

# 当代西方后人类主义思潮与电影

孙绍谊

---

本文首先引介20世纪90年代以来随技术与科学发展而渐次兴盛于西方学界的后人类主义思潮,指出后人类主义对人类文明的思考和对人类中心主义的批判乃是西方质疑启蒙传统在新技术时代的延展。文章进一步认为,西方科幻电影及其衍生的次类型繁复多样地呈现出各种后人类景观,有力地助推后人类主义思潮的普及和后人类境界的通俗想象,而电脑成像和数字技术在电影制作中的大规模应用,恰与后人类主义思潮的兴盛构成呼应之势。两者的契合重新定义影像的本质和电影的生命。

---

本文为上海市重点学科建设项目电影学(S30103)子课题以及上海市教委项目“西方电影理论研究”(06AS149)阶段性成果

1983年初,美国《时代》杂志打破1927年以来评选年度最有全球影响力人物所形成的半个多世纪的传统,首次将“电脑”推举为1982年“年度人物”。在解释电脑为何可以与甘地、罗斯福、蒋介石、斯大林、希特勒、丘吉尔、马歇尔、马丁·路德·金、邓小平等足以影响世界历史进程的人物共享这一称誉时,《时代》杂志认为,电脑“年轻、可靠、安静、清爽,而且睿智”;“他”擅长数字和计算,毫无怨言地教辅和娱乐千百万大众;“多个候选人或可代表1982年,但没有一个人比机器更丰富地象征着过去的一年,或被历史证明更具重要意义,这一机器就是电脑”<sup>①</sup>。为突出电脑的重要意义,《时代》杂志在电脑屏幕为中心的页面设计上,还特地安排了一个尽显疲态的人类塑像,在一旁无力地观望着取而代之的聪明机器。仿佛是印证电脑成为“年度人物”的声势,也是在1982年,迪士尼推出了在电脑成像(CGI)领域具有里程碑意义的影片《电子世界争霸战》(Tron)。在繁复演绎好莱坞个人与体制之间恒久不变的争斗原型的同时,影片虚构了一个由“主控制程序”操纵的数字化仿像世界。天才程序员凯文·弗林(Kevin Flynn)因挑战程序体制而被数字化,成为电脑网格虚境的一部分。

上述两例,虽然一实一虚,但都或显或隐中道出了现代技术在日常生活中渐成中心的角色,人与技术和机器之间的紧张,以及人在机器面前的无力感和焦虑感。更为宽泛地看,在电脑成为“年度人物”和人被电脑网格虚境所控制的背后,人们或许能隐约体察到20世纪末以来

随着生命科学、生物技术、人工智能技术、仿真技术、天体物理、哲学等的发展而在西方悄然出现的“后人类主义”(posthumanism)思潮或理论的身影。本文旨在讨论当代西方思潮中仍处发展期的“后人类主义”理路,并以此观照美欧电影创作中所热衷呈现的技术与人类之间的纠缠与吊诡。无论从技术最终将取代人类、使人类存在日渐多余的悲观主义看,还是从人类对情感、家庭、记忆等的眷恋最终将拯救人类物种自身的乐观主义着眼,电影,特别是传统所称的科幻电影及其各种次类型混合体,乃是“后人类主义”思潮具象体现的重要载体;正是在日渐多样化的银幕/屏幕上,我们见证了人与人机混合体、人脑与人工智能、实境与仿像、此在与彼在、照相写实与数字虚拟、地球生命与外星生物等构成的“后人类主义”思潮主要博弈力量之间的紧张和角逐。

## 一、西方“后人类主义”思潮

严格说来,“posthumanism”这一近年来逐渐定型的英文“新”词应该对应中文里的“后人文主义”,意指20世纪末期西方自身对文艺复兴和启蒙传统所建立起来的对人类理性和人文精神之绝对信仰的质疑与反思。就此而言,“后人类主义”与后结构主义、后现代主义等“后学”思潮在精神渊源和批判脉络上存在榫合重叠之处。在讨论“后人类主义”的一些专著或文章中,德里达、福柯、罗兰·巴特、鲍德里亚、利奥塔等“后学”中坚的名字常常出现,其理论在新思潮语境下获得了崭新解读。不过,“后人类主义”之所以具有独立的思潮乃至理论的品格,是因为它除了质疑西方启蒙传统和人类理性及主体建构外,还从动物研究、机器人研究、环境系统研究、人工智能研究、乃至外太空生命探索等角度对在意义和认知方面的中心地位提出了前所未有的挑战。如果说各种“后学”理论对文艺复兴和启蒙主义传统中的人类“主体”进行了条分缕析的解构,指出“主体本身是话语的结果”,而主体性和话语以及涉意实践必须摆在“更广阔的象征秩序”中加以考察的话<sup>②</sup>,那么,“后人类主义”则在技术、天体物理学、神经科学、生物学等发现发展的背景下宣告了“人类特殊主义”的终结,“代之以新的、‘后人类’性的关于人及其创造活动的思考”<sup>③</sup>。就此意义而言,将“后人文主义”诠释理解为“后人类主义”,突出了该思潮在技术和科学进步前提下对人类物种本身的反省,也彰显了人类日益技术化和技术日益人格化的当代发展趋势。

“后人类主义”的核心是对盲目尊崇人类理性和主体的反拨。惟其如此,很多学者将“后人类主义”思潮的兴起和滥觞远溯到19世纪。奈尔·白德明顿(Neil Badmington)在其主编的文集《后人类主义》(*Posthumanism*)一书中认为,西方文艺复兴和启蒙运动对人类理性、人性价值的崇仰在历史发展中逐渐演变为排斥其他物种的人类中心论,而现代哲学奠基人笛卡尔则是人类中心论的集大成者。笛卡尔在《方法论》(*Discourse on the Method*)开始就称,理性“是使人成其为人、将人与野兽区分开来的惟一东西”,理性赋予主体以判断和思考的力量,也成为衡量人之所以有别于其他物种而成其为人的标准,因而有所谓“我思故我在”的著名断言<sup>④</sup>。不过,在白德明顿看来,笛卡尔之后,人类中心论受到了不同理论传统直接或间接的质疑。对人类理性和主体本质自觉不自觉构成系统挑战的首先应该是马克思和弗洛伊德。在《德意志意识形态》中,马克思的主要反驳目标是人文主义对存在于历史、政治和社会关系之外的人类自然本质的信仰。对他来说,主体性不是先天赋予的,也不存在永恒的人类本质;主体性是个人物质条件存在的结果,不同的物质存在条件产生不同的主体性。而弗洛伊德的潜意识理论则进一步挑战了人类理性和意识主体。对他来说,人类活动部分受制于潜意识,更受到理性法则之外的

欲望和本能的驱使。白德明顿引用拉康对弗氏理论的阐释称 精神分析改写了笛卡尔的“我思故我在”的名言 将其形变为“我思故我不在 我在故我不思” 由此开启了人类重新思考自我、思考理性的新路径<sup>⑤</sup>。

白德明顿认为 继马克思和弗洛伊德之后 西方知识界对人类中心论和人类理性的批判传统一直绵延不断 贯穿于20世纪后半期和新世纪的第一个十年。如果说拉康对弗洛伊德的创造性阐释强调了“人类的中心不再能从整个人文主义传统所赋予的地方找到踪迹”的话<sup>⑥</sup>，那么 20世纪中后期阿尔都塞、福柯等理论家的论述则“宣告了大写的人的死亡”：

这些反人文主义者认为 假设“我们”接受人文主义者的看法 即“我们”在本性上倾向于以某种方式思考、组织与行动 那么就很难理解为何人类社会及行为会呈现出当今这种状况……(因此) 未来将始于大写的人的终结。<sup>⑦</sup>

不过 尽管西方知识界对人文主义的批判性思考可以追溯到19世纪 但在考察“后人类主义”一词进入西方批判话语的源头时 白德明顿和另一位“后人类主义”理论家、洛杉矶加州大学英语教授凯瑟琳·赫尔兹 (N. Katherine Hayles) 都将美国本土批评家伊哈布·哈桑(Ihab Hassan)推到了前台。1977年 哈桑在一篇题为《作为表演者的普罗米修斯 迈向后人类主义文化？五场景中的大学假面》的文章中写道：

眼下 后人类主义或许在不同程度上显得有点像可疑的新名词 时髦的口号 或干脆是人类反复出现的自我仇恨的表征。不过 后人类主义抑或暗示了当代文化的一种潜质，一种正力图超越仅仅是潮流的趋势……我们应该明白 (文艺复兴以来)历时五百余年的人文主义或许已走到了尽头 因为人文主义已自身转型为我们必须无可药救地称之为后人类主义的东西。<sup>⑧</sup>

“后人类主义”在西方哲学和理论界蔚为风潮 不仅导源于对人文主义和启蒙思想的批判 更与技术和科学特别是电脑技术的发展密切相关 这也正是“后人类主义”成其为“后人类”而非仅限于“后人文主义”的原因所在。凯瑟琳·赫尔兹在阐释“后人类主义”理论的经典《我们如何变成后人类 控制理论、文学与信息学中的虚拟身体》(How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics)中 首先以科学史上具有前瞻和导向意义的“梅西会议”(Macy Conference)、“图灵实验”(Turing Test)和“莫拉维克实验”(Moravec Test)为引子 勾画了当代世界的“后人类”图景。1943年至1954年 在梅西基金会(Josiah Macy Foundation)的资助下 包括格雷戈里·贝特森(Gregory Bateson)、沃伦·麦卡洛克(Warren McCulloch)、诺伯特·维纳(Norbert Wiener)、约翰·冯·诺依曼(John von Neumann)等一批在控制和系统理论方面具有声名的科学家聚集在纽约的年度会议上 以跨学科的视野联合发展出一套同等应用于动物、人类、机器的传播和控制理论。在赫尔兹看来 “梅西会议”用新的眼光审视人类方面“锻构了一种崭新的范式” 其革命性意义在于 “从此之后 人类主要被视为是信息处理的实体 在本质上与智能机器相似” 而反过来“机器也可以像人一样运作”<sup>⑨</sup>。无独有偶 也正是在“梅西会议”的差不多时间 英国数学家、现代电脑技术奠基人之一的阿兰·图灵(Alan Turing)发表了他在科学实验基础上撰写的论文《计算机器和智能》(Computer Machinery and Intelligence)。文章描绘了日后被学界称之为“图灵实验”的过程 其中一个被隔离在一间屋子里的人通过终端与另一

间屋子里的两个实体发生问答关系,而这两个实体一个是人,另一个则是机器。实验证明,坐在终端处的人基于与另两个实体的问答互动,很难分清两者之间究竟何者为人、何者为机器。通过这一实验,图灵得出结论,机器同样能思考。也就是说,笛卡尔所强调的人之所以为人的“特性”,即理性思考与判断,并非人类所专有。

20世纪晚期,伴随科学探索和电脑技术的发展,人们对“梅西会议”和“图灵实验”所提出的一系列命题表现出更加浓厚的兴趣。在机器人和超智能研究方面颇有宏论的汉斯·莫拉维克(Hans Moravec)在《头脑孩童》(*Mind Children*)和《机器人:从简单机器到超验头脑》(*Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*)等书中甚至预言,在2030年至2040年间,机器人将进化为一系列全新的人工物种,随之而来的超智能“脑力之火”(mind fire)会令人类自惭形秽。莫拉维克认为,人的主体认同并非是某种附着于实体之上的呈现,而在本质上是一种信息样式,这一点可以从莫拉维克设想的、把人的意识下载到电脑上的实验中得到佐证:“莫拉维克实验……是图灵实验的逻辑承继。图灵实验意在展现机器也能思考这一过去认为仅有人脑才具备的能力,而莫拉维克实验则旨在显示机器可以成为人类意识的贮藏器,机器可以因各种实际目的而成为人。你就是赛博格,赛博格就是你。”<sup>⑧</sup>赫尔兹在这里引入的“赛博格”(Cyborg)概念,源于20世纪60年代人类探索宇宙奥秘和外太空生物的冲动,一般指在适应力、生命力乃至智能等方面因为混合了机械装置而得到巨大强化和提升的人机结合体。不过,“赛博格”在美国科学史和文化研究学者多娜·海萝威(Donna J. Haraway)那里,则发展成了能够颠覆和超越西方资本主义文化、性别与政治秩序的全新物种。在《类人猿、赛博格和女性:自然的再创造》(*Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*)一书中,海萝威从女性主义立场出发,丰富和发展了20世纪60年以来因应人机交互研究而生的“赛博格”观念。在她看来,作为一种有机与无机相结合的特殊混合物,“赛博格”“是一个后性别世界的生物”,他/她/它不梦想一个建立在核心家庭基础上的社群,而是呼吁一场社会关系的革命,以抗争的、乌托邦式的观念重构西方自亚里士多德以来形成的“头脑与身体、动物与人类、有机体与机器、公共与私人、文化与自然、男人与女人、原始与文明之间的二元对立”,因而正在并将进一步改变人类关于生命、死亡、现实、意识、主体和精神等一系列命题的思考和认识<sup>⑨</sup>。

多娜·海萝威的《赛博格宣言》(*A Cyborg Manifesto*)也许可以被看成是“后人类主义”思潮在当代西方学术思想界蔚成风气的导向之作<sup>⑩</sup>。《赛博格宣言》之后,一批资深学者和学界后进纷纷撰文,从不同角度和立场出发,加入到20世纪90年代中期开始频见于西方人文和社会科学领域的“后人类主义”理论阐发和辨析的众声喧哗中。除以上提及的奈尔·白德明顿的《后人类主义》、凯瑟琳·赫尔兹的《我们如何变成后人类:控制理论、文学与信息学中的虚拟身体》外,还包括美国莱斯大学教授凯瑞·沃尔夫(Cary Wolfe)1995年主持编辑的《文化批判》(*Cultural Critique*)杂志特辑《建构后人类理论》(*In Search of Post-humanist Theory*)、沃尔夫的《什么是后人类主义》(*What is Posthumanism?*)、奈尔·白德明顿继《后人类主义》后出版的专著《时尚外星人:后人类主义和人类内部的他者》(*Alien Chic: Posthumanism and the Other Within*)、多娜·海萝威的近作《当不同物种互相遭遇》(*When Species Meet*)、英国女学者艾琳·格拉海姆(Elaine Graham)的《再现后人类:通俗文化中的怪物、外星人和其他生物》(*Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens, and Others in Popular Culture*)等。

应该看到,无论是莫拉维克的“超智能”机器人还是多娜·海萝威的“赛博格”,都与旨在强化人的智力、体力和情感能力,消除人类疾病和不必要的痛苦,提升人的存活年龄的“跨人类主义”(transhumanism)有着本质的区别。在沃尔夫看来,跨人类主义“应该被视为是人文主义



的强化”,它直接来自对人类完美性的追求,是文艺复兴和启蒙运动对理性和主体性信仰的承继,而他所理解的“后人类主义”则恰恰是“跨人类主义的反面”。“后人类主义”不是试图超越人类的生物极限,而是“使我们得以在去除意识、理性、反省等形而上封闭畛域的意义后,以更大的特性来描述人类及其特有的交流、互动、意义、社会指涉和情感投入”;“后人类主义”“将人类摆在和其他生物共处的完整感觉机制”的语境中,“同时通过对人类本身从根本上说是与其他不同创能性和物质性形式……共同演化的肢体生物的理解”来关注人类这一生物“处身世界的生存方式以及理解、观察和描述的方式”。沃尔夫进一步认为,“这一肢体性、构成依赖性和有限性对我们与其他非人类生命形式的关系而言具有深远的伦理意义……它同时也会改变我们如何看惯常的人类经验,以及这一经验是如何在艺术和文化实践的特定样式和载体中得到折射或质疑的”<sup>⑬</sup>。换言之,在这个星球上,抑或扩展到地球之外,人类并不占有优越于其他物种的特殊地位,也没有被赋予统领万物的特殊权力。也许,正像福柯所描绘的那样,人类本身只不过是“近期的一个创造,或许这个创造已到了尽头……或许可以打赌地说,人将被抹去,正像海边沙滩上勾画的面孔一样”<sup>⑭</sup>。

## 二、从《月球旅行记》到《阿凡达》:末世恐惧与后人类乌托邦

卡梅隆(James Cameron)执导的《阿凡达》(*Avatar*)中有这样一幕耐人寻味的场景:半身不遂的前美国海军陆战队士兵杰克·萨利挪动轮椅,来到一个散发着异样光亮的水缸前,目不转睛地凝视着眼前的科技奇观,一具漂浮和沉睡在羊水中的类人物种。令萨利感到震惊的不仅是水缸中蓝光物种的巨大身躯和异形样貌,而更是因为自己将经由头脑转移的方式成为这一奇观的控制中枢,“旅行”到一个他从未经验过、也无法想象其实景的外人类星球上。

对新西兰电影与新媒体学者列昂·葛瑞维奇(Leon Gurevitch)来说,上引场景再次复述了早期电影所成就的“火车效应”传奇:1901年出产的影片《农夫和放映机》(*The Countryman and the Cinematograph*)中,站在银幕边上的农夫面对呼啸而来的火车活动影像不知所措,直到火车似乎要扑面碾压到自己时才大梦初醒,赶紧从银幕边上慌张逃离,这一幕经过包括电影史家汤姆·甘宁(Tom Gunning)和史蒂芬·巴托莫尔(Steven Bottomore)等人剥茧抽丝般的阐释,与卢米埃尔兄弟的《火车进站》一起构成了电影研究中不断重访的原初神话,而在葛瑞维奇看来,《阿凡达》中萨利“面对蓝光闪闪的一幕和它允诺的令人惊异的可能性(眼前这个虚拟化身将通过头脑转移的方式把他真正带到一个梦幻世界)”,也成了一个与农夫角色相似的“电影观众”。“与《农夫和放映机》里的场景相似,《阿凡达》中的这一幕具有深刻的自我指涉性,揭示了电影在新吸引力和观众交往性之间的长久关系,以及电影在社会化过程中所处的位置。”<sup>⑮</sup>

水缸中的异形和全神凝视的萨利以及银幕上的运动影像和银幕旁呆看的农夫之间当然可以建立起“火车效应”般的联系,两者的精神耦合再次昭示了电影诞生以来不断变迁背后的某种恒久不变的原初结构。不过,从“后人类主义”观点看,半身不遂的萨利和漂浮在羊水中的异形之间的紧张,亦不妨被看成是人类逐渐被边缘化乃至被替代化的隐喻。一方面,萨利的“头脑转移”暗合了莫拉维克实验的逻辑假想,即人的主体意识并不必然要附着于肉身实体,而在本质上属于某种可转移的信息样式,可以经由卸载和上传的途径嵌合在机器和其他物种上。另一方面,半身不遂的萨利和蓝光闪闪的异形之间的吊诡又似乎隐约印证着《时代》杂志上所图绘的人与技术之间的紧张,以及人在“聪明”机器面前的无力感和焦虑感。尽管萨利的

意识将卸载到蓝色化身上,由此“激活”胚胎般沉睡在羊水水中的异形,因而在某种程度上再次确认了人类意识的中枢作用,但在只有凭借着轮椅才能艰难挪动的萨利和身手矫健、孔武有力的蓝色纳威人之间还是构成了鲜明的对照。如果说经由摄影机建立的萨利视点看到的是拉康意义上的“理想自我”的话,那么这个“理想自我”不再是助力主体形构的镜像,而是将把主体空壳化、进而穿越时空箍限、自由翱翔在潘多拉星球的后人类魅影。也正是在另类生活、另类存在和通向新感觉、新视觉的体验中,萨利完成了否定人类自我、认同蓝色纳威物种的转型,而令无数观众“如此目眩神迷地浸泡”其间的潘多拉星球也就此形变为与地球逻辑相对立的后人类乌托邦<sup>⑥</sup>。

影像对外星球和非人类物种的呈现几乎与电影的诞生同步。被公认为电影史上科幻片开山之作的《月球旅行记》(*A Trip to the Moon*, 1902)让一群穿着奇特的“科学家”借助火炮发射的火箭神力,直接“穿越”降落到了月球的眼睛上,并由此构建了人类与非人类物种(月球人)之间充满敌意和紧张的影像叙事原型。梅里埃之后,影像的外星球和非人类物种的呈现与探求几经沉浮,直到20世纪70年代才真正演变为西方商业电影中一股重要力量。根据电影类型学者格雷格·里克曼(Gregg Rickman)的考察,尽管20世纪20年代末德国表现主义电影《大都会》(*Metropolis*, 1927)为科幻电影的发展开拓了新的路径,但作为一种成熟的商业电影类型被好莱坞传承光大,更多地依赖于库布里克、卢卡斯、斯皮尔伯格等60、70年代影坛新生力量的崛起。《2001太空漫游》(*2001: A Space Odyssey*, 1968)、《星球大战》(*Star Wars*, 1977)、《第三类接触》(*Close Encounter of the Third Kind*, 1977)等影片的问世,成功地使科幻电影形变为最近几十年“好莱坞的主导类型,并分育出一部又一部大片,特别是成了展示最新特技”的平台<sup>⑦</sup>。

在20世纪70年代成为商业电影主潮的科幻及其次类型的发展历程中,银幕上关于人类与外星生物和谐共处、未来因自然之力作用而更加完美的想象一直处在边缘地位,占据主导位置的乃是《月球旅行记》所成就的影像叙事原型和人类因外星生物或自然灾害的威胁而呈现的末世恐惧。科幻电影及其次类型的一个恒久不变的主题是:人类面临非人类的威胁,地球或因天灾或因人祸面临着毁灭的危机,末世已经或即将来临。也正是由于这些影片的介入,才使后人类话题不再仅仅局限在热衷于文化理论探讨的知识分子小圈子,而是拓而广之,俨然已成为普通人日常生活的一部分。不过,与“后人类主义”思潮中许多理论家坚守的对人文主义的批判、甚至为后人类物种的诞生而雀跃的立场不同,以好莱坞为主导的西方通俗文化则更倾向于守卫人文主义和人类中心论。虽然人类经历了被外星生物灭绝的恐惧,虽然地球经历了灾难的打击,但叙事的终结通常伴随着对人类存在的净化性肯定:家庭常在,情谊常在,人将在和非人物种的恶战中存活绵延,而地球也会在灾难的洗礼中变得更加纯净。

既然人类面临非人类生物和灾难的威胁是西方科幻及其次类型电影一向热衷表现的主题,那么,何以理解此类电影与上世纪末蔚成风气的“后人类主义”思潮之间的关系?在电影学者威廉姆·布朗(William Brown)看来,尽管人与非人、地球与外星球之间的对立几乎与电影诞生同步,但直接导因于数字技术所许诺的影像可变性和照相逼真感,这一对立的影像表现自20世纪90年代以来得到了空前的强化,与同时期“后人类主义”思潮恰成相互呼应之势。布朗在《不扛摄影机的人与没有人的电影》一文中,对20世纪90年代以来助推“后人类主义”潮流的好莱坞电影进行了初略的分类:首先是外星物种对人类生存的威胁;其次是外太空非生物给人类与地球带来的劫难;其三是生态大灾难;其四是致命细菌的灭绝性侵蚀;其五是人类自己的发明物在获得智能后反过来与人为敌,试图灭绝人类,统治地球;其六是人类自身“进化”到了超人阶段,由此导致普通人与超人之间的紧张对立;最后一类电影则比较复杂,它们所着重

表现的是人类身份的不确定性以及现实和幻觉之间的犹疑模糊。这方面的例子有《搏击俱乐部》(Fight Club)、《第六感》(The Sixth Sense)、《傀儡人生》(Being John Malkovich)、《美丽心灵的永恒阳光》(Eternal Sunshine of the Spotless Mind)等。在这些影片中,物质现实实际上只是一种幻觉存在,人类自以为扮演重要角色的世界实际上也不过是一种仿拟。正是通过对人类身份和理性意识的质疑,这些影片挑战了传统的人类中心观念。布朗认为,之所以将所有这些影片统罩在“后人类主义”之伞下,是因为尽管其中的大多数都以人类最终战胜外来力量的大团圆结局收尾,但它们都展示了后人类未来的某种面向,或多或少证明了“后人类主义”的中心观念之一,即人类“在地球和/或宇宙的地位具有偶然性,并非固定不变或受到确保”<sup>⑨</sup>。

布朗关于影像“后人类主义”呈现的分类,既凸显了当代西方电影与“后人类主义”批判理论的耦合,也强调了两者之间的分离,其主要表现乃是前者在叙事终结时常常出现的对人类中心和人类价值的重新肯定,这与后者抛弃传统人类中心理论和实践、终结人类特殊主义的核心理念相悖。不过,关于两者分离性的讨论,或许有意无意地忽略了“后人类主义”影像表达的复杂多面性。这一点可以从晚近出产的影片《创战纪》(Tron: Legacy)和《第九区》(District 9)的比较中窥见端倪。迪士尼在《电子世界争霸战》问世二十八年后、也是在数字技术日臻完善时代推出的续集《创战纪》,将前者稍嫌粗略简单的电脑生成图像和特效推进了一大步,构建了一个在视觉上令人目眩神迷的电子网格世界。影片一开始,在《电子世界争霸战》中回到现实的程序工程师弗林,再一次陷入对人类世界的怀疑。他确信,依赖技术之力,自己能创造一个新的“完美”而“洁净”的电子网格世界。于是,弗林悄然告别了家庭,也告别了和他一样对未知世界充满好奇的幼子,消失在“重塑人类”的征途中。这样,影片的叙事很快转型为几十年后幼子长大成人却念念不忘探寻父亲消失秘密的寻父传奇。不过,经由秘密实验室进入到自幼便因父亲的美好描述而浸淫陶醉其中的电子网格世界,萨姆·弗林(Sam Flynn)却发现,这个看似完美洁净的数字空间并非超越人类局限的乐土,其父所精心创造的高智能化身克鲁(Clu)不仅反过来成了数字空间的主宰,将原创造主体囚禁其中,而且还野心勃勃地策划着侵入现实、完美人类的大业。影片叙事就此又一次转向,朝儿子拯救父亲、父子协力击溃高智能化身、从数字空间返回人类世界的方向发展。影片结尾,回到人类世界的萨姆·弗林骑着摩托车穿行在初阳映射的桥面,他的身后坐着从未见过太阳的数字生物葵拉(Quorra)。在充满浪漫色彩的画面和音乐声中,影片再次确认了人类在不完美存在中的“完美”价值。

如果说《创战纪》的叙事发展依循的是以寻找非人类完美世界为始、以重新肯定人类世界为终的脉络的话,那么,年轻电影人尼尔·布洛姆坎普(Neil Blomkamp)执导的混合着纪录片元素的科幻片《第九区》则在很大程度上可以被看成是《创战纪》叙事的反逆。影片用纪录片采访、回忆的方式开始,以此导引出一场人类与外星物种为争夺地球资源和居住权的大战。和《创战纪》中完美洁净的数字生物相比,《第九区》中的外星生物狼狈猥琐,在飞船滞留城市上空后完全没有了许多科幻片所刻意渲染的超凡本领,反而成了被人类隔离在“第九区”贫民窟的“非法移民”。换言之,在《第九区》中,原初的渴望不是抛离人间、去到一个超越了非完美世界的外星或数字空间,而是扎扎实实地落脚在人类世界,甚至连体弱多病的虾型外星生物最初也似乎在地球上体味到了被精心照看的温暖。不过,随着人类对外星物种的好奇转化为对异类的敌视,叙事的脉络也逐渐向反思人类文明、批判自私人性的方向发展。在执行搬迁外星生物的命令时,天真而碎嘴的督导专员不小心感染了外星生物体液,开始一步步形变为半人半虾的结合体。也正是这一形变,使督导专员得以从外星生物的视点审视人性和人类文明。影片结尾时,半人半虾的督导专员加入到反击军警剿灭外星生物的恶战中,而他随飞船起飞



气浪而消失的镜头,正与《创·战纪》中萨姆和葵拉随强烈光束回返人间的画面构成吊诡的对照:后者是对人类世界的肯定,而前者则是对后人类的超越。从这方面说,《第九区》和《阿凡达》一样,都以通俗化的后人类乌托邦想象助推并丰富了“后人类主义”的理论思考。

### 三、数字技术与“后人类主义”电影

尽管《创·战纪》的回归之旅重新肯定了人的中心角色与人类存在的“完美”价值,但天才程序员凯文·弗林与其创造的数字生物克鲁之间的镜像性对峙,却触及了“后人类主义”电影的另一面向,即数字影像/数字人物在电影中日渐重要的角色。布朗认为,电影“后人类主义”的体现不仅涉及内容,也关乎形式。就形式而言,前文所讨论的绝大多数影片均大量运用数字技术的最新成果,在银幕上呈现了令人叹为观止的具有高度照相写实性的特技和数字人物。然而,具有吊诡意义的是,这些在视觉上极具照相写实性的影像,却恰恰脱离了照相依赖和摄取现实这一传统原则,转而演变为悬浮在纯粹想象空间的影像存在。也就是说,数字技术完全修正改写了电影的本性,使电影从与实在相关的引得式(indexical)影像向非引得式影像过渡;与之相应,电影创作中真人表演的地位也逐渐被数字影像或数字人表演所部分乃至全部替代。这样,我们在银幕和电子屏幕上越来越多地看到了纯粹的数字人物,如《指环王》系列、《星球大战》系列和《阿凡达》等,也越来越多地接触到了那些被改变了面部表情和年龄的“演员”——‘真实’血肉之躯和数字影像的混合体,也就是……‘后人类’的赛博格”,如《返老还童》(*The Curious Case of Benjamin Button*)、《未来战警》(*Surrogates*)和《创·战纪》等<sup>②</sup>。《阿凡达》在去除“死眼”效应方面所取得的成果、以及包括美国数字影像公司(Image Metrics)在内的数字影像前沿公司所进行的一系列实验表明,在一个日益依赖数字人物和“赛博格”混合体的影像环境里,真实表演者的存在具有潜在的多余性<sup>③</sup>。

在布朗看来,影像“后人类主义”的特质还体现在传统摄影机在电影制作中的日渐淡出。数字技术带来了胶片电影所不能达到的“强化写实主义”效果,这一强化写实主义超越了惯常的人类感觉机制,也超越了普通摄影机所能企及的空间和时间,建构了异乎寻常的时空连贯性,因此具有“后人类主义”色彩。为证明这一点,布朗用了《世界之战》(*War of the Worlds*)中的一幕“车内”戏做例子。在这幕戏中,时长一百五十秒的一个镜头展示了主人公雷和他的儿子、女儿在车内互动的情景。整幕戏看上去似乎未经任何剪切地在不间断延续着:

在该场景中,摄影机一直在移动,时而在人物周围打转,时而移到车内,时而移到车外,好像车子本身和摄影机不过是稀薄的空气一般。因为该场景未经任何剪切,所以呈现在我们眼前的是时间的延续感(给我们以“真实时间”的体验),也因此赋予该场戏以更强的写实主义效果……因为以巴赞的电影观念看,写实主义依赖于时间和空间的延续性和连贯性。<sup>④</sup>

也就是说,这一镜头之所以具有“强化”写实性效果,是因为它所呈现的乃是感觉机制所经验的时空延续性,但这一延续性却是普通摄影机和人的惯常视点所不能企及的。普通的摄影机未经剪切不可能穿越汽车紧闭的窗子来到车外,再穿越窗子回到车内。不过,正是仰赖于数字技术,虚拟摄影机和普通摄影机所“捕捉”的影像才得以天衣无缝地整合在一起,由此呈现出超乎寻常的时空连贯场景,也凸显了数字技术时代电影的“后人类性”:



对普通摄影机和人来说,空间是被填充其间的坚固和实有物体零散化的,无论这些物体是玻璃窗格、汽车、壁墙、山脉,或是整个地球。通过穿越其中一个或任何一个物体,这一场景,也包括类似的其他场景,向我们展示了非人类的或是后人类的写实主义。在弃用摄影机和/或去除实有坚固体的障碍后,数字电影呈现了连贯的空间,具有反讽意味的是,这一连贯的空间从巴赞观念看是写实的,但从人类对现实的理解来说又是非写实的。<sup>⑨</sup>

在这里,普通摄影机的“缺席”或可与“后人类主义”思潮所坚持的物质实体的“缺席”互为参照。在论述“后人类主义”思潮的基本理念时,赫尔兹强调了作为一种信息样式的意识“被实体化在生物基质内只不过是历史的偶然、而非生命的必然”的重要意义。这种意识与生物基质合一的“偶然”性,或更确切地说,意识在物质实体“缺席”条件下的存在,为人类与智能机器的自由完美结合提供了可能:“在后人类条件下,身体存在与电脑仿真、自动控制机制与生物有机体、机器人技术与人类目标之间没有本质的区别或绝对的界限。”<sup>⑩</sup>以此观点看布朗对维尔托夫著名影片片名的改写,即“不扛摄影机的人和没有人的电影”,我们或可这样理解,一如物质实体的“缺席”意味着意识的解放一样,正是由于普通摄影机的“缺席”,电影才得以从惯常人类视点中解放出来,重新获得了激活自身的“后人类”无限可能性。

① Time, Jan 3, 1983, p. 3.

② Kaja Silverman, *The Subject of Semiotics*, New York: Oxford UP, 1983, p. vii.

③⑬⑭⑮⑯⑰ William Brown, “Man without a Movie Camera—Movies without Men”, in Warren Buckland (ed.), *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, London & New York: Routledge, 2009, p. 67, pp. 66–85, p. 68, p. 69, p. 73, p. 74.

④⑤⑥⑦ Neil Badmington, *Posthumanism*, New York: Palgrave, 2000, p. 3, p. 6, p. 7, p. 7.

⑧ Ihab Hassan, “Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture? A University Masque in Five Scenes”, *Georgia Review* 31(1977): 843.

⑨⑩⑪ Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago & London: University of Chicago Press, 1999, p. 7, p. xii, pp. 2–3.

⑫ Donna Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, London & New York: Routledge, 1991, p. 163.

⑬ 该文为《类人猿、赛博格和女性:自然的再创造》第8章(第149页至182页);仅从题目看,中国读者很容易联想到《共产党宣言》的里程碑意义。

⑭⑮ Cary Wolfe, *What is Posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010, pp. xxv–xxvi, p. xii.

⑯ Leon Gurevitch, “The Cinemas of Interactions: Cinematics and the ‘Game Effect’ in the Age of Digital Attractions”, *Senses of Cinema* 57 (2010).

⑰ 葛瑞维奇在《互动电影:数字吸引力时代的影像术和“游戏效应”》一文中写道:“一些观众如此目眩神迷地浸泡在《阿凡达》所营造的世界里,以至于他们在观影后不得不寻求医生的帮助。观众陶醉在卡梅隆手下的画师们所勾画的立体梦幻世界,浸泡在‘真实’中,但当他们面对真实世界、得知潘多拉星球从未也不可能存在的时候,不禁变得沮丧消沉。”

⑱ Gregg Rickman, *The Science Fiction Film Reader*, New York: Limelight Editions, 2004, p. xiv.

⑲ 根据布朗的分类,人们很容易将近期的影片如《生化危机》(*Resident Evil*)系列、《未来战警》(*Surrogates*)、《2012》和《洛杉矶之战》(*Battle: Los Angeles*)等,分别纳入其中。

⑳ 关于《阿凡达》与“死眼”效应的讨论,参见孙绍谊《电影经纬:影像空间与文化全球主义》(复旦大学出版社2010年版,第110—111页)。美国数字影像公司“Image Metrics”近年来致力于真人面部表情的逼真数字动画呈现,已开发出业界广受赞誉的软件,其“埃米莉·奥布莱恩(Emily O’Brien)项目”研发出的奥布莱恩数字面孔,逼真地呈现了该女演员各种喜怒哀乐和惊奇的表情(参见凯瑞·沃尔夫《什么是后人类主义?》,第286—293页,载Image Metrics官网 <http://image-metrics.com/>)。

(作者单位 上海大学影视学院)

责任编辑 容明