

技术和艺术的分化与再融合*

——元宇宙与数字媒介技术的想象力

曾一果

(暨南大学新闻与传播学院,广州 510632)

摘要:从媒介的角度而言,元宇宙释放的是一种数字媒介技术的想象力。在元宇宙世界,近代以来社会分工所形成的技术、巫术和艺术等领域,经由数字媒介技术的想象力再次融合统摄起来。为了深入理解元宇宙概念对未来社会的影响,文章从宏观历史的维度出发,在梳理技术、巫术与艺术三者关系的基础上,探究元宇宙话语出现的现实情境、时代特征与未来隐喻。

关键词:元宇宙;数字媒介技术;技术想象力

中图分类号:G206.2

文献标志码:A

文章编号:1001-862X(2022)04-0153-007

元宇宙是什么?当前学界尚未对此有统一结论。大部分学者以媒介技术发展为基础,沿着工具决定论思想进路探索元宇宙的本质、功用及其对人类生活的影响:元宇宙起初被视为系列技术的集合,即“集区块链技术、交互技术、电子游戏技术、人工智能技术、网络及运算技术等各种数字技术之大成”,它既代表着视觉沉浸技术的最新阶段,也是数字媒介未来发展的终极形态。^[1]在多种技术交融的基础上,现实世界与虚拟世界相互勾连,形成更高维度的“一种人以数字身份参与的虚实融合的三元世界数字社会”。^[2]元宇宙的价值内核也从“媒介”上升为“世界”,成为人类数字化生存的生动体现。对此,有学者进一步提出元宇宙的本质应是平行于现实世界的能够深度沉浸的虚拟世界。^[3]但部分研究者对此表示反对,他们要求将元宇宙与虚拟世界严格地区分开来,认为其是“整合多种新技术而产生的新型虚实相融的互联网应用和社会形态,它基于扩展现实技术提供沉浸式体验,基于数字孪生技术生成现实世界的镜像,基

于区块链技术搭建经济体系,将虚拟世界与现实世界在经济系统、社交系统、身份系统上密切融合,并且允许每个用户进行内容生产和世界编辑”^[4]的一种融合平台,即技术支持下两个世界融合共通的人类“新大陆”。由此可见,在当前元宇宙的主流叙述话语中,“技术话语”占据主导地位,而与之相参照的“艺术话语”被有意无意地忽略了。

值得注意的是,虽然有部分学者试图从文化艺术的角度理解元宇宙,提出将之视为一种文化症候^[5],或新生的文艺形态^[6],但也都都不约而同地将“技术”与“艺术”相区隔——多数艺术理论家坚持认为艺术是技术的对立面,艺术的价值在于为人类创造多样化的审美和精神生活。而以元宇宙为代表的数字技术反而抑制了艺术的繁荣发展,并导致艺术审美的削弱。元宇宙的出现是否会改变我们关于技术与艺术对立的观念?以及是否让我们重新认识原始社会以来的巫术(及宗教)与技术和艺术的关系?为了更好地回答这些问题,本文将元宇宙视为当

本刊网址·在线杂志:www.jhlt.net.cn

* 基金项目:国家社会科学基金重大招标项目“数字媒介时代的文艺批评研究”(19ZDA269)

作者简介:曾一果(1974—),江苏盱眙人,暨南大学新闻与传播学院副院长,教授、博士生导师,暨南大学新媒体文化研究中心主任,主要研究方向:媒介文化、城市传播。

今乃至未来社会发展所必须面对与融入的新的数字化环境，并从宏观历史的角度出发，考察从古代社会到今天的元宇宙时代技术、巫术与艺术关系的整体性流变状况，从而整体地把握当代元宇宙话语的基本逻辑和本质内容。

一、融合：作为技术与艺术中介的巫术

芒福德曾指出：“工具和机器的发展过程，是人们试图改造环境，使人的机体得以加强和维系的过程。这种努力给人的机体以原来所没有的能力，或者在人的机体之外创造出了一系列的有利于自身平衡和生存的条件。人类要抵抗寒冷，他们并未采用改变自己的生理条件的办法，如增生毛发或冬眠，而是去改变环境，例如穿衣服和建住所。”^{[6][1]}由此可见，对自然的征服是人类自古以来的目标，甚至在倡导与地球和谐共处的当代，这一观点依旧广受认同。而当生产条件和事物认知能力有限，征服无法顺利进行的情况下，原始人类选择“相信有超自然的力量在左右着世界”并在这一观念的驱使下“发明一种控制不可见力量的技术，这种技术就是巫术”^[7]。

“巫师”正是巫术的使用者与主导者，他们“不但相信奇迹的存在，而且大胆地促使奇迹实现”^{[6][34]}。为了对不可见力量进行合理解释，维护与巩固他者对自身“神力”的信仰，巫师们充分发挥想象，对现有媒介进行改造与升级，发展出一系列原始知识与技艺，如“医学知识、佯装昏迷和惊厥的艺术、唱巫歌的艺术、诱吐技术”^[7]、纹身技术等等。这些由巫师发展出来的技术看似荒诞，其实都以一种实用原则进行。在原始社会，人类的一切活动几乎都与巫术相关联，不论是人种繁衍，还是物质生活资料的获取，都在巫术的支配下运行。

巫术的存在还引导人类的思维转向对外部世界的关注，“它指出需要改造外部世界：由此要造出工具来，使人们的观察力变得尖锐。人们未发现魔法石，却出现了化学科学，它使人们的生活大为丰富，远远超出了淘金人的朴素的梦想。草药采集人热心寻觅包治万病的草药，却为植物学家和内科医生的精心研究铺平了道路。”^{[6][37]}虽然巫师们对外部世界的探索由于缺乏方向经常

以“失败”告终，但也正是他们对获取神秘力量的渴望与丰富的想象力为现代科学的发展提供了基础。从“长生不老丹”到火药的研发，巫术、魔法、仙术都成为“架在众人的异想天开与技术之间的桥梁：可以通过超能力的梦想到达成功的机械”^{[6][37]}。

巫术的大胆想象不仅针对技术，同时也建构出独具特色的地方文化，并在艺术实践中进一步提升既有技术的精细程度。以图腾崇拜物的绘制与雕刻为例，图腾作为族群内部的信仰常被巫师描绘在身体、服装、用品、居所等各个方面，也广泛存在于“狩猎、战争、祭祀、婚嫁、生育、丧葬等各种仪式性场合”^[8]，在这个过程中人类逐步熟练掌握打磨、生火、雕刻、钻孔等技术，并演化出更为精巧灵活的制作工具，体现出很高的艺术水准。就像我国三星堆出土的带有夔龙纹饰的青铜面具、北美印第安文化中的图腾柱和日本北海道的鸟形人岩画等皆是巫术想象下诞生的技法娴熟的艺术作品。这些“艺术的原始形式看去好像是怪异而不像艺术的，但一经我们深切考察，便可看出它们也是依照那主宰着艺术的最高创作的同样法则制成的”^[9]。也许原始人类没有因巫术而形成明确的审美意识，但正如博厄斯所说：“世界上任何民族，不论其生活多么艰难，都不会把全部时间和精力用于食宿上。生活条件较丰实的民族，也不会把时间完全用于生产或终日无所事事。即使最贫穷的部落也会生产出自己的工艺品，从中得到美的享受，自然资源丰富的部落则能有充裕的精力用以创造优美的作品。”^[10]

综上，巫师对于技术的大胆想象与创造性应用一方面打开了原始人类对外部世界普遍征服的大门，另一方面则使得“这种具有极大普遍性和涵盖性的原始巫术”成为技术和艺术的中介，将二者彼此联结，相辅相成，共同缔造出早期人类的生产活动、审美艺术与文化信仰。

二、分化：机械复制时代的艺术与技术

随着近代启蒙思想的流行和科学主义观念的逐步形成，社会分工日趋明显，原始人类技术、巫术与艺术的一体化情况也随之瓦解，并形成了彼此相互独立、边界明晰的三个重要领域——科

学(技术)、宗教(巫术)和艺术。科学像马克斯·韦伯所说的强调“价值中立”，不涉及终极关怀，也无关乎艺术。宗教和巫术则关涉神秘主义，艺术重视的是审美经验。不过，韦伯承认存在一种艺术科学(Kunstwissenschaftliche)的学科，但这门学科的目的是想搞清楚在什么样的条件下才会有艺术品存在，却不提出如下的问题：“艺术领域是否有可能是个魔鬼炫技的世界，是个只属于俗世，同人类的博爱精神相对立。艺术科学不追问是否应当有艺术品。”^{[11]35}

(一) 机械复制艺术中“灵韵的消逝”

技术与艺术在近代社会的分化当然并非一蹴而就。早在文艺复兴时期，哥白尼、布鲁诺等人对于宇宙的新探索推动了现代科学和机械文明的发展。机械论强调排除科学研究中主观随意性的干扰，力图客观地对自然现象做出解释；而在同一历史时期，艺术家开始有意识地将自身与手工艺人区别开来，即“认为艺术家与天才、灵感、个体性、独创性有关”^[12]，艺术价值的高低与创作者本身的才情直接相关，而手工艺人的作品则仅为满足现实需要，与主观创作情愫无关。

到了十八世纪的欧洲工业革命时期，蒸汽机等发明与机械化生产体系的建立促使人们再次审视艺术与技术的关系。法国美学家阿贝·巴托在《简化成一个单一原则的美的艺术》中将“美的艺术”分为音乐、诗、绘画、舞蹈和雕塑五种，从而把“美的艺术”系统化，组成了一个完整的艺术系统^[13]，以明确区分美的艺术与机械艺术的差异。他试图“通过天才创造美的技艺，通过趣味判断美的技艺”^[14]这一审美标准，使“美的艺术”完全摆脱以前艺术概念中艺术与技艺或科学的纠缠不清的状态而真正成为“一个完全独立的自主性概念”^[13]。

20世纪后电子技术的发展则对“真实性”提出了新要求，照相机、留声机和摄影机强化了准确性、复制性和真实性，能够保留转瞬即逝的事物。但机械复制时代的来临，摄影作品等艺术品可以批量生产，亦让本雅明等人悲哀地看到传统艺术作品的“灵韵”与“原真性”消失殆尽。“复制技术把所复制的东西从传统领域中解脱了出来，由于它制作了许许多多的复制品，因而它就用众多的复制物取代了独一无二的存在。”^{[15]10}本雅

明对艺术“灵韵”消失的担忧实则有两个方面：一是复制技术的普适性放大了根植在人类灵魂深处的“征服”欲望，即对物的强烈“占有”与“接近”，“这种通过占有一个对象的酷似物、摹本或占有它的复制品来占有这个对象的愿望与日俱增”^{[15]14}，这使得人们不再关注艺术品或复制对象本身的情感意义以及文化价值，而仅仅将其简化为一种“个人所有物”的炫耀，成为消费主义的附庸；二是复制品本身即是艺术想象力的消解，以照相机为例，其对细节的精准还原是人类肉眼难以匹敌的，但镜头下的睡莲再真实可感也只是被照相机记录的美好事物，印象派绘画大师莫奈笔下的朦胧静谧的睡莲却有着直抵人心的艺术魅力。可见，机械复制品虽然将艺术以更真实直观的方式带到现代大众面前，却并未能提升大众的审美素养。人们只是“在艺术作品中寻求着消遣，而艺术爱好者却凝神专注地走向艺术品”^{[15]62}。消遣与沉浸作为两种对立的艺术态度进一步强化了本雅明等人“技术毁灭艺术”的人文焦虑，由此“面对日益平庸、从众和机械化的现实生活，艺术就是理想的生存目标”^[16]。即便艺术的创作难以离开各种媒介载体和工具材料，但技术与艺术的决裂已不可避免。

(二) 从巫术到科学的“双重祛魅”

机械复制技术的发展使得技术与艺术的关系变得日益紧张，而巫术作为两者曾经的中介自然也不能幸免。人类学之父泰勒曾提出“巫术的出现是因为人类将想象中的联系等同于现实中的联系，也就是联想的误用”^[17]，弗雷泽则在此基础上将人类的思维发展模式分为巫术、宗教、科学等三个阶段，并认为“三种不同思维模式的出现是因为人类主体需求上的相似和不同时代的人满足需求的方式不同”^[18]。

人类与神话分离走向理性的过程，其实经历了从巫术到宗教再到科学的“双重祛魅”。原始社会的巫术，其“领域与经济的领域并无二致，巫术是经济的巫术，经济是巫术的经济，所有的经济合法性，财富、长寿、名誉、子嗣等，皆为巫术所赋予。甚至可以这样讲：巫术时代并无巫术赋予经济以合法性之说，因为所有的经济活动都是在巫术的笼罩之下进行的”^[19]。由此可见，巫术与原始社会生活的一体化，巫师即神灵，也是一

切。而巫术到宗教的演化便是第一重“祛魅”，即祛除巫师身上“卡里斯玛”的神秘光环，使得人们意识到巫师背后“超自然存在的精灵信仰与泛灵信仰”^[19]。“卡里斯玛”一词被用来表示某些人的人格特征：他们被认为具有超自然或至少是有特殊的力量或品质的人。“祛魅”即是破除此类人物本身具有超能力的幻想，指出神灵的存在，从而划分出此岸与彼岸。人类与神灵二元对立的世界观构成了“宗教”诞生的基础，而“如何安排这些观念与人的关系即构成‘宗教’行为的领域”^{[20]8}。但是从巫术到宗教的祛魅是不彻底的，马克斯·韦伯提倡的“祛魅”是要完全“摈除作为达到拯救的手法的魔力”，“把魔力从世界中排除出去”以“使世界理性化”的行为实践。^[21]显然，宗教在转型后还无法完全摆脱巫术的影子，仍需借助所谓的“神迹”来劝服信徒。由此，韦伯认为可以将宗教分为“传统的”和“合乎理性的”两种类型，“传统的”宗教在某种程度上就是“巫术的”，也就是学术界所界定的原始宗教；而“合乎理性的”宗教则是指那些已经在世界范围内广泛传播的宗教。^[22]

为了达到“理性化”的行为目标，韦伯认为应该对以上所有的宗教进行“祛魅”，以帮助人类建构“再也没有什么神秘莫测、无法计算的力量在起作用，人们可以通过计算掌握一切”^{[11]29} 的理性化思维。而这便是从宗教转向科学的第二重祛魅。在这一过程中，理性的思维模式与经验认知方式将世界运行的秘密用科学的逻辑表达出来，例如世间万物并非上帝的杰作而是自然进化的结果，昼夜交替也并非神的旨意，而是地球自转运动的作用，种种科学成果的问世都是对宗教神学的冲击，“经验科学的理性主义每增进一分，宗教就更进一步从理性的领域被推向非理性的领域”^{[20]483}。宗教与科学再也无法相融，“以自然的因果律为依据的秩序世界，与基于伦理的报应因果律之要求而缔建的秩序世界，处于无法和解的对立关系中。”^{[20]489} 同时，宗教所警惕的对象也并不唯一，艺术也在试图发展自己的价值体系，以“具有某种此世救赎的功能，从而以与宗教救赎‘抢生意’的形式将人们从现世的日常生活中解救出来”^{[20]489}。由此，两

者也因对人类精神统治权的争夺而分立对峙。

从巫术的一元论到宗教的二元对立，巫术作为技术与艺术的中介逐渐转型为宗教，而宗教并未承接其作用，却与艺术和科学相对立以延用巫术维护自己的膜拜价值与统治权力。不过，在启蒙时代，随着宗教改革运动兴起，在资本主义的新教伦理中，众生皆可与上帝对话，并从自身角度出发理解教义，这不仅是思想的解放，也是人类历史从宗教社会向世俗社会转型的标志性特征。随着“双重祛魅”的实现，“人们再也不用像那些相信这类力量存在的野蛮人那样，为了控制世界或祈求神灵去诉诸巫术了。技术和计算取代了它们为我们效力，而这实际上也就是理智化对于我们的首要意义”^{[11]28-29}。

至此，技术、巫术与艺术完成相互的剥离，混沌不清的原始巫术社会远去，由理性主导的现代世俗社会成为新的时代象征，正是在现代社会中，技术、巫术/宗教与艺术各自成为独立的领域。

三、再融合：元宇宙时代的数字艺术与未来隐喻

随着技术、巫术与艺术在社会领域中的各自分立，理性主义成为现代社会新的“神明”，它“既指引以越来越精确的抽象概念为手段而越来越能理论性地支配现实，又指引以越来越精确地计算合适的手段为基础而有条理地达成一个特定既有的现实目的”^{[20]436}。在理性主义思维支配下，科学技术实现了双向发展——对外解释和改造自然，对内加速社会发展。与之共生的则是资产阶级科层制的形成、经济效益的成倍增长与资本的快速积累，而艺术、信仰等则被不断边缘化。对理性的过度强调以及世俗化带来的生命无意义感致使“功利主义”“个人主义”风气大行其道，成为人类文明“钢铁般的牢笼”。对此，韦伯感叹“无灵魂的专家，无心的享乐人，这空无者竟自负已登上人类前所未达的境界”^{[20]188}，但他也并未提出行之有效的解决方案。

不过，元宇宙时代的到来或许为打破技术、巫术与艺术的各自独立、相互对立的局面提供了一种可行的新路径，即：在元宇宙的环境中，

技术、巫术与艺术有可能再次融合起来。

(一) 边界的消失与再融合

早在上世纪 30 年代电视诞生之初，霍克海默、阿多诺等人已敏锐地意识到其可能产生巨大影响，他们甚至预测在电视的基础上有可能出现一种融合所有艺术的“总体艺术作品”^[23]：“电视的目的就是要把电影和广播综合在一起，它所以还没有能够做到这一点，是因为各个集团还没有达成一致，不过，电视迟早要产生巨大的影响，它会使审美迅速陷入极端贫困的状态，以至于在将来，所有罩在工业文化产品上的厚重面纱都将被打开，都会以嘲弄的方式实现瓦格纳的总体艺术作品之梦，所有艺术都会融入在一件作品之中。”^[24]

虽然至今还没有一种艺术被称为“总体艺术”，但随着数字化时代的来临，艺术自身的边界被打破了。

在元宇宙时代到来之前，摄影、电影、电视剧等新兴大众媒介已经“展现出技术对艺术的奠基性意义与超强的控制力”^[25]，而到了互联网时代，数字新媒介技术的快速发展更让每一位用户都能够加入到艺术的创作过程中来。“人人都是艺术家”正代表着数字时代艺术生产机制的变革，即“兼容并包地将传统艺术创造与现代机械复制结合起来的新型的‘有性繁殖’的生产逻辑”。“新作品一旦出现便意味着复制开始了，而复制品又成为新作品的素材对象”^[25]，在两者的循环往复中艺术活动也不再拥有知识、身份、技术等种种限制，甚至参与其中的创作者也难以追溯。生产机制的变化促使“艺术与日常生活之间的界限消失”^[26]，费瑟斯通认为这一过程是“日常生活审美化”的过程。元宇宙时代的到来显然加速了这一过程，在各种数字技术的支持下，人们可以随时随地对照片、视频、音频等进行加工、生产和传播。在这个过程中，艺术创作和艺术接受、艺术与日常生活、艺术与技术的边界都开始变得模糊不清。列夫·曼诺维奇曾指出：“技术的发展已经超出了艺术家的想象，成为了最大的艺术。”^[27]如果抛去技术谈艺术，可能艺术根本无法实现，而略去艺术后的技术显然缺乏美感与可观赏性。例如在当代科幻电影中，技术的艺术化

与艺术的技术化已紧密结合，成为彼此无法割裂的一部分。好莱坞电影《阿丽塔：战斗天使》充分运用 CGI 技术创作了主角阿丽塔，她的每一个表情与衣着都精致完美，整个机器人宛若少女。电影对打斗场景的雕琢更是机械美学和暴力美学的完美结合，人类肉体的美感也在其中得以充分展现。因此，整部电影既是技术运作的巅峰，也是美学的盛宴。

而虚拟艺术的发展则试图打破虚拟与现实的边界，将用户受众纳入进来，让他们不仅可以在屏幕前观赏艺术，也可以参与其中，甚至成为创作主体。虚拟艺术是以“虚拟现实(VR)、增强现实(AR)等计算机图形技术作为媒介手段加以运用的艺术形式”，“借助超文本性的非线性的叙事结构，时间和空间在虚拟艺术中可以被任意地更替与交错，VR 技术使观众对视觉艺术的传统理解在同一时空内被多重感知叠加与增强，艺术作品本身也成为观众思维的平台。”^[28]例如艺术家 Miguel Chevalier 创作的《数字深渊》《虚拟花园》《魔毯》等作品，皆是视觉呈现、红外感应等多重技术交叉下的产物，其旨在多元色彩与图案的交互变化中讨论生命的意义。当然，此类作品目前尚需借助物理空间才能得以展示。元宇宙时代的到来则为虚拟艺术的发展提供了新的技术支持，5G 技术、区块链技术、混合现实技术(MR)、人机交互技术等的开发进一步“强化了人类的感知能力，突破了真实物质空间的固有屏障，使人类可进入一个不受时空限制和文化阻碍阻隔的‘虚拟’空间，而这种空间可以是无限接近于真实的现实与虚拟构成的‘混合空间’，或者完全架空的虚拟想象空间”^[28]。在元宇宙世界中，绘画、雕刻等艺术创作行为本身可以不必在现实空间中进行，而是借助于技术手段直接在虚拟空间进行。虚拟化的艺术创作提醒我们，当人类的个体行动可以脱离物质化世界存在时，不仅是技术与艺术，虚拟世界与现实世界的界线感也随之消失了。而这一切都反映了马丁·李斯特等人所说的“新媒介技术的想象力”，正是借助于“新媒介技术的想象力”^[29]，原先分离的元素得以重新融合在一起。

其实，在数字技术的支持下，巫术也在元宇

宙时代迎来了“复活”。早在 2013 年,在周杰伦的“魔天伦”巡回演唱会台北站中,周杰伦的团队便借由 3D 数字技术对邓丽君进行了真人形象还原,实现了一场跨越时空的对唱;在 2019 年 B 站跨年晚会中,由全息投影技术一比一复现的二次元虚拟偶像“洛天依”登上了现实的舞台,与主持人开展互动;日本虚拟偶像“初音未来”的 3D 演唱会自 2010 年便开始举办,随着技术的日益成熟其形象也愈加生动丰富。江苏台 2021 年 10 月推出的综艺节目《2060》,站在舞台中心的主角不是明星,而是虚拟偶像。此类仿真技术的成熟不仅使得逝去之人以真实的样貌重现人间,也将原本二维平面人物转变为“类人”形象,正如巫术一直追求的“还魂术”,全息影像艺术在一定程度上可被视为“现代的招魂术”,它将已经失去生命的生物赋予新的生命力,让其在虚拟空间中以数字化的不老形象永存。

数字媒介技术的多元化应用到底是技术、艺术还是巫术?人类再难以对它们进行明确的划分。正如鲍德里亚说:“现在没有任何东西把当代艺术从技术、宣传、媒体和数字化操作中区分出来。不再有超越和分歧,再也没有另一幅风景……”^[30]元宇宙时代的到来让近代社会以来技术、艺术与巫术的边界再次模糊,而这也为当代媒介文化研究带来诸多值得思考的新命题。

(二)人类未来的“超级隐喻”

元宇宙,可以说是技术的终极想象,也是时代的“超级隐喻”。元宇宙时代技术、巫术与艺术边界的消失与再融合为人类带来一种启示:既然“边界”的打破是时代的标志,那么人与机器边界的消失与融合再造是否也是未来的必然?这一启示恰恰印证了 20 世纪 80 年代哈拉维《赛博格宣言》中对于“赛博人”的论述,即未来的人类是“一种机器与生物体的混合”,“是理论化和编造的机器有机体的混合物”^[31]。其实早在 1929 年,社会学家内尔纳在其《世界,肉体与恶魔:探寻理性灵魂的三个敌人的未来》中便提出了“赛博人”的设想,他认为“人通过假肢和基因工程变成了能够在真空中生存的生物,并具有高级感官。个人能够像‘天使’一样与其他人进行心灵感应,最后形成一个集体的大脑”,由此“感知‘难以想象的虔诚’,并能通过与他人的交往获得一种集体的意

识,即‘本真意义上的狂喜状态’”^[32]。

正是在肉体的超脱与精神感知的过程中,韦伯对理性化同时也是“牢笼化”的现代社会之担忧得以打破,“赛博人”能够在元宇宙时代获取到新的生命意义。马克思说,人是“社会关系的产物”^[33]。在人类社会不同的发展阶段,社会关系随之更新迭代,元宇宙时代的到来将数字社会推进至智能社会,人类不必拘泥于单一的现实社会关系,而是在未来媒介所打造的与真实相互映射的虚拟空间中,人们可以创建属于自己的“数字替身”,沉浸于虚拟世界中进行社会交往,从事经济贸易,充分发挥想象建构新的社会情境,从而为自己塑造全新的社会关系网络,体验自己的“第二人生”,甚至是“无穷人生”。这意味着元宇宙时代人类可以借助于数字技术获得另类意义上的“永生”:一是在自己有限的时间里尽可能多地体验不同的生活方式;二是将自己的思想存储于芯片之中,为后人随时取用。“人与人关系、人与物关系、机与物关系都将成为主要的智能社会的社会关系范畴。”^[34]

值得注意的是,元宇宙时代若真的如今人所想象的:“个体的生命数据可以被全过程记录、重启与重来、互动与互换、继承与叠加、编辑与定制,具备永续存在的能力与条件,人们可以按照自身需要读取、理解特定的生命过程。”^[34]那是否也意味着人终将从“赛博人”转化为“机器人”或者说“信息人”?人类又会为后代留下什么?这是人类必须思考的未来发展问题。

四、结语

艺术与技术两者相辅相成,对艺术作品的欣赏必然要结合特定时代的物质技术条件与社会政治环境。在任何时代,文艺的内容与表现始终跟技术密切关联,对技术的忽视并不能帮助人类更好地理解文艺作品,反而易于陷入唯审美论的泥沼中。不同的技术文明也产生了不同的艺术观念、审美风格和情感结构。

而元宇宙则将技术与艺术的不可分离推向了极端,在元宇宙世界里,最好的艺术是技术化的艺术,而最好的技术也一定是艺术化的技术。元宇宙的技术想象力甚至让艺术和技术都混合

着巫术化的特征,当然,这也让人们对元宇宙时代的到来或多或少都有点担忧。但无论是乐观还是消极,在探索元宇宙的过程中一切都应以人为绝对衡量的尺度,如果技术发展的极致是以人的消失为代价,那么我们就必须重新思考技术本身的价值。

参考文献:

- [1]喻国明,耿晓梦.何以“元宇宙”:媒介化社会的未来生态图景[J].新疆师范大学学报(哲学社会科学版),2022,(3):1-8.
- [2]吴江,曹喆,陈佩,贺超城,柯丹.元宇宙视域下的用户信息行为:框架与展望[J].信息资源管理学报,2022,(1):4-20.
- [3]付茜茜.“元宇宙”:赛博空间的技术趋势与文化症候[J].学习与实践,2022,(4):132-140.
- [4]清华大学新闻与传播学院新媒体研究中心.2020—2021年元宇宙发展研究报告[EB/OL].http://cbdio.com/BigData/2021-09/22/content_6166594.htm.
- [5]杨光.“元宇宙”何以成为文艺“新生”的契机?[J].中国文艺评论,2022,(2):72-74.
- [6][美]刘易斯·芒福德.技术与文明[M].陈允明,王克仁,李华山,译.北京:中国建筑工业出版社,2009.
- [7]李世武.巫术焦虑的个体性与集体性[J].民族艺术,2014,(1):78-83.
- [8]宋建林.论原始宗教对艺术起源的中介作用[J].民族艺术,2002,(2):133-141.
- [9][德]格罗塞.艺术的起源[M].蔡慕晖,译.北京:商务印书馆,1984:234-236.
- [10][美]弗朗兹·博厄斯.原始艺术[M].金辉,译.贵阳:贵州人民出版社,2004:5.
- [11][德]马克斯·韦伯.学术与政治[M].冯克利,译.北京:生活·读书·新知三联书店,1999:35.
- [12]李修建.原始艺术:西方艺术人类学的核心范畴[J].民族艺术,2020,(5):158-168.
- [13]陈旭光.试论“艺术”概念的形成与艺术学的学科历程[J].浙江社会科学,2007,(6):169-175.
- [14]Batteux C.The Fine Arts Reduced to a Single Principle [M].Oxford:Oxford University Press, 2015:4.
- [15][德]瓦尔特·本雅明.机械时代的复制艺术[M].王才勇,译.北京:中国城市出版社,2002.
- [16]周计武.现代艺术神话的生产与消解[J].思想战线,2011,(2):14-20.
- [17]Tylor E,B.Primitive Culture [M].New York:Holt, 1889:115-116.
- [18][英]詹·乔·弗雷泽.金枝[M].徐育新,等,译.北京:中国民间文艺出版社,1987:1006.
- [19]郑莉,尹振宇.巫术、理性化与世俗化——马克斯·韦伯宗教演化思想解析[J].学术交流,2016,(1):137-144.
- [20][德]马克斯·韦伯.宗教社会学——宗教与世界[M].康乐,简惠美,译.桂林:广西师范大学出版社,2011:8.
- [21][德]马克斯·韦伯.新教伦理与资本主义精神[M].于晓,陈维纲,等,译.北京:生活·读书·新知三联书店,1987:79-89.
- [22]李世武.边界模糊:区分宗教和巫术的困境[J].世界宗教文化,2011,(3):55-57.
- [23]曾一果.批判理论、文化工业与媒体发展——从法兰克福学派到今日批判理论[J].新闻与传播研究,2016,(1):26-40,126.
- [24][德]马克斯·霍克海默,西奥多·阿多诺.启蒙辩证法[M].渠敬东,曹卫东,译.上海:世纪出版集团,上海人民出版社,2005:111.
- [25]刘毅.灵韵消散之后——艺术生产与审美经验的跨媒介重建[J].南京社会科学,2020,(12):125-132,148.
- [26]陶东风.日常生活的审美化与文艺研究的兴起——兼论文艺学的学科反思 [J].浙江社会科学,2002,(1):165-166.
- [27]白琼.传播媒介的技术变革对艺术的影响[J].新闻界,2019,(9):95-100.
- [28]王晓鸣,高飞.虚幻空间的真实存在——谈虚拟艺术[J].美术观察,2021,(11):74-75.
- [29][英]马丁·李斯特,等.新媒体批判导论[M].吴炜华,付晓光,译.上海:复旦大学出版社,2016:81.
- [30]Baudrillard J.Contemporary Art:Art Contemporary With Itself,The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact [M].New York:Berg Publishing,2005:53.
- [31][美]唐娜·哈拉维.类人猿、赛博格和女人——自然的重塑(第2版)[M].陈静,译.郑州:河南大学出版社,2016:314-316.
- [32][美]希克斯勒·罗尼.后人类的崇高//后人类文化[C].上海:上海三联书店,2004.
- [33][德]马克思,恩格斯.马克思恩格斯选集(第一卷)[M].北京:人民出版社,1972:82.
- [34]吕鹏.元宇宙技术与人类“数字永生”[J].人民论坛,2022,(7):21-25.

(责任编辑 焦德武)