

# 科幻影视对新媒体的展望与批判

黄鸣奋 王国威

摘要: 作为以创意的科幻性、载体的影像性为特征的艺术类型, 科幻影视对新媒体的审视具备前瞻性, 因而成为我们认识当今新媒体发展趋势的重要参考系。根据科幻影视的描写, 未来新媒体开拓进取的途径集中在身体新功能的开发、网络新应用的拓展、装置新特性的构思等方面; 新媒体起作用的范围将从地表通信扩展到星际通信, 从媒介通信扩展到脑际通信, 从同维通信扩展到维际通信。在肯定新媒体服务社会、造福人类的重要性的同时, 科幻影视也预言了新媒体走火入魔的可能性, 这是通过对媒体世界化、现实化与灾难化的描写展现的。

关键词: 科幻; 影视艺术; 新媒体; 未来学; 媒体批判

作者简介: 黄鸣奋, 厦门大学人文学院中文系教授、博士生导师;  
王国威, 厦门大学人文学院中文系博士研究生。

中图分类号: G206 文献标识码: A 文章编号: 1008 - 1569(2017)04 - 0186 - 11

DOI:10.13658/j.cnki.sar.2017.04.023

所谓“科幻影视”至少有如下涵义: 一是指科幻作品所描写、作为其内容组成部分的电影与电视; 二是作为科幻作品传播平台的电影媒体与电视媒体; 三是指以创意的科幻性、载体的影像性为特征的艺术类型。本文所取的主要是第三种涵义。在历史舞台上, 上述涵义的科幻影视与作为其平台的电子媒体几乎是同步亮相的。一百多年来, 它们的技术基础都经历了从模拟媒体到数码媒体的更新, 如今都被纳入移动互联网的发展轨道, 在全球信息基础设施的大平台上标领风骚。它们的互动体现了麦克卢汉所说的“媒介即信息”<sup>①</sup>的特点——科幻影视进入电子媒体, 作为资源而存在, 电子媒体也进入科幻影视, 作为题材而存在。科幻影视一方面将既有电子媒体当成自己创作、传播和鉴赏的条件, 另一方面试图对电子媒体的发展加以审视与引领。由于诉诸想象的缘故, 科幻影视所展示的电子媒体完全可能比既有电子媒体更新颖、更超前, 因而成为我们认识当今新媒体发展趋势的重要参考系。正因为如此, 科幻影视对新媒体的展望与批判不仅具备艺术价值, 而且对于信息科技、传媒经济、文化产业的发展具有参考意义。换言之, 新媒体之“新”不仅在于已经成为传播史研究对象的新发明、新应用、新平台, 甚至也不仅在于现实生活不断涌现的新技术、新内容、新服务, 而且还在于面向未来的新设想、新蓝图、新思考。它们是互文见义、相得益彰的。在这一意义上, 科幻影视对新媒体的自我更新大有裨益。

基金项目: 国家社会科学基金艺术规划项目“数码艺术潜学科群研究”(项目编号: 13BA008)。

① 麦克卢汉《理解媒介——论人的延伸》, 何道宽译, 中国人民大学出版社2004年版, 第27页。

## 一、新媒体开拓进取的途径

在科幻影视中,新媒体是从新视野加以把握的媒体,包括但不限于当下人们所说的网络和移动通信。如果注意到“科幻影视”和“新媒体”二者都具有历史性的话,那么,只要映射或体现了所处时代正在崛起的媒体新类型、新应用、新观念的作品,都应当受到我们的重视,虽然其中的相关描写在我们今天看来或许已经属于旧媒体、老媒体之列。例如,早在广播作为新媒体兴起之际,科幻电影就给予关注。苏联默片《火星皇后》(Aelita,1924)就以1921年莫斯科多家电台收到了神秘无线信号作为构思的前提。尽管我们今天已经不再将无线电广播作为新媒体看待,但这类科幻作品的历史价值仍然应当承认。当然,作为展望,科幻影视及相关研究对新媒体的思考主要由当下指向未来。所关注的开拓进取途径集中在身体新功能的开发、网络新应用的拓展、装置新特性的构思等方面。

### (一) 身体新功能的开发

媒体本来是根据人的身体来定义的,从字面上可以理解为媒人之体。宗教学所说的禁巫师(sorcerer)、医巫(medicine man)、术士(magician)都属于灵媒。他们擅长与神灵鬼怪沟通,经常以自己的身体为之代言。附身观念同样延伸于科幻影视。例如,在《星际迷航3:石破天惊》(Star Trek III: The Search for Spock,1984)中,医生麦卡伊就被已故船长史波克附身说话。又如,在美国影片《摩登保姆》(Weird Science,1985)中,虚拟姑娘被创造者赋予梦幻情人品质,集美貌、智慧和力量于一身,帮助未成年人克服社交恐惧,然后非物质化而消失。在美国科幻恐怖片《异形四:浴火重生》(Alien: Resurrection,1997)中,蕾普莉复制版身上有外星生物基因,变得格外强壮敏捷,与异形有心理联系,但又葆有原版真人的某些记忆,这是新型的灵媒。

就身体作为媒体的新功能而言,科幻影视相对新颖的构思之一是围绕记忆术展开的。例如,美国影片《电子人:天雷地火》(Cyborg,1989)设想让人通过增强手术成为携带关键信息的手段。在加美合拍片《捍卫机密》(Johnny Mnemonic,1995)中,生活于2021年的约翰尼是记忆信使(mnemonic courier),专门携带不宜通过网络传输的敏感信息。为赚钱,他必须先清除童年记忆,等任务完成后再将它移回来。相关构思包括彼此联系的三个基本环节:

一是记忆植入。例如,美国影片《银翼杀手》(Bladerunner,1982)描写真人的记忆被植入复制人的大脑中,为后者形成情感积淀提供了条件。《移魂都市》(Dark City,1998)描写外星寄生生物拿人做实验,植入、交换人们的记忆,以期找到有助于其种族生存的秘密。在英、美合拍片《盗梦空间》(Inception,2010)中,老板雇用盗梦师将对其有利的想法植入竞争者的大脑,使对方企业解体。美国影片《全面回忆》(Total Recall,2012)中的英联邦首相科哈根精心设计了一个阴谋,将虚假记忆植入特工豪泽大脑中,让他以奎德之名到生产警察机器人的工厂当工人,利用这种身份接近抵抗运动组织,以便将它一网打尽。

二是记忆输出。英国影片《魔童村》(Village of the Damned,1960)已经涉及心灵扫描。相关发明有《X计划》(Project X,1968)中可在当事人入睡时观察其内心的全息记忆阅读装置,美国影片《未来小子》(Meet the Robinsons,2007)中的记忆扫描仪等。在加拿大影片《扫描者》(Scanner,1981)中,具备读心能力的人被当成潜在武器来开发。法、美合拍惊悚片《源代码》(Source Code,2011)将记忆当成可以按需回放的系统,由当局通过进入垂死者体内(仅限生前八分钟)的方式去侦破与制止犯罪。在美国影片《极乐空间》(Elysium,2013)所设定的阶层鲜明分化的背景中,卡莱尔是从空间站来地球经商的富人,为安全起见将与空间站管理相关的数据上传于自己的大脑,并用特殊算法加密。他在返回途中遭袭,数据被下载于隶属地下反抗组

织的马克斯的大脑。为了让空间站医疗服务对所有地球人开放,马克斯冒着生命危险让专家输出数据,重启管理系统。

三是记忆擦除。以美国影片为例。在《黑衣人》(Man in Black,1997)中,联邦调查局要求其特工退休前必须清除有关自己所负责监视的外星人的记忆。《记忆裂痕》(Paycheck,2003)也有类似的设计,即奈克鑫公司要求其雇员定时段清洗记忆,以保证商业机密不被泄漏。《美丽心灵的永恒阳光》(Eternal Sunshine of the Spotless Mind,2004)描写一对情侣相处两年后分手,双方先后擦除关于彼此关系的记忆,像陌生人那样重新认识,共同决定一起开始新生活。本片获得“土星奖最佳科幻电影”称号。

就科幻影视而言,身体媒体化作为一种现象不仅见于人,而且见于所描写的其他对象。仍以美国电影为例。《天才小子吉米》(Jimmy Neutron: Boy Genius,2001)的机器狗可以回放记忆。根据《机器人与弗兰克》(Robot and Frank,2012)的描写,机器人如果对用户服务得不好,其记忆会被擦除,重新设定。据此看来,机器人的硬件不过是信息的物质承担者,亦即媒体。又如,在《独立日:卷土重来》(Independence Day: Resurgence,2016)中,前来地球的友善外星人被作为媒体符号来塑造,其造型是中间有一横缝的圆球。只要地球人将手掌贴在圆球上,圆球就被激活,娓娓叙述其母星的历史与诉求。

身体媒体化的大背景无疑是信息社会的到来与发展。突飞猛进的信息科技不仅方便了人们的生产与生活,而且更新了有关生命、身体、传播等观念,所谓“生物媒体”(Biomedica)范畴就是这样诞生的。科幻影视关于身体媒体化的描写至少展示了未来新媒体发展的四种可能性:第一,深入开掘身体在保密通信中的特殊作用。从前述电影《捍卫机密》到2016年首播的电视剧《西部世界》(Westworld)都有相关情节。第二,将媒体同化当成身体增强的重要途径。例如,《铁血战士》(Predator,1987)及其续集(1990)中的外星捕猎者不仅具备红外线视觉,而且能够扫描不同的电磁场波长,定位自己的对手。第三,进一步强化信息作为生命本质的观念,科幻影视中常见的人体远程传输的场景正是以之为前提的。根据《星际迷航1:无限太空》(Star Trek: The Motion Picture,1979)的描绘,不明飞行物(实际上是已经进化为顶级机器生物的飞船)派一束等离子能量作为探测器前来企业号侦察,将伊丽亚中尉摄走,提取其信息后复制成机器人派回企业号监测。《第六日》(The 6th Day,2000)则强调了生命代码的重要性。第四,将人体组成部分当成生命信息传递的载体。《人工智能》(Artificial Intelligence,2001)就有以头发对人进行复制的细节。

## (二) 网络新应用的拓展

移动互联网是人类20世纪的伟大发明,也是现阶段新媒体的主要代表。科幻影视伴随它一道成长,通过激浊扬清与之交互。当然,网络本身并非只有我们今天所见到的形态。它不仅可以从历史上的交通网络(如驿传)、电信网络、广电网络找到其前身,而且可以在基于未来科技的新型网络中延续其发展。今天的移动互联网内部存在复杂的分化,单就覆盖范围而言就有个人网、家庭网、企业网等不同名目。

根据相关科幻影视的描写,广义网络在未来社会中将渗透到社会生活的方方面面,产生比现在更加五花八门的新应用。例如,瑞典惊悚科幻动画片《地下理想国》(Metropia,2009)描写地下联盟集团利用去头皮屑的洗发水对顾客加以控制,方法是将头发当天线、将有机芯片植入发际,创造高度有效的广告系统。日本大友启史导演的悬疑片《白金数据》(2013)描写基因科学家神乐和天才数学家蓼科早树等合作,开发出先进的DNA搜寻系统,协助警方破案。以近年来走俏的电视系列剧《黑镜》为例,网络新应用就有:利用大数据(主要是在社交媒体上留下的痕迹)再造死者,不仅建构虚拟的智能体,而且赋之以肉身(第二季第一集《马上回来》);通

过互相打分建立社交量化系统,明确当事人的社会定位(第三季第三集《急转直下》);政府安全部门利用植入系统封闭士兵感知,使之只看到政府想让他们看到的样子(第三季第五集《防火者》);“颗粒”技术所造出的人工蜂群既被政府用作全面监视的手段,又被黑客用作杀害在社交媒体上由票选决定的不受欢迎者的工具(第三季第六集《为国所恨》);等等。除再造死者之外,编导对上述新应用的态度基本上是否定的。

在网络层出不穷的应用中,最受关注的是社会控制。英国影片《巴西》(Brazil,1985)早就对基于官方信息系统的全面监视加以描绘和审视。根据美国影片《超时空战警》(Judge Dredd,1995)的构想,2080年城市治安是由集警察、法官、陪审团和刽子手于一体的战警制或判官制(Judges)维持的,由主控超级计算机记录并监督判官的行为。美国《神秘科学剧院》(Mysterious Science Theater 3000: the Movie,1996)设想科学家通过运用卫星大量播送低俗B级片来征服世界。新近播出的美剧《西部世界》(2016)则将网络当成主题公园管理者对生化机器人招待员进行脑控的手段。当然,控制和反控制始终是一对矛盾。法、意合拍片《阿尔发城》(Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution,1965)早就注意到这一点。它描写外来人用谜语难倒了城市主机,使之短路,并用个体自我的观念启发了主机程序员。这样的结果是人文主义者所乐于看到的。

相比之下,最富有前瞻性的网络新应用或许是地球人和外星人在线较量。在美国影片《星战毁灭者》(Mars Attacks! 1996)中,火星星人会因为听美国乡村歌手惠特曼(Slim Whitman)唱《印度的爱情电话》(Indian Love Call)而爆头。军方其后通过全球广播这首歌杀死了大多数火星星人及其领袖,使残余者逃离地球。又如,美国科幻片《独立日》(Independence Day,1996)中,外星人利用人类卫星系统彼此联络。击败外星人的策略则是将病毒植入其母船,使之传导到36只较小的母船,破坏它们的防护罩,为地球人军队进攻创造了条件。

若就构思的精巧而言,美国《时间规划局》(In Time,2011)是值得提及的。在影片所描写的2169年,人们经过基因工程改造,到25岁就不再变老,其时钟开始倒计,直到清零。时间变成流通货币,可以在人与人之间进行传输,或通过卡带添加。人们所能存活的时间是由随时显示在手臂上的数字来显示的。整个世界划分为若干时区,富人住在新格林威治区,有足够时间,可望永生;穷人则住在贫民区,时刻有死亡危险。社会对立和阶级冲突以时间分配的形态表现出来。主人公力求通过抢劫时间银行来推翻这个制度。不论是时间计量、分配,或者是时间买卖、时间抢劫,都是依托网络实现的。本片的情节设计令人联想到美国影片《我不能死》(Logan's Run,1976),片中的电脑控制人类的生存大限(30岁),逾期还想活命者会被诛杀。但本片问世年代较早,没有突出网络的功能。

网络建设不仅需要主干网,而且需要灵活多样、界面实用的终端,如美国影片《火星上的鲁宾逊》(Robinson Crusoe on Mars,1964)中用于监视与追踪的黑镯子,《牛仔与外星人》(Cowboys and Aliens,2011)中兼有传感、通信和武器功能的金属手环等,《星际迷航6:未来之城》(Star Trek VI: The Undiscovered Country,1991)将身体所贴追踪器当成飞船接送信息形态宇航员的必要条件。终端既代表了人对网络的利用,又代表了网络对人的束缚。因此,存在与之相对的反终端。美国影片《X光人》(They Live,1988)就构想了一副奇妙的太阳镜。戴上它之后,所见世界变成黑白,可以看出媒体与广告所隐藏的无处不在的阉下命令。

网络建设实际上是信息科技、行为规范与社会需求等因素相互作用的过程。科幻影视关于网络应用的设想经常超前于现阶段信息基础设施所达到的技术水平,或者超越于现阶段行为规范所允许的范围,或者超出了现阶段社会需求所涵盖的领域。虽然如此,相关理念无疑有助于启迪人们对未来网络发展的思考,发挥未雨绸缪的作用。

### (三) 装置新特性的构思

当下以移动互联网为代表的新媒体主要是以信息传递为基础而发展起来的。它循着物物相连的方向整合智能感知、对象识别与普适计算等技术,拓展成为物联网。我们将游离于网络之外、具备相对独立性的设施称为“装置”。

科幻作品早就设想了利用特殊装置传送物质的可能性。英国作家朗格兰(George Langelaan)的小说《苍蝇》(The Fly, 1957)可以为例。在据此改编的美国同名电影(1958)中,加拿大蒙特利尔一位科学家研制出“解体-整合机”(the disintegrator-integrator),可以传送静物、宠物以至于人体。如设备名称所示,这种传送是先解体再整合的过程。发明者拿自身做实验时,设备中意外掉进了一只苍蝇。经过重组,他有了苍蝇的头和右臂,而苍蝇有了他的缩微版脑袋和右手。其续集《苍蝇2》(1989)进一步构想将传送装置商业化,进行盈利性基因操控。

倘若物质传送装置不附带改造功能或产生变形作用的话,那么,就可用于超时空旅行。以之为卖点的科幻影视为数不少,如美国影片《两世奇人》(Time after Time, 1979)、《时空特警》(Timecop, 1994)、《极速凶间》(Retroactive, 1997)、《黑衣人3》(Men in Black III, 2012)等。由此产生了不少新范畴,如时间漩涡、时间陷阱、时间裂缝、时空断裂、时空端口等。在美国约翰逊(Rian Johnson)自编自导的电影《环形使者》(Looper, 2012)中,未来犯罪集团将要除掉的人绑起来,蒙住头,用时间机器运送到今天,让其代理人亚伯(Abe)所雇佣的杀手将他们干掉并除尸,这样在未来世界就不露痕迹了。杀手所获得的奖赏是目标身上的银牌。这些杀手可以潇洒30年,然后就必须杀死来自未来的自己(从而彻底消失),以免给雇主带来麻烦。上述过程被称为“封环”,杀手也因此被称为“环形使者”,可获得作为酬劳的金牌。要是本该被杀的人逃掉,那叫“失环”。所谓“环”其实就是某种由时间机器支持的闭合回路。

倘若物质装置能够增强心理能力,那么,它就成为益智手段,就像美国影片《禁忌星球》(Forbidden Planet, 1956)所描写的可塑教育器、《非常小汉密尔顿》(Spy Kids, 2001)中的第三脑那样。倘若物质装置能够让人的意识弃旧图新,那么,它们就成为洗脑工具,正如《星际之门》三部曲之三《真理之箱》(Stargate: The Ark of Truth, 2008)所描写的那样。倘若物质装置能让人俯首听命,那么,它们就成为脑控设备,正如美国《异形征服世界》(It Conquered the World, 1956)、《复制娇妻》(The Stepford Wives, 2004)等影片所描写的那样。如果物质装置能够让人的意识永久栖身的话,那么,它们就成为永生陵园。电视系列剧《黑镜》第三季第二集《圣朱尼佩罗》就描绘了这样的虚拟现实系统。因为所提供的刺激太过强烈,每个活着的用户每周使用它的时间不能超过5小时。相比之下,肉体已经死亡的用户却可以摆脱上述限制,在其中享受匪夷所思的快乐。和我们今天所能见到的情况相类似,人们完全可能将不同用途赋予同一种科幻装置。美国电影《大脑风暴》(Brainstorm, 1983)的构思就体现了这一点。一群科学家发明可记录人脑感觉并转换成磁带供共享的人机界面,本想用于盈利,但却带来了意想不到的结果。它固然让人得以观看他者的记忆泡沫,但仿真濒死体验可能导致心肌梗塞,甚至被杀死。军方对这种技术进行再开发,想用于洗脑和拷问。反对这样做的科学家则黑入并阻塞了操控界面终端的机器人,关闭了工作室。这项发明的关键人物迈克尔通过共享同事的临终遐想见证了来世、天使、在宇宙中飞翔的灵魂。别人以为迈克尔死了,他却高高兴兴地活过来。

将相关科幻影视的构想综合起来,我们或许可以这样展望未来社会的空间化媒体生态:身体、网络与装置是三种最主要的信息流动渠道。身体是有机的碳基媒体,网络是无机的硅基媒体,装置是综合性的杂基媒体。它们各有各的技术基础(如基因工程、信息科技、物态变化等),同时又相互渗透、彼此支持。从时间关系看,未来社会不仅存在那个时代才有的新媒体,

而且可能为历史上的新媒体保留一席之地。例如,美国影片《超时空接触》(Contact,1997)将静电记录仪所录信息当成证明(或否认)主人公进行超时空旅行的根据。据美国动画片《机器人9号》(Numero 9,2009)所设想,人类在与机器的战争中失败,并从地球上消失。人类所创造的机器人仍然活跃于地球,他们借助人留下的全息投影装置明白了设计师的创造意图,找到了自己应有的定位。

## 二、新媒体大显身手的领域

第五次信息革命在20世纪中叶爆发以来,基于数字技术的新媒体已经显示出无远弗届、无微不至、无界不越的趋势。科幻影视对上述趋势加以推演,设想将新媒体起作用的范围从地表通信扩展到星际通信,从媒介通信扩展到脑际通信,从同维通信扩展到维际通信。

### (一) 星际通信

星际通信目前已露端倪。这不仅体现在WWW发明者伯纳斯-李(Tim Berners-Lee)等人关于星际网的构想,而且见之于人类月球探险、火星探险、国际空间站建设、宇宙智能搜寻等实践中。尽管如此,它对于多数人来说还是陌生的。在科幻作品中,星际通讯有着更广泛的来源、更实际的用途。随着外星人的出现,星际通讯出现了全新的主体。

星际通信的主要来源有三:第一,地球人的太空探索。以美国影片为例,《我的继母是外星人》(My Stepmother is an Alien,1988)描写鳏居的单身父亲米尔斯以向深空发射电波为业,未想到因此而破坏了塞尔丝特(Celeste,字面意义为天蓝色)所在星球的重力系统。她因此被派来地球寻找原因,并介入米尔斯的生活。《木卫二报告》(Europa Report,2013)中的宇航员为将外星探索所获图像传回地球而履险,甚至牺牲生命。第二,外星人的太空探索(特别是地球探索)。他们之所以进行星际通信,动机可能千差万别。《岛屿地球》(This Island Earth,1955)中的外星人提供零件和提示,让人类科学家得以建造复杂的通信装置interocitor,目的是希望在找轴与对付异族人过程中得到帮助。《喋血星球》(Planet of Blood,1966)中的视频日志包含了火星向地球人求救的信息。上述动机是有求于地球人,而外星人的另一些通信活动则心怀叵测。例如,在《外星人入侵》(The Arrival,1996)中,可疑无线电信号来自潜伏于地球上的外星人。《独立日:卷土重来》(Independence Day: Resurgence,2016)中的求救信号则是由侵犯地球的外星人在被打败之前向其母星发出的。《星河战队3:掠夺者》(Starship Troopers 3: Marauder,2008)甚至设想虫族派遣能钻入地球人头部的大脑虫来盗窃并发送情报。当然,也有一些星际通信出于友好目的。例如,在《巫山历险记》(Race to Witch Mountain,2009)中,两个外星少年将星际跟踪装置留给地球朋友,以便保持联系。第三,外星人之间的相互沟通。英、美合拍的《2001太空漫游》(2001: A Space Odyssey,1968)构想了作为外星人通信终端的巨大黑色石板。在其续集《2010威震太阳神》(2010 The Year We Make Contact,1984)中,上述石板被神秘化,其三维比例分别是自然数1、2、3的平方,长度可达2000米,甚至大到足以吞噬木星,引发核融化,将它变成了小星星。

从地表通信到星际通信的发展,显然是媒体宇宙化的必经之路。科幻影视的相关情节是和世界各国的太空工程相互印证的。我国已经在贵州建成世界迄今最大单口径射电望远镜FAST(2016),这类实践启发我们从更广阔的背景思考新媒体的未来。很可能,新媒体早晚有一天真的成为不同星球文明彼此联系的途径。当然,星际通信的结果对人类是福是祸,殊难预料。在这方面,下述几部美国影片可供参考:在《异种》(Species,1995)中,人类通过射电望远镜实施“搜索外星智能”计划,按照外星人的反馈,将外星人DNA与地球人DNA加以混合,结

果造出难以控制的怪物。《超级战舰》(BattleShip 2010)描写美国太空总署主动通过在夏威夷建造的地面站发信号联系。这信号经卫星增大转发,强度大过于前。“灯塔项目”(The Beacon Project)由此启动。不料对方派星舰来袭。这类科幻作品相当于太空时代的《喻世明言》《警世通言》或《醒世恒言》。当然,在媒体宇宙化取得实质性进展之前,有关地球人和外星人之间因媒体沟通而发生冲突的科幻作品往往只是曲折地反映了人类内部的斗争,《红色星球》(Red Planet Mars, 1952)早就以美苏争霸为背景说明了这一点。

## (二) 脑际通信

在古代中,心灵感应现象已备受关注。《吕氏春秋》将这种现象称为“精通”。<sup>①</sup>禅宗主张不依语言,以心印心,契合无间,由此产生了“心心相印”的说法。不过,此“心”指的是佛心,并非凡夫俗子之心。现代心理学认为思维的主要器官是大脑,由此形成了和信息科技关系密切的脑波研究,人机工程学则致力于开发脑机界面。这是我们所说的“脑际通信”的背景。它以直接应用脑电波进行交流为特征,有别于各种以中介(如语言)为纽带的间接交流。

在科幻影视中,脑际通信走出实验室,成为社会交流的重要机制。例如,据美国电影《魔域煞星》(Dreamscape, 1984)所描绘,联邦调查局局长保罗在科学家帮助下开发出一种技术,它允许心理学家连接到他人心灵,在快速眼动睡眠期间(即做梦时)将自身投射于他人的下意识。香港影片《蓝血人》(The Wesley's Mysterious File, 2002)设计了特异功能人士以脑电波找人的情节。又如,在改编自漫威公司(Marvel Comics)同名漫画的美国电影《X战警》(X-Men, 2000)及其续集中,泽维尔教授建成了可以和全世界变种人心灵通信的实验室,通过其中所安装的机器查找具备特异功能者,并对他们施加影响。脑际通信不只发生在人与人之间,而且见于异类生物之间。例如,在美国影片《环太平洋》(Pacific Rim, 2013)中,纽顿博士试图与怪兽进行通感,这意味着彼此进入对方的意识,要冒很大的风险。但不这样做的话,无法做到知己知彼。经过尝试,他终于获得成功,并指导其同伴抓住一只怪兽,以其DNA为密码获得进入端口的机会,炸毁了怪兽从海底异域入侵地球的通道。

对现阶段人类所拥有的各种新媒体而言,脑际通信可能是终极性的,至少在“无媒而媒”的意义上是如此。脑电波本身仍是一种媒体,作为信息传播的手段而起作用。不过,和其他已知的新媒体相比,脑电波和人脑思维过程的重合度更高,对中枢处理过程的影响更为直接。脑际通信的革命性潜能不仅在于将人类不同个体的大脑功能整合起来,应对可能遇到的重大事变,而且在于寻找异类交流的关键密钥,使“鸟语兽语”变得可以理解,以及用全新的方式建立地球内外部联系。当然,终极性的脑际通信或许虽然可以无限逼近,但无法最终达到目标,真正具备可行性的估计是介于它与我们现有水平之间的中介性形态,如美国影片《刚果惊魂》(Congo, 1995)所描写的用于人与动物沟通的设备那样。至于《X星来客》(The Man from Planet X, 1951)所探讨的地球人与外星来客的联络方法,属于幻想性更强的课题。

## (三) 维际通信

所谓“维际通信”主要是指超越现阶段四维时空限制的通信。它发生于多元宇宙或异度时空之中,目前局限于拓扑学、数论、异次元空间等相关思辨。如果在我们所处的四维时空之外还存在其他时空,那就构成了五维及以上的高维空间或异次元。以“异次元”为题材的科幻电影已有多部。例如,《侵入异次元》(Trancers, 1985)描写主人公马丁为了逃避追捕,利用药物引导的时间旅行技术回到过去,将身体留在2247年,沿着血统到达1985年,接管了其祖先、洛杉矶警察魏斯灵的身体。本片在20世纪90年代出品了四部续集。又如,加拿大以“异次元

<sup>①</sup> 吕不韦《吕氏春秋》第八卷“仲秋纪第八”,四部丛刊景明刊本,第63页。

杀阵”(Cube)为题先后拍了3部影片(1997 2002 2005)。

异次元之间可能毫不相关,只有在端口开放之际才存在联系。正因为如此,跨维度端口成为科幻创意的重要范畴。相关影片有美国的《巨蜘蛛入侵》(The Giant Spider Invasion,1975)、《无形杀戮》(Shadowzone,1990)、《黑洞表面》(Event Horizon,1997)、《移魂都市》(Dark City,1998)、《迷失太空》(Lost in Space,1998)、《地狱男爵》(Hellboy,2004)、《超能敢死队》(Ghostbuster,2016),英国的《超人姑娘》(Supergirl,1984)、《超级马里奥兄弟》(Super mario bros,1993),加拿大的《感官游戏》(eXistenZ,1999),等等。它们多数从实体流动的角度看待端口。相比之下,美国的《星际穿越》(Interstellar,2014)将维际通信成为构思情节的重要切入点。在这部影片中,航空航天局雇员库珀和机器人TARS穿过黑洞,收集了有关黑洞中奇点的数据。他到达一个超立方体(tesseract),它是由能够驾驭五维空间的超级智能生物(实际上是未来人类)所建,时间在那儿呈现为空间维度。库珀因此见到女儿墨菲在地球上的书房,但无法与之交谈,只能利用莫尔斯电码通过引力波引发事先留给其女的手表指针的颤动,将奇点的奥秘告诉她。作为当代地球人的墨菲不明真相,以为是幽灵在与自己联系。奥地利影片《机器人原子战争》(Ainoa,2006)中的维际通信则呈现为跨时间对话。在日常生活的四维时空复合体中,时间是不可逆的,因而我们无法和过去时代的人直接交流。但是,这部影片却设想通过高维时空中的跨时间对话来改变历史的可能性。法国电影《超体》(Lucy,2014)则将追踪倒流的时光、直至与人类远祖对话作为开发大脑潜能的重要指标。

《星际穿越》是将维际通信的困难当成创意要旨的。事实上,异次元之间的实体流动比信息交流的难度更大。如果真的存在平行宇宙的话,那么,它们的联系很可能首先是通过信息交流实现的。科学界认为,人类可观察到的物质(指没有静止质量的非重子物质)仅占宇宙总物质质量的4.9%左右,不可见的暗物质所占的比例则高达26.8%,此外还有约68.3%的暗能量和4.9%的重子物质(有静止质量)。果真如此的话,那么,平行宇宙就具备了存在的可能性,因为它们很可能就是由暗物质构成的。目前,对于暗物质的存在,主要是通过它们对星体发出的光波或引力的干扰推测出来的。若能找到直接观察暗物质的方法,也许可能就找到了与异次元进行信息交流的途径。这是未来新媒体研究的重要课题。我国2015年12月17日所发射的暗物质卫星为此导乎先路。

星际通信延伸到天边,脑际通信关系到眼前,维际通信深入到幽冥。它们之间或许存在某种相通的可能性,即方兴未艾的量子通信。它利用量子纠缠效应进行信息传递,具备安全、高效等优势。相关构思早已见于科幻影视,如美国影片《末世纪暴潮》(Strange Days,1995)中的超导量子干涉仪,可以直接从佩戴者的大脑皮质中记录事件,在微光盘般的读取器上回放,展示记录者的记忆与生理感受;美、德、法合拍片《南方传奇》(Southland Tales,2006)探索了利用量子纠缠将电能传到可移动的接收器所遇到的问题,即在时空网络中生成空洞;美国影片《超验骇客》(Transcendence,2014)描写利用量子计算机实现幽明世界之间的通信,让生者与死者(其意识上载于虚拟空间)对话;《神奇四侠》(Fantastic Four,2015)则将量子门当成充满奇异物质的世界“星球零”的端口。2016年8月16日,我国成功发射墨子号量子卫星,迈出了构建天地一体化量子保密通信的步伐。这无疑有助于激发艺术家的想象。

### 三、新媒体走火入魔的可能

在科幻影视中,新媒体所起的作用仍然以延伸人体器官为主,若沿用感觉器官、思维器官和运动器官的分类,可称之为感觉功能、思维功能和运动功能。在控制论视野中,上述器官被

扩展为特定系统(不限于人体)的分析器、处理器和效应器,对应的功能可称之为分析功能、处理功能和效应功能。在数码媒体视野中,上述功能分别和虚拟现实所标举的沉浸性、想象性和交互性相联系。换言之,沉浸性主要对分析器而言,想象性主要对处理器而言,交互性主要对效应器而言。当然,它们都是作为信息系统的一部分起作用的。沉浸性要求尽可能充分利用我们的全部分析器,想象性要求尽可能发挥我们的处理器(神经中枢)的能力,交互性要求全方位地运用我们的效应器,

### (一) 媒体世界化

如果说现阶段各种虚拟现实项目已经不同程度地表现出沉浸性、想象性和交互性特征的话,那么,科幻影视的相关呈现大大扩展了人们对其前景的认识。不论是20-21世纪之交令人瞩目的《黑客帝国》三部曲,或者是近几年颇有口碑的电视剧《黑镜》《西部世界》,均可为例。在类似作品中,新媒体可能不只是信息交流的手段,而且是人们生活于其间的世界。以美国李斯伯格(Steven M. Lisberger)执导的《电子世界称霸战》(Tron,1982)为例。它是第一部探索虚拟现实理念的主流影片,并因率先采用计算机动画而名垂史册。它描写一位软件工程师为寻找前同事盗窃他所开发的视频游戏的证据而潜探其主机,在虚拟空间中与各种程序斗智斗勇。其续集在7年后问世,即《创-战纪》(Tron: Legacy,2010)。

除计算机与网络之外,幻想中成为世界的新媒体还有其他类型,如美国影片《幻影英雄》(Last Action Hero,1993)中的银幕;台湾电影《黄金岛历险记》(1996)中将观众吸入其中的电视;英国电影《博士之日》(The Day of the Doctor,2013)中可以通过时间裂缝进入的三维绘画,名为“没有未来或伽里弗雷依的陷落”(No More or Gallifrey Falls);美国电影《鸡皮疙瘩》(Goosebump,2015)中既可释放妖怪到现实捣乱、又可将它们收回去的书籍;等等。这些新媒体普遍具有沉浸性、想象性和交互性特征,所缺乏的是可行的技术基础。为进入作为世界的媒体,编导只能赋予某些物品以魔力,如《幻影英雄》中的电影票、《惊心画中游》(The Pagemaster,1994)中的借书证等。这样做的结果是模糊了科幻与玄幻、魔幻的界限。例如,在美、法合拍片《星际奇兵》(Stargate,1994)中,科学家从埃及出土的石盖上的象形文字解读出星门坐标,只要据此将同一地方出土的7个金属环排成一行,顿时出现一个虫孔,使星门与远方星球连接起来。这些金属环简直就是法器。

媒体世界化和世界媒体化构成了信息时代两种相反相成的趋势。前者是媒体向人们展示所包含的时空、人物与事件,后者是指万事万物通过媒体得以联系和整合。因此,新媒体之“新”一方面体现在对内营造更引人入胜的世界,另一方面体现在对外拓展更广大兼容的覆盖。它的消极作用表现为网络成瘾、手机强迫症等。媒体本来只是世界众多要素之一,如果将它当成世界本身,那是大谬不然的。

### (二) 媒体现实化

在传播信息的意义上,媒体所创造的只是拟态现实,而非真实现实。但是,科幻影视的相关情节并不以此为限。例如,在加拿大影片《视频谋杀案》(Videodrome,1983)中,哲学家欧布莱恩及其女儿为实现以视频取代现实的愿望而前赴后继。这种倾向在以视频游戏为题材的作品表现得格外明显。以美国电影《六度战栗》(Brainscan,1994)为例,少年布劳尔接触到一张神奇的光盘,晚上播放后体验到杀人的刺激,而且,第二天他从电视新闻中得知被自己所杀的男人真的死了。他惊惧地想洗手不干,但有人将第二张光盘寄来,胁迫他再玩,布劳尔已经分不清虚实,被游戏中的魔术师所摆布……还好他醒来后发现先前的经历是梦。第二天,将光盘带到学校展示,但魔术师出乎意料地出现于光盘播放前。这类作品有意混淆游戏与现实的界限。如果我们将视频游戏看成媒体的话,那么,其构思便是致力于使媒体现实化,亦即让虚构

的情节对玩家所处的现实生活产生如同真实事件那样的影响。

科幻影视创意的重点之一是为媒体现实化构想各种各样的条件,在美国影片《勇敢者的游戏》(JUMANJI,1995)及其续集(Zathura,2005)中仅仅是用百年前留下来的会发鼓点声的神奇棋盘对弈,在加拿大惊悚科幻片《感官游戏》(eXistenZ,1999)中则是在脊椎上安装“X接触”游戏所需要的插座。要论媒体现实化的结果,在上述三部影片中仅仅局限在玩家的历险,在美国影片《安德的游戏》(Ender's Game,2012)中居然是人类舰队对虫族舰队的胜利!主人公在不知情的条件下将星球大战当成游戏来打,事后才获悉自己实行了一场真正的大屠杀。关于媒体现实化的创意,还有其他不同类型。例如,国产电影《神奇》(2013)所设想的是游戏中的虚拟人发生变异,对玩家产生感情。美国喜剧片《像素大战》(Pixels,2015)描写外星人接到地球人发送到太空中关于街机游戏的录像资料,以为地球人要向他们宣战,就反转过来将电子游戏中吃豆人、蜈蚣等实体化,将它们派去攻打地球人。美国总统在军队束手无策的情况下,只好请童年时代的街机战友、高手布伦纳等出马应对。

媒体现实化的热点之一是虚拟现实。这种技术能够创造出让用户通过虚拟场景积累现实经验的奇迹,亦即实现技能和心理从虚拟到现实的迁移。在增进公众对虚拟现实的了解方面,科幻电视剧发挥了重要作用。作为例子,可以举出英国《神秘博士》(Doctor Who)关于母体的描写,美国《星际跋涉:下一代》(Star Trek: The Next Generation)关于全息面板的描写,英国《红侏儒号》(Red Dwarf)关于全沉浸视频系统的描写,等等。2016年推出的美剧《西部世界》所展示的是作为虚拟现实之发展的混合现实,在以之为名的主题公园中,作为招待员的生化机器人的心理是由园方通过记忆植入而形成的(虚拟),身体却是在物理场景中活动(现实)。作为游客的真人在身体上和招待员进行现实的互动(从握手、性交到将他们杀死),在心理上却明知所面临的人物和场景都是虚拟的。在这样的条件下,人类文明受到了严重挑战,因为文明本身的基本前提就是将现实与虚拟区分开来(人类社会从野蛮走向文明以之为标志)。

### (三) 媒体灾难化

所谓“灾难化”是乌托邦情境下的媒体现实化,特指科幻影视关于媒体异变带来严重恶果的构思。例如,美国影片《割草者》(The Lawnmower Man,1992)触及了虚拟现实的实验失控的问题,实验对象变成实验室主机中的纯能量,并由此进入全球所有计算机系统,试图称霸世界。其续集(1996)虽然给了此人弃旧图新的机会,但重点仍在于其所曾造成的危害。在美国影片《终结者3:机器的觉醒》(Terminator 3: Rise of the Machines,2003)中,天网居然派机器人通过时间旅行来消灭未来社会的人类抵抗战士。在英国影片《生化危机5:惩罚》(Resident Evil: Retribution,2012)中,T病毒使保护伞公司主电脑上的人工智能红色皇后因程序出错误变得残暴嗜血,企图清除人类,毁灭地球。只是人类电脑高手通过黑入控制系统放走具备超能力、能够绑定这种病毒而仍保持人性的爱丽丝(人类的终极武器),才挽狂澜于既倒。

除媒体异变之外,也有一些灾难是由于人机沟通失误造成的。例如,在美国科幻惊悚片《在地心拦截》(Deepstar Six,1989)中,某实验室主计算机对所面临的威胁来源作出错误解读,引爆炸弹,造成了巨大破坏。还有一些灾难应当归咎于人类内部的坏蛋。根据美国影片《异度历险》(VR.5,1995)的描写,用户若要约人共享虚拟现实,只要将其姓名及所约时间、地点输入软件,再打电话给对方,就可以引导其灵明进入赛伯空间。但这种约会有时是一种冒险。比如,女主角所约的男友居然是变态杀人犯。

电视系列剧《黑镜》多数作品与媒体灾难化有不解之缘。编导致力于揭示下述现象:一是媒体过度沉浸化导致用户无法自拔,例如,第一季第三集《你的人生》(The Entire History of You)描写用户因为植入可随时回放数据的记忆芯片而无法解脱爱人出轨所带来的痛苦,第三

季第一集《游戏测试》(Playtest)描写人机接口技术因唤起被试内在的恐惧心理而使之陷入绝境。第三季第五集《人与武器的对抗》(Men Against Fire)描写政府安全部门利用植入系统封闭士兵感知,使之成为杀戮工具。二是媒体过度交互化导致用户人格扭曲,破坏正常的社会联系。例如,第一季第一集《天佑我主》(The National Anthem)描写社交媒体被绑匪用来要挟英国首相在指定时间和猪做爱并向全世界直播;第三季第一集《闭嘴而舞》(Shut Up and Dance)描写黑客利用网络摄像头侵入隐私空间,抓住用户的把柄,要挟他们去抢银行、相互决斗;第三季第六集《为国所恨》(Hated in the Nation)描写黑客引导人造蜂群攻击参与所设计的游戏的玩家,造成38.7万人死亡的惨剧。又如,第一季第二集《一千五百万》(Fifteen Million Merits)描写人们的真实自我在海量虚拟观众的压力下沦丧;第二季第二集《白熊》(White Bear)描写社交媒体激发人们的窥淫癖,弄得想有点隐私的人无处可逃;第三季第三集《急转直下》描写每次交互都要打分,使人的心理过度功利化。三是媒体过度想象化导致用户丧失必要的判断力。物极必反,假作真来真亦假。第二季第一集《马上回来》(Be Right Back)描写利用大数据技术再造的智能体成了复生的死者进入家庭。第二季第三集《沃多时刻》(The Waldo Moment)描写动画人物参加地方议员竞选、显示出堪与真人媲美的竞争力,实际上是因为选民已经分不清真与假、虚与实、人与物之间的界限。

从世界化、现实化到灾难化,堪称新媒体走火入魔的三部曲。不过,如果认为科幻影视的编导将上述演变看成必然趋势,那是一种误解。就本心而言,他们可能是借助这种演变讲述充满魅力的生动故事,也可能是通过想象假定的恶果来针砭现实,或者是希望人们有意识地避免媒体创新走向为害社会的方向。相关创意在某种程度上延续了媒体批判的思路。对此,我们可以结合美国电影《过关斩将》(The Running Man,1987)、捷克电影《光纤电人》(Akumulator 1,1994)等影片对电视媒体所进行的批判来加以把握。

19世纪末以来的历史表明:科幻影视不仅为大众娱乐提供了丰富的资源,而且充当了科学、媒体和艺术互动的桥梁。我们倾向于将它们通过互动所形成的气场视为引导新媒体前行的机制。并非所有的科幻影视作品都表现出同样的思想倾向或进行了同样的前景预言。不仅如此,这类前瞻不同于科学预测,与其说是基于可靠事实的严密推理,还不如说是基于大胆假设的艺术想象。它们所起的作用并非验证某种科学原理,而是开拓创造、创新的思路。至于如何避免走火入魔,科幻影视通常并不给出明确答案,而是引导观众加以思考。这也是本文对读者的期待。

## **The Value of BRICS Countries Strengthening Investment Cooperation and Its Realization Path in the Context of Reverse Globalization**

Tu Xinquan/Lou Chengrong

The economic globalization initiated and led by the developed countries is facing serious challenge and suspicion among themselves after 20 years of rapid development. The BRICS countries, on behalf of the developing, have been working together for more than 10 years to promote economic cooperation within the group and with the rest of the world. In this paper, we analyze the transition the BRICS countries from adapting to rules to making rules by complying with the trend of rule adjustments, and summarize the current activities of the BRICS countries in the investment field and the cooperation – enhancing issues in this field. On this basis, the paper focuses on the necessity and feasibility of strengthening investment cooperation among BRICS countries and provides a possible realization path.

## **The Outlook and Criticism of Science Fiction Film for New Media**

Huang Mingfen/Wang Guowei

As an artistic type characteristic of creative science fiction and image of a carrier, science fiction film is forward – looking in examining the new media, thus becoming an important frame of reference for us to know the current trend of media development. As depicted in science fiction film, the approaches of future new media to forging ahead are concentrated upon the development of new function of the human body, expansion of new web applications as well as the conception of a device new features; the scope of the media's functions will extend from terrestrial communications to interstellar communications, from medium communications to mind communications and from dimensional communications to inter – dimensional communications. While affirming the importance of new media in serving the society and benefiting the mankind, science fiction film also predicts the possibility of new media going too far, which is revealed in its description of media as globalized, actualized and catastrophized.