

## 英雄之旅的叙述动力与元化特质

张洪友

**摘要:** 英雄之旅是好莱坞电影的常规叙述模式, 该模式源于美国著名比较神话学家约瑟夫·坎贝尔所提出的关于英雄探险的元神话。否定与变身是英雄之旅的叙述动力, 多重思想传统使其具有了元符号性, 而内在旅程揭示出探险英雄所具有的超越性元意识。此外, 运用叙述模式的电影组成奇特的文本库, 其在整个文化中的功能值得关注。

**关键词:** 英雄之旅, 约瑟夫·坎贝尔, 元意识

## The Narrative Motivation and Meta-characteristics of the Hero's Journey

Zhang Hongyou

**Abstract:** The “hero's journey” is a conventional narrative model in Hollywood movies, related to the concept of “monomyth” proposed by the famous American comparative mythologist Joseph Campbell. Negation and transformation are the narrative motivations of the hero's journey, which is endowed with meta-semioticity by multiple ideological traditions; the inner journey reveals the transcendental meta-consciousness of the hero in the adventure. In addition, it is worth paying attention to the function of the particular textual library created by movies in the narrative mode within the overall cultural context.

**Keywords:** hero's journey, Joseph Campbell, meta-consciousness

**DOI:** 10.13760/b.cnki.sam.201902015

英雄之旅在好莱坞类型电影和动画中运用广泛。时至今日，英雄之旅依然具有惊人的活力。<sup>①</sup> 这种模式也逐渐被国内电影接受，2018年热映的《西虹市首富》和《一出好戏》都可以看成英雄之旅在中国语境中的变异。在英雄之旅模式形成的过程中，美国比较神话学家约瑟夫·坎贝尔（Joseph Campbell）与编剧理论家克里斯托弗·沃格勒（Christopher Vogler）做出了突出的贡献。坎贝尔在其成名作《千面英雄》中依据世界英雄神话创造性总结出关于英雄探险的元神话。<sup>②</sup> 后来，沃格勒将其在20世纪90年代写成的《〈千面英雄〉实用指南》扩充为《作家之旅——源自神话的写作要义》。在该书中，沃格勒对元神话进行简化和改造，并命名为“英雄之旅”，该模式后来被好莱坞类型电影广泛运用。自2000年以来，坎贝尔的《千面英雄》先后在大陆出版了三个不同的译本，沃格勒的《作家之旅——源自神话的写作要义》也于2011年被翻译过来。然而，国内相关研究仅仅围绕沃格勒的《作家之旅》探讨好莱坞英雄叙事传统，没有深入和具体分析坎贝尔元神话对该传统的贡献，也没有理清坎贝尔的元神话与沃格勒的英雄之旅之间的关系，这种暧昧不明造成国内对好莱坞英雄叙述模式理解的偏差。<sup>③</sup> 另一方面，国内研究坎贝尔元神话的文章也没有深究其文化影响。<sup>④</sup> 总之，由于不同学科间理论视野的差异，国内没有出现从学理上对英雄之旅进行深入分析，并综合思考其文化影响的研究。因此，有必要先梳理英雄之旅的形成过程，还原其产生影响的时代语境，从而深入理解好莱坞英雄叙述模式。由于英雄之旅是以坎贝尔的元神话为起点和基础的，沃格勒的贡献并不大，所以，本文将坎贝尔的元神话和沃格勒的英雄之旅模式统称为英雄之旅，并结合具体案例分析其影像变身。

---

① 2018年获得奥斯卡最佳动画长片的《寻梦环游记》运用的就是这种叙述模式。从近几年的热门电影《爆裂鼓手》《蚁人Ⅰ》《死侍Ⅰ》《游侠索罗：星球大战外传》《毒液》中也都可以看到这种模式。热门美剧《权力的游戏》的核心情节便是琼恩·雪诺、丹妮莉斯等人的英雄之旅。

② “Monomyth”被张承谟翻译为“单一神话”，而刘象愚在翻译罗伯特·西格尔的《神话理论》时将其翻译成“元神话”。从坎贝尔对待神话的态度来说，“元神话”更切合他的意思。他试图用一种神话来意指所有神话，这种神话便成为“关于神话的神话”，也就是“元神话”。

③ 吕远的论文《“英雄的历程”——好莱坞主流故事模型分析》是对沃格勒的著作《作家之旅》内容的梳理和介绍。马华的专著《概念为王：美国高概念动画电影策略研究》分析英雄之旅在美国动画电影中的运用，崔辰的专著《美国超级英雄电影：神话、旅程和文化变迁》对超级英雄电影的发展历程和文化语境的研究非常出色。两本专著都分析英雄之旅的影像运用，但是，两者对影响该模式的坎贝尔神话理论的理解尚待深入。李彬的论文《从〈头号玩家〉谈“英雄之旅”的剧作模式与叙事能量》也存在类似的问题。

④ 于丽娜的《约瑟夫·坎贝尔冒险神话模式浅论》和郭建《坎贝尔的英雄历险神话模式解析》主要阐述坎贝尔的《千面英雄》中的英雄探险模式，不过，这些论文对元神话的文化贡献讨论却不多。

英雄之旅因对多种思想的引用和对世界英雄神话的总结而具有了元符号性；在探险的途中，世界对探险者的否定以及探险者的多重变身成为叙述的动力；元神话对内在旅程的揭示使英雄拥有了突破生存世界的元意识。

## 一、从元神话到英雄之旅

坎贝尔在《千面英雄》中提出了元神话模式。在他看来，形式各异的世界神话都在讲述一个内容相同的故事，而元神话给人们提供了世界神话所讲述的这一相同故事的结构。(2000, p. 1) 元神话以通过仪式的分离、传授奥秘和归来三段为核心单元，描述了人离开、探险、归来的完整历程。探险者从日常生活世界出发，经历各种危险，进入一个超自然的神奇领域；在那神奇的领域中，探险者遇到各种难以置信的超自然力量，与它们战斗，并且最终取得决定性的胜利；于是，成为英雄的探险者完成神秘的冒险，带着能够为他的同类造福的力量归来。(pp. 255—256) 在坎贝尔那里，不同英雄神话仅仅是这元神话的一个片段或者某些片段的循环，而他要要将这一叙述结构补充完整。为了获得这一故事的叙述结构，坎贝尔不拘泥于某一文化传统内的某个英雄神话叙述结构的分析，而是综合分析不同民族的英雄神话，最终绘制出他所理解的元神话。理论家芭芭拉·史密斯将主张某类故事（比如灰姑娘故事）具有共同性的观点称为“天真的柏拉图模式”（赵毅衡，2013, p. 124），而坎贝尔却将这种所谓的天真发挥到了极致。不过，主张同一故事拥有不同的变体，却不是西方思想的专利。坎贝尔的这种观念源自印度神秘主义。19世纪印度神秘主义大师室力·罗摩克里希那认为，“只有一个罗摩，但他也有一千个名字。真理只有一个；只是被称为不同的名字”（格塔，2008, pp. 125—126）。坎贝尔在自己的著作中多处引用这位神秘主义大师的观点，而他的元神话则是这种东方观念的西方回响。在其四卷本巨著《神的诸种假面》中，坎贝尔甚至认为世界所有神话都是神（GOD）的面具。（Campell, 1987, p. 4）虽然坎贝尔的观点未必能够获得学术界认可，但是，从《星球大战》以来美国影视的创作实践来看，所谓的“天真的柏拉图模式”却产生了巨大的影响，这不得不发人深省。从《星球大战》开始，好莱坞掀起一场规模宏大的造神运动，最终，英雄和超级英雄们组成了一个当今好莱坞影像世界的万神殿，元神话成为这座万神殿的脊梁。

在《作家之旅——源自神话的写作要义》中，编剧理论家沃格勒将元神话改造为一套可供编剧借鉴的叙述结构。他将英雄的探险分成了12个不同的阶段：正常世界，冒险召唤，拒绝召唤，见导师（智慧老人），越过第一道边

界，考验、伙伴和敌人，接近最深的洞穴，磨难，报酬，返回的路，复活，携万能药回归。（2011，pp. 5-6）英雄在每个阶段都会面临不同的任务。他又将英雄所遭遇不同的形象分为8种原型角色：英雄，导师，边界护卫，信使，变形者，阴影，伙伴，骗徒。（2011，pp. 23-24）8种原型与中国《易经》中的八卦类似。八卦所代表的8种基本元素可以构成世间万物，而8种原型角色通过变形、重组，可以展示形态各异的人物形象。叙述在选择和聚合双轴共谋下完成，而8种原型角色和12个阶段为叙述文本的选择和聚合提供了思路 and 指引。沃格勒的这些改变和融合都为影视编剧的创作提供了方便。每个角色的各种可能的变体与旅程不同阶段的各种可能排列组合，从而分衍出千变万化的故事。通过上面的梳理和分析可以看出，虽然沃格勒在《作家之旅》中做了特别多的修正和扩充，但是他的重点是根据现代电影工业化生产的特色对元神话进行区分和简化，原创性并不高。

随着《星球大战》的成功和坎贝尔神话学在美国的传播，英雄之旅也被好莱坞世界广泛接受。20世纪80年代，青年导演乔治·卢卡斯导演了在美国科幻史上具有里程碑意义的《星球大战》系列电影。卢卡斯将神话学家坎贝尔尊称为自己的导师，因为正是这位神话学家的著作给了他创作的灵感。（柯西诺，2011，p. 213）此外，随着电视采访录《神话的力量》在美国热播，坎贝尔于20世纪80年代末期成为举国知名的神话学家。《星球大战》的成功激发了好莱坞世界对传统神话的热情，推动了他们在影像时代创造现代神话的具体实践。导演和编剧纷纷借阅沃格勒所写的《〈千面英雄〉实用指南》，在电影中运用英雄之旅模式，试图复制《星球大战》的成功。这种热潮促成仅仅7页的《〈千面英雄〉实用指南》扩展为著作《作家之旅》，并被尊称为业界的“圣经”。不过，每一个讲述英雄之旅的电影，都不会满足于单纯套用一种模式，而是通过这种模式的复制传统神话的力量，将永恒的奥秘用当下的意象呈现出来。也就是说，英雄之旅成为北欧神话中连接人类世界和众神世界的彩虹桥，它的贡献是连接起世界神话传统与现代神话建构的具体实践。优秀的导演和编剧会追溯坎贝尔的《千面英雄》甚至阅读坎贝尔的其他神话学著作，最终，坎贝尔的神话学著作成为好莱坞导演和编剧的必读作品。所以，如果要深入理解好莱坞叙述模式，仅仅关注沃格勒的著作是完全不够的，还必须回到坎贝尔的神话学著作，这样才能从其思想源头探究英雄之旅会为电影带来怎样的特质。

## 二、否定：英雄之旅的叙述动力

英雄之旅由几组不同的对立——神秘世界与日常世界、常人与英雄、内

在旅程与外在探险等，交织成一个复杂的模式，这些对立之间的冲突使英雄之旅成为包容不同可能性的叙述星团。日常世界是探险者生活和最终回归的世界，神秘世界是探险者在其中探险并遭遇与日常世界不同事物的世界。在探险的途中，世界对探险者的否定以及探险者在常人、英雄等不同身份间的转换成为叙述的动力。

探险者至少要三次穿越的边界，经历四个阶段。首先，离开日常世界，经仪式情境，进入神秘世界；在神秘世界的探险者必须经历更为艰难的考验，坎贝尔将其称为“试炼之路”，随后，接近“最深的洞穴”，并经历沃格勒所说的“磨难”；探险者踏上返回之路，又穿越神秘世界与日常世界的边界，回归日常世界。在探险的途中，否定是推动叙述的动力，探险便是探险者面对否定力量以及克服这些力量的旅程。如图 1 所示：

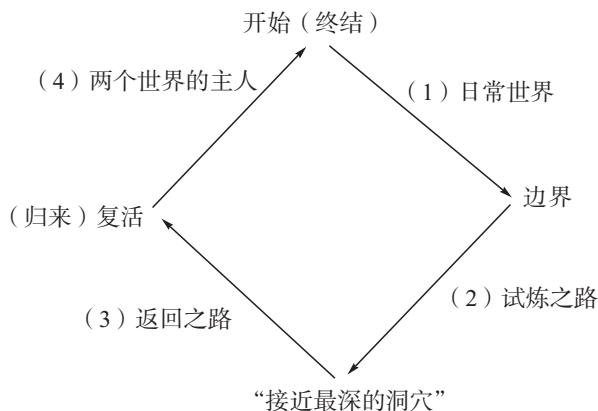


图 1 英雄的探险之途

与此同时，探险的过程也是探险者身份更迭的过程，常人是英雄在日常世界中的身份，也是探险者最初或者他拒绝冒险的召唤而最终成为的身份，而英雄则是探险者梦想成为并在其探险归来建立功绩后的身份（如图 2 所示）。

阶段一，探险者是“非常人”。在日常世界，未来的英雄（探险者）因为与神秘世界的某种关联而与日常世界之关系处于紧张状态，日常世界否定了未来英雄的潜能，“英雄”只是一种潜能而非现实。所以，在探险者那里，失败者与英雄成为在其面前展开的两极，他在两者之间滑动。在众人眼中，探险者是低于常人的另类，即失败者，而探险者却希望成为英雄。

阶段二，神秘世界否定来自日常世界的探险者，探险者在非英雄与非常人之间转变。未来的英雄因为偶然或者超自然的帮助（伙伴、导师）而进入

神秘世界，成为在神秘世界中来自日常世界的人。经过坎贝尔所说的“试炼之路”，探险者的日常世界特质被剥离，英雄特质逐渐凸显。由于来自日常生活世界，神秘世界的法则否定探险者，而探险者的英雄潜质促使其与来自神秘世界的否定力量对抗。

阶段三，探险者既非常人亦非英雄。探险者进入“最深的洞穴”，磨难成为他们遭遇的最强大的否定力量，与此同时，他们的自我肯定也逐步获得回报，或者获得超能力，或者获得恩赐。不过，否定与肯定的力量彼此消除而使其呈现独特的虚空状态。

阶段四，探险者既是英雄又是常人。踏上返回之路的探险者否定神秘世界，克服自身所具有的神秘世界的特性与日常世界的法则的冲突，并否定神秘世界与日常世界的对立，获得神秘世界与日常世界融为一体的体悟。因此，归来的探险者，既是英雄又是常人。

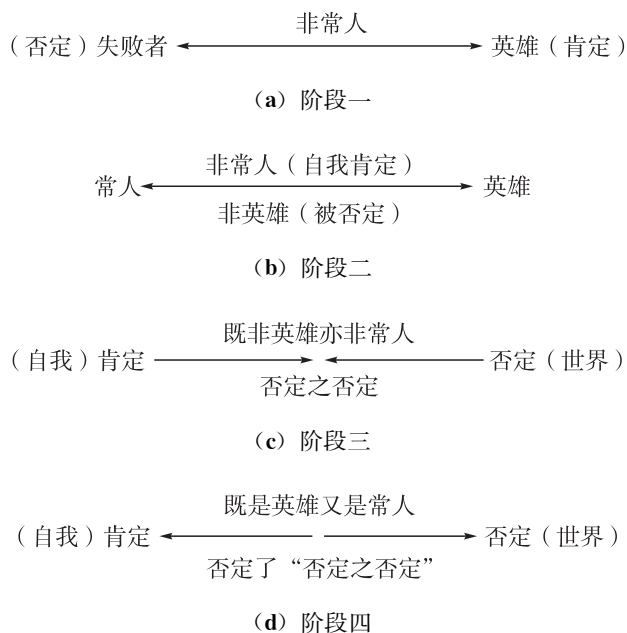


图2 探险者的身份更迭

总之，在探险的过程中，世界对探险者的否定与探险者的自我肯定之间的矛盾，成为推动英雄之旅的叙述动力。否定使探险成为各种不同的矛盾展开的场域。探险的每个节点都会出现由不同可能性构成的情节簇，这些情节簇形成延展开的故事网络。英雄之旅成为有待激活并凝聚不同可能性的情节框架，在不同元素的对立和否定中扩展故事的边界。

### 三、元意识：英雄觉醒的缘起

坎贝尔融合东西神话传统解读英雄的内在旅程，使其成为突破和超越生存世界的元意识。元意识是探险者突破群体文化观念、现有世界框架、自我的执念和思维方式的超越性意识。在探险的途中，探险者突破各种执念和幻境，最终获得精神自由。

英雄之旅由外在探险与内在旅程组成。外在探险展示探险者在探险过程中的经历，是世界（日常世界、神秘世界）否定或肯定探险者的过程；内在旅程是探险者超越日常世界，进而否定神秘世界，并最终将双重世界融合为一的过程。探险者的内在旅程呈现了探险者的自主意识，他们可以突破日常世界和神秘世界所构成的叙述框架，获得精神启迪。如图3所示：

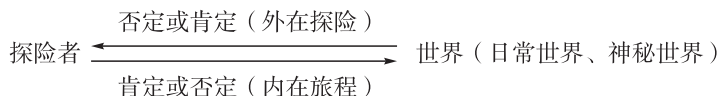


图3 外在探险与内在旅程

从超越的意义来说，内在旅程便是探险英雄（或主体）的超越旅程。符号学家埃罗·塔拉斯蒂认为，主体通过超越行为（否定和肯定等多种方式）创造自我及符号宇宙。主体生活在此在中，此在即主体的符号宇宙。主体通过否定和肯定等行动创造意义。主体首先否定其所生活的符号宇宙，从其所生活的符号宇宙中找到自身，接着认识到此在的虚无，因而，主体必须朝向虚无飞跃。在虚无的照耀下，主体此前所生活的符号宇宙失去了根基。主体继而进行超越的第二行动，即肯定。最终，主体遇到了普遍性，体验到宇宙充满的意义。（塔拉斯蒂，2012，pp. 18—19）与主体的超越过程类似，否定与肯定也是探险者超越世界的方式。不过，探险者的旅程要比塔拉斯蒂先生的总结复杂得多。探险者首先否定了日常世界，进入神秘世界。坎贝尔随后用“见到女神”“与天父和解”“凡人成神”等术语来表达探险者在神秘世界探险需要破除的对立框架：生命世界生死对立，生命世界与永恒世界对立，探险者自身与神对立。在坎贝尔那里，探险者更像神话学家而非神话叙述中的角色，这种神话学家具有跨越神圣叙述与现实世界的立场和视野，他们通过解读神话形象所具有的意义，超越固有观念的束缚。

探险者在探险途中遇到的女神是生命世界的象征。生死是生命世界的两极，因此，他们必须参透宇宙母亲（女神）所体现出的养育与毁灭共存的悖

谬性。坎贝尔经常举印度神秘主义大师罗摩克里希那的幻境来表现宇宙母亲的悖谬性。恒河里出现一位美丽的母亲，她正在哺育孩子，然而，这位母亲越变越丑，最终张开大嘴将孩子吞噬，消失在恒河中。“只有具有最高理解才能的人能够忍受这位女神无比庄严形象的全部显示。”（坎贝尔，2000，p. 112）探险者必须“具有最高理解才能”，因为只有突破生死两极对立的框架，他们才能进入永恒世界。不过，生命世界与永恒世界并不是对立的，它们在本质上是合一的。男神与女神合一的神话意象说明父神的永恒世界与母神的生命世界是一体的，所以，“最终他会发现父亲和母亲互相反映出彼此的形象，父亲和母亲本质上是同一的”（p. 125）。探险者还必须突破自我与神的对立：“这二者——英雄和他最终的神，即寻求者和被找到者——可以理解为是单一的反映自我的奥秘（这种奥秘和世界的奥秘是同一的）的外表和内涵。”（p. 31）这些无法理解的悖论只能在更高层次面获得理解。最终，归来的探险者否定了神秘世界与日常世界的区分，成为两个世界的主人。

总之，外在旅程是坎贝尔对古希腊英雄神话和欧洲中世纪圣杯传奇叙述模式的总结，而内在旅程更多则是坎贝尔借鉴东方思想（印度教和禅宗）的结果。坎贝尔在后期的著作中将禅宗尊为通过内在旅程获得精神智慧的突出代表。这些修炼者消解了一切的关联和束缚。在他们那里，幻象即觉悟，限定即解脱，束缚即自由，解脱和自由的状态就是人当下的状态。（Campbell, 1972a, pp. 174—183）元意识使探险者以“在之内”的立场突破所在情境，获得“在之外”的视野，从而超越现有层面的冲突，获得更高层次面的智慧。

#### 四、元符号性：英雄之旅的意义深度

元符号是指称另一个符号的符号（赵毅衡，2017，p. 271）。它们指向了人类文化发展累积的过程。坎贝尔的元神话由旅程、双重世界等元符号组成，这些元符号体现了英雄之旅的意义深度。

英雄探险以双重空间和旅程为基础。人类空间意识的觉醒与旅程密切相关。“旅程”在史前猎人追捕猎物的过程中出现了。作为人们的日常活动，旅程以远去、探险、归来为基本模式。而猎人重复狩猎的经历便逐渐形成这种模式，而这种模式意味着人类空间意识的觉醒：

心理空间的出现——就在同样的阶段出现了到热带稀树大草原去探险以猎取体型更大的猎物的需要，同时也出现了那种对知识的渴望以及超越满足饥饿所需要的征服所带来的激动体验——发明了完整的旅程构成：离开与回归；还有一种渴求不仅是对发现的渴求，



也是对安全的渴求。(肇嘉, 2015, p. 271)

人们将同样基于远去、探险、归来的生命历程等比喻为“旅程”，使其成为元符号。神话将日常世界中的空间意识神圣化。人类的元意识通过超越生命世界的方式促成生前与死后世界的对立与贯通，神话由此而出现。从叙述学的视野来看，叙述区隔将叙述世界与现实世界隔开，而犯框则是要突破此类区隔。元意识便以犯框的方式将叙述区隔而成的不同世界的边界打破，以文本内的处境进行文本外的思考。(赵毅衡, 2013, p. 301) 对人类来说，死亡便是区隔，它将人类世界分为生前与死后两个截然不同的世界。神话起源于人类超越死亡焦虑的诉求 (Campbell, 1972b, p. 20)。也就是说，神话是人类通过对生命世界的犯框，在生命世界之外建构的一个超越该世界的死后世界；人类通过神圣叙述将两个世界联系起来，从而超越死亡的焦虑。

距今五万年到三万年的尼安德特人已经开始为同类修建坟墓，人类的直系祖先能人继承了尼安德特人的这一传统，这说明从那时开始，人类已经试图通过情节连接不同的生命状态。坟墓作为一种具有边界区隔和指示功能的物将生前世界与死后世界叠加，并进而将两个不同的世界串联起来。神秘世界与日常世界的对立，是神话传统留给人类的框架。两个世界拥有不同的法则，是神话赋予人类的思维方式，其经后世文化的重复而固化。旅程成为铭刻在文化脉络中的原型结构。仪式是远去、探险、归来之旅程的文化展演，而文学作品也在反复呈现旅程模式。人类最早的英雄史诗《吉尔伽美什》讲述了吉尔伽美什寻找长生不老药的旅程；在古希腊神话中，赫拉克勒斯、伊阿宋等英雄历经千辛万苦，寻找金羊毛、金苹果或其他神圣物品；《奥德赛》是奥德修斯抵制诱惑、历经磨难的回家之旅；中世纪的圣杯传奇是圣杯骑士帕西法尔等人寻找圣杯的旅程；《神曲》是但丁在维吉尔和贝阿特丽采的引导下游历地狱、炼狱和天堂的旅程；歌德的《浮士德》则是浮士德在不同可能性的并置和转换中寻找生命意义的旅程……这些作品是英雄之旅在文学世界的演变。如果说穿越是角色从物理世界 A 穿越到物理世界 B，叙述在物理世界 B 展开 (云燕, 2019, p. 210)，那么，英雄之旅在当今流行的穿越小说和穿越电影中依然具有顽强的生命力。

总之，英雄之旅指向人类文化意义积累的过程。正因为拥有久远和深厚的文化根基，英雄之旅才具有长久的生命力。正如曼陀罗是印度教和佛教的原型元符号，太极图是中国和东亚地区的原型元符号，在彰显个人英雄主义的语境中，英雄之旅成为该传统表达价值准则和身份认同的原型元符号。

## 五、英雄之旅的影像变身

英雄之旅由相对稳定和持续变化的两个层面构成，双重世界、内外旅程和四个阶段（日常世界、试炼之路、返回之路、两个世界的主人）是英雄之旅相对稳定的组成部分，而四个阶段又因凝聚不同的可能性而成为叙述星云。双重世界是英雄之旅的重要组成部分，是英雄探险的基础。影片往往以日常世界为叙述锚点，通过英雄的探险向神秘世界延伸，从而展示宏大的宇宙图景。双重（或多重）世界在电影世界分岔演变，最终呈现出由不同特性的双重世界所构成现代影像宇宙。远去、阈限、归来为英雄之旅的核心单元，它们将英雄探险分为四个阶段，这些阶段与电影经典三幕结构结合，在每个阶段转变的节点都会出现相应的仪式情境，暗示着探险阶段的变更。内在旅程致力于揭示英雄觉醒的历程，英雄之旅的元意识为好莱坞叙述传统赋予了超越性特质。为了论证集中，本文以《疯狂动物城》《肖申克的救赎》为主要案例（见表1），辅以其他电影，探讨英雄之旅在不同电影中的嬗变。

表1 《疯狂动物城》《肖申克的救赎》英雄之旅的关键节点

探险阶段	《疯狂动物城》	《肖申克的救赎》
日常世界	“非常人”兔子朱迪梦想成为警察，然而却得不到周围动物的认可	“非常人”安迪·杜弗伦被审判，有罪与无罪的冲突使他陷入悬而未决的状态
边界（仪式情境）	心怀梦想，朱迪离开兔窝镇，坐着火车去动物城	安迪的人狱仪式
试炼之路	因为是兔子，朱迪在工作中备受歧视。为了证明自己，朱迪争取到找寻失踪动物的机会，并与狐狸尼克一起寻找失踪的动物	安迪反抗“三姐妹”的侵犯
接近	朱迪和尼克设法进入关押失踪动物的医院	安迪转到监狱图书馆工作，为狱警和狱长报账
最深的洞穴：磨难	朱迪找到了被绑架的动物，却激化了食草动物与食肉动物间的矛盾，也不认为自己是英雄	证明安迪清白的证人被狱长杀害，寻找真正凶手的线索断了，安迪却被关了两个月的禁闭
返回之路	归来的朱迪与狐狸尼克寻找真正的元凶	禁闭出来的安迪决心执行自己一直在暗中准备的越狱计划
复活（仪式情境）	狐狸尼克佯装因发疯而撕咬兔子朱迪，诱使羊市长说出真相	安迪爬过充满排泄物的排水管道，成功从肖申克监狱逃出

续表

探险阶段	《疯狂动物城》	《肖申克的救赎》
两个世界的主人	英雄朱迪与并不完美的世界和解	安迪获得自由, 更换姓名, 并成功复仇

### (一) 三幕结构与仪式情境

展演英雄之旅的电影往往会在英雄探险不同阶段转换时出现仪式情境, 英雄离开日常世界进入神秘世界的时刻, 要经历一个仪式性的情境, 而他们从神秘世界归来的时刻, 也同样会经历一个仪式性情境。这些仪式情境暗示着电影幕序、主人公探险阶段和身份的变化。

在《肖申克的救赎》中, 安迪·杜弗伦等人被押入监狱的场景就是一场剥夺自由权的仪式。这些新犯人被用锁链锁在一起, 在狱警的监视和老犯人的欢呼中下了囚车, 随后, 他们被冲澡, 强撒除蚤粉, 光着身子抱着囚衣进入牢房。他们已经进入没有自由、人权甚至尊严的肖申克监狱, 被打上了犯人的印记。这是犯人都必须经历的一个剥离日常世界的特质(尊严、自由和人权等)甚至最终被吞噬的过程。在《疯狂动物城》中, 兔子朱迪坐着火车, 远离家乡, 去动物城实现她的梦想。在配乐 *Try Everything* 中沿途景物一一展现, 成为一组绝妙的人生新的阶段即将开始的暗示。在《少年派的奇幻漂流》中, 海难成为探险英雄生命阶段变化的标志性情境。在暴雨中, 邮轮翻了, 派落入大海。影片用一组派在海中拼命挣扎的镜头宣告派从人类的文化世界被剥离出去, 自此他需要独自面对生命吞噬生命的自然世界。

探险归来的英雄也必须面对剥离相关特质的仪式。爬过长长的充满人类排泄物的排水沟是安迪·杜弗伦死而复活的仪式。最终, 遭受屈辱被剥夺自由的犯人死去了, 新的自由人诞生了。影片《少年派的奇幻漂流》详细展示派回归人类世界的情境: 奄奄一息的他拼尽最后一点气力迈向岸边, 瘫在沙滩上, 随后他获救了, 而老虎理查德·帕克却离他而去。这一组镜头暗示着他在自然世界的漂流生活已经结束, 他又重新回到了人类世界。

因此, 展演英雄之旅的电影模拟铭刻在文化的脉络深处的仪式结构, 使影片中的英雄探险带有浓重的仪式色彩, 增加了影片的意义深度。这些电影继承了英雄之旅的神话性和文化功能, 成为神话仪式的影像书写。正如坎贝尔所说: “神话可以透过各种仪式——像成年礼、婚礼、生育仪式、葬礼等——带领人穿越生命历程中各个不可避免的阶段, 而人类的生命历程, 自

远古开始，就跟今日没两样。”（柯西诺，2011，p. 182）运用英雄之旅的电影试图继承和发挥类似的功能，带领人们通过生命中各个不可避免的阶段。

## （二）英雄的磨难与觉醒

经过“试炼之路”，神秘世界的探险英雄需要面对并通过更严峻的考验，从而进入神秘之地的核心——“磨难”。磨难使探险英雄剥离一切特质而处于真空状态，这种真空促使探险英雄顿悟不可言说的宇宙奥义和自我本质。

在“磨难”阶段，否定力量与肯定力量之间的博弈达到白热化，两者处于一种相互否定的平衡状态，使探险英雄处于“在之间”的虚无状态。在《肖申克的救赎》中，无罪与有罪成为安迪·杜弗伦生命中悖逆的两极。安迪的自我肯定（坚称自己无罪）与世界对他的否定（律师的诉讼、法官的判决）呈现了他在有罪与无罪之间的悬而未决的状态。监狱是吞噬和剥夺人的自由的邪恶力量，狱长、狱警甚至“三姐妹”都是这种力量的代表。入狱的安迪反抗“三姐妹”，不让他们侵犯自己，是在努力保持自由人的唯一点尊严。

无罪与有罪的冲突在“磨难”阶段达到最激烈的程度。安迪从狱友处得知找到杀害自己妻子的真正凶手的线索。找到真正的凶手，便可以证明自己的清白（我本无罪，自我肯定）。然而，希望的微光换来的却是更严厉的惩罚和恶劣的处境，因为此前他一直为狱长洗钱，狱长怕他出狱后危及自己的前途而将证人杀死。线索断了，安迪无法证明自己的清白。并且，为了逼迫安迪屈服，狱长关了安迪两个月的禁闭，这是肖申克监狱有史以来最严厉的惩罚。从禁闭中出来的安迪甚至怀疑自己确实有罪，因为他认为正是自己的性格导致妻子离去，最终促成了她的死亡（我有罪，自我否定）。没有杀害妻子的安迪却怀有深深的罪恶感，因此，他进入既非有罪亦非无罪的独特状态。

在《疯狂动物城》中，兔子朱迪找到失踪动物，成了众人眼中的英雄。然而，她却并没有认为自己是英雄，因为她的发现没有为动物城做出贡献，相反，由于担心食肉动物野蛮化，动物城中的食草动物与食肉动物之间的矛盾激化了。心灰意冷的朱迪选择回家，理想的破灭成为她的磨难。最终，当众人将其尊为英雄的时刻，朱迪却从“我是英雄”的自我肯定转向“我非英雄”的自我否定。肯定与否定博弈，使朱迪进入非常人亦非英雄的独特状态。

磨难会剥离探险英雄几乎所有的特质，使他们象征性地从世界消失。女神伊南娜下降到地府中，这位女神穿过七重不同的门，每过一重门都要被剥夺一种法器，这最终改变了她的形态。（坎贝尔，2000，pp. 102-103）探险英雄，“返回世界的子宫中，世界的肚脐中，地上的乐园中”（p. 84）。磨难

是探险英雄最绝望、无助、迷茫和困惑的阶段。迷茫和困惑源于曾有的执念，绝望和无助源于不切实际的奢望，曾有的观念框架导致英雄处于当下的情境中，磨难在于质疑自己曾有的观念，放弃固有的执念。探险英雄只有从这种困境中突围，激活超越性元意识，才能获得更高层次的顿悟。

在《肖申克的救赎》中，无罪与有罪的对立受到质疑。杜弗伦没有犯罪，却被抓进监狱，因为在监狱中帮监狱长洗钱而获得相对的自由。当寻找到证明自己无罪的线索时，他试图通过司法途径获得清白，却导致证人被杀，线索断了。他想通过司法程序证明清白的愿望破灭，最终只能通过非法的越狱重新获得原本属于自己的自由。他只有突破无罪与有罪之间的对立，才能获得最终的自由。在《疯狂动物城》中，归来的兔子朱迪最终窥破理想世界与现实世界之间的隔阂，从而获得精神的自由，因为世界并不完美，所以才需要负责的警察（否定了“否定之否定”）。

总之，在展演英雄之旅的电影中，肯定与否定的矛盾促使探险英雄反思自己对世界的认识，他们最终突破双重世界对立的框架，获得精神的觉悟。探险英雄改变固有观念，突破双重世界对立的过程，增加了影片的形而上色彩。在《少年派的奇幻漂流》中，回归人类社会的派向来访的日本船公司代表先后讲述了两个故事，一个是作为电影叙述主体的派和老虎漂流的故事，另一个则是邮轮上幸存的四个人彼此相残的故事。两个互相指涉又彼此否定的故事组成了一个关于世界本质的终极拷问，人类世界冲破虔敬信仰而与彼此屠杀的动物特性并置，呼唤观众去寻找突破对立的答案。影像符号是正在生成的符号（张骋，2018，p. 30），意义在观众接受的过程中完成，因此，此时的观众就成了需要突破悖谬，获得精神感悟的探险英雄。

## 结 语

塔拉斯蒂（Eero Tarasti）认为性质相似的事件往往会相互关联，灾难带来更大的灾难，成功带来更多的成功，因为“在此场域中，相似的情境或事件之间具有很强的吸引力”（2011，p. 4）。在这些由英雄故事不同变形而形成的故事谱系中，与探险相关的梦想、创伤、挫折、勇气、友谊、爱情、旅程等元符号成为相互交叉的节点，相似功能的角色相互应和，相似结构的电影彼此支撑，从而形成独特的能量场和文化共振。

神话结构在人类文化中起到非常重要的作用，“根据这一结构，人类的生命形成一种轨迹，跟随在各种角色之后，这些角色起着神话模式的作用”（塔拉斯蒂，2011，p. 331）。英雄之旅正在成为美国的结构。在宣扬个人英雄主

义的文化语境中，由仪式基本结构拓展而来的英雄之旅类似水中的墨色，逐渐向流行文化的不同层面浸透，“不同的人物或者事件可能被融合在一起，单一因素可能改变了形式多次重复出现”（坎贝尔，2000，p. 256）。英雄之旅在电子游戏、娱乐综艺甚至是文化品牌领域得到广泛运用，成为表达个人英雄主义观念的元结构，就像这一文化大厦的钢筋将不同部分紧紧地连接为一个整体。拥有共同叙述结构的不同故事以文本间性形成彼此呼应的文本网络，它们通过变与不变的影像展演影响了人们的思维方式和文化认同。

#### 引用文献：

- 格塔，摩亨佐纳特（2008）. 室利·罗摩克里希那言行录（王志成，梁燕敏，译）. 北京：宗教文化出版社.
- 坎贝尔，约瑟夫（2000）. 千面英雄（张承谟，译）. 上海：上海文艺出版社.
- 柯西诺，菲尔（编）（2011）. 英雄的旅程：与神话学大师坎贝尔的对话（梁永安，译）. 北京：金城出版社.
- 塔拉斯蒂，埃罗（2012）. 存在符号学（魏全凤，颜小芳，译）. 成都：四川教育出版社.
- 沃格勒，克里斯托弗（2011）. 作家之旅——源自神话的写作要义（王翀，译）. 北京：电子工业出版社.
- 云燕（2019）. “穿越”流行背后的文化症候：中国穿越类作品的符号自我. 载于曹顺庆，赵毅衡（主编）. 符号与传媒，18，209—218. 成都：四川大学出版社.
- 张骋（2019）. 从共现到重复：从符号现象学论“电影影像生成性”. 载于曹顺庆，赵毅衡（主编）. 符号与传媒，18，28—38. 成都：四川大学出版社.
- 赵毅衡（2013）. 广义叙述学. 成都：四川大学出版社.
- 赵毅衡（2017）. 哲学符号学. 成都：四川大学出版社.
- 肇嘉，鲁格（2015）. 父性（张敏，等，译）. 北京：世界图书出版公司.
- Campbell, J. (1972a). *The Flight of the Wild Gander*. Chicago, IL: Henry Regnery Company.
- Campbell, J. (1972b). *Myths to Live By*. New York, NY: Viking Press.
- Campbell, J. (1987). *The Masks of God: Primitive Mythology*. London, UK: Penguin Books.

#### 作者简介：

张洪友，博士，湖北民族大学文学与传媒学院讲师，研究方向为符号学与比较神话学

#### Author:

Zhang Hongyou, Ph. D. lecturer of College of Literature and Communication, Hubei Minzu University, majoring in semiotics and comparative mythology.

E-mail: hillu@126.com