《人格的資本演繹》——數位本質中的新身份敘事

Personhood Prism: New Narrative Identity in the Digital Age

文｜
賴火旺
Prof. Ho Wang
空中自體動力宣言（發言人）

在參與「讓我們穿透魔鏡，迎向新世界！」之前，施懿珊幾乎淡出台灣當代藝術的展演機制。因為她和筆者曾有著相同的疑問：「當現實世界已由不同媒介串接成一個巨大的演示場所，我們還需要博物館式的展演嗎？」當真實世界像數

施懿珊，《人格的資本演繹》，2018，雙頻影像裝置、即時演講表演，TomoLive 即時影音互動科技、動畫，協作團隊：郭一萱、葉廷皓、曾奎銘，數位建模、動畫、粒子特效、程式串流：壹同樂動畫工作室，776×462 cm

施懿珊，《人格的資本演繹》
展場一隅

位世界一樣，可索引、可搜尋、可查詢、可編程和可互動，創作者們會如何重構敘事？於是一場長達九年的網路社會實驗，就從一連串的「身分發明」上展開。自 2009 年始，施懿珊便在一些特定的網路場域內生產各種不同虛構身份。她用那些被其稱之為「數位分靈」的網路角色，深度進紮在數位社會的「裏空間」中，去進行——田調、建檔、（網路）地緣剖繪、建構關係網絡，再到 · 利用開源機器人建置聊天平台，進而創建一套獨特的「人格資料庫」。

藝術家並通過這些被數據化的「數位分靈」，進行一場又一場、關於數位內部生

態的社會實驗。其中包含：藉由 LSB（最低有效位）的技巧、修改像素的顏色（甚至是圖像中的白噪點）來暗藏資訊，探討——被資本活動佔據而窄化訊息空間與其它可能運行的文化經濟運動測試。或是：在地下論壇以假想論文的方式，開發「網路身份生產器」，[1] 該工具描述的是一個能將參與者提供的「資訊物」（包括頭像、音頻、或社群行為），打造成特殊身體元件的行動應用程式。藝術家甚至在特定直播平台內、以「鏡像製作」，模仿知名娛樂節目。當我們了解了這位創作者在「讓我們穿透魔鏡，迎向新世界！」計畫運作前的一些實驗背景，也才能夠理解《人格的資本演繹》這件作品所要呈現的，一種屏幕內外的「連動世界」

藝術家使用百度貼吧機器人所建造的「人格資料庫」，與 GitHub 頁面截圖。

© 施懿珊提供

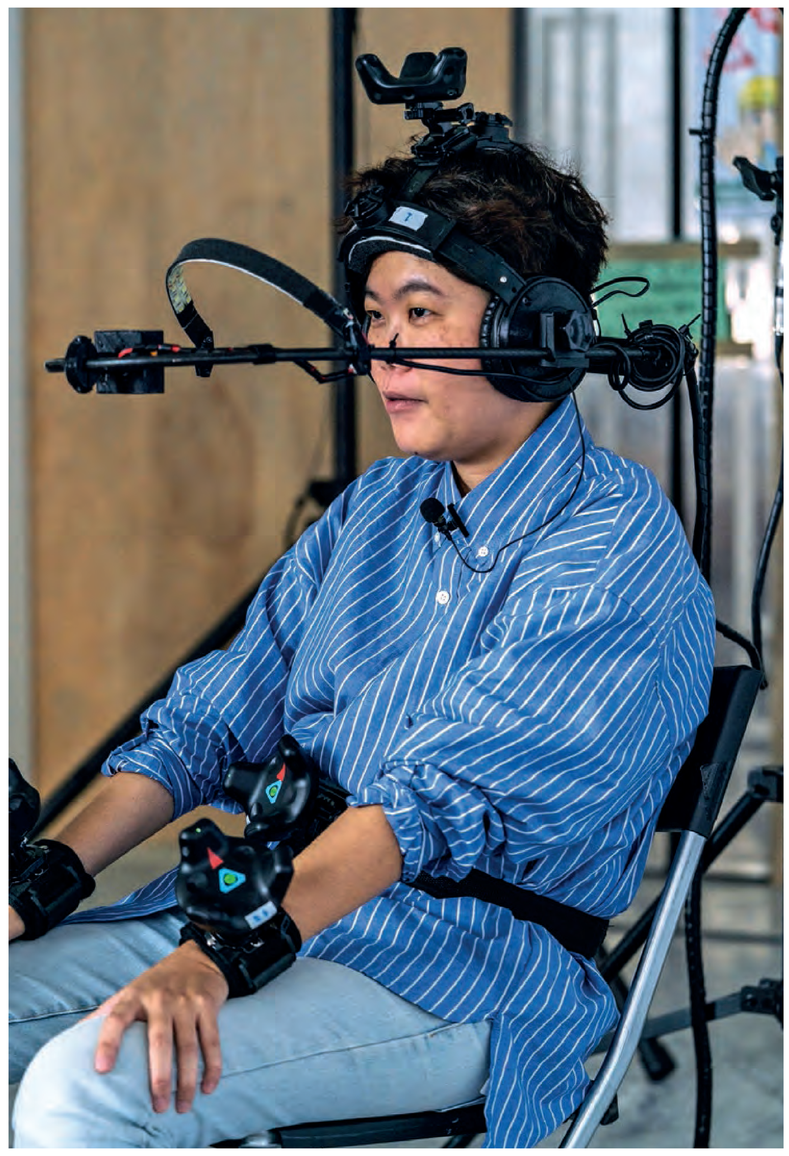
奴役你的意識副本

英國詩選劇《黑鏡》系列中，時常出現一種特殊的技術產物之設——「數位化的意識」。而系列敘事中所頻繁透露一個慘忍的人性現象即是：**人們不斷地奴役他們自己的意識副本**。那些被具象化的一段又一段 Simulation 的過程、這種把計算模型當成「生命訊息副本」的概念，更強化了對真實與虛擬之間日趨複雜的連動關係之描述。

——引述自「讓我們穿透魔鏡，迎向新世界！」
施懿珊參展作品《人格的資本演繹》計畫自述

當日趨便利的美學特效被直接嵌入各種社交工具中，除了加速整個社會網絡的媒體化，也讓社群世界逐漸剩下：專業展演者與圍觀群眾兩種類型。在這個幾乎所有人的日常對話，都必須依附在，諸如 Facebook 這類社交工具上，多數人都想進入別人的「黑鏡」之中、去占有一席之地，而無暇顧及他人想闡述什麼。現階段，幾乎所有帶有吸附用戶內容生產功能的平台都陷入生產結構錯亂的困局。你是用戶，名義上的消費者、同時又得自動加入一個漫無止境的訊息勞動市場，待價而沽。每個人在這樣的介面之中被迫觀看。這也是施懿珊在《人格的資本演繹》所安排的第一場即時影音論壇〈一場看似沒有主導者的奴役活動〉[2] 所提

施懿珊，《人格的資本演繹》，第一場即時影音論壇〈一場看似沒有主導者的奴役活動〉現場紀錄，演出者：生物工程師 v.s. 藝術工作職人，2018 年 8 月 25 日



到的基本概念，藝術家陳述：「我一直認為這也是一種資訊社會成員關係混亂的問題，這種關係錯亂造成了訊息社會只剩下廣義的展演者與圍觀群眾幾種單一類型。」甚至，科技公司所推出的工具也已經在幫用戶決定生活過程了。決定你今天可以怎麼消費，決定你合適互動的朋友鏈圈，決定你今天要冒什麼人生風險。

而如果這些訊息物在資本家眼裡只是另一種「資產」？現在那些看起來通過用戶自主上傳的「生命訊息副本」的所有權，到底還能真的屬於上傳者的嗎？會不會未來我們對生命資料的權利會只剩下「授權許可」？我們產生的生命訊息副本到底屬於誰？政府和企業有權使用，甚至對它們進行交易嗎？例如，中國著名的安防系統公司「海康威視」，2018 年初就曾研發一套針對「虛擬身份」的檢測系統，這個系統只需要用戶接入 Wi-Fi，就可識別直徑 30 公尺內所有手機的 MAC 位址和社交帳號等等的虛擬身份資訊。「海康威視」更和電信業者合作，意圖把 SIM 資訊也納入檢測體系，他們的技術打算連結：人臉、手機號碼、虛擬身分，和汽車等等的個人資產。[3] 這些描述，同時也不斷地在提示：連靈魂都能數位化的

世界裡，我們的存在不再稀有。《黑鏡》第四季〈Black Museum〉有段對「簽署數位意識授權」的敘事，便暗示——未來，「自我」即將成為一種廉價的紀念品。

在數位框架下的人格統一

《人格的資本演繹》生產過程、便是運用——那條還未脫離影像工業的繁複路徑，來演繹「生命訊息」、並嘗試探討，在數位介質的作用下，不斷被集合操作的那些狀態相似的「身體想像」。

——引述自「讓我們穿透魔鏡，迎向新世界！」
施懿珊參展作品《人格的資本演繹》計畫自述

虛擬引擎 Unreal 曾在 2018 年的遊戲開發者大會（GDC），展示了一個數位人類角色—— Siren。這是通過完整掃描一個現實中的人物，而由另一個人驅動的技術。因為 Unreal 的技術展演使用的數位「皮表形象」，是一位來自中國的女演員（姜冰潔）、而動態捕捉和語言詮釋，則是通過另一名英國演員（Alexa Lee）來驅動，致使人們對這名「儘管長了一副典型東方面孔，張嘴卻是道地倫敦腔」虛構人物的議論，圍繞在一種數位造成的、特殊的「人種混亂」現象。議題甚至延伸至，皮表混亂後對民族、文化、意識型態的顛覆。回到技術面上，利用「真實人類」動作路徑去帶動「虛擬角色」，一直是動畫和電影特效領域在研究的範圍。僅是偶爾才會被拉入社會語境裡面參與「改變未來的角色」。而這個案例較特殊的是，該計畫直接讓虛構角色（Siren）介紹她自己的處境、技術來源、和為何而被製作。這個看似平常的舉動，反而讓不少原本對科技世界較無未來想像的受眾，有了另一種沈浸感。

這種沈浸感的描述，同樣提示——我們現在已經面臨到一個「數位介質上的寫實正在逼近物理空間上的真實」的狀態。例如 Stuart Paton 於 1916 年的《海底兩萬里》（20,000 Leagues Under the Sea, 1916 film）中，曾經試圖操作一項用於水下維修和救援的技術來拍攝水下場景。當時對於海洋這個特殊空間的理解與再現，必須通過一艘特製船上的管道與其內部設置的大玻璃窗，觀察海底場景。而電腦特效開始影響電影工業後，描繪海洋的方式，從一個原本人類必須通過巨大設備侵入物理空間的模式，轉變為利用數位介質來輸出海水條件。有關「水」的再現，開始憑靠的是一些、被特地開發的運算工具，來自動化處理「水」在不同鏡頭下的行為，模擬幾百萬的粒子運動。這種通過數位框架的「中介」過程，逐漸將許多現實物理狀態，推往一種統一的規格。就如施懿珊在《人格的資本演繹》展演現場時，曾表示的——這個計畫的目的：就是「讓受邀講者附魂在作品計畫的這個演講系統上」；講者會因為這個機器中介系統的存在，反而更能直接「入魂」到數位內部世界中，去討論科技社會的議題。所以，不管是什麼模式的網路紅人、意見領袖，進到這個演講系統，都只是一個統一規格的數位角色。

高度統一的電子化社會

日前曾經引發的一起，運用深度學習（Deep Learning）生成工具的換臉色情片事件（Deepfakes），也順勢帶出了另一層技術網絡黏連為一個相通的世界後，鮮少被提及的問題——我們正在進入一個高度統一且被壟斷中的數位化社會。

——引述自「讓我們穿透魔鏡，迎向新世界！」施懿珊參展作品《人格的資本演繹》計畫自述

〈Metalhead〉作為《黑鏡》裡唯一：色調缺失、角色缺失、情節缺失、主旨缺失的敘事，劇中的電子硬體幾乎都有通用接口、不斷間接暗示一個曾經存在的「高度統一的電子化社會 」。從《人格的資本演繹》中，無法得知，施懿珊對「藝術演示的未來想像」之探索，是否伴隨個人（藝術）身分的焦慮，但，可以確定的是，藝術家面對正在發生的一種新殖民問題，存在明顯的問題意識。施懿珊在《人格的資本演繹》所安排的第三場即時影音論壇〈藝術想像下的新聯盟狀態〉中亦提出：「許多社會模型，都因為機器的介入，必須面臨再分配的問題。無論是勞力的再分配、資源的再分配、還是權益的再分配。未來，甚至是疆域都可能被再度分配。面對這樣一個集合式大腦的命題，藝術家們會如何思考新地緣佈局？」這種對高度統一的電子化社會的焦慮，不僅在《人格的資本演繹》中能看到，在藝術家目前正在運行的計畫《前文明意識網絡》中，亦能明顯察覺。《前文明意識網絡》即是一個試圖在視覺辨識系統中進行塗鴉的計畫，是企圖在這個正在逐步形構的、機器集合的內部空間中，進行繪畫滲透的行動——這也是一種對正在滋長的（未來的）前文明意識網絡之滲透。因為，現在無論是交通、貨幣、社會安全，幾乎都在建構一個高度統一的電子化社會。而施懿珊表示：自己正嘗試能在這些「意識網絡」成為未來文明之前，先在裡面創造「 遺跡 」……。

裏空間的身分轉向

在中國，把一切關於人臉的識別技術，用了一個「刷臉」涵蓋——從原本人際文化中對現象反諷（厚顏）的網絡用語，轉換成數據貨幣（支付）。作為與世界溝通之基本界面的「臉」——這個原本人類最特殊的辨識部位，在演算法架構下，被定上座標，提取特徵。成為數據、矩面、群集，甚至是「貨幣」——這個只需遠距離觀測、就能夠獲得的材料進行信息解構，若成為串連所有個人信息的「鑰匙」，會如何影響未來的社會規則？

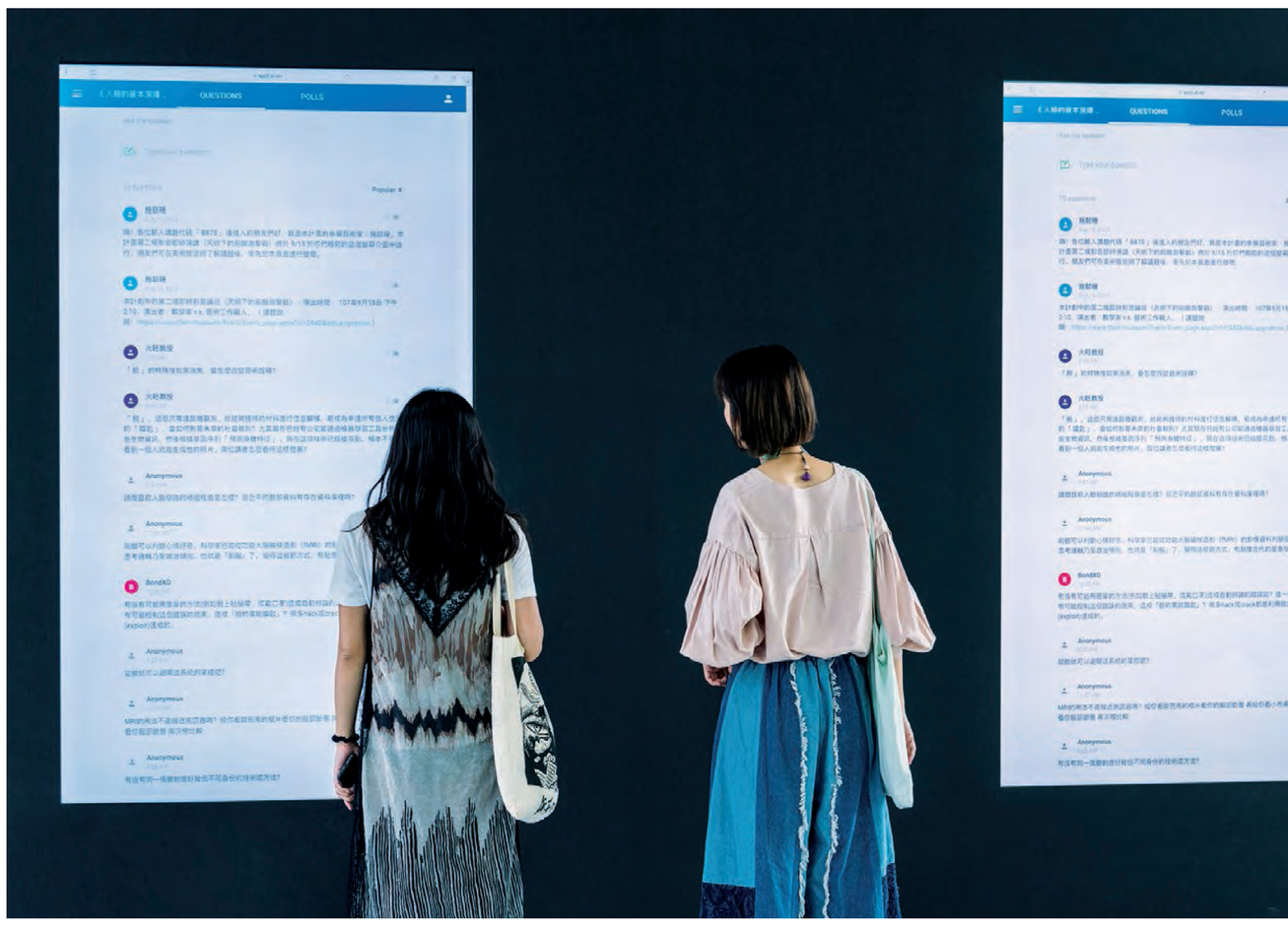
——施懿珊，台灣文化實驗場進駐計畫，
《刷臉時代的反統治鏈》自述

塞雷拉基因組公司創立者—— Craig Venter[4] 和其團隊曾於《美國國家科學院院刊》上發布一篇通過分析基因組訊息來還原人類長相的論文。該公司利用機器學習工具分析那些收集而來的數據，並根據基因序列預測身體特徵，現在這項技術已經提高到，公司根本不需要看到一個人就能生成他的照片。從基因組中創建照片有很多潛在的用途，尤其是在法醫科學領域。從罪犯遺留下來的任何遺傳物質（如血液或體液）中，也許可以重建罪犯的面孔。雖然 2013 年，信息藝術家—— Heather Dewey-Hagborg 已經以街邊隨機的口香糖、香菸等殘跡，抽取 DNA 回塑物件主人的面孔，[5] 但，假若這個和人類生物體緊密黏連的臉部信息，可輕易剝離（且不再「值錢」），一個「臉」為變動數值的時代，整體人際文化與社會網絡會產生什麼樣的新格局？

施懿珊，《人格的資本演繹》第三場即時影音論壇現場紀錄〈藝術想像下的新聯盟狀態〉，二位不具名藝術工作者，2018 年 10 月 6 日

在《人格的資本演繹》第二場即時影音論壇〈天網下的刷臉游擊戰〉，就曾試圖對這個問題進行回應，並討論其中一條可能引發身分政治焦慮的線索，即——我們正生活在一個身分可以隨時生產、製造，杜撰、變幻的「機器中介」社會中。就如同 Neal Stephenson 在 1992 年的小說《雪崩》（Snow Crash）中提出了一個無處不在的虛擬實境（Metaverse）那樣：個體可以在其中選擇「虛擬化身」，並且任意改變身分。這些年來，人類創造了很多有趣的工具，但，從根本上說，我們仍然通過我們的身體使用這些工具。我們仍然通過我們的「身體」與這些工具交流。有很多人認為，我們現在使用的智能工具並不是那麼智能，原因之一，就是因為它們與我們的大腦沒有進行連接。最近有一條關於美軍成立電競戰隊的新聞，[6] 便映襯了《人格的資本演繹》一連串演講表演（Lecture Performance）活動下的明確事實：越來越多的軍事訓練是在數位介面中完成，這其實暗示著一種既有趣又可怕的未來——未來可能真的會發生「意識戰爭」，也就是：即將達成一種「虛擬」對「實體」的統治。

施懿珊，《人格的資本演繹》第二場即時影音論壇〈天網下的刷臉游擊戰〉現場紀錄，演出者：數學家 v.s. 藝術工作職人，2018 年 9 月 15 日



藝術家使用人臉融合技術生成的圖像，畫面中為北韓最高領導人金正恩與知名的社群網站 Facebook 創始人 Mark Zuckerberg 的人臉融合。

© 施懿珊提供

1 這裡指的是一個叫做「Kryptotransla」的網路身份生產器，工具概念是由希臘文——隱藏（κρυπτός）和英文「Translate」複合而成。相關內容可參見，筆者刊載於《藝術家雜誌》501 期 ——「黑鏡時代」中〈一個社交場域中的人格材料展演工具〉之陳述。（https://medium.com/@Laihowan/%E9%BB%91%E9%8F%A1%E6%99%82%E4%BB%A3-%E4%BA%BA%E6%A0%BC%E7%9A%84-%E8%B3%87%E6%9C%AC%E6%BC%94%E7%B9%B9-79bbc25b09ef）。

2 詳見台北市立美術館官網 8 / 25 即時影音論壇〈一場看似沒有主導者的奴役活動〉。（https://www.tfam.museum/Event/Event_page.aspx?id=2843&ddlLang=zh-tw。

3 【打擊數位威權主義】中國監控大廠海康威視被盯上，美國停止供應 IC 技術。（https://www.upmedia.mg/news_info.php?SerialNo=52885）。

4 John Craig Venter，美國生物學家及企業家。

5 蒐集陌生人的 DNA 轉換為 3D 肖像—— Heather Dewey-Hagborg。（https://kaiak.tw/stranger-dna-to-create-3d-portraits-heather-dewey-hagborg/）。

6 美軍將成立電競戰隊。（https://newtalk.tw/news/view/2018-11-15/167086）。