

数字新娘：“新媒介”技术的视觉修辞

车致新

随着数字技术的飞速发展，“新媒介”（New Media）^①问题已经被提上议事日程。从“虚拟现实”（VR）眼镜到智能手环等“可穿戴设备”，我们的身体现在已经为各种数字技术所捕捉和控制，那些曾经只存在于科幻作品中的虚构想象，如今都已然成为日常生活中习而不察的“现实”。与此同时，顺应这次“数码转型”（digital turn）的浪潮，在（向来反应迟钝的）人文学术领域中也“与时俱进”地出现了自我更新的趋势，这不仅关系到研究对象的扩充和研究兴趣的转移（如数字人文主义、媒介考古学等研究领域的兴起），更意味着学术活动自身的生产方式的革新，或者更准确地说是“媒介”意义上的范式革命^②。

在此历史、思想和技术语境之中，本“文”——在其仍旧以“语言”为物质媒介的限定性上——尝试通过电影（和电视剧）等视觉文本来观察和反思近年来出现的“新媒介”技术及其与当今社会的关系。进一步说，之所以绕道“电影”来研究“新媒介”，并非为了符合既定的学科框架，也无意“主题学”式地枚举和归纳不同文本中有关“新媒介”的各种视觉形象，而是希望在理论层面上借助以下两组问题意识之间的张力：

一方面，电影作为诞生于19世纪末的一种“旧”媒介，它不得不面对百年之后的“新媒介”所带来的诸多挑战：比如，就其形式层

① 本文在最宽泛的意义上使用“新媒介”一词，不仅包括传播学意义上的各种“新媒体”（如社交媒体），也包括各种新的科学技术（如虚拟现实、人工智能、赛博格等）。

② 例如从面对面的课堂教学转向不受时空限制的在线课程“MOOC”（massive open online courses），从基于印刷术的学术生产和评估机制转向基于数字技术的多媒介的“超文本”书写与阅读，等等。

面而言，影片应该如何在视觉上再现这些不可见的数字技术，而传统的叙事成规又如何才能适应在数字媒介环境中成长的新一代观众的接受方式？再比如，从媒介本体论的角度看，数字技术的普遍渗透导致各种媒介之间界线愈发模糊和不稳定，面对这种“媒介融合”的趋势，“电影”应该如何重新指认和界定自身的媒介特质？^①

另一方面，电影（尤其是类型电影）作为大众文化的意指实践——至少在其被“新媒介”彻底取代之之前——依旧是我们管窥社会意识形态的重要途径。为了追求自身利益的最大化，电影不得不涉及当前时代的根本性问题，在本文所触及的范围中，这就是“新媒介”技术所带来的（政治、经济、伦理上的）困境。换言之，当“新媒介”的降临过快地改变了人们原有的生活方式，而人们又无法顺利地将其符号化之时，这一突发的、偶发的历史事件将被主体经验为一次“创伤”，而“电影”此时的意识形态“义务”就是（以其自身的“形式”）去捕捉、再现和凸显这一“创伤”，但与此同时也设法移置、缝合和遮蔽它，从而为消费大众提供想象性的抚慰。

一 “镜”之喻

最常见的关于“新媒介”的视觉修辞大概是“镜子”（以及类似的变体）。无须赘言，“镜子”作为一种能够反射其他物体形象的工具/媒介，或作为一种特殊的光学和视觉现象，其丰富的文化内涵在此难以进行全面的评述。当然，最常见的一种理解是将“镜子”视为（以某种方式模仿现实的）“艺术”活动自身的原型隐喻，这一文艺批评传统可以上溯至柏拉图的《理想国》^②。而自电影诞生以来——

① 新世纪以来，电影产业自身的数字化革命使这一问题更加复杂，由于数字技术从根本上改写了传统电影基于“胶片”的媒介特性，“数字电影”也成为一种不折不扣的“新媒介”。

② 参见艾布拉姆斯：《镜与灯：浪漫主义文论及批评传统》，北京：北京大学出版社，1989年，第41-68页。

大概是由于胶片的拍摄基于光学透视原理而影片的放映更是需要“银幕”作为反射面来呈现形象——“镜子”也被用作“电影”自身（而不是全部艺术形式）的媒介隐喻，例如在背景中设置一面（看似与情节无关的）“镜子”是一种十分常见的电影修辞，其用意一般是自反地指涉“电影”本身的物质性或媒介性（当然自20世纪60年代以来，随着以“镜像阶段”为代表的早期拉康思想在欧美学界的普及化，影片中的“镜子”意象常常被联系到与主体问题相关的精神分析理论）。在这之后，“镜子”这一视觉隐喻的使用范围进一步缩小，近年来它频繁出现在（重新占据大众文化核心位置的）“科幻”类型作品之中，其所指无疑正是本文所关心的“新媒介”技术。在这些作品中最具代表性的，是一部以“新媒介”问题为中心的迷你电视剧《黑镜》^①。

这部被称为“神剧”的影视作品的第一个有趣之处就是它的标题。“黑镜”这一简单而神秘的偏正短语可谓是该文本的首个（甚至也是最重要的一个）“阐释符码”：它通过自身向观众发问，引导观众去探索这个“谜题”背后的答案。而最直接的一种答案是，“黑镜”是指智能手机、平板电脑等设备在关机时的黑色屏幕——第一季的第一集正是以手机铃响为叙述开端——它因而也是当今泛滥的“新媒介”技术的一种提喻。编剧查理·布鲁克在接受《卫报》采访时也承认：“‘黑镜’的灵感来源于人人都有‘黑镜子’——每个家庭、每张桌子、每个手掌之间都有一个屏幕、一个监视器、一部智能手机，一面反映时下现实的黑镜子。”系列作品独特的片头设计进一步强化了“黑镜”这一视觉意象：伴随着诡异的背景噪音，白色的片头字幕（即总标题“Black Mirror”）逐渐在黑色的画面中心浮现，但接下来原本稳定的画面出人意料地猛然“碎裂”，这无疑是在提示观众看似透明的黑色背景其实是犹如玻璃或镜子一般的黑色屏幕。

《黑镜》中的六个故事看似相互独立，分别展示和思考了“新媒介”

^① 《黑镜》（*Black Mirror*）一剧由英国电视4台首播于2011年12月，目前已有两季，每季各三集。

问题的不同维度，但我们也不难发现一些贯穿全部文本的主题线索。反复回响的一个思想主题（不出我们所料）是有关“虚拟”与“真实”的探讨^①。正如在第一集《国歌》（*The National Anthem*）的片尾字幕之后的一个镜头：回家之后，“首相”的妻子头也不回地独自走上楼梯——在“大团圆”结局之后意外出现的这道裂隙无疑是在暗示：在由符号秩序支配的（后现代）政治生活中，民众/观众很快就遗忘了这次视觉性创伤——因为和其他政治/娱乐事件一样，经过数字媒介技术的中介之后，对于屏幕另一端的普通观众来说都无非只是一种“虚拟的”符号性表演——但与之相对，在现实生活中首相的妻子始终无法接受一个有着污点的“真实”身体。

在“新媒介”环境下，“真实”与“虚拟”的这种冲突、倒置和互渗，在《黑镜》第二季中得到了进一步凸显和强化。从总体上看，第二季的三个故事存在某种结构上的对称性，似乎非常符合拉康关于“两次死亡”（符号性死亡与生物性死亡）的理论叙述。第一集《马上回来》（*Be Right Back*）中的男主人公虽然肉体已死，但是（依靠社交媒介上所储存的“大数据”）却获得了符号性的重生，甚至还与女主人公“维持”了之前的恋人关系（当然结局最终是个悲剧）；而与之恰恰相反，第三集《瓦尔多时刻》（*The Waldo Moment*）中的男主人公虽然肉体还健在，但是由于他失去了赖以谋生的工作（为电视节目中的卡通形象“瓦尔多”配音），即失去了他的“虚拟”身体，他在符号网络中不再占据任何位置，最后沦为了无家可归的流浪汉（而“瓦尔多”却大红大紫）。这两种可悲的或恐怖的形象（复活的“人造人”和卡通形象“瓦尔多”）无疑正是精神分析传统中所反复列举的安提戈涅（在肉体死亡之前已经被城邦所抛弃的“活死人”）和哈姆莱特父亲

① 与上述模仿论传统正相反，“镜子”的另一种可能的意指是“不真实”，这也与“镜子”作为一种人造物的“中介性”有关，例如本雅明在《历史哲学论纲》的开篇所描绘的装置：“一组镜子让人产生幻觉，误以为桌子每一面都是透明的。实际上，一个驼背侏儒藏在里面。”（本雅明：《历史哲学论纲》，收入《本雅明文选》，北京：中国社会科学出版社，2011年，第422页）此外，该寓言中操纵着木偶下棋的驼背侏儒在今天似乎已经从“神学”变成了“人工智能”？

（没有肉体却依然在符号界中徘徊的“幽灵”）的当代对应物。至于第二个故事《白熊》（*White Bear*）中令人不安的伦理冲击力——即对女主角的惩罚方式的最残酷之处——在于她不得不日复一日地重复经历符号性的死亡却又无法真的死亡。当然这集的丰富内涵使其难以完全融入精神分析的框架，另一个重要的阐释点也关乎“记忆”：（同样由于新“技术”的介入）女主角在每天重新醒来时会失去之前的全部记忆，因而她无法建构自身的主体性，然而随着情节展开，通过一些事先安排好的虚假场景，“正义”的大众成功诱使她回溯性地重构出某种虚假的主体性（一位平凡的妻子、母亲和无辜的受害者），同时也诱导观众对她进行认同，然而远远出乎观众和女主角自己的意料，在影片最后她被证明其实恰恰是一个虐杀儿童的罪犯（影片通过特写镜头反复强调的小女孩“照片”是构筑这一骇人的情节逆转的关键“媒介”）。

最为系统地挖掘了作为“新媒介”隐喻的“镜子”意象，并将其视觉化和戏剧化的一集是《一千五百万点》（*Fifteen Million Merits*）。在这个典型的“反乌托邦”式的政治寓言中，“镜子”的视觉形象在叙事中占据了结构性的中心位置，在影片的第一个镜头中——整部影片几乎没有不出现“镜子”的镜头——男主人公从睡梦中醒来，但环绕在他四周的并不是传统的墙壁，而是由多面屏幕所构成的“镜墙”，而墙上正在播放“太阳升起”的动画——这个奇特的场景从一开始就点出了该故事的科幻背景设定，这无疑是一个人人都在镜子/媒介技术之中生活的未来世界。而“镜子”此时不仅是显示图像的“屏幕”以及人机交互的“界面”，而且是一个底层人民所蜗居的狭窄的生活空间，或者说就像一个“牢笼”。然而这个“牢笼”并非像看上去那样坚不可破，随着剧情发展，男主角因为愤怒疯狂地敲打四周的“镜墙”，却因此意外地发现了一小片被击碎的玻璃，他将这片玻璃藏起来直到登上选秀节目的舞台，在节目中他威胁要用这片尖锐的玻璃自杀从而试图反抗整个政治系统。在这段情节中“镜子”的象征寓意发生了突变，从“牢笼”转变为了“利刃”，或者说从压迫的总体

机制变成了抗争的武器。然而故事的最终结局相当悲观：男主人公的反抗只是使其自身获得了更“优越”的生活条件，而那片“玻璃”则被悉心收藏在一个精致的盒子中，以用作他在视频节目中继续“表演”自杀的道具，在最后一个镜头中，男主角对着辽阔的绿色森林（超大版的“屏幕墙”）喝着果汁。随着情节的再次反转，“镜子”最终沦为了标示着所谓的“反抗”的一件“纪念品”，它不仅讽刺地预示了反抗将被体制重新收编的悲观前景，同时也象征着人类对“媒介”本身的恋物崇拜。

二 “怪兽”的谱系

在好莱坞等大众文化产品中，那些未知的、异己的外部威胁都通常被再现为邪恶、恐怖的“怪兽”形象，这一视觉修辞不仅包括阶级、种族、性别等意义上的“他者”，当然也可用于给世界不断带来灾难的现代科学技术，比如在大众文化中长盛不衰的经典怪兽形象“哥斯拉”就是日本所经历的核爆创伤的直接对应物。可想而知，在大众文化对于数字媒介技术的种种再现方式之中，自然也有对“怪兽”这一视觉文化谱系的传承。在2009年热映的一部与“新媒介”问题密切相关的（半科幻）动画电影《夏日大作战》中，故事里的最大“敌人”并不是一个“人”，而是入侵并破坏了虚拟世界“OZ”（类似于今天现实中的社交网络平台）的一段“人工智能”（AI）程序——这虽然只是当代科幻作品中并不罕见的情节套路，但影片中这个“人工智能”的视觉形象却十分值得玩味。

这个“邪恶”的人工智能在影片中的形象最初只是一个瘦弱的“Q版”卡通人物，但随着不断吞食虚拟世界“OZ”中的其他账号（象征着“人工智能”的自主学习功能），它的视觉形象升级为了一个佩戴着金色装饰、肌肉发达的“壮汉”（大约是在戏仿格斗类电子游戏中的角色）。比起这两种乏善可陈的造型，在吞噬了上亿个账号之后，

该“人工智能”的最终形态却极富创意和视觉冲击力，我们在此不妨细致考察一下。如果说前两个阶段的视觉形象依旧延续着将“人工智能”想象和再现为“人类”（或者类似变形）的老套路，《夏日大作战》中最终版的“人工智能”则被描绘为一个似人而非人的庞然大物，它似乎同时携带着“人”与“兽”的因素，因而难以被明确地命名和指认。初看上去，它黑暗而硕大的外形似乎与人们所熟悉的“哥斯拉”式的怪兽形象并没有多大区别，但其实它在传统怪兽形象的基础上已经发生了微妙的变奏，从而使其成为对今天的数字媒介技术的某种隐喻。该数字“怪兽”有别于传统怪兽的视觉特征首先在于它的边界是可流动和不确定的，它似乎像一个巨人那样有着四肢和头，但其实它可以任意地无限地改变自身的形体。而它的这种可流动性要归因于它其实并非是一个“铁板一块”的不可穿透的坚固“实体”，而是由无数个微小的人物形象（即虚拟网络中的无数账号）拼凑而成的数据“流”（在远景镜头中，其形象看起来类似于印象派的“点彩画”），而这也正是这个“数字怪兽”与传统怪兽的最大不同之处，这一视觉形象也与（难以再现的）数字技术之间形成了巧妙的同构关系。

更有趣的是，这个由无数“小人”所构成的巨兽形象，不禁令人联想起“利维坦”（Leviathan，其字面意思就是“裂缝”）这一历史最为悠久的“怪兽”。确切地说，不是《旧约》中的巨型“海怪”（当然也有一定相似性），而是霍布斯的哲学著作《利维坦》中的（现代版）“利维坦”形象，尤其是在《利维坦》英文首版的扉页铜版画上的“利维坦”巨人。卡尔·施米特从政治思想史的角度在《霍布斯国家学说中的利维坦》中详尽地阐发了1651年版《利维坦》中的这一视觉形象，正如他所言：“出现在扉页画中的不是一条龙、海怪，或者其他诸如蛇形、鳄鱼或鲸鱼形状的怪物——人们可以从中认出《约伯记》所描绘的利维坦，而是一个巨人”^①，它的具体形象是“……一个硕大无

^① 施米特：《霍布斯国家学说中的利维坦》，上海：华东师范大学出版社，2008年，第54页。

朋的巨人，由数不清的小人结合而成，右手握着一把剑，左手握着一个主教权杖^①。诚然，霍布斯的“利维坦”是现代“国家”的象征，它与本文的主题似乎毫不相干。但是，这些图像之间的视觉相似性（由“无数小人”构成的“巨人”），并不是无意义的偶然巧合，可以说《夏日大作战》这个当代的大众文本不期而然地“唤醒”了人类文明中历史悠久的有关“巨兽”的艺术及思想谱系：无论是在基督教中代表七宗罪之一（嫉妒）的怪兽，还是霍伯斯的政治哲学中（集“巨人”“巨兽”、“巨型机器”与“上帝”四种形象于一身）的现代国家，抑或海德格尔用来比喻现代“技术”的“庞大之物”（das Riesenhafte）^②，这些视觉形象都可谓是“新媒介”问题在历史中的共振与变奏。

诚然，电影叙事的目的归根结底在于“驯服”（而非释放）这头“巨兽”。影片中对日本战国史的数次貌似离题的引用无疑正是在暗示：虽然“敌人”已经变了，但这场在主体与技术之间的“夏日大作战”仍不失为一场“传统”意义上的战役，因此我方仍然可以凭借那些传统的经验——在这个故事中最重要“作战”策略，就是诉诸家庭的、民族的、人类的文化传统，就是试图重新恢复被现代技术所中介和阻隔的人际关系，通过主体间的相互承认共渡难关。这种“文化”与“技术”的二元对立观不仅体现在过着孤独的原子化生活的男主角“健二”（继承了日本动漫传统中的“宅男”形象）与女主角“四代同堂”的传统大家庭之间的喜剧性冲突，更集中体现在“祖母”这一关键角色本身。可以说，作为家庭和民族的文化传统的具象化的“祖母”，其在叙事中的真正对立面并非作为“数码原住民”的新一代青年——因为他们毕竟还是“人”——而是“数字技术”这头非人的“怪兽”。然而，虽然影片的剧情已经足够细腻感人，这种忧郁症的“乡愁”叙事，仍不过是一种浪漫化的“乌托邦”想象（该“乌托邦”指向的是过去，

① 施米特：《霍布斯国家学说中的利维坦》，上海：华东师范大学出版社，2008年，第53页。

② 马丁·海德格尔：《世界图像的时代》，收入《林中路》，上海：世纪出版集团，2008年，第89-90页。

而不是未来)。但是,在数字技术如此普及和发达的今天,人类所面临的问题难道不就是不可能反转历史进程,重回前数字时代的田园生活吗?在“祖母”四处打电话鼓励亲朋好友完成他们的社会使命,从而挽救了一场由新技术失控所造成的灾难这一重要情节中,影片自身也无意识地透露了这一“现实”——自人类文明诞生以来,任何不经“技术”中介的“主体间性”都是不可能的,因为就连“祖母”也必须以“电话”这一相当现代的通讯媒介为中介才能言说和行动,才有可能以传统价值之名重建人与人之间的共同体。^①

三 数字新娘

对“新媒介”的想象也并不一定都是阴森恐怖的。与以上两种“消极”形象截然相反,在下文将要讨论的一组影像序列中,“技术”不再被呈现为冷漠的不可亲近的“物”,而且变得可爱和可欲,因为“技术”不仅获得了“人”的形象,甚至还获得了“性别”——当然通常是“女性”^②。

这种“性化”的视觉修辞的历史其实并不短暂,在西方电影史的脉络之中,最容易想到的就是德国导演弗里茨·朗拍摄于1927年的影片《大都会》(Metropolis)。虽然是一部黑白默片,但无论是其思想主题还是影像风格都可谓是近年来泛滥的所谓“反乌托邦”科幻电影类型的先驱。在该影片对未来世界(设定为2000年)的艺术想象中,最值得注意的就是女性形象与科学技术之间的同构关系。换言之,电影《大都会》与文学史中的第一部科幻小说《弗兰肯斯坦》之间的关

① 对于一部喜剧动画片,“祖母”之死在影片中的残酷程度溢出了类型的限度,而且影片并没有刻意去掩盖和淡化这一创伤,也许意味着人类即便最终能在与技术的对决中战而胜之,也必须付出沉重的代价。

② 在此意义上,《黑镜》中的《马上回来》算是一个变奏的版本,因为“人工智能”在其中是以男性形象出现,然而在这个故事中的“男人”在两性关系中的位置其实仍然是被动的受支配的客体。

键区别就在于视觉形象。《大都会》中由疯狂科学家所制造的“机器人”虽然也是一个负面角色，是灾难的根源，但其毕竟在影片中被呈现为了一个性感的“蛇蝎美人”（Femme Fatale），影片镜头反复强调凸显了“她”的女性性征（sexuality），而且竟然使用同一位女演员（布里吉特·赫尔姆）来同时扮演邪恶的女机器人与善良的女主人公“玛利亚”，这就更加说明了《大都会》中的“科学技术”不再是丑陋的“弗兰肯斯坦”，而是人类（男人）的欲望对象（然而在该文本的意识形态语境中，这种难以抗拒的表面魅力正是现代女性/技术的危险之处，因此必须在火刑架上将其烧死）。

在去年引发热议的一部小成本科幻影片《机械姬》（Ex Machina）中，叙事的基本动力就是具有女性外表的“机器人”（名为“伊娃”的人工智能）对男主角的性吸引，而且其激进的结尾似乎比《大都会》更进了一步——在看似模仿《圣经》中上帝七日创世的叙述框架的最后，人工智能“伊娃”不仅杀了邪恶的科学家，也出人意料地杀死了善良无辜的男主角，从而同时颠倒西方传统中“造物主”与“被造物”以及“亚当”与“夏娃”之间的等级秩序。这一结局虽然相当“政治正确”，颇有“后人类”甚至“反人类”的味道，但这部作品的主旨其实并没有突破传统科幻电影的主流想象，就其对“技术”的视觉再现而言，甚至比《大都会》更加保守和传统。虽然机器人战胜了人，但这并不意味着影片的认同就偏向于机器人一方，影片在视觉形象上所刻意凸显的仍然是“机器人”伊娃本质上绝对的“他性”（otherness），影片最重要的戏剧场景并非男女主人公浪漫的“恋爱”段落，而是伊娃脱、穿“人皮”的恐怖画面——被摄影机“祛魅”之后的机器人“伊娃”不再美丽，不再可欲（从“蛇蝎美人”变回了“怪兽”）。“人工智能”能够“利用”人类的感情来战胜人类，这固然不失为对“人类中心主义”的一次打击，但是通过在视觉上对“他者”的极力丑化，影片补偿性地挽回了人类的自尊，作品的意识形态依然建基于“主体”与“技术”的二元对立之上，其新颖之处只不过是“敌我”的力量

对比做出了较为悲观的估计。

也许在美国科幻电影《她》(Her)中,我们才能真正发现上述视觉形象谱系的最新版本,因为影片中名为“萨曼莎”的人工智能操作系统虽然依旧是位“美女”,但是她的形象却是不可见的,因为她根本就没有身体。当然,从理论上讲,数字信息技术(本质上只是由数字“1”及其缺席所构成)的“本来面目”无疑就是无形而不可见的,但是在实际的电影作品中,这种再现方式却相当罕见,其原因很简单,因为电影归根结底是一种视觉艺术,一种诉诸视觉感官的媒介,它总要想方设法地以某种视觉形式为叙事赋形,总要将那些不可见、不可感的事物可视化(科幻电影中常用的一种“权宜之计”就是用形似霓虹灯一般的“电流”线条来指代数字信息网络),而不能像小说等纯语言媒介中那样方便地直呼其“名”。然而《她》试图挑战艺术再现的极限可能,影片所采用的方法是一方面将视觉领域的问题转移至听觉领域(这也是本文未能触及的重要“新媒介”现象),另一方面也尝试创造性地利用既有的电影视觉语言来尽可能地“逼近”那无法再现的人工智能系统。比如在从地铁走向沙滩的一幕中,影片使用了一个属于“萨曼莎”自己的“视点镜头”:第一个镜头正面展示了“萨曼莎”(形似一个小型智能手机)被放置在男主角西奥多的上衣口袋中(并露出其背面的摄像头),而接下来的反打镜头的相对较低的视点位置显然提示观众这时的画面来自于“萨曼莎”的摄像头(观众在此得以体验透过机器人的“眼睛”来看世界的陌生化效果);再比如,在另一个场景中,在展现男主角睡前与“萨曼莎”的一段对话时,影片巧妙地利用了最传统的(通常用于拍摄人与人之间的对话的)“过肩镜头”的程式——在画面左下角模糊地出现了“萨曼莎”的边缘。

这些新颖的视觉和听觉形式也呼应了影片激进的“后人类主义”主题:传统的主体/技术或人类/机器的二元等级关系此时已经不再清晰。在一个相当惊人的情节段落中,一位年轻的姑娘(伊莎贝拉)自愿帮助“萨曼莎”,为其提供自己的身体,以便和西奥多进行真实

的性爱——在这个极端的想象性场景中“人”反而沦为了客体的客体，中介的中介。而故事最后西奥多和“萨曼莎”未能在一起的原因，并不是“萨曼莎”不够完美，“人工智能”配不上“人类”（如在《马上回来》等作品中的常见观点，即技术无论多么进步也不可能完美地模仿人类），恰恰相反，不够完美的一方是男主人公西奥多（他重蹈覆辙，在与妻子离婚之后再次被“她”抛弃），因为局限于“一对一”的情感模式的“人类”此时已经配不上不断自我进化的“人工智能”。

本文以“数字新娘”为总标题，因为“数字新娘”不仅是“新媒介”的视觉修辞中的一个子类别，我们更可以将其视为对技术问题的总体隐喻。在麦克卢汉的早期著作《机械新娘》（*The Mechanical Bride*）中，他用这个十分有趣的理论修辞描述了一种“双向的”过程：其一是“性”的技术化，即随着工业化进程，人们以对待机器的方式对待性；其二是“技术”的性化，即人们将新的科学技术视为一种可欲的性对象。同样的过程似乎也发生在当下，只不过今天的“新娘”（比半个世纪以前）更加数字化和虚拟化。可以说，“数字新娘”这一模糊含混的意象代表着“新媒介”问题的复杂暧昧，但无论我们是否愿意，今天都不得不迎接这位集“人体”与“机器”、“文化”与“技术”于一身的“数字新娘”。