



《黑镜》第三季海报。

《黑镜》第三季
剧照。

《黑镜》(Black Mirror)是英国电视4台播出的迷你电视剧,由英国制片人查理·布鲁克制作。该剧分别以多个建构于现代科技背景的独立故事,表达了当代科技对人性的利用、重构与破坏。

《黑镜》第三季还是基本坚持了此前的主题和风格,保持了所谓“神剧”的高水准。

赛博(数字虚拟)空间和现实空间之间复杂、密切而紧张的关系,始终是《黑镜》的关注点。在新一季中,六个独立的故事都延续此前的基本假设:在不久的将来,信息和网络技术改变人类交往互动模式,重塑人类生活的面貌,但也带来了新的困境和人性纠结。

六个看似毫无关联的故事关注信息“垄断”所造成的对人的“绑架”;关注人在虚拟现实中的自我认知;也讲述人类被自己的科技“造物”所伤害,就像网络时代人类被自己的“意见”所伤害一样。

自互联网和赛博空间诞生以来,人们就对其寄托了多种积极的梦想:信息高速公路、零摩擦的资本主义、民主新空间……仿佛人类真的能由此摆脱物质身体的束缚而在其中自由、独立、平等地交流、交易、创造。

数字虚拟空间的黑色想象

文本刊特约撰稿 章利新

对未来的“黑色”忧虑

对赛博空间解放作用的乐观想象不同,《黑镜》中传递的更多的是对未来的“黑色”忧虑。在第三季第一集《急转直下》中,我们看到,社交媒体把所有人前所未有的紧密地联系在一起,仿佛所有人都是你的邻居,你时时生活在并不真正了解你的人的注视和点评之中。更重要也更糟糕的是,人际交往的数字化,既把所有人简化了,也形成了新的僵化、虚伪的社会秩序。

《急转直下》展现的就是,社交媒体时代,或者说,人际交往的数字化,其实是把原来现实生活公共空间中由习俗、道德、传统等共同作用形成的原本柔性、抽象的规训秩序和强制力量刚性化、量化、紧身化。尤其当所有人都接受这种赛博空间社交规则,并把社交分值和其他物质利益、社会等级挂钩时,那么,不在乎或者逃离这个秩序的代价变得无比巨大。

这就是绑架。女主角每天清晨对着镜子练习微笑、一路讨好陌生人、违心地发布图片和言论……仿佛她是为她的形象和分值而活着。

“线上”绑架“线下”的故事

如果说第一集讲的是发生赛博空间中的“绑架”,那么第三集《黑镜之舞》讲的就是发生在“线上”绑架“线下”的故事。人毕竟无法完全简化为出现在公共空间的形象,永远有“线下”的“阴暗面”。但在摄像头无处不在的数字时代,这些“阴暗面”成为匿名绑架的资源。

和第一集中展现的虚拟公共空间中的分值等级相比,数字技术还造成着一种暗处的等级,技术能力不平等、信息不对称造成的新等级:一些人凭借技术优势成为赛博空间里的俯视者、审判者,而多数人则成为被监视者、被霸凌者。

在第五集《战火英雄》中,数字时代的“绑架”涵义又推进了一层。在这个故事中,通过脑部植入数字系统,军队对战士的身体感知、甚至梦境实现了直接控制(绑架),需要被消灭的劣等基因人群被展示“直观地”感知成“怪物”,由此降低了战士杀戮的心理负担,增强战斗力和执行力。

这个故事最精彩的地方在于,主角知道真相后却不得不面对无力承受真相的困境。信息一旦被控制和修改,世界的面貌也就被控制和修改。如果长期生活在为你定制的绝对舒适的数字环境中,人或许也就真的失去了辨别真相、承受真实的能力。

当这位战士回到家园,他面前是破败的街道、空无一人的房屋,但他看到却是幸福与美好的虚拟情形。这时,他留下了眼泪,因为他一方面知道自己看到都是假的、数字虚构的,但同时他又不敢看见真实的世界,就像他承受不了战场上真正发生在他身上的事情。这个困境才是他的悲剧,或许也会是将来很多人的困境。

虚拟游戏的可怕之处

在第二集《终极玩家》中,虚拟系

统由浅入深地自主搜索游戏参与者潜意识中的恐惧元素,并作出视觉呈现。这个虚拟游戏的可怕之处在于,它真的变得比你自己还了解你的意识内容,了解你意识深处自己不敢直面的恐惧。

在这个游戏中,男主角依次经历蜘蛛、高中阴影、女友背叛、母亲痴呆等创伤性场景,都是系统虚拟出来的,也就是说,主角通过系统置身于自己的潜意识中。潜意识被外部化、数字化,并虚拟再现,这同样是人无法承受的。

最后,主角死于游戏中,但我们始终不知道,这一场死亡究竟发生在游戏的内部还是外部。这时,现实和虚拟的界限已经模糊,就像之前主角已经从游戏退出,但结果仍是游戏的一部分。也就是说,现实和虚拟的界限从来是可以虚拟的,镶嵌式多重虚拟终究让人丧失回到现实的坐标。

生死和虚拟世界的关系

第四集《圣朱尼佩洛》则直接思考生死和虚拟世界的关系。在不久的未来,两个相距遥远的孤独老人,在一个叫“圣朱尼佩洛”的虚拟城市中,回到了各自年轻时的样子,她们相识相恋。在这虚拟城市中,永远有阳光、沙滩和派对,没有身体和衰老、死亡带来的任何烦恼,只需要享受快乐。

“圣朱尼佩洛”就是一个数字天堂:在这里,意识摆脱了垂死之身的束缚,化作一串数据在赛博空间中获得永生和自由。她们中的一个就通过放弃肉体(死亡)永远留在这里,但分歧和问题也随之出现:这个数字天堂的永生究竟值不值得向往?摆脱了死亡重压的数字“生命”真的还能体会到生命的分量、价值和美好吗?

就像《黑镜》所忧虑的,或许人最终会把自己简化为一个离身性的认知智能体,进而简化为一串智能数据流。这个身体被闲置的过程,大概也正是数字技术全面掌控人类的过程。

两个世界正在相互改变

第六集《全网公敌》长达约1个半小时,完全是一部独立的优质电影,在主题上堪称《黑镜》第三季的一个小结。该集套用探案悬疑片模式,通过两个警察的视角层层揭开机器蜜蜂杀人背后的迷局。

“失控的”机器蜜蜂,是该集的核心意象。机器蜜蜂,原本被人类创造出来从事微不足道的工作,却突然“失控”成为杀人工具,并成群地袭击人类。黑压压的蜂群,既从外部压迫人类,也从内部瓦解生命,这个意象充分表达了《黑镜》创作者对未来科技的焦虑:人类为某个具体的目的发明某种技术,但这种技术所打开的可能性空间,永远会超出人的预计,其中总是会包括黑色的那部分可能。

《黑镜》就是这样总是让看过的人感到不安,因为它深思的、焦虑的是我们已经触手可及的未来,那个正在被社交媒体、虚拟现实等技术笼罩的未来;它不执著于对技术的猎奇性想象和展现,而始终抓住技术和日常生活、现实人性的交汇点,所以它的焦虑能打动人心、启发思考。无疑,如今现实世界和赛博空间正在前所未有地交融,两个世界正在相互改变,《黑镜》正是让我们思考这个过程中重新出现的基本问题:何谓真实?何谓自由?何谓人性?……