

Innovation
Technology
AI Art

2021.11.24

(Wed)

2022.1.14

(Fri)

創新·科技·AI藝術

Opening

12.01 (Wed)

主辦單位
ORGANIZER

東海大學 TUNGSHAI UNIVERSITY
創意設計暨藝術學院



目次

壹、 策展理念	2
貳、 作品說明	4
參、 策展經費規劃	16
肆、 展場規劃	17
伍、 展覽主視覺	18

【創新·科技·AI 藝術】

壹、 策展理念

本次展覽延續「藝術·AI·未來」展覽議題，繼人工智能(Artificial Intelligence)藝術創作的探討之後，將範圍擴及科技藝術 (Techno Art)、數位藝術(Digital Art)以及新媒體藝術(New Media Art)。展出型態包括 VR 模擬實境、錄像、AI 互動裝置、聲音互動、光動畫以及數位影像等多重媒材。在資訊時代中個人身處於科技系統之下，藝術創作型態將如何因其文化環境而變化，本次展覽提出以下議題以供觀者探索與思考：

一、藝術、科技、人工智慧

藝術與科技的相遇，始於 60 年代藝術與科技運動(Art and Technology Movement)，博物館與藝廊開始展示與機械相關的藝術作品，而電腦的發明更取代了畫筆及畫布，產生出由計算機繪製的畫作。90 年代互聯網的興起衍生出網絡互動藝術。藉由聲音、光影、圖像、機械等各類數位媒介統合而成的新型態藝術創作，有些可稱為科技藝術(Techno Art)，有些則為數位藝術(Digital Art)或新媒體藝術(New Media Art)。¹

跨領域以及協同合作的創作型態成為當今常見模式，這無疑說明藝術創作不再是藝術家個人的事務，而是擴及各個學科、需要被整合的一門學問。當藝術議題開始向社會大眾敞開大門，創作者與觀眾的角色產生改變。而 AI 藝術的產出即是藉由創作者-程式演算-觀者參與這三個元素並行，才可以成立的藝術作品。模仿人類的各種元素、讓參與者產生移情並與作品建立共感經驗，成為 AI 藝術的重要議題。

二、關於創新

科技與數位媒介的藝術型態不僅提出文化中社交系統的議題，也使人們開始關注藝術創作如何藉由科技而產生其靈魂及肉身。近年來，XR(eXtended Reality，延伸實境)²結合 AI 演算法，將愈加便捷的互動與擬真體驗帶進其人機互動、場景理解以及內容製作，創造出不

¹ 如 1968 年紐約博物館<在機械時代終結時所見的機械>展覽，以及 1970 年倫敦當代藝術機構<Cybernetic Serendipity>展覽。參閱黃學碩著，《新媒體藝術的語藝研究》，(北京:九州出版社，2019)，P.3

² XR(eXtended Reality，延伸實境)為 VR(虛擬實境，Virtual Reality)、AR(Augmented，擴增實境)與 MR(Mixed Reality)三者之統稱

只是沉浸式的感官經驗，更要將藝術體驗帶到享受、共有的境域。藝術的定義將如何因著數位特性而轉化、改變，這是未來必定面臨的議題。

貳、 作品列表及說明 (暫定)

一、 作品列表

	作品名稱	規格/設備/場地需求			創作者
1.	<驚蟄>	投影(原有)、立體雕塑			林文海
2.	<交錯房間>	投影			陳冠君
3.	<烏鴉>				陳冠君
4.	<百花>	投影、HDMI 線、主機鏡頭、4 聲道音響			許德彰 林鴻宇
5.	<常綠>	投影		主機鏡頭	林鴻宇
6.	<一間老房子的故事>		螢幕	2 聲道音響	許德彰
7.	<x-code 融>	電源、暗室、壓克力、Leds、電子零件			謝秉潔
8.	<綿延風景>		螢幕	主機	林鴻宇
9.	<時空旅行>		螢幕	主機鏡頭	林鴻宇
10.	<畫師>		螢幕		數創所
11.	<美人>		螢幕		數創所
12.	<思緒>		螢幕		數創所
13.	<Until the End #00>		螢幕		王秋敏
14.	<Until the End #01>		螢幕		王秋敏

二、作品說明

< 驚蟄 >



- 主要創作者：林文海
- 媒材：鋼筋、鐵板、樟木(299*120*55)、動態影像投影
- 作品說明：

勝利者，
不僅是目的於追求成功，
是歷經失敗
與打擊的挺身，

趴臥著
耳朵貼近土地，
靜心傾聽大地的聲音，
永不投降，
終將站起。

< 百花 >



- 主要創作者：林鴻宇(AI 影像互動部分)、許德彰(聲音互動部分)
- 媒材：AI Generative Adversarial Networks, GAN 技術、聲音互動
- 作品說明：

「就連夢，都像百花盛開的曠野，那般清新」--郭小川

AI 互動影像欲詮釋對虛幻夢境之想像。百花，亦作「百華」，意指各種花。花朵艷麗卻立即枯萎的特質一如人們身處美好夢境般虛幻、稍縱即逝。作品運用 AI Generative Adversarial Networks (GAN) 技術，當觀者走進畫面時，一如步入百花之境，利用互動影像及聲響使觀者在聽覺視覺之中產生身處夢境的幻覺。

<時空之旅>



- 主要創作者：林鴻宇
- 媒材：AI Convolutional Neural Networks, CNN、互動裝置
- 作品說明：

透過 AI 辨識觀賞者的情緒，再以當代藝術為媒介並運用 CNN 技術，即時鏡射創作出觀賞者的畫像，並且帶領觀賞者到不同的時空背景。

<綿延風景>



- 主要創作者：林鴻宇
- 媒材：AI (Convolutional Neural Networks, CNN)
- 作品說明：

運用 AI CNN 技術學習當代線條藝術，將現實風景影像給予 AI 進行轉換，產生抽象線條的數位影像作品。將作品的實景影像演化為抽象線條過程，視為「熵數」(Entropy)，「一個系統不受外部干擾時往內部最穩定狀態發展的特性」，所產生的不可逆影像發展，而非循環再生的影像模式。

原始實景採用東海大學路思義教堂影像。AI 程式碼採用由 Anish Athalye 開發的「卷積神經網路」(Convolutional Neural Networks, CNN)開放程式碼。

<一間老房子的故事 Things that might have been>

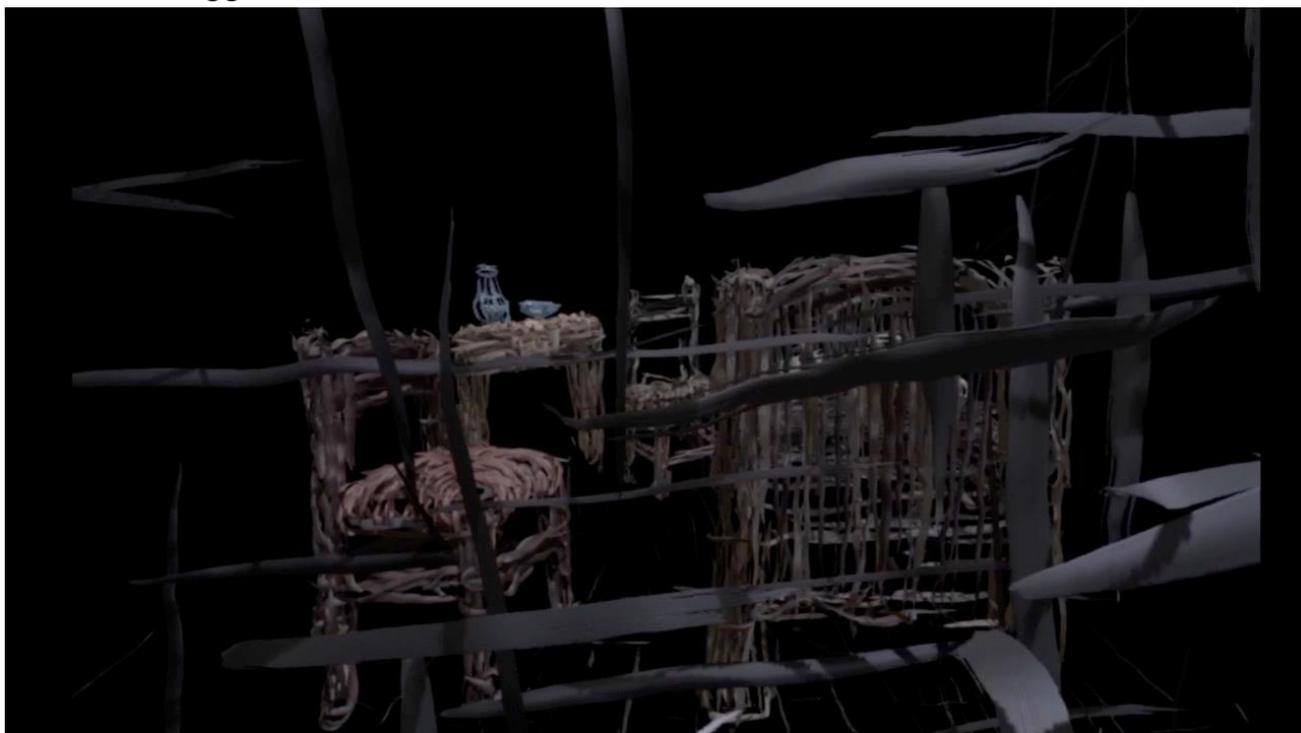


- 主要創作者：許德彰
- 媒材：實驗影像、歷史聲音紀錄 + 3D 錄音、即時電子音樂 + 實驗音樂
- 作品說明：

嘉義縣朴子 1 新庄里，位於朴子市東南方。在這個面積僅 4.2312 平方公里，戶數 292 戶，總計居民 844 人的小鎮裡。連路名都顯得多餘，簡單地以『新庄』兩字搭配號碼即可標示里內的每一幢建築物。里內附近，一間承載三代人情懷的老宅將被夷平。

此作品正是房子消失前的紀錄。其中，作品利用了 3D 聲響技術對朴子地區進行錄音採樣和還原，紀錄的今天朴子有關人、事、物和環境的聲景。並通過聲音資料庫和文獻研究推測遠至清康熙末年、日治時期可能出現在朴子地區居民的音樂/聲音文化元素。最後再以創作者的主視覺，將科技音樂元素融合前兩者構建出具有紀錄、研究和創新意義的全新聲音影像作品。在此片段中創作者利用一支破舊的長笛的獨特音式，呈現出結合南音、日本尺八再到台灣老歌等不同音樂語彙的一段樂音。在房子獨特混響中有機的與朴子的聲景相結合。

〈交錯房間 Staggered Room〉 (2021)

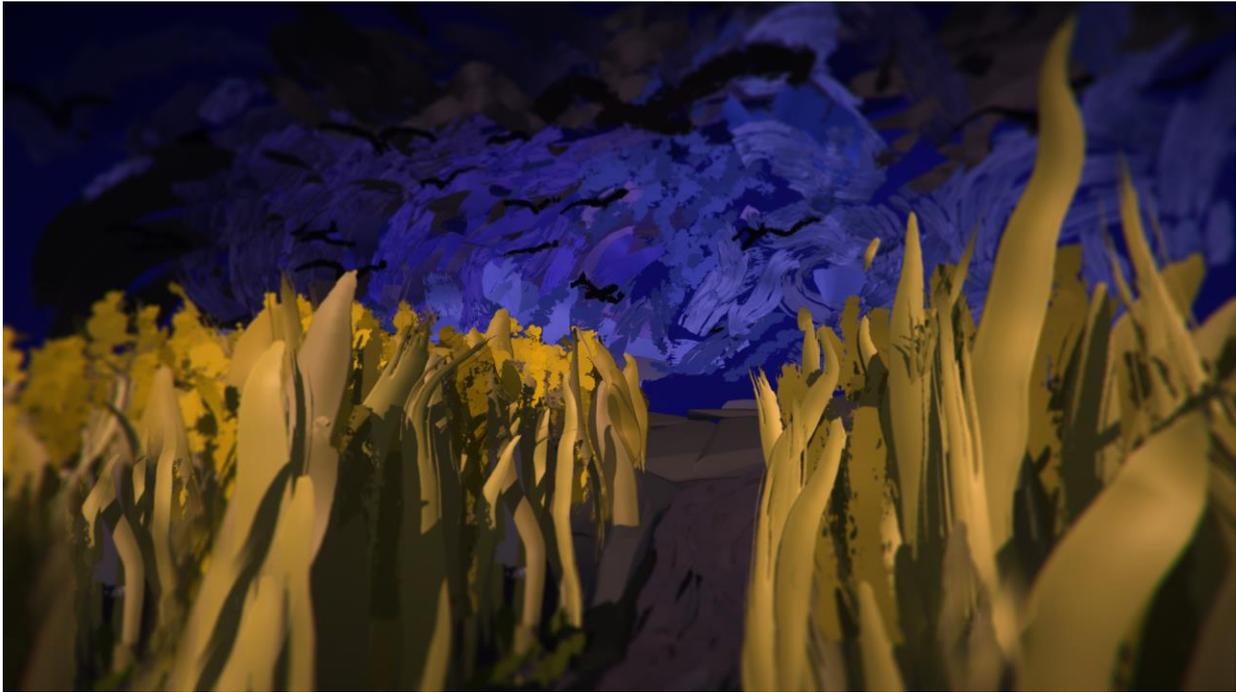


play2, 在現實與虛擬的交界

- 主要創作者：陳冠君
- 媒材：VR 虛擬空間動畫, 單頻道
- 時間：5 min
- 作品說明：

以梵谷的作品 (**在亞爾的臥室, 1888**) 作為虛擬的空間模本, 作品以進入梵谷的視網膜開始, 進入他過去居住的房間, 觀眾在房間中走動, 觀看梵谷畫中的房間。虛擬空間動畫是以 3D 繪圖方式重新創作, 模擬當時藝術家的視點與房間的位置, 體現觀者存在畫面與現實交錯的空間視覺。

烏鴉〈Crows〉



● 主要創作者：陳冠君

● 媒材：VR 虛擬空間動畫, 單頻道

● 時間：3 min

● 作品說明：

以梵谷的最後作品之一（麥田上的烏鴉，1890）作為虛擬空間的重製，進入梵谷走過的路徑，觀者與梵谷共同存在於畫面，體現藝術家的視點與心境。

<x-code 融>

X-Code

融

Project Artist_ Ping-Chieh Hsieh

Project Assistant_ Chi-Shiun Lee

地球，承載著我們共同的生活空間、記憶。
隨著時間的推進，我們正不斷的改變了地球的面貌，正漸漸的破壞並侵蝕它。

然而，極端氣候帶來許多的天然災害。
海平面高度受人類製造的大量溫室氣體影響而上升，
北極熊怎樣都游不到體積縮小的浮冰，生存困難。

我們的行為積累正在默默改變生態。

但猶如平行時空一般，我們在自己的生活環境中，
體會不到那些不在我們意識底下發生的事...

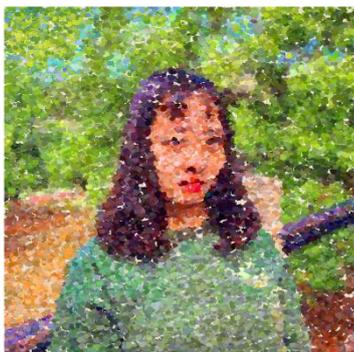
我的彼時，成為你的此刻
你的此刻，成為我的未來
這不斷分支的時間線，是多重的存在。

融，將這樣的訊息轉化為圖像，
已不需語言，
人類共同的課題，將時時刻刻提醒著地球子民們。

Analog Future

融，透過光的變化以及圖騰，創造“融”的意象。
象徵著地球彼端的危機，將它帶入我們的意識之中。

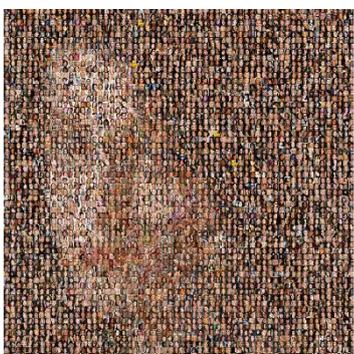
- 主要創作者：謝秉潔
- 媒材：壓克力、LEDS、電子零件
- 創作理念（如上）



<畫師>

作品說明：

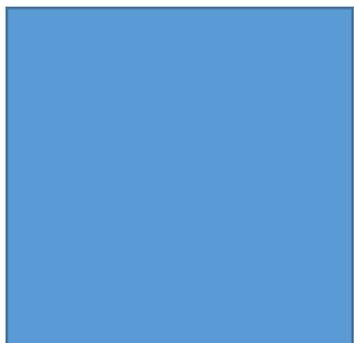
每個人都是獨一無二、每個人各有其與眾不同處。AI用「它」的眼睛認識你，AI用「它」的筆，畫出「它」心目中的你。



<美人>

作品說明：

美，不存在於特定的人，卻又存在於每個人中。AI從數以千計的女性照片中，擷萃眾人之美，獨創「美人」視角。



<思緒>

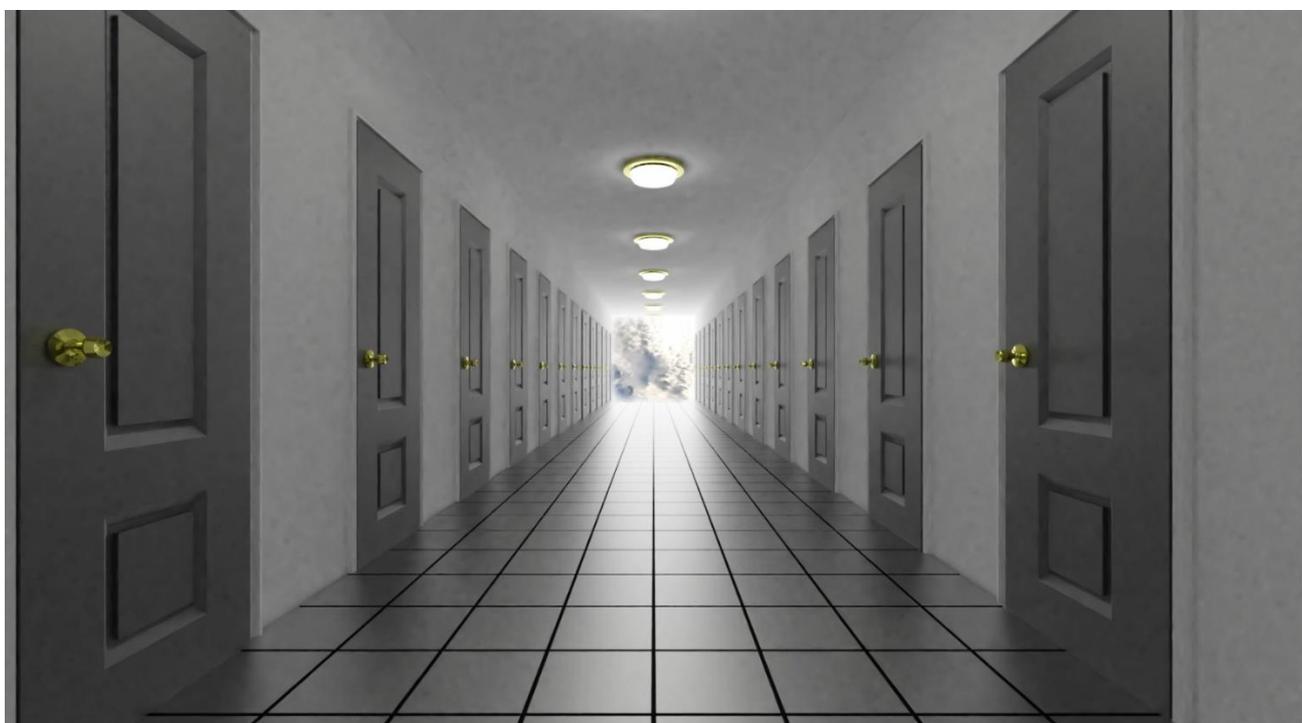
作品說明：

當靜止的時候，腦海的思緒仍在不停地擾動。AI將這樣的思緒，創作成翻滾的水墨。靜心看山，是山；看山，不是山。

<Until the End>



#00



#01

● 主要創作者：王秋敏

● 媒材：動態影像·單頻道·循環播放

● 作品說明：

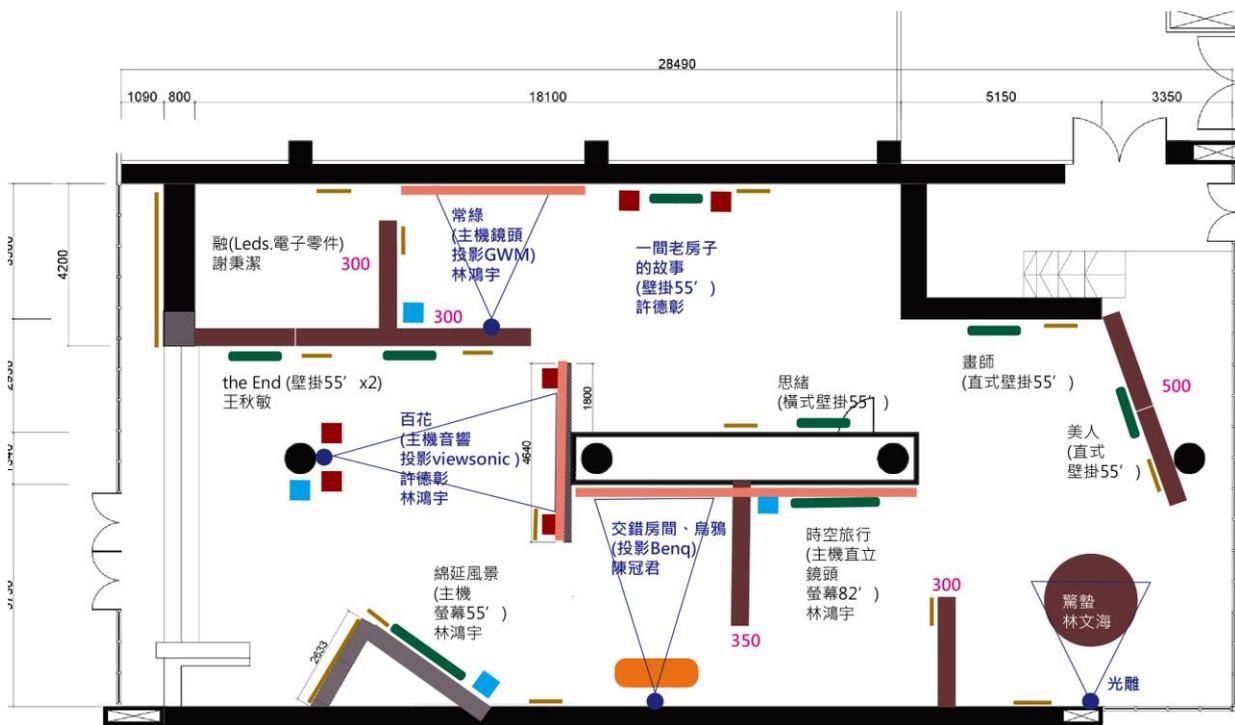
原因總是先於結果發生嗎？數位媒介的碎裂體質早已潛植現代人的思維意念，嘗試在時間的片段中找出連結到事件終點的畫面。

影像提出對線性時間的質疑，利用定鏡以及直線運鏡帶出無限空間循環，欲推翻事件之中開始與結束的明顯切面，並且模糊虛擬與真實影像的界線。

參、AI 藝術策展經費規劃

	項目	數量	單價	小計	備註
業務費	場地與屏幕租賃	一式	450,000	450,000	含場地使用費。主機(確定型號可寫)、螢幕、音響、投影機等設備租賃費用
	製作費用	一式	10,000	10,000	含作品製作所需人力、作品製作費用、作品版權費
	設計費用	一式	60,000	60,000	含海報文宣設計、展場規劃等各樣設計費用
	耗材費用	一式	40,000	40,000	包含各式線材、文具、佈卸展耗材、開幕活動使用等相關耗材
	印刷費用	一式	30,000	30,000	含邀請卡、DM、帆布、展場大圖輸出等印刷費用
	行銷費用	一式	10,000	10,000	含各式廣告費、宣傳費用
	總計			600,000	

肆、展場規劃 (暫定)



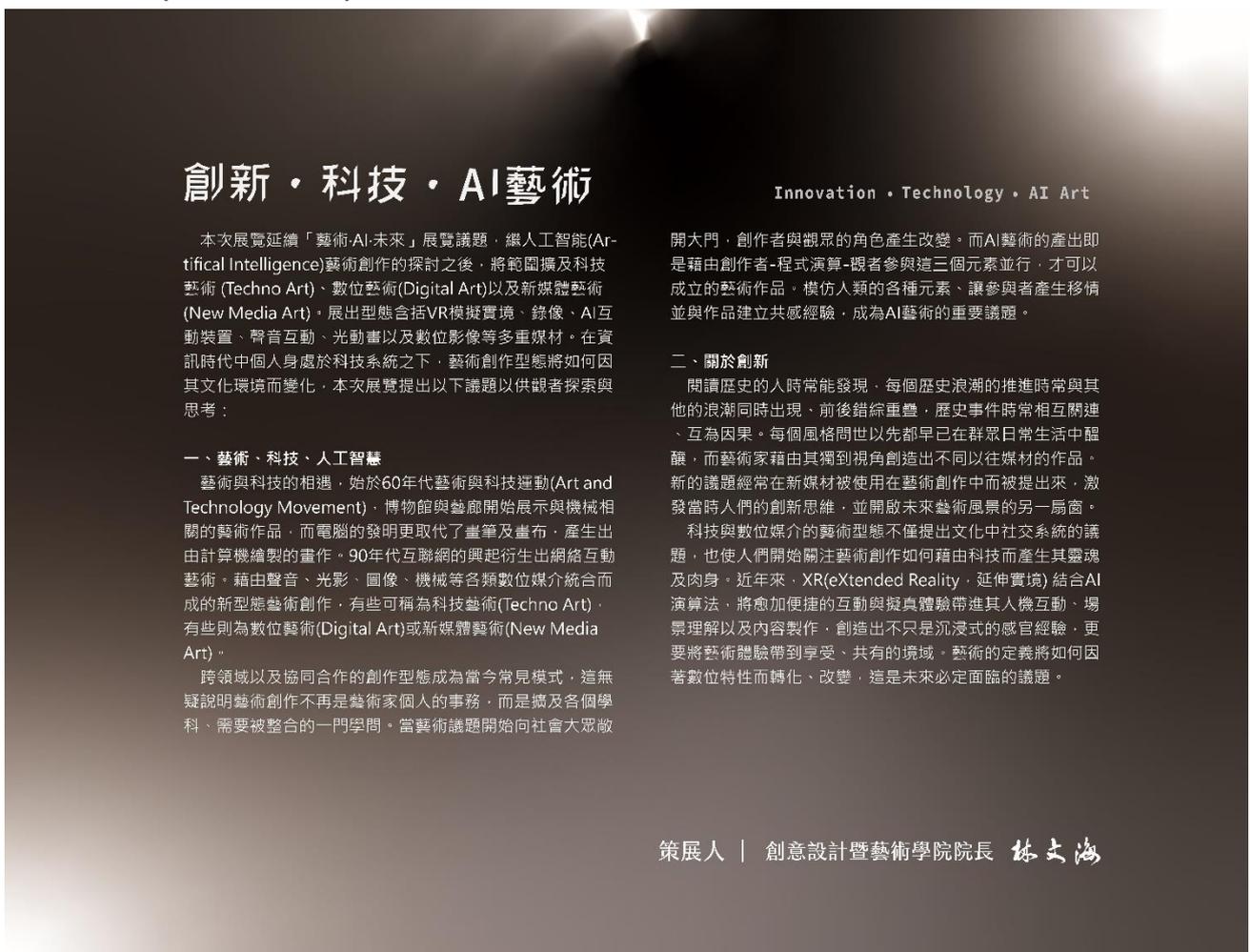
東海大學 藝術中心
展場平面圖
(單位以mm計算)

- | | | | | | | | |
|------|---|----|---|------|---|------|---|
| 座椅 |  | 音響 |  | 作品說明 |  | 投影設備 |  |
| 投影灰牆 |  | 主機 |  | 活動展牆 |  | 螢幕設備 |  |

主視覺牆面(400*200 cm)



策展理念 (260*200 cm)



DM (A4 三折頁)