



拟合说:论人工智能文艺的非具身性生成^{*}

欧阳灿灿

(1.杭州师范大学 人文学院,浙江 杭州 311121;2.杭州师范大学 文艺批评研究院,浙江 杭州 311121)

摘 要:与艺术家依赖身体经验进行创作不同,人工智能文艺创作是一种非具身性的拟合式生成。本文将这种新型的文艺生成方式称为拟合说。具身性不仅是艺术的根本特性,也是艺术创造性意义的来源,而时间压力下的具身认知塑造了人类文艺创作和审美的基本特色。人工智能文艺虽然在技术上能够拟合再现具象化细节及抽象形式结构,但是缺乏时间压力下具身感知机制对信息的处理和整合,因此无法自然体现时间维度对艺术意义的深层建构和影响。然而,人工智能的拟合机制,使它在捕捉大数据潜在规律方面展现出超越人类创作的优势。人工智能文艺可以被视为一种新型的艺术形式。

关键词:人工智能文艺;拟合说;非具身性;时间压力

中图分类号: J022

文献标识码: A

随着人工智能技术的快速发展,人工智能在文艺创作领域的应用引发了人们对文艺本质、生成机制和创作模式的深刻思考。人工智能文艺的独特性在于依赖数据的拟合机制,而非人类的具身性(embodiment)经验。人工智能文艺通过对大量数据的学习,识别其中的模式和规律,这一过程在本质上与经典文艺摹仿说,即通过模仿自然和人类行为来表现真理有着显著的差异。传统文艺摹仿说强调创作者的情感、经验和身体的参与,而人工智能则通过算法模型进行非具身性拟合生成,无法自然体现具身存在的时间维度对创作机制及审美特色的深刻塑造。本文探讨拟

合机制的具体内涵,立足身体区分于其他物体的临界点,分析人类具身性文艺创作的特点、人工智能文艺非具身性生成的问题与不足,进而探讨人工智能非具身性生成的文艺能否称为艺术这一重要问题。

一、拟合说:分析、捕捉并拟合文艺数据的普遍规律

“拟合”既是人工智能文艺得以生成的核心机制,也是人工智能文艺具有某种创新性的根源。因此,本文提出“拟合说”。“拟合”(fitting)是统计学和数据分析中的一个核心概念,指通过调整模型参数,

^{*} 基金项目:本论文为2022年度国家社科基金一般项目“人工智能文艺的具身问题研究”(项目编号:22BZW042);2020年度国家留学基金委资助项目(项目编号:202008330514);杭州师范大学“登峰工程”项目阶段性成果之一。

作者简介:欧阳灿灿(1980—),女,回族,湖南沅陵人,文学博士,杭州师范大学人文学院、文艺批评研究院教授。研究方向:人工智能文艺美学。



使模型尽可能准确地反映或预测观察到的数据。在数学和统计学框架中,拟合过程旨在找到一组最优参数,使模型输出与观测数据之间的误差最小化。在人工智能深度学习领域,神经网络的训练过程本质上也是一种拟合过程,其目标是通过调整网络的参数,使输出数据尽可能接近真实目标,从而准确地捕捉数据中的内在规律。由于神经网络的非线性特征及其庞大的结构参数空间,神经网络具有强大的表达能力,能够从大量的可能函数中找到对特定数据集的最佳拟合方案,这也是深度学习能取得优异成果的重要原因之一。^①人工智能系统通过对大量艺术作品、创作风格、文化符号及情感表达的学习,达到模拟艺术创作规律并生成艺术作品的目的。这一过程不仅是对数据表面特征的模仿,更是对艺术创作深层次结构和模式的识别与优化。

通过拟合机制,人工智能能够生成具有特定艺术风格、情感意图和文化内涵的艺术作品,实现对目标数据的模式和规律的再现。拟合不仅意在反映艺术创作的外在表现形式,还试图再现其内在的文化语境和情感表达,拓展人工智能在艺术领域的生成能力与创作潜力。在美学表达上,人工智能文艺的创造性主要源于对文艺规律的拟合。例如,2021 年 1 月 OpenAI 推出的 DALL-E 是一个基于 Transformer 架构的艺术生成模型,通过海量图像和文本对数据集进行训练,模型包含 120 亿个参数,能够理解不同视觉内容,如物体、风格、背景等与语言描述之间的关系,从而根据自然语言描述生成高质量的图片。又如,模型 DeepArt 能将普通图像转化为类似于梵高、毕加索等著名画家的艺术风格的作品。它在训练中同样需要大量艺术画作图像,以学习不同艺术家的画风、色彩特征、笔触风格等。DALL-E 和 DeepArt 都依赖对大规模图像和相关数据的训练,利用深度神经网络模型进行特征学习,并通过拟合这些特征和模式生成新的作品。人工智能通过对大数据中普遍模式和规律的训练和拟合,生成的文艺作品不可避免地带有这些历史数据蕴含的普遍性特征,以此展现文艺的某种普遍规律。在此基础上,通过多样化的数据训练、引入随机性和变异性、结合不同风格和元素等方法,人工智能文艺能够进一步展现创新性。

在文艺生成过程中,人工智能科技发挥了关键的作用。美国科幻小说家姜峯楠认为,可以将人工智能生成图像的影响与摄影的出现相提并论。然而,这一

类比值得深思。由于摄影缺乏创作选择,它在诞生时并不被视为艺术。但后来人们意识到,摄影的艺术性体现在人们在拍摄过程中做出的许多艺术性决策上。相比之下,尽管文本生成图像程序如 DALL-E 允许用户输入详细的提示,在生成图像的过程中人们的选择依然有限,远不如传统艺术创作那样充满决策。艺术家的隐性决策远超文本提示的范围。因此,不能将生成性 AI 与传统艺术创作对视觉文化的影响作简单类比。^②姜峯楠的分析表明,传统艺术依赖艺术家在创作过程中的许多个人性的选择和决策,而人工智能更多基于对输入数据的匹配与生成,拟合科技在文艺生成中发挥了关键的作用。

人工智能捕捉并再现普遍性的规律,强调技术(技艺)在文艺生成中的重要作用,从这两点看,人工智能文艺的拟合式生成似乎与摹仿说存在着一定的相似性。亚里士多德认为,文艺创作本质上是对自然和现实世界的摹仿和再现。艺术“反映现实世界事物所具有的必然性(或可能性)和普遍性,即它们的内在本质和规律”^{[1]113}。他认为艺术的独特之处就在于它并不单纯再现某个特定历史事件,而是通过创造虚构的情境,揭示普遍的人性和社会规律。换句话说,艺术追求的是表达“普遍的真理”。人工智能通过对大量已有文艺作品的学习,捕捉并模仿其中的普遍性规律,如语言结构、节奏、情感表达、审美模式、情节结构,这看起来与摹仿说中的“模仿自然”有相似之处,二者都是对规律和特征的再现。此外,如同传统艺术创作中的技艺传承,艺术家通过不断学习和磨练技艺更好地表达艺术构想,人工智能文艺的生成也强调技术的作用,通过不断优化算法和模型提高生成性文艺作品的质量与艺术性。

由于生成机制不同,人工智能文艺与传统文艺在与现实的关系以及技术的使用方面存在根本区别。学者玛丽安·马佐恩和艾哈迈德·艾尔伽马尔认为,人工智能的创造力与其他机器图像制作技术之间有着深刻的区别,传统的机器图像制作技术,如摄影、电影和视频等“是将外界元素作为自然光捕捉在底片或胶片上的技术,用化学过程固定,在时间和空间上冻结光的图案。计算图像在自然界或自身之外的任何东西都没有这样的参照”^{[2]7}。传统的机器图像制作技术通过捕捉外界的自然元素制作图像,反映外部真实世界,而计算机图像则并不需要依赖自然世界的物理现象。“几乎所有的人类艺术创作都是受到了

自然世界中某些事物的启发。当然,在灵感和最终的作品之间可能有许多步骤,这样视觉参照物就被最终版本改变、抽象化,甚至被删除。然而,这个过程首先是由艺术家观察世界上的一些东西引发的,摄影、电影和视频通过光编码保留了艺术制作过程的第一步。计算机并不遵循这种原始的模式。它完全不需要自然世界。”^{[2]7} 人类艺术创作通常受到自然界事物的启发,虽然这些自然界的参照物在创作过程中可能会经过抽象、变形甚至被完全删除,但最终作品仍然源自对现实的观察,而人工智能艺术则完全不遵循观察和记录自然世界的模式。

马佐恩和艾尔伽马尔在人、世界与文艺的互动关系中考察人工智能文艺与传统文艺的不同,在传统文艺中,在这三者构成的关系网络中,人的作用尤为关键。刘勰在《文心雕龙·原道》中提出,“观天文以极变,察人文以成化”^{[3]3},强调圣人之文之所以能“鼓天下之动”,是因为圣人能够深入洞察自然和社会的根本规律。同时,宇宙万物的规律(道),也只有作为“五行之秀”“天地之心”的人才能参透,即“惟人参之”,并通过文艺表现出来。“人”的作用尤为重要,人类能够面对浩瀚的自然和复杂的社会,领悟其中的普遍规律和内在联系,并通过文艺的形式将之表现出来。文艺体现了人类在宇宙与社会中扮演的主动角色,文艺也得益于这一主动性,因为正是这种主动性在文艺创作活动中发挥了关键的作用。而人工智能文艺并非基于人类对自然与现实的感知,而是依赖预先设定的算法,通过拟合机制分析并再现训练数据集的模式与特征。这种封闭式、机器式的拟合生成模式,使人工智能文艺在本体论形态上与依赖人类创造力的传统文艺存在着根本的不同。

二、具身性的人类文艺与非具身性的 人工智能文艺

海德格尔曾指出,在时空中存在是人类存在的根本特征,而人类基于身体才能在时空中存在。因此,人类在时间维度与环境的互动,构成了具身认知的基本结构。认知科学进一步强调,身体感知、运动和情感深刻塑造了人类思维和文艺创作,具身性被视为认知的核心。具身性不仅赋予艺术作品丰富的感性特征和情感深度,还通过身体经验的传递激发受众的理解与共鸣。本文接下来分析具身性对文艺创作及其意义的影响,探讨时间维度的具身认知如何塑造文艺

创作的基本审美特色,以及人工智能文艺生成缺乏具身感知机制所带来的问题。

(一) 适应性的、主动性的具身性是人类文艺意义的来源

“具身性”是指人的认知过程与身体的感觉、运动及与环境的互动密切相关,身体“从根本上限制、调节和塑造了心理活动的本质”^③。具身性不仅是认知的根本特性,也体现了人通过身体经验主动建构认知的能力。认知语言学家莱考夫和约翰逊认为,之所以说心智本质上是具身性的,是因为心智过程必须依赖神经机制实现,更是因为感知系统对外部刺激的神经响应特性和运动系统的调节能力在概念和推理中起着基础性作用。例如,颜色概念呈“中心—边缘”结构,这是“我们大脑中对颜色的神经反应曲线的结果。中心色对应于神经反应的最大频率”,而边缘结构则是由神经反应曲线的整体形状决定的。比如在“红色”类别中,存在一个神经反应最强烈的中央红色,以及趋向紫色、粉色和橙色的边缘色。因此,颜色概念的结构不能仅由光谱特性解释,必须涉及颜色锥体和神经回路。^{[4]24}这个解释与法国现象学家梅洛-庞蒂的观点相契合。梅洛-庞蒂强调,感知过程并非外部世界的被动映射,而是嵌入了我们身体的动态经验中,主动性和选择性是感知的关键特征。感觉器官本身就是动态的探索工具,视觉系统的输出不是一幅静态的图像,而是一系列与眼睛和头部的运动以及所感知物体的运动相关的感觉变化。因此,感知的选择性不仅受外部刺激的影响,还与个体的认知背景、经验以及当前的关注焦点密切相关。在这个过程中,大脑会根据特定的需求和情境,主动选择将哪些信息作为感知的重点。与“中心—边缘”结构一致,感知不仅与神经反应的物理特性相关,还与大脑在感知过程中对信息优先级的主动调节相关。这种选择性和动态性,正是梅洛-庞蒂强调的感知主动性在神经反应层面的体现。

作为以生物身体而存在的人类,其艺术创作不可避免地受到身体的影响,这种影响不仅表现为生物学或自然选择层面,而且在更深层次表现为身体与思想、情感、经验的交织与互动。生物学家查尔斯·达尔文认为,艺术和美感与生物学有紧密联系;动物学家德斯蒙德·莫里斯则认为,人类的艺术创作与动物的活动没有本质区别。^{[5]4-5}但是,艺术不仅是自然选择的产物,更是人类通过身体主动建构世界的方式。



艺术人类学家艾伦·迪萨纳亚克指出,“生物诗学”(Biopoetics)认为大多数艺术作品反映并表达人类作为生物体的基本动机和兴趣,但艺术有一个独特的、无法被替代的特征,这一特征也是所有艺术的核心,即“使某物变得特殊”或“标记某物为特殊”。与其他动物不同,人类会主动地将世界艺术化,通过塑造、表演、装饰和其他方式改变事物的呈现,使其不再平凡。无论是舞蹈、诗歌还是歌曲,每一件艺术作品都可以被视为从常规行为到非凡行为的转化。^{[6] 35-36}

艺术的不平凡性来源于艺术家个体性与共通性相交织的具身经验。艺术家通过身体感知、理解世界,并将这种独特的感知理解通过艺术创作表现出来,艺术作品因此成为一种通过身体表现出来的独特视角,带有感知者身体经验的独一无二性。“现象学和艺术之间有很强的相似性。这个类比围绕感知主体的具身化本质展开。思想、表达或(再现)呈现之间无法分割,或者说在艺术家身上,思想和绘画之前的思考是一体的。绘画就是思考。无论是感知还是艺术表达,都是彻底的身体性事务(bodily affairs)。”^{[5] 12}在艺术创作过程中,每一个身体动作、笔画、音符都包含艺术家的情感和意图。通过身体的感知和表达,艺术家能够捕捉和呈现那些通常被忽视或隐藏的存在维度,使艺术超越语言和理性思维的限制,直接通过感官和身体经验表达对世界的深层理解。艺术作品本身具有具身经验性,能引发观者的身体感知和情感共鸣。接受者凭借自己的身体及经验与作品互动,体验其中常常难以言说的情感和意义。艺术的魅力在于,它通过身体经验的表述,使得一个事物超越社会成规、理性思维及外在显现形式等的局限,成为一种探索和显现人类存在意义的特殊存在,并且深深触动人们的心灵。亚里士多德曾言,“一桩不可能发生而可能成为可信的事,比一桩可能发生而不可能成为可信的事更为可取”^{[1] 89-90},即是说,艺术身体体验的真实比现实逻辑的真实更有创造性和启发性。具身性既是艺术的根本特性,也是艺术创造性意义的来源。

(二) 时间压力下的具身认知决定了人类文艺创作和审美的基本特色

人类的认知结构深受肉身经验的影响,而肉身存在的某些特点则在根本上塑造了认知的基本框架与原则。生物肉身与其他物质性物体最本质的区别在于,它是一个在时间中不断变化的实体,既承受并感

受来自外部环境的动态变化,也经历并体验自身的衰老变化。身体被时间所形塑,并受时间约束。加利福尼亚大学心理学教授玛格丽特·威尔逊指出,具身认知是发生在实时环境中的,人类要以最快的速度应对捕食者、猎物、静止物体和地形带来的挑战。因此,具身认知是在与生活环境构成的交互情境中的认知,而这种情境认知必须应对时间的压力(time pressure)。时间压力是认知架构的塑造性力量。^{[7] 627}然而,威尔逊并没有从理论上深入探讨这种时间压力如何影响认知的建构。本文认为,作为具身存在,人类不仅在不断变化的实际环境中频繁遭遇需要快速决策的情境,生物性身体也使人类承受并体验时间性变化所带来的内在压力。时间压力不仅决定人类具身认知的特征,也深刻塑造人类文艺创作及审美的基本特色。

第一,时间压力建构了认知系统构造的基本要求,即认知主体不仅要即时地应对多重信息,还要迅速筛选、整合信息并作出有效决策。情境认知不仅是对环境的感知,还涉及个体如何根据环境提供的即时信息迅速作出应对。情境认知的即时性,使得创作者在创作中常常面临快速决策的压力,要求艺术家高效处理多重信息并将其融合到作品中。这种快速整合信息的过程往往依赖艺术家的直觉和经验,促使他们迅速选择既携带整体性背景意义又具有某种特殊含义的表现对象。他们所选择的信息往往是有意味的、有关联性的,既能使彼此关联成一个有机整体,又能呈现各自携带的重点信息。此外,艺术家作出的选择和判断不仅源于他们对情境的感知,也基于长期积累的情感、审美体验和文化背景的影响与反馈,具有某种个体性特色。因此,艺术家对多重信息的快速筛选和整合,使作品在具身认知的框架中既具有连贯性和有机的整体性,又呈现出某种独特性。

第二,时间压力促使个体在认知处理过程中采取简化的策略。在复杂的决策情境中,人们常常采用启发式或直觉性的决策方式,在快速变化的环境中捕捉、处理与生存相关的关键线索。这一策略使得具身感知呈现出动态性与连续性,并具有高度的时间敏感性和环境适应性。一方面,在时间压力下,艺术家可能会放弃复杂的推理和分析,依赖简化策略和直觉判断快速捕捉灵感,并采用更加简洁和直接的创作方式。这种简化策略表现在艺术作品中,可能会通过直接的形式语言、启发式的符号或图像等进行艺术表达,或者通过更易于触发感知反应的生活场景描写来

表现复杂的情感和思想。另一方面,时间压力使得作品对人物言行动作的描写,暗含着激发人物作出决策的时间与环境特色,以及人物在环境和时间中的感受,从而使人物形象打上生活环境及时间经历的烙印,显得丰富生动、真实可感。同时,时间压力使作品具有某种时间和环境的整一性,具有丰富复杂的时间内涵和社会历史内涵。

第三,时间压力促使个体的行为决策不仅依赖于对当前情境的快速判断,还依赖于从先前行动中获得的反馈。这种“情境—行动”的循环反馈机制是情境认知的核心特征之一。在文艺创作过程中,创作者会通过这一机制不断调整创作方向,依托现有的情境和先前的决策以及对接受者反应的预测,不断作出选择和判断,调整创作方向并优化作品的表现形式。这种即时的反馈机制使得文艺创作充满动态性和交互性,甚至使作品形成召唤接受者反应的“召唤结构”。

第四,时间压力能够激活大脑中与决策、情绪调节和快速反应相关的边缘系统,使个体更多依赖情绪驱动的直觉判断,而创作者更倾向于依赖这种情绪驱动的直觉判断而非理性推理。一方面,时间压力下的情绪驱动使作品带有强烈的个人情感色彩,表现出鲜明的创作意图与感官冲击力。另一方面,情绪驱动的直觉判断也使得创作倾向于直接的感官刺激,艺术作品的审美体验往往更多依赖接受者的情绪反馈而非理性分析。尤其是在音乐、电影、戏剧等需要情感共鸣的艺术形式中,观众的情绪反馈可能主导他们的审美体验。

总之,在时间压力的环境中,个体认知系统需要在极短的时间内整合信息,作出决策并迅速行动。艺术创作常常是情感和思想的具象化过程,为了准确捕捉和再现这些内在的情感和思想,创作者需要不断深入回忆、沉浸并体察那一刻的情境和感受。通过这种回到情境中激发直觉的方式,创作者努力寻找最契合作品精神的表达形式。也就是说,创作者即使对作品进行了长时间的推敲和思考,他也是想回溯至作品情感表达发生的最初情境,并最终在时间压力下迅速找到最准确合适的表达方式。这种时间压力带来的情境认知效应,使得文艺创作和审美具有内在的整体性、动态性、即时性和适应性。时间压力下的具身认知不仅塑造了文艺创作和审美的感性特征,也使得文艺作品更贴近生活化、情绪化的环境,呈现出更直接、强烈的感官刺激和情感表达的特点。

(三) 人工智能文艺的具象性、结构性拟合与时间压力的缺失

“时间压力”作为人与世界互动的重要背景与维度,在形成人类具身感知机制及其独特性方面起到了重要作用。在艺术创作中,时间压力不仅是对创作者的外部限制,更是激发感知、情感与生理反应的内在机制。它促使创作者在有限的时间内迅速整合信息、作出反应、即时决策,并在这一过程中引发情感情绪的即时波动和生理反应。在时间压力下,调动感知系统、身体经验与情境协同运作的过程,使得人类文艺创作具备一种深刻的具身性。

与之相对,当前的人工智能文艺拟合机制缺乏这种具身性,尤其是缺乏时间压力下具身主体创作过程中对信息的处理和整合。人工智能文艺的生成更多依赖模式识别与规律拟合,拟合的重点通常是文艺的具象性特征和结构性规律——通过大数据和算法拟合生成具有一定规律性的艺术作品。

计算机数据的离散化、模式识别以及规律拟合机制,决定了人工智能在处理数据时倾向于捕捉、识别、拟合数据中那些容易被分析、解释和把握的特征,尤其是文艺作品中的具象性特征和结构性规律。具象性也强调人的认知是基于经验的,但具象性偏向认知内容的具体性和直观性。具象性对象通常是可以通过感官直接感知到的事物或体验,例如,物体的形态、颜色、质地等是可描述的和可表达的。此外,文艺作品通常呈现为一定的形式和内容结构,展现出某种可感知、可模拟的规律性特点,如小说具有的独特的语言风格、情节布局和人物设定,诗歌体现出的节奏、韵律的规律。这些具象性的或结构性的特征非常适用于人工智能拟合机制的技术手段。此外,人工智能在表达事物的具象性特征和结构化规律方面具有显著优势。人工智能具有强大的数据处理能力,能通过学习大量的文本、图像和声音数据,分析其潜在的模式,并遵循规则生成具有相应具象性与结构性特点的新内容。

人工智能文艺长于拟合人类文艺的具象性、结构性特色。那么,这是否就意味着人工智能能够模仿人类进行文艺创作?有论者指出:“由于创造力和生活经验的局限性,它(ChatGPT)在创作高度吸引人的古诗方面仍然存在疑问……尽管叙事学者认为可识别的人物、可想象的情节和逼真性等因素对叙事质量至关重要,但仅仅在人工智能生成的叙事中呈现这些元



素,是否能使其具有沉浸感和说服力,仍然值得质疑。”^{[8]350}虽然人工智能在生成文艺时能拟合人类文艺作品中可识别的结构与元素,一定程度上营造某种情境感,但从整体上看,人工智能缺乏创作者所特有的身心合一的具身经验与感性直觉,无法自然赋予作品既具个性色彩又具整体效果的感性冲击力与复杂内蕴。人工智能在文艺生成过程中,尤其缺乏时间压力下人类艺术家的感官体验与物理世界的紧密互动,而这种互动正是赋予作品具身性意义、使人沉醉其中的关键因素。

具身人工智能艺术能通过动作、触觉和运动将情感嵌入物理行为中,依托历史数据的支撑和行动结果的反馈进行实时调整与优化,在与环境的互动中表现出类似人类创作的具身性“路径依赖”。但人工智能的“身体”仍停留在物质载体层面,它与环境的互动缺乏独特的个体身体经验和自我意识的引导与控制。人工智能与环境的互动基于程序化生成和预设反应,而非通过个体的主观个性、意图和情感来操控算法程序与环境之间的关系。因此,当前的具身人工智能无法如人类一般,通过承载历史性的情感经验与意图的具身经验激发并推动创作,也无法在时间压力下生成独特的创作机制与审美表达。^④缺乏时间压力的非具身性人工智能拟合机制,决定了它生成的艺术作品强于表现具象性与结构性,弱于表现具身性。

第一,人工智能缺乏身体,无法依赖身体感知与经验整合多重信息并迅速做出决策,因此它“创造的艺术作品缺乏对人类经验的整合”^{[9]4}。相比之下,艺术家的创作深植于具身经验,能迅速筛选、整合信息并作出有效决策,创作过程也因此成为一系列深具个性化和情感色彩的艺术决策过程。艺术家筛选的信息既具有高度的环境敏感性、时间敏感性和个体性,同时又经由具身认知机制被组织整合为一个连贯的整体。通过一系列潜在的艺术决策所暗示的某些原则和方式,作品能够展现出鲜明的创作意图与个人特色,并有机地把各个元素统一起来。而人工智能文艺只是机械地拟合已有模式,缺乏真正的感知基础与情感动因。尽管人工智能作品在形式上看似结构统一、条理清晰,但它难以呈现真正的人类经验,缺乏内在的一致性与创作深度。

第二,人工智能创作的文艺作品具有明显的“亲技术性”,局限于技术模型所能拟合的模式化表达。时间压力促使艺术家采取简化策略,倾向于通过感知

生活场景、触发主观印象传达复杂的作品内蕴。而人工智能则主要依赖对数据的普遍化模式和主要特征进行拟合,缺乏选择非主流场景或细节的能力,无法通过留白来揭示作品的深层涵义。更明确地说,因为人工智能倾向于通过被技术识别的有明确特点的艺术形式表现具有某种鲜明意义的具象化内容,且这些内容可以被纳入具有结构性特点的思维模式如因果推理模式中,所以它无法通过对琐碎的生活场景或感觉印象的描写来自然地推动情节的发展。人工智能对生活、情感和人性的表现过于单薄,逻辑结构往往无法表现为一系列细腻而真实的生活体验细节,因而它也就无法真正落地。

第三,人工智能文艺作品缺乏对话性。一方面,人工智能在生成文艺的过程中缺乏人类生物性身体的实时反馈,无法像人类一样通过对环境变化、时间推移和生理反应的敏锐感知来产生独特灵感。因此,人工智能文艺作品缺少那种由时间压力带来的情感波动、瞬时决策和情感张力,呈现出某种理性、冷静和结构化的风格。另一方面,人工智能往往倾向于采用常见的艺术形式表达普遍化的内容,它的创作框架通常是标准化的,表现形式与意义之间的关系是直接的、精确的,缺乏人类文艺的含蓄性、模糊性和多义性,难以激发接受者对“未说出的内容”或“潜在含义”的探索,也就无法形成真正的对话性和互动性。

第四,人工智能缺乏艺术家感知、情感和灵感上的独特性和即时反应能力,致使文艺往往停留在具象展示层面,而很难有能够激发接受者深层次共鸣的具身性。艺术不仅是信息的简单整合,更是情感的传递和文化的表达。艺术家在创作过程中,能够通过对环境的深刻理解和情感的即时反应,创造具有深度和感染力的作品。而人工智能虽然能快速处理大量数据并生成新内容,也能凭借高效的计算速度在大量平庸的数据输出中偶尔有令人惊讶的巧妙表现,但是总体上看,人工智能创作的艺术作品尽管技术上可能精美复杂,但是缺少深度的情感灌注及丰富敏锐的感知,容易陷入表面化的美学展示,难以在情感和文化层面激起强烈的共鸣。

从以上挂一漏万的分析中可以看出,人工智能文艺虽然能通过拟合机制一定程度上产生类似具身性创作的效果,但是无法自然地表现人类艺术创作中身体与世界的深层互动,表达丰富复杂独特的情感经验。

进而言之,人工智能具有科技的本质特性,长于分析和综合,却不具有肉身直觉和情感经验。美国心理学家爱泼斯坦指出,叙事是为了吸引体验系统,因为它们的情感上参与,并以类似于在现实生活中体验的方式呈现事件,因此叙事在本质上具有吸引力,而关于抽象主题和技术资料的讲座却没有。^{[10]711}叙事不仅仅是信息的传递,更是通过情感的参与、时空的建构、人物的目标导向以及时间的顺序性展开等方式促使体验系统(即情感和直觉系统)与认知系统协同运作。与之相对,人工智能缺乏人类在叙事中的情感参与和整体经验,虽然能够拟合叙事形式的具象性与结构性特征,却无法在生成过程中展现感觉和情感的参与以及直觉的表达。

三、非具身性生成的人工智能文艺是艺术吗?

人工智能文艺生成机制是一种完全不同于人类文艺创作的科技范式,它的出现促使我们重新审视文艺的审美内涵,也向我们提出了一系列全新的问题:人工智能文艺是艺术吗?我们该如何看待人工智能文艺?本文认为,我们不应单纯从文艺是艺术家个人的表达这一传统视角出发,认为人工智能文艺因其非具身性生成机制而不是艺术。

如同梅洛-庞蒂所指出的那样,艺术作品是艺术家身体知觉经验的具身性体现,我们无法把艺术家的生平体验与其艺术分开。艺术家的技艺水平、生活经历和情感体验,都是形成艺术作品审美内涵的关键要素,决定了作品的独特性、深刻性和感染力。在这个问题上,艺术家卡拉·奥尔蒂斯的观点非常有代表性。他认为,艺术家通过观察其他艺术家的作品来学习如何解决问题并获得灵感,但这是观看其他艺术家作品所能带来结果的极限。作为个体的艺术家是独一无二的,无论观看多少别人的作品,他都会通过自身的“人类过滤器”——知识、技巧和生活经验——对感知内容进行筛选,因此,每个艺术决策都会不同于他人。艺术家的风格如此独特,以至于凭借双手抄袭另一位艺术家的作品非常困难。^⑤奥尔蒂斯的观点是具身存在论哲学在创作论上的体现,他认为艺术家的创作是其身体存在经验的反映,因而文艺是艺术家个人的表达。

新加坡国立大学哲学系谭苏宏教授引用法国汉学家弗朗索瓦·于连对中国动态性和过程性的“势”的哲学观进行的阐释,从创作角度具体分析了具身经

验在审美内涵形成中的关键作用。她指出,中国书法“在艺术创作的身体活动层面以及作品本身层面展现了动态性”^{[11]111-112}。书法作品中的每一笔画不仅具有独立的表力,还通过与前后元素的相互呼应,表现一种持续的动态延续,使得作品在视觉上永远保持活力和动感。因此,书法艺术中“势”的美学并不是简单的物理力量或技巧的体现,而是艺术家自身身体体验和生命力的直观动态呈现,来源于艺术家自身身体性的动作、力量、技巧、节奏和感悟。由于书法的美是艺术家在创作过程中将身体的感知、技巧的运用与灵感的闪现有机结合的产物,她认为“有节奏排列的丰富多样的成分不足以完成审美,必须在体验的即时性中有专注的强度。在体验连续性的前提下,关注即时体验是审美的特征”^{[11]112}。也就是说,艺术的美源于丰富的视觉元素的排列组合,是艺术家在创作中具身感知机制即时、集中运作的结果。而这就是审美的核心所在。

美国实用主义哲学家约翰·杜威认为,艺术创作依赖于技巧的完美执行,能引发观众的情感和美的享受。他强调,尽管机器可以在技术上达到甚至超越人类的执行能力,但若仅注重技术,仍无法称之为艺术创作。艺术的核心在于激发观众的审美体验,激发深层次的情感共鸣和思想反应,作品应当为感知者的享受而设计。^{[12]47-48}强调艺术的审美内涵应更注重作品与接受者的互动对话,而非技术性。这个观点得到了学界的认可。有学者认为,艺术源于生活中的基本活动,但人类通过对因果关系的认知,使这些活动从单纯的生理需求和有机压力中脱离出来,转变为旨在引发观众反应、服务于文化目的的表达,因而艺术是一种沟通的形式。^{[13]365}艺术不仅传达作者的情感,还引起观众的反应和共鸣,实现人与人之间情感思想的交流。

这些观点都强调创作者在艺术创作中的关键作用,认为应将艺术审美内涵建立在具身经验的基础上。文艺的意义源于人的身体性存在,这似乎是文艺不可撼动的本质含义,以至于有论者认为,即使人工智能文艺能带给人美的享受,我们也不能将人工智能文艺视为艺术。“像图像生成器这样的产物的输出并不是为了供人享受而设计的,因为它们仅仅模仿技术过程,并且只模仿构成训练数据集的作品中所体现的那些技术过程。图像生成器并不能理解观众的视角或输出所要传达给观众的体验。图像生成器的输



出充其量是美学的,意思是它可以被欣赏或享受,但它不是艺术,也不能算作艺术本身。”^{[13]365}

本文认为,人工智能文艺是一种非具身性的生成形式,这并不意味着它无法成为艺术。人们强调文艺创作具身性的重要性,其实体现了一种非此即彼的本质主义艺术观。将艺术作品视为个人心理、情感状况或思想观点的连贯表达,这一观点最早出现于浪漫主义时期,后来于 19 世纪和 20 世纪在西欧及其殖民地成为主流审美规范。因此,将艺术视为个人性的表达这一文艺观并非永恒不变,而是历史上某一时期的产物。人们对艺术的看法随着社会文化、哲学思想以及技术发展的变化而改变,我们不能认为艺术具有某种固有的本质性内涵,因而也无法依据某一艺术定义来否认人工智能文艺是艺术。

此外,对人工智能文艺的负面评价不仅可能受到个人固有偏好的影响,还有可能与社会环境因素,如标签的影响有关。就像人们可能因为被错误告知葡萄酒的价值而改变评价一样^⑥,人工智能文艺可能因其被视为“非人类创作”或“技术产物”而遭受偏见,这种偏见不一定与作品本身的艺术性相关,而可能更多受到“人工智能”这一标签的刻板印象的影响。

人工智能文艺是否被视为艺术,这一问题值得深入探讨。首先,本文认为,人工智能凭借其高效精细的拟合能力,通过扩大数据规模、调整优化算法等手段,有可能产生具有创新性的艺术表现。人工智能数据的离散化和处理方式的模块化,使得人工智能艺术作品不可避免地表现出某种颗粒性特征,但是人类感官对作品连续性与流畅性的要求并不是无止境的,人工智能有可能通过技术的进步,突破当前表意断裂感的局限,实现更具连贯性和表现力的创作。此外,人工智能文艺的模式化问题理论上也可以通过算法的调整一定程度上得到缓解。例如,传统的生成对抗网络 GAN 模型只能在现有的艺术风格和作品的基础上进行模仿。“为了进一步提升 GAN 技术在创意内容生成方面的能力,Elgammal 等人提出了 AICAN——一种 AI 创意对抗网络。在他们的研究中,作者指出,如果将 GAN 模型在绘画图像上进行训练,那么它仅能学会生成看起来像现有艺术作品的图像,这与神经风格迁移(NST)方法类似,也无法创造出真正具有艺术性或新颖性的作品。他们提出修改优化标准,以便使网络在保持艺术分布的同时,最大化偏离既定风格,从而生成具有创意的艺术作品。通过一系列展览

和实验,AICAN 系统的作者展示了人们往往无法区分 AICAN 生成的图像和人类艺术家创作的作品。”^{[14]10}这一发现表明,通过优化标准和对创意生成的调整,人工智能有可能突破单纯的模仿,产生具有创意和艺术性的作品。

其次,人工智能程序也因其对数据的处理能力和新的科技手段,成为艺术家创作的新工具或新伙伴,从而使文艺创作的方式得以扩展和创新。例如英国艺术家安娜·瑞德尔 2019 年创作的《花叶病毒》。瑞德尔用庞大的郁金香图片数据训练一个生成性对抗网络,它能生成新的郁金香图像,新图像在视觉上表现出郁金香感染花叶病毒的效果,并且花瓣条纹颜色能随着比特币市场的起伏而改变。这种将金融市场动态直接、实时地体现为自然界中的视觉图像的艺术表达方式,以及人工智能处理大数据、赋予作品细节和风格上的独特性的优势,是传统人类艺术创作无法实现的。她的创作展示了艺术家利用人工智能进行艺术表达与创新的可能性。有论者指出,创造力不应被视为一种非黑即白的固定特质,而是一个多维度的能力谱系。在这个谱系中,人工智能或许能成为一个新成员,在某些方面与人类创作互动、渗透并扩展创作的边界,人工智能因而有可能成为人类创造力的一种补充,而不是替代。^{[9]17}这一思路为拓展艺术的创造性提供了一个新的视角——我们有可能将人工智能擅长捕捉大数据潜在规律这一技术层面的优势,与人类的情感经验表达结合起来。

再次,人工智能文艺也有可能因其独立于人类创作的科技生成模式,而成为一种新的艺术类型。马佐恩和艾尔伽马尔认为,由于人工智能系统使用类似于人脑神经网络的技术,它们与概念艺术有相似之处。(在概念艺术中)艺术的观念或概念并不依赖于自然,而主要存在于大脑的神经突触中,其次与物质世界的限制解耦。大多数人工智能系统都使用某种形式的神经网络,这种网络是基于人脑的神经复杂性模型。因此,人工智能与概念艺术将艺术行为定位于大脑的系统网络中,而不是物理输出上,二者具有相似之处……这就消除了需要人类身体(艺术家)来制作物品的必要性,并使我们能够设想,艺术家不止一种形式,甚至可以是非人类的存在。”^{[2]7}他们认为人工智能的“行为”更多地发生在类似大脑的网络系统中,而不局限于物理输出。在这一点上,人工智能文艺与概念艺术是相似的。如同马塞尔·杜尚的

《泉》、约瑟夫·科苏斯的《一把和三把椅子》等概念艺术强调观念的主导性,人工智能同样强调数据中可被算法和深度神经网络识别的普遍的、潜在的文艺观念,并促使人们重新审视这些观念。观众与作品的关系不再仅是视觉或感官的体验,而是与作品的生成过程、背后的数据和算法等的互动,这就形成了一种新的艺术体验模式。人工智能文艺与概念艺术在强调观念性与互动性方面类似,说明人工智能文艺有可能是一种新的艺术形式。^⑦

最后,由于人工智能文艺拟合机制缺乏人类经验和情感的投入,接受者的感受、观念和体验在解读过程中的作用变得更加突出。在某种程度上说,接受者的解读甚至成为作品能够被视作艺术的关键。艺术性和创造性的判断标准变得更加灵活、主观,解读和创作的边界也变得模糊。因此,人工智能文艺是否是艺术,不应该仅取决于艺术创作的传统标准或理论,更应当由接受者的需求和反应来界定。这就意味着,人工智能创作的作品,即使是出于商业消费目的或者个人化的需求,甚至是实用性很强的目的,依然有其价值和存在的必要性。人工智能文艺的评判标准不应局限于传统的艺术定义,而应扩展到更广泛的接受和需求层面。从这个角度说,人工智能的拟合生成技术,使它在捕捉并拟合大数据规律方面具有超越人类艺术创作的优势,能一定程度上突破艺术家技能、体验和物质条件的限制,具备更加便捷、广泛满足大众艺术需求的能力。因此,人工智能文艺可以说是一种新型的艺术形式,具有独特的价值和创新能力。

总之,深入分析人工智能文艺非具身性生成的拟合机制,探讨人类具身认知机制在艺术创作中的作用与影响,能为未来人工智能与艺术的结合提供新的视角,也有助于我们理解人工智能文艺的独特性和局限性。

(责任编辑:徐智本)

的具身性不仅体现在机械臂、电子传感器等物理形态上,更在于它能根据音乐演奏的节奏、音高变化等因素调整自身的表现。这种动态的互动过程使得它的创作与传统的纯粹算法音乐生成有了明显不同,具有一定的情境感知能力。这一能力尤其体现在 Shimon 曾与说唱歌手 Dash Smith 进行实时互动说唱上。Shimon 的开发者开发了一个深度学习神经网络,可以使用从人类说唱歌手那里选择的关键字来创建语义。该网络查找有意义的相关性、同义词和相关主题,并根据对其进行训练的嘻哈歌词的大型数据集生成相关文本。因此,Shimon 的回答是与之相关的和有意义的,让人觉得它“理解”了它所听到的。但是,它的“身体”仍然仅停留在物质载体层面,它的回应仍然是基于对方关键词与大数据训练集主题、模式、风格等的拟合效应,并不是源于个体存在的独特身体经验和自我意识。因此,当前的具身人工智能仍无法通过个体的直觉和情感等“活”的表现方式与观众建立真正的深度互动。尽管它能够通过动作、声音等方式与观众进行即时的、灵活的互动,但这种互动是程序化的生成与预设的反应。Evan Ackerman. “It’s Robot Versus Human as Shimon Performs Real-Time Rap Battles”. Apr. 23, 2020. 具体内容参见: <https://spectrum.ieee.org/robot-versus-human-shimon-real-time-rap-battles>。

- ⑤ Karla Ortiz. “Why AI Models Are Not Inspired Like Humans”. Dec. 10, 2022. 具体内容参见: <https://www.kortizblog.com/blog/why-ai-models-are-not-inspired-like-humans>。
- ⑥ 有论者指出“我们评价艺术作品的方式往往不仅受固有偏好的影响,还会受到环境因素的敏感影响。判断与决策领域的研究表明,一个普遍的发发现是,标签在人的总体评价中起着重要的作用。例如,人们更倾向于喜欢被错误告知价值更高的葡萄酒。”参见 Lucas Bellaiche, et al. “Humans versus AI: Whether and Why We Prefer Human-created Compared to AI-created Art-work.” *Cognitive Research: Principles and Implications*. Vol. 8. No. 1 (2023) p.2.
- ⑦ 马佐恩和艾尔伽马尔认为,人工智能文艺和概念艺术在强调理性认知和解除艺术家在物理世界的具身创作方面具有相似性。但本文认为,正如现象学和认知科学所指出的那样,人除了身体,无法凭借其他方式认识理解世界。即使是现代艺术中那些看似抽象、脱离具体形象的线条和形式,其意义仍然深深根植于人类的具身经验和感知中。同样,从根本上说,人类也只能以具身体验的方式,去理解体验概念艺术或人工智能文艺所传达的意义。因此,本文所说的具身性不限于具体的身体感官体验,而是指存在论意义上的具身感知机制及其对认知的决定性作用。从这个角度说,本文并非完全否定人工智能文艺能传达一定的具身性意义,而是通过分析人工智能文艺的生成机制,探讨人工智能缺乏具身存在对文艺创作及其审美特色产生的根本影响。

① 吴立德《神经网络与深度学习·序》,参见邱锡鹏著《神经网络与深度学习》,机械工业出版社 2023 年版,第 III 页。

② 参见 Ted Chiang. “Why AI Isn’t Going to Make Art.” *The New Yorker*. August 31, 2024. p.3. 载于 https://iml601.com/wp-content/uploads/2024/08/Why-AI-Isnt-Going-to-Make-Art_-The-New-Yorker.pdf。

③ Lucia Foglia, Robert A. Wilson. “Embodied Cognition.” *WIREs Cognition Science*. Vol. 4 (2013): 319. 数字对象标识符为: doi: 10.1002/wes.122。

④ 比如佐治亚理工学院音乐技术中心推出音乐机器人 Shimon, 它



参考文献:

- [1] 亚理斯多德、贺拉斯著 罗念生、杨周瀚译. 诗学 诗艺 [M]. 北京: 人民文学出版社, 1962.
- [2] Marian Mazzone, Ahmed Elgammal. Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence [J]. Arts, 2019(1).
- [3] 刘勰著 范文澜注. 文心雕龙 [M]. 北京: 人民文学出版社, 1962.
- [4] George Lakoff, Mark Johnson. Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought [M]. New York: Basic Books, 1999.
- [5] Adrienne Dengerink Chaplin. Art and Embodiment: Biological and Phenomenological Contributions to Understanding Beauty and the Aesthetic [J]. Contemporary Aesthetics (Journal Archive), 2005(1).
- [6] Ellen Dissanayke. Sociobiology and the Arts: Problems and Prospects [A]. Jan Baptist Bedaux, Brett Cooke eds. Sociobiology and the Arts [C]. Amsterdam: Editions Rodopi, 1999.
- [7] Margaret Wilson. Six Views of Embodied Cognition [J]. Psychonomic Bulletin & Review, 2002(4).
- [8] Haoran Chu, Sixiao Liu. Can AI Tell Good Stories? Narrative Transportation and Persuasion with ChatGPT [J]. Journal of Communication, 2024(5).
- [9] Lucas Bellaiche et al. Humans versus AI: Whether and Why We Prefer Human-created Compared to AI-created Artwork [J]. Cognitive Research: Principles and Implications, 2023(1).
- [10] Seymour Epstein. Integration of the Cognitive and the Psychodynamic Unconscious [J]. American Psychologist, 1994(8).
- [11] Sor-hoon Tan. Experience as Art [J]. Asian Philosophy, 1999(2).
- [12] John Dewey. Art as Experience [M]. New York: Perigee Trade, 1980.
- [13] Harry H. Jiang, et al. AI Art and its Impact on Artists [A]. Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society [C]. 2023.
- [14] Eva Cetinic, James She. Understanding and Creating Art with AI: Review and outlook [J]. ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications, 2022(2).

The Theory of Fitting: On the Non-embodied Generation of AI Literature and Art

OUYANG Can-can

(1. School of Humanities, Hangzhou Normal University, Hangzhou, Zhejiang 311121;

2. Institute of Literary and Art Criticism, Hangzhou Normal University, Hangzhou, Zhejiang 311121)

Abstract: AI-generated Literature and Art, a non-embodied fitting-based generation, is different from human artistic creation which is based on human body experiences. This new form of artistic creation is referred to as the fitting theory. Embodiment is a fundamental characteristic of art and the source of its creative significance, while embodied cognition under time pressure shapes the basic features of human artistic creation and aesthetics. Although AI Literature and Art can technically replicate both the concrete details and abstract formal structures of art, it lacks the embodied perceptual mechanism for the processing and integration of information under the time pressure. As a result, it cannot naturally reflect the deep construction and impact of the temporal dimension on the meaning of art. However, the generative mechanism of fitting techniques showcases that AI art has an advantage in capturing the underlying patterns of big data, going beyond human artistic creation and making it a novel art form.

Key Words: AI Literature and Art; The Theory of Fitting; Non-Embodiment; Time Pressure