

幻想何以启迪现实：基于科幻电影的幻想媒介考察

李鑫斓 许丽霞 周 韬

摘要：科幻电影中出现了诸多充满幻想性的非现实媒介，媒介考古学将这类媒介称为“幻想媒介”。已有研究大多延续齐林斯基的研究路径，从幻想与现实的距离的角度归纳幻想媒介的类型。但幻想媒介考古学并非强调媒介物质性，而是重视技术想象和话语实践，目的是对媒介现实世界有所启发。因此，有必要跳脱出前人视角，从媒介、技术与人、社会之间的共生关系视角对幻想媒介进行归纳与分析。通过对科幻电影中的幻想媒介进行收集与归纳，可以将常见的幻想媒介分为奇观媒介、与他者交流的媒介、跨越时空的媒介、离身媒介、具身媒介以及丰裕媒介。幻想媒介并非纯粹的想象，而是介于现实与幻想之间的媒介。作为与旧媒介、新媒介同等重要的第三种媒介类型，幻想媒介参与媒介之间的相互再媒介化关系。幻想媒介穿梭于过去与未来之间，将不同时间维度的既有媒介与媒介欲望相捏合，构筑不断交替、反复与融合的非线性媒介发展观。幻想媒介揭示了以往作为延伸的媒介观的不足，在想象与真实的互动之中，人、媒介与社会互为延伸，相互融合，走向共同发展的深度媒介化社会。

关键词：幻想媒介；科幻电影；媒介考古学；深度媒介化

中图分类号：G206; I135 **文献标志码：**A **文章编号：**2096-5443(2025)05-0038-12

基金项目：国家社会科学基金艺术学重大项目(20ZD28)

时间机器、休眠仓、意识传输器等当代科技未实现或无法实现的媒介常常出现在科幻电影的想象中。媒介考古学将此类媒介称为“幻想媒介”(Imaginary Media)。在媒介研究领域，关于现实媒介的研究数不胜数，但幻想媒介的研究却常常被忽视。实际上，未实现的“梦幻机器”或话语上的发明(仅仅作为某种话语而存在)，与已实现的发明创造同样具有启迪作用。^[1]因此，研究幻想媒介的重要性并不亚于对现实媒介的研究。为了进一步理解幻想媒介，有必要对其进行考古学挖掘与整理。科幻电影运用视觉特效创设出丰富的幻想媒介图景，为归纳与分析幻想媒介的媒介类型提供了宝贵的案例，是较为合适的研究对象。结合科幻电影对幻想媒介的批判性呈现，有利于探究幻想媒介的媒介想象和现实意义。

一、幻想媒介类型及其考古学研究

幻想媒介调节了人们无法实现的欲望，它们被认为是不可能的媒介。由于欲望永远不可能被完全实现或满足，因此，幻想媒介考古学不再拘泥于物质和历史的范畴，而是将注意力转移到想象中去。^[2]在以往的研究中，学者们更多关注想象与现实的距离，其背后的核心逻辑往往集中在幻想媒介的可用性以及想象的可实现程度。在幻想媒介的提出者西格弗里德·齐林斯基(Siegfried Zielinski)最早系统阐释幻想媒介概念之时，便具有这一研究脉络的雏形。齐林斯基在2004年举办的“幻想媒介考古学——考掘终极传播媒介之幻想”会议及会后出版的论文集《幻想媒介之书：考掘传播媒介的终极梦想》中明确提出幻想媒介的三种表现形式：其一，不合时宜的媒介/技术装置/机器，这类媒介设计出现得太早或太晚；其二，概念性媒介/技术装置/机器，它们只停留在设计稿上，未被真正实践；

其三,无法实现的媒介/技术装置/机器,即真正意义上的幻想媒介,仅存在于解释学意义上,不具有可实现性,但可对媒介的现实世界产生影响。^[3]其对幻想媒介的分类也成为界定幻想媒介范围的一种定义方式:幻想媒介被认为是告诉我们技术媒介能够做些什么的故事。^[4]幻想媒介考古的核心不是机器,而是人类无法从现实媒介中获得解决的愿望。幻想媒介的谱系与现实媒介的谱系相联系,并在其中穿插交织。^[3]

但埃里克·克塔滕贝格(Eric Kluitenberg)认为,对幻想媒介进行考古学研究的目的不是建构有关媒介和技术想象的一段历史或一套谱系,相反,其目的在于研究那些穿越了不同历史和话语环境而仍在发挥功效的想象性因素。^[4]幻想媒介考古学不同于媒介考古学:媒介考古学往往注重物质性,较少关注话语层面。幻想媒介考古学更接近福柯的知识考古学,侧重对话语的关注,但又与知识考古学对对象的描述方法有所不同。在福柯的知识考古学中,“考古学”指的是对话语对象的系统描述,这一点与幻想媒介的描述恰恰相反:幻想媒介是印象主义和近似的,在不同的历史与话语环境之间,幻想媒介的含义可能迥然不同。由于幻想媒介的规则并未得到足够清晰的界定,以至于它无法与其他话语完全区别开来。因此,与其为虚拟媒介建构一种理论,不如在对幻想媒介的考古中,发掘这一概念的多重含义,揭示媒介史中幻想媒介与现实媒介、已实现的与渴望的媒介之间的相互作用。^[4]在幻想媒介考古学与媒介考古学、知识考古学的借鉴与差异中,幻想媒介考古学构建起了对历史话语的独特关注,也正因如此,相较于主流媒介史中的现实媒介,幻想媒介似乎更适于使用考古学方法来探究媒介话语的历史含义。

在此基础上,克塔滕贝格将幻想媒介划分为8种类型:①与神灵交流的幻想媒介,如祭祀舞蹈、祈祷动作等宗教仪式;②与灵魂世界交流的幻想媒介,如记录超自然现象的电子媒介、灵媒等;③与“他者”交流的幻想媒介,如早期阶段互联网对公众的承诺(平等交流的公共媒介)、《星际迷航》中的通用翻译机等;④跨越空间和缺席的幻想媒介,如远距离传送技术;⑤跨越时间的幻想媒介,如时光机、具有预见性的媒介等;⑥作为潜在媒介的幻想媒介,即未被实现或过早死亡的媒介谱系,如飞利浦公司生产的CD-i播放器;⑦作为丰裕媒介的幻想媒介,如20世纪90年代下半叶的互联网运动(the DotCom movement)和新经济的虚拟构想;⑧作为救赎媒介的幻想媒介,如母舰(Mothership)或母轮(Motherwheel)。^[2]相对于齐林斯基的抽象概括,克塔滕贝格的分类更加具体直观。且相比于齐林斯基对概念化媒介的关注,克塔滕贝格在分类中补充了与神灵、灵魂世界交流的幻想媒介等非概念化的幻想媒介类型,点明了在对幻想媒介进行考古时,应当囊括所有想象域,既应收集形成概念的幻想媒介,也应关注尚未概念化的幻想意识。

正如克塔滕贝格的观点,幻想媒介的话语与时代背景紧密相连,在科技的发展下,幻想媒介的分类应当是变动的而非静止的,因此不少学者在前人的基础上陆续补充幻想媒介的新类型。如Jörgen Skågeby结合新近的现实案例对克塔滕贝格提出的8种幻想媒介类型进行进一步的阐释,并从人与技术关系的角度补充了侵入性媒介、超越人类限制的想象媒体这两种变体,来强调媒介对人类生活的人侵式监控以及对人类中心主义的破除^[5];Matt Bernico则在齐林斯基分类的基础上,补充了并未形成概念化、仅在意识层面上存在的幻想媒介:杜撰的媒体/设备/机器,指并非形成概念化的草图,而是在某个时代经由人们的共同想象而坚信其存在的媒介形式,但这种媒介不具备现实可实现性。^[6]实际上,这一类型仍然属于“无法实现的媒介/技术装置/机器”,并未从根本上起到补充幻想媒介类别的作用。

国内学者对幻想媒介的讨论较少。基于媒介考古学对媒介物质性的强调,大多媒介考古学者将幻想媒介视作异质性存在,认为幻想媒介是媒介考古学中的意外,如失败媒介、幻想媒介等死媒介都是对媒介范畴的无限泛化^[7],要将媒介还原为可触、可感的媒介物。但实际上,即便是偶一为之的媒介想象也不同程度地左右了现实媒介的发明与实践^[8],将以传播信息、促进交流为愿景的幻想媒介排除在媒介范畴之外是不客观也不可行之举。国内将幻想媒介作为主题进行讨论的仅有褚儒等人,

他们在借鉴齐林斯基分类的基础上,从技术手段与感知方式的角度将幻想媒介分为表现媒介、大脑媒介、现实媒介以及其他概念性媒介。^[9]这一分类从当下技术环境出发,遵循齐林斯基的标准,较为全面地概括及描述科幻电影中的幻想媒介。

整体来看,在齐林斯基的奠基性地位影响下,后人对幻想媒介考古学研究大多延续前人的路径,从“幻想可实现性程度”的角度对幻想媒介的类型进行补充。齐林斯基从幻想与现实的距离来划分幻想媒介类型的路径,隐含了对幻想媒介成为现实的可能性的划分与期待,具有实践性意义。但这一分类方式也为幻想媒介套上现实的枷锁。既然幻想媒介考古学并非强调媒介物质性,而是重视技术想象和话语实践,其目的是对媒介现实世界有所启发。那么,这一启发就不仅仅包括幻想媒介的可实现性,更应包括对媒介的反思与启迪。因此,有必要跳脱出幻想与现实的距离和是否可实现的角度,追问幻想媒介缘何而起,反映了人类怎样的媒介欲望,对媒介关系及人类社会产生了什么样的影响。因此,文章从人类求之不得的媒介欲望出发,基于媒介、技术与人、社会之间的共生关系视角,归纳人类媒介想象的共性,并进一步探究幻想媒介的作用与意义。

二、作为延伸的幻想媒介:科幻呈现与幻想类型

为了较为全面地收集幻想媒介的案例,本研究以“豆瓣电影分类排行榜——科幻片”前 200 名的电影为研究样本。豆瓣电影作为中国目前最大的电影分享与评论社区,其排名具有一定的说服力。但为了进一步确保科幻电影样本的典型性和代表性,有必要对电影评分、参评人数、制片国家、发行时间等相关信息进行汇总和说明。梳理后发现,这 200 部电影的豆瓣评分均为 7.4 分及以上,60% 的电影评分超过 8.0。除《博士之日》外,其余 199 部电影均超过 1 万人参与评分,更有 73.5% 的电影超过 10 万人参与评分,最终呈现的均值分数具有一定的代表性,能够说明大众认可度。这些科幻电影的制片地广泛覆盖中国、美国、日本、英国、德国、加拿大等世界各国,发行渠道既包括传统院线,也涉及互联网平台。自 1927 年上映的《大都会》至 2023 年上映《流浪地球 2》,样本所涉及的时间跨度接近百年。在广地域和长时间性的叠加下,这 200 部科幻电影样本极具多样性,经由其中收集到的幻想媒介案例不仅更为全面,且能够反映跨越文化差异下人类媒介欲望的共性,有利于从历史纵深的视角拓宽幻想媒介的类型。

在将科幻电影作为收集幻想媒介案例的对象时,主要出于两点考虑:一是,较之于奇幻、魔幻等纯虚构类型,科幻类型的电影更强调科学幻想,是在合理的科技想象基础上,强调逻辑上的可实现性,与幻想媒介对技术想象和话语实现的重视具有强烈的共性,因此科幻电影适用于分析幻想媒介。二是,较之文学作品,影视作品具有具象的视觉呈现,降低了编码解码过程中的游动性,避免由分析者的主观想象及媒介意涵解读偏差所带来的误读,故科幻电影是较为合适的研究对象。

通过对 200 部科幻电影中的幻想媒介案例进行收集,在剔除现实媒介,合并具有相似功用的媒介幻想后,共得到 18 种典型的幻想媒介案例(如表 1 所示)。在进一步归纳与梳理中,以幻想媒介对人类欲望的折射为分类视角,划分出 6 种典型的媒介欲望,包括创造式记载、呈现、搜索、传播信息;与非人类交流;人类身体超越式地跨越时空;人类以媒介为记忆;人类与媒介互为身体;媒介改造现实社会或以媒介现实为社会现实。由于幻想媒介并非仅具有单一功用,也并非只反映某一特定的人类欲望,而往往是多种欲望的复合呈现。因此,类型的划分并非强调其独占性或互斥性,而是强调幻想媒介对其中得以凸显的人类的底层欲望的反映。通过对具有相似性的媒介想象进行合并,最终归纳出奇观媒介、与他者交流的媒介、跨越时空的媒介、离身媒介、具身媒介、丰裕媒介六种类型,分别对应幻想媒介对人的延伸,幻想媒介与人类相融合,幻想媒介与人类、社会相融、共生。这一发展历程虽并不具备历时性,但在类型归纳下,仍体现出媒介的发展逻辑,即从媒介延伸人类机体、社会,发展为媒介与人和社会共融共生。这一发展即从功能主义的论断,以人类为中心认为媒介是人类感知、认识和改造世界的工具,转化为从媒介思维出发,将媒介视作具有高度自主运作系统的整体,与

人类和人类社会相互作用,共同发展。在这一发展逻辑下,幻想媒介揭示了人将技术转化为媒介,技术将技术转化为媒介,技术将人转化为媒介,它们相互生成,互为媒介,并因此生成整个世界的深度媒介化过程。^[10]

表1 幻想媒介归纳表

科幻电影中的幻想媒介案例	幻想媒介	人类欲望 折射	幻想媒介 类型	幻想媒介与人、 社会的延伸、融合
《银翼杀手 2049》中的 DNA 语音搜索装置	延伸听觉的通讯设备、语音指令设备等媒介	创造式记载、呈现、搜索、传播信息	奇观媒介	幻想媒介延伸人 类机体
《2077 日本锁国》中的悬浮投影键盘;《攻壳机动队》《银翼杀手》中的城市全息投影	延伸视觉的信息可视化媒介、创意媒介、艺术媒介等			
《星际穿越》中传递二进制坐标信息的书、沙子	记载或传递信息的非媒介物			
《阿基拉》中的能量球	观察神灵状态,与神、灵魂等非实体沟通的媒介	与非人类交流	与他者交流的 媒介	幻想媒介延伸人 类机体
《降临》中的视镜;《星际迷航》中的通用翻译机	与外星人、动物等非人类生物交流的翻译器			
《大都会》中的悬浮汽车;《宇宙战舰大和号》中的宇宙战舰	超高速、立体式、超越性的交通工具	人类身体超越 式地跨越时空	跨 越 时 空 的 媒 介	幻想媒介延伸人 类机体
《回到未来》《时空特警》中的时空穿梭机	穿越至地球上同纬度时空的媒介			
《超时空接触》《星际穿越》中的虫洞	传输至高纬度时空的媒介			
《源代码》中储存大脑信息的“源代码”设备	储存、传输大脑信息的媒介	人类以媒介为 记忆	离身媒介	幻想媒介与心灵 相融
《暖暖内含光》中可以清楚记忆的仪器;《全面回忆》中的回忆旅行装置	删除、更改或创造梦境、记忆、想法等的媒介			
《流浪地球 2》中的全脑仿真技术	模拟人类思维的仿生媒介			
《阿凡达》《新世纪福音战士》中的可驾驶机器人武器	增强和延伸人体机能的机甲设备	人类与媒介互 为身体	具身媒介	幻想媒介与身心 相融
《攻壳机动队》中的义体、电子脑;《战斗天使阿丽塔》中的全身义体	替代或增加身体器官的义体			
《超体》中的新式药品 CPH4	增强或改造身体机能的生化技术			
《第九区》中的外星人提取液	能够使人类向动物、外星人等非人类变异的媒介			

续表

科幻电影中的幻想媒介案例	幻想媒介	人类欲望 折射	幻想媒介 类型	幻想媒介与人、 社会的延伸、融合
《月球》《银翼杀手》中的克隆人	克隆技术 具有自主思维能力的机器人;《她》中的人工智能系统 OS1	人类与媒介互为身体	具身媒介	幻想媒介与身心相融
《机器纪元》中具有自主思维能力的机器人;《她》中的人工智能系统 OS1				
《黑客帝国》《异次元骇客》中的虚拟世界;《头号玩家》中的绿洲	虚拟现实、超真实梦境、元宇宙等	媒介改造现实社会或以媒介现实为社会现实	丰裕媒介	幻想媒介与人、社会共生

(一) 奇观媒介:有限功能提升下的感官延伸

Debord 曾在《景观社会》(Society of the Spectacle) 中指出现代生产条件盛行的社会成为奇观(Spectacle)的巨大积累,所有曾经直接存在的东西,都变成了纯粹的表象。^[1]奇观媒介正是奇观的产物。奇观媒介对强刺激性、高沉浸性的“联觉”体验的强调,反映了人类对提升媒介感官体验的追求。但相较于其他类型的幻想媒介,奇观媒介并不强调带来突破性的功能提升,而是侧重于媒介带来的形式美感。如《2077 日本锁国》中的悬浮投影键盘、《攻壳机动队》和《银翼杀手》系列电影中的巨型全息投影广告、《银翼杀手 2049》中的 DNA 识别系统等奇观媒介将媒介使用过程中原本不可感的事物转化为可感的媒介内容,但其并未超越现实媒介的输入、输出及探索功能。

但即便如此,重视感官的新媒介形式仍然带来人类社会沟通方式的相应转变,如《星球大战》中马那可以通过识别游客并投射相应的影像记录,改变观看者的行为方式;《阿凡达》中的全息投影技术和即时定位系统能够动态监测、自动跟踪、可视化呈现智能图像,在城市日常运行时提升管理效率,在军队作战的特殊情境下更加高效地调动资源,提升系统协调性。整体来看,奇观媒介强调对人类感官的延伸,并以此带来对人类社会活动的影响。

(二) 与他者交流的媒介:从接收信息到追求平等

在关涉未来的想象中,意识主体已不单单是拥有生命的人类,还包括神灵、生物灵魂、外星人、幻想人等。在与这些“他者”交流时,自然需要与他者交流的媒介。相对于奇观媒介对人体感官的简单延伸,与他者交流的媒介进入到信息传递与思想沟通的层面。

与他者交流的媒介并非崭新的媒介想象,早在具有长久历史的宗教仪式中,信徒们便通过不同的手势,如张开手掌、空心掌、合拢手指和攥紧拳头,结合祭祀舞、哑剧等仪式,构成与神灵沟通的神圣关系网络。^[4]人们相信身体或仪式器皿作为媒介,能够与神灵交流、传达神的指令或承载神灵的力量。与神灵交流的媒介强调在信徒的虔诚与谦卑中单向传达有关神灵旨意的信息,相较而言,与其他非人类交流的幻想媒介则试图构建相对平等的媒介交流环境。如与动物、人工智能产物、外星人等“他者”进行沟通时,幻想媒介常通过语言代码转译功能搭建交流的桥梁。如《降临》中地球人和七肢桶通过视镜、圆形屏幕等媒介传递文字;《星际迷航》中的通用翻译机实现人类与宇宙各物种间的无障碍交流。

从向神灵祈祷旨意降临,到与其他非人类的双向、平等交流,与他者交流的幻想媒介破除了语言、种族、生物隔阂等障碍,使人类与其他物种之前的实时沟通、平等交流成为可能。与他者交流的媒介延伸了人类语言能力,拓展了不同物种之间的理解空间,赋予非人类生命体以前所未有的均质

化处理方式。这一幻想媒介有着磨平物种差异的倾向,能够起到促进生命体平等交流的诉求,揭示了人类渴望创建和谐统一的生命共同体的美好愿景。

(三)跨越时空的媒介:人类身体的延伸

跨越时空的媒介是指能够跨时间或跨空间维度传递信息、意识、身体等的媒介。此类媒介在日常生活中十分常见,如邮件、电话、对讲机、社交软件、视频软件等,均可被视作是对人的延伸。但在科幻电影中,跨越时空的媒介超越性地延伸了人类身体和跨越时空的传播能力,如《星际穿越》中,较高文明的人类创造了四维超正方体和虫洞使库珀能够抵达高维度时空。

这些幻想媒介的想象远超现实科技能实现的范畴,人类无尽的欲望与想象生产出大量无法实现甚至无法解释的幻想媒介,也就是齐林斯基提出的“无法实现的媒介/技术装置/机器”,被认为是真正意义上的幻想媒介。^[3]如《源代码》基于对时间的折叠式跨越和对平行空间的想象,生产出并不严谨,也无法解释其作用机制的“源代码”这一幻想媒介。虽然这种模糊的想象难以从虚拟照进现实,但幻想媒介反映了现实媒介无法满足人类需求的具体遗憾,这些幻想媒介承载人类对于跨越时空的媒介功能的想象,通过具象化的想象,揭示的是人类渴望无限延伸身体及生命的欲望。

与他者交流的媒介、跨越时空的媒介和离身媒介共同构筑人类渴望通过媒介延伸机体功能的梦想。人类将媒介视作发展与改造社会的工具,在人类中心主义的思维逻辑下,人类渴望伺服媒介,使媒介能够强化或替代人体机能。与此同时,人类对急速发展的媒介技术始终保持警惕,在推动媒介发展的同时,尽可能地平衡媒介、人和社会之间的关系,确立人的主体性地位。

(四)离身媒介:超真实的具象呈现

《黑客帝国》中的人类反抗组织船长墨菲斯对男主角尼奥说:“触觉、嗅觉、味觉和视觉,那全是大脑接收的电子信号。”在科幻电影中,感官体验不再是确认真实的标准,肉体也不再是意识唯一的栖息地。高度发展的媒介技术能够创造、提取、改变精神和记忆。从这一角度而言,离身媒介已不仅仅是对人类记忆的延伸,而是走向媒介记忆与人类记忆的融合。

当虚拟与真实的界限不断模糊,幻想媒介作用下的虚拟记忆究竟是否能够被识别为虚幻?在希拉里·普特南的“钵中之脑”假设中,普特南从哲学的角度认为“钵中之脑”的假设在现实世界中不可能成真。一方面,这一论题是“自相反驳的假设”,即论题假设的真中包含了或表达了它的假;另一方面,钵中之脑无法指称钵外世界所指称的东西。^[12]但陈杰否认了这两条论点,他指出普特南仅考虑系统之内,否定了“系统之外”的存在,钵中之脑并非无法通过钵外之体感知钵外可能世界中的钵中之脑。^[13]也就是说,我们虽然无法证实“现实世界”是否为虚幻,但也不能武断地将钵中之脑认定为假命题。从这一争辩来看,科幻电影对超真实的媒介世界的塑造是具备合理性的。在电影《全面回忆》中,记忆公司为男主角道格拉斯·奎德注射的记忆无比真实,无论是处于“钵”中的奎德,抑或作为局外人的观众,均无法判断主人公奎德究竟是否回到现实。在幻想媒介的作用下,虚拟与现实的边界不断消弭,“幻想世界”已超出想象。当媒介与精神合而为一,真假已无所谓,超真实即为新的真实。

(五)具身媒介:幻想人的身媒融合

不同于离身媒介强调精神重塑以改变认知,具身媒介以更为直接的技术互嵌、变异或再造身体等方式作用于身体和心灵,达到媒介与人类身心共融的状态。此类经由具身媒介改造后的人类可被称为幻想人。幻想人往往由机器和生物体混合而成。其中,较为典型的幻想人为“赛博格”(cyborg),由 cybernetics(控制论)和 organism(有机生物体)构成,是一种控制生物体。^[14]赛博格强调运用机械实现生物性身体与技术的互嵌,突破人与机器的边界。虽然赛博格仍以自然人为基础,但在媒介与身体的互嵌下,具身媒介已无法仅被视作人的延伸。如在《阿基拉》中,铁雄在经历阿基拉实验后,不仅会产生幻觉、力量失控等副作用,甚至会被阿基拉反噬与操控,体现了媒介与人类融合共

生,甚至以媒介逻辑主导人类行为。

伴随媒介属性由离身性向具身性转变,媒介与身心合而为一。当我们用以幻想媒介为启迪的后人类视角来看待现实与未来时,具身传播所置身的已然是一种非人类中心主义。人类与媒介物的共生体成了智媒时代作为混合行动者的新型传播主体,体现了人与物的共同主体性,即从“身体—主体”转变为“(身体—媒介物)—主体”。^[15]幻想媒介为后人类身体与媒介的融合发展路径提供了新的分析样本,以身体与媒介耦合的思维启发人类对自我的解构与重构,在去中心化的思维逻辑下形塑共同体意识。

(六)丰裕媒介:神话世界的丰饶想象

在目前的科幻电影中,尚无完全呈现丰裕媒介的作品,其中最接近丰裕媒介想象的是电影《头号玩家》中的游戏宇宙。《头号玩家》中的游戏“绿洲”整合了互联网、传感器、虚拟现实装置等媒介技术,打造出一个天堂般的媒介宇宙。这一媒介世界并非虚幻独立的孤岛,而是与现实世界紧密相连,能够渗透并影响现实世界经济、社会、文化发展境况。在“绿洲”世界中获得的游戏金币能够购买现实中的游戏装备;找到游戏中的彩蛋便可获得现实中真实的企业所有权;专门寻找彩蛋的“契约工”成为社会新职业……游戏帮助人们逃离现实,又作用于现实。游戏把整个社会的行动和反应熔为一炉,使之成为一个动态的形象,不仅成为人们内心世界、社会肢体的延伸^[16],丰裕媒介更是将媒介、人类与社会之间的融合提升到其他媒介所无法比拟的高度:它不仅能够整合既有媒介,也能够在其“丰饶”的作用下,再造、重塑甚至生成新的媒介形式与社会形态。在人类的终极幻想中,不仅媒介逻辑能够作用于社会,甚至媒介社会直接融入现实,成为现实社会。

在这种神话式的想象下,丰裕媒介成为幻想媒介中集乌托邦式和反乌托邦式想象为一身的媒介变体。丰裕媒介带有奇迹般的力量,能够带来无穷无尽的经济增长,也能带来不可阻挡的毁灭性打击。这种过于急切地对幻想媒介的期许的现实案例是 20 世纪 90 年代的互联网乌托邦想象,人们期待丰裕媒介能够提供取之不尽的物质恩赐。^[4]但当 2000 年互联网泡沫破裂时,对互联网潜力的信心与现实社会经济都受到了巨大的打击。然而,这也再次揭示了幻想媒介的现实意义:幻想媒介的乌托邦潜力应当被视作启迪,而不是过于急切地陷入对幻想媒介进行现实还原的陷阱。

三、幻想媒介的媒介意义:拓宽媒介范畴与重构媒介发展观

幻想媒介的类型揭示了作为延伸的媒介观的不足。虽然奇观媒介、与他者交流的媒介、跨越时空的媒介揭示了人们对媒介延伸人类机体功能的欲望,但这种欲望与想象也并未止步于延伸。从离身媒介对心灵、精神的延伸与融合,到具身媒介走向人类与媒介的融合发展,直至丰裕媒介走向人、媒介、社会的共生共融。媒介即人的延伸已无法解释幻想媒介的发展逻辑,以幻想媒介为代表,媒介关系已然发展为媒介、人类与社会互为延伸,相互融合,共同发展。

但幻想媒介作为一种并非现实存在的媒介形式,其解释力和理论价值仍待进一步追问。因此,需要重新回顾幻想媒介的生成机制,探寻幻想媒介在媒介系统中所处的位置,追寻幻想媒介的理论价值。为了进一步阐释幻想媒介的意义,我们仍需继续追问:幻想媒介与现实媒介之间存在怎样的互动关系?虽然幻想媒介不仅指向幻想与现实的距离和可实现的程度,但是当幻想媒介不断照进现实,幻想媒介能够从某种程度上预测未来的媒介发展吗?在幻想媒介考古学视角下,幻想媒介的重要性提升至与现实媒介同等重要的位置,作为第三种媒介类型的幻想媒介如何影响媒介观?

(一)作为第三种媒介类型的幻想媒介

1. 幻想媒介位置:介于现实与幻想之间

如果说幻想媒介展现了人类超越现实的媒介欲望,那么,幻想媒介的位置是处于纯粹的想象吗?实际上,幻想媒介不仅没有脱离现实,反而源自现实。第一,从奇观媒介、与他者交流的媒介、跨越时

空的媒介来看,这三种类型的媒介都是对人类身体的延伸,其本质上,与现实媒介通过车轮、电话、音像设备运载人类身体或传播人类图像的欲望是一致的。第二,离身媒介作为对心灵的延伸,践行的是亘古有之的身心分离想象与现实媒介发展中的离身性特质,认为传播是一种精神交往,身体在传播中无关紧要,通过将精神与媒介连接,能够超越有限的身体和作为障碍的时空。^[17]但实际上,身体的功能并非独立地相互联系或与外部世界联系,身体作为一个自然主体,无法被简单地二元分割,我们和我们的身体的结合是实在的,也是统一的。^[18]由此,具身媒介反映了身心统一的观点,并将媒介纳入身体研究中。而丰裕媒介则更进一步,走向媒介与人类和社会的融合,与当下媒介环境中的媒介化和深度媒介化发展路径相同。由此可见,从身体延伸到媒介与人和社会的融合,幻想媒介的发展逻辑与现实相契合,无论从媒介功能抑或媒介逻辑而言,均无法将幻想媒介剔除于媒介范畴之外。

但这并不意味着幻想媒介可以被直接纳入既有媒介的范畴,也不应直接运用现有的媒介研究逻辑套用至幻想媒介。一方面,幻想媒介有着远超现实媒介的能力,其必然不属于既有媒介。即使在技术的发展下,幻想不断映入现实,但新媒介也无法丝毫不差地描摹幻想媒介原本的样貌。尤其在当幻想媒介被理解为调和不切实际的欲望的机器时,它应被视为无法实现的机器,他们永远无法达到其宣称的目的。^[4]因此,介于现实与想象之间的幻想媒介既非纯粹的幻想话语,也非学者在从事媒介研究时所面对的现实媒介。幻想媒介应当是有别于现实媒介(旧媒介和新媒介)的第三种媒介类型,处于纯粹的现实与纯粹的幻想之间,完成想象与现实之间的互嵌。另一方面,既有的媒介研究也不足以说明幻想媒介的媒介逻辑。虽然幻想媒介的发展逻辑与现实媒介相似,但幻想媒介的媒介功能及其发展速度远超出现实媒介,因此,与其说幻想媒介遵从现实媒介逻辑,不如说幻想媒介以超前的速度和节奏,率先探索出媒介发展的可能路径。因此,在研究幻想媒介时,不应直接套用现有媒介研究逻辑,而应当在幻想媒介与既有媒介的相互调和中探究新的互动关系,以求对现有的媒介研究带来启发意义。

2. 相互再媒介化:幻想与现实互动发展

当作为第三种媒介类型的幻想媒介被纳入媒介研究的范畴,幻想媒介革新了传统的媒介互动关系。如幻想媒介类型及媒介互动关系图(图1)所示,在新的媒介关系中,“再媒介化不仅包括既有媒介(新媒介和旧媒介)间的再媒介化,还应包含幻想媒介,即既有媒介和幻想媒介是一种相互再媒介化的关系。”^[19]人类基于既有媒介的缺陷而诞生的无法满足的欲望,为幻想媒介提供了想象的空间;而幻想媒介的创意思维又不断启发既有媒介的技术突破,二者在交织中互动发展。一方面,幻想媒介作为超越现实的产物,展望现实媒介无法触及的科技想象,调和旧媒介所不能满足的欲望,再媒介化既有媒介,启迪现实媒介的发展。如《战斗天使阿丽塔》中的摩托车具有通讯功能,源于将现实中摩托车与通讯工具相结合,也就是说这一幻想媒介是不同旧媒介相互结合的产物。此类幻想媒介符合现实社会运行逻辑的合理想象,具有现实意义上的启发作用。

另一方面,现实媒介也在反向再媒介化幻想媒介,曾经幻想的媒介可能在某一时刻成为现实,即使现实媒体没有达到最初的预期。^[3]不少早期科幻电影所呈现的媒介想象,已成为如今现实世界中的真实场景:如1968年《2001太空漫游》中的“哈尔9000”与如今的人工智能技术极为相似;1982年《银翼杀手》中的彩色触屏车载通信装置也早已成为现实;1960年代起上映的《星际迷航》系列中的通讯器(Communicator)正是现在的手机,复制机(Replicator)也可以对应如今的3D打印机。实际上,这也与幻想媒介考古学的根本要义相契合。幻想媒介考古学并非要提供一个公式来指明幻想媒介的定义、本质或特性,也就是说,幻想媒介考古学不应该被理解为一种有关幻想媒介的“理论”,对幻想媒介进行考古学挖掘的目的更多的是为了表明媒介和技术想象的边界和界限是多么模糊。^[2]但由此也引出了新的问题:幻想媒介能够从某种程度上预测未来的媒介发展吗?幻想媒介类型及其互动关系见图1。

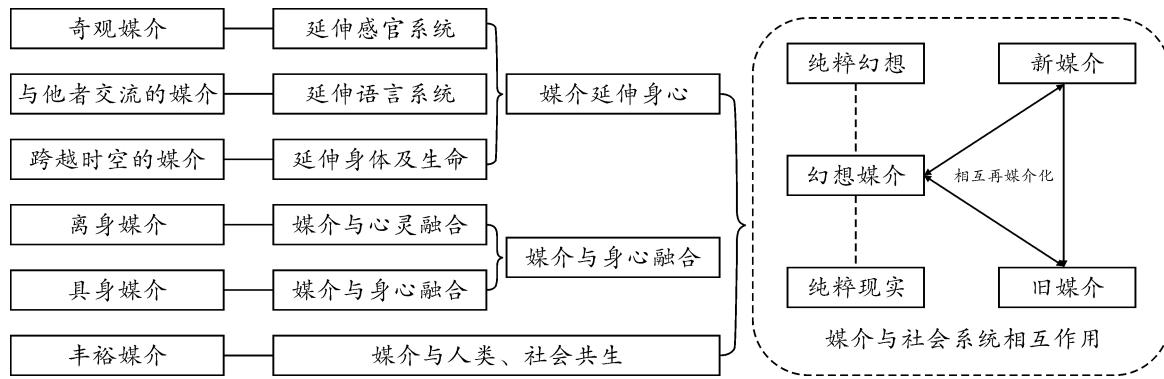


图 1 幻想媒介类型及媒介互动关系图

(二) 重构既有媒介发展观的幻想媒介

1. 从线性进化到非线性发展的媒介观

幻想媒介不断弥合着既有媒介缺陷与人类媒介欲望之间的裂缝,幻想不断映入现实,但这并不意味着幻想媒介具有媒介预测的功能。以往在媒介研究中占据主导地位的媒介进化论观点受到生物进化论的影响,关注媒介整体的发展历史,力求在宏观层面揭示媒介动态进化的规律。从幻想媒介对身心的延伸与融合到对社会的延伸与融合,媒介类型的变化看似也从宏观揭示了一个由人类延伸至社会融合的发展过程。但实际上,人类的媒介欲望是多元并存的,不同时代的幻想媒介均覆盖由身心融合到社会融合的媒介想象,早在 1968 年互联网诞生之前,《2001 太空漫游》中便呈现了“黑石”这一媒介能够推动人类进化,改变社会发展进程,远早于不少电影对简单延伸人类机体功能的幻想媒介的想象。在灵光乍现的欲望瞬间,幻想媒介的产生具有偶发性和不可预测性,并不符合历时性的、线性的媒介发展观。

不仅如此,当我们回归幻想媒介的诞生与发展逻辑,可以发现幻想媒介的发展并不需要完全依赖于现实媒介。尤其在电影这一数字图像世界中,幻想媒介可以自我再媒介化。这种媒介发展逻辑不同于现实媒介的再媒介化逻辑。在现实媒介逻辑中,无论是中介化还是媒介化等媒介理论,均强调媒介物质性的核心作用,如施蒂格·夏瓦认为媒介逻辑通过媒介分配物质与符号资源等,影响交流与传播的社会形式。^[20]但当我们聚焦于幻想媒介内部的再媒介化关系时,幻想媒介的媒介逻辑摆脱了现实媒介物质性的制约,走向想象话语的无限再生。媒介欲望的话语以非物质性的自我繁殖为特征,不断涌现、无法预测,自然也就挣脱了线性发展的枷锁。当这种非线性和虚拟性映入现实,其反映的正是数字时代下未来媒介的发展逻辑,即以涌现为特征的复杂系统的非迭代性发展,由此诞生的未来媒介将不只是一系列固定的“实体”,而是“虚实交融”的新媒介形态。幻想媒介对非线性、后物质逻辑的强调,不断破除既有的进化观,打破从低到高的线性进化逻辑。

幻想媒介的非线性发展逻辑与幻想媒介考古学的研究方法逻辑如出一辙。幻想媒介考古学继承的是福柯的知识考古学路径,即侧重于话语的特殊性,而不是建立连续性和过渡性:“考古学并不试图去重新发现连续的、不可察觉的转变……不会缓慢地从意见的混乱范围推进到系统的独特性或科学的最终稳定性;它并不是‘光荣经’(doxologie),而是对诸话语样态进行差异分析。”^[21]借助幻想媒介考古学方法梳理幻想媒介类型,得以从中窥视不同类型幻想媒介所承载的欲望缩影,追求媒介想象话语的启发性价值。通过打破历时性的桎梏,幻想媒介穿梭于过去与未来之间,将不同时间维度的既有媒介与媒介欲望相捏合,构筑不断交替、反复与融合的非线性媒介发展观。

2. 从媒介化到深度媒介化的幻想实践

在传统的“媒介研究”中,媒介往往被视作“中介性”要素,但当代社会已然完全由媒介所“浸透”(permeated)^[22],媒介和传播不再只是从“外在”影响文化和社会,而是成为文化和社会不可分割的一

部分^[23]。媒介化概念有利于我们批判性地理解文化和社会的转型如何与媒介和传播的具体变化交织在一起。^[24]幻想媒介的诸类型不断演绎发展媒介化理论,从奇观媒介强调媒介形式,改变社会交流方式;到与他者交流的媒介拓宽传播主体,追求生物体与社会结构的平等性;再到跨越时空的媒介改变时空发展逻辑;直至离身媒介、具身媒介、丰裕媒介融入人类身体和社会。媒介作为社会和文化结构中不可或缺的部分,不断以媒介逻辑影响社会逻辑,甚至更进一步,能够再造、重塑甚至生成新人类与新的社会形态。社会通过媒介发生变化,也以更复杂的组织模式接合在一起。在这种深度互动中,媒介化已经无法概括幻想媒介作用下的媒介社会发展逻辑,而更应当用深度媒介化去形容。但值得说明的是,深度媒介化进程并不是一个技术决定的过程。虽然媒介提供了社会发展的新的可能性,但实际上,依旧是人们在使用媒介的过程中,改变了构建世界的方式。^[25]也就是说,媒介与社会的共同发展是媒介与人、社会多元互动的结果。

深度媒介化阶段恰与人类对幻想媒介的乌托邦想象所契合。Hepp 在 *Deep Mediatisation* 一书的开篇运用了 Mia 的案例说明人们对深度媒介化世界的乌托邦想象:通过媒介技术,一个“白色的”“干净的”和“更好的”“美丽新世界”将成为可能,因为它是由“白色的”“干净的”和“更好的”媒介技术创造的。^[26]这里的媒介技术,实际上就是幻想媒介。对幻想媒介的无限期许,可以被追溯至 20 世纪数字媒介技术诞生之时。尤其在新媒体诞生之初,人们对媒介技术寄予厚望,期盼它能够解决诸多人类社会存在已久的交流缺陷,带来一个崭新的乌托邦社会。超越现实的期待不可避免地会落空,尤其在媒介的非线性媒介发展逻辑下,人们以线性逻辑推断的媒介技术所带来的乌托邦世界必然不会到来。当梦想的世界落空时,人们对于媒介的想象并不是简单地消失,而是融入了社会秩序。从这个意义上而言,幻想媒介始终参与现实社会的发展,幻想媒介将想象投射到社会,而社会成员则将媒介与他们的集体欲望和幻想编纂在一起。^[27]20 世纪涌现的“新经济运动”“虚拟社区”蕴含了丰富的媒介想象,正是幻想媒介中丰裕媒介的体现。因此,深度媒介化不仅仅是技术公司生产出来的,也是由各种行动者想象出来的。^[26]也就是说,幻想媒介并非仅停留于幻想或启迪层面,而是切实影响现实、融入现实并始终参与推动现实媒介发展与社会建构的过程。从对人类身心的延伸与融合,到对社会的延伸与融合,幻想媒介将观众置于一种想象的新关系中,从而迫使人们创造性地参与到媒介的新与旧,想象与真实的互动之中,人、媒介与社会相互形塑和延伸。^[19]

四、余论

幻想媒介诞生于人类无法满足的媒介欲望。在对现实媒介缺陷的调和中,幻想媒介成为人们底层媒介欲望的缩影。奇观媒介作为对人类感官的延伸,强调强刺激性、高沉浸性的“联觉”体验,带来了新的视听交流方式;与他者交流的媒介延伸将非人类纳入传播主体的范畴,带来了生物体平等交流的想象;跨域时空的媒介延伸人类的身体,延长人类的生命,改变了人类时间的线性结构;离身媒介与人类心灵和精神相融,使虚拟与真实的边界游移;具身媒介实现了人类和媒介的全面融合,拓宽了人类的定义和人类社会的边界;丰裕媒介与社会融合,以媒介逻辑影响社会逻辑,甚至直接改造或成为社会。

人们无法满足的欲望催生了幻想媒介,而幻想媒介又为现实媒介提供源源不断的灵感。在纯粹的现实与纯粹的幻想之间,幻想媒介揭示了媒体和技术想象之间模糊的边界。当幻想不断映入现实,幻想媒介考古学并非止步于对幻想媒介启迪性意义的探索。尤其在幻想媒介考古学将幻想媒介的重要性提升至与现实媒介同等重要的位置时,作为第三种媒介类型的幻想媒介拓宽了传统的媒介互动关系的范畴。幻想媒介不仅能够融合新旧媒介,还能够勾连现实与幻想,实现新媒介、旧媒介、幻想媒介之间的多元调适。虽然幻想不断映入现实,但幻想媒介并非进化论的注脚,恰恰相反,幻想媒介的断裂性与偶然性摒弃了线性的媒介进化观。在非线性与非物质性的视角下,幻想媒介不断穿梭于过去、现在与未来,融合不同时空维度的媒介欲望与想象。

在媒介技术由实体到虚拟、机械到生物、离身到具身、简单到复杂形态的发展下,人类与媒介、人类社会与媒介社会之间的界限越来越模糊,社会形态已不再是狭义上的人类社会,而是在共生关系下,媒介与人、传播与社会共同发展,形塑幻想与现实交融,媒介、人与社会共融共生的广义社会。共生关系网与广义社会已超越想象,当幻想映入现实,幻想媒介不仅从话语的角度发挥了隐喻作用,也从现实的实践探索中反映出人类从身心分离到融合,从人类中心主义到追求平等,从二元决定论到构建媒介与人、社会共同发展的共生关系网的探索。从历史的后视镜看向未来,幻想媒介的多元想象始终参与推动现实世界走向实在与虚拟、人与自然、有机与无机共存的广义社会,构建互为媒、深勾连的深度媒介化社会图景。

参考文献:

- [1] E. Huhtamo. From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes Toward an Archaeology of the Media. *Leonardo*, 1997, 30(3): 221-224.
- [2] E. Kluitenberg. On the Archaeology of Imaginary Media//E. Huhtamo, J. Parikka. *Media Archaeology: Approach, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, 2011: 48-69; 48-69; 48-69.
- [3] E. Kluitenberg. *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*, Rotterdam: NAI Publishers, 2006: 30; 9; 30; 9.
- [4] 埃尔基·胡塔莫,尤西·帕里卡.媒介考古学:方法、路径与意涵.唐海江主译.上海:复旦大学出版社,2018:47; 47; 51-53; 56; 63; 65.
- [5] J. Skågeby. Im/possible Desires: Media Temporalities and (post) Human Technology Relationships. *Confero Essays: on Education, Philosophy and Politics*, 2016, 4(2): 47-76.
- [6] M. Bernico. Apocryphal Media: An Archaeology of Mediated Paranormal Presence. *Artnodes*, 2018, 21(21), 65-72.
- [7] 罗艺.媒介考古学的历史、方法及走向——兼评《媒介考古学:方法、路径与意涵》.新闻记者,2020,5:88-96.
- [8] 施畅.视旧如新:媒介考古学的兴起及其问题意识.新闻与传播研究,2019,7:33-53+126-127.
- [9] 褚儒,袁倩倩.作为主题的幻想媒介——当代科幻电影的媒介想象.当代电影,2021,1:77-83.
- [10] 胡翼青,谌知翼.作为媒介性的生成性:作为世界的媒介.新闻记者,2022,10:3-15.
- [11] G. Debord. *The Society of the Spectacle*, New York: Zone Books, 1994: 12.
- [12] 希拉里·普特南.理性、真理与历史.童世骏,李光程译.上海:上海译文出版社,1997:11.
- [13] 陈杰.我是谁——指称的一种物理主义观点.外语学刊,2009,2:1-5.
- [14] 唐娜·哈维拉.类人猿、赛博格和女人——自然的重塑.陈静译.郑州:河南大学出版社,2016:314.
- [15] 张文娟.具身性之思想溯源、概念廓清与学科价值——一种对具身传播研究的元认知.新闻与传播研究,2022, 9:112-125+128.
- [16] 马歇尔·麦克卢汉.理解媒介:论人的延伸.何道宽译.北京:商务印书馆,2000:290-303.
- [17] 杨婧岚,欧阳宏生.具身认知视域下的主流价值传播创新.湖南师范大学社会科学学报,2021,3:65-73.
- [18] 莫里斯·梅洛-庞蒂.知觉现象学.姜志辉译.北京:商务印书馆,2001:256-265.
- [19] 许丽霞,李鑫斓.元宇宙:幻想媒介的深度媒介化实践.青年记者,2023,7:64-67.
- [20] 施蒂格·夏瓦.文化与社会的媒介化.刘君,李鑫,漆俊邑译.上海:复旦大学出版社,2018:21.
- [21] 米歇尔·福柯.知识考古学.董树宝译.北京:生活·读书·新知三联书店,2021:162.
- [22] S. Hjarvard. The Mediatization of Society: A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change. *Nordicom Review*, 2008, 29(2): 105-134.
- [23] 尼克·库尔德利,安德烈亚斯·赫普.现实的中介化建构.刘涣育译.上海:复旦大学出版社,2023:44.
- [24] N. Couldry, A. Hepp. Conceptualizing Mediatization: Contexts, Traditions, Arguments. *Communication Theory*, 2013, 23 (3): 191-202.
- [25] F. Krotz. The Meta-process of ‘Mediatization’ as a Conceptual Frame. *Global Media and Communication*, 2007, 3(3): 256-260.
- [26] A. Hepp. Deep Mediatization: Key Ideas in Media & Cultural Studies. London: Routledge, 2020: 1-3; 3.

[27] B. Nicoll. Bridging the Gap: The Neo Geo, the Media Imaginary, and the Domestication of Arcade Games. *Games and Culture*, 2017, 12(2), 200-221.

How Can Fantasy Illuminate Reality: An Examination of the Imaginary Media Based on Science Fiction Films

Li Xinlan(Southwest University of Political Science and Law)

Xu Lixia(Minnan Normal University)

Zhou Ren(Shanghai Normal University)

Abstract: Science fiction films feature numerous imaginary media. Media archaeology has called these media “Imaginary Media”. Most of the existing studies follow Zielinski’s research approach, and summarize the types of Imaginary Media from the perspective of the distance between imaginary and reality. However, imaginary media archaeology does not primarily emphasize materiality, but focuses on the significance of technical imagination and discourse practice, with the aim of enlightening the reality of media. Therefore, it is necessary to move beyond previous perspectives, and analyze Imaginary Media from the viewpoint of the symbiotic relationship between media / technology and humans / society. By collecting and categorizing Imaginary Media from science fiction films, common types can be identified as the following: Imaginary Media for creating spectacles, Imaginary Media for communicating with the other, Imaginary Media for transcending space and time, Imaginary Media for acting the spirit, Imaginary Media for enhancing the body and Imaginary Media as media of abundance. Imaginary Media are not pure imagination but exist between reality and fantasy. As a third category of media equally important as old and new media, Imaginary Media actively participates in mutual re-mediation relationships among different media forms. Imaginary Media combines the existing media and media desires, constructing a non-linear logic of media development. Imaginary Media reveals the limitations of the previous media views. Through the interaction of imagination and reality, humans, media and society extend and integrate with each other, promoting the development of the deep mediatization.

Key words: Imaginary Media; science fiction films; media archaeology; deep mediatization

■收稿日期:2023-05-29

■作者单位:李鑫斓,西南政法大学新闻传播学院;重庆 401120

许丽霞,闽南师范大学两岸传播研究中心;福建漳州 363000

周韧(通讯作者),上海师范大学影视传媒学院;上海 200234

■责任编辑:刘金波