲音藝術」在當下環境中的發展〉·《美育》第 126 期·2002 年·頁 14-21。
2. 邱誌勇 (2015) ·〈雙重跨域：台灣數位表演藝術的歷史脈絡與美學表徵〉·《現代

	<p>美術》(179)· 頁 6-16。</p> <p>第十七週：科技藝術作品解析 (三) 創客運動、數位設計、AR、VR</p> <p>2010 年之後的相關新數位科技逐漸成為當代科技藝術創作者的創作媒材，從 maker 運動、跨領域結合設計與藝術的數位設計、2016 年之後蓬勃發展的擴增實境、虛擬實境又如何改變當代美學感官刺激的產生。</p> <p>指定閱讀書目：邱誌勇 (2017)·〈從數位藝術到社會設計：動態自造實驗室 (Fablab Dynamic)與參與式藝術精神〉·《給下一輪台灣數位藝術的文件：2006-2016》·台北：典藏·頁 207-218。</p> <p>第十八週：期末課堂綜合討論、報告繳交與討論</p> <p>本週將以課堂分享討論的方式座談，與學生共同討論數位美學如何體現於日常生活、創作與藝術賞析之中，並由助教收集期末個人報告。</p>
六、成績考核	<p>無法到課需向助教提出請假，點名未到一次扣 2 分。</p> <p>A. 出席率與課堂參與：10%【本課程僅接受正式的缺席證明】</p> <p>B. 分組主題報告：20%【針對選取的主題，進行課堂報告，授課教師將針對內容、時間掌握、提報方式等進行評分。報告過程將由授課老師與參與學生提問相關問題，提報者需要提供全班同學書面摘要】</p> <p>C. 隨堂主題心得報告：30%【每則 10%】</p> <p>D. 個人期末報告：40%【此為研究報告，學生必須選定一與科技藝術相關之特定主題，進行專業的學術研究論文撰寫，凡抄襲剽竊者總成績一律不及格。】</p>
七、講義位址	