

生命的真相：赛博朋克电影中的情感表征

——以《银翼杀手》为例

文 / 李子莹，刘昆雨

一、导语

赛博朋克最早诞生于上个世纪六七十年代，历史风云变幻、社会变革以及机械文明的冲击，造就了物欲横流与颓废享乐的社会风貌，而站在清醒点的西方学者见证了科技异化人类的副作用与人文主义的流逝，在文学的领域掀起新浪潮科幻运动。并以美国学者菲利普迪克的著作《仿生人会梦见电子羊吗？》为代表，形成了由控制论和反叛朋克风格共同构成的赛博朋克亚文化支流，对主流文化发起猛烈的冲击与挑战。

这部小说也就是此后八十年代电影《银翼杀手》的蓝本。赛博朋克延伸到影视文化领域，更加直观而富有张力地展现了反乌托邦式的美学特征与哲学思辨，以刺眼的霓虹灯，阴暗泥泞的雨夜，冰冷的红绿蓝对比色等视觉因素为代表，为观众塑造了一个看似炫酷高级，实则充满合理悲观主义与忧患反思意识的近未来世界。而在浮夸的视觉表象下，赛博朋克也存在着独特而激烈的情感内核，赛博格的异世界中充斥着自我认知矛盾，哲学社会学意识的推翻重构，东西方文化因素的二元对立与交融，后现代主义去中心化的主体性思维，以及西方文学中延续至今的人文主义关怀等个体与社会情感，在赛博格世界感知的共存与矛盾运作中，被机械化的情感也在挣扎着复苏，并最终作用于人类群体的未来。

赛博朋克影视作品以后现代的表现手法与思想理念，从哲学符号学的高度，挖掘影视视听因素对于人类异化的内涵意蕴，不仅有深刻的审美价值，完整的文化逻辑和较高艺术功能，更有对于生命真相这一话题的深度揭示，传达对人文本

性的永恒追求，以及异体人赛博格时代“以人为本”的情感内核。

高傲明艳的霓虹灯下不朽的生命真相到底是什么，本文将从赛博朋克影视作品中的情感表征入手，以《银翼杀手》系列影片为例，分析表象视听因素下的赛博格感情思维与情感内核。

二、个体意识的重构

个体意识是人对于自我的认知，是个体对于群体，对于自身所处社会环境等的客观印象，也是个体对客观事物的情感表达和主观意念。在如今社会中，我们可以对自己的客观与主观存在深信不疑。但在赛博格的世界当中，科技的异化和人类本体性的改变使得个体意识陷入混乱，从而进一步促使其重新建构，引发关于自我的追寻与再确认。

“我是谁”的深刻追问与自我同一性的迷失。在银翼杀手电影中有这样一个情节，仿生人瑞秋一直以人类的身份存在，她的记忆是被移植的，身份也是被赋予的，当她被告知自己并不是人类时，她开始发现自己无法证明自己是谁，也失去自我存在的价值。瑞秋只是一个代名词，所有人都可以是瑞秋，她的身体是机械制造的更不是唯一，最重要的记忆



也是别人脑中移植过来的，并不属于她。那么她是谁这个问题就陷入了无法回答与印证的境地，这就是赛博格世界中个体意识的缺失。关于“我是我”的问题，可以用“忒修斯之船”的哲学观点来阐述，忒修斯之船理论指的是，假设一条船被一直沿用，当它的某个部分坏损时，我们就找来新的零件替换它，久而久之，船的样子还是当年那样，但除了样子以外几乎没有了之前的东西，那么这条船还是当年的那条船吗？这个理论引用到赛博格身上就是，当身体可以被置换，思想可以被移植，名字可以被改变的时候，那么主体的存在性就失去了例证。

自我同一性的确认在赛博朋克影视中呈现出一种，后人类时代独特语境与文化中的焦虑，赛博格往往会在这种主体性焦虑的促使下陷入反叛，滋生出狂热的探索欲和极端失控状态。但或许样例电影中大反派的一句台词可以折射出其中哲学层面上的理性思辨——“我思故我在”。早在文艺复兴时西方哲学家就提及了主体性意识，正是在此时期，哲学家笛卡尔提出了“我思故我在”的认识论观点，可以解释为当一个人在思考的时候，可以肯定自己的真实存在。而在赛博格世界的记忆链条缺失无法弥补，但在其当下的主体思考状态与对客观事物的主观认知中，可以看到实在的精神运作和情感产生，也就是说，主体在思考自我同一性时，在产生主观情感体验与情绪波动时，我和我就已经重合了。从哲学认识论角度来讲，这就是“我是我”的主体性确认最好的例证。

在科技爆炸的赛博朋克空间中，主体身份的迷失让赛博格的人生成为一张白纸，同样的身体与大脑可以重塑无限的可能，同时这也使性别变的愈加无差异化。当前世界虽然女权大旗高举，但过往的父权君权制度以及男性的绝对制高地位，使得男权理论一直处于统治区域，而相对之下女性的性别身份是被赋予和被定义的，有不少作品在对于女性的描绘中最突出的就是生理特征，且这种过分强调性别生理特征的做法会使得男女之间的鸿沟越来越大，女性本不应因为性别而被笼统的归结为某种性质，也不必为挣脱荒谬的性别枷锁而冲破头脑，因为女性本就是自由且独立的个体。基于此新女性主义者哈拉维在《赛博格宣言》中为赛博女性主义正名，她是用一种后现代视角，以信息技术为依托提出的后现代化女性主义，她提出“如果人机融合技术的发展可以抹平一切性别上的生理差异，那么性别问题还有必要存在吗？”正是如此，在赛博朋克世界中人类成为一个个符号，在高程度的群体同一性下个体差异性显得微乎其微，如此人与人之间的差异变得愈加微小，男女生理特征也趋于一致。此下女性主义问题似乎迎刃而解，因为没有差异就不会出现争端。

任何问题都是辩证的非理想化的，在《银翼杀手》中三位登场的女性角色为我们提供了另一种设想。她们代表了三种不同的女性印象，瑞秋理性、温柔、克制，即使被欺骗也心存善念，普瑞斯张扬不羁，充满野心，佐拉则平庸低调，没有自我意识。她们的性格都是片面化的，是典型的被塑造和利用的女性，她们并没有权力决定自己的命运。这其实从反面讽刺了男权社会的不平等现状，也预示赛博朋克世界中性别问题或许会以另一种形式存在。但无论是哈拉维的观点还是银翼杀手的展现，都体现出女性主义在新领域的反抗，其实不只是性别问题，种族问题，文化融合问题等也有着同样的期待以赛博朋克的形式消除差异性，但这都是建立在科技高度进步的基础上，这意味着我们摆脱一种差异，或许就要迎来新的异化，于此人类的选择还需要缓冲与思考。

三、科技异化的反叛

赛博朋克一直站在科技批判维度理性化反思技术与情感的深层逻辑，是把当代社会问题夸张形象化，把基于人类占有与控制欲望的特质铸就成庞大的乌托邦网络。我们不可否认控制论的观点在科技与人类关系中依旧适用，科技对人类的反控制已然从外在表征延伸到了内在情感、思维、认知等各个方面，体现为机械化社会中情感缺失与扭曲。

其中，网络信息技术发挥了至关重要的作用，互联网信息系统的去中心化正在重构人类思维方式与认知方式，而随着互联网的蔓延，网络化世界与真实世界的界限逐渐模糊，信息化思维逻辑和情感方式在赛博空间中逐渐明显。正如《银翼杀手 2049》中，互联网构建起庞大的帝国集团，使人们受控于此。在网络化时代人们的情感在权势、欲望、同化的一步一步诱导中，变得简单机械化。与能驾驭复杂情感的高级人类相比，本不具有情感感知力的仿生人反而更加真诚、热烈、情感丰富。《银翼杀手》中，人类杀手在追杀仿生人时冷漠而面无表情，反倒是仿生人有着对生命强烈的向往，对同胞的深情，对生活的无限思考。

互联网世界也引发了虚拟现实膨胀式发展，其在赛博朋克空间中的应用已然司空见惯，通俗来讲虚拟现实是指以互联网技术为基础，创造出一种可以让参与者感受到真实视听，并具有交互性，让人产生身临其境之感的虚拟技术。在《银翼杀手 2049》中，华莱士公司研制出虚拟人乔伊，此前仿生人是人机结合，乔伊完全是从电子投影中走出来的人物，并且有自己完整的思维逻辑与形象特征。这可以具象的阐释赛博朋克虚拟现实空间中所涉及的虚拟在场，简单来说就是指虚拟空间中主体的存在方式。网络世界的主体是无实体的符号性存在，我们都躲在虚拟形象背后，因此主体存在性也受

到削弱，而主体性的迷失带来了身份认同机制的转换。在当下世界中主体身份认同主要是源于自我认同和社会评价，但在虚拟现实的赛博朋克空间中，主体身份认定并不再和实体的自我对应，更多来源于虚拟身份的认同。在虚拟现实主体背后是虚化的情感体验，以及其所带来的情感与价值感缺失。主体在处于虚假状态时往往不能投以纯粹的感情，在此感触下主体会对自己的价值产生怀疑与迷茫心理，延伸至社会中便是群体性冷漠和人文关怀的流失。

人的情感是复杂多样的，无论是网络世界还是虚拟现实空间，都不能诠释出完全的情感状态。所以一定程度上，在这场科技洪流中，获得主体性存在的筹码是思维的独立性与情感的丰富性。

四、西方未来主义危机

无论是赛博朋克文学还是赛博朋克影视作品都源于西方世界，这是由于西方社会资本主义高度发展，科学技术更新迭代，使得乌托邦式结构渗透在经济社会各个领域，这给予了赛博朋克存在的基础框架。但反观赛博朋克影视作品，我们却能看到东方文化符号充斥着荧幕，其中日本、中国香港、埃及印度的符号表现尤为突出。在神秘东方文化的背后的是文化融合更是西方人对于未来世界的忧患心理。

二十世纪末，世界格局变幻，东方文化与西方文化深度交融。这种交融在东西方人眼中是一种不对等的存在，西方文化在东方受到热捧，而古老东方文化在西方则被当作主流外的边缘文化和猎奇的对象，因此反映在赛博朋克电影中也是如此，东方文化往往用于反派或边缘人的塑造中，《银翼杀手》中歌厅里穿着和服的艺妓，在阴暗街头卖小吃的日本人，卖仿生蛇的印度商人，漏着雨水的龙形招牌等，都印证了这一点。

而《银翼杀手》的导演雷德利·斯科特在创作时，几乎把日本东京与中国香港九龙寨的城市景观原本的搬到了洛杉矶，完美呈现出西方人眼中的赛博朋克世界。中国香港九龙寨，随处可见的违章建筑，昼夜运转的工厂，寻衅滋事的青年等构成了这里独有的城市景观，这正符合无序混乱、被高度垄断的赛博朋克底层社会。而战后日本在八十年代经济速度发展，冲击了西方经济与主流文化的主导地位，引发了西方人对于东方世界崛起与西方抗衡的合理化未来设想，虽然日本经济发展的假象最终化作泡影，但其中折射出的文化焦虑与忧患意识使未来主义危机依旧充斥着西方社会。在《银翼杀手》中日本艺妓的脸被印在高耸入云的未来科技大楼上，其画幅之大远超于旁边的可口可乐商标。这正是证实了西方人对于日本经济文化发展的警惕，以及被夸大化和形象化的忧患心

理。

诸如此类，在赛博朋克影视作品中东方文化常以视听化符号元素出现，但几乎无一例外都被用于底层社会描写和反叛侵略组织表现。这是对于东方古老文化片面化刻板化的认知，就中国文化而言其温和典雅的内涵与和谐共生的哲学内蕴并没有得到深刻体现。以人为本的思想，天下大同的情感，对于赛博朋克反传统反压迫的未来畅想，中国文化也有着自己的答案。

五、结语：置于未来的当下人文本性

赛博朋克始终在科技建构与差异化社会中探寻情感的表达，反抗固有形态的目的正在于续写人文主义关怀，重构人文本性坍塌的生存环境。其以夸张、象征等后现代表现手法去展现近未来社会危机，追求的不是形式上的标新立异，而是在探索生命与情感的话题，我们所看到的赛博朋克不是未来而是当下的情感缺失，是一种把当前社会高速发展，高度垄断带来的混沌、反叛、空虚、迷失等情感重塑与未来语境的状态。

赛博朋克中一贯追求的人类情感核心就是人文关怀。人文关怀对于人类生存状态、生活环境、存在方式、人性尊严等方面的关心与重视。在西方文学与影视发展中，人文关怀一直贯穿始终，并在人类中心化的语境中被广泛认可，而在赛博朋克世界中，人文关怀呈现出后人类时代的新特征，即对新型人类存在方式、生存境遇的畅想，对人类群体未来命运的关注等。但不可否认的是，赛博朋克对于人文关怀的展现始终具有悲观化的合理存在性。反观现代社会或许我们已经处于没有霓虹灯的赛博朋克时代。

【参考文献】

- [1] 高博文. 赛博朋克电影中“人”的主体性的演变及其意义[D]. 陕西师范大学, 2018.
- [2] 胡 璐. 浅析米尔佐夫“视觉文化导论”中的身份问题[J]. 散文百家, 2021(09):19-20.
- [3] 杨会英. 论赛博朋克小说对人文精神的建构[D]. 广西师范大学, 2008.
- [4] 赵黛霖. 赛博朋克文化中的人工智能电影流变——以《银翼杀手》《机械公敌》《机械姬》为例[J]. 戏剧之家, 2019(12):89-90.

【作者简介】

李子莹(2001—),女,河北石家庄人,河北师范大学本科生在读,主要研究方向:影视艺术。

刘昆雨(2001—),男,河北邯郸人,河北师范大学本科生在读,主要研究方向:影视艺术。