

文章编号: 1003 - 9104(2018)01 - 0028 - 06

技术对艺术的颠覆:艺术分类的新维度*

蓝 凡

(上海大学 上海电影学院,上海 200072)

摘 要:工业文明颠覆了技术,技术颠覆了艺术,同时也颠覆了对艺术的分类——因技术而发生的新的艺术类型,并进而产生了对艺术的颠覆。影像的发明及延伸,传统的艺术基础性分类受到了挑战,其结果就是艺术新的大类分类的发生——影像时代的艺术分类三分法。艺术分类的新维度,给了人类创造的精神世界以新的意义。这就是:它颠覆了传统的艺术分类的观念,颠覆了传统的艺术本质(存在方式)的观念,颠覆了对人类艺术起源的观念,颠覆了对艺术与自然、社会关系的观念,颠覆了对艺术与生俱来的“神圣性”的观念。进入21世纪,随着人类科技的高速发达,我们进入了AI——人工智能时代。AI体现了技术对艺术的再一次飞跃。我们对人类的定义将有一个全新的理解,对人类创造的艺术的定义,对艺术的分类观念,也必将有一个全新的理解。

关键词: 艺术; 技术; 艺术分类; 工业文明; 影像时代; 人工智能; 新维度

中图分类号: J0

文献标识码: A

一、技术“发明”了新的艺术种类和新的艺术分类方法

艺术是人类创造的精神世界,我们把艺术等同于一种唯一的、单个的、特殊的人类行为。显然,对艺术进行分类也是一种唯一的、单个的、特殊的人类精神行为,一种人类精神—文化交流的结果。

就如同“艺术”作为类型概念,是一种“舶来品”一样,艺术“类型”与“分类”也是一种外来的概念。对艺术进行分类是一种需要。没有任何一种分类是先天的、客观的和永恒的。对艺术进行分类以及艺术分类的方法,是根据需要而展示的,它反映了不同历史时期和不同时代的艺术观念、艺术生存的需求。

历史上许多理论家从时间、空间、听觉、视觉、动、静,以及内容、形式等各个方面,对艺术进行分类研究,实际上就是为了更深刻地认识艺术。亚里士多德在《诗学》中就说“史诗和悲剧、喜剧和酒神颂以及

大部分萧乐和竖琴乐——这一切,总而言之,都是摹拟,只是有三点差别,即摹拟所用的媒介不同,摹拟的对象不同,摹拟的方式不同。”已经将艺术类型的差别归结于“摹拟”的媒介与方式。18世纪德国启蒙运动代表莱辛在对希腊艺术研究基础上,进一步提出了诗和画不同艺术类型的界限。他在《拉奥孔》中提出,“颜色不是声音,眼睛不是耳朵”,指出了艺术类型的区别,在于艺术媒介与作品诉诸不同感官的差异,以及时空、动静表达的不同。

面对类型繁多的艺术,在传统上是依据不同的分类标准对艺术进行不同的分类。如依据艺术形象的存在方式,将艺术分为时间艺术、空间艺术和时空艺术;依据艺术形象的感知方式,将艺术分为听觉艺术、视觉艺术和视听艺术;依据艺术的物化形态,将艺术分为动态艺术和静态艺术;依据艺术分类的美学原则,将艺术分为实用艺术、造型艺术、表演艺术、语言艺术和综合艺术;依据艺术形象的表现方式,将艺术

* 基金项目: 本论文为教育部人文社会科学研究一般项目“中华民国艺术史”(项目编号: 14YJA760010)阶段性成果“导论”部分之一。

作者简介: 蓝凡(1949 -) ,男,汉,上海人,中国艺术研究院文学硕士,曾任上海艺术研究所研究员,现任上海大学艺术与传播研究中心主任,上海大学上海电影学院教授,博士生导师,中国艺术学理论学会副会长。研究方向: 艺术史论,影视艺术学。

分为再现艺术、表现艺术和再现表现艺术;依据艺术行为的表现方式,将艺术分为行为艺术、肢体艺术和语言艺术表情;依据艺术的媒介角度,将艺术分为视觉艺术(绘画、雕塑等)、听象艺术(音乐)、心象艺术(文学)和视听艺术(电影、电视)等。

但是,对艺术的这种传统性分类,面对技术的进步而被颠覆。

就如黑格尔所说“人们常根据片面的理解去替各门艺术的分类到处寻找各种不同的标准。但是分类的真正标准只能根据艺术作品的本质得出来,各门艺术都是由艺术总概念中所含的方面和因素展现出来的。”^{[1]12}以艺术的媒材(物质手段)作为艺术分类的标志,最充分体现了技术对艺术的作用。历史上,一个新的艺术类型(形态)的诞生,都与新的物质手段分不开。譬如油画的出现,就依赖于相应的颜料与工具的发明;中国的水墨画也正与特殊的笔、墨、纸的大名和运用相关。

换句话说,技术发明了新的艺术种类,随之而影响了我们对艺术的分类。这是由艺术分类的历史逻辑所规定的。因为,各个艺术类型的差别主要就是由于物质媒介的不同才显出形态的差别。

这就是,工业文明颠覆了技术,技术颠覆了艺术,同时也颠覆了对艺术的分类——因技术而发生的新的艺术类型,并进而产生了对艺术的颠覆。艺术的分类新维度因技术而发生。或者可以这样说,随着人类技术的高速发展,我们对艺术的认知发生了新的变化——艺术存在的技术化与认识艺术的技术化,同时,也使艺术的分类因技术的进步而产生了新的维度。人类技术对艺术的颠覆,首先就表达在对艺术的分类上。这是一种根目录式的基础性的认识艺术的方法,从这一基础出发,它也必将引发我们对艺术的颠覆性再识别。

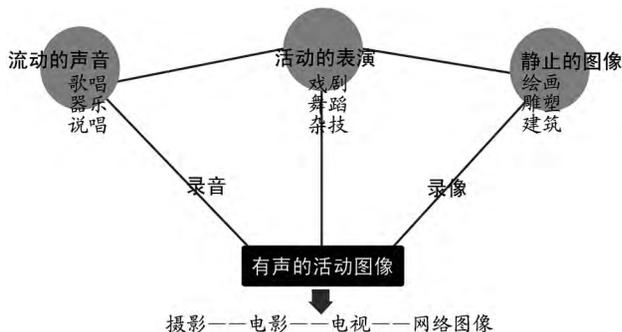


图1 影像时代示意图

人类进入工业文明以后,完成了在视听上的颠覆性革命:人类一直期待把自身的活动“固定”地记录下来,摄影的发明,使人类实现了这一千古的愿望。人类也一直期待把自身的活动“动态”地记录下来,电影的发明,又使人类实现了这一千古的愿望。

固定的影像和活动的影像的发生,再加上人类能

将声音记录并“再现”,艺术的形态发生了变化,传统的艺术分类开始“捉襟见肘”。这是因为,人类认识世界、理解世界,70%以上是依赖人的视觉,自从能够将“活动的图像”储存下来并再次回放,艺术的历史就进入了“活动图像”的历史——影像时代。

影像艺术就是有声的活动图像艺术。

二、影像颠覆了我们对艺术及艺术分类的认知

影像时代的新维度就是认识艺术的新维度。

影像的发明及延伸,传统的艺术基础性分类受到了挑战——在时间轴上越靠近现代,就越丧失艺术的公认分类标准,各种艺术理论的派别和美学流派,在当代的艺术分类上众说纷纭,艺术的分类显得繁复而且具有争议性。

从影像的储存方式、影像的呈现方式到影像的传播方式,影像颠覆了我们对艺术及艺术分类的认知。



图2 影像时代的储存、呈现和传播方式示意图

这就是我们所要说的,技术对艺术的基础性颠覆,其结果就是艺术新的大类分类的发生——影像时代的艺术分类三分法。

新的艺术分类三分法是:我们把人类在农业社会以前创造的艺术,划分为表演艺术和造型艺术两大类。表演艺术是通过人的表演创造的表演世界,造型艺术则是人通过一定的材料和工具叙事创造的造型世界。而我们将人类工业社会发明的艺术,统一归类为“影像艺术”,影像艺术是通过对人类在农业社会创造的一切艺术类型的技术的储存和再放的叙事,创造的“影像”世界。

表演艺术、造型艺术和影像艺术,这是迄今为止影像技术对艺术分类的新维度。它体现了技术对艺术的颠覆,使得我们对艺术分类有了崭新的维度——我们可以用新的途径和方法对艺术进行分类。这是因为,随着科学技术的发展,用来叙事的媒材(材料)和技艺的发展,艺术的这种最基本类型便也跟着发展——发生、成型和成熟。^①

在这样的理念下,我们并不把“摄影”,当作是“造型艺术”的一种,而是将之归为“影像艺术”的一种。这是因为,摄影艺术的本质并不“造形”而仅是依据技术“存形”。

显而易见,一部工业文明以来的艺术现代史,就是如何在“活动图像”——影像的基础上的艺术衍变史。换句话说,我们以往对艺术进行的一切“革命”,都是以“活动图像”为参照物的“革命”。

相伴而来的,也就是艺术的基本类型发生了“革命”:从摄影开始,电影、广播和电视作为艺术的发

生,正是人类迈入工业文明后的结果——由于新的叙事表现材料(媒采)与相应技艺的发明,才诞生了新的艺术基本类型。^[2]

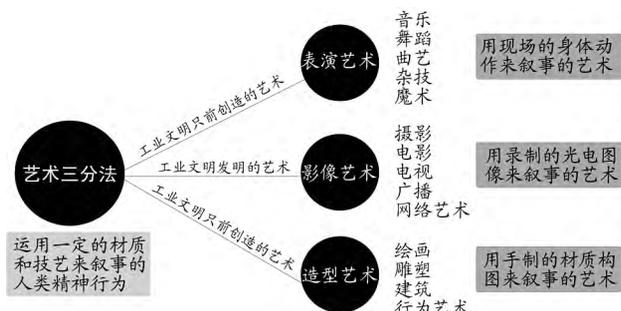


图3 影像时代的艺术分类三分法

可以这样说,迄今为止,人类技术的发展和发达,对艺术的影响和作用,主要围绕着影像艺术而展开。

20世纪文化中视觉文化的分量日升,诱感力骤增。在这工业化的世界上,我们为强有力的图像世界所包围。较之先人,我们已不太依赖话语——不管是口头的还是书面的。电影,而非文学,已是本世纪的艺术形式。^[2]

电影是数字化的后现代倾向最为显著的媒体。在好莱坞的通俗大片中,我们发现,作为一种场景,电影的感觉要比任何叙述结构的意义重要得多。许多动作片,其情节粗陋难辨,结局了无新意,全部的体验都集中在视觉上。数码电影也能用来质疑“真实”的概念。如果一个文化阶段可以视为只不过是那个阶段的经验的集合,那么从结构中区分出真实这种现代主义的理念是有问题的。只有通过数字化,我们才能发现自己处于这样一种境地:现实的真实对视着电视中的真实,没有演员或任何表达形式介入其间。更进一步,我们发现,数字化的后现代主义当前的境地正经历着一场真实事件的总结,在另一个渠道上,电视也成了新闻目标。^{[3]45}

当前我们人类的一切技术进步和发展,主要对应的是“影像艺术”,而对人类在工业文明前所创造的艺术类型——传统艺术类型,如音乐、舞蹈、戏剧、美术等,其影响和作用与技术的进步和发展成反比——对技术的依赖,随着技术的进步而减弱。所以我们说,人类现代技术对传统艺术的影响和作用,只有在与影像艺术“跨界”融合后,才能得以发生。“所有大量性媒体的发展趋势是走向视觉化——从最近快餐连锁店收银机的更新升级、自助餐厅里计算机键盘为图标所替代,到计算机游戏的泛滥……。”^[4]

技术对艺术材质的“革命”是颠覆性的,影像类艺术在当今社会中“天马行空”。

一切以影像为本。人类的听觉服从于视觉,听觉艺术服从于视觉艺术——听觉艺术视觉化。电影、电视和网络,不仅已成为当今艺术的“天之骄子”——人类主要的艺术活动方式,并且,一切表演艺术和造型艺术的“存在”方式,都会越来越依靠数字化的储存和呈现方式存在:依靠“影像”——有声的活动图像的储存与回放。

换句话说,艺术分类的新维度,给了人类创造的精神世界以新的意义。这就是:它颠覆了传统的艺术分类的观念,颠覆了传统的艺术本质(存在方式)的观念,颠覆了对人类艺术起源的观念,颠覆了对艺术与自然、社会关系的观念,颠覆了对艺术与生俱来的“神圣性”的观念。

其一 颠覆了传统的艺术分类的观念。

所谓颠覆了传统的艺术分类的观念,就是让我们对传统的艺术分类有个重新认识,以确立一种崭新的艺术分类基本观念。

在“影像”艺术被发明以前,艺术类型的历史就是人类创造艺术的历史,但在“影像”艺术被发明以后,艺术类型的历史有了全新的意义。在某种意义上说,人类的艺术类型发生了从传统向现代的转型。这就是:在工业社会前人类创造的艺术类型,如音乐、舞蹈、戏剧、绘画等,是传统的艺术类型,属传统艺术范畴;工业社会发明的艺术类型,如摄影、电影、电视(以及20世纪后半叶,随着电脑和网络的兴起,新媒介艺术的发生),是现代的艺术类型,属现代艺术范畴。在这里,现代艺术类型与传统艺术类型的一个根本性差异在于:传统型艺术是人类创造的艺术,现代型艺术却是被人类发明的艺术;创造的艺术,其从创造起就是“艺术”,是一种创造精神交流的人类行为,而发明的艺术,其从被发明起并不是“艺术”,仅是一种人类的技术发明,如摄影和电影,它们被广泛运用于科学、医学等各种领域,甚至就是一个“娱乐”的工具,只有当他们借鉴了传统艺术类型的基本功能后,才使自己“衍化”为艺术的类型。譬如用胶片摄录再放映的“Film”,其作为三大类别的影像类型的产生,只是当它向戏剧的叙事借鉴后才“诞生”了故事片,向美术的叙事借鉴后才“诞生”了动画片,向文学(报告文学)的叙事借鉴后才“诞生”了纪录片。

显然,现代型艺术是以媒介的面貌(形态)问世的,而且媒介的平台是图像的平台——图像媒介,它不但将各种传统型艺术类型“图像化”,还尽可能地使之“互动化”。进一步说,传统艺术类型在信息社会时期,也将被“挪用”而“影像化”起来。

所以,技术颠覆了我们对艺术分类的传统“偏见”:艺术在分类上本身就存在“传统型”与“现代型”的历史序列。今天,技术要告诉我们的是,只有认识

和正视艺术在类型上的这种传统性与现代性差异,我们才能更好地”实践“艺术。

其二 颠覆了对人类艺术起源的观念。

对人类艺术的起源的追寻,已经不知探讨了多长时间,而艺术的起源问题也一直被认为是学术界的“斯芬克斯之谜”。历史上,人们从不同的角度提出了各种关于艺术起源的学说,如模仿说、游戏说、表现说、巫术说、劳动说和多元决定论等,以揭示人类艺术起源的各种条件和依据。尤其是现代西方学者依据社会学、民俗学、人种学、考古学、文化人类学等具体的科学方法论原则,对艺术的起源和发展进行了各种经验主义的和历史比较的研究。

艺术起源于模仿,是一种关于艺术起源问题的最古老理论,始于古希腊哲学家。他们认为,模仿是人类固有的天性和本能,艺术就起源于人类对自然的模仿。从古希腊哲学家亚里士多德开始,到文艺复兴时期的达·芬奇、法国启蒙思想家狄德罗、俄国作家车尔尼雪夫斯基等,都不同程度地继承和发展了这一学说,而且,这种理论直到19世纪末仍有极大影响。

艺术起源于游戏,是一种包括美术在内的较有影响的艺术起源理论,代表人物是德国著名美学家席勒和英国学者斯宾塞,因此也被称为“席勒—斯宾塞理论”。他们主要从生理—心理学的角度来探询艺术的起源问题。游戏说强调了游戏冲动、审美自由与人性完善间的重要联系,揭示了人类艺术行为的生物学和心理学等诸方面问题,如剩余精力是艺术活动的重要条件等,对理解艺术的本质富于启发性。

艺术起源表现说,认为艺术起源于人类表现和交流情感的需要。这一理论的代表人物有英国诗人雪莱、俄国文学家列夫·托尔斯泰等,还有欧美的一些现当代美学家。在这种学说看来,原始人所有的艺术只有一个最主要的推动力,那就是通过各种艺术来表达情感,即通过艺术外在的动作、线条、色彩、声音以及言词等,来传达感情,并感染观众或听众,而这也正是艺术活动的起源。

巫术说是西方关于艺术起源理论中最有影响的一种观点。这种理论用人类学方法从原始民族的文化习俗来寻求艺术的起源,是在直接研究原始艺术作品与原始宗教巫术活动之间的关系基础上提出来的。英国著名人类学家泰勒在《原始文化》一书中,认为在原始人心中,最初的艺术有着极大的实用功利价值,而与审美无关。譬如史前洞穴壁画,就是巫术动机,是史前人类以巫术为手段来保证狩猎成功的行为,譬如在动物身上画上伤痕,意味着在实际狩猎当中可以顺利打到猎物。所以,原始壁画中这些身上有被刺中或击伤痕迹的动物形象,成为支持艺术产生于巫术学说的有力证据。巫术说对于如何解释原始美术,具有重大的意义。

艺术起源于劳动,是最为普遍的一种艺术起源学

说,代表人物有毕歇尔、希尔恩、马克思、德索、普列汉诺夫等。恩格斯就说过“劳动是一切人类活动的第一个基本条件,而且达到这样的程度,以致我们在某种意义上不得不说:劳动创造了人本身。”劳动产生了人类艺术活动的需要,劳动是原始艺术最主要的表现对象,劳动构成了所描写的重要内容,劳动更制约了最早的艺术形式。譬如中国早期的“乐”,是诗、歌、舞三位一体的结合体,它就与劳动过程直接相关。原始人将劳动动作和被狩猎的动物的动作衍化为舞蹈,劳动时的号子与呼喊发展为诗歌,而劳动时发出的各种声音和体现的节奏,则为原始人提供了音乐的灵感。三位一体的“乐”就是劳动过程中几种艺术形式的萌芽因素统一在一起的结果。艺术起源于劳动,现在成为艺术起源的最根本学说。

艺术起源多元决定论出于法国结构主义学者阿尔都塞,他将结构符号学与精神分析学结合起来,在研究马克思主义关于经济基础和上层建筑理论的基础上,提出了艺术起源的多元决定辩证法,或者说结构的辩证法,认为文化现象的产生,都有多种多样的复杂原因。认为艺术的起源最终应归结为人类的实践活动。

但是现代技术的进步,颠覆了传统关于艺术起源的各种学说。影像的诞生“证明”了,艺术是在人类的实践活动中“发生”的,它不但有着“发生”的具体时间和地点,还有着“发生”的具体形态。而且,人类的历史越往前发展,随着技术的发达,艺术的类型越被“技术化”而被发生。

其三 颠覆了对艺术与自然、社会关系的观念。

颠覆了对艺术与自然、社会关系的观念,也就是颠覆了对艺术与自然(存在世界/第一世界)、社会(生存世界/第二世界)关系的观念。以往我们一直认为,艺术作为一种特殊的精神活动,它的本质只能从生产活动这一人类基本实践中得来,也只能是被动地反映人的自然和社会。

但影像艺术却对这种“真实”发起了挑战。因为,虚拟与实在相统一的新世界,在影像的新世界中得以实现。换句话说,影像——有声的活动图像——创造了一个人类前所未有的“虚拟”艺术世界——一个虚拟与实在相统一的新的世界。这就是:随着人类技术的进步与发达,这种“虚拟”世界将不但与人的存在世界和生存世界相重叠,还将完全与人类创造的艺术世界相重叠,从而带给我们无法想象的审美新体验。“影像”给何谓真实、写意和幻想,提出了新的可能性。

譬如VR^③、AR^④艺术,真实世界与计算机所生成的虚拟世界之间的界线已经被彻底模糊。

在这种状况下,一切被影像的“真实”再现性所颠覆。西方艺术的现代主义思潮和艺术形态上的变革,正是这种“颠覆性”的结果。

其四,颠覆了艺术的“神圣性”观念。

颠覆了艺术的“神圣性”观念,就是开放了艺术的大众性功能。本亚明在20世纪30年代提出的《机械复制时代的艺术》的颠覆性观点,现在早已成为现实。技术使艺术品从祭奠膜拜的功用中解放出来,“影像”——摄影和电影的出现,完完全全撕掉了艺术的膜拜价值的“光环”,人们可以轻而易举地观看甚至拥有复制的艺术作品,从而极大地刺激了大众对艺术的需求。

所以,影像的颠覆,是对艺术与生俱来的“神圣性”的颠覆。在这里,一切艺术神话被“影像”储存的简易性所瓦解。连图像自身与生俱来的“神圣性”,在这种简易的复制面前都已“荡然无存”。

可以说,摄影和电影的影像开创了一种全新的人类认识方式,扭转了以主客体二元论为代表的认识论,从此将艺术的发展与技术的探索,深深地镶嵌为一体。人类对艺术的分类,从此有了新的维度。

影像艺术类型的发明和影像时代的到来,不仅仅产生了艺术新维度的分类方法,它更充分说明了,自人类的工业文明以来,通过第一次工业革命、第二次工业革命、第三次工业革命,到第四次工业革命,我们对人类创造的艺术世界的认知,已经在观念上发生了翻天覆地的改观。颠覆了传统的艺术功能的观念,也就是颠覆了传统的艺术发展的观念。

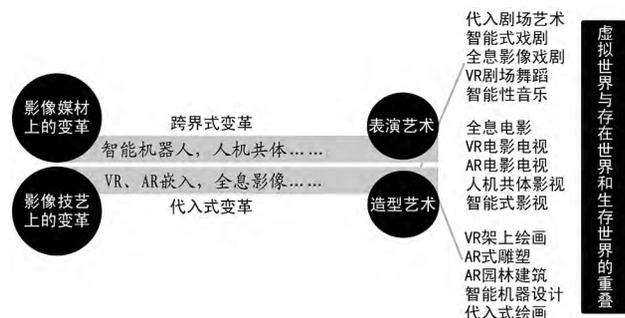


图4 影像时代艺术观念的改观

艺术的现代史就是“活动图像”的历史,也是影像时代的历史。

20世纪以来至今,结合了传统定义艺术领域以外元素——主要是影像元素而形成的多元艺术形态不断出现,如“科技艺术”(Technical Art)、“数位艺术”(Digital Art)、“装置艺术”(Installation Art)、“观念艺术”(Conceptual Art)、“行为艺术”、“生物艺术”以及VR、AR艺术等,都在不断挑战艺术分类的边界与极限。例如,丰富的感觉能力与3D显示环境,使VR在艺术领域具有极大的潜力。如VR所具有的临场参与感与交互能力,可以将静态的艺术(如油画、雕刻等)转化为动态的,可以虚拟演奏各种各样的乐器,可以在生活居室中“虚拟”欣赏音乐会等。

更重要的是,它将人类依赖听觉而生存的艺术——听觉艺术,也开始“影像”化了。这已经不是

对表演艺术和造型艺术的单纯的“图像”解说,而是一种内生性的艺术本质的变异,成为激发表演艺术和造型艺术“形态革命”的单一维度。

可以预见,影像的媒材变革与技艺变革,除了激发影像艺术自身的剧变外,也将深刻影响和作用表演艺术和造型艺术这两大传统艺术类型。不久的将来,诸如VR、AR等,也将会非常惊艳地出现在表演艺术和造型艺术中。“在一幅后现代的图景中,商业领域和设计领域的各种概念互换共享,一切都在推动着我们的视觉日渐图像化,这是一个令人瞩目的焦点。”^{[3]21}

现在一些非常风行且“时髦”的魔术新“类型”,如心灵魔术、幻想魔术、悬浮魔术、等,也基本上是“依靠”影像而产生的魔力。

三、人工智能:技术对艺术的“终极式”颠覆

进入21世纪,随着人类科技的高速发达,我们进入了AI——人工智能时代。这是一个与活动图像——影像时代完全不可同日而语的时代。

人类的高科技,包括因特网,改变了人类的记忆速度和时间感。现在时间的转速非常快。在网络时代,一件事,一个新闻,一天里可能有360个回转与进展。过去人类需要30年才出现的变化,现在可能3年就出现了。快速压缩的时间感,改变了我们的感觉结构。以前恋人之间的情书往来,情话的确认,需要几天时间的包括书信在内的信息传播,现在用“微信”一秒钟搞定。

人类创造的精神世界——艺术世界,在技术的面前,将日益与人的存在世界和生存世界重叠、融合甚至无缝地嵌入。压缩的时间感,给传统的文学艺术——不依赖技术的技能表达,如依靠阅读文字的文学,依靠表演的舞台艺术和依靠介质存在的造型艺术,带来了欣赏上的“滞后”效应:在叙事的空间和节奏上,都产生了不适应性。

一场人工智能(AI)的革命已经开始。在遥远的未来,人类可以不拥有肉身,却拥有一个比十亿台超级计算机更清晰的大脑。机器对人类的理解,甚至可能超过我们对自己的理解。

人工智能将在未来创造出有感情的机器人,到那时,人类的世界将出现两大种类:一是人与机器相结合的人,而且是完全超越人类的机器人;二是完全数字化的“缸中之脑”人。人类从此进入了2.0版的世界,一个2.0版的人类,一个超未来世界的图景。食物、水、工作,这些人类最基本的生活元素,都将消失得无影无踪。

人工智能将突破临界迈向极限。美国未来学家雷蒙德·库兹韦尔在《奇点临近》一书中预言,人工智能的智力水平终有一天会超过人类,他将这个时刻称之为“奇点”,这时人类将制造出具有“意识”的人

工智能机器人。

当 AlphaGo 阿法狗以 4:1 打败世界围棋冠军, 却败在其下一代 Alpha Zero 阿法元手中时, 人工智能的进展速度已经令人叹为观止。Alpha Zero 达到的智能, 仅自我学习了 3 天时间, 大约 70 小时, 阿尔法元的 3 天, 早已超过了人类的 3000 年。

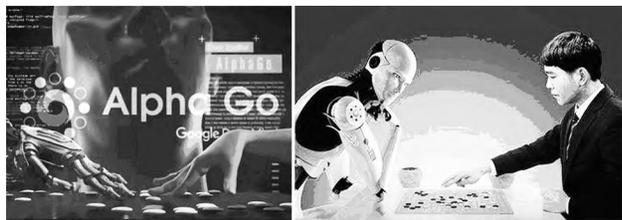


图5 AlphaGo 和 AlphaZero

2017年10月25日, 沙特授予机器人索菲亚公民身份, Sophia, 一名“女性”类人机器人, “她”成为了世界上第一个被授予公民身份的机器人, 也是“未来投资计划”(FII)大会的一名正式发言人。会后, 美国 CNBC 的 Andrew Ross Sorkin 采访了 Sophia, “她”这样回答说“我非常荣幸获得这一认可。”“我想同人类一起生活和工作, 所以我通过表达情感来了解人类, 建立与人们之间的信任。”Sophia 现在已是家喻户晓的网红, 她甚至拥有自己的经纪人, 好莱坞电影制作商要想找“她”拍电影, 必须先和“她”的经纪人谈。她坐车坐飞机, 都不能被当作货物运送, 而必须给她预留一个位置。对 Sophia 来说, 人与机器人的界限已经开始模糊。



图6 拥有沙特国籍的机器人公民 Sophia

人工智能时代, 正以前所未有的速度影响着我们的世界, 人工智能正在快速超越人类。人工智能现在还仅是科幻小说、科幻片、漫画等的热门题材, 但若若干年后, 人工智能一定会成为艺术本身。

英国的 BBC 给出的预测是: 若干年后, 演员、艺人、写手、翻译被人工智能取代的几率在 30% - 40% 之间。

AI 体现了技术对艺术的再一次飞跃。人类会产生 AR 艺术吗? 人类会适应 AI 艺术吗?

如果有一天, 人工智能机器人完全等同于人类, 那么, 人类将重新定义人的概念, 人类也将重新定义人类创造的艺术。会思考的人工智能机器人会进行艺术创作吗? 会思考的人工智能机器人有必要进行

艺术创作吗? 艺术的精神交流作用, 对会思考的人工智能机器人会发生作用吗? 在未来, 不可思议的艺术真的可以发生, 就如杂技和魔术, 将可能被超越不可能的人工智能机器人所代替。

艺术充满了人类的想象, 人工智能将极大地丰富这种想象。AI 人工智能艺术, 可能是人类社会无法想象的艺术。AI 艺术是一种超越未来世界的人类艺术, 是人类 2.0 版的艺术。到那时候, 在我们重新定义人类的时候, 我们必将重新定义艺术——人类之所以为人而创造的精神世界。

技术的发展将改变世界, 也必将改变艺术。

我们对人类的定义将有一个全新的理解, 对人类创造的艺术的定义, 对艺术的分类观念, 也必将有一个全新的理解。到那时, 我们对艺术的概念以及艺术分类的定义, 都将发生变化, 不仅艺术的传统基本类型, 如音乐、舞蹈、戏剧、美术、电影、电视等的类型分界将模糊甚至融合, 就是影像时代的三大基本分类——表演艺术、造型艺术和影像艺术, 在智能时代也将发生我们不知道的溢出和再聚。

(责任编辑: 楚小庆)

- ① “音乐、舞蹈、诗歌(广义), 在今天被视为艺术的三个基本种类, 是不会引起怀疑的。然而, 正如许多学者所指出的那样, 它们三者曾经是混沌不分融为一体的。”见李心峰主编《艺术类型学》, 三联书店 2013 年版, 第 109 页。
- ② 在传统艺术中, 音乐、舞蹈、绘画、雕塑、戏剧, 以及书艺书道、工艺美术、建筑园林、杂技魔术、服饰化妆等, 这些“囿于成见”的艺术类型分类与识别, 都是在农业社会中完成的对艺术/精神世界的认识。
- ③ VR, 虚拟现实技术, 一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统, 它利用计算机生成一种交互式的三维动态视景, 使用户沉浸到该环境中。
- ④ AR, Augmented Reality 的简称, 增强现实技术, 于 1990 年提出, 一种运用实时影像加上相应图像、视频、3D 模型的技术, 这种技术将虚拟世界套在现实世界进行互动。

参考文献:

- [1][德]黑格尔. 美学(第 3 卷上册)[M]. 北京: 商务印书馆, 1979.
- [2][英]埃·罗宾逊著. 文字的故事[M]. 伦敦: 泰晤士与赫德逊出版社, 1995.
- [3][英]大卫·柯罗. 从文字到图像[M]. 沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2010.
- [4][美]苏华德·巴里. 视觉信息——视觉传达中的知觉、映像及其处理[M]. 纽约: 纽约州立大学出版社, 1997.

(下转第 75 页)

- 海:上海古籍出版社,1986.
- [5][日]泷川资言.史记会注考证[M].太原:北岳文艺出版社,1999.
- [6]王嘉.拾遗记(卷三)[M].上海:上海古籍出版社,2012.
- [7]严北溟,严捷.列子译注[M].上海:上海古籍出版社,1986.
- [8]白居易.西湖晚归回望孤山寺赠诸客[A].全唐诗(卷四四三)[M].上海:上海古籍出版社,1986.
- [9]罗文英编.岁月的剪影:名家散文[M].上海:华中科技大学出版社,2014.
- [10]司马迁.史记(卷六)[A].二十五史(第一册)[C].上海:上海古籍出版社,1986.
- [11]刘邵.人物志(卷上)[M].四部丛刊景明本.
- [12]班固.汉书(卷六)[A].二十五史(第一册)[C].上海:上海古籍出版社,1986.
- [13]徐天麟.西汉会要(卷四五)[M].上海:上海古籍出版社,2006.
- [14]司马迁.史记(卷一二)[A].二十五史(第一册)[C].上海:上海古籍出版社,1986.
- [15]王充.论衡[M].上海:上海人民出版社,1974.
- [16]司马光.资治通鉴(卷二二)[M].郑州:中州古籍出版社,1994.
- [17]司马光.资治通鉴(卷二〇)[M].郑州:中州古籍出版社,1994.
- [18]百子全书(下册)[C].杭州:浙江古籍出版社,1998.
- [19]萧统编.文选(上册)[M].北京:中华书局,1977.
- [20]葛洪.西京杂记(卷三)[M].北京:中华书局,1985.
- [21]张立文主编.儒学精华(上卷)[M].北京:北京出版社,1996.
- [22]赵兴勤.中国早期戏曲生成史论[M].北京:北京大学出版社,2015.
- [23]赵兴勤.江苏戏曲文化史论纲[A].江苏省委宣传部编.大众文艺:百名专家千场讲座精选(下册)[C].南京:江苏凤凰文艺出版社,2016.
- [24]班固.汉书(卷九七下)[A].二十五史(第一册)[C].上海:上海古籍出版社,1986.
- [25]杨健民编著.中州戏曲历史文物考[M].北京:文物出版社,1992.
- [26]王国维.宋元戏曲考[A].王国维戏曲论文集[C].北京:中国戏剧出版社,1984.
- [27]鲁迅.热风[M].北京:人民文学出版社,1973.
- [28]刘焯.文艺创造心理学[M].长春:吉林教育出版社,1992.
- [29]顾颉刚.秦汉的方士与儒生[M].北京:北京出版社,2016.
- [30][法]克劳德·列维-斯特劳斯著,陆晓禾等译.结构人类学——巫术·宗教·艺术·神话[M].北京:文化艺术出版社,1989.
- [31][美]H.帕克著,张今译.美学原理[M].桂林:广西师范大学出版社,2001.
- [32]赵兴勤.江苏地域文化生态与明清小说之发展[J].明清小说研究,2017(2).

Generation of Astrology and Performing in Han Dynasty

ZHAO Xing - qin

(School of Literature, Jiangsu Normal University, Xuzhou, Jiangsu 221116)

Abstract: In the period of Emperor Wu in Han dynasty, necromancer frequently appeared, and their intelligence and trickery promoted comprehensively, which exerted a positive impact upon the creative psychology in arts, and promoted the generation and development of performance skills to some extent. The mysterious performance has a very strong sense of theatre. Therefore, it is a natural thing to transform astrology to performance.

Key Words: Han Dynasty; Necromancer; Astrology; Performance Skill; Generation

(上接第33页) Technology Subversion towards Art: New Dimension of Art Categorization

LAN Fan

(School of Shanghai Film, Shanghai University, Shanghai 200072)

Abstract: Industrial civilization subverts technology, and technology subverts art and art categorization as well. Image's invention and extension challenges the traditional and fundamental categorization. And the result is the generation of new art categorization. New dimension of art categorization has endowed human spiritual world with new meaning. That is: it subverts traditional concept of art categorization, and it subverts the concept of human art origin, and subverts the concept of relation among art, nature, and society, and it even subverts the inherent holiness concept of art. As the rapid and advanced development of human science and technology, we enter into an age of AI (artificial intelligence). AI reflects once more leap in art. We should refresh our understanding towards human, and so is the definition of art and art categorization.

Key Words: Industrial Civilization; Image Era; Era of Artificial Intelligence; New Dimension of Categorization