

# 叙事、赋权与异我:时间循环题材电影创意探析

黄鸣奋, 许哲敏

(厦门大学人文学院, 福建 厦门 361005)

**摘要:**以时间循环为题材的电影具备独特的叙事范式和鲜明的思辨色彩,因其内容费解而常被冠以“烧脑”之名。它是时空旅行题材电影的亚类,具备如下特征:在叙事结构中,采用回环模式;在故事情节中,将时间想象为主体,进而设想由它来赋权;在主体设置上,运用多人格具象化的艺术策略。这类电影的终极意义不在于使观众沉浸于“事情如果可以重来”之类想象中。有关时间运动(包括循环与非循环)的探索,说到底是对人类本质、人类命运的追问。

**关键词:**时间循环;叙事;回环;时间;人格

**中图分类号:**J904 **文献标识码:**A **文章编号:**1000-579(2020)02-0097-09

## Narrative, Empowerment and Self-aliened: An Analysis of the Creativity of Time-cycle Movies

HUANG Mingfen, XU Zhemin

(Department of Chinese, School of Humanities, School of Humanities, Xiamen University, Xiamen, Fujian 361005, China)

**Abstract:** Movies with a theme of time cycle have a unique narrative paradigm and distinctive speculative colors, they are often called “brain burning” because of their puzzling contents. It is a sub-category of space-time travel movies, with the following characteristics: in the narrative structure, the cycle mode is used; in the story line, time is imagined as the subject with the ability to empower; in the setting of the subject, the representation of multi-personality is used as artistic strategy. The ultimate significance of such films is not to immerse the audience in the imagination of “if things can be arranged again”. The exploration of time movement (including cycle and non-cycle) is in the final inquiry to the question of human nature and human destiny.

**Key words:** time cycle; narration; loopback; time; personality

如果说艺术是人类想象力成果的话,那么,有关时间循环的构思便是最奇妙的一种,因为它远远超出了以线性时间为基础的日常生活经验的限制。如果说艺术能够拓展人的想象力的话,那么,有关时间循环的叙事便是有效的“思维体操”,因为它引导欣赏者进入匪夷所思的境界,思考不同寻常的因果关系。要想领略上述构思和叙事的奥妙,完全可以从相关电影入手,因为它们是最为直观的音像艺术。正因为如此,本文致力于探索以时间循环为题材的电影创意。

### 一、叙事:进程的回环化

时间循环观念堪称渊源有自。在自然界中,存在着诸多周而复始的现象,人类的远祖通过对它们的

收稿日期:2020-01-18

基金项目:国家社科基金艺术学项目“科幻电影创意伦理研究”(编号:18BC049)

作者简介:黄鸣奋(1952-),男,福建南安人,厦门大学人文学院教授、博士生导师。研究方向为新媒体艺术理论等。

许哲敏(1985-),女,福建厦门人,厦门大学戏剧与影视学专业博士生。研究方向为新媒体艺术理论等。

观察和体悟总结出其循环的规律。在历史的推进中,经过众多思想家的努力,有关时间循环的观念上升成为哲学理论,产生了深远的影响。例如,古希腊时期斯多亚学派的领导人芝诺曾提出:“在命运排定的时间周期里,所有的宇宙都被大火焚毁,之后又回到原初的秩序。”其时间循环观是指真正的历史重演,即之前的事件再次以同样的面目出现。<sup>[1](p59)</sup>至蒸汽时代,时间循环观成为自然科学观的重要组成部分。物理学家牛顿认为:时间可分为绝对时间(绵延的、流逝的时间)和相对时间(循环的、可度量的时间,如年、月、日),而寻常多用相对时间。<sup>[2](p8-9)</sup>与此类似,恩格斯在所著《自然辩证法》中指出:“整个自然界被证明是在永恒地流动和循环中运动着。”<sup>[3](p15)</sup>电影家将上述时空循环观当成创意根据,由此发展出对应的电影类型。目前,时间循环题材电影已形成了极具标识度的叙事范式和思辨色彩,呈现着海德格尔所言的“生存的无限的不可能的可能性”。<sup>[4](p90)</sup>

时间循环与空间循环是既相互区别又彼此联系的概念。用通俗的话说,前者是指“过了一段还是旧时光”,后者是指“转了一圈还是老地方”。从表面上看,在物理空间不变的情况下,仍有条件形成时间循环(譬如我们在同一地点反复经历春去秋来),正如在时间维度不变的情况下,仍有条件形成空间循环(譬如我们在特定时刻打转)那样。需要注意的是:时空都是与运动相联系的范畴,时间循环和空间循环并非孤立的存在。尽管如此,从创意的角度看,二者在具体影片中的地位仍有主从之别。时间循环题材影片的特点是将时间当成运动的主体,作为故事的首要推动因素(或者说置于前景),以此和空间题材电影相区别。在这一既定模式中,时间为何循环、以何种方式循环、循环对于人物的影响、循环后的结果如何等问题的开放性为相关影片赋予了更多的想象空间,并由此催生了一个个或奇幻、或科幻、或虚幻的时间循环故事。

时间循环题材电影经常因其内容费解而被冠以“烧脑”之名。尽管如此,看似错综复杂的故事仍存在较为明显的模式。从总体上看,其特征在于:(1)就所给出的时间循环定位而言,因果链效应相当明显。胡塞尔强调,在某种意向行为一意对象的形式结构中,过去、当下和未来总是一再地构造为一体。<sup>[5](p103)</sup>时间循环题材电影将过去、现在与未来串连起来。在这个互联互通的时空环形链条上,知觉行为的意向性与蝴蝶效应的叠加的影响力超乎想象。不管剧中人物动了链条上的哪一点,甚至只是微弱的变化,都可能同时对另外两个时空产生广泛而深刻的影响。(2)就所展开的时间循环情节而言,剧中人利用时间循环或穿越弥补遗憾的意图成为故事发展的主要驱动力。在时间循环的过程中,故事主体一般会经历从面临困境的无所适从到以时间循环作为利器的转变。这种转变类似于游戏式的升级打怪,在特定时空的循环发展中,主角的能力或思想得到提升。相关情节同时兼备多义性、悬疑性与意蕴的深刻性。(3)就所描述的时间循环现象而言,相似的事物一再出现,生活仿佛一成不变。不过,有关编导并非单纯着眼于事件、运动或人物遭遇的重复。他们往往抓住同中之异做文章,亦即将重复中的变化当成情节发展的拐点。这种做法令人想起柯林武德对黑格尔时间观的阐释:“自然的过程并不是历史性的;自然并没有历史。自然的各种过程都是循环的;自然是循环往复周而复始的……与之不同,历史决不重演它自己,它的运动不是在循环中而是在螺旋中进行的,表面上的重复总是由于获得了某些新东西而又不同。”<sup>[6](p74)</sup>时间循环题材电影的螺旋式回环叙事正是这种循环观的生动演绎。其时间虽然重新循环,但每一次循环中的事件却有所改变。

为什么叙事学视野中的时间循环并非一成不变呢?霍金曾在其《时间简史》中指出:“至少存在有三个时间箭头将过去和将来区分开来。分别为热力学箭头,即无序度增加的时间方向;心理学箭头,即在这个时间方向上我们能记住过去而不是将来;以及宇宙学箭头,即宇宙膨胀而不是收缩的方向。”<sup>[7](p194)</sup>根据时间循环题材电影的假定,热力学箭头方向(时间)、宇宙学箭头方向(空间)是一致的,但触发循环的人物的心理学箭头方向(记忆)与之不同。当热力学箭头(时间)及宇宙学箭头(空间)已重回原来的方位和方向时,其心理学箭头(记忆)仍在线性地往前发展。因此,在这类题材中,触发时间循环的人物往往成为事件的主要推动者,在那个他已知的世界中确立或对抗着时间的自然进程。如果将时间循环的开始事件设为A,将触发时间循环的事件设为B,则其基础叙事模型如图1。当事件A发展到事件B时,时间重回事件A发生的时刻,空间事物也都重新归置。但这时的事态由于主角已有了A发展至B的记忆而显得有所不同,可被视为事件A<sub>1</sub>,并经过N次循环而发展出A<sub>2</sub>、A<sub>3</sub>、A<sub>4</sub>……A<sub>n</sub>。由

$A_1$ 至 $A_n$ 的发展,演绎着时间循环观中的相对静止与变化,与赫拉克利特在《残篇》中所言“我们踏进又不踏进同一条河”<sup>[8](p23)]</sup>有异曲同工之妙。

在上述题材电影中,这种螺旋式回环叙事有如下三种变体:

第一种是发展为开放性结局 $A_n$ (即该题材的基础叙事模型,如图1),旨在暗示观众循环仍在继续,主角最终能否走出循环或解决问题,由观众自行推测想象。美、加合拍片《超时空传输》(ARQ,2016)可以为例。根据该片的构思,恋人雷恩和汉娜陷于永动型的高效率能源涡轮机“亚奎”(ARQ)所制造的时空循环中。他们本可以走出时空循环的领域,回到时间正常流逝的世界中。但是,为了保护“亚奎”不被恐怖分子利用,他们选择停留在时空循环中,伺机扭转战局。在故事的末尾,汉娜再一次在循环的这一天惊醒。此种结局让观众有意犹未尽之感。

第二种是发展为转机型结局(如图2):事件经过 $A_n$ 的循环和重复发展后,有了新的转机和改变,发展成与之前全然不同的事态C,循环结束。例如,在德国《罗拉快跑》(Run Lola Run,1998)中,罗拉为了拯救男友曼尼,必须在20分钟内为其筹措10万马克。事情重复发展了三次。前两次均以失败告终。第三次大不相同,不仅罗拉在赌博中成功赢得10万马克,曼尼也顺利追回丢失的10万马克还给黑帮老大。影片结束于罗拉的笑容,这是较为圆满的收场。又如,在法、美合拍片《源代码》(Source Code,2011)中,为了查找引发列车爆炸的犯罪分子,柯尔特·斯图文斯一次又一次地被送回列车爆炸前的8分钟,每一次列车爆炸他都会回到现在时空,然后再被重新送回那个时空以调查真相。在故事的结尾,柯尔特要求关闭他在当下时空的生命维持器,把自己留在过去时空中。在那里,他如愿扣留了罪犯、拯救了火车,与陪伴在他身边的女人克里斯蒂娜走向了新天地,这意味着循环叙事结束。大部分时间循环题材的电影都采用了转机型结局。作为例子,可以举出美国《十二点零一分》(12:01,1993),美、英合拍片《爱再来一次》(If Only,2004),美国《灵幻夹克》(The Jacket,2005)、《时光穿梭》(Time Lapse,2014)、《忌日快乐》(Happy Death Day,2017)及其续集(Happy Death Day 2,2019),韩国《一天》(2017),等等。

第三种变体是故事发展为闭环型结局,如莫比乌斯环般永无止境。倘若说开放性结局将悬念留给观众的话,那么,闭环性结局则呈现为首尾相衔的回路。具体而言,又可细分为重复式闭环型结局和穿越式闭环型结局。二者的区别在于形成循环的过程不同。重复式闭环型结局为:在经历了N次循环后,事件再一次发展为故事的最开始(A),使故事呈现为一个无休无止的封闭型死循环(如图3)。例如,在英国《恐怖游轮》(Triangle,2009)中,故事开始于杰西一脸愁容地和朋友出海。他们遇上风暴而登上了一艘巨轮。巨轮中凶杀案一再重演,凶手正是轮回时空中的一个又一个杰西。在影片的结尾,故事阐释了杰西满面愁容及她要登船的原因,原来,她的儿子出车祸死去,她要登船再一次进行时空轮回,试图拯救儿子。但那场车祸的起因,正是从巨轮中逃离回家的杰西引发的。故事的结尾指向故事的开头,叙事如衔尾蛇般陷入死循环中。

穿越式闭环型结局的特点如下:主角经过N次穿越推动故事的发展,但在此期间,事件并不呈规律性循环,只是最后故事的结尾仍为故事的开始,从总体上看,也形成了一个看似永无止境的封闭型死循环(如图4,A为起始事件,B为穿越事件)。例如,在澳大利亚《前目的地》(Predestination,2014)中,时间特工“我”(中年约翰)奉命穿越时空,以试图阻止恐怖分子“炸弹客”(老年约翰)的恶行。在一次执行任务时,他穿越到1967年遇见了青年约翰,并带着青年约翰到1963年邂逅了少女简,少女简生下女婴后

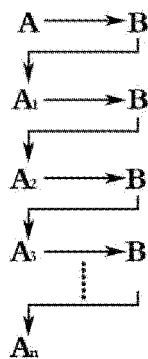


图1 基础范式/开放型结局

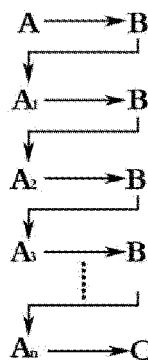


图2 转机型结局

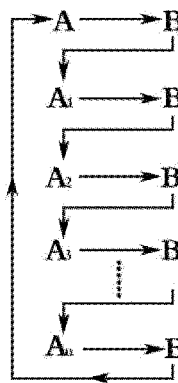


图3 重复式闭环型结局

得知自己为雌雄同体,因产后出血而被手术为男性,成为青年约翰。同时,那名女婴被中年约翰带到1945年的孤儿院门口。女婴成长之后就是少女简(即后来的约翰)。简言之,这些故事中的主体其实是不同人生阶段的“约翰”。故事呈闭环状态。然而,第一个约翰从何而来?这正是此类影片常被追问的问题:最初那个引发后续事件的起点事件是如何发生的?这个问题宛如先有鸡还是先有蛋那样难以回答,在影片中一般被悬置不提。也正因如此,观众若想在影片中理出清晰的头绪,显然并非易事。

在  $A_1$  发展至  $A_n$  的过程中,时空循环对于身处其中的主体的数量和形态的影响,已知的时间循环题材电影有着两种基本设定:(1)时空重来的设定,即不管 A 事件重新发展几次,身处时空循环中的主角仍然只有一个,并且他能够清晰地意识到自己身处循环之中。以美国《十二点零一分》(12:01,1993)为例。在该片设定的时空循环世界中,主角巴瑞·托马斯因开动原子超级加速器时受到了电击的影响而能够清晰地记得循环前后发生的所有事情。尽管他过了多次4月27日,但他仍然是他,影片中只有一个巴瑞·托马斯。(2)平行宇宙的设定,即时间每循环一次就复制出一个主体。随着时间循环次数的增加,主体可能裂变出多个来。量子物理学领域的多重宇宙假定为此类故事的发展奠定了理论基础。这个理论由美国量子物理学家休·埃弗莱特(Hugh Everett)在1957年提出。他认为:每当有量子事件发生,就会有平行宇宙大量繁殖和分化出来。每个可能存在的宇宙都是如此。<sup>[9](p454-462)</sup>具体而言,当 A 发展为  $A_1$  时,原主体(A时空)裂变出一个主体副本( $A_1$ 时空)。以此类推,循环 N 次产生 N 个主体副本。人物主体及其因平行时空产生的主体副本同处一个时空并相互影响。这使得故事发展脉络变得错综复杂,观众需要仔细辨别,方能分清这些人物的差异。例证有西班牙《时空罪恶》(Los Cronocrímenes,2007),中、美合拍片《环形使者》(Looper,2011),美国《彗星来的那一夜》(Coherence,2013),匈牙利《逃离循环》(Hurok,2016),我国《逆时营救》(2017),等等。

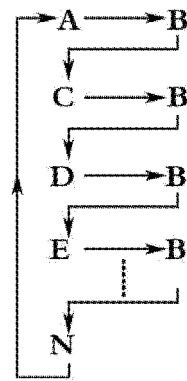


图4 穿越式闭环型结局

时间循环的计量单位是“周期”。这一术语通常用于分析按同样的顺序重复出现的若干事件或现象,指相同特征连续两次出现所经过的时间。它在数学、化学、物理学、生物学、经济学等学科中具备不同的含义。在叙事学的意义上,所谓“周期”是指相同事态重复出现的相距时间,可以按自然节律(如日夜)、人工划定的单位(如分钟、小时等)计算,也可以按生命周期计算。在后一意义上,“死亡”成为常见的周期节点,具有特殊的叙事推动作用。与现实题材影片中死亡象征终结有所不同,在此类故事中,死亡往往意味着重新开始。首先,死亡经常作为触发时空循环的“机关”。如果某个角色死亡,则时间得以重置。在这里,死亡意味着重生。例如,在美国《明日边缘》(Edge of Tomorrow,2014)中,主角凯奇因为受外星人血液感染而获得无限重生之能力。他一死,世界就会回到他被感染的那一天。这样,人类即使被外星人打败,也完全可以东山再起,前提是凯奇及时死掉。在美国《忌日快乐》(Happy Death Day,2017)中,女主角在生日那天被戴面具之人杀死。然而,她每次死亡后总能在床上再次惊醒,这一天又重新来过。其次,死亡作为主角行动改变的“动机”。主角往往因为某个角色的死亡而在循环时空中积极寻求解决问题的办法。这个死亡的角色有时被设定为主角自己,有时是主角所关心的人,也可能是主角所在时空中的普通民众。例如,根据美国《忽然七日》(Before I Fall,2017)的构思,萨米在2月12日参加朋友举办的派对返程途中遭遇车祸,再次醒来时发现自己处于这天的轮回中。在时光重来之际,她尝试着改变自己、和曾经的矛盾和解,并且积极努力地劝导行为有偏差的朋友,救赎自己也救赎他人。以“周期”起作用的范围为标准,可以将相关影片划分为有限周期型和无限周期型。前者如我国《时间逆流》(2018),时间循环只限三次,超过的话就会危及当事人的生命。后者如前述美、加合拍片《超时空传输》(ARQ,2016),循环可以延续。

## 二、赋权:时间的主体化

时间被赋予价值,这是技术时代固有的本质。<sup>[1](p102)</sup>在时间循环题材影片中,时间不仅被赋予价值,

更被赋予了权力。这种赋权的基础首先是时间的物化。如德勒兹所言:在影像中,只有当符号直接向时间开放,当时间提供自身体貌特征质料时,这种类型才会变为时间的。<sup>[10](p67)</sup>时间是无形的,影像是具象的。因此,在时间循环题材的电影中,时间被具象化为具有可视性的事物。空间位置的定点,人物的走位,事态发展的程度等因素成为时间的标志,当一切又恢复原状时,观众意识到时间再一次循环。在影片中,存在两种时间形态,一是客观时间,即影片中所有角色所知的时间,其时态是循环的。二是主观时间,是内在于主角意识中的时间,是线性流动的。这种主观时间与客观时间的不一致,成为此类影片叙事的重要支点。影片中大部分人都陷于时空循环而不自知,唯有主角例外,因为其主观时间超出客观时间循环之外。对大部分人来说,一旦循环开始,记忆随之被重置回循环开始的时刻,所有的一切被重新归位,复归为循环点。与之不同的是,主角(或主角们)已意识到这一状况,并且保留了大部分甚至全部的记忆。在这里,因果的合理性被暂时搁置,影片转而采取主角的主观心理逻辑。因此,从实际意义上看,时间赋予了主角以特殊的权力,使他/她具有仿若上帝视角般的洞察力,使之可以在事件进程中占据事件的主导权,控制着事态的发展。在这样的情况下,除占据叙述视角的故事主体外,其他人皆在循环时间之内,他们的按部就班构成了客观时间的相对静止,有利于主角对事态的把握。比如,在美国《土拨鼠之日》(Groundhog Day, 1993)中,气象播报员菲尔在普苏塔尼小镇向人们播报土拨鼠日(2月2日)到来。他自己每天醒来都重复过着这一天。在片末,他利用自己因为多次经历事件进程而对前因后果了如指掌的优势,帮小镇居民解决了几几乎所有的困难。他因为上述善举赢得了小镇居民的爱戴和女主角瑞塔的倾心。

时间循环题材电影将主体的地位赋予时间,使时间成了支配人类命运的主体。对时间的赋权的意义,可以从下述三种角色予以把握:

其一,时间的运动模式从整体而言具备人所无法抗拒的力量。常态时间是线性流逝的,常态生活(以至于人类的生死选项与发展取向)都是据此建立的。一旦时间的运动模式改变(不论是由线性变成往复,或者相反),人类的生活模式、生存模式、发展模式都将完全不同。对人来说,时间循环既可能意味着无穷的机遇,因为任何失败都不是永恒的,新的周期还会有成功的机遇;也可能意味着无穷的遗憾,因为任何成功都不是永恒的,其影响在新的周期到来时将被抹去。时间循环将使当事人变得无限强大,因为他们可以琢磨透敌人的弱点,战而胜之;也将使当事人变得无限虚弱,因为对手可以看穿他们的一切,击而败之。从记忆的角度看,时间对重生之人的赋权大致可以区分为两种类型:一是完整传承型,即当事人保留了对于前生的所有记忆,《土拨鼠之日》的主角可以为例。二是完全抹去型,即当事人无法在后世唤起对前生的任何记忆,像《恐怖游轮》中的杰西就是如此。如果记忆得以保留,那么,从线性时间步入循环时间,可能使当事人因为总是面对同样的环境而变得老练、自信(对一切了如指掌),也可能使当事人因为总是重复同样的经历而强化单调感、饱受无聊的折磨。我国《超时空救援》(2019)将爱情置于时间重置条件下加以描写。男角因“救美”行为重复多次而心生厌倦,女角却因多次被救而对男角日益情深。倘若他们的记忆被抹去,这种不对称之恋也就终结。从循环时间步入线性时间,可能使当事人因为丧失重生的可能性而痛苦,也可能使他们因为面对死亡的威胁而倍感生命的可贵。如果记忆无法保留,那么,当事人无法觉察从线性时间到循环时间的转变,因此不存在由此产生的心理适应问题,也无法形成基于反复实践的经验积累。当然,还可能存在介于记忆完整传承和记忆完全抹去的情况,即当事人在重生过程中只保留先前的部分记忆,或者记忆内容因为转世而发生失真。我们可以称之为“局部变动型”。

其二,不同人物可能从作为主体的时间获得不同授权。某些人可能获得时间的青睐,表现为其意识不会因为轮回而毁灭,或者其记忆不会因为循环而丧失。正因为如此,他们就比其他人对时间的运动(以至于自然界、人类社会及其自身的变化)了解得更全面、更深刻。上述获得特殊授权的人物完全可能(也完全可以)将自己的优势转化成为相对于时间的反作用。相关创意至少可能有如下不同取向:一是这些人物虽然通过努力,但仍无法摆脱时间循环。由此显示出人类能动性相对于时间主体的强大是多么微不足道。相关创意从总体上说是悲剧型的。二是这些人物经过努力,以其基于全面知觉、轮回记忆的善行义举使自己(和/或其他人)摆脱时间循环,由此显示出人类的道德选择相对于时间主体的压迫具

备高度反制力,或者说人类的道德力量是如此之强大,就连时间主体也被反制。若加细化的话,还可以将善行义举区分为多种类型,如自我完美或拯救众生,就像小乘佛教与大乘佛教的区别那样。相关创意从总体上说是正剧型的。三是这些人物以为自己高人一等(或胜人一筹),从而为所欲为,其暴行恶举引发时间循环另一种意义上的解脱,亦即使起来与之做斗争的其他人赢得了解放的可能性。相关创意从总体上说是喜剧型的。如果时间陷入循环,那么,当事人可以因此考虑如何将每一天都活得精彩,如何对身边的人、事、物都深入进行探索,虽然每个时段都将重新到来,但我们可以将各个时段中的生活都过得不一样。

其三,如果将时间、人物都当作主体的话,那么,由此而形成的主体间性就成为理解时间循环题材电影之创意的关键。一方面,剧中人的命运为时间循环的格局所制约;另一方面,剧中人往往不甘屈服于时间的摆布,试图支配所处的“现在”。在英国学者彼得·奥斯本的《时间的政治》一书中,“现在”被解释为“过去的将来的现实化”。<sup>[12]</sup>在时间循环题材电影中,“现在”时空具有三重意义:第一重,是对应于通俗意义上的“现在”,即现实时空,是由“过去”发展而来的结果。第二重,它又是“过去”的“将来”,是主人公行动的风向标,是为何要改变“过去”、如何改变“过去”的行为动机。第三重,它是被改变了的过去的将来。在时间循环题材电影中,主角因为各种原因不断重回“过去”,导致“现在”产生变化。法国学者德勒兹在其《时间——影像》中指出:通过把作为连续的时间性的形式方面对象化,才使得无穷系列的准在线的想象的扩展(向前或向后)得以可能。<sup>[10](p59)</sup>大部分的时间循环题材电影一般以“现在时空”作为整个电影的叙事轴,由现在时空引出、展开过去时空或将来时空的叙事。其中,“现在”时空经常被视为救赎和改造的对象。例如,在美国《蝴蝶效应》(The Butterfly Effect, 2004)中,伊万因不尽如人意的“现在”,在发现记事本具有重返过去的魔力后,一次次返回过去试图弥补错误,正是将现在时空中的人与事作为救赎对象,试图使事态朝积极的方向发展。再如,印度《24:逆转时空》(24, 2016)中,对身处现在的钟表匠摩尼而言,其父母已经去世。他改造了父亲留下的高科技手表,使时空不仅可以在24小时内重启,更可穿越数年,从而拯救了当年的父母。

除了作为主体的时间、人物之外,时间循环题材的电影往往还具有隐形的时间循环控制因素等。编导以之解释或隐喻时空循环的由来。我们可以将这些因素当成时间循环题材电影定位的关键。它们既可能使主人公得以洞悉时间奥秘、并因此获得赋权,也可能成为造成主角困境的诱因,甚至从某种程度上左右着主人公的命运。从这一角度看,下述三种类型的时间循环在电影中是比较常见的:

奇幻式,源于各种不可理喻(或无厘头)的因素,如命运、法术、鬼神等。例如,我国微电影《捕风》(2015)描写主角陈宇轩与心仪的女孩艾嘉同去上课。他因接电话的缘故,让她先乘电梯走,结果她却因电梯出事遇难。陈宇轩自此陷入时间循环,每次醒来都发现自己回到那天开头。又如,美国《奇异博士》(Doctor Strange, 2016)描写纽约神经外科医生为治疗车祸所致双手后遗症到尼泊尔首都求治,习得神秘法术。斯特兰奇使用“阿戈摩托之眼”(Agamotto of Eye, 一个中间有荧光体的金色圆环,可在用户手臂上生成类似于手环的时间控制光环)扭转时间,在黑暗维度内创造无限时间的循环,将自己和超级反派多玛姆困在同一时刻。在多次杀死斯特兰奇无效之后,多玛姆终于同意离开地球,并把他的追随者一起带走,如果斯特兰奇撤销时间循环的话。值得一提的是,“鬼神”可能化身为“司机”的形象,在循环的时间中给主角以暗示甚至是明示。一旦主角做出选择,其命运就此注定。例如,在英国《恐怖游轮》(Triangle, 2009)中,女主角杰西向载她去码头的司机承诺说自己会回到车上。但她背弃承诺,选择利用时间重置拯救儿子,结果陷于循环之中。在这里,司机正隐喻着死神,杰西未完成对死神的承诺回到死神的车中,被禁锢在时间的轮回中一遍遍地重蹈悲剧的覆辙。司机对死神的隐喻在影片中借由杰西的朋友对希腊风神伊奥洛斯的描述引出。他们谈论着伊奥洛斯被罚不断重复推巨石上山的故事,并解释其原因是“他欺骗了死神,对死神许下诺言却没有信守承诺”。此情节与杰西的情况相似,从而形成了明显的映射。与此类似,在美国《爱再来一次》(If Only, 2004)中,时间重新循环的关键也在于司机,伊恩的女友莎曼塔在车祸中死去。他在悲伤中睡着。然而,他次日醒来,却发现时间又回到了前一天的早晨。他在去开会途中遇到曾载着莎曼塔出车祸的司机。他向司机询问如何才能救女友免于车祸。司机告诉他:“只需要爱她。感激她,感激你所拥有的。”第二天夜晚,车祸时刻再次到来,司机与伊恩视线交

流并进行心理对话:“你时间不多了。”此时伊恩选择用自己的身体保护女友。该片中的司机无疑扮演着类似上帝的角色。

科幻式,源于可以用科学原理(或科学假说)来解释的因素。例如,在西班牙《时空罪恶》(Los Cronocrímenes, 2008)、美国《环形使者》(Looper, 2012)、澳大利亚《前目的地》(Predestination, 2014)和《无限循环》(The Infinite Man, 2014)等影片中,科技促成了时空循环,主人公往往因此面临着不同自我厮杀的局面。我国《星际流浪》(2019)中的时间循环是由曲率发动机引起的。这是一种在理论上能够超过光速的装置,在该片中尚处于实验状态(原型机)。在它运行期间,凡是触碰过它的人,不论什么原因死亡,都会导致时间重启。因此,阻止时间循环的方法有三:一是确保相关人员不死,二是停止该机器运行,三是彻底毁灭它。又如,在印度《短路》(Short Circuit, 2019)中,科学家帕萨蒂通过制造虫洞造成时间循环,授意杀死试图阻止他的电视台主播西玛。后者的男友、IT专家萨迈被迫反击,以打破时间循环来拯救自己的心上人和整个世界。

虚幻式,介于上述两类时间循环之间,导源于科技因素与非科技因素的混合。例如,我国《时光大战》(On Line, 2015)描写超级玩家无意间穿越到虚拟的游戏基地中,在生死无限循环中为追回被偷猎的时光而战斗。我国《虚拟情人3》(Code:F III, 2017)描写虚拟人艾米和范建南试图冲出作为游戏环境的魔鬼城以到达现实世界,但一再遭遇失败。在上述两部影片中,作为整体的游戏环境是靠科技建造的,开发者设定了游戏可以从头开始的条件,这是时间循环的前提。不过,围绕游戏人物所进行的互动超出了开发者的主观意图,涉及多种非科技因素,如情感、自我意识等。

在电影中,奇幻式、科幻式、虚幻式时间循环既相互区别而存在,又彼此联系而发展。它们的互动与渗透增进了艺术创意的可能性,值得进一步研究。

### 三、异我:人格的多重化

就艺术创意而言,时间循环题材电影之所以令人觉得“烧脑”,主要原因之一是由于塑造了多人格的具象化主体。人的生活本来是循环与非循环的统一。我们每天早出晚归,日作夜息,这是循环;时间如流水,总是“天增岁月人增寿”,这是非循环。将二者结合起来,我们看到的是“日日常见,而光景常新”。若论艺术的话,着眼于“日日常见”,时间循环题材电影可以将生活描写为单调重复的,将主人公的形象塑造成固步自封的,情节难免因此变得沉闷拖沓。着眼于“光景常新”,时间循环题材电影可以将生活描写为多重视角的,将主人公的形象塑造成多态分化的。视角越多重,形象越多态,观众的认知和理解的难度就越大,相关影片就越烧脑。我们在观看美国《彗星来的那一夜》(Coherence, 2013)时,就有这样的感受。在该片中,人物关系开始是比较简单的,其后,由于彗星来临的影响,多重时空中的多个人物开始穿越、分化、重组。如何将他们区分开来,成为高度“烧脑”的难题。

某些影片将时间循环呈现为“异我生成机制”。所谓“异我”是指当事人本尊(自我<sub>1</sub>)与由时间循环产生的自我<sub>2</sub>、自我<sub>3</sub>……自我<sub>n</sub>之间的关系。他们并非本尊一成不变的克隆体,亦非受本尊控制的机器人,而是互为主体意义上的异我。美国《初始者》(Primer, 2004)便着力从认知的角度描写异我与本尊之间沟通的困难。在该片中,工程师安倍与亚伦无意中发明了一个可以让单个人来回穿越六小时的传送箱,于是再造一个,以便他们分别利用时间循环来炒股。但是,这两个工程师很快就发现自己穿越之后无法预测对方的想法,也无从揣摩因穿越而生成的第二自我的想法。两人因此发生争执而分手。安倍企图穿越回到更早的过去以阻止机器被启动,亚伦则努力造出容积更大的机器。实际上,主角的异我之间同样存在沟通上的问题。因此,本片的主旨是人心难以把握,未来也无法预测。澳大利亚《前目的地》(Predestination, 2014)对“异我生成机制”的影响从认知上进行了反向考察。在时间循环的背景下,父母和孩子居然可以是同一个人!更准确地说,是当事人借助时间循环所生成的异我扮演了本来无法兼任的角色(如既是对方的父母,又是对方的孩子),造成了悖论或荒诞。作为上述现象的否定,主角承担了“终极使命”,即结束没完没了的“蛇咬尾”或自我循环。

异我之间不仅可能存在认识上的隔阂,而且可能发生情感上的矛盾,当涉及利害关系时尤其如此。我国《逆时营救》(2017)就是以后者作为创意要旨的。在该片中,物理研究员夏天为了从不法分子手中

救回儿子豆豆,反复利用粒子技术返回1小时50分钟前。粒子技术每使用一次,就会因时空的重复而产生一个夏天,因此,当夏天第二次重返1小时50分钟前时,在那个时空中有三个夏天并存:一是原初意义上的夏天(夏天<sub>1</sub>),她温柔善良,保有本心,但因还没经历过重返事件而显得懵懂不知所措。二是第一次启用粒子技术的夏天(夏天<sub>2</sub>),她坚决果敢,深谙事理,经历过一次重返事件,但结局是失败的。三是第二次启用粒子技术的夏天(夏天<sub>3</sub>),她是因为夏天<sub>2</sub>的营救失败而再次穿越返回的,但同时受粒子技术及不断经历悲惨结局的影响变得心态扭曲、暴躁易怒、蛮不讲理。这三个夏天形成了类似洋葱结构的自我,夏天<sub>1</sub>是核心自我,夏天<sub>2</sub>是次外层自我,夏天<sub>3</sub>是最外层自我。从核心往外层推移,自我迷失的可能性明显增加。在片末,三个夏天在合力救回儿子之后陷入对决。夏天<sub>3</sub>想消灭其他两个夏天,独占儿子。夏天<sub>2</sub>明白经历时空复制者都存在缺陷,只有夏天<sub>1</sub>才是最本初的自己。因此,夏天<sub>2</sub>击杀了夏天<sub>3</sub>,之后自杀,将儿子交给夏天<sub>1</sub>守护。这三个夏天代表了同一主体的不同人格,她们在身处危机有不同表现,其协作及对决构成了该片扣人心弦的情节。

如果“异我生成机制”真的存在,那么,它是否可能在行为矫正、社会治理或产业运营等方面发挥作用呢?我国《幻界游戏王》(2019)就此展开了大胆想象。它讲述未来当局(合众国社)用时空轮回对罪犯加以惩罚的故事。这种轮回影响犯罪分子的大脑神经反射,让罪犯感受一波波的痛苦,直到幸运奇点产生,罪犯才能醒来。上述做法被称为“伟大发明”,因为有效惩治了犯罪分子,降低了发案率。但是,有不少人指责它非人道而要求当局取消。维尔康清投注公司则利用它来组织奖金优厚的赌博,号称“给你改变一生的机会”。几千万人趋之若鹜。主角吴明出入多重时空,接触多重自我,力求拯救母亲,最终杀尽在场的其他人,与母亲一起作为虚拟人自杀,以求开始新循环。当他作为本真人认识到等不来脱离轮回的幸运奇点时,切断口罩了结生命。

借鉴拉康的镜像理论,我们可以将上述多人格化的主体视为关于“我”的镜像寓言。在神奇的循环时空关系中,围绕欲望、救赎、人性、情感等展开叙事。不管是从“本尊”中复制出不同“分身”,抑或是由“后身”从不同的循环批次中审视“前身”,其实都是故事主体的镜像式映射。他们或主动、或被动地对待自己所处的困境,也许经过努力在下次循环中解开迷局,也许无奈地重新沉入黑暗。可惜的是:由时空循环分化而出的主体往往有所缺失,甚至在时空轮回的过程中丧失本心与初心。他/他们正如潜藏于镜像结构中的人物,是扁平化的,这种非立体的主体分化恰似将原始主体(陷入时空循环前的主体)的多面人格具象化。上述叙事策略的重要性在于:观众得以看到这个循环时空中的主体以旁观者的姿态进行自我肯定与否定,从而充分正视自我,认识到“镜中我”的缺陷,并寻找改进的方向。人格塑造意义上的“改进”是扁平化的主体逐渐拼成立体的、具有多样性的主体的过程。

在时间循环题材电影中,与上述“异我生成机制”相对而言的是“同我演变机制”。对后者而言,主角以唯一本尊的形态存在。如果知道时间必然循环,那么,主角便可进而相信自己是长存的。不管此刻是因为冲锋陷阵或自暴自弃而死亡,都能在下一个周期复活。如果时间以天为单位进行循环,那么,人的生命既因此局限于某一天,又因为这一天可以不断重复而扩展到无限。时间循环意味着人们丧失了超越既定周期谋求发展的能力,但仍然拥有在上述周期内安排自身活动的可能性。例如,我国王焯堃执导《套住青春》(2017)描写某中学高二(六)班学生杜天一经历时间循环、实现浪子回头的故事。时间周而复始,但他的记忆却是不断补充、更新。环境的重现与人格的成长相对照。

综上所述,时间循环题材电影中的时间如同德勒兹所言的“多棱面的水晶体”,映射出故事主体潜藏于内的多重人格,并将其外化赋形于屏幕上。在精神分析理论中,“我”这一人称代词,既是自我的确认,同时也是自我对象化的过程。在时间循环题材电影中,故事主体踏上特殊的历程。当他们可以站在其他时空维度对自我进行观照时,往往进行着将自我指认为他者,并以旁观者的视角对自我进行审视与修正的双重建构。其中对主体人格的多重呈现,或以循环时空中主体的不同阶段进行展示,或以平行时空中主体被复制后形成的多个个体予以显现。在对多人格化主体的刻画和故事建构中,时间循环题材电影的叙述视角并非始终跟随固定的主体。每当时空循环发生时,影片便跟随获得“重生”的主体进行叙述。在这样的情况下,观众可以从剧中人的现在回溯其过去,亦即从“现身”(人物的现在之身)看到其“前身”。



## 结语

在当下现实世界中,时空循环的科学性还有待验证。尽管如此,以之为题材的影片已经表达了人们由来已久的希冀与思考:如果可以预知未来,如果可以改变过去,如果可以重写现实,生活将会怎样?单一事件发展的多种可能和多重结果在时空循环中被不停推演。然而,不管经历如何重复,主人公的能动性才是故事发展的关键。实际上,此类题材电影的终极意义并不在于使观众陷入“如果可以重来将会怎样”“时间循环应如何进行”之类假定想象中。与此相反,我们应当注意到此类电影中身陷循环的主角基本都倾向于终止循环或逃离循环,努力使事件朝较好的方向发展。相关影片一方面以多次循环之态向观众展示了同一件事因有关人士做出不同选择而导致的不同结果,说明每一次的决定都至关重要;另一方面也致力于探讨时空循环对于身处其间的人们的影响,赋予它作为机遇或惩罚的不同定位。除此之外,这类电影亦提醒观众:在时间线性发展的日常生活中,如果我们把今天过得如昨天一般,明天又过得与今天并无二致,那么,未尝不是把自己囚禁于类似时空循环的怪圈中。影片以主角在循环中不断努力改进现实、试图解决问题来暗示观众:就算时空重置,事件的发展也未必尽如人意,及时把握人生的当下才更为重要。

人类作为有生命的存在物,始终面临着受动性与能动性的矛盾。从受动性的角度看,时间循环不仅是人类理解周边环境的重要参照系,而且渗透到人类的宇宙观中。关于宇宙大爆炸、大收缩相互迭代的观念就是例证之一。如果真的存在这样的大循环,科学再发达,人类也无法摆脱被毁灭的噩梦(虽然也存在重新被创造出来的可能性)。从能动性的角度看,超越时间循环是人类永恒的追求。在宗教语境中,就有“超出三界外,不在五行中”的幻想,众生固然轮回,佛陀未必如此。在幻想电影中,出现了时间运动和因果关系可以由某种物质性存在(时间宝石或阿戈摩托之眼)予以改变的描写,《复仇者联盟》中的奇异博士和灭霸因为对它的掌控和运用成了给观众深刻印象的人物。因此,在终极的意义上,有关时间运动(包括循环与非循环)的探索,实际上是对人类本质、人类命运的追问。正是这种追问,构成了从文明初期的思想家到当今科幻电影编导一以贯之的意脉,从人类远古到未来极可宝贵的理性精神。

### 参考文献:

- [1] 吴国盛. 时间的观念[M]. 北京:商务印书馆,2019.
- [2] [英] 牛顿. 自然哲学之数学原理[M]. 北京:商务印书馆,1957.
- [3] [德] 恩格斯. 自然辩证法[M]. 于光远译. 北京:人民出版社,1984.
- [4] [英] 奥斯本. 时间的政治 现代性与先锋[M]. 王志宏译. 北京:商务印书馆,2004.
- [5] [德] 埃德蒙·胡塞尔. 笛卡尔式的沉思先验现象学引论[M]. 北京:中国城市出版社,2011.
- [6] [英] 柯林武德著. 历史的观念[M]. 北京:商务印书馆,2017.
- [7] [英] 史蒂芬·霍金. 时间简史(插图本)[M]. 许明贤,吴忠超译. 长沙:湖南科学技术出版社,2002.
- [8] 北京大学哲学系外国哲学史教研室编译. 西方哲学原著选读(上)[M]. 北京:商务印书馆,1981.
- [9] Hugh Everett. "Relative State" Formulation of Quantum Mechanics[J]. *Reviews of Modern Physics*, 1957, (3): 454-462.
- [10] [法] 吉尔·德勒兹. 时间——影像 电影2[M]. 谢强,等译. 长沙:湖南美术出版社,2004.

(责任编辑:刘伏玲)