

虚构与现实之间：电影与梦的再现

方小莉

摘要：梦叙述与电影叙述具有高度的相似性，因此用电影来重现梦境似乎比文字描述梦更恰当。电影作品对梦的再现，要么模糊了现实与虚构之间的界限，使人们质疑现实的真实性；要么则将梦与现实等同起来，认为梦与现实同样真实；要么反转了梦与现实的真实，认为梦比现实更真实。在很多电影作品中，梦中发生的一切无异于经验世界发生的一切，都会被编织成记忆进入人类的记忆系统，梦之经历组成了人类记忆的一部分。电影通过其媒介特征探讨梦的真实性，甚至是梦的共享问题。既然梦与经验世界同等重要，同样真实，且构成记忆的一部分，那么就无法逃避对其伦理问题的思考。

关键词：梦之再现；虚构与现实；经验与记忆；梦之伦理

中图分类号：I044 **文献标识码：**A **文章编号：**1000—8691(2018)05—0172—07

梦与电影不仅在叙述主体、文本的传播与接收等方面具有结构性相似，而且梦与电影还共享某些类似的特性，比如两者都属于演示型叙述，其主要叙述语言为图像，“影像符号还原了感官知觉的综合性”^①，因此这两种叙述具有强烈的拟经验性。正是因为这两种叙述具有高度的相似性，从而用电影来重现梦境似乎比文字描述梦更容易且更直观。也许正是梦与电影的诸多相似，才会有许多导演坦言受到梦的影响，同时也在其电影作品中再现了大量的梦。本文主要讨论电影对梦叙述的再现，在讨论电影如何造梦的基础上，探讨梦叙述在电影中再现的特征及功能。

在现有的电影与梦的研究中，诸多学者关注到了虚构与真实的问题。大多数跟梦有关的电影都在探讨梦与现实的关系，或至少是从侧面涉及了相关的问题，例如《穆赫兰道》(Mulholland Dr.)、《妖夜荒踪》(Lost Highway)、《魔域煞星》(Dreamscape)、

《猛鬼街》(A Nightmare on Elm Street)、《盗梦空间》(Inception)、《记忆大师》等电影都涉及相关问题。凯利·巴克里(Kelly Bulkeley)在讨论大卫·林奇的电影时，提出梦所显示的真实，使电影世界中的人更加无法确定现实生活的真实。^②也就是梦的真实性使人们质疑现实生活的真实，从而模糊了梦与现实的界限；而博茨-伯恩斯坦(Botz-Bornstein)也认为“梦的奇异性遵循其自身的规则，有其必然性，从而显得毫不奇怪，它是一种新的现实”^③。也就是说他认为梦是一个自足的世界，有自己的一套解释原则，自成一体。因此当电影中再现梦境时，区隔内的梦世界横向真实，产生自己的新真实，那么真实的定义并非是单一的，梦与现实各自真实。无论学者们持哪种观点，似乎讨论电影与梦就离不开对梦与现实、虚构与真实的讨论。不过现有的研究主要从分析电影的故事内容来探讨这个文本，本文从梦叙述的特征，准确地说是梦叙述与电影叙述

基金项目：本文是国家社会科学基金青年项目“奇幻文学的叙述类型研究”(项目号:16CWW030)的阶段性成果,受四川大学中国语言文学与中华文化全球传播学科群建设专项经费资助。

作者简介：方小莉,女,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,主要从事英语语言文学、叙述学研究。

① 马睿:《走出定式与盲点:电影符号学研究什么?》,载于《符号与传媒》,成都:四川大学出版社,2016年,第80页。

② Kelly Bulkeley:“Dreaming and the Cinema of David Lynch”. *Dreaming*, Vol. 13, No. 1, March 2003:49-60.

③ Thorsten Botz-Bornstein. *Films and Dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick, and Wong Kar-wai*. Lanham: Lexington Books, 2007, p. 17.

共享的特征出发,选择以梦为主题的电影为主要研究对象,尝试探讨梦叙述在电影中的再现如何发挥其功能,主要聚焦于电影再现梦对讨论现实与虚构问题发挥了怎样的作用。

电影对梦的再现主要有两种方式:一类是由电影中的人物讲述自己的梦,这种方式比较类似于小说的方式;另一种方式则是在电影中再现梦境,本文主要是讨论第二种情况。由于电影与梦叙述都主要以图像为叙述语言,一方面图像比文字似乎更适宜再现一个逼真的梦境;但另一方面,正是因为电影与梦具有诸多相似,反而在再现梦境时不仅要自然地将梦境融入到电影叙述流中,同时梦叙述又不能淹没于电影的叙述流中,也就是说观众要能够识别电影中采用了梦叙述。因此电影在造梦时,总是需要采用一些相关的策略,应用一些区隔标志来构建一个区隔框架,从而在电影中区隔出一个梦境世界。在有些电影中,梦境世界在形式上与电影中的现实世界严格区分开来,而某些电影则混淆了梦境与现实的界限。然而无论是哪种情况,电影中总会存在某些区隔标志作为梦境再现指示符号。

电影中常见的再现梦的方式是模仿现实生活中做梦的真实经历,也即是构建一个梦的框架:人物入睡、做梦、梦醒;或者电影直接进入梦境,但是人物突然醒来,因而梦的框架显现。当然为了与电影故事的主要叙述流区分开来,电影通过声音、灯光、色彩或镜头等的变化来区隔电影世界。比如很多电影在进入梦境时,电影从彩色片转换为黑白片;或梦境中变为慢镜头;或是梦中的环境发生变形;亦或是电影的视角变为主观镜头视角,因为此时电影发生了叙述分层,叙述者转换成梦者。无论是属于哪种情况,观众总是能够通过各种区隔标志来识别出电影中包含了梦叙述。当观众识别出梦的区隔标志时,这就成为了一个指示符,指引观众将梦与现实区别对待,也即是说提醒观众转换认知框架,调用不同的元语言来解释梦,因为梦区别于现实。而需要区隔标志来区分电影的现实和电影中的梦,正是因为电影与梦叙述颇多相似。当然,在许多电影中,人们虽然能够确认电影中再现了梦,但却无法严格区分梦与现实的界限,这些电影作品同样也是借用了梦叙述与电影共享的特征来模糊现实与梦的边界,从而从新的角度来探讨虚构

与真实的问题。

一、梦与现实的模糊界限

观众(梦者)在电影院观影时,由于电影是一种“视觉经验的表达”^①,再加上环境的影响以及电影的拟经验性图像再现而清醒度被降低。观众暂时将现实世界悬搁起来,也即是沉浸在情节中,像梦者一样失去了自反性。某些电影正是通过在电影中再现梦的方式,在虚构中再区隔出一个虚构世界,从而恢复观众对现实的感知。因为观众在观影时识别了区隔标志,从而将电影中的梦世界和电影中的经验世界区分开来,并调用不同的认知框架和元语言来认知这两个世界。当电影世界中区隔出一个梦的世界,梦世界成为了虚构,梦世界的外层世界,也即是电影世界便成为了真实世界,因此便产生了梦的虚构世界与梦的外层真实世界之间的对比,也就是所谓真实与虚构的对比。

梦与现实相比为虚构,因为梦不指称经验世界,梦并不是真实发生的事情,但是梦叙述又因具有强烈的拟经验性而具有很强的真实感,因此电影对梦的再现要讨论的其中一个问题便是梦的拟经验性所产生的真实感。这种真实的感觉使梦者分不清梦境和现实。这里的梦者不仅是指梦里做梦的人,也指电影院的观众。电影正是借用梦的这种亦真亦幻的特征来打破现实与虚构之间的界限,让电影中的人物和经验世界的观众都分不清现实与梦,从而可能把梦当现实或把现实当梦。这在电影中常常用两种方式来反映,一种是电影在形式上弱化区隔框架,将梦与现实混在一起,因此观众分不清梦与现实的界限;另一种方式是强调梦的真实体验性,从而对现实产生巨大影响,将梦境变为现实或是将梦拉入现实,或是反过来将现实拉入梦境,即所谓的犯框。

在第一种情况下,电影叙述模糊了现实与梦境之间的界限。不仅是电影中做梦的人,弄不清楚自己是在梦中还是在现实中,对于观众来说,由于梦的区隔标志不明显,因此也分不清楚现实与梦境,导演大卫·林奇便深谙此道。在他的代表作《穆赫兰道》中,主人公戴安娜(Diane)是一个到好莱坞追梦的少女,她在电影开始时疲倦地倒头入睡,她的梦构成了该部电影的主要部分。然而在电影中对

^① 杨向荣:《从语言学转向到图像转向:视觉时代的诗学话语转型及其反思》,载于《符号与传媒》(13),成都:四川大学出版社,2016年,第126页。

她入睡进入梦境的这一区隔框架非常淡化。^① 电影以她的主观视角镜头看到眼前摇晃着的床、被单、枕头,然后镜头便淡出,此时的戴安娜已经开始进入梦境,但第一遍观影时,甚少观众能明白这个镜头的意思,误以为后面发生的事情均是真实的,直到戴安娜被邻居唤醒,观众才反应过来前面所看的可能是梦,但却无法确定梦与现实的界限到底在哪里。

除了林奇的作品之外,还有不少电影都采用了类似的处理方式,比如在《魔域煞星》的结尾,男女主人公乘坐火车出游,但是来查票的列车员曾经出现在他们梦境中,且也在类似的情境中查过他俩的票。此时电影中的人物和观众均感到吃惊,瞬间分不清楚他们到底是在现实生活中还是梦中。《盗梦空间》中为了严格区分梦与现实,团队的每一个成员都要有一个梦境测试器。之所以需要这个梦境测试器正是因为团队成员进入区隔的梦世界后,同一个区隔世界内横向真实,再加上梦强烈的拟真实性,梦者无法识别真实与虚构,因此需要一个梦境测试器作为一个梦境框架的区隔标志,或是说作为一个指示符来指示梦者分清楚梦与真实。然而在电影结束时,当观众以为主人公已经梦醒,但是电影却在主人公的梦境测试器——陀螺不停旋转中结束。因为观众都无法确定陀螺是否会停,因此也无法分清主人公所处的世界是现实世界还是梦的虚构世界,界限完全模糊。

主人公从现实进入梦境是从真实进入虚构,而从梦中醒来则是从虚构回到现实。主人公进入梦境时,无法意识到自己在做梦;而梦醒后又无法摆脱梦境的影响,似乎现实与梦始终无法区分。而电影艺术正是结合了梦与电影技术的特点,借用梦与电影的相似性来有效地呈现了这一点。电影中梦与现实之间难以区分,也就意味着真实与虚构难以区分。不过梦的框架作为区隔标志而存在,也许正是为了试图恢复观众对现实的感知。

第二种情况主要体现在透明梦中,在此类梦中,梦者知道自己在做梦,因此试图控制梦,从而电影中呈现出的情节便是梦者以现实世界的清醒意识试图去影响梦境,改变梦境;此种梦境具有强烈的真实性,且梦境的发生对现实产生了巨大影响。因此达到了一种梦变成现实,现实融入了梦境的感觉,或者更有甚者,梦就是现实,而现实也即是梦。

值得注意的是,在此类文本中,通常梦者进入梦之后,他知道自己正在做梦,而梦中再现的主角是“自己”,因此他强烈地认同于梦中的自己。此时他便与梦境世界中的人物处在同一个区隔世界内,从而在梦境这个横向真实的世界里,梦不再只是梦和虚构,而是变成了梦者的经历。电影正是用这样的逻辑来关联梦与现实,从而使梦与现实相互影响。现实世界的梦者可以带着清醒意识进入梦,改变梦的内容,那么梦境则受到现实的巨大影响;而进入梦世界的梦者在梦中也似乎真实地经历着一切,而梦境对现实也就埋下了影响。在《魔域煞星》中,心理学家保罗正在进行一种科学实验,通过科学的方式让治疗师进入心理患者的梦境,引导他们克服噩梦。主人公亚力克斯(Alex)是一个具有超能力的年轻人,他在保罗的培训下不仅能够通过科学仪器成功进入他人的梦境,也能够通过意志力直接进入他人的梦境。电影中有一个小男孩因为长期得不到家人关怀,心理的极度恐惧幻化成了噩梦中的邪恶怪物,日日惊吓他。在亚力克斯进入小男孩的梦之前,也有别人进入小男孩的梦,但不仅没能帮助小男孩,反而自己也被吓得精神失常。这也说明了,梦者进入梦后,哪怕知道自己在做梦,但因强烈认同于梦中再现的自己,故而梦境在同一个区隔内便不再是梦,而成为了他的经历。因此当亚力克斯进入小孩的梦时,他与小孩共同经历梦境,一起在噩梦世界中与怪物展开了搏斗,最终消灭了怪物。从此在现实生活中,小男孩不再受噩梦的困扰。

可见在此类电影中,似乎梦即是“现实”,因为梦者进入梦境后,梦境对于处于其中的人物来说不再是再现而是经历。在电影《猛鬼街》中,几个青少年蒂娜(Tina)、南希(Nancy)和罗德(Rod)被同一个噩梦惊扰。杀人恶魔弗雷迪(Freddy)营造噩梦在梦中追杀几个青年。由于梦境是弗雷迪所构筑,他便是梦中唯一有自反性的主体。而几个少年在弗雷迪的梦世界中,是同一个区隔世界内的人物,这个世界横向真实,他们无法知道自己在做梦,作为人物他们是在真实经历这个梦境。也就是梦对他们来说并非是虚构而是经历。该片是鬼片,本就包含超自然元素,因此几个少年在梦境中受伤,梦醒后身体也受了同样的伤;当然从这层意义上来讲,该片模糊了梦与现实的界限,梦不只是梦,梦中受伤是现实。

^① 参见王小英:《广义叙述学视域中真人秀的“间类”符号特征》,载于《符号与传媒》(14),成都:四川大学出版社,2017年,第109-120页。

在两个朋友分别被弗雷迪杀害后,南希明白如果自己一直受困于弗莱迪的梦境,自己便无法战胜他,因为自己在弗雷迪的梦中只是人物,不具有自反性,无法有意识地反抗他。因此南希改变了策略,从坚持不入睡,变为主动入睡,也就是主动营造一个透明的梦。在这个自己构筑的透明梦中,因她具有自反性从而可以与弗雷迪展开搏斗,并最终把恶魔带出梦境世界,在经验世界消灭了他。对于人类来说,梦中的世界只是一个虚构的世界,因此南希似乎只有把弗雷迪带出梦境才能在经验世界消灭他。然而从整部电影来看,南希能把恶魔带出梦境,她的朋友在梦中被杀害等这些元素本身就证明了梦的“真实性”,它即便与经验世界有明显的区隔标志也似乎无法严格区分。

上文分别从两个方面讨论了梦与现实之间的模糊界限。总的来说,电影中再现梦,区隔出一个梦的世界。梦世界是一个自足的世界,横向真实,因此梦中的人物不知道自己在做梦,而是在经历事件,从而有一种强烈的真实感。某些电影将梦的区隔标志隐晦处理,从而使电影中的经验世界和梦世界边界不清,现实与虚构之间画不出边界。有些电影则强调了现实和梦境的相互影响,特别是在透明的梦中,现实世界的人能够干预梦的进程,而梦对现实生活也有巨大的影响,从而把梦变成了现实,打破了现实与梦的边界。正是因为做梦的“真实”,从而加剧了对清醒世界中“真实”的不确定性与困惑。

二、梦、经验与记忆

由于梦与现实之间的界限难于清晰分辨,梦的真实性使得观众与电影中的梦者无法判定何为梦,何为现实,从而真实与虚构也难以判定。如果说梦是虚幻的,那么现实也与梦一样充满了不确定性,难以理解。某些电影作品模糊梦与现实之间的界限,是为了增加人们对现实感知的不确定性,也有一些电影作品认为梦真实得像经验一般,因此梦中发生的一切与经验世界发生的一切无异,都会被编织成记忆进入人类的记忆系统,因此梦与现实一样真实,梦之经历组成了人类记忆的一部分。

梦具有非常强的拟经验性,再加上梦的受述者和人物统一于同一个主体,因此梦的受述者高度认同于人物,有时甚至到了受述者与人物之间没有距

离的程度。这样一来梦者在梦叙述的文本中一方面是把自己等同于人物,这样人物的经历就等同于自己的经历;另外一方面由于在同一个区隔世界中,横向真实,梦者也不知道自己在做梦,因此有强烈的真实感。博茨-伯恩斯坦认为“梦的时间是通过经验产生,通过记忆让我们想起:这意味着梦最初是作为经验让我们想起。”^①可以说当梦者醒来后,梦中所有的一切就像真实发生过一样,成为梦者的记忆,而当人们回忆梦时,梦似乎也是作为其经历过的事情让其想起。当人们向别人分享自己的梦时,总是试图回忆梦里发生过的一切,似乎在梦里亲身经历了一切,而这一切也变成了自己记忆的一部分。哈特曼(Hartmann)认为梦以情感为导向,将新的材料编织进本来就储存在记忆系统中的材料。那么以情感为导向的梦不仅产生梦的图像,同时还综合并更新人们的记忆系统,所以做梦是记忆系统整合过程的一部分。^②因为梦被整合进人们的记忆系统,或说梦参与了人类记忆系统的整合过程,因此大大影响了人类记忆,当人们回忆起来时,就像是真实发生过一样。或更准确地说,梦是以情感为导向,即便梦境中的一切是虚构的,但人类在经历梦境时的情感记忆、感知记忆却是真实的,它们与现实生活中人们对经验世界的感知无异,甚至更为清晰,因此这些记忆编织进记忆系统,成为了真实的回忆,这就使得梦境真实与现实的真实等同起来。所以在有关梦的电影中,某些导演正是运用了梦的这种特点来探讨梦、记忆与现实之间的关系。

《魔域煞星》中美国总统常常梦见核战争之后世界的惨象,梦魇十分真实,哪怕没有真实发生,但梦将可能发生的景象作为新的素材以及梦者恐惧的情感编织进总统的记忆,所以总统每日受到良心折磨无法入睡,因此总统决定与苏联谈判废除核武器。而在《盗梦空间》中,齐藤想瓦解莫瑞斯·费什的企业帝国,因此试图改变其儿子罗伯特·费什的观念,让其自动解散公司。然而这一任务在意识层面无法完成,没有任何一个人可以在罗伯特清醒时说服他做出这个决定。因此齐藤请到了多姆·科布及他的盗梦团队,试图在罗伯特的潜意识中进行思想植入,让他自动解散公司。通过造梦,罗伯特在梦中经历了寻找父亲遗嘱的一切过程,最后当他看见遗嘱下面放着儿时自己的风车时,他感觉到父

① Thorsten Botz - Bornstein. *Films and Dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick, and Wong Kar - Wai*. Lanham: Lexington Books, 2007, p. 9.

② Ernest Hartmann. *The Nature and Functions of Dreaming*. Oxford: Oxford University Press, 2011. p. 108.

亲深深的爱,也认识到父亲希望自己独立的期许。很显然,盗梦团队在罗伯特的潜意识中植入一个意念,通过梦境将这个经验及情感编织进罗伯特的记忆系统,让罗伯特在梦醒后有相关记忆,哪怕罗伯特醒过来并不相信有这第二份遗嘱,但是他梦中经历的情感是真实的,已经写入了他的记忆,从而相信父亲希望自己独立的愿望,这样也就产生了让梦者自己说服自己瓦解父亲的企业帝国的可能。

如前文所说梦具有非常强的拟经验性,再加上梦的受述者和人物统一于同一个主体,因此梦的受述者高度认同于人物,有时甚至到了受述者与人物之间没有距离的程度。在西方大多数的电影中,透明梦的梦者总是认同于梦中作为主角的人物自我,因此人物的经历便成为了梦者的记忆。然而梦境也会出现另外一种情况,即梦者不认同于梦中的人物,那么梦者与梦中的人物主角便区分开来。拉伯奇认为在梦叙述中,大多数情况下,主要人物似乎是梦者自己,然而“事实上我们只是梦见我们是那个人。这个梦中的人物只是我们的再现”^①。也即是说这个梦中的行动主体显然不是梦者,而是一个被心像再现的虚构人物(dreamed - character)。他既不是梦的叙述者,也不是受述者,当然也不是入睡的作者。

近来中国大陆出品的《记忆大师》便是从梦叙述的这个新角度探讨了梦与记忆的关系。在此片中,主人公被高科技取走的记忆重新植入大脑后需要通过梦来恢复,可见该片也同样认为梦是人类记忆整合过程的一部分。不同的是在该电影中,该片中的梦者并不认同于梦境中的人物“自己”,从而在电影中分裂出了作为梦者的“我”和梦的“主角”。该片之所以采用这样的形式是因为梦者拿错了别人的记忆,在前面几次做梦时,他也与其他几部电影中的梦者一样,认同于梦中的自己,在此时,梦者与主角人物合二为一。然而当他发现梦中的经历并不属于自己时,他便有意识地构筑透明的梦,在梦中他运用自己的清醒意识强行将作为梦的接收者的“我”和梦中再现的“人物主角”区分开来,从而使梦者成为一个梦境区隔之外的“观察者”,这也便是为什么观众在同一个梦境中看到两个黄渤,一个是梦者,一个是人物。值得注意的是,黄渤所演的角色因为在梦中整合了凶手的记忆,将凶手的记忆编入了自己的记忆系统,因此时而发生暴力行为,而凶手则因为拿错了黄渤的记忆,将其编入自己的

记忆系统中,所以无法对黄渤的妻子开枪。可见虽然该片采用了一个新的方式来呈现梦,但同样也表明梦境参与人类的记忆编码,改变人类的记忆系统。

梦作为一种以情感为导向,且拟经验性极强的叙述,被编织进梦者的记忆从而成为梦者记忆系统中的一部分,作为一种经验被梦者回忆起,因此与真实世界的经验具有同等的真实性。梦将梦中的情感、经历等编织入人类记忆系统,这样一来梦中的经验似乎也就与现实经验有了同等的价值,同样真实。梦的经验构筑了人类记忆的一部分,那么梦境在此类电影中不再只是虚构性的存在,而是与现实经验世界一样对人类造成影响,因此同样值得重视。因为在此类电影中梦即是经验,也是构成人类记忆的一部分。

三、显梦与隐梦的并置

从上面两部分的讨论可以看到,电影作品对梦的再现,有的模糊了现实与虚构之间的界限,从而使人们质疑现实的真实性;而有的则将梦与现实等同起来,认为梦与现实同样真实。本文接下来将要讨论梦境与现实真实度的反转,也就是说对于另一些电影作品来说梦比现实更真实,这与弗洛伊德的显梦与隐梦理论相关。叙述者通过选择与组合构成梦叙述的组合呈现——显梦,而隐梦的意义则是通过研究聚合轴上被选下的元素来获得。也就是说梦的组合呈现构成梦的表层文本(surface text),而聚合轴上被选下的元素所构成的潜层文本(sub-text)的意义则需要通过分析表层文本来获得。从弗洛伊德的释梦理论来看,梦者在梦里所接收到的是显梦,显梦是变形的隐梦,因为梦的稽查作用,显梦通过变形的方式,将梦者被压抑的欲望伪装起来使之得以满足。而所谓的隐梦则是显梦背后所压抑的欲望,只有通过对比显梦的分析,才能得出隐梦的意义。无论从叙述学的角度,还是从心理分析的角度来探索梦,都可以发现梦者能接收到的只是显梦,梦的表层文本,而无法接收到隐梦。这么一来,如果把电影比作观众所接收的梦境,那么可以说电影便是观众所接收到的显梦,理论上观众在观影过程中只接收到显梦,而无法接收到隐梦。

图像叙事具有直观性、具象性、经验性,这些特点使观众在看电影时容易沉浸于电影中,降低自己的清醒度,也就是失去自反性。对于弗洛伊德来说,梦者虽然接收到的是显梦,但显梦是隐梦的伪

^① Stephen LaBerge. Lucid Dreaming. <http://b-ok.org/book/860169/012d21>, p. 59.

装变形,也就是说梦的真实意义是隐梦。在真实生活中,梦者在做梦时大都失去自反性,因此人们在梦中通常只能接收到的显梦,由于缺乏自反性梦者也不可能在梦中通过分析显梦去获得隐梦的意义,只有梦醒后才能实现。然而电影导演却可以利用梦与电影同样以图像为基本叙述单元的特点,在电影中将显梦与隐梦并置,或是说将隐梦嵌入显梦中,这样观众在观看电影时同时接收到显梦和隐梦。显梦为变形伪装的隐梦,因此为虚构,而隐梦才是真实意义的表达,从而成为真实。

笔者在这里所说的显梦与隐梦并置,意思是电影中既呈现了表层文本的意义,也同时呈现了潜层文本的意义,因此观众在接收时,不仅接收到显梦,同时也接收到显梦背后隐梦的真实意义。在观影文本中,电影是观众接收到的梦文本,也就是说电影中建构的第一度虚构世界便是观众接收到的显梦,而当电影中又包含对梦的再现,也就是在虚构世界中又进一步区隔出一个梦世界时,这个梦世界便构成隐梦。在这种显梦与隐梦并置的电影中,隐梦构成该电影的一个潜层文本,它表达的意思与显梦相异,或是相对。也可以说显梦与隐梦之间的意义相互取消。弗洛伊德认为显梦是本能愿望幻想式的满足,显梦因为受到审查机制的约束,所以发生了变形,而隐梦才是梦文本真正的意义。同理,在显梦与隐梦并置的电影文本中,显梦只是隐梦的变形或掩护,而文本要表达的意义隐藏在隐梦中。这样一来电影中再现的梦虽然形式上是虚构,其表达的却是梦的真正意义,是比现实更高的现实。

《魔域煞星》整体来说是一个梦与现实区分十分清晰的电影作品,只是在结尾处才产生变化,这一点后文再来讨论。电影中有这样一个情节:男主人公艾力克斯邀请女主人公简(Jane)去约会,却被拒绝。艾力克斯跟简协商答应以后只做朋友。这个情节从弗洛伊德的梦的解析方式来看,显然是一个变形的梦。作为心理学家的女主角简在工作中受到艾力克斯的吸引,产生了感情,但由于艾力克斯是参与实验的受试者,所以为了不影响工作,简只能压抑其感情。因此在显梦中(表层文本中),也就是电影的经验世界中,二者的爱情被移置为友情。在接下来的情节中简因工作疲劳在沙发上入睡,并进入梦境,而艾力克斯则通过意念进入简的梦境,梦中的简并没有压抑本能欲望,主动与之发生了性关系。电影将这两个情节并置,显然电影中再现的梦就是前一个情节的隐梦,即是潜层文本。它表达了简与艾力克斯之间的真实感情,因此再现

的梦作为隐梦,比电影中的经验世界表达了更真实的意义。

如果说《魔域煞星》中,只发现一个单一的情节来说名显梦与隐梦的并置,那么在《穆赫兰道》和《妖夜荒踪》中,林奇将这种手法运用得更加淋漓尽致。林奇将隐梦和显梦并置,人物从梦中醒来,意味着他们从其所希望的真实中醒来,意识到梦是梦,可是梦才是他们最真实的想法,从而是从一种“心理现实”走进另一种“经验现实”。而在观众看来,显梦(经验现实)只是一个表层文本,人物真实意义的表达却是在隐梦(再现的梦)中,因此梦比现实更真实。而达到这个效果正是电影这种特殊的图像媒介将显梦与隐梦并置在一起,显梦(电影的叙述主流)讲述了所谓的现实世界发生了什么,而隐梦(电影中再现的梦)则讲述了梦者内心希望发生什么。笔者以《穆赫兰道》为例,以两个女主角的故事为主要分析对象来探讨显梦和隐梦意义的对照。《穆赫兰道》主要是由戴安娜的梦境构成,也就是笔者所说的隐梦,表现了戴安娜心理希望发生的事件,而她梦醒后的世界却是经验世界发生的事件。

电影中的再现梦(隐梦):贝蒂,来自加拿大安大略的一个小镇,怀着明星梦,是一个自信、成功、如意的女演员,并热情地帮助失忆的丽塔。然而在电影的经验现实中(显梦):黛安,是一个不如意的女演员,颓废、自卑,且要靠卡米拉帮助才可以接拍一些小角色。在梦境中,丽塔遭遇电影公司的刺杀和车祸,失去记忆,在她十分无助时遇到贝蒂,并得到她的热心帮助,二人发展为恋人。从上面的简单对比中可以看出,在梦中,戴安娜被再现为贝蒂,而贝蒂具备了卡米拉所有的优势与特点,也就是在梦中戴安娜与卡米拉的身份发生了置换。戴安娜希望变成卡米拉,所以被再现为具有卡米拉特点的贝蒂,而卡米拉却成为了具有戴安娜特点的丽塔。不仅如此,在梦中戴安娜将丽塔再现为一个无助失忆的人物,一切都要靠自己。同时亚当在梦中被再现为一个怀才不遇,妻子出轨的倒霉鬼,正是因为戴安娜认为亚当抢走了卡米拉,发生了梦的移置和变形。关键的一点是,在现实生活中戴安娜买凶杀死了卡米拉,而在梦中丽塔逃过一劫,并遇到贝蒂,并得到救助。可见在梦境中戴安娜并不想卡米拉死,买凶杀人后她非常后悔。从上面的分析可以看到,显梦所讲述的故事是戴安娜因妒成恨而买凶杀人的凶残故事;而隐梦中,戴安娜希望卡米拉逃过一劫,并极力帮助卡米拉。隐梦才是戴安娜最真实的想法,这也就是为什么当戴安娜梦醒回到现实生

活后,她无法接受失去卡米拉的现实及自己犯下的罪,从而选择吞枪自杀。

从上面的两个例子可以看出,电影作品可以利用电影这种叙述方式的特殊性将文本的表层文本和潜层文本同时并置于同一个文本中,也即将梦的显梦和隐梦并置。显梦讲述了所谓现实中发生的事件,而隐梦则表达了更深层的意义,也是梦者真正要表达的意义。正是在这层意义上,隐梦虽然没有在经验世界真实发生过,但却表达了高于现实的真实意义。

四、梦的共享与伦理选择困境

上文讨论了电影对梦的再现,分别从三个层面讨论了梦与现实之间的关系。总的来说,现有的电影似乎都不约而同地将梦与经验现实紧密联系,强调梦的真实性。不仅如此,电影作品似乎还通过自己独特的形式来使梦的共享成为可能,从而让不同的梦者能够共享同一个梦,建立共同的记忆,这样一来更加巩固了梦经验的真实性。通常,人们认为梦是绝对私下的叙述,因此无法与他人分享,因为梦者醒来以后所转述的梦,媒介已经发生了变化,梦也发生了变化。正如凯利·巴克里所说“梦中对美和奇观有灵敏的感知,但却无法与别人分享和交流”^①,就像《绿野仙踪》中的多罗希(Dorothy)梦醒后虽然记得梦,但却无法用语言描述她的梦,只能作罢。梦作为私下叙述没有任何人可以偷听到,因为梦无法在此时此刻被别人分享,梦叙述甚至是在梦者醒后也无法与别人完全分享,因此叙述者似乎可以放心大胆,任意妄为。从这一点来讲,梦叙述似乎无需考虑伦理,因为纯属私下,无需承担公众责任。

然而电影这种特殊媒介使观影成为对集体分享梦经历的模仿,电影观众在黑暗的电影院中,共同接收梦。同时电影通过其媒介特征探讨梦的真实性,甚至是梦的共享问题。既然梦与经验世界同等重要,同样真实,构成记忆的一部分,那么就无法逃避伦理问题的思考。再加上电影对共享梦的深入探讨也使得梦的伦理问题凸显出来。

梦的共享问题很早就有电影作品开始涉及,比如前文所讨论到的80年代出品的《魔域煞星》,艾力克斯第一次进入患者的梦,与患者分享同一个梦,二者在醒来后,证实同做一个梦,从而这个梦成为了两者共同的记忆。艾力克斯进入小男孩的梦,跟他一起智斗怪物,杀死怪物,醒来后小男孩记忆中的怪物已被杀死,并得到艾力克斯的肯定,从此不再做噩梦;艾力克斯进入总统的梦保护总统,梦醒后总统一眼便认出了他,尽管他们在现实生活中从不相识。可见电影使梦能够分享,使梦的记忆也成为了共同的记忆,从而在现实中得到不同梦者的相互验证,增加了真实感。

梦可以共享,多个梦者共同经历一个梦,从而建构共同的记忆,彼此相互见证,从而增加了梦的可信度和真实性。在现实生活中,梦可以说是一种绝对私下的叙述,所以梦叙述的叙述者无需承担任何的社群责任,只需要对自己负责。然而电影这种特殊形式不仅再现了梦的真实,同时也似乎使共享梦成为了可能。当绝对私下的梦成为了一种公共行为,那么伦理问题便也就凸显出来。上文讨论到的几部电影,《盗梦空间》中的团队拿人钱财,替人消灾,却可能被锁在无边的梦境中永远走不出来,结尾不断旋转的陀螺代表了一个不确定的审判;《魔域煞星》中试图在梦中刺杀总统的杀手和幕后策划人通通死于梦境,梦境似乎是给出了一个惩恶扬善的结局;然而主角艾力克斯为了自保,选择在梦境中杀死了法律无法制裁的强大对手,结局他是否走出了自己营造的梦却不得而知;《猛鬼街》中的父母曾经为了保护孩子,非法杀死了嫌疑人弗雷迪,他从此便成为了大人和孩子永远的梦魇,而且永远无法消除。

梦的真实性再现,使电影艺术不得不考察这一叙述的伦理问题,这反过来也是对真实的追问。这一类的电影似乎对伦理问题都没有给出一个明确的答案,以上所提到的几部电影几乎都是以开放性的结局来结尾,这似乎正是表明了一种伦理选择的困境。

[责任编辑:廖霞]

^① Kelly Bulkeley: "Touring the Dream Factory: The Dream - Film Connection in The Wizard of OZ and A Nightmare on Elm Street". *Dreaming*, Vol. 9, No. 1, 1999: p. 103.