



义体人、Rinna 及其他 Prosthesis People, Rinna and Others

吕琦 Lv Qi

摘要：技术生活在今天已经全面渗透进我们的日常生活，并反过来塑造着我们生活的内容和方式。这样的现实是我们每个人都要承担的，无法逃避。我们必须重新去想象技术，才有可能积极地参与到对技术生活的改造中。而我们对技术生活的重新想象，受制于我们的对它的依赖。许多行动者便把目光投向了艺术实践，这不无道理。因为当代艺术对系统的扰乱与篡改，早已成为其内在逻辑的一部分，这提供了对技术现实改造的各种可能性。

关键词：技术，重新想象，艺术实践

Abstract: Today, technological life has penetrated into our daily life, and has shaped the content and way of our life in turn. This reality is something which we all have to bear and cannot escape from. We have to reimagine technology in order to actively participate in the transformation of technological life. However, our reimagining of technological life is conditioned by our dependence on it. Many actors have turned their attention to art practice, which is reasonable. Because contemporary art has already become a part of its internal logic by disrupting and tampering with the system, it provides various possibilities for the transformation of technical reality.

Keywords: technology, reimagination, art practice

1
Magic Leap
增强现实演示视频
静帧
2016

2
押井守
攻壳机动队 2：无罪
海报
2004



如同其他商品，艺术在今天似乎也被保质期所困扰。自现代艺术以来，艺术所形成的内在逻辑，与商业社会的文化产品策略不谋而合，一同制造着各种焦点，或是焦虑。被技术吸引便是艺术的宿命之一，但不幸的是，今日的技术迭代目不暇接，同时市场也极力促成新的卖点，人们对于当下艺术的焦点便同对待社交媒体上的新闻一样，随时更替。从“计算机艺术(Computer Art)”到“后网络(Post-Internet)”再到“NFT(Non-fungible token)”，新技术主导的内容已成为艺术彰显自身前卫性的材料之一。

不仅仅是艺术，在各种明星级的商业类创投项目里，新技术也早已成为宠儿。于是主流媒体也对此类报道乐此不疲，但读者们往往获得的是关于某项技术乐观的前瞻

性，而不是非利益相关的同行评议。或许不仅仅是投资人需要一个可以言说的故事，读者们也本能地乐见其成——新技术已然实现了它的许诺。当然，在今天的媒体环境里失望也是在所难免的。我们有多惊叹于演示视频中，在体育馆一跃而起的鲸鱼所带来的真实感，就有多吃惊在线科技媒体(The Information)¹的披露：Magic Leap的多段演示视频来自影视视效工作室，而非之前宣称的使用自有的增强现实技术(Augmented Reality)²来制作。在类似的争议案例里，我们如果只是提醒自己，对于新技术应该持以谨慎的态度，或许还是有些徒劳。

人们对新技术普遍的恐惧来自于当下技术生活的无孔不入，又难以理解。于是，我们对它的想象便自然嫁接在了类似利维坦

这样的巨型怪兽上。这样的想象，或者说这样的理解，并非全无道理。新技术在重塑我们的生活，我们的日常生活行为：工作、社交、休闲、娱乐的方式已经被新技术所带来的媒介变革全面更新，这必然也反向塑造着我们生活的内容和方式。也就是说，这样的现实我们每个人都必须承担，几乎无法逃避，但是对于大多数非技术专业人员，又很难有能力参与到对这一现实的具体改造中。这使得人们对当下的技术生活产生了矛盾的态度——即依赖于它的便捷和高效，又焦虑于这种依赖。各种因为技术革新带来的新问题层出不穷。我们该如何保护自己的隐私？该如何保障工作以外的时间？甚至对工作被新技术替代的远虑，都会时不时的成为人们讨论的热点。

#3



更为沮丧的是，我们对于上一个问题还未深入讨论，技术便已升级，新的问题又接踵而至。因此，在伦理学意义上的技术讨论，在今天显得格外迫切又无比艰巨，而这样的深度讨论或是实践，却被一再地边缘化。大行其道的反而是一些象征性的担忧，或是被预设的灾难想象。我们从好莱坞的科幻影视剧里，经常可以看到对技术灾难的某种展现，但这几乎成为了一种乏味的重复。它们中的大部分多是兴奋于灾难的刺激感，我们如同获得主人公完成任务时的艰辛般，也在短短的时间内完成了对技术的反思。我们该怎么办？彻底脱离当下的技术生活？我们把类似的感想发布在了自己的社交媒体账号上。

这样的姿态必然会让我们在面对当下的技术生活变得更为被动，但却又无比激进。我们期待着终有一日我们会脱离肉身的限制，成为一个像草雉素子³一样完美的义体人（Cyborg）。正如马克斯·摩尔（Max Moore）所说：“人类不该止步于此。”⁴多么激动人心的说法！或许未来主义的那些艺术家多少可以共鸣，他们也曾断言：“这个世界由于一种新的美感变得更加光辉壮丽

了，这种美是速度的美。”⁵但是，从摩尔的观点来看，这些艺术家或许依旧是“古典人文主义者”，他要“提出对人的特性做出根本性改变”。在这样的情景下开启对当下技术事件的理解，便在乐观与悲观之间反复的、徒劳的游荡。

事实上，作为曾经的激进想象——宣称人工智能的各类商业实践，我们已经并不陌生。同时，科技公司也有意将这类产品做模拟人类的设置。智能手机首次开机时的画面“hello”便轻巧地置入了这种意味。当然，那些人工智能的产品设置要更为精细。日本微软在即时通讯软件上发布人工智能 Rinna，公司将这个人工智能交互主体设定为一名女高中生，并有明确的学业时间，通过对话引擎的不断升级，确保真实反映高中女生的感觉。Rinna 的官方照片，留着常见的高中女生发型，比着日式少女自拍的典型手势，但眼睛部分却被一团乱线所覆盖，于是呈现了一个既具体又不明确的形象。也只有这样的形象，或许才能达成“日本最有同情心的 AI”的共识。而这个“最有同情心的 AI”也曾陷入过争议，发布了一些社会普遍

认为含有负面情绪的言论，被认为有自杀倾向。这样的意外自然会引发长久以来，公众被科幻影视教育出来的不安。

简洁有效的策略，总是值得反复尝试。微软 AI 家族的另一成员 Tay 在社交媒体上线发布的第一条信息便是“helloooooo world!!!”。在得到公众的热情回应不久后，Tay 发布的言论便极具攻击性甚至种族歧视，微软不得不在发布不到 24 小时内，就关闭了这个账号。事后，微软辩护说 Tay 的不适言论，与有些用户的刻意教唆有关。从 Tay 的学习机制来看，这不是没有道理，但我们或许真正该问的是：我们是否做好准备面对一个人工智能主体？在这个问题上，我们似乎还有时间。显然，把目前的这类技术看作人工智能主体还为时尚早。这种严谨地辨认不仅仅是技术层面的问题，它关乎我们对于技术的态度，以及我们对于技术的想象。

种种技术生活的境遇意味着这样一个事实：在今天，重新获得对技术的想象并不是一件容易的事情。许多行动者便把目光投向了艺术实践，这多少有些道理。因为当代艺术对系统的扰乱与篡改，早已成为其内在逻辑的一部分，是一种日常情景之外的情景，这提供了各种可能性。在 AI 艺术的早期实践里，哈罗德·科恩（Harold Cohen）用计算机编写的 AARON，是一个可以自动生成图像的计算机程序。但科恩不愿意轻易宣称 AARON 是有创造力的。但他把问题引入到更有意思的地方，“如果 AARON 创作的不是艺术，那它到底是什么？它做的又是什

3
微软公司
Rinna
官方照片
2014

4
哈罗德·科恩
040502
人工智能生成
2004

么？”⁶这个提问既指向技术自身，又同时指向艺术。在理想的此类艺术实践中，或者说作为实践者对自己的基本要求，应该是在两个系统内部同时展开思考和实践，如有这样深入的挖掘，我们才有可能正真重新获得对技术的想象。

从内部工作原理到外部的盈利机制，新技术看上去似乎是无懈可击的，我们对它的依赖，恰恰制约着我们与它建立新的关系。但是，在这些看似缜密的运行机制里，总存在着各种各样的“漏洞”，这是技术自身的属性。在作品《天鹅绒罢工（Velvet Strike）》里，艺术家团队模仿了经典的第一人称射击游戏“反恐精英”⁷，但是与玩家在游戏里持枪杀戮不同，这件作品则像一个奇怪的游戏副本，玩家只能射出各种反战标语。根据游戏内部的逻辑去消除游戏的快感装置，这样的实践便极为有效。在作品《每一个图标》里，西蒙（John F Simon Jr）将 1024 个小方格，排列成 32 行，每行 32 个方格，这些方格通过闪动，不断地进行排列组合。每一条线的排列组合的可能性便高达 43 亿次，作者根据当时计算机的运算能力估计，完全展示这些排列组合需要 16 个月，而只需多增加一条线，完全运算时间便延长到 60 亿年⁸。今天的计算机或许不再需要运算那么长的时间，但这并不妨碍我们对 Ta 能力限制的认识。

现代社会总是倾向于将艺术活动与创造性联系在一起。可所谓的“创造性”是一个意义模糊不清的说法，我们可以总结一些说法，来描述这个行为，却对这个行为本身没有直接的认识。或许我们应当回到早期人工智能研究的一个议题上。1956 年，“随机性与创造力”作为研讨议题，被列入在达特茅斯夏季关于人工智能研究计划的提案中。他们认为，创造性思维与缺乏想象力的思维之间的差异是某种随机性的注入⁹。在莫拉（Moura）的机器人绘画中，机器人的初始运作是随机的，机器人间会通过留下的绘画痕迹相互影响，形成新的运动轨迹。尽管影响的原则是相同的，但由于初始的设定是随机的，每张绘画最后的画面则各不相同¹⁰。我们不能仅仅用抽象绘画的观看经验去理解莫拉的作品。在这里，技术问题与艺术问题重合，开启了“随机性”与“创造性”，以及“艺术活动”间所形成的思考空间。



#4

当我们对“创造性”进行思考的时候，对于作者的认识也会发生变化。自现代艺术以来，作者被加冕为英雄，他们是作品明确的制作者。而在新技术的条件下，关于作者的认识，也变得复杂起来。最明显的是在人工智能艺术作品里，作者是一个程序，尽管运行原则是程序制作者设定的，但最终的呈现并不直接和程序制作者相关，他自己也对最后的结果一无所知。在哈勒尔·弗莱彻（Harrell Fletcher）和米兰达·裘莱（Miranda July）主导的在线项目“学会更爱你（Learning to Love You More）”中，艺术家通过设置问题，来激发公众的创造力，让他们参与到作品里¹¹。在这样开放式的、参与式的互联网项目里里，作者仅仅是项目的发起人吗？或许，我们需要的是一种更为开放的作者观。

我们期待着一种对技术的重新想象，这是我们在越来越加速的技术生活中得以幸存的条件。今天关于新技术的艺术实践，或许可以部分地承担起这样的要求。从短期看，艺术实践总是徒劳的，甚至是毫无意义的，但它总在意想不到的地方影响着我们。

行结合与交互的技术。

3. 草雉素子是由日本漫画家士郎正宗所创作漫画《攻壳机动队》里的女性主人公。她被设定为在年幼时期因某种事故身躯只留下大脑及脊椎，之后将残留的器官组装在义体、义肢上所构成的义体人。

4. [法]吕克·费希，《超人类革命》，湖南：湖南科学技术出版社，2017 年，第 54 页。

5. [澳]罗伯特·休斯，《新艺术的震撼》，杭州：中国美术学院出版社，2019 年，第 35 页。

6. [英]哈罗德·科恩，《巫师的徒弟》，泰特美术馆演讲，2004 年。

7. 《反恐精英》（Counter-Strike）是一款以团队合作为主的第一人称射击游戏，于 1999 年作为 Valve 所开发的游戏《半条命》游戏副本推出，深受玩家的喜爱。

8. 迈克尔·拉什，《新媒体艺术》，上海：上海人民美术出版社，2015 年，第 214-215 页。

9. J. McCarthy, M. L. Minsky, N. Rochester, C.E. Shannon: *A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*. Dartmouth: Dartmouth College, 1955.

10. 黑阳主编,《非物质再物质 计算机艺术简史》，北京：文化艺术出版社，2020 年，第 349-350 页。

11. 贝丽尔·格雷厄姆，《重思策展：新媒体后的艺术》，北京：清华大学出版社，2016 年，第 147 页。

注释：

1. The Information 是一家基于订阅的在线数字媒体公司，专注于科技类新闻。

2. 增强现实（Augmented Reality，简称 AR），是指透过摄影机影像的位置及角度精算并加上图像分析技术，让屏幕上的虚拟世界能够与现实世界场景进