

Exploring Digital Art Practice

—Investigating the Implications of AI Integration in Artistic Applications

Ziyi HUANG¹, Hua LI²

¹Royal College of Art, London SW7 2EU, United Kingdom

²Xi'an Academy of Fine Arts, Xi'an 710065, China

Abstract

[Background] The mediums and forms of artistic creation are becoming increasingly diverse, enabling artists to more conveniently express their artistic concepts and viewpoints, and facilitating the smooth realization of their works. At the same time, this diversification grants the public the right to freely and equally participate in artistic creation. **[Objective]** To explore the significance of the application of artificial intelligence in digital art and to analyze the ethical and value orientation issues it brings. **[Methods]** The author examines three of their own art projects that integrate digital technology and artificial intelligence, discussing key issues such as digital interaction, multi-sensory experiences, and the role of AI in driving the advent of the singularity from an interdisciplinary perspective. **[Results]** Through the analysis of the three art projects, the study provides topics for further discussion, reveals the potential therapeutic functions of digital art in interaction and immersion, and proposes future directions for the development of AI and digital art. **[Conclusion]** Artists and the public should demystify artificial intelligence, and artists should incorporate the therapeutic functions of digital technology in their creations to achieve the healthy and sustainable development of AI and digital art.

Keywords

Digital Art; Artificial Intelligence; Interactive Art; Immersive Art

Received: 20 May 2024

Reviewed: 10 June 2024

Accepted: 30 June 2024

Corresponding Author

Hua LI
ORCID: 0009-0009-4911-1194
1336456683@qq.com

DOI: 10.23112/jgas24063006

Editor: Jiayong YU

基于数字艺术的实践探索

—追问人工智能介入艺术的应用意义

黄子仪¹, 李画²

¹英国皇家艺术学院, 伦敦 SW7 2EU, 英国

²西安美术学院, 西安 710065, 中国

摘要

【背景】 艺术创作的媒介和形式日益丰富, 使得艺术家更便捷地表达艺术理念和主张, 并推动作品顺畅落地, 同时也给予大众自由而平等地参与艺术创作的权力。**【目的】** 探讨人工智能介入数字艺术的应用意义, 并分析其带来的伦理道德和价值取向问题。**【方法】** 笔者结合自己与数字科技和人工智能相结合的三个艺术实践项目, 通过跨学科的视角, 讨论数字化互动、多维感官, 以及人工智能推动生命奇点到来的关键问题。**【结果】** 通过对三个艺术实践项目的剖析, 为相关研究提供了可资探讨的议题, 揭示了数字艺术在互动和沉浸中的潜在疗愈功能, 并提出了人工智能与数字艺术的未来发展方向。**【结论】** 艺术家和公众应对人工智能时应对其祛魅, 艺术家在应用数字科技进行艺术创作时应该结合艺术疗愈功能, 以期实现人工智能和数字艺术的良性、可持续发展。

Keywords

数字艺术; 人工智能; 交互艺术;
沉浸式艺术

Received: 20 May 2024

Reviewed: 10 June 2024

Accepted: 30 June 2024

Corresponding Author

黄子仪

ORCID: 0009-0009-4911-1194

1336456683@qq.com

DOI: 10.23112/jgas24063
006

Editor: Jiayong YU

1 引言

20 世纪德国艺术家博伊斯提出了“人人都是艺术家”的理念，给予了包括工人、文员、农民、儿童和学生等各行各业的在内的社会成员参与艺术创作的机会。这一理念打破了艺术创作作为上层贵族和精英人士专享的垄断，使艺术走向大众化，祛魅化、娱乐化，成为每个人都可以参与和表达的活动。同一时期，涌现出了多种艺术形式，如观念艺术、大地艺术和表演艺术等新兴的艺术门类，人们开始摒弃传统的画笔，尝试用日常生活中常见的物品来进行艺术创作，即便是一个小便池也能在特地的语境和空间里被视为艺术品。这种日常物品被冠以艺术的光晕，颠覆了公众对传统艺术品的崇拜，人们开始重新审视艺术和艺术创作，艺术的边界变得模糊，更加贴近生活，反映社会现实成为了艺术崭新的表征。

在当代艺术的时代背景下，数字技术的飞速发展作为艺术创作开辟了新的疆域。计算机图形学、虚拟现实、人工智能等技术的应用，使得艺术的表现形式和创作方式发生了革命性的转向。数字技术打破了艺术门类的界限，促进了不同艺术形式的融合和跨界，催生出诸如数字绘画、互动装置、沉浸式体验等新型艺术形态。同时，数字技术也为社会各界参与艺术创作提供了更为便捷和平等的机会。艺术家可以利用数字工具和平台，以更低的成本、更高的效率进行创作和传播；而普通大众也可以通过数字设备和软件，尝试各种艺术表达，分享自己的创意和思想。具体来说，数字技术对艺术家的创作产生的深远影响主要体现在艺术形式的选择和创作工具的使用上：一方面，数字技术为艺术家提供了前所未有的创作自由，使他们能够突破物理媒介的局限，实现跨媒体、跨领域的艺术探索；另一方面，数字工具的普及也改变了艺术家的创作流程和习惯，许多艺术家开始尝试用数字软件进行构图、设色、建模等，或者将数字元素与传统媒材结合，创造出独特的混合媒体作品。

人工智能艺术的兴起，更是为艺术创作带来了新的变革和挑战（于，2024）。人工智能算法能够根据海量数据进行学习和创

作，生成出形式多样、风格迥异的艺术作品，这为缺乏专业艺术训练的普通人提供了参与艺术创作的新途径，激发了全民艺术创作的热情。但不可避免的是人工智能艺术作品与人类艺术家创作的传统艺术作品并存，所引发的有关艺术创作主体、艺术作品价值评判等方面的思考和争议。如何看待人工智能在艺术创作中的角色定位、如何评判人工智能生成作品的艺术价值，成为当代艺术领域亟待探讨的重要议题。

2 跨物质空间的数字化交互疗愈

技术的发展有助于弥合距离上的隔阂，实现物质上的转变。以数字化博物馆和美术馆为例，观众在身临其境地直面珍贵的藏品的同时，场馆也在不断地完备数字显示屏等技术，以帮助观众从更多角度欣赏细节。此外，利用如今的增强现实（AR）和虚拟现实（VR）技术，人们无需出门便能够探索每个城市的角落。数字技术的应用使人们得以完成原本在物理空间上难以实现的任务，它犹如一扇“任意门”，引领人们跨越物质世界的限制，能够随时随地抵达目的地，并在体验美景的同时感受到技术带来的便利。20 世纪 70 年代以来，数字艺术作品的出现打破了传统艺术作品的媒介限制，也颠覆了传统艺术作品的创作方式。在当代艺术语境中，数字艺术作品所拥有的独特媒介和技术，不仅丰富了艺术的表现形式，而且具有多种创作方式、多媒体和多领域的表现能力，有助于创作者更加多元化地传递人文创作理念。这类作品不仅能引发受众的审美体验，还能激发受众对自我身份、自我价值、社会认同等问题的思考。利用数字媒体艺术创作的艺术作品所具有的心理疗愈功能，为传统艺术作品无法带来的体验提供了新的可能。与传统艺术作品的平面化不同，数字艺术作品可以为参与者提供触觉、听觉和视觉的多维感受，并且可以提供及时的反馈。数字媒体艺术在艺术作品和观众之间搭建起了桥梁，让观众可以直接与艺术品进行对话。

笔者的艺术项目“Wishing Well”（图 1）是一个跨越物理空间限制的交互型数字化许愿池，提供了线上网页同步和线下按键交互的双祈福模式，通过按键交互行为帮助

人们完成具有仪式感的祈福行为，并触发无形中的心理慰藉，是艺术与科技联合下介入公众疗愈的一次有益尝试。线下互动装置的主要部分包括电子屏幕和外部设备。

“Wishing Well”有两个含义：一个是许愿的池塘、另一个是好运的祝福。在作品中，装置将人们的愿望分类为三类：安全与健康以满足生存的愿望、职业与教育以满足自我提升的需求、情感交流以超越物质的更高层次的追求。笔者通过马斯洛的需求层次理论进行分析，该项目看似对愿望进行分类，但实际上是对人类欲望进行分类（Maslow, 1943），这是一个双向反馈的艺术装置。交互装置提供积极情绪的反馈，帮助人们发现他们的内心需求和欲望，并减少由未知结果和缺乏目标引起的焦虑。祝福的过程中从参与者许愿到交互设备感应他们的触摸并接收信息，再到显示屏处理并提供积极的反馈，从而引起参与者的心理变化。笔者将祝福的行为和愿望以数字形式呈现出来，在某种程度上，通过跨越物质空间上的限制与观众进行交互。



图 1：黄子仪《Wishing Well（许愿池）》（局部）
交互装置 2024
来源：作者本人拍摄

二十一世纪二十年代，快节奏的生活令人们可自由支配的时间愈来愈少，而祈福活动的本身又受到物理空间上的限制，即人们需要去到特定场所甚至特定城市去进行许愿行为。在这样的背景下，催生出很多评论，转发和点赞集好运的电子许愿行为，表面上看起来是将祈福行为数字化便捷化，但本质上还是侧重于娱乐效果和流量，并未给人们带来真正心理上的慰藉。数字化许愿池项目不仅实现了跨物质空间，即人们不再需要去到特定的场所就可以随时随地进行祈福活

动；还在缓解社会人群焦虑心理上起到了一定的积极引导，不管愿望实现与否，但是从许愿的那一刻开始对受众无形中就起到了调节、舒缓心情的作用，并且为受众种下美好期盼的种子，带去对未来的希冀，为那些缺乏目标和信心的人群在潜意识状态下进行了艺术介入心理的疗愈。艺术项目数字化许愿池将在后期投设地铁站口，公交站台，学校，工地和医院等多个场所。作为艺术交互疗愈的装置，数字化许愿池不再是美术馆和艺术展的静态展示的专属，它尝试跨越物质的空间并突破场域的限制，在社会领域上作为一个心灵抚慰装置出现，一定程度推动艺术数字化疗愈的进程。为了维护艺术疗愈装置的科学与客观合理性，数字化疗愈在实施方式上还需要进行长期试验，如可筛选不同群体进行数据反馈调查，考察数字化许愿池对积极心理的促进作用，积累经验，及时调整，为数字化艺术疗愈的科学性奠定基础。届时进一步联合高校心理调节中心，地方心理医院开展疗愈试验，设置实验组与对照组来考察艺术疗愈对于身心健康的影响，实现艺术数字化交互疗愈的精细化发展。毋庸置疑，在科学技术飞速发展的今天，数字媒体艺术日趋成熟，但由于技术和文化的限制，数字艺术作品的心理疗愈功能并没有得到充分的发挥。笔者认为随着技术和文化问题的解决，数字媒体艺术在心理疗愈方面将有更大的发展空间。

3 沉浸式多维感官下的“逃离”

艺术源于生活又反映生活，它犹如一面镜子，亦是艺术家所创造的“照妖镜”。透过每件艺术作品，观众可以窥见现实社会的一角。艺术家以敏锐的洞察力和独特的表现方式，将社会现实中的问题和矛盾呈现在作品中，引发观者的思考和共鸣。数字化时代，艺术创作的手段和呈现方式发生巨大变革，数字技术的运用，使得艺术作品能够突破二维平面的限制，实现多维度、多感官的沉浸式互动体验。就目前数字化艺术发展而言，无论是沉浸式还是交互式都作为一种有利的技术手段、工具和媒介，将现实生活中隐形的，习以为常的但其实已经严重威胁我们生活环境生活质量和水平的矛盾得以凸显

和放大。

1975年，“沉浸”一词由美国心理学家——米哈里·契克森米哈赖（Mihaly Csikszentmihalyi）在他的“心流理论”中提出。他指出：“心流是指个体完全沉浸在某种活动当中，忽略其他事物存在的状态”。这也就是说当参与者进入或参与某种活动时，注意力完全集中而忽略掉周围的环境不受外界干扰，意识完全集中在一个独立空间时即进入到了沉浸式状态，人们可以在这种状态下产生通感，并在这种沉浸式体验的过程中发现和探寻自我（白、韩，2024）。

沉浸式设计往往隐藏于数字媒体艺术中，1965年阿根廷艺术家玛塔·米努尔（Marta Minujin）的展览《无序》（La Menesunda，英译 Mayhem）在布宜诺斯艾利斯展出，该展览与同年在德国斯图加特某美术馆展出的3位科学家设计的计算机图形作品被认为是沉浸式展览的鼻祖（孙，2021）。当下“沉浸式”使用的场景和产业越来越广泛，小到密室逃脱，剧本杀，餐厅等娱乐场所，大到美术馆，博物馆以及重大国际活动的开幕式。例如2013年日本艺术家草间弥生（Yayoi Kusama）在亚洲巡回展——“我的一个梦”特展中，将《无限镜屋》代入观众视野。在《无限镜屋》作品中，空间内所有的墙壁包括地面和天花板均由镜面进行包裹，空间内有无限延伸的光点与原点，让参与者在一进入这个空间就完全沉浸其中。2022年北京冬奥会开幕式也是典型的例证：运用数字技术营造出“黄河之水天上来”的意境，通过视觉和听觉上的设计实现了沉浸式的代入感。在沉浸式艺术展发展的如火如荼的当下引起了一些学者的质疑：沉浸式艺术展故作华丽幽深的背后，同时存在着精神空心化、价值虚无和伪前卫视觉刺激趋势（李，2023）。那些苍白、虚假的“生命体验”或“意象张力”的装置景观在沉浸式手段的加持后披上了娱乐化的“外衣”，这使得观众在“沉浸式”的假象中“逃离”了当代艺术的批判性与现实血肉般的真实联系，逃离了对谄媚、低俗、规训等精神凡俗病症的批判性思考（李，2023）。批判家和艺术史学家克莱尔·毕晓普（Claire Bishop）出版的题为《失序的注意力：今天我们如何观看艺术和表演》（Disordered Attention: How We Look at Art and Performance Today? Verso）书中对“技术和注意力经济如何影响当代艺术”这一主题进行了阐述，并提出了几点问题：一、在快速浏览和选择性观赏展览的当下，传统的近距离观看作品的模式是否还有效；二、在数字技术的发展压力下，观众的视觉素养该如何发展；三、在“失序”的状态下，观众和艺术作品之间的关系产生了怎样的影响。沉浸式展览的关键问题在于艺术家应当如何让观众在不“失序”的情况下又能表达自己的主张以及创作意图，让观众在不“逃离”的状态下沉浸。文艺复兴时期的油画作品通过人物之间的眼神交流引导视觉，通过虚实关系制造空间。美国当代艺术家杰森·罗德森（Jason Rhoades）被认为是极为擅长运用颜色、灯光和多种媒介和材质的艺术家。他的作品多以杂乱、复杂的大规模雕塑出现，结合了灯光和单词等元素对作品进行视觉引导。艺术评论家杰里·萨尔茨（Jerry Saltz）将其作品命名为“杂波美学”，指出他的作品在初期迷惑观众，但在观众沉浸其中时会逐渐发现他作品其中的隐藏的思考。这些具有使命感的艺术家及其创作都说明：数字化发展下的沉浸式艺术作品应当“逃离”浮夸的光影和空洞的内涵的噱头作品，只有具有精神内核的数字化艺术作品才能让观众在不失序、不逃离的状态下达到真正的沉浸。

How We Look at Art and Performance Today? Verso) 书中对“技术和注意力经济如何影响当代艺术”这一主题进行了阐述，并提出了几点问题：一、在快速浏览和选择性观赏展览的当下，传统的近距离观看作品的模式是否还有效；二、在数字技术的发展压力下，观众的视觉素养该如何发展；三、在“失序”的状态下，观众和艺术作品之间的关系产生了怎样的影响。沉浸式展览的关键问题在于艺术家应当如何让观众在不“失序”的情况下又能表达自己的主张以及创作意图，让观众在不“逃离”的状态下沉浸。文艺复兴时期的油画作品通过人物之间的眼神交流引导视觉，通过虚实关系制造空间。美国当代艺术家杰森·罗德森（Jason Rhoades）被认为是极为擅长运用颜色、灯光和多种媒介和材质的艺术家。他的作品多以杂乱、复杂的大规模雕塑出现，结合了灯光和单词等元素对作品进行视觉引导。艺术评论家杰里·萨尔茨（Jerry Saltz）将其作品命名为“杂波美学”，指出他的作品在初期迷惑观众，但在观众沉浸其中时会逐渐发现他作品其中的隐藏的思考。这些具有使命感的艺术家及其创作都说明：数字化发展下的沉浸式艺术作品应当“逃离”浮夸的光影和空洞的内涵的噱头作品，只有具有精神内核的数字化艺术作品才能让观众在不失序、不逃离的状态下达到真正的沉浸。

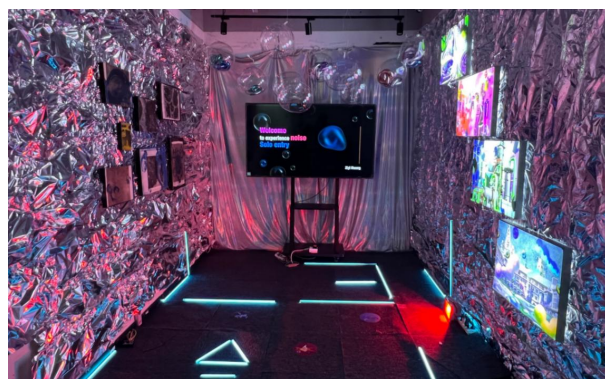


图2：黄子仪《远离临界爆炸的气球》互动空间 2023

来源：作者本人拍摄

《远离临界爆炸的气球》（图2）是笔者创作的一个关于噪音问题的交互空间项目。在这个作品中，笔者利用Blender和Touch Designer软件，将噪音数据转化为可

视觉的动态模型，并通过雷达感应技术与观众实现实时互动。当观众进入感应区域，头顶的虚拟气球开始膨胀，同时伴随着噪音的声响，气球的大小和噪音的强度与观众的位置和动作直接关联，形成了一个沉浸式的多感官体验空间。这个作品将抽象的噪音问题具象化，让观众在视觉、听觉和触觉等多维感官中直接感受噪音的影响。噪音就像不断给气球充气的鼓风机，随时可能导致临界爆炸。这种互动体验，使观众不仅仅是旁观者，而是身临其境地感受到噪音问题的严重性的参与者。随着经济的发展，我们在追求利益的同时往往会忽视掉我们生活的环境，不仅体现在噪音上，光污染、空气污染、水源污染等等。但由于人自身的调节和适应能力，这些长期受污染的环境所造成的伤害会在机体适应下变得麻木。作品《远离临界爆炸的气球》利用数字化的沉浸式多维感官，将不可视的声音变成了具体可感、可视化的、将爆未爆的气球来突显噪音问题的严重性。数字化感应交互技术在辅佐完成作品的同时，让参与者开始思考快节奏生活下被忽视的种种问题。《远离临界爆炸的气球》创新性的将数字化感应交互技术作为放大社会问题的媒介，区别于以往的沉浸式艺术作品利用数字化技术来辅助观众理解和解读艺术作品的工具，例如在“遇见梵高”沉浸光影这一类的展览中，多维感官仅仅是吸引流量和眼球的标签和噱头。而在《远离临界爆炸的气球》作品中成为一种警示性的存在，并不是上文所抨击的高科技所撑起的虚假的摇摇欲坠的空壳！该作品为沉浸式艺术作品的未来发展提供了一种新的思路，以期推动和启示多维感官沉浸式艺术进一步的可持续发展。

正如卡特娅·卡瓦斯泰克（Katja Kwastek）所说：数字化的感应交互技术，为艺术表达提供了新的可能性（Kwastek, 2013）。它使得艺术作品能够从静态的墙面走向动态的体验空间，从被动的观看转为主动的参与。观众不再是冷漠的局外人，而是作品意义生成的参与者和建构者。这种沉浸式、参与式的艺术体验，更容易引发观众的情感共鸣和思考，增强艺术作品的社会影响力。艺术创作需要关注现实，介入生活，并发挥其独特的反思功能和批判力量。数字化

技术的运用，为艺术介入社会现实提供了新的途径和方法。笔者利用《远离临界爆炸的气球》通过多维感官的交互体验旨在更直观、更有效地呈现社会问题，唤起公众的关注和讨论。在数字艺术构建的“全息照妖空间”中，各种社会问题无处遁形，被放大、凸显，引发人们的深入思考。

4 人工智能的生命奇点

人工智能等高科技的出现，将人的价值推向边缘。与性有关的人类繁衍，从早期的人工流产技术、避孕技术到试管婴儿技术的使用，深刻地改变着人类繁衍的自然过程，一定程度上否定了人类的自然属性。作为科学技术的产物，人类已经成为科学技术所创造的技术系统中的一个环节和组成部分。是否可以进一步引申为人的行为受制于技术系统的命令，人的思维自由空间也因此受到限制？在这种情况下，人类的主观能动性和自由选择权也逐渐丧失，人的价值随之遭到质疑。人工智让人们沉溺于虚拟世界，不禁追问人类存在的意义是什么？人工智能与人类的关系是什么？究竟是人工智能服务于人类，还是说人类只是人工智能的奴隶？

“奇点”（Singularity）这一概念最早由科幻作家弗农·文格尔（Vernor Vinge）在1983年的一篇文章中出现。他认为：一旦人类创造出比自身更强大的智能体，就会出现技术和社会的剧烈转型，在某种意义上类似于“黑洞中心打结的时空”（Dooling, 2008）。文格尔在1993年发表的文章《即将到来的技术奇点》（The Coming Technological Singularity）（Vinge, 1993）中进一步阐述，奇点的出现将预示着人类时代的终结，因为新的超级智能体将继续自我升级，并以难以理解的速度推进技术发展。他预测奇点很可能在2005年至2030年之间出现。另一位推动奇点概念广泛传播的重要人物是未来学家雷·库兹韦尔（Ray Kurzweil），他在2005年出版的著作《奇点临近》（The Singularity Is Near）中预测奇点将出现在2045年（林、王，2024）。虽然这些预测最初看似天方夜谭，但近年来人工智能技术迭代速度之快，早已超出人们的预期。近年来AIGC（Artificial Intelligence Generated

Content) 引起了学者的广泛关注, CAN, CLIP, Transformer, Diffusion 等技术的累积融合催生了 AIGC 的爆发, 并宣示着人工智能技术从 1.0 进入到 2.0 时代。以人工智能视频生成软件 OpenAI Sora 为例, 仅仅一年时间, 该软件就从最初只能生成明显错帧漏帧虚假的视频, 发展到现在生成难以用肉眼分辨真伪需要借助水印来判断的视频, 人工智能正悄然渗透艺术产业, 对艺术创作产生深远影响。面对人工智能的冲击, 笔者认为人工智能一定程度上会取代那些仅从事“搬运”工作的所谓的“艺术家”, 但不会取代创新意识强烈的具有主体性的艺术家。

人工智能生成艺术作品的本质, 在于训练人工智能模型的海量数据的“喂养”。这些数据不仅来自专业的内容创作者, 也来自普通用户在社交平台上发布的照片、视频等内容。从这个角度看, 每个人都在为人工智能的进化做出贡献, 成为人工智能的“饲养员”。人工智能就像一台无形的搅拌机, 将收集到的海量视觉数据进行切割、分类、重组, 根据输入的指令生成类似的图像。某些从事“搬运”工作的“艺术家”所做的事情, 与人工智能并无本质区别, 甚至在信息处理速度上还不如人工智能。因此, 这类“艺术家”面临被人工智能取代的风险。但对于真正懂得创造的艺术师而言, 人工智能将成为一种有力的创作工具。那么人工智能绘画是艺术吗? 我们可以通过历史上人类关于艺术认识的三个维度进行分析。一是功能纬度, 审美价值作为构成艺术作品的根本是不可或缺的; 二是语境纬度, 艺术需要特定的语境与场域; 三是历史维度, 认为历史逻辑是认定艺术的重要标尺, 人们对艺术的认识需要一个历史传承的进程(马、杨, 2024)。以 AI 油画作品《贝拉米伯爵》为例, 在画面表现上可以明显的看出印象派的绘画风格, 但画面中的主人公以及笔触, 色调和纹理较梵高和塞尚等大师的作品相比仍相差较远。单从审美价值的功能尺度来看, 这幅作品展现出来的艺术性虽无法和艺术经典作品相媲美, 但比传统人工智能艺术生成作品要高出一个层次, 代表了人工智能绘画的较高水准, 从这一点来看它应当被是为艺术。这幅作品被佳士得拍卖行进行公开拍卖, 在语境的角度来看, 它已经被赋予了艺

术的价值。就像早一百年摄影艺术的出现, 也同样遭遇了身份认同的困境, 还有如今的电影艺术、电视艺术、广播艺术等等最终都被人们所普遍接受, 从历史逻辑来看, 人工智能艺术是这些艺术后的又一发展, 应当也被视为艺术。如果 AI 绘画被视为艺术, 那它所产生的艺术价值应该归于谁呢? 这是 AI 艺术发展所面临的巨大问题, 我们应当有一个合理的界定。例如, 如果将生成 AI 艺术的软件当作工具, 软件的开发者可以通过对使用者收费的方式获取作品的艺术价值, 归属权应当属于使用者; 如果将生成艺术的软件本身当作艺术, 作为一个交互的参与艺术作品, 那么所有的生成作品以及参与者都将成作品的一部分, 归属权自然属于软件开发者。AI 艺术的界定边界仍然模糊, 一个艺术的出现和发展必定需要时间的积累和沉淀, 人工智能艺术中存在的伦理道德问题仍然值得我们深入思考。

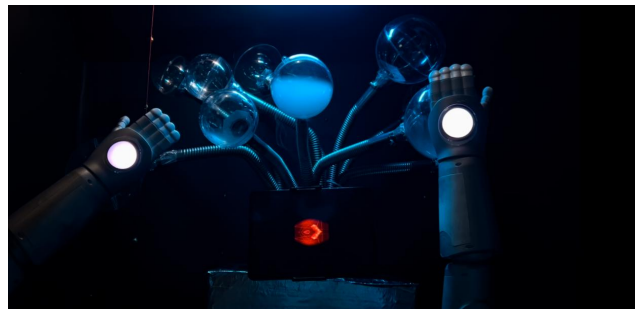


图 3: 黄子仪《人工智能的奴隶》装置 2023
拍摄: 作者本人拍摄

笔者创作的《人工智能的奴隶》(图 3) 包含一件装置和一部实验短片, 试图表达对人工智能与人类关系的思考和隐忧。作品采用基督教色彩象征, 以蓝色干冰喷涌隐喻人类的诞生, 红色机械手臂拨动铃铛象征人工智能对人类的操控和警示。随着两侧机械臂的运动, 干冰不断产生又消散, 暗示人工智能通过试管婴儿、克隆等技术干预人类的生殖。片中机械臂发出的声响, 似乎昭示着人工智能向人类发起挑战。影片结尾, 声音渐强, 机械臂加速运动, 而干冰生成速度放缓并出现回流, 隐喻人工智能最终将无知的人类引入其制造的虚拟世界, 让人类沦为其奴役的对象, 丧失自主意识。在创作过程中, 笔者发现机械臂的运动轨迹有时会偏离预

设,产生意料之外的效果,仿佛机械臂拥有自己的意志。这引发了进一步的思考:究竟是艺术家主导了创作,还是人工智能在暗中操纵?艺术家是否沦为“人工智能的奴隶”?人工智能是否终将迎来“生命的奇点”?影片中机械臂与干冰的博弈,成为人机博弈关系的隐喻,给观者留下开放的思考空间。

《人工智能的奴隶》以实验性的创作方式,试图引发人们对人工智能时代人的主体性和生存境遇的哲学思考。作品中人工智能与人类的博弈,象征着人机关系的复杂性和不确定性。在创作过程中艺术家与人工智能的互动,更是这种复杂关系的缩影。作为艺术家,不应拒绝人工智能,而应学会与之共处,借助其力量拓展艺术表达的疆域。同时,艺术家也要保持警惕,不让人工智能侵蚀人的主体性和创造力。

5 结语

人工智能技术的飞速发展,正在深刻改变人类社会的方方面面。从生产方式到生活方式,从思维模式到价值观念,无一不受到人工智能的影响和挑战。艺术创作领域也不例外。人工智能生成的艺术作品,以其高度拟真、快速迭代的特点,冲击着传统艺术创作的边界和艺术家的地位。面对人工智能的崛起,大众不应采取简单的乐观或悲观态度,而应以审慎、开放、批判的眼光,深入探讨人工智能对人的存在意义和主体性的影响。艺术创作从来都是人类探索自我、反思存在的重要方式。在人工智能时代,艺术创作的这一使命更显重要。唯有不断创新、深入思考,艺术才能引领人类走向自由和本真的未来。人工智能带来的种种挑战,也许恰恰为艺术创作指明了新的方向。艺术与科技携手联媒,用艺术之光照亮人之所以为人的本质,将会是未来数字艺术发展的新路径。

参考文献

- Maslow, A. H. (1943). "A theory of human motivation", *Psychological Review*, 50(4), 370 - 396
- Bai, Y., & Han, J. (2024). Research on the Expression of Immersive Experience in Digital Art Exhibitions. *Architecture and Culture*, (02), 266-268.
- 白羽、韩嘉.(2024).沉浸式体验在数字艺术展中的表达研究. *建筑与文化*(02),266-268.
DOI:10.19875/j.cnki.jzywh.2024.02.082.
- Dooling, R. (2008). *Rapture for the Geeks: When AI Outsmarts IQ*. Crown.
- URL: <https://search.worldcat.org/zh-cn/title/225091232>
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of interaction in digital art*. Mit Press.
- URL: <https://search.worldcat.org/zh-cn/title/859155176>
- Lin, A. L., & Wang, Y. H. (2024). Rethinking the Singularity Theory of Artificial Intelligence Based on ChatGPT: Ontology Presupposition, Analog Logic, and Agent Concern. *Academic Exploration*(03), 67-73.
- 林安蕾、王艳华.(2024).基于 ChatGPT 的人工智能奇点论反思:本体预设、类比逻辑和主体关切. *学术探索*(03),67-73.
- URL:https://oversea.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbcode=CJFD&dbname=CJFDLAST2024&filename=YXST202403008&uniplatform=OVERSEA&v=17zgT5-5xpBiGvOIwPt2DK1KoMZG6wRk8yi3cClk4OkAcTsxtqovDvs6n_1a88cD
- Li, G. M. (2023). "Immersion" or "Escape" — Issues and Methodologies in the Discussion of "Immersive Exhibitions." *Art Observation*, (12), 16-17.
- 李公明.(2023).“沉浸”还是“逃离”——关于讨论“沉浸式展览”的问题意识与方法论. *美术观察*(12),16-17.
- Ma, L. X., & Yang, D. N. (2024). Identity, Property Rights and Competitiveness: Three Basic Aspects for Understanding AI Paintings. *Art Magazine*(03),

11-17.

马立新、杨冬妮.(2024).身份、产权、竞争力——理解AI绘画的三个基本维度. 美术(03),11-17.
DOI:10.13864/j.cnki.cn11-1311/j.007336.

Sun, Y. J. (2021). Research on Immersive Scenario Design of Digital Media Art. Chinese National Academy of Arts.

孙玉洁.(2021).数字媒体艺术沉浸式场景设计研究(博士学位论文,中国艺术研究院).

URL:<https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbcode=CDFD&dbname=CDFD2021&filename=1021620540.nh>

Vinge, V. (1993). The coming technological singularity:How to survive in the post-human era. Science fiction criticism: An anthology of essential writings, 81, 352-363.

Yu, W. Y. (2024). An Analysis of the Transformative Impact of Artificial Intelligence on Artistic Creation. Journal of Nanjing University of the Arts (Fine Arts and Design), (01), 190-194.

于婉莹.(2024).人工智能对艺术创作的变革性影响分析. 南京艺术学院学报(美术与设计)(01),190-194.

免责声明

所有出版物中包含的声明、观点和数据仅代表个人作者和贡献者，而非JGAS和/或编辑。JGAS和/或编辑对因内容中提及的任何想法、方法、说明或产品而造成的任何人身伤害或财产损失不承担任何责任。