

科幻电影中的体育元素：功能与呈现

黄璐

(华北理工大学 体育部, 河北 唐山 063009)

摘要: 科幻电影是日常生活与科幻世界的复合体, 其中不乏体育元素的嵌入与表达。科幻电影中的体育元素所承担的功能包括: 传播健身意识, 科幻电影对身体肥胖的嘲讽, 在潜意识中激发人们的健身冲动; 明确背景环境, 引入体育元素有助于营造一个真实的科幻故事情境; 创新工程设计, 一些健身工程的创意设计为电影艺术提供了表现素材, 为现实生活启发了思路; 明辨主体身份, 借助丰富的体育活动, 对智能机器、有机自然与人类身份进行界定, 完成科幻电影中人类身体的呈现; 建构人类主体性, 体育元素的所指与隐喻, 指向对人的真实存在这一本体问题的思考, 人会享受游戏带来的快乐, 诠释了人类主体性的价值。旨在为中国科幻电影制作打开思考空间。

关键词: 科幻电影; 体育元素; 功能; 身份; 主体性

中图分类号: G80-054

文献标志码: A

文章编号: 1008-3596 (2019) 02-0043-07

随着现代科学技术的迅猛发展, 电影作为“深描”的艺术, 不仅记录了人类科学技术的发展历程和伟大成就, 传播先进的科学技术知识, 建立人类主体性和现代性意识, 同时为展示人类对未来科学技术发展的宏大图景, 充分释放人类的科学想象力提供了荧幕呈现的方式。作为类型化电影的重要门类, 科幻电影受到科幻迷和电影迷的热情追捧。人类社会实践和情感世界的复杂性, 让科幻电影不单纯以展示科学幻想为价值旨归, 在爱情、伦理、人际关系、社会、家庭、情感认知等方面, 触碰人类日常生活与情感世界的深处。科幻电影毋宁说是当下日常生活世界的延伸, 是日常生活与科幻世界的复合体。体育(Sports)这一植根于日常生活世界的人体活动, 如何与科学想象力紧密结合, 柔和地嵌入科幻电影叙事中, 连接当下与未来、已知与未知两极, 或者说科幻电影中体育元素承担的角色和功能有

哪些, 又是如何予以呈现与深化的, 这是值得探讨的有趣话题。

1 传播健身意识

科幻电影描画了人类科学技术建构的未来世界, 让人憧憬的、美好的、惊奇的新世界, 同时反讽风格的融入, 让人印象深刻的价值与伦理批判, 更多地指向当下生活、社会与伦理的反思。由于科学技术的加速变革, 先进的和新兴的市场都对技术创新表现出十足的兴趣, 将技术创新当作生产持续增长的物质产品并最终用以提升生活品质的手段, 从玩“苹果”手机到微信朋友圈、追看电视节目、网上冲浪与购物等, 年轻人找不到时间驻足思考和反思他们周围的世界, 这是道德和志向迷失的一代^[1]。为保持合理的人体机能水平和身体活力状态, 健身活动成为日常生活中的奢侈品和消耗品, 成为日常生活的累赘与负

收稿日期: 2018-10-04

基金项目: 河北省社会科学基金项目(HB18TY012)

作者简介: 黄璐(1981—), 男, 江西宜春人, 教授, 硕士, 研究方向为体育社会学。

文本信息: 黄璐. 科幻电影中的体育元素: 功能与呈现[J]. 河北体育学院学报, 2019, 33(2): 43-49.

担,消逝在繁忙的工作与生活中。在科技高度发达的未来世界,人类的一切生活由系统与机器代劳,身体功能由医学和仪器保障,身体活力由娱乐和保健解决,人类参与健身活动的动机和意义在哪里?电影《机器人总动员》尝试运用生动有趣的动画影像告诉我们答案。

《机器人总动员》是一部科幻、动画、喜剧主题的电影,影片融入大量体育元素的叙事表达,在传播环保与健身意识、反思机器伦理(正视人性)等方面具有明确的价值指向。在《机器人总动员》的开篇讲述中(00:04:01^①),“BNL舰队中的钻石Axiom号,让您5年的太空旅行豪华舒适,全天24小时无间断的周到服务,由全自动的机组人员提供,舰长和机器人舵手,也将为您呈现无尽的娱乐。”这是在到处充斥垃圾的地球上,为太空旅行做的广告,广告画面迅速切换到打高尔夫的场景,以及在太空船模拟海滩中戏水和玩气球的娱乐场景。《机器人总动员》剧情设计的是太空旅行,这是一段充满乐趣并值得期待的时光,乘坐太空船的人们不会像太空移民一样,为到达遥远的宇宙空间,而选择漫长的冬眠方式。当人经历漫长的太空旅行时,无聊和孤独感侵袭而来,这就需要找乐子,与古罗马角斗竞技一样,打发无聊的人生。这是当今社会无数人想要的生活——除了吃喝玩乐,其它什么事都不用干。当想象变为虚构的现实,结局就是肥硕的身体布满整个荧屏。体育思想者李力研对“金边眼镜”和“大腹便便”的嘲笑^[2],预示这个时代正处在身体变得肥硕的路上。

清扫型机器人瓦力追随机器人夏娃进入太空历险,无意将沉醉在太空旅行的乘客惊醒(00:41:26),肥硕的乘客从虚拟现实技术这种精神麻醉的方式中抽离出来,一句看似漫不经心的感悟道出了玄机,“我都不知道我们还有游泳池”。蓦然惊醒,当下的生活状况触目惊心,年轻人不知不觉沦为“低头客”,移动互联网设备使人类意识获得极大延伸,却使人类身体机能持续退化。乘坐太空船奢华之旅的人们个个身体肥硕(00:40:00),甚至连摔倒了爬起来都需要机器人帮助。人类凭借科学技术、仪器与药物的支持

获得了免疫的生理机能,却体态臃肿、形似滚筒,男人一脸福态,挺着大肚腩,很难想象这是一种如何扭曲的社会审美观。“读图”可以形象呈现这一审美扭曲的过程,将变异的美感拉长削平,让身体丑态映衬在丧失立体感的平面上,借用触碰心灵的滑稽“审丑”形式,将扭曲的审美观消解在影像的价值拷问中。太空船舰长的照片一张张掠过(00:42:45),舰长英俊苗条的身体向臃肿肥硕的身体、不辨五官的脸庞转变,并与随后影像展现的人工智能杰作——人类一切日常活动由机器人代理的状况,形成鲜明的反讽效果。

太空船系统不时播发提示:“由于太空的微重力,乘客可能会出现轻微的骨质疏松,只要在飞船的跑步机上稍加锻炼,就能马上恢复正常的体型。”舰长与乘客一样,已经因懒惰沦为技术奴役的对象,失去了人类最基本的跑、跳、攀等身体能力。舰长感到疑惑:“我们还有跑步机?”技术便利产生的伦理困境指向了反讽形式,辅以系统程序冰冷的回答:“如果你有任何问题,只要参阅手册就好了。”这确实是一个由科学技术主导,并面向人体功能解决的身体堕落时代。人类只负责将身体养得肥硕即可,剩余的一切由系统、程序和机器人效劳。《机器人总动员》中舰长爆棚似的呐喊:“我不能就这么坐着无所事事,我一直以来干的就是这种事!也是这艘该死的飞船上所有人干的事!那就是无所事事!”太空船系统程序回应:“只有在Axiom号你才能生存”,舰长质问:“我不想‘生存’,我想要‘生活’。”(01:08:10)人们整日瘫坐在高级睡椅上,维持生理机能水平,精神世界在虚拟现实技术中遨游,身体的存在感已然失去,大脑停止思考,精神世界跟随机器程序的指令予以格式化和模块化。日常生活犹如网络游戏“打怪”般,谋求通关升级的恶趣。人类的转世与轮回,陷于原始社会寻求基本生存所需的境地,只是当代的“生存”不是指向物质的丰富性,而是重新发现人类生存的意义。参与健身活动,真切感触身体的存在,成为激活身体意识的有效方式。我们有必要腾出时间,回望走过的路,反思我们自己和周围

的世界。

毋庸讳言,《机器人总动员》对环保主题的批判发人深省,对于影片中若隐若现的体育元素所呈现的身体意识批判同样振聋发聩。试图以生硬的宣讲增强人们的健身意识,常常不见效果。以影像(图配文)深度娱乐化的建构形式,由娱乐反讽激发的主体性意识,往往事半功倍。这是电影产业高附加值的奥秘所在,既打造了大产业、大文化格局,又强化了社会伦理和正确价值观。读图时代下体育影像的呈现与表达具有社会规训与教育的功能^[3],健身意识就这样渗入人们的思维深处,在潜意识中激发人们的健身冲动,汇聚全社会的共识和行动。

2 明确背景环境

科幻电影旨在展现人类对未来世界的憧憬或想象,这种想象关系从始至终建立在虚拟的奇观叙事上。科幻电影偏向于激发创作者的画面想象力,画面的质感和镜头的真实性无比重要,一个真实的科幻故事情境的营造,需要一个真实的背景环境的确立。简单来说,在宇宙飞船的叙事情境中,如何让观众置身于太空的情境,或者说让观众明确感受舰长在太空船上作业的真实性,这种真实性叙事情境的建构与强化,不能仅靠一套太空服和虚拟的钢铁舰仓设计这一“物”化的形式。观众不会“想当然”地认为这是在太空船上,为什么不是在潜水艇的舰仓,或模拟宇航员训练的环境中?如果舰长是在模拟地球重力的环境中直立行走,又如何区分舰长是在太空、航母或地球上。如果采用生硬的拍摄与剪辑,在镜头和场景的切换中,就会缺乏主体身份与情境的代入感。值得尝试改进的剧情场景是,舰长经过一个钢铁通道,通道旁边有一个综合健身房,健身房中央有一个台球桌,太空船的轻微转向让台球桌上的台球发生倾斜滚动。太空服、钢铁通道、台球的滚动、机械声效等元素,一同构建了舰长身处太空船情境的真实性与独特性,影片虚拟的太空背景环境得以确立。

在《地心引力》的剧情叙事中,探索者号航天飞机遭遇太空碎片袭击,男女主人公幸运生

还,在太空漂流中进入“神州2号”飞船,影片并未以字幕显示这一生硬的表达形式,来展现主人公进入中国飞船这一背景环境,而是巧妙地在主人公进入太空舱的一瞬间,一个漂浮在失重空间环境的乒乓球拍映入眼帘(01:15:34)。《地心引力》基于一种人性的“密闭空间”叙事设计,与《月球》旨在展示人类内心的孤独与恐惧主题相似。影片尽量减少场景对话,而以默示的形式,即读图的方式来传递影片所要表达的信息。引入乒乓球拍这一关涉“物”的读图形式,明确主人公身处中国飞船的背景环境,与影片沉闷、孤寂的默片格调保持一致。

在《星际穿越》的剧情叙事中,引入了少年棒球玩耍的镜像,在空间站建立的极乐世界里,少年在室外玩耍棒球,一球棒挥过去,被击中的棒球从空间站圆周的一端飞向另一端,砸碎了邻居家屋顶的玻璃,邻居家中响起呵斥的声音。一个棒球质点的运动状态,呈现了影片虚构的四维空间环境,这种创意设计想象力十足,让人印象深刻。青少年预示人类的美好未来,表征自然界的勃勃生机,人类在空间站建立的极乐世界里安逸地生活、自由地嬉戏,不带一丝烦恼。主人公完成了星际穿越这一几乎无法挑战的任务,挽救了人类这一物种,人类香火在极乐世界得以延续。主人公在病榻中苏醒,恍惚间推开了窗户,看到少年玩耍棒球这一幕,隐喻人类世界存在千万种可能性,呈现了人类世界最诚挚的情感表达。

3 创新工程设计

面向未来想象世界的科幻电影,致力于展示冲破藩篱的创意世界,体育工程设计属于技术创新的形式,一些健身器械的设计构想为电影艺术提供了足够的创意,也为现实生活启发了思路。技术创新的历时性和超前性特征,决定了技术发展必须前所未有,让人惊叹技术的存在及功能运用。按照“技术是你出生后发明的任何东西”这一定义,汽车、冰箱、晶体管是父辈眼中的新技术,光盘、网络、手机是我们眼中的技术,但不是孩子们眼中的技术,孩子们未来将有自己的技

术,即刚刚发明出来的技术。也就是说,在你出生时,世界上已经存在的一切,不能称之为真正的技术,却是过去那个时代的新技术^[4]。早在1968年,经典科幻电影《2001:太空漫游》为我们开启了健身工程设计新思路,影片不惜大篇幅描画在空间站里跑步锻炼的情景,空间站已实现模拟人体重力系统,解决了人类失重带来的不便。轮形空间站的内舱走廊,即连接工作区和生活区的环形走廊,兼具田径场的功能,宇航员环绕太空舱走廊慢跑锻炼(00:56:14)。影片中《蓝色多瑙河》配乐响起,伴随太空独有的美景,空间站飘浮旋转的意境,让枯燥、危险的太空旅行,变得优雅、高贵并令人神往起来。电影艺术的魔力不仅在于创造凝视的快感,引领社会批判和正确的价值导向,更在于游说的社会效应,将充满不确定性、冒险、艰苦的职业类别,打造成人类执著向往的崇高事业。浩瀚星空的美景、优雅淡然的音乐、探索的魅力、未知的旅程,一并构筑了太空神话的主体架构。《2001:太空漫游》中太空舱环形跑道的功能设计,无法说是严格意义上的技术创新,但这种引领技术创新思维的多功能设计,为科幻电影的后续创作提供了灵感。

人类存在先天的身体缺陷,需要睡眠,需要健身,《遗落战境》沿袭了《2001:太空漫游》的体育构思,以跑步这一简便易行的锻炼方式,展示健身工程设计新思路。《遗落战境》主推技术美学路线,跑步机具有独特的设计(00:02:47),形似输油管道,植入后工业设计美学和简约主义风格,一个近两米宽的管道式跑步机映入眼帘,配合主人公杰克矫健的跑姿,以及在管道式跑步机旁边做瑜伽健身的维卡(克隆人杰克的搭档),每天保持规律的生活和必要的身体活动,成为克隆人杰克日常生活与工作中不可或缺的内容,也是“西塔”网络(一个人工智能体系)监控并支配杰克行为的目的所在。相比较而言,《异星觉醒》并未突破《2001:太空漫游》的体育构思,一台简易的跑步机安放在太空舱通道,宇航员在失重的环境下进行慢跑锻炼,与《2001:太空漫游》中的太空舱走廊功能设计极为相似。《火星任务》同样延续了经典科幻电影

中环形重力的构思设计,住宿仓相当于私人空间,健身器是多功能设计的产物(00:30:55),为宇航员提供身体活动的场所。

《明日世界》中关于跳水运动的技术创新设计,由于想象太过于超前,只能付诸于电影奇观的展示,至少21世纪中叶难以实现“明日世界”中的透明游泳池设计。影片主人公进入明日世界中,被眼前看到的奇幻世界深深吸引,跳水运动爱好者在一个个透明的圆饼游泳池中,从上至下层层穿透式跳下,这种连续穿越式跳水设计让人脑洞大开。游泳池的底层设计不仅能承载水的重量,发挥游泳池最基本的功能,而且底层材料具有穿透性,跳水爱好者可以穿透而下,进入下一层游泳池。同时,通透的游泳池设计,辅以天然蓝的色彩渲染,让人触碰蔚蓝的心境,蓝色基调对未来世界想象的寓意和象征,十分贴近《明日世界》所要深化表达的主题。对后工业设计的构思,也让我们陷入当下科技伦理和人类梦想的沉思中。影片中对透明泳池的设计堪称后工业美学的惊叹之作,此种想象力的延伸正是科幻电影的魅力所在。

4 明辨主体身份

科幻电影深化的主题无疑是“科幻世界”,体育元素一般作为辅助剧情设计与叙事表达的功能定位,明辨影片叙事主体的身份表达是其中一个关键点。以下援引两个案例展开讨论。在《X战警》中如何展现那些具有特异功能的新人类,如何建立“速度王”这一身份形象,动作速度可以“快”到极致。影片在展现“速度”这一特异功能时,引入了“速度王”自己和自己打乒乓球比赛的情景设计创意。“速度王”自己发球,迅速移位到对面的桌案上接发球,又移回原位用力扣杀,如此往复若干攻防回合,在“我还可以再快”的预设情境中,“速度王”展现了一段眼花缭乱地攻防节奏,乒乓球来回飞驰在桌案上,快速来回拉球扣杀的轨迹划出了一道道清晰的弧线,来回快速移位的“速度王”化为魅影之身,让人看得目瞪口呆。这是视觉虚拟技术的产物,不涉及演员的乒乓球技能表演,电影技术应该作

为演员身体的延伸，在超越自我意义上寻求基于影片角色扮演的具身化再现与演绎^[5]，从而在两者之间创造一个更无缝的融合^[6]。这一创意设计有别于《月球》中主人公对墙练习乒乓球的情境，《X战警》定位为科幻动作片，明辨“速度王”的主体身份，指向暴力美学的荧屏实现。《月球》则定位为科幻伦理片，指向主人公克隆人山姆5号的内心世界，一个陷于孤寂感、无助感的克隆人伦理世界。

另一个讨论案例，在《异形》系列电影中，混杂着智能机器、半机械人、仿生人、高仿生物体（高级仿生人与生物联合体）等不同身份及话语叙事。在《异形4》的人物设计中，女主人公雷普斯是孕育“异形”生物的母体标本，并未被实验者灭种，而是留下雷普斯继续进行科学观察。雷普斯拥有与人类一致的外表与行为，具体是仿生人还是高仿生物体不得而知，影片在伏笔阶段并未揭晓答案，而是给予观众足够的想象空间。

《异形4》中巧妙引入篮球投篮的场景（00：26：23），雷普斯在太空船的健身器械区进行运球扣篮练习，与壮汉（雇佣兵）发生肢体冲突，壮汉用杠铃砸雷普斯，导致雷普斯流鼻血，雷普斯面不改色，感觉不到疼痛，显露非人类的特征。雷普斯展开反击，用篮球砸壮汉，竟然将壮汉砸倒在地。镜头所能表达的隐喻是，一个女人不可能拥有这种超人类的力量，雷普斯是一个机械人或仿生人。有关投篮的剧情继续演绎，当有人出面打圆场时，雷普斯露出不屑的神情并转身离去，超远距离背身篮筐，单手向后抛球——球进。身为机械躯体的壮汉疑惑不解，寻思机械身体很难做到这种精准度，雷普斯是什么“人”？影片镜头切入地面，雷普斯的鼻血掉落在太空船金属板上，血液对金属板地面具有强烈的腐蚀性，排除了雷普斯的机械人身份，镜头中留下更多的悬疑与恐惧感。可以说，从《异形4》开始出现体育元素的镜头，表征科幻电影融入体育元素的必要性和重要意义，以及引向哲理深处的尝试与镜像实现。

5 建构人类主体性

科幻电影旨在描画一个美好的、涅槃的新世界，抑或一个充满危机的、扭曲的未来世界，人类的善恶观念与所作所为终将结出果实。如果说科幻电影中体育元素的功能表达，诸如传播健身意识、创新工程设计、明辨主体身份等叙事定位，限于点缀整部电影叙事风格的表层，那么体育元素可能透视的人类主体性价值涵义，则是一种融入科幻电影情境与人的主体创造的深度叙事活动。换句话说，人的创造性是一种宇宙现象，人有能力参与到宏观以及微观世界的创造之中，由此，心智活动就有了创造性以及破坏性的双重特点^[7]。科幻电影叙事的价值旨归无疑是建构人类的主体性，呈现人类活动的独特性和情感活动的丰富性，由此，科幻电影在建构人类主体性的叙事深描方面，是无比的丰富、壮观、细腻，科幻电影中体育元素的功能与表达，很好继承与再现了这一功能定位。

回到《异形》系列电影的讨论，影片在不同场景力求界定智能机器、有机自然与人类主体性存在的身份，例如在《异形2》中，在情景对话中质疑“生化人”的存在，生化人欣然回应，“我比较喜欢人造人这个概念”（00：32：22）。在《异形4》中，在太空船的健身器械区，一名人造人（高仿机器人）戴着拳击手套喝电池液（00：32：39）。影片不厌其烦地界定各种人造人的身份，以此作为参照物，来确立人类在何种意义上能够称之为“人”存在的主体性与独特性。在《异形4》中，随着剧情步步推进，主人公雷普斯高仿生物体身份的谜底层层揭开。雷普斯起初坚持自己还活着，因为她有清晰的大脑记忆，有对事物的真实感知。当她在仿生人实验室（活体培育室）看到了真正的自己（01：11：15），确认自己是科学实验的产物后，恍然大悟，陷入无尽的痛苦与恐惧中。人是一种具有感官与身体缺陷的物种，雷普斯的完美让自己与人类世界感到十足的恐惧。雷普斯选择与“异形”同归于尽，有别于病毒产生的无休止的吞噬，诠释了人类主体性价值这一“大爱”抉择。

在《生化危机4：来生》中有这样一段情景对话（00：35：32）：

卢瑟：“你爱好运动吗？你喜欢篮球吗？”

爱丽丝：“不怎么喜欢。”

卢瑟：“是吗？可能只是痴迷于……美好的东西。”

卢瑟望向了远处大楼上巨大的广告牌，一幅篮球明星代言的手表广告。随即朋友过来解释，“是啊，这里是我们的超级明星卢瑟的居住地。”对于寄寓辉煌与荣耀的人类世界而言，曾经鲜活的一切都不复存在，人类惬意的竞技世界已经被T细胞吞噬，曾经许诺并化身美好世界的科技力量走向了人类的反面，这种科技的标准化固定和格式化为一种思维方式和认知方式，改变了体育世界中的一切^[8]，世界陷入了失控的状况。具有T细胞抗体且能够幸运生存下来的人类，只剩下夜以继日的“逃亡”与“打怪”，竞技或游戏也只能存在于美好的记忆里。在躲避丧尸的惬意空间里，回忆竞技世界带来的快乐时光，机器只会工作，而人会享受游戏带来的快乐。“游戏的人”道出了真谛，体现了人类主体性的救赎。《生化危机》系列电影定位于科幻惊悚片，影片沉闷的风格让人们反思不稳定的科学技术广泛应用的后果，指向人的真实存在这一本体问题的思考，这些影片（科幻电影中幻象）反映了对世界的焦虑，并试图缓解这种焦虑^[9]。

诚然，也有比较蹩脚的体育元素融入案例。在《镭射小队》中，影片开场便切入一场橄榄球比赛场景中（00：04：04），橄榄球比赛的叙事贴近影片的喜剧风格，带有“恶搞”风格的比赛叙事与科幻主题毫无关联，无法深化人类主体性的存在意义，沦为一个凑足90分钟片长的堆砌。与之相应的，最后与外星人决战时，也选择了橄榄球赛场这一象征性的角斗场（01：17：45），这一大结局式的剧情设计消耗了大部分影片时间，在毫无规则的比对中，人类凭借集体的智慧，最终获得了胜利，外星人最终开启时空隧道，消失在赛场上空。

6 结语

电影属于精耕细作的艺术，一部好电影更是

电影人职业精神的反映，细微之处见功夫。影史上有大量成功的电影系列，却不是部部精彩，例如《异形》《变形金刚》等电影系列，也有一些败笔掺杂其中，体现了好莱坞电影工业的商业性取向。能够在整个科幻电影的宏大布局中，思考体育镜像的表达方式，这种注重细腻的创作精神和表现手法本身能够说明电影人的职业情怀。总之，体育元素越来越被重视和运用，为科幻电影增色不少，为中国科幻电影制作打开了思考的空间。

注释：

- ① “00：04：01”代表影片的时间节点，即“小时：分钟：秒”，以帮助读者迅速找到影片中的体育元素，本文涉及的影片均以“暴风影音”播放器版本为准。本文涉及影片的简要信息如下：
《机器人总动员》(WALL·E,美国迪士尼影片公司,2008)
《地心引力》(Gravity,英国盛日影业,2013)
《月球》(Moon,英国自由影业,2009)
《星际穿越》(Interstellar,美国派拉蒙影业,2013)
《2001：太空漫游》(2001: A Space Odyssey,美国米高梅电影公司,1968)
《遗落战境》(Oblivion,美国环球影业,2013)
《明日世界》(Tomorrowland,美国迪士尼影片公司,2013)
《X战警：逆转未来》(X-Men: Days of Future Past,美国二十世纪福克斯电影公司,2014)
《异形4：复活》(Alien: Resurrection,美国二十世纪福克斯电影公司,1997)
《生化危机4：战神再生》(Resident Evil: Afterlife,法国戴维斯电影公司,2010)
《镭射小队》(Lazer Team,美国Rooster Teeth公司,2015)

参考文献：

- [1] 车仁锡.主体性和团结——人文主义的重生[J].李红霞,译.第欧根尼,2014(1):160.
- [2] 李力研.“世界3”与“人造动物园”——文明历程中的灵肉分裂与体育运动(上)[J].体育文化导刊,2004(12):14.
- [3] 张新萍.电影《卡特教练》对“教体结合”的诠释及启

示[J]. 体育学刊,2011,18(6):63.

[4] 凯文·凯利. 技术元素[M]. 张行舟,等译. 北京:电子工业出版社,2012:20-21.

[5] Young D. Fighting oneself: the embodied subject and films about sports [J]. Sport in Society,2017,20(7): 816.

[6] Byrne S. Actors who can't play in the sports film: exploring the cinematic construction of sports performance[J]. Sport in Society,2017,20(11):1565.

[7] 尼古拉·奥梅利琴科. 作为一种治疗的哲学[J]. 杜鹃,译. 第欧根尼,2011(2):104.

[8] 程卫波,张志勇. 自我认同与竞技体育解释的范式转换——基于查尔斯·泰勒哲学人类学的考察[J]. 上海体育学院学报,2016,40(5):1.

[9] 苏珊·桑塔格. 反对阐释[M]. 程巍,译. 上海:上海译文出版社,2003:262.

Sports Elements in Science Fiction Movies: Function and Presentation

HUANG Lu

(Department of Physical Education, North China University of Science and Technology, Tangshan 063009, China)

Abstract: Science fiction movies are the combination of daily life and science fiction world, which contains a lot of insertions and expressions of sports elements. The functions of sports elements in science fiction movies include: spreading consciousness of fitness, sarcasm on obesity in science fiction movies and inspiring people’s fitness impulses subconsciously, specifying a clear background environment and introducing elements of sports which are helpful to create a true science fiction story, innovating project designs, especially the creative designs of some fitness projects to provide presenting materials for film art and inspire ideas for real life, distinguishing the subject’s identity and defining the intelligent machines, organic nature and human identity with rich sports activities to complete the presentation of human body in science fiction movies, constructing the subjectivity of human beings, understanding the signifier and metaphor of sports elements goes into thinking over the ontological issue of real existence of human beings. The fact that people enjoy the joy brought by games interprets the value of human subjectivity. This study may be beneficial to open up thinking space for the production of Chinese science fiction movies.

Key words: science fiction movie; sports element; function; identity; subjectivity