

# 艺术符号学视域下的科幻美学探析

◎陆正兰 周韵淞

**摘要：**符号学关注艺术文化的意义形式。艺术符号学认为任何符号都是一个意义三联体，它们可以在物性、实用性以及艺术性三性之间滑动，既可以形成偏重其中一联的意义表达形式，也可以形成其中二联或三联合一的审美效果。从艺术符号学出发，可以将科幻作品的符号意义形式光谱划为三块：聚焦物意义的技术幻想符号、聚焦实用意义的社会文化幻想符号，以及聚焦艺术意义的前沿思想实验的超越性幻想符号。它们构成了科幻作品的符号意义滑动的三联体，这种划分既能跳出西方科幻研究延续至今的“硬”“软”二分式，又能从一个覆盖科幻作品的意义全域，为科幻作品中国式的美学范式提供新的视野。

**关键词：**科幻艺术；艺术符号学；三联体滑动理论；科幻美学

DOI:10.19290/j.cnki.51-1076/i.2024.04.024

科幻的“硬”(hard)“软”(soft)二分已成学界的通俗术语，前者最早由西方评论者在1950年代提出，<sup>①</sup>后者则出现在1970年代末，用以统称围绕“生态问题、计算机化问题、核能扩散问题、心理分析问题、性解放和女性主义问题”<sup>②</sup>展开的小说。一般而言，硬科幻强调作品内容的科学性、科技器物的前沿性、科学细节的准确性以及有利于知识普及的科普性，而软科幻则更关注人的身心感受、心理健康、精神状态、社会关系等难以量化的对象。从科幻小说到科幻电影，随着媒介表现力的增强，科幻的传统“硬”“软”二分式面临挑战，因为其中各种意义功能的划分存在着难以描述的模糊地带，这一点已经被很多学者和科幻创作者认识

到。科普作家李逆熵指出，科幻作品在“硬”“软”两座高峰之间，还有许多未被探明“次高峰”<sup>③</sup>。孟君认为，“硬”“软”两种科幻美学表述形式不同，前者是具体表述，后者是抽象表述，但两者都是“共同建构出一种建立在技术基础上的电影美学”<sup>④</sup>。不仅如此，对同一术语，学者们的理解也会有歧义，就如张东林提出：“我们对社会学科学即软科幻的理解同某些国外论者对软科学的理解并不尽相同”<sup>⑤</sup>。因此，如何界定、划分科幻电影的各种类型，进而构建科幻美学的理论范式、打造科幻研究的中国话语，成为了研究者共识到的亟需探明的关键问题，为此中国学者积极地展开了不同的理论探索，比如，黄鸣奋从科幻电影的社会、产

品、运营三个层面较为全面地构筑出中国科幻电影的美学理论框架<sup>⑥</sup>；陈旭光从假定性美学出发，以现实复合想象、近景想象、远景想象、超越远景来对作品进行分类<sup>⑦</sup>。在这些分类体系的勾勒中，可以看到科幻作品内部分野现象非常复杂，但这些分类都力图突破对西方科幻美学“硬”“软”二分的局限。

从艺术符号学视角审视，科幻作品的“硬”“软”之名，实则对应着徘徊于机械与人两个极点间的二元对立的符号系统。“硬”“软”二分法虽未明确让“意义形式研究”这一研究视角出场，但实则已蕴含了其重要思想。“硬”“软”属性之争很大程度上就是科幻作品的意义形式之争，即科学的使用意义与科学引发的心灵意义间的争论。然而过于注重两极之别，会削减科幻这种思想实验艺术的多样性和复杂性。所以，如何拉通二元意义形式光谱，寻找一个尽可能覆盖整个科幻作品意义全域，从而对科幻作品进行整体美学关照，这正是本论文从艺术符号学视域所作的探索。

艺术符号学关注艺术文化的意义形式。在该视域下，艺术文本中的符号对象都可视为一个在物性、实用性及艺术性三性间滑动的意义三联体，三联间既可独立表意，亦可复合表意。<sup>⑧</sup>科幻作品中的符号对象由此可被划为：聚焦物性的技术幻想符号、聚焦实用性的社会文化幻想符号和聚焦艺术性的超越性幻想符号。科幻符号的意义三联建构了一种可探讨科幻作品这种融合了科学技术前瞻性、社会文化性及艺术幻想性的艺术类型。

## 一 技术幻想符号：使用性与物意义

物符号是三联体中的基础，没有物作为载体，就不会有具体的文化物。所以在科幻作品的意义架构中首先需要找到一种基础的物载体，这就是技术幻想符号。技术幻想以物的使用性为主导，是对科学技术未来发展的具象呈现，如《星球大战》（1977）中的光剑、《星际旅行》（1979）中的飞船、《头号玩家》（2018）的虚拟现实设备等，此类幻想构成了科幻电影中最直接、最基础、最具体、最富

特色的未来物的视觉形象。技术幻想符号的美学特征在于它的展示功能，即以直接的视觉形式将技术之物展示给观众。瓦尔特·本雅明（Walter Bendix Schoenflies Benjamin）认为电影是艺术和科技的融合，其原因在于当观众观看到一个影像之时，“我们一点也不知道其中的契合一致是属于艺术表现还是适于科学方面的探索”<sup>⑨</sup>。技术幻想符号即是如此，当它自然地出现在作品中的虚构世界时，观众并不会去刻意地分辨它是科学的艺术物，还是艺术的科学物，而是将之默认为生活中某种工具的未来化修辞结果，因为技术幻想符号往往与现实生活中的具体之物形成“像似性”（iconicity）关系。例如不同科幻作品中出现的各式武器符号，观众只需将现实武器的功用带入其中，便能很好地理解这种符号在电影中的物用意义。这导致了技术幻想符号无论如何奇观化变形，最终都指向强烈的实用主义和目的导向。

技术幻想符号的使用性要求其与现实生活保持密切联系，不断回应着人类发展中的需求空缺。所以技术幻想符号并不指向一种纯然全新的未来意义，而只是完满人类尚未实现的当下需求，如弗雷德里克·詹姆逊（Fredric Jameson）所写：“将我们自己的当下变成某种即将到来的东西的决定性的过去”<sup>⑩</sup>。在《大都会》（1927）、《小太阳》（1963）、《第五元素》（1997）等科幻电影中，虽对未来城市进行了变形化处理，但未来城市的形象并未完全脱离现实城市所拟定的框架。可见，技术幻想符号与现实呈现出同构关系，作品中物的使用方式对应着生活中的原型场景，体现出该类符号意义过程中的规约属性。电影符号学家麦茨（Christian Metz）称一些有着强规约性的修辞是“陈腐的”<sup>⑪</sup>，但应看到正是这种“陈腐的”修辞方式保障了过去、现在、未来社会活动意义的内在一致性，让银幕上的虚构世界成为某一文化社群观众都能可立刻做出理解的世界。现实引力和幻想前瞻性的融合赋予了技术幻想以未来向度，同时也限制着技术幻想的银幕能指构建，要求它既要延展当前科学物的样态，又要基于科学理论做出合理解释，从而在最基础的物层面与魔幻、玄幻等亚类做出划分。

技术幻想符号的使用性，让它成为未来社会运作不可或缺的功能部件，凸显出极强的物意义。譬如在以“飞行”幻想为母题的科幻影视作品中，飞船形象就承载着探索者与拯救者的双重意涵，不少科幻电影都出现过一群人簇拥着一个先进且巨大的飞船惊叹欢呼的场景。乔治·梅里爱（Georges Méliès）电影中的飞艇形象是典型代表，在《月球旅行记》（1902）、《奇幻航程》（1904）、《征服极地》（1912）等电影中，飞艇是长距离旅行的代步工具，且是可以大规模生产并投入使用的成熟流水线产品。梅里爱的飞艇幻想与现实科技发展有着密切联系，他创作此类作品时正是飞艇技术蓬勃发展的时候，其标志性事件是“1909年成立于法兰克福的德国飞艇旅游公司运营的齐柏林商用飞艇”<sup>12</sup>，作品中跨越星河的长途旅行正是对飞艇技术安全使用的合理想象。再后，随着人类技术进步，飞艇幻想逐渐衍变为飞船幻想、飞机幻想、火箭幻想、飞船幻想等，这些新的银幕符号均是围绕“飞行”幻想母题所展开的。

从飞艇到太空飞船形象的转变，似乎体现出技术幻想符号有着通过不断攫取现实技术的表象，来保持符号文本新颖性的能力。但在所指层面，技术幻想符号并没有实质变更，技术幻想符号自我迭代的动力正是源于人类把控世界的需求与渴望。自15世纪以来，欧洲国家开启了地理大发现时代，诸国开展的探险活动促成了技术层面的急速发展，被技术爆炸所激活的探索欲望在科幻电影作品中延续着，这体现为对地球内部的秘地、地外的行星等的探索与占领，并逐渐演化为科幻作品的公式化叙述模式之一。即便在当下的科幻作品中，这种叙述模式仍以反思方式显现，如《阿凡达》（2009）中人类对潘多拉星球的入侵、《星际特工：星际之城》（2017）中人类对谬星的掠夺、《沙丘》（2021）中皇帝对宇宙香料资源的垄断等。直至后人类时代，探索精神随着科技发展的收束转化为对生存的忧虑，技术中所蕴含的殖民话语才逐渐被救赎话语所替换，这种转变悄然体现在《星际穿越》（2014）、《流浪地球》（2019）等影视作品中。

技术幻想符号的使用性还体现在它的装饰作用

上，它可以游离在叙事体之外，却直接通过整体性的视觉图式起到信息传递的作用。如《星球大战》中密布在宇宙背景中的太空飞船，《流浪地球2》（2023）中的开篇部分通过短短几个全景镜头展现的行星发动机和太空电梯。前者为美国民众想象美国总统罗纳德·里根的“星球大战”计划提供了具体的图式对象，后者则展现出符合当下中国科技的技术美学，作品中的太空电梯工程和现实中的高铁轨道有着相似的密集度，只是将现实基建的横向广度，转为了太空基建的纵向深度。齐格弗里德·克拉考尔（Siegfried Kracauer）敏锐地认识到装饰之物对意识形态的表述过程几近是透明和自动，他指出：“装饰便是目的自身”<sup>13</sup>。装饰的视觉直观直接透射出意识形态、文化需求、社会思潮的深层需求，所以当科幻作品中技术幻想符号作为装饰之物时，它所对应的往往就是文化社群意义世界中对各种使用物的理想化修辞样式。作品中的各式符号物统一在集体性的审美样态之中，构建并传播了独特的文化想象和价值观念，成为解读未来时代深层精神的重要窗口。当技术幻想符号的意义滑动至此处时，它就已经处于下一个意义阶段的临界点。

## 二 社会文化幻想的实用符号：文化样态、文明交流与个体呈现

技术幻想构成了未来科技世界的物质基础，但不存在纯然自在的技术之物，当一个新技术性符号显现时，必然联系着作为发明者的人类，进而联系着更广大的文化社群。赵毅衡说：“在人类社会，每一种物或事件，只要有意向性关照之，都会携带意义，成为二连复合的‘表意-使用体’。”<sup>14</sup>技术符号的内在机械动力过程是一定的，但是作为“物-符号”所引发的社会意义则是不一定的，当技术实体被放置于人类社会之中时，必然会成为文化的物。于科幻作品而言，想要将科幻作品推向更深刻的意义维度，不能只依靠技术幻想符号的组合，而是需要考察技术与生活相互作用下所生成的多样意义。将科技之器物放置于社会文化的解释漩涡与评

价漩涡之中，激发观者的多样化思考，赋予技术之物以艺术“光晕”（Aura）构成具有人文色彩的一面。社会文化幻想涉及广、种类多，大抵可以分为以下几类：

第一，对未来城市及其社会意识形态的想象。意识形态这一概念本身就有着未来向度，这体现在路易·阿尔都塞（Louis Pierre Althusser）在《意识形态和意识形态国家机器》一文中，对意识形态再生产的内在机制进行了详尽剖析，<sup>⑤</sup>在科幻作品中这种再生产机制显然并未因技术发展而停止。科幻作品中的未来城市是未来意识形态幻想的符号载体之一：在《大都会》中，导演构建了一个拥有先进工业技术的未来社会，通过隐喻方式，反映出先进技术与高效压迫工人之间的潜在联系；《阿尔法城》（1965）构建了一座绝对理性化的乌托邦城市，人类的情欲、自由、理想等被压抑在逻辑主义之下。《大都会》对未来资本主义社会的想象和《阿尔法城》对未来集权社会的想象，让它们成为了科幻电影史上的经典之作。新千年以来，电影数字技术更迭，银幕上的城市形态愈发多样，然而终究无法规避对意识形态的所指，诸如《少数派报告》（2002）、《创：战纪》（2010）、《雪国列车》（2013）、《玉子》（2017）、《沙丘2》（2024）等电影作品，均是先勾勒出未来世界的乌托邦图式，进而探究科技可能带来的社会恶果，揭露乌托邦世界深层中潜在的“逆乌托邦”阴影，强调先进技术一旦被极端思潮把控，就会成为危害世界的工具，诸作品均以反思姿态指出技术进步并非走向更好生活的充分必要条件。

第二，对不同文明社会样态和交流方式的想象。科幻作品往往预设了宇宙文明的多样性，进而引发的是文明间的交流问题。一部分作品以乐观主义态度，幻想着不同文明间可能存在的交流模式：《黑衣人》（1997）中外星人的语言同人类语言一样是系统化的，能够通过学习进行交流；《降临》（2016）讲述了人类通过多种符号系统去尝试与外星人沟通的故事；《流浪地球》中的实时翻译系统，依靠科学技术让不同国家的人类能够使用不同语言进行正常交流。还有一部分作品则以悲观态度，通

过血腥、杀戮的场面，对跨文明、跨种族间的交流持审慎的态度：《火星人大开杀戒》（1966）中火星人对地球人大开杀戒；《异形：普罗米修斯》（2012）中的外星文明冷酷、怪异、血腥；《第九区》（2009）中人类残暴地对待外星难民，最终遭到报复。英国学者戴维·锡德（David Seed）站在科幻文艺视角，提出了“异族入侵”（Alien invasions）和“富有同情心的异族”（Sympathetic aliens）<sup>⑥</sup>两种叙述程式，此种归类有一定道理，却只顾将人类置于文明交流中的被动地位，忽视了人类群体内部交流这一更重要的现实问题，而这一点正是刘慈欣在《流浪地球》《球状闪电》等作品中所补足的。

第三，语言与言语的想象。语言想象本应包含在第二点中，但是由于语言学科的独特性，使得语言本身就成为了值得幻想的对象。在人类中心主义视角下，语言是一种稳定的存在，然而有学者认为语言作为一种“模塑系统”（Modeling System），既塑造了人类，也让人类受制于集体话语之中。<sup>⑦</sup>在当下的图像、情动、具身等理论的转向下，语言本身就呈现出了多种转向，这些理论为了社会文化幻想提供了重要图景。一方面，在《星球大战》《第五元》《星际特工：千星之城》等“太空歌剧”（Space Opera）作品中，导演有意展现外星语言和言语方式多样性，如身体的、心灵的、精神的、声音的、图像的等等；另一方面，在璀璨的未来文明中，人类语言的独特性也被重视起来，如《流浪地球》就对人类语言进行了一次赋魅阐释，以区分人类与人工智能对待语言的态度，作品中周喆直喜欢以比喻方式作为开场白，他言语中所包含的比喻修辞正是逻辑主义所排斥的，所以作品中的人工智能550W一再强调禁止使用比喻、反问等修辞手法。

第四，未来个体间的关系想象。个体作为文化社群的基础单位，构成了文化幻想中的关键一环，个体的多样意味着价值观、道德观以及意识形态的不同，由此延伸出对未来个体间关系的多方想象：有对家庭关系的想象。在《回到未来》（1985）中，电影作品对美国中产阶级家庭的困顿景象进行了批判，认为在无比平庸的日常生活中，家庭关系出现

一种毫无激情的症候，这种症候最终将导致家庭的有机死亡；有对与机械造物关系的思考，如《人工智能》（2001）、《我，机器人》（2004）、《她》（2013）、《梅根》（2022）等作品中，机械造物的拟人化让人类必须思考将其放置于何种关系之中；还有对生物复制时代的伦理探讨，如《月球》（2009）、《水形物语》（2017）等。

综上，社会文化幻想符号反映出未来社会的多样性。与技术性幻想相比较，该符号系统并不停留在具体影像之上，而是生成于相互交流和作用之间，是对文化的整体形式或文化关系交流的形象进行呈现。正如《利维坦》中所绘制的君主巨人形象，“他”是由一个又一个个体的交际和间隙所组成的。社会文化幻想折射出的是对诸人文学科母题的探讨，科幻作品中的城市、文明、语言、个体都不局限于纯视觉符号，而是“似是而非的‘缺场的在场’”<sup>⑧</sup>，即雅克·拉康（Jacques Lacan）语境下，“大他者”中蕴含着的社会规约对个体的塑形，以及个体内在激情对塑形程式的反抗所生成的艺术张力。

### 三 超越性艺术幻想符号：超空间、超时间与超概念

应当看到科幻作品本身就具有超越性，所以此处的超越性概念应更进一步，即对科幻文本中虚构世界的再超越。作为“物符号——实用符号——艺术符号”三联体中的最后一联，超越性幻想不再停留于物超越和社会超越，而是对科学本身的超越，甚至是对已有科学定理的否定性论证，其所指最终走向的是陌生化体验。超越性幻想符号提供了技术意义、科学意义、艺术意义的混合，一方面它们的呈现与技术赋能紧密联系，后者为陌生世界的细节想象提供了理论支持，“当文本范围内细节足够丰富时，观众就会产生建构了一个全新的细节充盈的新世界的幻觉”。<sup>⑨</sup>所以科幻电影，往往也被视为后电影的代表类型；另一方面，前沿的科学假设为超越性幻想符号的构建提供了方向指导，大到行星黑

洞，小到量子世界，从心理学出发可以构造梦境世界，从计算机领域出发则可构建数字世界。对这些具有超越性图景的思想实验的表现方式，往往需要依靠高度艺术化的表现形式。

物理学家约翰·丁达尔（John Tyndall）在《想象力的科学使用》讲座中说：“没有这种力量（注：指想象力），我们对自然的认识将仅仅是共存和序列的列表。”<sup>⑩</sup>言下之意是，唯有超越日常经验的科学想象力方能使人类科技再次具有超越自然的机会，进而推动科学认知前进。超越性幻想在银幕上可以分为三类：其一是空间超越，即塑造出超出现有空间认知的新空间，如高维空间、平行空间、数字空间、潜意识空间等；其二是时间超越，即对时间体验的想象，如时间穿梭、时间相对论的呈现；其三是颠覆经典科学定理的超概念，如对多元宇宙、量子力学方面的前沿思想实验。超越性幻想是科学定律和想象力糅合下的产物，按照叙述学家傅修延的说法，此类符号所处的应是悖谬的世界，“是对叙述极限的挑战”<sup>⑪</sup>。在赵毅衡的“准不可能性”（quasi-impossibility）<sup>⑫</sup>世界理论体系中，它们有的是属于科学逻辑上的不可能，有的则属于文本结构本身不可能。

超越性幻想符号是偏重艺术意义的符号，这并非暗示技术性幻想符号和社会文化幻想符号没有艺术意义。作为电影整体的一部分，所有银幕能指都能够承载艺术意义，但是对于三联体的前两联，它们可以只显现物意义和社会意义，而不显露艺术意义；对于最后一联，其银幕形象不显现艺术意义时，符号效果就会极度萎缩。科学的不可能不代表艺术的不可能，且科学的不可能，只能通过艺术的可能性来进行表现，这正是超越性幻想符号所要承载的“艺术-科学”任务。一如荷兰版画家埃舍尔（M.C. Escher）的名著《画廊》一般，世界的表象并非确定的，而是融合了现代人视角、传统透视原理、艺术变形等多种理解方式，“世界的不定式”——这是该画空白部分透露出的沉思。科幻作品中的超越性符号学正是继承自这种艺术思想，通过先锋性的艺术符号打破物理世界的固有形式。进而，此处的超越性不再局限于艺术再现，而落脚于意义

留白，或者说意义冗余，其意义的阐释空间如同埃舍尔的《画廊》一样存在着巨大留白：《2001 太空漫游》通过长达9分钟的纯光影镜头构建了跨越高维度的观影体验；《黑客帝国》通过用慢镜头加上杜比音效模拟子弹轨迹的组合方式，营造出了经典的“子弹时间”；《信条》（2020）中故事汇集了两条时间线，通过将正向时间和逆转时间两个世界进行碰撞，塑造了相互交错的双时间线体验；《瞬息全宇宙》（2022）中将不同平行世界的镜头以超快速剪辑方式组合在一起，让观众体验在多重宇宙中穿梭跨越。这些段落是否具有传统意义上的叙述意义是值得考量的，但无法否认的是它们通过凸显形式，使观众的感官体验大于叙述体验。

超越性幻想艺术符号的意义在于它是一种结合科学话语与艺术创作的跨学科符号。随着科学门类及理论的高度专业化，后现代社会的科学研究变得愈发复杂，最前沿的科学往往不再以其器物方式呈现于实在世界，而是以抽象理论的样态存于科学家的假设之中。丹麦符号学者索伦·布里尔认为：“我们需要找到一个真正的非化约论的跨学科知识观，能够让不同类型的知识彼此以非意识形态的方式相互作用。”<sup>②</sup>科幻作品正是提供了这样一个平台，通过将科学知识以故事化、影像化、娱乐化的方式，使之成为了一种更易流通的信息。科幻作品的这一艺术功用以往被科幻小说承担，一如阿瑟·克拉克（Arthur Charles Clarke）在小说《2010：太空漫游》中生活描绘了“自动幂增系统”（冯·诺依曼机器）、巨型气体行星的钻石核心、“气生”生命形式等前沿性的科学探索。尔后，科幻电影、科幻影视剧、科幻游戏等新兴艺术延续了科幻小说作为科学知识枢纽的这一功能，将从“字词-想象”模式转变为“影像-观看”模式。

其实，超越性幻想本身就是悖论式的艺术实践，因为对科学“理论大厦”的超越按常理来讲是尤为困难的，但这又是科学学科一直以来所追求的。在科幻电影中，导演就面临着这样一个难题：在二维银幕上构建出超越人类认知的超越性世界。所以，电影创作者通过技术赋能、形式化影像、极致的场面调度等方式，在形象和体验两个层面进行

塑造，让诸多“准不可能”世界真切地呈现在银幕上。在超越性符号的呈现中，影像符码超脱了使用意义和社会文化意义，更聚焦艺术意义的探求。

## 结 语

本文从艺术符号学视域出发，通过对科幻作品中符号意义形式滑动的分析，勾勒出其意义形式光谱，并重新审视科幻文艺理论中“硬”“软”二分之局限。在艺术符号学视域下，科幻作品的表意方式并不固定，而是在“使用物——实际意义符号——艺术符号”上进行滑动。在三联体中，“物”对应着科幻作品中的技术幻想符号，强调幻想之物的使用性和物意义；当科学器物被置于电影文本所设想的虚构世界中时，科学器物就会与社会发生关联，从而承载文化社会意义，成为“实用意义符号”；而当科幻作品要表达更理论、更纯粹的科学概念和思想实验时，就需要构建出超越性幻想符号，因其过于抽象，所以需要依靠形式化艺术符号进行表现，从而成为“艺术符号”。值得注意的是，三联体滑动不是给科幻作品中的不同符号固定三个意义形式“锚点”，大多数情况下科幻作品中符号的功用与意义会依据情节需要进行滑动，乃至出现“三性共存”的现象。

不同科幻符号聚焦的意义形式锚点有别，蕴含了不同的美学要素：技术幻想符号偏重物意义，距离现实较近，使用性大于艺术性；社会文化幻想偏向呈现文化肌理，意义复杂多样，既可缜密如语言想象，亦可宽泛如伦理探讨；超越性幻想则突出了科幻艺术的超越性质，是思想实验、技术赋能、未来修辞、艺术表达的综合显现。优秀的科幻作品往往会处理好三种符号形式意义的占比与关系，亦或是通过意义形式滑动，来赋予某一符号多维度的意蕴。对具体作品而言，应在塑造好技术幻想符号这一具体表述的基础上，处理好社会文化幻想符号所蕴含的现实问题，进而通过超越性幻想符号为前沿科学理论赋形。从艺术符号学出发，对科幻符号的意义形式划分与探析，既有助于将科幻美学体系融于艺术的发展脉络之中，又关注到科幻作品，尤其

科幻电影这一具体艺术门类的独特特性和创作经验；既能看到相关科幻概念的理论溯源，又能在科幻研究中让中国理论话语出场，体现出中国艺术理论对当下中国“科幻热”的关注与回应。

#### 注释：

① Gary Westfahl. *The Closely Reasoned Technological Story: The Critical History of Hard Science Fiction*. Science Fiction Studies, Vol. 20, No. 2 (Jul.1993), pp. 157-175.

② [英] 布莱恩·奥尔迪斯：《亿万年大狂欢：西方科幻小史》，舒伟等译，安徽文艺出版社2011年版，第490页。

③ 李逆嫡：《论软科幻与硬科幻》，王建元、陈洁诗主编：《科幻·后现代·后人类》，福建少年儿童出版社2006年版，第66页。

④ 孟君：《奇点预测与复杂性转换：科幻电影的人工智能叙事》，《当代电影》2023年第9期。

⑤ 张东林：《科幻电影：在幻象与本体之间》，《电影艺术》1994年第1期。

⑥ 黄鸣奋：《科幻电影美学的理论建构（中国篇）》，《社会科学辑刊》2024年第1期。

⑦ 陈旭光、刘婉瑶：《论科幻电影的假定性美学与想象力消费》，《社会科学》2023年第10期。

⑧ 赵毅衡：《“三联滑动”与“三性共存”——艺术与产业融合的理论基础》，《天津社会科学》2022年第6期。

⑨ [德] 瓦尔特·本雅明：《摄影小史》，许琦玲、林志明译，广西师范大学出版社2018年版，第97页。

⑩ [美] 弗里德里克·詹姆士：《未来考古学：乌托邦欲望和其他科幻小说》，吴静译，译林出版社2014年版，第379页。

⑪ [法] 克里斯蒂安·麦茨：《想象的能指》，王志敏、赵斌译，北京大学出版社2021年版，第211页。

⑫ 张鹤田：《浮动的乘坐空间：齐柏林商用飞艇客舱设计起源与形成考略》，《装饰》2022年第4期。

⑬ [德] 齐格弗里德·克拉考尔：《大众装饰》，李洋编：《电影的透明性：欧洲思想家论电影》，河南大学出版社2017年版，第106页。

⑭ 赵毅衡：《符号美学与艺术产业》，四川大学出版社2023年版，第70页。

⑮ [法] 路易·阿尔都塞：《意识形态和意识形态国家机器》，李迅译，《当代电影》1987年第3期。

⑯ [英] 戴维·锡德：《科幻作品》，邵志军译，译林出版社2017年版，第29、39页。

⑰ [英] 保罗·柯布利：《生物符号学的文化意涵》，胡易容、孙少文等译，社会科学文献出版社2023年版，第69页。

⑱ [美] W.J.T.米歇尔：《图像何求》，陈永国、高焱译，北京大学出版社2018年版，第xii页。

⑲ 张颖：《论文艺中“准不可能世界”的受众接受问题》，《符号与传媒》2023年第1期。

⑳ [美] 斯尔詹·斯马伊奇：《鬼魂目击者、侦探和唯灵论者：维多利亚文学和科学中的视觉理论》，李菊译，译林出版社2022年版，第215页。

㉑ 傅修延：《叙述的挑战——通往“不可能的世界”》，《文艺研究》1991年第4期。

㉒ 赵毅衡：《论艺术中的“准不可能”世界》，《文艺研究》2018年第9期。

㉓ [丹麦] 索伦·布里尔：《赛博符号学》，周劲松译，社会科学文献出版社2023年版，第19页。

（作者单位：四川大学文学与新闻学院。本文系国家社会科学基金重大项目“中华文化经典符号谱系整理与数字人文传播研究”阶段性成果，项目编号：23&ZD212）

责任编辑：刘小波