

AI-driven art

style transfer: 照抄藝術 (mimicry art) = 模仿藝術 (imitation art) = pure mimicry

電腦能有創造力嗎？一個被誤導的問題

‘Can Computers Be Creative?’: A Misguided Question

Joanna Zylińska

主流AI研究者埋頭於虛擬沙堆中，但當海平面上升時，這樣的努力就顯得乏力。許多被當作人工智慧驅動的藝術 (AI-driven art) 來討論的作品，雖然在視覺上迷人的，但討論仍然很膚淺，尤其是那些由業界贊助的藝術。最吸引公眾注意的作品，往往是那些擁抱AI，並將AI作為工具使用。美學被簡化為「看起來美麗的」，也就是對稱、迷人、花哨，最重要的是與既存的事物相像。即使是一些對人工智能的創造性方面進行了深思熟慮的研究，也主要是從結構和模式的角度來理解藝術--無論是音樂、繪畫還是文學，而**隨後對既定代碼和典籍的偏離則被視為創造性的干預**。一種更具批判性的對於藝術的理解是，藝術應該去創造新的表達形式，以表達對世界的不同看法，或者實際上干預世界。由於一種我們稱之為「群眾外包之美 (crowd-sourced beauty)」，一種「我知道我喜歡什麼」的翻版，這個面向被忽視了。

創造力，另一個經常被品牌用於宣稱其成功的術語，在此簡化為相同的重複。這個機制在公眾之中，以及策展時對「人工智慧模仿工作 (AI imitation work)」或「風格移轉 (style transfer)」的著迷之中，可被最明確地看見。這種藝術生產方式背離了傳統概念中的「模仿 (mimesis)」，即對自然的仿造和再現。對亞里斯多德來說，所有藝術皆是模仿 (mimesis)，但此過程不只是重複其模仿的對象，而是會經過加法，也就是我們現在所說的對自然的補強 (remediation) (Bolter and Grusin, 2002)。因此，模仿是一種創造性參與的形式，儘管它尚未與原創性和天才的人文主義概念聯繫起來。而不同於模仿，人工智慧所做的風格移轉 (style transfer) 只是單純照抄 (pure mimicry)：誇張的相似度是一種偽裝。在人工智慧產業的背景下，這種照抄藝術 (mimicry art) 正在被大量生產，我們需要問：是什麼支撐了這樣的生產？它們實際上試圖偽裝成什麼？

2016年，微軟與私人和公共機構合作「下一個林布蘭」計畫，引起了世界範圍內的廣泛關注 (圖 1)。一幅看似出自荷蘭大師之手的畫作在阿姆斯特丹揭幕。作品以一位蓄著鬍鬚的白人紳士為主角，身穿深色衣服、白領和帽子，並以深色背景為背景。該作品基於林布蘭現有300多幅作品掃描檔案進行分析，得出的結果去經過深度學習演算法，因此具有他們最典型的特徵。獲得的數據轉換為新的圖像，並使用能夠模擬油畫的墨水進行3D 列印，以提供逼真的紋理和深度。微軟觸及了人工智慧藝術修辭學的所有關鍵點，自豪地宣稱：「這是一種以精美創意形式所呈現出的數據視覺化。它有力地展示了數據如何用來讓生活變得更加美好。」

人工智慧的藝術以現有的歷史經典、流派和藝術家風格為本，「它能通過辨識嗎？(Can it pass?)」這個問題受到了公眾和媒體的廣泛關注。廣泛關注的原因有很多。首先，基於

藝術大師既有光環和大師(通常是)被製造出來的獨特性, 這個現象揭示出贊助人導向和市場導向的慣例。藝術家Joseph Rabie在nettime mailing list中發文表示:「林布蘭繪畫電腦只不過是一種演算法, 由才華橫溢的程式設計師設計, 使其能夠『自學(teach itself)』規則, 使其能夠模仿(mimic)畫家。這不是藝術, 而是高等建模和應用的感知的經驗科學。」然而, 激怒大眾的正是因為將這種感知的科學概念與專家的藝術理念連結在一起。因此, 模仿藝術(imitation art)鼓勵了民粹主義對專家的嘲笑, 而專家最終可能會被人工智慧生成的梵谷或培根「欺騙」。最後但並非最不重要的一點是, 這種關於人工智慧生成的作品出處的猜測遊戲被許多人認為很有趣, 我稍後會回到這一點。

人工智慧中的這些模仿實驗, 引發了一場關於我們傳統上接受的作者身份、原創性、專業知識和品味參數的有趣辯論。《新科學人》對《下一個林布蘭》及其同類作品等模擬作品提出了一個重要的哲學觀點:「如果將世界上最具原創性的作家風格分解為電腦程式碼如此容易, 這意味著最好的人類藝術家比我們想像的更像機器。」(2017)技術哲學家Vilém Flusser也提出了類似的思路, 他認為工業社會中的人類與他們的機具(apparatuses)存在著緊密的關係。這些工具不僅像錘子、鐮刀或畫筆等老式工具只作用在物質上;相反, 當代機具由機器、軟體以及更廣泛的基礎設施組成。多層次操作所帶來的象徵性的轉變, 和他們在唯物觀點上帶來的轉變一樣重大。

人類與科技的關係並不是一種奴役關係, 即使Flusser確實對人文主義的能動性概念提出了強烈質疑, 但他也肯認, 與機器的交織(machinic entanglement)促進了新的行動, 他認為這是協作。他甚至提出:「這是一種新的功能, 在這種功能中, 人類既不是常數, 也不是變量, 而是人類和機器融合成一個整體」(Flusser 2000, 27)。Flusser在文中談論的是攝影師, 相機作為一種典型的現代機具, 使人類勞動超越純粹的勞作範圍, 進入有趣的共同創造(playful co-creation), 這個論點還可以延伸到人類創造力的其他形式。Flusser將人類的創造性活動理解為執行機器程式, 以及在機器演算法既定的選項範圍中參與選擇。我們可以認為, 這種人類依附的演算法關係已經在後工業社會中實現, 即使它在當時確實採取了特定的形式和轉變。它為人類作為一個技術存在(technical being)提供基礎結構, 驅動了人類與火、棍棒和石頭等技術物(technical object)的關係中的人性。(參見Simondon 2016, Stiegler 1998)人類的日常功能也取決於程序的執行:由腺嘌呤、胞嘧啶、鳥嘌呤和胸腺嘧啶(即DNA)的各種耦合實現的一系列可能性。正如我在其他地方所說的那樣, 這個命題不應被視為盲目的技術決定論或生物決定論假設, 如此假設會消除人類作為藝術家、批評家或觀眾任何可能的能動性, 以及我們對所採取行動需負的任何責任。然而, 接受我們與整個進化譜中的其他生物的親緣關係, 並認識到人類生活受到我們無法完全控制的生化反應的影響, 確實破壞了人文主義者在這場關於創造力、藝術和人工智能的辯論中所握有的參數。Flusser的「程序化自由(programmed freedom)」概念的前提是認識到, 雖然「設備的功能是符合攝影師意圖的功能, 但這種意圖本身就是相機程式的所發揮的作用。」(2002, 35)

這種後人類觀點不允許人類與機器人、我們的(所謂的)天才和人工智慧之間存在嚴格的劃分, 將人類創造力重新調整為部分電腦的(partly computational)。再次強調, 我這樣說並不是要讓我們委身於被動, 得出人類無法創造任何東西的結論, 或是說人類只不過是對衝動做出反應的發條裝置。在Flusser之後, 我們必須承認, 正如機具的想像力比歷史上所有藝術家的想像力都要強大一樣, 我們所有人都參與其中的「名為生命的計劃」的想像力, 也是多重程序作用的結果。這個運作結果跨越宇宙萬物尺度, 已經遠超我們人類的想像。了解人類如何在[機具作為我們的一部分]的限制下運作, 成為後人文主

義藝術史和藝術理論的一項(非常需要的)新的緊迫任務。在這種理解藝術的新範式中,人類將被視為機器、部署(dispositive)或技術系統的一部分,而不是其發明者、所有者和統治者。後人文主義藝術史將把所有藝術作品,從洞穴壁畫到所謂偉大大師的作品以及各種技術的當代實驗,視為是由人類與大量非人類主體組成的集合體(*in an assembly with a plethora of nonhuman agents*)所共同生產的,包含驅力、衝動、病毒、藥物、各種有機和無機物質和設備,以及各種網路——從菌絲體到網路。

因此,我承諾在本書中解決的常問題「機器能有創造力嗎?」,這個問題本身就顯得相當簡單,因為它的前提是人類作為一個獨立的決策主體和行動主體的前技術觀念。和行動。The “computer”,無論是資料處理機、機器人還是演算法,在這裡都只能被視為人類的不完美相似物。然而,根據這裡提出的論點,在Flusser之後我們應該問,人類是否真的可以有創造力,或者更準確地說:如何(**in what way**)可以有創造力?