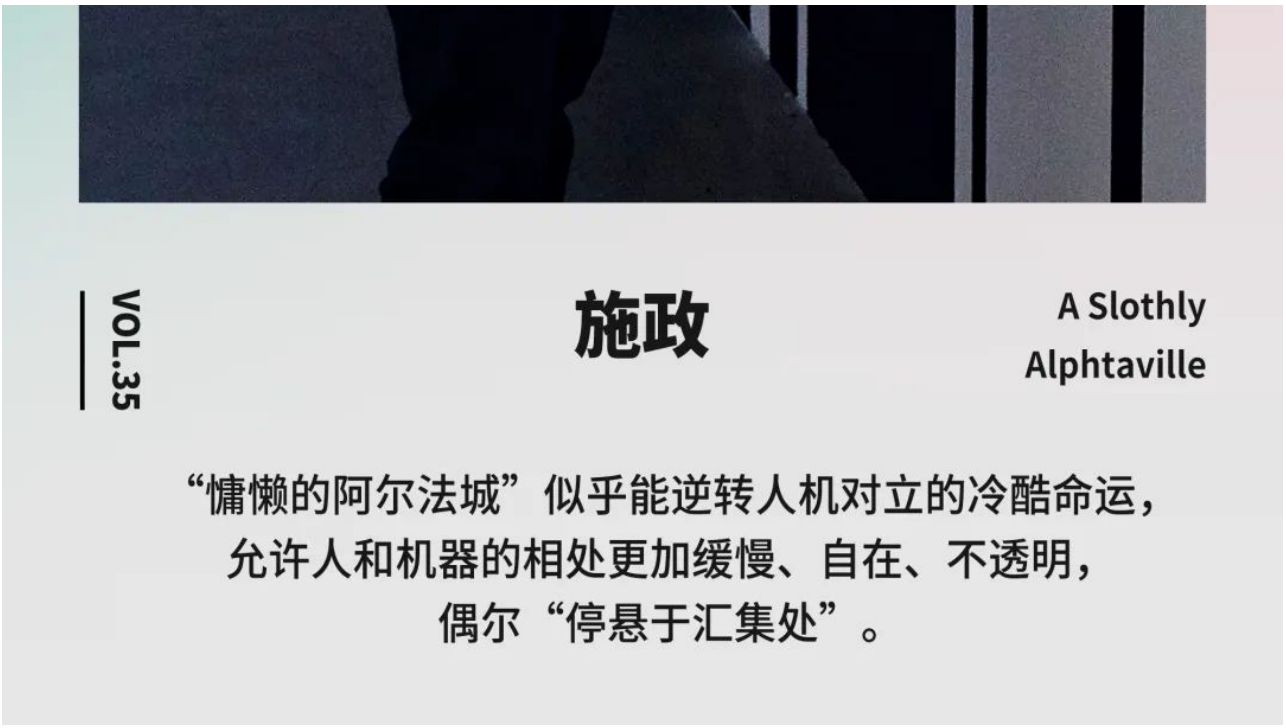
施政：慵懒的阿尔法城

Original artnow artnow by Noblesse 2022年11月15日 18:00 上海



VOL.35

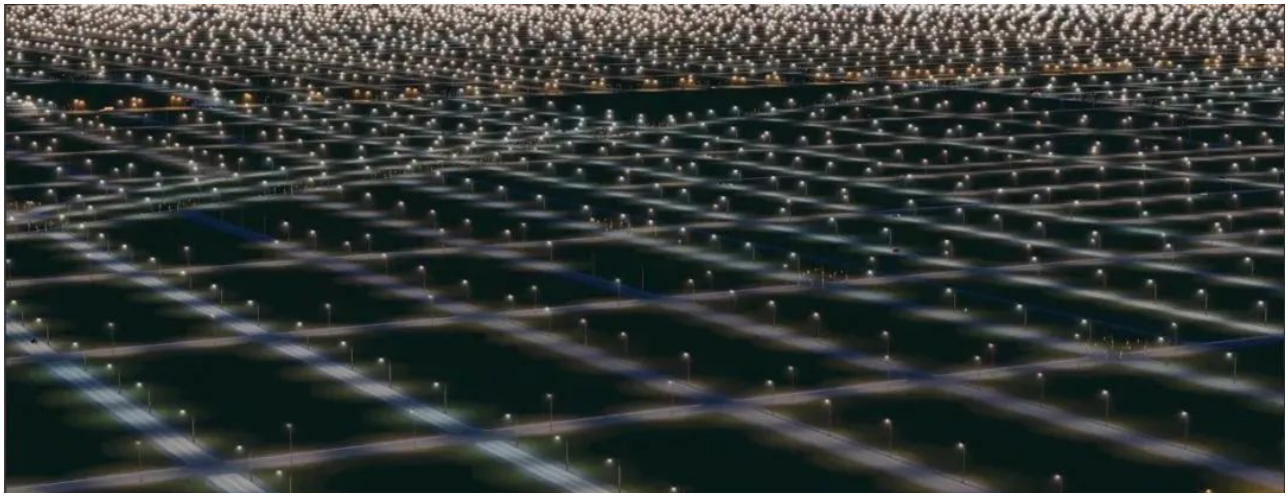
施政

A Slothly
Alphtaville

“慵懒的阿尔法城”似乎能逆转人机对立的冷酷命运，
允许人和机器的相处更加缓慢、自在、不透明，
偶尔“停悬于汇集处”。

两年前，施政在Instagram上发布了一张拥挤的“工作室桌面”的图像，两台Macbook Pro堆在一起，另一台Mac Pro在桌子角落，藏在两块竖起的LaCie硬盘后面，另三块移动硬盘摞在显示器下方，空空的转椅在暗示主人缺席的同时，也愈发衬托起桌上这些形形色色设备的存在感。这张图片在Instagram收到了一条来自艺术家Mary Patten的评论：“from the film set of Alphaville, the re-make”（“来自电影《阿尔法城》的片场，重制。”）

来自电影《阿尔法城》的片场，2020
摄影，120 × 160 cm



停悬于汇集处 #2，2021
影像装置，4’25”

如果我们将片场理解为某种人工搭建的、允许各种表演在此上演的环境，在四方美术馆的展览“悬梯计划”中，施政的展览现场“慵懒的机器”似乎也像一个片场，用施政的话说，“电影在一个名为‘片场’的地方摄制，但‘片场’并不是一个真的地点。”在准备这场展览的时候，施政提出的布展清单几乎清一色地只有各式各样的显示设备：监控屏、可以显像的全息风扇、投影、屏幕、屏幕、更大一些的屏幕。从展厅下降的大台阶开始，这个“片场”通过层层往地下深处展开的空间结构里不同的显示介质而缓慢运行。

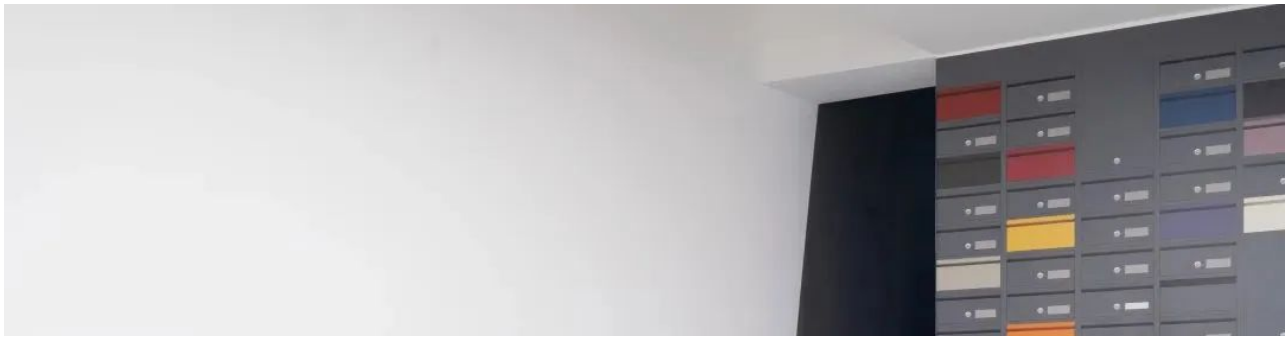
门罗，2018

在人们经过一座在屏幕蓝的虚空背景里滑动的巨型扶梯（《Monroe》）后，会发现大台阶上错落摆放的屏幕（《停悬于汇集处》）用类似于无人机的视角直播着一座不知名城市里错综复杂的立交桥和高速公路网络，一张不断变幻形象的白色面膜悬浮在台阶上方（《自由落体 研究之三》），高速旋转的全息风扇偶然牵出它的残影，同时，一个程序不断地检验着这张“脸”在多大意义上符合它对于人类面孔的理解，在虚空中不断为它赋予从0到1的数值。

停悬于汇集处 #2，2021

自由落体 研究之三，2020

再往下走，人们会置身于机器渲染出的典型的日常风景里，然而，一些尚无法在物理世界中出现的事件却在此处隐秘地发生：一张躺在木桌上的《纽约时报》沐浴在阳光中，它上面的内容却在缓慢变得模糊，再重新浮现，几乎不停留在任何一个可被聚焦的瞬间（《雾晨》）。在这件作品里，一个神经网络学习了六年的《纽约时报》数据后，开始自主地生成或“预测”并不存在的版本。在机器的眼睛里，这些《纽约时报》数据都是像素值的阵列，换言之，它所学会的是视觉风格而非文本内容，故而这张阳光中的《纽约时报》永远不可能被真正地阅读——它无比近似，却无法等同。在展厅尽头，所有的人会涌入一个蓝色空间，这些蓝色的图像则来自于艺术家模拟的“海的轮廓”（《Visioning Versioning》）。



向左滑动查看更多

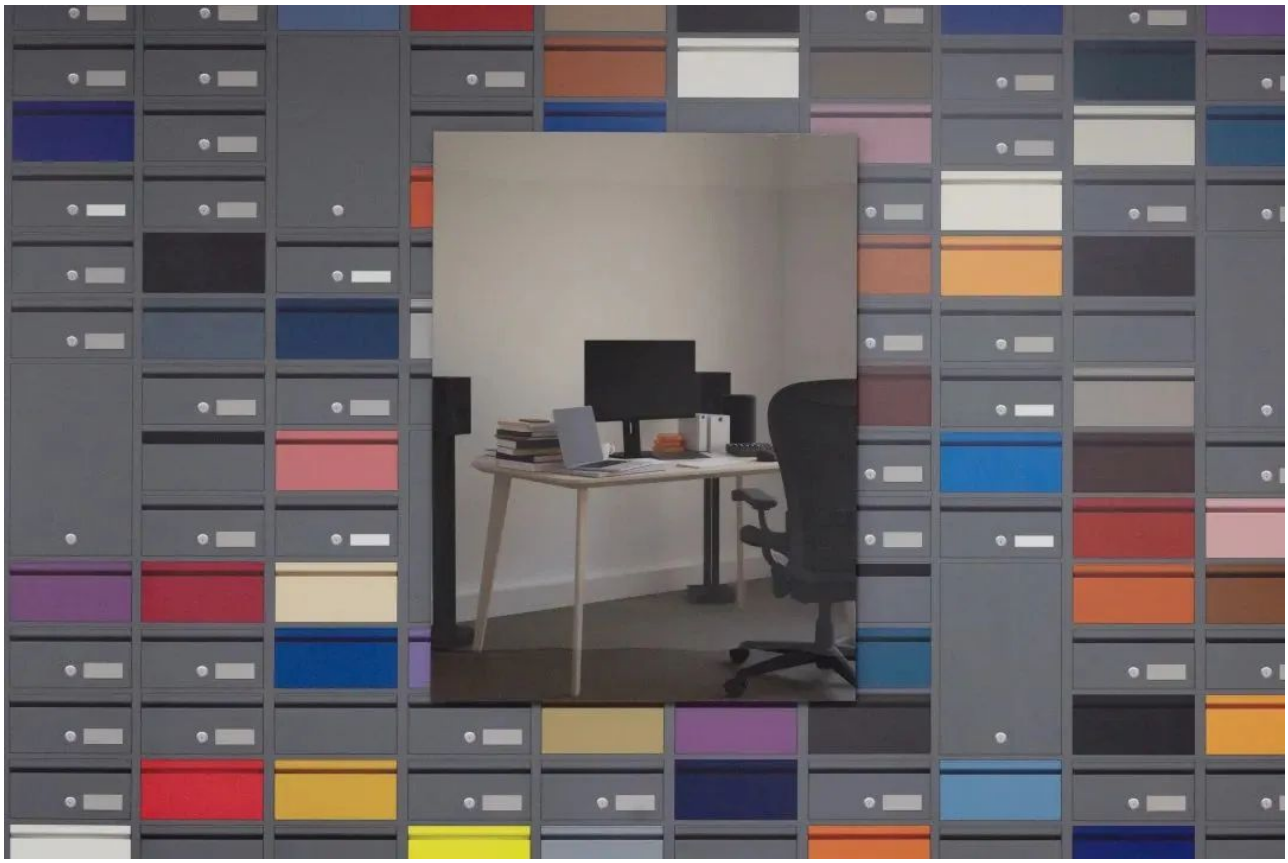
“慵懒的机器”展览现场，四方美术馆，2022

雾晨（日常 #1），2021

Visioning Versioning I，2019

在电影《阿尔法城》里，极端逻格斯主义的超级计算机“阿尔法60”（由一台组装灯泡的飞利浦电扇饰演）控制了整座城市，影片描绘了一种极端对立的人机关系，一个扼杀掉诗性的、运算至上的世界。如果我们从展厅尽处的“深海”倒回，会发现位于展厅正中间位置，有一件不发光（通电）介质的作品，一张为《来自阿尔法城的片场》的数码图像。这张图像给人挥之不去的“机器在场而人下落未明”的感受。这一感受实际上也悄然蔓延在“慵懒的

像给人挥之不去的“机器在场而人不在家”的感受，这一感受类似于也情然要进行“痛楚的机器”的现场——图像中的座椅空空如也，屏幕并未亮起，但硬盘灯却暴露了机器仍然在隐秘运行的实质。这张图像其实是艺术家自己工作室的数字副本，展厅中的一切——立交桥上循环转圈的车、桌台上显形又泯灭的报纸、空中漂浮的面膜以及将人包裹其中的蓝色海水，都是在这台画面中那并未亮起但实则在运行的机器中渲染出来的。或许很难判断，哪一处才是真正的“片场”：是展览里屏幕的内容所构筑的，有建筑、家居和自然环境的视觉世界，还是图像里这台无名机器所执行的一行行代码。



来自电影《阿尔法城》的片场，2020

在《模拟的神话》（Myths of Simulation）一文中，斯图加特应用分析和数值模拟研究所的Björn Schembera描述过几种对于“模拟”（尤指计算机模拟）的常见神话/神秘化，其中之一则是我们倾向于模拟完全发生在“虚拟空间”中。“尽管我们可以把超级计算机看作是实验装置的物质基础和可感知的表面，但看起来计算机模拟完全是在网络空间中运作的。这导致了一个神话，即模拟是一种特殊形式的实验，发生在一个虚拟空间。”尽管这句话更多地是在描述通过模拟进行的科学实验，它诚然犀利地点出了我们与“模拟”之间被精心构筑的认知隔断（正如Björn Schembera文中对于“假设”和“事实”的隔断）——似乎只要“模拟”的一切都发生在屏幕“内部”的空间，我们便能维持和它的安全距离。

然而，“痛楚的机器”实际上提出的，正是对“模拟神话”的重新思考——我们和模拟环境之

然而，“慵懒的机器”实际上提出的，正是对“模拟神话”的重新思考——我们和模拟环境之间的关系或许比想象中要更加混沌不明，它可能是遍布孔洞的、能被渗透的，我们在对世界的虚拟建模中实际上植入了我们对真实世界的经验与感受，正如展厅屏幕中自主运行的Monroe地铁站扶梯来自于艺术家旅居美国的真实记忆。恰恰是在这样一种混沌关系中，机器的角色得以被重新审视。

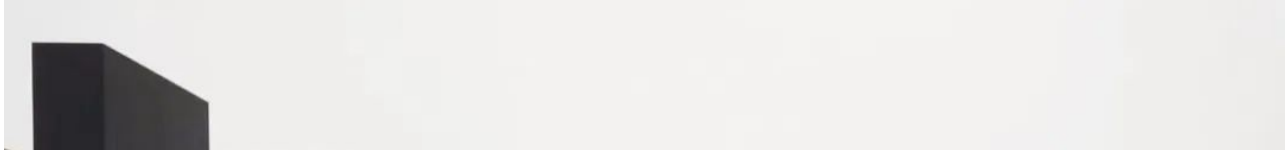
“慵懒的机器”展览现场，四方美术馆，2022

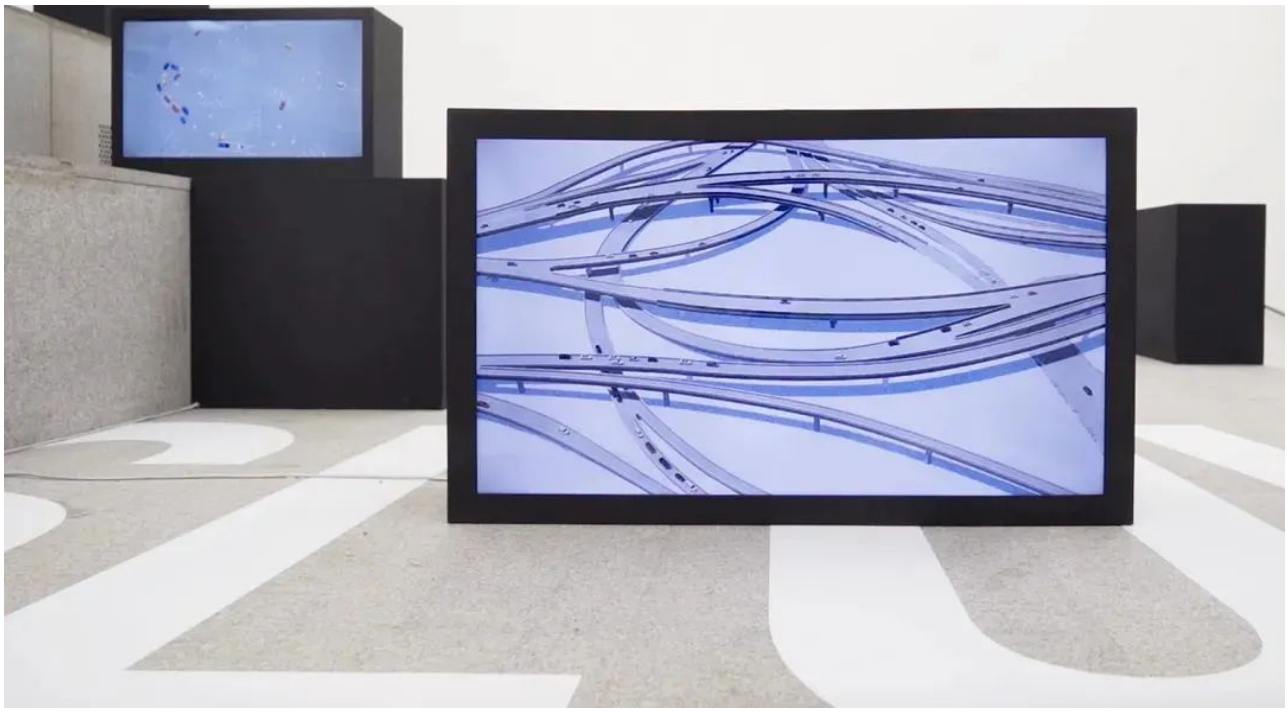
如果我们回到影片《阿尔法城》，或许能在它反乌托邦的技术论调背后，捕捉到另一个细节——“阿尔法城”其实就是巴黎。它拍摄于巴黎，而其闪烁迷幻的“星际”质感，来自于影像的技法。从另一个角度来说，“阿尔法城”也是巴黎的“模拟”，仅仅是混入了想象中的机器经验的那个巴黎。施政在个展《沙盒》（Sandbox）中提出过一种对“沙盒”概念的解释：“它在我的作品中就像是一个玻璃容器，观众既能透过这个容器看到作品所模拟出的空间，也能透过玻璃的镜像反观现实。”就此，“模拟”似乎不再纯然属于那个仿佛没有物质基

础的、只存在在显像管闪烁或投影光点里的世界。

“沙盒”展览现场，AIKE，2021

在哲学家德兰达的写作中，“模拟”甚至成为了一种通过不断配置环境数据而帮助人可视化种种思想实验的哲学工具（《哲学与模拟》，曼努埃尔·德兰达）。施政提及他在创作中通常处在一种控制与放权之间不断调整的状态（“有秩序地放权”），比如《停悬于汇集处》中自动行驶的汽车需要遵循艺术家设计的高速路线和交通规则，但车究竟开往哪里，如何去开，是由程序在时间中自主决定的——这事实上也在呼应我们现实的世界正在不断给机器赋予更多权利的现状：机器参与了对世界的观察、“理解”、分析和预测，而这些行动有相当一部分都是通过“视觉”进行的，我们进而和机器共享一部分的视觉经验和决定。





“慵懒的机器”展览现场，四方美术馆，2022

在“慵懒的机器”中，模拟世界中的机器视觉成分也被不经意地提示——不论是《自由落体》中机器识别的中间层，还是《雾晨》中具备对抗生成网络视觉特征的报纸。这部分要素的介入也使得整个“片场”不再是简单的人类视觉或人类经验的数字副本，而是混同了机器视觉和机器经验的复合体。正如“阿尔法城”既是巴黎，也是它的幻身。

展览现场另一个不易被察觉的是屏中万物的速度，电梯的速度、车的速度和报纸画面衍变的速度——时间似乎异常均匀地在这里流动。甚至，为了让《停悬于汇集处》中的画面看起来更加流畅，艺术家实际上在《城市：天际线》（Cities: Skylines）这个游戏中进行了慢至极限的录屏，最后合成时再加速回人眼看来正常的速度。这种跨越屏幕与屏幕的匀速感，暗示了不同作品时间流速上的隐秘关联。这些看似离散在虚拟世界不同角落的场景，似乎在被同一种节律所调控着，“速度”成为了我们徜徉这些景象时，在暗处调度一切的变量。而这个速度是极为缓慢的——如果在“阿尔法城”效率优先的设定里，这样的速度势必不被允许。或许展览标题中的定语给了我们一种解读这种速度感的暗号：“慵懒的”。一座“慵懒的阿尔法城”似乎可以逆转人机对立的冷酷命运，允许人和机器的相处更加缓慢、自在、不透明，偶尔“停悬于汇集处”。

撰文 龙星如
编辑 祝琳
设计 Rina
图片提供 四方当代美术馆、AIKE（上海）画廊与艺术家