

电影媒介与爱情神话

——以福柯的“异托邦”与“空间争夺战”为方法

Medium of Film and Myth of Love: Taking Foucault's "Heterotopia" and "Space Scramble" as Methods

文 张锦 /Text/Zhang Jin

摘要:本文尝试从福柯论影院和游戏等异托邦空间的文章《不同的空间》入手,以近年来的《失控玩家》和《头号玩家》等影视作品为例,论述如何将“代码异托邦”作为一种方法论,讨论电影中的“反位所”所体现的空间争夺战和空间僭越、代码作为爱情的新媒介即媒介转换的特征。因此,本文拟在以下几个层面展开:首先,在“位所”与“反位所”的空间争夺战意义上耙梳福柯的异托邦理论,将之建立为一种阅读电影的方法论;其次,在媒介的层面,展示最新的媒介例如计算机“代码”所复现的内容正是近代历史所产生的最熟悉内容,即“爱情”。最后,在“异托邦”概念所喻示的空间争夺战的意义上,通过细读影片的表层结构和深层结构,展示影游融合类影片的意识 and 无意识及其对科技、人工智能的不同想象。

关键词: 异托邦 爱情神话 媒介 影游融合 《失控玩家》

一、福柯的“异托邦”与“空间争夺战”

福柯在《不同的空间》(Des espaces autres)中提出了一个重要的空间概念“异托邦”(hétérotopies),这个概念把“拓扑学”或者说“计算机”的结构社会学化和日常生活化,也就是说这个空间概念实际上是计算机拓扑学内在结构的外在表征化和转喻,我们可以以此来把握计算机结构作为一种范式对空间的理解;但更重要的是,并非拓扑学的计算机空间概念命名定义了我们的时空,而是我们的历史时空与拓扑学同构并呼唤着这样一种科学理念。当然这里不再讨论这个复杂的社会理念先于实践、先于科学发明和创造,还是后者先于前者抑或相互建构的问题。总之,“异托邦”概念涉及一个非常重要的时空问题。在1967年建筑学会的这篇发言文本(发表于1984年)中,福柯指出:“我认为我们身处这样的时刻:世界正经历着像是由点线连接编织而成的网络版的生活,而非什么随着时间而发展的伟大生活。”⁽¹⁾这个论述首先确定了我们并非生活在虚空的均质空间中,而是生活在空间的意识、权力与规划中,空间型构着主体,进而描述了网络版

空间替代时间的当下性。接着福柯用几个术语简单描述了欧洲空间观的历时变化:中世纪的固定/局部化(localisation)—近代的广延/绵延(étendue)—现在的网状/路径/位所(emplacement)。福柯认为伽利略的重要性正在于他挑战了中世纪的空间观:“固定的空间是被伽利略打开的。伽利略著作所引起的轰动并不完全在于已经发现,或者确切地说是重新发现地球围着太阳旋转,而在于他的研究构成了一个无限的同时也是无限开放的空间……这导致了中世纪空间的瓦解。一个事物的地点仅仅是它运动中的一个点,就好比一个事物的静止是它的无限缓慢的运动。换句话说,从伽利略起,从17世纪起,广延代替了固定。”⁽²⁾所以在福柯看来,伽利略在当时所遭受的诋毁和酷刑,并不完全因为他在天文学上确定了地球围绕太阳转,而主要是因为他损毁了中世纪的空间观,一种神圣化的、固定了空间场所和空间划分的空间意识被打破。广延/绵延/位移的运动和开放性空间观代替了固定化的空间观,而在今天,网络与坐标意义上的“位所正在取代广延,广延本身已经取代了固定”。⁽³⁾“emplacement”

张锦,中国社会科学院外国文学研究所编审

一词可以翻译为“位所”“场地”，也可以翻译为“路径”，即计算机的路径一词，这是福柯使用它进行当代空间描述的历史特定性。计算机和信息技术对福柯时代理论家的影响非常大，这是一种全新的空间意识的呈现，也反过来召唤着新的认识时空和社会的范式。当时的理论家例如拉康的理论都与计算机技术的发展息息相关，虽然未必是计算机技术影响了人文学者的理论思考，而是时代或福柯意义上的知识型使得大家产生了结构空间的相似方式，⁽⁴⁾但人文学者当时明显在社会和文化领域中发现和转译了科技对认识论方式的改变。这也许也是《黑客帝国》(The Matrix, 1999)使用拉康的内在原因之一，拉康的实在界也许可以在电影中被呈现为科技黑箱和源代码，电影因而成为人们试图弄懂科技黑箱和人工智能的欲望表达。

空间观的变化引起的是人类生活的时空感的变化，它不仅仅涉及如何体验空间，也涉及如何体验时间。在福柯看来，世界正在从时间模式变成网络版的空间模式，这个网络既是隐喻又是字面的现实。如果说《不同的空间》这个文本在1984年发表有什么征候性的话，那肯定是与网络尤其是美国的因特网(internet)作为新自由主义全球化物质基础的时代状况相关。这个事件在认识论和政治层面表现为：时间的终结与空间的开拓。所以福柯说：“引发今天争论的某些意识形态冲突，就呈现在时间的忠实传人和空间的强悍居住者之间。”⁽⁵⁾在福柯看来，欧洲启蒙史的范式依赖于时间：“从康德以来，哲学家们思考的是时间，黑格尔、柏格森、海德格尔。与此相应，空间遭到贬值，因为它站在阐释、分析、概念、死亡、固定以及惰性的一边。我记得十年前参加过对空间政治问题的讨论，人家告诉我，空间是一种反动的东西，时间才与生命和进步有关。”⁽⁶⁾启蒙史把欧洲置于时间和进化的“现在”，把空间上的他者置换为前现代亦即时间的“过去”。所以马克思及其《资本论》的批判中也赋予时间以一般等价物的标准特权地位：“《资本论》和其他具有普遍意义的经济文本并不倾向于进行空间化的分析，因为它赋予时间的因素以特权的地位。”⁽⁷⁾这样，福柯似乎是在为被压抑的范畴“空间”正名，因此福柯在无意识内化其时代的空间感时，提出用空间范式分析政治问题的策略和方法论，但我们应该将之视为一种方法论而非立场，尽管他的确面对当时的研

究方式选择了空间立场：“对于那些把历史与旧式的进化、生存的连续性、有机发展、意识的进步或者说存在的规划混为一谈的人，对空间术语的使用似乎具有一种反历史的味道。如果我们用空间的术语来谈论历史，这就意味着我们对时间充满敌意。”⁽⁸⁾这里福柯说明了采用空间术语，不仅不是反历史的和对时间充满敌意的，而是历史的和当下的。同时，因为当时人们主要用时间思考历史，当空间被福柯作为当下史范式启用时，这也涉及如何重述历史和时空关系的问题。

总之，时空的权力关系是问题的出发点而不是结论。福柯重点分析了“位所”空间的独特性和重要性，位所与坐标、路径和网络相关，这个问题的重要性首先体现在当代工程学(la technique)中：“信息的储存或机器记忆中计算部分结果的储存，带有随机输出的个别要素的循环(简单地说，诸如汽车或电话线路的声音高低)”⁽⁹⁾信息的存储和机器记忆是计算机最基本的功能，这些功能导致了对汽车、电话线路以及现代生活所有准确位所、位置的控制和把握，这也是与计算机相关的控制论和信息论最简单的议题。然而对福柯和社会科学而言，这一问题更重要的意义在于人口统计学(démographie)：“对于人而言，场所或位所的问题是人口统计学的术语提出的；人的位所这一重要问题不只是弄清对这个世界上的人来说是否有足够的空间(这个问题极其重要)。而且要搞清楚如下问题，在人类各种要素中，何种邻近关系，何种类型的储存、循环、辨识和分类系统将被优先保留在某种情境之中，以便获得某种结果。”⁽¹⁰⁾人的位所问题并不只关系到人是否有足够的空间生存，人的位所问题涉及对“人口”与空间关系的精确调控，以便实现某种政治经济规划和目标。在某种意义上，这也是杰姆逊所说的“空间转向”的内在权力机制，即有效地用空间代替时间，把世界的每个角落纳入资本主义的现代性中，用一部分空间作为空间逻辑的标准，所以这是时间与空间的辩证法，而不是一个本质性的结论。⁽¹¹⁾同样，在福柯的逻辑中，1789年法国大革命后资产阶级的胜利标志着辩证法的终结，即资本主义时间变成所有人的时间，这个局部的时间展开了空间的谋略，企图把世界的各个角落都纳入到自己的体系中。⁽¹²⁾马克思正是要在这个意义上打破资本主义的历史终结论和时间终结论。战后解殖运动、计算机技术的发展

以及消费主义的兴起使福柯认为，“我们所处的时代，乃是一个空间以位所关系的形式呈现在我们面前的时代。总之，我认为，今天人们焦虑不安地关注空间——这很重要，它毫无疑问地超过了对时间的关注”，因而时间“也许只是显现为空间中绵延的诸要素间分布的诸多可能的游戏之一”。⁽¹³⁾

在位所空间所导致的空间分隔、空间统计和空间对时间的收编中，福柯说自己对这样的场所和空间感兴趣：“它们具有连接其他所有位所的令人好奇的特性，但却是以这样一种方式，即它们把一系列关系悬搁(suspendent)、中立化(neutralisent)或颠倒(inversent)了，这些关系是通过上述场所来命名(désigné)、反映(reflétés)或呈现(réfléchis)的。”⁽¹⁴⁾ 这些空间被分为两类：第一类是乌托邦，第二类是异托邦。⁽¹⁵⁾ 福柯感兴趣的是一些具有特殊功能的场所，这些场所具有认识论和方法论的意义，这些场所能使得日常位所中的关系被悬搁、中立化或颠倒，这些特殊场所因而具有命名、反映或呈现日常空间关系的能力，或者说这些场所具有反位所，即反映位所空间的逻辑以及建立过程、反抗位所空间的权力规划的功能。同时，与乌托邦是非现实和没有实现的空间不同，异托邦是现实和真实的空间：“在所有文化中，在所有文明中，都存在着这样一些真实的场所、有效的场所，它们被书写入社会体制自身内，它们是一种反位所的场所，它们是被实际实现了的乌托邦，在这些场所中，真实的位所，所有能在文化内被发现的其他真实的位所被同时表征出来(représentés)，被抗议(contestés)并且被颠倒(inversés)；这些场所是外在于所有的场所的，尽管它们实际上是局部化的。因为这些场所全然不同于它们所反映，它们所言及的所有位所，所以，与乌托邦相对立，我称它们为异托邦。”⁽¹⁶⁾ 所以“异托邦”就是一种“反位所”空间，它不仅具有悬搁、中立化、颠倒，具有命名、反映、呈现，具有表征、抗议、颠倒日常生活空间、路径化/网格化的位所空间的逻辑和秩序的功能，而且它是被实现了的乌托邦，它是真实存在的。在福柯举例说明“异托邦”的六个原则时，其中的一个原则即空间的叠加和并置的典型代表就是剧院、电影院和花园。正是在这里，在各种异质空间甚至是相互冲突地被并置和叠加在同一个场所中的意义上，福柯放置了自己对电影院或电影的论述：“电影

院是一个非常奇怪的长方形场所，在大厅深处的二维屏幕上，人们看到的是三维空间的投射。”⁽¹⁷⁾ 长方形场所、大厅深处、二维屏幕、三维空间，这涉及空间之间复杂的映射关系，涉及银幕内外空间的感知、关系的命名、反思、呈现和颠倒，福柯在20世纪60年代对电影的描述既具有历史性也有一定的普遍性，因为他的这些描述在今天看来基本上是电影学的常识了。此处需要强调的是，我们苦心孤诣地梳理“异托邦”概念及其所蕴含的空间证明自身、空间争夺时间和空间之间的争夺理论，正是要把福柯的“异托邦”及其“空间争夺战”理论建立为讨论电影及其空间的方法论。借助“异托邦”，我们至少可以在两个维度讨论电影：一是电影异托邦；二是空间的叠加及其表意。彼得·约翰逊在文章中总结了人们对福柯“异托邦”这个概念的应用，他说尽管大家在使用福柯这个概念时非常模糊甚至相互冲突，但“在应用和阐释这个概念的所有尝试中，抵抗的空间和僭越的空间是大家始终达成一致的地方”。⁽¹⁸⁾ 这使得我们不难联想到近年上映的好莱坞电影《失控玩家》(Free Guy, 2021)中的主人公盖(Guy)作为一段计算机代码而实现的空间僭越与抵抗，系统最初指派给盖的位所是一个NPC(即non-player character, 非玩家角色)，换言之，在剧情设定中，盖原本只是一个不断重复着毫无意义的日常生活的银行职员，然而，盖反抗了“位所”，他僭越了空间和角色派定，成为了一个“反位所”。因此笔者可以在代码异托邦和空间争夺战的意义上将关于《失控玩家》和电影的讨论继续延伸。

二、媒介转换：代码异托邦与爱情神话

在何种意义上可以称《失控玩家》中的盖为一种代码异托邦？首先，当福柯讨论电影异托邦时，他考虑的主要是电影这个二维空间对三维空间的映射；其次，在对异托邦概念的梳理中，我们进一步得出异托邦是一个实现了的乌托邦，是一个真实的空间；最后结合福柯在《词与物》前言中对“分类”的思考，异托邦这个真实的空间也可以是一段文本，例如福柯所转引的“中国某百科全书”的动物分类。⁽¹⁹⁾ 因此，异托邦是在文本或社会空间意义上僭越和毁坏已有位所的空间，盖正是这样一个“代码异托邦”：3D电影《失控玩家》中的盖是一段计算机文本代码的实现，他是代

码的具身化和空间现实，同时他也僭越着他作为“非玩家角色”(NPC)的空间派定。

当然不止《失控玩家》、《她》(*Her*, 2013)、《机械姬》(*Ex Machina*, 2014)等大量电影作品也曾讨论过人工智能或计算机信息论的具身化及其对人类位所、空间的僭越，但是《失控玩家》中盖这个代码异托邦让我们看到媒介转换的一些规律，这才是这部电影给我们的更大启示。因此“影游融合”类题材的电影虽然往往与人工智能题材的电影有所重合——它们的角色设定都与计算机程序和代码相关——但游戏类电影的再现重点却并不一定在于人工智能，而更在于“媒介转换”，即电影媒介与游戏媒介的关系，所以它们再现的机制、意象和立场就会不同。本文重在讨论我们通过电影中的代码异托邦所观察到的媒介转换层面的特征和规律。

某种意义上，笔者认为《失控玩家》确实要讲述一个影游的普遍性故事，除了米莉(Milly)以外，影片中的其他主要人物如盖、巴迪(Buddy)、键盘(Keys)和鼠标(Mouser)可以分为两类，一类是电影中现实世界的生命，他们主要被计算机术语例如 Keyboard、Mouse命名，另一类是游戏世界里的非生命、非游戏玩家角色，他们反而被称为具有人文意味的 Guy、Buddy。这样，电影的表层结构充满了对游戏世界的爱和同情，人类被电脑键盘和鼠标功能化，而游戏世界中的人物却充满人文关怀，被人文主义化。

西方在“上帝之死”之后，“爱情神话”通过浪漫主义话语重构了世俗生活的情感与信仰维度。而电影自其诞生之日起，便是再现、建构爱情神话的重要装置，也可以反过来说，爱情神话是电影的母题之一。甚至电影对神学主题再现也会经由爱情话语，例如电影《原罪》(*Original Sin*, 2001)中的“爱情”与原罪的关系。当然，这不是说电影没有别的主题或维度，电影作为一种媒介它可以被各种话语争夺。这里要论述的是当爱情成为一种大写的的话语时，它关涉的不仅是具体的谈情说爱，而是一整套社会话语的组织方式、一整套世俗生活系统例如家庭关系、性别关系、教育关系等的重构，所以爱情话语与世俗生活的信仰、大众文化、政治经济学、人口学、解剖学等人类科学的发展以及工业体制的发展相契合。在斯皮尔伯格执导的《头号玩家》(*Ready Player One*, 2018)和肖恩·利

维执导的《失控玩家》这两个“游戏电影”中，我们既看到爱情神话的延续，又可以看到爱情神话的变奏以及影片对于游戏媒介和人工智能的思考，《失控玩家》尤其突显了电影想象游戏以及人工智能的友好方式，因而具有明确的人文主义内涵。

虽然《头号玩家》中的男女主人公有明确的阶级等其他议题，但是在爱情神话上，他们与敌手竞争的是对已经去世的游戏设计者詹姆斯·哈利迪故事的解谜，他们在了解了游戏开发与制作高手哈利迪所有相关电影、音乐和人生经历后，发现逝者所留游戏谜题的结构核心是爱情的回眸，以爱为内核，男女主人公找到了三把打开游戏关卡的钥匙，而主人公们因为破解了谜题也获得了自身的爱情以及由一大笔财产所保证的幸福生活，对抗了作为大资本和科技巨头的 IOI 公司。观看游戏类电影，我们会发现，游戏类电影所设想的改变往往不那么激进，它需要借助最传统的外壳来让人们接受新媒介，或者以新媒介的方式展示人们最无需障碍就能接受的已经成为常识的内容：例如爱情话语。《头号玩家》的设定正是以嵌入和结构爱情为谜题并以建立新爱情为解谜的过程，所以《头号玩家》尝试的正是把游戏和游戏开发者的形象(痴迷游戏开发、以游戏为生命的哈利迪)融入电影，让电影再现游戏人及其世界。当然影游融合不仅仅是主题的再现或融入，它还涉及对新技术和媒介的思考与接受。换言之，《头号玩家》这部电影还没有考虑游戏代码自身的爱情。而这一点在电影《失控玩家》中体现得非常明显。《失控玩家》一开始给人的感觉更像是《楚门的世界》(*The Truman Show*, 1998)或《黑客帝国》，即男主人公盖像楚门(Truman)或尼奥(Neo)一样不知道自己生活在一个虚假的、虚拟的世界，很快我们会发现楚门讲述的是真人秀，《黑客帝国》讲述的是真人之脑被接入缸中而面对人工智能虚拟生存的境况，而《失控玩家》的盖不是一个真人，他一方面像《黑客帝国》《她》等电影中的人工智能一样是一段代码，另一方面更重要的是他在这里是一个非玩家角色，非玩家角色在游戏中本来是不具有智能的，他应该只是如同游戏道具一样的存在，他看不到玩家的世界，不具有玩家的装备和意识。然而，影片中的盖却试图僭越非玩家角色的空间，争取非玩家世界的生存空间，而促使盖最终实现这一转变的关键是爱情，拯

救影片中的游戏世界“自由城”(free city)的也是爱情。

非角色玩家盖正是因为对“真实”玩家米莉的爱而从游戏中自己的日常空间、自己的系统派定的位所中醒悟过来,开始反思自己的存在,并试图获得对空间的僭越。当然,在影片的叙事结构中,更深层的爱情故事是男程序员“键盘”对女主人公米莉的爱,男程序员“键盘”把他的爱化为代码,所以女程序员米莉在进入“自由城”寻找他们设计的游戏代码被大游戏资本家安托万偷走的痕迹时爱上了代码盖。在游戏世界的意义上,《失控玩家》要讲述的是虚拟世界中人物的生存空间和生存伦理问题,即一种新媒介以最激进的方式尝试表达的却是另一种媒介中最常识性的主题,或者用麦克卢汉的话说:“任何媒介的‘内容’都是另一种媒介。”⁽²⁰⁾新媒介的内容正是旧媒介——游戏媒介的内容是电影,而电影媒介的内容是爱情。这在《失控玩家》中则体现为:虚拟世界中的人物也有感情(盖渴望爱情),也有兄弟情(盖和巴迪的友情),也要实现真正的自由,而这些都是电影媒介或者历史最基础的内容,即爱情和友情。因此,这个游戏的世界被称为“自由城”不是没有意味的,在这里欢声笑语、鸟语花香,人们都按需发展,这里的自由就像是马克思主义所说的人的自由发展,所以虚拟世界中的人物也不能随着服务器的损毁就失去存在的权力和自由。在安托万要下架“自由城”甚至砸碎硬件服务器时,非玩家角色与玩家角色一起拯救了“自由城”。与《弗兰肯斯坦》这种作恶者形象对科技发展后果的恐怖想象不同,《失控玩家》展示了只要争夺了游戏的使用权,游戏中的人工智能世界可以生成美好的自由感情,可以按照自身的逻辑而不是资本的逻辑慢慢发展。盖作为一个异托邦,他僭越了非游戏玩家的角色和空间,抗议了系统派定给他的位所,展示出组合了人类情感与信念的代码所编写的游戏的有机生长能力,而且盖还反过来照亮了人类真实生活中的情感。盖及其自由城不仅成为一个新的异托邦(在某处实现了的空间),而且还是一个新的“元宇宙”(一个不同于现实世界的虚拟游戏空间),在这个意义上福柯的“异托邦”也可以用来讲述“元宇宙”的故事和理念,福柯的确在“乌托邦与文学”的系列广播节目中讨论过儿童的游戏空间,“儿童具有创造力的游戏生产出一个不同的空间,这个空间同时镜像了他们[儿童]周围的一切”。⁽²¹⁾

关于爱情神话的变奏,《失控玩家》比较有意思的一点是,女主人公在虚拟世界中学会了恋爱,而男主人公通过代码传达了爱情。在男女主人公一开始接受采访的时候,他们都否认了长期的合作能使他们成为男女朋友,而且男主人公键盘已经去了偷盗他们代码的大资本公司工作了,女主人公米莉则坚持要夺回他们自己设计的游戏,两人已经分道扬镳。最后在女主人公这种强大动力的驱使下,他们发现不同于大资本只追求利润,在他们自己设计的游戏中,非角色类玩家的自我成长变成了现实,非玩家人物蓝衣小伙盖在不用皮肤等装备的情况下通过夺取“黑眼镜”这个重要媒介,而获得了玩家的能力,他是代码开出的鲜花,在他的带动下,虚拟世界的人物“团结”起来获得了主体意识,把元宇宙的存在变成对真实的重写,即我们可以如此团结起来帮助兄弟与他人。

既然影片中爱情神话是通过“代码”实现的,当现实中的人已经投入到游戏的世界时,他们如何能获得爱情?原来男主人公在设计游戏代码时,已经将代码变成了爱情神话,启示女主人公的是故事中的咖啡、秋千等熟悉的场景,而这些都是男主人公通过代码实现的,那唤起非玩家角色盖记忆的深深一吻也是在虚拟世界实现的,通过亲吻代码,爱情这一保守而具有神学遗产的话语被重新唤醒。游戏程序的具身化人物盖第一次提示我们,是谁编写了这段程序,是谁在写和谁在说,而谁在写和谁在说决定了写什么和说什么,镜头中盖和米莉一起抬头向上的凝望既是对游戏世界之外的仰望,也是对真实爱情的回溯。女主人公确实也明白了现实中的生活和爱情,这正是异托邦对真实的一次有力补充。而电影则结束在盖和黑人伙伴巴迪的友情以及美好的游戏世界中。这一切都突显出游戏空间及其新媒介的人文主义内涵。

三、空间争夺战与电影无意识

前文讨论了媒介话题,即影游融合的电影中所展示的游戏媒介、代码媒介最核心的议题正是传统的具有人文主义色彩的爱或者爱情话语、爱情神话,这是因为二者互为逻辑,最熟悉、最容易成为常识的内容体现了媒介转换时的和谐和融合关系。然而,融合也意味着不同的媒介和空间之间的关系。本文在福柯的异托邦和杰姆逊的空间压抑时间意义上谈及空间争

夺战。即，首先对于福柯而言，空间作为一个拓扑学的范式需要关注，因为它已经取代时间成为重要范式，“异托邦”这个范式关心的是位所和反位所之间的权力关系。其次，福柯支持空间范式作为研究的前提，一方面是因为空间研究相对时间研究不被重视，所以使用空间范式出于在知识论意义上认识和揭示空间的需要；二是因为实际上空间范式是对空间权力的反映，在这一点上，我们把福柯历史化，站在福柯之外，讲述他批判性反思空间也是出于空间争夺的现实情境。在这后一个意义上我们可以借用杰姆逊将福柯的空间问题电影化、历史化和社会学化。前文说在杰姆逊的意义上，空间概念的崛起本身是一种征候，它预示着空间对时间的挤压。对于杰姆逊而言，“现代主义经典在某种深刻和生产性意义上沉迷于对时间的本质的关注，它迷恋深度时间、记忆、绵延(柏格森主义的 *durée*)、甚至是乔伊斯的布卢姆一日里的点滴瞬间。我曾建议，随着建筑在艺术中和地理在经济中占据主要的地位，后现代性的首要文化特征可以在空间中找到，时间的内涵已经附属于低等级的空间的内涵之中”。⁽²²⁾杰姆逊认为空间转向是后现代性的主要特征，后现代替代现代在艺术领域表现为空间建筑学的繁荣、在经济领域表现为空间地理学的发展，它在文化领域则表征为文化产品对时间的再现被对空间的再现替代。在对电影的解释中，杰姆逊认为，“我们不应该把流行文化和大众文化的经验看成是无时间的，相反，它们只是在当下龟缩着的一种经验。现在的功夫片就表露了这种症状，功夫片看起来像是一堆爆炸着的相互堆积的此刻，情节已沦为一个借口和填充物，如同一根弦丝，串起来一堆以我们兴奋点为中心的珍珠。因此，我把从现代到后现代的转变视为空间对时间取得了绝对的优势。看影片预告或精彩片断剪辑就足够了，电影除了这些精彩片断也就没有别的什么东西了。”⁽²³⁾杰姆逊认为，电影的这种空间堆积是美学、经济学、政治学和社会现象学领域的同构变化的再现。杰姆逊对时间是有某种留恋的，他说：“故事片导演肯·罗素在 20 世纪指出，21 世纪一部电影的标准长度不会超过十五分钟。他的见解在某种程度上是对的，类似的现象在大众文化里屡见不鲜，比如情节的消失就是一例。功夫电影真的不再有情节了，这已经成为电影每分钟都用爆炸性事件填满的借口。我

将这称之为时间性的终结。”⁽²⁴⁾比起没有情节的功夫类电影，杰姆逊更喜欢某些科幻类电影，他认为，“电影《终结者》系列和《太空堡垒卡拉狄加》是典型的反乌托邦奇异电影，里面的奇异者为一种可以在智力上和邪恶上超越人类的机器物种。而乌托邦奇异则是后人类形象，他们比人有更高的智慧但还保留人性，他们的形态可以是机器人或者人类各种特征的杂糅。后者对奇异概念的使用更令我感兴趣，因为，其呈现的洞见和进化的观点与现代主义的历史目的论异曲同工，遥相呼应。它们都肯定新事物、赞美发明、破坏过去，幻想出现新的感知和新的经验形式，甚至是新的人类形态，正如先锋派政治所表述的那样。这种乌托邦的气息还存活在当下和后当下的科幻小说里，见证历史的变更和那些晦暗不明的历史和未来意识。”⁽²⁵⁾所以，杰姆逊的问题意识是新感知、新经验、新的可能性、新未来和乌托邦冲动，他把时间与不确定性相关联，因而他选择用时间来讲述这新的故事。而他批判后现代资本主义全球化要实现空间的非时间化，即把资本主义发达地区的空间辐射到全球的每个角落，替代他者可能有的时间性。在这一点上，杰姆逊的空间批判与福柯对资本主义终结时间的辩证法、开启空间战略的批判有共通之处，而杰姆逊通过对电影作品的上述时空阅读提示了我们应用“空间争夺战”阅读影片的方式。

与前文对《失控玩家》《头号玩家》《机械姬》《她》《黑客帝国》等影片的讨论相关，甚至还涉及《盗梦空间》等大量的其他影片，结合福柯的异托邦理论和杰姆逊的空间批判讨论，我们会发现在游戏类电影和空间探索类电影的表层结构之外，有一个关于空间的无意识思考，即某种深层结构。空间结构或者空间争夺战可以成为思考电影的一种方法论。这个空间争夺可以在多种层次上思考，例如最简单的 2D 与 3D、胶片与数码、影院与流媒体平台等等，但我们这里把讨论电影空间的问题放置在影片内，即二维空间对空间的叠加与再现上。这样我们会发现，在大量的影片中，时间线条以空间方式展现，而这些空间既是电影奇观发生的空间也是资本的空间，例如电影拍摄的跨国空间的银幕再现所带来的各种利益，各种“位所”被放置在电影的可视性中。影片《盗梦空间》在开发无意识的梦空间的结构下，完成了在全球几大洲的拍摄过

程, 电影奇观并非表现为时间奇观, 而是空间奇观; 而在电影《黑客帝国》中时间也是以空间的方式被讲述的, 在虚拟空间中死掉的人将无法再回到真实界, 人们对时间的争夺, 对记忆的争夺, 其实是对空间的抵抗和僭越能力的反应, 回到哪个空间是具有政治、文化乃至哲学意义的; 在电影《失控玩家》中, 前文所分析的那个成为表层结构的资本噱头, 即安托万对游戏和代码的争夺的深层结构也是对空间的不同想象方式的表达, 这个空间战表现为是给盖和游戏的空间以成长的时间, 还是仅仅用空间来争夺资本, 在这一点上, 我们即使很难用杰姆逊所说的时间线索讲述反资本主义的故事, 也可以通过给空间以时间来将游戏的问题具体化。主人公米莉希望给游戏空间即代码异托邦以时间, 让非玩家类角色成长为智能。

除了在电影内空间的再现之外, 我们会发现在电影的最外层大家都戴着黑眼镜和设备, 这是电影空间与游戏空间争夺的展示, 是更重要的无意识, 即无论游戏的世界如何, 但是当大家戴着进入虚拟世界的设备坐在电脑前面时, 电影和游戏这两种媒介之间便构成了一种空间争夺战的关系。电影不断突出了“黑眼镜”和虚拟世界里人的界限, “黑眼镜”是一道屏幕, 它既隔开了玩家与非玩家, 同时它也接通了玩家与非玩家的世界, 成为空间僭越的重要媒介。与此同时, 我们今天现实生活中的VR眼镜也正如“黑眼镜”一样, 如果没有了这种物质性的媒介, 元宇宙的虚拟世界也无法实现。而“黑眼镜”(例如3D眼镜)也是实现电影产业具有游戏能力, 具有突破二维空间能力的工具。

但影片《失控玩家》整体是一种非常轻松的商业片类型, 大资本家的形象也没有那么邪恶和不可战胜, 银幕上再现的服务器、黑眼镜、各种玩家, 虽然描绘了一种现实状况和资本空间, 但电影话语主要是试图为游戏话语正名, 证明游戏中有爱情、有美好、有关怀。与《弗兰肯斯坦》《黑客帝国》《银翼杀手》《机械姬》等人工智能与人类生死搏斗的想象模式不同, 与《她》对代码的无情、泛化和非私人化想象不同, 《失控玩家》更具人类与游戏世界, 与代码的和谐性想象, 这恰恰是因为电影出发的角度是媒介融合而不仅仅是人工智能, 所以人工智能的影像如何呈现, 实际上与呈现它的前提和目的相关。而且, 在某种意义上, 如果说电

影对人工智能和科技黑箱的“恶”“无情”的再现, 是因为电影在自身媒介内试图处理时代的文化议题, 完成媒介的内容功能, 捍卫人的尊严的话, 那么在形式层面, 出于对游戏媒介进入电影的大众想象, 出于对未来电影发展与游戏的关系, 出于游戏、虚拟空间和元宇宙已经分化了电影市场的现实情境, 影游融合类电影则展示了媒介融合和转换的可能性空间, 也选择了展示融合的方式——美好的爱的形式, 即这一次人文主义由游戏代码来承担。也就是说, 电影与游戏之间不应该是一种杰姆逊所批判的空间关系, 即非此即彼的挤掉时间的模式, 而应该是时空关系, 相互关联。当《失控玩家》中三次元里的人都站起来欢呼盖和自由城的胜利时, 观众看到了日常生活空间, 看到了咖啡馆和人际关系, 游戏及游戏开发最终被再现为一部分人的职业和工作, 电影和游戏一起为了美好的空间而奋斗。在媒介的意义上, 影游融合使得代码异托邦盖以爱情的方式僭越空间, 同时, 爱的人文主义色彩也反映出媒介转换的和谐想象方式。电影用爱情、友谊和共同体展示了游戏媒介的空间, 而通过爱情, 游戏类电影试图在想象的空间放置游戏与电影的延续性, 从而实现二者的融合。

在1964年的《空间的语言》一文中, 福柯说: “过去几个世纪里, 写作总是被时间规划。”⁽²⁶⁾ 他批判了对写作的时间约束、理解和规划, 呼吁启用“空间”的范式阐释世界和作品, 然而“写作”无论从其笔还是打字机的媒介上说, 多少都是时间性的过程, 但福柯在这篇文章的结尾说: “这里所‘描述’的与其说是再生产, 不如说是解码(déchiffrement): 细致地辨析像各种事物之所是的语言的混乱的事业, 是为了重新把事物安放到其自然的空间, 为了将书置于空白的位所, 在那里, 经过重新描述(dé-scription), 一切都能重新找到被记录的普遍性空间。而这毫无疑问就是文学的书本、目标和空间。”⁽²⁷⁾ 即他要实现一种空间方法论而不是对时间模式的拒绝和挤压。电影与书不同, 电影异托邦主要通过空间关系来展示和书写自身, 空间范式和空间方法论于电影有更多启示。本文因而在代码异托邦与媒介转换的意义上, 在空间争夺战的意义上尝试为分析影游融合类电影, 分析电影中的空间书写与呈现方式提供一种可能的方法论。

(1) Michel Foucault, “Des espaces autres” (1967/1984), in Michel Foucault, *Dits et écrits II. 1976-1988*, Paris: Gallimard, 2001, p.1571. 本文的中译文参考了福柯《其他的空间》，周宪译，收入[法]福柯、哈贝马斯、布尔迪厄等《激进的美学锋芒》，北京：中国人民大学出版社2003年版；[法]米歇尔·福柯《另类空间》，王喆译，载《世界哲学》2006年第6期，并根据原著有所修订。

(2)(3) Michel Foucault, “Des espaces autres” (1967/1984), p. 1572.

(4) 西方近代关于科技与人文有长久的争论，这从古今之争在欧洲持续和影响的时间就可以看出，而且孰胜孰负一时难辨。直到C·P·斯诺还在谈“科学文化”和“人文文化”两种文化。

(5)(9) 同(2)，第1571页。

(6) [法]米歇尔·福柯《权力的眼睛——福柯访谈录》，严锋译，上海：上海人民出版社1997年版，第153页。

(7) 同(6)，第211页。

(8) 同(6)，第204页。

(10) 同(2)，第1572-1573页。

(11) 详见[美]弗雷德里克·杰姆逊《奇异性美学》，蒋晖译，载《文艺理论与批评》2013年第1期。

(12) Michel Foucault, *Il faut défendre la société, Cours au Collège de France (1975-1976)*, Paris: Seuil/Gallimard, 1997, p. 212.

(13) 同(2)，第1573页。

(14) 同(2)，第1574页。

(15) 关于此处对乌托邦与异托邦的具体分析，可参见张锦《福柯的“异托邦”思想研究》，北京：北京大学出版社2016年版，第126—132页。

(16) 同(2)，第1574-1575页。

(17) 同(2)，第1577页。

(18) Peter Johnson, “Unravelling Foucault’s ‘different spaces’”, in *History of The Human Sciences*, vol.19, No.4, 2006, p. 82.

(19) Michel Foucault, *Les mots et les choses*, Paris: Gallimard, 1966, pp. 7-16, see also Peter Johnson, “Unravelling Foucault’s ‘different spaces’”, p. 75.

(20) [加拿大]马歇尔·麦克卢汉《理解媒介：论人的延伸》，何道宽译，南京：译林出版社2011年版，第18页。

(21) Peter Johnson, “Unravelling Foucault’s ‘different spaces’”, p. 76.

(22)(23) 同(11)，第10页。

(24) 同(11)，第17页。

(25) 同(11)，第15页。

(26) Michel Foucault, “Le langage de l’espace”, in Michel Foucault, *Dits et écrits I. 1954-1975*, Paris: Gallimard, 2001, P. 435.

(27) 同(26)，第440页。