

新媒介文艺的“暗恐”美学

刘欣 金义晨

内容提要 自1919年弗洛伊德发表《暗恐》一文后,“暗恐”作为一种具有极强生命力的理论,逐渐成为理解当代文化现象、现实事物和世界本质的关键术语。依托当代网络媒介技术,“暗恐”在新媒介文艺中无限地繁衍、增生和扩展。作为当代“暗恐”的“发生之地”,新媒介文艺唤醒了被遗忘的“记忆”,重现其熟悉又陌生、开放又封闭的神秘与恐怖;植根于数字环境,新媒介文艺呈现出媒介空间中“非地方”与“非人”的滋生与积聚,道明了数字漫游者深植内心的“非家幻觉”;新媒介文艺直接凸显物的“暗恐”,又孕育了肯定性的负面“暗恐”,它在动摇甚或颠覆旧日人类自恋情结与人文主义式家园感的同时,也暗示着在“绝处”逢生的可能。

关键词 暗恐 新媒介文艺 非地方 非家幻觉 物导向本体论

“暗恐”(uncanny)最早出现在恩斯特·詹奇(Ernst Jentsch)发表于1906年的论文《关于“暗恐”的心理学》中,指理智遭遇不确定事物和经历而产生的特定心理情绪。区别于詹奇强调“暗恐”这一情感出现的心理条件,弗洛伊德在1919年发表的《暗恐》(*Das Unheimliche*)一文细致考察了“暗恐”的语义内涵、产生机制和独特本质。他指出焦虑不安、诡异恐惧又温馨美好的“暗恐”情感是陌生与熟悉的混合,也是意识和无意识的碰撞,产生于“被压抑的复苏”(revival of the repressed)与“超越原始信仰”(surmounted primitive beliefs)。^①有关“暗恐”理论的研究自此开启,并在学科之间不断跨越。尼古拉斯·罗

^① Sigmund Freud, *The Uncanny*, trans. by David McLintock, New York: Penguin Classics Press, 2003, p.155.

伊尔(Nicholas Royle)称其“作为一个‘研究领域’,需要与艺术、文学、电影、精神分析、哲学、科学、技术、宗教、历史、政治、经济学、传记和教学相结合与转换”^①。除了对“暗恐”内涵的进一步分析,“暗恐”在研究中或被挪用为文艺批评和创作的工具,或成为独立的美学论题,甚至生成一种新的生存论哲学,具有模糊性、跨越性与流动性,已成为思考当代文化现象、现实事物乃至生活世界的重要术语。

在数字技术和网络媒介高度进化和发展的当下,人类在享受便利数字化生活的同时,无法规避随科技发展而浮出地表的社会形态、伦理、生态、性别乃至人类根本生存等等新问题。变幻莫测的今天和充满无限可能的明天使我们陷入一种兴奋期待与焦虑不安交织的复杂情绪之中,暗恐成为人类数字化生存的切身感受。作为数字时代的产物,新媒介文艺孕育出了既体现数字技术暗恐特质,也贴合当代人类生存体验的“暗恐”美学。

一、数字时代的“暗恐”幽灵

弗洛伊德在《暗恐》中指出,“文学、故事以及创造性作品中反映的暗恐的确值得专门探讨。首先,这一领域产生的暗恐要比现实生活丰富得多,因为它不仅包括现实生活的一切,而且也包含现实生活所缺少的东西。”^②他肯定了文学、故事和创造性作品因其自身的虚构特质和丰富的美学手段,具有令人产生暗恐审美情绪的潜能。存在于文学和艺术之中的这种潜能会随着所处语境的不同而以多种样貌呈现,在数字媒介和网络技术迅猛发展的当代语境中,“暗恐”借助当代网络媒介技术,无限地繁衍、增生和扩展。新媒介文艺依托媒介技术而生,具有数字性、交互性、开放性和虚拟真实性,因而成为当代“暗恐”的“发生之地”。

具备“暗恐”特质的新媒介文艺生产实践按照叙事方式的不同大致分为两类。其一是以静态图像为主要叙事媒介的视觉艺术,包括核

^① Nicholas Royle, *The Uncanny: An Introduction*, New York: Routledge Press, 2003, p. 27.

^② Sigmund Freud, *The Uncanny*, trans. by David McLintock, p. 155.

类艺术和“阈限空间”(Liminal Spaces)。核类美学是近年流行于互联网环境,以前缀为核心特征,以核为后缀(Core Suffix)命名的众多具体网络美学的总称。具有代表性的核类艺术类型有动态影像艺术核(Corecore)、静态图像艺术怪核(Weirdcore)、梦核(Dreamcore)、伤核(Traumacore)、池核(Poolcore)、童核(Kidcore)等等。跳过声音与文字的提示,图像核类艺术通过借助低像素、低画质的图像以及少量暗示性字母或语句,直接调动和暗示观者的记忆与情感体验。“阈限空间”是对位置之间的过渡空间的图像再现,它表现的大多是日常生活中被废弃、忽视或遗忘且无生物存在的过渡性场所,具有一种“将要发生什么但还未发生”的氛围感,如走廊、楼梯、车站、地下通道等等。作为目的地之间的通道,人们在生活中对过渡空间仅作短暂停留,并不予以特别关注。而“阈限空间”正是以具有高度真实性和悬念感的图像吸引观者的注意和感受。

其二是当代网络环境中以文字为主要叙事手段的“新都市怪谈”。“新都市怪谈”以超现实感的架空都市型世界观的文艺设定、真实与虚构相融的模糊性叙事及诡秘、怪恐的美学风格为主要特征,它立足于新媒介与网络环境,以“SCP基金会”(Special Containment Procedures Foundation)、“后室”(Backrooms)和规则类怪谈为代表。依托“SCP维基”平台,“SCP基金会”以超文本为主要叙事方式,利用超链接、数字代码等技术手段讲述都市怪恐故事,是一个基于怪诞科幻的架空世界设定的网络怪谈共笔写作项目。它旨在通过控制和收容世界上的超自然现象、事件及个体来保护人类,以及保护部分异常现象和事物直到其变为正常。“后室”则是在 Wikidot & Fandom 服务器中盛行的网络怪谈文化。“后室”是与“前室”(Frontrooms)相对的里世界,它在约六亿平方英里的空间中,被分割为多个大小不一、生存难度不同的层级(Levels),数目繁多的层级是一个个存有异常实体(Entity)和物品(Object)的阈限空间,误入层级的旅行者需根据各层级的特点采取特定方式生存。基于此设定,创作者们借助照片、超链接与解释性配文生产出了一大批拥有不同世界观的后室艺术。规则类怪谈是模仿现实生活常见的规则、守则、说明书、注意事项等规范性文本进行创作的网络怪谈故事。这类故事一般具有很强的逻辑性、推理性、游戏性,同时又因其中植入的异常内容和反常现象,故事显得矛盾和诡异。新媒介艺术将低质粗粝的图像、晦暗诡怪的文字与新兴网

络媒介技术相结合,唤醒了已被人类忘却的记忆,使人们沉浸于边界模糊的混沌时空中,感受陌生与熟悉的交织,体验不安与诡异,“暗恐”由此显现。

此类文艺形式大致出现于新世纪初,创作者主要是在初代互联网影响下成长起来的千禧代和 Z 世代青年。他们作为互联网原住民,对当代数字技术与文化有较深的体会与认识,并具备突出的新媒介文艺生产和传播能力。“暗恐”文艺就是千禧一代与 Z 世代群体与当下数字时代的一种呼应,它以辐射状、圈层式和“社区化”的方式在互联网传播,并在此过程中不断地衍生和发展。创作者们在互联网社区中进行集群式创作并逐渐形成特殊的文艺生产模式。如“SCP 基金会”与“后室”,二者依托同名网站以维基平台式的模式开展文艺生产;而核类美学与规则类怪谈则以网络媒体和应用程序为其创作和传播的阵地,如 Youtube、Twitter、TikTok、哔哩哔哩、贴吧、豆瓣等。同时,在“暗恐”文艺生产与传播活动中,创作与接受的界限难以分明,二者实为一体。接受者与创作者即时互动,并在交互网站与技术设置的条件下进行作品的再创造,此处“暗恐”不再以传统文艺中被创造的“成品”形式传播和影响观者,它成为一种不可摆脱的情绪,在迭代更生中贯穿于整个文艺生产活动的内外与始终。

另外,“暗恐”也在上述文艺产品的各类衍生作品中蔓延开来,包括游戏、短视频、纪录片等。就“后室”而言,Youtube 博主凯恩·皮克斯(Kane Pixels)基于“后室”的世界观设定与怪恐风格,借助 Blender 和 After Effects 导演制作了“后室”系列网络视频,该视频自 2022 年 1 月 7 日发布起更新至今,收获了近千万的点击量,以其视频为基础的同名电影也正在制作中;以“后室”为基础设定的相关游戏也成果颇丰,如后室、逃离后室(Escape the backrooms)、后室镜头(The Backrooms Footage)等。电影《鬼眨眼》、微电影《096》《霸主降临》、伪纪录片《SCP 纪实》《水蛭》、动画《SCP - 001“守门人”(Clef 博士的提案)》《SCP490“惊奇口味冰淇淋”》等等均是从“SCP 基金会”延伸出的“暗恐”文艺。伴随“暗恐”的增殖和蔓延,人们逐渐对其产生了认知和控制的欲望。由此,在网络空间中出现了大量研究暗恐文艺作品的文章与视频,在人们一次次靠近、理解和把握暗恐文艺的失败和努力中,“暗恐”越发证实了自身的切实存在与不可名状,它在不断循环和再生中已然成为一个游荡的幽灵。

二、在熟悉与陌生之间

弗洛伊德指出“暗恐”情感的生成机制是被压抑情结的回归和超越原始信仰的被证实,“当被压抑的童年情结被某种印象唤醒而复苏,或者,当已被克服的原始信仰似乎再次得到证实时,我们便会体验到暗恐的情感”。^①无论是压抑的情结,或是被超越的人类原始信念,都是一种被忘却的“记忆”。洛夫克拉夫特(Lovecraft)指出:“人类最古老、最强烈的情感是恐惧,而最古老、最强烈的恐惧是对未知的恐惧。”^②已知的“记忆”受到压抑或遗忘成为未知,它潜伏在个体意识或集体无意识之中,在缺乏理由与征兆的情况下于现实世界中突然被唤起,继而触发了“暗恐”。

“暗恐”情绪的产生与莫名遭遇被忘却“记忆”的事件有关。在代表性的“暗恐”文艺中,图像核类艺术以低保真、低像素摄影和数码图片为核心表现方式,并以过时的日常事物为主要表现内容,其背景多为家、游乐场、幼儿园等具有温馨感与熟悉感的场所。同时,作品在表现日常的过程中注入了各类不合时宜但本身合理的怪诞元素,如黑洞、眼球、马赛克、Windows 艺术字体等。在此,被忘却的“记忆”可以是历史事件或过往的平凡生活场景,可以是童年的甜蜜回忆或创伤,也可以只是旧有物品的单纯重现,它包含了个体与集体的各类已被压抑、忘却的婴儿情结、生命经验和信仰观念,以及前述各类意识的混合样态。核类艺术将昔日景象直接带给观者,无须经过逻辑性思考和判断,观者会在瞬间被迫打开尘封的“记忆”。同时,作为记忆复现的催化剂和氛围制造机,核类艺术的复古风格增强了观者对“暗恐”的沉浸感受和情绪体验。在新都市怪谈中,“SCP 基金会”中大量以历史事件和旧有信仰为创作主题的作品,迫使读者在超链接的跳转中回忆和识别“记忆”,如 SCP-3740(愚蠢的神)、SCP-2317(深红之王)、SCP-2295(缝心的熊)等;而规则类怪谈所基于的大部分规则是在时间积淀

① Sigmund Freud, *The Uncanny*, trans. by David McLintock, p. 155.

② H.P. Lovecraft, *The Outsider and Others*, Sauk City: Arkham House, 1939, p. 507.

下形成的,是带有压抑企图与痕迹的“旧时记忆”,它需要读者借助文本信息和设定碎片进行推理揭秘以找到真相,如动物园守则、二级学院规则等等。随着故事的深入,读者会发现原本象征权威、安全、可靠之常识和规则的吊诡,这些曾为人坚信的思想和信念会被一一证伪,进而崩塌。在整个阅读过程中,读者既享受着理性思考的快感,同时也会感受到来自“记忆”的恐怖。

就“暗恐”的德语词源来看,Unheimliche 是 Heimlich(熟悉的)和 Heimisch 的反义词,但同时其隐含意义又恰与反义词 heimlich 意义重合,因此“暗恐”意味着陌生与熟悉的交融,既熟悉又陌生。熟悉又陌生是和谐的打破、恰切的扭曲与常理的抽离,是关于不确定与不和谐的反应和体验。“暗恐”何以“暗恐”,其来源之一在于被忘却记忆的新奇化、陌生化与扭曲化重现。孔德罡将“梦核/怪核”艺术的部分艺术作品以文字的方式具象化,“轻松一夏, windows98: 亲人的低像素照片被剪贴进迷幻的屏幕保护程序里,穿过数码迷宫通往你童年记忆中深刻的无忧无虑的草坪、屋顶、远方的群山,直到你发现这一切不过是一张桌面壁纸,开始菜单,程序页面,你在屏幕里哭喊着要回家却叫不出声音……”^①熟识的低像素亲人照片、草坪、屋顶、远山与早期电脑设备界面的拼贴并置营造怀旧氛围,由于这类艺术图像低质、粗糙与业余,图像所表现之物与其质量、风格间的矛盾会使观者感到熟悉又陌生;同时,作品利用超现实手法和网络技术使观者获得了重回童年时光的可能性,但这种可能性却因虚拟电子屏幕的囚禁而被抹灭。可归与不可归、可控与不可控间的张力,使观者意识到自身旧人与异客的双重身份,因而产生强烈的不安与焦虑。相比传统纸媒的“暗恐”,数字时代的“暗恐”文艺具有明显的交互性。文字注解、标签、超链接等交互手段和网络集群式创作形态,使创作者和欣赏者在“暗恐”体验中具有更强的参与感和沉浸感。如在著名的“怪核”图像中,图中文字“Don't you wonder what's inside?”身处草坪尽头与白云内部的黑暗方块,提示和引导观者离开熟悉的空间走向未知,模糊的边界与不确定的未来给人带来具有强烈代入感的恐惧感。而在规则类怪谈中,读者会在分析解读中感受作品中的设定、规则、常识与异常元素之间的

^① 孔德罡:《“梦核/怪核”美学:粉红色的蜜糖梦境和指向未来的幽灵回声》,《澎湃新闻》2022年10月9日。

矛盾,并具有对作品进行二次创作和调侃解构的能力和选择权。具有双重身份的“读者”在文本的重复阅读与创作中又一次体会作品的熟悉又陌生,此处“暗恐”在交互和再创造中得以重现和深化。在“暗恐”文艺中,媒介本身也是造成“熟悉又陌生”的重要原因。“暗恐”文艺采用互联网初创时期的3D渲染和图片处理技术,并以Lo-Fi低质量设备摄影为核心元素,有意将旧有媒介元素带入作品,使习惯于运用现代电子设备的欣赏者在怀旧的同时感到混乱和怪异。有科普博主认为这是媒介恐惧的表现之一,即“我们对于自己常用的媒介有一种身体上的熟悉感,因为已经习惯,而面对不熟悉的,不管是过于超前的媒介还是已经被淘汰的古董媒介,熟悉感都会解体,我们会感到陌生和混乱”。

充满悖论意味的“熟悉又陌生”和真实与虚拟、内部与外部、过去与现在之间边界的模糊相关。边界的模糊乃至消失,一方面会带来“无疆之地”,主体可在无阻的开放时空通道之中任意穿梭;而另一方面“无疆之地”正是“巨型监狱”的另一名称,无限的开放暗示着我们实际一直存在被禁锢的可能,无限相通的时空也是终极的封闭,它同样具有幽闭性和不确定性。作为一种神秘的主观体验,“暗恐”深陷在“开放又幽闭”的时空之中,不断纠缠、循环和涌动。以“阈限空间”为例,它是目的地之间的过渡场所,“过渡”暗示位置间的互通与开放,与位置信息的未知之间的认知缝隙带给人以困惑和不安,即伴随主体获得无限自由与可能之欢欣的,是受到来自未知“恐吓”的压抑与恐惧。通过一面抹去空间应有之物,另一面强化应有之物的存在痕迹,“阈限空间”创造出似是而非、似在非在、似熟悉非熟悉的幽闭感、混沌感与不确定感。“阈限空间”强化的是无明确端点的“之间”,它在肯定自身流动性的同时也抛弃了其作为“之间”应具有的指向性,将自己封闭于永恒的静止和停滞之中。同时,“开放又幽闭”也是“暗恐”文艺重要的叙事表征。“暗恐”文艺在时间上从单一的线性时间走向共时甚或多时态的“混乱”时间;在空间上突破固化的物理空间,纳入更具延展性、开放性的虚拟空间等等。如网络怪谈协同写作项目“SCP基金会”,其以编织超自然故事为主要创作目标,通过超文本叙事模式和文本内部的交互手段(如超链接、标签注解等)使得所述故事的时空具有极大的暂时性和不稳定性。与此同时,“SCP基金会”仍立足于这一写作项目所确定和固定的架空设定,其创作也须基于一套严格规定的创作守则

(《如何撰写一篇 SCP 文档》),“SCP 基金会”的创作实际上也是“戴着镣铐的跳舞”。

三、“非地方”“非人”与“非家幻觉”

“暗恐”的德语词源也具有“非家的”“不在家的”等与“家”相关的体验和状态的含义。童明指出,译自英文 uncanny 的“暗恐”概念“既然源自德语,德语的原意不容忽略,‘非家幻觉’的译法应该与‘暗恐’并用或互换”^①。作为“家”的反面,“非家幻觉”揭示了“家”在“暗恐”问题探讨中的基础性作用。巴什拉(Gaston Bachelard)的“家宅诗学”将普遍意义上的“家宅”理解为幸福空间的典型形象之一。^②在他看来,家宅不仅是一种建筑学意义上的实体空间,更是一种能够反映内心精神的内部空间。具有原初性的“家宅”与人相互融合,使人得以存在,它能够让人在其庇护下回忆和梦想,并获得内心的安定和幸福。同时,家宅也会因失去原初意义而受到孤独、机械、无聊等弊病的侵蚀。可见,普遍意义上的家应是一种具备实体和精神双重意义的幸福空间,而具体的家之概念并不具有时效性和同一性,它在不同时期和语境中可能会产生不同涵义。当“家”受语境变化而变化时,与对“家”和家园感理解和体验密切相关的“非家幻觉”必然会随之发生改变。新媒介文艺的“非家幻觉”在当代网络环境中显现、生产和被体验,它既是具有时代新质的新媒介暗恐,也是反观当下现实的镜子。

新媒介文艺的“非家幻觉”首先是一种是否“在家(园)中”的困惑。新媒介文艺身处其构建的虚拟世界,使观者在参与中获得一种效应真实,观者在沉浸中享受仿真世界“似曾相识”的亲切感,也面临感受“恐怖谷”(Uncanny Valley)之阴森恐怖的潜在危机。遨游于新媒介文艺世界的观者同时存在于物理现实和虚拟世界,“家”在赛博维度的延伸拓宽了观者的行动空间,也为其附带了赛博“此在”的不确定性。如穆尔(Jos de Mul)所言:“赛博空间的此在并不是一个按照自己的喜好创造和统治其世界的全在、全知、全能的神,而还只不过是一种有限的存

① 童明:《西方文论关键词:暗恐/非家幻觉》,《外国文学》2011年第4期。

② 加斯东·巴什拉:《空间的诗学》,张逸婧译,上海译文出版社2013年版,第6页。

在,甚至在赛博空间里,它保留着自己的‘抛掷性’。”^①“家”在此不再仅是温馨的港湾,也是阴森危险的暗黑之地。超越弗洛伊德现代心理分析学层面的“暗恐”,新媒介文艺的“暗恐”强调身心参与。梅洛·庞蒂(Maurice Merleau-Ponty)认为身体作为我们与世界产生联系的媒介,它与世界共存共在,“身体是我们拥有一个世界的一般方式”^②。从这一角度看,我们和家的联系媒介是身体,家是身体,身体就是家。媒介变革背景下,新媒介文艺媒介性的突出和对身体到场的要求,让观者在意识到身体之媒介性的同时也感受到媒介对边界的模糊作用。身体和家共存共在意味着“立身”家园、寻找家园的无意义,即当“哪里是家”的答案是“哪里都是家”时,“哪里都是家”在某种程度上正意味着“哪里都不是家”。“家”的原初意义被消解,“非家幻觉”由此而生。

新媒介文艺的“非家幻觉”源自其表现了尚未完成的“非地方”(non-lieux)。“非地方”是“不具有归属感、关系性和历史性的空间”^③。“阈限空间”是“非地方”的典型,它以图像形式再现现代日常生活中的“非地方”。无人的长廊、楼梯、地铁站等过渡空间与人达成“通过—离开”的契约关系,使人成为它们的路人;努力将曾经的“家宅”表现为“非地方”,核类艺术以富有历史性的旧日家宅为主要表现对象,却借陌生化方式扭曲记忆以破坏其历史延续性,这既暗示人对家宅的抛弃,反过来也表明家宅对人返归的拒斥;就网络都市怪谈而言,服从文字、代码设置的种种规则和指令,观者在各超文本中穿梭游戏,从而被统一为文本游戏的“玩家”。具有非固定性、瞬间性的超文本无法与玩家建立一种持久的稳定关系,玩家进而成了文本的旅人。显然,“非地方”不是“家”,它是人与其熟悉的“地方”之间身体和精神牵连的消减或断裂。尽数抹去人的独特经验、个人身份和社会关系,“非地方”将人统一为其路人和旅人,并以虚拟指令和协议重建与人的关系。进入“暗恐”文艺的人在赶路和游戏中丢失了身份确认的意识,同时丧失了密切联系周遭的需求,陷入暗淡相似性中,经受孤独和恐惧。但马

① 约斯·德·穆尔:《赛博空间的奥德赛——走向虚拟本体论与人类学》,麦永雄译,广西师范大学出版社2007年版,第153页。

② 莫里斯·梅洛-庞蒂:《知觉现象学》,姜宇辉译,商务印书馆2001版,第194页。

③ 马克·奥热:《非地点:超现代性人类学导论》,牟思浩译,浙江大学出版社2023年版,第111页。

克·奥热(Marc Augé)也指出,“地方与非地方更像是难以捉摸的两极:前者仍未完全消除,而后者仍未被完全实现——好像在一块羊皮纸上不断重写身份与关系的拼字游戏”。^① 受时代环境和个体主观体验影响,“暗恐”文艺的“非地方”是非完全的,它与“地方”彼此交叠、纠缠。“阈限空间”、核类艺术以及“新都市怪谈”无法再现现实不存在的“非地方”,其构建的“非地方”难免留有“地方”痕迹,而这种模糊的空间感正成为人产生压抑与不安的另一来源。另外,“暗恐”文艺也是当代媒介空间非地方化的艺术表现。梅洛维茨(Joshua Meyrowitz)认为电子媒介能够超越物质意义上的社会场合创造新的社会场景,进而影响人的行为、自我意识和身份归属,这种影响含有模糊个体身份、弱化群体交往的作用。他指出,“电子媒介(电视)所提供的社会经历的共同背景创造了更宽广(因此更浅薄)的纽带和联系,”^②属于电视媒介的社会情境已经过去,当下以计算机为主的电子媒介所塑造的新媒介环境在一定程度上深化了“宽广”和“浅薄”的一面。网络媒介借用技术模式和信息系统将人们移挪至一个具有无限容量的、流动的赛博空间,共存于同一“地点”中的个体共同遵守网络环境的算法规则,并借助界面中的文本符号指示行事。不同于传统人与“地方”产生的情感联系和人际交往,个体在与网络媒介环境的符号契约关系中进行短暂的电子交往。今日网络媒介空间“宽广”而“浅薄”的一面,也即其非地方化趋向的一面,正是新媒介文艺生产活动底层逻辑的一面。相较于主题和内容层“非家幻觉”的直观,媒介环境的“非家幻觉”更为隐蔽和根本。

随着家宅的不在,原应安然在家的人只能离家流亡。在“暗恐”文艺中,人往往以缺席、碎片与变形的形式存在,如“阈限空间”里完全消失的人、核类艺术中被分肢的人以及“新都市怪谈”中被符号替代的人等。可见,人在形态上不再以熟悉的完整个体存在,成了“非人”。同时,“暗恐”文艺召唤人直面数字、媒介和技术并与其交互,一方面人类感知器官被固定和存储在低分辨率、低保真的数字图像中,与数字融合并被其肢解,暗示着人之感官方式的非人化;另一方面超文本怪谈

① 马克·奥热:《非地点:超现代性人类学导论》,牟思浩译,第113页。

② 约书亚·梅洛维茨:《消失的“地域”:电子媒介对社会行为的影响》,肖志军译,清华大学出版社2002年版,第140页。

则要求人在与技术媒介的互动中表现和认知世界,它提醒了人类思维模式和眼前现实的数字变革。“数字暗恐为我们提供了一面奇特的镜子,它可以为我们提供图像,却无法为我们提供自我反思或任何立足感。它是一面以计算方式来思考和感知的镜子,而不是借经验与思考统一起来的理解力。”^①“暗恐”文艺揭示出数字媒介处理世界的计算方式,及其对人认知自我和感知世界方式和结果的影响。传统用以确认自我的“镜子”本已潜藏人类主体性认识错位、分裂和破碎的危机,而当“数字屏幕”代替原镜,数像代替镜像时,人与“镜像”间的想象性认同会发生怎样的改变?这一次突然陷入数字“镜像”之中的人应当如何认识自我乃至世界?而它是否会动摇原镜中的旧日主体和历史?如果是,这又会是怎样的撼动?“暗恐”文艺这一奇特之镜促使我们如此怀疑和反思。除此以外,“暗恐”文艺借重复回环的叙事无限地创造“非人”的复影。各具体文艺生产实践内部均遵守相同的叙事构架,采用相似的怪恐叙事元素,这些“非人”在作为整体的“暗恐”文艺中分身、聚集,构成了庞大的“非人”宇宙。

“非家幻觉”引发“何谓‘家’”之问,让我们看到数字时代网络环境“非地方”“非人”的滋生与积聚,家园感的动摇迫使我们在焦虑和迫切中思考“何以为家”的根本问题。或许,我们会发现,我们已经成为无家可归、游荡街头的“数字漫游者”,又或许,重思此问正是我们以“宇宙生态”更新旧日家宅(园)观念的契机。

四、“欢迎来到物的世界”

在非虚构作品《没有我们的世界》中,韦斯曼(Alan Weisman)将人类灭绝作为起点,以饱含人文关怀的笔触推演了人类消失后的末世图景。以人文主义精神为根基,作品在忧伤中启示读者思考人类的当下行为和存在意义,文字间弥漫着惋惜人类灭亡及文明落幕的感伤情调。同为设想“没有我们的世界”,“暗恐”文艺摆脱了成长于人文主义温床的自怜与哀思,不再以人类为视野中心,也无须借助对末世的可

^① Kriss Ravetto-Biagioli, *Digital Uncanny*, Oxford: Oxford University. 2019, p. 159.

能性想象,它通过“暗恐”之物的直接性凸显突破了人类认知系统的安全范畴,使观者在惊诧与恐惧中投身“物”的世界,感受物的特质与强力。

在“暗恐”文艺创造的物之世界中,物的形式多样且可变。这既包括具有物质存在的实体物,如核类艺术、“阈限空间”等作品中出现的玩偶、水池、走廊、文物等;也包含非物质性存在的概念物,如都市怪谈中的规则、常识或现象。在一定条件下,这些或抽象或具体的物可以在形式之间转换和融合,同时,物的生命有无也并非固定。例如当“SCP基金会”中的异常现象可通过控制和收容解码为有形的物质实体,而非生命的部分条目能够在相关触发机制的影响下获得生命。此外,尽管在物之世界中完整的人已被驱逐,但其也会以碎片、扭曲或缺席的形态而作为一种物出现。“暗恐”文艺逆转了物仅仅作为人所控制与利用的“工具”地位,而改以一切均为物、万物皆平等的“齐物”眼光来重新看待和思考世界。

物作为内容和主题出现在“暗恐”文艺中。人类的退场和自我的淡化为物的亮相创造条件,物在此成了前景,摆脱了曾经被压抑和驯化的配角命运,展现出作为本体的物之物性和物之活力,并承担叙事功能。在“暗恐”文艺中,包含“物件”在内的所有物都或轻或重地承担了叙事功能。如在“SCP基金会”中,物总是异常事件的组成部分和引发者,它引导着“SCP基金会”故事的发生与发展。同时,所有人、物乃至事件都被简化为一个个以代码形式存在的条目编号,它们结合超链接,形成了非线性和多节点的怪恐超文本,创作者和读者必须在接受编码规则和点击超链接的基础上完成创作和阅读。可见,物在此不仅在故事内部引发和推进叙事进程,它直接影响了文本参与者的创作和阅读活动。在核类艺术的图像叙事中,物成为图像再现的唯一重心,它通过拒绝成为“工具”获得的独立身份,孤独、沉默地表现自己,继而使读者发出关乎物之来源、存在状态和危险性等诸多疑问,因此,看似毫无叙事意图的图像实则具有无限的叙事可能。整体来看,在新媒介“暗恐”文艺作品中,故事、文本内外的人都必然在与物的接触中产生各种各样的情绪体验,作品本身即是“暗恐”这一审美情绪最好的触发器。

除了显现于“暗恐”文艺表面和叙事过程中的物,还有部分隐藏于作品界面之下,以算法、代码和数据等为主的隐匿之物——技术物和

数码物。西蒙东(Gilbert Simondon)以发生论为原则,认为“技术物是生成的一体性”,^①即技术物是以抽象形式为基本形式,通过差异化、具体化和功能的多元决定过程而获得稳定进化的一种生成过程。在分割技术物与数码物的基础上,许煜将数码物定义为“通过元数据与元数据方案形式化的数据对象,它们可以粗略地理解为本体”^②。他通过对数码物进行本体论研究,指出由计算机网络而成型的数码物的个体发生方式与存在结构。从学理层面,二者均肯定了技术物和数码物的本体存在和哲学价值。在现实的数字时代和网络环境中,技术物和数码物实际上可以包括一切计算和技术要素,它们无处不在并扮演着重要角色,使得观者在更“现实”的交互活动中体会逼真的“暗恐”文艺,它们是文艺作品得以成形的底层逻辑和根本前提。

就“暗恐”文艺而言,技术物和数码物隐藏在数字屏幕和作品背后,退隐是其重要的特质之一。哈曼(Graham Harman)指出,物之所是就在于物的“退离”,“一切物彼此都是‘退离的’(withdrawn)”^③,即一方面物自身具有内隐性、拒斥性和自主性,不可还原,无法理解和感知;另一方面,物与物之间也无法直接接触,只能通过间接方式产生关联,这种间接方式即为作为第一哲学的美学,它比真理更强有力。在“暗恐”文艺中,隐匿之物通过隐身和后撤的方式体现物的退离性;而显露之物则以“暗恐”文艺——暗恐美学的方式,迂回地展现物的退离本色。与哈曼所推崇的洛夫克拉夫特式的“怪异”写作相同,“暗恐”文艺是数字时代的“怪异”写作,它将物纳入审美领域,表现为超出我们认知范畴或感性直觉的暗恐之物,创造了与“怪异现实”相匹配的暗恐世界。莫顿(Timothy Morton)提出“超物”(hyperobject)这一在本质、维度及结构等层面远超人类认知框架,却又无时无刻都贴近人类的独特之物来描述物、生态乃至整个现实。具有黏性、非在地性、时间波动性以及相位变化性的“超物”直接包围和贴合人类,给人以窒息与恐惧之感。它是莫顿所说的“陌生的陌生人”(strange stranger),其“陌生性是永恒的,它不能被驯服或合理化。同时,这个陌生人又不那么陌

① 吉贝尔·西蒙东:《论技术物的存在方式》,许煜译,南京大学出版社2024年版,第12页。

② 许煜:《论数码物的存在》,李婉楠译,上海人民出版社2019年版,第23页。

③ 格拉汉姆·哈曼:《新万物理论:物导向本体论》,王师译,上海文艺出版社2022年版,第11页。

生:暗恐的熟悉感(uncanny familiarity)是其基本特征之一”。^①“暗恐”文艺中的物正是超物的美学形象,它在人造却也属自然的网络世界中,以一种熟悉又陌生的姿态迫使我们在惊惧体验中直面其压迫、冲击和质问。它既是退离的物,也是暗黑的“超物”,更为重要的是,它携带着“暗恐”元素以及“暗恐”情绪的激活潜能,不再仅仅为人的审美情绪之一种,暗恐在此成为物本身的特质。这决定了我们必然不断遭遇暗恐现实的残酷事实,也解释了面对暗恐文艺时我们何以如此恐惧、焦虑。原因之一在于,人能够予物以陌生目光并非因为物的完全陌生,而是在人看来,物原本为或者应该为我们所熟悉。而当物试图将自身的“熟悉之处”剥离开去时,人类便可能会失去这一目光,陷入不知“在观物”还是“被物观”的混沌不安。伴随这一暗恐情绪的产生,人类会因物的反叛和独立而感到惊诧和不安。

“暗恐”文艺创造了一个熟悉又陌生的物世界,它使物成为世界中心,从而要求人类破除将其价值、观念及尺度投射到物的世界的习惯,重审物、人以及二者之间的关系。当观者被物引诱,或返归旧日“家宅”,或滞留“阈限”长廊,又或是沉浸于都市迷宫时,孤立自在的物显示出其对人的支撑力和召唤力;当观者在观看、滑动和点击屏幕时,技术物和数码物则使人意识到机器人人性化^②这一判断的短视与错误;而当人身心投入在新媒介文艺中进行生产和审美活动时,人和物则一同构建了更深的暗恐现实,人和物将不再以绝对的二分角色因主客之别相互对抗。人也是物,包含人的万物相互联系与纠缠,构成一个“扁平”的世界本体(flat ontology)。在此基础上,我们可以继续思考伊恩·博格斯特(Ian Bogost)“外星现象学”的提问,即作为“他们”的物会经历什么?而加入“他们”成为物的“我们”会有怎样的体验?^③可以说,新媒介文艺提供了一个暗恐的“惊奇”(wonder),它让我们在难以名状的暗恐遭遇中发现并成为“物”。

如塞缪尔·韦伯(Samuel Weber)所言,“暗恐”是却并不等同于一种感知和现象之间根本的不确定性,“它涉及并意味着第二个时刻或

① Timothy Morton, *Hyperobject: Philosophy and Ecology after the End of the World*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007, p.124.

② 吉贝尔·西蒙东:《论技术物的存在方式》,许煜译,第61页。

③ Ian Bogost, *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*, Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2013, p.10.

运动,即对这种感知和现象危机的防御,这种防御是矛盾的,它表现为强迫性的的好奇心、求知欲,渴望穿透脆弱的表象,直达下面的本质!”^①不同于旧日本质上否定(Verneinung)一切不可见之物的感知性保护,在负面的创伤遭遇中,身处数字媒介环境中的新媒介文艺孕育出了一种肯定性的“暗恐”,它要求我们身心沉浸在今日数字现实和幻觉的交织与冲突之中,直面熟悉且陌生、属家又离家的矛盾境遇,重新思考物、自我及世界的关系,从而敞开自身,拥抱“暗黑”的未来。

【本文为国家社科基金一般项目“新媒介文艺的‘中国图像’研究”(22BZW196)阶段性成果】

(作者单位:杭州师范大学人文学院、文艺批评研究院)
学术编辑:刘 卓

^① Samuel Weber, “The Sideshow, or: Remarks on a Canny Moment”, MLN, Dec., 1973, Vol. 88, No. 6, in: *Comparative Literature* (Dec., 1973), p. 1132.