

用影像“抢救”本土科幻

——以王晋康作品为例

张子瑞*

(北京广播电视台, 北京 100022)

[摘要] 中国本土科幻正处高速发展阶段, 但所积累的科幻资源未能得到很好的转化。文章讨论和梳理了影像对本土科幻的发展带来的机遇, 认为能够通过影像的方式加速科幻资源转化进程, 而短视频的模式更适于本土科幻的发展, 并以王晋康作品为例, 对现有短视频发展模式进行了分类, 阐述了“拼贴内容类”及“自制特效类”两种模式的利弊及前景。

[关键词] 王晋康 科幻影视 本土科幻 短视频 科幻传播

[中图分类号] G206 **[文献标识码]** A **[DOI]** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2021.02.006

随着中国改革开放新阶段的开始, 以王晋康、韩松、刘慈欣为代表的众多科幻作家, 让本土科幻文学重获生机,《三体》《北京折叠》先后斩获雨果奖出圈, 电影《流浪地球》正式开启“中国科幻电影元年”, 本土科幻正在走向“黄金时代”。

但高速发展背后, 是本土科幻外部面对西方发达科幻文化产品的竞争, 内部面临头部极化、基础薄弱、产业链不健全等问题的严酷现实。与此同时, 整个文化传播方式也在发生改变, 实际发展面临诸多困难。本文以“中国科幻的思想者”——王晋康的科幻作品为例, 浅析运用影像来“抢救”本土科幻的思路。

一、影像“抢救”迫在眉睫

(一) 西方与中国本土科幻发展路径和发展方向的差距

18 世纪初, 英、法、美等国相继完成了工业革命, 伴随空前发达的科学技术文明, 人们对科技改变世界抱有各种幻想, 以英国女作家玛丽·雪莱 (Mary Shelley) 在 1818 年创作的长篇小说《弗兰肯斯坦》(*Frankenstein*) 作为西方科幻文化的起点; 直至二次世界大战之后, 美国成为政治、经济、军事霸主, 尤其是成为科技和文化的中心, 以美国为代表的主流科幻文化进入了全面爆发阶段。

与西方的科幻文化发展相比, 中国本土科幻

*通讯作者: 张子瑞, 北京广播电视台科幻导演, 研究方向为媒体商业化、科幻影视创作。1729826925@qq.com。

的起步晚、也很不均衡；在科幻作品形态、科幻创作者培育、科幻受众接受度等方面均有很大差异。

首先，科幻作品形态方面。梳理美国科幻发展史会发现，美国科幻的各类载体——图书、杂志、广播剧、电影、电视剧、游戏等，是伴随当时前沿媒体的演化而进化的。美国科幻发展早期，主要推动力是承载科幻小说的大众杂志^①，吸引了一批具备科学素养、喜欢猎奇的读者；广播的普及，使科幻由小众娱乐迅速成长为大众娱乐；电影的出现与发展，从默片、有声片、彩色片到立体电影等，众多电影新技术发明和新表现手法，大多与科幻元素捆绑在一起，使科幻作品成为一门独立的艺术载体；而电视则与科幻几乎同时步入“黄金时代”，科幻作品大爆发和全球性的传播；至于电子游戏，其本身就根植于最新科技产品中，更是直接影响和造就了 Y 世代（generation Y）……

反观中国，本土科幻原本不被重视，各类科幻作品的水平一直徘徊不前；几经波折，终在 20 世纪 90 年代重新启动，但仍面临重重困难，举步维艰。一是世界上各类科幻作品，主要形态探索几近完备；二是西方媒体（包括影视）百年来已牢牢掌握话语权；三是西方控制的高度发达的新科技、新媒体、新技术，阻碍、迟滞了我们追赶的脚步。

另外，在培育科幻创作者方面。在小说界，像雨果·根斯巴克（Hugo Gernsback）、约翰·W.坎贝尔（John W. Campbell）等大名鼎鼎的主编，为美国科幻界先后挖掘出艾萨克·阿西莫夫（Isaac Asimov）、罗伯特·海因莱因（Robert Heinlein）等科幻大师；在科幻电影

方面，早期乔治·梅里埃（Georges Méliès）的《月球旅行记》（*Trip to the Moon*）、弗里兹·朗（Fritz Lang）的《大都会》（*Metropolis*）不断探索科幻影像新边界，更有阿瑟·C.克拉克（Arthur C. Clarke）和库布里克（Stanley Kubrick）两位大师合作的《2001 太空漫游》（*2001: A Space Odyssey*），产生深远影响。

凡此种种，小说作品、影视作品及粉丝同人文化等，构成了正向回路，极大激发了更多作家投入创作，促进了更多优异作品的诞生。

中国的科幻事业，近年来呈现出喜人的复苏景象。以《科幻世界》为代表，挖掘出王晋康、刘慈欣等众多优秀本土科幻作家；《三体》《北京折叠》等一大批优秀作品相继问世，并屡屡斩获世界大奖。但值得注意的是，却少有本土科幻影视及其他领域的科幻作品与之相互影响。像王晋康，虽作品众多^②，至今仍没能有一部作品真正搬上银幕；国内已出品的一些科幻影视作品，反而受西方科幻作品影响更多，进一步造成“本土”与“科幻”的离间。电影《流浪地球》的成功仅仅是个案，下一部同等影响的作品还未出现，这也是中国电影工业的真实写照。

最后一点，科幻受众方面。德国哲学家马丁·海德格尔（Martin Heidegger），早在 1938 年的一次演讲中，就宣布了“世界图像时代”的降临。之前的“语言转向”，正在被一种新的“图像转向”或“视觉转向”所替代。我们也深切感受到以视觉为中心的文化崛起现象，“一个视像通货膨胀的‘非常时期’，一个人类历史上从未有过的图像富余过剩的时期。越来越多的近视现象仿佛是一个征兆，标志着人们正在遭遇空前的视觉‘逼促’”^③，人们开始更多地依赖“看”来

^①据不完全统计，截至 2020 年，仅长篇小说至少 22 部。

理解并感知世界。

这种“逼促”在信息爆炸的数字时代愈演愈烈。以电影为例，1930—1940 年代（同时也是科幻黄金时代），电影平均镜头长度为 10 秒左右，但这一数值在 2000 年后降到 4 秒以内^[3]；短视频则更进一步，在短短 3—5 秒内，通过音乐、人设、视觉奇观等各类手段，向观众抛出诱因并提供期待，否则内容会被无情刷走。长期来看，高强度的刻意“读秒训练”，使受众的耐受度不断下降……

换言之，本土科幻很难有机会重走西方科幻发展的老路，重新定义“中国的科幻”，亟待顺应新的媒体趋势，在学习和创新中寻找自我。

（二）本土科幻发展要顺应市场需求

南方科技大学科学与人类想象力研究中心在 2020 年发布的《2020 中国科幻产业报告》中指出：近几年中国科幻产业，从 2016 年中国科幻产业首次突破 100 亿元，到 2019 年的 658.71 亿元，在短短 4 年内增长 6 倍。2019 年科幻游戏占比约 66.3%，科幻影视占比约 29.6%，而科幻阅读市场仅占 3%^[4]。

其中，科幻游戏的产值占比最大，这也与统计口径选择有关。“在主流游戏分类方式下，科幻标签极易被其他游戏分类标签掩盖，而弱化其科幻属性”^[5]，被标注“科幻标签”游戏的不乏《王者荣耀》《和平精英》《堡垒之夜》等头部爆款（在 2020 年上半年收入突破 25 亿美金，折合人民币 166.3 亿元，同期整体科幻游戏产值突破 220 亿人民币）^[4]，玩家“更看重是游戏本身的可玩性和趣味性，而并不过多关注游戏的背景设定和游戏方式”。由此可见，现阶段科幻因素对科幻游戏产值贡献有限，但辐射人群巨大。

对于科幻影视，则需通过视听奇观来吸引观众，高度依赖于其科幻元素的呈现。市场表现上，“在可预期的时间内，科幻及带有科幻元素的影片都将在全球市场和中國市場上占据较高的份额（整体电影票房的三成至四成）”^[6]。而本土科幻电影在大陆院线科幻电影总票房的占比，从 2018 年的 16.09%，猛增到 2019 年的 36.60%，即便如此，纵观国内外市场，仍然有着广阔的发展空间。

至于带有科幻元素的电视剧，情况与科幻电影又不相同。在欧美影视市场上，从科幻电视剧制作总数量、制作经费的倾斜，到各个电视台的科幻电视剧制作和播出占比、收视排行榜中科幻电视剧的数量和质量，以及斩获的众多电视大奖等各方面情况，无不展现出科幻电视剧强大的威力。遗憾的是，中国国产科幻电视剧还处在萌芽期，同国内科幻电影的一时火爆，有着较大的落差，与欧美的科幻电视剧更是差距非常大，我们也期盼着电视剧工作者能迎头赶上。

与影视和游戏等产业相比较，科幻阅读产业总产值相对要低得多。其也面临着头部极化效应，“基本上靠很少的头部畅销书 [主要是《三体》系列和同样是畅销书的《银河帝国》（*Galactic Empire*）系列、凡尔纳科幻系列] 撑起了绝大部分的科幻图书零售市场”，在原创出版物上，更是存在“刘慈欣依赖症”，算上个人作品选、绘本改编和衍生出版物，码洋合计约占原创出版物总码洋的 37.6%^[7]。相比之下，以王晋康为代表的本土新老科幻作家，尽管近些年带来诸多原创科幻佳作，但市场份额却难有与之匹配的增长，亟待通过其他方式破圈。

科幻游戏和科幻影视是科幻市场的绝对主

力,二者“泛影像”的发展,在市场机制下,吸引了大量从业人员,继而带动和完善上下游科幻产业链;在大众文化传播方面,打破信息茧房时代的各种“次元壁”,不断扩大了科幻的影响。用“影像”与科幻深度捆绑,突破本土科幻发展困局,促进产业发展,催生出更多的优秀作品。

二、科幻影像的新老道路

(一)“高概念模式”的西方经验

电影《流浪地球》的成功,极大提振了中国科幻电影的信心,开启了中国科幻电影新纪元,也标志着我国科幻电影已经具备了两个前提:一是中国已成为世界性大国,需要有与“中国崛起”匹配的话语;二是中国市场已经可以依靠单一市场消化科幻大片^[6]。《流浪地球》之后促使科幻影视作品出现了一个小高潮,其中也包括了改编自王晋康同名小说的电视动画片《寻找中国龙》。

但电影《流浪地球》的成功并不意味着本土科幻电影之路从此平坦,事实上,在《流浪地球》之后上映的部分科幻片也和预期有较大落差。也让我们清醒地认识到,本土高概念科幻电影面临着多个难题:

首先,中国电影工业体系亟待完善。中国与美国科幻电影之间,“是工业化的差距,美国领先中国不止十年”^[8]。美国影视行业历经百多年,才逐步建立起完善的工业体系。拍摄高概念科幻影视作品,是电影工业的系统性项目,需要十分复杂的完整生产链条才能保障。从前期庞杂的世界观设定、独创性的概念设计,到中期拍摄的多工种合作,再到后期繁重的特效开发等等,对创意开发、流程管理无一不是巨大的考验。换

言之,科幻影视产业的发展,不只意味着一部部带科幻元素的电影或电视剧的出品,在一定程度上,更是对中国影视工业的重塑、对中国教育体系的问责。2020年8月,国家电影局、中国科协印发《关于促进科幻电影发展的若干意见》,是较为客观和清醒的认识,也为该行业可持续发展提供了政策支持。

其次,影视市场的风险管控亟待加强。商业科幻影视作品“要求依靠创新性理念打造别具风格的视听感受”^[9],吸引更多观众;要组织庞大团队来定制道具布景,制作海量视效,开发前沿技术……这些“基础性工作”会将成本不断推高,也意味着投资科幻影视作品,需要承担更高的风险。美国影视巨头及幕后华尔街的“创作+投资”组合模式,值得借鉴:

对科幻影视项目的开发慎之又慎;建立了全球发行体系,在利益最大化的同时,分担风险;开发多种周边产业,广开财源(如迪士尼乐园、环球影城)等等,多头并举。但即便如此,每年仍不乏票房扑街、电视网收视惨淡之作,造成巨额亏损。

此外,流媒体视频平台发展迅猛,大有和传统院线分庭抗礼之势,也将改变电影生产及盈利模式,值得持续关注。

相比之下,本土科幻还不能做到有效地多元经营,中国虽有庞大的市场,但其市场单一性还是存在较大风险。中国科幻影视作品走向世界,是必然的发展结果,但前提是必须要做好内功。

(二)“短视频模式”的东方思路

进入信息时代,中国在互联网等信息领域表现出色,在全球范围招揽人才、不断升级迭代,与美国并列为世界排头兵。而短视频这类“新赛

道”上，中国互联网公司甚至打败美国众多企业，脱颖而出。根据艾瑞指数（2021 年 3 月统计），国内市场抖音短视频独立设备数 7 亿，当月仅次于微信（11.4 亿），暂列全部 APP 排名第二，而成功打入海外市场的 TikTok（抖音海外版），下载量长期位居排行榜榜首^[10]，甚至引起当地政府警觉，这也从侧面体现出该类产品的出众性能。

短视频以其制作简单、传播速度快、信息接受度高的特点著称，我国无论是起步时间、技术储备上还是市场规模上，在短视频行业都存在着优势。随着工作、生活节奏加快，越来越多的人愿意利用碎片时间进行信息的快速获取，这种追求速食的消费方式也给短视频带来了大量受众。

短视频信息内容丰富、观点明确、指向性强，极大地满足了大众的各类兴趣点；其视频图像的传播方式，符合人体生理接受特性，易于让人们接受。短视频媒体传播平台多种多样，门槛低，自作品可以在朋友圈内传播，也可以在平台内分享，大众对其可进行传播、评论、转发、点赞等操作，从而轻松实现信息的“链式裂变”。

凭借短视频传播能力强、范围广、交互性强的特性，本土科幻作品也可借鉴走出“中国特色”的发展道路。发展策略上，有三个显见的“风口”：

第一，实现本土科幻的“破圈”传播。以抖音为代表的短视频平台以及 B 站为代表的文化社区视频平台，通过算法及推送，提供更多触达“圈外人”的机会。

例如，根据王晋康《拉格朗日墓场》改编的 CG 概念片《零启动》，上线后获得 B 站首页推送。片中以彩蛋方式植入多部王晋康的经典作品，如短片中显示屏上的新闻画面内容来自《豹

人》的主要情节（见图 1），人工智能的命名来自《生命之歌》和《宇宙晶卵》的角色，等等，产生了多达 46 页的互动评论，包括粉丝自发对彩蛋的解读，以及对王晋康作品的介绍，有效实现了破圈传播，也为后续王晋康高概念本土科幻影视的问世做了铺垫。



图 1 CG 概念片《零启动》中的《豹人》彩蛋

第二，优化本土科幻的市场化创作。相较于直接开发长篇，以成本相对低廉的概念片来试水市场，是非常理性且具有建设性意义的做法。上述提及的《零启动》，很多网友提出配音、台词等各方面有待提高的建议，主创团队也在线上后及时进行问卷调查，通过短片及问卷更好地了解受众需求，从而有效引导未来本土科幻的创作，充分体现出对科幻产业发展规律的尊重。

根据公开报道及剧组资讯显示，王晋康近几年一直在积极推动影像化，引领行业发展：《转生的巨人》漫画版已问世，经典作品《水星播种》《追杀 K 星人》正在前期筹备中，而《星期日病毒》《美容陷阱》等佳作已交由一批优秀的青年导演拍摄概念片……

第三，发掘科幻的“中国叙事”。发布短视频的平台，无论是“记录美好生活”的抖音，还是“拥抱每一种生活”的快手，抑或是后浪翻滚的 B 站，很多账号都向世人展现了一个更接地气的中国，既有李子柒、华农兄弟，展现出不一样

的乡村生活，更有火上央视的逃婚奶奶“敏慈不老”，讲述别样的历史……这些影像展现了更真实、更本土的故事。科幻创作者完全可以通过平台，挖掘科幻的中国故事与“中国叙事”，表现更真实的中国，创作更多的《天火》《乡村教师》。

三、科幻短视频的表现形式

短视频在移动设备上拍摄、制作和上传，操作简单易学，成本相对低廉，复杂的特效技术得以普及化……在数字影像时代，凡以上种种，为普通民众的视觉表达创造了条件。尽管内容深浅不一，效果从稚嫩粗糙到制作精良差异较大，但不可否认的是，随着新技术的普及，灵活运用甚至凭空创造影像的权利，已经下放到平民百姓手中。

对于科幻短视频的表现形式，笔者认为目前有两类值得关注：“拼贴内容类”和“自制特效类”。

（一）拼贴内容类：便捷与问题并存

“拼贴内容”借鉴了“拼贴艺术”的概念，后者是一个世纪前，在艺术创作领域衍生出的新表现形式。核心是用各种现成的素材，比如报纸杂志、布块、包装纸等，用来重新剪辑、排列、粘贴成一幅新的绘画或者雕塑，常见于插画、海报等平面设计。“拼贴艺术”的发展与现代艺术观念息息相关，艺术家对表达思想的追求高于艺术技法的呈现。通过拼贴艺术，不但提高创作效率，还能降低创作门槛，为创意呈现打下良好基础。

采用“拼贴内容”的创作者，在核心诉求上和“拼贴艺术”一脉相承，重视想法，拙于技法。科幻作品在科技、人文、自然方面的设定，常常与现实生活大相径庭，不借助特殊道具或数

字技术手段，很难依靠实拍实现视觉转化。故此，PUGC（即UGC+PGC相结合的内容生产模式）的创作者，就选择“拼贴”方式并加以拓展创新，以所能收集的各类素材——既有的科幻电影等视频素材、网络音乐素材、数字照片、数字拼贴画等，进行拼接和数字加工，并辅以文字配音解说的形式来表达。

以王晋康作品为例，B站UP主“文曰小强”和“幻海航行”，均以“拼贴内容”解说王晋康小说。截至2020年10月，已发展为B站百大UP主的“文曰小强”解说了包括《追杀K星人》《魔环》《时空恋人》《水星播种》等9部作品；专注于经典科幻原著的UP主“幻海航行”则解说了包括《天图》《养蜂人》《七重外壳》《水星播种》等5部作品，其中《水星播种》和《七重外壳》均以上下集的形式推出，UP主“幻海航行”仍在片尾字幕写明“再详细的解读也难以描述原著的震撼，建议看完视频阅读原著”。

同一部《水星播种》，两位UP主风格各异，但都逻辑自洽。“文曰小强”版的《水星播种》，秉承了一贯的快节奏，使用沈腾电影形象饰演“陈义哲”，《汉尼拔》（*Hannibal*）“维杰先生”饰演“洪其炎”；并采用《异星战场》（*John Carter*）的镜头来表现“索拉人”的故事。部分镜头使用剪辑、拼贴、替换等技术进行了二次处理。据UP主在片尾罗列的素材列表，素材取材自将近90部影视作品。

“幻海航行”版的《水星播种》分为上下集，叙事节奏相对缓慢，以沉稳的节奏营造出王晋康原著的史诗感。使用何润东电影形象饰演陈义哲，千叶真一“雄霸”形象饰演“洪其炎”；混剪《我，机器人》（*I, Robot*）及大量机器人有关电影呈现“索拉人”故事线；解释姑姑沙女士

的变形虫原理部分，则拼接剪辑了大量科普纪录片的镜头。

两位UP主还在字节系、微信、喜马拉雅FM等多个平台，以视频或音频的形式发布，并且通过微博互动抽奖等形式，进一步扩大传播范围。王晋康本人在个人微博上也转发支持。“拼贴内容”引起“路人”网友关注，各平台的评论区里，也延展出对王晋康及其他优秀本土科幻作品的推介。这就是较低成本实现本土科幻破圈的真实体现。

“拼贴内容”制作相对便捷，但该模式存在侵犯知识产权的问题^[11]。2021年4月9日，中国电视艺术交流协会等15家协会，联合爱奇艺5家视频平台、正午阳光等53家影视公司，联合发布《关于保护影视版权的联合声明》（简称《声明》），针对未经授权对影视作品实施剪辑、切条、搬运、传播等行为的公众账号生产运营者，将发起集中，必要的法律维权行为，并呼吁社会各界共同抵制侵权行为，共同维护知识产权。4月28日，国家电影局官网发文明确：加强电影版权保护，依法打击短视频侵权盗版行为。

《声明》的出台充分说明两个现实问题：1. 侵权行为多，严重影响版权方利益；2. 法律追责难，迫使行业抱团行权。《伯尔尼公约》第9条第2款，对著作权合理使用制度规定如下，“本同盟成员国法律的允许在某些特殊情况下复制上述作品，只要这种复制不损害作品的正常使用也不致无故侵害作者的合法权益”。“拼贴内容”的制作者，虽然对作者及版权方起到一定的破圈宣传作用，但投币、打赏以及广告流量分成等多种盈利行为，仍不同程度上侵害了版权方的合法权益。目前B站、腾讯等视频网站，通过平台购买版权，为站内创作者的“二次创作”提供版权

支持，但官方版权素材覆盖有限，拼贴内容“旁征博引”难免出界，而创作者跨平台的传播，使得侵权风险进一步增加。

与此同时，知识产权相关追责属于“亲告罪”；因追责的成本与所获赔偿不对等，实际追责较少发生，《声明》的发布实属无奈之举。为长久健康发展计，“拼贴内容”类创作者需要充分尊重知识产权，确保内容得到授权，并需持续学习知识产权的相关法律规定。

此外，“拼贴内容”的创作者也可使用“创造共有许可证”（Creative Commons licenses，简称CC）授权的作品作为拼贴素材，该授权由非营利组织“知识共享组织”提出，旨在通过提供免费的法律工具来共享和重复使用创意和知识^[12]。接受该授权的创作者，会将作品的部分权利（如复制、传播、公开展示等）让渡给使用者。“拼贴内容”的创作者在遵守许可证设置的前提下合理使用，也可在一定程度上解决上述矛盾。

（二）自制特效类：现实与幻想融合

“自制特效类”则是视频上具有完全知识产权的原创内容产品，也是破局本土科幻的思路；对像前面提及的王晋康作品，是更适宜的一种表现方式。这里需注意的是，基于原著改编的“科幻短视频”，仍可能涉及对改编权的侵犯，目前少有纠纷发生，或许还是版权方权衡当下正面宣传效果大于潜在商业损失的结果。故取得版权方的授权，是短视频发展的关键。而版权所有者，可能属于原作者，也可能属于出版社、刊物编辑部或协议约定的其他人，所以还需要特别注意。

UGC或PUGC制作短视频特效早已成为现实。2014年3月，一部名为《动作电影小子》（Action Movie Kid）的视频火爆全球。视频由一

系列独立的“家庭录像”组成，这些时长10秒左右的短视频融入大量数字特效，呈现异想天开的场景。比如，小孩从一个沙发跳到另一个沙发，原有地面被特效替换成流动的熔岩，让简单的跳跃有不同的观感；又如，小孩指着花园不远处（合成的）宇宙飞船，“看，大飞船！”这些视频都是梦工厂动画师丹尼尔·桥本（Daniel Hashimoto）和他三岁儿子的共同创作，将小桥本无穷的想象力呈现出来。无独有偶，人称“男巫”的加州青年扎克·金（Zach King）以其精彩的“魔术”在网上流传甚广，实际上他所表演的这些创意并非真正的魔术，而是通过错位和电脑特效让人产生视觉上的误差，但是观众十分追捧他所创造的视觉惊奇，也因此获得众多广告主的青睐。

以上两个案例，其背后的深意是将特效作为一种常规化手段，通过“篡改”画面，让观者真正看到“想看”的内容。对于三岁孩子而言，他相信院子里有恐龙是真的，所以特效师爸爸就让他“看到”；对于很多网民而言，他们希望能立刻从电脑中取出想要的美食，于是“男巫”让他们“看到”。诚然，这两例都是由专业人士制作，但如果没有数字化的普及，这些“专业的个人”压根没有设备、财力、时间来制作，哪怕是拍摄的镜头都需要送去洗印，何谈短平快的篡改画面。随着数字影视制作门槛的降低，越来越多的人能够更加方便地进行影像数字加工，个人对于影像的话语权也得以崛起。

而王晋康的作品，恰恰适宜展现这种“个人数字影像能力”。汤哲声教授在《论中国当代科幻小说的思维和边界》中，如是评价王晋康小说的“特殊魅力”：“与刘慈欣等人所构造的现实社会与虚拟世界的二元空间不同，王晋康小说中的

连接，是在人类现实生活中逐步形成的，他的科学思维的发散点就呈多维状态。”^[12]按照汤教授的论述，在王晋康的作品中，人类还是人类，但行为、形态发生变化；“实在与虚拟、客观与主观、个人与集体混合在一起，真善美与假恶丑、理想与欲望、正义与邪恶搅拌于一体”^[12]。但这些变化都有科学依据的，均来自人类基因的变异，来自人类本能的特性。

由此可见，王晋康作品虽有“哲理科幻”的底色，但故事往往贴近现实，这种与现实世界的“错位”恰恰是短特效所擅长的领域。目前抖音上已有“疯狂特效师”^[14]等以特效题材为主团队，但大多停留在视觉奇观的层面，却少有深度思考，若这些团队调整转型，与科幻作品结合，其进步空间将是不可限量的。

王晋康的作品作为“科幻版的《人间喜剧》”^[15]，在这个领域有很多想象的空间。比如《豹人》，可以用特效短剧的方式，模拟体育赛事转播或“伪现场拍摄”，展现拥有豹子基因的谢豹飞是如何在短跑比赛中大放异彩的；或者模拟“街拍”，体现谢豹飞在日常生活中颇有反差感的夸张行为。又如《转生的巨人》中描述的巨婴今贝先生在澳大利亚诺福克岛附近的公海，其庞大的身躯颇具画面感，如果碰巧有“旅游网红博主”打卡拍摄，或者“飞机经过”随手拍摄的画面传出，可以想象这类镜头对普通网民的影响。既然科幻已经照进现实，那为什么不让现实多折射出科幻璀璨迷人的一面呢？

四、结论与展望

王晋康老当益壮、笔耕不辍地创作出众多科幻小说精品，早在2014年，王晋康作品的商业价值就已被业界学界所重视^[16]。遗憾的是，因

为时代发展和市场环境变化，国内科幻影视尚处于起步阶段，一定程度上制约了本土科幻的影响力。王晋康作为中国科幻圈具有广泛影响的重量级人物，尚且面临这种局面，可见整个本土科幻的困局。

用影像“抢救”本土科幻迫在眉睫，是为了促进中国科幻产业乃至科学思想的正向发展。而“抢救”本土科幻，需要在尊重“高概念模式”发展规律的前提下，稳步发展“重工业”的科幻影视行业；另一方面充分发挥新兴媒体的特点，利用“短视频模式”打开科幻传播新局面。值得庆幸的是，王晋康目光长远，在这方面也早有涉猎布局。

“短视频模式”也是对科幻本源的回归。后现代主义时期的文化艺术，基本特征是“缺乏深度感的平面性”，因为“后现代主义文化取消了内在和外在外在、本质和现象的区分，它的意义就是它表面所显示的东西”^[17]。在美学方面，“数字影像”则回归到黑格尔的美学观念，“只有通过心灵而且由心灵的创造活动产生出来，艺术作品才成其为艺术作品”，“真正的创造就是艺术想象的活动”^[18]，数字影像让大众有机会跨过传统技艺重重门槛，摆脱材料、资金、环境等诸多限制，让

创作者回归初心，得以发挥“本能式的创造力”。

科幻大师艾萨克·阿西莫夫（Isaac Asimov）将科幻定义为“关注科技进步对人类影响的文学分支”；美国著名科幻作家帕梅拉·萨金特（Pamela Sargent）将科幻定义为“思想文学”。不论东方还是西方，尽管关注的议题不同，不少科幻名作拥有共通之处，那就是对人类未来命运的忧思，对人类情感的描摹。

在西方，科幻作品开始盛行的年代，正是人类最初进入太空的时代，也是人类开始逐渐意识到地球正面临环境、资源等种种严峻挑战的时代。当年的《星际迷航》（*Star Trek*）、《飞向人马星座》等科幻作品，点燃了无数人对科学探索的激情；今天杰夫·贝佐斯（Jeff Bezos）的蓝色起源（Blue Origin）和埃隆·马斯克（Elon Musk）的太空探索技术公司（Space X）、“龙”飞船，就来自他们少年时期的梦想。

同样，今天的中国想要赶超世界，那就要吸引我们的下一代投身未来的科学，那就要打造好今天中国版的《星际迷航》，“能使得大众超越现实生活，关注到人类的终极价值和意义，能启发青少年的创造力和想象力，让梦想的翅膀尽情飞扬”^[19]。

参考文献

- [1] 冈恩. 交错的世界：世界科幻图史 [M]. 姜倩，译. 上海：上海人民出版社，2020.
- [2] 周宪. 反思视觉文化 [J]. 江苏社会科学，2001(5)：71.
- [3] Cutting J E, Brunick K L, DeLong J E, et al. Quicker, Faster, Darker: Changes in Hollywood Film over 75 Years[J]. i-Perception, 2011(2):569-576.
- [4] 中国科普研究所中国科幻研究中心，南方科技大学科学与人类想象力研究中心. 2020 中国科幻产业报告 [R/OL]. (2020-11-01)[2021-02-11].http://www.kpcswa.org.cn/web/news/110144342020.html.
- [5] 刘泽宇. 年度科幻电子游戏的发展 [M]// 吴岩，陈玲. 2020 中国科幻发展年鉴. 北京：中国科学技术出版社，2020.
- [6] 王昕. 年度科幻电影与科幻网络剧的发展 [M]// 吴岩，陈玲. 2020 中国科幻发展年鉴. 北京：中国科学技术出版社，2020.
- [7] 三丰. 年度科幻阅读市场的发展 [M]// 吴岩，陈玲. 2020 中国科幻发展年鉴. 北京：中国科学技术出版社，2020.

- [8] 张赫. 王晋康: 美国科幻片领先中国不止十年 [EB/OL]. (2019-02-22) [2021-02-11]. <https://www.crsp.org.cn/a/kepuchuangzuo/yejiedongtai/022224962019.html>.
- [9] 林韬, 王慧婧. 科幻电影启示录 [M]. 北京: 世界图书出版公司, 2013.
- [10] Sensor Tower. Top Apps Worldwide for March 2021 by Downloads[R/OL]. (2021-04-05) [2021-04-28]. <https://sensortower-china.com/blog/top-apps-worldwide-march-2021-by-downloads>.
- [11] 凯斯·M. 约翰斯顿. 科幻电影导论 [M]. 夏彤, 译. 北京: 世界图书出版公司, 2016.
- [12] Creative Commons. About CC: What is Creative Commons and what do you do? [EB/OL]. (2021-04-01) [2021-04-28]. <https://creativecommons.org/faq/>.
- [13] 汤哲声. 论中国当代科幻小说的思维和边界 [J]. 学术月刊, 2015(4): 128-134.
- [14] 王雅文. 揭秘抖音特效师: 有人一条视频涨粉 70 万, 有人一条广告价格不过万 [EB/OL]. (2019-09-11) [2021-02-11]. https://mp.weixin.qq.com/s/oILDWKkA6b3FPICyIA8_Mg.
- [15] 何夕. 王晋康: 科幻界的文学原教旨主义者 [EB/OL]. (2015-02-04) [2021-02-11]. <http://sf.kedo.gov.cn/c/2015-02-04/624638.shtml>.
- [16] 成全. 人文科幻更易于科幻小说的商业化推广: 浅析王晋康的科幻创作 [EB/OL]. (2015-05-26) [2021-02-11]. <http://www.chinawriter.com.cn/2015/2015-05-26/243659.html>.
- [17] 金民卿. 后现代精神和中国大众文化发展 [J]. 北京大学学报 (哲学社会科学版), 2001(2): 108.
- [18] 黑格尔. 美学: 第一卷 [M]. 朱光潜, 译. 北京: 商务印书馆, 1979.
- [19] 吴苡婷. 科幻产业的发展瓶颈问题剖析 [J]. 科技传播, 2014, 000(020): 177-178.

“Rescuing” Chinese Science Fiction with Digital Visual Arts: A Case Study of Wang Jinkang’s Works

Zhang Zirui

(Beijing Radio & Television Station, Beijing 100022)

Abstract: Chinese science fiction is rapidly developing, but the accumulated science fiction resources have not been well transformed into cultural products. This paper discusses the opportunities brought by the digital visual arts to the development of Chinese science fiction, believing that digital visual arts can accelerate this process and the “short-form videos” is more suitable for the development of Chinese science fiction. Taking Wang Jinkang’s works as an example, this paper classifies the existing development modes of short-form videos, and expounds the pros and cons and the prospects of the two modes of “collage videos” and “self-made special effects”.

Keywords: Wang Jinkang; science fiction films; Chinese science fiction; short-form videos; science fiction promotion

CLC Numbers: G206 **Document Code:** A **DOI:** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2021.02.006