

科技幻梦与逻辑世界

——比较赛博朋克电影的两大叙述类型

李馨

南京艺术学院戏剧与影视学院, 江苏 南京

收稿日期: 2024年10月6日; 录用日期: 2024年11月1日; 发布日期: 2024年11月8日

摘要

本文探讨了赛博朋克电影两大叙述类型——科技幻梦与逻辑世界的差异与特点。通过对经典赛博朋克影片《银翼杀手》与《少数派报告》的对比分析,揭示了梦境叙事与阵法叙事在情节构建、人物塑造及科技设置等方面的不同美学表达。前者以反结构主义手法构建出充满情感与哲学深思的科技幻梦,后者则运用结构主义叙事观展现严密的逻辑与权力系统的运作。文章还探讨了心理型与功能型人物、软设置与硬设置在两种叙述类型中的不同应用与效果,为理解赛博朋克电影和艺术史观方面提供了新的视角。

关键词

赛博朋克电影, 叙述类型, 审美趣味

Technological Fantasy and Logical World

—A Comparative Study of the Two Narrative Types of Cyberpunk Movies

Xin Li

School of Drama and Film Studies, Nanjing University of The Arts, Nanjing Jiangsu

Received: Oct. 6th, 2024; accepted: Nov. 1st, 2024; published: Nov. 8th, 2024

Abstract

This article explores the differences and characteristics of the two narrative types of cyberpunk movies: technological fantasy and logical world. Through a comparative analysis of the classic cyberpunk movies *Blade Runner* and *Minority Report*, this article reveals the different aesthetic expressions of dream narrative and battlefield narrative in terms of plot construction, characterization, and technological settings. The former uses anti-structuralist techniques to construct a technological

文章引用: 李馨. 科技幻梦与逻辑世界[J]. 艺术研究快报, 2024, 13(4): 303-307.

DOI: 10.12677/ar1.2024.134044

fantasy full of emotion and philosophical reflection, while the latter uses structuralist narrative perspectives to show the operation of a rigorous logic and power system. The article also discusses the different applications and effects of psychological and functional characters, soft and hard settings in the two narrative types, providing a new perspective for understanding cyberpunk movies and art historical perspectives.

Keywords

Cyberpunk Movies, Narrative Genre, Aesthetic Taste

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

自《月球旅行记》面世，梅里埃兄弟拉开了科幻电影的大门。这一场月球奇遇，带给当时观众无与伦比的观感、赋予了他们迥异于客观现实的“二度现实”，因而也被安德烈·巴赞称为“二度电影”[1]。此后，科幻电影开始聚焦人类对于未来的忧患，也就是对于未知却快速的技术发展的忧患，呈现出带着阴影拖尾的宏大幻想。人们开始从单纯的梦中脱离出来，不再相信单纯的“杂技”画面，转而将自身命运与科技未来联结起来，更多地探讨想象背后的变革危机。由此科幻电影逐渐发展出一个新的亚型，即赛博朋克。作为 Cybernetics 和 Punk 的构成词，赛博朋克这一类型的作品天生带有秩序与反叛的矛盾冲突。科幻电影的两种叙事手法也在其身上得到表达并各自成熟。更多娱乐刺激的杂技影片更加注重逻辑剧情的严丝合缝；而承载着更多人类忧虑的预言影片却愿意基于人类本身的情感与伦理，构建出蒙着雨雾的科技幻梦。本文试以经典赛博朋克影片为基本材料，对比分析作品中的不同叙事所包含的审美趣味和表达效果。

2. 梦境与阵法

为了更好地理解梦境与阵法之指代，在此不得不提及普罗普的结构主义叙事观[2]：该观点认为情节与人物具有模式性和普遍性，强调了故事的结构性，不重视人物的性格，将人物的存在看作一种功能。而梦境叙事，是指吸收了欧洲当代画派理论的基础上，以影像的表意自由定义着后现代工业社会的现实特征，并通过荒诞不经、诡谲离奇的梦境展呈人物的记忆实体，呈现出象征主义和反类型、反结构叙事的一种风格倾向。

《银翼杀手》在初上映时完全没有打动观众，甚至连成本都没能收回。直到斯科特在 1992 年递交了导演剪辑版，《银翼杀手》的真正魅力才开始被观众所感受。在一小时四十分的电影里，带给观众最直观的感受是每个事件的展开都在同一个调子上。被迫接受任务→节外生枝→接触泰瑞→感情升温→逐个追捕→最终一战→反叛逃离，整个故事线起伏很弱，人物描写绵长，低调叙述使得整部电影看似没有传统意义上的高潮点。这体现了其以一种反结构主义的叙事方法，换取了强烈的人物呈现和情感捕捉。最为鲜明的一幕即角色罗伊那段经典的独白：“我所见过的事物，你们人类绝对无法置信，……而所有这一切都将消失在时光中，一如眼泪，消失在雨中。……”¹沉闷平铺的情节处理，雨夜下亚文化光幕的空

¹注：参见《银翼杀手》：“I’ve seen things you people wouldn’t believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched c-beams glitter in the dark near the Tanhauser Gate. All those...moments will be lost...in time. Like...tears...in rain.”

镜头，都是为了最大化人物表现所做的选择。与其说这是一个故事，不如只将其视为杂糅了破碎与模糊的梦境。梦境叙事自然而然地带上了出发于个人的宏大史诗，内化的史诗。

《少数派报告》则完全相反。作为结构主义叙事观的一个典型呈现，影片的节奏处理给人精巧谨慎的安排感，可以类比数列构建的矩阵：棋牌般的叙事策略、有头有尾有高潮的叙事方法。这样的风格是风格矩阵语境中最为典型的一例，也就是矩阵中的矩阵。最早见诸丹托对于现代艺术的讨论中²，也就是以文艺复兴为起始，终于现代主义艺术门前的、描绘于真实的经验叙述。

该叙事法不仅有强烈的话语结构倾向，还遵循了福斯特的理论原则，强调事件的因果关系，也就是俗称的“一环扣一环”。《少数派报告》，在全片高潮的一场中，我们得知了真相：伪造的一桩根本不存在的罪行。以一个巨细无遗的谋杀策划开始，先仿制出第一起，以掩盖掉第二起同时也是真实的那一场谋杀。人物的行动不是看穿了假象、揭示其本来面目，而是识破了伪装，使人们认识到有这样的情况存在。在事件的处理上，是偏向“解密”而非“处理”的一方。这样的语境下，影片不可避免地出现了许多“龙虾扣”一般的设置：比如劳拉与拉马尔在对话中以“溺死”一词道破天机。可以肯定的是，这样的小玩意儿在《银翼杀手》中不会也不需要出现。尽管影片为命定的走向表示惋惜、为既遂未遂的法定界限探寻一二，然而整部作品依旧让个人自由主义的觉醒屈从于科技成果构筑的规则。《少数派报告》只展现系统的严肃美丽而非处理解决本身，由此我们可以很明显地窥见梦境叙事与阵法叙事影片的不同之处。

3. 心理型与功能型

在一个影片中，人物是故事极其重要的一环，故其成为了承载叙述类型区分的一部分。人物分为心理型和功能型两种，功能型人物即为上述普罗普结构主义观点下的人物，而心理型则继承福斯特的观点，注重人物的性格及内心活动^[3]。

《银翼杀手》开篇的测试里，对仿生人抛出了一个极其有趣的故事：你行走在沙漠里，低头看到一只乌龟，它翻面失败了，你为什么不去帮助它？这个故事是全员最为关注的人物的核心，它寓指了“人”最具有区别性的部分，也是“心”与“情感”的不同之处：移情。在展望了仿生人通过算法能够得到“情感”的未来下，却天才地假设其无法拥有反自身的错误情感部分。这一关注同样出现在同期作品《ROBOT CARNIVAL》中的《PRESENCE》篇中。以“错判”的假定始，以“错位”的实质终。最有意思的是，在一些扁平化性格的配角身上，特别体现出对此内蕴的反向衬托。《银翼杀手》中的泰瑞一角，作为真正的生命体人类，却超脱一般人类的追求，毕生只愿意在科技突破、商业价值和棋局研究中花费时间。他对于人性测试的理解是：毛细血管扩张、瞳孔的波动以及虹膜的不自觉扩大³。这是一个完全科学的解释，然而这项测试并非图灵测试一类以“智力”和智力反应为判断标准的产物，而恰恰是以“移情”为核心的测试系统。泰瑞最终死于罗伊手下，与其说是一场仇杀，更像是一次弑神，其主体的人与非人有了十分有趣的倒置。这一点的表达可以说与“泰瑞”这一扁平人物对“罗伊”这一圆形人物的对照映射有直接相关。至于片中的两位圆形人物罗伊和德卡，更是形成了对应关系，将这场雨夜幻梦构造了完美的发端。罗伊作为全片最大的“反派”，他身上几乎找不到任何一丝可能“共情”或者“移情”的迹象，不到最后一秒，你依旧只能看见一个基于捕猎天性的头狼在缅怀同伴、狩猎敌只。他完全是仿生人的代表，正如泰瑞对他赞赏有加，但细究其对自己的屠戮恶行以“question things”称，即可以窥见巨大身躯的倒影。“黄蜂”或者“乌龟”，让所有仿生人都迷惑不解的逻辑背后，是情感的真正且伟大的进化。其演员

²注：指丹托在《艺术世界》(1964)、《艺术的终结之后》(1997)中的风格矩阵理论，也包含同期其他相关著作对该问题的探讨如利奥塔(Jean-François Lyotard, 1924~1998)在《后现代状况：关于知识的报告》(1979)。

³参见《银翼杀手》：“capillary dilation of the so-called blush response? fluctuation of the pupil.involuntary dilation of the it is.”

鲁特格尔·哈尔在片场的拖车中写下了影史留名的独白，在救起德卡后以近乎圆寂的方式衰减而亡。宇宙大爆炸，及宇宙大爆炸得以漫长时期内的一切演化——战舰在猎户星座的端沿起火燃烧，C射线在唐怀瑟之门附近的黑暗中闪耀，最为不可替代的、也是进化的最高点，就是移情于人性的存在。在主体形成的心理过程中，现实中的人必然会经历对理想自我镜像的误解：我们必须通过移情将客体形象误认为自己[4]。一方面，个体进一步将另一方规定的自我理想内化到主体中。另一方面，只有在误解的基础上，人们才能反思自己的形象。但是，仿生人的整个自我是由另一个直接构成的(而不是自然人通过移情产生的误解，但两个自我的差异性相似的)。当主体的差异性被揭示出来时，仿生人的整个主体就从作为独立个体的自身中分离出来。作为独立的个体，他们身上没有任何东西是真实的，他们唯一的真实是作为另一个存在于造物主之中的。面对这一创伤，罗伊选择了接受。因为他看到了在科学理性所规定的他者形象中超越“不合理”的自然人的可能性。由于科学可以赋予他优越的智力和体力，他似乎也可以借助科学来改善自己的客体形象，回归科学所能达到的真理中的主客体统一。对终极完美的信念也是角色自豪感和优越感的源泉。但最后一个秘密掌握在泰瑞尔手中，泰瑞尔是另一个，而迫不及待要改进的是复制子的短暂寿命。因此罗伊采取了一系列行动来接近他的父亲。对罗伊来说，真正的创伤来自泰瑞——也就是“科学”，他是罗伊设想的无所不知的另一半，他也不知道死亡的秘密。罗伊的身份仍然是一个不完整的自我，对主客体统一的渴望被证明是绝对不可能的。他最终不得不接受最后的消极情绪——就像德卡德一样，他需要独自面对一个没有经验的死亡。然而，人们普遍认为，这种普通死亡的潜移默化，使罗伊与悬挂在屋檐下的德卡德意外地联系在一起。罗伊最终得到了他不应该通过死亡这一中介获得的同情心：拯救德卡德是他拒绝死亡的最后一次尝试。用他短暂的生命流进雨中的壮丽现象必须通过德卡德的记忆延续象征性的生命。罗伊手中飞过的白鸽并不仅仅是指神秘的灵魂。事实上，这个符号与“灵魂”并列，它指出了符号生活和现实生活之间难以描述的真理。不存在的东西只能用虚无的空能指来命名，这是罗伊在他生命结束时获得的唯一“真理”。白鸽的形象是现实是转瞬即逝的，永远无法触及，但它仍然是唯一使欲望成为可能的东西。从这个层面上说，罗伊真正造就了德卡的叛逃，成为他觉醒的最重要一环，换句话说，整部影片的开头由德卡诞生，结尾却是由罗伊创造的。这就是心理型人物在故事中令人惊叹的作用。

《少数派报告》中的人物则相较简单太多，而人物关系则更加复杂——这也指向了逻辑世界的构成法则。首先，主角就缺乏觉醒意识，对自己的身份和社会的规则毫无认知。这一孱弱的个人形象，毫无疑问地对照了片中一句重点台词：“系统是完美的，但人不是。”人物角色的颜色弱化，使其更好地成为推动谜题解决的力量。可以说，他们是比仿生人更仿生人的存在。由于自我意识的缺乏，人物几乎都只存在最直接的行动线：对系统和上司的绝对信任的主角乔恩；无力逃脱忠于职守只能等待外部救援的先知；因孩子失踪而与丈夫离婚的妻子；避世而不接触任何人的通灵者……片中两次珍贵的人物的逆行行为，也都是服务剧情转折做出的：第一次是乔恩自我斗争后选择不扣下扳机；第二次是拉马尔选择自杀。与《银翼杀手》最大的不同就在于人物的“自我突破”与事件几乎无联系而仅仅出于所谓“内心选择”。也就是说，纯粹是剧情带着人物变动，而非反论。这也是数列之于矩阵的作用。

4. 软设置与硬设置

在过去的分类中，“软科幻”与“硬科幻”的概念被频繁提及。“软科幻”指的是较硬科幻而言，更集中表达人文社科关怀而非科学技术的科幻作品[5]。但分类并非是先验之物，以今天科幻电影的发展来看，这一概念开始趋于生硬僵化。但不妨将其缩小到片中的具体设置上来看，将原本的大划分变为小划分，即“软设置”与“硬设置”。当我们把目光聚焦到一个科幻作品的科技设置上时，我们可以很清楚地发现“技术设置”在全片故事中起到的重大作用。大量依托与技术展望的所谓“硬科幻”影片，自不用说

地需要强大缜密且新颖的技术设置。必须要强调的是，其缜密性和新颖性缺一不可。传统概念里，科幻作品的设置需要遵循两个原则：一、现在绝不可能；二、未来必须有可能[6]。然而在观看《银翼杀手》时，我们很容易注意到影片的科幻设置更倾向且仅仅是一个文学概念。除了与现实无异的街道和只多了发光功能的雨伞之外，担任移民宣传工具的是悬在半空的飞船，其外形保留着蒸汽时代手稿上的幻想；巨大的艺伎在LED大屏上不断播放；隧道看起来被铝箔纸包裹了一层；泰勒公司的接待处更像一座神殿。《ROBOT CARNIVAL》也出现了这一特点：蒸汽、机械、不需具体解释的人体工程学。这传达出一个讯息，即梦境核心的赛博朋克作品或者是科幻作品，不需要也不必要硬核严谨的科技设置，甚至可以包含大量的复古美学。然而显而易见地，同样的软设置出现在《少数派报告》中无疑成为影片最受人诟病的一点。科幻作品特别是赛博朋克作品绝不以科普为目标，但矩阵美学没有与其相匹配的理论背景，就会显得捉襟见肘。很显然，在不同的美学标准下，对科幻背景的设置有着不同的要求，并且呈现出相反的效果。在两部不同美学表达的影片中，软设置实际的表达其实是背离“两个原则”的：一、基于现实存在科技的升级；二、未来一定会超越。更值得一提的是，在同类型中不乏硬设置的存在，比如幻梦派的《大都会》《心理测量者》逻辑派的《黑客帝国》。在上述影片的表现来看，《大都会》的硬设置与其高帧镜头一同毫无意义地拖慢了影片节奏，《黑客帝国》却凭借矩阵数列成功呈现了精彩的故事。由此可以得出仅论适配性，在设置方面对于两种不同类型科幻影片应做不同选择。

5. 结语

“而我仍梦到他踏着草地/在露水中飘飘荡荡行走/让我的欢歌轻易刺透”是《银翼杀手》的原作《仿生人会梦见电子羊吗》的引诗，引出了一场宏大而又个人的科技幻梦。《少数派报告》却以严谨的砖块砌出了一座政治权利与人伦审判的逻辑宫殿。在比较两部原作出自同一位著名的科幻作家之手的赛博朋克电影时，我们不难看到其中关于叙事结构、人物重量和背景设置的极大差异，也正是这些差异构成了赛博朋克电影的两种大类型，呈现了迥异的美学表达。从导演意识来说，是经验与分析的不同审美倾向，也展现出了艺术史观上派系分野的迹象。这样的对比为科幻电影的创作提供了一个新的视角，也就是在摄影技术和观影条件无法预估的未来之下，以梦境与低调为基础的叙事方式打破结构性叙事的艺术风格垄断，带来科幻作品的另一审美分野。这也正与丹托在“艺术终结”命题上所提出的“单一的元叙事”(a single metanarrative)的终结相联系。

参考文献

- [1] [法]安德烈·巴赞. 电影是什么[M]. 北京: 中国电影出版社, 1987.
- [2] 申丹. 西方叙事学: 经典与后经典[M]. 北京: 北京大学出版社, 2013: 46-50.
- [3] 申丹. 叙述学与小说文体学研究[M]. 北京: 北京大学出版社, 1998: 60-61.
- [4] [斯洛文尼亚]斯拉沃热·齐泽克. 意识形态的崇高客体[M]. 北京: 中央编译出版社, 2001.
- [5] 金韶. 创新与未来: 北京科幻产业发展报告[M]. 北京: 中国国际广播出版社, 2022: 5.
- [6] 杨吉. 弗兰肯斯坦的阴影[M]. 北京: 知识产权出版社, 2019: 8.