

好的电影

荆泰 2026/10/4

如果我们愿意相信谜语（或者说“高分段文字测试”）是具备审美价值的，那么就绕不开诸如“什么是好的谜”“怎么构造好谜题”一类的问题。应该说，每个作者在正式开始创作属于自己的题目之前，都一定会思考这些问题。就像一个好的电影导演，必须有一定的阅片量，并基于这些体验有自己独特的总结。

谜语与电影的评价标准有相通的部分，例如完成度、叙事逻辑、镜头语言等等。好的谜语应该是多方面技法和表达的综合，完成“格式塔转换”，以浑然一体的面貌呈现给玩家。

从接受美学角度，玩家首先和作者达成默契，带着对作者的信任，经过大量的思考和探索，发掘出谜语内丰富的意蕴、甚至创造作者都没有料到的新的意境。因此，谜语的命题需要考虑题目多维度探索与感性解读的余地，特别是在保证答案严格唯一的前提下，仍然保留这份余地。

玩家会对作品的价值产生预先的期待，谜题作者所追求的“Aha Moment”，就产生于题目解法与预先期待间的审美距离之中：通过不断试错的过程，亲自体验作者期待与读者期待间距离的张力，在达到视域融合的时候，又产生出不同于作者期待的新的表达，类似于蓄势待发的弓在张力恰到好处的一瞬间发射。同样，一部好的电影，也一定存在恰当的审美距离，才让观众回味无穷。

我想用几道与书、影、音作品相关的题目，讨论我眼中“好的谜语”的设计标准。

第一题讨论类比型谜语的创作要素和表达技巧：

UP : (wedding, new home, tie, a plan) : : (kiss, every correct choice, jazz) : ____
__nd

两个带括号的部分应该划成一类，都表达集合和集合中的诸元素，具有某种对称性。但这两个集合，在这组类比的左右两端为什么所处的相对位置不同？这里就让我们产生期待，希望破解这个位置的调换。

通过搜索发现，UP 是电影《飞屋环游记》的英文标题，其中有一段经典蒙太奇，在四分钟零三十秒内用婚礼、装饰新家、选领带等要素呈现 Carl 和 Ellie 从相爱到生死离别的人生历程。那么集合的含义就得到明确，应该是指“蒙太奇中标志性的要素”。用这个思路搜索右端的集合，可以找到电影《爱乐之城》（lalaland）。



感性的类比探索则解答了“位置逆转”的设计原因：飞屋环游记中的蒙太奇位于电影开头，爱乐之城中的蒙太奇位于电影结尾；飞屋环游记中蒙太奇表达实际发生过的现实（实），而爱乐之城中蒙太奇表达的是“如果一切可以重来”（虚）；进一步地，“up”在字母分别倒转 180° 后刚好是“nd”，则是类比右端给出的字母提示，字母的逆转和位置的逆转又契合了。一系列感性探索可以作为谜题解答确信感的验证，玩家可以充分意识到自己已经找到

了最优解，且一步有一步的 Aha moment，即使完成解答后很久，也有复盘的余韵。

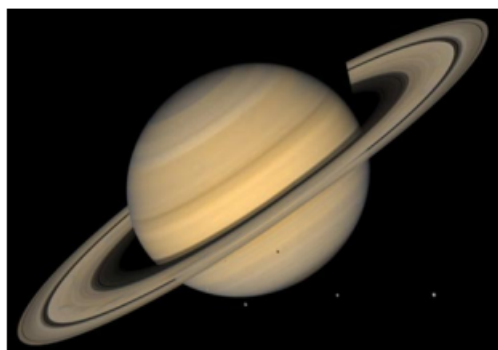
涉及到的技法：其一，集合题，选择集合元素时要有代表性，还要有画面感，例如“a plan”一词是 Ellie 临终时把儿时的愿望嘱托给 Carl，这一幕引出了接下来的整部电影。而爱乐之城在幻想一切重新来过时，是以一个吻开始的。元素的选择恰到好处地“撑起了”集合的表意；其二，位置逆转的手法实则是一种“镜头语言”，通过直观的视觉让人产生多重联想，这是图像天然的优势，纯粹的文本表达难以穷极；其三，所填写的答案“lalala”，有规整的格式，也暗示出谜题解答的确信感。

这一类表达技巧方面，我认为澳大利亚的谜题作者 Jason Betts 做的比较优秀，即使他在严谨性方面有些时候达不到及格线，并且命题的自我意识过剩。无论如何，我会愿意推荐他的 L'Orange。荷兰作者 Paul Cooijmans 也有类似的表达，这两位作者文人相轻，关系一直很微妙，但都有意无意地采取镜头语言作为创作的重要元素。

第二题讨论联想型谜语的实与虚：

道明寺与杉菜、 $\emptyset$ 、蝶茧：【??】

根据三个提示词联想一个答案词，往往提示词本身就可以构成一个画面感。结合三个提示词，可以看到在日剧《花样男子》中，杉菜和道明寺经历冲突、坎坷、彼此成长，最终修成正果的故事。空集变成了交集，交集又蜕变成爱情。这是虚联想的层面。但好的谜语，虚联想往往可以与实联想共存。



道明寺与杉菜确认彼此感情的桥段中，比较有代表性的就是道明寺在信中对杉菜说“我们都是土星人，无论快乐悲伤，我们都是命运共同体”，这里的“土星”，指的是男女主角星座的守护行星；空集符号 $\emptyset$ 是土星及其行星环加起来的象形表达；对于土星环的来源，加州大学伯克利分校的科学家们认为，在 1.6 亿年前，土星的一颗大型卫星解体并变成了土星的光环。他们将这颗失落的卫星命名为“蝶茧”，因为它能够像昆虫的茧变成蛾或蝴蝶一样，从一颗卫星转变成光环。

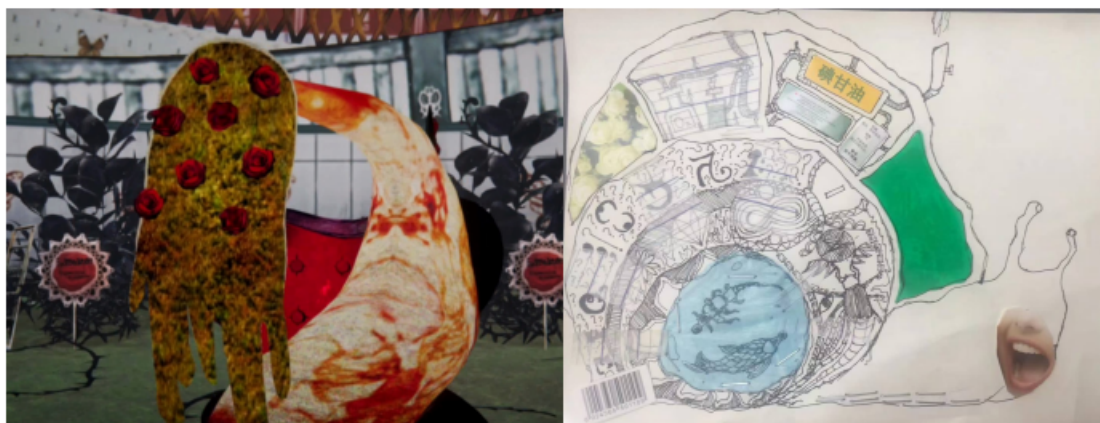
这样，三个提示词实际上分别从影视文化上、直观象形上、科学原理上提示到土星。在实联想的基础上，又有虚的感性表达，兼具严谨性和画面感，就是虚实结合的创作手法。

关于虚联想类型的题目，陈方祺和我合作的《巧克力城堡》可以作为参考。有趣的是，这套题目中图文结合来表达谜面与谜底关联的方法，和清代费源《玉荷隐语》的创作形式是遥相呼应的。

第三题再次讨论集合型谜语的元素选择：

（失明，母亲，兔子，蝴蝶，俄罗斯轮盘，蜂巢）：【??】

此前讨论过集合型谜语的元素选择技巧，有时善用这种技法，可以让题目呈现出充分的杂学美感。20 世纪初开始流行的珂拉琪（Collage）技法，是把刻意选择的实物或剪切下来的海报/照片等用胶水粘在画面上的创作技巧，也就是俗称的“剪贴画”。《魔法少女小圆》中劇団イヌカレー的异空间设计就采取了此种技法（如下方左图），我在 2020 年也戏仿这种方法做了一张图（下方右图）。珂拉琪的美感来源于不直接相关的元素间通过拼接构型形成的怪诞感，每个拼贴要素都有它独特的联想阈，结合起来为观者带来异乡感，就像走入到一个处处熟悉又处处陌生的奇幻王国。



这道题目中的每个词语都是电影《鼹鼠》（El Topo）中的核心元素。失明、母亲、兔子、蝴蝶分别指示主角挑战过的四大高手，四个词语又可以联想到关于遥远的东方神性的想象，然而，四大高手都在（象征现代人的）主角的陷阱与诡计中失去生命；俄罗斯轮盘指电影中小镇教堂使用空包弹俄罗斯轮盘赌的方式欺骗信众，直到一名修士在枪中加入了一颗真正的子弹，象征消费主义社会的狂欢；电影结束时，蜜蜂在主角的坟墓上筑巢，蜂巢没有意识、没有等级和剥削，是整部影片在关于现代性的隐喻下的想象，是一种无法在人类社会找到的东西¹。

元素的选择串联起主角在电影中的行动与选择，为游走在人性与神性之间的主角的形象找到了标定点。这些词语又可以形成每个人关于生活独特的联想，就像一首只使用名词连成的现代诗，每个人都可以找到串联起这些词语的金线。这是集合型题目的独到之处，只是把词语按顺序放置在一起，就可以自然地形成画面感、想象和思考。集合型题目比较有代表性的作品是克罗地亚 Mislav Predavec 的 Hieroglyphica，严谨度和画面感都比较优秀。

第四题与目前比较热的概念“变位词”（Anagram）相关。

Hi! I sing, I echo. + US = Joker in a Shrine + ?

Explain this equation. (Hint: In heavy metal music, we need to sound out the lyrics kana-by-kana.)

Kana 意为日语中的假名，提示中的 Kana-by-Kana 指示题目涉及日语转罗马音的“逐假名拼读”。尝试对 Hi! I sing, I echo. 去除标点符号后加上“US”两个字母，再朝日语方向做 Anagram 操作，变成 Negishi Souichi，即根岸崇一（ねぎし そういち）的逐假名罗马字拼

¹https://www.bilibili.com/video/BV1cr5T6bEHg/?spm_id_from=333.788.recommend_more_video.1&trackid=web_related_0.router-related-2589621-l95s2.1791107769006.611&vd_source=9ef955ae8417884196ee8a52deea9f3d

读。结合提示中“重金属”可以找到一部漫画名为《重金属摇滚双面人》。

漫画剧情为：男主角根岸崇一是一名独立音乐人，希望创作让人感到幸福温暖的歌曲，但阴差阳错进入了一个重金属乐队，化名克劳萨二世（Johannes Krauser II）。他在自己梦想的事业中屡屡受挫，却通过重金属音乐中的各种极端表演被人推上神坛。说明当前加词后 Anagram 的思路应该是正确的。

根据前述操作，Johannes Krauser II 正是 Joker in a Shrine 加上字母“USA”后经过 Anagram 得到的。则问号处的答案就是“USA”。这部漫画讲的是“同一个人的双面人生”，Hi! I sing, I echo. 部分和 Joker in a Shrine 部分经过上述处理后，就是同一个人不同时候的名字（根岸崇一与克劳萨二世）。巧合的是，与此同时，US 和答案 USA 都是美国的简称。

我用这道题来说明 Anagram 类题目的命题技巧：其一，需要完成 anagram 操作的两部分应该在操作前就具有足够优美的含义，如“Hi! I sing, I echo.”指向根岸崇一作为独立音乐人想得到认可（“回响”）的心情，而“Joker in a Shrine”说明主角开始并不认同他作为金属乐队主唱时所获得的赞美，是“神龛里的小丑”。其二，用来提示 anagram 操作的另外两部分需要有内在的对应关系，例如 US 和 USA 都是美国的简称，可以作为确信感的验证；其三，整题解出后，Anagram 操作应该带来感性层面的体验，这个操作要服务于一个整体的表意。例如两个类比分别代表同一个人的双面人生和同一个国家的两种简称。

目前市面上存在的一些 Anagram 题目，一些人（包括我在内）认为观感非常不好，本质原因是此类技巧天然地体现着作者和解谜者思维量需求的巨大差距：对于构造提取类/变位词类的题目，出题人客观来说是不需要任何努力的，但题目玩家却需要长期的试错才可以解开。从前述接受美学的角度而言，玩家开始解谜前的期待是发掘作者对巧合的发现，但题目解开后才发现，这并不是“发现”出的巧合，而只是“发明”出的巧合。这就导致这类谜题非但没有产生作者和玩家顺向的审美距离，反而出题者的设计远远落后于玩家的期待，形成某种“逆向”的审美距离。

我认为，对于此类构造式的命题，负责的出题人应该穷尽努力去寻找一个多个角度都能匹配到的巧合。例如本题中两个人名的对应、两个缩写的对应、提示词与主角个人命运隐喻的对应等。这样的构造，才是去发掘现实本已存在但不为人知的巧合，才是题目作者留给玩家、期待着玩家发现的“诗篇 46 的秘密”。

上述是我想分享给各位谜语爱好者，特别是各位出题人的心得。总结而言，谜题的审美，与书影音的审美有相通之处，发现更多技法并活用它们，就可以创作出具有充沛情感和丰富表达的谜。我曾经说，诗歌是一种等待，而谜语是一种期待。玩家期待看到巧合之美，而作者期待着被看到、期待着自己作品中的秘密与数年后/千里外的玩家相遇。

相信在各位的探索和努力下，可以发现更多美的巧合！

荆泰 2026/10/4
作于张家口市