

《少年派的奇幻漂流》的电影符号学分析

冯庆忠

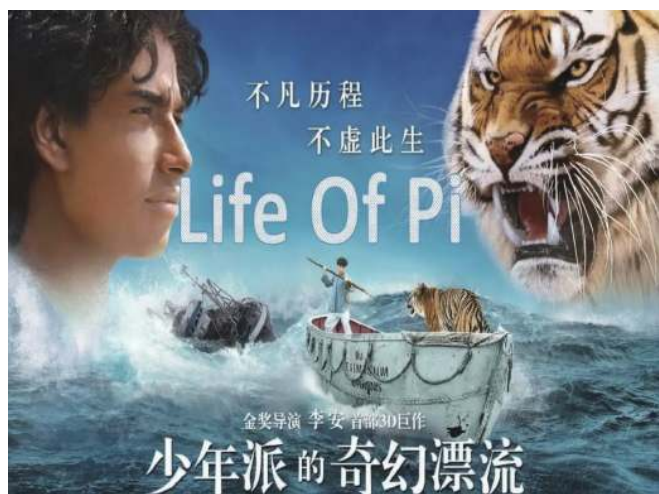
(南京传媒学院, 江苏 南京 211100)

摘要:《少年派的奇幻漂流》是一部充满奇幻色彩的影片,导演李安借助现代电影技术革命的手段,将文字中的大量隐喻成功地转换为电影语言符号隐藏在两则迥然不同的故事中。影片从人物姓名设置,动物角色设定,场景布置等等都蕴含着特殊的符号意义。本文将就以上几点叙事要素进行解码,以加强对影片的内涵认识。

关键词:符号;隐喻;精神分析

电影作为机械复制时代的产物,在机械复制时代后的全球数字化时代,电影已经成为大众传媒最为重要的载体之一。因而,从符号学的角度来研究电影语言系统的外部表意与深层内涵就显得尤为重要。影像作为一种视觉的符号语言与传统的文字语言符号相比,它更加具有视觉性、直观性、具象性,这也就更容易带来解读的开放性。下面笔者将以《少年派的奇幻漂流》这一影片来进行电影符号学的文本解读。

《少年派的奇幻漂流》向我们展现了李安对于印度文化运用与理解的游刃有余。在这部电影中,李安将印度文化、海洋的独特魅力与人性的善恶,以时下广泛运用的3D技术揉合在一起,将这部“最不可能被视觉化”的小说文本完美地呈现在我们面前,给我们营造了一个广阔而澄明的美学空间。海德格尔有言道:“技术是存在论意义上的现象,从本质上来说,它比作为主体的人更有缘构性,因而能够更有力、更深刻地参与到塑成人的历史缘在境域”。李安在电影中抓住了印度文化,并将其以特殊的符号隐喻来表达,使得抽象的内涵得以具象化,让观众更易体会。这部电影中融入了全球最为主流的几大文化群体,李安将每个作为能指的人物以独特的方式将其符号化,来传达能指背后所指的特殊含义。

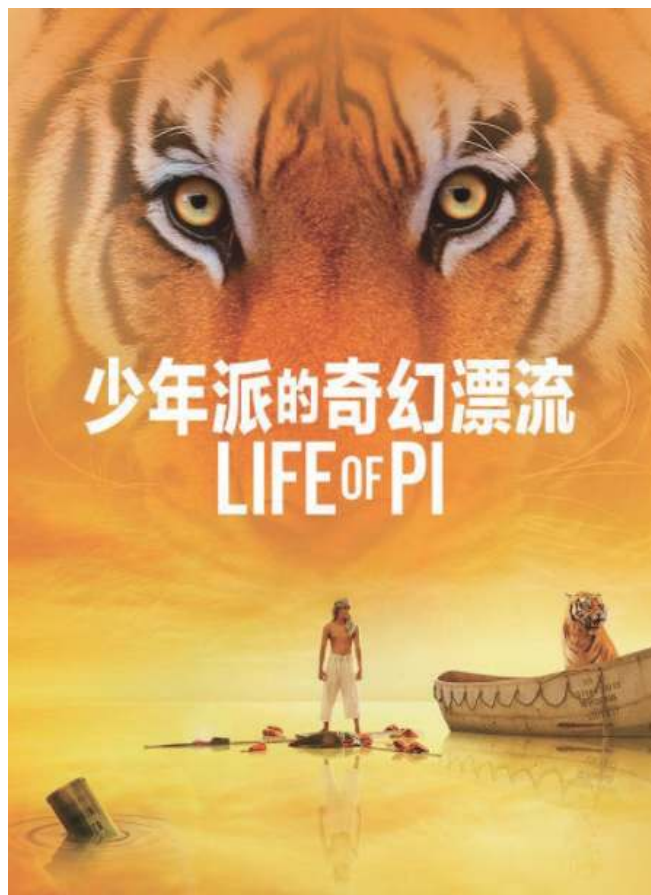


一、“ π ”名字的命名

电影在5分34秒时,派向作家陈述了自己名字的含义。少年派的原名叫Piscine Molitor,因为“Piscine”的发音与“pissing(小便)”类似,因而派从小就受到同学们的嘲笑,而派为了改变同学们对自己的称呼,就将圆周率 π 的小数点后的数字写满了整整一黑板,就此成为学校的风云人物,并使得自己“ π ”的名字深入人心。在这里,“ π ”的名字设定是有特殊用意的,派在海上漂流的时间总共是227天,而“ π ”的近似值是 $22/7$,这是对以后派的命运的符号暗示,是一种派在海上独自漂流的未知性隐

喻。“ π ”作为圆周率数字时,是一个无限不循环小数,这就给观众在听到名字这个故事时带来一种无限的想象空间。另外,“ π ”这一符号在影片中象征着永恒的未知与待续。派在移民前曾拥有一段美好的恋情,但却在电影最后提到这段感情时说道:“我记得那天我们一起经历的所有事情,但不记得我们是如何告别了。”派选择以这样的方式来表达对这段感情似断非断的遗忘,不记得告别则暗含着感情的另一种延续。在与作家回忆时,派告诉作家,“对于人生,我们最遗憾的是,来不及和那些必需的‘放下’好好道别”。老虎在影片的最后,头也不回地迈着蹒跚的步伐走进丛林中,派本以为他们一同经历了227天的海上生活已经建立了深厚的感情,但是老虎却仿佛没有丝毫的留恋。货轮在失事的时候,派也并没有与父母在一起,因而错过了与父母最后离别的机会。这里的三次别离,派都没有机会与他们进行一个仪式性的道别,就像圆周率“ π ”一样,永远地循环着,没有最后的结束。

二、老虎理查德·帕克的角色符号性设定



老虎理查德·帕克在影片中是另一主角的形象,但同样也

可以说他就是主角,这是影片的整体结构中的一个隐喻,即老虎与派互为对方的能指与所指。老虎作为能指时,被赋予了派人性深处的欲望与阴暗面,老虎的兽性与野蛮的形象,正好凸显了派乃至人类内心中的最原始的本能,即本我的存在。老虎名字的来源在影片中所交代的是,猎人在河边捕捉到了老虎,将他取名为“Thirsty”(口渴)。首先,“Thirsty”暗含了老虎就是派的深层隐喻。片中派第一次去教堂喝圣水时,被神父撞见,神父对他说的第一句话就是:“You must be Thirsty.”派回答道:“Yes.”这里的yes,具有双重含义,其一是派说出了自己渴了的事实,其二就是派承认了自己就是“Thirsty”,老虎就是自己。

三、食人岛的符号设定

少年派在岛上经历过暴风雨失去一切以后,漂流到了一座无人的岛屿上,而这座岛屿是全片的重要转折点,也是一个重要的隐喻符号,代表着三个所指的形象。派在初识阿南蒂时,她的舞姿中有别人所没有的特殊动作,而这阿南蒂对派的解释代表藏在森林中的莲花,这也是为后面派在岛上发现莲花做铺垫。并且派将他与阿南蒂的定情信物绑在了一棵树上,这个行动暗示了派深知自己与阿南蒂已经无法重聚,因此做了这样的道别。我们可以看到,莲花在这一段的剧情中,有着极强的指示作用,无论三个形象中的哪一个,莲花这一符号都具有极其重要的作用,其所指都具有同一性与统一性,即象征生命与创造。

四、派与老虎形象的精神分析。

相信很多人看完电影以后都会看出老虎就是派,派就是那只老虎。派和老虎构成了拉康的镜像关联原理,其中最明显的就是两处分别是偷看老虎以及晚上透过海面看到深海中妈妈硕大的面容。拉康有一个论述是:“凝视是欲望的投射”。凝视的对象就是自己潜意识里面没有满足的欲望所在,派在偷看老虎时,凝视老虎的眼睛,父亲对派说的:“那只老虎不是你的朋友,你在它眼里看到的,不过是自己感情的倒影。”因此,老虎的眼睛是对少年派而言,就成了“镜”,老虎也就成为自己所看到的另一面。在第一个故事中,李安将派设置成为人格结构中的超我,与之对立的老虎则是本我,而二者人格的统一就是第二个故事中的真实的派,即自我。

在夜晚,饥饿的派和老虎凝视着海面,镜头首先给的是透过海面老虎的面容,随即镜头深入海底,当海底的画面结束之后,切回海面的时候镜头给的是派的面容,这是一个非常明显的镜像原理。母亲的面容出现在海底,这里不是欲望的表现,而是派在内心深处的惶恐,是派所不愿意暴露的本我。在望向海底之前,派躺着问看星空的老虎:“说说你看到了什么。”这其实是一种派对于认识本我的渴望。

影片多次用意向化的手段表现了本我及超我的一种平衡与抗争。片中鬣狗咬死猩猩的时候,老虎冲出帆布,咬死了鬣狗,这其实是本我的第一次真正意义上的出现,在这之后,老虎本我的形象和概念就慢慢地更多的出现。派尝试训练老虎其实是一种超我不断压制本我,克制本我欲望的一个体现,其中最明显的一段就是,在暴风雨来临的时候,阳光刺破乌云,代表超我的派伸手迎接这样神性的光辉,并说这是神谕,而此时代表自我的老虎隐匿于帆布之下,而派掀开帆布,让老虎暴露在神的目光之下,本我对自我进行了妥协。但在随后,出于自我的一种调节,派(超我)对老虎(本我)说对不起,并将帆布拉上,这就是超我对于本我的一种重新地审视,并通过自我的努力不断地调节自身。

五、结语

《少年派的奇幻漂流》其实真正的名字或许应该叫《少年派

的“残酷”漂流》,很多时候我们都是要做出残酷的选择的,派的获救和老虎的离开甚至都不是自己的选择,李安和派一样,将这样的问题丢给了观众,让观众自己去选择相信与否。让我们在视觉上享受奇幻海洋世界的同时,又在内心中被影片的真相所震撼。信仰的道德尺度与人性的本能始终是人类所面临的一个巨大的问题,人们总是在做出违背自身信仰的事情时,寻找借口以逃避和遗忘,来避免心灵的愧疚与折磨。因而李安在片中将派的人格进行分离,使得内心中的野蛮本性独立为一个老虎的符号形象,这样就使得符号在表意的程度上达到一种更为具象化的作用。艺术的魅力就在于不同的欣赏者对作品的看法是不同的,而电影作为艺术的一种重要表现形式,也同样继承了艺术这一特点。作为一部电影,《少年派的奇幻漂流》无疑是最为成功的那一类电影,在满足了观众的视觉欲望的同时,更是用一种信息轰炸式的符号堆砌,让你在符号的解码中感受到影片背后所蕴含的深刻的内涵。

参考文献:

- [1] 杨洁. 电影预告片《少年派的奇幻漂流》的多模态分析[D]. 江西师范大学, 2015.
- [2] 张玉鹏. 电影《少年派的奇幻漂流》与文学版本的互文性分析[J]. 电影评介, 2015(13): 3.
- [3] 蔡政彤. 论色彩符号在先锋电影中的表现[J]. 流行色, 2022(2): 3.
- [4] 严子青, 刘凯. 动画角色符号化表现特征分析[J]. 美术教育研究, 2021(11): 3.
- [5] 朱萍. 《少年派的奇幻漂流》字幕翻译之多模态话语分析[J]. 安徽工业大学学报: 社会科学版, 2013, 30(5): 2.
- [6] 赵慕妍. 浅析电影叙事对文学叙事的承接——以《少年派的奇幻漂流》为例[J]. 今传媒, 2016, 24(4): 2.
- [7] 王亮, 尹惠欣. 电影象征(隐喻)修辞探赜——以《地心引力》和《少年派的奇幻漂流》为例[J]. 文艺争鸣, 2015(8): 5.
- [8] 宗辰, 王逊. 台湾电影短片集《10+10》中文化符号的建构与解读[J]. 华中传播研究, 2016(2): 11.
- [9] 刘思庆. 文学叙事与电影叙事研究——以《少年派的奇幻漂流》为例[J]. 传播力研究, 2017(5): 2.
- [10] 邓畅. 李安电影的叙事视角分析——以《少年派的奇幻漂流》为例[J]. 西部广播电视, 2019(16): 2.
- [11] 车向前, 王美娜. 电影双重叙事艺术的语言哲学解读——以《少年派的奇幻漂流》为例[J]. 山西青年, 2018(18): 2.
- [12] 林立文. 基于李安电影美术设计探究——以《少年派的奇幻漂流》电影为例[J]. 北京印刷学院学报, 2020, 28(8): 5.
- [13] 周凯妍. 弗洛伊德理论解读电影《少年派的奇幻漂流》中派的三层人格[J]. 文教资料, 2016(3): 3.
- [14] 张鹏. 浅析文化思潮在艺术作品中的传播策略——以《少年派的奇幻漂流》为例[J]. 卷宗, 2017(025): 236-236.
- [15] 徐金花. 论3D数字电影叙事的实与虚——以《少年派的奇幻漂流》为例[J]. 今古文创, 2020(41): 2.
- [16] 李兴, 韩雨欣, 赵晶. 基于人类学中的影视艺术风格表现研究——以《少年派的奇幻漂流》为例[J]. 艺术科技, 2019(11): 2.
- [17] 徐晓艳. 多模态话语分析视角下英美电影字幕翻译——以《少年派的奇幻漂流》为例[J]. 青年时代, 2019(006): 33-34.