作为系统的基础设施美学：刘慈欣影视改编作品的成败锁眼

易莲媛

郭帆在《流浪地球 2》宣传期间，提到刘慈欣梦想的科幻电影是“未来的纪录片”，“有很强的真实感”。[①]与之类似，《三体》电视剧版的导演，在多个场合反复强调，以现实主义的态度拍科幻。当然，这里的“真实”与“现实”的重点不同。以近未来为背景的《流浪地球 2》，其核心是世界观的设定，并以此为基础去建构一个完整、庞大的世界，呈现为片中真实、丰富的细节；而故事发生在 1960—1980 年代以及 2000 年初期的《三体》，则力图去“还原”时代背景。从效果来看，《三体》时间线上“现在”部分的“现实感”，其评价远低于《流浪地球 2》。这在一定程度上当然是由两者制作成本上的差距造成的，但并非全部，因为《三体》“过去”部分、游戏场景和“古筝计划”等少数当代桥段非常受欢迎。所以，更关键的问题是，“真实感”与“现实感”主要是通过什么性质、什么类型的“细节”来表现的。

一、基础设施与细节

支撑起《流浪地球 2》真实感的细节，主要是技术细节，或者更为准确地说，是基础设施的技术细节。这里的“基础设施”，借用了“基础设施研究”的理论概念，指的是作为整体的技术和文化系统，凭借其创造的体制化结构，各种物品可以流通，人们可以彼此相连，构成社群。技术社会中，人类体验到的现实大多数以基础设施网络为中介，它将都市的空间与更广阔的文化、宗教和经济网络连接起来”[②]。所以，基础设施不仅是物质和技术系统本身，它还是物与物、人与人、人类文明与技术的关系，也是人类感知世界的媒介，激发、塑造了人类的情感。

事实上，刘慈欣大部分的科幻小说都是围绕着“应对危机或造成危机的基础设施”展开的，对基础设施及其技术细节的详细描写则构成了文本中最华丽的部分。比如，直接在地下将煤炭转化为可燃气的技术（《地火》），作为廉价航天基础的穿过地球的隧道（《地球大炮》），实现“意识上传”的计算机系统（《中国 2185》），裹带海洋湿润空气进入干旱内陆的“超级液体肥皂泡”（《圆圆的肥皂泡》），生成整个宇宙镜像、让世界再无秘密可言的超级量子计算机（《镜子》），终极形态民主的基础“大量子”系统（《超新星纪元》），用外星掠夺者离开后残存的物质造的人类文明遗址（《诗云》），等等。甚至“流浪地球”本身，就是行星级别的、可与戴森球计划媲美的、终极的基础设施。而在主题更为丰富的《三体》中，应对不同阶段危机的基础设施同样是叙事高潮与美学核心：寻找外星文明的红岸基地、游戏中解决“三体问题”和应对乱

①《专访导演郭帆：我可以说出一大堆错误，至今说不出怎么做才是对的》（2023 年 2 月 7 日），上观新闻，https://www.jfdaily.com.cn/staticsg/res/html/web/newsDetail.html?id=580396&sid=67，最后浏览日期：2023 年 2 月 25 日。

②［美］布莱恩·拉金：《信号与噪音》，陈静静译，商务印书馆 2014 年版，第 11 页。

纪元的诸种设施、古筝计划、地球舰队、在雷迪亚兹计划基础上改造的“摇篮系统”、掩体计划、冥王星上的“地球文明博物馆”、“小宇宙”，以及对“危机纪元”日常生活的细致展开。

从叙事角度，“流浪地球”系列电影只保留了小说的框架，但完全继承了原著对基础设施的迷恋，还借鉴了刘慈欣其他作品的设定。无论是《流浪地球》中的行星发动机、地下城，还是《流浪地球 2》中的太空电梯，都是人类文明尺度上的超级工程，而片中看起来不涉及技术的生活细节，实际上是为了表现人与技术的关系而存在，即，人在这样的基础设施条件下是如何生活的。比如《流浪地球》中的蚯蚓干、烧烤店和控制行星发动机喷口营造春节鞭炮效果的“春节十二响”，以及《流浪地球 2》中刘培强去领配给时多分的那两袋水果。物质的、以整体形式出现的基础设施之外，还有本体不可见的基础设施——人工智能，它甚至成为《流浪地球 2》故事线上最关键的一环、地球得以流浪的推动力。而片中“门槛机器人”等有个性甚至调皮的小机器人，正是对 MOSS 表面上“绝对理性”的补充。

从这个意义，再去看《三体》电视剧，2007 年现实世界部分的大多数细节，与那个时代的基础设施没有直接关系，更没有揭示特定技术条件下人的状态问题。它们更多是一种未经思考的现实主义，对日常生活的直觉式模仿或再现。如导演所说：“中间涉及的场景，北京的道路、所用的车、手机。2007 年的手机是什么样子？对应穿什么衣服？特别是这里面涉及的对撞中心、纳米中心的场景以及射电天文台，都是尽了最大能力还原。”[①]事实上，对撞机、纳米中心和天文台都是实拍，但是对比《流浪地球 2》对太空电梯、空间站、行星发动机和地下城的视觉形象和镜头运动，可以发现，前者属于现实主义风格的环境设定与人物活动场景，缺乏具体的、有生命力的细节，而后者才是摄影机真正要表现的主体、具有美学意义的对象。手法上的差异，不排除现实场所本身对拍摄有一定的限制，无法实现具有恋物感的镜头。但这并不说明《三体》电视剧缺乏对基础设施的自觉认识，因为“过去”时间线中的红岸基地、游戏中风格各异的大金字塔和“人列计算机”，以及“古筝计划”的实施过程，同样是审美与叙事的中心。它只是意味着，创作者将全部注意力放在奇观化的基础设施之上，忽略了已成为当下日常生活一部分而“不可见”的基础设施。至于《三体》动画版和源于乡村教师创意的《疯狂的外星人》，才是完全忽略了基础设施形式的真实性与内涵的社会关系，显得毫无刘慈欣气质。

《三体》电视剧对内在于“现在”时间线上基础设施技术的社会关系与情感的忽视，让大量当代生活细节只有纯粹的形式意义，游离于整体世界观之外，给观众带来不适。其中一个典型问题，是“家务问题”。电视剧刚播出时，豆瓣“三体小组”最热门的话题与主线剧情、基础设定毫不相关，是汪淼的太太为什么总在做家务。从技术层面来说，影视剧很难像文学艺术那样，完全不涉及冗余信息。对话场景非常忌讳毫无理由的单纯说话，所以为符合现实逻辑，需要有配套的动作设计。“做家务”就是这种为构筑现实感而填充的细节。但重要的并不是身为医生的汪淼太太该不该如此频繁地重复这一行为，而是这种纯粹背景板的细枝末节为何如此突兀？条件反射的回答当然是，性别议题处于网络风口浪尖。但《三体》电视剧触及的性别雷区不止一处，其他还都直接与主线人物相关。舆论如此关注边角余料，是因为它本身就非常显眼，仿佛

①《〈三体〉导演杨磊：当我们讨论〈三体〉时思考的是现在和未来》（2023 年 2 月 12 日），中国新闻网，https://www.chinanews.com.cn/cul/2023/02-12/9951959.shtml，最后浏览日期：2023 年 2 月 25 日。

是从一部都市情感剧、婆媳剧切割下来，游离于该时间线上的基础设施技术。

与之构成鲜明对比的是《流浪地球 2》。电影上映初期，讨论的热点之一也是细节："笨笨，你是条军犬呀"，到底是拦着它不要追随图恒宇下水还是强行将其丢下去执行任务。以至于片方出面解释。只不过这个争论指向的完全是正面情绪，让"笨笨"成为最受欢迎的角色之一。从剧作结构来看，虽然"笨笨"承担的是插科打诨、买周边的调剂性任务，但这个功能性细节深深嵌入了整体的基础设施系统，它实际指向的是作为基础设施的人工智能的自我意志问题，点出了 MOSS 的潜在的一面。

二、基础设施美学与文明的出路

所以，"流浪地球"系列最直观的吸引力，是它独特的"基础设施美学"，以及这种对大基建的迷恋所生发出来的崇高与浪漫主义，回应了我们这个经历了且还在经历大规模基础设施建设年代的中国人基本的时代感。当然，这种感觉并非今天的中国所独有。正如很多论者指出，刘慈欣的作品有着鲜明的黄金时代科幻色彩，突出表现为技术乐观主义。他对技术的信任与热爱，内在于作为美学对象的基础设施。

"基础设施美学"包含了两个层次。一个是作为"物"的基础设施本身的符号性、审美性，另一个是基础设施的媒介表征。二者又是相互建构的。基础设施当然首先是技术的物质化实体，但作为美学对象，在布莱恩·拉金（Brian Larkin）看来，它们"也存在于其纯粹的技术功能之外的形式中，需要作为面向它们受众的具体的符号学和美学工具来分析"[①]，甚至"完全可以从技术功能中独立出来，转而进入欲望和幻想的领域，甚至在有时呈现出恋物癖的感觉，编码个人和社会的梦想。而基础设施本身，也是这些幻想得以传播并在情感上成为现实的媒介"[②]。对基础设施美学的分析，可以帮助理解基础设施如何建构政治、欲望以及可能性。这就是瓦尔特·本雅明（Walter Benjamin）所说的"社会的集体幻想"。在马克思主义脉络中，"基础设施是历史进程本身。因为工业是一个机器系统，随着历史的发展，它把'继承的邪恶'和'被动的幸存者'，组成了作为自由主义核心的市场经济和进步的概念"[③]。可以说，"基础设施促进流通并带来变革，通过变革推动进步，通过进步许诺自由。也许这一过程解释了作为审美对象的基础设施为何能够激发出如此深刻的情感承诺"[④]。

基础设施还能超越表层叙事，甚至获得相反的意义。最近发行的俄罗斯游戏《原子之心》，乍看是一个老套的反乌托邦阴谋：在架空时间线上，1930 年代中期的苏联发明了一种叫"聚合体"的超级材料，并以此为基础建立了高度发达的赛博社会主义，故事就发生在 50 年代中期这个人工智能体系即将迭代的关键时刻，五路心怀鬼胎的野心家，都想趁此机会控制世界，其中最"疯狂"或"理想主义"的科学家，希望将所有个体化的"人"的意志融入终极态人工智能体"大集体 2.0"。这个"黑镜"化的奥威尔故事，调动技术及加注说明的方式，创造了一个至

① Brian Larkin, "The Politics and Poetics of Infrastructure", *Annual Review of Anthropology*, 2013, Vol.42, p.329.

② Brian Larkin, "The Politics and Poetics of Infrastructure", p.329.

③ Brian Larkin, "The Politics and Poetics of Infrastructure", p.332.

④ Brian Larkin, "The Politics and Poetics of Infrastructure", p.332.

上主义和构成主义风格的赛博工业苏维埃，成为一款仅靠美术设定就吸引玩家多年的游戏。画面的基础设施美学之魅与故事几乎背道而驰。

技术是科幻作品核心的主题之一。这个主题又是对人类与人类自身发明创造之间关系的审视。技术乐观主义将技术视为人类力量的外化，技术悲观主义则将技术视为异化，即人类被自身的创造物所替代。当整个社会不再相信技术允诺的进步，基础设施美学的崇高与浪漫主义就失去了其所附丽。今天美国黄金时期的科幻小说的改编，就不得不面对这样一个尴尬的局面。在美国作家艾萨克·阿西莫夫的“基地”系列小说中，无论是作为帝国首都的行星城市川坨，还是银河边缘地带的端点星，都是文明延续与复兴的基础设施。它的宏伟和神秘，并非是让个体人类意识到自身的渺小，而是强调人类通过科技所能取得的成就。这些宏大的基础设施及其技术细节，作为美学对象，与后工业社会的深层恐惧相抵触，所以只能在当下以赛博朋克的陈词滥调呈现为纯粹的背景板。可以说，苹果 TV+ 制作的《基地》电视剧，不仅在故事情节、人物形象上面目全非，在“情感结构”“欲望结构”上也与原著相抵触。当然，这并不是说，改编只能在各个层面上忠实“原著”，只是抛离了宏大精巧的“基础设施美学”及其对技术寄寓的期待，《基地》和其他普通的流行文学也没有什么区别，又何必要影视化。事实上，与《基地》电视剧改编思路非常相似的，是《三体》动画版。它不仅完全没有把基础设施视为审美对象，也没有独特的美术设计，只是把赛博朋克和当下漫威式的个人化、原子化技术美学相拼接。连失败本身，也是平庸的。

“流浪地球”电影与《三体》电视剧整体的情感结构与欲望结构，在最近二十几年的影视中很少出现。稍有接近的，是美国漫威超级英雄的盔甲，只不过那些是高度个人主义的装备——基础设施的反面。但是，如黄金时代的科幻一样，将基础设施视为美学对象却是早期电影的常规。其中最常被表现的，是火车 / 铁路与现代都市。《火车大劫案》和《将军号》等影片以当时的技术能力，尽力展现火车及铁路的技术细节，并将其视为力量的象征、进步的承诺。除在艺术探索上不够成功的社会主义工业题材外，中国电影缺乏基础设施美学的传统，或者说，在情感结构方面处于它的反面。

当然，基础设施美学，并不只是进步的承诺，它同样包含了对技术乐观主义的忧虑。或者，更为准确地说，是对人的傲慢与胆怯是否能够承受技术之力的忧虑。接续《三体》每一部基础设施美学高潮的，都是绝对压倒性技术的毁灭打击。人类在古筝计划之后，了解到了科技被智子锁死的真相，刚炫耀完武力的太阳系舰队就被水滴以原始的方法清除殆尽，而“掩体计划”的宏伟直到黑暗森林打击到来之时才完全展示：基础设施的崇高存在于它的毁灭。而这些，也最适合转化为大银幕上的奇观，比如《流浪地球 2》中太空电梯的坠落。死亡与新生，是人类对现代技术复杂态度的两极，也是当代文艺应当去把握的。如果离开了基础设施这一现代技术最集中的体现，只有山水田园的自然意象，但这种感觉将很难被真正传达。

作者系广州大学新闻与传播学院讲师