

论电影中“层控叙述”的五种模式*

刘利刚**

摘要：作为叙述艺术的电影虽已相当成熟，但尚需在影片的“层控叙述”方面加大研究力度。“层控叙述”的实验性使得电影叙述错综复杂、内涵丰富。借由影片细读，电影中的“层控叙述”可被提炼为分层叙述、嵌套叙述、跨层叙述、莫比乌斯环式叙述和元叙述五种模式。仔细辨识这五种模式中不同叙述层次之间跃迁的“痕迹”或“标志”，厘清影片叙述分层的逻辑，试推电影作为叙述艺术的种种可能性，有助于提升观众感知作为叙述艺术的电影的“元审美”能力，进而使“层控叙述”对观众产生较大的审美增益。

关键词：电影；层控叙述；模式；元审美

作为叙述艺术的电影，叙述的精彩与否对其品质之优劣，在很大程度上起决定性作用。诚如，杨延晋导演的电影《小街》（1981）就是一部值得中国电影人为之骄傲的佳片，其中的“层控叙述”设计的非常巧妙，极具实验性。该片后半部分既可看作“否叙述”又可看作“另叙述”，开放性的结尾向观众敞开了种种可能性。“层控叙述”是笔者通过对影片细读提炼出的分层叙述、嵌

* 本文系国家社科基金一般项目“中国电影红色文化的符号学研究”（21BWX093）；重庆市社科基金规划项目“新三峡生态旅游的影视化传播策略研究”（2018YBCB094）的阶段性成果。

** 刘利刚，四川外国语大学重庆国际传播学院副教授，博士。

套叙述、跨层叙述、莫比乌斯环式叙述、元叙述五种叙述模式的总称。虽然层控叙述是相当复杂的叙述实验，但十分迷人。再如影片《盗梦空间》(Christopher Nolan, 2010)，它之所以令观众眩晕以至于迷狂，亦缘于其复杂的层控叙述设计。然而，迄今为止“层控叙述”研究方面存在的“问题”远多于已取得的“答案”。笔者试图结合具体影片就这五种“层控叙述”模式展开细致分析，以期试推电影作为叙述艺术的种种可能性，进而帮助观众提升感知作为叙述艺术的电影的“元审美”能力。

一 “分层叙述”：主叙述中的次叙述

虽然“分层叙述”设计会使得一部影片在叙述形式上显得十分复杂，但是这种形式实验会带给观众不同于现实世界的超凡体验。那么什么是分层叙述？按照热拉尔·热奈特对叙述层次区分的看法，笔者在这里所讨论的分层叙述涉及“故事外层”“故事”“元故事层”。^①为了更清晰地论述，这里，笔者提出一个假设——某一部影片在“层控叙述”设计上存在三个层次，即如果把中间层称为“主叙述”，那么上一层就是“超叙述”，下一层就是“次叙述”；如果把第一层称为“主叙述”，那么第二层就是“次叙述”，第三层就是“次次叙述”；如果把第三层称为“主叙述”，那么第二层就是“超叙述”，第一层就是“超超叙述”。由于理论上叙述分层可以无限地分下去，所以主叙述、次叙述、超叙述、次次叙述、超超叙述等概念的界定会处于相对变动中。需要强调的是，前文这些概念是后文分析“层控叙述”模式的基础。

在“分层叙述”分析中，首先确定主叙述是关键，然后再分析次叙述开始与结束之处，这些开始与结束的“标志”十分讲究叙述技巧，只有极少数是生硬的、容易识别的视频剪辑软件所惯用的“技巧转场”，如淡入与淡出、X淡变、划变、定格等，而大多数是“无技巧转场”，如出画与入画、两级镜头、

^① [法] 热拉尔·热奈特：《叙事话语 新叙事话语》，王文融译，中国社会科学出版社1990年版，第158页。

特写、遮挡、形似、主观镜头、空镜头、运动拍摄、因果、声音等。对观众而言，这就需要一定的观看之道和敏锐的观察能力。可以说，对于“分层叙述”概念的清楚认知和对分层转场的敏感是分析复杂“分层叙述”的基本能力。

例如，影片《不良教育》（Pedro Almodovar, 2004）中的“片中片”结构，即在主叙述中有一层“次叙述”——《旅程》（La Visita）。《旅程》开始于第一层次叙述中的电影导演安里克在晚上读自称是他在上天主教小学时的“初恋情人”白天送来的剧本，如图1所示。在《旅程》这层“次叙述”中，又存在一层“次次叙述”，它始于莫雷神父阅读自称是伊格纳西奥（Ignacio）的姐姐送来的信，如图2所示。这层“次次叙述”主要讲述了莫雷神父性骚扰伊格纳西奥的故事。通过观察分析这层“次叙述”知道，这是一封敲诈信，这位自称是伊格纳西奥（安里克导演上天主教小学时的恋人）的姐姐的人声称，她知道莫雷神父性骚扰伊格纳西奥的实情，并且这一性骚扰事件就记录在这封信中。因此，莫雷神父阅读这封信件实际上开启了一个比《旅程》更低层次的叙述。



图1 安里克读《旅程》开启“次叙述”

而且，在这个第三层叙述（次次叙述）中，伊格纳西奥和安里克在电影院看电影的那一段还形成了“错觉窜层”现象，即伊格纳西奥和安里克在电影院看的电影是1969年的 *Esa mujer*（中文译名《那个女人》），如图3所示。之



图2 莫雷读信件开启“次次叙述”

所以会产生“错觉窜层”效果，是因为“错觉蒙太奇”剪辑手法使这两个孩子所看的银幕世界直接窜到第一叙述层中，给观众造成了错觉或误解，而当观众再往后看时，会产生“原来如此”的叙述效果。



图3 影片 *Esa mujer*

在次叙述层中，莫雷神父所读的信是一封敲诈信，但是这封信所述即所发生在第三层叙述中的莫雷神父性骚扰伊格纳西奥的故事却是真实的，正如伊格

纳西奥内心独白所言：“我再也不相信上帝和地狱了，因为不相信地狱，所以我无所畏惧。”不难发现，莫雷神父阅读信件时的神态也证明了这一点。伊格纳西奥所受到的性侵，直接影响到了他成年后的性倾向。在从“次次叙述层”跳到“次叙述层”时，创作者通过运用“渐变”（morphing）实现了“情节二我差”的跃迁，伊格纳西奥和安里克从小学时代跃迁到了成年时代，这实际上相当于“缩写”，艺术化地节约了叙述时间，省略了为达到一定叙述效果而需要的空间展示。图4从左到右展示了叙述层次的渐变。



图4 叙述层次渐变

从第二层“次叙述”跳转到第一层“主叙述”是通过“元电影”的方式进行的。所谓“元电影”是关于电影的电影，即影片本身就是在讲述如何制作这部影片。在莫雷神父的同谋揭露了自称是伊格纳西奥的姐姐的人原来就是伊格纳西奥后，他们杀害了伊格纳西奥。景别从中景拉成了全景，拍摄场面暴露了出来。叙述也从“次叙述”层跃迁到了“主叙述”层，这种跃迁正是通过制作过程的“露迹”来实现的，如图5所示。



图5 左侧是“次叙述”，右侧是“主叙述”

笔者认为，这部影片在符号修辞方面的最大特点，就是运用了“共轭修辞”，它们分别开始于安里克在晚上开始阅读伊格纳西奥白天送来的剧本时和莫雷神父开始阅读自称是伊格纳西奥的姐姐所送的敲诈信件时。按照逻辑，应该是安里克先阅读剧本，接着再把该剧本拍摄成电影，但是创作者却把剧本阅读过程和影片拍摄过程进行了并行处理，打破了串行逻辑。莫雷神父阅读信件时影像的“次次叙述”过程与阅读过程也采用了并行处理。前述这种并行处理方式，就是笔者所指称的“共轭修辞”。这种修辞方式主要源于电影的多媒介联合表意特性。这是语言和文字叙述很难做得到的，因为在很大程度上它们只能串行叙述。

而且，在暴露拍摄痕迹之后，在主叙述层中，老年莫雷神父的出现，让“次叙述层”和“次次叙述层”中所述变得非常不可靠，由此开启了在主叙述层中安里克对“谁是真正的伊格纳西奥”的调查，最后发现真正的伊格纳西奥已死，而此段时间与自己亲密合作拍摄《旅程》的却是伊格纳西奥的弟弟，即Juan。影片《不良教育》由于制作精良特别是拍摄和剪辑的精心设计，除了笔者前文分析到的“morphing”和“元电影”等标记外，观众是很难发现影片中的其他叙述层次之间的跃迁“痕迹”或“标志”的，所以对观众而言要厘清影片中的叙述分层逻辑是极具挑战性的。

二 “嵌套叙述”：主次叙述相似

“嵌套叙述”建立在分层叙述的基础之上，不过，“嵌套叙述”与“分层叙述”的不同之处在于“戏中套有相似的戏”，就像是“俄罗斯套娃”。例如，影片《妙笔生花》(Brian Klugman, Lee Sternthal, 2012)从一位作家做演讲开始，而这个作家所讲的故事本身就是《妙笔生花》(*The Words*)这本小说，如图6所示。小说中的叙述者是个作家，而这个作家因出版了在购买来的旧文件包中发现的小说手稿而名声大振。此后，一位巴黎老人的出现让这个作家良心受谴，原来老人是小说的原作者，他为了教训这个欺世盗名的作家，将小说中

的故事重新讲述了一遍，这部小说的名字就是《妙笔生花》。



图6 电影《妙笔生花》中嵌套小说《妙笔生花》

影片《妙笔生花》由三个清晰的叙述层次构成，第一层即超叙述层，如图6所示的电影《妙笔生花》；第二层即主叙述层，如图6中桌上所放的那本小说《妙笔生花》所讲述的故事；第三层即次叙述，它是第二层中的巴黎老人对第二层中的男主人公罗里·詹森所讲述的故事，如图7所示。



图7 巴黎老人的讲述开启第三层叙述即次叙述

笔者之所以认为《妙笔生花》这部电影运用了嵌套叙述策略，主要是因为处于超叙述层、主叙述层、次叙述层中的三个主人公都是作家，他们分别是克莱·哈蒙德、罗里·詹森、巴黎的年轻人，这三位作家有着相似的人生境遇，特别是在写作这条道路上有着相似的酸甜苦辣。赵毅衡对这部电影有过一段妙解：“电影《妙笔生花》，教授讲解的书是《妙笔生花》，作家抄袭的是《妙笔生花》，老人自己写的书也是《妙笔生花》。”^①实际上，这是一个多层递归

① 赵毅衡：《广义叙述学》，四川大学出版社2013年版，第275页。

“嵌套”结构，电影《妙笔生花》嵌套着小说《妙笔生花》，而小说《妙笔生花》又嵌套着一段“被时间遗忘的人生”，这是一段爱自己的文字多过使自己文思泉涌的妻子的巴黎年轻人的错误人生，这三个“妙笔生花”层层镶嵌形成了本片复杂的叙述构造。

三 “跨层叙述”：突破分层

“跨层叙述”建立在叙述分层的基础之上，是次叙述世界中的人物突破层次之间的“空间—时间”限制而跑到主叙述层或其他叙述层中的现象。例如，影片《恋恋书中人》(Jonathan Dayton, Valerie Faris, 2012)主要讲述了一个性格孤僻的天才小说家卡尔文，在写作第二部作品时遇到了瓶颈。因此，卡尔文在梦里虚构了一个自己心中的理想女孩露比，并把梦中的露比记录了下来，卡尔文经历了好多个这样的晚上做梦、白天写作的日子。突然，一天早晨，在卡尔文接到电话邀约准备出门时，梦中的女孩露比竟然出现在他的家里，这让他手足无措，但经路人证实，这个出现在他生活中的女孩露比，并不是他的想象，而是实实在在的人。

更令人难以置信的是，卡尔文竟然可以通过小说写作来改变露比在现实生活中的行为。爱情突如其来，两人完全沉浸其中，然而随着激情的慢慢消退，卡尔文和露比之间出现了许多矛盾，最后两人的隔阂越来越深。最终，在卡尔文通过小说写作对露比进行了报复性操纵之后，露比离开了卡尔文。此后，卡尔文无比思念露比，在痛苦和反思中明白了该如何去爱。一天，卡尔文的确遇见了现实生活中真实的“露比”，重新开启了恋爱之旅。

影片《恋恋书中人》可以清楚地分为两个叙述层。第一个叙述层即“主叙述层”是卡尔文所在的“现实世界”，第二个叙述层即“次叙述层”是卡尔文所虚构的那个小说世界，或者说露比所在的那个“虚构世界”。不过，露比跨入卡尔文所处的现实世界之后，她所在的那个虚构世界在影片中就很少再现，似乎“虚构世界”与“现实世界”融合了。露比在卡尔文所在的“现实

世界”中的活动既是现实的又是被卡尔文已经写好的（安排好的），这使得现实世界与虚构世界之间很难做出区分。因此，露比到底是生活在现实世界中，还是虚构世界中呢？这的确是一个问题。

在《恋恋书中人》中，虚构与现实的第一次接触还是有“标记”可寻的，在卡尔文与哥哥哈里跑步经过某一个弯曲形路段时，先于他们有个女孩经过，但随后就与卡尔文和哈里的身影叠化了，从效果上看，是两个世界（虚构世界与现实世界）的交替融合。如图8所示，左边第一张截图中有个女孩经过“这里”，紧接着，第一张截图与第二张截图叠化为卡尔文与哈里经过“这里”。



图8 主叙述层与次叙述层的“第一次接触”

在卡尔文经历了多个晚上做梦、白天写作的日子之后，有一天早晨，卡尔文接到电话准备出门，一边换鞋，一边应答电话，就在他说：“我的狗得尿尿，没关系，我把它关到后院就好了。”突然，有个女孩的声音说：“我带它出去。”露比在现实世界中的突然出现，让卡尔文非常惊讶，如图9所示。



图9 次叙述层中的主人公露比跨入了主叙述层中

在露比出现在卡尔文真实的生活中后，他非常惊讶，认为这不是真实的，是自己在做梦。他给哥哥哈里等人分别打了一通电话，无人相信，最后终于通过电话约到了在读者见面会上有过一面之缘的女孩梅宝。当卡尔文和梅宝在街边的小吃摊上幽默地聊天时，露比生气地冲了过来，认为卡尔文背着自己与其他女孩约会。梅宝见状不对，几欲道别离开。此时，卡尔文感到惊讶——梅宝也能看到自己原以为不真实的露比，兴奋至极，他询问从他们身边经过的一位男士是否也能看见露比，在那位男士回答能看到之同时，卡尔文拿着那位男士的手去摸露比，结果卡尔文被露比泼了一脸酒水，如图 10 所示。尽管如此，卡尔文仍无比兴奋，因为以此确证了露比的真实存在。由此，开始了作者与作者笔下的人物在现实中的真实生活。



图 10 卡尔文证实了露比真实的存在

但是，在激情慢慢消退之后，卡尔文和露比之间出现了许多矛盾，特别是当卡尔文带露比参加他的经纪人兰登萨普的家庭聚会后，两人的矛盾达到了不可调和的程度。在家庭聚会中，卡尔文在与自己成名之前的女友莱拉发生争执时，兰登萨普在不知露比是卡尔文女友的情况下，邀约露比在他的私人泳池中举杯相聊，寂寞的露比接受了兰登萨普的邀约。正当露比脱掉裙子准备下水时，被正在寻找露比的卡尔文看见了。见此情状，卡尔文十分地恼火。为此，两人发生了激烈的争吵，情急之下，卡尔文说出了露比的真实身世，并通过小说写作操控了露比此刻的行为，这使露比十分愤怒，原来自己是卡尔文笔下的人物，自己的生活受卡尔文的控制。最后，在小说结尾，卡尔文写下了“*She was free*”，露比不再是卡尔文的造物了。此后，卡尔文经历了一段无比思念露比的痛苦生活之后，某一天，卡尔文遇见了一个现实生活中真实的“露比”，与此同时，他也真正懂得了如何去爱一个人。

在卡尔文对露比说出了实情并通过写作对她进行操纵演示之后，露比结束了跨界之旅，如图 11 所示。而卡尔文原来那台旧打字机被封存，以及一台新笔记本电脑被取出，则预示某种新的关系即将建立。这里，卡尔文写作工具的转换，不是简简单单的写作工具的转换，而是一种符号修辞，具有实际的意指关系，卡尔文封存旧的打字机意味着告别过去，而打开新的笔记本电脑又象征着一段新的关系即将开始。



图 11 卡尔文与虚构的露比结束了关系

另如，在影片《超世纪战神》（安布汗·辛哈，2011）中，处于次叙述层中的游戏人物跨入主叙述层，而反过来，处于主叙述层中的人物又跨入游戏次叙述层，相互决斗。该片讲述了游戏设计师 Sherhar 为儿子创造了一个永远打不死的游戏角色 Ra One，同时按照自己的模样创造了一个负责追捕 Ra One 的

超级英雄 G One。然而，随着游戏的进行，一切逐步失控，Ra One 不但逃出游戏世界，而且还在现实世界里大肆胡作非为。游戏公司这才意识到事态的严重性，而唯一可能的解决办法，就是让 G One 也来到现实世界，找到 Ra One，发现其致命弱点，一举将其击毙。

再如，在影片《小街》（杨延晋，1981）中，钟导演从超叙述即拍摄层跨入了主叙述层即被拍摄叙述层，正如影片开始的旁白：“由于偶然的机会有，促使我拍成了这个极普通的故事，至于我在影片中的出现，全然是为了保持故事的真实性”。这个“我”就是处于超叙述层中的“钟导演”。

四 “莫比乌斯环式叙述”：回旋跨层

“莫比乌斯环式叙述”（简称“回旋跨层”）是“跨层叙述”和“回旋叙述”的结合。前文已经分析了“跨层叙述”，这里，在对“回旋叙述”进行分析的基础上，再深入分析“回旋跨层”。为了清楚地讨论“回旋叙述”，必须回顾叙述的底线定义。在一个叙述文本中，包含由特定主体进行的两个叙述化过程：“1. 某个主体把有人物参与的事件组织进一个符号文本中；2. 此文本可以被接收者理解为具有时间和意义向度。”^①之所以接收者能够从一个叙述文本中读出“时间向度”和“意义向度”，正是因为某个主体把人物参与的事件按照一定的“时间向度”和“意义向度”进行了叙述化组织。因此，“回旋叙述”就是某主体（创作者）把有人物参与的事件在一定的“时间向度”和“意义向度”上进行了安排，让它们重新回到了出发点的设计。当然，这种回到原点的设计不是原路折返或返回，而是从“一个叙述层面”出发，又从“另一个叙述层面”返回。这一去一来的叙述过程诚如中国太极图中的阴阳变换，这种变换不是同一层次的，而是交替上升和无限循环的。因此，所谓“回旋跨层”就是将叙述构筑为有人物为了摆脱麻烦而试图努

^① 赵毅衡：《广义叙述学》，四川大学出版社 2013 年版，第 7 页。

力突破，但结果却只能在两个层次之间进行跨来跨去的往复运动。

这种太极式变换的变体也正如德国拓扑学家莫比乌斯发现的“莫比乌斯环”（Möbius Band），如图12中右一所示，在莫比乌斯环上，无论一个人从哪一点出发行走，都会回旋到原点或起点。例如，在影片《逃离循环》（Isti Madarász, 2016）中，情节就是依据“莫比乌斯环”展开的。男女主人公以为逃出了循环，谁知影片开始时男主人公试图擦除的那个手背上的“∞”符号，竟然在片尾被交代出，是由男主人公的女朋友所画。而且，影片开始时，乞讨老人从男主人公手中讨要的面包，在片尾才开始坐在主人公对面吃了起来。这实际上是男主人公完成了“n次莫比乌斯式”（以下 $n \in \mathbb{N}$ ， \mathbb{N} 代表自然数集）循环后，又进入了一个“开始之处”，即第“n+1”次。此时，老人吃面包与影片开始时主人公给老人面包之间，已经相距了“n次循环”。所有“标记”都一再表明，男女主人公并没有逃出循环，而是依次进入新的循环。



图12 莫比乌斯式叙述

“回旋跨层”不同于“蛇吞尾”（Ouroboros）。“回旋跨层”是在两个层次之间的往复循环，而“蛇吞尾”则是同一层次之间的运动。又如，影片《恐怖游轮》（Christopher Smith, 2009），它是另一部运用“莫比乌斯环式”循环叙述的影片，它讲述了一群男女陷入万劫不复的恐怖轮回之中的故事。无数次的“轮回”实际上发生在两个叙述层面，具体表现为“无限递归式回旋跨层”。《恐怖游轮》整部影片实际上就是展示了“n次出海—回家”。只不过，影片集中展示了第n次循环，即登上幽灵船的女主人公，杀死了第n-1次循环中的女主人公，以及给接踵而至的第n+1次女主人公及同伴解释船上所发生的怪事，但因她的同伴们先前遭遇第n-1次女主人公的侵害，因而不愿相信第n

次女主人公的解释，导致第 n 次女主人公又处于与第 $n-1$ 次女主人公一样的遭遇中，依此递归循环，永不停息，如图13所示。影片在情节构筑上，第 n 次循环中的女主人公可谓是第 $n-1$ 次循环的“解释者”（Interpretant）^①，即后一循环对前一循环中所扣留的信息进行了补充或解释，这种通过情节的“循环”被逐步展示出来的过程，有效地促进了悬念的产生。



图 13 n 次“莫比乌斯式”循环

叙述在“莫比乌斯环”上展开，人物总是与自己相遇。再如，影片《前往目的地》（Michael Spierig, Peter Spierig, 2014），讲述了一位时间特工依照命令穿越时空试图阻止炸弹客恐怖行动的故事。然而，就在他执行最后一次任务时，他穿越到了1970年11月6日的一个酒吧，遇见了约翰。约翰向他讲述了他如何从一个女孩变性为男人的辛酸故事，时间特工决定帮助约翰穿越时空完成他的复仇计划。在此过程中，时间特工发现了隐藏于时间悖论中的秘密，

^① [美] 查尔斯·桑德斯·皮尔斯：《皮尔斯文选》，涂纪亮、周兆平译，社会科学文献出版社2006年版，第278页。

即命运如同莫比乌斯环一样循环往复、周而复始。仔细分析影片不难发现，时间特工、约翰、被送入孤儿院的婴儿、让约翰怀孕的神秘客、炸弹客实际上都是同一个人。只不过，这些不同的“自己”被安排在了莫比乌斯环式时间轴的不同位置上而已，通过一个时间机器，时间特工“我”可以与不同的“自己”之间发生故事，如图14所示。



图 14 时间特工“我”与不同的“自己”相遇

五 “元叙述”：犯框叙述

“元叙述”实际上利用了存在于叙述中的一个普遍悖论：“叙述者（或叙述框架）能够产生叙述文本，在叙述文本中能够描述一切，哪怕媒介本身有重大局限（例如雕塑讲述故事能力有限），但是在媒介再现能力的范围内，叙述文本没有内容限制。只是叙述文本无法讲述它自身是如何产生的，叙述行为本身的存在，就是为了设置被叙述内容的框架，这个框架必须在叙述内

容之外。”^①但是，当叙述内容中的“某个人物”突破叙述世界的时间与空间限制跳出框架，反过来言说自己是如何被叙述构筑出来时，所谓犯框叙述就产生了。实际上，这个出来言说的“人物”并没有成为更高一层的显身的第一人称叙述者，而只是一个叙述框架内的一个被叙述的人物在说话，他所说的内容实际上只是相对于他而言的次叙述。

“犯框叙述”不仅仅是一个叙述技巧问题，往深了说有助于培养受众的元审美能力，让受众对自己所接收到的符号文本之构成进行反思性分析，以至于更深入地理解它。所谓“元审美”可认为是我们从审美的“自然知觉状态”到“纯粹知觉状态”的觉醒。例如，就普通观众与专业影评者而言，二者的区别正在于两个主体的元叙述化意识的“知觉状态”之不同，前者处于自然知觉状态，而后者处于纯粹知觉状态。如果将梦与电影做一个比较的话，借用麦茨在《想象的能指》一书中所言，电影是“一个醒着的人的梦，他知道他在做梦，并因而知道他没有（真的）做梦，他知道他正在电影院里，‘他知道他没有睡觉’，因为，如果一个睡觉的人就是一个不知道他正在做梦的人的话，一个知道他没有睡觉的人就是一个不知道他正在做梦的人的话，那么，一个知道自己没有睡觉的人就是一个没有睡觉的人”^②。这就是说，在绝大多数情况下，看电影者知道自己在看电影，而做梦者不知道自己在做梦。普通观众犹如在做梦而评论家反倒犹如在看电影。故而，可以推断希区柯克出现在自己导演的影片中，似乎在有意地培养观众的元审美意识——清醒点吧，这仅仅是电影而已！

戈达尔有时也会在他所拍摄的影片中显“声”。例如，在影片《我所知道她的二三事》（Jean-Luc Godard, 1966）中，戈达尔就悄悄出现在了声轨上，告诉我们他试图如何调整某段情节，重新剪接看看是否效果更好，并自问“这

^① 赵毅衡：《广义叙述学》，四川大学出版社2013年版，第280页。

^② [法] 克里斯蒂安·麦茨：《想象的能指：精神分析与电影》，王志敏、赵斌译，北京大学出版社2021年版，第181页。

些符号”应该具有何种象征意义。^①这种创作者的介入起到了布莱希特所谓的“疏离效果”(alienation effect),它有助于促使观众对影片所叙述的故事产生怀疑,不再确信影片所讲故事,从而采取某种批判的视角。这里,举一个反例,因为它很容易让人将它与元叙述修辞相混淆。在影片《黄金时代》(许鞍华,2014)中,萧红、张秀珂、舒群、白朗、罗烽、聂绀弩、胡风、梅志、许广平、蒋锡金、张梅林、丁玲、周鲸文、骆宾基共计14人32次跳出来面对观众说话,如图15所示,其中13个抢镜叙述的人物都是萧红生前的朋友,许鞍华借助“选择→再现”的方式将这些本应处于“底本”中的人投射到了“述本”中,试图以“见证者言说”的方式还原出萧红及她所生活的那个黄金时代。



图15 人物与叙述者“抢镜”

通过分析影片不难看出,许鞍华把14个人物投射在萧红生活的那个年代的时间轴上,构筑了以萧红“情感流”与“生活流”相互交融为主线的情节

^① [美] 布鲁斯·F. 卡温:《解读电影》上册,李显文、饶淑君、游惠君译,广西师范大学出版社2003年版,第87页。

结构。在人物设置方式上，许鞍华实验性地进行了重新安排，即将萧红之死作为时间轴的坐标原点，进行了“闪前”（Flash back）与“闪后”（Flash forward）的设计，截断了原有的时间流，使观众产生了陌生化的倒错感。作为演示类叙述的电影，叙述者呈二象形态，要么呈现为“框架化”叙述者，要么呈现为“人格化”叙述者，二者始终处于并存状态。然而，由于《黄金时代》中的叙述者在二象之间的漂移过于频繁，切割了影片的整体表意，所以致使故事断断续续，缺乏流畅感。

《黄金时代》中的14个剧中人物，本应位于“二度区隔”中，却多次（32次）跨入“一度区隔”中充当叙述者，争抢一度区隔中框架叙述者的叙述话语权，把他们所知的萧红以“抢镜”的方式呈现给了观众。在二度区隔中，倘若在镜头语言上对“抢镜”处理的精巧细腻，一般观众也许不会从情节中被“离间”出来，但从“二度区隔”跨入“一度区隔”的“犯框”却会直接引发观众即“解释社群”的集体注意，进而使其风格具有显著的标出性。

也许，正是上述分析到的原因，使观众很容易将《黄金时代》中人物突破叙述层面的时空限制，对着观众讲话之特征，看成“元叙述”修辞。而实质上，尽管都是“犯框”，但这与创作者从创作层面闯入叙述层面向观众透露制作策略是两码事。也就是说，影片《黄金时代》采用的并不是元叙述模式。但笔者之所以通过分析《黄金时代》来阐释元叙述这种层控叙述模式，主要是借由反证法之“标出性”视角来确证——什么不是“元叙述”模式？这种反证法能够引发我们试图进一步探究元叙述的好奇心。

六 余论：元审美能力的提升

总而言之，对时间线和场景的理解和运用是设计“层控叙述”的关键。在非线性剪辑软件 Final Cut Pro、Adobe Premiere 等中，时间线（Timeline）不仅是一种剪辑的工具，而且还是一种基本的叙述维度，更是一种特殊的认知方式，当它进入影片深层结构时就是构筑和管理叙述世界的方式。操作时间线可

以改变影片即叙述世界的时间属性，可以决定人物以何种方式出场，以及以何种方式展示给观众。同时，操作时间线不仅可以创造混沌、变化及不确定性，而且还可以厘清混沌，消除不确定性，给观众创造一种稳定的“故事图式”。时间线操作实际上就是从实在世界或想象世界中，选择什么人、什么事物等要素进入底本世界，以及如何在时间的维度上重组底本世界中的这些人、事物等要素，进而构筑出叙述世界或故事世界。从上述意义上来说，时间线操作也就是在“时间维度”和“空间维度”上进行“叙述操作”。毕竟，“叙事是具体时空中的现象，任何叙事作品都必然涉及某一段具体的时间和某一个（或几个）具体的空间”^①。

诚如前文所言，“元审美”是指我们从审美的“自然知觉状态”到“纯粹知觉状态”的觉醒。然而，实际上，前文五种“层控叙述”模式及对其实现工具如 Final Cut Pro、Adobe Premiere 等的理解与运用，的确也正是一个具备元审美能力的观众从审美的“自然知觉状态”到“纯粹知觉状态”的觉醒应该具有的知识储备。也就是说，虽然观众对于影片的反应实际上主要依赖于创作者在时间线上所进行的各种“层控叙述”设计，但与此同时观众本身的元审美能力也至关重要。毕竟，更进一步地看，无论对于创作者（修辞操作者）还是接受者（认知阐释社群），其基础性的元审美能力仍是运用“语言文字”进行“一次叙述”（从修辞的角度来说）和“二次叙述”（从认知的角度来说）的能力。因为其他媒介的叙述性要弱于语言文字，它们不像语言和文字尤其是文字那样在表意上能够做到相对准确。

诚然，能够承载叙事作品的媒介不止只有语言文字，但倘若要对借由各种媒介所承载的叙事作品完成从审美的“自然知觉状态”到“纯粹知觉状态”的更为彻底的觉醒（有效阐释），确实离不开语言文字这一特殊的叙事媒介对叙事作品的二次叙述化把握。

因此，从更深层次的意义上说，运用语言文字叙述（包括一次叙述和二次

^① 龙迪勇：《空间叙事研究》，生活·读书·新知三联书店 2014 年版，第 4 页。

叙述)的能力是基础性的元审美能力,即使在视觉文化时代,也必须要加强。仅就本文所讨论的电影审美而言,虽然观众不需要非常复杂的叙述学元审美能力作为理论工具,也能够享受到观影所带来的快感,但观众很明显地失去了许多理应获得却未能获得且层次较深的乐趣。显然,由以上五种“层控叙述”模式主导的影片的理想观众是具有良好的元审美能力的观众。否则,即便再精巧的“层控叙述”设计,其所能被预期的审美增益也会大幅度衰减。

(责任编辑 岳晓英)