

· 学科前沿 ·

〔视觉文化研究〕

编者按:视觉文化的兴起作为当代中国社会变迁的重要文化现象之一,近年来一直是颇受学界关注的热点议题。时至今日,这一文化形态对当代社会的影响,早已深入到日常生活的方方面面。日常生活的视觉建构性,也随之成为理解当代文化发展轨迹和总体特征的重要问题之一。本组笔谈从不同角度对此予以了回应,三篇文章构成了一个理论与实践、历史与现实彼此呼应的对话空间,不仅深入探讨了日常生活的视觉建构性问题,而且有助于我们进一步思考视觉文化如何参与、改变并塑造当代中国社会生活。

“善”之观看与视觉技术〔*〕

○ 祁 林

(南京大学 艺术研究院, 江苏 南京 210093)

〔摘 要〕在漫长的历史进程中,人类社会形成了两种关于“观看”的伦理/道德范式,一是立足于张扬主体性的观看之“善”,其导向是一种强调自由的、认知真理的“看”;二是立足于一种“善”的观看结构的营造。现代性以降,循着这两条线索,观看技术也形成了两条不同的技术伦理/道德范式。一是鼓吹“眼睛延伸”的技术是道德/伦理指向的,即视觉技术“应该”让人们看得更多、更远;二是强调视觉技术首先“应该”营造一种“善”的观看结构,而这正是 20 世纪后阿多诺、福柯等思想家着力批判的技术之恶。

〔关键词〕观看;伦理/道德;技术

DOI:10.3969/j.issn.1002-1698.2017.10.006

通常意义上,“善”是伦理和道德关注的终极焦点,其呈现形态是一条一条的规范,其基本语法是“人(不)应该……”。但伦理和道德的本质又是不同的:伦理

作者简介:祁林,南京大学艺术研究院教授,文学博士。

〔*〕本文系国家社科基金艺术学一般项目“艺术的技术文化学研究”(项目编号:15BA012)阶段性成果。

的“(不)应该”更多地诉求“人之为人”的底线。也就是说,不遵循某些规范,人就不是人了,其背后的话语是“人应该具有一种起码的善”。而道德正好相反,它诉求的人之为人的理想,其背后的话语是“人应该追求最高级的善”。不遵循伦理,即“不伦之人”就是孟子所谓的“禽兽”。而不遵循道德的人可能是个有缺点的人,但还是个“人”(当然,按照利奥塔的观点,当一个人达到最高的人之为人的德行层面,那么他也是“非人”,一种和“禽兽”正好相反的高层次的“非人”,比如艺术家)。从这个意义上说,“技术伦理”的概念是成立的,也就是说,技术的发明和使用如果不遵循某些规范,那么它可能会让人变成禽兽一般的“非人”。关于这一点,马克思、卢卡奇、马尔库塞、海德格尔等数代思想大师所揭示的技术之恶,已然清楚地说明了这一点——技术把人变成所谓“异化的人”“单向度的人”“被座架的人”等等。因此,与技术的发明、使用如影随形地应该有一套技术伦理体系。同样,“技术道德”在理论上也是存在的,其背后是一种“技术乌托邦”的架构,即技术可以牵引或帮助人们到达最高级的“善”。而每一次新技术的发明,其合法性的来源以及背后的价值观指向都基于此。

进而,本文力图探究伦理/道德和视觉技术之间的关系。视觉技术,用麦克卢汉的话来说就是人“眼睛的延伸”。从人之为人的本能上看,眼睛总是渴望突破限制见到更多东西,这是各种视觉技术不断被发明出来的根本动因。但是,接下来的问题就是:大千世界,究竟什么才是“有价值的观看”?换言之,怎样正确建构“看”的目的。如果说,看的目的是服从于人的视觉渴望,那么,支配这种“渴望”背后的逻辑是什么?这就涉及到观看伦理和道德——应该看那些“应该看”的东西。更重要的是,人只要活着,就只能“看”,而不能“不看”,这既是人的能力,也是无奈。鲁迅笔下的阿Q在被砍头之前还禁不住在“到处看”,那是一种“惘惘的向左右看,全跟着蚂蚁似的人……”^[1]。对于阿Q这条即将消失的生命,这种完全无目的的“看”对生命无任何增益。换言之,这个世界上有大量的无价值之“看”:它们有的违背了观看伦理,有的迷失了观看道德。那么,人怎样在有限的生命里,尽可能多地看到有价值的东西,避免无意义地观看,进而,如何让“视觉技术”帮助我们达到这一目的呢?这是本文着力探讨的命题。

一、观看伦理/道德的二元机制

早在人类的轴心时代,中西文化的先哲们都确定了各自文化中的“观看伦理/道德”的基本框架。在古希腊,柏拉图用其著名的“洞穴寓言”区别了两种性质相反的观看:“被束缚地看”和“自由地看”。就前者来说,主体的身体被束缚,其视线也局限在眼前一隅,无法接触更大范围,也就不能获得完整的视像信息,进而对整个世界的判断产生误解。柏拉图(借苏格拉底之口)的描述是一群囚徒在洞穴中,手脚被捆绑,脖子也不能转动。他们只能看见眼前洞穴墙壁上被投射的影子,进而误以为“影子”就是真实的世界——这种观看完全是不自由的。与之相反的是“自由地观看”,这就是后者的观看形态——一些囚徒被解开了绳子,

自己走到洞外看到了更大的世界,天空、大地和自然,进而明白自然更替和万物循环的奥秘,这个时候,他的灵魂是向上高举的,心灵也就此逗留在高处的真实之境。显而易见,这种观看更有利于主体的自我发展,它带给主体的是舒展、自由和力量。但是,这种观看是不容易的,主体要经历一个痛苦的过程:囚徒被解开束缚后扭头首先会看到洞门口的火光,他的眼睛会被刺痛,进而想转身走开回到被束缚的环境中,这个时候需要有人强迫他来到洞外,这种被强迫的感觉也会很痛苦。此时,他需要逐渐习惯——先看阴影的部分,再看人和水中倒影,再看世界万物,最后终于可以观看太阳了。此时,他才会获得自然和宇宙的知识。即经历了一系列身体和情绪的不适应之后,主体才会达到这种理想观看境界。

柏拉图就此开启了“观看伦理/道德”的基本结构:第一,就观看伦理来说,“主体是否自由”是关键标准,不自由的主体不是真正意义上的人;第二,当主体自由之后,就应该追求更高层次的看,即观看“真实、本质的”世界,而不是满足于观看眼前一隅,或者干脆就是世界的幻象。进而,柏拉图分析了“感性愉悦”和“理性认知”与观看伦理/道德的复杂乃至悖反(paradox)的关系,即在很多情况下,“不伦理/道德”的观看带来的结果虽然是“不自由”和“虚假认知”,但主体的感觉却是舒服的。“伦理/道德”的观看是“自由、真实”的,但同时又伴随着“痛苦”。柏拉图用这种微言大义的方式告诉我们,有“痛苦”的磨练才有教育的成功,才能获得知识和智慧。所以,感官是靠不住的——“不用眼睛和其它感官”,才能“跟随真理达到纯实在的本身”。所以,“应该的看”必须得在一种健康正确的教育引导下才能完成。柏拉图是古希腊哲学的代表人物,他所建构的观看伦理/道德体系中洋溢着鲜明的希腊精神。就像希腊雕塑对人体美纯真高尚的表达一样,古希腊的观看伦理/道德中也高扬个人求真求智的美好精神。在柏拉图的观看道德指向中,一个生机勃勃、对自己充满自信、对世界充满好奇的“个人”呼之欲出,这种气质和后来的启蒙精神是一脉相承的。这种伦理/道德的落点在“个人”自己身上,即它背后蕴含着这样一种理念——主体要为自己的观看负责任,要挣脱束缚,观看真实的社会。

而作为西方文明的另一个源头希伯莱文化,则建构了另外一种观看伦理的机制。与希腊文化以“人”的精神、力量为核心有所不同,希伯莱文化是建构在宗教基础上的,即它是以“神”以及“神谕”为主要的伦理和道德的价值导向。如果说,古希腊文化框架下的观看伦理/道德体系是“自由的人观看真实乃至真理”,那么,希伯莱文化框架下的观看伦理/道德体系则是“人应当在神的引导下看到神的世界”。前者的观看起源于一种人的能动行为,后者的观看则是“神之结构”——这是一种道德结构的先验运作产物。这种观看体系的运作不是“个人性”和“主体性”的,而是“象征性”的:所有的观看都应该透过现象(凡俗世界)看到本质(神的世界),前者只是后者的象征而已。关于这一点,最典型的是天主教中所谓“圣像”所引发的“观看机制”。圣像,粗略地说就是人用自己的手段所表征的神的形象。按照天主教的逻辑,这其实只是人类勉力为之的行为,是注定要

失败的。因为按照“天启宗教”的信仰结构，神的世界是超出人的理解力的：“无论文字内容是多么崇高、圣像是多么美丽，它都不可能是完美的，正如文字或图像绝不可能是完美的一样。在这种情况下，神学和圣像学永远都是失败；这个价值判断源于下列事实：神学和圣像学都已达到人类的极限而被定为不足。因此，圣像学用来显示上帝之国的方法，和圣经文句中的寓言式的言语一样，只能是比喻性的、象征性的。”^[2]也正是因为这个原因，我们在中世纪天主教的教堂中看到的圣像——无论是耶稣还是圣母，大都体型干瘪、表情枯燥、目光呆滞，这正是教义中“神不可用人的方式表现”的产物。此时，“圣像”仅是姑妄存在的象征，是引导人们信仰基督天国（这是最高等级的“真理”）的一个线索而已。在这个信仰过程中，人必须压抑自己观看的快感，当然更不能让主体张扬，观看的目光是要将主体导入信仰的结构，如此才是最高等级的“善”。

西方人在希腊和希伯莱两种文化中熔铸的观看伦理/道德，其更重要的价值在于，它们就此奠定了两类观看伦理/道德的形成机制：第一种的核心要素是“主体”，这就是古希腊的成就，它是以“观看伦理”为基础，即主体首先应该是个自由的人，同时他实施的是自由的观看——这是所有观看行为的底线；其次，在“自由”的基础上，人应该有更超拔的“观看道德”的追求——要去看那种本真的、本质的乃至真理的世界，即高扬自己的观看主体性，而不应该把自己的视觉拘束起来；第二种观看伦理的核心要素是“先验的观看结构”（如天主教的信仰结构），是“结构之善”决定了“观看之善”，这就是希伯莱文化的观看道德框架。具体说来，在这种观看结构中，主体应该是卑微的，是预先服膺于一个“善”的结构，按照这个结构的规范和牵引去观看，这种观看才是“应该”的。不难发现，这两种观看伦理/道德的机制正好是相反的，或者说是充满了一种悖论（paradox）。简言之，它们彼此看着对方都是“不善”的：当主体着力要张扬自己的自由，并相信这种张扬是绝对正确的时候，任何结构的预先统摄和规范都是“不善”的，因为这违背“自由”原则。而当一种结构绝对自信进而认为自己是终极真理的时候，此时，任何主体的张扬和独立都是“不善”的，可能被作为异端而被否定甚至消灭掉——从这个意义上说，伦理和道德这两个概念是相互通约，甚至是可以相互替代的。但从另一个角度来看，两种伦理/道德机制其实又是片面的，当它们过于强调自身正确的时候，反而会走向一种偏颇和极端。这就形成了西方观看伦理/道德发展史上一个非常有趣的现象，即两种机制循环往复地演进。古希腊追求自由和审美的观看伦理历经古罗马时代奢侈的视觉飨宴后至中世纪彻底湮灭，中世纪个人卑微的目光追寻着神的启示，完全取消了个人的主体能动性——任何能引发主体欲望和审美的观看（尤其是圣像观看）都是不伦理的。这种情况到了文艺复兴时期被彻底反拨，洋溢着人体美和个人解放精神的视觉意象纷纷被创作出来——“观看”就应当激发人们的审美的目光。但强调审美难免又走向“纵欲”，这就是巴洛克艺术充满欲望的身体和洛可可艺术诉诸奢侈享乐观看道德，这终于导致新古典主义对节制、静穆、崇高等美德的重新关注——这些才是“应该”被

观看的……这条循环往复的线索今天依旧在持续。

不仅是西方,在中国传统文化中“张扬主体”和“结构预设”这两种视觉伦理/道德机制之间也是一种循环往复的关系。从某种意义上说,它们是被镶嵌在“儒道互补”的整体文化结构中的。这其中,道家传统所着力诉求的观看伦理是“主体性”,而儒家文化诉求的则是“先验结构”的道德性,这二者交互运作,形成了中国传统文化中二元的观看伦理/道德机制。与柏拉图的“洞穴寓言”强调观看的“自由”“教育”“真理”的价值取向一样,中国传统文化中最早强调的首先也是个人“主体性”的张扬,这就是在《易传》中被奠定的“观”的传统,具体说来,是“观物取象”以达到真理,也就是《易传》所说的包牺氏“仰则观象于天,俯则观法于地,观鸟兽之文与地之宜,近取诸身,远取诸物”。从视觉伦理的角度来看,这其实确定了人“应该”如何看、看什么以及看之目的等内容:第一,如何看。“观”从方式到对象应是多元的(这或对应着“洞穴寓言”中“看应该是自由的”理念)。就观看方式来说,既有“仰”,也有“俯”,既要“近看”,又要“远看”;第二,就观看对象来说,既有天地自然,又有草木鸟兽,也就是说,要尽可能地充分完整、穷尽可以观看到的所有对象,不要有所偏废;第三,“观”的目的不是好玩,而是要认知真实的世界(万物之情)乃至真理(神明之德)。所以,“观”不仅仅是视觉对信息的接受,更是理念提升的过程。进而,在“观”的过程中要把看到的世界万物做理念提升,总结其规律,这就是八卦乃至六十四卦的意义——用卦象来表征宇宙和社会的道理。《易传》中的另一段话把这一道理说得更加明白:“圣人有以见天下之赜,而拟诸其形容,象其物宜,是故谓之象”。进而,能做出这种“观看”行为的人就是像包牺氏那样的圣人,这也是个人成就自己的最高层次。换言之,只要有正确的“观”,那么既能穷尽宇宙真理,又能提升主体性的层次,还可以达到最高级的道德。因此,《易传》中的“观”其实是个总体性的概念。进而,儒家和道家分别就“观”衍生了自己的相关理论体系,有趣的是,这和西方一样,“观”形成了“高扬主体意识”和“遵循预设结构”的二元系统。

道家对“观”进行了根本性的修正:“观”的本义是看,但道家偏偏在“看”中加入了“不看”的因素,从而更大层次地提升了观看主体的主观能动性,即将“主体思维”引入“观”的范畴中——“观”不仅仅是“看”,还得结合“不看”做思维层面的提升,这才是最优秀的(观看)主体,这也表征了最恰当认识论,同时也是最高级别的观看伦理。关于这一点,最典型的是庄子论“象罔”,这是《庄子·天地》中的一个寓言,说的是上古时期黄帝曾经丢失了自己的一个玄珠(象征“道”和“真理”),他先后派遣“知”(象征思辨和理智)、“噢咻”(象征“言辩”)、“离朱”(象征“视觉”)去寻找玄珠,都找不到,最后是“象罔”(象征“有”与“无”、“虚”与“实”的结合)找到了。这个寓言的含义在于:就得“道”来说,形象是最重要的,比言辩、思考都重要。但形象不仅仅是有形的形象(象),还要包括有形和无形的结合。在这种“结合”中,人的主体意识或者说主体性出现了——只有主体才有能力将虚实进行结合^[3]。

而儒家则给“观”套上了一个“先验结构”，一种道德的结构——礼。从视觉伦理/道德体系建构的角度，这对应了希伯莱文化，即主体的观看也不是自由的，但这并非不伦理，因为他服膺了一个更大的道德结构。比如，孔子要求“非礼勿视”，这说明能不能看一个东西并不取决于主体自己的欲望和需求，而是“礼”的规范。对于个体来说，“礼”是先验的，而非自己的体验的产物，甚至有的时候是反体验的——越是感觉“好看”的东西反而越是不能看。和天主教教义规范了人们应该看到怎样的圣象一样，“礼”同样规范了在儒家框架下人们应该看到的图像和景观。比如，大户人家的女眷其面容一般不能被陌生人看到，于是有了“大门不出，二门不迈”的说法。即便是有女眷生病了，医生也只能隔着一道帘子给她号脉诊病，这些都是“礼”。同样，“礼”也可以预先规范视觉文本的创作。比如，顾恺之作《女史箴图》，其目的是为了规劝和教化女性要像画中的“女史”那样具有相应的美德——美德是预先规范好的，先验存在的。比如要懂得自己的身份，坐符合自己身份的车子，这就是《班婕妤辞辇》的意义来源；关键时刻要有担当，要勇敢地保护自己的主人和君王，这就是《冯媛阻熊》的创作源头。换言之，先有了相应的“礼”这样的道德框架，才有了相应的图像文本的生产和观看。

综上所述，人类社会发展出两类并置的观看伦理/道德结构：一是以主体认知为基础的“伦理—道德”建构。这种结构是“伦理先行”的，即首先要做一个自由的人，实施自由地观看，然后再追求一种“观看道德”——要努力看到本真的、本质的世界。这是一种颇具浮士德精神的观看伦理，它鼓励看得更多、更远，进而藉由观看能更好地把控和征服世界，这种观看也在后来的现代性伦理体系中得到更为广泛的认可；二是立足于“观看结构”的“道德—伦理”建构，即应该预先营造一种正确的观看结构或视觉结构，进而对于观看主体来说，这种结构是先验的，是主体在观看的时候必须服从的法则，只有在这种结构中的观看才是伦理的，溢出这个结构之外的观看都是不伦的。进而，感性经验在这其中处于一种非常微妙的位置：一方面，视觉的感性经验是观看能力的源头，越是敏感的视觉，越是能带来有效的观看；另一方面，过多地放纵自身的感觉，又极有可能让主体违背相应的理念框架，进而陷入不伦理的境地。换言之，任何时代的主体事实上都在“遵循感觉引导”和“遵循框架规范”之间找到一个合适的位置，视觉技术的使用也是这种“寻找”的一个组成部分。

二、视觉技术的伦理/道德范式

1970年代，雷蒙德·威廉斯在考察电视这种新的视觉技术本质的时候曾经得出如下判断：任何技术发明都不是偶然的，而是人类自身机能以及基于机能的需求不断向外扩张的结果——是人的欲望和愿望在前，满足欲望和愿望的技术发明在后。故而，在特定时期内，人类会形成特定的时代上的技术需求，于是此时，一种技术如果不出现，那就一定会有另外一种技术出来替代它。按照威廉斯的这一观点，对应上述两种不一样的观看伦理/道德的形成机制，不难发现，在历

史发展过程中,为满足“主体张扬”(观看伦理)和“结构正确”(观看道德)的需求,人类衍生了两种不同的视觉技术。

一种是麦克卢汉意义上的“眼睛延伸”的视觉技术,这类技术帮助主体看得更多、更远,以及看到更加精微的世界,主体因这种观看而对世界了解得更充分,认知得更深刻,因此,凭借这种技术,主体也获得了更大的自由。这种技术发展到最高境界或能达到海德格尔所谓“真理去蔽”的境界,即技术藉自己的力量让世界敞开自己的本真。望远镜、显微镜、潜望镜、X光透视仪,以及近年来谷歌公司不断研发的谷歌地图、谷歌眼镜等是这类技术的典型代表。人们相信,这些技术能将视觉向真实乃至真理的世界延伸,帮助人们更好地征服世界——这就是启蒙和现代性意义上的进步。除此之外,摄影、电影、电视等视觉传媒上也是这种技术,但它们必须传播“正确的内容”——这是其正面伦理/道德意义的保证。比如,秉承纪实主义的影视传播是伟大的、正确的,既是伦理的(帮助人们拓展了自己的视觉乃至见识和理性),又是道德的(它指向和揭示了世界的本真乃至本质),这是一种“内容为王”意义上的伦理/道德框架构建。所以,1970年代初期,介入越南战争的美国电视技术是伦理的也是道德的(就像1865年的美国摄影术介入南北战争一样),电视记者用纪实的手法将真实的越战画面及表现其惨痛后果的信息(残废军人、尸体)带到美国的千家万户。通过电视机,美国人民亲眼观看了现代战争的残酷,它直接导致了美国国内的反战浪潮,进而结束了越战。此时,电视技术就是帮助人们认知所谓“战争本质”的技术,进而反对战争,追求和平。不难看出,这种视觉技术的道德指向是一种颇具启蒙精神的技术乌托邦——通过观看,人类可以认识、理解并进入所谓的理想世界。这种观看的作用正如卡西尔所说的,“(启蒙精神观照下的)人们不仅把认识作为一种工具加以应用,从而无条件地加以利用”^[4]。如此,主体性被不断张扬——这是视觉技术伦理建构的一个面向。在这个面向的背景下,视觉技术其正面的伦理意义是毋庸置疑的——技术应该被嫁接到眼睛上,(正确的)画面应该被送到主体面前来。这种伦理/道德的逻辑今天依旧有效,且成为很多视觉技术发明的伦理依据。这是第一种视觉技术的伦理/道德范式。

与第一种完全不同的是,第二种视觉技术的伦理/道德范式是所谓结构主义意义上的,是与视觉内容无关的。最先意识到这一点的是瓦尔特·本雅明(尽管他从未用过视觉伦理/道德之类的概念和修辞)。林赛·沃特斯曾按照这一思路考察了本雅明的相关理论,进而发现本雅明是将电影作为人类历史上第一次有能力大规模预设观看结构的技术范式——“在电影出现之前的许多世纪里,机器能力的每一次增强——从望远镜出现到实体镜的发明——每每被人们自命不凡地看做是它们自身力量的扩张……技术设施总被看成是观察者的工具,就好像它们只是一些长柄浅锅和暖垫料。”^[5]而电影对于人类来说不再是增强自身能力的工具了,而是人类自己发明的能用视觉将自身嵌入其中的结构体系。这体现电影作为传播媒介用技术建构了一个完全封闭的观看空间,进而形成了一种固

定的“观看方式”。首先,从电视的传播—接受方式来看,观众是被动的。电影之前,望远镜、显微镜等工具是可以直接“嫁接”在眼睛上拓展观看能力的,观者不会失去主动性。绘画、摄影其观看结构也有一定的被动性,但是这些技术形成的视觉文本其内容相对简单,主体在观看的时候一般不会丧失主体意识。用麦克卢汉的话来说,摄影、绘画都是“冷媒介”,即需要观者运用自己的想象和完形高度卷入的媒介,主体性不会丧失。但电影是“热媒介”,它的画面是连续的,观者还未来得及仔细审读、理解一幅画面,下一幅随即又至,观众始终沉浸在一种“震惊”的体验中,来不及深入思考。也正因为如此,本雅明才判定,电影这种视觉媒介形式其传播的目的不在于营造艺术的“光晕”(aura),而是政治的操控。因为人只要进入电影传播的结构中之后,就自然地丧失主体性,意识形态的传播目的就很容易达到。从观看环境来看,电影院是个全封闭的观看空间,没有照明灯光,与日常生活的环境隔绝,这才导致观众在电影院观影是做一场“白日梦”,换言之,看电影的过程就是经历一场“梦的结构”。那么,既然是做梦,观众的“自我”是沉睡的,“本我”是觉醒的。主体的视觉随性(本我)而为,貌似自由,其实是被电影的创作者牵着鼻子走的。

电影之后各种视觉技术其“结构预设”的作用越来越强。电视自不待言:电视观众曾被称为“沙发上的土豆”(couch potato),意指电视完全让人丧失主动的思考能力和欲望。“土豆”们的形象大概是这样的:“在电视机前无所事事,目光呆滞,斜倚沙发,手里抱着薯片,咖啡桌上放着饮料”——这是一幅完全“被动性”的形象。虽然也有观点认为,电视观众也是“主动的”——他主动地查阅《电视指南》找节目,他得“把屏幕上的一个个小点组合成可理解的图像,然后把这些图像读解为现实的表征”,等等^[6]。但事实上,我们并不能说:观看电视也要“消耗脑力”,所以它是主动行为。而是,在整个电视所预设的传播结构中,观众就被设定成了一个被动的角色,无论他怎样“主动”,都无法改变这种结构性的角色设定:观众只要打开电视机,就必须服从相应的电视信息接收框架,他可以换频道,但不能改变“被动接收呈现到眼前的信息”的观看模式;他可以喜欢或不喜欢某一档电视节目,但是他不可以向创作者提要求。

“观看结构”预设到了数字时代表现得更加明显。首先是电子游戏。电子游戏机的屏幕也是一个预设好的视觉结构,因为每一款电子游戏其本质都是事先被固定设置的“程序”——每一个小小的“先验结构”。当玩家进入一款游戏开始玩的时候,无论怎样动脑筋、玩技巧,都无法超越预设程序的控制,从这个意义上说,玩家的成功和失败,都是程序预先设定好的,玩家个人的主体性在这其中是非常卑微,甚至完全没有的。因此,游戏设计者通过游戏程序控制了所有玩家的观看结构、思维结构乃至行动结构。然后,个人电脑的普及把视觉文化从“屏幕/银幕时代”升级到“界面时代”。从表面上看,界面(interface)和之前的视觉文本形态最大的不同在于它强化了与主体之间的互动性和信息的交流性,即它是用户所处的生活世界与计算机数字世界之间的一张“膜”,各种信息能量通过这张

“膜”进行交换。在这张“膜”面前,用户似乎是主动的——我们主动打开电脑,点击某个程序,输入命令,完成自己的任务。但事实上,相对于这些内容,界面的“预设结构”对主体性的影响更大,甚至是决定性的。但是无论是个人电脑还是智能手机,界面其实是由操作系统(windows 系统或苹果操作系统)和应用程序构成,这些系统和程序具有相应的功能——功能不仅是先有的,而且它本身就是主体需求的预设。换言之,所有的新媒体技术都“生造”了人类的需求,这种需求是该技术诞生之前人类所没有的。于是,在使用一种技术之前,技术就已经设定主体“应该有”某一种需求,这是技术自己的伦理/道德体系的建构。

三、人文与技术的伦理/道德博弈

通过以上分析,我们发现,有两条路径可以用来建构视觉伦理的内涵体系:第一是内容导向的,即视觉内容的创作者和生产者“应该”建构“正确的”视觉内容,或者叫“善”的图像内容,这样的观看会让主体(观看者)身心健康,主体性得以自由张扬,进而社会进步,历史朝向正确的方向发展。第二是结构导向的,即所谓“善”的观看,并非仅仅取决于(甚至不取决于)观看内容,而是“应该”建构一个“善”的、“正确”的观看结构,只要观看结构正确,观看就是“善”的。

上述两条视觉伦理建构路线在当下社会格局中依旧有效。尤其是第一种,它是普遍意义上的视觉伦理规范建构的依据。比如,在世界上很多国家和地区都实施的影视分级制度,就是以内容判定为基础的。创作者控制自己的伦理/道德的底线也是从内容控制着手的。比如,在实施影视分级制度的香港,露骨的情欲镜头和引起视觉反感的暴力镜头都是“少儿不宜”的,也就是所谓的“二级片”。但其中轻重有所不同,即“二级 A”是“儿童不宜”的,“建议家长指导”;“二级 B”是“儿童和青少年不宜”的,“强烈建议家长指导”。那么,一些电影创作者为了让包括青少年在内的更多的人观看自己的作品,就必须在相关镜头的创作上予以约束和控制。比如成龙的影片尽管充斥着激烈的动作打斗,但为了使自己的电影能保持在“二级 A”的层次(这样青少年是可以观看的),所以他提出“对白不讲粗口,动作不能血腥暴力”的原则,真正的残酷暴力场面并不多。中国大陆虽然没有分级制度,但视觉伦理规范的隐形逻辑也是存在的。2014年12月27日晚,湖南卫视正在播出的《武媚娘传奇》突然遭遇停播。正当各种猜测众说纷纭的时候,一周以后该剧复播,但复播之后的电视画面出现了一个变化,即剧中所有原本胸脯袒露的女性角色其近景脖子以下镜头全部被剪掉,画面仅呈现远景和肩膀以上的近景。网友戏称该剧从“满屏尽是白花花”变成“满屏都是大头照”。虽然没有有关部门出来解释这一修改的原因和目的,但其实不难理解,即在“电视屏幕”这样的公共视觉空间中,“女性胸脯裸露”是有伤风化的,是不道德的。所以,这一视觉文本的内容必须被修正。其实不仅仅是影视领域,在新媒体大发展的背景下,网络游戏、视频、网络图片等视觉文本的相关审查机制的建立,其实都是遵循着“内容导向”规范的。

在这种视觉伦理范式的框架下,技术变成了一个中立的因素,或者说,成为一个图像的承载平台,其自身是没有善恶导向的——一切由其传播的内容决定。但是,如果仅仅从视觉传播的内容判断其伦理/道德含义,这又都是比较肤浅的。因为,这样判断的依据往往只能是人类社会普遍遵循的基本伦理/道德规范,无法进行更为复杂和深刻的评估。比如,影视分级制度背后所依据的不过是“不杀人”“不偷盗”“不邪淫”等在任何文化中都被普遍认可的基本伦理/道德规范。相形之下,人类观看行为要复杂得多,而从观看(视觉传播)的效果来看,“结构”决定善恶的力度比“内容”要深邃有力得多。尤其是,貌似“善”的视觉信息在“恶”的观看结构中会导致更加糟糕的后果,反之亦然。二战之后,西方有两大学术研究领域涉及了这一理念的研究。一是对法西斯宣传的反思。诸多学者发现,如果仅从传播内容来看,德国法西斯的很多宣传不仅形式美好,而且内容也符合一般意义上的伦理/道德规范。在绘画和雕塑领域,德国法西斯掀起了一股复古浪潮,强调古希腊一脉的和谐、力量、崇高等品质,以巨大的审美震撼给观者营造一种所谓的“纯洁道德”。在影像传播领域,著名导演里芬·斯塔用移动导轨、仰拍、全景镜头、多景别切换、声画合一等诸多当时最先进的电影拍摄技术和技巧营造了“迷人的法西斯”(苏珊·桑塔格语)。这些画面一眼看上去并无任何伦理/道德的亏欠,甚至能引发主体蓬勃向上的主体性力量,但当它们处于一种法西斯意识形态的整体框架中的时候,其引发的主体和社会之恶就不可避免了。所以,就伦理/道德来说,不是古典主义错了,也不是电影摄像机错了,更不是某个摄影师或导演错了,而是法西斯的整个结构错了。二是法兰克福学派对文化工业的批判。比如,阿多诺等人发现,电影、电视等文化工业的“不善”不在于它们传播的具体内容,而是在于在资本主义权力的绝对控制下,文化工业的整体结构呈现出一种反艺术的一致性。这种“一致性”气质是不善,简直就是“不伦理”之恶,因为它给主体带来的是一种“文化异化”,让人远离人之为人的“自由”本质,进而被广播、电视、电影、唱片等文化工业的技术形式所支配^[7]。

所以,在阿多诺等人看来,终结视觉传播,包括所有文化工业传播的“不善”并非是调整内容,而是调整结构。阿多诺高扬勋伯格的无调式音乐,以此打击流行文化中的调性音乐,其实就是一种“调结构”,换言之,用无调式音乐的“无结构”来对抗和代替流行音乐中的恶的“结构”。在视觉传播领域也是这样,不是要改变内容,而是要改变结构系统。因为“只要人们不断地投入到系统中去,就会为系统盲目存在进行辩护,甚至为系统固定不变的性质进行辩护”^[8]。因此,无论怎样改变内容都是没有用的,若要行“观看之善”,就必须有一种全新的观看结构的营造。这或是阿多诺等人非常看好的视觉先锋艺术在所谓后现代社会中的重要作用,因为它用一种“反形式”,或者一种“非形式”激发一种崭新的视觉体验,这是一种马尔库塞意义上的“新感性”,或者叫“后感性”——挣脱了理性、权力、意识形态等各种控制和约束后的感性。它带来的视觉效果既不拘束主体的(视觉观看)自由,同时又是暗暗指向了一个“真理”的世界,这是艺术的最高道

德,也是视觉观看的最高道德——“我们不可能经验到真实世界的完整性(真实世界太大太复杂了),而艺术作品是一个非常有限的世界,它恰恰表现出一个世界所可能有的那种完整性。这是非常有魅力的感觉。世界的完整性是不可思议的,这种完整性本来不可能被看到,但它居然——在作品或某个事物身上——被看到了,这是荒谬的,但这件荒谬的事情又是真实的,这不是一个矛盾,而是不同寻常的真实”。^[9]

对观看技术的伦理/道德考量最为深刻的可能还是米歇尔·福柯。关于本文所涉及的命题,福柯的最大意义在于他不再立足所谓的视觉技术来考量观看的伦理/道德问题,而是思考一个更大的技术系统中的观看结构。在分析委拉斯凯兹的名画《宫娥》的论述中,他提出了“谁开启了观看结构”“谁控制了观看”等命题。而其著名的“全景监狱”理论,更是把现代性机制下的观看结构之恶分析得无比透彻。他揭示的一个非常重要的命题是,包括视觉技术在内的整个技术世界正在形成一种巨大的权力“监视”而非仅仅“观看”(更不是哈贝马斯所谓的“交流”)的结构。在这个结构中,主体自己浑然不觉这种权力的观看,但事实上,其自由已然被剥夺,隐私已然丧失,所接触和认知到的世界已然是被规范、设计好的。福柯在 1970 年代所描述的这个世界如今似乎正在逐步成为现实。都市空间中无处不在的摄像探头、让空间世界纤毫毕现的谷歌地图、让“所见即所得”成为现实的谷歌眼镜,这些技术或者说技术所营造的观看结构正在成为一张无形的大网,愈发严密和牢固地笼罩着我们的地球。而设计这个结构的人(以及他们背后的体制)是当今世界最有权力的主体,而对他们伦理和道德的考量将是人类社会正在面临的一个严峻的命题。

注释:

[1]鲁迅:《阿Q正传》,无忧无虑中学语文网,<http://www.5156edu.com/html/50826/9.html>。

[2]L.Ouspensky and V.Lossky, *The Meaning of icons*, SVS Press, 1989, pp.48-49.

[3]叶朗:《中国美学史大纲》,上海人民出版社,1985年,第28、49、64页。

[4][德]E·卡西尔:《启蒙哲学》,山东人民出版社,1988年,第90页。

[5][美]林赛·沃特斯:《美学权威主义批判》,北京大学出版社,2000年,第271页。

[6][美]劳伦斯·格罗斯伯格等:《媒介建构:流行文化中的大众媒介》,南京大学出版社,2014年,第271页。

[7][8][德]马克思·霍克海默、[德]西奥多·阿道尔诺:《启蒙辩证法——哲学片段》,上海人民出版社,2003年,第134-139、166页。

[9]赵汀阳:《挥霍或者拯救感觉》,“艺术中国”网站,http://art.china.cn/voice/2015-04/03/content_7802327.htm。

〔责任编辑:李本红〕