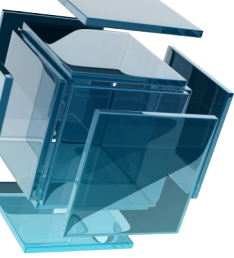


科声幻影

构造「盒子」

从《人生复本》看科幻影视改编策略

李昌俊



美剧《人生复本》改编自美国作家布莱克·克劳奇的同名科幻小说，剧集以科幻为主轴，同时容纳了婚恋爱情、人性探讨、价值失序与重构、人类发展等多方面主题，最终形成“科幻+”的成品，剧集基于科幻文学原作但又超越科幻文类的成功实践，是科幻文学影视改编可以借鉴的路径。

一

剧集延续了小说的主要情节：大学教师杰森在庆祝好友瑞安获奖后，返回家中的路上遭遇绑架，来到另一时空。绑架他的正是来自另一时空的自己。原来存在一种基于量子力学理论构造的特殊的“盒子”，自己可以通过“盒子”前往另一个世界，开启新的生活，绑架他的“杰森”也正是遵循此路径，意图改变生活轨迹，补足曾经的遗憾。杰森需要想办法重回自己的世界，清除作为复本的“杰森”。由此，时空穿梭、平行世界、正邪对抗等传统科幻作品的元素在剧集中得到了鲜明的体现。这也延续了近几年《闪亮女孩》《时间旅行者的妻子》《瞬息全宇宙》等科幻影视创作的特色。

随着科学技术的发展，有关“机器中心主义”和“后人类迷思”的讨论也仍在持续并引起热潮。而《人生复本》的小说及影视改编可以视为是对这些内容的回应。小说与剧集的共同之处在于，叙事一开始就抛出了一个引人深思的问题：杰森到底要不要接受在另一平行时空安定下来，扮演作为复本的“杰森”，过上比原来更优渥的生活？换言之，在科技手段之上还存在着主体性的问题，而主体认知的结果才是科技手段能否发挥作用的条件。

因此，剧集从一开始就内嵌了人与科学/技术的关系，并以具象化的方式展示了人类与科学/技术的复杂主体关系，同时也想象了一种拯救的途径：启蒙走向其反面之后抵抗的发生。这种抵抗的路径依托符合人性的内在自然。在温馨的旧时光的召唤下，杰森怀念与妻子的幸福时光，诞生了必须要克服万难重新对接过往时光的冲动。这种冲动源于他对爱情、亲情的执着，他在以“情”抗“理”的过程中阻止了启蒙继续走向反面。

二

“情”与“理”的冲突与互动也是这部科幻影视作品改编的成功之处。对比小说与剧集可以发现，首先，小说采用的是第一人称叙事，这使得整部小说更像是一部穿越时空的旅行小说或冒险小说，而剧集通过引入外部视角将叙事变成了第三人称叙事，将小说中主人公心理独白大幅删去，为其他人提供了空间。例如，剧集中杰森的妻子丹妮拉获得了更多的发声机会，她发现了复本“杰森”的微妙变化，之后怀疑“杰森”的真实身份并开始以实际行动去验证自己的想法。儿子查理也发现了父亲行为举止的怪异之处，开始有所警觉。人物获得的话语空间源于剧集创作者对于人物情感联结的发掘，这是对“情”放大后的结果。

其次，影视作品带来了更直观的视听语言。演员丰富多彩的表演配合特定的音响效果和基于不同平行时空的灯光变换的烘托，使得小说中原本需要在脑海中依据情节构筑的图像得到了直观呈现，小说中杰森纠结的心理、遭遇多次困境时的无奈以及思念亲人的痛苦等含蓄且隐微的内容，借由视听语言的特色得到了鲜明的体现，小说中内敛、克制的情感被镜头聚焦和扩散，给观众带来了更强烈的情感冲击与心灵震撼。

第三，剧集对“情”的重视并非是为了有意忽视小说带有强烈哲思意味的“理”。恰恰相反，剧集将“情”与“理”贯通，更好地以“情”示“理”。小说讲述了在另外的太空中，杰森和阿曼达发现了“盒子”的机巧并尝试以此重返最初世界的情节。这一点同样也出现在剧集中。但小说偏重对不同平行时空的描述以及由杰森本人的日记构成的次级叙述层，剧集更聚焦于“盒子”的机巧本身，从而将抽象的哲理具体化，达成“局部的深刻”。“盒子”里是望不到头的长廊，漆黑无比，令人生惧。长廊的两侧是门，每一扇都通往一个未知的世界。杰森和阿曼达在注射某种特殊的药品后开启一扇门，马上来到一个崭新的世界，他们需要不断尝试、返回，再尝试，直到找到最初的世界。两人多次失败，多次在望不到尽头的长廊中喟然长叹与悲愤哽咽，同时也逐渐产生了感情。

从观众接受角度看，这样的改编以明晰的空间意象揭示作品的哲理，观众因而容易理解剧集主题，小说厚重、晦涩之处在剧集中变得轻盈明晰。同时，观众通过直观感受杰森与阿曼达两种选择背后的情感动力，也更容易形成多元的理性认识：无论是追求安稳，落地生根，还是奋勇向前，不忘初心，没有对错之分，只是人类在面对不同境况面前的合理选

择。观众也将由此迁移到实际生活，以此来体认自身生活的选择问题及带来的不同后果。剧集构造了由“情”入“理”与由科幻到现实两条有效传播路径。

三

剧集具有浓烈的科幻寓言色彩，也有相当明确的现实指向。杰森和阿曼达在不同的时空与长廊中来回穿梭实际上也是一部浓缩版的“人类生长进化史”：人类如何艰辛地度过冰川期，在冰川期的残酷威胁下寻觅到新的家园；人类如何在周期性的全球大瘟疫中幸存，并持续保留自身的火种；人类又是如何在后工业时代被烦琐的事物切割，让亲密、友爱的关系变得疏离、破碎。由此，科幻与历史、现实成功对接并相互交融。经由科幻折射的人类及其社会发展史体现出鲜明的科幻现实主义的特点：经由虚拟、数据、精神等非现实层面内容的刻画来把握人类社会的整体性。

对观众而言，高深、复杂的科学理论和技术创新是颇具理解难度的，因此科幻题材作品影视改编，首先需要明确如何让科幻与现实对接，甚至是如何将科幻问题转化为现实问题。将看似与人类生活相距甚远的未来世界，玄奇古怪的先进产品与人类的日常生活对接，将人类的普遍情感贯穿于科幻形式下的时空与物件，是实现这一点的核心。

具体而言，科幻影视改编至少可以尝试两种途径。一是采用多线叙事的方式，科幻题材常常出现不同时空，其中涉及未来时空的部分往往令观众感到陌生，采用多线叙事的方式，使得观众在观看时拥有一定的在场感与把控感，不至于完全迷失于神秘莫测的故事情节。多线叙事最终会交汇，为科幻与现实的相互转化提供了先天的形式便利。二是增加冲突、抉择的情节设置。影像不同于书面文本之处的一点在于其迅速的流动性，观众通过画面的快速切换把握内容的同时也感受其中的精神震撼与心灵滋润。这就需要影视改编弱化小说中冗长的留白，强化其富有戏剧冲突的部分，这样才能调动观众的观赏兴趣。

《人生复本》的剧集删除了小说中许多阐释科学理论和时空问题的思考等内容，而专门突出杰森与阿曼达的辩论、“杰森”与丹妮拉的争吵以及重返原初时空的杰森与丹妮拉的促膝长谈等内容，这不仅吸引了观众，也让观众感受到人性的执着、情感的温度和人生的普遍困境。当然，这并不意味着影视改编不能给观众提供独自思索的空间，剧集创作者有意的“留白之处”为剧集的可延续生产提供了广阔的地带，更酝酿着观众对该系列剧集未知内容的新期待。

(作者系南京大学中国新文学研究中心博士研究生)



《人生复本》中，杰森和阿曼达通过“盒子”通往另一个世界



《黑客帝国》中的“后脑神经”技术



《攻壳机动队》中，少女义体皮下隐约可见血脉与骨架



《宇宙探索编辑部》中，唐志军在讲解外星人知识

科幻电影的日常美学

周韵浚

人的设计上耗费过多心思，而是采用传统动画形式，讲述了小狗与机器人遇见、陪伴、分别、思念、再见的过程，寓言的是当代都市人的整体精神和情感状态，“科学技术何以缓解个人孤独”成了电影探讨的思想核心所在。

对“硬科幻”电影而言，科幻的惊异感始于对科学技术的超越性幻想，如《星球大战》系列中的各式宇宙飞船、《头号玩家》中先进的VR游戏设备等。而在“软科幻”电影中，日常性的介入使得电影必须探寻新的惊异感生成方式。更确切地说，日常性和科学技术巧妙地融为一体，日常生活就是融合了许多技术元素的生活场景，惊异感依附于这种日常性。在《宇宙探索编辑部》中，观众可以发现20世纪八九十年代，就已经存在如此众多的科技产品，它们深深地嵌入到日常生活之中，却又很快地被新的技术产品取代。在媒介考古学的视域下，这些被技术更迭所淘汰遗忘的产物，反映出的是一代人的生活方式，正如唐志军的航天服，它显然已经没有再回宇宙的可能性，但是却承载了他的科幻之梦。

科幻电影的惊异感也源自对文化社会的重新发掘。通常而言，科幻电影中的文化景观是指科学话语下的科技景观。然而科幻电影中被激活的日常性，则提示观众注意被科技景观所遮蔽的社会文化景观。《宇宙探索编辑部》展现的“民科”文化，也是20世纪80年代中国科学发展的一个生动注脚。《机器人之梦》整部电影没有一句台词，观众能看见的是各种都市中的人际关系，如与好朋友的初识到别离，与偶然知己的遇见与错过，还有各种形形色色的陌路人。在科幻电影《她》中，人工智能与用户间的爱情成为着重刻画的对象，人工智能如何看待恋爱关系，成为该电影的主题之一。这类科幻电影中，失落的技术景观、忽视的文化景观、真实的人际关系，都让日常性呈现出戏谑式的一面，这与科学技术所追求的公式化、稳定化、理性化截然相反。日常性对应纷繁复杂的文化社会，它不会轻易地被科学技术定型。但是，电影中的日常性聚焦并不否定科学，而是沿着独特的人文脉络，深入真实生活之中，以陌生化方式展现人类精神的困顿状态。

当下中国科幻电影创作正在蓬勃发展，科幻电影将日常性作为思想实验的阐发媒介，可

以被看作是科幻美学的建构路径之一。思想实验，是指基于科学理论，排除现实干扰的理想化实验，如薛定谔的猫、缸中之脑等都是著名的思想实验命题。思想实验的特殊性在于它以理论为基底，通过逻辑推论得出结论。但对电影来说，无论是当下故事，还是未来故事，都不存在纯粹逻辑化的实验场域，日常性或多或少地都会介入到实验之中，进而引发各种各样的故事。所以，当思想实验碰上日常生活时，科学的偶然性、不可控性就被激活，形成了科幻电影的艺术张力。

日常性介入促使科幻电影从奇观化转向日常化，从而涉及对日常细节的刻画。科幻电影的日常性，在于生动地塑造生活景观、文化景观与人际关系，到更为具体和丰富的生活中把握真实的细节。而且当下的类型融合趋势，让大多为小成本电影的科幻作品有更多类型融合的空间，创作人员在电影叙述、风格、技法层面都能够大胆创新，诞生了各种充满锐气的叙述风格。

最后，科幻电影中的日常性，并非通过传统科幻电影的“神话”叙述模式对人物和情节进行安排，而是将生活这一世俗神话直接呈现，如《疯狂的外星人》中的“土味”文化，《她》中人与机器的恋爱故事，《机器人之梦》中的都市孤独命题，《外太空的莫扎特》中的升学压力等，这些都是充满生活气息的日常聚焦。未来向度下的个人生活不单是被机器包裹的技术日常，还包含着个体的情感日常。以日常性作为科幻电影的主轴时，各种具有标志性的生活之人、事、物，都被放置在了科幻电影这一原本应展望未来的经典框架之中，最终结果是解构了传统框架，形成了新的科幻生活类。

当生活的日常性与科幻电影的虚构性并置于同一文本时，两者间的对比就形成了独特的美学张力。这种审美体验形成于科幻修辞下对个体存在的重新发掘，由此让这些科幻电影成为偏重日常体验、文化表达的题材类型。不同类型科幻电影的共同发展，有助于打破定势思维，解放科幻的魅力，进而为科学技术的美好发展做出积极预言。

(作者系四川大学文学与新闻学院博士研究生)

赛博朋克的“轻”与“重”

周梦泉

“赛博朋克”作为一种科幻美学风格，诞生于1982年的电影《银翼杀手》和1984年的小说《神经漫游者》。它通常描摹“高科技，低生活”的未来城市图景，思辨赛博格(半机械人)和计算机网络技术的发展可能带来的文明新变。1980年代中后期，赛博朋克从美国传入日本，在漫画和动画领域风靡一时。作为日本赛博朋克的代表之作，1995年的动画电影《攻壳机动队》首次深入探索了一种“轻”的赛博朋克，这种赛博朋克借助机械义体使人类摆脱沉重肉身的束缚，同时尝试融入空灵的网络意识而从精神的犹疑中解脱。

《攻壳机动队》的故事围绕安全机构“公安九课”如何追查神秘黑客“傀儡师”而展开。公安九课的特工草薙素子是这部作品的灵魂人物，她那看起来美丽健壮的肉体其实大部分已被替换为机械义体，这使她获得了远超常人的作战能力，并能通过“光学迷彩”的技术完全隐身。素子的隐身术指向赛博朋克“轻”的一端，象征着素子幽灵般游荡的精神状况。身体器官的高度替换使她困惑于“真实的我也许根本不曾存在”。另一方面，随着剧情推进，能够改写人类记忆、像控制傀儡般操纵人类的“傀儡师”逐渐显出真身，原来这是一位名为“2501”的逃亡人工智能，它希望拥有肉身以获得变化、发展甚至死亡的可能。赛博格素子追求轻盈，追求摆脱身体与灵魂之重负；人工智能2501渴望沉重，渴望物质所带来的更多可能性。故事最后，素子抹除了自我的存在，与诞生于信息洪流中的2501融为一体，生成了全新的赛博生命。

《攻壳机动队》在剧情层面上完成了轻与重的融合，但从中心人物草薙素子来看，其真正的主题却是对轻的执着追索。素子的“素”本就有纯净简洁之意。随着神圣空灵的配乐响起，素子大理石般的光洁身体逐渐透明，寂静街道上的敌人发现自己正与无法捕捉的幽灵作战。素子因与他们交锋而越发自我怀疑、越发笃定地追求头部。最终，素子在是与战车的战斗中撕裂了光洁身体，残存躯体随后被机枪打碎，只剩装载着半电子化大脑的头颅。从人类肉体到隐身的纯洁义体，再到仅存的头部，剧情一步步勾勒出了舍弃沉重肉身而走向虚无缥缈的纯粹意识的通道。

《攻壳机动队》将轻与重的对立与融合设立为赛博朋克的核心理论，使之从“高科技、低生活”的纷乱背景中凸显出来，并明显偏向于轻的一侧；既然生活低

而科技高，便索性构造一种从低到高的运动，舍弃肉身，凭借赛博格与网络技术来追求精神自由。

以此反观，会发现其他赛博朋克经典作品中也总是隐含着“轻与重”的张力，轻意味着告别物质世界、舍弃有形肉体、消融自我意识，在赛博空间中获得超过却虚空的自由；重则偏爱义体改造、沉迷都市风景，宁愿在阴暗刺鼻的现实斗争中，也不愿成为赛博生命、不愿拥抱虚无的自由。

在经典赛博朋克作品中，有时是对轻的向往更占上风，有时是对重的沉迷取得胜利。首部赛博朋克电影《银翼杀手》有着“重中取轻”的结构。影片开场不久就呈现了霓虹闪烁的泥泞街道，人们穿戴各种高科技设备穿梭其中，危险的复制人随时从角落中窜出来行凶。这些混乱的物质因素组成了影片中“重”的一极，主角迪卡德的任务便是从人群中识别并猎杀这些复制人，整顿和纯化杂乱的物质性。在故事结尾，复制人罗伊饶恕了来追杀他的迪卡德，念出影史名句：“所有这些时刻终将在时间中消散/像泪水消散在雨中/死亡的时刻到了”，随后慷慨赴死，手中白鸽飞向落雨的夜空。在这部作品里，轻的一方指向由爱、宽恕与诗意组成的完满人性的理想，重则是杂乱的物质性与高科技的威胁。迪卡德最终发现复制人罗伊原来早已具有人性，这就让轻在轻与重的冲突中不战而胜了。

经典科幻小说《神经漫游者》则更偏向重的一侧。《神经漫游者》讲述了主角凯斯等如何在人工智能“冬寂”的引导下，打破财富束缚，解放另一个人工智能“神经漫游者”，使这两个同源人工智能重新融为一体的故事。小说里，黑客凯斯常常在游戏机厅、地下拳台等城市空间中展开冒险，赛博空间不过是这些冒险场所的短暂延伸；当“神经漫游者”许诺让凯斯在虚拟世界中与死而复生的爱人共同生活，他很快嗅到其中冰冷的死亡气息并敬而远之。

电影《黑客帝国》同样可以放在轻与重的张力中解读。主角尼奥发现原来自己一直身处“轻”的虚拟世界后，确实选择吞下红药丸而回归“重”的真实世界。但随着剧情发展，他发现自己其实是“天选之子”，能够在虚拟世界中随心所欲地行动、战无不胜。故事实际上是以拯救重的世界为借口倒向了轻的一侧，倒向了虚拟世界中凌驾众生的快乐。

就日本赛博朋克作品而言，1988年的《阿基拉》将“重中之重”推到了极端。它虽然没有直接论及人工智能，却探索了人类肉体、机械和集成电路的高度融合，展现了无限膨胀的赛博格身体和与之相伴的无政府主义精神如何给城市带来毁灭危机。1998年的小众动画神作《玲音》在轻与重之间反复拉扯：女中学生玲音逐渐发现自己本来是为了承载“连线世界”(互联网世界)中的超级智能而制造出的肉身，但她拒绝认同“现实世界只是连线世界的投影”，也放弃了飞升成神的机会，而选择在现实世界血肉丰满、情感丰沛的人类肉身中继续存在，肉身之重战胜了缥缈的网络之轻。

在近年来的动画作品《赛博朋克：边缘行者》和电子游戏《赛博朋克2077：往日之影》中，高悬夜空的“月球”成了人们对渴望的具体象征。在这两部作品所塑造的未来世界，主人公们经受高强度义体改造、被跨国公司操纵、任超级人工智能摆布，束缚于种种尘世之重，而后不约而同地向往登月，仿佛月面微小的重力不但能让肉体变轻，精神也能由此获得自由。但正如“往日之影”(直译为“幻影般的自由”)的标题所揭示的，这种对轻的向往虽无比强烈，其所能实现的却只是梦幻泡影，除了给人短暂的心理安慰外别无他用。

40多年的赛博朋克发展史，浓缩着科幻作家对人机融合、网络空间与人工智能的复杂思辨。时至今日，这些技术仍未完全成熟，它们改造世界的潜能仍未充分释放。先前流行的“元宇宙”话题与最近火爆的关于通用人工智能的讨论，还在不断激活我们对经典赛博朋克作品的关注。

赛博朋克“轻与重”的主题也正呼应当下世界的技术状况：一面是“元宇宙”和电子游戏塑造的虚拟空间，另一面是真实世界的商品生产和社会关系；一面是试图掌握人类认知和语言能力的“轻”的人工智能，另一面是参与气象预测、自动驾驶和生产活动的多种多样的“重”的大模型。这些经典赛博朋克作品启示我们，不能太过偏重对“轻”即超越性、精神性、纯粹性这一面的追索，脱离物质的自由多半是虚假的自由；也要警惕对“重”即变性性、物质性、混杂性的过度沉迷，真实世界的探险永远需要细致的权衡思辨来确保航向。

(作者系南方科技大学人文科学中心博士后)