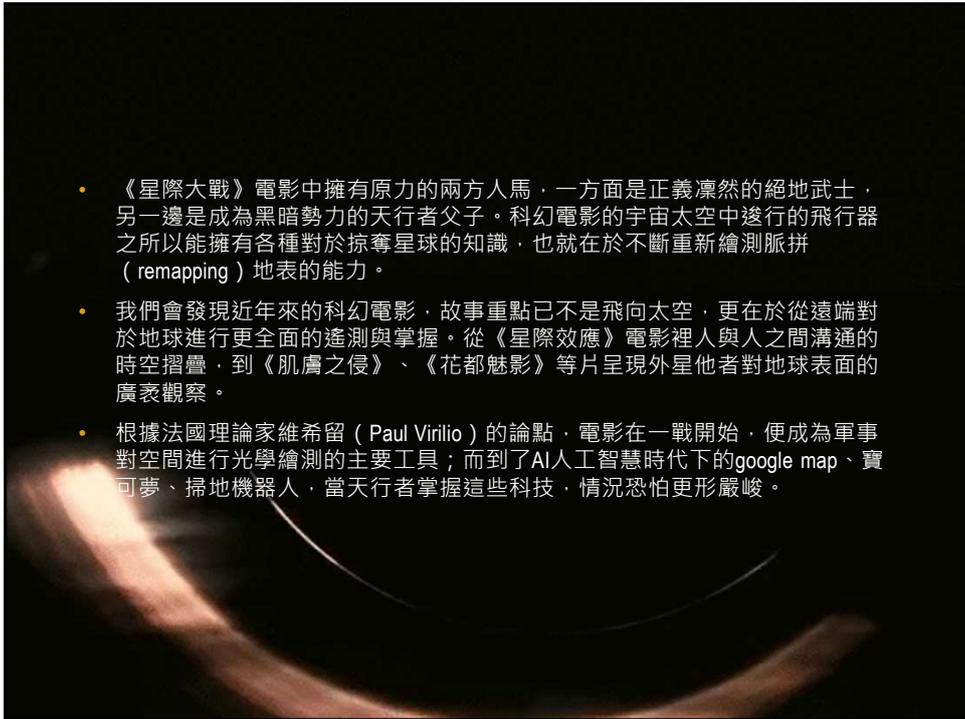


- 講師 | 徐明瀚
- 藝術與電影評論人。國立交通大學社會與文化研究所碩士，國立台北藝術大學美術系博士。現任黑體文化副總編輯，並陸續擔任輔大影傳系、北藝大美術系、師大東亞系、實踐媒傳所兼任助理教授至今。曾擔任《Fa電影欣賞》執行主編、台灣影評人協會副理事長（2018-2021），主編有《誰怕艾未未》一書。藝術策展項目有「光譜的稜線」（2014關渡美術館，獲第13屆臺新藝術獎第四季提名）、「光離作用」（2016臺灣當代一年展），主持有個人網站「綠洲藝影」。



- 《星際大戰》電影中擁有原力的兩方人馬，一方面是正義凜然的絕地武士，另一邊是成為黑暗勢力的天行者父子。科幻電影的宇宙太空中逡行的飛行器之所以能擁有各種對於掠奪星球的知識，也就在於不斷重新繪測脈拼（remapping）地表的能力。
- 我們會發現近年來的科幻電影，故事重點已不是飛向太空，更在於從遠端對於地球進行更全面的遙測與掌握。從《星際效應》電影裡人與人之間溝通的時空摺疊，到《肌膚之侵》、《花都魅影》等片呈現外星他者對地球表面的廣袤觀察。
- 根據法國理論家維希留（Paul Virilio）的論點，電影在一戰開始，便成為軍事對空間進行光學繪測的主要工具；而到了AI人工智慧時代下的google map、寶可夢、掃地機器人，當天行者掌握這些科技，情況恐怕更形嚴峻。

新聞 1 · GOOGLE 2018年8月對 GOOGLE 地圖進行的一項更新：把地球變成圓的，讓原先以「麥卡托投影法」2D 畫面顯示的世界地圖，搖身一變成為地球儀般的3D 模型，可更準確地顯示WEBGLAPI地理資訊。



# 人文反思：地球重新繪測脈拼(REMAPPING)

採用「麥卡托投影法」( Mercator projection ) 所繪製的地圖



科學家 Neil Kaye 2018.10發表了一張由 Ggplot電腦繪製，聲稱正確的世界地圖



## 新聞 2：台南寶可夢盛會超狂，抓寶阿伯帶15支手機現身。

主場 8 萬人，大台南地區 16 萬人，五天吸引百萬人次造訪台南。

寶可夢阿伯陳三元施展絕技開屏抓寶



## 「他們」不想讓你知的寶可夢秘密！2016.8.7

- 寶可夢背後的研發團隊不是任天堂、不是Apple OS、也不是Google Android，而是與美國中情局（CIA）有密切關係的Niantic；創辦人John Hanke從CIA創投基金In-Q-Tel那收受龐大資金，運用美軍工複合體所研發的衛星監控技術，設計了這遊戲。
- Niantic是Google Map的原始設計團隊，在蒐集多年的全球衛星圖架構後，美軍工複合體發覺開個街景車，到處拍照頂多只能蒐集地球的骨架而已，隨便一個好醫師都會跟你說，只懂骨骼的醫師不是好醫師；還要透徹神經、肌肉、組織、細胞、血液乃至DNA，才能100%掌控人體。
- 有了寶可屍的殷勤拍攝，CIA就能夠將全球的死角拼湊起來，未來美國的海豹部隊在各地如狙擊賓拉登般的「處決」可疑人士時，就毋需摸黑了。還可以將這些情資，大量販售給民間與政府團體獲利。
- 出處：  
[http://accrcw75.pixnet.net/blog/post/63981940?fbclid=IwAR2l1U\\_pHRBzzlCUCgZPqJ8QgWgzb0ctfKAXEuSMAir7kuFNrEr2fkiuXgs](http://accrcw75.pixnet.net/blog/post/63981940?fbclid=IwAR2l1U_pHRBzzlCUCgZPqJ8QgWgzb0ctfKAXEuSMAir7kuFNrEr2fkiuXgs).

## 人文反思：軍事地理與生命政治的微觀治理



1. 汽車禁地：美國白宮前公園、步行街、比道路還小的巷弄衝陌

2. 消費場所：百貨商場、奇美博物館

3. 生命政治：（新聞）日本自殺勝地湧現大批寶可夢玩家 意外降低當地自殺率

4. 雪山隧道口、花蓮空軍基地就成了玩家的道館，供寶可屍們開AR系統360度角的亂拍；而同樣是由CIA資助的Niantic，旗下遊戲Ingress所遺留下的變電箱分佈圖，成為寶可夢的補給站



## 新聞3 · 2018年11月11日為第一次世界大戰停戰100周年

壕溝戰：馬克希姆在19世紀80年代推出的一種可攜式機槍



戰場上出現(美國和法國的)攝影師，這是戰爭史的一個創新。



## 人文反思：軍事感知的後勤學，從一戰到現在

- 在法國哲學家Paul Virilio的《戰爭與電影》(1991)書中提到：
- 「一種真正意義上的軍事感知的後勤學當中，影像的補給變得等同彈藥一類的軍需品的補給，而第一次世界大戰正是為這種軍事感知的後勤學發展好了前期的預備工作。一戰奠定了一種新式樣的『武器系統』，這一系統由戰鬥的運載工具與攝影機兩相混和而構成，實乃經典的『攝影移動車』的系統化。這一新式的武器系統在第二次世界大戰之後將催發一種視野覆蓋全球的戰略的開啟，所借助的是間諜衛星、是無人駕駛飛機以及各種視航導彈。」(頁2)

## 科幻電影的類型旨趣

1. 在面對當代這些社會科技的進展下，科幻類型有何演變？從科幻到後科幻(人類世)
2. 對於遠端繪測與AI人工智慧，人文反思與後人類批判實踐如何可能？

- 一、從天行視角到絕地反攻
  - 《星際大戰》系列 (Star Wars, 1977-2019)
  - 《星際爭霸戰》系列 (Star Trek, 1979-2016)
  - V
  - 《絕地救援》 (The Martian, 2015)
  - 《全面啟動》 (Inception, 2010)
  - 《星際效應》 (Interstellar, 2014)
- 二、呈現AI人工智慧的巨量運算危險
  - 《2001太空漫遊》 (2001: A Space Odyssey, 1968)
  - 《異次元殺陣》 (CUBE, 2000)
  - 《2009月球漫遊》 (Moon, 2009)
  - V
  - 《雲端情人》 (Her, 2013)
- 三、他者 (外星人、人造人等) 的內部視野
  - 《肌膚之侵》 (Under the Skin, 2013) 《露西》 (Lucy, 2014)
  - 《攻殼機動隊》 (Ghost in the Shell, 2017)
  - 《花都魅影》 (Holly Motors, 2012)
  - V
  - 《夢遊大都會》 (Cosmopolis)
- 四、人類逃離遠端遙測與監控
  - 《千鈞一髮》 (Gattaca, 1997)
  - 《宿主》 (The Host, 2013)
  - V
  - 《楚門的世界》 (The Truman Show, 1998)
  - 《虛擬偶像》 (Simone, 2002)
  - 《航站情緣》 (The Terminal, 2004)
  - 《軍火之王》 (Lord of War, 2005)
  - 《鐘點戰》 (In Time, 2011)
  - 《巡弋狙擊手》 (Good Kill, 2014)
  - 《視界戰》 (Anon, 2018)

## 一、科幻電影的類型旨趣

在面對當代這些社會科技的進展下是否有所演變？

《星際大戰》 (Star Wars) 問題結構：

天行者與絕地武士>>>>>>>天行與絕地

願原力與你同在>>>>>飛行技術的能力決定一切

達斯維德平滑空間的移動>>>>韓索羅通過重重關卡

星球之間的征戰·跟地球無關>>>>死星與地球的關係





死星 Death Star

月之暗面 The Dark Side of the Moon

## 一、從天行視角到絕地反攻

科幻類型有何演變？從科幻到後科幻(人類世)

人文反思與後人類批判實踐如何可能？

- 《星際大戰》系列 ( Star Wars, 1977-2019 )
- 《星際爭霸戰》系列 ( Star Trek, 1979-2016 )

V

- 《絕地救援》 ( The Martian, 2015 )
- 《全面啟動》 ( Inception, 2010 )
- 《星際效應》 ( Interstellar, 2014 )



- 火星沒有任何生命延續的可能
- 地平面的翻轉與內在的植入意念
- 重回地球表面靠心電感應





## 四、人類逃離遠端遙測與監控 (安德魯尼可)

科幻類型有何演變？從科幻到後科幻(人類世)

人文反思與後人類批判實踐如何可能？

- 《千鈞一髮》(Gattaca, 1997)：夢想成為太空人的伊森霍克有DNA缺陷
- 《宿主》(The Host, 2013)：外星生物「靈魂」佔據人類的神經系統控制著人類
- ▼
- 《楚門的世界》(The Truman Show, 1998)：影棚中唯一不知道5000多架攝影機的楚門
- 《虛擬偶像》(Simone, 2002)：完美無缺的虛擬偶像席夢突然擁有自主的思想
- 《航站情緣》(The Terminal, 2004)：護照失效不得進入美國國土也無法回國
- 《軍火之王》(Lord of War, 2005)：從未開過一槍的商人·靠非法軍火生意賺進大把鈔票
- 《鐘點戰》(In Time, 2011)：21世紀末人必須努力工作賺取「時間」以延續生命
- 《巡弋狙擊手》(Good Kill, 2014)：動手指就可遙控遠端戰事的進展和進行螢幕上的殺戮
- 《視界戰》(Anon, 2018)：2030年的未來政府從幼兒一出生就植入瞳孔晶片·任何行為都在監管之下。



### 《視界戰》(ANON, 2018)

2030年的未來政府從幼兒一出生就植入瞳孔晶片·任何行為都在監管之下。

觀賞四分鐘片段 53: 50-57:30

## 面對天行者的絕地大反攻如何可能？

- 維希留的核心哲學，起源於二次世界大戰的總體戰所對於一戰的壕溝陣地戰的典範移轉觀察，也就是從具體的三維物理「地方」( place ) 突飛猛進為第四維俯瞰的抽象「空間」( space ) ( 就如同飛機的發明最早是觀察工具而非交通工具 )，而這種現實的劇烈加速度，造成了整個20世紀認識論的劇變，地緣政治變成了全視角政治，從知覺現象學式的近身探觸轉變為知覺後勤學式的遠程觀測，而21世紀以電波傳訊的虛擬世界，也讓這個景況有過之而無不及。
- 現象學家胡賽爾說「地球不會自行移動」，但是google map或衛星探測則讓地表被快速瀏覽，如人們在高鐵上觀看景物的「速度透視」( dromoscopie ) 一般，個人主體的靜力學取代了大地支撐表面的阻抗摩擦力。

## 法國哲學家保羅·維希留 ( PAUL VIRILIO ) 書目

- 有翻譯成繁體或簡體中文，如
- 《消失的美學》( 1980法文原版 / 1994英譯 / 2001繁體中譯 )
- 《負地平線》( Negative Horizon ) ( 1984法文原版 / 2005英譯 / 無中譯 )
- 《視覺機器》( 1988法文原版 / 1994英譯 / 2014簡體中譯 )
- 《戰爭與電影》( 1989法文原版 / 1994英譯 / 2011簡體中譯 )
- 《解放的速度》( 1995法文原版 / 1994英譯 / 2003簡體中譯 )
- 《欺瞞的戰略》( 2000法文原版 / 2000英譯 / 2004繁體中譯 )
- 《無邊的藝術》( 2005法文原版 / 英譯 / 2014簡體中譯 )

## SECTION2: 負地平線或離線瀏覽的反抗方式？

漫步在城市中



反無人機



室內空間的隱私



離開地平線



欺矇的戰略



消失的美學

