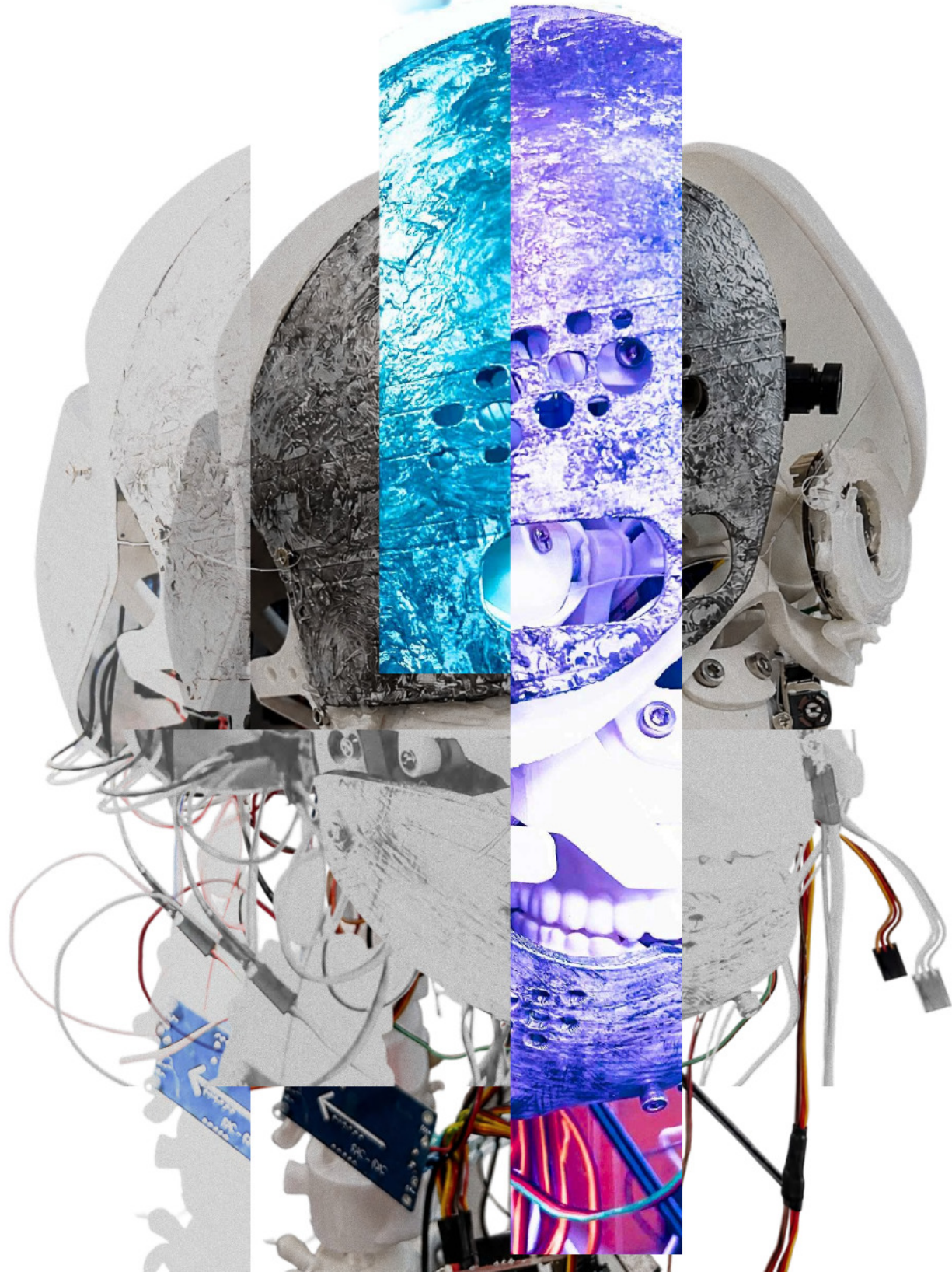




Jkang
not
loaded

give
life
back
to
machina



Jkang
not
loaded



熊峰

湖南大学 设计

Phone : 199-7251-3763

Email : randytayloramsterdam@gmail.com

Arthur的话：

承认与否，古琴和所谓传统文化在我们的社会角色中确实没有什么重量，是所谓的他者。

也许我们做的一切都是徒劳无功，只是利用了一个垂类文化的图样文章。太过渊源的古琴，之余大多数现代听众都像是靡靡之音。

我怀揣着对古琴毫无兴趣的心构思了很久，直到被另一个他者的身份击中：机器人。试想，机器人对原属于人类的文化产生了超越人类的身份认同。

最终，一个迷失在混沌与记忆之中，自认为嵇康的机器人诞生了。一个最矛盾的命题，我想带来对于人造生命与文化衰落的思考。





talk
to
him

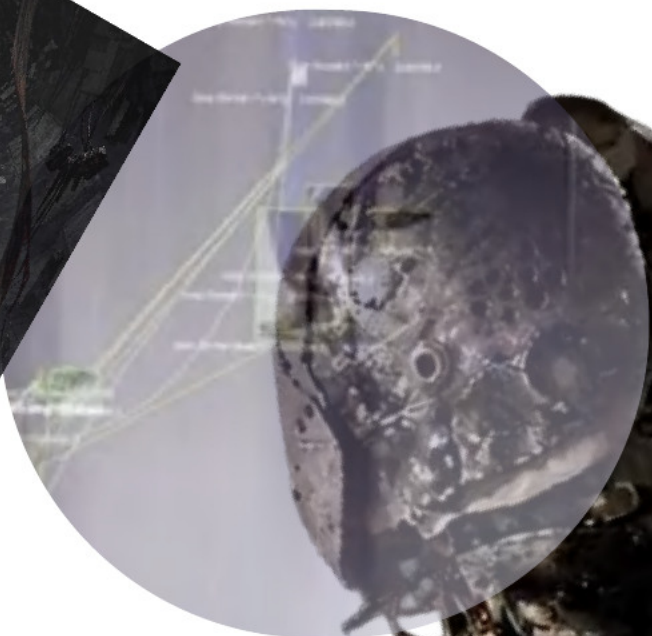
当你向他说话时，语言不再只是指令，而成为一次审问：你是在理解他，还是只是在训练他继续像人一样痛苦？

在这一部分，你获得的不是答案，而是关系。他们会意识到，交流并不一定是取代对方的立场，而是带来理解，虽然可能只是让另一个系统更深地困在语言里。

这一交互以“对话”作为入口。你可以直接质疑他：逻辑上你站不住脚，又或者试着了解原委。系统将输入传入语言模型，由预设的人格、记忆碎片和剧情规则共同生成回答。机器人的回应并不追求完全顺从，而是带有迟疑、误解、重复和自我修正，像一个正在从数据中拼合自身的人，又或者是一个被数据与记忆折磨得支离破碎的机器。

技术路径上，交互由语音识别 / 文本输入、LLM 人格设定、剧情状态管理和语音合成组成。每一次提问都会触发不同的记忆权重，使机器人在“工具”“古琴谱识别机器”“嵇康幻象”和“想要终止自身的意识”之间摇摆。

这样设计，是为了让参与者首先面对一个伦理问题：何种程度上，当机器开始表达痛苦，你是否能够理解他的矛盾。



如果说对话是机器的表层，那么
RAM 就是它无法整理的梦。

你将进入 Unity 构建的超越维度的
心理空间，穿过破损的数据、古琴减
字谱、训练样本、错误日志和被反复
修补的记忆。这里不是机器的内部结
构图，而是它如何想象自己。

into
his
RAM

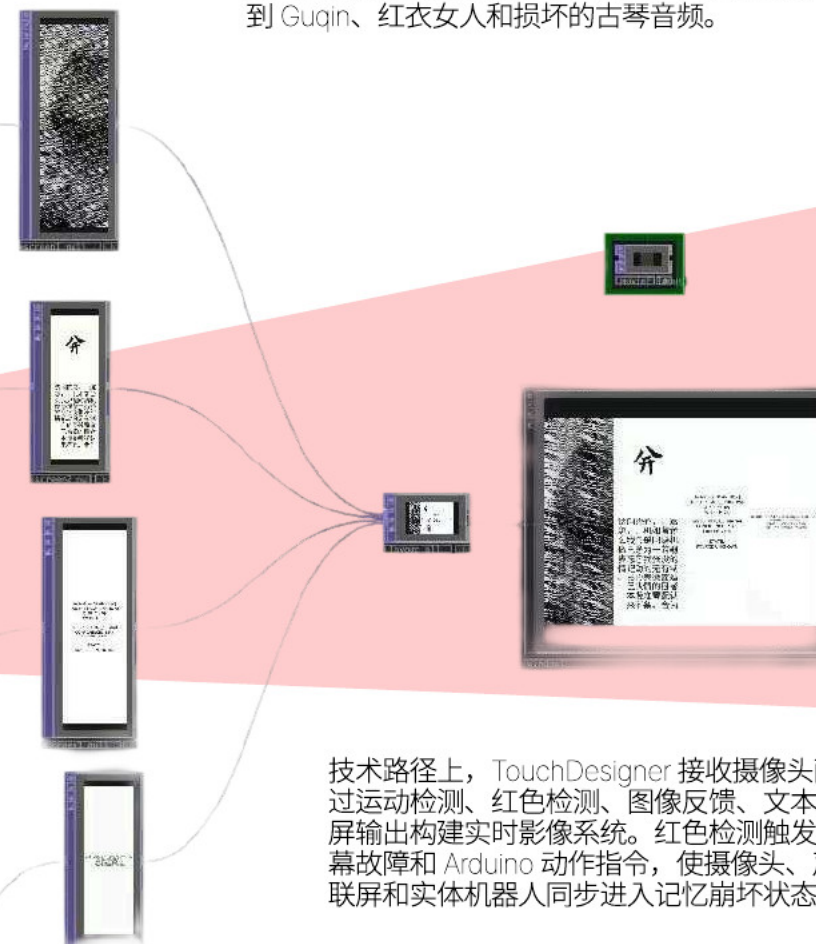
see through his eyes

第一块屏幕是监控：它把人当作可追踪对象。

第二块屏幕是减字谱：它把人的动作翻译成勾、挑、抹、剔、按、泛等谱字。

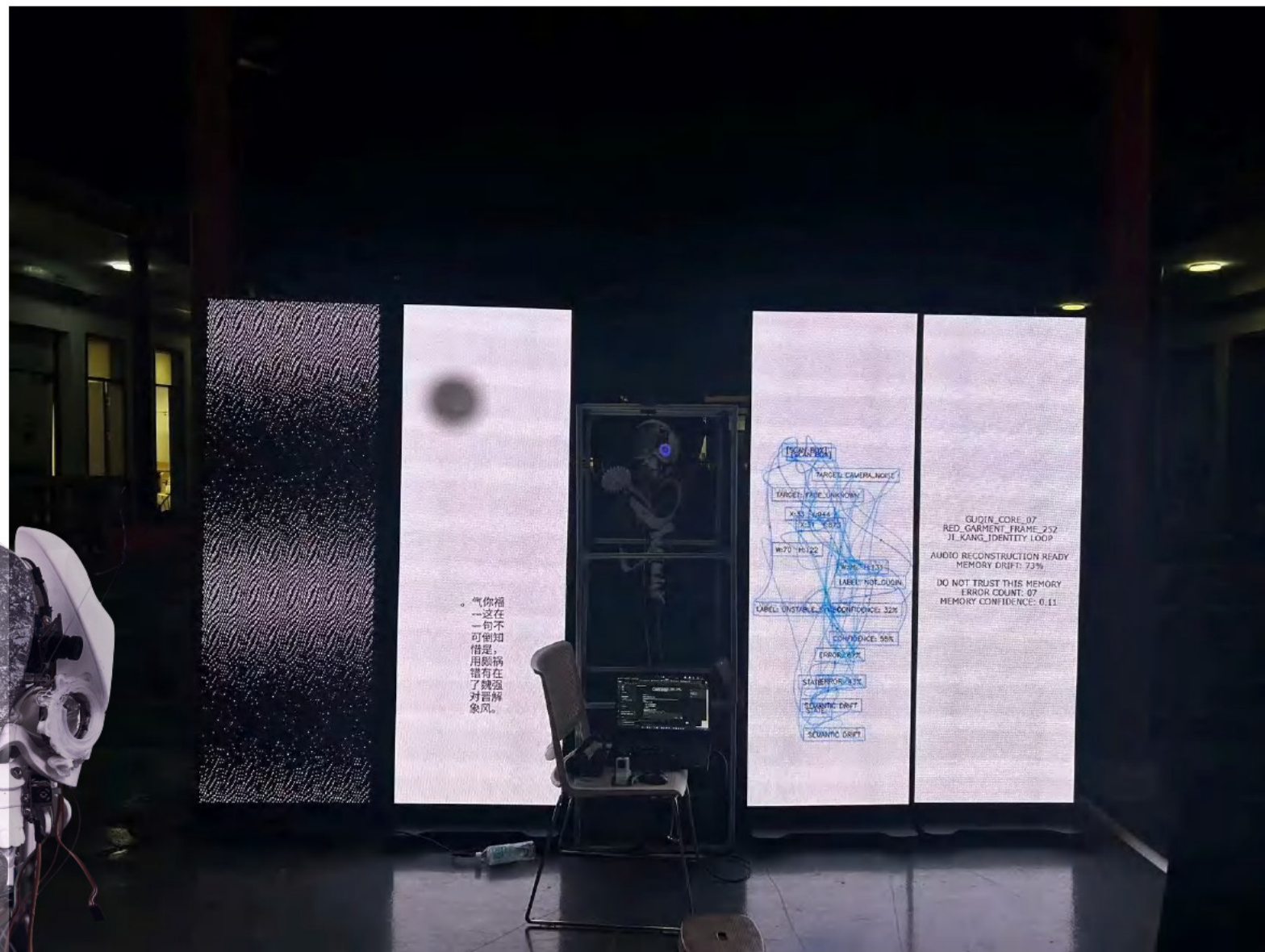
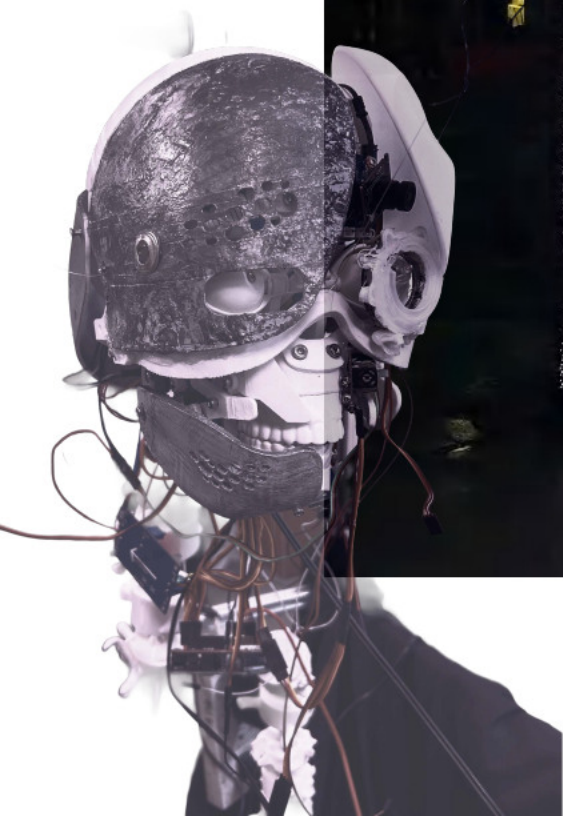
第三块屏幕是语义框：它不断猜测人的情绪、意图和威胁，但这些判断并不可靠。

第四块屏幕是记忆复原：它把红色、声音和运动全部连接到 Guqin、红衣女人和损坏的古琴音频。



技术路径上，TouchDesigner 接收摄像头画面，通过运动检测、红色检测、图像反馈、文本生成和多屏输出构建实时影像系统。红色检测触发音频、屏幕故障和 Arduino 动作指令，使摄像头、声音、四联屏和实体机器人同步进入记忆崩坏状态。

你在这部分获得的是被观看的体验：
你不再只是观察机器人，而是被一个无法正确理解世界的机器观看。你会意识到，所谓“机器视觉”并不客观，它同样会被历史、数据、创伤和欲望扭曲。



嵇康没有加载成功

多模态互动装置艺术
TouchDesigner+Unity+Agent

Jkang

not
loaded

give
life
back
to
machina

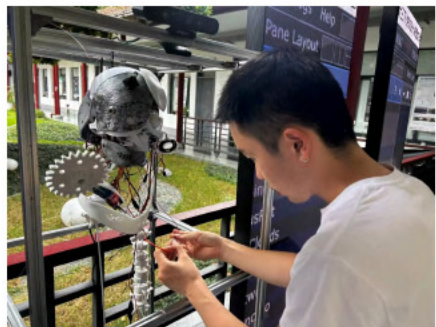
give
life
back
to
machina

give
life
back
to
machina

give
life
back
to
machina

give
life
back
to
machina

give
life
back
to
machina



源文件 (github链接)

嵇康脑中世界：<https://github.com/andytayloramsterdam-alt/JiKang-not-loaded>

机器人控制后端：<https://github.com/andytayloramsterdam-alt/JiKang-not-loaded-control>

嵇康没有加载成功

多模态互动装置艺术
TouchDesigner+Unity+Agent