



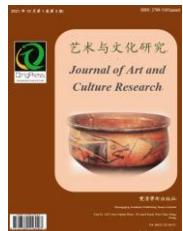
艺术与文化研究

ISSN: 2789-5165 (print)

雙清學術出版社

Contents lists available at www.qingpress.com

Journal homepage: qingpress.com/zh-cn/journals/6



《鱿鱼游戏》: 荒诞中的现实本质之叙事建构

张甜蕊

内蒙古大学,文学与新闻研究学院,艺术学理论专业

摘要: “荒诞”作为一种美学形态在艺术领域内由来已久,但其与国产电影、电视剧等影视艺术形式中的运用目前还在探索阶段,而探索“怎么运用”也就是在探讨“影视叙事手法或技巧”的问题。结合最近几年韩国两部堪称现象级的荒诞特质突出的两部作品《寄生虫》、《鱿鱼游戏》的叙事技巧和荒诞建构,探讨其与现实产生的千丝万缕的联系,解读在文本之上,视听艺术的叙事手法究竟是怎样为影视的艺术价值加成,最终意在探究概括出国产荒诞现实类题材作品值得借鉴和学习的叙事技巧和经验:欲破则立,即破即立。

关键词: 叙事, 荒诞, 现实, 《鱿鱼游戏》

一、叙事手法在影视中

对于“叙事”这一概念的研究,从古希腊时期柏拉图、亚里士多德就伊始,直到20世纪60年代法国学者茨维坦·托多罗夫正式提出“叙事学”这一学科名称,“叙事学”的确立,扩充了话语本身的介质涵义,更在影像手段诞生后,与视听语言互为扶持,丰富了影视表意的呈现手段。法国学者克·麦茨定义“叙事”为:“一个完成的话语,是来自于将一个时间性的事件段落非现实化”,即是说“叙事是与现实所对应的话语呈现方式”^[1]而影视艺术的叙事手法作为现当代叙事学的一个重要组成部分,它与文学叙事、戏剧叙事等的主要区别就在于其对时间和空间的极大超越、对视觉和听觉的充分调动、对科学和美学的深度糅合。

随着电影艺术姊妹艺术——电视艺术的产生与发展,这类声画结合的艺术形式,以其特有的再现和表现现实或虚拟世界的生产手段的相似性,逐渐被合并为“影视艺术”,而致力于影视艺术内部具有共通性的艺术语言——“叙事手法”的研究无疑是讲好故事的关键。人类进入图像时代后,影视艺术不单作为一种大众传播的媒介,更应该承担起“延续艺术性”精神生产的使命。即使是工业的产物,影视艺术也决不可成为工业资本的附庸,席勒所预言的人之为人的感性冲动和理性冲动的分裂,需要用一种艺术之为艺术的“游戏冲动”使二者

的分裂重归和谐，因此，“影视”欲与“艺术”比高且并列而存，首先着手的便是从自身的生成手段——“叙事”的系统分析做起。

二、荒诞——最接近人生本质的现实

随着韩国影片《寄生虫》斩获 2019 年戛纳国际电影节金棕榈大奖和第 92 届奥斯卡电影节最佳影奖，以及国产同类荒诞现实主义题材影视作品，诸如电影《驴得水》、《健忘村》、网剧《我是余欢水》等的播映，以荒诞为表现特征的影视作品因其反讽现实与剖析人性的深刻性击中了观众的心灵，并在诉诸视觉奇观电影和传统现实题材电影等市场中开辟出独有的席之地。

近期，由 Netflix 出品的韩剧《鱿鱼游戏》自 9 月 17 日上线以来，仅半月时间就在 Netflix 覆盖的 190 多个国家和地区夺下剧集热度冠军。除了亚太地区各个国家持续霸榜数周，在北美地区更是连续两周高居奈飞官网榜首，《综艺》文章评论道：“这是首部在北美登顶的 Netflix 原创韩剧，也是史上第一部做到真正全球现象级热播的韩剧。这样爆红现象级的表现，已经可以和《权力的游戏》《复仇者联盟》这样的影视作品热度相媲美了。”中国内地也同样掀起一轮《鱿鱼游戏》热潮，无论是豆瓣高居榜首，还是相关词条不断出现在微博、抖音等相关社交媒体热搜前列。可以说，《鱿鱼游戏》是继《寄生虫》之后韩国再次在全球影视市场中证明其能力的重要作品。《鱿鱼游戏》是一部类似于杀人游戏题材的惊悚悬疑作品，讲述 456 名债务高筑的社会边缘人物被邀请参加一场死亡竞技游戏以供特权阶层人士娱乐的故事，而最终胜利者将会获得 456 亿韩元（合人民币约 2.4 亿元）奖金，但参赛者同时要背负人性罪恶的残酷折磨。剧集通过刺激血腥、虐杀变态、惊悚悬疑的游戏闯关设置，用极端的创作方式、黑色童话寓言般的口吻来撕扯人性的丑陋、拷问社会的规则，极具隐喻色彩。从全剧内容来看，导演以一种荒诞的手法将游戏世界与日常生活沟通为一个现实空间，使观众不停游走于虚幻恐怖和真实琐碎的时空里面，亦即游离于荒诞与现实之间，虚晃而又清醒，不断间离，使得观众能在适当时候直面剧里呈现出的那个鲜血淋漓的破碎世界。

可以说，“荒诞”这个审美形态的出现，本就是伴随着现代工业社会的出现而生发的，它的本义是人生存在的荒谬性，人对存在感到恐惧和无所适从，充斥着无可名状的无助感，扭曲的人性更体现为一种被奴役性、被工具化、甚至兽性大于人性的一面。荒诞是“着重表现人在信仰破灭后与外在世界脱节的尴尬难堪状态，通过对非人感、异己感、胁迫感、失落感的渲染，强烈显示出主客观世界的幻灭和荒唐”^[2]。因而荒诞与现实之间的连接点就在于人生的“悲剧性”，这种悲剧性从根本上来说是无关任何时代的，它来源于人自身的弱点。现实也好、社会也罢，都是由人所组建交织而成的。自人类诞生，艺术之所以成为人类历史进程中无实际功用却也最具人本质性存在的方式，其原因在于，艺术始终能以人之为人的本己性面貌向人敞亮开来，提醒或说救赎深陷迷失于社会漩涡中的人们。阿瑟·丹托就曾表明“艺术品，与其说它们把我们已经知道的东西原封不动地交还给我们，不如说它们是帮助

我们进行自我认知的工具。”^[3]海德格尔也曾表示过艺术的终极指归在于“作品决不是对那些时时现存手边的个别存在者的再现，恰恰相反，它是对物的普通本质的再现。”^[4]影视艺术所要承载的也正是这样，其中荒诞之现实，便是当下探讨的第一个艺术之最接近人生存本质的叙事形态。

三、《鱿鱼游戏》的叙事建构

荣格曾说：向外张望的人在做梦，向内审视的人才是清醒的。我们考察国外优秀的典型的影视作品，不只为了“向外张望”，更多的是为了“向内审视”。总的来看，国产荒诞现实类题材的影视作品在近几年也有异军突起的态势，但从艺术标准而言，国产荒诞影视作品目前存在的最大问题在于：只破不立。如近几年出现的《一出好戏》、《健忘村》、《我不是潘金莲》、《追凶者也》等作品是荒诞现实特质较为突出的代表作品，但从叙事结构来说，这些作品常常呈现为一种散乱、去中心化、虎头蛇尾的状态；叙事主题旨在凸显打破常规、冲破传统、批判负面存在；而只破不立，就体现在叙事的不完整性、有出发点无落脚点、主题经不起推敲，甚至杂乱无章，只机械移植荒诞剧的表现形式而丢掉其内核，最终使观者只觉空洞无物、不知所云，徒留“一出闹剧”的躯壳。因此，破与立是应该先后确立的，二者缺一不可，而《鱿鱼游戏》即可称之为达到了“即破即立”的价值化表达。

《鱿鱼游戏》作为近期荒诞现实类题材的黑马剧集，不仅是从内容设置本身，还是从艺术语言来看都是可圈可点的，它的节奏把控介于电影和电视剧之间，短短 12 集中，将从开始作为下岗在家靠年迈母亲支撑过活的中年男主，在面对离婚后无权争取女儿抚养权的困窘状态到产生参加这个“奇怪游戏”却有机会赢得巨额奖金的念头再到行动，以及在此过程中遇到的每个看似相同却又不同人生处境中的社会底层人、边缘人等最具社会蚕食性的典型代表人物的荒诞人生一一牵引交代给观众，在游戏“顺利”进展的同时不乏对每个参赛者人生细腻的表现与剖析。由于男主的胜出结局在剧情开篇就有暗示，因而游戏过程本身就成了本剧所要表达的结果，从这点来看，与其将其定性为悬疑剧，不如说它更接近于现实主义题材，且以荒诞色彩贯彻始终。严格来说，荒诞剧作与现实主义叙事方式并不相同，那这里何以把以上所说的《寄生虫》和《鱿鱼游戏》称作荒诞现实主义题材作品？荒诞剧是从现实生活中提取出本质元素，敢于跟现实直接交锋，使社会与人性的丑陋面得以赤裸与人相见，因此荒诞始终建立在高度写实的基础之上，它抛开理性世界赋予的一切规则和制度，甚至冲破道德、法律的底线，回归到人性的起点的探讨。这样丰满内涵的展现，就须借助影视叙事手法的作用来建构。

1、文本

“从表面上看，一部影片的意义和特性主要是通过话语来表现的，但实际上，陈述才是一个隐秘的叙事者，它在暗中控制着影片叙事中的言语问题。”^[5]文本叙事简单来说就是对于故事内容的选取和创作。《鱿鱼游戏》的故事情节其实并不算首创，甚至算不上新颖，与之前《大逃杀》、《饥饿游戏》、《赌博默示录》、《欺诈游戏》的情节可以说有异曲同工

之处。里面涉及到的游戏也是“小孩子童年会玩儿的游戏”，规则极其简单，由此看出制作方对于“观众视角内心话语”的应和与预测是准确的，制作方没有把重点放在观众应该会有的对扑朔迷离的剧情的悬念制造上，而是一开始就将简单的游戏规则公开，从而潜移默化地将叙事重点移入对人物的心理表现、行为的充分依据、细节的精心铺设之上。因此，文本故事可以不必要求完全创新，但文本须在现实的基础上揭露特定地域特定时期的社会真实本质问题，也须反映具有人类普适性的共同话题和共通情感。总结来说，“文本”自身负责“故事讲什么”，而叙事的作用就在于它负责“故事怎么讲”，能在简单的文本内容中用影像传达深刻的哲理或人文关怀才是切中要害的方法。

2、镜头

电影理论家马尔丹认为，“电影画面既有一种明显内容，也要有一种潜在内容（或者也可以说：一种解释性内容和一种提示性内容）。”^[6]影视艺术的主要组接与合成的基本单位是镜头，镜头必然有表层和深层的双重意义。

剧中镜头的使用以俯拍（鸟瞰）镜头为主，辅以平拍、反拍镜头、特写镜头、大全景、远景、快速推拉镜头等，多以客观镜头表现场景和事件、人物，即第三人称视角“背后的眼睛”，奠定了全剧阴郁、诡谲的情感基调。

其中俯拍镜头更多的代表剧中管理者、尊贵会员、出资人的视角，俯拍作为心理成分较强的镜头，主体视角一般处于强势地位，并具有对当下局势的控制能力。如开始的剧情里介绍童年鱿鱼游戏和最后决赛的鱿鱼游戏图形、枪口下的游戏操场等都采用鸟瞰镜头，以此来显示出在“上帝”视角下“底层人的生死不过是资本家的一场游戏”的宿命荒诞感和被操控感；平拍多用于表示生活化的场景，以一种客观性、纪实性的叙事方式增加剧情的可信度和观众的代入感，如男主 456 号与母亲、女儿的日常相处、游戏参与者们在休息区的日常交谈等场景多用平拍。反拍镜头可以说也是此剧中参与叙事的重要角度，“反拍就是摄影机处于被摄物正面相反的方向，反拍可以表现正面无法表现的空间，具有强烈的戏剧性和心理想象空间，可以理解为故意隐藏的正面，使观众产生强烈的猜测意识。在利用反拍展现的画面中，观众对事件产生的结果的与预测相对开放。”^[7]剧中在完成五轮游戏之后，最后存活下来的三个人在清洗了满身鲜血污泥之后被邀请到一个三角形西式餐桌上，此时镜头从 218 参赛者整洁西装背后反拍三个人的麻木状态，一方面突出了强烈的仪式感，与前面的惨烈厮杀、肮脏搏斗过程形成鲜明对比，一方面制造了平静表面下波涛汹涌的更惊险诡异的剧情悬念。

3、光色

在影视叙事建构中，光与色往往是并存的，加之光色不论从时长来说还是空间占有比例来说，都是最直接最充分诉诸人的视觉然后迅速直击感性心理的，其中光线的表意性不仅可以传达情绪，也很大程度地影响着影像的情绪风格。剧中除了 456 位游戏参与者做游戏的场所光线明亮而清晰，其他场所包括孤岛外的韩国现实街道、居所、商店等的日常空间的光线整体较为阴暗，意喻着韩国普通民众真实的现实生活本就像身处水深火热之中，“时常灰暗，

片刻光明”不过是一种常态。“光在影像中的作用，不仅表现时空距离、情绪、人物性格、主题、节奏等，还传递着故事的信息、形象、气氛、情绪、态度和意义。”^[8]

在参与游戏的主要人物聚集的通铺休息大厅中，有一个类似于自然界中“太阳光”一样的存在，它在很多时候为下方人们生存的物理环境和心理向度提供了光线的来源——那就是悬挂在大厅屋顶上的不断储存着累积的无数摞现金的透明小猪存钱罐，它看起来可爱童真，充满童年的回忆，但它发出耀眼温暖的光源的同时将藏满财欲的人心吞噬其中，使其迷失本性，互相残杀争夺，至死方休。但导演并没有将其完全归咎于自私贪婪的人性，而是陆续将每个人不得已而为之的背景原因或多或少的呈现出来，强化了人物动机的同时把人性与社会的肮脏联系起来，得以使人物塑造更立体更真实、更易引发观众的情感共鸣。

剧情开头的色彩极具叙事意义：在介绍回忆小时候与小伙伴一起玩鱿鱼游戏的全过程画面都采用黑白色，一方面表明是通过回忆来点题，另一方面用来预示童年的游戏最终会丧失掉快乐、纯真，取而代之的是黑暗的杀戮和毁灭。剧中对于色彩的运用有两处比较典型：

(1) 不同阶层的颜色代表：如游戏之外的士兵们统一着装为红色，意指鲜血，同时也意使红色这样暖度极高的颜色反衬出士兵无人性的冷血特质，尤其表现在火化尸体时将一个挣扎着渴望逃出生天的手指塞回棺材中的细节，剧中他们每次出场，都伴随着一段 *Pink Soldiers* 的背景音乐，不禁使人脊背发凉；而身在游戏之中的参赛者们统一着装为绿色，不仅是红色的对立色，还反指游戏举办方对于每个参与人通关的“祝愿”，管理者服装的颜色则是尤为突出的黑色，代表他游戏决策者和管理者的身份威严，也代表着一种无法逃脱的黑洞洞的枪口黑火，在随时准备着献祭他人的血肉性命。在剧中最后几集出现的贵宾们的服装颜色为黑金色，代表更高一级的身份指称，从他们金色的动物面具、到他们观赏游戏时所处的豪华房间，全然一副艺术感强烈的阶级丛林，将身边的真人摆件之裸露的身体也绘满五彩斑斓的油彩，在这斑斓的色彩背后，其实是单色调的主宰，暗喻这个世界弱肉强食的生存法则。(2) 场景色：在剧情中参赛者们每参加一次游戏，都要通过一个类似于游戏“纪念碑谷”的马卡龙色回旋楼梯，而抛开剧情只看造型配色——轻松愉快、宁静纯粹，但结合剧情就可以看出导演的反讽手段实属高超，因为这样看起来梦幻美丽的阶梯，竟然是一段地狱之路的通道，引诱着诸多参赛者最终走向死亡的结局。而另一个场景，实质为地狱之所在的游戏场——这个类似于“楚门的世界”一样的操场实际上是由游戏主办方实际搭建的，四方包括蓝天白云树木都是由幕布、手绘板、投影灯等人工制造而成的，色彩鲜艳、明亮，图案也显得生动可爱，全然不像一个葬送性命的斗兽场，然而在每一关游戏过后，欢快明艳的配色之中不出意料地铺满一具具血肉模糊的尸体；在第四关游戏中，主办方还特意还原了旧时代韩国温馨的街巷、民居、小院，配之以金黄色的夕阳暖光，而在暖光笼罩之下却上演着兄弟之间、朋友之间、长幼之间、夫妻之间等不同人类情感关系的互相算计、厮杀、同室操戈的真实戏码，令人唏嘘。显然，这部剧中对于色彩的运用，对于主题中人性的揭示和社会的反讽叙事达到了一种新的高度。

4、空间

《鱿鱼游戏》对于空间的划分和连接可以说是叙事的另一大亮点，剧中两个主要叙事空间：男主等人的日常生活空间——开放的、游戏举办场所——封闭的，如果说我们将日常生存空间看作一个真实的可信度极高的地点，将另一个参与游戏的场所看作一个虚幻的存在，观众可以侥幸认为：那个恐怖而又充满财富的地方很可能是男主主观的梦境、幻想、或者突破现世的第三空间，那么剧中一个人的出现则会打破观众这样美好的猜想：即寻找哥哥的警察。他的一路追踪，首先告诉观众游戏进展的空间是一个遥远的孤岛，更重要的是他连接了两个空间，在证明两个空间其实就是同一个现实空间的同时确证了地狱性的存在是不可否认的真实存在。这种悲剧性需要抛开一种关于剧情的严谨的逻辑推演，观众不禁怀疑，这样明目张胆的杀戮行动会为现世法律所容且长久保持静默吗？这就需要在现实的逻辑上肯定荒诞手法的运用了，因为荒诞本就是反逻辑的、无视理性的，存在本质的显露是在对所有虚伪规制外衣的撕扯下实现的。

5、音乐

“电影声音、电影音乐是没有轮廓的形象，是直接作用于心灵与情感的意象，很多时候提前于画面直达人心。声音或者音乐就像是海绵，吸收着每一个运动与时间范围内与剧情相关的艺术要素，比如色调、文学性、地域文化、情节冲突、预示等。”^[9]《鱿鱼游戏》剧中的音乐将间离效果发挥到了极致，韩国优秀作曲家郑在日在继《寄生虫》的主题曲创作之后又一次在此次的影视原声带中增加了多种器乐，开拔了相关剧情视听效果的戏剧张力，如加入增强恐怖氛围的急促的鼓点、使西式的古典乐与中式的传统乐相碰撞融合，或烘托人物情绪、或渲染叙事氛围、或暗示结局悲喜。剧中出现的第一首主题曲 Way Back Then：欢快的节奏，但却充满诡异的气息，加入童谣的变奏曲，童年气息背后透着夺命的杀气，中间的笛子声融合的恰到好处，表现趣味性而又略显悲凉；第一关游戏中，最令人倒吸凉气的相信不是那个充满恐怖色彩的大头娃娃，而是她发出的声音：一二三，木头人（但娃娃口中所唱台词其实是：“无穷花，要开了”，无穷花——韩国国花），瘆人的音调通过稚嫩的童声发出时，伴随的是大头娃娃机械眼睛部位发出的对犯规或淘汰游戏者的精准射杀；在第四关中 1 号玩家（是参与人同时也是背后主宰游戏的最高出资人）回忆自己从前的温馨家庭生活时，配乐名为：I remember my name，它的风格体现为一种平静心情掩盖下的绝望，这也是对这个人物仅存的一点良知和感性的体现。各种风格的配乐，总体上给予观众一种观剧时的巨大情绪反差，这样音乐间离手法的运用，给故事的荒诞色彩增添了有张有弛的感受空间。

6、人物

剧中人物塑造最具可研究性的，一位是 456 号玩家，也就是背景铺垫篇幅最大的男主角；另一位是 1 号玩家，也就是拥有者双重身份的隐藏最大秘密的老人——吴一男，可以说是剧中最具冲击力的反转。老人的真实身份，确实是一个患有脑瘤、风烛残年的老人，但同时也是这场“盛大的”杀人游戏的设计者，即使他的身份直到全剧最后才公布，但制作方在每一集的细节中其实都埋藏了伏笔，这是逻辑自洽的根本：例如游戏种类，是老人所经历过

的年代最风靡也最熟悉的；游戏中，当所有人慌张恐惧，老人始终面带轻松的微笑；第一次黑暗中互相残杀的剧情中，老人率先爬上最高处，一来避免受伤，二来便于暗示管理者在适当时候发出号令，诸如此类细节在此不一一赘述。从老人的个性特征来看，他虽处于韩国社会物质财富链顶端，精神财富却极度缺乏，因此他不但举办和组织杀人游戏，还要亲自下场参加，以极尽真实的“社会边缘人”的群体身份静默在456个游戏参加人之间，为他的空虚填补一份极致的乐趣，这无疑也体现了人存在本身的荒诞性，当每个身似浮萍的个体在财富和地位的追逐中渐渐忘记自己的来处和归处，“要么毁灭，要么疯魔”就可能是仅有的最简单有效的选择，只是他随之毁灭的，不仅是无数他人的性命，更是人存活的善良和纯真、情感和理智、希望和信任这些只属于人类有资格拥有的特质，他也是将自私、贪婪、虚荣、冷漠、肮脏和善良、理智、感恩交织混合在一起的始作俑者。

456号玩家，成奇勋，也就是剧中的男主角，这也是一个最具争议性的人物，根据播映后观众的反馈，很多人认为男主成为最后的赢家是有“主角光环”的加持的，但现实题材剧作人物本身的塑造，要更符合人性的复杂性和矛盾性这一点是毋庸置疑的，首先梳理男主角的行为脉络：第一阶段：自私、啃老、懒惰、撒谎、嗜赌成性，即使第一集他是为了给跟着前妻生活的亲生女儿买一份生日礼物，后为了争夺女儿的抚养权，也为了减轻年迈母亲的经济负担，他决定参加未知生死的游戏而赢得奖金。第二阶段，在开始进入游戏场录入信息时，大部分人由于担心游戏的难度或者未知的困难而紧张不已，男主却能在电子设备提醒“smile”时露出憨厚的微笑，可知他是个较为乐观和单纯的人。第三阶段：不仅面对发小的精心算计、还是像老人、年轻人、女人这一类弱势群体，他都能尽量释放出善意和援助，认真倾听他人的故事，对他们给予安慰、鼓励、同情。第四阶段：在游戏进展到第四关时，需要搭档之间互相残杀，两人只能有一人存活，男主为了能活下来不仅欺骗老人赢得了游戏，即使表现出挣扎和愧疚，但也亲手葬送了他曾经保护过的弱势老人的性命。第五阶段：在游戏最终局的最后一刻，出乎贵宾们的意料。男主终于爆发了内心的极端煎熬情绪，提出终止游戏，这是他最后人性的回归。而当他回到家中，发现年迈体弱的母亲早已悄无声息地躺在黑暗的房间默默死去时，他对于生的意志就已经降到冰点。第六阶段：他在终于知晓了1号老人的真实身份之后，双方打了最后一个赌：即是人性是否值得相信？结果以男主赢得赌局作为导演给观众的交代：人性是恶的，但不总是恶的。这是《鱿鱼游戏》最后留给所有人的希望，希望不灭，人之为人的美好即永恒，也是《鱿鱼游戏》“立”的证明：在可笑性、可怖性、可悲性被血淋淋地剖析过后，世人始终需要相信：人性善的力量终有一天可以战胜社会的蚕食和践踏，即使只有一束光，也足以照亮整个世界的黑暗。

四、小结

综上，韩国影视的荒诞现实建构手法从文本叙事、影像叙事、画面叙事、声音叙事各个方面确实为国产影视提供了有美学意义的启示和前进的方向。但同时，我国影视艺术工作者始终不会离开中式国情的现实土壤，在学习他国成功经验的基础上形成具有中式气韵的影视

气象。国产荒诞现实类题材影视作品虽然是在西方影响下慢慢成长起来的，在创作的过程中也在不断衡量和试探对于迎合国内观众情感诉求和审美水平的度的把握，难免流于对近乎疯狂的反传统、反逻辑以及历史虚无主义和悲观厌世情绪等的表达现状，在叙事技巧上有待进一步研究改进。当然，国产影视作品中，也不乏此类型的国产优秀作品，如电影以《驴得水》为例，剧集以《我是余欢水》为代表，都可以说其达到了美学叙事的艺术标准。

《鱿鱼游戏》中对于唯一一对非自相残杀死亡的两个女孩之间互为救赎的形象设立，给了观众心里关于人性美的一片坦荡的净土。影视艺术的魅力和希冀在映照着每个个体的内心最深处，它意在用一个不同时空中不同遭遇的他者，去揭示每个人心底潜藏地不为人知的一面，使人可以面对它、正视它、与它抗争、然后和解，从而避免个体成为黑暗的助虐者。荒诞现实影视作品可以抨击、可以揭露、可以颠覆，但“后而立”的步骤必不可少，因为艺术对人的审视，从来都是指向一种最高功利性的：即作品不仅要自立，更要立人。

参考文献：

- [1] 宋家玲编著：《影视叙事学》[M]中国传媒大学出版社 2004 年版，第 2 页
- [2] 周烜.浅析国产电影中的荒诞美学特征. [J]艺术评鉴.2021 年:154-158
- [3] [美]阿瑟·丹托著《寻常物的嬗变——一种关于艺术的哲学》陈岸瑛译[M]江苏人民出版社，2012 版
- [4] [德]海德格尔著《林中路》孙周兴译，[M]上海世纪出版社，2008 版
- [5] 李炜;陈龙.数字技术与艺术的融合——浅析《影》的多重叙事. [J]新疆艺术.2021 年:99-104
- [6] [法]马赛尔·马尔丹著《电影语言》何振淦译，[M]中国电影出版社，第 70 页
- [7] 马兆峰编著《数字影视视听语言》[M]，清华大学出版社 2014 年版，第 36 页
- [8] 宋家玲编著《影视叙事学》[M]中国传媒大学出版社 2004 年版，第 90 页
- [9] 马腾.影像系统中的音乐审美幻象——一种意象与形象的嬗变. [J]戏剧之家.2021:145-147

作者简介：张甜蕊，1995 年生人，目前就读于内蒙古大学文学与新闻研究学院艺术学理论专业，研究生二年级，主要学习美学方向，侧重中国美学、黑色幽默等论题研究，本科毕业于内蒙古大学文化产业管理专业。曾发表过《基于<拉奥孔>谈造型艺术与语言艺术的审美共性》、《从人生予仙侠剧之映射角度谈其主题精神表达》等学术论文。邮箱：1512161062@qq.com