

October 30 2025

ARTouch

“「思考」之後：楊家輝「展亭」的共鳴結構”

Link: <https://artouch.com/art-views/content-193624.html>



ARTouch



「思考」之後：楊嘉輝「展亭」的共鳴結構

嚴瀟瀟 (YAN XIAO-XIAO)
2025.10.30

香港媒體藝術家楊嘉輝（Samson Young）近期受新北市美術館全新「新美委製」邀約所創作的「展亭」（Pavilion）計畫，恰似為這半個多世紀電腦科技發展與社會變遷之複雜互動搭建了一個反芻空間，讓建築、影像、音樂、歷史、科技等眾多人類社會的造物共處一室，在理性認知與感官體驗的交錯之間開闢獨特通道。

2025年的人類社會，大家談論的是人工智慧、人形機器人、通用人工智慧，懷揣經歷新一次技術革命的自覺，既憧憬、又不安地想像未來。回望1950至1960年代，電腦科技從那之前主要在軍事領域的研究與應用，逐步轉化為一種被想像為能「思考、設計、輔助人類」的大眾化民用系統，人機互動與資訊可視化的想像開始打開新的社會變革前景。

回溯這一背景，再看香港媒體藝術家楊嘉輝（Samson Young）近期受新北市美術館（以下簡稱新美術館）全新「新美委製」邀約所創作的「展亭」（Pavilion）計畫，便可發覺其恰似為這半個多世紀電腦科技發展與社會變遷之複雜互動搭建了一個反芻空間，讓建築、影像、音樂、歷史、科技等眾多人類社會的造物共處一室，在理性認知與感官體驗的交錯之間開闢獨特通道。



楊嘉輝《展亭》，2025，新北市美術館委託製作。（攝影：朱淇宏，新北市美術館提供）

從《THINK》到《展亭》

「展亭」的同名作品佔據了新美館最大的挑高展廳，從展名到主體形式，都以著名設計師查爾斯與蕾·伊姆斯夫婦（Charles & Ray Eames）為1964年紐約世界博覽會IBM展館所創作的多媒體作品《THINK》為靈感來源。

「THINK」是IBM公司的一句著名口號，伊姆斯夫婦的《THINK》則將電腦的工作原理和過程，與人腦的運作方式進行對應比較，透過各種圖像、動態影像以及並列資訊結構，引導大眾去理解資訊被組織、取樣、比較的方式，讓觀眾在感官層面重構問題和意義。1964年，紐約世博的觀眾被可升降的梯形觀眾席送入IBM館標誌性的「卵形劇場」內，觀看這件由14個大型螢幕、8個小型螢幕組成的多頻道裝置，22個不同形狀與尺寸的螢幕同步呈現碎片化資訊、並將它們以資訊處理與建構的邏輯組織起來，創造一個大尺度的「視覺工作場域」。可以說，這幾乎是一種經由沉浸式空間來形塑的人機介面。



《THINK》文獻區。（攝影：朱淇宏，新北市美術館提供）

楊嘉輝在《展亭》中參照、但徹底轉化了《THINK》的這種「沉浸式人機介面」。《THINK》1964年的22螢幕版本已佚失，楊嘉輝模擬的是美國國會圖書館（LOC）國家影音保存中心近年重建的較少頻道之版本形式，並將幾個螢幕立體懸置於新美館偌大的展廳中。

電腦科學先驅約瑟夫·利克萊德（J. C. R. Licklider）於1960年提出人與電腦呈互補關係的「人機共生」（Man-Computer Symbiosis）概念，以及進一步地，指出理論、操作需求與未來技術路徑。伊姆斯夫婦則提供一種「文化／視覺化的實踐範本」，用展覽語言把抽象的技術願景展現為可經驗的圖像與行為場域，《THINK》既是一件結合空間設計、具教育意義的多媒體作品，也是一則科技預言，甚至被認為是一個「意識形態媒介」的代表。兩者都與「電腦為人類思維的延伸」這一在1960年代崛起的主流敘事有關。



楊嘉輝《展亭》，2025，新北市美術館委託製作。（攝影：朱淇宏，新北市美術館提供）

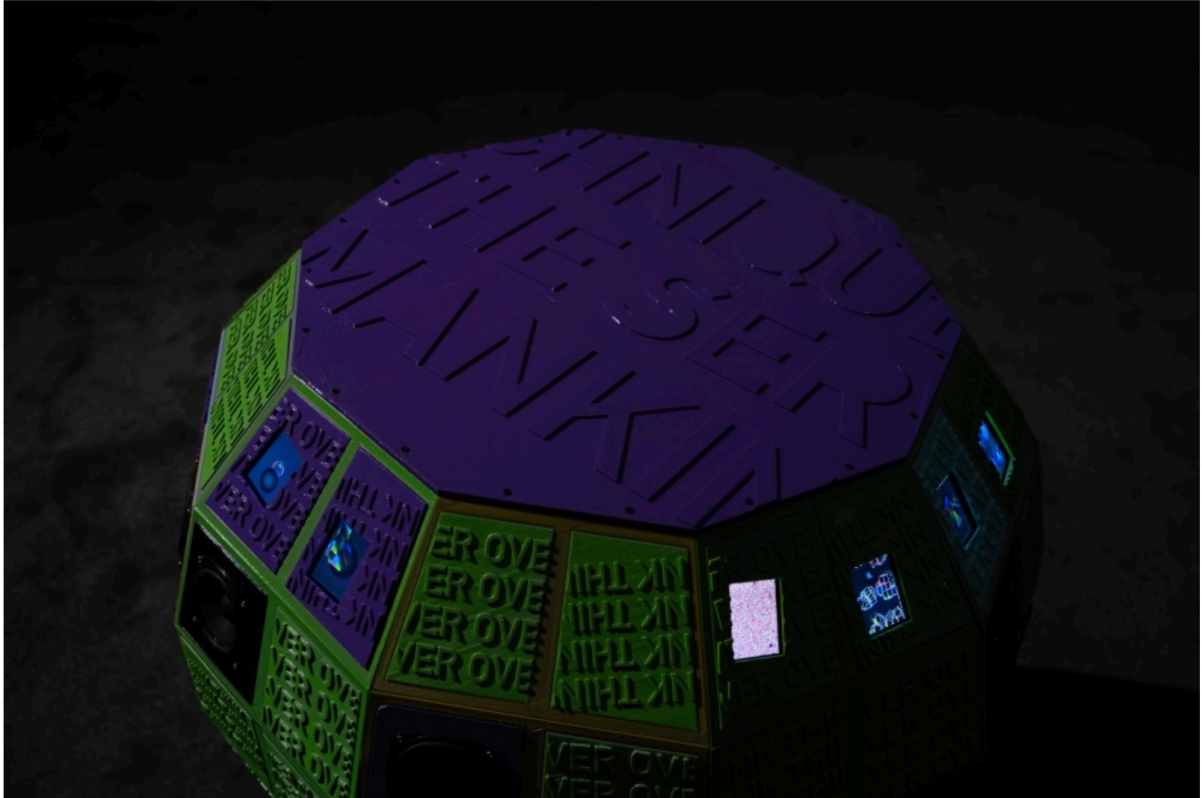
相較於《THINK》內容中所具備的明確指向性，觀眾也僅能以座椅上的固定視角來觀看影像，《展亭》則吸引觀眾在有高低落差的巨大空間中自由探索，面對資訊的不斷湧現，擁有一定的選擇自由。這樣的相對自由，也呼應了《展亭》所展示之影像組合本身所引向的開放性與多義性。儘管與《THINK》一樣具備「資料庫電影」的形式，以及將多樣資訊同時、但碎片化地整合進一個設定好的呈現結構內，《展亭》在本質上更接近生成式AI深層影響之下、快速迭代與滋生的當代影像／資訊經驗，甚至與《THINK》在組織邏輯上分道揚鑣，並不包含提供明確觀點和敘事方向的意圖。

音樂作為思考與創造的語法

作曲家出生的楊嘉輝，音樂不僅在其跨域的視覺、表演創作中扮演貫穿性的角色，他也始終以音樂為思考工具。《展亭》的影像邏輯與結構所因循的並非線性的資訊傳遞邏輯，而是楊嘉輝作、編曲的五支樂曲，分別對應1964年紐約世博與東京奧運的新聞片斷和AI生成影像，以及「珍奇櫃」般展現諸多人類與自然史之物事的圖像組合。在創作方式上，楊嘉輝延續其先創作音樂、以音樂進程為影像剪輯提供線索的方法，但在大量運用生成式AI以迭代方式合成素材影像的這一次，他更以電腦程式為輔、將影像依音樂走勢、強弱而編排。最終呈現於展覽現場的，是以這五支樂曲為單位的五支影像，共同構成這件複雜的空間裝置作品。

在藉助AI協助處理影像資料、影像生成與剪輯編排的同時，在音樂方面，楊嘉輝僅將判讀音樂張力強弱的工作交給了電腦，而在更為源頭的音樂創作上則始終堅持人的創造性與情感質地。他在過往作品中經常運用的是電子樂與樂器演奏之組合，這次轉而以人聲合唱作為幾首曲目的主要形式，與拉繆人男聲合唱團合作的幾支曲目以「安魂曲」為母題，直接靈感則為庫柏力克電影《2001：太空漫遊》（1968）中由匈牙利作曲家李格悌（György Ligeti）幾支在影片中塑造神秘氛圍的樂曲，其中合唱曲《永恆之光》（Lux Aeterna）取自安魂彌撒禱詞的拉丁文歌詞也被楊嘉輝引用在這次的合唱中。原詞的宗教背景經由與音樂的結合、以及多重引用的疊加，為某種超越人類理性與智慧的存在鋪就了貫穿不同作品間的通道。

完成於1960年代的《THINK》與《2001：太空漫遊》，同時被《展亭》引為靈感來源和連結節點；相較於前者中流露出的科技樂觀主義及其所代表的資訊技術革命時期主流方向，楊嘉輝的《展亭》似乎更貼近《2001：太空漫遊》的焦慮與不安：人機共生的邊界在哪？超越人類認知與智慧的存在為何？透過迴蕩在偌大展廳內的五支樂曲，以及眼前不同螢幕中此起彼伏的歷史畫面和AI造物，《展亭》瀰漫著的是啟蒙、未知、神秘及沉浸其中油然而生的敬畏。



楊嘉輝也與C-LAB臺灣聲響實驗室一起完成了「展亭」的聲場裝置，包括兩個表面鑲嵌著小型液晶屏的多面體球形喇叭裝置，其表面刻滿「THINK OVER」字樣。楊嘉輝《展亭》，2025，新北市美術館委託製作。（攝影：朱淇宏，新北市美術館提供）

與此同時，楊嘉輝也與C-LAB臺灣聲響實驗室一起完成了「展亭」的聲場裝置，包括兩個表面鑲嵌著小型液晶屏的多面體球形喇叭裝置，其表面刻滿的「THINK OVER」字樣，也與1964年紐約世博IBM館卵形劇場建築外部滿滿的「IBM」字樣遙相呼應——思考（think）的同時，也仔細思量一下（think over）吧。

共鳴結構的形成

查爾斯·伊姆斯曾有一句經典的話：「無論是一棟房子、一部電影還是一把椅子，都必須有一個結構性的概念。」這也充分呼應了這對夫婦在多樣而驚人的跨域創作背後所堅持的根本理念和追求，也是理解他們各種創作的一把鑰匙。

結構性也是楊嘉輝作品中一個隱形的重要線索。《展亭》以音畫動態組接了從人之創作到AI生成之間不同形態的創造方法，這一層結構又交錯連結了半個多世紀前資訊技術革命開始之際，透過種種人文創作流露出的不同價值觀與感知光譜。同時於新美館展出的另一件作品《96和弦空間變奏》

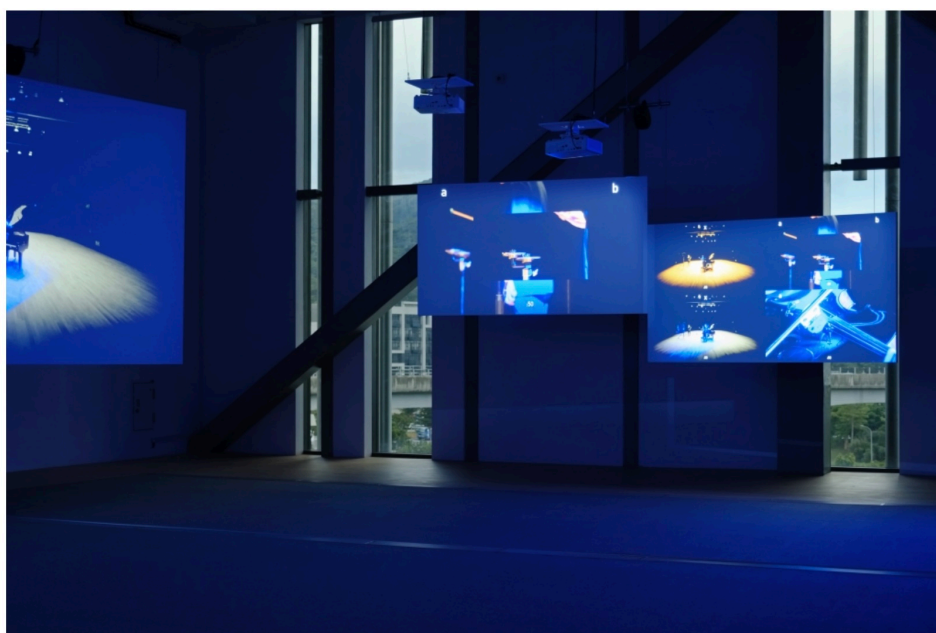
（2023），則代表著楊嘉輝在此前就針對理性結構與感性創作之間、如何彼此交錯構成完整的多重媒體經驗的嘗試。



楊嘉輝《96和弦空間變奏》，2023，2025。（攝影：朱淇宏，藝術家與新北市美術館提供）

《96和弦空間變奏》類似地由分佈於空間中的多個螢幕組成，影像呈現包含木魚、中提琴、鑊鈸和自動演奏鋼琴在內的多種樂器的現場演奏記錄。同樣舉足輕重的聲音系統中，喇叭播放由藝術家創造的電子與錄製聲響，而這些聲音的音高素材則與特定的RGB色彩相對應。

根據藝術家的詳細闡釋，這件作品中音畫之間的對位關係也有複雜的設定：每一組「色彩-和弦」都對應特定的演奏動作，並由四個不同角度的鏡頭各拍攝兩次。依指向性、收音範圍、距離等有不同設置的麥克風，時近時遠地捕捉聲音的細微變化。最後，這些影片片斷再藉由電腦程式重新拼接。在此過程中，程式有一半的機率會隨機選取一組色相，由淺色調移動至深色調，再跳至下一組色相，直到全部12種色相、96種顏色都被播放完畢。此外，也有一半機率會出現「色彩混合」事件——即同一色相的四種不同深淺同時播放，或兩種互補色隨機組合播放。



楊嘉輝《96和弦空間變奏》，2023，2025。（攝影：朱淇宏，藝術家與新北市美術館提供）

在過往的創作中，楊嘉輝就不斷創造發展出「樂器」的種種變體和延伸，《96和弦空間變奏》更代表他進一步將空間、色彩與聲響、音樂相結合而進行的結構性實驗，在將空間本身納為共鳴結構中的一個維度的同時，也透過不同的媒介來重新形塑空間。

「新美委製」的核心理念，恰好正是「以展覽創造空間」，楊嘉輝的「展亭」作為其首展，拓展出一個超越感官的深度沉浸空間。三十年前，列夫·馬諾維奇（Lev Manovich）在闡述他對於電影如何在電腦科技發展史中扮演特殊角色的觀點時就曾指出，十九世紀末的電影曾以直接的方式為我們迎接數位媒介作了準備：「它讓我們逐漸熟悉諸如『取樣』（sampling）、『隨機存取』（random access）或『資料庫』（database）等數位概念——以便讓我們能夠盡可能無痛地吞下這場數位革命。」（註）如今，身處或許未來會被指認為新一次科技革命的當下，許多藝術家正運用日新月異的技術工具，持續擴充我們的媒介感知結構，豐富我們的素材組織經驗，他們的藝術創作不斷開發新的形式與結構，也引人思考與想像即將到來的新的媒介社會之可能。



楊嘉輝（Samson Young）。〈攝影：朱淇宏，新北市美術館提供〉

註 列夫·馬諾維奇（Lev Manovich）〈電影與數位媒介〉（Cinema and Digital Media），
https://manovich.net/content/04-projects/008-cinema-and-digital-media/06_article_1995.pdf（檢索時間：
2025/10/28）

楊嘉輝：展亭

展期 | 2025.09.09 – 2026.01.04

地點 | 新北市美術館 3A、3B、4B展覽室

TAGS —

2001：太空漫遊

CHARLES & RAY EAMES

IBM

SAMSON YOUNG

THINK

人工智慧

媒體藝術

新北市美術館

新美委製

新美館

楊嘉輝

珍奇櫃

生成式AI