# 赛博格的眼睛: 后人类视界及其视觉政治

施畅

摘要 20世纪60年代以来,西方科幻电影渐次描绘了一幅"机器视觉逐渐侵入自然视觉"的图景,为我们观察后人类视觉的可能性构想提供了一个有益的窗口。晚近以来,"赛博格之眼"从增强视觉到终端视觉,从佩戴外设到植入芯片,从例外状态到常态化,呈现出不可逆转的趋势。作为"赛博格之眼"的重要技术,"视界"是视野与界面的融合,既是对自然视觉的增强,也是对它的修改、屏蔽,甚至替换。针对那些偏离社会规范的"怪物们",视界的政治在于识别其身份,标注其类别,制造其形象。唯有视界出现故障或被停用,人们方能发现征兆,最终穿越幻象。科幻电影中有关"赛博格之眼"的欲望与恐惧,折射了人们在遭遇后人类境况时的兴奋、焦虑及惶惑。

本文为教育部人文社会 科学研究青年基金项目 "基于虚拟仿真技术的视 听艺术与沉浸式叙事研 究及案例库建设"(批准 号:19YJC760084)、广东 省哲学社会科学规划项 目"粤港澳大湾区建设背 景下VR产业发展与虚拟 媒介创新研究"(批准号: GD18XXW04)成果 "赛博格"(cyborg)是有机体和机器的杂糅,意指被科技改造后的超越自然限度的人类,源自于改造人类自身以适应环境的需要(最初是为了适应严酷的太空环境)<sup>®</sup>。有关赛博格的科幻影视作品,其共同之处在于:充斥着关于"人类终将被淘汰"的持续不安的预感,人之为人的地位开始变得岌岌可危<sup>®</sup>。以往的相关研究多集中于赛博格的"身体"或"意识"问题<sup>®</sup>,对视觉问题多有忽视。套用唐娜·哈拉维(Donna Haraway)的话,我们似乎可以说:赛博格的视觉令人不安地蠢蠢欲动,而人类的自然视觉却迟钝得令人恐惧<sup>®</sup>。面对日益错综复杂的环境,人类的自然视觉显然已经不够用了。"赛博格之眼"回应了晚近以来日益升温的"后人类"议题<sup>®</sup>,或可将其称之为"后人类视觉"(posthuman vision)。"赛博格之眼"既属于用以补充、替代原始器官的义肢/义体,也意味着一种全新的资讯模式或将重塑人类的身份认同,这正是凯瑟琳·海勒(Katherine Hayles)所谓的"后人类"典型处境<sup>®</sup>。它还与自动化视觉(automatic vision)、机器视觉(machine vision)、增强现实(augmented reality)等当代前沿技术密切关联。这并非遥远的技术构想,而是愈益迫近的日常现实<sup>©</sup>。

本文以20世纪中叶以降的科幻影视作品为研究对象,聚焦有关"赛博格之眼"的科幻想象,并以此为观察点,增补后人类研究的视觉维度。这里不包括复制人或人造人的视野(如电

影《银翼杀手》《终结者》等),也不包括虚拟现实或VR视野(如电影《黑客帝国》《头号玩家》等),而是强调机器视觉对自然视觉的侵入。笔者以"视界"(sight,赛博格的所见视野与目视科技)为切入点,借用并改造了尼古拉斯·米尔佐夫(Nicholas Mirzoeff)"视觉复合体"(complexes of visuality)的分析框架<sup>®</sup>,尝试将视觉技术分析引向更为广阔的视觉政治分析,进而揭示个体意志与视界政治的冲突与妥协。这里关切的问题在于:视界如何记录、分析、限制、过滤人们的自然视野;视界让哪些事物变得可见,又让哪些事物不可见;视界对视觉的再配置,其背后存在怎样的权力结构与权力关系。

### 一、机器视觉的发生

"如今是物在看着我。"在保罗·维利里奥(Paul Virilio)看来,"视觉机器"(vision machine)的兴起正应验了这句谶言<sup>®</sup>。视觉机器不仅持续"看见",而且还始终"看懂",这一过程是自动化的(无涉人力或很少借用人力),在短时间内即可完成。视觉自动化可以从两个层面予以理解:一是捕捉、记录的自动化,即成像手段如摄影、摄像;二是理解、分析的自动化,即机器视觉<sup>®</sup>。我们这里讨论的是广义上的"机器视觉",既包括借助传感器(如雷达、红外遥感)获得的视觉,也包括晚近兴起的计算机视觉或称AI视觉(如人脸识别)。前者是对特定场景的视觉化"感知",后者是从图像或图像序列中生成符号性描述<sup>®</sup>。

如果说"让'不可见'可见"属于视觉现代性问题<sup>®</sup>,那么让不可见持续可见就是一个视觉现代性与视觉自动化紧紧缠绕的问题了。20世纪以来的两次世界大战以及随后的"冷战"有力推动了视觉自动化的进程。在维利里奥看来,以自动化为核心特质的视觉机器之所以重要,是因为在某些场景下,"我们自身的视觉能力由于某种限制而显得不够"<sup>®</sup>。军事战场,这一至关重要而又瞬息万变的特殊场景,正是视觉机器的最初发生之地。

战争在不断加速,战争之输赢越来越取决于加快速度的能力。维利里奥在《速度与政治》(Speed and Politics,1977)一书中首次提出了作为政治概念的"速度学"(dromology)<sup>®</sup>。不同于哈·麦金德(Halford Mackinder)强调速度对地缘政治格局的影响<sup>®</sup>,维利里奥着重考察了"速度"在军事史上的消长起伏。维利里奥把军事史简化为"现代运动战"取代"封建包围战"的历史:防御性城堡持续败落,而机动武器与高速武器系统则强势崛起。在封建时期,备有防御工事的城市是一个易守难攻的战争机器。人们以高墙深壕备战待敌,长于减速而弱于加速;而在现代战争中,地形对战争的限制愈来愈弱,交通运输能力的长足发展让战争变得愈发便利。例如,能够驰骋于各类地形的装甲战车,它们爬过堤围,穿越森林,行过淤泥,推倒灌木、墙体,畅行无阻<sup>®</sup>。由此,维利里奥坚称:地理意义上的"据点"已经失去了往昔的战略价值,如今重要的是移动速度以及移动路径的不可预测性<sup>®</sup>。自动化武器、精准武器的发明与应用,更在一定程度上消解了疆域的概念。导弹袭击,横跨大陆,任意往来,毫无限制。疆域不再是一个可以"围起来"的地理概念或政治概念,而凝缩成了速度意义上的"反应时间"(reaction time)<sup>®</sup>。地理意义上的"战场"消失了,"前线"亦无从确认,对敌情的快速反应及决策事关重大。一言以蔽之,速度意味着一切。

随着军事移动能力的不断提升,战场形势可谓错综复杂、瞬息万变,这就对"影像补给" (supply of images)提出了新的要求。摄影机不只是"再现"战争,还直接成为了战争机器中一个不可或缺的环节。现代战争中的影像补给品,其重要性堪比弹药、食物及药品等军需品,因为它让战争行为变得更加精准,从而令战争不再"盲目"<sup>®</sup>。战场时刻处于变动之中,反馈必须及

时、准确、不可间断。然而,如潮水般汹涌而至的影像材料要被迅速地理解和消化,几乎是一件不可能的事情。当源源不绝的影像补给无法依靠人力及时处理时,军事科学家便尝试让机器自行理解图像。维利里奥将其称作"知觉自动化"(automated perception),即机器快速、准确地感知特定目标,并以视觉的方式呈现出来以供决策。换言之,只需"感知"到目标即可,未必真正"看见"目标,譬如利用各种传感器(雷达、热成像仪等)发现目标。"知觉自动化"体现为一种无休无止、永恒注视的能力。视觉机器成了一台"绝对速度的机器",一种"无目光的视觉"。"知觉自动化"意味着以最快的速度掌握敌方的部署情况,并将其再现出来;相应地,一旦被对方发觉,也就意味着失败的可能。由此,战争的"威慑"(deterrence)原则发生了根本性逆转:原先,各种武器的致命功能非得叫人知晓不可,因为这样才能发挥威慑的效力;如今的隐形装备只能通过"测不准"、通过隐匿其存在才能发挥功用。当代军事力量"无休止地瞄准,始终盯牢,便能取胜"。

"热战"结束,"冷战"开启。视觉自动化并未因战争的停歇而中止,反而因"铁幕"的降临而备受重视,由军事一工业复合体资助的视觉自动化革命不断升级。随着美国、苏联在航天领域展开剑拔弩张的太空竞赛,高空视野甚至卫星视野进入监控领域,视野之广袤无垠彻底超越了人类目力所及的范围,图像的自动化识别开始成为一个相当重要的研究领域<sup>20</sup>。20世纪60年代以来,随着计算机技术的快速发展与应用,视觉自动化不仅在成像技术上突飞猛进,而且在对象识别技术上也有了大幅增强<sup>20</sup>。在此背景之下,我们有必要追问:机器视觉的兴起对人类而言究竟意味着什么?科幻电影有关"赛博格之眼"的诸多构想为我们观察机器视觉对自然视野的侵入与改造提供了一个不错的窗口。

# 二、视界:当机器视觉侵入人眼

维利里奥宣告:这是知觉自动化的时代,也是"合成视觉"(synthetic vision)的时代<sup>38</sup>。"视界"是机器视觉侵入人眼后所带来的"合成视觉",由自然视野(view)与人工界面(interface)融合而成,它既指涉机器或系统所操控的视野范围,也指涉赛博格佩戴或植入的视觉界面。视界与"增强现实"(AR)在概念上较为接近,却各有侧重。增强现实旨在处理"虚拟图层与现实景观的融合"问题,即虚拟图层如何定位、匹配、覆盖现实景观<sup>38</sup>;视界则更多体现为一种"目视的能力",即视界被用来实现何种功能、被纳入到何种权力结构之中。在以好莱坞为主的科幻电影中我们可以发现,视界使用者从"机器战警"过渡为"黑镜公民",视界从用以"穿透"空间的"增强视觉"(augmented vision)发展为"接入"系统的"终端视觉"(terminal vision)。

增强视觉的本质在于"穿透",即"穿透"障碍以便捕获目标。增强视觉的"穿透"功能可谓 "医学目视"(medical gaze)的理想技术。福柯在《临床医学的诞生》(1963)中论述道:沿着手术





图1 科幻片《电睛怪客》(X: The Man with the X-Ray Eyes, 1963),海报与剧照

刀解剖的轨迹,医学目视抵达内脏的沉默世界,以可见性粉碎不可见性的抵抗;在医生的实证目光下,身体的黑暗渊薮被确定为许多客体,被牢牢地置于目视的巡视监控之下;医学目视擅长捕捉偏差,透过表面症状直抵病理根源<sup>®</sup>。疾病由此暴露无遗,彻底失去了晦暗性。哈拉维也将这种增强视觉称之为"无限视觉"(infinite vision),意指机器视觉跨越层层障碍,最终抵达预期的层次或目的地,包括超声波系统、核磁共振成像、X射线扫描等<sup>©</sup>。从科幻电影中,也可梳理出增强视觉用以打造赛博格形象的一个发展过程。

20世纪60年代,科幻电影《电睛怪客》(X: The Man with the X-Ray Eyes, 1963)讲述了一位 名为泽维尔的博士发明家意外获得透视之眼的故事。借助一双具备X射线功能的"电睛",博 十的目光穿越一切障碍:衣装之下的赤裸身体,皮肉之下的病变器官,赌桌之上的骰子点数, 均一一可见。70年代的流行剧集《无敌金刚》(The Six Million Dollar Man, 1973—1978) 讲述的是 岳史迪上校负伤残疾后被改造为超级特工的故事。上校堪称超能运动员与特工007詹姆斯·邦 德的合体,力大无穷,健步如飞。值得注意的是,上校的左眼植入了高倍望远镜,宛如千里眼, 目力所及超越肉眼。70年代最引人注目的科幻影片莫过于《星球大战》(Star Wars, 1977),其片 尾卢克炸毁巨型空间站"死星"的桥段尤为精彩。年轻的卢克临危受命,他要驾驶战斗机通过狭 窄堑道,将质子弹(不同于可自动制导的导弹)精确地射入狭小的排气口以引爆"死星"。在前 有激光炮阻击、后有追兵奔袭的紧要关头,凭借一款名为"瞄准计算机"(targeting computer) 的视觉机器,射击的精准度显著提升,这一几乎不可能完成的任务也有了几分胜算。"瞄准计 算机"外观类似于头戴式双筒望远镜,通过雷达扫描和高速计算将飞行视野简化为几何图 形,进而锁定射击目标。尽管在最后关头卢克停用了机器,选择听从"原力"的指引,但是影片 对于这一视觉机器的展示给人类的视界活动添加了另一种可能。在80年代的影片《机器战 警》(RoboCop, 1987)中,底特律警察墨菲在执行任务时身负重伤,后被打造为拥有人类头脑和 机器身体的机器战警。机器战警全身由高强度金属打造,并配备高性能武器,在这座犯罪猖獗 的城市大展神威。墨菲的头盔设备不仅可以瞄准、锁定目标,还集成了红外线热成像等功能, 适用于在复杂作战环境中穿透障碍物发现敌人。

值得注意的是,90年代以来,随着计算机与互联网技术的发展和普及,科幻作品不再限于表现以"穿透"空间为特征的增强视觉,而是转向了以"接入"系统为特征的终端视觉。像剧场版动画《攻壳机动队》(攻殼機動隊,1995)就是表现终端视觉的一个典型案例。影片中义体人





图2 科幻片《星球大战》(Star Wars, 1977), 瞄准计算机

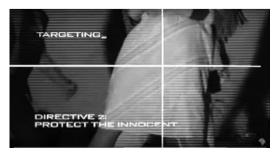




图3 科幻片《机器战警》(Robo Cop, 1987),目标瞄准与红外 威应





图4 科幻片《攻壳机动队》 (攻殼機動隊,1995),脑后插 管





图5 科幻剧集《黑镜·你的 全部历史》(Black Mirror: The Entire History of You, 2011), 男主借助视界记录寻找真相





图 6 短片《视界》(Sight, 2012),借助视界与"僚机"应用,对约会对象进行分析,进而获得约会建议

拥有自身可控的新陈代谢、强化的感官知觉、异于常人的反应速度和运动能力,以及大幅提升的数据处理能力。通过暴露在外的接口——"脑后插管",义体人大脑可以瞬间升级为海量信息库。例如女性少佐草薙素子在驱车追捕嫌犯的过程中,通过"脑后插管"接入系统,将数字的图影像纳入自己的视野范围,进而规划最优追捕路线与方案。进入21世纪以来,接入系统的方式获得改造升级,"脑后插管"让位于"植入芯片"。此时的终端视觉意味着虚拟已经不再有明确的边框,而是直接冲出屏幕、不断融入我们的自然视觉之中。抬眼之际,挥手之间,个体便能调出可视化界面,实现对自然视野的改造和提升。这无疑意味着"赛博格之眼"愈发灵便、敏锐,同时也意味着人们不再能够随时随地地停用视界,视界完全成为人的身体的一部分,人们与之朝夕相伴、融合共生。

终端视界可以持续地记录视野所见,这意味着人们不再能够遗忘,或者说遗忘被永续储存的记忆克服了。在《黑镜·你的全部历史》(Black Mirror: The Entire History of You, 2011)中,一款名为"Grain"的视觉植入物将个体所见全部存储为影像记录(甚至包括呼吸、嗅觉、触觉等知觉记忆),同时允许用户随时调取播放,这意味着个体可以无休止地重温生命历程中的任何时刻。在《黑镜·白色圣诞》(Black Mirror: White Christmas, 2014)中,借助一款名为"Z-EYE"的视觉植入物,一个有社交障碍的羞涩男孩通过转播视野来获得恋爱导师的经验指导,游刃有余地与心仪的女孩展开约会。以色列短片《视界》(Sight, 2012)中的男主人公利用一款名为"僚机"的约会应用软件,对女孩的脸部表情、肢体动作予以实时分析,同时迅速检索她的社交网络以获取谈资。约会过程中,男孩不断得到视界系统给出的最佳沟通建议,如"装作感兴趣""装作谦

虚""何不微笑"等等。

可见,在终端视界(尤其是芯片植入)的辅助下,不仅事物或对象可以被轻易地感知、分析、重组,转化为易于理解的信息,而且关键信息在讯息洪流中被有效地筛选、精简、勾勒出来。目力所及之处被迅速转化为可视化界面,操作便捷,决策优化,将风险控制在最低水平。借助视界技术,一切似乎尽在掌控之中。

## 三、视界的政治:"怪物"的识别、标注及制造

有关"赛博格之眼"的科幻电影,其精彩之处在于:它们并非一味地展示技术的赋能,还试图揭示这些隐藏在貌似客观、理性的技术背后的权力结构及其所支撑的特定意识形态。哈伦·法罗基(Harun Farocki)指出,"机器美学"(machine aesthetics)之本质就是对那些不甚重要的事物的"否定"(disavowal),而且往往是对细节和复杂性的否定。"机器程序只是寻找它打算找到的事物","只有被标记的事物才能被看到"。那么,视界技术究竟打算找到、看见什么呢?这里借用福柯所使用的"怪物"(monster)一词,用以指涉那些异于常理、常规的异己之物,如违法乱纪者、声名狼藉者等。视界的主要任务是将"怪物"清晰无误地识别出来,并予以醒目标注,有时甚至会主动制造"怪物",以此实现更有效的社会控制与社会排斥。

#### (一)身份识别

在现代社会中,视界的一个重要功能就是承担起身份识别的任务。在科幻电影中未来城市常常化身为可怕的阴影区,成为滋长犯罪、衰败和混乱的土壤®,而终端视觉对于城市秩序的维护者而言意义重大。在影片《少数派报告》(Minority Report, 2002)中,当男主角乔恩惨遭构陷时,终端视觉却成为了他逃亡过程中的最大障碍——他被随处可见的虹膜扫描仪不断识别身份,几乎被逼到了无处可逃的地步。乔恩唯一的选择只能是更换眼睛,将自己的终端身份进行置换与隐匿。在影片《机器战警》(RoboCop, 2014)中,机械战警墨菲的大脑接入了城市闭路监控体系和警务部门的个人信息数据库,可随时调取实时或历史监控录像以及嫌疑人或罪犯的档案信息。墨菲藉此不仅可以一眼鉴别犯罪分子,而且可将城市各处的监控摄像头纳为己用,锁定目标的实时位置。新闻发布会当日,机械战警刚一出场便抓获了一名厕身人群的在逃罪犯。电台主持人激动人心地评论道:"直至今日,托马斯·金是恶贯满盈的逃犯……这位犯罪





图7 科幻片《少数派报告》 (Minority Report, 2002), 随处 可见的虹膜扫描仪不断识 别身份,并向用户定向推荐 商品





图8 科幻片《机器战警》 (RoboCop, 2014),机械战警 只需一眼即可识别侧身人 群的在逃罪犯

达人究竟藏身何处呢?就隐藏在警局大门口。看看他,就站在底特律警察几步远的地方,这两位警官却毫无察觉。之后仅仅六十秒,墨菲探长就把他缉拿归案!朋友们,这就是美国正义的未来!"<sup>30</sup>把终端视界与"美国正义"联系起来,显然在向观众强调一种机器视觉的正义。

为了应对社会意外,我们选择信任机器,使视界与权力机构高度结合,通过系统分析、计算、评估,从而最大限度地规避风险。在《黑镜·鳄鱼》(Black Mirror: Crocodile, 2017)中,主人公在接受保险公司代表的记忆检查时,无意间暴露了自己曾经犯下的一桩罪行。为了加以掩盖,她接连犯下了更多的罪行。谁曾想,记忆挖掘机可以探寻人脑记忆并将其恢复为视觉影像,而权力部门、商业保险机构等则被授权检查这些影像档案,一切终将真相大白。影片中的视界记录构成了视觉监控体系的重要一环,这一由机器视觉、旁人目视以及个体观察共同交织而成的监控罗网已经使得这个世界没有什么秘密可言了。

面对不明底细的陌生人,视界可以通过"生物识别"(biometrics)来鉴定其身份,进而判定他是否构成威胁。视界很好地实践了近代刑事学派所倡导的理念:为了保卫社会,不应再秉持传统社会和古典学派主张的事后惩罚主义,而是应该采取事先预防的措施,即将重心放在那些具有危险人格、怪异性格、特殊癖好、行为和心理异常、犯罪或危害社会可能性很大的人身上,对这些危险者进行预防和管控。正如塞缪尔·纳恩(Samuel Nunn)所言,监控的核心目标就是找出异常之物,然后对其采取行动:确认它、逮捕它、驱逐它、排除它、拒绝它、击退它。显然,机器视觉营造的视界环境为其实施提供了更为便利的条件。

#### (二)类别标注

在身份识别之外,视界还具有对被识别对象进行必要的类别信息标注的强大功能。影片《黑镜·急转直下》(Black Mirror: Nosedive, 2016)构想了一种针对社交网络的视界系统。不同于一般意义上的社交网络,该视界系统将每个人的社交评分(基于他人的总体评价)实时地、强制性地敞露在他人的视界之内。如此一来,社交评分变成了每个人如影随形的身份标签。几乎所有人都被卷入这一分布式的信任评估体系之中。依据社交评分,人们被分成了三六九等,从而形成了新的社会分层与不平等。高分者处处受到优待,享有绿色通道或优惠折扣,而低分者的选择则极为有限,只能得到劣质服务,且屡屡碰壁,几乎寸步难行。那些被评估并标注为"次等人群"的对象,被打上"危险""可疑"的标签,被禁止进入某些区域,或被禁足于一些地方。这种分类本身构成了一种社会性的歧视技术。主人公蕾西一心想博得他人的好评以拉升自己的社交评分,藉此享受优惠购房折扣进而顺利搬入高端社区,于是她开始更加努力地取悦别人以获取社交好评。

该片所表现出来的对于视界技术的应用,亦可归属于大卫·里昂(David Lyon)的所谓的构成当代监控核心驱动力的"社会分类"(social sorting)技术,即通过社会分类来验证身份、评估风险和分配价值,以确定谁需要被特殊对待,谁需要被怀疑,谁符合资格,谁被准许进入,谁被授权访问<sup>36</sup>。实际上,这种视界技术结合其他空间治理手段所实施的将"可疑人员"圈禁在缺乏





图9 科幻剧集《黑镜·急转 直下》(Black Mirror: Nosedive, 2016), 视界将社交评分即时 显示在视野中

保护、混乱失序的空间之内,将"高档人群"或"无辜人群"安置在过度保护的堡垒中,这种排他性的歧视技术并未真正消除风险,而只是将风险重新分配。福柯曾指出,从古典社会到现代社会,"惩罚从一种制造无法忍受的感觉的技术转变为一种暂时剥夺权利的经济机制"。在福柯看来,现代社会意味着一系列封闭性的社会机构,如家庭、学校、军队、监狱、医院、工作场所等,通过高墙、空间、机构、规章、话语对身体实施监禁与干预》。德勒兹则指出,当代社会已不再是福柯所言的"规训社会",而是进入了"控制社会"阶段。在德勒兹看来,控制社会以控制和定义核心参数为中心,并通过持续的控制和即时的信息传播来运作。"控制是短期和迅速轮换的,但也是持续和无穷尽的,而惩戒是长期、无限而断续的。人不再是被禁锢的人,而是负债的人。"参换言之,那些偏离平均数值的"负债"之人尽管可以移动,但"债务"却如影随形。更有甚者,视界技术会帮助我们更为便捷、准确地标注出哪些是"负债"之人,令其"债务"水平即时可见,进而引发持续性的社会排斥。

不能不说的是,标注分类的视界技术提供了一种如何面对"未知的陌生人"的解决方案,但它也是一把双刃剑,增强了安全感的同时也降低了信任、提升了恐惧,最终销蚀了正常的人际关系。

#### (三)形象制造

除了身份识别与类别标注之外,视界技术还可以成为形象制造的有力工具。视界技术有意将虚拟覆盖物叠加在自然视野之上,修改、屏蔽、替换特定的事物或行为,旨在实现视界物合理化与美化。视界以"安全"的名义,自动屏蔽那些被定义、被评级、被扫描、被降级的危险之物。《黑镜·白色圣诞》中有这样一个场景:某人被你屏蔽了,这意味着他变成了你的视界里一团模糊的雪花状的虚影,他的声音也被一同屏蔽了,你无法和他进行任何有效的沟通。在《黑镜·大天使》(Arkangel, 2017)中,家长为孩子植入了一款名为"大天使"的视界系统。"大天使"可以将那些引起不适的所见所闻(如危险、血腥或情色之物)打上马赛克,同时屏蔽其声响。视界的这种类似于"过滤"的功能将危险摒除在感知范围之外,但问题随之而来,因为缺乏知觉上的相应刺激,孩子开始变得缺乏情感与同理心。

视界技术也让替换与篡改成为了可能,甚至被用于"制造怪物"。在《黑镜·战火英雄》(Men Against Fire, 2016)中,每个士兵都被植入了一款名为"群视"的视界系统。他们的任务是清除





图10 科幻剧集《黑镜·白 色圣诞》(Black Mirror: White Christmas, 2014), 视界的屏 蔽与标注功能。在登记在 案的偷窺狂的眼中, 所有人 都显示为白色虚影(左图)。 同时在所有人眼中,罪犯被 屏蔽、标注为警告性的红色 虚影(右图)





图11 科幻剧集《黑镜·战 火英雄》(Black Mirror: Men Against Fire, 2016)。士兵自 以为在清理"妖怪"(左 图),但实际上他在杀害平 民(右图)



图12 科幻片《极度空间》 (They Live, 1988),用以对 抗资本主义的视界技术

"蟑螂"——它们被指责为携带病菌的污染源,看上去犹如可怕的丧尸,面目狰狞,叫声凄厉。一方面,"群视"系统控制士兵的知觉输入,士兵在作战时听不见尖叫声,也闻不到血腥味,从而避免情绪感知上的刺激与干扰;另一方面,

"群视"也控制着士兵的梦境,通过复制欢愉来嘉奖取得良好战绩的士兵。视界所提供的幻象被用以遮蔽社会的不一致与对抗,以及制造欲望和享乐的场景。然而,可怕的真相在于,所谓的"蟑螂"其实都是普通民众,只不过他们都被判定为不良基因的携带者(如癌症高发、智商低下、性行为异常等)。他们被视界系统性地篡改为妖怪的形象。如果说纳粹德国是借助打着科学旗号的生物种族主义,通过大众媒体宣传、基础教育灌输等方式来制造"怪物",那么《黑镜·战火英雄》中的极权政府就是通过视界的篡改、替换功能来制造怪物了。视界将那些所谓的次级遗传基因携带者视觉化为丑陋的、可怖的、无法对话的邪恶客体,令类似于种族清洗的大屠杀合法化甚至崇高化。

某些情况下,视界也可以被"逆向操作",成为弱者手中的一件武器,用来揭露和对抗意识形态霸权。在电影《极度空间》(They Live, 1988)中,未来的极权社会中强权统治的反抗者们发明了一种眼镜。戴上这种眼镜之后,官员和警察即刻显形为骷髅,广告标语背后的资本主义意识形态也——显形:"尽情消费""服从""工作!工作!"透过终端视觉,虚拟影像实现了对物理景观的"覆盖"。这不同于不易修复的"破坏"或"嵌入",也不同于不易清理的"涂鸦"。事实上,虚拟影像只能通过终端设备予以观看,物理景观并不因虚拟的"覆盖"而有损分毫。终端影像故而谈不上是一种倔强的介入方式。不过,它牺牲了破坏性与耐久度,却由此获得了轻灵与自由,犹如盗猎者一般来而复往、不断纠缠。

## 四、视界的崩溃:发现征兆与穿越幻象

显然,视界技术不仅是简单的赋能技术,还是一整套的视觉分配体系。它既是对视觉的增强,也是对视觉的规训。作为识别一分类技术,视界对未知对象进行身份识别与分门别类,并在人们的视界中将这些信息予以实时标注。在这一过程中,视界还成为一种针对视觉一空间的隔离技术,既可定向屏蔽指定的事物,也可让那些被标注为"怪物"的对象在空间中寸步难行。通过视界看到的世界,实质上是一个被仔细监管、被精心过滤的世界。只不过,在视界发挥这些功能的过程中,它为自己找到了一种合法化的修饰手段,有偏向地对使用者视野加以改动,由此服务于特定的意识形态意图。一般而言,在科幻电影中,人物通常并未觉察到视界的操纵与篡改,或者是将视界的存在视作理所当然。他们要么对自己被修改的视野茫然无知,要么就干脆坦然处之,直到这套视觉分配体系出现故障。"视界的崩溃"通常是同类题材影片中的叙事转折点或高潮——直以来,信以为真或习以为常的"视界之幕"被一把撕扯下来,一个真实而残忍的世界展现在人们眼前。

当视界所打造的幻象与现实出现裂缝,人们方能逐渐发现征兆,最终穿越幻象。换言之,唯有发现幻觉之为幻觉,才能够意识到视界的摆布,才有逃逸或反抗的可能。从懵懂无知到幡然醒悟,他们的人生正遭遇了前所未有的剧烈变动。《黑镜·急转直下》中,蕾西在航班延误时忍不住对办事人员大吼大叫。在被机场保安处以惩罚性扣分之后,她发现自己的生活开始失

控。蕾西眼睁睁地看着自己的分数嗖嗖下跌,犹如手中紧握流沙,不断地失去自己所珍视的那些东西。视界评分系统的残酷一面在于:向上攀爬尤为不易,向下滑落却轻易无比。视界对蕾西社交评分的标注,犹如一个撕扯不掉的糟糕标签,成了一个屈辱性的"红字"。蕾西一度天真地以为低分是暂时的,把分数重新拉上去是可能的。不过,最致命的打击在于昔日的闺蜜亲口对她说:"婚礼你不用来了,绝不能让2.6分的人出现在我的婚礼上。"<sup>®</sup>终于,蕾西认清了视界评分的欺骗性:人们只是虚情假意,惺惺作态;社交高分者亦不免冷漠残忍,而低分者(通常被认作反社会的疯子)却不乏友善之辈。片尾,大闹婚礼现场的蕾西被警方拘留,后被摘除视界作为惩罚。此后,她才开始看到空气里的微尘,看到自己脸上的粉刺。我们意识到:视界不单单打造了一套霸权式的社会评价体系,同时也自动屏蔽了粗糙的、脏兮兮的现实,提供了一个洁净无尘的、充斥着美颜和马卡龙色的世界。不过令人欣慰的是,蕾西似乎终于得到了某种解脱。随着视界的摘除,她来到了一个不必看他人脸色、肆意发言的世界,其代价是游荡在社会秩序的边缘。

当发现停用视界是不可能的时候,个体意志就难免会走向崩溃。《电睛怪客》中的主人公痛苦地意识到,透视之眼已经不可逆地取代了原先的自然视觉。在神父的严厉斥责之下,他唯有自行挖眼以求救赎。在《黑镜·你的全部历史》中,视界记录既承载了昔日美好的回忆,但同时也是对当下失败婚姻的残忍提醒。最终,痛苦不堪的男主角决心告别那些令人心碎的幻象记忆,亲自动手摘除了视界。《黑镜·白色圣诞》的惊悚一幕在于,一个女孩似乎意识到了视界之视野分享功能的滥用——"无数的人在透过我的眼睛看"<sup>40</sup>,她最终不堪忍受而试图结束生命。

对抗视界,本质上就是对抗整个社会控制体系。这不仅很不容易,而且往往代价惨烈。在《黑镜·战火英雄》中,由于一次偶然的视界故障,黑人士兵突然发现自己所对抗的"妖怪"实际上是手无寸铁的无辜平民。觉醒后的士兵不再甘于受视界的摆布,拒绝继续执行任务。作为惩罚,他被独自关押,强制性地反复观看自己亲历的作战过程:此前视界将敌人丑化为妖怪,并对他的知觉做了部分屏蔽;如今视界将现实还原,未做任何修改与屏蔽,他被迫直面自己参与屠戮平民的过程,犹如身陷一个循环往复的恐怖梦魇。与视界妥协似乎是一个更具诱惑力的选择。片尾,主人公退役回家。破败的房屋空无一人,却在视界的修饰下焕然一新。虚拟的女主人款款走出,迎接英雄的凯旋。主人公激动地流下了热泪——对此我们可以作多重解读:他是否还记得当初发生的一切?他是因为回家而激动万分(丢失了记忆,依然被视界欺骗),还是因为自己的懦弱而悲愤不已(与视界妥协,但仍意识到视界的欺骗性)?或许齐泽克(SlavojŽižek)的说法是对的,幻觉正是现实的一部分,"他们对自己的所作所为一清二楚,但他们依旧坦然为之"等。

剧集《黑镜》的片头不啻一个隐喻:最先一块幽深漆黑的屏幕,随着系统的加载,字符开始出现,而后显示变得不稳定,最终一道裂痕贯穿屏幕,犹如黑镜幻象被撕开了一道口子。当视界出现故障被停用,人们才会逐渐察觉幻象与现实不一致的地方。为了安全与便利,我们选择将信任托付于视界,而视界却最终辜负了我们的信任。唯有真相得以揭示,逃离或反抗幻象才成为可能。"黑镜"之隐喻既指涉虚拟现实,也指涉增强现实。前者重塑时空,旨在隔绝、取代现实,后者近乎透明,据称只是保守地对现实加以补充、改动及辅助。虚拟现实犹如一架穿越时空的时光机,打算让我们进入一个完整、封闭的世界,同时鼓励我们沉浸其中;而增强现实是碎片化的,必须在个体移动的过程中不断地与之相逢,堪称"弥漫的界面"。以增强现实为核心技术的后人类视界比虚拟现实更具迷惑性:人们似乎被赋予某种主体性与行动力,却往往被纳入到一个更为隐秘的幻象之内、一个更为严酷的系统之中,深受裹挟,无力抵抗,实难撤出。

沉溺幻象过久,幻象亦将反噬己身。长久凝视黑镜,黑镜必报以回望。

## 结 语

"可见性"是现代性的核心诉求之一,该诉求在危机时刻会变得尤为强烈。战争或潜在的战争对可见性提出了更高的要求,能不能在尽可能短的时间内发现特定目标成了赢得军事胜利的关键所在。在军事加速的背景下,视觉自动化技术突飞猛进,并被施用于当代社会治理实践之中。视觉机器与数据库相互配合,图像连续被采集、被分析,被编码进入数据库,成为可检索、可匹配、可计算的数字信息。在新近出版的《视觉的技术:图、像与数据的战争》(2017)一书中,作者斯蒂夫·安德森(Steve Anderson)表示:在传统视觉文化中,我们看的同时也被看,观看意味着权力,凝视铭刻了文化,公与私、贫与富的区隔由此体现;而在以计算、数据为主导的当代视觉文化中,我们感知的同时也被感知,追踪的同时也被追踪,我们的数据被持续挖掘,同时我们也贪婪地消费那些数据机构(从事数据采集、数据可视化、信息评估等业务)提供的信息与建议。

晚近以来,科幻电影中的"赛博格之眼"的构建,从增强视觉到终端视觉,从佩戴外设到植入芯片,从例外状态到常态化,呈现出不可逆转的趋势。改造自然视觉变成了一件再正常不过的事情,未使用或停用终端视觉的人反倒成了异类,徘徊在社会的边缘。这正是一种典型的后人类处境——赋予那些人、机混合的赛博格们以主体地位或优势地位,同时排斥那些未经技术改造的人们。

再也没有一个完好如初的现实空间了。出于种种目的,虚拟之物总是试图侵入、标注、修改、覆盖、占领现实空间。这挑战了视觉艺术中关于"图像"的传统定义——一种被框取的、类似窗户的视觉再现机制。如今,虚拟不再有明确的边框或边界,而是不断进击、四处弥漫,最终世界本身构成了界面。正如马克·汉森(Mark Hansen)所预言的那样,一切现实均为"混合现实"(mixed reality)<sup>6</sup>。虚拟化不再是有待经历的过程,而是永续的既成状态。或许是时候考虑一下虚拟自身的悖论了。米歇尔·海姆(Michael R. Heim)有言,"虚拟的消逝意味着虚拟的成功"<sup>6</sup>。虚拟的终极目标是将自己彻底融入背景,从而消弭于无形。换言之,虚拟消失不见之际,方为虚拟大获全胜之时。

虚拟对现实的改动可以是自主的、透明的,但也可能是胁迫的、隐蔽的。虚拟犹如一个等待召唤的幽灵。我们举行仪式,反复念咒,期盼它即刻现身,赐予我们力量。然而,我们又心怀畏惧,不肯完全托付,害怕与其纠缠最终将反害己身。虚拟之所以难以剥离,正是因为视界提供了某种令人难以拒绝的便利。不过在享受便利之余,人们也日益感受到视界的胁迫。看似平稳的生活开始出现各种不祥的征兆,人们愈发觉察到视界所打造的幻象实际上遍布裂隙。最终,视界崩溃了。更糟糕的是人们发现自己竟然无法停用视界,只得选择与之妥协。"赛博格之眼"折射了现代人内心深处对技术的一种普遍性焦虑:对技术的过度使用(侵入人体)造成人们对技术的严重依赖乃至无法中止。

不少人热情洋溢地拥抱有关"后人类"的伟大图景,坚称"后人类进化"会在创生肉体、完善生命、解放主体、改变人生观念、提高生存质量、实现个性自由和社会公正等方面开创出美好前景<sup>6</sup>。然而,诚如戴锦华所言,目前社会上占据主导的是最廉价、最古老的发展主义信念,我们既无知又勇敢,几乎完全不经抵抗,不做准备,没有任何质疑<sup>6</sup>。科幻想象亦是如此。我们欣然植入视界,自愿分享视野,同步上传记录,永久储存记忆,那么我们究竟得到了什么,又失

去了什么?我们是否正逐渐失去对人生方向的控制?那些被排斥在所谓的主流社会之外的弱势群体将会遭受怎样的命运?西方科幻电影为我们展示了关于后人类视觉的未来图景,这并非危言耸听,亦非遥遥无期。我们或许可以以此为鉴,构想一个别样的未来——个既享受便捷技术、也不至损害自由平等的更为和谐的世界。这需要中国当代科幻文艺作品为世界贡献更多的中国智慧与中国方案。

- Manfred Clynes & Nathan Kline, "Cyborgs and Space", in Chris Gray (ed.), The Cyborg Handbook, New York: Routledge, 1995, pp. 29–34.
- 2 Scott Bukatman, Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction, Durham, NC: Duke University Press, 1993, p. 20.
- ③ 有研究者将"赛博格"分为两种类型: "身体入侵"(义肢、电子植入、基因编辑等)与"意识入侵"(大脑一计算机接口、神经化学等)。Cf. Bruce Sterling (ed.), *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, New York: Arbor House, 1986, p. xiii.
- ④ 哈拉维宣称:"我们的机器令人不安地蠢蠢欲动,而我们自己却迟钝得令人恐惧。"(唐娜·哈拉维:《类人猿、赛博格和女人——自然的重塑》,陈静译,河南大学出版社2016年版,第321页。)
- ⑤ 关于"后人类"及"后人类主义"的理论梳理,参见赵柔柔《斯芬克斯的觉醒:何谓"后人类主义"》(载《读书》 2015年第10期)、罗岗等《人工智能与后人类时代》(载《读书》2017年第10、11期)、孙绍谊《当代西方后人类主 义思潮与电影》(载《文艺研究》2011年第9期)、孙绍谊《后人类主义:理论与实践》(载《电影艺术》2018年第1期)。
- ⑥ 凯瑟琳·海勒:《我们何以成为后人类——文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》,刘宇清译,北京大学出版社2017年版,第2—3页。
- ⑦ 机器视觉技术日新月异,不断地渗透进入我们日常生活,尤其是在安防警务领域初步实现了技术落地。参见 屈运栩等《抢跑AI视觉》,载《财新周刊》2018年第1期。
- ⑧ 所谓"视觉复合体"涉及"分类"(classifying)、"隔离"(separating)、"美化"(aestheticizing)等视觉技术。Cf. Nicholas Mirzoeff, The Right to Look: A Counterhistory of Visuality, Durham, NC: Duke University Press, 2011, pp. 3-4.
- ⑨③②② 保罗·维利里奥:《视觉机器》,张新木、魏舒译,南京大学出版社2014年版,第117页,第121页,第140页,第122页。
- ① 维利里奥所谓的"视觉机器"与以往视觉文化研究中的"视觉机器"有所不同。吴琼将视觉文化研究划分为视觉文本、视觉话语、视觉建制和视觉机器四大领域。这里的"视觉机器"更多指的是成像仪器,涉及"机器本身对生产场域中主体的位置、主体间的关系、主体与机器的关系、主体与产品的关系等等形成的一系列配置原则"。参见吴琼《视觉机器:一个批判的机器理论》,载《文艺研究》2011年第5期。
- ① 关于计算机视觉或AI视觉,参见伯特霍尔德·霍恩《机器视觉》,王亮、蒋欣兰译,中国青年出版社2014年版,第5—6页。
- ② 就此问题展开讨论的学者有卢梭、边沁、福柯等。例如福柯认为,法国大革命的参与者们大多有着"卢梭式的梦想",即一个无比透明的社会。面临动荡不安、瞬息万变的革命形势,革命民众尤其热衷于"照明一切",即最大限度地追求透明度与可视性。参见米歇尔·福柯《权力的眼睛——福柯访谈录》,严锋译,上海人民出版社1997年版,第155—157页。
- (4) Paul Virilio, Speed and Politics, trans. Mark Polizzotti, Los Angeles, CA: Semiotext (e), 2006, p. 69, p. 78, p. 151.
- ⑤ 麦金德指出,"机动力量"(mobility)可以对地缘政治产生巨大影响,甚至有直接主导世界局势的能力。参见哈·麦金德《历史的地理枢纽》,林尔蔚、陈江译,商务印书馆1985年版,第49—71页。
- Paul Virilio, A Landscape of Events, trans. Julie Ross, Cambridge, MA: MIT Press, 2000, p. ix.
- ⑩ 参见保罗·维利里奥《战争与电影:知觉的后勤学》,孟晖译,南京大学出版社2011年版,"前言"第2页。
- ② 保罗·维利里奥:《战争与电影:知觉的后勤学》,"前言"第4页。
- 2 Manuel De Landa, War in the Age of Intelligent Machines, New York: Zone Books, 1991, pp. 194–203.
- 2 Lev Manovich, "The Automation of Sight: From Photography to Computer Vision", in Timothy Druckrey (ed.), Electronic Culture: Technology and Visual Representation, New York: Aperture, 1996, pp. 229–239.
- ⑤ 美国北卡罗来纳大学罗兰德·阿祖玛(Ronald Azuma)对"增强现实"(AR)的定义被广为征引。阿祖玛指出,增强现实系统有三大特征:虚拟与现实相融合、即时互动以及虚拟内容在三维空间中的定位与匹配。增强

现实可以直观地理解为覆盖在现实图景之上的虚拟"图层",包含文字、图形、视频等。Cf. Ronald Azuma, "A Survey of Augmented Reality", Presence: Teleoperators and Virtual Environments, Vol. 6, No. 4 (Aug., 1997): 355-

- 米歇尔·福柯:《临床医学的诞生》、刘北成译,译林出版社2011年版,前言第3、97—98页。
- ② 唐娜·哈拉维:《类人猿、赛博格和女人——自然的重塑》,第401页。
- 28 Harun Farocki, "War Always Finds a Way", Continent, Issue 4. 4 (2015): 54-60.
- ② 福柯在《词与物》及《不正常的人》中曾多次论及"怪物"(the monstrous)。总体而言,怪物是异质性的存在。在 西方古典思想家看来,怪物在类别上难以划分,在语言上难以指称,是既有知识体系无法解释的事物。18世 纪末19世纪初的古生物学家认为,怪物属于畸形或退化现象,不是再对自然秩序的违背,相反它证明了自然 的连续性。18世纪下半叶之后,怪物被定义为越轨与偏差行为,取决于行为而非内在本质。Cf. Luciano Nuzzo, "Foucault and the Enigma of the Monster", International Journal for the Semiotics of Law, Vol. 26, No. 1 (Mar. 2013): 55-72.
- (30) 施畅:《隔离与混杂:科幻电影中未来城市的空间政治》,载《中国文艺评论》2018年第4期。
- ③ 电影《机器战警》(2014)台词。
- ② 关锋:《"必须保卫社会"与国家种族主义——解读福柯〈必须保卫社会〉》,载《社会》2014年第5期。
- Samuel Nunn, "Cities, Space, and the New World of Urban Law Enforcement Technologies", Journal of Urban Affairs, Vol. 23, No. 3-4 (Fall, 2001): 259-278.
- David Lyon, "Surveillance as Social Sorting: Computer Codes and Mobile Bodies", in David Lyon (ed.), Surveillance as Social Sorting: Privacy, Risk, and Digital Discrimination, London: Routledge, 2003, pp. 13-30.
- ❸❸ 米歇尔·福柯:《规训与惩罚》,刘北成、杨远婴译,生活·读书·新知三联书店2012年版,第11页,第353页。
- ③ 参见吉尔·德勒兹《哲学与权力的谈判:德勒兹访谈录》,刘汉全译,商务印书馆2000年版,第199页。
- ③ 吉尔·德勒兹:《哲学与权力的谈判:德勒兹访谈录》,第207页。
- 39 剧集《黑镜·急转直下》(2016)台词。
- 40 《黑镜·白色圣诞》(2014)台词。
- ⑩ 齐泽克并不认为虚假意识是对现实的误认,即"他们虽然对之一无所知,却在勤勉为之",恰恰相反,齐泽克 认为幻觉建构了现实,幻觉正是现实的一部分,即"他们对自己的所作所为一清二楚,但他们依旧坦然为之" (参见斯拉沃热·齐泽克《意识形态的崇高客体》,季广茂译,中央编译出版社2014年版,第24—27页)。
- Detay Steve Anderson, Technologies of Vision: The War Between Data and Images, Cambridge, MA: MIT Press, 2017, p. 7.
- Mark Hansen, Bodies in Code: Interfaces with Digital Media, New York: Routledge, 2006, pp. 1-6.
- Michael Heim, "The Paradox of Virtuality", in Mark Grimshaw (ed.), The Oxford Handbook of Virtuality, New York: Oxford University Press, 2014, pp. 111-125.
- ⑥ 张之沧:《"后人类"进化》,载《江海学刊》2004年第6期。
- ⑩ 罗岗等:《人工智能与后人类时代》。

(作者单位 暨南大学新闻与传播学院)

责任编辑 容明