

Doi: doi.org/10.70693/jyxb.v1i1.31

合理的“不合理”情节——谈动画《我失去了身体》的叙事特点

李毅¹

(杭州师范大学文创学院, 浙江 杭州 311121)

摘要: 戏剧性故事讲究“意料之外，情理之中”，“情理”是故事内部构建的一种叙事逻辑。本文的“不合理”情节指的是偏离影片故事的内部情理（非现实世界情理），容易令观众觉得突兀的情节。一些动画作品却故意使用这种“不合理”情节，改变叙事策略，剑走偏锋得到特殊叙事效果，法国动画《我失去了身体》便是一例，本文尝试结合“不合理”情节的象征意义、将其前置与影片整体叙事结构的关系两方面，对该片叙事特点进行考察。

关键词: 动画编剧；“不合理”情节；表现主义；象征

正文:

文艺作品的作者讲到不合常情常识的事时，常常会跳出来插话说“信不信由你！”，除了这种方式，让观众易于接受“不合理”情节的方法还有一种——将其前置到作品开头！

几乎所有的叙事艺术形式都讲究“契约精神”，游戏最为明显，玩之前约定的“规则”，无论多荒谬，玩家接受了才能开始游戏，游戏进行中这些规则不可变更，否则玩家会感觉被愚弄。小说、漫画、影视等叙事作品也都有这种“契约”，故事开场段落透露作品类型、基调、主题的只鳞片爪，之后情节段落无论怎么在“意料之外”，也必须控制在契约规定的“情理之中”，正所谓“提笔定全局”。

需要注意，故事“情理”不一定是现实世界的逻辑，故事可以构建一套自己的情理规则（世界观）。如德国童话《吹牛大王历险记》满是荒唐情节，却契合作品本身的荒诞情理。本文所谓的“不合理”情节，指的是与其发生时间线之前的情节遵循的情理格格不入，易令观众错愕的情节。将“不合理”情节放在故事开场，会将人们习惯的故事“单链情理”变为“双链情理”，使得基于“单链情理”而言“不合理”的情节，在“双链情理”中不再突兀，此为谓“合理的‘不合理’情节”，法国动画《我失去了身体》就使用了双链情理：现实+超现实。

《我失去了身体》是法国导演杰赫米·克拉潘（Jérémy Clapin）2019 年的动画电影，改编自纪尧姆·洛朗（Guillaume Laurant）小说《快乐的手》，法国 Xilam 公司制作，网飞出品，获得 2019 年第 72 届戛纳国际电影节国际影评人周单元最佳长片，2020 年第 47 届动画安妮奖最佳独立动画长片、最佳编剧等多个国际大奖。综观影片内容，《我失去了身体》一片有三条故事线：

基础线——寻找身体（超现实情理）：主人公是男主角劳伍菲尔断下的右手。它从医院出逃，一路历险穿越城市寻找身体；

副线——幸福童年及其终结（现实情理）：主人公为童年劳伍菲尔，出生于中产家庭，基于父母各自的期望，他想成为宇航员+音乐家，他也爱用磁带录音机记录生活。但一场车祸让他变成孤儿，中断了梦想追逐。

¹ 作者简介：李毅(1978—)，男，博士，研究方向为动画民族风格的当代化。

主线——对爱情憧憬的破灭（现实情理）：主人公为青年劳伍菲尔，他活得浑浑噩噩，在偶遇女孩加布丽尔后，他似乎找到了生活目标，但加布丽尔了解到劳伍菲尔为她叔叔工作只是处心积虑要接近她后，拒绝了他的表白。落寞的劳伍菲尔醉酒滋事，第二天因为在运行中的木材切割机上“捉苍蝇”发生断手事故。

三条线因为使用不同形貌的主人公（残肢、童年、成年），副线又另使用黑白效果，所以用平行蒙太奇间杂在一起并不会混淆。但《我失去了身体》影片开头的三场戏，并非简单地是以上三条故事线各自的开头。影片中的主线和副线，其实都是做为基础线主角“断手”的主观回忆呈现出来的，所以影片就开始于主人公右手与身体分离独立成为主角的那一刻。为方便展开分析叙述，此处为开头三场戏情节内容标上序号：

A.（序幕）苍蝇飞舞在事故现场，断手与劳伍菲尔被发现倒在地上；

B.（序幕）童年的劳伍菲尔在父亲的指导下多次试图抓住苍蝇，均以失败告终，铺垫“抓苍蝇”是“掌握命运”的象征；

C.（正片）断手利用多种道具从诊所楼窗出逃，跳向对面的天线，但“失手”坠落……（见图1）



图1：《我失去了身体》中开头三场戏部分截图

以下分两方面展开分析“不合理”情节通过“前置”手段合理化的必要条件，并探讨除“前置”之外，“不合理”情节是否还存在其他合理化手法。

一、“不合理”情节的象征意义是其“合理”存在的基石

假设将全片三条故事线按劳伍菲尔成长时间顺序重剪成单线排列，则C处“断手复活”这一“不合理”情节发生在影片约 2/3 处，观众会因为忽增的新情理破坏预期，感觉被戏弄——因为这一情节时间线之前的故事情理全是现实主义的，并没有对断手能“活”有铺垫（即使之前有大量右手主体构图、主观视角）。动画将这一“不合理”情节前置到作品开头，除了通过荒诞趣味的画面吸引观众，同时告知观众：本片现实情理之外，还存在一条“超现实”情理。

类似的开场设计也许可以追溯到卡夫卡 1915 年的文学作品《变形记》，小说一开头主人公就变成了一只巨大甲虫！而文中所有人在意的居然都只是变形给工作、家庭带来的负面影响，没有人去寻找变形的原因。相比解释“不合理”情节发生的外在原因，作者更有趣展示将“不合理”情节这张试纸探入貌似“合理”的现实后发生的可视变化。设计“不合理”情节是表现主义常用的通过扭曲现实来凸写精神世界的一种手法，它使抽象的“看不见的东西”具象化。《变形记》中肉体的变形象征了人被物异化后的心理病态，而《我失去了身体》中“断手”指代被切断与“爱和梦想”连接后迷惘无助的劳伍菲尔，“复活”是劳伍菲尔鼓起勇气重启人生（影片结尾处他将儿时车祸失亲录音段落覆盖成自己意在祈福改命的“不可理喻的行为”——跃上塔吊！而跳跃行为又与开头C场景断手逃离医院大楼跃向窗外天线也有对比互文关系，是逃离既定命运，开始新的冒险的标志动作。），“寻找身体”则是他跨越障碍成长，跌跌撞撞地开始寻找人生意义的象征（童年时期宇航员梦想来自父亲期望，音乐家梦想来自母亲，成年后送披萨只是为了口粮，木工职业起因于心仪的女孩，而劳伍菲尔自己的梦想是什么？录音是童年时他主动探索生活意义的行为但因为家庭变故戛然而止，片尾劳伍菲尔重启录音机，正是再度开始寻找自己梦想）。导演杰赫米·克拉潘访谈中明确提到该片主题为“**如何找到自己，以及你如何生存，如何面对天意和命运，如何挣扎**”佐证了这一点。

“断手、复活、寻找身体”只是《我失去了身体》中运用象征手法的冰山一角，片中除了大量使用如“苍蝇、冰屋、手表”等物体象征，空间也具有象征意义，C 情节结尾处手从高空坠落垃圾筒，象征童年劳伍菲尔从中产家庭坠入社会底层，而之后他的所有期望几乎都在“高处”：再次给他生活希望的加布丽尔住在 35 楼；从快递员变为木工学徒后，劳伍菲尔住进了低层的阁楼，但很快他找到了通往对面废弃高楼顶层的路，并

在楼顶玩“过家家”向加布丽尔表达爱意；结尾他从楼顶跃上对面塔吊的冒险，是从一个高处（废楼）向另一个高处（建设）跃进……

将富有重要象征含义的“不合理”情节前置动画影片开头，同样应用于克拉潘导演 2008 年的动画短片《91 公分之外》，作品将精神疾病直接外化为视觉上的“怪病”，开场为一名浮于空中的男子，向心理医生陈述自己患上“身体与视觉图象在水平方向错开 91 公分”病的原因——被陨石撞击！该片用“错位”象征心理疾病症状，“被陨石击中”指代精神压力下人群的发病概率，视觉的荒诞奇观与内容浓郁的人文关怀赋予了该片独特魅力。

可见，将有强烈象征含义的“不合理”情节前置，不仅只是顾及观众的接受心理，更重要的是以出离的“荒诞”吸引观众注意，引导观众思考影片主题。

二、“不合理”情节前置服从于影片整体叙事结构设计

影片的叙事结构像牵一发而动全身的精巧积木，将“不合理”情节前置会打乱情节原有时序，对影片整体叙事结构设计有何影响呢？

文学作品《变形记》是笔直的单一线性叙事，但主人公变形前的生活情节会零星浮现在甲虫的思绪中，动画短片《91 公分之外》，将开头事件之前的起因放入其向医生求诊倾述的内容，主体结构依旧是线性叙事。

《我失去了身体》是动画长片，其叙事结构也是立足于“断手”这一特殊主人公寻找身体过程的线性叙事基础线上，但根据场景变化刺激，以回忆效果插叙童年副线和成年主线的内容蒙太奇，三条故事线交错掺杂使用给予观众非线性叙事的观感。动画开头三个场景 A、B、C 与整体结构的关系为：

A 是主线（成年线）与基础线（断手线）间的切割点，是主线的结尾前置，介绍出两条线各自的主人公，展示劳伍菲尔命运最凄惨的时刻，之后主线围绕“为什么”展开，而基础线则回答了“怎么办”；

B 为副线（童年线）中部情节，透露全片“捉命运”主题；

C 情节的“断手复活”是本文的“不合理”情节，在时间上直接延续 A 场景，是基础线的继续展开。

三条故事线中，基础线和主线各自严格遵守时序交错叙述，而童年副线则剪碎后颠倒错乱，抛撒在全片各处。从三层线的剪辑连缀可看出导演拥有超强的收纳能力，故事可切分出清晰的段落章节主题：

苍蝇——序幕（AB）；

初生——断手复活逃出诊所（C）；儿童时期手探索世界；

坠落——手从高楼落入垃圾桶、跌入地下铁；童年劳伍菲尔沦为孤儿；成年劳伍菲尔的底层劳动生活；

转机——劳伍菲尔和加布丽尔相遇，感受到久违的温暖，开始向往“家”；断手在河沟见到天鹅，在桥下报纸卷中歌宿；

逃离——打算搬家的劳伍菲尔整理童年物品，触到翻车事故录音带；断手逃离盲人家；劳伍菲尔向寄养家庭道别；

新生——断手遇见婴儿；劳伍菲尔搬到新住处，与加布丽尔关系升温；

冲刺——断手执伞飞过车流，靠近目的地；劳伍菲尔终于向加布丽尔表白但被拒绝；

死亡气息——被苍蝇叮着的山羊缓缓走向公路中央；断手跌入破窗硬着陆失去知觉；宿醉的劳伍菲尔回到木工作坊打开切割机；

……

可以看出，以 AC 开端的基础线内容设计绝非是随意的，断手将劳伍菲尔之前的人生历程完整地重走一遍，但断手勇敢、机智、主动、目标明确，这是劳伍菲尔在追求加布丽尔的过程中才体现出来的隐藏品质，其余时间小伙子只是个浑浑噩噩的马大哈，有此基础，影片结尾设计劳伍菲尔的洗心革面才不至于沦为乱洒鸡汤（也另有理解为断手对于身体是有着母爱一般感情的“她”，本片导演在访谈中也曾说到剧本写作时对断手使用的称谓为“Rosalie”这样一个女性称谓，但并不能据此否定断手为劳伍菲尔的一个“分身”）。而断手在影片的后段找到了身体，故事主线和基础线合二为一，却并没有发生观众预期的神话结尾——经过千难

险阻找到身体的断手重新与身体结合,恢复成健康整体。如果有这样的神迹和开头的断手复活呼应,不仅只是徒然增加了“不合理”情节,同时会毁掉故事中另一条现实情理。影片结尾断手没有被身体发现,只是悄悄地引导加布丽尔通过录音去了解身体已经做出的疯狂改命冒险,并未逾越它在主题表达中其实应是一种主观存在物的界限。

如果将《我失去了身体》按时序重新排列的线性叙事版本比做无伴奏独唱,三故事线版本则是多声部的复调阿卡贝拉,美观丰富地诠释了影片主题。在动画长片中,“不合理”情节的前置绝不是一次孤立简单的剪贴动作,而是导演从整体出发精心设计故事结构的结果。

三. “前置”之外的其它“合理化”手段

将“不合理”情节前置以获取“合理化”效果的方法,需要将“不合理”情节从时间轴上剪下来,影片整体叙事结构可能需要重新设计,如果影片是在中部才出现“不合理”情节,也有让观众易于接受该情节的方法。

1. 在影片或相关章节段落开头增加与“不合理”呼应的铺垫情节。

在影片开头新生出“不合理”情节的照应情节,增加铺垫以减少后文的唐突,也是使用“丑话说在前面”的游戏规则思路。如英国BBC动画短片《怪兽古肥猊》(2009),虽然是童话故事,动画艺术家在处理原著绘本“老鼠真遇到了自己随口编造出来的怪物”这一充满童趣的“不合理”情节时,在原有故事外面又套了一个“松鼠妈妈讲故事”的外壳。现实基调的日本动画《东京教父》(2003),开场安排教堂组织流浪人群合唱圣子颂,为片中“弃婴能带来神迹好运”这一相对奇幻设计埋下伏笔。

2. 对情节的“不合理”进行模糊化处理

同年上映的叙述流落荒岛男子半生故事的动画《红海龟》,写实基调进展到1/3处,忽然出现了“红海龟化女子”的奇幻情节,是否为大师败笔也引起较大争议。如果将该变形情节前置,或在影片开头增加海龟化人传说铺垫介绍,恐怕都会破坏整体朴素的单线叙事风格。也许应模糊化处理“幻变”这一不合理情节,如改为海滩上红海龟尸体失踪,男主在寻找时发现晕倒的红发女子,因为海边女子有可能是红海龟所化,也可能是另一起海难中扶着龟甲漂浮来的幸存者,这应该好过生硬地在主角身旁直接从海龟化为套在龟壳中的美女。

另一例为日本动画《若能与你共乘海浪之上》,前半段现实基调表现一段被死亡中断的美丽恋情后,在影片中部忽然出现“唱歌让溺亡者在水中显影”这一灵异事件,除了影片之前对“水”与“歌”的足够铺垫外,主要得益于这一“不合理”情节出现时被当作女子极度思念意外逝去的恋人而产生的精神错觉(虽然之后经过重重验证并非错觉),铺垫及模糊化处理让“不合理”情节得以较柔和地被观众接受。

四. 结语

《我失去了身体》在片头使用的前置“不合理”情节手法,是引燃观众观影兴趣的奇招,收获了漂亮的“凤头”开场效果,还有部分影片故意在结尾才安排“不合理”情节,藉此增加“豹尾”力度,如电影《末代皇帝》中藏在龙椅下笼子里几十年依旧活着的“蝨坚强”、《我不是药神》尾声为囚车送行患者群中出现回生的亡者,这些直击主题、带有强烈象征意味的“不合理”情节显著增强了影视作品的艺术感染力。中医里砒霜之类的毒药,如果用得恰当亦可成为奇效灵丹,“不合理”情节也一样,他们并不总是编剧的敌人。

参考文献:

- [1] KEVIN Jacobsen, Jeremy Clapin 导演访谈[EB/OL].Goldderby,2019-12,
<https://www.goldderby.com/article/2019/jeremy-clapin-i-lost-my-body-director-animated-netflix-video-interview-transcript/>。

- [2] 于宗睿,卡夫卡《变形记》中的表现主义手法[J].中原文学,2025 (01);
[3] 向文心,《我失去了身体》双线并行下的类型动画[J].电影文学, 2020 (18);
[4] 张琛,魔幻现实主义视域下动画电影《我失去了身体》研究[J].大众文艺, 2023 (14)
[5] 韦思捷, 电影《最后的告别》中的多线叙事与隐喻构建[J].电影文学, 2025 (08)

Reasonable "Unreasonable" Plot

——The Narrative Features of the Animation "I Lost My Body"

Liyi

Liyi, HangZhou Normal University, China

Abstract: Dramatic storytelling emphasizes the "unexpected yet plausible," where "plausibility" refers to the internal narrative logic constructed within the story. In this paper, "implausible" plot points refer to those that deviate from the internal logic of the film's narrative (not the logic of the real world), which may easily strike the audience as abrupt. However, some animated works deliberately employ such "implausible" plot points, altering narrative strategies to achieve unique storytelling effects through unconventional means. The French animated film *I Lost My Body* serves as an example. This paper attempts to examine the film's narrative characteristics by analyzing the symbolic meaning of its "implausible" plot points and their relationship with the overarching narrative structure, particularly through their placement within the film.

Keywords: Animation Screenwriting; "Implausible" Plot Points; Expressionism; Symbolism.