

現代版畫發展以至歐洲版畫的蓬勃，無不與工業發達，新科技的發明，印刷技術的進步有關；新的化學產品不斷發明、發現、供應和嘗試；加上攝影及黑房技術的改良和進步，將舊有印刷術改進或淘汰，豐富了版畫的視覺語言，亦開拓了版畫與印刷技術的領域。回顧傳統民間年畫和月份牌畫，追溯於當時，實有其社會的背景及市場的大量需求而大盛；可是，自二十世紀中葉，由於政治，社會的轉變，新的印刷機器與技術及物料的傳入及廣泛應用，更能切合社會的需求，以致取締了傳統手印技術。

讓我們來談談電腦與版畫的關係：

傳統版畫均為間接性的藝術創作，初經定稿，再經製版、印刷等工序，其間牽涉不少技術性和探索性的過程和步驟，電腦的出現，卻為版畫創作帶來不少方便。懂得操作和運用電腦，可以輔助版畫家在創作過程中發展

十八、十九世紀由於有多項科技創新發明，令歐洲的工業進入劃時代的革命性年代，機械化生產促成整個歐洲的工業發展，從而促進經濟的成長，交通，運輸等均踏入革新階段，對社會產生革命性的影響。十九世紀中葉以後，有更多重要的新發明，如電力、重工、化工等，使工業革命進入另一新紀元。

踏入二十世紀六、七十年代，以美國為首的高科技發展，突飛猛進，日新月異。由於電腦、復印機、攝錄機、電視機的發明，不論日常生活，甚至信息、軍事、醫療、工商業、教育、藝術等均深受影響，改變及支配了整個社會的發展。意念和處理版面，

由於學習掌握和探索電腦技術容易，所以深得現代藝術家的愛好。

一般電腦製作版畫的程序如下：

(1)草圖構思：

如有需要，可利用<小畫家>, <PhotoShop>, <PhotoImpact>等電腦軟件創作或將草稿進行掃描，處理圖像發展，輔助初稿發展。

(2)製版過程：

- 較傳統版畫方便重復修改、修整圖像、明暗、調子、對比、形狀等過程快捷。可因應個人創作的特殊效果需要而作出調整。
- 可模仿各版種的痕跡，刀法.....等製作特殊效果。
- 將刻妥的凸版畫或凹版畫或其它版種的初稿，利用電腦進行掃描，再作修改，或作顏色組合。

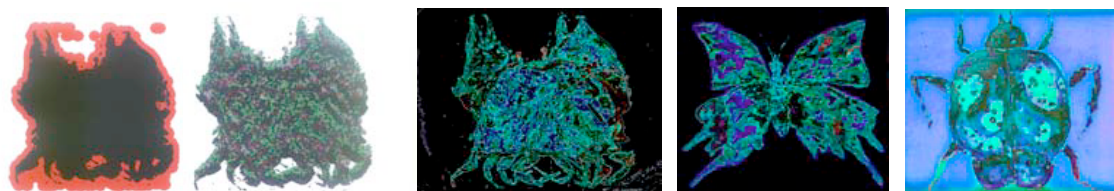
- 示例：(附圖 <橫行>)，在一系列的探索中，揀選了黑地綠色的一幅 <橫行之五>。它有銅版畫的腐蝕效果，亦有石版畫的水墨趣味。
- 過去製作攝影技法，需要在黑房內進行；現在則可利用電腦製作，方便快捷。
- 可隨意將畫面放大或縮細。

(3)印版：

傳統版畫需要人手上色及印刷，因為不同版種而相應有不同的印刷技法；油墨性質亦各異。因此，需要有特別的印刷器材和設備；而電腦則可以仿各版種的技法，通過電腦打印機印刷出來，畫面圖象的大小亦不受版種和版面的大小限制，既省時省力，相當方便。

以上的工作程序，電腦製作的確比傳統版畫製作便捷得多，而所需的空間與設備，亦比傳統版畫工作室簡化得多。

版畫與電腦也有其共通特質：如具複數性，可重復修改多次，可轉換顏色。電腦的優點是更方便快捷，容易掌握技術。它雖然具有複數性及模仿性，但過於容易處理，反而成為模仿傳統版畫的工具。後現代主義的藝術品往往借用前人或他人的作品，以剪接、拼貼、重組等手法去進行創作，電腦的優點正好被利用——方便、快捷、易普及、大眾化。影像可以掃描、數碼化，模擬、傳送到國際間，亦可接合其它圖象，創造新的圖象。筆者的 <集體記憶之五> 就是利用攝影圖象的裁剪拼貼，通過電腦處理顏色、光暗效果、負片圖象、電腦手繪效果，最後加上書法的疊印，藉以探索結合電腦、版畫、素描與書法的可能性。但是電腦也有其缺點及局限性：經電腦處理的圖象，雖然在某程度上也有版畫的特性，但在某方面仍有不少未能達至傳統版畫的特色，如欠缺油墨的疊色效果，或未能達至真正的浮雕、凹版、壓凸版的質感趣味；也不能具體表現木版畫的木味、刀味或水印的水味等，因此，電腦版畫始終未能取代傳統版畫。



基於電腦的發展，數碼版畫將來會取代傳統版畫嗎？

二十一世紀新年代，在急速轉變的社會中，在科技巨輪的轉動下，電腦與整個社會，人類息息相關，我們無法亦不可能抗拒或阻止。傳統與現代，科技與手工藝，是存在矛盾的；那麼，我們應抱甚麼態度去面對呢？電腦可改變人類的思維、認知和感知。在創作問題上，我們應如何利用科技？或是如何與科技共存？人類與機器、手工與複製、原創與復本等問題，如何平衡其衝突與矛盾？回顧版畫

的出現，在十九世紀末，藝術家利用印刷術作為個人獨立創作的工具，藉以發揮版畫的探索性、實驗性、意外效果及其獨特的言語，藝術家並親自參與其中。目前，電腦已廣泛地應用到印刷、設計、版畫上，那麼如何界定版畫藝術或計算機藝術呢？

以上種種問題都值得我們深思。

歸根究底，電腦並非萬應萬靈，它只不過是一種工具而已，與人腦相比，還是遠遠不及。

註：根據 2000 年台灣國際版畫素描雙年展，「複合版」是利用中介物如電腦處理與輸出的作品。所謂「版」，在這裡不再指具體的實物「版」，而是在於電腦中的抽象概念。虛擬空間及影像合成等複合應用表現，雖符合「複製性或間接性」的版畫特質，然整體畫面構成仍是創作的首要條件。現今電腦影像的數碼化處理被廣泛地應用在傳播媒體上，是一種新開發的藝術媒材。」

參考書目

1. Patsy Payne. “Question About Technology —Print Media in 2000, Australia”
二千年國際版畫學術研討會論文集，台灣，2000 年。
1. Tristan Humphries. “The Nature and Status of the Computer Print” ,
Transformations, Chelsea College of Art and Design, 1998.
1. George Whale. “The Algorithmic Mark —A constraint —based approach
to digital printmaking” , Transformations, Chelsea College of Art and
Design, 1998.

此文於 2007 年刊於< 全國高等藝術院校版畫教學與創作年會論文集 >