

后像 — 为OCAT双年展线上论坛系列第7场《注意力的媒介化》准备的参展作品介绍

2022.05.06

刘辛夷：谢谢子衿的介绍，很抱歉没能参加线上分享，我就在文字版里补充一点吧。怎么理解那些具有媒介潜质的大小事物，并想象它们对社会心理和集体行为的牵动，一直是我的主要线索。

过去这些年里，我们这些人都加入到了把微信和Instagram从联络性质的社交工具自我演绎成艺术世界镜像的旅程。现如今的流动限制，各种无奈的闭馆和因不可抗力所致的关停，进一步让社交媒体上的公关活动全面优先于展览和作品本身。与之相应的，就是业态也要求从业者更加适应屏幕里的景观池，并蝶泳其中。只是回头一看，才发现观众那都门儿清——去自拍、去发布，从而把对艺术的观看预期和参与知觉重新抓在了自己手中。

我们这代人的多巴胺固然很值得被分析，但更让我疑惑的是，我们投入在展厅空间中的那些劳作在尽力实现最佳的图像记录之外，还打算和怎样的观众建立怎样的联结呢？如果展览现场的重要性继续走低，艺术的传播媒介是不是也将带领我们重回电视时代？

我琢磨着，或许《贝塔礁》需要迎接一种非专业的目光。虽然我的梦想是让观众降落到一抔无主之地，但现在我只盼望地面上的“矿石”和“瓦斯井”，能遇到知晓它们背景的人们。除此之外，我还期待多占用一点他们的时间，请尝试将自己安置在它扇型包围的中间，想象在美术馆里化身为一个“基地”。兴许，在他们居家期间，还能在《星际争霸》（StarCraft）系列的界面里继续看展。

这里说到的《星际争霸》系列是美国游戏公司暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）在PC平台推出的即时战略游戏（Real-time Strategy Game）。相比与棋类、模拟和角色扮演，它们最特别的地方是在兵棋类游戏的规则中引入了经济变量，相当于在对弈的棋盘上散布有经济资源。而棋手需要在不完全信息动态（战争迷雾）下不间断地侦查敌人的踪迹和资源的方位。

至于被俗称为“基地”的大本营，则是《星际争霸》系列中最重要的建筑单位。设立“基地”是实现资源开采和管理的第一步。游戏过程中，棋手需要不断扩张并保卫己方大本营的资源控制，再伺机干扰和压制敌方大本营的经济活动。在棋逢对手的情况下，经济优势通常决定局面的走向。

据说是因为《星际争霸》系列在挑战性、平衡性以及计算机兼容性方面在同类游戏中一枝独秀，从2009年以后就不断有人尝试将它用于人工智能研究。距离我们最近的一次发生在2016-2019年间，暴雪娱乐与字母控股（Alphabet Inc.）的人工智能公司DeepMind分阶段达成合作，通过暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）提供的接口协议（StarCraft II API）和DeepMind开发的机器学习协议（PySC2），《星际争霸II》成为该公司的深度神经网络（deep neural network）和强化学习（reinforcement learning）的基准测试项目¹，从而诞生了AlphaStar²。

2018年底，2019年初，该项目团队先后邀请了两位职业选手到伦敦比武。新程序AlphaStar

¹ <https://www.deepmind.com/blog/deepmind-and-blizzard-open-starcraft-ii-as-an-ai-research-environment>
<https://develop.battle.net/documentation/starcraft-2>

² <https://www.deepmind.com/blog/alphastar-mastering-the-real-time-strategy-game-starcraft-ii>

不负众望，重演了著名围棋棋手李世石、柯洁陪练AlphaGo（也被国内网友戏称为阿尔法狗）的战况³。因存在公平性争议，后续经过修改的AlphaStar也有被人类选手击败的记录⁴。不过最吸引我的部分是：暂且不论“棋手”发生何种变化，在游戏规则内对弈的双方，场面上比拼的还是更优的经济效率和转化。简单说，就是看哪一方能在高频对抗的情况下采集较多的“矿石”和“瓦斯”。

我的作品《贝塔礁》的造型便是来自《星际争霸II》中的矿脉和瓦斯井。尽管该游戏自面世以来，不断更新和补充新的战斗单位，但作为“自然资源”的矿石和瓦斯的地位并没有任何改变，神似大宗商品交易中的矿物原石和化石能源。此外，它们恐怕也是该游戏设定内最为被动的要素：可被选中可被干预但不可移动也不可再生。同一组矿脉甚至可以被敌对的玩家同时采掘，很有些现实主义的意味。纵览游戏的地图，不难发现它们基本是以“矿场”的形式出现。最常见的就是8组矿脉和2组瓦斯井的组合，被并排安置在一些较为封闭的小块平地中，外观呈扇形布局。

然而早在AlphaStar诞生之前，DeepMind开发的开源强化学习协议（PySC2）就已经包含了在分解的迷你场景中对“矿石”的视觉识别和行动策略⁵。我们不难猜测这种智能识别在AlphaStar以外的项目中应该也已经大体成熟，因为结合计算机视觉和机器学习的动力，就包含了将自动化决策部署到各式各样的任务场景中去的愿景⁶。既然DeepMind验证了他们不知疲倦的人工智能主体（AI agent）可以在《星际争霸II》的场景中匹敌人类中的顶尖选手，那么有即便只有好奇心，全世界的开发者也都能够通过DeepMind和暴雪娱乐的开源协议，学习的资源管理和博弈策略，来让五花八门的智能主体变得更加聪明。理论上，游戏里的“矿场”也有出走的机会。

回想20余年前，《星际争霸I》的爆红还有可能是它的三角博弈设定与默认的自然状态法则，让化冻不久的东亚消费者产生了特别的亲切感。而今太平洋西岸的地缘政治回归，而另一些毫不在意想象力的智能技术已经在防疫的规则场景中大展拳脚。我只能偷偷期望“矿场”的残像还有些冷热交替的媒介价值，供你我臆测智能社会的经济和外交棋局。

我想，《贝塔礁/BetaReserve》的“应用场景”就是当代艺术的反馈系统。能有机会将这段“代码”送入OCAT双年展的核验流程是一次美好的委任创作经历。唯一的不确定因素是，万一美术馆也配备了人工智能策展人，可千万别让它靠近这件作品。

³ <https://www.youtube.com/watch?v=FWbVseLiopw>
<https://www.youtube.com/watch?v=cUTMhmVh1qs>

⁴ <https://starcraft2.com/en-us/ladder/grandmaster/2>
[https://en.wikipedia.org/wiki/AlphaStar_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/AlphaStar_(software))

⁵ <https://github.com/llSourceCell/A-Guide-to-DeepMinds-StarCraft-AI-Environment/blob/master/A%20Guide%20to%20DeepMind's%20StarCraft%20AI%20Environment.ipynb>

⁶ <https://www.deepmind.com/blog/alphastar-mastering-the-real-time-strategy-game-starcraft-ii>