

知情与选择：从符号双轴看现实主义电影的叙述策略

赵禹平

摘要 现实主义电影是当代一种重要的电影类型，它将实在世界中的经验之事呈现出来，使其被更多人所了解。现实主义电影强烈地观照现实，反思或讽刺社会现状，与实在世界呈知情关系。同时，它通过聚合式选择，从经验素材中抽取具备“可叙述性”的内容，体现创作主体的知情状态，又通过组合式建构，安排故事情节，叙述人物命运，进而协助观众有效“读出”电影内涵。本文从符号双轴操作下的知情状态与叙述选择出发，对现实主义电影的叙述策略进行符号学分析，研究这一重要电影类型。

关键词 现实主义电影；叙述策略；符号双轴；知情状态；叙述选择

乌里·玛戈琳（Uri Magorian）曾说“每一个深层的叙述结构都可以用许多不同方式予以实际化，惯用直陈式的叙述现实只是人们最熟知的一种而已。”^①相较于纪录片的直陈式罗列事实，现实主义电影是根植于现实背景的艺术作品，以展现社会生活为标志，运用电影语言还原最本真的世界，通常具有映射现实的意义。现实主义电影是将实在世界中的经验之事呈现出来，使其通过非实在、非直接接触的形式被更多人所了解，这体现了现实主义电影与现实呈知情关系的特征。本文所探讨之现实主义电影就是通过还原经验世界的事件，挖掘其背后意义，给人警示或以反思为目的的影片，并从符号双轴操作下的知情状态与叙述选择出发，对其叙述策略进行符号学分析。

符号双轴即符号的聚合轴与组合轴，文本的符号双轴操作是指符号的聚合功能与组合功能同时作用于文本。现实主义电影的叙述策略通常以聚合式选择为叙述的第一步，意在抽取底本中的经验素材，呈现隐含作者的知情状态，接着又以组合的方式构建电影情节。当创作主体完成符号聚合与组合的双轴操作时，完整的叙述文本便呈现在大众面前。符号双轴对文本的作用会影响接收者对文本的理解与接收，因此，当符号接收者完成“读出”动作时，完整的符号传播链才真正形成。

一、聚合式选择：叙述的知情状态是一种选择

知情是指创作主体知道电影的叙述情况，即文本中叙述的事件、构建的情节等都在创作主体的知晓范围内，创作主体的这种状态便是知情状态。通

过创作主体的知情，文本中隐含作者、叙述者以及观众的知情得以确定。隐含作者在电影中叙述事件，会让某一叙述者对此事件充分知情，同时又限制另一叙述者对此事件的知情，由此形成影片的叙述张力与剧中人物的矛盾冲突，进而引发观众的紧张感。

知情也是知晓所述事件并将其重述的能力。现实主义电影通常重构现实世界中的经验性事件，在电影中，创作主体将这种对经验性事件知情的权利移交给叙述者，由叙述者重述曾经发生的事情。“当被叙述的事件过程在文本中呈现为先前事件，在观察之前已经完成，我们面对的显然就是叙述回顾，即对早先已然发生事情的重构，把早先的状态和事件组合成具有统一结构和意义的总体。”^②换言之，在事件被重新叙述前，所有相关事实及其相互关系都已存在，叙述者对叙述行动以及文本中每一动作者从行动开始到结束的路线都有一定的或完整的了解与知情。

（一）知情关联聚合式选择

知情虽不能使事件成为绝对事实，也不是支配和明确限定故事世界的唯一形式，但却关联着叙述与现实经验世界。现实主义电影的创作主体往往自然地运用这一形式，从而使了解真相占主导地位。了解真相依赖素材，于是，对素材的选择便成为现实主义电影叙述的第一步，这种选择就是符号聚合操作。有关聚合的概念，最早由索绪尔（Saussure）提出，他认为“在语言状态中，一切都以关系为基础”“另一方面，在话语之外，各个有某种共同点的词会在人们的记忆里联合起来，构成具有各种关系的集合。”^③可知，联合促成关系集合的

形成。索绪尔将聚合关系称为“联想关系”，他说“联想关系把不在现场的（in absentia）要素联合成潜在记忆系列。”^④“在语言的组织中，头一件引人注目的是句段的连带关系：差不多语言中的一切单位都决定于它们在语链上的周围要素，或者构成它们本身的各个连续部分。”^⑤他最早关注语段的连带关系，认为语言的组织要考虑各个“周围要素”，正是各个部分和要素构成了连续的组织。“雅柯布森（Roman Jakobson）在50年代提出，聚合轴可称为‘选择轴’（axis of selection），功能是比较与选择。”^⑥这是对聚合即选择非常确定的陈述。

知情是一种聚合式选择，这种选择是心理选择，选择的过程无需被呈现。叙述的知情其实是作者选择的结果，因此，这种选择是隐形的。需要注意的是，对什么知情取决于事件的“可叙述性”，换言之，“可叙述性”是作者构建符号世界时的第一项参考因素。创作主体在拍摄现实主义电影前，应曾看到相关新闻报道或已掌握相关素材，这些材料的内容零碎又庞杂，并非所有细节都可以呈现在电影中。当所有的事件素材摆在创作主体面前供其使用时，具有“可叙述性”的事件才能被选中组成符号文本的一部分。可见，创作主体面对的是包含较多细节的底本，所以不得不面临选择。

因此，在现实主义电影中，观众所见的人物故事经由主体选择，这些选择后呈现的电影内容是创作主体知情的内容，可知主体知情的内容与主体的选择相互依赖。当素材中的人物和事件需要在叙述文本中呈现时，取舍便是必然。实在世界中，事件的发展进程与结果是不可控的，但当通过媒介来表现被选择后的可述事件时，这些具备叙述状态的内容就需要被控制和掌握。例如，在冯小刚执导的电影《1942》中，创作主体选择以老东家范殿元和佃户瞎鹿两个家庭为核心讲述民众逃荒，可见，创作主体对历史事件的知情是其选择的结果，未被选入的内容则不被知情。聚合选择就是在心理层面完成对底本素材的筛选，进而形成一条有利于叙述主干的论据链。“由心理联想构成的集合并不限于把呈现某种共同点的要素拉在一起，心理还抓住在每个场合把要素联系在一起的种种关系的性质，从而有多少种关系，就造成多少个联想系列。”^⑦戴卫·赫尔曼（Dave Herman）认为叙述先已存在的事件是一种重构，其实，叙述已知事件不仅是重置电影结构，而且还必然包含创作主体的观点。

（二）主体对经验素材进行选择

聚合选择由主体操作，这意味着选择的过程充

满主观性。一个完整的符号交流过程必然有主体的参与，对现实主义电影而言，创作主体对经验世界素材的选择需发挥主观性作用。“世界上本无叙述，人的叙述意识把世界经验叙述化，把它变得可以把握。”^⑧创作主体通过有选择的叙述完成意义世界的展示和传播，将世界经验化和意义化毕竟是现实主义电影的首要任务与最终目的。

主体的重要性不言而喻。首先，电影叙述与叙述者有关。在现实主义电影中，隐含作者的知情状态体现为对事件、情节的了解和掌握，而隐含作者又将叙述的能力赋予叙述者，通过叙述者的视角展开叙述，表现知情。西摩·查特曼（Seymour Chatman）将电影叙述者定义为一种非人类的动作者（agent），即“包括听觉（声音、音乐）和视觉的，各种复杂的通信设备的组合”。^⑨叙述者是最重要的文本主体之一，各个叙述者在受限的视域内通过自己的叙述把握故事节奏。电影这门综合艺术将各种叙述知觉相融合，创作主体通过电影的声效等特征调动观众的情绪，以叙述者的视角引人入胜。在一定程度上，文本通过叙述者的叙述绘制事件，结构文本框架，并利用主体间的记忆存储和认知结构方式，进而为观众提供上下文细节。

其次，情节的设置离不开主体的主观选择，而选择的目的是为了配合故事的发展进程与人物性格的塑造。现实主义电影利用历史背景给故事一个实存的稳定环境，主观选择是为了让故事更具意义：主观情感和意图定点都由主体完成，他们选择特定的背景、特定的人物、特定的故事来凸显特定的电影时空和意义。正如普雷瑟（Presser）和桑德伯格（Sandberg）所指出的那样“我们没有一劳永逸的人生故事。”^⑩故事是为特定的场合而创作或改写的，如奉俊昊执导的电影《杀人回忆》对特定案件的重写，在电影叙述中，每一个故事都受特定背景的影响。如果没有特定的对话、特定的方法以及任何其他相应的设计，文本就无法被整合，叙述行动以及事件的起、承、转、合等也就无法被建构。因此，现实主义电影需要一个特定的事件背景，主体在特定的时间点对经验事件重复探查，进而反复参与其中，由此，主体也会更接近叙述和经验之间的相互关系，了解叙述结构。

事件发生在经验世界中，这些零散的事件又是构成情节的单元，被叙述进电影文本内。事件是文本外、底本中存在的素材集合，情节是文本内、文本中的符号组合，要有情节，就必须有事件基础，有了事件基础，剧本联想就易展开，情节也呼之欲出。“越来越多的研究认为，对于理解生命历程中

的个人行为和经历而言,‘故事’是不可或缺的。每个人的身份就基于个人回忆和自我发展而形成,它暗示着那些由经历构成的人生故事或叙述。”^⑩生活故事与叙述都被有意嵌入文本中,那些被知情的过去,被重新组织设定为特定的社会背景,加以因果逻辑和生活意义,便形成了完整的人生故事。创作主体的权利是提供经验事件并进行抉择,这种抉择就是对经验素材世界的抽取。

“在电影中构建叙述,提供了在不同时间点访问自我叙述的能力。当前自我的叙述与在上一行动中的叙述与整个生命历程的叙述是不同的,因此理解叙述与经验之间的相互关系是很重要的。”^⑪尤其是在现实主义电影中,电影叙述与创作主体、经验世界紧密相连,故事的选择必然是创作主体知晓的事实或其相关事实,这是因为现实主义电影需要创作主体对现实有深度挖掘和较清晰的认识,才能对材料进行有效支配,由此也更有利于实现反讽、批判等效果。如在理查德·阿滕伯勒执导的电影《甘地传》中,甘地及其带领印度民众挣脱英国殖民统治是影片所要展现的真实人物与历史事件,这就是创作主体选择的结果。不仅如此,经主体建构的情节同样是吸引观众的重要原因,情节中隐藏着矛盾、张力和悬疑,制造紧张氛围的同时也使故事跌宕起伏,这也是《猫鼠游戏》(史蒂文·斯皮尔伯格执导)、《爱尔兰人》(马丁·斯科塞斯执导)等影片深受观众欢迎的原因。事件与情节相互依托,被选择的事件突出知情状态,随之而来的是情节的扣人心弦。

最后,观众作为接收者,感知视听效果。查特曼说“故事,在我赋予该词的技术性含义上来说,只存在于一个抽象层面上;任何表现都已经包含了由某种特定媒介加以现实化的话语所承担的选择与安排。”^⑫众所周知,电影媒介的优越性在于视听甚至触觉,当下,故事的抽象层面已与具体感知层面相结合,如观众通过VR技术欣赏一部电影,其中不免有闪躲、奔跑、攻击等动作,这是由观众参与才能完成的故事叙述,否则只有故事的发生,而没有观众对技术效果的反应。这也是导演王家卫在影片《一代宗师》中融入3D技术的原因之一,立体的感官效果能让观众更加深刻地感受武侠中的“一胆二力三功夫”。技术发展的目的虽非现实化事件,但仍是利用媒介体现人类对现实的观察,这也是对“让虚拟照进现实”的呼应。无论媒介怎么变化,不变的是现实主义电影进行聚合选择,抽取经验素材即创作主体可能了解的事件,这些事件是构成情节的基础,也是观众了解文本世界的基本

元素。

总之,现实主义电影呈现的是主体的知情状态,而知情是主体选择的结果,从创作主体对底本素材的选择到叙述者视角的限制都暗含聚合式选择的过程。同时,聚合式选择还需主体的参与,既包含创作主体的心理选择,也体现在观众的感知上。

二、组合式结构:选择关联情节

符号聚合与组合在现实主义电影的叙述中不可分离,相较于聚合,符号组合为显性建构。索绪尔将组合关系称为“句段关系”:“句段关系是在现场的(in praesentia):它以两个或几个在现实的系列中出现的要素为基础。”^⑬正如下棋,如何走下一步棋是心灵选择的结果,这是聚合关系,而将所选棋子放置在棋盘上时就预示了排兵布阵,符号组合关系由此产生。这样的符号双轴操作正如一场电影的叙述:通过符号组合展现在观众面前的是选择后的结果,而这些结果又是知情状态的衍生。

(一) 符号组合建构情节

对电影,观众最感兴趣的是情节,“可叙述性”事件的聚合是建构故事情节的基础,而情节的组合又凸显了文本叙述的巧妙。“在模仿的文本中,叙述者回顾了这个故事。因为观众对故事的接受是前瞻性的;感兴趣的读者想要知道已经发生了什么,并越来越接近叙述的时间。”^⑭如前所述,创作主体倾向于选择具有“可叙述性”的材料,与此同时,“可叙述性”也作用于情节。组合材料不是随意拼凑,而是依据情节或人物性格展开,因此,组合是聚合完成后的必然行动,决定着情节的走向。亚里士多德将情节(mythos)定义为“事件的安排”,^⑮结构主义者认为这一“安排”严格说来是话语的一个作用过程,即故事中的事件通过话语——呈现的方法转化为情节。形式主义者则用两个术语对事件和情节进行区分——本事(fable, fabula)及与之相对的情节(plot)。本事即基本故事素材或将在叙述中讲述的事件的总和;情节即通过将诸事件连接在一起而真正讲述出来的故事。连接是一个拼凑、整理的动作,在形式主义者看来,本事是“一系列绑定在一起的事件,它们是在作品成形的过程中被传递给我们”或“实际上所发生的事”,情节则指“读者是如何渐渐知悉所发生的事”,即“(事件)在作品本身中出现的顺序”。^⑯本事为情节服务,情节可以是诸事件连接的故事,也可以是事件在作品中出现的顺序,在构成述本的过程中,这些连接的动作与顺序的安排都是对本事进行的组合,意味着情节单元的构成,即事件通过

某种逻辑关系联系在一起。

由此，创作主体将选择的（知情的）东西展示出来，这些展示出来的知情便构成了情节。雅柯布森提出“组合轴可成为‘结合轴’，功能是邻接粘合。”^⑧麦茨也认为电影叙述依赖电影镜头的组合，那些被组合起来的元素促成了情节的生成，是电影叙述的重要单位“当电影成为讲述故事的媒介时，它就变成了一种语言，而电影语言与讲述故事的方式密切相关，或者更确切地说，电影与所述的故事密切相关。”^⑨选择关联情节，选择后呈现的知情状态又组合成情节网络，这一切都与电影的故事叙述紧密相关。如在奉俊昊执导的电影《杀人回忆》中，从田边水渠里年轻女孩遗体的特写镜头开始，到主人公通过七例案件拼凑出嫌疑人的长相特征，再到案件再次走入死胡同，案件与案件之间环环相扣，在破案的过程中，警察与凶手屡次失之交臂，与各个嫌疑犯之间也充满纠葛，这些看似平淡的故事叙述实际却随情节的发展引导观众对电影背后的真实案件进行思考。

情节的突转和发现带给观众一种无数可能性被打开的感受，汤姆·霍伯执导的电影《丹麦女孩》讲述了埃纳尔·魏格纳（Einar Wegener）性别转变的几个重要阶段，从女性意识被唤醒到亲吻同性再到做变性手术，魏格纳本人也从忍受社会非议到勇敢做自己，创作主体设计的情节都由经选择的典型事件组合而成。那些在埃纳尔·魏格纳身上发生的故事颇具代表性，反映了20世纪三四十年代乃至当代大众对跨性别者的认知以及跨性别者在突破自我束缚过程中的痛苦。在亚里士多德看来，这便是诗中悲剧主人公必定要经过的“命运转折”“领悟”和“受难”三种事件，^⑩事件的一系列组合构成了悲剧主人公惊心动魄的命运。

基于此，情节的组合方式关联着现实主义电影中人物的命运、情感的脉络和故事的因果联系。对现实主义电影而言，情节的重要性并非始终突出现实事件，而是确保现实可循、组合有据。例如，吴天明执导的《百鸟朝凤》、苗月执导的《十八洞村》等影片就通过故事情节的渲染表现了观众所熟知的中国乡土社会走向现代文明进程中发生的变化。通过符号组合，电影文本中的人物与故事更合理且饱含深意，唯有如此，影片才引人入胜。

（二）现实融入非自然元素

现实融入非自然元素是指在现实主义电影的叙述中增添“陌生化”效果，以及一些越界、实验、心理的元素而非实在事件。符号组合的意图是使现实世界中的经验事件通过组合的方式发挥更大的作

用，现实主义电影并非刻板复制，当实在世界与心理世界相连，将更多可能的元素组合纳入电影文本中时，符号组合的叙述策略会更具魅力。部分叙述学研究者认为“投射的故事世界，即其中的人物，以及产生叙述的叙述行为与现实世界的剧本或图式密切相关。许多故事关注于一个人或一类人的存在，无论是一个成熟的人还是一个声音，它们告诉我们一个或多个思想在现实世界中经历着时间的变化。”^⑪但也有不少研究者认为叙述可以加入非自然元素，以强调现实的震撼力“我们想通过非自然的观念强调这样一个事实，即叙述也充满了非自然的元素。许多叙述都对这些关于叙述的核心假设进行了挑战、炫耀、嘲弄和实验。更具体地说，他们可能从根本上解构了拟人化的叙述者，传统的人类角色，以及与之相关的思想，或者他们可能超越了现实世界中时间和空间的概念，从而把我们带到概念可能性的最遥远的领域。”^⑫这是指依托真实世界的现实主义电影在呈现现实世界的同时也在追求非自然元素，以挑衅自然中存在的需要被解构的正统主义。如宫崎骏的动画电影中就有不少具有现实主义特质的作品，《幽灵公主》凸显了环保主题，《天空之城》充满对战争的反思，《起风了》更是改编自真人真事。因此可以说，叙述之所以有趣，正是因为它们可以描述超越、扩展或挑战我们对世界认知的事件和情况。

随着电影技术的发展，体现现世思想成为现实主义电影的重要特征，而非复制现实的记录风格，于是，有的电影创作主体便以幻想和未来的故事极力讽刺当下。正如简·阿尔伯（Jan Alber）所说：“（叙述）不仅仅是对我们所知道的世界的再现。”^⑬许多故事让受众面对奇异的故事世界，与周围的真实世界几乎毫无关系。尽管投射的世界可能与我们生活的现实世界相似，但显然不必如此——它们也可以让受众面对物理上或逻辑上不可能的情景或事件。阿尔伯以赛斯·霍尔特执导的电影《保姆》为例展开分析，认为在影片开头观众仍能区分哪些是真实或至少看起来是真实的，哪些是梦、愿望、幻想、电影或电视节目，然而，“随着故事的发展，这种区别变得越来越不稳定，因为各种各样的幻想和电影序列开始与现实和彼此混合”。^⑭这是“可能”“虚构”进入实际感知的表现，现实主义电影是体验所经历的一切以及可能经历的一切。无独有偶，托马斯·E·肯尼迪（Thomas E. Kennedy）也认为“这里的现实是一切，一切的总和——发生的一切，想象的一切，观察的一切，希望的一切，梦想的一切，计划的一

切,制定的一切,感受的一切,思想的一切。”^{②5}故事的那部分具体时间是包含了想象的可能性文本世界,如果现实不是包含想象、希望、计划、感受的总和,那么,对所有现实主义文本而言都是不公平的。现实主义电影当然可以包括非实在的可能性的实现,如警匪片可能以某一城市为背景,但案件不一定就真实发生在那里,也可能电影结尾的设置与真实故事的结局大相径庭,但讽刺意义深远,抑或电影以魔幻的形式呈现,但内容却针砭时弊。如在郭帆执导的科幻电影《流浪地球》中,刘培强将空间站推向木星,王磊带领救援队推动发动机,刘启加入营救队伍等一系列事件就将现实的家国之爱延伸至关怀地球大家庭的爱,因此被视为“一种现实主义的可能性”。^{②6}在此类影片中,观众看见的虽是一个虚拟或非自然的世界,但其中的电影世界却仍提醒观众不断思考。

三、“读出”:选择之外依赖推断

符号双轴操作下的现实主义电影叙述策略即聚合式选择与组合式结构,选择关乎主体知情,组合又关联故事情节,而完整的文本建构必定还需要符号接收者的参与。主体选择促成了主体对叙述内容的知情,“读出”则在主体知情的基础上进行,没有知情,就不会有“读出”。“读出”是一种重要的理解能力,查特曼认为“‘读’(reading)是一个层次内(intralevel)术语,‘读出’(reading out)是一个‘层次间’(interlevel)术语。”^{②7}如同创作主体的知情是对经验事件的知情,“读出”就是观众在“读”的基础上将情节内容投射到文本之外的经验事件上。

(一)“读出”是解读叙述策略的关键

“读出”是接受主体的必然行动,文本具有建构性,观众在现实主义电影的放映过程中不断参与其中。知情当然也是观众的任务,在一部电影中,人物的穿着设计、场景的设置、道具的使用等必定符合特定的年代特征,对观众而言,这些年代特征包括其中的人物故事是否符合社会惯例,是否具有参考价值等,这都是他们思考的问题。知情是观众理解电影的基础,不仅要知情,还要“读出”叙述者和隐含作者,更要从隐含作者的选择中“读出”创作主体想表达的内涵。西尔克·霍斯科特(Silke Horstkotte)不赞同查特曼电影的叙述特质是源于电影叙述者(中介)这一观点,他认为电影的旁白作为传输代理并非叙述起源的中介,而是电影叙述本身就有叙述者的存在。他说“电影叙述者的存在必须由观众来推断,其程度远远超过文学

叙述,电影叙述是在电影和观众之间的互动中产生的。”^{②8}换言之,电影叙述者存在于电影中,以观众的存在为前提,又与观众同在。笔者赞同霍斯科特的观点,毕竟电影中的叙述主体由接受主体感知,是接收者“读出”的。“读出”使观众与叙述者共情,观众能进一步发掘特定处境中叙述者的痛苦、挣扎或喜悦,并理解叙述者所经历的事情在整个情节设计中的意义。以反面人物的叙述为例,其能更直接地表现反面叙述者的情绪和心理变化,因为越是反面,塑造性就越直白。同时,观众往往具有追求人性向善的本能,进一步观看时便会提出自己的期待——改邪归正。观众与电影的互动凸显了电影叙述中叙述者的重要性,观众“读出”的叙述者又反过来影响观众,在意义探寻中相互作用。

既然电影的创作主体在处理事件、拍摄电影时一定会考虑语境、叙述者、观众以及意图等问题,那么,接收者和创作者存在的文化差异以及对事物认知程度的深浅会引起电影叙述怎样的变化,也应是观众“读出”层需要考虑的问题。观众在多大程度上可能克服这些文化或历史的差异,理解意图定点或歪曲创作主体的意图,都是创作主体可能面临的问题。值得庆幸的是,创作主体提供的各种伴随文本信息都可能使观众按“读出”路径期待。如李芳芳执导的影片《无问西东》中对每个人物原型的理解,林超贤执导的影片《红海行动》、刘伟强执导的影片《中国机长》、陈国辉执导的影片《烈火英雄》中对英雄人物的赞美等,都是对情感意义的一种“读出”。

另外,“读出”也是对情节的推断,即观众推断言外之意。电影是隐喻的集合,即便是现实主义电影,修辞达意仍是电影文本的需要,这就关联第二层次的“读出”,即推断言外之意,领悟修辞镜头背后的妙意。观众要达成对电影的理解或认可,就需要从隐含作者的选择中“读出”创作主体想表达的内涵。德勒兹强调“重要的反而是在作品之中产生一种能够震撼心灵,并使心灵摆脱一切表象的运动。”^{②9}这其实也是电影作为艺术所追求的目标,现实主义电影更是如此。虽然观众可能知晓事情的前因后果,却更需从创作主体的选择中了解故事全局,从文本的符号修辞中推断事件的言外之意,这种情感的力量往往更加震撼。因此,聚合式选择与符号组合最后面临的仍是“读出”。

(二)实存之事依赖“读出”

实存是有迹可循的,既可以被创作主体利用,也可以被观众“读出”。结构主义理论认为叙述由故事(story, histoire)和话语(discourse)两部分

组成：故事即内容或事件（行动、故事）的链条，外加所谓实存（人物、背景的各组件）；话语即表达，是内容被传达的方式。“事件可以暗示或指示（index）实存，反过来实存也可以反映（project）事件。”^⑩现实主义电影通常在指示实存之物时更上一层，而实存同时也反映事件，以引起接收者对实存事件的思考。网络时代，观众的参与及其交流使现实主义电影的发展和传播面临难以捉摸的“下一秒”，如韩国电影《寄生虫》中主人公“半地下室”的生活环境就引起了韩国记者的关注，他们特意采访了韩国首尔这样的住民，详细了解他们的生活，对影片中的建筑方式展开历史追溯。任何媒介都无法设计或组合出不包含主体的叙述，接收是事件之叙述构建中无比重要的一环，同小说和戏剧文本需要读者一样，电影也需要观众。没有观众，就没有票房，更没有叙述的被理解，没有叙述的被理解，文本的意义便不存在，文本意义没有被接收者“读出”，那么，电影观照现实的价值就荡然无存。

总之，电影媒介作为现实经验事件的叙述化工具，依赖的是创作主体的知情和选择，而符号双轴操作下的聚合式选择与组合式建构又促成观众有效地“读出”。电影反映现实的重要作用以及创作主体、接收者在电影意义传播中的重要位置，促使学者们更加重视对现实主义电影叙述策略的思考。

注释：

①Fredric Jameson. *The Political Unconscious: Narrative as a socially symbolic act*. London and New York: Routledge, 1983, p. 165.

②[美]戴卫·赫尔曼《新叙事学》，马海良译，北京大学出版社，2002年版，第94页。

③④⑤⑦⑩[瑞士]费尔迪南·德·索绪尔《普通语言学教程》，高名凯译，商务印书馆，1999年版，第171、171、177、174、171页。

⑥⑧胡易容，赵毅衡《符号学—传媒学词典》，南京大学出版社，2012年版，第108、108页。

⑧赵毅衡《广义叙述学》，四川大学出版社，2013年版，第168页。

⑨Silke Horstkotte, 'Seeing or Speaking: Visual Narratology and Focalization', in: Hühn, Peter et al. (eds.): *the living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. URL = <http://www.lhn.uni-hamburg.de/>. 2009, pp. 170 - 192.

⑩L. Presser, & S. Sandberg, *Narrative Criminology: Understanding Stories of Crime*. New York: New York University Press, 2015, p. 3.

⑪D. R. McAdams, *The psychology of life stories*, *Review of General Psychology*, 2001, 5(2).

⑫F. Brookman, 'The shifting narratives of violent offenders', in: L. Presser and S. Sandberg (Eds.), *Narrative Criminology: Understanding Stories of Crime*. New York: New York University Press, 2015, pp. 207 - 234.

⑬⑰⑲⑳[美]西摩·查特曼《故事与话语：小说和电影的叙事结构》，徐强译，中国人民大学出版社，2013年版，第23、6、27、18页。

⑮⑱⑳⑳Jan Alber & Stefan Iversen & Henrik Skov Nielsen, & Brian Richardson. *Unnatural Narratives, Unnatural Narratology: Beyond Mimetic Models*, *Narrative*, 2010, Vol. 18, No. 2.

⑳⑳[古希腊]亚里士多德《诗学》，陈中梅译注，商务印书馆，1996年版，第63、64页。

⑲[美]尼克·布朗《电影理论史评》，徐建生译，中国电影出版社，1994年版，第104页。

㉑Jan Alber, *Impossible Storyworlds—And What To Do with Them*. *Storyworlds: A Journal of Narrative Study*, 2009(1).

㉒Thomas E. Kennedy, & Robert Coover: *A Study of the Short Fiction*. New York: Twayne, 1992, p. 64.

㉓参见 <http://www.yidianzixun.com/article/0LJEzviN?appid=oppobrowser&s=oppobrowser>

㉔Silke Horstkotte, 'Seeing or Speaking: Visual Narratology and Focalization', *Literature to Film*, in: Hühn, Peter et al. (eds.): *the living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. URL = <http://www.lhn.uni-hamburg.de/>. 2009, pp. 170 - 192.

㉕[法]吉尔·德勒兹《差异与重复》，安靖、张子岳译，华东师范大学出版社，2019年版，第22页。

赵禹平，四川大学文学与新闻学院符号学—传媒学研究所助理研究员。

本文为2020年国家社会科学基金重大项目“当代艺术提出的重要美学问题研究”（项目编号：20&ZD049）的阶段性研究成果。

责任编辑：蒋茜