



世界科幻大师丛书
主编：姚海军



城市与群星

[英]阿瑟·克拉克 著 周晓贤 译

四川科学技术出版社



世界科幻大师丛书
主编：姚海军

THE CITY
AND
THE STARS

— 城市与群星 —

[英] 阿瑟·克拉克 著 周晓贤 译

四川科学技术出版社

THE CITY AND THE STARS by Arthur C. Clarke
Copyright © Rocket Publishing Company Ltd, 1956
Simplified Chinese edition copyright: 2018 SCIENCE FICTION WORLD
All rights reserved.

图书在版编目(CIP)数据

城市与群星/[英]阿瑟·克拉克 著; 周晓贤 译.
—成都:四川科学技术出版社, 2018.8

(世界科幻大师丛书)

ISBN 978-7-5364-9135-9

I. ①城… II. ①阿… ②周… III. ①科学幻想小说—英国—现代

IV. ①I561.45

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第173725号

图进字:21-2015-158号

世界科幻大师丛书 城市与群星

出品人 钱丹凝
丛书主编 姚海军
著者 [英]阿瑟·克拉克
译者 周晓贤
责任编辑 宋齐 姚海军
封面绘画 郭建
封面设计 施洋
版面设计 施洋
责任出版 欧晓春
出版发行 四川科学技术出版社
四川省成都市槐树街2号出版大厦 邮政编码:610031
成品尺寸 147mm×208mm
印张 8.25
字数 180千
插页 2
印刷 成都国图广告印务有限公司
版次 2018年9月成都第一版
印次 2018年9月成都第一次印刷
定价 40.00元

ISBN 978-7-5364-9135-9

■ 版权所有·翻印必究 ■

■ 本书如有缺页、破损、装订错误,请寄回印刷厂调换。

厂址:成都市金牛区沙河源街道办陆家村三组 邮编:610081

世界科幻三巨头之一

——阿瑟·克拉克

如果你是科幻小说读者，就很可能已经读过阿瑟·克拉克，因为他是世界科幻最具影响力的三巨头之一；即使你很少看科幻小说，你也可能会“认识”这位英国科学家，因为他是全球卫星通信理论的奠基人。当你使用手机或收看卫星电视时，应该对这位技术创想家心怀敬意。

作为当代最著名的科幻作家，阿瑟·克拉克获得了三次雨果奖、三次星云奖，于1986年被美国科幻与奇幻作家协会(SFWA)授予了终生成就奖——大师奖。在世界科幻史中，只有罗伯特·海因莱因和艾萨克·阿西莫夫能与其比肩。

1917年12月16日，克拉克出生在英国

萨默塞特郡的迈因赫德镇。他从小就喜欢阅读美国科幻杂志，沉溺于对未来的神奇幻想之中。但是在中学毕业后，由于无法支付上大学的费用，他只好在伦敦教育委员会负责养老金的部门中担任审计员。第二次世界大战期间，他在英国皇家空军服役，从事与雷达技术相关的工作。

在克拉克服役的最后一年，即1945年，他在《无线电世界》(Wireless World)杂志十月号上发表了一篇具有历史意义的关于卫星通信的科学设想论文：《地球外的中继——卫星能提供全球范围的无线电覆盖吗？》(Extra-Terrestrial Relays, Can Rocket Stations Give World-wide Radio Coverage?)。该论文详细论述了卫星通信的可行性，为日后全球卫星通信系统的建立奠定了理论基础。战后，克拉克到伦敦的国王大学攻读物理学和数学，1948年获物理学学士学位。

1946年，克拉克在《惊奇科幻故事》(Astounding Science Fiction)杂志上发表了第一篇科幻小说《援救队》(Rescue Party)。在进行写作的同时，他还担任了《科学文摘》(Science Abstracts)杂志的助理编辑。1951年，克拉克出版了他两部科幻长篇《太空序曲》(Prelude to Space)和《火星之砂》(The Sand of Mars)，成为一名全职作家。克拉克的早期小说深受英国早期科幻代表人物奥拉夫·斯特普尔顿的影响，充满了利用科学知识探索开发太阳系的乐观主义情绪。

1951年，克拉克为BBC(英国广播公司)创作了短篇小说《岗哨》(The Sentinel)。尽管该作品最后并没有被采用，但它却深刻地改变了克拉克的作家生涯。因为克拉克最著名的作品之一《2001：太空漫游》(2001: A Space Odyssey, 1968)便是以《岗哨》为蓝本写成的，而且从此之后，克拉克的小说中开始出现神秘主

义元素,并将背景放在宏大的宇宙之中,讲述的大都是技术高度发达却又充满偏见的人类在遭遇了更高级的外星智慧生物后的故事。在这类小说的代表作《童年的终结》(Childhood's End, 1953)、《城市与群星》(The City and the Stars, 1956),以及“太空漫游系列”(2001 Series)和“拉玛系列”(Rama Series)中,这种不同文明之间的遭遇最终促使人类“进化”到了一个新的阶段。

《童年的终结》是克拉克第一部堪称经典的科幻小说。小说开始的场面,即外星人的太空飞船突然降临人类各大主要城市,曾先后被多部影视剧借鉴,比如著名的《独立日》。而在风靡世界的即时战略游戏《星际争霸》中,虫族(Zerg)也与小说中的外星人颇为相似:它们都拥有“母巢”(hive mind)式的集群意志,而虫族的宿主的名字“overlord”甚至就是直接照搬小说中外星人的称谓。在1988年《轨迹》(Locus)杂志读者投票奖中,《童年的终结》位列“永恒经典”(All-Time Best)排行榜第三位,其深远影响可见一斑。

《城市与群星》描绘了一座与外部世界完全隔绝的宇宙城市,亿万年的时光流逝,城市居民已经忘却了城市穹顶外灿烂的星光。英国《星期日泰晤士报》称其为“描写远未来最富想象力的作品”。

在1961年的《月海沉船》(A Fall of Moondust)中,克拉克的目光重新回到了太阳系,它讲述了月球旅游资源开发过程中的一场灾难。一艘满载游客的游轮在由尘埃构成的月“海”中沉没,由于月尘有着独特的物理特性,加之月球没有大气,一场太阳系瞩目的救援行动一开始就困难重重。英国著名科幻作家约翰·温德姆说《月海沉船》是克拉克最好的一本书。笔者对此并不认同,笔者认为克拉克最好的五本书当数《天堂的喷泉》《与拉

玛相会》《2001:太空漫游》《童年的终结》和《城市与群星》，但无法否认，《月海沉船》有其独特的魅力。

1968年，《2001:太空漫游》出版。这部史诗般的作品场面宏大、气势雄伟，展现出人类的过去、现在以及可能的未来，与另一位英国作家乔治·奥威尔的《1984》分享硬、软科幻最佳作品的宝座。这部作品首先是以电影的形式展现给观众的，由著名导演斯坦利·库布里克执导。影片一经公映便引起巨大反响，使科幻电影在人们心目中的地位迅速提高。它吸引、激励、启发了整整一代人，而这部影片也获得了奥斯卡最佳导演、最佳电影剧本、最佳艺术指导等多项提名，并赢得了最佳视觉效果奖。

凭《2001:太空漫游》名声大噪之后，克拉克经常以评论家的身份出现，讲评科学技术的发展现状与前景。1968年~1970年，克拉克在哥伦比亚广播公司电视部主持了关于“阿波罗”11号、12号和15号的节目；1980年，克拉克开始写作并主持十三集国际电视系列片《阿瑟·C.克拉克的神秘世界》和《阿瑟·C.克拉克的奇异力量》，这两部电视系列片分别于1981年和1984年在世界各国播出。

1972年，《与拉玛相会》(Rendezvous with Rama)出版，旋即将近几乎所有的科幻奖项收入囊中，成为克拉克最受欢迎的小说。随后，它被扩展为一个独立的系列，与“太空漫游”系列并驾齐驱，成为克拉克晚年创作的核心。

1979年，克拉克创作了另一部代表作《天堂的喷泉》(The Fountains of Paradise)。在这部小说中，他构想出了一种新技术——“太空升降机”(space elevator)。克拉克预言，这一技术将来必定会取代航天飞机，从而超越他以前做出的关于地球同步卫星的设想，成为新的传奇。

1986年,克拉克出资创建了“阿瑟·C.克拉克奖”,每年评奖一次,以奖励前一年出版的最佳英国科幻小说。

从1956年起,克拉克便移居到斯里兰卡居住。1988年,克拉克不幸罹患后小儿麻痹症候群,从此只能靠轮椅生活,但他仍然笔耕不辍。进入21世纪之后,步入耄耋之年的克拉克又与英国新锐科幻领军人物斯蒂芬·巴克斯特合写了三部小说。

总的来说,克拉克的科幻小说以出色的科学预见、东方式的神秘情调以及海明威式的硬汉笔法而著称,光明的前景和成就往往同怀疑和自我反省并存,具有深刻的哲理性,能够引发读者深层次的思考。

除科幻小说外,克拉克在科学写作方面也硕果累累。1962年,联合国教科文组织为表彰克拉克在科普方面的贡献,授予了他卡林加奖。1969年,克拉克荣获华盛顿美国科学发展协会科学作品奖。1994年,克拉克因其在1945年提出的有关全球卫星通信的贡献而被提名诺贝尔和平奖。2000年5月26日,克拉克在获得英国女王授予的爵士爵位两年之后,在斯里兰卡首都科伦坡被授予“爵士奖”。克拉克的名字甚至被用于命名一颗小行星和一种在澳大利亚发现的角龙。此外,克拉克还是多个国家的科学和文学协会的会员,并被多所大学授予科学和文学博士学位。2008年3月25日,克拉克因呼吸衰竭在斯里兰卡首都科伦坡家中去世,享年90岁。

克拉克在数十年的科幻创作和科技研究中,积累了丰富的经验,并以“定律”的形式加以总结,这就是所谓的“克拉克定律”。

定律一:一个德高望重的前辈科学家,如果他说某件事是可能的,那他几乎肯定是正确的;如果他说某件事是不可能的,那

他非常可能是错误的。

定律二：只有一个方法能够弄清什么是可能的，什么是不可能的，那就是：稍稍突破两者的分界线，进入不可能的领域。

定律三：任何技术，只要足够高深，都无法与魔法区分开来。

这三条定律虽带有一定的诙谐成分，但也包含很强的真理成分，成为人们在进行科学研究时时常参考的规范和准则。

纵观阿瑟·克拉克的一生，他当之无愧地是世界科幻史上最伟大的作家，而他的作品也将永远是所有科幻爱好者必读的绝对经典。

楔 子

那座城市犹如一块熠熠闪光的宝石，躺在沙漠的胸膛之上。它历经沧桑与更迭，不过现在，时间对它已不起作用。夜和昼在沙漠的表面交替，但在迪阿斯巴的街道上，时光总是下午，黑暗从不降临。当留在地球稀薄空气中的最后一丝水分冻结之时，漫长的冬夜会给沙漠撒上一层浓霜。然而那个城市却不知有炎热，也不知有寒冷。它和外部世界没有接触，它自成一个宇宙。

人类以前建造过很多城市，但从来没有一座城市跟这座一样。有些城市存在了几个世纪，有些则延续了数千年，直到时间将它们一扫而光，甚至它们的名字也湮没无存。唯有迪阿斯巴向永恒挑战，保卫自己和它所庇护的一切免受岁月的消磨、衰败的蹂躏和惰性的腐蚀。

自那座城市建成以来，地球上的海洋消失了，沙漠吞没了全球，最后的山脉被风雨碾为齑粉。世界荒芜了，再无所生之物产生，但这一切都与那座城市无缘。地球本身可以分崩离析，迪阿斯巴却仍然会保护其建造者的孩子，带着他们和他们的财富稳稳当当地顺着时间之流而下。

孩子们忘却了许多,可他们并不知道这一点。他们完全完全适应了他们的环境,一如环境适应了他们——因为二者是在一起被设计出来的。他们不关心城墙外面是什么,那些东西已经被排斥在他们的心灵之外。迪阿斯巴是所存在的一切,是他们所需要的一切,是他们所能想象的一切。人类曾经拥有群星,但这事跟他们毫不相干。

然而,古老的神话有时候会苏醒过来,萦绕在他们心头。当他们记起关于帝国的传说时,就会惊惶不安。那些传说产生时,迪阿斯巴还年轻,正从许多太阳中汲取生命的活力。他们不希望回到旧时代,因为他们满足于永恒的现在。帝国的荣耀属于过去,可以留在过去。他们记得帝国是如何迎来它的末日的,一想到入侵者,寒意就会渗入骨髓。

然后,他们会再次沉溺到那座城市的生活和温暖中去,沉溺到那个其开端已经被遗忘、其结局更为遥远的漫长的黄金时代中去。别人也曾梦想过这样一个时代,但唯有他们实现了它。

他们在同一座城市里生活,在那些同样奇迹般一成不变的街道上行走,虚度了十多亿年。

他们花了许多小时才杀出白虫洞。即便此时，他们还是拿不准那些白生生的怪物是否已不再追赶他们。他们的武器能量几乎已经耗尽。前面，那个飘浮的箭头仍在指引他们向前，他们就是在它的引导下走出水晶山的迷宫的。除了跟着它，他们别无选择——尽管它可能会把他们引入更加令人毛骨悚然的险境，就像以前曾多次发生过的那样。

阿尔文往后面瞥了一眼，看看同伴是否都跟他在一起。阿莉丝特拉提着那个冷冷的、却始终明亮的光球紧跟在他身后。自打他们的历险开始以来，那个光球映照出了多少触目惊心的恐怖与美丽啊。苍白的光芒如流水一般漫进狭窄的通道，在熠熠生辉的墙壁上激起水花似的光点。光球能量充足时，他们能看到自己正在往哪儿走，并能察看到任何可见的危险。但是，阿尔文清楚地知道，在这些洞穴之中，最大的危险是不可见的。

阿莉丝特拉身后是娜丽莲和弗洛拉纳斯，他们正在各自的投影机的重量下挣扎。阿尔文忽然想，既然已经给投影机安装上了反重力装置，为什么它们还会如此沉重呢？他老是想到这样的问题，即使在最危险的历险活动中也是如此。当他心中闪

过这个念头时，现实似乎在刹那间崩溃，他好像瞥见了感官世界之外的另一个完全不同的宇宙……

通道被一堵白花花的岩壁堵住了。那个箭头又把他们出卖了？不——他们刚走近，岩石便碎成齏粉。一支旋转着的巨型螺旋状金属钻头穿透了岩壁。阿尔文和他的朋友们赶忙后退，等待那台机器使劲儿钻到洞穴里来。随着一声震耳欲聋的金属撞击岩石的巨响——这声音激起的回声必定会传遍那座山的一切隐蔽之处，将其噩梦般可怕的族类全都唤醒！——那辆潜行车穿过岩壁，停在他们身旁。一扇巨门开启，卡利斯特隆出现了，对他们大叫着：“快！快！”（卡利斯特隆为啥会出现？阿尔文想，他在这儿干什么？）过了一会儿，他们安全了，那台机器晃动着继续前行，开始了穿越地球深处的旅程。

冒险结束了。像往常一样，他们不久就会回到家里，所有的惊奇、恐怖和激动都会被抛到脑后。他们既疲惫又满足。

阿尔文感觉到地板的倾斜，由此可知那辆潜行车正在向下进入地球深处。卡利斯特隆也许知道自己正在干什么，这是回家之路。然而，事实似乎令人遗憾……

“卡利斯特隆，”阿尔文忽然说，“我们为何不往上走？水晶山的模样谁也不知道。要是到外面山坡上看看天空和周围的大地，那会有多奇妙！我们在地底下待得够久了。”

说这些话时，他忽然意识到这是不该说的。阿莉丝特拉发出一声压抑已久的尖叫，潜行车里的东西如水中倒影般晃动起来。在围绕他的金属墙外面，阿尔文又一次瞥见了另一个宇宙。两个世界好像在争斗，一会儿这个占上风，一会儿又是那个取胜。

蓦然间，那景象消失了，伴随着一种撕心裂肺的感觉——梦幻终止了。阿尔文回到了迪阿斯巴，回到了自己熟悉的那个房间，他在地板之上一两英尺^①处飘浮着，那是重力场对他的保护，使他不会被撞得鼻青脸肿。

他恢复了常态。这就是现实。他知道接下来会发生什么。

第一个出现的是阿莉丝特拉。她与其说有些气恼，不如说是忐忑不安，因为她非常爱阿尔文。

“呵，阿尔文！”她清晰地显现于一堵墙上，伤心地俯看着他说，“这是一次多么激动人心的历险啊！你为何非把它搞砸不可？”

“对不起。我不是有意的——我只是以为那是个好主意……”

他的话被卡利斯特隆和弗洛拉纳斯的同时来到打断了。

“听着，阿尔文，”卡利斯特隆道，“这是你第三次打断我们的历险了。昨天你想要爬出彩虹谷，从而打乱了进程。前天你千方百计地要回到我们正在探测的时间轨道的原点，结果把一切都搞乱了。要是你不遵守规则，你就只好一个人玩儿了。”

他带着弗洛拉纳斯怒气冲冲地消失了。娜丽莲压根儿没有出现，她或许对整件事感到厌倦了。唯有阿莉丝特拉的影像留了下来，伤心地俯看着阿尔文。

阿尔文调整重力场，用脚站立起来，走向一张桌子。是阿尔文让那张桌子出现的。桌子上有一碗异域水果——并不是他所需要的食物，因为在惶惑之中，他的思想开了小差。他不愿让她看出自己出了错，于是拿起一个看似无毒的水果，小心翼翼地吮

^①1英尺=0.3048米

起来。

“嗯，”阿莉丝特拉说，“你想要做什么？”

“我情不自禁，”他稍有点生气地说，“我认为那些规则是愚蠢的。再说，当我正处于历险之中时，我怎么能记住那些规则呢？我只是以看似自然的方式行事。你不想看看那座山吗？”

阿莉丝特拉的眼睛由于恐惧而瞪大了。

“那就是说要到外面去啊！”她气喘吁吁地说。

阿尔文知道再争论下去也没有用。他与他所在的世界格格不入，这一点可能注定他一生一事无成。他总是想要到外面去，无论是在现实还是在梦幻中。但对迪阿斯巴的每个人而言，“外面”是他们无法面对的噩梦。只要能避免，他们就绝不会谈到它。那可是不干不净的邪恶之地啊。就连他的老师杰塞拉克也不会告诉他原因何在。

阿莉丝特拉仍然用困惑而温柔的目光望着他，“你不高兴了，阿尔文。”她说，“在迪阿斯巴，不该有人不高兴。让我过来和你谈谈。”

阿尔文不解温柔地摇摇头。他知道谈不出什么结果，此刻他想独自待着。阿莉丝特拉失望地从视野里消失了。

阿尔文想，在一个一千万人的城市里，竟然没有一个可以与他真心实意交谈的人。埃里斯顿和埃塔尼亚以自己的方式喜欢他，可现在他的监护期行将结束，他们很高兴让他一个人去寻找自己的乐趣和生活。在最近几年里，他的离经叛道越来越明显，他经常感觉到父母的不满，并不是对他不满——倘若是这样，他应该能正视——而是对坏透了的运气：二十年前当他走出创造大厅的时候，幸运之神竟在全城一千万人中挑选了他们来迎接他。

二十年。他能够回忆起那个最初的时刻,以及他听到的第一句话:“欢迎你,阿尔文。我是埃里斯顿,你的指定父亲。这是埃塔尼亚,你的指定母亲。”那时候,这话毫无意义,但他精确无误地录下了这句话。他记得埃里斯顿是如何俯看自己身体的,现在,除了他的个头长高了一两英寸^①,同出生时几乎没什么变化。他差不多是充分长大后才来到世上的,除了身高之外,不会有什么改变,即使到一千年之后也是如此。

在那初始记忆之前是一片混沌。也许有一天,这种混沌又会到来,但那一天太遥远了,丝毫触动不了他的感情。

他转而再次去思考自己那神秘的出身。对阿尔文而言,他会在一个特定的时刻被创造出来,这似乎并不奇怪,他日常生活中的一切其他事物都是由那股神力创造的。但有一个谜他永远没法猜透,也永远不会有人向他做出解释,那就是——他的特异性。

特异性——这是个古怪的、令人悲伤的字眼,而成为特异的人,是件令人悲伤的怪事。当这个字眼运用到他身上的时候——他经常无意间听见别人说起——它好像具有某种威胁他的幸福的不祥之意。

他的父母,他的导师,他所认识的每一个人,都竭力不让他知道真相,仿佛处心积虑地要把他那漫长的童年时代的率真稚气保持住。这些借口很快就会失效了。几天之后,他将成为迪阿斯巴的足龄市民,他想知道的事情将没有一件能够瞒住他。

比如,他为何不宜参加历险活动?在这个城市的成千上万种娱乐活动中,历险可是最受欢迎的一种。参加了历险,你就不只是一个被动的旁观者——阿尔文曾在一些原始时代的粗野娱

^①1英寸=2.54厘米

乐活动中做过旁观者——而是一个主动的参与者，具有——抑或看似具有——自由意志。历险的内容和场景是由已被遗忘的艺术家事先安排好的，但是运用的灵活性大着呢，尽可以花样翻新、千变万化。你可以和朋友们一起进入梦幻世界，寻求迪阿斯巴所没有的刺激——只要梦境持续下去，就根本没法分辨它是不是现实。说实在的，谁能肯定迪阿斯巴本身不是梦境呢？

自这座城市建立以来，没有一个人能玩遍那些被设计出来的历险活动。它们撩拨一切感情，变化多端，巧妙无穷。有些是不太复杂、会有所发现的冒险剧，在青年中广受欢迎；有些是纯粹的心理探索；有些则是逻辑或数学训练，能为知识丰富的人提供最强烈的快感。

可是，尽管这些历险活动好像能使阿尔文的伙伴们感到满足，阿尔文却觉得它们并不尽善尽美。无论它们怎么有声有色、激动人心，他总觉得缺少了什么东西。

他断定，那些历险活动从来没有让人们真正到达过什么地方。它们总是被限定在一块无比狭小的画布上。他的灵魂所渴望的波澜壮阔之景、一望无际的山川之胜，是一概没有的。最重要的是，那些历险活动对古人建立过丰功伟绩的无限太空——群星间那片灿烂的虚空——从来没有做出过一点暗示。那些设计出种种历险活动的艺术家受到了控制迪阿斯巴所有市民的古怪恐惧症的感染，就连他们为别人设计的那些冒险活动也必须安安稳稳地在室内、在地下洞穴中，或者在群山环绕、与世界其他部分完全隔绝的小山谷里进行。

唯有一个解释。在很久很久之前，也许是在迪阿斯巴建立之前，曾经发生过某件事，它不仅摧毁了人类的好奇心和雄心壮志，还把人类从群星送回了家，蜷缩在地球最后一座城市的小小