

# Sci - Fi Movie's Creativity: Competition and Integration in the Interaction between Science-Technology and Ethics

Huang Mingfen

**Abstract:** Creativity is not only the soul of sci-fi movie as art, but also the leading factor of sci-fi movie as a cultural industry. The interaction (in the form of both competition and integration) between science-technology and ethics is the key to grasping creativity of sci-fi movie. From the perspective of epistemology, the guiding role played by science-technology on the creativity of sci-fi movies is reflected on many levels ranging from specific inventions, methodology to the world view. From the perspective of different disciplines of learning, the guiding role played by natural science on the creativity of sci-fi movie can be seen as chiefly concerns natural objects' material form, feature, structure, and laws of motion; social sciences in guiding the creativity of sci-fi film focus on various social phenomena and the laws of their development, while humanities put priority on belief, emotion, morality and aesthetics, taking also other intelligent beings such as mutants, aliens and robots into consideration. The Influence of science-technology on sci-fi movie's creativity is realized through the intermediary of positive thinking, reverse thinking and lateral thinking. Although the creativity of sci-fi movie enjoys the free play of imagination, it is nonetheless still subject to the constraints of social norms. From a moral point of view, scientific research in conflict with human ethics would always end badly; the self-sacrificing devotion to justice, equality and human welfare is venerable; moreover, the projection of lofty human ideals onto other creatures is also laudable. From the vantage point of social etiquette, the creativity of sci-fi movie affirms the linking role of etiquette in maintaining social adhesion, highlighting the "reciprocity" in the communication model, and considering the relevant rituals as the situation in which the interpretation of behavior, the organization of the plot, and the portraiture of characters are conducted. From a legal standpoint, sci-fi movie creates a positive image for law enforcement, hails acclaim for "the return of the prodigal son", and sing praise for the gallantry of the righteous outlaw. The guidance and coercion of both science-technology and ethics on the creativity of sci-fi movie are shown in a double-sided process of competition and integration. In terms of artistic creation, the competition side focuses on pitching up tension, revealing conflicts, while the integration side gives precedence to trans-species sympathy, the ability to feel for others, and a plot full of wonderful, unexpected twists. Viewed in light of the direction of the industry's development, the guidance of science-technology, the coercion of ethics, and the artistic creation have among them in their interaction determined the possibility and feasibility of the creativity of sci-fi movie. For a one-sided emphasis on the role of science-technology may lead to a blind worship of it at the expense of necessary criticism; and inordinate stress on ethical coercion may stray to banal didacticism; while too much weight put on artistic creativity may render a sci-fi movie indistinguishable from pure fantasy.

**Keywords:** sci-fi movie; creativity; science-technology; ethics; art

**Author:** Huang Mingfen earned his BA and MA respectively in 1982 and 1984 at the Chinese Department of Xiamen University. Former director of the Institute of Chinese Language and Literature, dean of Overseas Education College, both of Xiamen University, he is now a professor and doctoral supervisor at the Chinese Department of Xiamen University. He is mainly engaged in studies of literary psychology, communication sciences, electronic arts and cybrerculture. His publications include: *On the Communication in the Field of Art*; *Psychology of Communication*; *On Digital Art*; *The History of Theories on Digital Art in the Western Countries* (Six Volumes); *The Research on Potential Academic Branches of Digital Art* (Four Volumes).



科幻電影是文化產業的重要分支。如果將它的經濟形態理解為產業鏈的話，那麼，“創意”無疑是其龍頭；如果將它的審美形態理解為藝術作品的話，那麼，“創意”則是其靈魂。正因為如此，對“創意”的剖析既有助於把握科幻電影作為產業鏈的機制，又有助於把握科幻電影作為藝術作品的特色。任何科幻電影的創意，都無法回避科技與倫理的矛盾。其所以如此，在於它既以“科”（科技）為名，又以倫理為實。與科普宣傳不同，作為藝術作品的科幻電影不是講述已成定論的科學原理，而是借助科技馳騁想象（或者馳騁關於科技的想象），這決定了它以科技為名的特點。與實驗項目不同，作為文化產品的科幻電影必須盡可能佔有市場空間，考慮觀眾接受的可能性，將重點放在科技應用的社會影響而非技術原理或細節上，這決定了它以倫理為實的特點。因而，科技與倫理的博弈與融合，成為人們理解科幻電影創意的重要切入點。當然，兩者是在藝術視野中獲得統一的。

## 一 創意引領：科幻電影視野中的科技

這裏所說的“科技”，既是具備悠久歷史的智力現象，又是擁有複雜構成的社會系統。它包括具體發明、方法論、世界觀等多個層次，依其研究對象劃分為自然科學與技術、社會科學與技術、人文科學與技術等多種分支，在現實生活中作為引導社會進步的火車頭（或引導人們探索世界的飛船、明燈、火炬）、激發社會警覺的雙刃劍、吸引人們探索的海洋（或者讓人肆意遨遊的高山和天空）等多種因素而起作用。正因為如此，科技對於科幻電影創意的引導作用是相當複雜的。

### （一）科技引領的三個層次

從知識論角度看，科技對科幻創意的引領體現於從具體發明、方法論到世界觀的多個層次。科技關注可以滿足社會當前需要和未來需要的各種應用，這構成了它在具體發明上的價值取向；科技強調實驗的重要性和證偽的必要性，這構成了它在方法論上的精髓；科技存在與發展的前提是承認世界的物質性和一定程度上的可知性，這構成了它在世界觀上的要旨。

科技是以三種途徑進入電影領域的：一是作為電影媒體的立足之本，即媒體科技。在歷史上，電影首先是作為新媒體問世的。攝影、剪輯、洗印、放映等技術是它必不可少的條件。二是作為電影藝術的表現對象，即科技題材。電影將科技當成自己的重要題材，一方面反映了科技在社會生活中已經變得舉足輕重的現實，另一方面反映了電影工作者經過代代相傳的努力已經積累了相關的藝術經驗。三是作為電影思維的重要內涵，即科技想象，包括依託科技以想象、審視科技以想象、展望科技以想象等不同取向。

在媒體科技的意義上，科技主要是作為具體發明而進入電影領域的。從模擬時代的錄音、錄像，到數碼時代的視頻、音頻處理，均可為例。在科技題材的意義上，科技主要是作為方法論進入電影領域。科技題材不祇是描寫科技人員的活動，也不祇是介紹科技知識的構成，而是展示科技用以提出問題、解決問題的體系或系統；正是在這一意義上，它與方法論相關。在科技想象的意義上，科技主要是作為世界觀進入電影領域的。科技幻想不祇是想象某種具體發明，也不祇是思考某種具體問題，而是將依託科技當成自己構想世界的出發點。

所謂“科幻電影”，實際包含了上述三種意義上的科技。在第一種意義上，它以特殊媒體區別於非電影；在第二種意義上，它以特殊題材區別於非科技內容的電影；在第三種意義上，它以特殊幻想區別於科學教育片。因此，科幻電影創意便在如下三個層面展開：一是依託作為具體發明的科技。相關創意在很大程度上延續了類似於機關佈景戲的思路，或者說着眼於新技術所琢磨出的新花样。二是依託作為方法論的科技，相關創意更多着眼於用科技所得以發現或假設的新問題（如黑洞問題、白洞問題等），或者因科技應用而成為可能的新方法（如空間站實驗、心理測試等）。三是依託作為世界觀的科技。相關創意更多着眼於推演既有的科技觀念所可能構建的新世界（如平行宇宙、逆世界等）。

科技對於科幻電影創意的引領作用也正是通過上述三個層面表現出來的。在具體發明層面，現階段的媒體科技發展水平決定了科幻電影創意在屏幕上獲得表現的可能性，媒體科技創新成果因此對科幻電影創意具備引領作用。編導們據此構想了各種水平超前的工具，如星際通信網絡、地心鑽探設備、腦波檢測裝置等。在方法論層面，現階段科技理性提出問題、解決問題的系統決定了科幻電影創意在知識構成上汲取資源的可能性，科技知識創新成果因此對科幻電影創意具有引領作用。編導們不僅吸收了信息論、系統論、控制論等觀念，而且借鑒了假定型生物化學、猜想生物學、人爲進化（含人造生命、控制論有機體）等的研究成果，探討記憶清除、記憶移植、記憶重置、意識騎乘等可能性。在世界觀層面，現階段科技研究提供的宇宙模式決定了科幻電影創意在世界構建上展開想象的可能性，科技觀念創新成果因此對科幻電影創意具有引領作用。編導們廣泛借鑒了相對論、量子力學、大爆炸宇宙學等理論，據此構想各種各樣的宇宙圖式，還有時間旅行、時間銀行、時間餐廳、時間財富、時間掠奪等。

## （二）科技引領的三個取向

學術界通常以研究對象爲根據，將科學劃分爲自然科學、社會科學、人文科學。它們都有相應的知識技能和操作技巧（亦即技術）。儘管在許多語境中，科技首先是指自然科學與工程技術，但社會科學、人文科學及相應技術同樣是科技的有機組成部分，都對科幻電影創意發揮了引領作用。

在自然科學引領下，科幻電影創意關注自然界物質形態、結構、性質和運動規律。以美國電影爲例：《阿凡達》（*Avatar*, 2009）借鑒英國科學家洛夫洛克（James Ephraim Lovelock）提出的蓋亞假說，將生物圈理解爲自我調節的實體，據此描寫了潘朵拉星球生態。《星際穿越》（*Interstellar*, 2014）運用相對論原理來揭示宇宙航行對父女關係的影響——美國航空航天員庫珀（Cooper）駕駛飛船穿過黑洞進入五維空間，不僅顯得比女兒年輕，而且在冥冥中幫助女兒解決了使人類得以撤離已經因爲污染而不宜居住的地球的關鍵問題。《神奇四俠》（*Fantastic Four*, 2015）運用量子理論來構想平行宇宙，設想人們穿過量子門進入充滿奇異物質的世界“星球零”。

在社會科學的引領下，科幻電影創意關注各種社會現象及其發展規律，不僅將家庭、組織、社區、國家、國家聯盟等想象爲超生命，而且對未來人類社會所可能面臨的種種危機進行前瞻性思考，從食品污染、人類不育、時疫暴發，到生態失調、人種異變、核子大戰，等等。造成危機的根源既可能是人類社會固有矛盾在高科技條件下的尖銳化，也可能是如今仍被視爲不可抗力的種種因素的影響，或者是純粹由科幻想象所製造的種種衝突。例如，美國電影《奇怪的假日》（*Strange Holiday*, 1945）描寫商人斯蒂芬森外出度假歸來，發現整個美國都被外國入侵者所接管。他的家人被帶走，他被投入監獄，必須適應新的美國。

在人文科學的引領下，科幻電影創意關注人類的信仰、情感、道德和美感，將人作爲構思的中心，考慮人如何將人格、需求、利益、情感等投射於其他物種，甚至創造出超性存在物，不僅是圖騰、妖魔、鬼怪、精靈、神仙、菩薩、佛陀等傳統對象，而且還包括可作爲超心理學研究對象的變種人、外星人、智能型機器人等等。某些科幻電影還對人本身的存在進行深刻反思。例如，比、德、加、法等國聯合製作的科幻愛情片《無姓之人》（*Mr. Nobody*, 2010）從“我思無我在”的角度展開想象。影片設想了主角尼莫·諾伯迪（Nemo Nobody）人生道路的多種可能性，並設想了想象中人的想象。如果想象可以套疊，亦即人們可以像俄羅斯套娃那樣一層層地生活在別人的想象中，那麼，自身的存在也就成了虛幻，“無我”的觀念得到印證。在影片中，百歲老人可以年輕化。既然如此，時間就有可能是雙向的，想象也可能是雙向的，不僅可以說老尼莫存在於小尼莫的想象中，而且可以說小尼莫存在於老尼莫的想象中。既然人生道路可以交叉，那麼，我們關於別人的想象和別人關於我們的想象也可以交叉。“我思無我在”因此至少有了三條理由：我們生活在不同年齡段的自我想象中，我們生活在別人的想象中，我們和別人所生活的世界本

來就是“想象共同體”，亦即心識所變。在整部電影中，存在兩個嵌套情境：一是百歲老人的回憶，二是九歲男孩的想象。兩個人實際上是一個人。老人自稱諾伯狄（Nobody）即“無此人”，一方面是說該故事純屬虛構，另一方面是由於老人堅稱自己並非真實存在，並指着前來採訪他的記者說你也不存在，亦即我們都生活在九歲男孩的想象中。老人讓記者觀察窗外的情境，高樓大廈紛紛坍塌，這是由於九歲男孩不需要它們了。尼莫（Nemo）在字面上有“夢之勇士”“實況轉播”等意思，這一方面照應了百歲老人的說法，另一方面對應於劇中尼莫的某個職業選項，即電視臺主持人。這個名字起得很精巧。

### （三）科技引領的三種機制

科學技術與科幻電影如同各自具有其需要和驅力的汽車，儘管前者總是希望牽引後者按自己的方向行駛，但後者卻並非乖乖地聽話。在考察科技對於科幻電影創意的引領作用時，不能不注意到作為中介的正向思維、反向思維、側向思維的影響。這裏所說的思維方向，是就科技觀念與創意觀念的關係而言的。正向思維直接援引科技原理作為構思的起點，並按照科技研究習慣的方向或定勢加以演繹；反向思維雖然將科技原理當成自己的知識前提，但所進行的演繹卻是按與科技定勢相反的方向進行的；側向思維則是對科技原理進行了旁行逸出的推演。

正向思維主要表現為構想符合其時主流科技發展取向、但更為先進或超前的工具/機器/設備。例如，美國電影《鷹眼》（*Eagle Eye*, 2008）中作為監控系統的自動偵察智能整合分析器；《全面回憶》（*Total Recall*, 2012）中磁懸浮汽車、衛星與地心之間的天梯、可通過將手掌按在任何玻璃上顯示遠端通信視頻圖像的新型手機，等等。

逆向思維首先是相對於人們司空見慣的自然過程而言的。例如，時間本來是不可逆地流逝的，衰老是人人都無法抗拒的趨勢。但是，美國影片《絞刑之前》（*Before I Hang*, 1940）中的加特博士開發出一種讓衰老過程倒轉的血清；《時光倒流七十年》（*Somewhere in Time*, 1980）設想了重回七十年前履行戀人誓約。逆向思維又是相對於主流科技的取向而言的。例如，有原子彈就有反原子彈，美國系列片《深紅色的魔鬼》（*The Crimson Ghost*, 1946）中的錢伯斯博士發明了用於檢測和擊退原子彈的裝置“迴旋”（*Cyclotrode*）。再如，有身體增大術就有身體縮小術，有宇航術就有鑽地術，有熱聚變就有冷聚變，有記憶清洗就有記憶植入，有時間加速器就有時間延緩器等，都是應用逆向思維創意之例。

側向思維在科幻電影創意中主要表現為已知科技成果既定功能之外的新用途。例如，美國系列片《紫色怪物來襲》（*The Purple Monster Strikes*, 1945）設想本來用於粉碎隕石的音速脈衝大炮擊毀了外星飛船。美國系列片《布里克·布拉德福德》（*Brick Bradford*, 1947）中科學家泰馬克（Gregor Tymak）開發了既可以破壞來犯火箭的攔截光，也可以用為破壞地球的死光。滑板本來用於水面運動或地面運動，但斯托瑞（Tim Story）執導的《神奇四俠：銀魔現身》（*Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*, 2007）中的銀色滑板卻可以在天空翱翔。

在肯定科技對於科幻電影創意引領作用的同時，不能忽略相反作用的存在，亦即科幻電影創意某些時候可以充當科技創新的先導。在具體發明層面，某些新鮮事物也許先出現於科幻電影，科幻電影創意本身可能產生對媒體科技的新需求（這種需求往往轉化為後者的發展動力）；在方法論層面，科幻電影創意提供了通過基於幻想的作品檢測公眾對擬議中的科技項目接受的可能性，從而為科技發展校正方向、開拓道路；在世界觀層面，科幻電影創意形象地展示了未來世界發展多種可能的前景，有利於科技工作者尋找自己的恰當地位。

## 二 創意約束：科幻電影視野中的倫理

科幻電影固然姓“科”，但歸屬卻是電影。而電影本身早已在“文化工業”或“文化產業”（兩者在德文或英文中是同一個詞）找到了自己的定位。作為文化產品的電影需要大筆投資，講

究奇觀的科幻電影尤其如此。正是在標新逐異的過程中，科幻電影創意竭力利用社會各界對於科技“雙刃劍”屬性的印象，沿着溢美或歸謬的思路，構想各種離奇情節，塑造各種奇特人物。在這個過程中，無論是借助詭異情景考驗人性，還是借助詭異人性設置情景，科幻電影創意都展開了瑰麗想象。這種想象往往是亮點或賣點所在。儘管如此，電影畢竟主要是面向大眾的文化產品，運作於分級制或審查制的環境，不能不考慮社會影響、擔負起社會責任。正因為如此，想象再瑰麗，也並非完全自由。它受到來自社會規範的種種約束。對此，至少可以從道德、禮儀、法律三種不同角度予以把握。

### （一）道德約束

現階段的道德，主要是指調整人與人之間、個人與社會之間關係的行為規範；若就詞源而論，則可能涉及宇宙法則，正如老子《道德經》所表明的那樣。科幻電影所涉及的道德問題可能發生在人類社會內部，也可能發生在異源生物（如生物人與機器人、地球人與外星人、人類與猿類等）之間，甚至可能是對世界本原的考察，正像美國影片《宇宙奇趣錄》（*Heavy Metal*, 1981）中的“綠球”（the Loc-Nar）自命為“宇宙邪惡總匯”那樣。

與其他電影樣態相比，科幻電影很早就顯示了異常寬闊的道德視野。例如，法國電影藝術家梅里愛（G. Méliès, 1861—1938）的短片《月球旅行記》（*Le voyage dans la lune*, 1902）已經述及人類宇航員與月球土著人的關係，但並沒有平等相待的觀念，頗有殖民主義色彩。在其後的發展中，科幻電影更多地表現了科技失控、失範對人類倫理道德的衝擊。在生物工程倫理領域，影片《亡魂島》（*Island of Lost Souls*, 1932）、《攔截人魔島》（*The Island of Dr. Moreau*, 1977, 1996）所說的人獸相互轉變，意大利、美國合拍的《利維坦》（*Leviathan*, 1989）中蘇聯人利用伏特加酒混合誘變劑來進行基因實驗（將人變成魚類），加拿大、法國合拍的《人獸雜交》（*Splice*, 2009）所說的創造介於人獸之間的混血兒，均可為例。在宇航倫理領域，英、美合拍的《異形1》（*Alien*, 1979）描寫某企業為帶回宇航探險的成果而欺騙並犧牲宇航員，美國電影《黑洞》（*The Black Hole*, 1979）描寫科學家為滿足自己探索黑洞秘密的願望而將拒絕繼續幹下去的宇航員都變成了機器般的人。在心靈倫理領域，英國影片《改變主意的人》（*The Man Who Changed His Mind*, 1936）構想利用大腦轉移技術進行人格置換；美國影片《飛蛇》（*The Flying Serpent*, 1946）構想瘋狂的考古學家福布斯驅使他開挖出來的“羽蛇神”（*Quetzalcoatl*）去殺死自己的敵人；法、意合拍的《太空英雄》（*Barbarella*, 1968）構想通過縱慾機器讓人享樂至死；美國影片《盜夢空間》（*Inception*, 2010）構想利用夢境植入影響商業競爭對手的行為，都可作為例證。

儘管如此，科幻電影創意仍然是在道德約束之下進行的。對此，至少可以從下述幾方面予以把握：

其一，違背人倫的科學探索沒有好下場。這一點在涉及所謂“瘋狂科學家”的構思中表現得尤其明顯。例如，美國影片《隱身人》（*The Invisible Man*, 1933）中的化學家格里芬實施系列謀殺，《人造怪物》（*Man Made Monster*, 1941）中的里加斯想要創建一支根據電氣生物學原理驅動的僵屍軍隊，《超能敢死隊》（*Ghostbuster*, 2016）中的羅萬召鬼以製造大災難。又如，阿根廷影片《怪醫漢普》（*La venganza del sexo*, 1969）的主角強迫被綁架者性交，吸取他們分泌的液體以求長生；香港影片《女機械人》（*Robotri*, 1991）中的山本將自己的心靈傳導到機器人，以之綁架、殺人、強姦，無惡不作。在科幻電影中，那些瘋狂科學家運用所發明或掌握的技術進行反倫理、反社會、反人類的活動，結果都不得善終。例如，人獸轉變題材科幻電影是受英國作家威爾斯（H. G. Wells, 1866—1946）的小說《莫羅博士島》（1896）影響而產生的。據此改編的三部電影都保留了原作的基本框架，即作為海難幸存者的主人公來到莫羅博士開設生物改造實驗室的島上，與獸人互動，見證實驗最終失敗，莫羅博士被自己的創造物殺死。

其二，為正義、公平、人類福祉而獻身的精神贏得尊敬。例如，美國影片《絕世天劫》

(*Armageddon*, 1998) 中深海油田鑽井工斯坦珀帶領團隊飛到小行星，通過在其內部二百四十米深處引發熱核爆炸而使之裂成兩塊，避免了它撞擊地球的危險，自己為此獻身，活着回到地球的同伴則成爲英雄。《木衛二報告》(*Europa Report*, 2013) 中，宇航員遠離地球，涉險犯難，爲探索人類在宇宙的位置甘願付出犧牲。因爲在異星上發現生命的緣故，這個科考隊改變了人類對於自身最根本的認知。

其三，將崇高道德理想的光輝投射到跨物種交互上。作爲整體的科幻電影所展示的世界是多種智能生物並存、互動的空間，有關觀念、行爲的倫理定性遠比現實生活所能見到的複雜得多。譬如，人類應當如何對待自己所造出（如機器人）、所引來（如外星人）、所提升（如有自我意識的大猩猩）的各種智能生物？這些智能生物對待人類的作爲又應當在什麼意義上適用於善惡判斷？那些搖擺於、遊移於、接合於人類和其他智能生物之間的中介者又應當評價？很多問題懸而未決。儘管如此，不少科幻電影還是流露出人類應當善待其他智能生物的觀念。在美國電影《未來小子》(*D. A. R. Y. L.*, 1985) 中，由美軍所開發的有機體機器人達爾走失，被當成小男孩而融入小鎮生活。製造他的博士奉命將他帶回，但違背了上司要摧毀他的命令，並爲掩護他而犧牲。在《阿凡達》中，主角薩利雖然違背了人類採礦公司的指令，卻以其正義之舉弘揚了宇宙生態主義，贏得潘朵拉星球土著人的尊敬。

總的看來，道德是觀念形態的社會規範，主要從內心制約人的行爲。它對於科幻電影創意的影響通過“善惡有報”的因果聯繫顯示出來。這一點與傳統藝術頗爲相似。

## (二) 禮儀約束

與道德相比，禮儀是外在形式的社會規範，體現尊老敬賢、節慶得宜、禮貌待人、容儀有整等觀念，主要從程序安排、互動模式、服飾妝扮等方面制約人的行爲。它在科幻電影史上早就有所表現。以法國導演梅里愛的四部作品爲例：在《月球旅行記》中，宇航員建立了一座雕塑以紀念探險成功，上面銘刻着“工作征服一切”(Labor omnia vincit)；《奇幻航程》(*Le Voyage à travers l'impossible*, 1904) 則描繪了歡迎探險歸來的盛大狂歡；《海底兩萬里》(*20 000 Lieues Sous les Mers*, 1907) 描寫鄰居和朋友幫漁夫分清夢境與現實，漁夫則在附近的咖啡館款待他們；《日食：太陽與月亮之戀》(*L'éclipse du soleil en pleine lune*, 1907) 描寫教授與其學生見到日月相會就像在接吻。這些作品都包含了禮儀的內容，涉及社會關係的調整。紀念性雕塑將人們對探險者的尊崇外在化、物質化，既是對當事人的褒獎，又是對其他人的激勵；歡迎儀式將人們的勝利喜悅外在化、共享化，既表達了群體的歸屬感，又肯定了個人的貢獻；款待是一種酬謝，既是對以往已有互動的肯定，又是對將來類似互動的期許；接吻是一種禮節，既是人與人高度親密的身體表露，又是一種寄託精神的象徵符號。

現實社會中常見的禮儀主要有祭禮、凶禮、軍禮、賓禮、婚禮等類型。科幻電影構想了一些奇異的禮儀。根據美國電影《廿三世紀大逃亡》(*Logan's Run*, 1976) 的描寫，2274年，人類生活於由電腦控制的封閉城市中，過着快樂的日子，不過，連生育都由電腦掌握。爲防止過於擁擠，人們在滿三十歲時都必須經歷“旋轉木馬”(Carrousel) 儀式，被氣化（表面上是被更新）。在美、英、捷、加、德聯合製作的《異形大戰鐵血戰士》(*Alien vs. Predator*, 2004) 中，外星捕食者來訪已經有數千年歷史，是他們教會古代人類建設金字塔並信仰上帝。每隔一百年，他們就會來地球一次以參加異形主持的獻祭儀式，若干人將犧牲自己，以供捕食者打獵之用。如果人類勝出，捕食者將啓動自毀裝置以消滅異形和自身。當然，這類奇異禮儀其實是一種傳統禮儀的折射。例如，美國影片《第五惑星》(*Enemy Mine*, 1985) 描寫了地球人加入外星人世系的儀式，它正是來自傳統皈依典禮的推演。

從總體上看，禮儀對於科幻電影創意的制約作用主要通過以下幾方面顯示出來：

一是對內肯定禮儀作爲維繫社會的紐帶作用。例如，在法國電影《世界末日》(*La fin du*

monde, 1931) 中，當彗星與地球軌道交會、將許多城市夷為平地之際，人們召開“同一個世界大會”(the One World Congress)，一致同意將所有政府聯合為一個和諧實體。據美國影片《獨立日：捲土重來》(Independence Day: Resurgence, 2016) 所寫，在人類打敗外星入侵者二十年後，這些外星人穿過蟲洞又來了，而且帶着更為先進的武器，其母船體積達四千八百公里，降落在大西洋。正當美國總統在盛大紀念儀式上發表講話，並請來當年的英雄亮相時，老總統所發出的聲音不是讚美，而是警告。外星人攻破了地球人防綫，殺死了躲藏在夏彥山防核掩體內的美國政府的大多數高級官員(包括總統)。儘管如此，在新總統的領導下，人們仍然繼續英勇戰鬥。獨立日既是慶典，又是決戰日。老英雄寶刀不老，為人類需要重新披掛上陣。

二是對外凸顯“禮尚往來”的交往模式。這一點在有關異源智能生物第一次接觸的故事中格外清晰地表現出來。例如，美國影片《飛碟入侵地球》(Earth vs. the Flying Saucers, 1956) 描寫外星人來地球拜訪屢次發射衛星的馬文博士，但基地衛兵不分青紅皂白向他們開火，殺死了一個走出飛碟的外星人，其他外星人加以報復，打死了所有衛兵，俘虜了將軍，甚至進攻華盛頓、巴黎、倫敦和莫斯科。雖然上述進攻都被馬文開發的武器所挫敗，但這場戰爭本來是可以避免的。《星戰毀滅者》(Mars Attacks, 1996) 構想了相反的情境。大批飛船從火星來襲，美國總統戴爾派科學助手與火星星人見面，自己與妻女從電視上觀看進展情況。火星大使宣稱為和平而來。當一位嬉皮士放飛作為和平象徵的鴿子時，火星大使卻向它射擊，隨之和其他火星星人一起屠殺與會的地球人。火星星人將侵略範圍擴大到全球，抓住並殺害了美國總統，儘管他祈求和平和饒命。不過，這些侵略者最後仍然以失敗而告終。美、加合拍電影《地球停轉之日》(The Day the Earth Stood Still, 2008) 翻拍自1951年的同名電影，設想了第三種情境。由星球聯盟派來的代表攜帶重型裝甲機器人前來地球考察，看人類能否遏制生態惡化。他們一降落就遭到軍警攻擊，此後又遇上一系列不順心的事情(特別是未能如願與聯合國談判)，形成了想毀滅地球人的傾向。但是，由於與友好的外星生物學家海倫博士及其繼子的交往，他們改變了上述傾向，平和地升空而去。

其三，將相關禮儀作為解釋行為、組織情節、刻畫人物的情境。例如，美國影片《科學怪人》(Frankenstein, 1931) 中的婚禮是全片的高潮。美、英、德合拍的《神奇四俠：銀魔現身》以科學家理查斯與隱形女斯通的婚禮受挫為開端，以圓滿為結局。美國影片《超級戰艦》(Battleship, 2010) 開頭與結尾各安排了一次儀式。開頭是環太平洋軍演啟動儀式，交代了美國海軍老兵的忠勇可嘉，美軍和參加軍演的日本海軍、澳大利亞海軍的關係，同時也展示了主人公艾歷克斯與女友、美軍艦隊司令等人的關係。艾歷克斯當時祇是應兄長斯通要求而入伍的下層軍官，性格魯莽，在衛生間與人打架，因而面臨演習結束被除役的危險。結尾是太平洋艦隊舉行頒獎儀式，已經犧牲的斯通獲得了美國總統頒發的海軍十字勳章，由艾歷克斯代領，艾歷克斯本人獲得了艦隊司令頒發的銀星勳章，並被提升為助理指揮官。

### (三) 法律約束

法律題材的科幻電影由來已久。早在二十世紀初，就出現了美國導演金(B. L. King, 1877—1944) 執導的系列片《神秘法師》(The Master Mystery, 1919)。它描寫司法部雇員洛克對一家由機器人保護的大型壟斷聯盟加以調查，因為該聯盟使用了一種名為“馬達加斯加瘋狂”(The Madagascar Madness) 的氣體武器。近百年來的法律題材科幻電影展示了比江湖更江湖、比亂世更亂世的情境，各種各樣的超級罪犯出沒於其中。他們有的是具有特殊技能的生物人，如黑客、隱身人、被外星生命控制的異變人等；有的是異源生物，如猿人、怪獸、異形人、失控機器人、外星殺手等；有的是掌握關鍵技術而圖謀不軌的組織，如妄圖全面干政的軟件公司、為節約成本採用克隆人替代原版人的星際企業，甚至是凌駕於法律之上的政府機構、成為利益集團或犯罪集團的司法機構，等等。當然，科幻電影也設想了加強法制建設的新條件、新可能。例如，美國影片《異形附身》(The Hidden, 1987) 構想了地球人警察和外星人警察合作破案。



法律是上升為國家（或國家共同體）意志的社會規範，以強力制約人的行為。法律對於科幻電影創意的制約主要通過“法理可容”的情境設定顯示出來。這一點在有關法外黑俠的作品中表現得特別明顯。現實世界中的法律法規都是依據調整既有社會關係的需求產生和發展的。在變種人、機器人、外星人等智能生物沒有在生活中發揮現實社會影響之前，人們通常不會着手制定相應的法律法規。儘管如此，仍然存在作為法的淵源的法理，它可用於彌補法律規範的空隙。中國學者廖奕曾用一句廣告式的話語概括法律人類學的立場，即“規則無高下，溝通最重要”。他認為：“法律人類學的倫理反對文化進化論及霸權主義，強調多元、平等、溝通與和平。正如費孝通先生的名句，‘各美其美，美人之美，美美與共，天下大同’。”他還以美國電影《阿凡達》為例指出：“以科技為後盾的西方軍事/工業文明帶來的無休止資源劫掠，不僅會摧毀人類自己的星球，而且還會危及外太空的生態平衡。”<sup>①</sup>當然，此時此刻的法律若有針對性的明文規定，那麼，科幻電影的編導在創作時想必會遵守的。

法律對於科幻電影創意的約束作用，大致通過三種途徑表現出來：

一是執法者正面形象的塑造。這些執法者既扮演法制秩序守護者的角色，又具有與科幻電影相適應的特殊技能、特殊身體或特殊裝備。例如，美國影片《機械戰警》（*Robcop*, 1987）及其續集（1992, 1993, 2014）中的警官墨菲死後重塑的肉身機器人，《超時空戰警》（*Judge Dredd*, 1995）中的機械判官，《黑衣人》（*Man in Black*, 1997, 2002, 2012）中用以對付潛伏在地球人內部的外星恐怖分子的聯邦特工，中國影片《未來警察》（*Future X-Cops*, 2010）中具有機械四肢、能夠穿越時空的超級警察周志豪，等等。

二是對“回頭浪子”作用的肯定。這些人有些是因為自身（或親友）受到迫害而與警察配合的黑客，有些是為減刑、入籍等目的而應警察要求執行特殊使命的在押高手，有些是擺脫寄生生物影響而恢復正常心理狀態的前罪犯，有的是接受教育、悔過自新的過來人。他們以自身的貢獻證明了古訓“浪子回頭金不換”的價值，甚至成為意識到自身偉大使命並為此獻身的人類救星。

三是法外黑俠業績的渲染。這些俠客的活動往往與他們在公開場合的合法身份不符，帶有犯禁或違法的性質，因此可能受到抨擊或打擊。儘管如此，他們仍然作為除暴安良的重要力量而受到公眾的歡迎，像超人、蝙蝠俠、鋼鐵俠、X戰警等就是如此。這些人的功夫遠非平常人所可比，對法制所起的兩極化（或維護或破壞）作用也非平常人所可比。他們在銀幕上的出沒往往是以法制不完善、司法系統腐敗、罪惡勢力過於強大等為前提的。公眾對他們的歡迎並不意味着對法制重要性的否定，而是說明法制本身需要在自我更新的過程中得到加強。

從根本上說，現實社會中的道德、禮儀和法律各有各的調整範圍，其作用經常是相互補充的。這並不是說它們之間就不存在矛盾，“合理不合法”“合法不合情”之類現象正是由上述矛盾而產生。科幻電影創意因此找到了新的可能性。美國電影《V字仇殺隊》（*V for Vendetta*, 2006）之所以營造出充滿張力的氛圍，道德、禮儀、法律這三種不同形態的社會規範的衝突是原因之一。從道德上看，主人公“V”佔有道德高地。他不僅作為受害者個人向具體的施害者復仇，而且號召民眾行動起來，反對殘暴的統治者。在戴着面具行走於城市空間時，他還針對作惡多端的秘密警察採取行動，拯救無辜。從法律上看，當時立法機構處於與民眾對立的地位（因此，“V”想炸掉國會大廈，民眾看到它被炸毀時欣欣然），所制定的準則自然是維護統治者的利益。依據這樣的準則判斷，“V”就是不法之徒，也就是恐怖分子，當局必欲除之而後快。從禮儀上看，“V”是一個英國紳士，喜歡音樂，很有教養，對女士（至少是自己心儀的姑娘伊芙）彬彬有禮。正因為如此，他不僅將作為犯法行為的實施爆炸和作為伸張正義的除暴安良結合在一起（如同科幻電影中常見的法外黑俠那樣），而且將上述二者呈現為某種標誌除舊佈新的慶典。他充滿激情地向伊芙展示自己策劃的法院大爆炸，以此遠紹1605年11月5日為爭取天主教徒平等權利

<sup>①</sup> 廖奕：“《阿凡達》與法律人類學”，《法制信息》2（2010）：57。

而失敗的“火警陰謀”參與者福克斯（Guy Fawkes, 1570—1606）。影片讓法院大爆炸在視覺效果上呈現為漫天的焰火，充滿節日氣氛。在第二年的11月5日，“V”利用獨裁者蘇特勒總理和“北方之火”黨魁的矛盾，通過個人努力消滅了這兩個惡棍，自己在搏鬥中傷重不治。其遺體由伊芙安置在滿載炸藥的列車中，發送往國會大廈，由此引發的大爆炸既是他的葬禮，也是靠陰謀上臺的國家政權覆滅的象徵。就創意而言，這部電影所展示的情節是扣人心弦的。

### 三 創意策略：科幻電影視野中的藝術

科技對科幻電影創意具備引領作用，倫理對於科幻電影創意具有制約作用，兩者之間的合力以博弈和融合的形態表現出來。其博弈的特點是，在多種既有方案、途徑、可能性之間加以選擇，導致科幻電影創意在具體作品方面展現的是分化；其融合的特點是，尋找科技與倫理、引領、制約之間合適的平衡，導致科幻電影創意在總體類型方面展現的是趨同。無論博弈還是融合，藝術創造性都是科幻電影創意的重要尺度。

#### （一）設置張力，揭示衝突

就博弈而言，設置張力、揭示衝突，是科幻電影創意的基本思路。與其他藝術形式相比，科幻電影創意在這方面膽子最大，眼界尤寬。講災難可能就是全人類、全地球面臨毀滅，講野心可能就是控制世界、稱霸宇宙。在美國電影中，《隱身人》（*The Invisible Man*, 1933）描寫化學家格里芬試圖通過時而這兒、時而那兒的謀殺來支配世界；《遺失的城市》（*The Lost City*, 1935）描寫雷姆利亞文明的遺民左洛克為控制世界而有意識地製造自然災害；《未來世界》（*Futureworld*, 1976）描寫機械人樂園的老闆企圖通過製造各國領袖的克隆體來實現稱霸全球的野心。

人類作為一種歷史現象或歷史過程而存在，既然有起源，就必然有末日，雖然末日何時到來、怎麼到來是懸而未決的問題。末日可以理解為人類徹底退出歷史舞臺，也可以理解為人類遇到全球性的巨大災難。前者是終極性末日，對人類而言無法重新開始；後者是階段性末日，有“鳳凰涅槃”的含義。科幻電影中所謂“末日”主要是就後者而言的，特點在於總留出一線生機。之所以將“末日”設定為情境，未必是取基督教由上帝來審判之義，但往往包含了在危機中拷問人性、人倫、人道的含義。以美國影片《彗星撞地球》（*Deep Impact*, 1998）為例。當發現危險來臨時，美、蘇合作造出彌賽亞應急飛船。美國政府派前宇航員坦納船長率領團隊駕駛它登陸彗星，用核裝置予以爆破，但由於計算誤差，彗星祇是裂成兩塊，繼續飛向地球。政府祇好啓動涉及百萬人的“方舟”計劃，將地球生命有選擇地保存在庇護所。彗星小塊撞擊造成巨大破壞，紐約等城市被巨浪淹沒。“彌賽亞”號一度與地球失聯，後來又取得聯繫，並且衝向彗星大塊，以自我犧牲保全地球。在總統號召下，幸存下來的人投入劫後重建。常言道：“患難見真情。”末日災難片對此提供了虛擬的例證。除此之外，對末日災難的描寫往往還包含了與“神道設教”相似的含義，即讓活着的人們珍惜生命、珍重現世，不要忘乎所以、恣意妄為。

科幻電影創意不祇是矚目於整個人類所面臨的大危險、大衝突，也着眼於具體人物的艱難處境，於細微處見精神。例如，在《蝙蝠俠：開戰時刻》（*Batman Begins*, 2005）中，主人公在生日宴會上發現兩個危險人物意外出現，這就是計劃毀滅哥譚市的師傅杜卡和忍者大師。蝙蝠俠不願讓賓客涉險，故意說了一些不恭敬的話送客（失禮），客人們認為他丟盡了其父的臉，哪知道蝙蝠俠的苦心。等到賓客散去之後，蝙蝠俠纔和兩個不速之客展開較量，雖然不敵對方，但絕不喪失立場。

#### （二）視為同類，體驗其心

就融合而言，視為同類、體驗其心，是科幻電影創意的常見做法。“物以類聚，人以群分。”“非我族類，其心必異。”這些古已有之的格言在現實生活中也許成立，但科幻電影創意

往往反其道而行之。科幻電影中關於友好外星人、服務機器人的描寫，以及跨物種和諧、宇宙生態主義之類主題，其實都是科幻電影編導訴諸想象而創造的，它們在銀幕上呈現為有待人類去探索、體驗、琢磨、交互甚至合作的具體存在物。科幻電影既通過藝術想象創造了異源生物，又遵循設身處地的原則去把握他（它）們的內心世界（若有的話），從而使人類與之進行的互動具備可信性。

美國導演斯皮爾伯格（Steven Allan Spielberg）執導的《E. T. 外星人》（*E. T. : the Extra-Terrestrial*, 1982）就是如此。在影片中，十歲男孩艾略特和一位偶然滯留地球的外星植物學家交上了朋友，外星人最初無法用語言與地球人溝通，後來開始學英語，並與男孩有了認同感（在交往中使用“我們”的稱呼）。雖然他最終因為身體狀況不適應地球表面的空氣而和男孩依依惜別，但卻留下了一段跨物種交流的佳話。與之相比，美國導演阿克（Shane Acker）執導的三維（3D）動畫片《機器人九號》（*Numero9/Nine/9*, 2009）所構想的跨物種交流沿着時間（而非空間）維度展開。人類在與機器的戰爭中失敗，並從地球上消失。人類所創造的機器人仍然在地球上活躍，其中之一是機器人九號。他有着又圓又大的雙眼，標誌性的胸腹拉鏈式結構，強烈的問題意識。雖然還不會說話，但從自覺其存在之後就開始探索這個世界。幾經努力之後，他終於明白自己與其他背上有類似編號的機器人都是設計師的一部分，作為他的智慧結晶和人類文明的遺存而傳世。機器人九號用設計師留給他的法寶對付戰爭機器，自豪地宣佈“這世界是我們的”。

### （三）峰迴路轉，妙在其中

就創造而言，峰迴路轉，妙在其中，是科幻電影創意的藝術追求。不僅要講符合倫理的“好故事”（有理念，有追求）、構思好講的故事（宜用現有電影科技來傳達），而且要講好這個故事（有技巧，有策略）。就科技與倫理博弈、融合而言，角色反轉是常見的敘事策略，它表現為執法者本身成為嫌犯，長期自認為原版人的居然被證實是複製人，等等。作為例子，可以舉出美國影片《銀翼殺手》（*Bladerunner*, 1982）中泰勒公司的老闆助理瑞秋，她知道自己的人類身份出於虛構、記憶乃由真人那兒植入之後極為痛苦。而揭示這一真相的警察戴克，本來專門對付複製人，但到影片末尾其身份也產生疑問。在影片《少數派報告》（*Minority Report*, 2002）中，犯罪預防中心隊長安德頓本來負責抓捕由“先知”系統所預測的企圖犯罪者，但他自己因為兒子被綁架而苦惱、吸毒，產生過找到綁架者並將他殺掉的念頭，由此也被預測變成抓捕對象。《星際穿越》（*Interstellar*, 2014）則採用了類似於“自銜其尾”的手法，開頭始於墨菲總是對父親庫珀說有幽靈出沒於自己那個安放了一排書架的房間中，想與她交談。這對父女發現，幽靈是想用重力波來向他們傳遞編碼信息的未知智能生物。影片結尾卻表明：那個幽靈就是庫珀本人；更準確地說，是他在異度空間的存在，所要傳遞的信息關係到墨菲將來所要從事的重大研究。

世界各國已知的科幻電影有兩千餘部，它們的藝術水平高下各異，創意策略也不相同。以上所說的三條，僅僅是可能的選項。經過一百多年的發展，科幻電影從總體上已經形成自己的藝術特色，成為最重要的電影類型之一。儘管如此，它仍處在不斷推陳出新的過程中。這不僅是由於科技本身迅猛發展、社會生活不斷變動，而且是由於藝術工作者（首先是編導）意匠經營的緣故。

綜上所述，科技引領、倫理制約、藝術創造這三種因素之間的相互作用，從根本上決定了科幻電影創意的可能性和可行性，也決定了科幻電影本身的發展趨勢。大致而言，如果一味強調科技引領，那麼，科幻電影可能走向科技崇拜而喪失必要的批判性；如果一味強調倫理制約，那麼，科幻電影可能流於說教，喪失對於科技本身革命性的敏感和尊重；如果一味強調藝術創造，那麼，科幻電影可能無法與玄幻、魔幻等相區別。科幻電影的繁榮有待於三者之間的相輔相成。中國科幻電影的數量相對較少，在世界上的影響也不大。造成這種現象的原因主要不在於製作技術或商業運作，而是缺乏與新穎創意相適應的精彩故事。在這樣的背景下，着眼於科技、倫理、藝術的互動，精心構思，就顯得相當重要。