

空间、身体与存在：当代科幻电影叙事的文本建构逻辑

二十世纪中期兴起的新科学技术革命，导致当代科技的发展不断突破着人类已有的知识和经验，同时也在观念层面深刻影响着当代科幻电影的叙事，甚至是银幕影像的视觉呈现方式。而反过来，当代科幻电影叙事在文本的建构逻辑层面，又不断型构并操控着人们对于空间、身体与历史、以及存在与现实的感知。与此同时，以往基于经验主义的科幻电影，也在发展过程中不断融合奇幻电影超验主义的类型元素和特征，甚至是有意识地消弱现实的真实，形成新的美学特征。正是基于此，从文本建构逻辑的角度，对当代科幻电影叙事的意义建构进行分析，一方面，旨在探讨的是，人们对于自我，对于世界的认知和理解，如何在文本逻辑的建构层面，直接作用于电影的叙事表达；另一方面，正如格雷姆·特纳所指出的：“从影片的叙事和意义中我们能够发现我们的文化是如何认识自我的。”¹

一、末世神话：“集体性认同危机”及不确定性

当代科技的发展，不断延伸着人们有关世界的想象。然而，与科技的高速发展形成鲜明对照的是，以好莱坞为代表的许多当代科幻电影，在文本建构的意识与无意识层面，都不同程度地携带着“西方文明衰落”，甚至是“人类文明终结”这样一种蕴含末世神话的悲观主义倾向。诸如《生化危机》《2012》《阿凡达》《全面回忆》《环太平洋》《疯狂的麦克斯：狂暴之路》《全球风暴》等等，诸如此类的科幻电影，都可以说是围绕末世神话为核心命题的一种叙事建构模式。事实上，这种悲观主义倾向，在近代西方思想史中是由来已久的“文明衰落论”的思想延伸。美国学者阿瑟·赫尔曼（Arthur Herman）对此曾有过系统的阐述。

赫尔曼认为，悲观主义的潜流产生于欧洲的19世纪，在20世纪则演变为“最主要和最具影响”的“文化与政治主题”，以致于“在我们生活的时代，悲观主义已经成为风行的通则而不再是罕见的例外。”正是基于此，“随着时间的推移，

¹ 【澳】格雷姆·特纳：《电影作为社会实践》（第4版）[M]，高红岩译，北京大学出版社，2010年版，前言第3页。

这些衰落论的涓涓细流逐渐侵蚀了欧洲人自信的堤坝，使得‘西方文明的衰落’成了一个自我实现的预言。”¹虽然，赫尔曼的观点在一定程度上是以“西方文明的没落”泛指整体人类文明的衰落，携带着欧洲中心主义的文化视点，但不可否认的是，在赫尔曼为西方文明吟唱的挽歌中，这种文明没落的悲观主义倾向已渗透于当代西方的文化思想之中，同时也渗透于当代科幻电影的叙事表达之中，并潜移默化地型构为一种末世神话的叙事原型。

美国灾难科幻片《2012》是极为典型的一部围绕末世神话为主旨的商业影片。影片以玛雅预言的世界末日作为卷入性事件的逻辑起点，将末世灾难发生过程中的毁灭性场景建构为一种景观化的叙事。其中，“诺亚方舟”这一元素的运用，既构成了欲望主体遭受自然惩罚的末世隐喻，同时也隐含着一种基于未来和希望的创世隐喻。而另一部美国影片《疯狂的麦克斯：狂暴之路》则向人们呈现出的是末世之后，残存的现代工业文明，诸如重型卡车、摩托车等，与凄凄荒漠和遍地飞沙拼贴起的一幅后末世时代的世界图景。战争与工业文明将人类赖以生存的地球家园逆转为荒芜的沙漠，人类生存所需要的水、种子与各种能源，甚至生命延续的权力，都被掌控在具有宗教象征意味的“共同体”的部落首领手之中。于是，后末世时代中，基于生存的反抗建构起了整体叙事的主要故事曲线。某种意义上而言，诸如《2012》《疯狂的麦克斯：狂暴之路》之类的灾难性科幻影片，之所以能够在叙事的文本逻辑层面获得广泛的受众认同，恰恰说明了末世危机的悲观主义倾向，已然在共识性层面构成了一种“集体性的认同危机”。

悲观主义的产生，首先与现代工业文明及其后果，给人类社会带来的对身体、自由和心灵的侵害，以及对自然生态的严重破坏不可分割。而“对西方工业社会的批评最早可以追溯到19世纪。批评者认为，现代社会是一个物欲横流、礼崩乐坏、人文理念匮乏的社会。”²美国学者詹姆斯·弗农（James Vernon）将现代工业社会比拟为一列火车，火车承载着的是一个“抽象社会”，火车意味着对社会空间和人际关系的一种重构。³与此同时，火车在实现了对时间和空间的征服的过程中，也导致“现代人总有一种失去家园、漂泊无依的感觉，他们内心充满

¹ 【美】阿瑟·赫尔曼：《文明衰落论：西方文化悲观主义的形成与演变》[M]，张爱平等译，上海：上海人民出版社，2007年版，扉页、导言第1页。

² 【美】阿瑟·赫尔曼：《文明衰落论：西方文化悲观主义的形成与演变》[M]，张爱平等译，上海：上海人民出版社，2007年版，导言第4页。

³ 详见：【美】詹姆斯·弗农：《远方的陌生人：英国是如何成为现代国家的》[M]，张祝馨译，北京：商务印书馆，2017年版。

恐惧，彼此间相互疏离。”¹在此过程之中，冷战时期的核威胁又在很大程度上，助长了这样一种悲观主义情绪的蔓延。为此，美国前副总统阿伯特·戈尔在《濒临失衡的地球》一书中曾经明确指出，“我们往往过分沉溺于工业文明所创造的工具和技术，而这样做只会产生越来越多的新问题，因为我们正在走向彼此孤立，正在逐渐远离我们赖以生存的基础’。”正是基于此，“目前这种文明遇到了一种‘集体性的认同危机’。”²

与现代工业社会危机和冷战核威胁形成合流的是，包括太空探索、人工智能和基因改造等，当代科技的迅猛发展，在不确定性层面给人类带来的各种压抑和困惑。也即是说，现代科技文明的“双刃效应”可以说是这种集体性认同危机的延伸。《生化危机》《猩球崛起》《全球风暴》等影片，意图表达的即是对现代科技所可能引发的灾难性后果，以及对未来的不确定性的深刻忧虑，并且，这种不确定性的忧患意识在 80 年代中期至新世纪之初极具代表性。

“不确定性”观念的产生，最早源自于 1927 年海森堡针对量子力学所提出的“不确定性原理”（Uncertainty Principle）³，是指一个运动粒子的位置和动量不可能被同时确定，位置的不确定性越小，则动量的不确定性越大，反之亦然。“不确定性原理”在哲学层面所蕴含着的意义是既然我们无法确切的知道“现在”，因此也就无法准确地推断未来。而未来的不可预测性则导致事物的发展呈现为无限的可能性。

作为一种变量因素，“不确定性”在当代科幻电影叙事中不断消解着传统科幻电影基于“确定性”的逻辑前提，包括时间与空间的不确定性、灾难与恐惧源的不确定性、伦理与身份的不确定性，以及因果关系的不确定性，甚至是对未来与死亡的不确定性等等。在《黑客帝国》《盗梦空间》《逆世界》等影片中，空间的不确定性是构成整体叙事的基本逻辑前提。在《机械姬》《彗星来的那一夜》等影片中，伦理与身份的不确定性，则是引发观众反思与意蕴回味的核心之所在。而在影片《湮灭》之中，未来人类进化与死亡的不确定性，则是构成戏剧性悬念与叙事进程中不稳定性因素的重要机制。影片在一个克苏鲁神话模式的空间语境

¹【美】阿瑟·赫尔曼：《文明衰落论：西方文化悲观主义的形成与演变》[M]，张爱平等译，上海：上海人民出版社，2007 年版，导言第 7 页。

²【美】阿瑟·赫尔曼：《文明衰落论：西方文化悲观主义的形成与演变》[M]，张爱平等译，上海：上海人民出版社，2007 年版，导言第 4、5 页。

³ “Uncertainty Principle”又译为测不准原理。

中，对未知的恐惧、细胞分裂和折射所引发的变异效应，实际上所蕴含着的即是一种非决定论的思想范式，以及这种思想范式所衍生出的基于存在与死亡的各种想象。这也即是说，事物的存在并非是先在地被规定好的，以一种必然的因果态势进行发展，而是以一种纠缠态的方式将各种因素包覆其中。

对古希腊和罗马时代的生死观有过深入研究的法国学者库朗热（Fustel de Coulanges）认为，“人死是第一秘密，它令人由此想及其他秘密。人类思想正是如此由可见世界而进至不可见的世界，由短暂的事物而进至永恒的事物，由人的领域而进至神灵的领域。”¹从死亡作为“第一秘密”的角度出发，人类思想开始对神秘的亡灵世界，以及与生命形态相关联的那些不可见的世界进行思考和想象。自古至今，死亡一直是人类必须要面对的古老命题，从古老的神话、宗教、哲学与自然科学，以及文学和艺术等等，围绕死亡这一命题，人类不断更新着基于自己的存在观念，建构起一整套认识世界和理解世界的方式。

但是，正如埃里克·霍弗（Eric Hoffer）所言，“害怕未来会让人紧抓住现在不放，信仰未来让人热衷改变现状。”²实际上，当代新技术革命在根本上所要应对和解决的依然是与生存和死亡相关的一系列问题。正是基于此，当代许多科幻电影在其科幻的戏剧性框架之下，所探讨的实际上正是与死亡这一“秘密”相关的各种命题。并且，对死亡的探讨，已不再是以肉体消亡为生命的终结形式，而是在“抹去”终将“背叛自我”的身体之后，试图借助机器获得重生，甚至是生命的永恒。这实际上也契合了库朗热的研究结论，“在远古哲学家出现之前的最远古时代，人们都信死后尚有来生。他们对待死者的态度表明，死并不意味着人的消解，它不过是一种生命的变化而已。”³

然而，在极致化层面，人们也同时担心当代科技在未知方向的发展，最终可能导致人类成为科技的附庸，甚至是傀儡。美国一部小成本电影《升级》所表达的即是这样一种未来景观：电子芯片对人的大脑进行控制，导致主人公在意识清醒的状态下，无力反抗身体被支配的命运。最终身体被芯片彻底占据，主人公在试图阻止的过程中，自我意识反而坠落于一个被编码的无意识的乌托邦世界中。在那个被编码的世界中，已经死亡了的妻子得以“复活”，一切都被置于一种统

¹ 【法】库朗热：《古代城邦》[M]，谭立铸等译，上海：华东师范大学出版社，2005年版，第14页。

² 【美】埃里克·霍弗：《狂热分子：码头工人哲学家的沉思录》[M]，梁永安译，桂林：广西师范大学出版社，2008年版，第23页。

³ 【法】库朗热：《古代城邦》[M]，谭立铸等译，上海：华东师范大学出版社，2005年版，第3页。

一，或是同质的符号之中，苏醒过来的主人公看到眼前妻子的场景，温暖而又充满和谐，而芯片则借助于人的身体，完成了它成为“人”的一次升级。

由此可见，现代工业社会的弊端、冷战的核威胁，以及科技过度发展所可能造成的后果，既引发了人们的自觉反思意识，与此同时，当代科幻电影在戏剧性层面又不断放大着这种悲观主义的末世情绪，甚至将基于“人类文明终结”的灾难性场景予以仪式化的表达。《2012》《全面回忆》《全球风暴》等影片中，那些足以吞噬人类文明，令人恐惧却又“壮观”的末世景象，都在不同程度上融合了奇幻电影超验主义的类型元素和特征，并且，这样一种表达形式与手段，显然是将灾难仪式化的一种美学表达式。

二、上帝视点：“作为客体的主体”及他者身份

在《黑客帝国》《异次元骇客》《饥饿游戏》《头号玩家》等一系列科幻影片中，人们可以明显感受到故事中的人物，总是处于一种上帝视点凝视下的“矩阵模拟”之中，受到某种程序编码的控制和支配。并且，这些人物的故事曲线，基本遵循着一种亚里士多德意义上的“发现—命运突转”的叙事模式，而主要人物戏剧性行动的价值和意义则在于“唤醒”。

当代许多科技界人士都曾提出过“矩阵模拟”（Matrix-style simulation）这一理论假设，即人类文明本身，极有可能是基于更高文明的一种程序预设，甚至是更高文明诸多矩阵模拟的一个组成部分。矩阵模拟这一假设的提出，一方面，迫使人们不得不对进化论思想进行重新思考，人类的存在本身是否是基于达尔文主义自然选择的生物进化的结果。而另一层面，矩阵模拟的虚拟现实，导致现实与虚拟之间的边界愈加模糊，并且，矩阵模拟所蕴含着的“上帝视点”，对于生存在虚拟现实中的芸芸众生而言，所谓的主体性与个体自由显然已构成一种悖论。在无处不在的“上帝视点”的目光凝视中，以往哲学话语中的存在主体，实际上是处于一种客体与他者的身份，或者说是一种“作为客体的主体”的身份。

在当代科幻电影的叙事中，原本不可见的“上帝视点”总是会被物化为某种可见的形象或符号，如同《头号玩家》中，那位曾经一手打造了“绿洲”那个虚拟游戏宇宙的科学鬼才詹姆斯·哈利迪；《饥饿游戏》中，围绕帕纳姆国总统建立起的统治机构等等。前者无疑是象征着无神时代的一种精神信仰，为此，影片

中詹姆斯·哈利迪的视觉造型也刻意模仿了人们心中的“上帝”形象。而后者则直接将这种上帝视点物化为具有阉割力量的权力机构，构成与现实世界的直接联系。而在影片《黑客帝国》之中，那个被称之为“母体”（The Matrix）的计算机人工智能系统，以及拥有新型智能生命的特工，显然是权力与智能科技的合体。并且，这种超越人类智能的新型智能生命直接控制着人类对于真实与现实的感知，人们所感受到的所谓“真实”，包括触觉、嗅觉、味觉、视觉等等，不过是大脑接收到的电子讯号。而主人公尼奥基于自我的真实感受，也是虚拟数字世界的“残留自我影像”（residual selfimage），一种在虚拟世界中的精神投射。

显然，矩阵模拟消弥了真实与虚拟之间的边界，由此，所谓个体自由也被禁锢在一种程序控制的虚拟现实世界之中，在此过程之中，人的一切行为始终都会受到来自上帝视点的权力凝视。而这样一种凝视视点，恰恰与福柯有关现代社会权力结构的观点相契合。福柯将现代社会比作英国功利主义哲学家边沁所构想的“全景敞视”的圆形监狱。在福柯看来，“全景敞视”监狱模型，实际上是一个完美的权力实施机构，是一种被还原到理想形态的权力机制的示意图。它使一切都一目了然，也在根本上导致“在被囚禁者身上造成一种有意识的和持续的可见状态，从而确保权力自动地发挥作用。”¹在这一观点的阐述中，现代社会已然成为一种“囚禁”自由的权力空间，作为“被囚禁者”的现代社会的人们，在此过程之中，已沦落为权力凝视的对象，成为被权力所形塑的一种“作为客体的主体”。

影片《饥饿游戏》戏剧性“再现”了这种矩阵式的生存环境与权力的凝视。分别来自帕纳姆国第12区的24名招募者，在无处不在的监控下被迫展开泯灭人性的相互厮杀。他们的一举一动都同步显示在“角斗场”外中心控制区域的银幕之上，与此同时，统治者制定了一整套能够刺激招募者相互残杀的游戏规则，并时不时释放出一些凶猛野兽的“投影”，对招募者进行追杀。这也即意味着，在这个荒诞而充满原始野性的矩阵式丛林世界之中，他们的命运时时刻刻都受到来自银幕之后权力的威胁和支配。

实际上，矩阵模拟这一假设的提出并非偶然。与人类的存在只有不到一万年的历史相比，宇宙的存在已经有136亿年的历史。这也即是说，在人类出现之前的更长时间中，完全有其他古老文明兴起的可能性存在。因此，矩阵模拟假说的

¹【法】米歇尔·福柯：《规训与惩罚》刘北城 杨元婴译，北京：生活·读书·新知，三联书店，2003年，第226页。

提出，所依据的正是对这种可能存在的古老文明的一种大胆假设。与此同时，矩阵模拟假设本身也意味着一种蕴含特定程序的控制，这种程序控制在矩阵之中直接体现为一种“游戏规则”，一种在诸如《帝国时代》、《模拟城市》等各种流行矩阵模拟游戏中的“宇宙秩序”，这种不可见的宇宙秩序，在根本上统摄着处于矩阵中的人类社会及其伦理道德，型构出所谓“文明社会”的精神指向。

某种意义上而言，无论是古希腊，还是中国古老的神话传说，都存在这样一种“上帝视点”的言说方式。在人类早期文明的生存活动中，外在力量构成了对人类生存的最大威胁。面对诸如雷电、飓风、日食，甚至海啸、地震等等，那些人类无法与之抗衡的各种自然现象，在当时人类并不具备现代科学知识的前提下，亟待从自身生存与生命延续的角度，对诸如此类的自然现象做出某种解释，这种解释的方式，即是创造出与之相对应的神，从而将各种自然现象所以发生的原因归结为一种不可见的神的指令，一种能够对人类生存具有超自然“操控”能力的神力。如果从符号学的角度进行解释的话，我们不难发现，诸如此类的自然符号，实际上是一种缺少发送者的难以被解释的符号现象，正因为如此，人类试图通过创造一个发送者对这些自然现象予以解释。于是，在传统的神话传说中就有了诸如风神、雨神、雷神（雷公）、电母等各种自然神灵的存在。

古代的神话传说既是构成人类早期经验知识的重要方式，同时，也在过程中借助自然的外在力量，建构起一整套旨在对人的意识和行为进行规训的道德与秩序，并逐渐形成一种文化惯例。正如米兰·昆德拉所指出的：“远古的习惯，变成了神话的原型，经过一代又一代的延续，获得一种巨大的引诱力，从‘往昔之井’遥控着我们。”¹可见，蕴含于我们文化中的神话原型，既构成了文化的内在意蕴，同时，也不断形塑着我们有关世界的真实感受。犹如卡西尔所言：“如果我们不是思考神话，而是真正生活于其中时，感觉中的实际现实与神秘幻妄的世界之间并无差别。”²

或许有人会说，认知的实现需要有情境的介入，也即是说，只有进入某种情境，认知才得以实现。然而，被矩阵梦魇萦绕着的当下人类，又如何能够确定所处情境是真实还是虚拟？影片《黑客帝国》向人们呈现出这样一种情景，对于乌托邦的精神建构性想象，让更多人拒绝了独立的思想和精神，宁愿躲在虚拟现实

¹ 米兰·昆德拉：《被背叛的遗嘱》[M]，余中先译，上海：上海译文出版社，2003年版，第12页。

² 【美】柯林·罗：《拼贴城市》[M]，童明译，北京：中国建筑工业出版社，2003年版，第9页。

之中，躲在既定的秩序规则之下，试图逃避现实，不愿为寻求真理而冒任何风险，更不愿被“唤醒”。而在影片《异次元骇客》中，矩阵概念被演绎为不同层级，已然生存于矩阵世界中，却毫不知情的主人公克莱格等人，又创造出了属于他们自己的矩阵模拟的虚拟现实，也即是1937年的美国洛杉矶。于是，矩阵中嵌套着矩阵，虚拟现实中再度生产出新一层级的虚拟现实。某种意义上而言，针对虚拟世界的分层设置，为影片叙事提供了更丰富的空间和想象，从而也使得叙事得以产生更巧妙的戏剧性结构，更具悬念的戏剧性蕴含。

从当代科学视点来看，矩阵模拟这一假设，显然与量子力学的“平行宇宙”概念相关。并且，平行宇宙也可以说是一种平行分层的空间形式。作为对“薛定谔的猫”的理论的一种阐释，平行宇宙概念引发人们对空间的确定性，以及主体存在的唯一性的质疑。并且，这种质疑也为科幻电影的叙事提供了更多可能性。与其他以平行宇宙理论为故事建构逻辑的电影叙事所不同的是，影片《彗星来的那一夜》，在叙事的意图表达层面，并非是“关起门来”讨论薛定谔那个“既死又活的猫”，而是将“门”打开，试图探讨的是在“多世界诠释”理论假定成立的前提下，多维平行世界产生相干性的过程中，人们如何面对在不同世界中的自我、他者，以及各种存在的可能性。这其中，门与盒子、照片、数字编码，甚至荧光棒等的一系列符号的运用尤为具有“分裂”的指向性。在基于经典力学的惯例认知中，人们所理解的现实世界，以及现实中自我的身份认同、情感关系的认同等等，在此分裂的过程中开始产生一系列的“不确定性”，并且，由这种不确定性，也引发了叙事进程的各种不稳定性。

三、僭越与反叛：“特殊的主体性”及异质性混杂

1981年，美国哲学家希拉里·普特南（Hilary Putnam）大胆提出了“缸中之脑”（Brain in a vat）这一思想实验。在这个著名的思想实验中，计算机为漂浮在营养液中的人类大脑，模拟了包括听觉、视觉和嗅觉，甚至是运动知觉等，基于各种情境的感知方式。因此，人类感知到的一切，包括空间和身体在内的存在真实，实际上都是计算机编码之后的虚拟假象，数字指令控制着人的意识，甚至是潜意识的欲望。而普特南的这一思想实验，也为诸如《黑客帝国》《盗梦空间》《异次元骇客》《源代码》等影片的情节与空间设置，提供了想象的依据。

无独有偶，1988年，美国卡内基梅隆大学认知机器学教授汉斯·莫拉维克（Hans Moravec）也提出了类似科学假设的观点：未来人类的发展必将会伴随着对生理躯体的抛弃，取而代之的是机器生命。甚至，人类的心智可以从身体中分离出去，通过机器对人的意识进行扫描，并原封不动地转存在一种机器的媒介之中。显而易见，这样一种科学假设是对传统意义上基于物质性的人的存在，以及与存在相关的空间、身体等观念的一种僭越与反叛。

当身体被抹去了物质性的存在“证据”之后，“从认识论的角度来看，笛卡尔由意识保证其存在的身体开始瓦解。”¹犹如前文所提及的，在影片《异次元骇客》中，正是因为不同的人物不再“由意识保证其存在的身体”，从而可以在分层的虚拟现实之中自由穿梭。正是在此基础上，当代科幻电影叙事创造出了与传统基于确定性空间观念所不同的那种不确定性的，甚至是人们惯例认知中的不可能的空间形式。某种意义上，对空间进行分层设置可以说是美国科幻电影的一种重要的叙事手段，并且，每一层级都具有各自的任务目标，同时，层级之间又因为各自不同的任务目标而彼此互为参照，互为作用。

然而，分层并非是空间的区隔，不同分层空间的“各种意象和暗示，象征和联系”在文本中形成一种并置关系，从而“使它们在文本中取得连续的参照与前后参照，从而结成一个整体。”²比如影片《盗梦空间》可以将梦境分为五个层级，每一层梦境都设置了一个“不可能完成的任务”，而围绕不同的目标任务电影叙事所建构起的各种“意象和暗示，象征和联系”，诸如雨中横冲直撞的火车、枪战与坠落、潜意识对抗中酒店的“失重”、雪域高原的雪崩和爆炸、主人公潜意识中已然迷失的“伊甸园”，以及浑沌世界中苍老衰竭与死亡的征兆等等，这些情节意象并非是一种因果关系，而是一种基于情感匮乏和欲望抗争的意象并置与连续参照，犹如碎片化拼图一般，型构为一种相互联系的意义系统，共同建构起了一种围绕主人公柯布潜意识的虚拟现实的梦境，一个异质性混杂与充满不确定性的潜意识深渊。

正是基于此，无论是对虚拟世界，还是对现实世界，无论是纵向分层，还是平行分层，这种并置关系所体现出的空间形态，都在观念层面打破了人们固有的，

¹ 【美】凯瑟琳·海勒：《我们何以成为后人类》[M]，刘宇清译，北京：北京大学出版社，2017年版，第258页。

² 【美】约瑟夫·弗兰克：《现代小说中的空间形式》[M]，秦林芳，编译，北京：北京大学出版社，1991年版，译序。

基于内部和外部、虚拟和现实的那种传统二元对立的，基于三维世界的空间认知观念。在此过程之中，虚拟与现实互为转化，空间的延伸无限循环，犹如影片中所出现的“潘洛斯阶梯”(Penrose stairs)，实际上与著名的“克莱因瓶”(Klein Bottle)和“莫比乌斯带”(Möbius Band)一样，形成了既没有内部和外部之分，更没有起点和终点的“不可能空间”。导致虚拟与现实之间的边界在这种转化的过程中被无形中消解，从而形成循环不息，永无止境的叙事表意指向。正如《盗梦空间》中那位长者所言，当梦境已然成为人们的现实世界之时，那些沉溺在梦境中的人们，所期待着的恰恰是如何被“唤醒”。然而，当现实与虚拟之间的边界已无法辨识之时，人们又如何确认所处是否是真实？正如《盗梦空间》的结局中，那个一直旋转的陀螺，在符号的意指层面，无疑是暗示着主人公自己也无法确认，是身处现实还是虚拟现实之中。

与空间分层相对应的，“缸中之脑”这一思想实验在控制论层面的意义就在于，“将信息与它的身体剥离开来。与这种发展巧合的，是人文学科领域的话语分析，特别是由福柯创立的考古学，将身体视为话语系统的一种游戏。尽管物理学和人类科学领域的研究者承认物质性很重要，但他们还是共同创造了后现代的意识形态：身体的物质性是第二位的，身体编码的逻辑或者符码结构是第一位的。”正是在此基础上，一些观点认为，“今天的一切都集中在大脑和基因/遗传代码，大脑和基因代码独自总括了存在(being)的功能性定义。”¹并且，这种“存在的功能性定义”在影片《异次元骇客》中，被戏剧性的表现为一个人的“大脑和基因代码”，可以轻而易举地“侵占”另一个身体，在此情境之下，身体作为主体的投影，基于独立主体的身份辨识性功能已然被消解，与此同时，原本那个唯一性的完美的“乌托邦身体”，因为这一“侵占”行为，已然渗透出“异托邦”的异质混杂性。

美国学者凯瑟琳·海勒(N. Katherine Hayles)认为，这样一种现象实际上意味着一种“特殊的主体性”的出现，“这种主体性是由信息论的物质性与信息的非物质性相互交叉构成的。”²这里，凯瑟琳·海勒有关“特殊的主体性”的概念显然具有一定的启发性，同时也意味着是对传统本体论意义上的主体性概念的一

¹ 【美】凯瑟琳·海勒：《我们何以成为后人类》[M]，刘宇清译，北京：北京大学出版社，2017年版，第257、258页。

² 【美】凯瑟琳·海勒：《我们何以成为后人类》[M]，刘宇清译，北京：北京大学出版社，2017年版，第258、259页。

种僭越和反叛。无论是《异次元骇客》中的主人公道格，还是《黑客帝国》中的“救世主”尼奥，甚或是《源代码》中的上尉柯尔特·史蒂文斯，诸如此类影片中的主体，都不再是那种身体被置于“统一”和“同质性”符号之下的主体，而是置于异质性混杂符号下的一个“异托邦身体”。在此过程之中，“身体”已然构成一种虚拟现实的存在，所谓的身体，只不过是主体意识或无意识的投影。

事实上，海勒意义上的这种“特殊的主体性”，不仅对本质主义为核心的人文观念构成一种根本性的挑战，同时也在颠覆或消解着建构主义的整体人文观念与主体观。并且，当意识、身体，甚至是大脑的认知与学习能力等等，都因可能会遭遇机器的取代而渐次被“废除”了有关人类本质的界定特权，当基于后人类的泛生命论充斥着后人类主义或后人文主义思想范式之时，人类将如何界定自我的主体性。诸如此类的问题，正是这种集体性认同危机的根源之所在。而当代电影中的悲观主义倾向，实际上正是基于这样一种主体性的质疑与人的归属感匮乏的精神压抑，在银幕世界中的投射。

某种意义上而言，电影发展的历史，也是现代科技不断发展并直接作用于电影的历史。当下科幻电影的发展已进入一个新的历史时期，当代的科学观念所引发的哲学思考，不断延伸着人们有关世界的理解和想象。与此同时，新的视效技术也不断运用到当代电影的视觉表达之中。但是，视效作为一种的技术手段已不再仅仅只是为科学的观念与叙事的艺术想象，提供一种可实现技术，而是要直接参与到电影故事世界的建构过程之中，去创造一个有别于现实世界的故事世界，甚至是有意识地消弱现实世界的真实感。并且，在当代科幻电影之中，这种意图尤为明确。对此，美国电影研究者迈克尔·艾伦（Michael Allen）认为，“所有50年代以后发展起来的技术体系都是朝着一个目标发展的，那就是要消弱观众的‘现实感’，并代之以一个逼真可信的人造世界。”¹正是基于此，当代科幻电影也由此建立起自身有别于传统电影的话语范式 and 美学体系。

一、英文标题：

Space, Body and Being: The logic of textual construction in contemporary science-fiction films' narration

¹ 【英】吉尔·布兰斯顿：《电影与文化的现代性》[M]，闻钧、韩金鹏译，北京：北京大学出版社，2012年版，第100页。

二、英文摘要:

The disadvantages of modern industrial society, nuclear deterrence during the Cold War, together with the consequences that may be caused by the uncertainty effects from the rapid development of the new technological revolution at present, may lead to an awareness of self-reflection. Meanwhile, it also magnifies one type of pessimism, “the End of Civilization”, through the dramatics in the narration of contemporary science-fiction films, and builds a tendency of Panspermia based on the entanglement between machine and human. It comes to a critical problem: how human recognize themselves and define self-subjectivity. On this basis, the paper analyzes the narrative sensemaking of the contemporary science-fiction films from the perspective of logic of text construction. On one hand, it aims to explore how the human self-awareness and their understanding of the world act on the narrative of film. On the other hand, as Graeme Turner pointed out, “In its narratives and meanings we can locate evidence of the ways in which our culture makes sense of itself.”

三、英文关键词:

Collective identity crisis、Matrix-style simulation、Special subjectivity