

科幻电影，创作者就是创世者

林天强



林天强

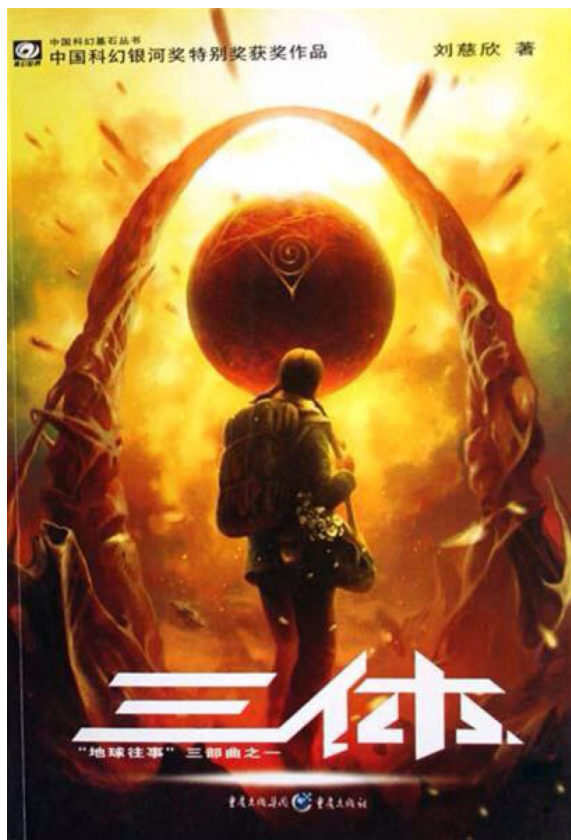
因为电影《三体》和其他一系列科幻电影的开拍，媒体称今年是“中国科幻电影元年”。科幻电影成为网络热词，国家领导人也接见科幻作者，科幻电影作为一种重要的类型兴起势在必行。

我们是 80 年代的大学生，对科幻电影的热情来得更早，不少至今还在发烧。

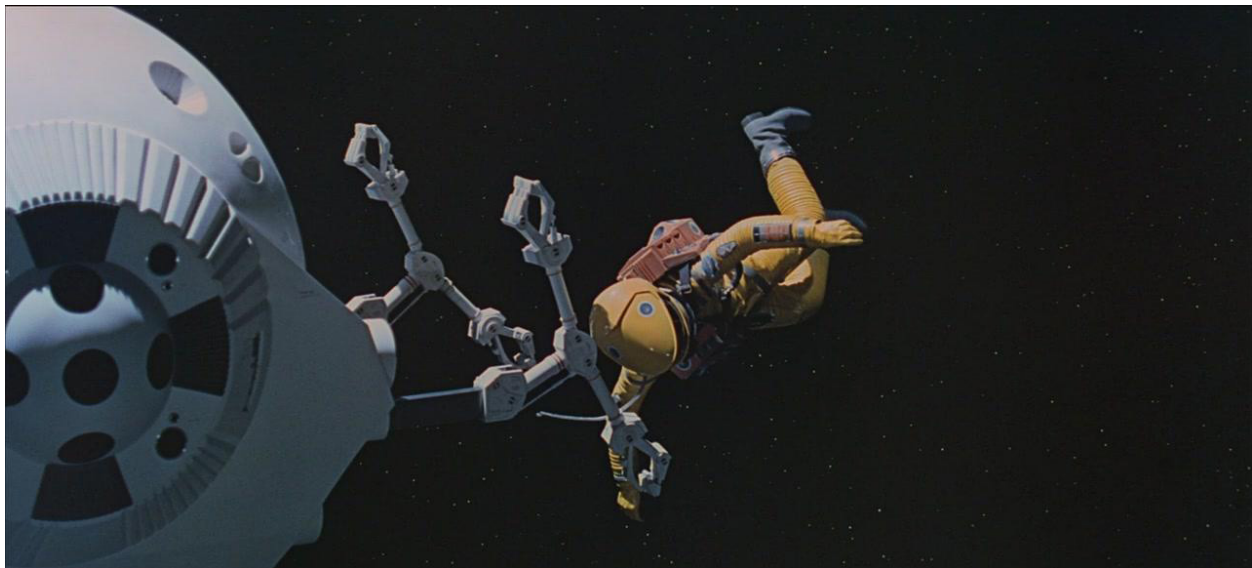
我 1988 年考入清华大学，1993 年毕业，我们这一拨人是 80 年代最后一拨大学生，也是 90 年代第一批进入市场的大学生。小时候受的教育是理想主义的，也是看着《未来世界》《珊瑚岛上的死光》这些科幻电影长大的。但是我们一毕业，马上面临非常现实的问题——90 年代全社会市场化。在财富热潮中，科幻成为小众的趣味。

我进入电影业后，从前期、后期到运营做了大量工作，二十年间也跨界到大文化产业链。在做过 798 艺术区后，还做过文化产权交易所，近些年又回到电影创作。当社会处于后发赶超阶段，学习和仿造就可以了，无暇幻想，艺术成为奢侈。但是当社会和经济发展到一定的领先程度，可以成为其他社会研究和学习的选项之一，要独立处

理未知问题，要领先探索未知世界，科学的想象力和艺术的想象力就变得非常重要。科幻创作可以天马行空，但是机遇来自社会。对科技的认知是进步的乐观的，或者是退步的悲观的，实际上是一个想象共同体。这个时候的科幻自由写作，无意中满足了社会需求，满足了社会大众，为解决复杂世界的复杂问题、大众创新问题、科技进



《三体》封面



《2001太空漫游》剧照

步方向问题，提供了想象力源泉和工具。

我对科幻电影的理解可以概括为三句话。第一句话是世界本来很科幻；第二句话，电影天然就是科幻；第三句话，创作者就是创世者。

世界本来很科幻。最近的一个热闻就是小说《三体》的编审杜虹身患绝症，去世前选择了死后进行遗体冷冻。她是华人中第一个冷冻遗体的，实际上是将遗体头部分离保存在 -196°C 的液氮环境特殊容器中，50年后解冻，看看凭那时的科学技术能否让杜虹解冻头部、再造身体，也就是复活——就像《三体》里的云天明一样。这个新闻把现实世界和科幻世界连接起来了。很多科幻创作，是从现实的身边开始建构世界，《三体》就是从“文化大革命”的历史出发，开始构建一个很远大很哲学的宇宙。

对于创作者来说，是用科学的观点、宗教的观点，还是神话的观点来建构这个世界，其实只是世界观的不同、哲学观的不同，它有系统和非系统、逻辑和非逻辑的区别。

科学理论建构的世界其实是有局限性的。简单来讲，科学理论是建立在逻辑和实验的基础上。首先理论上需要逻辑自洽，不能自相矛盾，这是公理体系。第二可以用实验论证，这是证伪体系，

这是科学理论的坚实基础，也行之有效。

上世纪80年代有一套出版理念很先进的丛书，其中有一本《GEB，一条永恒的金带》谈到数学家哥德尔、美术家埃舍尔、音乐家巴赫之间的关联。其中哥德尔定理证明任何一个公理体系，如果想解释所有命题，就不能保证该体系是逻辑自洽的，也就是说如果想不自相矛盾，就必须同意有一些命题是公理体系不能解释的，这就是所谓科学理论的完备性和纯粹性不能同时并存。这既是唯科学论不能成立的理由，又为艺术、超验体验等范畴提供了空间，也为科幻艺术提供了空间。如果把科学绝对化、功利化、庸俗化了，就不可能有卓越的科学想象力。科幻电影恰恰打破了科学理论的禁忌，大胆假设创造了符合科学规则的艺术世界。谁敢说大爆炸理论、万有理论、超弦理论和神秘的艺术体验没有关联？

上世纪90年代以来，由于现实的压力，大家的想象力实际上是受了一些遏制，或者说不是那么受鼓励。坚持在科幻第一线很不容易。今天是大众创业万众创新的时代，我们希望不管从科技的想象，还是艺术的想象方面，科学幻想能有一个引导和启发作用。科幻离我们的世界并不远，连接历史和未来的就是科幻，当

下我们讨论这个问题本身的现场，可能就是某个科幻电影的场景，这世界本来很科幻，这是解释世界的一种方式。

电影天然是科幻，科幻未必是电影。电影建构想象世界，导演要把观众带入一个“规定情景”。电影比文学更复杂一点，是通过光影、声音、角色作用于观众的视听来建立一个世界。因为多方面专业团队的共同努力，制作水平越高越容易把大家引入情景。通过影音方式建立的时空关系，首先让观众相信这个世界，然后把他带入规定情景，作为一个角色，在这个世界里建立自己的运行方式——这是电影的专业水准。科幻建构一个世界，电影也是建构一个世界，想象逻辑是相通的。

《三体》的艺术构思来自于三颗恒星的不确定性运行，这是天体力学的一个经典问题。科幻偏爱的科学理论包括相对论、量子论、混沌理论和其他讨论复杂性的理论。科学一定是决定论的吗？我们需要了解科学的不确定性来源是什么。误差问题来源于测量的局限；混沌理论是普利高津对复杂系统的理论解释；量子论是玻尔和海德堡等用概率论、波函数、测不准原理等工具对微观世界的理论解释；相对论则是爱因斯坦对接近光速时的高速世界所建立的决定论体系；到宇宙

观层次，牛顿力学相当厉害，解释了天上星星的运行，在这个决定论体系中依然有三体现象这种多质点运动的复杂性。这些不确定性是不同级别不同层次的问题，世界观不同，艺术地创建想象世界的方法论就不同。

在决定论的世界观下面，好莱坞的电影是线性的，是决定论的，有高潮有结果。但是当代电影可能不是线性的，不是决定论的，而是有选择的，也是有蝴蝶效应的，比如塔伦蒂诺的《低俗小说》。人们习惯用概念讲话，但电影是一种特殊的语言体系，科幻也有独特的语言体系，这个语言体系大家研究得太少了。电影是用镜头讲话，是用动作、情节、节奏，用场和幕在讲话，而不是从概念、从词、从符号来讲电影。人类的思维并没有被简单的决定论训练成线性思维，不仅有逻辑，还有直觉。直觉是多维的，可能是创新之源，是科幻文学和电影创作的源泉。

创作者就是创世者。每个科幻作家，几乎都是单枪匹马地建构一个世界。创作者的世界是多维的，要把导演头脑中建构的多维世界呈现为一个现实的作品，就要通过视听的语法结构，以蒙太奇的方法切割组合成观众的维度，呈现给观众，这是电影导演的专业工作。

导演讲述故事有四种方式。简单地讲述简单的故事，这是学生习作；简单地讲述复杂的故事，这是作者电影；复杂地讲述简单的故事，这是好莱坞经典叙事；复杂地讲述复杂的故事，这是科幻电影。

拍好科幻电影为什么很困难呢？因为一个好世界和一个好故事可能有天然的冲突。什么是好世界？一个作



科幻电影《阿凡达》剧照



科幻电影《星际迷航》剧照



科幻电影《变形金刚》剧照



电影《三体》的海报

家，费尽心思建构一个世界，一定是逻辑自治的。什么是好故事？比如说有一个科幻的灾难发生了，解决这个灾难，就是一个故事。对于一个科幻作家，世界观构建要完善，让读者认为这世界从科学上是有道理的，这是一个好的世界。但一个好故事恰恰不能那么完善，一个好的故事常常通过一个个矛盾和冲突的解决，来达到一个个高潮。

当下中国电影一线的创作团队未必在科学素养上能够达到观众的水准，尤其是当今主流电影观众是 20 多岁的女性观众和他们的相关朋友，他们可能从互联网上，从大量的美剧，从各个方面得到电影的熏陶、科幻的熏陶。观众倒逼创

作者接近世界水准，这对于今天的电影创作，对于所谓的科幻影视元年，会起一个促进的作用，为创作我们的科幻电影精品提供推动作用。

虽然我们的电影工业化程度还不高，各方面的专业人员还在成长当中，对于电影《三体》，我们还不敢特别看好它的制作水准，但是它形成了一个热点。这可能是从 1983 年以来科幻界一个扬眉吐气的时期，激励科幻创作者去迎接“科幻电影元年”这个时点，参与到这个趋势中，参与到电影和科幻相互融合的潮流中，这就是创造历史。

(作者为文化创意产业专家，当代艺术家)