

论梦与电影造梦^{*}

方小莉

摘要：本文将梦视作叙述文本，尝试从叙述学的角度，结合梦的叙述特性与电影文本的叙述特征来讨论梦与电影的结构性相似。一方面，梦与电影文本在产生与发送方面存在相似性；另一方面，观影体验与做梦也有共通之处。本文主要从文本的叙述主体、发送以及接收三个方面来探讨电影的“梦特性”，分别涉及梦与电影的叙述主体、叙述语言，梦与电影的接收体验以及梦者与观众的认知接收等方面的异同。电影叙述与梦叙述一样，叙述主体主要呈现为框架而非人格，主要的叙述语言均为图像，再加上两种叙述同为演示类，又具有强烈的拟经验性，从而使两种叙述的接收也具有结构性相似。本文将观影作为一种梦境体验，进一步探讨观众对电影的接收以及做梦者对梦的接收两者的认知异同。

关键词：梦叙述，框架叙述者，拟经验性，观影体验

Dream and the Dream Making of Films

Fang Xiaoli

Abstract: Taking dreams as narrative texts, this essay aims to explore the structural similarities between dreams and films from the semio-narratological perspective, including how film-making mimics the characteristics of dreams, how the experience of watching a movie is similar to experiencing the dream, and how the cognition of the audience and the

* 本文为国家社科基金青年项目“奇幻文学的叙述类型研究”（16CWW030）阶段性成果。

dreamers are similar to each other. The narrators of both the dreams and films are usually presented not as a person, but a frame, who tell stories in images. Since the two narratives are similarly produced and disseminated, watching a movie is like experiencing a dream. The dreamer and the audience both, in the darkness, project themselves to the specific characters in the story, thus having their oppressed desires fulfilled in a fantasy as well as getting to know themselves through the characters.

Keywords: dreams, frame-narrator, quasi-experientiality, movie watching experience

DOI:10.13760/b.cnki.sam.202001015

电影研究从来不缺乏对梦与电影关系的研究，这也许是因为梦与电影的天然联系。我们把好莱坞叫作“梦工厂”，可能这不仅仅是比喻意义上将其视为实现明星梦的地方，同时也意味着好莱坞就是一个造梦工厂。

梦与电影相关联，首先是因为很多导演自述其电影作品受到梦的极大影响，比如英格玛·伯格曼 (Ingmar Bergman)，克劳德·勒鲁什 (Claude LeLouche)，罗伯特·奥特曼 (Robert Altman)，大卫·林奇 (David Lynch) 等导演都有电影作品灵感来源于自己的梦或他人的梦；某些导演将梦编织进电影作品中，在文本中大量再现各种梦。帕格尔 (J. F. Pagel) 及其团队对电影制作与梦之间的关系进行了相关调查，他们提出“梦对导演、演员和剧作家等电影创作者均有不同程度的影响，以三种方式呈现：1. 某个电影作品的开创性构思来自梦；2. 剧本写作遭遇思维阻塞时，梦让作者产生顿悟；3. 剧作家在电影中呈现了大量人物的显梦” (1991, pp. 248-249)。无论是电影导演受到梦的影响，电影制作的灵感来自梦，还是电影对梦的使用，都体现了梦对电影的影响。

当然，电影的发生与发展反过也来对人类做梦有影响。寇拉克通过早期的心理学实验证明了电影对实验参与者所做之梦的内容有影响 (Koulack, 1991)；库克也认为电影对梦的内容和形式都有极大影响 (Cook, 2011)。在有关梦的色彩研究中，甚至有学者提出 20 世纪四五十年代参与实验的受试之所以报告梦主要呈黑白色，是因为电影是黑白的，而这一现象在 20 世纪 60 年代后发生了大逆转。60 年代后 50% 以上的参与者则报告他们的梦为彩色。(Schwitzegebel, 2003) 虽然学界对电影的流行及其色彩是否对人做梦有直接

影响没有确切的结论，但可以确定的是，由于梦与电影的相似性，学者们不仅认为梦对电影有影响，同样也认为电影影响人类做梦的内容和形式。

基于电影与梦之间的密切关系，如上所述，现有的梦与电影关系的研究主要集中在梦与电影的相互影响以及电影对梦的借用和再现。当然也有少量研究关注梦叙述与电影文本的异同以及观影体验与做梦体验之间的异同。本文在前人研究的基础上，尝试从叙述学的角度切入，将梦视作一种叙述文本，结合梦的叙述特性与电影文本的叙述特征来讨论梦与电影的结构相似性。我们虽无法把作为一种叙述的梦完全看作与电影一样的艺术作品，但电影在形式上却与梦有着颇多相似之处。与其说梦与电影类似，不如说电影在形式上具备了“梦的特性”。一方面，梦与电影文本在产生与发送方面存在相似性；另一方面，观影体验也与做梦的经验有相似之处。

一、电影的“梦性质”

有关电影叙述者的研究已经争论了半个多世纪，当代的电影理论主要持两种观点：一种以波德维尔为代表，认为电影的叙述者是“构筑故事的一整套指令（cues）”（Bordwell, 1985, p. 62）；另一种则是以列文森或古宁为代表，将电影的叙述者人格化为“呈现者”（presenter）或“显示者”（demonstrator）。第一种观点是将叙述者抽象化为一种指令框架，而第二种则是将叙述者具体化为某种人格。赵毅衡的“叙述者人格—框架二象”论则将这两种对立的观点整合成为一个相反相成的电影叙述者概念——“指令呈现者”。赵毅衡认为，电影叙述者不只是导演、监制、演员、发行公司等一系列人员或制作机构，“电影有一个源头叙述者，他是一个做出各种电影文本安排，代表电影制作‘机构’的人格，电影用各种媒介传送的叙述符号，都出于他的安排”（2013, p. 99）。也就是说，电影叙述的产生是各种指令的集合，即电影通过各种媒介生产出叙述，并通过银幕呈现给观众。与小说叙述者不同，小说的叙述者总是在人格与框架之间切换，特别是在第一人称的小说中，小说叙述者具象为某个人物，主要以人格的形式显现。电影是一种记录演示类叙述，电影叙述者是“指令呈现者”，电影的所谓源头叙述者可以说在电影文本中永远隐身，只是一个抽象的框架。即使是在电影文本中出现了人物的第一人称讲述，这些讲述也只能是次级叙述者，因为他们的讲述行为是由源头叙述者安排并呈现的。因此电影的源头叙述者始终以框架呈现，就像是呈现影片的大银幕，它不是故事的构成部分，但是所有故事都来自这个框架，

都包含在这个框架之中。所谓电影叙述者的人格化，继承了传统小说研究的叙述者概念，认为讲述故事的必然是某个人格，而对各种指令的安排和呈现也归功于某个人格。笔者认为在电影叙述中，叙述者主要呈现为框架。

电影中，叙述者主要呈现为框架，因为源头叙述者永远不显身，这一点与梦叙述十分类似。电影的叙述者不呈现为人格化的叙述者实体，然而既然有叙述文本，则必然有叙述者，因此我们只能构想一个抽象的人格来呈现所有指令。梦叙述也类似，在梦叙述中，梦的受述者如同电影的观众一样观看梦的发生，受述者永远显身，而梦的叙述者却如电影叙述者一样永远隐身，没有实体存在。梦是人类意识的一部分向另一部分讲述故事，入睡的“我”分裂出一个生产梦叙述的人格——叙述者，这一叙述者同在电影中一样，永远隐身。当然电影与梦表面看来有个明显的不同：电影的叙述者呈现为框架，永远隐身，但电影叙述在传播时呈现为一个具象的框架——银幕，从而划分出一个文本的边界，因此观众相信其正在观看的影片有一个文本实体，从而有一个源头叙述者；梦的受述者存在于叙述文本中，他所观看的梦并没有具象的框架，因此梦文本无法划出文本边界。然而这并不意味着我们无法识别叙述者的存在，或划定梦文本的边界。当透明的梦产生时，梦的受述者便如看电影般看到了梦的文本框架，构筑了文本的边界，从而也确定了叙述者的存在。

电影叙述之所以与梦叙述相似，不仅体现为两种叙述的源头叙述者永远隐身，更重要的相似点可能是两种叙述的叙述语言都以图像为主。“电影叙事的基本单元是画面”（戈德罗，2005，p.106），而同样，梦的“形式或‘语言’主要是图像—隐喻”（Hartmann，2011，p.5）。正因为梦与电影的主要语言都是图像，所以梦作为一种叙述更接近电影，而电影研究也经常与梦联系起来。很多学者提出电影是一种类梦的媒介：科斯林认为，人们回忆起来的梦是一系列运动的图像（Kosslyn，1994）；奥威尔则提出电影的图像化可以用于模拟梦（Orwell，1970）；这就是为什么博茨—博恩斯町认为梦是个图像问题，而不是语言问题，而电影中图像的主导地位使电影更接近于梦（Botz-Borstein，2007）。因此从形式上来讲，可以说梦与电影都是一种以图像为主导的叙述形式，因此梦无法经语言得到很好的表达，而用电影通过图像则能够更有效地表达。梦与电影都通过使用图像将所要表达的思想或情感具象化。正是因为梦与电影的主导语言形式是图像，库克认为电影能够复制梦经验，而电影图像也更易进入人们的梦（Cook，2011）。

语言是线性的、有序的、抽象的、有距离感的，代表一种逻辑性强的理

性文化；图像则空间并置的、无序的、具象的、缺乏距离的，更倾向感性经验。在梦叙述中，梦者之所以能产生强烈的移情作用，认为自己正在经历故事，而不知道自己在做梦，很大程度上正是因为梦者所接受到的是图像，这些图像是具象的、无序的，也是无距离感的，非常接近人类的日常生活经验，从而给人强烈的真实感。同样，电影也符合类似的原理，特别是早期的默片。图像的无序性与具象性使梦与电影具有感性经验特点，因此其叙述逻辑并不像语言文本那般清晰连贯。正如巴克里所认为的那样，梦和电影中充满了不可预测的断裂（Bulkeley, 2003）。笔者认为巴克里所提出的不可预测的断裂，正是图像文本无序性的体现。在梦中，梦者所接受到的是一幅幅运动的图像。由于图像本身的具象性，再加上梦的拟经验性，梦者产生了强烈的认同感，因此在整个做梦的过程中，梦者无法识别图像的无序性或者图像之间的断裂，只有醒过来，回想梦的时候，梦者才会发现梦中的逻辑断裂。电影的原理类似，只是后来的有声电影通过人物对话及画外音等语言方式，使图像与图像之间的逻辑联系更为清晰。

梦与电影的叙述主体都始终以框架的形式呈现，其叙述的主要语言形式是图像，这些特点使两种叙述的产生和传播具有相似性，从而也就使两类叙述的接收具有共通之处。接下来，本文将从做梦的体验与电影观众的观影体验来探讨梦叙述与电影叙述在文本接收方面的相似。

二、观影体验与梦境体验

梦具有演示性特点，其媒介是心像，因此只能由梦者在私下当场一次性接收，无法与他者分享。麦茨认为电影是一种似梦的媒介，在最佳状态下，电影像一种集体梦（2006）。若按麦茨所说，电影在最佳状态下模拟了一种集体梦的经历，那么推动电影产生与发展一个很大的动力也许便是对梦的认知。当然，麦茨同时也指出电影与梦不能混淆，因为“做梦者不知道他在做梦；电影观众知道他在电影院”（2006, p. 82）。麦茨认为梦者不能等同于观众，因为“观众是一个醒着的人，而梦者却是一个睡着的人”（p. 89）。如果仅凭这一点就将电影与梦完全区分开来，那就完全忽略了电影与梦的更多共同点，从而使梦与电影的研究无法继续。与麦茨相反，卡文将电影视作“观众的梦”（Kawin, 1975）：观众可能不认为自己是在看电影，而是在做梦。然而正如博茨-博恩斯町所指出的，如果“简单将观众对等于梦者，那么则否认了电影的本体存在”（Botz-Bornstein, 2007, p. 38）。也就是说，如果将观众

与梦者对等,把电影等同于观众的梦,就相当于否认了电影文本的存在,也就否认了电影叙述者,而只关注观众对电影的接收。

笔者尝试融合这两种观点,倾向于将观众的观影体验视作一种做梦(dreaming)的体验。在这里,笔者既不简单地因观众知道自己在看电影就将他与梦者严格区分开来,也不简单地将观众等同于梦者。笔者所说的“观影体验”包含一系列元素:电影文本、观众以及观影行为发生的场景(比如电影院)。准确来说,本文尝试以梦叙述的特性来分析观影体验。由于梦叙述是一种“受述者主导的心像叙述”(赵毅衡,2013,p.101),是一种梦者获取的叙述,而叙述者隐身于叙述框架之后——这与电影在很大程度上相似——本文试图以研究梦叙述的方式,通过研究电影的叙述接收者来探讨观影作为一种做梦经验的特性。

梦叙述中的接收者是进入睡眠的梦者,他在梦叙述中永远显身,像观看电影一样接收梦叙述。依据此逻辑,笔者将电影文本和观众划定到同一个观影文本中。那么在这个观影文本中,电影文本类似于梦者接收的梦。梦是人的意识的一部分向另一部分讲故事,虽然梦的叙述者和受述者结合于一个主体中,但梦叙述的研究并不否认梦的叙述者和梦叙述文本的本体存在。梦叙述的叙述者由于始终隐藏在叙述框架背后,因此总是呈现为框架而非人格。这个框架叙述者以图像为主要叙述语言向梦者讲述故事。同理,电影的源头叙述者也始终呈现为叙述框架,这个源头叙述者就像梦的叙述者一样永远不显身,同样以图像为基本语言向观众讲述故事。

笔者将观影文本中的接收者等同于梦叙述的接收者。这里的电影接收者并不简单指在电影放映之前走进电影院的观众。正如梦者是指人入睡后意识分裂出的其中一个人格,本文所说的电影接收者是指电影院灯光熄灭,电影播放启动后进入观影程序的观众。观影程序的启动就像是梦境的开始,此时的观众就像梦者一样开始作为受述者接收电影文本。

电影的接收者可以约等于梦者,首先因为观影环境与入睡环境类似,观众从而陷入一种类似于睡眠的状态或是降低其清醒度。电影学者们常常强调在电影院的黑暗场景中,观众安静地入座,视听信息同步投射到大银幕上,这与梦者所处的情境在形式上基本一致。巴克里认为“我们轻松地静坐在一个安静而黑暗的空间,沉浸在叙述流中,让一波波栩栩如生的声音和视觉图像涌进我们的大脑。在这层意义上,每一个电影作品都模仿做梦经历;每一部电影都能够在形式上重现梦的经验特质”(Bulkeley,1999,p.104)。电影观众坐在安静而漆黑的环境中,放松心情,开始接收来自银幕的声音和图像,

进入类似做梦的环境和状态。电影开始，观影者便进入接收梦的状态。纵然如麦茨所言，观影状态只能算是“一种小型睡眠，一种清醒的睡眠，观众只是相对静止，陷入相对的黑暗之中”（赵毅衡，2013，p. 97），但他也不得不承认电影“比其他清醒状态的产物更类似于梦，因为电影是在一种清醒被降低的状态下被接受”（麦茨，2006，p. 104）。

除了观影环境为观众设置了适合的“做梦”场景之外，观影者对电影文本的接收本身也模拟了梦者对梦的接收。前文我们已经讨论过，麦茨认为观影与做梦的一个根本的区别是电影观众知道自己在看电影，而梦者不知道自己在做梦。也就是说电影观众有，而梦者却没有自反性。然而笔者认为，电影的叙述形式以及电影观影场景的设置降低了观众的自反性。

当电影院的灯光熄灭，观众安静入座，放松心情，慢慢进入“睡眠”状态，开始接收“梦”。电影院的环境设置本就给观众一种进入梦境的感觉，观众的清醒度在这样的环境中降低，也即自反性降低。同时电影的主要语言是图像，如前文所讲，图像再现是一种非常具象的再现，观众获得具象感知，容易产生一种电影情节仿佛真实发生的感受，与梦如出一辙。

梦具有强烈的拟经验性，是因为梦者可能产生强烈情感及身体反应。由于这种拟经验性，对于梦者来说梦中情节具有强烈的真实感。这一原理也同样适用于观影体验。库克指出，“电影图像的的稳定流动所引起的那种虚构性运动体验与做梦的经验相似”（2011，p. 96）。正是因为梦的拟经验性，梦醒以后，梦者回忆起梦中经历的一切，就像真实发生过一样。在电影放映过程中，电影的观众对图像做出具象感知，产生经验错觉，辅以身体的动觉体验，所以看电影跟做梦一样都有强烈的真实感。关于身体的动觉体验，古宁指出，“当我们的身体移动时，我们能够最强烈地经验动觉，但当我们看到物体移动时，我们也能够有此感受，包括电影中的物体移动也能够让观众身体产生动觉感受”（Gunning，2007，p. 43）。正是这种动觉感受使观众觉得像是在梦中一样，似乎自己正在经历银幕上的事件。特别是现代电影采用先进的拍摄技术，不仅能够把电影场景拍摄得与生活无异，同时还能让观众产生更细致的动觉感知，从而更有梦一般的感受。库克在讨论《警网铁金刚》（*Bullitt*）中的经典追车场景时提到观众此时会产生强烈的动觉体验，因为摄像机在拍摄时机位在车内，模拟了“在车内”的观众视角（Cook，2011，p. 95），观众就像在亲自上演汽车追逐大战一般。类似的电影技巧有很多，比如采用主观视角镜头，让观众与影片人物的视角一致，也会让观众产生真实经历的错觉。古宁认为电影图像的运动使电影产生了一种强烈的真实感，同时也让观

众将电影视作一种在场的真实,参与其中(Gunning, 2007, pp. 40-44)。电影图像的直接具象性以及图像运动引起的在场感容易引起观众对电影的感知回应和情感参与。当然,这与电影作为一种记录演示类叙述也有莫大的关系。电影与梦一样都是演示类叙述,有强烈的在场感,受述者当场完成一次性接收。

由于电影的图像语言以及连续运动的电影图像所产生的动觉效果,电影观众在看电影时有一种强烈的真实感,并产生强烈的动觉体验从而在感知和情感上都容易对电影做出回应,就像是梦者在接收梦时因为对梦有强烈的认同而认为自己正在经历真实的事件。在最佳状态下,电影采用各种方式,也能达到如此效果。

麦茨等学者认为电影的观众是清醒的,他们知道自己在看电影,再加上电影银幕存在一个具象的框架,无时无刻不在提醒观众电影的虚构性,从而打破观众的做梦幻想。接下来笔者从受述者的认知接收角度讨论这个问题。

三、梦者与观众的认知接收

观众走进电影院,室内光线充足,电影尚未启动,银幕框架清晰可见,此时的观众就像没有入睡,保持着清醒,知道自己要来接收一个叙述。如果梦者预先知道自己今晚做梦,那么他就知道有一个做梦的主体,也就是有一个梦的叙述者——梦者意识的一部分。灯光熄灭,电影开始播放,观众如梦者一样进入睡眠,进入做梦—观影状态。当然,只有在最佳观影状态下,观影体验才可以在结构形式上模拟做梦的状态。电影开始时,观众通常先接收到标题、导演、主演等信息,此时的观影者就如透明梦的梦者一样知道自己在观影,因此也就能够意识到电影的具象框架。由于电影的图像语言使电影有高度的拟经验性,也呈现高度的逼真性,给观众以强烈的真实感,所以观影者随着电影慢慢融入这个虚构世界,认同电影中的人物,产生强烈的移情作用。此时的观众被电影卷入了电影世界,已经完全忘记大银幕的存在,只看到银幕框架内的世界。

事实上,从现实生活的观影经历来讲,当灯光熄灭时,银幕便隐匿于黑暗之中,观众不再关注这个银幕,而是关注虚构世界。此时的观众好似正在做梦的人一样接收以图像为主要语言的叙述,但观众看不到叙述者,也看不到叙述框架,因为观众自身也在这个叙述文本中。在电影播放的全过程,观众都沉浸在电影情节中,直到电影结束,灯光亮起,片尾曲响起,观众才回

到知道自己在看电影的状态，重新成为现实生活中清醒的观众。

值得注意的是，观众在观影时能够进入接收梦境的状态，这与观众的认知框架有很大的关系。观众知道自己是正在看电影，却自愿与电影的叙述者签下“协议”，暂时放弃清醒的自我而作为虚构叙述的接受者融入虚构世界。也就是说，电影观众在看电影时启动了与虚构世界相符合的认知框架，将自我认识真实世界的元语言转化成为能够解释虚构世界的元语言。准确地说，观众并不是不知道框架的存在，也不是不知道自己作为观众的身份，更不是不知道现实世界的存在，而是出于认知的需要，将电影的叙述框架、自己的观众身份以及现实世界暂时悬搁起来，从而让自己融入虚构世界，更好地认知这个世界，从而在观影时获得强烈的经验感。这样的认知方式不仅用于欣赏电影艺术，我们在阅读小说时也采用这种认知方式，但电影媒介的特殊性以及它与梦的相似性使观影更能模拟做梦的经历。

我们在观影时只集中于电影图像，沉浸于电影的虚构世界而看不到作为框架的银幕，仿佛在做梦，勒温提出，“正在做梦的观众要么是没有注意到梦的银幕，要么是因为梦者被银幕上的图片和行动所吸引而忽略了银幕”（Lewin, 1950, p. 104）。勒温的这一观点能清楚地解释观影经验。一方面，由于电影在漆黑的环境中播放，银幕上的内容主要是由光影书写，所以观众只看到电影而没注意到框架；另一方面，观众暂时悬搁了作为框架的银幕，从而卷入电影叙述的虚构世界。这就使电影非常具有梦的特质。博茨-博恩斯町就提出，“我们无法在电影中看到梦，这是因为电影本身就是一个梦”（Botz-Bornstein, 2007, p. 23）。勒温在这里似乎是宣称梦与电影一样都有银幕，只是梦者没有看到。我们当然不会认为梦与电影一样有具象的银幕，但梦的接收方式依然与电影类似。

勒温只是在比喻意义上认为梦者从心灵银幕（mindscreen）上接收梦叙述。也许梦者被梦的情节吸引，完全卷入了虚构世界，从而忽略了心灵银幕的存在；或者梦者完全认同梦中的自己，以为梦中的人物就是自己，从而有一种自己正在真实经历的感觉，因此也无法看到心灵银幕。所谓无法看到心灵银幕，其实就是失去了自反性，不知道自己在做梦。那么这个心灵银幕什么时候显现呢？当透明梦发生时，梦者发现了区隔框架，从而知道了自己在做梦，这时，梦者恢复自反性，看到了勒温所说的“心灵银幕”。

梦与电影表面看来还有一个明显的区别：在大多数的梦中，主角都是梦者，而在电影中，观众却无法找到自己。然而无论是做梦经验还是观影体验，都是一个愿望投射和自我客体化的过程。正如麦茨所说，电影像镜子一样，

一切都可以得到反映，唯独观众自己的身体得不到反映。电影中出现在银幕上的永远是他者，而观众只是在那里看他。因此观众无法像站在镜子前一样认同作为客体的自己，而只能认同独立于他的客体（麦茨，2006，pp. 41—45）。从心理学的角度来讲，可以把观影体验视作观众的心理或欲望投射，观众认同电影中的某个客体，将自己的愿望投射到这个客体身上，因此，观影过程就是一个愿望实现的过程，这与梦类似。同时，我们也发现，观影过程不仅是一种愿望投射，也是一个自我客体化的过程。由于电影与镜子不同，无法反映出观者自己，所以，观者只能将自我客体化，以认同于电影中的某个角色，因此观众在接收电影的时候将自己客体化为认知的对象。这一点与做梦的经历并无二致，梦者接收梦的过程也是一个欲望投射和自我客体化的过程。

约翰·麦克尔斯说：“梦者因为直接认同于梦中的人物或景观而有一种经历梦境的感觉；同时梦者又常常有一种作为梦的现场观众的感觉。”（Michaels, 1980, p. 85）。这正是梦者在梦中的投射与自我客体化的过程。梦叙述的特殊性在于叙述者和接收者是由同一个主体分裂出来的两个部分，而梦的主角正是该主体的投射或是再现，因此甚至可以说叙述者、人物和接收者都是同一个主体。由于梦的接收者与梦者是同一个主体，所以梦者非常容易认同梦中的主角，以为他就是自己，这就是为什么梦者以为自己在经历梦中的事。同时梦者又像是在现场接收梦，特别是在透明的梦中，梦者知道自己在做梦，梦中的自己同时也是被认知的客体。弗洛伊德认为梦是人们认识无意识浮现的途径，也许从某种意义上来说，正是梦让做梦的主体客体化为认知的对象。当然，并非所有梦的主角都是梦者。而主角是他者的情况更能说明梦者在梦中将自己客体化为一个他者。正如弗洛伊德所说，梦里每一个他者背后隐藏的都是梦者自己。哈德菲尔德也指出，“梦中的人物能够被看作剧中人物（*dramatis personae*），就像在舞台上一样，他们再现特定的观念或不同的心灵，而不是代表本人”（Hadfield, 1954, pp. 146—147）。

本文主要从电影的叙述主体、电影文本以及电影的接收三个方面来探讨了电影的梦特性。电影叙述与梦叙述类似，叙述主体主要呈现为框架而非人格，主要的叙述语言为图像。正是因为电影与梦的相似特征，再加上两种叙述同为演示类，又具有强烈的拟经验性，所以两种叙述的接收也具有结构性相似。麦茨在讨论观影时说道：“当我说‘我看’电影时，我指的是两个相反流程的独特混合：影片是我接收到的，同时影片也是我启动的东西，因为在我进入放映厅之前它并不存在，要禁止它，我只要闭上眼睛就可以。启动它

时，我是放映机，接受它时，我是银幕。”（2006，p.47）结合梦叙述来研究电影叙述，可以将麦茨这种说法改为：当我看电影时，虽然我无法说电影观众分裂出一个人格成为叙述者，因为这样否认了电影的本体存在，但因为电影的源头叙述者如同梦叙述的叙述者一样始终隐身，所以人格可以不显，那么至少从电影的接收来看，我可以说“入睡”的电影观众接受电影时是梦者，这个梦者在接收银幕呈现的梦时，也自我客体化并认同电影中的他者。最后，笔者想借用苏珊·朗格对电影的认识来结束本文，她把电影定义为以“梦的模式”为主要表达形式的艺术，而正是这种模式使电影最终成为一种独立媒介（Langer，1966，p.200）。

引用文献：

- 戈德罗，若斯特（2005）. 什么是电影叙事学（刘云舟，译）. 北京：商务印书馆。
- 麦茨（2006）. 想象的能指：精神分析与电影（王志敏，译）. 北京：中国广播电视出版社。
- 赵毅衡（2013）. 广义叙述学. 成都：四川大学出版社。
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Botz-Bornstein, T. (2007). *Films and dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick, and Wong Kar-Wai*. Lanham, MD: Lexington Books.
- Bulkeley, K. (2003). Dreaming and the cinema of David Lynch. *Dreaming*, 1(13), 49-60.
- Bulkeley, K. (1999). Touring the dream factory: The dream-film connection in *The Wizard of Oz* and *A Nightmare on Elm Street*. *Dreaming*, 1(9), 104.
- Cook, R. F. (2011). “Correspondences in visual imaging and spatial orientation in dreaming and film viewing”. *Dreaming*, 2(21), 89-104.
- Gunning, T. (2007). Moving away from the index: Cinema and the impression of reality. *Differences: A journal of feminist cultural studies*, 18(1), 40-44.
- Hadfield, J. A. (1954). *Dreams and nightmares*. Baltimore, MD: Penguin Books.
- Hartmann, E. (2011). *The nature and functions of dreaming*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Kawin, B. F. (1975). *Mindscreen: Bergman, godard and first-person film*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Kosslyn, S. M. (1994). *Image and brain: The resolution of the imagery debate*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Koulack, D. (1991). *To catch a dream: Explorations of dreaming*. Albany, NY: State University of New York Press.

□ 符号与传媒 (20)

- Langer, S. (1966). A note on film. In D. Maccann (Ed.). *Film: A montage of theories*. New York, NY: Dutton.
- Lewin, B. D. (1950). Interferences from the dream screen. *The yearbook of psychoanalysis*, 6, 104.
- Michaels, J. (1980). Film and dream. *Journal of the University Film Association* 32, 1-2, Winter-Spring, 85.
- Orwell, G. (1970). New words. *Collected essays, Journalism and letters*. New York, NY: Penguin.
- Pagel, J. F. , Kwiatkowski, C. & Broyle, K. E. (1999). Dream use in film making. *Dreaming*, 4(9), 248-249.
- Schwitzegebel, E. (2003). Do people still report dreaming in black and white? An attempt to replicate a questionnaire from 1942. *Perceptual motor skills*, 96, 25-29.

作者简介:

方小莉, 英语语言文学博士, 四川大学外国语学院副教授, 四川大学符号学-传媒学研究所成员, 主要研究方向为叙述学、英美文学。

Author:

Fang Xiaoli, Ph. D. of English language and literature, associate professor of School of Foreign Language and Cultures and member of the ISMS research team, Sichuan University. Her research fields include narratology and British and American literature.

Email: clever-wing@163.com