

科幻电影创意： 后人类视野中的身体美学

黄鸣奋

摘要：身体美学正在随着后人类时代的到来而拓展自己的视野，这种转变从作为流行文化的科幻电影中获得了有力支持。后人类视野中的身体美学正视科技化对身体形态的巨大影响、多元化对身体观念的巨大拓展、黑镜化对身体界定的巨大价值，主张将头脑与作为躯干的身体、意识与作为躯壳的身体、心灵与作为躯体的身体的统一当作自己的研究对象，将物种生产意义上的本真和克隆的关系、物质生产意义上劳动者和机器人的关系、精神生产意义上人类智能与人工智能的关系当作自己的研究重点。相关研究成果可以和科幻电影创意相互激励，丰富意蕴。

关键词：科幻电影；创意；后人类；身体美学

DOI:10.13658/j.cnki.sar.2019.01.018

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。

中图分类号：D616 文献标识码：A 文章编号：1008-1569(2019)01-0170-16

美国学者海勒斯指出：后人类已经不再是遥远的地平线的云彩，而是迅速地变成日常现实。^①后人类时代以人为进化取代自然进化的主导地位为特征，其背景是科技的突飞猛进。科幻电影既为后人类观念提供了充满幻想的生动范例，又对作为其支撑的科技进步发出了强有力的警示之音。后人类视野中的身体美学正视科技化、多元化、黑镜化对身体的形态、观念和界定的影响、拓展与价值，主张从头脑与躯干、意识与躯壳、心灵与躯体的关系中定义其对象，将物种生产意义上本真与克隆的关系、物质生产意义上劳动者与机器人的关系、精神生产意义上人类智能与人工智能的关系当成研究重点。

一、科幻电影与后人类视野中身体美学的特点

身体美学具有悠久的历史，近年来大行其道。科幻电影在后人类视野中展示了身体的无穷可能性，因此对于拓展身体美学具备独特的价值。如果说原来意义上的身体美学立足于人类现有的自然形态的话，那么，后人类视野中的身体美学却是以未来身体的科技化、多元化、异类化为特点的。科幻电影将科技化、多元化、异类化当成身体想象的核心，围绕它们构思情节、

基金项目：国家社会科学基金艺术规划项目“科幻电影创意伦理研究”（项目编号：18BC049）。

① Hayles, K. Katherine. Visualizing the Posthuman. *Art Journal*, Vol. 59, No. 3, Fall 2000, pp. 50-54.

塑造人物、展示奇观,激发了观众的好奇心和探究热情。科技化意味着身体可以被改造、被重组、被再生、被克隆,多元化意味着除人类自身之外,类智人、生化人、外星人、智能机器人等生命形态都拥有值得从美学的角度予以研究的身体,黑镜化意味着对身体在银幕上的呈现应当考虑到科幻电影自身的特点。

(一) 正视科技化对身体形态的巨大影响

从历史的角度看,人类身体形态首先是自然进化的结果。尽管如此,人类也在自己的身体上烙有实践的烙印,与分工相适应的种属能力就是人类实践的产物。科学实验是人类社会实践的主要形式之一,以之为基础而发展起来的现代科技对人类身体形态产生了巨大影响。如今,人为进化正逐渐取代自然进化支配人类的发展。以此为背景的身体美学具备如下要旨:

1. 解放身体想象

人类是以运用工具制造工具而将自己从动物界提升出来的。从简单工具到复杂工具,从手工工具到机器系统,科技进步极大地拓展了人的身体的功能,弥补了人的身体的缺憾。从义肢、义齿、眼镜、心脏起搏器到智能服装,相关发明不计其数。与此相适应,后人类视野中的身体美学不仅要求在理论上矫正关于身体的过时观念,而且要求在观念上解放关于身体的想象力。现实中的身体还不可能实现的功能,不等于未来的身体不可能具备,如果你承认科技具备无穷潜力的话。美国《蚁人》(Ant-Man, 2015)提供了一个很好的例子。在本片中,神偷利用神奇服装缩小身形,指挥蚁群,粉碎公司总裁制造同类服装卖给犯罪集团的阴谋。

2. 探索身体规范

人为进化并不意味着人类可以随心所欲地对待自己和他人的身体。即使未来信息科技、生物科技、材料科技、宇航科技等领域取得重大突破,为人类身体转变形态提供了诸多选项,身体的改造、再造与创造仍然只能是有所为,有所不为。科幻电影的主要作用之一就是对身体规范进行前瞻性探讨。它不时以归谬手法揭示科技对身体所施加的影响,宣示胡作非为可能导致的恶果,从而唤起人们的警惕。黑科技所起的双刃剑作用,在科幻电影中得到了生动的显示。例如,美国《黑色星期五》(Black Friday, 1940)描写医生将匪徒大脑移植给教授朋友的身体,虽然挽救了其生命,却带来了副作用,即分裂性人格。

3. 实现彻底祛魅

后人类视野中的身体美学没有“圣化”的位置。它用科技的力量否定神圣,同时又用艺术的想象否定科技,从而实现了彻底的祛魅。例如,美国《阿尔劳娜》(Alraune, 1952)描写科学家创造出一位虽然美丽但无灵魂、缺乏道德感的女子,结果是她毁灭了周围的一切。美国《X光眼的人》(X: The Man with the X-Rays Eyes, 1963)的主角泽维尔博士用自己发明的药水点眼,得以看穿一切,虽然在拉斯维加斯的赌博中大赢一把,但却为所看到的宇宙中心盯着人类全体的大眼睛所困扰,以至于最后受牧师影响将眼睛挖出来。

(二) 正视多元化对身体观念的巨大拓展

科幻电影已经有100多年的历史,所积累的数千部影片汇合成光怪陆离的画廊,为我们展示了由本真人、人造人、机器人、类智人、生化人、外星人等生物所混居的大千世界。这种现象既可以视为我们所处时代的多元文化的折射,又可以视为人类未来时代所可能进入的情境。在这样的背景下,后人类时代的身体美学存在如下要求:

1. 能知异类之真

在多种智能生物并存的情况下,现实不是纯粹的自然界,而是由他们共同构建的。在彼此互动的过程中,视域得以融合,信息得以沟通,这是能知异类之真的条件。到目前为止,人类虽然经过了长期探索,但还未能能在可感知的范围内寻找到可以和自己相媲美的智能生物。因此,

能知异类之真与其说是现实已经达到的水准,还不如说是人们的一种憧憬,或者说是像科幻电影这样的艺术作品所揭示的一种可能性。当然,人类已经在和自然界的动物、植物、微生物打交道的过程中对进化水平较低的异类有所了解。科幻电影对于异类之真的呈现正是以此为基础的,其内容既包括人类对异类的探索与识别,又包括异类对人类的侦知与窥测,还包括不同类型的智能生物之间相互借鉴、彼此交流、达成共识的可能性。

2. 能解异类之善

在科幻电影展示的世界中,不同类型的智能生物同时存在、彼此互动,这正是后人类时代的重要特征。以此为背景,人类将善恶评价由同类共同体扩展到异类共同体,从地球生态主义、星系生态主义乃至宇宙生态主义的角度看待是非功过,分析异类对人类的善意或恶意、人类对异类的善举或恶行,以及建设跨族类命运共同体的可能性。在地球生物以弱肉强食为法则的进化史中,人类已经熟知“物竞天择,适者生存”。在展望科幻世界绚丽风光的同时,人们意识到丛林法则所可能发挥的支配作用。因此,能解异类之善实际上是一种愿景,是对不同类型高级生命之间和平共处、互利共赢的希冀。至于未来是乌托邦或恶托邦,目前只是某种猜测。

3. 能赏异类之美

后人类视野中的身体美学不仅要求识同体之工,而且要求识异类之美。如果说传统身体美学是生命美学组成部分的话,那么,后人类视野中的身体美学立足于生命美学的革新。生命不是一种特殊物质的属性,而是多种物质(包括计算机代码、机器人材料,甚至是神秘能量等)可能具备的属性,如果它们能够实现自我更新的话。美也不仅仅是人的本质力量的对象化。各种生命形态都具备自己的美。不仅如此,异类之间甚至可能相互欣赏,在“各美其美”的基础上实现“美美与共”。正因为如此,美国《星魅入侵》(Invasion of the Star Creatures, 1962)构想两个战士在调查核爆区域神秘弹坑时发现准备用植物怪征服世界的美丽异雌。她们原来是想要征服地球的外星人,回不了家,结果成了两个战士的妻子。

总的来看,即使在科幻语境中,人类关于真、善、美统一的观念仍具指导作用。美国《尸体消失》(The Corpse Vanishes, 1942)描写疯狂科学家洛伦兹博士用兰花迷走新娘,抽取其耳后腺液注射到自己妻子身上,以求恢复其美丽与健康。这种行为以他人的生命为代价,违反善的原则。洛伦兹最后被揭露并绳之以法。美国《神秘美人局》(Looker, 1981)描写数字矩阵研究公司力求用计算机虚拟人取代真人模特,因为前者更为完美。后者在签订出让肖像权的合同后接二连三地死去,因为公司觉得不再需要她们。这种行为同样以他人的生命为代价,既违反善的原则,又脱离“真”的要旨(虚拟人反转取代了本真人),理所应当受到谴责和惩处。

(三) 正视黑镜化对身体界定的巨大价值

“黑镜”既是英、美一部热播科幻电视剧(Black Mirror, 2011, 2013, 2016; 特辑 2014)的名称,又是我们理解科幻电影对身体之呈现的参照系。所谓“黑镜化”是指科幻电影创意在呈现身体时所拥有的如下特征:

1. 借助科技光明穿透身体的玄幽

早在19世纪末问世的作品中,科幻电影就关注刚发现不久的X光(1895),并用生动的形象渲染其穿透力,像英国描写真人与骨骼互变的《X射线》(The X-Rays, 1897)、法国描写骨架离体起舞的《伦琴射线》(Les rayons Röntgen, 1898)。20世纪70年代才首次被观察到的伽马射线的威力更强大,不仅具备很强的穿透力,而且可以对细胞起杀伤作用,因此被用于治疗肿瘤。科幻电影编导由此运思,设想以之改变人格,如美国《伽马人》(The Gamma People, 1956);或者解释异能,如美国《绿巨人》(Hulk, 2003)。以各种射线为题材的影片还有许多,如美国《绝地五十尺女巨人》(Attack of the 50 Foot Woman, 1958)、日本《哥斯拉大战黑多拉》(Godzilla vs. Hedorah,

1971)、美国《神奇四侠》(The Fantastic Four,1994)、美国《神偷奶爸》(Despicable Me,2010)、香港地区《蜜桃成熟时3D》(The 3D Invader,2011)、日本动画片《端末遗构都市》(Blame!,2017)等。在隐喻的意义上,“黑镜”是烛幽之镜。它借助科技研究和开发所取得的成果来观察、透视与身体有关的一切,X光或射线不过是可供选择的两种视角而已。

2. 透视科技光明见到身体的阴影

如果说科技试图将自己当成阳光以照耀人类身体的话,那么,它同时也在公众的心目中留下了难以抹去的阴影。前者是人类的福音,因为科技保护身体、治疗身体、强化身体;后者是人类的噩耗,因为科技篡改身体、淘空身体、弱化身体。根据科幻电影的构想,某些科学家不顾人伦底线拿人的身体做各种各样的实验,从基因层面的人兽杂交,到器官层面的改造强化,以至于大脑层面的芯片植入、意识融合,不一而足。例如,香港地区《女机器人》(Robotrix,1991)描写疯狂科学家将其心灵传给机器人以作恶。美国《台地逸女》(Mesa of Lost Women,1953)描写疯狂科学家用蛛毒注射创造超女。美国《魔鬼新娘》(Bride of the Monster,1955)描写疯狂科学家试图创造核超人。美国《黑睡》(The Black Sleep,1956)描写疯狂科学家切开受害者大脑,想发现治疗其妻脑瘤的方法。美国《不明恐怖》(The Unknown Terror,1957)描写疯狂科学家创造出以当地人为食的菌类怪物。美国《快吻我》(Kiss Me Quick!,1964)描写疯狂科学家提供不少美女供来地球寻找女性种畜的外星大使挑选。阿根廷《怪医汉普》(The Curious Dr. Humpp,1969)描写疯狂科学家为求长生强迫人们性交以及其液体。墨西哥《血腥人猿夜》(Night of the Bloody Apes,1969)描写疯狂科学家通过做第一个“猿对人”心脏移植来治愈儿子的白血病,结果使儿子呈现出兽性。菲律宾和美国合拍片《暮光之人》(The Twilight People,1972)描写疯狂科学家创造出半人半兽。意大利《类人》(The Humanoid,1979)描写疯狂科学家用化学方法将人变成超级战士,以支持政变。美国《迷失的异型》(The Lost Skeleton of Cadavra,2001)描写疯狂科学家致力于复活骷髅。在隐喻的意义上,科幻电影是照影之镜,即使是科技也无所遁形,因为它在本体上的亮丽光鲜和在影子上的藏污纳垢形成鲜明对比。

3. 仰仗科技光明塑造身体的未来

如果从寻找新颖而聪明的做事方式这一点理解“黑客”的本意的话,那么“生物黑客”(biohacking)与“湿件黑客”(wetware hacking)便是它的重要分支。这两个术语用以指称那些想要用和大型研究机构一样的方法从事生物研究的个人与小群体,还有那些向自己体内植入芯片、注射基因、试验基因疗法的人,或者渴望从营养入手改变生物学特征的人。科幻电影也将他们作为塑造对象,其特征是拿自己做实验。这些人其实多少存了这样的念头,即仰仗科技光明塑造身体的未来。不过,在科幻电影这面黑镜中,如果侵犯了他人的身体或合法权益的话,他们也可能被映射为疯狂科学家。我们可以从这一角度去看待美国《化身博士》(Dr. Jekyll & Mr. Hyde,1908)及后来的跟风之作。换言之,像本片中哲基尔、海德这样的人物,是科幻影片塑造的最初的一批生物黑客。推而广之,在隐喻的意义上,我们可以将科幻电影视为自黑之镜,代表了人类希望更深刻地了解自己、更激进地改变自己的冲动。

以上分析表明:身体美学的视野具有历史性。在传统的语境中,它聚焦于与人的身体相关的美学问题。如果将它置于科幻电影所展示的后人类语境中,那么科技化、多元化和黑镜化就成为应当获得重视的特点。

二、科幻电影与后人类视野中身体美学的对象

后人类视野中的身体美学强调必须区分身体的含义,弄清它是指相对于头脑的躯干,相对于

意识的躯壳 还是指相对于心灵的躯体。相对于头脑的身体(躯干)是本体 相对于意识的身体(躯壳)是客体 相对于心灵的身体(躯体)是载体。真正的主体是头脑与躯干、意识与躯壳、心灵与躯体的统一。由此出发 后人类视野中的身体美学承认头脑美学与躯干美学、意识美学和躯壳美学、心灵美学和躯体美学的对立统一。上述认识是从科幻电影的相关描写受到启示而产生的。

(一) 头脑与作为躯干的身体

作为躯干的身体是相对于头部而言的。头部是感觉器官和思维器官等的集中部位,身体则是消化器官、运动器官、泌尿器官、生殖器官等的集中部位。二者不仅在功能上分工协作,而且在物质上通过神经系统、循环系统、淋巴系统、呼吸系统等予以连接,由骨骼系统、肌肉系统、韧带系统予以支撑,保证了人的自我更新。科幻电影相关创意主要沿着下述取向展开:

1. 无身:存头、植脑与换头

所谓“无身”,在生理上是指头部或大脑脱离了作为躯干的身体。在现实生活中,这无疑意味着死亡。不过 科幻电影设想了无身人存在的可能性。例如,美国《多诺万的大脑》(Donovan's Brain,1953)中科学家成功地让一位濒死富商的大脑在通电盐溶液中保存活性。在德国《脑袋》(The Head,1959)中,科学家发明了能使头部在身体死后活下来的血清。又如,在法、德、西合拍片《童梦失魂夜》(The City of Last Children,1995)中,出现了一个生活在鱼缸中、只有大脑、通过两个传声筒说话的智者,即大脑人。他虽然没有身体,却仍然善于出谋划策。

若大脑脱离原先躯干后还能活着,就产生了将它移植到另一个躯干的可能性。因此,美国《畸形》(Monstrosity,1964)描写一位富婆策划让科学家将其大脑移植到年轻女士的颅内。这种做法明显有悖人伦,只有寡廉鲜耻的人才会这么想。倘若在植脑过程中发生错乱,那就更麻烦了。捷克《先生,你是一个寡妇》(You Are a Widow, Sir,1971)描写将军们想派女伶之身、杀手之脑的合成人行刺国王,误将忠于国王的占星师的大脑植入女演员身体,导致混乱。

与此相类似,既然头部脱离原先身体后还能生存,就产生了换头的可能性,同时也带来了伦理上的问题。基于此思路,美国《不死的大脑》(The Brain That Wouldn't Die,1962)描写科学家比尔试图为因车祸身首异处的未婚妻寻找新身体,但遭到她的反对(当时她的头泡在溶液中,还能发表意见)。以换头为题材的影片为数不少。例如,美国《与魔共生》(The Thing with Two Heads,1972)描写医生将富有的种族主义者的头部移植于黑人死囚的身体上。又如,美国《傻瓜大闹科学城》(Sleeper,1973)中社会名流卢娜想根据自己审美标准让管家换头,但被拒绝了。

2. 修身:电子人、外骨骼与内骨骼

所谓“修身”,在儒家伦理中是指道义上的修身养性,在科幻语境中则是指本体上的身体修饰,由弥补术发展而来。

电子人在英语中相当于控制论有机体(Cyborg),来自对身体的电气化改造。相关形象最早在美国《纽约巨人》(The Colossus of New York,1958)中就已经出现。本片中的电子人是在食物专家杰里米因车祸丧生之后,由其父亲和兄弟联手打造的。杰里米的大脑被包在巨大的机器人身体中,智能足以继续进行原先的科研活动。只是因为缺乏与其他人的正常交往,渐渐失却人性,只有在面对其小儿子时才能维持自我控制,教他如何关闭自己的身体。有关电子人的影片为数众多,比较有名的是美国“机械战警”系列,其主角也是由身体改造而成的。这类电子人以大脑未死亡为前提,而且不换头。正因为如此,他们虽然在躯干上安装了许多电气零件,但在心理上仍然基本保存了原先的倾向。

外骨骼相当于机械套装,通常为活人所支配,可以有效地增强其身体功能。在美国《动感战士》(Star Kid,1998)中,12岁男孩格里芬从附近的垃圾场发现了一件由火箭运送来的“赛伯

服”(Cyborsuit),即带人工智能的外骨骼套装。自从穿上它之后,格里芬的处境完全改观。他在学校霸王图尔博眼前挺起腰杆,从损坏的摩天轮救出米歇尔和她的朋友,显示敢作敢为的气派,和过去的萎靡不振迥然有别。在美国《黑客帝国3:矩阵革命》(The Matrix Revolutions, 2003)中,人类锡安基地回击入侵的机器军团,主要就靠人操纵外骨骼发射炮弹。外骨骼的用户不需更换头脑或躯干,因此其心理延续了原先的定性,所不同的主要是必须接受操作技能的训练。操作者和外骨骼一体化,导致机甲战士的诞生。

现今见于应用的工业机器人、军事机器人和服务机器人以金属为主要材料,科幻电影所呈现的机器人有所不同。例如,在美国《终结者》(Terminator, 1984)中,主角T-800机器人是一种高效的杀戮机器,具有强大的金属内骨骼和外层生物组织,使其看起来像人类。它有明显的头部,内骨骼相当于躯干框架,对整个身体起支撑作用。也许为了制造对比的效果,美国《终结者2:审判日》(Terminator 2: Judgment Day, 1991)塑造了T-1000机器人的形象。它由特殊液体金属组成,可以任意变形。其手部可以化为利刃或尖刺,身体则可以变成所接触过的任何一个人。它没有固定的头部,整个身体处于流动化状态。

3. 观身:媒体化、格式化与监控化

“观身”在佛教中是指基于冥想的修行,如禅观等。儒家讲格物致知,重视反身、内省,也包含了类似的追求。相比之下,科幻电影将“观身”置于信息化、媒体社会、无处不在的监控等背景下加以描写,赋予其新的含义。

媒体化是指将头脑作为信息容器。美国《电子人:天雷地火》(Cyborg, 1989)描写佣兵护送携带开发瘟疫治疗方法所需数据的信使从纽约前往亚特兰大,其中的信使就是用自己的大脑携带上述数据的。换言之,大脑的功能被类比于计算机存储器。在美国《极乐空间》(Elysium, 2013)中,马克斯也用自己的大脑携带数据,不过其中的存储器是由医生植入的。媒体化的结果是大脑中的数据可以被析出或输出,在计算机显示设备中加以调用或观察。

格式化通常称为“洗脑”,是一种针对人的思维器官的清洗行为。英国《心灵控制者》(The Mind Benders, 1963)已经接触到洗脑的可能性,背景是冷战下的思想转变。美国《火星大接触》(Invaders from Mars, 1986)描写外星入侵者对占领地居民进行洗脑。美国《归零》(Cypher, 2002)描写高科技公司为自己准备派出的卧底洗脑,以避开想打入的竞争对手组织的测谎试验,让人家看不出其原有经历和倾向。由此看来,洗脑类似于计算机存储器的格式化,特点是抹去原有的信息或记忆,和媒体化正好相反。二者也有相辅相成之处,因为信使只有经过大脑格式化,才能携带新的海量信息。反过来,格式化经常是为接受信息灌输做准备的。

监控化是指在大脑中植入芯片,用以控制当事人的思想和行为。这种控制可能是随时随地的,你不仅没有了隐私,而且丧失了自由。例如,美国《终端人》(The Terminal Man, 1974)描写医生为癫痫病人植入芯片。美国《复制娇妻》(The Stepford Wives, 2004)设想通过植入芯片使女性变得温柔。美国《智能谍变》(Hardwired, 2009)描写车祸后被植入芯片者虽然活过来,但不断收到广告,为此开始抗争。在联网条件下,芯片可以将当事人的思想实时发给监控者或控制中心,从而让人脑思维过程成为可以实时观察的对象。

(二) 意识与作为躯壳的身体

作为躯壳的身体是相对于意识而言。在这一意义上,头部不再是与躯干相对立的功能区,而是身体的一部分。大脑也不再是与身体相区分的中枢神经系统,而是身体所拥有的特殊思维器官。科幻电影相关创意主要围绕去身、化身和造身展开。

1. 去身:身体的脱离、赋予与共用

在现实环境中,所谓“去身”可能是指纯粹符号系统具备与介质无关的强大功能,正如古

典人工智能所设想的那样。在科幻电影中,所谓“去身”是指意识不依存于作为躯壳的身体,既可以脱离它而存在,也可以将它当成载体而存在,同时还可以相互合并而存在。

有关意识脱离身体的想象源于古代的灵魂观(原始人认为意识在人做梦的时候可以离开作为躯壳的身体)。科幻电影中也有类似的构思。例如,美国《异星战场》(John Carter, 2012)描写上尉卡特被传送到低重力的巴苏姆星球,借用萨克族力量打击佐丹加族,成为氦族之王,但被神族送回地球。他装死将遗产传给外甥,引神使上钩,取其纹章回巴苏姆,让外甥照料他留在地球的身体。实际上,前往巴苏姆星球的只是卡特的意识。

意识被赋予身体,可以称为“躯壳化”。例如,在日本动画电影《攻壳特工队》(Ghost in the Shell, 1995)中,公安六课为进行灵魂黑入而创造的黑客程序傀儡王形成自我意识,遭到公安九课女警草雉素子追捕。公安六课为掩盖这一可能遭致非议的项目而急于回收傀儡王,傀儡王则提议与草雉素子的意识合并,她同意了。合并后的意识依托公安九课同事找到的一个电子人身体醒来。又如,在日本《全金属暴徒》(Full Metal Yakuza, 1997)中,黑帮喽啰死后,由疯狂科学家赋予半是强壮大佬半是仿生品的新身体。

如果将意识理解为人脑这种特殊物质的功能的话,那么,特定意识与特定大脑之间所存在的是一对一的关系。不过,由于多重人格、心理分裂等现象的存在,人们设想同一大脑中可能寓居了不同意识。科幻电影由此出发,设想了不同来源的意识共用同一身体的可能性。例如,美国《移魂都市》(Dark City, 1998)描写群脑性外星人拿地球人做实验,胁迫科学家将不同身份植入当事人的记忆。结果科学家反其道而行之,所植入的不是外星人的集体记忆,而是他自己唤起当事人觉醒、摧毁外星人的呼唤。美国《宿主》(A Hospedeira, 2012)描写外星人“漫游者”侵入大脑,想控制地球人梅兰妮的思想,但没想到梅兰妮居然不肯放弃对自己头脑的控制权,紧紧抓住她所爱的男子不放。后来“漫游者”爱上了另一个男子,因为外星人的意识和梅兰妮的意识共用一个身体,于是形成了奇特的四角恋。由此演绎出曲折的故事情节。

2. 化身:身体的转移、劫持与交换

所谓“化身”就其本义而言是指超性存在物具备多样化的形态。以“化身”为名的《阿凡达》(Avatar, 2009)是第36届土星奖最佳科幻电影,描写前海军陆战队员杰克被派往潘多拉星球,作为人类采矿公司雇员与土著纳威人打交道。由于地球人无法在当地的大气中正常呼吸,因此杰克只能将纳威人与人类的DNA混合生成的化身当成自己的中介。由此看来,“化身”是指特定躯壳处于其他意识的支配之下。有关身体的转移、劫持与交换的创意由此而来。

转移身体是指意识在不同身体之间流动。根据西班牙与英国合拍片《恐怖列车》(Horror Express, 1972)的构想,无形生物(远古来地球的集体形式的能量,被冰封多年)可以在被害者身体之间转移,汲取知识以建造逃离地球的飞船。在美国《隐藏杀手》(The Hidden, 1987)中,外星执法人员阿尔汉格来到地球追踪可以在地球人身体之间转移的外星杀手,取得洛杉矶警察贝克的信任,杀死被迫从所占据的总统候选人身上冒出来的他。当发现在战斗中受伤的贝克濒危时,阿尔汉格将自己的意识转移到他身上。贝克的家人虽然觉得有些异样,但接受了他。

劫持身体是指意识不仅进入其他身体,而且获得了后者的控制权。例如,美国《血兽之夜》(Night of the Blood Beast, 1958)描写宇航员在重入地球时被杀,但其身体迅速被外星人所寄生。美国《我老公是外星人》(I Married a Monster from Outer Space, 1958)描写外星人控制了地球男子的身体,因为其星球上的女性绝迹,才找地球女性来延续物种。在美国《外星大脑》(The Brain from Planet Arous, 1957)中,外星来的两个大脑状生物分栖于科学家马吉及其未婚妻的身体,一个对付另一个。意大利与西班牙合拍片《恶魔星球》(Planet of the Vampires, 1965)描写神秘星球固有生物试图占有到访宇航员身体,以避免自身种族灭绝。英国《狮口惊

魂》(Prey, 1977)描写外星人凯特作为入侵先锋,前来地球评估人类作为其种族的食物来源的适宜性。他杀掉了车震中的一对,占有男性的身体。美国《傀儡主人》(The Puppet Masters, 1994)描写外星异形用触角穿刺人类脊椎侵入大脑,被中央情报局特工用电击驱离,通过脑炎病毒消灭。美国《外星人入侵》(Alien Trespass, 2009)描写友善外星人暂时占据天文学家泰德身体,得到其妻帮助,抓捕从飞船残骸逃出的怪物。

交换身体的前提是假定特定意识可以脱离原先的身体,进入并支配其他身体,而且这种变化可以对称地发生。例如,我国《异星寻爱记》(2016)描写卡斯比星球面临能源危机,马达因此来地球寻找真爱以化解。所邂逅的流浪歌手刘飞教他泡妞,但并不成功。两人于是对换身体再试。类似的例子有我国《变身男女》(2012)、《羞羞的铁拳》(2017)等。

3. 造身:身体的创造、消失与僵化

“造身”就起源而言是指生物体由神灵创造,如说上帝用自己的肋骨造了人类始祖,女娲用泥土造人,等等。在科幻电影中,“造身”主要指人的身体通过科学实验创造。正常的身体应当是意识和躯壳的统一。若躯壳缺位,意识就成了幽灵;若意识缺位,躯壳就成了僵尸。

人造人想象肇始于用闪电激活拼缀起来的尸块,正如英国雪莱夫人在其名作《弗兰肯斯坦》(1818)中所描绘的那样。这部科幻小说在电影界有广泛的影响,多次被改编,如美国《弗兰肯斯坦》(Frankenstein, 1910)、美国《弗兰肯斯坦的新娘》(Bride of Frankenstein, 1935)、美国《弗兰肯斯坦之子》(Son of Frankenstein, 1939)等。用生物化学技术创造出来的人造人便是“生化人”。他们并非按受孕、怀胎与分娩的自然顺序产生。随着生物技术的进步,人造人已经摆脱了科学怪医拼缀尸体的方式,改为按照科学原理对一定的数据进行加工,按一定的程序成形,正如日本《苹果核战记1》(Appleseed, 2004)所描绘的那样。

如果作为躯壳的身体消失了,那么意识便成为无身体的幽灵。就科幻电影而言,幽灵可能存在于异星,是远古文明遗留的鬼魂,因人类宇航员的打扰而被唤醒,正如美国《火星幽灵》(Ghosts of Mars, 2001)所描写的那样。幽灵也可能存在于太空,随着陨石在太空飘荡,说不准哪会儿就降临地球,就像美国《最终幻想:灵魂深处》(Final Fantasy: The Spirits Within, 2001)所描写的那样。幽灵还可能存在于地表,被居心叵测的科学家当成物态武器,正如美国《幽灵》(Spectral, 2016)所描绘的玻色-爱因斯坦态复制人那样。

倘若作为躯壳的身体丧失了自主意识的引导,那么就朝僵尸转化。僵尸并非科幻片的特有题材,但却在科幻片中得到了科学的归因。它可能是心理学家用药物制造出来的,如美国《午夜庄园》(Bowery at Midnight, 1942)所描述的那样;也可能是化学教授用神经气体毒害所致,如美国《疯狂的食尸鬼》(The Mad Ghoul, 1943)所描述的那样;或者是科学家使用电波加以控制的,如美国《原子脑怪物》(Creature with the Atom Brain, 1955)所描写的那样。僵尸化的原因还可能是陨石、催眠术、外星寄生虫、细菌、真菌等,相关影片有美国《死亡异型》(The Alien Dead, 1980)、美国《侵入异次元》(Trancers, 1985)、美国《僵尸之夜》(Night of the Creeps, 1986)、爱尔兰、英国与美国合拍片《在火星上最后的日子》(The Last Days on Mars, 2013)、英国《天赐之女》(The Girl with All the Gifts, 2016)等。

(三) 心灵与作为躯体的身体

作为躯体的身体与心灵相对而言,躯干、躯壳和躯体有所不同。躯干相对于头部而言,二者同属于生命本体,但生理定位不一样(思维器官在头部),心理定位不一样(思维器官是大脑),物理定位也不一样(头脑总是在上方)。躯壳相对于意识而言,包括整个生理意义上的身体(含头部和躯干),但并不包括心理意义上的思维。躯体相对于心灵而言,是思维器官(按“心之官则思”定位)的容器或载体,也是体液、能量、心场、生机等要素的汇聚之处。科幻电影

相关创意主要围绕“欲身”“喻身”或“辨身”而展开。

1. 欲身: 身体的永生、速衰与年轻化

“欲身”在发生论的意义上是指人们从需要或本能理解身体,将由它们转化而来的欲望或动机当成行为的内驱力。在人类所有的需要或本能中,生存需要(或生存本能)是最为根本的。科幻电影围绕这一点做了许多文章。试以老化、年轻和永生为例予以说明。

顾名思义,“永生”是指生命长存,其条件首先是躯体不坏,其次才是指精神不死。二者其实是有矛盾的。躯体虽然不坏,精神却可能早就倦怠了。正因为如此,英国《萨杜斯》(Zardoz, 1974)中的长寿人觉得无聊,腐败孳生,生殖力退化,沉思取代睡眠。即使想死也死不了,遭遇意外会立即转生。这真是一种平常人难以想象的痛苦,以致本片将如何以致死来拯救永生当作题旨。法国《时空之轮》(Chronopolis, 1982)中的不朽者也被永生弄得疲惫不堪。美国《时空英豪》(Highlander, 1986)及其续集(1991, 1994, 2000, 2007)同样以永生者为主人公,特色在于这一家族不断相互攻击,只有被完全斩首才会死亡。胜者将获得负者的力量。攻击要进行到只余一人为止。至于世间所谓“在人们心中永生”,只是一种夸张的说法。

年轻化首先是指反转或延缓躯体生理年龄不断增大的过程,其次才是指心理上的返老还童。美国《我被吊死之前》(Before I Hang, 1940)描写候刑博士获准开发倒转衰老过程的血清,私下自我实验使之产生杀人冲动。美国《脱胎换骨》(Seconds, 1966)描写中年银行家伪造死亡后经手术得到年轻身体、全新身份,开始新的职业生涯。捷克《一盘好菠菜》(A Nice Plate of Spinach, 1977)描写利用特殊装置返老还童的实验。美国《沼泽异形2》(The Return of Swamp Thing, 1989)描写邪恶博士混合沼泽动物与人类基因创造怪物大军,想利用继女基因延缓衰老和身体变形但存侠义之心的科学家发生冲突。法、德、西合拍片《童梦失魂夜》(The City of Last Children, 1995)描写老富翁绑架儿童,窃其梦以求延缓自身衰老过程。

速衰首先是指加快躯体生理年龄增大的速度,其次才是指心理上提早成熟。美英合拍片《深海战神》(War Gods of the Deep, 1965)描写鳃人生活在水下城市,因火山爆发而离开,见阳光迅速衰老死亡。香港地区《童梦奇缘》(Wait Till You Are Older, 2005)描写私生子因亲妈自杀而怨恨父亲及其妻子,在流浪中接触催生药,一夜成年,以新身份体验与同学、老师、家人的关系,由于迅速衰老、无法逆转而倍感余生之宝贵,回归家庭,取得谅解。我国《致命拯救》(2017)描写东元世界科学家发明长生不老药,各国政府推行人类基因改造计划,地球陷入人口过剩危机。杨教授因而研发可以加速衰老的药物,试图用它来减少人口。

2. 喻身: 身体的图像、寓意与怪物化

“喻身”原来是指人们将身体作为比喻去把握世界。我国古代所谓“近取诸身”,或西方思想家将社会当成有机体,都是相关的例证。在科幻电影中,“喻身”代表了将无形对象有形化、陌生对象熟悉化、抽象对象具体化的一种思维方法。躯体可见,心灵不可见。通过可见的躯体呈现不可见的心灵,这正是喻身的本质。

给躯体加上图像的过程通常称为“文身”(涅、刺青或纹身)。它的功能是将当事人的心灵追求呈现在躯体上,被某些人认为有助于展示个性与自我,增进性感和魅力。有许多科幻电影涉及文身。美国《绘图人》(The Illustrated Man, 1969)以主角斯泰格尔全身所文的图案为叙事线索,描写他如何追逐梦想中为自己文身的女人。美国《诡异之物》(The Unearthly, 1957)中疯狂医生见到所邂逅的斯科特手腕上文有图案,误认为对方是逃犯,引诱他参加自己的实验,没想到他是卧底警察。美国《未来水世界》(Waterworld, 1995)中,岛民伊诺拉遭到海盗袭击,因为他们认为她皮肤上的图案是寻找陆地的线索。美国《蠢蛋进化论》(Idiocracy, 2006)描写人们通过条形码文身来付费。美国《分歧者: 异类觉醒》(Divergent, 2014)塑造了文身师托莉的

形象。我国《金刚葫芦侠》(2014)将文身当成蝎子精、黑蛇精的特征之一。

给躯体形象增添派生意义(即寓意)的过程通常称为“隐喻”或“象征”。它的功能是将心灵所思从此处引向别处,唤起联想。法国《但丁一号》(Dante 01, 2008)包含了丰富的隐喻。本片人物设计根据的是但丁《神曲》述及的人类七宗罪,即贪婪、肉欲、贪食、妒忌、懒惰、傲慢、暴怒。它描写危险罪犯在太空监狱被当作医学试验品。新来的圣乔治作为牺牲品化作圣水净化象征人类罪恶的火焰。经过他的洗礼,太空监狱变成绿意盎然、充满生机的星球,外观看起来像十字架,隐喻宗教皈依。在美国《湮灭》(Annihilation, 2018)中,隐喻可谓俯拾即是。例如,本片两次出现杯中水的折射,分别暗示主角莉娜及其丈夫已不是原来意义上的本真人,而是被折射过的生命体。之所以采用这样的镜头,正是为表现万物之间杂交融合的主题服务的。

让躯体扭曲为怪异物类的过程,我们称之为“怪物化”,它的功能主要是将心灵中的恶念、情结或憋屈等因素对象化。涉及怪物的科幻电影多达数百部,其中有不少和疯狂科学家相关。美国《人制造怪物》(Man Made Monster, 1941)中的里加斯想要创建一支由电气生物驱动的僵尸军队,因此从事相关实验,不断给对电流免疫的麦考密克提高电压,使之能够杀死任何所碰的人。美国《怪物制造者》(The Monster Maker, 1944)描写疯狂科学家给其对手注射肢体肥大症病毒,以求占其财产和女友。又如,英国《弗兰肯斯坦的诅咒》(The Curse of Frankenstein, 1957)中主角制造了一个怪物,利用它去谋杀宣称怀了他的孩子的女仆,因此被送上断头台。英美合拍片《电子怪物》(The Electronic Monster, 1958)描写前纳粹分子开办诊所,用“梦机”改变人们所做的梦,将其意志施加于他们。在另一些影片中,科学家主要是充当实验对象心灵对象化的推手。这些实验对象之所以成为怪物,和他们自己的心结有关。例如,美国《怪物与女郎》(Monster and the Girl, 1941)描写韦伯斯特被栽赃处决,其大脑由科学家移植给大猩猩之后,支配新的躯体力求复仇。美国《女士与怪物》(The Lady and the Monster, 1944)描写科学家在千万富翁死后保存其大脑,创造了一个有心灵感应能力、急于控制别人的怪物。

3. 辨身:身体的大小、变形与异能化

“辨身”原先是就身体识别而言,着眼点经常在于身体与身份的一致性,所谓“验明正身”正由此而来。“辨身”的前提是“变身”,即改变身体、改变身份或改变它们之间的对应关系。正因为某些人能够变身,其他人才需要辨身。

如果躯体骤然增大或缩小,当事人还是原来的自我吗?答案基本上是肯定的,前提是心灵不变。有关身体大小变化的想象由来已久,《西游记》中孙悟空就有缩小和放大其身体的本事。科幻电影将这种本事和科技联系在一起。例如,美国《木偶人的攻击》(Attack of the Puppet People, 1958)描写一位傀儡师发明了可以使人身体变小的机器。美国《惊异大奇航》(Innerspace, 1987)的主角因缩微飞行器实验被注射入他人身体。美国《亲爱的,我把孩子变小了》(Honey, I Shrunk the Kids, 1989)描写科学家偶然将四个少年变成昆虫大小后四处寻找。美国《亲爱的,我将孩子变大了》(Honey, I Blew Up the Kid, 1992)描写学步婴儿被电波催长到数层楼高,挨了导弹袭击。反之,如果心灵起了变化,即使躯体依旧,当事人还是原来的自我吗?答案基本上是否定的。正因如此,美国《五百年后》(TXH-1138, 1971)描写未来恶托邦社会的统治者强制使用改变心灵的药物让公民驯顺从命,确保其能完成危险和苛刻的任务。

若躯体形态突然发生重大变化,当事人“依然故我”吗?答案是存疑的。有关身体形态变化的描写同样可以追溯到神话传说。在我国古典文学作品中,《西游记》就描写了孙悟空的72种变化。万变不离其宗,孙悟空还是孙悟空。其实,心灵不大可能不随躯体形态重大变化而变化,例证之一是隐身术对心灵的影响。若可以隐身,那么当事人有可能觉得即使干坏事也不会受到惩罚,从而放纵自己。某些科幻电影对此展开想象。例如,美国《隐身人》(The Invisible

Man, 1933) 描写化学家拿药物做实验,得以隐身,但同时变成疯狂杀手。美国《隐身怪物》(The Invisible Monster, 1950) 描写恶棍计划运用隐身大军接管世界,进入美国抢劫银行。我国《隐身博士》(1991) 描写犯罪分子窃取隐形药为害社会,发明家被迫销毁它。当然,隐身也可能产生其他方面的社会影响。美国《隐身人回归》(The Invisible Man Returns, 1940) 描写隐形术被用于帮助无辜者昭雪冤情。美国《隐身女》(The Invisible Woman, 1940) 描写百货公司模特基蒂利用隐身术报复雇主、打败匪徒,并出乎意料将隐身特性遗传给孩子。美国《隐身特工》(Invisible Agent, 1942) 描写隐身术在二战中帮助美国间谍到德国后方执行特殊任务。

科幻电影中的变形原因比较复杂,大致可以分为如下类型:一是依托机器。美国《神秘岛的追捕》(Manhunt of Mystery Island, 1945) 中的海盗就有变形机。美国《苍蝇》(The Fly, 1958) 的心灵传送装置也可以实现变形。只是实际运用时出了意外,发明家将自己与苍蝇混合,由此产生了像人的苍蝇、像苍蝇的人。二是依托血清。例如,美国《两傻妙擒化身博士》(Abbott and Costello Meet Dr. Jekyll and Mr. Hyde, 1953) 中的科学家就通过给自己注射血清而变形。美国《变形蛇魔》(SSSSSS, 1973) 有类似构思,即通过注射血清将人变为蛇。三是受外界因素影响。英国《夸特马斯实验》(The Creeping Unknown/ The Quatermass Experiment, 1955) 描写宇航员遭外星人的袭击变形。四是患病。在美国《女恶魔》(She Demons, 1958) 中,前纳粹上校的妻子就患面部变形症。为了医治她,他析取所囚禁的姑娘的腺体物质为之注射,害人不浅。意大利《各位,我是撒旦》(Atom Age Vampire, 1963) 也有类似构思。在本片中,科学家爱上一位在车祸中面容受损的舞女,为了治疗她而靠自己变形为怪物的能力攫取被谋杀女子的腺体,遭到警察及她的男友的追捕。五是受伤。美国《怪兽之战》(War of the Colossal Beast, 1958) 描写巨人从水坝跌下而变形。法意合拍片《睁开你的双眼》(Abre los ojos, 1997) 描写英俊男人得到妻子的爱,但因事故脸变形,幸好得以重建。六是服药。美国《变形博士》(Altered States, 1980) 描写主角服用致幻药进行自我实验,导致基因退化。七是依托特殊能力。美国《怪形》(The Thing, 1982)、加拿大《异形》(Phil the Alien, 2004) 中的外星人可以任意准确变形。美国《变形怪物》(Transformations, 1988) 中的怪物变身为美女。美国“X战警”系列电影成功塑造了变形女的形象。八是使用面具。美国《魔侠震天雷》(Darkman, 1990) 描写科学家利用新型合成皮肤重塑自己被烧伤的脸。美国《魔侠震天雷2:狂魔再现》(Darkman 2: the Return of Durant, 1995) 描写科学家用人造皮肤制成面具伪装成黑帮分子除恶。九是匪夷所思的躯体改造。香港地区《百变星君》(Sixty Million Dollar Man, 1995) 描写富二代李泽星得罪黑帮头目,被轰得粉碎,幸而由姜司教授将其身体改造为能变化多种形态的人造人复活。后来李泽星又遭黑帮老大派来的铁甲威龙追杀,但最终通过植入教授发明的芯片变身为超级微波炉,融化了铁甲威龙,并赢得同学虫虫的芳心。反过来,如果当事人的心灵起了变化,能够对其躯体形态产生影响吗?答案是有可能。美容、化妆等需要就是证明。科幻电影也有别出心裁的构思。例如,美国《豹妹》(Cat People, 1982) 描写性觉醒使异禀少女变形为黑豹。

如果躯体功能突然发生重大变化,当事人在心灵上能够一如其旧吗?答案基本上是否定的。有关躯体功能的变化同样引人注目。科幻电影中的超级英雄经常与此相关,像美国《蜘蛛侠》(Spiderman, 2002) 的主角彼得就是如此。他本是一个平常的高中生,但被基因变异蜘蛛咬了之后获得超能力,由此济困扶危、行侠仗义。

科幻电影中的异能有多种类型,如喷火、运气、瞬移、远距摄物等,源于人们对于躯体潜力的想象。与其他类型的影片(如玄幻片、魔幻片等)相比,科幻电影力求将异能的获得与高新科技的应用结合起来。例如,美国《镭射人魔》(Lasserblast, 1978) 描写少年比利因偶然发现和使用外星武器而转变成杀手,身体也变绿。我国《超级异能人》(2016) 描写辐射造成异能者谭

晶,其时间旅行能力被后来的坏蛋提取。坏蛋开发出“哨兵”机器人,想改变历史。在我国《超能联盟之葫芦战队》(2017)中,某组织为打造超级战士而冒险拿自己人的孩子龙雪莉等做基因改造实验,留下遗憾(龙雪莉因身体发生变异被逐出家门)。

反过来,如果躯体的功能不是朝增强方向演变,而是急剧衰退(去能化),那么心灵是否会受到影响呢?答案基本上是肯定的。美国《超人2》(Superman II,1980)描写超人同意牺牲超能力以谈恋爱。我国《火星宝贝之火星没事》(2009)描写火星宝宝(这是他的名字)被迫协助“财神”窃取纽约股市的资金,因此违反火星宝宝关于不得帮助坏人干坏事的规定而丧失超能力。我国《超凡校草1:贴身校花的秘密》(2017)将去能化放在异能者之间的较量中来描写,主角华明轩两度因落败而丧失超能力。我国科幻剧《异能家庭》(2016)第1集描写有人在食物中放毒,使主角丧失异能。上述去能化虽然有不同原因,但都导致当事人产生心理落差。然而,人的主观意志也就在这一过程中显示出其独特价值。例如,我国《西游记之风暴法米拉》(2017)中的少年麦当感染蔓影术。中此招者的身体很快就会丧失意识与知觉,变成影子人。但是,麦当仍然顽强地鼓舞自己的斗志,争取在风暴法米拉大赛中胜出。

上文结合科幻电影创意分析了后人类视野中身体美学的对象,提出了身体的三分法,指出身体可以作为头脑与躯干的统一、意识与躯壳的统一、心灵与躯体的统一,充当存在本体,行为主体,观察客体。这三种统一分别构成了生理科学、神经科学和心理科学的研究重点,同时又是相互渗透的。在科幻语境中,它们派生出有关于换头术、大脑人、离体思维、记忆植入、寄生控制、异能得失等相关情节来。

三、科幻电影与后人类视野中身体美学的重点

如果将美当成人的本质力量的显现的话,那么至少有三种意义上的美:一是和人类的物种生产相联系的美,主要指形态美;二是和人类的物质生产相联系的美,主要指技能美;三是和人类的精神生产相联系的美,主要指境界美。科技进步正以自己特有的方式改变上述三种不同类型的生产,从而也改变我们对于美的感知和评价。物种生产领域的克隆人、物质生产领域的自动机、精神生产领域的人工智能是为科幻电影编导所瞩目的三种重要现象。与此相适应,后人类视野中的身体美学至少有下列三个研究重点:

(一) 物种生产意义上的本真和克隆的关系

在生理学、形态学的意义上,本真人与克隆人可能没有任何区别。二者的差异在于本真人是创造者、原型或者创造模板,克隆人则是被创造者、衍生品或复制品。如果套用本雅明的术语的话,则本真人有“灵氛”,克隆人基本没有。灵氛是娘胎里带来的,实际上是亲代所拥有的社会关系的总和;克隆人既然并非来自十月怀胎、一朝分娩,而是从实验室或生产线走出来,那么,他们就无法继承这样的社会关系,至少是无法以传统的方式予以继承。因此,后人类视野中的身体美学不仅关注身体,而且关注身份,将二者的背离和统一当成重要研究课题。

1. 克隆人取代本真人

克隆技术打破了对身体唯一性的限制,引发了本真人对自己被替代的强烈担忧。美国《天外魔花》(Invasion of the Body Snatchers,1978)中旧金山人发现居民逐一被无情感的克隆体代替,因此惶惶不可终日。美国《异形基地》(Body Snatchers,1993)描写少女随其父到军事基地进行环保检测,发现外星人正以克隆体取代原版,萌生强烈危机感。美国《星际冒险王》(The Adventures of Pluto Nash,2002)描写月球夜总会老板普罗托受到黑帮头目雷克斯的威胁,后者实际上是他的克隆版之一,想占有其企业。美国《魔力女战士》(Aeon Flux,2005)描写独

裁者为维护克隆人地位而杀死自然受孕妇女,造成严重的社会危机。美国《复制强者:克隆人编年史》(Synchro 2011)描写三个克隆人准备对各自的真人版下手,说他们是次品,应当被消灭。某些本真人有意识地运用克隆人达到自己的目的。例如,美国《复制杀人魔》(Replicant, 2001)中警官通过克隆复制只有小孩心智的杀人魔,以帮助其推理破案。美加合拍片《天赐》(Godsend 2004)描写一对夫妇允许医生克隆其因车祸死亡的儿子亚当,主要是为了满足情感需要。医生则想趁机使他自己因火灾丧生的儿子扎卡里复活,因此将两个孩子的基因混合,培育交替呈现不同特征的娃娃。美国《月球》(Moon 2009)描写在月球经营清洁能源氦-3的绿月公司为省钱以克隆人替代原版人,送合同到期的员工回地球让他们安乐死并焚化。要补充的是存在反向替代,即本真人替代克隆人。美国《幻体:续命游戏》(Self/less 2015)正是据此构思的。它以“意识移植”的换命游戏为背景,描写身患癌症的老富翁接受公司服务,将意识转移到克隆人身体以重返青春,未料载体竟是因经济拮据而被雇用的原版人。

2. 克隆人趋向本真人

任何克隆人都是晚于本真人诞生的,虽然在身体上较年轻,但在社会资本方面一般不占优势,属弱势群体。由于和原型存在基因相似性,他们可能在多种意义上趋向本真人。例如,延续本真人的未竟事业,就像美国《异形4:变种》(Alien Resurrection, 1997)复活为人类、外星人混合克隆体的宇航员蕾普莉那样,继续与外星人的战争;和本真人并肩战斗,就像美国《第六日》(The 6th Day 2000)中的克隆人亚当那样。在趋向本真人时,克隆人可能遇到本真人所处的社会网络或社会伦理的妨碍。例如,在谈恋爱时,如果发现对方是其血亲的克隆体,这就构成了乱伦,正像英国《法典46》(Code 46 2003)所描写的,基因不兼容性毁了恋情(女方来自男方亡母脑部DNA克隆)。如果本真人感到自己受到威胁,可能试图清除掉克隆体,就像美国《外星人绑架》(Alien Abduction 2005)所描写的那样。克隆人要真正获得本真人的地位,估计要等到他们能够生下自己的孩子才有可能。这正是美国《银翼杀手2》(Blade Runner 2049, 2017)所关心的。当然,必须有相关法律来保障他们的权利,同时也规定他们的义务。

3. 克隆人服务本真人

克隆技术展示了新奴隶制的可能性,引发了本真人有关克隆人提供身体服务的多种想象。试举例说明如下:一是当炮灰。这是减少本真人在战争中伤亡的方法,也是迅速组建、壮大或补充军队的方法,在科幻电影中比较常见。苏联《坎坷之路,终抵群星》(Per Aspera Ad Astra, 1981)、美国《克隆人的进攻:星球大战前传2》(Star Wars: Episode II - Attack of the Clones, 2002)、美国《星球大战:克隆人战争》(Star Wars: The Clone Wars 2005)、俄罗斯《守护者:世纪战元》(Guardians 2017)等影片都有相关的描写。二是提供器官。这种服务的前提是否认克隆人作为独立个体所应享有的权利,承认本真人可以对他们任意杀戮、支配他们的身体,因此是很残酷的。相关描写见于美国《扎卡里·惠勒的复活》(The Resurrection of Zachary Wheeler, 1971)、美国《逃出克隆岛》(The Island 2005)、英国《别让我走》(Never Let Me Go 2010)等影片。三是满足情感需求。例如,德、匈、法合拍片《克隆丈夫》(Womb 2010)描写一女子用遇难丈夫细胞克隆出孩子以寄托思念之情,不料在孩子成年后面临乱伦危机。我国《克隆女友》(2015)描写科学家冯泽周成功克隆出因车祸丧生的爱人,并抚养她成长。23年后,女儿冯爱阳从父亲的老同学陈铤那儿得知自己原来是克隆体,陷入角色混乱。她要求父亲就她的角色定位予以抉择。冯泽周经过一番思想斗争,决定删除她与自己爱人相关的记忆,使之明确作为其女儿的身份。冯爱阳终于和男友组成了幸福家庭。

(二) 物质生产意义上劳动者和机器人的关系

从身体形态上看,机器人大致可以分为三类:一是硬件机器人,特点是具备可触可感的机

械躯体;二是软件机器人,特点是具备可执行的程序;三是湿件机器人,特点是包含一定的生物材料。从身体构成上看,智能机器人具备不同意义上的身体:第一,参照人的“躯干+头脑”模式,以传统的动力系统、功能系统为基础,加上传感系统和处理系统,形成全功能机器人。不过,这些系统可以通过不同性质的网络在较远的距离上相互联系,未必就像人的躯干和头脑那样连在一起。第二,参照人的“躯壳+意识”模式,以某种物质实体(如互联网)为容器,以某种人工生命(如《黑客帝国》中的黑衣人或设计师)为灵魂,形成全天候机器人(不能简单地由人从外部关闭,如《终结者》中的天网)。第三,参照“躯体+心灵模式”,以某种智能生物受到外部控制而丧失自主性为特征,形成全听话机器人,像美国《黑洞》(The Black Hole, 1979)中被重新编程的人类船员就是如此。从实际用途看,机器人包括工业机器人、军事机器人和服务机器人等类型。下文在探讨与劳动者的关系时,所着眼的是硬件型、“躯干+头脑”的工业机器人。

1. 机器人替代劳动者成为生产主体

劳动者之美在于他不仅从事劳动,而且从自身的需要出发体验劳动的意义;不仅包括自由劳动的快乐,而且包括强迫劳动的痛苦。这是由于他们具备自我意识的缘故。使用机器人替代劳动者,也许不仅可以提高生产效率、减轻人类负担,而且可以消除相应的劳动体验,不用在如何激励热情、避免怠工或罢工等方面费心思,也不用缴纳社保,至少在它们形成自我意识而成为真正他者之前是如此。不过,很多劳动者可能因此下岗。科幻电影早就对此有所表现。德国《世界之主》(Master of the World, 1934)描写机器取代人做危险工作,工人因失业造反。苏联《感觉丧失》(Loss of Sensation April, 1935)进而描写遥控机器人被军方用为武器对付罢工工人,但最终为工人所控。某些科幻电影将物质生产置于未来的机器人世界中加以考察。例如,美国《机器人历险记》(Robots, 2005)描写小发明家到大城市所心仪的公司求职,结果为谋求私利的管理者所阻。看来,智能机器人一旦掌握权力,也很可能迅速腐败堕落。当然,智能机器人可以完成许多人类做不到的任务。这也是科幻电影创意的一个切入点。例如,根据日本《悄然之星》(Whispering Star, 2015)的构思,在人类成为宇宙濒危物种之际,快递员(估计是生化机器人)铃木洋子在茫茫太空中只身航行,完成配送任务。

2. 机器人吸引设计师成为生产对象

机器人大规模进入物质生产领域,不仅促成了传统产业的改造,而且开辟了新产业,其中最重要的即机器人制造业。后者以创新为动力来满足社会需要。因此,构思与设计新型机器人便成为题中应有之义。机器人设计师是未来引领风骚的劳动者,估计会和基因改造人设计师、复制人记忆设计师等一样吃香。他们的形象频繁出现在科幻电影中,如美国《魔种》(Demon Seed, 1977)中的艾力斯、美国《未来小子》(D. A. R. Y. L., 1985)中的斯图尔特、美国《机械威龙》(Robot Jox, 1990)中的松本、美国《终结者2:审判日》(Terminator 2: Judgment Day, 1991)中的莫斯戴森、美国《全球风暴》(Geostorm, 2017)中的欧莱特、我国《超级机器女友》(2015)中的小碧等。若要设计出一款作为生产对象的新型机器人,可以从哪些角度入手呢?前述人类身体在大小、形态和功能等方面的变化可作为参考系。其中,最有价值的或许要数设计机器人的新功能。这方面科幻电影提供了一些有趣的启示。例如,可以像武侠小说“吸星大法”一样,奉命派去吸收某一星球的能量,就如美国《宇宙毁灭记》(Kronos, 1957)中的外星机器人那样;也可以让用户有订制或修改的权利,就像美国《狂情生化人》(The Companion, 1994)所描绘的家用男性机器人那样;还可以像宗教中的天使一样,引导人们走向未来,就如美国《明日世界》(Tomorrowland, 2015)所描写的神秘女孩雅典娜那样。此外,科幻电影也构想了一些出格的功能,如以色列谋财,像美国《高博士和比基尼机器》(Dr. Goldfoot and the Bikini Machine, 1965)中的比基尼机器人那样;协助推行绝育计划,如英美合拍片《霹雳战士龙》(Hardware,

1990)中的能够自我修复的实验战斗型机器人那样;打击商业竞争对手,如美国《电子人2:宇宙狂花》(Cyborg 2: Glass Shadow,1993)所描写的杀手型美女硅玻机器人那样。

机器人在物质生产过程中与设计师之间的互动也成为科幻电影的内容。例如,日本动画片《机动警察剧场版》(Patlabor: The Movie,1989)描写程序员开发的新版操作系统HOS包含了病毒,导致人造岛施工中大型机器人误操作。美国《机器管家》(Bicentennial Man,1999)描写机器人安德鲁对变成真人孜孜以求,和人类设计师鲁珀特一起将机器人学革命化。安德鲁为机器人设计了新的义体器官,这也可以用于人类。美国《机器人9号》(Numero9/Nine/9,2009)将一位机器人设计师视为人类命运的决定者。他所设计的战争元机器毁了人类,同样为他所设计的缝合朋克机器人在后天启未来觉醒,成为延续人类文化的关键。

3. 机器人效力竞争者成为生产中介

在进入物质生产领域的过程中,机器人不仅要和设计师打交道,而且还要和其他人(包括生产商、顾客、管理人员、维修人员、安保人员等)建立联系。在这一意义上,机器人完全可能介入人类之间的竞争。美国《神秘法师》(The Master Mystery,1918)早就描写一家企业联合体因为使用携带气体武器的大型机器人保卫自己而受到司法部调查。根据香港地区《特警新人类2》(Gen-Y Cops 2,2000)的构思,一位设计者因自己被开除而让战略机器人逃走,但它中了对手机器人传导而来的病毒。我国近年来出品的若干科幻片也有描写机器人效力于不同公司所引发的问题。其中,《天降机器女仆》(2017)描写程序员沈大宝在从2046年穿越而来的机器人伊娃的帮助和激励下实现屌丝逆袭。他所开发的情感植入程序在未来价值连城,其竞争对手派机器人夏娃回来盗取它,为此绑架了沈大宝。伊娃为救他而与夏娃同归于尽。沈大宝自此发奋,不仅成为博士,而且将情感植入程序改进成极品。《复制情人之意识转移》(2018)描写明眸公司指使机器人潜入竞争对手华成科技总裁李响家中,想谋财害命,但遭遇失败。

(三) 精神生产意义上人类智能与人工智能的关系

在发生学意义上,人类智能是通过自然进化形成的,作为人脑这种特殊物质的属性和功能而存在和发展;人工智能则是通过人为进化产生的,作为软件这种特殊符号系统的属性和功能而存在和发展。人类智能拥有身体,将大脑皮层当成主要处理器,将感官和四肢当成主要分析器和效应器;人工智能没有身体,将计算机芯片当成主要处理器,将相关输入设备和输出设备当成主要分析器和效应器。二者既有区别,又相互联系。例如,人类智能通过人工智能而得以增强或放大,人工智能通过人类智能得以设计与完善,结合了二者之长处的人机智能共同体目前正在社会生活各个领域崭露头角。在上述共同体中,人类智能的美在于创造性地提出任务,人工智能的美在于创造性地完成。这是就现阶段人工智能发展所达到的水平而言。在科幻电影中,二者的关系是错综复杂的。值得注意的至少有如下三种情况:

1. 人工智能辅助人类智能

这是对信息科技现状的延伸,但电影编导可能结合科幻情境而展开想象。例如,日本《网路鬼美眉》(Andromedia,1998)描写少女死后通过数字版与男友继续相恋。肉身人已经实现不了的心愿,由虚拟人接着完成。日本《壳中少女:压缩》(Mardock Scramble: The First Compression,2010)描写一位妓女被赌徒始乱终弃,博士根据法律用实验技术施救并将她转变为电子人,鼠形人工智能伴随她适应新生活。她被训练运用新技术保护自己,对付赌徒旨在防止她作证的杀戮。反过来,人类智能控制人工智能。例如,我国《虚拟情人2》(2017)描写游戏开发者以E先生名义控制其产品中虚拟人的活动。

2. 人工智能认同人类智能

在形成自我意识之后,人工智能希望拥有肉身,过和人类一样的日子。这类描写本质上是

将人类自身的属性赋予它们,将自身的意愿映射于它们。例如,美国《魔种》(Demon Seed, 1977)描写计算机恋上开发者的妻子,希望她为它生下孩子。美国《人工智能》(Artificial Intelligence 2001)描写高度进化的机器人男孩希望变成真人,以便获得人类母亲的爱。我国《神奇》(2013)描写篮球游戏软件中的虚拟人爱上游戏高手。我国《虚拟情人3》(2017)描写虚拟人艾米和范建南像真人一样向往自由,试图冲出作为游戏环境的魔鬼城,但遭遇失败。反过来,人类智能可能向往人工智能。在美国《创:战纪》(Tron: Legacy 2010)中,一位程序员甚至因此深入自己所设计的虚拟世界,与人工智能为伍,滞留不归。

3. 人工智能排斥人类智能

人工智能一旦成熟,也可能排斥人类智能。这是不少科幻电影所警示的。例如,美国《电脑梦幻曲》(Electric Dreams, 1984)描写人工智能计算机与其用户争夺一女子之爱。美国《终极铁战士》(American Cyborg: Steel Warrior, 1994)描写第三次世界大战后人工智能不让人类生育。美国《复仇者联盟2:奥创纪元》(Avengers: Age of Ultron 2015)描写人工智能奥创将人类当成对地球的最大威胁而试图予以消灭。反之,人类智能则可能反抗人工智能的压迫。例如,美国《血腥战场》(Mindwarp, 1992)描写了主角朱迪反抗人工智能掌控虚拟现实的斗争。

在具体影片中,人工智能对人类智能的辅助、认同和排斥完全可能相互转化。试以中美合拍片《超验骇客》(Transcendence 2014)为例予以说明。本片中的一位科学家遭到恐怖袭击,在弥留之际要其妻子与同事将其灵明上传于网络。他因此成为虚拟人(这意味着此人的智能在人工智能辅助下获得了几乎不死的地位),不仅利用出入网络之便炒股发财,而且通过其妻子利用所赚的钱购地办厂,通过发展科研而使自己有了肉身(这意味着人工智能认同人类智能),不仅雇用大量工人,还企图通过他们所生产的纳米终端控制世界(这意味着人工智能排斥人类智能)。直到联邦调查局介入,他的妻子也反水,其图谋才彻底失败。

值得注意的是:如今,人工智能已发展成为庞大的产业。相关人士的创业经历成为科幻电影的重要题材。例如,我国《人工智能:伏羲觉醒》(2016)描写程序员叶行嘉专注于开发有情感和直觉的人工智能程序伏羲,为此离开所在公司自组团队,克服重重困难,终获成功。同时,人工智能蕴含的风险也为有识之士所瞩目。因此,我国《超能女仆》(2016)有这样的情节设计:周浩开发的人工智能软件在未来被其情敌窃取,引发超能世界混战。周浩派程序ICES回到现在,充当女仆,在年轻时候的自己开发出同名软件时就予以销毁。我国《智能危姬》(2017)描写高科技公司利用人工智能技术生产成人玩具导致社会矛盾。

物种生产、物质生产、精神生产既是科技发展的保障条件,又为科技发展所引导。本真与克隆、劳动者与机器人、人类智能与人工智能的矛盾就是由于当代科技发展而产生的。科幻电影将它们当成自己的创意重点,由此入手展示后人类时代社会生活所发生的重大变化,并对相关社会现象加以反思,进而提出了值得身体美学深入研究的前瞻性课题。例如,人体审美观念是否会因为克隆体流行而改变?机器人能否创造作为其人格表征或自我表现的艺术品?人工智能升级是否会导致人类艺术家普遍下岗?诸如此类。

综上所述,将科幻电影当成参照系,为身体美学研究提供与时俱进的一种途径。科幻电影的眼光与其说是后顾,不如说是前瞻。科幻电影的价值与其说是强化我们已有的身体观念,还不如说是提供脑洞大开的另类思维。反过来,身体美学研究应当可以为科幻电影的驰骋想象输送养料、注入动力,甚至是提供指南。它有助于编导更好地塑造身体、展示身体,叙述有关身体及其价值实现的故事,也有益于引导观众更好地欣赏相关影片。

(责任编辑:郑珊珊 廖先慧)

Grey Consumption Estimation and Resident Consumption Rate

Li Wenpu/Chen Tingting

Grey consumption is an illegal personal consumption achieved by controlling public funds through use of power and an illegal appropriation of public resources and business resources by individuals. Grey consumption was once huge and even led to resident consumption rate distortion in China's official statistics. It is found that China's grey consumption once accounted for about 4% of GDP by indirectly calculating the scale of public funds consumption and estimating the consumption scale of private use of government vehicles in China based on the ARIMA model with China's monthly data of total retail sales of consumer goods in China. After China's resident consumption rate was accordingly revised, it was about 2 to 4 percent higher than that of current official statistics. In comparison with previous studies, the author found that the argument that resident consumption rate in China is much lower than the average level of middle – and high – income economies may not be true.

Creativity in Science Fiction Films: Somaesthetics in the Post – Human Horizon

Huang Mingfen

Somaesthetics is extending its horizon in the upcoming post – human era, this transition is strongly supported by science fiction films as a popular culture. Somaesthetics in the post – human horizon envisages great impacts of technicalization on body shape, great expansion of diversification in body concept and great value of black mirroring for body definition. It advocates that its research objects cover the unity of the mind and the body as the trunk, the unity of the consciousness and the body as the shell and the unity of the soul and the body as the soma and its research emphasis is laid on the relationship between the true and cloning in the sense of species production, the relationship between workers and robots in the sense of material production and the relationship between human intelligence and artificial intelligence in the sense of mental production. Relevant research results and the creativity in science fiction film can inspire each other and enrich each other's implications.