

故事·话语·叙述交流： 《奔跑吧兄弟》的叙事学分析

张萍

当下真人秀节目发展得如火如荼。《奔跑吧兄弟》结合游戏与戏剧元素,在叙事上进行了积极探索。相较第一、二季,其第三季的叙事性更鲜明,本文拟以第三季为范本,对其进行叙事学分析,希冀为提升我国真人秀节目的竞争力提供启示。

叙事即讲述故事事件,事件的关键是引发状况发生变化。叙事学探讨叙事文本内在构成及各部分间的关系,其研究层面有两分法与三分法。托多洛夫主张用两分法把叙事文本分为故事和话语。热奈特提出三分法:故事、叙述话语、叙述行为。相较于两分法,三分法增加了关于叙述行为的动态分析,显得更全面。本文拟以三分法对《奔跑吧兄弟》展开研究。

一、故事层面分析

故事是作品内容,属被叙述层面。故事层面关注故事产生及构成。

1. 叙事母题

叙事母题并非传统叙事学的考察对象,但事

实上母题对故事框架形成意义重大。“母题”指在一部奏鸣式乐曲中反复出现的旋律,后被移植至人文学科领域。歌德认为,母题是“人类过去不断重复,今后还会继续重复的精神现象”。^①汤普森把母题要素分为故事主角、情节背景中的事项、单一的事件。^②作为作品中反复出现的最小叙事单位,母题包括人物、情节、行为单元。一个母题可复写出不同文本,而有的作品无法单靠一个母题构成,需多个母题结合。与母题的客观性不同,主题具主观色彩;母题数量有限,主题却无穷。母题与原型联系密切,体现了集体无意识,即“种族和人类共有的超个性心理基础,是一种普遍的、反复发生的心理内容和一种具有古老和神话色彩的思想形式”。^③

《奔跑吧兄弟》第三季中,“仙童救牡丹”体现了“护主”母题;“芯片争夺战”拯救地球情节包含了“拯救”母题;“劳动竞赛”回到上世纪80年代,体现了“怀旧”母题;“家族复兴之战”对外族人、继承人的找寻及外族人的报复结合了“回家”“寻

找”及“复仇”母题;队员结盟体现了”契约“母题,内鬼情节属于”背叛“母题。母题既有文学传统的力量,作为种族记忆,它能激发深层情感体验,故也有社会心理力量,能唤起认同感。《奔跑吧兄弟》正是通过蕴含母题的故事框架设计,让节目在母题强大的召唤力量中吸引关注。

2. 事件

作为故事细胞,事件是行动、过程 and 变化,故事至少包含两个事件。根据事件重要性,事件间可形成纵向、横向关系。

(1)纵向关系:纵向关系的事件重要性不等,有等级从属意味。罗兰·巴特把事件分为核心事件与卫星事件。^④前者指重要事件,属故事转折点,可形成故事架构;后者指意义小的事件,虽非故事关键,却能充实核心事件,有类似于细节的作用,形成审美价值。叙事是核心事件与卫星事件交替出现的过程。《奔跑吧兄弟》的核心事件分为内核事件与外核事件。内核事件是各队比拼,完成任务,旨在形成冲突性;外核事件是给内核事件编织的戏剧化框架,如完成任务过程被赋予情节,外核事件可形成故事性。卫星事件散布于节目,可形成情趣性,如“仙童救牡丹”中队员对着装的相互打趣,虽不构成节目框架,却非闲笔,突出了人物性格,也增强了娱乐性。

(2)横向关系:横向关系的事件重要性相当,事件可持续性依靠空间因素和时间、因果因素形成。相较而言,前者主题性更强,后者戏剧性更强。“劳动竞赛”“偶像天团大比拼”“舌尖上的跑男”,分别以“劳动”“音乐”“美食”为主题进行空间性延展,如“劳动竞赛”围绕“劳动”主题延展四个竞赛类别。“仙童救牡丹”“芯片争夺战”“家族复兴之战”的故事架构则依赖时间及因果因素形成环环相扣的故事脉络。

布雷蒙根据事件组合方式把叙事序列分为基本序列和复合序列。基本序列由三个功能构成,即情况形成——采取行动——达到目的。^⑤《奔跑吧兄弟》以收到任务——采取行动——完成任务体现基本序列。基本序列虽构成完整故事,但故事可能

过于简单,需增加变化,复合序列通过对基本序列的变形,使叙事更曲折。

《奔跑吧兄弟》的复合序列表现为连接式与镶嵌式。连接式指叙事序列前后连接,镶嵌式即在某一序列中插入另一序列。“仙童救牡丹”运用连接式:第一序列为武则天派杀手杀牡丹,有仙童营救牡丹,当仙童任务失败,节目展开第二序列,即紧急关头武则天感动于牡丹气节而下旨赦免牡丹,杀手和仙童变敌为友,需共同完成新任务,方能让牡丹重新绽放。“芯片争夺战”在芯片追寻战框架中镶嵌了地球人猜测谁是混入团队的利莫里亚战士过程。镶嵌式采用故事套故事的方式,总故事框架为第一叙述层,嵌入的故事为第二叙述层,从一个故事层进入另一故事层,在文本内部形成交流,使叙事富有生气。

3. 人物

事件必然涉及人物及其行动。人物在叙事中的作用通过功能与性格实现。

(1)人物功能:叙事学把人物抽象成叙事功能,并不考虑人物个性。普洛普认为人物功能是故事不变因素,人物性格几乎可忽视。他梳理出承担功能的七种角色:主人公、假主人公、对头、赠与者、帮助者、公主或被追求的人、派遣者。格雷马斯把结构主义尤其是二元关系引入叙事学,提出“行动素”概念,区分了行动素与角色,认为行动素是角色的类。他将七种角色概括为由六个行动素组成的三个对立项:主体/客体、发送者/接收者、接收者/反对者。^⑥主体是追求某种目的的角色,客体是追求的目的;发送者是引发主体行动的力量,接收者是承受者,接收者与主体常为同一人物;帮助者是给予主体帮助者,反对者是阻挠主体达到目的者。

《奔跑吧兄弟》中,主体是队员,客体是任务;发送者是发布任务的导演,接收者仍为队员;帮助者常表现为提供帮助的路人,各队队员互为反对者,加入内鬼情节时,内鬼与本队队员也形成反对者关系。不难看出,行动素与人物关系并非完全一一对应。有时同一行动素由几个人物充当,同一

人物也可担当几个行动素。行动素提示了二元对立关系对叙事的重要性,因此节目在设置人物时,不要生硬照搬六个行动素,而考虑人物关系中二元对立关系的构成。

(2)人物性格:尽管叙事学重视人物功能而忽视人物性格,但人物性格对叙事的作用不容小觑。亚里士多德认为,“情节是行动的模仿”,而“行动是由某些人物来表达的”。^⑦《奔跑吧兄弟》的兄弟团组建充分考虑队员性格搭配,节目更以字幕凸显队员个性。“仙童救牡丹”中邓超“学霸、队长”、郑恺“小猎豹”、陈赫“搞怪无敌手”、Baby“全民女神、女汉子”、李晨“最强大黑牛”、王祖蓝“超级无敌捡漏王”、鹿晗“亚洲超人气偶像”等字幕,让每位队员个性清晰,戏剧性由此产生。

二、话语层面分析

话语是作品表达,属叙述层面。话语层面涉及故事加工。

1. 故事时间

故事时间是故事发生的自然时间,叙事时间是故事在文本中呈现的时间。《奔跑吧兄弟》在叙事时间上主要运用时序与时距。

(1)时序:时序是叙事时间中最易注意的因素。时序有故事时序与叙事时序。叙事时序包括追叙和预叙,前者即对往事的追溯,后者指提前讲述未来。“仙童救牡丹”运用预叙,告诉观众仅鹿晗是仙童,其他队员都是杀手,他们均不知鹿晗真实身份,鹿晗将暗寻机会撕去杀手名牌。预叙预示了结果,“谁是仙童”的猜测已有答案,受众的紧张感看似消失,但“仙童会怎样偷偷撕掉杀手名牌”的好奇心让受众产生另一种紧张感。在“舌尖上的跑男”中,当黄渤与跑男们探讨撕名牌技巧时,屏幕推出字幕“这看似平常的技术讨论隐藏着什么呢?”,而后画面回退,字幕显现为“前一天下午17:00”,黄渤的秘密任务浮出水面,对“布置秘密任务”的追叙,使受众对秘密任务产生深刻印象。“对付顺序安排并不仅仅是一种文学常规,它也是引起对某些东西注意的一种方法,以便强调以及产

生美学和心理学效应”。^⑧

(2)时距:时距可形成叙事节奏。一个叙事文本可不用时序处理,如完全以故事时序叙事,却无法回避时距,因为叙事节奏必须重视。时距可分为省略、概要、场景、停顿。省略指叙事时间为零。概要的故事时间长于叙事时间,它既可提供背景,也可衔接两个场景。场景的故事时间与叙事时间大致相等,对话是典型的场景,场景常用于展现情节高潮、事件转折点等。场景与概要常交替出现以形成节奏变化。就停顿而言,叙事时间大于故事时间且故事时间几乎为零。停顿常表现为静态描写、叙述者的干预,如评论、解释等,在电视文本中还表现为定格、慢镜头等,与静态描写相对的动态描写属场景,是时间流程中的描写。

《奔跑吧兄弟》强调纪实性,有助于形成纪实效果的场景这一时距类型使用较多,这些场景表现为队员对话等。用以衔接场景的概要多以字幕或以导演发布任务的同期声出现。不同时距的处理也体现了戏剧性因素的差异。“家族复兴之战”中,队员需找到镜子以获取外族人线索,戏剧化因素较强的寻找过程以场景呈现,例如搞怪的陈赫、女汉子Baby的寻镜经过,而忠厚的李晨的寻镜经过因平淡而被省略。这期节目在展现邓超类似变色龙的穿着时,回放了“仙童救牡丹”中邓超相似的雷人造型,在时距上形成停顿。时距选用并非只是节奏问题,它能实现创作者的表现意图,“每个事件占据的文本篇幅说明了作者希望唤起注意的程度”。^⑨

2. 叙述声音

叙述声音与“谁在说”关联,它来自叙述者。叙述者不等于作者,作者是创作作品者,叙述者是叙述事件者,叙述者由作者创造。叙述者根据其在故事中的位置,分为故事外叙述者和故事内叙述者,前者以旁观者身份叙事,后者则作为故事中人物展开讲述。《奔跑吧兄弟》主要以局外人身份叙述,以实现叙事时间的自由处理和叙述者的灵活干预,如评论性字幕的自由介入。叙述者还可根据被感知程度分为外显的叙述者和内隐的叙述者。外显的叙

述者常显示出话语态度及存在的痕迹,背景介绍、概述、评论均属此类。内隐的叙述者以中立态度让人物自己展现言行。《奔跑吧兄弟》采用外显的叙述者与内隐的叙述者交替出现的方式。客观记录队员言行的部分属内隐的叙述者,用字幕评论人物、进行概述则属外显的叙述者。外显的叙述者与内隐的叙述者穿插出现,可形成节奏变化,也赋予节目风格:内隐的叙述者体现纪实风格,而以调侃性字幕显现外显的叙述者则突出了娱乐风格。

3. 叙述聚焦

热奈特区分了“谁说”与“谁看”。叙述声音由叙述者发出,而叙述聚焦由聚焦者完成,叙述者与聚焦者可为同一主体,也可归于不同主体。叙述聚焦分为零聚焦、内聚焦、外聚焦。零聚焦对视点无限制,即“聚焦者>人物”。内聚焦的聚焦者为故事人物,意味着“聚焦者=人物”。外聚焦中“聚焦者<人物”,文本只呈现人物言行,并不揭示内心。《奔跑吧兄弟》主要采用零聚焦以实现叙述的跨时空、队员言行展现的自由及字幕揭示人物内心的灵活。

4. 悬念

悬念通过设疑团激发受众兴趣,分为局部悬念与整体悬念。局部悬念常以设问方式出现,“仙童救牡丹”中,“是谁引来这山呼海啸?”字幕引出郑恺出场。整体悬念是一期节目疑团总指向,有两种情况:一是受众与人物均不知答案;二是受众知道答案,而人物蒙在鼓里。每期《奔跑吧兄弟》都运用第一种整体悬念,即观众和队员均不知完成任务的结果,“内鬼”情节有时也用此种悬念,观众与其他队员均不知“内鬼”是谁。“内鬼”节目有时还用第二种整体悬念,效果类似于希区柯克所强调:观众想冲着人物大喊“小心哪,他就是凶手”,于是观众有了渴望知道后续发展的另类紧张。“芯片争夺战”把谢娜和王祖蓝的利莫里亚战士身份告知观众,在知晓真相的观众与一无所知的人物之间形成另一种戏剧张力。

三、叙述交流层面的分析

叙事可形成文本,也是过程,叙事过程的核心

是交流。雅恩认为,叙事文本的交流涉及人物与人物、叙述者与受述者、作者与读者。^⑩查特曼也提出三个交流层次:叙述者与受述者、隐含作者与隐含读者、真实作者与真实读者。^⑪综合其看法,文本内部的交流涉及人物与人物、叙述者与受述者、隐含作者与隐含读者,文本外部的交流发生在真实作者与真实读者间,此文本与彼文本间也会形成交流。

1. 文本内部的交流

“隐含作者”由布斯提出,他认为隐含作者是真实作者的“第二自我”。^⑫隐含作者以特定立场创造作品,真实作者是未进入创作过程的现实生活中的个人。隐含作者和真实作者对应隐含读者和真实读者,隐含读者是隐含作者心中的预设读者。《奔跑吧兄弟》中,真实作者是主创个人,无论谁任主创,隐含作者都是同一的,均以传递不畏挑战、真实快乐精神为指向,而隐含读者正是与隐含作者取向对应、追求真实的快乐的人群。

正如有隐含作者就有隐含读者一样,只要有叙述者就有受述者,叙述者与受述者的交流不言而喻。隐含作者、隐含读者不同于叙述者、受述者。隐含作者体现了作品隐含的立场,但他并非讲述故事者。叙述者承担了讲述故事任务,隐含作者通过叙述者引导真实读者转化为隐含读者,进而接受隐含作者传达的世界观。《奔跑吧兄弟》以外显的叙述者通过调侃性字幕,把隐含作者主张的快乐精神传递给隐含读者乃至真实读者。

人物与人物间的交流构成节目的重要特质。队员互动推动情节发展和人物个性展现,也凸显了温馨的人际关系,契合了新媒体语境下受众对情感的需求,即未来学家奈斯比特所预言“高技术与高情感相平衡”。队员与导演、与工作人员间也时有交流,导演及工作人员以出同期声甚至出形象方式介入节目。这些交流衔接了任务环节,也开放了叙事空间,场内与场外的融合形成别样的节目风格。

2. 文本外部的交流

文本外部的交流有真实作者与真实读者的互动,如主创与观众的互动,也借由互文性,即“某一具体文本同其他外部各种因素的所有复杂性联

系”,^⑩形成节目文本与其他文本交织。“仙童救牡丹”融入武则天传说,“劳动竞赛”穿插怀旧老歌,“偶像天团大比拼”形成与《中国好声音》的互文关系,“舌尖上的跑男”与《舌尖上的中国》形成文本间性,“家族复兴之战”加入悬疑剧、穿越剧元素及《大话西游》“月光宝盒”情节。第三季运用文本间性形成文本开放性,古与今、真人秀与影视剧、此节目与彼节目相互渗透,在引述的混杂中节目生发出全新特质。

四、《奔跑吧兄弟》叙事策略的意义

在新媒体时代,“探索与创新精神”成了重要的互联网精神。^⑪借助组合创新,节目每期加入一个影视剧叙事框架,弥补了此类节目竞技规则易雷同的弊端,游戏规则在与剧情碰撞中不断焕发新意。

与新媒体时代相伴随的是参与式文化。增强叙事性,形成召唤结构,是受众参与明星真人秀节目的可行性方式。“召唤结构”是英伽登阐释学概念,其表现形式多样,如陌生化、形成空白等,“其根本原则是造成本文与读者间的不对称,从而形成交流”。^⑫在陌生化方面,通过对节目进行剧情化设计,运用电影叙事技巧,如闪回、悬念设置等,对人们熟悉的传统真人秀节目超越、变形,影响受众原有经验,唤起其新鲜感。而形成空白,如展现形象、突然中断、情节转换等,可让节目含有适当不确定性,激发受众调动思考与想象填补空白,引发其深度参与。

互文性策略更利用粉丝力量让《奔跑吧兄弟》发展为现象级节目。珍妮·史特格曾言:“在每个人一生中,或多或少都曾经是某种程度上的粉丝。”^⑬《奔跑吧兄弟》利用互文性在节目中杂糅某类或某部影视剧的叙事元素,把影视剧粉丝转化为节目粉丝。

探讨《奔跑吧兄弟》的叙事,目的并不在于关注其具体策略,而在于关注叙事学原理及其运用。对其他真人秀节目而言,简单复制《奔跑吧兄弟》的叙事策略并非明智之举,结合节目特色对叙事学原理进行个性化运用才是制胜之道。而如何不

断挖掘新叙事元素,避免模式化叙事以保持节目活力,也是《奔跑吧兄弟》需深思的问题。

注释:

①转引自杨匡汉:《中华文化母题与海外华文文学》,长江文艺出版社2008年版,第2页。

②杨匡汉:《中华文化母题与海外华文文学》,长江文艺出版社2008年版,第3页。

③曾庆香:《新闻叙事学》,中国广播电视出版社2005年版,第224页。

④罗钢:《叙事学导论》,云南人民出版社1994年版,第82-83页。

⑤罗钢:《叙事学导论》,云南人民出版社1994年版,第92页。

⑥申丹、王亚丽:《西方叙事学:经典与后经典》,北京大学出版社2010年版,第52页。

⑦[古希腊]亚里士多德:《诗学》,人民文学出版社2000年版,第21页。

⑧[荷兰]米克·巴尔:《叙述学——叙事理论导论》(第二版),谭君强译,中国社会科学出版社2003年版,第95-96页。

⑨罗钢:《叙事学导论》,云南人民出版社1994年版,第146页。

⑩谭君强:《叙事学导论》(第二版),高等教育出版社2014年版,第37页。

⑪[美]西摩·查特曼:《故事与话语》,徐强译,中国人民大学出版社2013年版,第135页。

⑫[美]布斯:《小说修辞学》,华明、胡苏晓、周宪译,北京大学出版社1987年版,第80-81页。

⑬汪民安:《文化研究关键词》(第二版),江苏人民出版社2011年版,第116页。

⑭杜骏飞:《网络传播概论》(第四版),福建人民出版社2010年版,第8页。

⑮陈力丹:《舆论学——舆论导向研究》,中国广播电视出版社1999年版,第153页。

⑯陶东风:《大众文化教程》,广西师范大学出版社2008年版,第286页。

(作者系四川师范大学影视与传媒学院副教授)

(责编 闫伟)