

# 数字影像艺术中后人类主体重构分析

张志鹏（鲁迅美术学院影像艺术学院硕士研究生）

薛志军（鲁迅美术学院影像艺术学院教授）

**摘要：**本文以数字影像艺术为透镜，剖析后人类时代下主体性的解构与重构。通过解读徐冰《蜻蜓之眼》、黑特·史德耶尔《如何不被看到》及阿尼什·查甘蒂《网络迷踪》三部作品，揭示数字媒介如何重塑人类存在：监控复眼将肉体转化为海德格尔“集置”理论中的可计算持存物；垂直权力机制暴露德勒兹“控制社会”的规训逻辑，宣告启蒙式自主主体的消逝；而桌面叙事则具象化唐娜·哈拉维的“赛博格”宣言，呈现技术中介下“代理主体”在虚拟迷宫中的导航实践——这既呼应了凯瑟琳·海尔斯所指的“特定人文主义主体观的瓦解”，也体现了去中心化、多重化主体形态的生成潜能。

**关键词：**后人类；数字影像艺术；主体重构

## 一、引言

后人类(Posthuman)一词最早出现在19世纪末俄国神秘学家布拉瓦茨基(H.P. Blavatsky)的人类演化理论中<sup>[1]</sup>。随着信息科学与生物技术和哲学中本体论以及认识论的革新，“人”这一概念被重新审视与定义。20世纪中叶，“后人类”开始进入到学术研究领域，并通过大众媒体被社会所了解关注，引发了持续而广泛的理论探讨。在科学技术与生活深度融合的当下，基因技术、人工智能、脑机接口等技术应用于“克隆人”“虚拟人”等现实案例，让我们更直观地发出什么是人类的疑问。后人类概念不仅是技术改造生物、人机结合的学术概念，更是我们处于变革当下对自身本体的认识。如马丁·库登(Martin Kurthen)所言：“后人类不是一个身体性问题，而是一个功能性问题。”

2010年出版的《什么是后人类主义》中，卡里·伍尔夫(Cary Wolfe)提道：在20世纪90年代中期，“后人类主义”作为一种专门讨论与后人类相关理念的术语，经常在文化与社会批评中被提及。但它的理念来源至少可以追溯到20世

纪60年代，并持续影响着后来的理论发展。直到1976年，美国后现代文化批评家伊哈布·哈桑(Ihab Hassan)在威斯康辛大学“20世纪研究中心”举办的后现代状况国际研讨会上，发表了名为《作为表演者的普罗米修斯：朝向一种后人类主义文化》的主题演讲，主张一个由后人类主导的后现代晕圈的出现<sup>[2]</sup>。他说：“我们首先必须理解人类自身主体包括欲望及其所有外在象征物，也许正在激烈地改变，所以也必须重新看待主体。我们必须了解，历经了500年的人文主义也许正在走向终结，人文主义正在演变成某种东西，我们无可救药地把它叫作后人类主义。”<sup>[3]</sup>伍尔夫引用福柯《词与物》回应：人是近期的发明，并正在接近终点……人终将被抹去，就像海边沙滩上的一张脸。这显示了以福柯、德勒兹等理论家为代表的“后人类主义哲学”从哲学角度，在本体论上对启蒙理性的人之主体性进行批判，是关于人类概念的解构与反思。

凯瑟琳·海尔斯(N.Katherine Hayles)和唐娜·哈拉维(Donna Haraway)则代表了另一种后人类发展思想，以科技对人类与社会的影响

为基础来讨论后人类概念。凯瑟琳·海尔斯在著作《我们如何成为后人类》中提到，20世纪40年代新兴的控制论理论，即对生物或机械组织内部系统的信息传递与信号控制，在意识与控制层面，突破了传统人文主义对于人类主体的全新理解。通过讨论控制论三次热潮的发展过程和三个重要观点，即信息去身化、虚拟主体化与后人类化，可以看出对后人类的新形态和新发展的观点倾向。书中海尔斯还表示：“后人类并不是真的意味着人类的终结。它显示出的是一种特定的关于人的观念的终结，这个观念最多是被人类中的一小部分人，即那些有财富、权力以及闲暇的人所垄断，这一类人能够以此将自己定义为可以通过个人力量与选择实践自身意志的自主的存在物。”<sup>[4]</sup>哈拉维的研究具有广泛的跨学科交融性，她最重要的著作《类人猿、赛博格和女人：自然的重塑》，试图通过解码20世纪现代科学发展的灵长类学研究，透过种族、性别、科学的角度，审视20世纪自然与社会二元对立的不可靠叙述。主张超越传统的二元对立，如男性/女性、自然/文化、人类/机器等，旨在打破固有的思维定式，这些二元对立是限制人们思考和理解的桎梏；主张采用更加开放和包容的观点来思考科技、身体和性别问题，关注身体的多样性、技术的介入以及科技对社会和文化的重塑作用，通过科技的介入和身体的改造，人们可以超越传统的身体限制和性别角色，摒弃传统的规定和限制，探索身体与科技、社会和文化的复杂关系。笔者试图通过对数字影像艺术的作品分析与解读，以艺术语言的方式去理解人类主体在后人类时代下的解构与建构。

## 二、后人类时代数字影像媒介环境

当今媒介从“作为人的延伸”发展为“异化人的存在”，媒介力量将人类从中心主导者的位置推离，使其成为技术的追随者。人类的构造从血肉之躯逐渐成为技术节点，技术构造着人的行为、

生活、情感、思考。人类从发现技术到适应技术、追赶技术、依赖技术。

在当今使用数字进行影像交互的时代，人在制造影像的同时也在消费影像，每个人都处于被记录、编辑、神化的结构中，电影、电视、互联网、手机客户端等媒体的变化都影响着影像艺术的进化方向。当代影像艺术不再只是被动观看，多元化的信息碎片正在以各种方式被推送。基于计算机和互联网等电子信息技术的新兴艺术，如新媒体艺术、网络艺术等，其审美特征和艺术实践正以一种由算法交互与虚拟性共同塑造的超真实形式快速发展并产生广泛影响，背后也都隐含着某种后人类时代特质。而随着互联网与大数据技术的进步，影像已经脱离传统荧幕，在方寸间改变了我们人类主体的认知过程，当下人类不仅有各种可见具身的实际生活经验，还存在着各种隐形不可见的影像生活经验。后人类时代除了人类在观察影像外，影像也在观察人类。从基于数据库生成的AI影像到数据传输编码系统，从网络社交平台的大数据算法到公共监控系统的人脸识别等，构建了一种全新的机器可见的计算机视觉系统，对人类来说这个系统反而是无法感知的，但在生活经历中这一体系又可以通过人机交互而被主体感知。

### 三、解蔽的复眼

媒介不仅提供了感知世界的特定视角，开启了一种解释世界的方式，也对人类自身进行反思。马丁·海德格尔（Martin Heidegger）将技术的本质揭示为“集置”，一种“促逼着的要求，那种把人聚集起来使之去订造作为持存物的自行解蔽者的要求”<sup>[5]</sup>。

“集置”（Gestel）的字面含义是“骨架”“框架”“陈列架”，指一种强制性的、聚集性的促逼或摆置（Challenging-forth）。现代技术以一种特定的框架或模式去“摆置”（Stellen）世界和自然，遮蔽了事物更真实的存在方式。订造（资源

化)：这种框架迫使一切存在者(包括人、自然、能量)被看作是可被算计、可被预测、可被榨取和储存的“持存物”(Bestand/standing-reserve)，自然不再是“涌现”(Physis)的力量，而是被降格为等待被开采和利用的“能源仓库”(如煤矿、石油、水能)。人本身也陷入其中。集置作为一种解蔽的方式(但同时也是遮蔽)，揭示了世界的可计算性、可操纵性、资源的可用性。这种解蔽是单向度的、强制的、排他的，它只以一种方式——作为资源或持存物的方式揭示世界，遮蔽了存在者乃至存在本身更丰富、更深远的可能性。

《蜻蜓之眼》是徐冰创作的一部耗时四年的影像艺术作品。该作品收集了共计1万多小时的公共摄像头监控影像，从影像素材中截取画面，利用蒙太奇手法编排成一部81分钟的故事剧情片，是电影艺术史上第一部完全用监控画面作为素材剪辑而成的电影。由于监控设备的画质特点，影片采用碎片化剪辑，使观众无法像传统影片一样在观影过程中完成对角色的辨识记忆，从而只能将注意力转入片段间变化的情节发展中。该作品在叙述方法上采用常规的叙事手法，试图与观众进行交流。影片在制作过程中完成对情节发展合理化处理的同时，并没有消除时间符码、机器运行的声响、固定焦段视角、不时产生的热噪、频闪等监控画面特有的要素，反而通过保留的机械故障所产生的效果让观众在即将陷入的剧情和现实生活中来回切换。在虚拟与现实的失谐中不断提醒我们所处的社会已经影像化，无处不在的监控摄像头一直在监视着我们，我们不光是观看者，还是被观看者，始终处于看与被看之间。

《蜻蜓之眼》由监控画面剪辑而成，这脱离了监控设计人的意图，对监控画面的使用也有别于传统，除了参与设备安装，画面中没有拍摄者或被摄者任何一方的主观意图参与。当监控画面脱离作为证据的语境进入影像创作的范畴后，它就成为了带有双面性的艺术符号语言，既有纪实

性，又有创作性。在虚拟与真实、观看与反观看中，打开新的思考视角。徐冰认为监控提供了一个“上帝的视角”，告诉观者一个远远超出自身逻辑与知识范畴的冷酷现实。这正是《蜻蜓之眼》的监控影像所能带来的处于真实与非真实之间的“超验”体验。

监控影像的真实性与虚构性之间的冲突。《蜻蜓之眼》通过影像作品与媒介属性的错位揭示出当下我们观看和感知世界的方式。颠覆了媒介对现实的记录和符号指涉的失真，迫使观众思考人与物的相处以及人在世界中的位置。任何录像、录音都将失去在场的原真性，作为证据的监控画面也从纪实到虚构。《蜻蜓之眼》中出现的人物并非同一人，而是千万个被监控者的化身，脸作为身份的象征消失了，只剩下监控中模糊不清、身份不明的人影。监控本身旨在增加对真实情况的记录和可视性，但影像中呈现的画面却与之相悖，不仅未能使监控中的人物变得明晰可辨，反而加剧了身份的模糊性。

从另一方面来看，在监控这个虚拟场域中，这些模糊的、无身份的人在某种程度上实现了绝对意义的平等。在媒介技术下，“该主体就可能在不被消解的前提下呈现为去中心化、多重化状态，或者呈现为其他状态”<sup>[6]</sup>。《蜻蜓之眼》以主观视角观看监控，以监控的组合反思人类自身。无数监控摄像头共同构建了一个庞大复眼，预设了一个可被捕捉、分析、预测以及控制的“数据”。个体在复眼下被分解成位置数据、行为轨迹、生物特征等可计算、可交换的数据点，成为各种各样的目标持存物。人的内在活动和外在行为被分析和建模，成为可预测的资源，服务于商业活动、政策制定和风险管理。

《蜻蜓之眼》以电影的形式解蔽了监控画面，与卢米埃尔兄弟的《工厂大门》《火车进站》中处于静止状态的摄影机和固定视角的监控画面相似。电影观监控正是以物观物，是解蔽影像技术

本质的最佳方式。通过这种联系，电影把监控带到了一个开放的领域，使其得以回归并成就自身之为监控的本真状态，即揭示其存在的本质。在《蜻蜓之眼》中，电影并非把监控作为自己的客体，而是让监控得以涌现出来。海德格尔认为现代美学预设了主体和客体的二元对立，艺术创作或技术的运用总是在主体和客体二元对立的桎梏之中，把艺术作品作为客体，技术工具作为客体。这是现代理性高度发展的结果，也是现代主体的症状——现代主体将一切皆视为主体的客体，必然导致无尽的虚无。

对于技术的“解蔽”，首先要让物自身得以显现，继而才能以一种技术本体的方式去蔽。“艺术对于世界的再现，则是通过所提供的感性外观揭示技术逻辑的有限性，从而将存在扣留于技术规则之外，重新敞开存在的新开端”<sup>[7]</sup>。通过艺术的再现方法实现对技术本质与现代主体的揭露，以此激发批判性反思意识。

#### 四、如何销声匿迹

黑特·史德耶尔 (Hito Steyerl) 2013 年的影像装置作品《如何不被看到》(How Not to Be Seen)，以教学指南的荒诞讽刺风格，教观众如何在当下“隐身”，揭示了数字监控时代个体被监控与监视的困境。

作品以粗糙简陋的 PPT 或 YouTube 教学视频进行呈现，机械的画外音、低分辨率画面、生硬的动画和夸张的真人演示成为该作品吸引观众的部分元素。视频分为若干章节，逐步向观众传授隐身技巧。荒诞的隐身教学下体现的是无处可藏的现实。视频演示了人如何通过缩小消失在像素之中，如何成为静态图像背景的一部分，或是躲到不被数字技术覆盖的地方。例如，成为低分辨率图像、错误信息或网络垃圾邮件的一部分等，这巧妙的诠释了如何利用系统的缺陷进行隐身。但这些方法在现实生活中极其荒谬或完全无效，面对无处不在的卫星、无人机、摄像头以及大数

据算法，物理意义上的隐身已变得不可能。

作品中“教学”的核心矛盾在于，它要求人通过主动适配如像素化、低分辨率、绿幕抠图等数字图像技术框架来换取隐身的权力，在适配的同时也要求人高度理解技术规则。在获得“不被看见”的资格前，自己改造自己成为可逃离数据检测的客体对象，在剥离数据特征的同时也剥离了自己作为人的主体特征。

史德耶尔从艺术史的角度出发，揭示了新媒体的另一种权力运作，一种“垂直视野”的监控。这类讨论也是以艺术史中图像感知的操控为切入点。在史德耶尔看来，图像制造出观察世界的视野，这一视野以透视法为原则在文艺复兴时期的艺术中逐渐确立。史德耶尔指出，在 15 世纪透视法被首次提出后，透视法在文艺复兴画家手中被逐渐运用直至纯熟。随着西方世界对于环球航行的热衷和海外殖民地的占领，以透视法为支撑的“横向视野”成为观感空间之道，人们理所当然地认为空间终端即为地平线。因此，所谓地平线其实并不存在，而是古典艺术对人们进行感知操练的结果。

在现代艺术中，“横向视野”被前卫艺术家逐渐打破。透纳的《雨、蒸汽和速度——大西部铁路》中将地平线绘制得飘忽不定，以表现高速带来的漂浮感。史德耶尔认为，前卫艺术对于“横向视野”的打破在计算机发明后得以延续，因为层出不穷的新媒体技术均以垂直视野出现，例如即时战略类电脑游戏、出行必备的导航软件和无人机等。从娱乐到军事，新媒体均以垂直视野形成新的感知<sup>[8]</sup>。由此形成了新媒介的监控权力。“垂直视野与数字技术”构成了新媒介的权力源头。

随着数字技术的发展，“垂直视野”已经突破 20 世纪初热气球上的摄影航拍，演变为卫星的遥感控制；数字技术形塑下的垂直图像，也不再是摄影术的纪实景物，而是由像素点构成的数字图

像。在《如何不被看见》中，史德耶尔戏谑地说道，如果人比一个像素点还小，就能逃避监控。

“垂直视野”的感知操练实为新媒体的权力操控。监控居高临下，如上帝一般俯拍草根大众。于是，图像的视野由“横向”变为了“垂直”。“垂直视野”的背后是摄像头的追踪，是以追捕恐怖分子之名杀平民的美国军用无人机。当然，在此，史德耶尔的说法也有需要补充之处。事实上，摄影媒介在一战中便已成为侦查的工具，士兵乘坐热气球在高空俯拍敌情。但如此大规模的俯拍行为，却是在新媒体诞生之后才出现的。新媒体成为新的监控手段，利用“垂直”视野成为大众无法逾越的“数字监狱”。从艺术史的角度出发，深入到政治经济学批判层面。

## 五、来自数字的影像

《网络谜踪》是最具代表性的桌面电影之一，由阿尼什·查甘蒂（Aneesh Chaganty）导演，约翰·赵和黛博拉·梅辛主演。电影《网络谜踪》以电脑桌面为载体，讲述了一位父亲通过破解女儿社交网站密码，寻找失踪女儿线索的悬疑剧情，营造了沉浸式的观影体验。

桌面电影基于计算机屏幕展现出独特的桌面叙事视角、叙事结构和叙事策略。传统叙事视角一般分为外视角和内视角两种。外视角立足于故事之外，用旁观者的眼光叙述事件；内视角则置身于故事之内，可以进入人物的心理世界。传统的线性叙事结构只能反映一个特定的视角和叙事主体，而后现代叙事则试图打破这种局限性，使叙事可以更加多元和复杂。后现代叙事学认为，叙述者并不是中心化的存在，他们的视角和角色都是相对的，叙述者的身份和地位不是固定的，而是随着故事的发展和不同的解读方式而发生变化的<sup>[9]</sup>。在桌面电影中，观众不再是单一的上帝视角，而是和主角的视角达到了高度一致，极大地增强了观众与角色的情感共鸣。

几乎所有桌面电影都是通过内聚焦叙事

（Internal Focalization）来建构电影情节，即观众与电影主角的视角高度一致。内聚焦叙事最早来源于文学理论研究，指故事中通过某一特定角色的视角来传递信息和情感，该角色也被称为“内聚焦人物”（Focal Character）或“内心视角人物”（Point-ofview Character）<sup>[10]</sup>。桌面电影采用的内聚焦叙事手法决定了其视角的局限，即所呈现的信息只限于特定人物或事物的视角及感知范围之内。

桌面电影拥有互联网基因，《网络谜踪》综合利用了多种互联网工具和平台，通过对搜索引擎、社交媒体、视频聊天、视频网站、论坛等数字窗口的操作活动来展现人物的行为和心理，共同构成了全新的电影叙事语言。其中应用到的软件平台包括Windows、MacOS、FaceTime、Skype、Google、Facebook、Instagram、YouTube、YouCast，以及部分虚构的软件平台，如PokemonGo、Tumbler。这些软件平台不仅提供了故事的背景和线索，也反映了人物的性格偏好，同时增加了故事的真实感和紧张感，展现了网络世界的复杂性和危险性。

《网络谜踪》运用电脑桌面录制代替了传统电影的光学镜头，通过屏幕画面的切换、缩放、拖动等操作来实现镜头转换和画面变化，屏幕画面从一个设备切换到另一个设备，以实现不同视角或场景的切换；通过放大或缩小某个细节，可达到类似光学镜头的推拉摇移的效果；通过拖动或重叠某个窗口，能够实现镜头的移动或叠加，从而创造了一种新的视觉语言，同时，输入文本的迟疑、切换窗口的频繁以及多个窗口的堆叠等现象，无一不体现着人物在数字空间中的心理活动状态。这些数字桌面符号的变化在吸引观众视线和注意力的同时，也表现出人物的情绪和状态。总而言之，《网络谜踪》是一部充分利用数字技术和屏幕活动来呈现故事的桌面电影，不仅展示了一场惊心动魄的寻女之旅，也隐喻了互联网时代下数字化关系、数字化社会等诸多数字化生存问

题，为我们提供了一面审视自身数字生存状态的镜子。

《网络谜踪》通过虚拟的网络桌面表达了对现实的讽刺以及对数字生活的探讨。在女孩失踪后，她所谓的朋友们在社交媒体上表现出虚伪的同情和惋惜，而父亲却发现她在现实中十分孤独；警官维克对儿子的溺爱导致其走向犯罪；父女缺少沟通导致隔阂产生。电影创造性地开启了一种新的影像体裁，把社交网络作为一种影像媒介来探讨。在《网络谜踪》中，iMessage、Google、eBay、Skype、Gmail、Facebook、YouTube等多个网络媒介相互融合，最大程度拓宽了传统电影画面的表达方式，这种跨媒介叙事的表现手法在《网络谜踪》中实现了流畅自然的融合，各网络工具与虚拟真实的界限变得模糊，通过屏幕这一叙事载体实现了有机统一。

## 六、展望

数字影像艺术的更新和发展离不开数字技术的推动。数字技术不仅催生了新的影像形式，同时还改变了叙事语言，推动了影像艺术实践的变革，为探讨后人类问题提供了更加直观、立体和多元的表现形式。

数字影像艺术以其独特媒介属性与叙事实验，深刻映照并参与了后人类时代主体性的解构与重构进程。从《蜻蜓之眼》中监控复眼将人还原为模糊数据流，到《如何不被看到》荒诞揭示“垂直视野”监控下无处遁形的现实，再到《网络谜踪》呈现个体在虚拟迷宫中作为“代理主体”的挣扎与导航，这些作品共同揭示了启蒙式自主、统一主体的消逝，呼应了福柯关于“人将被抹去”的预言以及海尔斯对特定人类观念终结的洞察。然而这种解构并非终结，而是新主体形态的萌发之地。

数字影像艺术本身超越了单纯再现，成为“解蔽”技术本质的关键场域：它通过艺术化的“敞开”，使技术逻辑得以显现，并在此过程中实验性

地探索着去中心化、多元化以及技术中介化的主体可能——这些影像实践证明了哈拉维所倡导的超越人类和机械、真实和虚拟等二元对立的观点。展望未来，随着技术迭代加速，数字影像艺术作为最敏锐的艺术形式和实践平台，将持续追问在后人类时代中人的边界、困境与潜能，引导我们在技术镜像中重新辨认自身的存在。

## 参考文献

- [1] 蒋怡. 西方学界的“后人文主义”理论探析 [J]. 外国文学, 2014 (6): 110-119, 159-160.
- [2] Weinstone Ann. B: Avatar Bodies. A Tantra for Post-human ism, USA:University of Minnesota Press, 2004.
- [3] Toffoletti Kim, J: Cyborgs and Barbie Dolls:Feminism, 180 Popular Culture and the Post-humanBody, London:1B. Tauris & Co Ltd, 2007 : 10-11.
- [4] 凯瑟琳·海尔斯. 我们何以成为后人类 [M]. 刘宇清, 译. 北京: 北京大学出版社, 2017 : 50.
- [5] 马丁·海德格尔. 海德格尔文集: 演讲与论文集 [M]. 孙周兴, 译. 北京: 商务印书馆, 2018 : 21-22.
- [6] 马克·波斯特. 第二媒介时代 [M]. 范静哗, 译. 南京: 南京大学出版社, 2000 : 12.
- [7] 李科林. 再现与创造: 海德格尔的艺术主体论 [J]. 文艺研究, 2022 (8): 16-26.
- [8] Hito Steyerl. In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective, E-fuxjournal, 2011, no 24 : 8.
- [9] 郑晓明. 西方后现代“历史叙事”论争及其启示 [J]. 历史研究, 2021 (3): 3-18.
- [10] 苏洋. 桌面电影的视听叙事策略和审美内核 [J]. 当代电影, 2019 (6): 39-44.