

未来城市的东方魅影

——赛博朋克电影的想象地理与空间政治

林 伟*

(广州中医药大学外国语学院, 广州 510403)

[摘 要] 东方景观元素是赛博朋克电影显著的视觉表征。科幻未来城市的空间构造不仅是一种美学风格表述, 也传达出丰富的权力想象和空间政治逻辑。赛博朋克城市中的东方空间影射出西方中心主义对“东方”的隐秘幻想, 而这种空间想象随着世界文化格局的变化被不断赋予新的内涵。20 世纪 80 到 90 年代, 赛博朋克城市幻景中的东方元素呈现出一种侵略性, 其时全球化资本的结构重置带来的焦虑感被表述为对未来城市文化杂交和种族混居的恐惧。20 世纪 90 年代末开始, 赛博朋克电影中的混杂化东方空间被赋予文化抵制内涵, 为处于科技化城市机器压迫下的欧美白人主体提供了一个蕴含解放意义的“异托邦”想象之域。而在近年来的赛博朋克电影作品中, 曾经的异托邦东方空间被抽空其抵制意义, 作为一种地理消费元素, 被植入数字技术打造出的视觉奇观中。

[关键词] 赛博朋克城市 东方地理 空间政治 混杂性 异托邦

[中图分类号] J905 **[文献标识码]** A **[DOI]** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2023.02.007

雷德利·斯科特 (Ridley Scott) 1982 年拍摄的《银翼杀手》(*Blade Runner*) 构建了一个反乌托邦化的未来洛杉矶景象: 摩天大楼建筑群的夹缝中犹如丛林世界, 霓虹灯闪烁的夜景下, 拥挤逼仄的街道上垃圾遍地。恢宏的现代建筑群落与拥挤压迫的贫民窟纵横交错, 高科技未来幻境中充斥着暴力、瘟疫和各种犯罪活动。《银翼杀手》被视为赛博朋克电影的开拓性作品, 它探讨了人机分离、生物技术、基因工程等科幻主题, 以及“高科技, 低生活” (high tech, low life) 的

悲观主义的技术未来, 并通过影像将这种空间构想具象化, 来表现个体生存与科技高速发展之间的矛盾, 在视觉奇观中突出对未来社会发展的思考和隐忧。

科幻未来风景作为一种文化图像志, 可渗透到观众对现实城市的感知结构中, 从而塑造出一种全新的时间体验。赛博朋克电影中二元对立式的空间美学将过去和当下的城市景观陌生化, 将其时空片段以拼贴的形式投射到未来城市幻景中。而其混杂的城寨空间中, 是随处可见的东

*通信作者: 林伟, 广州中医药大学外国语学院讲师, 主要研究方向为英美小说、文化研究、电影研究。rayyain@gzucm.edu.cn。

亚文化元素：衰败破落的小巷中层层叠叠的汉字招牌和海报、亚洲面孔和服饰、时而冒出的粤语对话、巨幕上的日本艺伎广告……西方科技幻境与东方异域情调互相碰撞，产生了独特的审美快感，成为赛博朋克城市美学中显著的视觉表征。

纵观西方影视作品，东方元素的植入比比皆是。在《夺宝奇兵》(Indiana Jones)、《007》《碟中谍》(Mission: Impossible)等好莱坞系列商业大片中，东方被建构为一种女性化的、富有异域情调、神秘又危险的空间，等候着白人男性主人公去征服。幽静小巷、旗袍女郎、黄包车、弄堂、汉字招牌等东方民俗元素，作为一种视觉奇观，被抽离其历史语境，零散地拼贴成可供消费的视觉奇观，投射出西方对“神秘而落后的东方”的集体想象。爱德华·萨义德(Edward Said)指出，“‘东方主义’虚构了一个‘东方’，并使西方得以用新奇和带有偏见的眼光去看东方，从而创造了一种与自己完全不同的民族本质，使自己终能把握‘异己者’”^[1]。于是，关于东方的“想象的地理”成为西方殖民话语的内核。东方不仅是残酷的、纵欲的、道德败坏的，也被展现为浪漫的、神秘的异域他者。

科幻电影中的未来城市幻景看似缥缈虚无，实则“将我们对于自己当下的体验陌生化，并将其重新架构”^[2]。这些“异托邦”未来都市既是影像媒介打造出的视觉奇观，也犹如一个镜像空间，让我们得以反观自身的处境。作为科幻片中独特的子门类，赛博朋克电影中的未来城市图景不仅传达出对现代科技发展的悲观情绪，也将现实中的社会文化、经济和政治图景反射出来。而其中关于“东方”的地理想象隐含着一种空间政治的表述。“城市空间的形态是权力关系的外化，也是空间秩序产生的必要载体。”^[3]赛博朋克电

影中“超机体”(superorganic)巨构建筑与东亚风情贫民窟的二元对立空间结构既传达出独特的美学建构逻辑，也折射出现实社会中的权力想象和文化焦虑。

赛博朋克电影中的东方地理为理解现实都市空间和社会关系提供了一个窗口。而这种东方空间想象随着世界文化格局的变化，被赋予不同的视觉表征，折射出“东方”这个抽象能指在西方文化中的意义嬗变，从而带来一种全新的城市时空体验。

一、赛博朋克美学与香港都市地理

在赛博朋克都市的影像建构中，冰冷、凝重的现代楼宇夹缝中，点缀着种类各异的亚洲民俗元素，高科技图景与东方前现代景观拼贴出一幅光怪陆离的未来幻境。正如爱德华·索亚(Edward W. Soja)所言，“我们对真实世界的想象地图越来越先在于或者融合于(而非简单的镜像或面具)日常生活的真实地理”^[4]。科幻片中的未来城市想象，往往通过拼贴、戏仿等手法对真实城市空间进行碎化、植入和重构。而20世纪80年代以来一系列赛博朋克科幻作品中的未来景观，正是从香港这座东方城市的地理景观中汲取了大量创作灵感。《银翼杀手》中晦暗阴郁的2019年洛杉矶被认为是“香港、纽约和东京银座区的碎片化混合体”^[5]。威廉·吉布森(William Gibson)“蔓生都会”三部曲(“Sprawl Trilogy”)中的“不夜城”也吸收了香港九龙城寨的建筑元素^[6]。香港独特的都市地理和赛博朋克的建构间存在着千丝万缕的联系。对其进行探讨，亦可挖掘出其背后丰富的后现代空间政治逻辑。

赛博朋克城市想象将高科技与贫民窟、巨

构建筑与混杂城寨景观并置一起。两种空间近在咫尺，却又显得遥不可及。这种未来都市想象在香港九龙城寨中找到了现实对应物。由于殖民时代的历史问题，九龙城寨成为一座无政府状态的中间地带，大批难民、罪犯、流浪者群聚于此。由于缺乏管制，这里黄赌毒现象疯狂滋生，黑帮活动横行，一度成为世界上人口密度最高的贫民窟。围城外的香港逐渐成为璀璨的东方明珠和国际金融中心，而城寨内依然是一片衰败破落。城寨内外的景观差异显现出本土文化与全球化、前现代村落与现代高科技的碰撞与冲突。赛博朋克电影正是吸收了这种独特的垂直分层城市空间结构：摩天大楼群落的底层是混杂性的都市丛林，新的高科技空间坐落于旧的贫民窟之上。阴雨绵绵的夜晚，高楼下肮脏逼仄的街道上，层叠的老式招牌与闪烁的霓虹灯互相争夺空间，四周墙上布满凌乱的汉字和涂鸦，构成了一幅后现代景观拼贴。生物技术、基因工程、人工智能、义体改造等高科技元素与毒品、瘟疫、疾病横行的贫民窟并存，展现出超现实般的扭曲压抑感，散发出一种怪诞又华美的气息。

好莱坞赛博朋克电影对香港地理中前现代元素的展演构成了一种文化占用（cultural appropriation），体现出西方中心主义对东方文明的殖民想象：野蛮低俗却又充满神秘色彩，肮脏压迫却又富有异域风情。一方面，东方城市风景再度被剥离了民族认同与历史纵深，显现为一连串碎片化的消费地理符号，被建构为一个情色化的欲望他者，来满足西方观影主体的窥视；另一方面，赛博城市鱼龙混杂的东方城寨景观也折射出全球化语境下多种族混居引发的文化焦虑感。来自周边各国各地的难民、非法移民群居于九龙城寨密集的贫民窟内，这些流散人口在这里找到

了一个超出文化与国族限制的法外之地。香港特殊的历史文化背景也导致了一种身份认同的模糊。这种文化“无根性”正在于“香港缺乏一种可回溯、可认同的历史身份”^[7]。阿巴斯（Ackbar Abbas）在《香港：消失的文化与政治》（*Hong Kong: Culture and the Politics of Disappearance*）中指出，香港“有如一个中转的空间”，既自给自足，也依赖外界，与其他空间既分离又相连^[8]。于是，在西方影视作品中，香港往往被呈现为一个“去地域化”的空间，必须借助其他空间的生活经验来完成自我认同。香港独特的地理风貌和前现代殖民历史，也使之成为全球化背景下人口流散和经济文化混杂的象征，一个可以容纳他异性的场域。《攻壳机动队》（*Ghost in the Shell*）系列的美术设计竹内敦志这样形容香港：“香港街头流动着洪水般过度的信息，这座现代城市被淹没在一片广告牌、霓虹灯和符号标志的沼泽中，生活在这样的信息流中，对街景最准确的描绘就是‘被洪水淹没’。”^[9]个体在城市中显得愈发渺小与无助，淹没在无边的信息海洋中。这种地理景观契合了赛博朋克城市的核心隐喻：科技发展与阶层分化、个体与全球化资本集团的矛盾。于是，香港的魔幻风景可谓放置赛博朋克幻境的最佳现实对应物，成了东方景观符号与西方后现代文化想象结合的理想背景。在这里，“历史与未来、吸引与排斥、游戏性与对抗性、碎片化与规模化共同建构出既繁华又高冷、既外向又内敛，令人眼花缭乱的、有悖常理的混搭美感”^[10]。《银翼杀手》、《攻壳机动队》、《银翼杀手 2049》（*Blade Runner 2049*）等作品将这种东方城寨风情置于冰冷的未来城市景观中，不仅是一种视觉美学表征，也蕴含着丰富的空间政治意义。

二、异托邦——东方化混杂空间

弗雷德里克·詹明信（Fredric Jameson）认为，赛博朋克作为一种科幻子类型，是“后现代，或者说晚期资本主义社会终极的文学表达形式”^[11]。随着全球化资本主义的扩张，跨国资本的运作凌驾于国家机器之上，形成了所谓的“文化全球化”图景，民族文化在媒介信息和文化产品的流通中变得不稳定，城市空间逐渐趋于“去个性化、去地域化”。而赛博朋克城市空间建构则集中体现了这种“后现代文化全球主义”，在这里，传统意义上的疆界不断瓦解，无论是身体上的、国家上的还是种族上的。碎片化、无序感的空间营造出一种断裂和离轨的氛围，一种后现代历史感减弱的视觉表征。在赛博朋克城市的后现代景观拼贴中，东方化空间已非单纯的异域景观点缀，而是主流空间外的“异托邦”混杂化区域。

福柯（Michel Foucault）在《不同空间的正文与上下文》（*Text/Contexts of Other Spaces*）中提出了“异托邦”（heterotopias）一说，将之定义为“散布、并存于现实社会中的对立地点（counter-sites）构成的镜像”^[12]¹⁸。福柯将疗养院、精神病院、监狱等边缘化、离轨化空间视为异托邦差异地点，认为它们富有镜像功能：“（异托邦）使我能在自己的缺席之处，看见自身。”^[12]¹⁸ 换言之，异托邦空间是被隔绝于主流文化“正常”空间之外的异质化空间，其存在使得“正常”空间不受侵扰。同时，异托邦与主流空间的对立也使其成为一面可以反观自身的镜子。

在全球化文化交流背景下，国际性大都市日益凸显出混杂性特征，多元化城市中的亚洲元素成为后现代状况的核心特征之一。在赛博朋

克电影中，东方元素就被赋予混杂化异托邦的外在表征。这种文化想象既投射出西方中心主义对东方的隐秘幻想与焦虑，也为之提供了一个从西方文化象征秩序中逃离和解脱的异托邦幻想。《天才除草人2》（*Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace*）描绘的未来洛杉矶街景中，一个中国人拉黄包车的意象频繁地出现在镜头景深处；《第五元素》（*The Fifth Element*）中，一艘贩卖广式烧鹅的飞艇穿梭于摩天大楼群落中。这两处“不对等的表征位置”^[13]起到了一种文化置换意义：全球资本主义经济结构引发的异化与焦虑感被投射到反乌托邦化的种族混居和文化杂交的幻想中，折射出对东方崛起的文化忧虑。由此可见，赛博朋克电影中的未来景观代表了一种新的“后现代东方主义”逻辑，影射出西方文化对来自东方的反向文化殖民的恐惧。

第二次世界大战后全球化资本的扩张伴随着消费文化的兴起，国际化都市的空间组织逐渐发展为以跨国资本集团为特色的地理政治体制。而以日本和中国为代表的东亚国家的崛起重新塑造着世界经济体系，从而对西方文化造成了潜在的威胁。赛博朋克城市的混杂化东亚元素拼贴正体现出美国文化对亚太地区的矛盾心理。自20世纪70年代起，以日本为主的东亚跨国资本进驻美国，再次引发了20世纪初“黄祸论”的种族主义陈词滥调。对外国经济入侵的恐惧使得美国的孤立主义再次抬头。“正是在这种世界经济局势重新调整的背景下，赛博朋克电影重新想象了太平洋地区的经济和文化。”^[14] 美国未来大都市成了欧美和亚洲资本争夺的场域。高科技意象与日本等东方国家联系在一起，形成了“技术化东方主义”（Techno-Orientalism）^[6] 话语。与赛义德“东方主义”指涉的西方殖民时代不同，

“技术化东方主义”诞生于美国国力减弱的时代，因而承载着 20 世纪 80 年代经济危机带来的文化焦虑情绪。在《银翼杀手》中，夜幕下的摩天大楼巨幕上，日本艺伎广告弥散着一种情色化的东方异域情调，而景深处的泛美航空公司 Logo 若隐若现，画外音隐约传来外星殖民地的营销广告。这样的景观暗示着东方（日本）资本和技术对美国城市的入侵和把控。迷幻多变的东方元素在此不仅是审美化的“他者”，而是呈现出侵略性和压抑的色彩。

两极化城市是后人类科幻电影空间建构的核心特征之一。反乌托邦化的未来都市荒原折射出现代城市中严重的阶层分化、种族矛盾和暴力冲突现状。赛博朋克城市则将这种空间隔离与对立结构呈现为光怪陆离的种族马赛克。在这个流散的空间中，穷人和富人、中心与边缘、当地与全球化都混杂一处，形成了一个断裂的、去中心化的社会文本，而垃圾和涂鸦则提供了一个理想的后殖民隐喻。《银翼杀手》破败的摩天大楼群落的夹缝中，雾气蒸腾的街道满是各种废弃物，各色族群混居一隅，生物人与复制人互相争夺着生活空间。当两个复制人出现在一个脏乱的充斥着东方元素的街区时，成群骑着单车的亚洲人蜂拥而过。黑市技术人员“老周”的店门外写着“中国人、美国人”等意义含混的汉字涂鸦。影片中，全球化资本主义的结构重置所带来的异化与焦虑被表述为对未来城市文化杂交和种族混居的恐惧。异族崛起带来的威胁成为晚期资本主义社会种族焦虑感的来源。于是，“东方”在赛博朋克城市空间中幻化为一种异族资本、文化入侵的象征。《银翼杀手》将这种焦虑和恐惧情绪投射于东方混杂化视觉元素对西方城市空间的渗透中。拥挤的街道上突兀的汉字招牌和涂鸦、混

合种族俚语、酒吧里的青岛啤酒、满街的亚洲面孔……这里的景观元素拼贴并非体现出东西文化的交流与融合，而是东方文化对西方城市风景的侵占。德克追逐女复制人一幕中，他穿过拥挤肮脏的街道，晦暗的街道在闪烁不定的霓虹灯照射下，释放出强大的威胁气息，街道上充斥着亚洲面孔和东方元素，主人公犹如身处一个迷幻空间。后现代空间中各种疆界（身体、民族、种族）的坍塌，以东亚文化入侵的形式体现出来，威胁着美国身份认同。未来的洛杉矶贫民窟成了无人监管的黑市贸易地带，毒品、性乃至黑市生物技术产品都被打上明显的种族化标签。这里进行的交易往往都与亚裔、拉丁裔、非裔群体有关。种族化空间中各种非法交易泛滥，西方推行的自由贸易市场成为疯狂的适者生存的丛林世界。在赛博朋克城市空间中，种族化标记的空间既是贸易空间，也是人种混居的空间，威胁着美国/白人的文化稳固性。影片通过将东方化元素渗入美国未来城市空间，影射出对经济、文化入侵的恐惧。

而与影片充斥着亚洲意象相比，西方化历史景观元素的缺失体现出后现代语境下科技化未来引发的文化焦虑。生物技术、基因工程使得人工智能和复制人成为现实，身体的可塑性和记忆的可移植性导致了“本真”（authenticity）的丧失，进而引发身份危机。影片的叙事空间中，多重时间和空间维度的景观元素彼此叠加。这是一座处于人口爆炸边缘的城市，移民涌入不断占据城市空间，中产阶层向高科技社区或外星球迁徙，而地面则被各种移民占领，就连街头语言都体现出外来文化的入侵。精神分裂般的碎片化时空一方面为影片中的复制人提供了一个存在语境，另一方面东方文化符号被拼贴在时空混杂的

未来都市，可谓一种语义置换：后现代超空间引发的精神衰弱被置换为东方文化对西方空间的侵占。

赛博朋克城市的空间政治还体现在其垂直分层空间结构上。在赛博朋克的“超机体”都市空间中，“权力秩序隐藏在权力拥有者的‘巨机器’中，是科技集权者意识形态的外显。”^[3]《银翼杀手》延续了弗利兹·朗（Fritz Lang）的《大都会》（*Metropolis*）中的垂直型二元对立结构。泰瑞尔博士的豪华公寓坐落于如玛雅金字塔般的巨型建筑的700层顶端，而如德卡等白人执法人员、公司雇员则居于各栋摩天大楼中层，楼房底层的街道则被以亚裔为主的有色人种占据。《银翼杀手 2049》则突出了未来城市的“壁垒地形”。影片开头由眼睛特写切向一个缓慢前推镜头，引出一个未来都市的大全景俯瞰镜头。在每个整齐划一的环形建筑群中心，都矗立着高高的监视塔，将整个都市空间笼罩在一片阴森恐怖的气息中。在欧美资本主导的巨型公司塔楼的俯瞰下，则是阴暗逼仄的街道小巷。以亚裔为主的种族他者被置于街道底层的混杂都市丛林，处于欧美资本主导的瞭望塔式的监控之下。表面上看，未来洛杉矶街道充斥着亚洲文化元素，代表着后现代/晚期资本主义社会的晦暗面，而另一方面，欧美权力话语依然凭借技术化监控主导着城市的权力结构，混杂化的未来都市依然处于极权化的白人凝视之下。影片的两极化空间结构反射出当代洛杉矶复杂的人口结构，也隐含着西方中心主义对异族他者的隐秘幻想。

三、混杂与抵制——东方化“第三空间”

在赛博朋克电影的后现代空间想象中，东方化空间不仅是一处异域风情点缀，也是一个

用来突出自我身份的想象地域，在西方文化中塑造着共同体的边界。而关于东方的“想象的地理”并非稳定的、一成不变的概念，而是犹如一个“漂浮的能指”^[15]，一个动态的地理符指，并随着世界文化格局的变化被不断赋予新的内涵。自20世纪90年代以来，随着东方威胁论调的减弱，尤其是亚洲金融危机使得欧美资本再度主导亚洲市场，赛博朋克电影中以混杂化为特征的东方空间开始呈现出新的符指意义。20世纪90年代后的一系列赛博朋克电影中，以香港城寨为原型的东方空间中携带的经济威胁和文化入侵意义开始被淡化，以混杂化为表征的东方异托邦就被赋予了一种自由和抵制意义。散落在极权化的城市巨构建筑夹缝中的东方空间意象不仅凝聚着异质化的他者想象，还被建构为一个理想化的地理符号，体现出西方围绕着“东方”建构出的原初神话意象：神秘不可捉摸而又充满异域诱惑，为西方主体提供了一个从基督教伦理和社会象征秩序中解脱出来的想象空间。

在2012年《全面回忆》（*Total Recall*）中的两极化未来都市中，主人公奎德通过一所“全面回忆”虚拟记忆体验店找回身份，以逃离极权机器的压迫。而这又是一个被充分东方化了的空間：贫民窟式的塔楼区肮脏逼仄的街道上，一路悬挂着中式的灯笼，随处可见东南亚式的夜店风情。相似的场景出现在《银翼杀手 2049》中主人公K寻找身份疑团场景中：监视塔式的现代建筑夹缝中是一个亚洲风情的混杂空间，当K现身其间时，东亚风情的食品招牌随处可见，全息投影广告充斥着街头，玻璃隔间中妓女毫无遮掩地进行性交易。东方化空间对应着冰冷的极权化高科技建筑，不但是一种情色化的混合种族的隐喻，也被想象为一种具有抵制和解放意义的空

间。与《银翼杀手》中德克被淹没在东方化空间的场景相比，此时的东方意象不再释放出对主人公身份的压迫和威胁感，相反，对应着冰冷的高科技建筑，东方异域为城市机器压迫下的主人公提供了一个富有解放意义的异托邦空间。在科技极权化城市机器建立的空间秩序下，城市和居民被剥夺了记忆与主体性，处于城市“全景式监狱”不断的监控中。而混杂的东方化空间被建构为对抗异化、通往真实的“第三空间”。在霍米·巴巴（Homi K. Bhabha）看来，混杂化的“第三空间”是一个“与众不同的、新的、未被承认的、关于谈判方式和陈述的新领域”。既“趋向于中心，接受原则，模仿霸权，又是一个不稳定的存在，模糊原则、颠倒趋势，并推翻中心”^{[13]23}。

在《黑客帝国》（*The Matrix*）三部曲打造出的虚拟世界中，与机器母体控制的冰冷凝重的城市主架构相比，东方化空间被设计成一个抵制性的、蕴含自由意味的符号，成为尼奥、墨菲斯等反抗英雄游走于现实与虚拟世界的中间站。搏击训练程序中的中国武术元素，和先知住所中的禅意空间，都赋予“东方”以神秘的精神力量，指引着迷于赛博矩阵中的主人公。尼奥的力量不仅建立在对武术的熟练运用，其最后的重生也正来自哲学意义上的顿悟。而片中的亚洲人物则被设定为一种中介式的角色，无论是先知的守卫塞约夫，还是“制匙人”，都扮演了救世主尼奥游走于符号矩阵中的引路人角色。

在赛博朋克电影充满猜疑的虚无世界中，弥散着身体与环境的割裂与心灵的异化感，黑暗、险恶、压抑的摩天大楼巨构建筑群犹如一群蜷伏着的巨兽，仿佛要将迷失的个体吞没。这片都市丛林中的东方元素并非仅仅喻指着历史感的

消退与断裂，相反的，“不同时空、文化的景观元素拼贴正代表了一种‘引用美学’（aesthetics of quotation），一种追回过去、记忆和历史的尝试。”^[16] 东方化混杂空间被建构成一个异托邦，成了迷失、异化的白人主体寻求出路与慰藉的场所。这是一个极权城市的隔离秩序无法到达的“第三空间”，它充斥着暴力、污秽、野蛮，但却允诺着自由和觉醒。碎片化的东方风景为西方白人男性主体提供了一个具有挑战性的场域，让他们在虚拟与现实之间厘清界限，去重新征服赛博空间。这一“借来的”空间想象，影射出西方后现代文化逻辑中体现出的关于“东方”的殖民幻想。

四、东方景观与消费地理

如前所论，赛博朋克城市的空间想象隐含着一种后现代语境下的殖民思维。“东方”被建构为审美化的客体，不仅负载着全球资本主义时代的西方文化焦虑，也为反乌托邦化的未来提供了一个理想化的灵泊空间。而赛博叙事的内核仍然是白人主体战胜异化、征服空间的世俗神话。而近年来好莱坞的一系列赛博朋克电影中开始显现出新的空间政治内涵，体现出对西方中心主义话语权威的重构。

2018 年上映的《头号玩家》（*Ready Player One*）围绕着虚拟游戏空间“绿洲”展开，玩家只需戴上 VR 装备，就可离开颓败的城市废墟，进入游戏幻境中。这个光怪陆离的游戏空间全部由 20 世纪 60 到 80 年代的流行文化记忆构成。而混杂于浩如烟海的欧美流行文化符号中的，则是众多日本动漫角色和场景。在网游叙事的框架下，好莱坞经典的美式（白人）男性的英雄救世神话在数码空间再次上演。在虚拟空间的互文性

狂欢盛宴中，东方动漫元素成了消费符号般的点缀。而影片中的两位亚洲少年，大东（日本）、阿修（中国）也充当了主人公韦德代表的西方/白人男性主体在游戏矩阵中猎蛋（寻找圣杯）的同伴。这代表着消费文化语境下新的赛博朋克空间政治逻辑：对东方元素的文化表现力进行淡化、收编，使之被呈现为后人类都市幻景中的消费地理符号。

近年来好莱坞赛博朋克电影对东方文化元素的影像殖民，还体现在其对经典作品意义的修纂上。2017年的《攻壳机动队》（以下简称真人版《攻》）和2019年的《阿丽塔：战斗天使》（*Alita: Battle Angel*）都改编自日本经典赛博朋克动漫。真人版《攻》呈现出的“新港城”延续了原作中独具特色的香港城寨元素，但却显然淡化了东方意象的文化与历史认同感，将之呈现为碎片化的视觉消费奇观。影片开头，大全景俯拍镜头下的城市流动景观中，摩天大楼群落上空充斥着各式各样的全息影像广告，而零星的汉字标识、亚洲形象闪烁其间，显得无足轻重，东方意象被西方化的消费文化狂欢所淹没。原作中层叠的汉字招牌、狭窄的天际线、民俗色彩的城寨生活空间景象在影片中都已隐匿不见，只有堆满垃圾的肮脏逼仄的小巷和破落的住宅楼群暗示着东方空间的存在。影片同时也暗示着，在后资本主义时代国族疆界瓦解的背景下，亚洲公司也逐渐被欧美资本架空。若隐若现的香港城寨式楼宇、日式艺伎形象与室内布置，在欧美文化主导的空间架构下失去了其内涵与表现力。东方化城市元素被抽空了其意义内涵，成为消费主义语境下西方殖民想象的空白幕布。

《阿丽塔》根据日本动漫《铊梦》『銃夢』改编，影片在空间建构和人物设定上都进行了

“去亚洲化”。在其打造出的废铁城市奇观中，东方化元素进一步被弱化，片中除了零星可见的亚洲面孔外，城市空间几乎完全被西方化。与真人版《攻》相似的是，影片的城市风貌体现了对“技术化东方”的形象改写。西方的技术意象充分渗透到城市构造之中。《攻》对女主人公素子/少校的身份改写颇为耐人寻味：走失的日本女孩素子被绑架后，其身体被用于义体实验，醒来时已然是斯嘉丽·约翰逊（Scarlett Johansson）饰演的西方美女形象。而其身体/身份的改写正是在欧美资本控制的“坂华”公司主导的技术实验中完成的。《阿丽塔》与原作《铊梦》有着相似的情节设定：伊豆医生自废铁城倾倒地捡回女孩残躯，并为之安装义体，唤起其体内超强的战斗能力。而《铊梦》中独特的日漫造型和城市空间则被大大淡化。对原作内容的修纂再次体现出好莱坞一贯的文化占用策略。而对“技术化东方”意象的重写也将东方再次与前现代殖民形象联系在一起。

《头号玩家》《阿丽塔》和真人版《攻壳机动队》在延续了《银翼杀手》等经典赛博朋克电影空间美学构造的基础上，又传达出新的文化症候内涵。三部影片都大大淡化了赛博朋克“脏科幻”的视觉表征。而赛博朋克的“垃圾”意象恰恰是一种视觉政治表述。这种“颓败美学”（aesthetics of decay）^[14]传达出科技的阴暗面和社会结构的瓦解，而垃圾意象构成了一种对消费主义文化的视觉抵制。然而三部影片中虽然有对贫民窟混杂空间“脏乱”的描绘，但笔触都更加克制，无法传达出经典赛博朋克中的肮脏、腐朽、阴郁的视觉印象。在赛博朋克的空間政治中，恢宏的摩天大楼意象与肮脏破败的贫民窟的二元对立是作为物化的表征而存在的。《头号玩家》中

的叠楼区贫民窟、《阿丽塔》中的废铁城都将颓败的城市景观建构成一幅消费化的视觉奇观，而丢失了赛博朋克的文化抵制含义。东方元素也不再被呈现为突兀的入侵意象或是异托邦空间，而仅作为一种点缀，被植入数字技术打造出的视觉奇观中。

五、结语

赛博朋克电影的空间建构体现出多重时空的冲突、碰撞与协商。过往、当下的时空元素被拼贴、戏仿，在时空交叠中指涉着现实社会的空间政治与权力想象。诸多彼此缠绕的动态时空被建构为富含多元文化意味的城市空间，从而影响着观众对真实城市地理的理解，成为对现实地域空间的重构与延伸。

在赛博城市的时空复合体中，东方地理作

为一个“漂浮的能指”被赋予了丰富的文化符号意义。正如福柯的异托邦理论所指，在后现代语境下，共时取代了历时。在赛博城市的高科技巨构建筑群落中，混杂化的东方空间不断挑战着极权城市机器的同质性空间。一方面，未来城市幻景中侵略性的东方元素折射出欧美全球化资本主义下潜在的文化焦虑。全球化经济重构引发的异化与焦虑感被投射到未来城市种族混居和文化杂交的幻想中。另一方面，东方化混杂空间被建构为富有抵抗意义的“第三空间”，为欧美白人主体提供了一个富有解放意义的异托邦。而近年来一系列赛博朋克电影中东方空间意义的嬗变体现出强烈的消费主义文化逻辑，也暗示着赛博朋克作为一种叙事文类，从最初的技术乌托邦和反叛的空间想象，逐渐沦为消费文化的附庸。

参考文献

- [1] 萨义德. 东方学 [M]. 王宇根, 译. 北京: 三联书店, 1999.
- [2] 弗里德里克·詹明信. 未来考古学: 乌托邦欲望和其他科幻小说 [M]. 吴静, 译. 南京: 译林出版社, 2014.
- [3] 祝明杰. 赛博朋克电影的城市空间图景 [J]. 当代电影, 2020(8): 41-45.
- [4] 爱德华·索亚. 后大都市: 城市和区域的批判性研究 [M]. 李钧, 译. 上海: 上海教育出版社, 2006.
- [5] SAMMON P M. Future Noir: The Making of “Blade Runner” [M]. New York: Harper, 1996.
- [6] WONG K Y. On the Edge of Spaces: “Blade Runner”, “Ghost in the Shell”, and Hong Kong’s Cityscape [J]. Science Fiction Studies, 2000, 27(1): 1-21.
- [7] 汪黎黎. 当代中国电影的上海想象 (1990—2013) ——一种基于媒介地理学的考察 [D]. 南京: 南京大学, 2015.
- [8] ABBAS A. Hong Kong: Culture and the Politics of Disappearance [M]. Hong Kong: Oxford University Press, 1997.
- [9] Lavié. 电影杂谈: 香港与赛博朋克 [EB/OL]. (2018-10-04) [2020-11-12]. <https://www.douban.com/note/692117174>.
- [10] 周立均. 空间建构、符号拼贴和场域转换——赛博朋克电影的二元对立美学探析 [J]. 当代电影, 2020(8): 36-40.
- [11] 詹明信. 晚期资本主义的文化逻辑 [M]. 张旭东, 编. 陈桥清, 严锋, 等, 译. 北京: 三联书店, 2013.
- [12] 米歇尔·福柯. 不同空间的正文与上下文 [M]// 后现代性与地理学的政治. 包亚明, 主编. 上海: 上海教育出版社, 2001.
- [13] BHABHA H K. The Location of Culture [M]. London: Routledge, 1994.
- [14] 卡尔·阿伯特, 陈美. 赛博朋克城市: 科幻小说与城市理论 [J]. 上海文化, 2017(8): 44-60, 125.
- [15] LÉVI-STRAUSS C. Introduction to the Work of Marcel Mauss [M]. BAKER F, Trans. London: Routledge & Kegan Paul, 1987.
- [16] BRUNO G. Ramble City: Postmodernism and “Blade Runner” [J]. October, 1987(41): 61-74.

(编辑 / 齐 钰)

Oriental Phantoms in Future Cities: Imaginary Geography and Spatial Politics in Cyberpunk Films

Lin Wei

(School of Foreign Studies, Guangzhou University of Chinese Medicine, Guangzhou 510403)

Abstract: The cityscape of cyberpunk films is characterized by the pastiche of different oriental elements. The spatial construction of cyberpunk cities is not only an aesthetic statement, but also an expression of power structures and spatial politics. It reflects the fantasy and anxiety of Euro-centralism towards the “East”, and this spatial imaginary is endowed with different connotations with the changing global cultural landscape. From the 1980s to the 1990s, the orient elements were presented as a kind of aggressiveness and anxiety brought about by the structural reset of globalized capital, which is a symbol of the Western fear of city cultural hybridity and racial cohabitation. Starting at the 1990s, the hybridized oriental space in cyberpunk films was imbued with a cultural resistance meaning, providing a realm of “heterotopia” imagination imbued with liberation for the Western subjects oppressed by the technologized urban machine. In the latest cyberpunk films, the once heterotopian oriental space has been emptied of its resistance meaning and, as a geographical consumption element, has been implanted into the visual spectacle created by digital technology.

Keywords: cyberpunk city; oriental geography; spatial politics; hybridity; heterotopia

CLC Numbers: J905 **Document Code:** A **DOI:** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2023.02.007