

# 《极限审判》：犯罪档案的“重写”技艺与疑案诗学

作者：周韵淞（四川大学文学与新闻学院2023级博士研究生）



图1 《极限审判》剧照

- 导演：提莫·贝克曼贝托夫
- 编剧：马尔科·范贝勒
- 主演：克里斯·帕拉特 / 丽贝卡·弗格森 / 卡莉·瑞斯
- 上映日期：2026-01-23

## ■ 新片批评

**内容提要** 提莫·贝克曼贝托夫在担任《网络迷踪》系列电影的制片人后，于《极限审判》中亲自执导了一部属于自己的“桌面电影”。影片故事始于一份犯罪档案的建立，结束于其封存，其叙述完全围绕人工智能法庭的“犯罪控诉”与雷文警探的“无罪辩护”展开。后者对前者实施的叙述“重写”技术，构成了电影中的乌托邦境况。作为一部综合科幻、犯罪、悬疑元素的作品，《极限审判》呈现出浓厚的疑案诗学传统，包括碎片化信息、受限叙述视角、大量闪回片段，以及多重反转。但这些技艺的艺术张力，均被其核心科幻设定“人工智能”所赋予的全知叙述视角所消解。由此，该片提出一个同类创作不可忽视的问题：如何处理科技的想象升维，与随之可能伴随的叙述技巧降维间的矛盾关系。

**关键词** 《极限审判》 人工智能 悬疑电影 桌面电影 疑案诗学

《极限审判》是俄罗斯导演提莫·贝克曼贝托夫（Timur Bekmahambetov）执导的一部人工智能题材科幻电影。电影讲述了雷文警探因被污蔑以谋杀罪，而被置于人工智能法庭之上。他必须在90分钟内，借助人工智能系统完成清白自证，否则就会被执行死刑。在电影主题层面，《极限审判》作为一部探讨人工智能及未来人类科技化生存状态的科幻电影，其思想深度并没有显著突破，仍停留在拾取科幻经典的思想碎片水平上。但若将本片置于“桌面电影”（Desktop Film）的创作序列，那么将疑案诗学与人工智能相结合的叙述尝试，则为此类电影创作提供了叙述学维度的思考。

长期以来，贝克曼贝托夫一直对“科技—叙述”的可能性保持着探索热情，其担任制片人的多部作品，如《解除好友》（*Unfriended*, 2014）、《网络迷踪》（*Searching*, 2018），及其续作《网络迷踪2》（*Missing*, 2023），均围绕网络空间的犯罪故事展开。其中，《网络迷踪》作为2018年的现象级“黑马”之作，曾一度让“桌面电影”概念成为学术研究热点。《极限审判》中，“桌面叙事”的形式特征得以保留，且得益于科幻题材缘故，影片中的“桌面”设定也被赋予了超现实性，传统电脑桌面迭代为“无边幕布”的沉浸式存在。然而，在科技设定上超越传统“桌面电影”的同时，《极限审判》也触及到这一电影模式的叙述转型，即从对存储电子文档的考古学，转向对生成式数字档案的动态叙述。

回顾开篇人工智能法庭宣传广告的结语：“您已被分配的案件编号为19。”雷文警探在电影叙述的伊始阶段，就被置于一份已由人工智能法官“撰写”完毕的犯罪档案之中。其立案依据，是人工智能根据云端数据库中的碎片化影像，组构出的“犯罪控诉”。对于这一朝向死亡的“犯罪控诉”，雷文警探必须借助人工智能赋予的能力，在有限时间内完成档案的“无罪辩护”。于是，封闭的“犯罪控诉”与依托流动数据开展的“无罪辩护”，构成了整部电影叙述的底层逻辑。

## 一、“犯罪控诉”与“无罪辩护”的话语冲突

在日常语境中，“档案”通常被理解为“具有查考使用价值、经过分类保存的各种文件材料”。然而，档案的制作常蕴含着一种叙述学悖论：档案所记录的主体，其档案内的材料叙述永远是由他者书写。换言之，档案作为官方对个体的认证，在其零散材料的叙述转化过程中，剔除了个体进行自我叙述与辩护的权力。这种源于他者书写的个体叙述困境，构成了“犯罪档案重写”这一经典疑案模型的核心背景，这也是《极限审判》的故事模型。

在“犯罪档案重写”的叙述中，被误判的“罪犯”面对的主要挑战是一个由官方机构建构的“犯罪控诉”。影片开篇，马克多斯法官打开一个名为“证据文档”（Evidence Files）的文件夹，其中包含着众多视频文档。通过串联交通监控、居家摄像头、酒馆录像、执法记录仪、新闻片段等一系列碎片化资料影像，马克多斯法官将之组合为一个逻辑缜密的“犯罪控诉”。该控诉在银幕上呈现为一个封闭的过去完成时态空间，其效用建立在记录式影像的客观性之上。面对已然凝固的叙述空间，雷文警探的辩护必须克服双重叙述困难：其一，他必须寻找在证明力度上超越既有档案影像的新材料，以实现有效驳斥；其二，寻找新材料的目的，不是简单否定既有档案资料的真实性，而是必须在涵盖原有资料的基础上进行叙述扩展。可见，“犯罪档案重写”的本质，是在同一套叙述材料上，展开“犯罪控诉”与“无罪辩护”两套话语间的竞争。

作为一部人工智能题材的科幻电影，《极限审判》提升了“无罪辩护”的难度，主人公不能求助于律师这样的传统角色。在这部电影构建的乌托邦中，律师的辩护与逆转功能，让渡给了雷文警探和人工智能系统。这一设定具有双重效用：消极一面是，这几乎等于一开始就预设了主人公的无辜，自动放弃一种剧情翻转的可能。积极的一面是，当翻案的希望完全系于被告自身时，叙述便自然地将观众注意力聚焦在主人公的自证过程上。而后者正是该片基于人工智能题材创新的核心看点。那么，人工智能时代的“犯罪档案重写”应当从何入手，才能显示出科幻题材的陌生化特质？《极限审判》中犯罪档案的科幻化，最直接体现在它的数字本体上，它排斥带有主观色彩的个体叙述作为证据，仅接受被媒介中介化后的信息。于是，简单的口述被排除在了有效的“无罪辩护”之外。正如影片结尾，马克多斯法官建议真正的罪犯罗伯提供有效证据，通过官方渠道来解除对他弟弟的有罪指控，而罗伯的即时口述在可视知觉罪证前漏洞百出。

人工智能时代的“犯罪档案重写”需要一种新档案书写技艺，它在形式上可被概括为跨媒介与数字化，在叙述学上则可称为“广义叙述”。按照傅修延的说法，人类是以叙述为生的“叙事人”（*Hommo narrativus*）<sup>1</sup>。但人工智能时代不仅需要叙述的本能，还需具备跨媒介非线性境况下的线性叙述能力。玛丽-劳尔·瑞安（Marie-Laure Ryan）提出过两种“跨媒介叙述学”（*transmedial narratology*）：一种可分为面对面叙述、单幅画叙述、电影、音乐、数字；另一种则依据讲述模式、模仿模式、参与模式、模拟模式来进行划分。赵毅衡认为，瑞安的分类法虽强调了跨媒介，却忽视了文字。于是，他从

## ■ 新片批评

文字这种人类历史上最核心的叙述媒介出发，提出能讨论所有叙述体裁的共同规律的“广义叙述学”。因为涵盖所有叙述体裁，那么自然也囊括了所有具有叙述能力的媒介，包括记录类（文字、言语、图像、雕塑），记录演示类（胶卷、数字录制），演示类（心像、心感、心语）、意动类（任何媒介）<sup>2</sup>。

在此视域下，可以勾勒出《极限审判》中雷文警探所处的“广义叙述”状态。其叙述行为的物质性载体，是对城市中不同规格信号里可视化材料的汇集与调取。当影片中的“人工智能法庭”被官方认证为一种城市基础设施时，它拥有了超级技术系统协议的权限——访问媒介的云端存档。由此引出的是一个由低空飞行网络、无人机、城市监控构成的实时影像网络。这些即时影像组合成的新叙述框架，因其进行时态，有力地覆盖了过去完成时态的犯罪控诉。沃尔夫冈·恩斯特(Wolfgang Ernst)曾洞察数字档案的流动，他指出：“在互联网的案例中，档案基础设施只是暂时的，以回应永久的动态重写。终极知识（旧的百科全书模式），让位于永久重写或添加原则（维基百科）。”<sup>3</sup>这种永处进行时态的生成性法则，渗透进未来的犯罪档案学，只要档案主体拥有足够的自证资料与自治逻辑，都能进行有效的无罪辩护。

当然，导演会在“犯罪档案重写”过程中增添阻力。影片过半之际，尽管雷文发现了新线索与嫌疑人，但是他的犯罪系数却变得更高。人工智能作为信息选择者，有权力评判哪些信息可以进入档案，覆盖原有叙述，哪些信息又需要被排除在外。其筛选标准，正是台词所强调的证据间“线性思考”。这预示着在广义叙述时代，人类不仅要有信息发现能力，还需具备将非线性、碎片化的材料，转化为具有因果逻辑的线性叙述能力。因此，人工智能时代的“犯罪档案重写”，还强调一种类似剪辑师所擅长的多模态信息整合和叙述能力。有别于蒙太奇追求的意义生成，这种能力的目的是在纷繁材料中实现清晰叙述。

## 二、人工智能法庭上还有“疑案”吗？

借助美国科幻作家菲利普·迪克(Philip K. Dick)的经典设问——仿生人会梦见电子羊吗？或许可对《极限审判》中的未来司法图景提出一个类似问题：在人工智能法庭上，还会存在“疑案”吗？按照大众对人工智能的普遍期待，其毫秒间的信息整合和逻辑推演能力，理应避免疑案产生。马克多斯法官的台词解释了这种逻辑：“你正追随直觉行事，但处理证据需要清晰线性的思考。你必须从谜题的一块逐步推进到下一块……”人工智能法庭呈现出一种符号主义(symbolism)，或可称之为逻辑主义(logicism)<sup>4</sup>的思维方式：首先是信息拾取，即将每个可视证据都转化为可供读解的符号文本；其次是推理运算，通过寻找不同符号间的递进逻辑，实现组合轴操作，以此叙述逻辑统摄零散证据；最后，输出一个逻辑自治、无可反驳的犯罪故事。当犯罪证据趋于饱和时（正如一个镜头中的雷文被淹没在有罪的信息海洋中），依据此思维方式生成的“思维链”就会相当严密。理论上，

一个能接入全域数据的人工智能法庭，确有可能消除“疑案”产生。

《极限审判》的思想实验在于，它指出即便将碎片化的可视证据组合为逻辑高度自洽的叙述空间，但其内部仍会存在断裂缝隙。“有罪控诉”的空间贯连不等于事件本身，它以逻辑推论的动力和诱惑，掩盖了不同媒介影像的剪辑接合面。正是这些被视为“无符号”的空白，蕴含着真相本身。尤西·帕里卡（Jussi Parikka）指出：“‘数字记忆’的问题已经不是‘再现’问题，而是如何以记忆的算法技术本体论进行思考的问题。”<sup>5</sup> 影片中的人工智能法庭显然仅相信可视证据的再现，以及再现与再现间的逻辑衔接。雷文所作出的“直觉式”推论，是被迫从组合轴元素上抽离，而回到蕴含丰富可能的聚合选项中。雷文进行的一系列侦探行为，包括：对女儿社交媒体片段的读取、尼科尔手机通信录人员信息的读取、尼科尔手机摄影片段的读取等，全是重新激活聚合轴选择的做法。

重回聚合轴选择，对人工智能题材下的“犯罪档案重写”有着双重意义。从内容层面来说，重回聚合轴意味着重回证据“星丛”。将人工智能确定的有罪控诉“重写”为无罪辩护，首要步骤是将案件的“确证状态”还原为“疑案状态”。从科幻思想层面来说，雷文通过人脑推翻人工智能的有罪推论，暗示着一种更“高级”的人工智能正在生成。电影将这种“高级”智能神圣化为“人的直觉”，其本质就是在聚合轴选择中，接受多重叙述生成，并进行合理性对比的能力。杰弗里·辛顿（Geoffrey Hinton）指出：“大型神经网络学习语言，不需要任何先天结构，只是从随机权重和大量数据中开始学习……乔姆斯基从来没有提出任何一种有关语义（semantics）的理论，他的理论全是关于句法（syntax）的。”<sup>6</sup>

《极限审判》中的人工智能实则是复现了一个古早的“逻辑主义”人工智能，它虽体现出人类逻辑思维能力的极致强化，但却因阉割聚合轴选择能力，丧失了涌现功能。因此，有影评指出《极限审判》中的人工智能不够聪明是完全正确的。不单是因为电影以人工智能法庭的误判作为开始，还在于其本身对聚合轴选择能力的阉割和让渡，使之以人类智能的方式出现。一种偏戏谑的说法，《极限审判》中“疑案”生成的原因之一，是电影中的人工智能只是用数字特效装饰了的早期版本。

当然，即便是《极限审判》中“疑案”的游戏过程并未达预期中的精妙。但仅就其营造的“疑案”风味来说，电影仍是合格的。这种弥漫于“犯罪档案重写”过程中的独特质感，笔者认为不能称之为技法，而是“桌面电影”这一形式影像材质的特性。学者韩晓强曾对“桌面电影”的叙述形式进行总结，触及到以下叙述学内容：其一，“桌面电影”依靠各种智能摄像头的“拾获影像”进行叙述；其二，“桌面电影”依赖操作系统和媒体软件推进情节；其三，叙事载体限制在智能屏幕桌面内，依靠光标叙事和窗口叙事两种模式；其四，采用主观视角，所有交流通过打字或视频呈现，主角和观众知道的信息一致<sup>7</sup>。文章认为，以上总结的共性在于，揭示了“桌面电影”的影像材质都处于一种过去式完成时态。每一个被调取的存储影像，都是对已发生之事的回溯，即倒叙。譬如，人工智能重建的现场运动轨迹、DV记录的聚会片段，包括可视化的人际关系网络也是指示了一种过去已经发生的链接。

## ■ 新片批评

“数字足迹”（digital footprint）构成了碎片式的倒叙迷宫。在大卫·波德维尔（David Bordwell）的疑案叙述考古研究中，意在言说过完之事的倒叙手法，在1940年代以来的好莱坞电影中就已经成为相当通俗的叙述技巧<sup>8</sup>。

《极限审判》中提升“疑案”风味的另一策略，是对雷文警探行动能力的彻底限制。他被固定在一张装有声波装置的审判椅上，倒计时结束就会触发声波而亡。在疑案诗学的叙述传统中，身体受限与思维灵动的二元设定同样具有悠久历史：从奥西兹（Baroness Orczy）笔下仅凭报纸新闻就能推演迷案的“角落老人”，到道尔（Sir Arthur Conan Doyle）为夏洛克·福尔摩斯塑造的不爱走动却擅长推理的哥哥迈克罗夫特·福尔摩斯，再到雷克斯·斯托特（Rex Stout）作品中体重超常、仅依靠助手获取案件信息来推论的侦探沃尔夫。这一系列通俗叙事中的侦探形象，被统称为“安乐椅神探”<sup>9</sup>。《极限审判》中的雷文显然是可以置于这一形象脉络上。值得追问的是，《极限审判》是真正塑造了一位2029年的“安乐椅神探”，还是仅仅巧妙借用了“去身体”的探案模式，转而跃入“无身体”的信息全知视角中。回答此问题，需要再审视该片中推动故事发展的核心影像——“即时影像”。《极限审判》中的即时影像主要呈现有三种：手机可视通话、电脑即时通讯、监控摄像头的实时流。这些即时影像是雷文在“安乐椅”上追捕凶手的关键工具，但是电影对它们的无限制启用，打破了“桌面电影”的一个重要形式原则，即对屏幕内空间的不可干预性。电影中，迪亚洛警官随时保持着与雷文的通讯，依照其指示，驾驶空中摩托穿梭在城市之间。雷文放弃行动，却有着调用整个城市人力与可视基础设施的能力。导演巧妙地为“疑案”设置了一个身体性难题，但他并没有打算用传统方式来破解难题，转而通过人工智能这把“万能钥匙”赋予了侦探以全知视野。

### 结语：科技想象升维与叙述技艺降维的矛盾

《极限审判》确实在故事传统、叙述设定与叙述技巧上，为“疑案”制作铺设了充分条件。然而，从互联网平台的广泛评论来看，电影的“悬案”质感却远不及预期，甚至对比同为“桌面电影”序列的《网络谜踪》，悬疑张力也逊色不少。导演极力铺陈的谜题，在人工智能赋予的几近全知叙述视角下，轻易地消解了“疑案”技巧的叙述视角限制。因此，影片中科技的想象升维，与随之发生的叙述技巧降维成不可忽视的矛盾。

从《网络谜踪》到《极限审判》，“桌面电影”在影像调用上的复杂化，揭示出一个问题：作为该类电影核心的“桌面”，其媒介特性构成了叙述展开的“双刃剑”——它既是谜面，又是解谜的钥匙。“桌面电影”想要具备足够的悬疑张力，就要足够聚焦在“桌面”之内，而尽可能摒除桌面外的现实干扰。在方寸屏幕间，做大谜面的广度与深度，而保留那个细小的“钥匙孔”。但当创作力不足以支撑起心智游戏时，一种退而求其次的做法就是让“钥匙孔”变大。《极限审判》正属于后者。同为对“拾获影像”的组合轴操作，《网络谜踪》

因手法限制，其技术被锚定在对旧数据库的调取维度。主角如同传统侦探，在有限的信息碎片中层层发掘。而《极限审判》的人工智能跨越、逃脱了这种经典的回溯模式，将故事推入到一个更广义、更即时的未来维度。技术赋能与电影叙述技艺的进步没有必然联系，人工智能提供的全域化叙述视角，丰富视觉体验的同时，也消磨了“桌面电影”原有的悬疑诗学模式，最终让《极限审判》走向了一部“爆米花”之作。

**注释：**

1. 傅修延：《人类是“叙事人”吗？》，《社会科学文摘》2023年第4期。
2. 赵毅衡：《广义叙述学》，成都：四川大学出版社2023年版，第i-iv页。
3. [德] 沃尔夫冈·恩斯特：《正在进行的双系统：古典档案与数字记忆》，杨国柱译，韩晓强主编，《走向媒介本体论：欧美媒介理论文选》，北京：中国国际广播出版社2024年版，第144页。
4. 赵毅衡：《人工智能文本生成的双轴互动与转向——兼评辛顿与乔姆斯基的争论核心》，《福建师范大学学报（哲学社会科学版）》，2026年第1期。
5. Jussi Parikka: Operative Media Archaeology: “Wolfgang Ernst’s Materialist Media Diagrammatics”, *Theory, culture & society*, vol.28, no.5, 2011, pp.52-74. 中文翻译参见：[https://www.douban.com/note/772052416/?\\_i=99965441bQ12Hp,00845061bQ12Hp](https://www.douban.com/note/772052416/?_i=99965441bQ12Hp,00845061bQ12Hp)
6. 陈国华、杰弗里·埃佛勒斯·辛顿：《杰弗里·辛顿接受尤利西斯奖章时发表的获奖感言》，《当代语言学》2024年第4期。
7. 韩晓强：《死于电脑屏幕和网络摄像头：桌面电影的技术观》，《电影艺术》2019年第1期。
8. 大卫·波德维尔：《迷离劫：通俗叙事与疑案诗学》，徐佳玮译，上海：上海人民出版社2025年版，第361-362页。
9. 大卫·波德维尔：《迷离劫：通俗叙事与疑案诗学》，徐佳玮译，上海：上海人民出版社2025年版，第177页。