

【类型与题材】

从“赛博格身体”到“元宇宙”： 科幻电影的后人类视角

李冰雁

【摘要】科幻电影的后人类图景不仅满足人们对未来世界的想象,也为日益技术化的现代社会提供审美反思空间。在科幻电影中,赛博格身体跨越人与机器、现实与虚拟的边界,实现审美主客体的交互合一。后人类场域也随着经济和科技的发展而不断改变,融合现实世界和虚拟世界的元宇宙成为后人类现实。从“赛博格身体”到“元宇宙”,后人类打破人类与非人类、身体与意识、现实与虚拟之间的壁垒,走向超人类未来。后人类伦理主体凸显、人-机交互、虚实融生等特征,改变了身体感知世界的方式,有助于建构一种以身体为原点、实现人与万物交融互通的后人类审美形态。

【关键词】后人类;赛博格身体;元宇宙

【作者简介】李冰雁,博士,惠州学院副教授,从事文艺美学、电影美学研究(广东 惠州 516007)。

【原文出处】《广州大学学报》:社会科学版,2022.3.119~127

【基金项目】广东省教育科学规划课题(2018GXJK181)。

一、引言

近现代以来,尽管经济和科技得到前所未有的发展,人类的足迹和视野已经拓展到外太空,但地球的生态环境却受到严重破坏,人口问题、能源危机、核试验威胁、环境污染、自然灾害以及全球肆虐的新冠疫情等问题日益凸显。科技的发展正在改变人们与世界的联系,同时也改变人们对人类自身、社会及宇宙的认识。在这个背景下,人文科学领域的后现代、后人类等一系列“后理论”应运而生。从赛博格身体、元宇宙到超人类,后人类正表现出丰富的形态和强大的前瞻性。科幻电影为后人类理论提供一种哲学情境,反过来,这种理论话语又拓展了影像的表现力。

自20世纪中后期开始,欧美理论界有关后人类的探讨层出不穷。1977年,后现代主义研究者伊哈布·哈桑(Ihab Hassan)发表了《作为表现者的普罗米修斯:走向一种后人类的文化?》,该文采用戏剧形式

探讨了后现代与后人类的联系,并提出“后人类主体”“赛博格”等概念,为后人类理论奠定基础。^[1]1985年,唐娜·哈拉维(Donna Haraway)发表著名的《赛博格宣言:20世纪晚期的科学、技术和社会主义的女性主义》,提出赛博格的多重维度以及边界性问题。^[2]罗西·布拉伊多蒂(Rosi Braidotti)相继出版了《后人类》《后人类知识》《后人类词汇》,她在这些著作中反思后人类中的“反人文主义”(anti-Humanism)“反人类中心主义”(critique of anthropocentrism)和“超人类主义”等命题^[3]16、50,并对后人类话语进一步阐释和拓展,丰富了后人类理论内涵。凯瑟琳·海勒(Katherine Hayles)在《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》中提出虚拟身体的具身化问题,并藉此描摹后人类状况。^[4]卡里·沃尔夫(Cary Wolfe)通过对福柯等思想的梳理,指出由于技术、医学、信息学和经济网络的交叉,后人类是一个“人类去中心化”(decentering of the human)的过

程。^[5]从上述在理论界产生较大反响的后人类研究可以看出,赛博格、主体、边界、去中心化等命题有待进一步厘清。

国内学者从概念、表现形态以及对人文学科的影响等维度对后人类审美内涵进行学理性挖掘。王晓华认为,后人类美学是“交互美学”“具身性美学”“加强版的生态美学”^[6]。王峰指出后人类中“一切与人的自我意识不认同的状态,都是后人类状况”,他从后人类身体、科幻与社会想象力、事实伦理和叙事伦理等方面提出后人类给文学理论带来的新变。^[7]王坤宇从“超人移情”“伴侣物种”与“感性复敏”提出后人类审美的三个层次。^[8]简圣宇则从人工智能时代“人机融合”到“身心分置”的状态思考“后身体美学”命题。^[9]国内学者的研究侧重在后人类身体、人类和后人类的关系、影响等话题。

从国内外研究可以看出,随着科技革命不断发展而不断生成的后人类思潮,其审美属性也具有开放性内涵。正如巴迪欧所言,电影作为一种“哲学情境”(situation philosophique),“在表象与真实之间、在事物及其替身之间、在潜在与实在之间创造了一种新的关系,在这个意义上像《黑客帝国》这样的电影是毕达哥拉斯式的”。^[10]科幻电影的后人类图景,尤其是以人工智能、赛博格为主要题材的一系列虚构性作品,极大地延伸了我们思考后人类的可能性,也呈现出人类与非人类(如:自然、机器、虚拟世界等)之间的关系,引起我们对主体、身份、边界等问题的思考。本文拟以科幻电影为例,结合中西方后人类研究的理论成果,考察赛博格身体、元宇宙等问题,藉此探讨电影中后人类审美形态的独特性。

二、赛博格身体:重审人与机器的边界

自尼采颠覆了身体与意识二元对立的哲学叙事以来,身体作为一个审美维度逐渐受到当代思想家的关注。比如,梅洛-庞蒂在《知觉现象学》中构建了

“身体图式”,福柯则从历史学和社会学角度对身体展开全面探讨。德勒兹将身体作为出发点,也作为他哲学探讨的一个主题,将“经验”“意义”“感觉”“表象”等贯穿其中。简言之,后现代理论认为人的形体不是一成不变的,而是作为一架机器(容器),并且与其他事物发生关联才能运作。海勒在后现代理论基础上,将“身体”置换为“虚拟身体”,提出后人类理论中的“具身性”(embodiment)问题,试图在后人类语境中重构身心合一。她指出,后人类主体是一个“混合物”(an amalgam),一个“物质-信息的组合体”(a material-informational entity)。^[11]这与哈拉维提出作为想象性革命的“赛博格”(cyborg)一脉相承。赛博格最早来源于控制论,指人类与电子机械之间相互融合、交互的系统,哈拉维将这一概念引入女性主义研究,并在《赛博格宣言》中提出“断裂身份”(fractured identity)^[12]149-155。布拉伊多蒂将赛博格理解为介于人与机器之间的后人类形象,并提出后人类游牧主体,即“具身化和嵌入的”(embodied and embedded),是“多层面关系主体”(a multi-faceted and relational subject)^[13]188。在电影研究领域,苏·肖特(Sue Short)指出赛博格电影有助于建构当代主体性。与传统电影以家庭、爱情之类的主题掩盖现实矛盾不同,电影中的赛博格证明“人类身份是一个可变但有价值的概念”,“甚至可以扩展到人造人”。^[14]以上种种研究表明,赛博格早已超越其作为控制论的概念,形成一个能被不断拓展的后人类命题,从“技术的身体”到“政治身份”都可以从中得到有益的启发。

在科幻电影中,赛博格身体常常成为技术和幻想的结合体,投射了人类超越肉体、意识局限的理想,主要表现为以下几种类型。一是技术超人类,即通过技术改造人类的身体,使身体某方面的性能得到增强。比如,《大都会》《攻壳机动队》《超体》《美国队长》《阿丽塔:战斗天使》等电影都出现被技术改造的赛博格,身体某方面性能得到加强,从而实现超能

力。二是仿真人或人工智能系统。比如《银翼杀手》《黑客帝国》《人工智能》《我，机器人》《机械姬》《终结者》《她》等，这些电影所塑造的人物往往是外形酷似真人的人工智能，或者无身体的智能操作系统。《银翼杀手 2049》中，K 的女友乔伊(Joi)是虚拟人，能够用投影仪将她投射出来。在《她》中，女主角萨曼莎(Samantha)是一个人工智能交互系统，她以极强的运算能力同时与成百上千人谈恋爱。三是通过技术手段，将人类的意识、精神或基因移接到机器(计算机)或其他物种身上，使其具有人类的某些性能或超能力。比如，《黑客帝国》《盗梦空间》《源代码》《头号玩家》《失控玩家》等，人类穿梭于虚拟世界，或意识借助身体/机器穿梭于过去或未来，现实的人与虚拟世界的人产生戏剧冲突和情感关联。由此可见，在科幻电影叙事中，赛博格身体不仅是一种“技术、屏幕、投影图像”^[12]，还具有超强的学习能力、情感能力，在某种程度上实现人类与人工智能的博弈及共同发展。

科幻电影中的赛博格改变人类的认知方式，使人类社会及文明的本体跨越实体论边界，走向后人类审美形态。在传统审美场域，人类作为地球乃至宇宙中唯一最高级的生物，具有毋庸置疑的主体性，审美对象是作为客体的非人类。但在后人类视域下，被技术改造的“后人类”不仅身体性能得到增强，还拥有人的主体意识。受人类认知影响，人与人、人与机器(或赛博格)之间的交流和连接密度不断增加，从而使“个体承担如同生物体内细胞那样的功能”，扮演相应的角色。在这种情境下，一个全新的有机体将具备一定的认知水平，即“自我意识和意图”(self-consciousness and intentions)^[13]。赛博格这种“人”与机器结合的混合体，有力地抵抗人类与机器、人类与动物分离的僵化边界。^{[2][149-150]}换言之，赛博格以“复制”取代生殖，搁置了以生殖权力为核心的父权系统，由此超越了由父权制、殖民主义等所建构的

性别、种族和阶级，改变了社会和历史强加给人的标签。这不仅打破了社会与自然、人类与非人类的二元对立，还打破了人类固有的认知论法则。

在科幻电影中，赛博格并不是后人类的全部，他/她还具有情感和自我反思能力，能引起观众的同情，从而使人类认同他们的“人性”。众所周知，作为视觉艺术的电影，“视点”(point of view)作为一种主观视角呈现叙事功能，引起观众的共情。在以人类为主体的电影类型中，镜头视点主要为人类，而在科幻电影中往往呈现出“控制论视点”(a cybernetic point of view)^[14]。比如，《2001：太空漫游》中，两位人类宇航员窃窃私语的场景由计算机哈尔(HAL9000)的视角呈现。《银翼杀手》中，在仿生人瑞秋(Rachael)的视点下，银翼杀手戴克(Deckard)表现出人类脆弱、敏感、孤独的一面。《机械姬》中，人工智能艾娃(Eva)视点中的人类，不仅容易受骗，还被人工智能监视和利用。《我，机器人》中大量采用机器人索尼(Sonny)的视点，使观众和机器人一样感受到被人类追捕的心理。《失控玩家》中相当一部分场景是虚拟世界中背景角色出纳员盖伊(Guy)的视点，透过盖伊的视点他发现自己所处的世界是被设定的程序，他只是供人类玩家娱乐的工具人，从而拥有自我意识的觉醒和成长。在赛博格或人工智能视点下的世界显现出人类社会荒诞却真实的一面，除了引起观众对他们的同情和理解外，也使人类更好地反思现实社会和生命的本质。

需要指出的是，科幻电影中人类视点和赛博格视点不是一成不变的，而是相互切换、转移。在“看”与“被看”不断转移的过程中，实际上也是审美主体和审美客体不断转化的过程。在这一过程中，人类主体融入非人类客体，而客体也呈现出主体，正如尼采所说“当你凝视深渊，深渊也在凝视着你”一样。事实上，“凝视”与“被凝视”在人与非人类(动物)的日常生活实践中普遍存在，从中国古代庄子与鱼(蝴蝶)

到西方德里达与“小母猫”、哈拉维与牧羊犬等就是典型例子。如果我们把非人类置换成人工智能或赛博格,那么,人类与智能体同样构成“看”与“被看”的关系,这种互相构成镜像的关系实际上也是交互关系。在后人类语境中,人类既非绝对的主体,赛博格也非绝对的审美客体,而是主客体互相交融的过程。科幻电影的后人类主体类似于德勒兹所说电影是一种“精神自动装置”,存在自然和人“感知-运动的统一”^[15]。从这个角度来看,科幻电影所呈现的后人类影像在创造消费奇观的同时,也将意识(思维)具身化,即将抽象的精神转为可感知的存在,并与现实世界发生交互。

三、元宇宙:后人类“现实一种”

赛博格模糊现实与虚拟的边界,消解传统审美主体和审美客体二元对立,与此同时,后人类场域也随着社会和科技的发展而不断改变,超越现实/虚拟世界的“元宇宙”(Metaverse)则成为后人类的一种现实情境。“Metaverse”由“meta”(超越)和“universe”(宇宙)组成,其字面意思是“超越宇宙”。“元宇宙”概念最早可追溯到尼尔·斯蒂芬森(Neal Stephenson)的科幻小说《雪崩》(Snow Crash, 1992),小说提到“元宇宙”和“化身”(avatar)两个概念,描绘了未来人类通过VR(虚拟现实)设备“化身”生活在多人在线的虚拟世界中。在未来的元宇宙中,“真实环境、个人和团体将能够与虚拟环境、化身和智能‘机器人’无缝通信和交互。”^[16]清华大学新媒体研究中心在《2020-2021年元宇宙发展研究报告》中指出,元宇宙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”,它将经历“数字孪生、虚拟原生、虚实融生”三个阶段。^[17]综上研究可以看出,元宇宙并非现实世界与虚拟世界两个场域的平行或简单叠加,而是一种融合现实与虚拟的“融宇宙”,能随时随地实现两个世界包括经济基础和上层建筑在内的人类社会物质

和意识形态的相通,具有虚实融合、具身互动、可创造性、可持续性、开放性等特点。

在科幻电影中,元宇宙类似于《黑客帝国》中的“母体”(Matrix)、《盗梦空间》中的梦境、《源代码》中的平行宇宙等,现实世界的身体、意识与虚拟世界中的“化身”产生联系,两个世界发生的事件会互相影响。2018年上映的《头号玩家》再次引发人们对元宇宙的想象,人类沉迷于一个名为“绿洲”(the OASIS)的游戏正是一个平行于现实世界、始终在线的虚拟世界,全球玩家和科技公司争相在虚拟世界中寻找“彩蛋”,以获取现实中的巨额财富。同样,《失控玩家》讲述人类和虚拟人在现实和虚拟世界中共同冒险、共同成长的故事。

正如虚拟/游戏世界被命名为“绿洲”一样,科幻电影中的虚拟世界是梦幻、和平、理想的“乌托邦”净土,而现实世界却遭遇严重的能源枯竭、资源匮乏、生态危机等,人类如蝼蚁般生存在贫民窟或地下城,一个毫无希望的现实世界。比如,《攻壳机动队》里赛博朋克景观;《疯狂的麦克斯》中的荒凉暴力的废土景象;《星际穿越》中沙尘暴肆虐的地球;《流浪地球》中天气极寒、氧气稀薄的地表和逼仄阴郁的地下城;等等。这些反乌托邦影像,很大程度已突破表层的审美奇观,成为现代都市人精神状态和心理焦虑的投射,也是对技术后人类的反思与批判。正如威廉·吉布森在科幻小说《神经漫游者》(1984)描述一个“低端生活与高等科技结合”(combination of low-life and high tech)的反乌托邦世界,科技的高度发展并不允诺一个美丽的新世界,相反,在一个连人类都可以高度仿真的未来世界,外星球殖民早已实现,地球却已经不宜人类生存。

长期以来,西方人文主义对未来社会有一种政治空想,这包括乌托邦和反乌托邦的想象。从西方人文思想史的脉络看,元宇宙对现实世界和虚拟世界的融合,涵盖了乌托邦和反乌托邦的两面。正如

人工智能可以升级、觉醒,几乎拥有“爱的能力”,但却无法真正理解人类之爱一样,后人类世界在反乌托邦中仍被寄予正面的审美理想。比如,《黑客帝国》中,一方面,人工智能可以获取人类的技术、能量,但获取不了人类自然进化的能力;另一方面,指引“救世主”尼奥(Neo)冲破“母体”为人类自由而战的核心是人类的情感、爱和责任。《流浪地球》表达了人类面临末世表现出无私的爱、团结和希望。《头号玩家》中,引导游戏玩家韦德(Wade)冲破重重关卡的线索是了解游戏设计者一生的经历,他的情感、理想与遗憾。《失控玩家》中程序员将自己对女主人公的爱编进虚拟世界中,使虚拟人因为爱拥有自我意识的觉醒。可以说,元宇宙一方面模仿我们现实世界的法则,另一方面又超越了现实,在虚拟和现实的交互中重建后人类场域,使人类在某种程度上获得行为的解放和心灵的自由,同时也凸显了情感对于人类的纯粹性。

跟现实世界一样,情感、交际、认同也是虚拟世界重要的组成部分。“虚拟世界的吸引力在于其他人”,在虚拟世界中创造的东西不仅有趣,而且是一种“共享的文化和叙述”(shared culture and narrative),每个人都成为共享文化的一部分。^[18]元宇宙中虚拟世界和现实世界的交互,形成大小新场域,更加促进文化的生成与共享。在人工智能、VR、AR(增强现实)、MR(融合现实)、5G、数字孪生、区块链、云计算、大数据等技术应用下,元宇宙形成一个虚实相间的开放平台,信息、情感、权力和资本等都得到流通和交换。这个平台不仅加强人类在虚拟世界的体感交互方式,增强对世界的感知,还能规避现实世界不确定性带来的风险。毕竟,在虚拟空间中,我们的个人选择、主体身份和资源等都能够得到重新设定或分配,从而实现资源有效配置和文化共享。有研究指出,未来媒介的进化逻辑是从“场景时代”到“元宇

宙”再到“心世界”的过程,这是对人的社会实践自由度的突破。^[19]可以说,元宇宙这种摆脱身心分离的交互体验,在某种程度上类似于现象学所说的“此在”,也是德勒兹在分析培根的绘画时所称“感觉的逻辑”：“同一身体给予感觉,又接受感觉,既是客体,又是主体。”^[20]现实身体在元宇宙的感知、运动,也是数字身体在场的过程。元宇宙改变了身体的运动感知方式,同时也使身体在开放的世界中得到凸显。身体在现实世界和虚拟世界保持双边感知、双向切换,消解了身体和意识的二元对立,使审美主体和审美客体合而为一。

在元宇宙中,人类与人工智能的交互、在虚实融生空间的交替活动,改变身体感知运动,同时也重构了社会的文化形态。身体在场方式的变化、信息和资源的无缝交流以及人机共生关系,一方面取消了传统二元结构的对立,另一方面使人类摆脱身体结构的局限、摆脱旧的体制和束缚,走向一种更具开放性和创造性的生存方式,重新思考人类的意义和价值。正如《失控玩家》中的虚拟人盖伊有了自我意识的觉醒,面对虚实难分的世界,不禁思考生命的意义一样。可以说,元宇宙挑战了我们过去对“人”的理解,同时又激发我们以新的方式去认识“人”。福柯曾宣称:“人将被抹去,如同大海边沙地上的一张脸。”^[21]从另一个角度看,这个“消失”的时刻正是人类步入元宇宙纪元的那一刻。随着人文主义话语被不断解构,传统的知识序列将走向消亡,建立在这些序列之上“人”的形象也随之“被抹去”。与此同时,一种新的社会、政治、文化序列将应运而生。尽管元宇宙并非完美无缺,正如姜宇辉所指出,作为一个“实验和游戏之地”,元宇宙不可避免带有“升级的监控、人的全面数据化乃至‘媒介被动性’的不平等状态”等缺陷,^[22]但我们对元宇宙技术的投入,对后人类场域的推演,有助于创造一种全新的知识概念,以

便更好地理解这个虚实融生,人类实现自由创造的未来。

四、后人类未来

从赛博格身体到元宇宙,可以看出后人类打破人类与非人类、身体与意识、现实与虚拟之间的壁垒,呈现一种相对自由的审美状态。在技术的改造下,人类在世界中的地位被改变,在有机体环境中扮演不同的角色,随之而来的人类世界的秩序将会被改写,时间、空间和历史叙事也会发生根本变化。正如金姆·托福莱蒂(Kim Toffoletti)认为后人类图景存在矛盾和不稳定性,“支撑这一主题的重新表述的是社会关系的转变,这种转变将时间、空间和历史的叙述视为与技术的接触发生了根本性的改变”^[23]。可以说,后人类并非对人类主体进行反人文主义的解构,也非单纯地以生态为导向,而是从纯粹的概念性转向实践性的后人类理论。

在卡斯帕·利珀特-拉斯穆森(Kasper Lippert-Rasmussen)等人看来,“后人类状况”关注生物技术改造的人类物种,即这些具有强烈非人类特征的“超人类”(transhuman),例如赛博格或“嵌合体”(chimeras)——使其区别于人类。^[24]牛顿·李(Newton Lee)指出,我们都是“超人类主义者”(transhumanists),“每个人都在使用科学和技术来增强或改变我们的身体化学成分,以保持健康并更好地控制我们的生活”。^[25]可以说,科技在某种程度上重构了人类身体。近期,谷歌最新人工智能 AlphaFold 成功根据基因序列预测了生命基本分子(即蛋白质的三维结构),这意味着人工智能将在基因科学和生物科学开启一场彻底改变人类未来的技术革命。通过基因技术的改造,人类的生命系统有望像计算机系统那样实现全面升级,那时,衰老、死亡不再是问题。如果在不久的将来人类永生的后人类想象成为事实,那么,人类的有限性将会被克服,并重新改写人与自然的关系。试

想一下,将人进行改造意味着使人类从对自然的依赖中独立出来,反向来看,人类生存和进化将紧紧依赖于技术。一旦技术被资本、权力所垄断,人类的进化甚至未来的命运都会受到威胁。事实上,人工智能超越人类、利用人类甚至伤害人类的情景,一度是科幻电影带给观众的梦魇,也引发人们对技术的反思和批判。这使我们意识到人类中心主义对人类家园乃至人类自身所带来的恶果,也揭示了科技一旦被人类的欲望所利用,将对人类造成毁灭性打击。毕竟,不管将人类移居到外太空或开展漫长的星际之旅,人类的“怀乡”情结永远不会消失。从《2001 太空漫游》《星际穿越》到《流浪地球》,从《头号玩家》到《失控玩家》,现实家园始终是人类最渴望的归宿,哪怕沉醉在岁月静好的虚拟梦境中,人们奋斗的目标也是回归现实家园。回家,不仅是人类本能的需要,也是永恒的精神追求。一旦我们被大自然母亲放逐,不仅失去身体的栖身之所,灵魂也将永远漂泊在路上。科幻电影对科技的自信与悲观、对离家与归家的永恒冲动,种种混杂、矛盾和张力,一方面展现出科幻艺术的审美特性,另一方面也在重构人类与自然乃至社会与自我的关系。

尽管同样为超越人类中心主义,但后现代生态主义和后人类主义有一定的联系和区别。从空间上看,后人类的关注对象远远超越了现实空间。梅洛-庞蒂在谈论绘画艺术的时候指出,“空间不再是多个物体所组成的场所”,“空间不再是可由一个纯粹的理智能够完全控制住的场所”。^[26]简言之,在意识的参与下,原本作为表象的图像(影像)充满丰盈立体的审美形态。从这个角度来看,科幻电影中的后人类空间涵盖了现实中的城市、社会、精神、自然生态和外星球,也包括虚拟空间,后人类伦理自然也包括上述各种要素的总和。理查德·格鲁辛(Richard Grusin)整合 21 世纪对人文科学和社会科学的各种批判、理

论和哲学方法,认为当下“非人类转向”(the nonhuman turn)是一种“致力于使人类去中心化以支持转向和对非人类的关注,从不同的角度理解动物、情感、身体、有机体和地球物理系统、物质性或技术”^[27]。王晓华指出,后人类美学作为一种“加强版的生态美学”,消除了“有机和无机、生命和技术、人类和工具之间虚拟的鸿沟”。^[6]更进一步看,后人类生态美学的“加强”之处在于其形成了“后人类伦理主体”。王峰梳理了后现代生态主义与后人类生态主义的异同:“后现代生态主义更多是观念上的说服,以克制技术发展的负面作用;而后人类则通过技术将人类发展重心从外部转向内部,改造人的身体,部分消解人类向外部扩张的能量,从而可能达成人与自然生态的新的平衡。”^[28]我们既要从小人中心主义立场回归,同时也要防范技术过度使用。布拉伊多蒂认为,这源于“后人类交流方式的改变”,即“超越语言符号编码”的交流模式。^{[31][90]}“后人类伦理主体”将伦理价值观和社会福利结合起来,使个人与环境发生相互关联,是一种后人类生态智慧。可以说,后人类交流方式的改变,在某种程度上也是后人类空间的改变。

事实上,通过人工智能、生物技术、基因改造等增强人的寿命或身体性能的超人类主义,它涉及到“生物政治学”(biopolitics)之争。尼克·波斯特洛姆(Nick Bostrom)从史前文明对永生的追求、启蒙时期对人性的倡导、科幻小说对技术改变人类的梳理,到近现代以来超人类主义思想史的评述指出,21世纪的“生物政治学”是“超人类主义-生物保守之维”(the transhumanist-bioconservative dimension)。^[29]从波斯特洛姆的研究可以看出,超人类主义的研究范围非常广泛,但最核心的问题之一仍然是伦理问题。无论超人类主义和生物保守主义怎样论争,一个无可否认的事实是,在21世纪技术可以改变人类

的生活状况和生命本质。如何将人类伦理拓展到后人类世界,乃至前述的现实和虚拟空间的总和,是后人类未来所需要面临的问题。

需要指出的是,后人类并不是“技术威胁论”的拥趸,而是让我们看到未来充满生态和谐的可能性。正如泰德·彼得斯(Ted Peters)所指出:“后人类的未来充满生态和谐,控制论的永生性,以及不断发展的智力对整个宇宙的灌输,使我们的想象力充满乌托邦式的幻想。”^[30]简言之,科幻电影对后人类的“想象”有助于我们认清技术时代人类生存现状和精神状态,并启发我们反思人与自然、现实与虚拟的关系。通过拒绝将上帝视为“某种宇宙人”(kind of cosmic person)的原始观念,人类“深深地嵌入”(deeply embedded)了“地球上的生命网络中并通过其进行的创造性活动(creative activity)”,鼓励他们“培养态度并参与适合这个活生生的创造力网络的活动(this web of living creativity)”。^[31]在技术迅猛发展的后人类时代,如果遵循人与自然和谐发展的原则,践行后人类生态伦理,那将实现一种后人类审美状态。毕竟,人类物种会有情感反应和充沛的选择空间,这能使我们形成一道保护屏障,“潜在地允许我们与其他的人类相连接”^[32]。这种连接将会使人类达到一种自由的审美状态,而不是在“美丽的新世界”里永生,却忘记希望、恐惧和生命的意义,甚至忘记什么是人类。

后人类以赛博格身体生活在元宇宙,打破现实与虚拟的边界,呈现出人-机交互、虚实共生等特征。借助机器,现实中的人可以游荡、生活在元宇宙中,并与人工智能及其他非人类事物发生交互和联系。人类在虚拟世界得到精神慰藉的同时,通过与非人类的接触更好地认清世界的本质,反思人类自身,重构人与万物的关系。众所周知,科技的迅猛发展和物质的丰富并没有给人类带来与之相适的美好

世界,相反,技术垄断、权力泛滥和贫富分化激化了人性之恶,使人类失去感恩和敬畏之心。而人类欲望在虚拟世界的放纵,如《西部世界》《失控玩家》等影视剧中人类在虚拟世界中的杀戮,换来的却是空虚、厌世。如果我们将虚拟世界看成人类精神世界的投射,那么,人类在虚拟世界的行为就是潜意识活动。人工智能在虚拟世界的进化,给人类提供参照,有助于更好地认清自我,并实现自然、社会与自我的精神世界和谐相处。

通过对后人类图景的演绎与审视,后人类改变了我们的认知方式,同时也改变了我们与世界的关系,打破审美主体与审美客体的界限。在科幻图景中,我们看到人-机合一的赛博格及虚拟化存在的人工智能如何参与改变人类与世界的关系,如何改变人类身体感知世界的方式。这是一种人类、自然、社会和宇宙都实现交互性,达到生态和谐的丰盈状态,也是人类身体与意识、人类与非人类和谐共存,实现人与万物交融互通的后人类审美形态。

科幻电影对赛博格身体和元宇宙的演绎,凸显了后人类从主体到场域丰富多元的审美形态。在后人类语境中重审人类与机器、现实与虚拟的边界,既是对传统主客体、身体与意识等二元对立模式的反思,也是建构一种具有开放性、创造性的后人类审美文化。总而言之,后人类不是他者,而是我们人类自身。科幻电影的后人类影像呈现了人类对未来选择的多种可能性,以及这种选择如何改变我们当下及未来的命运。

参考文献:

- [1]HASSEN I. Prometheus as performer: toward a posthumanist culture?[J]. The Georgia Review, 1977(4): 830-850.
- [2]HARAWAY D. Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature[M]. New York: Routledge, 1991.

[3]BRAIDOTTI R. The posthuman[M]. Cambridge: Polity Press, 2014.

[4]HAYLES K. How we become posthuman: virtual bodies in cybernetics[M]. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

[5]WOLFE C. What is posthumanism?[M]. London: the University of Minnesota Press, 2010: xv-xvi.

[6]王晓华.人工智能与后人类美学[J].首都师范大学学报(社会科学版),2020(3):85-93.

[7]王峰.后人类状况与文学理论新变[J].文艺争鸣,2020(9):84-92.

[8]王坤宇.超人移情、伴侣物种与感性复敏:后人类审美的三个层次[J].南京社会科学,2021(3):128-146.

[9]简圣宇.后人类纪语境中的身体美学问题[J].广州大学学报(社会科学版),2020(3):30-37.

[10]巴迪欧.电影作为哲学实验[M]//福柯.宽忍的灰色黎明:法国哲学家论电影.李洋,译.开封:河南大学出版社,2014:33.

[11]SHORT S. Cyborg cinema and contemporary subjectivity [M]. New York: Palgrave Macmillan, 2005: 17.

[12]HALBERSTAM J, LIVINGSTON I. Posthuman bodies [M]. Bloomington: Indiana University Press, 1995: 3.

[13]KORNWACHS K. Transhumanism as a derailed anthropology[M]//Transhumanism: the proper guide to a posthuman condition or a dangerous idea?. Switzerland: Springer Nature Switzerland AG, 2021: 24.

[14]CLARKE B, ROSSINI M. The cambridge companion to literature and the posthuman[M]. New York: Cambridge University Press, 2017: 110.

[15]德勒兹.时间—影像:电影2[M].谢强,马月,译.长沙:湖南美术出版社,2004:254-255.

[16]SONVILLA-WEISS S. (IN)Visible learning to act in the metaverse[M]. New York: Springer Wien New York, 2008: 124.

[17]清华大学新媒体研究中心.2020-2021年元宇宙发展研究报告[EB/OL].(2021-09-20)[2021-10-30].<https://xw.qq.com/partner/vivoscreen/20210920A-0095N/20210920A0095N00?isNews=1>.

[18]LUDLOW P, WALLACE M. The second life herald: the virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse[M]. Massachusetts: The MIT Press, 2007: 30.

[19]喻国明. 未来媒介的进化逻辑:“人的连接”的迭代、重组与升维——从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的未来[J]. 新闻界, 2021(10): 54-60.

[20]德勒兹·弗兰西斯·培根:感觉的逻辑[M]. 董强, 译. 桂林:广西师范大学出版社, 2017: 47.

[21]福柯. 词与物——人文科学考古学[M]. 莫伟民, 译. 上海:上海三联书店, 2001: 506.

[22]姜宇辉. 元宇宙中的“孤儿们”?——电子游戏何以作为次世代儿童哲学的教育平台[J]. 贵州大学学报(社会科学版), 2021(5): 21-29.

[23]TOFFOLETTI K. Cyborgs and barbie doll feminism, popular culture and the posthuman body[M]. London: IBTauris & Co Ltd, 2007: 4-5.

[24]LIPPERT-RASMUSSEN K, THOMSEN M, WAMBERG J, et al. Posthuman horizons and realities: Introduction[M]//The posthuman condition. Aarhus: AARHU University Press, 2012: 7.

[25]LEE N. The transhumanism handbook[M]. Switzerland:

Springer Nature Switzerland AG, 2019: 5.

[26]梅洛-庞蒂. 知觉的世界[M]. 王世盛, 周子悦, 译. 南京:江苏人民出版社, 2019: 22.

[27]GRUSIN R. The nonhuman turn[M]. Minneapolis: the University of Minnesota Press, 2015: vii.

[28]王峰. 后人类生态主义:生态主义的新变[J]. 河南大学学报(社会科学版), 2020(3): 39-45.

[29]波斯特洛姆. 超人类主义思想史[J]. 孙云霏, 王峰, 译. 外国文学动态研究, 2021(4): 107-129.

[30]PETERS T. Transhumanism and the posthuman future: will technological progress get us there?[M]//GRASSIE W, HANSELL G, TIROSH-SAMUELSON H, et al. H+: transhumanism and its critics. Philadelphia: Philadelphia Metanexus Institute, 2011: 63.

[31]WATERS B. From human to posthuman: christian theology and technology in a postmodern world[M]. Burlington: Ashgate Publishing Company, 2006: 96-97.

[32]FUKUYAMA F. Our posthuman future, consequences of the biotechnology revolution[M]. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2002: 218.

From "Cyborg Body" to "Metaverse": A Posthuman Perspective of Sci-Fi Films

Li Bingyan

Abstract: The posthuman scenarios of Sci-Fi films not only satisfy people's imagination of the future world, but also provide a space for aesthetic reflection for the increasingly technological modern society. In Sci-Fi films, the "Cyborg body" crosses the boundaries between man and machine, reality and virtuality, and unite aesthetic subject and object. The posthuman field is also constantly changing with the development of economy and technology, and the metaverse that integrates the real world and the virtual world has become a posthuman reality. From the "Cyborg body" to the "metaverse", posthumans break down the barriers between humans and non-humans, body and consciousness, and reality and virtuality, moving towards a transhuman future. The main features of the posthuman ethic, including the prominent subjectivity, human-machine interaction, and the fusion of virtuality and reality, have changed the way the body perceives the world. It is helpful to construct a posthuman aesthetic form that takes the body as the origin to achieve the integration of human beings and all things.

Key words: posthuman; Cyborg body; Metaverse