■电影符号学 | FILM SEMIOTICS

# 当代影像的图像分析系统*

## ——兼论电影第三符号学的历史任务与理论空间

文/赵 斌 张 玮

**摘要**：本文从电影符号学的两篇经典理论文本《剧情片中的指示意义问题》与《电影符号学的一些问题》的讨论入手，讨论早期电影符号学观念的模糊地带，解释电影符号学选择索绪尔模式而非皮尔斯理论的内在原因。以此为出发点，本文对比了“古典叙事电影”和“当代影像”在图像分析系统上的差异，针对后者，重新划分“双重意指系统”或“三重精神领域”，使新的电影符号学能够运用到古典叙事电影之外的当代影像分析与批评之中，依此开辟电影第三符号学未来可能的理论空间。

**关键词**：当代影像；电影符号学；图像意识；精神分析；意指系统

迄今为止存在两种电影符号学——第一符号学和第二符号学。这种简单的命名背后隐藏的是理论观念与方法论的巨大差异。第一符号学将电影类比为文字文本，致力于分析电影叙事与话语的结构特征，形成了以“大段落组合理论”（Grande Syntagmatique）为主要标志的知识谱系。拉康（Jacques Lacan）精神分析语言学的出现，使电影符号学在研究对象、研究领域和方法论三个维度上完成了全面的理论转型，电影符号学开始将观众与银幕之关系作为研究焦点，在意识形态和修辞美学两个领域拓展自身。无论是意识形态问题还是审美无意识问题，归根到底都需要精神分析理论的介入方能解决，因此，电影的第二符号学又被称为电影的精神分析语言学。

那么，是否存在电影的第三符号学呢？或者说，在第二符号学终结之处，电影符号学应该如何继续？关于第三符号学，符号学家罗兰·巴特（Roland Barthes）提出过粗略的设想，即研究符号表意的“风格”维度。电影理论家王志敏发展了这一观点，在

*本文作者赵斌系电影学博士、北京电影学院副研究员、中国电影文化研究院副院长，主要研究方向为电影理论与艺术美学；张玮系北京电影学院中国电影文化研究院2019级硕士研究生，研究方向为艺术学理论。——编者



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

《电影美学分析原理》中对该问题进行了综合探讨，主张以符号的韵味和风格为所指层，以样式和母题为能指层[①]，初步建立第三符号学的知识框架。近年来，一般符号学研究领域倡导的中国方案——语象合治，为重新理解“作为符号的（电影）图像”提供了基础性的假说。

但是，我们必须看到电影史正在发生的历史性置换：以再现为视觉主导、以亚里士多德模式为叙事规范的古典叙事电影，在电影史中逐渐让位于20世纪60年代兴起的当代影像。当代影像，包含了以反抗好莱坞为主要政治—美学任务的欧洲现代电影，也包括了古典叙事电影自身的某些局部革新和探索；同时，随着数字技术和各类新媒介的兴起与交汇，跨媒介（transmedia）、再媒介化（remediation）等新事物不断为符号与媒介的表意带来新问题和新挑战——这些基于视听媒介的广义运动影像，也丰富了当代影像的外延。但遗憾的是，随着以德勒兹（Gilles Deleuz）理论为代表的“当代电影哲学”思潮的兴起，对电影物质性的关注成为时代主题——电影不再需要被我们视作“语言”，它似乎成了“物质”本身。

这一理论史的情景，标志着电影符号学的某种终结；但同时，也暗示了某种开启。对电影符号学而言，如何在新的电影史进程中回应古典叙事电影之外的全新艺术史对象，如何在当代艺术的总体语境中再次论证“当代影像仍是一种普通语言”，构成了电影最紧迫的任务。

因此，在符号学理论起点的位置重新出发，理应构成电影第三符号学最基本的行动纲领，这种回溯性的理论再检索工作，如今已经拉开序幕。而揭示“当代影像”与“普通语言”的哲学同一性，也将构成电影第三符号学的根本使命。这一理论过程不是一蹴而就的，它依赖于对“当代影像”与“普通语言”之共性的知识进行系统而精微的考量。幸运的是，一般符号学研究不断提供对电影研究而言至关重要的理论资源，而电影研究不断参照一般符号学的路径，不断替自身规划着通向未来的知识领域；同时，电影的第一符号学和第二符号学在面对古典电影时已经积累的丰富知识和系统方法，也将使当代影像的符号学研究变得有章可循。

在符号学理论起点的位置重新出发，同时还意味着电影符号学的研究将以理论溯源的形式构成某种知识的考古学。理论溯源将是整体工作中的第一个步骤，借此可以洞察电影第一和第二符号学的理论来路，为符号学理论应用于当代影像提供历史性的参考方案。在接下去的步骤中，我们必须思考：在电影符号学理论起点的位置，为什么选择了索绪尔（Ferdinand de Saussure）而放弃了皮尔斯（C.S.Peirce）？这一选择的过程误解了什么？遗漏或错过了什么？这些在古典叙事电影研究中绕开的东西，很可能在新的历史对象中重新与我们相遇。此外，我们还需要建立新的电影分析性结构，以适应全新的分析对象。

①王志敏.电影美学分析原理[M].北京：中国电影出版社，1997，7：150-156.



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

## 一、电影符号学中的皮尔斯理论

对早期结构主义电影理论而言，皮尔斯的符号学的确发挥了影响。这一影响的主要方面，体现在对皮尔斯符号学基本概念的征用上。

皮尔斯根据符号与对象的关系，把符号分为三类：肖似性符码（icon）、指示性符码（index）及象征性符码（symbol）[①]。肖似性符码自身与所指称的对象具有相似性，象形文字等表意符号总体上即属于肖似性符码范畴。指示性符码则与所指称的对象具有关联性的关系，如空间、时间上的因果关系或邻近关系等，因此，指示性符码能够将人的判断、认知与识别引向参照对象，由此在符号和现实之间建立索引（index）关系。象征性符码则更多地指向因文化约定而促成的符号关系。

皮尔斯的符号三分法，在电影符号学中悉数出现。但如果以皮尔斯的方式理解电影，我们随即会发现，电影的符号大部分居于肖似性符码范畴之中。电影以机械复制的方式记录画面和声音——画面上的马车指向现实之中的马车，画面中汽车刹车声指向了现实当中的汽车刹车声，这里的“指向”是完整的投射，是极度的相似。这就是电影中的肖似性符码。

但吊诡的是，在早期符号学的众多文献中，有时也将这些符号称为指示性符码，因为正是这些符号以精准的索引方式指向了现实。以视点镜头为例，当第一个镜头中的人物微微转头，举目望向远方时，下一个镜头连接到具体的物（特写），这一符号连接发挥的就是指示性符码的典型作用。

至于电影中随处可见的象征性符码，事实上并不为电影所独有。象征性符码在电影当中发挥作用，依赖的是生存与文化实践中建立的文化象征秩序。例如，当我们看到国旗时，自然联想到爱国主义、崇高精神或集体主义情怀等，银幕上的国旗便是电影的象征性符码，但它并非独属于电影，而是属于我们生存的这个世界。所以，对电影而言，象征性符码是一种溢出银幕之外的通约性的文化符码。

符号学家李幼蒸对符号学的研究领域进行过精准的评价，描述了符号学理论的知识适用性：“符号学只研究那些意指关系欠明确的现象，一旦某种意指关系问题充分明确之后，该研究即进入了科学学科阶段……符号学要处理的对象，是从本质上‘意义歧出丰富’的社会与人文学科，它不可能处理期盼为强编码的任何学科”[②]。李幼蒸的意思非常明确，符号学作为一个建立基础框架的学科，适合于初始观念的设定，但当我们需要在艺术与美学分析中厘清符号运作的特殊功能和价值的时候，这些基本的概念框架就失去了知识的生产性作用。作用的消失，源于皮尔斯在语言文字的符号中发展出来的概念并不完全适用于图像符号，即一般概念与特殊对象（电影图像）的匹配性问题。

---

①肖似性符码（icon）又译作“象似性符码”或“相似性符码”；指示性符码（index）又译作“索引性符码”；象征性符码（symbol）又译作“规约符码”。

②赵毅衡.符号学的一个世纪：四种模式与三个阶段[J].江海学刊，2011（5）.



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

让我们回到克里斯蒂安·麦茨(Christian Metz)的两篇经典论文《电影符号学的一些问题》("Some Points in the Semiotics of Cinema")与《剧情片中的指示意义问题》("Problems of Denotation in the Fiction Film")[①]中的基本论述,重新审视电影符号学在对待皮尔斯理论框架问题上的模糊态度。

在《电影符号学的一些问题》一文中,麦茨区分了电影的指示意义与内涵。在麦茨看来,指示意义对电影而言,指的一种基于影像的直观性进行的电影陈述(叙事),因而表现出影片的"字面意义"或表面含义(如剧情的逻辑)。而《剧情片中的指示意义问题》则对肖似性符码背后的相似性问题,进行了比较详细的描述。总体上,麦茨将基于摄影技术的直观影像理解为"相似性"(analogic)影像。但在今天,我们必须指出,这绝不是皮尔斯原始意义上的"相似",而是一种极为特殊的、甚至独一无二的"等同",表现为一种在摄影术这一机械复制技术发明之前从未有过的"投影关系";它暗示的是现象本身的独有性质——它依赖于视知觉,是一种最自然、最直接的信息感知方式。从这一点上说,电影的肖似性符码恰恰属于皮尔斯指示性符码的范畴。

所谓电影的指示性符码与文字、图标等指示性符码截然不同。电影的指示性符码仅呈现表面意义,用于在符号与现实之间建立稳定、直接的关联(参照性关系)。罗兰·巴特明确指出:"在照片中,指示意义完全由其复制技术加以全然呈现,其指示意义表现为一种视觉转移的作用,没有符码,也没有内在之组织。"[②]麦茨在引用罗兰·巴特有关摄影的这一观点后,引出了自己对电影图像的判断:"事实上,并没有特殊摄影方法可以指出'屋子'这个字眼的所指,除非呈现一栋屋子。在电影中则否,一整套指示意义的符号学始终存在,因为电影乃由许多照片组合而成(蒙太奇概念、镜头的组合)——照片充其量只能提供给我们事物的部分景观而已,在电影中,一栋'屋子'可以呈现楼梯、外面的墙壁、窗的特写镜头、整栋屋子的全景等,由此,电影符号的分节应运而生,而这正是照片无法与之类比之处:电影的指示意义由此构建起来,而且某种程度上产生了符码。"[③]因此,麦茨此处考虑的是一组图像的表达逻辑,即通过组合,完成对事物的整体陈述。在他看来,电影是依靠剪辑完成的运动影像,不同于摄影照片,电影必须考虑符号的指示性作用(如因果相连等)。

事实上,图像静止还是运动,并不是摄影与电影相互区别的标准。静态摄影画面也是一种"局部",它也可以指向一个"整体",即仍然可以理解为指示性符码——

①这两篇论文收录于麦茨论文集《电影的意义》(*Essais sur la signification au cinéma*)中,本文所用篇名翻译参考刘森尧先生译本(江苏教育出版社,2005年9月版)。2018年出版的《电影表意泛论》一书为该论文集的重译本(崔君衍译,商务印书馆出版),在该版中,这两篇论文又作《电影符号学若干问题》与《虚构故事片中的外延问题》。

②克里斯蒂安·梅茨.电影的意义[M].刘森尧,译.江苏:江苏教育出版社,2005,9:86.

③克里斯蒂安·梅茨.电影的意义[M].刘森尧,译.江苏:江苏教育出版社,2005,9:86-87.



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

虽然摄影作品不存在基于运动的组合连接，但观看摄影画面的过程却可以让目光溢出画框，指向更宽广的空间；或者，摄影的特写仍然可以是摄影艺术中普遍的提喻（synecdoche）修辞法，用以指代并替换“整体”或替代“相关之物”。当把观看的实践进一步推广到日常生活领域时，我们不难发现，作为视觉器官的眼睛决定了视觉具有特定的“幅宽”，决定了观看必须有具体的聚焦对象，即视觉具有非常局限的意识目标。我们通过眼球转动观看世界，进而由意识处理局部的连接问题，只是我们从不把这种观看理解为指示功能——指示功能是外部语言与符号的功能，而观看则具有完整的内在意识。因此，在这点上，罗兰•巴特显然是正确的。作为机械复制品的摄影模仿自然的观看，我们完全没有必要将其符号化；同样，我们也没有必要将电影的图像（符码）定义为指示性符码。对电影而言，相似性（肖似性）和指示性并无实质区分的必要，它们均植根于电影符号的一项根本的符号学属性——机械复制影像的直观性。二者只是在参照皮尔斯的符号系统理论时，才呈现出解释性的差别。

## 二、索绪尔语言学遗产与电影符号学的选择

让我们将目光转向索绪尔的语言学模式。这一模式发源于1916年的《普通语言学教程》（*Course in General Linguistics*）。20世纪50—60年代，以此为支撑的结构主义符号学，以法国为阵地，引发了声势浩大的文化与思想运动。彼时的语言学为人文学科提供了系统清晰、根基牢靠的理论框架。①

索绪尔最重要也最容易让人误解的是“能指”（signifier）与“所指”（signified）概念。“能指”指的是符号的物理外壳，即可供我们感知的声音或形象。与之相对的“所指”概念，指的是头脑中关于物的概念。所以，所指本身是一个关于意识的、现象学式的描述。但是，索绪尔之后的符号学理论却经常把所指与“现实”等同起来。即便如本维尼斯特（Émile Benveniste）这样的符号学家也经常犯这样的错误。对索绪尔而言，“能指”和“所指”合成了符号自身；与符号相对的，才是我们所谓的现实（即参照，或参照物，reference）。

另一个常被人误解的是“任意性”（arbitrariness）概念。索绪尔认为，符号表意的根本原则是任意性的。时至今日，符号学仍然不断地在任意性问题上进行理论探索。“能指”与“所指”之间的关系，在索绪尔看来是任意性的关系；而“符号”与“参照”之间的关系，索绪尔几乎未曾论及。也就是说，索绪尔从不重点描述词与物的关系，他关注的是由能指和所指构成的“完整符号世界”的秘密，或者说是符号在意识中的状态与规律。

正是基于上述两者，电影符号学主要选择了索绪尔，放弃了皮尔斯。麦茨继承了索绪尔的观点，关注电影符号内在的连接关系——即古典叙事电影如何诉诸观众的意

①赵毅衡.符号学的一个世纪：四种模式与三个阶段[J].江海学刊，2011(5).



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

识，从而发展出与现实相区隔的“幻觉意识”，发展出了电影第二符号学关于修辞与叙事的理论。

索绪尔为什么不探究词与物的指称关系，而是注重符号内部能指与所指的任意关系呢？或者，从一个不太规范的意义上提问，索绪尔为什么不重视“词”与“物”的关系，而重视“词”与“词”的差异关系呢？

第一个原因存在于语言学的发展历史之中。早期民族语言学派集中于各“国别语系”的规律研究，而索绪尔另辟蹊径，选择在“一般语言”维度上研究无差别的人类“语言系统”，而非具体的“言语”。这一状况决定了在索绪尔的视野中，差异性的能指纷纷指向无差别的所指（人类对事物的意识与概念），差异性因此是不可回避的问题。而这种差异性，显然是随机的、偶然的、任意性的。

另一个原因与索绪尔对符号之现象学维度的关注有关。

在索绪尔看来，“语言符号连接的不是事物和名称，而是概念与音响形象，”[①]概念和声音形象（可感知的材料）都是由说话者的意识决定的。“听觉印象……是声响的精神印记，”[②]因此，符号系统只存在于言说者的精神之中。索绪尔说：“只有把语音当作符号，语言才意识到语音。”[③]索绪尔并没有说言说者意识到了语音，而是说语言意识到语音。原因在于，索绪尔从根本上是以主体之意识为出发点的。因此，在他看来，语言折回言说者之处，主体与语言合而为一；语言并非被动的、孤立的客体对象，而是与言说者处于交互主体的关系之中。

梅洛•庞蒂（Maurice Merleau-Ponty）在评论鲍斯（H.Pos）的论文《现象学与语言学》（“Phénoménologie et Linguistique”）时认为，“界定语言现象学的努力，不是把现存的语言放回到每种可能语言的本相（eidétique）框架内，也就是说，不是把这些现存的语言与普遍而无形的构成意识相对照，使之客体化，而是让它们回返到言说者（le sujet parlant），回返到我与我说的语言的接触。”[④]换言之，探究意识中的语言秘密，或者说探究主体的语言意识，才是语言学的真正目标。

正是基于这个原因，索绪尔简要界定了现实的内涵，“现实就是呈现于言说者意识中的事实”[⑤]。因此，它是一种语言现实、心理现实（或符号现实），并不是本尼维斯特理解的外在客观世界与具体事物。所以，在索绪尔现实概念之外，我们需要一个能够描述客观现实世界的精准的概念，参照或参照世界的概念应运而生。

---

①索绪尔.普通语言学教程[M].高名凯，译.北京：商务印书馆，1980：10.

②索绪尔.普通语言学教程[M].高名凯，译.北京：商务印书馆，1980：84.

③SAUSSURE.Ecrits de linguistique générale.Simon Bouquet，Rudolf Engler.Paris：Galimard Press，2002：182.

④MERLEAU-PONTY.Signes.Paris：Galimard Press，1960：106.

⑤索绪尔.普通语言学教程[M].高名凯，译.北京：商务印书馆，1980：186-187.



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

概念和听觉印象都属于纯粹意识的问题，它们形成一个自足而封闭的意识世界。而事物和名称（词与物，或参照物与符号）不具有这样的特性，两者的关系是无尽的、凌乱的、偶发的、变动的。也正是这种词与物的纠缠关系，使得词与意义的任意关系爆发了巨大的语言能量，有效拓展了符号含义的无限可能性。其中，最基本的状况有二：1.多个能指指向一个所指，如多词一义——一个事物在不同语言或语境中存在多种称谓，即能指的内部差异；2.同一个能指关联多个所指，如一词多义，或汉语中的同音异字。以上述两种基本状况为基础，语言系统内部进一步派生出了更为复杂的符号学路线，生成一张繁复的意义之网。

词与词的差异关系使意义生产具备了增殖的价值和潜能，因而成为语言研究的核心领域。而词与物的指称关系则是传统的哲学认识论问题，对它加以强调，将忽略甚至压抑词与词之间的关系。简言之，索绪尔排斥客观现实外在事物在语言系统中的位置。[①]

索绪尔语言学的现象学维度，直至后现代哲学家德里达（Jacques Derrida）处才得到重视。德里达启动了对索绪尔语言学的形而上学性质的批判。在其《论文字学》（*Of Grammatology*）中，德里达对索绪尔的“语音中心主义”展开猛烈攻击，批评其割断了符号与现实之间的参照关系；同时，对声音（语言）的考察，忽视甚至压抑了布满“延异”（la différance）的非拼音文字（图像），因而呈现出典型的“语音中心主义”。德里达同时认为，索绪尔语言系统理论的“精准”设计，继承了理性传统及形而上学一以贯之的思维，是欧洲“逻各斯中心主义”在20世纪的最后挣扎。[②]从德里达的攻击中，我们可以瞥见事情的另一面，即索绪尔贯彻了对一个圆满自足的意识世界的坚守，并为意识世界和客观世界设计了本体论意义上的区隔。

正因如此，以古典叙事电影[③]为主要研究对象的传统电影符号学，选择索绪尔模式是合理的，甚至是不可回避的。电影符号学从索绪尔理论中引出了三个要旨：

首先，古典叙事电影的图像提供的印象真实，最终植根于观众的意识之中。银幕如墙，阻隔了目光抵达现实，观看活动由此局限在眼睛（主体）到银幕的有限距离之中。同时，银幕创造了光影，返回到主体，在意识中形成关于流动影像的绝对把握。此时的印象真实，是一种投影式的、精准的再现结果；这种再现及其效果，是作为机械复制技术的摄影发明之前人类从未有过的。因此，模仿论、再现论等均不能准确指称电影“印象真实”的属性。

---

①屠友祥.指称关系和任意关系、差异关系——索绪尔语言符号观排除外在事物原因探究[J].外语教学与研究（外国语文双月刊），2013，5.

②参见：语言学与文字学//德里达.论文字学：第二章.汪唐家，译.上海：上海译文出版社，1999.

③所谓“古典叙事电影”指的是参照古希腊叙事模式，在影像呈现上坚持再现的幻觉效果的影片，这类影片以好莱坞叙事电影为典型代表，与现代电影相对。



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

其次，印象真实标注的是电影图像的现象学属性，决定了电影是一种具有特殊时空观的图像艺术，电影所呈现的是扭曲的时空。麦茨引用罗兰·巴特对摄影（影像）现象学属性的描述："当我们在看一帧照片的时候，我们看到的不是一种'在那儿'的现象——这种诠释太散漫，容易误解为指别的照片——而是一种'曾经在那儿'的现象。我们因而得到了一种新的时间和空间的关系：空间是现在，时间却是过去——因此在照片上我们看到了此地和彼时的不合逻辑的关系。这说明了'摄影真实'的非现实本质，真正的现实部分只存在于先前的短暂的照相时刻；照相摄影——机械式的复制手段——只是复制了影像，带给我们'这个珍贵的奇迹：一个可以收容我们的现实世界'。"[①]实际上，同样的解释模式也可以运用在电影中：我们看到电影时，参照的世界——电影拍摄的现场，或作为电影被创造出来之前的历史，永远地在观众眼前缺席。这同样是一种此刻空间与过往时间的扭曲式结合。最终，所留之物，仅剩投入观众意识中的"真实的幻觉"。

再次，"真实的幻觉"标明了电影观看的知觉现象学特征。乔纳森·克拉里（Jonathan Crary）的《知觉的悬置》（*Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*）向我们提供了一个有关于电影知觉的早期历史印记。该书的尾声部分在展望现代知觉模式时，引用了弗洛伊德（Sigmund Freud）的信件。信件描述的主角，正是诞生不久的电影装置。在罗马石柱广场后面停留数日的弗洛伊德，通过那里放映的电影以及各式各样的演出，切身体验了古老视觉秩序的解体和新知觉模式的诞生。

> 在围绕着一个连续的，甚至是动态的、主观的定位，来组织其视野的轴心城市所面临的长期的皮拉内西式（Piranesian）的解体中，这个屏幕，还有那些闪烁的（"为了取悦公众的"）标牌所组成的拼贴物，是一个转折点。魔幻幻灯、电影投影，还有电子广告牌，只是吸引人注意力的无形式领域中的明显元素而已。修拉的《马戏团的巡演》已经预告了这个领域。这领域损害了广场的纪念碑组织……那些闪烁的形象排除深度，并且从任何坐标中飞速脱离出来，这就已经足够吸引人们的注意力了。将建筑表面虚化为那种投影屏幕，表明了曾经在都市这个编织物上被建立起来的图/地关系的可逆性。就这样，通过这个覆盖在古代罗马式房顶上的屏幕，坚固的都市被排挤到认识消失的边缘，被逐步忘却。[②]

作为精神分析学家、思想家的弗洛伊德敏锐地意识到了一种现代性视知觉的到

①克里斯蒂安·梅茨.电影的意义[M].刘森尧，译.江苏：江苏教育出版社，2005：6.

②乔纳森·克拉里.知觉的悬置：注意力、景观与现代文化[M].沈语冰、贺玉高，译.江苏：江苏凤凰美术出版社，2017：289-290.



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

来，他被这种新鲜的视觉体验所震惊。上文所谓深度感的消失，指的正是电影远离了现实之参照的结果，它们以令人惊讶的真实感和幻觉之本性诠释了“如真似幻”一词的含义。抛开这种视觉的历史和文化维度（即视觉的现代性）不谈，仅从知觉现象学的角度来讲，弗洛伊德的论述已经表明电影的视觉是内部（自我）完善的，它仅对意识敞开，而不必对现实负责。换句话说，电影自行表现为梦的幻觉性。

正是上述三点，使得电影以自然而有力的方式构建了古典叙事电影的符号学特征——电影图像提供了极具真实感的体验；作为能指，它不需要作用于现实或参照的世界，它为满足欲望本身而致力于构建想象性的世界——这正是电影第二符号学将电影的叙事定义为“电影的想象界”，将电影的符号学特征定义为“想象的能指”的根本原因。同时，这也标明了电影符号学与索绪尔理论内在契合的原因：古典电影是一个封闭自足、以想象界的持续运作进行表意的意识类型；不是“图像参照所带有的现实性”，而是“持续的运动图像带有的幻觉性”创造了电影的陈述作用。陈述的世界，是一个自我周延的世界，在放映机启动的那一刻起，它便与现实的物质世界永远地分离开来。

### 三、电影图像的“双重意指系统”与“三重精神领域”

以上是对电影符号学理论基础的一种历史溯源，其目的在于对古典叙事电影之后（之外）的符号学阐释力进行评估。换言之，考察过往的电影符号学知识铺陈方式，有利于我们审视电影符号学在未来（当代影像领域中）的理论空间。我们需要明确一个事实，电影符号学的早期运动，在皮尔斯和索绪尔两者之间选择后者，既是基于电影自身的属性，也是为了方便相关电影理论与知识的生产，正如拉康选择了将索绪尔与弗洛伊德联合，或麦茨选择了拉康、索绪尔和弗洛伊德的再次联合——知识生产的潜力始终是理论设计者后续必须考虑的问题。

早期电影符号学的历史任务，是将一般符号学中的概念和命题系统性地迁移到电影研究之中，并对已有理论、概念及命题与电影之间的契合关系进行逐一检查的过程。而这个过程的首要目标，是论证电影作为普通语言的合法性。这一任务也是整个20世纪人文科学的历史伟业的一部分。[①]

当电影符号学完成这一任务之后，比较与检查那些来自一般符号学的概念的做法随即便失去了紧迫意义。20世纪60年代后各种现代电影的兴起，要求电影符号学必须适应全新的历史对象。新的历史对象至少包括强调物质性而非叙事性的纪录电影、反对虚构与再现的叙事电影、在新观看空间呈现的非叙事性电影，以及各类跨媒介和再媒介化（如既成品电影）的电影实践。我们有必要调整电影符号学在处理这些电影文本时的“分析性结构”，使其能够适应于新作品的形态与类型。

---

①赵斌.作为一般符号学的电影修辞理论——《精神分析与电影：想象的能指》思想遗产与价值重估[J].暨南学报（哲学社会科学版），2018，11.



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

首先，分析性结构要求我们区分电影的参照世界与符号世界——这确立了一种不同于皮尔斯也不同于索绪尔的方案。对皮尔斯而言，这意味着我们需要的是一种不同于符号三分法的两分法，对索绪尔而言，这意味着我们需要的是一种不仅停留在符号与意识层面、还要考虑参照世界（或考虑由参照世界—符号世界构成的双重系统）的符号学。

电影是参照层、能指层和所指层三层合一的符号。但三者并不处于一种均衡且并列的位置之中：对古典叙事电影而言，在制片现场拍摄素材，进而完成剪辑制作，接着，参照世界就此消失，我们只能回溯性地寻找并复原它。例如，在作为证据的影像或纪录片中，我们希望通过可见的影像，追溯那个曾经可见但随即消失的参照世界；在作为历史档案的影像资料中，我们希望通过影像来辨认和理解曾经的历史参照；或者，在普遍的电影政治学传统中，我们希望通过发挥影像与现实之间的连接力（索引性），完成电影对现实的投射，激发影像的某种现实力量。无论如何，参照世界与符号世界，仍然是一切分析的起点。

当然，我们必须清楚，在上述诸多状况中，所谓电影的参照性，不再是单纯的符号学问题，它已经将联想与想象卷入其中，已经跨入了知觉现象学的范畴。对于电影观众而言，参照系统和符号系统（符号系统又可分为能指系统与所指系统）永远是三层合一的；但是，对分析者而言，我们仍然有必要将其分开，同时，我们需要明白，对于大量当代电影（如下文论及的既成品电影或套层结构的电影）而言，图像在每一个层面均存在完整的双重意指系统（参照系统与符号系统）。法国哲学家朗西埃在电影分析中使用了“句子—图像”（phrase-image）[①]这个生动的概念，中国符号学研究在汉字符号理论中使用了“语象合治”[②]概念，中国符号学家赵毅衡则认为，艺术的符号与其反映的现实对象之间存在“拓扑共相”[③]关系。这些概念或观念，均暗示了双重意指系统的存在。双重意指系统，构成了图像叙事最基本的符号学结构。

其次，我们需要重新引入拉康的分析结构，从精神分析与知觉意识的角度，对电影图像的“三重领域”（三界）进行准确界定。拉康区分了真实界（réel）、想象界（imaginaire）与符号界（symbolique），并以极为缜密的方式论述了三者之间的拓扑学关系，三者既相互区分，又相互叠加。在电影研究领域，麦茨对拉康的征用，主要用于处理电影修辞领域的问题；真正将拉康“三界”理论植入电影研究之中的，则是电影的意识形态理论。但是迄今为止，什么是电影的真实界、想象界与符号界，仍然缺少清晰而具体的描述。

其中，“电影想象界”的界定稍显明朗。在电影第二符号学中，“电影的想象界”

①RANCIERE J.Film fables.Burg Publishers Oxford Press，2006：107-124.

②王铭玉，孟华.中国符号学发展的语象合治之路[J].当代修辞学，2021：70-85.

③赵毅衡.艺术的拓扑像似性[J].文艺研究，2021(2).



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

被麦茨明确界定为电影的故事世界，即观众在观看中欲力投入的封闭领域。相对而言，“电影的符号界”界定起来稍显困难，它首先包括由电影机器运作——即由经典电影的指导符码[①]所引导的符号系统，还包括《想象的能指》（*Psychoanalysis and the Cinema: The Imaginary Signifier*）中所描述的剧作文本系统[②]，按照麦茨或罗兰·巴特对图像之象征性的解释，还应包括在观众进入影院之前已然习得的文化惯例系统。

在电影的“三界”中，最难以界定的是“电影的真实界”。第一种解释来自电影第二符号学。“真实界”一词在《想象的能指》中出现了33次，指的仅仅是与文本（符号秩序或象征界）相对立的“观众的欲望”或“语言主体的无意识世界”。第二种解释来自继承了精神分析传统的欧洲当代电影哲学（或电影的哲学实验），如齐泽克“迈向电影真实界”的倡导，德勒兹、巴迪欧、朗西埃或阿甘本等以“思辨实在论”（Speculative Realism）[③]之名开启的电影“物质性”讨论。这些被称为当代理论的思想，其共性在于不再把电影当作虚构的“文本”，而是将其视作物质本身，或具有物质性的非文本。物质性的影像成为首先需要讨论的领域，进而才是电影感知的世界和意义的世界；任何感知和阅读都不能穷尽影像的力量，也并不能生成稳定和确切的意义——这种不可化约、拒绝意义兑换的属性正是真实界的特性。对物质性的重新发现，导致了当代电影理论的某种颠倒——电影不是语言的产物，不是主体对意义的生产，它首先是物质世界的一部分。从某种意义上来说，电影走向真实界的步伐，可以看作非人类中心主义（如生态哲学思想）在电影研究领域展开的与整体后现代理论步调一致的知识部署。

在以上两种解释之外，是否还有第三种可以用来丰富“电影真实界”外延的解释呢？参照上述两种解释，我们可以为真实界确立一种居间性的解释：电影图像的参照世界，即素材的世界，是构成电影真实界的重要内容，它符合拉康精神分析关于真实界的基本界定——参照世界只有依靠电影的符号运作（如拍摄和剪辑）、联想和想象的投入，才能被观众所意识。然而，我们一旦将联想投入其中，参照世界便瞬间置换为想象的世界，我们只能靠追溯的方式还原被我们称为“电影真实界”的素材世界。置换的过程完成了从素材到作品文本的转化，参照世界带有了象征界（文本的世界或镜头运作的世界）的痕迹。更确切地说，参照的世界印刻在作为素材的电影镜头或段落中，在其按照某种叙述的法则和意图（象征界）最终被编织为特定故事（想象界）之前，具备真实界的特征；在完成的作品中，作为“符号之原初索引”或“媒介之原初内容”的身份便消失不见。由于上文提及的“三层合一”性质（或影像的直观性），影像无须改变自身样貌，便可完成身份转变——它成为“被表现的世界”，成为象征秩序（如叙事法则或意图）的一部分，其存在的目的是构建故事。所以，它处于三界相互交叠的领域。

---

①丹尼尔·达扬.经典电影的指导符码[J].陈犀禾，译.当代电影，1987(4).

②克里斯蒂安·麦茨.想象的能指[M].王志敏，赵斌，译.北京：北京大学出版社，2021：84-88.

③杨北辰.电影与物是否存在一种以客体为导向的电影理论[J].北京：北京电影学院学报，2015(2).



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

上述对于参照世界/符号世界的划分，以及对于电影中“三界”的界定，并不是机械的、外延式的，而是一种动态的“指定”性操作，即，它们是一套用于分析实践的形式逻辑，需要在一个与另一个的辩证关系中指定彼此。例如，对于动画电影而言，参照世界指向绘画艺术平面化的、静止的世界，它同时构成了电影作品的素材与真实界；对于监控电影而言，参照的世界指向纪录影像的原初在场，它同时构成了电影作品的素材与真实界。

**四、两种情形的拓展**

我们可以把上述分析逻辑推广至更远。至少，以下两类情形需要我们重点考虑。

第一种情形与当代影像中的新素材及其使用方式有关。

在那些广泛征用其他艺术素材的既成品电影（或既得影像）中，每一种原始素材都有其原始的语境，都指向原初的在场，都有围绕该素材而生成的意义。当古典叙事电影偶尔征用其他艺术图像时（如故事片局部征用历史纪录影像的情况），原图像（素材）的参照性被压抑，进而转换为想象界的一部分——这是一种服务于电影叙事的指示性符码。但在既成品电影中，情况则截然不同，素材保持为自身，素材的参照含义得以保留，它刺破电影叙事的逻辑而自我显现，以真实界绝对之物的身份跳脱出来，在叙事或审美感知的裂缝处被观众瞥见。

让我们以巴迪欧（Alain Badiou）对影片《魂断威尼斯》（*Morte a Venezia*，1971）的分析加以解释。

在影片的开头，导演通过缓慢平移的远景镜头，向我们呈现日出时分海面行船的场景。马勒（Gustav Mahler）《第五交响曲》（*Symphony No.5 in C sharp minor*，1901-1902）的柔板作为背景音乐，与透纳（William Turner）油画般的电影画面争夺着我们听觉与视觉的注意。此处的画面“窃取”了透纳的作品，指向某种艺术史的风格和故事。为了使想象界的力量减弱并松弛下来，剪辑没有提供任何言语的叙述，画面组合在自然的、可被理解的时空绵延中讲述自身。巴迪欧在这一片段中捕捉到音乐与绘画艺术在电影中的异质姿态：“尽管此处什么也没有被说出，也没有任何文本，但音乐根据小说给可见物打开了缺口。运动把小说性从语言中减掉，又在音乐与地点之间变动不居的边界上保留了它。但是，音乐和地点彼此交换着对方特有的价值。”[①]在巴迪欧看来，音乐与绘画在影片中保持着自身所属艺术世界的参照性力量，它最终未被编织进故事之中，未能成

《魂断威尼斯》剧照

①阿兰·巴迪欧.论电影[J].李洋，译.上海：华东师范大学出版社，2020：134.



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

为综合进整体叙事的要素，相反，它以参照的、真实界的身份，在与叙事的不协调关系中彰显着媒介的竞争力。

从方便批评的角度出发，“三界”往往可以被简化为双重系统，或双重精神结构。例如，当我们只考虑真实界（素材）和想象界（故事）的时候，往往不需要同时考虑象征界的问题，故而可以暂时将象征界置于一边。也就是说，我们可以根据分析的需要，选择影片中的两个系统，组成临时的分析性框架：“参照/真实界”或“符号/想象界”。

当我们把这种双重系统运用在电影分析中时，不同风格类型的电影便呈现出完全不同的系统特征。

对古典叙事电影而言，第一重系统（参照系统），指的是在文本成型之前的素材世界——电影理论家通过素材总能辨别出摄影机的位置与摄影机的没影点，看到焦距与剪辑的存在，甚至还能够还原拍摄现场的调度情况；而电影史学家则可以追述拍摄现场的奇闻异事。但对观众而言，这一系统却只存在于电影作品成型之前。电影一旦在银幕上出现，这个系统就永远消失了，取而代之的是一个由流动的镜头所塑造的想象的世界，这个世界将观众的主体裹挟并投入其中，成为电影的第二重系统，即符号的、想象的系统。双重系统运作的结果是：在无意识领域，第一重系统被第二重系统压抑。

麦茨在《想象的能指》当中运用弗洛伊德的力量关系这一概念，对上述两者之间的压抑与被压抑关系进行了精准描述。当然，我们也可以运用现象学的观看理论，特别是图像意识理论对此问题做出另一种解释：图像本质上都存在双重意指系统，因而具备双重功能，图像既是一种符号系统“内部的记号”，又是一种用来表示与现实之间索引关系的“外部的标记”。这两种系统、两种功能是具有连续性的、相互作用的，在不同情形下会互相抑制、互相排斥。如果我们在图像中看到了主题，那么我们就不能从外部看到媒介和形式；如果我们从外部观察作品的媒介形式，那么我们就不可能同时看到作品的内容——这正是沃尔海姆（Richard Wollheim）在“再现性图像”的观看模式中发现的“看进”与“看出”的悖论[①]；它同样存在于再现性的古典叙事电影之中。

但是，对于不以再现为主导的电影（即上文所提及的当代影像）而言，情况则发生了显著变化——电影中的想象界不再构成对真实界的压抑，真实界明白无误地暴露出来。即，我们可以既看见想象性的故事，也可以看见展示真实界特征的素材，或者说，我们可以在看到图像主题（看进）的同时也看见媒介（看出）。

我们以徐冰的作品《蜻蜓之眼》（2017）为例对此进行解释。

首先，影片向我们清晰地呈现了作品（图像）的第一重意指系统——参照的系统。它指的是由大量零散的监控素材所记录的碎片化“现实”。由此，影片在素材与拍摄现场（在场）之间建立了紧密的、精准的现象学关联。我们可以将其定义为这部电影的真实界。

①WOLLHEIM R. Art and its objects.Cambridge University Press，2015：137-151.



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

其次，由于叙事声音（主人公的画外音叙述）的参与以及流畅的故事剪辑的存在，导致了如下两种情况：第一，叙事与剪辑两者促成了完整的叙事，向我们讲述了一个有关寻找和身份置换的流畅且封闭的故事，这构成了第二套意指系统——想象的、符号的系统。第二，“监控素材—参照系统”与“叙事剪辑—想象系统”双重意指系统同时存在，“看进去”与“看出来”这两种观看意识同时存在。不同于古典叙事电影中两者间的压抑关系，本片中的两者体现为聚合的共在关系——我们既可以看到素材内容及监控拍摄的现实，又可以看到影片虚构的故事世界。这是一种令人惊讶的、极为罕见的状态。这意味着，对观众而言，真实界与想象界之间的裂隙出现了。观众在观看故事的过程中，总会在不经意间瞥见素材的世界（真实界），同时，有经验的观众还能在意识层面明确看到前者如何被后者利用、如何被编织进后者的过程。因此，这是若即若离、进进出出的观看——一种极为反常的、观看的精神分裂状态。

那么，在这部电影的想象界中到底发生了什么？观看过程最大的惊奇在于，影片每一组段落中出现的人物（角色）并不是由同一位演员饰演。当观众意识到，角色是由来自不同监控素材的人形（肖似性符码）呈现出来时，他们可以立即感知到该片与古典叙事电影的区别：古典电影在放映时，因为失去了参考的世界，观众不会联想到角色在拍摄现场时的各种状态（拍摄的在场性），更不会联想到角色的扮演者（演员）在真实社会生活中的形象，总之，电影的真实界在影片播放时是缺席的，我们唯一看到的是参照、能指、所指三合一的图像世界；或者，从知觉的角度说，观众只能意识到演员所扮演的虚构角色在想象界中所呈现的部分，其他一切与之无关的均被压抑。但《蜻蜓之眼》则让观众看到了人物形象在每段素材中的原始样态——他们来自日常生活的每一个“记录的时刻”，他们是无处不在的普通人；同时，我们也看到了在故事叙述的压力下，这些原初的形象是如何在观众想象界中“假扮”或“指示”特定的角色的。“假扮”的符号学秘密，就是将众多“肖似性符码”源源不断地转换成“指示性符码”的过程；这一过程使得肖似符码呈现为一种非“原相像①”（archi-ressemblance）的状态。

“原相像”概念来自朗西埃的图像理论，它暗示了古典叙事电影和戏剧中的“角色扮演体制”的基础。原相像并不是皮尔斯意义上的相似，它“更多地”接近“再现”的概念，“似乎”从属于模仿论的范畴。但我们必须警惕这一说法。我们需要思考：我们到底在何种意义上使用“模仿”，在什么层次上使用“再现”？严格来讲，“原相像”是摄影图像的独有性质，是一种绝对精准的投影；它绝不是符号学意义上的肖似性，也不是风格技法上的“写实”或“写真”；不存在可以与之互换的替代性概念。在机械复制技术发明之前，不存在原相像，唯一可以和其大致类比的是“镜像”；但与镜像不同的是，原相像可以脱离参照物存在，而镜像则不行。

① “原相像”为法国哲学家朗西埃的图像学概念，参见：朗西埃.图像的命运.张新木，陆洵，译.南京：南京大学出版社，2014：13.



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

由此，我们可以说，《蜻蜓之眼》打破了古典叙事电影中由原相像支撑的角色扮演体制，还原了对一般相似性关系的表达——这可看作对皮尔斯肖似符码理论的某种折返。

此外，在不同段落中，诸多女性的背影等模糊图像，在观众的感知层面形成了关于同一个形象（蜻蜓）的同一性认识（想象）。因此，本片的能指层（关于人物的可见世界）是由众多彼此不同却又彼此相似的能指组成的集合，以此构建了同一个所指系统（蜻蜓的故事）。因此，这又可看作是对索绪尔“能指差异性问题”的折返——众多差异性的能指（词语）能够共同指向同一个所指（意义）。观众对上述这一切了如指掌，他们既能意识到这个素材——素材以精准的索引性关联起过去的监控录像身份，又能假定相信并理解这些形象扮演同一个角色、再现于同一个世界。此外，观众也能看到图像双重意指系统的转换过程——即语言表意本身的逻辑是自我暴露的；这也意味着语言的自反性身份与姿态。

第二种情形与当代影像中的叙述分层（层控叙事）有关。

致力于层控叙事的艺术家常常打破古典再现模式，对再现的符号学特质加以利用和改造。其中一种典型的艺术尝试便是戏中戏、片中片或片中梦：一段素材展开为一层叙事，成为观众想象界的一部分，紧接着，稍后的第二层叙述“揭露”第一段叙事的虚假性质。此时，第一层叙事的身份转化为第二层叙事的素材，前者成为后者讲出的内容，成为后者的参照世界。对观众而言，这意味着他们迎来了全新的想象界。

这一过程得以展开的符号学前提仍然在于电影图像的三层合一性质，这也对应了古典叙事的角色扮演体制，对应了画面的原相像性质：一个形象，既是扮演此形象的演员自身的样子（参照关系），又以演员的形象指向故事中的人物角色，让观众理解和想象了故事的现实（所指）。

在当代艺术中，当艺术家有意地使参照世界、所指世界和能指世界三者相互分离时，或当影片的真实界、想象界和象征界彼此割裂时，新的叙事能量被激活。

我们不妨以影片《灵异第六感》（*The Sixth Sense*，1999）中一个经典的片段予以说明：患有“心理顽疾”的小主角，自称可以看见亡魂，放学回到家中，看见他的心理医生（男主角）与母亲相对而坐。对观众而言，这一场景的所指（字面意思）为“一场正在进行的家访”。但影片的后半段，叙事刷新了观众的认知：男孩并非患有心理顽疾，他的确是一个通灵者；而心理医生实则是一个亡魂，他对“自己已死”的事实一无

《灵异第六感》“通灵者视角下”的画面



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.

所知，只是夙愿未了，不愿离开，所以才不断介入对男孩的“治疗”之中。由此，观众第一次观看家访片段时，图像呈现了由男主角视域控制的家访情节，当影片回顾性地再次呈现这一片段时，图像则暗示了完全不同的客观情景：在同一个三人场景中，医生与男孩彼此可见，男主角与男孩的母亲无法看到对方的存在。即，该场景第一次出现时，故事只是通灵者视域下一次寻常的“人鬼相遇”。叙事视域的变化，使同一组图像呈现出完全不同的所指信息，为观众营造了前后两种完全不同的想象界。我们可以说，两种想象界的剧烈冲突，构成了“发现”这一经典戏剧性效果的心理学基础。

同样的例子，也可以在其他“片中片”或“片中梦”段落中找到。在电影《死神来了》（*Final Destination*，2000）中，主人公进入客机机舱，随后，飞机起飞并在高空发生爆炸。但在迎向死亡的一刻，画面戛然而止，镜头切换回了主人公惊恐的面部表情。此时观众才明白，飞机并没有起飞，刚才的段落只是主人公坐进机舱后的幻想（白日梦）。这是一段没有“入点”只有“出点”的戏中戏（幻觉场面）。同一段画面，因“出点”的到来而向观众呈现了两种完全不同的所指世界，勾连起了观众完全不同的两种想象界。所有震惊等戏剧性力量，也来自两种想象界的突然切换。

上述两个例子的叙事技巧，被称为“抹去能指”[①]的叙事话语。它源于戏剧和电影中普遍存在的媒介特征——角色扮演体制。它意味着，电影的能指可以对应着变动的所指——即一个符号可以拥有多重意涵，图像的字面意义也不是固定和唯一的。进一步说，古典叙事电影让我们停留在了一个完整的叙事层级，让我们在一个封闭的想象界中不必“醒来”；而层控的叙事则让观众越级，意识到同一图像所指意涵的变化和位移，即，它把一个原相像的能指不断转化成有差异性的多个所指。

至此，我们可以对上述两种情况进行简要总结：层控叙事中的问题，意味着同一个能指对应不同所指的情形；而监控影像中的问题，则体现的是“非原相像”的情形，不同的能指（有差异但“相似”的能指）聚合在一起，关联同一个所指。符号学理论几乎从未对后者进行过充分关注。普通修辞学中的隐喻研究，虽然积累了丰饶的理论遗产，但主要还是集中在对所指性质的研究上——总是把“所指的相似”置于隐喻操作的首要位置，而“能指的相似”鲜有提及。麦茨在《想象的能指》中虽以“图像的溢出”一节描述了这一问题，但未能举出相应的电影实例，仅以“咖啡猫”[②]的图形引出了理论的可能性——这或许与麦茨所处的时代当代影像尚未大规模涌入现实有关。我们知道，在普通语言中，“能指的相似”比比皆是（例如，无处不在的谐音现象）；古典叙事电影没有与之相对的等价物，而当代影像却重新发明了它。

---

①索亚斌.“谎言”的成功来自本体的自觉——读影片《第六感》[J].当代电影，2006（6）.

②“咖啡猫”（chatfetiere）的图案源自朱利安·凯为比利时的咖啡品牌Chat Noir设计的广告画。该形象呈现为一只猫与一把咖啡壶的结合体，麦茨在《想象的能指》中以这一形象为例讨论图像的溢出问题。参见：克里斯蒂安·麦茨.想象的能指.王志敏，赵斌，译.北京：北京大学出版社，2021：367-371.



(C)1994-2022 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. http://www.cnki.