

世界科幻电影里的空间站想象

黄鸣奋^{1,2*}

(南方科技大学人文科学中心科学与人类想象力研究中心, 深圳 518055)¹

(厦门大学人文学院, 厦门 361005)²

[摘要] 空间站既是人类科技的辉煌成果, 又是科幻电影的灵感来源。科幻电影有关其建设的想象涉及自然意义上重力超越、模拟与利用, 社会意义上族类竞争、协作与交往, 心理意义上群体隔离、拥挤与孤独。空间站又是人类宇宙探险的中介, 科幻电影有关其处境的想象从风险与应对的角度描写技术故障, 从异类与人类的关系描写生态灾难, 从疯狂与妄想的角度描写精神障碍。空间站还是人类前所未有的基地, 科幻电影有关其功能的想象在经济视野中展示了它们从节点发展到都市的可能性, 在政治视野中构思其宗旨与实力的多样性, 在文化视野中考察它们从直播节目到聚居移民的效用性。

[关键词] 空间站 科幻电影 想象

[中图分类号] J905 **[文献标识码]** A **[DOI]** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2021.01.003

所谓“空间站”是指运行在外层空间的人造设施, 当前主要应用于技术实验、天文观测与对地观测等。其中, 国际空间站“代表了人类历史上最大的科学和技术合作”^[1], 被称为“未来社会的基层单位”。这是某种超国家的制度, 是很多幻想家所向往的^[2]。它不仅催生了“遥科学”(Telescience), 而且成为艺术创意的重要来源。以空间站为题材的科幻电影至迟在 20 世纪 50 年代就已出现, 如今已知的就多达近百部。它们既蕴含了人类探索宇宙的雄心壮志, 又表现了编导从艺术角度对于宇航事业的展望与开拓, 同时还包含了对人性、人情和人伦等重要范畴的揭示与

反思, 因此值得深入研究。

一、众力易成: 空间站建设想象

有关空间站的构想可以追溯到苏联的康斯坦丁·齐奥尔科夫斯基 (Konstantin Tsiolkovsky)、德国的赫尔曼·奥伯特 (Hermann Oberth)、美国的沃纳·冯·布劳恩 (Wernher von Braun) 等人的论著。自从人类历史上首个空间站——苏联的“礼炮一号”1971 年升空以来, 全世界已经发射了 12 个空间站, 其中苏联 8 个、美国 1 个和中国 2 个都已退役, 美国、俄罗斯等 16 国共建的国际空间站目前在轨运行, 预计 2024 年退

基金项目: 本文是国家社会科学基金后期资助重点项目“中国科幻电影的多维定位”(20FYS001)的阶段性成果。

*通讯作者: 黄鸣奋, 南方科技大学人文科学中心科学与人类想象力研究中心高级访问学者, 厦门大学人文学院中文系教授, 研究方向为新媒体艺术理论、科幻电影等。mfhuang@xmu.edu.cn。

役。我国永久性的“天和”空间站预计 2022 年前后建成并投入使用，届时它将成为唯一在太空运行的空间站^[3]。根据科幻电影的描绘，对于空间站建设可以从自然、社会、心理等不同角度予以定位。

（一）重力超越、模拟与利用：空间站建设的自然定位

空间站代表人类对于广袤宇宙的大胆探索。它并非自然之物，而是人类智慧的结晶。它依靠高科技相对摆脱了地球重力的束缚，创造了在失重等特殊条件下开展实验的可能性。当然，在开发空间站潜能的过程中，科技工作者仍然需要师法自然。正因为如此，美国电影《飞星骑士》（*Riders to the Stars*）描写宇航员捕获陨石并将它带回地球研究，人们利用上述研究所发现的结晶纯碳的外涂层，提高了空间站的安全性。美国电影《美国宇航员》（*The American Astronaut*）试图告诉观众：空间站的建设史至少可以追溯到 19 世纪末期。当时，来自内华达州的矿工开始在一颗边远星球建造原始空间站。多年后，一小批矿工还活着，但他们因为身体已经瘫痪和变形、无法再承受地球重力而无法返乡。两名矿工配对并生下一名被称为“身体套装”的男孩，将他放在一套模拟地球重力的设备中培育，希望有朝一日能送他回家。星际贸易商柯蒂斯以交换用品和避难所为条件，同意将上述孩子带回地球。该片所展示的“历史”当然是出于虚构。不过，从中可以看出：如果将建造空间站视为人类能动性之显示的话，那么，身体因为在空间站长期生活而残障化则反映了人类的受动性。二者经常是并行发生、相互影响的，关键因素之一是如何对待重力。为了避免太空生活的消极影响，科技工作者

致力于开发人造重力。对此，英美合拍片《2001 太空漫游》（*2001: A Space Odyssey*）已经予以表现。英美合拍片《星际穿越》（*Interstellar*）进而构思出这样的情节：美国航空航天局科学家墨菲获得身处五维空间的父亲库珀帮助，找到通过重力波发射巨大空间站的方法。对于重力的超越、模拟与利用仅仅是空间站自然定位的一个侧面，但它集中说明了人类与自然规律的关系：人类是自然界的一部分，同时又依靠对自由的追求将自身从自然界提升出来。与空间站相关的宇航科技便是这种追求最集中的体现。

（二）族类竞争、协作与交往：空间站建设的社会定位

迄今为止，建造、运营和利用空间站的努力都不是以人类为整体、齐心协力进行的，而是以一定共同体（特别是国家）为依托。与此相适应，科幻电影有关想象打上了具体社会历史条件的烙印。

建设空间站过程中所面临的矛盾冲突，始终是编导所关注的对象。例如，早在 1953 年的美国电影《月基计划》（*Project Moonbase*）中，就出现了以破坏美国绕月空间站为使命的江湖骗子（冒名顶替者）形象。此人计划在空间站从月球返回时使之与火箭相撞。不过，出发之后，他无意中暴露了身份，在与其他宇航员的交往中转变了立场。当他们在月球上陷于困境时，此人以协助建立与地球的联系来赎回先前的罪过，最终因为偶然事故而死亡。又如，根据美国电影《戈格》（*Gog*）的设想，新墨西哥州沙漠地下秘密实验室正在建造一个空间站，但发生了原因不明的严重故障。华盛顿特区科学调查局安全特工前往调查，发现其中有两台机器人受敌方高空无人机

所发射的电波控制而从事破坏与谋杀。

其后问世的若干空间站题材的影片将美、苏争霸作为背景。例如，根据苏联电影《天空向你招手》(*Sky Beckons*)的设想，苏联率先启动火星探险，在空间站建造了太空飞船“家园号”。美国飞船“台风号”作为不速之客出现在空间站，表面上看来是为了修理机械，实际上是想借用那里的条件抢先登上火星。不过，他们的小算盘因为“台风号”遇险而落空。苏联人宽宏大量，让“家园号”前往拯救“台风号”船员，为此额外耗用燃料，导致自己的火星探险计划受挫。在苏联电影《太阳之外的战斗》(*Battle Beyond the Sun*)中，空间站同样是宇航员从地球前往火星的中介。当时，美、苏正围绕火星探测展开竞争。以此为背景，该片描写了分别代表南、北两半球的两个未来国家之间的较量。南半球国家率先建成空间站，因此处于有利地位。在现实生活中，冷战结束之后，反恐斗争一度成为以美国为首的西方发达国家关注的焦点。以此为背景，某些科幻电影触及空间站建设与恐怖组织的关系。例如，在美国电影《弯刀杀戮》(*Machete Kills*)中，墨西哥大亨马科斯谋划在各国组织系列爆炸，然后在空中重建人类社会。因此，他为自己建造了空间站。尽管这家伙野心勃勃，但其最终目的未能得逞。美国电影《全球风暴》(*Geostorm*)描写恐怖分子企图控制世界，为此通过苏联“铁锤”空间站将信号发送到绕地球旋转的卫星，以控制全世界所有的技术设备，不过上述计划被超级英雄群体挫败。

与宇宙飞船不同，空间站可能成为人类长期生活的区域，形成“小社会”或“宇航社区”。正因为如此，某些科幻影片从社会学的角度揭示

相关的矛盾冲突。例如，美国电影《极乐空间》(*Elysium*)描写未来富人移民圆环状空间站，将地表当成生产基地。根据美国电影《阿丽塔》(*Alita: Battle Angel*)对26世纪的想象，相对于平民百姓所聚居的地表钢铁城而言，空间站成为上等人聚居的贵族区。在类似影片中，“高高在上”不仅具备物理学含义，而且拥有社会学之所指，“往上爬”之类术语也是如此。不同社会阶层之间的关系始终是相关编导关注的重点。

空间站毕竟运行于太空，在那里可能邂逅地球所没有的各种生命。因此，某些科幻电影将视野拓展到人类与异类的地外互动。日本《宇宙人现身东京》(『宇宙人東京に現れる』)设想人类以外的其他生命率先掌握了空间站技术。它描写来自地球绕日轨道另一边的派拉星球的海星状外星人，化身女性流行歌手，警告人类说地球即将和游走小行星相撞，并找到日本科学家，开发出反陨石武器对付。这些友好外星人原先就生活在他们自己的空间站。美国电影《外星第九号计划》(*Plan 9 from Outer Space*)描写外星人驱动空间站飞临地球，以阻止人类创造由太阳驱动的炸弹。澳大利亚电影《无限》(*Infini*)描写人类到银河边缘的小行星采矿，为此建立了空间站。不料那个小行星实际上是被冻起来的软泥怪，开采者接触它之后变疯，相互攻击而死。没想到软泥怪因为与人类接触而进化成人形，而且还对人类有所理解(甚至产生好感)，将死者都复活了。

空间站既是人类在茫茫星海中的落脚点，同时也是人类在时间长河中的栖身处。法、瑞等国出品的《时间之主》(*Time Masters*)描写太空冒险家赶赴异星，拯救遭大黄蜂袭击死亡的友人的幸存孤儿，他在穿越的过程中曾经到达空间站。

根据我国电影《了不起的小家伙们》(*The Great Guys*)的构思,未来社会的人类就生活于空间站,他们通过穿越与现代社会的人类互动。

(三) 群体隔离、拥挤与孤独:空间站建设的心理定位

“人是社会性动物”“人的本质是一切社会关系的总和”,诸如此类的说法暗示了人类心理的社会性。空间站包括相继发展起来的单模块空间站、多模块组合空间站、一体化综合轨道基地等类型,总体趋势是物理空间不断扩大,所能容纳的宇航员人数不断增加。尽管如此,其社交条件终究无法和地面环境相提并论。空间站生活因而是对宇航员在长时间封闭隔离条件下忍受煎熬之能力的考验。为了检验并提高适应性,人们设计了与空间站类似的仿真环境,供训练之用。某些科幻电影将这类环境娱乐化。例如,美国电影《未来世界》(*Futureworld*)所构想的机器人乐园设有未来世界区域,其中的主要项目就是供游客体验之用的空间站仿真。这类仿真至少可以有如下两种不同取向:1. 拥挤化,例如,美国电影《太空运输》(*Cargo*)中,前往外星的航行其实是政府安排的欺骗性仿真,所设定的背景是人类由于生态恶化而逃离地球,多数人挤住在绕着地球旋转的空间站上,只有富人才有机会前往环境宜人的土卫五;2. 孤独化,例如美国电影《爱》(*Love*)描写主角米勒在地面上接受幽闭环境中生存极限的测试,所设置的情境是他在2039年被派往20年前因故被遗弃的国际空间站,检查它经过适当修理后是否还可用,但由于地球上发生动乱,米勒与上级失去联系,陷于困境。

综上所述,空间站既是人类宇航技术发展的产物,又是来自不同共同体的人类成员相互协作

与竞争的场域,同时还是人们对于自身心理耐受性的检测环境。上述三重定位体现了人类作为有生命的存在物所固有的能动性与受动性的矛盾在太空探索与居留过程中的发展。对此,可以从空间站困境与空间站功能的矛盾进一步考察。

二、事变无常:空间站处境想象

科幻电影创意以危机叙事为特色。正因为如此,相关编导在选择空间站为题材时,经常围绕相关困境加以构思。这些困境主要由技术故障、生态灾难和心理冲突等造成。

(一) 风险与应对:空间站的技术故障

技术故障是空间站自然定位的延伸,反映了太空探测由于主客观因素造成的风险。例如,在美国电影《被困者》(*Marooned*)中,三个美国航天员是首个长期居留空间站的实验组,准备返回地球时,“铁人一号”飞船的主引擎出现故障,他们被困在轨道上。美国航空航天局没有备用飞船或救生系统可以前往支援。但如果不施救的话,载人航天计划将失掉公众的支持,只好动用空军实验性飞船X-RV,在台风眼中发射。实验组有三个人,氧气只够两个人使用,因此,有一位航天员主动以出舱维修为名牺牲了自己。苏联飞船突然出现,但由于缺氧,余下的两位美国宇航员无法明白对方同行的手势。还好X-RV到达,接走两个幸存的宇航员,和苏联飞船一起返回地球。又如,美国电影《异形生物》(*Creature*)描写地质学家的宇宙飞船和地月轨道上的空间站“协和号”相撞,造成重大伤亡事故。美国电影《绝世天劫》(*Armageddon*)描写空间站在为穿梭机加油过程中发生火灾爆炸。法国电影《阿德斯特拉》(*Ad Astra*)述及穿梭机在

与空间站对接过程中所发生的撞击事故。

排除空间站的技术故障也好，处置空间站所发生的意外事故也好，开展相关的预防与善后工作也好，都需要当事人的智慧、勇气与责任心。因此，我们要从社会、心理的角度进一步考察空间站困境想象。

（二）异类与人类：空间站的生态灾难

根据科幻电影的设想，空间站的生态灾难可能由于和如下两类外星生命接触而产生。第一种是外星智慧生命。例如，在日本电影《宇宙大战争》（『宇宙大戦争』）中，地球人建造的空间站成为外星入侵者率先打击的对象。日本电影《惑星大战争》（『惑星大戦争』）描写金星人入侵地球，先是破坏了在轨旋转的人类空间站，进而轰炸地球上的重要城市。美国电影《病毒》（*Virus*）描写外星智慧以能量团形态遨游太空，利用俄罗斯空间站袭击科研船“沃尔科夫号”，将人类当成必须分解成“备件”的病毒，在船上实验室把所俘虏的船员转变成服从其指令的电子人。美国电影《铁翼司令》（*Wing Commander*）描写猫族舰队进攻人族基地空间站，缴获了一台可以指引到达地球之路的领航计算机，随即奔袭地球，但遭到阻击。第二种为外星非智慧生命。例如，美、日、澳合拍的《伽马3号：宇宙大作战》（*The Green Slime*）描写宇航员奉命炸毁来袭小行星，不料将绿色黏物带回空间站，因此必须与它蜕变而形成的单眼多触手怪物斗争。美国电影《外星通缉者4》（*Critters 4*）描写被冷冻的魔精进入空间站，醒来后将宇航员当午餐。美国电影《异星觉醒》（*Life*）描写人类发射火星探测器，将可以迅速发育的生物带到国际空间站（见图1），结果酿成整个空间站毁灭的悲剧。上

文关于智慧生命与非智慧生命的区分只是粗略的，实际上还可能存在各种过渡形态。如果我们将外星生命（特别是非智慧生命）视为不可控的自然力的化身的话，那么，上述生态灾难便可以从自然角度予以定位。如果我们将外星生命（特别是智慧生命）视为可以和人类相比的群居生物的话，那么，上述生态灾难便可以从社会角度予以定位。

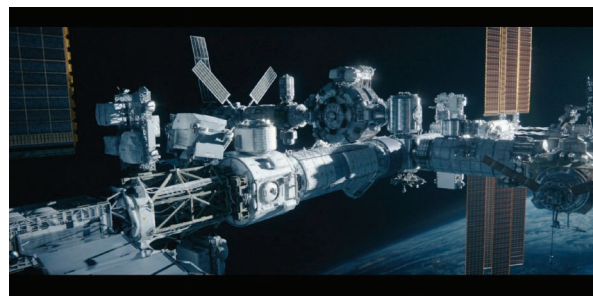


图1 《异星觉醒》中的空间站

空间站的生态危机也可能是由于人为因素而造成。例如，美国电影《宇宙静悄悄》（*Silent Running*）描写激进环保主义者为了保护最后一片树林而在空间站杀人、自杀。在美国电影《星际迷航2：可汗怒吼》（*Star Trek II: The Wrath of Khan*）中，柯克指挥“美国海军信心号”（*USS Reliant*）寻找一个无生命的星球来实施创世计划，旨在重组物质以创造可居住的殖民世界。由遗传工程改造而获得生命的暴君可汗·努尼恩·辛格将其妻子的死归咎于柯克，并计划复仇。他获悉上述计划之后，攻击了空间站“雷古拉一号”，因为它的设备是由柯克的前情人开发的。又如，美国电影《星际公敌》（*Jason X*）描写一支人类探险队在考古学教授勒韦的带领下，乘宇宙飞船回到荒芜的地球进行科学考察。他们在一个人类遗留下来的实验室发现了被封冻的戴着奇怪面具的男子杰森。由于容器已经开始泄漏，因此好心的科研人员把杰森带上了他们的飞

船。勒韦教授命令飞行员将飞船停靠于“索拉里斯”空间站 (Solaris)。飞行员在和那里的工程师谈话时,被解冻后的变态杀手杰森砍死了。没了飞行员,失控的飞船撞穿空间站,摧毁了它。在以上两部影片中,罪魁祸首都是被生物科技重新赋予生命的人物,他们对空间站所造成的破坏(不论直接或间接)实际上都属于社会危机范畴,体现暴君、杀手之类反面人物本性难移。此外,法国电影《但丁一号》(Dante 01)将太空监狱当成空间站来描写,其内部设有一个精神病拘留中心。法国电影《太空一号》(Lock-out)则描写太空监狱由于犯人暴动而失控,撞了国际空间站,造成人员伤亡。

某些科幻影片着眼于上述两种不同来源的因素的综合作用,亦即外星生命与人类因素共同对空间站生态发挥否定性影响。例如,美国电影《超人2》(Superman II)描写人类氢弹在太空爆炸,其冲击波削弱了氦星原用以控制囚徒的幻影区的约束力,使被囚禁的三个恶徒获得自由。他们欣喜地发现太阳的黄光使自己获得超能力,攻击了月球上的人类空间站,又来到地球上作恶。又如,日本《哥斯拉决战太空哥斯拉》(『ゴジラ vs スペースゴジラ』)描写哥斯拉细胞被人类宇航员带到太空,暴露在黑洞的强烈辐射之下,由此导致“太空哥斯拉”的诞生。“太空哥斯拉”迅速进入地球,沿途摧毁了美国宇航局的空间站。

(三) 疯狂与妄想: 空间站的精神障碍

精神障碍是上文所说的空间站心理定位的延伸。长时间在密闭的狭小空间工作与学习,对当事人来说是相当严峻的考验。因此美国电影《征服太空》(Conquest of Space)有这样的描写:国际宇航员团队离开空间站前往火星,但船长因

严重疲劳而出现心理问题,沉溺于宗教,怀疑所执行的使命的正义性。心理危机还可能来自空间站围绕陌生天体旋转的影响。苏联电影《飞向太空》(Solaris)及其美国翻拍片描写液体星球的神秘能量使空间站成员产生妄想。他们由于看到死去的亲人等原因而神经错乱。在此之外,宇航员还可能接触到作为宇宙本体的“恶”。因此,美加合拍动画片《宇宙奇趣录》(Heavy Metal)设计了这样的情节:弹珠大小的“宇宙邪恶总汇球体”渗透到空间站内部,诱使当事人说出违背其本意的话。心理危机可能和上述技术故障、社会危机综合起作用。例如,根据美国《76号空间站》(Space Station 76)的描写,宇航员不仅遇到了不忠、孤独、抑郁和药物滥用等问题,而且作为交通工具的穿梭机还由于小行星碰撞而毁掉了。

俗话说:“沧海横流,方显英雄本色。”有关空间站的想象则是通过应对不测风云来表现当事人的可贵品质。例如,在意大利电影《太空人》(Space Men)中,驻某空间站的记者只身抢险,独自驾驶太空车进入飞船,关闭过热的光子生成器,不仅赢得意中人的芳心,也得到了原先认为他碍事的指挥官的尊重。东德等国出品的《厄洛米亚》(Eolomea)描写“玛戈特”空间站(Margot)上的宇航员群体决定启动未获政府批准的外星文明探索项目,愿意为人类奉献生命去冒险。我国电影《星际密码》描写马来西亚黑客协助地球卫队抵御邪神入侵,为关闭充当通道的空间站,冒着生命危险以自己的神经系统与其控制台对接,结果变成植物人。法国电影《阿德斯特拉》描写科学家克利福德领导实施“利马计划”,在空间站探索地外非智慧生命,虽然遇难

而不改初心。这类题材的科幻电影也表现了人类及其生存环境发生异变的可能性。例如，美德合拍片《神奇四侠》(*Fantastic Four*)描写科学家理查兹在空间站测试能量云影响。因他算错时间，能量云提前起作用，有五个人意外受其照射后获得超能力。美国电影《科洛弗悖论》(*The Cloverfield Paradox*)描写科学家为解决地球能源问题在空间站上用粒子加速器做实验，结果造成平行宇宙相串。来自不同宇宙的人对空间站的去向各持己见，发生冲突。上述两部影片都和在空间站所进行的实验相关，说明了科技研究在太空探索过程中作为双刃剑的价值。

三、方兴未艾：空间站功能想象

在现实生活中，现有空间站首先是为满足科研需要而开发的。科幻电影对于它们的基本功能有所反映。例如，在美国电影《火星任务》(*Mission to Mars*)中，世界空间站成为聚集无数顶尖科学家之处。火星探险队正是从这里出发，揭开了人类起源的谜团。美国电影《后天》(*The Day After Tomorrow*)描写宇航员从国际空间站观测全球气候变化。随着宇航技术的进步，未来空间站有可能满足人类在经济、军事、文化等多个领域的需要。科幻电影就此展开了前瞻性想象。

(一) 从节点到都市：经济视野中的空间站功能

人类经济活动是创造、转化、实现价值的过程，以满足自身生活需要为出发点。在科幻想象中，人类经济活动的空间从地球表面拓展到浩瀚的宇宙，空间站成为恢宏的经济网络的节点。它们可能是机器人维修点，如美国电影《魔域大战》(*Battle Beyond the Stars*)所设想的；

或者是星际交通的纽带，如美国《九霄云外》(*Outland*)所描绘的。美国电影《第五惑星》(*Enemy Mine*)描绘人类在菲林四星球(*Fyrine IV*)采矿，空间站成为生产基地，是太空矿工的立足之处。英美合拍片《星河叛变》(*Space Truckers*)描绘人类发展星际贸易，空间站成了商品集散地，是太空卡车司机的歇脚之处。空间站被逃亡者作为出没宇宙的补给点，如美国动画片《泰坦 A.E.》(*Titan A.E.*)所描绘的；空间站也被太空海盗当成自己藏匿财富的仓库，如美国动画片《星银岛》(*Treasure Planet*)所呈现的。和人类在地面上所进行的经济活动不同，以空间站为依托的各种产业要承担更大的风险。美国电影《无姓之人》(*Mr. Nobody*)涉及这一点，片中，人们致力发展星际旅游，但火星空间站被流星撞毁，游客都死了。由于空间站是法外之地，因此，各种违背人伦的经营活动变得百无禁忌。例如，美国电影《月球》(*Moon*)描写在月球经营清洁能源氦-3的绿月公司依托空间站设立复制人的密室，以提供源源不断的劳动力。

与人类历史上定居化、集镇化、城市化进程类似，未来空间站可能形成集镇，正如美国《星际迷航：超越星辰》(*Star Trek Beyond*)所描绘的约克镇那样。在法国《星际特工：千星之城》(*Valerian and the City of a Thousand Planets*)中，空间站经济已经发展到宇宙都市的规模。我国微电影《冬眠》中的太空城则是机器人在太阳系外建立的。

(二) 从宗旨到实力：政治视野中的空间站功能

政治是经济的集中体现。空间站的建设既体现了相关国家、企业或个人的经济实力，又反映

了他们参与众人之事的立场与宗旨。就此而言，围绕空间站所展开的较量往往具备政治意图。从创意的角度看，不论战争如何惨烈、残酷，伸张正义始终是科幻电影的旨归。例如，美国电影《星球大战 4：新希望》（*Star War IV: A New Hope*）以银河系内战为背景。银河帝国致力于建设军事空间站“死亡之星”，为之配备足以摧毁整个星球的武器，准备对义军基地开火。义军派遣小分队长途奔袭，抢先利用原力摧毁了它。美国电影《星球大战外传：侠盗一号》（*Rogue One: A Star Wars Story*）则将重点置于义军联盟冒险采取行动，窃取死亡之星图纸。英法美合拍片《007 之太空城》（*Moonraker*）描写恐怖组织准备从太空城发射 50 个毒气弹，毁掉地面上的 50 个大城市。007 发现这一阴谋后，与宇航员一起炸掉太空城，并驾驶航天飞机击毁恐怖组织已发射的三枚毒气弹。在德国《诺亚方舟法则》（*The Noah's Ark Principle*）中，人们用太空站调节气候，但野心家想利用太空站制造灾害，攻击对手，其图谋终究被热爱和平的人们所挫败。

军事是政治的延续。根据高江博的概括，空间站在军事上具备侦察与监视功能、指挥与控制功能、拦截与摧毁功能、支援与保障功能^[4]。为了履行上述功能，某些空间站配备了强大的火力，成为不折不扣的堡垒。例如，美日合拍片《最终幻想：灵魂深处》（*Final Fantasy: The Spirits Within*）中的“宙斯”空间站配备了超级大炮。但是，这并不意味着它们就坚不可摧，像美加合拍片《银河护卫队》（*Ratchet & Clank*）中的有能力摧毁整个行星的空间站“灭星器”（*Deplanetizer*）就是如此。在日美合拍片《星河战队 4：入侵》（*Starship Troopers 4: Invasion*）中，

地球联邦设立于某小行星的堡垒遭到宿敌虫族军队的攻击，人类被迫从空间站发射核武器以自卫。但是，虫族皇后居然能够操控人类飞船“瓦尔登号”，利用飞船上的武器打爆核弹。人类派出的轰炸机集群和三艘星舰也被击毁。在日美合拍片《星河战队：火星叛国者》（*Starship Troopers: Traitor of Mars*）中，里科将军带领一队火星新兵驻守火星空间站。当时，火星人由于多年远离战事，歌舞升平，和地球人疏远，甚至对联邦闹独立。虫族抓住机会发动进攻，占领火星。里科及其手下苦战不敌。上述影片的创意自然可以从不同角度加以解读。尽管如此，有一条应当是相当重要的：太空战争如果爆发的话，那么，可能比地面战争更为惨烈、残酷。美国《星际撞车》（*Starcrash*）描写银河系皇帝与邪恶的阿恩伯爵决战，前者用巨大的空间站“浮动城市”撞击伯爵的太空站，使它们同归于尽。

（三）从直播到移民：文化视野中的空间站功能

现阶段的空间站已经在狭义文化领域显示其价值，如用于向地球直播节目等。未来的空间站可能用于传播人类广义文化的需要，如帮助人类实现太空移民等。对此，科幻电影多所想象。例如，《2001 太空漫游》设想将地球轨道上的空间站（见图 2）作为地月交通的中介。美国电影《空前绝后满天飞 2：瞒天过海飞飞飞》（*Airplane II: The Sequel*）设想月亮已被殖民化，有空间站围绕它运行。美国电影《电脑博士》（*Android*）描写异性非法移民的到来在空间站引起的反应。美国电影《变形怪体》（*Transformations*）的主要情节发生在囚禁被流放者并强迫他们采矿的空间站上。美国电影《遗落战境》（*Oblivion*）描写地

球生态毁于与外星人的核战，人类以空间站为中介移民到土卫六。美国电影《时间陷阱》(*Time Trap*)描写已经移民火星的人类在地球留下轨道空间站，以便观察家乡。在美国电影《少女地球守护者》(*IO: Last on Earth*)中，因为地球污染，几乎所有人都移民到木卫一附近的空间站。



图2 《2001 太空漫游》中的空间站

空间站本身也可能形成自己的文化。例如，意大利电影《竞技场》(*Arena*)描写空间站快餐厨师史蒂夫成为银河系搏击赛新明星。德、澳、法、美合拍片《直到世界末日》(*Until the End of the World*)描写宇航员在轨道空间站上过生日，人们通过视频传真表示祝贺。日本电影《回忆三部曲》(*Memories*)中的“磁玫瑰”描绘了一个围绕巨大的太空站旋转的宇宙飞船墓地，其中虽然没有生命迹象，却保存着欧洲文化遗迹。美国电影《超时空接触》(*Contact*)设想将空间站用于医疗目的。当然，若如美国电影《空间突击者》(*Space Raiders*)所描写，由具备反社会倾向的人盘踞的话，空间站同样可以成为反文化的据点。

万物有始便有终，空间站也是如此。例如，美国电影《地心引力》(*Gravity*)描写国际空间站联盟号被废弃后失火。出现在科幻电影中的空间站多数是由人类建构的。因此，空间站的命运与人类的命运息息相关。美国电影《孤狼》(*Lone Wolves*)对此加以想象。在该片所设定的

末日情境中，人类由于科学家费舍尔所进行的时空之门实验而灭绝，只余下分别生活在地表、空间站和未来时代的三个人。为了拯救世界，他们通过卫星电台实现分工协作，回到过去。在某些科幻影片中，空间站成为拯救人类命运的关键。例如，日本电影《妖星哥拉斯》(*Gorath*)描写一颗体积虽比地球小但质量大得多的天体逼近地球。联合国因此启动拯救计划，建造数百个功率强大的推进器，将地球推离原有轨道，以避免与上述天体相撞。在实施过程中，已经发射的三个空间站分别担任数据中转站和轨道观测站。根据我国电影《流浪地球》的构思，英雄宇航员为避免地球被木星的强大引力拉坠，毅然驾驶空间站飞往引爆木星表面氢气的中继地，使爆炸产生的气浪将地球推出木星引力场的作用范围，以自我牺牲为人类赢得了救亡图存的机会。

在具体影片中，上述经济视野、军事视野与文化视野可能相互融合。例如，美国《决战猩球》(*Planet of the Apes*)以2029年美国空军位于天卫四的太空站为出发点(军事视野)，描写戴维森为了寻回自己所钟爱的黑猩猩而抗命启动太空舱，这既使他在电磁风暴中遇险，又使他幸运地捡回了一条命，因为他所属的空间站旋即坠毁。他穿越到5021年的方石堆星球，发现那儿的世界是由说英语的类人动物统治的(文化视野)。这些动物驯养马匹来运输，把人视为奴隶(经济视野)。将上述不同视野有机结合起来，可以丰富科幻电影创意的意蕴。

四、结语

仰观苍穹，空间站虽然仅仅是微乎其微的“星星”，但它在人类心目中却是自己所建造的

璀璨天体。俯视影像，科幻电影仅仅是人类众多艺术品种中历史短暂的分支，但它却以天马行空般的创意而独树一帜。以空间站为题材的科幻电影集二者之所长，因此引人瞩目。我国这方面的作品虽然不多，但像《流浪地球》这样的影片却

放射出夺目的光辉。天和空间站预计在 2022 年前后完成在轨组装建造，这无疑将进一步提振民族自信心，激发艺术想象，很可能成为国产科幻电影取得突破的新契机。通过艺术创意实现“技进于道”的目标，是科幻电影的追求。

参考文献

- [1] 张艳丽. 国际空间站若干法律问题浅析. 法制与社会 [J], 2009(14): 77.
- [2] 黄区行. 众说纷纭国际空间站. 全球科技经济瞭望 [J], 1999(6): 3-5.
- [3] 景海鹏, 辛景民, 胡伟, 等. 空间站: 迈向太空的人类探索. 自动化学报 [J], 2019(10): 1799.
- [4] 高江博. 空间站的军事应用研究综述. 科技与创新 [J], 2019(2): 146-147, 150.

Imagination on Space Station in Global Sci-fi Films

Huang Mingfen^{1,2}

(Research Center for Science and Human Imagination, Humanities Center, Southern University of Science and Technology, Shenzhen 518055) ¹

(School of Humanities, Xiamen University, Xiamen 361005) ²

Abstract: The space station is not only a brilliant achievement of human's science and technology, but also a source of inspiration for sci-fi films. The imagination of sci-fi films about its construction involves the transcendence, simulation and utilization of gravity in the natural sense, races' competition, collaboration and communication in the social sense, and group's isolation, crowding and loneliness in the psychological sense. The space station is also an intermediary for human exploration of cosmos. The imagination about its situation in sci-fi films describes technical failures from the perspective of risk and response, ecological disasters from the perspective of relationship between aliens and mankind, and mental disorders from the perspective of madness and delusion. Space stations are also unprecedented bases for human beings. The imagination of sci-fi films about their functions shows the possibility of their development from nodes to cities in the economic field of view, conceives the diversity of their purpose and strength in the political field of vision, and examines their effectiveness from live broadcasts to settlements and immigrants in the cultural field of view.

Keywords: space station; sci-fi films; imagination

CLC Numbers: J905 **Document Code:** A **DOI:** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2021.01.003