

幻境再造:科幻影像叙事中的城市视景

杨俊蕾

摘 要:城市空间在科幻电影的影像叙事中具有重要功能,并通过影像化视景呈现出时间维度,主要表征为末日化和未来化。尽管末日化时间与未来化时间并不直接显影,却隐在地产生相互间的引力纠缠,推动科幻影像中的城市空间实现幻境再造的叙事功能。

关键词:科幻影像;城市空间;视景;末日化时间;未来化时间

DOI: 10.16382/j.cnki.1000-5579.2019.05.021

空间是物理形态的实存,抑或思维的先验预设,不同的空间定义区隔了作为科学的物理学与作为先验哲学的康德时空观。在知觉现象学的描述中,“空间不是物体得以排列的(实在或逻辑)环境,而是物体的位置得以成为可能的方式”。继而,梅洛·庞蒂认为空间不应被想象为“充满所有物体的一个苍穹”,也不应把空间设想为“物体共有的一种特性”,而是应把空间构想为“连接物体的普遍能力”。^①电影艺术中的影像空间具有“时空相连”的特性,并不同于科学定义或哲学概念,而是依靠审美经验属性与创新性的视景呈现,空间的辩证表意功能在时空相连的影像延展中得以实现。循着艺术范畴内的空间逻辑实践,透过影像关注城市空间及其景观叙事功能,就具有了不局限于物理学、哲学、历史学或社会学的逻辑理路。继而,在类型化的科幻电影序列中,通过电脑特效技术的强力加持,城市空间不断获得影像再造,形成意义多重的虚拟幻境。

一 空间之“变”:物理区隔、心理屏障到科幻视景

当城市空间作为术语被定义,就与村庄区隔开,并与大自然渐行渐远。在《世界城市史》的考古研究中,远古时期筑城最初目的是“抵御敌人”。“城墙,标志着城市的边界,城市依靠城墙防御敌人。”^②合围建构的城墙作为安全屏障,犹如后天造设的子宫那样重新包裹起聚居的人群。单座城市或许能够对一部分特定的人群提供安全庇护,但在城市与城市之间,在一个城市的人群和另一些城市的人群之间,矛盾与冲突却难以避免。作为最早具有城市主动意识的希腊人,柏拉图对此早有洞察,“无需使者正式来宣战,每一个城市都同另外的城市处在一种当然的战争状态,而且永无休止”^③。危险远远不止于此,除了自然的意外危险和敌对城邦之间的战事,城市在有限地护佑人身安全之外,还有心理层面需要营造的安全感,柏拉图称之为“守护心灵城邦的安全”,亦即城市居民的精神世界,明知人固有必然性的生命终结与偶然性的意外之患,依然葆有健全的求知意识与连绵旺盛的创造力。在柏拉图借苏格拉底之口

【作者简介】杨俊蕾,北京电影学院未来影像高精尖创新中心特聘研究员,复旦大学中文系教授(上海,200433)。

【基金项目】国家社科基金艺术学重大项目“影视剧与游戏融合发展及审美趋势研究”(项目编号:18ZD13);上海市哲学社会科学规划课题“电影与电子游戏融合发展及产业前景”(项目编号:2019BWY026)。

① [法]梅洛·庞蒂:《知觉现象学》,姜志辉译,北京:商务印书馆,2001年,第310、311页。

② [意]L.贝纳沃罗:《世界城市史》,薛钟灵等译,北京:科学出版社,2000年,第23页。

③ Joel Kotkin, “Chapter Four The Greek Achievement”, *The City: A Global History*, Random House, 2006.

一再称颂的雅典,城市的不宜居格局恰是这种必然性的外在结果:

对大多数公民而言,雅典等城市的日常生活,一定是简陋肮脏,痛苦难熬。在万神殿等宏大建筑的阴影下,房屋矮小,街巷狭窄,害虫肆虐。一个访问者惊讶之余写到,“城市干旱,缺乏供水,街道只是破旧的小巷,像样的房屋屈指可数”。^①

宏大的神庙建筑并非雅典城市所独有,公元前3000年初期苏美尔人的乌尔城也有相似的建筑,“在城市景观中,庙宇从其他建筑中被清晰地衬托出来,它们宏伟,高大。”^②城市空间中宏伟高大的神庙已经成为前现代的景观遗迹,神庙的实际功能也相应发生退缩或回收。那种宏伟高大的景观特征在科幻电影中逐渐变形为另一种精神化的空间表征,将城市建筑实感中的容纳、触感与视觉重新编码为包含有时空多重组合关系的叙事要素。然而,《全球城市史》的作者乔尔·科特金与持有“空间生产的历史方式”观点的列斐伏尔对城市天际线的精神指向存在分歧,后者立足于空间“被生产”的立场,根据马克思在《德意志意识形态》中提到的社会发展五种形态,将雅典为代表的希腊城邦划入空间化人类历史的第三种形态,即“历史性空间”,包括“政治国家,希腊城邦,罗马帝国”。而在科特金的城市史考察中,重点在于城市/城邦是否能够作为“强有力的独立实体”,“帝国”与“城邦”构成空间上的实际交替,因为“亚历山大的世界性帝国的理念对城邦的独立性是致命的一击”。

持有马克思主义实践哲学观念的列斐伏尔的确在空间思辨上表现出不同于城市历史研究的视角。在他的空间生产论中,空间首先是感知的基础,“提到空间人们头脑中唤起的仅仅是一个空的领域”^③。但在具有实践特征的城市空间问题上,列斐伏尔强调了从农耕乡土向城市生活的人类活动重心转移(transition agrarian to urban)^④。无限敞开的自然/乡野和因求取自我安全而进行自我封闭式构建的城市空间差异极为显著。作为“20世纪最重要的欧洲思想家之一”,列斐伏尔开启了学界研究的空间转向。他在《城市革命》一书中分析“城市现象”(urban phenomenon),辩证地思考空间的性质,“空间(社会的,城市的,经济的,认识论的)并不能提供模式,意义或终结……毋宁说空间只是某种介质,环境与手段,是一种工具和媒介物”^⑤。同样是马克思主义者的文化地理学者大卫·哈维,认同并延续了列斐伏尔的空间转向,他在《反叛的城市》前言中总结道,“列斐伏尔的核心结论是,我们一度知悉和想象的城市已经迅速消失了,而且无法再度复原。”^⑥

历时性的人类实践集中塑造作为人类生活中中心位置的城市空间,而科幻电影的类型特征使其同样具有统合人类行为的叙事诉求。“科幻电影的发端,其类型建基于不一而足的主题兴趣,诸如社会的与哲学的欣悦,以及关联在工业的、通讯的和生物学的各种技术中的危险。”^⑦从空间到城市空间,再进入科幻叙事的影像化城市空间,随着时间叙事线索的加入,推动了城市幻景的视觉成型。当城市空间承担起与人物、情节一样重要的叙事功能,不管是未来的末日走向还是万世安好,叙事终章处的城市空间集聚,取代了对人物命运的关注。

二 “未来化”与“末日化”:科幻视景中的时间显影

在詹姆斯·卡梅隆与AMC影院公司合作完成的纪录片《詹姆斯·卡梅隆的科幻故事》(James

① Joel Kotkin, “Chapter Four The Greek Achievement”.

② [意]L.贝纳沃罗:《世界城市史》,第26页。

③ Henri Lefebvre, *The Production of Space*, trans. Donald Nicholson Smith, Oxford UK: Blackwell Ltd, 1991.

④ Henri Lefebvre, *The Urban Revolution*, trans. Neil Smith, the university of Minnesota Press, 2003, p.15.

⑤ Henri Lefebvre, *The Urban Revolution*, p.73. “space(social, urban, economic, epistemological) is unable to provide form, meaning, or finality ... Yet space is only a medium, environment and means, an instrument and intermediary.”

⑥ David Harvey, *Rebel cities: from the right to the city to the urban revolution*, Verso London/New York, 2012, p.14. “For it was Lefebvre’s central conclusion that the city we had once known and imagined was fast disappearing and that it could not be reconstituted.”

⑦ Christine Cornea, *Science Fiction Cinema: between fantasy and reality*, Edinburgh University Press Ltd, 2007, p.248. “Since the inception of the science fiction film, the genre has been built upon a thematic interest in the social and philosophical delights and dangers associated with industrial, communications and biological technologies.”

Cameron's story of science fiction, 2018)中,导演以影像内容为主旨,将类型化的科幻电影细分为六类:外星生命(Alien Life),外太空(Outer Space),怪物(Monsters),黑暗未来(Dark futures),智能机器(Intelligent Machines),时间旅行(Time Travel),基本完成了对科幻电影主题的全覆盖。穿过六类主题下令人激动不已的奇观视像,可以发现城市空间在各亚类型的科幻影像中都有显影。即便在外星生命、外太空和怪兽科幻片中,城市空间的存在意义依然不可替代。当异数空间与非/反人类的想象在关于城市的塑造中尝试进行结合度较高的叙事形象呈现,一个有效的概括性表达就是贯穿在终结者系列的叙事动因——“未来犹未可知”(the future is not set)。承认时间轴上具有未来的指向,是科幻电影进行自身类型界定的第一步跨越。这一步跨越的步幅大小未必能够得到精确测量,却在无形中打开了时间的有限性,使科幻思维的时间观念发展为悖论式的艺术逻辑自洽。

科幻思维的时间观是万有大全式的,类似“时间旅行”的主题似乎无所不能地将一切关于个体时间的阶段划分轻松纳入可再现的影像幻想:从现在回望过去,从现在瞩目未来,用现在进行的时态对未来进行模拟叙事,却对过去采用虚拟语气与未完成时的叙事……当时间自由切换在银幕上的时候,这些远远抛开现实可能性的幻影画面指向了怎样的时间变形?要言之,是“末日化时间”和“未来化时间”在叙事空间、尤其富有叙事功能的城市空间中的交叠。

与末日相关的时间假设与事件幻想源自宗教末世论,个体命运上的遭遇被描述为“我信其日后从彼而来审判生者死者”,而整体上的人类世界,会达至一种有计划的、被完成的终结。世界末日既可能是“天遣之日”,也可能是救赎希望的再度降临。^①与宗教并不完全类同,科幻电影中的末日感不再服膺于某个单一权威的神祇,它启发思想、唤起知觉,逼迫观看者在审美情感的起伏中进行自我检视和世界反思。科幻电影中的末日景观呈现基于叙事的内在需要,末日化的时间在科幻影像中成为切实作用于空间的元素。向未来敞开的负面可能与针对中心人物们的终极危险,构成了相关影像中城市空间的建模指向。

1982年由雷德利·斯科特执导的《银翼杀手》(Blade Runner)在第一个画面出现之前,以黑幕的方式设定了时空交叉点:洛杉矶2019年11月。时隔三十五年之后,2017年上映的电影续集,改在片名中直接推后时间,“银翼杀手2049”(Blade Runner 2049)。影片的上映时间和故事内的叙事时间,以及电影续集的上映时间和前一部电影中对于未来的时间描写,再加上未来时间在续集中流逝为过去,时间维度上的多变超出了习见的关于时间的映现方式,提示人们关注到科幻叙事中时间未来化与时间末日化的结合。

如上文提及的AMC纪录片,斯皮尔伯格曾经以监制而非导演的身份经验回答詹姆斯·卡梅隆关于系列电影《回到未来》(Back to the Future, 1985/1989/1990)的提问。他引用《时间简史》中史蒂芬·霍金的观点,“回到未来很有可能,但回到过去是不可能的。”斯皮尔伯格用口语化动词“回到”(go back to)来描述科幻虚构中的不可能行为,让人几乎无所察觉地进行了从时间到空间的替换与交叠。“回到”的目的地指向固然有特定的年代,但在视觉优先的影像画面中,无论是过去,还是未来,都要在相关联的城市空间中呈现具有时间辨识度的景观,城市空间在科幻电影中的特殊叙事价值渐趋彰显。

三 城市:作为科幻故事发生地的重点区域

为什么城市比乡村或大自然更受科幻叙事的青睐,尤其是世界级超大体量的巨型都市常常成为科幻故事发生的重点空间?城市空间在科幻叙事中的便利之处主要包括:时时新变的本性,城市变化的超快速度,以及城市空间因为快速变化的不确定性为叙事提供的可能性敞开。贝纳沃罗在考察“城市革命”问题时提出,“城市的发展像发动机一样,决定了以后历史发展的速度……它深刻而频繁的变化取

^① [德]约瑟夫·拉辛格:《基督教导论》,上海:三联书店,2002年,第273、283页。

决于统治阶级的组成和政治目的,它的变化的影响涉及整个社会”^①。科幻电影叙事所要求的张力程度和画面想象的创新程度远高于其他类型。多变的城市和城市内外的不确定空间就像成分多义复杂到难以明言,却又在形态上意外契合的外在容纳物一样,以自身的所有属性参与到叙事当中。

变化是城市的空间动态表征,在时间上则暗示出对于未来实际可感可见的普遍共识。作为人类未来生存空间的预测重点,对于未来城市空间形式的设想层出不穷,诸如火山形城市,卫星城市,新巴比伦城,可调节组合城,X形城市,倒椎体形城市,总体城市,空中城市,几何形体城市(穹顶状、花冠状、金字塔式,四面体垂直结构城),桥形城市,地下城市,太阳城,巴别塔式城市,等等。^②持久处于变化时态内的城市将人的时间感知书写为乐观的未来感,用似乎不会穷尽的未来时间可能性来取代并消除人们对过去及现在的不满,安抚并消弭惶惶难安的末日危机。一如城市一再用人造的屏障隔开乡村与大自然之后,仍然需要从他者的对应中来确立自身的空间范围与未来空间延展的不确定性,时间的未来化与时间的末日化也在看似完全悖离的表面叙述中表现出叙事内的胶合。《降临》(*Arrival*, 2016)《湮灭》(*Annihilation*, 2018)的镜头内有超乎城市空间之外的巨构外形,在建筑师的专业视域内往往被作为“技术的炫耀”,亦即通过刷新极限技术来完成反重力的奇观,实现原本是虚拟巨构的悬挑和超跨度。^③而在科幻类型的叙事中,这种意图在有限的银幕边框内完成扩张无极的空间建构是末日化时间与未来化时间共同作用的产物,反映为城市跃出空间边界限定的视景幻境。

另外,在科幻电影中,未来化的时间与城市空间的结合方式给电脑特效技术的后期加入留足了用武之地,不仅是空间的外形表现,也包括空间内的多种器具的物像,如交通工具、通讯工具、武器等,都是当前时间内尚未出现,却在叙事中被视为在未来必然出现的物像。这些看似外在的视觉表征,其实是未来化的时间观在科幻电影中收拢叙述的内在功能。联系到前文提到的《降临》和《湮灭》,两部作品分别出自导演丹尼斯·维纶纽瓦和导演亚历克斯·嘉兰之手。无论是放在导演出品的创作年表里,还是放在当年的票房走势中,或者放在同类主题的序列里都没有堪称成功的作品优点。如果将其置于科幻电影的类型内来考察叙事空间与时间观念的问题,就能见出叙事功能不能收拢而导致的薄弱对置。虽然特德·姜的小说原作《你一生的故事》和杰夫·范德米尔的小说原作《遗落的南境:湮灭》都有来自读者们的晦涩抱怨,认为非线性的语言新类型重构和降级人类文明的另类文明观存在逻辑上的不通畅,但在电影项目赋予文字叙述以可见的空间之后,逻辑问题的重点相应转移到了城市空间迁移后导致的叙事难以收拢。

电影《降临》重现了哈里·贝茨《告别神主》中飞船“突然现身而非从天而降”的庞大想象^④,并将十二艘星外飞船悬垂在世界十二个都市外缘的画面放大为宣传海报,但在影片内的实际故事展开时长中,十二帧画面始终停滞在静止的远景奇观展示状态。没有得到任何一次参与叙事的机会。这个静止的空间现象在时间的主题下意味着什么呢?借用罗兰·巴特的摄影观念来说,一张照片无论如何也无法被哲学述说成其他,因为“照片充满着偶然性,它是偶然性轻盈透明的外壳”^⑤。空间本身的不动与不变意味着没有达成科幻叙事内的时间变化,无论是未来化的时间,还是末日化的时间,都未得到适宜的画面运动展示,从而失去了理应包罗众多的科幻属性。不能包括时间维度的城市空间影像因此在叙事中接连失效。所谓十二艘飞船、十二个国家、十二个巨型都市的空域,都退回到电脑屏幕上的物像叠加或堆砌,叙事上无效,观看中也无感。落入相似叙事空间误区的还有《湮灭》。电影延续了小说原作关于“X区域”的生物异样设置,灯塔、海岸、森林中的遗迹等多次出现废弃与变异的意象。但是这些废弃与变异过于均匀地切割配搭在不同人物的行动单元里面,五种职业组成的探险小分队如同匀速运动一般,按

① [意]L.贝纳沃罗:《世界城市史》,第22页。

② 钟纪刚编著:《巴黎城市建设史》,北京:中国建筑工业出版社,2002年,第260—261页。

③ 任军:《科幻电影与美术中的未来空间观》,《建筑师》2006年第6期。

④ 姚海军主编:《经典的真身:最佳科幻电影蓝本小说选》,成都:四川科学技术出版社,2011年,第47页。

⑤ [法]罗兰·巴特:《明室—摄影纵横谈》,赵克非译,北京:文化艺术出版社,2003年,第5页。

顺序逐一领受湮灭之境中的敌对方:变异的生物细胞、克苏鲁风格的怪兽、人形植物、复制体等。在线性叙事的主结构中,一字排开,造成实际上的叙事空间中一次次阻断。排列整齐的显豁危险不具有末日化时间的无边笼罩意味,未来化时间对城市空间产生的拉伸变形效果在瞄准自然的取景镜头中陷入凝滞。

将主干剧情挤出城市空间之外的叙事重点是关于“大”能“何其大”的超验想象,非城市空间的他者,如地面上的乡村与大自然,地表下的溶洞或矿藏,冲出大气层的飞行器,以及外太空的宇宙空间站和不留足迹的外太空本身,在一些科幻电影(非典型的科幻电影)中替补了城市空间的叙事位置。然而即便如此,人类的都市经验仍然显示出无法被边缘化的空间叙述功能。即便是表现未来智人(homo sapiens)的科幻影片《人工智能》(*Artificial Intelligence*, 2001),也在叙事的终章选择了末日化的曼哈顿作为预言救赎的信仰庇护所,“就在世界尽头,雄狮流泪的地方”(At the end of the world where the lions weep)。

除了《降临》与《湮灭》因为迁移城市空间而大幅跌落叙事效果,吕克·贝松的《星际特工:千星之城》(*Valérian and the City of a Thousand Planets*, 2017)也表现出城市空间失却时间维度之后的叙事乏力。遵循科幻电影的一般模式,《星际特工:千星之城》在正式出片名前的序幕部分罗列了多个时间节点,并搭配以看似包罗万象其实驳杂空洞的影像设计。如1975年,美苏两国宇航员握手太空;2020年中国宇航员进入宇宙空间站;2031年更多宇航员穿着带有东方国家民族特点的宇航服;而在2150年,空间站的到访者变成外星生物,异形怪状不一而足。随着片名公布,故事即将开始,字幕里出现一个新的时间点,“400年后”(400 years later),影像叙事的重点随即切入名为阿尔法的星际空间站,一个被描述为星际大都市的未来星城。星际之城的酷炫外观在庞大和杂多两个方面同时建构。吕克·贝松运用电脑绘景技术竭力扩张并延深了画面的视觉距离,甚至可以说刷新了同时段空间塑造的极限,却在根本上无力融合所谓“400年后”的时空想象。在关于城市空间的研究中,过于迷恋“巨型建筑”被蔑称为“符号英雄主义”,毕竟对空间一味进行不恰当的放大/神化,只会造成“空间如上帝”一般的专横。^①在“千星之城”中,那些数量与种类都不胜枚举的各类星球生物在打怪叙事的时间线上仅分属于各自的一处空间,随着某种困难被男女英雄主人公克服,这种生物在接下来的叙事中声销迹灭,同时休止而不再出现的还有这种生物曾经盘踞的特属空间。男女主人公通过高度密集的打斗表演来完成各个空间单元之间的穿行与离开,每一个打斗环节的结束也意味着发生打斗的空间在情节内的永久封闭。失去了叙事关联性的空间在根本上失去的是相关时间的设定,只此一次的空间展示固然能够凭借视觉奇观来收获即时性观看的劲爆感,却因为时间排位不能相应相谐而坍塌了与城市引力相关的叙事功能。

阿尔法千星之城之所以承担不起关于未来城市的空间想象,原因并不能只归结为CGI建模技术滥用所造成的大而无当,而是需要结合多方面隐在因素综合地加以考量。城市空间在科幻类型中的叙事功能不能以自身景观作为叙事的原点和目的,片面地将城市指认为人类欲望的表征,结果反而暴露想象力竭泽而渔之后的空虚。在戏剧或表演中能够负担起万有宇宙想象的舞台在运动镜头连接而成的电影中受到跨媒介的束缚而非意想中预期的视觉解放。这就可以解释为什么蕾哈娜饰演的泡泡(Bubble)在影片中长达两分半钟的歌舞变装秀不仅充当不了基本的叙事桥段,而且反向拆解了该片的科幻空间。星际都市的未来时间如同无意义的泡沫一样虚无地破灭在炫耀性的视觉幻景黯淡转场时。它在叙事上的阻隔与无效再次引起对于体验性时间的理解,“在从对象自身的存在这一抽象向对象所体验的意识转化的过程中,这一体验所包含的各种体验就从地平线上浮升起来,对对象出现的状态的分析也成为可能。”^②当影像叙事的重点从画面内时间的可体验性上滑开,镜头间的蒙太奇剪辑就降低甚至失去了彼此关联间的运动性,同样,将可视空间经由意义想象而关联到相应空间叙事的内在引力关系也出现趋于松散解构的危险。

① [美]罗伯特·文丘里等编著:《向拉斯维加斯学习》,徐怡芳等译,北京:知识产权出版社,2006年,第137、146页。

② [日]港道隆:《列维纳斯:法外的思想》,张杰等译,石家庄:河北教育出版社,2001年,第21页。

四 幻境再造:多重叙事与“引力纠缠”

科幻叙事中出现的城市引力点不是简单的他者,也不仅是常规意义上离乡进城后同一地球上的二元关系,而是抛向未知的,甚至是无限太空(虚空)的人类(非人类)返回舱降落点。城市外的远郊为超大于人类的异类想象提供自身存有与星际间交通工具的着陆点,在叙事内部则是构造出一个视像或许怪诞不经,想象却有着必然合理性的空间。科幻的类型假设给当前认知条件内的悖论表达以新的规则解释与可信空间,然而作为悖论原发基点的思想内核则聚焦于以城市文化为代表的人类文明形态。城市在自身时间逻辑上的显影变化投射出科幻叙事中对于时空多变性的核心关注。一方面,城市的空间扩张活动中包藏着人类自由意志的无限外化,城市数量增加,城市容量扩大,城市功能密集,已经有多个时代的发展是以城市建设为中心主导。“整个系统的形象是一种高密度,致密编织的城市形态,形成一种连续的容纳万物的结构。”^①从城市文明论与大都市恐惧症的交织视角来看,就是一句时常出现在何为文明代表争论中的著名引言,“上帝创造了国家,而人类创造了城镇。”^②再进一步来说,人们对于城市的创造方式也往往伴随着改造它。同样出自吉罗德的游弋观察,他注意到城市创造/改造过程所显示出的人之信心,“尽管人们不知这构想中的城市将来何时才能实现,但这种对远离了死亡、痛苦和悲伤的生活的憧憬,历经数千年不同学派的修订,依然是那么引人注目,或许正因为它在人们想象中即将实现才更令人激动。另一些人相信不必等待那传说中千福年的传说盛世,一旦人类拥有了改变的决心,就会创造新的盛世”。^③城市景观的变迁转而成为人们面对未来时内在意志矛盾的显明外现,一方面是变迁的快速常常出人意料,“在东京一座建筑超过30年是很稀少的”,另一方面则是城市在复杂的意志纠缠中显出混乱,“故意让他们的城市变得丛林般琢磨不透”^④。

在时间的理解维度上,迷宫般的城市空间正是从未来发回的凝眸回望,在不会穷尽次数的视线往复中,对进入叙事的影像空间进行或虚或实的添补或者斧凿。危险的末日化时间表达与仍然不舍弃恒久期望的未来化时间观念既是互为潜行的共同依存,也在特定的空间内持续发生量子般的秘密隐形又实际存在的纠缠。未来可能是神意所应许的人类伊甸园,也可能是末日审判后天谴败毁的废土。在偏向末日论影响的维度上,结合城市背景的科幻叙事在矛盾结构方式上夸大并溢出了现世经验边界,城市的样貌在尚未到来而又必然到来的末日幻景中成为人所亲手缔造的废土。城市与其他人类的经验造物不同,它是被给予的客体存在,却在成形后拥有异化于人们本来目的的律动走向。技术,尤其是进入加速发展的跨门类综合技术,使城市具有了反噬的潜在可能。那些根本性的,具有全球扩散性质的终极危险在科幻影像中将城市夷为废土。甚至有时候不需要根据技术的假设去仿制意外爆发的终极危险,仅仅正视人类当代社会发展中的失误就已经能够在现实层面看到某些废弃城市在必然向末日运行时的叙事挣扎。由《铤梦》改编而来的《阿丽塔:战斗天使》(*Alita: Battle Angel*, 2019)对此进行了繁复而精彩的展现。影片的基本空间结构是上下相连也相对的两座城市,浮空之城撒冷(Salem)和地面上废墟一般的废铁城。这种视像上的惊奇幻境成形于科幻叙事中,却不仅由动漫原著发端而来。法国建筑师大卫·乔治和让·贝克组织成立了“有机建筑研讨会”,“他们的未来型建筑设计方案之一,就是设想采用巨型金属网架结构将巴黎城区局部覆盖起来,在旧城的上空形成新的第二城市空间”。对此思路的解释是,“城市状况继续恶化……因此向空中、地下拓宽空间,向大海、太空要地,这无疑不仅只是一种设想,而是势在必行了”^⑤。

《阿丽塔》的开篇画面是尚且不能进行全景呈现的“倒椎体”空中城池,下一个画面拉开在落差高悬的距离间,上层城市毫无顾忌地向下倾泻废料,废料垂直而完全地直接砸向地面上的城。在上下城市空

① [美]克里斯·亚伯:《建筑与个性》,张磊等译,北京:中国建筑工业出版社,2003年,第23页。转引自任军:《科幻电影与美术中的未来空间观》。

②③④ [美]吉罗德:《城市与人》,北京:中国建筑工业出版社,2007年,第348页;第349页;第377页。

⑤ 钟纪刚编著:《巴黎城市建设史》,第259页。

间转换中运行的叙事关系还有效地统摄起时间维度上的未来与末日。在开篇画面正式出现之前,出品该片的20世纪福克斯公司在经典片头的探照灯光束中悄无声息地改变了背景中的年代,将崭新锃亮的“20世纪”标识有意做旧为色调暗沉的“26世纪”,随即在黑屏中打出年代——2563年,文字对应的时代解释则是“天坠之战的三百年后”(Three hundreds years after the Fall)。

未来在真正到来之前已经先成为了虚构中的过去,作为某个历史大事件加以怀旧的时间坐标点其实设置在尚未体验的未来当中。未来城市甫一出现已经是数世纪后的废墟景观。废墟化的城市空间启发出新的时间叙事指向:尚未到来,却势必发生的末日危机,与衰颓坍塌过程中的城市空间一起,发出人类处于自我救赎边缘的预警。一个代言了人类文明救助者与救赎者的医生形象以超出时间规律的偶然性与阿丽塔实现相遇,他是新的造物主,却不曾体验过阿丽塔所代表的已逝去的科技高峰。时间的非线性发散看似无序地凑合起来,在想象中犹如多个影像空间交叠出特定的域相特征。接下来,不具有实际形象指征的时间非线性发散和头绪众多的交叠空间构成引力强劲且无法避免的叙事纠缠,犹如量子世界中一个无形的维数,“通过这个维数,表面看起来在空间上隔开的物体可以进行相互作用”^①。

从浅表的美学外观来看,废墟城市具有明显的背景功能。无人的或者非人的异质空间已经将城市拖拽出原有的欲望对位序列。城市的建构与破坏、毁弃成为科幻叙事的有效手段。曾经担负诗意抒情和意象建构的城市描写在失去其美学效力的同时开始瓦解。画面上被埋葬,以及胡乱堆砌的城市物象失去被坚信、被赞颂的人之意志荣光,反而透露出矛盾于人们原初意志的变化趋向。想象中的“废铁城”(iron-city)和实际存在的“钢铁城”(steel city)展示出悖论性质的共性,既是人类的造物,又反过来让人对其不满。它们的变化从庇护裂变为威胁,人物在其中的行为也由建设的、共享的,渐变为敌对的、逃离的。继而,城市,以及在实存景观上构成城市独特辨识度的市内建筑更改了自身的容纳意义。从本雅明所说的涵纳受众观感与触感的体验型艺术品转变成为双方或者多方的交锋战场。阿丽塔的男友,雨果的全部信念是向上,哪怕是失去了人之为人的完整肉身,也要依凭重新拼接的机甲力量攀爬上升,上到天空之城撒冷,永远离开处下的废铁城。对他进行了关键救治的医生绮莲也有方向完全一致的信念,向上,复归撒冷,永远离开废铁城,哪怕只有部分器官能送上撒冷,即便是作为“非人”(inhumane)。随着认知中心对人的抛离,人不在宇宙的中心(哥白尼);人不是第一个活物(达尔文);人不是感觉的主宰(弗洛伊德),发展到“人不应该自认是一种原因,也不是一种结果,而应将自己看作一种可靠的转换器,一种由其技术、科学、艺术、经济发展、文化及其带来的新的记忆方式即宇宙中新增加的一种复杂性支持的转换器”。^②只不过,对《阿丽塔》来说,这些由人新增而来的转换器还同时兼有武器的功能,就像废城空间兼做战场。在细密到无形无迹的纠缠叙事中,废墟景观下的地面城池,包括地面上的和地表下的,突出了它作为新型战场的叙事功能,成为片名中“战斗天使”的空间负载。由此可以看到,科幻类型的影像叙事已经远远作别了人类历史上城市战争的空间表征,不是求取根据地般的扩张性占领,而是将城市作为多层立体的动态空间。城市在影像叙事中的呈现与功能,与其说是大地般承载对阵与交战,不如说本身就构成了不同作战方的依傍或者武力。由城市建筑切割出的复杂空间关系在摄影机运动和人物动线的多重交织下,集合构成新的视觉冲击效果。

不妨想象一个相反的叙事可能,让逃离成为一场叙事在时间线索上的终端,城市之于人的方向引导出现岔道。在时间上选择断裂式跳跃发展的叙事类型重新预示着新人类启蒙的光明一面,赋予难以具象化呈现的未来城市;而选择了循环时间观的怀旧心理则通过复现人们熟悉的昔日市貌来重建城市作为“堡垒”的可能性之一。如果时间观念的差异性前提得到充分尊重,就可以避免关于未来叙事中城市“岔道”的争论,反而提供了又一次重温苏格拉底的契机——“我爱求知,居住城中的人可为我师,而非树木或田园”^③。

(责任编辑 周 萍)

① [英]布莱恩·克莱格:《量子纠缠:上帝效应,科学中最奇特的现象》,刘先珍译,重庆:重庆出版社,2011年,第7—8页。

② [法]利奥塔:《非人:时间漫谈》,罗国祥译,北京:商务印书馆,2000年,第49—50页。

③ Plato, volume I, edited, G.P. Goold, Harvard University Press, 1914, p.423, p.425.