

热点

生活太空与太空生活

——新太空时代科幻电影述评

■电子骑士

2013年，阿方索·卡隆导演的太空题材科幻电影《地心引力》成为有史以来第一部拿到奥斯卡最佳导演奖的科幻电影，从此之后，一个新的太空电影热潮似乎开始了。

近年来以太空为题材的科幻电影有《遗落战境》(2013)、《星际穿越》(2014)、《明日世界》(2015)、《火星救援》(2015)、《太空旅客》(2016)、《异星觉醒》(2017)、《安妮亚拉号》(2018)、《太空生活》(2018)、《星际探索》(2019)、《比邻星》(2019)、《天空中的露西》(2019)等。我把更偏向于超级英雄类型的漫威宇宙电影排除在外，《银河护卫队》《变形金刚》或者卢克·贝松的《星际特工：千星之城》等也没有被算进去，因为它们都更偏向动作、冒险类型，太空在这些影片中更像一个想象出来的奇幻背景。

此外，美、英、加拿大电视剧中有关太空题材的剧集也相当繁荣，包括《为了全人类》(2019-)、大受好评的《苍穹浩瀚》(2015-)、《暗物质》(2015-)、《星际迷航：发现号》(2017-)、带有喜剧色彩的《奥维尔号》(2017-)、《星际迷航：皮卡德》(2020-)等。其他像《陨落星辰》《地球百子》《史前新纪元》《V星入侵》《抗争》这样借太空题材的外壳构造一个科幻动作或末世故事的剧集更不胜枚举。

曾经的太空电影时代

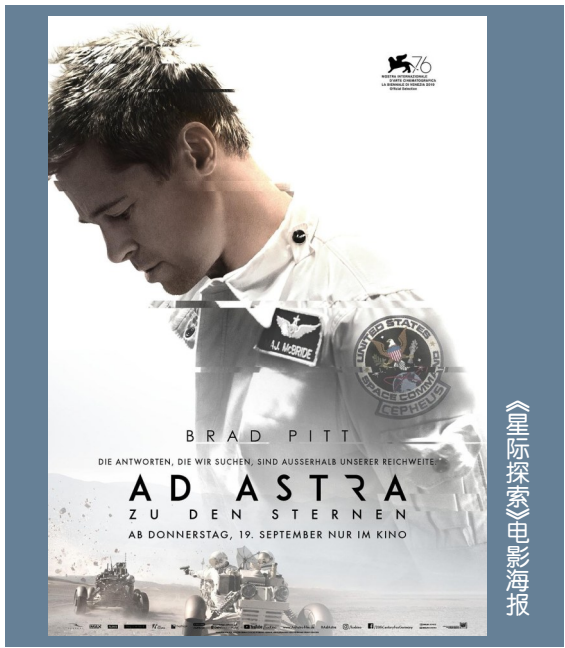
1902年，梅丽爱的《月球旅行记》堪称一部具有开创意义的科幻电影，或许是人类第一部关于太空的电影。上世纪50-70年代，则可以算作第一个太空电影繁荣期。二战后科技高速发展，人类进入了核能时代和计算机时代。1969年美国成功登月，更标志着人类拥有了星际航行甚至宇航探险的能力。这些技术力量如此深入地改变了我们的生活，把我们的日常与整个人类的存亡发展联系起来。有国外的研究者指出：“对各种太空中事物的迷恋与客厅和厨房中使用的新技术带来的惊叹结合起来……(50年代的)美国人已经准备好相信，藉由科学和技术，任何事都有可能。”但科幻电影中的太空仍然更像一个充满魔法的奇幻世界：外星人往往奇形怪状、恐怖吓人，例如1953年版《地球争霸战》中躲在章鱼型机械里的软体外星怪物，《我的老公是异形》中类似后来铁血战士的外星异形，《天外魔花》中从虫茧里出来取代人类的外星人，《魔童村》中的怪眼外星孩童等等。即使到了六七十年代，科幻电影中的太空也还是一个想象构造出来的世界，因此我们才会在《星球大战》中看到飞船在近乎真空的太空发出呜呜的声音飞过；而《鲁滨逊太空历险》中的火星无论重力、地貌都和地球没多大差别……只有库布里克巨作《2001太空漫游》和《星际迷航》系列等少数电影带着宏伟的气象，展现了人类勇于探索太空的精神。

到八九十年代，第二个太空电影时代接踵而来。这个时期的太空电影更加崇尚写实地描绘太空场景：《太空先锋》《阿波罗13号》《超时空接触》以及2000年的《火星任务》《红色星球》《太空牛仔》等等，甚至还可以加上《十月的天空》这样基本没有出现太空画面的“太空电影”。这些电影往往在细节上较为真实可信，突出宇宙太空的宏伟、莫测，以及人类探索未知世界的勇气和信念。

随着冷战结束，世界走向地球村，这个时期太空电影表现出一种有些莫名其妙的“革命乐观主义”，其具体表现是：英雄主义的主题；充满正能量的直线情节；幽默的台词与桥段；对美国强大的自信心；流行元素的混搭等等。像《独立日》《火星人玩转地球》《第五元素》《迷失太空》《世界末日》等科幻大片无不呈现出“假如那外星人来了，迎接它的有猎枪”的大无畏气概，哪怕地球被外星人入侵炮炸得稀烂，人们仍然对战胜外星敌人充满信心。人定胜天的情绪充斥在这些电影当中。其中《超时空接触》(1997)堪称当时人类探索宇宙的宣言书，片中那句来自卡尔·萨根的名言“如果宇宙中只有人类一种生命存在，那将是对空间的极大浪费”能代表人类探索征服太空的决心。

生活太空化与太空生活化

2000年之后，太空电影没有随着千禧年的到来而更加繁荣。随着世界经济的衰退、地区问题的加重、NASA



《星际探索》电影海报



《星际穿越》电影剧照

太空探索脚步的放慢，太空题材在十多年间越来越稀少，那种宇宙大开发的冲动慢慢在电影中消失了。

随着埃隆·马斯克及其个人商业航天公司SpaceX的异军突起，一个新的太空电影时代也随之到来。但我们会明显觉察到，新的太空电影与过去的已截然不同。过去的太空题材电影，基本都采用了宏大叙事，比如《阿波罗13号》将整个故事描写成全人类都在关注的事件；《2001太空漫游》更是抛弃了对角色的刻画描写，从人类的角度去展现一个横跨巨大时间和空间尺度的故事。这里所谓的宏大叙事，是指这些电影站在整个人类的高度，表达了对冷战背景下核毁灭末日的恐惧、对宇宙的探索热情梦想、对人类本质以及未来的终极思考等等。它们试图从一种普遍的、终极的叙述思路出发，去阐释对世界的认识，甚或找到人类的出路。由此，很多过去的太空电影都采用了群像式的角色、乐观主义态度以及全球化视角，比如《星际迷航》中各个宇宙种族的大融合。

而从近年来《地心引力》《星际穿越》《星际探索》《太空生活》等影片中，我们看到的是越来越明显的个人化叙事态度。探索太空或者宇宙航行，不再是一个事关全体人类未来的，具有决定性意义的壮阔史诗，甚至常常无关理想，它更多是关于一个个个体记忆、家庭、寻找的一段旅程。它往往会从女性的视角出发，细腻、具体、简单、反奇观化，甚至涉及以前极少见到的性爱方面。比如《太空生活》中，整个影片弥漫着莫名的情感与对身体的强烈关注。而当年的太空电影往往具有非常强烈的男性特征，擅长刻画巨大的飞船、冰冷的太空生活，将理性投射在情感和欲望之上。《2001太空漫游》中，结尾星孩的诞生既是人类的进化，也可看作是一种无性繁殖意向，男女的性别在影片中几乎被消除抹平了。

换个更简单的表述：过去的太空科幻电影，是“生活在太空”；今日的太空科幻电影，着眼于“在太空生活”，其重心完全改变了。

尽管始终有导演会怀着宏大叙事的野心（例如卡梅隆），但整体上现今电影的潮流早已从宏大叙事演

变成更多元化的叙事，特别是私人化的叙事角度。这显然是一股世界性的波及各个艺术领域的潮流演变，就像《中国艺术学大系》序言中说的：“今天的艺术理论研究越来越反对宏大叙述，试图以一种理论解释全部艺术世界各种复杂现象的努力，被无数个例外击碎了。”且不说《她》《龙虾》《月球》《这个男人来自地球》这类独立小成本科幻电影，即便是像《地心引力》《星际穿越》《阿凡达》这样的大制作，也往往都没有了《2001太空漫游》以及同时期科幻电影那种“天问”式的对整个个人类命运思考的主题，影片主要的事线索及最终落脚点，都集中在了“这一个”角色身上。我们看到，《地心引力》和《火星救援》其实都是关于个人求生的故事，宇宙的宏大和残酷，只是为个人的灾难做映衬的背景；《星



《比邻星》电影剧照

际穿越》的结尾落在了父女情上面，想表达的是“爱是唯一一种可以超越时空让我们感知它存在的力量”。《星际探索》是一个儿子追寻离开他的父亲的故事，结尾同样落脚于回归地球、回归亲情与家庭；《比邻星》则是一对母女因为即将到来的火星探索而离别的故事，同样聚焦于太空生活带来的情感矛盾。

这种变化当然主要源于时代的改变。今日的世界，远不如当年科学幻想展望的那样纯净、简单，科技发展并未消除很多问题，反而带来了更多的困惑和恐惧：例如对人工智能AI取代人类的担忧、对基因编辑带来的无法确定后果的茫然、大规模监控及电子支付产生的隐私危机、人类对生存环境越来越严重的污染问题等等。由此，那种单一的、宏大的，似乎可以解答一切问题的叙事就显得过于空洞和盲目。电影创作者们更愿意通过具体的个性化事件来讲述故事，甚至放弃了对全局性宏大叙事的追求。

同时，这也是一种新的审美和价值取向。过去的太空科幻电影往往缺少一点“生活的味道”，毫无烟火气。今天的太空电影更强调生活的质感而不是技术的真实感——两者有时看似接近，但骨子里审美取向截然不同。最典型的就是《星际探索》，影片中的科技bug无处不在，比如影片设定在近未来，却能在79天从火星飞到海王星(NASA预计未来地球到火星的载人飞船需要80到150天)；比如主角在海王星星环带能用一块飞船门板抵御迎面而来的陨石碎片……但也要注意，影片更多描写了一个人在太空吃喝拉撒的生活化细节，特别是宇航员的精神状态。很多新太空时代的科幻电影，都把眼光投向了以往太空电影不会注意的角落，犹如揭开了那张巨大的幕布，让观众可以走近去审视太空的生活。

当然，新太空时代的科幻电影也带着种种的问题：比如不再那么关注探索宇宙，揭示普遍真理，为此宁肯牺牲开拓故事；美学上过于追求细腻、温婉、迷离，少了些宏大、壮美的审美意象；英雄主义的缺失，对个人主义不完美的宽容，也让影片往往缺少撼人心魄的冲击力；情节和细节上缺乏科技精神、严谨态度，以人情情怀代替理性等等。

纵观太空科幻电影的发展，真的像一条螺旋上升的曲线。人类关照宇宙的视角会随着时代的变化而变化，但我想，那份对世界的好奇心、探索欲望，却不会消失。就像康德的名言所说：“有两样东西，越是经常而持久地对它们进行反复思考，它们就越是使心灵充满常新而日益增长的惊赞和敬畏：我头上的星空和我心中的道德法则。”

聚焦

真正的科幻都在怀旧

——重看科幻电影《头号玩家》

■言风

史蒂文·斯皮尔伯格是个特殊的名字。从1982年的《E.T.外星人》，到1993年的《侏罗纪公园》，再到2001年的《人工智能》、2002年的《少数派报告》，他总是能把一个时代里最时髦的理念或者话题拍成电影，然后再风靡全世界。

2018年，史蒂文·斯皮尔伯格改编自恩斯特·克莱恩同名小说的电影《头号玩家》横空出世，全世界观众又被“风靡”了一次。这次电影的主题是“电子游戏”——在中国人看来，“玩游戏”是小孩的事情，成年人每天守在电脑或游戏机前多半会被视作“不务正业”。那么斯皮尔伯格呢？1946年出生的他在2018年已经72岁了。

《头号玩家》一问世就大受欢迎，斯皮尔伯格在古稀之年，以一部用上了所有新技术、聚焦游戏亚文化的影片向世界证明，自己仍然有能力引领这个时代。

这大概正是中外文化界的差别所在。类似斯皮尔伯格，当然也包括《冰与火之歌》作者乔治·马丁(1948年生)、更老迈的《异形》前传系列导演雷德利·斯科特(1937年生)，这些年过古稀的艺术家仍然牢牢占据着年轻人的脑海，贡献着最新奇、最前沿的文化产品。而像青沼英二(《塞尔达

传说》系列主创，1963年生)、小岛秀夫(《合金装备》系列主创，1963年生)这样年纪的“中坚派”几乎可以算得上是年轻人了。在中国文化界，几乎鲜有人在70高龄时仍能创作出紧贴时代潮流的作品，甚至大多数曾经在年轻时叱咤文化界的人，四五十岁便已转型为幕后老板，或以文化名人的身份靠“吃老本”度日。社会氛围、文化生产制度的区别，导致了这些差异，文化人、艺术家们渐渐在资本和社交的消磨之中，忘却了自己的“初心”。

那些游戏“亚文化”的受众们最难讨好，他们会以口味的挑剔来标榜自己的身份，但《头号玩家》却将这些人人一一“摆平”。这当然不仅是因为电影像是博物馆展览那样，罗列了所有在20世纪电子游戏、动漫以及通俗文学、影视中产生重要影响的人物形象或要素，更在于斯皮尔伯格以及相关的主创们没有忘记游戏乃至人生的“初衷”——无论他现在是是否还玩游戏，他都清楚地知道，做游戏、玩游戏不是为了胜负、更不是为了技术与市场背后的资本博弈或社会地位，而是为了“快乐”，为了能让现实生活变得更好。

说到这里，有一个道理渐渐明晰：这些老人

家们之所以能够讨好年轻人的趣味，在于他们懂得未来是属于年轻人的，最重要的事情不是替这些充满好奇心的孩子想象未来，而是帮他们找到一切开始的原点和回到内心的路。

《头号玩家》讲述了在虚拟现实技术高度发达的未来，网络游戏“绿洲”成为人们生活中最重要的组成部分。不可避免的是资本也逐渐成了操控游戏世界的幕后之手，那个伊甸园般的世界正在变得越来越像人们想摆脱的“现实”。

游戏世界的创始人早已料到这个情况，他设置了谜题，解开者就可以得到游戏世界的控制权。主人公机敏、热血，凭借着对游戏本身的热爱，以及没有被现实完全侵蚀的心灵战胜了象征资本与现实规则的反派，成功拯救了世界。

势单力薄的正派，经过重重险阻战胜强大的反派，获得命中注定的胜利，故事模型虽然老套，就像是传统的童话或英雄故事，但一切看上去非现实的东西，其实都蕴藏着一代代人对于现实的不满与反抗。

电影中“绿洲”世界的创造者是理想人格的化身，他有无与伦比的创造能力，以及出淤泥而不染的强大理性，知道拯救世界的方式不是改变



《头号玩家》电影海报

世界，而是靠主人公这样极为纯粹的心灵，推动世界回到过去曾经正确的路上。

电影以及小说的主创们，用情节完成了这一命题。而他们并没有意识到局限乃至谬误，也用近乎行为艺术的效果，指向这样一种目的。

这句话讲得有些拗口，实际不难理解。《头号玩家》为观众提供了一种未来想象，但从现实发展的轨迹来看，这种未来想象却是错的。若干年前，当手机、平板电脑等移动端没有今天成熟，网络信息技术也没有发展到今天的地步时，

占据主流的《仙剑奇侠传》《暗黑破坏神》《魔兽世界》等角色扮演游戏(RPG游戏)很像《头号玩家》中的“绿洲”，玩家在游戏中仿佛有了另一段人生。但是当技术发展到今天的地步，《王者荣耀》《英雄联盟》《皇室战争》和“吃鸡”(《绝地求生》)这样的竞技类游戏反而过成了主流。游戏内的时间以局结算，每一局都是新的开始，每一局都可以在结束后被忘记，游戏中只有输赢，得失才是最重要的，其背后又是人们只想通过游戏去重温、浓缩现实世界的逻辑，而不是去享受、品味另一个世界。

所以略显黑色幽默的是，当更新的技术出现，人们却变着花样在玩类似打麻将、斗地主一样的游戏。可以想见，《头号玩家》营造的世界在当下的发展趋势中并不会实现。2018年出现的《头号玩家》，真正吸引我们的并不是它预言了未来，反而是它在怀念过去，怀念即将逝去或者说小众化的RPG游戏好时代，并温柔地“欺骗”我们回到过去世界就会好起来。

抛去类似《星球大战》这样纯粹用科幻外壳讲述骑士故事的“假科幻”，所有科幻都想象未来，想象未来又是因为对现实有着焦虑和不满，认为现实在某些方面与程度上是错误的。对错只会比较中产生，为什么人们会对现实不满？答案只有一个，就是每个人都在潜意识里坚信，我们曾经存在一个正确的“过去”。

一切面向未来的科幻，在本质上都是用怀旧的方式去反思现实。这或许是科幻作品的通理，可能也是科幻为我们提供的真理。

珍视传统 直面当下

——科幻影视现状漫谈

李俊杰

观察

中国科幻文化在20世纪中期经历了由流行文化向儿童文化的转向，同时也经历了热潮、低谷与苏生，新世纪以传统的小说创作和网络的类型化写作为主体的科幻文学，渐渐又“流行”起来。日益庞大的生产与消费环节催生了新兴的科幻生态系统，其中包含优秀作家、学院批评家和相关教育所主导的高阶传播平台，还有联合科普的行政力量和民间的资本运作，共同打造的读物、影视和文化活动大众传播平台。在这时而又交叉、时而相悖的合力作用下，中国科幻影视创作面临的道路既满是机会，也困难重重，一方面作为令人瞩目的独特类型备受瞩目，另一方面在世界范围内流行的科幻文化的刺激下渴望某种突围。

在过去的一年里，虽然偶有值得讨论的国产科幻影视走入我们视界，激起一时的论争，但为我们所热衷的仍日是以美国科幻影视创作为主的影视作品。从经典科幻系列产品的稳定表现和激荡起的话题热潮，到充满尝试意味的剧集不断更新，再到一系列经典科幻作品的衍生影视作品的多维发展，我们能够看到，深耕细作的生产方式中蕴含着珍视传统、直面当下的科幻影视文化逻辑。

珍视文化传统，指的是既要尊重一般意义上的“传统文化”，也要珍惜并勇于深耕既有的科幻文化传统。传统文化在科幻表达中经常因为过于宏大、丰富和玄妙，并且似乎与科幻有悖而却失却了其进行总结、归纳和演绎并融入艺术表达的冲动。近年来的国产科幻影视作品尚处于架空历史、创造奇观的阶段，以戏剧性的表达逻辑掩盖现实文化经验的不足，往往通过一鳞半爪地沿袭流行套路来进行仿制。但从受众的反馈来看，其实哪怕是标签的、戏谑的、片面的展示传统，都可以受到肯定和赞许，2019年热门的国产剧集《庆余年》也正因在一定程度上沿袭了这套文化逻辑而获得了一定反响。

科幻是工业文明的产物，是科学技术发展过程中留下的文化印记，在想象世界的设定中，既有因科学技术影响导致的种种新局面与新危机，也有人与科技、自然之间关系的新关联与新变化。如何将传统文化中的倾向、态度、哲思融进科幻文化的表达逻辑之中，是一个具有挑战性的话题。新近的科幻影视作品往往通过两种方式进行传统再现，一是在架空场景中以文明重新开始的方式，将经典情境、遭遇和生活方式进行重构，以重返极端情境中的人生抉择；二是超现实的科幻背景中，将常规情感体验进行设计，以反常的理念创造既新奇又合理的思考。近年来诸多末日与重临并存、奇幻与历史交织的作品，并不强调科幻的“科技”感，而是偏重于人文性探索，其中的各异“传统”，也并不完全是正面继承和发展，反而强调批判。

除此以外，我们更要深耕既有的科幻文化传统。中国的科学幻想小说历经百年，留下诸多珍贵的资源。20世纪上半叶，我们的科幻作家们想象过“未来中国”“童话中国”“鬼域中国”“星际中国”，从带有强烈的民族救亡图存的未来想象，到反思科技发展的负面代价，现代科幻作家留下了很多宝贵的科幻文化资源。改革开放以后，伴随着科学技术地位的进一步加强，科幻刊物和优秀科幻小说层出不穷，科幻文化开始进入蓬勃发展的阶段。新世纪前后的重要科幻文学作家更是获得了世界范围的肯定。从近年国产科幻影视作品来看，在其中获得的滋养仍不够。

对照国际经验可以发现，对经典科幻作品进行再加工，是美国科幻影视产业之所以不断创新的重要手段。国产科幻影视行业虽然敏锐捕捉着当代具有社会影响力和文化价值的科幻作家，但也仅限于个别案例，我们应放眼科幻传统中历时性存在于文化谱系中的经典作家，持续拓宽中国科幻的审美维度。

有很多影视从业者怀疑那些看似陈旧的故事能否打动当代受众，从近年来的重要科幻影视作品来看，无论是漫威、DC的“超级英雄”系列作品，还是从星际到人工智能的诸多想象，都可以在上世中叶科幻文化的黄金时代中找到人物、故事和想象方式的“原型”。那些久远的漫画人物形象在银幕上依旧能够俘获一代又一代的观众，剧集《高堡奇人》不仅有奇诡的历史颠覆性想象，又渗透了当代科幻影视的流行概念，持续更新并推进过往关于星际旅行、地球末世、人工智能、生化克隆的想象。所有的奇观都不是随波逐流临时起意的，其背后都可以观察到想象力发展的历程。2019年，某些一度是科幻漫画中陈旧的边缘性角色，被艺术家们从片面的对立性的角度解放出来，以更具有张力的立体表达，创作出新的影视作品。从这个角度来看，让梁启超、老舍、张天翼、叶永烈、郑文光等的经典文本重新焕发生机，重新开掘科幻传统，整理幻想模式，厘清想象模式，为科幻文化寻根，是值得去努力探索的。

立于传统的根基之上，还需加强对现实的关照。作为虚构类的科幻影视作品本身更应发展其观照现实的能力，金·斯坦利·罗宾逊曾说过，“如果你要写我们时代的现实主义，科幻小说就是最好的体裁”。无论是把“科学”置于核心，还是把“科学”当成背景，以对现实世界的科学发现想象达成文化价值追求，用技术质感触摸未来并借此表达对人性的崭新发现，始终应该是科幻文化的探索方向。除了呈现奇观、趣味和情怀，在科学幻想世界中探索极端情境中的人性抉择的作品开始成为新的潮流。这一类作品或以传染性疾病的爆发为突破口，或站在互联网时代的新生存在态的基础上，或借科技与伦理的冲突展开讨论，开拓了其他影视题材没有触及的文化命脉。R.舍普在《技术帝国》中说：“技术首先是我们看待世界的眼光，是标准化的推动者，技术存在于物品之中，但技术也存在于我们看问题的方式之中。”借科幻的现实性和超现实性的维度，探讨一些必然性与或然性的崭新生命命题，使其发展出其他类型难以建构的文化框架。如何使科幻文化多一些现实关照，是我国科幻影视任重道远的课题。