

学校的理想装备

电子图书·学校专集

校园网上的最佳资源

科幻理论

 **eBOOK**
网络资源 中国版

历史篇

(一般的教材总要从基本概念开始讲起。本书没有这样作，是因为我们还难以为科幻艺术下一个完整的定义，那需要准确地把握科幻艺术的内涵。而这并非今天科幻界已经作到的事。不过，尽管内涵还不能讲清楚，但看完本篇之后，你至少可以对科幻艺术的外延有个大致的了解。

另外，在本书中，我一直使用“科幻艺术”的概念，而非狭义的“科幻文学”、“科幻文艺”。我认为，科幻艺术是一个横跨文学、影视、美术、音乐等诸多艺术门类的整体。它们共同构成一种对传统艺术提出巨大挑战的艺术形式。这一点，当你读完历史篇之后，会有比较深刻的了解。)

第一章 科幻小说的发展历史

纵观西方科幻小说一百多年的历史，我们可以大致将其划分为四个阶段，即：萌芽初创时代、黄金时代、新浪潮时代和新浪潮以后(塞伯朋克阶段)。下面分别作些简单介绍。

第一节 萌芽初创时期

(十九世纪——二十世纪初)

在1634年，德国著名天文学家刻卜勒就曾写过一部题为《梦》的小说，其中有对安眠药、宇宙飞行的超重、极低温以及真空状态的细致描绘。遗憾是作品主人公实现月球旅行的办法超出了科学的范畴，他使用的是巫术。从这部作品中可以看出，西方文学传统中很早就有强烈的幻想成份。早在古希腊时期，萨莱斯岛上的卢西就创作过《真实的历史》，柏拉图创作了《理想国》。以后，还有托马斯·莫尔的《乌托邦》(1516)、弗兰西斯·培根的《新大西洲》(1627)、乔纳森·斯威夫特的《格列佛游记》(1726)等等一系列作品。在这些作品里，作者以丰富的想像力描绘了一些超越现实的世界，在那样的世界里，人们看到了自己的未来。正是这种充满想象的文学传统，导致了科幻小说的诞生。

另一个引起科幻小说出现的因素是西方工业革命。1765年，瓦特创造了世界上第一架蒸汽机；1807年，富尔顿发明了轮船；1814年史蒂文森制造了火车。在这一切产生以前，哥白尼确立了太阳的中心位置；开普勒发现了行星运动的三大规律；牛顿找到了万有引力定律。所有这一切，都强烈地改变着世界的面貌，冲击着社会的政治和经济，也冲击着人们的心灵。

正是在这种情况下，一种新的文学门类——科幻小说产生了。1818年，著名英国诗人雪莱的妻子、二十岁的玛丽·雪莱(1797-1851)发表了一部题为《弗兰肯斯坦》的小说。

它不是一部偶然产生的作品，它具有十分深刻的思想。书中对科学技术的态度，使人想到了一个进退维谷的人类代表，站在新时代的十字路口时，所可能具有的种种复杂心态：一方面，科学向上帝挑战，创造了奇迹；另一

方面，这奇迹又与人类的传统本性格格不入。

从《弗兰肯斯坦》开始，科学小说进入了文学的舞台。在它漫长的初创时期里，还有两位作家值得一提，他们是法国的儒勒·凡尔纳和英国的赫伯特·乔治·威尔斯。他们两人从不同的方面开拓出了古典科幻小说的两个主要派别：技术派和科学派。

凡尔纳一生创作过上百部科幻小说，其中最著名的有《地心游记》、《从地球到月球》、《海底两万里》、《世界主人》等。凡尔纳以极大的热情去幻想一个美好的未来社会，他是科幻小说中所谓乐观主题的最好体现者。但是，他的这种热情有时显得有点作做，他像个痴呆人似地去描写一些“狂徒”。那些人试图创造一个大炮飞向月球《从地球到月球》、或者为了打赌而环游世界《八十天环游地球》。或者航行于太平洋底《海底两万里》。我们之所以觉得凡尔纳笔下的人物是一群痴呆人或狂徒，可能是因为他没有沿袭玛丽·雪莱那种哥特式小说的恐怖写法，而是继承了法国文学中面面俱到的传统。他笔下的人物千篇一律，没有深刻的内心生活，他也不试图去表现技术带给人的内心冲突。结果，他的小说成了科技成果的大展览，成了对未来的预言书。这也正是后来一部分评论家误入歧途，把科幻小说当成科学发展启示录的原因。但是，无论如何，凡尔纳开拓了科幻小说的许多领域，他所写过的纷繁题材，至今仍被作家们重复着。

威尔斯正好相反，他的注意力集中在描述科学技术对人类生活的影响上面，而对明天将产生多少种飞机和火车不感兴趣，威尔斯是个生物学家，也是政治评论家。他一生涉猎广泛，科幻小说只是其创作早期的一个部分，主要有《时间机器》、《摩洛博士岛》、《隐身人》、《星际战争》等。虽然威尔斯与凡尔纳几乎生活在同一时代，但我们可以看出，他们确属两代作家。在威尔斯的作品中，文风已不再是古典的了，小说的动作性很强，人物没有脸谱化。通过故事的逐步展开，我们能体会主人公在变化着的科学奇迹下的痛苦、狂喜和无能为力感。威尔斯作品中的“科学”也比凡尔纳的“先进”许多，凡尔纳基本上是在凭常识写作，而威尔斯则涉及到时空变换、元素与化合物等更深奥的东西。几乎每一部威尔斯的作品都让人觉得很悲壮，他是科幻文学中所谓“悲观主义”的体现者。

萌芽时期还有一些作家，比如美国的埃德加·爱伦·坡，他是侦探小说的鼻祖，也是一个非常优秀的科幻小说作家。他把悬念和逻辑推理传统带入科幻创作，取得了极好的效果。

萌芽时期的作品主要有以下几个特点

第一、作家们并没有意识到自己是在创作一种特殊的文学品种，也许他们意识到了，但不乐意去标榜这种特殊性。他们没有宣言，没有给自己的作品定出特别名称和给出特殊定义。这样做避免了来自读者和文学界对于创新的太多责难。

第二、初创期的作品没有固定的格式，作家们尽量从各方面进行探索。这些探索在接下来出现的科幻小说黄金时代中被综合起来，形成了固定模式。

第三、我们可以看到，从科幻小说的初创开始，科学和技术就没有在其中上升到主要的地位，它不是当成科普读物或是科学预言被创作出来。作家们更关注的是人类的命运，关注整个世界的前途。

最后、萌芽初创期确立了后世科幻小说的主要题材，它们是太空探险、

奇异生物、战争、大灾难、时间旅行、技术进步以及未来文明的走向等。

第二节 黄金时代

(本世纪三十年代-六十年代)

经过众多作家的共同努力，特别是本世纪初美国出版商的推动，使科幻小说有了极大发展。从本世纪三十年代末、四十年代初开始，形成了一个持续的创作出版高峰，这个时期通常被称为科幻小说的黄金时代。这个时代的作品大致有以下特点：

一、出现了一批科幻活动家。

在他们的积极组织下，才产生出作家、作品辈出的繁荣景象。其中最重要的是美国人雨果·根斯巴克，他是工程师，负责主编《科学与发明》杂志。为了开拓刊物的功能，也为了恢复科幻高雅的名声，根斯巴克从很早就开辟出一定版面刊登科幻作品。到了1932年，他干脆发行了科幻小说专号。专业杂志整本地刊登文艺作品，无疑对读书界产生震动。

如果说雨果·根斯巴克的主要工作放在启蒙读者上，那么小约翰·坎贝尔的功绩则主要是团结和培养了作者。从1938年到1971年的整整三十年里，坎贝尔主编了主要的科幻小说杂志《惊奇科幻故事》。他从来稿中发现作者，不辞辛苦地指导他们，安排新作家之间的交流聚会，改写他们的稿子，甚至给他们设计写作题目。正是在这三十三年里，他发现了包括阿西莫夫、莱斯特·德尔·雷伊、海因莱因、西奥多·斯特金、A·E·

沃格特和克里福德·西马克等许多作家。为了纪念他们的贡献，人们用他们的名字创立了两种科幻奖项，其中雨果奖已发展为当今最有权威的科幻小说奖。

二、出现了大量作家和优秀作品。

黄金时代的杰作数不胜数，水平都很高质量齐整。我们仅摘取三个具有代表性的作家进行介绍。

(1) 罗伯特·安森·海因来因(1907年-1988年)。军人出身。1939年开始创作。主要作品有《未来历史丛书》、《星球兽》、《双星》、《星船伞兵》、《异乡异客》、《月球是个严厉的妇人》等等。海因莱因是讲故事的能手。他不特别追求过高的文学品味，只求用平易通俗的笔触写故事。他的作品构思巧妙，悬念不断。他可以用大量俚语和民间格言来为作品增加魅力。海因莱因拥有广大的读者群。

(2) 阿瑟·克拉克(1912年-)是英国作家、科学家，国际通讯卫星技术的奠基人。他的作品以出色的科学预见、东方式的神秘情调和海明威的硬汉笔法著称。是唯一颇具哲学家韵味的科学家兼作家。克拉克最感兴趣的话题是人类在宇宙中的地位。在他看来，肯定存在着智慧高于人类的生命形式，这种形式人类根本无法理解，于是，最好的文学表现手法就是神秘主义。

(3) 艾萨克·阿西莫夫(1920年——1995年)是俄裔美国人，专业科普

作家，其主要科幻作品有《基地系列小说》、《我、机器人》、《钢窟》、《裸日》、《奇妙的航程》等。他是商业化写作的代表。创作的作品涉及科幻、科普、文学、历史等众多方面，数量巨大。他有驾驭大场面的能力。并且喜好推理。他把推理小说与机器人题材结合在一起，形成机器人系列故事。他也是开拓科幻题材的高手。

除了海因莱因的故事性、克拉克的神秘性、阿西莫夫的逻辑性之外，黄金时代有特色的科幻作家还有长于讽刺的谢克利、田园风格的西马克、黑色幽默的克莱门特、反乌托邦主义的奥维尔等。

在这一时期，作者们不再像萌芽时期那样心中没底地左右冲突，而是共同遵循某一固定模式。这个模式是：(1)必须有一个带有悬念的好故事；(2)这个故事必须与科学发展或科学家的工作有关；(3)要有几个恢宏的奇异场面；(4)无论结尾是乐观还是悲观的，最好能给人一定思考。对科幻小说的定义也开始趋于一致。

第三节 新浪潮时代

(六十年代——七十年代中期)

“黄金时代”对科幻小说认识的统一以及创作方法的标准化，给科幻小说带来了桎梏。加上第二次世界大战以后的几十年间国际政治、军事和科技形势发生了很大变化：冷战、左翼兴起、东方宗教的传播、美国在东南亚的卷入，毒品泛滥等给公众以极大的震动。大家发现，科幻小说中那些美妙故事要么缺少现实性，要么比现实还缺少神奇性。

再加上长期以来科幻作品属于通俗文学范畴，得不到主流文学界的重视，这也深深地刺痛了科幻作家。

1965年夏，著名作家兼编辑家米切尔·莫考克出任英国《新世界》杂志主编。他一上台便推出了包括他自己在内的部分作家的革新作品。这些作品与传统科幻小说对立，它不再把自然科学当成主要内容，而是重视心理学、社会学、政治学，甚至神学。它的写作手法极力接近正统的主流文学。它不再像过去的科幻小说那样热衷于二千年、三万年以后的世界，而是极力想表现最近的将来，甚至表现当前的世界。1968年，编辑家朱迪·梅尔尔把它们正式称为新浪潮运动。这场运动后传入美国，并极大地改变了科幻小说的地位。下面，我们介绍几位新浪潮运动的代表人物。

J·D·巴拉德是《新世界》杂志上最早推出的作家。他1930年生于上海，十五岁后返回英国。他亲眼目睹了日本军队的入侵和战俘们的悲惨遭遇。这些经历后被写成非科幻小说《太阳帝国》，并由以导演科幻影片著称的斯皮尔伯格在上海实地拍摄成电影。

从1956年发表处女作开始，他就试图用一种新的形式在更深的层次上表现人性。他最有名的科幻代表作是毁灭三部曲：《沉没的世界》、《燃烧的世界》、《结晶的世界》。

他的小说完全脱离流行文学的风格，最大限度地向主流文学靠拢。

布里安·奥尔迪斯是另一位新浪潮代表人物。他的作品有《犯罪记录》、《户外》、《温室》、《飞行的季节》等其中《月光掠影》是他登峰造极的作品，也是新浪潮运动的杰作。其作品常能构造出一种特殊场景，使人玩味其中。

米切尔·莫考克作为新浪潮运动的发起者，身体力行，创作了一批优秀小说，包括《空中军阀》、《瞧这个人》等。此外，新浪潮的典型作家还有菲立普·J·法马尔，代表作有《江河世界》、《恋人们》、《兽之王》、《时间之门》等。

新浪潮作品有以下共同特点：

一、刻意求新

“新浪潮”作品抛弃了传统科幻小说的套路，向主流文学靠拢。这种靠拢最终使科幻小说脱离通俗小说的范畴，进入严肃文学的领域。不但如此，主流文学家还使用起科幻小说的手法，这样的作家包括保罗·厄尔德曼、约翰·巴斯、托马斯·品钦和霍华德·法斯特等。

二、强调意象性、隐喻性和心理性。

社会现实和人类内心世界并非向古典科幻小说中表现的那样直观，很多东西是模糊的、片段的、支离破碎的。要想从深度上展现内心世界，必须借助于隐喻、象征等方式。

文学中现代派手法的引进，使科幻小说的深度有了提高，也使形式更加扑朔迷离。

三、嘲弄或悲观情调

新浪潮作家们舍弃了传统科幻小说对未来世界的预测主题，不再关注硬性和科技成就。他们宣称，自己只是去设计“可能的未来”、设计“人类的多种未来”或平行的未来。这样，科幻小说的公式就从过去的“技术成就——未来”改成了“假如这样——未来”。而这里的未来是不确定的，统统是悲观的。

四、开拓题材。

“新浪潮”运动开拓了有关性爱和政治等方面的题材，使科幻小说的内容得到了丰富。

第四节 “塞伯朋克”时代

“新浪潮”科幻小说在国际科幻小说界引起的强烈震动是无法形容的，但即使在它发展之初，就有不少人反对。这种反对集中在“新浪潮”作家们的主要努力——将科幻文学融入主流文学上面。批评家认为，当一个文学样式失去了自己的特点时，它的本身其实已经走向死亡。因此，在“新浪潮”发展的后期，一批勇敢的年轻作家们终于站出来，用自己的激进作品寻求科幻小说的回归。这就是所谓的“塞伯朋克运动”。

“塞伯朋克”运动的两个中心人物是美国作家吉布森和斯特灵。吉布森的作品故事大多发生在某种颓废的环境下，在那里，人类如一盘散沙，但却

由电脑网络相联结。他的《神经漫游者》出版于 1984 年，引起轰动，成为如今许多网络题材科幻小说的源头。

并且是科幻界对网络时代的最先预言。其对网络中旅行的描写完全是信息化的、超现实的，与二十年前克拉克《2001 年太空漫游》中首次出现的通过超时空之门一样具有首创性。吉布森的其它作品还有《康特·杰罗》、《燃烧废料》等。

布鲁斯·斯特灵是“塞伯朋克运动”的主要理论家和发言人。他的代表作有《心之海》、《人造孩子》、《晶体点阵》、《蜂群人》等。在他的作品中，科学技术的推测常引向极端。

卢迪·拉克是数理逻辑学博士。他的“塞伯朋克”小说具有较高的思想内涵和反文化的活力。代表作有《时间和空间》、《软件》、《生活的秘密》等。此外，“塞伯朋克”名著还有施恩纳的《边疆》、舍利的《活人转移大会》、《蚀》、杰特的《莫洛克之夜》和《玻璃锤》等。

“塞伯朋克”运动从出现至今已经十几个年头。其主要特点如下：

一、呼唤科幻小说从“新浪潮”回归。

塞伯朋克运动的参与者要求科幻小说摆脱“新浪潮”运动的反技术倾向，希望科幻小说回复到四、五十年代那种重视科学的创作中去，回到阿西莫夫和海因莱因的时代。

他们评击新浪潮运动的后继者们一味地向主流文学靠拢，放弃了新技术的预言；以及太专注于形式、人物，忽略了科幻作品本身的价值。

二、引入现代高科技

由于世界面貌已经大为改观，“塞伯朋克”的倡导者们希望大力引进高科技内容。

斯特灵曾指出，科幻小说没完没了地改装银河帝国，一次又一次超光速飞行，一而再、再而三地复制美国社会 60 年代的主流，而这些早已落后于时代。科幻小说的题材必须走表现高科技的路子。塞伯朋克的作品大多取材于电脑和生物工程等新科技内容。

三、文化价值观的反传统性。

塞伯朋克作品的政治观念常常是反传统的。在社会取向上，它反对资本主义国家的右翼高科技势力，反对“星球大战”和“高边疆理论”；在处世态度上，它共有某种颓废的特征。他们乐于写作关于暴力、毒品、堕胎或其它形形色色的“灰色事物”。他们设计的未来场面也常常显得冷酷怕人。

四、反对标签化和不结盟的文学立场

对于亲身参与塞伯朋克运动的作家来说，很少有人承认自己属于这一文学派别。他们反对给自己的作品贴标签，也反对将自己纳入塞伯朋克系列。事实上，将七十年代中期以来的科幻小说完全归结于塞伯朋克是不确切的。在这一阶段，传统科幻小说仍然继续存在，“新浪潮”的后继者也仍在继续

努力。此外，人文主义科幻小说、女性作家的作品等多种流派，异彩纷呈。到 1987 年夏季，赛伯朋克已明显融入主流科幻文学中去。

一个多流派并存且相互融合的时代即将来临。

(以上各节由吴岩先生撰写，有删节)

第五节 中国科幻发展简史

与欧美科幻文学发展时间相比，中国科幻的起步其实并不晚。据有史可考的文献纪录，中国第一个关注科幻小说的人是被尊为“一代文豪”的鲁迅先生。1902年，当时的中国正处在民族危亡与大变革的前夜，青年鲁迅远渡东瀛，在日本的弘文书院补习日文期间，鲁迅根据日文译本转译了法国著名科幻小说作家凡尔纳的名篇《月界旅行》和《地底旅行》，可以说是开中国翻译科幻小说之先河。至于他的那句“导中国人群以行进，必自科学小说始”，也早已广为流传。只可惜鲁迅先生自己并没有一部原创的科幻小说作品流传后世，这不能不说是一种遗憾。至于各中缘由，还有待进一步考证。

一般认为中国的第一部原创的科幻小说是1904年荒江钓叟的《月球殖民地小说》，关于作者具体的其他资料便没有寻找到。不过同时期的还有一位鲜为人知先驱式的人物是值得提的，他就是徐念慈先生。徐念慈(1875年-1908年)，今江苏常熟人，别署东海觉我。通晓日文和英文，擅长数学和写作，思想进步，受西方启蒙及科学思想影响颇深。1904年前后，与友人曾朴在沪创设小说林社和《小说林》杂志，并曾任译述编辑。

本世纪初，徐念慈开始关注科幻小说。它先是翻译了美国的西蒙钮加武创作的《黑行星》，之后又参与审校了另外八部类似作品。1905年小说林社出版的《新法螺》一书中，收入了徐先生自创的一部随笔性质的中篇小说《新法螺先生谭》(需要说明的是《新法螺》共收录了三篇科幻小说，其余两篇是包笑天从日文本转译的德国科幻小说《法螺先生谭》和《法螺先生续谭》，这两篇文章都是谈话体小说，“谭”通“谈”，原作者不详)。在这篇文章中，徐先生运用了大量的笔墨描述了主人公纵横于多姿多彩的月球、金星、火星等组成的外太空世界之间，并将诸如“卫星”、“磁极”、“离心力”、重力加速度、万有引力乃至“造人术”、“脑电”、“循环系统”等这些即使是现在看来也并不落伍的概念运用自如，巧妙的穿插于文章之中，可见其功力不俗。我需要提醒大家注意，1905年的中国还处在晚清末期，在当时的历史和社会背景下，能够创作出这样的文章确实是件难能可贵的事情。关于清末民初的其他科幻小说作品及其作者的情况，可以参见中国文联出版公司出版的《清末民初小说书系·科学卷》。

民国以后，直至解放初期，中国科幻小说创作进入了一个沉默期，这与当时的社会环境有着深刻的联系。但是，即使是在这样的环境下依然出现了一批有影响的科幻小说性质的文艺作品。其中老舍先生的《猫城记》可以说是其中的佼佼者。事实上，《猫城记》是一篇映射当时黑暗社会现实的讽刺体的预言故事，但是由于它的背景是火星上的“猫社会”，所以凭添了几分科幻小说气氛。

另一部有史可考的作品是1940年出版的顾均正所著的小说集《和平的梦》，共包括《和平的梦》、《伦敦奇疫》、《在北极的光》三部作品。这

部小说集的科幻小说色彩要比《猫城记》浓的多，几乎可以看作是正统意义上的科幻小说（另有人认为这部作品更接近于文艺式的科普作品）。

回顾科幻小说在中国的前半个世纪，我们并不难看出仁人志士们翻译、创作科幻小说的目的，无外乎希望把科学知识，以一种通俗的形式向大众普及，使大众“获得一斑（般）之知识，破遗传之迷信，改良思想，补助文明。”（鲁迅《月界旅行·辨言》）以达到救国救民的目的。这对中国科幻小说后世的发展产生了深远的影响。

解放后，特别是50年代中期到60年代初，中国科幻小说开始以儿童文学的形式的走向大众。我们必须承认一点中国科幻小说的“崛起”，很大程度上有赖于苏联科幻小说的发达与传统（事实上，中国作家在国际上所获得唯一的一个科幻小说奖项就是在这一时期的苏联拿到的）和当时亲密的中苏关系。其实这也不难理解，在中国这样一个缺乏科幻小说传统的国度里，如果不是受到外来的强烈影响，是根本不会有科幻文学发展的余地的，特别是在计划经济和农业生产处于国民经济的主导地位时代。由于研究的局限，我无法断言中国对于科幻小说的少儿性与科普性的定义是否与苏联科幻小说发展思想有直接的联系（事实上也并非如此），但这种影响不应该被忽视。

在这一时期，比较著名的作家有郑文光（代表作有《从地球到火星》等）、刘兴诗、肖建亨、迟叔昌等。其中，郑文光先生的成就最高，这不仅是因为他的《从地球到火星》为中国科幻小说在世界上赢得了荣誉，更是因为他数十年笔耕不辍，为我们留下了不少可以传世的佳作。在这一点上，我们称其为中国科幻小说的“泰斗”是不为过的。但是，由于“十年浩劫”对于文艺界的无情摧残，再加上中国并没有对于科幻小说的传统，以及认为儿童文学处于从属的地位的认识，使得中国科幻小说的发展道路被彻底封杀了。

科幻小说和她的读者与作者，都不得不开始在漫长的“冬夜”里静静的等待……

直到1978年，中国的命运发生了根本性的转折之后，科幻小说才迎来了她在中国的大地上新的春天。

1979年，对于中国科幻小说来说，应该是值得记住和纪念的一年。在这一年，著名科幻小说家、《珊瑚岛上的死光》的作者童恩正正式提出了科幻小说应该以普及科学的人生观为己任的主张。先抛开这种观点的正确与否不论，它的提出无疑是动摇了自鲁迅以来，关于科幻小说是科普作品的一贯论调，开启了科幻小说向文学靠拢的大门。

一时间，百花齐放、万紫千红，众多的科幻小说作品应运而生。

在这个时期，出现了一大批有影响科幻小说作品，比如《飞向人马座》（郑文光著）、《世界最高峰上的奇迹》（叶永烈著）、《古星图之谜》和《追踪恐龙的人》、《科学福尔摩斯》系列等。其中，最有影响的当数叶永烈的《小灵通漫游未来》，这部作品曾经创下了中国科幻小说图书的销售纪录。但平心而论，这部作品依然没有脱离科普作品和儿童文学的框架，但这也许正是“小灵通”成功的关键。同时期，中国的科幻影视也实现了零的突破，先后出现了《珊瑚岛上的死光》（根据童恩正同名小说改编）、《消失的大气层》和《霹雳贝贝》等几部科幻、准科幻影片，虽然数量不多，但意义非同小可。不过这个时期传统认识对于人们的影响还是显而易见的，单是从这几部影片的出品单位就可以知晓。在期刊领域，也出现了《科幻海洋》（海洋出版社）

《科学文艺》(也就是如今的《科幻世界》)等专业科幻期刊和准科幻期刊《智慧树》(天津新蕾出版社,不妨把它算作儿童科幻刊物)。可以说,80年代初的热潮是真正意义上的“春天与高潮”。

不过这次高潮还是退了,这里需要澄清一个事实,之所以说潮退了是指大多数的职业作家退出了经常性的科幻小说创作,并不是说没人写科幻小说了(刘兴诗先生曾主编了一本80年代中后期科幻小说集,大家不妨一阅!)。究其原因,有人认为是恰当行政干预和所谓对“‘伪’科学”的讨伐。其实在更深层次,则根源于客观上没有对于科幻小说的实质理解和创作思想的问题上达成应有的共识,主流消费市场缺乏有力支撑,对于科幻小说的理解处在感性阶段。主观上,由于思想解放和中美关系的缓和,大量的美国科幻小说作品涌入和中国的实际情况,使得中国的本不算成熟的科幻小说作品出现了一些文学性、科学性、民族化和联系实际不足的问题,严重制约了科幻小说社会价值的充分发挥。当然,也有一些作品在以上的几个问题上作的很好,这有赖于职业作者深厚文学功底和良好的文学素养。更重要的是职业作者拥有成熟、独立的文学创作构架模型(也可以称为是独立的文学风格),而这种模型是建立在中国文学风格的基础之上。

九十年代以后,《科幻世界》杂志社孤军奋战,为读者提供了大量出色的科幻作品,以及王晋康、星河、绿杨、韩松等“新派”科幻作者。他们的作品风格与世界潮流已基本无异,可以说名符其实的中国科幻正是在他们手中诞生的。步入九十年代后期,一些出版社开始进入科幻市场,如福建少儿出版社、新华出版社、湖北科技出版社、内蒙古远方出版社等。另外,《科技日报》、《科技潮》、四川经济电台、湖南经济电台等媒体也相继开设了科幻专栏。使中国科幻又一次出现百花齐放的局面。而且,由于国内的文化事业已经在前所未有的市场环境下运行,这次科幻大潮的商业氛围较重,应该说这是时代的一个进步。

(本节由刘健先生撰写,有删改)

第二章 科幻电影的历史

第一节 草创时期

科幻电影几乎与普通电影同步,发轫于19世纪与20世纪之交。第一部具有科幻色彩的电影名叫《机器屠夫》,片长仅一分钟。内容是超现代化的屠宰流水线。1902年,电影大师梅里埃推出了《月球之旅》。这部影片合凡尔纳与威尔斯同题材科幻小说内容为一体。片长达当时罕见的二十分钟,内容也令人眼花缭乱。后来,梅里埃又推出了一部当时堪称奇迹的太空旅行片《太空旋风》,引起轰动。

到了20世纪一十年代,更富于幻想的未来战争片代替了梅里埃式的魔幻片。这种影片的代表作有《宇宙驱逐飞船》、《英国遭到侵略》等,将幻想的可能性变为或然性,触动了人们的恐惧心理。如各种今太空大战式的科幻片都可以追溯到那个源头。这时,科幻小说也被搬上银幕,如《弗兰肯斯坦》、《化身博士》、《隐身人》、《海底两万里》等。与此同时,首批科幻侦探片也

诞生了，如《困惑女人与神探》、《黑匣子》和《危险之子》等。它们的共同特点是吸取了早期特技电影的手法，情节紧凑、场面惊险。

1908年，电影史上第一部描写外星人光临地球影片《月球人觅地球妻》在英国诞生。有趣的是，以后，特别是五十年代的科幻片中的外星人几乎都需要地球女人为伴。

法国第一部真正意义上的科幻片是《死亡之光》，描写疯狂科学家发明类似死光的武器，向巴黎城喷射。1923年，刚刚从内战中恢复的苏联拍摄了《阿爱里塔》，一反西方电影动作加冒险奇遇的套路，将其拍成艺术新颖，基调幽默的社会讽刺幻想片。观众好评如潮。科幻大师弗里德里克将其称为“默片时代最佳科幻片之一”。

第二节 第一次高潮

20世纪二十年代，世界科幻电影步入了一个蓬勃发展的时期。题材呈多元化：外星人、激光、人兽变异、潜水艇、返老还童等题材方兴未艾。电影艺术伴着科学技术的突飞猛进而不断革新，放映时间从世纪初的数分钟延长到数小时，场面趋于庞大壮阔，从无声走向有声，动作节奏变换，蒙太奇与特写镜头艺术技巧已成时尚，表演艺术个性化。

然而，这时期的影片基调悲凉沉郁，所展示的未来图景大多灰色阴暗，常于荒诞不经中融入忧患色彩。另一方面，这一时期具有创造性的作品不多。模仿者甚众。

德国科幻电影将科幻中的幻想与预言两个要素奇妙的融为一体，于1926年推出了世界电影史上的一座丰碑——《月球漫游》，其场面之宏大，演技之高超，在1968年《2001年太空漫游》搬上银幕之前，一直是无与伦比的。该片故事发生在公元2000年一座特大的地下城里。

城市由一位实业家费里德森统治，他的儿子弗里德和一帮朋友在天堂般美丽的花园里过着逍遥自在的生活。工人们是一种类人生物，处在玛丽亚的控制之下。玛丽亚不准他们造反，要他们耐心等待“调解者”的到来。费里德森绑架了玛丽亚，并让一位疯狂的科学家创造了一个与她一模一样的机器人。替身玛丽亚怂恿工人暴动，类人动物于是砸烂机器，冲击地下城。弗里德与真正的玛丽亚设法抢救人们。最后，经过伟大的“调解者”斡旋，工人与实业家握手言和。导演兰从摩天大楼的壮观中得到启发，采用蒙太奇镜头，通过活塞振动与光束造成类似当今“镭射”的效果，给观众强烈的视觉震动。

二十年代，好莱坞在科幻电影史上第一次贴近科幻文学。20世纪初就出现了幻想返老还童的电影，到了二十年代这一题材走俏美国。如《魔鬼的游戏》、《惊叫的影子》、《黑牛》、《虚荣的代价》等。这些影片迎合有“爵士时代”之称的美国20年代崇尚青春、活力，追求享乐的浮华世风。大洋彼岸，尽管英国早期科幻文学大师辈出，但20年代的英国科幻电影却无所建树。1929年，英国推出了一部科幻巨片《叛国者》，想与德国的大都会一争高低，却被国际电影界评为劣作。

三十年代开始，科幻电影的发展继续步入高潮。其基本特征是“狂人科学家加漫画式的英雄”。这时的科幻片大都以不同的方式继承了《大都市》的衣钵：充满忧患意识的未来预言。如《世界末日》、《F.P.T 不回答》、《隧

道》等。“失去的大陆”题材开始进入科幻电影，产生了如《她》、《亚特兰蒂斯女王》等影片。威尔斯的小说继续被搬上银幕，如《世界末日》和《孤岛兽人》。苏联这时拍摄过《宇宙飞船》等科幻片，仍然跻身于世界科幻电影之林。由于法西斯的威胁日渐加深，电影界也开始用科幻片来反映这一问题，产生了《白色瘟疫》、《欧洲上空的乌云》等影片。

与此同时，美国的好莱坞开始将大量新鲜特技加入老题材中，拍摄了《纽约 1980》、《女儿国》、《生活六小时》、《电视间谍》等。怪兽巨片《金刚》也诞生了。一批传统科幻小说也被改装成恐怖片之类的流行样式再次搬上银幕。如《化身博士》、《隐身人》等。

四十年代，由于世界大战的影响，科幻电影与整个电影业一起暂步入低谷。科幻电影如一盘散沙，拥有众多素材而无统一的主题和风格。其间产生有《午夜上尉》、《蝙蝠人》、《隐身间谍》等，多是战争宣传片。世界科幻电影进入低潮。

第三节 第二次高潮

从 50 年代开始，人类的焦虑、疑惧与自鸣得意的心理糅和在一起。催生出一个多彩多姿的现代科幻影视体系。这一时期少有不朽之作，但却群星云集，有的时至今日仍熠熠生辉。

50 年代是科幻电影的“黄金时代”，科幻片开始拥有广阔的市场。科幻片《登月》打破了恐怖题材对科幻片的垄断，使一蹶不振的科幻片走向复兴。

《地球岿然不动之日》反映了基督的生、死和复活这一宗教主题。《当星球相撞之时》最早描绘了地球与其它星体相撞的假设。《来自北极的怪兽》则开创了怪兽题材的新天地。

这个时期的代表作是根据威尔斯同名小说改编的《两个星球的战争》。影片将故事背景放在 1953 年的加利福尼亚，内容也有数处改动。《地球停转之日》则描写了一个善良的预言家式的外星人，来到地球警告人类不要相互厮杀。

这个时期，其它国家也在科幻片上进行着探索。日本人开始拍摄《哥斯拉系列》。

与今天大家看到的该片美国版本不同的是，日本的哥斯拉被塑造成代表大自然向人类进行报复的英雄形象。

60 年代，世界各国的科幻电影继续向前发展。期间产生了墨西哥的《夜半哭声》、意大利的《太空人》、日本的《超级潜艇飞船》、美国的《猿猴世界》等。其中，《007 系列》的第一部《东方博士》也诞生了。该系列是影响极大的“准科幻片”。

这一次科幻电影发展的最高峰，当数美国科幻巨片《2001 年太空漫游》。该片不仅在科幻史上影响深远，而且一直被电影界视为经典。该片赋予科幻电影以真正的哲学意义，为电影艺术创造了美不胜收的特技效果。该片场面即宏大，又细致入微，大至太空站，小至太空厕所，无不摄入镜头，旨在展示近期可能实现的太空航行的日常生活细节。

该片富于哲理，试图提示人类的发展是由一种神秘力量所主宰，而这种力量的象征是影片中反复出现的一块历经沧桑的磐石。在影片中外星人始终不露面，在冥冥之中主宰人类的发展进程。

(以上各节由王荣生先生撰写，有删改。)

第四节 科幻电影的高科技时代

1977年,《星球大战》的上映在美国重新掀起科幻片的高潮。制片人乔治·卢卡斯当时是好莱坞一个不成功的小角色。当他把十几页的《星球大战》剧情提纲交给投资商时,心情与赌徒无异。《星球大战》的一炮走红,不仅捧起了卢卡斯,而且开创了科幻电影与最新高科技相结合的新时代。科幻电影与“科”的结合更为密切了。

与此同时,斯皮尔伯格推出了《大白鲨》系列,并开始与卢卡斯密切合作。从这之后,卢卡斯除继续拍摄心爱的《星球大战》系列外,基本不再直接导戏,而是把主要精力放在开发电脑特技技术方面。成为好莱坞高科技电影在技术方面的中流砥柱。

自有科幻片起,特技摄影就是其中最基本的要素。人们往往抱着观赏奇迹的心理去看科幻片。电影特技的最高境界应该是“魔术师水平”。魔术师在台上表演的时候,尽管大家都知道目睹的一切都是假的,但如果魔术师不揭穿,观众不会知道“假”在何处。

而电影特技很长时间都没达到这种境界。人们常会边看电影边议论:这个怪兽是真人披着兽皮演的,它的动作与人一模一样。这座城市是缩微模型,因为里边没有人、车等活动物体——当一种特技在观赏的同时就被看出破绽,其美感就会被彻底破坏。

而电脑特技作为一种划时代的突破,第一次作到了使画面没有破绽的境地。这一点在九十年代以后,伴随电脑特技的成熟而日趋显示出来。以往科幻影片的编导受技术限制而不能实现的那些设想,现在能够变成现实。于是,科幻片伴随电脑特技的发展进入了一个崭新的阶段。看过这一时期拍摄的科幻代表影片之后,像《2001年太空漫游》这样的早期科幻经典就会觉得平淡无奇。

这一时期的代表人物,无疑是斯皮尔伯格。《E·T》、《第三类接触》、《侏罗纪公园》以及神怪色彩很重的《夺宝奇兵系列》等等,这些影片都打下了他神奇想象力的烙印。另一位出色的人物是詹姆斯·卡梅伦,他为大家奉献了“终结者系列”。最近他靠《泰坦尼克号》再次轰动世界电影界。这部影片虽不是科幻片,却包含着很多科幻片和灾难片(科幻片的忠实盟友)的因素。此外,还有《独立日烽火》、《机器战警》系列、《众星之门》、《水世界》等等。科幻片在好莱坞电影中占据主导地位。除了奥斯卡奖还因为学院派传统对科幻片有所冷遇外,票房的高收入早已把观众的反响表现出来。

到九十年代以后,高科技、大投入、以及先进的运作模式,已经使美国科幻片与其它国家的科幻片拉开了一个相当大的距离。以怪兽片《哥斯拉》为例。该片在日本诞生几十年来,始终是一个“民族题材”。而好莱坞制片人拿到手之后,立刻使其变成为世界各国所接受的影片。这里边,除了上述那些非艺术因素外,还有两个科幻艺术本身的优点。一是美国科幻片善于制造气氛,用一系列小细节烘托出某种大难临头的氛围。这种技巧只有前苏联拍的战争片可以媲美,而后者的影响力不及前者。二是美国科幻片善于利用那些各国观众都能理解和欣赏的要素,如打斗、灾难、魔怪等等,其中最重要的当然是特技的奇幻效果。而这两条,也是科幻小说、乃至整个科幻艺术共同的特点。

科幻艺术在电影中的辉煌与电影艺术本身的发展规律有关。在没有电视、电子游戏等娱乐形式冲击的年代，电影在娱乐市场上独领风骚。就是在中国，七十年代末、八十年代初电影市场的骄人成绩仍然留在许多人的记忆中。但当电视等多种娱乐形式出现时，电影就面临着巨大的竞争压力。当一个人可以在家里方便、便宜地看品种远多于电影的电视节目时，谁愿意到陌生的电影院花高价买票，然后非常不自由地看一个固定的，不能中途选择的节目呢？电影要想在这种竞争下生存，唯一的方法就是发展自己神奇的视觉效果这样一个优势。因为电视台很难拿出高额投资，以及耗费较长的拍摄周期来制作这样的视觉效果。这样，电影越拍越豪华，越拍越大，特技越来越惊心动魄便成了潮流。

而要发挥电影的这种优势，必须找一些超越现实的题材，如神怪、武侠等。科幻当然是这类题材的重中之重。可以说科幻电影高潮的兴起是科幻与电影双方需要共同推动的结果。

由于电影本来就是一种工业化的艺术，展望未来，科幻与电影的联姻只会越来越强。

而且，科幻艺术在电影界拥有在其它艺术领域内没有的“半主流地位”。这是科幻界人士足以欣慰的。

第三章 其它类型科幻艺术

第一节 科幻美术

从广义上说，以太空世界为题材的美术都可视为太空美术。它的历史可谓渊源流长，其表现范围也丰富多彩。神秘宇宙，浩瀚星空，自古以来就是神话和诗歌的发源地，它包含了一切物质世界，是自然美中最高境界的代表。在人们的艺术创作中，用诗歌来赞美，用神话来述说，或用绘画雕塑来体现无限而和谐的宇宙是一个永恒的艺术主题。我国汉代就有大量关于星空的较成熟的美术作品出现，主要集中在汉画像石，画像砖。如：羲和捧日、嫦娥奔月、北斗帝车、牛郎织女等等。当然，这些太空绘画都是与神话故事联系在一起。天文学是最古老的科学，神话伴随着它逐渐发展起来，哥白尼的《天体运行论》开篇第一句话就是：“在哺育人的天赋和才智的多种多样的科学和艺术中，我认为首先应该用全部精力来研究那些与最美的事物有关的东西。”翻开现代天文学词典，几乎每一个星座背后都有一段动人的故事。

然而，神话只是属于幼年人类的思考。1609年，伽利略第一个将望远镜指向天空，从而结束了人们用肉眼观星的历史。不久，人类美术史上的第一幅天体素描写生《月面图》诞生了。虽然从科学的角度上看，伽利略的月面图还不够精确，但月面的平原，环形山脉清晰可见，而玉兔和蟾蜍却不见了。美丽的神话破灭了，美丽的星空却还是那样美丽。人们开始用更加理性的眼光来审视这迷人的星空。随着大型天文望远镜的相继使用，人们见到

了从未见过的天象。在 1839 年摄影术诞生前的二百多年里，天文学家们一直用绘画的方式来记录所见的天象景观，经科学为主导的太空美术开始诞生在天文学家们的笔下。

如果说在生产力十分低下的古代，人们将征服大自然的希望寄托在神话故事中，并吸取改造自然的动力的话。那么在今天，人们拥有了“科技”这一种神奇力量之后，便把希望和无穷的想像力都寄托在了它的身上，这就是新的神话——科学幻想。现代天文学把自然美的范围扩大到了地球以外的宇宙空间。使越来越多的人看到了那无边宇宙深处的壮丽世界，新的审美要求使得美术与天文学更加紧密的结合在一起，在现代美术中形成了一个新的分支领域——太空美术。由于太空美术是一种建立在现代天文学的空间探测和理论研究成果基础之上，以绘画的形式来展现宇宙天体真实景色以及未来人类改造和征服太空世界的艺术。从而被誉为是科学艺术完美融合的结晶，这也是其它任何一门自然科学所无法比拟的。

早期的太空美术作品还只是以插图的形式出现在一些天文学图书和太空科幻小说中，1937 年，法国出版了一个印刷精美的大型画册《在别的星球上》，作者是法国天文学家兼太空美术画家吕都。书中有一百多幅太空美术作品，很多是彩色的，这是世界上第一部太空美术方面的专著，可谓太空美术的一个里程碑，对后来太空美术的发展有着重大的先导作用。他的作品忠实于天文观测，如对月面的描绘，与后来的登月宇航员所见大致相同。

1944 年，美国的太空美术大师邦艾斯泰在《生活》画报上发表了她的太空美术处女作：“土星世界”组画，从而揭开了现代太空美术的序幕。在他之前的太空美术作品还比较粗糙，大多属于图解性质，显得十分幼稚。邦艾斯泰将太空美术上升到了一个新的艺术高度，从而为太空美术成为独立的绘画领域奠定了基础。邦艾斯泰曾从事建筑设计多年，他的太空美术受到吕都的影响，力求表现科学的真实性。作品构图严谨、笔法细腻、画面朴实、厚重、深沉宏大，具有古典主义的风格。他曾与火箭专家冯·布劳恩、科幻大师克拉克及许多天文学家共同完成了多部书籍，画册。其作品征服了整个世界。

他的作品影响教育了不只一代人，当代许多著名的天文学家，太空画家就是通过他的作品影响而走上了专业道路。

1957 年 10 月 4 日，前苏联发射了第一颗人造卫星，从此人类进入太空时代。太空热的兴起把太空美术推向新的发展阶段，主要航天大国出现了一大批优秀的太空美术家。除前面介绍的以外还有：美国的魏末、米勒、哈特曼、英国的哈代、前苏联的索可洛夫、列昂诺夫。其中列昂诺夫本人就是一位宇航员。也是世界上第一个步入太空的人，他的太空美术作品有许多就是太空风光的写生。

1978 年，美国出版了由太空画家米勒编著的《太空美术》画册。书中收录了近百年来各国几十位画家创作的太空美术作品，精彩纷呈。此画册是第一部将太空美术作为独立画种而编辑的美术作品集，也是第一本以“太空美术”一词为名称的大型画册。

继邦艾斯泰之后，美国又出现了一位杰出的太空美术大师麦考尔。他是美国宇航局的专职画家，他的作品内容主要以人类征服和开拓太空世界而闻名于世。其画风与邦艾斯泰完全不同，作品不拘泥于细节，用笔大刀阔斧，一往无前，画面气势恢弘，场景宏大。观赏他的画总能给人以振奋之感。他

曾多次为科幻电影设计宇宙场景，给人以强烈的艺术享受。

希德·米德是另一位杰出的科幻美术大师。他不是专一的太空美术家，他的作品内容十分广泛，大到星际开发，小到日常生活几乎无所不包。自1968年科幻电影《2001年的宇宙旅行》放映以后，他和他的作品受到越来越多的人们的喜爱。在此之前，他是一位出类拔萃的机械设计师，曾为美国的福特汽车公司，荷兰飞利浦公司担任产品形象设计顾问。通过欣赏其作品可以发现，他对未来世界的人类活动有着极为深邃的洞察力和想像能力，并且善于将头脑中的科幻概念利用绘画艺术视觉化，使其通俗易懂。由于精通机械设计，他在科幻作品中所描绘的各种未来机械，对工业界，汽车制造业具有重要的启示和参考作用，具有很强的科学性和实用性，他的画非常的写实，使人有身临其境之感。

70-80年代，日本一位画家的太空美术作品风靡世界，他就是被称为日本的邦艾斯泰的太空画家岩崎贺都彰。他从小就受到邦艾斯泰作品的影响，对天文和绘画的追求极为刻苦，自己磨制了数十架天文望远镜，光是镜面就有六十多枚，他的口径达42厘米的反射望远镜在日本天文爱好者自制的望远镜中是很有名的，他还在家中建立了自动化程度很高的天文台。在绘画方面，他的喷绘太空作品震惊日本画坛，其画面细致精密，一丝不苟。他根据当时所掌握的最新科学知识和天体探测成果进行精确描绘，作品追求尽善尽美，将太空世界尽可能地理想化。色彩艳丽、华美，使寂静的太空一片灿烂如诗，极具浪漫主义风格。他出版过多部画册。1981年他的国际合作巨型太空美术画集《宇宙美景》在美国出版，同年日文本也在日本出版。此画册由科幻大师阿西莫夫撰写文字说明，天文学家兼科幻作家卡尔·萨根作序。其版本之豪华，印刷之精美，内容之丰富，在世界太空美术画集中是空前的。

90年代，日本又出现了一位太空美术新星，年轻的太空美术画家沼泽茂美。他与岩崎贺都彰一样采用现实主义的创作手法，运用喷笔绘画，画面十分精细。但是画风又与岩崎不同，可以说是用当代最新科学研究成果武装起来的新一代太空画家。他的作品时代感极强，常采用照相写实主义手法描绘星球世界，给人以耳目一新的感觉。特别是对未来飞行器、空间站、飞船内部控制舱室的设计达到极高的水平。沼泽茂美不但是位优秀的太空美术家，还是一位出色的天体摄影家，他的天体摄影作品取材广泛，与他的绘画一样精致迷人。1994年，他的作品专集《宇宙图册》问世，收入了近400幅画作品，上百幅摄影作品，以及大量天文台和空间探测器拍摄的精美天体图片。是一本观赏性很强的画册。自1995年开始，我国的《奥秘》、《飞碟探索》两家杂志从此画册中节选出许多优秀作品转载发表，至今未断。近日，美国著名的天文学杂志《天空和望远镜》还专门对他做了介绍。

太空美术作为科幻美术中的一个重要题材领域，其作品既反映太空时代的科学成就，又反映人类对自身现在及将来进入太空世界的各种思考，并且加以深刻的揭示。太空美术是人类探索和征服太空的史诗和组画。美国太空画家哈特曼自豪地写道：“在科学技术的力量到达之前，我们已经到达了那些星球世界。”我国太空美术的奠基人士之一——李元先生将其形象地比喻为“征服太空的美术”。

在太空美术中，有一个独特的分支题材对太空美术的影响较大，这就是太空幻想美术。太空幻想美术是以太空为题材，进行纯幻想描写的美术。其本身没有科学内涵，作者只是借助太空世界来表达其它方面的寓意。如一

些以太空为背景的广告、宣传画，以及纯粹表现人的精神状态、潜意识、象征性等等，这些又可看做是超现实主义题材的太空美术。它的最大特点是表现精神的无序与跳越，它可以抛开一切理性的束缚，尽情表达作者的各种情感、思想，而科学幻想是建立在科学基础之上，是有序的、逻辑的。两者虽有很大不同但相互之间的启示，借鉴作用还是十分紧密的。

艺术的一个重要作用就是反映时代脉搏。今天，人类文明已进入前信息社会(或后工业社会)，科学技术空前发展，人们的审美需求也在不断发展变化。但纵览当代中国画坛所反映的内容与时代发展仍有很大差距，无论绘画展览或是画册内容，那些古树古庙，陶瓷器皿，茅屋农舍等等充斥满眼，一片田园牧歌，作者们对那些早已逝去的农业文化留恋不已。这些不能不说我们很多作者头脑中的时代观念还极为滞后，即使一些较前卫的美术或先锋美术之类，也只是停留在对工业社会，机器时代的反映。从一个侧面也反映了在我国科学技术的普及还需要有很长的路要走。

笔墨当随时代，这是艺术发展的规律。现代科幻美术早已进入信息社会、太空时代。

画家们对未来社会的发展，人们的生活习惯，人与科技密切联系的各种状况进行了许多精细的描绘与反映。这些并不是无中生有，异想天开的遐想，而是紧密联系当代社会的未来探索。那些科幻绘画中所描绘的未来机械、未来交通工具、未来建筑、未来人们的生活方式等等对我们今天的工业设计、建筑设计、服装设计具有极大的启迪和参考作用。

当代中国正以前所未有的速度追赶现代化的步伐，我们的美术工作者、美术设计人员应多接触科幻美术，多了解科幻美术，甚至多参考与科幻美术相关的创作，充分发挥自己的想像力，反映现实，甚至超越现实，使我们的工业设计，产品设计更加富于时代感、未来感，而不是总跟在外国产品的后面，这样才能更具有竞争力，使产品具有更大的价值，才能够体现出“知识是财富，想像力是更大的财富。”这句名言。同时，这也是提高自身科技素养、提高想像力、设计能力的有效方式。

人类的航天事业越来越发达，太空美术必将在下个世纪成为人类科学与艺术文化中的重要一环。由此我想：在更遥远的未来，在月球或土卫六等其它星球世界中生活并成长起来的小画家们，他们的第一幅风景写生作品一定是太空美术！

(本节由喻京川先生撰写)

第二节 科幻音乐

音乐的太空时代始于霍尔斯特。1918年，他的《行星》组曲上演的时候让听众大吃一惊，很难相信这么一部气势磅礴的作品会出自一个英国作曲家之手。

霍尔斯特身处新旧时代的交汇处。音乐中保留了晚期浪漫派的庞大和幽远，又加入了现代音乐独有的神秘感和紧张度。更主要的是进入1900年以后，科学的飞速发展整个地影响了作曲家的宇宙观。全曲的七个乐章分别对应太阳系的七大行星（地球未包括，冥王星则尚未发现），作曲家不再拘泥于行星古代神话中相同名字的神，全曲要表达的是在众行星间作宇宙漫游而不是宗教崇拜。生动的音乐形象、优美的意境、浅显的音乐语言使这部作

品成了管弦乐曲的经典曲目之一，并影响了后来的《星球大战》、《异形》等电影配乐。

与此曲有异曲同工之妙的还有理查·斯特劳斯的《查拉图斯特拉如是说》。你若看过《2001 年太空漫游》，当然很清楚地记得片头：日光划破黑暗的宇宙，随之而来是由远及近的隆隆鼓声。这部交响诗正是表现人类在对自身的思考中不断进步。配合影片的背景，更让人顿生无数遐想，但觉时空无穷。影片摄于 1968 年，不久，阿姆斯特朗就在月球上跨出了“人类的一大步。”

科幻电影从七十年代起广受欢迎，电影配乐也随之崛起。太空音乐的黄金时代来临了。尽管由于众所周知的原因，太空中其实是寂静无声的。但在欣赏电影时，谁又会对太空中的爆炸、射击、音乐声感到奇怪呢？以约翰·威廉士为首的好莱坞作曲家创作出众多宏伟、感人的太空音乐来烘托影片所极力要传达给观众的那种神秘的、虚无飘渺的气氛。像《星球大战》系列，《超人》系列、《星际旅行》系列等。约翰·威廉士更一人囊括七项奥斯卡“最佳电影音乐奖”。

不过，正如好莱坞众多的科幻电影（比如《星球大战》）极尽辉煌的本事，而骨子里仍然平俗一样，科幻电影的配乐总不外乎堂皇威武，单有进行曲的味道，只能给人一种表象化的宇宙图景。

大约从七十年代起，日本的合成音乐开始以东方人的思维方式来表现心中的宇宙。

合成器的音色冰冷、单纯，似乎更合乎太空静寂的环境。日本音乐使乐曲显得博大而又富有人情味。比如喜多郎就作过一首《银河》，但觉半梦半醒间飘在众星中，绝对是一种独特的感受。

近几年，录音技术的不断进步又为太空音乐带来新的天地。美国 TELARE 公司不但在音乐中加入诸如恐龙的脚步声之类的音效，还在 90 年开发出环绕立体声技术。听 TELARE 公司新近出品的唱片，真有身入其境之感，好象坐在《企业号》中一样。其中一张《星际旅行》就以优美的音乐和效果入选上海 1997 年十大名盘。

太空音乐几乎各唱片公司都有结集出版。买上两三张唱片就可以听到大部分名作，每部电影也会伴有原声音乐同步发行。迷友大可根据自己的爱好与经济条件选择。在太空音乐声中读 SF，也算是别有一番滋味了。

（本节由谢积灏先生撰写）

第三节 科幻诗歌

作为一种文学体裁，科幻诗是一种全新的，但涉及面却相对狭窄的表达方式。诗已是曲高和寡，再穿上一件“科幻”的紧身衣，不要说写，就是能够读到它的人也是少之又少。但随着科幻艺术的逐步繁荣，科幻诗还是默默地生存下来。国内影响力极大的诗歌刊物《诗刊》便设立了科学诗园地，里面的作品虽然算不上完整的科幻诗，作品也相对幼稚，但至少这样的栏目还是出现并保留下来了。

台湾诗人陈克华专志于科幻诗的创作。且看他的一段作品：

红岩的山巅有倾颓的城地散置精灵于丛林间出没，莲花开在泥淖
就此绝望战退了逐渐没落的智慧

是巨大肉足兽与嗜血草横行的年代的宣布

所有希望和快乐皆要学习冬眠

诗中对未来的描写可以说近乎恐怖了，时下一些科幻加恐怖小说比比皆是，但只有以诗的独特视角表达出来，其中惊心动魄的壮观便被表现得淋漓尽致，那种韵味绝不是一般小说可与之比拟的。

诗人的成功在于他的重点始终在于“诗”，而“科幻”是准确表达其中意义的一种背景或表现手法。当形式准确无误地为内容服务时，反而使形式由于自然、不着痕迹，而更加完美，再不会成为桎梏体裁的“紧身衣”了。

不过，话说回来，这也完全是诗人自己的手法，倘若叫一些田园诗人或抒情诗人硬拉上科幻，恐怕不仅生硬，简直就可怕了。

科学与诗情画意原本是理性与感性的两个极端，两者的弥合如果不是出于自然的写作思路，恐怕很难写好，因此科幻诗的局限性相对其它科幻艺术形式要大得多。也许它始终不能发育完善，但至少它给人们提供一个视角：诗原来可以这样写，科幻意念原来可以这样表达。

(本节由张卓小姐撰写)

第四节 服装艺术中的科幻

处于世纪末的人们对未来的迷茫与想象已通过科幻影片展示在大家面前。早在八十年代，影片《超人》就为人们塑造了一个惩恶扬善的英雄人物形象，现在看来超人那红蓝相间的紧身衣似乎土气得可笑，但在当时体现了人们心目中科幻人物衣着的一种程式。

超人也仅是一个表面与人无异而具有特异功能的形象。而后在影片《蝙蝠侠》中猫女通过闪亮的黑色塑料紧身衣与眼罩、手套(形似猫爪)更为夸张地塑造了介于人兽之间的形象。这不仅表现了人们对科学更离奇的幻想，也与当时服装的高科技发展密切相关。接着在形形色色的科幻影片中，人们不仅关心自身的未来环境，更多地关注太空的信息以及外星人的幻想，用透明塑料胶做成连衣裤，或是铁质盔甲的外套等，各种新奇的形象通过高科技的塑造并加入电脑制作，呈现在观众面前。

正是有了这些影片，或者说是进入九十年代以来的人们处于跨世纪的交替中，充满对未来的好奇、茫然甚至恐惧。在服装演变的潮流中未来主义的，风格日趋明显。1996年发布的“星际纵横”(香港贸发局)主题色彩是褪了色的光泽，冷冷的金属色泽，白色、浅灰、天蓝、银粉色及水银色。在面料上采用轻工的光面布料，电脑花样的图案，凹凸织物与泡泡皱布，充分代表了纺织工业近三十年来的不断创新。加工的效果使布面显得光滑整洁，与天然布料的感觉截然不同。在外型、款式上强调的是玲珑浮凸的曲线，肩膀的外形可以是自然或是加宽的，令人不禁想起皮尔·卡丹早在六十年代具有浓厚太空味道的摩登设计。这类服装不仅力求表现高科技，同时也是高科技的一种体现：透明塑胶手饰，透明款式的太阳镜，尼龙袋子，易洁的涂层滑雪长靴，各种形状夸张的配件一应俱全。在发型上也别出新裁，各种色彩的染发，银灰色或金色等等，甚至用染发膏直接把短发抹成一缕一缕，挺直地向上竖立。在影片《第五元素》中的女外星人，正是用鲜艳的桔红色发型打破了科幻世界中一向冷冰冰的气息，为未来主义诠释了一种新的含义。

科幻影片与时装潮流在相互推动中向前发展。人造卫星不单带来了现

场直播，更引发人类对漫游银河星际的幻想，这种幻想更促进了服装未来主义风格的发展。希望人们身处一片透着寒气的冰冷色调中，但是心中却不失人世温情。

(本节由陶音撰写)第五节科幻题材电子游戏从 1982 年任天堂推出 8 位家用游戏机以来，电子游戏业的发展日新月异，从 8 位到 16 位，再到 32 位，64 位，最近 SEGA(世嘉公司)又推出了说不完道不尽的 Dreamcast，光碟机(暂定名梦工厂)。但游戏主机再好，没有软件，即游戏内容的支持，主机也只是虚有其表而已。

科幻电子游戏明显是科幻与游戏的结合体，其实大多数电脑游戏与家用游戏都是科幻游戏。最早的科幻游戏恐怕要数《魂斗罗》和《超级玛利奥兄弟》(采蘑菇)了。其次则是《忍者神龟》。作为最早出现在广大游戏迷面前的《魂斗罗》，和《超级玛利奥兄弟》，想必大家还记得当年玩《魂斗罗》时为了通关而调出三十人模式，拿着霰弹枪到处乱跑，和玩《超级玛利奥兄弟》时为了救公主而拼命狂采蘑菇的情景。那时，能翻一次版，可以让人高兴三天。

现在的游戏已经从游戏机转移到电脑上了，种类多得不胜枚举，画面越来越精细，游戏的种类也逐渐发展出 ACT(动作类)、SLG(模拟仿真类)、RPG(角色扮演类)、A-RPG(动作角色扮演类)、S-RPG(模拟角色扮演类)、FTG(格斗类)、S-FTG(模拟格斗类)、STG(射击类)、SPG(运动类)、RAG(赛车类)、AVG(冒险类)、PUZ(益智类)、TAB(桌上类)、ETG(其他类)。在 PC 机上，还有即时战略类，3D 实时演算类、策略类等等。其中即时战略类占了很大一部分比例。而这部分中绝大多数游戏都是科幻游戏。如 DOOM 系列、生化危机系列、幽浮系列(UFO)、绝地风暴……

最著名的即时战略游戏，同时也是长盛不衰的科幻游戏，可能要数 WestWood 出品的《命令与征服》与《红色警戒》系列了。另有一款“准科幻”游戏《沙丘》系列。这是根据赫伯特的大作《沙丘》开发的。而在近期上市的《沙丘 2000》则更是科幻类游戏的经典巨作，其中不仅有了扑翼飞机，香料采集车，而且游戏者与其他阵营对战时，还会有沙虫在战场四周出没，吞食部队。当然作战也更为艰苦。

另一款最新的科幻即时战略游戏就是 Blizzard 出品的 STARCRAFT(星际争霸)，想来大家在见到本文时可能已把星际争霸三大种族都通关数回了。另外，Blizzard 还为 星际争霸 在 INTERNET 上建立了一个专门的联机作战网址 Battle.Net，并制定了一系列严格规则，以防止作弊，这下好了，快连上该网址一试身手吧，看看你在全世界排名第几。

什么？第 XXX，那可太……菜了！

喜爱儒勒·凡尔纳的朋友不可能不知道他的一部大师级作品 神秘岛 。而 ENIX

公司则推出了一款容量为 5CD 的同名冒险解谜类游戏。尽管这款游戏已是第二代了，而且与凡尔纳的 神秘岛 扯不上半点关系，但仍是值得一玩的游戏。亦真亦幻的世界与匪夷所思的谜题可是会让许多玩家头大哟。因为你得懂日语。生化危机 2 也是目前人气度极高的 3D 实时演算冒险游戏。在 SONY 主机(PS)容量为 2CD。游戏中那种阴森恐怖的感觉，想必使玩过的朋友在大白天都会觉得紧张。

国内开发商对科幻题材的游戏不甚重视，勉强能算上科幻游戏的，可

能要数刚出的《铁甲风暴》了。之所以说勉强，是因为它模仿的成份太多，不过靠对机甲的不同组装来实现不同的攻击能力，这倒是一个新观念。国内的游戏公司似乎专注于历史、武侠题材的游戏。也许应该请智冠、大宇等公司的开发人员多读读《科幻世界》了。

(本文由胡旭阳先生撰写，有删节。)

第四章 科幻文学的一些基本问题

第一节 科幻文学在文学中的位置

科幻文学能在文学界占什么样的位置，恐怕是最令科幻界人士感兴趣的问题。在科幻文学一个多世纪的奋斗史中，争取自己在文学界中的地位是其中的主旋律。最初，科幻文学只是地摊文学(西方)，或宣传品(中国)。科幻界人士当然不满足于这样的地位。

于是不断地提高科幻文学的文学品味，如新浪潮运动。或将一些有科幻色彩的主流文学作品拉入科幻行列以壮声势，如将《蝇王》和《我们》列为科幻代表作。另一方面，主流文学作者时常选用科幻文学的题材和手法丰富自己的创作，但大多耻于承认自己写了科幻小说。一个世纪下来，科幻文学有了浓厚的文学色彩，主流文学中也有不少科幻的影子。但科幻在主流文学界仍然是一种不登大雅之堂的文学种类。

面对这种状况，科幻界有不同的反映。一种把眼光放在了今后。认为科幻文学早晚能进入文学主流，甚至是主流中的主流，将来是科幻文学大行其道的时代。另一种观点稍微泄气一些，认为科幻文学，或推而广之的科幻艺术是一种文化形式，与文学无可比性。进不进入主流文学殿堂都没有关系。

这样一个问题需要从科幻文学、主流文学、社会需求这三个方面去分析。其中最主要的是社会需求。在人类文明发展至今的七十多个世纪里，二十世纪是最不寻常的一个世纪。在这个世纪里，科学技术通过前几个世纪的积累，彻底进入了普通人的生活中间，文明社会的人们的日常生活已经离不开科学技术，人们的行为特点也与科学技术水乳交融，可以说今天的人从孩童时代起就打上了科学技术的烙印。艺术是以反映生活为基础的，而在科学环境中形成的现代人的生活当然需要一种能将其反映出来的艺术。

另一方面，二十世纪又是飞速发展的一个世纪。历史上第一次出现老年人的经验失去作用，老年人不及年轻人更能适应社会发展的情况。二十世纪的每个人，只要他(她)的年纪足够大，都能遇到一次甚至几次社会变动。

能感受到以前的社会阅历变成无用之物的情况。在这种社会环境中，最有价值的东西就是未来。最需要了解的东西就是未来。因此，能描绘未来的艺术就比传统艺术更受欢迎。

就目前的各种艺术形式而言，除被称为第八艺术的电影艺术之外，都是从田园牧歌的传统社会中发展起来的，其基本艺术原则和技巧处处渗透着农业社会的历史痕迹。缓慢的节奏、内向的情感、田园景色和农业社会遗留下来的价值观构成了传统艺术的主旋律。这里不光包括小说，还包括诗歌、散文等其它文学形式，也包括绘画、音乐等其它艺术形式。所有这些艺术形

式中的传统理念，都在二十世纪社会生活的种种冲击下动摇。

其中一些纯粹的传统艺术如戏剧等基本已走向死亡。而像小说这样永远有生命力的艺术形式则面临着更新的巨大压力。

作为对社会变化的反映，各种艺术门类中都不约而同响起了现代派、抽象派、表象主义的声音：夸张、变形、扭曲、怪诞，对自己内心世界的白描，对社会生活荒唐、无意义的现实的白描，成为从小说到诗歌、到美术等各门艺术的变革主旋律。这种变革作为探索、尝试是可以接受的，但迄今为止，没有哪一种艺术门类里的这种变革能赢得社会大众的认可。各种先锋派艺术都是在民众欣赏活动之外“冲锋”。其中一个很重要的原因，就在于二十世纪、尤其是二十世纪后半叶的普通群众大多受过一定的科学教育。

在发达国家里甚至普遍受过高等教育。这样一些艺术消费者允许文学作品中有荒诞和夸张，但一定要有某种科学上的真实性。因此，社会需要一种介于传统写实性的艺术和荒诞色彩的现代派艺术之间的艺术形式。这种艺术可以打开人们的视野，同时又在真实和幻想之间找到平衡。不能说这种艺术一定就是科幻艺术，但从目前已经存在的艺术形式来看，科幻艺术是最接近这一要求的艺术形式。

当然，社会需求是一把双刃剑。它不仅将科幻艺术推上历史舞台，也对科幻艺术本身不断施加变革的压力。科幻艺术是在农业社会向工业社会转化的时候产生的，迄今为止最有影响力的一批科幻作品也是那个时候留下的。几乎在每一个国家里科幻艺术也都是在其工业化革命时期引入和发展的。尽管这个时代离我们今天并不遥远，但工业化社会向信息化社会转变的潮流又使得那时的科幻作品显得落伍了。由于科幻艺术整体上还带有工业化时代的风格，科幻艺术本身的变革也已经提到日程上来。

第二节 科学在科幻艺术中的位置

对于这个问题，人们的认识经历了一个发展过程。最初，人们认为科幻艺术是宣传科学的工具。这种观点不仅在中国有，在欧美、前苏联都有。只不过没有像其在我国的影响那样大。根据这种观点，科学是主人，科幻是仆人、是工具。但即使这样界定，科学界对科幻艺术仍然没有什么兴趣。在正统科学家的眼里，科幻中的科学都是经不起推敲的“伪科学”。科幻则是一种效率低下的宣传方式。

后来，主要由于科幻艺术工作者对科幻艺术独立性的力争，人们开始认同一种观点：科幻中的科学，只是一种题材、或一种背景、或一种表现手法、甚至只是一个道具。从纯粹的创作技术角度来看，这种观点没有什么问题，而且科幻界人士可以利用这个观点反击一切能使科幻艺术失去独立地位的“工具论”观点。只是在这种观点里，科学又成了文学艺术的工具，可以由作者们任意剪裁、扭曲。科学的真实性和价值观也得不到尊重。而一些科幻艺术家心目中科幻艺术的最高境界——科学与艺术的水乳交融，也有可能因为这种观点影响力的扩大而越来越远。

科学技术作为一种人类实践，有其自身的美学规律。科学具有神奇美：科学知识给与人们的，往往是超经验的事物。像地球围绕太阳运行，水中有微生物存在、等等，今天看来已经是人们的常识，但它们都是科学提供给大家的常识。科学就是这样把人们看不到的事物摆在人们面前。青少年往往是

人一生中最喜爱科学的时期，很大原因也是因为科学能把一些超越常识的事物带给人们。青少年可以藉此满足爱幻想的年龄特性。科学具有宏伟美。科学可以把无垠的太空，把几十亿年的地质演变史等等大尺度的事物呈现在人们面前。绿杨作品《失落的影子》里对宇宙大爆炸的描写，黄易作品里对银河系中心景象的描写，都是这种美的体现。科学还具有理性美，它可以把杂乱无章的世界用对称、简洁的方式展示出来。

科学之美部分体现在科学知识中，部分地体现在科技产品中(见附录六)。但这些科学与科技产品首先要体现其知识价值或应用价值，美只是一个附带品。科学之美更应该完整、深刻地直接体现在各艺术门类中。

从另一方面看，科学之美表现应该是科幻艺术独立性的根本。舍此一点，科幻艺术就会混同于各种荒诞艺术、神怪艺术而失去自己的个性。这一点，在世界科幻艺术史上是有过教训的。

科幻艺术不是宣传科学的工具，科学知识也不是科幻作者拼凑情节的工具，双方谁也不是谁的奴仆。科幻艺术的根基应该是科学美学，科幻也是科学之美在艺术领域的代言人，只有这样，同作为文化形式的科学和艺术才有一块共同开发的领域。

当然，我们这里讨论的这种水乳交融的科幻艺术形式在今天并不存在，至少它需要能深研科学，并能从中找到美的人，而这样的科幻艺术工作者虽然有，但数量绝不会很多，我们这里讲的是科幻艺术的理想状态，也是今天科幻艺术工作者的奋斗目标。

第三节 科幻艺术的社会功能

(1) 科幻的教育功能

近一个世纪前，鲁迅在其中译本《月界旅行》序言中写到：“导中国人群以行进，必自科学小说始。”后人在引用这句话时，常常忘记鲁迅当时只有二十多岁这个事实。

后来鲁迅随着年龄的增加，放弃了这一不合当时社会实际理想。直到今天，鲁迅的这个理想才有了实现它的社会基础，其中最重要的，是有了社会需求。

在普通的中国民众中形成科学氛围，使大家理解科学的社会价值，帮助中国人普遍形成适应现代社会的科学素质，这是时代提出的要求。而在这项范围广泛、内涵宽广的工作中，科幻艺术能作出特殊的贡献：作为艺术品(当然是其中出色的那一部分)，科幻可以起到直指人心的作用。把科学精神直接输送到人们的心灵深处。科幻艺术作为一种艺术产品，可以不分时间，场合地发挥作用。使男女老幼都感受它的熏陶。这些都是系统的科学教育所不具备的。

要发挥科幻艺术的教育功能，切忌使用它的短处，那就是一条一条地宣传科学知识，并且要求真实、准确。在科幻艺术中，科学应该作为一种文化来存在。宣传具体科学知识的任务应由科学教育和科普宣传来承担。

除了一般科学素质的培养之外，科幻艺术还可以培养人们的想像力，尤其是青少年的想像力。科幻艺术可以将欣赏者带入想像世界，开拓人们的视野和眼光。

(2) 科幻艺术的市场价值

随着时代的发展，人们的富裕程度日渐提高，闲暇时间不断增加，文化消费正在成为重要的消费内容，而文化市场也渐渐成为潜力巨大、竞争激烈的市场。除美国等少数国家外，传统艺术形式仍然在这个市场上占主导地位。中国尤其如此。传统题材的小说、影视在我国正大行其道。但这并非反映群众的消费要求，相当程度上是创作者一厢情愿的结果和历史惯性使然。至少在中国，科幻艺术在整个文化市场是罕见的“朝阳艺术”，不光潜力巨大，且呈卖方市场的特点。对有眼光的艺术市场开拓者来说，科幻艺术应该是一个极佳的选择。对科幻市场的分析我们将在后面详细讨论。

