

《红辣椒》的后人类主体性危机与突围

熊梦柔 梅 兰*

(华中科技大学人文学院, 武汉 430074)

[摘要] 当下, 伴随着人工智能、脑机接口技术的不断迭代, 人技关系、人的主体性危机已成为人文研究者难以绕开的议题。在一系列经典科幻电影中, 今敏《红辣椒》的后人类主体观颇具代表性。电影以脑机接口与人的互动展开想象, 借助元宇宙奇观的展演, 经由对主体的具身化塑造, 呈现出一种流动的、去中心化的、落脚于人文关怀的后人类思想。对《红辣椒》的探析与重估, 有助于我们在即将来临的通用人工智能时代, 在迎接后人类未来的同时仍能确认人类的独特主体价值。

[关键词] 后人类 人文主义 具身性 《红辣椒》

[中图分类号] J905 **[文献标识码]** A **[DOI]** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2025.01.014

尽管数字人文似乎是近几年人文社科领域的大热话题, 但许多牵涉到元宇宙、数字生命、脑机接口的经典文艺作品在 2000 年前后便已诞生。例如, 美国的小说《雪崩》(Snow Crash, 1992)、电影《黑客帝国》(The Matrix, 1999) 和《异次元骇客》(The Thirteenth Floor, 1999)、游戏《第二人生》(Second Life, 2003), 以及日本电影《攻壳机动队》(Ghost in the Shell, 1995)。数十年前, 这些经典作品便奠定了我们对未来的想象基础, 且很大程度上形塑着后来者的研究思路。对这类作品的再发现, 能帮助我们暂时从概念混杂、学派林立的当下脱身, 回到问题生成的时刻, 构想可行的后人类范式。

相比以上列举的作品, 今敏 (Kon Satoshi) 的动画电影《红辣椒》(Paprika, 2006) 在后人

类话题探讨方面尚未获得足够关注。此前对该作品的评论多集中于心理学与文化诗学角度, 从后人类视角出发的研究相对稀缺, 如威廉·加德纳 (William Gardner)^[1] 与阿尔及亚迪普·德万 (Arghyadip Dewan)^[2] 从数字美学和后性别研究的角度展开分析, 分别讨论了电影中呈现出的“赛博崇高”美学与赛博格女性身体的生成, 但未针对其主体观进行深入探讨; 陈禅更加明确地从“元宇宙”角度分析此作品, 认为其表露出关于“技术至上”价值观及主体性危机的隐忧^[3]。随着一次次影史重估, 《红辣椒》里的后人类主体观被研究者逐渐发现和重视, 并渐渐开始进一步的深入分析和整理。

本文将重返历史“悬而未决的时刻”, 考察《红辣椒》的后人类主体危机问题, 复现其超现

*通信作者: 梅兰, 华中科技大学人文学院教授, 研究方向为文艺学。lanlanmay@163.com。

实艺术设想中的赛博格塑造与具身性抉择，并挖掘出文本之下的后人类旨归，以期在这座精神矿藏中找到更多当下问题的回响。除了危机的发现，今敏更有着对后人类主体的乐观想象，这体现在他对后人类主义与人文主义的流动性结合之中。在这一视野下，《红辣椒》对“人”的展现，也是自古希腊神话、文艺复兴小说到当代科幻作品中各类主体形象的互文、共存的后人类想象。

一、后人类语境下主体边界的消融

在《红辣椒》中，精神医疗研究所研发的一款脑机接口工具——DC mini，作为“梦境机器”引导着角色的行动和认知，结合着自由度极高的动画媒介展现，引出了一系列话题：“人一技对立”观念下对科技的拒斥和滥用，“身一心二元论”基础之上肉与灵、现实与虚拟之间的割裂。透过不同角色与DC mini天马行空的互动，以及随之展现的赛博格形象，可以一览今敏觉察到的后人类危机——人文主义观念里主体的“纯洁性”正不可复返地趋向溃散。

人文主义语境下，科技与精神一向以二元对立的范式出现。研究所的理事长极力强调这一对立，他轻视科技却又依赖科技，认为其是精神可以随意驱使的工具，还表示：“在深远的梦境之前，科学可能不过是垃圾而已。”他试图用DC mini来加强和扩张自己的身体，并对这一欲望不加节制；相反，千叶敦子（在梦境中名为“红辣椒”）则将DC mini当作一种积极的治疗工具和战斗武器，并且有从其中抽身的 ability。针对这样的对照，一个科学技术哲学领域的经典问题浮现出来：治疗还是增强？自海德格尔（Martin Heidegger）开始，人类就开始了关于技术异化自身的担忧；弗朗西斯·福山（Francis Fukuyama）

提出的生物技术用于“治疗还是增强”的问题，希望将技术使用严格限制在一定范围内，代表着相当一部分生物保守主义者对技术“终结”人性的恐慌；当下人工智能、脑机接口技术快速迭代，更令“血肉苦弱，机械飞升”这类技术至上的声音甚嚣尘上，似乎更加印证了保守者的恐慌。同样，当理事长滥用DC mini改造自身时，却反被自我膨胀的DC mini驱使（这符合技术不断自我发展且无法绝对服从于管控的倾向），而红辣椒/敦子则获得了胜利。从叙事上来看，这部电影对科技似乎是持有保守态度。

然而，这种情节层面的对立只是表象，今敏在《红辣椒》的电影化改编中已然流露出认知与技术互融的思路。例如，电影片头曲所体现的红辣椒在梦境世界穿梭的过程，是人物形象在不同物件之间“滑动”转场。红辣椒从人行道上跳进路人衣服的印花里，衣服拉近，原本扁平的印花又展开为另一个世界，红辣椒继续在这个世界里穿行。这种丝滑的分镜衔接（图1）无处不在，其脱离了模拟相机跟踪拍摄的常规运镜，体现出红辣椒在现实与虚拟之间“穿针引线”^[1]的神奇魅力。超现实的画面结合电子合成器制作的具有未来感的音乐，亦呈现出新奇的“崇高”感——人在第一次面对不可以肉身丈量的、超出想象的数字世界时所体验到的震撼感觉^[1]。安



图1 《红辣椒》的丝滑分镜

迪·克拉克 (Andy Clark) 的“人一技共生体”^[4] (human-technology symbionts) 观点认为, 任何技术工具 (即使只是一套纸笔) 都会参与到对认知、行为的塑造中。人不再是在单向地“使用”某种媒介, 而是与媒介相互运作形成新的创作主体。在稿纸、画笔等工具与连接大脑的手的相互作用之下, 创作者的思考过程会随着工具的物理形态的改变而调整。从线性叙事的真人摄影到意识流的分镜拼接, 从古典乐器到合成器音乐, 思维与媒介不断共同生成着新的动态回路。通过技术与认知的耦合, 《红辣椒》营造了一个幻想与科技共同搭建的光怪陆离的梦境世界。

今敏同样对科技保有开放、乐观的态度。他在《红辣椒》幕后制作纪录片中谈到一个细节: “在片头曲中红辣椒骑着一辆小小的摩托车, 向着黑暗行驶, 道路在黑暗中流动, 红辣椒发出了微弱的光芒, 就象征着科学之光。”^[5] 尽管在他的其他作品中, 科技常常与负面主题结合在一起, 例如电影《未麻的部屋》(Perfect Blue) 中少女偶像未麻因网络上无处不在的窥视而精神崩溃, 剧集《妄想代理人》(Paranoia Agent) 虽未直接讨论, 却无处不暗示着信息技术放大了社会的焦虑情绪。相反, 今敏对科技的频繁强调证明, 与其说拒斥科技, 不如说他已经敏锐地体悟到其强大影响力。进入 21 世纪, 科学技术早已从外在于我们的讨论对象变成了参与认知和决策的嵌合式主体。《妄想代理人》中, 除了对技术的批判之外, 今敏更多着眼于信息技术语境下的社会问题; 而到了《红辣椒》里, 今敏则将人与科技的互动关系作为电影的主要线索。

认知与科技的耦合导向了身体状态的革新——从肉身到赛博格。这种改变是实验性的, 因此在治疗粉川警官的故事线, 改变带来了良性

的效果; 而在理事长窃取 DC mini 这条主线里, 这种改变则会导致主体的摧毁。

在粉川这条线里, 人物通过 DC mini 进入梦境世界, 体现为身体内外边界的良性突破。在梦里, 身体是部分缺席的。很明显, 梦里的人没有痛觉, 红辣椒被时田吞掉 (时田在梦里的进食也更像一种“鉴别”而非“品尝”)、被小山内一拳打到体内, 都未感到疼痛难忍。粉川在虚拟酒馆中找红辣椒的时候, 镜头的拉近也特意用失真的平移而非模拟走动时的轻微晃动, 强调此处与现实运行着不同的逻辑。媒介的限制使物理存在难以全然“在场”, 而符码化的思维可以在网络节点间自由迁移、不断覆写自身, 由此重构了认知的开放性边界和行为的去中心化特质。在虚拟酒馆, 红辣椒对粉川说: “你不觉得梦和互联网很相似吗? 都是人把抑制的思想进行释放的地方。” 这句反问明确了 DC mini 塑造的梦境世界与赛博空间的一致性。正如许多人在网络上会显得更加直接、具有攻击性, 梦境中的红辣椒形象比起现实中的“分身”千叶敦子也表现得更加肆意张扬, 因为 DC mini 的梦境世界在摆脱物理限制的基础上附加了延续和改造现实的功能, 成为一个公共赛博空间。由于有了现实中电脑联网的基础, 电影里的人物可以更加自然地接受 DC mini 的进一步“侵入”, 以大胆、敞开的姿态邀请他人进入自己的潜意识领域, 于是治疗得以可能。

红辣椒是全片唯一一个主动穿梭在现实、梦境之间, 以“七十二变”的形态游刃有余地使用 DC mini 的角色。作为科技的产物, 她通过介入其他患者的治疗, 同时完成对他人认知的修复与自身的升级。红辣椒帮粉川进行心理治疗的这条故事线, 便是将粉川的回忆重新纳入 DC mini

打造的叙事结构中，帮助他再次经历、重新发现自己的创伤，让病患在对历史、当下及未来的重述中痊愈。这里的 DC mini 和红辣椒就像体内植入的生物材料骨钉，在支撑患者的骨骼组织恢复后自行消融。身体的语境变得更为丰富，人类难以避免，也无需避免成为赛博格的命运：通过动态的、耦合的方式，科技帮助人们重塑认知，也有潜力催生更为广阔、强大的新身体图式。

而在理事长这条线里，身体则完全缺席。一旦滥用技术，个体欲望向外界毫无节制地扩张，就会导致内外边界彻底打破，现实和赛博空间混为一谈。电影临近高潮的许多情节（例如粉川在梦中杀的人在现实也死去）都表明内外边界已不复存在。DC mini 的应用对象扩散到人群后，人群组成狂欢的游行队伍，呈现出带有后现代色彩的荒诞、支离破碎的画面（图 2）。这与文艺复兴时期狂欢化（carnivalism）创作的浪漫狂欢色彩相通，但又因四周不再是物质实体，而是数字矩阵形成的赛博空间，主体在诱惑中走向了一个更陌生的世界：极易迷失身份，甚至失去身体的元宇宙。

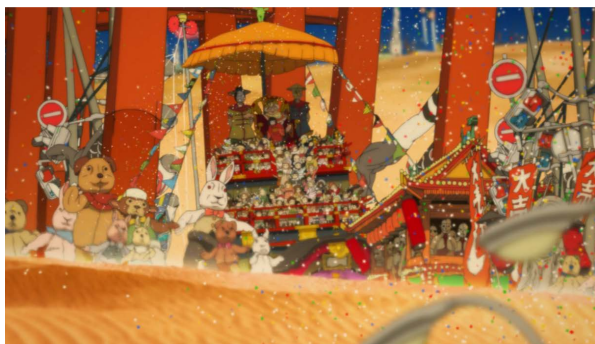


图 2 《红辣椒》中狂欢的游行队伍

二、主体的迷失与具身的凸显

在赛博空间中，个体不再作为具体的社会身份存在，而是被拆解为可以不断修改、复制、

入侵的代码。今敏一向擅于展现个体的符号性表演：《千年女优》（*Millennium Actress*）中跨越电影与现实的界限，在不同时空中任意穿梭的千代子，其原有社会身份在成长过程中逐渐让位给演员的身份，最终彻底将自我献祭为某种艺术理想的载体；《未麻的部屋》中偶像未麻面临着成为被所有人观看的客体——一种“顺从的玩偶”^[6]的恐惧，表演的形式吞没了人本身。《红辣椒》中恶化后的 DC mini 对人的控制和污染，正是将人的肉体替换为一行行虚拟代码，导致行为错乱的表象。由于代码的开源性、可复制性，所有人都成为表演的一分子，因此队伍以超乎想象的速度扩张自身，观众转化为演出的一部分——各色玩偶、家具，它们互相结合，奏乐、唱歌，无意识释放着激情，正如一群在虚无中卖力演奏的赛博格演员，十分接近于后现代意义上的“赛博超级傀儡”（Cyber Über-Marionette）——身体不再以任何“肉”的形式存在，而是彻底成为一种景观^[7]，正如在影片开头，现实中会带来欢乐的小丑变成梦境中惊悚的视觉奇观，人的精神世界被混乱的象征物塞满。在赛博空间中，随着狂欢达到高潮，无论是神明还是打着领带的上班族、政客、女学生，都进行着一系列疯狂而吊诡的行动。纷乱迷离的抽象符号取代了真实的个体，人成了散落一地的标签。在对当时日本社会问题的讽刺之余，这种脱离了个性与身体的后现代展演，更映射出群体在后人类境遇下的被动性，他们“已然流畅地交出自我，浸淫在数字技术带来的欢愉之中”^[6]。它是对崇高的消解，也是一种“甜美的恐惧”。亚瑟·克拉克（Arthur Clarke）的《童年的终结》（*Childhood's End*）、刘慈欣的《时间移民》也有着类似的元宇宙想象：人类在获得了极高的智慧后融为一体、不分你我，最终

化作一片无意识的海洋。信息无处不在，可交流的主体却消失无踪，只留下一片噪声。这种恐慌多么相通！

面对这一主体性丧失的危机，今敏并没有一刀切地选择毁灭技术或彻底臣服于新的存在形式，而是让元宇宙的混乱、危险与它的启发性同时存在。对于危机的解决，他的方式有些“返璞归真”：通过不断膨胀自身，红辣椒/敦子吞噬了敌人。与元宇宙语境微微脱离，这一情节直白地回归主体本身，是对“具身性”的强力凸显。根据凯瑟琳·海勒（Katherine Hayles）的后人类理论，“具身性”是后人类主体生成的一个重要前提。可以说，具身的感知，以及与技术互动之下具身的实践，作为一种在复杂语境中不断生成、不断变化的经验，深刻影响着理性的认知。源自身体感受的一系列隐喻（如高与低、侵入与被侵入）常常被误认为前定的理性经验，而唯有以现象学的方式回到具身性，才能重新发现自我，重建后人类的主体观。《红辣椒》打破主客对立的观演预期，在“人一技”关系的互塑中强调了“语境”对具身的塑造、具身对“语境”的参与，与赛博狂欢下的“灵魂飞升”抗衡。

《红辣椒》中具身的表达一部分体现为身体之间的融合。影片中多次展示了红辣椒个性鲜明的“钻入”他人体内的精神治疗方式，而遥相对应，反面人物的自我治疗也是通过融合来完成——理事长、小山内面对“超人”的主体理想与残缺的事实之间的裂隙，采取了类似的修复逻辑。小山内渴望精神力量的强化，便从冰室处盗来DC mini，并跟随理事长滥用这一工具；而理事长追求身体的强化，他需要与容貌俊朗、体格健壮的小山内为伍，甚至抢夺其身体的使用权。理事长认为小山内只有遵从自己才能圆满，然而

小山内死后，理事长化为一个虚无的黑影，两者实为同一主体观的两面。需要强调的是，理事长和小山内想要强化的“身体”不等于“具身”，根据海勒的说法，前者“总是与某种标准具有规范的关系”^{[8]263}，对理事长和小山内而言，他们真正想抵达的是某种理性主导的、整一的主体形态；后者则是“处于语境中的，被卷入特定的地点、时间、生理和文化之中”^{[8]264}。所以，红辣椒在每一次治疗中凭借具身把控边界，伴随着她的随机应变，身体在与外界的交互中保留了自身的相对独立；而理事长、小山内执着于观念的延展，迷失在科技允诺的无限“进化”中。

另一部分具身性表达则是通过进食完成的。影片着重展现了时田博士的好胃口，即使在变成机器人玩偶之后，他也能一口吞下千叶敦子。无差别地大量进食会导致肥胖，因此影片中处处出现巨型人偶的形象：大胖子时田的助手冰室也是一个胖子，后者作为一条贯穿始终的暗线存在；当梦境与现实开始融合时，最初出现在冰室梦里的人偶变得和办公楼一样高大，发出尖声狂笑……肥胖意味着性别特征的弱化，过度肥胖会引起激素紊乱，雌激素含量过高，肥胖男性也就会具有胸部变大、声音变高等女性化特征。时田的性格也是如此，他潜心发明创造，不善交际，缺乏传统认为的男性应该有的阳刚之气——征服欲、攻击性等，即使在梦境世界里也只是变成一种孩童般无性别的机器人。从吞下敦子后的台词“缺少了红辣椒”也可以看到，他的包容使其成为全片唯一一个同时接纳敦子和红辣椒的角色。以上便足以解释为何敦子在情感上选择了体态臃肿的时田而不是瘦削俊美的小山内。这种带有女性特质的吞噬（包容）能力给了千叶敦子最终启示。因此，红辣椒/敦子才会说“对付影子用光

明，对付梦境用现实，对付死亡用生命，对付男人用——那里需要缺少的一味调味料”，与前面的一系列对比不同，对付男人不是用其二元对立框架里的另一面——女人，而是用象征着主体交融的“调味料”（对应前面时田说的“缺少了红辣椒”）。男性中心的对立面是性别边界的消失，正如中心化的反面是去中心化。同时，进食也象征着进食者对内外边界的主动打破，前面对粉川的治疗已经预示了，这一突破可以是良性的。红辣椒/敦子通过时田习得了进食的能力，利用主动的行为去“克服对内外边界的焦虑”^[1]，进一步而言，进食可以帮助她转向相对稳定的后人类状态。于是，她才能通过进食吞下（打败）理事长。有趣的是，临近高潮处日本特摄片般的呈现效果，会引起观众对巨兽对战、拳拳到肉打斗的预期，但“吞噬”的结果显然不符合一般商业影片的逻辑，而是颇具原始意味。肉身于混沌中再生，它是不阳刚的，因而也是特殊的。

三、后人类视角与人文精神的融合

红辣椒/敦子主动打破内外边界、保留具身性，这与被动迷失的其他人产生了鲜明的对比。要进一步理解电影观点，需要再次回到作为反面角色的理事长。讽刺的是，在一所精神医疗机构里，身处最高位的理事长却是一个残疾人，似乎身、心的完整只能选其一。电影中频繁出现希腊神话里斯芬克斯的意象，可以视作一种对其身体状态的隐喻。赵柔柔从后人类角度对斯芬克斯进行了解读：“斯芬克斯的羞愤并不来自谜题的失效，相反，谜题的答案映照出了它的赛博格状态，使它作为一个半人无法面对人的整体与自足，因

而羞愤自杀。”^[9] 对应着神话所传递的人文思想，理事长只能接受“维特鲁威人”般完整的、纯洁的身体，而无法承认真实的、有缺陷的身体，也拒绝成为赛博格。与之对应的是，他的身体常常与植物纠缠在一起，随着故事推进，理事长身边植物的含量越来越多，最后甚至他的双腿也变成了植物的根茎（图3）。人诞生于大地，绿色植物是生命力极致旺盛的象征，反衬着理事长生命力的衰弱。理事长竭力将自身植物化的行为，同样体现了他作为一个“标准”人类的渴望，这种强烈的人本位思想最终演变为了技术上的“超人类主义”（transhumanism）。



图3 《红辣椒》中理事长的双腿变成植物

超人类主义表达出对人类身心大幅增强的超越性愿景，与尼采（Friedrich Nietzsche）的超人观念不同，它秉持工具理性，向快速增长的技术靠拢。关于超人类主义的危机，1983年格雷格·贝尔（Greg Bear）创作的《血音乐》（*Blood Music*）作出了恐怖的极端猜想，这篇科幻小说讲述了人试图改造身体细胞，却最终被几万亿计拥有自主意识的细胞吞噬的故事。作者在文末写道，“它们^①早已在沙粒中发现了世界”^[10]，似乎是一部新的《创世纪》（*Genesis*）诞生宣言。它带来一个振聋发聩的警示：想要利用技术无限扩

①指该小说中拥有自主意识的细胞。

张自身的人，最终很可能被技术本身吞噬。《红辣椒》里理事长对科技的态度是轻视与依赖并存，这并不矛盾，反而验证了生物保守主义者与超人类主义者并非截然对立，而是人类中心主义（anthropocentrism）的两种展现——要么战胜非人类他者，要么被他者战胜。在这条线索上，超人类主义与人文主义传统是一脉相承的。

当下，围绕着各种人文主义、后人类主义的概念谱系已经在持续的细分中变得繁杂。迪迪埃·法桑（Didier Fassin）将人文主义分为三个谱系，来辨析“人类”一词的歧义^[11]；苏晨生将新的人类主体观梳理为“人类中心主义”、“反人类中心主义”（anti-anthropocentrism）、“非人类中心主义”（non-anthropocentrism）三种立场以及八种分支，枝节延展到“批判后人类主义”（critical posthumanism）、“人文超人类主义”（humanistic transhumanism）等^[12]，或许之后这种谱系会更庞大。关于人类的自我叙事，各个派别如此盘根错节地发展，一方面厘清了研究者的思路，一方面也容易导致各自为营、失去流动性的危险。一般认为，新发展的批判后人类主义对“自由人文主义”（liberal humanism），也就是启蒙思想中的二元论所带来的“人类/男性/西方中心主义”的种族、性别、文化偏见持批判态度，而在《红辣椒》中同样的去中心化、反二元对立的态度，以及与海勒相暗合的具身性观念，是否同样拒斥了传统的人文观念呢？

事实上，尽管今敏体现出对一部分自由人文主义观念的消解，但为了强调“人文”，他有意弱化了“技术”的那一部分，强调对朴素生

活的回归与对二元对立和工具理性的超越、对新的“人”之概念的关注。与早期的科幻作品相比，这部电影形式上的异趣在于，它对于元宇宙危机的呈现，并非通过抽象的数字代码[如小说《神经漫游者》（*Neuromancer*）]或冰冷的钢铁景观（如电影《攻壳机动队》）来完成，而是回归了古典素材，例如不断出现的佛像、希腊神话里的怪物以及日本传统人偶等。在炫技的视觉表现中，除由传统文化形象组成的游行队伍外，不断出现的自然意象——森林、蝴蝶、仙子等在精神的崩解中保留了一丝熟悉的回忆^①，后现代的赛博空间并未抛弃人类具有原始色彩的绮梦。电影临近高潮处，敦子在梦中向时田表白时，一向克制稳重的她开始像红辣椒一样直白地表达。旁观者说“敦子在做梦”，正体现了她的转变——一向界限分明地待在现实世界的敦子，此刻以“敦子”而非“红辣椒”这一身份在梦中。内外翻转后，两者的身份趋于融合。随后，红辣椒对敦子说了这样一句话：“你以为自己和别人都会称心如愿，不是和某个秃头老爷子^②很像吗？”这句话是影响敦子转变的重要因素之一，也是一个很重要的观点——一种对自我的超越性与对外界主宰权（源自工具理性）的放弃。更进一步，是一种对于坚持特定派系、树立异己的“固执”态度的放弃。这种“固执”，正如一部分后人类主义者坚持批判和反对人文主义时，恰恰仍然延续着二元对立的思路。从打败理事长那一幕，红辣椒/敦子顶天立地的赛博女神形象即可以看到：这是一个“具有神性的、完整的”大写的人，却“不符合男性中心论”，而是个女人。这本身就

①在《红辣椒》幕后制作纪录片里，今敏特意说明了电影里一段画面的设计：敦子和研究所所长在车上聊到“互相接触的梦境彼此吞噬，在增殖的同时，演变为一个巨大的妄想”时，镜头给了车窗上汇集的雨水一个数秒的特写，这种对元宇宙形态的感性描绘体现出今敏特有的温情。

②指理事长。

兼具后人类和人文主义的思想基础。在今敏的许多其他作品中，也流淌着这种精神。在《东京教父》(Tokyo Godfathers)、《妄想代理人》等压抑、荒诞不经的故事氛围里，他对于日本现代社会中不被注意的弱势者展现出关怀；在《她的回忆》(Magnetic Rose)和《千年女优》等作品中，主角与红辣椒一样，都是各具特色且主体性极强的女性角色。这些作品无不在人文关怀的同时，很大程度上摆脱了陈旧模式下的工具理性与二元论色彩。今敏的思想综合了人文的、技术的后人类主义，是在具身性和去中心化基础之上，回到人本身，“在非人性化危险逐渐扩大的世界里呼唤对人类本身的关注”^[13]。

而对今敏而言，回归现实如此必要，以至于影片最后社会似乎又回到了21世纪初“应有”的样子。后人类幻象和元宇宙危机就像电影里车窗上融合又滑过的露水，狂欢的游行谢幕，千叶/红辣椒与时田结合，粉川也重新开始走入影院，与片头的噩梦相比，最后落脚点是真实而熟悉的生活。

四、结语

《红辣椒》在呈现其恢诡谲怪的元宇宙想象时，也将观众重新拉回到人的原始欲望、人的本

真性当中。唐娜·哈拉维(Donna Haraway)的《赛博格宣言》(A Cyborg Manifesto)、罗西·布拉伊多蒂(Rosi Braidotti)的游牧主体等后人类表述都已宣告了对过去的反叛，安迪·克拉克也曾说，“杂交和边界失明实际上是我们的正常状态”^[14]。甚至有学者表示人文主义已然终结。然而，《神经漫游者》中，思想盒关于“痒”^①的哀呼依然在元宇宙、数字生命的浪潮里沉浮，不断提示着我们自身不可失去的部分。人文精神诞生于人类共同的历史，而正是历史与具身性决定了“人”这一词语的内涵。我们可以改写这一含义，但不必将它完全拆解。从《红辣椒》延伸开来，当后人类状态不再仅仅作为视觉展演，而是融入我们的整个生活世界，在消解和颠覆的表象下，它既促使着我们解构二元对立的、中心化的唯理论传统，也暗示了与人文精神断裂所带来的危险。或许并未出于明确的理论自觉，但今敏确实在《红辣椒》中，通过展现一种前现代与后现代的混合情境，体现出了他流动的主体观。今敏对自身处境的洞察，正如他在《妄想代理人》第13集中借鹭月子之口所说的台词一样，“我失去归宿的现实才是我真正的归宿”。拒不承认或应激过度都不是好的应变措施，无论人类将面临什么样的境遇，都要有直面的勇气。

参考文献

- [1] GARDNER W O. The Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in the Works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi[J]. Canadian Journal of Film Studies, 2009, 18(1): 44-70.
- [2] DEWAN A. Superflat and Post-Gender: A Case Study of Female Bodies in Ghost in the Shell and Paprika[J]. Journal of Women's Studies, 2022(11): 28-45.
- [3] 陈禅. 电影《红辣椒》: 元宇宙图景与技术隐忧[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2023, 39(3): 88-92.
- [4] CLARK A. Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence[M]. New York: Oxford University Press, 2003.

①思想盒是《神经漫游者》中一个死亡之后大脑被上传到信息世界的人，他以一个盒子的物理形态存在，与外界的交互则通过网络。他告诉主人公，死亡(失去身体)的感觉是一种“痒”。

- [5] SATOSHI K. A Conversation about the “Dream” (Paprika DVD Special Features) [Z]. Sony Pictures, 2006.
- [6] 张驰. 后身体境况——从“赛博格演员”到虚拟偶像 [J]. 电影艺术, 2020(1): 94–99.
- [7] 高洋. “赛博超级傀儡”——戈登·克雷的身体观在“后人类”时代的超克 [J]. 文艺理论研究, 2023, 43(3): 140–149.
- [8] 凯瑟琳·海勒. 我们何以成为后人类: 文学、信息科学和控制论中的虚拟身体 [M]. 刘宇清, 译. 北京: 北京大学出版社, 2017.
- [9] 赵柔柔. 斯芬克斯的觉醒: 何谓“后人类主义” [J]. 读书, 2015(10): 82–90.
- [10] 乔治·R.R. 马丁, 威廉·吉布森, 等. 100: 科幻之书—III 沙王 [M]. 胡绍晏, 罗妍莉, 耿辉, 译. 北京: 北京联合出版公司, 2018.
- [11] FASSIN D. Humanism: A Critical Reappraisal[J]. Critical Times, 2019, 2(1): 29–38.
- [12] 苏晨生. 分道而行: 技术时代人类命运的超人类主义和后人类主义想象 [J]. 东北大学学报 (社会科学版), 2024, 26(5): 23–32.
- [13] DÍAZ DE LIAÑO G, FERNÁNDEZ-GÖTZ M. Posthumanism, New Humanism and Beyond[J]. Cambridge Archaeological Journal, 2021, 31(3): 547.
- [14] CLARK A. “Author’ s Reply” to symposium on Natural–Born Cyborgs[EB/OL]. (2006–06–28) [2024–12–12]. <http://hdl.handle.net/1842/1315>.

(编辑 / 齐钰 朱彦霏)

Posthuman Subjectivity Crisis and Its Breakthrough in *Paprika*

Xiong Mengrou Mei Lan

(School of Humanities, Huazhong University of Science and Technology, Wuhan 430074)

Abstract: With the rapid advancement of artificial intelligence and brain–computer interface technologies, the evolving relationship between humans and technology, as well as the crisis of human subjectivity, has become unavoidable topics in contemporary humanities research. Among classic science fiction films, Kon Satoshi’s *Paprika* presents a representative vision of posthuman subjectivity. Through imaginative interactions between humans and brain–computer interfaces, spectacular representations of the metaverse, and the embodied construction of subjectivity, the film articulates a fluid, decentralized form of posthuman thought grounded in humanistic concern. Exploring and re–evaluating *Paprika* helps us reaffirm humanity’s unique subjective value as we approach the imminent era of general artificial intelligence and the posthuman future.

Keywords: posthuman; humanism; embodiment; *Paprika*

CLC Numbers: J905 **Document Code:** A **DOI:** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2025.01.014