

屏幕上的受苦者

作者：【德】黑特·史德耶尔

版权信息

COPYRIGHT

书名：屏幕上的受苦者

作者：【德】黑特·史德耶尔

译者：乌兰托雅

出版社：上海人民出版社·真故图书

出版时间：2024年3月

ISBN：9787208187467

字数：75千字

本书由北京真故传媒有限公司授权得到APP电子版制作与发行

版权所有·侵权必究

前言

Julietta Aranda, Brian Kuan Wood, Anton Vidokle.

胡莱塔·阿兰达 穆柏安 安东·维多克 [□]

本书收录的文章是黑特·史德耶尔过去几年就多种主题所做的讨论。文章围绕的中心是史德耶尔在艺术创作和写作中稳步推进的一种强力影像政治。在她里程碑式的文章《为弱影像辩护》中，这一影像政治阐述最为明晰，而后又延伸至《来自地球的垃圾邮件：从再现中撤退》一文。文章认为定义影像价值的并非分辨率和内容，而是速率、强度和速度。如果影像和屏幕不仅反映而且制造了现实和意识，那么史德耶尔就在加速资本主义的形式转换与异变扭曲中发现了一个丰富的信息宝库。这是抗衡资本主义非物质性和抽象性趋势的方法，先识别资本主义之下明确的支撑框架，然后释放出资本主义构成物质的奇特直接性。数字影像并没有像人们想象的那样转瞬即逝，就像照片寄身纸张一样，数字影像也寄身一个由欲望和交换构成的循环系统，而系统自身又要依附非常具体的经济制度。

对史德耶尔而言，坦率地审视此经济制度产生的形式，关键在于不要同时接受其剥削的技术。不如说，审视就是去抵抗怀旧的诱惑，不去缅怀一切仍是更简单、更美好的时刻。史德耶尔的杰作《自由落体》使得这种怀旧感成为不可能：文章回顾了单点线性视角，这一方法主要在文艺复兴时期得到发展，时至今日才不再被人视作经验空间的客观再现。通过论述，史德耶尔表明单点线性视角完全是以个体为中心的西方世界观的虚构。这个单一点看起来不是视觉灭点，而是旁观者。这敞开了一种形而上学的构想，围绕作为高度不稳定投射空间的图像平面展开；从中浮现出一个观点，我们在网络中看到的弱影像（poor image）并非新的创造，而是跨越数个世纪的历史的一部分，这些影像借由乔装成客观现实的意识形态来塑造空间和人类意识。

摒弃中心化的视角所提供的安全感和确定性将我们快进至当下，这时我们逐渐意识到周遭无所依附的境况，政治和再现、剥削和情感以意料之外的方式相互纠缠扭曲，在产生关联时破裂分离，重新聚合，又再度破裂。这是当代艺术的居所吗？在诸如《艺术的政治：当代艺术与后民主的转向》《博物馆是工厂吗？》等文章中，史德耶尔聚焦了作为庞大劳动力开采矿场的艺术系统如何依赖热情投入的杰出女性、承受巨大压力的自由职业者，以及没有薪资的实习生维生生存。众多废弃的工厂被改造为文化空间，它们的存在难道不是恰恰印证了当代艺术的作用是吸收历史失败的政治计划所残留的意识形态能量吗？这不是新兴的全球软性劳动阶级的新矿场吗？

在史德耶尔的文章中，我们开始看到，对于合理的集体政治计划的期望和欲望已经转移到影像和屏幕之中，而正是在此处，我们必须坦率地审视封存着渴望的科技。打开这把锁，我们或许会邂逅运动的纯粹愉悦感，无法自拔且头晕目眩地穿越后殖民和现代主义话语的废墟，跨过其从未兑现的诺言和化多为一一的诉求，抵达意想不到的可能性。忽然，结构性和实质性暴力发生的场域被不确定性吞噬了——供人消遣娱乐，任意拆解，再用玩乐与哄闹、情感与承诺、魅惑与趣味重新编码。

2008年，当我们首次讨论创办艺术期刊时，史德耶尔的作品提供了重要的灵感，可以说，没有她，*e-flux*期刊的形式与方法都会与如今不同。

引言

Franco “Bifó” Berardi

弗兰克·“比弗”·布拉迪 [□]

黑特·史德耶尔在《来自地球的垃圾邮件：从再现中撤退》一文中写道：“再过几万年，地外智慧可能会匪夷所思地查看我们的无线通信。”

的确如此：几十万年后，另一星系的某个存在也许会悲悯地看向这个星球，看到我们的时代被资本主义教条所绑架的苦痛。为了尝试理解发生的事及其缘由，地外智慧将会为人类科技高度发展但道德极端愚昧的难以置信的混合体感到震惊。这本书会帮助这一地外存在找到一些意义，或者至少是一些解释。

1977年，人类历史到达了转折点。英雄死去了，或者更准确地说，他们消失了。他们不是被英雄主义的劲敌杀死了，而是被转移到了另一个维度，被溶解又重塑为幽灵。人类被欺骗性电磁物质造出的滑稽英雄主义误导，不再相信生命的现实，只信仰影像无穷尽的增殖。

这一年，英雄逐渐消失，从物质生命和历史热忱构成的世界转生到由拟像和神经刺激建构的世界。1977年是一个分水岭：世界从人类进化的时代转换到去进化（de-evolution）的时代，或者说，去文明化（de-civilization）的时代。劳动与社会团结创造的一切开始被快速且具有掠夺性的去现实化（derealization）过程消磨殆尽。勤奋资产阶级与产业工人的现代矛盾性联盟留下的物质遗产（公共教育、医疗保健、交通和社会福利）被献祭给一个名叫“市场”的神明的教义。

在21世纪的第二个十年，后资产阶级的衰败最终以经济黑洞的方式成为现实。一台排水泵开始吞噬并毁灭两百年来勤劳与集体智慧的产物，将社会文明的具体现实转化为抽象的事物——数字、算法、精确的暴行和虚无的积累。

拟像的诱惑力将物理形式转化为正在消失的影像，迫使视觉艺术开始病毒性传播，让语言臣服于广告宣传的虚假制度。在这一进程的终点，现实的生活消失在金融积累的黑洞之中。此刻不够明确的问题是这些：主体性、感性、想象力、创造和发明的能力都去哪里了？地外智慧是否会发现，最终人类仍可走出黑洞，将精力投入创造性的新热情之中，以新的形式团结和相拥？

这是黑特·史德耶尔的著作提出的问题。同时，这本书还尝试讨论即将来临的种种可能性，揭示未来的痕迹。

参见弗里德里希·荷尔德林，《帕特默斯》[“Patmos,” in *Selected Poems and Fragments*, ed. Jeremy Adler, trans. Michael Hamburger (London: Penguin Books, 1998), 231]。

历史已经被无尽的、流动的碎片化影像的重新组合取代。政治意识和政治策略已经被疯狂且危险的活动的随机重组取代。然而，一种新的研究形式正在出现，艺术家正在寻找理解这些变化的共同出发点。就像预见未来将要毁灭的哲学家所言：“危险从生之处即救赎诞生之地。”[□]

20世纪90年代是疯狂加速发展的十年，这时黑洞开始成形，从被削弱为虚构垃圾信息的视觉艺术的灰烬中，网络文化与重组的想象力逐渐浮现，混杂着媒体激进主义。在去现实化的旋涡中，一种新的联结形式开始显现。

本书中黑特·史德耶尔的文章类似一项侦察任务，为封冻的想象力荒原和新兴的感受力绘制地图。由此我们可以得知向着何处前进才能发现一种必定取代艺术、政治和疗愈并将这三种形式混合为一个重新激活感性的过程的活动方式，为的是让人类能够再一次认识自己。

我们会在这次发现中成功吗？我们能够找到出口，离开当下的教条与错误带来的黑暗和困惑吗？我们能够逃离黑洞吗？

此刻，我们无法确定——我们不知道黑洞之外是否存在希望，未来之后是否还有未来。我们必须询问那些望向地球的地外智慧，它们将察觉到我们误入歧途的信号，或许还有我们在资本主义之后的新生。

自由落体：关于垂直视角的思想实验

想象你正在坠落。但没有地面。

奥利弗·马查特（Oliver Marchart）在其导引著作的序言中举出了所谓反基础主义和后基础主义的例子，参见《后基础主义政治思想》[Post-Foundational Political Thought: Political Difference in Nancy, Lefort, Badiou and Laclau（Edinburgh/Edinburgh University Press, 1997），1-10]。简言之，本文探讨的哲学家们提出的思想拒绝既定的、稳定的形而上学基础，他们的讨论围绕海德格尔的深渊和大地以及大地的消失等隐喻展开。欧内斯托·拉克劳（Ernesto Laclau）将偶然性和无地性的体验描述为一种潜在的自由体验。

许多当代哲学家都指出，当下的特征是一种普遍的无地性（groundlessness）[□]。我们无法预设任何稳定的地面用以承载形而上的主张或奠基性的政治神话。最好的情况是，我们面临短暂、偶然、局部的触地尝试。然而，如果没有稳定的地面承载我们的社会生活和哲学思潮，结局必定是一种永久的，或至少是对主体和客体一样的间歇性自由落体。我们为什么没有注意到？

自相矛盾的是，当你坠落时，你可能会感到自己好像在漂浮——或者根本没有移动。坠落是相对的，如果不朝着某处下落，你或许根本不会意识到自己正在坠落。如果没有地面，重力也许会很低，你会感到自己没有重量。当你放开抓着的物体时，它们会一直漂浮下去。围绕你的整个社会也许正和你一同坠落。这感觉却接近完美的静止状态——仿佛历史和时间已经终结，你甚至无法想起时间曾经流逝过。

在你坠落时，方向感或许会对你的感受造成额外的干扰。视野颤抖着，如同断裂的线条组成的迷宫。你可能会丢失所有感官判断，无法分辨上下、前后、你自身和你周遭的边界。飞行员曾报告过，自由落体可以激发一种自我与飞行器之间的混沌感。坠落时，人们可能感觉自己是物体，物体却如同人一样。传统的观看与感受模式彻底破碎了。所有平衡感都被搅乱了。视角扭曲，增殖。新的视觉性由此产生。

迷失方向的感觉可以部分归结于稳定视野的缺失。随着视野的消失，用来定位的固定范式也发生了偏离，而此范式安置了现代性中的主体和客体、时间和空间的概念。在坠落时，视野的轮廓发生瓦解、旋转、叠加。

视野简史

近年来，在新的监控、追踪和定位技术的推动下，我们对时间和空间的感知发生了巨大的变化。转变的表征之一是，俯瞰图（aerial views）变得日益重要：概览图、谷歌地图、卫星视角。我们渐渐习惯了曾被称作上帝视角的观看方式。另一方面，长久以来主导着我们视野的视觉范式——线性视角（linear perspective）——却逐渐变得不再重要。稳定且单一的视角正被多维的角度、交错的机遇、扭曲的航线，以及发散的灭点（vanishing points）补充（通常是取代）。这些变化如何与无地性和持续坠落的现象产生联系？

首先，让我们后退一步，考虑一下视野在以上问题中扮演的重要角色。传统的方向感——以及与之相伴的现代时空概念——都基于一条稳定的线：地平线。这条线的稳定感取决于观察者的稳定感，而观察者总被认为站在某种地面之上，比如海岸或船只——一个可以被想象为稳定的地面，即使事实并非如此。地平线是导航时极其关键的要素。它定义了交流与理解的边界。地平线以外，只有无声和沉寂。地平线以内，事物才是可见的。人们也可以用这条线判断自身的位置、与周遭环境的关系、目的地或者理想。

彼得·伊夫兰德（Peter Ifland），《六分仪的历史》（“The History of the Sextant”, University of Coimbra, Portugal, October 3, 2000）；参见<http://www.mat.uc.pt/~helios/Mestre/Novemb00/H61iflan.htm>。

早期导航技术涉及与视野相关的手势和身体姿态。“很早以前，（阿拉伯航海家）用一或两根手指的宽度进行测算，即伸出的手臂上的拇指和小指，或者将箭举至一臂远，用以观测视野下端的地平线和上端的北极星。”^[1]地平线和北极星的夹角提供了所在位置的海拔信息。这种衡量方法被称为“观看”（sighting）物体，“瞄准”（shooting）物体，或者“选取观看视角”（taking a sight）。用这种办法，人们至少可以大致知道自己的位置。

星盘、象限仪和六分仪等仪器利用地平线和星辰改进了这种定位法。此技术的主要障碍之一是，水手站立的甲板最开始就不是稳定的。稳定的视野大多只是一种心理投射，直到人造视野的发明创造出一种稳定感的幻象。利用地平线测算所在位置给船员提供了一种方向感，由此促成了殖民主义和资本主义全球市场的扩张，同时也成为界定现代光学范式建构的重要工具，其中最重要的范式就是所谓的线性视角。

早在1028年，阿布·阿里·哈桑·伊本·海赛姆（Abu Ali al-Hasan ibn al-Haytham, 965—1040），又名阿尔哈曾（Alhazen），就撰写了一本视觉理论著作《光学之书》（*K itab al-Manazir*）。1200年后这本书开始在欧洲传播并催生了13和14世纪的许多视觉创作实验，而这些视觉创作最终发展出了线性透视法。

在杜乔（Duccio）的作品《最后的晚餐》（1308—1311）中，我们依旧可以明显看到多个灭点。空间中的视角并没有汇聚到一条地平线上，也没有全部交错至单个的灭点。然而，在保罗·乌切洛（Paolo Uccello）绘制的《亵渎圣体的奇迹（场景一）》（*Miracle of the Desecrated Host (Scene I)*，1465—1469）中，视线却被聚合至同一个灭点，安置在人眼位置定义的虚拟视野中。

参见欧文·潘诺夫斯基，《透视作为一种象征形式》（“Die Perspektive als symbolische Form,” in Erwin Panofsky, *Deutsche Sprache A ussätze II*, ed. Wolfgang Kemp et al. (Berlin: Akademie Verlag, 1998), 664-758）。

线性透视法的基础在于一些关键的否定。首先，地面的弯曲程度往往忽略不计。视野被理解为一抽象的水平线，其上所有横平面中的点交汇在一起。另外，就像欧文·潘诺夫斯基（Erwin Panofsky）所说，透视法的建构宣告着单眼、静止的观察者的视角成为视觉准则——其被认为是自然的、科学的、客观的。透视法的基础是一种抽象过程，无法对任何主观感受。^[2]透视法计算的是一种数字化、扁平、无限、连续、同质的空间，并宣称这一空间就是现实。透视法创造出一种观察“外界”的类似自然视角的幻觉，就如同影像所在的平面是一扇面向“真实”世界敞开的窗户。这也是拉丁语中视角一词（*perspectiva*）的字面含义：透过事物观看。

瓦尔特·本雅明，《历史哲学论纲》（“Theses on the Philosophy of History,” in *Illuminations*, trans. Harry Zohn. (New York: Schocken Books, 1969), 261. 参见<http://www.marxists.org/reference/archive/benjamin/1940/history.htm>）。

透视法定义的空间是可计算、可定位、可预估的。线性视角可以测量风险，让未来变得可以预见和控制。所以，透视法不仅改变了空间，还引入了线性时间的概念，使得数学预测和线性发展成为可能。这是视角第二层时间性的含义：一个望向可计算的未来的视角。瓦尔特·本雅明（Walter Benjamin）曾提到，时间可以像空间一样同质化并且空无一物。^[3]为了运行计量，我们必须假设一个站在稳定地面上的观察者，向着扁平的、相当虚假的视野中的灭点望去。

线性视角在观者身上产生了一种矛盾的效果。透视线交汇在观者的一只眼睛上，使观者成为其确立的世界观的中心。观者变成了视觉灭点的镜像，也因此被灭点建构。视觉灭点赋予观者肉身和位置。但从另一面讲，认定视觉遵从科学定律这一假设削弱了旁观者的重要性。虽然将主体安置于视觉的中心是对主体的赋能，但线性透视法迫使观者服从貌似客观的再现原则，这摧毁了观者的个体性。

参见艾蒂安·巴里巴尔（Etienne Balibar）和伊曼纽尔·沃勒斯坦（Immanuel Wallerstein），《种族、民族、阶级：模糊的身份》（*Race, Nation, Class: Ambiguous Identities* (London: Verso, 1991)）。

更不用说，对主体、时间和空间的再创造不仅重新定义了再现、时间和空间的准则，还成了加强西方统治和其观念支配地位的另一种工具。所有这些组成要素都出现在了保罗·乌切洛的《亵渎圣体的奇迹》六幅画作中。在第一幅画中，一个女人把祭饼卖给了一个犹太人，而在第二幅画中商人企图“玷污”圣饼。犹太商最终被处以火刑。他的妻子还有两个年幼的孩子和他一起被绑在柱子上，视觉平行线也汇聚在这根柱子上，就好像柱子是一个标记物。画作的日期预兆着西班牙1492年对犹太人和穆斯林的驱逐，同年，克里斯托弗·哥伦布开始了向着西印度群岛的探险。^[4]在这些画中，线性透视法成了种族和宗教宣传以及相关暴行的模型。所谓的科学世界观参与设定了将人们标记为他者的标准，将对人的占领和征服合法化。

从另一角度看，线性视角奠定了自身的衰败。其科学性诱惑和客观主义姿态创建了一种有关再现的普世主张，一种摧毁特殊主义世界观的真实性连接，虽然这些无心的影响较晚才出现。线性视角沦为了自身所宣扬的真理的人质。从诞生开始，其主张的真实性就暗藏着深切的不确定性。

线性视角的衰落

当下的情况有所不同。我们似乎正朝着一种或几种另类视觉范式过渡。线性视角与其他类型的视觉方式共存，以至于我们无法不得出以下结论：线性视角作为主流视觉范式的地位正在发生转变。

这一转变早在19世纪的油画界就显而易见。一幅作品着重体现了此转变发生的情形：J. M. W.透纳（J. M. W. Turner）1840年创作的《奴隶船》（*The Slave Ship*）。画中的场景再现了一个真实事件：一艘奴隶船的船长发现他的保险只能覆盖在航程中丢失的奴隶，无法保障那些在船上死亡或生病的奴隶。所以他下令将船上所有垂死和生病的奴隶扔到海里去。透纳的作品描绘的就是奴隶被海水淹没的瞬间。

在这幅画中，地平线是倾斜的、弯曲的、混沌的，如果我们还能分辨出地平线的话。观察者失去了自身的稳定站位。不存在可以汇聚到一个灭点上的平行线。位于构图中心的太阳在倒影中重复。奴隶们不仅沉入水中，身体也肢解为碎片——四肢被鲨鱼吞噬，只剩水面下的形状。看画的观察者感到不安、离散、失控。面对殖民主义和奴隶制的视觉呈现，线性透视（象征着主宰、控制和主体性位置的中心位置）被抛弃。视角开始翻滚和倾斜，将作为系统性建构的空间和时间概念也一同颠覆。防止经济损失的保险引起了冷血的谋杀，这让可计算和预测的未来理念暴露出其凶残的一面。在摇摆不定、危机四伏、变幻莫测的海面上，空间化为一片混沌。

透纳很早就开始尝试在画中融入运动视角。传说他把自己绑在从多佛到加莱的一艘船的桅杆上，以便清晰地观察地平线的变化。1843年或1844年，他将头伸出一列行驶的火车的车窗整整九分钟，最终创作了一幅名为《雨、蒸汽和速度——大西部铁路》（*Rain, Steam, and Speed-The Great Western Railway*, 1844）的画。在这幅画中，线性透视消融在背景中。没有清晰度，没有灭点，也没有明确的过去或未来指向。更有趣的是观察者自己的视角，他似乎悬荡在铁路桥的铁轨外侧。他所占据的位置之下没有地面。或许他漂在薄雾中，浮于不存在的地面之上。

在透纳的两幅画中，地平线都是模糊和倾斜的，但是没有被抹除。这些作品并未完全否定地平线的存在，只是让其无法被观者感知。也就是说，地平线的问题终于浮出水面了。视角随视点流动，即使在同一视野中，视角也不会发生交叠。溺水奴隶的下沉运动或许对画家的视角产生了影响，他使视角脱离确定的位置，让其受制于重力和运动的影响，被深不见底的大海牵引。

加速

步入20世纪，线性视角的地位开始在各领域进一步瓦解。电影衔接起不同的时间视角，补充了摄影视角的空白。蒙太奇成为颠覆观察者视角和打破线性时间的绝佳方法。绘画在很大程度上已经放弃再现，在立体主义、拼贴画以及不同类型的抽象表达中，绘画推翻了线性透视。量子物理学和相对论让我们重新想象时间和空间，而战争、广告和传送带则重组了我们的感知体验。随着航空技术的发明，坠落、俯冲和撞击的可能性越来越大，再加上人类意图征服外太空，新的视角开始出现，新的定位技术开始发展起来，我们可以在日益增多的各类鸟瞰图中观察到这一改变。尽管此类进展均可被视为现代性的典型特征，但是在过去几年中，军事和娱乐影像中的俯瞰视角已经渗透视觉文化。

以下埃尔塞瑟的一段话可以被视作本文的蓝图，其灵感来自埃尔塞瑟与作者的一次非正式对话：“这意味着，立体图像和3D电影成为新范式的一部分，其正将我们的信息社会变成控制社会，将视觉文化变成监控文化。电影工业、公民社会和军事部门都凝聚在这一监控范式中，作为历史进程的一部分，监控试图取代‘单眼视觉’（monocular vision）这一过去500年来定义着西方思想和行动的观看方式。单眼视觉曾催生出各类创新，如版画、殖民航海和笛卡尔哲学，以及人们将想法、风险、机遇和行动计划都投向未来的观念。飞行模拟器和其他类型的军事技术都属于新尝试的一部分，目的是引入作为标准感知手段的3D技术，更进一步的发展还纳入了监视。这包括一系列运动和行，其与针对持续过程实施的监控、引导和观察存在内生联系。它我们将曾称作内省、自我意识和个人责任的一切全委托或外包出去了。”（Thomas Elsaesser, “The Dimension of Depth and Objects Rushing Towards Us. Or: The Tail that Wags the Dog. A Discourse on Digital 3-D Cinema,” <http://www.filmfestival.com/en/magazine/ausgabe-12010/the-dimension-of-depth/the-dimension-of-depth-and-objects-rushing-towards-us.html>）

航空器扩大了通信范围，充当空中摄像机，为航拍图采集背景材料。无人机执行勘测、跟踪、杀戮。娱乐工业也急着加入。尤其是在3D电影中，空中俯瞰的新视角充分发挥了功用，影片上演着朝向深渊的飞行，让观众头晕目眩。我们几乎可以说，3D和垂直世界的想象建构（这在电子游戏的逻辑中早有预兆）形成了相互依存的关系。3D还强化了获取新视觉体验所需的物质等级。正如托马斯·埃尔塞瑟（Thomas Elsaesser）所说，一个集军事、监控和娱乐应用于一体的硬件环境总会为硬件和软件创造出新的市场[□]。

参见埃亚尔·魏兹曼，《垂直性政治》（“The Politics of Verticality,” http://www.opendemocracy.net/ecology/politics/verticality/article_801.jsp）。

埃亚尔·魏兹曼（Eyal Weizman）在一篇精彩的文章中曾分析过政治结构的垂直性，他以垂直的3D主权模式为例描述了主权和监控的空间转向。[□]魏兹曼认为地缘政治权力曾分布于二维地图般的表面，人们在其上划定和捍卫边界。现在，权力分配（他举出的例子是以色列对巴勒斯坦的占领，但还存在许多其他例子）却逐渐趋向于占据垂直的维度。垂直主权将空间分割成叠加的横向图层，不仅划出空域和地面的界限，还区分了地面和地表之下，将空域也分割为不同的层次。社群的不同阶层在一条Y轴上彼此分裂开来，发生冲突和暴力的场所成倍增加。就像阿奇勒·姆本贝（Achille Mbembe）坚称的：

阿奇勒·姆本贝，《死亡政治》[“Necropolitics,” trans. Libby Meintjes, *Public Culture* 15, no. 1 (Winter 2003): 29, <http://www.jhfc.duke.edu/icuss/pdfs/Mbembe.pdf>].

占领空域因此变得极为重要，大部分管控事务都在空中执行。为达到管控效果，人们还会动用其他技术，如无人驾驶飞行器（UAVs）承载的传感器、空中侦察喷气机、鹰眼预警机、攻击型直升机、地球观测卫星、各式“全息”技术[□]。

自由落体

如何将对地面的过度管控、分割、再现与“当代社会不存在地面”的哲学假设联系起来？在俯瞰图的视觉再现中，寻找地面实际上构成了一个特殊的主题，它如何与“我们正处于自由落体状态”的假设发生联系？

答案很简单：许多俯瞰视角、3D俯冲、谷歌地图和全景监视图并未能真正地描绘出稳定的地面。正相反，此类再现仅仅制造出一个预设，地面从开始就存在。回过头看，假定的虚拟地面为观众创造出俯瞰和监视的视角，让他们安全地漂浮在空中，保持着距离，始终高高在上。正如线性透视法设定了假想的稳定观察者和地平线一样，高空俯视也设定了假想的漂浮观察者和稳定地面。

迪特尔·劳斯特瑞特 (Dieter Roelstraete) 和詹妮弗·艾伦 (Jennifer Allen) 在其精彩的文章中从不同角度描述了这种新视觉常态。参见迪特尔·劳斯特瑞特，《(重访耶拿) 十个暂定的信条》["(Jena Revisited) Ten Tentative Tenets," *e-flux journal*, no.16 (May 2010), <http://www.eflux.com/journal/view/137>] 以及詹妮弗·艾伦，《那只眼睛，天空》["That Eye, The Sky," *frieze*, no.132 (June-August 2010), http://www.frieze.com/issue/article/that_eye_the_sky/].

参见丽莎·帕克斯 (Lisa Parks), 《轨道上运行的文化：卫星与电视》[*Cultures in Orbit: Satellites and the Televisual* (Durham, N.C.: Duke University Press, 2005)]. 事实上，浮动摄影机采用的视角属于死者角度。近来，或许没有哪部影片能够像《进入虚无》(Enter the Void) [加斯帕尔·诺伊 (Gaspar Noé), 2010] 那样用寓言化的方式呈现出非人化 (或后人类化) 的凝视。在影片的大部分时间里，非实体的视角无尽地飘荡在东京上空。这道视线可以穿透任何空间，无拘无束地移动，寻找着一个身体，在其中进行生物的复制和轮回。《进入虚无》的视角让人联想到无人机的凝视。但这个视角并非带来死亡，而是要重新创造自己的生命。为了达到目的，主人公打算劫持一个胎儿。影片对此过程的表现非常挑剔：为了筛选出白人胎儿，混血胎儿会被流产掉。还有更多的问题表明影片与反动的繁殖意识形态有所关联。漂浮视角和生命政治管控被混合进电脑动画激发的狂热中，展示着人们对于更优越的身体、远程控制和数字俯瞰视觉的执念。因此，漂浮的死者的凝视呼应了阿奇勒·姆本贝对“死亡权力” (necropower) 的有力描述：死亡权力通过死亡视角管控生命。我们能否将这部电影 (坦率地说，真是糟糕透顶) 中寓言化的表达拓展为对于非实体漂浮视角更为普遍的分析？空中俯瞰视角、无人机视角和3D入潜深渊的视角是否替代了“死去的白人男性”的视角，其世界观虽然丧失了生命力，却作为一种不死的强大工具把控着世界秩序和自身的复制？

由此形成了一种新的视觉常态，一种新的主观性，其被安全地纳入监控技术和屏幕主导的注意力分散方式中。或许人们会得出这样的结论，新的视觉形态实际上并没有解决线性视觉范式的问题，只是对线性视角进行了激进化的呈现。客体和主体之间的区分加剧，变成上级对下级的单向凝视，一种从高到低的俯视。此外，视角的位移还创造出一种非实体、被远距离遥控的凝视感，就像是我们的视觉被外包给了机器和其他物件。随着摄影的发明，凝视已逐渐获得可移动性并实现了机械化，新技术的出现又使这种超脱的观察式目光变得前所未有的无所不包、无所不知，以至于凝视变得极具侵入性——军国主义叠加着色情性，感受强烈且影响广泛，兼具微观和宏观的特质。

垂直性政治

埃尔塞瑟“军事监控娱乐综合体” (military-surveillance-entertainment complex) 概念的转述。参见 <http://www.edi-frankfurt.de/en/magazine/ausgabe-12010/the-dimension-ofdepth/the-dimension-ofdepth-andobjects-rushing-towards-us.html>。

透过军事、娱乐和信息产业的镜头和屏幕，我们可以看到，在阶级斗争愈演愈烈的语境下，俯瞰视角就是阶级关系普遍垂直化的完美转喻。俯瞰是一种代理式的视角，它将稳定、安全和极端操控的错觉投射在扩张的3D主权背景上。但是，如果新的俯瞰视角可以将社会重塑为自由坠落的城市深渊和破碎的占领区，并对其进行空中监视和生命政治控制，那么俯瞰视角也可能像线性视角一样携带着导致自身消亡的种子。

假设没有地面，即使处于底层的人也会不断坠落。

随着被扔进大海的奴隶逐渐沉入水中，线性视角开始衰落。如今对许多人而言，航拍影像模拟出的地面提供了一种虚幻的定位工具，但实际上，地平线已经支离破碎。当我们在难以察觉的自由落体中螺旋式下降时，时间已经失衡，我们不再知道自己是客体还是主体。

有关这些技术请参考 Maneesh Agrawala, Denis Zorin, and Tamara Munzner, "Artistic Multiprojection Rendering," in Proceedings of the Eurographics Workshop on Rendering Techniques 2000, ed. Bernard Perroche and Holy E. Ritsgmaier (London: Springer-Verlag, 2000), 125-36; Patrick Coleman and Karan Singh, "Ryan: Rendering Your Animation Nonlinearly Projected," in N P A R'04 Proceedings of the 3rd International Symposium on Non-photorealistic Animation and Rendering (New York: ACM Press, 2004), 129-56; Andrew Glassner, "Digital Cubism, part 2," IEEE Computer Graphics and Applications 25, no. 4 (July 2004): 84-95; Karan Singh, "A Fresh Perspective," in Perroche et al., Proceedings of the Eurographics Workshop, 17-24; Nisha Sudarsanam, Cindy Grimm, and Karan Singh, "Interactive Manipulation of Projections with a Curved Perspective," Computer Graphics Forum 24 (2005): 105-8; and Y ongao Yang, Jim X. Chen, and Molsen Beheshti, "Nonlinear Perspective Projections and Magic Lenses: 3-D View Deformation," IEEE Computer Graphics Applications 25, no. 1 (January/February 2005): 76-84.

如果我们承认视野和视角的多重化与非线性化，新的视觉工具也可以用来表达甚至改变当代混乱和迷失的境况。最新的3D动画技术采用了多重视角，有意创造出多焦点和非线性影像。电影空间以任何可想象的方式发生变化，围绕着异质、弯曲和拼贴而成的视角展开。摄影镜头的暴政因其与现实的索引关系受到诅咒，如今却让位给了超现实的再现形式。空间不再是空间本身，而是我们所能创造的空间，无论好坏。不需要昂贵的渲染，简单地在绿色屏幕上进行拼贴就能产生不可思议的立体主义视角和时空链接效果。

参见黑特·史德耶尔，《博物馆是工厂吗？》[*Is a Museum a Factory?*] e-flux journal, no. 7 (June 2009), <http://www.e-flux.com/journal/view/71>，此文收录在本书中。

终于，电影总算获得了绘画、结构影片和实验影片早已达成的再现自由。随着自身与平面设计实践、绘画和拼贴的融合，电影从规范和限制视域的既定焦点维度中取得了独立。蒙太奇可以说是电影从线性视角中解放出来的第一步（正因这一点，蒙太奇在大多数情况下都是矛盾的存在），只有这时电影才能创造出新颖的、不同类型的空间视觉。多屏幕投影也是如此，通过创造一个动态的观看空间来分散观看视角和可能的视点。观者不再是凝视所连结的统一体，而是处于游离状态，不知所措，被裹挟进内容的生产中。这些投影空间都没有假设任何统一的视野。相反，许多空间呼唤着一个具有多重视角的观者（a multiple spectator），只有不断地重新表现大众，技术才能创新和重塑出这样一个理想的观者。

在许多新的视觉尝试中，看似不受控而跌入深渊的视觉呈现实际上构成了一种新的再现自由。或许这有助于我们克服此思想实验隐含的最后一个假设：我们首先需要地面。在探讨眩晕时，西奥多·W·阿多诺（Theodor W. Adorno）曾嘲讽哲学对大地和起源的痴迷。对于归属感的执着显然与人们对无地和无底的强烈恐惧相伴而生。对阿多诺而言，眩晕并非产生于惊慌失措的遗失感，不是失去地面（那个想象中的安稳避风港）造成的：

西奥多·阿多诺，《否定的辩证法》[*Negative Dialectics*, trans. E. B. Ashton (New York: Continuum, 1972), 43]。

有效的认知会把自身抛向无望的对象（*objects à fond perdu*）。其引起的眩晕是一种索引性真实感（*index veri*）；这是包容性带来的震撼，在被框架限定、永恒不变的领域不由自主地显露出其否定性，只对非真实而言才构成真实。

提示来自吉尔·梁（Gil Leung）的论述《以后从现在开始：关于自由落体的记录》（“After before now: Notes on In Free Fal,” August 8, 2010, <http://www.picturethis.org.uk/library/essays/2010/after-before-now/notes-on-in-free-fal>）。

毫无保留地向物体坠落，拥抱力量和物质的世界，即使这个世界没有任何原初的稳定感，即使其只会在震惊中激发出敞开的可能性：一种自由感，令人恐惧的、完全解域化的、永远已知的未知。坠落意味着毁灭和消亡，也意味着爱和抛弃、激情和屈服、衰败和灾祸。坠落是堕落也是解放，是一种将人变成物（反之亦然）的状况。坠落在敞开的可能性中发生，我们可以选择忍受或享受它，拥抱它带来的改变或者把它当作痛苦承受，又或者干脆接受，坠落就是现实。

最后，“自由落体”的视角教会我们俯瞰激进阶级斗争构成的社会和政治梦境，聚焦那些令人错愕的社会不平等现象。但是，坠落并不意味着分崩离析，还意味着新的确定性正在成形。摇摇欲坠的未来将我们倒推至痛苦的当下，此刻我们也许会意识到，下落之处既没有地面也不稳固。那里没有共同体，只有处于变化之中的创造。

为弱影像辩护

弱影像 (poor image) 是运动中的复制品。这种影像的质量很差, 分辨率不达标。随着拍摄对象运动速度加快, 影像的质量也会下降。弱影像是影像的幽灵, 是预览和缩略图, 是一个出格的观念、一种免费分发的流动性图像。它用力通过迟缓的数字传输, 经压缩、再生产、翻录、混音、复制和粘贴抵达其他传播渠道。

弱影像是一块碎片或一个裂隙; 一个AVI (音频视频交错) 格式或JPEG (联合图像专家组) 格式的文件, 是仰赖表象的阶级社会中落魄的无产阶级, 只能根据分辨率被排序和估值。弱影像被上传、下载、共享、重新格式化并重新编辑。它将质量转化为可获得性, 将展示价值转化为崇拜价值, 将电影转化为剪辑片段, 将沉思转化为涣散的注意力。影像从电影院和档案馆的地窖中解脱出来, 又被推向数字化过程的不确定性, 代价是其自身的内容。弱影像倾向于抽象化的表达: 它的出现本身就是一种视觉理念。

弱影像是原影像的第五代非法私生子。其谱系令人生疑, 文件名则有意拼错。它常常违抗传承、民族文化或版权规定。它被当作一种诱饵、虚假的目标、索引方法, 或是对其视觉前身的提示。它嘲讽着数字技术的承诺。它经常被压缩降级为匆忙敷衍的模糊图片, 人们甚至怀疑其是否还能被称作影像。只有数字技术才能生产出如此崩坏的印象。

弱影像是当代的屏幕上的受苦者 (Wretched of the Screen), 是音像制品的残渣, 是冲上数字经济海岸的垃圾。其存在证明了影像剧烈的错位、转移和置换——在视听资本主义的恶性循环中影像加速产生和流通。弱影像作为商品或其拙劣的拟像、作为礼物或作为赏金被拖拽到全球各地。它们传播快乐或死亡威胁、阴谋论或走私品、反抗或镇压。弱影像可以展示难得一见的、显而易见的、不可思议的事物——前提是我们还能够破译影像内容。

欢迎访问：电子书学习和下载网站 (<https://www.shgis.com>)

文档名称：《屏幕上的受苦者》【德】黑特·史德耶尔.epub

请登录 <https://shgis.com/post/5066.html> 下载完整文档。

手机端请扫码查看：

