

何 苗

精神符号在电影中的选取、植入与传递

——电影《盗梦空间》的符号学阐释

摘要: 本文运用符号学工具,对电影《盗梦空间》进行了深入分析。层层剖析了电影中的类象、指示与象征,并对电影的主要精神符号进行了还原。研究认为,该片成功地选取了精神符号,并合理地进行了植入与传递。因此,电影成功地“触动了你的灵魂”。

关键词: 精神符号; 电影; 盗梦空间; 娱乐

中图分类号: J905

文献标识码: A

The Selecting, Embedding and Imparting of Spirit Signs In Movies

—A Semiotics Illumination of *Inception*

HE Miao

Abstract: In this paper the author analyzes *Inception* by semiotics tools. The icons, indexes, and symbols are analyzed, and achieving the reduction of core spirit signs. The research shows that the spirit signs are selected exactly, and are embedded and imparted reasonably. Therefore, this movie “touches your soul” successfully.

Key words: spirit signs; movie; *Inception*; entertainment

一、关于梦和《盗梦空间》

梦是人类最为普遍的精神现象之一,它常常被认为是现实的反映物。正如欣西、坎贝尔在《精神病学词典》中对梦的说明,“梦,睡眠中发生的一种精神现象,思想、意象、情感等在其中向梦者出现,且通常带有明显的现实的感觉。梦并不是随意的精神产品,因为梦在精神系统中满足一个极其重要的目的。梦保卫睡眠;梦在想象中促进对某些需要和冲突的解决,而在现实生活中,解决这些需要和冲突太危险;梦提供释放本能造成的紧张的渠道;梦允许人们处理破坏性的创伤经验,这些经验是清醒状态下人们的能力所难以应付的”^[1]。克里斯托弗·诺兰(Christopher Nolan)的电影作品《盗梦空间》(*Inception*)完成了一次对“梦”——这个人类最普遍精神现象的一次自由的电影叙事。主人公是在梦境中“处理破坏性的创伤经验,这些经验是清醒状态下人们的能力所难以应付的”。这部电影,就如给欣西和坎贝尔对梦的解释做了一番映画式的解读。电影中,男主角 Dom Cobb 是一个职业的盗梦

收稿日期: 2011-06-27

作者简介: 何苗(1983—),女,贵州遵义人,浙江大学传媒与国际文化学院博士生,贵州民族学院传媒学院讲师,主要从事传播符号学与文化产业研究。(杭州 310028)

人,在仪器的帮助之下可以进入他人的梦境,从而窃取他人的秘密,并以此牟利。Cobb的妻子与他同样都痴迷于梦境的研究,但Cobb的妻子因此丧生,导致Cobb逃离家园长期在外流亡。Cobb为了回家,必须完成一次与过去不同的盗梦任务,即把意识植入他人脑中。任务的过程充满了Cobb与自己内心深处的挣扎和抗争,在最后亦无法分清梦境与现实。

电影中充斥着大量追逐、打斗场景,作为内容符号,在好莱坞电影中习以为常。而这次诺兰的电影引人注目的部分是精神符号的选取、植入与传递,这是电影成功的关键。作为一部好莱坞大片,它遵守了好莱坞式的制作惯例,符合了大众娱乐时代的需求。同时,影片精细选取了大量的精神符号,而这种符号以及符号背后的隐喻,发人深思。《盗梦空间》中制造的梦境,似乎就是现实。男主人公的困扰,在每个人身上似乎都能找到些影子。诺兰通过电影的形式,以娱乐的名义,把每个人的灵魂都深深的“抓取”。梦是每个人都很熟悉的精神活动方式,每个人对于梦境都有自己的体验、困惑与不安。电影中的梦境和非梦境,现实中的现实和非现实,构成对人类生活的媒介世界的一个巨大隐喻:你又怎么知道,你是不是在梦中梦?梦中的世界也是真实的世界,真实的存在于你的脑海中。而真实的世界并不在你的脑中,因此并不真正存在着。

在电影中,可以提取出按一定的编码方式代表着自身之外某种精神形态的事物,即找出其主要的精神符号。

二、精神符号的还原与意义的生成

(一) 研究思路及渊源

传播符号学方法是本文的核心。追溯源头,美国哲学家、逻辑学家皮尔士的符号学思想,不仅包括语言的世界,还可能是所有的一切。人的动作、表情,以及人之外的物皆有着表意的功能。皮尔士的符号学思想广泛运用于各个研究领域。约翰·费斯克在《传播研究方法》里探讨了传播研究的两种思路。一是将传播看做信息的传递,费斯克称之为“过程学派”;二则是以将传播看成意义的生产与交换,关注意义系统,费斯克称之为“符号学派”。传播代码可以分为模拟代码和数字代码、展示性代码、非言语传播、详制性代码与限制性代码、广播代码与窄播代码等。所有这些代码都具有许多基本特征,包括他们有许多基本单位可供选择,都传递意义,基本单位是符号,有赖于使用者的共识以及共同的文化背景,都体现某种可确认的社会或传播功能,通过恰当的媒介或传播渠道进行传递。^[2]

芝加哥学派的巨擘乔治·赫伯特·米德歿后,其弟子将听课笔记整理为《心灵、自我与社会》一书,包含了米德最为核心的思想——符号互动论。在米德看来,人类心灵的独特之处在于它具有用符号来表示环境中的客体的能力。此外,精神分析学说的基本精神也为传播符号学所采纳。弗洛伊德、荣格等社会心理学家深刻地影响当时的哲学思考和符号学思考。符号的世界是意义的世界,这个世界里除了物质的存在,还有精神的存在。按照意义生成的规则,意义相对地共生。精神世界的意义生成与物质世界的意义生成一起,构成了意义世界的景观。

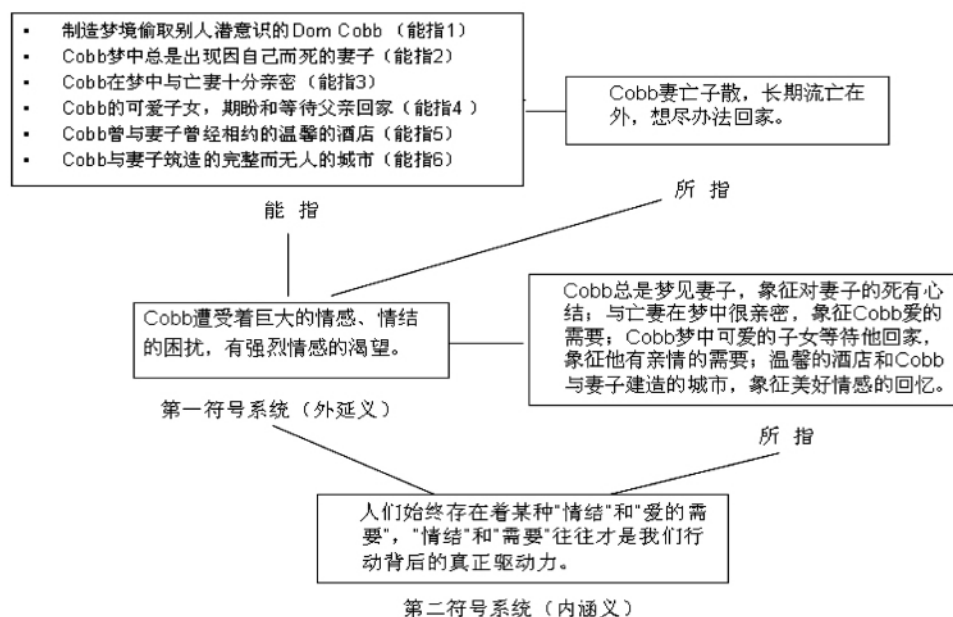
由上,本研究实乃秉承传播符号学的思想,以皮尔士的符号分类为基本分类方法,力图揭示影片中看似复杂的符号和意义生成结构。在对符号意义的还原中,会使用精神分析学说的一些内容。

(二) “能指”和“所指”

亚里士多德曾把符号划分为三个部分:(1)符号本身的物质部分(如“兔子”一词的发音);(2)它引起注意的指示物(某种动物范畴);(3)它对意义的唤起(指示物承担的心理和社会内容)。在当代符号学中,人们把(1)叫做“能指”,把(2)叫做“所指”,把(3)叫做“意义”。^[3]符号学家皮尔士提出了“能指”与“所指”的三种关系类型:类象(icon)、指示(index)、象征(symbol)。类象符号的表征方式,是符号形体与它所表征的符号对象之间的相似性。指示符号的表征方式是符号形体与被表征的符号对象之间存在着一种直接的因果或临近性的联系,使符号形体能够指示或索引符号对象的存在。象征符号的符号形体与符号形象之间的表征方式仅仅建立在社会约定的基础之上。^[4]《盗梦空间》中的精神符号,正是对情结与需要、意识与潜意识和现代性与后现代性的类象、指示和象征。

(三) 符号的还原与意义的生成过程

1. “情结”与“爱的需要”符号系统。

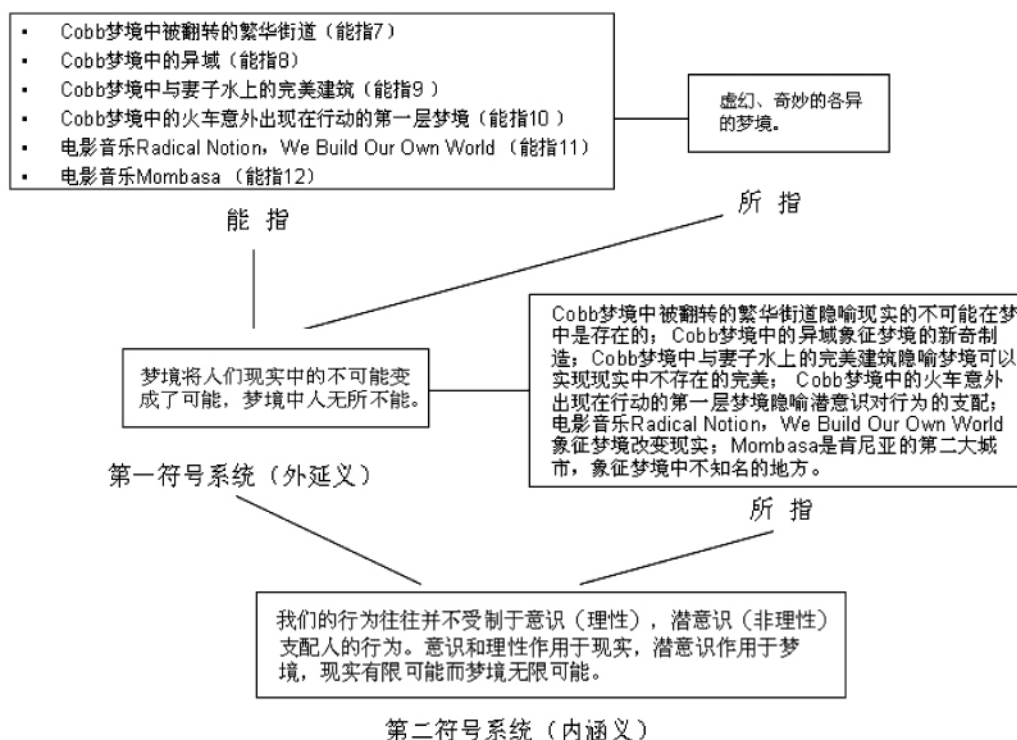


在这个精神符号系统中，通过两层符号系统的还原，不难发现符号背后的所指和意义，即“情结”与“需要”。“情结”在精神分析学说中是一个重要的概念。弗洛伊德曾谈到，情结是“一种受意识压抑而持续在无意识中活动的，以本能冲动为核心的欲望”。荣格则指出，情结是由有关观念、情感、意象的综合体。他还将 complex 形容为“无意识之中的一个结”。在当代西方心理学词典中，情结的特点有：（1）发端于早年与父母的人际关系中，对个体有独特的意义；（2）被压抑的富有磁性的思想、经历、反映方式、记忆材料所组成。^[5] 情结会一直潜藏在人的潜意识中，并以一定的方式影响着甚至“困扰”着人们的生活，在某一些特定的方面，使生活总是朝着某个特定的方向去走。电影中 Cobb 对亡妻愧疚久久存于心中，Cobb 对儿女的想念已然以一种情结的方式存在于 Cobb 的精神世界。他的行动正是围绕情结而展开，Cobb 总是在梦境中与亡妻一遍一遍地亲近，亡妻与他在梦境中无法分开，不能忍受他人进入 Cobb 的梦境中都是这一类的表现。

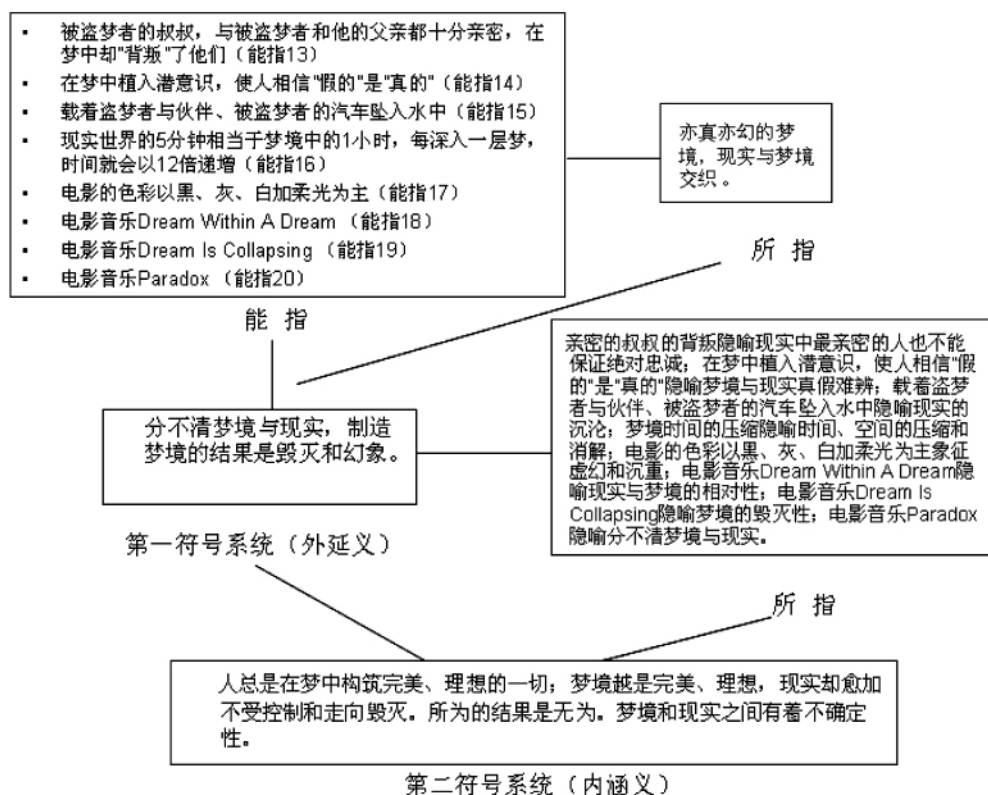
马斯洛的“需要层次论”也可对电影中 Cobb 的爱需要作出解释。在马斯洛看来，人的需要可以分为很多种，并且分为多种层次。每个人都存在爱的需要，并且人们会用行动来实现和满足自己爱的需要。电影中 Cobb 的爱需要正是这样的一个展现：他渴望回家看到可爱的儿女，在梦境中不断重温与妻子在一起的美好场景。爱情与亲情的永恒话题在这里不厌其烦地进行了演绎，男主人公深沉而充满纠结的爱，激起了观众的强烈共鸣。

2. “意识”与“潜意识”符号系统。

“做梦是普遍的精神功能，是人类大脑典型的功能。梦是无意识的冲动到达意识层面的途径之一……因为睡眠关闭了感官，大脑皮层渐渐进入抑制状态，梦本身得以原始的精神器官的方式活动。视觉形象往往取代了语言，思考变得古老而扭曲，并且有使用普遍语言的倾向。”^[6] 这是欣西、坎贝尔在《精神病学大辞典》中对做梦的进一步解释。在“梦境”这个场域中，平时受到意识压抑的东西都悄无声息地显现出来，潜意识前所未有地得到了释放。潜意识中人的非理性起到了决定性作用。弗洛伊德论述道“人的意识组成就像一座冰山，露出水面的只是一小部分（意识），但隐藏在水下的绝大部分却对其余部分产生影响（潜意识）。”弗洛伊德还谈道“潜意识是指那些在正常情况下根本不能变为意识的东西，比如，内心深处被压抑而无从意识到的欲望。”潜意识包含生命的各种本能和原始的冲动，尤其是性的本能。现实中人类世界的建立以理性为基，人们凭借理性作出自己的行为。然后在人的梦境中，潜意识似乎才是真正的幕后操纵。诺兰的电影中，潜意识的作用被放大了。正是这种放大，有力地表达了作为导演和编剧双重身份的诺兰对梦境、意识与潜意识的认知。在富于张力的剧情结构中，观众接受了电影对梦境的表达，并迅速转向对自身造梦体验的回顾。



3. “现代性”与“后现代性”的符号系统。



电影表达了“后现代性”对“现代性”的强力反叛。此处现代性是与后现代性相对而生的概念。现代性缘起于资本主义的兴起, 在具体的时间判定上仍有许多争论。英国社会学家安东尼·吉登斯将现代性定义为“社会生活或组织模式, 大约17世纪出现在欧洲, 并且在后来的岁月里, 程度不同地在世界范围内产生着影响”^[7]。鲍德利亚、利奥塔和哈桑等提出后现代性, 是对构成现代性的所有二元结

构的消解。于此，我们不妨再次对哈桑曾列出的现代主义与后现代主义进行悉数对照：

现代主义：浪漫主义 象征主义、形式（联系的，封闭的）、目的、预谋性、等级序列、控制 逻辑、艺术客体 完成的作品、距离、创作 整体化、综合、此在、围绕中心的、体裁 疆界分明、语义、范式、附属结构、隐喻、选择、独根 深度、阐释 阅读、所指、Lisible（供阅读的）、叙述 宏观历史、总体代码、征兆、类型、生殖器 阳物、偏执狂、本源 原因、上帝、圣父、形而上学、确定性、超验性

后现代主义：虚构解决说 达达主义、反形式（相互脱节的，开放的）、游戏、偶然性、无序、枯竭 静寂、过程 演示 发生着、参与、阻遏创作 结构解体、对比、缺失、扩散的、文本 互涉文本、修辞、系统性体系、并列结构、转喻、组合、散须根 表面、反阐释 误读、能指、Scriptible（供写作的）、反叙述 微观历史、独特用语、欲望、变体、同质异形 雌雄同体、精神分裂、差异—延宕 印痕、圣灵、反讽、不确定性、内在性^[8]

不确定性是后现代性的首要特点。哈桑认为，“不确定性”是由下面这些各不相同概念所共同勾画出来的一个范畴：模糊性、间断性、异端、多元性、散漫性、反叛、倒错、变形、反创造、分解、消解中心、移置、差异、间断性、分裂、消隐、消解定义、非神话化、反正统化、反讽、断裂等。^[9]后现代迎合大众文化，包容了通俗性。电影中随处可见“模糊性、间断性、异端、多元性、散漫性、反叛、倒错、变形、反创造、分解、消解中心、移置、差异、间断性、分裂、消隐”，电影留给观众意味深长、模棱两可、不可获知的结局，明明白白地告诉我们：看，这个世界充满了不确定性！

四、小 结

诺兰的电影《盗梦空间》毫无疑问是2010年最引人关注的电影之一，在第83届奥斯卡奖中荣获8项提名。在好莱坞式的娱乐之外，影片的导演兼编剧诺兰十年而成的故事也自有深意。通过演员的精湛表演和引人入胜的叙事，诺兰在电影中探讨了许多很严肃的话题。譬如真实与虚幻，潜意识与意识，自我逃避与自我救赎，欲望与满足，等等。对人性、人生的思考，通过超现实的手法向观众一一展现。这个电影本身还有许多值得讨论的地方，包括电影的名称，亦颇具意味。而符号的魅力在于不同的人会解读出不同层次的意义，在不少电影观众看来，这是供一时消遣的文化快餐，而通过梳理整个电影的符号，研究者即能找出创作者于影片中暗含的深意。

另一方面，《盗梦空间》成功地吸引了人们的眼球并实现了电影的娱乐功能。电影作为一种当代盛行的大众传播和娱乐方式，引起了我们对“娱乐”本质的更深层的思考：全球每年人们花费超过5000亿美元来娱乐。如娱乐产业学家Harold L. Vogel所言，“娱乐（entertainment）不仅仅是消遣（diversion），它是如此普遍地令人关注和引人入胜，你会为之激动不已。娱乐的真正含义是这个词的拉丁词根‘抓取’（tenere），它触动你的灵魂”^[10]。《盗梦空间》与其他电影不同之处就在于，导演诺兰在影片中成功地表达了人们普遍的情感，描绘出人类生活后现代性的失落，这种失落基于诺兰本人的生存体验与人们的精神生活。人们为之激动不已，因为它“触动你的灵魂”。

参考文献：

- [1] [6] Hlinsie L E, Campbell, R, J. Psychiatric dictionary [M]. 4th ed. New York: Oxford University Press, 1970. 转引自伯格·通俗文化、媒介和日常生活中的叙事 [M]. 姚媛, 译. 南京: 南京大学出版社, 2006: 63.
- [2] 费斯克. 传播研究导论：过程与符号 [M]. 许静, 译. 北京: 北京大学出版社, 2008: 64—65.
- [3] 李思屈, 等. 广告符号学 [M]. 成都: 四川大学出版社, 2004: 7.
- [4] 陈宗明, 等. 符号学导论 [M]. 郑州: 河南大学出版社, 2004: 71—73.
- [5] 车文博. 当代西方心理学新词典 [M]. 长春: 吉林人民出版社, 2001: 274—275.
- [7] 吉登斯. 现代性的后果 [M]. 田禾译, 译. 南京: 译林出版社, 2000: 1.
- [8] 哈桑. 走向后现代文学 [M] // 康纳. 后现代主义文化. 严忠志, 译. 北京: 商务印书馆, 2002: 165—166.
- [9] Ihab Hassan. Toward a Concept of Postmodernism (From The Postmodern Turn, 1987). [G/OL]. [1999-12-08]. <http://www.mariabuszek.com/kcai/PoMoSeminar/Readings/>.
- [10] Vogel. Entertainment industry economics: a guide for financial analysis [M]. 北京: 清华大学出版社, 2002.