

doi:10.3969/j.issn.1674-117X.2022.03.012

克里斯托弗·诺兰科幻电影的谜题叙事特征 及其艺术价值

陈祥谦, 龙月

(湖南工业大学 电影学院, 湖南 株洲 412007)

摘要: 英国电影导演克里斯托弗·诺兰的科幻电影谜题叙事作为一种独特的电影叙事方式, 在一定程度上促进了电影的多元化呈现和个性化表达; 这种具有显著特征的叙事模式, 通过限知视角、异维时空、重塑主体身份等多元叙事手法建构的叙事迷宫, 为受众带来了“陌生化”的全新观影体验。其将深邃的哲思、追寻浮生下真相的执念, 以富于个性化的视听语言, 通过谜题故事的讲述, 来进行现实映射和文化反思, 这无疑是电影复杂叙事的一种大胆尝试, 或许对当下探寻电影创作新路径的作者有所启示。

关键词: 诺兰; 科幻电影; 谜题叙事

中图分类号: J905

文献标志码: A

文章编号: 1674-117X(2022)03-0090-08

引用格式: 陈祥谦, 龙月. 克里斯托弗·诺兰科幻电影的谜题叙事特征及其艺术价值[J]. 湖南工业大学学报(社会科学版), 2022, 27(3): 90-97.

The Puzzle Narrative Characteristics and Artistic Value of Christopher Nolan's Science Fiction Films

CHEN Xiangqian, LONG Yue

(College of Film, Hunan University of Technology, Zhuzhou Hunan 412007, China)

Abstract: British film director Christopher Nolan's science fiction film puzzle narrative, as a unique film narrative method, promotes the diversified presentation and personalized expression of films to a certain extent; This narrative mode has remarkable characteristics, and the narrative maze constructed by multiple narrative techniques, such as limited perspective, different dimensional time and space, and reshaping of the subject identity, has brought a new experience of "defamiliarization" viewing experience to the audience. With profound philosophical thinking and persistent truth seeking, his films present the mapping of real society and the reflection of culture through telling puzzle stories in personalized audio-visual language, which is undoubtedly a bold attempt of complex narrative in film and may give some enlightenment to the director who are exploring a new path of film creation.

Keywords: Christopher Nolan; science fiction films; puzzle narrative

收稿日期: 2021-12-01

基金项目: 湖南省文化创意产业研究中心湖南工业大学基地项目“电影导演的创作风格及其作品的美学特征研究”(2020HNWC06)

作者简介: 陈祥谦(1965—), 男, 湖南益阳人, 湖南工业大学教授, 硕士生导师, 研究方向为影视文化;
龙月(1995—), 女, 重庆人, 湖南工业大学硕士研究生, 研究方向为电影学。

电影发展百余年以来,传统单一的、顺序的、线性的叙事早已经不能满足观众的观影需求,当代电影叙事呈现出复杂化的趋势,创作主体在经典叙事的基础上不断创新电影叙事策略。多样化的文本内容选择、多维度的叙事方法安排,催生了谜题电影类别。大卫·波德维尔在其《好莱坞的叙事方法》中首次提出了“puzzle film”的概念,国内电影学界普遍将其译为“谜题电影”;而作为极其需要想象力的科幻电影则是谜题电影复杂叙事的有力拥护者。英国电影导演克里斯托弗·诺兰被誉为谜题电影大师,他在谜题电影创作方面有着不容置疑的地位;他凭借《致命魔术》《盗梦空间》《星际穿越》等多部经典科幻电影的谜题叙事,将自身对于科幻电影谜题叙事的独到理解诠释得淋漓尽致、令人佩服。从已有对克里斯托弗·诺兰电影的研究来看,研究者主要是就其电影语言、导演风格和特色、影像美学、叙事艺术等方面展开研究;对诺兰电影叙事艺术的研究,研究者或从作品逻辑、结构、题材等方面来讨论其叙事方式,或探讨其电影的叙事艺术实践,或从叙事学视角观照其电影,不一而足。克里斯托弗·诺兰电影的叙事魅力,主要体现在其科幻电影即谜题电影的叙事上。科幻电影作为电影中一种重要的影片类别,往往具有复杂的叙事策略,分析和研究科幻电影的代表性导演——诺兰的谜题电影叙事,阐释其在叙事上的特征及其艺术价值,对国产科幻电影和谜题电影的发展有着重要的借鉴意义。

一、谜题电影与克里斯托弗·诺兰的科幻电影

关于谜题电影概念的界定,学界争议不断。“谜题电影”这一概念首次出现在大卫·波德维尔的《好莱坞的叙事方法》一文中,他认为谜题电影主要是通过“分叉路经”和“叙述制造网络”来营造电影的叙事迷雾。爱德华·布兰尼根则用“多稿叙述”的概念代替了“岔路叙述”的观点,他认为,“谜题电影”的每一个叙述都是“重复描写”多个“几乎真实”的叙事的结果,那么每一个叙事都是复杂的。托马斯·艾尔塞泽尔则将谜题电影定义为一种以“迷失或误导观众”为目标的“心灵游戏电影”^[1]。

谜题电影可以从两个方面来进行理解:一方面,从学术研究范围来说,谜题电影指的是拥有复杂叙事结构的高智商烧脑电影,它既包括先锋艺术电影,也包含好莱坞商业电影;这些电影大多也和黑色电影的叙事特点类似,带有强烈的主观性,在叙事上喜欢采用主观叙事视角和倒叙、闪回等复杂叙事的方式,突破了传统好莱坞全知型客观化叙事模式以及完整、连续的叙述过程^{[2]28}。另一方面,从影视受众视角看,谜题电影是指那些剧情复杂,观众需要反复观看电影内容、不断重复建构自己的视角才能梳理出电影文本内容的一种电影类别。文学叙事中的读者,电影叙事中的观众,在文本意义的解读中占据着极其重要的位置。大卫·波德维尔认为,电影叙事更宜被理解成为建构一个故事而提供的一套信号的组织,它假定了一个信息的视听者,却没有发送者,观众才是故事建构的主体,电影叙述则是“电影的情节和风格相互作用,暗示和引导观众建构故事的过程”^{[3]91}。观众在观看电影的过程中,在已有认知模式上接受文本创作者所给予的信息,建构自己的故事视野。电影叙事的复杂性和媒介生态环境的多维性,越来越多地使得观众不再是电影的被动接受者,而是积极主动地参与叙事的建构者。可以这样认为,只要一部电影需要观众思考“刚刚发生了什么”,从而回想银幕上发生的故事内容而重复观看影片,寻找影片重要的启示线索,这部电影就具有谜题电影的特征。

由此可见,在研究这类电影时,研究者往往申明其是在一个较为宽泛的范围内使用这一概念的,他们既没有为此概念作出一个比较确切的诠释^{[3]91},也没有为其框定一个清晰的范围。大多数研究者认为,采用复杂叙事手法的电影即为谜题电影。这样一来,谜题电影的范围就被扩大、泛化了,譬如欧洲先锋派电影运动的作品,蒙太奇学派的电影,新浪潮、左岸派等现代主义的电影,似乎都能成为谜题电影的研究对象。若考虑电影受众的选择,通过对国内外主要影迷网站的梳理和分析可以发现,受众对谜题电影的大致范围是较为清楚的,即谜题指的是20世纪90年代以来逐渐形成风气的一种商业类型片叙事复杂化的创作方式^{[2]27}。被受众认可的所谓谜题电影,与研究者公认的谜题电影代表性作品有着非常高的重合

度。如布莱恩·辛格的《普通嫌疑犯》(1995),大卫·芬奇的《搏击俱乐部》(1999),M·奈特·沙马兰的《灵异第六感》(1999),克里斯托弗·诺兰的《记忆碎片》(2000),大卫·林奇的《穆赫兰道》(2001),埃里克·布雷斯和J·麦凯伊·格鲁伯的《蝴蝶效应》(2002),詹姆斯·曼高德的《致命ID》(2003),马克·福斯特的《生死停留》(2005),克里斯托弗·诺兰的《致命魔术》(2006)、《盗梦空间》(2009)、《星际穿越》(2014),克里斯托弗·史密斯的《恐怖游轮》(2009),马丁·斯科塞斯的《禁闭岛》(2010),邓肯·琼斯的《源代码》(2011),等等,这些电影大多属于悬疑、惊悚等类型片的范畴,而克里斯托弗·诺兰的谜题电影则主要是科幻电影。

常常以科学上的幻想性情景为背景,使用可能的未来元素为主要叙事元素的科幻电影,在故事讲述中更倾向于使用复杂的谜题叙事方式。诺兰导演的科幻电影的电影叙事就是谜题电影复杂叙事的忠实拥护者。作为英国最为著名的大导演之一,诺兰凭借其独特的创作风格而被大家称为电影“大神”,其电影在美国市场甚至世界电影市场都大放异彩。诺兰不算一个多产的导演,但他的每一部作品都带有着鲜明的个人特质,在艺术创新的同时,以谜题性叙事为骨架,以风格化的人物为血肉,以深刻主题为灵魂,创造了一个个科幻电影的奇观。在“高智商电影排行榜”“烧脑科幻电影排行榜”上总会有诺兰的一席之地。复杂的叙事策略是他电影显著的特征之一,他的电影总是会与科幻电影以及谜题电影的创作有着紧密的关系。无论是早期创作的《致命魔术》及《蝙蝠侠》系列电影,还是后期的《盗梦空间》《信条》,他的科幻电影叙事都建立在好莱坞的经典叙事结构之上,但又不是一味地拘泥于好莱坞的经典传统叙事手法。他在保持传统经典电影叙事技巧的同时,不断加入自己的创意,这就使得其影片叙事不是普通的单刀直入式的故事呈现,其间有着复杂多变的叙事时空和多样化的叙事视角。

复杂的多变叙事时空和多样化的叙事视角,使得诺兰的科幻电影具有明显的谜题电影特征。诺兰有意为之的谜题叙事,使他的电影时常具有复杂事件构建的情节点设置、无法轻易解谜的复杂叙事逻辑。这种电影使得观众在已有的逻辑和认

知下,通过对看似无关的碎片进行整合,通过抽丝剥茧之后对谜题进行解码,积极主动地去体验、破译或者是解码影片主体人物的行为带来的快感。无论是从学术的研究范围看,还是从观众的观影体验来说,诺兰的科幻电影都带着明显的谜题电影的色彩。

二、克里斯托弗·诺兰科幻电影的谜题叙事特征

克里斯托弗·诺兰凭借其前所未有的双线密集交错叙事的《记忆碎片》横空出世,获得奥斯卡和金球奖最佳原创剧本提名,这也是他正式走向好莱坞的第一步;继而以其独特的叙事手法执导的《致命魔术》,因其诡异精妙的叙事结构获得了“土星奖”最佳科幻电影奖项;随后的《蝙蝠侠》系列电影、《盗梦空间》《星际穿越》等更是将诺兰迅速推向神坛。克里斯托弗·诺兰科幻电影的叙事似乎都带着同一种气质,但在看似相似的叙事法则下,其在不同情节电影中的运用又会给观众带来全新的体验。

(一) 限知的视角: 体验拼图游戏

托多罗夫认为:“构成故事环境的各种事实从来不是以它们自身出现,而总是根据某种眼光,某个观察点呈现在我们面前。”^{[4]65}这里所提到的“某种眼光”“某个观察点”放置于电影中便是所谓的叙事的视角。由于电影摄影机的客观存在,电影的叙事视角相比文学叙事视角要复杂得多,也使得它的叙事聚焦更为灵活。其或展示或隐匿摄影机的视点,能够潜移默化地引导观众的注意焦点和情感变化^[5]。总的来说,电影的叙事视点可以分为三种:全知视点、限知视点、客观视点。对于需要不断遮蔽信息从而和观众进行拼图游戏互动的谜题电影来说,限知性视角成为谜题电影进行故事表达的主要方式。诺兰的电影之所以受到不少影迷追捧,一定程度上是因为他独特的叙事视角,尤其是在其科幻电影之中,叙事充满了许多未知的因素。因此,限知视角成了他科幻电影惯用的叙事方式。

科幻电影谜题叙事有意使用限知视角会给予观众一种沉浸式游戏拼图的快感。谜题电影的英文为“puzzle film”,事实上在英语语境中的“puzzle”还可以引申为智力游戏、拼图游戏。谜题电影叙

事的拼图游戏就如托马斯·艾尔塞泽尔所说, 是一次“心灵的游戏”体验。电影创作者会给予观众一些碎片化的拼图板块, 并且事先也会让观众获得一张“完整”的图式, 观众在创作者给予的限定信息中完成自己的拼图结果, 然而结果往往并不是创作人真正的表达意图。因此, 观众会在第一次获得一个完整的心理图式之后, 反复回想之前的内容, 重新组合自己图片板块。电影《致命魔术》讲述的故事是: 在维多利亚时期, 两个年轻的魔术师安吉尔和波登都拥有高超技巧和表演魔术的能力, 他们本是一对要好的朋友, 但是随着时间推移, 他们相互嫉妒对方的才华而不断博弈。诺兰在电影中再次展示了他的叙事天赋, 整部电影叙事环环相扣、剧情跌宕起伏、节奏密集紧凑。其通过真假不明的多线叙事安排以及段落和段落之间快速交叉剪辑以及多人物的叙事视点, 使得观众产生了强烈的焦虑感和紧迫感。电影用倒叙的手法, 以波登被指控杀害安吉尔作为电影的开头, 以波登在监狱阅读安吉尔的日记对过去的事件进行回溯为视角, 适度给予观众一些真相的信息点。随后, 电影在回溯的故事中加入安吉尔偷盗波登的日记寻找魔术技巧的经历, 也就是从安吉尔的视角交代过去、回忆过去的故事。

电影通过两个人的视角去呈现三个不同时空的故事, 观众需要在现在的时空、安吉尔日记的时空、波登日记的时空的视角中不断地切换——就在其中任何一个时空的谜底快要被揭晓时, 故事又巧妙地切换到另一个时空之中。也就是说, 同一故事拥有三个代理叙述者即大影像师、安吉尔、波登。在这三个时空回忆叙述的过程中, 观众参与整个拼图游戏, 以期获得完整的故事发展脉络。一般来说, 叙事视角与叙述者密切相关, 叙述者又被称为叙事者。电影的叙事者大致可以划分为作为电影最高叙述者的“大影像师”、作为其代理叙述者的“人物”, 以及根据前两者提供的银幕文本信息的提示来建构故事的“观众”^[6]。在具体的影片中, 导演作为影片叙事的基本负责人, 往往把叙述者的角色交给故事文本中的人物, 利用代理叙述者的人物视点完成影片的叙事。在《致命魔术》中, 诺兰借助多个人物的视点来打造影片的限知视角。无论是安吉尔还是波登他们的视角, 其所给予的信息都是事件局部的真实,

观众获取的信息都是不完整的、残缺的。随着剧情的发展, 观众必须把不同的视角信息版块拼凑起来, 才能获得整个故事发展的完整图式。面对这些不同人物的叙事视角提供的信息, 观众必须不断地弥合补充, 补全之前视角所叙述的信息的不足, 才能最终知晓真相全貌。这样, 不断积累的限知视角就成为了全知视角。

克里斯托弗·诺兰有着深厚的文学功底, 文学专业的背景为其“作者化”的电影创作注入了活力, 文学的熏陶对其后期深度电影的创作影响也很大。诺兰特别注重小说与电影的联系, 其电影《记忆碎片》《致命魔术》均改编于同名小说。传统的小说在叙事上比电影拥有更多的宽容度、灵活度, 它不必考虑画面逻辑所带来的局限, 可以跌宕生姿、天马行空, 在多个叙事点、“某个观察点”, 甚至多个人物视角之间游离。诺兰正是受此影响, 以其独特的思维模式和奇思妙想, 在保留了小说叙事的基础上, 打破画面逻辑带来的局限和束缚, 使本来受限制更多的画面叙事, 创造出了比文字表达更多的可能, 留给观众更多的体验空间。

(二) 异维的时空: 建构故事谜题

电影是时间艺术和空间艺术的综合体, 其以银幕为媒介, 通过流逝的时间和运动的空间创造形象讲述故事。在后电影时代, 电影叙事趋向复杂, 创作主体也逐步意识到电影时空处理的重要性, 他们通过对时空进行不同方式的建构, 形成自己不同的叙事风格。在科幻电影中, 时间和空间都具有极强的假定性, 导演可以根据自己的创作意图对时间进行压缩、延伸、嵌套、扭曲、变形。不同于常规的线性叙事安排和复杂的叙事时空, 其能够颠覆观众的先在认知, 从而编织出让人头晕目眩的谜题。诺兰对电影时空独特的阐释, 使得他的电影具有与众不同的“谜题”魅力。在正常的现实生活中, 时间具有一维性, 事情总是从过去向未来线性发展, 而诺兰科幻电影则打破了这种设定——事情的因果逻辑和时间的不可逆性不复存在, 出现了平行时空、穿越时空、扭曲时空等由于时间的变形而建立的异维时空。

所谓异维时空实际上包括两个方面: 其一是指异维的时间。空间和时间标志融合在一个被认识了的具体整体中。时间的标志要展现在空间里, 而空间则要通过时间来理解和衡量^[7]。时间不再是

简单的物理时间,而是根据不同的空间变化所带来的异维时间,时间以某种潜在的形式隐藏在空间之中。这一切设定都是以现代科技理论为基础的,时间的基本过程不再能够被形容为“一个瞬间接着另一个瞬间”,时间的流逝是世界所固有的,是与生俱来的,其从量子事件之间的关系中产生。这些量子事件正是世界本身,产生它们自己的时间^[8]。例如在诺兰《星际穿越》中,引力成为影响时间变化的主要因素。因为引力不变的原因,所以地球的时间是“标准时速率”,而在引力大的地方“时速率”就会变慢。男主通过黑洞穿越到其它星球,由于引力关系,“时速率”会变慢,导致新的星球上的时间慢于地球上的时间。所以,当男主再次回到地球上时,他还是原来年轻的模样,而他的女儿却已经老去。其二是空间的异维化。詹妮弗·范茜把电影空间定义为:“电影画格内的空间动态。一个电影画格既是静止的快照,又是活动画面的一部分。当与运动结合起来,银幕方向就成了一个强大的故事元素。”^[9]科幻电影中用以作为思维谜题的空间异化,主要表现为虚幻空间与现实空间的无缝接轨或相互嵌套,以及犹如迷宫般看似存在出口却近乎原地打转的循环空间^[10]。

诺兰的科幻电影亦是如此。在这里,虚幻空间和现实空间相连接,并且会反复地循环,其通过空间的循环来展现主人公内心的枷锁。电影《盗梦空间》以梦境为依托点,讲述了一群职业筑梦师不断地进入到他人的梦境,重塑他们的梦境,并在重塑的梦境之中盗取机密的故事。《盗梦空间》再次表现了诺兰对时空叙事的精准把握能力。电影进入高潮部分时一共有5个空间,一架飞机上的现实空间以及分别在城市、雪山、酒店、迷失域中的4个梦境空间。在4个梦境空间中,物理时间被延长;在现实空间,物理时间则相对被压缩。因此,在5个空间中分别进行着5个故事,他们彼此平行呈现。诺兰为观众打造了一个垂直空间模型,每个模型中的时间都被空间化。主人公每深入一个梦境,时间就被放大20倍。随着时间的变形随之带来的是空间的转换,以及叙事布局、核心任务的变化。虽然5个空间各不相同,但是它们又指向一个现实空间,即主人公如何在每一层梦境中醒来,进而回到现实空间。这种多

重空间相互交错的设置,使得整个影片迷雾重重。在影片的最后,区分虚实空间的陀螺是否停止旋转,成为影片最大的谜题。

诺兰在科幻电影中对时空的异维化处理,为观众带来了全新的观影体验。其不同寻常的时空安排冲破了传统的束缚,也建构起故事的谜题。观众在获得有效的故事信息时进行层层推理,满足了自己的心理期待。

(三)意义的指归:重塑主体身份

谜题叙事作为一种新的电影创作方式和美学风范,复杂的叙事安排是它最显著的特征。诺兰科幻电影的复杂叙事明显受到了现代主义主体中心地位观念的影响,其大都以主观叙事为依托,有意识地使用了主观视角遮蔽和提示信息技巧。这种叙事上的主观叙事视角安排,其实是和主体性的凸显是分不开的。换言之,电影中主体性指的是,人是一个积极的能动的主体,是一个具有理性的理论活动和道德实践活动的自律而又自由的主体,但诺兰电影中人的主体性和传统电影中的主体有所不同。传统电影中的主体性具有普遍性的特征,而诺兰的电影虽依然关注人物的困境,只不过他关注的是小写的、多元的、个体的人。这些人的行为方式、生活处境不代表某一类人,只代表他们自己;他们在高度一致的现实中被剥夺了个人领域的自由,由此变成一个单向度的人,就如马尔库塞所说,是被现代工业文明所剥夺自由后“异化”的人。他们的主观世界往往超出正常人所能理解的范围,充斥着如失忆、精神分裂、心理创伤、被扭曲的梦境、编造的谎言、往生的世界等等内容。这些另类、独特的主观世界,颠覆了常规世界的样态,模糊了真实和虚幻的界限,不再适合用基于传统模仿论的线性叙事模式来建构,而只能用非线性的、反常规的复杂叙事方式来表现^{[12]28}。诺兰在自己的谜题电影中往往凸显人物的主体地位,极力凸显其中心地位,以此为基础建构主观视角。其影片以限制性的主观叙事视角完成其叙事功能;这种叙事视角赋予了观众一定程度上的视线自由,让观众主动加入叙事进行空白填补,然而也更隐匿地左右着观众对影片的理解,并制造悬疑与视觉盲区。

所谓“身份”,其实是一个文化命题,是指人们对于自身社会地位和成长经历的想象和建构。

在身份之后就是身份认同,其核心围绕就是“我是谁”的问题。在诺兰的科幻电影所虚构的世界中,主人公往往具有多重身份和矛盾身份。这种多重身份和矛盾身份的安排,使得他们对自己主体真实的身份充满了不确定性和模糊性,进而对自己在社会的存在感到焦虑不堪。同时,诺兰科幻电影中的角色在重构自己主体身份的过程一般会经历三个阶段,即经历从误识自我到怀疑自我,再到最后重塑自己的过程。如《蝙蝠侠》三部曲就突破了传统科幻电影中超级英雄电影的模式;其不再是以英雄为中心,超级英雄不再无所不能,超级英雄面对自我成长经历和社会责难也在不断地进行自我怀疑。在小丑出现后,他不仅失去了自己的爱人,而且对于自己的英雄身份表示怀疑,陷入了自我身份的迷失之中。他在自己拯救世界之后,不得不为了大义把英雄的身份让给哈维,自己则消失在黑暗之中。正是如此,他不得不重新摸索寻找自我、解决自己身份认知的问题。诺兰在主角寻找身份的过程中,不断为观众设置谜题。电影《致命魔术》是最能体现诺兰执迷于重塑主体身份的电影。电影中,安吉尔为了能够成为当时最伟大的魔术师,寻找一切可能的方法破解波登的魔术,他甚至不惜找来一个和自己极其相似的演员来代替自己完成魔术表演。然而在每一次表演谢幕时,他自己却不能堂堂正正地在舞台上享受观众的掌声和欢呼。他自己的魔术师身份实质上被另外一个人所剥夺。为了能够重新找到自己的位置,他把目光放在了现代科技技术上,通过现代科技手段不断重塑自己的魔术师的身份,这也就有了电影开始的波登杀害安吉尔的一幕场景。

不难看出,诺兰的科幻电影世界中的主人公时常处于一个寻找自我身份的混沌状态中,他们因为各种原因对自己的身份认知充满迷茫和不确定性,他们自身对于身份不确定的焦虑使得他们强烈地感受到身份危机的紧迫感。如此一来,对于银幕面前的观众来说,也需要在主人公重塑身份的过程中辨别究竟哪个才是他们的真实身份,跟随剧情破解导演设置的谜题。诺兰执迷于安排多重身份给电影主人公,不仅为电影作品的叙事提供了戏剧冲突,也让电影本身的内容有了更深层次的表达。

三、克里斯托弗·诺兰的科幻电影谜题叙事的意义

在商业电影占据主流的当下,克里斯托弗·诺兰以独特的谜题叙事技巧,使其电影做到了商业性与艺术性共存,并因此弥合电影之商业性与艺术性之间的鸿沟。他的创作基本继承了“新好莱坞”电影导演的精英知识分子精神与情怀,沿着斯坦利·库布里克的科幻道路进发,也不出所料地受到了美国电影产业现实语境的制约^{[1]57}。在商业与艺术之间,诺兰并没有作无谓的挣扎,他泰然处之。他重新诠释了讲述故事的手法。其电影虽亦游走在影视产业的边缘,却不断地开疆拓土,将边缘拓展为主流,最终自成一派。诺兰为继续其电影事业,采取了暂时与片商、观众妥协的办法。譬如其在作品中,选择了诸如“蝙蝠侠”这种具有广泛接受度的题材,以迎合观众的口味,但在故事讲述、叙事手法、情怀表达等艺术技巧上,克里斯托弗·诺兰的作品又有着异于好莱坞以往科幻类型片的特征,即其从单纯地对视觉奇观与紧张刺激情节等的追求,转向以自己独特的叙事手法对世界各国的社会问题进行深刻的人文反思,力图追寻大众庸常生活之下的生命本质。当诺兰通过自己的努力在电影界取得了相当地位并拥有了一定资源的时候,其创作便迅速地回归到了初心,从而“诞生了《盗梦空间》与《星际穿越》这两部极富作者个性色彩的影片——导演在这两部影片中展现了自己关于人类起源、生命伦理、终极关怀等哲学命题的思考”^{[1]57}。当然,在克里斯托弗·诺兰影片视觉奇观中演绎的是独属于他个人的主观思考;他的影片创作显然受到了弗洛伊德精神分析理论的影响,并因此表现出“梦的解析”中客观交互主观的辩证思维特征。

克里斯托弗·诺兰科幻电影谜题叙事的这种风格演变,经历了一个从探寻到折中,再到驰骋奇思妙想的螺旋式上升过程,正如其自我评价,“我是克里斯托弗·诺兰,一个典型的英国人,像我的前辈希区柯克那样,不仅是一个导演,也是一个拥有奇想能力的人。”^[12]从其继承斯坦利·库布里克等“新好莱坞”导演的精神与情怀开始,克里斯托弗·诺兰的作品逐渐成为以非线性叙事结构的谜题叙事、谜题故事。其通过在严密逻辑

下构建的叙事时空,最终实现了完全自由地选择叙事方式和自主地表达内心情怀的本心,并据此创作出了《记忆碎片》《致命魔术》《盗梦空间》《星际穿越》等一系列谜题叙事电影作品。电影学家大卫·波德维尔称他的这些电影为“谜题电影”,诺兰也因此成了当今活跃于好莱坞电影导演群体内的科幻电影大师。克里斯托弗·诺兰在科幻片这一特定领域里,成功地将电影的商业性要求与艺术性追求巧妙融为一体。其电影既极大地获得了电影的商业价值,同时也满足了电影作者本人的讲述欲望。要之,诺兰的科幻电影谜题叙事,对当下电影创作颇有值得学习与借鉴之意义。

第一,挖掘社会人性的复杂面。在叙事结构复杂的电影中,多视角的叙事视点选择以及拼图式、碎片化的叙事安排必然造就电影的层层迷雾,这也更利于探讨复杂的人性。在非线性的时空中,同一事件被不同的视角呈现。诺兰正是抓住这一点,利用闪回、插叙、倒叙等叙事手法,刻意制造误会、巧合或者是省略情节使得观众的理解错位,同时在不同的角度下展现人物的欲望和人性的复杂性。诺兰的谜题电影在讲述故事的时候,有意模糊“现实”的边界,常常利用可靠叙述者和不可靠叙述者相互交叉来构建的自己的谜题世界。其通过巧合意外、叙述空白、欺骗性情节等技巧勾勒出人性的复杂,以此来“误导”观众;通过让观众坠入叙事迷宫的手法,来表现人性和社会的复杂多变。

第二,建构自身电影的美学意义。电影是一种典型的视听艺术,对视听语言合理运用最能体现一个电影导演的创作才华。非线性“拼图式”的叙事设置以及主观叙事视角和限知视角的选择,是克里斯托弗·诺兰建构他自己视听美学最有效的方式。科幻电影的谜题叙事重在谜题,所以他的电影在画面上继承了黑色电影的阴暗、哀伤、忧郁的影像风格。无论是光影设置还是镜头安排,其目的都是为了营造谜题电影的悬疑氛围,给电影观众一种不确定感、模糊感、暧昧感。其个性化的镜头语言和冷峻的镜头质感,也更好地表现了科幻电影的谜题叙事特色。例如在电影《致命魔术》里,整体色彩都是灰暗的,给观众一种深不可测的危机感。不仅如此,为了建构自己电影的美学风格,诺兰还在电影的构图上采用大量的

封闭式构图。这样,被摄主体就限制在画框内运动,给观众一种沉闷压抑的感觉。

第三,打造互动式的观影游戏。无论是从叙事学还是接受美学的角度看,观众在文本叙事中都具有十分重要的作用。诺兰的电影之所以能够取得商业和艺术上的成功,正是得益于他独特的叙事视角让他的电影和观众建立了良好互动关系。他的谜题电影在传统经典的叙事基础上模糊了主客观叙事的界限,通过谜题叙事制造叙事陷阱,让观众参与电影叙事,获得沉浸式的电影拼图游戏体验,以此实现和观众的友好互动。如此,观众也在游戏的过程中得到了极大的参与感和满足感。在多媒体融合和超文本类型泛滥的今天,信息编码和解码的方式都更加外化。类型元素被分插在不同的媒介中,通过一个流行内涵将这些线索连接起来,形成一个连贯的叙事,给观众一种交互式、超链接的故事体验,最终形成现有电影类型之上的超级类型链接^[13]。因此,电影导演在追求自己的美学风格时,应该尊重观众的选择和思考的权利,避免传统叙事手法的顺序性、单一性、封闭性,力求在影片叙事中利用多变的叙事视角来为观众打造一个开放式的、可选择的、多样性的艺术世界。

第四,探索后电影时代的奇观。在智媒体发达的后电影时代,形形色色的影像弥漫于各种场合和环境之中。数字技术取代胶片技术之后,电影虽然仍然具有一定的生命力,但是其影响力和作用已经日渐式微,人们越来越依赖自己的移动终端和各种互联网设备获取信息。伴随着媒介愈来愈复杂化,电影也正式步入“后电影时代”。在数字化技术发达的今天,人们不再执着于在电影院里利用传统媒介进行深入的人生思考,而是转入数字化媒介中对人生和世界作发散式的解读^[14]。所以,电影创作主体必须改变自己传统的创作方式,探索与现代媒介变革相适应的影像表达方式。诺兰的电影就抓住了这个契机,其积极利用新媒体媒介和观众进行互动,利用谜题叙事煽动观众的观影热情,以适应观众已经变化了的观影模式,打造出自己的电影奇观。诺兰独特的谜题叙事方式,不仅为观众设置了有趣的猜谜游戏,也在这过程中探索了后电影时代影像可能的发展模式。

总而言之, 克里斯托弗·诺兰的科幻电影的谜题叙事作为一种独特的电影叙事方式, 在一定程度上促进了电影的多元化的呈现以及个性化的表达; 他以此叙事模式创作的诸如《星际穿越》《盗梦空间》等一系列科幻谜题电影, 迎合了碎片化时代受众的审美要求与观影习惯。诺兰将其深邃的哲思、追寻浮生下真相的执念, 以富于个性化的视听语言, 通过谜题故事的讲述, 来进行现实映射和文化反思。在艺术技巧上, 其通过限知视角、异维时空、叙事结构、重塑主体身份等多元叙事手法建构叙事迷宫, 为受众带来了“陌生化”的全新的观影体验。诺兰的谜题叙事无疑是电影复杂叙事的一次大胆尝试, 显现出商业性与艺术性完美融合的优势, 其独具魅力的谜题叙事方式, 无疑也能给当下中国探寻电影创作新路径的电影工作者以诸多启示。

参考文献:

- [1] 岳莹. 一种伪命题: 关于“谜题类型”的若干辨析[J]. 当代电影, 2018(4): 30.
- [2] 杨晨. 从黑色电影到谜题电影: 好莱坞对复杂叙事的吸收[J]. 当代电影, 2018(4).
- [3] 大卫·波德威尔. 好莱坞的叙事方法[M]. 白可, 译. 南京: 南京大学出版社, 2009.
- [4] 托多罗夫. 文学作品分析[M]//张寅德. 叙事学研究. 北京: 中国社会科学出版社, 1989.
- [5] 李美容. 从诗化小说到诗电影: 论电影《边城》之改编[J]. 湖南工业大学学报(社会科学版), 2019, 24(6): 97.
- [6] 杨晨. 谜题电影的叙事视角[J]. 当代电影, 2017(1): 41.
- [7] 米哈伊尔·巴赫金. 巴赫金全集: 第3卷[M]. 白春仁, 晓河, 译. 石家庄: 河北教育出版社, 1998: 274.
- [8] 卡洛·罗韦利. 现实不似你所见: 量子引力之旅[M]. 杨光, 译. 长沙: 湖南科学技术出版社, 2017: 28.
- [9] 詹尼弗·范茜秋. 电影化叙事: 电影人必须了解的100个最有力的电影手法[M]. 王旭峰, 译. 桂林: 广西师范大学出版社, 2009: 19.
- [10] 许哲敏. 想象的重构: 科幻电影的谜题叙事[J]. 南京邮电大学学报(社会科学版), 2021, 23(1): 55.
- [11] 田园. 星际旅途的孤独舞者: 论克里斯托弗·诺兰科幻电影的风格演变[J]. 海南广播电视大学学报, 2019(2).
- [12] 唐昊, 刘兆君. 克里斯托弗·诺兰的电影叙事研究[J]. 今传媒, 2012(4): 84.
- [13] 岳莹. 一种伪命题: 关于“谜题类型”的若干辨析[J]. 当代电影, 2018(4): 34.
- [14] 黄娟. 论影片《罗曼蒂克消亡史》的叙事艺术[J]. 湖南工业大学学报(社会科学版), 2018, 23(1): 109.
- [5] 陈琼琼. 论电影《超脱》的孤独与救赎[J]. 电影文学, 2019(4): 147.
- [6] 谢韬. 美国国家认同的危机: 民主、种族和霸权的视角[J]. 现代国际关系, 2017(12): 39.
- [7] 史秋霞, 王毅杰. 片面洞察下的“反学校”生存: 关于教育与阶层再生产的探讨[J]. 华东师范大学学报(教育科学版), 2015, 33(3): 23-31.
- [8] 石艳. 弱者的武器: 学校空间中“拓殖”策略: 基于某高中的实地研究[J]. 中国教师, 2011(3): 25.
- [9] 玛丽·C. 贝尔特兰, 赵晓兰, 沙丹. 新好莱坞种族性的消解: 惟有速度、激情和多元种族方可幸存[J]. 世界电影, 2007(2).
- [10] 李丽红. 多元文化主义与“美国的分裂”: 解读阿瑟·施莱辛格对多元文化主义的批判[J]. 中共云南省委党校学报, 2007(6): 100.
- [11] 萨缪尔·亨廷顿. 文明的冲突与世界秩序的重建[M]. 北京: 新华出版社, 2010: 280.

责任编辑: 黄声波

责任编辑: 黄声波