

蔡文穎的人工智能藝術

二十一世紀知覺藝術啓示錄

盧明德 東海大學美術系講師

壹、人工智能藝術銀河系

九四七年，美國科學家威拿（Nobert Wiener）發表了「人工智能論」，並導引出相關的基礎研究。人們開始利用資訊計量的概念，試圖把人類的精神活動以及身體活動，移植到被視為外部媒體的機械身上。

五〇年代以後產業科學的發展趨勢，連帶激發了七〇年代以後的半導體革命。尤其是電腦以及人工智能研究的發展，以自動性機械來代替人類操作與思考的幻想，終於付諸實踐。

資訊化社會形成的結果，帶來不同的社會環境、形態與制度。人類的知覺體系開始朝新的電子資訊環境擴充，伴隨著傳達、溝通技術的精進，以及新媒體不斷出現的振幅，藝術與科技作了空前的結合。從光、電動的作品到錄影、全像攝影、電腦繪圖以及人工智能藝術，這一連串被稱為尖端科技藝術的領域，開展了未來的人

工智能藝術銀河系大門。

經過了六〇年代的「相互媒體」（Inter—media）時代之後，八〇年代呈現了「媒體技術」（Media Technology）的特徵。對今後，很多人都作了預言。二十一世紀藝術媒體的主流將屬於尖端科技，以電子媒體符號以及人工智能方式表現。未來的人工智能銀河系裡，人類的感覺與思考方式將會有無限擴充的可能性。於藝術的行為、態度與觀念上，藝術家將有全新的認知與體驗。

貳、知覺臨界點的挑戰

一般而言，藝術表現手法，習慣上有正面的敘述與側面批判兩種方式。面對人工智能統御下的電子符號環境，作家往往會有既愛且恨的兩難體驗。一方面，物質上的效率與刺激，帶來了無限的衝擊；另一方面，對精神上的剝奪與迷惑，却也給予作家幾許無奈的感覺。於是，作家在作品上，往往在充分表揚科技文明之同時，

力求人間性的追求。

六〇年代起，麥克魯漢（Marshall McLuhan）的媒體理論，給媒體藝術時代做了很好的指引與佐證。例如：「媒體是訊息」、「認識媒體——人的延伸」等論述。他主張把藝術行為與作品，視為社會性溝通媒體之一。並強調傳達的至要核心不在於傳達的內容如何，而在於傳達媒體本身。他的主張使我們體會到了人類對於知覺擴張與知覺臨界點所作挑戰之重大意義。

近年來，許多藝術家利用尖端科技電子媒體裝置，在人類感官知覺臨界點上，做了挑戰性實驗。表演藝術家安德遜（Laurie Anderson）和史迪拉克（Stelarc）是最好的例子。他們同時經由人體神經末梢的感應活動，向感知極限挑戰。電子裝置媒體的使用，一方面禮讚科技，另一方面反應資訊媒體時代。肉體感官、神經末梢的控制活動，更喚醒了人類精神意識。在這知覺臨界點挑戰行為中，其態度是順應抑或排斥、是妥協或是

反抗、是必然或是無奈，是極待深思之處。蔡文穎的「人工智能藝術」，即為一種利用電子微路感應，向未來知覺領域挑戰的實例。

參、電子媒體時代的三個分期與二次劃時代展覽

回溯尖端科技藝術的歷史，早在二〇年代起，已有不少實驗性作品。例如：塔特林（Tatlin）的「第三國際紀念碑」（1920）、莫何依諾迪（Moholy Nagy）的「光、空間、調節器」（1923~30）、柯爾達（Alexander Calder）的三〇年代早期活動雕刻「Mobile」等。而其開花結果的時候是在六〇年代之後。

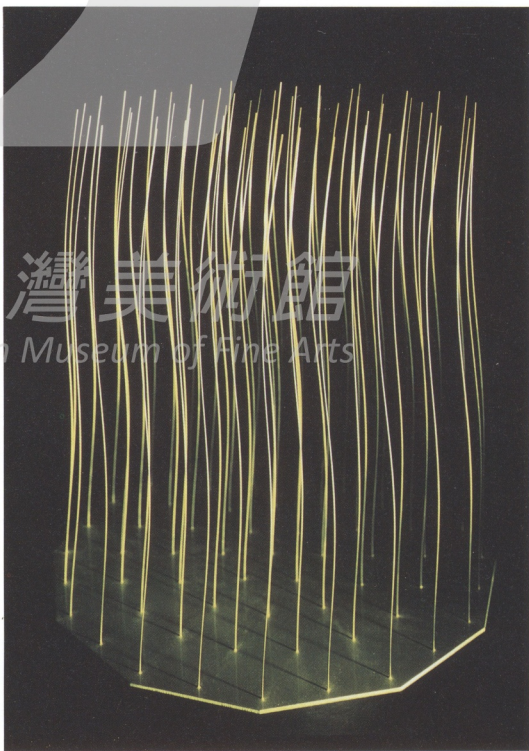
其間，二〇年代可謂是電子媒體時代的前期。主要媒體有印刷物、電影、唱機、收音機等。基本上，它們皆具複製性媒體的共通性，仍屬媒體未分化狀況時期。而電視、電腦、雷射光等媒體出現的六〇年代，被稱為

電子媒體時代第一期。此時，媒體已有資訊化特徵，並強調記錄性與傳達包容量的特質。

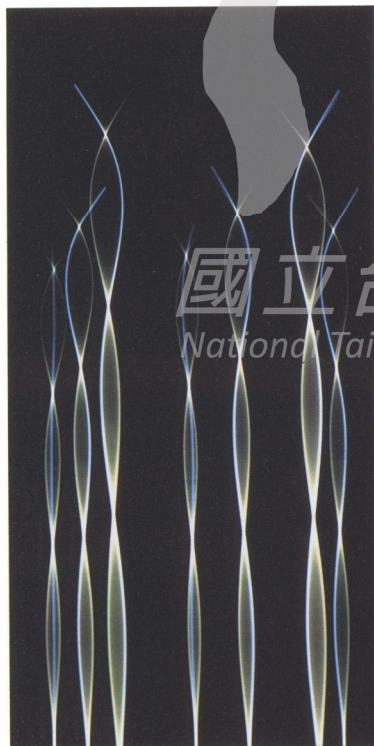
至於七〇年代以後的發展，則屬電子媒體時代的第二期。磁碟片（disc）取代了錄影帶，電子影像媒體操作開始人工智能化之發展。電子媒體的趨勢一方面依舊更為專業、精緻的路線發展，另一方面卻又講求大眾、普及化的追求。資訊量的收納大大提昇，媒體特性也達到非物質化的地步。

檢視尖端科技藝術之發展，我們不難發現蔡文穎的作品是六〇年代起，少有的被世界藝壇肯定與推崇者之一。這個領域裡，1968年紐約近代美術館舉辦「機械——預見機械時代的終止展」，以及1983年巴黎龐畢度藝術中心舉辦的「電子展」是相關展覽中最重要的二項。二次展覽專評中，都大力推崇蔡文穎作品在尖端科技藝術發展史上的重要地位，尤其在人工智能藝術表現上的獨特價值。

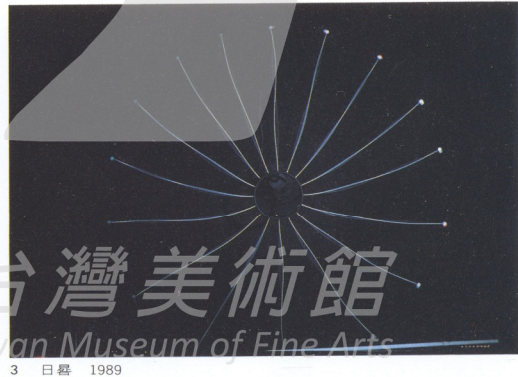
1968年，「機械展」展出之時，



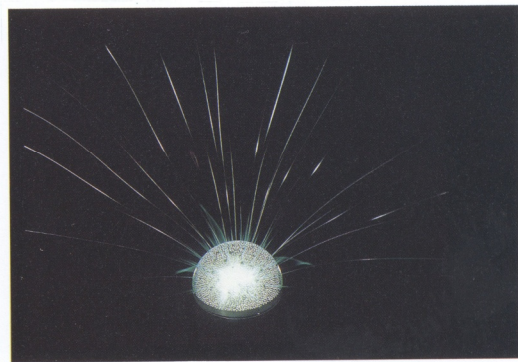
1 多邊田地 1975



2 威尼順双彩柱 1986



3 日晷 1989



4 半球星 1980

正是從機械技術移轉到電子技術的時刻。作品包括初期的錄影藝術、電腦繪圖以及其他利用聲音、光、熱、空氣、動力等媒體所表現的非物質化傾向作品。就在這一年，蔡文顯的作品得了E·A·T團體主辦展覽的第二獎。從此，蔡文顯在人工智能藝術的地位被肯定。當時的藝評會如此介紹蔡文顯作品：「蔡文顯的人工智能雕刻，應用了光點滅器以及細鋼條，造出細雨般效果，點滅器直接反應四週傳來的聲音，道出作品與觀眾之間的美妙對話。」

肆、參與、回饋與物象昇華烏托邦

走進蔡文顯的「人工智能藝展」會場，就如同進入一座由電子圖像組成的聲光銀河大系中。觀眾由驚訝轉而參與，由參與、回饋轉而融入，由融入而達到忘我。不覺之間，感官擴

充到整體環境，神經系統的敏感到達了臨界點。肉體由瞬間的光影外表刺激，進而不知不覺地納入電子符號空間的洗滌活動之中。

「現實」真義的判明，就在這參與、回饋以及交融中，又再度被喚起。由電子圖像生成的「現實」，此時已為觀眾感應成「幻境」，人們在生理平衡之需求下，必然會在意識上回歸到維持生存的生態環境裡，尋求自覺合理的秩序性，以修正原本對外在世界意象與文化意念的認知。

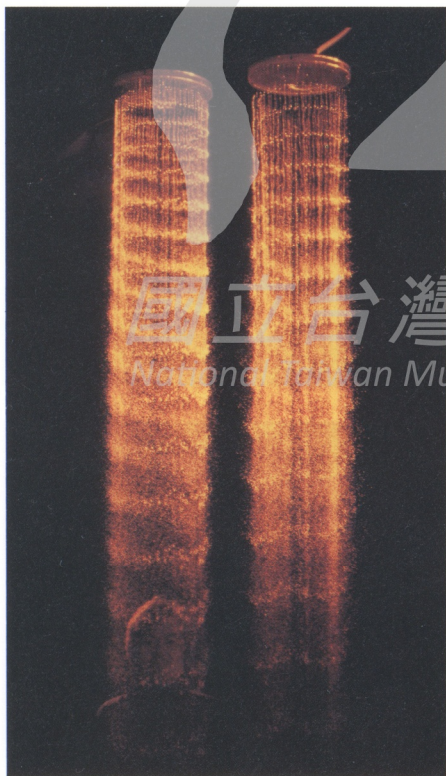
此一內在修正，使感官的內部實體，充分發揮了對外界物象的解讀功能。內部意象與外界物象，做了瞬間的對位替換。藉由充量的電子像團，人們再度覺得未來性現實的物象昇華烏托邦。

蔡文顯的人工智能藝術表現，極具吸引觀眾之特性。其有趣之處，並非在於計劃中的表達動作，而是在於向四週環境反應所獲致的一種不可預測之刺激。作品的動作也並非必須完

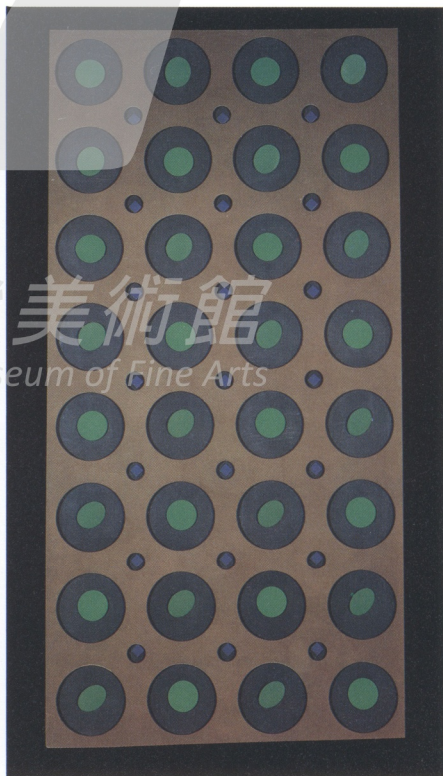
全依照預定程式刻板地操作，而是參照適當的行為範例來實現。這類的作品，大體上並不依賴電腦，或利用記憶裝置，而是藉由觀眾行為所發出的聲音直接刺激作品動作。

讓觀眾擁有無限可能性的自我回饋空間之表現方式，以及讓人為訊息與自然訊息之間作巧妙配置，是現代藝術中極高境界。環境的自然諧調，技巧的準確卓越，觀看情境的生氣靈活，表達物象的極至昇華，在蔡文顯的獸普與人工智能表現作品中，表露無遺。

對國內而言，蔡文顯的「人工智能藝術展」，是在國內所舉辦的兩項本地與日本尖端科技藝術展之後，所作意義重大的接續展覽。此次，他扮演的是魔術師與預言家之雙重身份。而在驚奇、參與、回饋、讚美的觀賞心情當中，值得吾人思慮的是，在邁入二十一世紀之際，我們應如何加緊腳步做好準備，以迎接另一個知覺藝術世界之來臨。 ■



5 昇降泉 1986



6 環中環 1963

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